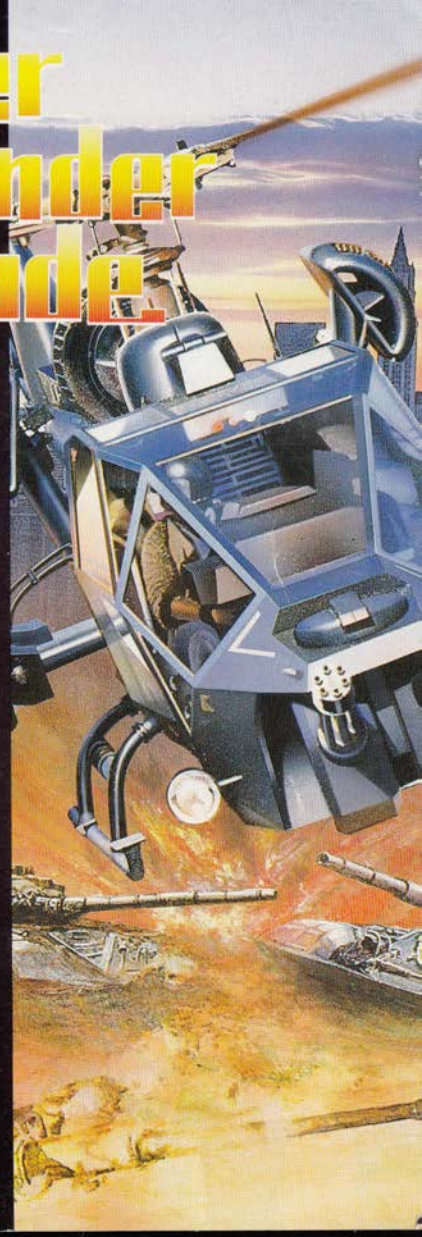


Super Thunder Blade

取扱説明書



このたびは、メガドライブ カートリッジ
“スーパーサンダーブレード”をお買い上
げくださりまして、誠にありがとうございました。
ました。

ゲームを始める前にこの「取扱説明書」
をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶ
ことができます。

CONTENTS

PROLOGUE〈プロログ〉——4

START〈始め方〉——8

CONTROL〈操縦方法〉——10

HOW TO PLAY〈遊び方〉——11

PLAYER SHIP〈搭乗機〉——14

ENEMIES〈敵部隊〉——16

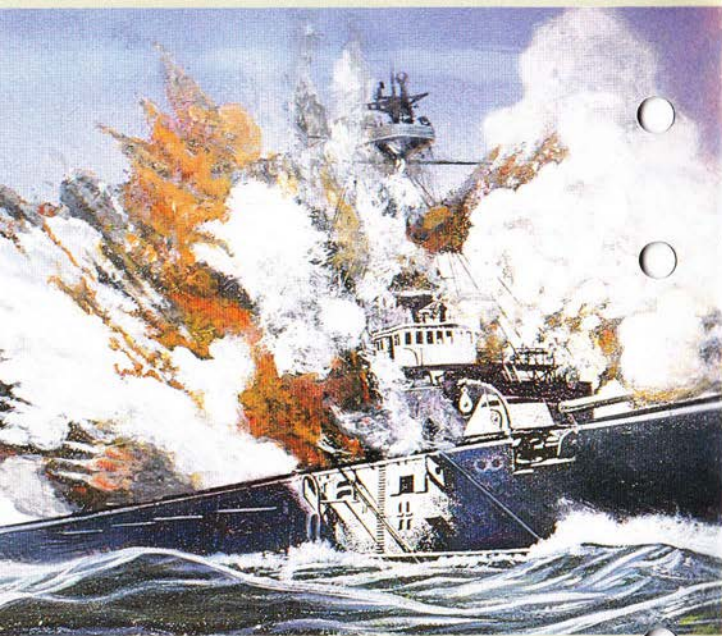
●使用上のご注意——24

Super Thunder Blade

“サンダーブレード”完成直後から始まった
VVA-II計画。
その中核となるスーパーヘリ
“スーパーサンダーブレード”が
ついに完成した。
今、新たなる戦いが始まる。
発進せよ！
スーパーサンダーブレード



