



PROJECT
SYLPHEED®

プロジェクトシルフィード

SQUARE ENIX

安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときには、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™本体の取扱説明書に記載されている「安全のため」に、「健康のために」を必ずお読みください。

テレビの焼き付き現象について

プロジェクター(液晶方式を除く)やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト(<http://www.cero.jp/>)をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

このゲームをセーブするためには、最低124KBの空き容量が必要です。

The legendary Faerie returns to the skies...

CONTENTS

ストーリー	2
操作方法	4
ゲームの始め方	6
戦闘画面	8
ミッションの進め方	12
アクションテクニック	16
武装について	22
キャラクター紹介	26
メカニック紹介	30
アドバイス	32
スタッフクレジット	34
Xbox LIVEについて	36

かつて、この星の海で戦争があった——

母なる星「地球」から産声を上げた人類が、星々の海に船出して数百年。
銀河は人類に征服された。

人々の手によって作られた第2、第3の地球は、植民地惑星と呼ばれ、
そこからもたらされる豊富な物資は、すでに疲弊しきった地球の生命線であった。
しかし、植民地惑星に住まう人々と、
太陽系から彼らを支配する地球統合政府との間には、
隠しようのない対立が横たわっていた。





西暦2632年7月5日、惑星レーベンドルフで訓練任務を行っていた、空母アクロポリス所属の最新鋭汎用戦闘機「デルタセイバー」部隊は、地球からの独立を訴えるアダン自由同盟からの奇襲攻撃を受ける。

宣戦布告をするのは、アダン自由同盟最高評議会議長、「ドリス・イーガン」。

彼女は、植民地星系独立を訴え志半ばにしてこの世を去った父、ダニエル・イーガンの遺志を継ぎ、不当な支配を続ける地球統合政府を打倒すると宣言。

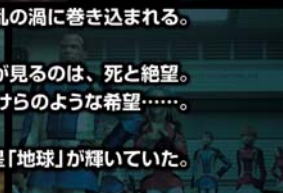
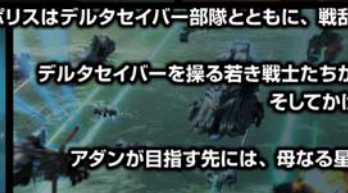
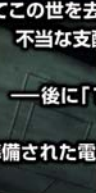
—後に「100日戦争」と呼ばれる戦争の開幕である。

綿密に準備された電撃戦を展開するアダン自由同盟軍に対して、劣勢を強いられる地球統合軍。

空母アクロポリスはデルタセイバー部隊とともに、戦乱の渦に巻き込まれる。

デルタセイバーを操る若き戦士たちが見るのは、死と絶望。そしてかけらのような希望……。

アダンが目指す先には、母なる星「地球」が輝いていた。



GAME CONTROLS

操作方法

機体の操作タイプは3種類あり、オプションの「操作設定」(P7参照)で設定を変更することができます。詳しい操作についてはP16~21もご覧ください。

Xbox 360™ コントローラー

Xbox 360 コントローラーの、本体各部の名称について説明します。



機体操作と視点操作のノーマル/リバース

機体操作(上下)と視点操作(上下と左右)については、それぞれオプションの「操作設定」で操作を変更することができます。自分の操作しやすいほうを選びましょう。

ノーマル スティックを倒した方向に自機 / 視点が移動します。

リバース スティックを倒した方向の反対側に自機 / 視点が移動します。

▶ 操作タイプ「ADVANCED」「NORMAL」の操作

「ADVANCED」と「NORMAL」の操作は基本的に同じですが、「ADVANCED」では左スティックでヨーとロールの使い分けができます。「NORMAL」はよりシンプルな操作方法です。

共通の操作

左トリガー	減速、(2回引いて)パワーカット	BACKボタン	補給の開始
右トリガー	加速 (2回引いて)アフターバーナー	左スティック	機体操作(操作タイプにより操作が変わります)
LBボタン	メインウェポンの使用	右スティック	視点操作
RBボタン	ノズウェポンの使用	Aボタン	ターゲット切り替え
方向パッド	(上)無線命令 (下)全体マップ表示トグル	Bボタン	マニュアル
STARTボタン	ポーズメニューの表示	Xボタン	メインウェポン切り替え
		Yボタン	必殺技

敵をターゲットして右スティックボタンでパッドロックモードに切り替わり、左トリガーと右トリガーを同時に引くとマッチングスピードモードに切り替わります(P19参照)

各操作タイプの機体操作

	ADVANCED	NORMAL
ピッチ(機首を上下する)	左スティック上下	左スティック上下
ヨー(進行方向の微調整)	左スティック左右(小さく倒す)	左スティック左右
ロール(機体を左右に傾ける)	左スティック左右(大きく倒す)	--

▶ 操作タイプ「PROFESSIONAL」の操作

左スティック左右でロール、左トリガーと右トリガーでヨーが行えます。やや手順は複雑ですが、迅速な操作が行えます。

「PROFESSIONAL」の操作

左トリガー	左ヨー操作	BACKボタン	補給の開始
右トリガー	右ヨー操作	左スティック	機体操作 (上下:ピッチ/左右:ロール)
LBボタン	メインウェポンの使用	右スティック	視点操作
RBボタン	ノズウェポンの使用	Aボタン	減速、(2回押して)パワーカット
方向パッド	(上)無線命令 (下)全体マップ表示トグル (左)メインウェポン切り替え (右)ターゲット切り替え	Bボタン	マニュアル
STARTボタン	ポーズメニューの表示	Xボタン	加速、(2回押して)アフターバーナー
		Yボタン	必殺技

敵をターゲットして右スティックボタンでパッドロックモードに切り替わり、AボタンとXボタンを同時に押すとマッチングスピードモードに切り替わります(P19参照)

