
HE system
HuCARD
SUPER METAL CRUSHER
PC Engine
©1991 メイクソフトウェア
©1991 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

この度はパック・イン・ビデオのHuCARD〝スーパーメタルクラッシャー〟をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ご使用前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読み頂き、正しい使用法でお楽しみ下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また、カードを無理に折り曲げたりしないで下さい。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないで下さい。



3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいて下さい。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイして下さい。



5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとって下さい。

HuCARDはHE system専用のカードです。

＊品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り換えします。それ以外の責任はご容赦下さい。＊このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

SUPER METAL CRUSHER



目次

バックストーリー……4

1 ゲームの基本……6

2 モードの選択……8

3 マシンの選択と能力設定…10

〈能力設定一覧表〉……11

4 戦闘用マシンファイル……12

勝利をめざせ！戦闘マ

西歴2300年、若者たちは、ある競技に熱中していた。クラッシュゲームと呼ばれるそれは、無人の戦闘マシンを戦わせる競技である。そして今、１人の若者が自分の愛機で、その戦いの渦中へ身を投じようとしていた。



シンたちよ!



1 ゲームの基本

■ゲームの仕方とルール

スーパーメタルクラッシャーは、対戦型のバトル・シミュレーションです。12台のマシンの中から、自分のマシンを選択し、他のマシンと対戦させます。戦闘前に、15項目にわたる能力設定をし、戦闘はマシン自らで判断し、戦います。戦闘は、どちらかが、破壊されるまで続けられます。

■操作のしかた



ランボタン
ゲームスタート、コマンド決定に使用します。マシン対戦中は、ポーズになります。

Ⅰボタン
コマンド、マシン選択の決定に使用します。選択したい所に、矢印を合わせ、決定して下さい。

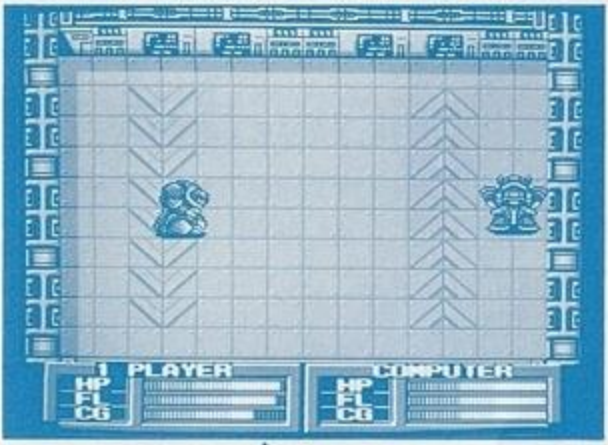
方向キー
上下で、コマンド、能力の選択をし、左右で、マシンの選択、能力設定の時、ゲージの増減ができます。

