FIGHTER
ACE™
3.5

Fighter Ace Playing Manual

FIGHTER ACE 3

はじめてみよう 3

*FIGHTER ACE*の世界に 5

ドッグファイトとテリトリアルコンクエスト 7

武器の種類と用法 8

機銃 8
爆弾 9
ロケット 9
魚雷 10
ダメージ 10
目的に応じた正しい兵器の用法 10

ゲームをプレイする 12

オートスタートメニュー 12

オンラインでプレイ 13

ログイン画面 133
パスワードを忘れたら 15
パイロット選択画面 15
ウェルカムメニュー 16
情報 エラー! ブックマークが定義されていません。
ロビー 17
スコードロン 17
プリファレンス 19
アリーナ 28
フィルム 39
メインメニュー 39
戦略画面 39
チャット 42
オプション 43
戦闘準備 54
機種変更 54
マップ 56
チャット 58
スコア 60
フライトメニュー 61
チャット 62
作戦 62
映像/音 64
色設定 64
タグ 65
フライト情報 66
その他 70

オフラインでプレイ 71

トレーニング・ミッション 70
練習アリーナ 71
ターゲット画面 71

カスタマイズ 73

パフォーマンス 73
コントロール 73
インターフェース 74
フライトインフォメーション 74
表示機器 75

勝利を収めるには 75

空中戦 75
Boelckeの格言 76
ファイターエース・ボランティア・グループ 78
質問があったら、まず聞いてみよう！ 78

キー設定一覧(初期設定時) 79

クレジット 92

キーボード設定一覧 94

FIGHTER ACE

九七式艦上攻撃機を操縦し、ハワイ・真珠湾攻撃における大戦果を夢見たことはありますか？名機“ゼロファイター”を駆って、劣勢の中連合軍の戦闘機との壮絶な格闘戦に挑む場面を想像したことがありますか？もしそうなら……

Fighter Aceの世界へようこそ！

Fighter Ace はネットワーク対戦型のコンバット・フライトゲームです。第二次世界大戦中に使用された日本、アメリカ、ソ連、ドイツ、イギリス、主要5カ国の戦闘機や爆撃機を操り、世界中から同時に接続しているオンラインのパイロットたちと戦略を練り編隊を組んで戦うことも、周りにいるすべてのパイロットが敵となるフリー・フォー・オールの戦場で、自分の腕だけを頼りにデスマッチを繰り広げることもできます。

ドッグファイトアリーナではプレイヤーは単独で、あるいはチームの一員として空中戦を戦わなければなりません。ここでは、爆弾やロケットは無用の長物です。さあ、お気に入りの戦闘機に飛び乗り、操縦桿を握ってください。あとは本能のままに戦うのみです！

テリトリアル・コンクエスト・アリーナでは、プレイヤーは参戦国の一員としてあらゆる手段を駆使し、敵国の領空に侵攻、領土を占領することにより勝利を得ることが目的となります。ここでは、戦略的な爆撃任務を遂行して敵軍の補給路を寸断したり、地上部隊を攻撃したり、味方の爆撃機を護衛するため、戦闘空域を哨戒したりするなど、多彩な戦術的行動、すなわちチームワークが必要となります。

*Fighter Ace*では日本、アメリカ、イギリス、ドイツ、ソ連の陸海空軍から96機もの航空機が登場します。パイロットは戦況や好みに応じて、戦闘機、爆撃機、戦闘爆撃機から機体を選び、様々な任務を遂行したり、ドッグファイトを楽しんだりできるのです。

はじめてみよう

*Fighter Ace*のCDをCD-ROMドライブに挿入します。
お使いのコンピュータのCD-ROMドライブがオートスタートに設定されているのなら、下の画面のようなオートスタートメニューが表示されます。

表示されない場合はCD-ROMの中にあるセットアップファイルをダブルクリックするとオートスタートメニューが表示されます。

どちらの場合も「INSTALL」ボタンをクリックすると、*Fighter Ace*インストーラーが起動するので、画面上の指示に従い、インストールを行ってください。

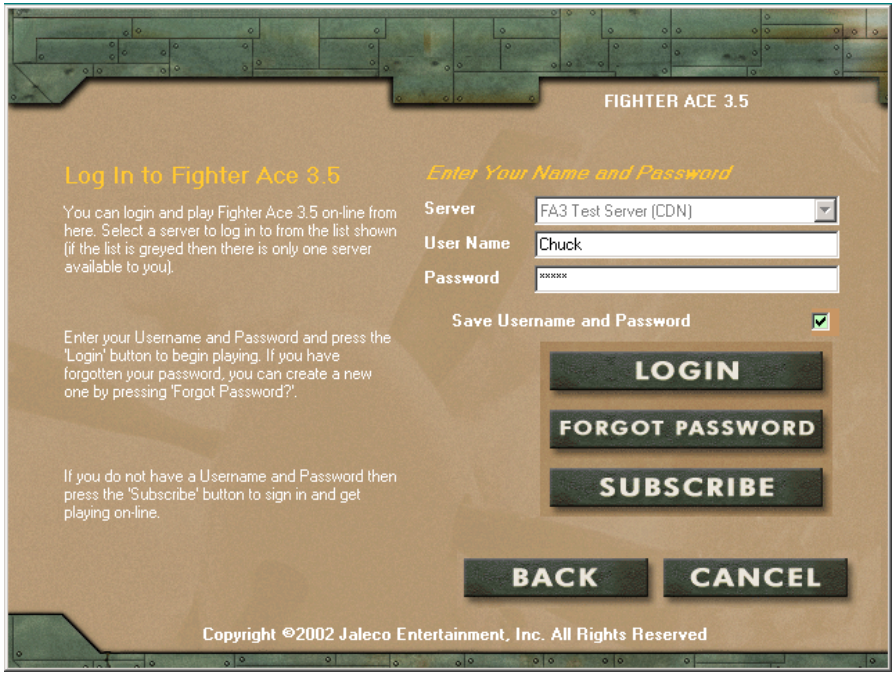
インストールが終了すると、デスクトップ上に*Fighter Ace*アイコン が表示されるので、これをダブルクリックするとゲームが始まります。

Fighter Ace Playing Manual

インターネットに接続し、オンラインプレイを楽しむためには、登録が必要です。

オートスタートメニューの「WEBSITE」ボタンをクリックすると、*Fighter Ace*公式ウェブサイト（http://fa.vr1.co.jp）にアクセスすることができます。
「ユーザー登録」ボタンから*Fighter Ace*の登録を行うことができます。
画面の指示に従い、登録を行ってください。

登録が完了したらオートスタートメニューの「PLAY ONLINE」からオンラインプレイをすることができるようになります。



ログイン画面でユーザーネームとパスワードを入力し、「LOGIN」ボタンでゲームサーバに接続します。

ゲームを始めるたびにユーザーネームとパスワードを入力することが面倒な人は、パスワード入力ダイアログボックスの下にある「Save Username and Password」のチェックをオンにすると、次回からユーザーネームとパスワードの入力の必要がなくなります。

ただし、コンピュータを複数の人で使っている場合や、コンピュータ上のセキュリティに不安がある場合などは、このチェックをオンにすることはお勧めできません。

*Fighter Ace*の世界へ

ゲームが起動したら、以下の手順に従ってオンラインでプレイすることが可能となります。

1. パイロット選択画面が表示されます。
   この中からこれから使うパイロットを選択します。ここで選択したパイロットが、これからのプレイで得られるスコアを獲得します。「パイロット」は最大5つまで作ることができます。
   「**新規パイロット作成**」にてパイロットの名前を入力してパイロットを作成してください。
   他の人が使っているパイロット名を使うことはできません。あなたが選んだ名前がすでに別の人によって使用されている場合は、他の名前を入力してください。

2. パイロットを選択したら、「**参戦⇒**」ボタンをクリックします。すると、ニュース 画面に移動します。

この画面では、イベントに関する情報が表示されたり、攻略法や操作法について様々なヒントが登場したりします。

3. 画面上部の「**アリーナ**」タブをクリックしてください。
   このようにメニューを使って様々な画面の間を行き来します。アリーナ画面では、あなたが参加できるゲームアリーナの名前が表示されます。

4. 左側のリストからアリーナを1つ選び、クリックしてください。
   アリーナの右側に、アリーナに関する詳細情報が表示されます。

5. 画面右下の「**アリーナへ⇒**」ボタンをクリックしてください。
   これでゲームサーバに接続され、*Fighter Ace*の**メインメニュー**が表示されます。

6. ゲームを始めるためには国を選ぶ必要があります。
参戦国選択の下側にあるプルダウンメニューから国を選び、「戦闘準備⇒」ボタンをクリックしてください。

7. 司令部に入ります。画面上部の機種変更 というタブをクリックし、機種選択画面に移動します。

8. 画面上のリストボックスから機種を選びます。

9. 画面右下の「出撃」ボタンをクリックすると、機体があなたを乗せて滑走路の脇に停止している場面に移ります。

注:以下の指示では、マイクロソフトのサイドワインダー・シリーズのジョイスティックをお持ちであり、操縦桿、ラダー、及びスロットル、に対応するコントローラがあることを想定しています。
また、キー設定*に関する記載は、キー設定がすべて初期設定になっていることが前提となっています。初期設定を変更している場合、変更した設定にしたがってキー操作を行ってください。*

画面上の矢印は離陸する方向を示します。

10. **スロットルを1/3程度開き、エンジンを始動します。エンジンは、スロットルを開くことによって始動するほか、**Ctrl+Eキーで始動させることもできます。
同時に、操縦桿をひねって方向舵(ラダー)を操作し、機首を矢印の方向に向けてください.

11. 機体が滑走路と平行になったら、方向舵を正面に向けスロットルを全開にしてください。
対気速度を200km/h程度まで上げ、離陸できる状態にします

12. 操縦桿をゆっくり引いて機首をやや上向きにしてください。
機体をゆるやかに上昇させ、キーボードの「**G**」のキーを押してランディングギアを上げてください。

13. ランディングギアが上がったらキーボードの「**D**」のキーを押してフラップを上げてください。それから機首を下げて機体を水平に戻し、速度計に注目してください。

それでは、ここからゲームに入ります。フライト・ゲームの経験がある方なら、もう説明はいらないでしょう。 このまま進んでください。
フライト・ゲームが初めての方は、最初はオフライン・トレーニング・モードで練習すると良いでしょう。

ドッグファイトとテリトリアル・コンクエスト

Fighter Ace には大きく分けて2つの違うタイプのアリーナが存在します。ドッグファイト・アリーナとテリトリアルコンクエスト・アリーナです。ドッグファイト・アリーナとはその名のとおり、格闘戦がメインのアリーナです。このタイプのアリーナのルールはとてもシンプルで、いかにたくさんの敵を撃墜するかを競うものです。すぐに戦闘を楽しみたいというプレイヤーにうってつけのアリーナです。
もうひとつのタイプである、テリトリアルコンクエスト・アリーナ（TCアリーナ）はFighter Aceのメインとなるアリーナタイプです。ドッグファイト・アリーナでは、戦闘機対戦闘機の戦いがメインですが、TCアリーナでは、爆撃機で地上攻撃を行うなど、様々な戦術を駆使して自陣の領土を拡大していくことが目的となります。

敵、味方に別れて「シーン」と呼ばれる領土および施設を占領し、先に勝利条件を満たした方が勝ちとなります。（勝利条件はアリーナ詳細ボックスの中に表示されます）

領土を占領するには、まず、爆弾やロケットなど使用して敵施設を攻撃しなければなりません。ある程度のダメージを与えると自陣に戦車隊が出現し、攻撃を仕掛けたシーンへ向かって移動を始めます。これを「トリガー」と言い、成功すると敵施設を占領することができます。

自陣に戦車隊が出現し、目標へ向かって移動を開始するのと同時に、攻撃された敵施設からもそのシーンを防衛するための戦車隊が出現することがあります。この2つの戦車隊を放って置くと、戦車隊同士の戦闘が始まりどちらかが全滅するまで戦闘が続けられます。攻撃側の戦車が1輌でも目標に到達すればそのシーンを占領することができます。つまり、戦車隊が占領作戦を無事完了させるために、あなたは敵の防御戦車を破壊し排除する必要があります。敵のパイロットも同様に、そのシーンを守るために、あなたの戦車隊を攻撃してくることでしょう。TCアリーナではチームワークが最も重要な要素となります。味方を組織して攻撃戦車を護衛したり、敵の防御戦車を破壊しなければなりません。

しかし、戦車隊を護衛するのは容易な事ではありません。なぜなら戦車は移動速度が遅く、敵のシーンへ到達するまでにある程度の時間が必要だからです。その間、戦車隊は敵の攻撃目標となってしまい破壊されてしまうかもしれません。また時間の経過とともに敵施設のダメージは回復するので、占領を完了するまでに時間が掛かるかもしれません。占領を確実なものにするには、目標に対しさらに攻撃を加えて「トリガー」を掛け、さらなる戦車隊を向かわせるのが有効でしょう。防御機銃には特に注意してください。

敵シーンを占領する方法はもうひとつあります。空挺部隊の投入です。空挺部隊は輸送機を使って移動させることができ、敵シーンの上空から直接降下させることができます。 地上に降りた空挺部隊は最も近接する敵施設に向かって移動し、攻撃を開始します。敵シーンに存在する全ての防御ユニットを破壊すると、占領が完了します。しかし、空挺部隊は防御に弱く敵の攻撃によってすぐに全滅してしまうかもしれません。空挺部隊を投入するときは、戦闘爆撃機などである程度敵施設にダメージを与えてから行った方がいいでしょう。

TCアリーナにはリソース（資源）という概念があります。基本リソースには資材、燃料、弾薬があり、それぞれが工場によって生産されます。工場は資材リソースを消費して航空機、戦車、艦船などに必要な部品を製造します。機体の種類や兵装の違いによって変化しますが、航空機が離陸すると資材、燃料、弾薬が消費されます。空挺部隊は弾薬リソースに依存します。

飛行場に十分な弾薬リソースがないと、ロケットや爆弾を搭載することができなくなります。同様に燃料リソースが不足すると、十分な燃料を積むことができません。資材が不足すると防御戦車を生産することができなくなってしまいます。つまり、輸送機を使ってこれらのリソースを補給しなければなりません。

輸送機は空挺部隊を運ぶだけではなく、資材、燃料、弾薬なども運ぶことができます。空輸に成功すれば、施設に不足したリソースをすぐに回復させることができます。輸送機に積み込む貨物は、資材、燃料、弾薬、そしてこれら3つを混合したものから選択することができます。また、空中から投下する場合、着陸して補給する場合の選択も可能です。物資を空中から投下する場合は、着陸して補給する場合の半分の量しかできません。

※注意

物資や空挺部隊を投下する時に、速度が出すぎているとパラシュートがうまく開かない場合があります。確実に物資や空挺部隊を投下するには速度を180mph以下にする必要があります。速度が増せばパラシュートの開傘率も下がります。250mph以上で投下するとほぼ100%の確率で失敗します。

通常貨物を選択した場合、施設に着陸しなければ補給は完了しません。着陸に成功して全ての貨物を下した後、航空機選択画面に戻ることで輸送機に搭載可能な資材、燃料、弾薬をさらに補給することができます。（輸送機だけでなく、戦闘機、爆撃機なども同様です）

TCアリーナで勝利するには、資源を確保することが最重要事項となります。特に、ある特定の資源が枯渇するのを防がなくてはなりません。逆にいえば、敵の資源を枯渇させることが戦略上、最も重要な要素になります。つまり、戦略爆撃機を使って敵の資源供給を絶つということです。重爆撃機は敵の空域に高高度から侵入して、工場などの資源生産拠点を攻撃することができます。戦闘機でも爆弾を搭載して敵の資源供給拠点を攻撃することは可能ですが、より大型の爆弾を搭載できる重爆撃機の方が、シングルエンジンの軽爆撃機や攻撃機より良い結果を生むことができます。

このように、TCアリーナでは味方同士の連携プレイが勝利の鍵となります。たとえ少数であってもよく統率されているチームは、数の劣勢を跳ね返して味方を勝利に導くことができます。また、TCアリーナで勝利するには、さまざまな役割に応じて活躍するパイロット、そして能力が要求されます。高い空戦技術を持つパイロットなら、戦闘機に乗って味方戦車の護衛や爆撃機の擁護を行うべきでしょうし、爆撃機を使って地上攻撃を行うパイロット、不足する資源を補ったり空挺部隊を投下するのに必要な輸送機を操縦することのできるパイロットも必要になってきます。

さあ、TCアリーナへ参加して真の空中戦を楽しんでください。

武器の種類と用法

Fighter Aceはエアーコンバットゲームです。戦闘に入る前に様々な武器について理解することが重要になります。武器は基本的に4つのタイプに分けることができ、航空機や、建物など攻撃する目標によって効果的にダメージを与えることが可能になります。

機銃（GUNS）

機銃は最も基本となる武器でいくつかのタイプに分けることができます。機銃には大きく分けて2種類存在します。マシンガン（機関銃）とキャノン（機関砲）です。

一般的に、マシンガンの口径は比較的小さいスラッグ弾を発射します。弾の持つ運動エネルギーによってターゲットにダメージを与えるので、距離が遠くなればなるほど命中した時の威力が減少します。また、口径が小さいので大きなダメージを与えるにはたくさんの弾を命中しなければなりません。一方、キャノンの弾は口径も大きくまた破壊力も優れています。通常、信管付きの炸裂弾を発射するため、距離に関係なく一定のダメージを与えることが可能です。

Fighter Aceでは以下の4つのタイプにマシンガン、キャノンを分けることができます。

軽機関銃 **(Rifle Caliber Machine Guns)**

0.30口径（7.62mm）以下の軽機関銃は航空機に対してのみ有効な武器で、戦車や建物などにダメージを与えることができません。初期のスピットファイアやハリケーンはこれら軽機関銃（RCMG）しか搭載していません。RCMGの唯一の利点はたくさんの弾薬を携行できることです。このタイプの機銃では、イギリスの.303マシンガンが最も性能が悪く、ソ連のShKAS製がベストなマシンガンです。

重機関銃（**Heavy Machine Guns**）

0.50口径（12.7mm）機銃は、戦車などに対してダメージを与えることはできませんが、RCMGよりもはるかに大きい破壊力を持っています。 大戦中、ほとんどのアメリカ軍機が6～8挺のHMGを搭載しており、また主機銃にキャノン（機関砲）を採用した航空機では、HMGを第2機銃として装備したもののありました。HMGの優れた点は、破壊力と携行弾数のバランスの良さで、ドイツのMG-131が最も性能が悪く、ソ連のBeresin製がベストなマシンガンです。

軽機関砲（Light Cannon）

15mm～20mm口径の機銃はマシンガンより破壊力が大きく、航空機だけでなく戦車に対しても有効です。ただし、ドイツの MG-FF機銃など、シンプルなエリコン（Oerlikon）製機銃は発射速度、弾速が遅く、携行弾数も限られています。イギリスやフランスのヒスパノ製Mk.V機銃やソ連のShVAK機銃は性能もよく、対戦車砲としても効果的です。

重機関砲（Heavy Cannon）

23mm～30mm口径の機銃は航空機に対して絶大な威力を発揮するほか、建物や戦車に対しても有効です。ただし、ドイツのMk.108 30mm機関砲は弾丸の初速が遅く、薄肉の炸裂弾を使用していたため対戦車用としてはあまり効果はありません。どのような弾丸を使用したかによりますが、重機関砲では、Mk.108が最も性能が悪く、Mk.103がベストな重機関砲です。

対戦車砲（Anti-Tank Guns）

いくつかの航空機はさらに大きな口径の機銃を装備しており、主に対戦車砲として使用されました。P-39に搭載されたオールズモビル(Oldsmobile) 37mm機関砲、高射砲を流用しJu-87G ”スツーカ”に搭載された37mm機関砲、二式戦闘機 ”鍾馗” に搭載されたホ204 37mm砲、モスキート Mk.XVIIIの機首に搭載されたモリンズ（Molins）57mm砲、などが代表的なものです。これらの対戦車砲は数発命中するだけで、戦車を破壊することができるほど強力なものです。

爆弾（Bombs）

爆弾には多量の火薬が詰め込まれており、ある一定の範囲で目標物を破壊したりダメージを与えることが可能です。爆弾には重量の違いによってまでさまざまなサイズがあり（100lb～4000lb）、建物、戦車、艦船などを破壊するのに有効です。爆弾の衝撃範囲は爆弾の大きさによって変化します。サイズが大きくなればなるほど、与えるダメージも大きく衝撃範囲も大きくなります。しかし、搭載できる爆弾の数量や大きさは爆撃機の種類によって限定されます。爆撃を行う際は目標物を十分考慮し、搭載する爆弾を選択してください。

※反跳爆撃（スキップボミング）を行うには、500lb～550lb級および1000lb～1100lb級の爆弾を使用します。高度を水面から40ft～100ftに保ち、115mph～260mphの速度を維持してください。ただし、爆弾を完璧に投下できても、7%ほどの確率で失敗することがあります。

ロケット弾（Rockets）

ロケット弾は非誘導式のミサイルで、弾頭に火薬が仕込んであります。サイズや用途によってさまざまなタイプのものがあり、空対空や対地攻撃に使用されます。

空対空（A2A）ロケット弾には時限式信管あるいは接触式信管付きのものがあります。接触式信管は衝撃のみによって爆発しますが、時限式信管付きのロケット弾は、設定された時間内であっても何らかの衝撃を受ければ爆発する仕掛けになっています。対地ロケット弾（A2G）には接触信管のみしかありませんが、射程距離は空対空ロケット弾の2倍あります。

ロケット弾は正確に目標に命中させることが難しく、特に長距離になればなるほど命中率が下がります。つまり、目標物に命中させるためには散弾銃のようにたくさんの弾を一斉に発射しなければなりません。

魚雷（Torpedoes）

魚雷は水中を移動できる爆弾で、水面下で艦船の側面に命中させるように設計されています。魚雷の水中での移動速度はおよそ35mphと遅く、移動する艦船に正確に命中させるには、ある程度練習が必要となります。命中率を上げるには、できるだけ目標となる艦船に近づき、魚雷を発射することです。魚雷を搭載できる航空機は限られていますが、。通常、軽爆撃機や中爆撃機は魚雷を1本しか搭載できませんがソ連のTu-2 爆撃機、ドイツの He-111、アメリカの P-38Lなどは魚雷を2本搭載することが可能です。

