

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 画面の見かた

10 アイテム

11 武器

12 特殊アイテム

困ったときは

13 お問い合わせ先

## 1 安全に使用するため

### ごあいさつ

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、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」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

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するため」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

## 警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によつて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、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

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

本品は日本国内だけの販売とし、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。

©CAPCOM CO., LTD. 1988, 2012  
ALL RIGHTS RESERVED.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DS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。

CTR-N-TA5J-JPN

## 2 ゲーム紹介

『ロックマン2 Dr.ワイリーの謎』は、ロックマンを操作するアクションゲームです。武器や特殊アイテムを使い分けながら、ステージクリアをめざします。



ロックマン

### ロックマン

ライト博士の開発した人間型ロボット“ロック”。家庭用ロボットとして造られたが、Dr.ワイリーの悪の野望を阻止するため、ロックは戦闘用ロボット“ロックマン”として生まれ変わったのである。

## ステージでの操作方法

移動	+
ハシゴの上り下り	+
ハシゴから手を離す	Ⓐ
ジャンプ	Ⓐ
攻撃	Ⓑ
装備中の特殊アイテムを使う	Ⓑ
武器セレクト画面の表示※	START
選択	+ (武器セレクト画面のとき)
決定	START (武器セレクト画面のとき)

※装備を変更しないで武器セレクト画面を閉じる場合は、装備中の武器を選んで **START** を押します。

## その他の操作方法

選択



決定

START

+と○、Ⓑとⓧ、SELECTとⓎは同じ操作ができます。

### スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

□+Rを同時に押しながらYを押すと、1台の3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

## 5 ゲームの始めかた

ストーリーが流れた後に、タイトル画面が表示されます。ストーリーは、**START**を押すとスキップできます。

タイトル画面で **START** を押すと、メニュー画面が表示されます。

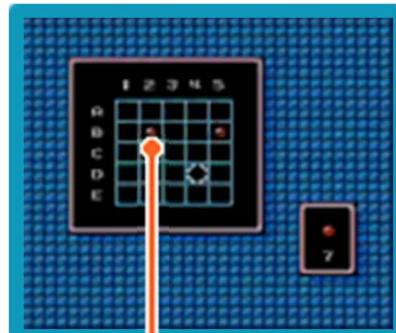
### メニュー画面

最初から遊ぶ場合は「START」を、続きたちから遊ぶ場合は「PASS WORD」を選び、**START**を押します。



### 続きたちから遊ぶ場合

パスワード（チップの配置）を以下の操作で入力します。



チップ

※パスワードは、ステージクリア時やゲームオーバー（→8）時に表示されるメニューで「PASS WORD」を選び、**START**を押すと確認できます。

※ロックマンの残り数やライフエネルギー、武器エネルギー（→9）は初期状態で始まります。

カーソルの移動

+

チップを置く

Ⓐ

チップを戻す

Ⓑ

## 6 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中  
断され、下画面にHOMEメニューが表示  
されます。「おわる」をタッチすると、ゲ  
ームの進行状況をセーブ（保存）して終了  
します。これをVC中断機能といいます。  
詳しくは、「VCで使える機能」のページを  
ご覧ください。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

## VC中断機能

 HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に  HOME を押すと、下画面に HOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、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状況は消えます。**

## VCメニュー

ゲーム中に下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。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



有効時



無効時

**※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。**

## まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、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の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中にR+START+⊗を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

## まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
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。

### ●ゲームの内容をバックアップする

バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

### ●バックアップしたデータをよみこむ

バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※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。

## まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。  
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

## ステージセレクト画面

ステージを選び、  
**START**を押します。  
「Dr. WILY（ワイリー）」のステージは、  
他の8つのステージを  
すべてクリアすると、  
選べるようになります。



## ステージクリア

ロックマンを操作して、敵を倒したり、トラップを回避したりしてステージを進みます。ステージの最後にいるボスを倒すと、ステージクリアです。

## 武器と特殊アイテム

武器セレクト画面（→9）で、使用する武器や特殊アイテムを変更できます。

### 武器

最初はロックバスターのみを装備しています。ボスを倒すと、そのボスが持っていた武器が手に入ります（→11）。

### 特殊アイテム

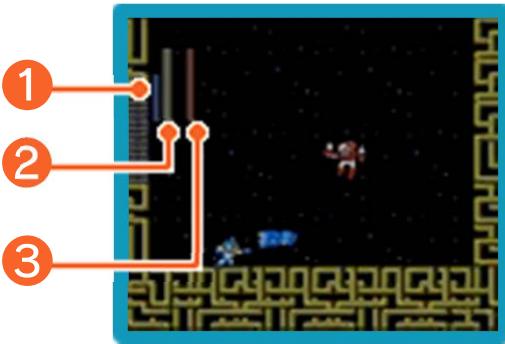
特定のボスを倒すと、手に入ります（→12）。

## ミスとゲームオーバー

ロックマンの残り数（→9）が0のときにミスすると、ゲームオーバーです。次の場合にミスとなり、残り数が1減ります。

- ・ライフエネルギーがなくなる
- ・穴に落ちる
- ・特定のトラップに当たる

ゲームオーバー時に表示されるメニューで「CONTINUE」を選ぶと、ステージの最初からやり直せます。「STAGE SELECT」を選ぶと、ステージセレクト画面に戻ります。