セレクトボタン
コマンド選択の時に使用します。ランボタンと同時に押すとリセットになりますが、マシンなどのデータはそのまま残ります。

Ⅱボタン
能力設定時に押すと、マシン選択にもどります。マシンデータが残っていると使用できません。

■戦闘画面のみかた

マシンの戦闘がリアルタイムで表示されます。戦闘中は、マシンの操作はできません。下段のゲージが、対戦中のマシンのデータです。

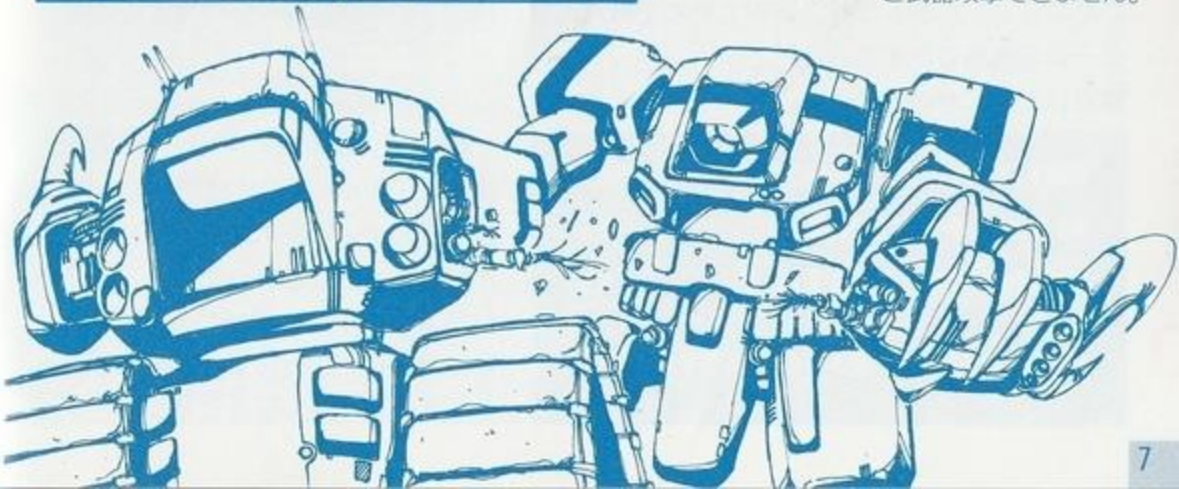


フィールド画面：ここでマシンの対戦がおこなわれます。

HP　：ライフです。攻撃を受けると減り、なくなると爆発します。

FL　：エネルギーです。移動、攻撃をすると減り、なくなると自爆します。

CG　：チャージ。このゲージがいっぱいにならないと武器攻撃できません。



2 モードの選択

タイトル画面で、ランボタンを押すとプレイモードになります。ここでゲームモードを選択して下さい。

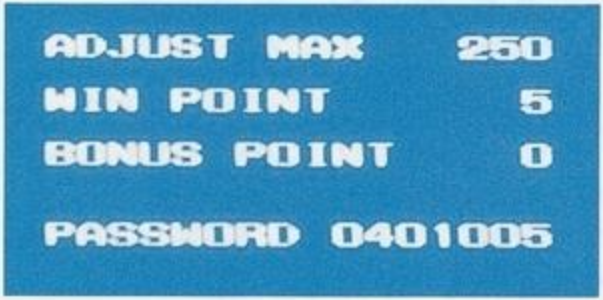


はじめは、3つのモードの中から選びます。11台勝ち抜いたパスワードを入力すると、さらにモードがふえます。

1 BATTLE MODE〈バトルモード〉

プレイヤー対コンピュータで対戦するモードです。プレイヤーの選択したマシン以外のマシンと1台ずつ対戦します。11台のマシンを倒すとエンディングです。1台勝ち抜くごとにパスワードが表示され、途中でやめてもパスワード入力すれば、勝ち抜いたところからゲームを再開できます。

■勝つとポイントがもらえる。



BATTLE MODEでは、戦闘に勝つと、WIN POINTとBONUS POINTが与えられます。WIN POINTは、勝てば必ず与えられ、BONUS POINTは、初めての対戦で勝った時のみ与えられます。両方とも、与えられるポイントは5ポイントです。

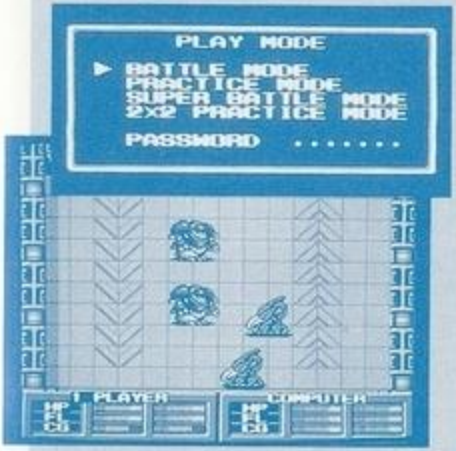
2 PRACTICE MODE〈プラクティスモード〉

プレイヤー同士の対戦モードです。対戦させるマシンをそれぞれ選び、能力設定をします。それぞれ、同じマシンは選択できません。勝ち抜き、パスワードはありません。

3 PASSWORD〈パスワード〉

BATTLE MODEで勝ち抜いたマシンのパスワードを入力するモードです。ここで、11台のロボットに勝ち抜いたパスワードを入力すると2つのモードが増えます。

11台に勝った時のパスワードでモードがふえる!



プレイヤーのマシンが、それ以外の全てのマシンに勝った時のパスワードで2つのモードがふえます。2つのモードは、両方2対2の対戦になります。

●SUPER BATTLE MODE

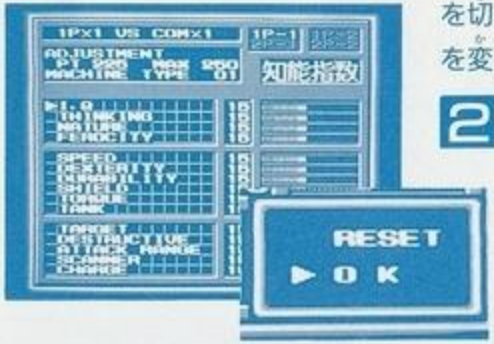
コンピュータとの対戦勝ち抜きモードです。2台とも破壊された方が、負けになります。勝てば、パスワードとポイントの加算があります。

●2×2 PRACTICE MODE

2対2のプレイヤー同士の対戦モードです。2台とも破壊された方が、負けです。パスワード、ポイントの加算はありません。

3 マシンの選択と能力設定







プレイヤーは、マシンの選択と能力の設定をすることができます。この2つを設定し、自分のマシンを作製します。この設定で自機の性能が決定します。

1 マシンの選択

12台あるロボットの中から自機を選択します。それぞれ、武器、重量などにより多少の性能のちがいがあります。BATTLE MODEで選択した場合、一度電源を切るか、CLEARを実行しないと、マシンの選択を変えることはできません。

2 能力設定

マシンの思考能力、攻撃能力など戦闘中の行動を決定します。項目は15種類あります。MAXと表示されている数字が総ポイントです。これをふり分けて、能力を決定して下さい。能力のゲージは最大32、最少0です。

さあ、ゲームスタート

マシン能力を決定するとスタート画面になります。STARTを選択すると、戦闘が始まります。ADJUSTを選択すると、モード選択の画面までもどります。CLEARを選択すると、すべてがリセットされます。

