


ロックマンX

【ろっくまんえっくす】

ジャンル	アクション	 高解像度で見る 裏を見る
対応機種	スーパーファミコン	
発売・開発元	カプコン	
発売日	1993年12月17日	
定価	9,500円	
配信	バーチャルコンソール 2011年4月5日/800Wiiポイント	
ロックマンシリーズリンク		
Xシリーズ: X-2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [特徴](#)
 - ▶ [世界観](#)
 - ▶ [システム](#)
- ▶ [その後の展開](#)

概要

ロックマンシリーズの未来の世界を舞台に「レプリロイド」と呼ばれるロボット同士の戦いを描いた作品。発売日は『[ロックマン](#)』第1作と同じ月日であったが、出荷後に致命的なバグが発見されたため、メーカーによって即日回収され、その1ヶ月後に修正版が出荷されることとなった。

ストーリー

西暦21XX年。科学の発展は、人に匹敵する人工知能を持つロボット:レプリロイドと自然環境の消滅を同時に引き起こした。
人とレプリロイドが共存するこの世界では、AIの異常によって暴走したレプリロイド:イレギュラーを排除するイレギュラーハンターの存在があった。
しかしそのイレギュラーハンターの大幹部: (シグマ)が突如イレギュラー化。
同時に人類抹殺とレプリロイドだけの理想郷を作り上げるとクーデターを起こした。
仲間が次々と破壊される中、エックスとゼロの孤独な抵抗が始まる。

特徴

世界観

- ▶ あくまで「ロボットを操る悪人」が敵であった本家シリーズとは違い、本シリーズではロボット達が自らの意思で反乱を起こした事になっている。各ボスキャラ達にも、それぞれ反乱に加わった理由が設定されており、説明書で明かされている。
 - 敵キャラも本家のようなレトロフューチャータッチのコミカルなものではなく、全体的にシャープでより近未来調のデザインになっている。
 - ▶ 世界観もハード。終盤での悲劇や、エンディングで「エックスの戦いはいつ終わののだろうか」「彼の悲しみはいつ晴れるのだろうか」というモノローグが流れるという「ハッピーエンド」とは言い難い重いものであった。
 - ▶ 初代ロックマンは、外見は10歳児ぐらいという設定で一人称も「僕」だが、本作の主人公の外見は14歳ぐらいという設定で、一人称も「俺」である。
 - ▶ 呼び出せるサポートメカも存在せず、「孤独な戦い」というイメージを強調している。

システム

- ▶ 本家シリーズ同様、8つのステージの中から好きなものを選び、クリアすると特殊武器が入手できる。
 - ▶ 8つともクリアすると最終面が出現する。これも本家と同じ。

一方、本作独自の要素としては、以下の様なものがある。

- ▶ ゲームを始めると、まず序章に当たる「オープニングステージ」を強制的にプレイさせられ、これをクリアするとステージ選択が可能になる(オープニングステージは再プレイできない)。これは本家シリーズにも逆輸入された。
- ▶ クリア済みのステージならその場で脱出できる「エスケープユニット」が登場。最初から装備している。これも後に旧シリーズにも逆輸入された。
- ▶ 本家シリーズではオプション的な装備だった「エネルギーバランサー」を、最初から標準で装備している。これによって特殊武器を装備していない時に武器エネルギー回復アイテムを取ると、減っている武器エネルギーを自動的に回復してくれる。
- ▶ 主人公とボスのライフ量が同じであった本家とは違い、本作の初期ライフはボスより遥かに低い。
 - ▶ 8ステージに1つずつ隠されている「ライフアップ」というアイテムを入手すると少しずつ底上げされていき、最終的にはボスと同じ量になる。
- ▶ エネルギー缶の代わりに、「サブタンク」というアイテムが登場した。
 - ▶ ライフが満タンの時に回復アイテムを入手すると、このタンクに少しずつエネルギーが溜まっていき、好きなタイミングで回復が行える。サブタンク自体は4つまで入手でき、使っても無くならない。
- ▶ 足・腕・胴体・頭にそれぞれ装着される「強化パーツ」が存在する。これらも各ステージに隠されており、入手するとそれぞれ違った特殊能力を身に付ける事ができる。
 - ▶ この第1作のみ、足と腕のパーツだけは必ず入手する事になる。
- ▶ 本家とは違いスライディングは存在しないが、代わりに体を屈めて高速移動できる「ダッシュ」という機能が登場した。
 - ▶ 但しこの第1作のみは、前述の足パーツを装備しないと使えない。『2』以降は最初から使用できるようになっている。
 - ▶ 「ダッシュ」は特に本作のキモで、これにより本家ではありえないハイスピードアクションを可能にした。
 - ▶ 「ダッシュ」の応用で「ダッシュジャンプ」と「ダッシュ壁蹴り」が存在し、使いこなせば、高速でステージクリア可能。
- ▶ 最初から通常弾の溜め撃ちが行える。本家シリーズとは違って2段階に溜め撃ちができ、腕パーツを装備すると更に強力な溜め撃ちも可能となる。
 - ▶ 腕パーツがあれば特殊武器も溜め撃ちでき、通常の使用時とは異なった効果が得られる(必ずしも強力になるわけではない)。
- ▶ 壁を蹴って上方へと駆け上がる「壁蹴り」という新アクションが登場した。

乗り込み型のマシン「ライドアーマー」が登場。ステージの一定区間内のみだが、乗り込んで戦う事ができる。

- ▶ パスワードはマスにチップを置くものではなく、1~8までの数字を12桁分入力するものに変更された。
- ▶ 本家にはなかった隠し技が存在する。
 - ▶ 特定の条件を満たすことで出現するカプセルに入ると『ストリートファイター』でお馴染みの必殺技「波動拳」が使用できるようになる。一直線に飛んでいく単純な飛び道具だが、ステージ中の敵にはXバスター通常弾の32倍もの威力を発揮し、ボス敵は全て一撃で葬ることができるという超性能になっている。
 - ▶ 但しライフエネルギー満タン時にしか使用できず、地上でしか撃てない、パスワードで記録できないなど制限も多い。
 - ▶ この隠し要素は後の『2』にも「昇竜拳」という形で引き継がれている。

その後の展開

- ▶ ロックマンの新たな形として好評を持って迎えられ、『ロックマンXシリーズ』という新シリーズを生み出すに至った。
 - ▶ また講談社の児童誌『月刊コミックボンボン』(2007年にて休刊)で連載された岩本佳浩によるコミカライズも、児童誌とは思えないほどハードな作風で話題となった。その人気から2005年に復刊され、村枝賢一・藤田和日郎といった大物漫画家のコメントが付いた。
 - ▶ 因みに有賀ヒトシと池原しげとも本シリーズの漫画を描いているが、何故かエックスの一人称は「僕」になっている。
- ▶ 2005年にはPSPにて、グラフィックの3D化、フルボイス演出の追加と言った現代風アレンジを施した『イレギュラーハンターX』がリリース。
 - ▶ 但し、あくまでも「ロックマンXをベースにした作品」ということで、世界観とシナリオの設定は原作とは大幅に異なる。
 - ▶ ステージ、ボスキャラクターのデザインも一部、変更されている。
 - ▶ 中でも、初代からのライバルであるVAVAを主人公とし、エックスとは異なる攻撃・操作仕様でステージ・ボスをクリアさせるというクリア後要素「VAVA編」は評価が高い。
 - ▶ 他機種への移植はWindowsや携帯アプリ、iponeアプリの移植版が存在する。
 - ▶ うちipone版は、グラフィックのリファイン・BGMがイレハン版に差し替え等により、移植というよりもリメイクに近い作品になっている。