ダメージ

ゲーム内では、航空機、戦車、建物、艦船、空挺部隊などさまざまなオブジェクトが登場し、攻撃すればそれぞれダメージを与えることができます。もっとも基本的なのは、ある一定のダメージを超えると破壊されるというもので、もっとも単純なダメージシステムです。しかし、航空機に対するダメージシステムはもっと複雑にできており、単に何発命中したかでダメージを表しているわけではありません。

航空機は、主翼、胴体、エンジンなどさまざまな部品によって構成されており、ダメージは個々の部位によってそれぞれ破壊されたり損傷したりします。航空機を構成する主要部分は、燃料タンクや機銃などさらに細かな部分に分けることができます。主要部分に弾が命中したり衝撃が加わると、主要部分にダメージが発生し、またどこに命中したかにより、それらを構成する細かな部分にもダメージが発生します。

それぞれの構成部分にはある一定のダメージ容量があり、それを超えると破壊されて脱落したり、機能を失ってしまいます。たとえば、補助翼に損傷があると操縦が困難になったり、主翼を失うなど構成部分そのももが吹き飛ばされてしまうこともあります。

ダメージがあっても飛び続けることが可能な場合があります。運がよければ、主要部品を失っても飛行できることもあります。すべては操縦している航空機、どの部位に被弾したか、そしてあなたの操縦技術に依存します。たしかなことは、燃料タンクに被弾し爆発すれば、生きては帰れないということです。

建物、艦船、戦車などは航空機ほど複雑なダメージシステムは持っていません。しかし、「装甲」という防御機能を持っており、小火器類ではまったくダメージを与えることさえできません。つまり、軽機関銃で1日中、戦車を攻撃しても1輌も破壊できないというわけです。

目的に応じた正しい兵器の用法

効果的な兵器の用法はあなたが計画し、実行しようとする作戦や目的によって変化します。以下、目的に応じた基本的な兵器の用法です。

戦闘機

戦闘機を撃墜するには戦闘機を用います。良い機銃とたくさんの弾薬も必要になるでしょう。携行弾数の多い12.7mm機銃（.50 caliber guns）を6～8挺装備している機種や20mm機関砲（2～4挺）を搭載している航空機が対戦闘機用としては理想的な選択となるでしょう。

爆撃機

一般的に、爆撃機は戦闘機より防弾が優れており、また発見されやすい傾向にあります。そのため、爆撃機を撃墜するにはたくさんの弾数を携行できる航空機ではなく、口径の大きな機銃を装備している航空機を用います。射程距離に関係なく最大のダメージを与えることのできる20㎜～30㎜機関砲を装備した航空機が対爆撃機にはもっとも効果的でしょう。

戦車

戦車はマシンガン（機関銃）ではダメージを与えることができません。したがって、20mm以上のキャノン（機関砲）を使用しなければなりません。また、戦車は小さく、移動速度も速いので、爆弾やロケットで破壊するのは難しいでしょう。30mm以上の対戦車砲を搭載する航空機で攻撃するのがベストです。（ただし、Mk.108 30㎜機関砲は対戦車砲としては不適切です）

艦船

戦艦、空母などの艦船は機銃やロケット弾ではダメージを与えることができません。つまり、魚雷や爆弾を使用して攻撃しなければなりません。艦船には魚雷で攻撃する方がより大きなダメージを与えることができます。1000lb級の爆弾で反跳爆撃をおこなっても大きなダメージを与えることが可能ですが、魚雷ほどではありません。

建物

建物には大口径機関砲、ロケット弾、爆弾などでダメージを与えることができます。大きな建物になればなるほど、破壊するのに必要な火薬量も増加します。工場などの施設には1000lb以上の爆弾で攻撃するのがベストです。また、比較的小さい建物にはロケット弾や100lb ～ 500lb級の爆弾が効果的です。

空挺部隊

空挺部隊は防御力が弱く、どのような火器で攻撃しても抹殺することが可能です。ただし、目標が小さいので命中させるにはたくさんの弾数が必要になるかもしれません。そのため、ロケット弾や爆弾で攻撃するよりは.30口径（7.7㎜）マシンガンなど小口径の機銃がベストな武器でしょう。

ゲームをプレイする

Fighter Ace では簡単にプレイできるようにメニューシステムを用意しています。メニューはゲームの状態および接続状況に対応し、プレイヤーがどこにいて次に何をすればよいのか簡単に理解できるようになっています。

オートスタートメニュー

オートスタートメニューの設定がオンになっている場合、CD-ROMをドライブに挿入すると、このメニューがまず現われます。
この他にも、ゲームのインストール完了後に現われる*Fighter Ace*アイコンをクリックするか、またはCD-ROMのオートスタートアプリケーションをクリックすることによりオートスタートメニューを開くことができます。

ゲームのインストールが完了していない場合、オートスタート画面では、ゲームをインストールするか、または*Fighter Ace* 公式ウェブサイト（http://fa.vr1.co.jp）に移動する選択肢が表示されます。ゲームをインストールするためには、「**INSTALL**」ボタンをクリックし画面上の指示に従ってください。

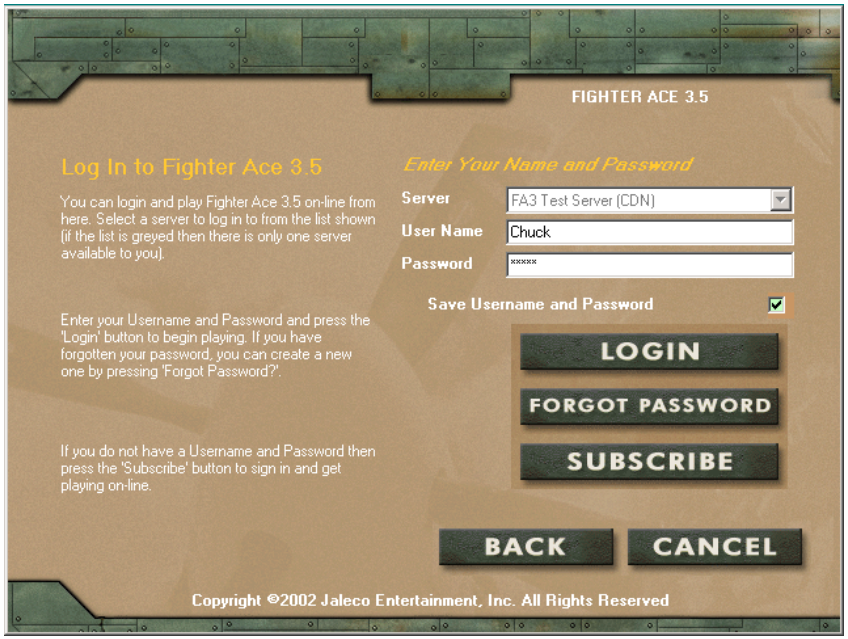
もし、*Fighter Ace* がすでにインストールされていたなら、オートスタート画面が表示されゲームを開始することができます。
「**PLAY OFFLINE**」ボタンをクリックすると、ウェルカムメニュー画面に移動し、トレーニングや練習アリーナでさまざまな訓練を行うことができます。「**PLAY ONLINE**」ボタンをクリックすると、ログイン画面に移動します。

オンラインでプレイ

世界中にいる何千人というプレイヤーたちとともにプレイせずに*Fighter Ace*を語ることなどできません。ここでは、*Fighter Ace*のすべてといってもよいオンラインプレイの仕方について説明します。

ログイン画面

オートスタートメニューの「**PLAY ONLINE**」をクリックすると、ログイン画面に移動します。



ここでログインに必要な情報を入力し、ゲームサーバに接続します。

まず、画面右上にある「Server」というリストボックスでサーバおよび言語を選択します。
ここで「**Japanese**」と書かれているサーバを選択することにより、ゲーム内のメッセージが日本語になり、日本語でのチャットが有効になります。
初期状態での言語オプションは日本語になっているので、英語表記にしたい場合は「**English**」を選択してください。

次に、ユーザーネームとパスワードを入力します。
ユーザーネームとパスワードは*Fighter Ace*のユーザー登録時に設定したものと同じものを入力する必要があります。

パスワードの入力ボックスの下には「***Save Username and Password***」というチェックボックスがあります。
通常はメニューを表示するたびにユーザーネームとパスワードの入力を求められますが、これをオンにすると最後に入力されたユーザー

ネームとパスワードを記憶し、次回からは入力された状態でログイン画面が表示されます。

もし、お使いのコンピュータが複数の人が使用する可能性があったり、セキュリティに不安があったりする場合はこのチェックボックスをオフにしておくことをお勧めします。

画面右側中ほどには3つのボタンがあります。
ユーザーネームとパスワードを入力し、「**LOGIN**」ボタンを押すとゲームサーバに接続されます。
万が一パスワードを忘れてしまったときに「**FORGOT PASSWORD**」ボタンを使用します。
*Fighter Ace*の登録を行いたいときには「**SUBSCRIBE**」ボタンを押して登録を行います。

最後の二つのボタン、「**BACK**」で前のボタンに戻り、「**CANCEL**」でデスクトップに戻ります。

パスワードを忘れたら

もし、*Fighter Ace*にログインするためのパスワードを忘れてしまったらログイン画面の「**FORGOT PASSWORD**」を押してください。
すると、*Fighter Ace*登録時に入力した秘密の質問が表示されるので、質問の答えと、新しいパスワードを入力してください。
パスワードは間違いがないように同じものを2度入力する必要があります。

秘密の質問の答えが正しければ、次回から新しいパスワードでログインすることができます。

パイロット選択画面

プレイヤーのアカウントにログオンしたら、パイロット選択画面が現われます。
一つのアカウントで5人のパイロットを作成することができます。
各パイロットはゲームの中で個別に得点や記録を保持し、固有の「キャラクター」としてゲームのなかで存在します。
複数のパイロット名が作成できるのは、あなたの家族のなかで他の人も別のキャラクターを名乗ってプレイできるようにするためです

新しくパイロットを作成するには、画面右上の”New Pilot”のボックスにパイロットの名前を入力して「作成」ボタンを押すだけです。
ただし、すでにその名前が使われているなどの理由で作成できない場合があるので、そのような場合は別の名前をつけてやり直してみてください。

パイロットを作成したら画面右下の”Select Pilot”からプレイしたいパイロットを選択して「**参戦⇒**」ボタンを押します。

これで準備は完了です。*Fighter Ace*の世界に羽ばたくときが来たのです！

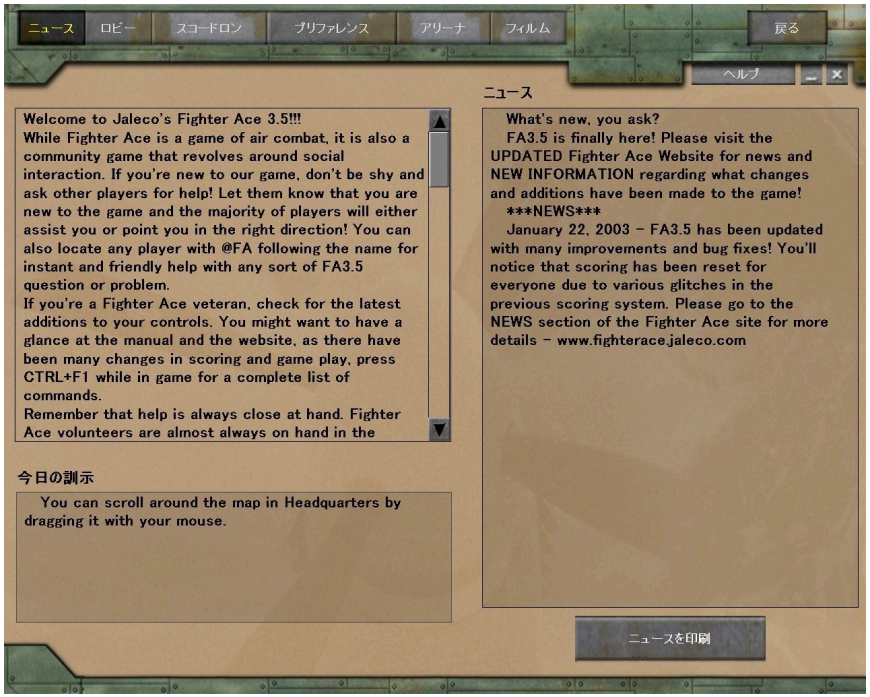
ウェルカムメニュー

ログイン後、最初に現れる画面がウェルカムメニューです。

ここでは、*Fighter Ace*のイベントに対する情報などのおしらせが掲載されます。この他にも、ここでスコードロンに参加したり、他人とチャットしたり、ゲームアリーナを選択することもできます。

ウェルカムメニューに入ると、画面に大きな文字表示盤が現われます。画面上にはいくつかのタブがあり、それをクリックすると様々なウェルカムメニューの画面に移動することができます。

ニュース



この画面はニュース画面と呼ばれ、大きなテキストボックスで構成されています。
そのなかには、ゲームの基本的な情報やゲームをもっと楽しむためのヒントが随時表示されます。
*Fighter Ace*コミュニティーに関する情報も提供されます。

ロビー

ロビーはウェルカムメニューにいる他のパイロットとチャットするための場所です。画面右側のスクロールボックスのなかに、現在ロビーにいるパイロット名が表示されます。
画面左側のスクロールボックスには、あなたがウェルカムメニューに滞在している間に受信したメッセージが表示されます。上にスクロールすれば過去のメッセージを読むことができます。

メッセージを書き込むには、画面下の小さなテキストボックスをクリックし、メッセージを入力してください。
入力が終わりましたらEnter、または送信ボタンをクリックしてメッセージを送信します。

スコードロン

スコードロンタブをクリックすると、スコードロンリストにある既存の部隊に入隊、あるいは脱隊することができます。また、あなたがスコードロンの作成者である場合には、プレイヤーを除隊させることも可能です。画面上にはあなたに関する情報、つまりパイロット名およびスコードロン名が表示されます。

画面は二つのスクロールボックスで構成されています。
上のボックスには、登録されているスコードロンがすべて並びます。
左隣に のマークが表示されているスコードロンはプライベートなスコードロンを意味し、パスワードがないと入隊できません。スコードロン名を選択してスコードロンを選んでください。
下のボックスには選択されたスコードロンに関するノートがあります。

**注：スコードロンを新規に作成する場合はコミュニティーマネージャーの承認が必要となります。*

メンバー表示ボタンを使うと、選択したスコードロンに所属している隊員の名前が表示されます。リストからスコードロンが選択されていない場合、このボタンは使用できません。隊員名を確認できたら**閉じる**ボタンをクリックしメンバーリストを閉じてください。

まだどのスコードロンにも入っていない場合、スコードロンリストから選択すれば、参加ボタンがクリックできるようになります。
プライベートなスコードロンに入隊する場合は(大部分のスコードロンがプライベートです)、パスワードを入力することが必要になります。

すでにどこかのスコードロンに入隊している場合、そのスコードロンから脱隊しない限り、他のスコードロンに入隊することはできません。
別のスコードロンへ参加したい場合は、現在所属しているスコードロンを選択し、削除ボタンを押して脱隊してください。
このボタンをクリックすると、本当に脱隊するかどうか、確認のメッセージが現われます

あなたがスコードロンの作成者である場合、そのスコードロンを自在にコントロールすることができ、使用可能なボタンが三つ多くなります。

そのうちの一つが隊員を追放するためのボタンです。メンバー削除ボタンをクリックすると、隊員リストが表示されます。追放するメンバーを選択し、削除ボタンをクリックしてください。それが済んだら閉じるボタンをクリックしてください。

この他に、作成者だけが利用できるボタンとして、パスワード変更のボタンがあります。パスワード変更ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが現われ、以前のパスワードの入力が求められます。次に新しいパスワードを入力し、確認のためもう一度入力することが求められます。今後、スコードロンに参加したりパスワードを変更する場合はこの新しいパスワードが必要になります。

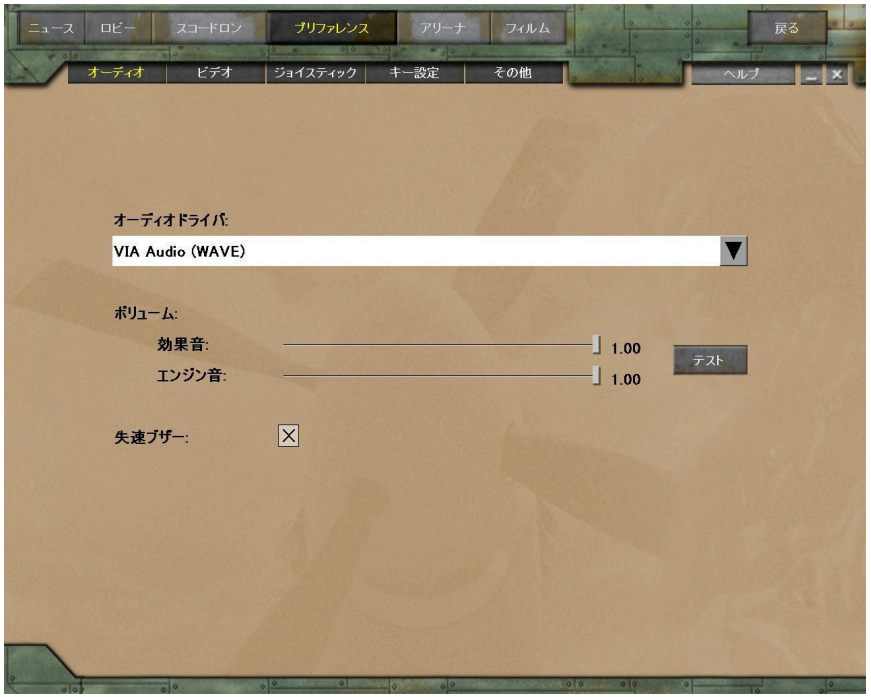
最後に、ノート変更ボタンを使うと、作成者は「ノート」のセクションに記載されている内容を編集することができます。これによって「ノート」のセクションをスコードロンの掲示板としても活用することもできるでしょう。

プリファレンス

この画面で、ビデオ、オーディオ、ジョイスティックなどのハードウェア設定や、キーコンフィグの設定、ログの設定などを行うことができます。

戦略画面から入ることのできるプリファレンス画面もここで説明するものとまったく同じものです。

オーディオ



ここでは、オーディオドライバおよび音量のレベルを選択することができます。

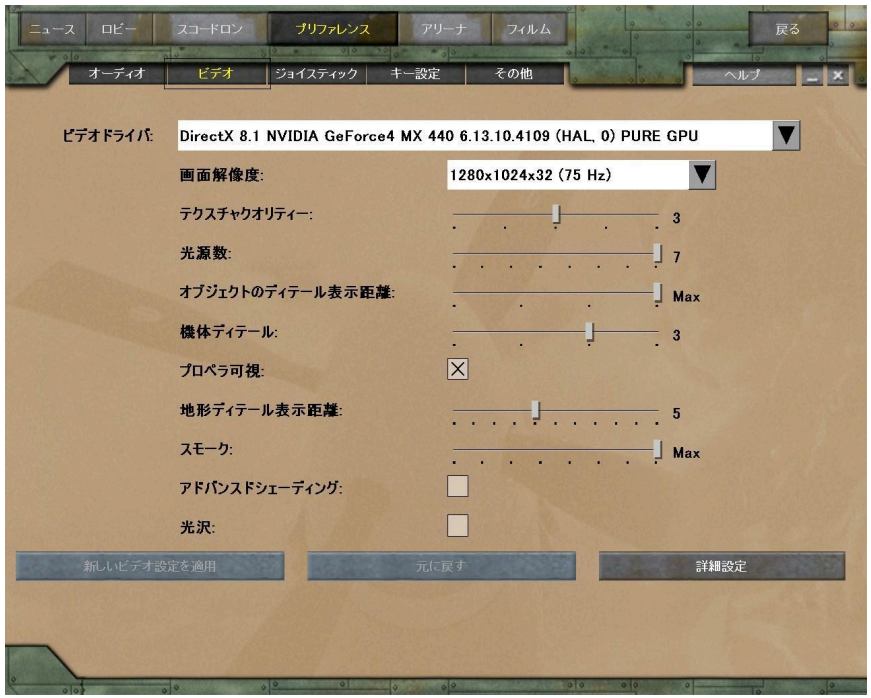
画面上にはプルダウンリストボックスがあり、このゲームで使うオーディオドライバーを選びます。

ボリュームの下に二つのスライドバーがあり、エンジンの音および効果音（機関銃、爆発など）の音量を設定することができます。
スライドバーを動かすと、サンプル音が鳴り、ゲームで使われる音量を事前に確かめることができます。

その下のチェックボックスでは、**失速ブザー**のオン、オフが設定できます。このブザーは、航空機が失速速度に近づくと警告音を発します。

最後に**テスト**ボタンがあり、すべての音響効果を再現できます。
これにより、総合的な音量を確認することができます。

ビデオ



この画面では、ビデオドライバー、解像度、およびゲームのパフォーマンスに影響を与える様々な画像オプションを選択することができます。

画面にはプルダウンリストボックスがあり、ゲーム内で使用するビデオドライバー（DirectXモード）を選択することができます。
次に、**画面解像度**の設定を行います。あなたのビデオカードが対応している解像度にしたがって640x480から1280x1024ピクセルの範囲で画面サイズを設定できます。原則的に解像度が高ければ高いほどビデオカードにかかる負荷が大きくなり、フレームレート（FPS）が低くなります。解像度とフレームレートがちょうどいいバランスになるように調整してください。

ビデオ設定画面下にはボタンが3つあり、左側のボタンは**新しいビデオ設定を適用**とあり、この画面で設定した新しい解像度またはドライバーの情報を読み込みます。変更を加えてもそれを反映しない場合、**元に戻す**ボタンを使ってください。変更を保存しないまま別の画面に移動しようとすると、変更を**適用**するか**元に戻す**かを問うボックスが現れます。

ビデオ設定画面には9つのスライドバーやチェックボックスがあり、様々な視覚効果を設定することができます。一般的に、詳細度が高くなり画像が複雑になればなるほど、コンピュータシステムに対する負荷が大きくなります。画像がなめらかに動かなかったり、スムーズにプレイできない場合は、設定を若干低くしてください。視覚効果については以下の設定があります。

