

CAPCOM®

ROCKMAN ZERO

OFFICIAL COMPLETE WORKS

[ロックマン ゼロ オフィシャルコンプリートワークス]







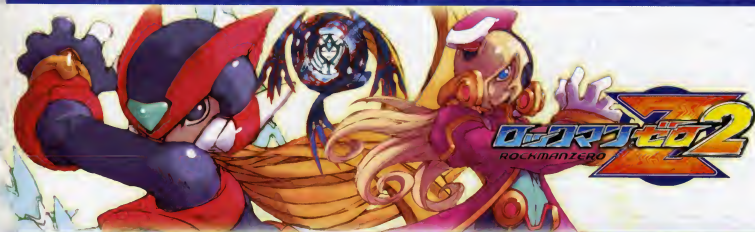
CAPCOM®

ROCKMAN ZERO

OFFICIAL COMPLETE WORKS

[ロックマン ゼロ オフィシャルコンプリートワークス]





ROCKMAN ZERO

OFFICIAL COMPLETE WORKS

[ロックマン ゼロ オフィシャルコンプリートワークス]



ROCKMAN ZERO

OFFICIAL COMPLETE WORKS

【ロックマンゼロ オフィシャルコンプリートワークス】

Contents

○ INTRODUCTION ————	003	○ CYBER ELF ————	109
IMAGE BOARD ————	004	CYBER ELF SYSTEM ————	110
STORY OF ZERO ————	018	NURSE ————	111
MUTUAL RELATIONS ————	022	ANIMAL ————	116
		HACKER ————	120
		OTHER ————	125
○ CHARACTER ————	023	○ SPECIAL CONTENTS ————	127
ZERO ————	024	ROUGH SKETCH ————	128
CIEL ————	030	OTHER ILLUSTRATIONS ————	144
RESISTANCE ————	033	ENDING DIGEST ————	150
NEIGE ————	036	MEMORIAL EVENT ————	152
CARAVAN ————	037	DATA ARCHIVES ————	156
CRAFT ————	038	レプリロイドの咆哮 ————	160
CYBER-X ————	039	ロックマン ゼロ3 改造カードリスト ————	162
HARPUJA ————	040	IDIOM DICTIONARY ————	164
FEFNIR ————	042	SPECIAL INTERVIEW ————	168
LEVIATHAN ————	044		
PHANTOM ————	046		
COPY-X ————	048		
ELPIS ————	050		
DARK ELF ————	053		
OMEGA ————	054		
VILE ————	056		
○ ENEMY ————	059		
BOSS ENEMY -ZERO- ————	060		
BOSS ENEMY -ZERO2- ————	066		
BOSS ENEMY -ZERO3- ————	072		
BOSS ENEMY -ZERO4- ————	082		
NORMAL ENEMY ————	090		



INTRODUCTION

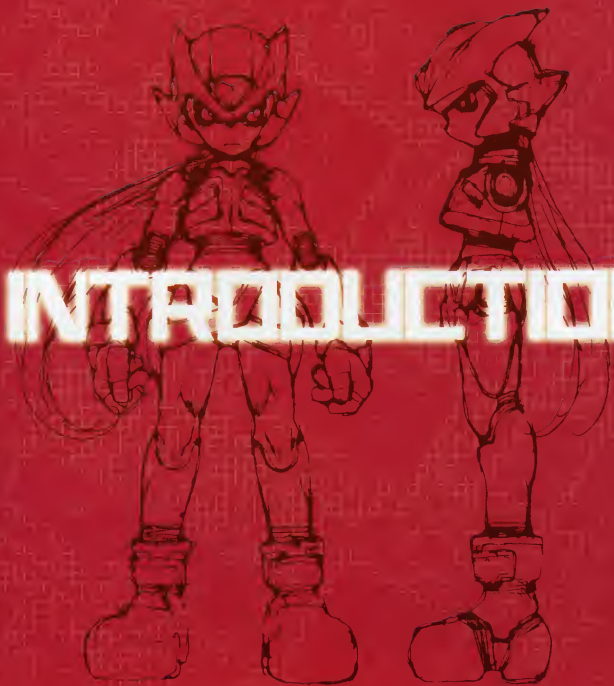


IMAGE BOARD

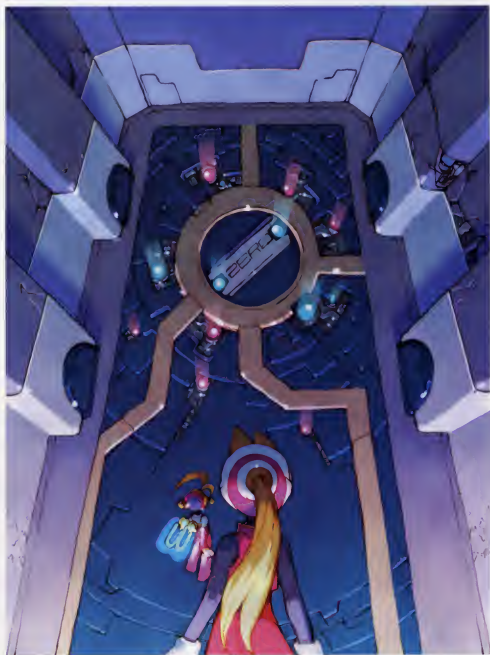
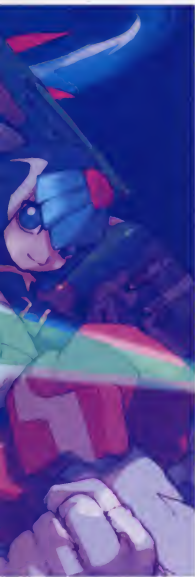
【イメージボード】

パッケージイラストや版促用ポスターなど「ロックマンゼロ」シリーズ用に描かれたビジュアル素材を紹介。色使いの変化が物語の動きを感じさせる。



ロックマンゼロ / illustrated by 中山暁

記念すべき1作目のパッケージ用イラスト。背後で見つめるシエルと四天王たちの表情の対比が、個性の違いを浮き彫りにしている。



ロックマン ゼロ / illustrated by 中山隆

伝説のレプリロイド、ゼロの眠る場所にたどり着いたシエル。永い間眠っていたゼロの心境を表すかのような沈んだ色使いが印象的。



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山重

シリーズ2作目のメインビジュアル。シエルを中心にして、物語の主役となる二人のレプリロイドが対称的に描かれている。



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山隆

ポスター用に描かれたイメージビジュアル。
しだいに記憶を取り戻しつつある「ゼロ」に、
本来備わっていた闘争本能が感じ取れる。



ロックマンゼロ3 / Illustrated by 中山隆

シリーズも3作目を数え、クライマックスを迎えた物語にふさわしい真っ赤な背景に浮かび上がるゼロの背後には、オメガの姿が…。



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山竜

シエルを守るようにセットセイバーを構える
ゼロと、二人を取り巻くバイルとオメガ、そ
してバイル八番官の姿が描かれている。



ロックマンゼロ4 / illustrated by 中山隆

宇宙をイメージした背景と色使いは、人間とレプリロイドたちを巡る戦いが、4作目にして新たな局面に達したことを物語っている。



ロックマン セロ4 / illustrated by 中山暁

取扱説明書の表紙用に描かれたビジュアル。
数少ない人腿として登場したネージュが、権
威な表情でクラフトとともに描かれている。



ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山義

サイバーエルフエクスから受け取ったゼロセイバーを構えるゼロ。刃の部分がほかのイラストよりも詳細に描かれている。



ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山善

ナース系のサイバーエルフと戯れるシエル。
左ページのイラストとともに、「ロックマン
ゼロ3」の改造カード用に描き下ろされた。



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山雄

「ZERO2」に登場した賞得ハルピュアの第2形態。夜空に浮かぶ天体を覆わんばかりのボディでゼロを見下ろす迫力は圧巻。



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山龍

將領ファーフニルの第2形態。4つの巨大な砲塔にセットセイバーで立ち向かうゼロの姿が、ゲーム中の決戦を思い起こさせる。



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山俊

水中戦でゼロを翻弄するレヴィアタンの第2形態。無数のアイスアローに貫かれようとするゼロを、笑みを浮かべて見つめている。



ロックマンゼロ4 / illustrated by 前田清寛

アイスヘルヤル八騎士と、その隊長を務めるクラフト。バイルによるラグナロク作戦遂行のために集められたが、真の目的はそれぞれ異なっていた。

STORY OF ZERO

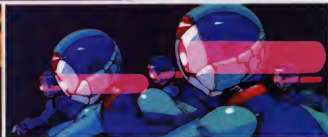
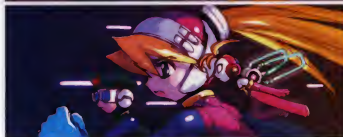
[ストーリー オブ ゼロ]

ゼロが活躍する舞台となる世界やキャラクターたちを取り巻く背景、起こった出来事などをムービーシーンのカットとともに振り返る。

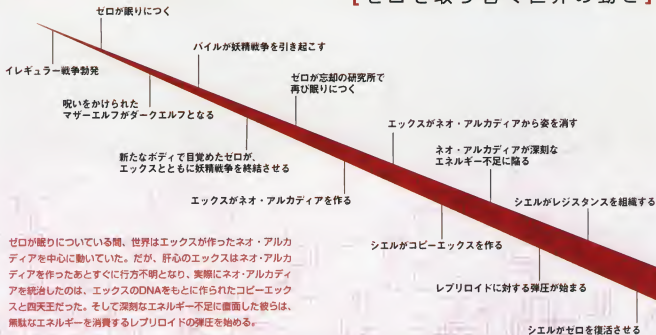


ゼロと呼ばれた英雄

妖精戦争終了後、永い眠りについていたゼロ。その眠りを妨げたのは、100年前と同様に争うレプリロイドと人騒だった。ネオ・アルカディアでレプリロイドを開発していたシエルは、無差別に破壊されるレプリロイドを救うためにレジスタンスを組織し、切り札としてゼロを復活させた。そしてゼロは、記憶も定まらないままレジスタンスに力を貸す。

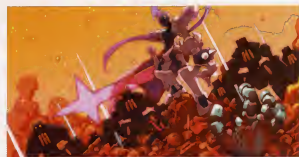


[ゼロを取り巻く世界の動き]



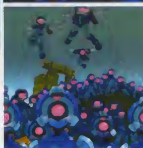
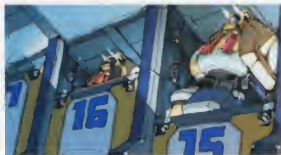


オレは、オレでしかない……
オレは…ゼロだ



ゼロとオメガ

戦いのさなか、ゼロの前に現れた謎の宇宙船。中から現れたオメガと呼ばれる巨大なレプリロイドからは、妖精戦争で世界を壊滅させたダークエルフと同等のエネルギー反応が見られた。オメガを操るバイルとの戦いの中で次第にオメガとの距離が近づいていく。そしてついにゼロは、オメガが自分のオリジナルであることを知る。だが、オメガのボディがゼロのオリジナルだったとしても、今のボディに宿る心は真正正路ゼロ自身のもの。最後まで自分を見失わなかったゼロは、激闘の末オメガを倒し、古いボディに別れを告げた。



ROCKMAN ZERO

眠りから覚めた英雄

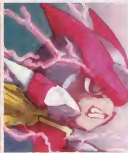
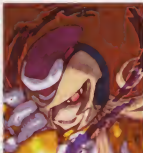
シエルの手によって目覚めたゼロは、何もわからないままレジスタンスのために戦うことに。そのゼロの前に二人のエクスが現れる。一人はサイバー・エルフとなつたかつての戦友。そしてもう一人は、ネオ・アルカディアを支配し、レジスタンスを弾圧するコピー・エクスだった。サイバー・エクスからセットセイバーを受け取つたゼロは、四天王をはじめとする数々の強敵を倒し、コピー・エクスの元へと向かう。

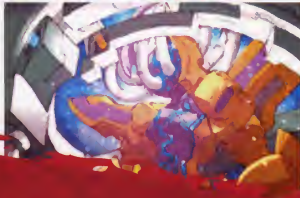
STORY OF ROCKMAN ZERO

ROCKMAN ZERO2

ダークエルフの台頭

レプリロイド弾圧の原因であるエネルギー不足を解消するため、新エネルギーの開発を進めるシエルの代わりにレジスタンスを指揮するのは、新司令官となったエルビスだった。だが、ネオ・アルカディア軍に攻撃を仕掛けて敗れたエルビスは、力を求めてベビーエルフを奪い、失踪してしまう。そしてエルビスを追ってネオ・アルカディアに潜入したゼロが見たものは、ダークエルフに支配されたエルビスの変わり果てた姿だった。

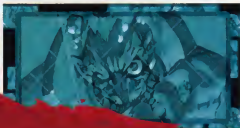




ROCKMAN ZERO3

100年前の真実

エネルギー不足を解消するための新エネルギーの開発に成功したシエル。彼女はそれをネオ・アルカディアに伝えるが、ネオ・アルカディアはバイルという男に支配されていた。そして、バイルはネオ・アルカディアから追放された100年前と同じように、ダークエルフとオメガを利用してレジスタンスに戦いを仕掛ける。だが、100年前と同じように、エックスとゼロによって野望を阻止されるのだった。



永い眠りから覚めたゼロが、
ネオ・アルカディアとの戦いの中で
次第に記憶を取り戻し、
自分の存在を
確かなものにしていく過程を見ていこう。

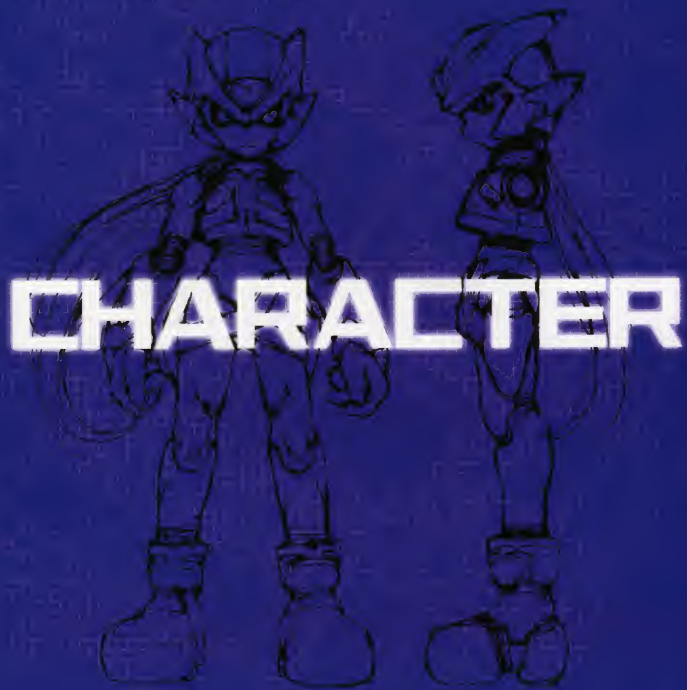


ROCKMAN ZERO4

すべてがゼロになる

ゼロに敗れてダークエルフとオメガを失ったバイルは、戦争によって失われた自然が蘇りつつある「エリア・ゼロ」をラグナロク作戦によって破壊しようと企てる。バイルの野望を再び打ち砕くため、宇宙に浮かぶ破壊兵器「ラグナロク」でバイルとの最終決戦を迎えたゼロは、バイルとともに「エリア・ゼロ」へ向けて落下するラグナロクの破壊に成功する。だが、そのあとゼロがレジスタンスベースに戻ることはなかった。

CHARACTER



ZERO

【ゼロ】

目の前に敵が現れたなら…
たたき斬るまでだ…



ゼロ

かつてイレギュラー戦争で活躍し、英雄と呼ばれた伝説のレプリロイド。シエルによって発見された現在の姿は、オリジナルの心だけをほかのボディに移したコピー。オリジナルのボディは、妖精戦争で大きな被害を出して宇宙へ追放され、今ではオメガと呼ばれている。だが、ゼロの心が着ったボディは、オリジナルに優るとも劣らない性能を発揮しており、二度に渡って世界を恐怖に陥れたオメガと、それを操るバイルの野望を打ち砕いている。現在は、宇宙空間で消息を断ったまま行方不明。

ロックマンゼロ4/illustrated by 中山権



「ZERO3」用の武器使用イメージ。上段が基本武器であるゼットセイバーとバスターショット、シールドブーメラン。下段は「ZERO3」の新武器リコイルロッド。

ロックマン ゼロ3 / illustrated by 中山隆



リコイルロッドの設定画。企画段階ではバイルバンカーという名前で、実にさまざまな仕様が検討されていたが、最終的には案定に修正を加える形で採用された。

ロックマン ゼロ3 / illustrated by 中山隆



「ZERO2」で使用された武器のイメージイラスト。この作品のみに登場するチェーンロッドは、とくにダイナミックに描かれている。

ロックマン ゼロ2 / illustrated by 中山隆



フォームチェンジによって、能力が変化したゼロが、ボディカラーの違いによって表現されている。

ロックマン ゼロ2 / illustrated by 中山隆

COLUMN

ZERO2のフォームによる能力の違い

戦いの中で、ゼロは自らの能力を戦闘スタイルに適したものと変化させていく。多くの場合は動きが素早くなったり、敵の弾を消すことができるようになったりといったメリットを享受できるが、なかには一部の能力が下がってしまうフォームもあり、その後の戦いに大きな影響を及ぼす。



ノーマルフォーム
フォームチェンジする前の基本となるフォーム。



エナジーフォーム
ライフエネルギーが出現する確率が上昇する。



エクسسフォーム
バスターの威力と連射数がアップする。



ディフェンスフォーム
防御力が上がり、攻撃を受けてもけぞらなくなる。



イレスフォーム
敵の弾をゼットセイバーやシールドで消せるようになる。



アクティブフォーム
スピードがアップし、回転斬りが使えるようになる。



パワーフォーム
すべての武器の攻撃力がアップする。



ライズフォーム
連続斬りの3段目が斬り上げになる。



プロトフォーム
すべての武器の攻撃力が上がり、防御力が半減する。



アルティメットフォーム
チャージ攻撃をコマンド入力ですせるようになる。



「ゼロ」に登場した武器のイメージイラスト。
左下に描かれたゼロが持っているのが、この
作品だけに登場したトリプルロッド。

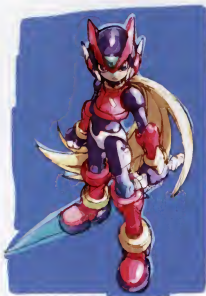
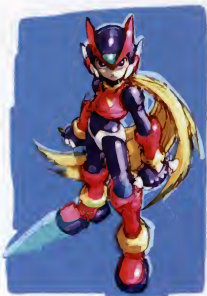
ロックマンゼロ/illustrated by 中山貴



シールドブーメランの飛ばし方やトリプルロッドの仕組
みなどが細かく描き込まれた設定画。フックはボツとな
り、「ゼロ2」ではチェーンロッドがその役割を担った。

ロックマンゼロ/illustrated by 中山貴





ゼロの初期設定画。少年系と青年系の2つのデザイン案があった。手に持って使用するタイプのバスターは、すでに決まっていた。

CIEL

【シエル】

わたしにとっては、
あなたはもうゼロなのよ



シエル

ネオ・アルカディアでレプリロイドの研究をしていた人間の少女。姿を消したエックスの代わりとしてコピーエックスを作るが、エネルギー不足によるレプリロイドの弱みに疑問を感じ、ネオ・アルカディアを離れる。その後はレジスタンスを組織してレプリロイドを守りながら、争いの元を解消する新エネルギー「システマ・シエル」の開発に成功した。

ロックマンゼロ3/illustrated by 中山竜



「ゼロ3」に登場したミニゲーム「じゅえるイロイロ」のイメージイラスト。上から落ちてくるジュエルを同じ色のピーカーへ導く。

ロックマン ゼロ3 / illustrated by 中山徹



「ゼロ3」のオープニングに登場するシエルの服装の設定画。雪軍からのスタートだったため、暖かそうな服が描かれている。

ロックマン ゼロ3 / illustrated by 中山徹



シエルのイラストは、サイバーエルフと一緒に描かれているものが多く、サイバーエルフと心を通わせることができる少女という設定がしっかりと反映されている。

ロックマンゼロ/illustrated by 中山徹



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山徹

RESISTANCE

【レジスタンス】



レジスタンスの公式イラストと設定画。設定画には各キャラクターの性格が描き込まれている。エルビスに付き従っていたイッスとパソスは、帽子や服の色が異なっている。



Zero Alia Alia's Mother Alia's Father Alia's Brother Alia's Sister Alia's Grandfather Alia's Grandmother Alia's Uncle Alia's Aunt Alia's Cousin Alia's Nephew Alia's Niece Alia's Grandnephew Alia's Grandniece Alia's Great-grandfather Alia's Great-grandmother Alia's Great-uncle Alia's Great-aunt Alia's Great-cousin Alia's Great-nephew Alia's Great-niece



レジスタンス

イレギュラーとして処分されそうになったところをシエルによって助けられたレプリロイドたちの集団。わずかなエネルギーを頼りに暮らしながら、同じような境遇のレプリロイドを救うために活動している。





ロックマンゼロ2/illustrated by 中山隆

セルヴォ

新しい武器やチップの開発など、技術面でゼロをサポートするレプリロイド。つねにシエルとゼロのことを心配している。



ロックマンゼロ4/illustrated by 新田浩克

イロन्दェル

レジスタンスベースを基点にさまざまな場所を旅しているため、各地の情勢に詳しいレプリロイド。趣味はポエムを作ること。



アルエツト

サイバーエルフの扱いに長けており、ゼロが入手したサイバーエルフの育成などに携わっている。ペビーエルフ、クリエとプリエの名付け親でもある。

ゼロを各ミッションのポイントに転送するオペレーターのイラストと設定画。手には不思議な素材の端末が描かれている。



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山暁



その他のレジスタンスのイラストと設定画。設定画には持っている銃は共通と書かれていたが、公式イラストでは異なっている。



ロックマンゼロ / illustrated by 中山暁

NEIGE

【ネージュ】

ネージュの設定画。キャラバンを率いて活動する彼女のイメージに合わせて、日に残ったデザインも用意されていた。



ネージュ

かつては、ネオ・アルカディアでジャーナリストとして活動していた人間の女性。パイルに逆らう人間が次々と処分されたため、ネオ・アルカディアを離れ、キャラバンを率いて各地を転々とする。ジャーナリスト時代に取材をしたクラフトに憧れを持っている。

ロックマン セロ4 / illustrated by 前田浩克

CARAVAN

【キャラバン】

キャラバンの人々

パイルの支配から逃れるため、ネージュとともにネオ・アルカディアを離れ、キャラバンを結成した人々。彼らは、失われた自然が回復しつつあるという「エリア・ゼロ」で新たな生活を始めようとしている。...



キャラバンの人々の設定画。服装の色が2種類用意されており、公式イラストには黄土色のデザインが採用されている。

キャラバンの人々



キャラバンの人々



CRAFT

【クラフト】

クラフト

「アインヘルヤル八騎士」をまとめる隊長としてラグナロク作戦に参加したクラフト。彼の真の目的は、かつて自分にインタビューをした女性ジャーナリストを守ることだった。ネージュのいるエリア・ゼロに照準を合わせるラグナロクを乗ったクラフトは、バイルのいるネオ・アルカディアへと狙いを定める。



クラフトの設定画には、マントや銃の装備方法などが細かく描き込まれている。



機体構造は
マントは3つ分
○セパレート型マント
2つ分 →

ガンは外側
マント
機体はマントの下

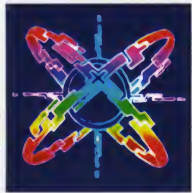
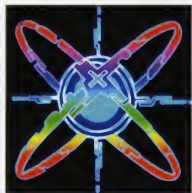


クラフトのボツイラスト。左のイラストは細部の色やデザイン以外はほぼ決定稿に近いが、右のイラストのように、決定稿のクラフトよりもかなり悪いイメージのイラストも用意されていた。

ロックマンゼロ4 / illustrated by 前田浩克

CYBER-X

【サイバー・エックス】



サイバー エルフェックス

ネオ・アルカディアを作った英雄は、自らのボディにダークエルフの力を封印し、サイバーエルフとなった。そして、ボディを失った自分の代わりに戦うゼロを陰でサポートする。

ロックマンゼロ / illustrated by 中山暁

HARPUA

【ハルピュア】

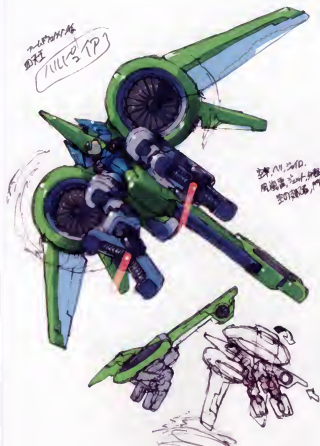
愚かな所業、
己が身で償え…ゼロ!!



ずいりよく
**翠緑の新撃
賢将ハルピュア**

イレギュラー戦争で破壊された地表に人間が住めるようにするための、気象操作能力を持ったレプリロイド。気象操作用大型メカニロイドの制御中枢と一体化して力を発揮するが、単体でも専用ウェザーオービットを操ることで局地的な天候操作が可能となっている。

ロックマンゼロ/illustrated by 中山徹



第2形態のラファイエット。空の支配者と表現されているように、大きな翼やタービンなどを備えた飛行形態へと姿を変える。

ロックマン セロ / illustrated by 中山重



「ゼロ3」のミニゲーム「とりでキルキル」のイラスト。このゲームではアステファルコンに乗ったハルビュイアを操作し、障害物を避け敵を破壊していく。

ロックマン セロ3 / illustrated by 中山重

FEFNIR

【ファーブニル】

この俺に両腕を
使わせるほどの男か？



紅蓮の剛腕 闘将ファーブニル

右腕にソドム、左腕にゴモラというマルチタイプのランチャーを装備して、黒土作戦の実行指揮を執る。全力で戦える相手を常に求めており、時折ハルビュイアを挑発してケンカを売るのは、その実力を認めているからである。ゼロとの戦いにおいても、自らが楽しむことを第一に考えている。

ロックマンゼロ/illustrated by 中山道



ファフニールの設定画。設定段階では、ファフニール・ティアマト、オルトロスなどの名前が使われていたことがわかる。

炎の妖精 炎火
種族不明
2000年以前
モンスター
ファフニール
D-106 竜巻機



ロックマン セロ/illustrated by 中山暁



ミニゲーム「どろぼうウツウツ」用のイラスト。コンテナを奪おうとする敵を、ファフニールが額から撃ち出す炎で破壊していく。

ロックマン セロ3/illustrated by 中山暁

LEVIATHAN

[レヴィアタン]

くだらない英雄ゴッコも
退屈しのぎにはなりそうね…



わたつみ
蒼海の海神
妖将レヴィアタン

水流や水温を司るレプリロイド。ハルビュイアとともに大規模な対策圏操作を行い、人間の生存圏再生を行っている。それほど好戦的な性格ではないが、ゼロと戦うことにはなぜか喜びを感じている。また、キレイ好きな性分で、「地上はホコリっぽい」という理由から、水中にいることが多い。

ロックマン セロ/illustrated by 中山重



自身が水中を好んでいることもあり、第2形態は潜水艦のようなスタイルになる。これにより、さらに水中戦での能力が高くなる。



ロックマン セロ / illustrated by 中山隆



ミニゲーム「さかなツクツク」用のイラスト。水中を泳ぐメカニロイドをレヴィアタンが手にした種で破壊していく。

ロックマン セロ3 / illustrated by 中山隆

PHANTOM

[ファントム]

旧き者よ…
御主はこの新しき世界には無用!



