



HEAVY  
METAL PINBALL



# クルー★ボール

# CRUISE BALL

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

とりあつかい せつ めい しょ  
取扱説明書

ELECTRONIC ARTS

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

# CONTENTS

|          |   |
|----------|---|
| ■操作方法    | 3 |
| ■ゲームスタート | 5 |
| ■ゲームシステム | 6 |



## ストーリー STORY

ある雪の夜、街に謎の  
ヘビーメタルグループ  
がやって来た。

「バリバリだぜベイビー！」

鼓膜を引き裂き、  
脳天にバズーカ砲を

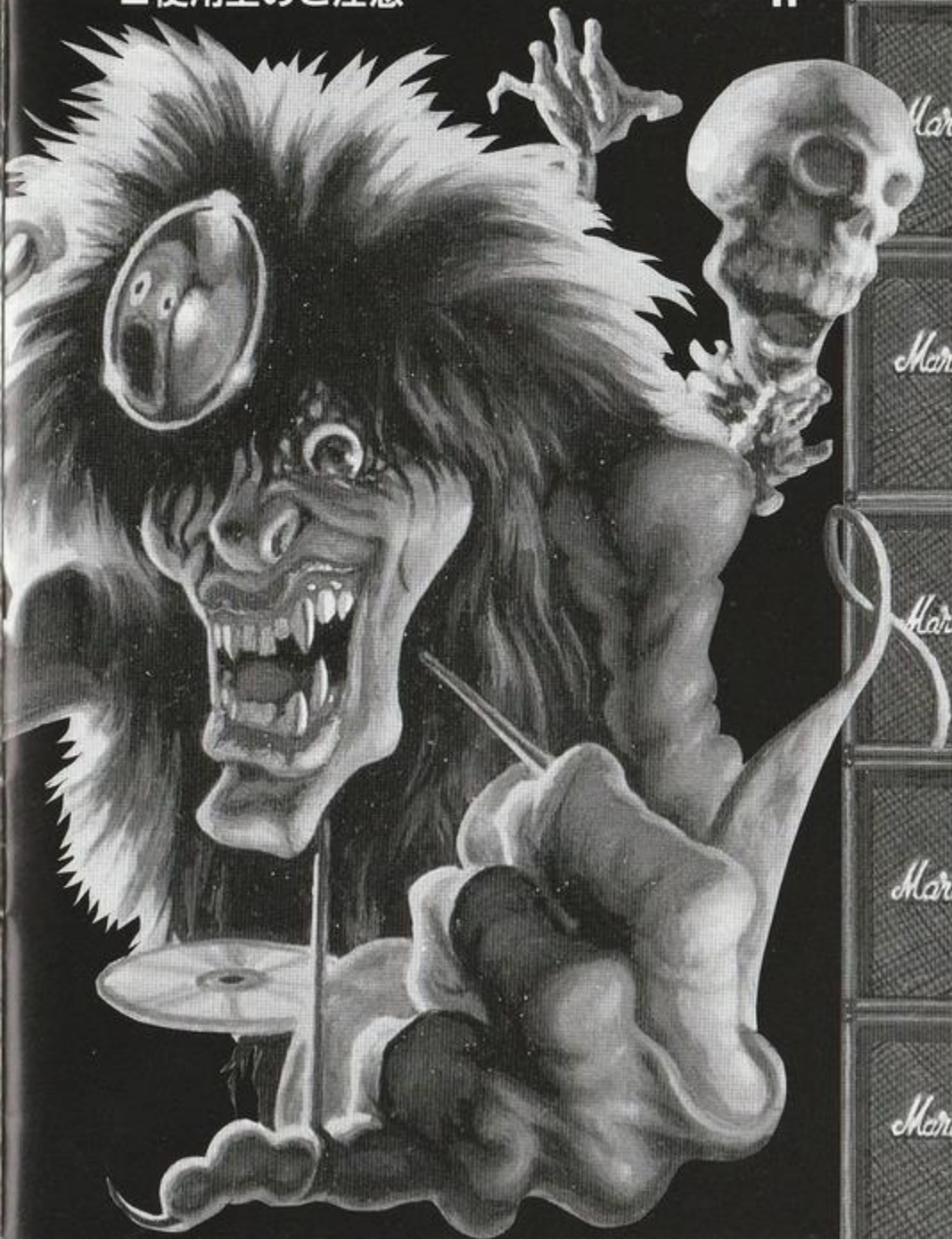
ぶちこむ彼らのサウンドが、  
街から消える日はなかった。

あんなに静かだった街が、今ではギターの  
爆音と、彼らの奇声、そして住民たちの悲鳴が  
渦巻く暗黒街に変わってしまったのだ。

人々が明るく笑い合ひ、語り合う日が、  
再びやって来るのだろうか？

# ン E N T S ツ

- キャラクター紹介<sup>しょうかい</sup>.....7
- 各レベル攻略方法<sup>かくこうりやくほうほう</sup>.....9
- 使用上のご注意<sup>しょうじょうちゅうい</sup>.....11