能力設定一覧表

各項目は、数値を上げれば上げるほど、能力がアップしていきます。

知能指数	数値を上げると、無駄な行動をしなくなります。
判断能力	いろいろな事に対する判断の時間が短くなります。
戦闘本能	相手とぶつかっても、引き返さない。値が少ないと、逃げます。
狂暴性	相手に近づいて、ぶつかっていこうとします。
移動速度	移動スピードが速くなります。
旋回能力	方向転換などの動作スピードが速くなります。
装甲強度	装甲が強くなります。
防御性能	バリアーを使用する精度がよくなります。
トルク	体当たりした時、ダメージを受けにくくなります。
燃費性能	エネルギーが減りにくくなります。
攻撃精度	武器攻撃の正確さが上がります。
破壊能力	武器の破壊力が上がります。
攻撃範囲	武器で攻撃する範囲が広がります。
索敵能囲	相手位置を知る為の索敵範囲が広がります。
補充能力	武器エネルギーの補充時間が短くなります。

4 戦闘用マシンファイル

このゲームには、全部で12台のマシンが登場します。マシンは、重量、移動タイプ、武器などが違います。その中から、プレイヤーは自機を選択して戦わせます。自分に合ったマシンを選択し、マシンにあった能力設定をしましょう。

マシンファイルの見方

●ナンバー：マシンの登録番号です。

●名前：ロボットの名称です。

●移動タイプ：移動方法はホバー、歩行、キャタピラの3種類あります。ホバーは、スピードは速いがパワーがあまりありません。キャタピラは、パワーはありますが、スピードが遅く、歩行は、2つの移動タイプの中間の性能を持っています。

パワーがあると、体当たりした時のダメージが少なくなります。

重量：重いほど、パワーがあり、軽いほどスピードがあります。

WEAPON：装備されている武器です。武器の射程は、近距離、中距離、遠距離の3種類あります。近距離用の武器ほど破壊力が強力になります。



No.1 BAIG（ベイグ）



移動タイプ
歩行
重量
38.7 t
WEAPON
スピンクル
（中距離）

基本タイプのマシーン。装甲強度を重視して作られたため重く、移動スピードがやや遅くなっている。武器はレーザーブーメラン。

No.2 DEMIRUS（デミラス）



移動タイプ
歩行
重量
32.6 t
WEAPON
バンブル
（遠距離）

一定時間内であれば、障害物にぶつかると跳ね返るミサイルを発射できる。総重量を軽くする設計がされている。

No.3 MARBLE（マーブル）



移動タイプ
歩行
重量
23.0 t
WEAPON
スマッシャー
（中距離）

フォルムが丸いのが特徴。3方向にむけて、弾丸を発射し、広範囲を攻撃できる。

No.4 CAIND（カインド）



移動タイプ
歩行
重量
25.7 t
WEAPON
バランサー
（中距離）

装甲と軽量化がバランスよく開発されている。敵を凍結させて、ダメージを与える凍結ミサイルを発射できる。

No.5 DANAMO(ダナモ)



移動タイプ
歩行
重量
29.4t
WEAPON
ツインカー
(中距離)

移動速度に重点をおいて開発された。上体が低いのが特徴。前方に発射するエネルギービームで敵を倒す。

No.6 LOUGUE(ローギュ)



移動タイプ
歩行
重量
30.5t
WEAPON
ソード
(近距離)

人間に近い外見を持つ。ビームをソード状にして敵を攻撃。かなりの破壊力を持っている。

No.7 JURALD(ジュラルド)



移動タイプ
歩行
重量
27.9t
WEAPON
バクスター
(中距離)

RXD-1Rという銃を装備。前方にしか発射できないが、破壊力バツグン!

No.8 RASIM(ラシム)



移動タイプ
歩行
重量
36.4t
WEAPON
バックスソード
(近距離)

高熱のソードを使用し、敵を破壊する。装甲を重視し、接近戦に近いマシンにしてある。

No.9 DEMBER(デンバー)



移動タイプ
ホバー
重量
24.8 t
WEAPON
デックスウェーブ
(遠距離)

移動速度に重点をおいて開発された。だが、パワーが低いのが難点。発射したビームがウェーブするのが特徴。

No.10 GAPSON(ギャプソン)



移動タイプ
ホバー
重量
22.6 t
WEAPON
モルテックス
(中距離)

重量が軽く、移動スピードが速い。パワー不足が難点。円を描きながら進むボムが武器。

No.11 JEID(ジェイド)



移動タイプ
キャタピラ
重量
50.0 t
WEAPON
バルサー
(遠距離)

重量が重い分、パワーがある。ただし移動速度は遅い。武器は、追尾型のミサイル。壁か障害物に当たるまで、敵を追いかける。

No.12 CLADE(クレイド)



移動タイプ
キャタピラ
重量
48.7 t
WEAPON
バーム
(近距離)

パワー、装甲は最高レベル。移動速度に多少の難点がある。ハサミ状のアームがのびて、敵を攻撃する。



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。

株式会社 パック・イン・ビデオ
〒104 東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォールビル6F
TEL 03—5565—8732