



KONAMI



Dreamcast.

AIRFORCE DELTA

TM



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。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

での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

- 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、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときや、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いはに注意してください。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。

- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等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等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。
- ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ(別売))が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

AIRFORCE DELTA

TM

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

CHAPTER 01	プロローグ	3	CHAPTER 07	ショップ	14
CHAPTER 02	操作方法	5	CHAPTER 08	オプション	15
CHAPTER 03	画面の見方	7	CHAPTER 09	機体解説 (1)	17
CHAPTER 04	ゲームの始め方	11	CHAPTER 10	機体解説 (2)	19
CHAPTER 05	メインメニュー	12	CHAPTER 11	ステージ紹介	21
CHAPTER 06	ブリーフィング	13	CHAPTER 12	テクニク&ヒント	22

このたびは「AIRFORCE DELTA」をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。

プレイされる前にこの取扱説明書をお読みいただけますと、より一層楽しく遊べます。

正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

警告

「AIRFORCE DELTA」は弊社(コナミ)のオリジナル商品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

WARNING

「AIRFORCE DELTA」 is an original game product created by KONAMI CO., LTD. KONAMI CO., LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other intellectual property rights with respect to this game.

おことわり

コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

プロローグ

ザバイラル連邦共和国…。

冷戦の崩壊、民族主義の台頭は

軍隊を持たないこの連邦国家をも消滅させた。

これまで共存していた隣人達は、信仰の差異を理由に国境線を分かち、お互いを敵と呼んだ。

連邦には軍隊はない。

