

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

AGB-BRBJ-JPN



ロックマンエグゼ<sup>®</sup>  
ROCKMAN EXE  
5  
チームオン プラス

とりあつかいせつ めいしょ  
取扱説明書

CAPCOM<sup>®</sup>

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 チームオブブルース」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ご注意ください。
- 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。
- 他の原因により、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。

### せんじょう

### 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

運転席や歩行中の使用、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。

### 使用上の注意

- 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/or 砕いて落とさないでください。
- 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専用カートリッジ	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボックス/ラト)	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)
○	X	X	○	X
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	アドバンス専用 ワイヤレスアダプタ対応	カードeリーダー+ 対応	カードe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 チームオブブルース」または「ロックマンエグゼ5 チームオブカーネル」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

### ■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。

## ■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、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。



※1Pは、本体にむらさき色のプラグが接続されている人になります。

### 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フレを感じることがありますか、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。



# ■ ワイヤレスアダプタの使用方法

し よう ほう ほう  
セイめい  
ワイヤレスアダプタの使用方法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 プレイヤー(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 チームオブフレース」または「ロックマン エグゼ5 チームオブカーネル」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ワイヤレスアダプタ(AGB-015) --- 2個
- P.44~47

## ■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 プレイヤー(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 チームオブフレース」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
- P.53~60

## ■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. 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、「通信機能について」 P.44 ~ 47、「クロスオーバーバトルについて」 P.53 ~ 60をご覧ください。

- おひき こき せいていねじゆう  
※ 親機および子機の設定方法は、「[通信機能について](#)」は P.45、「[クロスオーバーバトルについて](#)」は 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 ウェーブバード」を使用すると、ワイヤレスアダプタとウェーブバ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

りょうこう つづく あじゆ  
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と接続してください。
- 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しないでください。
- ワイヤレス通信を行っている近くで別のワイヤレス通信を行うと、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、そこ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。



せかい

# ロックマン エグゼの世界

200X年…

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 パーソナル ターミナル りやく よ  
 人々は誰もがPET (PErsonal Terminalの略) と呼ばれる  
 けいあいじんぱつ ち 携帯端末をっています。

## ペット PETとは?

けいあいじんぱつ しんかばん でんわ 携帯電話の進化版のようなもので、電話やEメールは  
 さうかしょ しんぶん べんり もちろん、教科書や新聞にもなる便利アイテム。  
 なか しかかも中にはネットナビという擬似人格プログラムが  
 はい 入っていてネットワーク  
 ごうどう でのあらゆる行動を  
 にんげん おこ 人間のかわりに行なって  
 くれます。



## ウイルスバスティング!!

しゃかい ベンリ よ なか ネットワーク社会…とても便利な世の中ですか、い  
 いことばかりではありません。コンピュータウイル  
 もんじい ひとびと カ まち 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。  
 これがウイルスバスティングです。

## 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
フビカスマイサー	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 & インターバル 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
オシャマバット	58
リザルト画面	60

# シリーズ紹介

## ロックマン エグゼ1

しゃかい がいめう 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、首謀者のワイヤー博士は行方不明に。



## ロックマン エグゼ2

ワールドスリーのがいめう 新たに現れたネットマフィア、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

ふかかつ 復活したワイヤー博士との戦いを描いたシリーズ第3作! 「おおいなる炎!」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

じつてい 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

ダークルップシンシケート「ネビュラ」との地球存亡をかけた戦いから10年が経った…。

ねと 热斗はいつもの仲間たちと共に、科学省にあるパパの研究室を訪れていた。パパの大手な話があるらしい。

…その時、事件が起らうことなく、イニシアチブ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!!

