



PROLOGUE

マッドサイエンティストが開発した、恐るべき究極の破壊兵器——鉄人

有機体であるが故に、人類はこれ以上の進化を望めない。
飛躍的に進化レベルをあげるためには、人間の意識と金属のボディを一体化する方法(同化プロセスによって、生命体を超越した存在になる)しか残されていないのだ。

暗黒の塔で、その恐るべき実験は行われた。
一人の人間が犠牲者となって…。
同化をくい止めなければ、鉄人と完全に一体化してしまう。
マッドサイエンティストの待つ最上階を目指して、鉄人は武器を手にした。

途中、不思議な雰囲気を持つ金色に輝くアンドロイ

ドから通信が入る。
「彼の思想は危険です。何としても計画を阻止してください。」

アンドロイドの協力で、鉄人は遂に最上階へとたどり着く。
マッドサイエンティストとの対面——「お前の同化プロセスは完了した…」

そのとき、アンドロイドが現れる。
マッドサイエンティストの意識はアンドロイドと一体化していたのだった。
しかしアンドロイドは、その科学者の意識を体内に吸収し、さらに鉄人をも葬り去ろうと銃を向ける。

戦いのすえ、鉄人(正確には鉄人に組み込まれた人間の意識)は、アンドロイドを撃破。
自らの意識を消し、宇宙空間を彷徨していた…

CONTENTS

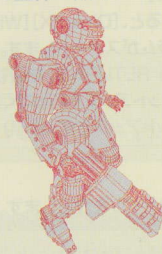
P.1	ストーリー	...	P.19	ゲームオーバーについて
P.2	起動方法	...	P.20	パネルについて
P.3	セットアップ方法	...	P.22	武器の紹介
P.5	ゲームの始め方	...	P.24	「モビル」、「同化プロセス」とは？
P.6	操作方法	...	P.26	キャラクター紹介
P.8	メインメニュー	...	P.30	ステージ紹介
P.10	画面の見方	...	P.32	敵キャラクター紹介
P.14	ゲームの目的	...	P.34	戦闘テクニック
P.15	コントロール・ウィンドウの見方	...	P.36	クレジット
P.16	ゲームの進め方	...		

●STORY

そして、ヤツは帰ってきた……

鉄人の体を回収した国家組織SCRは、極秘計画遂行のため、鉄人に適応する強靱な精神力の持ち主を捜していた。
同じころ、一人のテストパイロット(あなた)が月面ハイウェイの事故で重体に陥る。
脳波測定の結果、そのたぐい稀な意識が“最適”と判明。
鉄人はパイロットの意識を組み込まれ、再び覚醒する。
一方、宿敵アンドロイドも何者かの手によって復活を遂げ、“鉄人”への復讐を決意。

数奇な運命が交錯し、新たな闘いの火蓋が切って落とされる。
三つ巴のし烈なバトルが、今、始まった…



国家組織SCR

ほぼ世界全域、さらに月面をも統括するネオ国家。
警察権力の実権を掌握。企業としても機能し、平和維持活動、現在でいう国連の役割をも担う。
イメージアップのために広報活動を盛んに行い、人類の進化を目的とする同化プロセスを推奨。多くの人間にモビルへの移植を促す。また、最先端の科学を駆使して新兵器や新型モビルを次々に生産。さらに他の惑星圏に探査船を派遣。資源の発掘作業に力を入れるなど、宇宙開発も本格化してきている。

そんな状況で、SCRの調査船が惑星α(アルファ)で未知のエネルギー物質R-5を発見。
ごく少量で莫大なエネルギー源となるR-5。未来のエネルギーとして地球のSCR本部に輸送される。

さらにSCR星間調査部隊は、惑星Ω(オメガ)でエネルギー物質G-5を発掘。
その後の研究でR-5とG-5を融合させると、天文学的数値のエネルギーを生み出せることが明らかになった。SCRはエネルギー対策という名目のもと、地球に送ったエネルギーR-5との融合を目的に、巨大宇宙船にエネルギーG-5を積み込んで、地球へ輸送する。しかしその頃、地球の周辺でテロ活動が激化。不穏な空気が漂い始めていた……。

起動方法

●起動する

ディスクをCD-ROMドライブにセットすると、ティーザースクリーンが表示されます(図1)。

①[Set up]

クリックすると、[DirectX][WinG]のセットアッププログラムがスタートします。

『Tetsujin RETURNS』を最初にプレイするときのみ、セットアップを行ってください。

(P.3「セットアップ方法」参照)

②[Help]

[ヘルプ]ファイルを表示します。

③[Play]

ゲームをスタートします。

※セットアップが完了していない場合、セットアップを行うようメッセージが表示されます。

④[Delete Data]

ゲームで設定したすべてのデータを削除します。

⑤[Exit]

デスクトップに戻ります。



図1

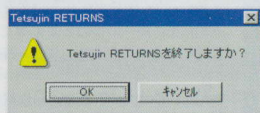


図2

●終了する

再生中に終了するには、キーボード上の[Esc]キーを押し、[Tetsujin RETURNSの終了]を選択してください。画面上にダイアログが表示されます(図2)。「OK」をクリックすると、『Tetsujin RETURNS』が終了し、デスクトップに戻ります。(→P.8「メインメニューについて」参照)。

セットアップ方法

描画を補助する機能の[DirectX][WinG]をお持ちでない場合には、セットアッププログラムを使用して、インストールすることができます。

①ティーザースクリーンの[Set up]を選択します。

②[DirectX セットアップ]の[DirectXの再インストール]をクリックすると、インストールが始まります(図3)。

③インストールが完了すると、ウィンドウが開きます。再起動してもよい場合は、[OK]をクリックしてください(図4)。

※ご使用のマシンに「DirectX」「WinG」がインストールされているかお分かりにならない場合は、ティーザースクリーンの[Play]をクリックしてください。インストールされていない場合は、セットアップをするようメッセージが表示されます。

※ご使用のマシンにすでに「DirectX」がインストールされている場合には、「WinG」のセットアップのみ行います。

※この方法で1回[DirectX][WinG]をセットアップすれば、次に『Tetsujin RETURNS』を起動する際には、上記の手続きを省略することができます。

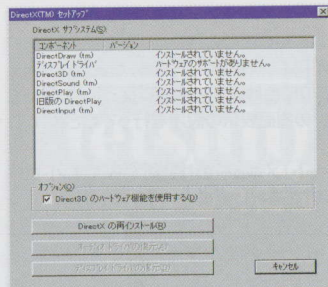


図3

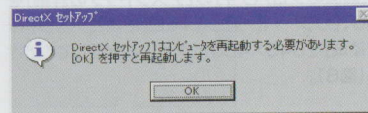


図4

本ソフトは、画面描画を最適にするために、ムービー・モードは16ビット、ゲーム・モードは8ビットに、モニタ設定を自動で変更します。その際、一部の機種構成によっては周波数の変化による画像の乱れが一瞬生じる可能性があります。マシンおよびゲーム自体に支障はありませんので、ご安心下さい。

