

CAPCOM®

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY

レッドアリマ II

TM

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

© CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

CAP-1L

videogameden

CAPCOM®

ごあいさつ

このたびはカプコンのファミリーコンピュータカセット『レッドアーマーII』(CAP-1L)をお買いあげいただき誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

(使用上の注意)

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4. ゲーム時はなるべくTV画面から離れてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分~20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。



もくじ

| | |
|---|----|
| ●ごあいさつ | 1 |
| ●もくじ | 2 |
| ●物語 ^{ものがたり} | 3 |
| ●ゲームスタート | 5 |
| ●コントローラー ^{そうきほうほう} 操作方法 | 7 |
| ●ゲームのすすめ方 ^{かた} | 9 |
| ●ボス ^{たいけつ} 対決 | 10 |
| ●ゲーム・オーバー | 11 |
| ●アクション・モード ^{がめんせつめい} 画面説明 | 12 |
| ●レッドアーマー ^{そうきほうほう} の操作方法 | 13 |
| ●必勝 ^{ひっしょう} テクニック | 19 |
| ●レッドアーマー ^{そうきほうほう} の操作方法 | 22 |
| ●コマンド | 23 |
| ●魔力 ^{まりよく} (武器 ^{ぶき}) ^{しょうかい} 紹介 | 26 |
| ●アイテム ^{しょうかい} 紹介 | 29 |
| ●キャラクター ^{しょうかい} 紹介 | 32 |
| ●敵 ^{てき} キャラクター ^{しょうかい} 紹介 | 35 |
| ●ボスキャラクター | 37 |
| ●ゲームのヒント | 39 |
| ●パスワードメモ | 41 |



ものがたり 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す...

魔界のいたるところで猛威を振るう黒き光。

その正体は.....

魔界の戦士となったレッドアーマーはその謎を解き、魔界を救うべく、一人旅立ったのである.....

ゲームスタート



ファミリーコンピュータに、「レッドアーマーII」のカセットを正しくセットし、スイッチを入れるとタイトル画面が表示されます。次にスタートボタンを押すとコマンド選

択のウィンドが表示されますから十字キーで▶を上下させコマンドを選択し、Aボタンで決定して下さい。

スタート

ゲームを最初から始めたいときは、▶をスタートに合わせてAボタンで決定して下さい。

あくまのすうじ

前回の続きから始めたいとき、ゲーム中「あくまのすうじ」(パスワード)を取ってれば、「あくまのすうじ」を入力することで、前回の続きからゲームをすることができます。



十字キーの左右で入力したい場所に移動し、十字キーの上下で数字を変えることができます。「あくまのすうじ」の入力がおわったら、Aボタンを押して下さい。

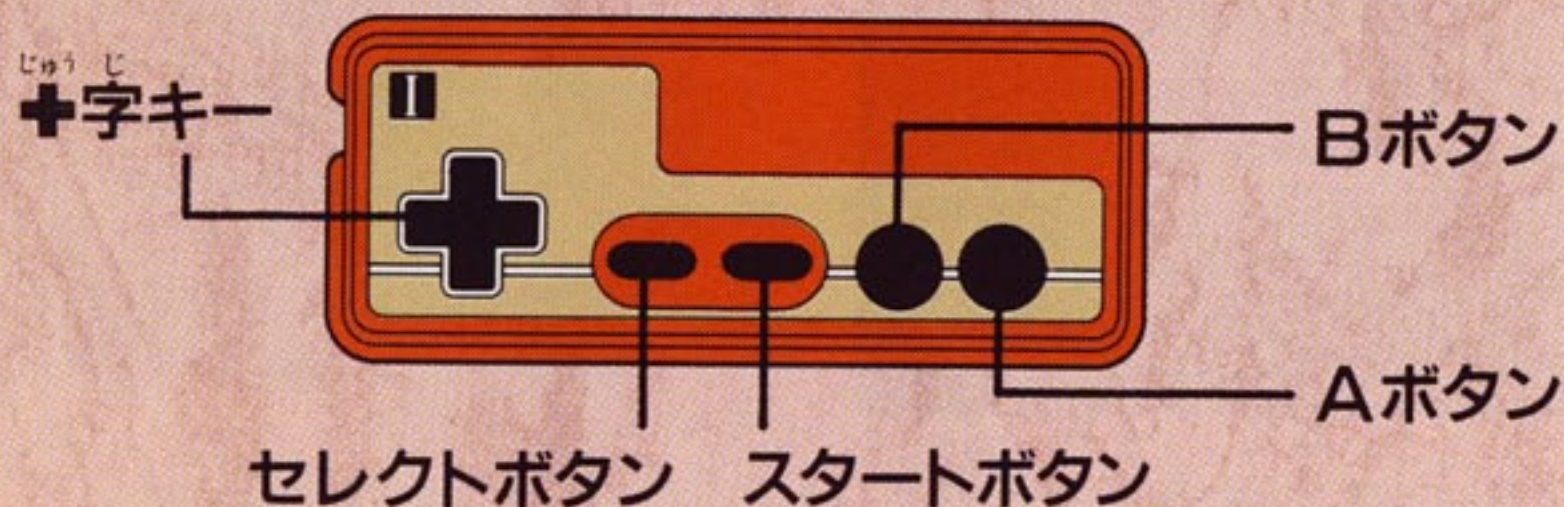
「あくまのすうじ」が正しければ前回の続きからゲームが始まります。間違っていた場合は、コマンド入力持ちの状態になりますので、もう1度、スタートか、「あくまのすうじ」かを選択して下さい。

