

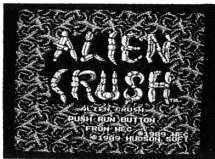
ALIEN CRUSH



TURBO
16
GRAFX

Thank You

...for Buying this Advanced TurboChip Game Card, "Alien Crush."



Before using your new TurboChip game card, please read this instruction manual carefully. Familiarize yourself with the proper use of your TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem, precautions concerning its use and the proper use of this TurboChip game card. Always operate your TurboGrafx-16 SuperSystem and this TurboChip game card according to instructions. Please keep this manual in a safe place for future reference.

©1989 HUDSON SOFT
TurboGrafx™-16 Entertainment SuperSystem
TurboChip™ Game Card

WARNINGS

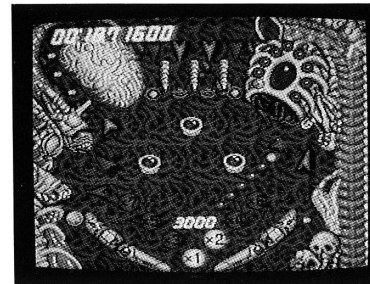
- 1 Be sure power is turned off when changing game cards.
- 2 This is a precision device and should not be used or stored under conditions of excessive temperature or humidity.
- 3 Do not forcibly bend your TurboChip game cards.
- 4 Do not touch the inside of the terminal area or expose the SuperSystem to water, etc., as this might damage the unit.
- 5 Do not wipe your SuperSystem or TurboChip game cards with volatile liquids such as paint thinner or benzene.

TurboChip game cards are made especially for use with the TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem and will not operate on other systems.

*Any duplication, copying or rental of this software is strictly prohibited.

Inserting the TurboChip Game Card

- 1 Remove the TurboChip game card from its plastic case.
- 2 Hold the TurboChip game card with the title side up and gently slide it into the Game Card Port until you feel a firm click (do not bend the game card or touch its metal parts as this could erase the program).
- 3 Slide the Control Deck Power Switch to the ON position (if your game card is not inserted properly, the Power Switch will not move all the way to the right).
- 4 The title screen of your particular TurboChip game card should appear on your television.



Get Ready for Turbo-charged Pinball Action!

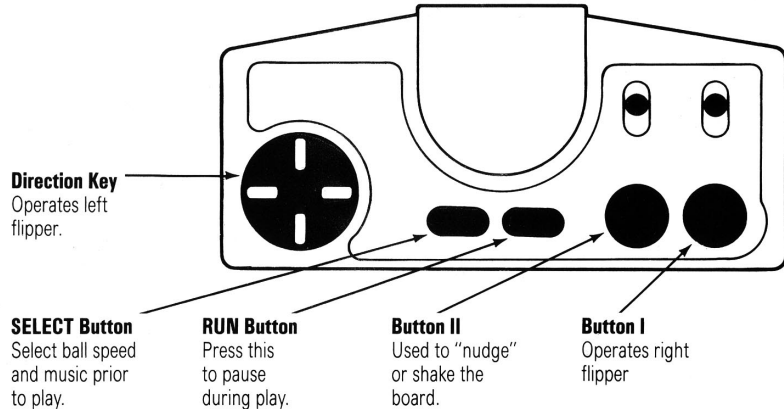
"Alien Crush" is a spellbinding video pinball game combining real, "turbo-charged" pinball action with far-out alien graphics. Rack up a winning score as you discover all the twists, tricks and hidden bonuses inside the caverns of some of the most outlandish alien worlds you've ever seen. You control the ball speed, flippers, even "tilt" the board. Nothing can prepare you for this ultimate alien encounter!

Operating Controls

In Alien Crush, as in real pinball, you must use two flippers to keep a ball in play. The basic game controls are Button I and the Direction Key— these operate the flippers (Button I is also used to activate the plunger mechanism).

Button II allows you to shake the board and affect the roll of the ball. When you press this button, you'll be able to nudge the playfield just like a real pinball machine.

