

1 ご使用になる前に

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）と消去

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 ライドアーマー

11 アイテム

12 パワーアップパーツ

13 特殊武器

困ったときは


14 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

ごあいさつ

このたびは『ロックマンX サイバーミッション』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、この電子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。

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. 2000, 2013

ALL RIGHTS RESERVED.

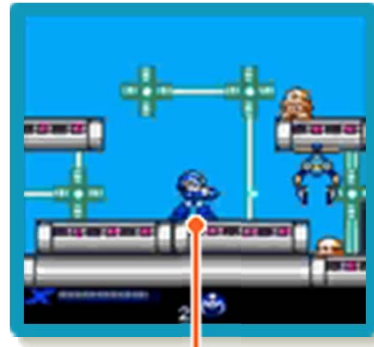
GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

「ロックマン」は株式会社カプコンの登録商標です。

CTR-N-QAZJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『ロックマンX サイバーミッション』は、スーパーファミコンで発売された『ロックマンX』と『ロックマンX2』の世界を、ゲームボーイカラー版として1つにまとめたアクションゲームです。主人公の「エックス」を操作してステージを進み、ボスを倒していきます。



エックス

3 操作方法

基本の操作方法

移動	⬆
ハシゴの上り下り	⬆
ダッシュ	⬆+Ⓐ/⬆同じ方向に素早く2回押す
ジャンプ	Ⓐ
ダッシュジャンプ	Ⓐ（ダッシュ中）
壁蹴り	壁の方向に⬆+Ⓐ（壁に触れているとき）
攻撃	Ⓑ
チャージショット	Ⓑ押し続けて離す
サブ画面の表示	SELECT
選択	⬆（サブ画面表示中）
決定	Ⓐ / SELECT（サブ画面表示中）

キャンセル	Ⓑ (サブ画面表示中)
メッセージを進める	Ⓐ

ライドアーマー (→10) に乗っているときの操作方法

移動	⬆
ダッシュ	⬆+Ⓐ/⬆同じ方向に素早く2回押す
ジャンプ	Ⓐ
ダッシュジャンプ	Ⓐ (ダッシュ中)
ジェット噴射	Ⓐ長押し
パンチ	Ⓑ
チャージアタック	Ⓑ押し続けて離す
ライドアーマーを降りる	⬆+Ⓐ

その他の操作方法

項目の選択	+
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ

⊕と⓪、SELECT とⓎは同じ操作ができます。

※Ⓐ+Ⓑ+START + SELECT で、ゲームをリセットしてオープニングに戻ります。

4 ゲームの始めかた

オープニングが流れたあとに、タイトル画面が表示されます。オープニングは①を押すとスキップできます。タイトル画面で①を押すと、モードセレクト画面が表示されます。

モードセレクト画面

初めから遊ぶときは「ゲームスタート」を、
続きから遊ぶときは「コンティニュー」を
選びます。



コンティニュー

ファイル1～3の中から遊びたいデータを選びます。

オートセーブ（→6）したデータがあるときは、最後にオートセーブした場所から再開できます。

※再開すると、オートセーブしたデータは消えます。

オプション

設定の変更などができます。

●キーコンフィグ

操作方法を変更します。

●オペレーション

オートチャージや連射機能のON/OFFを変更できます。

オートチャージ

チャージショットに必要なエネルギーを自動でチャージします。エネルギーがたまった状態で⑧を押すと、チャージショットを発射します。

れんしゃ

⑧を押し続けている間、自動でエックスバスター（→8）や特殊武器（→13）を連射します。


※連射機能をONにしている状態でチャージショットを使用するには、オートチャージ機能もONにする必要があります。

※連射機能をONにしている状態では、特殊武器のチャージは行えません。

●サウンドテスト

ゲーム中の音楽や効果音を聞けます。

5 ゲームの終わりがた

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。

6 データのセーブ（保存）と消去

データをセーブする

ステージクリア時やゲームオーバー時（→8）に表示されるセーブメニュー画面で、「セーブしてつづける」や「セーブしておわる」を選ぶと、選んだファイルにゲームの進行状況をセーブします。



※データを上書きするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。

オートセーブについて

メモリーユニットを通過すると、ステージの進行状況をオートセーブします。



メモリーユニット

データを消す

モードセレクト画面で「コンティニュー」→「！」の順に選ぶと、選んだファイルのデータを消します。


※データを消すときは、データの内容を十分にご確認ください。消されたデータは元に戻せません。


- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、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。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

