

# ロックマンX6

【ろっくまんえっくすしっくす】

ジャンル	アクション	
対応機種	プレイステーション	
発売元	カプコン	
開発元	バリューウェーブ カプコン	
発売日	2001年11月29日	
定価	6,090円	✖
廉価版	PlayStation the Best:2002年11月28日/2,800円	
分類	ゲームバランスが不安定かつ特定ファンにとって黒歴史のゲーム 一覧では後者として扱う	
ポイント	ゲームバランス非常に悪し 前作以上に驚愕の展開 トラップ&超絶弾幕アクションゲー まさに悪夢 課題を守らなかつただけ	
<b><u>ロックマンシリーズリンク</u></b>		
Xシリーズ: <u>X</u> - <u>2</u> - <u>3</u> - <u>4</u> - <u>5</u> - <u>6</u> - <u>7</u> - <u>8</u>		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
  - ▶ [レスキューシステム](#)
  - ▶ [ステージ構成](#)
  - ▶ [ボスキャラ関連](#)
  - ▶ [ナイトメア現象](#)
  - ▶ [ゼロの性能](#)
  - ▶ [前作より突っ込み所の多いシナリオ](#)
  - ▶ [その他の難点](#)
  - ▶ [バグ](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)

## 概要

ロックマンXシリーズの第6作。PSをプラットフォームとした最後の作品。

『X4』と『X5』の間には3年以上の間が開いたが、本作は前作発売から1年未満で発売された。

デザインやイラストを担当した末次治樹氏は同シリーズの画集『ロックマン&ロックマンXオフィシャルコンプリートワークス』で、

「とにかくスケジュールがキツくて……。」とコメントしており開発期間の短さを伺い知ることができる。

また、稲船敬二氏は同画集で「自分としてもコントロールできない方向に、シリーズが行き始めていた」と述べている。

## 問題点

### レスキューシステム

- ▶ ステージ中には救助を求めているレプリロイド(シリーズにおける「意思を持つロボット」の総称)が、8ステージそれぞれに16人、計128人存在している。  
前作と違い本作では収集要素の一つになっている。
  - ▶ 助ければ体力を回復してくれたり、戦いに役立つ装備をくれたりするのだが、このとき同時に1UPする。言い換えれば、128個の1UPが各ステージに散りばめられていることになる。
  - ▶ なお、救出に失敗したレプリロイドはステージを出た後も復活しないため、これがアイテムを持っている個体であった場合はアイテムコンプリート不能になる。  
**ナイトメアウィルスに接触されると最後、「行方不明or死亡」扱いになり救助は不可能になる。**
  - ▶ レプリロイドの救出数は記憶されるため、アイテムを持っていない者でも救出できなければ救出者コンプ不可になる。  
ただ、コンプする利点が一切ないのが救いだが。
  - ▶ このレプリロイドの配置がまた調整不足丸出し。大抵の場合裏ルートに集中していて、足場の悪い場所や空中に大勢浮かんでいたりやりたい放題。「お前は死んでもいいから、レプリロイドは助けてくれ!」という開発陣の意地悪い声が垣間見えるかのような鬼畜配置。
  - ▶ さらに密集しているエリアにはナイトメアウィルスも大量に湧いているので、救出がかなり困難。
  - ▶ ウィルスは死亡後、**画面がブラックアウトする寸前に接触されてもアウト。**  
復帰後に同じ場所を確認しても手遅れなので、救出に再挑戦する場合、最終セーブからやり直す必要がある。
    - ▶ ミジニオンステージ裏ルートは文字通り**悪夢**である。これを全員ノーマスで救出できた人はある意味すごいかも?
    - ▶ 『X5』同様、ゲームオーバーになってコンティニューすれば中断ポイントから普通に再開可能(『X4』以前はステージの最初から)なため、相変わらず残機の価値は極めて薄い。
      - ▶ というかゲームオーバーにならないとステージから出られないため、進行不可能になった場合にはわざと死ななければならず、邪魔な存在にしかならない。
      - ▶ そのくせ前述の通り1UPする機会が多いため、非常にストレスを感じる。

### ステージ構成

- ▶ **理不尽な構造のステージが多い。**  
トゲやプレスなどの即死トラップが極めて多いため、ダメージを受けつつも中間地点まで行くといったゴリ押しが通用しない。  
アイデア自体は**普通のアクションゲーム**としてなら決して悪くないのだが、いかんせんハイスピードアクションを最大の売りとするXシリーズには相応しくない感もあった。
  - ▶ ヒートニックスステージでは**5体もの中ボス**(部屋内の構造が違うだけで全て同じ性能)と戦うだけ。当の中ボスは無駄に硬く、戦っていて爽快感はない。  
倒すには4箇所ある緑色のコアを破壊すればいいのだが、下の2箇所には攻撃が当たりにくく、全体攻撃ができる特殊武器がないと時間ばかり浪費する  
まさに作業ゲーである。
    - ▶ ステージ内にはナイトメアウィルスしか雑魚敵が登場しない。