PROLOGUE (プロローグ)



「ヴィクター・リマ・ワン・ゼロ、ヴィクター・リマ・ワン・ゼロ。こちら、タンゴ・バード・ワン。0406時、L地区の海岸線に上陸作戦中と思われる、旅団規模の大機甲部隊を発見。

タンゴ・バード・ツー、スリーは敵と交戦中。こちらもこれから攻撃に移る。以上！

1996年11月3日未明、A国 第12航空偵察大隊 指揮官ランツ・ゴスワークは、東海岸においてゲリラ軍と交戦し、この通信を最後に連絡を絶った。

ゲリラ軍との戦いは熾烈を極めていた。

1990年代に入ってから、東西両陣営のSDI網競争は、核攻撃の恐怖を弱め、地上での戦いは局地戦に限定されるようになってきた。

1992年に始まったゲリラ軍の反乱は一時鎮圧されたかに見えたが、その後S国の直接支援を受けるようになり、本格的な侵略へとエスカレートした。

これに対してA国は試作状態にあった特殊攻撃ヘリ“サンダーブレード”を投入した。それまで一方的に優勢であったゲリラ軍は、サンダーブレードに本拠地である要塞を叩かれた。これにより戦いの流れはA国の優勢に転じ、ゲリラ軍は撃退されるに到った。

だが、この戦いでA国は“サンダーブレード”を失い、ゲリラ軍やS国以上に大きなダメージを受けていた。

ひとときの平和がA国を通り過ぎたとき、嵐は、またA国を襲った。そしてA国内のいたるところで、大学して現れたゲリラ軍とS国により、なすところなく攻撃されるA国軍の姿が見られた。