テクスチャのクオリティー

ゲームで使われるテクスチャの詳細度を設定します。

光源数

ゲームで使われる光源の数を設定します。太陽のほかに、砲撃、爆発、煙といった特殊効果を再現する際に影響します。

オブジェクトのディテール表示距離

様々なオブジェクトに対して詳細なテクスチャが適用される距離を設定します。

機体ディテール

飛行機の詳細表示を決めます。

プロペラ可視

プロペラのディスクがコックピット内、および機体外部から見えるかどうかを決めます。

地形ディテール表示距離

地形に対して詳細テクスチャが適用される距離を設定します。

スモークの長さ

煙の「たなびき」の長さをスライドバーで設定します。
たなびきが長ければ長いほどコンピュータシステムに対する負荷が増大します。

アドバンスドシェーディング

高度な陰影描画を使用するかどうかを決めます。
このオプションがオフになっていると**光沢**オプションも自動的にオフになります。

光沢

機体の表面、および他のオブジェクトの表面から光が反射するかどうかを決めます。
このオプションは、アドバンスドシェーディングがオンになっている場合のみ設定可能となります。

画面右下の**「詳細設定」**ボタンをクリックすると、上記の設定以外にさらに3つの設定が可能となります。詳細設定の項目は以下のとおりです。

32ビットテクスチャを使用しない

通常、ゲームは32ビットのテクスチャを使います。
しかし、ビデオカードやCPUの組み合わせによっては32ビットのテクスチャでは負荷が大きすぎて、16ビットのテクスチャを使う必要があるかもしれません。
32ビットのテクスチャを使わないとゲームパフォーマンスは上がりますが、画質が低下します

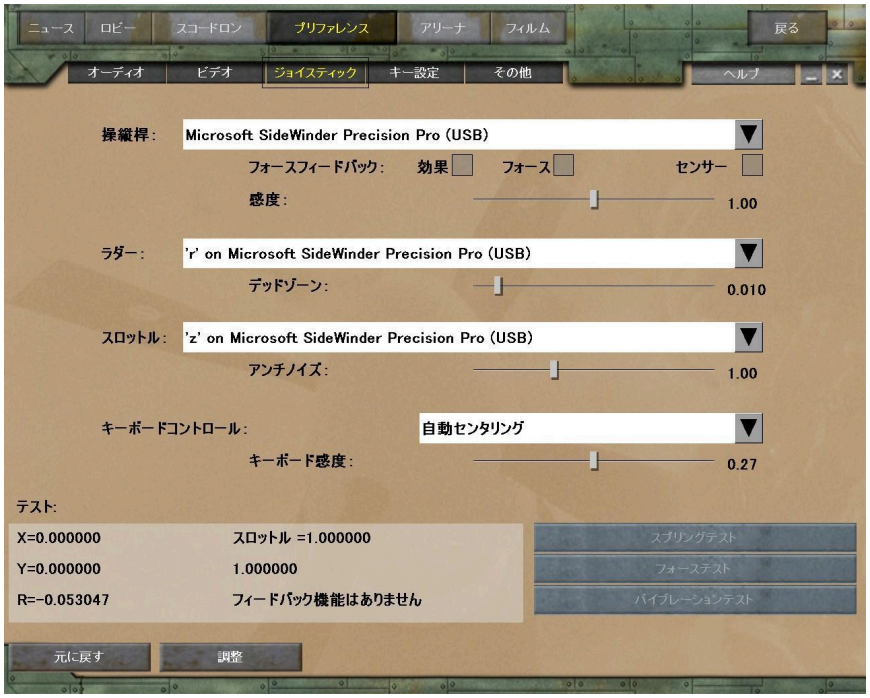
最大テクスチャ

遠くにあるオブジェクトに対してどのくらい正確なテクスチャを使用するかを決めます。
スライドバーが左端にあると、遠方のオブジェクトはぼやけて見え、スライドバーが右端にあると、遠方のオブジェクトははっきり見えるようになります。
しかし、スライドバーを右にずらすことにより、ゲームパフォーマンスが低下します。
お使いのコンピュータシステムのパフォーマンスが低い場合や、推奨環境ぎりぎりの場合、スライドバーを左端に置き、パフォーマンスを優先する方が良いでしょう。
遠方のオブジェクトの可視レベルとゲームパフォーマンスを考え、うまくバランスをとってみてください。

バッファロック解除

ビデオカードとCPUの組み合わせによっては、このオプションを有効にするとパフォーマンスが向上する場合があります。特に、マウスカーソルがスムーズに動かないなどの症状があらわれる方はこのオプションを変更すると改善される場合があります。.

操縦桿



操縦桿画面ではゲームで使うコントローラやその他の設定をすることができます。

画面上にはプルダウンメニューがあり、そこからジョイスティックとして使用するデバイスを選びます。
フォースフィードバック付きのジョイスティックをインストールした場合、フォースフィードバック効果の種類を選ぶチェックボックスが2つあります。
使用されているジョイスティックがフォースフィードバック対応でない場合、このオプションは灰色表示に変わります。

効果を有効にすると、失速直前にジョイスティックが震動したり、機銃発射のバイブレーションや被弾時のショックを感じることができるようになります。
フォースフィードバックを有効にすると、エンジンの回転効果やオーバースピードによるロック、横風の影響など、実際の場面で生じる機

体の影響をジョイスティックで感じることができるようになります。ジョイスティックがフォースフィードバック機能を有効にするためにセンサーを必要とする場合は**センサー**(Hand sensor)のチェックボックスをオンにしてください。これを無効にすると、フォースフィードバック機能が働かない場合があります。**感度**(Sensitivity)のスライドバーを調整することによって、ジョイスティクの反応を調整することができます。

次のリストボックスでは**ラダー**(方向舵)の制御に使用する装置を選びます。
ラダーのセクションの下にはスライドバーがあり、ラダーの**デッドゾーン**を調整することができます。
デッドゾーンスライドバーを右側にずらすことで、ラダーの挙動を安定させたり、無意識にラダーを使ってしまうのを防いだりします。特に3軸ジョイスティックでツイストラダー制御がある場合は便利です。

***注意**: 捻ってラダ-を効かすタイプのジョイスティックの場合は、通常 'r' 軸に設定されます。.*

三番目のリストボックスでは、**スロットル**の制御に関する設定を決定します。
スロットル選択ボックスの下にはスライドバーがあり、スロットルの効き具合を変更できるようになっています。
スライドバーを右端に移動するとスロットルが最大になり、少し震動します。左端に移動すると、ノイズによる震動が低下します。

***注意**: スロットルがジョイスティック上にある場合は、通常 'z' 軸に設定されます。*

最後のプルダウンリストボックスは、キーボードを使う場合の動作を設定するためのものです。

自動センタリング

キーボードで操縦する場合、キーを押しつづけることでラダー、エレベータなどが可動し、航空機の方向や高度が変化しますが、キーを放すとコントロールはニュートラルの位置へ自然に戻ります(注:機体の向きが水平あるいはまっすぐになるというわけではありません)。
つまりキーを放すことが、ジョイスティックがセンターに戻るのと同じように作用するということです。

ラダー以外自動センタリング

この設定を選択すると、エルロン(補助翼)、エレベータ(昇降舵)は自動的にニュートラルの位置へ戻りますが、ラダーは戻りません。
キーを押した分だけラダーの向きが変化し、キーを放すとその向きに維持されます。

センタリングなし

エルロン、エレベータ、ラダーのセンタリングが解除されます。
つまり、手を放してもセンターに戻らないジョイスティックで操縦しているのと同じように作用します。

キーボードラダー制御セレクターの下には、キーボード感度を設定するスライドバーがあります。あなたがキーを押すときに、どのくらいの速度で反応するかを決めます。

画面左下にはテストセクションがあり、ジョイスティックなどから出力される理論値が表示されます。これにより制御装置が正しく作動するか、また自動的に中心に戻るかを確認することができます。
ある制御装置が正しく作動していない場合、画面右の「**元に戻す**」ボタンをクリックしてみてください。これにより、ゲームが各デバイス(操縦桿、ラダー、スロットル)の有無を確認します。

「**調整**」ボタンを使うと、3つの入力装置の調整を行うことができます。調整するデバイスを選択し、画面上の指示に従ってください。

最後に、フォースフィードバック対応のジョイスティックをインストールしている場合、画面右下の3つのボタン(スプリング、フォース、バイブレーション)を使って、フォースフィードバック制御装置のテストを行うこともできます。

キー設定

ここでは、様々なキーストロークやボタンの割当てを変更することができます。
ゲームのすべてのコマンドを、何らかのキーまたはボタンに割当てることができます。一つの操作コマンドに対して二つの異なるキーストロークまたはボタンを割当てることができます。

スクロールする大きなリストボックスが画面の大部分を占めます。このボックスは、ゲームの各コマンド機能を種類別に表示し、その機能に割当てられたキーやボタンも表示します。

リストは項目ごとに分割されており、画面上部の**カテゴリ**と書かれたプルダウンリストボックスで選択します。

このボックスを使うと、リストボックスに表示されているコマンドを種類別に選ぶことができます。コマンドの種類には以下のものがあります。

操縦
スロットル、ラダー(方向舵)など飛行機の操作に関する項目

サウンド
ゲーム中の効果音の調整に関する項目

火器管制
飛行機の火気制御に関する項目

視点変更
視点変更に関する項目

画面
プレイヤーのタグなど、様々な視覚補助の表示に関する項目

ウィンドウ
様々なビューや情報のウィンドウに関する項目

ナビゲーション
地図およびナビゲーションに関する項目

通信
チャットなど、ゲームの通信システムに関する項目

フィルム
フィルムの記録/再生に関する項目

カメラ
ゲームの外部カメラの操作に関する項目

その他
上記のカテゴリのいずれにも該当しない操作に関する項目

全部
以上のカテゴリすべてを表示

マップ
ゲーム内の地図画面を操作する項目

フィルムコントロール
フィルム再生の操作に関する項目

フィルム:サウンド
フィルムのサウンド操作に関する項目

フィルム:視点変更
フィルムの視点変更に関する項目

フィルム:画面
フィルム中の画面表示に関する項目

フィルム:ウィンドウ
フィルム中のナビゲーションウィンドウに関する項目

フィルム:ナビゲーション
フィルム中の地図やナビゲーションに関する項目

フィルム:カメラ
フィルム中のカメラに関する項目

フィルム:その他
上記のカテゴリのいずれにも該当しないフィルムの操作に関する項目

フィルム関連全部
フィルムに関連する操作をすべて表示

これらのキー設定は、任意の名前をつけてすべて「スキーム」として保存することができます。また、画面右上のプルダウンメニューでいつでも変更することができます。

設定を変更するためには、変更したいコマンド操作をクリックします。するとダイアログボックスが現われ、新しいコマンドシーケンスを入力するように求められます。

操作を変更したくない場合は、キャンセルをクリックし元に戻ります。デフォルトのスキームが設定されている場合、コマンド機能をクリックするとダイアログボックスが現われ、新しいスキームの名称を入力するように求められます。新しいスキーム名を入力した後に、新しいコントロールシーケンスを入力してください。

コマンドリストの右側には5つのボタンがあります。

「新規」ボタンを使うと、新しいキー設定(スキーム)を作成することができます。ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが現われ、新しいスキーム名を入力するよう求められます。スキーム名を入力すると、初期設定のスキームテンプレートが読み込まれます。このスキームテンプレートは初期設定のスキームに一致し、これを編集して新しいスキームを作ります。

「保存」ボタンを押すと現在のスキームを保存することができます。

「別名で保存」ボタンを使うと、現在ロードされているスキームのコピーを作成し、それを別の名前をつけて保存することができます。ボタンをクリックすると、別の名前を入力することが求められます。これは**新規**ボタンをクリックした場合と同様です。

「削除」ボタンを使うと、現在ロードされているスキームを削除することができます。スキームを削除する前に、本当に削除していいかどうか確認の質問が現われます。削除したスキームはWindowsのごみ箱に移動します。保存すべきスキームを誤って削除した場合は、ごみ箱から取り出すことができます。
「**元に戻す**」ボタンは、最後に保存されたスキームをハードドライブから再読み込みすることにより、保存以降に行った変更を元にもどし、前回保存された状態に復元します。変更を無効にする前に、変更を戻してもよいかどうか確認する質問が現われます。

現在の設定がデフォルト状態であったり、何も変更を加えていない状態である場合は、「**元に戻す**」ボタンは灰色表示になり、クリックすることができません。

最後に、画面下に二つのボタンがありますが、**チェック**ボタンはキーの割当てを確認し、同じキーが二度使われているかどうか、または別の問題があるかどうかをチェックします。
「**印刷**」ボタンを使うと「クイックリファレンス」シートが印刷され、各ボタンがどのような機能を行うか参照することができます。ここでは、キーまたはボタンに割当てられた機能しか印刷されません。また、機能は上記の分類にしたがって印刷されます。

その他

ここでは、最初のプルダウンリストボックスではゲーム中の交信記録（ログ）を保存するかどうかを決めることができます。

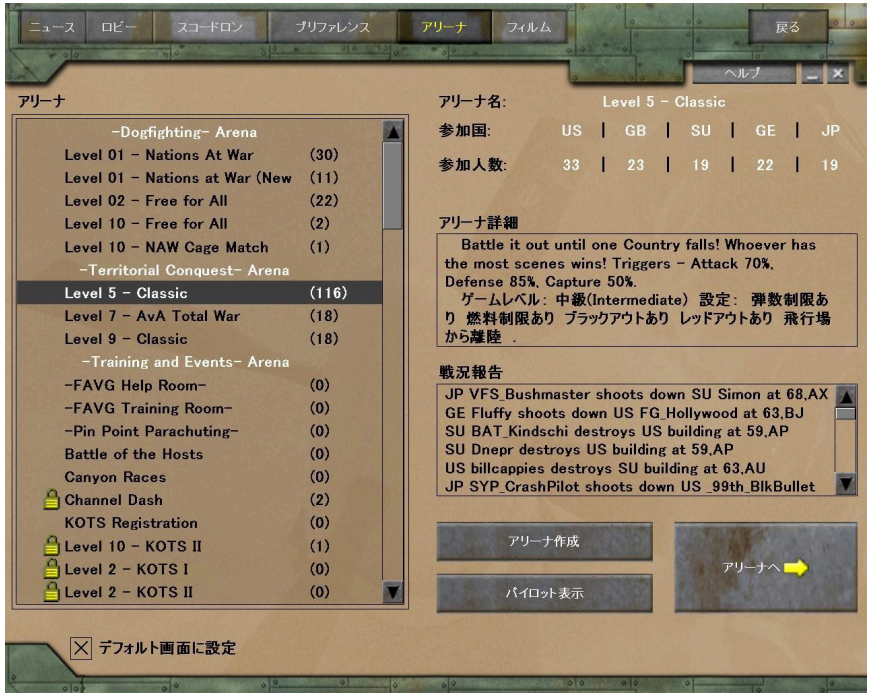
ログは、*Fighter Ace*ディレクトリの「messages.log」というテキストファイルに保存されます。

次に、ゲームのログ画面をどのように表示させるかを選択することができます。
2分割画面では、左側にイベントメッセージが現われ、右側に通信メッセージが現われます。
3分割画面では通信メッセージ画面が敵味方に分割されます。

最後に、一番下のチェックボックスで**メートル法**を使うかどうかを決めることができます。初期設定はフィート/ポンド法です

注意: 航空機は実際に使用された計測単位ではなく、選択された単位で表示されます。すなわち、ドイツ機や日本機で**フィート/ポンド法を使用することも、アメリカ機でメートル法**を使用することもできます。歴史の真実とは関係なく、あなたの好みで設定してください。.

アリーナ



アリーナ画面は、ウェルカムメニューで最も重要なアリーナを選択する画面です。

アリーナ画面の説明を読む前に、画面一番下の部分を見てください。「デフォルト画面に設定」と表示されているチェックボックスがあります。このボックスをチェックすると、パイロット選択後最初にこのアリーナ画面が表示されるようになります。
ニュースを読まずにプレイする場合、または画面変更をしないでゲームを始める場合、このボックスをチェックすればすぐにアリーナ画面からゲームを開始することができます。

アリーナ画面左にはリストボックスがあり、そのなかには参加が可能なアリーナの名前が並んでいます

ゲームアリーナを一つ選択すると、そのアリーナの状況が画面右半分に表示されます。

表示される情報には、国別に参加しているプレイヤーの数や参加国の同盟関係などがあります。一番大きなデータ表示盤の他にも、スクロールボックスが二つあり、ここではゲームについての詳細情報が現われます。

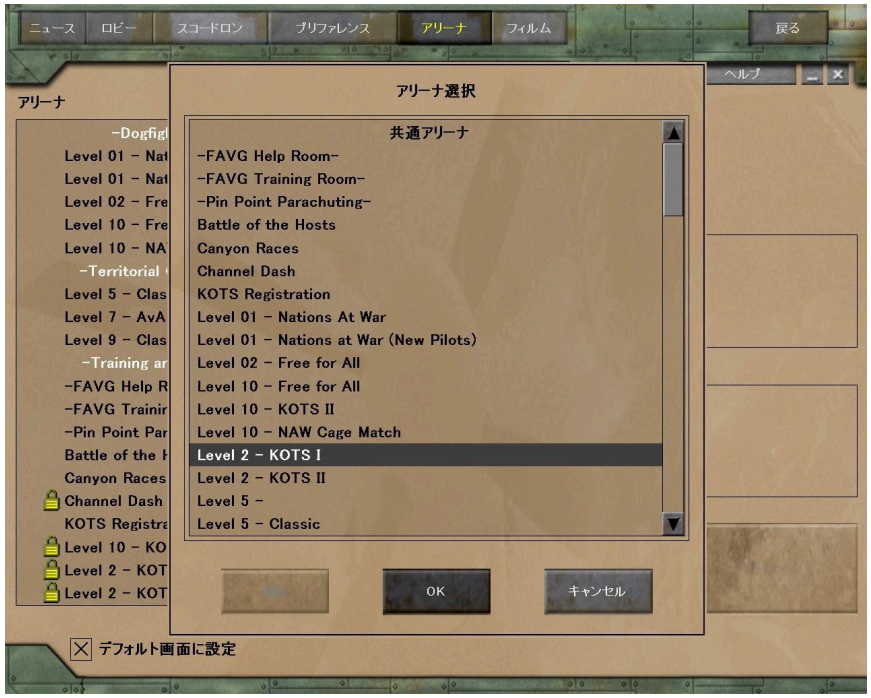
上のボックスにはアリーナに関する設定情報が並び、そのアリーナに関する説明が表示されます。
下のスクロールボックスでは、そのアリーナ内で実行されている戦況を確認することができ、参戦する前に戦闘の状況を把握することができます。

アリーナが選択されていると、パイロット表示ボタンをクリックすることにより、そのアリーナで参加しているプレイヤーを見ることができます。
また、アリーナ詳細ボックスでは、そのアリーナがどのような設定で運営されているかを知ることができます。

すでに*Fighter Ace* **への加入登録が済んでいて、サーバ側に空き容量が十分にある場合、アリーナ作成ボタンの使用が可能になります。このボタンをクリックすると**アリーナ作成ダイアログボックス**が開き、最大32人まで参加できるカスタムアリーナを作ることが可能になります。**

**アリーナを選択すると、右下の大きな「アリーナへ⇒」というボタンが使用可能になります。
このボタンをクリックすると選択したアリーナの戦略画面に移動します。**

アリーナ作成



サーバ側に空き容量が十分にあり、ゲームへの加入登録が済んでいる場合、プライベートアリーナおよびパブリックアリーナを作成することができます。
ウェルカムメニューから アリーナ画面に入って「**アリーナ作成**」ボタンをクリックすると、設定ダイアログボックスが開きます。
このダイアルボックスを使ってアリーナの様々なパラメータを指定します。

はじめに、アリーナタイプを選択します。あらかじめ登録されているテンプレートから自分が希望するアリーナに類似したものを選んでください。
「**OK**」をクリックすると、アリーナ設定ダイアログに移動します。

次に、選択したアリーナの設定を編集し、新しいアリーナを作成します。

右下にある「**保存**」、または「**別名で保存**」ボタンを使うと、設定をローカルファイルに保存することができます。
ローカルファイルから開始した場合には、「**別名で保存**」を使うとはじめの設定を上書きすることができます。「**作成**」ボタンでアリーナを作成し、「**キャンセル**」ボタンで作成処理を中止します。

基本1

基本1ダイアログボックスでは、以下の項目を変更することができます。

ゲーム名

これから作成するアリーナの名前です。

ゲーム説明

ゲームについての簡単な説明です。アリーナの宣伝文句だと考えてください。

パスワード設定

アリーナをパスワードで保護し、入室を制限することができます。

マップ

このプルダウンメニューから、ゲームのなかで使うマップを選択します。

アリーナタイプ

アリーナをチームコンバットにするかフリー・フォー・オールにするか選択します。

飛行場からスタート

プレイヤーが飛行場または空中のどちらから開始するかを決めます。

弾薬搭載量

航空機に搭載する弾数を指定します。
「制限なし」、または1～5倍（史実と比べた場合）に設定できます。

ロケット搭載数

ロケット弾が選択されている場合、積載する数量を指定することができます。
「制限なし」、または1～5倍（史実と比べた場合）に設定できます。

戦闘機のロケット使用可能

史実でロケット弾が搭載可能だった戦闘機がゲームの中でも搭載できるかどうかを設定します。

爆撃機のロケット使用可能

史実でロケット弾が搭載可能だった爆撃機がゲームの中でも搭載できるかどうかを設定します。

爆弾制限

史実どおりの爆弾搭載制限を採用するか、無制限にするかを設定します。

戦闘機の爆弾搭載可能

史実で爆弾や魚雷を搭載していた戦闘機がゲームの中でも搭載できるかどうかを設定します。

爆撃機の爆弾搭載可能

史実で爆弾や魚雷を搭載していた爆撃機がゲームの中でも搭載できるかどうかを設定します。

燃料消費率

燃料が消費される時間を設定します。数字が大きくなると燃料消費が高くなります。制限なしにも選択できます。

飛行場での衝突なし

滑走路上で航空機同士が衝突するかどうかを設定します。チェックをはずすと衝突が起こらずに他の航空機をすり抜けます。

スコアを加算

作成したアリーナで得た得点がスコアサーバーに送られ、総合得点に加算するかどうかを設定します。

参加国割り当て

同じ数字に複数の国を割当てると、それらの国は同じ同盟軍に所属しているとみなされます。
「なし」を選択すると、その国はゲームに登場しなくなります。
ボックスの下に有効な同盟軍が表示され、同盟国なら「+」、敵の場合は「｜」の記号で隔てられます