かくじゅう なにもの 科学省までもかのねるがによるハッキングを受け、機能停止状態に追い込まれる。

そげん なに う 脳髄とるパパの研究室、と、そこに何かが投げ込まれる。さしめん なまなま 催眠ガスだ!! 次々と倒れていく仲間たち、そしてパパ。

さしめん なに う 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。腰臍とる意識の中で熱斗が目にしたのは、さき じいし ふめい 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・リーガルの姿だった。

み ひかりゆいじろう 「見つけたぞ、光祐一朗…」 こども 「ボス、この子供はどうしますか?」 べトナム 「全員のPETを奪っておけ、PETが無ければ何もできません。」

なまなま うば ハバと、仲間たちのPETを奪ったリーガルは科学省を去って行く。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

あきはらちょう す しょうがく ねんせい  
デンサンシティ、秋原町に住む小学6年生。  
学校の勉強はイマイチだけど、ウイルス  
バステイ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  
を発揮する。

△ 光熱斗

△ ロックマン

△ 伊集院炎山

しょくがくせい せいみこうにん  
小学生ながらも政府公認のオフィ  
シャルネットバトラーでチームオブ  
ブルースを指揮する。

△ ロール ナビ



△ 桜井メイル

△ フルース

△ クライド ナビ



△ ガッツマン ナビ



△ 大山テガタ

10

## ゲームの始め方

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ない  
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! 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フ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。

11

# 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腦世界とがあります。



+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) 電腦世界…プラグアウト
Lボタン	現実世界…ロックマンと会話 電腦世界…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

## 戦闘中カスタム画面

+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	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

## 戦闘中アクション画面

+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	同上
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	しよう 使用しません

# 現実世界

「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、プレイヤーは熟戦となってゲームを進めます。

## 話す・調べる



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。

## ダッシュ

Bボタンを押しながら+字ボタンで、イ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



フィールド上のどこでも、レ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。

何をすればいい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。

# プラグイン

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ision



ゲーム中で事件が発生したときは、おそらく電子機器の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。



また、事件が起こ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  
電脳世界では、プレイヤーはロックマンとなってゲーム  
すすむを進めます。襲いかかってくるウイルスを退治しながら  
たいてきな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、プログラムくふんと話したり、ものを調べることができます。特に、ところどころに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。



タップショ

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、Lボタンを押すことで、熱斗と話すことができます。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、ロックマンが電脳世界から脱出して現実世界に戻り、熱斗を操作する画面に戻ります。これ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。

ななつ  
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。ここでは様々なしきけが登場します。

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。



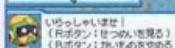
ショッピング

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。

HPモード	1000	HPモード	500
ヘルプ	500	ヘルプ	3000
ストレージ	3000	ストレージ	5000
ロード	6000	ロード	6000



バストビジョン

電脳世界のどこかに、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 敵に会うと、まずカスタム画面になります。  
おこ こ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ォ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

一度に選べるチップは基本的に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。  
戦いが有利になります。  
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。



## データの送信

チップの選択が終わったら、カーソルを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口に、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)

## に逃げる

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、逃げにくいうえです。

# 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、  
えらぶ  
次は実際にロックマンを操作するアクション画面です。  
がめん  
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

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



## ロックバスター

はっしゃ  
Bボタンでロックバスターを発射  
たまかずせいげん  
できます。弾数制限はありません。  
あいて  
相手に近いほど連射しやすくなり  
れんしや  
ます。Bボタンを押しっぱなしにして  
お  
から放すとため撃ちをすることも  
はな  
できます。

## チップを使う

お  
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  
おく  
使うことができます。チップデータ  
はロックマンの頭の上に表示されて  
あま うえ ひょうじ  
おり、今使つとどのチップの攻撃が  
いまつか  
こうげき  
で  
出るかは画面左下に表示されて  
がめんひがいた ひょうじ  
います。



## カスタムゲージについて

はじ  
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  
がめんぢゅおうえ  
に進まっています。満タンになった状態でBボタンかRボ  
まん  
タンを押すと、再びカスタム画面に入ることができます。  
あ  
チップを使いつつになら、もう一度カスタム画面に  
つか  
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、バステイングレベル、手に入れたデータ  
が表示されます。バステイングレベルとは、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。



## バステイングレベルの秘密

バステイ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。バステイ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、攻撃を當  
ることをカウンターといいます。カウンターを當てると  
相手はマヒしてしまうので、攻撃のチャンスです。  
また、ココロウンドウが一気にフルシンクロ状態に  
なります。

## ココロウンドウ

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



## フレッシュ

敵のカウンタータイミングが見えるようになり、そのまま使う  
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)