Ball speed and music are selected from the title screen.



Starting the Game

Object of the Game

Defeat the alien organisms on both levels of this living pinball machine! Compete with your friends for the highest score! Blast the ball past the alien guards and into four bonus rounds where even more slimy creatures await you.

Starting the Game

Press the RUN button
This starts the game from the title screen.

Pausing the Game

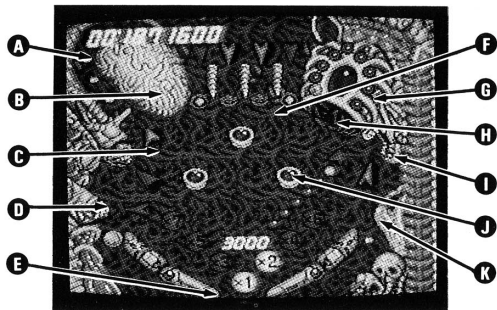
During play, press the RUN button to pause.

Resetting the Game

During play, the game can be reset to the title screen by holding down the RUN button and pressing the SELECT button at the same time.

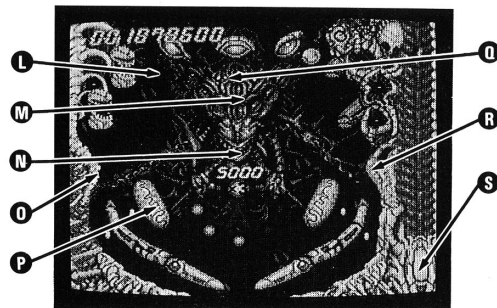
Alien Crush Screen Displays

The main stage of Alien Crush consists of the following 2 screens.



- A** Slime
- B** Brain Buster
- C** Dead Bones Lock 1
- D** Eyeball Flipper
Left and right flippers operated with direction key and Button I.
- E** Dead Bones Lock 2
- F** Upper Gate Lamp lights when ball passes through.
- G** Bonus Counter (upper level)
- H** Tentacloid Lock
- I** Dead Bones Lock 3
- J** Bumper
- K** Claw One Goalpost that prevents ball drain. Appears when certain conditions are met.

Alien Crush Screen Displays



- L** Left alien targets
- M** Bonus Counter (lower level)
- N** Mouth Trap
- O** Claw Three
- P** Scorpion Bumper
- Q** Deflector eye
- R** Right alien targets
- S** Claw Two

Plunger

Launches the ball into play when Button I is pressed. The longer the button is held, the more compressed the spring that launches the ball will become.

Ball Drain

When the ball passes beyond the flippers in the bottom playfield, one ball is lost and subtracted from your reserves.

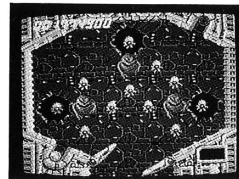
The principal characters and obstacles are as follows. The letters at the left correspond to the points and function on page six.

