



Wonder Swan



# 鉄人28号

とりあつかい出口 せいしん  
取扱説明書





# 注 意

## かなら よ 必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

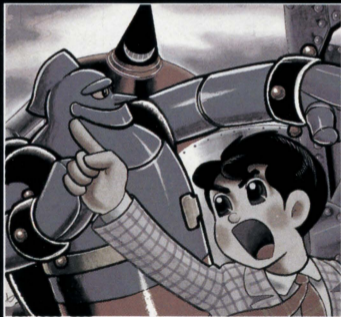
### と 取扱上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

## ごあいさつ

このたびは(株)メガハウスのワンドースワン専用カートリッジ「鉄人28号」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方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。

## 【目次】



|             |    |
|-------------|----|
| ストーリー       | 4  |
| ゲームの流れ      | 7  |
| ゲームスタート     | 8  |
| アドベンチャーモード  | 10 |
| アクションバトルモード | 11 |
| アクションバトルの方法 | 12 |
| 技の解説        | 14 |
| 操縦練習        | 16 |
| OPTION      | 17 |
| 鉄人大百科       | 18 |
| ゲームのヒント     | 22 |

ストーリー



ある日、少年探偵 金田正太郎は、

亡くなった父の親友である敷島博士に呼び出された。

敷島博士は正太郎に、近年の科学技術の発達に伴って増加する

凶悪犯罪への巨大ロボットの悪用、そしてこれらに対抗するため

最強のロボット「鉄人28号」を製作したことを伝えられた。

正太郎は、鉄人28号が父である金田博士の開発したロボットであることと

その操縦者として自分が選ばれたことを聞き、大いに驚き戸惑うが

謎の死を遂げた父の遺志を継ぐためにも

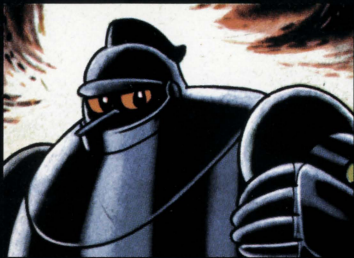
鉄人28号で悪に立ち向かうことを決心したのだった。

それから間もなく、特急列車の管制室が巨大ロボットに襲われたという

事件の第一報が、正太郎にもたらされた。

正太郎は、心に不安を残しながらも鉄人28号と共に事件解決へと向かう…。

しゅようとうじょう  
【主要登場キャラクター】



てつじん こう  
【鉄人28号】



しみしまはかせ  
【敷島博士】



おおつかしゅちょう  
【大塚署長】



かねだしょうたろう  
【金田正太郎】



- このゲームは、アドベンチャーモードとアクションバトルモードで構成されています。
- この2つのモードの繰り返してゲームは進行していきます。



## 【アドベンチャーモード】

- アドベンチャーモードではワンドースワンを横方向に持ってゲームを行います。登場人物との会話や、行動や行き先を選択して、事件の掛けを探することでストーリーが進行していきます。敵ロボットに出会うと、自動的にアクションバトルモードに移り戦闘に突入します。(アドベンチャーモードの操作方法→10ページへ)

## 【アクションバトルモード】

- アクションバトルモードはワンドースワンを縦方向に持ってゲームを行います。X、Yボタンの入力により鉄人を操縦して敵と戦います。(アクションバトルモードの操作方法→11ページ)
- ※敵を倒すと、再びアドベンチャーモードに戻ります。(SOUNDボタン以外のボタンを押してください。)





## 鉄人28号



© HIKARI-PRO  
© MegaHouse 1999  
LICENSED BY BANDAI

オープニング画面

- ワンダースワン本体に『鉄人28号』のカートリッジを正しくセットし、電源を入れてください。オープニングデモが流れ、続いてタイトル画面が現れます。  
(オープニングデモの途中でスタートボタンを押すとオープニングデモを飛ばしてタイトル画面に進めます。)

## 鉄人28号



© HIKARI-PRO  
© MegaHouse 1999  
LICENSED BY BANDAI

タイトル画面

- タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面に進みます。

※このゲームにはソフトウェアリセット機能がついています。ゲーム中に、AボタンとBボタンを押しながらスタートボタンを押すとオープニングに戻ることができます。





メインメニュー画面

## 【メインメニュー】

Xボタンの上下(X1,X3)で項目を選択し、Aボタンで決定します。  
(Bボタンを押すとEXITになり、タイトル画面に戻ります。)

- START・・・ゲームの開始・続きを行う場合に選択してください。
- OPTION・・・SE(効果音)/サウンドテストや鉄人大百科を見る場合、選択します。
- EXIT・・・タイトル画面に戻ります。