## 平局

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。



## 不安

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  
ユニソンすることができません。



## ソウル

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。



## アラカルト

ロックマンがうっすら赤くなり、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。



## 悪化版

ロックマンの心が悪に染まっており、ソウルユニソンは一切できなく  
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。



## バグ

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

# ソウルユニゾン

すずなか  
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ご  
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.36参考)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  
とう”を確認しておきましょう。(P.26、27参考)変身  
せんしん  
統”が存在します。(P.26、27参考)変身  
たいおう  
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  
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  
はんしん  
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

すずなか  
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  
ゆうとう  
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

さほんてき  
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

- |            |            |
|------------|------------|
| ▶ ブルースカオス  | ▶ ダークソード   |
| ▶ マグネットカオス | ▶ ダークサンダー  |
| ▶ ジャイロカオス  | ▶ ダークトリニティ |
| ▶ ナーブムカオス  | ▶ ダークミテオ   |
| ▶ サーチカオス   | ▶ ダークサークル  |
| ▶ メディカオス   | ▶ ダークリカバリー |



カオスユニゾンすると、Bボタンの溜め  
う  
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  
と成功で、ダークチップの攻撃が発動します。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。



# 全ソウル紹介

「チームオーブルース」バージョンで登場する全6ソウルを紹介します。

## ブルースソウル



対応チップ ソード系

属性 無

溜め撃ち ワイドソード

**特性**  
Bボタン+左でリフレクト  
ソード系チップを溜め撃ちで使うと攻撃力が2倍のフミコミ新りになる

## マグネットソウル



対応チップ 電気属性系

属性 電気

溜め撃ち マグポルト

**特性**  
電気属性のチップを溜め撃ちで使うと攻撃力が2倍になる

Bボタン+左で磁場を発生させ、前方の敵を移動できなくなる

## ジャイロソウル



対応チップ 風系

属性 無

溜め撃ち トルネードアーム

**特性**  
風系チップを使うと背中のジャイロが回転する。転回中一度だけ風系のチップと無属性のチップの攻撃力が2倍になる

## バームソウル



対応チップ 炎属性系

属性 炎

溜め撃ち ファイアバルカン

**特性**  
+40される  
炎属性の攻撃チップを溜め撃ちで使うとナバームボムを発射する

## ゲーテソウル



対応チップ カーシル系

属性 無

溜め撃ち スコープガン

**特性**  
隠身時に隠れている敵をを見つけ出す

カスタム画面でシャッフルボタンが出現し、選べるチップを変更できる

## メディソウル



対応チップ リカバリ系

属性 無

溜め撃ち カプセルレボム

**特性**  
カスタム画面で調合チップが出現し、チップと組み合わせることで、特殊効果を付加することができる

# リベレートミッション

レビュア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パネルや様々な種類(P.33参照)のパネルにより、ダークロイドへの道が塞がれています。パネルをリペレート(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ベレートミッションの目的です。

## リベレートミッションの

### 勝利条件

あなたの闇の穴パ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、リベレートミッションは成功です。

## リベレートミッションの

### 敗北条件

チームメンバー全員のHPが0(行動不能)になった場合、リベレートミッションは失敗になります。

## リベレートミッションの流れ

### プレイヤーフェイス

ナビを操作し、パネルをリペレート(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、闇の穴パ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)します。プレイヤーに迫ってきて、攻撃をしかけてきます。



## リベ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
- オーダーポイント(P.33参照)



<b>十字ボタン</b>	使用ナビの移動
<b>Aボタン</b>	コマンド画面でカーソルの移動
<b>Bボタン</b>	コマンド画面を開く、コマンドの決定
<b>Rボタン</b>	Bボタンを押しながら移動でダッシュ
<b>Lボタン</b>	コマンド画面を閉じる
<b>STARTボタン</b>	使用ナビのさりかえ
<b>SELECTボタン</b>	カメラ移動
	撤退コマンド
	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。



<b>十字ボタン</b>	使用ナビの移動
<b>Aボタン</b>	バトルチップを使う
<b>Bボタン</b>	バスター(ためめちも可能)
<b>Rボタン</b>	使用ナビが向きを変える(はさみうちのときのみ)
<b>Lボタン</b>	使用ナビが向きを変える(はさみうちのときのみ)
<b>STARTボタン</b>	ポーズ
<b>SELECTボタン</b>	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ければ多いほど、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

