

SHVC-AT

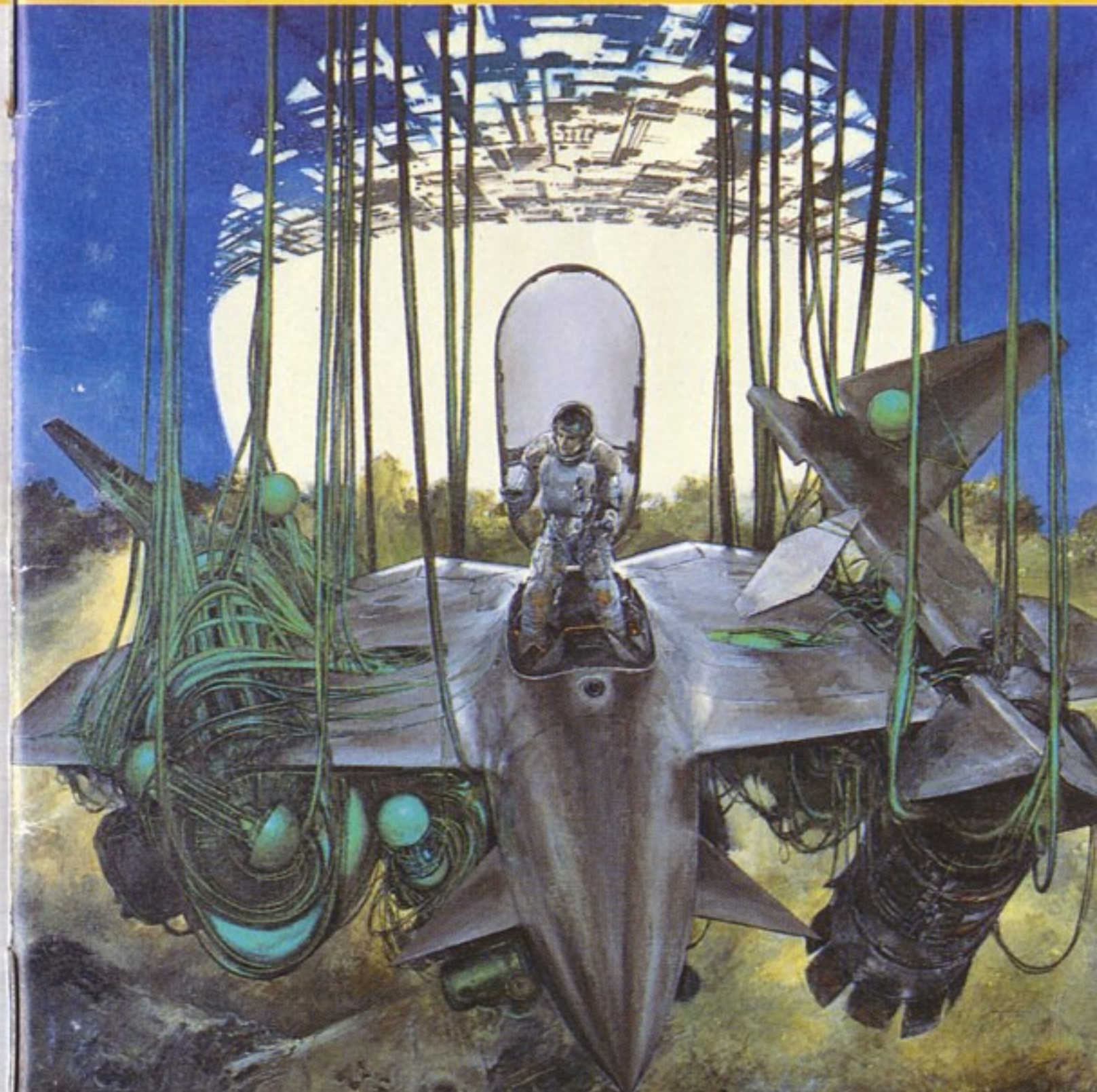
スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

SUPER **ALESTE**

スーパーアレスタ



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。

取扱説明書

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

videogameden

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。



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

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

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圧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、一体どのような戦い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。

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)。残機がゼロの状態でプレイヤーアウトになるとゲームオーバーです。なお障害物等を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。