スタート画面

## 【START】

- はじめから・・・初めてゲームをする場合や新たにゲームする場合に選択してください。
  - つづきから・・・最後にセーブを行った状態から、ゲームを続けられます。
- ※セーブデータがない場合は、「はじめから」と同じ状態になります。
- EXIT・・・タイトル画面に戻ります。

## ◎ セーブ

正太郎の家と敷島博士の家でデータセーブを行うことができます。アドベンチャーモード時に、「セーブする」の項目が表示されます。「セーブする」を選ぶと、その時点でのシナリオの進行状況や、引き出された鉄人の能力などが記録されます。

(敷島博士の家でのセーブは、鉄人の操縦練習を行った後に「セーブする」の項目が表示されます。)

## アドベンチャーモード

アドベンチャーモードでは、ワンダースワンを横にして持ちます。

X1ボタン  
せんたく  
選択カーソルの上移動

X3ボタン  
せんたく  
選択カーソルの下移動

STARTボタン  
つぎ ぼめん いどう  
次の場面に移動する

Aボタン  
かいわ すず  
会話を進める

※会話の表示中にAボタンを押すとメッセージを早送りします。

## アクションバトルモード

アクションバトルモードではワンドースワンを縦方向に持ち、鉄人の操縦器に見立てて操作します。



STARTボタン

アクションバトルをPAUSE  
(一時中断) できます。

Yボタン1,2,3,4  
ひだり  
左のコントローラー

Xボタン1,2,3,4  
みぎ  
右のコントローラー

# アクションバトルの方法

ほうほう



## アクションバトルの画面構成

てき たいきゅうりょく  
敵の耐久力

てき こうどうたい きじかん  
敵の行動待機時間カーソル

てつじん こうどうたい きじかん  
鉄人の行動待機時間カーソル

てつじん  
鉄人の  
ステータスアイコン

てつじん たいきゅうりょく  
鉄人の耐久力ゲージ

てつじん  
鉄人のAPゲージ



### ■ 耐久力ゲージ

てつじん こう たいきゅうりょく あらわ  
鉄人28号や、敵ロボットの耐久力を表します。この耐久力がなくなると、ロボットは壊れてしまいます。

こうどうたい き じかん

## 行動待機時間カーソル

わざ にゅうりょく か のう ま じ かん あらわ みぎはし てんめつ とき わざ  
技の入力が可能になるまでの待ち時間を表すゲージです。ゲージの右端でカーソルが点滅している時に技  
を入力することができます。

## APゲージ

こうげき ひっさつわざ ひっさつわざ た た ぐ あい  
攻撃することによりAPポイント(必殺技ポイント)を貯めることができます。APポイントの貯まり具合は  
APゲージに表示されます。APポイントを一定量貯めると、より強力な必殺技を出すことができます。  
(→14ページ) ※必殺技を出すと、APポイントは消費されます。

## ステータスアイコン

てき ねが とくしゅ こう か こうげき てつじん そうじゅう さまざま えいじょう  
敵の中には特殊な効果をもたらす攻撃をしてくるロボットもいます。それにより鉄人の操縦に様々な影響  
が及ぶ場合があります。鉄人の操縦に異常をきたす状態は、以下の4種類があります。

- SLOW ..... こうどうたい き じかん いどう  
行動待機時間カーソルの移動スピードが1/2になる。
- STOP ..... こうどうたい き じかん いってい じ かん と  
行動待機時間カーソルが一定時間止まる。
- D-DOWN ..... ぼうぎょりょく さ  
防御力が1/2に下がる。
- P-DOWN ..... こうげきりょく さ  
攻撃力が1/2に下がる。

