

 SystemSoft



雪風

戦闘妖精雪風
~妖精の舞う空~

USER'S MANUAL

 SystemSoft

CONTENTS

セットアップ	2
内容物の確認	2
必要なシステム構成	2
インストール	3
アンインストール	5
ゲームの起動	5
プレイする際の注意	6
基本操作	8
ゲームの開始	10
メインメニュー	11
MISSION(ミッション)	12
VS(バーサス)	14
EXTRA(エクストラ)	15
TUTORIAL(チュートリアル)	16
OPTION(オプション)	17
フライト画面1	19
フライト画面2	22
各種武装	23
機体紹介	26
スーパーシルフ	26
シルフィード	28
ファーン	30
ジャム タイプ1	32
FLIGHT STICK	34



セットアップ

内容物の確認

お買いあげいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されています。開封の際にご確認ください。

- CD-ROM・・・・・・・・・・2枚
- ユーザーズマニュアル・・・・・・・・1冊
- ユーザー登録はがき/保証書・・・・・・・・1枚

必要なシステム構成

本製品『戦闘妖精雪風』は、以下の環境で動作するように設計されています。

動作環境

- ・Microsoft WindowsXP日本語版/Microsoft WindowsMe日本語版/Microsoft Windows2000 Professional日本語版/Microsoft Windows98日本語版のいずれかが動作する環境

※本製品は、Microsoft Windows2000 Serverでの動作は保証しておりません。

- ・Microsoft社のDirectX9.0（本製品に同梱されています）に対応した環境

※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX9.0（本製品に同梱されています）と、DirectX9.0に対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectX9.0の対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。

対応機種

- ・PentiumIII600MHz以上のCPU搭載機種（PentiumIII1GHz以上のCPU搭載機種を推奨）
- ・CD-ROMドライブ（本製品の起動には、毎回必ず製品のCD-ROMが必要です）
- ・128MB以上のメモリ（196MB以上を推奨）
- ・1.1GB以上のハードディスクの空き容量
- ・640×480ドット・32ビットTrue Color以上のカラー表示が可能な環境
- ・DirectX9.0以上に対応し、AGP接続されたVRAM32MB以上を搭載したグラフィックアクセラレータボードが必要です。

※ビデオドライバはDirectX9.0以上に対応したものを必ずご使用ください。最新版のビデオドライバについては、ボードメーカー製のほか、搭載チップメーカー製のリファレンスドライバもご確認ください。

※3dfx社製 Voodoo1/2/3/4/5/Rush/Banshee チップを搭載したグラフィックアクセラレータボードでは動作いたしません。

- ・効果音とBGMの再生にはDirectX9.0に対応したサウンドカードが必要です。
- ・Windowsが認識可能なジョイスティックに対応（スロットル、ラダー、ハットスイッチ付きのジョイスティックが必要）

推奨ジョイスティック

- ・Microsoft社製「SideWinder Force Feedback」シリーズ（フォースフィードバック対応）
- ・THRUSTMASTER社製「Top Gun AFTERBURNER 2」
- ・THRUSTMASTER社製「Top Gun Fox 2 Pro USB」

※「Top Gun Fox2 Pro USB」の場合は、ボーズをキーボードで操作する必要があります。

※Windows2000およびWindowsXPではMicrosoft社製「SideWinder Force Feedback pro(15ピン接続)」および「SideWinder Precision Pro(15ピン接続)」をご使用になれない場合があります。

※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、弊社のホームページ <http://www.ss-alpha.co.jp/> をご覧ください。

インストール

本製品をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

インストールの操作

- ①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、WindowsXP/Me/2000/98のいずれかを起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。
- ②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのインストール用CD-ROM(インストールディスク)をセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutorun.exeをダブルクリックして実行してください。

- ③起動画面が表示されたら、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。
- ④画面の内容をよく読み、【次へ(N) >】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。
- ⑤CD-ROMからハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

DirectX9.0のセットアップ

DirectX9.0がインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX9.0をインストールしてください。

- ①マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのインストール用CD-ROM(インストールディスク)をセットし、セットアッププログラムを起動します。
- ②起動画面が表示されたら、【DirectXのインストール】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。
- ③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX9.0」に対応しており、すでに「DirectX9.0」がインストールされている場合は、「DirectX9.0」をインストールする必要はありません。

DirectX9.0とは

DirectX9.0とはMicrosoft社によって開発されたWindowsXP/Me/2000/98用追加機能ソフトです。

DirectX9.0を使用することにより、WindowsXP/Me/2000/98上で、高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります(DirectX9.0が持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります)。

DirectX9.0の使用に関するご注意

●お使いのパソコン本体および周辺機器におけるDirectX9.0の対応状況とサポート、DirectX9.0対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。DirectX9.0が正しく機能するためには、DirectX9.0対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●本製品には主要機種用のDirectX9.0対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが添付されていない場合や、最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。

特にビデオドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX9.0対応デバイスドライバをお使いください。

●DirectX9.0未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX9.0をインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX9.0対応デバイスドライバをご使用ください。

- ・WindowsXP/Me/2000/98が正常に動作しない。
- ・WindowsXP/Me/2000/98の画面が正しく表示されない。
- ・WindowsXP/Me/2000/98の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されませんので注意してください。以下、『戦闘妖精雪風』のアンインストール方法を説明します。

アンインストールの操作

①Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に、【コントロールパネル】をクリックしてください。

※WindowsXPをご使用の場合は、【設定】の項目が省かれている場合があります。

②【コントロールパネル】の中の【アプリケーションの追加と削除(またはプログラムの追加と削除)】をダブルクリックすると、【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】が表示されます。

③【セットアップと削除】欄の下部には、自動的に削除が可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから『戦闘妖精雪風』を選択し、次に【追加と削除】をクリックしてください。

④ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、【はい(Y)]をクリックします。

⑤【プログラムのコンピュータからの削除】と書かれたウインドウが表示され、自動的に『戦闘妖精雪風』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら【OK】をクリックしてください。

これで、ハードディスクから『戦闘妖精雪風』に関する一切のファイルが削除されます。

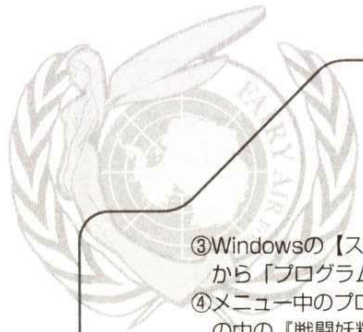
ゲームの起動

『戦闘妖精雪風』の起動は、以下の手順で行なってください。

①日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。

②『戦闘妖精雪風』の起動用CD-ROM(ゲームディスク)をPCにセットしてください。

※CD-ROMのオートラン機能により起動画面が自動的に表示される場合は、『起動』をクリックしてください。



- ③Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから「プログラム」をポイントします。
- ④メニュー中のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「戦闘妖精雪風」の中の「戦闘妖精雪風」をクリックしてください。
- ⑤ゲームが起動し、オープニングムービーがスタートします。ムービー再生を途中でスキップしたいときは再生中に「Enter」キーを押してください。
- ⑥オープニング画面に引き続きタイトル画面が表示されます。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、WindowsXP/Me/2000/98のマニュアルでご確認ください。

- IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。
- マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。
- ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。
- スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。
- 他のアプリケーションと同時に使用しないでください。
プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。WindowsXP/Me/2000/98の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

南極大陸の一角に突如出現した巨大な霧状の柱。

それは、未知の異星体ジャムが

地球侵略用に造った超空間通路だった。

地球防衛機構は、その通路の向こう側——

フェアリイと名づけた未知の惑星でジャムをくい止めるべく

フェアリイ空軍（FAF）を設立、

ジャムを惑星フェアリイ上に閉じこめることに成功した。

しかし、それから30年以上たった現在も、

人類とジャムの戦いは続いている。



基本操作

メニュー操作

カーソル移動 カースルキー **←** **→** **↑** **↓**

決定 **Enter** または **Y**

キャンセル **N**

フライト中操作

基本操縦系

エレベータ上下	8 2	スラストアップ	X ※出力最大時に押すとアフターバーナー
エルロン左右	4 6	スラストダウン	Z
ラダー左右	1 3	エアブレーキ	A

武器系

ミサイル・ガンポッド発射	Space	ターゲット切替	E
ガトリング機関砲発射	無変換	弾丸補充	C ※EXTRAのみ
兵装切替	W	デコイ発射	O ※テンキー

レーダーレンジ拡大	F9	レーダーサイズ縮小	F12
レーダーレンジ縮小	F10	HUD表示オン/オフ	H
レーダーサイズ拡大	F11	ポーズ	P

機体表示

視点位置の移動	↑ ↓ ← →
機体から離れる	I O ※コックピットビュー・サテライトビュー以外のみ可能です。
機体に近づく	I O ※コックピットビュー・サテライトビュー以外のみ可能です。
視点の初期化	Shift 【右側】 ※マウス視点モードの時は右クリックでも可能です。
マウス視点モードオン/オフ	Ctrl 【右側】 ※アウトビュー1・2以外のみマウスの移動で視点位置の移動が可能です。
コックピットビュー	F1
アウトビュー1	F2
アウトビュー2	F3

エルロン

エルロンは、機体を左右に傾けます。戦闘機は機体を左右に傾けることにより旋回します。

たとえば右に旋回するには、機体を右に傾けます。より鋭い旋回をおこなうには、機体を90度まで傾け、エレベータをいっぱい引いて旋回します。



エレベータ

エレベータを操作すると、機首が上や下に向きます。戦闘機は機首の上下により上昇や降下をします。

戦闘では、激しい動きで敵機を捕捉します。この時、エレベータの操作は大変重要になります。急旋回では、90度近く機体を傾け、大きくエレベータを操作します。

なお、大きなGがかかる急旋回では、ブラックアウト(+G)やレッドアウト(-G)になり、視界が妨げられます。



ラダー

ラダーを操作すると、機首を左右に振ることができます。

ガトリング機関砲発射時など、微妙に機首方向をコントロールしたいときに、ラダーを使用します。



ゲームの開始



タイトル画面で **Y** キーまたは **Enter** キーを押すと、ゲームスタート画面が表示されます。

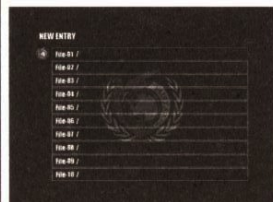
※タイトル画面のままにしておくとオートデモが開始されます。オートデモを終了するには、**Y** キーまたは **Enter** キーを押してください。



カーソルキーを上下に操作して『NEW ENTRY』または『LOAD』を選び、**Y** キーまたは **Enter** で決定します。

NEW ENTRY

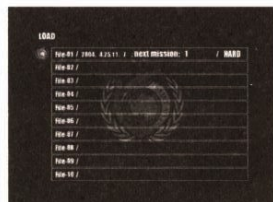
新しくゲームを開始します。



カーソルキーを上下に操作して保存するスロットを選択し、**Y** キーまたは **Enter** キーを押して、新しくゲームを開始します。

LOAD

前回の続きからゲームを開始します。



カーソルキーを上下に操作して再開するスロットを選択し、**Y** キーまたは **Enter** キーを押して、前回の続きからゲームを開始します。

ゲームの終了

カーソルキーを上下に操作して『QUIT』を選び、**Y** キーまたは **Enter** キーで決定します。

メインメニュー



MISSION

ミッション

P12

与えられたミッションを順次クリアしていく、このゲームの本編となるモードです。

VS

バーサス

P14

プレイヤー同士、もしくは対COMでの対戦プレイがおこなえるモードです。

EXTRA

エクストラ

P15

弾数制限なし。敵が次々に現れるステージをクリアしていくモードです。

TUTORIAL

チュートリアル

P16

操縦方法や攻撃方法を練習できるモードです。

OPTION

オプション

P17

各種設定をおこなうことができます。

EXIT

終了

トップメニューに戻ります。

MISSION

ミッション説明



MISSION OUTLINE

これからおこなうミッションのミッションナンバー、ミッション名などが表示されます。

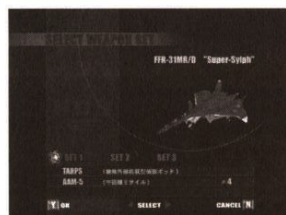
MISSION STARTを選択して、ブリーフィングを開始します。



BRIEFING

ミッションブリーフィングでは、敵に関する情報や目標などが指示されます。ブリーフィング内容はミッション達成のための重要な情報です。

武装選択



SELECT WEAPON SET

ここでは、ミサイルなど搭載兵器を選ぶことができます。ミッションにあわせて3つの搭載パターンが用意されていますので、最適なものを選択します。

カーソルキー 兵装の選択

キー 決定

キー 戻る

戦闘開始

デブリーフィング



戦闘終了後、デブリーフィングが開始されます。

デブリーフィングを終了するには、 キーを押してポーズメニューを表示した後、 キーを押して終了します。

初めてMISSIONをおこなうとき



初めてミッションをおこなう場合のみ、難易度選択をおこなうことができます。メインメニューでミッションを選択すると左の画面が表示されますので、ゲームレベルを選択します。