ムゲージ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

経過すると、敵をすべて倒してい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ィレートできた場合は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、ナビによつて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、そのナビは次のプレイヤーフェイズで行動不能になってしまいます。行動不能のフェイズが終了すると、HPがいくらか回復し、再び行動できるようになります。

## リベレートミッション

### コマンド画面

フィールド画面でAボタンを押す  
とコマンド画面を開くことができます。



### リベレート

目の前のパネル(P.33参照)をリベレート(解放)します。選んだパ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イベントが発生したりします。ただし、目の前にリベレート可能なパネルが無い場合は、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

チームメンバーは攻撃に特化してたり、仲間を守ることができたり、ナビの特性に合った専用コマンド(P.34、35参照)を持っている。メンバーの持つ専用コマンドをリベ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回使用することにオーダーポイント(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。

### おにちしない

やす 休むことでHPを少し回復して、行動を終了します。

### オーダーポイント

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ントで、リベレートミッションに大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

専用コマンドを使用すると、オーダーポイントを1消費します。ポイント自体は、「アイテム入りダークパネル」等をリベレートした時に回復することができます。



### パネルの種類

リベレートミッションで登場するパネルの一部を紹介します。

	通常パネル	通常に移動することができます。
	ダークパネル	移動することはできません。リベレートコマンドを実行すると戦闘に入ります。
	アイテム入りダークパネル	リベレートに成功すると、アイテムが手に入ります。
	ガーディアンの穴	ガーディアンが生まれるパネルです。必ずリベレートしなければなりません。
	?パネル	プレイヤーを助けるイベントが発生します。イベントはルーレットによって決まります。

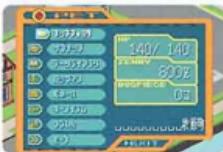
## チームメンバー紹介

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ブルースのメンバーを紹介します。



# PET画面

が めん  
フィールド画面でSTARTボタンを押すと、PET画面に入ることができます。



## チップフォルダ

つか  
い  
の  
もの  
うな  
です。ゲー  
が進むことによ  
てチップフォルダ  
2つと予備  
1つを同時に持つ  
ことができます。  
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  
ることができます  
が、予備  
は編集す  
くことができ  
ない固定  
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  
くことができます。

## コカルダの装備

エクイップ  
「EQUIP」と表示されているのが、現在装備している  
フルダです。変更したいときはそのフルダを選んで  
Aボタンを押し、「そろび」を選んでください。

## コカルダ編集

編集したいフルダを選んでAボタンを押し、「へん  
しゅう」を選んでください。決定するとフルダ編集画  
面に移ります。

## フルダ編集画面



へんしゅうが めん  
がわ  
がめん  
がわ  
がめん  
フルダ編集画面では、フルダ側の画面とリュック側の画面とを  
じょり  
+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。そのへ、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3段階分け

せいのう おう だんかい  
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  
ダークチップがあります。使ってしまうとナビに悪影響が  
起るといわ  
れています。

### スタンダードチップ

わく はいいろ  
棒が灰色

### メガクラスチップ

わく あおいろ  
棒が青色

### ギガクラスチップ

わく あかいろ  
棒が赤色

### ダークチップ

わく どろきいろ  
棒が紫色

それぞれフルダに入る際のルールが違ってきます。  
詳しくは次のページの「フルダ編集のルール」を  
ご覧ください。

へんしゅう  
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 必ず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(コードが違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てラ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みれば戦闘を有利に運べるところ間違いなしです。 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ことができます。また、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たり、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メモリ切り替えることができます。チップの右側に付いている星はアレ度を表していて、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?