領土割り当て

参加各国がそれぞれどこの領土を初期段階で保有しているかの設定を行います。

基本2

基本2画面では、以下の項目を変更することができます。

マップ上での近接敵表示

マップ画面（初期設定ではMキー）で最も近い敵機を示す所属国別に色分けされた線を表示するかどうかを決めます。

レーダー表示

レーダーで表示するオブジェクトの種類を決めます。

ゲーム内での飛行場変更可能

ゲーム中に飛行場を移動することができるかどうかを決定します。
チェックをはずすと戦略マップメニューからしか飛行場を移動できません。

レッドアウト(−3G)
レッドアウトが起こるかどうかを決めます。
ONの場合、−3 G付近で起こり始めます。

ブラックアウト(+5G)
ブラックアウトが起こるかどうかを決めます。
ONの場合、+5 G付近で起こり始めます。

コクピットビューのみ
利用できる視点をコックピットビューだけにするか、すべての視点を利用可能にするかを決めます。

飛行場をハイライト表示
有効にすると、すべての飛行場に所有国の色で枠線が引かれます。

ターゲットブラケット表示
チェックを入れると、指定した敵機を括弧で囲んで表示します。遠くの攻撃目標を確認するときや、どのターゲットを目標としているかを確認するのに有効です。

マップに表示
マップ画面（初期設定ではMキー）で表示する航空機や地上ユニット、建造物の種類を決めます。

マップ上でのタグ表示
マップ画面（初期設定ではMキー）で表示されるシーンの詳細を表示するかどうかを決定します。
通常、マウスカーソルを動かすことですべてのシーンの詳細を見ることが可能ですが、敵軍、友軍、全員、あるいはなしに設定することができます。

退場を死亡とカウント
チェックを入れると、正常に着陸せずにゲームから退出すると墜落、ダメージがある場合は死亡とみなされます。
また、この設定をOn／Offにするかどうかに関わらず、飛行中に「Alt＋Tab」などを使ってプログラムを強制終了した場合も同様に判定されます。

トーナメントセクションの設定により、プレイヤーのライフを制限したゲームを設定することができます。

トーナメントモード
トーナメント設定を有効にするかどうかを決めます。

ライフ
何回戦死すると失格になるかを決定します。

ゴーストモード
この設定を有効にすると、失格になったあとも「ゴースト」機としてトーナメントを観戦することができます。
「ゴースト」機は、トーナメント中のプレイヤーには見えず、戦闘に参加することもできません

タグセクションでは、機体に表示するタグの種類を決めます。タグの種類には、以下のものがあります。

プレイヤー名
その期待を操作しているパイロット名を示します。

ランク
そのパイロットの階級を示します。

距離
カメラと対象物の間の距離を示します。

国
所属国の徽章を示します。これは航空機に表示される徽章と同一のものです。

スコードロン
プレイヤーが所属するスコードロンのIDを示します。

エース
プレイヤーがもつ「エース」の数（パイロットを失わず、また捕虜にならずに連続して敵機5機を撃墜した回数）を示します。

機種
航空機の機種名を示します。

酸素セクションでは、酸素なしで上昇できる限界高度、酸素を使って上昇できる限界高度などを決めます。

酸素マスク
酸素装置を装備していた航空機の搭乗した際に、酸素マスクを使用可能にするかどうかを決めます。
チェックをはずすと、どの航空機も酸素マスクを装備しないことになります。

酸素マスクなし
酸素マスクを使わずに上昇できる限界高度を決めます。
酸素がない状態でこの高度を超えるとパイロットが死亡します。

酸素マスク着用
酸素マスクを使って上昇できる限界高度を決めます。
この高度を超えるとパイロットが死亡します。

設定1

設定1ダイアログボックスでは、様々な航空力学やフライトモデルの設定を行います。

フライトモデル
ゲームで使用する設定の基本的なひな型を初級、中級、上級から選択します。

風
チェックを入れると、風を発生させることができます。
風の強さや向きは天候モデルによって決まりますが、ランダムな突風も発生します。

被弾衝撃

砲撃または対空射撃に被弾した際に、機体にその衝撃による影響を与えるかどうかを決めます。この項目にチェックを入れると、攻撃を受けた際に機体が進路をはずしたり空中でふらつくことがあります。

増加重量効果

爆弾、ロケット弾、魚雷、補助燃料タンク、物資、空挺部隊などを搭載した際に増加した重量を機体の合計重量に加算するかどうかを決めます。

増加抗力効果

爆弾、ロケット弾、魚雷、補助燃料タンク、物資、空挺部隊などを搭載した際に増加した重量が航空機全体にかかる誘導抗力に加算されるかどうかを決めます。

増加モーメント効果

搭載荷重の不均衡による重心位置および抗力が飛行性能に影響を与えるかどうかを決めます。

トリム

このリストボックスは、航空機のトリムタブ（可動翼）の状態や動きを決めるものです。

リアリスティックに設定した場合、実際に備えていたトリムタブしか使用できなくなり、すべての制御を手動で行わなければなりません。

3軸手動に設定すると、その航空機が実際に備えていたかどうかに関わらず、補助翼、昇降舵、方向舵（エルロン、エレベータ、ラダー）のトリム制御を手動で行う必要があります。

2軸手動に設定すると、ラダーのトリムは自動的に制御されますが、昇降舵、および補助翼は手動で調整しなければなりません。

全自動に設定すると、すべてのトリム操作が自動制御になります。

マイナスGによるエンジン停止

背面飛行などにより負のGが継続した場合、エンジンが停止するかどうかを決めます。

誘導抗力

迎え角が大きくなると、抗力が増加します。
このスライダーは迎え角の増加による抗力の割合をどれくらい実際のフライトモデルに課すかを決めます。
10%から100%の範囲内で決めることができます。

臨界角

迎え角がどんどん大きくなると、ある時点で空気が翼の表面をスムーズに流れなくなり、揚力が急激に減少しその結果失速します。
このスライダーを使うと、迎え角の限界点を上げることができます。
この数値は100%から150%の範囲に設定することができます。

胴体横安定性

高速でヨー（機首の振り）を行うと、胴体が巨大な帆のように作用し航空機をまっすぐに戻そうという力（偏揺れモーメント）が働きます。
また、上反角効果が強すぎるとダッチロール（機体が左右に振り子振動する現象）を起こします。
このスライダーを使ってその勢いを低下させることができます。
飛行技術が初級（arcade） および 中級（intermediate）レベルの方はこの数値を調整してヨーイングを容易にすることができます。
この数値は30%から100%の範囲に設定することができます。

尾部横安定性

高速で飛行中に横風を受けると垂直尾翼に対する迎え角により横方向の力が作用し、偏揺れモーメントが発生します。
このスライダーを使ってその勢いを低下させることができます。 飛行技術が初級および 中級レベルの方はこの数値を調整してヨーイングを容易にすることができます。この数値は10%から100%の範囲に設定することができます。

ラダー効果

フライトモデルが初級および 中級に設定されている場合、ラダーの効きを通常より上げることができます。
このスライダーを使うと効率を0%から75%の範囲内で上げることができます。

機銃反動衝撃

射撃した際、機銃の反動で対気速度が減速する場合があります。
失速速度ぎりぎりで上昇する際にこの効果が最も顕著に表れます。
この状態で銃を発砲すると航空機は対気速度を失って失速することがあります。
このオプションは、フライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

トルク効果およびジャイロ摂動

エンジンの回転力(トルク)の影響で、エンジンの回転する方向とは逆の方向に回転しようとする力が機体に働きます。
P51マスタングやF4Uコルセアのようにトルクの大きいエンジンを積んでいる航空機は、離陸時にスロットルを急に開くと横転する可能性があります。
このオプションは、フライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

圧縮性

対気速度(相対速度)が速くなると翼面に接する空気密度が変化し機体をコントロールできなくなることがあります。
音速に近いスピードで急降下中によくこの現象が起こります。
このオプションはフライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

失速スピン

航空機が失速後、左右のバランスを失うと錐もみ状態になる可能性があります。
これは、失速スピードぎりぎりで急旋回をする場合によく起こります。
このオプションは、フライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

設定2

設定2では、フライトモデルや物理設定などの詳細な設定を行うことができます。

フラップダメージ

スピードオーバーによってフラップにダメージが生じるかどうかを設定します。
チェックがオンになっていると一定速度以上でフラップを展開させるとフラップが破損します。
オフのときは一定速度以上でフラップを動作させることはできなくなります。

速度超過によるギアダメージ

スピードオーバーによってランディングギアにダメージが生じるかどうかを設定します。
オフに設定した場合、スピードによるランディングギアの破損はありません。
ミディアムに設定した場合、一定速度以上でのランディングギアの操作は不可能となります。
フルに設定した場合、一定速度以上でランディングギアを操作するとランディングギアが破損します。

Gフォースダメージ

Gフォースによって翼がもぎ取られるかどうかを設定します。個々の機体にはそれぞれどれだけの負荷が翼にかかると翼がもぎ取られるかの値が設定されており、この値を有効とするかどうかを決めます。

オフに設定されていると、Gフォースによって翼がもぎ取られることはありません。

フルに設定されていると、史実の設定に基づいた値で翼がもぎ取られます。

ミディアムに設定されている場合、機体重量は史実の75～100%に軽減され、その分Gフォースによるダメージが軽減されます。
右のスライドバーによって機体重量を設定することができます。

速度超過によるウィングダメージ

速度超過によって翼がもぎ取られるかどうかを設定します。
個々の機体にはそれぞれどれだけの負荷が翼にかかると翼がもぎ取られるかの値が設定されており、この値を有効とするかどうかを決めます。

オフに設定されていると、速度超過によって翼がもぎ取られることはありません。

フルに設定されていると、史実の設定に基づいた値で翼がもぎ取られます。

ミディアムに設定されている場合、機体重量は史実の67～100%に軽減され、その分速度超過によるダメージが軽減されます。
右のスライドバーによって機体重量を設定することができます。

効果速度制限

スピードオーバーによる、着地の失敗に関する設定を行います。

ソフト

この速度以下で飛行場に着陸した場合、着陸成功とみなされます。
3m/sから15m/sの間で設定することができます。
この値は、「ハード」の値より小さくなければなりません。

ハード

「ソフト」以上「ハード」以下で飛行場に着陸した場合、その機体は「不時着」したとみなされます。
「ハード」以上で着陸した場合、その機体は「墜落」します。
7/sから20m/sの間で設定することができます。
この値は「ソフト」の値より大きくなければなりません。

タキシングスピード

滑走路以外の場所でタキシング（地上走行）をするときの制限速度を設定します。

飛行場外

飛行場の外でタキシングする際の制限速度です。
7km/hから36km/hの間で設定することができます。

飛行場内

飛行場内の滑走路以外でタキシングする際の制限速度です。
18km/hから72km/hの間で設定することができます。

オーバーランダメージ

飛行機がフルスロットルで急降下し、オーバーランした際にエンジンにダメージが生じるかどうかを設定します。

エンジンのランダムな故障 （構造上の欠陥）

機械的なトラブルにより、エンジンがランダムに故障する要素を付け加えるかどうかを設定します。

オーバーヒート

このパラメータで、エンジン温度をどのように維持するかの設定を行うことができます。

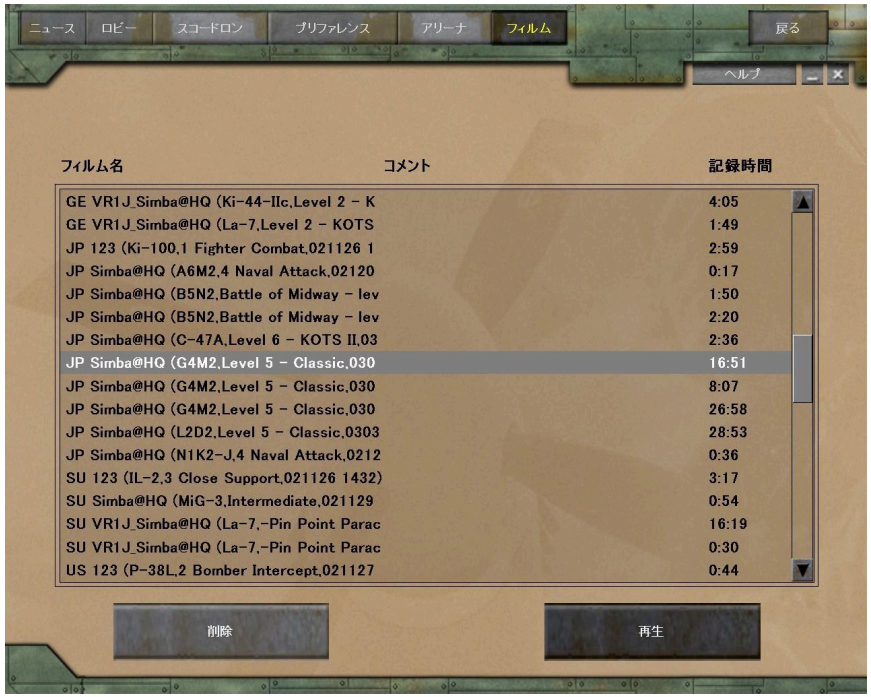
なしに設定した場合、WEP（緊急出力）の使用限度を超過したとしてもエンジンに変化は生じません。

オートに設定した場合、エンジンの発熱がシミュレートされ、冷却フラップがエンジンのオーバーヒートを防ぐよう働きます。ただし、それでも温度が超過した場合、自動的に減速し、エンジンの破損を防ぎます。

セミオートに設定されている場合、エンジンの発熱がシミュレートされ、冷却フラップがエンジンのオーバーヒートを防ぐよう働きます。

しかし、それでも温度が超過した場合はエンジンが破損します。

フィルム



フィルム画面では、ゲーム中に録画したフィルムを再生することができます。
フィルムのファイルを選択し、画面下にある「**再生**」ボタンをクリックするとフィルムが再生されます。
「再生」ボタンの隣にある「削除」ボタンをクリックすると、選択されているフィルムデータが削除されます。

＊注：フィルムデータはFighter Aceフォルダの中のFILMSというフォルダに保存されています。データはコピーしてお友達と共有することも簡単にできます。

メインメニュー

アリーナを選択し、「アリーナへ⇒」ボタンをクリックすると、アリーナのメインメニューへと移動します。
ここでは、アリーナのより詳細な情報を確認することができ、また、アリーナに参加しているプレイヤーとチャットを行うことも可能です。

戦略画面

この画面ではマップが表示され、参加国のデータが現われます

マップを見ると、各国が所有している領土の大きさがわかります。
マップ上部の「+」 および「－」表示のある拡大縮小ボタンを使うと、マップをズームイン、ズームアウトすることができます。
また、マップの上にマウスカーソルがある状態でマウスを左クリックすると、カーソルが指の形に変化します。マウスを左クリックしたこの状態のままマウスカーソルを動かすことによって地図をスクロールさせることができ、任意の場所を拡大表示できるようになります。

また、マップ上にはグリッドが引かれており、位置を確認したり、知らせたりすることに役立ちます。
マップの上端および左端に座標が書かれており、そこから場所の座標を割り出すことができます。
この座標を利用して、45BAなどというようにアルファベットと数字の組み合わせで位置を知らせると円滑にコミュニケートすることができるでしょう。

マップを大きくズームアウトしているときなど、Hの次がP、その次がXなと、目的の座標が省略されてしまって表示されていないことがあるかもしれません。
このような時は、マップ右上のズームインボタンを使ってズームすることによって座標軸の表示が変更され、目的の座標を見つけることができるようになります。
マウスでマップをスクロールさせ、ズーム機能と併用することによって、 うまく目的地を探してください。

地図上のアイコンは、飛行場、村、および工場などの施設を示します。アイコンは国ごとに色分けされており、占領している領空、領土を表します。
各国を象徴する色は初期設定では以下のように設定されています。

黄 – アメリカ合衆国 （US）
緑 – 大英帝国 （GB）
赤 – ソビエト連邦 （SU）
紫 – ドイツ第三帝国 （GE）
青 – 大日本帝国 （JP）

マップの下にある二つのプルダウンメニューにより参戦国の色を変えることができます。通常、初期設定の色をそのまま使うことが多いのですが、初期の配色が気に入らない場合は、色をカスタマイズすることができます。
国の配色を変えるためには、リストから国を選び、新しい色を選んでください。ここで注意して頂きたいことは、同じ色を二カ国以上が使えるということです。
配色を初期設定に戻す場合、デフォルトボタンをクリックしてください。

マップ上にはさまざまなアイコンが表示されています。

このアイコンによって現在のアリーナの状況がよくわかるので、アイコンの意味を知っておくのはとても重要なことです。
以下に各アイコンと、その意味を併記しておきます。

= 爆撃機
= 爆撃機用飛行場
= 航空母艦
= 航空母艦（損傷）
= 工場
= 戦闘機
= 戦闘機用飛行場
= 港湾
= 駅
= 艦船
= 落下傘部隊
= 戦車
= 村

マウスカーソルをこれらのアイコン上に重ねると、重ねたオブジェクトのさらに詳細な情報を得ることができます。
そのオブジェクトの所属国、施設のタイプ、正確な座標、さらには貯蔵資源などを確認することができます。

戦略画面に表示されるマップでは、色づけされた”×”が表示され、あなたの現在位置を示します。
他方、ゲームプレイ中にMキーを押すと表示されるタクティカルマップ画面では色づけされた”＋”が表示され、あなたの現在位置を示します。ています。
このマークからは2本のラインが引かれています。
白いラインはあなたが操縦する機体の現在の進行方向を、色のついたラインは最も近くの敵の方向を示しています。
このラインの色はその敵の所属国を示しています。ただし、敵機の位置があなたの現在位置から離れすぎている場合などは、白いドットとして表示されることがあります。

**注:ほかの機体をマップ上で見ることができるのはゲーム内だけで、戦略画面でのマップでは見ることはできません。*

マップ各所にはいくつかの破線で描かれた円がかかれています。
これは、各国のレーダー範囲を示しています。
自国のレーダー範囲内にいる航空機はそれぞれの所属国の色でマップ上に表示されます。
注意しなければならないのは、円の中心部にあるレーダー施設を破壊されてしまうとレーダーが機能しなくなるということです。
このとき、マップ上には自分から目視できる範囲の航空機しか表示されなくなります。

戦略画面にあるマップの右側には、各国のアリーナに関する詳細があります。この表では両陣営のプレイヤー数、各国が所有する飛行場の数が表示され、その下の部分には、同盟関係が表示されます。
さらに、その下に現れる戦況報告ボックスではアリーナの状況をあらかじめ把握することができます

マップの下側には、各国のリソース（資源）の保有状態が表示されます。リソースは戦車や航空機の生産および修復や、燃料、弾薬として消費されます。施設はマップ内にアイコンとして表示され、国別に色分けされています。テリトリアルコンクエスト以外のアリーナではこの部分が表示されません。

「戦闘準備⇒」ボタンの真上には、あなたの所属国を選ぶためにプルダウンボックスが用意されています。
最初にアリーナに入ったとき、一番先に参加できる国が自動的に現われます。画面上にその国の徽章が表示され、どの国に所属しているか確認することができます

「参加国選択」プルダウンメニューから参加する国をひとつ選択し、
「戦闘準備⇒」ボタンをクリックしてください。
ここをクリックすることで、国選択プルダウンメニューで選択した国で参戦することになります。

チャット

このチャット画面ではグローバルチャットチャンネルを介して、アリーナ内にいる他のプレイヤー、メニューシステムに滞在しているプレイヤーのどちらとも通信することができます。

注：ロビーで送信されたメッセージは読むことはできませんが、ゲームに参加している人（メインメニュー及びアリーナ内）は誰でもあなたのグローバルメッセージを読むことができます。

画面右にはスクロールするリストボックスがあります。
この中にはアリーナに参加しているパイロットの名前が国別にまとめられ、所属している国の色で表示されます。

パイロットのリストの下には、「フィルターオン」と書いているボタンがあります。
ある特定の人物のメッセージを読みたくない時には、気分を害して画面を退出するより、そのパイロットにフィルターをかけてメッセージを受信しないようにするほうが精神衛生上いいことでしょう。

特定のパイロットからのメッセージを受信しないようにするためには、リストから該当するパイロットを選び**「フィルターオン」**ボタンをクリックしてください。

するとパイロット名の横に マークが表示されます。これは、そのパイロットに**フィルター**がかけられていることを示します。

フィルターがかかっているパイロットを選択すると、**「フィルターオン」**ボタンは**「フィルターオフ」**ボタンに変更します。

オプション

メイン画面にある「チャット」タブの隣には「オプション」タブがあります。オプションはオフラインプレイ時のみさまざまな設定を変更できます。

ゲーム設定

オプション画面で最初に現われるのは**ゲーム設定**画面です。
この画面の内容はアリーナが使用中の状態では変更することができませんが、どの設定が使われているか見ることができます。
画面の様々な設定については、以下に説明します。

ゲーム名

このアリーナにつけられている名前を表示します。

ゲームタイプ

このアリーナで使用されている基本的なゲームの種類を示しています。「ノーマル」、「ミッション」、「プライベート」、および「トレーニング」のいずれかに分類されます。
ノーマルは誰でもアクセスが可能で、ドッグファイトのみを行うアリーナです。戦車、艦船などのユニットは登場しません。
ミッションは誰でも参加可能なテリトリアル・コンクエストゲームです。戦車、艦船などのユニットが登場します。
プライベートはユーザーが独自に作成したアリーナで、ドッグファイトのみのアリーナです。参加にパスワードが求められる場合があります。戦車、艦船などのユニットは登場しません。
トレーニングはオフラインプレイでのみ使用可能な訓練用のミッションです 。