グリーンカプセル:

取れば即、現在装備している武器が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:

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く出現する。



ウェポンカプセル(赤あか):

表示No.の武器に装備が変更される。また、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。



ウェポンカプセル(緑みどり):

表示No.(武器)が常に変化しているが、弾を当てている間しばらくは表示が固定される。役割は赤カプセルと同じ。



ボムカプセル:

画面内の敵を一掃し、また敵の撃った弾を消滅させる、ボムが一発追加される。

※ウェポンカプセル(緑)だけは破壊でき、画面内の敵を一掃するエネミーレイザー(写真・横)に変身します。



【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。

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)。

モード選択画面で「OPTION」を選択すると写真のよう
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
す。初期設定は「NORMAL GAME」ですが、
「HARD RANK」→「HYPER MODE」の順
で敵の動きや攻撃が激しくなっていきます。また、「と
りっきー」では破壊された敵キャラがある特殊な攻撃
をしかけてきます。「るなていっく」はそのHYPERバ
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。

●トリガセッてい.....

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
「じゅうせッてい」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「じゅう」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Oの中が白に変わ
ります。

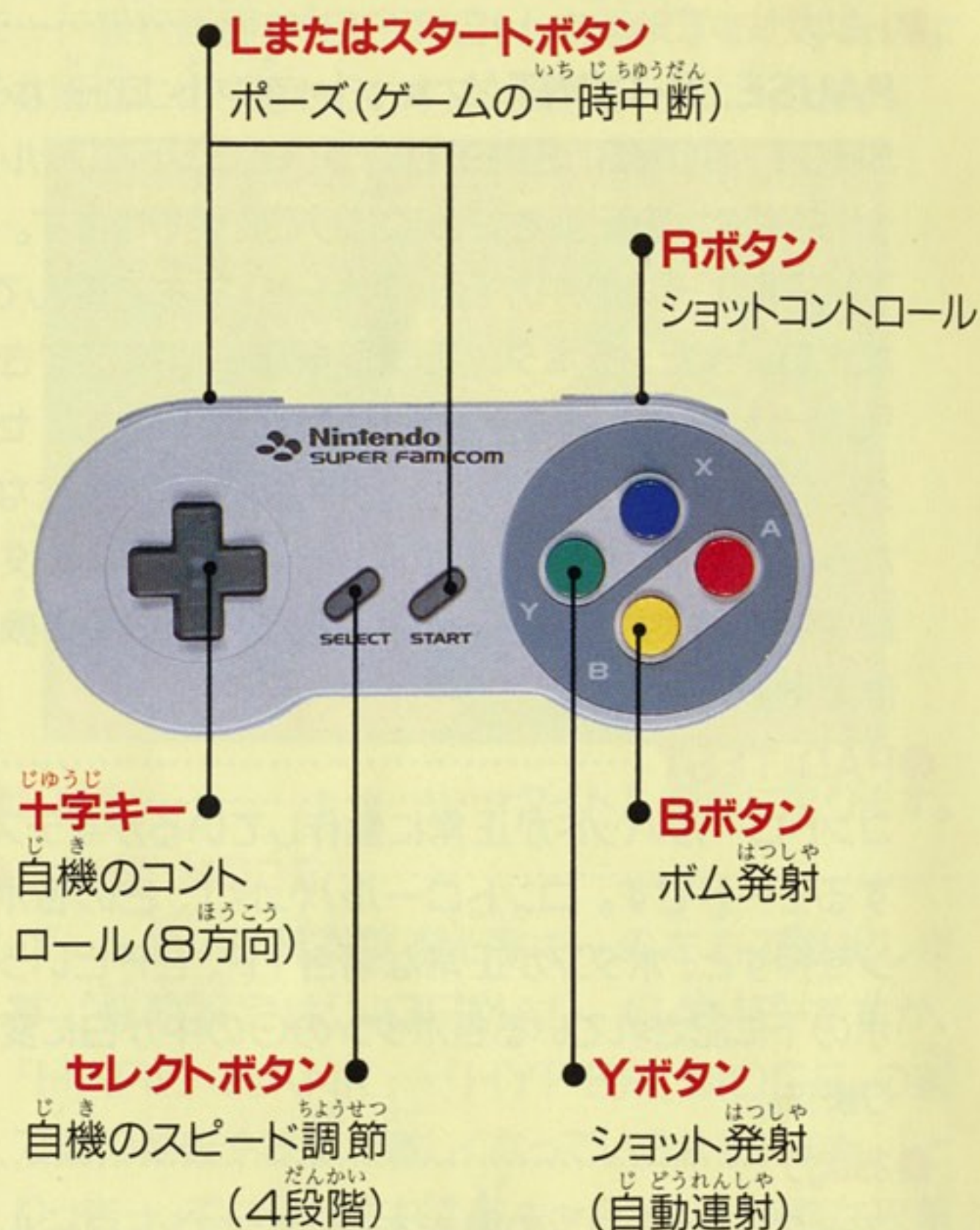
●おまけ

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