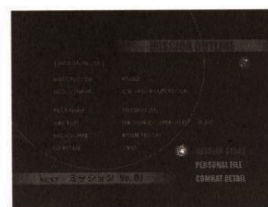
HARD

出現する敵機の数が多いなど、全体に難易度が高くなっています。

EASY

全体に難易度が低くなっていて、初心者の方にも比較的簡単にミッションを進められるようになっています。

MISSION OUTLINEでの操作



MISSION OUTLINEではプレイヤーの個人情報やこれまでの戦闘記録を見ることができます。またクリアしたミッションを再トライすることもできます。

MISSION START：ミッションを開始します。ミッションブリーフィングが開始されます。

PERSONAL FILE：個人情報を閲覧します。



所属、階級、キルスコアなどが表示されます。

COMBAT DETAIL：戦闘記録を表示します。



これまでにクリアしたミッションの情報が表示されます。

カーソルキー カーソルの移動

カーソルキー 表示情報の切替

キー リプレイ

/シミュレーション

キー 戻る



選択したミッションのリプレイや戦技研究のためのシミュレーションがおこなえます。

REPLAY

ミッションクリア時のリプレイを表示します。

SIMULATOR

これまでおこなわれたミッションをシミュレーションにて再トライします。

リプレイではキー操作によって視点を変えることができます。

LINK VIEW

任意の敵機を画面内に捉えて表示します。

MISSILE VIEW

発射したミサイルを追尾します。

ROUND VIEW

カーソルキーを使って視点を選択して機体を見ることができます。

SATELLITE VIEW

基本的には「ROUND」と同じですが、視点は自動的に切り替わります。

PAN VIEW

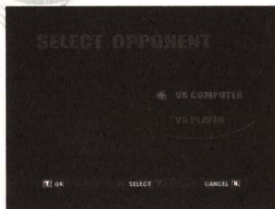
正面から機体を捉える視点です。



VS

プレイヤー同士、もしくは対COMでの対戦プレイがおこなえるモードです。

SELECT OPPONENT 対戦相手を選択します。



VS COMPUTER

対戦相手は、コンピュータ操縦の戦闘機となります。

VS PLAYER

2人プレイとなります。

※VS PLAYER はジョイスティックが使用可能でないとプレイできません。なお、各PLAYERが使用するコントローラーは、PLAYER1がジョイスティック、PLAYER2がキーボード固定となっています。

VS COMPUTER



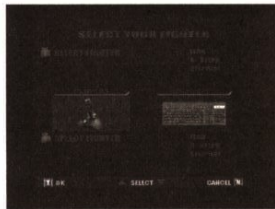
①SELECT FIGHTER (PLAYER)

戦闘機を選択します。

② SELECT FIGHTER (COMPUTER)

コンピュータ操縦の戦闘機を選択します。

VS PLAYER



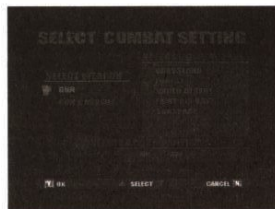
①SELECT FIGHTER

戦闘機を選択します。

※各々のプレイヤーが設定します。

SELECT COMBAT SETTING

コンバットゾーンの設定などをおこないます。



①SELECT WEAPON

ガトリング機関砲のみか、ミサイルも使うのかを選択します。

②SELECT COMBAT ZONE

戦闘をおこなうエリアを選択します。

③SELECT ACCOMPANYING FIGHTER

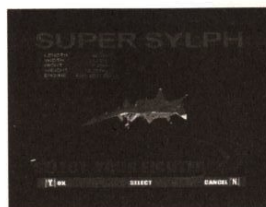
味方戦闘機の有無を選択します。

戦闘開始

EXTRA

弾数制限なし。敵が次々に現れるステージをクリアしていくモードです。

SELECT YOUR FIGHTER



カーソルキー **↑** **↓** 機体選択

Y キー 決定

N キー 戻る

※はじめはスーパーシルフしか選択できません。MISSIONの進行に合わせて、選択できる戦闘機が増えていきます。

戦闘開始

EXTRAモードでは、弾丸補充機能により **□** キーを押すとミサイル・機関砲弾・デコイの再補充ができます。

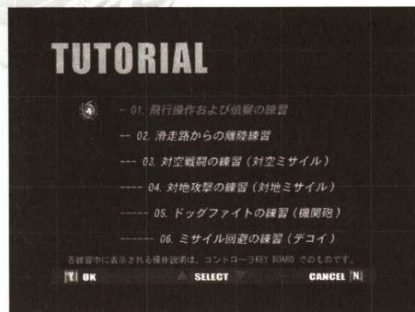
ランキング

SCORE RANKING		
1st	SCORE: 10000	R E F / SUPER SYLPH
2nd	SCORE: 8000	R E F / SUPER SYLPH
3rd	SCORE: 6000	R E F / SUPER SYLPH
4th	SCORE: 4000	R E F / SUPER SYLPH
5th	SCORE: 3000	R E F / SUPER SYLPH
6th	SCORE: 2000	R E F / SUPER SYLPH
7th	SCORE: 1500	R E F / SUPER SYLPH
8th	SCORE: 1000	R E F / SUPER SYLPH
9th	SCORE: 500	R E F / SUPER SYLPH
10th	SCORE: 100	R E F / SUPER SYLPH

戦闘終了後、10位までのランキングが表示されます。10位以内にランキング入りした場合は、名前を入力することができます。

TUTORIAL

操縦方法や攻撃方法を練習できるモードです。



カーソルキーにより、練習したいメニューを選びます。

カーソルキー	↑ ↓	メニューの選択
Y	キー	決定
N	キー	戻る

01. 飛行操作および偵察の練習

指示された偵察コースを飛行することにより、偵察の要領と基本的な操縦を同時に学びます。偵察コースに合わせるためには、機体を急激に動かさないことがコツです。

02. 滑走路からの離陸練習

滑走路から離陸することを学びます。200ノット以上になったら、ゆっくりと機首を上げます。低速で急激に機首を上げると失速・墜落してしまうこともあります。

03. 対空戦闘の練習 (対空ミサイル)

空対空ミサイルによる敵機の撃墜方法を学びます。距離に応じて最適なミサイルを選択します。ターゲットコンテナ下にシュートキュー (△) が表示されたらミサイルを発射します。

04. 対地攻撃の練習 (対地ミサイル)

空対地ミサイルによる敵地上目標の攻撃を学びます。低空での攻撃になることもあるので、自機の高度には気を付けます。ターゲットコンテナ下にシュートキュー (△) が表示されたらミサイルを発射します。

05. ドッグファイトの練習 (ガトリング機関砲)

ガトリング機関砲による敵機の撃墜方法を学びます。ガトリング機関砲の最大射程は1,500mです。無駄に弾を使わないように気を付けます。ガトリング機関砲戦闘のコツは速度の調整です。スラスト(エンジンパワー)操作に十分注意し、敵の後ろに付くように飛行します。

06. ミサイル回避の練習 (デコイ)

