

SHVC-AT

スーパーファミコン®



SUPER Famicom  
LICENSED BY NINTENDO

# ***SUPER*** **ALESTE**

スーパーアレスタ



取扱説明書

**TOHO CO., LTD.**

## [ごあいさつ]

このたびは、東宝スーパーファミコン専用ソフト【スーパーアレスタ】をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。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]

- 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。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 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。
- 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。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。



# SUPER ALESTIE

スーパーアレスタ

## CONTENTS(目次)

---

- ★スーパーアレスタ・ストーリー.....2
- ★ゲームの遊び方.....4
- ★ゲームの始め方.....7
- ★オプションモードについて.....8
- ★コントロールパッドの使い方.....10
- ★ゲーム画面の見方.....11
- ★レベルアップについて.....12
- ★ショットコントロールシステム.....13
- ★ショット紹介.....14
- ★各エリア紹介.....18
- ★ゲームクリアめざして.....22

# スーパーアレスタ・ストーリー

西暦2048年、地球は異常な事態を迎えていた。突如飛  
来した光輝く巨大球体の攻撃により、全世界の主要都  
市は壊滅状態に追い込まれた。その謎の球体は中南米  
のジャングル上空に停止し、浮遊都市を建設し始め  
た。地球連合軍の最後の切り札、最新鋭攻撃機アレスタ  
部隊によってついに決戦の火蓋は切って落とされた。  
しかし頼みのアレスタ隊も、戦闘開始数分であっけなく  
全機撃墜された……。

数本のツルに吊り下げられたアレスタ機の中で、アレ  
スタ隊エースパイロット、ラズは目を覚ました。そこは先  
程の戦闘エリアから数キロ離れた山中であることがわ  
かった。遠くにはあの巨大球体が見える。光の弾が自分  
めがけて飛んできたところまでは覚えているのだが  
——そう考え込んだラズに、どこからか呼びかける声  
がした。声は、自分が球体内に封印されていた意思体で  
あり、先の攻撃によって生じた隙を突いて脱出し、ラズ  
のアレスタ機を助けたと言う。いぶかるラズの目の前  
で、大破しているアレスタ機をみるみる修理・改造して  
しまった。機体を吊り下げていた植物のツルだと思って  
いた物が、実はその「声」=意思体の実体だったのだ。  
アレスタ機はその意思体と完全に融合した。生まれ変っ

# SUPER ALESTE

たアレスタ機に戸惑うラズ。すると、今度は背後から声がした。見るといつのまにか女の子が座っている。それは意思体がラズの意識の中から取り出したイメージを基に実体化した人間の姿であった。ティと名乗る彼女はラズに言った。「あの球体がエネルギー源としている制御下の惑星を解放しなければ、あの中心部分には絶対に突入できないわ。それができるのはこのハイパワーをもったアレスタだけだわ。そして、あなたの協力があればきっと……」

滑るようにアレスタは上昇を始める。アレスタはもはやアレスタではない。意思体が融合することによって得た想像を絶するパワーとスーパーウェポンとが装着されている全く異質なものになっている。そう、まさしく、スーパーアレスタとして生まれ変わったのだ。ティの導きに沿いスーパーアレスタを駆る主人公は、一体どのような戦火に遭遇するのであろうか。スーパーアレスタは目的の第一の星へと向かった。ティとともに新たな旅立ちが始まる。

地球を救うための激しい戦闘は今ここに開かれたのであった。

# あそ かつ ゲームの遊び方

このゲームは一人用の縦スクロール型シューティングゲームです。プレイヤーはスーパーウェポンを手にしたスーパーアレスタを操り、強敵が待ち受けるエリアへと進撃していきます。連射可能なショットと広範囲の敵にダメージを与えるボムを効果的に使い分け、全12エリアをクリアする事がゲームの目的です。

## [ゲームシステム]

自機スーパーアレスタは8種類もの武器を選択して装備することができ、さらにアイテムを集めることによってレベル0~6へとパワーアップしていきます(→P12、P14~17参照)。またRボタンを押すだけで攻撃バリエーションが広がるショットコントロールシステムを搭載、多彩な展開が楽しめます(→P13参照)。

スーパーアレスタは敵の攻撃や体当たりを受けるとショット(武器)がレベルダウンし、レベル1以下の状態でダメージを受けると残機数が1つ減ります(=プレイヤーアウト)。残機がゼロの状態プレイヤーアウトになるとゲームオーバーです。なお障害物等に押されて画面下にスクロールアウトした場合は、武器レベルに関係無く残機数が1つ減ります。

## [アイテムについて]

スーパーアレスタは、アイテムを集めることによって、さらに強大な力を備えることができます。登場するアイテムの種類は様々ですが、それぞれの特長を覚えることが勝利への第一歩となるでしょう。