「あくまのすうじ」はゲーム中表示されますので忘れないようにメモするようにして下さい。

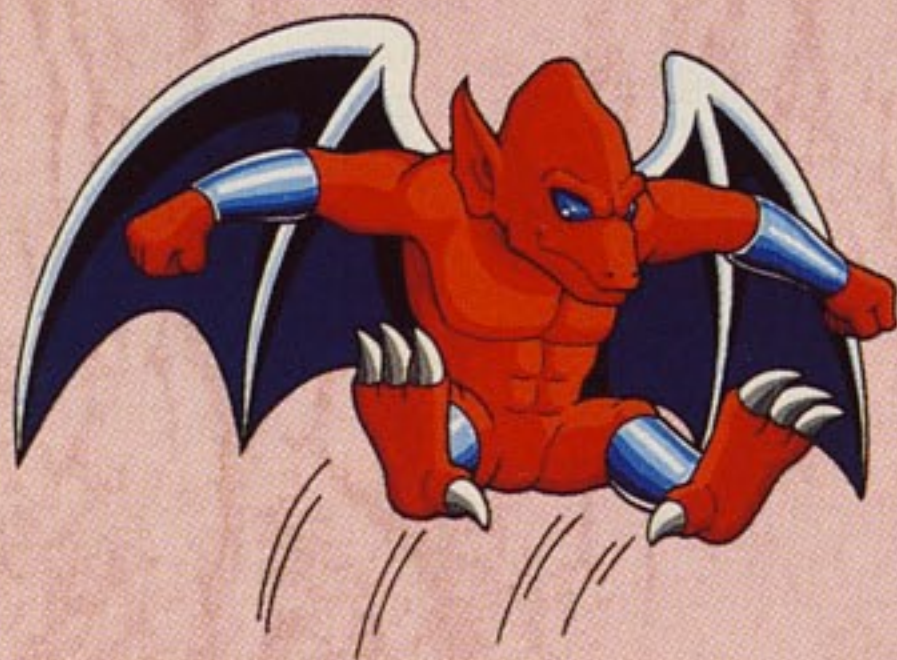
「あくまのすうじ」で復活した場合、「たましい」の数と「悪魔のエキス」の数は初期化されてしまいます。

コントローラー操作方法

I コントローラー



このゲームは1人用ですので、コントローラー I を使用します。(コントローラー II は使用しません。)



| | アクション・モード | R.P.G.・モード |
|----------|---------------------------------------|---|
| スタート・ボタン | アクション・モード中に押すと、コックピット内が魔力選択ウインドとなります。 | R.P.G.・モード時、コマンドを開くのに使用します。 |
| セレクト・ボタン | 使用しません。 | 使用しません。 |
| 十字キー | レッドアーマーの移動に使用します。 | レッドアーマーの移動に使用します。 |
| Aボタン | レッドアーマーのジャンプ、魔力選択時の魔力決定に使用します。 | 話したい魔物や物の方を向いてAボタンを押すことで「はなす」「しらべる」ことができます。また、コマンドの決定等もAボタンで行います。 |
| Bボタン | 攻撃(弾はき)に使用します。 | コマンド等のキャンセルに使用します。 |

ゲームのすすめ方

●アクション・モードとR.P.G.モード

レッドアーマーの冒険は、敵を倒して行くアクション・モードと、移動や情報を得るためのR.P.G.モードで構成されます。



アクション・モード

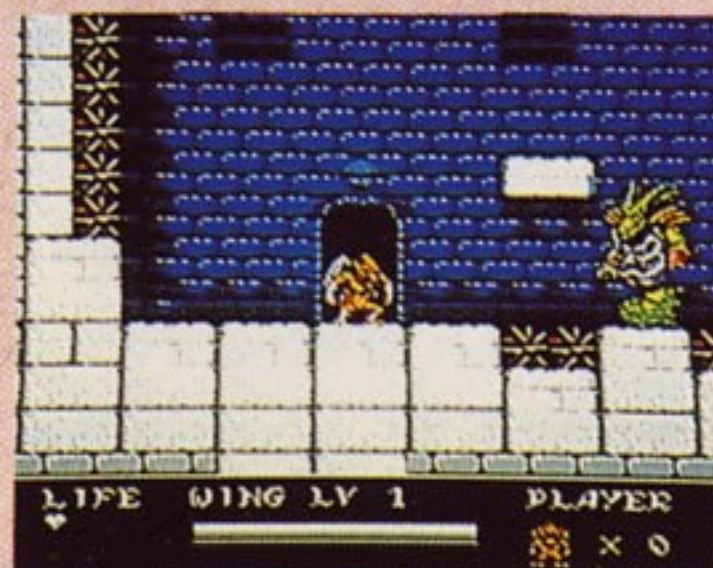
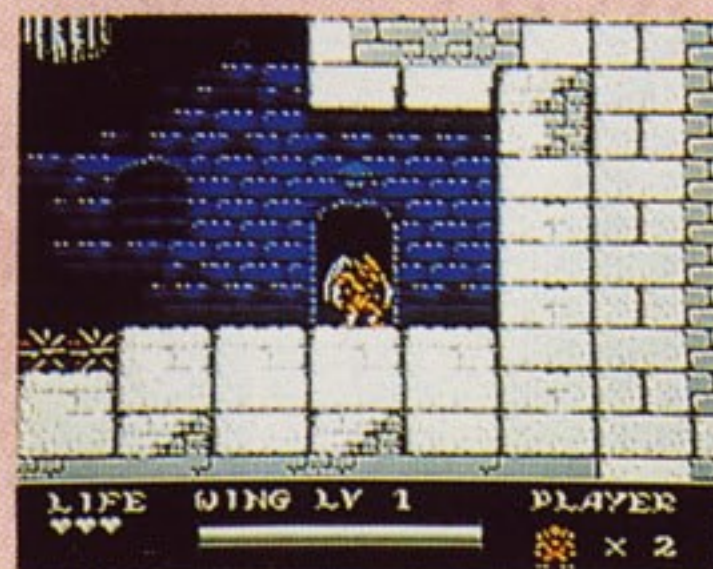