漆黒の幻影 隠将ファントム

対レジスタンス諜報活動を行う「新影軍団」の長。寡黙で温厚な性格のため、他の3人よりも甘く見られがちだが、エックスには揺るぎない忠誠心を注いでいる。エックスに刃向かう者には、一切の温情をかけない。ゼロに敗れたときに、ゼロを巻き込もうとして自爆したあと、サイバー空間をさまよっている。

ロックマンゼロ/illustrated by 中山重



ロックマンゼロ / illustrated by 中山徹



ゲームでは見ることができなかったファントムの第2形態。変形可能な戦闘機の姿が描かれた貴重な設定画が残されていた。



ミニゲーム「しゅりけんでニンニン」用のイラスト。ファントムを掃り、空中に浮かぶシュリケンを渡って先に進んでいく。

ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山徹

COPY-X

【コピーエックス】

キミはボクの想像通り

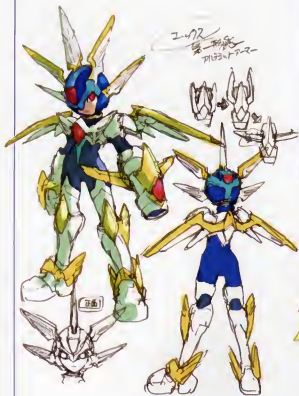
ゆかいな人だね



コピー エックス

シエルがエックスを元に作りだしたレプリロイド。同じくエックスのDNAを元に作られた四天王を従えて、ネオ・アルカディアを統治していたが、エネルギー不足解消のため、役に立たないレプリロイドをイレギュラーに認定して処分しようとした。

ロックマンゼロ/illustrated by 中山徹



ロックマン セロ3/illustrated by 中山隆



エクスとの最大の違いは第1形態、第2形態ともに背中に生えた羽。バスターから放出される3色のエネルギーは、さまざまな属性を捉えることを表している。



ロックマン セロ/illustrated by 中山隆

ELPIS

【エルピス】

シエルさんが
いてくれたからこそ…



エルピス

かつてネオ・アルカディアに所属していたレプリロイド。逃散されてレジスタンスに加わり、新エネルギーの開発で多忙を極めるシエルの代わりに司令官に就任するが、ダークエルフの力に魅了されて暴走してしまう。



エックスのボディが破壊されたことによって、
ダークエルフの力が解放され、暴走してしまっ
たエルビスのイラスト。左上のイラストの背後
には、ダークエルフの姿も描かれている。



顔元や髪質のデザインに関する設定が細かく描き込まれた設定画。イノソとバソスの袖にあるマークの詳細も描かれている。

DARK ELF

【ダークエルフ】



ダークエルフの顔の横にも、他のサイバーエルフと同様に、羽のよなものが付いている。



ダークエルフ

本来の名称はマザーエルフ。イレギュラー化したレプリロイドを正常に戻す能力を持っており、エックスがその力を利用してイレギュラー戦争を終わらせた。だが、その後盗まれて呪いをかけられ、バイルに利用されて妖精戦争を引き起こしてしまう。

OMEGA

【オメガ】



オメガ

100年前の「妖精戦争」に関わったという理由で宇宙に追放されていた巨大なレプリロイド。実はオメガのボディはもともとゼロの物であり、妖精戦争ではバイルに利用されていた。宇宙船の落下によって再びこの世界に姿を現し、またしてもバイルに利用されてしまうが、本来のボディの持ち主であるゼロによって破壊される。



オメガの第1形態の設定画。体を覆うアーマーが、実は強大すぎる力を制御するための拘束具であることが書き込まれている。



第2形態の全身が描かれた設定画。足下にいるゼロとの対比でその大きさがわかる。エクス、ゼロ、ダークエルフのすべての力が融合されたことを表すデザインとなっている。

VILE

【バイル】

..こんな体でも
..ワシは人間
なのだ..!!



ロックマン セロ3/illustrated by 中山 善



ロックマン セロ4/illustrated by 前田 浩克

バイル

シエルと同じくネオ・アルカディアでレプリロイドの研究をしていた科学者で、死んだレプリロイドを復活させる技術に長けていた。しかしダークエルフやオメガを利用して「妖精戦争」を引き起こした罪でネオ・アルカディアから追放される。だが、ゼロに倒されたコピーエックスを再生させることでネオ・アルカディアに君臨し、宇宙に浮かぶ衛星砲台ラグナロクから地上を無差別に攻撃するラグナロク作戦を実行しようとする。



ラグナロク本体と融合した様々なバリエーションの第2形態。戦闘画面でゼロと対峙するシーンのイメージイラストも描かれている。



Dr. PAIL
じいいタイプ

老人の連立 4人
老人タイプ
各々が持っている
武器はそれぞれ
それぞれで違う
—1人1人の個性

双
七
の
カ
マ
カ
マ



ロックマン セロ4 / illustrated by 前田浩亮



Dr. PAIL
じいいタイプ

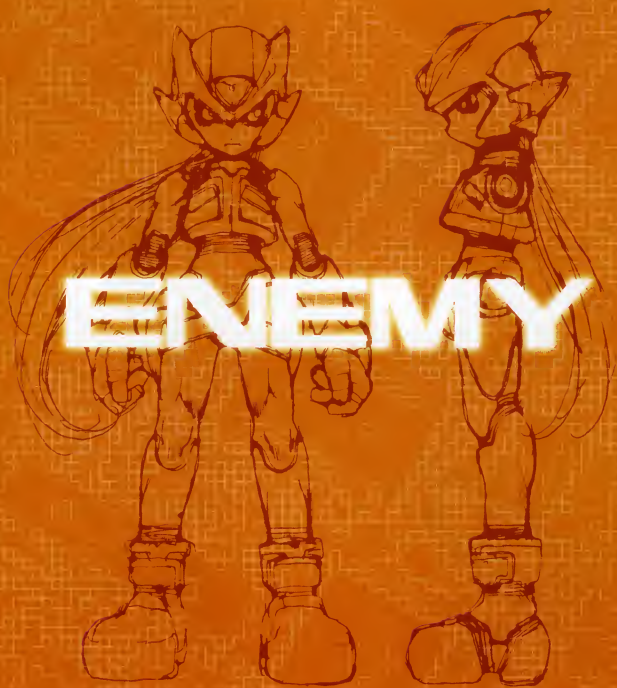


2/10/00
2000年10月
老人タイプ
各々が持っている
武器はそれぞれ
それぞれで違う
—1人1人の個性

パイルのボツイラスト。子どもタイプ、おじさんタイプ、老人タイプの3種類が企画されていたが、最終的には老人タイプを元にしたデザインに決定した。

ロックマン セロ3 / illustrated by 中山権

ENEMY



BOSS ENEMY -ZERO-

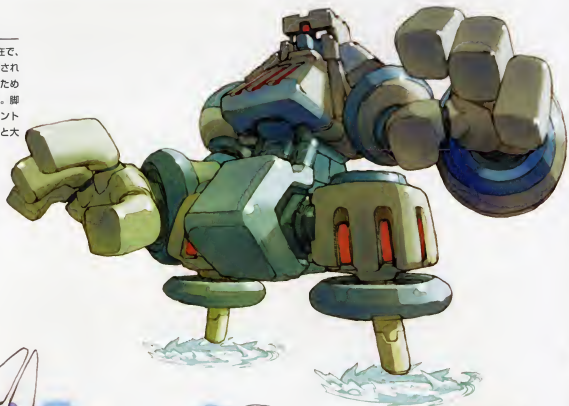
【ボスエネミー -ゼロ-】

「ゼロ」に登場したボスたちを、EXスキルと真っ二つになった一刀両断グラフィックとともに紹介していく。

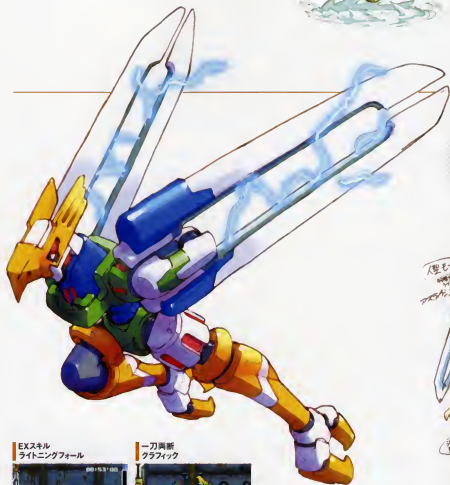
最新鋭量産番兵A型

ゴレム

ネオ・アルカディアを象徴する存在で、人命救助や平和維持を目的に開発されたガーディアン。思考能力がないため巨人型メカニロイドに分類される。脚部は開発中だが性能は100パーセント発揮でき、万能型ワイヤーアームと大出力のレーザー砲を搭載している。



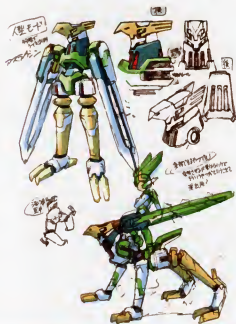
illustrated by 中山徹



稲光る極鳥

アステファルコン

ハルビュア配下のミュートスレプリロイド。イレギュラーと判断されたレプリロイドの処刑人として、監獄の番人をしている。だが、現行のレプリロイド管理法において、無罪になった例は一度もない。



EXスキル
ライトニングフォール



一刀両断
グラフィック



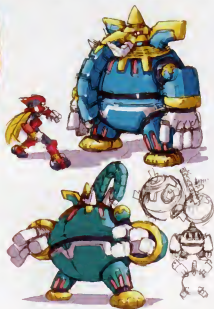
illustrated by 中山徹



剛球大魔神

マハ・ガネシャリフ

レヴィアタン率いる冥海軍団の情報処理・分析担当のミュートスレプリロイド。「絶対に盗めない完璧な情報受け渡し手段」として「強固に作られたデータサーバー本体が自己防衛しつつ自力で移動する」ということを実現させたもので、内蔵されたサーバーを防御するための重装甲を備えた巨体を持つ。



illustrated by 中山庸

EXスキル
タスクブレイマン



一刀両断
クラフフィク



超怒絶自走弾頭

ヒツタイト・ホツタイト

地底鉱物採取用の大型掘削メカニロイドに、大型爆弾を内蔵させ、強襲戦車に改造したもの。前方の回転式ドリルは、あらゆる攻撃を寄せ付けない。レジスタンススペースに向かって突き進み、自爆するためだけに作られた。



illustrated by 中山庸



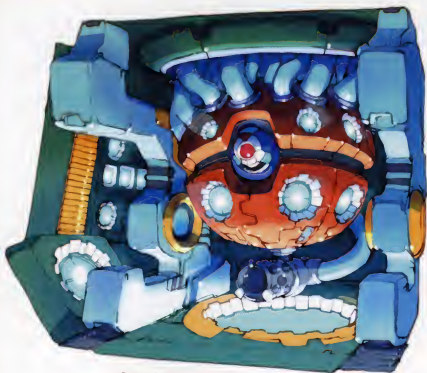
EXスキル
ラストバタリオン



頭脳特急

パンテオン・コア

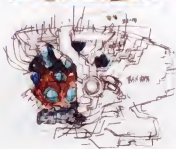
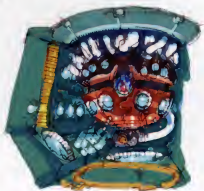
ネオ・アルカディアへの列車による物資、兵員輸送ルート全てを管理するホストブレイン。緊急時にも1秒たりともスケジュールを乱さない改定ルートを、端末であるターミナルブレインに即座に指令する。不審者が侵入した際も高度な演算処理による精密な攻撃を行ってくるが、正確さゆえの脆さもある。



EXスキル
ブレインブレイサー



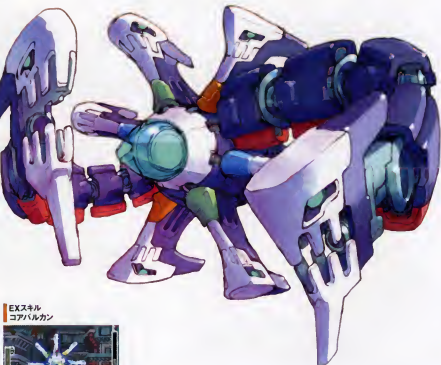
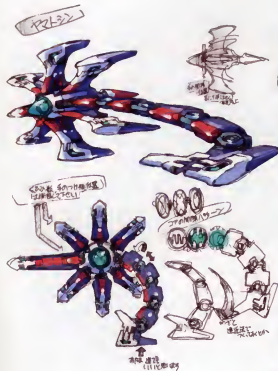
Illustrated by 中山 肇



不死身の守護大蛇

ガード・オロテマック

レジスタンスの重要なライフポイントであり、逃亡したレプリロイドたちが暮らしていた工場施設の占拠に利用されていた巨大メカニロイド。もとは、消火や土砂の除去などのレスキューメカニロイドだった。



EXスキル
コアバルカン



Illustrated by 中山 肇

冥界の聖掃王
アマヒステッフ・
ネクロマンセスⅢ世

無備で残された心臓部がナノボットによる自己再生を繰り返し、勝手にⅢ世を名乗っている。戦将ファブニルが指揮する焦土作戦の、医療衛生支援と後始末を行っていた無所属ミュートスレプリロイド。



EXスキル
 テッドケイン



一刀両断
 クラフフィク



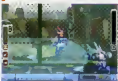
illustrated by 中山 隆

絶対零度魔王
ブリザック・スタグロフ

挑らえたレジスタンスを導問と称して破壊することに喜びを感じる冷徹なミュートスレプリロイド。あらゆる物質を原子凝縮させる超低温の冷気を生み出す能力は、海水を永久氷壁に変えてしまう程の威力をもつ。



EXスキル
 タフルブリザード



一刀両断
 クラフフィク



illustrated by 中山 隆



EXスキル
縦横掃蕩



一刀両断
グラフィック

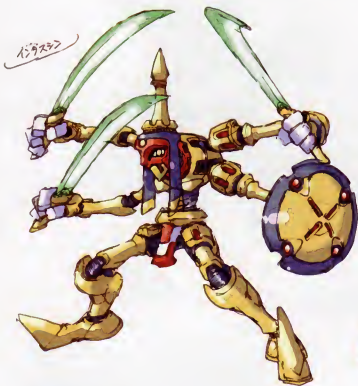


illustrated by 中山徹

知恵の超猿

ハチマシーン

元「新影軍団」特殊工作員で、軍団長であるファントムを師と仰ぎ、ゼロ暗殺の密命を受けていた。レプリロイドの知覚系センサーを麻痺させて幻惑を見せるような戦術を得意としており、諜報戦で活躍する。ファントム亡きあとはレヴィアタンの部下として活動。



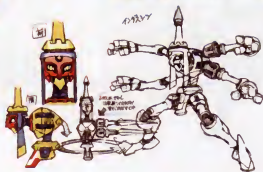
アスラ・バスラ

4本の腕を持つレプリロイド。3本の腕に剣を装備して、残りの1本にバスターを防御する盾を持っている。

EXスキル
ヘルシクラー



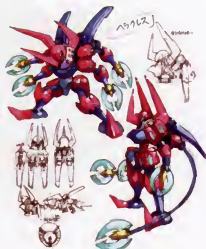
一刀両断
グラフィック



illustrated by 中山徹

ライティングビートル
**ヘラクリス・
 アンカトゥス**

不可能と言われた作戦で数々の功績をあげ、英雄と置られるレプリロイド。性格は剛面
 で遠くことを知らず、攻撃方法もターゲット
 へ一直線に突き進んでいくというもの。現在
 は「烈空軍団」に所属しており、ネオ・アル
 カディア防衛の任務についての。



illustrated by 中山 徹

EXスキル
 オールレンジアタック



一刀両断
 グラフフィック



虚空の橋の悪夢

レインボーデビル

液体金属でできた体を利用して外見を自在に
 変える能力で、新影軍団の切り札と呼ばれて
 いた。その形状を利用して、本体に埋没する
 変形制御コア以外は一切の攻撃を無効化して
 しまう。開発の経緯には謎が多く、過去の文明
 のロストデータではないかとも言われている。



EXスキル
 ナイトメアブロー



illustrated by 中山 徹

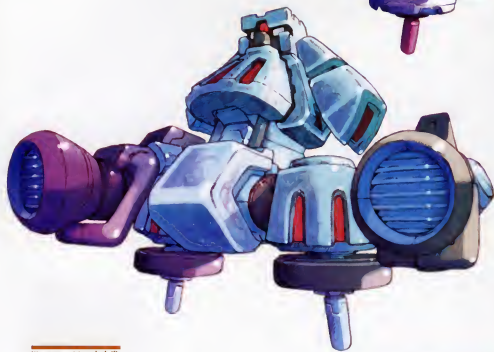
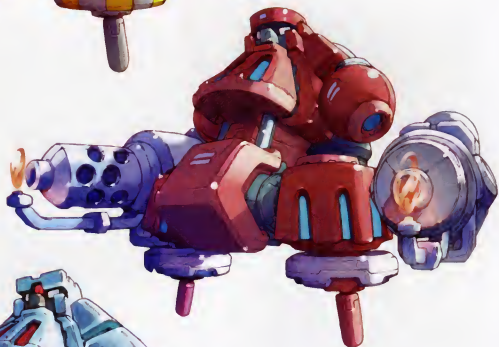
BOSS ENEMY -ZERO2-

【ボスエネミー -ゼロ2-】

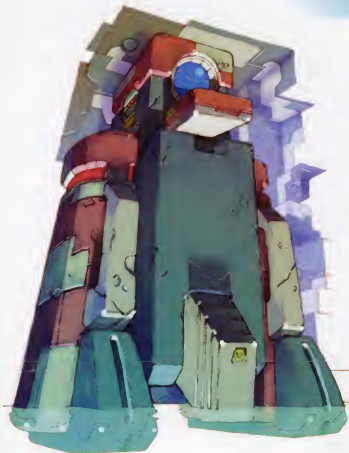
「ゼロ2」に登場するボスのイラストを紹介していく。「ゼロ」のときよりもさらに個性豊かなボスたちが登場してくる。

ゴーレムタイプE・F・I

ゴーレムの改良版。ゴーレムの中で雷属性を持つタイプE。炎の属性を持ち、火の輪を飛ばしてくるタイプF。氷属性を持ち、雪玉や氷の矢で攻撃してくるタイプがいる。



illustrated by 中山重



ピノコロール

森の道跡で門番のような役割を果たしている壁面のような巨大メカニロイド。目玉から発射する反射レーザーと、口から撃ち出すバウンド弾で濺状攻撃をしかけてくる。

illustrated by 中山重

ガザミール

動力炉の長いハシゴにいるカニ型メカニロイド。ハシゴにつかまったままの戦闘となるため、非常に戦いにくい。挟み撃ちにしてきたり、口から弾を吐いて攻撃してくる。

illustrated by 中山重



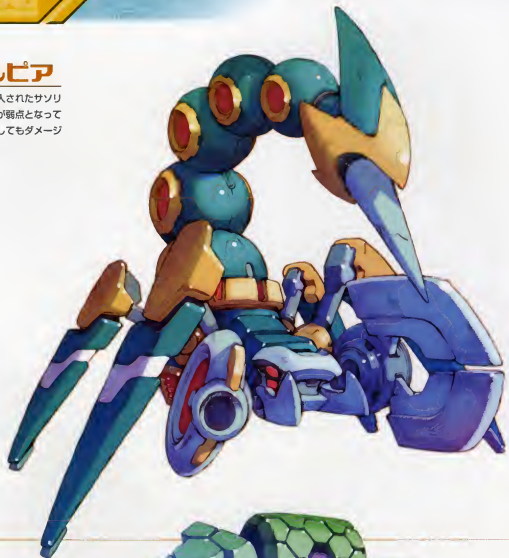
illustrated by 中山重

テントランサー

爆撃機エリアに登場するテントウムシ型の輸送メカ。小型の爆撃機になっており、強力な爆撃や機体の前部から発射するミサイルを使用して攻撃してくる。

ナガスコルピア

ゼロ追跡軍の切り札として投入されたサソリ型のメカニロイド。頭の一部が弱点となっており、それ以外の場所に攻撃してもダメージを与えることはできない。

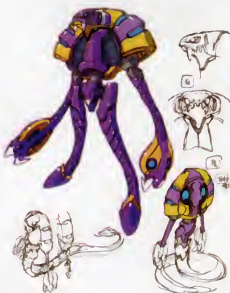


illustrated by 中山徹

幽林の忍蛇

ヒューリック・ウロボックル

もとは四天王の一人ファントムの部下。デュシスの森と呼ばれるジャングルで、侵入者が来ないか常に監視している。戦闘時は、アルトロイドという大蛇型メカニロイドを操って遠隔攻撃をしかけてくる。



illustrated by 中山徹

EXスキル
ジョイントレーザー



一刀両断
グラブフィフ

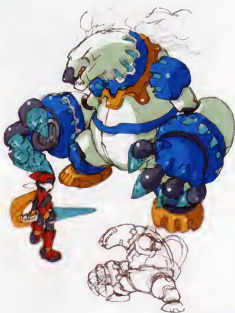




氷刃の熊将

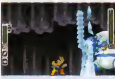
ポーラー・カムベアス

両腕のコンピューター施設を管理するミュートスレプリロイド。四天王の一人レヴィアタンに仕えており、ミュートスレプリロイドの中でも1、2を争うほどの破壊力を持つラッシングクロウを繰りだしてくる。



EXスキル
ウォールクラッシュ

一刀両断
クラフィック



Illustrated by 中山竜

らいでい
雷霆の黒豹

バンター・フラクロス

四天王ハルビュアの直属の部下で、真空波を発生させる能力を持つレプリロイド。クロヒョウがモチーフとなっており、素早い動きで相手を翻弄し、1億ボルトもの電流を体から放電してトドメをさす。



EXスキル
タイトルスパーク

一刀両断
クラフィック



Illustrated by 中山竜



illustrated by 中山善

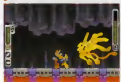
幻惑の炎帝

フェニックス・マグマニオン

動力炉の警備部隊を率いており、もともとはファントムの部下だったが、ファントムの死をきっかけにファーブニルに仕えることになる。相手に幻影を見せてパニックに陥らせてから、得意の炎を使った攻撃をしかけてくる。



EXスキル
ライジングフレイム



一刀両断
クラフィック



扶撃の風神

ワウガスト・アンカトウス

ヘラクليس・アンカトウスとほぼ同じテクノロジーで製造されているため、兄弟レプリロイドとして認知されている。ハルビューイ率いる「烈空軍団」に所属しており、兄譲りの剛直さを持ちあわせている。



EXスキル
スピニングブレード



一刀両断
クラフィック

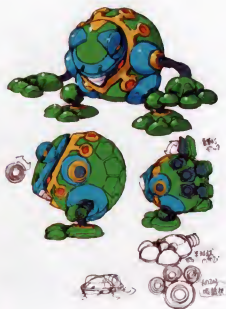


illustrated by 中山善

樹陰の門番

バーブル・ヘケロット

もともとはファントム率いる「新影軍団」に所属していたが、ハルビュイアの命令でノトスの森を守ることになったカエル型のミュートスレプリロイド。同じ部隊だったヒューレック・ウロボックルとは仲が悪い。



EXスキル
エナジーリンク

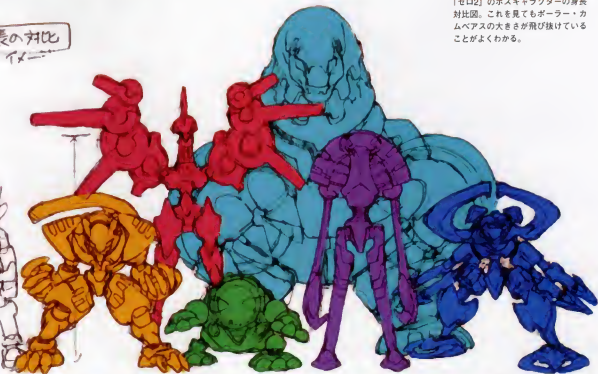


一刀両断
クラッシュ



illustrated by 中山竜

身長の対比



ハルビュイ

フェニクス

ゴッド

ベア

スター

クワガタ

【ゼロ2】のボスキャラクターの身長対比図。これを見てもボーラー・カムベアスの大きさが飛び抜けていることがよくわかる。

illustrated by 中山竜

BOSS ENEMY -ZERO3-

[ボスエネミー -ゼロ3-]

バイルの腹心であるバイル八番官。通常時と戦闘時のために用意された2種類の姿を一人ずつ紹介していこう。



まんぢん かまいたけ
曼荼羅火砕竜

グレイゾン・フリガード

もともとは地熱プラント管理用のレプリロイドを、バイルが改造して戦闘用にしたもの。首の回りにある取り外しが可能な排熱リフレクトミラーを投げて攻撃してきたり、尻尾の部分も切り離して使用することができる。管理用の影響が、熱血でありながら真面目な性格で、イナラビッタとは絶望的に仲が悪い。