GETTING STARTED

ゲームの始め方

『プロジェクト シルフィード』を起動するとムービーが流れます。ムービーが終了するか、AボタンまたはSTARTボタンでスキップすると、タイトル画面に進みます。

タイトル画面と機器選択

タイトル画面でAボタンまたはSTARTボタンを押すと、「機器を選ぶ」のウィンドウが表示されます。初めてプレイする場合は、ゲームデータを保存する機器を選んでください。すでにゲームデータがある場合は、データが保存されている機器を選びましょう。

メインメニュー画面

5つのメニューから選びましょう。

▶ 新規

ゲームを最初から始めます。難易度(「EASY」「NORMAL」「HARD」の3種類)を選んだあと、オートセーブ機能がONの場合はセーブデータを自動保存する場所を選び、最初のミッション(P12～15参照)に進んでください。なお、難易度はゲーム中に変更できません。

▶ ロード

以前に保存したゲームデータがある場合、データを読み込んで前回の続きからゲームを再開できます。なお、ここではゲームデータの削除や機器の切り替えもできます。

▶ チュートリアル

操作方法の基本を学べます。「基本操作」「ヘッドアップディスプレイ」「レーダー」「補給と必殺技」「無線命令」「高度な移動操作」の6項目から選んでください。

▶ オプション

操作やサウンドの設定など、ゲーム中のさまざまな設定ができます。なお、「操作設定」中にYボタンを押すと、キーカスタマイズ(各ボタンに割り当てる操作の変更)ができます。

ゲームデータの保存(セーブ)とオートセーブ

本ゲームでは行動選択画面(P14～15参照)の「システム」や、ミッションクリア画面(P15参照)で「セーブ」を選ぶと進行状況を保存できます。また、オートセーブをONにしていると、ゲーム中に自動で進行状況が保存されます。

ゲーム設定

オートセーブ	オートセーブ機能のON / OFF切り替えができます。
視点	戦闘画面の視点を「近景」「遠景」「主観」から選べます。
通信テキスト	「表示」にすると、戦闘画面で通信テキスト(P11参照)が表示されます。
ムービー字幕	「表示」にすると、ムービー中に字幕が表示されます。

操作設定

操作タイプ	機体の操作方法を「ADVANCED」「NORMAL」「PROFESSIONAL」から選べます(P5参照)
スロットル操作	加速と減速の入力方法を「セミオート(入力をやめると一定の速度にもどる)」と「マニュアル(入力をやめた時点の速度を維持する)」から選べます。
機体操作の上下	機体の上下操作の方向を「ノーマル」「リバース」から選べます(P4参照)
視点操作の上下 / 左右	視点の上下 / 左右操作の方向を「ノーマル」「リバース」から選べます。
機体操作感度 (ヨー / ピッチ / ロール)	左スティックで各操作を行ったとき、どの程度機体が反応するかを設定します。値が大きいほど、反応しやすくなります。
振動	振動機能のON / OFFを設定できます。

サウンド設定

BGMボリューム	ゲーム中の音楽の音量を設定します。
ムービーボリューム	ムービーの音量を設定します。
音声ボリューム	通信メッセージなどの音声の音量を設定します。
効果音ボリューム	ゲーム中の効果音の音量を設定します。

画像調整

ガンマ補正レベル	画面の中間の色調を調整します。
白レベル調整	画面の明るい部分の色調を調整します。
黒レベル調整	画面の暗い部分の色調を調整します。

▶ エクストラ

好きな難易度を選んで、一度クリアしたミッションをプレイできる「ミッションセレクト」と、ゲーム中に見たムービーを鑑賞できる「ムービーシアター」が選べます。

『プロジェクト シルフィード』はドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト®Xbox 360本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox 360本体タッチボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。詳しくはお手持ちのAVアンプ等の取扱説明書もお読みください。



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

BATTLE SCREEN

戦闘画面(1)

戦闘画面は自機デルタセイバーからの視界を表し、ゲーム設定(P7参照)の「視点」で3種類から選ぶことができます。さまざまな画面表示の見方と意味をおぼえましょう。

画面の見方

基本的な画面表示の見方を視点「近景」(P7参照)で説明します。



1 ミッション開始からの経過時間

下の赤いタイマーは残り時間が減ると表示され、0になるとゲームオーバーです(P13参照)。

2 撃墜機数

ミッション中に撃墜した敵艦(WARSHIPS)と敵機(WARPLANES)の数です。その下の「OB REMINDER」は残りの作戦目標数です。

3 レンジファインダー(P9参照)

4 ターゲットマーカー(P18参照)

距離が近いほどマーカーが大きくなります。また、画面外にいるときは▶で表示されます。

5 相対速度ゲージ(P9参照)

6 速度

7 エンジン出力ゲージ

アフターバーナー時は「A/B」まで伸びます。

8 僚機ステータス(P10参照)

9 シールド / アーマーゲージ(P9参照)

10 レーダー(P10参照)

11 ウェポンステータス(P9参照)

12 現在のメインウェポン(P22参照)

選んだ武装の部位が光ります。

13 全体マップ(レーダーマップ)

戦場全体の状況を示し、方向パッド下で自機の周辺表示 全体表示 表示なしを切り替えます。

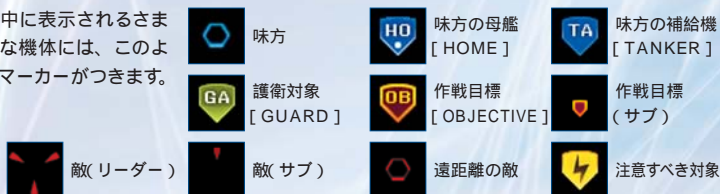
ほかの機体のシールドゲージは青色、アーマーゲージは黄色のバーで表示されます。

BATTLE SCREEN

戦闘画面(2)

