

# ADOLANEX

## ユーザーズマニュアル



## も く じ

パッケージ内容	2
使用上の注意とお願い	2
USERディスクの作り方	3
立ち上げ方法	3
SAVEとLOAD	3
ストーリー	5
MAIN MENUについて	6
画面説明	7
ゲームの進め方	7
操作方法	8
ワイヤーモジュールシステムについて	9
アイテム説明	10
武器説明	11
ユーザーサポート	14
AQUALES STAFF	14
最後に	14

このたびは「AQUAL ES」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。  
ゲームを始める前にこの説明書をお読みいただき正しい使用方法でお楽しみください。

## パッケージ内容

「AQUAL ES」は『EXACT PERFECT COLLECTION for X68000Z』パッケージ内に下記のものが入っています。

★SD カード .....	1 枚
★スタートガイド.....	1 冊

## 使用上の注意とお願い

SD カードの取扱には十分注意し、下記のことを守って楽しくプレイされるようお願いします。

- ゲーム中は SD カードを抜かないでください。
- SD カードの端子部分に直接触れないようにしてください。また、使用後はケースに入れて保管してください。
- X68000Z 本体への挿入方向に注意してください。無理に差し込むと本体の故障、SD カードの破損の原因になります。

# DATA SAVE 用ディスクについて

ゲームの DATA をセーブするための USER DISK は、『EXACT PERFECT COLLECTION for X68000Z』では 本体システム内に自動的に作成されます。