R.P.G.・モード

R.P.G. モードで情報入手し、アクション・モードで敵を倒して、アイテム入手したり、レベル・アップをしたりしよう。



ボス対決



メイン・ステージの最後にはボスのいる部屋へと続く扉(門)があります。扉のまえで十字キーの上を押して下さい。ボスの部屋へとワープすることができます。

ボスを倒したら、入ってきた扉のところまで移動し十字キーの上を押して下さい。ステージ・クリアをすることができます。

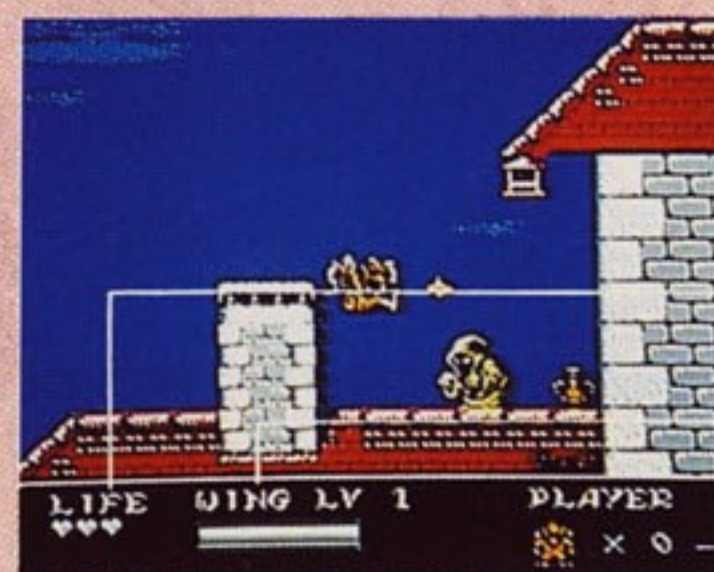
ボスに勝っても、ボスの部屋から出るまでに、ボスの部屋でダメージを受け死んでしまうと、ボスを倒したことになりません。ボスの部屋を出るまで、気を抜かないようにしましょう。

ゲーム・オーバー



もし、力及ばず敵に敗れ、ゲーム・オーバーとなった場合、あせってリセット・ボタンを押したりしないようにして下さい。しばらく待つか、あるいはAボタンを押すとレッドアーマーはR.P.G.モードの特定の位置で復活し、ゲームを続けることができます。(多くの場合、最後に「あくまのすうじ」を聞いたところで復活します。まめに「あくまのすうじ」を聞くようにしましょう。)

アクション・モード画面説明



ライフ
LIFE

ウイング レベル
WING LV

プレイヤー
PLAYER

ライフ
LIFE

レッドアーマーの現在の生命力を表します。ダメージを受けた分だけ減っていきます。0になると死んでしまいます。

ウイング レベル
WING LV

ホバリングのレベルを数字とゲージで表示します。ゲージの時間分だけ、ホバリングが可能です。ゲージは着地すれば最大に戻ります。最大レベルになると無限に飛ぶことができます。

