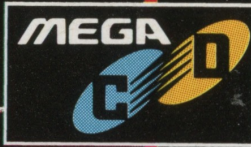


取扱説明書

The 3-D Space Combat Simulator

メガ・CD専用



WING COMMANDER™

ウイングコマンダー



ORIGIN
We create worlds.

BACK UP
RAM

A Chris Roberts Game

ファイティングパッド6B対応
従来の3ボタンパッドでも遊べます

1
PLAYER



SEGA

The 3-D Space Combat Simulator



CONTENTS

序章〈プロローグ〉	3
コントロールパッドについて	4
ボタン操作一覧	5
ゲームスタート	6
前のゲームの続きをするときは(コンティニュー)	6
ロードのしかた	7
このゲームの目的は?	7
基本操作① まずは母艦の内部をよく知ろう	8
基本操作② いざ、コクピットへ乗りこめ!!	10
基本操作③ 目標地点へ向かって航行せよ!!	12
基本操作④ 敵接近! 戦闘体勢に突入!!	14
基本操作⑤ 任務完了! 着艦せよ!!	16
きみに与えられる5つの任務	16
途中でゲームをやめるときは(セーブ)	17
セーブのしかた	17
バックアップRAMカートリッジ(別売)の使い方	17
計器の使い方① レーダーディスプレイは第2の目	18
計器の使い方② 左VDUは自機の状態を表示	19
計器の使い方③ 右VDUは多機能モニターだ	20
通信システムでメッセージを送信!!	21
武器ガイド	22
各コクピットの紹介	23
空中戦の基本テクニック	24
地球連邦軍メカ紹介	26
キルラシー軍メカ紹介	28
地球連邦軍パイロット紹介	30
キルラシー軍パイロット紹介	32
ベガ星域マップ	33
地球連邦軍の勲章・記章・階級章	裏表紙

このたびはMEGACDディスク『ウイングコマンダー』を
 お買い上げいただき、まことにありがとうございました。
 ゲームを始めるまえにこの取扱説明書をよく読んでいただき、
 より快適に『ウイングコマンダー』の世界をお楽しみください。

WING COMMANDER™

プロローグ 序章

はるかな未来。人類は地球連邦を組織し、共同で宇宙開発を行っていた。その開拓範囲は遠く、未知の星域にまで広がられつつあった。

今から25年前の西暦2629年。ペガ星域を調査中の植民探査艇に、未知の宇宙船が接近。探査艇はさっそく相手に友好のメッセージを送った。ところが相手から帰ってきた返事はなんとレーザー砲による攻撃だったのだ。大爆発とともに宇宙の塵となった探査艇。これが人類と、異星人キルラシーとの初めての遭遇だった。

高度な知能と狂暴な性格をあわせ持った異星人キルラシーは、それをきっかけに、地球連邦の植民星や宇宙船に対して襲撃や海賊行為をくりかえしはじめた。そして2634年。地球連邦はついにキルラシー帝国に宣戦を布告した!!

しかしキルラシー帝国の軍力はすさまじく、地球連邦軍は予想以上に苦戦した。

そして、西暦2654年。探査艇攻撃事件から25年後、地球連邦軍は空母タイガーズ・クローを最前線へと送りこむことを決定した。歴戦の勇者たちを乗せたタイガーズ・クローは、さまざまな危険の待つペガ星域へと今、飛び立った!!

WING
COMMANDER

コントロール パッドについて

『ウイングコマンダー』はファイティングパッド6B(6Bパッド)と、3ボタンのコントロールパッド(3Bパッド)のどちらでも遊べます。ゲーム中の操作がコントロールパッドの種類によって異なりますので、よくたしかめてください。



ファイティングパッド6B (6Bパッド)

Cボタン
Bボタン
Aボタン

3ボタンの コントロールパッド (3Bパッド)



ボタン操作一覧

おもなボタン操作の一覧表です。くわしい操作方法については各ページをご覧ください。

コクピット画面		方向ボタン
自機の移動		方向ボタン
機銃発射		A
ミサイル発射		A+B
スピードアップ・ダウン		B+↑・↓
左ロール・右ロール		B+←・→
アフターバーナー(噴射開始) (噴射継続)	B・B(2回連続) B(押し続ける)	
視界切り替え(自機/戦場/戦術/追跡) (左舷/後方/右舷) ※Sで前方視界に復帰	S+↑・↓ S+←・→	
ミサイル視界に切り替える(再操作で解除) ※Sで前方視界に復帰	S+B+A	
オートパイロットを起動する	B+C	
緊急脱出システムを作動させる	S+B+C	
左VDU画面表示切り替え (機銃/ミサイル/ダメージ)※Cで選択	6B: X 3B: S+A	
右VDU画面モード切り替え (通信/ナビゲーション/ターゲット)	6B: Z 3B: S+C	

デモ画面 (バー、兵員室、作戦指令室など)	
カーソルを動かす	方向ボタン
方向ボタンで選んだ場所や会話の相手を決める/会話を1セリフ分だけとばす	AかC
会話やデモ画面をとばして先へ進む	B
ポーズ/スタート	S

ナビゲーションモード	
ナビゲーションマップ表示 ※方向ボタンかCで目標地点変更、AかSで決定	6B: Y 3B: S+B

ターゲットモード	
ロックターゲットを設定・解除する ※Cで別のターゲットを表示する	6B: Y 3B: S+B

通信モード	
通信相手/通信内容を選ぶ	C
通信相手/通信内容を決める	6B: Y 3B: S+B
通信モードキャンセル	6B: Z 3B: S+C

S: スタートボタン 3B: 3Bパッド
6B: 6Bパッド +: ボタンを同時に押す

WING
COMMANDER

ゲームスタート



●初めてゲームをする場合

メガCDを起動させると、オープニングデモ画面が始まります。デモ画面でスタートボタンを押すと左の画面になります。方向ボタンの上下で [Start Vega Campaign] を選び、スタートボタンを押すと、ゲームが始まります。

●コクピット画面での方向ボタンの操作を逆にしたい場合

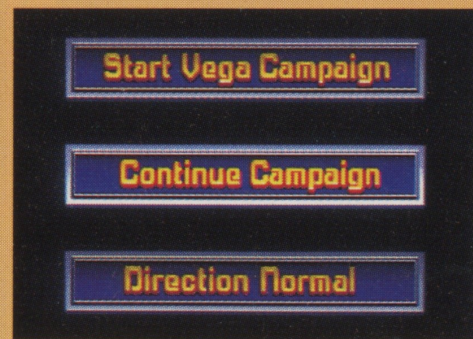
方向ボタンの上下で [Direction Normal] を選び、スタートボタンを押すと、表示が [Direction Reverse]

に切り替わります。[Direction Reverse] にしてゲームを始めると、コクピット画面での方向ボタンの操作が上下逆になります。この設定はセーブされませんので、ゲームを始めるたびに設定しなおしてください。

[Normal] : ↑で下降、↓で上昇

[Reverse] : ↑で上昇、↓で下降

前のゲームの続きをするときは (コンティニュー)



●コンティニューのしかた

前にセーブしたデータがあるときはスタート画面は左のように表示されます。方向ボタンの上下で [Continue Campaign] を選びスタートボタンを押すと、兵員室の画面になりますから、7ページの「ロードのしかた」にしたがってデータをロードしてください。

※このページの操作では、スタートボタンを押すところでAボタン、Bボタン、Cボタンのどれかを押ししても同じ働きをします。

このゲームの 目的は？



あなたは地球連邦軍のパイロット・イーグル（本名ライル・スターバック）となって攻撃空母タイガーズ・クローに乗りこみます。

タイガーズ・クローでは、司令官・ハルシオン大佐からパトロール、輸送船の護衛など、数々のミッション（任務）が出されます。

ウイングリーダーであるあなたは宇宙戦闘機に乗りこみ、ウイングマンとともに与えられたミッションを確実にこなしていかなければなりません。

地球連邦軍が勝利するか、キルラシー帝国に敗れてしまうのか、それはすべてあなたの活躍にかかっているのです!!

待たされる。今年、士官学校を優秀な成績で卒業し、タイガーズ・クローに配属されたばかり。これからの活躍が期待される。



イーグル

(ライル・スターバック少尉)



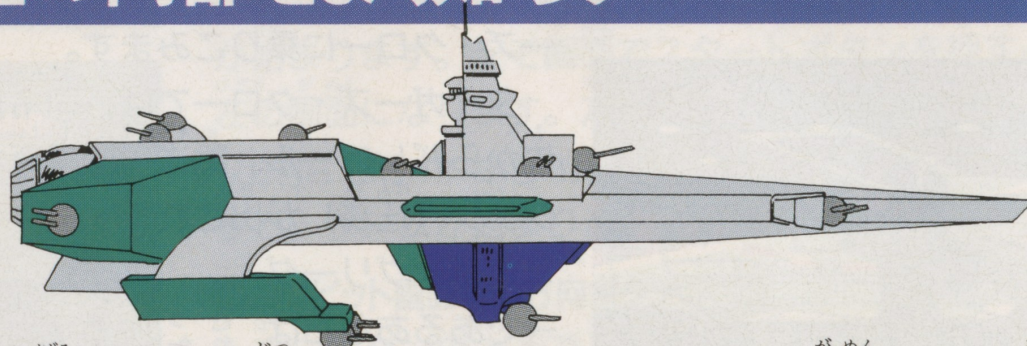
●ロードのしかた

兵員室で眠っている兵士が、セーブしたデータです(セーブデータがないときはベッドは空です)。方向ボタンでカーソルを兵士の頭に合わせ、AボタンかCボタンを押します。「ロードします。はい/いいえ」と表示されたら、もう一度AボタンかCボタンを押すと、前にセーブしたところからゲームの続きが始められます。ロードを中止したいときは、方向ボタンで「いいえ」を選び、AボタンかCボタンを押します。(セーブのしかた→17ページ)