ランツは、腕に強い痛みを感じ、目を覚ました。

「ランツ大尉、目が覚めましたか？」

「ううっ、こ、ここは？」

「ここは、A国軍事開発局です。わたしは、開発局員のフェスターと言います。いやー、運が良かったですよ。左腕を骨折しただけで、あとはかすり傷ですから。」

「軍か……。また、地獄にもどっちまった。」

「——ところで、俺の他に隊員は？」

「残念ながら……。」フェスターは、首を横に振った。

「くっ、なんてこった。何で、俺1人だけが生き残ったんだ！」

「いえ、あなたのような優秀なパイロットを失わなくて良かったですよ。今やA国にはバトル（ヘリコプター）1機満足に扱えるやつは残っていないんですから。」

「まさか、そんなこと……。」

「ま、多少オーバーですが、少なくともあなたより上手な人は——ですがね。ところで、今ここにもパイロットが

いなくてこまっているヘリが1台あるんです。」

「俺はだめだぜ、第一、腕がやられちまっている。」

「まあ、とにかく見てくださいよ。」

フェスターは渋るランツをつれて格納庫に向かった。

「こいつを見てもまだそんなことが言えますか？」

そこには、美しいブルーに輝くヘリコプターがあった。

「サ、サンダーブレード」

「正確にはスーパーサンダーブレードですがね。これなら、思考運動型操縦装置を載せているから、片手で操縦できますよ。大尉。」

「これに、乗れるのか？ おれが……。」

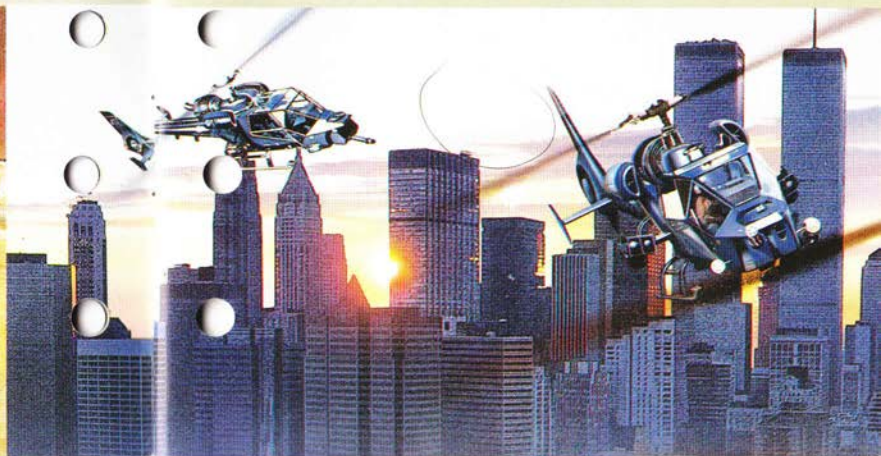
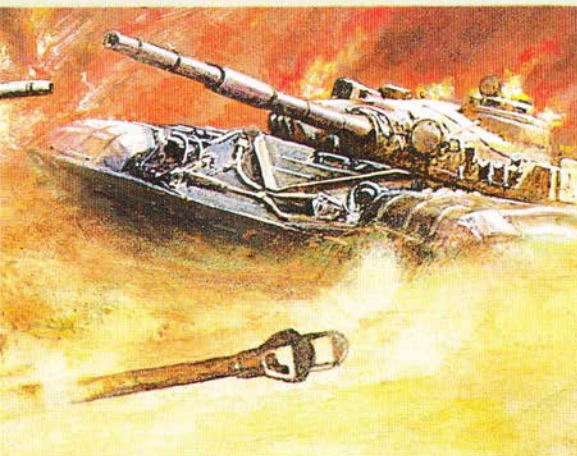
「恐いですか？」

「ばかやろう！ これで部下の弔い合戦ができるってもんだぜ！ おい、いつ発進できる？」

「いつでもどうぞ大尉。」

「よし、スーパーサンダーブレード発進！」

今ここに、新たな戦いが始まった！



START

〈始め方〉

THUNDER BLADE TAKE OFF!

タイトル画面が出たらスタートボタンを押してください。

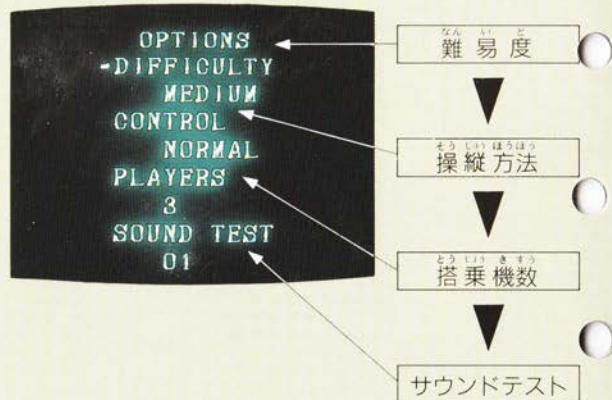


START OR OPTIONS?

ゲームをそのまま始めるときは、STARTを選びスタートボタンを押してください。

また、このゲームではゲーム条件の初期設定をいくつか変更することができます。

初期設定を変更するとき、OPTIONSを選んでください。



初期設定機能は、方向ボタンの↑と↓で選び、←と→でデータ内容を変えます。

1 DIFFICULTY (難易度)

敵の攻撃力が変わり、難易度が変化します。

- EASYやさしい
- MEDIUM普通
- HARD難しい

2 CONTROL (操縦方法)

方向ボタンの上昇と下降が入れ代わりします。

- NORMAL ↓ : 上昇 ↑ : 下降
- REVERSE ↑ : 上昇 ↓ : 下降

3 PLAYERS (搭乗機数)

搭乗機(スーパーサンダーブレード)の最初の機数を3、5、7機の中から選べます。

4 SOUND TEST (サウンドテスト)

ゲーム中に流れる美しいサウンドが聞けます。
1～23までのサウンド№を選び、A～Cボタンを押すとその番号の曲が聞こえます。

初期設定を終えるときは、スタートボタンを押してください。タイトル画面に戻ります。

CONTROL (操作方法)

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。



スタートボタン

ゲームをスタートするときなどに使います。

ゲーム中に押すと、静止画面(ポーズ状態)になります。ゲームを再開するときは、もう1度スタートボタンを押してください。

方向ボタン

スーパーサンダーブレード動かします。

3-D画面では、8方向。

2-D画面では、左右2方向。

Aボタン Cボタン

バルカン砲と、ミサイルを同時に発射します。

Bボタン

エアブレーキをかけ、ホバーリング(空中静止)状態になります。(2-D画面では少しバックします。)

