

The Victory of U.S. Air Force

# SUPER STRIKE EAGLE

F-15 スーパー ストライクイーグル



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン®

取扱説明書

SHVC-EG

Asmik

## ごあいさつ

このたびは、弊社スーパーファミコン用カセット  
「F-15 スーパー ストライクイーグル」をお買い上げ  
いただき、誠にありがとうございました。  
ご使用前に、この取扱説明書をよくお読みいた  
だき、正しい使用法でご愛用下さい。

### 【ご使用上のご注意】

- (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下さい。
- (2)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- (3)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10～15分の小休止をして下さい。
- (4)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- (5)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。故障の原因になります。
- (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下さい。
- (7)スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないで下さい。

### 【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下さい。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下さい。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下さい。

# SUPER STRIKE EAGLE

F-15 スーパー  
ストライクイーグル



取扱説明書

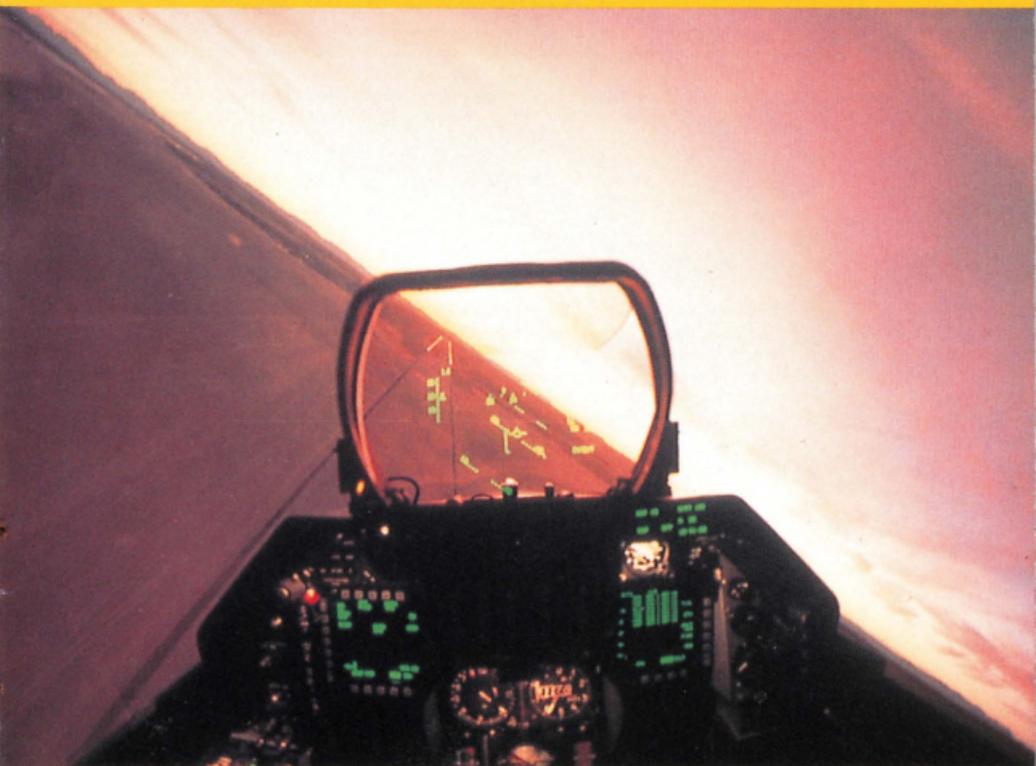
本ゲームは1~2人でプレイできます。

# CONTENTS

第1章 基礎知識編 .....	3
1. ゲームを始める前に .....	4
2. ゲームの流れ .....	6
3. 基本操作 .....	8
4. 基本画面の見方 .....	10
5. 基本用語 .....	14
第2章 実戦編 .....	15
1. 戦略説明画面 .....	16
2. サテライトマップ .....	20
3. 空中戦 .....	22
4. 対地戦 .....	26
5. 着艦・着陸 .....	30
6. 戦果報告 .....	31
7. F-15とMiG-29の实质性能について .....	32
8. 英語メッセージについて .....	34
索引 .....	36

# 1

## 基礎知識編



この章では、ゲームをプレイする上で必要な基本事項を解説します。背景設定、ゲームの流れ、基本画面の見方、用語解説、と順を追ってお読みになれば、『F-15 スーパー ストライクイーグル』の概要を把握して頂けることでしょう。

1. ゲームを始める前に

# 最強戦闘機を駆る栄誉





『F-15 スーパー ストライクイーグル』は、湾岸戦争でも活躍した複合任務戦闘機(デュアル・ロール・ファイター)、F-15 ストライクイーグルのフライト・シミュレーターです。プレイヤーは国連軍のパイロットとして、マップに示される軍事施設をたたき、独裁国家を打ち破り平和をもたらさなくてはなりません。さあ、史上最強の戦闘攻撃機を駆り、あなたの手で世界平和を実現させてください。

## 2. ゲームの流れ

本ゲームには9つのミッション(任務)があります。各ミッションとも、マップに示された標的をすべて破壊すればクリアとなりますが、そこまで到達するにはいくつかの手順を踏まなければなりません。この項では、その流れを説明します。ゲームスタートからミッション・クリアまで、ゲームの骨組みを理解してください。

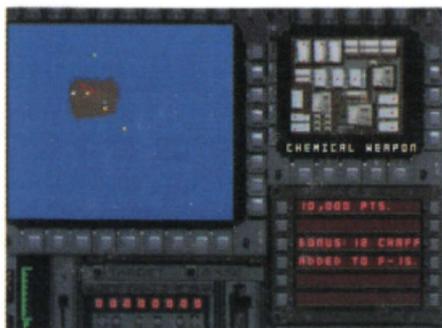
### ① ゲームスタート

カセットをスーパーファミコン本体にセットし、電源をONにすると、オープニングのデモ画面が始まります。この時スタートボタンを押すと、「NEW GAME」か「PASSWORD」のいずれかを選択する画面に切り替わります。スタートボタンかセレクトボタンでどちらかを選んでください。



### ※コンティニューとパスワード入力について

本ゲームはコンティニュー方式を採っていますので、ゲームオーバーになっても電源を切らない限り同じステージからミッションを再開できます。一旦電源を切ったあと、再度途中のステージからゲームを始めたい場合に、A・B・X・Yボタンのいずれかでパスワードを入力します。



### ② 戦略説明画面

最初に戦略説明画面が現われます。英語によるミッションの説明後、敵国のマップ、敵軍施設、自軍施設、ボーナスアイテムが表示されます。説明を確認したあと、スタートボタンを押せば、離陸画面に移行します。



### ③ 離陸

Xボタンを押し続け、スロットル(→P14)表示がアフターバーナーに変わった時点で機首を上げれば離陸完了です。

## 4 サテライトマップ

サテライトマップは、戦場を上空から見下ろした画面です。自機、敵機、施設、地勢などが一目で確認できます。プレイヤーは、この画面で自機を標的まで近づかせます。

また、Aボタンで、戦況を詳しく説明した画面(WSOスクリーン：→P12)を見ることができます。



## 5 空中戦

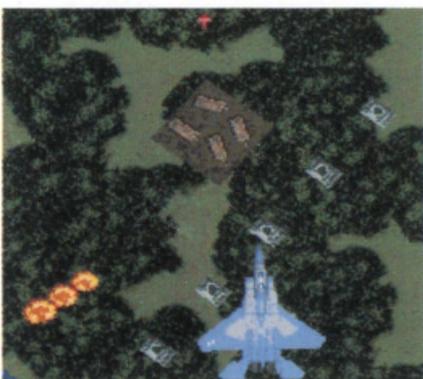
サテライトマップ上で敵機(MiG-29)に出会うと、自動的に空戦モードに入ります。レーダー上の敵機を撃破する、自機が打ち落とされる、高度が0フィートになって墜落する、もしくは敵機が離脱してレーダー探知範囲の外に出るまで、空中戦は続きます。