WING
COMMANDER

まずは母艦の内部をよく知ろう

最初のシーンは、母艦タイガーズ・クローの中にあるバーです。初めにいきなりゲームオ



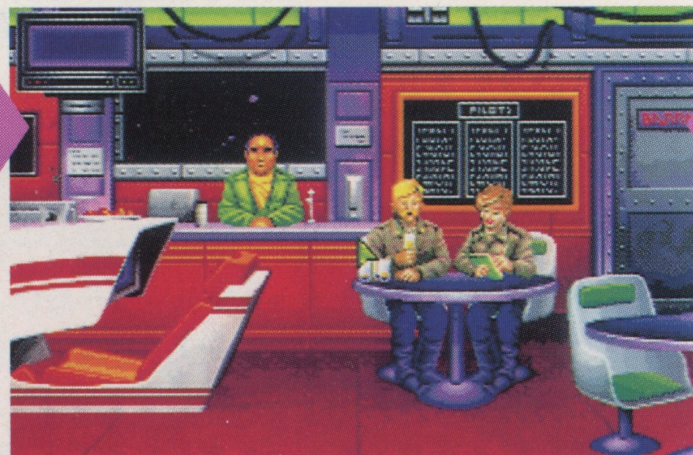
バーの画面になって驚きますが、実はこれはトレーニングマシンの画面。まずは仲間と会話したり、母艦の内部がどうなっているか、探検してみましょう。

※矢印が左右に向いているところ(⇔)は自由に行き来ができます。片方にしか向いていないところ(⇨)は、一度そちらへ進んだら引き返すことはできません。



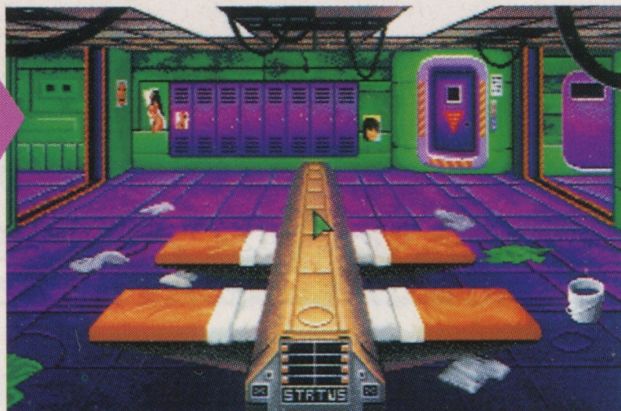
トレーニング

ファイターの訓練マシン。通信と視界切り替え機能が省略されているほかは、実戦同様のトレーニングができます。戦う相手を方向ボタンで選んで、スタートボタンで訓練開始。途中で訓練を終わらせたいときはスタートボタン+Bボタン+Cボタンを押します。



バー

パイロットたちがくつろぐ場所です。仲間と会話をすると重要な情報が聴けるかもしれません。黒板でスコアを見たりトレーニングマシンで訓練したりできます。



兵員室

パイロットたちの部屋です。データのセーブ・ロードに使います。セーブされたデータがあるときはベッドに兵士が眠っています。データがないときはベッドは空です。

エアロックを出るとゲームが終了します。終了前には必ずデータをセーブしてください。ロッカーの中にはあなたの戦績が記録されています。

(ロードのしかた→7ページ)

(セーブのしかた→17ページ)



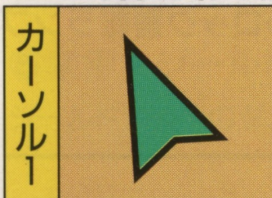
作戦指令室

司令官から今回の任務の説明があります。よくきいておきましょう。AボタンかCボタンで説明を1セリフ分だけとばします。Bボタンで説明を全部とばして出撃画面に移ります。

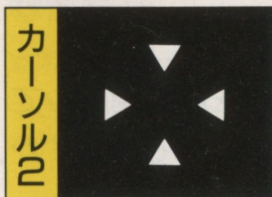


出撃

● 会話も移動もカーソルで行う



バーや兵員室では、画面に左のようなカーソル1があらわれます。方向ボタンで移動させ、人物やドアなどに合わせると、カーソルの形が2にかわります。カーソル2が表示される場所では、会話をしたり、部屋へ入れたりします。いろいろと動かしてみましょう。



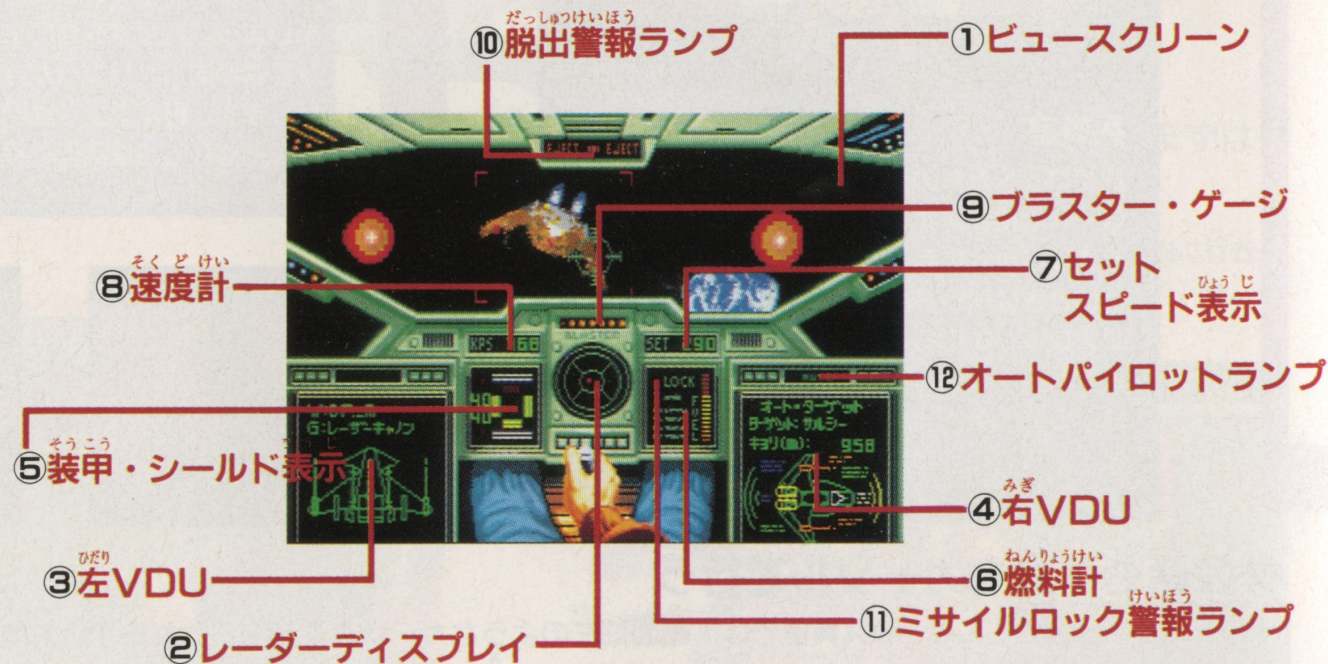
兵員室とバーの間は自由に移動できますが、作戦指令室に入ると、任務が終了するまで兵員室に戻ることはできません。

- 【操作】 会話／部屋へ入るなど：AボタンかCボタン
 会話を1セリフ分だけとばす：AボタンかCボタン
 会話を全部とばす：Bボタン

WINING
COMMANDER

いざ、コクピットへ乗りこめ!!

あなたが最初に搭乗する戦闘機はホーネットです。基本的なシステムは他の戦闘機でも同じですから、ここで各装置の働きをよく覚えておきましょう。このたくさんの装置を一瞬にして読み取れるようになれば、もうあなたも一流のパイロットです。



[操作]

方向変換：方向ボタン

スピードアップ・ダウン：Bボタン+方向ボ

タンの↑・↓

左ロール・右ロール：Bボタン+方向ボタン

の←・→

アフターバーナー：Bボタンを2回連続して

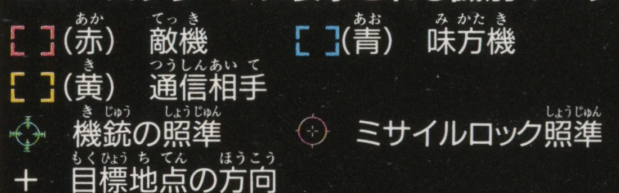
押し ※押し続けると最速で航行できますが、燃料を大量に消費します。

① ビュースクリーン

ぜんぽう う ちゅうくうかん ちゅうおう えん
前方の宇宙空間をうつだしてあります。中央の円
が機銃の照準ポイントです。この円内に敵機を入
れて機銃を撃ちます。

スクリーン上の宇宙船は、自動的に色分けされた
識別マーク[]で囲まれて表示されます。

ビュースクリーンに表示される識別マーク



② レーダーディスプレイ

じき しゅうい と てき みかた いち し そうち
自機の周囲を飛ぶ敵・味方の位置を知る装置で
す。ディスプレイは6つの部分にわかれていて、ビ
ュースクリーンの死角にいる敵も正確に表示され
ます。(→18ページ)

③ 左VDU

じき じょうたい ひょうじ
自機の状態を表示するディスプレイです。武器の
切り替え、自機のダメージ部分の表示などができ
ます。(→19ページ)

④ 右VDU

ナビゲーションモード、ターゲットモード、通信な
ど、いろいろな機能に使用します。

(→20ページ)

⑤ 装甲・シールド表示

シールドや装甲のダメージ状態を表示します。

(→15ページ)

⑥ 燃料計

燃料の残量をバーで表示。燃料を使いきってしま
うとアフターバーナーが使用不能になります。

⑦ セットスピード表示

なにも操作しなければ、自機は自動的にセットス
ピードを保って航行します。

⑧ 速度計

現在速度を表示します。速度はkm/秒で表示され
ます。

⑨ プラスター・ゲージ

機銃のエネルギー・パワーを表示。機銃を発射す
るとパワーがさがります。パワーは徐々に回復し
ますが、シールド再生中は回復がおそくなります。

⑩ 脱出警報ランプ

自機のダメージがあるレベル以上になると、この
ランプが点滅します。

⑪ ミサイルロック警報ランプ

ミサイルがあなたの機をとらえると点灯します。

⑫ オートパイロットランプ

オートパイロットを起動させることができる状態
になると点灯します。敵や障害物が近くにあるとき
や、すでに目標地点に近いときは点灯しません。

基本操作 3

目標地点へ向かって航行せよ!!