稀少な鉱物資源を産するゆえに国民は皆、富裕であった。

富裕な民は自らの手を汚すことを望まなかった。

彼らは自らの富で身を守ることにしたのだ。

傭兵のみによる国防である。

連邦の崩壊は彼らの中にも国境線を引いていった。

昨日までの同僚は敵となったのだ。

9年後、

北方のクロン共和国内で民族統一派による革命が勃発。

革命の火は内戦に明け暮れた旧連邦諸国内に

またたく間に広がった。

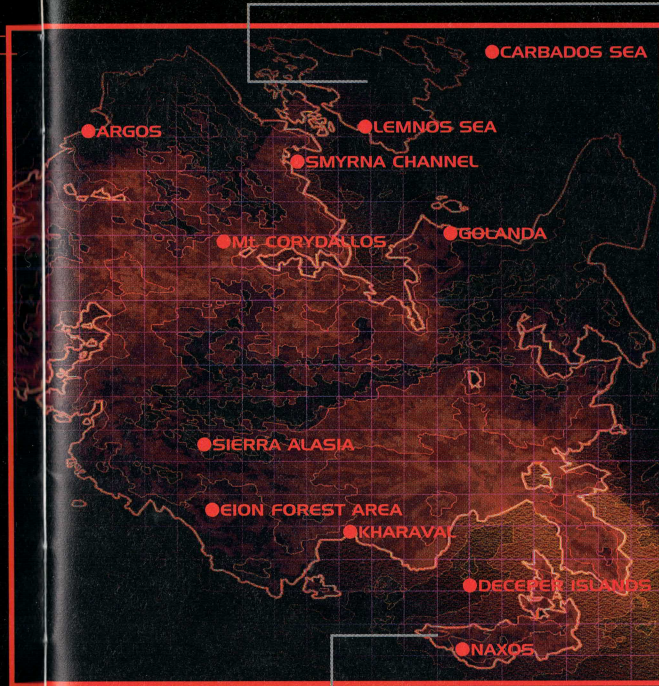
やがて旧連邦諸国を制圧した民族統一派は

最後に残った共和国、ラコニアへと侵攻を開始した。

ラコニア共和国外人傭兵部隊、「エアフォース デルタ」は

この危機に際し、新たなる傭兵を確保することとなった。

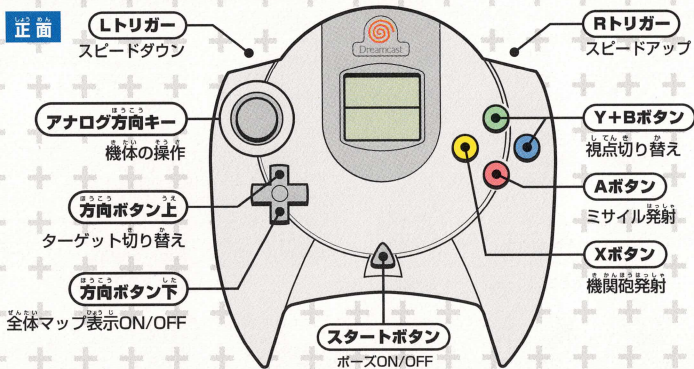
ザバイラル人民連邦 ZABAYRAL



ラコニア共和国 LACONIA

操作方法

初級操作方法 NOVICE CONTROL

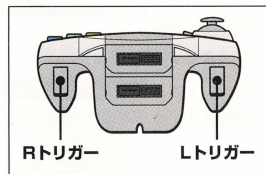
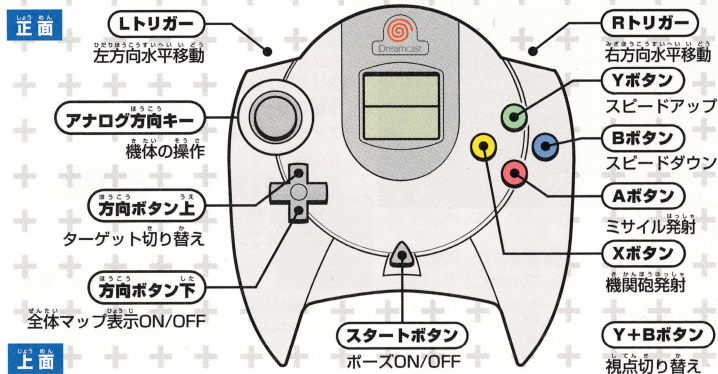


ドリームキャスト・コントローラ使用上の注意

本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤作動の原因となります。本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前にコントローラなどの周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートAに接続してください。また、ゲーム中にA+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。

このゲームではNOVICE操作とEXPERT操作が用意されています。ゲームの開始時はNOVICEに設定されています。操作が上達したら「Option」のControllerでEXPERT操作に変えてみましょう。また、「Option」のControllerでボタンの割り振りも設定できます。

上級操作方法 EXPERT CONTROL



画面の見方

戦闘中の画面を説明します。

コックピット視点



①速度ベクトル計

機体水平線の中央に位置していて、自機が現在移動している方向を表しています。

②ミサイルレンジ

目標をロックオンする事ができる範囲を表しています。レンジ内に入っている場合でも距離が離れている場合はロックオンできません。

③機体水平線

機体の水平規準を示しています。ピッチ対照線と組み合わせることで機体のロール角（左右の傾き）及びピッチ角（上下の傾き）を知ることができます。

④速度計

機体の現在の速度を表します。標準はkm/h（キロ）ですが、オプションにより、kt（ノット）に変更できます。

⑤高度計

機体の地上からの高度を表します。標準はメートルですが、オプションにより、フィートに変更できます。

⑥方位計

機首の方向を表します。標準はNEWS（N=北、E=東、W=西、S=南）ですが、オプションで角度に変更できます。

⑦タイマー

ミッションの作戦制限時間です。ミッションによっては作戦経過時間が表示されます。

⑧ダメージ計

機体の被害状況を表します。ゲージが無くなると墜落して、機体を失います。

⑨時計

ミッションの作戦内容により必要となごにのみ表示します。

⑩エンジン出力計

エンジンの出力を表します。

⑪エネミーディジグネーター

狙っている敵の方向を示します。

⑫レーダー

自機の周囲を表します。敵との位置関係によって、S,M,L（ショート、ミドル、ロング）と自動で表示が変わります。レーダーの範囲に入った敵は特殊な状況（レーダーに映りにくい、天候が悪い）等を除いて基本的にすべて表示されます。