- ▶ 関係無いがマグマが全くマグマに見えない。紫っぽい何か、一応、ナイトメアの影響らしいが...
- ▶ タートロイドステージ攻略中は特定の範囲内で酸性雨が降り注ぎ、微量ではあるがダメージを受け続ける。つまり**実質的にノーダメージクリア不可能**(その代わりに全回復ポイントが至るところに設置されている)。
  - ▶ それを発生させる機械は道中を遮るように設置され、更にその機械を護る複数のバリア装置を探し出して破壊しなければならない為、スルーしたくても出来ない。
- ▶ スカラピッチステージは入る度に構造がランダムで変化し、それによる難易度の上下が著しく激しい。場合によってはエアダッシュが使用できないノーマルエックスとシャドーアーマーでは**進行不可能**となる場所すら存在する。
  - ▶ 誤解なきようにしておくクリア自体は可能。問題なのは一部のアイテムの入手が運次第なこと。全てのアイテムが欲しい場合、何度もステージに入らなければならない。
- ▶ ヴォルフアングステージではところどころ雪崩が発生し進行を阻む。これだけならただのトラップだが、攻略順によっては途中ナイトメアミラー(自機のいる方向めがけて直進し、触れるとダメージを受ける幻影)が発生してえらい目にあう。退避用のくぼみにいた場合ほぼ回避不能。一応特殊武器で対処が可能なのが救い。またステージの地面が全て凍っているため他の場所と比べ、操作を誤って針地帯や穴に落ちる事が多い。
  - ▶ 後半では上からテトリスのように氷ブロックが1個ずつ積み上げられ、その氷の上を渡って先の通路を目指して行くのだが、この氷の落ちる位置が完全にランダムなので脱出不可能になることがある。氷に押しつぶされた場合は大ダメージ(その際氷は破壊される)を受け、一度積まれた氷は破壊不能である。氷ブロックはジャンプでも1個分しか飛び超えられないほど大きく、さらに壁蹴りもできないので左右に2個以上氷を積み上げられた時点でほぼ脱出不可能となる。ご親切にも、その状態で頭上から氷が降ってきて押しつぶされた場合は大ダメージではなく即死扱いにしてくれる。そうならないためにも、左右に2ブロック以上積み重ねたら**わざと氷に挟まれて、大ダメージと引き換えに氷を破壊して仕切り直しにする**というマゾプレイを要求されることも。
- ▶ シェルダグンステージでは通路を開くためにレーザーを鏡で反射させ、扉に当てる必要がある。が、そもそもそんな仕掛けをXシリーズに求めたのが大間違いだった。狭くてダッシュもろくに出来ず、レーザーが反射している部分にはダメージがある為イライラ必至。
  - ▶ 表ルートはボス部屋までの道のりが不自然なくらいに短い。前述のレーザー地帯で手間を食うことを踏まえたとしても、初見では「え?もうボス戦?」と戸惑うほどあっさりボス部屋に到着してしまう。
  - ▶ 一方、アナザールートの道のりは普通だが、ロープ+トゲ+落とし穴+ナイトメアウィルスの4重苦。
- ▶ そして、8ステージで最も輪をかけて酷いのがメタルシャークステージ。**スタート地点からボス手前、拳句中ボスとの戦闘中にまでプレスギミックによる即死の危険性がつきまとう(\*1)**。また、狭い隙間でしゃがみを解除しただけで**たちまち圧死扱いにされる**理不尽仕様と相まって、イージーミスも全体の死亡率もトップクラス。
  - ▶ 一応序盤とアナザールートでは、ライドアーマーをつっかえ棒代わりに放置することでプレス機の下降を食い止めることが可能。逆に言えば、それ以外の場所は**自力で**攻略しなければならない。ここまで来ると純粋にプレイヤーの技量が問われる。
  - ▶ ちなみに、しゃがんでプレス機をやり過ごしている最中に敵の攻撃を受けると、のけ反ることにより**しゃがみ判定が強制解除されて即死**。
  - ▶ 「上記の1UP機会の多さを、これらの即死トラップによって相殺しているのでは?」とする見方もある。しかしその通りだったとしても、これではバランス調整を放棄したと思われても仕方がない。そもそも難易度設定が計算ではなく、ガタガタな調整によるものな時点でそんな言い訳は通用しない、というか前述の通り残機の価値は(ry。
- ▶ 転じて、ミジニオンステージは異常に短い。
- ▶ その代わり雑魚と画面奥に鎮座する中ボス「ビッグ・ジ・イルミナ」の鬼のような集中砲火で存分に可愛