Points and Functions of Principal Characters and Obstacles

No.	Name	Points	Function
A	SLIME	500 pts ea.	When all the slime are killed the goal post goes up.
B	BRAIN BUSTER	1000 pts	When ball hits this 10 times, alien appears and you get a 500,000 pt. bonus.
C	DEAD BONES LOCK 2	2000 pts	When a ball passes through here, the bonus in the upper screen increases.
D	EYEBALL	3000 pts	Changes positions of bumpers and increases bonus points by 1000.
E	DEAD BONES LOCK 3	2000 pts	Under certain circumstances this becomes an entrance to the bonus screen.
F	UPPER GATE	1000 pts ea.	When all 4 lamps are lit simultaneously, you can win a bonus by getting a ball in the Tentacloid Lock.
G	UPPER LEVEL BONUS COUNTER	0	Lights up and records bonus when ball goes through area with green lamp lit.
H	TENTACLOID	1000 pts	Sometimes open; sometimes closed.
I	DEAD BONES LOCK 1	1000 pts	Opens when a ball passes through the left post of the upper gate. Normally prevents balls from passing. Under certain circumstances this becomes an entrance to the bonus screen.
J	BUMPER	200 pts ea.	Flashes when hit by a ball. 8 positions altogether.
K	CLAW ONE	2000 pts	Opens when bonus lamp is filled.
L	LEFT TARGETS	1000-2000 pts	Increases rate of bonus when all 3 are knocked over.
M	LOWER LEVEL BONUS COUNTER	0	One lights up each time an egg is hit by a ball. 9 lamps altogether.
N	MOUTH TRAP	0	Opens when all the left and right targets have been knocked over. You receive a bonus if you get a ball in.
O	CLAW THREE	1000 pts	Opens when all 3 right targets are knocked over.
P	SCORPION BUMPER	500 pts	Alien appears when ball hits this 10 times.
Q	DEFLECTOR	500 pts	Increases the lower screen bonus by 1000 pts.
R	RIGHT TARGETS	1000-2000 pts	Increases rate of bonus when all 3 are knocked over.
S	CLAW TWO	2000 pts	Opens when all 3 left targets are knocked over.

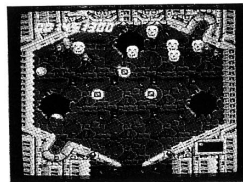
Bonus Screens

In addition to the main stages, there are 4 bonus screens. Bonus points are added when the ball drains, and a special bonus is awarded for completing each round. The conditions for entering each of the various bonus stages as well as the goals for completing each bonus rack are as follows:



Entry Get a ball in Dead Bones Lock 2 when the bonus multiplier factor is an odd number.

Goal Destroy the centipede heads and body parts.

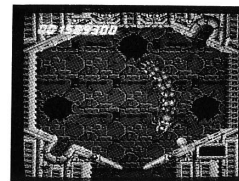


Entry Get a ball in Dead Bones Lock 1 when the bonus multiplier factor is an even number.

Goal Repeatedly hit the eyeballs near the bumpers to open them up.

Entry Get a ball in the Dead Bones Locks when the bonus multiplier is an even number.

Goal Hit the aliens and the skulls repeatedly to drop them in the holes.



Entry Get a ball into Dead Bones Lock 3 when the bonus multiplier is an even number.

Goal Destroy all the aliens. Aim for the small aliens that circle the big aliens before destroying the bosses.

Playing Tips

Winning extra balls and accumulating bonus points are decisive factors in achieving high scores!

One of the keys to high scoring are the bonus accumulators in the upper and lower screens. When the multipliers and the standard points have been increased, you can easily score big points.

For the upper screen bonus, it's a good idea to concentrate on accumulating balls in the upper gate. For the lower screen, knocking out the left and right targets is a good technique.

Also, you win an extra ball when the bonus lamp is lit, and you complete a bonus round.

- 1 Don't miss the last chance! After the last ball is gone, there is a number-match game that awards an extra ball—if it matches the last three digits of the score, you win an extra ball.
- 2 Scoring and Name Registration. If your score is one of the top five, the screen appears and you are allowed to enter your name. Use the direction key to select the desired letters and enter them with Button I (use Button II to cancel out entries).

Ending the Game

The game is over when no more balls are left.

Printed in U.S.A.

TGM015789150M

HE
system
PC Engine



牙狼

naxat soft

HuCARD

●ごあいさつ●



このたびは、(株)ナグザットの**HuCARD**『エイリアンクラッシュ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、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。

使用上の注意

- カードの交換は、必ず電源を切ってください。
- 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ください。
- カードを無理に折り曲げたりしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらす等しないでください。
- シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

HuCARDは**HE**専用のゲームカードです。

※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具合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び質借業に使用することを禁じます。

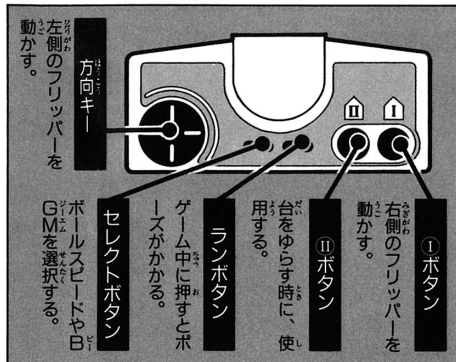


リアル&ホラーな ピンボールゲーム!

