



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

雷電伝説

RAIDEN DENSETSU

取り扱い説明書

SHVC-RD

スーパーファミコン®

ごあいさつ

このたびは、東映動画スーパーファミコン専用ソフト「雷電伝説」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。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。

CONTENTS

1. ゲームステージ ————— P-3
2. ゲームスタイル ————— P-6
3. コントローラー各部の
名称と操作 ————— P-6
4. ゲーム展開 ————— P-7
5. プレイヤー ————— P-10
6. 敵キャラクター ————— P-14

A. D. 2090、地球は、突如として現れた

外宇宙生命体の侵略を受けた。激戦の続く中、

世界連合政府は破壊された敵の戦闘機を基に、

世界中の優秀な技術者を集めて

超高空戦闘爆撃機・雷電を作り出したが、

あまりにも高性能・高機動力の為、実戦に耐えられる

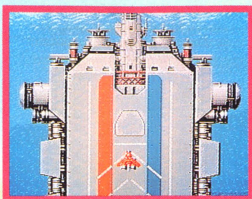
パイロットはわずか2名だけであった。

1. ゲームステージ

STAGE 0

ステージ 0

くうぼ はっしん
空母から発進

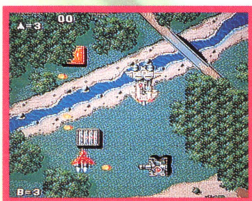


この面は、スターティングシーンで、敵の攻撃はない。巨大な航空母艦から飛び立つ自機を見せるのが目的である。

STAGE 1

ステージ 1

でんえんふうけい みずみ やま
田園風景・湖・山



昨日までは平和な生活の場であったが、今では単なる戦場にしか過ぎない。

STAGE 2

ステージ 2

かいめつ としじょうくう
壊滅した都市上空

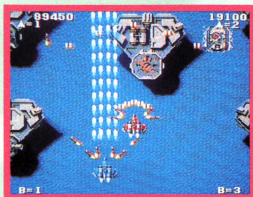


既に、大都市にも人間の姿は見当たらない。敵が建設したと思われる高架道路が設置されている。

STAGE 3

ステージ 3

かいよう
海洋



かいよう すで てき しせつ けんせつ てき こうくうぼかん は
海洋にも、既に敵の施設が建設されていた。敵の航空母艦を破
かい かぎ せんりよく ていか てき
壊さない限り、戦力を低下させることは出来ないだろう。

STAGE 4

ステージ 4

こだい いせき
古代遺跡

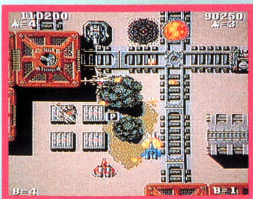


こだい いせき かいよう てき きち こだい いせき えら てき
古代遺跡を改造した敵の基地である。が、古代遺跡を選んだ敵
いと ふめい おお きよだい とりで ちか ぶ
の意図は不明のまま。大ボスとなる巨大な砦の地下にある不
きみ なに かんけい
気味なシンボルマークと何か関係があるのだろうか。

STAGE 5

ステージ 5

けんせつちゆう てきようさい
建設中の敵要塞



てき ぜんせん さち けんせつちゆう こうげきせつび ぼうぎよせつび
敵の前戦基地だが、まだ建設中のため攻撃設備・防御設備とも
じゅうぶん き のう
に十分に機能していない。

STAGE 6

ステージ 6

うちゅうくうかん
宇宙空間



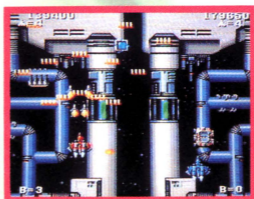
いちど こうくうぼかん もど てきほんきよち さが うちゅう しゅづぼつ
一度、航空母艦に戻り、敵の本拠地を探しに宇宙へ出発！