EXスキル
フィアスプリンクラー



一刀両断
グラフィック



エリが取り外し可能なので、エリの部分は細かく設定されている。また体の重るところから炎を噴射できるように射出口があり、手の先からは煙もあがっている。

illustrated by 中山暁



体のわりに異常に大きい耳が特徴的。耳の部分に氷の刃を作りそれを飛ばして攻撃するため、その近くからは冷気が常にしている。

illustrated by 中山善

凍弾の死兇

チルドレイナラビッタ

高速機動に特化したレプリロイドで、冷気を操るその能力は機体の加熱を抑える為に追加されたもの。それにより噴き出す冷気で周囲を一瞬で氷漬けにし、凍えて動けなくなった相手に対して氷の刃を放つ。小柄で少年のような外見をしているが、性格はバイル・ナンバーズでも1・2を争うほど狂暴である。

EXスキル
スーパーヤーンショット



一刀両断
グラフィック



しんしとうのい
神死勅使

ヘルバット・シルト

小型偵察ユニットを使い情報収集をして、相手を知り尽くして戦うことを好む。戦闘は防御乱戦を得意としており、帯電反発シールドを搭載したウイングバイナダーは高い防御力をほこる。また、電磁気嵐を探信用超音波と同時に放射することで、一時的にレプリロイドのセンサーを狂わせることができる。

EXスキル
レーザーリバー



一刀両断
グラフィック



いかなる攻撃をもガードする翼に関する設定が書き込まれている。
また、顔の両側にある角のような部分からは雷が発生する。

illustrated by 中山徹

殺月祈禱師

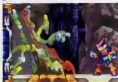
デスマンツ・マンティスク

戦闘用というよりも処刑用として開発されたレプリロイド。武装評価試験で、実験用の試作機20体を5分で両断してみた。その実績を買われ、単分子レベルまで研ぎ上げられた超硬質ブレード、通称「死神の鎌」が装備されている。その軌跡上にある全てのものの死が「死神の鎌」の名の由来である。

EXスキル
ロックブレイカー



一刀両断
グラフィック



マンティスクの目は本来のカマキリの目にあたる部分にはない。鎌の飛び出た部分の中央に小さな目があるのがわかる。

illustrated by 中山隆



百念の狐毒
キュービット・フォクスター

キュービット・フォクスターはバイル・ナンバーズの作戦参謀的な役割を果たしている。攻撃用として優秀な9機の遠隔操作オプションは、悪気様現象を応用した幻惑防衛スクリーンとしても機能する。人を感わせ、怒らせることを好んでいるが、実際の戦闘に及ぶのは粋ではないという考えをもっている。

EXスキル
 火箭



一刀両断
 グラフィック



9個の尖の弾を使った攻撃を得意としている。尖の設定画には九尾尖と書いてあり、まるで尻尾のように見える。

illustrated by 中山善

超球水霸王

グラチャー・レカクタンク

破壊能力に優れているレプリロイドが多いバイル・ナンパーズの中で、人間用の能力を備えた数少ないレプリロイド。大型給水タンクと化学プラントを内蔵しており、遠隔地での防疫・給水を可能にしている。ただし、レジスタンスに対しては氷粒を飛ばしたり、腕の貯水タンクを振り回して攻撃してくる。

EXスキル
アイスカニバル



一刀両断
グラフィック

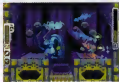


のうま
能變雷神

ヴォルテール・ビブリーオ

水中機動用の流線フォルムの実験と、導電体である水中での高電圧発生の両立を目指して開発されたレブリロイド。発電ユニットが常時発する強力な電磁波により頭脳回路に異変が生じやすく、定期的なメンテナンスを必要とする。性格もそれとともない普通ではなく、バイルからの命令以外ほとんど聞かない。

EXスキル
Vレザー



一刀両断
クラフィック



基本的な移動方法となるインビジブルダッシュを使うときは、線画に描かれているように体を一直線にして水の抵抗を減らす。

Illustrated by 中山龍



巨大な体と、大きなあごが特徴となっている。それによって、戦闘用に改良され強力になった印象をより強く与えている。

こころの守護

トレットスタ・ケルベリアン

3つの独立した思考回路が対議して結論を下すことで、より公正な判断を下すために作られた「三議制思考回路」が搭載されている。だが、戦闘用に改良されてしまったため、戦闘の力は飛躍的に上がったが、本来の討議・思考能力はほとんど失われている。



EXスキル
レーザークロウ



一刀両断
グラフィック



illustrated by 中山 龍

クリエ&プリエ

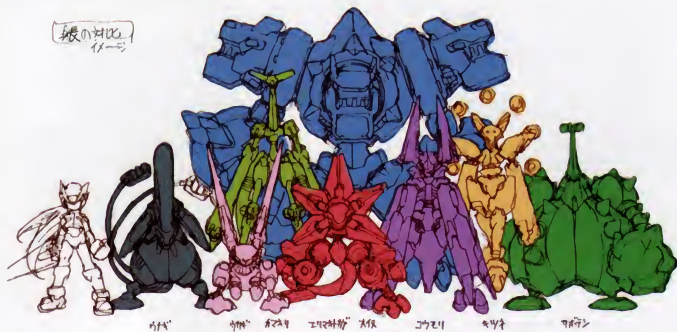
母親であるダークエルフを探し求めているところをバイルに利用され、ゼロに戦いを挑んでくる。プリエとクリエという名前はレジスタンスメンバーのアレットが付けた。



illustrated by 中山徹

「ゼロ3」のボスキャラクターの身長対比図。ケルベリアンの大きさが飛び出ていること、イナラピッタは耳を入れるとゼロより背が高いことが分かる。

身長の対比イメージ



illustrated by 中山徹

オールワーマー



ブランワーマー



ビーサーバー



スピルーク



ナガミルパ



ロコモIF



改造バンテオン・アウア



「ゼロ」に登場する中ゴスクラスの敵達。
多くの場合、通常のエネミーよりも大きく、
攻撃力などの能力も強力になっている。

BOSS ENEMY -ZERO4-

[ボスエネミー -ゼロ4-]

「ゼロ4」のボスキャラクターである「インヘルヤル八闘士」のイラストを線画やラフイラストと共に紹介していく。



同天の死聖

ヒート・ガンブルム

堅固なボディと高火力、巨体に似合わない機動性を持った大型レプリロイド。強化複合装甲下にエネルギー砲の動力炉を持っており、余剰エネルギーを噴射して飛行することも可能になっている。真面目で実直な戦士で、命令は忠実に実行するが、その忠誠はバイルに向けられたものではない。

EXスキル
熱撃拳



一刀両断
クラッシュク



カラーリングの異なる2種類のラフスケッチが用意されている。炎のコマは、爆発物という名前でもゲーム中にも登場した。

Illustrated by 前田浩克

深淵なる怪物

テック・クラークン

元は「新影軍団」でファントムからの直接の指令のみで動く特殊部隊の長だった。主な任務は内部の反逆者の内偵と処分だったことから、当時からその所在は目に見えており、ファントムの死後は完全に行方知れずだったが、仇であるゼロを倒すために姿を現した。

EXスキル
アイスジャベリン



一刀両断
グラフィック



illustrated by 前田浩克

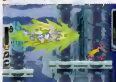
水属性の攻撃を得意としているテッククラークンは、体の表面も水に覆われており、体中から冷気が出るようになっている。



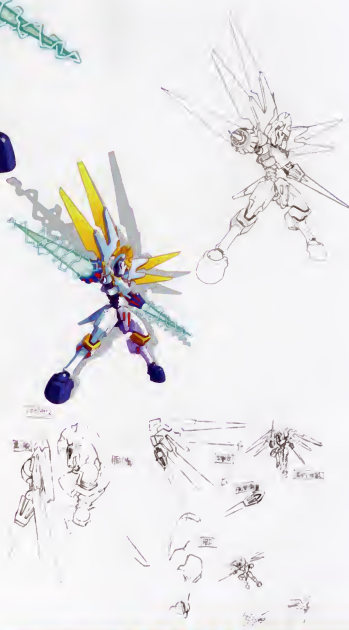
天翔ける神槍 ヘガソルタ・エクレール

気象操作大型空中ユニットの管理を司るレプリロイドだったが、バイルがネオ・アルカディアの実権を握ると同時に戦闘用に改造を受け、長年志願してきた戦闘部隊に転属した。飛行能力による高機動と両腕の雷撃槍を組み合わせた攻撃が得意。キザで自信家な性格をしており、美しいものと高い場所を好む。

EXスキル
サンダーブラスト



一刀両断
フラッシュク



ヘガソルタ・エクレールの翼の部分は動かすことができ、それにもない空を飛ぶこともできるようになっている。

Illustrated by 前田浩克



ほろろ 前触の樹婦人
ノビル・マンドラゴ

もともとは光動力型ナノマシンを使い、環境の維持と再生を司る役割であった。しかし、バイルに改造を施された結果「再生のためには自然は完全な管理下におかれるべきであり、そのためならば一時的な破壊はやむなし」という考えに至るようになった。

EXスキル
スピニングルート



一刀両断
グラフィック



架空の植物「マンドラゴラ」がモチーフになっており、頭に付いている花が開いたときの設定も書き込まれている。

Illustrated by 前田浩克



熱愛の蜂姫

リル・ティターニヤン

同型のレプリロイドと同調して人工太陽をオペレーティングするレプリロイドだったが、パイルが派遣した部隊によって回路同調中のレプリロイドを破壊され、管理回路を損傷してしまう。その後、部隊は炭と化していた。そして理性を失った彼女は、ただ快楽のためだけに破壊を繰り返す。

EXスキル
バーニングミティア/ネオ

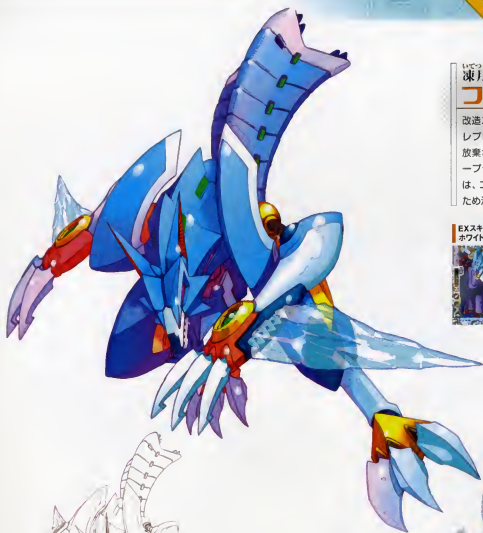


一刀両断
クラフック



彼女の象徴でもある炎の羽は、背中に付いている発火装置のようなものから出ている。設定画にはその部分も詳細に描かれている。

illustrated by 前田浩克



いつでも

凍月軍狼

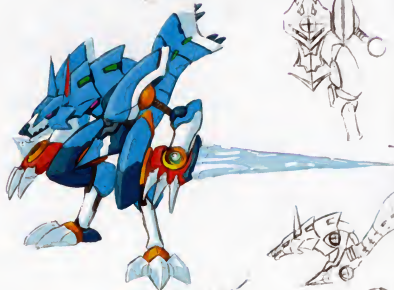
フェンリー・ルナエッジ

改造エルフの実験でエルフのバグにより暴走したレプリロイド。コールドスリープ処置され、施設ごと放棄されていたが、バイルの手によって復活した。プーラ・コカベトリとノービル・マンドラゴの能力には、コールドスリープと同様の技術が用いられているため潜在的な苦手意識があり、そりが合わない。

EXスキル
ホワイトファンク



一刀両断
グラフィック



手にも足にも鋭い爪を持っているフェンリー・ルナエッジ。さらに手の横から巨大な氷の刃も出ており突進するだけでも危険な存在。



双極の角闘王

ミノ・マグナクス

大層輸送用マストライバー施設の一部として稼働していたレプリロイド。無制限のエネルギー供給という条件に飛びつき、パイルの配下となった。高いパワーを生みだせるが、その分かかなりのエネルギーを消費する。廣りが遅く、会話中に横入りされるのが悩みの種。

EXスキル
マグネティックスラッガー

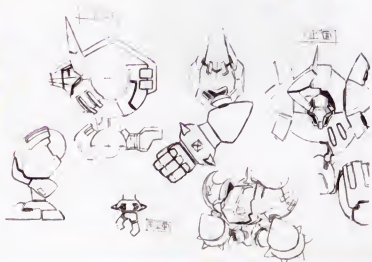


一刀両断
グラフィック



ミノ・マグナクスには他にも案が出ており、角の形が違ったり、手と足が合体しているようなものもある。

illustrated by 前田浩亮





鷓鴣眼なる賢蛇

ゴブラ・コカペトリ

電子戦用レプリロイドで、ジャミングやクラッキングを得意とする。ハッカー系エルフが実践投入される以前から活動していたが、エルフの実用化とともに職を失ったことを怨み、自ら志願して参加した。性格は頑固で短気。小さな体をバカにされることを嫌っている。

EXスキル
デビルアイ



一刀両断
クラフィック



羽の内側と腹部に計3つのレンズがついているが、羽を閉じるとすべてのレンズが隠れるようになっている。

NORMAL ENEMY

[ノーマルエネミー]

「ゼロ」シリーズに登場したすべてのエネミーを名前順に掲載。一部のイラストと画面写真、一刀両断写真とともに紹介していく。

3



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

5



ロックマン セロ2/illustrated by 中山徹

11



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

4



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

9



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

NORMAL ENEMY DATA

NO'	NAME	ノーマル	一刀両断クラフック	NO'	NAME	ノーマル	一刀両断クラフック
1	アーウキャノン [ゼロ4]			6	アクスロイド [ゼロ4]		
2	R・Bキャノン [ゼロ4]			7	アゴネット [ゼロ4]		
3	アイキャノン [ゼロ3]		NO DATA	8	イーレーザー [ゼロ4]		
4	アイスボン [ゼロ3]			9	ウォルケール [ゼロ3]		
5	アイスリフター [ゼロ2]			10	エリデザータ [ゼロ4]		

13



ロックマン ゼロ3/illustrated by 中山重

16



ロックマン ゼロ3/illustrated by 中山重

19



ロックマン ゼロ/illustrated by 中山重

14



ロックマン ゼロ/illustrated by 中山重

17



ロックマン ゼロ3/illustrated by 中山重

NO	NAME	ノーマル	一刀両断クラシック
11	カプセルキャノン [ゼロ3]		NO DATA
12	カブタンク [ゼロ3]		NO DATA
13	ガリスニー [ゼロ3]		
14	ガルム [ゼロ1]		
15	ガン・ガ・ガン [ゼロ4]		

NO	NAME	ノーマル	一刀両断クラシック
16	キートン [ゼロ3]		
17	キャタタンク [ゼロ3]		
18	キャタブル [ゼロ4]		NO DATA
19	キャノンホッパー [ゼロ1、3、4]		

20



ロックマンゼロ/illustrated by 中山善

23



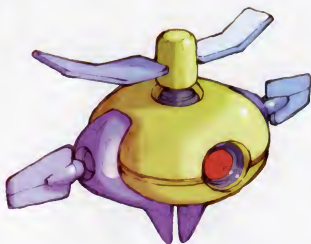
ロックマンゼロ3/illustrated by 中山善

21



ロックマンゼロ/illustrated by 中山善

24

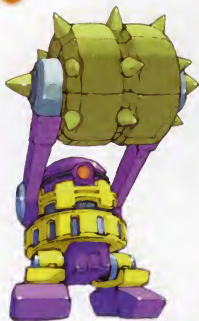


ロックマンゼロ/illustrated by 中山善

NORMAL ENEMY DATA

NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
20	キャナロイド [ゼロ1]			25	クラシヤール [ゼロ4]		
21	キャリアーム [ゼロ1,2]			26	グラスキャノン [ゼロ4]		
22	キャリビー [ゼロ1]		NO DATA	27	クラッシュローラー [ゼロ1]		NO DATA
23	キャリビー-G [ゼロ3]		NO DATA	28	クラベッカー [ゼロ3]		
24	クライアイ [ゼロ1,2]			29	ランドキャノン [ゼロ3]		

27



ロックマン セロ / illustrated by 中山徹

29



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹

32



ロックマン セロ / illustrated by 中山徹

28



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹

31



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹

NO'	NAME	ノーマル	一刀両断クワック
30	フリオネオン [ゼロ4]		
31	クロスハイン [ゼロ3, 4]		
32	ケルベロス [ゼロ1, 4]		
33	クロッシュ [ゼロ4]		
34	コカブーシ [ゼロ4]		noDATA

35



ロックマン セロ / illustrated by 中山重

36



ロックマン セロ / illustrated by 中山重

37



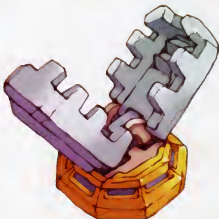
ロックマン セロ2 / illustrated by 中山重

39



ロックマン セロ2 / illustrated by 中山重

41



ロックマン セロ / illustrated by 中山重

42



ロックマン セロ / illustrated by 中山重

NORMAL ENEMY DATA

NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
35	コントロイナ [ゼロ1]			40	サンダーザー [ゼロ4]		
36	コンドroid [ゼロ1]			41	サンドジョーズ [ゼロ1]		NO DATA
37	コンドroidmk2 [ゼロ2]			42	サンドスネーク [ゼロ1]		
38	サーベント・ギア [ゼロ4]			43	シールキャノン [ゼロ1,2]		NO DATA
39	サラネット [ゼロ2]			44	ジェネレーターキャノン [ゼロ3]		NO DATA

43



ロックマンゼロ/illustrated by 中山肇

46



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山肇

44



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山肇

47



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山肇

45



ロックマンゼロ/illustrated by 中山肇

48



ロックマンゼロ/illustrated by 中山肇

NO'	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
45	シェルナー [ゼロ3]		
46	シェルローラー [ゼロ1,3]		
47	シガナロイド [ゼロ2]		
48	シャークシールド [ゼロ1]		

49



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山肇

53



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山肇

55



ロックマン セロ2 / illustrated by 中山肇

51



ロックマン セロ / illustrated by 中山肇

54



ロックマン セロ2 / illustrated by 中山肇

NORMAL ENEMY DATA

NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
49	シャークシールド [ゼロ3]			54	シャボール [ゼロ2]		
50	シャイロアタッカー [ゼロ4]			55	シャボローラー [ゼロ2]		NO DATA
51	シャイロキャン [ゼロ1、3]			56	ジャンキョー [ゼロ2]		
52	シャイロキャンH [ゼロ4]			57	ジュリンボリン [ゼロ3]		
53	シャットカウンター [ゼロ3]			58	ジュルボン [ゼロ2]		NO DATA

56



ロックマン セロ2/illustrated by 中山肇

58



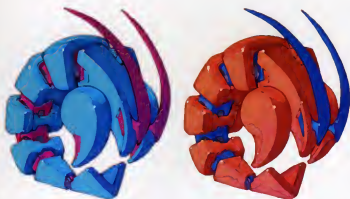
ロックマン セロ2/illustrated by 中山肇

62



ロックマン セロ/illustrated by 中山肇

57



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇

59



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇

NO	NAME	ノーマル	一刀両断クラシック
59	ショットロイド [ゼロ3]		
60	スイムナットールRW [ゼロ3]		NO DATA
61	スウォーディン [ゼロ3]		NO DATA
62	スクリュードライガー [ゼロ1]		

63



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

66



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

68



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

64



ロックマン セロ2/illustrated by 中山徹

67



ロックマン セロ/illustrated by 中山徹

NORMAL ENEMY DATA

NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
63	スネークケーブル [ゼロ3]			68	スタートロイドS [ゼロ3]		NO DATA
64	スノーガールム [ゼロ2]			69	ダイヤルキャノン [ゼロ3]		NO DATA
65	スパイキング [ゼロ1,2]			70	ダズロック [ゼロ3]		
66	セーナラン [ゼロ3]			71	テックリイスター [ゼロ1]		
67	セキュリティバスター [ゼロ1,2]			72	テリーボム [ゼロ2,4]		NO DATA

69



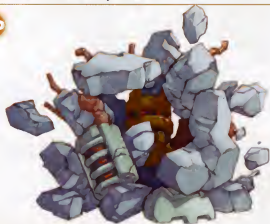
ロックマンゼロ3/illustrated by 中山徹

72



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山徹

70



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山徹

73



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山徹

71



ロックマンゼロ/illustrated by 中山徹

74



ロックマンゼロ/illustrated by 中山徹

NO	NAME	ノーマル	一刀両断クラシック
73	トイタンク [ゼロ2]		noDATA
74	トータムキャノン [ゼロ1]		noDATA

73

トイタンク
[ゼロ2]

noDATA

74

トータムキャノン
[ゼロ1]

noDATA

75



ロックマンゼロ / Illustrated by 中山肇

79



ロックマンゼロ3 / Illustrated by 中山肇

81



ロックマンゼロ2 / Illustrated by 中山肇

78



ロックマンゼロ3 / Illustrated by 中山肇

80



ロックマンゼロ / Illustrated by 中山肇

NORMAL ENEMY DATA

NO'	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO'	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
75	トッパガビョール [ゼロ1~3]		NO DATA	80	バトルバルブROS [ゼロ1]		NO DATA
76	トリアフォルパ [ゼロ4]			81	パネルキャノン [ゼロ2]		
77	ニドバルーン [ゼロ4]			82	バリアカウンター [ゼロ4]		
78	パーポルナーブル [ゼロ3]			83	バリアント・クロウ [ゼロ1]		
79	ハットンリング [ゼロ3]			84	バリアント・ファイア [ゼロ4]		

82



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

88



ロックマン セロ/illustrated by 中山徹

87



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

89

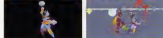


ロックマン セロ/illustrated by 中山徹

NO. NAME ノーマル 一刀両断クラフック

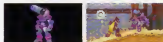
85

ハリアント・フェンサー
[ゼロ4]



86

ハリアント・ミシル
[ゼロ4]



87

パンテオン・アウア
[ゼロ3]



88

パンテオン・ウォーリア
[ゼロ1]



89

パンテオン・エース
[ゼロ1]



90



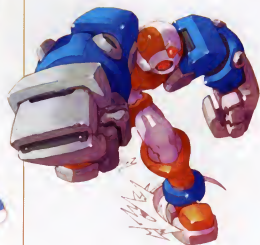
ロックマンゼロ / illustrated by 中山徹

93



ロックマンゼロ / illustrated by 中山徹

95



ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山徹

92



ロックマンゼロ / illustrated by 中山徹

94



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山徹

NORMAL ENEMY DATA

NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
90	パンテオン・ガーディアン [ゼロ1~3]			95	パンテオン・ファスト [ゼロ3]		
91	パンテオン・キューブス [ゼロ4]			96	パンテオン・フライヤー [ゼロ1]		
92	パンテオン・ソニック [ゼロ1,3]		NO DATA	97	パンテオン・ベース [ゼロ3]		
93	パンテオン・ハンター [ゼロ1~3]			98	パンテオン・ホッパー [ゼロ2]		
94	パンテオン・ハンマー [ゼロ2]			99	パンテオン・ボマー [ゼロ3]		NO DATA

96



ロックマンゼロ/illustrated by 中山肇

99



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山肇

97



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山肇

100



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山肇

98



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山肇

105



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山肇

NO'	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
100	ハンデオンランチャー [ゼロ2]		
101	ビーネラン [ゼロ4]		
102	ビームウォーカー [ゼロ4]		
103	ヒキカルニコスB [ゼロ4]		
104	ヒキカルニコスC [ゼロ4]		

NO'	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
105	ヒラーキャノン [ゼロ3]		NO DATA

110



ロックマン セロ2 / illustrated by 中山徹

112



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹

111



ロックマン セロ、ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹

115



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹

NORMAL ENEMY DATA

NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
106	コファイナル [ゼロ4]			111	コロッパー [ゼロ1~3]		NO DATA
107	コアエルコ [ゼロ4]		NO DATA	112	ベオトリア [ゼロ3]		NO DATA
108	ゴワール [ゼロ3]		NO DATA	113	ベチポリッカ [ゼロ4]		NO DATA
109	ゴチネット [ゼロ4]		NO DATA	114	ハックリスワ [ゼロ4]		NO DATA
110	ゴラッター [ゼロ2]		NO DATA	115	ヘビーキャノン [ゼロ3]		NO DATA

117



ロックマン セロ2 / illustrated by 中山雅

119



ロックマン セロ2 / illustrated by 中山雅

118



ロックマン セロ / illustrated by 中山雅

121



ロックマン セロ2 / illustrated by 中山雅

NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO.	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
116	ヘリナットールW [ゼロ3]		NO DATA	121	ボムネット [ゼロ2]		NO DATA
117	ホックルック [ゼロ2]		NO DATA	122	ボンガル [ゼロ4]		
118	ホッパー-6カモ-テル [ゼロ1]		NO DATA	123	ボンセフト [ゼロ4]		NO DATA
119	ホックラン [ゼロ2.4]		NO DATA	124	マジネッパー-N [ゼロ4]		NO DATA
120	ホッパー- [ゼロ4]			125	マジネッパー-S [ゼロ4]		NO DATA

132



ロックマン セロ/illustrated by 中山徹

138



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

136



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

139



ロックマン セロ2/illustrated by 中山徹

NORMAL ENEMY DATA

NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
126	マスマイン [ゼロ4]		NO DATA	131	ナカナリン [ゼロ4]		
127	マスマインS [ゼロ4]		NO DATA	132	ナタルーク [ゼロ1]		NO DATA
128	ミニクラバンB [ゼロ4]			133	ナットール [ゼロ1.4]		NO DATA
129	ミニクラバンR [ゼロ4]			134	ナットールR [ゼロ3]		NO DATA
130	ミニマイン [ゼロ2]		NO DATA	135	ナデューホッパー [ゼロ4]		

140



ロックマン セロ2/illustrated by 中山徹

142



ロックマン セロ2/illustrated by 中山徹

141



ロックマン セロ2/illustrated by 中山徹

143



ロックマン セロ3/illustrated by 中山徹

NO	NAME	ノーマル	一刀両断クラシック
136	ナルネット [ゼロ3]		
137	モールドロイド [ゼロ4]		
138	モスジロ [ゼロ3]		
139	モルガール [ゼロ2,4]		NO DATA
140	マドカロイド [ゼロ2,4]		

NO	NAME	ノーマル	一刀両断クラシック
141	UU [ゼロ2]		NO DATA
142	ユキオ・マシン [ゼロ2]		NO DATA
143	ランボート [ゼロ3]		
144	ランボートX [ゼロ4]		
145	リフピーマー [ゼロ4]		