プレイヤー
PLAYER

プレイヤーの残りの人数を表示します。0になってプレイヤーが死ぬとゲーム・オーバーとなります。

レッドアリーマーの操作方法①

左右の移動

十字キーの左右で操作します。



ジャンプ

低いジャンプ



A ボタンを1回
短く押します。

高いジャンプ



A ボタンを1回
長く押します。

ホバリング

A ボタンを2回押すことでホバリング(空中浮遊)します。ホバリング中は十字キーで左右に動くことができます。



ホバリングできる時間は画面下のウインドに表示されているゲージで表されています。レッドアリーマーがホバリングを始めるとゲージが減っていき0になると落下します。

レッドアーマーの操作方法②

落下

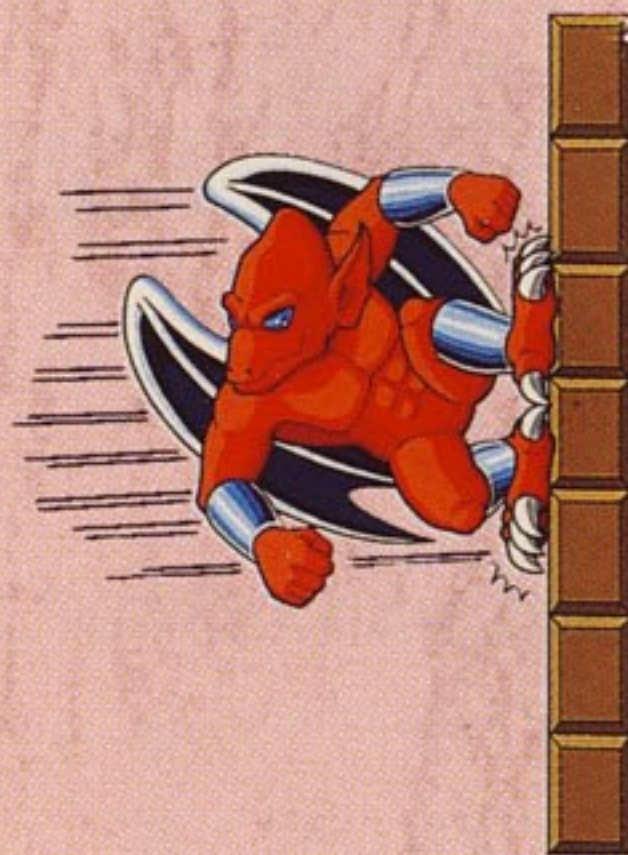
ホバリング中にAボタンを1回押すと落下します。



ホバリングの時間がまだ残っているときは落下中にAボタンを押すことで残りの時間だけホバリングすることができます。

ヘルクライム

ジャンプ・ホバリング中に壁などに飛びつくことができます。



垂直落下

ヘルクライム中十字キーの下を入れることで、落下することができます。



攻撃方法



Bボタンを押すと魔力(武器)による攻撃ができます。
R.P.G.のイベントや、ステージをクリアすることで新しい魔力を覚えていきます。

レッドアーマーの操作方法③



- ①ジャンプ・レベル
- ②現在持っている魂の数
- ③魔力選択欄

アクション・モードでスタート・ボタンを押すと、魔力選択画面になります。成長して行くと新しい魔力を覚えて行きます。魔力は覚えた中から1つだけ選択して使うことができます。

- 1 ゲーム中(アクション・モード)スタート・ボタンを押すとコクピット内が魔力選択ウインドになります。
- 2 +字キーでカーソルを移動させ魔力を選びます。
- 3 Aボタンで決定します。

悪魔のエキス



ゲーム中に出てくるこのアイテムがあればアクション・モードの途中で体力を完全回復することができます。このアイテムを手に入れると、武器選択ウインドの一番右に表示されるので、魔力選択と同じように選択して下さい。

悪魔のエキスはそのステージに一度しか使えません。(ただし死ぬとまたつかえます。)

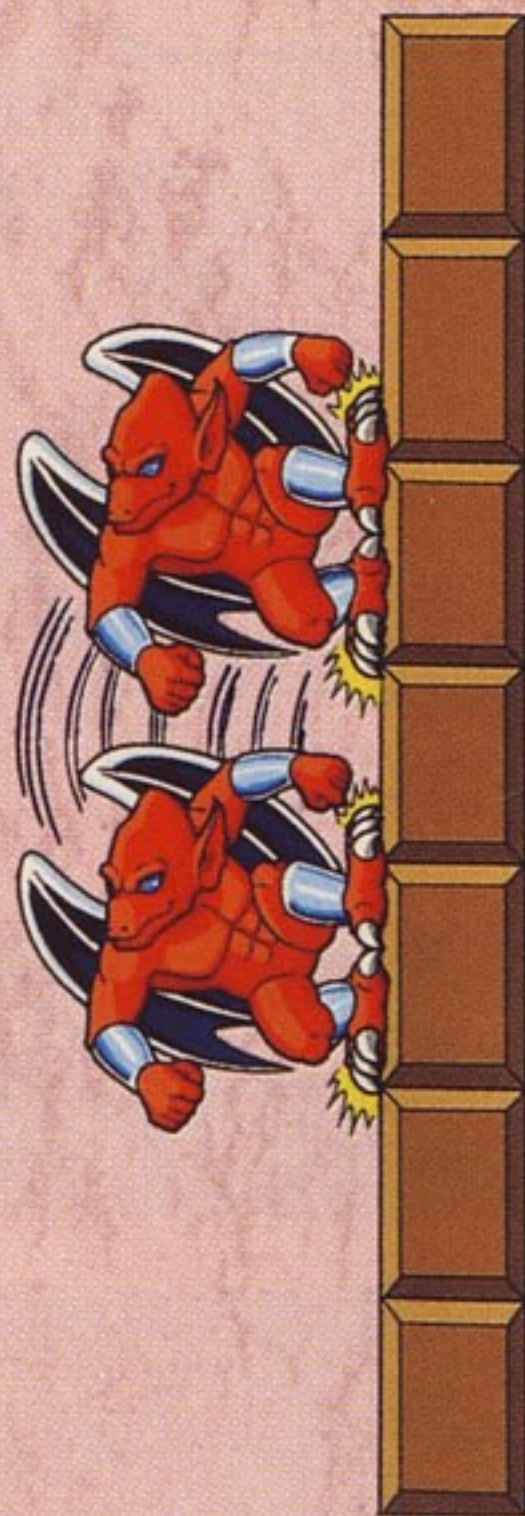
悪魔のエキスは大変便利なアイテムです。必ず手に入れましょう。

ヘルクライム

ホバリングやジャンプ中に^{ちゅう じゅう じ}十字キーをいれて壁に^{かべ せつしよく}接触すると、壁に^は張り付くことができます。

この状態^{じょうたい}で、レッドアーマーはジャンプすることができるので、これを繰り返せば^{く かわ たか かべ のぼ}高い壁も登っていくことができます。

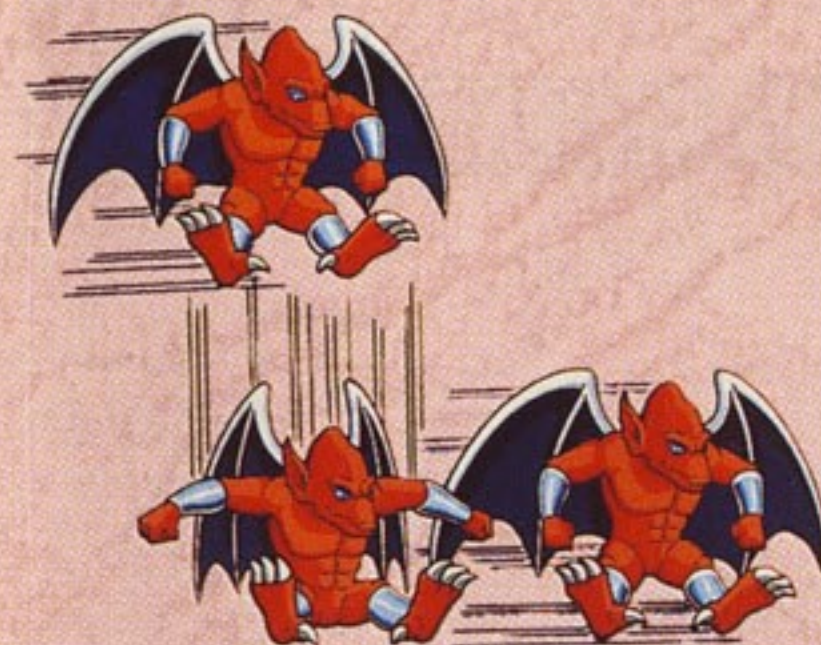
次にジャンプすると必ずダメージを受けてしまう、というところでは壁に張り付き状態^{じょうたい}のとき^{じゅう じ}十字キーの下^{した い}を入れることで^{すいちよく らっ か}垂直に落下することができます。