# SUPER ALESTIE



## グリーンカプセル:

と そく げんざい そう び ぶ き  
取れば即、現在装備している武器が  
だん かい きちよう  
1段階レベルアップする、貴重なアイ  
テム。



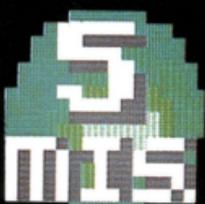
## オレンジカプセル:

かく おう かず あつ ぶ き  
各レベルに応じた数を集めると武器  
がレベルアップする。ゲーム中、グリ  
ーンカプセルより多おく出現する。  
お しゆつげん



## ウェポンカプセル(赤あか):

ひようじ ぶ き そう び へん こう  
表示No.の武器に装備が変更される。  
また、そう び ちゆう ぶ き おな  
装備中の武器と同じNo.のカプセル  
を取ると武器がレベルアップする。  
と ぶ き



## ウェポンカプセル(緑みどり):

ひようじ ぶ き つね へん か  
表示No.(武器)が常に变化しているが、  
たま あ あいだ ひようじ こ  
弾を当てている間しばらくは表示が固  
定される。やくわり あか おな  
役割は赤カプセルと同じ。



## ボムカプセル:

が めん ない てき いつ そう てき う  
画面内の敵を一掃し、また敵の撃つ  
たま しyouめつ いつ ばつ つ い か  
た弾を消滅させる、ボムが一発追加さ  
れる。

※ウェポンカプセル(緑)だけは  
は かい が めん ない てき いつ  
破壊でき、画面内の敵を一  
そう  
掃するエネミーレイサー  
しゃん よこ へん しん  
(写真・横)に変身します。



# SUPER ALFISTE

## 【残機の追加について】

ゲーム中はスコア(得点)が5万、20万、50万点を超えた時、また、それ以後は50万点ごとに残機が1機ずつ追加されます。

## 【コンティニュー】

ゲームオーバーになってもCONTINUEを選択すれば、何回でも続き(コンティニュー)ができます。ゲームオーバー画面で「POINT CONTINUE」(やられた場所の少し前から再開)か、「AREA CONTINUE」(そのエリアの最初から再開)のどちらかを選んでスタートボタンを押してください。

# ゲームの始め方

スーパーファミコン本体にゲームカートリッジを正しく  
セットして電源を入れると、オープニングデモが始まり  
ます。スタートボタンを押すと写真のようなモード選択  
画面になります。

十字キーかセレクトボタンで選択、スタートボタンで決  
定します。

通常ゲームのハイスコア

ショートゲームのハイスコア



● **GAME START** ..... ゲームを始めます。

● **SHORT GAME** .....

アレスタワールドが気軽に体験できます。ダイジェス  
ト的なステージ構成ですから、気分転換やスコア競  
争などでお楽しみ下さい。

● **OPTION** .....

ゲームの難易度設定やサウンドテストなど、様々な  
機能があります(→P8参照)。

# オプションモードについて

モード<sup>せんたく</sup>選択画面で「OPTION」を選択すると写真のよ<sup>しやしん</sup>うな画面に切り替わり、オプションモードに入ります。



●EXIT .....タイトル画面<sup>がめん もど</sup>に戻ります。

●GAME MODE.....

ゲーム全体の難易度を十字キーの左右で選択しま<sup>ぜんたい なんい ど じゆうじ きゆう せんたく</sup>す。初期設定は「NORMAL GAME」ですが、<sup>しよき せつてい</sup>「HARD RANK」→「HYPER MODE」の順<sup>じゆん</sup>で敵の動きや攻撃が激しくなっていきます。また、「と<sup>てき うご こうげき はげ</sup>りっきー」では破壊された敵キャラがある特殊な攻撃<sup>はかい てき とくしゆ こうげき</sup>をしかけてきます。「るなていっく」はそのHYPERバ<sup>しなん わぎ</sup>ージョンで、これをクリアするのは至難の業でしょう。

●MUSIC.....ゲーム中のBGMを聴くことができます。

Bボタンで演奏<sup>えんそう ちゆうし</sup>を中止します。

●SOUND.....各種の効果音を鳴らすことができます。

●VOICE.....