あなたの機はいよいよ母艦タイガーズ・クローを離れました。ここから先はすべてあなたの判断で行動することになります。まずはナビゲーション（航法）モードで目標地点を目指しましょう。

【操作】 右VDUモード切り替え：Zボタン（6B）、スタートボタン+Cボタン（3B）

※押すたびに「ナビゲーションモード」「ターゲットモード」「通信モード」の順に切り替わる



■ナビゲーションモード

右VDU画面に「ナビゲーション」と表示され、同時に現在の目標地点とそこまでの距離が表示されます。

ビュースクリーンとレーダーディスプレイの両方に白い十字が表われます。これが目標地点の方向を示しています。方向ボタンを操作して、白い十字がビュースクリーンの照準と

レーダーディスプレイ、両方の中央にくるように調整してください。

このモードではいつでもナビゲーションマップ（航法図）を見ることができます。

【操作】 マップ表示：Yボタン（6B）、スタートボタン+Bボタン（3B）

オートパイロット：Bボタン+Cボタン

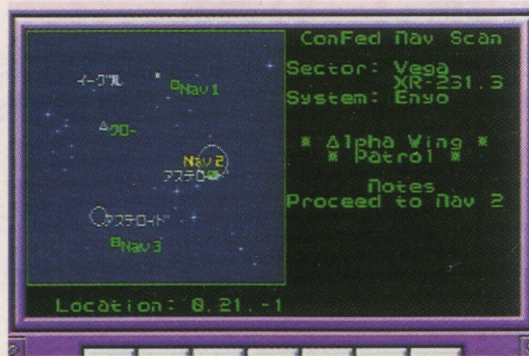
■目標地点をマップで確認

マップ画面で、黄色で表示されているのが現在の目標地点です。目標地点は変更することもできます。

マップ表示中はゲームは進行しませんので、じっくりと作戦をねってください。

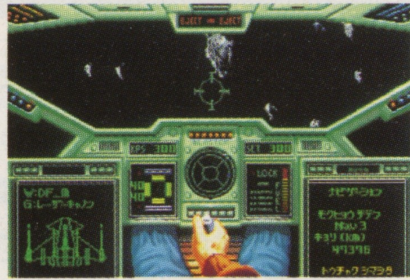
【操作】 目標地点変更：方向ボタンかCボタン

目標地点を決定してコクピット画面に戻る：Aボタンかスタートボタン



■アステロイド^{せっきん}接近!!

目標地点^{もくひょうちてん}に
向かう途中^{むかうとちゆう}、
危険なアステ
ロイド^{しょうわく}（小惑
星群^{せいぐん}）に遭遇^{そうぐう}
することもあ



ります。方向ボタンでうまくかわしながら
航行^{かうこう}してください。よけきれないときは機
銃^{じゆう}で破壊^{はかい}することもできます。安全^{あんぜん}に通過^{つうか}
できる速度^{そくど}の目安^{めやす}は250km/秒^{びよう}です。

[操作] 機銃発射^{きじゆうはっしや}：Aボタン

オートパイロット^{いっき もくひょうちてん}で一気に目標地点へGO!!

オートパイ
ロット^{じどう}（自動
航行^{かうこう}）を起動^{きどう}
すると時間の
短縮^{たんしゆく}ができま
す。



航路上^{かうろうじゆう}に敵機^{てっき}や障害物^{しょうがいぶつ}（アステロイドな
ど）が確認^{かくにん}されたり、目標地点^{もくひょうちてん}まで数千km^{すうせん}
に近づいたときには、オートパイロットは
自動的^{じどうてき}に解除^{かいじよ}されます。

[操作] オートパイロット：Bボタン+Cボタン

視界切り替え^{しかい き か しゅうい}で周囲をチェックしよう

コクピットの正面^{しょうめん}以外^{いがい}に、8方向^{はうこう}の視界^{しかい}の設定^{せってい}ができます。①自機モード^{じき}：後方^{こうほう}か
ら自機^{じき}を見る。②戦場モード^{せんじゆう}：戦場のかなり広いエリアをうつしだす。③戦術モード^{せんじゆつ}：
自機^{じき}を中心としたエリアをうつしだす。④追跡モード^{ついせき}：あなたが追跡^{ついせき}したい機^きが、つ
ねに画面内^{がめんない}におさまるように表示^{ひょうじ}する。⑤ミサイルモード^{みさいる}：あなたが発射^{はっしや}したミサイ
ルを追いかけて表示^{おひょうじ}する。⑥コクピット左舷^{さげん} ⑦コクピット右舷^{うげん} ⑧コクピット後方^{こうほう}。

[操作] 視界切り替え^{しかい き か}（自機^{じき}/戦場^{せんじゆう}/戦術^{せんじゆつ}/追跡^{ついせき}）：スタートボタン+
方向ボタン^{ほうこう}↑・↓ 視界切り替え^{しかい き か}（左舷^{さげん}/後方^{こうほう}/右舷^{うげん}）：スタートボ
タン+←・→ 視界切り替え^{しかい き か}（ミサイル）：スタートボタン+Bボ
タン+Aボタン ①と④のときはCボタンで視界^{しかい}の位置^{いち}を切り替
えることができます。※それぞれスタートボタンで前方^{ぜんぽう}視界^{しかい}に復
帰^{ふっ}。ミサイルモードは、ミサイルを発射^{はっしや}すると自動的^{じどうてき}にミサイル
視界^{しかい}に切り替わり^かます。再操作^{さいそうさ}でミサイルモードは解除^{かいじよ}されます。



WING
COMMANDER

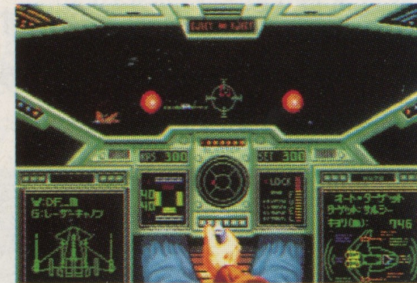
敵接近! 戦闘体勢に突入!!

敵が迫ってくると、音楽が変わり、ビュースクリーンに赤い□□で囲まれた敵機がうつしだされます。ターゲットモードですばやく敵の情報をキャッチ! ただし攻撃するか回避するかは、ウイングリーダーであるあなたが判断しなければなりません。ウイングマンから敵発見の報告が入ってきたら、通信モードに切り替えて命令を下してください。
(通信モード→21ページ)

[操作] 機銃発射: Aボタン ミサイル発射: Aボタン+Bボタン

■右VDUで敵機を分析!!

敵を発見したらすぐに、右VDU画面をナビゲーションモードからターゲット(目標捕捉)モードに切り替えます。ターゲットモードでは敵機の機種、外形、ダメージ、距離の情報を自動的に表示します。ナビゲーションモードになっていても敵が出現したときに機銃を発射すると、自動的にターゲットモードに切り替わります。
(右VDU→20ページ)



[操作] 右VDUモード切り替え: Zボタン (6B)、スタートボタン+Cボタン (3B)

※押すたびに「ナビゲーションモード」「ターゲットモード」「通信モード」の順に切り替わる



■ロックターゲット

普通のターゲットモードでは、もっとも近くにいる敵機の情報が表示されます(オートターゲット)。これを、特定の敵機のデータだけを表示し続けるモードに切り替えることもできます(ロックターゲット)。

ターゲットをロックすると、そのターゲットの□□がビュースクリーンで点滅します。※追跡装置が使用不能だと「ロック」できません。

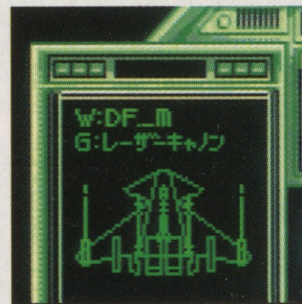
[操作] ロックターゲット: Yボタン (6B)、スタートボタン+Bボタン (3B) ※押すたびに「ロック」と「オート」が切り替わる 別のターゲットを表示: Cボタン ※「オート/ロック」の状態は変化しない

■攻撃用の武器を選べ！

左VDUでは使用する武器が選択できます。選べる武器は戦闘機のタイプによって違いますが、ホーネットの場合、機銃は1種類のみ。ミサイルは2種類が選択可能です。(左VDU→19ページ)

[操作]左VDUモード切り替え：Xボタン(6B)、スタートボタン+Aボタン(3B) ※押すたびに「機銃切り替え」「ミサイル切り替え」「自機ダメージ表示」の順に切り替わる

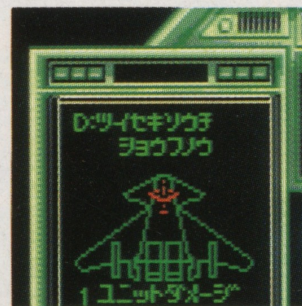
武器選択：Cボタン ※左VDUを武器切り替え画面にした直後のみ



■つねに自機のコンディションを知ろう

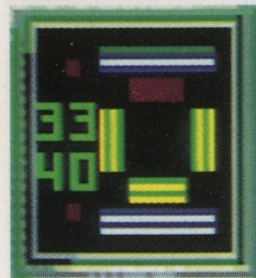
左VDUには自機のダメージを表示する機能もあります。ダメージを受けたときは、機体のダメージを受けた部分が赤で表示されます。

[操作]ダメージ部分を順次表示：Cボタン ※左VDUをダメージ表示に切り替えた直後のみ



※装甲とシールドの状態にも注意

戦闘中は、装甲・シールド表示にも気をくばる必要があります。外側の部分がシールドで、その中の部分が装甲です。シールドや装甲がダメージを受けるとその部分の表示が消えます。シールド発生装置が働いている間はシールドは自動的に再生します。



シールドがすべて破壊されると装甲がダメージを受けます。装甲は再生しません。

緊急脱出 !!

脱出警報ランプが点滅したら、あなたの機はかなり危険な状態になっています。脱出するかどうか、ただちに判断しなければなりません。脱出すれば当然、機を失い、任務は失敗となります。しかし、生き残ればきっとまた宇宙を飛べるはずですよ。

※脱出装置が使用不能だと、脱出できません。

[操作]緊急脱出：スタートボタン+Bボタン+Cボタン



基本操作 5

任務完了! 着艦せよ!!