## 6 対地戦

サテライトマップ上で自機が敵施設の上空にさしかかったときにBボタンを押すと、対地戦モードに入ります(MISSION 1 及び夜間任務では自動的にモード転換します)。

このモードで地上の標的に近づき、Bボタンで攻撃します。



## 7 着陸・着艦

機体の修理や燃料の補給を行いたい時、あるいは全ターゲットの破壊に成功したあとなどは、自軍施設に着陸します。目標上空でBボタンを押し、着陸・着艦モードに入り、高度を落としながらYボタンで減速します。

## 8 戦果報告

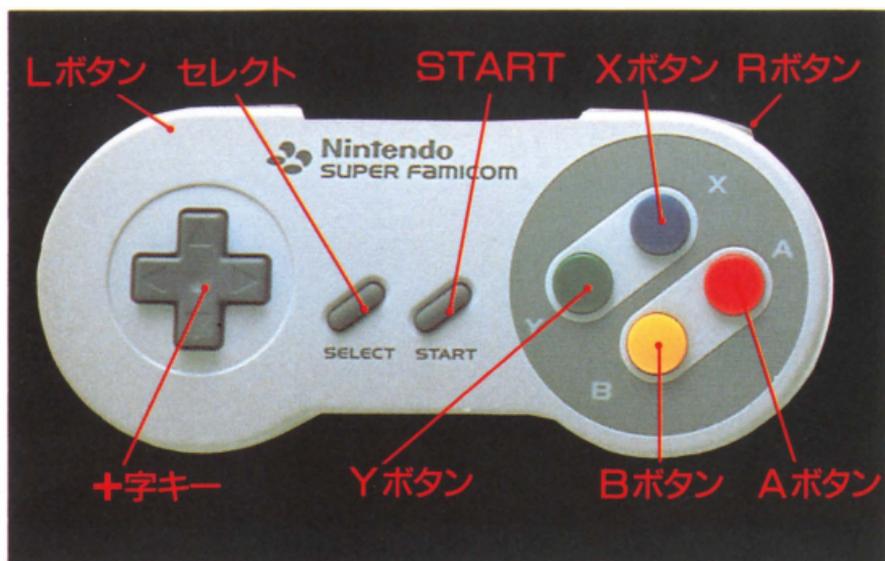
着陸・着艦を終え、首尾よくミッションをクリアすれば、戦果報告画面が現われます。破壊したターゲットと獲得した得点、アイテム、パスワードが表示されます。

# 3. 基本操作

## ①コントローラの使い方

ここではコントローラの使い方を説明します。操作方法をよく把握してからゲームをプレイしてください。

### [コントローラ各部の名称]



### [各ボタンの機能]

- Aボタン ……空中戦と対地戦でバルカン砲を発射させます。戦略説明画面では、説明を先に進めるときにも使います。サテライトマップ上で押すと、WSOスクリーン(→P12)を見ることができます。
- Bボタン ……空中戦では空対空ミサイル(→I4)を、対地戦では空対地ミサイル(→P14)を発射させます。
- Xボタン ……スロットル(→P14)を開きます(スピードアップ)。
- Yボタン ……スロットルを絞ります(スピードダウン)。
- STARTボタン…ゲームをスタートさせます。ゲーム中に押せば、ポーズボタンとして機能します。
- Rボタン ……フレア(囷熱弾：→P14、21、24)を発射します。
- Lボタン ……チャフ(レーダー攪乱用金属片：→P14、21、24)を散布します。
- 十字キー ……機首の向きを変えます。

## ②特殊なボタン操作

### ①セレクト+Bボタン

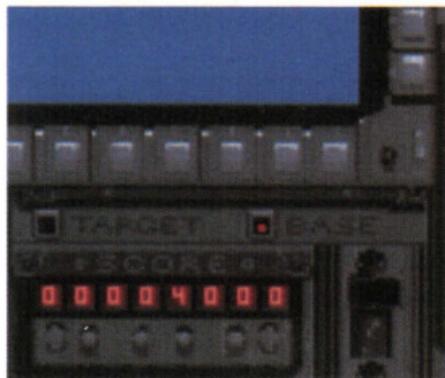
ミサイルを2種類以上もっているとき、セレクトボタンを押しながらBボタンを押すと、ミサイルの種類を変更できます。サテライトマップモードと空中戦モードでは空対空ミサイルの種類を、対地戦モードでは空対地ミサイルの種類をそれぞれ変更できます。

### ②Aボタン+セレクト

サテライトマップ上でAボタンを押すと、その時の戦況を示す画面(WSO スクリーン)が現われます。この画面でセレクトボタンを押すと、サテライトマップ上で自機を誘導する矢印の目標を、一番近い攻撃目標にするか(TARGET ターゲット)、一番近い自軍基地にするか(BASE ベース)、指定することができます。指定後、Aボタンを押せば、再びサテライトマップに戻ります。

### ③Aボタン+Bボタン+START

ソフトウェア・リセットがかかります。コントローラ1、コントローラ2を両方で操作している際は、特に注意して下さい。



## ③2人プレイの場合

本ゲームは2人プレイも可能です。この場合、スーパーファミコン本体のコネクタに、コントローラを2つ差しこめば準備完了です。1人はコントローラ1でF-15の操縦に専念し、もう1人は、WSO(Weapon System Officer: 兵器システム士官)として、コントローラ2で攻撃のための兵器(空対空ミサイル、空対地ミサイル、チャフ、フレア、バルカン砲)を担当します。