146



ロックマン セロ/illustrated by 中山重

150



ロックマン セロ2/illustrated by 中山重

152



ロックマン セロ2/illustrated by 中山重

148



ロックマン セロ/illustrated by 中山重

151

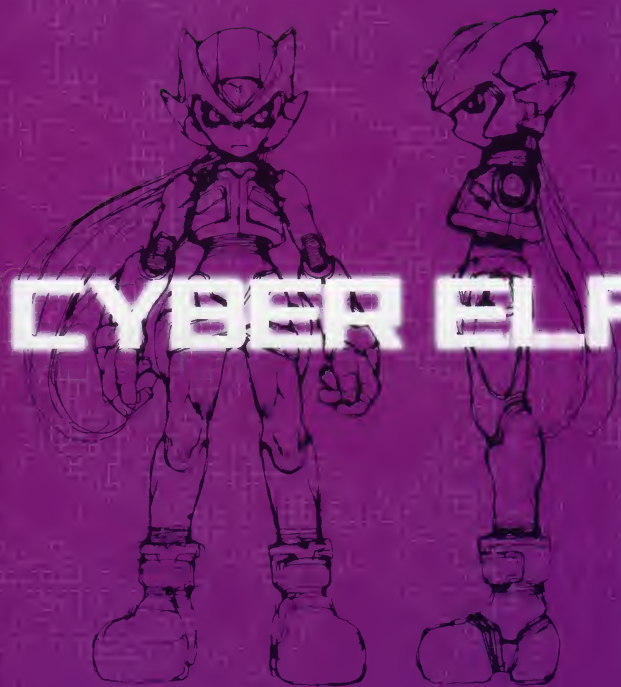


ロックマン セロ3/illustrated by 中山重

NORMAL ENEMY DATA

NO'	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック	NO'	NAME	ノーマル	一刀両断グラフィック
146	リュウサーミキサー [ゼロ1]		NO DATA	151	レミングルス [ゼロ3]		
147	ライケン [ゼロ4]			152	ローン22 [ゼロ2]		
148	ライトライ [ゼロ4]		NO DATA				
149	ライコライフ [ゼロ1]		NO DATA				
150	ライコン [ゼロ1]						

CYBER ELF



CYBER ELF SYSTEM

[サイバーエルフシステム]

ミッションクリアにおいて、ゼロを助けてくれるサイバーエルフたちを紹介する。シリーズによって少しずつ変わるシステムとエルフ達の姿が見られる。

サイバーエルフの特徴

- 使用することでゼロの戦いをサポートしてくれる
- サポート能力によって、ナース系、アニマル系、ハッカー系の3つの系統に分けられる
- エネルゲン水晶（エクリスタル）を与えると成長するエルフもいる

サイバーエルフシステムの変遷



ZERO1 どのエルフも一度使うと消えてしまう

各所にあるトランスルームでダウンロードすることで使用可能になる。同時に3体までダウンロードでき、一度使用するといなくなってしまう。中にはエネルゲン水晶で成長させないと使用できないものもいる。

エルフの数：77体
改 造：不可
入手方法：アイテムボックス

ZERO2 エルフの種類が増加

ダウンロードする方法がシエルに話しかけるということになった以外は、システム的には1とほとんど変化はない。レベル種のように新しく加わったものと、まほうつかい種のように成長に変化が見られるものがある。

エルフの数：81体
改 造：不可
入手方法：アイテムボックス



ZERO3 エルフの使い方の幅が広がった

マテライトに装備するものと、フュージョンして使うものの2種類がある。サテライトは装備すると常にその効果が発揮され、フュージョンは残り人数が増えたりと便利だが、前作までと同様で使うといなくなってしまう。

エルフの数：74体
改 造：可能
入手方法：シークレットディスク

ZERO4 前作までのシステムが一新

前作から大きくシステムチェンジした。一掃がすべての系統をもち、好きな系統のレベルを上げることによって能力を授ける。使ってもなくなるが、キャパシティ以上にレベルを上げると評価が下がってしまう。

エルフの数：1体
改 造：不可
入手方法：アルエトからもらう



NURSE

【ナース】

看護士の格好をしたナース系エルフのイラストを紹介。ライフを増やしたり、エネルギーを回復してくれる。



ロックマンゼロ2 / illustrated by 中山肇
NAME : ウィンキー、クランディ



ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山肇
NAME : マルティナ



ロックマンゼロ / illustrated by 中山肇
NAME : ナッピー、ミッピー
レッピー、リッピー



ロックマンゼロ 2 / illustrated by 中山重
NAME : アリア、ピリア、シリフ、デリフ
フリフ、クリフ、ハリフ、イリフ
ジリフ、エービィ、フービィ
マービィ、ユービィ、リリフ
ムリフ、ヌリフ、オリフ、ピリフ
エリフ、ケリフ

ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山重
NAME : ミルビィ



ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山重
NAME : シルビィ



ロックマンゼロ3 / illustrated by 中山重
NAME : エルビィ





ロックマンゼロ3/illustrated by 中山肇
NAME: レルビィ



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山肇
NAME: キュリス、ルルス、スルス、ティリフ
ユリス、ヘリス、ウィリフ、クリフ



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山肇
NAME: ハビタン、ニュータン、ラフタン
ネビタン、エスタン、ヘアタン



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山肇
NAME: モトーラ、ティエーラ、ミュアーラ
ロヒーラ、イシーラ、ミキーラ
トミーラ、リミーラ



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : アーテン



ロックマン セロ/illustrated by 中山肇
NAME : ジクタン



ロックマン セロ, 2/illustrated by 中山肇
NAME : モリック, ケイック, コスック
サマック, エミック, サティック
バラック, ミティック



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : スメック, マティック, ミヤック
アジック, トブック, ムラック



ロックマン セロ2/illustrated by 中山肇
NAME: アーニユ、チャーニユ



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME: モット



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME: ドット



ロックマン セロ2/illustrated by 中山肇
NAME: キョロップ、ミロップ、メロップ
リロップ



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME: ソロップ、コロップ

ANIMAL

【アニマル】

アニマル系エルフはサルやトリなど動物の形をしたエルフで、ゼロの身体能力を上げてくれたり、ともに戦ってくれるなど、戦闘をサポートする能力を持っている。



ロックマン ゼロ / illustrated by 中山 徹
NAME : マンネン



ロックマン ゼロ2 / illustrated by 中山 徹
NAME : ブチック



ロックマン ゼロ3 / illustrated by 中山 徹
NAME : ブチット



ロックマンゼロ/illustrated by 中山徹
NAME: ジェッタ、ターボ



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山徹
NAME: パレット



ロックマンゼロ/illustrated by 中山徹
NAME: ケリリン、ケロン



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山徹
NAME: クワッパ



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山善
NAME : ガンパフファ、フンパフファ



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山善
NAME : ガンプル



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山善
NAME : ユッキー、アッチィ

ロックマンゼロ3/illustrated by 中山善
NAME : マーヤ





ロックマン セロ. 2/illustrated by 中山肇
NAME : パースカイ、パータック
パーディアン、パートロス
パーフライ、パーベッカー
パーウィン、パーエアル
パーキャリ、パーハンク
パーフロウ、パーヘル



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : パーエイド、パーリーフ



ロックマン セロ. 2/illustrated by 中山肇
NAME : ビーサス、ビードル、ビーネット
ビーハニー、バーファイブ
ビーボイス、ビーサルト、
ビーショット、ビーステイン
ビーバイト、ビーセッタ
ビーランチャ、ビーファイア、
ビーレット



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : ビータック、ビーナイフ



ロックマン セロ. 2/illustrated by 中山肇
NAME : ビッタ、ビッチ、ビッツ、ビッ
ビタック、ヒタック、ヒタック
ヒタッコ



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : ヒタック、ヒタッパ



ロックマン セロ. 2/illustrated by 中山肇
NAME : ボンガ、ボンク、ボンバ、ボンブ
ボングルー、ボンセルー
ボンパー、ボンプロー



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : アーチム、アーテル

HACKER

[ハッカー]

ハッカータイプは、敵やマップのデータに侵入し、データ自体を書き換えて、ミッション遂行を楽にしてくれるサイバーエルフだ。形状も無機物を模したものが多く、



ロックマン セロ1/illustrated by 中山善
NAME: トッター

ロックマン セロ2/illustrated by 中山善
NAME: ハイニ



ロックマン セロ3/illustrated by 中山善
NAME: バイッス



ロックマン セロ3/illustrated by 中山善
NAME: デルクル、デルテム、デルトル
デルボン、デルルン、デルーサ
デルーネ、デルーノ、デルーフ



ロックマン セロ3/illustrated by 中山善
NAME: デルビーナ





ロックマン セロ、2 / illustrated by 中山 徹
NAME : イーナイト、キーナイト
メーナイト、ラーナイト



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山 徹
NAME : キーナイト



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山 徹
NAME : サーナイト



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山 徹
NAME : テーナイト



ロックマン セロ 2 / illustrated by 中山徹
NAME : ハンマーゴ, ハンマーダ
ハンマード, ハンマーム

ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹
NAME : ハンマーガ



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹
NAME : ハンマージ

ロックマン セロ3 / illustrated by 中山徹
NAME : ハンマーホ





ロックマン セロ2/illustrated by 中山肇
NAME : ストッキュ、ストツチュ、ストツト
ストツピ、ストツポ、ストツカム
ストツケル、ストツタス
ストツテム、ストツパス
ストツベル



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : ストバーラ、ストビーナ
ストポール、ストベータ
ストボーサ



ロックマン セロ2/illustrated by 中山肇
NAME : メットラル、メットリア
メットルク、メットレカ
メットロリ、メットラプ
メットリナ、メットルサ
メットレノ



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : メットラス、メットリカ、メットルフ
メットレラ、メットロム



ロックマン セロ2/illustrated by 中山肇
NAME : クロッカ、クロクタ、クロッチ
クロッパ、クロッパ、クロツクル
クROSSル、クロツテル
クロッパル



ロックマン セロ3/illustrated by 中山肇
NAME : クロクル



ロックマンゼロ2/illustrated by 中山隆
NAME: エクル、エシロ、エダーナ
エナレ



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山隆
NAME: エーナ、エコーイ、エチューン
エナタ、エワーネ



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山隆
NAME: コータス



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山隆
NAME: マルタス



ロックマンゼロ3/illustrated by 中山隆
NAME: リゼタス、シュータス、イレタス
エネタス



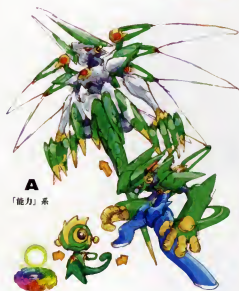
ロックマンゼロ3/illustrated by 中山隆
NAME: セーバラス、バースラス
ロードラス、ブーメラス

OTHER

[その他]

システムが大幅に変更された「ゼロ4」のサイバーエルフのイラストに加えて、「ゼロ3」までに登場したサイバーエルフのラフスケッチを公開。





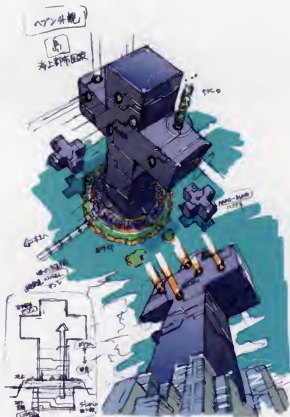
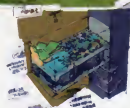
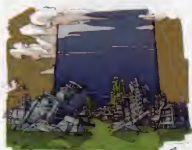
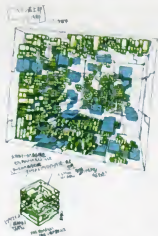
SPECIAL CONTENTS



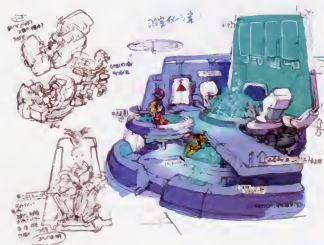
ROUGH SKETCH

[ラフ スケッチ]

案は出たもののボツになってしまったラフスケッチたち。しかし、まったく反映されなかったわけではなく、ところどころに面影が残っている箇所がある。



ロックマン セロ / Illustrated by 中山徹



ロックマン セロ3 / Illustrated by 中山徹

レジスタンスベースの司令室のイメージラフ。転送装置などの施設はそのままに、あらゆる面から細かい設定がなされている。シエルの開発したエネルギーを利用して機能しているようだ。

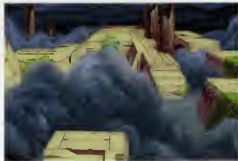


キャラバンやエア・ゼロなどのステージイメージラフ。戦争によって荒廃した世界の様子や荒れた施設の中がよく表されている。

ロックマン ゼロ4 / illustrated by 矢部誠

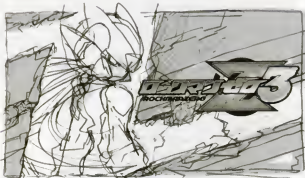
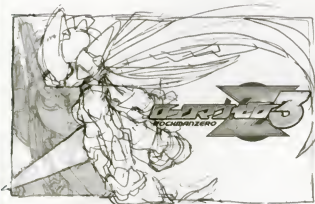
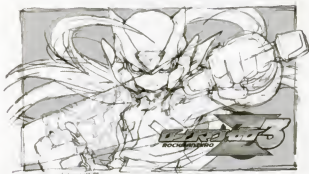
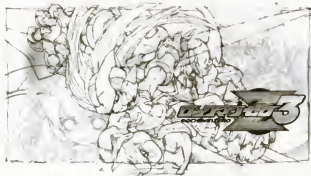
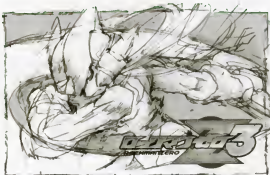
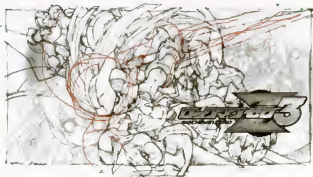


ロックマン ゼロ4 / illustrated by 香月英毅



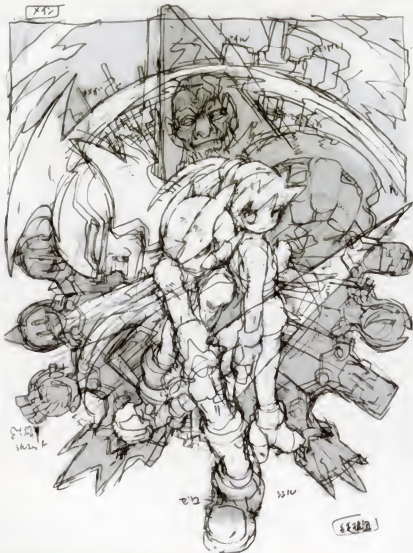
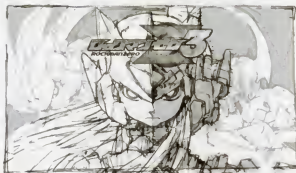
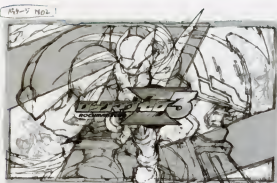
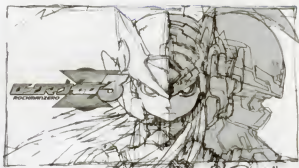
天気でステージの様子が変わるウェザー・チェンジング・システムの草率用イラスト。雷や曇りなどの天気だとトラップが見えにくくなる。

ロックマン ゼロ4 / illustrated by 田村拓行



ロックマン セロ3 / illustrated by 中山隆

「ゼロ3」のパッケージグラフィック案。パッケージはゲームの顔となるイラストのため、さまざまな案が生まれ、よりよいイラストにするため試行錯誤が繰り返されたようだ。



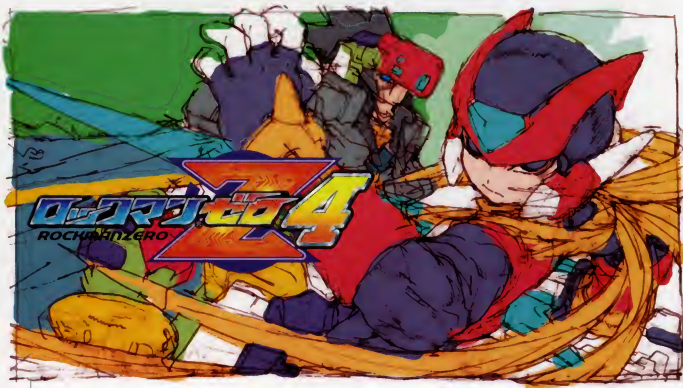
左のラフスケッチは「ゼロ3」の取組用に描かれたもの。決定稿とそれほど変わりがなく、デザインはほぼ決まっていた。



上のイラストは、『ゼロ』のパッケージ用イラストのラフイメージ。あまり重要な点もなくこのままの絵が使われている。

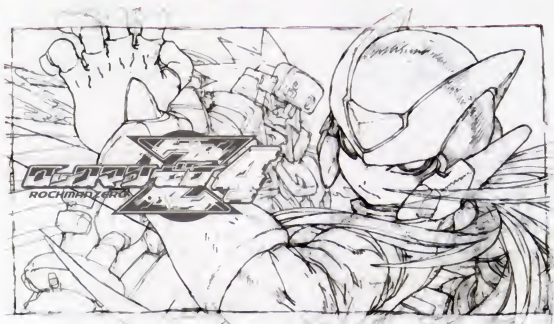


ロックマン ゼロ/illustrated by 中山龍



ロックマン ゼロ4/illustrated by 中山龍

「ゼロ4」のパッケージラフ案。ゼロとクラフトをイラストに入れることはほぼ決まっており、決定稿でも地球をバックにしたゼロとクラフトのイラストが使われた。



ドクターバイル案

年寄りやイケメンの悪役博士はXシリーズでわりと手垢がついたネタなので異常に発達した頭脳を持った天才少年タイプはどうかと思いました。(飽むさいしゃべりは数百年生きてる為とか) プカプカの白衣を着るのではなく羽織ってる状態でホバリングしてます。(※「J」) 17/17



ゲーム中の立体映像

受信映像時



ローテクな古いタイプの液晶画面

ゲーム初期はシルエットのみで各所に登場し、ものすごく恐ろしい姿を遠慮させておいてホントは子どもの家だったというギャップもおもしろいかもしれません。

メタナイト

メタナイト

本体・馬頭部・馬前足・馬後ろ足・楯にパーツが分かれており、組み合わせて騎馬兵版と装甲兵版の二種類に变形可能。本体の形状と着点部はメタルークに準拠。



騎馬兵の時は機動力に優れ、下半身は無敵。水晶部が上を向いている為ジャンプ等で上半身を動かさなければならぬ。装甲兵の時は動きは鈍いが攻撃力が高い。上半身は装甲で固められ無敵。水晶部を下を向いている為下半身を扱う。

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

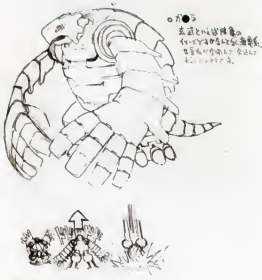
オメガ案

巨大メカ「オメガ」は実は最終形態の本家のオメガを封印した巨大な種という設定はどうかと考えます。(ファラオの種の種類) 最終形態では「雷守」(雷動のメタルと雷天を襲) が居ることで巨大メカ二体の形態をとります。中間ステージでは4本脚になるなど、ゲーム的には縦まわりのボスサイズでアホ●リブのボス気味とか。



ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

メタナイト



ロックマン セロ3 / illustrated by 鈴木雅也



ロックマン セロ3 / illustrated by 鈴木雅也

バイルやオメガなどのボスのラフ案。それぞれにかなり細かい設定が書かれている。ムカデ (P.081:メガミルバ) や大回転スクロール (P.081:ロコモフ) など、ほとんどそのままゲーム中に登場してくるものもある。

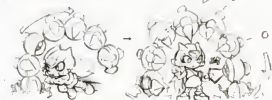
ムカデ (中ボス)



地中から突然現れ、アーチを撞いて再び地中へもぐる行動を繰り返す。弱点は体の内側にあるヘソで外側からは攻撃できない。背中からは容赦なく弾を発射。

ムカデが出てきたらすぐふところには入り込む

内側からヘソを攻撃



ロックマン セロ3/illustrated by 野津昭弘

パンテオンタイフーン



パンテオンの頭部が中心核の台風。横向きときは暴風を吹かせる。下向きときは竜巻や酸性雨を降らせて地面を滑かしていくなど。



ロックマン セロ3/illustrated by 野津昭弘

リボルバーキャノン (列車砲中ボス)



胴体についた巨大な撃鉄に3属性の弾が装填される。攻撃時にその属性のカラーの弾頭が出てきて属性攻撃(炎・雷・氷)を行ってすぐ引込む。撃鉄をよく見て次に何がかかるか読む。この弾頭が弱点。狙うのは狙ダメで。



撃鉄は4門あって3属性の弾がそれぞれ1発ずつ。1門だけ何も入ってなくてこの時はただ弾頭のみが出てくるだけで攻撃し放題。全弾発射したら再度装填。(順番はランダム)



列車本体もたまに体当たり移動してくる。

ステージ後半ともなるとロシアンルーレットでなんの属性がかかるかわかりにくいとか。

ロックマン セロ3/illustrated by 野津昭弘

溶岩シーソー (中ボス)



回転系(モチーフ未進)のボスが降ってくる。普通にジャンプでは超えられない大きさ。



重さで宙がたむき。ボスはマグマに浸かって回転によって火の玉を飛ばす



タイミングを見計らって板の傾斜を利用してジャンプで飛び越える。



タイミングが合わないとか高く跳んで着地できずマグマに落ちる。

ロックマン セロ3/illustrated by 野津昭弘

イェティ (ダルマ落とし中ボス)



ダルマ落とし状に氷柱を飛ばす。氷柱自体にダメージはなく画面まで遠いから見て壁でまされてダメージ。サブタンステージでは脚ダメージのサブタン氷柱でやるとか。



砲台は敵物弾を落としながら移動。撃てる。

4段くらい氷柱をランダムでの上中下3段ランダムでプレイヤーに向かって飛ばす。終わったらまた氷柱追加。

ロックマン セロ3/illustrated by 野津昭弘

大回転スクロール中ボス



回転するエネルギーでまわりのメンテランス裏よりの上で戦う。コアのハッチは氷属性の雷と氷属性である氷属性とその属性を持つており、順番で半分だけコアのように凍らせて目標中に重力の調整で狙って属性が変化。その繰り返し。乗り台も同じスピードで回り続ける。

そのうち回転が止まり、止まった時点でその属性から属性攻撃が開始される。その時に凍ったコアの中央が弱点。乗り台は固まりました。

●ネタの真は固型で作ったおもちゃで置き場に落ちた目と笑った目を半分ずつ撞いて凍った口と笑った口を撞いた車をテープで貼り付け、転がると車が回転して凍った目と笑った目を撞く。



攻撃のとき氷属性は上にいると氷柱で氷属性は下にいると氷柱。回転が止まったときから立ち位置が決まるのがポイント。

ロックマン セロ3/illustrated by 野津昭弘

イナゴの王 アバドン

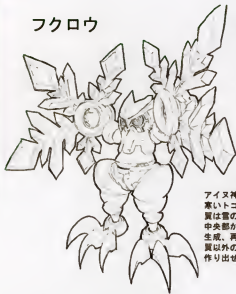


疫病をもたらす
ということで毒ガス攻撃
の出来る噴射器を
内側の腕につけてみました。

バッタ系なのでやはり
跳躍力はダントツ
なのでしょう。

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

フクロウ



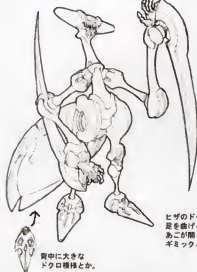
神獣モチーフは
アイス神話の
「コタンコルカムイ」、
フクロウの神様。

ぶっつい眉毛が欲しいので
ミミスクでもこの際
いいかもしれません。

アイス神話といえは
寒いところのイメージなので氷属性。
翼は雪の結晶のイメージで
中央部から無段階に
生成、再生できます。
翼以外の別のものも
作り出せるとか。(手とか)

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

カマキリ (デスマンティス)



カマキリに見神を
含ませました。



↑
何処にもこの雰囲気
が欲しいです。

鎌は折られたら毒が
出来て また違う武器にも
見えるなどにすると
ナウいと思います。

ヒザのドクロは
足を曲げると
あごが開く
ギミックとか。

背中
背中に大きな
ドクロ模様とか。

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

電気クラゲ



神獣モチーフは
クラゲではありませんが
インド神話の水精霊
「アプサラス」のイメージです。
頭部、胴体、カサ部分は
クリアパーツで。

髪のような毛に
カサの形が似ていますが
閉じる事でガードするとか。

レビアタンの新第2形態でも
いいかも知れません。
電気属性ですが。

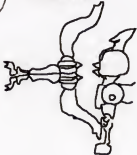
ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

ケンタウロス



人類獣身はダメかも
知れませんが、一応。
四天王の
新第2形態のほうでも
使えそうなネタです。

定動拳のような
構えを取る事で
両腕が弓状になります。
(ケンタウロス砲)
通常時はセイバーなどで
いいかも知れません。



ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

[セロ3]のボスの案。カマキリ(P075:デスマンツ・マンティス)はバイル・ナンバースにはほぼそのまま登場している。その他は採用されていないが、イナゴや電気クラゲなどのらよっと変わった案もあった。

電気ウナギ



神獣モチーフは
マオリ神話の「トウナ」で、
ウナギの守護神で洪水や雷鳴を
引き起こすとの事です。

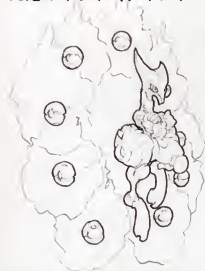
エレキテル・ナマズロスの
イトコで、名前間違えると
キレる。

イオノクラフト効果で
空も飛びましょう。
(バクつたれバクつたれ)

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

電気ウナギ (P.078・ヴォルティール・ビブリーオ) や、九尾のキツネ (P.076・
キュービット・フォクスター) は、ゲーム中に登場している。だいぶデザイン
が変わっているが、コウモリ (P.074・ヘルバット・シルド) も登場している。
この2体は、この時点ですでに、性格や細かい設定まで書き込まれており、
登場が濃厚だったのだろうか。

