スーパーファミコン®
取扱説明書

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



WING COMMANDER®

ASCII SHVC-WC

このたびは、『ウイングコマンダー』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
ご使用前にこの取扱い説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
また、この取扱い説明書は再発行しませんので、たいせつに保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

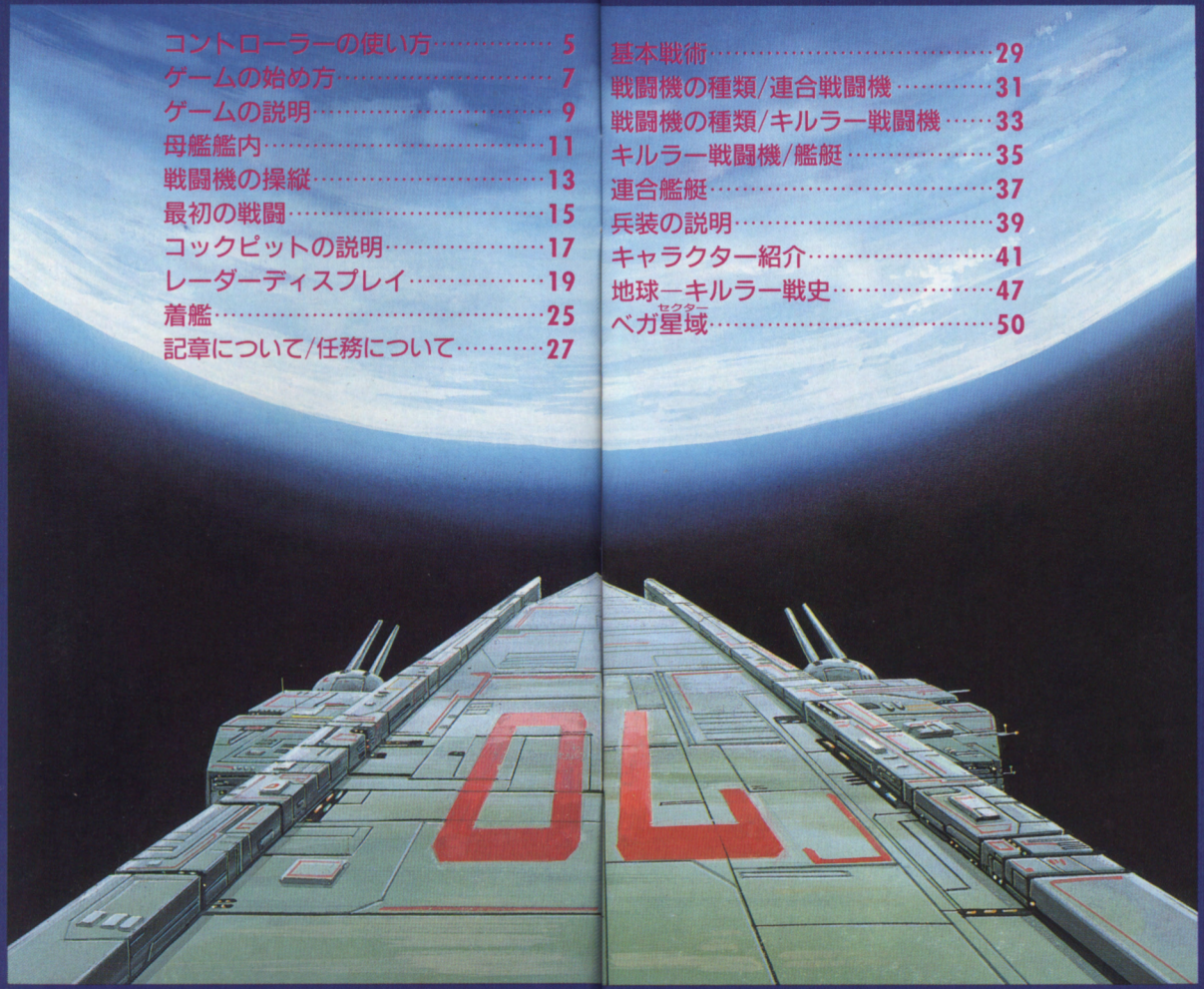
使用上のご注意

- 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下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコン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、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

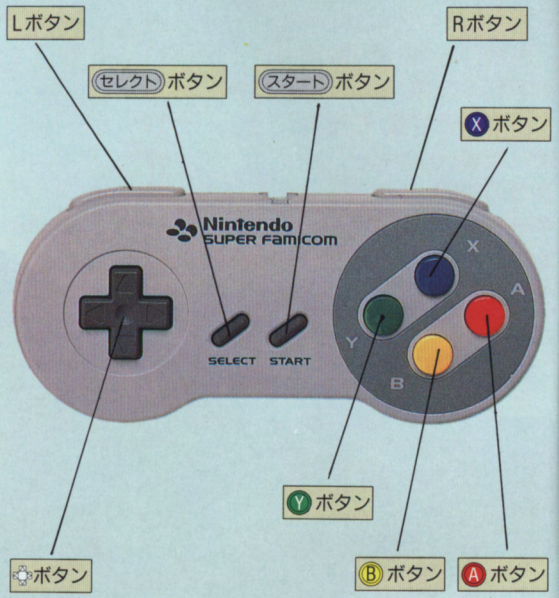
すべては、25年前のあの日から始まった……。

地球暦2629年。地球連合の勢力範囲は、遥かベガ星域（セクター）にまで達し、数年後には星域首都ベガを中心とした18の星系をその支配圏下に置き、更に奥の星系へと探査艇を送りこんでいった。
しかし、同年105日（地球暦2629年3月15日）、星系探査艇『イアソン』が未知の宇宙船と接触。友好通信を送るものの、その返答は異星船の全砲門からの発砲による『イアソン』撃沈というかたちでなされた。不幸にも、これが人類と異生命体「キルラー」との間にかわされたファーストコンタクトであった。
その後も数年に渡り、キルラーによる海賊行為、不当な襲撃が繰り返され、2634年第186日ついに地球連合はキルラーに対し正式に宣戦を布告。ここに人類史上最大規模の星域戦争「ベガ戦役」の火蓋が切って落とされた。
だが、キルラーの軍事力は軍備、戦闘能力ともに連合軍を数段上回り、特に戦闘においての残忍さは他に類を見ず、幾多の植民星、または星系までもがキルラーによって支配圏を奪われ、人類は星域からの総撤退もしくはキルラーによる支配を余儀なくされた。
そして、今。地球暦2654年、地球連合はベガ星域の支配圏の奪回、またこの大戦に終止符を打つため、最後の総力戦を挑むべく満を持していた。
その最前線に配備されたのは、過去最大の戦果を挙げた地球連合軍最強最大を誇る重戦闘空母「タイガースクロー」であった。

コントローラーの使い方……5
ゲームの始め方……7
ゲームの説明……9
母艦艦内……11
戦闘機の操縦……13
最初の戦闘……15
コックピットの説明……17
レーダーディスプレイ……19
着艦……25
記章について/任務について……27
基本戦術……29
戦闘機の種類/連合戦闘機……31
戦闘機の種類/キルラー戦闘機……33
キルラー戦闘機/艦艇……35
連合艦艇……37
兵装の説明……39
キャラクター紹介……41
地球—キルラー戦史……47
ベガ星域(セクター)……50



コントローラーの使い方



(注)
説明中のセレクト＋Lなどの＋は、セレクトを押しながらLを押すという意味です。

空母艦内

スタートボタン	セリフや場面をとばしたいときに使います。
ボタン	カーソルを動かします。
A・B・X・Y	ボタンで選んだ場所を決定したり、キャラクターと会話をするときに使います。また、次のセリフへ進むときにも使用します。

戦闘機内

操縦系	自機の移動	ボタン　⇦左・⇨右・⇧下・⇩上
	自機のスピードアップ	Rボタン
	自機のスピードダウン	Lボタン
	アフターバーナー使用	Yボタン
	自動操縦	セレクト＋Yボタン（オートパイロット点灯時）
	脱出	L・R・セレクト・スタートを同時に押す
攻撃系	兵装を見る	セレクト＋Lで左VDUの表示をWEAPON DISPLAY（兵装ディスプレイ）に切り替えると、自機の現在装備している砲とミサイルの数や種類を見ることができます。
	砲を撃つ	Bボタン
	使用する砲を選ぶ	セレクト＋Lで左VDUの表示をWEAPON DISPLAYにして、セレクト＋Bボタン
	ミサイルを発射する	Aボタン
	使用するミサイルを選ぶ	セレクト＋Lで左VDUの表示をWEAPON DISPLAYにして、セレクト＋Aボタン
	敵機をロックオンする	セレクト＋Rで右VDUの表示をAUTO TARGETING（目標選択）に切り換え、Xボタン

その他

ポーズ	スタートボタン
自機の損傷を見る	セレクト＋Lで左VDUをDAMAGE REPORT（損傷ディスプレイ）に切り替えると自機の損傷している場所とダメージの程度を見ることができます。
マップを見る	セレクト＋RでCOMP NAV（航法）を選びXボタンを押します。スタートを押すとマップが閉じます。マップを開いているときにA・B・X・Yいずれのボタンでも押すごとに目標地点を変更することができます。
通信する	セレクト＋RでVID-COM SYSTEM（通信）を選びセレクト＋Xボタンを押して送信相手を選び、Xボタンで決定、さらにセレクト＋Xボタンを押して通信内容を選んで、Xボタンを押すと送信します。
着艦する	母艦に接近し「VID-COM SYSTEM」で送信相手を「Tiger's Claw」に決定して、通信内容を「チャッカン ヨウセイ」に決定し送信します。自機が母艦に近ければ自動的に着艦し、遠い場合はそのまま母艦に直進すれば着艦することができます。