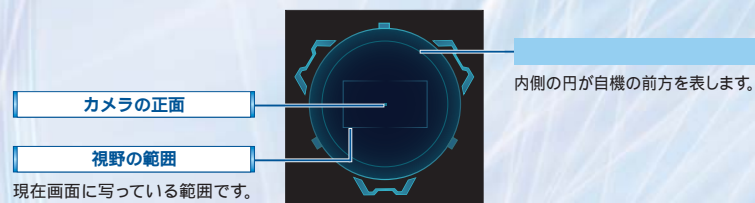
▶ マーカーの見方

画面中に表示されるさまざまな機体には、このようなマーカーがつきます。



▶ レーダーの見方

画面下のレーダーには自機の視界前方を中心に、周囲の状況が表示されます。

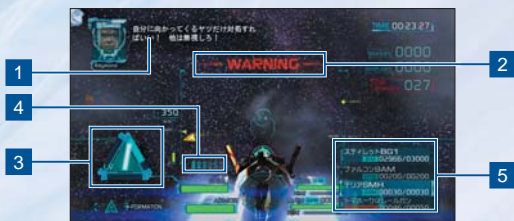


▶ 僚機ステータスについて

ここには自機の指揮下にある戦闘機(僚機)が分隊ごとに表示されます。

状況により表示される画面表示

以下の画面表示は、特定の状況で表示されます。



1 通信テキスト

オプションの「ゲーム設定」(P7参照)で表示/非表示の切り替えができます。

2 インフォメーション

さまざまなメッセージが表示されます。

3 必殺技ゲージ(P20参照)

「インフォメーション」などで表示されるメッセージ

HIT	敵に攻撃が命中
LOCKON ALERT	敵にロックオンされた
KILL	敵を撃墜
DAMAGE	ダメージを受けた
FRIENDLY FIRE	味方を攻撃
DOWN	シールドがない

4 アモインジケータ

ロックオン型の武装(P16参照)使用時に表示されます。■の数がロックオンできる最大数で、敵をロックオンするたび■が点灯します。

5 メインウェポンステータスウィンドウ

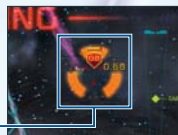
メインウェポンを切り替えたときに表示されます。数字は現在の残弾数/最大弾数です。

MISSILE ALERT	ミサイル接近中
ARMOR LOW	アーマー低下
COLLISION	衝突
EMPTY	残弾なし
WARNING	敵に狙われている
OVERHEAT	オーバーヒート

隊長の指示を受ける

難易度「EASY」でゲームを始めた場合、冒頭で隊長の指示を受けるかどうかを選択できます。指示を受けると画面にオレンジ色のマーカーが現れ、次に倒すべき敵を示してくれます。

マーカー(次に倒すべき敵)



HOW TO PLAY

ミッションの進め方(1)

主人公カタナ・ファラウェイとして愛機デルタセイバーを駆り、さまざまなミッション(任務)を順番にクリアしながらストーリーを進めていきましょう。

ミッションの流れ

1回のミッションは以下の手順で進行し、デブリーフィングが終わると次の任務に進みます。

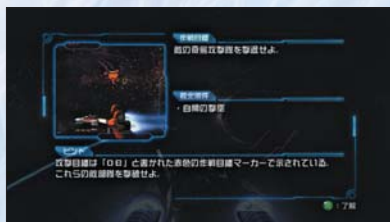
1 行動選択(P 14)

行動選択画面で、6つのメニューが表示されます。最初に「ブリーフィング」を選んでミッションの内容を確認してください。必要なら「武装選択」や「装備開発」(P 22 ~ 25 参照)を行い、準備がすべて終わったら「出撃」しましょう。



2 作戦目標の確認

ムービーのあと、今回のミッションの「作戦目標」「敗北条件」が表示されます。また、任務達成のヒントも確認できます。



3 戦闘

戦闘画面(P 8 ~ 11 参照)で自機を操作し、さまざまなアクション(P 16 ~ 21 参照)を駆使して敵と戦いましょう。



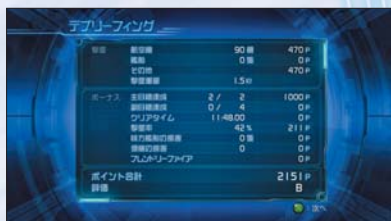
4 ミッションクリア(P15)

作戦目標を達成すると戦闘が終わり、ミッションクリア画面に進んで進行状況を保存できます。「次へ進む」とデブリーフィングに移ります。



5 デブリーフィング(P15)

デブリーフィング画面ではミッションの成績が判定され、結果に応じてポイント(P14 参照)を獲得できます。確認が終わったら、次のミッションに進みましょう。



ミッションのルール

自機を操作し、僚機と協力して敵と戦いながら作戦目標の達成をめざしましょう。なお、敗北条件を満たすと、その時点でゲームオーバーとなります。

勝利条件

ミッションの作戦目標を達成する。

敗北条件

自機が撃墜される。
残り時間が0になる。
そのミッションの敗北条件を満たす。

▶ ゲームオーバーについて

ミッションの敗北条件を満たすと、ゲームオーバー画面が表示されます。「リトライ(もう一度ミッションに挑戦する)」「再出撃(行動選択画面からやり直す)」「タイトルに戻る」のいずれかを選んでください。



HOW TO PLAY

ミッションの進め方(2)

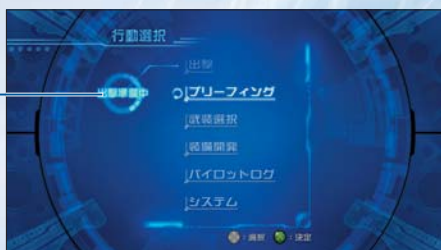
行動選択画面

戦闘開始前の準備が行えます。行動選択メニューを選んでください。

最初のミッションでは「武装選択」と「装備開発」が選べません。

出撃準備中アイコン

画面が表示されてからしばらく経つと、「出撃準備完了」に変わり、メニューから「出撃」を選べるようになります。



▶ 出撃

これを選ぶとミッションを開始します。

▶ ブリーフィング

次のミッションの状況について説明を受けます。

▶ 武装選択

自機が装備する武装を選べます(P22～23参照)。

▶ 装備開発

ポイントを消費して、あらたな装備を開発できます(P24参照)。

▶ パイロットログ

パイロットログ画面では、項目を選んでYボタンを押すと、ステージごとの詳しい情報(「獲得勲章」を選んだ場合は所持している勲章の一覧)が表示されます。

ポイント(単位:P)