ご注意

『Tetsujin RETURNS』の[Set up]を起動し「DirectX(画面描画等を補助する機能拡張)をインストールすると、一部の機種でディスプレイのデバイスドライバが強制的に変更され、640×480ドット/16色モードしか表示できなくなる現象が発生し、ゲームを正常にプレイできないことがあります。その場合は、CD-ROMに収録されているHelpを参照してください。

セットアップ方法

[DirectX]に対応していない一部の機種は、自動的に最適な画面描画方法に切り替わります。モニタの設定によりダイアログ(図5)が表示されますので、その場合は以下の手順に従って、お手持ちのマシンの画面表示の設定を行ってください。

①[スタート]メニューの[設定]から、[コントロールパネル]を選択します。

②[コントロールパネル]の[画面]をダブルクリックしてください。

③[画面のプロパティ]の[デスクトップの詳細]を選び、[カラーパレット]を16ビットに、[デスクトップ領域]を640×480ピクセルに変更してください(図6)。

④設定を変更したら、右下にある[更新]をクリックしてください。

⑤[システム設定の変更]を確認するダイアログボックスが表示されるので、[はい]をクリックしてください(図7)。

※[模様][壁紙][スクリーンセーバー]の設定をしている場合は、[画面のプロパティ]の[背景]および[スクリーンセーバー]を選び、それぞれ(なし)にしてください。

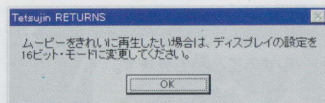


図5

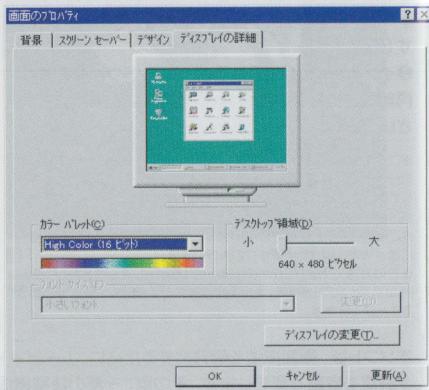


図6

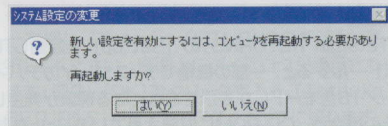


図7

ゲームの始め方

ティーザースクリーンの[Play]ボタンをクリックすると、オートループ・デモムービーが始まります。Enterキー、Returnキー、またはSpaceキーを押し、スタート選択コマンドを表示してください(図8)。テンキー2、8で「START」か「CONTINUE」を選択し、Enterキー、Returnキー、またはSpaceキーで決定します。「START」はオープニングムービーに、「CONTINUE」はセーブした地点からゲームが始まります。終了したい場合は、「QUIT」を選択してください。

(ゲームをはじめてプレイするときは「START」「QUIT」のみ表示されます)



図8

セーブについて

セーブは、セーブパネルにアクセスすることによって可能です。

セーブデータはスタート画面の「CONTINUE」を選択して呼び出せます。

ただし、セーブファイルは1つしか持てませんので、はじめからやり直したい場合は、ティーザースクリーンの[Play]ボタンを押し、[START]を選択してください。

ゲームデータを消去したい場合は、ティーザースクリーンの[Delete Data]ボタンを押してください。

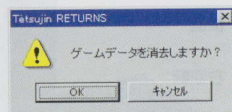


図9

データの消去方法

設定やセーブデータをすべて消去したい場合は、[Delete Data]を押してください。

確認のダイアログが表示されます(図9)。

消去してもよい場合は、[OK]をクリックしてください。

※ただし、[Set up]でインストールした[DirectX][WinG]は削除しません。

操作方法

本ソフトは、キーボード、またはキーボードとアナログ・ジョイスティックを併用して操作できます。ジョイスティックを使用する場合は、[スタート]メニューの[設定]から[コントロールパネル]を選び、[ジョイスティック]の設定を行ってください。各モードのキー機能は以下の通りです。

※ジョイスティックのセッティングに関しては、お手持ちのジョイスティックのマニュアルを参照してください。
※テンキーは、Num Lockキーを押していないと反応しないので注意してください。

3Dシューティング・モード

- 8** テンキー-8 前進
- 2** テンキー-2 後退
- 6** テンキー-6 右回転
- 4** テンキー-4 左回転
- 9** テンキー-9 右移動
- 7** テンキー-7 左移動
- Z** Zキー 攻撃
- X** Xキー バリア／キャンセル(バリアを張る、パネル画面を閉じるときに使用)

- C** Cキー 各種操作／決定(ドアを開く、スイッチを入れる、パネルにアクセス／決定する、エレベータのフロアの選択。コマンド選択画面では、選択したコマンドを決定するときに使用)

- 0** テンキー-0 武器交換

- V** Vキー ターボ(通常の倍のスピードでの走行が可能)

- tab** Tabキー マップ(テンキー7で縮小、テンキー9で拡大が可能)

- 0 tab**

テンキー-0+Tabキー ムービー、通信のスキップ

ドライブ・モード

テンキー-4、テンキー-6

- 4 6** 自機を左右にコントロール

フライトシューティング・モード

- 2 4 6 8**

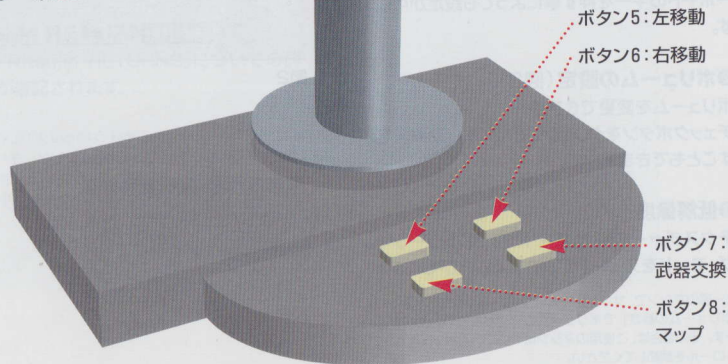
テンキー-2、テンキー-4、テンキー-6、テンキー-8
エイマー(照準)を移動。(上下と左右のキーを1つずつ押すことでエイマーのななめ移動が可能)