がられるが。

- ▶ また、裏ルートは床の抜けた場所でのロープギミックだらけであるためゼロでは下記の「旋墜斬」が暴発して事故死しやすい。
- ▶ 最終ステージの秘密研究所1は入ってすぐにトゲ付の壁に阻まれる。
  - ▶ これがまた絶妙な高さで、**特定の能力(その他)の手段がない**といきなり詰む。とりあえず素のジャンプでは届かない、もう少し考えるべきだった。
- ▶ ステージ2では前半(ハイマックス)、後半(ゲイト)ステージの連続になるのだが...。
  - ▶ 後半ではエックスかゼロでステージの内容が変わるのだがエックスの場合はナイトメアレイン地帯の途中で通常のダッシュジャンプでは届かない箇所がある。エアダッシュができないシャドーアーマーだと進めないように思えるが、実は「円月輪」「ギガアタック」で飛距離を稼げはギリギリ進むことができる。しかし普通にやって気付くような方法ではないため多くのプレイヤーが詰んだと思い前半からやり直すハメになっていた。
  - ▶ ゼロの場合はメタルシャークステージ同様のプレスギミック。悪夢再び。
- ▶ 大抵どのステージも雑魚敵の攻撃が異常に激しい。
  - ▶ その雑魚が非常に倒しづらい位置に大量に配置され、更に無駄に耐久力があつたり、ガードしていたりするので爽快感のへったくれもない。
  - ▶ ステージ高難度化の原因の1つとして、ナイトメア・ウィルスという敵が挙げられる。本体・敵弾共に地形を無視し(\*2)、撃破後に出現するコアを回収するか2回撃破しないと復活し、前述の救助を求めているレプリロイドを死亡させる敵であり、非常に厄介である。また本作では1ステージにおけるザコ敵のバリエーションが少なく、敵の大半がナイトメア・ウィルスで占められている。
    - ▶ というか、このウィルス以外のザコは**ほぼ前2作からの使いまわし**。
    - ▶ ついでにシグマの顔グラフィックも前作の使いまわし。
- ▶ とにかく、ステージはひたすら即死トラップを筆頭に面倒なトラップを敷き詰め、お祭り騒ぎのように雑魚がはしゃぎまわり、馬鹿みたいに弾幕が飛び交い、どう見ても無茶振りな位置から助けを求める大勢のパンピーレプリロイドに、嫌がらせのようにひしめくナイトメアと、テストプレイしたのかどうかも怪しい素人が作ったような構成にプレイヤーのストレスは溜まりまくる。エックスシリーズの売りである「ステージを駆け抜ける爽快感」など、無きに等しい。
- ▶ 『X5』同様、8ステージ全てをクリアしなくても最終ステージを出現させることが可能。場合によっては1ステージしかクリアしていないのに出現させることも出来る。
  - ▶ ただし、前述の通りエックスで攻略する場合は特定の装備や武器がないと途中で進めなくなるため、結局はステージをクリアするか装備を集める必要がある。
- ▶ ロープに掴まる操作が「空中で上キー」だが、ゼロの必殺技「旋墜斬(無敵状態になり地面に触れるまで斜め下に滑空し続ける空中攻撃技。)」のコマンドも「空中で上キー+通常攻撃ボタン」であるせいで、ロープ移動中の暴発率が非常に高い。
- ▶ しかもこの技、技動作中は一切の操作を受け付けず、キャンセルも不可。ついでに「ロープで移動する必要のある場所=だいたい地面の抜けている場所」であるため、この技が暴発したら最後、かなりの場所で何も出来ず墜落死が確定する。
  - ▶ このため**事故死専用技**とも呼ばれネタにされる。
  - ▶ 一応、下記のようにこの必殺技を修得しなくてもクリア可能なのが救いか。
- ▶ 余談だがこの技、ゼロがゲスト出演した格ゲー『タツノコvsカプコン』『MARVEL vs Capcom 3』でも採用されている。性能も無敵は無いが原作通り斜め下への急降下技。原作とは違い異常に使い勝手がいい。

## ボスキャラ関連

- ▶ 全体的にステージ難易度が高い反面、ボスは弱いものが多い。恒例であるOPステージのボスはともかく、8ボス含めた大体の連中は攻撃が体当たりばかりのワンパターン、かつ行動アルゴリズムも微妙でかなりお粗末。