デコイ (おとり) による敵ミサイルの回避方法を学びます。デコイの発射はタイミングが重要です。適切なタイミングでデコイを発射します。

※練習中に表示される操作説明は、コントローラ「KEY BOARD」の操作となっています。

OPTION

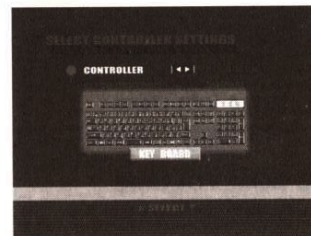
各種設定をおこなうことができます。



方向パッドにより、設定したい項目を選びます。

カーソルキー	← →	項目の選択
Y	キー	決定
N	キー	戻る

コントローラ設定



CONTROLLER

コントローラのタイプを選択します。

PITCH CONTROL

エレベータ (機体の上下) の動作方向を反転します。

VIBRATION

コントローラの振動をオン・オフします。

DEFAULT

コントローラ設定を初期状態に戻します。

EXIT

オプションメニューへ戻ります。

各設定メニューでの操作は以下の通りです。

カーソルキー ↑ ↓ 項目の選択

カーソルキー ← → 設定内容の切替またはレベルの変更

DEFAULTおよびEXITでは、Yキーにより決定します。



画面設定



MOVIE QUALITY

ゲーム中で再生されるムービーのクオリティを設定します。

EFFECT

フライト中のエフェクト（エンジン後部のゆらぎなど）をオン・オフします。

DEFAULT

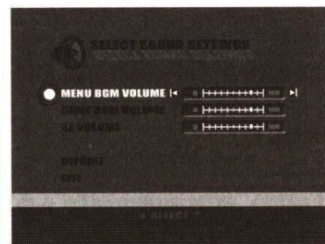
画面設定を初期状態に戻します。

EXIT

オプションメニューへ戻ります。

※フライト中の画面描画が滑らかでない時に、「EFFECT」をオフにすると軽減される場合があります。

サウンド設定



MENU BGM VOLUME

メニューで流れる音楽の音量を設定します。

GAME BGM VOLUME

ゲーム中の音楽の音量を設定します。

SE VOLUME

ゲーム中の効果音（エンジンサウンドなど）の音量を設定します。

DEFAULT

サウンド設定を初期状態に戻します。

EXIT

オプションメニューへ戻ります。

各設定メニューでの操作は以下の通りです。

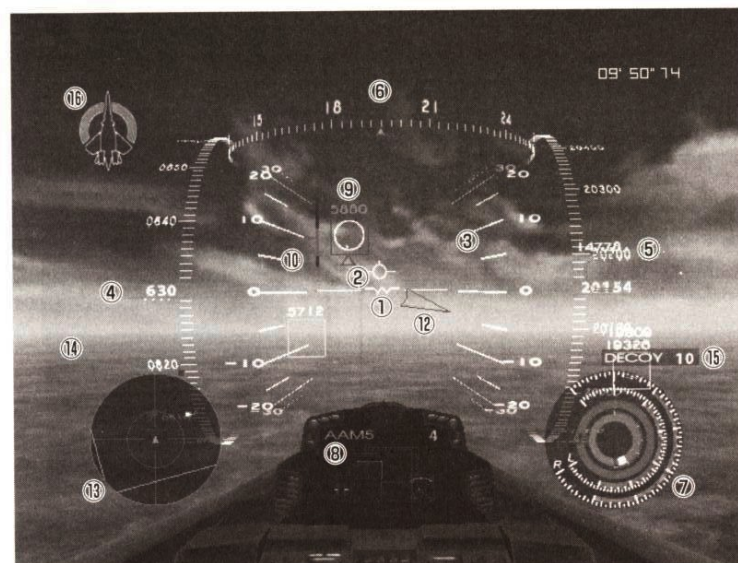
カーソルキー **[↑]** **[↓]** 項目の選択

カーソルキー **[←]** **[→]** 設定内容の切替またはレベルの変更

DEFAULTおよびEXITでは、**[Y]** キーにより決定します。

フライト画面 1

COCKPIT VIEW



飛行に関する表示

- ① **ウイスキーマーク**：機体に対して水平に表示されている指標で、機体の姿勢に関わらずHUDの中央に固定されて表示されます。アルファベットのWの形をしていることからウイスキーマークと呼ばれます。
- ② **ベロシティベクター**：機体の進行方向を示す指標です。横滑り時や高機動時などには、上下左右に動きます。
- ③ **ピッチスケール**：機体のピッチ角（上下の角度）、バンク角（左右の傾き）を示します。
- ④ **速度計**：機体の速度をノット単位で表示します。1ノット=時速1.852キロとなります。
- ⑤ **高度計**：機体の高度をフィート単位で表示します。1フィート=0.3048メートルとなります。
- ⑥ **方位計**：機首の方位を表示します。36が真北となり、09、18、27は真東、真南、真西となります。
- ⑦ **エンジンゲージ**：エンジン出力を表示します。アフターバーナー使用時には、赤いリングと共にABの表示があらわれます。

兵装関係の表示

⑧**選択兵器/残弾数**：選択されている兵器の種類と残弾数を表示します。

⑨**ターゲットコンテナ**：レーダーが敵を捉えると敵を囲むように四角形のターゲットコンテナが表示されます。ターゲットコンテナは、敵の種類やロックオンしているかどうかなどで表示が異なります。詳しくは「各種武装 (P24)」をご覧ください。

⑩**ミサイルレンジ**：ロックオンされているターゲットの距離と、ミサイルの有効射程距離を表示します。ミサイルは有効射程ギリギリよりも、ある程度近づいた方が命中率が向上します。

⑪**照準レチクル**：ガトリング機関砲やガンボッド選択時に表示される機関砲の照準サイトです。



⑫**ターゲット方位指針**：画面外にいるターゲットの方位を表示します。

ターゲットコンテナ

敵機		味方機	
敵ミサイル		味方ミサイル	
敵地上目標		アンノウン (敵味方不明機)	

その他の表示

⑬**レーダー画面**：レーダーが捉えたターゲット等を表示します。

敵機	赤
味方機	青
敵味方不明機	黄
敵地上ターゲット	紫
偵察目標	燈
敵ミサイル	白
味方ミサイル	白

⑭**エアブレイキンジケータ**：エアブレイキ作動時に表示されます。

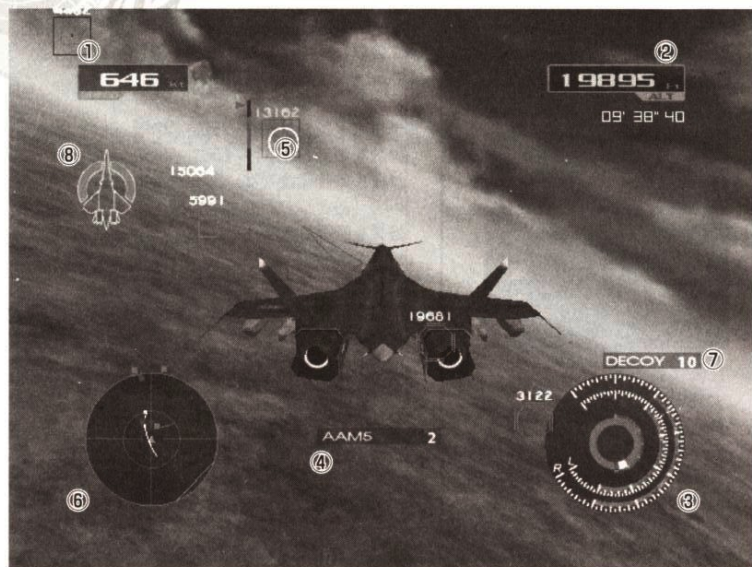
⑮**デコイインジケータ**：デコイの残弾数を表示します。(デコイはミサイル欺瞞装置です。敵ミサイルへの「おとり」となり、自機への被弾を回避します)