- Z** Zキー レーザービームを発射。

ジョイスティックの操作方法は以下の通りです。
ボタンがない場合は、キーボードで操作可能です。

- スティックを向こう側に倒す 前進
- スティックを引く 後退
- スティックを右に倒す 右回転
- スティックを左に倒す 左回転

- ボタン1: 攻撃
- ボタン2: バリア
- ボタン3: 各種操作／決定
- ボタン4: ターボ



メインメニューについて

各種設定やパフォーマンスの変更、および終了したい場合に、[Esc]キーを押す事でメインメニューが表示されます(図1)。マウスを使用し、カーソルを移動すると文字が反転するので、設定したい項目でクリックしてください。設定の変更により、ゲームをより快適にプレイできます。

①キーの設定(図2)

キーボードでのコントロールを好みに合わせて設定する事ができます。

変更する場合は、各機能の矢印をクリックして設定したいキーにあわせ、再度クリックしてください。また、機能ウィンドウが反転しているときにキーボードのキーを押す事によっても設定が可能です。

②ボリュームの設定(図3)

ボリュームを変更できます。

チェックボタンをクリックして、BGM・効果音を消すこともできます。

③低解像度

テクスチャーの解像度を下げ、3Dシューティング・モードをスピードアップすることができます。

※一部のマシンで、サウンドボードと本CD-ROMとの相性により、[ボリュームの設定]でボリュームの変更ができない場合があります。その場合は、ご使用のマシンについているボリューム・コントロールを調節してください。

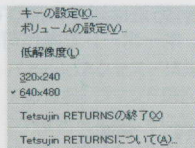


図1

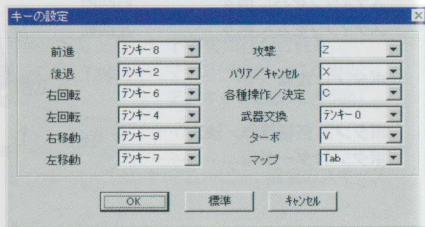


図2

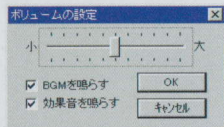


図3

④320×240 640×480

画面モードを変更します。

通常は640×480ドットに設定されていますが、320×240ドットに変更する事により、3Dシューティング・モードをスピードアップすることができます。

⑤Tetsujin RETURNSの終了(図4)

ゲームを終了したい場合に選択します。

メッセージが表示されるので、終了したい場合は[OK]をクリックしてください。『Tetsujin RETURNS』が終了し、デスクトップに戻ります。

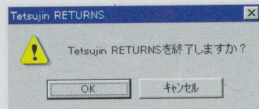


図4

⑥Tetsujin RETURNSについて

本ソフト『Tetsujin RETURNS』についての詳しい情報が表記されます。

- ※ゲーム部分に戻りたいときは、再度[Esc]キーを押してください。
- ※「ドライブ・モード」「フライトシューティング・モード」では、[Tetsujin RETURNSの終了]しか選択できません。
- ※ムービーの再生中はメインメニューは表示できません。

3Dシューティング・モード

ジャイロコンパス

ウェポン・ステータス

武器



HP (ヒットポイント)・ゲージ

ウォーニング・シグナル

バリア・ゲージ

各ゲームモード中の画面の見方です。

HP (ヒットポイント)・ゲージ

鉄人のHP (ヒットポイント) 残量をあらわしています。
敵の攻撃でダメージを受け、ゲージがゼロになるとゲームオーバーです。
HP (ヒットポイント) は時間がたつと自動的に回復します。

バリア・ゲージ

鉄人のバリアエネルギー残量をあらわしています。
バリアを張ると敵から受けるダメージが減りますが、ダメージを受けるごとにエネルギーを消費し、オレンジ色のゲージがなくなると、バリアは使えなくなります。
バリアエネルギーは時間がたつと自動的に回復します。

ジャイロコンパス

自機 (鉄人) の向いている方向を示します。

ウェポン・ステータス

ビームタイプ銃のエネルギー残量をあらわします。
ランチャータイプ銃は残り弾数をあらわします。
(エネルギータイプのは時間の経過に伴い回復します)

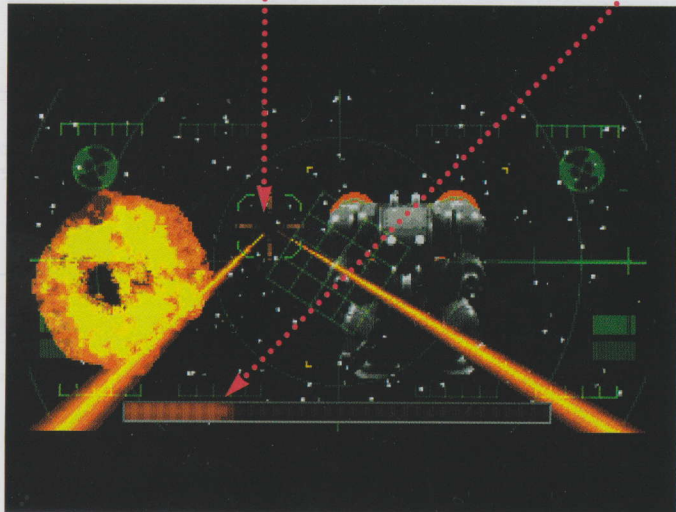
ウォーニング・シグナル

鉄人の近距離に敵が接近している場合、このシグナルが点滅します。壁で隔てられた敵をも感知するので、マップでよく確認し慎重にルートを開拓してください。

フライトシューティング・モード

エイマー（照準）

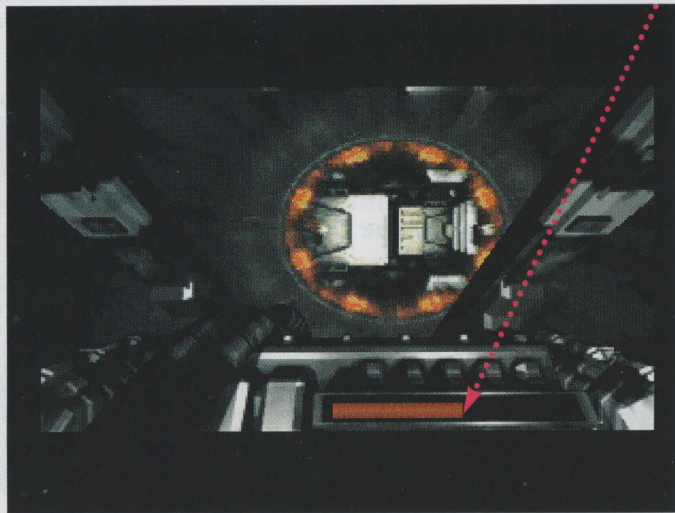
シールドエネルギー



画面内に現れる敵機やミサイルにエイマー（照準）をあわせて、レーザービームで攻撃してください。敵からの攻撃を受けるとシールドの残量が減ります。シールドがすべてなくなるとゲームオーバーです。