パスワード

アリーナに参加するためにパスワードが必要かどうかを示します。

スコア

このアリーナで獲得したスコアを *Fighter Ace*のグローバルサーバに加算するかどうか決めます。

同盟

各国の同盟状況を確認することができます。
同盟関係にある国は"+"でつながれています。
例えば、"JP+GE, US"となっている場合、日本とドイツが同盟関係にあり、アメリカと敵対しています。
また、イギリスとソ連は登場していません。

マップ

アリーナで使用されている地図の名前を表示します。

空挺部隊

空挺部隊の積載可能量を史実と比較して何倍積載可能かを設定します。
この設定は、制限なし、ノーマル、および通常の2倍から5倍に変更することができます。

燃料消費率

燃料消費率を史実と比較してどの程度にするかを設定します。
この設定は、制限なし（燃料切れを起こしません）、ノーマル、および通常の2倍と1/2倍に変更することができます。

弾薬

それぞれの航空機が史実に基づいた積載量と比べて何倍の弾薬を積載するかを示します。
この設定は、制限なし、ノーマル、および通常装填量の2倍から5倍に変更することができます。

ロケット：戦闘機

史実ではロケット弾搭載が可能だった戦闘機が、このゲームでも搭載可能かどうかを決めます。

ロケット：爆撃機

史実ではロケット弾搭載が可能だった爆撃機が、このゲームでも搭載可能かどうかを決めます

ロケット：信管

ゲームのなかでロケット弾の信管がどのような反応を起こすかを設定します。
時限式に設定すれば、何の衝撃がなくても一定時間を過ぎたらすべてのロケット弾が爆発します。
衝撃に設定すれば、衝撃がなければロケット弾は爆発しません。
ヒストリカルに設定すれば史実での仕様にしたがい、時限式または衝撃があった場合に爆発するようになります。

ロケット：弾数

通常の積載量と比べ何倍のロケット弾を装填できるかを決めます。
この設定は、**制限なし**、**ノーマル**、あるいは通常搭載量の2倍から5倍に変更することができます。

爆弾：戦闘機

史実で爆弾の搭載が可能だった戦闘機が、ゲームでも爆弾を搭載可能にするかどうかを決めます。

爆弾：爆撃機

史実で爆弾の搭載が可能だった爆撃機が、ゲームでも爆弾を搭載可能にするかどうかを決めます。

爆弾：制限数

弾の搭載量の上限を、機種を選択したときに設定した通常の搭載量とするのか、制限なしに爆弾を使うことができるかを決めます。

魚雷

魚雷が使用可能か設定します。

魚雷：制限数

魚雷の積載量に制限を設けるかどうかを設定します。
チェックボックスをオフにすると無制限に魚雷を投下することができるようになります。

酸素マスク

高度が高い場所で酸素が必要かどうかを決めます。

酸素マスクなしでの高度制限

酸素がないまま海抜何メートルの高度まで飛行できるかを決めます（酸素マスクのチェックボックスをオンにした場合のみ有効）。

酸素マスク着用での高度制限

酸素を使って海抜何メートルの高度まで飛行できるかを示します。つまり、絶対的な上限を示します。
この高度を超えるとパイロットが死亡します（酸素マスクのチェックボックスをオンにした場合のみ有効）。

レッドアウト: **-3 G**

このゲームでレッドアウトの設定がオンになっているかどうかを示します。
オンになっている場合、-3 G近辺でレッドアウトが起こります。

ブラックアウト: **+5 G**

このゲームでブラックアウトの設定がオンになっているか示します。
オンになっている場合、+5 G近辺でブラックアウトが起こります。

飛行場から開始

飛行場、または空中のどちらからスタートするかを決めます。
このチェックがオンになっていると、飛行場からのスタートとなり、離陸が必要となります。

飛行場での衝突

航空機同士が滑走路で衝突するかどうかを決めます。
通常この設定はオフになっていることが多いため、離陸時に他のプレイヤーの状態を気にしないで済みます。
しかし、スペシャルイベントや難易度が高いアリーナではオンになっている場合もあります。
この設定とは無関係に、空中では航空機同士が衝突する可能性があります。

退場を墜落とカウントする

正常に着陸せずにゲームを退出した場合、**墜落/死亡**と判定するかどうかを決めます。
退出する際、機体にダメージがあれば死亡、ダメージがなければ墜落として記録されます。

チーム変更待ち時間

より安全なセキュリティを維持するため、チームを替える前に待ち時間を課すアリーナがあります。
ここではチームを切り替えるために、待ち時間がどれくらい必要かを示します。

爆撃機銃手設定

爆撃機における銃手の設定を行います。
設定項目は以下のとおりとなります。

自動

機銃の操作はAIが行います。

手動

AIは機銃の操作をせず、プレイヤーが常に機銃の操作を行わなければなりません。

プレイヤー設定

プレイヤーの設定により自動と手動を切り替えます。

銃手の熟練度

対空砲、高射砲、爆撃機それぞれの項目において、AI操作の機銃にどれだけの熟練度があるかを設定します。
熟練度が高いほど、的確にターゲットに対して命中させることができます。

表示設定

表示設定画面はゲーム設定画面と同様に、アリーナが使用中の状態ではこの画面の設定を変更することはできません。

この画面で使用できる設定を以下に説明します。

マップ表示

マップ画面で表示される航空機を制限します。
なし、友軍、敵軍、すべてのいずれかを設定します。

マップ上の情報表示

ゲームマップ上のアイコンにマウスを移動すると、そのシーンと戦況が表示されますが、その情報表示を制限することができます。
なし、友軍、敵軍、すべてのいずれかを設定します。

マップでの敵機ポインター表示

マップ画面上で最も近くにいる敵機を各色のポインターで指し示すかどうか決めます。
ポインターは自分の航空機を起点とし、色は敵機の所属国を表します。

レーダー表示

マップ画面上で表示される航空機の種類を設定します。
なし、友軍、敵軍、すべての設定が可能です。

目視可能範囲

各オブジェクトが視野に入る視認距離を設定します。
以下のオブジェクトまたは視点が視野に入る視認距離は、個々のオブジェクトにしたがって設定することができます。

戦闘機

この距離で戦闘機がはじめて目視可能になります。
はじめは小さな点として表示されます。

爆撃機

この距離で爆撃機がはじめて目視可能になります。
はじめは小さな点として表示されます。

戦車

この距離で戦車がはじめて目視可能になります。

タグ – 航空機

この距離以下に近づくと航空機のタグが表示されます。

タグ – その他

この距離で航空機以外のオブジェクト(戦車や背景など)のタグがはじめて目視可能になります。

パドロック

この距離ではじめてパドロックが有効になります 。

通信有効距離

アリーナ内で他のプレイヤーとメッセージの送受信ができる最大距離です。

飛行場のハイライト表示

この設定がオンになっている場合、飛行場はそれぞれの所属国色の枠線で囲まれ、遠方からも判別しやすくなります。

コクピットビューのみ

この設定をオンにすると、コックピット内からの視点以外に切り替えることができなくなります。
この設定は通常、上級アリーナ以外では使われない、リアル志向の設定です。

ターゲットブラケット表示

選択したターゲットを括弧で囲みます。これにより、追跡しているターゲットの判別が容易になります。

タグ表示

航空機の「タグ」がゲームで使用できるかどうかを示します。
タグとは、ゲームのなかで航空機などの隣に表示される文字のことで、その国の配色で示されます。
タグには以下の種類があります。

国籍

プレイヤーの所属国を小さな徽章で表示します。航空機に使われる徽章と同じです。

機種

航空機の機種を表示します。

階級

プレイヤーの階級を表示します。

スコードロン

プレイヤーがスコードロンに所属している場合、その名称を表示します。

パイロット名

プレイヤーが使っているパイロット名を表示します。

エース

プレイヤーがもつ「エース」の数（撃墜されたり捕虜になることなく、連続5機以上の敵機を撃墜した回数）を表示します。

距離

カメラからの距離を表示します。

天候設定

天候画面は、アリーナで有効になっている気象設定を示すものです。他の「オプション」画面と同様、この設定は、アリーナが使用中の場合は変更することができません。

この画面で使用可能な設定を以下に説明します。

日付
　　アリーナがスタートしたときのゲーム内での日付を示します。

時刻
　　アリーナがスタートしたときのゲーム内での時刻を示します。

タイムゾーン
　　アリーナでのタイムゾーンを示します。

時間経過率
　　実際の時間と比較した、ゲーム内での時間の経過する割合を示します。
　　実際の時間の1から10倍を設定することができます。
　　例えば、時間経過率を4に設定した場合、ゲーム内での1時間は実際には15分で経過することになります。

夜の長さ
　　1日のうち、夜を占める時間の割合を設定します。
　　昼の時間と比較して、夜の時間が1から10倍の速さで経過するように設定します。
　　例えば、上の例に従って、時間経過率を4、夜の長さを2とした場合、ゲーム内での夜は昼の1/2である7.5分で1時間経過することになります。

緯度、経度
　　アリーナの存在する場所の緯度と経度を設定します。

風設定
　　風向を一定にするか、実際の天候のように変動するかどうかを設定します。

風速
　　風速を自由に変更することができます。ユーザーの設定に従いkm/h、またはmphのいずれかで示します。

風向き
　　風向きが一定の場合は風向を、風向きが変動する場合は最初の風向きの角度を設定します。

変動時間、向き
　　風の向きを設定します。風設定を「一定」にした場合のみ有効です。

変動時間

風向き角度で設定された方向（角度）を基準に、どれくらいの間隔で風向きが変化するかを設定します。
風設定が変化あり、もしくは変動回転に設定されている場合のみ有効です。

雲設定

雲の種類を決めます。快晴、積雲および層雲から選択します。

濃度

雲量。空のどのくらいの割合で空が雲で覆われるかを空に占める割合で設定します。

最低高度

雲がかかる最低高度を決めます。

最高高度

雲がかかる最高高度を決めます。

降雨

雨を降らせるかどうかを決定します。これをチェックすると自動的に雲の濃度が100%に設定されます。
雲が「層雲」に設定されている場合のみ有効です。

難易度1

難易度設定画面では、アリーナで使用されている様々なフライトモデルやゲームの難易度を好みに合わせて変更することができます。
他のオプション画面と同様に、この設定はアリーナを作る時点で決められているため、すべて灰色表示にかわっていて、変更をすることができません。飛行状況を把握したい場合には、アリーナに入る前にこの画面で設定を一度確認した方がよいでしょう。

画面上のリストボックスは、ゲームで使用されている基本的な**フライトモデル**を示します。
基本モデルには、初級、中級、および 上級があります。画面下の**「初期設定に戻す」**ボタンをクリックすると、フライトモデルの設定が初期設定に戻ります。

画面の他の設定については以下に説明します。

風の影響

風の効果のあるなしを設定します。
ゲームで風の効果をオンにすると、飛行中に偏流が起こったり、離着陸時に風の影響を大きく受けたりという影響が考えられます。
横風や向かい風があると、機体が横滑りを起こしたり、実際の対気速度よりも真速度が下がったりします。また、追い風 があると実際の対気速度よりも真速度が上がります。

被弾衝撃

砲撃または対空射撃で被弾した際に、機体にその衝撃による影響を与えるかどうかを決めます。
このチェックボックスをオンにすると被弾した際に、航空機が進路からずれたり空中でふらつく可能性があります。

機銃反動衝撃

射撃した際、機銃の反動で対気速度が減速する場合があります。失速速度ぎりぎりで上昇する際にこの効果が最も顕著に表れます。この状態で銃を発砲すると航空機は対気速度を失って失速することがあります。
このオプションは、フライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

増加重量効果

搭載した装備（爆弾、ロケット弾、魚雷、補助燃料タンク、空挺部隊、補給物資など）の重量を機体の合計重量に加算するかどうかを決めます。

増加抗力効果

搭載した装備（爆弾、ロケット弾、魚雷、補助燃料タンク、空挺部隊、補給物資など）による重量増加が航空機全体にかかる誘導抗力に加算されるかどうかを決めます。

増加モーメント効果

搭載荷重の不均衡による重心位置および抗力が飛行性能に影響を与えるかどうかを決めます。

マイナスGによるエンジン停止

これがオンになっていると、背面飛行などにより負のGが継続した場合、エンジンが停止します。

トルク効果・ジャイロ摂動

エンジンの回転力（トルク）の影響で、エンジンの回転する方向とは逆の方向に回転しようとする力が機体に働きます。
P51マスタングやF4Uコルセアのようにトルクの大きいエンジンを積んでいる航空機は、離陸時にスロットルを急に開くと横転する可能性があります。
このオプションは、フライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

圧縮性

対気速度（相対速度）が速くなると翼面に接する空気密度が変化し機体をコントロールできなくなることがあります。音速に近いスピードで急降下中によくこの現象が起こります。この急降下を止めるには、スロットルを絞り、機体の高度が下がるのを待つしかありません。このオプションはフライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

失速スピン

この設定が有効になっていると、航空機が失速後、左右のバランスを失うと錐もみ状態になる可能性があります。これは、失速スピードぎりぎりで急旋回をする場合によく起こります。
このオプションは、フライトモデルが上級に設定された場合のみ有効です。

トリム

このリストボックスは、航空機のトリムタブ（可動翼）を手動で操作するかどうかを設定します。
上級に設定した場合、航空機は史実に備えていたトリムタブしか使用できなくなり、またすべての制御を手動で行う必要があります。
3軸手動に設定すると、補助翼（エルロン）、昇降舵（エレベータ）、方向舵（ラダー）のトリム制御を手動で行う必要があります（その航空機が実際にそれらの機能を持っていたかどうかに関わらず）。
2軸手動、ラダー自動に設定すると、ラダーのトリムは自動的に制御されますが、昇降舵、および補助翼は手動で調整しなければなりません。
全自動に設定すると、すべてのトリム操作が自動制御になります

誘導抗力

迎え角が大きくなると抗力が増加します。このスライダーは迎え角の増加による抗力の割合をどれくらいフライトモデルに課すかを決めます。
10％から100％の範囲内で調節することができます。

臨界角

迎え角がどんどん大きくなると、ある時点で空気が翼の表面をスムーズに流れなくなり、揚力が急激に減少しその結果失速します。このスライダーを使うと、迎え角の限界点を上げることができます。
この数値は100％から150％の範囲に設定することができます。

胴体横安定性

高速でヨー（機首の振り）を行うと、胴体が巨大な帆のように作用し航空機をまっすぐに戻そうという力（偏揺れモーメント）が働きます。
また、上反角効果が強すぎるとダッチロール（機体が左右に振り子振動する現象）を起こします。このスライダーを使ってその勢いを低下させることができます。飛行技術が初級および 中級レベルの方はこの数値を調整してヨーイングを容易にすることができます。
この数値は30％から100％の範囲に設定することができます。

尾部横安定性

高速で飛行中に横風を受けると垂直尾翼に対する迎え角により横方向の力が作用するため、偏揺れモーメント（ヨーイング）が発生し、相対風が機種方向に一致するまで作用しつづけます。
このスライダーを使ってその勢いを低下させることができます。 飛行技術が初級および 中級レベルの方はこの数値を調整してヨーイングを容易にすることができます。
この数値は10％から100％の範囲に設定することができます。

ラダー効果

フライトモデルが初級および 中級に設定されている場合、ラダーの効きを通常より上げることができます。
このスライダーを使うと効率を0％から75％の範囲内で上げることができます。

難易度2

オプション画面の最後のタブが「難易度2」です。ここでは、ゲームで使用されるフライトモデルや各種の制限を設定します。基本フライトモデルは、初級、中級、および 上級のいずれかに設定することができます。
画面下のリセットボタンを押すと、フライトモデルの設定を初期設定に戻すことができます。

画面の他の設定は以下に説明します。:

オーバースピードによるフラップダメージ
　フラップを既定のスピード以上（機種によって違います）で下ろすことができるかどうかを決めます。
　この設定をオンにした状態で、既定のスピード以上でフラップを下ろすと、フラップが破損します。
　この設定がオフになっている場合、既定のスピード以上でフラップを下げることはできません。

オーバースピードによるギアダメージ
　ランディングギアを既定のスピードを超えた速さで下ろした時、ダメージが起こるかどうかを決めます。初級、中級、および 上級の3通りに設定することができます。
　設定が初級の場合、どのようなスピードでもランディングギアの上げ下げが可能になり、また破損することはありません。
　設定が中級の場合、ランディングギア下げ速度が制限され、航空機が既定の速度以上で移動している場合はギアを下ろすことができません。
　上級の設定になっていると、最大操作速度以上で動かすとランディングギアが破損します。

Gによるダメージ
　Gの作用によりある一定以上の負荷が翼に加わると、翼が空中分解するかどうかを決めます。空中分解する翼面荷重限界は航空機ごとに違います。初級、中級、および 上級の3通に設定することができます。
　設定が初級になっていると、翼面荷重限界を超えても空中分解することはありません。
　設定が中級になっていると、機体の重量を実際の値の75%から100%まで減少させることができ、その結果、翼面荷重限界が引き上げられ、空中分解しにくくなります。
　上級の設定になっていると、それぞれの機体に応じて史実と同様の翼面荷重限界が適用されます。

弱～強スライドバー
　重力ダメージが中級に設定されている場合、このスライドバーが有効になります。
　過度の荷重によって機体は空中分解しますが、その重量を計算する際に、実際の重量の何パーセントを適用するかを決めます。
　最低で75%、最高で100%です。100%に設定すると、上級に設定した場合と同様になります。

オーバースピードによる機体ダメージ

飛行機の速度が過度に上がった場合にランダムに空中分解するかどうかを決めます。この速度は機種によって異なりますが、初級、中級、および 上級のいずれかに設定することができます。初級の場合、超過禁止速度を超えてもダメージは発生しません。中級の場合、最大運用限界速度を弱～強スライドバーを使って一定の割合で引き上げることができます。上級の場合、その機体の実際の限界速度が適用されます。

弱～強スライドバー

オーバースピードの設定が中級に設定されている場合、最大運用限界速度を調整することができます。67%から100%の間で設定することができます。

降下速度制限

着陸時に降下速度制限を課すかどうかを決めます。
この設定がオンになっている場合、制限速度以上で降下するとランディングギアが損壊します。
降下速度（角度）は、画面右のスライドバーで決定します。

ソフト

降下速度制限をオンにするとこのスライドバーが有効になります。この設定により機体が安全に着陸するか失敗（不時着）するかを決定します。
スライドバーで設定したスピード以上で地面に到達した場合、安全に着陸できず、不時着となります（パイロットは生存しています）。
このスライドバーでは、制限を3m/s～15m/sの範囲に設定することができます。

注：設定を正しく反映させるには、この値を「ハード」設定よりも低くしなければなりません。

ハード

降下速度制限をオンにするとこのスライドバーが有効になります。
この設定により機体が不時着するか完全にクラッシュするかを決定します。
スライドバーで設定したスピード以上で着陸すると機体は不時着せずに完全にクラッシュし、それ以下では、パイロットが死亡することはありませんが着陸に失敗します。
このスライドバーでは、制限を7m/s～20m/sの範囲に設定できます。

注：設定を正しく反映させるには、この値を「ソフト」の設定よりも高くしなければなりません。

タキシングスピード

飛行機が地上を走行する際に速度制限を課すかどうかを決めます。

飛行場外

飛行場の外側で飛行機が安全にタキシングできる最大速度を決定します。
7km/h～36km/hの範囲に設定できます。

飛行場内

飛行場の内側で（滑走路以外の場所）飛行機が安全にタキシングできる最大速度を決めます。
18km/h～72km/hの範囲に設定できます。

エンジンオーバーヒート

エンジンの冷却方法をシミュレーションするかどうかを決定します。なし、自動、半自動に設定できます。
なしを選択すると、エンジンは常に最適の温度に設定され、緊急出力（WEP）を過度に利用してもオーバーヒートは起こりません。
自動に設定すると、エンジンが過熱した場合に自動的に冷却フラップが調節され、出力を減少しエンジンを最適温度に保ちます。ゲームでは自動的にスロットルを絞り、エンジンにダメージが起こらないように調整します。
半自動に設定すると、自動の場合と同様に、実際のエンジン温度がシミュレーションされ、エンジンを最適温度に保つために冷却フラップが自動的に調節されますが、スロットルは手動で調整しなければなりません。エンジンが過熱しているにも関わらずスロットルを開け過ぎるとオーバーヒートを起こし、エンジンにダメージを与えます。

オーバーランによるエンジンダメージ

この設定がオンになっていると、飛行機がエンジン全開で急降下するなどして運用限界を超えると、エンジンがダメージを受けるかどうかを決定します。

ランダムなエンジントラブル

この設定をオンにすることによりランダムに機械的なエンジンの欠陥を再現することができます。エンジンの信頼性の高さはそれぞれの航空機により異なります。

プリファレンス画面

メイン画面の「プリファレンス」も、ウェルカムメニューでの「プリファレンス」とまったく同じ設定が可能です。
プリファレンス画面についての詳細は、ウェルカムメニューの「プリファレンス」の項目を参照してください。

戦闘準備

メインメニューで「戦闘準備⇒」ボタンをクリックすると、戦闘準備画面へと移動します。
ここでは、すでに所属国の一員としてチャットに参加することができたり、実際にゲームで使用する機体を選択することが可能です。

機種変更

「戦闘準備⇒」ボタンをクリックすると、まず機種変更画面が現れます。ここでは、あなたが搭乗する航空機と必要な装備を選択します。
画面左の大きなウィンドウには、現在選択されている機体が3Dで表示されます。画像の上にマウスポインタを置くと3D画像が回転します。

このウィンドウの下には、スクロールボックスがあり、選択されている機種の各種データ、等級、歴史的な説明が表示されます。
等級とは他の機種との相対的な性能を1から10の星印で表したものです。等級を決めるに当たって、以下のパフォーマンスが評価の対象になっています

耐久力

機体のダメージに対する相対的な耐久性。
戦闘機および単発爆撃機で使用される等級と、大型の双発および四発爆撃機で使用される等級は多少異なります。

速度

航空機の総合的な速度。最大速度と加速力が含まれます.