※鉄人の操縦に異常をきたしている場合は、それぞれのステータスアイコンが点灯します。

※これら以外にも、強力な攻撃を受けると、鉄人の行動待機時間が長くなってしまいます。

## バトルの勝敗

てき たいじゅうりょく すべ てき ぼがい か  
敵の耐久力を全てなくせば敵を破壊し、バトルに勝ったこととなります。

ひやく てつじん たいじゅうりょく てつじん こわ  
逆に鉄人の耐久力がなくなってしまうと鉄人が壊れて、ゲームオーバーとなります。



通常技

パンチ

鉄人のパワーをいかして敵を殴りつける。比較的動きが小さいので、素早く次の攻撃に移ることが可能。

キック

鉄人の強固さをいかした強力な蹴り技。APポイントが貯まりやすいという特徴を持つ。

体当り

鉄人のスピードをいかしたタックル技。上半身に敵にぶつかり大きなダメージを与える。

必殺技

ジャンプキック

上空から急降下し、敵を蹴り倒す必殺技。消費するAPポイントが少ないので使いやすい。

ドリルアタック

回転しながら高速で敵に突っ込みなぎ倒す必殺技。この技を喰らって持ちこたえられる敵は数少ない。

※APが貯まらないと使うことができません。

防 御

敵からの攻撃によるダメージを減らす。防御を有効に使うことによって有利な展開でバトルすることができる。

てつじん きょうじゅうほうほう  
◎ 鉄人の操縦方法

※ワンダースワン本体を縦に持った時のボタン配置です。

パンチ



キック



たいあたり  
体当り



ジャンプキック



ドリルアタック



ぼうご  
防 御





▶ 操縦の練習をする  
鉄人の状態をみる  
やめる



### ● 操縦練習

正太郎(プレイヤー)は、最初は鉄人の操縦にもなれていないために、鉄人本来の力を発揮させることができません。しかし、敷島博士の家で鉄人の操縦練習を行うことにより、鉄人の能力をより引き出せるようになります。なお、操縦練習では敵ロボットに負けてもゲームオーバーにはなりません、能力も上げられません。

### ■ 鉄人の能力

現在の時点で鉄人の能力をどれだけ引き出しているかは、敷島博士の家に行き「鉄人の状態をみる」を選択するか、鉄人大百科で確認することができます。また、敵ロボットに勝った場合にも自動的に鉄人の状態が表示されます。(Aボタンでアドベンチャーモードに戻ります。)

### ■ 鉄人の状態をみる

鉄人の能力を確認できます。

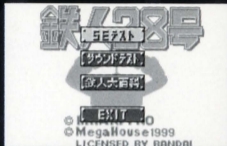
※ゲームが進行するに従い、対戦できる敵ロボットが増えてゆきます。

(X1・X3ボタンで選択、Aボタンで決定します。)

※鉄人の各能力の上げ方については22ページの「ゲームのヒント」で解説しています。



# OPTION



## ■ SEテスト

ゲームで使用されている効果音を聞くことができるモードです。

## ■ サウンドテスト

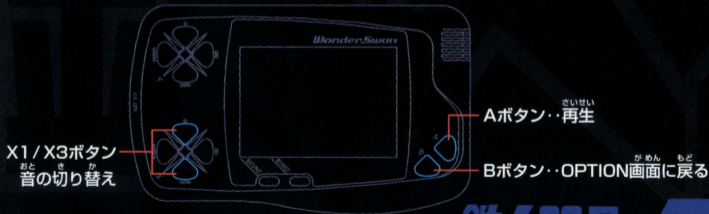
ゲームで使用されているサウンドを聞くことができるモードです。

## ■ 鉄人大百科

ゲーム中に会った代表的な敵や鉄人の能力を確認するモードです。

## ■ EXIT・・・メインメニュー画面へ戻ります。

## SE (効果音) / サウンドテストの操作方法





てつじんだいひゃっか そう さ ほうほう  
鉄人大百科の操作方法



X1 / X3ボタン

ひょうじ  
表示するロボットの選択

A / Bボタン

がめん もど  
OPTION画面に戻る

|          |  |
|----------|--|
| 名前       |  |
| 鉄人28号    |  |
| 開発者      |  |
| 敷島博士     |  |
| HP       |  |
| SPEED    |  |
| ATTACK 1 |  |
| ATTACK 2 |  |
| DEFENSE  |  |

- 名前 ..... ロボットの名前
- 開発者 ..... ロボットを開発した人の名前
- H P (耐久力) ..... そのロボットの壊れにくさを表します。
- SPEED (素早さ) ..... 行動待機時間カーソルの動きに影響します。
- ATTACK 1 (攻撃力1) ..... 主に上半身の攻撃力に影響します。
- ATTACK 2 (攻撃力2) ..... 主に下半身の攻撃力に影響します。
- DEFFENSE (防御力) ..... そのロボットの頑丈さを表します。



かね だしょう たらう  
【金田正太郎】

しょうねんてい しゅんびん こうどうりよく めいかい すいり しやげき うでまえ せ  
少年探偵。俊敏な行動力、それに明快な推理と射撃の腕前は、世  
かい ぼこ めいたんてい  
界に誇ることができる名探偵。



おおつか しょうちょう  
【大塚署長】

けいしつちょうかんかく けいさつしよ しょうちょう まちが けいさつ  
警視庁管轄の警察署の署長であることは間違いないが、どこの警察  
しょうちょう ちめい  
署長であるかは不明。