ためたポイントは「装備開発」であらたな装備を開発するために使えます。

獲得勲章

勲章はゲーム中に特定の条件を満たすと獲得でき、ゲーマータグに記録されるゲーマースコアに加算されます。



▶ システム

ゲームデータの「ロード(読み込み)」や「セーブ(保存)」ができます(P6参照)。また、「オプション」では各種のゲームに関する設定ができます(P6~7参照)。ゲームを中断する場合は、ここで「タイトルに戻る」を選んでください。

ミッションクリア画面

作戦目標を達成して戦闘が終わると、右の画面が表示されます。いずれかのメニューを選んでください。



ミッションクリアメニュー

次へ進む	デブリーフィング画面に進みます。
セーブ	ゲームの進行状況を保存できます(P6参照)
再出撃	行動選択画面にもどり、もう一度このミッションをやり直します。
タイトルに戻る	ゲームの進行状況を保存せず、タイトル画面にもどります。

デブリーフィング画面

今回のミッションの成績が集計され、上からS、A~Eの6段階で評価が決まります。また、結果に応じてポイントを獲得します。確認したら次のミッションに進みましょう。

The image shows the 'Debriefing' screen. It lists various mission statistics and a final grade. At the bottom, it shows 'ポイント合計' (Total Points) as 3394 P and the grade 'B'.

デブリーフィング		
撃破	敵空機	51機 375 P
	艦船	3隻 600 P
	セリ機	552 P
	総撃破量	301.7 P
ボーナス	全目標達成	3 / 3 1500 P
	敵機撃破	3 / 9 300 P
	クリアタイム	15:40.79 0 P
	撃破率	13% 57 P
	機体無傷の割合	3機 0 P
	機銃の稼働	0 0 P
	フレイトロープファイア	0 P
ポイント合計		3394 P
評価		B

移動の基本操作

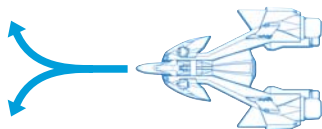
機体は自動的に前進し、左トリガーと右トリガーで加減速が行えます。
また、左スティックでヨーやロール、ピッチを行って、進む方向を変えることができます。
操作タイプ「PROFESSIONAL」ではXボタンで加速、Aボタンで減速が行えます。

▶ ヨー

左スティックを左右に少し倒す

機体を水平に保ったまま、進行方向を左右に向ける動作です。ただし旋回速度は遅く、大きく方向転換するには向いていません。

操作タイプ「PROFESSIONAL」では、左トリガーと右トリガーでヨーが行えます。また、「NORMAL」では、左スティック左右で常にヨーが行えます。

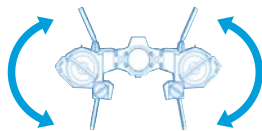


▶ ロール

左スティックを左右に大きく倒す

進行方向を保ったまま、機体を左右に傾ける動作で、傾け続けると回転します。

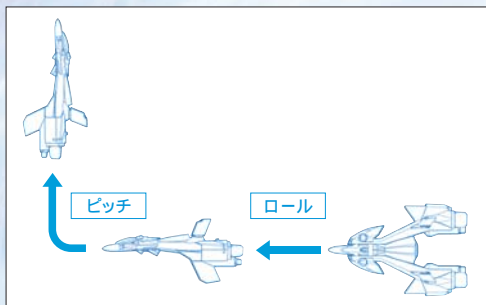
操作タイプ「PROFESSIONAL」では、左スティックで常にロールを行うことができます。また、「NORMAL」にロールはありません。



▶ ピッチ

左スティック上下

ピッチは機首を上げ下げする動作で、ロールと組み合わせれば大きく方向転換ができます。なお、ピッチアップ(上方向)はピッチダウン(下方向)に比べて迅速に行えます。したがって、すばやく方向転換したい場合は、ロールでコクピット側(機体の上側)を進みたい方向に向けたあと、ピッチアップを行きましょう。



ACTION TECHNIQUE

アクションテクニック(2)

ターゲット切り替え

Aボタン

重要な敵はターゲットマーカーをつけ、ターゲットに設定しておけば、常にその位置を確認することができます。

ターゲット変更	Aボタン
画面中央に近い敵にターゲット変更	Aボタンを2回押す
近くの敵にターゲット変更	Aボタンを押し続ける

自機を狙っている敵がいる場合、Aボタンを押し続けると、その敵をターゲットに変更します。

操作タイプ「PROFESSIONAL」では、方向パッド右でターゲットの切り替えを行います。

ターゲットマーカー



マニューバ

Bボタンを押しながら特定の操作を行うことで、4つのマニューバ(特殊動作)が行えます。

▶ サイドロール ————— Bボタン + 左スティック左右

左スティックを倒した側に、一定距離だけ平行移動できます。

▶ 180度ターン ————— Bボタン + 左スティック上

進行方向を180度反転できます。

▶ 水平復帰 ————— Bボタン + 左スティック下

機体の姿勢を水平に合わせます。

▶ ターゲットの方向を向く ————— Bボタン + Aボタン

敵をターゲットしているとき、機体を相手の方向に向けます。

操作タイプ「PROFESSIONAL」では、Bボタン + 方向パッド右で行えます。

高度な移動テクニック

移動の基本操作をマスターしたら、以下の操作にもチャレンジしてみましょう。

▶ アフターバーナー ————— 右トリガーを2回引く

右トリガーをすばやく2回引いてそのまま引き続けると、アフターバーナーが発動します。発動中は方向転換がしにくく、シールドゲージが減っていきますが、高速で移動できます。

操作タイプ「PROFESSIONAL」では、Xボタンを2回押すと発動できます。

▶ パワーカット

左トリガーを2回引く

左トリガーをすばやく2回引いてそのまま引き続けると、エンジンの出力が0になり、慣性で移動します。この間に方向転換をすると、進行方向を変えずに向きだけを変えられます。なお、パワーカット中はシールドゲージが減っていきます。

