

Your Eye's Only

SS098-0002

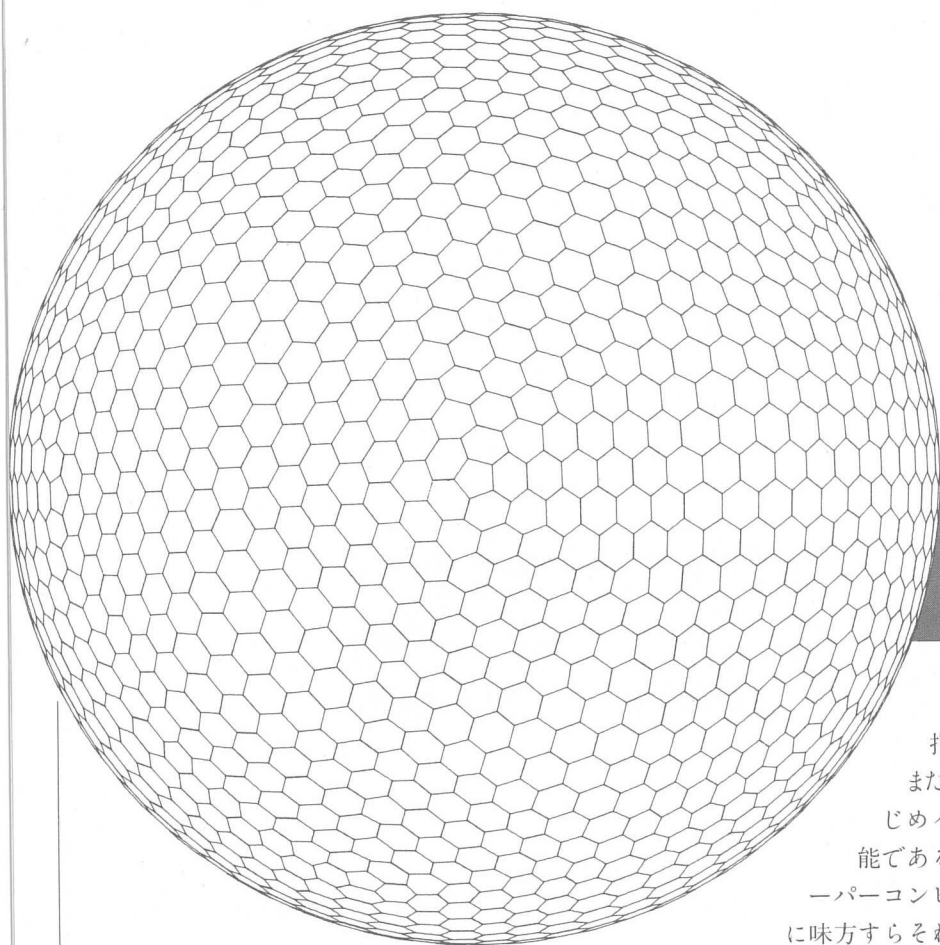


STARFIGHTERS

オルフェ要撃作戦
オペレーションマニュアル

ORPHE INTERCEPTING
OPERATION MANUAL

UNITED PLANETS FORCES
SOLAR SYSTEM DEFENSE FLEET



超光速航法の開発が、人類に外宇宙への扉を開いた。「銀河時代」の到来である。

人々は新たな世界を求めて次々に故郷の太陽系を離れ、そこに発見した恒星系を切り開いて自分達の惑星を築いていった。こうして、わずか1世紀足らずのうちに人類は18の恒星系に根をおろし、世界は太陽系を中心とした周囲15光年の空間にまで拡大した。

しかしやがて起こった外宇宙植民地での暴動は長期に渡る独立戦争へとエスカレートし、その嵐がようやく治まった時、世界は地球陣営、反地球陣営という2つの勢力に色分けされていた。

太陽系を中心とする惑星統合政府はこれ以上の外への拡大よりも現在の世界を豊かにする事を望み、対して、新たに独立したプロキオン星を中心とするプロキオン連邦は、なお一層の外宇宙進出を望んでいた。このイデオロギーの違いにより、惑星統合政府とプロキオン連邦による宇宙を二つに分けた対立が起こっていた……。

対立は軍備拡張競争を生み、両陣営とも抑止力兵器の開発に全力を傾けたのだった。その結果、惑星統合軍側は太陽を内部より破壊し、恒星系そのものを消滅させる恐るべき究極兵器“オルフェ”の開発に成功した。

“オルフェ”は内部に完璧なスーパーコンピュータシステムを備え、起動後の“オルフェ”の制御はすべてこのス

ーパーコンピュータが行ない、外部からの指令は一切受けない。

また戦略兵器としての性格上目標の恒星はあらかじめインプットされており、起動後の変更は不可能である。また目標までのコースは作動開始後にスーパーコンピュータが独自に決定してワープを行なう為に味方すらそれを知る事はできない。

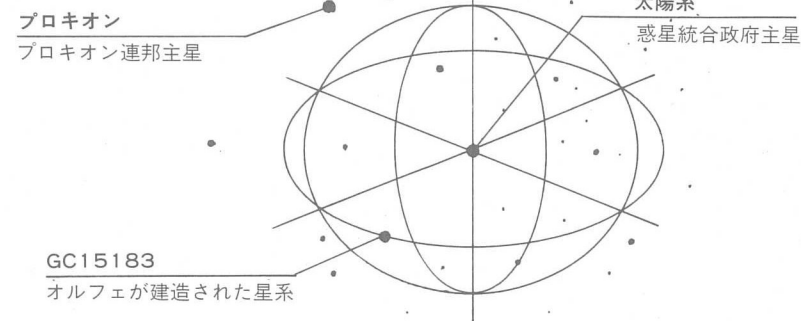
“オルフェ”は目標の太陽系の外縁でワープアウトし、そこから中心の太陽までは超光速飛行に切り換える。その途中の敵の攻撃に対しては無人迎撃機・対空ビームで応戦する。

さらに、内部に侵入した敵に対してもスーパーコンピュータがあるコアシステムへの通路は網の目状でしかも侵入排除システムを備えるという多重防御機構を持っている。その艦載機の戦力だけで並の戦闘母艦数隻分に匹敵する。

“オルフェ”はこうして敵をしりぞけつつ目標の太陽の内部、核近くまで突入する。その為に“オルフェ”の外壁はいかなる攻撃も受けつけない程強固である。そしてそこで“オルフェ”は再度ワープモーターを作動させる。

それが生み出す亜空間震動波と太陽自身の動力場の干渉により“オルフェ”と太陽は空間崩壊を起こして消滅する。その結果重力バランスが狂い、太陽系の全惑星は完全に破壊されるのである。

“オルフェ”は、惑星統合軍の勢力圏内のある星系で建造されていた。だがハードウェアのほとんどが完成し、ソフトウェアのインプットが開始された直後に、その存在をキャッチしたプロキオン軍のコマンド部隊の奇襲攻撃を受けた。“オルフェ”の完成を阻止せんものとするプロキオン軍コマンド部隊と極地防衛部隊との戦闘により“オルフェ”の中核部分は損傷を受け、プロキオン側の目的は達成された。しかし、スーパーコンピュータにダメージを受けた“オルフェ”はコントロール不能のまま作動を開始し



オルフェ要撃戦 オペレーションマニュアル

てしまった。

戦闘の結果“オルフェ”内部にいた人間は戦闘員・技術者を含めて全員が死亡、暴走した“オルフェ”を内部から停止する手段は断たれてしまった。

“オルフェ”はデータのインプットが完全ではなく、目標もすべての星図の基本である銀河座標原点となっていた。すなわちその空点とは惑星統合政府の主星系であり、またすべての人類の聖地、地球の属する太陽系だった。

“オルフェ”の事故を知った惑星統合軍はただちに“オルフェ”の停止を図ったが、スーパーコンピュータにダメージを受けた“オルフェ”は最悪の事態を考慮して作られたバックアップシステムもトラブルを起し、自ら作りあげた“オルフェ”をコントロールすることができなかった。

“オルフェ”は作動を開始すると敵の妨害を受けない為に外部からの命令を一切受けつけず、また内部に入って止めようにも敵味方識別コードのデータを与えられていないスーパーコンピュータにとって接近する者はすべて敵である。