ゲーム中のボイス(声)を聞くことができます。

# SUPER AESTE

## ●トリガせってい.....

PAUSE、S-CONT(ショットコントロール)、SHOT、BOMB、SPEEDについてコントロールパッドのボタンの配置を好みに応じて変更できます。

TYPE 1~4の中から十字キーの左右で選んでください。また、各ボタンの配置を自由に設定できる「じゆうせってい」のモードも用意されています。セレクトボタンを押して、モードの表示が「じゆう」になったら、十字キーの上下でボタンを選び、左右で役割設定してください。(SELECT、STARTの機能は変更できません)

## ●PAD TEST .....

コントロールパッドが正常に動作しているかをテストするモードです。コントロールパッド1、2の各ボタンを押すと、ボタンが正常な場合1P、2Pという表示の下に記されている各ボタンの○の中が白に変わります。

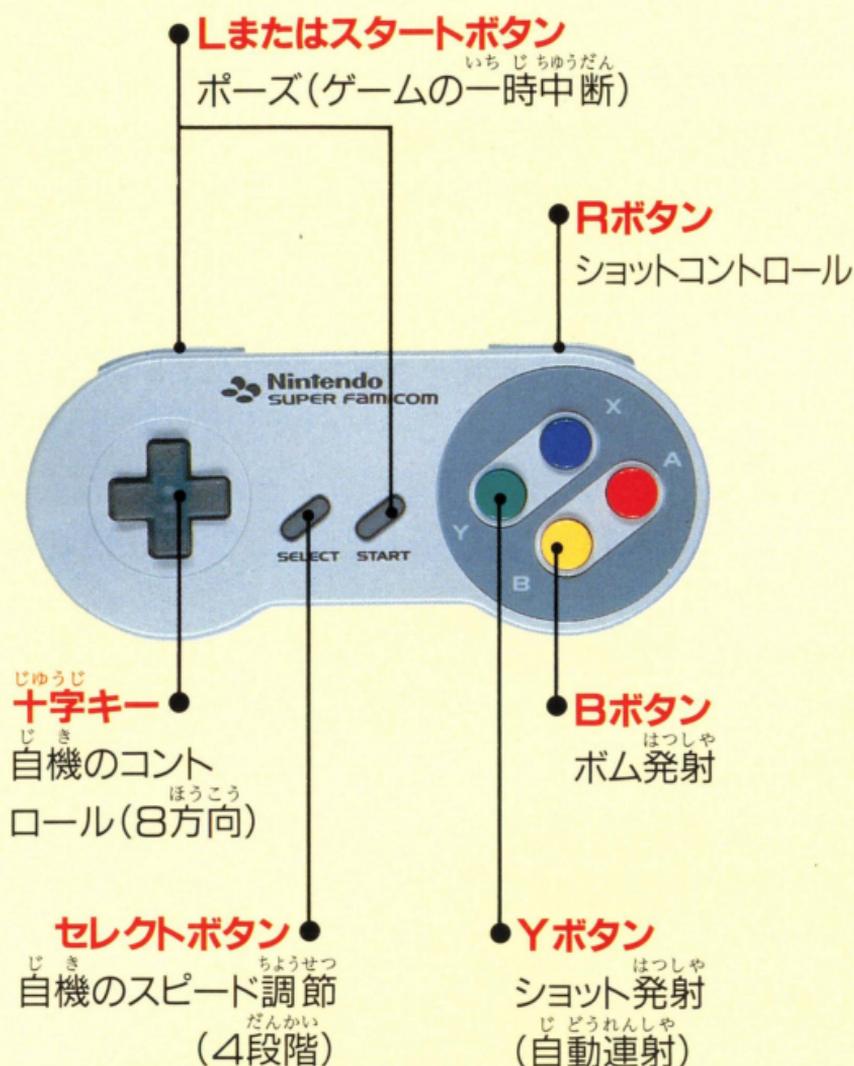
## ●おまけ .....

スーパーファミコンの機能を使って、コントロールパッドの操作でキャラクターを「回転拡大縮小」させることができます。このモードを解除するには、電源を入れ直すか、リセットボタンを押してください。

## ●SOUND .....

サウンド出力をステレオとモノラルに切り替えられます。スーパーファミコンの接続状態に合わせて設定してください。

# つかかた コントロールパッドの使い方



※このボタン配置は初期設定のものですが、オプションモードで変更できます(→P8参照)。  
はいち しよき せつてい へんこう さんしやう

## きのう [ソフトリセット機能]

L・Rとスタートボタンを押し込んだ状態でセレクトボタンを押すとリセットをかけることができます。  
お こ じやうたい

# ゲーム画面の見方



## ①スコア

②スピード表示(点灯数が多いほど高速)

③装備中の武器(ウェポンNo、略称)

& レベル(LV)表示

④残機数(表示されているスーパーアレスタが  
金色の時は、プレイヤーアウトになっても、  
その場面から再スタートできます。)

