

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 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）

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 フィールド画面

10 メニュー

11 「ヴィネコン」について

12 「アイテム」について

## バトルについて

13 バトル画面とルール

14 コマンド

15 「たたかう」について

16 バッドステータス

## 合体について

17 アヤシイけんきゅうじょ

## 施設を利用する

18 ヴィネセンター

19 くんれんじょ

20 その他のお店

21 キャラクター紹介


## 困ったときは

22 お問い合わせ先

## ごあいさつ

このたびは『真・女神転生デビルチルドレン 赤の書』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。ここでは、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っ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。

©Index Corporation 2000,2013.

Produced by ATLUS

GAME BOY・ゲームボーイ・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。

CTR-N-QAYJ-JPN-00

## 2 ゲーム紹介

『真・女神転生デビルチルドレン 赤の書』は、主人公の「要 未来 [カナメ ミライ]」を操作して、魔界を冒険するロールプレイングゲームです。



要 未来

## ストーリー

2000年7月...

世界的な経済不況に加え、世は地球規模の異常気象に見舞われていた。要 未来の暮らす街も例外ではなく、空は真っ黒な霧におおわれ、テレビでは異常気象の臨時ニュースが連日流されている。7月だというのに、まるで冬のようだった。

そんなある日の学校帰り、ミライはユーキという男の子から、謎の赤い箱を渡される。中身は「ヴィネコン」と書かれたポケットパソコンと、魔法のケンジュウ「デビルライザー」。

事件はここから始まった。

謎のデビル・ソウタがミライを襲撃。赤い箱と「虹色の宝石」を出せと迫る。ユーキにもらった赤い箱と、ママのカタミの「虹色の宝石（虹色のヒトミ）」。奪われてなるものかと、ユーキから受け取った「デビルライザー」のトリガーを引いたミライの前に.....。

行方不明の父親を探しに行くため、魔界へ旅立つ決心をするミライ。

さあ、扉は開かれた。

デビルチルドレンの冒険が、いま始まる。

### 3 操作方法

#### フィールド画面での操作方法

移動	+
ダッシュ	+ + (B) 押している間
話す	(A) (人の前にいるとき)
調べる	(A) (調べたいものの前にいるとき)
パートナーから降りる	(A) (パートナーに乗っているとき)
ワールドマップを見る	SELECT (マップを持っているとき)
メニューの表示	START

※パートナーに乗っているときに、「話す」「調べる」の操作はできません。

## その他の操作方法

項目の選択	+
項目の切り替え	+（アイテム画面など）
仲魔の切り替え	+（ステータス画面など）
決定	Ⓐ
キャンセル・戻る	Ⓑ

+とⒶ、とⒷは同じ操作ができます。



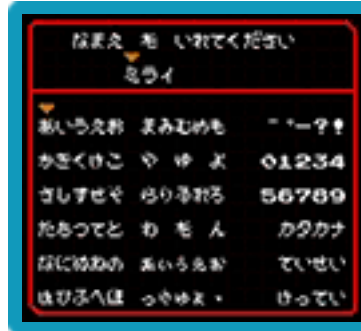
## 4 ゲームの始めかた

### 初めて遊ぶとき

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、ゲームが始まります。

### 名前入力

⊕で文字を選択、Ⓐで決定します。Ⓑまたは「ていせい」で前の文字を消せます。



※最大8文字まで入力できます。


※「ひらがな」「カタカナ」で文字の切り替えができます。

### 2回目以降に遊ぶとき

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、タイトルメニューに進みます。

はじめから	ゲームをはじめてからプレイします。
つづきから	前回セーブ（→6）した場所からプレイします。

## 5 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、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。

## 6 データのセーブ（保存）

メニュー（→10）で「セーブ」を選ぶと、これまでの進行状況をセーブできます。


※セーブデータは1つです。すでにセーブデータがある場合、新しいデータが上書きされます。


※データの上書きをするときは、内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。

## 7 VCで使える機能

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 HOME 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。