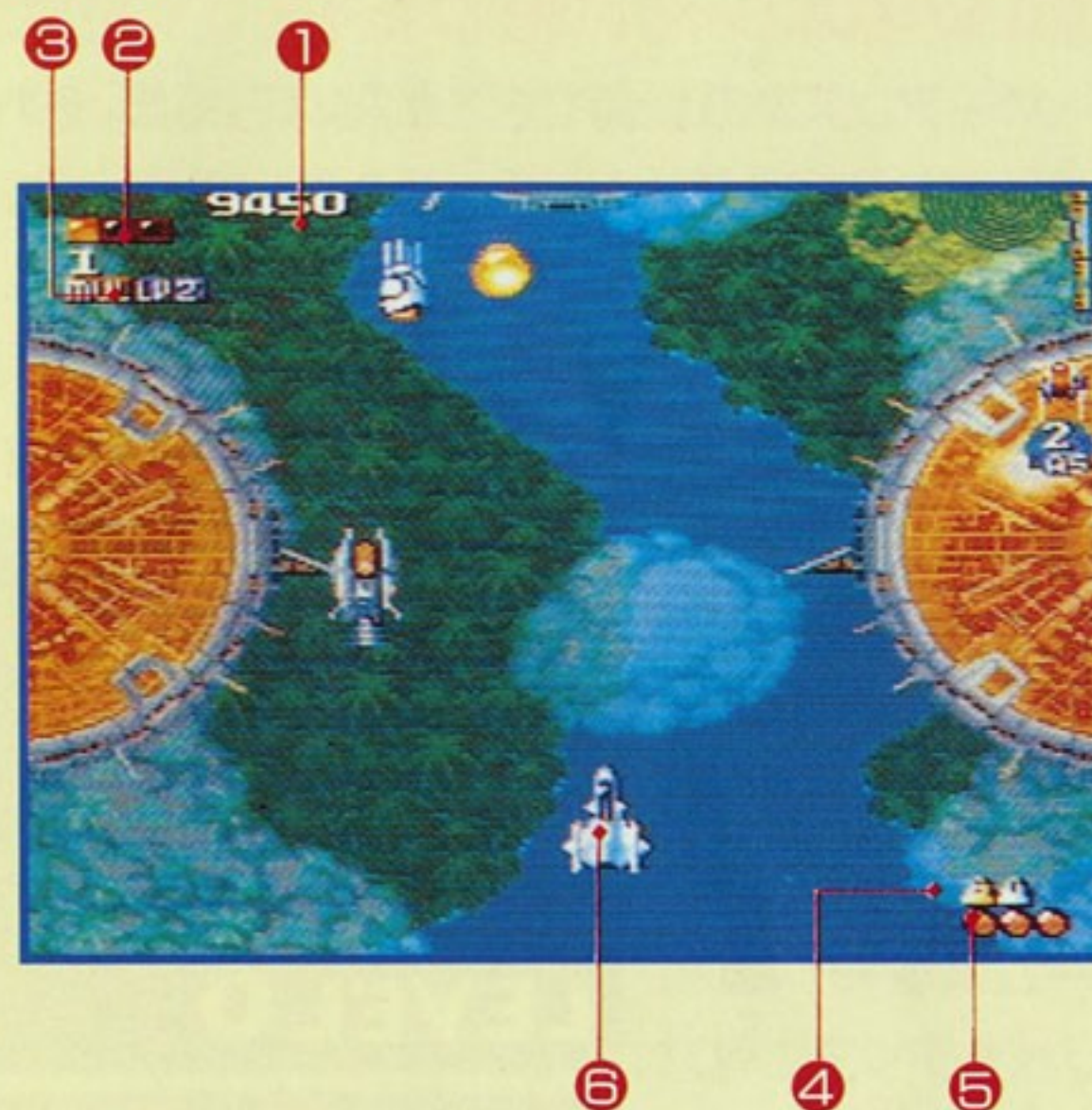


※このボタン配置は初期設定のものです、オプションモードで変更できます(→P8参照)。
はいち しよき せつてい へんこう さんしやう

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 お

がめん みかた ゲーム画面の見方

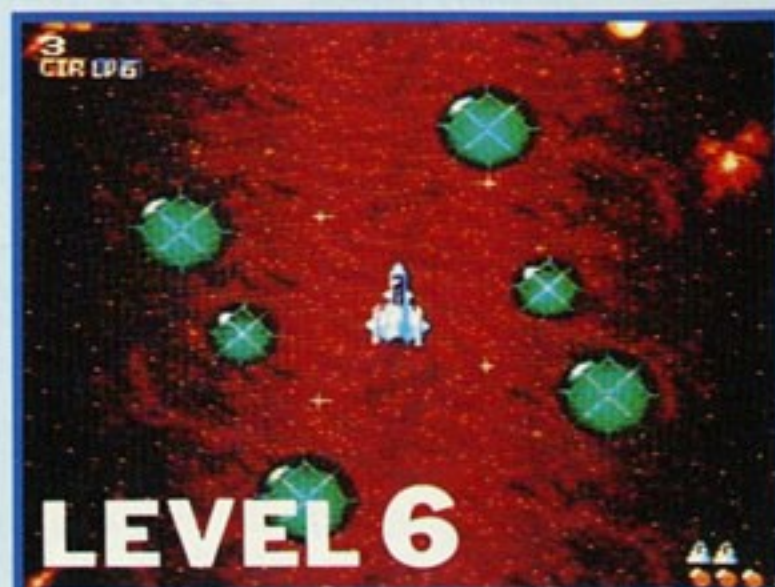


- ①スコア
- ②スピード表示(点灯数が多いほど高速)
ひやうじ てんとうすう おお こうそく
- ③装備中の武器(ウェポンNo、略称)
④レベル(LV)表示
そう びちゆう ぶ き ひやうじ
- ④残機数(表示されているスーパーアレスタが金色の時は、プレイヤーアウトになっても、その場面から再スタートできます。)
ざん き すう ひやうじ きんいろ とき
- ⑤ボム残弾数
ざんだんすう
- ⑥スーパーアレスタ(自機)
じ き

■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、その効果は様々ですが、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。