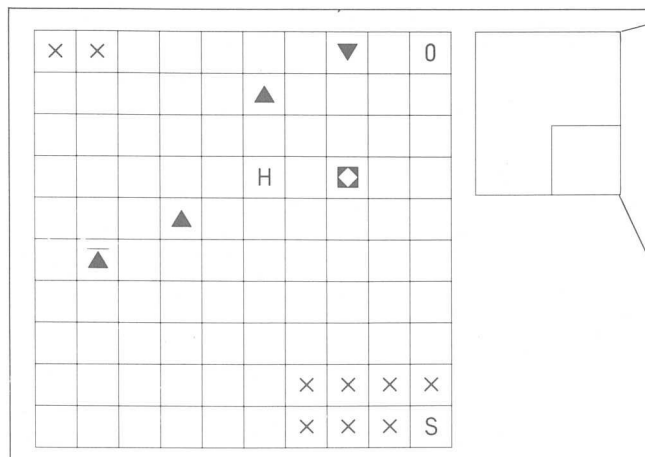
恒星の核までも進む“オルフェ”に対しては核ミサイルすら無力だ。唯一の方法は、戦闘による損傷で開いたままになっている、ただ一つのメンテナンスハッチから入りこみ“オルフェ”中心部にあるスーパーコンピュータその物を修復する事だった。

だがその為には“オルフェ”の無人迎撃機と対空ビームの攻撃をくぐり抜けなければならない。

仮にそれに成功しても、“オルフェ”内部は多数のメンテナンスエリアやトンネルにより迷路状になっており、白血球の様に侵入者に襲いかかるディフェンスディヴァイスが配備されている。

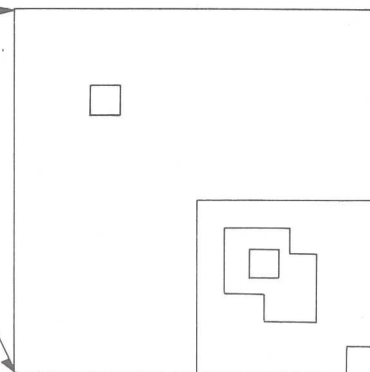
惑星統合軍総司令部はこの任務達成は通常の戦闘部隊では不可能と判断し、戦略宇宙軍の宇宙空母ホライズンと最新鋭戦闘攻撃機スターファイターを出撃させることを決定した。

電子戦オペレーションマニュアル



操作画面

キャラクター	索敵範囲	攻撃範囲	移動力
H ホライズン	9×9	7×7	2
▲ 戦闘攻撃機	7×7	5×5	3
▲ SWACS	9×9	—	3
▼ 敵戦闘機	7×7	5×5	3
O オルフェ	—	3×3	1
S 太陽	—	—	—



太陽系レーダー画面

人類の母なる星“地球”を守るため、特別に組織された惑星統合軍太陽系防衛艦隊。その中で最も強力な防衛力、攻撃力を持っているのが、戦略空母“ホライズン”USF VC-77である。

ホライズンは、VC-48“ダガル”をタイプシップとする、全長2451mのダガル級18隻中の1隻であり、スペース・キャリアーモジュール・TYPE 6により構成された2隻目の宇宙空母である。VC-77ホライズンは、太陽系防衛艦隊の指揮下に入って既に4度の改装を実施しており、その大半は、防衛力の強化と自艦戦闘能力の向上を目的とするものであった。しかしこれらの改装によって搭載機数は約400機まで減少し同クラスの半数程度になっているが、ホライズンの個艦作戦能力と電子情報戦能力は著しく増大した。他の宇宙空母が、艦隊運用を基本としているのと対照的に、単艦での戦略行動も可能となっている。ホライズンは、このような特殊能力を考慮した上で、オルフェ要撃戦に真先に投入されることになった。ホライズンの勝れた電子情報戦能力を駆使して、作戦は開始された。

オペレーション No.1

ワープ航法により、太陽系に突入してくるオルフェは、空間歪によって、その存在をキャッチすることができる。しかし、オルフェの強力なECMのため、正確な位置を把握する事は出来ない。そこで、オルフェのECMデータを入力した、宇宙早期警戒機「SWACS」を各方面に出撃させる。SWACSのECCM機能を駆使して、一刻も早くオルフェの位置をつかむのが、急務だ。モニタスクリーンに電子情報戦用のCIC画面が表示されるので、SWACSの発進を命令する。

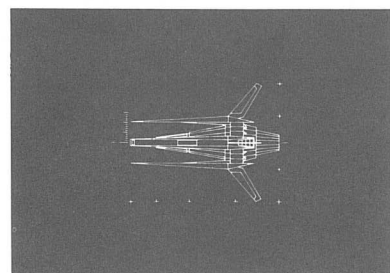
オペレーション No.2

SWACSを各方面に移動させると、オルフェの艦載機を発見出来る。貴重なSWACSを敵の攻撃に晒し破壊されると、ホライズンは盲状態になるので、SWACSは、敵に接近させ過ぎないように注意。味方の戦闘機を護衛に付け、敵の攻撃を逸す作戦をとる。

オペレーション No.3

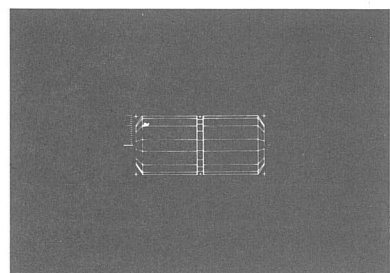
オルフェの位置が発見出来たら、味方の戦闘機隊を使って、敵戦闘機をオルフェから引き離す作戦をとる。敵戦闘機隊を全機撃破することも可能だが、その間にオルフェが太陽系を破壊してしまう恐れがある。この戦闘の第一目的はあくまでも、ホライズンをオルフェに近づけ、戦闘攻撃機隊スターファイターズを発進させることだ。

スターファイター搭載兵器



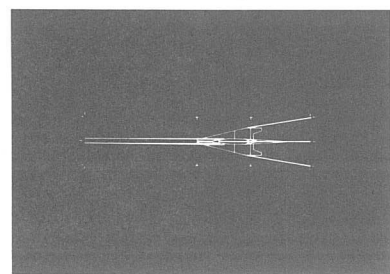
MRM-70N

スタンダード・ウェポンベイ・システム規格に添って開発された、機載型中射程ミサイルシステム。誘導方式は、デュアルモード(光速・超光速領域両用)インテリジェントセンサーと、広域・直接の両データリンクを用いる。そのECCM能力は極めて高く、U・S・F標準型ミサイルとして多用されている。MRM-70型は、N以外にT、Sの2タイプがあり、各個で弾頭威力などが変わっている。Nタイプの弾頭威力は、0.3Mtで、反物質を使用している。



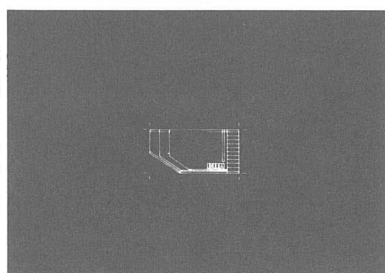
ASB-34C

天体表面の広域制圧を目的とした反物質爆弾。制圧効果の減少する無大気天体表面でも十分な効果を得るために、小型軽量で大威力のRG-68加速反応型反物質弾頭(全長105cm、直径44cm、重量283kg、破壊力45Mt)を使用している。この破壊力をより効果的に発揮するため、光学誘導システムをはじめ各種誘導装置を備えたASB-34Cは、あたかも生物のように防御網をくぐりぬけ目標に達するため、一般には「生きている爆弾」と呼ばれている。



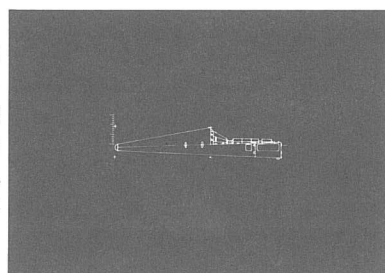
OCM-6F

通称プローブミサイルと呼ばれる、オプティカル・コミュニケーション・ミサイル。目標の破壊を目的としたミサイルではなく、ペリフェラルインターフェイスを持たない独立コンピュータユニットに接続し、データ通信に使用する。尚、双方向オプティカルデータリンクを構成するには、OCAS-1(コア・アダプト・システム)がF/A-9に装着されていないといけない。OCM-6Fには、この他に、インサーキットデバッグも内蔵されている。