ゲームの始め方

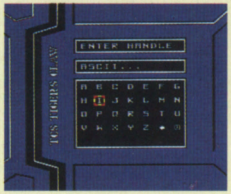
1
まずスーパーファミコンに、ゲームのカセットを差し込みます。

2
次にスーパーファミコンの電源を入れます。

3
スタートが表示されたら、スタートボタンを押して下さい。

4
ボタンでSTARTかCONTINUEを選び、もう一度スタートボタンを押します。

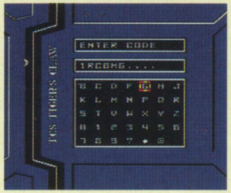
『START』を選んだとき



名前登録画面（写真３）で自分のコールサインを登録します。まず、アルファベットの中から　ボタンを上下左右に動かして文字を選び、Ⓐ Ⓑ Ⓧ Ⓨいずれのボタンでも決定できます。キャンセルをしたいときは、登録画面の中の⇦を選び決定ボタンを押します。最後に、文字を選び終わったら⊡を選び決定ボタンを押します。これで、登録が終了しゲームが始まります。

『このコールサインは、コンティニューのときパスワードを打ち込むために必要なのでメモをするなりして絶対に忘れないで下さい。』

『CONTINUE』を選んだとき



名前登録画面（写真３）で自分のコールサインを打ち込みます。⊡を選び決定すると、パスワード画面（写真４）が現れます。ここで、各ミッションの終わり（最低、二つ以上の任務を、達成する、しないにかかわらず終了したとき。）に表示されるパスワードを打ち込み、⊡を選んで決定ボタンを押します。文字を打ちまちがえたりキャンセルしたいときは、⇦を選んで決定ボタンを押します。パスワードが正しければミッション終了後からスタートできます。

ゲームの説明

このゲームは、空母の中で情報を集め、各ミッションの説明を聞き、その任務をクリアーするため出撃します。出撃のさい、個性的な8人のパイロットの中から一人があなたを援護するためパートナーとして同行します。ミッションの内容は、輸送艦の護衛や敵戦艦への攻撃といったさまざまなものが任務としてあたえられます。任務遂行中には敵戦闘機隊との遭遇、アステロイドの隕石群や宇宙機雷原への突入などいくつもの障害が待ち受けています。

これらの障害をのりこえミッションをクリアーし、いかに地球連合軍を勝利に導くかがこのゲームの目的です。当然のことながら、ミッションに失敗したり、脱出などで任務を放棄した場合シナリオはどんどん変化してゆき、地球軍に不利な戦況になってゆきます。ミッションの難易度も上がり、負け続ければ最悪の場合、地球軍の撤退、敗北となってしまいます。もちろん母艦である「タイガースクロー」が撃沈されたり、自機が破壊された場合はゲームオーバーとなります。地球の未来はあなたの双肩にかかっているのです。さあ、スーパー・ファミコン本体の電源を入れてください。その瞬間あなたは地球連合軍の戦闘機パイロットとなるのです。パートナーの命をまもるため、地球を勝利に導くため、持てるかぎりの力を発揮し奮闘してください。

グッド・ラック!!

私は、空母戦闘機隊司令ハルコン大佐だ、諸君を歓迎すると共にタイガースクローへの乗艦を許可する。

すでに承知のこととは思うが、我々は重大な危機に直面している。キルラーとの戦況は悪化の一途をたどっており、もはや一刻のゆうよもならない。

諸君は失われたエース達の補充として空母に乗り込んだ新米パイロットである。

しかし、この戦況下ではすぐにも実戦を経験してもらうことになるだろう。

諸君は艦内の各部屋で情報を得、指令を受け、準備が整いしだい、ただちに出撃してもらう。この一戦での敗北は人類の滅亡にも直結する重大な局面である。

人類の未来のため奮闘してもらいたい。

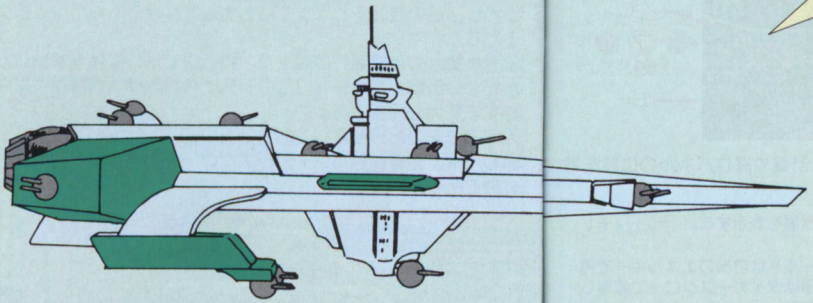
願わくば、諸君が無事タイガースクローに生還することを。

健闘を祈る。以上!!



母艦艦内

さて、いよいよ諸君は空母「タイガースクロー」の一員として戦うことになる。艦内で諸君ら戦闘機パイロットの入室が許可されているのは「士官クラブ」「兵員室」「ブリーフィングルーム」の3つだ。
（人物に話しかけたり、部屋の移動、シミュレーターの使用は、＋ボタンでカーソルを動かし、人物や物体を選んで Ⓐボタンを押して下さい。）



『兵員室』へいいんしつ



ここは諸君の住居になる。左のドアから士官クラブ、右のドアからブリーフィングルームに行くことができる。個人ロッカーには諸君の獲得した勲章や記章、そして階級が記されている。注意しておくが、一度ブリーフィングルームに入ると作戦を終了するまでは部屋に戻ることはできないので気をつけるように。

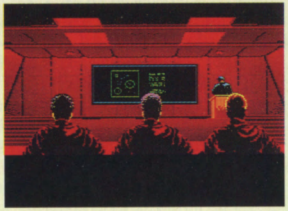
『士官クラブ』オフィサーズクラブ



ここで、諸君は戦闘の合間に休憩をとることができる。またほかのパイロットから情報を得たり、シミュレーター❶（れんしゅうき）で戦闘訓練を受けることができる。諸君がここを利用したときには、かならず彼らの話を聞くことを勧める。彼らは諸君が出撃するときのパートナーであり、歴戦のエースでもある。任務を完遂するにあたり有効な情報をあたえてくれるだろう。

また、実戦にでる前にはシミュレーターで充分な訓練を積むことをすすめる。強制はしないが訓練を積むだけ諸君が生還できる可能性が高くなるだろうし、パートナーの足をひっぱり、彼らを死に至らしめることも少なくなるだろう。

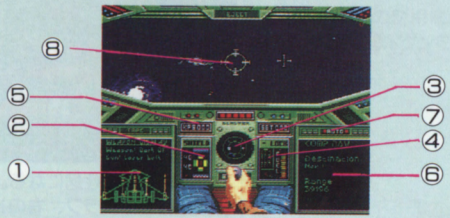
『ブリーフィングルーム』ミッション ハンガー



諸君への任務はこの部屋であたえられる。担当士官より各ミッション、作戦エリアのマップ等の説明がおこなわれる。また、そのミッション時のパートナーもここで知ることができる。

戦闘機の操縦

ブリーフィングが終わったら、いよいよ出撃だ。コクピットに乗り込み、以下の手順で愛機のフィーリングをつかんでおくこと。それでは最初のミッションに出撃しよう。



1 コクピット内部をみまわして、計器や操作パネルの位置を把握する〈写真8〉

①	左VDU（ビデオ・ディスプレイ・ユニット）	兵装と自機の状態を表示する。（セレクト）＋Lできりかえ）
②	装甲 シールドインジケーター	前後にあるシールドは自機のエネルギーで再生するが、装甲はタイガースクローで修理しなければならない。
③	レーダーディスプレイ	白い十字は、現在航行中の目標を示している。点滅している白い四角は味方の艦（今はタイガースクロー）を示し、青い点は味方機（今はスピリット）を示している。
④	燃料計	ゲージが0になるとアフターバーナーが使用不能になり戦闘が不利になる。また、アフターバーナーを多用すると燃料の減りが早くなるので、長時間の航行をする場合は、燃料の残量に注意すること。
⑤	速度計	Lで減速、Rで加速。0～420km/s（機種によって異なる）まで調整できる。一番初めは速度を0にして各パネルを操作し把握することをすすめる。
⑥	右VDU	COMP NAV（航法）、AUTO TARGETING（目標選択、VID-COM SYSTEM（通信）、を表示（セレクト）＋Rできりかえ、通信の場合、次に（セレクト）＋Xを押します。さらに（セレクト）＋Xで通信内容を選びXボタンで決定します。）
⑦	オートパイロット	この表示が点灯すると自動操縦に切り替えることができる。
⑧	ガンサイト	ミサイルや砲の照準。



2 パネルの機能を把握したら、目標に向かって発進だ。まず、セレクト＋Rで右VDUをCOMPNAV（航法）、に切り換えXボタンを押す。すると画面に航行マップが表示される。今は、Nav1、Nav2、Nav3（目的地の1～3）とタイガースクローが表示されているはずだ。目的地は、黄色の文字で表示されⒶ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨいずれのボタンでも押すたびに移動する。目標地点を決定し、（スタート）ボタンを押し通常画面にもどす。

3 ＋ボタンを動かして機の操縦感覚をつかむ。航行目標を表す白い＋字がレーダーディスプレイの真ん中にくるように機の向きを変える。またはメインスクリーンの中央にあるガンサイトを宇宙空間に見える＋字に合わせれば準備完了だ。

4 Rボタンを押し、機を加速して目標に向かって操縦するか、（セレクト）＋Ⓨを押して「自動操縦」（アステロイドや敵に遭遇すると自動操縦はキャンセルされます）にきりかえ、目標に向け航行を開始する。

1～2の操作は、1～3の目標地点をどの順番で行くかを自分で決めたいときにおこなうことなので、あらかじめ機のナビゲートコンピューターにプログラムされている1～3を順番に行くコースで良いならば、直接3から操作してもかまいません。
また、「自動操縦」を選ぶと目標地点に到達する時間を短縮することができます。

最初の戦闘

レーダーディスプレイに赤い点が表示されたら、それが敵戦闘機だ。敵と戦うには以下の手順に従うこと。

1 まず赤い点がレーダーの中心にくるように、機首を移動。



2 Yボタンでアフターバーナーに点火し、最大船速で目標を射程内におさめる。または、敵機が射程内に接近するのを待ちぶせる。どちらの戦術をとるかを瞬時に判断すること。

3 自機が敵機を確認すると、右VDUに敵機の情報が表示される。(機種・形態・兵装・損傷度・自機との距離)表示されているときに、Xボタンを押すと敵機をロックオンすることができる。また、敵機が自機をロックオンすると警報がなる。