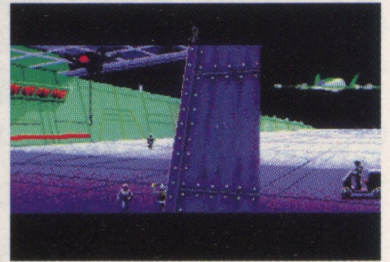
■条件をクリアしなければ着艦許可はおりない

任務が完了したら母艦タイガーズ・クローに帰投します。通信で「着艦要請」のメッセージを送信。許可がおりたら、母艦の前方から進入します。ただし次の2つの条件を満たしていないと着艦は許可されません。①目標地点 (Nav.ポイント) を1カ所以上通過。②敵を1機以上撃墜。また、タイガーズ・クローの近くに敵機がいるときにも着艦は許可されません。

■デブリーフィングで任務報告

着艦後は、ハルシオン大佐の元で任務報告 (ミッションデブリーフィング) をします。特に優秀な成績をおさめたときには勲章が授与されることもあります。ただし反対に任務に失敗してこつてりとしぼられることも。覚悟しておきましょう。

[操作] 会話を1セリフとばす: AボタンかCボタン 会話を全部とばす: Bボタン (勲章→裏表紙)



あなたに与えられる5つの任務

出撃ごとに司令官から出されるミッションの内容には、おもに次の5つがあります。

- ☆ **防衛任務** 主力艦を守る任務です。敵を発見しても、敵が主力艦などに接近してくるまではこちらから攻撃をしかけてはいけません。
- ☆ **護衛任務** 輸送艦などを護衛する任務です。この場合も敵が接近するまでこちらから攻撃をしかけてはいけません。また敵との戦闘に気をとられていると、護衛すべき艦が撃沈されてしまうこともあるので注意が必要です。
- ☆ **迎撃任務** 指定された敵編隊などを迎え撃つ、非常に危険度の高い任務です。

- ☆ **哨戒任務** 指定されたポイントを飛行して、敵の動きをさぐる任務です。敵を発見した場合にはあなたの判断で、戦闘を開始するか、報告のため母艦に帰投するかをただちに決めなければなりません。
- ☆ **強襲任務** 敵の主力艦などを破壊する任務です。すばやい攻撃とすばやい離脱が理想。また戦闘以上に、通信システムを使って味方の機に的確に指示を与えることも重要です。ミサイルをどこで使うかが戦路上のポイントとなります。

とちゅう 途中でゲームをやめるときは(セーブ)

●セーブのしかた

セーブは兵員室で行います。方向ボタンでカーソルを動かし、空いているベッドに合わせてAボタンかCボタンを押すと「セーブします。はい/いいえ」と表示されます。もう一度AボタンかCボタンを押すとセーブされます。

空きベッドがない場合は、寝ている兵士の足元の部分にカーソルを合わせてセーブします。この場合は、前にセーブされていたデータは消えて、新しいデータに置きかわってしまいますので注意してください。本体の内蔵RAMで最大4カ所のセーブが可能です。



このゲームをセーブするには1データにつき3ブロック必要です。(ロードのしかた→7ページ)

べつりり つか かた バックアップRAMカートリッジ(別売)の使い方

別売のバックアップRAMカートリッジを使うことで最大8カ所までのデータセーブが可能です。バックアップRAMカートリッジの取扱説明書にしたがって、カートリッジを本体に差し込んでからゲームをロードしてください。

◎内蔵RAMからRAMカートリッジへデータをコピーしたいとき

1. 兵員室へ移動して、7ページの「ロードのしかた」にしたがってセーブデータをロードします(内蔵RAMのセーブデータは画面下半分のベッドです)。

2. 画面上半分のベッドに、「セーブのしかた」にしたがってセーブしてください。

3. 以上で、内蔵RAMからRAMカートリッジへデータがコピーされます。

◎RAMカートリッジから内蔵RAMへデータをコピーしたいとき

1. 兵員室へ移動して、7ページの「ロードのしかた」にしたがってセーブデータをロードします(RAMカートリッジのセーブデータは画面上半分のベッドです)。

2. 画面下半分のベッドに、「セーブのしかた」にしたがってセーブしてください。

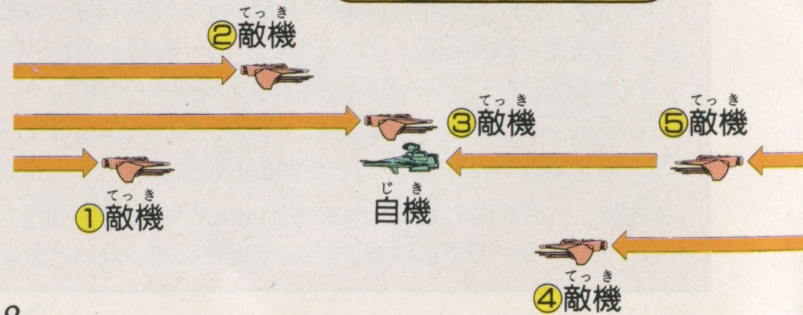
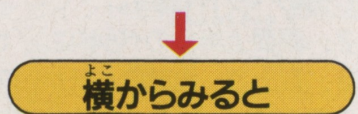
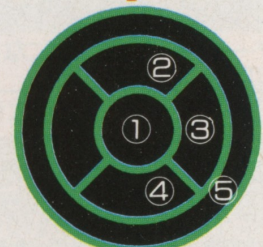
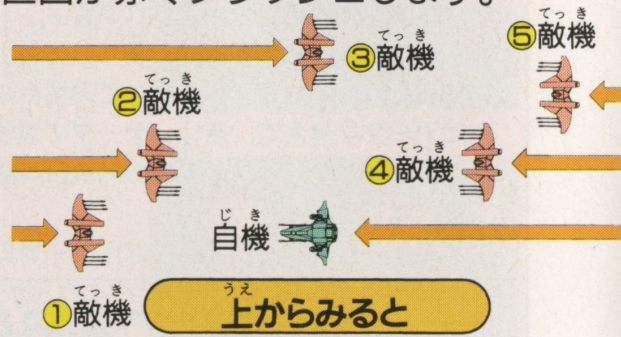
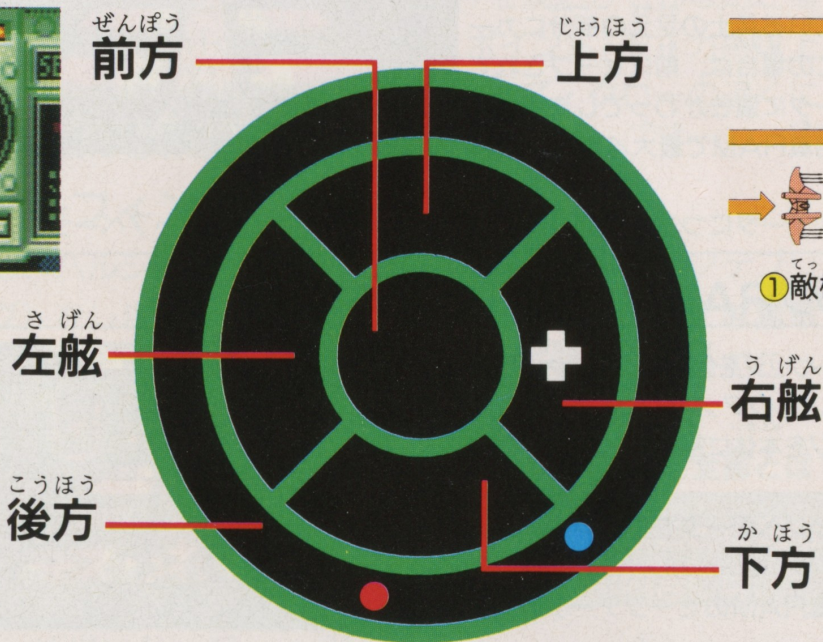
3. 以上で、RAMカートリッジから内蔵RAMへデータがコピーされます。

※注意 ・RAMの残りブロック数によってベッド数に変化することがあります。
・セーブに必要なブロック数が残っていないときは、ゲームを始められません。



レーダーディスプレイは第2の目

前後左右、敵はどこから攻めてくるかわかりません。そんなあなたのもう一つの目となってくれるのがレーダーディスプレイです。自機の周囲を飛行する敵や味方の位置をドット（輝点）で表示。敵の攻撃を受けるとその区画が赤くフラッシュします。



- 白.....母艦(タイガーズ・クロー)
- 赤.....敵戦闘機
- 黄.....追尾中のミサイル
- 青.....味方機
- 黒灰.....味方主力艦
- オレンジ.....敵主力艦
- + 白い十字...目標地点の方向

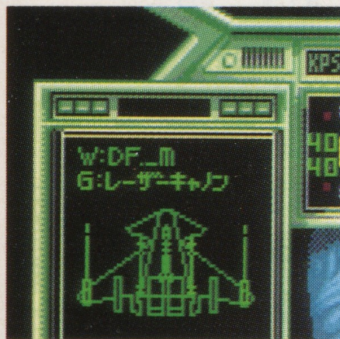
ひたり じ き じょうたい ひょうじ
左VDUは自機の状態を表示

VDUとは [Video Display Unit=画像表示装置] の略。左VDUは自機の装備している武器をチェックしたり、切り替えたりする装置です。また、攻撃によって受けたダメージを表示することもできます。

[操作] 左VDUモード切り替え：Xボタン (6B)、スタートボタン+Aボタン (3B)
※押すたびに「機銃切り替え」「ミサイル切り替え」「自機ダメージ表示」の順に切り替わる

ぶききか
■武器切り替えモード

機銃切り替え、またはミサイル切り替えモードにすると、切り替え可能な武器が明るいグリーンで表示されます。



※武器の切り替えは、左VDUを武器切り替えモードにした直後のみ可能

機銃の表示

- レーザーキャノン
- ニュートロンガン
- マストライバー
- ドウジハッシャ (機銃の同時発射)

[操作] 武器切り替え：Cボタン

ミサイルの表示

- DF. M (無誘導ミサイル)
- HS. M (赤外線追尾ミサイル)
- IR. M (画像認識ミサイル)
- FF. M (敵味方識別ミサイル)
- キライ (宇宙機雷)