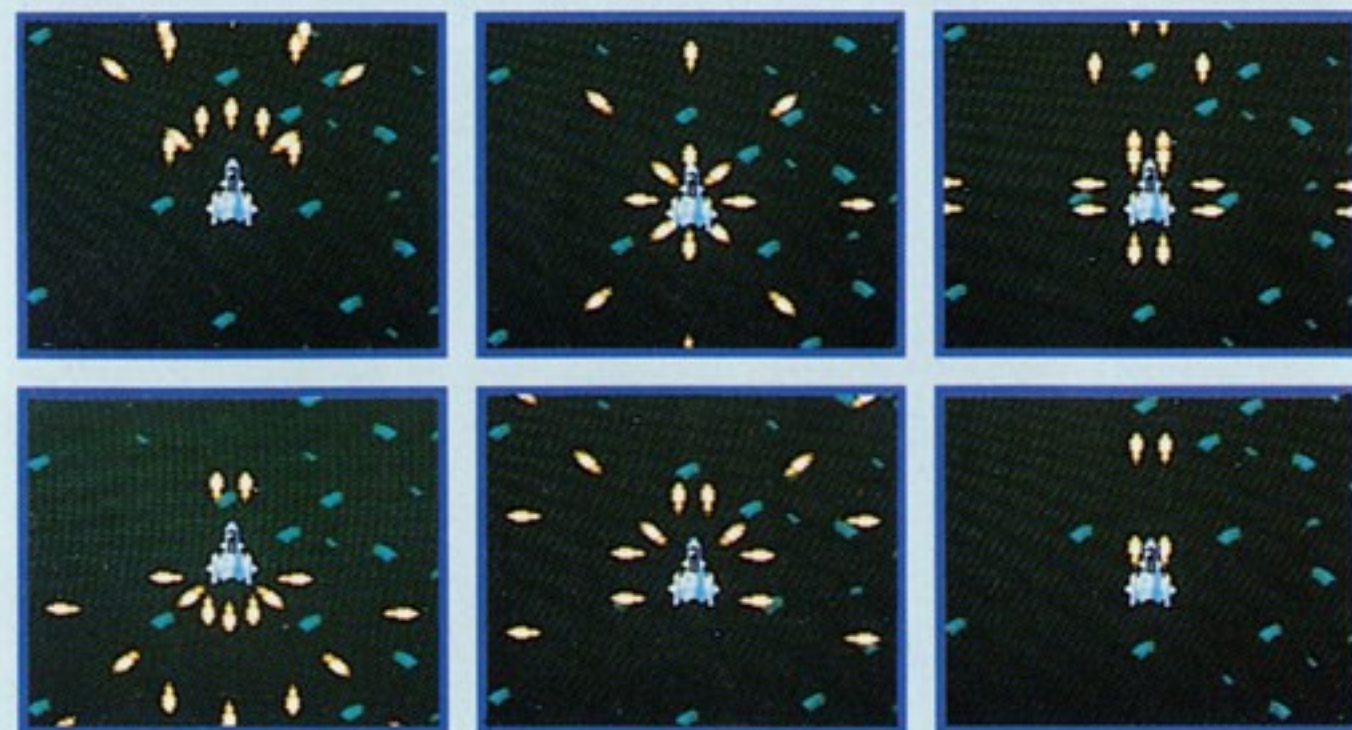


■Rボタンで多彩な攻撃パターンが実現する

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。



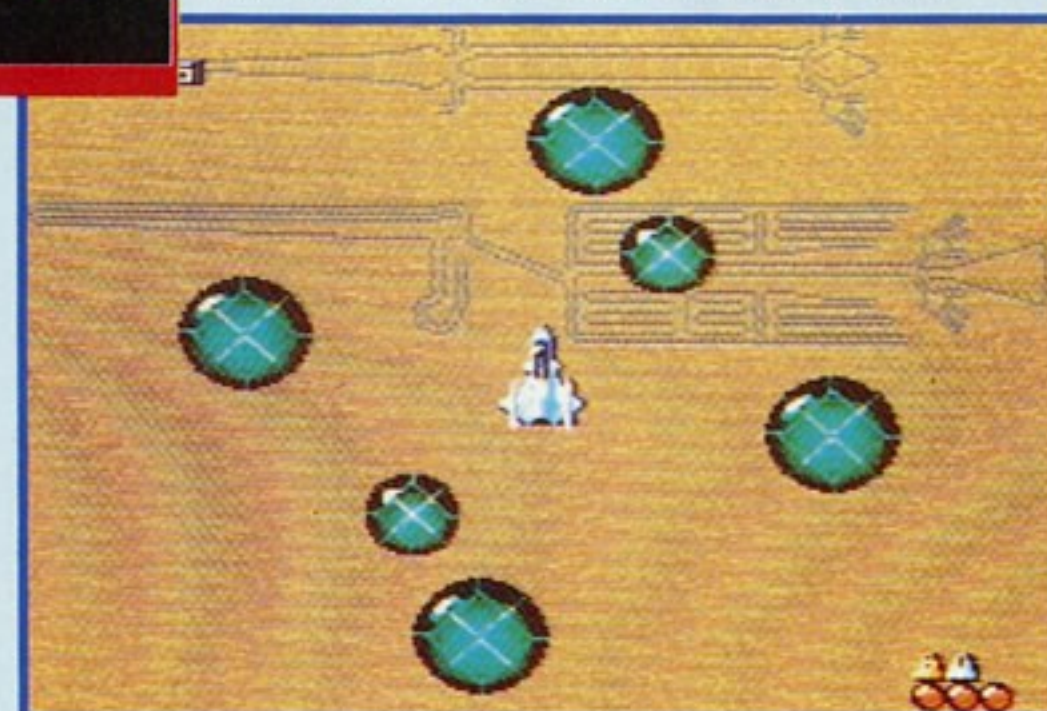
レーザー(LAS)