4 メインスクリーンのガンサイトを敵機にあわせBボタンで砲を、Aボタンでミサイルを発射する。今、諸君が操縦しているホーネットにはレーザー砲(Laser balt)2門、ダーツ無誘導ミサイル(Dart DF)2本と、ジャベリン熱線追尾ミサイル(Javelin HS)が一本装備されている。ミサイルの選択はセレクト+Aでおこなう。無誘導ミサイルは目標をガンサイトにあわせて発射、もちろん追尾はしないので、敵機をじゅうぶん引きつけないかぎり命中は望めない。熱戦追尾ミサイルは、ロックオンし、発射すれば自動的に敵機を追尾してゆく。

(注)
本文中のセレクト+Aなどの+は、セレクトを押しながらAを押すという意味です。

5 レーダーで補足している敵をすべて撃破したら、再び目標地点に機首を向け、航行を開始する。このときセレクト+Lで、左VDUを損傷ディスプレイ「DAMAGE REPORT」に切り換え、自機の損害を確認しておくのも良いだろう。

6 目標地点に到達する途中アステロイド地帯に遭遇した場合は、隕石との衝突を避けること。操縦になれるまでは速度を300以下に落としてかわすのが無難だろう。



7 目標地点すべてに到達し母艦に接近したら、着艦手順をおこなう。セレクト+Rで右VDUを通信「VID-COM SYSTEM」にセットし、セレクト+Xでタイガースクロー「Tiger's Claw」を選び、Xボタンを押して決定、さらにセレクト+Xで通信内容を「チャッカンヨウセイ」にあわせXボタンを押して送信する。自機が誘導距離内にあれば自動的に着艦する。

＊戦闘になれてくれば、1の行動をとる前に、セレクト+Rで右VDUを通信「VID-COM SYSTEM」にセットし、セレクトを押しながらXボタンを押して味方のパイロット(今はスピリット「SPIRIT」)に「ブレーク/コウゲキ」「フォーメーション」などからメッセージを選び、Xボタンを押して通信を送って、いくつかの司令をあたえることができます。また、戦闘中敵に挑発の通信を送りおびき寄せることができます。この通信のコマンドについては、P24の● 通信のところで説明しています。

コックピットの説明

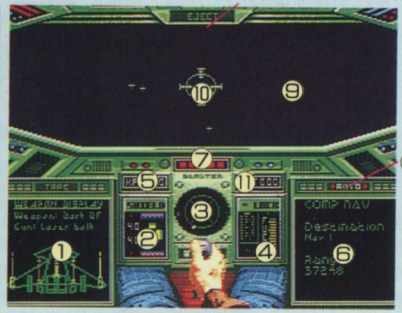
わが軍が使用している戦闘機はタイプによってコックピットの構造が少しずつ異なっている。諸君はそのすべてに精通し、どのような機でも身体の一部であるかのように操縦できなくてはならない。ここで各種のコクピットの構造について、またその各部の名称と機能について学んでほしい。

視認スクリーン

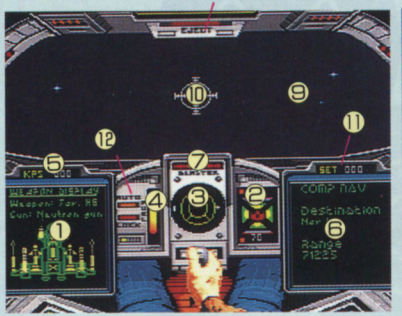
キャノピーでもあるメインスクリーンは前方の宇宙空間を映しだす。円と＋字からなるガンサイトは砲の着弾点をあらわしている。

①左VDU ②装甲、シールドインジケーター ③レーダーディスプレイ ④燃料計 ⑤速度計 ⑥右VDU ⑦ブラスター・インジケーター ⑧脱出警報 ⑨メインスクリーン ⑩ガンサイト ⑪セットスピード ⑫オートパイロット

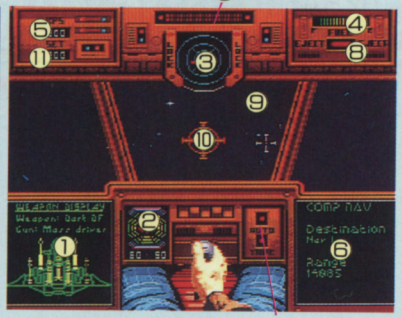
Hornet ホーネット



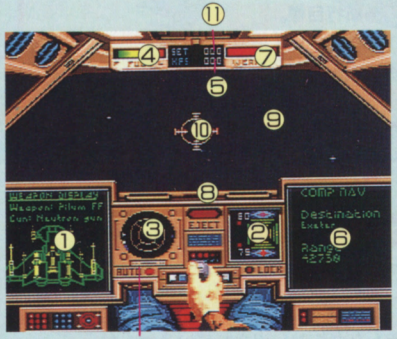
Raptor ラプター



Scimitar シミター

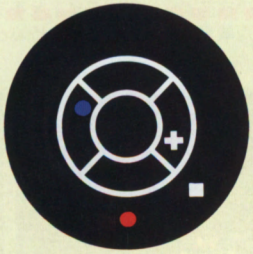


Rapier レイピア



レーダーディスプレイ

どの機種でも、このディスプレイは丸いスクリーンになっている。スクリーンは六つのセクションに分かれ、目標地点の方角を白い十字、機影は点で表示され敵機、味方機、母艦などはそれぞれ色で区別される。また、機との距離は点の大きさで表され、小さいほど距離は遠く、大きいほど近いことを示す。



- 最外縁……自機の後方。
- 中心……自機の前方。
- 4分割の円…自機の左舷、右舷、上方、下方。

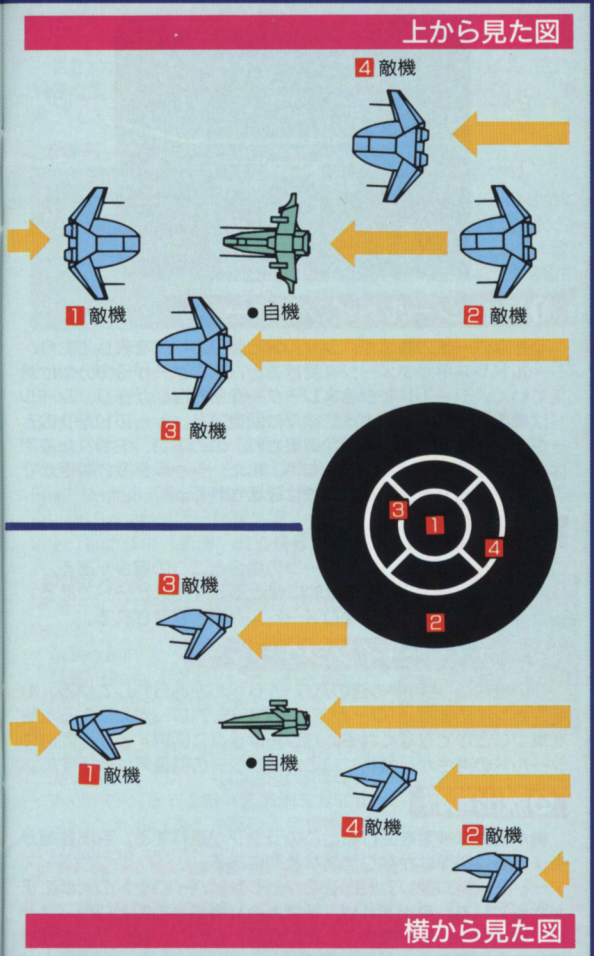
機影をあらわす点の色

- 青……味方機。
- 赤……敵機。
- 白い十字……航行目標。
- 白い四角……味方もしくは敵の主力艦。

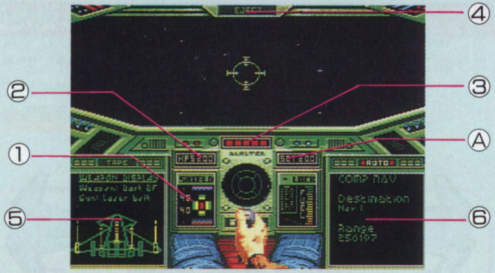
航行目標以外の表示される点は、最接近すると点滅します。

ワンポイント・アドバイス

敵機を前方に持ってくるには、レーダーディスプレイ上でターゲットを一つ特定し、その点をディスプレイの中心円内に入れるよう機動すること。レーダーディスプレイ上で中央にある目標は、視認スクリーンのまんなかに映し出されているはずだ。



レーダーディスプレイ



❶装甲・シールドインジケーター

小さなバー状の表示が、シールドと装甲の状態を表しており、シールドや装甲がダメージを受けると、このバーがその分だけ消えていく。シールド・ジェネレーターが壊れないかぎり、シールドは機のエネルギーによって徐々に回復する。シールドが0のときダメージを受けると装甲が破壊され、この場合、失われた装甲は母艦で修理しなければならない。また、シールド及び装甲が0のときダメージを受けると自機は破壊される。

❷速度計

コクピットによって、計器が一つの場合と二つの場合がある。「Set Speed」Ⓐは、機が自動的に保とうとするスピードである。速度は"KPS"すなわちキロメートル/秒で、表示される。

❸ブラスター・インジケーター

この計器は、使用中の砲のパワー・レベルをあらわしている。砲を連射しすぎると、パワーが下がっていき、パワーが0になると砲を撃つことができなくなる。パワーは徐々に回復するが、同時にシールドの再生が行われていると、パワーの回復率は低下する。

❹脱出警報

機が甚大な被害を受けるとこのランプが点灯する。脱出警報が光ったら、乗機はかなり危険な状態にある。L・R・セレクト・スタートを同時に押して脱出するかどうかはパイロットの判断にまかされている。脱出すれば、地球連合は貴重な星間戦闘機（スターファイター）を一機失うことになる。しかし、諸君は生き残り、再び宇宙を飛ぶことができるのだ。

