

タイムストッパーは、[ロックマン2](#)に登場するボスキャラ、フラッシュマンが使用する特殊武器。文字通り時間を止める。これ自体に攻撃効果はないが、タイムストッパーを弱点とするクイックマンに対してのみ、タイムストッパーの武器ゲージ2メモリにつき1ダメージを与える(クイックマンだけタイムストッパー防止装置が故障しているため)。また、一度発動すると武器エネルギーが尽きるまで止めることはできない。

豆知識だが実はフラッシュマン以降時間を制止できるロボットは開発されておらず、「ロボットの動きを停止する」性能にとどまっている。未来の「ロックマンX5」にてシグマが時間制止レプリロイドを開発したが、失敗に終わっている。

また、ニコニコRPG4話で「時間が止まっているようだ」との描写があったが、これは[ロックマン](#)本人も言っているとおりタイムストッパーの影響ではなく、夜を止めてその間に事件を解決するという「東方永夜抄」の設定から来るもので、時間の流れを遅くして引き伸ばしている。

ニコニコRPGではロックマンの習得技として登場。なぜ使えるのかと疑問が残るがそこはご愛嬌。使えば3ターンの間、問答無用で敵の動きを止められるほか[DIO](#)戦においては、[JOJO](#)の承太郎よろしく「[ザ・ワールド](#)」を(自分だけ)無効化することができる。普段は味方も動けるため、性能的にはザ・ワールドを上回る凶悪な武器。ボスにも有効な技だが、一部ボスは次のターンで時空を歪め強制脱出されてしまい、効果が薄れてしまう。ラスボスの[カオス](#)にも通じる反則技だが、最終形態[テラカオス](#)と、召還された[英雄](#)には通用しないので注意したい。

ちなみに原作のロックマンシリーズでは、タイムストッパーのような所謂"動きを止める"(遅くする)系の武器は弱点とする相手以外のボスには効果が無いのが基本である。(例外としてZXAではラスボスにも効果のある技が存在する。)