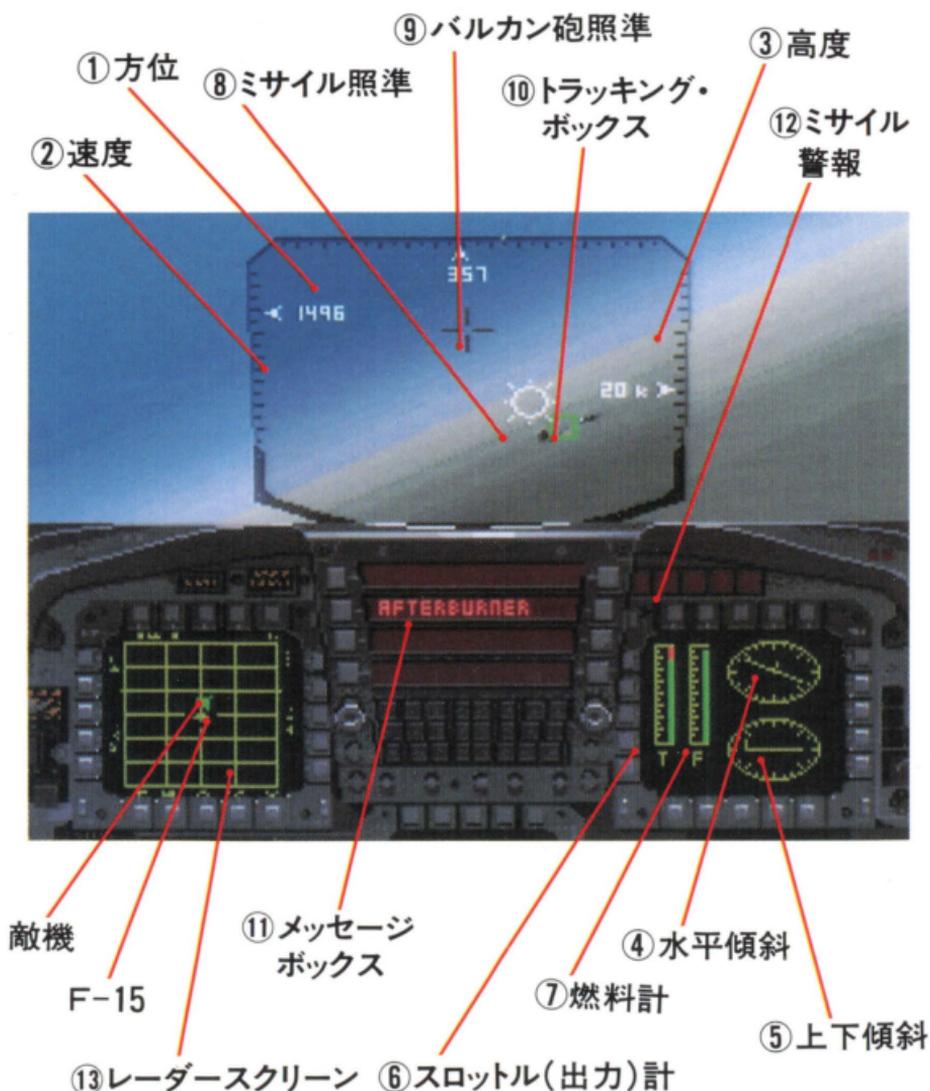
# 4. 基本画面の見方

## ■H.U.D.(ヘッド・アップ・ディスプレイ)

H.U.D.とは、パイロットが頭部を正面に向けたまま敵機から視線を離さず交戦できるように、コックピットの前部に照準と機体の飛行情報をまとめて表示する機構です。

このH.U.D.の把握は、空中戦攻略の重要なポイントです。それぞれの機能をつかめば、リアルなドッグ・ファイトを体験できることでしょう。

### [各計器の機能]



## [各計器の機能]

---

### <ゲージ類>

- ①方位(Heading) 機首の方位を表示します。
  - ②速度(Current Speed) 飛行速度をノット表示します。
  - ③高度(Altitude) 高度を1000フィート単位で表示します。
  - ④水平傾斜(Roll) 機体が左右にどれだけ傾いているかを示します。
  - ⑤上下傾斜(Pitch) 機体がどれだけ上下に傾いているかを示します。
  - ⑥スロットル計(Throttle) エンジンの出力を示します。
  - ⑦燃料計(Fuel Remaining) 燃料の残量を示します。
- 

### <照準類>

- ⑧ミサイル照準(Aiming Reticle)  
白いときに発射するとミサイルは直進し、赤いとき(ロックオン状態:→PI4)に発射するとミサイルは敵機を追尾します。
  - ⑨バルカン砲照準(Gun Boresight)  
敵機が有効射程内を飛行しているとき、赤く点滅します。
  - ⑩トラッキング・ボックス(Tracking Box)  
視認できない敵機の位置を表示します。
- 

### <メッセージ類>

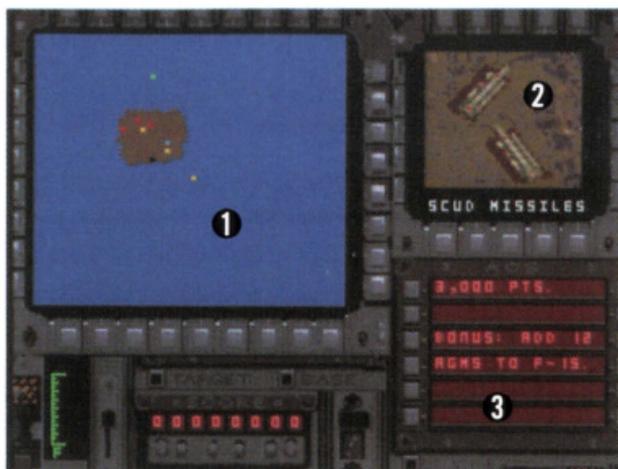
- ⑪メッセージボックス(Message Box)  
ミサイルと砲弾の残数、スロットルの開閉度、被弾したときの機体の損傷度、敵からの追尾・ロックオン、燃料の残量が少なくなったときの警告を表示します。
  - ⑫ミサイル警報(Missile Warning)  
敵ミサイルの追尾方式を判別表示します。Iは赤外線追尾、Rはレーザー誘導です。
- 

### <その他>

- ⑬レーダースクリーン(Radar Screen)  
敵機とミサイルの位置を表示します。自機より高く飛んでいる敵機は赤、低く飛んでいる敵機は緑で表示されます。

## 戦略説明画面、WSOスクリーン

標的に関する情報やミッションの進行度などは、この形式の画面で把握することができます。特にWSOスクリーンは、F-15の位置や誘導システム(→P9)の設定、機体の損傷度、砲弾の残数、破壊された標的と残存する標的と、と任務遂行中に必要な全ての情報が表示される、重要な画面です。



### [各部の名称]

- ① マップ
- ② 標的画面
- ③ メッセージ

### [各部の機能]

#### ① マップ

敵国の地形と各施設が表示されます。

#### ●ドットの識別

色	施設の種類の
赤	必ず破壊しなければならない敵施設(ターゲット)です。
黄	ミッション遂行上、特に破壊する必要はない敵防衛施設です。
青	敵の空港で、これを破壊すれば、ミグの出撃を封じることができます。
緑	自軍施設で、燃料の補給やダメージの回復、帰還の際ここに着陸します。
×	破壊された施設 (WSOスクリーンでのみ表示されます) です。

また、WSOスクリーンでは、自機の位置も表示されます。

#### ② 標的画面 & メッセージ

標的のグラフィックと、破壊したときにもらえるボーナスアイテムが表示されます。WSOスクリーンでは、機体の損傷度と損傷箇所、砲弾とミサイルの残量も表示されます。

## サテライトマップ

### [各部の名称]

- ① メッセージ
- ② 飛行誘導システム
- ③ メッセージ
- ④ ダメージ計
- ⑤ 水平傾斜



### [各部の機能]

#### ① メッセージ

破壊されていないターゲットがあといくつ残っているかを表示します。標的をすべて破壊すれば、「MISSION ACCOMPLISHED (任務完了)」と表示されます。

また、自機が施設の上空に入ると、「AIR DEFENCE H.Q.」というように施設の種類が表示され、そこでモード切り替えができることが英文で示されます。

#### ② 飛行誘導システム

自機から最短距離の標的がある方向を、矢印で指示します。セレクト+スタートボタンで、誘導目標を自機からいちばん近い自軍基地に切り替えることもできます(→P9)

#### ③ メッセージ

スロットルの開閉度、敵ミサイルのロックオンや燃料が少なくなったときの警告、チャフ・フレアの残弾数、敵国領土から出そうになったときの注意 (NETURAL ZONE) が表示されます。