九尾のキツネ (ナインテール)



鬼火の様な九つのビットを
常に従えています。
キツネ本体の周りを回転し、
時にはオプシオンの様に
遠隔してくるとなど。

「随、兵、闘、者、
皆、陣、烈、在、前！」
で九つとか。

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

コウモリ



ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

鹿角龍



ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

グリフォン



ロックマン セロ3 / illustrated by 野津昭弘

甲殻3兄弟

(デビル+合体ネタ)



カニ



2段階



3段階



エビ2匹

3体セットでカニがリーダーです。
最初はすべて単体で行動していて2段階目でエビが1体変形して巨大なハサミとなります。
3段階目で残りの1体が加わって対になります。

マンティコア



ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

バジリスク

トサカや背ビレが刃物状に。

シッポをヘタに斬るとシッポがのた打ち回って攻撃してくる等



ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

蝶

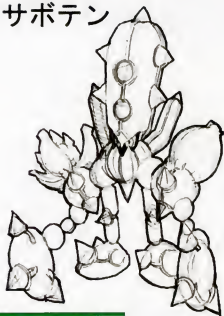


羽根は胴体から独立してます。
後光が差した観音様のイメージで、ラスボスチックな感じ。

ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

実際にゲームに登場したボスはいないが、蝶は「ゼロ4」の時にソル・ティーターニャンの原案として採用されている。しかも甲殻3兄弟のカニやエビは中ボス(P.067:ガザミール)やザコ(P.096-097:シュリンゴリン)となって登場している。

サボテン



ロックマン セロ3 / illustrated by 野澤昭弘

ヒツジ



ロックマン セロ3 / illustrated by 野澤昭弘

ミノタウロス



「3作目」で「デカイボス」とくれば「牛」ということで。

牛頭人身で両手がひづめ状の斧になっていて頭つぶになればそのまま牛にもなれる。

角を頭部ごとスクリュー回転させて突進すればハリケーンミキサー。

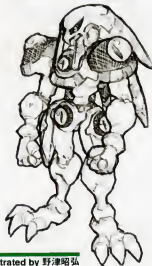
猛将ファープニルの部下で心からソウキーしてるとか。

赤いレプリロイドであるゼロを見るととたんにキレル。ファープニルを見ても切れる。

ロックマン セロ3 / illustrated by 野澤昭弘

ホルス神

体中に「ホルスの眼」

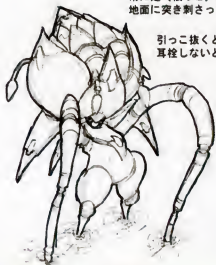


ロックマン セロ3 / illustrated by 野澤昭弘

マンドレイク

常に足（根っこ）が地面に突き刺さっています。

引っっこ抜くときは耳栓しないと即死。



ロックマン セロ3 / illustrated by 野澤昭弘

ミノタウロス (P.088:ミノマグナクス)とマンドレイク (P.085)は「ゼロ4」でアインヘルヤル八騎士として登場。サボテンはかなり見た目が変わっているが、グラチャーレ・カクタンクのデザイン案として採用されている。

コワーフ

(鉱夫型ドワーフメカ)



片手につるはし、片手に縦を同時に振り回しながら前進してくるザコ。



横向きになるときは逃げる



縦向きになったら攻撃

ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

デスホイール

死神を模した
車輪型ザコ。



ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

クワガタザコ

ハサミがマグネットに
なってるクワガタ。



吸い寄せたり 落としたり。

ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

炎パンテオン

全身朱差りで
耐火服状の姿をした
パンテオン。
ガスバーナーで
炎を発射。



「アツイゼアツイゼ
アツクテシヌゼ」



ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

アヒルザコ

水面を滑走して行って
あとに流水や機雷などを
置いていくザコ



ダメージ流水



ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

ホタテ貝ザコ

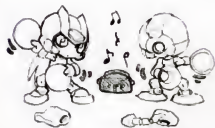
プレイヤーと向かい合わせ
だと閉じた状態で
背中を向けると
パクパクしながら
追いかけてくるザコ。



ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

トカゲパンテオン

画面奥の壁に張り付いて自由に壁を移動する。シッポの先端から弾を発射できる。その他 地下下の壁(崖づぶちのようなところ)から這い登ってくるなど



ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

エスキモー砲台

エスキモーの家を模した固定砲台。砲身の角度がプレイヤーの位置を見て変化する。弾は放物弾。



間近まで接近すると砲台は真上に発射して落ちてきた弾にあたって自滅。

ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

ハリセンボンザコ



攻撃時やダメージ中に膨張する能力がある。



通常時



膨張時

(3段階くらい)



攻撃時の膨張のあと含み針とか泡を発射してしぼむ。



うかつに斬りにかかる



膨らんだときに当たる

バットン



コウモリザコ。

コイン状に閉じることでガードできる



また コイン状になると落下して突き刺しにかかる。



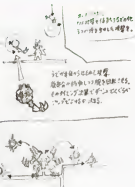
Y軸回転で突進してくる。

ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

ロックマンゼロ3/illustrated by 野津昭弘

ザコキャラクターたちのボツ案。中には実際に登場するものに似ているものもある。右上に描かれているエスキモー砲台は、グランドキャノンの前身である。

ケルノズ (03)

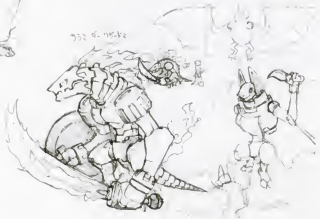
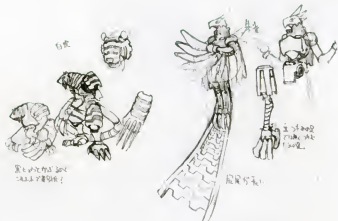


因幡の白ウサギ



貝の神
アキム

ロックマン セロ3 / illustrated by 野津順弘



ロックマン セロ3 / illustrated by 鈴木雅也



ロックマン セロ3 / illustrated by 大西聖恵



ロックマン セロ3 / illustrated by 田村行敏

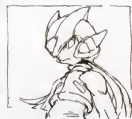
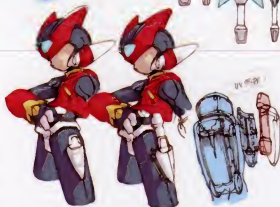
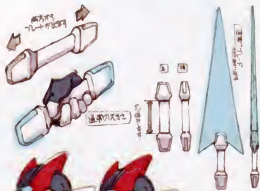
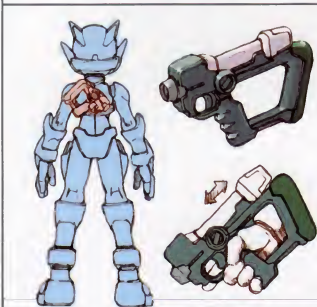
これらの原案からアイデアを変更して採用された例も多い。田橋の白ウサギ (P.073:チルドレ・イナラピッタ) やコウモリ (P.074:ヘルバット・シルト) は、バイルナンパースとして目の目を見ることになった。

OTHER ILLUSTRATIONS

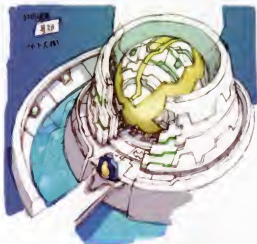
【その他のイラスト】

格闘ゲームの企画のために描き下ろされたイラストや、タイトルロゴ案など、今まで世にでることのなかったが、「ロックマンゼロ」の世界を彩るイラストを紹介。

格闘ゲームタイトルのコラボレーション企画のために描き下ろされたゼロの設定画。セットセイバーは両方からブレードが出たり、大きさが変わったり、さらには柄の部分が増えたりと細かい設定が書かれている。「ゼロ」シリーズに登場するゼロとはほとんど変わりはない。



ダークエルフが封印されていたユグドラルのイメージ画。「ゼロ2」のエルビス編では背景に使用されていた。ダークエルフの力を抑え込んでいたオリジナルエックスの体も描かれている。



ロックマン セロ2/illustrated by 中山暁

ネオ・アルカディアと四天王のエンブレム集。四天王のものは、下段左から、レヴィアタン、ファントム、ファーブニル、ハルビュエアのもの。それぞれのイメージに合ったエンブレムが作られており、レヴィアタンは、海中を泳ぐサメだったり、ハルビュエアは天空を舞う鳥がイメージされている。



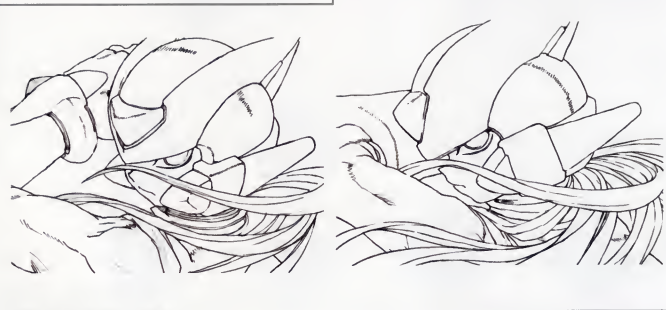
ロックマン セロ2/illustrated by 中山暁

コピーエックスのフィギュア用に描き下ろされた三面図。オリジナルエックスのシンプルさとは大きく異なり、頭についた5本の角や、背中の羽、そしてエックスバスターまでもしっかりと描かれている。複雑になっている部分が多いため、精巧なフィギュアを作るためには、しっかりとしたイラストが必要になってくるといのがよくわかる。

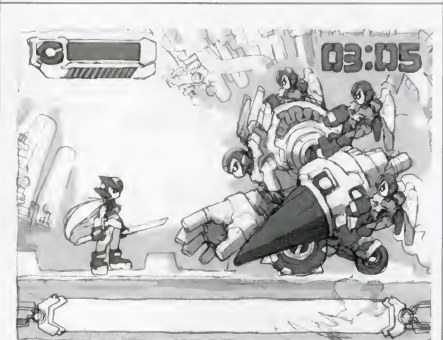
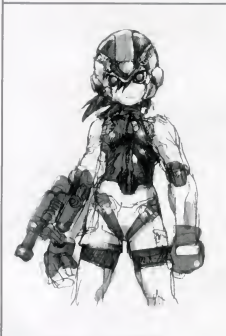


ロックマン セロ3/illustrated by 中山竜

「ゼロ4」のCM用に描き下ろされたイラスト。動くことを想定して描かれたイラストのため、髪なびきかた、腕の動き方などに躍動感が感じられる。線画ではあるが、腕の線やゼロの表情なども見て取れるほど、細かく描かれており、「ゼロ」シリーズの集大成である「ゼロ4」の成功に力をいれていたことがよくわかるイラストである。



ロックマン セロ4/illustrated by 中山竜



「インティ・クリエイツ」がガブコンに提出した「ロックマン セロ」のゲーム企画書に添付されていたイラスト集。ゼロには大きな変化は見られないが、シエルは半機械人間という設定であったため、見た目がかなり変わっていることがわかる。



「ゼロ」のロゴデザイン案。右下の決定稿まで塗り着くまでに、試行錯誤のあとが見える。欧米版のロゴもデザインは同じだ。

「ZERO2」のロゴ案、前作と基本は変わらないが、数字のデザインの案が多数出されている。さらに北米版のロゴデザインも決定した。



ロックマン セロ2/illustrated by 中山徹

ロックマン セロ2/illustrated by カフコンデザイン室



ロックマン セロ3/illustrated by カフコンデザイン室

ロックマン セロ4/illustrated by カフコンデザイン室

ENDING DIGEST

[エンディングダイジェスト]

各シリーズのエンディングを、画面写真とともに紹介していく。物語の最後を飾る各シーンが数多く存在し、ここで初めて明かされる内容も少なくなかった。

ENDING SCENE from ROCKMAN ZERO



ENDING SCENE from ROCKMAN ZERO 2



ENDING SCENE from ROCKMAN ZERO 3



ついに敵のオリジナルボディを持つオメガを倒したゼロ。消えてゆくエクスに最後の別れを告げたあと、気が付けば目の前でシエルが野人になっていた。みと見上げると、バイルの呪いから解放されたマザー・エルフが優しい笑を放ち飛び去っていく。

ENDING SCENE from ROCKMAN ZERO 4



ラグナロクは大気圏ですべて燃え尽き、衝突は免れた。しかしゼロはそのまま宇宙空間で消息を絶ってしまう。それを知ったシエルは思ひみに暮れるが、ゼロが帰ってきたときのために自分が平和な世界を作ること心に決めるのだった。

MEMORIAL EVENT

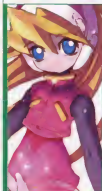
[メモリアルイベント]

ゲーム中に幾度となく出てくる主要キャラクターたちの会話シーン。数ある中から特に印象深い所やキャラクターの個性が出ている所を画面写真とともに紹介していく。

MEMORIAL EVENT From ROCKMAN ZERO

SCENE1 記憶をなくしたゼロ

オレがその、ゼロじゃなかったら
どうする?



私にとっては、
あなたはもうゼロなのよ

ゴレムに捕らわれたシエルを救ったゼロ。その時さを目の当たりにしたシエルは目の前の記憶を失ったレプリロイドがゼロだということを確信する。



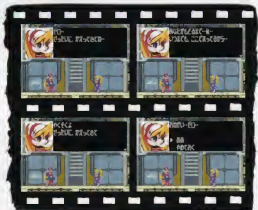
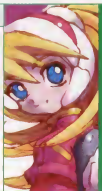
SCENE2 ネオ・アルカディア潜入

ゼロ..
絶対にかえってきてね..



ああ

ついに、コピーエックスが待つネオ・アルカディアへとむかうゼロ。シエルは自らが作ったコピーエックスに託むゼロのことを心配し、必ず帰ってくるように言う。



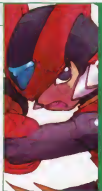
SCENE3 コピーエックスとの死闘!!

エックスはもっと強かった



よーし、わかった。ボクの..
真の力を..オマエに見せてやろう!

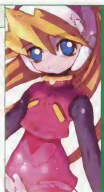
コピーエックスを倒したゼロは、オリジナルはもっと強かったと語る。プライドの高いコピーエックスは、力を解放し真二形態へと姿を変えていった。



MEMORIAL EVENT From ROCKMAN ZERO 2

SCENE1 新司令官任命

ネオ・アルカディアと同等に
戦えるようになったのは、
あなたのおかげ・・・

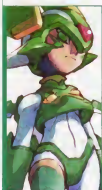


シエルさんが
いてくれたからこそ・・・です

新エネルギーの開発で多忙を極めるシエルに変わり、新たにエルビスがレジスタンスの司令官になった。エルビスは正義の一戦作戦というものを実行しようとしている。

SCENE2 エルビスの誤算

もうこれ以上、レジスタンスたちも
死なせない

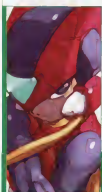
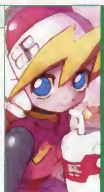


人間にだけは手を出させる
わけにはいかんのだ

ついに正義の一戦作戦を開始したエルビスだったが、ハルビュイアら即天玉の反撃にあい、レジスタンスは無残に打ち砕かれてしまった。

SCENE3 爆炎の海を超えて・・・

ムリだけはしないでね・・・
あなたがいないかったら・・・わたし・・・



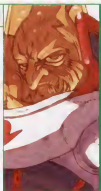
・・・

隣町ファープニルの第二形態を倒したゼロのもとに、一度ヘースに戻るように入道。ゼロがレジスタンスベースに戻るとそこにはゼロの身を心配しているシエルが待っていた。

MEMORIAL EVENT From ROCKMAN ZERO 3

SCENE1 Dr.バイルの野望

そのカラダでどこまでできるか・・・
見せてもらおうとしよう!

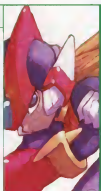


そのカラダ...だと...?

謎の宇宙船に乗っていたオメガとともに戦ったのは、妖精戦争を引き起こした操本人としてネオ・アルカディアを盗取されていたバイルと、ゼロが倒したはずのコピーエックスだった。

SCENE2 シエルの支え

オマエは、ひとりじゃない
あとは、オレたちにまかせろ



ぜ...ゼロ...

世界を平和にするために開発した新エネルギーだったが、完成後も世界の状況は変わらなかった。落ち込むシエルに普段はそっけないゼロも優しい言葉をかける。



SCENE3 戦友

大事なものは、カラダではなく
心なのだと...



心...だと?

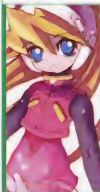
バイルに利用されていたコピーエックスを倒したゼロ。しかし、代わりに真価を現したのはバイルだった。そんなときサイバーエックスが現れて、ゼロに向かい不思議なことを言い放って消えていった。



MEMORIAL EVENT From ROCKMAN ZERO 4

SCENE1 シエルの苦悩

だからもう..
私たちには関わらないで



きっといつか..
思いは伝わるよね? ゼロ..

バイルの圧政を避けネオ・アルカディアから逃げた人たすを助けたゼロ。しかし、彼らは争い続けるレプリロイドのことを嫌っており、ゼロたちにも冷たい態度をとる。



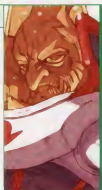
SCENE2 ネージュ救出

苦しみと屈辱と怒りに
満ちた表情..それが
ワシの喜びとなるのだよ..



今を精一杯生きぬいて!
笑いながら死ぬほうを選ぶわ!

クラフトに捕まったネージュは、バイルに使うように選られる。しかし、それを拒否したネージュは、ゼロとともに脱出に成功する。



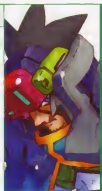
SCENE3 ゼロの思い

このままでは..
世界は何もかわらない!



..オレは友との約束を
守りたいだけだ

ラグナロクを造つクラフトを倒したゼロはエックスと交わした約束の事を明かす。それを聞いたクラフトは、ネージュを信じられなかった自分に後悔し倒れていった。



DATA ARCHIVES

【データアーカイブス】

「ロックマン ゼロ」シリーズに登場したすべての武器やアイテム、コードネーム、ゼロナックルで奪うことができるウエポンなどのデータを画面写真とともに掲載していく。

【WEAPONS】

武器

シールドブーメラン 【ゼロ1~3】

相手の弾を弾き返すことができる盾。チャージをすることにより、ブーメランのように投げて使用することもできる。



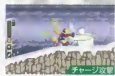
トリプルロッド 【ゼロ1】

「ゼロ」に登場した、3段階まで伸ばせる棒。真上や真下にも攻撃可能で、下にいる敵を突いた反動を利用して飛び上れる。



リコイルロッド 【ゼロ3】

「ゼロ3」に登場する敵を突き刺すロッド。チャージ攻撃をすることで相手を吹き飛ばすことも可能で、かたい敵に有効な武器。

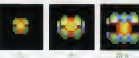


【ITEM】

アイテム

ライフエネルギー

登場シリーズ | すべて



ゼロの体力を回復するためのアイテム。マップ上に落ちることが多いが、たまに敵を倒したときに落とすこともある。リトライ回数は最大で9回まで増やすことが可能で、それ以上は入手しても増えることはない。

エキリスタル

登場シリーズ | すべて



サイバーエルフを成長させるために必要なエネルギー源。マップ上に落ちていたり、敵が落としたりする。種類は大小の2種類があり、増えるポイント数が違う。

ゼットパネル

登場シリーズ | すべて



リトライ回数を1回増やすことができるアイテム。マップ上に落ちていることが多いが、たまに敵を倒したときに落とすこともある。リトライ回数は最大で9回まで増やすことが可能で、それ以上は入手しても増えることはない。

サブタンク

登場シリーズ | すべて



ライフが最大の時に、ライフエネルギーを溜めておくことができるタンク。必要となさくはライフが回復できるうえ、使用しても無くなる。特定の場所に落ちているものと、サイバーエルフから入手するものがある。

エレメントチップ

登場シリーズ | ゼロ1~3



武器にエレメント属性を付加できるチップ。敵の弱点となる属性チップを付け、チャージ攻撃を行うことで通常より多くダメージを与えることができる。種類は、サンダー、フレーム、アイスの3種類。

シークレットディスク

登場シリーズ | ゼロ3



さまざまなものが入っているディスク。中には世界に関するデータ、チップ、エキリスタル、ボスや登場キャラクターの図鑑、そしてサイバーエルフも入っている。シークレットディスクの数は全部で180種類ある。

パーツ

登場シリーズ | ゼロ4



チップなどを作るための材料で、ゼロ敵を倒すと落とすことがある。必要なパーツを集めたらトレーラーにいるセルヴォにチップを作ってもらえる。組み合わせにより作れるものは異なる。

ゼットセイバー【ゼロ1~4】



サイバーエックスから渡された、ビーム状の刃を持つ剣。高い攻撃力を持ち、新たな相手を買っ二つにすることができる。

バスターショット【ゼロ1~4】

初めから持っている遠距離攻撃用の武器。もともとは「ゼロ」のオープニングに登場するレジスタンスのミランのもの。



ゼロナックル【ゼロ4】

「ゼロ4」に登場した武器で、相手のウェポンを奪い、使用することができる。攻撃以外にも何かを引っ張ったりと役立つ。



チェーンロッド【ゼロ2】



先端に輪が付いた伸縮する鎖状の武器。天井や壁に引っかけてぶら下がったり、特定のものを引っ張ることができる。

CODE NAME

コードネーム

ミッション系

ミッション達成までに要した時間が早かったり、ランクが高いと付くコードネーム。

セイバー系

セイバーの使用率が高いと付くコードネーム。ケンシヤケンゴウなどがある。

バスター系

バスターの使用頻度が多いと付くコードネーム。スナイパーやガンマンなどの技に関係のあるコードネームになっている。

エルフ系

エルフの使用数が多かったり、すべてのエルフを集めると付くコードネーム。

エネミー系

敵から受けたダメージの量が多かったり、敵を多く倒すと付くコードネーム。

独立系

最初のミッションのときに付いていたり、すべてのシークレットディスクを揃えなければ付かないコードネームがある。

ナックル系

ナックルを多く使うと付くコードネーム。また、ナックルを使わずに全種類のウェポンを奪うことにより付くものもある。



系統	シリーズ	コードネーム	入手条件	位置
ミッション	ZER01	ハヤテ	レベル10以上、敵倒数100以上とクリアミッションクリア	単独
	ZER01	ウスノロ	レベル10以上、クリアタイム評価が3回連続でクリア	単独
	ZER03.4	イダタン	クリアタイム評価が20P	前半
	ZER03.4	ウラキリ	ミッション評価が0P	前半
	ZER02.3.4	ドンク	クリアタイム評価が0P	前半
	ZER02	ハヤテ	クリアタイム評価が19回以上	前半
	ZER03.4	ハヤテ	クリアタイム評価が18~19P	前半
	ZER02	ハンギョク	ミッション評価が0点	前半
	ZER02.3.4	カレンシヤキ	ミッション評価が0点	前半
	ZER02.3.4	フジミ	リトライ評価が15P	前半
	ZER04	レイセイ	ウェザール評価が0点	前半
	ZER04	コマ	ウェザール評価が10点	前半
	ZER01	マケス	最初のミッションをリタイア	単独
	ZER01	マスター	ハドモドをクリア	単独
	ZER01	センマイツカケ	レベル6まで最初のミッションをクリア	単独
	ZER01	オンドロ	セーブポイントが3つ以上と、最初のレベル10クリア	単独
	ZER01	チツクス	レベル10クリア後、最初のミッションレベル6クリア	単独
	ZER01	ムメウ	テラクスを倒してクリア後、最初のミッションレベル6クリア	単独
	ZER01.23.4	コウケン	レベル6を取る	単独
	ZER01.23.4	エイクウ	レベル6を続けて3回	単独
ZER01.23.4	キウセイユウ	レベル6を続けて5回	単独	
ZER01.23.4	ゴッド	レベル6を続けて7回	単独	
バスター	ZER01	スナイパー	レベル10以上、バスター使用率が10以上のミッションクリア	単独
	ZER02.3.4	ガンマン	ミッション中のバスターショットの使用率が70%以上	後半
	ZER02.3.4	シューター	3ステージ以上連続でバスターショットの使用率が70%以上	後半
	ZER02.3.4	スナイパー	3ステージ以上連続でバスターショットの使用率が70%以上	後半
	ZER01	ケンゴウ	レベル10以上、セイバー使用率が10以上のミッションクリア	単独
セイバー	ZER01.23.4	ケンゴウ	セットセイバーの使用率が70%	後半
	ZER02.3.4	ケンヤク	3ステージ以上連続でセットセイバーの使用率が70%以上	後半
	ZER02.3.4	ケンセイ	レベル10以上連続でセットセイバーの使用率が70%以上	後半
	ZER02.3.4	ケンセイ	5ステージ以上連続でセットセイバーの使用率が70%以上	後半
ナックル	ZER04	アリアンフィスト	ナックル使用頻度70%を取る	後半

系統	シリーズ	コードネーム	入手条件	位置
エルフ	ZER04	ウェンスマスター	敵からすべての武器を奪う	後半
	ZER04	ブラスト	ナックル使用頻度70%を5回連続で取る	後半
	ZER04	マスターフィスト	ナックル使用頻度70%を5回連続で取る	後半
	ZER01	コクウター	レベル10以上、セイバー使用率が77%以上と持っている	後半
	ZER04	タリキレボン	エルフ評価がマイナス	前半
	ZER02.3	エルフ	レベル10以上、敵倒数100以上とクリア	前半
	ZER02.3	キラ	サイバーエルフ評価の減りが30Pを超えている	後半
	ZER02.3	コクウター	エルフを全部そろえたとときのみ付く	後半
	ZER02	マスター	エルフを全部使用したときのみに付く	後半
	ZER02.3	フリーダー	すべてのサイバーエルフを奪っている	後半
エネミー	ZER02.3.4	ネズダク	ダメージ評価がP以下	前半
	ZER02.3	ムキズ	ダメージ評価が14P以上	前半
	ZER04	ムキズ	ダメージ評価が19P以上	前半
	ZER02	ヒジウ	ダメージ評価が0ポイント以下	前半
	ZER03.4	レイブ	指定敵撃破数の倍以上の敵撃破	前半
	ZER01	ハカイン	レベル10以上、敵倒数100以上とクリア	単独
	ZER01	ベイブツキ	レベル10以上、敵倒数100以上とクリア	単独
	ZER01	ハンター	最初のミッションのときのみの称号	単独
	ZER03	ディスク	5ステージ以上と、敵倒数100以上とクリア	前半
	ZER03	コクウター	すべてのシークレットディスクを揃えている	後半
独立	ZER03	リッパー	2ステージ連続でシールドブレイクの使用率が70%以上	後半
	ZER03	スラッシュ	3ステージ以上連続でシールドブレイクの使用率が70%以上	後半
	ZER03	シールドマスター	5ステージ以上連続でシールドブレイクの使用率が70%以上	後半
	ZER03	スタパー	リコイルショットの使用率が70%以上	後半
	ZER03	ベネネーター	3ステージ以上連続でリコイルショットの使用率が70%以上	後半
	ZER03	ロードマスター	5ステージ以上連続でリコイルショットの使用率が70%以上	後半
	ZER01.23.4	ベンシ	いずれの場合にも当てはまらない	後半
	ZER02	チェーンマン	ミッション中のチェーン使用頻度70%	後半
	ZER02	チェーンダンク	ミッション中のチェーン使用頻度70%を続けて3回	後半
	ZER02	チェーンマスター	ミッション中のチェーン使用頻度70%を続けて5回	後半