Marshall

Marshall

Marshall

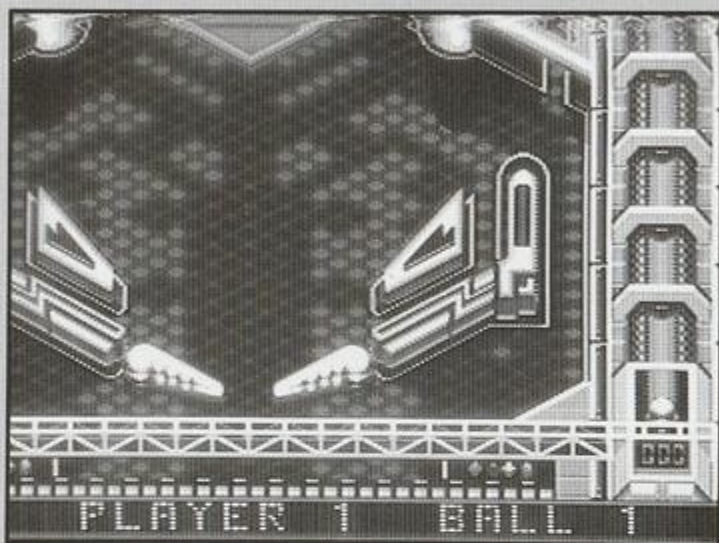
Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

そう さ ほう ほう  
操作方法



ほうこう 方向ボタン(Dボタン)…<sup>ひだりがわ</sup>左側のフリッパーを操作します。

また、ボーナスステージでは自  
機を上下左右に操作します。

Aボタン…シューター(発射台)<sup>はっしゃだい</sup>を操作します。

Bボタン…<sup>だい</sup>台をゆらします。ゆらしながら<sup>はんしゃだい</sup>反射台を利用  
すれば、<sup>てき</sup>敵キャラクターを倒すときに便利で  
す。また、ボーナスステージでボールを打つ  
ときにも使用します。

Cボタン…<sup>みぎがわ</sup>右側のフリッパーを操作します。また、ボ  
ナスステージでボールを打つときにも使用し  
ます。

スタートボタン…ゲームスタートやポーズをかけるとき  
に使用します。

Marshall

Marshall

Marshall



☆レベル2以降では、下スクリーンの  
フリッパー横の通路に落ちてしまっても、  
あきらめないでください。

「C LEFT EJECT」「D RIGHT  
EJECT」とメッセージが表示されるように、  
次のようにすれば落ちなくて済みます。

左側通路に落ちた場合…Cボタンを押す

右側通路に落ちた場合…方向ボタン（Dボタン）を押す

こうすると、通路の側面が緑色に光り、

左右どちらが発射可能であるか教えてくれます。

## ★コントロールパッドの名称★

ほうこう  
方向ボタン



スタートボタン

シー  
Cボタン

ビー  
Bボタン

エー  
Aボタン

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

# ゲームスタート



Marshall

プレイヤー  
1 Player  
プレイヤーズ  
2 Players  
プレイヤーズ  
3 Players  
プレイヤーズ  
4 Players  
ミュージック デモ  
Music Demo

Marshall

タイトル画面で1~4人プレイのどれかを選択し、スタートボタンを押すとゲームが始まります。

このゲームは1~4人まで遊べます。複数で遊ぶときは交互にプレイします。

また、「MUSIC DEMO」を選択するとゲーム中に流れる曲を聴くことができます。

方向ボタンで選曲できます。

Marshall

Marshall

# ゲームシステム

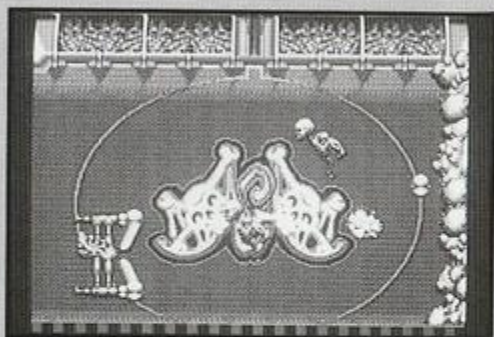


## メインステージ

現在の点数とメッセージが表示されます。ゲーム画面は上スクリーン、中スクリーン、下スクリーンの3つに分かれています。

## ボーナスステージ

各レベルにボーナスステージが用意されています。ボーナスステージへ行くには、下スクリーンで次のことをしなければなりません。



1. “ROCK” “ROLL” の文字全てにボールを当てます。
2. 中央のひし形のもザイク全てにボールを当てて落とし、もう一度当ててライトをつけます。
3. “JUMP” “RAMP” の文字全てにボールを当てます。
4. 中央に現れたレールの中心にボールを通せばボーナスステージに行けます。