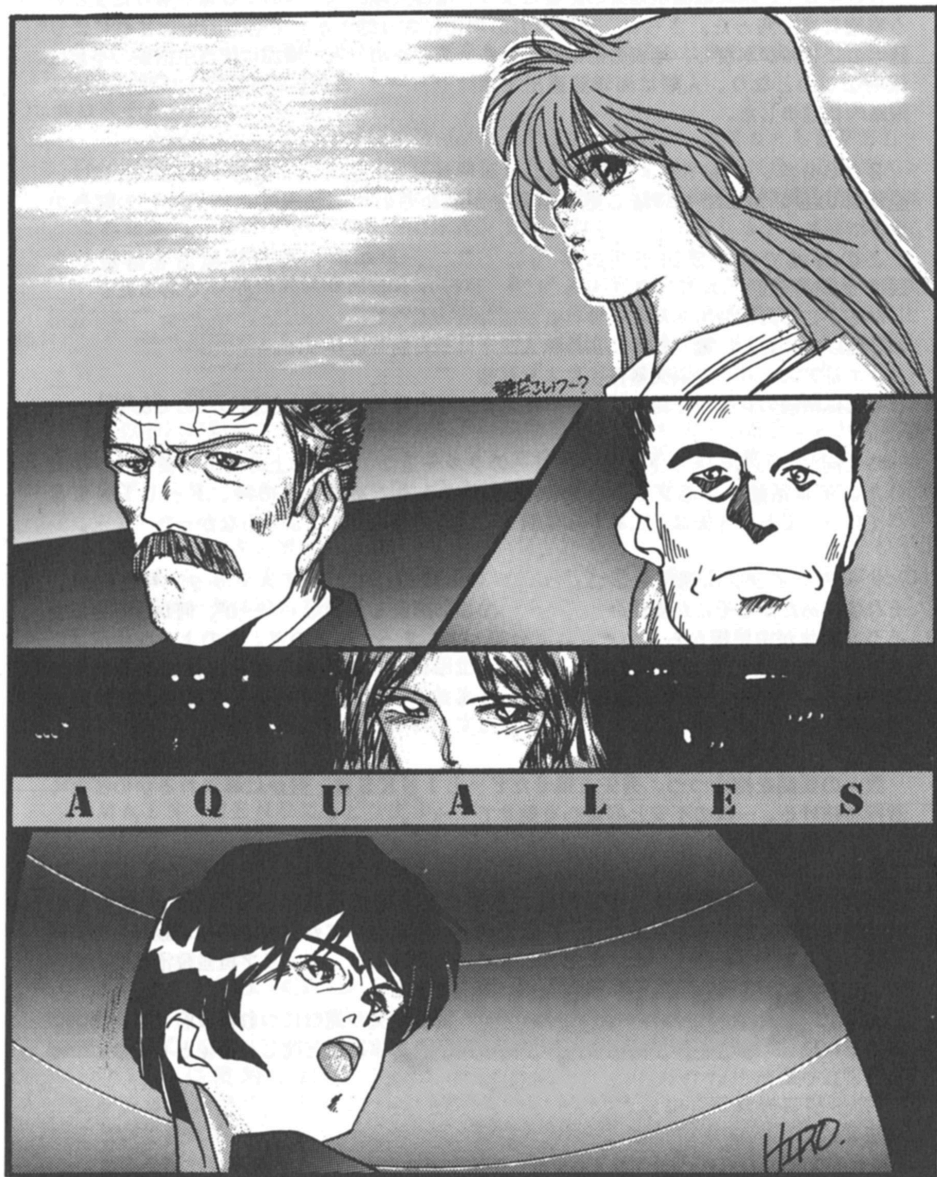
## 立ち上げ方法

1. スタートガイドに沿って、SD カードを本体に挿入し、電源（POWER）を入れ、立ち上げます。
2. ゲームランチャーからゲームを起動すると、タイトルが表示されます。もし何も表示されない場合は、本体とディスプレイの接続および、電源が接続されているかを確認してください。
3. タイトル表示後、オープニングがスタートします。オープニングを飛ばしてゲームを始めたい場合は **OPT1** キーを押しながらゲームを立ち上げてください。

## SAVEとLOAD

このゲームにはSAVE機能が付いています。データはステージクリア後、GAME START時に選んだDATAエリアに自動的にSAVEされます。

LOADはMAIN MANUで [GAME START] を選び、希望するDATAエリアを選択して下さい（詳しくは、MAIN MENUの項目を参照）。





# ストーリー

2042年、地球は温室効果の影響により、南極大陸の永久氷の70%が解けだすという事態にまで陥った。さらに、惑星重力の増加により地下水までもが流出。これにより陸地の23%が水没し、地表の形は一変した。そのため、人口増加に伴う生活圏の不足は深刻なものとなり、人類は海洋圏進出を余技なくされ、海洋の探査および開発技術は飛躍的に進歩した。

2069年、ケルマディック海溝。ニュージーランド北東に位置するこの海溝は、全海洋の82%までも網羅し更なる開発が進められている現在に於いても未開発のままである。

この海域では、原因不明の事故が多発し、半年前にも最新機器を搭載した民間企業調査船「エリ阿斯・リッツ号」が行方不明になったばかりであった。<sup>(注1)</sup> しかも、この海域はエネルギー含有量が他海域に比べて異常なほど高く、磁力障害も通常の3倍以上に達し、電子機器による無人探索は不可能に近かった。

「エリ阿斯・リッツ消失事件」により事態を重くみた「W-ODL」<sup>(注2)</sup> は有人探査船としては最高のレベルを誇る「ミッド・スタンリー号」の出動を決議したのである。

時を同じくして、ミッド・スタンリーのクルー達は、太平洋上の海上工業プラントにいた。テロ活動によるプラント奪取を阻止する為である。この時、F-LINKSパイロットである秀矢は、これから体験する世界の事など知るよしもなかった...

ケルマディック海溝侵入。深度2200m地点にてエリ阿斯リッツ号を発見。それは、あたかもそこが安住の地であるかの様に鎮座していた・・・が、何かが不自然だ。そう、船体が中甲板から二つに折れて分離してしまっているのだ。このような状況は、外部から何らかの手段で、それも船を真っ二つにする程の力でなければ起こるはずがなかった。「一体、何が起こったっていうんだ!」秀矢はF-LINKSの操縦席でつぶやいた。

数々の疑問を抱きつつ、秀矢を乗せたF-LINKSは、何かに導かれるかのごとく潜行を続ける。一抹の不安と好奇心を乗せて・・・。

(注1)

この時代、海洋開発は工業商業、政治などと密接に関係しており、各政府間の開発競争が盛んであった。それは、民間企業レベルにおいても同様であり、政府との共同開発も盛んに行なわれていた。また、ここでいう政府とは、各エリア担当政治機関の総称で、その海洋エリアでの最高決定権を持つ機関である。

海洋上には国境という概念は存在しないが、海洋開発が進むにつれ各政府は担当海域に対する利権を主張するようになり、海洋開発技術は軍事機密と同じく極秘として扱われるようになった。

(注2)

WorldOceanDevelopmentLeague：世界海洋開発連盟。

オーストラリアに本部を構え、世界各地に支部を持ち、海洋開発の最先端に位置する技術、スタッフ、設備を備えている機関の名称。主な活動としては未開発海域の先行探査、事故災害時の救助活動などがあげられる。また、民族、国家的イデオロギーを超えた世界中立の立場をとっている。