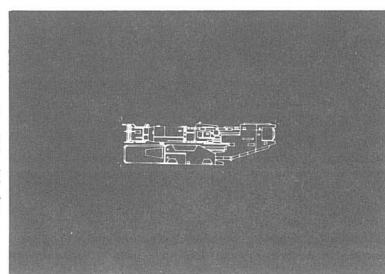
CAS-1

F/A-9スターファイターに搭載する、コミュニケーションネットワーク・コントローラー。オルフェのコアシステムをメンテナンスするために開発された、コア・アダプト・システム。コアシステムのスーパーコンピュータに対して唯一のコントロール機能を持つ。OCM-6Fのインサーキットデバッグシステムとのリンクにより、スーパーコンピュータに対し、インサーキット・オンラインデバッグを行なう事が可能である。しかし、CAS-1のコントロール機能は、完全なものではなく、スーパーコンピュータが、拒否もしくは、対抗措置をとる事がある。



EWS-163A

ノーズ・スタンダードペイロードベイ・システム規格に添って、F/A-9の機首モジュールとして作られた電子戦システムである。モジュールはMK11ESMユニット、MK41ECMユニット、MK27ECCMアダプタユニットの3つで構成されている。これらのユニットは、光速、超光速両方の領域で作動できるデュアルモードEWシステムであり、特に超光速飛行物体のセンス能力は強力である。



ART C-8

アートキャノンと呼ばれる、F/A-9スターファイター用、陽子ビーム砲システムである。近接戦闘用ビーム兵器としては、最強の兵器である。ECMや反物質エンジンの磁気フィールドに電力エネルギーの大半をとられる小型機では、レーザー砲のように電力エネルギーを膨大に消費しない、アートキャノンが有利である。更に、熱と電磁波による機体構造の疲労を考慮すると、これに勝る小型ビーム兵器は存在しない。ART C-8には、小口径の陽子ビーム砲が4個たばねられており、F/A-9スターファイターには、1ユニット装着可能である。

F/A-9 STARFIGHTER

DUAL ROLE FIGHTER

F/A-9は、宇宙軍の発達型次期戦闘攻撃機計画 (AFAX計画) によって開発された。AFAX計画は、戦闘・攻撃両任務において従来の機体を遥かに上回る、高性能機を求めたものである。その開発は困難を極め、幾多の新技术、新素材を集中し、ようやく完成を見た。よって、F/A-9の完成は、高性能エンジンと、新しいコンセプトによる、大胆な機体構成によるところが大きいと言える。

F/A-9に搭載されているエンジンは、JRT・ナイトライド EMCE-211-JN-43、反物質複合スラスタという最新型のコア・ブースター分離型のエンジンである。その推力は実にmax616000kgであるF/A-9は、このエンジンを3基搭載し、攻撃機形態標準射出重量146.8tの機体を12.5G以上の加速度で推進することが可能になっている。

しかし、F/A-9の最大の特長は可変形態を採用したことである。これによって、戦闘攻撃両任務に対して、最適の形態をとることが可能となり、両用機にありがちなムダの多い機体となることを避けている。さらにエンジンを機体構造の内にとり入れ軽量化を進めるとともに、エンジン自体も可変サイクルとし、両任務に適した推力と出力特性を得ている。

JRT・ナイトライド EMCE-211はメインコンバージョンチャンバーのみの場合でも51700kgの推力がある。さらにアイドリングから最大出力まで、わずか0.1秒で推力を上げることができ、姿勢制御用スラスタとして完全とも言える出力特性を持っている。このためF/A-9は、わずか一对のピッチコントロール用スラスタを機首に持つにすぎないが、その運動能力はAFAX計画で要求されていた戦闘機形態で三軸に対して、ロールレート480°/秒を上回るものである。戦闘機形態標準射出重量58.98tの機体はメインエンジンと2つのメインコンバージョンチャンバーの最大推力で12.1Gの加速度を得ることができ、AFAX計画の要求仕様を完全に満足した機体である。

攻撃機体形

F/A-9R データ

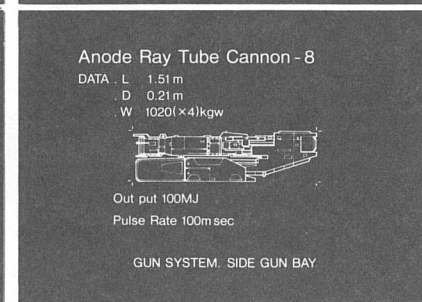
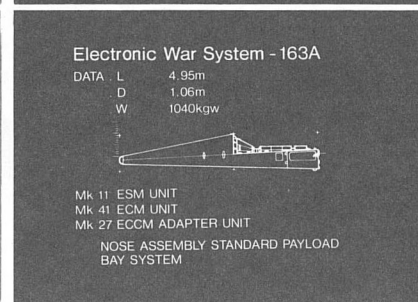
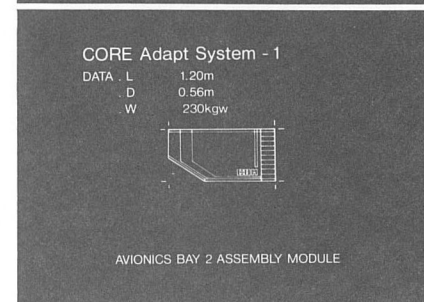
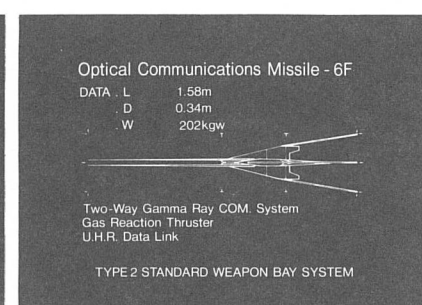
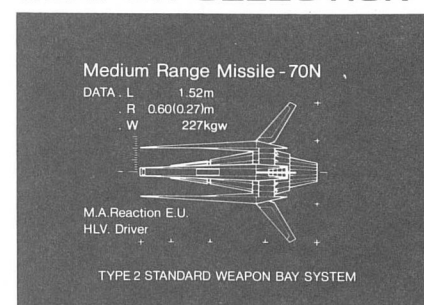
全 長 20.46m
全 幅 13.19m
全 高 7.73m
機 体 重 量 15.25t
標準射出重量 146.75t
最大戦闘重量 220.12t

エンジン JRT・ナイトライド EMCE-211-JN-43 反物質複合スラスタ

推 力 メインコンバージョンチャンバー 51700kg
A/MB (アフターマスブースター) 614600kg

全 推 力 1844000kg
ノースウエスト HLV-335-NW-17 超光速航行システム×1
兵 装 タイプ2 スタンダードウエポンベイシステム ミサイル・爆弾等
ART・C-8 ×1