## PAGE

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で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

あてに届いたE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。

## ツフレン

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

現在のフ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。

## ナビカスタマイザー

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

まず所持プログラム欄から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ツが現れるので、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

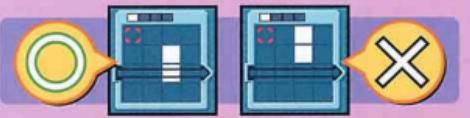
すでにメモリMAP上にあるプログラムパーツを外したいときは、+字ボタンの左を押してください。カーソルがメモリMAP上に移動します。外したいプログラムを選択すると「もどす・うこかす」という選択肢が表示されるので「もどす」を選んでください。「うこかす」を選ぶと、再びそのプログラムをMAP内で移動させることができます。またSELECTボタンを押せば、すべてのパーツを一度に外すことができます。

## ナビカスタマイザー

### 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。

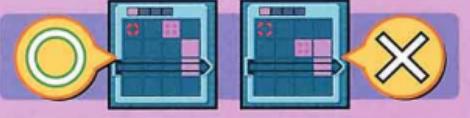
**ルール1** プログラムバーツはコマンドラインの上にかかるよ  
うに置くこと。1マスでもかぶっていればOKです。



**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  
にすること。



メモリMAPの上部に  
組み込んだ色の表示が  
で出ています

### RUN

プログラムをセットし終えたら、RUNを  
選んでください。(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。



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こる異常のこと)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ウインドウを見てみましょう。  
(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)もしくはワイヤレスアダプタ(別売り)を使ってチップやプログラムのトレーード(交換)、ネットバトル(対戦)などで遊ぶことができます。まず、使用的する通信機器を選択して通信の準備をしてください。

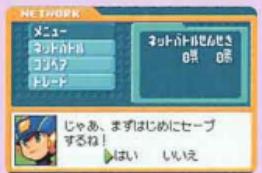
▶ 通信の準備についてはP.2~5をご覧ください。

## つうしんきのう 通信機器の選択



つうしん  
通信ケーブル(別売り)かワイヤレスアダプタ(別売り)どちらの通信機器を使って友達と通信するのかを選択してください。

がめん  
つうしん画面に入ると、  
まずは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。



## ワイヤレスアダプタでの通信について

しようえき  
ワイヤレスアダプタの使用を選んだときに、この画面に移ります。

### 名前とコメントの入力

ともだち つうしん  
友達と通信したときに表示されるフレイ  
なまえ  
ヤーの名前とコメントを入力します。名  
まえ  
前は5文字、コメントは11文字まで入力することができます。

じゅうじ +字ボタン	ちじせんたく 文字選択カーソル移動
Aボタン	けってい 決定
Bボタン	パックスペース
Rボタン	わじにわくじゆふん 文字入力部分のカーソルが右に移動
Lボタン	わじにわくじゆふん 文字入力部分のカーソルが左に移動
スタートボタン	けってい 決定
セレクトボタン	カーソルが「決定」に移動
SELECTボタン	しう 使用しません

にゅうよく  
かんりょう  
入力が完了したら、「はい」を選ぶとコメントの入力は終了です。

## ワイヤレス通信画面

おやき こき せんたく  
まず、親機か子機の選択をします。選択  
おえ つうしんまじょうたい  
し終えたら通信待ち状態になります。  
おやき こき づらひもいて  
親機は「子機に通信相手として選んでもらったとき」、子機は  
つうしんかのう あいてて み  
「通信可能な相手が見つかったとき」に、それぞれ相手の名前と  
かみじょうひ りょうじ  
コメントが画面上に表示されます。(通信相手のリストが表示さ  
あいた  
れている間はL・Rボタンでシャッフルすることができます。)  
なか つうしん えら  
その中から通信する相手を選んでください。

## つうしんきのう 通信機能について

### ネットバトル

ともだち つらしないたいせん  
友達と通信対戦をします。  
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

せんしゆふ  
1戦勝負のバトルです。

### トリプルバトル

れんせんごこな  
ほんせんしゅ  
ほう  
か  
3連戦行い、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

かま  
勝ち負けのカウントされない練習バトルです。

### ほんばん

かま  
勝ち負けが対戦成績にカウントされます。さら  
かま  
ほう  
ま  
う  
に、勝った方が負けた方からチップを1枚奪取  
ま  
い  
ります。(どちらかのリュックにギガクラスとダー  
い  
クチップ以外のチップが1枚もない場合は、この  
ま  
た  
イ  
プ  
を  
選  
ぶ  
こ  
と  
は  
可  
能  
で  
す)