ひっしょう
必勝テクニックのヘルクライム

段々降り

ホバリングで飛行中^{ひ こうちゅう}、^{じゅう じ}十字ボタンを進^{しん}行方向^{こうほうこう}に入れたまま、^{すこ}少しづつ^いAボタンを使って^{つか}降下^{こう か}すれば、^{ふ だん}普段より遠く^{とお}まで飛ぶことができます。



- ①ホバリングで移動中^{い どうちゅう}に…
- ②Aボタンを押すと落ちる^{お お}
- ③素早く^{す ばや}、もう一度^{いち ど}Aボタンを押すと残り時間^{のこ じ かん}だけホバリングできます。

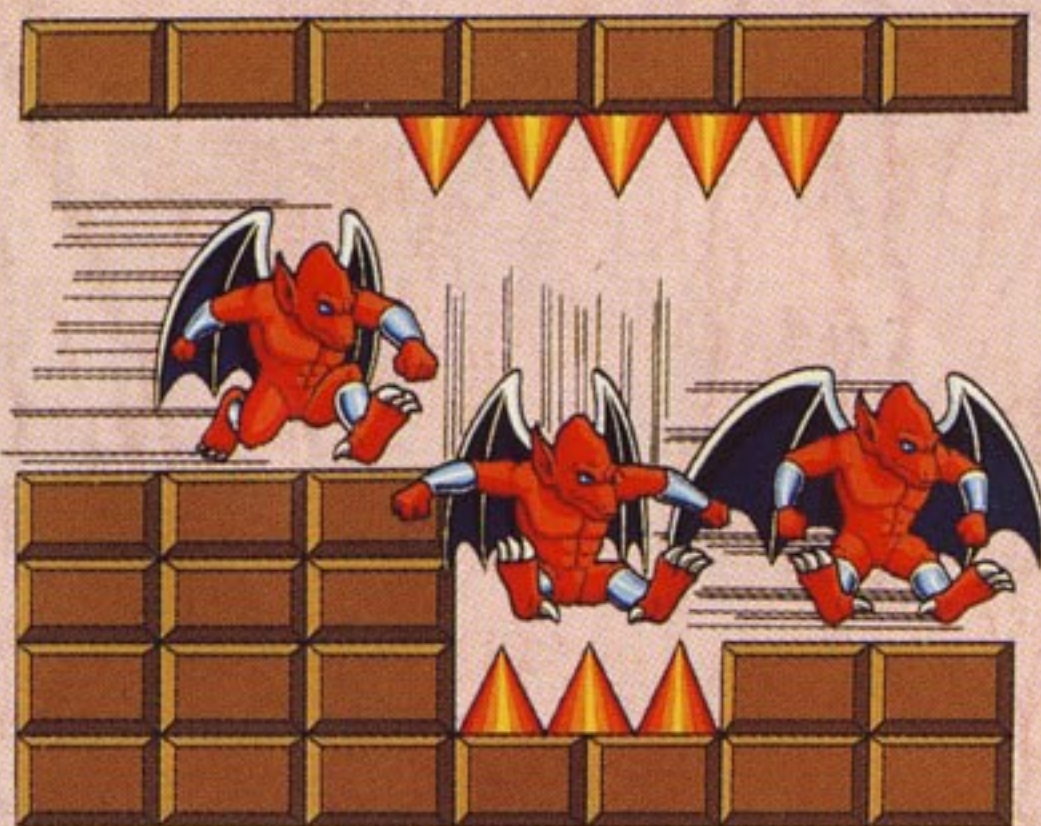
これを繰り返せば、普通では届^{とど}かなかったより遠いところまで飛ぶことができます。

(落下中は、ゲージは減りません。)

ひっしょう 必勝テクニック②

と お 飛び降りホバリング

したのほうは見えにくいけれど、
おもいきって飛び降りてみよう。
Aボタンを押せばレッドア
リーマーは羽ばたいて空中に停
止するので、注意して降下す
れば大丈夫です。