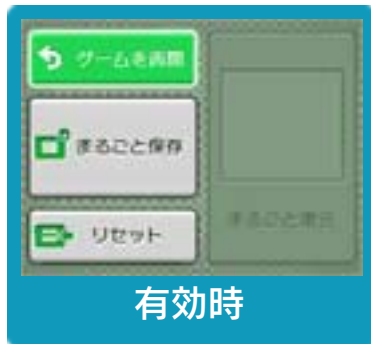
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※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(もしくはⓧ長押し)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。



有効時



無効時

※「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。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。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。



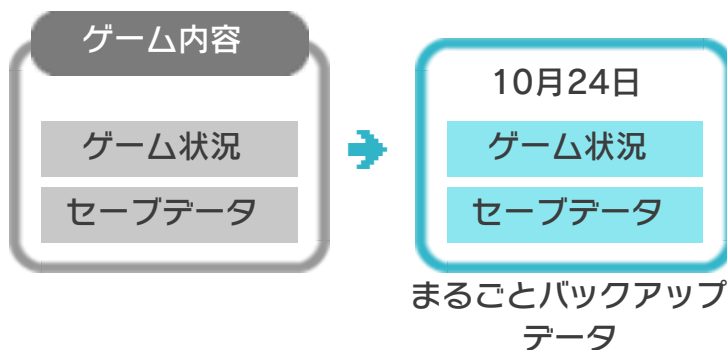
## まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

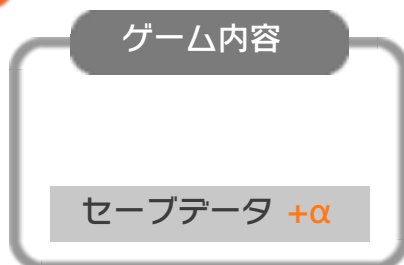
- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ (➡) します。

10/24



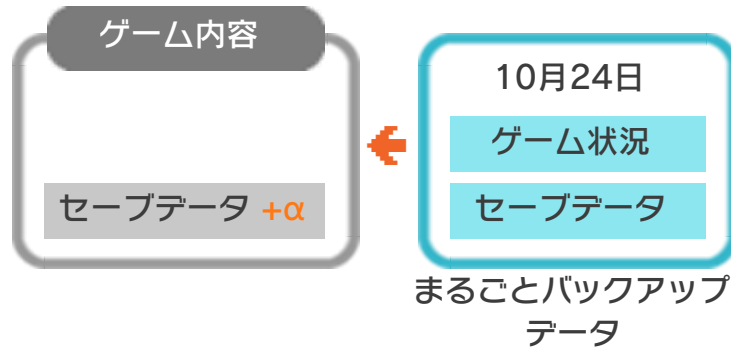
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



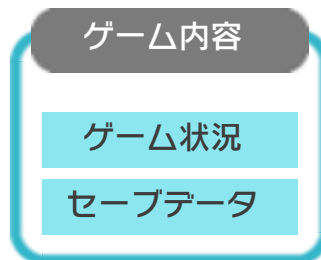
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に $\text{R}$ + START + $\text{X}$ 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	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータ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。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、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したデータは、無効にしても保存されています。

## おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気遊ぶことができます。

## ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。  
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

ミライを操作して、フィールドを進みます。敵のデビルに出会うとバトルになります。

### 仲魔について

仲魔とは、一緒に冒険するデビルのことです。バトルになると、ミライの持つケンジュウ「デビライザー（キングライザー）」から呼び出され、パートナー（グリフォン）とともに敵と戦います。

### 交渉

デビルは「こうしょう（→14）」に成功すると、仲魔になってくれます。仲魔になったデビルは、デビライザー（キングライザー）に登録されます。

### 合体（→17）

仲魔は合体することで強くなります。また、合体で新しい仲魔を作ることもできます。

#### ミライのレベルと仲魔

ミライのレベルが低いと、仲魔にしたデビルを連れていけない場合があります。このような仲魔は「ヴィネセンター（→18）」に登録され、ミライのレベルが上がるとデビライザー（キングライザー）に登録できるようになります。