❺左VDU（ビデオ・ディスプレイ・ユニット

ここは自機の状態を映しだす部分で、機の兵装（ミサイル、砲）や損傷が表示される。セレクト+Lで「兵装ディスプレイ」と「損傷ディスプレイ」を切り換える。

（損傷ディスプレイ中の表示）



●DAMAGE REPORT（損傷レポート）

以下に表示される損傷箇所はその度合によってそれぞれLight Damage（小破）Moderat Damage（中破）Heavy Damage（大破）Destroyed（完全破壊）と表示され、損傷箇所やその度合により、回復が遅くなったり使用不能の箇所がでてくる。

Ion Drive（イオン・エンジン）
Power Plant（発電機）
Shield Genelator（シールド・ジェネレーター）
Computer System（コンピュータ・システム）
Target Track（目標追尾装置）
Acceration Absorbers（加速G緩衝装置）
Eject System（脱出装置）
Repair System（自己修復装置）
Inter Gum Unit（通信・識別信号発信システム）

（兵装ディスプレイ中の表示）



●WEAPON DISPLAY（兵装ディスプレイ）

砲の表示
- Laser balt　（レーザー砲）
- Mass Driver（マス・ドライバー砲）
- Neutron Gun（中性子砲）

ミサイルの表示
- Dart DF（ダーツ無誘導ミサイル）
- Javelin HS（ジャベリン熱線追尾ミサイル）
- Pilum FF（ピラム敵味方識別ミサイル）
- Spiculum IR（スピキュラム目標識別ミサイル）
- Porcupine（ポーキュパイン宇宙機雷）

注）ここにはすべての兵装がリストアップされているが、一つの機がすべてを搭載しているわけではない。それぞれの戦闘機は異なった兵装が搭載されている。兵器についての詳しい解説は「兵装の説明」を参照すること。

⑥右VDU

右VDUには、COMP NAV(航法)、AUTO TARGETING(目標選択)、VID-COM SYSTEM(通信)という三つの機能がある。これらは、セレクト＋Rで切り換えることができる。

●航法「COMP NAV」



Xボタンを押すことによって安全に航行マップを見ることができる。A・B・X・Yいずれのボタンでも押すことによって目標地点を変更できる。決定したらスタートボタンを押す。レーダーディスプレイに現在指定されている目標地点が白い＋字マークで表示されている。このマークがレーダーディスプレイの中心にくるように操縦すれば目標に向かうことができる。また、セレクト＋Yで自動操縦にセットすれば、機は自動的に目標地点に向かって航行を開始する。

●目標選択「AUTO TARGETING」



戦闘に入り、自機が敵機を補足すると自動的にこのモードに切り換わり、Xボタンを押すことによってメインスクリーンに映し出されている一番近い敵機をロック・オンすることができる。ディスプレイには攻撃目標の兵装と損傷状態がカラーで表示される。

- 緑：損害を被っておらず、シールドも無傷
- 黄：シールド損傷
- 赤：装甲被弾

(注)
本文中のセレクト＋Yなどの＋はセレクトを押しながらYを押すという意味

●通信「VID-COM SYSTEM」



このモードに切り換えセレクト＋Xで交信相手を選択し、Xボタンで決定する。次に送信する内容をセレクト＋Xで選択し、ふたたびXボタンを押せば交信が完了する。送信するメッセージの意味は以下のとおりである。

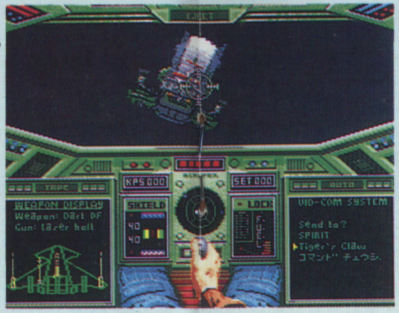
ブレーク／コウゲキ	編隊を離れ、敵編隊、または敵艦隊の12キロ以内に接近させ、独自の判断で攻撃させる。
フォーメーション！	味方機の「ブレーク/コウゲキ」したいという要求をキャンセルし、編隊を維持する
ワタシノ ヨコニ コイ	離れている味方機を呼び戻し、編隊に復帰させる。
オマエハ モドレ	味方機を母艦「タイガース・クロー」に帰艦させる。(注)
タスケテ クレ！	自機を攻撃している敵機を味方機に攻撃させる。
ワタシノ テキヲ タタケ！	味方機に自分がロックしている目標を攻撃させる。これは味方機に敵旗艦を攻撃させるための唯一のコマンドである。
シズカニ！	「シャベッテ ヨイ。」のコマンドを出すまで、味方機が自分に話しかけてくるのをやめさせる。
シャベッテ ヨイ	味方機のパイロットに交信許可をあたえる。「シズカニ！」はキャンセルされる。
コマンド チュウシ	味方機からの要求を却下する。または、コマンドの送信を中止する。

注) この命令を無視した味方機は、この任務中は編隊の構成機としては扱われない。

(ワンポイント・アドバイス)
通信は味方だけでなく敵機とも行うことができる。戦闘中、交信相手を「ENEMY TARGET」にセットし、表示されている挑発文句を送信すれば敵機や敵艦の注意を引きつけることができ、護衛しなければならない味方の艦船や損傷している味方機への攻撃を防ぐことができる場合もある。

着艦

母艦に着艦するにはまず、メインスクリーンに映る十字に合わせてゆっくりと接近する。右VDUをVID-COM SYSTEM(通信)に切り換え(Tiger's Claw)を呼び出し、管制担当士官に(チャッカンヨウセイ)を送信する。自機が母艦のけん引ビームの範囲にいれば、自動的に着艦でき、範囲外にいるときは、そのまま母艦に直進すれば自動的に着艦できる。





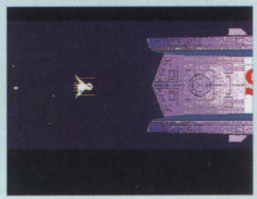
パスワード写真



しかし、諸君がいつでも着艦できるというわけではない。次にあげる3つの条件のうち最低でも一つをクリアーしていないかぎり、着艦要請は却下される。

①少なくとも一つ、目標地点を通過している。
②少なくとも敵を一機撃墜している。
③与えられた任務を完了している。

以上だが、諸君の機がかなりの損傷を負っている場合、上の条件を一つも満たしていなくても緊急着艦が許可されることもあるが、これは敵が母艦の付近に存在しない場合にかぎる。敵が近くにいる場合は、その敵を撃破しなければならない。

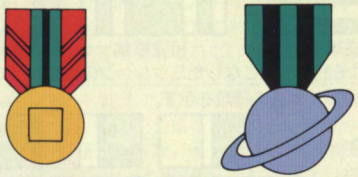


着艦後、機はドックに入り、諸君はブリーフィングルームで報告をおこなう。任務遂行に関する諸君の行動は詳細に記録され、めざましい戦果を残した者はみなの前で表彰され勲章が与えられる。そのかわり、任務をしくじる、もしくは放棄して帰艦した場合は、私の部屋でたっぷりと楽しいひとときをすごすことになるだろう。

いくつかのミッション(最低二つ)をこなすと、パスワードが表示されます。忘れずにメモをとっておいてください。また、勲章にはその功績によってそれぞれ五種類が用意されています。どのようにすれば手に入るのかは、いろいろと試してみて下さい。



ブロンズ・スター　シルバー・スター　ゴールド・スター



ゴールデン・サン　テラン・メダル

記章について

勲章の他にも軍暦章、階級章、従軍記章、機種記章など自分の階級や戦績を示す記章がある。以下にその見本を表記してある。各自、確認しておくように。

（軍暦章）
地球連合のどのトレーニングプログラムを卒業したか、またどの戦役に参加しているかを示す。

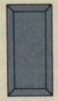

士官学校卒業章

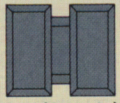

飛行訓練卒業章


ヴェガ戦役従軍章

（階級章）


少尉(2nd Lieutenant)


中尉(1st Lieutenant)


大尉(Captain)

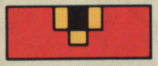

少佐(Colonel)

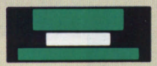

中佐(Lietenant Colonel)


大佐(Major)

（従軍記章）


エース章5機撃墜


エース・オブ・エーシズ章
25機撃墜


5従軍章


10従軍章


15従軍章

従軍章はそれぞれ、こなしたミッションの数によって授与される。

（機種別記章）乗機の種類を示す。


ホーネット


シミター


ラプター


レイピア

任務について

諸君に与えられる任務には、以下に説明する五種類がある。よく把握しておくように。



●宙域防衛

主力艦や基地、艦隊のジャンプ・ポイントといった重要地点の宙域の範囲を防御する。敵を発見しても、重要地点から離れている場合は交戦してはならない。また、戦闘時にも敵が重要地点から離れていった場合もそれ以上追ってはならない。深追いしすぎることは任務を放棄するということになる。

●護衛

指定された大型艦と共に移動し、その前後左右を平行して航行する。この任務も宙域防衛と同じに、敵が護衛をしている大型艦に接近しないかぎり、編隊を離脱してはならない。また、ひとつの敵機に気をとられていると味方の艦は他の敵機により撃沈されてしまう。常にレーダーで全体を見ておくように。

●迎撃

敵軍のジャンプ・ポイントや敵部隊と味方拠点の中間地点まで出撃し、接近する敵を索敵、撃滅する。



●哨戒

支配下でない宙域を航行し、敵を発見したら交戦もしくは報告のために帰艦する。致命的なミスをおかさないよう、交戦、報告の決断は慎重におこなうこと。諸君が生きて帰らなければ、報告は伝わらないのだ。



