

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 VCで使える機能

## ゲームの遊びかた

7 ゲームの進めかた

8 画面の見かた

9 アイテム

10 武器

11 仲間のサポート

12 ライト研究所

## 困ったときは


13 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『ロックマンワールド4』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. 1993, 2013

ALL RIGHTS RESERVED.

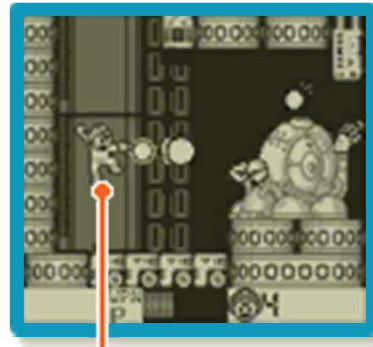
GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

「ロックマンワールド」は株式会社カプコンの登録商標です。

CTR-N-RCFJ-JPN-00

## 2 ゲーム紹介

『ロックマンワールド4』は、ファミコンで発売された『ロックマン4』と『ロックマン5』の世界を、ゲームボーイ版として1つにまとめたアクションゲームです。主人公の「ロックマン」を操作してステージを進み、ボスを倒していきます。



ロックマン

### ストーリー

AD20XX年、Dr.ワイリーの三度目の世界征服計画もロックマン達の活躍によって失敗に終わり、世界は再び平静を取り戻した。

その数カ月後、ライト博士〔はかせ〕はロックとラッシュ、ビートを連れて「世界ロボット博覧会」に参加していた。

「世界ロボット博覧会」とは毎年、全世界の科学者が世界平和のために開発した最新型ロボットを発表する博覧会である。会場には各種産業ロボット達が勢揃い〔せいぞろ〕いし、何事もなく発表が行われていたが、突如として上空の怪しい雲行きと共にUFOが現れた。「あれは...Dr.ワイリー!!」そこにいた科学者達は叫んだ。

「諸君、世界ロボット博覧会の開催おめでとう。君たちのロボットは私の世界征服のために使わせていただく。」とDr.ワイリーが言うと同時にロボット誘導電波が発信され、会場のロボット達が暴れ出した。幸いロックとラッシュは正義の良心回路が内蔵されていたために無事だったが、ビートはこの騒ぎで部品が4個外れてしまった。ライト博士は急いで研究所に戻り、ロックを戦闘用ロボット“ロックマン”に改造した。この間にワイリーが操っているロボット達は各都市に散らばり、破壊の限りを尽くしていた。しかも高性能の新型ロボット達ばかりなのでいかにロックマンといえども苦戦を強いられるのは明らかである。

「ロックマン、ビートが落とした4個の部品を探してきてくれ。それさえあればビートはおまえの位置をサーチして援護攻撃することができる。必ずDr.ワイリーの野望は食い止めなくてはいかん!!」「はい、わかりましたライト博士!」

スーパーロックバスターを装備したロックマンは敵地へと向かった....。

### 3 操作方法

#### ステージでの操作方法

移動	+
ハシゴ・階段 の上り下り	+
ハシゴ・階段 から降りる	Ⓐ
ジャンプ	Ⓐ
スライディング	+ + Ⓐ
ショット	Ⓑ
チャージショット	Ⓑ押し続けて離す（スーパーロックバスターかフラオショットを装備しているとき）
ラッシュを呼び出す	Ⓑ（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	Ⓑ（ビートのサポートを選んでいるとき）

武器セレクト画面の表示※	START
アイテム画面に切り替える	Ⓑ（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ときは、装備中の武器を選んで  
Ⓐ/ START を押します。

## ステージセレクト画面での操作方法

ライト 研究所に行く	SELECT
前半と後半のステージを切り替える※	Ⓑ

※ゲームを進めて後半のステージが現れると、できるようになります。

## その他の操作方法

選択	+
決定	Ⓐ/ START

+と○、SELECT とⓎは同じ操作ができます。

## 4 ゲームの始めかた

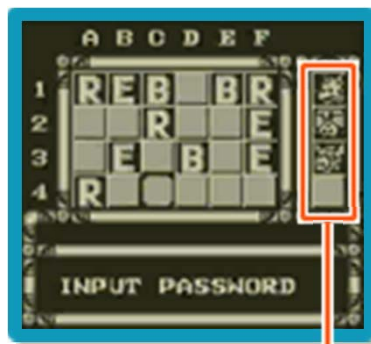
### タイトル画面

最初から遊ぶときは「GAME START」を、  
続きから遊ぶときは「PASS WORD」を選  
びます。



### 続きから遊ぶとき

パスワードを入力しま  
す。キャラクターを選  
んで④を押すと、名前  
の頭文字が配置されま  
す。入力が終わったら  
**START** を押します。