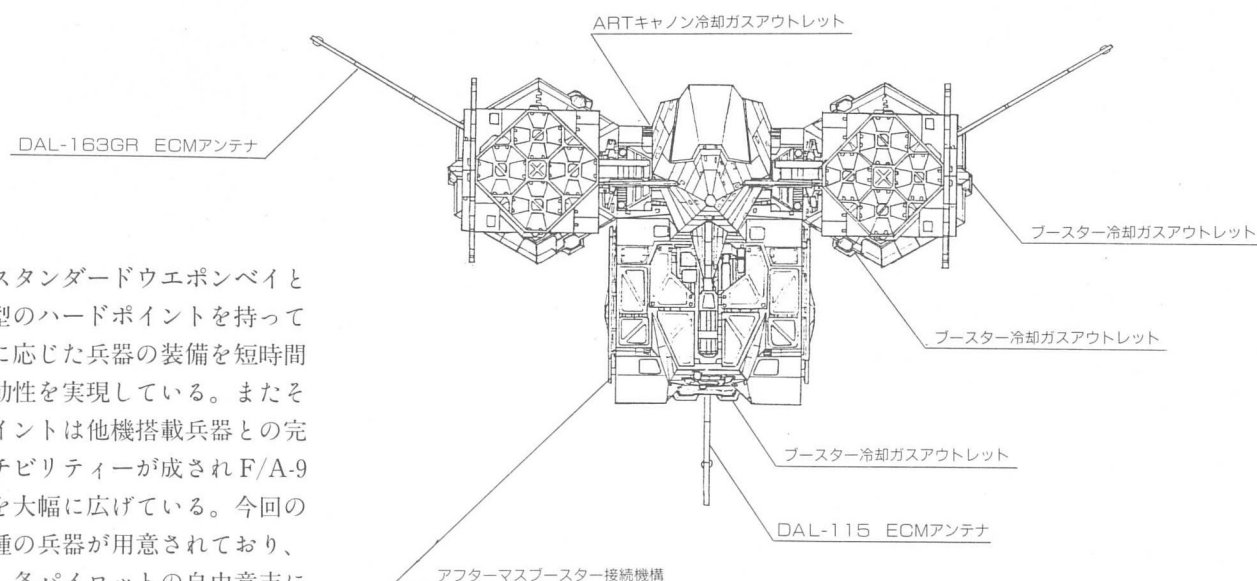
WEAPON SELECTION

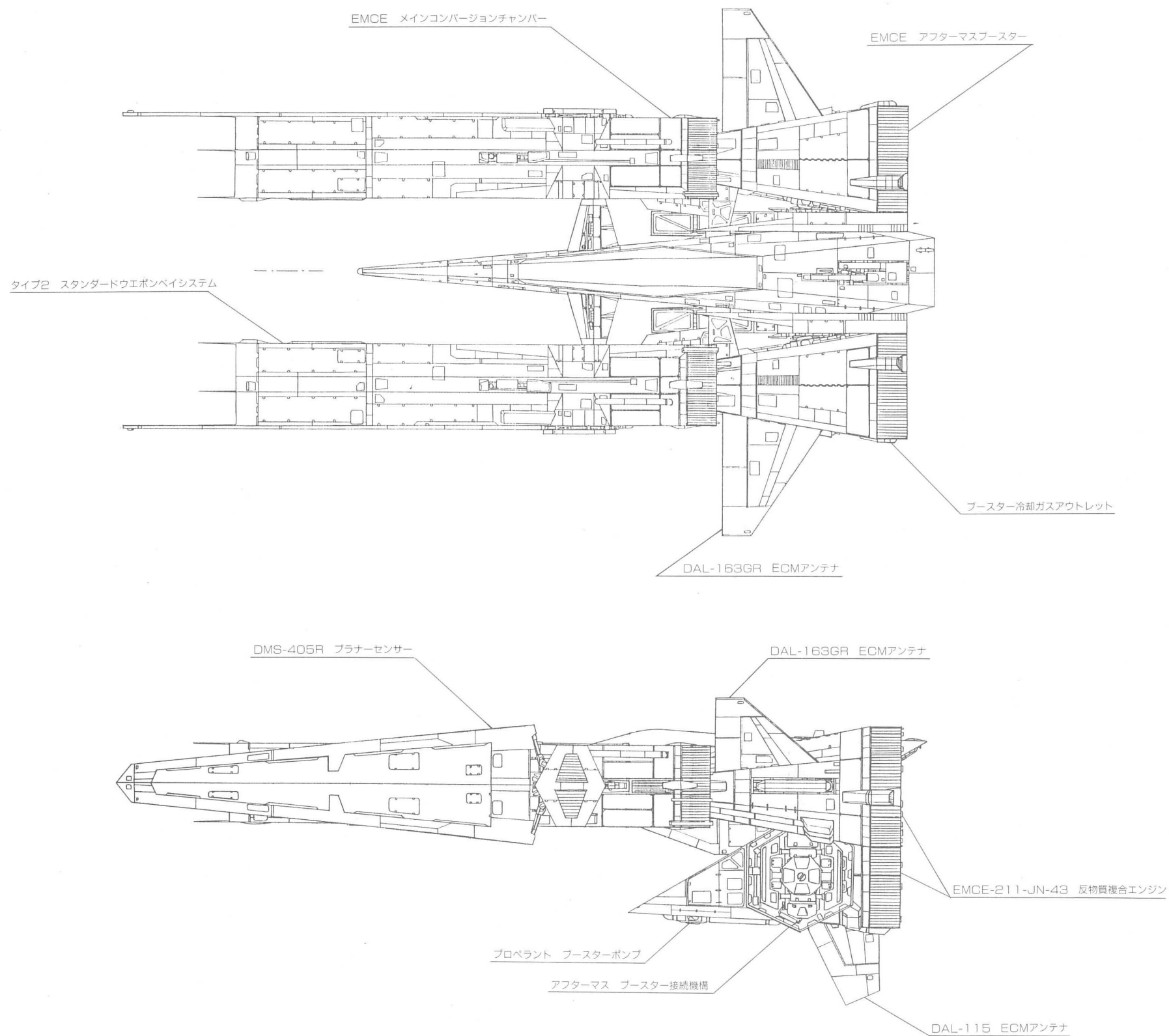


スターファイター搭載兵器コンソール

MRM-70N	SET	RESET	unit kg
ASB-34C	SET	RESET	unit kg
OCM-6F	SET	RESET	unit kg
OAS-1	SET	RESET	unit kg
EWS-163A	SET	RESET	unit kg
ART・C-8	SET	RESET	unit kg
STAR FIGHTER WEAPON-PAYLOAD LIST			TOTAL kg
END			

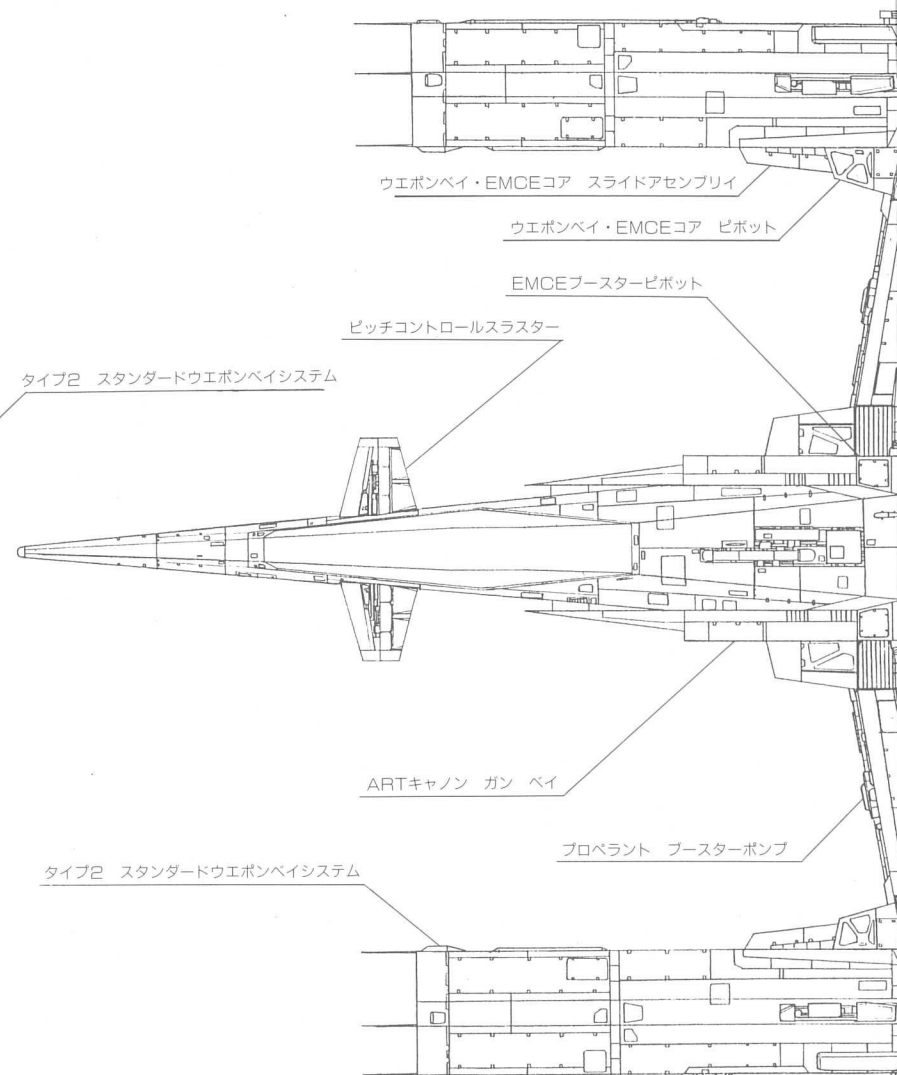
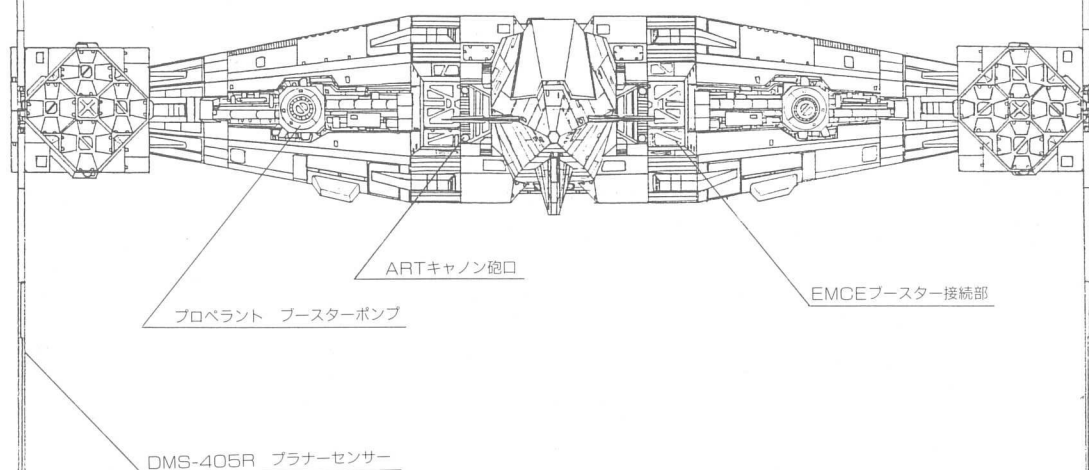
F/A-9は、スタンダードウエポンベイと称する万能型のハードポイントを持っており、作戦に応じた兵器の装備を短時間でこなす機動性を実現している。またそのハードポイントは他機搭載兵器との完全なコンパチビリティが成されF/A-9の作戦行動を大幅に広げている。今回の戦闘では6種の兵器が用意されており、その構成は、各パイロットの自由意志にゆだねるとのコマンドが出された。