⑤ボム残弾数

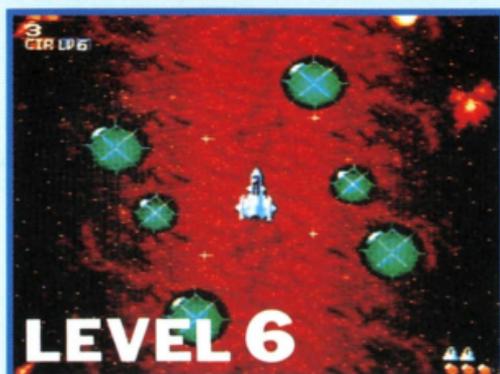
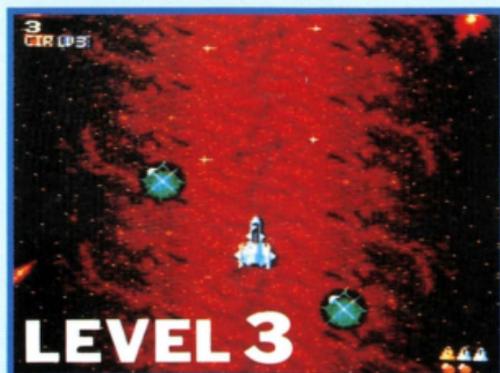
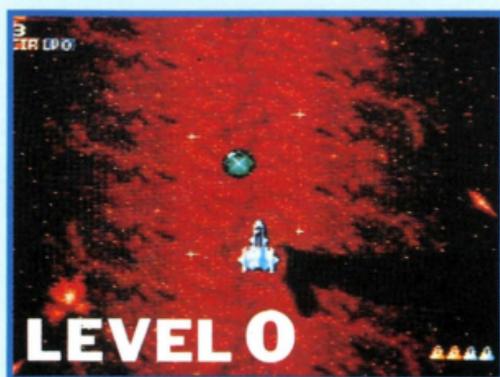
⑥スーパーアレスタ(自機)

# レベルアップについて

## ■ 戦いの基本レベルアップだ

スーパーアレスタの装備できる武器は8種類。それらスーパーウェポンは、レベルが上がることでさらに威力を増していきます。レベルアップすると、発射される弾が大きくなる、同時発射弾数が増える等、その効果はさまざまですが、高いレベルを維持できれば戦いが有利になることは確かです。

また、レベル2以上ならダメージを受けてもプレイヤーアウトにはなりませんから、特にゲームスタート直後はレベルアップに専念するのが一番でしょう。



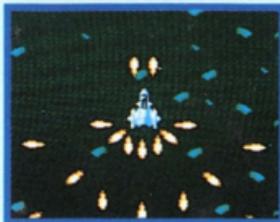
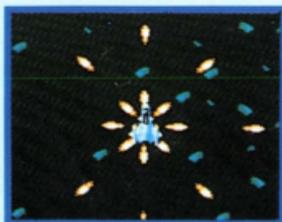
# ショットコントロールシステム

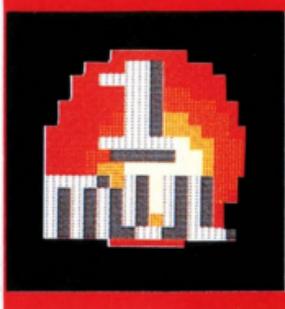
## ■Rボタンで多彩な攻撃パターンが実現する

スーパーアレスタには豊富な武器の他に強力なサポートシステムが装備されています。1つの武器でも様々な使い方ができる——それがショットコントロールシステムです。このシステムによってバリエーションに富んだ攻撃が可能となり、Rボタンの使い方さえマスターすればまさに戦力倍増。スーパーアレスタの心強い味方になってくれるはずです。

ショットコントロールシステムはRボタンを押すと作動しますが、その効果はスーパーアレスタの装備する武器によって異なります(写真はマルチショットを装備した場合で、弾の発射方向の切り替えに使用しています)。

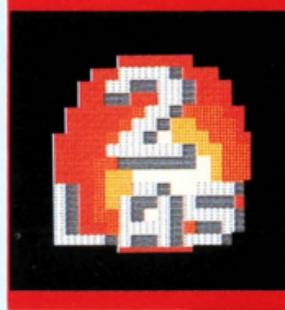
また、オールレンジショットのようにRボタンを押している間だけシステムが作動するタイプもあり、各武器ごとにその使い方を覚える必要があります(→P14~17参照)。このシステムが勝負のカギを握っています。武器の選択とあわせた効果的な戦略を考えましょう。





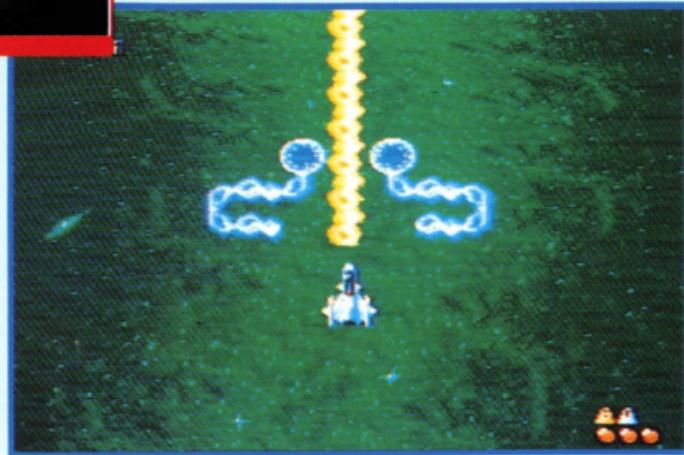
## マルチショット(MUL)