#### ④ ダメージ計

自機がどの程度ダメージを受けているかを示します。赤色ゲージが多いほど損傷を受けていることになります(75%以上損傷すると「ダメージクリティカルDAMEGE CRITICAL」と音声で危険をしらせませす)。

#### ⑤ 水平傾斜

自機の水平傾斜を示します。

# 5. 基本用語

## 1 スロットル

エンジンの出力度を表します。スピードを上げるときはXボタンでスロットルを開き、スピードを下げる時にはYボタンでスロットルを絞ります。

## 2 アフターバーナー

主エンジンで燃焼させたガスに再度点火し、推力を飛躍的に増加させることです。出力を調節できないため、スロットル表示はいきなり200まで上がり、燃料の消費が早まります。

## 3 空対空ミサイル

戦闘機を撃破するために空中戦で使用されるミサイルで、ロックオン時に発射すれば、自動的に敵機を追尾します(→P23)。

## 4 ロックオン

空対空ミサイルが、追尾する対象を補足した状態を指します。ロックオン状態でないときに発射すると、ミサイルは対象物を追尾できません。

## 5 レーダー誘導方式(ミサイル警報：R)

空対空ミサイルの追尾方式のひとつ。レーダー探知によって目標物を追いかけます。この方式のミサイルをかわすには、チャフ(レーダー攪乱用金属片：Lボタン)を使用します(→P21、24)。

## 6 赤外線追尾方式(ミサイル警報：I)

レーダー誘導とは別の追尾方式で、目標物から発散される熱を探知して、ミサイルを誘導します。この方式のミサイルをかわすには、フレア(囹熱弾：Rボタン)を使用します(→P21、24)。

## 7 空対地ミサイル

地上施設を爆撃するためのミサイルです。ミサイルの種類によって、使用法が違います(→P28)。

## 8 地对空ミサイル

地上施設から戦闘機に向けて発射されるミサイルです。空対空ミサイルと同じように、レーダー誘導式と赤外線追尾式があります(→P21)。

# 2

## 実戦編



この章では、実際にゲームを進める際の手順、攻略に必要なノウハウ、武器のデータなどを解説します。サンプル飛行プランや武器の使用法などは、戦略を立てるときの参考にして頂けることでしょう。

# 1. 戦略説明

この項では、ミッション1~3の戦略説明画面を具体例にして、作戦の立て方を解説します。



## 1 ミッション1

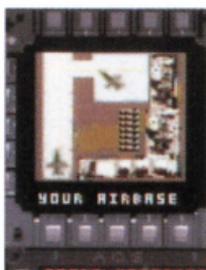
### [ミッション1]

これは貴君にとって最初の任務である。マップに表示した目標物をすべて破壊せよ。

任務完了後、ただちに空母に帰投すること。

### [施設の紹介]

ミッション1に登場する全施設と、破壊したときの得点とボーナスアイテムを紹介します。



自軍空母：  
YOUR AIRBASE

ここからの離陸でミッションが始まります。作戦遂行中、空母に着艦すれば、ダメージの回復が行なえます。

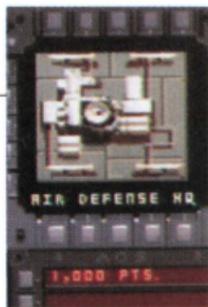


敵軍空港：  
ENEMY AIRBASE

2000点。MiG-29はここから飛び立ちます。

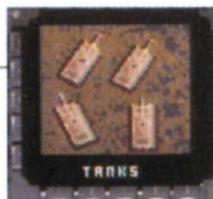
敵防空司令部：  
AIR DEFENSE H.Q.

1000点。地対空ミサイルの発射を管制しています。ミサイル護衛艦も敵防空司令部のひとつです。



戦車部隊：  
TANKS

3000点。これを破壊すれば、20mmバルカン砲の弾薬が100発追加されます。



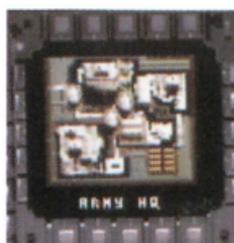
スカッドミサイル：  
SCUD MISSILES

3000点。空対地ミサイルが12発追加されます。



化学プラント：  
CHEMICAL WEAPON

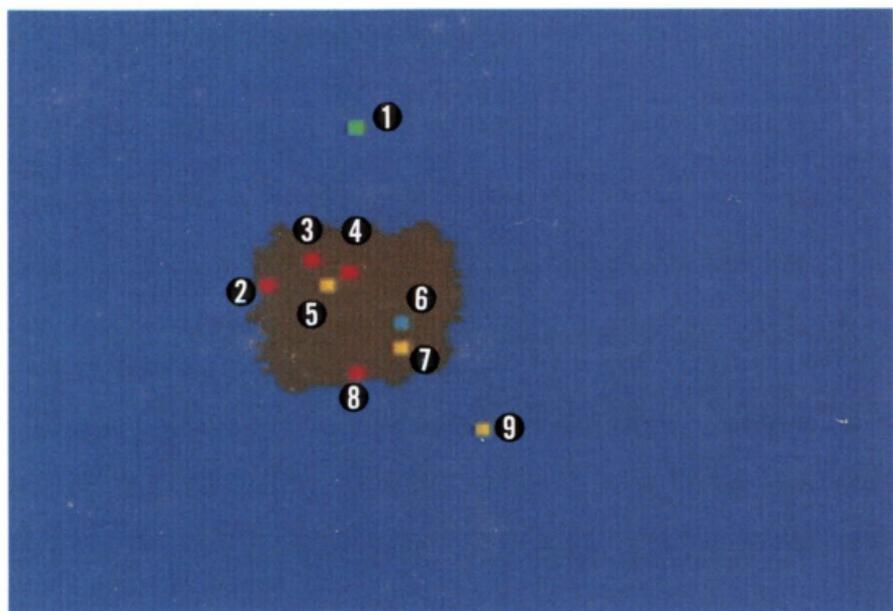
10000点。チャフが12発追加されます。



敵地上司令部：  
ARMY H.Q.

10000点。ここを破壊すると、マップの全領域で、地対空ミサイルの発射が一時的にとまります。

## [サンプル飛行プラン]



ミッション1は、弾薬も燃料も無制限の練習ステージです。本格的なミッションに就役する前に、このステージで腕をみがいで下さい。

(飛行コース)

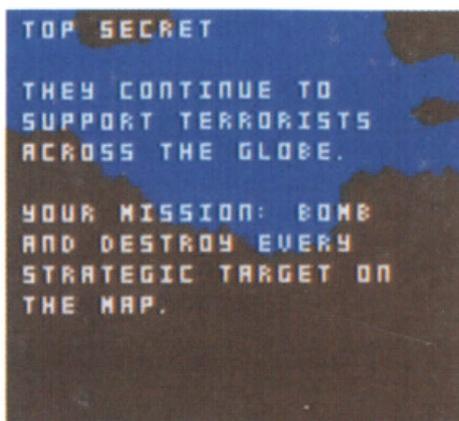
1→4→6→8→2→3→1

空母から離陸し、そのまま直進して敵地上司令部へとコースをとります。まずはここを爆撃してから6に向かい、敵の空港を破壊しましょう。ミグの出撃を封じてしまえば、あとの展開を有利に進められます。