HOW TO PLAY (遊び方)

■画面の見方

スコア
ハイスコア



残りの機数
ステージ

■ゲームオーバー & コンティニュー

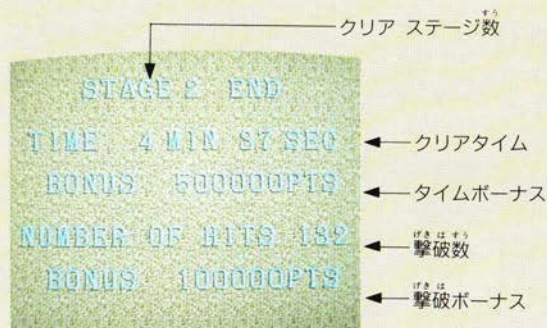
敵の最終要塞を破壊するか、プレイヤー機が全機撃墜されたらゲームオーバーです。ただし、スコアが50万点を越えると1機、それ以降は、100万点ごとに1機ずつプレイヤー機が増えます。

ステージ2以降でゲームオーバーになったとき、タイトル画面で“CONTINUE”を選ぶと撃墜されたステージの最初からゲームを続けることができます。

コンティニューは3回までです。



■ボーナスポイント



ステージをクリアすると撃破数とクリア時間によってボーナスポイントがもらえます。

撃破数	ボーナスポイント
160以上	400000Pts.
140~159	200000Pts.
120~139	100000Pts.
100~119	50000Pts.
80~99	20000Pts.
60~79	10000Pts.
0~59	0Pts.

クリア時間	ボーナスポイント
0 : 00 ~ 3 : 59	1000000Pts.
4 : 00 ~ 4 : 59	500000Pts.
5 : 00 ~ 5 : 59	250000Pts.
6 : 00 ~ 6 : 59	100000Pts.
7 : 00 以上	0Pts.

■スコア

撃破スコア	ハインド・ミグ23	10000Pts.
	メルカバ、中型エネミー、巨大エネミーの砲塔	2000Pts.
	中型エネミーの弱点、ステージ4の要塞	5000Pts.
タイムスコア	移動スピードが速いほど、得点が増加します。	

■ネームエントリー

ゲームオーバーになったときスコアが7位以内ならばネームエントリー(名前の登録)ができます。



ネームエントリーの方法

ネームエントリーは3文字までです。

1. 方向ボタンを左右に動かし、ネームリングの中から欲しい文字を、1番手前に持ってきます。
2. 文字を選んだらA~Cいずれかのボタンを押します。選ぶ文字を間違えたときは、←を選ぶと1文字文取りけすことができます。
3. ネームエントリーができたなら、ENDを選びA~Cいずれかのボタンを押します。

PLAYER SHIP プレイヤーシップ (搭乗機)

スーパー サンダーブレード SUPER THUNDER BLADE (ASH-091B)

1992年に起
こった反政府ゲリラ軍の反乱を制圧
するために作られた、
[ASH-002A]サン
ダーブレードの改良
型である。正式な愛称
はまだついていなかっ
たが、前線では、軍事開発
局のコードネーム（スーパー
サンダーブレード）が、そ
のまま呼ばれている。

主な改良点は、セラミック装甲に
よる軽量化と、搭載武装の強化である。

とくに、まだ未完成状態と言われたサンダーブレード
に比べ、全天候攻撃が可能となり格段に攻撃力が上がっ
ている。



主ローター直径	10.5m
尾部ローター直径	0.7m
全長	12.0m
胴体長	10.5m
全高	3.16m
自重	1087kg
総重量	2230kg
エンジン	メイン T-179-S-DIS 1020HP×1
	サブ HT-99-S-DIL 520HP×2

固定武装

M 192A 3 20mmガトリング砲

毎分4800発の発射速度を誇り、
ヘリ搭載の機関砲としては、最高の
発射速度を有する。照準コンピュータ
ーは、M2933 A2 30mmチェーンガン
のものを改良したものを使っており、
破壊力はいくぶん落ちたものの、命中
精度は格段に上がっている。



