

任天堂

ファミリーコンピュータ™^{より}用カセット

HAL-AI

AIR FORTRESS

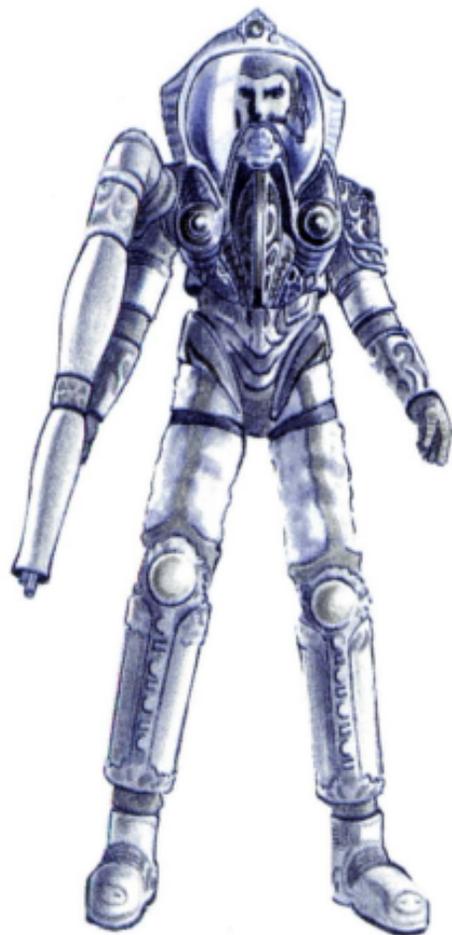


HAL

エア・フォートレス

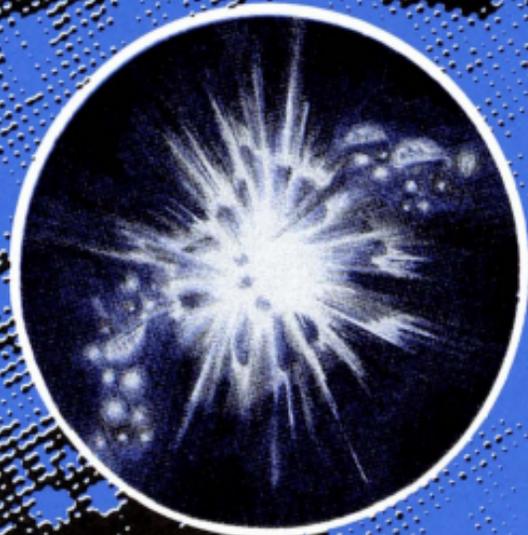
もくじ

ストーリー	2
エア・フォートレス	4
エア・フォートレス ^{ぜんたいず} 全体図	5
エア・ベース上でのコントロール	6
エア・ロック ^{ないぶ} 内部でのコントロール	8
^{だっしゅつ} 脱出	10
パワーアップアイテム	11
ゲームオーバー	12
パスワード ^{ひょうじ} 表示とコンティニュー	13



AIR FORTRESS STORY

クローマット星系でも中央に位置する惑星『ファルメル』
では、新しいタイプの飛行船の実用化により、繁栄の時
代を向えていた。人類はあらゆる星域へと進出していつ
たのである。しかし、辺境開拓船団
がユベルト星系で謎の大要塞群を発
見したことにより、状況は一変した。
それはあらゆる文明を自分のものとして融合させたく
うえて、独自の文明
形態とし、その攻撃力によってあら