操作タイプ「PROFESSIONAL」では、Aボタンを2回押すと発動できます。

▶ マッチングスピードモード

左トリガー+右トリガー

敵をターゲットして左トリガーと右トリガーを同時に引くと、ターゲットと自機の速度を合わせます。敵の背後を取るのに有効で、モード中でも加速や減速は行えます。もう一度同じ操作を行うと、モードを解除できます。

操作タイプ「PROFESSIONAL」では、AボタンとXボタンを同時に押すと発動します。



マッチングスピードモード発動表示

▶ バッドロックモード

敵をターゲットして右スティックボタン

敵をターゲットして右スティックボタンを押すと、視点がターゲットの方向を向き続けます。相手を見失いたくないときに有効です。

もう一度右スティックボタンを押すと、モードを解除します。



バッドロックモード発動表示

ACTION TECHNIQUE

アクションテクニック(3)

必殺技

Yボタン

Yボタンを押すと画面左下に必殺技ゲージが表示され、ボタンを押し続けている間ゲージがたまります。ゲージが1本たまるたびに必殺技レベルが上がり、ボタンを放すとレベルに応じた必殺技が発動します。なお、必殺技を使うとシールドゲージが減ります。

現在の必殺技レベル(LV)

必殺技ゲージ

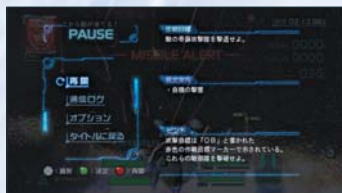
ためた量が多いほど、必殺技の発動時間が長くなります。



LV.1 パーサーショット (全弾発射)	現在装備中の武装を同時に使用して、強力な攻撃を行います。
LV.2 シールドアタック (体当たり)	シールドを展開して前方に向かって突進し、強力な体当たり攻撃を行います。
LV.3 オーバードライヴ (スローモーション)	時間の進み方が遅くなり、精密射撃が可能となります。

ポーズメニューについて

ミッション中にSTARTボタンを押すと、以下のメニューが表示されます。また、この画面では作戦目標も確認できます。



再開	戦闘を再開します。
通信ログ	ミッション中に受信した通信メッセージを一覧にして表示します。
オプション	ゲームに関する各種の設定ができます(P6 ~ 7 参照)
タイトルに戻る	ゲームをやめてタイトル画面にもどります。



主人公の所属する小隊は、2機からなる「分隊」2つ(自機を含め計4機)で構成されています。方向パッド上を押すと無線命令メニューが表示され、指揮下にある分隊に命令を出せます。



味方の補給機や母艦に近づくと、画面右に「補給可能」と表示されます。この表示中にBACKボタンを押すと補給を行い、アーマーゲージと残弾数ゲージが満タンになります。



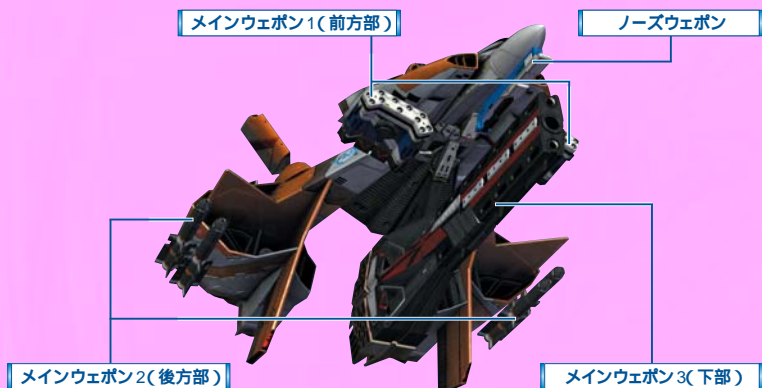
WEAPONS

武装について(1)

出撃時の武装は行動選択画面(P14参照)の「武装選択」で変更できます。
また、ゲームが進むと「装備開発」であらたな武装を開発することができます。

武装選択

デルタセイバーは機首に「ノーズウェポン」、機体の3カ所に「メインウェポン」を装備し、ミッションに応じてさまざまな武装を付け替えることができます。行動選択画面のメニューで「武装選択」を選ぶと、ミッションで使用する武装を選ぶことができます。



▶ 部位を選ぶ

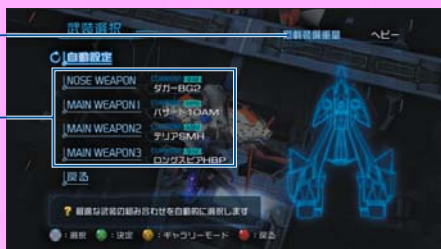
武装選択画面が表示されたら、方向パッドまたは左スティック上下で部位を選び、Aボタンを押してください。なお、「自動設定」を選んでAボタンを押すと、現在持っている武装のなかから、今回のミッションに最適な武装を自動的に装備します。

また、Yボタンを押すと、ギャラリーモード(P24参照)で機体を見ることができます。

搭載装備重量(P23参照)

部位と現在装備中の武装

部位によって、装備できる武装は異なります。



▶ 武装を選ぶ

部位を選んだら、方向パッドまたは左スティック上下で武装を切り替え、Aボタンで決定してください。また、メインウェポンはXボタンではずすことができます。なお、武装を選んでいるときYボタンを押すと、ギャラリーモードに移って機体を見ることができます。

選択中の武装の性能



性能の見方

武装種別	武装のカテゴリです。詳しくはP25をご覧ください。
射程区分	武装の射程の長さを、上からA～Eの5段階で表します。
威力区分	武装の威力を、上からA～Eの5段階で表します。
速度区分	武装が着弾するまでの速度を、上からA～Eの5段階で表します。
重量区分	武装の重さをライト/ミドル/ヘビーの3段階で表します。
搭載弾数 / チャージ量	「搭載弾数」は弾を発射する武装で表示され、搭載できる最大弾数を表示します。「チャージ量」はレーザーなどの武装で表示され、連続して射撃ができる最大時間を表します。
視線追従	「可能」となっている武装は、自機の正面だけでなく、視線を移動させた方向にも射撃が行えます。
最大ロックオン数	ロックオン式の武装で表示され、ロックオン可能な最大数を表します。
ロックオンオーバーラップ	ロックオン式の武装で表示されます。「可能」となっている武装は、1つの対象に複数回重ねてロックオンできます。