ボーナスステージでは、カペを利用しボールを反射させながら、敵キャラクターを倒します。左はじに敵に侵入されたら負けになります。方向ボタンで上下左右に動かし、Bボタンで軽く打ち、Cボタンで強く打ちます。

なお、ボーナスステージでのボールの数は3つです。

また、このステージでの点数によって、エクストラボールを獲得できます。

## エクストラ・ボール

5,000,000点、20,000,000点、40,000,000点獲得したときにもらえます。

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

# しょうかい キャラクター紹介

が かんじょう とうじょう に てき キャラクターたちを しょう  
画面上に登場する憎っくき敵キャラクターたちを紹



## ドレッド・ヘッド

ず 頭ガイコツの ばけもの なか 中スクリーンにいて、  
上へ進むのを邪魔しようとしています。3回ボ  
ールを当てれば倒せます。



## サイクロプス

のう 脳ミソでできた ばけもの 脳ミソでできた  
ベートーベンの かわ 割  
れた頭から出現することもあります。



## ベートーベン

だいり せき 大理石でできたベートーベンの せうざう 胸像  
頭か  
ら出現する脳ミソに注意しましょう！



## ヘッド・マゴット

クネクネした どりゅう 緑色のうじ虫。何もないと  
ころから突然わきでるが、ベートーベンの かんま 頭  
やサイクロプスをやっつけると一緒に ばくはつ 爆発  
します。簡単に倒せますが、早くしないと  
サナギに化けるいや～なヤツです。



## シスター・ツイスター

ツイストを ねど 踊っているかのように画面をク  
ルクルと横切ります。一発でしとめられる  
てき 敵です。

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall





おかしましよう。



### バッド・ボーン

コクーンから生まれます。一発で倒せますが、最終レベルでは4、5発当てなければなりません。



### キラー・クラウン

ピエロの化け物。パネでピョンピョンはずんでいます。倒すには5、6発頭に当てなければなりません。



### クライグ

次のレベルへ行くための最上部のカベの番人です。カベを壊す邪魔をするのが役目で、うまくかわしながら壊さなければなりません。



### クラブラ

親グモの化け物で、小さな虫をたくさん生みます。倒すのがむずかしい、強敵です。

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

## 各レベル攻略方法

レベル(面)は全部で9つあります。各レベルをクリアするには様々な条件が必要です。ここでは途中までの攻略方法をお教えしましょう。

### LEVEL 1 (レベル1)

- ①3匹のドレッド・ヘッドを倒します。
- ②“HEAD”の文字に当たると、“BANGER”の文字を落とすと、トップゲートが開きます。
- ③上スクリーンまでボールを打ち上げるとクライグが現れます。
- ④カベを壊して、中央にある通路へボールを打ち上げましょう。
- ⑤矢印のついている柵の中にボールを入れましょう。そうしないと、次のステージの中スクリーンにいる敵キャラクターから獲得点倍率が“×1”に戻されてしまいます。(これは全てのレベルに共通です。)

### LEVEL 2 (レベル2)

- ①“GATE”の文字全部にボールを当ててください。各レベルで、文字を撃ち落とすのはいつでも構いませんが、トップゲートを開くためには必ず全部落とさなければなりません。
  - ②ベーターベンどもの頭を撃墜すると、トップゲートが開きます。
  - ③ゲートを通してカベを壊し、中央の通路にボールを打ち上げましょう。
- ※注意：トップゲートが開いたあと、できるだけ早いうちに上スクリーンにボールを打ち上げてください。ゲートは開いたままですが、またベーターベンたちの頭が出現してしまいます。



### LEVEL 3 (レベル3)

- ①“GATE”の文字全部にボールを当ててください。
- ②ドレッド・ヘッドを6匹とも撃ち倒します。
- ③サイクロプスを18個倒すと、CD盤が出現します。
- ④CD盤の中心に当て、色を青から赤、そして緑に変えてください。
- ⑤緑色の矢印に通すとトップゲートが開きます。

### LEVEL 4 (レベル4)

- ①“GATE”の文字全部にボールを当ててください。
- ②中スクリーンに通路が2本あります。通路の色は、緑→黄→赤の順に変わります。
- ③色が赤の時に2本の通路にボールを打ち上げてくぐらせると、ピエロ(キラー・クラウン)が現れます。
- ④ピエロがジャンプしている時にボールを打って頭に当てると、トップゲートが開きます。

あとは自分で見つけてくださいネ!