セイバー系

非常に種類の多いEXスキル。高い攻撃力を持ち、真空波を巻き起こしたり、氷や雷などの属性効果を持った技が使える。



バスター系

セイバーと並び種類が多いEXスキル。敵に当たると爆発したり、レーザー状で貫通したり、跳ね返ったりする攻撃などがある。

シールド系

防御用として使うことが多いシールドブレードだが、EXスキルを手に入ればは攻撃用としても使える。

[EX SKILL]
EXスキル

ロッド系

EXスキルの数は少ないが、特殊なものばかり。特にエナジーチェーンは、ライフ回復と攻撃が同時に見える。



武器系統	シリーズ	技名	効果	ボス名
バスター	ZERO3	バシット	斜め上下方向への攻撃	ウォルテール・ヒールイオ
バスター	ZERO4	アイスバベルン	多弾ヒットする氷の刃	チック・クラウン
バスター	ZERO2	スパーショット	敵にあたる上下に弾ける	バンクー・フクロウ
バスター	ZERO4	タイムスリッパ	敵を動き止めてダメージを与える	ブーブラ・ロコパトリ
バスター	ZERO4	トラクターショット	弾を吸収して威力上昇	ミノ・マダナクス
バスター	ZERO2	ドリフトショット	敵にあたる3方向に弾ける	ボラー・カルヘアス
バスター	ZERO3	バーストショット	爆発して周囲を巻き込む	ブレイン・アリアード
バスター	ZERO4	バースングショット	命中すると爆発を起こす	ソル・テターニオン
バスター	ZERO2	プラストショット	爆発して周囲を巻き込む	ファープニル
バスター	ZERO3	ブリザードアロー	3発の氷の刃を飛ばす	ブリザック・スタグロウ
バスター	ZERO3	リアフレクター	貫通し跳ね返るレーザー	コビー・エクスms2
バスター	ZERO2	レーザーショット	貫通力のあるレーザー	ヒューズ・グロウ・ガル
リコイルロッド	ZERO3	サウザンスタッシュ	リコイルロッドでの連続攻撃	デスラント・マンティコウ
リコイルロッド	ZERO3	ソウルランチャー	4に分裂して落ちる攻撃	キューゼン・フォクスター
チェーンロッド	ZERO2	エナジーチェーン	チェーンロッドで体力吸収	バール・バークロト

武器系統	シリーズ	技名	効果	ボス名
セイバー	ZERO3	斬殺弾	真空波を飛ばす	ネルド・レイナフヒツタ
セイバー	ZERO4	真鍮弾	上空に赤い刃で斬り上げる	ヒート・ガンフレム
セイバー	ZERO2	歯牙突	ダメージが突き刺しに化す	ウグリス・アンタオス
セイバー	ZERO4	壁壁斬	落下したのもち落とす	ノービル・マンドラゴ
セイバー	ZERO2	天昇斬	ジャンプしながらの斬り上げ	フュニク・マブマン
セイバー	ZERO3	天裂刃	ジャンプしながらの斬り上げ	ハズマタン・R
セイバー	ZERO4	氷月刃	地面を走る飛び道具	フェリリア・ルネジタ
セイバー	ZERO4	武器突	ダッシュしたまま前方に突き	ヘガフル・エクレール
セイバー	ZERO3	落砕牙	ジャンプ中から真下に攻撃	ヘルバート・シムルト
セイバー	ZERO2	落砕斬	ジャンプ中から真下に突く	レイバ・アタン
セイバー	ZERO3	烈風斬	ダッシュ突き	レイクスター・バルバレン
セイバー	ZERO2	光幻刃	真空波を放射する	ハルビュニアア
シールドブレード	ZERO3	クールシールド	地形に沿って熱人でいく	7723・740724118
シールドブレード	ZERO3	サーキユラシールド	シールドが渦を巻く	クラキール・カクタンク
シールドブレード	ZERO2	フィルタースールド	敵の毒をエリクサーで浄化する	レイノ・デビル・ms2

CHIP チップ

○ボディチップ

胴体に装備すると、種類によってゼロの体の色が変わる。属性攻撃を可能にしたり、トクなどに触れてもミスにならないなど、便利なものが多い。



○ヘッドチップ

頭に装備するチップで、エネルギーの回復を自動で行ったり、武器のチャージ性能を上げてくれる効果を持っている。

○フットチップ

足に装備するチップで、特殊な環境でも普通通りに歩けるようにしたり、ジャンプの特性を変化させる。ステージに高じた使い分けが必要なもの。



名前	登場シリーズ	部位	効果
ウェンパラス	ZERO4	ヘッドチップ	敵から奪ったウェンパラスの弾殻が一部増える
オートチャージ	ZERO4	ヘッドチップ	自動的な武器チャージ
オートスラップ	ZERO4	ヘッドチップ	敵から奪ったウェンパラスの弾殻が1回増える
オートリカリー	ZERO3	ヘッドチップ	立ち止まっていると自動で弾が回復
オートリカリーL	ZERO4	ヘッドチップ	自動で弾が回復、レベルが高いほど回復量が減る
オートリカリーH	ZERO4	ヘッドチップ	自動で弾が回復、レベルが高いほど回復量が減る
クイックチャージ	ZERO3	ヘッドチップ	武器のチャージ時間が短くなる
クイックチャージL	ZERO4	ヘッドチップ	武器のチャージ時間が短くなる、レベルが高いほど短くなる
クイックチャージH	ZERO4	ヘッドチップ	武器のチャージ時間が短くなる、レベルが高いほど短くなる
アイス	ZERO3	ボディチップ	氷属性の攻撃が可能になる
アブソバ	ZERO4	ボディチップ	攻撃を受けては味方らしい
イレミス	ZERO4	ボディチップ	敵の弾をバスターで弾き飛ばすことができる
エクステンド	ZERO4	ボディチップ	ダメージの回復範囲が広がる
エルゴ	ZERO4	ボディチップ	エルゴのキャパシティレベルを上げる
サンダー	ZERO3	ボディチップ	雷属性の攻撃が可能になる
ストロング	ZERO4	ボディチップ	19段階に強化される(ただし、ダメージは5)
ストロンガー	ZERO4	ボディチップ	19段階に強化される(ただし、ダメージは10)
ストロンジスト	ZERO4	ボディチップ	19段階に強化される(ただし、ダメージは15)
フレム	ZERO3	ボディチップ	炎属性の攻撃が可能になる
ライト	ZERO3	ボディチップ	光になり、敵のレーザーを無効にする
リフト	ZERO4	ボディチップ	敵の弾を跳ね返らせるようになる
ローリング	ZERO4	ボディチップ	セイバーで回転斬りができるようになる
アルティマスト	ZERO3	フットチップ	全てのフットチップの効果が使える
クイック	ZERO4	フットチップ	走る速さアップ
シフトクワン	ZERO3	フットチップ	特定の敵をダメージで振り回される
スバク	ZERO3	フットチップ	すべての地面の上でも滑るようになる
スバクタイプI	ZERO4	フットチップ	氷の上でも滑るようになる
スバクタイプW	ZERO4	フットチップ	立っている間、風や重力の影響を受けない
スプレッド	ZERO4	フットチップ	水面をジャンプできる
ダブルジャンプ	ZERO3	フットチップ	2回ジャンプができる
フロッグ	ZERO3	フットチップ	壁かぎり落ちる速度が速くなる
カラタ	ZERO4	カラタ	使用不可な状態
カラタタイプI	ZERO4	カラタ	エルゴのターゲッティングを無効にして、フリット、ヘッド、ボディを装備すると攻撃力が2倍になる
カラタタイプII	ZERO4	カラタ	

ZERO KNUCKLE ゼロナックル

○バスター系

遠距離攻撃が可能で、種類が豊富なバスター系。遠距離により分けが必要になる。

○ロッド系

ロッド系は近距離攻撃に向いており、雷や炎など属性を持っているものもある。

○シールド系

相手の攻撃を防いだり、攻撃を跳ね返したり、そのまま攻撃が可能なものもある。

○ボム系

爆弾を投げて攻撃する。種類が多くなるほど特殊を持った爆弾がある。



○セイバー系

種類は少ないが、近距離攻撃に向いており、強力な威力を持つものが多い。

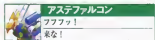
名前	系統	習える敵	効果	名前	系統	習える敵	効果
ZWAショット	バスター	ジャイロキーンH	前方270°にエネルギー弾を射撃する	スライムクロウ	ロッド	バリアントクロウ	前方に伸びることで攻撃する
アイスバスター	バスター	グラシャール	前方に氷の弾を发射する	タンクロッド	ロッド	クロシユ	長い笛を伸ばして攻撃する
アムシロット	バスター	ヤドカイロフ	自動で敵を揺らめを发射する	ドリトルロッド	ロッド	ガン・カガン	ドリルの部分を伸ばして攻撃する
ウインターガン	バスター	ボン	氷弾を複数发射する	バリアントフレクター	ロッド	バリアントフレクター	8段階のダメージに設定されたダメージ
キャンパススター	バスター	R-4キャンパン	前方に地雷を落とす弾を発射する	ビーロッド	ロッド	アプネイト	アプネイトの針を飛ばして攻撃する
クロスショット	バスター	クロスバイン	斜め45°角に発射する弾を発射する	マグネバインN	ロッド	マグネバイン	磁石を発生させて弾を吸引する
サーシショット	バスター	アークキャンパン	前方の敵の範囲ごとにも撃つ攻撃	マグネバインS	ロッド	マグネバイン	アプネイトの針を飛ばして攻撃する
キョウバスター	バスター	キョウバスター	放射するエネルギー弾を複数撃つ	マグネバインP	ロッド	マグネバイン	磁石を発生させて弾を吸引する
でんとう	バスター	コールド・盗賊団	前方に雷を落とす	アイススラッパ	シールド	ヘリスラッパ	ヘリスラッパを落とすと使う
トライショット	バスター	トリアフォルマ	敵を自動で揺らめを弾を发射する	シープシールド	シールド	セブシールド	羊の叫びで敵を倒す
ドリルショット	バスター	モルゴール	前方にドリルを发射する	プレートシールド	シールド	サンダーザー	サンダーを飛ばして攻撃する
パーカッション	バスター	メテオハンマー	上下2方向に弾を发射する	メタルシールド	シールド	メタル	メタルのヘルムを落とすと使う
ビームショット	バスター	ビームウェーバー	敵を貫通するビームを发射する	ランブシールド	シールド	ランブシールド	ランブシールドのダメージを軽減する
ブレインバスター	バスター	バリアントファイブ	遠距離で敵を揺らめを弾を发射する	3WAYボム	ボム	ヒキヤルニコボム	3方向にダメージを与えるボムを发射する
ヘンレバスター	バスター	イレミネーター	敵の力場を破壊する弾を发射する	ウェブボム	ボム	ネガボム	敵のダメージを7割減らすボムを发射する
ランバスター	バスター	ランブシールド	炎を放射する	エッグボム	ボム	ファイアレイザン	1秒に1回連続してダメージを与える
リフレーザー	バスター	リフレーザー	敵の力場を破壊する弾を发射する	キアボム	ボム	サーマルキアボム	高熱にキアボムを飛ばして攻撃する
ワイバスター	バスター	バリアントメシロ	前方にワイヤルを发射する	ジャイロブラス	ボム	ジャイロブラス	敵にダメージを与えるボムを发射する
スピアス	セイバー	ハル 雷属性バスター	単発で最も強力な威力を持つ攻撃	ジョイントボム	ボム	ジョイントボム	敵のダメージを2倍にするボムを发射する
でこびり	セイバー	コールド・盗賊団	敵の力場を破壊して攻撃する	ネオンボム	ボム	リフレネオン	前方にダメージを与えるボムを发射する
フレムノド	セイバー	ファイナル	炎を落とすことで攻撃する	バースボム	ボム	リフレネオン	敵のダメージを2倍にするボムを发射する
メガアックス	セイバー	アクロイド	炎を降り降して攻撃する	ハイボム	ボム	ピーネン	敵のダメージを2倍にするボムを发射する
メカハンマー	セイバー	モールドロイド	ハンマーを使って攻撃する	バブルンタイヤ	ボム	クルバロス	ゼロの攻撃をバブルンタイヤで弾き飛ばす
ロッド	ロッド	バリアントクロス	敵を揺らめいで攻撃する	バリアントシヤ	ボム	クルバロス	ゼロの攻撃をバブルンタイヤで弾き飛ばす
エレキネトル	ロッド	エレクトラーター	空中に雷の弾を落とさせる	ミニクラバンR	ボム	ミニクラバンR	ミニクラバンRのダメージを軽減する
ライク	ロッド	ライク	敵にダメージを与える弾を落とさせる	ミニクラバンR	ボム	ミニクラバンR	ミニクラバンRのダメージを軽減する
カーキ	ロッド	ヒキヤルニコス	2方向にダメージを与える弾を发射する	ライジンクボム	ボム	ボムスター	常にダメージを受けるとダメージを受ける

レプリロイドの咆哮

～ ボスボイス特集 ～

「ZERO」シリーズに登場するボスキャラクターたちのボイスを紹介する。個性あふれるボスばかりで、ただ叫んでるだけのものから、その一声一声で性格まで伝わってくるほど特徴的なものまでがそろっている。

ZERO 1



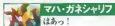
アステファルコン

フワフワッ！
飛な！



ハママシン

ウキッ！
ツキネキ！
モキーンッ！



マハ・ガネシャリファ

はあッ！



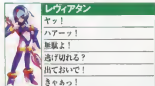
コヒーエックス第2形態

甘い皮のよ
乳よ！
鼻きだ！
ははははは！



ファーブニル

よおおおっ！
おらっ！
くらえっ！
い47やっ！
うっ！



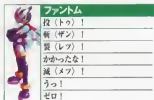
レヴィアタン

ギョッ！
ハアッ！
無敵よ！
逃げぬれん？
出ておいで！
きゃあッ！



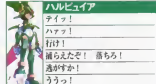
ヘラクリウス・アナカトス

ギーンッ！



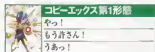
ファントム

泣（ハッ）！
無（ヤン）！
冥（レッ）！
がかったな！
滅（メツ）！
うっ！
ゼロ！



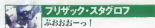
ハルビュイア

タイフ！
ハアッ！
打け！
捕らえたぞ！ 落ちろ！
逃がすか！
ううっ！



コヒーエックス第1形態

やっ！
もう音さん！
うあッ！



フリザック・スタクロフ

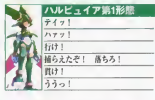
ぶおおおーっ！

ZERO 2



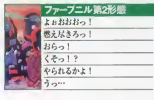
フェニック・マグマニオン

怒えろー
無敵…
うざい…
飛な…
しつこんだよ！
消え去れ！
目障りだ！



ハルビュイア第1形態

テイッ！
ハアッ！
打け！
捕らえたぞ！ 落ちろ！
買け！
ううっ！



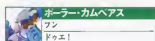
ファーブニル第2形態

よおおおっ！
愚えんきろっ！
おらっ！
くらえっ！
くそっ！
やられたかよ！
うっ…



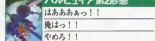
エルビス第1形態

あつあつあつあつ…
おっといやない！
犬吠！
そごですか！
甘いですよ！
楽しんでください！



ポーター・カムヘアス

フン
ドゥエ！



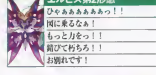
ハルビュイア第2形態

はああああッ！
俺はっ！
やめろ！！
ぐわあ！！



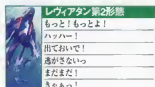
レヴィアタン第1形態

シフフ…
はあーっ！
無敵よ！
逃がさないっ
やっ！
きゃあッ！



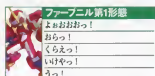
エルビス第2形態

ひやあああああッ！！
肉に食るな！
もっと力をっ！！
痛ひて落ちろ！！
お別れです！



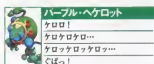
レヴィアタン第2形態

もっ！もっどよ！
ハッハー！
出ておいで！
逃がさないっ
まだまだ！
きゃあッ！



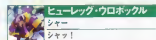
ファーブニル第1形態

よおおおっ！
おらっ！
くらえっ！
いけやっ！
うっ！



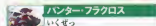
パープル・ヘクロット

ケロロ！
ケロケケロ…
ケロケケロケケロ…
ぐぼッ！



ヒューレグ・ウロボックル

シャー
シャッ！



パンター・フラクロス

いくぜっ

ZERO 3

キュービット・フォクスター

ホッホッホッホッホ！
はっ！
見切れる？
大喧嘩！
はーあっ！
イヤッ！
取りなさい！
がはっ！
ぐふはーはっ！

ナルトレ・イナラビッタ

ははっ！
やあーっ！
オオオオオッ！
のらまー！
くらえっ！
うわっ！
ひやっ！

トレスタ・ケルベリアン

ゴルルル！
くらえいっ！
おひゃっ！
ゴファー！
やっちまえ！
ゴフッ！
光射ちあつ！
なにい！？

ウォルティール・ヒブリーオ

庭師しな
ひひひひひっ！
はっ！
はは！
ゴフめ！
壊れろー！
ひびたあっ！
ひびっ！
ひびっ！

フレイジシ・フリザード

ハッ！
ヌアッ！
ふん！！
燃えて消え去れ！
うっ！
ぐわっ！

コビー・エックスmk2

やっ！
ハハハハハハッ！
見よ！
無い収めよ！
もう言さん！
やあっ！

クラチャー・レ・カクタンク

真くである！
ぬーん！
ふん！
餌をせけよ！
光射ちである！
ぬぬ！
うお？

オメガ第3形態

私はメシアなり！ はっはっはっはっ！
はっ
テイヤ ハッ トオッ
やっ！
どりやっ！
ハッ
滅びよ！
消え去れ
ううっ！

ヘルバット・シルト

日障りだ！
フッフッフッフフフ…
ド殿よ！
はっ！
や喉の音よ！
敵しを誦うです
ケヒビッ
ケヒッ！？

デスタンツ・マンディスク

真ん中でやる！！
ギョッ！
ギョアッ！
トォッ！
ハッ！
トウワッ！
逃げなよ！
ハッ！ハッ！ハッ！
ギョッ！

ファントム

今ひとたび勝負！
殺（トウ）？
斬（ザン）！
罾（レフ）！
空脚
うっ！

ZERO 4

フェンリール・ナエツジ

オオにってこれらかな？
やんじゅあかか……
切り裂け、牙よ！
やんやん……
うりやん！
グアッ！
イヤホー！
グアッ！
アオオオオオオ……！
デョッ！
クアッ！
シャアッ！
ハアッ！
ぐあっ！

ノービル・マントラコ

聞かない？
なんでここと？
しつこいわよ！
いっやう……いっやう……
いらっしやい！
ごちそうするわ！
あらあら
取りなさい！
いっやう？
矢見！
ごきげんよう！
ああ……
日障りだわ
きゃあ！
いっやう？

テック・クラークン

飛、復讐の気なり！
ぬー見んぬ！
前目置眼！
いらんぬ……
さきだ……
巻！
壊れ！
巻ん！
投げ！
真さ……
さこ！
はっはっはっ……
家でつけ！
バキッ！
これきき！

ハイル 第1形態

死ねだ！死ねだ！
さきだな、我輩……
アハハハハ……
絶望せよ！
恐怖せよ！
滅せよ！
くらえ！
方をよこせ！
うっとうしい！
悪ねー我がしもべよ！
ぬい！

ヘル・ザ・ジャイアント

no DATA
お前か！お前がゼロか！
尻を、尻をくれ！
うごへー！

ソル・ティターニヤン

超ウザいんだけどー！
ありえなくない？
まじウザすぎー！
ありえなーい！
みだいなー！
それそれ！
キャハハハハ！
アハハハハ！
パーン！
いくよ！
燃えちやえ！
きゃああ！

ブーブラ・コカヘドリ

ゴツゴツにしてやる！
うそ……！
トウキにくるぜ！
なに？
泣け！
ケケッ！
困まれ！
クキキキ……！
轟くな！
邪魔よ！
絶望の時間だ！
ケヒ！

ミノ・マクナクス

フンゲー！
シモッ？
だッ？
ビームだどー！
んもー！
根のたどー！
シモッオオオ……
ゴオオオオ……
クオオオオ……
シボッオオ！
ヒョッ？

ランダム・バンドラム

no DATA
アラーム！ アラーム！
エネキティン！ プログラム スタート！

ヒート・ゲンブレム

状況開始！
て、敵役！
いきます！
隊長おー！
前進！
問題！
ちえすとー！
ちえすとちえすとー！
母村！
突貫！
専ら方！
始め！
ぐはっ！

クラブト

手短かに済ませよう
美しい……な
始めるか
これが……英雄の……力！
悪いな
下がりな！
当たれ！
近すぎだ！
オールオーバーだ
これでどうだ？
たぁ！ハマーッ！
今度こそ……終わらだ！
おっと！
ぐうっ！

ヘガ・ソルタ・エクレール

巻るな、けがらわしい
流ケラごとに……
……見目……ない
嘘だ……ごんや……
はあああああ！
天降だ！
ちがけもがけ！
それ！
誹りつくばれ！
はっ！はっ！
くらえ！
た……！チヤージ！
ふっふっふ
崩が！

ロックマンゼロ3 改造カードリスト

[Part 1]

001 ゼロ (ゼセイバー)  タイトルバックの絵が変わる	002 シエル  レジスタンスベースに鉢植えが置かれる	003 コーレム  エレベーターのデザインが変わる	004 エックス (サイバーエルフ)  ゼットセイバーがパワーアップ	005 クインキー (ナース系エルフ)  ナース系エルフのデザインが変わる
006 セルヴォ  レジスタンスベースの2階に仲間が増える	007 ヘラクリス・アムカトス  バスターショットの弾のデザインが変わる	008 アステファルコン  2パネルのデザインが変わる	009 アルエット  アルエットの服のデザインが変わる	010 パンテオン・コア  メッセージウィンドウのデザインが変わる
011 妖精レヴィアタン  メッセージウィンドウのデザインが変わる	012 トッター (ハッカー系エルフ)  ライフエネルギーのデザインが変わる	013 カード・ネロティック  メッセージウィンドウのデザインが変わる	014 イブー  レジスタンスベースの2階に仲間が増える	015 ゼロ (トリプルロッド)  リコイルロッドがパワーアップ
016 アムカトス・ゼロマシナリ  改造したものをすべてリセットする	017 ヒットライト・ホットライト  レジスタンスベースの中に猫が迷い込む	018 フリザック・スタグロフ  レジスタンスベースに雷が降る	019 ハママシーン  エクリスタルのデザインが変わる	020 アスラ・バスター  シールドフレームラングがパワーアップ
021 レインボーデビル  シエルの部屋のコンピュータが変わる	022 魔導ファントム  レジスタンスベースに謎のエルフが現れる	023 コピーエックス (第1形態)  バスターショットがパワーアップ	024 コピーエックス (第2形態)  レジスタンスベースに絵画が掛けられる	025 ジャクソン (レア系エルフ)  レジスタンスベースのどこかに扉が出現する
026 魔剣ファープニル  バスターショットがパワーアップ	027 エルビス (通常時)  改造したものをすべてリセットする	028 マービー (ナース系エルフ)  シエルの部屋のコンピュータが変わる	029 ヒューレック・コロポックル  レジスタンスベースの壁上に花が咲く	030 ボーラー・カムベアス  メッセージウィンドウのデザインが変わる
031 エスタン (ナース系エルフ)  シークレットディスクのデザインが変わる	032 マハ・ガネシャリフ  シールドフレームラングがパワーアップ	033 メナート  レジスタンスベースの2階に仲間が増える	034 ゼロ (チェーンロッド)  リコイルロッドがパワーアップ	035 レヴィアタン (第2形態)  タイトルバックの絵が変わる
036 ハルビュリア (第2形態)  右の監視塔のレジスタンスの会話が変わる	037 ベタロ  レジスタンスベースの2階に仲間が増える	038 イソス&バンス  レジスタンスベースの2階に仲間が増える	039 ドウ  レジスタンスベースの2階に仲間が増える	040 真剣ハルビュリア  ゼットセイバーがパワーアップ

[キャラクターカード]

001 拘束されたゼロ (ゼロ)  100年もの間、地下にある研究所で完全隔離されていた赤きレプリカ「ゼロ」。	002 空母の研究所 (ゼロ)  古い地下の研究所の扉の前で、立ち止まるシエルとサイバーエルフのパンチン。	003 パンテオン/バンター (ゼロ2-3)  3連射可能な銃を装備したパンテオン。	004 パンテオン・エース (ゼロ)  パンテオン・フライヤーを強化させたタイプで、ネオ・アルカディアの神獣に出現する。	005 メタルク (ゼロ)  シールドに隠れたコアが弱点のメカニロイド。鉄球を振りまわしてくる。
006 ゼロ、夕陽に立つ (ゼロ2)  ネオ・アルカディアの追撃に立ち向かうべく、マントを脱ぎ捨てたゼロ。	007 メガ・コルピア (ゼロ2)  サリリ型の巨大メカニロイド。大きなハサミと伸縮可能な尻尾が特徴。	008 真剣ハルビュリア (ゼロ2)  砂の荒野で倒れたゼロを助けるかどうかが迷うハルビュリア。	009 シエル (ゼロ2)  ベビーエルフの力を解明して、新しいエネルギーの開発に励むシエル。	010 しみ (ゼロ2)  正義の一撃で敵の失敗で、力を失う司令官エルビス。