ひょうじ
■ダメージ表示モード

ダメージを受けた箇所と、その度合いが表示されます。

※各装置はダメージを受けると、その機能が低下していきます。



ダメージ箇所表示

- エジェクター (脱出装置)
- アブソーバー (慣性中和装置)
- イオンドライブ (エンジン)
- シールドジェネレーター (シールド発生装置)
- コンピュータ (メインコンピュータ)
- ツウシンソウチ (通信装置)
- リアクター (動力炉)

シュウフクソウチ (自己修復装置)

ツイセキソウチ (追跡装置)

ダメージレベル表示

- ショウハ (小破)
- チュウハ (中破)
- タイハ (大破)
- ショウフノウ (使用不能)

みぎ た き のう 右VDUは多機能モニターだ

さまざまな用途に使用するディスプレイです。敵の情報をキャッチしてそのデータをリアルタイムで表示したり、通信相手を映し出したりと、画面がめまぐるしく切り替わります。混乱しないように、よくチェックしておきましょう。

[操作] 右VDUモード切り替え：Zボタン (6B)、スタートボタン+Cボタン (3B)

※押すたびに「ナビゲーションモード」「ターゲットモード」「通信モード」の順に切り替わる

■ナビゲーションモード



ディスプレイ上に目標地点とそこまでの距離が表示されます。敵機や障害物がないとき（オートパイロットランプ点灯中）は、オートパイロットを起動することが可能。また、ナビゲーションマップを表示して目標地点の確認・変更ができます。

[操作] ナビゲーションマップ表示：Yボタン (6B)、スタートボタン+Bボタン (3B) オートパイロット起動：Bボタン+Cボタン

■ターゲットモード



いちばん近くにいる敵機の機種、外形、距離、ダメージなどの各種情報を表示します（オートターゲットモード）。また、特定の敵機の情報だけを表示し続けることも可能です（ロックターゲット）。※追跡装置が使用不能だと「ロック」できません。

[操作] ロックターゲット：Yボタン (6B)、スタートボタン+Bボタン (3B) ※押すたびに「ロック」と「オート」が切り替わる
別のターゲットを表示：Cボタン ※「オート/ロック」は変化なし

通信システムでメッセージを送信!!

通信モード

味方に指示を出したり、敵を挑発するのに使います。最初
 に送信相手を、次に送信内容を選んで送信します。送信相手
 がないときは、通信モードに切り替わりません。また、送
 信相手が1カ所だけのときは、送信相手一覧は表示されず、
 最初から送信内容の一覧が表示されます。



敵を挑発するメッセージを送信すると、敵の注意があなたに向きます。



送信内容表示

■ウイングマンへ

コウゲキカイシ

(編隊を解いて攻撃を開始させます)

ヘンタイイジ

(ウイングマンの攻撃要請を拒否して編隊を維持させます)

ヘンタイフック

(離れているウイングマンを呼び戻し、編隊を組ませます)

オマエハキチニカエレ

(タイガーズ・クローに帰投を命令します ※このコマンドで帰投させたウイングマンは、そのミッション中に再び一
 緒の任務につくことはありません)

タスケテクレ

(ウイングマンに救援を要請します)

アイツヲネラエ

(あなたの目標となっている敵機を攻撃させます)

コウシンキンシ

(許可を出すまで通信を禁止します)

コウシンキョカ

(無線封鎖を解除し、通信を許可します)

■タイガーズ・クローへ

チャッカンヨウセイ

(着艦を要請します)

■その他

コウシンチュウシ

(交信を中止します)



[操作] 送信相手/送信内容選択：Cボタン

交信中止：Zボタン(6B)、スタートボタ

送信相手/送信内容決定：Yボタン

ン+Cボタン(3B) ※送信内容で「コウ

(6B)、スタートボタン+Bボタン(3B)

シンチュウシ」を選んでも交信中止になる

WINING
COMMANDER

武器ガイド

基本的に、地球連邦軍もキルラシー軍も使用している武器は同じです。よく特徴を知っておき、実戦で使い分けたり、敵の攻撃を封じる作戦を立てるのに役立てください。

※追跡装置が使用不能だとミサイルロックできません。

レーザーキャノン

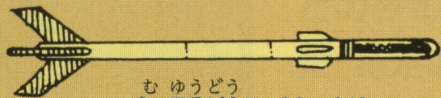
破壊力は低いけれど、その分を最大射程距離の長さでカバー。連射性能にもすぐれた機銃です。最大射程距離4800m。

マストライバー

標準的な性能の機銃です。高い信頼性を持っています。最大射程距離3000m。

ニュートロンガン

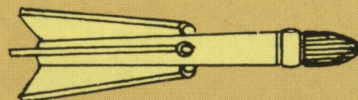
強力な機銃ですが、過熱するのが速いため連射ができません。至近距離向けの機銃です。最大射程距離2500m。



無誘導ミサイル

発射すると真っ直ぐに飛んでいきます。できるかぎり敵機に接近して発射する必要があります。

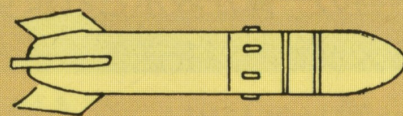
(VDU表示：DF. M)



赤外線追尾ミサイル

エンジンの熱に反応して目標を追尾。ビュースクリーンにロックオン表示が出るまで待つて発射します（ロックオンしないと発射できません）。追尾された場合は、急旋回で振りきることも不可能ではありません。いったん目標を見失うと、そのとき最も近い熱源をロック、追尾を始めます。

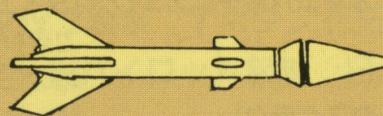
(VDU表示：HS. M)



画像認識ミサイル

敵の形を記憶して追尾します。敵を数秒間視界におさめ、その形を記憶してから発射されます。途中で目標を見失うことなく確実に追跡します。ロックオンしないと発射できません。

(VDU表示：IR. M)



敵味方識別ミサイル

味方機の出している信号で敵と味方を識別しています。発射すると、最も近くにいる敵を自動的に追尾。ただし通信システムが壊れていると、自分の機でさえ敵とみなすことがあるので注意。

(VDU表示：FF. M)

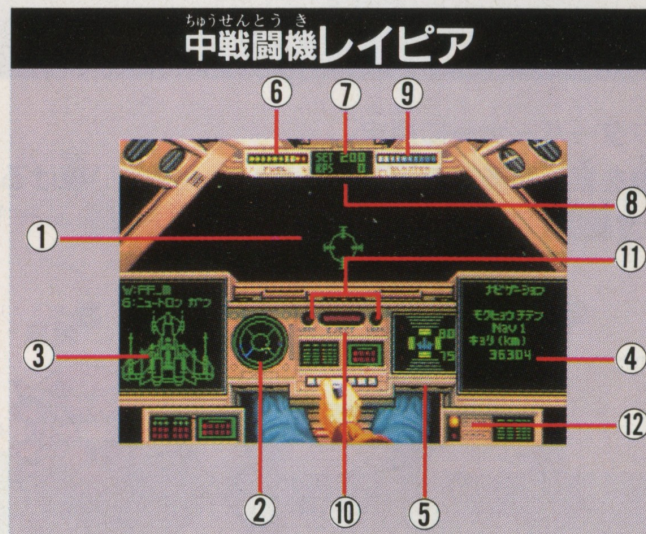
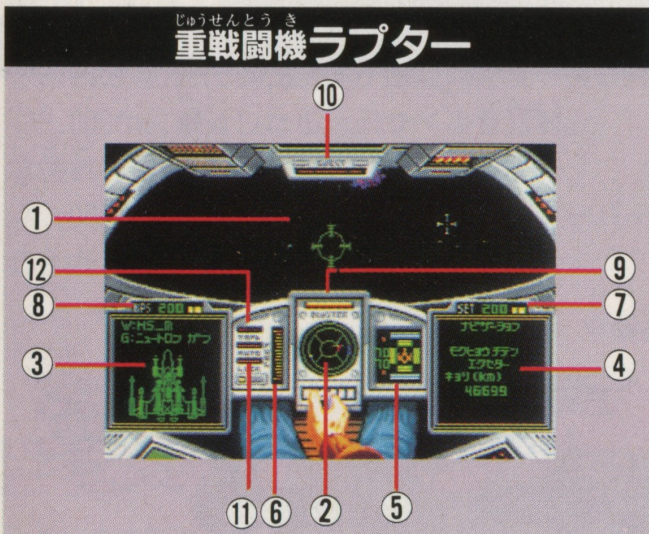
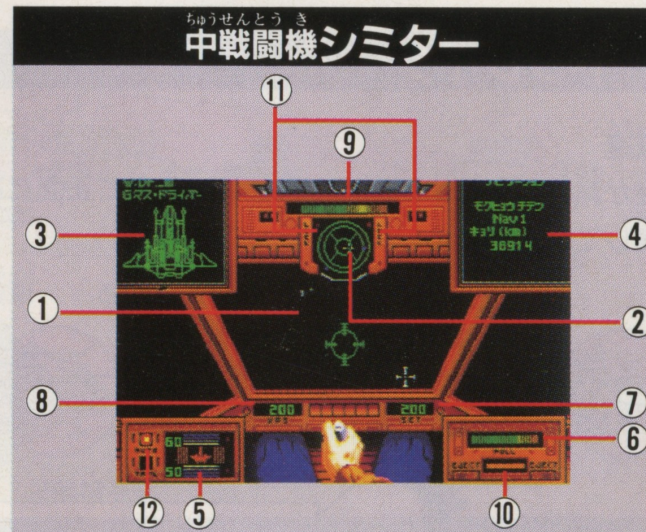
宇宙機雷

自機の後ろに発射されます。近づくだけで爆発するので敵機に追尾されたときなどに有効です。逆に、前方にこの機雷を発見したときは、ただちに減速して回避しなければなりません。

(VDU表示：キライ)

かく しょう かい 各コクピットの紹介

- ①ビュースクリーン ②レーダーディスプレイ ③左VDU ④右VDU ⑤装甲・シールド表示 ⑥燃料計 ⑦セットスピード表示 ⑧速度計 ⑨ブラスター・ゲージ ⑩脱出警報ランプ ⑪ミサイルロック警報ランプ ⑫オートパイロットランプ