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

## しょうじょう ちゅうい 使用上のご注意



### 1. 電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

### 2. カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

### 3. 端子部にはふれないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

### 4. 保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところは避けてください。直射日光のあたるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

### 5. 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

### 6. ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべくはなれてゲームをしてください。

### 7. プロジェクションテレビにはつながないで

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

# STAFF



## [ORIGINAL STAFF]

Game Design: Mark Weston Sprenger, Lou Heahn

Additional Design: Richard Robbins

Sound & Music: Brian Schmidt of Set, Inc.

Graphics: Mark Weston Sprenger

Programming: Lou Haehn

Producer: Richard Robbins

Assistant Producer: Michael Lubuguin

## [JAPANESE LOCALIZATION TEAM]

Producer: Ray Nakazato

Programming: Hiroshi Ueda

Graphics: Norie Miura

Testing: Masa Yoshizawa

## [JAPANESE STAFF]

Producer

水島 正人

Marketing

久保 俊哉

谷本 敦

桜井 “めめ” めぐみ

Sales

鮫島 保彦

辻 良尚

Assistant Producer

早瀬 竜太郎

Manual/Package Design

宇都 隆 / 三谷 誠一

COMIX BRAND (峯岸 孝之 / 曳野 卓二)

Executive Producer

佐藤 悟

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Marshall

Patents: U.S. Nos. 4,442,486 / 4,454,94 / 4,462,076; Europe No. 80244;  
Canada No. 1,183,276; Hong Cong No. 88-4302; Singapore  
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

*Marshall*

*Marshall*

## **MOTLEY CRÜE Credits**

### **"LIVE WIRE"**

**(Nikki Sixx)**

© 1982 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. & MOTLEY CRÜE MUSIC CO.  
All rights administered by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.  
All Rights Reserved. Used By Permission.

*Marshall*

### **"HOME SWEET HOME"**

**(Nikki Sixx, Vince Neil, Tommy Lee)**

© 1985 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. & MOTLEY CRÜE MUSIC CO.  
All Rights administered by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.  
All Rights Reserved. Used By Permission.

*Marshall*

### **"DR. FEELGOOD"**

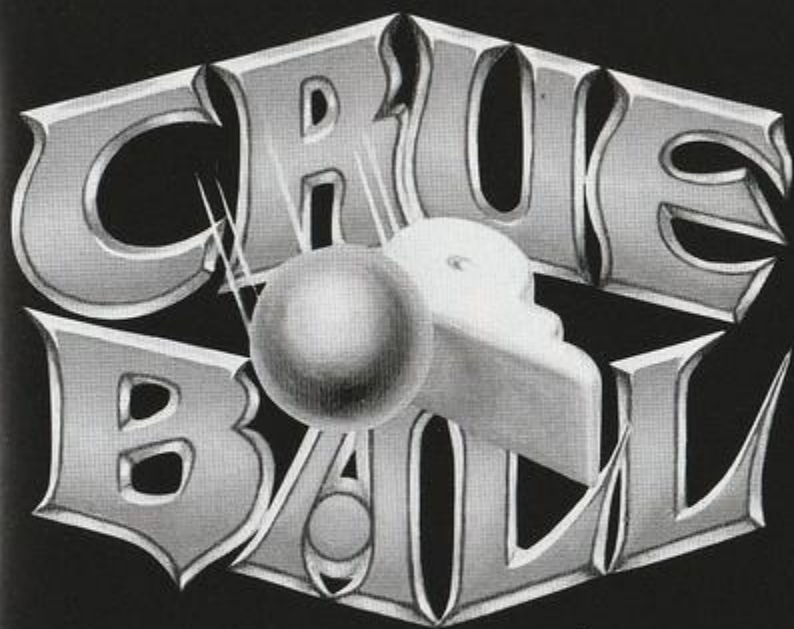
**(Nikki Sixx, Mick Mars)**

© 1989 MOTLEY CRÜE MUSIC CO., SIKKI NIXX MUSIC, MICK MARS MUSIC &  
WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. All rights on behalf of MOTLEY CRÜE  
MUSIC CO., SIKKI NIXX MUSIC, and MICK MARS MUSIC administered by WARNER-  
TAMERLANE PUBLISHING CORP. All Rights Reserved. Used By Permission.

*Marshall*

CRÜE BALL, MOTLEY CRÜE, & CRÜE are trademarks of MOTLEY CRÜE INC.  
Alister Fiend is the sole and exclusive copyright and property of  
MOTLEY CRÜE INC.

*Marshall*



*Marshall*

*Marshall*

*Marshall*

*Marshall*

*Marshall*

*Marshall*



CRUE BALL™: HEAVY METAL PINBALL

© 1992 Electronic Arts © 1992 A Nufx Inc Production

この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用の  
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

**エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社**

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

EM20005