## 情報を集める

いろいろな人に話しかけることで、ヒントが手に入ります。何度も話しかけると、冒険のヒントがもらえる場合もあります。また、宝箱などを調べると、アイテム（→12）が見つかることがあります。

## パートナーに乗る

街の外でパートナーに話しかけると、背中に乗ることができます。移動速度が速くなり、こわれた橋を飛び越えたりできます。

## バトルの開始

フィールドで敵に出会うと、バトルが始まります。バトルの開始時に、敵について簡単な情報が表示されます。



## ワールドマップ

現在いるワールドのマップを持っていれば、ワールドマップで現在地を確認できます。☒でカーソルを動かすと、選んだ場所の名前を確認できます。



## 10 メニュー

街やフィールドで **START** を押すと、以下のメニューが表示されます。

### ヴィネコン (→11)

仲魔の情報を見たり、「デビダス (→11)」で今までに出会ったデビルの情報を確認したりできます。

### アイテム (→12)

アイテムを使ったり、捨てたりできます。

### セーブ (→6)

これまでの進行状況をセーブできます。

### マホウ

仲魔の覚えている魔法を使います。「マホウ」→魔法を使う仲魔→使う魔法→対象の順に選びます。

※特定の場面以外では、使えない魔法もあります。

### せってい

メッセージ

メッセージの速さを変更できます。

アニメ

バトル時アニメのオン／オフを変更できます。

## デビホン

「ヴィネセンター（→18）」にアクセスしたり、冒険中に会ったともだちに電話したりできます。

※デビホンはゲームを進めると手に入ります。

## ステータス

「ナカマいちらん」から選んだ仲魔の情報を確認できます。⊕で仲魔のぞくせいやクラス、覚えている魔法などに表示が切り替わります。



### ① HPとMP

H (HP)

現在のHP／最大HPです。敵からダメージを受けたときや、ワザ(→15)を使うときに減ります。

M (MP)

現在のMP／最大MPです。魔法やコンボ(→14)を使うときに消費します。

## ② のうりよく

アタック	攻撃で敵に与えるダメージに影響します。
ガード	敵の攻撃で受けるダメージに影響します。
マジック	魔法で敵に与えるダメージなどに影響します。
Mガード	敵の魔法で受けるダメージなどに影響します。
スピード	行動の順番に影響します。
ラック	命中や回避などに影響します。

## ぞくせいについて

ぞくせいには、土、水、火、金、木、月、日があります。それぞれ相性があり、与えるダメージなどに影響します。

- ・日＝月に強い
- ・月＝日に強い
- ・火＝金に強く、水に弱い
- ・水＝火に強く、土に弱い
- ・木＝土に強く、金に弱い
- ・金＝木に強く、火に弱い
- ・土＝水に強く、木に弱い