●襲撃

敵の主力艦を撃破する。すばやい接近、正確な攻撃、そしてすばやい離脱が理想的だ。自機が目標にミサイルを打ち込み、味方機はそれを援護する連携が重要なカギになる。

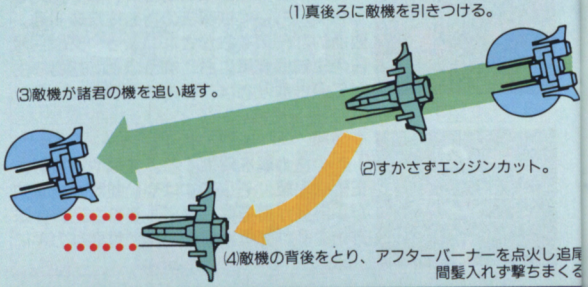
敵戦闘機と遭遇した場合、敵はたいてい編隊を組んで航行している。敵はわが軍と接触すると、約4秒で2機づつに散開し攻撃してくる。このときわが軍も「ブレイク／コウゲキ」の指示をだして編隊をとき、敵との交戦に移ることになる。このような基本的な機動戦術は、20年以上にもおよぶキルラー軍との戦闘経験によって確立された。
以下に、その代表的な機動戦術をいくつか説明する。これを学ぶことによって、諸君の生存率を向上させることができるだろう。

●バーンナウト（全力航行）
アフターバーナーを点火し機を加速、敵機があきらめるか、できるだけ距離を引き離す。その後できるだけきつい180°反転をかけ、敵機が射線上にきたらすかさず掃射する。

●キックストップ（蹴り返し）
きつい90°旋回をかけ（どの方向でもかまわない）、しばらくその方向に進む。背後の敵機がオーバーシュート（追い越し）して諸君の軌跡についてこれなければ、180°旋回して背後にくらいつき、砲火をあびせる。

●ハード・ブレーク（急制動）
進行方向に対する速度を急速に落とす。（LとRを同時に押して速度を0にしてもよい）背後の敵機よりうまくブレーキできれば、敵機はオーヴァーシュートして、逆に敵機の背後をとれる。すかさず撃ちまくること。

HARD BRAKE（ハードブレイク）

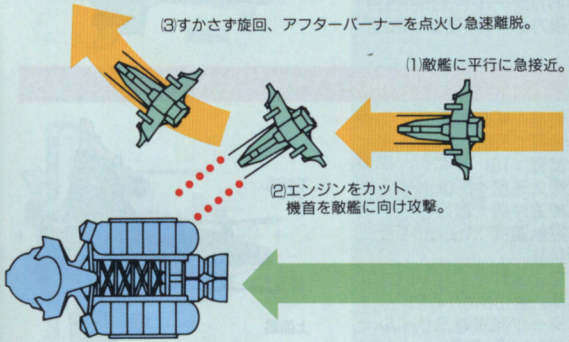


●テイル（追尾）
敵の背後を取る方法はいくつか説明したが、忘れてはならないことがある。自分の間隔に合った追尾距離を見つけるまでは、教本通り1000メートルの距離を保つこと。

●シットゥン・スピン（定座きりもみ）
エンジンを切って360°旋回をしつつ、接近してくる敵を手あたりしだい撃ちぬく。旋回し終り機首がもとのコースの方を向いたら、すかさずアフターバーナーを点火、離脱する。

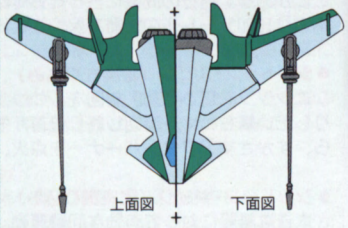
●シットゥン・キック（定座蹴り込み）
大きな艦艇に対して有効な回避運動。敵艦に対し平行に急接近しエンジンカット、機首を標的に向け砲またはミサイルを撃つ。すかさずランダム方向に90°旋回し、アフターバーナーを点火して離脱する。

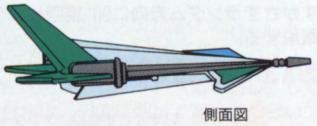
SIT'N KICK（シットゥン・キック）



ホーネット(Hornet)

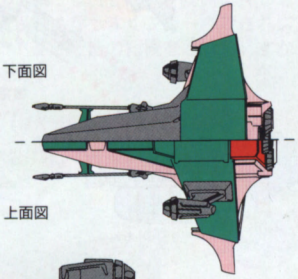
機首：軽戦闘機
全長：20m
質量：12.5t
最大速度：420km/s
加速性能：良好
巡航速度：300km/s
兵装：
レーザー砲
(Laser balt) 2門
ダーツ無誘導ミサイル
(Dart DF) 2発
シャベリン熱線追尾ミサイル(Javelin HS) 1発
装甲：
機首30mm、右舷30mm
左舷30mm、尾部30mm
前方シールド30mm相当、
後方シールド30mm相当

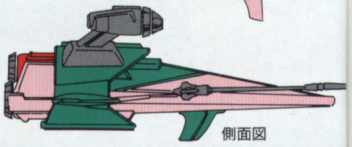




シミター(Scimitar)

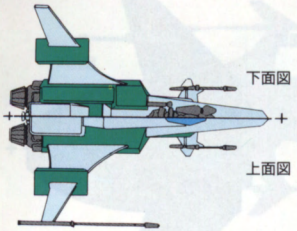
機種：中型戦闘機
全長：25m
質量：16t
最大速度：360km/s
加速性能：良好
巡航速度：150km/s
兵装：
マス・ドライバー砲
(Mass Driver) 2門
ダーツ無誘導ミサイル
(Dart DF) 2発
ジャベリン熱線追尾ミサイル(Javelin HS) 3発
装甲：
機首60mm、右舷50mm
左舷50mm、尾部60mm
前方シールド40mm相当、
後方シールド40mm相当

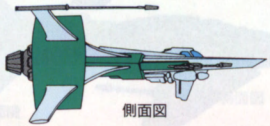




ラプター(Raptor)

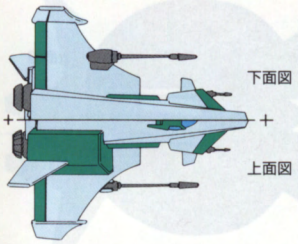
機種：重戦闘機
全長：36m
質量：20t
最大速度：400km/s
加速性能：良好
巡航速度：250km/s
兵装：
中性子砲(Neutron Gun)2門　ジャベリン熱線追尾ミサイル(Javelin HS)2発
スピキュラム目標識別ミサイル(Spiculum IR) 2発
ピラム敵味方識別ミサイル(Pilum FF) 1発　ポーキュパイン宇宙機雷 (Porcupine) 1発
装甲：
機首80mm、右舷60mm、
左舷60mm、尾部80mm
前方シールド70mm相当、
後方シールド70mm

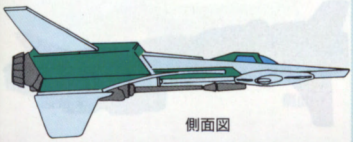




レイピア(Rapier)

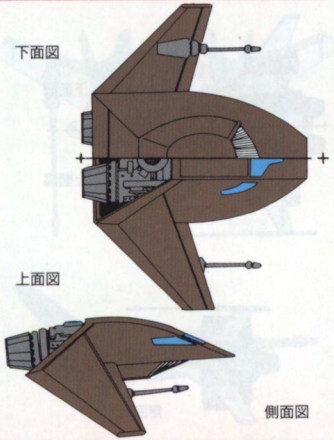
機種：中型戦闘機
全長：24m
質量：13.5t
最大速度：450km/s
加速性能：抜群
巡航速度：250km/s
兵装：
レーザー砲 (Laser balt) 2門　中性子砲 (Neutron Gun) 2門　ダーツ無誘導ミサイル(Dart DF) 2発
スピキュラム目標識別ミサイル(Spiculum IR) 1発
ピラム敵味方識別ミサイル(Pilum FF) 2発
装甲：
機首50mm、右舷30mm、
左舷30mm、尾部40mm
前方シールド70mm相当、
後方シールド70mm相当





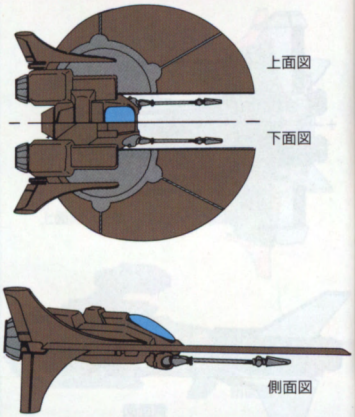
サルシー(Salthi)

機種：軽戦闘機
全長：24m
質量：12t
最大速度：480km/s
加速性能：抜群
巡航速度：300km/s
兵装：
レーザー砲
(Laser balt) 2門
ダーツ無誘導ミサイル
(Dart DF) 1発
装甲：
機首30mm、右舷15mm、
左舷15mm、尾部20mm
前方シールド35mm相当、
後方シールド35mm相当



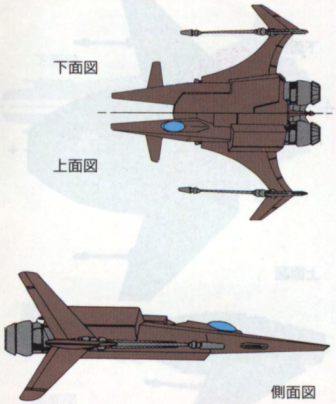
ドラルシー(Dralthi)

機種：中型戦闘機
全長：28m
質量：14t
最大速度：400km/s
加速性能：良好
巡航速度：230km/s
兵装：
レーザー砲
(Laser balt) 2門
ジャベリン熱線追尾ミサイル(Javelin HS) 2発
ポーキュパイン宇宙機雷
(Porcupine) 3発
装甲：
機首45mm、右舷30mm、
左舷30mm、尾部15mm
前方シールド50mm相当
後方シールド50mm相当



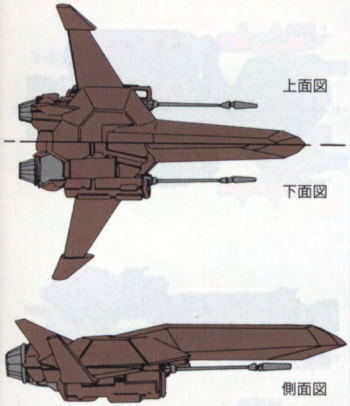
クラント(Krant)