⑯**ダメージ表示**：機体が損傷を受けたときに、ダメージ位置・レベルを表示します。

※COCKPIT VIEWはMISSIONモードのみです。

フライト画面2

OUT VIEW



- ①速度計：機体の速度を表示します。
- ②高度計：機体の高度を表示します。
- ③エンジンゲージ：エンジン出力を表示します。
- ④選択兵器/残弾数：選択されている兵器の種類と残弾数を表示します。
- ⑤ターゲットコンテナ：レーダーが敵を捉えるとターゲットを囲みように四角のコンテナが表示されます。

- ⑥レーダー画面：レーダーが捉えたターゲット等を表示します。
- ⑦デコイインジケータ：デコイの残弾数を表示します。
- ⑧ダメージ表示：機体が損傷を受けたときに、ダメージ位置・レベルを表示します。

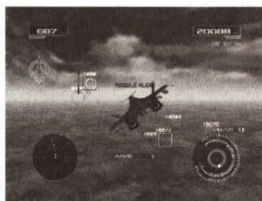


OUT VIEW 1

機外カメラは自機と同じように動きます。

OUT VIEW 2

機外カメラは水平線に対して、水平となります。



※各項目の詳細およびその他の表示についてはCOCKPIT VIEWと同様となります。

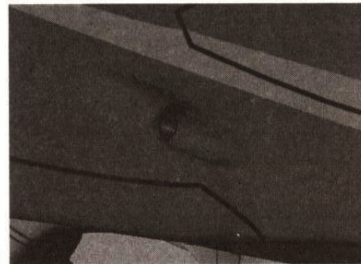
各種武装

ガトリング機関砲

スーパーシルフには20mm機関砲弾を発射するガトリング機関砲が装備されています。装弾数は1,600発ですが、発射ボタンを押し続けると数十秒で全弾を撃ち尽くしてしまいます。そのためゲームでは一定弾数ごとに射撃が停止するようになっています。

兵装切替ボタンを押すことにより、ガンモードに切り替えられます。さらにガトリング機関砲発射ボタンを押すことによりガトリング機関砲を発射することができます。

ガトリング機関砲の最大射程は1,500mです。無駄に弾を使わないように気を付けます。機関砲戦闘のコツは速度の調整です。スラスト（エンジンパワー）操作に十分注意し、敵の後ろに付くように操縦します。



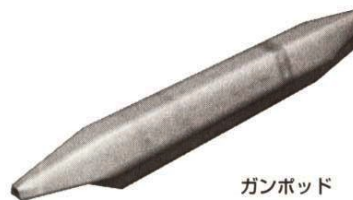
照準レチクル

ガンポッド

機体搭載のガトリング機関砲のほかに、主翼下のパイロンにガンポッドを装備することができます。

ガンポッドは、兵装切替ボタンを押すことにより選択します。ガンポッドを発射するには、ミサイル発射ボタンを押します。

FAFで採用されているガンポッドは、機載のガトリング機関砲と同一の弾道特性を持つため、同じ照準レチクルにより射撃が可能です。

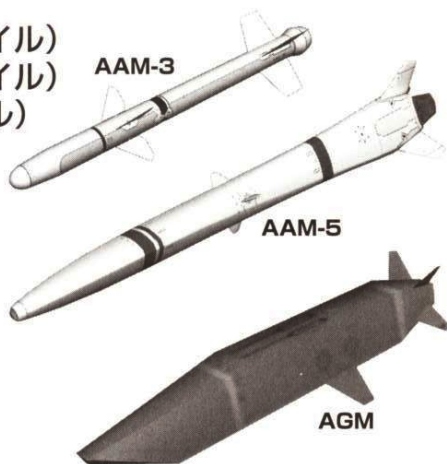


ガンポッド

AAM-3 (短距離ミサイル)
AAM-5 (中距離ミサイル)
AGM (対地ミサイル)

空対空ミサイルには、赤外線および可視光センサーにより敵を捉えるAAM-3短距離ミサイルと、アクティブレーダーホーミングによるAAM-5中距離ミサイルがあります。また空対地ミサイルとしてAGM対地ミサイルがあります。

これらのミサイルは、**兵装切替ボタン**を押すことにより選択します。ミサイルを発射するには、**ミサイル発射ボタン**を押します。



ターゲットコンテナ

敵機はターゲットコンテナと呼ばれるボックスに囲まれて表示されます。

ターゲットコンテナは4段階の表示があり、ミサイルを発射できるのはシュートキュー（コンテナ下の△マーク）が表示されている時だけです。

ロックオンマーク（白い○）は、シーカーやレーダーが向いている方向を示します。ターゲット切替後など、次のターゲットにロックオンマークが移動するまでは時間がかかる場合があります。

	AAM-3/AAM-5	AGM
選択されていないターゲット	9000 	9000
選択されているターゲット	8000 	8000
ロックオン (発射準備完了)	5000 	5000
シュートキュー (ミサイル発射可)	3000 	3000

ミサイルレンジ表示

選択されているターゲットには、ミサイルレンジが表示されます。青のバーに矢印があるときは、敵機は有効射程内ということです。

3000

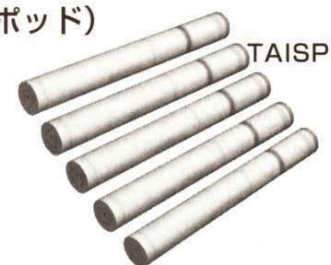


TAISP (投下型戦術情報ポッド)

TAISPは、Tactical Air Information System Podの略で、投下すると自動的に砂中に潜りジャムの動向を探ります。

TAISPは、目標上空に到達すると自動的に投下されます。

ミッションでは画面に表示されるコースガイドに従い、投下ポイントに向かって飛行します。投下ポイントから一定距離内を通過するとTAISPが自動投下されます。

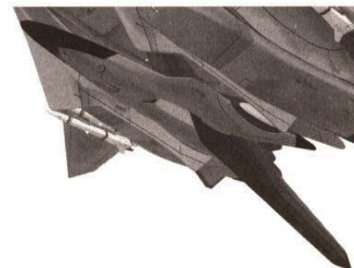


TARPS (機体外部搭載型偵察ポッド)