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転する防御用球体。Rボタンを押している間は、その回転が停止する。



オールレンジショット(ALL)

十字キーを押している方向に発射するショット。Rボタンを押している間は、その発射方向が固定される。



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.)

はつしや
エネルギーをためて発射するビー
ム。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。



スプライト(SCR)

し
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)

ちやくだん どう じ こ がた
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



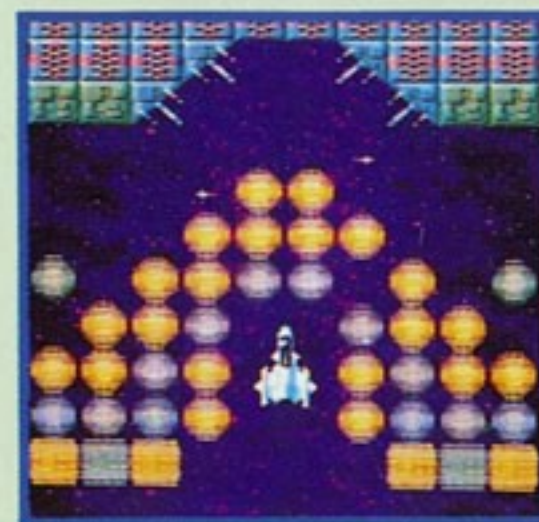
エリア1は中南米のジャングル
上空。謎の巨大球体が張りめぐ
らせた迎撃システムと不気味な
地上絵がスーパーアレスタを待
ち構えている。ボス・ゾルボーを
倒し、宇宙へと旅立つのだ!

AREA 2



舞台を宇宙に移したエリア2。
迫りくる巨大な敵宇宙要塞・口
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い。
惑星解放のための戦いはまだ
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
は敵補給基地を急襲する。ここ
の防衛システムは比較的手薄
でボスも小型タイプだ!慎重に
進めばこのエリアで体勢を立て
直すことができるはず!

AREA 4



エリア4は陽炎ゆらめく火炎宇
宙。増強された敵部隊と伸縮す
る惑星群がスーパーアレスタを
襲う。ビット(遠隔操作攻撃シ
ステム)を吐き出す巨大ボス・ジャ
ネルを倒して先を急げ!

AREA 5



削り取られた惑星の断面が切
り立った崖となって迫るエリア
5。眼下の水面から敵迎撃ロボ
ットが急発進してくる。長いア
ームを持つボス・ナーダークがま
き散らす岩石には要注意だ。

AREA 6



エリア6は敵の中継基地だ。し
かし、この主力部隊は装備が
貧弱な上、配備されている兵
力もわずかである。ボスも小型
タイプなので、この際徹底的に
たたき潰してしまえ。

AREA 7



エリア7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。気合いを入れ直して突破せよ。

AREA 10



ようやく地球に戻ったエリア10。だが、スーパーアレスタ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！

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、機械とも生物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、シビアな展開は一瞬のミスも許さない。

AREA 12



ついに最終決戦のエリア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？

「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もありません。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、エネミーレイサーを取ると、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。

続いては中盤のヤマ場、エリア8。プレイヤーはここはかなり苦しまされることになるでしょう。なにしろ戦艦の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、ホーミング系のショッ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よう。危ないと思ったら迷わずボムを使うことも大切です。いくらボムを節約しても、ショットがレベルダウンしてしまっただけでは苦しくなる一方だからです。

3・6・9エリアは、ボーナス面的エリアです。できるだけ敵基地を破壊し、所どころに隠されているアイテムを発見しましょう。アレスタ機の体勢を整える絶好のチャンスです。

ワンポイントチェック ②

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かれたブロックの山などが特にあやしいですね。余裕があればどんどんブロックなどを破壊してみましよう。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。