### ふたり

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

### ルール

あいて  
ヒットポイント  
相手のHPを0にした方が勝者となります。

### 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 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

### データクリクリペア

たが  
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  
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  
めい  
ブ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  
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、  
すぐ  
ほう  
こうしん  
優れている方のタイムに更新されます。

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  
アプ  
ともだちどうし  
つよ  
さううう  
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

### バトルヨコヨコトレード

なか  
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  
そぞう  
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  
かにん  
ると確認をしてきますので、そこで2人ともが“はい”を選ぶと  
かんじよう  
トレード完了です。もし、チップを誰かにあげたい場合は、もう  
う側の人が“なし”を選んでトレードしてください。

### ヨコヨコトレード

わく  
ゲーム中にナビカスを手に入れると、プログラムのトレードがで  
うほ  
て  
い  
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  
かくにん  
わると確認をしてきますので、そこで2人ともが“はい”  
えら  
かんじよう  
を選ぶ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。

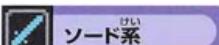


## 攻撃力

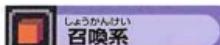
チップには1ヒットで敵に与えるダメージ量が表示されています。基本的に攻撃力が高い方が有利なわけですが、攻撃範囲やヒット数、それに属性を考えると必ずしもそうとは限りません。状況に応じたチップを使っていきましょう。なお、攻撃型ではない、サポート型のチップなどには攻撃力の表示はありません。

## 系統

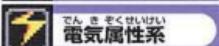
そのチップの特性を表すもので、全12種類あります。



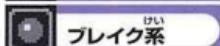
ソート系



召喚系



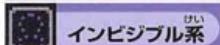
電気属性系



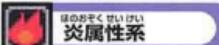
ブレイク系



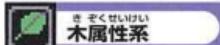
風系



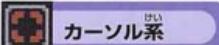
インビシブル系



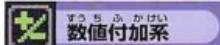
炎属性系



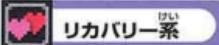
木属性系



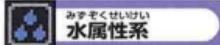
カーソル系



数値付加系



リカバリー系



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で一緒に選ぶことができるのに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、\*(アストリスク)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 OPQRSTUVWXYZ

## 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。ぜひ探しながらしてみてください。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。

# トレーダーとアイテムについて

## こう りやく て び 攻略の手引き

### チップトレーダー

すうせい い あたら  
いらないチップ数枚を入れると新し  
いチップが1枚出てくるマシンで、何  
か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。



### ナンバートレーダー

ちゅう お  
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

せかい い あたら  
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

すず て  
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

##### HPメモリ

ヒットポイント  
ロックマンのマックスHPが20増えます。

#### その他 アイテム

##### Pコード

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

### ヒットポイント さ HPに気をつけよう

ヒットポイント せんとう お かいふく  
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 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  
げん ヒットポイント かいふく じゆうぶん せんとう お ひきかえ  
現して、HPが回復することもあります。

### フルシンクロを維持していこう！

せんとう お へいじょう  
ココロウンドウは戦闘が終わると平常にもどります。しかし  
じょんたん せんとう お ほんとう  
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  
さいじよ つづ せんとう お ほんとう  
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  
じゅうさい たたか ぱあい へいじょう お  
トしたり、ボス敵と戦う場合は平常に戻ってしまいます。

### 地形を活用しよう

ちけい つか たたか ゆうり はこ  
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、  
ほのぼのくわい こなげき いのくわい ほい  
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  
のんき ぞくめい こなげき お いのくわい ほい  
で電気属性の攻撃を当たとも、威力が2倍になります。

### ヒグレヤの取り寄せサービス

すず と よ おこ  
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  
いちちらん ひょうじ  
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  
なまえ と よ おこ  
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、  
さんよう く あ りよう  
ライブラリコンペ(P.47参照)と組み合わせて利用するとよ  
いかどう。ただし中には取り寄せられないチップも  
そんざい 存在するようです。

## ママの用語解説

エグゼ  
**EXE**

プログラムには名前の後ろに「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べきがあるので、何かを実行するプログラムには、名前(例)の後に「EXE」とつける。