運動性

基本空戦機動を行う際の相対的なパフォーマンス。
ロールおよび旋回性能などが含まれます。

火力

総合的な火力。
前方を向いた固定式の機銃、後座機銃が含まれます。

上昇力

機が一定の高度まで上昇できる速さ、上昇パフォーマンス。
通常、フィート/秒、またはメートル/秒で表現されます。

対地攻撃

地上のターゲットにダメージを与える能力。
これは搭載できる爆弾やロケット弾の重量によって決まります。

このような評価は相対的なものであり、同じカテゴリーにある代表的な航空機を基準にし、それと比較した形で表しています。例えば、速度の評価がもっとも高い航空機が100%と評価され、他の機種は基準機との比較で測ります。

画面右上には、ゲームのなかで搭乗する機種を選択するリストボックスがあります。国別に搭乗した航空機が記憶されており、ゲームに戻るときはいつもその機種をデフォルトとして表示します。
選択した機種名は、画面右下の**「出撃⇒」**ボタンでも表示されます。

機種選択のリストボックスの下には、リストボックスが3つあり、**爆弾・魚雷、ロケット弾、補助燃料タンク、補給物資、空挺部隊**の中から搭載するものを選定します。
搭載するものは、何をターゲットにするかによって選定します。工場の爆撃が目的なら、大型の爆弾を複数搭載するのがベストでしょうし、敵施設の占拠が目的ならば空挺部隊を輸送する必要があります。

搭載する兵器を選定する際、他の種類の兵器が使用できなくなる場合があります。例えば、P-51D**ムスタング**には各主翼に懸吊架が二つずつあり、それぞれ爆弾、またはドロップタンクを一本ずつ搭載することができます。P-51でドロップタンクを積載すると、爆弾を装填できなくなります。爆弾を選ぶ場合は、まずドロップタンクをはずさなくてはなりません。様々な兵装の組み合わせを試してみると、各航空機がどのような火器を搭載できるか把握できるようになります。さらに、航空機に関する説明のなかにも搭載できる兵器が詳しく書かれています

その下のプルダウンリストボックスでは、機体の最大積載量の設定を行うことができます。
搭載する燃料や爆弾の量によって機体の重量を変更させる必要があります。
この項目によって爆弾や燃料などの最大積載量に変化が生じてくるので、飛行計画によっては変更しなければならない場合が生じてきます。

次のコントロールは、航空機が搭載できる燃料を設定するスライドバーです。燃料は、ポンド(lb)、またはキログラム(kg)で表示されます。燃料をたくさん積めば航続距離はのびますが重量増加のため機体のパフォーマンスが落ちます。
必要以上の燃料を搭載しないように気をつけましょう。

機種によって異なりますが、収束距離のスライドバーで第一機銃または第二機銃の弾道が収束する距離を設定することができます。

P-51ムスタングのように主翼に機銃がある航空機は、この設定によって機の前方の決められた地点で弾丸が収束するように機銃の向きを調整することが可能です。収束点を調整することにより、弾丸が小さい範囲内に集中し、より大きなダメージを与えることができます。
一方、機首に機銃がある飛行機は、弾丸の飛行距離が最大になるように作られているため、収束点を設定する必要はありません。
機銃の収束点は、325フィートから 2000 フィートまでの範囲で設定することができます。2000 フィートは、ゲーム中の全ての機銃にとっての最大距離です。

次に、爆弾投下数と、爆弾投下間隔を設定します。爆弾投下ボタン（初期設定ではAlt+Backspace）を押すと、爆弾投下間隔の時間毎に爆弾投下数分の爆弾を一斉に投下します。この二つの設定により、ボタンを一回押すだけで、攻撃目標上に連続して爆弾を落とすことが可能となります。

注：爆弾倉（機体内部）から投下される爆弾は一挙に投下することができないため、インターバルをどのように設定したかにかかわらず、投下の際に時間差が生じます。

最後に、画面下のチェックボックスを使ってメートル法、またはフィートポンド法に設定することが出来ます。初期設定では、計測器や距離はマイルで表示されます。

画面右下の「出撃⇒」ボタンを押すと選択した機体でアリーナに参加することができます。
「出撃⇒」ボタンにも選択した機体が表示されているので、確認してからアリーナに参加することができます。

マップ

マップ画面では、敵国の領土、施設配置、および状態などを見ることができます。地図上の「+ 」、「－」のボタンを使って地図の大きさを変え、詳細な地点を見たり領土全体を見渡すことができます。
また、地図の上にマウスポインタを置いて、マウスの左ボタンをクリックしながらカーソルを動かすと、マップをスクロールすることができます。左ボタンを放すと、その地点で地図が止まります。
マウスポインタをマップ上のオブジェクトアイコンに合わせると、地図右に文字が現われ、飛行場、村、工場、戦車などオブジェクトの種類やその状態、飛行場の場合は搭載制限など、関連情報を表示します。

戦略画面と同様に、国を象徴する色を設定することができます。左側のプルダウンリストボックスから国名を選択し、右側のプルダウンリストボックスから色を選択します。配色をデフォルト設定に戻す場合は、**デフォルト**ボタンを押します。

テリトリアルコンクエストゲームでは、戦略地図の下に各国の資源パラメーターが表示されます。資源は戦車や航空機を製造し、燃料、弾薬、爆弾、ロケット弾などを補給したり装備するたびに消費されます。

画面右上には、ゲームに参加している国、同盟関係、各国が保有する飛行場の数、参戦しているプレイヤーの数が表示されます。リソースの場合と同様に、あなたが所属する国がハイライトされるため、一目で確認することができます。

プレイヤーおよび飛行場の数が表示されている個所の下には、攻撃作戦、防衛作戦と分けられた戦況報告ボックスがあり、ゲーム内で進行しているミッションが表示されます。ミッションはゲームそのものによって作成される場合と、パイロットが作成する場合とがあります。
ゲームが作成するミッションとは、テリトリアルコンバットゲームでは戦車部隊が攻撃、あるいは防御作戦に配備されることを指します。

戦況報告ボックスに表示されるミッションは、支援が必要とされている目標と位置を示しているだけで、その情報に従うも、無視するもすべてパイロット次第です。
パイロットが作成したミッションは、ゲームのAIによるアクションとは関わりがありません。パイロットが作成したミッションの場合、ミッションの説明の中に作成者のパイロット名が表示されます。

ミッションのボックスの下にはプルダウンリストボックスがあり、出発点となる飛行場が選べるようになっています。初期設定では、前線にも最も近い飛行場が選ばれています。
しかし、そこから出発するのが必ずしも良いとは限りません。あなたが搭乗する機種によっては、後方から離陸し、戦闘空域に進入する前に高度を上げた方が良い場合もあるでしょう。
離陸する飛行場を変更したい場合は、プルダウンリストボックスを開き、マップで確認しながら座標を決定してください。飛行場はAX56、BC71などのように座標で表示されます。

飛行場を選択するボックスの下には、選定されている飛行場の状態が示されます。ここでは、その飛行場で燃料、弾薬、兵器を完全補給できるか、また滑走路の被害状態が示されます。

最後に、画面右下の**「出撃⇒」**というボタンをクリックすると、ゲームに参加することができます。ボタンには選択した機種名が表示されるため、搭乗する航空機をもう一度確認することができます。

チャット

以前の二つのチャット画面（ウェルカムメニューと メインメニュー）と異なり、フライトチャット画面ではすでに所属国を選択しているので、ゲーム内でパイロットが使用できる通信コントロールをすべて使うことができます。
フィルターを使って通信に制限をかけたり、チームチャンネルを使い友軍のみにメッセージを伝えることもできます。

注：ここで設定されるオプションがそのままゲーム内で有効になります。

この画面は、他の二つのチャット画面と同じ構成になっています。
スクロールできる大きなメッセージログ画面では、送信・受信したメッセージを読むことができます。
メッセージはチャンネルごとに、および国別に指定された色に従って色分けされています。

メッセージの先頭は、送信チャンネルを示す頭文字がついています。“A” は全員、“T” はチーム、“S” はスコードロンを表します。

画面の最下段にはチャット入力ボックスがあり、ここにあなたが送信したいメッセージを入力します。
Enter キーを押すか、**送信**ボタンをクリックすると、選定したチャンネルを介して送信されます。

画面右には別のスクロールボックスがあり、アリーナに参加しているパイロットの名前が国ごとの配色で配列されます。

パイロットのリストの下には**フィルターオン**というボタンがあり、特定のパイロットから受信されるメッセージを受信しないようにすることが可能です。
特定のプレイヤーにフィルターをかけるには、リストにあるパイロットの名前をハイライトし、**フィルターオン**ボタンをクリックします。すると、パイロットの名前の脇に印が現われます。
この時、**フィルターオン**ボタンが**フィルターオフ**ボタンに変化します。選択したパイロットにフィルターがかけられている場合はボタンはいつも**フィルターオフ**になり、かけられていない場合は常に**フィルターオン**と表示されます。

通信ログおよびチャット入力個所の間には3つのコントロールがあります。**送信**を使うと送信チャンネルを選定することができます。送信チャンネルはひとつしか選ぶことができません。チャンネルには以下のものがあります。

全員

どの国やチームに所属していても、このチャンネルでメッセージの送受信ができます。

友軍

どの陣営にも、チーム専用のチャンネルがあります。このチャンネルは、同じチーム内のメンバーしかアクセスすることができません。
日本とアメリカが連合している場合、日本軍のパイロットによって送られるメッセージは、チームチャンネルの受信が可能になっているアメリカ軍パイロットも読むことができます。

スコードロン

スコードロン専用のプライベートチャンネル。
すべてのスコードロンはそれぞれ独立した固有のチャットチャンネルを保有することができ、スコードロンのメンバーが同じ連合軍の他のスコードロンと、スコードロン外のパイロットに邪魔されずにチャットすることができます。
敵国のスコードロン仲間とスコードロンチャンネルを介して通信できない場合、全員チャンネルを使わなければなりません。どのスコードロンにも所属していない場合、このオプションを使うことはできません。

受信セレクターを使うと、受信チャンネルを個々に選ぶことができます。ボックスのなかに“X”印があれば、そのチャンネルから受信していることを意味します。
フィルターコントロールを使うと、送受信チャンネル以外にも、いくつかの条件に従って受信メッセージを制限することができます。まず、通信範囲チェックボックスおよびスライドバーがあり、自分の居場所から一定範囲内の人からしかメッセージを受信できないように制限することができます。特に参加人数が多いアリーナで、受信するメッセージが多すぎる場合などは、この設定を使って、身近な人のメッセージに集中することができます。

他のフィルターを使うと、ある種のメッセージの受信可否を設定することができ、以下のメッセージの受信制限ができます。

プレイヤー

このチェックボックスをオンにすると、他のプレイヤーのイベント結果に関するメッセージを受信できます。例えば、“Katsuo shot down by Sazae”、または “Wakame crash landed”といったメッセージが受信できます。

ヒットイベント

このチェックボックスをオンにすると、ターゲットに与えたダメージや命中に関するメッセージが読めます。
オフにすると、結果を視覚的に判断しなければなりません。

AIイベント

このチェックボックスをオンにすると、ゲーム中のAIメッセージを受信することができます。
例えば、施設を攻撃したり、また占領されたりした場合のメッセージなどが受信可能となります。

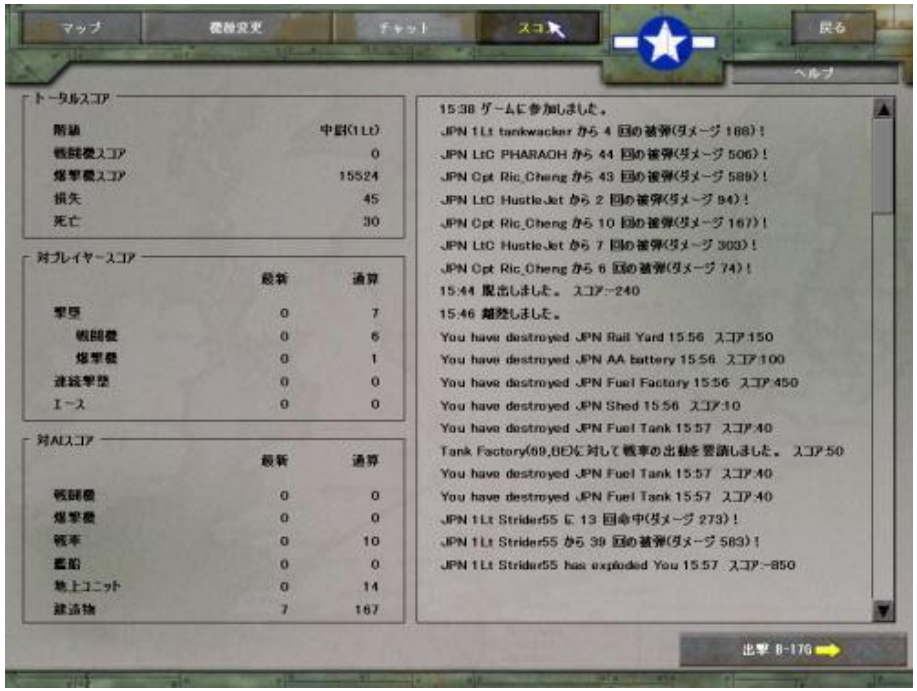
画面右下に**出撃**ボタンがあり、選定した機種名が表示されます。

*Fighter Ace*ではメッセージを送信する場合にショートカットを使うことができます。送信メッセージの先頭に、チャンネルの頭文字（大文字でも小文字でも可）を入力し、コロン「:」またはセミコロン「;」をその後につけると、指定したチャンネルにメッセージを送信することができます。例えば、

a; こんにちは

この場合、“こんにちは” というメッセージが 全員チャンネルに送信されます。
3つのパブリックチャンネル以外でも、システムオペレータおよびゲームオペレータ専用のチャンネルである“オペレータ” チャンネルがあります。メッセージの先頭に“O:”（または “o;”）と入力することにより、オペレータにメッセージを送信することができます。

スコア



戦闘開始メニューの最後のタブは、スコア画面を開くものです。この画面では、直近のミッションの得点、および現在までの累計得点を表示します。得点は、いくつかの区分にしたがって表示されます。

トータルスコア:

階級
パイロットの階級。アリーナによっては、戦闘を公平にするために一定の階級のパイロット以外は入室制限する場合があります。

戦闘機スコア
戦闘機を操縦している間に獲得した得点。

爆撃機スコア
爆撃機を操縦している間に獲得した得点。

損失機数
失った航空機の数。味方のテリトリーで着陸失敗して破壊した航空機も含まれます。

死亡
パイロットが死亡したり、敵軍に捕虜になった回数。

対プレイヤースコア:

撃墜数
プレイヤーが操縦している航空機のうち、撃墜した機の総数。

戦闘機
プレイヤーが操縦している戦闘機のうち、撃墜した機の数。

爆撃機
プレイヤーが操縦している爆撃機のうち、撃墜した機の総数。

連続撃墜
パイロットが死亡したり捕虜にならずに連続して撃墜した敵機の総数。

エース
5機連続して撃ち落すごとに“エース”がひとつ与えられます。

対AIスコア:

戦闘機
AI操縦による戦闘機を撃ち落とした数。

爆撃機
AI操縦による爆撃機を撃ち落とした数。

戦車
破壊した戦車の数。

艦船
沈没させた船舶の数。

地上ユニット
破壊した様々な地上部隊（AA機銃、自動車、列車など）の数。

建造物
あなたが破壊した建造物の数。

画面右側には、スクロール可能なリストボックスがあり、参加したゲームで発生したイベントの詳細が表示されます。
ゲーム開始、および終了時間、自機、他機へのダメージ、爆撃結果などが表示されます。また、それぞれのアクションに対して獲得したスコアが記録されます。

出撃ボタンをクリックし、ロード画面が終了すると、選択した航空機のコクピットから飛行場の景色が見えます。
では、さっそく飛び立ってゲームを楽しみましょう！

フライトメニュー

フライトメニューは**F12**を押すことで呼び出すことができます。メニューが表示されている間もゲームは進行していることに注意してください。
フライトメニューを閉じるためには、**OK** ボタンまたは**キャンセル**ボタンをクリックします。
キャンセルすると、変更した設定は適用されません。**Esc** またはF12をもう一回押すとメニューを閉じることができます。

フライトメニューは、通常はキーまたはボタンを使って操作する機能を飛行しながらでも操作できるよう作られています。
他のメニューと同様に、フライトメニューはタブ付のダイアログボックスを利用します。タブをクリックするとそのページが前面に出て、マウスで様々な機能をコントロールすることができます。

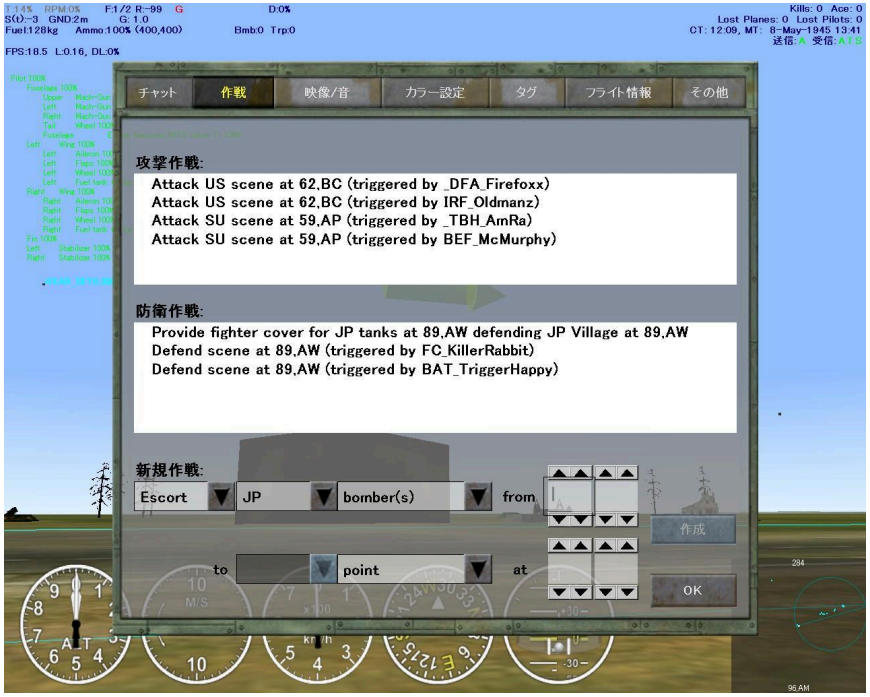
チャット

「チャット」タブでは通信を行うチャンネルの設定をします。
送信チャンネルは一つしか選ぶことができません。
受信チャンネルは、全員、チーム、および スコードロンの3つのチャンネルがあります。用途に応じて選択してください。

「メッセージ表示位置」では、画面上のチャットログ表示の位置を決めます。また、表示をオフにすることもできます。好みに応じて設定してください。
チャットタブ画面の最下段にある3つのフィルターコントロールを使って、**AIイベント**、**プレイヤーイベント**、および **ヒットイベント**のうち、どのメッセージを表示するかを決めることができます。また、スライドバーを使ってメッセージの受信範囲を制限することができます。**フィルター**ボタンを使うと、特定のパイロットからのメッセージを受信しないようにすることができます。

通信チャンネル、コントロール、およびオプションに関する詳しい説明は、戦闘準備メニューのなかの「チャット」の項目を参照してください。

作戦



「作戦」タブにはリストボックスが二つあり、ゲーム中にAIが作成した攻撃、防御作戦、および他のプレイヤーが作成したミッションの内容が確認できます。

ミッションを作成するためには、**「新規作戦」**プルダウンリストメニューから作戦タイプを選択します。**爆撃機を護衛、シーンを攻撃、戦車を攻撃、**および **防御の**4種類があります。他のプレイヤーと協力して作戦を遂行することもできます。
作戦タイプを決定したら次は座標を設定します。初期設定では、現在の地図の座標がミッションの座標に対応しています。次に、**「作成」**ボタンをクリックします。すると作成者であるパイロットの名と作戦名が

ミッションリストに表示されます。ただし、フィルターがオンになっているパイロットが作成したミッションは、見ることができません。

映像/音

「画像/音」タブを使うと、ゲームのなかでオーディオ・ビデオのオプションを設定することができます。
最上部の二つのスライダーは、煙のたなびく長さと機体ディテールの設定項目です。スライダーを左側に移動すると画質が若干下がりますが、ゲームパフォーマンスを上げることができます。

その下の二つのスライダーは、効果音およびエンジンの音量を設定する項目です。その下のチェックボックスでは、失速警告音のオン／オフを決めることができます。

カラー設定

カラー設定タブには、画面に表示される文字の配色を設定するプルダウンリストボックスがあり、以下の色が変更可能です。

フライトパラメーター
画面の上部のコーナーに現われるフライトおよびスコア情報の表示に使う色を設定します。

照準
射撃照準器の十字線の色を設定します。

ダメージスクリーン
フルダメージ表示画面の文字の色を設定します。これはCTRL+Dを押すことで見ることができます。

送信メッセージ
画面上に現われる、他のプレイヤーへの送信メッセージの文字色を設定します。

自分の発言
既に送信したメッセージの文字色を設定します。

友軍チャット
敵軍以外のプレイヤーから受信されるメッセージの文字色を設定します。

敵軍チャット
敵軍プレイヤーから受信されるメッセージの文字色を設定します。

AIメッセージ
ゲームのAIが作成するメッセージの文字色を設定します。

スコードロンチャット
同じスコードロンのメンバーから受信されるのメッセージの文字色を設定します。

ダメージスクリーン
ダメージの詳細画面で使われる文字の大きさを設定します。
文字の大きさを変更できる範囲は、ゲームの解像度によって異なります。

フライトパラメーター
画面上の左右の角に現われるフライトおよび得点情報の表示に使う文字の大きさを設定します。

タグ

各種の視覚効果をオン/オフにすることができます。
「X」がついている項目を表示します。次のオプションをオン/オフ(表示/非表示)にすることができます。

パイロット名
パイロット名を、国の色にしたがって表示します。

階級
プレイヤーのゲームにおける階級を表示します。

機種
航空機の機種を表示します。

国籍

プレイヤーの所属する国の徽章を表示します。

エース

撃墜マークを表示します。「エース」は、パイロットを失わずに5機連続で撃墜した場合に1つもらえます。

距離

自機からの他の航空機への距離を表示します。

スコードロン

スコードロンの略称を表示します。
プレイヤーがスコードロンに所属していない場合は表示されません。

ターゲットブラケット

あなたが選んだ攻撃目標の航空機を鍵括弧 [ ]で囲んで表示します。視点がパドロックモード以外の時に、目標を追跡するのに便利です。

フライト情報

フライトデータ画面では、様々な計器や情報の表示を変更することができます。まず、全画面表示モードでは画面上に計器を重ねて表示することができます。アナログ計器パネル表示のチェックボックスに印をつけると、フルスクリーンビューでオーバーレイ表示される5つの計器パネルを一括して表示/非表示にすることができます。
5つのプルダウンリストボックスを使って、各計器の配置を指定することができます。計器には5種類あり、配置も5箇所から選べます。初期設定では、表示される計器は左から右に、高度計、昇降計、速度計、コンパス、水平儀です。