搭載装備重量について

武装はそれぞれ重量が異なり、装備した全武装の重量合計によって、機体の重量区分が変わります。重量区分によって機体の運動性能が変わるので、うまくバランスを見きわめましょう。

3つの重量区分

ヘビー(重い)	機体の動作が鈍い
ミドル(通常)	通常どおり
ライト(軽い)	機体の操作が軽快

WEAPONS

武装について(2)

ミッションをクリアすると、成績に応じてポイント(P14参照)を獲得します。「装備開発」ではこのポイントを消費して、あらゆる武装を開発することができます。行動選択画面で「装備開発」を選ぶと、右の画面が表示されます。武装の種別(カテゴリ)を選び、開発画面に進んでください。なお、開発可能な武装があるカテゴリには「！」が表示されます。

開発画面

開発画面では、選んだカテゴリの手持ち武装と、開発可能な武装の一覧が表示されます。開発可能な武装を選んでAボタンを押すと、ポイントを消費して武装を開発できます。なお、開発できる武装は、ゲームを進めて「特定の武装を開発する」「ミッション中に特定の目標を達成する」などの条件を満たすと増えていきます。



8つのカテゴリ

武装は8つのカテゴリに分かれています。それぞれの代表的な武装を紹介します。

ガン (GUN)	軽機関砲MG1 小口径だが、大量の弾を発射する。6砲身にして加熱を抑えているため、整備性も高く、故障も少ない。 軽旋回機関砲MG2H 可動式の砲塔に3砲身の機関砲を搭載。視線に追従した射撃が可能で、広範囲を攻撃できる。	
ビーム (BM)	スティレットBG1 デルタセイバーの訓練用装備。連射性が高いが、威力は低い。オーバーヒートをほぼ起こさない。 ビルムBP 威力は低いが、オーバーヒートを起こしにくい武器。連射性の高さでダメージの向上を図っている。	
レーザー (LS)	セイバーLG1 超高温の熱線を照射して対象を破壊するレーザー兵器。構造は単純だが、高い威力を誇る。	
汎用ミサイル (MPM)	ファルコン9AM 低威力の弾頭を搭載しており、本来は訓練でのみ使用される。再装填速度が早く、連射性に優れる。	
対艦ミサイル (ASM)	テリアSMH 発射機に入らないほど超大型のミサイルで、大威力の弾頭を装備する。再装填にはかなりの時間を要する。	
爆弾・ロケット (B/R)	ダート23ロケット砲 無誘導で、命中するか一定距離を飛翔すると爆発して周辺を攻撃する。連射速度は高いが、命中率は低い。	
キャノン (CN)	トマホーク レールガン 微細な弾を高速で連射する電磁砲。威力は低いものの弾速は超高速で、連射性も高く装弾数も多い。	
特殊 (SPC)	ブースター エンジンの出力を劇的に向上させる。使用していると自機の高速移動が可能となり、段違いに加速できる。	

CHARACTERS

キャラクター紹介(1)

カタナ・ファラウェイ

Katana Faraway

本作の主人公。地球統合軍・レーベンドルフ駐留艦隊所属第931飛行隊ライノ小隊の少尉。士官学校から空母アクロポリスの訓練隊に配属され厳しい訓練の日々を送っていたが、地球統合政府に対してアダン自由同盟が宣戦布告したことにより、戦火の渦に巻き込まれる。まじめで繊細すぎる性格だが、戦火の中で数々の苦悩と戦うことで、次第に一人前のパイロットとして成長してゆく。エレンとは士官学校時代からの幼なじみ。

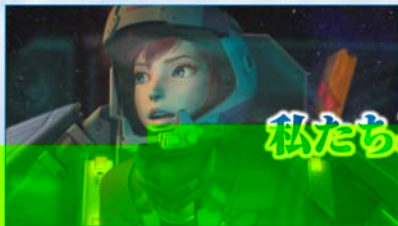




エレン・ベルシュタイン

Ellen Bernstein

地球統合軍・レーベンドルフ駐留艦隊所属第931飛行隊ライノ小隊のパイロット。カタナのウイングマンをつとめる。カタナとは士官学校時代の同期。地球統合政府の中でも名門とされた家柄の出で、士官学校では幹部候補として将来を有望視されていたが、自由に空を飛ぶ航空機の姿をみてパイロットを志願する。戦いに苦悩するカタナを支えることで、エレンも自身の気持ちに気づき成長してゆく。



私たちとマーグラスが、
戦うことになるの？

マーグラス・メイスン

Margras Mason

アダン自由同盟軍特殊航空団所属第7特務飛行隊「ナイトレイヴン」の隊長。植民地惑星「アケロン」で生まれ育ったマーグラスは、幼少のころより宇宙機の操縦にかけては天才的な才能を発揮した。その圧倒的な空戦技術がドリスの目にとまり、エリート部隊である特務飛行隊の隊長に任命される。「アケロンの悪夢」により故郷と家族を失ったマーグラスは復讐を誓い、今日も漆黒の宇宙を血に染める。



カタナ、言ったはずだぞ！
次は容赦しないと！

CHARACTERS

キャラクター紹介(2)

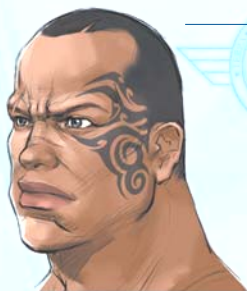
メイ・クライトン

May Crichton

地球統合軍・レーベンドルフ駐留艦隊所属CVX-93アクロポリスの艦長。優秀な知識と、心理学をもとにする洞察力の高さが評価され、28歳にして空母アクロポリスの艦長となる。自分の信念と意志を強く持つ大人の女性だが、理想と命令との間で思い悩む。



あきらめちゃダメよ、
根性見せなさい!