着艦は、このミッションで十分に練習して下さい。



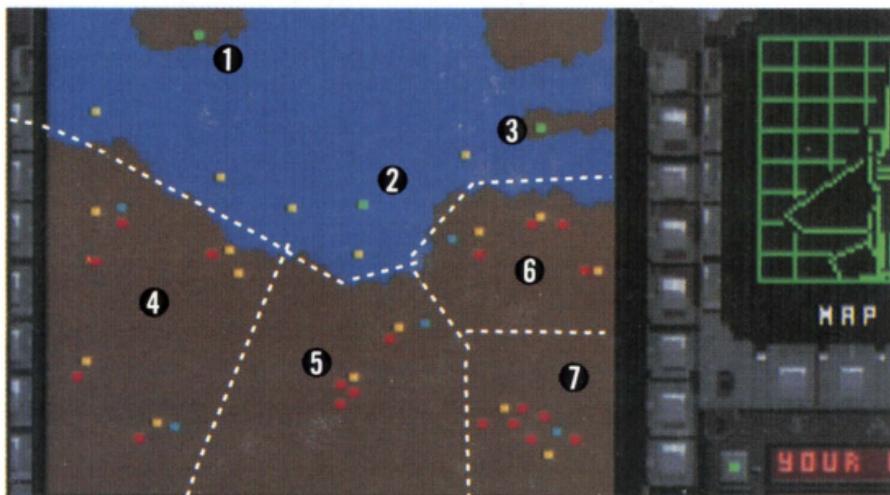
## 2 ミッション2



### [ミッション2]

(トップシークレット) 敵国政府は世界中のテロリストを支援し続けている。任務：マップに示される戦略目標のすべてを爆撃、破壊せよ。

### [サンプル飛行プラン]

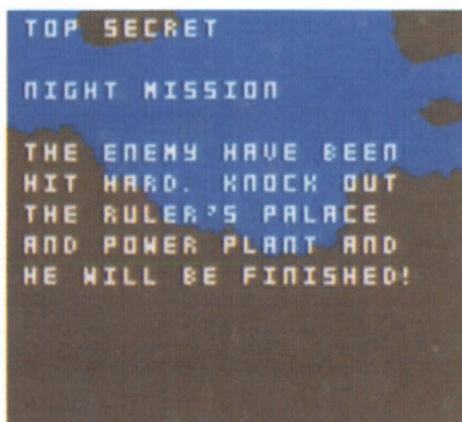


本ゲームは、ひとつひとつのマップ(敵国)に対し昼夜ふたつの任務があります。昼間の攻撃で主要軍事施設を破壊し、夜間の特別任務で政治権力の中核施設をたたきます。 ミッション2は昼の任務であり、ここからいよいよ本格的な軍事作戦が展開されます。

2→5→2→6→3→7→3→7→2→4→1

核施設をどの段階で爆撃するかがポイントです。核施設を爆撃すると自機は放射能に汚染されるので、爆撃後はすみやかに基地に戻り、洗浄処理をしなければなりません。

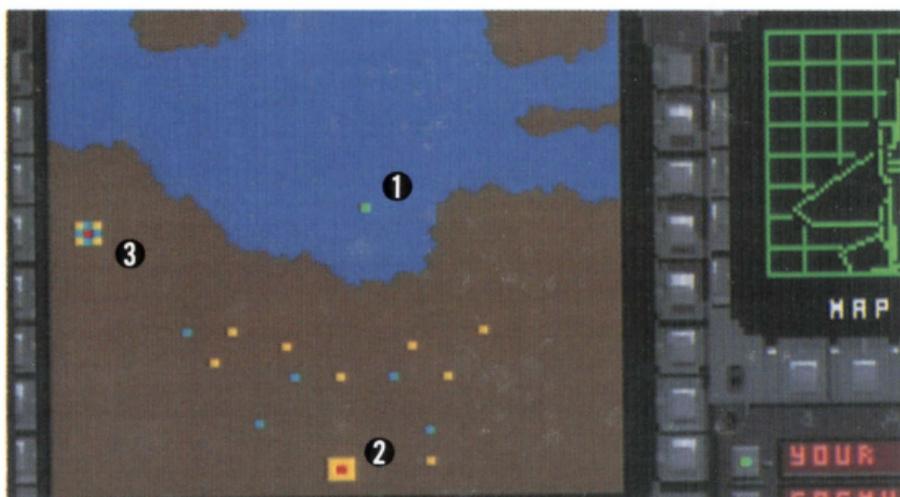
### 3 ミッション3



#### [ミッション3]

(トップシークレット) 夜間任務：敵は深刻な被害を受けている。宮殿と発電所を破壊し、独裁者の支配を終わらせよ。

#### [サンプル飛行プラン]



夜間任務の目的は、敵の権力中枢を壊滅させることです。昼の任務と違い、ダメージ回復や燃料の補給は行なわれません。ターゲットを爆撃したら、基地に戻ります。

1→2→3→1

夜間任務の場合、サテライトマップで自機が敵施設の上空に入ると、Bボタンを押さなくても自動的に対地攻撃モードになります。目標を破壊しないかぎりサテライトマップに戻れませんので、弾薬と燃料を無駄にしないためには、エリア2と3にある施設のほかは迂回する必要があります。

2には支配者の宮殿があります。3にある発電所同様、周囲の防空施設を破壊してからでないと近づけません。

## 2. サテライトマップ

対地戦、空中戦、着陸・着艦は、すべてこのサテライトマップから移行します。ここでは、施設の種類と、モードの切り替えに必要な操作について解説します。

### 1 対地攻撃モードへの転換



昼間と夜間の任務では、対地戦モードへ切り替える操作方法が違います。

昼の場合、サテライトマップで自機が敵施設の上空に入ったときにBボタンを押します。Bボタンを押さなければ、上空を素通りします。

夜間任務(及びMISSION I [練習ステージ])のときは、自機が施設の上空に入ると、Bボタンを押さなくても自動的にモードが切り替わります。爆撃したくない施設があれば、上空を通らないよう迂回する必要があります。



### 2 空中戦モードへの切り替え

サテライトマップ上でミグに遭遇すると、自動的に空中戦モードに切り替わります。これは任務が昼でも夜でも同じです。

### 3 着陸・着艦

昼の任務、夜の任務とも、自機が自軍基地(母艦)上空にさしかかったときにBボタンを押します。Bボタンを押さないと、着陸・着艦モードには切り替わりません。

## 4 敵のミサイル攻撃について

敵は防空司令部から地対空ミサイルを射ってきます。白いミサイルならレーダー誘導式、赤いミサイルなら赤外線追尾式です。前者ならチャフ(L)、後者ならフレア(R)を放出して追尾をかわします。チャフやフレアを使わなくても、スピードを上げて急速旋回すれば、被弾を避けられます。

## 5 自軍基地(空母)の数字について



自軍基地(空母)に表示された数字は、そこでの補給・回復があと何回できるかを表しています。着陸しても、0と表示されている基地では、補給・回復は行なわれません。

## 6 ターゲット

### ● 自軍施設



自軍空母



自軍基地



敵空港



敵防空司令部



敵ミサイル護衛艦

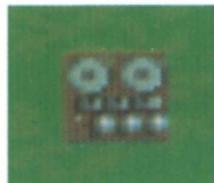
### ● 敵施設(ターゲット)