このほかにも、いろいろなテクニックがあります。自分
の手で編み出してみてください。

そう さ ほう ほう レッドアリーマーの操作方法



スタート・ ボタン

——RPGモードでこの画面を呼び出せます。

+ボタン

——レッドアリーマーを移動させたり、コマ
ンドを選択する時に使います。

Aボタン

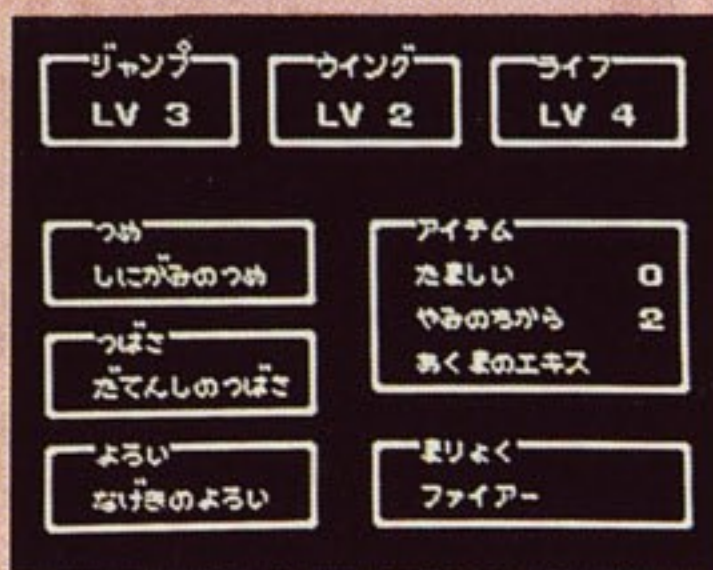
——話したい相手のほうを向いてAボタンを
押すと、その相手と話することができます。
調べるのもAボタンです。また、コマン
ドを決定したり、会話文を送るのにも使
います。

Bボタン

——コマンドのウインド表示を消したり、コ
マンドの入力状態をキャンセルするのに
使います。

コマンド①

つよさ



①ジャンプ…現在のジャンプ・レベルを表示。最大でLV.5です。

②ウイング…現在のホバリング・レベル(飛行時間)を表示。最大はLV.5で、LV.5になると無限に飛べます。

③ライフ…現在のライフ・レベルを表示します。最初はLV.1でライフ3個です。最大でLV.6です。

④つめ…現在装備しているジャンプに関連するアイテムを表示します。LVによって2種類あります。

⑤つばさ…現在装備しているホバリングに関連するアイテムを表示します。LVによって3種類あります。

⑥よろい…現在装備している鎧です。2種類あります。

⑦アイテム…主にアクション・モードとも関連するアイテムを表示します。たましいの現在の個数、闇の力の個数、悪魔のエキスを手に入れたかどうかが表示されます。

⑧まりよく…現在選択している魔力が表示されます。

どうぐ



RPGモード・クリアに必要な手持ちのアイテムが表示されます。十字キーで▶を移動させアイテムを選んでAボタンで決定することでそのアイテムを使用できます。

コマンド②

まりよく



現在手に入れている魔力が表示されます。十字キーで▶を移動させ魔力を選択し、Aボタンで決定することで、その魔力を選択したことになり、次のアクションステージでは

その魔力で始めることができます。RPGモードで新しい魔力を手に入れたときや、「あくまのすうじ」(パスワード)で途中から始めた時に便利です。

ジャンプ、ウイング、ライフのレベルはRPG・モードで、アイテムを入手したり、ステージクリアをすることでアップしていきます。

まりよく ぶ き しょうかい 魔力(武器)紹介①



レッドアリーマーはRPG・モードのイベント・クリア、アクション・モードのステージ・クリアをすることで、レベル・アップをし、新しい魔力(武器)を覚えていきます。状況に応じて、うまく使い分けましょう。



魔力(武器)紹介②

ファイアー



レッドアーマーが最初から持っている魔力。連射もできないし、威力もありません。

バスター



この魔力は2連射できます。この魔力ではある特定の岩(ブロック)を壊すことができ、すべてのステージを通して使える武器です。

トルネイド



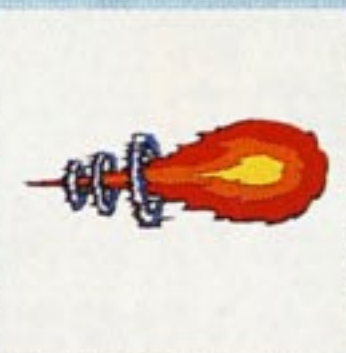
この魔力も2連射できます。また、一定時間であればレッドアーマーはこの上に乗ることができます。この魔力をうまく使えば、ジャンプで届かないところでも行けるようになります。さらに魔力として敵を倒すこともできますが、効かない敵が多いようです。

クロー



この魔力も2連射できます。しかもこの魔力は一定時間トゲにくっついて、レッドアーマーがそこに張りつけるようになり、トゲで埋まった壁も登って行けるようになります。ごく少数ですがこの魔力が効かない敵もいるようです。

ダーク・ファイアー



魔界の魔物の中でも選ばれたものだけが身につけることができるという究極の魔力。連射はできませんが、威力は最強です。

敵によっては特定の魔力でしか倒せないものもあります。

クローでトゲにくっついてトルネイドを発射しその上に移動するなど、各魔力を組み合わせることもできます。

しょうかい アイテム紹介①

アイテムはアクション・モードで主に手に入るもの、RPGモードの「つよさ」画面に表示されるLVなどに関係するもの、RPGモードのイベント・クリアに必要なものと大きく分けて3種類があります。