# MAIN MENUについて

## ★GAME START

新しくゲームを始める場合や、データを LOAD して始めるときこれを選びます。

### ☆DATANo.1~3

データが記録されている所は、最後に SAVE されたステージ No・LEVEL・日付が表示されます。未使用または初期化したデータエリアには <NODATA> と表示されていますので、初めてプレイされる方や、最初からやり直したい方はこれを選んで下さい。ゲーム中の SAVE 動作は、ここで選んだデータエリアに行なわれます。

1つのデータエリアには、今までにクリアしたステージのステータスがそのまま記録されています。1度クリアしたステージは何回でも同じ条件でプレイすることができます。そのときのクリアステータスが以前より良かった場合(アイテム数・経験値等)、プラス値がそれ以降の SAVE データにも加算されていきます。

例えば、現在ステージ 5 までクリアしてあり、ステージ 3 をリプレイしたとします。以前は経験値 100 でクリアし、今回は 110 でクリアしたとすると、その差 10 がステージ 4 ステージ 5 の SAVE データにそれぞれ加算されます。もしクリアステータスが以前より悪い場合は何も記録されません。

### ☆COPY(データの複写)

指定した SAVE データを他のデータエリアに複写します。複写先の SAVE データは消えてしまうので注意して下さい。

### ☆INITIALIZE (データの初期化)

指定した SAVE データを初期化します。初期化が完了すると、SAVENo の右に <NODATA> と表示されます。

### ☆EXIT

MAIN MENU にもどります。

## ★CONTINUE

ゲームオーバーになったステージからスタートしたいときに選びます。起動直後は表示されません。

## ★CONFIGURATION

### ☆MUSIC

ゲームに使用されている曲を聞くことができます。今回は 5 方向ステレオサンプリングシステムを搭載していますので、かつてない音響を楽しむことができます。

### ☆SE

ゲームに使用されている効果音を聞くことができます。

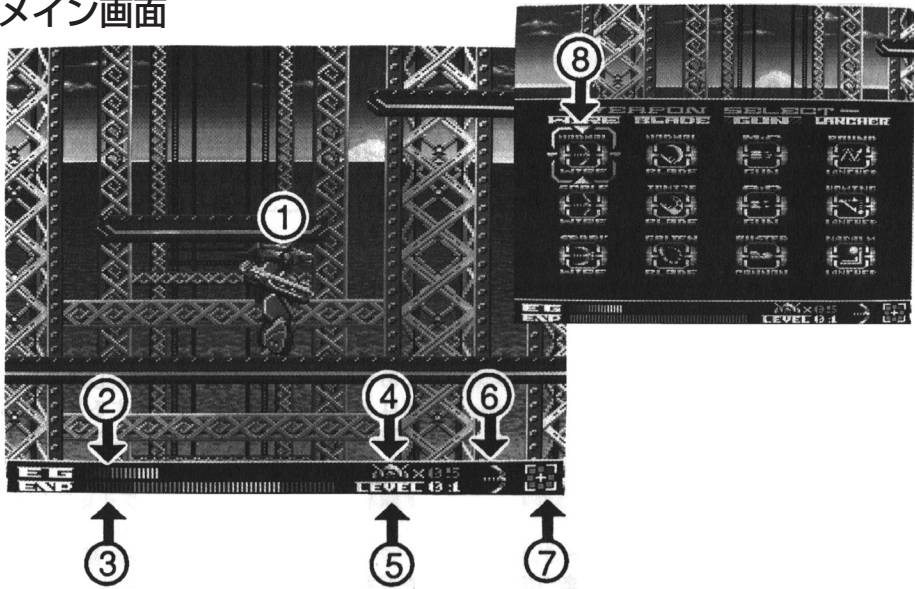
### ☆EXIT

MAIN MENU にもどります。

## 画面説明

### 武器選択画面

### メイン画面



- ①アクションエリア
- ②F-LINKS（自機）エネルギーゲージ
- ③経験値。ゲージが最高になると、レベルが上がりエネルギーゲージのMAX値が増え、耐久力が上がります
- ④残機数
- ⑤LEVEL
- ⑥現在使用している武器を表示します
- ⑦出口の方向を表示します
- ⑧武器選択マーカー

## ゲームの進め方（基本システム）

- ・エネルギーが0になるとF-LINKSは破壊され、持ち機がすべてなくなるとゲームオーバーです。
- ・基本的に1ステージは3エリアから構成され、全部で8ステージあります。敵を倒す事により経験値を獲得し、一定値でレベルアップ。エネルギーゲージのMAXが増えます。
- ・ビジュアルシーンでは、④ボタンか⑥ボタンを押すとメッセージの早送り、④・⑥ボタンを同時に押すとスキップすることができます。