■レーダーのチップに関して

レーダーの中に表示されるチップ（四角や三角のオブジェクト）はそれぞれに意味を持っています。

■色

赤：ターゲット（ミッションを終了するのに倒さなくてはならない敵）

黄：エネミー（ターゲット以外の敵）

青：味方

緑：攻撃してはいけないもの

■形

三角：飛行機を示しています。敵機が自機よりも高い位置にいる場合大きな三角になり、逆に低い位置にいる場合は小さくなります。

四角（大）：地上物及びその他

四角（小）：ミサイルを示しています。自機からのミサイルは白、敵からのミサイルは黄色で識別されます。

■ターゲットディジグネーター

ミッションによってはレーダーの回りに3種類の三角形が表示されます。この三角形は自機からみて一番近いそれぞれに相対したオブジェクトの位置を表します。

赤：一番近い飛行機以外のターゲットを表します。

黄：一番近いターゲットになっている飛行機を表します。

青：一番近い味方を表します。

⑬ミサイル残弾計

自機のミサイルの残りを表わします。数字の上のミサイルのマークが点灯している場合ミサイルが発射可能であり、消えている場合は発射準備中となり、ミサイルは撃てません。

⑭メッセージインジケーター

画面下にインジケーターが必要に応じて表示されます。インジケーターは全部で4種類あります。

■MISSILE：ミサイル残弾計の下に常に表示されていますが、敵のミサイルが自機に近づいている場合に点滅します。

■H I T：自機からの攻撃が敵に命中した場合点滅します。

■LOCK ON：自機が敵をロックオンした場合もしくは、敵機が自機をロックオンしている状況になった場合点滅します。

自機が敵機をロックオンしている場合は緑で点滅し、敵機にロックオンされている場合は赤で点滅します。

■C A L L：何らかの形で通信が入ってきた場合点滅した後、点灯します。通信が終わると消灯します。

⑮ロックオンレンジレーダー

選択されているターゲットコンテナ（後述）と自機との距離を表しています。自機との距離が近くなると三角が下がってきます。線が太くなっている部分に三角が入るとロックオンが可能な距離になります。

⑯ピッチ対照線

機体の傾きにあわせて動き、機体がどれくらいどの方向に傾いているかを知ることができます。ピッチ角に関してはプラスの角度（上向き）は実線、マイナスの角度（下向き）は破線で示されています。

⑩エンジン出力計

エンジンの出力を表します。

⑪エネミーディジグネーター

狙っている敵の方向を示します。

⑫レーダー

自機の周囲を表します。敵との位置関係によって、S,M,L（ショート、ミドル、ロング）と自動で表示が変わります。レーダーの範囲に入った敵は特殊な状況（レーダーに映りにくい、天候が悪い）等を除いて基本的にすべて表示されます。