隙だらけなのも問題、手抜きなのかネタ切れなのか、行動以外でも何だかやっつけ感の漂うボスも目に付く。

#### ▶ コマンダー・ヤンマーク

- ▶ ついたあだ名は「フォーメーションウワァー!」。低い体力と長い攻撃間隔のおかげで、攻撃される前に倒せてしまうほど弱いという意味 (\*3)
- ▶ 攻撃も殆どが飛び道具一辺倒。さながらシューティングゲームである。一部避けづらい攻撃はあるが、当たった所でダメージは大したことない。
- ▶ ボスの弱さとは裏腹に手に入る特殊武器は非常に使い勝手が良い。初心者救済目的もあったかもしれないが、それを含めても弱すぎである。

#### ▶ レイニー・タートロイド

- ▶ 「殆どの攻撃を寄せつけない防御力を持つ甲羅」の設定ゆえか、立ちグラフィックが常に背中を向けたまま立って後ろを振り向くような体勢で、妙に違和感がある (\*4)。
  - ▶ エックスらとの会話時も同様。せめて面と向かって話せ。
- ▶ 攻撃も甲羅からのミサイル連射、左右への体当たり、メテオレインを併用した体当たりと3種類しかない。
- ▶ 8ボスとしては珍しく甲羅に付いている2つのコア(?)を両方破壊しなければ、本体にダメージを与えられない仕様になっている。
- ▶ バグを利用せずにノーダメ撃破をしようとする地味にミジニオンより難しい。
- ▶ なお弱点武器であるゼロの「氷狼牙」(大ジャンプして天井に貼りつき、そこからダッシュや氷弾による攻撃ができる)は、**ステージの天井が高すぎて使えない**。4のウェブスパイダスといい、何故ゼロの武器はいつも.....

#### ▶ グランド・スカラビッチ

- ▶ 戦い方はモデルになったフンコロガシよろしく、岩を転がして押し付けたり蹴り飛ばしたりする。**それだけ**。一応バスターを撃ってくる事もあるが、はっきり言って取って付けた感が拭えない。
- ▶ おまけに転がす時のボイスが「よいしょ、よいしょ」ともう小物を乗り越してこっちが情けなくなってくるくらいしょぼい。
- ▶ ただし岩自体は戦闘が進むにつれて画面を覆いつくすほど巨大なものまで追加され、それにつれてダメージも(未強化の状態では)2~3発でアウトになるほど増大するため、初見では少しびびられる。

#### ▶ メタルシャーク・プレイヤー

- ▶ 名前を見て「ん?」と違和感を覚えたあなたは正しい。
- ▶ Xシリーズにおける8ボスのネーミングは基本的に前後が「ボスの特徴(属性)・モデルとなった動物」という構成なのだが、コイツだけはそれを無視して順序が逆になってしまっている。
  - ▶ この8ボスの傾向については『X5』から指摘が散見されていたが、結局『X8』までこの傾向は続いた。
- ▶ 行動自体は鉄クズの中泳ぐ等それなりに絞っぽくはある。アルゴリズムも本作のボスの中では比較的マトモな部類。  
また、過去のXシリーズに登場したボスを復活させて攻撃させるという、一種のファンサービス的な必殺技も使う。エックスがゼロ、難易度によって復活させるボスが変化するなど芸が細かい点も評価されている。

#### ▶ ダイナモ

- ▶ 隠しエリアで登場するが、シナリオに関して言えばぶっちゃけ**不要な存在**。
- ▶ 意味もなく登場するが、思わせぶりの伏線っぽいものだけはしっかり残していく。なにがしたかったんだ...
- ▶ ナイトメアソウルを吸収して自身を強化したらしく、前作よりそこそこ強くなっているが、弱点武器を当てると1つ200個分ナイトメアソウルを落とすので専ら稼ぎボスと化している。

#### ▶ ハイマックス、ゲイト

- ▶ ハイマックスは偶然発見されたゼロのDNAを元に生み出された高性能レプリロイド。OPステージで早々に姿を見せ、強靱なボディでエックスを苦しめる強大な敵として幾度も立ちはだかるのだが...。
  - ▶ ダメージを与えるにはエックスならチャージショット後に一部の特殊武器がブレードアーマーのマッハダッシュ、シャドーアーマーなら円月輪でダメージを与えられる。ゼロだと必殺技後に攻撃でダメー

ジが入る。つまり倒すには特殊武器かブレードアーマーもしくはシャドーアーマーが絶対に必要。よってこれらが無い状態で裏ルートに行くと詰む。

- ▶ 特殊武器さえ使えばハメパターン化が可能。そのうえ耐久力だけは無駄に高いので壮絶な作業ゲーと化す。
- ▶ 特殊条件を満たすと普通にダメージを与えられる代わりに行動が凶悪化し、巨大な球「デスボール」をガンガン連発してくる。

しかもプレイヤーの攻撃がヒットすると分裂し、ますます避けづらいものに。幾らなんでもそこまで怒るか...