## クラスについて

デビルはC（コモン）、E（エリート）、G（ゼネラル）、K（キング）のクラスに分かれています。

## わかる

デビライザー（キングライザー）に登録されている仲魔と別れます。

※別れた仲魔は戻ってきません。

## デビダス

今まで出会ったデビルの情報を見ます。

で「けんさく」を行うと、選んだデビルだけが表示されます。

## ならびかえ

デビライザー（キングライザー）に登録された仲魔の順番をならびかえます。ならびかえた順番で戦闘に参加します。

## オプション

「CD」で手に入れたミュージックを聞いたり、「MAP」でマップを見たり、「NOTE」でゲーム中の用語を調べたりできます。

## セット

どちらのケンジユウをセットするかを選べます。

### デビルライザー


ゲーム開始時に手に入るケンジユウです。K（キング）クラス以外の仲魔を、最大6体登録できます。

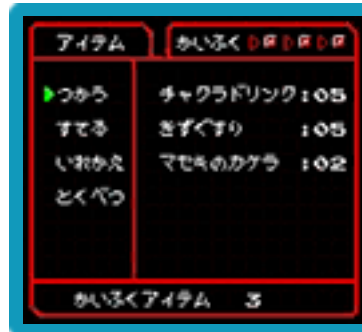
### キングライザー

ゲームを進めていくと、手に入るケンジユウです。すべてのクラスの仲魔を最大3体登録できます。

## 12 「アイテム」について

### つかう

4種類のアイテムを、で切り替えて使います。場所によっては使えないアイテムもあります。



### かいふくアイテム

味方のHPやMP、バッドステータス（→16）を回復します。

- ・きずぐすり、チャクラドリンクなど

### こうげきアイテム

敵を攻撃します。

- ・さばきのマガタマなど

### ほじょアイテム

バトル回避や能力アップなどの効果があります。

- ・マジックカプセル、マジックのおこうなど

### そのたのアイテム

- ・マグネタイト、テンシのつばさなど

### すてる

選んだアイテムを捨てます。捨てたアイテムは戻ってきません。

## いれかえ

2つのアイテムの順番を入れ替えます。

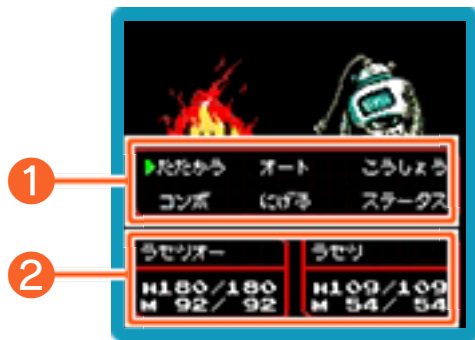
## とくべつ

特別なアイテムです。アイテムにカーソルを合わせると、情報を見られます。

- ・デビルライザー（キングライザー）など

## 13 バトル画面とルール

バトルには「パートナー」と「デビライザー（キングライザー）の一番上に登録されている仲魔」が参加します。



### ① コマンド

使用できるコマンドが表示されます。

### ② 仲魔の情報

上から名前、HP、MPです。

## ルール

コマンド（→14）を選んで、仲魔に指示を出して戦います。戦う敵がいなくなるとバトルクリアとなり、敵を倒した場合はマツカ（お金）や経験値などが手に入ります。



敵のHP

※「こうしょう」の結果により、バトルが終了することもあります。

## キゼツとゲームオーバー

HPが0になった仲魔は、「キゼツ」状態になり、次の仲魔と自動的に交代します。すべての仲魔が「キゼツ」状態になるとゲームオーバーです。持っているマツカ（お金）が半分になり、最後に休憩した宿屋からゲームを再開します。

## 仲魔の交代順について

仲魔は、ならびかえ（→11）で登録された順番にバトルに参加します。「コール（→15）」したり、仲魔がキゼツすると、次に登録した仲魔がバトルに参加します。  
※パートナーがキゼツした場合、そのままバトルが続きます。ただし、キングライザーを持っている場合は、キゼツしたパートナーの代わりに、セットしていないケンジュウに登録された仲魔がバトルに参加します。

## レベルアップ

一定の経験値（EXP）がたまると、ミライのレベル（LV）が上がります（→8）。

## 14 コマンド

### たたかう (→15)

「こうげき」「まほう」などで敵にダメージを与えたり、アイテム (→12) を使ったりします。

### オート

ひとつのコマンドを自動でくり返します。  
Ⓑを押すと、オートを解除できます。

こうげき

「まほう」などを使わずに「こうげき」をくり返します。

リピート

前回のターンに使ったコマンドをくり返します。

### こうしょう

敵に対して、仲魔になるように交渉します。交渉する仲魔→交渉相手の敵の順に選び、成功するとケイヤクして仲魔になります。相手がそのまま立ち去ったり、HPを回復してくれることもあります。