■レーダーのチップに関して

レーダーの中に表示されるチップ（四角や三角のオブジェクト）はそれぞれに意味を持っています。

■色

赤：ターゲット（ミッションを終了するのに倒さなくてはならない敵）

黄：エネミー（ターゲット以外の敵）

青：味方

緑：攻撃してはいけないもの

■形

三角：飛行機を示しています。敵機が自機よりも高い位置にいる場合大きな三角になり、逆に低い位置にいる場合は小さくなります。

四角（大）：地上物及びその他

四角（小）：ミサイルを示しています。自機からのミサイルは白、敵からのミサイルは黄色で識別されます。

■ターゲットディジグネーター

ミッションによってはレーダーの回りに3種類の三角形が表示されます。この三角形は自機からみて一番近いそれぞれに相対したオブジェクトの位置を表します。

赤：一番近い飛行機以外のターゲットを表します。

黄：一番近いターゲットになっている飛行機を表します。

青：一番近い味方を表します。

⑩ ターゲットコンテナ

敵がある一定距離で画面内に登場するとマークされます。マークは全部で6種類あり、状況によって変化します。

■マークに関して

ターゲットの種類によってマークの形が変わります。四角形：飛行機、五角形：地上物を表しています。

① ロックオンしている状態

② ミサイルレンジに入っている状態

③ 画面内に入っているがミサイルレンジには入っていない状態

自機が敵機をロックオンした場合赤く変化します。



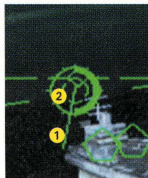
■拡大図

① ガンコース

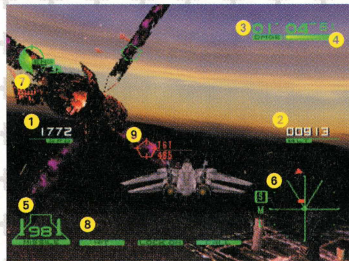
機関砲の飛んでいく方向の予測ラインです。

② ガンサイト

機関砲の照準です。サイトの中心にいくほど敵に当たりやすくなります。外周に敵との距離を表す距離計も付いています。



■後方視点



- ① 速度計 ② 高度計 ③ タイマー ④ ダメージ計
- ⑤ ミサイル残弾計 ⑥ レーダー ⑦ エンジン出力計
- ⑧ メッセージインジケータ ⑨ ターゲットコンテナ

その他必要に応じて、時計、メッセージキャプションなどが表示されます。



■その他、警告及び状況メッセージに関して

CAUTION：注意

PULL DOWN：機首を下げる

STALL：失速した

OUT OF OPERATION AREA：作戦範囲からでるぞ

BINGO!!：命中!!

BREAK NOW!!：散開!

MISSION FAILED：ミッション失敗

MISSION ACCOMPLISHED：作戦終了

SHOOT DOWN!!：撃墜!!

●ルール

以下の条件のときMission失敗となります。

これ以外にもMissionによって条件が増えるときがあるので、Briefing画面でよく確認しましょう。

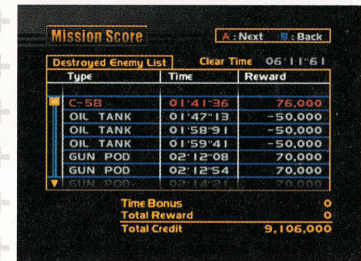
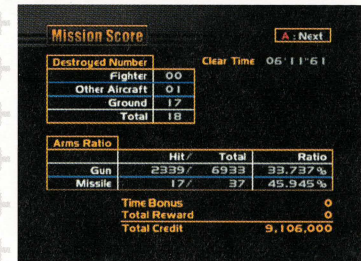
- 1：ダメージ計が0になったとき。
- 2：地上や海などに墜落・激突したとき。
- 3：作戦空域から離脱したとき。
- 4：作戦時間をオーバーしたとき。



●リプレイ

Mission終了後、プレイ内容をリプレイします。スタートボタンを押すとリプレイをスキップすることができます。Missionが成功するとDebriefing画面が表示されます。ここではMission中の戦闘記録と、それに合った報償金が加算されます。

※敵航空機を機関砲で撃墜した場合はテクニカルボーナスとして報償金が倍支払われます。



ゲームの始め方

ゲーム中の行程を説明します。

ドリームキャスト本体にディスクを正しくセットし、本体の電源を入れます。
タイトル表示中に、スタートボタンを押すとメニューが表示されます。
メニューでは方向ボタンで選択し、スタートボタンまたはAボタンで決定してください。



NEW GAME ニューゲーム

ゲームを始めます。ゲームの難易度をVERY EASY, EASY, NORMAL, HARDから選びスタートボタンまたはAボタンで決定してください。

LOAD GAME ロードゲーム

セーブしたゲームのデータをロードします。データを選択し、Aボタンで決定してください。参加するMissionを選択します。方向ボタンで選び、Aボタンで決定します。一度クリアしたMissionは何度でも選択可能です。



注意

ロードする際には、エアフォースデルタのセーブデータが入っているメモリーカードを差してから、電源を入れてください。

メインメニュー

各項目を選択します。

この画面では、Briefing、Shop、Option、Load、Saveの選択を行います。
メニューは方向ボタンで選び、Aボタンで決定します。キャンセルや前の画面に戻るときはBボタンを使います。



Briefing

選択したMissionの説明を聞きます。(P.13)

