

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 仲間のサポート

困ったときは

13 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『ロックマン5 ブルースの罠!?』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に

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に」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っ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. 1992, 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-TBEJ-JPN

『ロックマン5 ブルースの罠!?』は、ロックマンを操作するアクションゲームです。武器や仲間のサポートを使い分けながら、ステージクリアをめざします。



ストーリー

時はAD20XX年。

Dr.ワイリーとの戦いに明け暮れるロックマンも、前回の戦いから2ヶ月経ち、しばしの休息をとっていた。

「博士、ブルースはいったい何者なのですか？」

ロックマンはライト博士に疑問に思っていた事を聞いてみた。

「うむ...。」しかし、ライト博士から明確な答えはなかった。

そこへDr.コサックから、ロックマンの新しいサポートロボット“ビート”が完成したとの連絡が入った。

さっそくロックマンはDr.コサックの研究所へ出かけた。

ロックマンがDr.コサックのリビングでカリンカと話をしていると、突然ライト博士からのTV電話がかかってきた。

「はっきり確認は出来んが、ブルースが謎のロボット軍を率いて都市を攻撃しているらしいんじゃ!!」

「そんな!？」急いで引き返して来たロックマンの見たものは、ライト博士をさらっていくブルースの姿だった。ブルースがなぜ!? しかし今は追いかけるしかない。

謎のロボット軍団を率いるブルースVSロックマンの戦いの火ぶたは今、切って落とされた!!

ロックマン

もともとは、家庭用のお手伝いロボットだったが、Dr.ワイリーの野望を阻止すべく、生みの親であるライト博士が戦闘用ロボットロックマンに改造した。正義感あふれる心優しき少年である。

このゲームでは、連れ去られたライト博士を助ける為に敵と戦う。

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	(A)
ジャンプ	(A)
スライディング	 + (A)
ショット	(B)
スーパーロックバスター	(B)押し続けて離す（ロックバスターを装備しているとき）
ラッシュを呼び出す	(B)（ラッシュのサポートを選んでいるとき）
ビートを呼び出す	(B)（ビートのサポートを選んでいるとき）
武器選択画面の表示※	
選択	 （武器選択画面のとき）

決定

Ⓐ / START (武器選択画面のとき)

※装備を変更しないで武器選択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。

4 1Pと2Pの切り替え

L + **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。

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

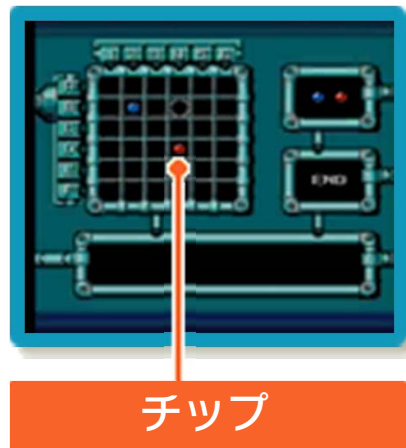
タイトル画面

最初から遊ぶ場合は「GAME START」を、続きから遊ぶ場合は「PASS WORD」を選びます。



続きから遊ぶ場合

パスワード（チップの配置）を以下の操作で入力します。チップの色→配置する場所の順に決定します。入力が終わったら「END」を選び、**Ⓐ**を押します。



※パスワードは、パスワード画面（→8）に表示されます。

※ロックマンの残り数やライフ残りエネルギー、武器残りエネルギー、エネルギー缶とミステリー缶の残り数（→9）は、初期状態で始まります。

※「PASS WORD ERROR」と表示され、ゲームを進められなくなった場合は、VCメニュー（→7）を表示させ、「リセット」をタッチしてください。

カーソルの移動	+
色の決定、場所の決定 ・ 取り消し	Ⓐ
チップの色を選び直す	Ⓑ
「END」を選ぶ	START

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。

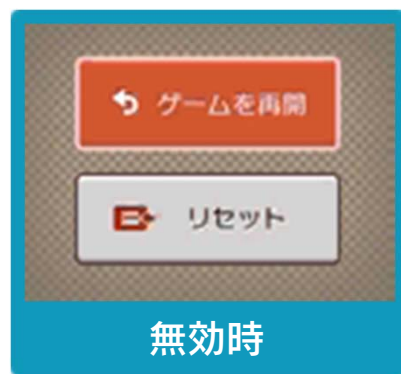
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。



※「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 + X 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。

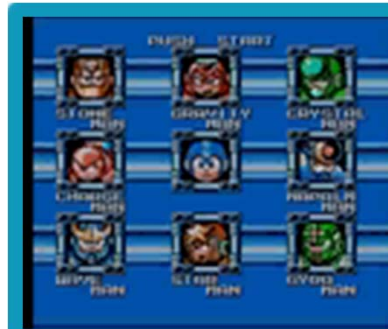
まるごとバックアップ機能が無効の時



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。

ステージ選択画面

ステージを選びます。クリアしていないステージには、ボスの顔が表示されます。クリアしたステージを選ぶこともできます。



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。

※一度クリアしたステージは、ボスの部屋までたどり着くとステージクリアです。

武器と仲間のサポート

武器選択画面（→9）で、使用する武器や仲間のサポートを選ぶことができます。

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）。

仲間のサポート

最初はラッシュコイルのみ使用できます。特定のボスを倒したり、ロックマンプレート（→10）をすべて集めると、仲間のサポートが追加されます（→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。