TARPSは、Tactical Air Reconnaissance Pod Systemの略で機外装着型偵察ポッドです。

TARPSは、偵察コースに入ると自動的に作動します。

TARPSによる情報収集中は、HUDにコースガイドと偵察ポイントが表示されます。機体をコントロールして、偵察コースをクリアします。



FFR-31MR/D SUPER-SYLPH スーパーシルフ

機体解説

多目的偵察機FFR-31MRスーパーシルフの改良型で、空力設計を改善、高速時の抵抗軽減と操縦性の改良を図った機体がFFR-31MR/Dと呼ばれる。センサーやデータリンク装備能力は基本的には通常型FFR-31MRと同一だが、TARPSの外形やセンサー・ブレードの形状も改良が加えられ、通常型のものよりもコンパクトになっている。本来は武装なしの偵察専用の機体として開発されたが、フェアリー星での初期の戦訓から自衛用の武装が必要とされ、主翼下と胴体エンジンポッド側面にAAM用のハードポイントが設けられた。

計画当初、FFR-31MR/D型は通常型と同じく戦術偵察機となる予定であった。しかしラムジェット・ブースターを追加装備することによって、速度性能がさらに向上することが期待できたため、実際の生産機のほとんどはラムジェット・ブースター装備の超高速戦略偵察機となった。ただしごく少数はラムジェット・ブースターなしのまま完成している。

FFR-31MR/Dは、通常型のFFR-31MRの生産ロットの中に混在する形で少数が製造された。通常型FFR-31MRの開発・製造予算の承認にもFAFはさまざまな変則的な方策を用いたが、このD型の製造にはそれ以上に予算措置上の障害が大きかった。通常型FFR-31MRのシリアルナンバー中にD型を分散して目立たないように発注したのも、予算獲得のためのFAFの方便であったと思われる。そのためD型のシリアルナンバーは連続しておらず、何機がD型として完成したかについては資料によりさまざまな推定があり、正確な機数は不明だが、最大でも7機、最も少ない推定では5機といわれている。

FFR-31MR/DのほとんどはFAF航空宇宙防衛軍団の防衛偵察航空団に配備され、惑星フェアリー奥地のジャム制空権下への長距離戦略偵察任務にあたった。ただし1機のみ（おそらくラムジェット・ブースターなしの機体）は戦術的運用の研究評価と通常型FFR-31MRとの比較評価との目的で、戦術航空団の特殊戦部隊第5飛行隊、通称「ブーメラン戦隊」に配備されたといわれる。一部の資料ではこの機体のシリアルを29-0113としている。このFFR-31MR/Dは偵察任務中に未帰還となったといわれる。戦闘により失われた第5飛行隊のスーパーシルフはこの1機のみであったとされ、それが事実であれば第5飛行隊中で最も高

速・高性能な唯一のD型がただ1機の戦闘中の喪失機となったのは皮肉なことといえるだろう。公式資料では数機のFFR-31MRが抹消されていることが示され、その中にシリアル29-0113の機体も記されているが、この機体がD型であったか否かは明かされておらず、各機の喪失原因や状況についても記述されていない。

公式資料上、シルフィードを戦術偵察用に改造したものと記されているが、事実上は設計も性能も別個の機体である。強力なエンジンと、情報収集のために高度な電子頭脳を搭載。さらに空力設計を改善し、高速時の抵抗軽減と操縦性の改良が図られている。



FFR-31MR/D スーパーシルフ

全長22.2m/全幅14.65m/全高5.65m（地上姿勢）〈TARPSシステム“エレメント”センサーブレード展張時11.94m〉/自重11,746kg/偵察ミッション時典型的離陸重量23,700kg/最大離陸重量35,242kg/エンジン：FNX-5011-B/Cフィニクス MkXIB/Cターボジェット×2基/推力：10,180kg（地球大気内。ミリタリー推力）、13,910kg（地球大気内。アフターバーナ使用時）/最大速度マッハ3.0（地球大気内。高度16,000m）/巡航速度マッハ1.65（地球大気内。高度16,000m）/実用上昇限度：高度23,300m/兵装：20mmガトリング機関砲×1門、主翼下ハードポイント×2ヶ所、胴体エンジンポッド横ハードポイント2ヶ所（長射程AAM-VII、中射程AAM-V、短射程AAM-IIIまたは高速型HAMシリーズを装備）/乗員2名/偵察システム：TARPS=前方・側方斜角カメラ、垂直カメラ、赤外線画像カメラ、赤外線ラインスキャン、コンフォーマル・フェーズドアレイ・マルチバンドESMセンサーブレード、イメージングレーダーなどを任務内容により選択。リアルタイム・デジタル・データリンク/機体荷重限界9G+



FFR-31 SYLPHIDE シルフィード

機体解説

FAFの主力制空戦闘機。当初は長射程AAMによる長距離迎撃機として計画されたが、開発中に格闘戦能力への要求が高まり、翼の配置はクリプトデルタの主翼と前翼、水平尾翼のいわゆる「3サーフィス」とされ、エンジンノズルは3枚のペーンによる可変ベクタリング方式を採用、超音速巡航と高機動を両立させた機体となった。機体外形は平面で構成された「ファセットティング」によるステルス設計が用いられ、兵装もすべて機内のウェポンベイに収容される。

FFR-31シルフィードはフェアリイ星での対ジャム戦に当初から十分な性能を示したが、実戦投入後も飛行用・戦闘用アビオニクス強化や近代化が繰り返され、操縦翼面の面積拡大や動翼周辺の抵抗軽減、操縦ソフトウェアの改良など各種の能力向上が施されている。これらの改良は「シルフィード向上実験 = Sylphide Enhancement Experiments : SEEX (略号のEが一つ省略されることもある)」プログラムと総称され、ベースライン0から12までの13段階が計画されたが、改良計画のいくつかが統合されたため、実際に実施されたのは9段階である。

高い能力を持つFFR-31は調達費も高価で、第1次生産分のブロック0~10の機体の生産数は試作機や評価試験用機も含めて94機に過ぎず、しかも様々な改修のため一時に実戦部隊に配備されている機数はさらに少なく、FAF戦術戦闘航空団の3個飛行師団に最大時でも

49機が配備されていたに過ぎない。それらシルフィード部隊として有名なものに第526戦術戦闘飛行隊「ガール・スコードロン」がある。

FFR-31の高性能から追加生産が求められ、第2次生産分としてブロック20以降の113機が製造

されている。これら増産分の機体は調達費軽減のために材料の変更や部品点数の省略、ソフトウェアの簡略化などが施されており、最大速度など数字上の性能ではブロック10以前の機体と差はないが、限界的な領域での機動性やソフトウェアの柔軟性、部品寿命などの信頼性では第1次生産分の機体と比べて若干劣るといわれている。