成功



失敗



## コンボ

特定の組み合わせの仲魔がバトルに参加しているとき、両方の仲魔のMPを使い、強力な攻撃を行えます。

※どちらか一方でもMPが足りないと、「コンボ」は行えません。

## コンボを探す

「ヴィネセンター (→18)」や「デビダス (→11)」で、けんさく→「コンボをけんさく」の順に選ぶと、「コンボ」ができる組み合わせを探せます。

## にげる

バトルから逃げます。失敗すると一方的に攻撃されます。

## ステータス (→11)

仲魔のステータスが見られます。



## こうげき

敵を攻撃します。アタックが大きいほど、強力な攻撃になります。

## まほう

MPを消費して、魔法を使います。魔法には3つの系統があります。



魔法の消費MP

## こうげき系

敵を攻撃する魔法です。相手のぞくせい(→11)に合わせた魔法を使うと、より大きなダメージを与られます。

- ・ハマ＝日系
- ・ムド＝月系
- ・アギ＝火系
- ・ブフ＝水系
- ・ザン＝木系
- ・ジオ＝金系
- ・マグナ＝土系

## かいふく系

HPやバッドステータス(→16)を回復する魔法です。以下はその一例です。

- ・ディア＝HP回復
- ・パトラ＝ステータス回復(キゼツ以外)
- ・リカーム＝キゼツ回復

## ほじよ系

仲魔の能力を上げたり、敵の能力を下げたりする魔法です。以下はその一例です。

- ・タルカジャ=仲魔全員のアタックを上げる
- ・パララマ=敵をマヒ状態にする
- ・マグンダ=敵全体のMガードを下げる

## ひっさつ

HPを消費して、ワザ(→19)で敵を攻撃します。HPが足りないときは使えません。



ワザの消費HP

## アイテム (→12)

アイテムを使って、HPやMP、バッドステータスを回復します。

※使えないアイテムは表示されません。

## コール

バトル中の仲魔を、ほかの仲魔と入れ替えます。「パートナー (グリフォン)」「デビライザー」「キングライザー」から選べます。

※デビライザーとキングライザーからは、それぞれ1体の仲魔をコールできます。

※コールできないときは、コールコマンドが表示されません。

## 16 バッドステータス

バトル中、敵の攻撃を受けて、バッドステータスになることがあります。バッドステータスは、一定時間経つか、バトルを終えると回復します。



バッドステータスアイコン

※「キゼツ」はバトルを終えても回復しません。

ハッピー	MP消費なしで魔法が使えるようになります。ただし、命中率が下がります。最大で6ターン続きます。
カンデン	1ターン、行動不能になります。
トウケツ	行動不能になります。最大で2ターン続きます。
バクダン	火系の攻撃を受けると爆発して、ダメージを受けます。4ターン、または爆発するまで続きます。

チンモク	魔法が使えなくなります。最大で4ターン続きます。
コンラン	コマンド入力を見捨て、勝手に行動します。最大で4ターン続きます。
ユウワク	コマンド入力できなくなり、勝手に行動します。最大で5ターン続きます。
スイミン	行動不能になります。最大で5ターン続きます。
マヒ	行動不能になります。最大で6ターン続きます。
ドク	ターン終了時、HPが少しずつ減ります。
キゼツ	HPが0の状態です。治療室に行ったり、魔法やアイテム（→12）を使うことで回復します。