アクション・モードで手に入るアイテムです。



やみ 闇のエキス

ライフが1つ回復。



やみ ちから 闇の力

プレイヤーの残り人数が1つ増えます。最高で9個までもてます。



ま かいおう つぼ 魔界王の壺

①魂

闇の力と交換。最大99個までもてます。

②魔界のエキス

ライフのレベルが1上り、さらにライフを完全回復します。



しにがみ つめ 死神の爪

魔界の戦士の印。ジャンプ力があがります。



なげ よろい 嘆きの鎧

身につけるとライフが1つ増えます。



だてんし つばさ 堕天使の翼

この翼を身につけると飛行時間が長くなります。



あくま 悪魔のエキス

体力が完全回復します。

しょうかい アイテム紹介②

おも
主にRPGモードのイベントをクリアするのに必要なア
アイテムです。



つば
アルゴブの壺

「死神の爪」をも
らうためのアイ
テムです。

よる
夜のしずく

くらやみ
暗闇のローソク
ざいりょう
の材料です。



のろ
呪いの杖

ま
魔力の源となる
力が封じ込めら
れている杖です。

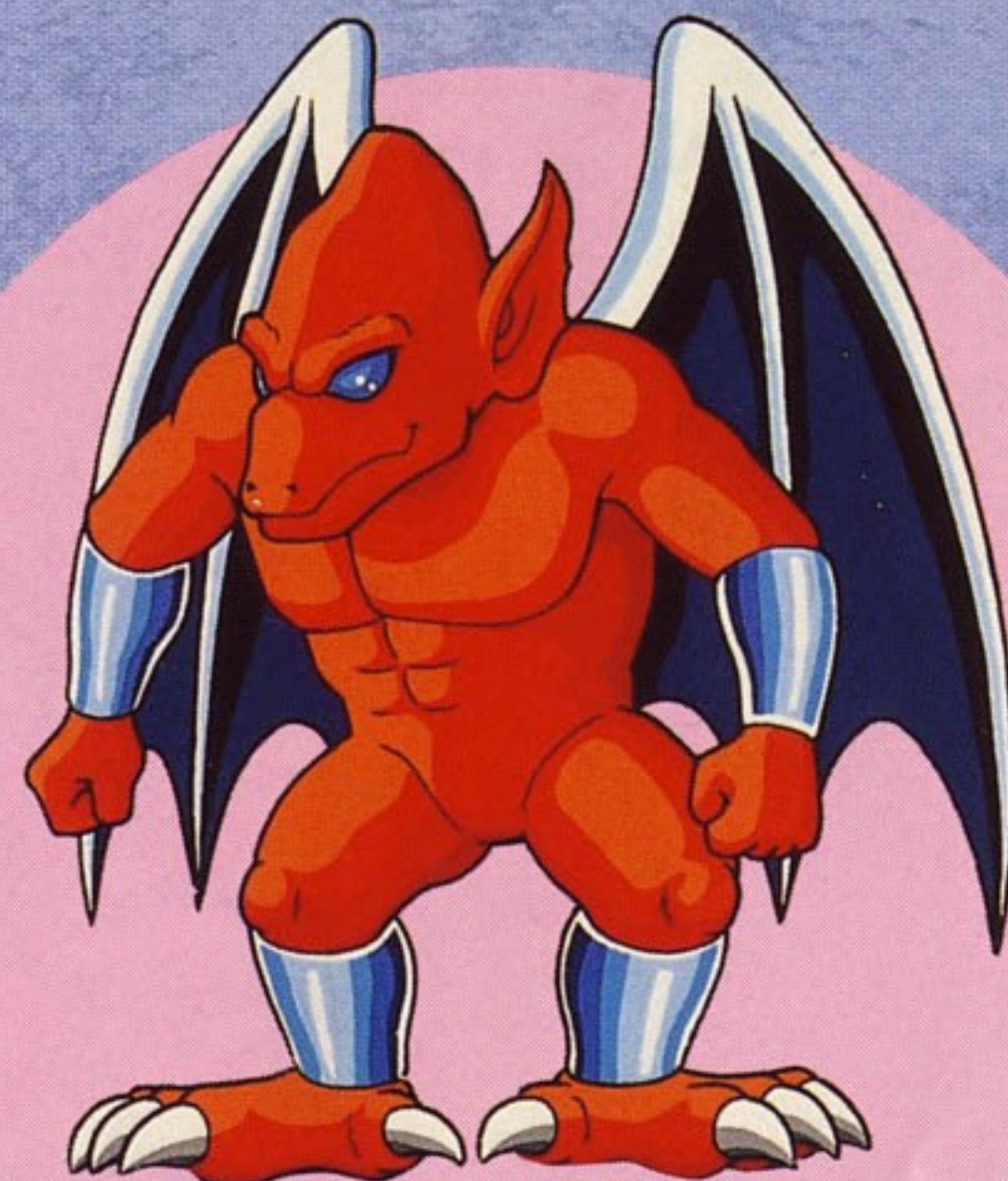
くらやみ
暗闇のローソク

ひ
灯をともしと、あたり
を暗闇にします。



しょうかい キャラクター紹介①

レッドアーマー



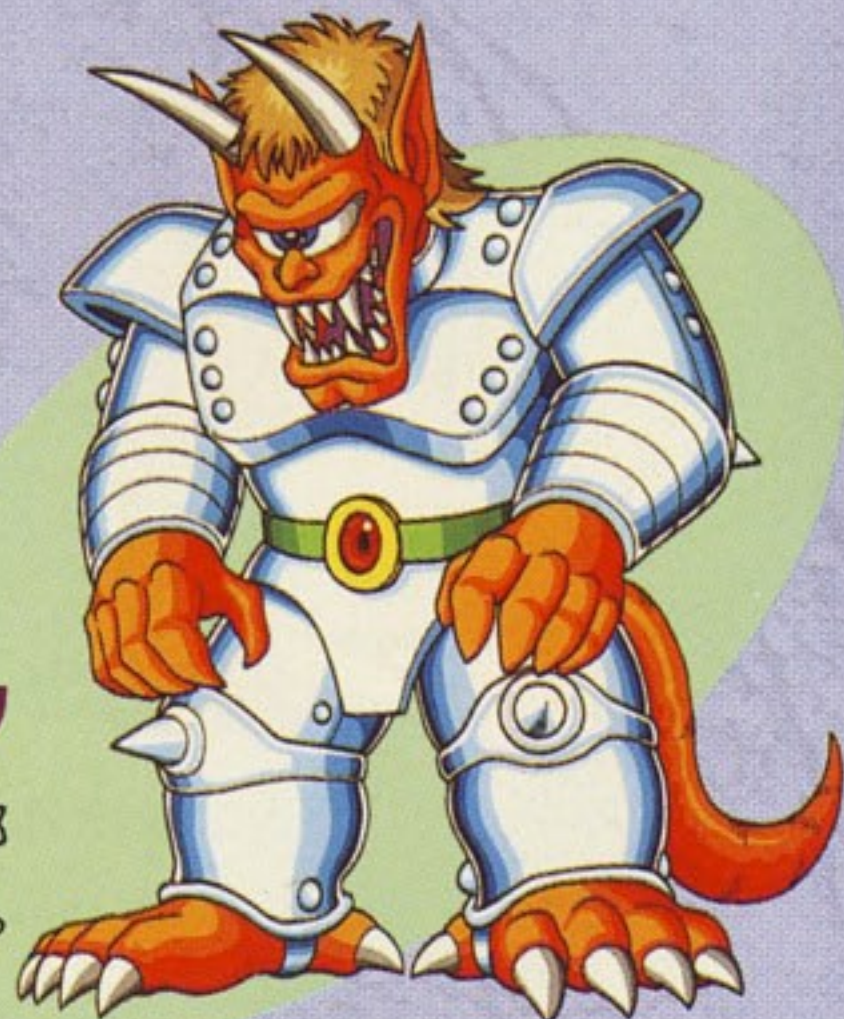
主人公。魔界の戦士としては修業中の魔物で
す。各地の魔王たちと出会い、数々の謎を解
いていくことで、どんどん成長し強くなって
いきます。

しょうかい キャラクター紹介②



モーロック

エトルリアの町の魔王。戦士の称号を得たものには「死神の爪」をくれます。



バアル

ギベアの町の魔王。魔界の首都キング・パレスを守っています。



サムエル

シドンの村の長老。重要なアイテムについて、何か知っているらしいのだが…。



ヘカテ

天界から何かの材料を捜すために、魔界に堕ちてきた女神。

てき 敵キャラクター紹介 しょうかい

シャド・フ



とつぜん じ めん しゅつげん こうげき
突然地面から出現して攻撃して
くる。

ハット・アイ



なぞ ぐん だん だいいち ぐん てい きつ よう いん
謎の軍団第一軍の偵察要員。

ヘル・ダイバー



いつも はら を す か し て い て 、 何 で
も た 食 べ て し ま う 。



ガン・ロック

なぞ ぐん だん
謎の軍団によって
いのち を ふ け き 込 ま れ た
がん せき
岩石。

ドラグ・カイト



ま も の ほね さいこうせい
魔物の骨で再構成
されてできた敵。

オーエン



ヒンノムの森の中に潜んでいる。

ボスキャラクター



ナーガス

第一軍のボス。強力なしっぽでジャンプを繰り返して口から2種類の弾を吐いて攻撃してきます。

デス・バルーン

風を操る2ステージのボス。空気を吸い込んで、体内でシャボン玉のような弾を作り、それを吹き出して攻撃してきます。



サンド・フロッグ