- ▶ ゲイトはそんな彼の開発者であり、今回の事件の首謀者。ハイマックスの次に戦う事になる。
  - ▶ こいつもこいつでハイマックス以上に面倒臭い。こちらの攻撃は一切効かず、敵の撃つ球に攻撃を加えて分裂させ、それをゲイトに当てて初めてダメージとなるのだが、問題は球の性質。ヒットすると左右に3WAYで分裂するため、考えなしに戦うと自分まで被弾してしまう。
  - ▶ しかも肝心の与えられるダメージ量はそんなに多くなく、本人の攻撃パターンがやはり少ないこともあり作業ゲー感をいっそう高める原因に。球を撃たずにただ体当たりするだけの時もあるので無駄にイライラさせられる。
  - ▶ ステージは足場となる物が壁以外には6個の小さなブロックしか無く、踏み外せば当然落下死。おまけにゲイト体力が少なくなるとブロックを破壊する技を使う上、一定時間経過してブロックが復活する際にプレイヤーが重なると即死。ただでさえ短期決戦で臨めないボスなのに、常に即死の危険に晒されるため強いというよりしんどい。
- ▶ この二人に限らず、どうもX6のボスは「耐久力だけ無駄に高い」「対抗手段を強制されて作業ゲー化」というパターンが多い。ナイトメア・ソウル収集でレベルを上げると更に顕著となる。

#### ▶ シグマ

- ▶ (特に第1形態が)シリーズ最弱と言われることが多いが、これは設定の上でも「復活直後のために息は絶え絶えで、言葉もまともに話せないような瀕死に近い状態」とされているため、それを考慮して意図的に弱く調整している可能性もある。なおBGMはステージと同じまま。

- ▶ 第2形態は回避困難な激しい攻撃を繰り返してくるが、ボスが本来持っている“多段攻撃を受けた際の無敵時間”がないため、シャドーアーマーの円月輪やゼロの通常攻撃であっさり沈んでしまう(\*5)。一応それらを絞ればなかなかの強さを誇るが...

- ▶ 上記に上げてきたのは微妙な強さのボスばかりであったが、以下に記述する8大ボスの1体であるインフィニティー・ミジニオンと、秘密研究所ステージ1のボスであるナイトメアマザーだけは例外。多くのプレイヤー達からはシリーズ屈指の強敵とも言われている。

#### ▶ インフィニティー・ミジニオン

- ▶ 一定ダメージを受ける度に分裂し、偽者は「ルシファラーゼ」という泡をひたすら吐き続ける。このルシファラーゼが実に酷いもので、生み出された偽者共々やたらめったら耐久力が高い。お前のような泡があるか!
  - ▶ 弱点武器で叩けば両方とも破壊は容易だが、ミジニオン自体は弱点を突かれただけで分裂する特徴があるため、立ち回り方が悪いと画面中が泡とミジニオンズでひしめく地獄絵図に。しかもその武器のチャージ攻撃が非常に使い辛く、圧倒的物量で攻め立てるボスを相手とするには分が悪い。
- ▶ 更に一定条件を満たすとライフが一定量回復する。ただし、条件自体が「バスターの通常弾をチマチマ当て続ける」という殆ど気づかれない内容なので滅多に拝めない。

#### ▶ 問題のナイトメアマザー

- ▶ こいつに至っては運ゲーの要素を含んでいる。理論上は最高難度でのノーダメージ撃破も可能だが、ほんの一握りの人間にしか出来なさそうなほど凶悪。
  - ▶ そのノーダメージも、とあるパーツを装着しないと不可能。パーツを装着せず挑んだらリンチされること請け合い。

- ▶ 具体的にはデカイ図体のくせに動きが早く、それが2体セットで部屋の周囲をぐるぐる回り(しかもフェイント付・後半は速度上昇)、しかもロックマン伝統のデビル系よろしく攻撃時にしかダメージを与えられない、というもの。  
動きが止まると属性攻撃を仕掛けてくるのだが、もともと嫌らしい性能なうえに一度に2つの属性を組み合わせるため、内容次第では回避不可能に近い状況に追い込まれることもある。
  - ▶ 例を挙げると「炎+水」、  
それぞれ炎は「着弾すると床一面が炎の海になる火の玉」、水は「エックスを狙って飛来し、着弾すると左右へ分裂、壁・床を這うように移動する水の弾」という内容なのだが、単体でさえ対処が辛いこの攻撃をよりによって複合させてくるのだからたまったもんじゃない。
  - ▶ もちろん単体でも当然のごとく理不尽。  
雷の「**移動中ノーマーションから電撃を落とす雷の球**」は、ナイトメアマザーの運ゲーぶりを決定付けているといってもいい。
- ▶ 多くのプレイヤーがナイトメアマザーの前に屈したとも言われている。悪夢の母(ナイトメアマザー)という名も伊達ではない。
  - ▶ あまりの凶悪さに一部のプレイヤーからは親しみ(?)を込めて「おかん」と呼ばれている。
- ▶ 結局この2大凶悪ボスも含めて「**ライフ強化・サブタンクを用意した上でのゴリ押しが一番の正攻法**」などと一部のプレイヤーから皮肉られる始末である。

