

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

ごあいさつ

このたびは『ロックマンワールド5』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

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. 1994, 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-RCGJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『ロックマンワールド5』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。



ロックマン

3 操作方法

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)
ロックンバー	(B)押し続けて離 す（ロックバスター を装備している とき）
タンゴを呼び 出す	(B)押し続けて離 す（タンゴのサポ ートを選んでいる 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）

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)

メッセージを
進める

Ⓐ/+ (▼表示中)

※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

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 **START** を押すとスキップできます。

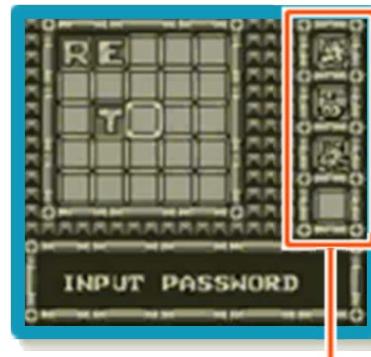
タイトル画面

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Ⓐ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
数は引き継がれます。

カーソルの移動	+
キャラクターの選択	Ⓐ
文字の配置	Ⓑ
決定	START

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中斷され、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中斷機能といいます。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 \times 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。



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 $\text{R} + \text{START} + \text{X}$ 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で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

ゲームの前半にあたる4ステージとボスが表示され、選ぶとステージが始まります。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

タンゴやラッシュの力を借りることができます（→11）。ラッシュのサポートは、特定のボスを倒すと使えるようになります。

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。

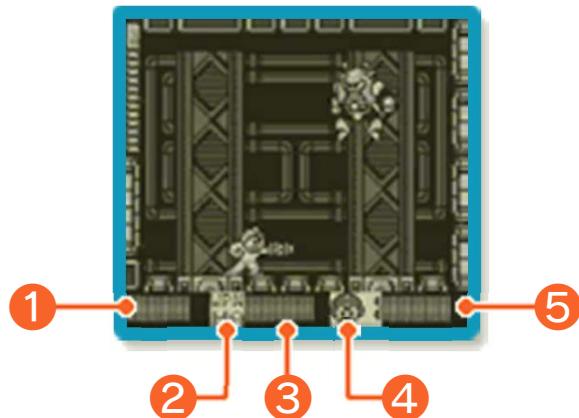
- ・ライフエネルギーゲージがなくなる
- ・穴に落ちる
- ・特定のトラップに当たる

ゲームオーバーになったあとに表示されるメニューで、Ⓐを押すとステージセレクト画面に戻ります。Ⓑ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。



① 武器エネルギー

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（→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

ロックマンの体力です。ダメージを受けると減ります。

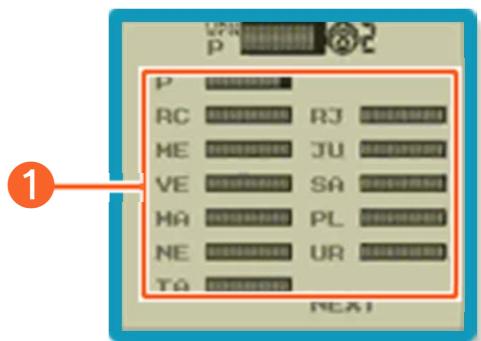
④ ロックマンの残り数

⑤ ボスエネルギー

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



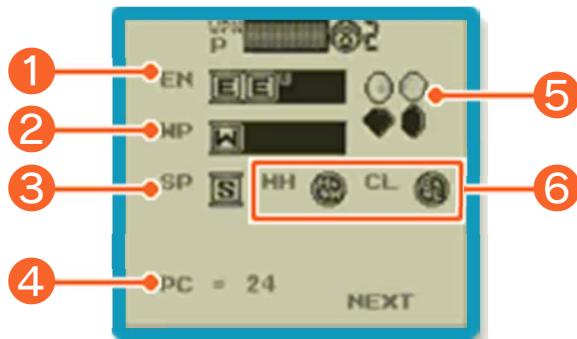
① 武器エネルギーゲージ

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。

※ロックバスター（P）には、ライフ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。

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 集めたクリスタル

ステージで手に入れたクリスタルが表示されます。4つ集めると特別なアイテムが手に入れります。

⑥ 手に入れたアイテム

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



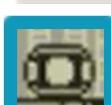
小を取るとライフエネルギーが少しだけ、大を取ると大きく回復します。



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、大をとると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。



10 武器

ロックバスター (P)



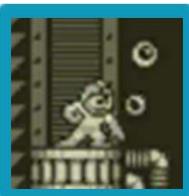
何度でも使用できます。Ⓐを連続して押すと3発まで連射できます。

スナッチバスター (ME)



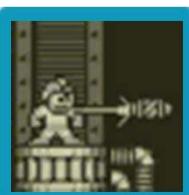
ライフエネルギー（小）を奪い取る弾を発射します。

バブルボム (VE)



ジグザグに上昇する泡の弾を発射します。天井に当たると、しばらくして爆発します。

フォトンミサイル (MA)



敵を貫通する弾を発射します。

ソルトウォーター (NE)



敵や地形に当たると分裂する液体を投げます。

エレクトリックショック (JU)



手から電気を放出します。Ⓐを押し続けると、電気を放出し続けます。

ブラックホール (SA)



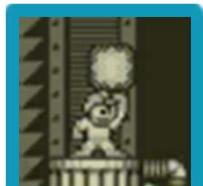
頭上にブラックホールを発生させ、敵を吸い込みます。ブラックホールが消えるときに発生する弾で攻撃することもできます。

ブレイクダッシュ (PL)



Ⓐを押し続けて離すと、体当たりして攻撃します。

ディープディガー (UR)



足元にある特定のブロックを持ち上げて、投げることができます。

11 仲間のサポート

タンゴ (TA)



Ⓐを押し続けて離すと現れ、口ツクマンの周囲を飛び跳ねて敵を攻撃します。現れている間、武器エネルギーを消費します。

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を消費します。

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。

ラッシュスペース



特定のステージでのみ現れ、自動で乗り込みます。乗り込むと+で移動、+Ⓐで高速移動ができます。Ⓑでショット、Ⓑを押し続けて離すとチャージショットで攻撃します。

タンゴやラッシュ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。

※ラッシュスペースを使用しているとき、ほかの武器は選べません。

※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つてもらうことができます。



※⑤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



武器エネルギーを1つだけ全回復します。最大で4つまで持てます。

S缶



ライフエネルギーとすべての武器エネルギーが全回復します。1つだけ持てます。

エネルギーバランサー



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。

武器ゲージ全回復



すべての武器エネルギーが全回復します。
※作った直後に効果が発揮されます。

ロックンクロー



ロックンアームで攻撃したとき、敵をつかんでさらにダメージを与える「固定クロ一攻撃」ができるようになります。

マジックハンド



ロックンアームで、離れたところや地形の中にあるアイテムを取れるようになります。

パワージェネレーター



武器エネルギー消費量が半分になります。

※特定の条件を満たすと、作れるようになります。

13 お問い合わせ先

『ロックマンワールド5』 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。