ノーマル弾を多方向に放つ基本的なショット。Rボタンでその発射方向を6種類に切り替えられる。



## レーザー(LAS)

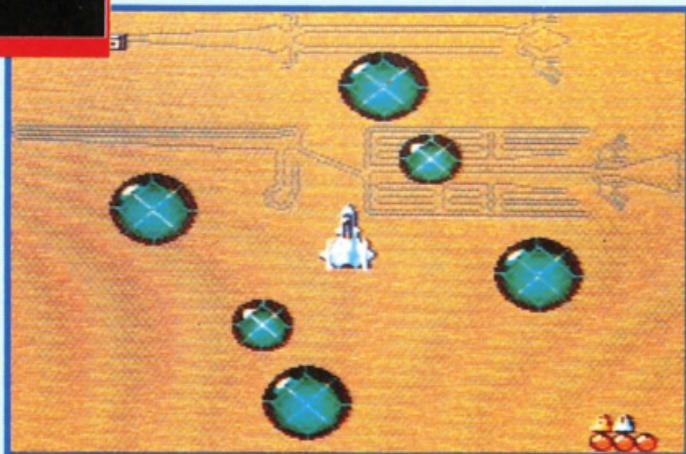
敵を貫通する強力なレーザー光線。Rボタンで敵を自動追尾するホーミングタイプに切り替えられる。





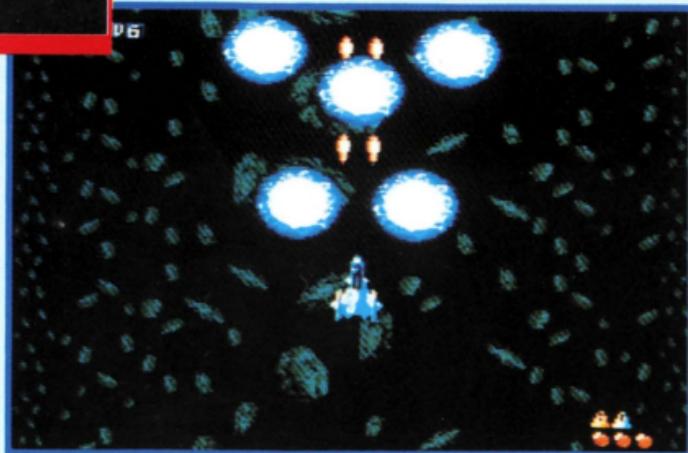
## サークル(CIR)

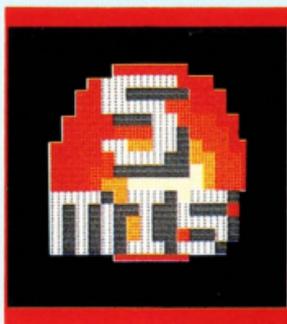
スーパーアレスタの周囲を回<sup>しゅうい</sup>転<sup>かいてん</sup>す  
る防<sup>ぼうぎ</sup>御<sup>よ</sup>用<sup>よう</sup>球<sup>きゅう</sup>体<sup>たい</sup>。Rボタンを押<sup>お</sup>して  
い<sup>あいだ</sup>る<sup>かいてん</sup>間<sup>ていし</sup>は、その回<sup>かいてん</sup>転<sup>ていし</sup>が停<sup>ていし</sup>止<sup>し</sup>する。