AATM GTC-31A (RAGNA ROKKR II)

最高の対戦車ミサイルと言われた[ATM-
GTC3]を、IR誘導方式に換え、ECM、
EECMを搭載した全天候型ミサイルと
したものの。このミサイルに魅入れ
た者を待つのはヴァルハラへの
入口だけである。

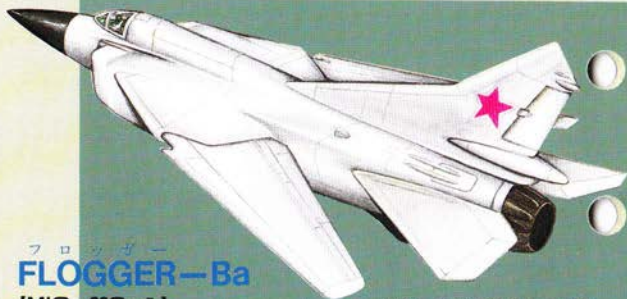


最大速度	523km/h
巡行速度	260km/h
実用上昇限度	7800m (25590f)
ホバリング限度	4020m (13190f)
航続距離	1210km
乗員	2人
装甲	セラミック装甲
武装	6砲身 20mmガトリング砲(4800発/min)×1門
	AATM CTC-31A [RAGNA ROKKR II]×2門

ENEMIES

(敵部隊)

STAGE-1



フロッガー FLOGGER—Ba

[MIG-23Sa I]

全長	9.15m
全幅	15.5~17.5m 可変翼
総重量	15100kg
エンジン	AL-21-F8 8000kg×1
最大速度	M1.75
乗員	1人
武装	23mm 2連装機関砲×2 AAM×4

ソ連製の戦闘攻撃機を要撃機仕様にしたもの。この頃にはすでに時代遅れとなっていたが、攻撃ヘリなどに対しては未だに恐ろしい敵となっている。

マンイーター MANEATER [TM-91B 2]

車体全長	37.55m
全幅	12.75m
総重量	42000kg
エンジン	1720HP×4
最大速度	32km/h
乗員	14人
武装	62mm メザー砲×1 35mm 機関砲×3 7.25mm 機関銃×2

高出力のメザー砲を備えている、強力な巨大戦車。他に中心線上に配置されている対空機関砲にも、特に注意を必要とするだろう。



ヒンド HINDO—Ge

[Mi-24Ge]

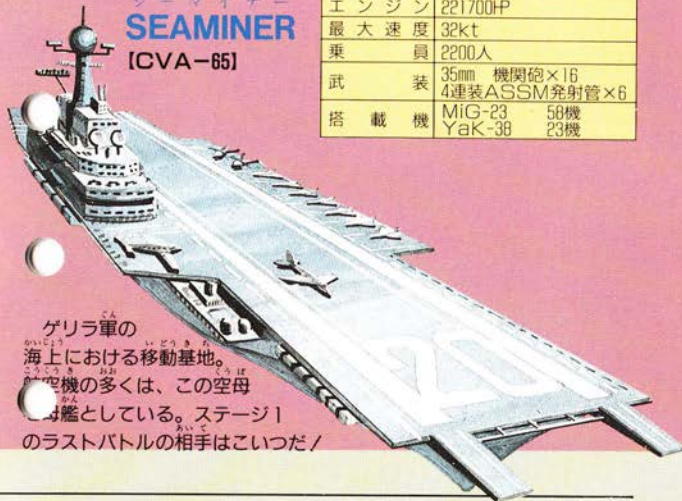
主ローター直径	17.00m
全長	18.50m
総重量	11000kg
エンジン	イトプTV3-117 2200HP×2
最大速度	320km/h
乗員	2人~24人
武装	23mm 4砲身ガトリング砲×2 ATM-AT2[サジャー]

ゲリラ軍の主力攻撃ヘリ。その大馬力のおかげで大量の武器、人員を運ぶことができる。

シーマイナー SEAMINER

[CVA-65]

全長	297.55m
全幅	42.75m
総重量	88000t
エンジン	221700HP
最大速度	32kt
乗員	2200人
武装	35mm 機関砲×16 4連装ASSM発射管×6
搭載機	MIG-23 58機 YaK-38 23機



ゲリラ軍の海上における移動基地。対空機の多くは、この空母を母艦としている。ステージ1のラストバトルの相手はこいつだ!

