

任天堂

ファミリーコンピュータ™

用カセット

HAL-AI

AIR FORTRESS

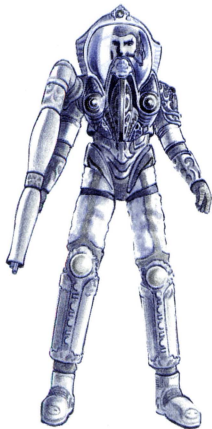


HAL

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 |

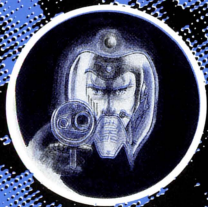


AIR FORTRESS STORY

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

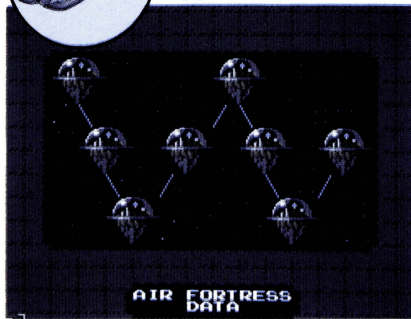


ゆる文明を破壊しつくすという生きた
要塞ようさいだったのである。それどころかエ
アーフォートレスと名付けられたこの
大要塞群は次の侵蝕自標を惑星ファル
メルに定めたのか、虹色に光りはじめ
動きだしたのである。統治局は新開発
の装甲戦闘服アーマード・スーツと飛光雷撃艇ライオン・プラスナーを製作、各
種特別訓練により、ひとりの男を選出
した。彼の名はハル・ベイルマン。





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、上手に攻略してほしい。

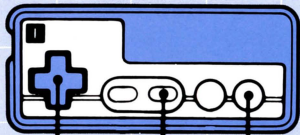
エアフォートレス全体図



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^{U1}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

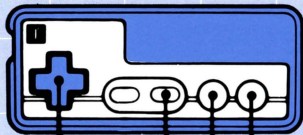
エアースペース上では、できるだけアイテムを拾え！



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。

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。



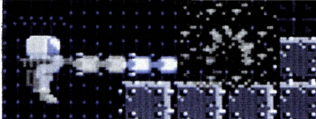
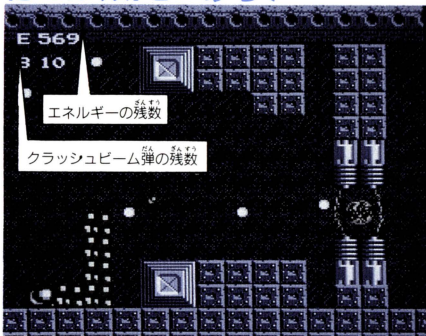
ハル・ペイルマンを操作する

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 $\text{E} \cdot \text{B}$ 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
内在したアイテムで、
取得するとハルのエ
ネルギーが多くなる。

ビームアイテム



クラッシュビームパ
ワーを内在しており
クラッシュビーム弾
が使えるようになる。

エアース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
同調するといっしゅ
んに多量の破壊パワ
ーを発揮する。

バリアーアイテム



バリアーパワーを内
在し、これを取ると
一定時間のみ無敵と
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^{しよ}使用^{まえ}の前に^{とりあつか}取^{かた}扱^{しよ}い^{じよ}方^{ちゆうい}、使用^{とりあつかいせつ}上^{せつ}の^{めいしよ}注意^よなど、この「取^{ただ}扱^{しよ}説^あ明^い書」をよくお^{めいしよ}読^よみ^{ただ}いた^{しよ}だ^いき、正^{しよ}しい^あ使用^い法^いで^いご^い愛^い用^いく^いだ^いさ^い
い。な^いお、この「取^{とりあつか}扱^{せつ}い^{めいしよ}説^{たい}明^{せつ}書」は^ほ大^{かん}切^{かん}に^{かん}保^{かん}管^{かん}し^てく^ださ^い。

使用^{しよ}上^{じよ}の^{ちゆうい}注意

- 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 HALTM 研究所

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