『ロックマン ゼロ3』用に発売された改造カード、全100枚に描かれたイラストを一挙公開。なかには改造カード用に描き下ろされたイラストもある。

[Part 2]

041 マンネン (アニマル系エルフ) ゼロの防弾力が2倍になる	042 シエル レジスタンスベースの1階に仲間が増える	043 ブチック (アニマル系エルフ) アニマル系エルフのデザインが変わる	044 アンドリュウ アンドリュウの姿が返る	045 フェニックス ・マグマニオン レジスタンスベースの空にカモメが舞う
046 バンター ・フラクロス レジスタンスベースに猫が迷い込む	047 デスタツツ ・マンティスク エレベーターのデザインが変わる	048 ダークエルフ レジスタンスベースの壁に落書きされる	049 ゼロ (バスターショット) バスターショットの弾のデザインが変わる	050 ゴーレムタイプE/F/I メッセージウィンドウのデザインが変わる
051 ファーフニル (第2形態) シエルの部屋のコンピューターが変わる	052 ハイニ (ハッカー系エルフ) ヒクリスタルのデザインが変わる	053 クワカスト ・アンカトウス メッセージウィンドウのデザインが変わる	054 エルビス (戦闘体幹) レジスタンスベースに謎のエルフが現れる	055 エルビス (第2形態) 改造したものをすべてリセットする
056 ゼロ (シールドブーメラン) シールドブーメランがパワーアップ	057 シエル 左の監視塔のレジスタンスの会話が変わる	058 バイル 改造したものをすべてリセットする	059 オメガ Zパネルのデザインが変わる	060 パーブル ・ヘケロット ビークアップ・ビークアップの攻撃力がアップ
061 チルドレ ・イナラビッタ アーチム・アークルの攻撃力がアップ	062 サーナイト ハッカー系エルフのデザインが変わる	063 フレイジン ・フリザード バスターショットがパワーアップ	064 ヘルバット ・シルト レジスタンスベースが夜になる	065 クリエ&ブリエ シエルの部屋のコンピューターが変わる
066 ハンマカ (ハッカー系エルフ) シークレットディスクのデザインが変わる	067 トレスタ ・ケルベリアン メッセージウィンドウのデザインが変わる	068 クラチャー ・レ・カクタンク レジスタンスベースに鉢植えが置かれる	069 キュービット ・フォクスター メッセージウィンドウのデザインが変わる	070 ウォルティール ・ビリーオー レジスタンスベースの海が跳ねる
071 ゼロ (リコイルロッド) リコイルロッドがパワーアップ	072 ロシニョル レジスタンスベースの3階に仲間が増える	073 イロンドン レジスタンスベースの3階に仲間が増える	074 ピック レジスタンスベースの3階に仲間が増える	075 ルージュ&ジョーヌ レジスタンスベースの3階に仲間が増える
076 オトリッシュ レジスタンスベースの3階に仲間が増える	077 モット (オース系エルフ) ライフエールギのデザインが変わる	078 オメガ (第2形態) タイトルバックの絵が変わる	079 ゼロ ゼットセイバーがパワーアップ	080 シエル タイトルバックの絵が変わる

[キャラクターカード]

011 さらばエックス [e02] ダークエルフを解放するためオリジナルエックスのボディを破壊するエルビス。	012 ユグドラシルの空に [e02] ゼロに倒されたエルビスに優しい光を降り注ぎ、空に飛んでいくダークエルフ。	013 過去からの囁き [e03] 雷電でダークエルフと同じ反応を持つ物体が落ちてきたと知り調査に来たゼロたち。	014 オメガ現る [e03] ファーフニルとレヴィアタンの攻撃を全く寄せ付けぬ巨大レプリロイド「オメガ」。	015 エックスの復讐 [e03] 玉座に駆けつけ、全軍の指揮をバイルに委ねるコピーエックスMK2。
016 鳩伏のスメ [e03] システマ・シエルを渡すように要求するコピーエックスMK2。	017 危機転争 [e03] レプリロイドの90%と人類の60%が死した史上最悪の戦争。	018 冒険への序章 [e03] 動力部に繋がれているオメガを背に、野望を語るドクター・バイル。	019 虚と真 [e03] 磨れ落ちたオメガの残骸から現れたゼロそっくりのレプリロイド。	020 881/パンチオン・アーク [e03] ダークエルフを捕らえようとして、遊に吸いかけられてしまったパンチオン・アーク。

IDIOM DICTIONARY

[イデオムディクショナリー]

ロックマンゼロの世界観を表した言葉を集めた用語集。十の光る武器やエウリスのひみつなど、いまだに謎に包まれたままのものも掲載している。

あ行

アインヘルヤルハ騎士 [あいんへるやるせつとうし]

ZERO 4

ラグナロク作戦実行のためにバイルが集めた8体のレプリロイド。戦闘用に改造を受けたり、自ら志願して参加したりと、その目的はさまざまで、決してバイルに忠誠を誓っているわけではない。ただ作戦の邪魔をするものを排除するという目的だけは一致している。



↑アインヘルヤルハ騎士はクラフトを隊長に、前の強いレプリロイドが集まっている。

アグニス火山の基地 [あくにすかざんのきち]

ZERO 3

ネオ・アルカディア軍の、ミサイル建造サポート用の巨大基地がある火山。絶えることなく噴火が続く活火山である。

アナトレーの森 [あなとれーのもり]

ZERO 3

レジスタンスベースに攻め入るために、ネオ・アルカディア軍が通過しようとした密林。奥には道路が伸びている。

アンダー・アルカディア [あんだー・あるかいてあ]

ZERO 3

ネオ・アルカディアの地下動力部であり、機能の中核部でもある。オメガは、ここから世界にダークエルフの力を送っていた。

生きた都市 [いきたとし]

ZERO 4

イレギュラー戦争以前に人間が生活していたとされる大型都市。強固なセキュリティシステムを誇る。地上に隠れ住むものたちの拠点となっていたが、バイルによって占拠された。ウイルスによって都市自体が意志を持ち、侵入するものを無差別に攻撃していた。

イレギュラー [いれぎゅらー]

ZERO 1~4

電子頭脳に異常をきたしたり、自らの意志で人間を襲うなどの暴走を始めてしまうレプリロイドの総称。ネオ・アルカディア政府は、エネルギー不足のため、正常なレプリロイドをイレギュラーと見なし、次々と処分していった。



↑レジスタンスのメンバーは全員、ネオ・アルカディアにイレギュラーと見なされている。

イレギュラー戦争 [いれぎゅらーせんそう]

ZERO 1~4

レプリロイドをイレギュラーに変えてしまう「Σウイルス」が発端で100年以上前に起こった戦争。ゼロとエックスはこの戦争で英雄と呼ばれていた。

ウェザーチェンジングマシン [うえざーちえんじんぐましーん]

ZERO 4

衛星軌道上から地上の天候を変えることができる装置。自分の思い通りに操ることはできないが、とても便利な機械。

エネルギー施設 [えねるぎーせつ]

ZERO 3

もとはエネルギーを作る施設であったが、ダークエルフのコピー工場として生まれ変わった。

エリアX [えりあえっくす]

ZERO 1

高度3800kmの静止衛星軌道上に設置された、ネオ・アルカディアの無人宇宙施設の行政を司るコントロールルーム。

エリアX-2 [えりあえっくすつー]

ZERO 2

コピーエックスとバイルが統治するネオ・アルカディアの本部、ここからネオ・アルカディア全軍の指揮を取っている。

エリア・ゼロ [えりあ・ぜろ]

ZERO 4

かつてユーラシアという巨大スペースコロニーが墜落した場所。現在では失われた自然も回復しつつあり、ネオ・アルカディアから避難した人々が集落を形成している。

大型転送基地 [おおがたてんそうきち]

ZERO 4

バイルがネオ・アルカディアの軍隊を各地に転送するための転送施設。

か行

風の神殿 [かぜのしんてん]

ZERO 2

ネオ・アルカディアの中心部を守るようにつくられた神殿のひとつ。天高くそびえ立っており、侵入者の行く手を阻む。

海上のハイウェイ跡地 [かいじょうのはいえいあとし]

ZERO 3

海上を走る大陸間ハイウェイの跡地。現在は、ところどころで道路が割れており、ほとんどが水に覆われている。

監獄 [かんごく]

ZERO 4

ラグナロク作戦の前線司令室であり、中は狭く入り組んでいる。

旧居住区 [きゅうきょく]

ZERO 3

ペビーエルフたちが逃げ込んだ場所。かつては人間の住居区だったが、現在ではいたる所に植物が生えており、そのせいで見えない通路も数多くある。

旧地上都市 [きゅうちじょうとし]

ZERO 1

廃墟と化し、完全に放棄された名もなし都市。高層建築物や瓦礫の下には、隠れるように、ネオ・アルカディアから逃げたレプリロイドたちが暮らしている。

巨大エレベーター [きょだいえりべーター]

ZERO 3

ネオ・アルカディア軍が持つ、巨大なエレベーター。地下深くから大量のエネルギーを運び上げるために使われている。

空中庭園 [くうちゅうてんえん]

ZERO 4

空中を移動するバイル軍の空中要塞。酸性雨発生装置を持っており、地上に酸性雨や雷を降らせることができる。

クリスタルの洞窟
[くりすたんのどうくつ]

ZERO 2

レジスタンススペースの近くにある洞窟。エルビスが立ち寄り、敵味方認識装置を回収していった場所。

荒野のキャラバン
[こうやのきゃらばん]

ZERO 4

パイルの圧政に堪えかね、ネオ・アルカディアから逃げ出した人々によって組織されたキャラバン隊。レプリロイドの襲撃から逃げるため、荒野を奔走している。



↑ネージュはネオ・アルカディアから逃れ、キャラバンを率いて旅をするカメラン。

水の神殿
[にじりのしんでん]

ZERO 2

ネオ・アルカディアの中心部を守るようにつくられた神殿のひとつ。氷と水が張り巡らされている厳しい環境。

氷の前線基地
[にじりのぜんせんきち]

ZERO 3

ネオ・アルカディア軍が作った北の前線基地。水中を進むコースと地上を進むコースの両方が用意されている。

ゴールドスリープ施設
[ごーどすりーぷしせつ]

ZERO 4

過去に破壊されたサイバーエルフの研究施設。いまだに多くのエルフたちがゴールドスリープ施設により封印されている。

壊れた宇宙船
[こわれたうちゅうせん]

ZERO 3

雷雲の中に墜落した謎の宇宙船。壊れた船内からはダークエルフと同じエネルギー反応を持つオメガが発見された。



↑謎の宇宙船を目の前にするゼロとシエル。そしてレジスタンスのメンバー。

さ

サイバー空間
[さいばーくうかん]

ZERO 3

オメガが壊れたことで出来た空間の歪み。いたるところに現実世界と繋がる扉があり、中ではサイバーエルフの能力が自動的に発揮される不思議な空間。また、死者の魂も漂っており、「ゼロ」で自爆した四天王の一人、隠れファンタムの魂もここにある。

新影軍団
[ざんえいぐんだん]

ZERO 1

四天王の一人、ファンタムが率いる対レジスタンス諜報部隊。

Σウィルス
[しくまういす]

ZERO 1

レプリロイドを凶悪化させてしまう恐ろしいウィルス。最初の感染者がゼロであり、世界各国のレプリロイドを倒すために、飛び回っているうちにばらまいてしまっていた。

システム・シエル
[しすてま・しえる]

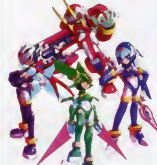
ZERO 2

シエルが開発した新エネルギー。エネルギー不足を解決して、世界を根本から変えることができるという画期的な発明。

四天王
[してんのう]

ZERO 1~3

賞得ハルビュリア、騎将ファープニル、妖将レヴィアタム、総将ファンタムの4将軍を指す。レジスタンス活動を鎮圧するために、各地から招集された陸海空新の4大軍団を率いる将軍たちで、オリジナルエックスのDNAをもとに作られたレプリロイドである。



↑コピーエックスが創られた技術と同じ技術を使って創造されたレプリロイドたち。

磁場区域
[じばくいき]

ZERO 4

磁場異常を引き起こす施設。電磁バリスドでエリア・ゼロの環境維持システムを破壊するために作られた。

灼熱粒子砲
[しゃくねつりゅうしほう]

ZERO 4

ポイントA-4に設置された大型の粒子砲。太陽エネルギーをチャージして発射するタイプとなっている。

塵炎軍団
[じんえんぐんだん]

ZERO 1

四天王のひとり、騎将ファープニルが率いる軍団。レジスタンスに苛烈な攻撃を加えた「黒土作戦」を行った。

十の光る武器
[じゅうのひかるぶく]

ZERO 4

イレギュラー戦争当時、トップクラスのイレギュラーハンターのために開発された武器。ゼロのゼットセイバーやエックスのエックスバスター、そして四天王がそれぞれ持っている武器も数えられる。

人工太陽
[じんこうたいよう]

ZERO 4

天候調整のために設置された人工の太陽。しかし、大幅な改造が施されており、大地のすべてを焼き尽くし、砂漠化させていく死の太陽となってしまった。

水没した図書館
[すいぼつしたとしよかん]

ZERO 3

旧時代の図書館の跡。遺跡内部の大部分は水没している。パイルがマザーエルフを改造し妖精戦争を引き起こしたことや、オメガがダークエルフと組み合わせることで恐ろしい力を発揮する、というデータが残されていた。

砂の荒野
[すなのこうや]

ZERO 2

レジスタンスから離れ、ひとり逃げていたゼロが倒れた場所。周りにはほとんど何もなく、身を隠すのには向いていない場所であった。

聖域
[せいいき]

ZERO 1

ネオ・アルカディアの中心部にある「塔」へと続く一帯のこと。人工的に作られたプラスチックの自然物に囲まれており、古代の神殿を模した建物と、ミュートスレプリロイドのエリート集団によって厳重な防衛体制がとられている。

正義の一撃作戦

[せいぎのいちげきさくせん]

ZERO 2

エルビスが行ったネオ・アルカディアへの砲攻撃作戦。四天王の反撃にあり、レジスタンス軍は大打撃を受ける結果となった。この敗北を機に、強大な力を欲したエルビスは、暴走を始めてしまう。



↑ダークエルフの力を得たエルビス。

ゼットセイバー

[ゼットせいばー]

ZERO 1~4

イレギュラー戦争当時、トップクラスのイレギュラーハンターに向けて開発された「十の光る武具」のひとつ。ゴーレムに捕らわれたシエルを助ける際に、サイバーエックスが選んでくれた。戦闘データを基に能力や形状を変化させることが可能なのは、エックスバスターと同じテクノロジが用いられているためである。

ソドムとゴモラ

[そどむとごもら]

ZERO 1

四天王のひとりである騎将ファープニルが持つ銃。マルチプルランチャーとも呼ばれ、それぞれ「十の光る武具」のひとつに数えられている。



↑ファープニルが右手に持つソドム。強力な火を噴き出すことが可能。

た行

ダークエルフ

[だーくえるふ]

ZERO 4

→マザーエルフ (P.167)

地下樹海

[ちかじゆかい]

ZERO 4

大地から養分を吸い上げるための植物型ナノマシンに覆われた、バイル軍の前線基地。

地下鉄跡

[ちかてつあと]

ZERO 1

現在はもう使われていない地下鉄の跡地。かつての繁栄を物語るように、地下深くまで下水道や線路が張り巡らされている。

地下要塞

[ちかようざい]

ZERO 1

イレギュラー戦争時に壊滅したレプリフォース海軍が、海洋開発や火山噴火予知などに利用するための、海洋地質調査用に作った旧研究施設。海底へ繋がる大空洞を利用した空間は、軍事拠点として天然の要塞へと様変わりした。各地で捕らわれたレプリロイドは、ここで選別され、実験体やパーツ調達のためにネオ・アルカディアへ送られる。

デュシスの森

[デュシすのもり]

ZERO 2

ダークエルフが保管される遺跡を守るかのように、うっそうと茂る深い森。ネオ・アルカディアの人間やレプリロイドでさえ、めったなことでは足を踏み入れることはできない。

転送回線

[てんそうかいせん]

ZERO 4

ラグナロクへ侵入するための回線。シエルの協力により視覚化できる。

塔

[とう]

ZERO 1

ネオ・アルカディアの本部へと続いている塔。イレギュラー戦争のときに破壊された地上と静止衛星とを結び巨大なエレベーターシャフトを再利用したもので、現在では侵入者を迎撃するための恐ろしい塔に様変わりしている。

動力炉

[どうりょくろ]

ZERO 2

ネオ・アルカディアの兵器生産工場に電力を供給している施設。

な行

南極のコンピュータ施設

[なんきょくのこんぴやうたしせつ]

ZERO 4

南極にある、ネオ・アルカディアの管理システムを動かしている施設。

ネオ・アルカディア

[ねお・あるかてあ]

ZERO 1~4

イレギュラー戦争により荒廃した地上に誕生した行政組織で、英雄エックスが、人間のために安定した平和を維持する目的で作らあげた理想郷。しかし、深刻なエネルギー不足に陥ったことが原因で、不要なレプリロイドにイレギュラーの疑いをかけて次々と処分していくようになった。

ノツの森

[のつのもり]

ZERO 2

ネオ・アルカディアが管理する旧文明の遺跡が眠る森。普段はネオ・アルカディアの人間でも立ち入れない閉鎖の地。

は行

バイル研究所

[ばいるけんきゅうじょ]

ZERO 3

ゼロが眠っていた場所のすぐ近くにある廃棄された古い研究所。以前はバイルがここを使い研究を行っていた。忘却の研究所と同じものである。

バイル八審官

[ばいるはちしんかん]

ZERO 3

バイルに仕える8体のレプリロイド。普段は人間のような姿をしており、「ネオ・アルカディア中央評議会」の理事をしている。しかし、それはあくまで仮の姿であり、バイルに逆らったものだけがその真の姿を見ることになる。



↑バイル八審官の通常時の姿。普段は人間と同じような姿をしている。

フロストジャベリン

[ふるすとじゃべりん]

ZERO 1

四天王のひとりであるレヴィアタンが持つ槍。「十の光る武具」に数えられる。

兵器再生工場

[へいきせいせいこうじょう]

ZERO 3

メカニロイドを次から次へと再生させるための工場。いる所にクズ鉄が落ちている。

ベビーエルフ

[べびーえるふ]

ZERO 2~4

レジスタンスメンバーのアルエットによってクリエとプリエと名付けられたエルフ。その正体はダークエルフのコピーであり、力を欲するエルビスをそそのかし暴走させてしまう。



↑ダークエルフのコピーであるベビーエルフたち。クリエとプリエという名前は、レジスタンスのアルエットが付けた。

辺境の廃工場

[へんきょうのはいこうじょう]

ZERO 1

復興に向かっていった時代に、エネルギー水晶探採施設を中心に作られたレプリロイドの生産プラント。ネオ・アルカディアの勢力が台頭してきたとき、閉っていたすべてのレプリロイドは、イレギュラーの疑いをかけられ破壊され、工場は閉鎖された。現在でも、大量のエネルギー水晶が残っており、精製施設もあるため、重要なエネルギーの補給場所となっている。

忘却の研究所

[ぼうきやくのけんきゅうじょう]

ZERO 1

Σウィルスが発生源とされたゼロを隔離するために作られた施設であり、半世紀に渡りゼロの体を使ってΣウィルスの研究などが行われていた。シエルの祖先がサイバーエルフの研究をしたり、バイルがオメガを作った場所でもある。しかし、ネオ・アルカディアにより存在そのものが歴史から抹消されていたため、この場所を知る人間はごくわずかである。



↑ 1百年もの長きに渡ってゼロが眠ってきた研究所の前に立つシエル。

炎の神殿

[ほのおのしんてん]

ZERO 2

ネオ・アルカディアの中心部を守るようにして作られた神殿のひとつ。中には溶岩が流れしており、侵入者の行く手を阻む。



↑ 神殿の奥にはファープニルの第2形態が待ちかまえている。

ま行

マザーエルフ

[まざーえるふ]

ZERO 2-4

ダークエルフの正式名称。もとはイレギュラーを正常に戻すために開発されたものだったが、バイルの改造によりダークエルフと化してしまった。



↑ レプリロイドたちを暴走させてしまうダークエルフ。

ミサイル工場

[みさいるこうじょう]

ZERO 3

中にオメガが入るほどの巨大なミサイルが作られていた工場。

ミュートス・レプリロイド

[みゅーとす・れぷりろいど]

ZERO 1

人間を守るために、神獣を模して作られたレプリロイド。



↑ さまざまな神話や寓話に登場する神獣を模している姿は守護者として風格がある。

翼海軍団

[めいはいくんだん]

ZERO 1

ネオ・アルカディアの四天王のひとつ、妖将レヴィアタンが率いる軍団の名前。

や行

闇十文字

[やみじゅうもんじ]

ZERO 1

隠符ファントムが使用する武器で、「十の光る武具」のひとつ。巨大な手裏剣で、その上に乗る空中を移動することも可能。

ユーラシア

[ゆうらしあ]

ZERO 4

地上に落下し、多くの都市を廃墟にした巨大コロニー。その被害は世紀を超えた今もなお深い傷跡を残している。

ユグドラシル

[ゆくとらしる]

ZERO 2

ネオ・アルカディアの最深部。ダークエルフを封印するためにオリジナルエックスが眠りについた場所でもある。

輸送機工場

[ゆそうきこうじょう]

ZERO 2

エルビスが乗り物を奪うために立ち寄った地下にある秘密工場。ネオ・アルカディアが管理しており、小規模ながら、現在も稼働している。

妖精戦争

[ようせいせんそう]

ZERO 1-4

イレギュラー戦争の末期、サイバーエルフが戦争に多量に使われたためこの名が付けられた。ダークエルフとそのコピーであるペビーエルフを使用し、イレギュラー同士を戦わせることにより、戦争は4年間で終結したが、レプリロイドの90%、人間の60%が死亡した。



↑ 妖精戦争当時のオメガ。虚殺の限りを尽くすが、エックスとゼロにより倒される。

5行

ラグナロク

[らぐなるく]

ZERO 4

衛星軌道にある衛星砲台。「ラグナロク作戦」は、この砲台から地上に残るありとあらゆるものを無差別に攻撃し、破壊することを目的としている。



↑ 地上のありとあらゆるものを破壊するラグナロクの攻撃。

レジスタンスベース

[れじすたんすべす]

ZERO 1-3

エネルギー不足に陥ったネオ・アルカディアにイレギュラーの疑いをかけられて処分されそうになっていたレプリロイドたちが、レジスタンスとなり集まって暮らしている場所。彼らはここを拠点として、局地的ではあるもののネオ・アルカディアにゲリラ戦をしかけていく。



↑ 各地でゲリラ戦を展開するレジスタンスのメンバーたち。

烈空軍団

[れつこうぐんだん]

ZERO 1

四天王のひとつ、賢将ハルビュニアが率いる軍団。飛行能力を持つレプリロイドが多く所属している。

レプリロイド

[れぷりろいど]

ZERO 1-4

人間を守るために作られた、思考能力を持ったロボット。しかし、一部のレプリロイドが、イレギュラーとなって反乱を起こし、イレギュラー戦争が勃発した。

SPECIAL INTERVIEW

「ロックマン ゼロ4」の発売から1年以上の時を経て、「ロックマン ゼロ」シリーズの開発に携わった方々に集まっていただき、当時のお話をうかがった。



[INTERVIEWEE]



斎津卓也

「ロックマン ゼロ」シリーズのプロデューサー。株式会社インティ・クリエイツ代表取締役社長でもある。



伊藤良太

「ロックマン ゼロ」シリーズのディレクター。アクションのシステムやキャラクターのセリフなどを取りまとめた。



中山徹

「ロックマン ゼロ」シリーズのキャラクターデザイナー。インティ・クリエイツを退社し、フリーになっている。



本田東

「ロックマン ゼロ」と「ロックマン ゼロ2」のグラフィックマン。初稿コンセプト及び背景・美術を担当していた。

最初に提出したのはゼロの企画書ではなく、別のものです

——「ロックマン ゼロ」の企画書を最初に提出するまでの経緯を教えてください。

斎津：実は弊社の津田（インティ・クリエイツ副社長）がロックマン好きで、ロックマンを作りたいと言っていたんです。それでゲームショーなどがあるたびに稲船さん（ロックマンシリーズのプロデューサー）に「ロックマン作れませんか？」という話をしたりして、かなり作りたいがっていることを伝えていたんですよ。そうしたら、あるとき稲船さんから「あんなに作りたいと言っていたのに、いつになったら企画書出てくれるの?」という電話がかかってきたんです。それを聞いて、稲船さんが本当に作らせてくれるつもりなんだということが分かったので、本格的に企画書の作成にとか

かりました。

——それがこの企画書（※P.169右上の写真参照）ですか？

斎津：いや、最初に提出したのはゼロの企画書ではなく、別のものです。稲船さんから「X」シリーズに登場するゼロを主人公にしたゲームの企画書が欲しいという提案があったのは、そのあとでした。それを受けて、最初に提出した企画書のテイストで、ゼロを主人公にしたのがこの企画書です。

——エックスをラスボスにしたのはなぜですか？

斎津：ラスボスをどういう形にするかという話は、この企画書を作るまでに何度もカプコンに行ってコンセンサスを取っていくという過程の中で生まれたのですが、最初は冗談半分だったんですよ。エックスをラスボスにしたらどうだろうとい

う話を津田がしたら、稲船さんが「いいんじゃない!とおっしゃったので、「じゃあ、エックスをラスボスにしましょう」とトントン拍子に進みました。それからラスボスがエックスであることを踏まえて、中山さんにイラストを描いてもらって、それを元にとどろろ影らせていったのがこの企画書です。ちなみにこの時はコピーエックスではなく、本物のエックスでした。それが発売直前にコピーにしようということになったんです。

——直前というどのくらいですか？

斎津：……1カ月くらい? (笑)。

伊藤：確かそれくらいの時期だったと思います。やはりエックスは子供のヒーローですし、「X」シリーズもまだ続いていましたから、彼をラスボスにしてしまうのはまずいということになって、急速コピーになりました。