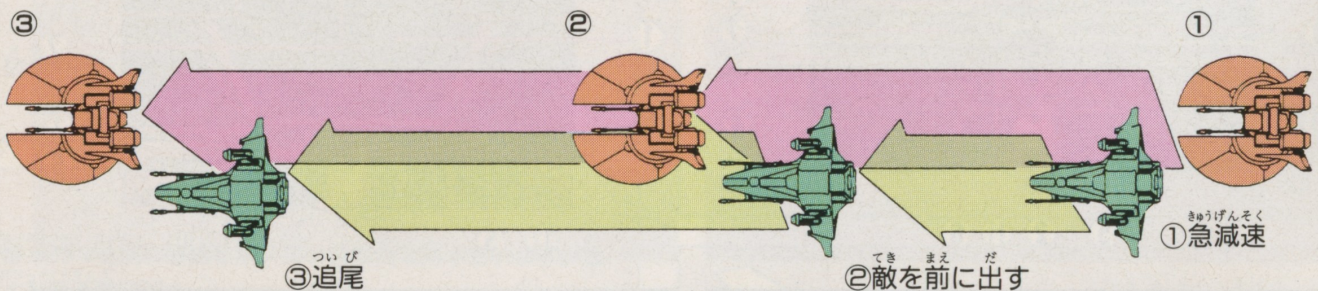
WINING
COMMANDER

ドッグファイト 基本 空中戦の基本テクニック

ドッグファイトでは、敵を撃墜することよりも敵に撃墜されないことが大切です。ここでは敵機に追尾されたときの回避のテクニックと、対艦攻撃の例をあげておきます。

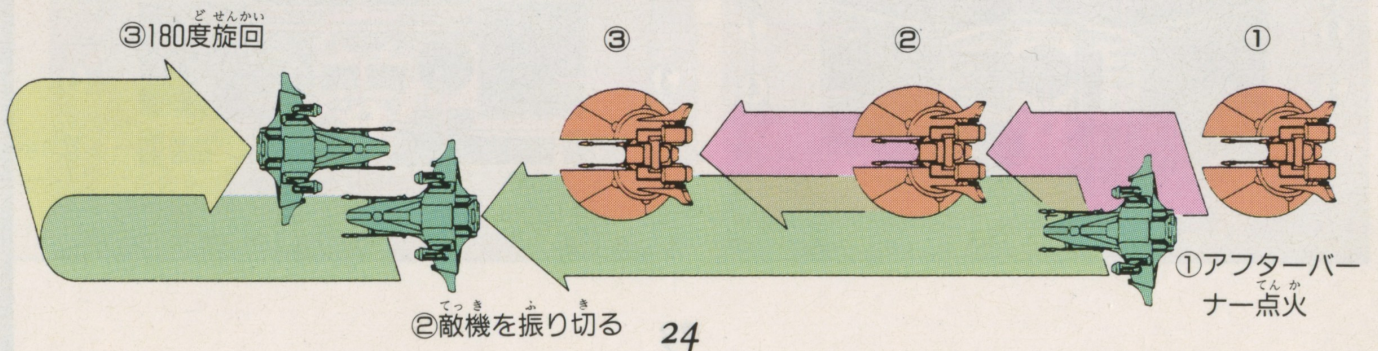
ハードブレイク

- ① 急減速
- ② 敵機が減速しきれずに、こちらを追い越して正面にあらわれる。
- ③ 加速して敵機の後ろにつき、後方から攻撃。



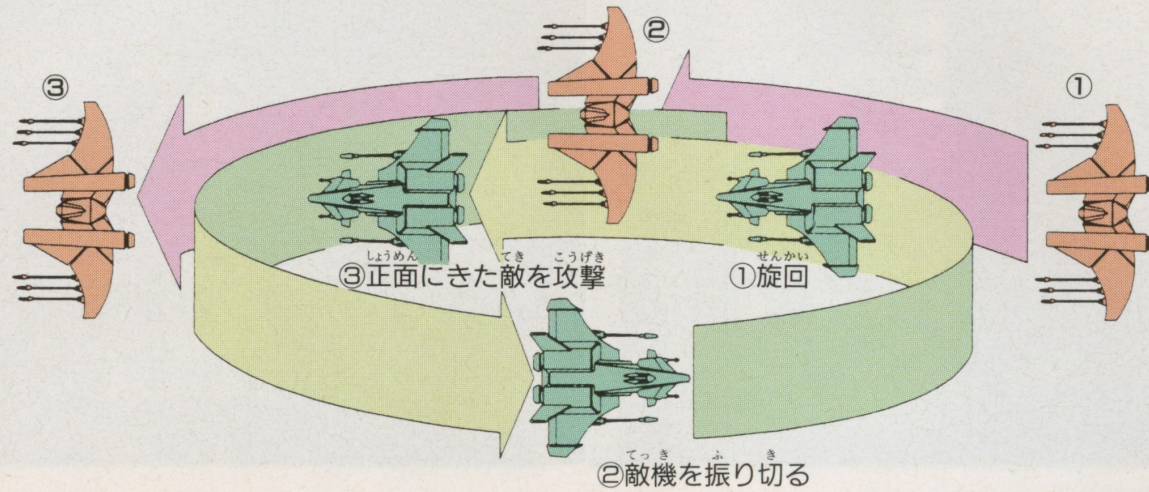
バーンアウト

- ① アフターバーナーに点火。
- ② 敵機を振り切るまでアフターバーナーを使い続ける。
- ③ 180度旋回して敵機を照準し、正面から攻撃。



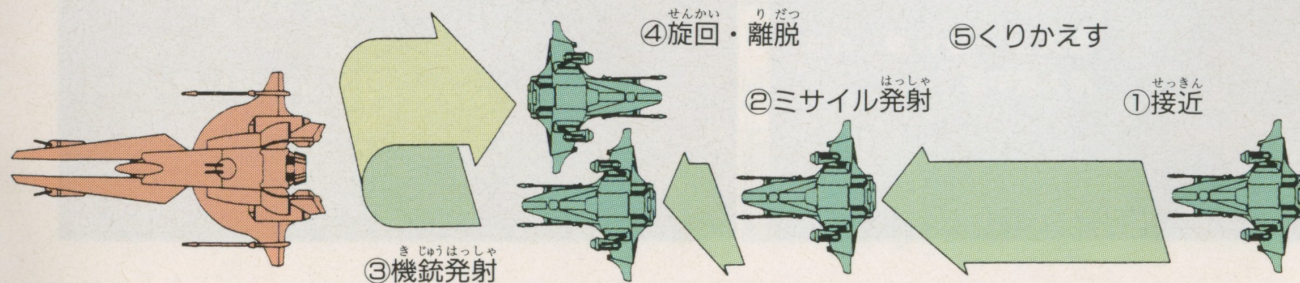
タイトループ

- ① 旋回にはいる。
せんかい
- ② 敵機を振り切ったあとも旋回を続ける。
てつき ふき き せんかい つづ
- ③ 正面にきた敵機を攻撃。
しょうめん てつき こうげき



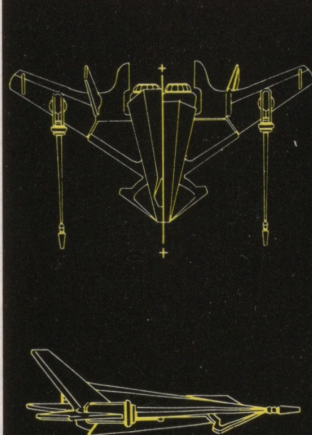
対艦攻撃

- ① 敵艦の後方、約4,000mから最大速度で接近。
てきかん こうぼう やく さいだいそくど せつしん
- ② 2,000mに接近したら、ミサイルを発射。
せつしん ほっしゃ
- ③ 機銃を掃射しながらさらに接近。
きじゅう そうしゃ せつしん
- ④ 1,000mまで接近したら、旋回しアフターバーナーに点火、素早く離脱する。
せつしん せんかい てんか すばや りだつ
- ⑤ ①からくりかえす。



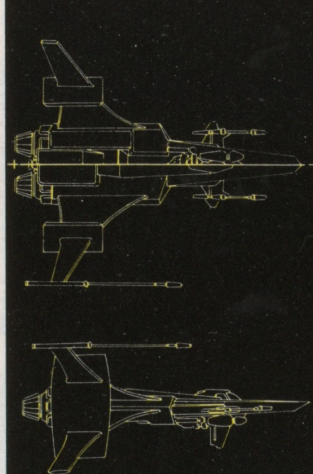
ち きゅうれん ほうぐん しょうかい
地球連邦軍メカ紹介

けいせんとう き
軽戦闘機 ホーネット



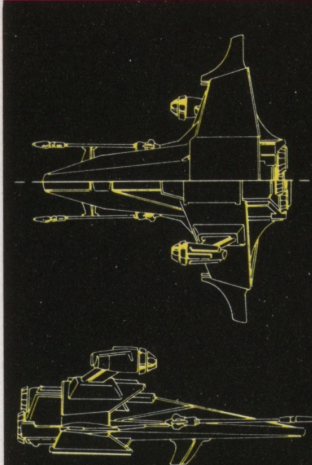
ぜんちよう
全長：20m
じゅうりよう
重量：12.5t
さいだいそくど ひよう
最大速度：420km/秒
き どうせい りようこう
機動性：良好
ぶき
武器：レーザーキャノ
ン×2、DF. M×2、
HS. M×1
さいだい
最大シールド厚：3cm
さいだいそうこうあつ
最大装甲厚：3cm

じゅうせんとう き
重戦闘機 ラプター



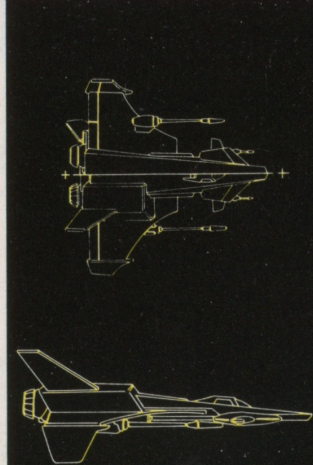
ぜんちよう
全長：36m
じゅうりよう
重量：20t
さいだいそくど ひよう
最大速度：400km/秒
き どうせい りようじゆん
機動性：標準
ぶき
武器：ニュートロンガ
ン×2、マストライバ
ー×2、IR. M×2、FF.
M×1、HS. M×2、機
らい
雷×1
さいだい
最大シールド厚：7cm
さいだいそうこうあつ
最大装甲厚：8cm