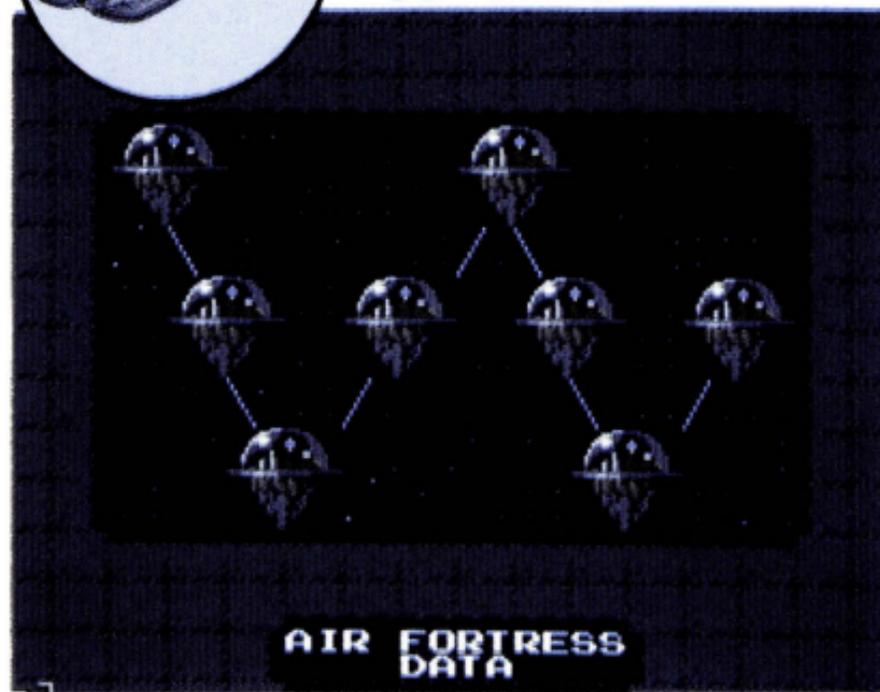


ゆる文明を破壊しつくすという生きた
要塞ようさいだったのである。それどころかエ
アーフォートレスと名付けられたこの
大要塞群は次の侵蝕自標を惑星ファル
メルに定めたのか、虹色に光りはじめ
動きだしたのである。統治局は新開発
の装甲戦闘服アーマード・スーツと飛光雷撃艇ライオン・プラスナーを製作、各
種特別訓練により、ひとりの男を選出
した。彼の名はハル・ベイルマン。





エアフォートレスは複数 存在する



エアフォートレスの数は複数存在する。最初のエアフォートレス、フォートレス・ワンはその内部もさほど複雑ではないが、数が増えるにしたがって、迷路の複雑さや、フォートレスに隠されている謎も多様になっている。

それまでのフォートレスでつんだ経験をもとに、だんだんと複雑かつ多様になっていくフォートレスを、上手に攻略して欲しい。

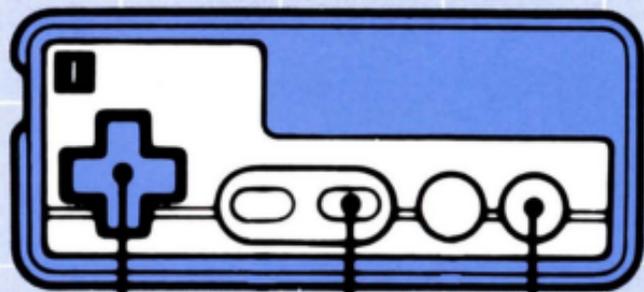
エアフォートレス全体図



エアフォートレス本体は、上部に構築されているエアベースと呼ばれるものと、未知の部質で構成されているエアロックと呼ばれる2つに分けられる。

このゲームは、まずエアベース上での戦いと、エアロック内部に存在するといわれる、エアフォートレスの動力生命体を破壊することが、その主な目的である。

エアベース上での コントロール



ライトプラスナーを操
作する

ポーズ

無制限にビームが発射
できる

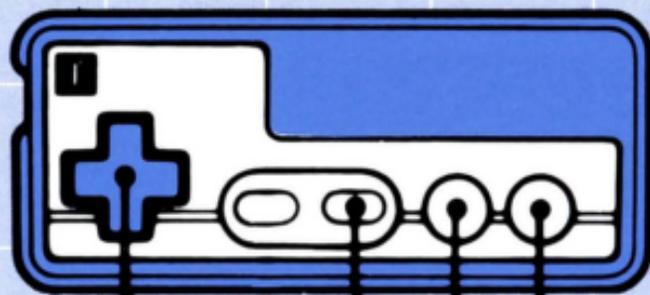
エアースペース上では、できるだけアイテムを拾え！



エアースペース上では、スクロールする画面のなかで敵キャラクターと戦いながら、各所に点在するパワーアップアイテムをできるだけ拾うことが大切である。ここで拾ったエネルギーアイテムと、クラッシュビームアイテムが、そのまま、次に臨むエアロック内での初期エネルギー設定となるからである。なんとか攻撃をきり抜け、ライディングゾーンに着陸できれば、内部への侵入が可能となる。 7

エアロック内部での コントロール

エアロック内部では、^{ないぶ}十字ボタンによる主人公の操作と、Aボタンによるビーム弾（発射するとエネルギーがへる）、Bボタンによるクラッシュビーム弾（Bの数だけ発射可能）が使用できます。



ハル・ペイルマンを操作する

ポーズ

無制限にビームが発射できる

クラッシュビーム弾を発射する

エアロック内部の重力の 変化には、気をつけろ！



エアベース上で取得したE・Bが、それぞれエアロック内部でのエネルギー、クラッシュビームパワーの初期設定となるのだが、エアロック内部には重力がはたらいており、飛んでいるだけでもエネルギーを消耗してしまうので注意してほしい。またBボタンによるクラッシュビーム弾にも限りがあるので、敵キャラクターによって、じょうずに使いわけることが大切である。

脱出!!