「エイリアンクラッシュ」は、リアルなボールアクションと、ホラーなグラフィックが魅力のピンボールゲームです。さまざまなトリックやアクションを楽しんでください。

コントロール法

台ゆらし機能もついた本格タイプ!



コントロールの基本は、①ボタンと方向キー。このふたつで、フリッパーを動かします(ボールをサーブする時も、①ボタンを使う)。

②ボタンは、台ゆらし機能。このボタンを押すことで、ホンモノのピンボールマシンそっくりの感覚を楽しめます。

ボールスピードとBGMの選択は、タイトル画面で行ってください。

がめんせつめい じょうげ がめん
画面説明 ● メインステージは上下2画面

② スライム

③ 卵(A)

⑦ ホール(C)

⑧ 自玉

⑨ ホール(D)

フリッパー
 左右フリッパー。方向キーと⑩ボタンで操作する。

⑭ 左ターゲット

⑮ ボーナ斯拉ンプ(B)

⑯ マウス

⑰ ハンド(C)

⑱ 卵(B)

ゴールポスト

① 上部ゲート
 ボールが通過すると、ランプが点く。

④ ボーナ斯拉ンプ(A)

⑤ ホール(A)

⑥ ホール(B)

⑩ パンパー

⑪ ハンド(A)

ゴールポスト
 ある条件を満たすと出現する。

⑫ スイッチアイ

⑬ 右ターゲット

⑱ ハンド(B)

サーバー
 ボール発射装置。⑩ボタンを押しつづけると、パネが縮み、その勢いでボールを発射。

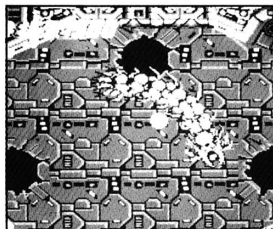
おも とくてん きのう
主なヤクモノの得点と機能

おも 主なヤクモノは下の通り。左ページの写真と番号を参照しながら覚えてね。

位置	名称	得点	機能
①	上部ゲート	各1000点	ランプが4つ同時に点灯すると、ボーナスチャンス。ホール(A)にボールを入れると、ボーナスが精算される。
②	スライム	各500点	すべてのスライムを殺すと、ゴールポストが上がる。
③	卵(A)	1000点	ボールが10回当たるとエイリアンが出現し、50万点ボーナス。
④	ボーナ斯拉ンプ(A)	0	緑色のランプが点いている部分にボールを入れると点灯する。
⑤	ホール(A)	1000点	別名「触手」。開いている時と閉じている時がある。
⑥	ホール(B)	2000点	ここにボールを入れると、上面のボーナスの倍率がアップ。
⑦	ホール(C)	2000点	ある条件下で、ボーナス面への入口となる。
⑧	自玉	3000点	パンパーの配置を変え、ボーナス基準点を1000点上げる。
⑨	ホール(D)	1000点	上部ゲートの左はしを通すと開き、通常はボールが落ちるのを防いでくれる。ある条件下ではボーナス面への入口となる。
⑩	パンパー	各200点	ボールが当たるとフラッシュする。配置は全部で8通り。
⑪	ハンド(A)	2000点	ボナ斯拉ンプが桁上がりすると開く。
⑫	スイッチアイ	500点	下面のボーナスの基準点を1000点アップさせる。
⑬	右ターゲット	1000~2000点	3つ全部を倒すと、ボーナスの倍率がアップする。
⑭	左ターゲット	1000~2000点	3つ全部を倒すと、ボーナスの倍率がアップする。
⑮	ボナ斯拉ンプ(B)	0	卵にボールを当てると、1つずつ点灯。ランプは全部で9個。
⑯	マウス	0	左右ターゲットを全部倒すと開く。ここに入れるとボーナス。
⑰	卵(B)	500点	10回ボールを当てると、エイリアンが出現する。
⑱	ハンド(B)	2000点	左ターゲットを3つ共倒すとオープン。
⑲	ハンド(C)	1000点	右ターゲットを3つ共倒すとオープン。