ドライブ・モード

シールドエネルギー



テンキー4、6で左右に移動して、障害物をよけながらゴールを目指してください。コースを大きく外れたり、障害物に当たるとダメージを受けます。シールドがすべてなくなるとゲームオーバー、または次のイベントに進みます。

ゲームの目的

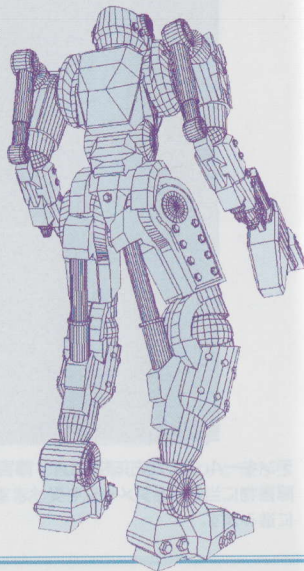
優秀なテストパイロットとして活躍するあなたは、月面ハイウェイでのエア・カー性能チェックを行うためスタートしたところでした。しかし、激突事故を起こし、瀕死の重傷を負ってしまいます。脳波検査の結果、たまたまSCRが探していた「鉄人に最適の意識」と判断され、同化プロセス——人間の意識が金属のボディと一体化してしまうプログラム——を施されます。このままでは、あなたは破壊兵器“鉄人”として、生き続ける運命です。それを避けるためには、各ステージに設定された目的をクリアして、「完全なる同化」を阻止しなければなりません。

鉄人と同化してからしばらくは、理由も分からずに攻撃されます。とりえず追手から逃げてください。もちろん反撃しても構いません。

度重なる戦いのなかで、次第に敵の姿がはっきりとしてくるでしょう。アンドロイド、そして謎の国家組織SCR……

途中、小型モビル“ロビー”から任務遂行への協力を依頼されます。どうするかはあなたの自由ですが、どうやらロビーは同化を止める方法を知っているようです。

陰謀渦巻く戦闘に終止符を打つべく立ち上がるのか？
それとも鉄人と一体化し世界を破壊し尽くしてしまうのか？
……すべてが、あなたの手に委ねられています!!



コントロール・ウィンドウの見方

マップ・ウィンドウ

ゲーム中、Tabキーを押すと、現在いるフロアのマップを呼び出すことができます。マップは通過した場所を自動的に表示します（オートマッピング機能）。さらにそのマップには、進行方向の前方に広がるエリアが一定量、書き加えられています。テンキー2、4、6、8でマップをスクロール、テンキー7で縮小、テンキー9で拡大します。パネル、スイッチ、梯子などがある部分は、緑色に発光します。再度Tabキーを押すとキャンビー画面に戻ります。

アイテム・ウィンドウ

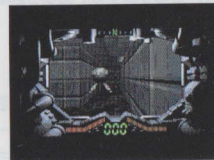
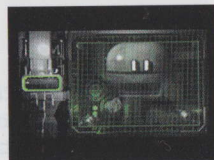
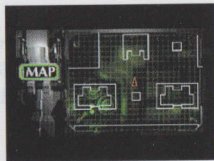
マップが開いている状態で、Zキーを押すとアイテム・ウィンドウが開きます。現在、所持しているアイテムがすべて表示されます。再度Zキーを押すと、マップ・ウィンドウに、Tabキーでキャンビー画面に戻ります。また、武器、アイテムを入手すると、自動的にアイテム・ウィンドウに切り替わります。アイテム入手の表示終了とともにキャンビー画面に戻ります。

コミュニティ・ウィンドウ

ゲーム中、通信が入ることがあります。通信開始とともにウィンドウは開き、通信終了とともに閉じます。

※ロビーからの通信

通信は、主に小型モビル“ロビー”から発信されたものです。ダンジョンを歩行中、“ロビー”がキャンビー画面に現れ、通信ウィンドウが開きます。マップクリアやストーリー進行に関わる貴重な情報を教えてくれるので、聴きもらさないように注意しましょう。



ゲームの進め方

操縦

ドライブ・モードではあなたの操縦技術がものをいいます。テンキー4、6(またはテンキー7、9)で左右に動いてみてください。壁などに当たるとダメージを受けます。シールドがゼロになる前に、一定のコースを走り抜ければ、次のイベントに進めます。

撃墜

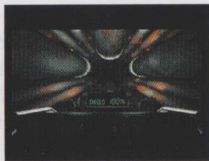
フライトシューティング・モードでは、あなたの乗ったシャトルがアンドロイド側ロボットに襲撃されます。エイマー(照準)を移動して、ロボットやミサイルを撃破してください。ダメージを受け、シールドがゼロになるとゲームオーバーです。シールドがゼロになる前に、一定時間のフライトムービーを終了させると、次のイベントに進めます。

移動

3Dシューティング・モードでは、各ステージごとに目的が設定されています。アイテムを入手する、ボスを倒すなどその目的は様々ですが、基本的にはフロアを移動して最上階、または最下層を目指してください。複雑な構造のフロアもありますが、あまり迷わずに別のフロアへの出口を探しましょう。

バリア

鉄人は、敵からの攻撃を緩衝するバリアを張ることができます。バリアは使用しても減りませんが、ダメージを受けることでエネルギーを消費します(またこのバリアはダメージをゼロにすることもできません)。あまりバリアに頼りすぎないようにしましょう。



パネル

各フロアには、パネルが設置してあります。パネルの正面に立ってCキーを押せば、アクセスできます。武器、セーブ、アイテム、インフォメーションなど、様々なパネルが用意されています。

ドア

フロア内のドアは、ドアの正面に立ってCキーを押せば開けることができます。ただし、ドアの中には、スイッチを入れないと開かないものや、キーが必要なものもあります。開かないドアにアクセスすると、ブザーが鳴ります。

スイッチ

スイッチを入れると、対応する特定のドアが開きます。スイッチの正面に立って、Cキーを押してください。スイッチは入り組んだ壁や柱の裏側に隠されていることがあるので、注意しましょう。

ワープ

いくつかのステージに、ワープ装置が設置されています。ワープ装置のドアを開けるためには、それに適合するキー(鍵)が必要です。キーを入手しドアを開けたら、そのまま進んでください。一瞬で別の場所に転送されます。マップでよく現在位置を確認してください。一度通過したワープ装置でもとの場所に戻ることもできます。



ゲームの進め方

エレベータ

エレベータに乗るときもキーが必要です。エレベータ内部(ドアを開けて左側)には、移動できるフロアを表示したパネルがあります。Cキーでアクセス、テンキー2、8で行きたい階を選択し、Cキー(またはZキー)で決定してください。ドアを開けるとフロアは変わっています。