機種：中型戦闘機
全長：32m
質量：16.6t
最大速度：360km/s
加速性能：良好
巡航速度：200km/s
兵装：
レーザー砲 (Laser balt)
2門 ダーツ熱線追尾ミサイル(Dart DF) 3発 ピラム敵味方識別ミサイル
(Pilum IR) 1発
装甲：
機首90mm、右舷80mm、
左舷80mm、尾部100mm
前方シールド80mm相当、
後方シールド80mm相当



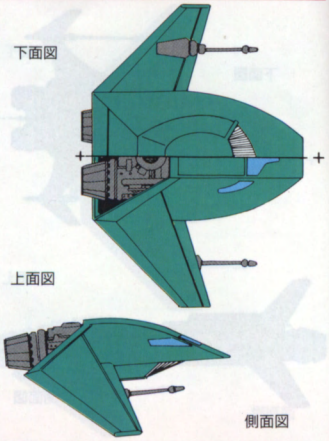
グラーサ(Gratha)

機種：重戦闘機
全長：36mm
質量：18t
最大速度：320km/s
加速性能：標準
巡航速度：200km/s
兵装：
レーザー砲 (Laser balt)
2門 マス・ドライバー砲
(Mass Driver)2門 ジャベリン熱源追尾ミサイル
(Javelin HS)3発 スピキュラム目標識別ミサイル
(Spiculum IR) 1発 ポーキュパイン宇宙機雷
(Porcupine) 2発
装甲：
機首150mm、右舷100mm、
左舷100mm、尾部140mm
前方シールド110mm相当
後方シールド100mm相当



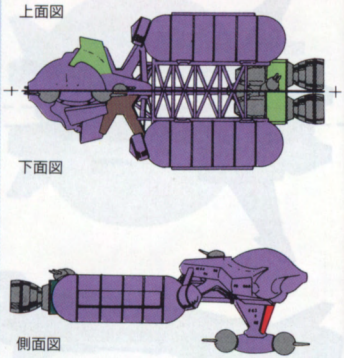
ジャルシー(Jalthi)

機種：重戦闘機
全長：32m
質量：22t
最大速度：280km/s
加速性能：標準
巡航速度：200km/s
兵装：
レーザー砲
(Laser balt) 3門
中性子砲
(Neutron Gun) 3門
ジャベリン熱線追尾ミサイル(Javelin HS) 1発
ピラム敵味方識別ミサイル(Pilum FF) 2発
装甲：
機首200mm、右舷170mm、左舷170mm、尾部100mm
前方シールド160mm相当、後方シールド160mm相当



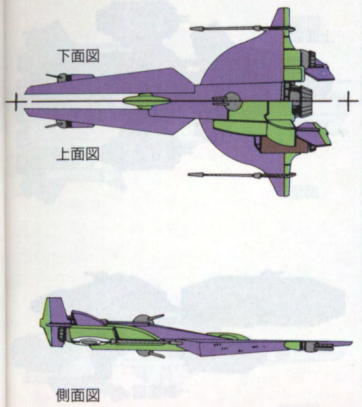
ドルキル(Dorkir)

艦種：輸送艦
(貨物輸送艦、タンカー)
全長：104m
質量：2000t
最大速度：150km/s
加速性能：劣悪
巡航速度：1001m/s
兵装：
2連装レーザー砲塔
(Dual Laser Turret) 4器
ポーキュパイン宇宙機雷
(Porcupine) 3発
装甲：
艦首90mm、右舷90mm、左舷90mm、艦尾60mm
前方シールド170mm相当、後方シールド100mm相当



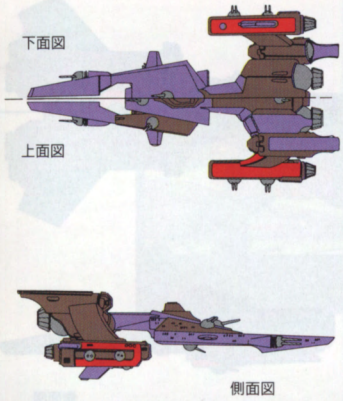
ララリー(Ralari)

艦種：駆逐艦
全長：344m
質量：18000t
最大速度：150km/s
加速性能：不良
巡航速度：100km/s
兵装：
2連装レーザー砲塔
(Dual Laser Turret) 6器
ポーキュパイン宇宙機雷
(Porcupine) 1発
装甲：
艦首200mm、右舷180mm、左舷180mm、艦尾90mm
前方シールド200mm相当、後方シールド120mm相当



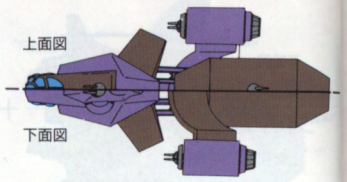
フラルシー(Fralthi)

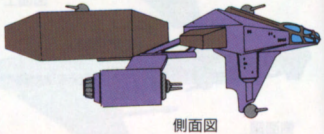
艦種：
巡洋艦（中型巡洋艦と軽巡洋艦の中間タイプ）
全長：500m
質量：20000t
最大速度：180km/s
加速性能：不良
巡航速度：120km/s
装甲：
艦首280mm、右舷260mm、左舷260mm、艦尾140mm、
前方シールド270mm相当、
後方シールド170mm相当
搭載機数：20機



ドレイマン(Drayman)

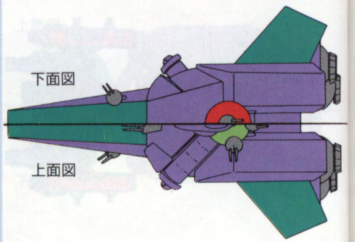
艦種：輸送艦（貨物輸送艦、タンカー）
全長：96m
質量：2000t
最大速度：150km/s
加速性能：劣悪
巡航速度：100km/s
兵装：機密事項
装甲：
艦首800mm、右舷600mm
左舷600mm、艦尾800mm
前方シールド900m相当
後方シールド900mm相当

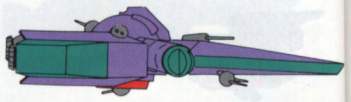




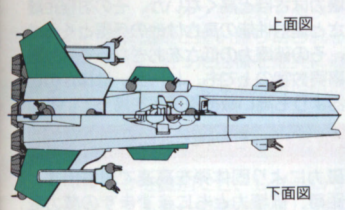
エクシター(Exeter)

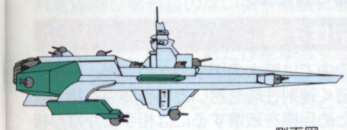
艦種：駆逐艦
全長：360m
質量：8000t
最大速度：150km/s
加速性能：不良
巡航速度：100km/s
兵装：機密事項
装甲：
艦首220mm、右舷200mm
左舷200mm、艦尾200mm
前方シールド250mm相当
後方シールド250mm相当





タイガースクロー（Tiger's Claw）

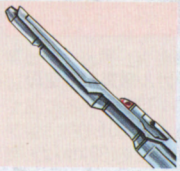




艦種：
ベンガル級重攻撃空母
全長：700m
質量：80000t
最大速度：130km/s
加速性能：不良
巡航速度：100km/s
兵装：
2連装レーザー砲塔
(Dual Laser Turret) 8器
装甲：
艦首：240mm、右舷250mm
左舷250mm、艦尾200mm
前方シールド210mm相当、
後方シールド210mm相当

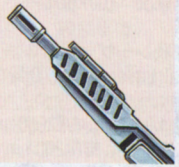


兵装の説明



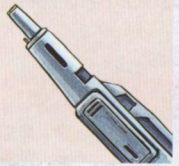
1.レーザー砲

破壊力はさほど高くないが、その射程距離の長さと連射性能の高さは他の兵器とくらべても、その破壊力の低さをおぎなって余りある。事実数字の上でも、レーザーはほかのどの兵器よりも高い敵機撃墜率を誇っている。



2.マス・ドライバー砲

超磁力により固体弾を高速で射ち出す。射程距離、破壊力ともにまずまずの威力を示すがこれといって変わった点はない。連射性能も悪くなく、もっとも標準的な兵器であると言える。



3.中性子砲

砲の中では絶大の破壊力を持つが、射程距離が短く連射性能も悪いという弱点を持つ。このため目標を破壊するには相手にかなり接近しなくてはならず、技量が追いつかない、(または命知らずの)パイロットは不用意に格闘戦に持ち込まれ後ろを取られることが多い。



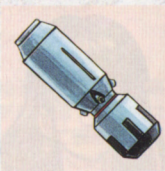
4.ダーツ無誘導ミサイル

追尾機能がない狙って撃つタイプのミサイル。当たるかどうかはパイロットの腕と、そのパイロットが相手の動きを読めるかどうかにかかっている。低速の相手、もしくは真正面か真後ろに最接近するまでは使用をすすめない。



5.ジャベリン熱線追尾ミサイル

戦闘機や宇宙艦艇のエンジンなどから発生する熱源を探知し追尾撃破するかなり有効なタイプのミサイル。目標をロック・オンし発射するだけでよいが、標的がこのミサイルを振り切った場合ミサイルは自動的に次なる熱源を追尾しだし、ときによって発射した者自身に向かってくることもある。



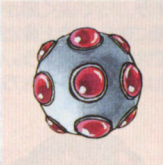
6.スピキュラム目標識別ミサイル

これもロック・オンし発射するタイプであるが、熱線追尾と違い振り切られる確立が非常に低く、狙った目標を確実に追尾し撃破する。まちがっても味方機に誤射などせぬよう。



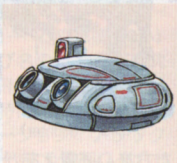
7.ピラム敵味方識別ミサイル

敵か味方かを識別でき、しかもロック・オンしなくても自ら目標を補足し追尾する最新型のミサイル。地球軍の戦闘機や艦艇は特定のシグナルを発信しているため、それを識別し信号音のない機や艦艇に襲いかかる。このため乱戦時に味方機を誤射しても追尾せず、確実に敵だけを撃破する。しかし、通信システムが壊れている友軍機は敵として認識される。発射した者とて例外ではない。



8.ポーキュパイン宇宙機雷

相手が直接ふれなくても爆発するよう至近距離で働く起爆センサーが組み込まれた宇宙機雷。後部ハッチから射出するため、敵に後ろを取られたときに有効だが破壊力が小さく、せいぜい相手の気をちらす程度でしかない。