# 操作方法

このゲームは、ジョイスティック及びキーボードの両方でプレイすることができます。  
キーボードは、以下のジョイスティックに対応しています。

ジョイスティック 各レバー操作

Ⓐボタン

Ⓑボタン



※斜め移動は2つのキーを同時に押します

キー	ポーズボタン。ゲームを一時中断・再開します
キー	ゲーム中にディスプレイモードを変更します (15KHz／31KHz)

## ★基本操作

- ◆左右移動 レバーの左右
- ◆下移動 レバー下+Ⓐボタン。現在いる足場から下段へおります。移動出来ない場所もあるので、足場の太さなどで判断してください
- ◆ドアに入る レバー上。主にエリアの出口に入るときに使います
- ◆攻撃 Ⓑボタン。地上・空中・ワイヤー静止状態での攻撃が可能です
- ◆ジャンプ Ⓐボタン (押している時間により高さが変化します)
- ◆ワイヤー射出 ジャンプ中及び落下中にⒶボタン  
(詳しくはワイヤーモジュールの項目を参照)
- ◆武器選択 足場にいるとき、下+Ⓐ+Ⓑで武器選択ウインドウが開きます。ⒶボタンかⒷボタンを押すと抜けることが出来ます

# ワイヤーモジュールシステムについて

ワイヤーは、ジャンプ中や落下中など自機が空中にいるときに A ボタンを押すと射出され、天井や足場にぶつかるまでひっかかります。

上を押しながらだと真上に、それ以外の方向か、どの方向にも入れずに A ボタンを押すと自機が向いている方向の斜め上に射出します。また、斜めに射出したワイヤーがひっかった場合、自機は振り子のようにゆれ続けます。

これを使うことによって、より高くより遠くへ移動することが可能となり、うまく使いこなすことがゲームクリアのポイントとなります。

## ★ワイヤー操作

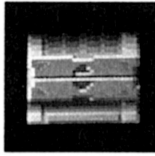
- ◆ワイヤーを縮める      ぶらさがっている状態で、もう一度 A ボタンを押すとワイヤーを巻き取ります
- ◆ワイヤーを切る      ぶらさがっている状態でレバーを下に入れるとワイヤーを切り放します。さらにゆれている場合は、レバーを右または左にいれ続けると、自機がその方向の最高点に達したときワイヤーを切り放します
- ◆上にのぼる      ワイヤーが一番縮まっている状態で A ボタンを押すか、レバーを上に入れると上にのぼることが出来ます。ただし、天井やのぼれない足場の下では何も起きません
- ◆その他      壁にぶつかったり足場に乘ったりすると、ワイヤーは自動的に外れてしまうので注意して下さい

## ★基本ワイヤーテクニック

- ◆振り子状態でつかまっている時、進みたい方向（右か左）にレバーを入たままにしておくで、ゆれの最高点でワイヤーが切り放されます。この時タイミング良くワイヤーを射出すれば、天井を渡って進むことができます。この技を使えば、通常では行けない場所へ行くことができます
- ◆ワイヤーを縮めてしまい身動きがとれなくなってしまったときは、いったんレバーを下に入れてワイヤーを外し、すかさず斜め方向に射出すれば振り子状態になります
- ◆足場から下におりる時、何があるかわからないときは、降下中に今いた足場に向かってワイヤーを射出してぶら下があれば、下方を広範囲に確認できます

これら基本テクニックの組み合わせにより複雑な動きも可能となり、AQUALES の世界もよりいっそう広がります。様々なテクニックを見付けだしゲームを有利に展開して下さい。

## アイテム



### ★アイテムボックス

これを壊すと、中から武器・アイテムが  
あらわれます



### ★1 UP

残機が1機増えます



### ★SHIELD

F L I N K Sの周りにシールドが  
張られ、ダメージを防いでくれます



### ★FLASH

画面内の敵全てにダメージを与えます  
このアイテムを取った後、B ボタンで  
1回だけ使用出来ます



### ★EG CHARGE

エネルギーが一定量回復します



### ★EG FULL

エネルギーがMAXまで回復します



### ★EXP UP

経験値がプラスされます

# 武器

F-LINKSには、攻撃系ワイヤー・ブレード・銃・特殊兵器の4系列（各3種類）を装備することが出来ます。ゲームスタート時は、ワイヤー・ブレード・銃を各1種類ずつしか持っていないので、残りはゲーム中にアイテムボックスから入手してください。