STAGE-2

フェュージー

FUJII-027

[Tu-027D]



ソ連が1990年代に入って最初に開発した戦闘攻撃機。ベースとなったのはTu-26と言われるが、超高高度戦闘を目的に作られているため、外形は今までのものとはかけ離れている。

全長	31.05m
全幅	24.5m
総重量	34800kg
エンジン	ツマンスキーRD-33-B14700kg×3 リュールカAL-22-F9 8600kg×2
最大速度	M2.4
乗員	4人
武装	30mm 4砲身ガトリング砲×3 AA21-AAM×8

メルカバ
MERKAVA Mark-IV [MERKAVA-IV]

イスラエル製の戦車。105mm砲装備Mark-IIに、独自に開発した120mm滑空砲を装備し、対空ロケットランチャーを搭載してある。

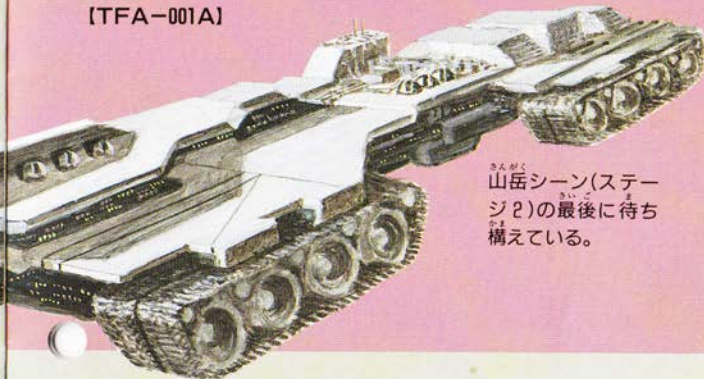
車体全長	7.55m
全幅	3.77m
総重量	72000kg
エンジン	1218HP×1
最大速度	48km/h
乗員	4人
武装	120mm 滑空砲×1 7.62mm 機関銃×3 120mm SAM×2

全長	145.5m
全幅	32.1m
総重量	2890t
エンジン	原子力/蒸気タービン 88000HP
最大速度	72km/h
乗員	128人
武装	35mm 連装対空砲×2 SA7A-SAM8連装発射管×1 SA5B-SAM単装発射管×22

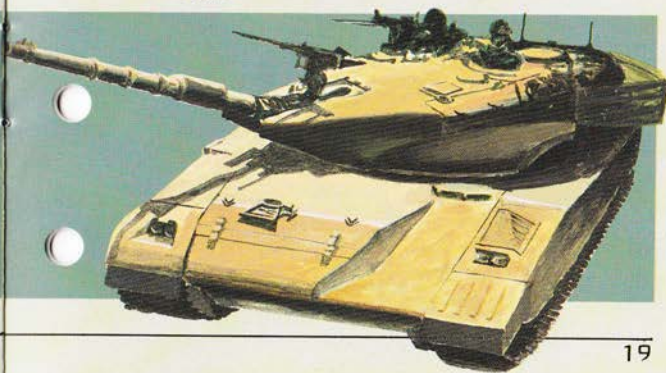
ランドバスター
LAND-BUSTER

[TFA-001A]

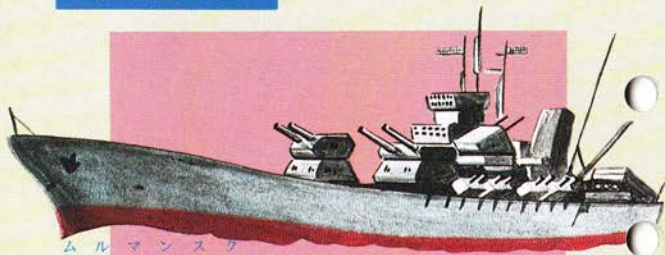
ゲリラ軍の移動司令部。強力な火力と、半永久的な移動能力をもつ。巨大なボディに似合わず神出鬼没で、A国軍はこの巨大戦車の前に何も苦汁を飲まされてきた。