### キャラクター

※文字を消すときは、「キャラクター」の  
■を選んで配置します。

※パスワードは、パスワード画面（→7）  
に表示されます。


※持っているアイテムは引き継がれます。  
ロックマンの残り数やライフエネルギー  
ゲージなど（→8）は、初期状態で始ま  
ります。

※初期状態より残り数が多い場合は、残り  
数が引き継がれます。

カーソルの移動	+
キャラクターの選択	④
文字の配置	④
決定	<b>START</b>




## 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 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。

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。

## 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。

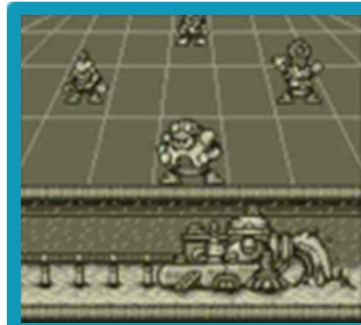
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

### ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときに**L**+**R**を同時に押しながら**Y**で切り替えます。

## ステージセレクト画面

各ステージのボスが表示され、選ぶとステージが始まります。ゲームの前半にあたる4つのステージをすべてクリアすると、新たなステージが現れます。



※一度クリアしたステージは、何度でも遊べます。

## 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

武器セレクト画面（→8）で、使用する武器や仲間のサポートを選べます。

### 武器

最初はスーパー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（→10）。

### 仲間のサポート

以下の条件を満たすと、ラッシュとビートが仲間になります（→11）。

ラッシュ	特定のボスを倒す
ビート	前半のステージにあるB.E.A.Tプレート（→8）をすべて集める

#### 後半のステージには...

W.I.L.Yプレート（→8）が1枚ずつあります。すべて集めると、最終ステージに行けるようになります。

## ミスとゲームオーバー

ロックマンの残り数が0のときにミスをすると、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

ゲームオーバーになったあとに表示されるメニューで、①を押すとステージセレクト画面に戻ります。②を押すとコンティニューとなり、同じステージを最初からプレイします。

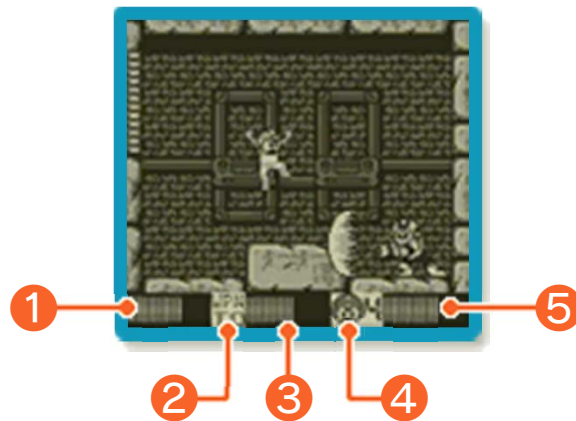
※コンティニューは何度でもできます。

### パスワード画面

ステージをクリアしたりゲームオーバーになったときに表示されます。



## 8 画面の見かた



### 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。

※スーパーロックバスター（→10）を装備しているときは表示されません。

### ② 装備中の武器

### ③ ライフエネルギーゲージ

ロックマンの体力です。ダメージを受けると減ります。

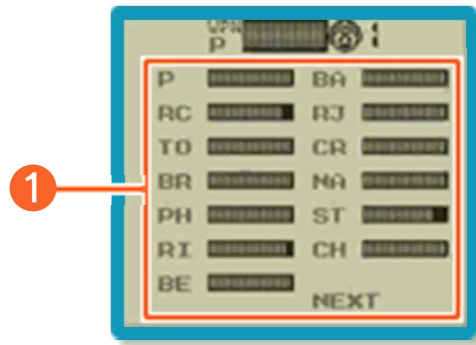
### ④ ロックマンの残り数

### ⑤ 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。

## 武器セレクト画面



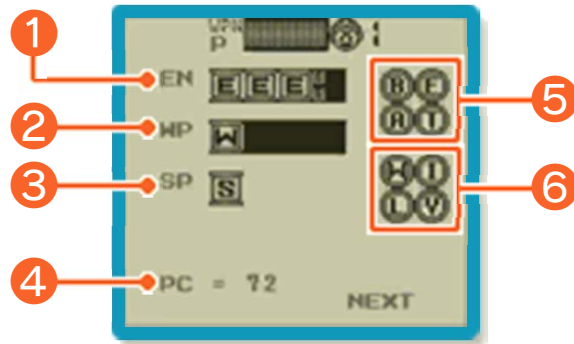
### ① 武器エネルギーゲージ

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。

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

## アイテム画面

武器セレクト画面で「NEXT」を選ぶと、切り替わります。アイテムを確認したり、使ったりできます。