エアフォートレスは、生きてい
る巨大要塞である。その動力生命核を破
壊すると、内部の生命エネルギーの
コントロールを失い自爆するといわれて
いる。しかし、ゆがめられた空間のな
かで、エアスペースのライディングゾ
ーンと、エアロック内部のどこか一
部がつながっているという。これがエ
スケープゲートである。

フォートレスの動力生命核を破壊す
るよりも、まずは、このエスケープゲ
ートを見つけておかないと、エアフ
ォートレスの自爆にまき込まれてしま
うので注意してほしい。

パワーアップアイテム

エアースタ^{じょう}上、エアロック内部共通パワーアップアイテム

エネルギーアイテム



エネルギーパワーを
内在^{ないざい}したアイテムで、
取得^{しゆとく}するとハルのエ
ネルギーが多^{おほい}くなる。

ビームアイテム



クラッシュビームパ
ワーを内在^{ないざい}しており
クラッシュビーム弾^{だん}
が使^{つか}えるようになる。

エアースタ^{じょう}上パワーアップアイテム

ファンクションアイテム



ハルのエネルギーと
同調^{どうてう}するといっしゅ
んに多量^{たうりやう}の破壊^{はかい}パワ
ーを発揮^{はつぱ}する。

バリアーアイテム



バリアーパワーを内
在^とし、これを取ると
一定時間^{いっていじかん}のみ無敵^{むてき}
となる。

ゲームオーバー



エアースペース上で、ライトブラスナーを3機失ったとき、エアロック内部でハル・ベイルマンのエネルギーがゼロになった場合はゲームオーバーとなり、ゲームが終了となる。

パスワードを入力し、コンティニューすれば、ゲームを再開することができるが、エアースペース上、エアロック内いずれでゲームオーバーとなっても、そのエアフォートレスのはじめから(エアースペース上のスタート地点)ゲーム再開となる。

GAME OVER

PASS WORD 2V8T

PASS WORD 36IX

パスワード表示とコンティニュー

エアースペース上、エアロック内部いずれかでゲームオーバーとなると、左図のような画面が表示される。

表示されている4ケタの文字はコンティニューをしたい場合に必要なので、メモするなりしておいてほしい。スタートボタンを押せば次のゲームがスタートする。

ゲームスタート時に、スタートか、コンティニューかをセレクトボタンで選んでスタートボタンを押すのだが、コンティニューを選択した場合は、左図のようなパスワード入力画面がでる。パスワードは、十字ボタンで表示部を移動させて、上下で記号を選んで、スタートボタンで入力すれば、コンティニュー完了となる。

このたびはハル^{けんきゅうしよ}研究所・ゲームカセット「エアーフォートレス」
をお^か買^あい上げいただきまして、^{まこと}誠にありがとうございました。

ご^し使^{よう}用の^{まえ}前^{とりあつか}に^{かた}取^し扱^{ようじょう}い^{ちゅうい}方^{とりあつかいせつ}、^し使^{よう}用^{ちゅうい}上^{ちゅうい}の^{ちゅうい}注^{ちゅうい}意^{ちゅうい}など、この「^{とりあつかいせつ}取^{とりあつかいせつ}扱^{とりあつかいせつ}説^{とりあつかいせつ}明^{とりあつかいせつ}書^{とりあつかいせつ}」を^{めいしよ}よ^{めいしよ}く^{めいしよ}お^{めいしよ}読^{めいしよ}み^{めいしよ}い^{めいしよ}た^{めいしよ}だ^{めいしよ}き^{めいしよ}、^{ただ}正^{ただ}しい^{ただ}使^{ただ}用^{ただ}法^{ただ}で^{ただ}ご^{ただ}愛^{ただ}用^{ただ}く^{ただ}だ^{ただ}さ^{ただ}い^{ただ}。な^{ただ}お^{ただ}、この「^{とりあつか}取^{とりあつか}扱^{とりあつか}い^{とりあつか}説^{とりあつか}明^{とりあつか}書^{とりあつか}」は^{たいせつ}大^{たいせつ}切^{たいせつ}に^{ほかん}保^{ほかん}管^{ほかん}し^{ほかん}て^{ほかん}く^{ほかん}だ^{ほかん}さ^{ほかん}い^{ほかん}。

^し使^{ようじょう}用^{ちゅうい}上^{ちゅうい}の^{ちゅうい}注^{ちゅうい}意^{ちゅうい}

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。
- ROMカセットは、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- あまり長時間遊びすぎないようにしましょう。

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。

AIR FORTRESS

©1987 HAL研究所

株式会社 HAL^{INC.} 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 TEL.03-252-6344