Shop

機体の売買を行います。(P.14)

Option

各種の設定を行います。(P.15)

Load

セーブしたゲームのデータをロードします。データを選択し、Aボタンで決定してください。

Save

現在のプレイデータをセーブします。セーブするファイルを選択し、Aボタンで決定してください。

- ※ファイルのセーブには別売の「メモリーカード（ビジュアルメモリ）」が必要です。なおセーブにはメモリーカードの空き容量が最低14ブロック必要です。
- ※セーブ、ロード中に本体の電源を切ったり、メモリーカードやコントローラの抜き差しを行ったりしないでください。

ブリーフィング

ミッションの内容を説明します。

メインメニュー画面でBriefingを選択するとBriefing画面になります。
ここではMissionの説明やターゲットが表示されます。
表示終了後に「Take Off」が表示されるので、Aボタンを押してください。
自機を選択するAircraft Select画面に入ります。



メインメニュー画面で「Briefing」を選択します。



Missionの説明や、ターゲットが表示されます。

ショップ

機体の売買を行います。

新しい戦闘機を買うときは「Buy」、売るときは「Sell」を選んでください。
方向ボタンの左右で売買する戦闘機を選び、Aボタンで決定します。
戦闘機の種類はゲームの進行によって増えていきます。
尚、最初から保有している「F-5E」を売ることはできません。



①Credit: 所持金です。

②Price: 機体の値段です。

③機種名: 機体の名称です。

④性能: 以下は機体の性能です。

ゲージが長いほど高性能です。
ステルス能力がある機体に「Stealth」と表示されます。

• Speed (最高速度)
機体の限界速度を表します。

• Power (推力重量比)
機体の加速力を表します。

• Defence (耐火力)
機体の頑丈さを表します。

• Mobility (機動性)
機体の旋回性、制動性等を総合して表します。



オプション

各種の設定が行えます。

HUD Set

ゲームの設定を行います。

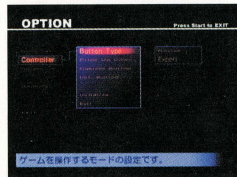
- ①Color ヘッドアップディスプレイの色を設定します。
Green、Orangeの2色から選択します。
- ②Highlight ターゲット色を強調します。
- ③Direction ヘッドアップディスプレイの方向表示をNEWS (東西南北) かDegrees (角度) から選択します。
- ④Range Unit ヘッドアップディスプレイの距離と速度の単位を「m、km/h」か「ft、kt」から選択します。
- ⑤Caution ゲーム中の字幕を表示するかどうかON/OFFで設定します。
- ⑥Initialize ゲーム設定を初期の設定に戻します。
- ⑦Exit オプション選択に戻ります。



Controller

コントローラの設定を行います。

- ①Button Type ... 戦闘機の操縦方法をNovice、Expertから選択します。Noviceは初心者向き、Expertは上級者向きの操縦方法です。
- ②Pitch Up Down... アナログ方向キーの上下の挙動を設定します。
- ③Custom Button... ボタンの割り当てを設定します。
ただし、L/Rトリガーの設定は変更できません。
- ④Init. Button 設定したカスタムボタンを初期の設定に戻します。
- ⑤Initialize コントローラの設定を初期の設定に戻します。
- ⑥Exit オプション選択に戻ります。



Sound

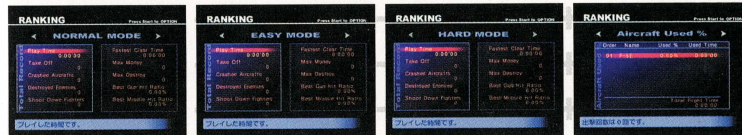
サウンドの設定を行います。

- ①B.G.M. Volume... ゲーム中の音楽の音量を方向ボタンの上下で設定します。
- ②S.E. Volume ゲーム中の効果音の音量を方向ボタンの上下で設定します。
- ③Mission B.G.M. ... ゲーム中の音楽のON/OFFを行います。
- ④Sound Mode ... サウンドの出力をSTEREOかMONAURALから選択します。
- ⑤VM Sound Out ... メモリーカードから効果音を出力するか選択します。
- ⑥Initialize サウンドの設定を初期の設定に戻します。
- ⑦Exit オプション選択に戻ります。