レイモンド・ローガン

Raymond Logan

地球統合軍・レーベンドルフ駐留艦隊所属第931飛行隊隊長で大尉。カタナ、エレンの訓練教官でもあり人生の師。さまざまな地域紛争を経験してきた叩き上げで、戦争の冷たさ、仲間の暖かさを知った、真の軍人である。艦長の信頼も厚く、空母アクロポリスの精神的支柱を担う。



バカヤロウ!
気を抜くなと言っただる!



サンドラ・レッドバード

Sandra Redbird

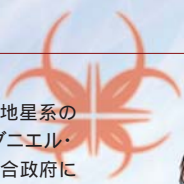
地球統合軍・レーベンドルフ駐留艦隊所属第931飛行隊バード小隊隊長。陽気で快活、少々荒っぽい性格だが面倒見のいい姉御肌。部下や仲間からの信頼も厚い。腕よりも気合いで操縦するタイプで、その操縦スタイルは豪快そのものである。レイモンドとは旧知の仲。



あんたたち、
気合い入れなよ!

ドリス・イーガン

Doris Egan



アダン自由同盟最高評議会議長。植民地星系の自治独立を訴え、志半ばで倒れた父「ダニエル・イーガン」の意志を継ぐとして、地球統合政府に対して宣戦布告を行った。父親譲りのカリスマ性で、民衆はもとより議会をも完全に掌握する、名実共にアダン自由同盟の支配者である。



3年間、ずっとこの刻を
待っていた——

MECHANICS

メカニク紹介

NATF-4 デルタセイバー

NATF-4 DELTASABER



地球統合政府が計画した新戦術構想「プロジェクト・シルフ」の一環として開発した、最新鋭汎用戦闘機。単体での実制圧能力を極限まで高めた戦闘機で、さまざまな武器を搭載することにより、あらゆる任務をこなすことが可能。多彩な兵装と大推力エンジンがもたらす機動性が生み出す戦闘力は、地球・アダン両軍すべての戦闘機を圧倒する。

CVX-93 アクロポリス

CVX-93 ACROPOLIS



デルタセイバー専用の運用母艦として開発された最新鋭空母。全長1700mの小型空母ながら発進用電磁カタパルトを4基持ち、航空母艦として高い運用能力を持つ。



NATF-1 アローヘッド

NATF-1 ARROWHEAD

デルタセイバーの母体となった、地球統合政府軍の制空戦闘機。高い機動性を誇る優れた戦闘機だが、数で攻めるアダンの戦法に苦戦を強いられる。



IKV-121 ターレット

IKV-121 TURRET

アダンの旧主力戦闘機。旧式化しているが、新型機の配備が進んでいないため、現在でも数多く運用されている。

ナイトレイヴン隊が運用する、アダンの新型主力戦闘機。

長射程大火力の火器による一撃離脱戦法を得意とし、地球統合軍を苦しめる。

IKV-174 エラン

IKV-174 ELAN



ADVICES アドバイス

デルタセイバーの効果的な操作法や、敵の弱点などを知ることは、困難な任務に立ち向かうとき大いに助けとなるでしょう。ここにあげたヒントを、ぜひ戦いに活かしてください。

デルタセイバーを使いこなす

デルタセイバーの多彩なアクションを活用するためのテクニックを紹介します。

▶ 射程距離を把握する

敵との距離が遠すぎると、攻撃しても意味がありません。レンジファインダー(P9参照)を利用して、ターゲットとの距離を把握しながら戦いましょう。

▶ ミサイルの特徴

対艦ミサイル(P25参照)は敵艦船との戦いで絶大な威力を發揮しますが、敵の戦闘機にはロックオンできません。一方で、汎用ミサイル(P25参照)のなかには対戦闘機に特化されており、艦船を攻撃できないものもあります。注意して使い分けてください。

▶ 衝突を避ける

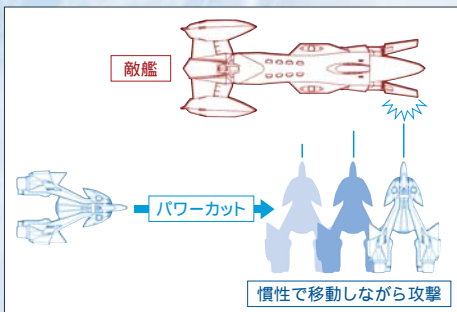
速度が上がっている状態だと、減速で急停止しようとしても間に合いません。艦船などに衝突しそうときは、サイドロールか180度ターン(P18参照)で避けましょう。

▶ アフターバーナー / 加速を利用する

アフターバーナー(P18参照)などで敵との距離を引き離してから180度ターンを使うと、敵が集まったところを一気に狙うことができます。また、敵に囲まれてシールドがなくなった状態では、アフターバーナーが使えません。加速で抜け出すようにしましょう。

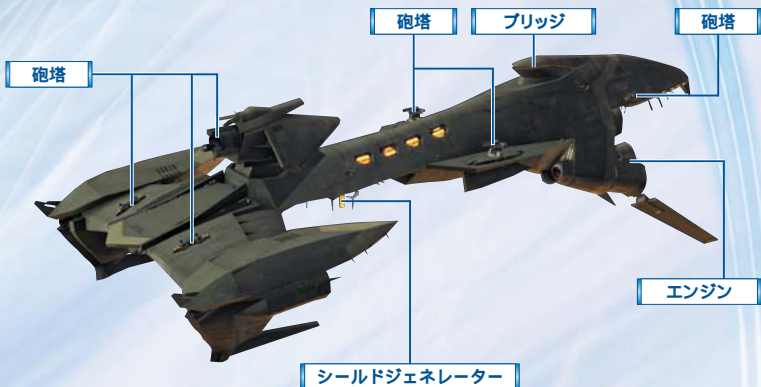
▶ パワーカットを利用する

パワーカット(P19参照)中に方向転換をすると、進行方向と機体の向きを変えたまま、慣性で移動できます。これを利用して、右図のように敵艦に機首を向けながら移動すれば、相手を効果的に攻撃することができます。