山岳シーンの(ステージ?)の最後に待ち構えている。



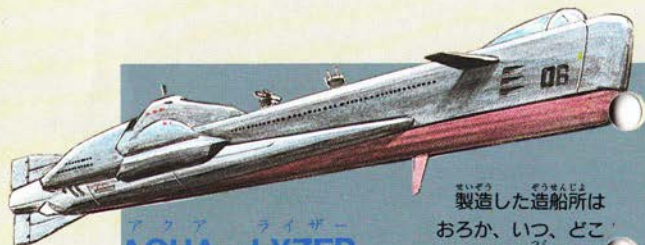
STAGE-3



ムルマンスク級
MURMANSK級
[CAA-010 CLASS]

全長	55.2m
全幅	14.8m
総重量	2890t
エンジン	原子力/蒸気タービン 67800HP
最大速度	34kt
乗員	78人
武装	115mm 連装砲×2 SA7A-SAM8連装発射管×1

ゲリラ軍の使う一般艦艇。この軍艦は、沈めることができないので、こいつと戦うときは攻撃力を奪うことだけを考えた方がいい。



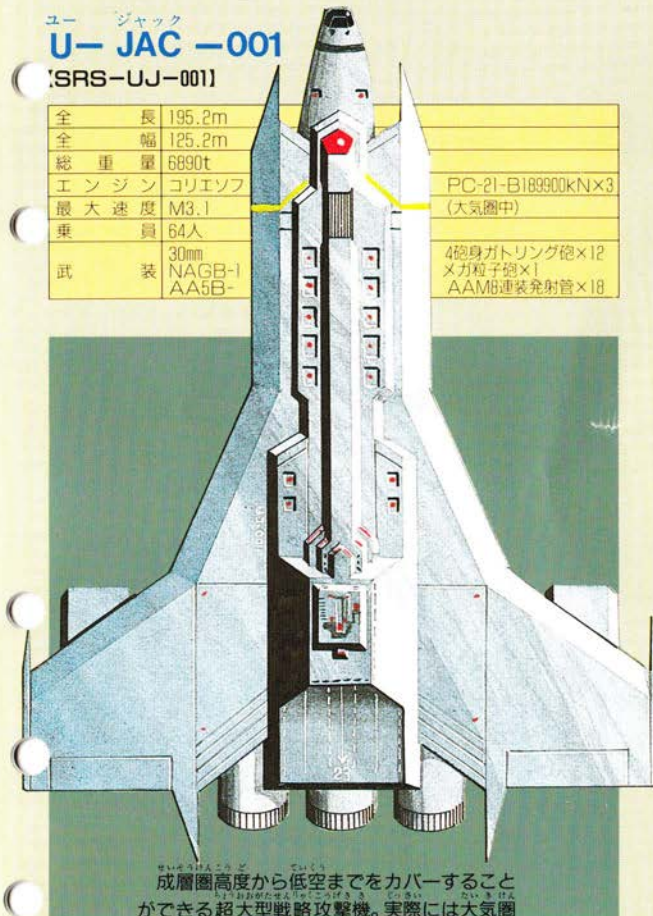
アクアライザー
AQUA-LYZER
[SSA-01N]

全長	88.21m
全幅	7.21m
総重量	水上1885t/水中2290t*
エンジン	原子力/蒸気タービン 110000HP
最大速度	水上26.2kt/水中42.5kt
乗員	72人
武装	30mm 4砲身ガトリング砲×3 AA21-AAM×8

製造した造船所はおろか、いつ、どこで、だれが造ったのか一切が闇に隠されている。最初に確認したのは、A国沖300海里のところで撃沈されたタンカーの乗組員であった。

ユー ジャック
U-JAC-001
[SRS-UJ-001]

全長	195.2m	
全幅	125.2m	
総重量	6890t	
エンジン	コリエソフ	PC-21-B189900kN×3 (大気圏中)
最大速度	M3.1	
乗員	64人	
武装	30mm NAGB-1 AA5B-	4砲身ガトリング砲×12 メガ粒子砲×1 AAM8連装発射管×18