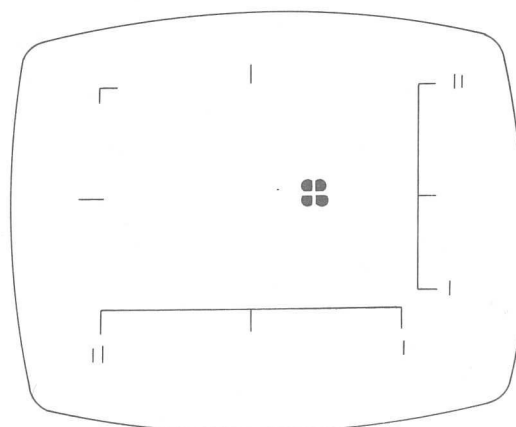


F/A-9 STARFIGHTER DUAL ROLE FIGHTER

戦闘機体形	エンジン	JRT・ナイトライド EMCE-211
F/A-9R データ		-JN-43 反物質複合スラスター
全 長 21.25m	推 力	メインコンバージョンチャンバー
全 幅 17.67m		51700kg×2
全 高 21.62m		A/MB(アフターマスブースター)
機 体 重 量 15.25t		614600kg×1
標準射出重量 58.98t	全 推 力	718000kg
最大戦闘重量 86.30t		ノースウエスト HLV-335-NW-17
		超光速航行システム×1
	兵 装	タイプ2 スタンダードウエポンベイスシステム
		ミサイル・爆弾等 ART・C-8×1

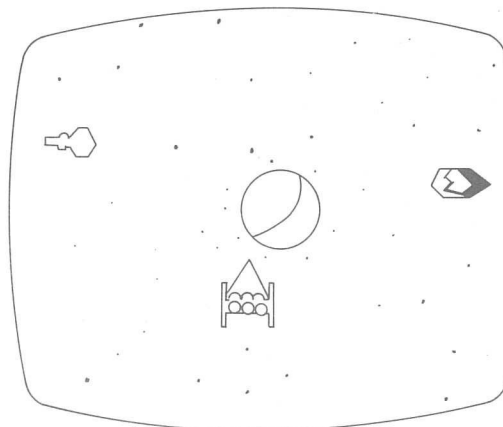


中距離ミサイルコンソール



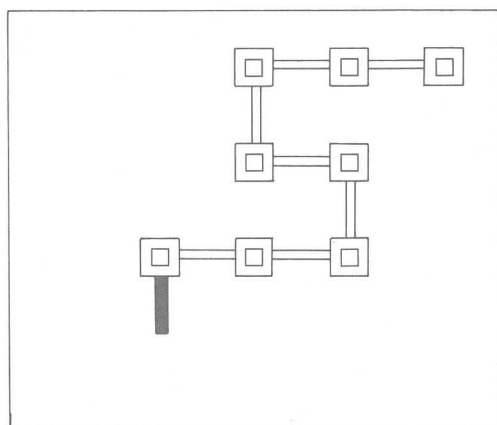
F/A-9のコンバットコンピュータは敵機を感知すると同時に、コンソール中央のディスプレイに、ターゲットスコープを表示する。MRM (中距離ミサイル) はパイロットの操作により、ターゲットのロックを行なうが、ロックしたものに関しては100%の命中精度を誇る。同時に8基までが発射可能である。

陽子ビーム砲コンソール

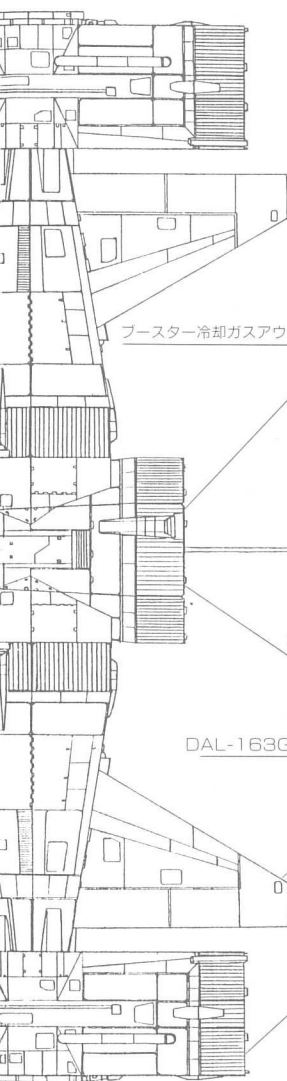


MRM(中距離ミサイル)の攻撃に生き残った敵機は、F/A-9の陽子ビーム砲射程距離内に突入するが、その凄じい相対速度のため、一撃離脱的な戦闘となる。敵はホーミングミサイルを発射してくるが、F/A-9の高い運動性は、それをも回避するポテンシャルを持つ、急速に接近する敵機を近距離で撃破することは非常に難しい、敵に攻撃のまを与えることなく撃破可能。

コンピュータナビゲーションシステム



直径1000kmに及ぶ巨大無人要塞オルフェの内部は、複雑な迷路状態を形作っており、人間の頭脳では入ったら最後、抜けることもままならない迷宮となっている。F/A-9に装備されているナビゲーションコンピュータは、ここで威力を発揮し、通過したルートと、現在地を表示する。

