

1 ご使用になる前に

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 RPGモード

10 アクションモード

11 ポーズメニュー

その他

12 アイテム紹介

13 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

ごあいさつ

このたびは『レッドアリーマーII』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によつて厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この電子説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

©CAPCOM CO., LTD. 1992, 2014
ALL RIGHTS RESERVED.
ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。
「レッドアリーマー」は株式会社カプコンの登録商標です。

CTR-N-TDNJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『レッドアリーマーⅡ』は、主人公の「レッドアリーマー」を操作して、魔界を救うため戦うアクションロールプレイングゲームです。



物語

魔界が黒き光に おおわれしとき
魔界に 消滅の危機が おとずれん
混沌より 生まれし 黒き光
死と破壊を つかさどり
すべての ものを 破壊せん
だが 我らに 赤き魔物あり
赤き魔物は 赤き炎となりて
黒き光を 封印すべし

この物語は、まだ人間界ができていない、
はるか昔の魔界の物語です。

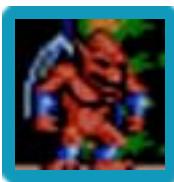
レッドアリーマーは魔界の町エトルリアに
住む魔界の住人です。

レッドアリーマーは魔界の戦士となる日を
夢見て、毎日戦士の訓練所へ通っていました。そしてとうとう訓練所の課題をクリア
したのですが、レッドアリーマーが訓練所
へ行っている間に、黒き光とともに謎の軍
団がエトルリアに攻め寄せて来ていたので
した....。

魔界のいたるところで猛威を振るう黒き
光。その正体は.....

魔界の戦士となつたレッドアリーマーはそ
の謎を解き、魔界を救うべく、一人旅立つ
たのである.....。

レッドアリーマー



主人公。魔界の戦士としては修
行中の魔物です。各地の魔王た
ちと出会い、数々の謎を解いて
いくことで、どんどん成長し強
くなっています。

3 操作方法

RPGモードの操作

移動	+
話す・調べる	(A)
キャンセル	(B)
コマンドメニューの表示	START

アクションモードの操作

移動	
部屋に入る	(扉などの前にいるとき)
低いジャンプ	(A)
高いジャンプ	(A)長押し
ホバリング	(A) (ジャンプ中)
落下	(A) (ホバリング中)
ヘルクライム	壁などに向かって (ジャンプ・ホバリング・落下中)
垂直落下	(ヘルクライム中)
攻撃	(B)
ポーズメニューの表示	
魔力の選択	(ポーズメニュー表示中)
魔力の決定	(A) (ポーズメニュー表示中)

その他の操作

項目の選択	+
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
数字の桁の切り替え	+(あくまのすうじ入力画面のとき)
数字の選択	+(あくまのすうじ入力画面のとき)
タイトルメニューの表示	START (タイトル画面のとき)

+と○、Ⓑと⊗、SELECTとⓧは同じ操作ができます。

4 1Pと2Pの切り替え

□+○を同時に押しながら▽を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

タイトル画面で
[START]を押すと、タ
イトルメニューが表示
されます。



スタート

ゲームを最初から遊びます。

あくまのすうじ（パスワード）

「あくまのすうじ」（→9）を正しく入力
すると、ゲームを続きから遊べます。

※「あくまのすうじ」でゲームを再開する
と、魂や闇の力（→12）は初期化され
ます。

※正しく入力されなかった場合は、タイト
ルメニューに戻ります。

6 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中斷され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

 HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に  を押すと、下画面に HOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について
詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に□ + START + ○を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 ゲームの進めかた



RPGモード



アクションモード

各地に移動して情報を得るRPGモードと、敵を倒しながらステージを進んでいくアクションモードの2つを行なながら、物語を進めます。

レベルアップ

レッドアリーマーの「ジャンプ」「ウイング」「ライフ」のレベル（→9）は、RPGモードでアイテムを手に入れたりすることで上がります。レベルが上がると、レッドアリーマーの能力が上がります。