## オールレンジショット(ALL)

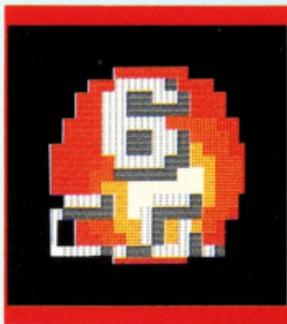
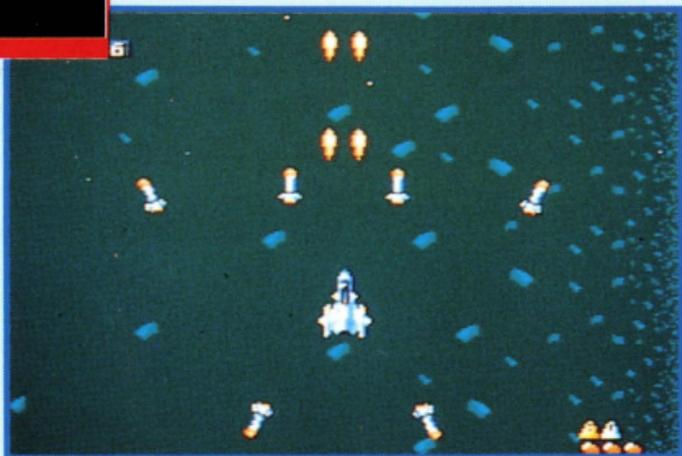
十<sup>じゅうじ</sup>字<sup>お</sup>キーを押<sup>ほうこう</sup>して<sup>はつしや</sup>い<sup>お</sup>る<sup>お</sup>方<sup>お</sup>向<sup>お</sup>に発<sup>お</sup>射<sup>お</sup>  
す<sup>あいだ</sup>シ<sup>はつしやほうこう</sup>ョ<sup>こてい</sup>ツ<sup>こてい</sup>ト。Rボタンを押<sup>お</sup>して  
い<sup>あいだ</sup>る<sup>はつしやほうこう</sup>間<sup>こてい</sup>は、その発<sup>お</sup>射<sup>お</sup>方<sup>お</sup>向<sup>お</sup>が固<sup>お</sup>定<sup>お</sup>さ<sup>お</sup>れ<sup>お</sup>る。





## ミサイル(MIS)

てき じ どうつ い び  
敵を自動追尾するホーミングミサ  
イル。Rボタンで発射後直進するノ  
ーマルミサイルに切り替えられる。



## チャージガン(C.G.)

エネルギーをためて発射するビー  
ム。は つ し や  
Rボタンでノーマルチャージと  
クイックチャージとが選択できる。

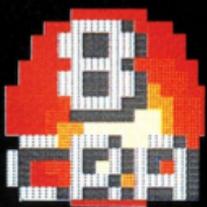


# SUPER ALESTE



## スプライト (SPR)

スーパーアレスタをサポートする支援攻撃機。Rボタンを押すと自機との位置関係が固定される。



## クラッカー (CRA)

着弾と同時に小型ミサイルをバラまく球状弾。Rボタンを押すと発射後左右へのコントロールが可能。



## AREA 1



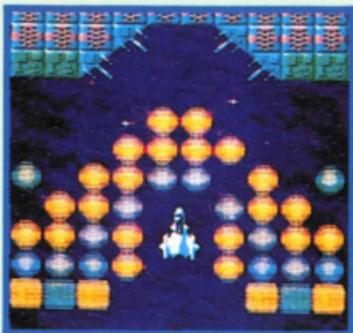
エリア1は中南米のジャングル  
じようくろ など きよだいきゆうたい は  
上空。謎の巨大球体が張りめぐ  
らせた迎撃システムと不気味な  
げいげき ぶきみ  
地上絵がスーパーアレスタを待  
ち構えている。ボス・ゾルボーを  
かま  
たお うちゆう たびだ  
倒し、宇宙へと旅立つのだ!

## AREA 2



ぶたい うちゆう うつ  
舞台を宇宙に移したエリア2。  
せま きよだい てきうちゆうようさい  
迫りくる巨大な敵宇宙要塞・ロ  
げきは ていど こうげき  
ノを撃破せよ/この程度の攻撃  
にひるんでいては話にならな  
はなし  
い。惑星解放のための戦いはま  
わくせいかいほう たたか  
だ始まったばかりなのだ。

## AREA 3



エリア3にてスーパーアレスタ  
てきほきゆう きち きゆうしゆう  
は敵補給基地を急襲する。ここ  
ぼうえい ひかくてき てうす  
の防衛システムは比較的手薄  
こがた しんちよう  
でボスも小型タイプだ/慎重に  
すす  
進めばこのエリアで体勢を立て  
たいせい た  
なお  
直すことができるはず!

# SUPER ALESTE

## AREA 4



エリア4は陽炎<sup>ようえん</sup>ゆらめく火炎<sup>かえん</sup>宇宙<sup>うちゅう</sup>。  
宙<sup>ちゅう</sup>。増強<sup>ぞうきやう</sup>された敵部隊<sup>てきぶたい</sup>と伸縮<sup>しんしゆく</sup>する惑星<sup>わくせい</sup>群<sup>ぐん</sup>がスーパーアレスタを  
おそ襲<sup>おそ</sup>う。ビット<sup>えんかくぞう</sup>（遠隔<sup>きこうげき</sup>操作<sup>さくしや</sup>攻撃<sup>こうげき</sup>システム）を吐<sup>は</sup>き出<sup>だ</sup>す巨大<sup>きよだい</sup>ボス・ジャ  
ネル<sup>たお</sup>を倒<sup>たお</sup>して先<sup>さき</sup>を急<sup>いそ</sup>げ！