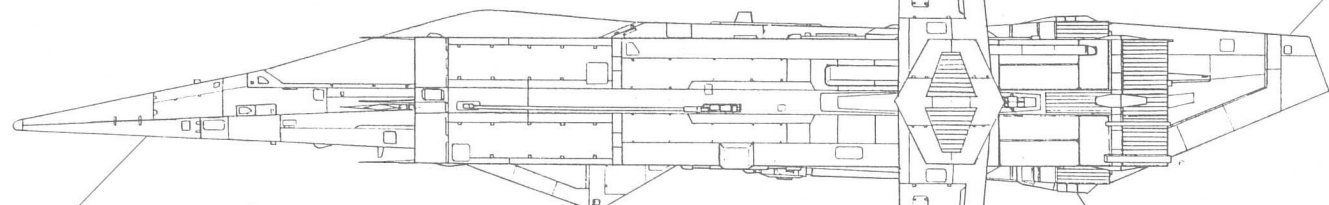


ブースター冷却ガスアウトレット

ENECE MAS CONPOGIT ENGINE

DAL-163GR ECMアンテナ

EMOE メインコンバージョンチャンバー



電子機器モジュール

ランチング フック兼エンジンスライドストラクチャー

DMS-405R プラナーセンサー

DAL-115 ECMアンテナ

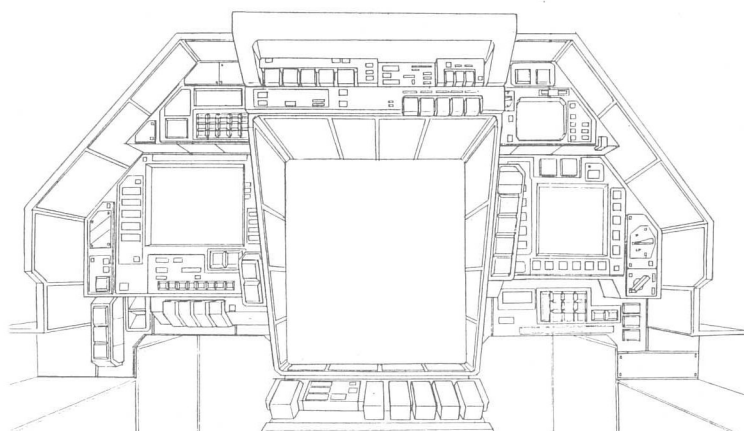
ブースター冷却ガスアウトレット

F/A-9コクピットコンソール

F/A-9は、これまでの戦闘機や攻撃機に比べて大きな運動性と多様な能力を持つため、通常の機体とは違う型式のコンソールとなっている。

コンソール中央部は戦闘情報関係のディスプレイであるが、F/A-9は戦闘・攻撃両用であり、その表示情報は多様を極めるため、必要な情報を選択的に表示するようになっている。

コンソール左側は、エンジン・機体関係のコンソールであり、コンソール右側は、兵器・戦闘機関係のコンソールとなっている。コンソールには、多数のpushボタンが配置されているが、これは通常操作であり、高G戦闘時には、シートのアームレスト部に設けられたキーボードを使用する。



STARFIGHTERS

Time — The Galactic Era. Mankind has flourished beyond the Solar System,... into the deep depth of outer space. Still, though in its very peak of prosperity, humanity possessed a lamentable problem...War. Mankind's dominion was divided by the two principals, the United Planets, and the Prochyon Federation, which, for long years have been confronting each other in many ways. Tension between each other produced armament race, which drove both sides exerting to themselves for developing an ultimate deterrent weapon. As a result, the "United Planets" has succeeded in producing one of the most powerful weapons ever existing, which could demolish a fixed star, thus destroy a whole stellar system. Its name — "Orphe." "Orphe" was a gigantic unmanned fortress, controlled by its super computer system which was hidden deep inside the central core. However, just before the consummation, Prochyons sent their commando party in surprise, aiming total destruction, or at least, obstruction of its final completion. This assault damaged the central core heavily, consequently impairing the super computer system as well. "Orphe" somehow activated itself, ignoring every fail-safe device. And now, fully beyond human control, it chose a destiny of its own. Target, the Solar System. "United Planets" assigned the Strategic Carrier "Horizon" to intercept this deadly force, dressed with its invulnerable defense system. The Starfighter's struggle, to save billions of mankind, has just begun...

STAFF

PRODUCED BY.....TAKESHI YOSHIZAKI
DIRECTED BY.....MASARU KABUTOYA
GAME DESIGN.....SHIN OSANAI
TAKAZUMI TACHIKAWA
ART DIRECTOR.....AYABUMI SHIMAMURA
STILLFRAME DESIGN.....KOYORI MURATA
JACKET DESIGN.....YOUICHI HASEGAWA
JACKET ILLUSTRATION.....FUMIAKI NAGAKIYO
KYOICHI CHIGIRA
AD ILLUSTRATION.....TERUO SAHARA
MANUAL.....JUNKO TERAOKA
MUSIC COMPOSED, ARRANGED & PRODUCED BY.....TOSHIYUKI OHMORI
MUSIC PERFORMED BY.....NOBUO TSUJI
SOUND MIXER.....HIRONORI HOHKE
C.G.SYSTEM DEVELOPMENT.....HIROSHI TAKANO
KOUJI SUGINUMA
HAJIME HOSAKA
YASUO HIDAKA
KEIICHI YOSHIMOTO
RYOICHIRO DEBUCHI
COMPUTER GRAPHICS & ANIMATION SUPERVISOR.....CHIE FURUBAYASHI
MASAHIRO ASANO
3D-DATA DESIGN.....IZUMI KAWANISHI
YOSHIHITO KATO
AKANE YAMAMOTO
YASUHARU KISHIMA
HARUKO HIROKAWA
AKIRA KIKIRIKURA
MASANORI AOKI
HITOSHI KAZAMI
TOMOKO KOUSHIZAKI
CONTROL PROGRAM DEVELOPMENT.....JUNICHI TAGUCHI
YASUO HIDAKA
AKIHIKO NAKAMURA

PSG SOUND EFFECT & PROGRAMING.....YUTAKA HIROSE
YASUHIRO KAWASAKI
VIDEO EDIT & EFFECT SUPERVISOR.....KENJI HAYASHI
TOHRU ISHII
KENJI COMMUNICATIONS
NARRATION SCRIPT BY.....KOYORI MURATA
TRANSLATED BY.....YUICHIRO HANAWA
NOBORU TOYOSHIMA
NARRATION COORDINATION.....SUMIKO IMAI
NARRATED BY.....DAN COUGHLIN
MARGARET CHIYO MULLENS

PRODUCTION DATA

COMPUTER GRAPHICS SYSTEM.....DEC VAX-11/780(1ST SYSTEM)
MAIN MEMORY 8Mbyte
DISK 2Gbyte
OS UNIX 4.1BSD
.....DEC VAX-11/780(2ND SYSTEM)
MAIN MEMORY 10Mbyte
DISK 2Gbyte
OS UNIX 4.2BSD
GRAPHIC DISPLAY.....YAMAHA YGT-100
NEC PC-100

SPECIAL THANKS

NIPPON GAKKI CO.,LTD.
YOKOHAMA CINEMA LABORATORIES, INC.
ANIMATION STAFF ROOM CO.,LTD.
FUJI PHOTO FILM CO.,LTD.
KOEISHINSHA
FAR EAST LABORATORIES, LTD.
PHONOGENIX STUDIO
PHENOMENON STUDIO
PH-SOUND STUDIO
ARCADIA STUDIO
ASCII SOFTWARE R&D DEPT

COMPUTER
PROGRAM
ENCODED

Computer and LaserDisc Game
SS098-0002

スターファイターズ

STARFIGHTERS™

How To Play

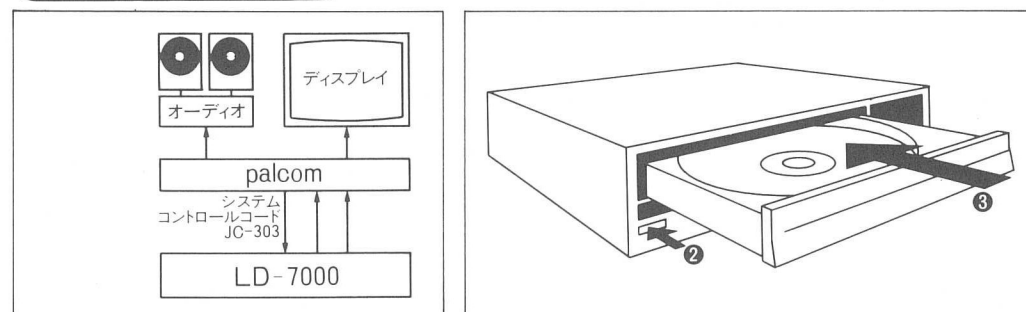
このディスクは、オーディオチャンネルの一部にコンピュータプログラムが記録されています。