画面表示タイプ

フルスクリーンビューにしている時、画面上でデータを表示する方法を指定することができます。プルダウンリストボックスから

フライトデータ、またはフライト/スコアデータを選択すると、画面左上に各種のフライト情報が表示されます。

表示できる情報は以下のとおりです。

注:これらの情報は、機種によっては存在しなかったり、配置が制限されたりします。

スロットル/T

スロットルの開閉度をパーセンテージで示します。緊急出力を使用の時は、”WEP”と表示されます。

注:マルチエンジン機の場合は、スロットル開閉度(%)/回転数(rpm)、と表示されます。エンジンがオフの状態になっていると数字がグレー表示となり、エンジンを始動すると他のフライト情報と同じく指定された色に変わります。

RPM

エンジンの回転数。最大回転数を100(%)として表します。

フラップ/F

フラップ設定を表します。数字が大きくなるに従い、フラップ角が大きくなります。フラップが完全に上がっていると「0」と表示されます。フラップの形や大きさなどは使用する機種によって異なります。

注:紫電改は画期的な「自動空戦フラップ」が装備され、迎え角と対気速度に従って翼の上を最も効率的に空気が流れるように、フラップの上げ下げを自動的に行うことが可能でした。Fighter Aceに登場する紫電改もこの「自動空戦フラップ」が装備されています。
ALT+F(デフォルト)を押すことによってOn/Offにすることができます。オンになっている場合、データ画面のフラップインジケータに “a”と表示されます。拡張データ表示の場合は“(自動)”と表示されます。

ラダー/R

最大振り幅を100(%)としてラダーの舵角を表示します。
ゼロ(0)は、ニュートラルの位置にあることを意味します。

ギア/G

ランディングギアの状態を示します。
ギアが完全に下がっている時は、赤色で「G」と表示され、
ギアが可動している間は濃い赤色に変わります。
ギアが完全に上がっている時は何も表示されません。

注:拡張データ表示時は「up」「down」と表示されます。

エアブレーキ/AB

航空機によってはエアブレーキが装備されている場合があります。飛行速度を減速させたり、加速せずに高度を下げる場合などに使います。
エアブレーキがONになると「AB」と表示されます。
エアブレーキがOFFの時には何も表示されません。

ブレーキ/B

ブレーキの効き具合をパーセントで表示します。

ダメージ/D

現在、航空機が受けているダメージを表示します。

速度(t)/S(t)

速度および速度計の種類を示します。真速度の場合は“t”という文字が、指示速度の場合は“i”という文字が速度の値 (m/h または kph)の後に示されます。

高度 (GND)/GND

高度と高度計の種類を表します。高度計のタイプは3種類あり、“SEA” は海抜、“GND”は地上から、“ARF”は離陸した飛行場からの高度を意味します。
高度が地上150フィート以下の場合、高度計のタイプにかかわらず赤く点滅します。

荷重/G

荷重倍数。機体、およびパイロットにかかるGの大きさを示します。5.0 G付近から数字が赤く変わり、アリーナの設定によってはブラックアウトが始まります。
また、マイナスの数字は負のGを意味し、アリーナの設定次第ではレッドアウトを引き起こします。

燃料

燃料の残量をポンドまたはキログラムで表示します。

弾薬/Ammo

弾薬の残量をパーセンテージ、および弾数で表示します。

爆弾/Bmb

弾の残数を表示します。

ロケット/Rckt

ロケット弾の残数を表示します。

魚雷/Torp

魚雷の残数を表示します。

注：拡張データのチェックボックスをOn/Offにすることで、フライト情報の表示を切り替えることができます。

画面表示タイプ

スコアデータ、あるいはフライトスコアデータに設定すると、下記の情報が画面右上に表示されます。

Kills

撃墜した敵機の数を表示します。

Ace

「エース」の数を表示します。パイロットを失わずに（戦死または捕虜にならずに）敵機を5機連続で撃墜すると、エースが1つもらえます。

Lost Planes

損失した航空機の数を表示します。

Lost Pilots

パイロットが戦死、または捕虜になった回数を表示します。

レーダー

フルスクリーンビューになっている時、画面右下にレーダーが表示されます。
レーダーの中央があなたで、進行方向に印がついています。他の航空機、地上ユニットは所属国の色別にドットで表示されます。

メートル法

チェックを入れると計器およびデータ表示がメートル法に切り替わります。

高度表示タイプ

絶対高度は地面からの高度、気圧高度は平均海面からの高度、離陸地点は離陸した場所（飛行場、空母）からの高度を示します。
ただし、空中から始まるアリーナ設定のときには、離陸地点からの高さを表示することはできません。

速度表示タイプ

速度表示は翼の上の気流を測る指示（対気）速度、または気圧と高度を調整した真（対気）速度のいずれかを選ぶことができます。
例えば、真（対気）速度を使うと一定距離を飛行するための時間を正しく算出することができ、指示（対気）速度を見ると飛行機の性能を知ることができます。
高度が高いときは、低い場所より気圧が低いため、指示（対気）速度は真（対気）速度よりも低くなります。

その他

フライトメニューの「**その他**」タブでは、そのほかの爆弾や銃手の設定、メートル法の表示などの設定を行うことができます。
ここで設定できる項目は以下のようになります。

一斉投下数

一度の爆弾投下ボタン(Alt+Backspace)で何個爆弾を投下するかの設定を行います。
小さな爆弾を大量に投下させたいときにここの数字を大きく設定することで爆弾投下ボタンを連打することなくじゅうたん爆撃が可能となります。

投下間隔

爆弾を投下する際の間隔を秒単位で決定します。

遅延信管

爆弾が地表に落下した後、爆発するまでの時間を設定します。
0から30秒まで、5秒間隔で設定することができます。
これは、低空から爆撃した際に自身の爆弾によってダメージを負ってしまうことを防ぐために使用します。

銃手設定

爆撃機を使用している際の銃手の操作を設定します。
オートに設定した場合、AIが発射タイミングを判断し、自動的に機銃を発射します。
マニュアルに設定した場合、第二機銃発射ボタン（初期設定ではCTRL+F）を押したときのみ機銃を発射します。
これはゲーム中の左SHIFT+Fでも変更することができます。

メートル法

このチェックボックスをオンにすると、計器類の表示がメートル法で表示されるようになります。

情報画面選択

プルダウンメニューから表示したい情報を選択し、「**表示**」ボタンをクリックするとその情報が表示されます。

いずれの画面でもフライトメニューにある「OK」ボタンを押すことによってフライトメニューを終了させることができます。

オフラインでプレイ

Trainingアリーナでは、視界の切り替えや着陸、射撃など基本的な操作方法を学ぶことができます。初めてフライトゲームをプレイする方や、操縦方法がよく分からない方などは、オンラインでプレイする前に是非一度試してみてください。

Practiceアリーナでは、敵機の種類、数、熟練度などを自由に変更できます。スキルや目的に応じてアリーナをカスタマイズして練習しましょう。

Sampleアリーナは、アリーナ作成の基本となる難易度を3つのレベルに分けたアリーナです。難易度の違うアリーナを作成する時のテンプレートとしてご使用ください。

※オフラインでFighter Aceを起動すると「ロビー」、「スコードロン」など、サーバーへの接続を必要とする機能は使用できません。

トレーニング・ミッション

Training・アリーナでは、あなたのスキルや目的に合わせてさまざまなアリーナを用意してあります。訓練を始めるには、マウスでアリーナを選択し、「アリーナへ」ボタンをクリックしてください。「アリーナへ」ボタンをクリックするとヘッドクウォーター画面に移動しますので、「戦闘準備」ボタンをクリックしてください。「戦闘準備」ボタンをクリックすると、「機種変更」画面へ移動します。「出撃」ボタンをクリックすると、訓練が始まります。

01 基礎飛行訓練 –視点の切り替え、基本的な操縦方法と計器類の説明、離陸、および上昇と降下について学びます。

02 上級飛行訓練 –横旋回、縦旋回を含む、各種の旋回方法について学びます。

03 着陸訓練 –飛行場への着陸方法について学びます。

04 発着艦訓練–発艦編 –カタパルトを使って空母から離陸する方法について学びます。

05発着艦訓練–着艦編–飛行甲板に着陸する方法について学びます。

06 射撃訓練 –編隊飛行する敵機をターゲットにして、空中射撃の基礎を学びます。

07 対地攻撃訓練 –建物や戦車隊をターゲットにして、空対地射撃の基礎を学びます。

08 対地ロケット訓練–ロケットを使って、地上の目標を攻撃する方法を学びます。

09 水平爆撃訓練 – 爆撃照準器の使用方法と高高度からの水平爆撃について学びます。

10 急降下爆撃訓練 – 急降下爆撃について学びます。

11 魚雷投下訓練 – 魚雷を使って艦船を攻撃する方法について学びます。

練習アリーナ

Fighter Aceでは**トレーニング・ミッション**に加えて、スキルや目的に合わせてさまざまな設定を自由に変更できる練習アリーナを作成することができます。

ターゲット画面

ターゲット画面では、敵機の種類や数、AIの熟練度などを設定することが可能です。作成する練習アリーナによって選択できるターゲットは変化します。例えば、対艦攻撃練習アリーナでないと艦船を選択することができません。

カスタマイズ

Fighter Aceの多くの場所であなた自身のニーズとプレイスタイルに合わせて、よりプレイがしやすいようにゲームをカスタマイズすることができます。

ゲームのパフォーマンスを最大化することによってカスタマイズできるものもあれば、個人的に気に入ったものを設定できるところもあります。

パフォーマンス

パフォーマンスに最も影響する要素は、画面の設定です。メインメニューの「プリファレンス」で「ビデオ」を選び、パフォーマンスに影響を与える画面のオプションを設定することができます。
画面の解像度を下げることによって、パフォーマンスは大幅に改善します。例えば、1024x768のスクリーンを使うと、800x600の場合に比べ、CPU、RAM、GPUの負荷は60%も増えてしまいます。レスポンスが遅かったりフレームレートが著しく低下したなどと感じたときは、スクリーンの解像度を下げてみてください。よりスムーズにゲームが出来るようになるかも知れません。
他の要素もパフォーマンスに影響を与えます。ビデオカードはそれぞれ利点と欠点がありますが、好みに合ったものを使うことが大切です。スライダー設定やチェックボックスをいろいろ試して、画面の見栄えと、レスポンスの速さの間で妥協点を探ってみてください。

コントロール

ゲームのカスタマイズをする上で次に重要な要素は、ゲーム中で使用するコントロールやコマンドキーです。最初から設定されているキーやボタンの位置でも構いませんが、自分が慣れている位置や自然に使える場所に変えることも出来るのです。
「**プリファレンス**」画面で「**キー設定**」タブを選択してください。
キーボードやボタンの配列を変える画面が表示されます。
各コントロール・カテゴリーのコマンドを見て、既に設定されているオプションと、他には何が使えるかということを確認してください。**印刷**ボタンをクリックして、現在の配列を印刷することもできます。
また、「スキーム」としてコントロールを作成し、一つ一つのスキームに独自の名前を付けることもできます。爆撃機の水平バトルや戦闘爆撃機の地上攻撃、また戦闘機同士の戦いに独自のコントロール設定をすることが可能です。ゲームを進めていくうちに、もっとアクセスしやすくした方がいい機能は何かということや、コントロール設定の調整が必要なのはどれかということが解ってくるでしょう。

インターフェース

インタフェースのカスタマイズ方法にはいくつかあります。
まず、ゲームのウェルカムメニューから変えることができます。初期設定ではゲームは常に（アリーナ選択前の）ニュース画面から始まりますが、アリーナ画面の下部にある「**この画面を初期画面にする**」というチェックボックスをチェックすると、次からはゲームをアリーナ画面から始めることができます。
メインメニューの戦略画面と戦闘準備メニューのマップ画面では、ゲームに登場する国の色を変えることができます:

リセットするには、「**デフォルト**」のボタンをクリックしてください。

フライトインフォメーション

フルスクリーンビューで表示される様々な情報も変更することが可能です。例えば、「チャット・ディスプレイ」を、スクリーンの上部や下部に持ってきたり、消すこともできます。フライトメニュー（F12）の「チャット」のプルダウンリストから、あるいはキー入力（ALT+M）によって変更が可能です。
全画面表示と外部ビューが可能な状態では、フライト＆スコアインフォメーションを変更することができます。画面下部には、5つの計器の表示用にスペースが用意されています。初期設定では5つ全てが表示されていますが、必要に応じて消すこともできます。**フライトメニュー**の「**フライト情報**」タブのコントロールをクリックすると、各スポットでどの計器を表示するかを選択することができます。CTRL+1、CTRL+2、CTRL+3、CTRL+4、CTRL+5および初期設定のキーを使って計器を変えることもできます。全画面表示の機器の背景を透明にするか否も、**フライトデータ**のチェックボックスを使用することによって決定できます。
フルスクリーンモードでは、アナログ計器に加えてデジタルデータの表示も可能です。スクリーンの左上ではフライトデータが、そして右上ではスコアと通信チャンネルを表示できます。データ表示は、省略文字や記号を使って短くすることもできれば、全てを表示することもできます。このオプションを設定するには、「**フライト情報**」タブの**拡張データ**のチェックボックスを使用するか、ALT+Dを入力してください。
フライトメニューの**映像/音**タブでは、スクリーン上の表示とチャットで使用する色とテキストを設定することができます。

表示機器

フライトメニューにある**「フライト情報」**タブで飛行中の計器の表示方法や、測定単位を変えたりすることもできます。

高度表示タイプをプルダウンリストボックスから選択できます。
“**絶対高度**”に設定すると、地面から機体までの実測値を表示します。
”**気圧高度**”に設定すると、海抜高度が測定されます。
航空機のパフォーマンスは高度によって変わるため、海抜高度を知ることも重要です。また、酸素マスクが必要かどうかは、地表からの高度ではなく、海抜高度によって決定されます。
そして最後のひとつは、**「離陸地点」**高度計です。これは、離陸した飛行場からの高度を示します。飛行機のパフォーマンスやタイミングを計ったりする上で、この高度計は役に立つでしょう。ALT+Aでフルスクリーンビューから高度計のタイプを変更可能です。

速度のディスプレイも変えることもできます
真対気速度計では、基本的にどのぐらいの地上距離をカバーしているかが示されます。この速度計を使用する機会が一番多いのではないかと思われます。
次に、指示対気速度計があります。これは、対気速度を測定するピト一管に流れ込む空気量を測定します。高度を上げるにつれて気圧が下がるため、標準対気速度計に比べ指示対気速度計で示される速度は真対気速度より遅くなります。翼面に十分な対気流があるかどうかを確認する意味で、指示速度は役にたちます。 ALT+S でフルスクリーンビューから速度計のタイプを変更可能です。

表示方法をメートル法かフィード・ポンド式に切り替えることもできます。**フライトメニュー**の**その他**のチェックボックス、または戦闘準備メニューの **機体変更**スクリーンで設定可能です。また、スクリーン上の計器のサイズも変更できます。

勝利をおさめるには

どんなゲームでもそうですが、特に対戦型オンラインゲームでは、ゲームを学び練習することが、勝利をおさめる上で欠かせません。*Fighter Ace*においても、できるだけ時間をかけて実際にプレイをしてみることが重要です。最初は、機種による違いを確認するためにいろいろなタイプの飛行機を試してみてください。その後、各国1機か2機を選び、十分に使いこなせるようになるまで演習してください。そして、様々な状況でどのような飛行ができるかを試してください。

空中戦

操作方法の基本と応用についての説明を読むと、*Fighter Ace* は動作Aを行ったあと動作Bに移り、その後連携動作Cを行うという形で進むファイティングゲームだと思われるかも知れません。しかし、実はそうではありません。ある作戦行動に移る前に絶対これをしなければならないということは*Fighter Ace*にはありません。このマニュアルに書いてある操作が実際に必要な時は多いと思いますが、これを絶対しなければならない、という作戦や行動は存在しません。
空中戦は流動的なものであり状況は刻一刻と変化します。常に創意工夫を凝らし、意表をついた行動が効を奏するでしょう。しかしそれだけでは足りません。戦闘に生き残り勝利を収めるためには、さらにいくつかの「ルール」を守ることが必要です。
第一次世界大戦においてドイツ軍で活躍したOswald Boelckeというエースパイロットが、経験の浅いパイロットに空中戦で勝利を収めるための教訓を定めました。これは、「Boelckeの格言」と呼ばれ、1916年に記されたものですが、現在の空中戦にも十分に当てはまります。

Boelckeの格言

真のエースパイロットであるBoelckeが残した名言は空戦における基本原則として今日の空中戦でも流用することができるものです。これらの原則を守り、実践すればFighter Aceで勝利を収めることもできるでしょう。

- 攻撃する前に有利な状況を作る。可能であれば、太陽を背にする。
- 一度攻撃を始めたら、最後までやり遂げる。
- 射撃はできるだけ近づいてから行い、正確に狙って撃つこと。
- 常に敵から目を離すことなく、策略にはまることのない様にする。
- どのような攻撃においても、敵は後ろから狙う。
- 敵が自分に向かって急降下してきた場合は、離脱せずに立ち向かう。
- 敵の制空上にいる場合は、退路を常に意識しておくこと。
- 攻撃は原則として4から6機のグループで行う。複数の敵と交戦する場合、1機の敵に集中しないよう気をつける。

これらの教訓はどのような空中戦にも当てはまりますが、*Fighter Ace*で生き残るためにはさらにいくつかの点に留意しなければなりません。

- **周りの状況を知ろう** – 空中で最も重要なことは、自分の周りの状況を知るということです。飛行範囲にいる敵とその進路に常に注意を払う必要があります。いつも言えることですが、敵を先に見つけた人が、常に優位に戦えます。
- **自分の飛行機を知ろう** – これが必要なのは自明の理ですが、しばしば見過ごされがちです。飛行機が高速/低速状態でどの様な挙動を見せるか、加速にはどのくらい時間がかかるか、上昇や急降下の速度はどのくらいか、といったことについて理解する必要があります。使用している機体が旋回率のいい戦闘機なのか、一撃離脱に適しているのか等も知るべき項目のひとつです。これらを知るためには、実際に飛行機を操縦してみることが一番の近道です。自機を自分の手足のように動かせるようになるまで練習してください。
- **敵の飛行機を知ろう** – 敵機を自分の目で確認し、自分にどのような攻撃をしかけることができるのかを知る必要があります。敵機の特徴を知るには、二つの方法があります。 まず、自分の好きな飛行機で交戦して敵機の能力を知る方法、もうひとつは、それぞれの機種で何ができるのかを実際に自分で操縦して試すことです。 しかし、敵の飛行機の特徴を知るために自分の好きな機種について学ぶのをおろそかにするのは愚かです。まず自分の気にいった機種について学び、それから他の機種を試していくという方法が賢明です。
- **高度はエネルギーであり、エネルギーは生命である** – どの機種を選択するかに関らず、敵機よりも上空を飛んでいるということは、常に有利な位置にいるということです。戦闘においては、上からの攻撃によって多くの影響を与えることができます。第一に、ただ単に頭上にあなたが存在するという事実によって、敵機は注意を払わざるを得なくなり、結果として戦略を変えざるを得なくなる可能性も出てきます。上空を飛んでいるというだけで、彼らにとっては脅威なのです。第二に、空域においてあなたの機体が一番上を飛んでいれば、自分の好きなように戦闘を仕掛けられます。高度を敵より高い位置に保てば、戦闘したくない時に無理やり入れられてしまうという事態に遭遇することはありません。また、高度は急降下のスピードとも関係してきますから、状況に応じて空域を抜け出すこともできれば敵機に一撃離脱の攻撃を仕掛けることもできるのです。急降下の後でその「スピード」を「高度」に変換（エネルギー管理）し、戦闘を最初から始めることもできます。
- **上昇中も、スピードを上げよう** – 戦闘を開始するにあたって速度は絶対に必要な要素です。速度が無ければ、簡単に標

的にされるだけです。自分の味方の防御区域に入っている場合を除き、上昇中は時速200マイル以上（約320km/h）を保つようにしてください。時速150マイル位（240km/h）でもたついていると、効率よく戦闘を行う時に必要な速度まで上げるために、貴重な時間を割かなければならなくなります。

- **偏差射撃を練習してみよう** － **理想的なポジションは敵の真後ろ（6時方向）から攻撃することですが、これは口でいうほど簡単ではありません。目の前を横切っている飛行機に狙いを定めダメージを与えることができれば、その後6時の位置に機体を合わせるのは簡単になるでしょう。どのくらいリードが必要でどのような調整が必要かということが解れば、それを学んだことのないパイロットに対し非常に優位に立つことができるでしょう。**

- **攻撃から逃げることなく、立ち向かう** － Boelckeの教訓にもあるように、攻撃を受けた場合は逃げるよりも立ち向かった方が賢明です。向きを変えて逃げれば、あなたは敵に背を向けていることになり、攻撃を受けやすく、また敵にとって脅威でなくなります。逆に敵に向かって行く場合は、機首に向かってのスナップショットのみを許すことになります。また、あなたが敵の機首を攻撃できる可能性も同じだけあるのです。横からの攻撃をマスターすれば、あなたの方が優位な状況に立つこともできるのです。

- 忍耐力を学ぼう － 敵よりも確実に有利であるという状況が確認できないにもかかわらず、性急に戦闘を始めてしまうと、せっかくの優位性を失ってしまうことがあります。実際そういったパイロットをたくさん見かけます。戦況によって、自分が不利な状況にも関らず戦闘に参加せざるを得なくなる場合もありますが、そのような状況を除いて、自分が確実に有利な状況にあると確認できるまで戦闘を仕掛けるのを待つ忍耐力が重要です。