Ranking

ゲームの難易度ごとに今までのプレイ記録のランキングを見ることができます。



Exit

オプションを終了します。

ゲームを終わるときの注意

プレイをやめるときは、電源を切る前にディスクドアを開けて、ディスクの回転が止まってからディスクを取り出し、電源を切ってください。先に電源を切ると回転が止まらないので、取り出すときにディスクを傷つけてしまう恐れがあります。

機体解説(1)

実際にプレイヤーが使用できる機体を一部簡単に紹介します。



F-5E TIGER II



1. F-5E.....TIGER II

安定した操縦性と簡素で信頼性の高い構造を持つ戦闘機だ。現在も20数国の空軍で使用され続けており、アビオニクス近代化が進められている。

2. F-4E.....PHANTOM II

過去、西側の主要国で主力戦闘機として採用されていた大型艦載戦闘機。優れた空力特性と大きな搭載量を持つこの機体は、現在も制空・防空を主な任務として健在だ。

3. A-10.....THUNDERBOLT II

胴体上に2機のターボファンを装備した外見が特徴の地上攻撃機。30mmガトリングガンと大兵器搭載量から生み出される高い攻撃力は他の追随を許さない。

4. F-117A.....NIGHTHAWK

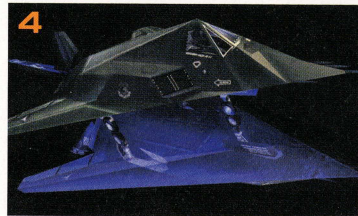
極秘裏に開発された史上初のステルス戦闘機。全身が角張ったその特異なフォルムは、運動性能を犠牲にした代わりにステルス性を最重視したものである。

5. F-14D.....TOMCAT

米海軍主力VG(可変)翼艦上戦闘機。多目標攻撃能力をはじめ、長大な行動半径や優れた操縦性能は80年代世界最強を誇っていたが、残念なことに退役が進んでいるのだ。



A-10 THUNDERBOLT II



F-117A NIGHTHAWK



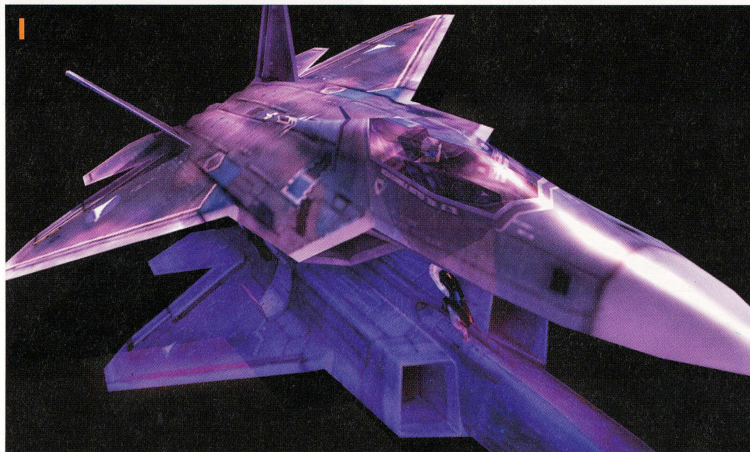
F-4E PHANTOM II



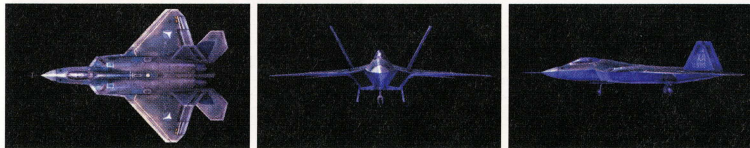
F-14D TOMCAT

機体解説 (2)