GAME STORY

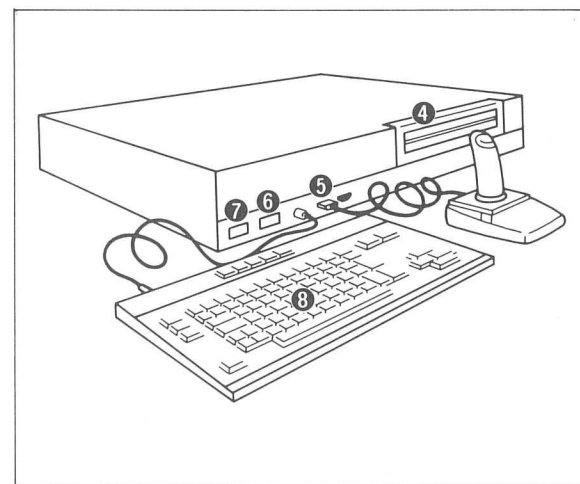
スターファイターズゲームは、宇宙を舞台とする未来戦争シミュレーションゲームであり、ゲームが進むにつれて次々と新しい展開をみせるアドベンチャータイプのゲームでもあります。ゲームは、太陽系をバトルフィールドとし進行します。狂ったコンピュータにより制御された、巨大無人要塞オルフェと、それを迎え撃つ宇宙空母が戦略規模の戦闘を行うシミュレーションゲームから始まります。つぎのゲームでは戦略空母より発達した戦闘攻撃機スターファイターのパイロットとなり、太陽を目指して進行してくるオルフェへ向かいます。その途中でオルフェの艦載機とのドッグファイトを繰り返すシューティングゲームです。そしてオルフェ内部へと侵入します。直径1000kmの巨大無人要塞オルフェの内部は、数多くの内部空間とトンネルによって複雑な迷路状態を形作っています。ここは、スターファイターズゲームの中でも最も緊迫するシーンです。この迷路の最終目的地は要塞の中心部に設置されたスーパーコンピュータです。狂ってしまったスーパーコンピュータの論理回路を、デバグロボットを操縦して修復すると太陽系は救われ、ゲームは終了します。

ゲームの評価は、惑星統合軍の新たな階級が任命されることによって行なわれます。

SET UP



- 詳しくはPX-7の取扱説明書をご参照ください。
- お手持ちのステレオに接続すれば大迫力サウンドでお楽しみいただけます。



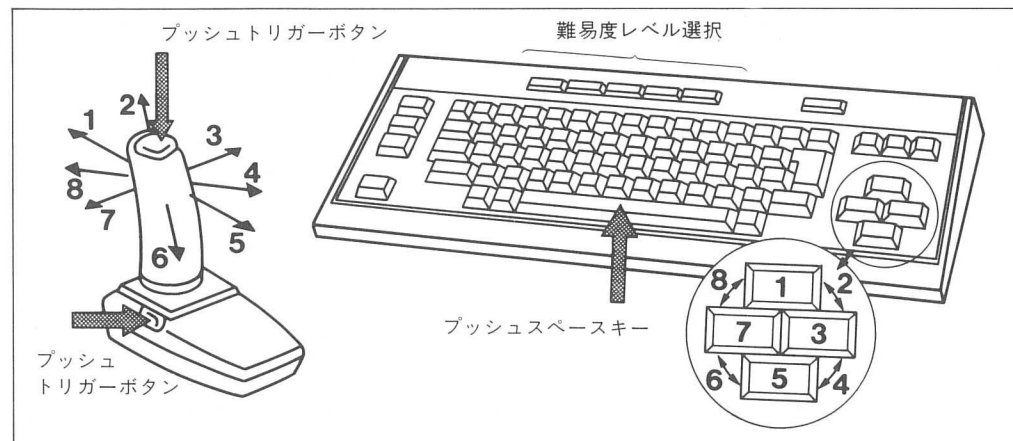
- ④ カートリッジスロットに何も入っていないことを確認します。
- ⑤ MSX用ジョイスティックがあればPX-7の「コントローラー」に接続します。
- ⑥ PX-7のビデオ・オーディオスイッチをノーマルにします。
- ⑦ PX-7の電源を入れ、P-BASICを選択します。
- ⑧ PX-7のキーボードからC[A][L][L][D][.]とタイプします。
- プレーヤーが回り始め、コントロールプログラムをロードし、ゲームが始まります。
- “Data Read Error”のメッセージが表示された場合はディスクをクリーニング（図ディスクのクリーニング参照）して、③から始めてください。
- “Device I/O Error”のメッセージが表示された場合は①から始めてください。

PLAY

- ⑨ ジョイスティックのトリガーボタンで、ゲームレベルを選択するとゲームはスタートします。
- ゲームレベル（難易度）の選択は、希望するレベルに赤い表示が移動したとき、ジョイスティックのトリガーボタン、もしくは、キーボードのスペースキーを押すことにより行えます。また、[F1]～[F5]のファンクションキーでも選択することができます。
- ファンクションキーを使用した場合は、レベルを選択したのち、ジョイスティックか、キーボードのどちらを使用するか、選択します。
- ゲームレベルは5段階に設定されており、数が多いほど、難易度が高くなります。

OPERATION

- ⑩ このゲームは、キーボード、ジョイスティックのどちらでも楽しむことができます。
- ジョイスティックのノブとキーボードのカーソルキーは、戦闘機やミサイル、ロボット等の移動に関する操作に使用します。
- ジョイスティックのトリガーボタンと、キーボードのスペースキーは、ビーム砲やミサイルの発射等、各種操作の実行に使用します。



QUIT

- ⑪ スターファイターズゲームを終了させ、BASICを起動させたい場合は、コンピュータのリセットボタンを押し、レーザービジョンビデオディスクプレーヤーの停止ボタンを押します。
- プレーヤーが止まり、コンピュータはリセットされ、BASICが起動されます。
- ゲームを再開したいときは、SET UPの③からの操作を実行してください。

COMPUTER PROGRAM SPEC

プログラム名：STARFT
分類：アドベンチャー・アクション・シミュレーションゲーム
使用メモリー容量：32 K
使用言語：マシン語+BASIC
ロード方法：CALL LD
スタート方法：オートスタート
オペレーション：キーボードまたはジョイスティック

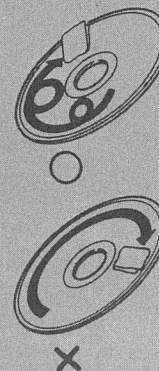
HARDWARE SYSTEM

コンピュータ：パイオニア・パーソナルコンピュータ palcom PX-7、PX-V7、またはMSX EXPANSION PROCESSOR ER-101とMSX仕様のパーソナルコンピュータ
レーザービジョンビデオディスクプレーヤー：GLD-9000、LD-7000、LD-5000、LD-V500、LDP-I50
周辺機器：ディスプレイ/ジョイスティック使用可

ディスクのクリーニング

汚れたディスクを再生すると、コンピュータプログラムの読み込みに支障をきたしたり、本来の画質、音質を損ないます。汚れは必ずクリーニングしてから使用してください。

その場合、柔らかい布でディスク表面に付いたホコリや汚れを軽くふきとるようにしてください。別売のディスククリーニングキットJV-Iを使用すれば、いっそう効果的に汚れを取り除くことができます。レコードスプレー、帯電防止剤などは使用できません。またベンジン、シンナーなどの揮発性の薬品も使用しないでください。



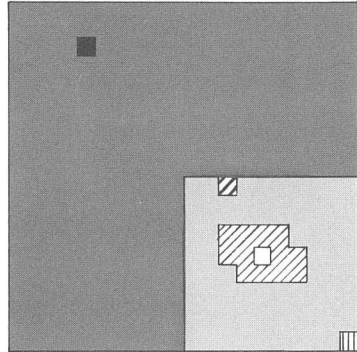
スターフリートアドミラルになるためのクイックゲームテクニク

スペースシミュレーションウォーゲーム

太陽系をゲームフィールドとする戦略空母ホライズン対オルフェのシミュレーションウォーゲームです。ゲームは、ホライズン側の戦力（キャラクター）を移動させ、索敵、戦闘を行いながらオルフェ本体を発見し空母を接近させます。

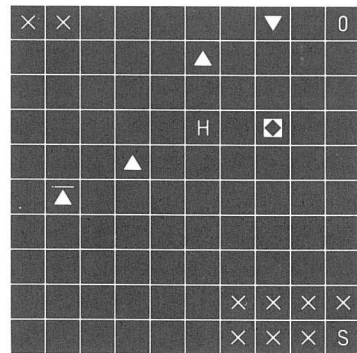
プレーヤー側の戦力（キャラクター）は、戦略空母ホライズン、SWACS（索敵機）、攻撃機、オルフェ側は、オルフェと、多数の戦闘機です。各キャラクターは、それぞれの移動範囲、索敵範囲、攻撃範囲を持っています。ゲームフィールド（太陽系）は、12×12のエリアで構成され、このエリアの中の1つが操作画面として表示されます。操作画面は、さらに10×10のセクターに分けられ、各キャラクターは、1セクター内に1個しか配置できません。