## AREA 5



削<sup>けず</sup>り取<sup>と</sup>られた惑星<sup>わくせい</sup>の断面<sup>だんめん</sup>が切<sup>き</sup>  
り立<sup>た</sup>った崖<sup>がけ</sup>とな<sup>せま</sup>って迫<sup>せま</sup>るエリア  
5。眼<sup>がん</sup>下<sup>か</sup>の水面<sup>すいめん</sup>から敵<sup>てき</sup>迎<sup>むか</sup>撃<sup>げき</sup>ロボ  
ットが急<sup>きゆう</sup>発<sup>はつ</sup>進<sup>しん</sup>してくる。長<sup>なが</sup>いア  
ームを持<sup>も</sup>つボス・ナーダークがま  
ち散<sup>ち</sup>ら<sup>が</sup>んせき<sup>せき</sup>岩石<sup>ようちゆうい</sup>には要<sup>よう</sup>注<sup>ちゆう</sup>意<sup>い</sup>だ。

## AREA 6



エリア6は敵<sup>てき</sup>の中<sup>ちゆう</sup>継<sup>けい</sup>基<sup>き</sup>地<sup>ち</sup>だ。し  
かし、ここの主<sup>し</sup>力<sup>りよく</sup>部<sup>ぶ</sup>隊<sup>たい</sup>は装<sup>そう</sup>備<sup>び</sup>  
が貧<sup>ひん</sup>弱<sup>じやく</sup>な上<sup>うへ</sup>、配<sup>はい</sup>備<sup>び</sup>さ<sup>さ</sup>れてい<sup>い</sup>る兵<sup>へい</sup>  
力<sup>りよく</sup>もわ<sup>わ</sup>ずか<sup>か</sup>である。ボス<sup>こ</sup>も小<sup>こ</sup>型<sup>がた</sup>  
タイプ<sup>たいぷ</sup>なので、この際<sup>さい</sup>徹<sup>てつ</sup>底<sup>てい</sup>的<sup>てき</sup>に  
たたき潰<sup>つぶ</sup>してしま<sup>しま</sup>え。

# SUPER ALESTIE

## AREA 7



エリア5で削り取られた岩石群(アステロイド)が飛散するエリア7。レーザー砲台やミサイルポッドと共に、岩の破片もやっかいな敵となる。重装備のボス・ルバーは手強いぞ。

## AREA 8



超巨大戦艦が待ち受けるエリア8。剥がれた戦艦の外壁は思わぬ障害物となってスーパーアレスタの進路をふさぐので攻撃には工夫が必要。ボスは回転多めんたい面体、キャリア・ノントだ。

## AREA 9



エリア9は宇宙における最後の戦いとなる。この補給基地を解放すれば再び地球へ帰ることができるのだ。ボスが小型タイプとはいえ、油断は禁物。気合を入れ直して突破せよ。

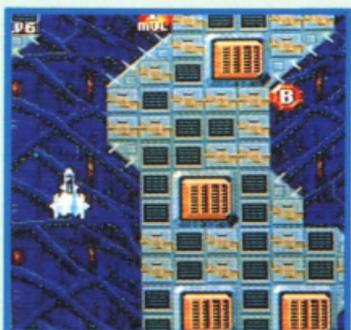
# SUPER ALESTE

## AREA 10



ようやく地球ちきゅう もどに戻ったエリア10。  
だが、スーパーアレスタでむかを出迎  
えたのは緑を失ったジャングル  
と強化された迷路状の敵防衛  
システムであった。そしてエリア  
エンドには再びゾルボーがふたた！

## AREA 11



エリア11にてスーパーアレスタ  
は謎の巨大球体内部への突入  
し、機械きかいとも生物せいぶつともつかない  
空間を高速で飛行する。ボスと  
の対決はないが、シビアな展開たいけつ てんかい  
は一瞬のミスも許さない。  
いっしゆん ゆる

## AREA 12



ついに最終決戦さいしゅうけつせんのエリア12。球  
体内部に飛び込んだスーパー  
アレスタは、球体の中心部に潜  
む最強最悪の敵ききょうさいあく てき そうぐうについに遭遇  
する。地球に平和を取り戻すこ  
とはできるのか？  
ちきゅう へいわ と もど

# ゲームクリアめざして

「スーパーアレスタ」のバトルエリア全12面は、難関の連続です。ゲームクリアをめざして、ここではポイントとなるエリアについて、攻略のアドバイスをいくつか記してみたいと思います。