梯子

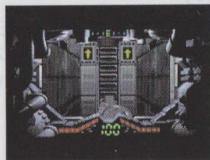
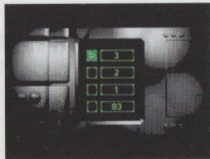
梯子を利用してフロアを移動することもできます。梯子には上、または下の矢印が書かれているので、参考にしてください。正面に立ってCキーを押すと、ムービー終了後に、フロアの移動が完了しています。また、もとのフロアに戻ることも可能です。

戦闘

フロアには、様々なタイプのロボットやモビルがうごめいています。彼らは鉄人の姿を見つけると、執拗に攻撃を繰り返します。撃破しながら先へ進んでください。攻撃は2系統の武器、ビームタイプとランチャータイプによって行います。それぞれの特徴を把握し、効率良く攻撃してください。敵からのダメージを受け、HP(ヒットポイント)がゼロになると、ゲームオーバーです。また、鉄人が走り回っていると、敵は照準を定めることができません。この方法で危険を回避することもできます。

ステージクリア

各ステージに設定された特定の目的を達成すると、ムービーが始まります。その後、ステージは変わり、新たな目的が設定されるので、それをめざして戦ってください。



ゲームオーバーについて

ゲームオーバーの条件は以下の通りです。

●3Dシューティング・モード

プレイヤー(鉄人)のHP(ヒットポイント)がゼロになる。

●フライトシューティング・モード

敵の攻撃を受け、シールドがゼロになる。

●ドライブ・モード

シャッターなどの障害物に当たり、シールドがゼロになる。

ただし、最初のドライブ・モードに限り、シールドがゼロになると自動的に次のムービーが始まります。

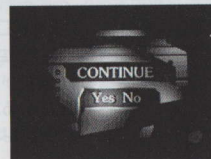
ゲームオーバーのムービーが流れると、CONTINUE(コンティニュー)画面になります。

続けてプレイする場合は「Yes」、ゲームを終了したい場合は「No」を選択してください。

◆「Yes」を選ぶと、最後にセーブした地点から再スタートできます。一度もセーブされていない場合は、自動的にデモムービーが始まります。フライトシューティング・モード、ドライブ・モードは、ゲームオーバーになった各モードのスタート地点から始まります。

◆「No」を選ぶと、デモムービーになります。

※ゲームオーバー画面には場所によっていくつかのパターンが用意されています。



パネルについて

◆ アイテム

アイテムはすべてパネル、またはイベントで入手します。パネルから入手する場合は、正面に立ってCキーを押してください。入手したアイテムは、アイテムウィンドウに表示されます。入手できるアイテムには、以下のものがあります。



WEAPON

武器にはエネルギーを消費するもの(ビームタイプ)と、弾を使うもの(ランチャータイプ)の2系統があり、鉄人はそれぞれの系統の武器を1種類ずつ装備できます。ダンジョンに設置してあるオブジェクトのなかには、銃で破壊可能なものもあります。エネルギーを消耗しすぎないように注意しながら、爆破して武器を探してください。

POWERED BARRIER

パスワードバリアを入手すると、鉄人はレベルアップします。レベルアップによる性能の変化は次の通りです。

◆敵の攻撃によるダメージのパーセンテージが下がります。

◆バリアでダメージを受けるパーセンテージが下がります。

※パスワードバリアは特定のステージに隠されています。最終的には4段階までレベルアップさせることができます。

Key

キーはワープ装置と、エレベータのドアを開けるために必要なアイテムです。それぞれのキーは、ドアに表示されているフロア数や文字と対応しています。

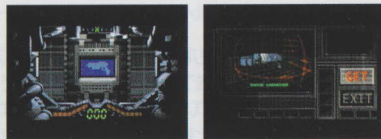
Energy

ストーリーに関わる重大なアイテムです。小型モビル"ロビー"から入手を依頼されます。

◆ 武器

武器は、ダンジョンの中にある武器パネルにアクセスすることで入手できます。パネルの正面に立って、Cキーを押してください。表示されている武器を入手する場合は、「GET」を選び、Cキー(またはZキー)で決定すると武器が交換されます。選択したくない場合は、「EXIT」を選びCキー(またはZキー)を押します。武器はビームタイプとランチャータイプを1種類ずつ、2つまで携行できます。同じタイプの武器を2つ以上持つことはできません。

※パネルにある武器が、現在所持している武器より強力とは限りません。性能が劣る場合でも、「GET」を選択すると武器は入れ替わります。武器はよく見て慎重に選びましょう。



◆ セーブ

マップにあるセーブパネルにアクセスすることでセーブできます。パネルの正面に立って、Cキーを押してください。「Save your position?」と聞かれますので、セーブしたい場合は「Yes」、セーブしたくない場合は「No」を選択し、Cキーで決定します。



◆ SCRインフォメーション

SCRの施設には、気軽にログインできるインフォメーションパネルがあります。インフォメーションパネルには、最新のニュースや貴重な情報がインプットされているので、見かけたら必ずアクセスするようにしてください。アクセスの仕方は、正面に立って、Cキーを押すだけです。ボタンを押すと映像が流れます。戻りたいときはXキーを押してください。



武器の紹介

ビームタイプ(エネルギー消費)

ビームタイプの銃は、使用する度にエネルギーを消費します。一定時間が経過すれば、エネルギーは自動的に回復します。回復が終了すれば、破壊力は最大となっています。エネルギーがゼロに近づく、破壊力もそれに比例して下がっていきますので、連射をしすぎてエネルギーがなくならないよう注意してください。また、破壊力は距離にも比例します。遠距離の敵にはあまりダメージを与えることができません。

ビームガン BEAM GUN

最初に装備している銃。小型、軽量で機動性にすぐれているが、威力が弱い。回復率も低く、すぐにエネルギーがなくなってしまうので注意が必要。

ブラスターガン BLASTER GUN

銀色に輝くボディ、円盤状のエネルギー充填部が特徴。速射が効き、ターボダッシュと併用すれば手強いモビル相手にも苦戦しない。

デモリッションガン DEMOLITION GUN

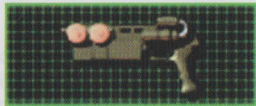
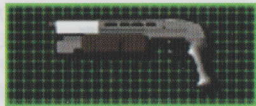
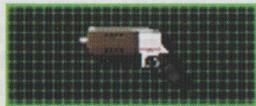
ショットガン・タイプ。撃ったあと、大きな反動がある。かなりの破壊力を持ち、いざというとき非常に頼りになる。連射もしやすく、扱いやすい。