### ① 武器エネルギー

装備中の武器や特殊アイテムを使うのに必要なエネルギーです。武器などを使うと減ります。

※ロックバスターを装備しているときは表示されません。

### ② ライフエネルギー

ロックマンの体力です。攻撃を受けると減ります。

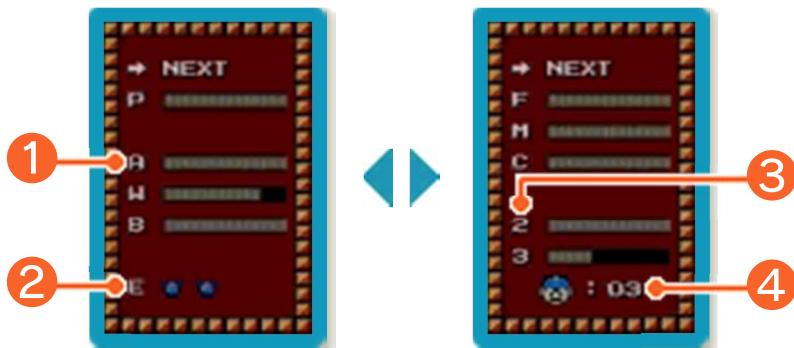
### ③ 敵エネルギー

ボスの体力です。

※ボスと戦っているときに表示されます。

# 武器セレクト画面

「NEXT」を選び **START** を押すと、表示が切り替わります。



## ① 武器と武器エネルギーゲージ

武器は、アルファベットで表示され（→11）、それぞれに武器エネルギーゲージが設定されています。

※ロックバスター（P）には、武器エネルギーゲージの代わりに、ライフエネルギーが表示されます。

## ② 持っているエネルギー缶（→10）

## ③ 特殊アイテムと武器エネルギーゲージ

特殊アイテムは、数字で表示されます（→12）。

## ④ ロックマンの残り数

## 10 アイテム

ステージ内に置かれていたり、敵を倒したときに出現したりします。

### ライフエネルギー



小を取るとライフエネルギーが2、大を取ると10回復します。



### 武器エネルギー



小を取ると武器エネルギーが2、大を取ると10回復します。回復できるのは、装備中の武器・特殊アイテムのみです。



### エネルギー缶



使用すると、ライフエネルギーが全回復します。最大で4つまで持つことができます。

### 1UP



ロックマンの残り数が1増えます。

## ロックバスター (P)



最初から持っています。何度でも使用できます。

## アトミックファイサー (H)



Ⓐを押し続けてから離すと、より大きな威力の炎の弾を発射します。Ⓑを押している時間が長いほど威力が上がりますが、武器エネルギーが多くの消費します。

## エアーシューター (A)



3つの竜巻を発射します。

## リーフシールド (W)



木の葉がロックマンの周りを回転するバリアになります。+を押すと、その方向に木の葉が飛んでいきます。

## バブルリード (B)



地形に沿って移動する泡を発射します。発射した場所より高いところへは、移動できません。

## クイックブーメラン (Q)



手元に戻ってくるブーメランを発射します。Ⓐを押し続ける間、連続で発射します。

## タイムストッパー (F)



一定時間、敵やトラップの動きを止めます。一度使用すると、武器エネルギーがなくなるまで使い続けます。

## メタルブレード (M)



金属の刃を発射します。+ + Ⓢ で、8方向に打ち分けられます。

## クラッシュボム (C)



壁に当たると張りついて、一定時間後に爆発します。敵に当たったときは、爆発はしませんがダメージを与えます。

### アイテム1号 (1)



上に乗ると上昇できます。画面上に3つまで出すことができ、1つ出すごとに武器エネルギーを2消費します。

### アイテム2号 (2)



上に乗ると水平に移動できます。壁に当たるまで移動し、使用している間、武器エネルギーを消費します。

### アイテム3号 (3)



使用すると自動的に壁に張りつき、上に乗ると壁に沿って上昇できます。使用している間、武器エネルギーを消費します。

特殊アイテムを使用している間は、攻撃や武器の変更ができません。

## 13 お問い合わせ先

### 『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

ニンテンドー3DS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。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。