9.レーザー砲塔

地球軍、キルラー軍ともに、駆逐艦、巡洋艦、戦艦、空母および戦略基地などに設置されている。多連装で破壊力は非常に大きく連射性能も高い、またこれを制御する高度に発達した迎撃システムをそなえており、低速での侵入や正面からの攻撃、一定空間にとどまっての攻撃は死を意味する。

キャラクター紹介



スピリット(Spirit)

田中眞璃子中尉・24歳・
コールサイン「スピリット」
出身地・日本・北海道・札幌

呼び名の“スピリット”は日本語の「神」を意訳したもので、訓練期間中の彼女を見た教官が「神技だ！」と感嘆の声をあげたことに由来する。戦闘において非常に高い知覚力と防御力を持っており、敵の攻撃をいち早く察知し体をかわし、ギリギリまでにじり寄り相手を確実に撃破する。軍事パイロットとしては三代目。父親の田中 瞬少佐は、20年前、2634年の(マコーリフ奇襲作戦)の際に名誉の戦死をとげている。それについて若いエースはこう言っている。「復讐のために軍に入ったわけじゃないの。父を殺したパイロットをこの手で撃ち落とすなんて、そんな夢みたいなこと考えていないわ。自分、そして地球に対する使命を果たしたい……ただそれだけ……。『あなたは自分を現代のサムライだと思いますか』ってよく聞かれるけど、答えはノー。わたしは軍人よ、理想に殉じる戦士像という意味なら、なにも日本人にかぎったことではないでしょう。武士道、騎士道、そのほかも……けれど、それはわたしの生き方じゃないの」。



ハンター(Hunter)

イアン・センジャン大尉・27歳・
コールサイン「ハンター」
出身地・オーストラリア・ブリスベン

彼は敵、味方ともに認める第一級のパイロットであり、(タイガースクロー)に着任して以来、年間撃墜率でいつも一、二を争っている。“目隠し飛行”ができるほどの腕前だと噂され、予想をはるかに越えた操縦桿さばきによって、敵キルラーのパイロットたちを心底震えあがらせている。しかし、すぐに単独行動をとりたがることと、軍規をかえりみない態度が多くの非難を買っていることも事実である。それに対し彼が釈明するには「そう見えるかあ?! おれは隊長機を断頭台にのせたままほっといたことはないんだぜ。机にへばりついてる頭ガチガチの連中のたわごとをまともに聞いてたら、いまごろ空母のなかはからっぽだぜ、だいいち敵さんは毛玉に手足がはえたようなしろもんだ、人間様の常識てのがどれほど通じるってぇんだい?! ようは、仕事がこなせりゃいいわけだろ、そのうえみんな生きて帰れりゃ言うことなしだろ!!」



ボスマン(Bossman)

陳　乾（チェン・チェン）少佐39歳・
コールサイン「ボスマン」
出身地・台湾・高雄（カオシュン）

呼び名のとおり、彼を知る人間は皆彼を慕っている。特に年若い新兵や部下の信頼は厚い、しかしそのことについて彼はこう語っている。「昔…もう少し若いころ、“リバー”（ヤクザ者）と呼ばれていた。古い友人は今でもそう呼ぶよ。“ハンター”みたいに自分のいいように立ち回っていてね、運がいいのも手伝って戦績もよかった。そんなとき、若く元気な少尉たちが補充兵としてわたしの指揮下に入ってきた。皆よく命令をきいた。わたしの飛行もよくまねるようになり…その結果……だれも帰ってこなかった。宇宙葬のときに思った。二度とくり返したくない、手本となる飛行を自分がしなければと。それ以来どういうわけか若いパイロット達が助言を求めてくるようになってね、とうとう“ボスマン”なんて不本意な名で呼ばれるようになってしまった。自分を変えたことに後悔はない、ときどき昔が懐かしくなるけどね。」現在、航空宇宙エンジニアの資格を取っている。奥さんは人間工学エンジニアの陳 明星(チェン・ミンシン)、この3月かわいい娘さんが生まれた。



アイスマン(Iceman)

マイケル ケーシー少佐・31歳・
コールサイン「アイスマン」
出身地・カナダ・
ブリティッシュコロンビア州・バンクーバー

現在、“タイガースクロー”での撃墜数No.1を誇っている。その呼び名のとおり常に沈着冷静、完璧なまでの飛行テクニック、正確無比な射撃の腕前。特にキルラー艦艇を自滅へと導くコンビネーション・アタックは有名である。長年“アイスマン”のパートナーをつとめていた“エンジェル”は、彼のことをこう語っている。「彼から何か学ぼうと思ったら、じっと耳をすましていなきゃならないわ。戦いが長びくと、だれだって通信ユニットにわめきちらしたり、エキサイトしたりするじゃない。でもアイスマンは違う。“ささやく”のよ。聞き取るには耳に神経を集中してなきゃならないの。いつも短く簡潔な命令だわ。「直進」「右へロール」「目標視認」「任務完了」「帰投」てっね。いいこと教えてあげましょうか。それでも艦内にいるときにくらべたら、十倍もおしゃべりなのよ。」

キャラクター紹介



エンジェル(Angel)

ジャニー デヴァロー大尉・28歳・
コールサイン「エンジェル」
出身地・ベルギー・ブリュッセル

射撃の腕は“アイスマン”をうわまわるともいわれ、自機による任務完遂率は“タイガースクロー”のなかでも記録的である。「“自己流”だとか“曲芸飛行”だとか、ともかくそういった直感で飛ぶような知ったかぶりは願いさげね。航空機が戦線に投入されたのは1914年。以来わたしたちは、飛ぶということに関して規則を決め、規定しなおし、八世紀近くもかけて完成させたのよ。自分が生き残り、護衛機を守り、戦争に勝つルールをね。そうじゃなくて?毎年、士官学校からやってくる優秀な少尉さんたちは、たいていこんなことを言うわ。『ぼくはそんな古くさい飛びかたはしないね、新しい空中戦のしかたを見せてやるよ！軍規なんてわずらわしいだけさ。』てね。でもクラスメイトが次々にミサイルにのまれるのを見て、みんな石みたいに口をつむぐわね……それでやっと人類の仲間入りをする気になって、この戦争を勝利に導くため戦い始めるのよ。」



マニアック(Maniac)

トッド マーシャル少尉・23歳・
コールサイン「マニアック」
出身地・ケンタウルス座
プロキシマ第四惑星リートゥ

士官学校をトップクラスで卒業し最近配属してきたバリバリのエリート。ものごとを自己流に解釈したり、自信過剰なところがあり問題がたえない。クラスメイトから“マニアック”と呼ばれる彼のセリフは「片手に操縦桿、片手に軍の服務規定でとぼとぼ歩いてたんじゃあ、キルラーから笑いの一つもとれやしない。やつらはこっちの軍規はおろか、教本や手の内もとっくに知っているんだ。ワナにかけようと思ったら、軍規も、戦術も、飛び方だってつねに新しいことを考えて脚色してやんなきゃだめだよ。もっと頭を使わなくっちゃね。ぼくはそう思ってる。だけどこの話をするといつも“エンジェル”がにらむんだよなぁ……“ハンター”は大笑いして肩をたたくけどね。」



パラディン(Paladin)

ジェイムズ タガット少佐・45歳・コールサイン「パラディン」 出身地・金星回軌道上スペースコロニー「エイリーズ」

彼は、タイガースクローで最も古いパイロットであり、キルラーとの初めの接触から戦闘に参加している。知識、経験ともに右に出る者はなく、指揮官としても、護衛機のパイロットとしても優秀である。ただ、護衛機として飛ぶとき隊長機を過保護なくらい守るので、若いパイロットたちの間では、コクピットにもぐりこみ“パラディン”のネームプレートを“マザー・ヘン”（めんどり）とすり替えるいたずらがすっかり定着してしまった。彼はそれを笑い飛ばし「ハッハッハッ好きなようにするさ。どうも士官学校を卒業したての若いもんは、わしが生まれたときから年をくっとったと思ってるようだな。まあ、空中戦は若いもんのゲームだし、船医にわしがまだまだ25だと納得させるのも骨がおれる。デスクワークに飛ばされるのも時間の問題かもしれんが…もっとも、操縦桿とアフターバーナーがついていない机には、つく気はせんがな。」とおどけてみせる少佐の愛読書は、「アーサーの死」「ローランの歌」といった騎士物語とか。



ナイト(Night)

ジョウジフ フマーロ大尉・36歳・コールサイン「ナイト」
出身地・アフリカ・クローンスタット

飛行テクニックも射撃の腕もめだつものはないが、彼が護衛機として選ばれると、隊長機のパイロットはたいてい安堵のため息をつく。“ナイト”は戦闘時において絶対の信頼を持っているのだ。「おれは“ハンター”みたいな天才でもないし、“エンジェル”みたいな射撃の腕もない。どこにでもいる一介のパイロットさ。このニックネームは“イナイオーの会戦”のときについたんだ。おれはまだペーペーの少尉で、マリーア大尉の護衛機をつとめていた。敵の輸送艦の攻撃中、やつらの戦闘機にかこまれてね。ハエみたいにむらがってたっけな。自機を守ろうと思ったら隊長機の援護から外れて離脱行動を取らなきゃならない。けどそんなことできるわけない、とにかく死にものぐるいで撃って、撃って、撃ちまくった。運がよかったんだろうな、離脱したとき彼女がハスキーな声で言ったよ「あんたは白馬に乗った騎士だね!!」って。それでこんな名になったというわけさ。けど正直いって、すぎた名だよ。おれはナイトじゃない。ポーン(兵隊)なんだ。

キャラクター紹介



ビューラク(Bhurak)