ストッパーガン STOPPER GUN

電気ショックを与えることにより、敵を一定時間停止させることができる。さらに攻撃を続ければ、相手をこなごなに破壊することも可能である。

プラズマガン PLASMA GUN

プラズマをエネルギーに変換し、敵を粉砕する。絶大な威力を誇るが、エネルギーを消費するため、使いすぎは禁物。正確に狙いを定めて射撃しよう。



ランチャータイプ(弾消費)

使用すると、装備されている弾を消費します。ビームタイプより強力ですが、弾数に制限があるので、ここぞというときに使用しましょう。遠方の敵でも破壊力は変わりません。中央のカウンターは、残弾数を表示しています。弾が無くなってしまうと、新しくランチャータイプの武器を手に入れるまで使用できません。発射後には、Zキーで弾を装填してください。

グレネードランチャー GRENADE LAUNCHER

2つの銃口が回転し、弾を装填する。SCR警備兵が通常使用する武器。破壊力はそれほど大きくない。[弾数制限→20発]

ハンドランチャー HAND LAUNCHER

小型のバズーカのような武器。重量のある弾丸を発射し、グレネードランチャーの1.5倍の破壊力を持つ。装填に少し時間がかかる。[弾数制限→17発]

ファイアボールランチャー FIREBALL LAUNCHER

装填部がスリットになっていて、赤い弾丸が見える。着弾すると火炎爆発を起こす。近距離で抜群の性能を誇る。[弾数制限→12発]

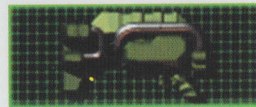
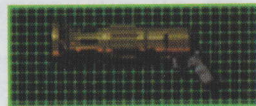
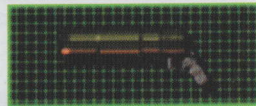
ショックランチャー SHOCK LAUNCHER

青白い閃光の電気放射で敵を破壊する。シビアに狙わなければならないが、ヒットすれば大きなダメージを与えられる。[弾数制限→12発]

ジョルトランチャー JOLT LAUNCHER

地面を伝って衝撃波を敵に与える。ショックランチャーの強力タイプ。猛烈な破壊力で、長距離でも敵を吹き飛ばしてしまう。[弾数制限→12発]

※ロビーが入手した未確認情報によると、これらの武器をさらに上回る超強力兵器が開発されているらしい……



「モビル」、「同化プロセス」とは？

◆モビルとは…

マッドサイエンティストが開発した、究極のマシン。

人間の意識を組み込むことによって、はじめて作動する。

当初は、戦闘用として開発されていたが、後に様々な用途のモビルが製造されるようになる。

SCRの熱心な宣伝によって、モビル化を志願する人間が後を絶たない。

SCRは同化プロセスを管理し、大量生産できるような工場を造った。

だが、人体が拒絶反応をおこすなど安定性に欠ける面があるため、まだまだ実験段階の域を出ていない。

鉄人、アンドロイド、そしてロビーも全てこの同化プロセスによって製造されたモビルである。

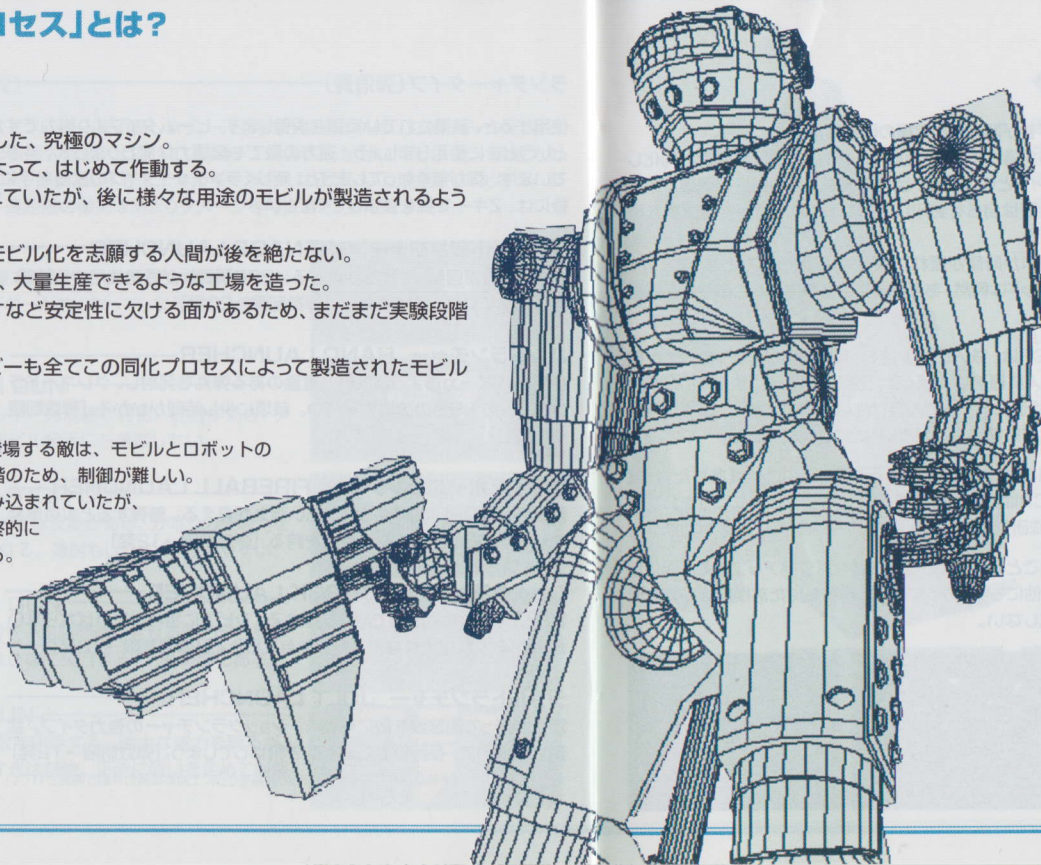
※『Tetsujin RETURNS』に登場する敵は、モビルとロボットの

2種類いるが、モビルは実験段階のため、制御が難しい。

また戦闘モビルにも、意識が組み込まれていたが、

プロセスがうまく機能せず、最終的に

人間の意識は消えてしまっている。



◆同化プロセスとは…

マッドサイエンティストが開発した進化プログラム。

有機体としての人間に限界を感じ、意識と機械を一体化させて究極の生命体を創造しようとしたもの。人類の究極の進化をうたっていたが、実際にはそのモビルで人類を破滅させようともくろんでいた。

同化プロセスは、極限状態の精神で戦闘を行い、人間の本能に眠っていたものを引き出すことによって完了する。プロセスが終了し、完全に機械と一体化したとき、人間的な意識は消え去って、冷酷、そして残虐性を持つ戦闘マシンとして生まれ変わる場合が多い。