ゲーム画面は、ゲームフィールド全体を表すレーダー画面（画面右上）と、10×10のセクターを表示する操作画面に分かれます。ゲームの進行は、ホライズン側の移動と攻撃、オルフェ側の移動と攻撃の4種類のフェーズを1ターンとします。プレーヤーが操作するのは、ホライズン側移動フェーズのみで、残り3フェーズは自動的に行われます。オルフェが出現することによりゲーム開始です。キャラクターの移動は移動先指示カーソル（◻マーク）をジョイスティックまたは、カーソルキーで移動しトリガーボタンまたは、スペースキーでロックします。各キャラクターの移動する順序は自動的に指示されます。オルフェを発見し、ホライズンをオルフェに接する8方向のセクターの中に進めると次のゲームに進みます。オルフェが太陽に到達し大爆発するか、ホライズンが敵の攻撃により破壊されるとゲームオーバーです。



■レーダー画面には次の情報が与えられています。

白	操作画面の位置
水色	ホライズン側エリア
緑	オルフェがワーブアウトしたエリア
赤	太陽
黄	レーダー有効圏内
濃黄	レーダー無効圏内
むらさき	オルフェのエリア



■操作画面には次の情報が与えられています。
■操作画面で×印のついているところは、ホライズン側の索敵範囲外です。
■◻は移動先指示カーソルです。

キャラクター	索敵範囲	攻撃範囲	移動力
H ホライズン	9×9	7×7	2
▲ 戦闘攻撃機	7×7	5×5	3
▲ SWACS	9×9	—	3
▼ 敵戦闘機	7×7	5×5	3
O オルフェ	—	3×3	1
S 太陽	—	—	—

ウエポンセクション

DATA	SET	RESET	UNIT Kg
END	TOTAL		

スターフィールドゲーム

このゲームは、オルフェが次々と繰り出してくるインターセプターを、中距離ミサイルと、ビーム砲で撃破するシューティングゲームです。ゲームは中距離ミサイル発射と、ドッグファイトに別れています。まず中距離ミサイル発射から始まります。画面上にターゲットスコープが敵影とともに表示されますので、照準を合わせ、トリガーボタンまたは、スペースキーを押し、次々にコンバットコンピュータにロックさせます。ロックされた敵機は、表示色が赤から緑に変わります。ロックされた敵機に向け中距離ミサイルが自動的に発射され、敵を撃破します。生き残った敵機が急速に接近し、ドッグファイトに移ります。

ドッグファイトでは、ビーム砲を使用して敵機を撃破します。敵はミサイルを発射しながら次々に飛来します。スターファイターは、飛行中隊単位で出撃しますので、撃墜されても、飛行中隊に味方機があるかぎり、つづけて戦闘を行うことができます。全機破壊された場合は、次の飛行中隊がホライズンより発進します。ただし、飛行中隊をすべて失うとゲームオーバーです。

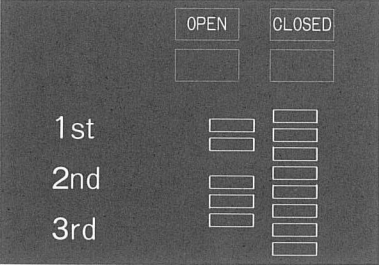
オルフェ表面スクロールゲーム

オルフェ侵入軌道に達したスターファイターに対し、オルフェは収束ビーム砲とインターセプターで攻撃してきます。

オルフェ内部迷路ゲーム

オルフェ内部は多数の内部空間と、それらを結ぶトンネルにより構成され、迷路状になっています。そこを飛行しながらスーパーコンピュータがある、コア入口に通じる唯一のトンネルを捜します。ただし、ここにどのような防衛システムが待ち構えているか、いっさい不明です。空間には出入口があり、それぞれ別のトンネルにつながっています。中には侵入できないトンネルもあります。トンネルから内部空間、内部空間からトンネルへと飛行する間に、ナビゲーションシステムがマップを表示します。このマップには、飛行してきた軌跡と現在地が表示されます。

コア入口ゲーム



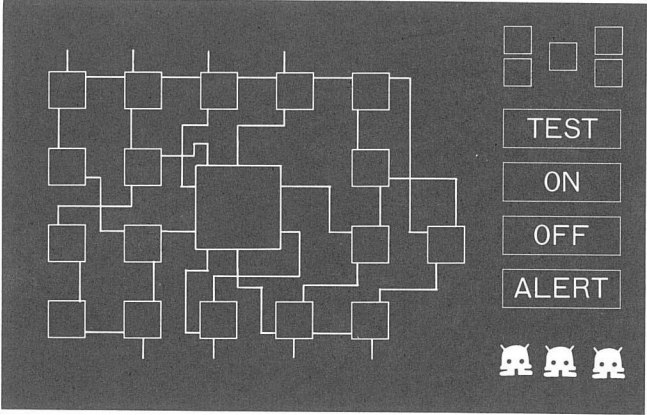
コア入口にあるロックを解除し、ドアを開けるゲームです。ロックの設置された画面では、コンピュータから電子音が与えられるので、画面右手にある1オクターブの鍵盤より、同じ電子音を選びます。その音が正解であればロックは解除されます。

コアフィールドゲーム（プローブミサイル発射&誘導）

プローブミサイル発射のコマンドは、コンバットコンピュータより出されます。秒読みに合わせてミサイルを発射します。プローブミサイルは誘導ミサイルになっており、リモートコントロールでスーパーコンピュータに命中（コネクト）させます。接続されたプローブミサイルよりスーパーコンピュータ内に侵入できます。

コアシステム・メンテナンスゲーム

最終ゲームは、狂ってしまったスーパーコンピュータの論理回路を修復するゲームです。回路上部より青色で入力されたオプティカル信号が回路下部からも青色で出力されるように論理回路を再配置します。論理回路の配置が狂っているため、赤色の出力が出力信号に出ている部分の論理回路を組み換えて、青色のオプティカル信号が出力されるよう修復すればゲームは終了です。論理回路には入力信号をそのまま出力するバッファータイプのものと、赤を青、青を赤と反転して出力するインバータタイプの2種類があります。ロボットを操縦し論理回路ユニットの配置を換えて修復作業を行います。論理回路の再配置は、画面右上のワーキングエリアに目的の論理回路を一旦待避させ、空いた場所に別の論理回路を移動することによって行います。修復作業は論理回路のスイッチをOFFにした状態で行います。論理回路を再配置し、スイッチをONにするとオプティカル信号の入出力結果が確認できます。TESTは各入出力ポイントからの信号の流れを、トレースモードで順次表示していきます。タイムオーバーもしくは、ロボットをすべて失うとゲームオーバーになります。論理回路の修復ができると、オルフェは正常動作に戻り、太陽系は救われます。ゲームはここですべて終了します。



評価

ゲームの結果は、ゲームオーバー時に得点と、新たな階級任命の2種類で評価されます。階級はSpace CraftmanからStar Fleet Admiralまで多数あり、得点に応じた階級が任命されます。さらにあるレベル以上のハイスコアをマークすると、下士官に任命されます。ただし、下士官以上に昇進するには、ハイスコアだけではなく、ハイスコア+αでStar Fleet Admiralを目指してください。

企画制作：株式会社 アスキー アスキーハイテックラボ/レーザーディスク株式会社

- このディスクはオーディオチャンネルの一部にコンピュータプログラムが記録されています。
- このプログラムの仕様は予告なく変更することがありますのでご了承ください。
- このディスクを、無断で複製、放送、上映、公開演奏、レンタルすることは法律により禁じられています。

製作/発売元・レーザーディスク株式会社 販売元・パイオニア株式会社
©1984 ASCII CORPORATION/LASERDISC CORPORATION. Programed by ASCII High Tech Lab.
MANUFACTURED BY LASERDISC CORPORATION, DISTRIBUTED BY PIONEER ELECTRONIC CORPORATION, JAPAN.
PRINTED IN JAPAN [R]