石油精練所



武器庫



核施設



敵地上司令部



戦車部隊



スカッドミサイル



化学兵器工場



テロリスト・キャンプ

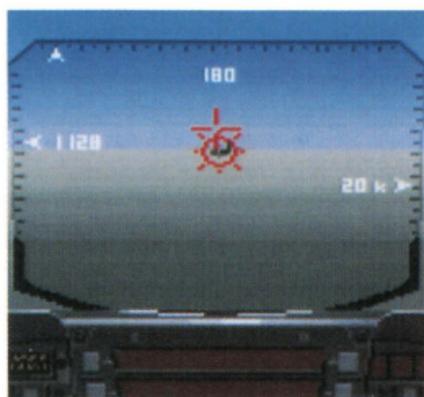
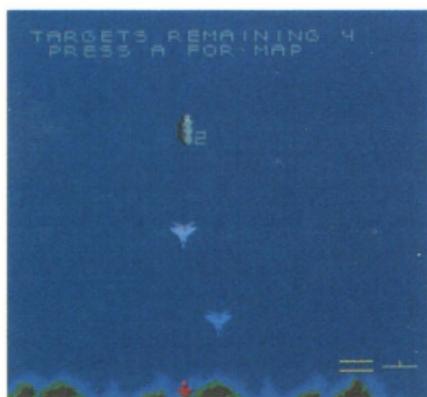
# 3. 空中戦

ここでは、空中戦を有利に進めるためのノウハウを解説します。

## ① 敵の背後のとり方

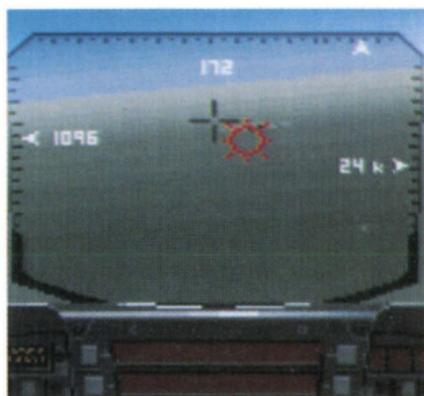
空中戦で勝利するためには、敵機(MiG-29)の背後、もしくは側面をH.U.D.で捕らえなければなりません。背後のとり方には2通りあります。

### ① サテライトマップ上での位置関係



空中戦にはいる直前、サテライトマップでミグの背後をとってれば、画面が切り替わっても位置関係はそのままなので、すぐ前方にミグを視認できます。

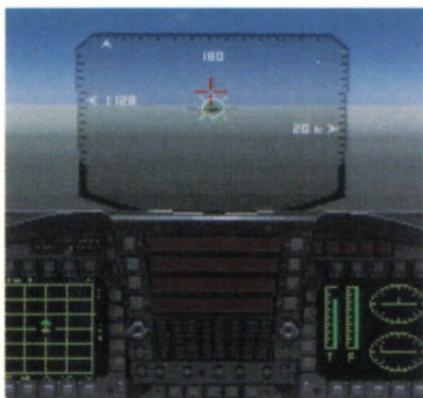
### ② レーダースクリーンの活用



H.U.D.上で敵機を視認できないときは、レーダー・スクリーンを見ながら背後をとります。スロットルを絞ってスピードを落とし、機体を左右に旋回させながら、スクリーン上で敵機が前方にくるようにします。

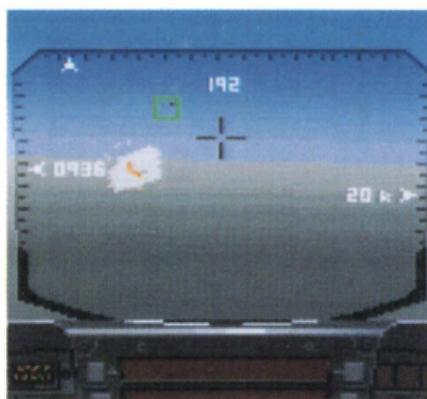
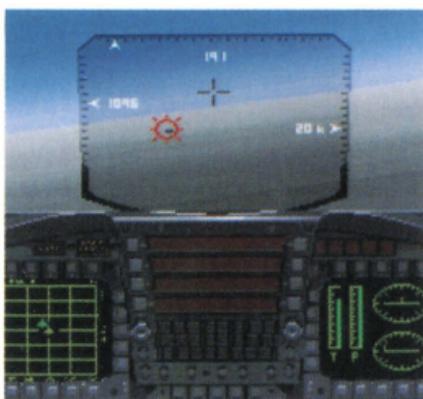
## ②バルカン砲による撃墜

敵がバルカン砲の射程内にはいれば、照準が赤く光ります。砲弾は照準に向かって直進するので、敵機をH.U.D.の中央に捕らえて、砲を発射します。



## ③ミサイルによる撃墜

ミサイルを使用する場合は、かならずしも敵機をH.U.D.の中心に捕らえる必要はありません。射程内に捕らえればミサイル照準 (Aiming Reticle) が現われ、ロックオン (赤い点滅) 後に発射すれば、自動的に敵を追尾するからです。



## ④チャフ、フレアの使用

サテライトマップ同様、敵ミサイルの追尾方式には2種類があります。レーダー・スクリーンに赤く表示されるミサイルは赤外線追尾方式、白く表示されるミサイルはレーダー誘導方式です。メッセージ・ボックス (→P10) に注意しながら、サテライトマップでの操作 (→P21) に準じて回避してください。

## 5 装備説明

ここでは、ゲームに登場する空対空兵器が実戦ではどう使われ

### ① 空対空兵器

#### [サイドワインダー]

赤外線追尾方式の近射程ミサイルです。小型・軽量・安価といった長所を持つだけでなく、どの戦闘機にも簡単に搭載できるという利点もあることから、西側でもっとも広く使われているミサイルです。

#### [スパロー]

レーダー誘導方式の長射程ミサイルです。母機が標的に照射するレーダー波をたよりに飛行進路を決めていきます。サイドワインダーより大型のミサイルで、これも西側で広く使われています。



■ サイドワインダー

■ スパロー

### ② おとり 囮弾

#### [チャフ]

レーダー誘導式ミサイルをかわすための囮弾です。アルミコーティングされたグラスファイバやナイロンなどの金属片で、投下後、雲のように広がり、敵のレーダー上から自機を隠します。

#### [フレア]

赤外線追尾式ミサイルをかわすための囮弾です。赤熱したセラミックや赤外線を発する曳光弾で、敵のセンサーはこれを自機のジェット排気と誤認します。

ているかについて解説します。

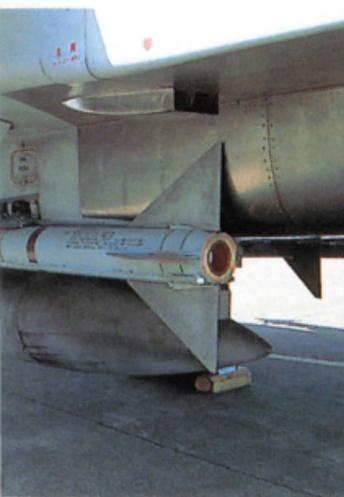


### [AMRAAM]

最新鋭の中射程ミサイルです。内部の計器で飛行距離を計算しながら標的に近づき、間近まで接近すると、レーダー波を照射して正確な索敵をおこないます。母機の援護操作のいらないミサイルです。

### [バルカン砲]

数本たばねた砲身を、電動モータ・油圧によって高速回転させつつ、発射・装填を行なう機関砲（ガトリング・ガン）の一種です。バルカンと呼ばれるのは、口径が20mmのものです。