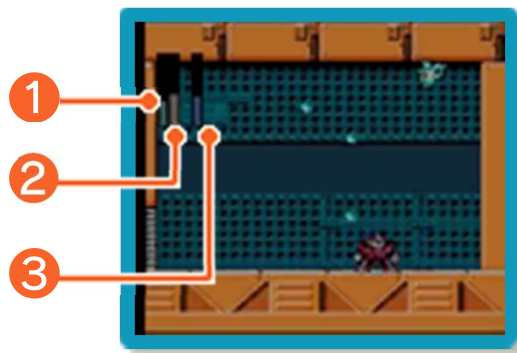
- ・ライフエネルギーゲージがなくなる
- ・穴に落ちる
- ・特定のトラップに当たる

パスワード画面

ステージクリア時やゲームオーバー時に表示されます。

「STAGE SELECT」を選ぶと、ステージ選択画面を表示します。

「CONTINUE」を選ぶと、同じステージを最初からプレイします。



① 武器エネルギーゲージ

装備中の武器や仲間のサポート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 ライフエネルギーゲージ

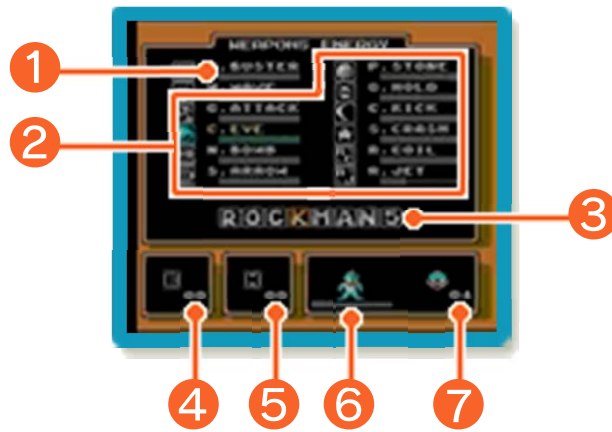
ロックマンの体力です。攻撃を受けると減ります。

③ 敵エネルギーゲージ

ボスの体力です。

※ボスと戦っているときに表示されます。

武器選択画面



① ライフ残りエネルギー

② 武器残りエネルギー

武器や仲間のサポートは、それぞれに武器エネルギーゲージが設定されています。

③ 集めたロックマンプレート

手に入れたロックマンプレートが表示されます。すべて集めると、ビート（→12）の武器残りエネルギーが表示されます。

④ エネルギー缶（→10）残り数

⑤ ミステリー缶（→10）残り数

⑥ 装備中の武器の残りエネルギー

⑦ ロックマンの残り数

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ゲージが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ゲージが2、大を取ると10回復します。回復できるのは、使用中の武器・仲間のサポートのみです。

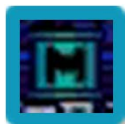


エネルギー缶



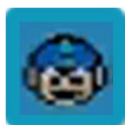
使用すると、ライフエネルギーゲージが全回復します。最大で9つまで持つことができます。

ミステリー缶



使用するとさまざまな効果があります。1つだけ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。最大で9まで増やすことができます。

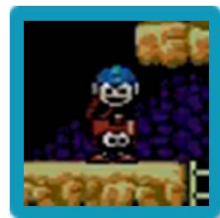
ロックマンプレート



最初に選べる8ステージに1つずつあります。「R、O、C、K、M、A、N、5」の8種類があり、すべて集めるとビートを呼び出せます。

お助け“エディー”

特定の場所で登場し、アイテムをランダムで1つ出してくれます。



ロックバスター (R.BUSTER)



何度でも使用できます。

ウォーターウェーブ (W.WAVE)



3本の水柱を発射します。水柱は地形に沿って進み、敵の弾をかき消します。

ジャイロアタック (G.ATTACK)



プロペラを発射します。プロペラは十字を押して、1回だけ進行方向を変えられます。

クリスタルアイ (C.EYE)



壁に当たると3つに分裂する水晶玉を発射します。分裂した水晶玉は、壁や地面に当たると反射します。

ナパームボム (N.BOMB)



地面を転がる強力な手榴弾「しゅりゅうだん」を発射します。手榴弾は敵に当たるか、一定時間が経過すると爆発します。

スーパーアロー (S.ARROW)



上に乗ることができる矢を発射します。壁に当たった矢は、しばらくの間、張りつきます。

※矢は画面上に3本まで出せます。

※矢に乗っている間は、武器エネルギーゲージを消費します。

パワーストーン (P.STONE)



ロックマンの周囲に拡散する3個のパワーストーンを発射します。

グラビティーホールド(G.HOLD)



画面上のすべての敵にダメージを与えます。

※一部の敵を除きます。

チャージキック (C.KICK)



スライディングがチャージキックに変化し、敵を攻撃できるようになります。

スタークラッシュ (S.CRASH)



⑥を押すと星が現れ、ロックマンの周囲を回転するバリアになります。もう一度⑥を押すと、星を発射します。

ニューラッシュコイル (R.COIL)



上に乗ると高くジャンプできます。

ラッシュジェット (R.JET)



上に乗ると、ラッシュが向いている方向に移動をはじめます。
 十字で高度を変えることができます。移動している間、武器エネルギーゲージを消費します。
 ※壁などにぶつかると、ラッシュは去っていきます。

ビート (BEAT)



ロックマンの周囲を飛び、敵に体当たりをします。体当たりをするたびに、武器エネルギーゲージを消費します。

仲間のサポートを中止するときは、武器選択画面を表示させます。

『ロックマン5 ブルースの罠!?!』
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。