「ガール・スコードロン」など実戦部隊のパイロットの中には、ブロック0~10のFFR-31こそ本物であるとして、それらを「オリジナル・シルフィード」と呼んでいたという。

FAFの戦術多機能偵察機FFR-31MRスーパーシルフはこのFFR-31シルフィード戦闘機の派生型であるとする資料があるが、実際にはそうではなく、FFR-31MRはFFR-31とは別個の機体である。FAFが新型偵察機の開発・調達の予算獲得上の方策として、地球議会に名目上FFR-31の派生型であるように見せかけるため、FFR-31の機種形式番号を利用したというのが最も真相に近い。

FFR-31シルフィード

全長18.5m / 全幅13.77m / 全高5.01m / 自重11,876kg / 離陸総重量35,660kg / エンジン : FNX-5010-Hまたは-J / フィーニクス MkXターボファン / 推力 : 9,677kg (地球大気内。ミリタリーパワー)、12,664kg (地球大気内。アフターバーナ使用時) / 最大速度マッハ2.7 (地球大気内。高度14,400m) / 巡航速度マッハ1.4 (地球大気内。高度14,400m) / 実用上昇限度 : 高度18,800m / 兵装 : 20mmガトリング機関砲×1門、胴体内ウェポンベイ7ヶ所にAAM搭載、左右エンジンポッド外側ハードポイント2ヶ所 (通常はドロップタンク装備) / 乗員1名 / 機体荷重限界9G+



FA-1 FAND-I ファーン I

機体解説

FAFの主力戦術戦闘機。ジャム戦争勃発当時の地球で実用評価中だった戦闘機で、フェアリー星への進攻に伴ってFAFに優先配備された。

主翼は前進翼で、前翼と水平尾翼と合わせて「3サーフィス」の翼配置を採用し、機首下面に横カダイレクト・コントロールのための垂直カナード、加えて機体背面中央にも垂直翼を有している。前進翼の主翼には下反角が与えられて横方向の運動性を高めており、3次元スラストベクタリングのエンジン排気ノズルや、多様な操縦翼面と合わせて、出現当時としては非常に機動性に優れた機体であった。

当初FAFにはFA-1Aが配備され、ジャム機に対して地球の最新鋭戦闘機が十分に対抗できることを示した。その後、胴体を延長して燃料搭載量とアビオニクス搭載スペースを拡大したFA-1Bが配備されたが、ジャム機が改良（進化？）して機動性を増すにつれ、そ

もそも当初からごくマージナルであったファーンの優位は失われ、FAF制空戦闘機の主力はFFR-31シルフィードに移り、FA-1ファーンは戦闘爆撃機として運用されることが多くなっていった。しかしFFR-31は高価であるため十分な数がそろわず、442戦術戦闘飛行隊など一部の部隊ではシルフィード配備後もファーンを制空戦闘機として使い続けた。

FA-1の生産数は単座のA/B型、複座の転換訓練用機C/D型を合わせて1,042機にのぼり、その約半数がFAFに配備され、戦術航空団の戦術戦闘航空団の各師団で使用された。FAFでは複座型C型のうち一部を対レーダー攻撃/対空兵器制圧用に改修、これらはFA-1C (SEAD) と呼ばれたが、一般には「フェアリー・ウィーズル」として知られていた。

FA

-1が制空戦闘機としての有用性を失いつつあるため、FAFは双発で高価なFFR-31を補う安価な単発戦闘機を開発、これがFA-1の後継となるFA-2「ファーン II」となった。また「3サーフィス」翼配置を持つFA-1の1機は、地球において外

フェアリー空軍の主力を担う、単座格闘タイプの戦闘機。対地戦闘攻撃システムを備え、地上にあるジャムの補給基地を自動的に捕捉し攻撃する。

翼全体を操縦翼面とするよう改造されて、高速高機動の無人偵察機FRX-99レイフの操縦システムのための技術デモンストラーターとなった。この機体は後にさらに垂直尾翼と垂直カナードを取り去った形態でのテストをおこなったが、墜落して失われている。



FA-1 ファーン I

全長16.45m/全幅11.56m/全高4.83m
 /自重11,876kg/総重量16,662kg(制空ミッ
 ションの典型的装備での重量)/最大離陸重量
 24,669kg/エンジン:FNX-5010-Kターボファン
 ×1基/推力:8,221kg(ミリタリー推力。地球大気内)、
 12,877kg(アフターバーナ使用時。地球大気内)/最大速
 度マッハ2.1(地球大気内。高度11,940m)/巡航速度マッハ
 0.8(地球大気内)/実用上昇限度17,700m/兵装:20mmガト
 リング機関砲×1門/主翼下4ヶ所、胴体下3ヶ所のハードポイントにAAM、
 ASM、精密誘導爆弾など最大5,800kgを搭載/乗員1名/機体荷重限界
 9G



JAM TYPE1

ジャム タイプ1

機体解説

ジャムの航空機には幾つかのタイプが知られている。最も一般的に遭遇するジャムがこの「ジャムTYPE1」と呼ばれるもので、FAF側の戦闘戦闘機・制空戦闘機に相当すると考えられる。ジャムTYPE1は無尾翼機で、中央下面に大きな垂直翼を持つ。主翼は可変翼で、デルタ翼の主翼本後方に伸びた部分があるが、高速飛行時には縁後退角を持った細長い平面形にさらに減速時には直線になる

体から鋭い前変形し、線翼形態ことが知られている。機体外形は平面で構成されるが、これがステルス性を求めたものなのか、あるいは何らかの空力的要求に基づくものなのかは不明である。エンジン形式も不明で、胴体後部の下面に2~3の噴気口が見られ、そこからの噴射による反動で推進するようである。しかし空気取り入れ口のような開口は見当たらず、地球側のジェットエンジンとは明らかに異なる推進装置を用いているものと考えられる。一説ではこれらの噴気口の数や位置、大きさが一定でなく、連続的に変化するといわれる。同様に空対空ミサイルの発射口の位置と大きさについても連続的な変化が見られるとする説があり、地球の航空機とは全く異なる工学的原理に基づいていると推定されている。

飛行中のジャム機はしばしば機体表面にモアレ模様に似た変化する明暗の縞模様を生じるといわれる。これについても光学的な迷彩であるとする説と、ジャム機同士のコミュニケーションの手段であるとする説があり、そのメカニズム同様、目的も不明である。

ジャム機の乗員は確認されておらず、残骸から遺体や遺留品が回収されたとする報告もないことから、無人機と考えられている。しかし噴射口やミサイル発射口の連続的な変化や、ジャム機が地球側の航空機や戦術の改良に速やかに対応していることから、ジャム機そのものが生物であるとする説もしばしば現れているが、そ