ちゅうせんとう き
中戦闘機 シミター



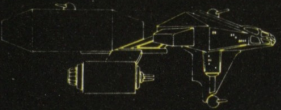
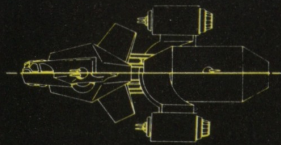
ぜんちよう
全長：25m
じゅうりよう
重量：16t
さいだいそくど ひよう
最大速度：360km/秒
き どうせい りようこう
機動性：良好
ぶき
武器：マストライバー×
2、DF. M×2、HS.
M×3
さいだい
最大シールド厚：4cm
さいだいそうこうあつ
最大装甲厚：6cm

ちゅうせんとう き
中戦闘機 レイピア



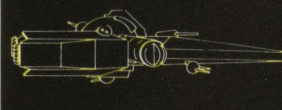
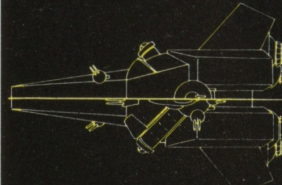
ぜんちよう
全長：24m
じゅうりよう
重量：13.5t
さいだいそくど ひよう
最大速度：450km/秒
き どうせい ゆうしゆう
機動性：優秀
ぶき
武器：レーザーキャノ
ン×2、ニュートロンガ
ン×2、DF. M×2、IR.
M×1、FF. M×2
さいだい
最大シールド厚：7cm
さいだいそうこうあつ
最大装甲厚：5cm

ドレイマン級 輸送艦



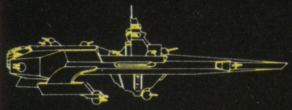
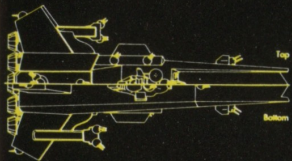
ぜんちよう
全長：96m
じゅうりやう
重量：2,000t
さいだいそくど
最大速度：150km/秒
きどうせい
機動性：劣悪
ぶき
武器：—
さいだい
最大シールド厚：9cm
さいだいそうこうあつ
最大装甲厚：8cm

エクセター級 駆逐艦



ぜんちよう
全長：360m
じゅうりやう
重量：8,000t
さいだいそくど
最大速度：150km/秒
きどうせい
機動性：不良
ぶき
武器：—
さいだい
最大シールド厚：25cm
さいだいそうこうあつ
最大装甲厚：22cm

強襲母艦 タイガーズ・クロウ



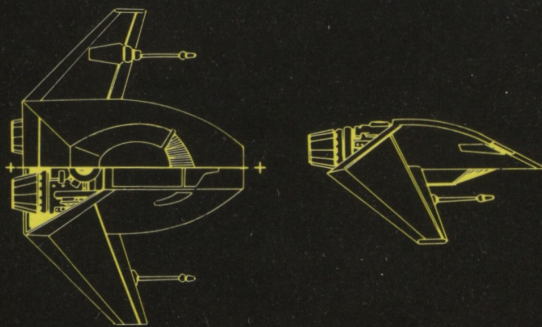
ぜんちよう
全長：700m
じゅうりやう
重量：80,000t
さいだいそくど
最大速度：130km/秒
きどうせい
機動性：不良
ぶき
武器：対空砲塔×8
とうさいきすう
搭載機数：104機
さいだい
最大シールド厚：21cm
さいだいそうこうあつ
最大装甲厚：25cm



WINING
COMMANDER

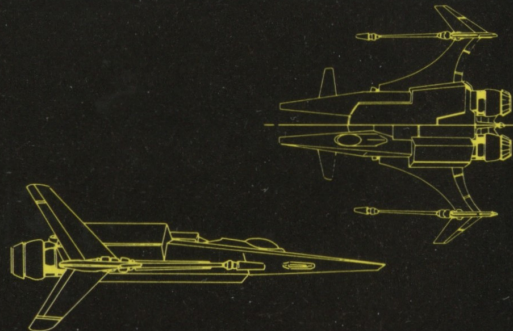
ぐん しょう かい キルラー軍メカ紹介

軽戦闘機 サルシー



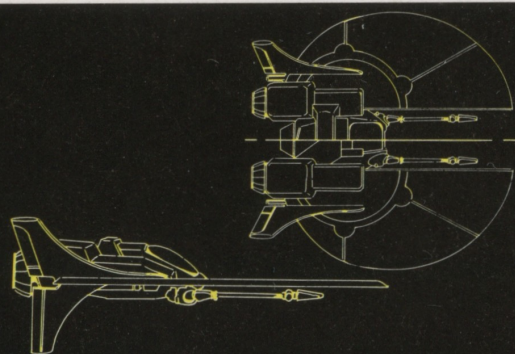
ぜんちよう じゅうりよう
全長：24m 重量：12t
さいだいそくど びよう きどうせい ゆうしゅう
最大速度：480km/秒 機動性：優秀
ぶき
武器：レーザーキャノン×2、DF. M×1
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：3.5cm 最大装甲厚：3cm

中戦闘機 クラント



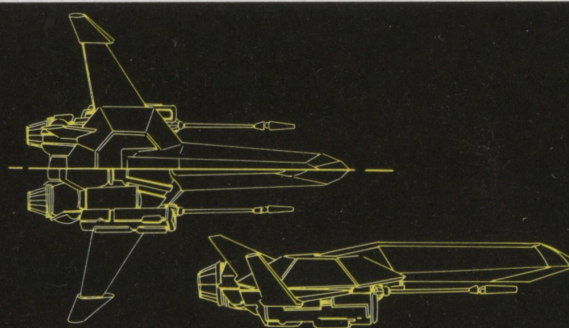
ぜんちよう じゅうりよう
全長：32m 重量：16.6t
さいだいそくど びよう きどうせい りょうこう
最大速度：360km/秒 機動性：良好
ぶき
武器：レーザーキャノン×2、FF. M×1、
HS. M×3
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：8cm 最大装甲厚：10cm

中戦闘機 ドラルシー



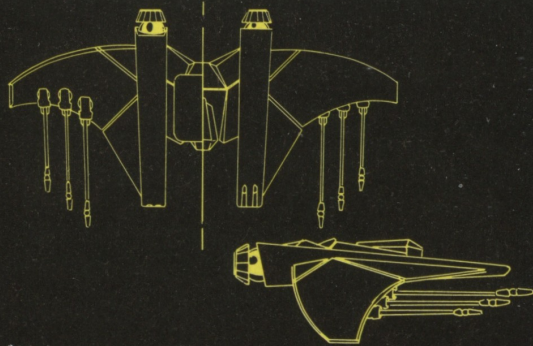
ぜんちよう じゅうりよう
全長：28m 重量：14t
さいだいそくど びよう きどうせい りょうこう
最大速度：400km/秒 機動性：良好
ぶき せいらい
武器：レーザーキャノン×2、機雷×3、HS.
M×2
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：5cm 最大装甲厚：4.5cm

重戦闘機 グラーサ



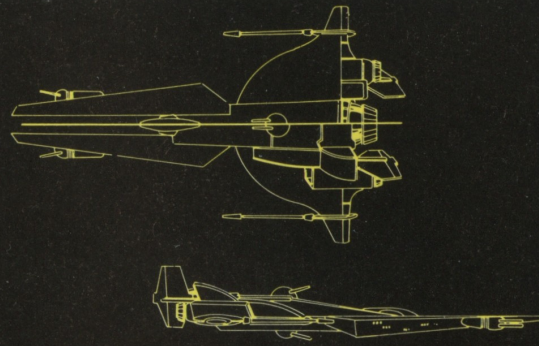
ぜんちよう じゅうりよう
全長：36m 重量：18t
さいだいそくど びよう きどうせい ひょうじゅん
最大速度：320km/秒 機動性：標準
ぶき
武器：レーザーキャノン×2、マストライバ
ー×2、IR. M×1、HS. M×3、機雷×2
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：11cm 最大装甲厚：15cm

重戦闘機
ジャルシー



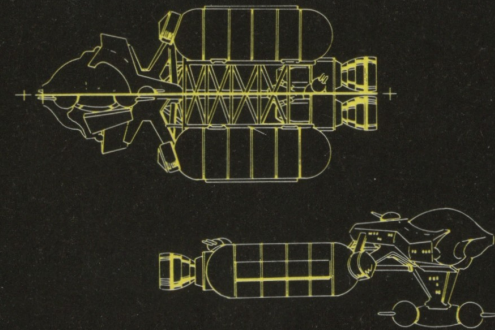
ぜんちよう じゅうりょう
全長：32m 重量：22t
さいだいそくど ひょう きどうせい ひょうじゅん
最大速度：280km/秒 機動性：標準
ぶき たいくうほうとう きらい
武器：レーザーキャノン×3、ニュートロン
ガン×3、HS. M×1、FF. M×2
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：16cm 最大装甲厚：20cm

ララリー級
駆逐艦



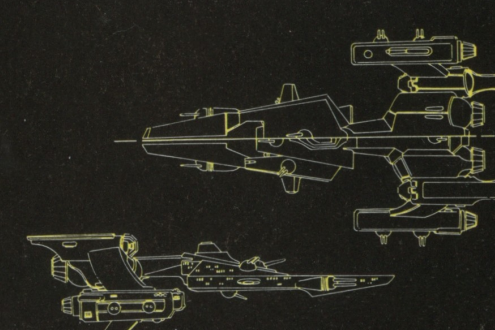
ぜんちよう じゅうりょう
全長：344m 重量：18,000t
さいだいそくど ひょう きどうせい ふりょう
最大速度：150km/秒 機動性：不良
ぶき たいくうほうとう きらい
武器：対空砲塔×6 機雷×1
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：20cm 最大装甲厚：20cm