実際にプレイヤーが使用できる機体を一部簡単に紹介します。



F-22 RAPTOR



1. F-22.....RAPTOR

米空軍のATF計画においてF-15の後継機として選定された次世代主力戦闘機。高い機動性とステルス性を備えたこの最新機体は、長きに渡って空を支配するだろう。

2. MiG-21.....FISHBED

小型軽量から発生する操縦性と機動性の良さから全世界で1万機あまり生産された超ベストセラー戦闘機。今もなお発展途上国では第一線として活躍している。

3. MiG-29.....FULCRUM

F-15, 16に対抗するために、Su-27と共に造られた軽戦闘機。小型ながら空力特性を重視した形状から生み出される機動性は、西側のそれを上回っているようである。

4. F-16.....FIGHTING FALCON

現在西側の代表的な単発単座の軽戦闘機である。主翼と胴体が一体成形されたブレンデッド・ウイング・ボディ等、最新技術が積極的に導入されている。

5. S-37.....BERKUT

ロシアで密かに開発されたスリー・サーフィス(三翼面)形態の新試作戦闘機。最大の特徴である前進翼から発生する機動性は、世界最強の格闘戦能力をもつ。



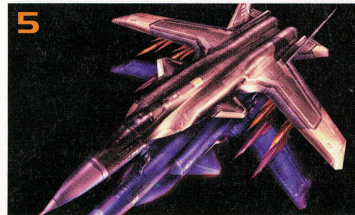
MiG-21 FISHBED



MiG-29 FULCRUM



F-16 FIGHTING FALCON



S-37 BERKUT

ステージ紹介

戦闘の舞台となるはじめのミッションを紹介します。



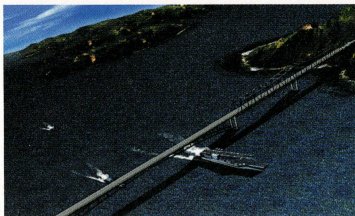
MISSION 01

ザバイラル人民連邦軍と思われる大型爆撃機の編隊がラコニア共和国内の領空を侵犯し南下してきた。ナクスシティ上空に侵襲してきた敵B1爆撃機を全て撃墜せよ。



MISSION 03

我が軍最大の軍需工場基地がザバイラル人民連邦軍により占拠された。貴官の任務の目的は奪われた工場基地を敵に利用されないよう破壊する事である。地上施設及び燃料運搬車両を破壊し尽くせ。



MISSION 02

敵主力艦隊が我々の領海内にあるデスバー群島付近において上陸作戦のため集結するとの情報を得た。多方面から集結しつつあるこれら艦隊を集結が完了する前に殲滅せよ。



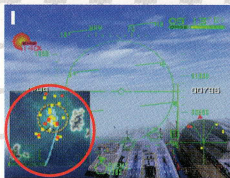
MISSION 04

貴官のこの任務における目的は国境付近の山岳地帯で確認された敵高速偵察機SR-71の撃墜である。高速で飛行している敵偵察機が空中給油機とランデブーするため減速したタイミングを狙い撃破せよ。

テクニック&ヒント

飛行時

- 1.道に迷ったら方向ボタンの下を押してマップを表示しましょう。
- 2.レーダーの周りにある赤とオレンジの矢印はクリアターゲットの位置を表しています。



戦闘時

- 1.ターゲットコンテナが赤くなってからミサイルを発射しましょう。
- 2.機関砲はHUDにガンサイトが表示されている時が有効射程となります。
- 3.画面に複数のターゲットコンテナが表示されている時、方向ボタンの上でターゲットを変更することができます。





A I R F O R C E D E L T A

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは● **TEL03-3586-1573**

お客様相談室

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

コナミホットライン

D インターフェイスプレイ
をご利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店もしくは下記まで● **TEL03-3586-5735**

コナミカスタマー
サポートセンター

〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30

D インターフェイスプレイ
をご利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2、4月曜日内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477

インターネット情報サービス：ホームページアドレス <http://www.konami.co.jp/>

電話はお間違えないようお願いいたします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

“**KONAMI**” and “**AIRFORCE DELTA**” are trademarks of **KONAMI CO.,LTD.**

VC005-J1
T-9502M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。