いんせき さ てき おくふか
隕石を避け、敵をたたいてさらに奥深くに。

STAGE 7

ステージ 7

ふゆう
浮遊ステーション

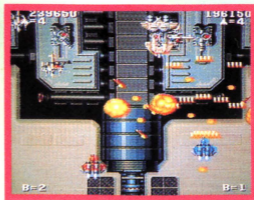


きよだい てき こうげき じょうくう と てき こうげき ほんかくか
巨大な敵の攻撃ステーションの上空を飛ぶ。敵の攻撃も本格化する。

STAGE 8

ステージ 8

たいりく てきようさい
大陸・敵要塞

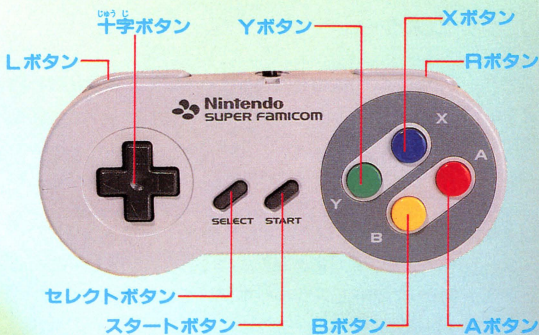


てきほんきよち しようさい てきぜんりよく ほんげき く
敵の本拠地となっている要塞である。敵も全力で反撃して来るので、苦戦するのは避けられないだろう。

2. ゲームスタイル

- 縦スクロール・パワーアップ型・シューティングゲーム
- 十字キー、ショットボタン・BOMBERボタンの2ボタン
- 二人同時プレイ可能
- 残機制
- コンティニュー有り
- 全8面構成、エンディング有り

3. コントローラー各部の名称と操作



- ※ X、A、L、R、セレクトボタンはこのゲームには使用しません。
- ※ 専用コントローラーは2個とも同じものです。

操作

- 十字キー
自機の操作。

- ショットボタン(B)
通常弾を発射。空中・地上の敵を攻撃。アイテムによって、武器の選択、パワーアップが可能。

●BOMBERボタン(Y)

緊急時用の強力爆弾を発射。広範囲の敵に対して強大なダメージを与える。弾数制限があるがアイテムによって補給出来る。

●スタートボタン

タイトル画面から選択画面への移行、選択画面から、ゲームスタート及び、コンフィギュレーションの呼び出し、PAUSEの実行、解除。

4. ゲーム展開

1. ゲームスタート

スーパーファミコンの電源を入れるとライセンス表示が表われます。

次に①タイトル表示

②TOP10表示

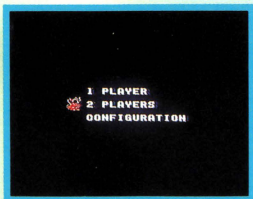
③デモプレイ

以上を繰り返す。

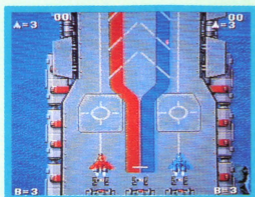
スタートボタンを1度押すと選択画面に移り、1P.2P.のどちらかを十字キーで選択しスタートボタンをもう一度押すとゲームがスタートする。



メインタイトル画面

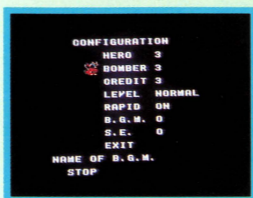


選択画面



スタート画面^{がめん}

2. CONFIGURATION(コンフィギュレーション)



コンフィギュレーション画面^{がめん}

これはプレイヤーが各種設定を自由に変更するためのもので、
変更出来るのは以下についてである。

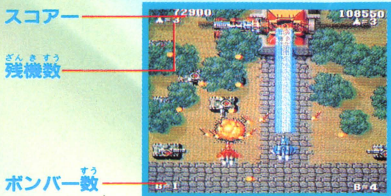
- ① HERO(残機数)
ヒーローざんきすう
- ② BOMBER数
ボンバーすう
- ③ CREDIT(コンティニュー)
クレジット
- ④ LEVEL
レベル
初期値—NORMAL
しよきち ノーマル
- ⑤ RAPID(連射) ON—OFFの切り替え。
らんしや オン オフ きりかえ

そのほか、サウンドテストも可能でBGM・効果音を聞くことが出来る。

設定の仕方は、変更したい項目のところに十字キーの上下でカーソルを移動し、左右で値を変更する。
EXITを選択するとデモ画面に戻る。

3. 画面^{がめん}について。

プレイ中画面^{ちゆうがめん}に表示される情報^{ひようじ}は、1P側^{じょうほう}は左、2P側^{がわ}は右^{みぎ}にそれぞれ上隅^{うすみ}にスコア^{しちすみ}と残機数^{ざんきすう}、下隅^{したすみ}にBOMBER数^{ボンバースう}が表示^{ひょうじ}される。