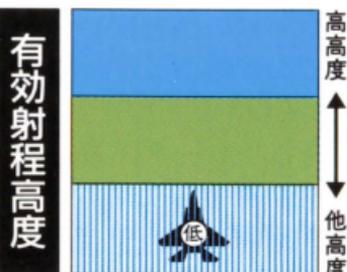
■ AMRAAM



# 4. 対地攻撃

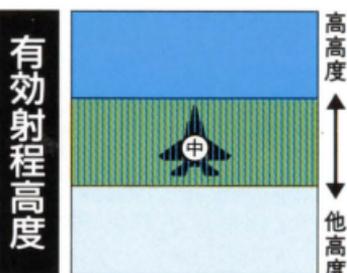
対地攻撃で重要なのは、いかにしてダメージを負わず標的に接近し、爆撃を成功させ、離脱するかということです。ミッションをクリアするには可能なかぎり被弾を避け、機体の損傷を低くおさえなければなりません。

## ① 敵の対空兵器



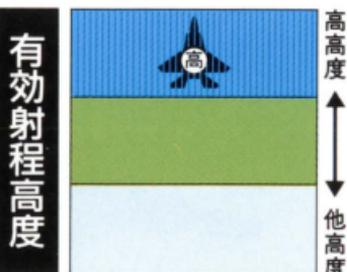
### ① Flak (対空機関砲)

低空でのみ威力がある砲撃です。機体をロールさせて、被弾を避けましょう。



### ② AAA (高射砲)

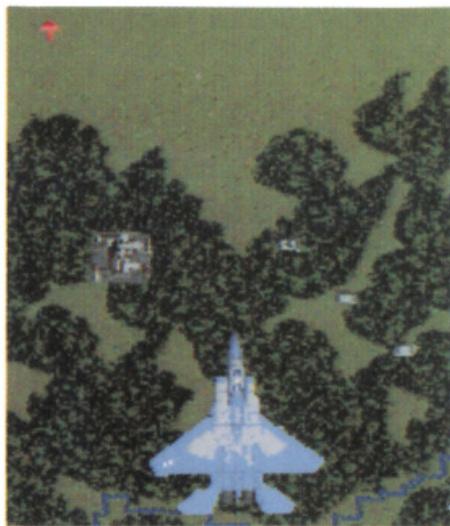
中高度を飛行する機体を狙ってくる砲撃です。自機が高高度か低高度にあるときは、AAAによる砲撃はありません。



### ③ SAM (地对空ミサイル)

高高度の機体に発射されるミサイルです。チャフかフレアを使えば、回避できます。

## ② 接近方法



まずは標的の位置を確認することが大切です。対地戦に入ったらまず速度を上げ、できるかぎり高度をあげ、標的の位置を確認するとよいでしょう。その後、使用する対地兵器の性能に応じて高度を下げます。画面の矢印は、標的の方向を表示します。

低高度、中高度での飛行は、視認できる地象平面が狭いので、標的を発見しづらいと言えます。また、低高度と中高度、中高度と高高度の境目を飛行していると、自機より上のエリアで有効な兵器と、下のエリアで有効な兵器の相方から攻撃を受けてしまいます。



## ②対地攻撃兵器

ここでは、対地攻撃兵器の性能とゲームでの使用法を解説します。

### ① MAVERICK(マーベリック)



テレビ誘導方式のミサイルです。標的を画像で認識し、発射後はテレビ画面で被写体の位置を確認しながら飛んでいきます。

#### (ゲームでの使用法)

低空でしか使えませんが、発射後自動的に着弾します。照準が現われているときのみ、発射が可能です。

### ② PAVEWAY(パイブウェイ)



レーザー誘導式の爆弾です。戦闘機から標的に向けてレーザーが照射され、その反射波を感知して爆弾が進路を調整・変更していく、という方式で着弾します。

#### (ゲームでの使用法)

中高度で使用できます。上空からのレーザー誘導方式の爆弾なので、着弾する瞬間に照準が標的に合っていなければ命中しません。着弾までは、高高度に離脱することができません。



### ③ ROCKEYE (ロックアイ)



自由落下式の爆弾です。投下精度の悪さを、中に収めた子弾を  
広範囲にばらまくことでカバーす  
る、というクラスター型爆弾の一  
種です。

#### (ゲームでの使用法)

高高度で使えるので、ミッション  
の遂行上重要な攻撃兵器です。  
照準を標的に合わせてから発射  
します。ダメージを負わずに標的  
を爆撃することが可能です。

## ④ 特殊なターゲット

ここでは特殊なターゲットについて、爆撃法や注意点を説明  
します。



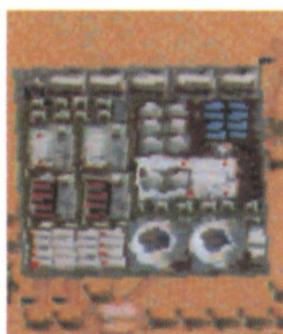
空港

ここを爆撃すれば、ミグ  
が離陸できなくなります。



ミサイル護衛艦

これを攻撃すれば、対空  
ミサイルを発射しなくなりま  
す。攻撃ポイントは、艦前方  
部の艦橋です。



核施設

ここを爆撃すると、自機  
が放射能に汚染されます。  
基地に戻らずに飛び続け  
ると、ダメージにかかわらず  
機体が爆発します。



# 5. 着陸・着艦

## ① 着陸・着艦モード

サテライトマップで自軍基地、空母の上空にはいったとき、Bボタンを押せば、着陸・着艦モードに切り替わります。

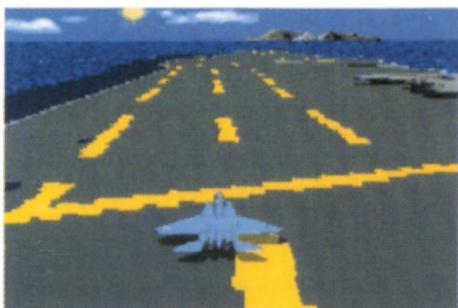
### ① 基地への着陸

基地に着陸する場合、侵入角度に注意して、滑走路とほぼ平行に機体を接地させてください。接地に成功したら、滑走路をオーバーランしないように、スロットルを0まで絞ります。



### ② 空母への着艦

空母に着艦する場合、アレスタ・ケーブル(戦闘機をフックする拘束ワイヤ)を越えて着陸することはできません。空母甲板の黄色い2本線の間に着艦してください。



## ② 機体の修理と燃料の補給

着陸・着艦に成功すると、機体の修理と弾薬・燃料の補給が行なわれます。ひとつ基地で、2回まで修理・補給が可能です。夜間任務では修復・補給は行なわれません。

### ③ ミッション終了

ターゲット(WSOスクリーンで赤く表示されている施設)をすべて破壊することが、ミッション・クリアの条件です。条件を満たして基地・空母への着陸に成功すると、ミッションの完了です(サテライトマップ上部にMISSION ACCOMPLISHEDと表示されます)。帰還するのは、マップ上の自軍基地、空母ならどこでもかまいません。



