

1 安全に使用するために

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 パワーアップ

10 オプション

困ったときは

11 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『サマーカーニバル'92 烈火』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「取扱説明書」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、この取扱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。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

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。

© 1992 naxat soft

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。

CTR-N-TAVJ-JPN

2 ゲーム紹介

『サマーカーニバル'92 烈火』は、地球を守るため、戦闘機 RECCA[レッカ]を操作して敵を撃破していくシューティングゲームです。



RECCA

ストーリー

西暦2302年——

人類は銀河系を統一し、銀河連邦政府はアンドロメダ系共和国と同盟を結びつつあった。突然、アンドロメダ系共和国は、トロン星雲から飛来したと思われる数万隻の宇宙艦隊から奇襲を受けた。交戦30日、アンドロメダ連合艦隊は壊滅状態に陥[おちい]る。銀河連邦政府は第一次援軍を送った。しかし、たった2日で殲滅[せんめつ]される。そして、謎の宇宙艦隊は銀河系にも侵略を開始、銀河連邦軍は必死で抵抗を試みるも空しく敗戦。敵艦隊は地球に迫ろうとしていた。すでに失った艦艇1200隻、死者320万人、武力の差は歴然な状態を表していた。いま、地球から一機の戦闘機が飛び立とうとしていた——最新鋭巡航戦闘機RECCA——人類の生存のすべてを託して。

3 操作方法

ステージ画面の操作方法

RECCAの移動	+
RECCAのショット	Ⓑ
オプションのショット	Ⓐ
プラズマボンバーを撃つ	Ⓑ（プラズマエネルギーが満タンのとき）
スピード調整	SELECT
PAUSE（一時中断）	START

※RECCAとオプションのショットは、それぞれのボタンを押し続けると連射できます。

タイトル画面の操作方法

項目を選ぶ

⊕ / SELECT

ゲームを始める

Ⓐ / Ⓑ / START

※オープニングの「naxat soft」の文字回転中に **SELECT** + **START** を押すと、スコア設定画面になります。

スコア設定画面の操作方法

数字を増やす・減らす

⊕

位を変える

⊕

タイトル画面に戻る

START

⊕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3DS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。

タイトル画面

以下のモードが表示されます。いずれかのモードを選ぶと、ステージ画面（→8）に移ります。



NORMAL GAME

敵を撃破しながら進み、奥にいるボスを倒していきます。4ステージあり、ボスを倒すと次のステージに進みます。

SCORE ATTACK

2分間で獲得するスコアを競います。2分たつとその時点のスコアとハイスコアが表示され、タイトル画面に戻ります。

TIME ATTACK

スコアを100万点獲得するまでにかかるタイムを競います。5分以内に100万点未獲得、もしくは2分を経過した際、スコア設定画面で設定したスコアに達していないとゲームオーバーになり、ベストタイムが表示された後、タイトル画面に戻ります。

スコア設定画面

「TIME ATTACK」
で2分以内に獲得
する目標のスコア
を決めることが
できます。



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。

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。

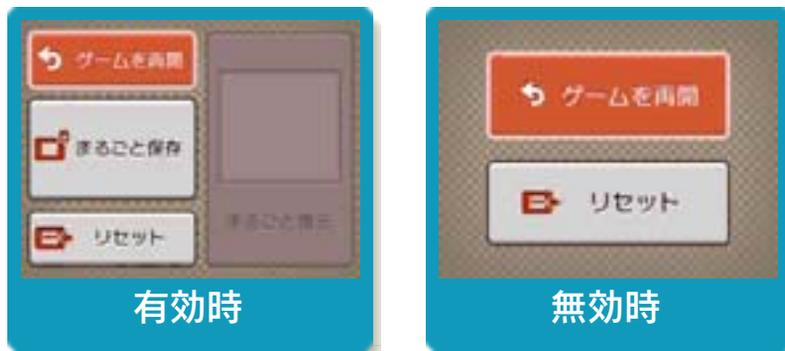
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。