SCRは同化プロセスを解読し、ある協力者を得て、新しい同化プロセスを開発。カプセルの中ですべて同化が完了する特殊なシステムを考案した。

キャラクター紹介



◆鉄人

狂気の科学者が開発した究極の破壊兵器。

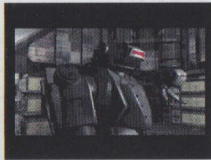
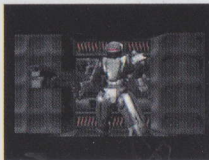
一人の人間が犠牲になり、意識が一体化したが、科学者と同化したアンドロイドとの決戦後、巨大な実験室だった塔を爆破。組み込まれた意識は自らを封印し、その抜け殻だけが宇宙空間を漂っていた…。

それから何年か時間が流れ、“鉄人”は伝説の存在となっていた。SCR探査ボッドは偶然、ある惑星に埋もれていたこの鉄塊を発見する。

その後、SCRは、鉄人に組み込むべき最適な意識の持ち主を搜索した。(鉄人に最適な人間とは、強靱な精神力、すぐれた戦闘能力、どんな状況に置かれても負けない忍耐力に加え、命令に背かない従属性をも持ち合わせていなければならない)

そしてついに、最高の素材であるテストパイロット(あなた)が選ばれる。SCRは最高軍事機密、プロジェクト「テツジン」をスタートさせ、特殊研究室で意識を抽出し、鉄人と同化させるのだった。

同化が進むごとに、使用できる武器もパワーアップする。同化したモビルは他にもいるが、すぐれた精神を持たなければ完璧なモビルは完成しない。



◆SCR総帥

国家組織SCRを統括する人物であり、鉄人を回収、再生させた張本人。

威厳にあふれた老人で、どこかしら非常に強い生命力を感じさせるオーラを放っている。

椅子のような小型ホバーカーで移動。

全世界に君臨する一大国家を組織し、同時に巨大企業の運営もしている。

表向きは健全な国家を喧伝し、広報活動に力を入れているが、権力にものをいわせて陰謀を画策しているという噂も流れている。

さらに、人間をモビル化する同化プロセスを推奨し、新型モビルの開発に余念がない。

組織同様、謎の多い人物である。



◆アンドロイド

マッドサイエンティストが実験を兼ねて、自らの意識を植え込んだモビル。

彼の考えがリアルタイムでアンドロイドに伝わるようになっていたが、ある時点で別離。

アンドロイドの思考が、科学者のそれを完全におおいつくしてしまう。

科学者の有機体としての存在を否定したアンドロイドは、彼を抹殺する。

鉄人との壮絶なバトルによって破壊されるが、何者かの手によって復活。戦闘マシンとして全身を強化し、鉄人への復讐を虎視眈々と狙っている。

冷酷無比、かつ無感情に見えるが、何かがうまいかないらしく苛立っている。



◆ロビー

小型モビル。

世界平和のためSCRに潜入しているスパイ。

ロビーは所属する集団のある人物を崇拝し、彼の命令に忠実に従っている。

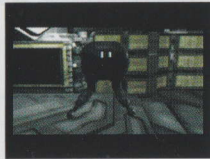
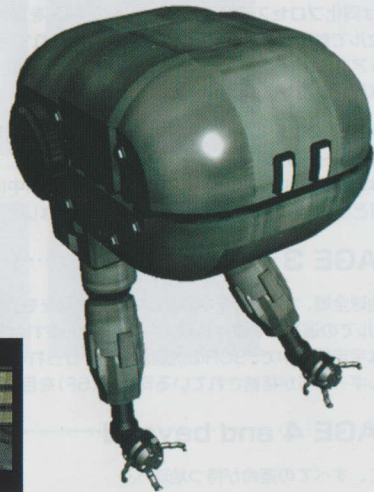
エネルギーG-5とR-5の融合で発生する無限のパワーが悪用されるのを防ぐため、SCRからカプセルを奪う使命を担う。

しかし、たった一人では実行不可能なので、鉄人に協力を求めてくる。

もともとは人間。強くなりたくてSCRの同化プロセスを受けたが、希望はかなえられず、かわいらしい形状のモビルとなった。

興奮すると人間だったときの感情がでてしまう。

通信で頻繁に話しかけてくる。



ステージ紹介

STAGE 1

鉄人になれる能力があるかどうか試される。

SCR総帥の指令に従って、ミッションをクリアしなければならない。

実際には存在しない、仮想現実のダンジョン。

これをクリアすれば、鉄人との同化がスタートする。

闘いの幕開けだ。

STAGE 2

SCRは同化プロセスを完了させるために、鉄人を地球に輸送する。

カプセルで封印された鉄人は、輸送車に乗せられて月面エアポートへ向かう。

しかしアンドロイドの刺客が追尾、攻撃を仕掛け、輸送車は大破。

鉄人は同化プロセス途中で覚醒するのだった。

アンドロイドの攻撃を受け、警戒態勢に入った月面都市。SCRが鉄人を復活させたことで、その攻撃はさらにエスカレートする。

鉄人は、自覚のないまま、さらに壮絶な闘いの渦の中に巻き込まれていく。エアポートはSCRが封鎖している。何とかしてこの窮地を脱出しなければならない。

STAGE 3

ほぼ地球全域、さらに月を中心とした宇宙空間をも支配しているSCR。

シャトルでの逃避行を続ける鉄人も、張り巡らされた包囲網によって捕捉、監禁される。

巨大な宇宙船の中で、SCRの洗脳装置にかけられるが……。

エネルギーG-5が格納されている司令室(5F)を目指せ!!