しきしま はかせ  
【敷島博士】

てつじん こう かんせい にほん けんきゅう だいいちにしや しょうたらう  
鉄人28号を完成させた日本のロボット研究の第一人者。正太郎を  
ちからづよ みかた  
サポートする力強い味方。



はかせ  
【ドラグネット博士】

しきしまはかせ ぶと こうがく けんい ひ こつぜん すがた  
敷島博士にも劣らぬロボット工学の権威だったが、ある日忽然と姿  
け ぼそ けんきゅうしや  
を消した謎の研究者。



てつじん こう  
【鉄人28号】

そうじゅうき そうさ うご にほんはつ きょだい しょうねんたんてい かね だしょうた しょう  
操縦器の操作で動く日本初の巨大ロボット。少年探偵 金田正太郎の  
そうじゅう せいぎ みかた かつやく  
操縦で正義の味方となって活躍する。



てつじん  
【カロリア鉄人】

しきしまはか せ しょうた しょう そうじゅうれんしゅう ふくせい てつじん くら  
敷島博士が正太郎の操縦練習のために複製したロボット。鉄人と比  
べて性能はあまり良くない。



きょうりゅう  
【恐竜ロボット】

なんきょく かんそく ぶ たい なま どうくつ そうぐう きょうりゅうがた うご おそ  
南極の観測部隊が、謎の洞窟で遭遇した恐竜型ロボット。動きは遅  
いがかなりの攻撃力を持つ。



【バックス】

ふ らんけんはか せ つく てつじん ひってき つよ  
不亂拳博士が作ったロボット。鉄人にも匹敵する強さとスピードを  
兼ね備えている。



## 【ファイア2世<sup>せい</sup>】

ビッグ・ファイア<sup>はかせ</sup>博士<sup>せいさく</sup>が製作したロボット。ファイア<sup>はかせ</sup>博士<sup>てんかろ</sup>は天下無敵<sup>てき</sup>と自負<sup>じひ</sup>していた。



## 【MONSTER<sup>モンスター</sup>】

カリ<sup>こく</sup>ー国<sup>ひみつ</sup>の秘密組織<sup>モシキ</sup>・十字結社<sup>じゅうじけつしゃ</sup>が所持<sup>しよじ</sup>していたロボット。コロギル博士<sup>はかせ</sup>の製作<sup>せいさく</sup>。



## 【ギルバート】

ドラグネット<sup>はかせ</sup>博士<sup>せいさく</sup>が製作したロボット。性能<sup>せいのもう</sup>のバランスの取れたロボットでかなりの強敵<sup>と</sup>。



## 【ブラックオックス】

黒衣<sup>こくい</sup>の覆面団<sup>ふくめんだん</sup>に命<sup>めい</sup>じられて、みらんけん<sup>みらんけん</sup>はかせ<sup>はかせ</sup>博士<sup>せいさく</sup>が製作したロボット。鉄人<sup>てつじん</sup>28号<sup>ごう</sup>にとって最大最強<sup>さいだいたいさいきやう</sup>の敵<sup>てき</sup>。

## ゲームのヒント



### ● 鉄人の操縦練習

鉄人の能力を上げるにより、バトルを有利にすることができます。事件の調査に出動してしまうと鉄人の操縦練習ができなくなりますので、普段からしっかり操縦練習をしておきましょう。

### ● 鉄人の各能力の上げ方

ATTACK1 (攻撃力1) . . . . . パンチ攻撃をする。  
ATTACK2 (攻撃力2) . . . . . キック攻撃をする。  
SPEED (素早さ) . . . . . 敵を倒す。  
DEFENSE (防御力) . . . . . 敵の攻撃を防御する。

### ● ゲームのセーブ

ひとたび事件に巻き込まれると、セーブも鉄人の耐久力の回復もままなりません。こまめにセーブを行って事件解決に備えましょう。

# 鉄人28号

## 使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

## バンダイゲームステーション

このソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは、**03-3847-5090**  
[受付時間うけつけじかん／月げつ～金曜日きんようび (祝日しゅくじつを除く) 10時～16時]にお問い合わせじじとあください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

### バンダイお客様相談センター

台東区駒形1-4-10 〒111-8081

**☎ 03-3847-6666**

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND  
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。



及び WonderSwan、ワンダースワンは  
株式会社バンダイの登録商標です。

### おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご連絡ください。

発売元 **株式会社メガハウス**

〒111-0042 東京都台東区寿2-10-13 田原町シティビル