対艦戦闘テクニック

敵の艦船は強力な火力を有しますが、一方でさまざまな弱点も持っています。攻撃すべきポイントを考えながら戦いましょう。ここでは一例として、敵駆逐艦の構造を紹介します。



▶ シールドジェネレーターをねらう

敵艦のシールドジェネレーターをすべて破壊すると、シールドを発生することができなくなり、自機や味方艦による攻撃の効果が上がります。

見方を変えれば、敵艦がシールドを発生し続けているということは、シールドジェネレーターがどこかに残っているということです。探し出して破壊しましょう。



▶ 砲塔に対処する

敵艦に下手に近づくと、対空射撃で大ダメージを受けてしまいます。砲塔の死角を見つけ出し、そこから接近しましょう。

また、敵艦を完全に撃沈させずとも、砲塔を破壊さえすれば相手を無力化できます。効率よく戦うため、覚えておきましょう。



STAFF CREDIT

スタッフクレジット

キャスト

カタナ・ファラウェイ / 日野 聡

エレン・ベルシュタイン / 佐藤 利奈

マーグラス・メイスン / 浜田 賢二

メイ・クライトン / 幸田 夏穂

ナタリー・コン / 広橋 涼

サンドラ・レッドバード / 沢海 陽子

タスケント・イーグル / 三宅 健太

イアン・ガードナー / 荻原 秀樹

ブランドン・ショア / 佐藤 ミチル

ニコラス・ヴィエラ / 櫻井 笙人

ジーン・ボールドウィン / 青木 誠

ルーサー・ヒギンズ / 木下 尚紀

ヨージ・カシワザキ / 田内 裕一

カール・クリプキ / 里見 圭一郎

ラッセル・スターン / 大橋 隆昌

ウェイン / 白熊 寛嗣

アントニウス・シャーン / 天城 大智

ビリー・クラーク / 椛山 貴夫

キャストアー / 宇乃音 亜季

地球統合軍パイロットA / 船木 真人

アダン軍通信士A / 宮内 尊寛

クルーC / 天田 有希子

管制局長 / 朝川 達也

テンポラリー・アクター / 秋元 さわ子

ドリス・イーガン / 田中 敦子

レイモンド・ローガン / 中田 譲治

メインスタッフ

メカニックデザイン

米村 孝一郎

沙倉 拓実

山本 薫

北田 清延

高倉 武史

デザイン統括

山田 隆博(ゲームアーツ)

ムービー関連デザイン

松本 秀幸

キャラクターデザイン

今野 恵美

衣装デザイン

タカヤマトシアキ

シナリオ

千葉 尚

酒見 芳穂(セタ)

笹原 和也(アニメ)

ゲームディレクター / ゲームデザイン

後藤 志乃武(セタ)

ステージ企画チーフ

土橋 将人(ゲームアーツ)

グラフィックチーフ

神谷 純一(セタ)

プログラム

海老原 利明(セタ)

寺内 之(セタ)

諸永 力(セタ)

松森 康二(セタ)

ムービー監督

笹原 和也(アニマ)

アートディレクター

岡田 義之(ヴォクセル)

サウンドディレクター&コンポーザー

西 隆宏(ゲームアーツ)

ミュージックディレクター&コンポーザー

福井 健一郎(スクウェア・エニックス)

開発プロデューサー

上坂 哲(ゲームアーツ)

赤司 俊雄(セタ)

アシスタントプロデューサー

山口 海渡(スクウェア・エニックス)

プロデューサー

五井 智久(スクウェア・エニックス)

ムービー製作

株式会社アニマ

ゲーム開発

株式会社ゲームアーツ

株式会社セタ

製作

株式会社スクウェア・エニックス

Xbox LIVE®

Xbox LIVE®について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

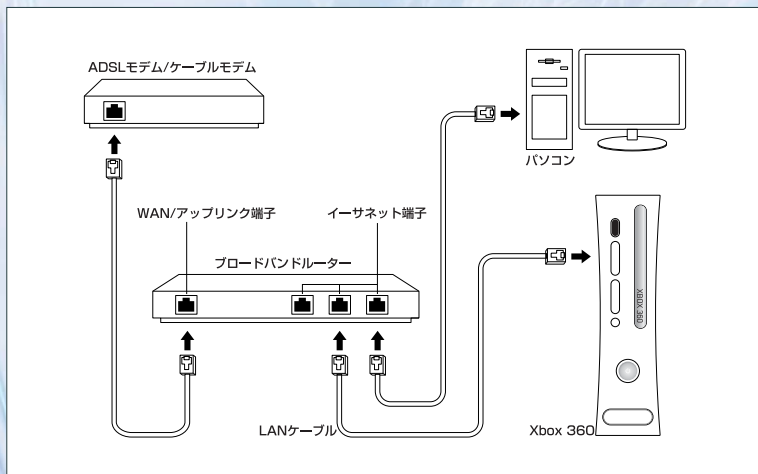
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップする必要があります。Xbox LIVE サービスやXbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームやXbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限についてCERO年齢区分などにに基づき簡単に設定することができます。詳しくはXbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。



お問い合わせ先 スクウェア・エニックス インフォメーションセンター

〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7 新橋文化ビル10F

PHONE 0570-003-399 (PHSからご利用の場合は03-5333-1860)

■受付時間：月～金 11:00～19:00 (土・日・祝日および弊社指定休日を除く)

FAX情報サービス FAX:03-5972-6626 (24時間ご利用いただけます。情報サービス専用のため、お問い合わせを頂くことはできません。)

※通話料金はおお客様のご負担になります。

※ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

ホームページ <http://www.square-enix.com/jp/>

- 製品の仕様は予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
- 発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。
- いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

本製品は2006年9月28日に発売された同タイトルと同一内容であり、ゲーム内容等は発売当時のものです。

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