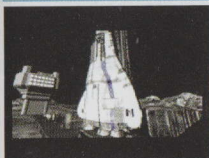
STAGE 4 and beyond

そして、すべての運命が待つ地球へ…

ASSIMILATION PROCESS STAGE



月面エアポート / 地下駐車場 / エントランス



SCR戦艦



敵キャラクター紹介

SCRサイド

AIR BALL:ホバーロボット:

高感度レーダーシステムを搭載し、敵を捕捉。特殊電磁波を放つ。かわいらしい発音音にだまされて、ダメージを受けないように。



WATCH TOWER:ロボット:

敵を発見すると、いち早く攻撃を仕掛けてくる。目の数によって強さが違う。移動速度が遅いので、容易に破壊できる。



SPIDER:ロボット:

4本足のクモ型ロボット。頭部の赤いレーダーから鋭いショックビームを放つ。すばやく移動するので、挟まれてしまうことがある。

GURDIAN:モビル:

最も汎用的な人型モビル。攻撃を加えると、まっすぐに接近してくる。移動が速く、思わぬ反撃を喰らうことがあるので注意。



SILVER TROLL:モビル:

鉄人タイプの量産モビル。ちょこまかと動き回る。敵を見つけると、手当たり次第に発砲してくる。



WATCH DOG:ホバーモビル:

そのおっとりした外見とは裏腹に、強力なミサイル攻撃を得意としている。ただし移動スピードは遅いので、すばやく動き回って攪乱すれば撃退できる。



HEAVY TANK:モビル

重戦車級ローダー。腕の先についた鋭い鉤爪から発射されるランチャーは危険。当たると大ダメージを受ける。遠距離から狙い撃とう。



ホス艦長:戦闘モビル

鉄人、ロビーと同じく同化プロセスによってモビルになった。SCRの力に心酔し、新型モビルであることを誇りに思っている。「STOPPER GUN」で動きを封じ、ランチャーをたたみかけてくる。HPも高いため、強力な武器でないと破壊できない。目には目を、ランチャーにはランチャーを。



アンドロイドサイド

??? :ロボット:

ランチャーを装備した戦闘ロボット。ジグザグ歩行をするので、照準が定まりにくい。バリアをうまく使い、側面から攻撃しよう。また、強力なジェットエンジンを搭載した飛行タイプもいる。



??? :ロボット:

異様な形相の重量級ロボット。すばやい動きで敵を翻弄する。青白く輝くボディと腹の底から響くような不気味な鳴き声の特徴。



●戦闘テクニックを身につけよ 人間の心を持ち続けるために…

戦闘方法を確立せよ

敵の攻撃パターンには、ある一定のリズムがある。それを見極めて、効率的に動けば必ず道は開かれる。だが、それでもなかなか破壊できない強敵もいる。ときには、敵を回避することも必要だ。

スイッチを見つけたら、押せ!!

スイッチは、どこかのドアと必ずつながっている。スイッチをオンにすれば、開かなかったドアが通れるようになる。また、一方からしか開かないドアもあるので、マップをよく見て、フロアの全体構造を把握しよう。

武器は慎重に選べ

武器パネルは各フロアにセットしてあるが、必ずしも強力な武器があるとは限らない。攻撃力の低い武器を入手しないように注意しよう。武器選びは経験がものをいう。武器の名称や威力をしっかりと覚えておくこと。もし弱い武器を入手してしまった場合は、強い武器のあるところまで戻るか、つぎにあるはずの武器パネルを探すしかない。

HP(ヒットポイント)を回復させよう

敵の攻撃を受け、HPの残量が少なくなったときは、逃げ回るか、敵がいない場所を探し出し、そこでエネルギーのチャージを待つ必要がある。ドアの向こう側に入れば大抵の敵は襲ってこない(たまに執念深くドアを開けてくるものもいるが…)。

また、鉄人のHPは自動的に回復するが、その間は敵も同様にHPを回復している。逃げ回ってばかりいては、いつまでたっても撃破できない。チャージが完了したら、間髪入れず攻撃しよう。



ワープ装置を利用せよ

SCRIは至る所にワープ装置を設置し、敵の侵入を防いでいる。ワープ装置には、フロアを移動するものと、同じフロア内で近距離移動するものの2種類ある。フロア移動のワープ装置はキーが必要。キーはフロア内のどこかにある。また、近距離ワープした直後、敵が目の前にいる場合は、攻撃を加えてすぐバック、また前進して攻撃。これを繰り返すと、ダメージを受けずに敵を破壊できる。

最も危険なパラライズ(一時停止状態)

敵からのショックを受けキャンビー画面が真っ青になることがある。衝撃波による一時停止状態だ。ここで何発も攻撃を受けると、あっという間にゲームオーバーになってしまう。パラライズが解けたら、すぐに逃げよう!

※同じ効果を持つSTOPPER GUNがステージ4以降で入手できる。

トラップを味方につけろ

SCRIは機密漏洩防止のため、設備のあちこちにトラップを設けている。この空間転送装置もそのうちのひとつだ。慣れないうちは戸惑うかもしれないが、しばらくするとある法則性がわかってくるはず。クリアすれば、いいアイテムが手にはいるかも…。

後ろを見せるな!! 後ろを狙え!!

敵の多くは、攻撃に備えて前面にバリアを張り巡らしている。ただ背面は無防備なので、すぐに破壊することが可能だ。もちろん鉄人も背面が弱点になっている。敵が見えないのに攻撃を受けている場合は、すぐに振り返って反撃、または回避しよう。



Credits

Directed by
Minoru KUSAKABE (SYNERGY)

Music Composed by
Norikazu MIURA

Chief Programmer
Takakiyo MARUYAMA (SYNERGY)

Programmer
Takeshi SUZUKI (SYNERGY)

Story Developed by
Jiro KANEKO

Game Created by
Yukihiro KURODA (Muse Soft Co., Ltd.)
Yoshitaka KOMURO (Muse Soft Co., Ltd.)

Sound Effects by
Yutaka HOSOI

Package Design by
Isao KONAKA (SYNERGY)
Mioko TAMAKI (SYNERGY)
Tatsuo HIDAKA

Characters' Voices
Sanae TAKAGI
Takeshi AONO
Masaharu SATO
Ryoichi TANAKA

Recording by
Kazuyuki KOMATSU
Yoshitaka SATO

Recording Studio
CREATION HOUSE

Agent for Mr. Miura and Mr. Hosoi
Miho YAMAURA (Staff Gang)

Narrative Coordination
Yasuaki SUMI (AONI PRODUCTION)

Special Thanks to
Hirokazu NABEKURA
Tomohiro YONEMICHI
David
Daishi KIMURA
Takehide NOZAKI
Kiyoshi SHIN
Masato YAMANE
Naoyuki SHISHIDO
Hiroyuki MIURA (SYNERGY)
Takashi TANIGUCHI (SYNERGY)

Sales & Promotion
Jun'ichi SUGIE (SYNERGY)
Rika OKUHARA (SYNERGY)

Accountant
Yoshie IKEDA (SYNERGY)

Production Management
Toshihiro MASUMURA (SYNERGY)

Producer
Masanori AWATA (SYNERGY)

Planned and Developed by
SYNERGY, Inc.



Copyright © 1996,1997 SYNERGY, Inc. All rights reserved.

●ゲームを楽しむ前に

長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10分～15分の休憩をとってください。また、疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けてください。ゲーム中は、部屋を明るくし、モニタ画面に近づきすぎないようにして操作してください。

●健康上の注意

ごくまれに、強い光の刺激や点滅を受けたり、モニタ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。このような経験のある人は、ゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、ゲームをしていてこのような症状が起きたときには、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。