トルキル級
輸送艦



ぜんちよう じゅうりょう
全長：104m 重量：2,000t
さいだいそくど ひょう きどうせい れつあく
最大速度：150km/秒 機動性：劣悪
ぶき たいくうほうとう きらい
武器：対空砲塔、機雷×3
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：17cm 最大装甲厚：9cm

フラルシー級
重巡洋艦



ぜんちよう じゅうりょう
全長：500m 重量：20,000t
さいだいそくど ひょう きどうせい ふりょう
最大速度：180km/秒 機動性：不良
ぶき たいくうほうとう どうさいきすう き
武器：対空砲塔×6、搭載機数：20機
さいだい あつ さいだいそうこうあつ
最大シールド厚：27cm 最大装甲厚：28cm

ち きゅうれんぽうぐん しょうかい
地球連邦軍パイロット紹介

スピリット

(田中真理子中尉)



スピリットは日本語の“神”を意識したものの。操縦と射撃のテクニックはまさに神技。2634年のマコーリフの戦いで父親をなくしている。日本・北海道出身。

ボスマン

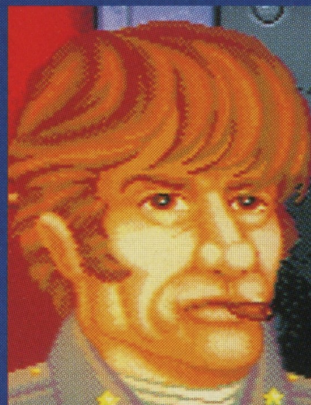
(ケン・チェン少佐)



昔は無茶をやった時期もあったが、今では常に基本的に忠実で、確な判断を信条とし、新人パイロットたちから絶大な信頼を得ている。台湾・高雄出身。

ハンター

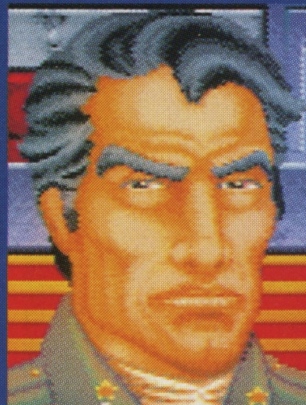
(イアン・セント・ジョン大尉)



単独行動が多く軍規違反で始末書を書かされることもしばしば。しかし仲間を見捨てたことは一度もないのが自慢だ。オーストラリア・ブリスベーン出身。

アイスマン

(マイケル・ケーシー少佐)



タイガーズ・クローでの撃墜機数トップを誇る。無口で、カミソリのように鋭い操縦と冷静な射撃で知られる。ブリティッシュコロンビア・バンクーバー出身。

パイロットは、全員ぜんいんコールサインとよばれるニックネームもを持っています。通信つうしんのときや会話で相手かいはを呼ぶあいてときにはすべてこのコールサインつかを使います。

エンジェル

(ジャネット・
デベロー大尉)



「教本きょうほんを無視むしして自己流こりゆうで飛ぶとなんて知ったかぶりしはしたくないわ」という彼女かのじよは常に基本きほんに忠実ちゅうじつ。射撃しやげきの腕うでよりも、任務にんむ達成率たっせいりつの高さが自慢じまんだ。ベルギー・ブリュッセルしゅっしん出身。

パラディン

(ジェームズ・
タガート少佐)



当年とうねん45歳さい。キラシ一帝国ていこくとの戦争せんそうが始まって以来はじ、ずっと飛びつづけているベテランべてらん。新米しんまいのウイングリーダーかほごに過保護かほごなほどに世話せわをやくクセがある。金星きんせい・アレクサスしゅっしんステーション出身。

マニアック

(トッド・
マーシャル少尉)



今年ことし、士官学校しかんがっこうをトップクラスとつぷくらすで卒業とくぎ。「敵の裏うらをかく戦術せんじゆつは教本きょうほんには載のっていない」と語りかた、より実践じつせん的な戦法せんぽうを日夜にちや考えている。プロキシマだ第4惑星わくせい・リートウしゅっしん出身。

ナイト

(ヨーゼフ・
クマロ大尉)



「俺おれはハンターやエンジェルてんのような天才てんさいではない」という彼はかれ、自分じぶんにできることを最善さいぜんをつくしてやる、というのが信条しんじゆう。南アフリカみなみあふりか・クルーンスタットしゅっしん出身。

WINING
COMMANDER

ぐん しょうかい キルラー軍パイロット紹介

いすれ^{おと}劣らぬ^{きょうあく}凶悪で残忍^{ざんにん}な顔^{かお}ぶれです。
かれ^{かお}彼らの顔は戦闘^{せんとうちゅう}中のVDU画面^{がめん}の映像^{えいぞう}で
見^みることができ^みるでしょう。



"スターキラー"
ビューラク

軽^{けい}戦闘機^{せんとうき}サルシーを操^{あつ}る。好^{こう}戦^{せん}的^{てき}で、
好^{この}んで高^{こう}速^{そく}の相^あ手^てと戦^{たたか}う。し^しか^かし逃^にげ
足^{あし}も早^{はや}く、戦^{せん}況^{きやう}が不^ふ利^りになると高^{こう}速^{そく}で
退^{たい}却^{きやく}してしま^まう。



"地獄^{じごく}の使^し者^{しや}"
ダカース

中^{ちゅう}戦^{せん}機^きドラルシーを駆^かる。徹^{てつ}底^{てい}的^{てき}な
破^は壊^{かい}を好^{この}み、脱^{だつ}出^{しゅつ}したパイロ^{パイ}ットを撃^うち
殺^{ころ}す残^{ざん}酷^{こく}な趣^{しゆ}味^みも持^もつてい^いる。自^じ機^き
がオ^おト^とリにな^なって、味^み方^{かた}から引^ひき離^{はな}す
戦^{せん}術^{じゆつ}が有^{ゆう}効^{こう}だ。



"マシーン"
カージャ

中^{ちゅう}戦^{せん}機^きクラン^クトを操^{そう}縦^{じゆう}。常^{つね}に冷^{れい}静^{せい}で
挑^{てん}発^{はつ}に^に応^{おう}じ^じるこ^こもな^ない^いが、直^{ちき}線^{せん}的^{てき}な
動^{うご}きが多^{おほ}い^いた^ため、ド^どッグ^ぐフ^ふア^あイト^{いと}にな
つた^つ場^ば合^あは旋^{せん}回^{かい}戦^{せん}闘^{とう}を心^{こころ}がけ^けるとよ^よい
だ^だろ^ろう。



"赤^{あか}い爪^{つめ}"
バクトシュ

重^{じゅう}戦^{せん}機^きジャ^{ジャ}ルシーを愛^{あい}機^きとす^する。相^{あい}
手^てをし^しつ^つこ^こく挑^{てん}発^{はつ}。遠^{えん}距^{きょ}離^りか^から^らの集^{しゅう}中^{ちゅう}
射^{しゃ}撃^{げき}で仕^し留^{りゅう}め^める^るの^のが得^{とく}意^い。飛^ひ行^{こう}技^ぎ術^{じゆつ}は
そ^それ^れほ^ほど^どで^では^はな^ない^いの^ので、接^{せつ}近^{きん}戦^{せん}に^にも^もち
こ^こむ^むの^のが^がよ^よい。

セクター ベガ星域 マップ

ベガ戦役の舞台となっているエリアの地図です。
前線が混乱している様子が手に取るようにわかります。

ていこくせいりよくけん
キルラシー帝国勢力圏



ちきゅうれんぽうせいりよくけん
地球連邦勢力圏

ぎんがしやうしん
銀河系中心

WING
COMMANDER

MEGA-CDディスク使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてもダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブ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、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

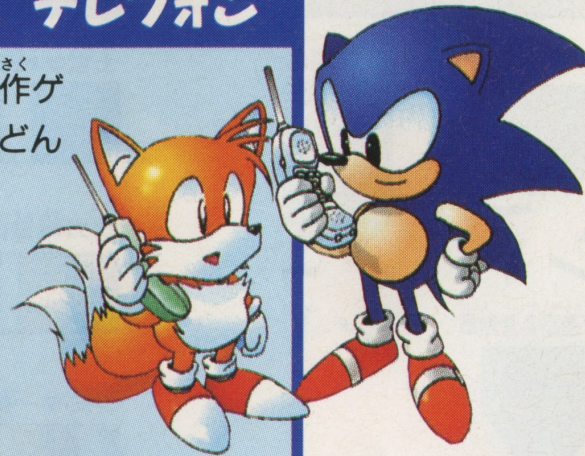
★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

MEGA-CD
ウイングコマンドー

セガ ジョイジョイ テレホン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、^{しんさく} ^{たの} ^{じょうほう} ^し どん
どんお知らせしています。

さつ せん とう な ご お お ひろ ふく 福	札幌	011-842-8181
	仙台	022-285-8181
	東京	03-3743-8181
	名古屋	052-704-8181
	大阪	06-333-8181
	福岡	092-521-8181



※ ^{でんわばんごう} ^{たし} 電話番号をよく確かめて、
^{ただ} 正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248

関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331

博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

地球連邦軍の勲章・記章・階級章

勲章 くんしょう

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



地球連邦名誉勲章

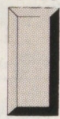


階級章 かいきゅうしょう

少尉



中尉



大尉



少佐



中佐

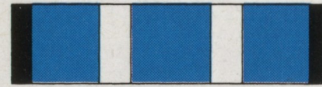


大佐



記章 きしょう

士官学校卒業記章



飛行訓練終了記章



ベガ戦役従軍記章



ホーネット搭乗記章



シミター搭乗記章



ラプター搭乗記章



レイピア搭乗記章



5回出撃記章



10回出撃記章



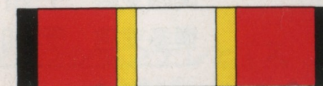
15回出撃記章



5機撃墜記章



25機撃墜記章



この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。

ORIGIN
We create worlds.

672-1741
G-6011

©1990 ORIGIN SYSTEMS, INC.

©1994 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
" WING COMMANDER™ " is a trademark of Origin Systems, Inc.

株式
会社

セガ・エンタープライゼス