## 17 アヤシイけんきゅうじょ

街にある「アヤシイけんきゅうじょ」では、2体の仲魔を合体させることができます。合体すると、ステータス（→11）が上がったり、新しい仲魔ができたりします。

### 異なる仲魔を合体

異なる2体の仲魔を合体させると、新しい仲魔ができたり、1体目を強化できたりします。

### パートナーと合体

パートナーと仲魔を合体させることで、パートナーを強化できます。

### 同じ仲魔を合体

同じ仲魔を合体させると、ランクアップ（進化）することがあります。



## 魔法の「けいしょう」

特定の合体を行うと、合体前の仲魔が覚えていた魔法を、合体後の仲魔に覚えさせることができます。



※覚えられる魔法は最大6つです。

## 18 ヴィネセンター

ヴィネセンターでは仲魔を管理したり、バトルネットで対戦したりできます。

※「ウェブネット」は使えません。

※ヴィネセンターでは、仲魔を70体まであずけることができます。

### ナカマ

### よびだす

ヴィネセンターにあずけてある仲魔を、デビライザー（キングライザー）に移動させます。

### おくる

デビライザー（キングライザー）に登録している仲魔を、ヴィネセンターにあずけます。

### わかれる

仲魔と別れます。別れた仲魔は戻ってきません。

### みる

仲魔の情報を見られます。  を押すと、「けんさく」もできます。

### ディスク

ヴィネセンターから、デビル保存用ディスクへ仲魔を移動できます。ディスク1枚につき、仲魔を50体まで保存できます。

※ディスクから、デビライザー（キングライザー）に直接仲魔を移動させることはできません。一度ヴィネセンターに移動させる必要があります。

## ニックネーム

パートナーと仲魔の名前を変更することができます。ある条件を満たすと、使えるようになります。

## やめる

メニューを終了します。

## バトルネット

ほかのヴィネセンターにいる、なぞのデビル使いたちと対戦ができます。

※アイテムは使えません。



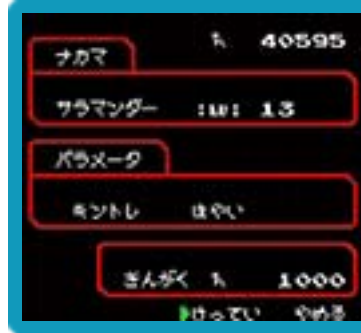
## 19 くんれんじょ

あずけた仲魔を訓練して強化できます。

### あずける

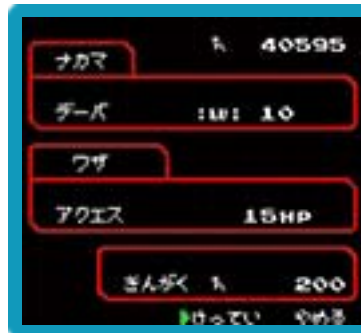
#### 仲魔をつよくなる

訓練する仲魔、訓練メニュー、訓練期間を選んで、必要な金額を払います。



#### 仲魔にワザを覚えさせる

仲魔にワザ（→15）を覚えさせます。覚えさせるワザによって、必要な金額は変わります。



### ひきとる

あずけた仲魔を引き取ります。訓練が終了した仲魔は、名前の横に「できあがり」と表示されます。

※訓練の途中で引き取った仲魔は強化されません。

### みる

あずけた仲魔の訓練状況を見られます。

## 宿屋

宿泊すると、連れている仲魔のHPとMPが全回復します。宿屋のとなりにいる治療屋に頼むと、キゼツも回復できます。



## カジノ

コインを買って、2つのゲーム（ビッグア  
ンドスモールとコードプレイヤー）を楽し  
めます。集めたコインは、景品交換所でア  
イテム（→12）と交換できます。

※コードプレイヤーのルールは、カジノの  
おじさんなどに教えてもらえます。

## 道具屋

冒険に役立つアイテム  
が買えます。マップや  
CDも買うことができ  
ます。



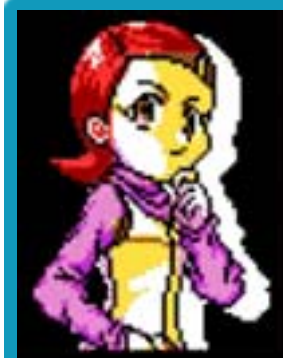
## ぎんこう

マツカ（お金）をあずけたり、引き出したりできます。あずけたマツカは、バトルに負けても減りません。



### 要 未来

人間とデビルの間に生まれた子供は、デビルチルドレンと呼ばれ、魔界と地上の混沌 [こんとん] を救うと言われている。デビルチルドレンは仲魔にしたデビルを、デビライザー（キングライザー）で自由に操るチカラを持っている。



### グリフォン

ワシとライオンの体を持つ美しいピンク色のデビル。すばやい動きが特徴。デビルチルドレンのパートナーとして主人公とともに魔界を旅する。



『真・女神転生デビルチルドレン  
赤の書』  
に関するお問い合わせ先

株式会社インテックス

.....

ニンテンドー3DSのサービス全般、お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いません。