## ナイトメア現象

- ▶ 何処かのステージへ入った後にステージセレクト画面に戻ると、そのステージに対応した特定のステージが赤く表示され、ここに入ることで普通では見られない仕掛けや敵が出現する「ナイトメア現象」が発生する。厄介になることもあるが、これを利用しないと行けない場所もあるため攻略の助けとなる部分もある。
  - ▶ ...と説明書には書かれているのだが、実際には赤い表示が消えたステージにもナイトメア現象が発生し続けており、そのステージで起こり得る他のナイトメア現象で上書きしない限り消えることはない(\*6)。
  - ▶ また、本来のステージセレクト画面では未クリアステージはカラーで、クリア済ステージはモノクロで表示されるが、ナイトメア現象の発生を示す赤色が異様に濃いため、ナイトメア現象発生中のステージをクリアしたかどうかが目で見えない。
- ▶ ナイトメア・ダークという一部地帯を暗闇にするというナイトメアがあるのだが、暗闇で画面の表示領域をかなり狭めさせられる為、非常にプレイしづらくなる。  
嫌がらせ以外の何物でもない。
  - ▶ 厄介なことにナイトメア・ダークが発生するステージの1つは、特定の小さい敵を破壊しながら進まないといけないステージがあり、配置を覚えるまでその小さな敵を見つけるのも一苦労。

## ゼロの性能

- ▶ 隠しキャラ扱いなのか、ゼロの性能がエックスに比べるとかなり高い。
  - ▶ 通常攻撃のモーションが一新されており、全体的に動作が速くなっている。二段ジャンプも最初から使用可能。
  - ▶ 前作でお荷物だったゼットバスターの威力が格段に上がった。至近距離なら耐久力のある雑魚でも楽に破壊可能。
  - ▶ 相変わらずダッシュ、しゃがみによるキャンセル斬りが可能。一部のボスを除けばどれも簡単撃破。
  - ▶ 必殺技も一部を除き使いやすいものが揃っている。
- ▶ 前作同様、ゼロの必殺技コマンドが特殊攻撃ボタンではなく通常攻撃ボタンを用いて発動させるものがあるため、必殺技が暴発する事が非常に多い。
  - ▶ 特に旋墜斬と氷狼牙の暴発率は際立っている。中でも旋墜斬はロープに掴まろうとする際に暴発し穴に落ちて死亡、というケースが非常に多く、多くのプレイヤーを困らせた。