33年前、南極ロス氷棚の一角に出現した超空間通路から飛来した異星体。現在に至るまで2タイプ確認されているが、それが戦闘機のようなメカトロニクスなのか、それともジャムそのものであるかは判明していない。

それを証明する証拠はこれまでのところ知られていない。ジャム機の前方、地球の有人機では通常コックピットのある位置に特異な螺旋状の発光を示す部分が見られ、ここがジャム機の行動を管制する中枢部ではないかと見られている。ジャム機に関してはほとんど確定的な情報がなく、FAFが公式に発表しているデータも漠然とした特徴と概念的な外形図だけである。上記のデータや特徴も、アメリカのオンライン刊行物「エヴィエーション&スペース」

テクノロジーズ・Eウェーブ」の、ボブ・ファラハン記者の記事に基づいている。同刊行物がジャム機に関する記事を掲載したのはこの一度だけで、それとともに「ジャムTYPE1」というキャプション付きで非常に不鮮明な写真1点が発表されているが、データと写真の出所については明確な記述がない。

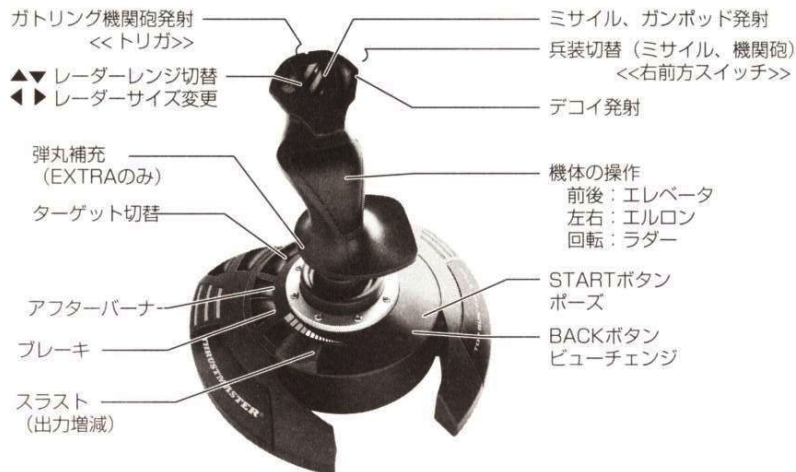
未確認の「タイプ2」

ジャム タイプ1

全長約14.5m/全幅(最大時)約30m・(最小時)約12m/全高約6.5m/自重・総重量:不明/エンジン形式:不明/最大速度マッハ2以上(フェアリー星大気内)/実用上昇限度:高度15,000m以上(フェアリー星大気内)/兵装:AAM数発/乗員:不明/機体荷重限界:9G以上



TOP GUN™ FOX2 PRO FLIGHT STICK



メニュー操作

メニュー操作はキーボードと併用になります。

カーソルキー	↑ ↓	カーソルの移動
カーソルキー	← →	表示情報の切替
Y	キー	決定
N	キー	戻る

■ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて■

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただくと、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号 (ソフトウェア保証書に記載)。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種 (モデル)、型番。
3. 使用しているOSのバージョン、CPU、メモリ、HDD (使用容量と空き容量など)。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。
 ※ メーカーとバージョンは、
 「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。
6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

■お願い■

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

■ご注意■

- 1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファー株式会社に無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4項にも関わらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。

※Microsoftは、米国Microsoft社の登録商標です。

※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。

※その他、本マニュアルに掲載されている会社名・商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

©2002 神林長平・早川書房/バンダイビジュアル・ビクターエンタテインメント・GONZO
©2004 AQUASYSTEM.CO.,LTD.

画：橋本浩一・大塚八愛 3DCG：下山博嗣 仕上：鈴木寿枝・村田恵理子
背景：加藤朋則（スタジオ美峰） 特効：井家 信

製造・販売元 システムソフト・アルファー株式会社

商品に関する技術的なお問い合わせは……

ユーザーサポート専用電話 TEL 092-752-5278

月～金（祝祭日を除く）10:00～12:00・13:00～17:00

電子メールでのお問い合わせ先 support@ss-alpha.co.jp

なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お答え出来かねますのでご了承ください。

2004年 5月初版発行

インターネットで
通販もOK!

システムソフトでは、インターネット上で、自社製品に関する様々な情報や通信販売を始めとする各種サービスを提供しております。お近くの販売店に弊社製品の在庫がない場合には、ホームページ上の通信販売サービスをご利用ください。また、製品ご購入の際には、ぜひホームページの情報をご参照ください。ホームページのアドレスはつぎのとおりです。 <http://www.ss-alpha.co.jp/>

 **SystemSoft**

システムソフト・アルファー株式会社

〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F

〒150-0011 本社 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル

戦闘妖精雪風



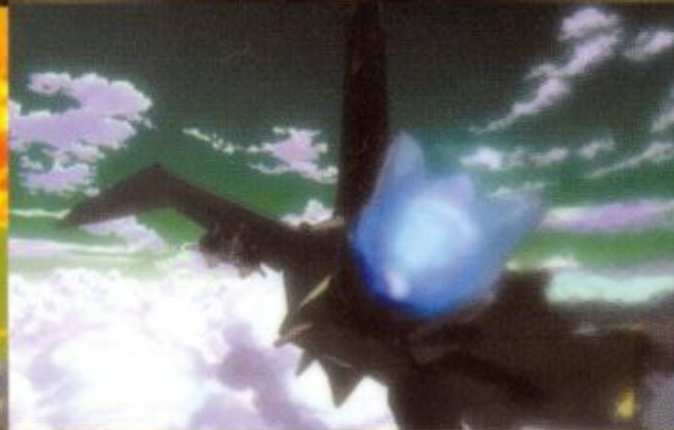
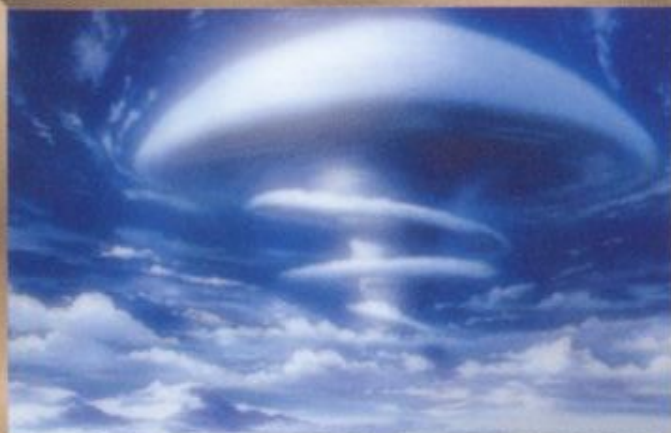
風雪精妖戰鬥



戦闘妖精雪風



戦闘妖精雪風



戦闘妖精雪風