スコア

残機数

ボンバー数

4. ゲームオーバーとCONTINUE(コンティニュー)

自機^{じき}が全部^{ぜんぶ}なくなるとゲームオーバーとなりCREDIT^{クレジット}があれば、コンティニュー画面^{がめん}になり制限時間^{せいげんじかん}(10秒)以内にスタートボタン^{びようい}を押すと、やられた所^お付近^{ところ}から再スタート^{さい}出来る^{さい}。

5. TOP 10

ゲームオーバーになり、コンティニューをしなかった(できなかつた)時^{とき}、上位10位^{じゆうい}までのスコア^いが表示^{ひょうじ}され、10位以内^いに入賞^いすればそのスコア^{みぎ}の右^きに、どちらのスコア^{にゆう}なのか、記される。

トップ^{めざ}を自指^{めざ}せ!!

TOP 10	
RANK	SCORE
1	100000
2	90000
3	80000
4	70000
5	60000
6	56500 1P
7	50000
8	40000
9	30000
10	28000 2P

6. エンディング

全8面^{ぜんめん}をクリア^{ちきゆう}するとエンディング^{すく}となり地球^{ちきゆう}を救^{すく}ったことになる。

5. プレイヤー

1. 自機

自機は、その武器として「メインウェポン」「サブウェポン」及び「BOMBER」が与えられている。



①メインウェポン

下記の2種類があり、アイテムを取ることにより選択、パワーアップが出来る。

1. ワイドショット(赤)



2. レーザー(青)



どちらも、Bボタンで発射する。また自機が破壊され再スタートする時には、ワイドショットに戻る。

②サブウェポン

下記の2種類があり、アイテムを取ることにより選択、パワーアップが出来る。

1. ニュークリアミサイル(M)



2. ホーミングミサイル(H)



どちらの場合も、Bボタンを押すことによりメインウェポンと同時に発射される。また、スタート時にはサブウェポンは装備されていない。

③BOMBER

Yボタンで発射する。弾数制限があり、スタート時には3発のストックがあり、アイテムを取ることにより最大9発までストックでき、画面下にストック数が表示される。

BOMBERを発射すると、僅かなタイム・ラグ(BOMBERが飛行する時間)の後、画面中央で大きな爆発が起こる。画面中の敵はこの爆発により多大なダメージを受け、雑魚敵では到底このダメージに耐えることは出来ないであろう。

また、敵の弾はすべて消滅する。爆発は約2秒続き、その間には次のボンバーを発射することは出来ない。(二人プレイでも画面中に1発のみ)



④スーパーショット

二人プレイ時に、味方機に、ショットを当てるとスーパーショットとなり、凄まじい威力を発揮する。二機で重なり合いながら撃ちまくれば広範囲にわたって、大きなダメージを与えられるだろう。



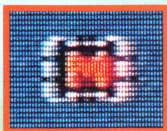
2. アイテムとパワーアップ

●アイテムには、下記の6種類があり、これらはある種の敵を破壊すると出現する。パワーアップは、自機が特定のアイテムを取ることによって行なわれる。

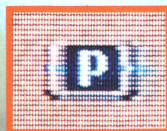
①メインウェポンの種類を選択、及びパワーアップさせるもの。



②サブウェポンの種類を選択、及びパワーアップさせるもの。



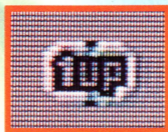
③両ウェポンともフルパワーアップさせるもの。



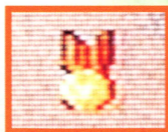
ボ ン バ ー ほ き ゅ う
④ BOMBERを補給させるもの。



⑤ 1UP(自機のストックを1増やす)。



⑥ ボーナス得点のアイテム。



●①②③④が、フルパワー状態のときは5000点のボーナスとなる。

●⑥は、面クリア時にも取った数に応じて一定の方法で計算された得点が加算される。

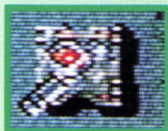
●フルパワーとはそれぞれ、メインウェポン7段階・サブウェポン4段階・BOMBER9発・自機のストック9機。