### トランスマッシュン

プログラムデータを送ることを言う。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ュンしている。

### デリート

「消去する」って意味よ。もしナビがデ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。

### ワーバー

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

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で、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する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八通り方

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  
出現ヨマシド**

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



太陽少年ジャンゴ  
太陽少年ジャンゴ

© 2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan

# メニュー画面

クロスオーバーパーティーを選択すると、メニュー画面になります。

**エグゼ**



**ソクタイ**



クロスオーバーパーティー 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。文字の入力の方法はP.45をご参照ください。ソクタイ側ではゲーム中の名前が使われます。

ゲームのせつめい クロスオーバーパーティー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。クロスオーバーパーティー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。

通信相手が見つかると名前とコメントがリストに表示されますので、その中から対戦相手を選んでください。選び終えるとバトルに入ります。(通信相手が表示されている間、L・Rボタンで通信相手のリストを更新することができます。)

エグゼ側から対戦をしごこまれた場合、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。

# 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)

**Lボタン** +字ボタン

**Aボタン** カーソル移動

**Rボタン** 決定

**Lボタン** バトルチップの説明表示

**STARTボタン** 使用しません

**SELECTボタン** カーソルがOKに移動

カスタムウインドウを一時的に非表示



## ソクタイ:インターバル画面

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

魔法の選択

**Lボタン** +字ボタン

**Aボタン** 使用しません

**Rボタン** 武器の選択

**STARTボタン** インターバル終了

**SELECTボタン** ブロッキング使用のON/OFF

魔法の選択

55

# アクション画面と操作方法

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



### +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 Lボタン 使用しません

### STARTボタン

使用しません SELECTボタン 使用しません

## ゾクタイ



### +字ボタン

ジャンゴの移動

### Aボタン

使用しません

### 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

## バトル

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



### 勝利条件

以下の条件を満たした場合に勝利となります。

### エグゼ

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

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戦闘の違い

### エグゼ

カスタムゲージが満タンになると、自動的にカスタム画面に入ります。

ソウルユニゾンすることはできません。

### ゾクタイ

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。クロスオーバー戦闘では、太陽チャージはできません。したがって太陽ゲージもありません。  
魔法の効果も本編とは異なります。

### マックスモード

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

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

ゾクタイ

## 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 スピア(槍)
青色オジャマバット	バットキャノン2 ソード(剣)
緑色オジャマバット	バットキャノン3 ハンマー(鉄)
赤色オジャマバット	カウンター 背後から攻撃
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効果を発揮します。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



エグゼ側

黄色オジャマバット

敵エアリにララチューバーが出現

青色オジャマバット

敵エアリにメットールが出現

緑色オジャマバット

ヒットポイントがいくつも回復

赤色オジャマバット

シェードマンが必殺技を使う

ビッグノイズを使う

ゾクタイ側

ジャンボにステータス異常が発生

シェードクロウ召喚

ヒットポイントがいくつも回復

ブロッキング

そのカスタム画面時、もしくはインターバル画面時に相手から送ってきたオジャマバットをね返し、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、ブロッキングは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

結果	
ねっぽ	00:56:38
ジャング	00:56:38
今回のクロスオーバーイン	18
クロスオーバーポイントの合計	42
00:56:38	60

リザルト	
ジャンゴ	00:55:05
LOSE	00:55:08
今回のクロスオーバーイン	0002
クロスオーバーポイントの合計	0134

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。勝敗に関わらずもうことができますが、勝った場合やオジャマバッタを多く送つた方が、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「ゾクタイトレーダー」でポイントを消費して、新しいチップやアイテムを手に入れることができます。

### ゾクタイト

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。

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

ほんきゅうにほんこないほんぱいしじょうしうぎうもくべき  
日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の  
むだんくせいほんじだいほんじ  
使用や無断複製および販賣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

たんしょくたんしょくたんしょく  
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、  
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。

\*シナーやベンジンなどの揮発油、アルコ

ルは使用しないでください。



## 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

しきりゆききかせいたんばんぜんじゅういはら  
商品の企画・生産には万全の注意を払  
まへいひこどさとうお  
っておますが、万一誤動作等を起こす  
い  
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