3ステージのボス。体を揺すって突っ込んできたり、体の一部を飛ばして来たりします。この小さい分身にまとわりつかれると…。

冒険を続けていくうちに、このほかにも数多くの敵たちがレッドアーマーを待ち受けている。強敵たちをたおし魔界を救え！
レッドアーマー！



ゲームのヒント

最初にすることは？

まず最初、魔王モーロックの話を聞いたらエトルリアの町の人と話しをして訓練所へ行きましょう。訓練所はエトルリアの町の右下の建物の中から行くことができます。

魔物たちの話を聞こう

魔界の町や村に住む魔物たちはとても物知りです。魔物たちの話には重要なヒントが隠されていることが多いので、必ず話を聞くようにして下さい。また、聞いた話は忘れないうちにメモしてネ。

一発アウトについて

アクション・モードのダメージには、普通のダメージと一発アウトの2種類があります。一発アウトに触れるとその場で死んでしまいますので注意しましょう。（多くの場合、一発アウトは普通のダメージよりも大きく表現されています）

ヒンノムの森の上昇気流は…？

宝石“夜のしずく”の眠るヒンノムの森。しかし、“夜のしずく”が隠されているというヒンノムの森の上層部に行くには、ヒンノムの森に吹く上昇気流に乗らなくてはなりません。上昇気流がどこに吹いてるかは秘密ですが、ホバリングのできるレッドアーマーですので、行き止まり？と思っても思いきってホバリングをして崖に飛び降りてみてはどうでしょうか。

行けそうにないところは…

アクション・モードで一見、行けそうにないように見えても、「段々降り」などのテクニックや魔力(武器)をうまく使うことで、行くことができます。いろいろと挑戦してみましょう。（ただし、レベル・アップしてないと行けない場合もあります。）

パスワードメモ

パスワードをメモしておこう

「あくまのすうじ」(パスワード)はRPGモードで聞くことができ
とができます。「あくまのすうじ」をメモしておけば、途
中からゲームをすることができます。また、なにか失敗
したときも途中から再スタートすることができます。
「あくまのすうじ」は必ずメモするようにしましょう。

| |
|---|
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

● おことわり ●

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。おそれ入りますが、弊社まで御一報ください。尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます

株式会社 **カプコン**®

本社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
東京支社 〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1
新宿住友ビル43階
サービス 〒547 大阪市平野区瓜破南1-4-35
お問い合わせ 東京 ☎03(3340)0719
大阪 ☎06(946)3099