6. 敵キャラクター

1. 陸上の敵

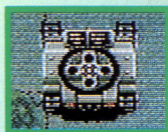
* ① 主力戦車

自由に動き回り、一定間隔で弾を撃つ。
建物の陰に隠れたりする。



② 自走対空バルカン

あまり動かないが、弾を8方向に撃つ。



③ タランチュラ

パイプの裏に隠れ、時折表に出てきては、弾を撃つ、うっとうしいやつ。



2. 海上の敵

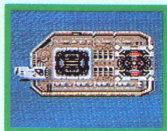
① 小型護衛艦

海上を一直線に移動しながら、弾を撃つ。
くる。



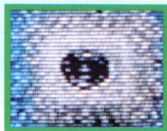
おおがたきようしゅうかん
② 大型強襲艦

いっけんつよ み わ よわ
一見強そうに見えるが、割りと弱い。



じ どうさくてきがたすいじょうほうだい
③ 自動索敵型水上砲台

こきざ ゆれながら たま うち
小刻みに揺れながら、弾を撃ってくる。



くうちゅう てき
3. 空中の敵

こ がたせんとう
① 小型戦闘ヘリTH-10

つ こ たま うち さ
突っ込んできては、弾を撃ちながら去って
行く。数にものを言わせて攻めてくる。



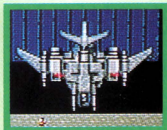
そうこう ゆ そう き
② 装甲輸送機

さ ゆう ゆ ほうこう たま うち
左右に揺れながら、3方向に弾を撃って
くる。破壊すると、アイテムを出す。



ちゅうがた
③ 中型ガンシップ

なん き しゅうだん で たいりょう たま
何機かで、集団で出てきては、大量に弾を
出す。

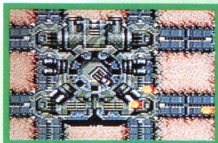


4. 大ボス(各ステージの最後に出現)

① 1ステージ…デザートスパイダー

2台出て来て4方向に弾を撃つが、時折大量に弾をばらまく。

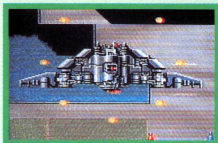
スーパーショット
で一気に撃破!!



② 2ステージ…フライングフォックス

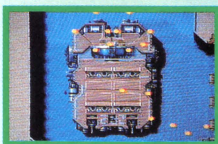
小型の戦闘機をばらまきながら、更に弾を撃ってくる。その弾

の撃ち方ときたら、
尋常じゃないぞ!!



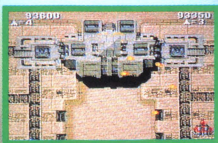
③ 3ステージ…ファランクスMK-III

海上のボス。その堅さは並ではない。甲板上の砲台を全部破壊
すると……



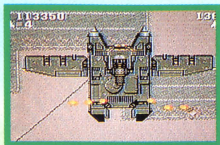
④ 4ステージ…ギジドー

左右に動く砲台を持ち、盛んに弾を撃ってくる。あることをす
ると、簡単に!?



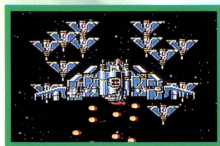
⑤5ステージ…ランドクラウン

地球上最後のボス。羽根からも弾を撃ってくる。まず、羽根から破壊せよ!!



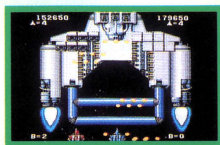
⑥6ステージ…フライングフォックスMK-II

フライングフォックスの改良型。BOMBERを使わないとつらい。



⑦7ステージ…アントノフMA-27

でっ!でかい!!しかし、コアは小さいので砲台を確実に破壊し、コアにミサイルを打ち込め!!



⑧8ステージ…ドレイネージ=コア

弾!弾!弾!弾の嵐!!君はこの攻撃をかわし、エンディングを見ることが出来るか?



使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
 - 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
 - 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
 - 4) 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避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
 - 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
 - 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
 - 7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
 - 8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
 - 9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ*を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。
- (*スクリーン投影方式のテレビ)

SHVC-RD



 **Toei Animation Co., Ltd.**

東映動画株式会社・映像事業部

〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル TEL.03(3200)8587代

共同開発 株式会社マイクロニクス

©1991 東映動画 1990 有限会社セイブ開発

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。