7 VCで使える機能

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(もしくはⓧ長押し)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。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム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。



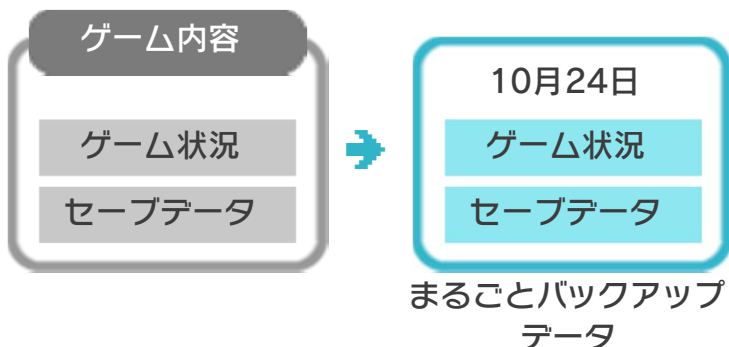
まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむ
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)

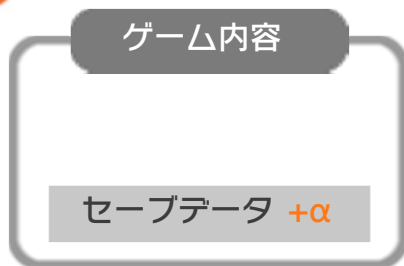
- ① 10月24日に、まるごと バックア
ップ機能を使って、ゲーム状況と
ゲーム内のセーブデータを バック
アップ (→) します。

10/24



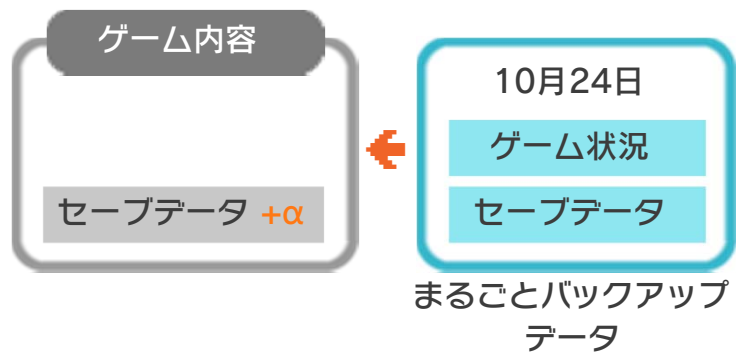
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容
(+α) をゲーム内のセーブデータに
保存します。

10/28



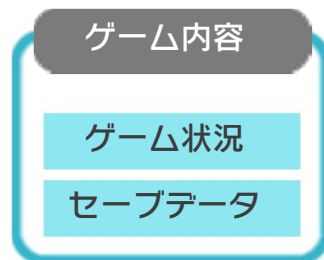
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを **よみこむ** (←)

10/28



- 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



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

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	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータ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。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、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。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

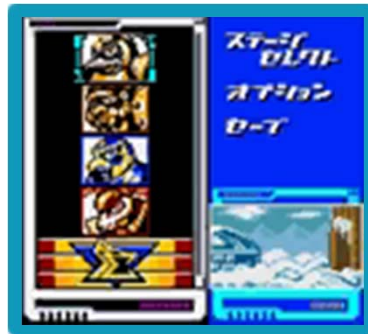
HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。

元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

8 ゲームの進めかた

ステージセレクト画面

ステージを選びます。
4つのステージのどれ
からでも始められま
す。



ステージクリア

エックスを操作して、敵を倒したりトラップを回避したりしながら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。

クリアしたステージについて

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。また、サブ画面（→9）で「EXIT」を選ぶと、ステージセレクト画面に戻れます。