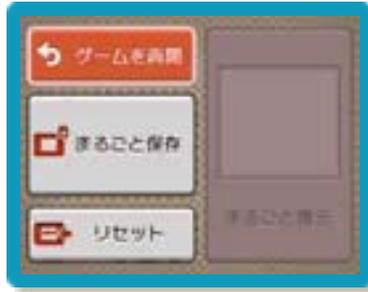
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

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 $\text{R} + \text{START} + \text{X}$ 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

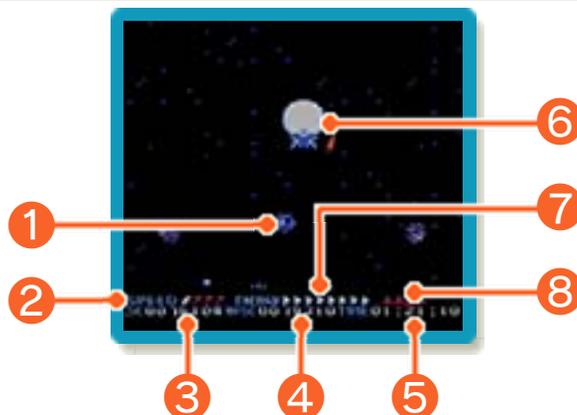


ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 ゲームの進めかた

RECCAを操作して、敵を撃破したり、敵の攻撃を避けたりしながらステージの奥へと進んでいきます。ボスを倒すとステージクリアです。

ステージ画面



① アイテム

敵を撃破すると、出現することがあります。

 パーティ	スコアが増えます。
 ブルーユニット	RECCAのショットがパワーアップ(→9)します。一定時間たつごとに種類が変わります。
 レッドユニット	RECCAの周りにオプション(→10)が付きまます。一定時間たつごとに種類が変わります。
 1UP	残機数が1つ増えます。

② スピード

RECCAの移動速度です。5段階から選べます。

③ スコア

④ ハイスコア

⑤ タイム

プレイの経過時間です。

⑥ プラズマエネルギー

RECCAの前方に表示され、敵の攻撃を防ぐことができます。エネルギーが満タンのときに⑥を押すと、プラズマボンバーを撃ちます。

※敵や貫通する弾は防げません。

⑦ エネルギー

RECCAのショットを撃つと減り、撃たないでいると自動でたまります。

⑧ 残機数

敵や敵の攻撃に当たるとミスになり、残機数が1つ減ります。

ゲームオーバーについて

残機数がない状態でミスをするか、タイムが特定の時間になるとゲームオーバーになり、タイトル画面に戻ります。

9 パワーアップ

ショットがパワーアップするユニットは5種類あり、時間がたつごとに【V】→【L】→【B】→【F】→【H】の順で変わっていきます。同じものを続けて取ると威力が大きくなり、3段階まで上がります。

※ショットがパワーアップした状態でユニットを出現させると、その状態と同じ種類のものから順に表示されます。

バルカン



パワーアップすると、前方広範囲にショットが撃てます。

レーザー



貫通力があります。パワーアップすると威力が上がります。

ビーム



威力が大きく、前方に最大で4列のショットが撃てます。

5ウェイ



威力は弱いですが、最大で5方向にショットが撃てます。

ホーミング



敵を自動で追尾します。
※「SCORE ATTACK」や「TIME ATTACK」では出現しません。

10 オプション

RECCAの周りにつくユニットは5種類あり、時間がたつごとに【F】→【B】→【C】→【R】→【S】の順で変わっていきます。オプションは同じものを2つまで装備でき、**A**を押すとショットが撃てます。また、敵の攻撃を防ぐこともできます。

※敵や貫通する弾は防げません。

※オプションを装備した状態でユニットを出現させると、装備と同じ種類のものから順に表示されます。



RECCAの後方に後ろ向きで固定されます。



RECCAの移動方向と逆向きにショットが発射されるように移動します。



RECCAの周りを自動で回転します。



敵のいる方向にショットが発射されるように、自動で移動します。
※「SCORE ATTACK」や「TIME ATTACK」では出現しません。



RECCAの横に前向きで固定されます。

『サマーカーニバル'92 烈火』
に関するお問い合わせ先

加賀電子株式会社

.....

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。