〝星殺し〟の異名を持つビューラクは、エースとして地球がわでの知名度は高い。キルラー軍の間でもこのベガ星域で最も切れるパイロットとして名高い。愛機はサルシー。この機の特徴である高い機動性を利用したドッグファイトを特に好み、また得意としている。このためわざわざ機動性の高い敵機を選んで一騎討ちをしかけ、レーザー砲での接近戦を楽しむのを常としている。ミサイルは好まず、使うとしても興味のない敵機や低速で飛んでいる彼にとって雑魚と見える相手にのみ使用する。勇敢なパイロットではあるが命知らずというわけではないので、数において絶対的に不利になったり戦況が逆転した場合などは撤退をはじめるケースが多い。以上から見て、彼を相手にした場合は複数で立ち向かうこと。運悪く一騎討ちにもちこまれた場合、スピードを落とすか一ヵ所に静止し、旋回しながら常に相手を視界におさめて攻撃するほうがよい。ドッグファイトは彼を喜ばすだけであり、飛行技術も上であろう。



キャッジャ(Khajja)

キルラーでは〝マシーン〟地球連合では、〝牙のキャッジャ〟と呼ばれている。どちらかといえば前者の呼び名のほうが的を得ているだろう。愛機クラントを駆る彼はキルラーの〝アイスマン〟とでも言えるパイロットで、常に冷静沈着、明晰な思考、敏速かつ的確な判断力、その任務完遂能力はキルラー1といわれている。たいていのキルラーパイロットは、こちらの挑発にのってくるが、彼だけはどんな侮辱の言葉にも反応をしめさない。しかも任務を遂行している最中はこちらが攻撃してもほとんどの場合それを無視し、ひたすら目標物破壊に専念する。そのマシーンとも言える行動は、味方であるキルラーのパイロットのあいだでも、いつ自分が任務のために犠牲にされるかと恐れられている。彼が目標に接近したら、とにかく攻撃の手を休めずこちらに気をそらすか、撃墜しなければ、「護衛」や「防衛」といった任務は確実に達成できずに終るだろう。



ダカース(Dakath)

地球風に訳すと「必殺の一撃」を意味する名を持つ〝ダカース〟ドラルシーをあやつる彼はキルラーの中で最も危険なパイロットである。徹底的な破壊と殺戮を好み、目標を完全に破壊するまで追い続ける。たとえ相手が戦闘不能になっても、最優先の任務を遂行中であっても、食いついた獲物をチリにするまでは絶対にあきらめることはない。その破壊本能ゆえ自機がかなりの損傷を受けていても1000キロメートル以内に敵機が残っているかぎり戦闘を止めようとはしない。攻撃方法は単純で、まず射程距離ぎりぎりからミサイルを撃ち敵機の爆発するさまを楽しみ、撃ちもらした相手に接近戦をしかける。獲物をしとめると時計まわりに旋回し新たな敵を捜しだすのが常である。この単純さのため「護衛」や「防衛」の任務をはたすのは以外と簡単だ、彼が目標に接近する前に自分が標的となれば、いやでも彼は諸君を追ってくるだろう。そのさい、諸君の機がかなりのダメージを受けたとしても脱出することはすすめない。彼の趣味には射出されたパイロットを撃ち抜くこともふくまれているのだ。



バクトシュ(Bakhtosh)

キルラー軍が持つ戦闘機の中でも最新鋭を誇るジャルシーを愛機に持つ〝バクトシュ〟。赤き爪〟と恐れられ、このセクターではキルラーの撃墜王の名をほしいままにしている。彼は高級官僚の一族の出身で、生まれたときから高度な政治、軍事の訓練を受けている。人類に対しての知識も豊富で、交戦のさい通信により相手を侮辱したり挑発するなど、心理戦を巧みにしかけ戦術的ミスをさそう達人的技術を持っている。それだけではなく射撃の腕もセクター内キルラー随一を誇り、射程距離ぎりぎりからの遠距離射撃で目標をズタズタに引き裂くのを最もこのむ。しかし射撃の腕とはうらはらに飛行技術が未熟という致命的な弱点をもっている。また、非常にエリート意識が強く地球軍はもちろん、キルラーのすべてのパイロットの中で一番偉いと信じこんでいる。このため、逆に彼を挑発し接近戦にもちこめば、勝利の確立は高くなるだろう。

地球ーキルラー戦史

宇宙暦2615年
地球連合の探査艇および植民船が、ベガ星域（セクター）に拡散しはじめる。

宇宙暦2629年第105日（地球暦2629年3月15日）
探査艇イアソンが未知の宇宙船と接触。艇長ジェドラ・アンドロポスは、ICAI（知的異種族交流協会）考案の〝言葉にならない歓迎〟通信を広周波で送信。22分間の沈黙後、異星船は全砲門を開きイアソンを撃沈。

宇宙暦2634年第186日
地球連合は、キルラー帝国のたび重なる海賊行為や不当な襲撃に対し、正式に戦線布告。

宇宙暦2634年第228日
連合の暗号解読官チェス・M・ペニーが、キルラーの暗号の一部を解読。連合に対しての報復計画が判明。目標として惑星マコーリフ、および周回軌道ステーション「アレクサンドリア」が想定されていた。

宇宙暦2634年第230日
連合司令部は、キルラーの「マコーリフ奇襲作戦」に対し、敵予想戦力の二倍の艦隊をマコーリフに配備。一大反攻作戦を決行。

宇宙暦2634年第235日
「マコーリフ奇襲作戦」開始日、キルラー艦隊の勢力は連合の予想をうわまわる四倍の数が集結した。この艦隊規模から暗号の解読が不完全だったことが判明。戦局は連合にとり大きく不利にかたむいた。

宇宙暦2634年第239日
数日間の激戦の結果、地球艦隊はほぼ壊滅。それに対しキルラー艦隊はまだかなりの余力艦艇が機能していた。しかし連合の必死の抵抗により、キルラーの旗艦を撃沈。指揮系統の乱れにより、艦隊の再編成を余儀なくされ、キルラーは撤退した。

宇宙暦2639年第033日
キルラー惑星強襲艦隊が、地球植民星イナイオーに集結。軌道上から地上に砲艦をならべ、都市ごと民間人を銃口下の捕虜とし、地球軍の反撃を待ち受けた。かくて「イナイオーの会戦」が始まった。

宇宙暦2639年第036日
イナイオーの地球軍は、ラプター級重戦闘機を主力とする部隊であり、キルラーの強襲艦隊に比べあまりにも小規模であった。この圧倒的戦力差を補うため地球軍は一つの作戦を決行した。それはラプターのミサイル装備をはずし倍以上のポーキュパイン宇宙機雷を搭載することから始まった。

宇宙暦2639年第038日
ラプター部隊はイナイオー付近の特定宙域に機雷を散布、その後格闘戦に入った。勝利を確信しているキルラー艦艇は機雷宙域を避け迎撃体制をとった。ちょうど機雷宙域をはさみ地上を制圧している艦隊と迎撃隊艦が二分したとき宇宙機雷は一斉に爆発。数秒後、その宙域に地球連合の主力艦隊がジャンプ・アウトしてきたのである。

宇宙暦2639年第040日
地球艦隊は、まず惑星の脅威となっている砲艦を撃滅。その後迎撃艦隊をラプター戦闘機隊とのはさみ撃ちにした。この奇襲作戦の成功により植民惑星の民間人の犠牲を最小限におさえ、戦闘も二日という早さで決着がつきキルラーを撤退に追い込んだ。

宇宙暦2642年第082日
キルラーとの戦闘は一進一退を繰り返し、長いこうちゃく状態がつづいた。にらみ合いのつづくなか、とりわけキルラーの支配圏に隣接する地球植民惑星の中には、この緊張に耐え切れず、中立をたてまえに地球からの独立を宣言する惑星もあらわれた。

宇宙暦2646年第005日
極度の緊張がつづくうち、惑星ベアードをはじめ地球支配圏下の七つの植民惑星が次々に独立を宣言。事態を重く見た政府はこの、こうちゃく状態を打破すべく直接交戦よりも、敵の戦力、配備、拠点の情報を得られる暗号解読に力をいれた。

宇宙暦2648年第305日
地球連合司令部はついにキルラーの暗号を完全解読に成功、敵の最重要前線基地の位置、および戦力、艦艇の配備などが判明した。マコーリフでの失敗を繰り返さぬよう、再三にわたり暗号解読がおこなわれ、この情報が確固たる事実と証明された。

宇宙暦2649年第189日
地球連合司令部は解読された情報をもとに、綿密な作戦をたて、長い時間をかけ慎重に準備を整えていった。ベガ・セクター内の全艦隊の60％に相当する艦艇が配備され、キルラー占領区制圧作戦が開始された。完璧な作戦と戦力は確実に地球軍の勝利と思われた。

宇宙暦2649年第205日
地球軍によるキルラー占領区の制圧作戦は、予想外のキルラー戦闘機隊の迎撃により失敗し、地球連合支配圏に撤退せざるをえなかった。しかし軽装の輸送艦隊は、執拗なキルラーの追撃に主力艦隊から取り残され、全滅の危機におちいった。

宇宙暦2649年第208日
地球連合司令部は輸送艦隊を救出すべく、宙域防衛の要とする一隻の艦艇「タイガースクロー」を艦隊救出へと送り込んだ。しかし、機動要塞とも言える重戦闘空母であるが、やはり一隻では苦戦を強いられ救出は難航した。

宇宙暦2649年第210日
タイガースクローは艦隊を連合支配圏へ離脱するための時間をかせぐため、多大な損害をこうむりながらも敵艦隊をひきつけ続けた。全輸送艦隊とも地球圏に脱出したとき、タイガースクローはエンジンの四分の三を大破、パイロットの過半数を失っていた。この功績によりタイガースクローの全クルーに「ゴールドスター」および「テランメダル」が授与され、空母は6ヵ月の修理期間の後、再び戦線に復帰した。

ヴェガ星域(Vega Sector)



ASCII

株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
情報ダイヤル 03-3250-5600

このゲームの内容やヒントについて、電話、手紙などによるご質問にはお答えできません。雑誌、攻略本などを参考にしてください。

また、この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

「アスキーゲームユーザーサポート係」
TEL 03-5351-8449
土、日、祝日を除く（10:00～12:00 / 13:00～17:00）

スーパーファミコン™は任天堂の商標です。

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。

Copyright ©1990 ORIGIN Systems,Inc
©1993 ASCII Corporation
All Rights Reserved

MADE IN JAPAN