① 持っているエネルギー缶 (→9)

② 持っているW缶 (→12)

W缶を使うときは、W缶を選んでから回復したい武器を選びます。

③ 持っているS缶 (→12)

④ 集めたPチップ (→9) の数

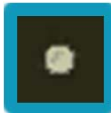
⑤ 集めたB.E.A.Tプレート

⑥ 集めたW.I.L.Yプレート

## 9 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



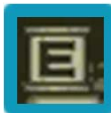
小を取ると武器エネルギーゲージが少しだけ、大を取ると大きく回復します。回復できるのは、使用中の武器や仲間のサポートのみです。



### エネルギー缶（E缶）



ミニE缶を4つ集めると、E缶になります。E缶を使用すると、ライフエネルギーゲージが全回復します。最大で4つまで持てます。

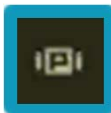


### 1UP



ロックマンの残り数が1増えます。最大で9まで増やせます。

### Pチップ



小を取ると2、大を取ると8増えます。集めたPチップは、ライト研究所（→12）で使います。



### 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。



## スーパーロックバスター (P)



何度でも使用できます。③を連続して押すと3発まで連射できます。

## レインフラッシュ (TO)



一定時間、強酸性の雨を降らせて画面内の敵にダメージを与えます。

## フラッシュストッパー (BR)



一定時間、強力な光で敵の動きを止めます。効かない敵もいます。また、敵を停止させている間は、スーパーロックバスターで攻撃します。

## ファラオショット (PH)



⬆を押した方向（上下を除く6方向）に弾を発射します。溜め撃ちもできます。

## リングブーメラン (RI)



ブーメランのように、手元に戻るリングを発射します。

## クリスタル・アイ（CR）



壁に当たると3方向に分裂する球形弾を発射します。分裂した弾は壁や地面に当たると反射し、画面内に弾が残っている場合は新たな球形弾を発射することはできません。

## ナパーム・ボム（NA）



地面を転がる爆弾を発射します。敵に当たるか一定時間が経つと爆発します。

## パワー・ストーン（ST）



ロックマンを中心に円を描いて飛ぶ、3つの岩を発射します。

## チャージ・キック（CH）



スライディングの操作を行うと、足下にエネルギーを集中させた攻撃で敵にダメージを与えます。

## バードクラッカー（BA）



✚を押した方向（8方向）に、クラッカー弾を発射します。敵などに当たると爆発します。

## ラッシュコイル (RC)



上に乗ると高くジャンプできます。ジャンプすると武器エネルギーゲージを消費します。  
※一度ジャンプすると、ラッシュは去っていきます。

## ラッシュジェット (RJ)



上に乗ると、ラッシュが向いている方向に移動します。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 (BE)



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。

ラッシュやビートのサポートを中止するときは、武器セレクト画面でほかの武器を選びます。

※仲間は画面内に1体のみ呼び出せます。



## 12 ライト研究所

Pチップを集めた数に応じて、さまざまなアイテムを作ってもらうことができます。



※⑧を押すと、アイテムの作成を終了して  
ステージセレクト画面に戻ります。

### W缶



武器エネルギーゲージが1つだけ全回復します。最大で4つまで持てます。

### S缶



ライフエネルギーゲージとすべての武器エネルギーゲージが全回復します。1つだけ持てます。

### エネルギーバランサー



スーパーロックバスターを装備中に武器エネルギーを取ると、ゲージの少ないものから自動で回復してくれます。

## 13 お問い合わせ先

### 『ロックマンワールド4』 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。