# 6. 戦果報告

## ① 戦果報告画面

ミッションをクリアすると、戦果報告画面が現われます。爆撃した標的、施設、撃墜したMiG-29の数によって、得点が増加されていきます。



## ② パスワード

戦果報告画面でスタートボタンを押すと、次のミッションのパスワードが表示されます。

## ③ デモ画面訳

貴君の健闘を讃える。

貴君の貢献によって平和は取りもどされ、当事国は再び国連に加盟することとなった。次なる任務が貴君を待っている。



# 7. F-15とMiG-29の實質性能

この項では、最強戦闘機の両雄、F-15とMiG-29の発展史、およ

## 1 F-15



### 【開発の歴史的経緯】

1967年、モスクワで開かれた航空ショーにおいて、ソ連はMiG-23、MiG-25、Su-15、Su-17、と最新鋭戦闘機を実に4種も出展した。この軍用機開発競争でのソ連の躍進に、アメリカは焦りを感じ、翌年、新型戦闘機の開発計画に着手した。その後4年弱の開発期間を経て、1972年、F-15の原型機を完成、初飛行を成功させた。そして実験と改良が続けられ、4年後の1976年、制空戦闘機F-15イーグルとして、正式に部隊配属された。

ストライクイーグルの原型機が登場したのは、さらに4年後の1980年で、これはマクドネルダグラス社が自社負担でF-15Bを改造した戦闘機である。この改造機はアメリカ軍の評価テストで優秀な成績を修め、地上爆撃も行なえる複合任務戦闘機(デュアル・ロール・ファイター)F-15Eとして採用され、先般の湾岸戦争で実戦への参加を果たした。現在、世界最強の戦闘機というF-15Eの評価は揺るぎないものとなっている。

### 【データ】

全幅13.05m 全長19.43m 全高5.63m 翼面積56.49m<sup>2</sup>  
自重14379kg 最大速度2.5M

び仕様と性能について説明します。

## 2 MiG-29



### [開発の歴史的経緯]

1970年に登場したF-14など、アメリカの新世代戦闘機に対抗するため、ソ連空軍の開発機関の中心であるミコヤン設計局でデザインされた。1983年からソ連軍に就役し、1987年からはインドなど友好国に供与され始めた。

1970年代後半から1980年代前半までは、F-15かF-18に似た構造と西側では考えられていたが、1986年、フィンランドにおいてその実体が明らかにされ、F-14をソ連流にアレンジした戦闘機であることが判明した。その2年後の1988年、ファーンボロ航空ショーで詳細が公にされ、基本データや飛行能力が披露された。西側での通称は「MiG-29 ファルクラム」。

### [データ]

全幅11.36m 全長17.32m 全高4.73m 翼面積35.2㎡  
自重8175kg 最大速度2.3M

## 8. 英語メッセージ

本ゲームには、英語メッセージによる注意・警告があります。ここでは、それらが流される意図と状況を解説します。

### ① ACCESS DENIED(アクセス拒絶)

### ② ACCESS GRANTED(アクセス認可)

パスワード入力が正しく行なわれた場合は①、間違っていれば②のメッセージが流れます。

### ③ BANDIT SPLASHED(敵撃破)

空中戦で敵機を撃破した場合に流れます。



### ④ BINGO FUEL(帰還せよ)

帰投するのに最低限必要な量にまで燃料が減ると、このメッセージが流れます。

H56FD66F

---

## ⑤ CHEATED DEATH AGAIN(任務完了)

すべての標的を破壊したあと自軍基地・母艦に着陸すると流れます。  
苛酷な戦いを乗り切った、という意味です。

---

## ⑥ DAMEGE CRITICAL(損傷が重度である)

損傷度が75%以上になるとこのメッセージが流れます。

---

## ⑦ STAND BY FOR REARMING(再出撃準備)

機体の修理と燃料の補給のため自軍基地に着陸すると、このメッセージが流れます。

---

## ⑧ TARGET DESTROYED(目標破壊)

対地戦で標的を爆破したときのメッセージです。



# 索引

アフターバーナー(AFTER BURNER).....	14
英語メッセージ .....	34
H. U. D. ....	10
空対空ミサイル(AAM) .....	14、24
空対地ミサイル(AGM) .....	14、28
空中戦 .....	7、10、22
高射砲(AAA) .....	26
サテライトマップ .....	7、13、20
自軍基地 .....	20、30
戦果報告 .....	7、31
スロットル(THROTTLE) .....	14
赤外線追尾 .....	14
戦略説明画面 .....	6、12、16
対空機関砲(Flak) .....	26
対地戦 .....	7、26
WSO .....	9
WSOスクリーン .....	7、9、12
ダメージ回復 .....	20、30
地对空ミサイル(SAM) .....	14、21、26
着陸・着艦 .....	7、20、30
チャフ(CHAFF) .....	14、21、24
敵施設 .....	21
パスワード .....	6、31
バルカン砲 .....	10、11、23、25
フレア(FLARE) .....	14、21、24
燃料補給 .....	20、30
離陸 .....	6
レーダー誘導 .....	14





# 金団鉄矢の騎士2

## 砂漠のロンメル軍団

'94年1月発売



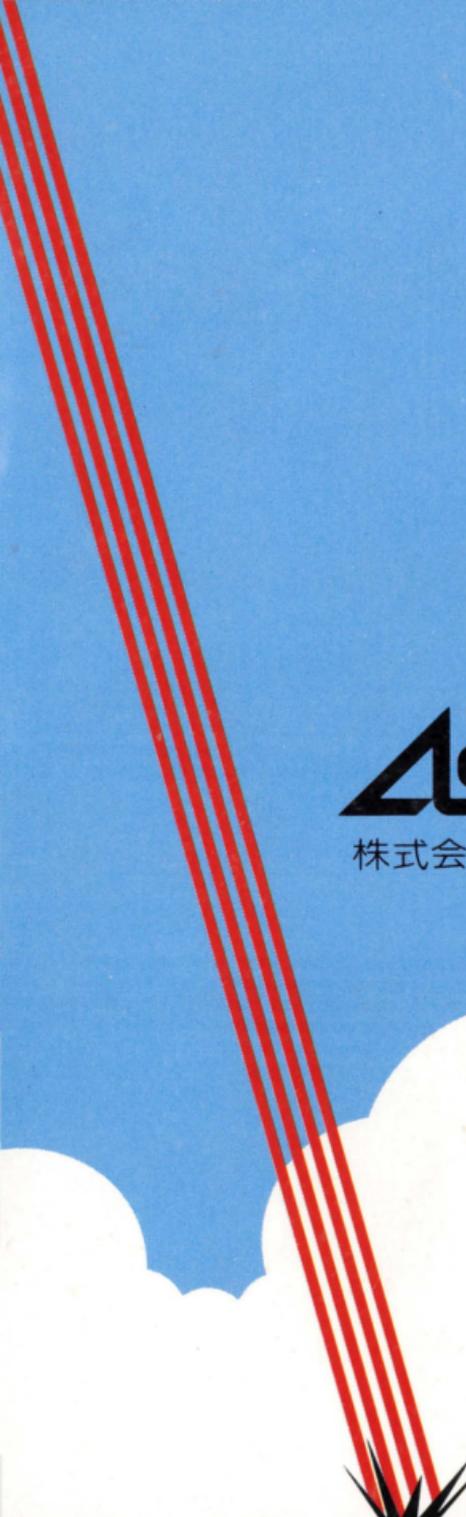
商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、  
万一誤作動を起こすような場合には、  
恐れ入りますが、下記までご一報下さい。  
尚、内容等に関するお問い合わせには  
お答え出来ませんのでご了承下さい。

パッケージ・イラスト=空山 基

写真協力=橋本 隆、航空ファン、PPS通信社

© 1993 MicroProse Software Inc.

**Asmik**  
株式会社アスミック



**ASMIK**

株式会社アスミック

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<sup>®</sup> は任天堂の商標です。