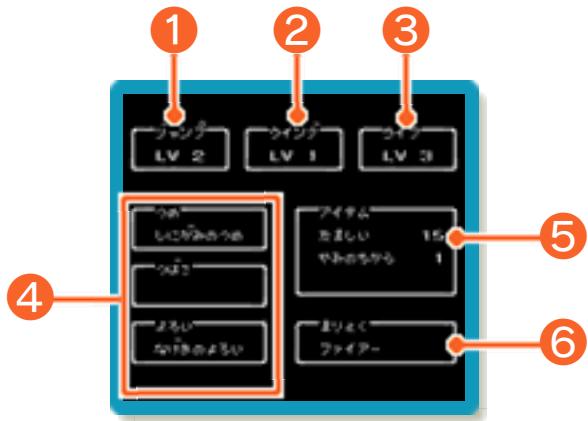
9 RPGモード

魔界の各地に移動したり、住人から情報を集めたりしてゲームを進めます。

コマンドメニュー

つよさ

レッドアリーマーの能力や装備を確認できます。



① ジャンプレベル

レベルが上がると、より高くジャンプできるようになります。

② ウイングレベル

レベルが上がると、ホバリングできる時間が伸びます。LV5になると、時間制限なしでホバリングできます。

③ ライフレベル

レベルが上がると、ライフ ($\rightarrow 10$) の数が増えます。

④ 装備しているアイテム

つめ	ジャンプレベルに影響します。
つばさ	ウイングレベルに影響します。
よろい	ライフレベルに影響します。

⑤ アイテム

魂や闇の力の個数が表示されます。悪魔のエキス（→11）を持っている場合は、「あくまのエキス」と表示されます。

⑥ まりょく

選んでいる魔力（→11）です。

どうぐ

持っているアイテムを選んで使います。

まりょく

持っている魔力を選んで決定すると、その魔力を選んでいる状態でアクションモード（→10）を始めます。

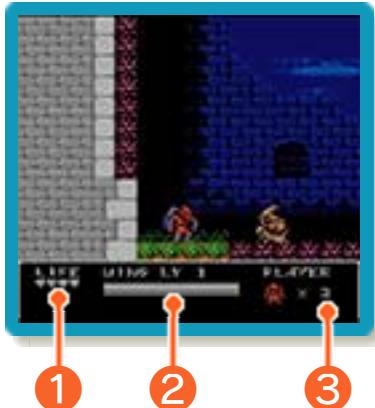
あくまのすうじ

特定の住人と話すと、タイトルメニューで使える「あくまのすうじ」を教えてもらえます。

10 アクションモード

様々なアクションや魔力（→11）を使って、ステージを進めていきます。

ステージ画面の見かた



① 現在のライフ

敵の攻撃などでダメージを受けると、ライフが減ります。

② ウイングレベル

上はウイングレベル、下はホバリングできる時間を表すゲージです。ホバリングを行っている間はゲージが減少していき、着地すると最大に戻ります。

③ レッドアリーマーの残り数

ボス対決とステージクリア

ステージの最後には、ボスのいる部屋へと続く扉があります。部屋の中にいるボスを倒し、部屋を出るとステージクリアです。

※ボスを倒しても、部屋から出るまでにミスすると、ボスを倒したことになりません。

※ステージの奥まで進んだり、特定の条件を満たすことでステージクリアとなるステージもあります。

ミスとゲームオーバー

ライフが0になるとミスとなって、残り数が1減ります。残り数が0のときにミスをするとゲームオーバーとなり、最後にあくまのすうじ（→9）を教えてもらったところから再開します。

※特定のものに触れたり、穴に落ちたりすると、残りライフに関係なくミスとなります。

ホバリングについて

ホバリングは、ゲージが残っていれば何度でも行なうことができます。たとえば、ホバリングで移動→落下→もう一度ホバリングして残りのゲージ分移動する、といったことができます。

11 ポーズメニュー

アクションモードで **START** を押すと、ゲームを一時中断してポーズメニューが表示されます。ポーズメニューでは魔力を選んだり、悪魔のエキスを使ったりできます。

魔力の選択

使える魔力は、ゲームを進めることで増えています。

※特定の魔力でしか倒すことのできない敵もいます。

ファイアー



最初から持っている魔力です。連射ができず、威力もあまりありません。

バスター



2連射できます。特定のブロックを壊すことができます。

トルネイド



2連射できます。一定時間この上に乗ることができます。

クロー



2連射できます。トゲに向かって使うと、一定時間クローがトゲに貼りつき、その場所でヘルクライムができるようになります。

ダークファイアー



連射はできませんが、威力が最も高い魔力です。

悪魔のエキス

悪魔のエキスを手に入れると、ポーズメニューの一番右に表示されます。悪魔のエキスを使うと、ライフを全回復できます。



悪魔のエキス

※悪魔のエキスは1つのステージで1回しか使えません。ただし、ミスをした場合は再び使えるようになります。

12 アイテム紹介

以下のアイテムは、主にアクションモードで入手できます。

闇のエキス



ライフが1回復します。

闇の力



レッドアリーマーの残り数が1増えます。最大9個持てます。

魔界王の壺（魂）



集めることで、闇の力と交換してもらえます。最大99個持てます。

魔界王の壺（魔界のエキス）



ライフのレベルが1上がり、さらにライフを全回復します。

13 お問い合わせ先

『レッドアリーマーII』 に関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

ニンテンドー3DSのサービス全般、あ
よび各ソフトに関するお問い合わせ先
につきましては、ニンテンドーeショッ
プの「設定・その他」の「お問い合わせ
について」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。