装備の変更は武器選択ウィンドウでおこないます。マーカーを目的の武器に移動させて選んでください。

## ★攻撃系ワイヤー

★中距離攻撃用兵器。実弾系の攻撃を防ぐことができ、射出中の操作も可能。

◆NORMAL WIRE （系列内破壊力比：弱）  
初期装備のワイヤー

◆SCALE WIRE （系列内破壊力比：中）  
先端を強化し、破壊力を増したワイヤー

◆SPARK WIRE （系列内破壊力比：強）  
表面を電磁薄膜でコーティングし、破壊力を増強したワイヤー

## ★ブレード

接近戦用兵器。

◆NORMAL BLADE （系列内破壊力比：弱）  
初期装備のブレード。実弾系の攻撃を防ぐことができる

◆IONIZE BLADE （系列内破壊力比：中）  
エネルギー系の攻撃を防ぐことができる

◆GALIEN BLADE （系列内破壊力比：強）  
実弾系・エネルギー系両方の攻撃を防ぐことができる

## ★銃

遠距離攻撃用兵器。攻撃力が弱いのが欠点。

◆MC GUN（系列内破壊力比：弱）  
初期装備の銃

◆A・P GUN（系列内破壊力比：中）  
並列銃口により連射が可能

◆BUSTER CANNON（系列内破壊力比：強）  
破壊力は大きい、エネルギーチャージに時間がかかるのが欠点

## ★特殊兵器

系列としては銃に属するが、特殊な攻撃が可能。破壊力は A・P GUN と同程度。

◆BOUNDLANCHER  
壁や床でバウンドし多角的攻撃が可能

◆HOMINGLANCHER  
障害物回避機能を搭載した高性能ホーミング

◆NAPALMLANCHER  
開放型対空対地誘爆弾により広範囲の敵を攻撃可能

※総合破壊力比： ブレード > ワイヤー > 銃



ページあまっちゃい  
こいつ<sup>を</sup>  
とら<sup>な</sup>  
ね



# ユーザーサポート

- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製品上の原因による不良がありましたら、新しい製品とお取り替えいたします。
  - 本プログラムならびに本書使用により生じたいかなる事態にも、当社は一切責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。
  - 本プログラムならびに本書は、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。また、リバースエンジニアリングを禁止します。
  - 本プログラムならびに本書の内容は予告なしに変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- ★この商品に関するご質問・お問合せは当社カスタマーサポート係まで直接ご連絡ください。
- なお、電話によるお問い合わせ受け付けは、土・日・祝日を除く、午前 10 時から午後 6 時までとさせていただきます。

TEL : 048-598-6552

E メール : support@beep-shop.com

〒 348-0065 埼玉県羽生市藤井下組 171  
株式会社 三月うさぎの森  
BEEP カスタマーサポート係 宛

## AXALES for X68000 開発スタッフ

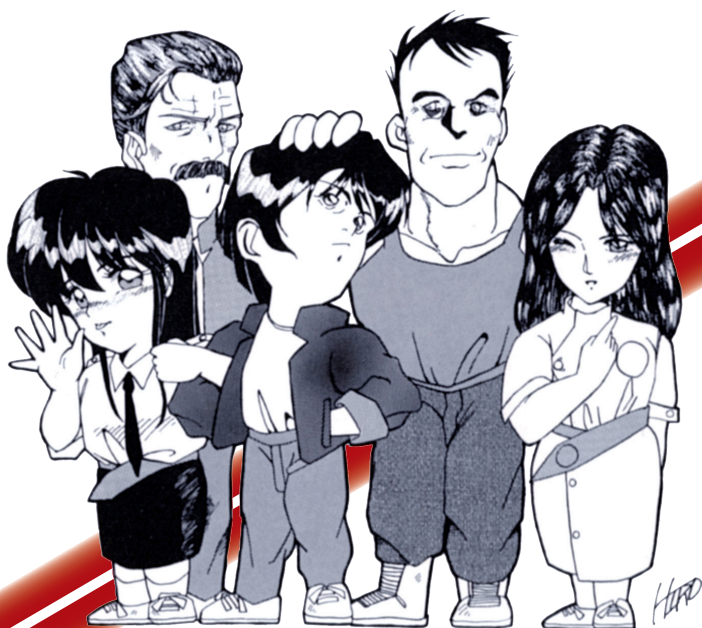
エグゼクティブプロデューサー	小林 正国
プロデューサー	丸山 満
パッケージ マニュアルデザイン	さあにん@山本直人 安藤 優
スペシャルサンクス	EXACT 松島 勇希 橋本 優希



© EXACT

© 2023 BEEP

※本書を編著者の許諾なく、複写、複製、転載およびレンタル業等に使用することを禁ず。



**EX4T**  
**BEEP**