## 前作より突っ込み所の多いシナリオ

- ▶ 本作は『X5』の続編だが「コロニーの破壊には成功したものの、コロニーの爆発 (\*7) で地球に多大な被害が出た」という、どのEDからも繋がらない設定になっている。
  - ▶ OPムービーではコロニーの破壊に成功したルートからの続きの様子が描かれているが、前作ではコロニーを破壊出来て全員安堵の表情という描写こそあれ、爆発で地球に被害なんて描写は全く無い。
  - ▶ また仮に、地球に被害が及んだバッドEDルートと比較しても、前作からわずか4週間後の出来事なのに「ゼロに関する記憶を全て消された筈のエックスが何故ゼロのセイバーを持ち、ゼロの事を覚えているのか」といった点で説明が付かず、やはり繋がらない。
  - ▶ そもそも、『X5』のコロニー撃破成功EDでは、ゼロへの思いを馳せながらセイバーを握りしめて出勤している3年後のエックスが描かれていたのに今作の出来事は3年後ではなく4週間後、どう考えても繋がらないし繋げられない。
  - ▶ もっとも、『X7』以降はこちらの方のストーリーが前提となるのだが、
- ▶ ゼロ謎のハンター復活イベントのあまりに唐突で強引な展開は、一部で有名かつある意味で人気が高く、ネタにされている。
- ▶ 一応黒幕であるゲイトに関して。
  - ▶ 天才科学者でエイリアの元同僚。かつてレプリロイド開発で名を馳せたが、彼の傲慢な性格と、彼の開発したレプリロイド達は高性能すぎて解析できないものばかりでその研究は理解されず孤立していた。そして自己顕示・世間への復讐と新兵器の実験のために今回の事件を起こした...という設定。
  - ▶ ここまでは本家ロックマンシリーズのワイリーと共通した部分が多い。今回の敵「ナイトメア調査団」を構成する8ボス達も全員純ゲイト製のレプリロイドである。
  - ▶ で、劇中のエイリアとの会話にて。  
ゲイト「...君には昔から勝てなかった。君が常にトップだった。」  
エイリア「いいえ、あなたの方が何もかも上だったわ。私はただ課題をこなしていただけ。あなたは課題を守らなかった。たったそれだけの事なのよ。」
  - ▶ この後エックスは「どんなに高い能力があっても正しく使われなかったら意味がない。」と言っており、ロボット三原則に従わなかった、とか色々解釈は出来そうだが...駄遺産テキストと相まって何とも子供臭い理由に思えてしまう。
  - ▶ ちなみにゲイトは生死不明のままエックス達に回収されて終わるのだが、その後のシリーズでも生死について等特に言及されていないためスッキリしていない。
- ▶ もう1人の黒幕アイゾックはなんの説明もなく退場。死体が発見される場面も取って付けたような感じで挿入される。  
言動的にワイリーの意識が引き継がれているかのような思わせぶり (\*8) の真相は不明のまま。
  - ▶ 「その死には過去のイレイズ事件と似ている」という台詞が入る。  
イレイズ事件とはシリーズ番外編の『ソウルイレイザー』に登場した単語だが、カプコンによるとその事件とは無関係らしい。  
つまり何が何だか解らない。
- ▶ 前作では新キャラにも関わらず大した出番が無かった「ダイナモ」も今作で再び登場するという事で少しはキャラの掘り下げが行われるかと思いきや、全くそんな事は無かった。
  - ▶ キャラクター性は他の誰とも被っていないため活かしようはあった筈だが、特に活かされずそのまま『X7』以降は降板。  
「何故出てきたのか分からないキャラ」という評価に拍車を掛けただけで終わってしまった。
- ▶ そして我らがシグマ。前述の設定で"言葉もまともに話せない"とあるが、第1形態撃破後の「**これがるがホンバナ**」はあまりにも有名。

どんどん言葉が崩壊していくその様はカリスマ崩壊を乗り越えて恐怖ですらある。

▶ ちなみに第2形態時と撃破後の台詞は何故か流暢。決めるときはしっかり決めるといふ事か。

▶ 前作同様エンディングは3種類存在する。

エックス編のエンディングは、本シリーズとしては珍しく前向きな終わり方ではあるのだが、**それも次作でのエックスの意味不明な行動のせいで話が繋がらなくなっており、台無しに...**

一方ゼロ編のエンディングは『ロックマンゼロ』への伏線とされているが、公式では明確にされていない。

## その他の難点

▶ 前作に引き続き、しゃがみ・レベル制・ミッションレポートの続投。

ミッションレポートの存在で本作でも特殊武器の入手デモは一切なく、「（特殊武器・必殺技名）をゲットした!」と文字で表示されるだけ。

▶ 賛否著しかった「しゃがみ」だが、前作では強制こそされなかったので大きな短所にはならなかった。しかし今作では、前述のステージ構成の所為で**しゃがみを強制**するようになってしまった。

▶ レベル制については、攻撃パターンが若干変化するなど一応改善はされている。

▶ エックスの特殊武器のチャージ攻撃が似たような全体攻撃が多い。

▶ 取扱説明書の特殊武器の説明で掲載されている武器使用時の写真で、エックスのボディカラーが実際のゲーム中と違い他の武器のカラーになっているものが存在する。

開発中の写真を載せているのだと思われるが、全8種類中**6種類**もゲーム内と異なったものになっている。

▶ ちなみに、特殊武器「アローレイ」の名前も「レイアロー」に間違われている。

▶ ドット絵が前2作と比べるとかなり粗く、流用と新規で差がある。

▶ というか全体的にグラフィックが稚拙。ドット絵の縁取りが濃いため違和感がある。特にブレイズ・ヒートニックスは公式絵とのギャップがすごい。

▶ 8ボスはドットのパターンが少ないため、動きが飛びとび。

▶ エックス役は前作に引き続き森久保氏が担当したのだが、何故か演技が前作より劣っている。

▶ プレイ中の掛け声等もそうなのだが、前作と違ってフルボイスになった紙芝居部分は森久保氏の違和感バリバリの演技もあってかなりひどい。

▶ 各ボスにきちんとボイスが付いたのはいいのだが、音量が安定せず聞き取りづらい。

▶ 再び駄遺産テキスト。ボイスを付けるためにしっかりチェックされたのか、前作より良くなってはいる。しかし、中途半端にカタカナ、ひらがなや漢字が入り乱れて大変読み辛い。