まずはエリア4。ここは前半のヤマ場ともいえる難関になるはず。敵機の残す炎と伸縮する惑星、さらにミサイルや火炎放射器による波状攻撃と息つく暇ありません。そこで役に立つのがサークルです。ある程度までレベルが上がっていれば、炎に取り囲まれて身動きがとれなくなることもないでしょう。慣れてくればサークルの回転を停止させて攻勢に転じることも可能になります。もっとバリバリ攻撃したい、という人にはオールレンジショットがおすすめです。威力がある上連射がきくので、敵に囲まれたら発射方向を変えて脱出、硬い敵には発射方向を固定して集中攻撃、と多彩な使い方で敵を蹴散らすことができます。Rボタンを押すタイミングを覚えましょう。

## ワンポイントチェック ①

通常プレイヤーアウトになると一定距離を戻された地点からの再スタートとなりますが、エネミーレイザーを取ると、取った回数分だけ、やられたその場で復活(再スタート)することができます。その場復活は、ゲームをスタートさせるとき一回できるようになっています。

# SUPER ALESTE

つづ ちゆうばん ば  
続いては中盤のヤマ場、エリア8。プレイヤーはここで  
かなり苦しめられることになるでしょう。なにしろ戦艦の  
がいへき くる う は つぎつぎ と  
外壁はダメージを受けると剥がれ、それが次々と飛ん  
でくる訳ですから——。下手な攻撃はかえって自殺行為  
になってしまうのです。かといって攻撃の手を緩めれば  
たちまち敵の餌食になってしまい、そうすることもでき  
ません。ここでのポイントはズバリ、先制攻撃あるのみ  
です。スプライトを突っ込ませる、ホーミング系のシヨツ  
はんのう ところ さいしよ ねら いろいろ くふう  
トが反応する所を最初に狙う、など色々と工夫してみま  
しょう。危ないと思ったら迷わずボムを使うことも大切  
あぶ おも まよ つか たいせつ  
です。いくらボムを節約しても、シヨツがレベルダウン  
せつやく  
してしまっは苦しくなる一方だからです。  
くろ いつぼう

3・6・9エリアは、ボーナス面的エリアです。できるだけ  
めんてき  
敵基地を破壊し、所どころに隠されているアイテム  
てき きち はかい ところ かく  
を発見しましょう。アレスタ機の体勢を整える絶好のチ  
はつけん き たいせい ととの ぜつこう  
ャンスの場です。  
ば

## ワンポイントチェック ②

はかい か のう かげ かく  
破壊可能なブロックの陰などにアイテムが隠され  
ていることがあります。画面の隅などに何げなく置  
がめん すみ なに お  
かれたブロックの山などが特にあやしいですね。余  
やま とく よ  
裕があればどンドンブロックなどを破壊してみまし  
ゆう  
ょう。また、マニュアルには載っていない秘密(?!?)  
の アイテムもどこかにひそんでいます。  
はかい ひみつ

# SUPER ALESTIA

最後は後半のエリア11について。ここに登場する敵はそれほど強力ではありませんが、とにかくスクロールが速い、の一言です。自機・スーパーアレスタのスピードをうまく調節しないと、たちまち進路をふさがれてしまうだけでなく、最悪の場合そのまま画面下へスクロールアウトして残機を一つ失ってしまいます。事前に[OPTION]モードの「トリガせってい」で、スピード調節がしやすいように設定しておきましょう。また、このエリアには魅力的なアイテムの数々が散らばっていますが、それにはあまり構わず、無事に突破することを第一に考えましょう。最終ステージを目前にして、少しでも体勢を整えたいところですが焦ってはいけません。むしろエリア10を高レベルのままクリアできるよう、専念すべきです。がんばってください!

それでは健闘を祈ります。大丈夫、あなたならきっとクリアできるはずです。

## ワンポイントチェック ③

シューティングが苦手な人はまず[SHORT GAME]モードにチャレンジすることをお勧めします。アレスタワールドを象徴するバラエティー豊かなエリア構成ですから、各ウェポンやショットコントロールシステムの使い分けを練習するにはもってこいです。

## 【<sup>ちゅうい</sup>ご注意】

- ①このソフトウェアは、東宝株式会社の著作物です。その一部または全部を、東宝株式会社の許諾なく、複写・複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律(著作権法など)で禁止されています。
- ②ゲーム内容などに関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご承知願います。
- ③製品には万全を期しておりますが、万一東宝株式会社の責任による不都合が生じましたら、お手数ですが「東宝株式会社 映像事業部 ゲームソフト係」までご連絡ください。

発売元：**東宝株式会社 映像事業部**

〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

SUPER ALESTE ©1992 TOHO CO.,LTD./COMPILE

©1992 TOHO CO.,LTD. MADE IN JAPAN

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。

**スーパーファミコン**®は任天堂の商標です。

SUPER ALESTE © 1992 TOHO CO., LTD./COMPILE  
© 1992 TOHO CO., LTD.