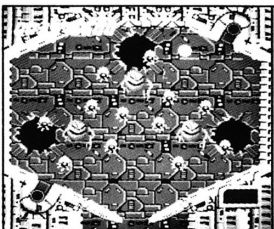
ボーナス画面は4タイプ

メインステージ以外に、下ののような4つの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入る条件とそこでの目的は次の通りです。



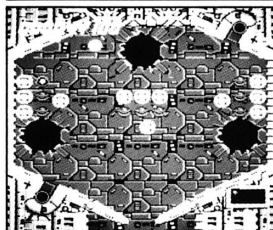
入る条件
ボーナス倍率が奇数の時、ホール①にボールを入れる。

目的 ムカデを破壊する。6匹すべてを倒すと、ボーナスがある。



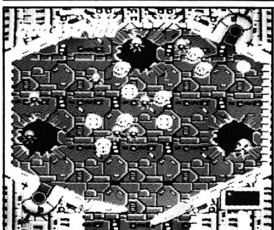
入る条件
ボーナス倍率が偶数の時、ホール②にボールを入れる。

目的 エイリアンをすべて破壊するのが目的。小エイリアンから狙え！



入る条件
ボーナスの基準値が偶数の時、ホール①にボールを入れる。

目的 パンパーのすぐそばにある目玉をすべて見開かせるとOK。



入る条件
ボーナス倍率が偶数の時、開いたマウスにボールを入れる。

目的 エイリアンとガイコツを穴に落とす。パーフェクト賞もある。

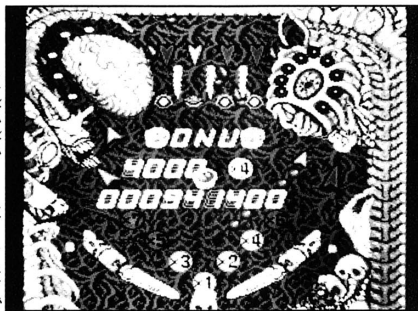
ハイスコアをめざすには

ボーナスとエクストラボールの獲得が、高得点の決め手!!

ハイスコアの決め手は、上下画面にそれぞれあるボーナス。倍率や基準点をアップさせると、100万点以上の得点を、カンタンに取ることができます。

上画面のボーナスを狙うには、ひたすら、上部ゲートにボールを集めること（この時、台ゆらしのテクニックをマスターしているとラク）。下画面では、左右のターゲットを倒すことが、基本テクニックになります。

また、ボーナスランプすべてを点けてボーナス精算すると、エクストラボールがもらえます。



ラストチャンスをとがすな!

最後のボールがアウトになると、1ボール追加を賭けたナンバーマッチがあり、スコアの下3けたと合うと、1ボール追加。

スコアと名前の登録



100万点以上を取ると、名前登録ができる!

100万点以上を獲得すると、左のような画面が現れ、プレイヤーの名前を登録することができます。名前登録の方法は、方向キーの左右でアルファベットを選び、①ボタンで決定します（②でキャンセル）。

株式会社 ナグザット

This instruction manual is a digitalized version of the one included with the game's original release. It may contain content that is considered inappropriate by today's standards, but we have kept editing to a minimum in order to preserve the atmosphere of the original.

It may also contain features and controls that cannot be used with this product, or contact information that is no longer valid.

この取扱説明書は当時の取扱説明書をデジタル化したものです。

現在では不適切と思われる表現が含まれることがありますが、当時の表現を尊重し最低限の編集にとどめています。また、本品では使用できない操作や機能、利用できない問い合わせ先が含まれることがありますのでご注意ください。