▶ 本作の声優陣は非常に豪華。それでも平仮名だらけの(ry

▶ 8ボスの設定、会話は過去に無く悲しいものばかり故に感情移入できる者も多く、こういった部分で質を落とすのは惜しい。

▶ と言うのもゲイトの部下達は何らかの形で一度死んでおり、ゲイトを嫌う何者かの策謀で秘密裏に処分された者や、性能・事件に関連していちゃもん付けられた挙句自害した者など、基本的に報われない死に方をしたものが殆どなのである。

▶ しかも処分を実行したのは**エイリア**。勿論これも何者かが仕組んだものだが、当人はかなりトラウマになっている。

▶ ちなみにその命令をした当事者は作中に出ない。ゆえにエックスたちが尻拭いをする羽目に。

▶ ただし、それに当てはまるのはボス選択画面で上にいる4人。

残りの下にいる4人は法律違反等、警告を無視して問題行動を起こしたが故の自業自得ではあるのだが。

▶ ライト博士が、ゼロとの会話で「きみたち」と呼んだり「**おまえら**」と呼んだり、ステージごとに口調が安定していない。

▶ 今回もエックスは最初から前作のアーマー（ファルコンアーマー）の劣化版を使用している。

X5のフォースアーマーと比べるとチャージショットの性能が劣っている。初心者救済用という意味では前作より悪い。しかし使い易いチャージショットを持つノーマルエックスとの差別化にはなっている。

エイリア曰く「ダッシュとかが不完全」とのことだが、実際に不完全なのは**ダッシュ以外**である。むしろ前作では不可能だったエアダッシュまで使用可能になっているが、これは前作のフリーズが劣化したと考えてしまったほうがいい。そもそも特殊武器チャージが何故出来るようになっているのかが説明されていない。**(\*9)**この状態でチャージができなかったらそれこそノーマルの更に下位互換となってしまうので仕様そのものは妥当なところだが。

## バグ

- ▶ プレイに支障をきたすような致命的なバグ等は特に存在しないが、プレイを助けるバグは幾つか存在する。
  - ▶ 前作・前々作でも可能だったゼロのダッシュキャンセルによる永久連続斬りが本作でも相変わらず可能。
  - ▶ 特殊武器の1つ「ガードシェル」をゼロが装備すると、ゼットセイバーのヒット数が異常に上昇してしまう。これを上記の永久連続斬りと組み合わせると...
  - ▶ 必殺技の1つ「円水斬」を特定の敵の上で使用、または氷の地面から滑り落ちる直前に使用などでモーションをキャンセルすると、そのステージ中**完全無敵**になってしまう(ただし地形に挟まれたり穴に落ちたりした場合は無効)。この効果はステージ内で再度円水斬や旋墜斬、裂光覇を出す、シャッターをくぐる、別の場所にワープする、パーツカプセルでの会話イベントや中ボス出現で強制的にゼロが止まる、の内いずれかを起こすまで継続する。
  - ▶ ゼロばかりに有利なバグが集中する一方で、エックスにはこれといったバグは存在しない。
    - ▶ 上記のダッシュキャンセル斬りはエックスでも可能だが、ゼロに比べて火力不足なのであまり意味が無く、ガードシェルバグもあるアーマーを装備したエックスでは可能だが、ゼロのようにボスに大ダメージを与える事はできない。

## 評価点

- ▶ 前作同様音楽のクオリティが高く、とりわけ過去シリーズのアレンジ曲はなかなかのもの。許せる人許せない人問わずここは高く評価されている。
- ▶ 一応前作の反省が活かされている点もいくつかある。例えばエイリアのナビがボタン式になったり、ハンターランクがパーツ装備に影響したりなど。
  - ▶ まあそれ以上に改悪点が多いのがどうしようもないのだが。

## 総評

前作で一応一区切りついたストーリーを無理やり繋げようとした為なのか、過去作との矛盾が多く発生している。それだけならまだしも、今作新登場の設定やキャラクターも投げやり気味で、**開発者は何も考えてないんじゃないか**とすら思える。

肝心のゲーム面も、特にバランス関連で不満を非常に多く残す事となり、前作に続きユーザーの信頼を大きく損なってしまいユーザー離れを加速させてしまった。

ロックマンシリーズ全体で見ても本作の品質はワースト上位である。

「許せる」とするユーザーもそこそ居るが、それでも「X7よりはマシ」「慣れれば案外遊べる」といったもので、あまり品質に関してポジティブなものではない。