中山：エックスのイラストもコピーという話になったので、アレンジを加えました。

本田：それでシエルに作られたという設定がうまれたんです。

會津：そうですね。でも、シエルが作ったことになると年齢的に無理が出てくるので、世界観を膨らませて……。

本田：で、結論としてはシエル自体がネオ・アルカディアの技術の副産物のようなものなんです。人間と、人間を守るレプリロイドたちの理想郷としてネオ・アルカディアを作ろうとしたときに、実はDNAを操作した人間を産み出すための研究も行われていて、その過程で優秀なレプリロイドを開発するために産み出された子供たちがいたんです。そのうち特に優秀だったのがシエルで、見様見まねでエックスのDNAを元にしたレプリロイドを作りあげてしまった。それが幼いシエルがコピーエックスを作ることができた背景になっています。

會津：それが9歳のときだったっけ。

本田：そうですね。そのときの技術を利用して作られたのが四天王です。そして、自分が作ったコピーエックスが暴走してしまったことに心を痛めたシエルは、ネオ・アルカディアを脱走してレジスタンスを作ったんです。その活動の中で、伝説の英雄と呼ばれたゼロというレプリ

ロイドが封印されているという情報を知りつけて探しに行く、というのが「ゼロ」のオープニングのちょっと前の話になります。

——「ロックマン」シリーズとしての位置付けはどうお考えですか？

會津：「ロックマン」、「X」、「ゼロ」という流れも、少し意識していますよ。眠りについたゼロが目覚めるシーンから始まるのも、その辺りを意識した結果です。そこからダークエルフって何なんだという話を解決するために、作品としての世界観を作っていました。もともとは、Σウイルスが持っている力を利用してサイバーエルフを作って、レプリロイドをコントロールしようというのがマグザールで、その技術の転用の際にΣウイルスが持っていた悪い部分も転用されて、ダークエルフが生まれてしまったという設定だったのですが、その部分が最終的には若干変わっています。

——続編が出るよと決まったときの話を聞かせていただけますか？

會津：「ゼロ」の制作が終わろうとしている頃に、この作品はストーリーやキャラクターに魅力があるので、ここで終わりにするのは勿体ないということになって、とりあえず続編を作れるように調整しようという話になったんです。だから「ゼロ」のシナリオで続編が出るこ



とを前提に作っているところはほとんどないんです。ほぼ話がでえ上がってしまったあとに、どうしようかという話になったわけですから。まあ、幸いして最後脱出するということまで終わっていたので、あまり無理なく話を続けることはできたかなと思っています。

——「ゼロ3」のときはどうだったのですか？

會津：じつは「ゼロ2」を作っているこ

販促用ポスターギャラリー



ロックマン ゼロ2

ロックマン ゼロ1



ロックマン ゼロ4

ロックマン ゼロ3





ろには、「ゼロ3」があることが決まっていたんですよ。ですから「ゼロ2」には次に向かうためにならだかにポルテージを上げていくという役割がありました。「ゼロ2」のボスであるエルビスが、ほかのシリーズのボスと比べて、存在感が薄いのはそういう理由です。ただ、個人的にはエルビスは惜めない、いいキャラになったとは思っています。
 本田：「ゼロ2」のエンディングは、「ゼロ3」を作ることを考えてああいいう終わらせ方（P.150参照）にしたほうがいいというカプコンさんからのアドバイスを頂きました。そして「ゼロ」で

は、今までユーザーが「オレがゼロだぜー！」と思って操ってたゼロが、実はその辺のレプリロイドのボディにゼロの心が入っているだけで、新たに現れた敵こそが真のゼロボディをまとった凶悪なレプリロイドだったという展開がやりたかったです。眠りから覚めて何もわからないまま、レジスタンスでシエルやほかのレプリロイドたちに囲まれて育っただのレプリロイドが戦う様子ですね。偽物が本物を倒すという熱いシチュエーションをやりたいかったのが、シリーズ最終作としての「ゼロ3」だった……（笑）。
 倉津：一応「ゼロ3」はネオ・アルカディア編としては最終話という扱いなんです。で、ゼロ4をどうしようという話になったんです。



伊藤：「ゼロ」と「ゼロ2」の間という案もあったんですよ。システム的にもこの期間のゼロの武器は、シールドとかロッドが無くなってしまっただけでバスターとセイバーだけになってるんですよ。そこでナックルを取ることによって間をつなげばちょうど良かったのですが、間の話はやはり外伝的な扱いになってしまうので、最終的には「ゼロ3」のあとの話でいこうということになりました。
 倉津：我々としては「ゼロ3」の最後で終わらせたいつもりだったんですけど、ユーザーさん的にはまだ終わっていないという感覚が残

ってしまっただけなので。じゃあ今度は完璧無きまでに終わらせようということで、「ゼロ4」が制作されたわけです。

——「ゼロ4」ではそれまで描かれていなかった人間の話が描かれました。

倉津：これは矢部（ロックマン ゼロシリーズのシナリオ原案などを担当）がやりたがった部分です。人間の話が何も出てきてなかったの、ネオ・アルカディアに守られて安穩とした生活をしている人たちが、そのあとバイルに弾圧され、住むところなくなって出てくるという展開にして、人間が野に下がっているレジスタンスと呼ばれるレプリロイドと同じ位置に降りてくることで終われば、次の話は人間とレプリロイドが共存する話が描けるのではないかと、という発想から来ているんですよ。

——次の話という……？

倉津：ここからは私たちの勝手な解釈にもなるんですが、実はロックマンってもう結末が描かれちゃってるんです。「ロックマンDASH」という形で。ロックマンシリーズは話を進めていくと、最終的には「DASH」にならなければいけないと我々は勝手に思っているんです。だから最終的にはDASHのような世界になっていくための、その基礎作りという、礎作りというわけではないですが、大きなストーリーの流れとしては、おかしかならぬように描いていかなければいけないのです。それが生態系であったり、人間とレプリロイドの間わりであったりするわけです。

より人間に近い 方向にシフトしていく

——以前、ゼロのイラストはシリーズを追うごとに少しずつ変化しているというお話を伺ったんですが、実際どのような違いがあるのですか？

中山：変化というか……、ちょっとずつ成長しているイメージを入れたかったというところが大きいです。元は確か「DASH」につなぐみたいな話があった、「X」のメカメカしさよりももっと生身っぽい感じにする必要があった。それがシリーズの中でもちょっとずつ変わっているというイメージですね。もちろん、「DASH」に明確につなげたいというわけではないんですが、より人間に近い方向にシフトしていくというデザインのイメージはありました。

— ボディがオリジナルではないからですか？

中山：いや実は、このゼロを作ったときは、もともとオリジナルのゼロではないという設定はなかったんですよ。当初企画の時点でまったく別の世界だったんです。その世界のゼロというイメージで描いていたら、途中で関連性を持たせようという話が……(笑)。

會津：最初は結構暴走してたんですよ(笑)。カプコンさんの意見も何も関係なく、津田が作ったこんな世界でやりましょうっていうところから始めて、それを稲船さんに見てもらったわけです。あれは東京ゲームショーだったかな。業界関係者が集まって休んでいる休憩室で、中山さんが描いたイラストをばーっと並べて、「これがええなあーっ」ってやはりはじめたんです。ほかのメーカーの人とかみんな歩いてるやん〜(笑)って思いながら見てましたけど。そのときにもっと子供向けにしてほしいとか、腰のところに付いていたバックルはドットで表現しづらいから削りましょうとか、どんどんデザインが先鋭化していきました。その途中くらいで、「ロックマン」シリーズとしてやってほしいんや(笑)という声があったんです。

中山：いろいろと試行錯誤したんですけど、子供は尖ったツノとかが好きだからツノがたくさんついたアーマーをたくさんデザインしたり……。でも結局は「ロックマン」シリーズとしての位置に立つからはゼロ自身も「X」シリーズのゼロを大きく引き継いでほしいという要望が稲船さんの方からきて、それに応えようということになりました。ただ、「X」シリーズと同じものというより、差別化の意識のほうが大きかったです。パッと見て違うシリーズだと分かるということが大事なんです。同じものを作るというよりも、違うものを作るほうに頭がいてました。

— ほかにデザインに苦労したキャラクターはいますか？

中山：妖精(サイバーエルフ)とかが難しいというか……。妖精って何？(笑)っていうところはありました。だれも妖精のビジュアルイメージを持っていないかと思うので……。

伊藤：実際のゲーム中では光の玉ですがね(笑)。サブ画面では顔が出るんですが、最初はサブ画面も顔じゃなかったんですよ。ハートマークとか、本当に記

号だった。

會津：中山さんがビジュアル化するまで誰も妖精がこんな姿をしているなんて思ってたかった(笑)。

中山：まあ、好き放題できるという意味では楽だったかもしれないですけど。最初のやつ作るまでは、大変でしたな。

伊藤：サイバーエルフにはナース系とアニマル系とハッカー系があって、それぞれ能力は決まっていたんですけど、ハッカー系以外は名前が最後まであやふやだったんですよ。

本田：最初ライフ系と呼んでいたんですけど、イラストを見て「ああ、看護婦なんだ」って(笑)。じゃあナース系にしようとか。そこら辺の発想はやはり中山さんのほうにあるんですよ。運動能力を高めるのは動物なんだっていうのも中山さんから出てきて……。それでアニマル系にしようということになった。

會津：前に一度、中山さんからハッカー系が一番難しいという話を聞いたんですよ……。何を持ってたらハッカーなんだろうとか。

伊藤：例えば、ボスの体力を半分にするとか。これは最終的にはハンマーになったんですけど、その辺は結構イメージが難しいんじゃないかと思います。

中山：実際ゲーム中の画面には出ないんだけど、まあパッと見て、ああそうなのかなって思える多少の説得力があるようなデザインのほうがいいですからね。まあ発想は微妙に神頼みなどところがあります(笑)。



社内的にはファントムはゼロのライバルとして根強い人気があります
—— 四天王についてお話ししていただけましたか？

本田：最初はすべてエックスのレプリカという設定だったので、全員青でした。ただ、提出するときは中山さんのほうで色をつけてから出していましたね。

中山：色に関しては、まず属性があるということが一番大きいですね。エックスも属性チェンジという能力を持っているので、火を使うときは赤とかそういうところで。最初は赤はゼロだし、青はエックスだからやめてほしいという話だったけど、色変えた方がパッと見わかりやすいです。頭の部分だけで違いを付けているので、体はほとんどみんな同じだから、色分けしておかないと分かりづら





いんです。もちろんイラストなら分かるんですけど、ドットにしたときにどうしても分かりづらい。

——四天王の名前はだれが考えたんですか？

會津：名前は中山さんのイラストに走り書きがしてあったんですよ。

本田：でも、本人はそういうつもりでは書いてないんです。あれは、ハルビュイアを持っている剣の名前が「ハルビュイア」という意味だった。

會津：あ、そうなんだ(笑)。でも、結構

そういう誤解から出ているものは多くて、例えばエルビスはもともとマザーエルフの名前だったんですよ。ほかにも、イソスとパソスの場合は、中山さんはベビーエルフの名前を付けたつもりだったのに、いつの間にかエルビスの部下になっていたりします。

本田：わりといい加減だったことがばれてしましますね(笑)。

——四天王の中では、だれが一番人気があるんですか？

會津：ハルビュイアですね。「ゼロ2」

あたりからハルビュイアの株がかなり上がってきて、ストーリーの主軸になるところでかなりいい役をもらってるんで、その影響は大きいです。

伊藤：ファープニルはバカなキャラってイメージが付いちゃったので、ちょっと損しているかも知れないです。

本田：まだ、ファープニルはバカでも良かったんですよ。ただ、レヴィアタンは当初考えていたよりもかなり戦闘バカっぽいキャラクターになってしまったので、個人的にはもう少し違う方向に寄せていきかけたキャラクターですね。

會津：あとはファントムですが、実はファントムって本当はもっとおいしいキャラになるはずだったんですよ。最終的に四天王がゼロのライバルという位置づけになったときに、そのなかでゼロと格好が一番近いキャラクターなんです。ゼロがセイバーを使って戦うように、ファントムも中山さんが描いていた段階では、刃物で戦うことを想定していました。それにゼロはマフラーっぽい髪の毛で、ファントムにはマフラーがあるので両方とも忍著っぽくて、ゼロと戦うとすごくライバル対決っぽく見えるキャラなんです。最終的にはライバルでも何でもなくなってしまうんですけど、社内的にはファントムはゼロのライバルとして根強い人気があります。だから、「ゼロ3」

『ロックマンゼロ』サントライラストコレクション



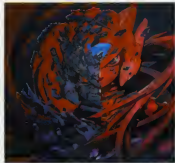
リマスタートラック ロックマン ゼロ

ゲーム中の楽曲をはじめ、シエルの回想を豪華声優陣で再現した「シエルズ メモリー」や、中山氏の書き下ろしジャケットに制作者十豪華ゲストのメッセージが入ったブックレットなどを収録。



リマスタートラック ロックマン ゼロ・イデア

『ロックマン ゼロ2』に使用された全36曲を完全網羅しているほか、シエル役の田中理恵によるオーカルアレンジや未使用曲など4曲のEXTトラックを収録。



リマスタートラック ロックマン ゼロ・テロス

『ロックマン ゼロ3』に使用された音楽に加えて、豪華声優陣による長編ドラマパートを収録。計30分以上10トラックに及ぶサウンドドラマが、10トラック目から連続収録されている。



リマスタートラック ロックマン ゼロ・キュバス

シエル役の田中理恵によるイメージソング『Freesia』を収録。計32ページに及ぶ付録ブックレットには、中山氏や前田氏(『ロックマン ゼロ4』のキャラクターデザイナー)による書き下ろしイラストが満載されている。

で無理矢理(笑)復活させました。

伊藤: 「ゼロ3」ではイーザー対応のためにサイバ空間という設定があったので、じゃあ出せるなと思いましたがね。

——ファントムだけが死んでしまったのは、なぜだったんですか？

會津: いや、続編あるなんて思わなかったんですよ(笑)。「ファントムだけが、最後一緒に死なばももって感じて自爆しちゃうのもいいんじゃない?」という感じで作ったんです。そうなると思わしたからには最後にコピーエックスの前のデモで4人出てくるのはおかしいので、3人しか出さなかった。さらに、「ここで自爆してここで出てこないってことはもう死んじゃってるよね」ということになるわけです。じゃあ「公称死んじやってるでいこうか」と(笑)。ただ、ファントムが自爆したこと自体は、キャラクター性をもっとよく表していて、とても良かったと思います。彼はああいう人なんですよ。

本田: あとゲーム性ととのせめぎ合いもあるんです。ああいう展開があったほうが企画マンとしては面白いですから。

伊藤: そうなんですよ。四天王をはじめとするボスは、必ず2回戦うので、油断させてやろうという思惑もあったと思います。一回倒せたからといって安心してはいけませんよということですね。

——「ゼロ4」にはなぜ四天王が出てこないのですか？

會津: その質問はよく言われるんですが、実は「ゼロ3」の最後の大爆発でゼロをかばってみんな死んじやったので、いないんですよ。

本田: でもサントラのブックレットには四天王のイラストがあるんですよ。會津: ああ、あれは中山さんのサービスカットです(笑)。「ゼロ」の4番目のサントラに、ブックレットがついてくるんですけど、そこに塔の上にエックスがいて、四天王からピーっと光が集まっているイラストを描いてもらったんです…

…、描いてもらったというか中山さんが描いちゃったんですけど(笑)。中山さん、

教えてくださいよ! 時間軸的なところを。あれはいつのことなんですか？

中山: さあ、いつなんでしょうね？

會津: まあ時間経過が分からないからいつの話か分からないし、いいや載せちゃえ(笑)、という感じでしたな。

青いやつと戦わないといけないんだと思わせたかったんです

——思い入れのあるキャラクターはいますか？

會津: やっぱりエルビスかなあ。彼の間奏曲のところ、例えば握手を求めてゼロに無視されるシーンなんか大好きなで

すね。非常に味があるキャラクターだと思っています。

伊藤: 僕は基本的にレジスタンス兵をはじめとするサブキャラクターの台詞はほとんど考えているので、思い入れはけっこう深いですね。

本田: アンドリューとか？

伊藤: そうですね。アンドリューの台詞はもとも別の人間が考えたものなんですけど、それ以降は引き継いで全部やっています。ゼロの世界観自体はダークなので、こういう台詞はほのぼのしてて、自分でも書いていて楽しい部分ですね。

本田: 僕は背景などを担当していたので、キャラクターというよりは「ゼロ」のオープニングでゼロが眠っている場所のイメージが印象に残っていますね。ゼロが両手が無い状態でケーブルにつながっているシーン。暗くて地下に水が溜まっているところに廃棄されているという、あのイメージがいりますね。やっぱりゼロはダークヒーローというイメージがあって、酸の雨が降っているような廃虚で戦うという世界観を作ったかったんです。

會津: 実はあそこでシエルの先祖がサイバールフの研究をしていて、ババルがオメガを作ったのもあそこです。本田: あの忘却の研究所は最初に造ったステージという意味でも思い入れがありますし、「ゼロ3」でゼロ対ゼロの戦い





が行われるのもあそこですよ。

中山：僕は……バンテオン……かなあ。バンテオンがいなかったら……と思うと、やっぱりゲームが始まって量産された青いレプリロイドがたくさん出てくることによって、青いやつと戦わないといけないんだと思わせたかったです。バンテオンはゼロの敵という意味ではコン

セプトに一番マッチしたキャラなんですよね。

本田：バンテオンはもともとは人間たちを守るためにネオ・アルカディアで普通に生活しているレプリロイドなんです。人間たちに言われたから兵器として狩りだされてるだけなので、戦闘兵器ではありません。

倉津：これはほかの四天王たちも一緒です。四天王も、もともとは戦後の荒廃した世界で、人間が生き延びるために地球環境を改善するのが本来の役割なんです。彼らが各地で働いているときに、レジスタンスが現れたので、みんな集まって倒さなきゃという話になったわけです。だから設定的には武器として使っているものも、実はそうじゃないんですよ。ウェザーオービットという気象コントロール用の装置で雷を落としたりしています。このあたりはやはり「ロックマン」というタイトルの影響が大きいです。森林伐採用ロボットだったり工事現場で働いているロボットがおかしくなったから止めなきゃいけないとか、そういうコンセプトを意識しています。

伊藤：ゼロたちの立場っていうのは、人間からしてみれば本当にテロリストみたいなものなんです。それが逆に面白いんじゃないかということ。そこらへんで葛藤みたいなものを感じていただけらと思っています。

本田：物語の冒頭で、可愛い女の子から助けられて言われるから助けちゃうんだけど、自分が正しいことをしてるのかどうか分からないという風なお話しよう。

倉津：勧善懲悪ではないんですよ。どちらにも正論があって、例えば人間たちが

ゼロとオメガの謎を解く3つのカギ

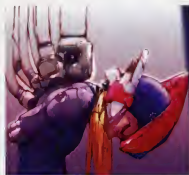
「ロックマン ゼロ3」で激しい死闘を繰り広げたゼロとオメガ。はるか昔、イレギュラー戦争の時代から、2体のレプリロイドの間には複雑な因縁がまわりつづいている。開発段階においてはこの2体の裏に隠された設定はどのようなものだったのか。この因縁と密接に関わる3つのキーワードについて、初期コンセプトをベースに解説を加え、未だに明かされていない謎を解き明かしていく。（※ここに描かれたストーリーや設定は開発初期のコンセプトで、実際とは異なる場合があります。）

Σウィルス

レプリロイドをイレギュラー化させる恐怖のΣウィルス。その正体は、Dr.ライトがエックスを作るときに組み込んだ苦痛回路だった。苦痛回路を持つレプリロイドは、人間とレプリロイドが共存する社会において、どちらにも属さないように、つねにどちらの側にも立つべきを繰り返続ける宿命を持っていた。ゼロはΣウィルスに感染した最初のレプリロイドだったが、Dr.ワイリーによって完全凶悪なレプリロイドとして作られたゼロは、Σウィルスに感染してもイレギュラー化せずに、善のレプリロイドとして生まれ変わった。しかし、イレギュラーハンターとしての宿命をまっとうするために各地を飛び回るゼロは、自らの体内に潜むΣウィルスを世界中にばらまいてしまうという皮肉な結果を招く。そしてゼロは、Σウィルスの保菌者として研究施設に収容された。

忘却の研究所

ゼロが収容された研究所は、レプリロイドとDNAの研究を行う最新鋭の施設だった。そしてそこにはイレギュラー戦争を終わらせるために苦心する二人の研究者がいた。ひとりとはDr.ババル。ババルは戦争を終わらせるには、くだらないことで争う人間やイレギュラーを排除させて、残った者たちで新たな理想郷を作るしかないと考えていた。もうひとりとはシエルの古い先相にあたる女性。彼女はΣウィルスの技術を利用したサイバードールを作り、イレギュラー化したレプリロイドを制御しようとしていた。だが、彼女が作り上げたマザーエルフは、次第にΣウィルスの影響を受けてダークエルフとなり、妖精戦争を引き起こすことになった。



妖精戦争

研究施設に収容されていたゼロのボディに目をつけたDr.ババルだった。ババルは戦争を終わらせるために、イレギュラー化する心配のないゼロのボディを利用して最強兵器を造った。イレギュラー戦争の最前線で戦わせた。この最強兵器がオメガだ。だが、オメガは人間とレプリロイドに壊滅的な打撃を与えてしまい、その結果、心だけを別のボディに移されていたゼロとイレギュラー戦争の英雄であるエックスによって破壊され、宇宙に運ばれてしまった。そしてババルが戦争の被害の責任をかつげられて、永遠に再生をくり返し続けるという、死罪よりも重い刑を課せられてしまった。





らしてみれば、ネオアルカディアのコピーエックスや四天王たちですごく頼りになる存在なんですよ。

イラストを見てゲームに興味を持ってもらおうという気持ちもありました

——最後にファンの方々にひと言をお願いします。

倉津：「ゼロ」シリーズはカプコンさんから制作部分を任されて作っているという意味では、けっこう異端な存在だと思うんですよ。でもそのおかげで「X」シリーズからのロックマンの流れに縛られずに、新しいシリーズとしてできた部分がありました。もちろん、カプコンの社



内でもできたとは思いますが、特異な環境で作られた新しいロックマンの世界を盛り上げることができたのは、やはりファンの皆さんの力が大きいですね。我々も送られてくるアンケートやネットの書き込みなどでいただいた要望などをフィードバックすることによって、このキャラクターにこうゆう役回りをさせたけれど、本当はそんなことをするキャラじゃないとか、さまざまな誤解が生まれて世界がここまで大きくなってこれたわけです。それにはこの世界を絵に、形にしてくれている中山さんの力っていうのはやはり大きいと思います。我々も中山さんの世界に引っ張られて作ってきた部分があるんで、そういう意味でこの本を堪能してもらいたいなと思います。

伊藤：「ロックマン ゼロ」ファンの方は、アクションゲームに対してすごくこだわりがあって、ある意味厳しい方々なので毎回作るときに、前作よりも良くないといけないというプレッシャーをすごく感じていました。そういう厳しい目にさらされながら、期待に応えられるものを作ろうという意識でやってこれたのは、やはりファンの皆さまのおかげだと思っています。「ゼロ」シリーズはタイトルごとにシステムが結構変わっていて、中にはあえてしなくてもいいような挑戦もあったんですが、それも期待に応えなければいけないという、モチベーションがあったからこそやってこれたんで

す。今後は「ゼクス」が発売されたことですし、そこでファンの人の期待以上のものを作り続けていこうと考えています。本田：設定資料集、イラスト集ということで、イラスト好きな人が、ゼロをよく知らないのに、表紙を見て買うこともあると思うんですけど、普段アクションゲームをしない方も、こういう本をきっかけにしてシリーズを通してやってみてほしいですね。そうすればカプコンのカラーとはまたちょっと違うノリだったり、ファンの視点から見たような懸念の要素があったりして、ゲーム的にも世界的にも絵的にもいろいろ楽しめると思います。ゲームのほうもちょっとプレイしてみてください。

中山：まあ、イラストをたくさん描いてきましたが、ゲームの入り口のひとつとして、イラストを見てゲームに興味を持ってもらおうという意味合いが大きいんです。こういったイラストは世界のほんの一部を描いているだけなので、それを見ている人想像や妄想を広げてくれたらいいなと思います。とはいっても、絵だけじゃなくてゲームをプレイすることで世界が分かるところもたくさんありますから、この本を買っていただいたら、ゲームのほうもやっていただけたらうれしいですね。

——ありがとうございました。

ロックマンゼロ オフィシャルコンプリートワークス

[ROCKMAN ZERO OFFICIAL COMPLETE WORKS]

STAFF

Editing & Publishing

株式会社カプコン
宮野精正
九島 納

Coordinator

株式会社カプコン
小林 常二

Product Manager

株式会社カプコン
大野 哲也

Editing & Writing

株式会社エスピー
柴田 拓哉
佐藤 永祐

Design & OTP

株式会社エストール

Supervision

株式会社カプコン
堀之内 健
林 明日香
株式会社インティ・クリエイツ

Cover Illustration

中山 徹

発行日 2006年8月9日 初版

発行人 辻本春弘

編集人 中村真文

発行人 株式会社カプコン

〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

販売元 株式会社カプコン

〒163-0425 東京都新宿区西新宿2-1-1新宿三井ビル

Tel.03-3340-0720

Fax.03-3340-0818 (ともに受注専用)

印刷所 凸版印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。

本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による承諾を得ず
に無断で複製することは、いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表示してあります。

落丁・乱丁本は、お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまで
お問い合わせください。

(株)カプコン ユーザーサポートセンター

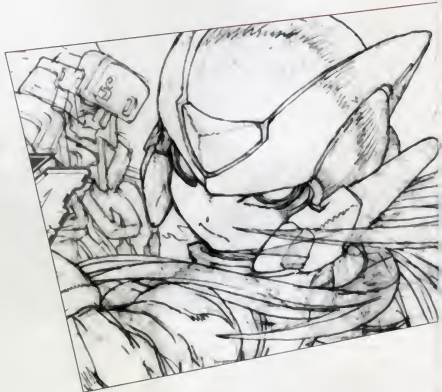
Tel.06-6946-3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土日祝日を除く)

ISBN4-86233-068-1 C0076

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイアドバンス・GBA
任天堂の登録商標です。





ISBN4-86233-068-1

C0076 ¥2190E



9784862330680

株式会社カブコン
定価2,300(本体2,190円+税110円)



1920076021909