成層圏高度から低空までをカバーすることができる超大型戦略攻撃機。実際には大気圏だけでなく宇宙空間を飛行できる能力を持っている。ステージ3を守っている。

STAGE-4

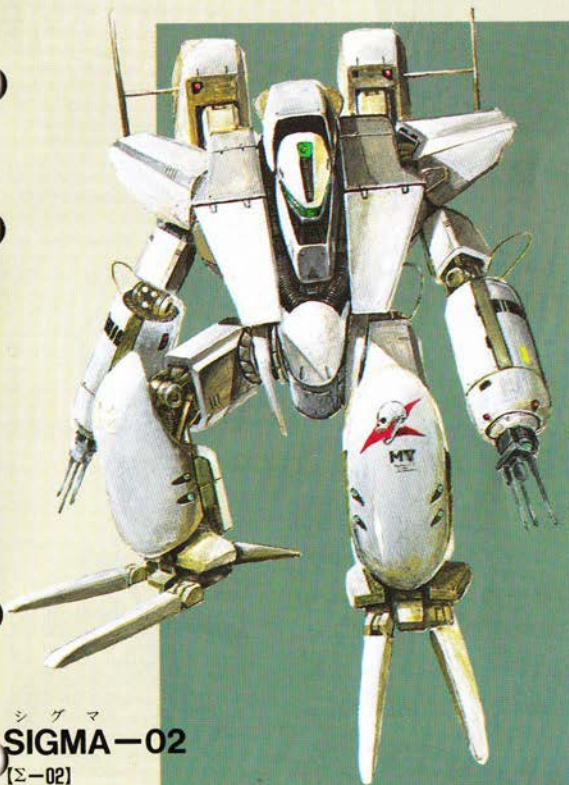
シグマ
SIGMA-01
[Σ-01]



大気圏外作業用ワーカーとして
1990年代半ばに試作された2足歩
型多目的マニピュレーター。2体で1作業単
位を形成するように造られている。

戦闘を行うときは、Σ-02がフォワード・アタックを、Σ-01が後方掃
射を受け持つことになっているが、ここでは最終要塞の直衛部隊と
して2体同時に襲ってくる。

全高	11.75m
全幅	7.52m
総重量	30820kg
エンジン	レシノイアNSN-01B29800kg×1
最大速度	地上走行時 172km/h(大気圏中)
乗員	1人
武装	30mm チェーンガン×2 90mm アームキャノン×2



シグマ
SIGMA-02
[Σ-02]

全高	11.72m
全幅	7.26m
総重量	28950kg
エンジン	レシノイアNSN-02A52800kg×1
最大速度	バーニア使用時 M0.72(大気圏中)
乗員	1人
武装	35mm 3砲身ガトリング砲×3 AA21-AAM×8

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



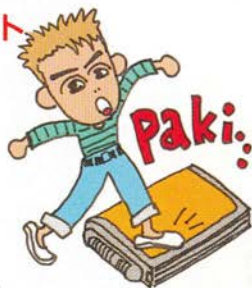
電源OFFを、まず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。電源スイッチを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。



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。ぶつかけたり、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。



端子部には触れないで



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。

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を避けてください。直射日光の当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。



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。



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離れてゲームをしてください。



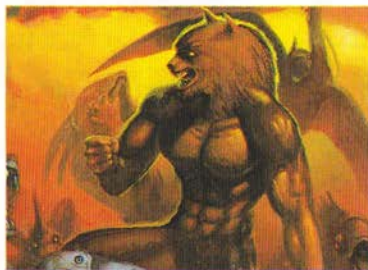
MEGA DRIVE NEW LINE UP!

SPACE
HARRIER
II



ふたたび、宇宙へ！
スペースハリヤーの戦いが
今、始まるうとしてゐる。

じゅう おう き
獣王記



人間から獣人へ
男が変身をするとき、
そこには、獣の咆哮が……。

セガジョイジョイ
テレフォン

セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。



札幌 011-832-2733
東京 03-236-2999
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

Super
Thunder
Blade

ガドライブカートリッジ

このゲームに対するご意見やご感想を、
下記までお寄せください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(742)7068(直通)

禁無断転載

Super
Thunder
Blade