武器

サブ画面で使用する武器を選べます。最初は初期装備のエックスバスターのみ使用できますが、ボスを倒すとそのボスが持っていた特殊武器も使用できるようになります。

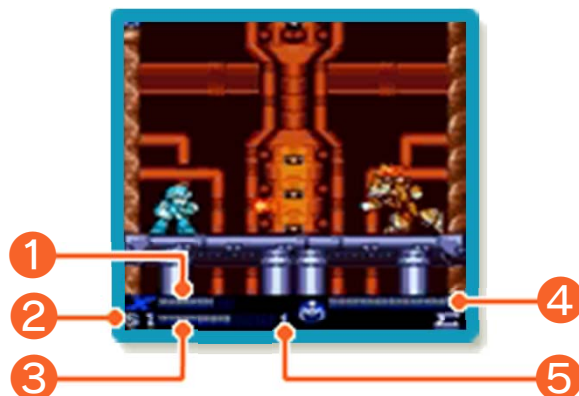
ミス

ライフエネルギーゲージ（→9）がなくなる、穴に落ちる、特定のトラップに当たるとミスになります。プレイヤーの残り数（→9）が1減り、ステージの最初からか、最後に通過したメモリーユニットから再開します。

ゲームオーバー

残り数が0のときにミスすると、ゲームオーバーになります。ゲームオーバー時に表示される画面で「リトライ」を選ぶと、同じステージの最初から再開します。

9 画面の見かた



① ライフエネルギーゲージ

エックスの体力です。ダメージを受けると減ります。

② 使用している特殊武器の名前

③ 武器エネルギーゲージ

使用している特殊武器の残りエネルギーです。特殊武器を使用すると減ります。

④ ボスエネルギーゲージ

ボスの体力です。
※ボスと戦っているときに表示されます。

⑤ プレイヤーの残り数

サブ画面



① 持っている武器

② ページアイコン



オートチャージ機能や連射機能の ON/OFFを変更できます。



手に入れたパワーアップパーツ（→12）を確認します。



操作方法を変更します。

③ 持っているサブタンク

余ったライフエネルギー（→11）をためることができるタンクです。使用すると、たまったエネルギーの量に応じてライフエネルギーゲージが回復します。

※ライフエネルギーゲージが満タンのときにライフエネルギーをとると、自動でサブタンクにたまっていきます。

④ EXIT

1度クリアしたステージで選ぶと、ステージセレクト画面へ戻ることができます。

10 ライドアーマー

特定のステージでは、ライドアーマーに乗って進めます。重なると乗り込んで、パンチで敵や障害物を壊したり、ジェット噴射で空を飛んだりできます。



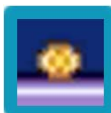
※ライドアーマーに乗っているときは、ダメージを防ぐことができます。一定回数防ぐと、ライドアーマーは壊れてなくなります。

※ライドアーマーに乗っているときは、サブ画面を表示できません。

11 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／大



小を取るとライフエネルギーゲージが少しだけ、大を取ると大きく回復します。



武器エネルギー小／大



小を取ると武器エネルギーゲージが少しだけ、大を取ると大きく回復します。

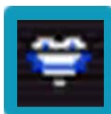


1UP



プレイヤーの残り数が1増えます。最大で9まで増やせます。

ライフアップ



ライフエネルギーゲージの上限が増えます。

サブタンク



サブタンクが1つ増えます。

12 パワーアップパーツ

エックスの能力がアップするパーツです。頭、体、腕、足の4種類があり、パワーアップカプセルに入ると手に入ります。



パワーアップ
カプセル

ヘッドパーツ

頭突きで特定のブロックを壊せます。

ボディパーツ

受けるダメージを半減します。

アームパーツ

エックスバスターで、より強力なチャージショットが撃てます。特殊武器でもチャージショットが撃てるようになります。

フットパーツ

壁蹴りでより遠くまでジャンプできます。特定のブロックを蹴って壊すこともできます。

ショットガンアイス (SI)



壁などに当たると、5つに砕けて跳ね返る氷の塊を発射します。チャージすると、氷の板を発射します。

エレクトリックスパーク (ES)



壁などに当たると、上下に分かれて飛んでいく電撃弾を発射します。チャージすると、左右に電撃の壁を発射します。

ストームトルネード (ST)



敵を貫通する竜巻を発射します。チャージすると、より強力な竜巻で上下の敵を攻撃します。

ラッシングバーナー (RB)



火の玉を発射します。チャージすると、全身に炎をまとって体当たりします。ダッシュジャンプ中に使うと、より遠くまで移動できます。

※このほかにも、さまざまな特殊武器があります。

『ロックマンX サイバーミッション』
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。