- 離脱と帰還する潮時を学ぼう － 戦闘を開始する方法だけではなく、やめるタイミングについても知る必要があります。ダメージを受けたり弾薬や燃料が少なくなってきた場合、戦略的に離脱する方法とタイミングを図ることが必要です。戦場においては逃げるが勝ちという場合もあるのです。

- 数の利を利用しよう － 生還することが目的ならば、自分ひとりで戦闘に参加するのではなく、仲間の戦闘機と協力して数で優位に立つまで待ちましょう。常に戦闘から逃げるという意味ではありません。領土を拡大したり、敵の侵攻を食い止めるためには、時には数がそろうまで待つのも必要だということです。

- チームメイトと協力しよう － 小さくても良くまとまったチームは、数の優位性を克服し、数的優位を持つ大きな相手でさえ容易にやっつけることができます。敵の軍事施設に対する攻撃戦略をきちんと策定し、力を合わせて戦車を守ることによって、たとえ敵の数が多くても領土を獲得することが可能です。空から効率よく地上軍を援護するためにも、味方の軍事施設への攻撃を封じるためにも、境界線にそって上空の高い位置にパトロール機を数機配備しましょう。

これらの教訓と知恵を働かせることによって、飛行技術をすぐに向上させることができます。知識と鍛錬を経験と結びつけることによって、何年もゲームをしてきたベテラン・パイロットなみのスコアを獲得することができるのです。

ファイターエース・ボランティア・グループ

The Fighter Ace Volunteer Group,(ファイターエース・ボランティア・グループ)あるいは**FAVG**とは、経験豊富で献身的なFighter Aceパイロットによって構成されている組織です。ゲーム内では「@FA」のタグを付けており、特別な権限を持っています。

FAVGのメンバーはシステムオペレーターとして然るべき訓練と教育を受けており、ゲーム内ではシステムオペレーターとして、アリーナの監視やトラブルシューティングなどの業務を行っています。これらの活動はプレイヤーがいつでも快適にFighter Aceをプレイできる環境を構築すること、そしてなによりすべてのプレイヤーが楽しくプレイできることを目的としています。

FAVGは以下のような、さまざまなバラエティーに富むサービスも行っています。

FAVGホームページ (http://www.favg.org/) – FAVGのホームページでは、ゲームプレイやスコードロンなどに関するさまざまなリンクを用意しています。FAVGと連絡を取りたいときは訪れてみましょう。

外部ヘルプルーム(External Help Room) (**http://www.poe-pourri.com/help.html**) – 外部ヘルプルームとは、ウェッブ上に設置されたチャットシステムで、リアルタイムでトラブルシューティングを行う場所です。ゲームが正常に動作しないなど、トラブルが発生したら訪れてみましょう。

ゲーム内ヘルプルーム– Fighter Aceは、ゲーム内にもヘルプ専用のアリーナを設けて、プレイヤーからのさまざまな質問や疑問などに対応しています。もし、ゲーム内で問題が発生した場合は訪れてみましょう。

FAVGフライトスクール (faip@favg.org) – FAVG では、フライトスクールを無料で開催しています。空戦の基礎や操縦方法などについてマン・ツー・マンで指導を受けることができます。

イベント – FAVG ではさまざまなイベントを開催、運営しています。大規模な歴史イベントから定期イベントまで、普段とはひと味もふた味も違う、ひと時を経験してみてください。(http://www.favg.org)

アリーナ監視 – FAVGのメンバーはプレイヤーが抱える問題を解決するだけでなく、利用規約に違反しているプレイヤーがいないか常にアリーナを監視しています。Fighter Ace利用規約はFighter Ace公式ホームページをご覧下さい。(http://fa.vr1.co.jp).

FAVGはプレイヤーが快適な環境でプレイできるよう、ヘルプ活動を行っています。もし、ゲーム中にヘルプが必要なら「@FA」を探して聞いてください。

質問があったら、まず聞いてみよう！

いいパイロットになるために、さらに聞きたいことがありますか？きっと実際のアリーナで明解な答が得られるでしょう。 *Fighter Ace*シリーズはリリースされてから6年もの歴史を持つオンライン・エア・コンバットゲームです。そこにはすでに多くのベテランパイロットたちがあなたの周辺で飛んでいるはずです。多彩な戦闘経験を持つベテランたちは温かく新人を迎えてくれるでしょう。ぜひ質問してみてください！

キー設定一覧(初期設定時)

ゲーム中、各機能のカスタマイズも可能ですが、初期設定機能について知っておくことは何かと役立つと思われます。*Fighter Ace* の初期設定キー機能は以下の通りで、()内はキーの位置を示しています。

操縦

左バンク:(←)
機体を左に横転させ、左旋回する。
ジョイスティックを使用している場合、スティックを左方向に倒すことによって得られる機能。

右バンク:(→)
機体を右に横転させ、右旋回する。
ジョイスティックを使用している場合、スティックを右方向に倒すことによって得られる機能。

機首上げ:(↓)
十分なエンジンパワーがあるという前提で、機首を上げることによって、機体を上昇させる。
ジョイスティックを使用している場合、スティックを引くことによって得られる機能。

機首下げ:(↑)
機首を下げることによって、機体を下降させる。
ジョイスティックを使用している場合、スティックを前に倒すことによって得られる機能。

ラダー右:(X)
機首を右に動かす。地上では、機体の進行方向を右に変え、空中では、機首を右に滑らせる。
ジョイスティックを使用している場合、スティックを右方向にひねることによって得られる機能。

ラダー左:(Z)
機首を左に動かす。地上では、機体の進行方向を左に変え、空中では、機首を左に滑らせる。
ジョイスティックを使用している場合、スティックを左方向にひねることによって得られる機能。

トリムコントロール:(T)
オンライン・ゲームにおいて、安定飛行のために機体制御を自動的に調整する機能。
燃料を消費し、兵器を投下し、スピードも変えた場合、機体には様々な影響が出るため、頻繁に調整を行って、できるだけ効率的な方法で飛行を継続させる必要がある。
オフライン・ゲームでは、この機能は「時間短縮」機能に切り換わり、マップ上を高速で移動することができる。

センターラダー:(S)
操舵にキーボードを使用している場合、この機能で操舵位置を中心に戻すことができる。

フラップダウン:(F)、(ボタン 5)
フラップを下げる。

フラップアップ:(D)、(ボタン 6)
フラップを上げる。

マルチエンジンの航空機では、どのエンジンでスロットル制御を行うかを選択することができます。初期設定では、全てのエンジンが同時制御の状態となっています。

エンジン1の選択/非選択:(左Shift E 1)
エンジン1の制御のオンとオフを切り換える。

エンジン2の選択/非選択:(左Shift E 2)
エンジン2の制御機能のオンとオフを切り換える。

エンジン3のコントロール:(左shift E 3)
エンジン3の制御機能のオンとオフを切り換える。

エンジン4のコントロール:(左shift E 4)
　　エンジン4の制御機能のオンとオフを切り換える。

エンジンOn/Off:(Ctrl E)
　　エンジンのオンとオフを切り換える。

スロットル開:(テンキー +)
　　指定したエンジンについて、燃料供給量を増加。

スロットル閉:(テンキー −)
　　指定したエンジンについて、燃料供給量を減少。

スロットル最大:(左shift テンキー +)
　　指定したエンジンについて、スロットルを全開にする。

スロットル最小:(左shift テンキー −)
　　指定したエンジンについて、スロットルを極限まで絞る。

WEP(緊急出力)On/Off:(Ctrl W)
　　WEPのオン/オフ切り換えを行う。
　　全ての航空機がWEPを装備しているわけではありません。航空機選択画面で確認してください。

ランディングギア・UP／DOWN:(G), (ボタン 8)
　　ランディングギアを引き上げ/引き下げる。
　　急激に引き下げるとギアにダメージを与えるので、注意が必要。

ダイブブレーキOn/Off:(V)
　　急降下ブレーキのオン/オフを切り換える。
　　この機能を搭載している機体は限られているので、注意が必要。

ホイールブレーキ:(B), (ボタン 7)
　　このボタンを押した時はいつも、車輪にブレーキをかける。
　　キーを離すと、ブレーキははずれる。

フルホイールブレーキOn/Off:(Ctrl B)
　　ボタンを押しつづけなくていいように、車輪にブレーキをかけつづけた状態にする。

酸素マスクOn/Off:(Ctrl O)
　　酸素供給のオンとオフ。どのくらいの高度になったら酸素が必要かを、制限設定画面で確認する必要あり。

脱出:(Alt E, 2回押す)
　　パイロットとクルー(爆撃機など大型の航空機の場合)がパラシュートで脱出する。
　　脱出のあとでもう一度キーを押すと、パラシュートが開く。敵の領土に降りた場合は捕虜となり、高速での脱出は自殺行為であることに注意。

自動操縦On/Off:(A)
　　自動操縦機能のオンとオフ(爆撃機のみ)。
　　自動操縦とは、「進路も高度も同じ状態で飛行を続ける」ということ。

自動追尾:(Ctrl A)
　　パドロックした航空機を追尾する(友軍機のみ)

トリムラダー左:(左Shift Z)
　　舵を手動で左側に調整する。
　　機首が右にぶれている場合、制御機能を使用せずに機体の向きを調整するために使用する。

トリムラダー右:(左Shift X)
　　舵を手動で右側に調整する。
　　機首が左にぶれている場合、制御機能を使用せずに機体の向きを調整するために使用する。

トリムエルロン左:(左shift ←)
　　補助翼を手動で左まわりに調節する。

右まわりにぶれている場合、制御機能を使用せずに機体の向きを調整するために使用する。

トリムエルロン右:(左shift →)
補助翼を手動で右まわりに調節する。
左まわりにぶれている場合、制御機能を使用せずに機体の向きを調整するために使用する。

トリムエレベーター上:(左shift ↓)
昇降舵を上向きに手動で調整する。
機体が下降する傾向がある場合、制御機能を使用せずに機体の向きを調整するために使用する。

トリムエレベーター下:(左shift ↑)
昇降舵を下向きに手動で調整する。
機体が上昇する傾向がある場合、制御機能を使用せずに機体の向きを調整するために使用する。

自動フラップOn/Off:(Alt F)
自動フラップをオン/オフにする。
自動フラップは、対気速度と攻撃角度によって自動的に収縮する。
現在、紫電改のみが自動フラップを搭載している。

サウンド

効果音:大(Alt ^)
弾丸の命中音や銃撃戦といった、効果音のボリュームを上げる。

効果音:小(Alt -)
効果音のボリュームを下げる。

エンジン音:大(Ctrl Alt =)
エンジン音のボリュームを上げる。

エンジン音:小(Ctrl Alt -)
エンジン音のボリュームを下げる。

火器管制

機銃・機関砲の発射:(Space), (ボタン 1)
第一機銃と第二機銃を同時に発射する。

第一機銃発射:(Alt Space)
第一機銃のみを発射する。
第一機銃は基本的に「狙いを定める」ことが目的のため、第二機銃よりも破壊力は弱く、銃数も少なく、弾丸数も少ない。第一機銃に関する情報については、航空機選択スクリーンの機体情報を参照のこと。

第二機銃発射:(左Shift Space)
第二機銃のみを発射する。
第二機銃は基本的に「ダメージを与える」ことが目的のため、第一機銃に比べ破壊力は強く、銃数は多く、弾丸数も多い。
第二機銃に関する情報については、航空機選択スクリーンの機体情報を参照のこと。

防御機銃(マウス右ボタン):(Ctrl F)
防御機銃の発射

ロケット弾発射:(Ctrl Space)
ロケット弾を発射する。

爆弾・魚雷・積荷・空挺部隊の投下:(Alt Backspace)
爆弾または魚雷の一斉投下を行う。
爆弾一斉投下数、および投下間隔については、航空機選択スクリーン、およびフライトメニューの作戦タブで設定可能。

補助燃料タンク投下:(Ctrl Backspace)
機体が搭載している補助燃料タンクを切り離す。

物資・空挺部隊の積み下ろし :(Alt C)
輸送機使用時に補給物資や空挺部隊の積み下ろしを行う。
この操作は、輸送機が飛行場に停止しているときのみ使用可能。

視点変更

フルスクリーン:(F3),(ボタン 3)
機首前方からみた画面。

コックピット画面:(Ctrl F4)
コックピット内部の3D画面。

パドロック視点:敵機 (F4), (ボタン 4)
コックピット内部の3D画面で、敵機に視点を定める。
敵機は常にパイロットの視界の中心に位置されます。

パドロック視点:僚機 (Alt F4)
コックピット内部の3D画面で、友軍機に視点を定める。
友軍機は常にパイロットの視界の中心に位置されます。

パドロック視点:敵戦車 (F5)
コックピット内部の3D画面で、敵戦車隊に視点を定める。
敵戦車隊は常にパイロットの視界の中心に位置されます。

パドロック視点:敵戦車 (F5)
コックピット内部の3D画面で、敵戦車隊に視点を定める。
敵戦車隊は常にパイロットの視界の中心に位置されます。

外部視点:機体と平行 (F7)
カメラの位置が機体に対して固定される。
機体を動かすと外の景色が動く。

外部視点:地面と平行:(F8)
カメラの位置が地面に対して固定。
機体を動かすと機体のみが動く。

外部視点:パン(F9)
ある一定距離にカメラをセットし、機体が通過する状態を繰り返す。

外部視点:トラッキング(F10)
キーを押したところにカメラを固定。
撮影点が固定されているので、機体は視界から遠ざかって行く。

戦車隊視点へ切り替え(左Shift F7)
地上の戦車団における、見通しのよい場所にカメラを設定する。

爆撃照準ビュー:On/Off (Backspace)
爆撃照準器が搭載されている場合のみ、このビューの使用が可能。

銃手視点:On/Off (左Shift F3)
防御機銃の銃座に視点を切り替える。防御機銃を持つ航空機のみ使用可能

次の銃座(マウス左ボタン), (/)
次の銃座に視点を切り替える。複数の防御機銃を持つ航空機のみ使用可能

前の銃座(左Shift /)
次の銃座に視点を切り替える。複数の防御機銃を持つ航空機のみ使用可能

視界:上方(テンキー 5)
視界を上方向に移動する。

視界:前方(テンキー 8)

視界を前方に移動する。

視界：左方(テンキー 4)
視界を左方向に移動する。

視界：右方(テンキー 6)
視界を右方向に移動する。

視界：後方(テンキー 2)
視界を後ろ方向に調整する。

視界：左後方(テンキー 1)
視界を左後方に移動する。

視界：右後方(テンキー 3)
視界を右後方に移動する。

視界：左前方(テンキー 7)
視界を左前方に移動する。

視界：右前方(テンキー 9)
視界を右前方に移動する。

画面

フライトメニュー：(F12)
フライトメニューを表示

飛行場のハイライト：On／Off （Alt F3）
各飛行場の滑走路の周りに、その国の色で枠取りをする。

フライト/スコアデータ：On/Off （Ctrl S）
フライトデータ、スコア、またはその両方を表示、または非表示とする切り換えを行う。

拡張フライトパラメーター：On／Off （Alt D）
画面左上のフライトデータ表示を、簡易版とするか全表示とするかを切り換える。

高度計表示タイプ変更：(Alt A)
高度の表示を海抜とするか、地上高度とするか、離陸した飛行場からの高度とするかを切り換える。

燃料残量表示：重量/時間 （Alt T）
燃料インジケータの表示を、残り時間とするか燃料の量とするかを切り換える。
時間表示とした場合、その値は現在のスロットル設定、高度、および飛行機の搭載状況による予想値となる。

ダメージ詳細：On/Off （Ctrl D）
画面左側にダメージの詳細を表示する。どの箇所に被弾したかを知るのに有効。

速度表示：指示速度/真速度 （Alt S）
速度計を真対気速度、指示対気速度表示に切り換える。

画面上のメッセージ表示切り替え：(Alt M)
画面上のチャット表示位置を切り換える。

計器1：(Ctrl 1)
画面左下に表示されるアナログ計器の表示を切り換える。
速度計、高度計、昇降計、旋回計、コンパスが表示可能。非表示の選択も可能。

計器2：(Ctrl 2)
フルスクリーンでの機器表示で左から2番目に表示される機器を選択する。

計器3：(Ctrl 3)
フルスクリーンでの機器表示で左から3番目に表示される機器を選択する。

計器4：(Ctrl 4)

フルスクリーンでの機器表示で左から4番目に表示される機器を選択する。

計器5:(Ctrl 5)
フルスクリーンでの機器表示で左から5番目に表示される機器を選択する。

計器の表示:On/Off (Ctrl 6)
フルスクリーンでの全アナログ機器の表示と非表示を切り換える。

ターゲットブラケット:On/Off (Alt B)
ターゲットブラケットの表示/非表示を切り換える。表示モードの時は、カッコ状のマークがターゲット機の周囲に表示される。

フライトパラメーターカラー変更:(左Shift H)
フライト・データとスコア表示の色を変更する。

照準十字線カラー変更:(Ctrl H)
照準用十字線の色の変更をする。

レーダー有効半径:On/Off (Alt R)
マップ上にレーダーの半径を表示/非表示する。

ウィンドウ

クイックリファレンスの表示:On/Off (F1)
最も一般的に使用される機能の設定の一覧を表示する。

ヘルプ:On/Off (Ctrl F1)
ゲーム中で使用される全機能の設定の一覧を表示する。

マップ画面:On/Off (M)(ボタン 2)
マップの表示切り替え。

通信ログの表示:On/Off (L)
チャットログを全画面で表示する。

プレイヤースコア表示:On/Off (Alt L)
プレーヤーのゲームスコアを表示する。

国別スコア表示:On/Off (Ctrl L)
ゲームに参加している全ての国のスコアを表示。

システム情報:On/Off (左Shift L)
待ち時間、データロス値など、ネット接続のステータスを表示するウインドウを呼び出す。

プレイヤーリストの表示:On/Off (Alt P)
アリーナに参加しているプレイヤーを国別に表示する。

ナビゲーション

レーダー:On/Off (Ctrl R)
全画面表示の際、画面右下のレーダー・ウィンドウを表示/非表示する。

パドロック:最も近い敵機 (E)
一番近いところにいる敵に視点を定める。

パドロック:目視可能な最も近い敵機 (Alt V)
標準の視界に入っている中で、一番近くにいる敵に視点を定める。

パドロック:最も近い僚機 (W)
標準の視界に入っている中で、一番近くにいる味方に視点を定める。

パドロック:最も近くの戦車隊 (Y)
標準の視界に入っている中で、一番近くにいる戦車隊に視点を定める。

パドロック：最も近くの敵施設 （Alt Y）
　　標準の視界に入っている中で、一番近くにある敵の建物に視点を定める。

パドロック：次のターゲット(.)
　　パドロック視点を次の敵(味方)に変える。

パドロック前の敵/味方：(,)
　　パドロック視点を前の敵(味方)に変える。

飛行場内のスタート位置変更：（Ctrl Tab）
　　飛行場内で駐機する位置を変更する

通信

メッセージ送信：(Enter)
　　このキーを押すことによって、“メッセージ入力”行が表示される。
　　メッセージを入力し、再度このキーを押すことによって送信される。

登録メッセージ送信：(Alt Enter)
　　ゲーム・ディレクトリの中にある登録メッセージメニューを表示する。
　　メッセージを選択し数字を入力し、送信をクリック。

パイロットに直接メッセージ通信：(Ctrl Enter)
　　近くにいるパイロットに直接メッセージを送信する。
　　送信可能なパイロットの一覧が表示されるので、メッセージを送りたいパイロットの番号を選び、メッセージを入力する。

次のメッセージ/飛行場（マップ画面）：(Tab)
　　飛行場間を移動する。マップビューの状態の時のみ有効。

前のメッセージ/飛行場（マップ画面）：(左Shift Tab)
　　飛行場間を移動する。マップビューの状態の時のみ有効。

最初のメッセージへ：(テンキー 7)
　　メッセージ・ログにおいて、一番古いメッセージに移動。

最後のメッセージへ：(テンキー 1)
　　メッセージ・ログにおいて、一番新しいメッセージに移動。

フィルターオン：(Q)
　　このキーを押すと、パイロットのリストが表示され、
　　パイロット番号を選んでキーを押すと、そのパイロットからのメッセージを受け取らないようにすることができる。

最後にチャットしたパイロットにフィルター：（Ctrl Q）
　　このキーを押すと、最後にチャットを送信したパイロットにフィルターをかけることができ、そのパイロットからのメッセージを受け取らないようにすることができる。

フィルターオフ：(Ctrl U)
　　パイロット番号を選んでキーを押すと、上記の受信拒否状態が解除される。

送信設定：全員 （C A）
　　全員のチャンネルに無線メッセージの送信を行う。

送信設定：友軍 （C T）
　　友軍のチャンネルに無線メッセージの送信を行う。
　　同じチームの飛行機のみがメッセージを受信することができる。

送信設定：スコードロン （C S）
　　同じスコードロンのチャンネルにメッセージの送信を行う。
　　同じスコードロンのメンバーのみがメッセージを受信することができる。

送信設定：オペレーター （C O）
　　オペレーター専用チャンネルにメッセージの送信を行う。

「シスオペ」や「@FA」として知られるオペレーターは、どんな質問にも答えるために存在している。このキーを押すことによってメッセージは直接シスオペに送信され、彼らだけが受信することができる。

受信設定：全員 （ＣＲＡ）
このキーを押すと、全員宛に送信されたメッセージを全て受け取ることができる。

受信設定：友軍 （ＣＲＴ）
このキーを押すと、友軍宛のメッセージを受け取ることができる。
同時に複数のチャンネルから受信することも可能。

受信設定：スコードロン （ＣＲＳ）
このキーを押すと、スコードロンに対して発信されたメッセージを受け取ることができる。同じチームかつ同じスコードロンのメンバーからのみメッセージを受信できる。
同時に複数のチャンネルから受信することも可能。

フィルム

フィルム記録： On/Off （左Shift R）
フィルムの開始、停止を行う。

最新のフィルム名変更：(R)
記録中、または最新のフィルムファイルの名前を変更する。

カメラ

カメラ：左に回転 （1）
カメラを左に回転する。
マウスを左に動かすことによっても同じ操作が可能。

カメラ：右に回転 （2）
カメラを右に回転する。
マウスを右に動かすことによっても同じ操作が可能。

カメラ：ズームイン （3）
カメラをズームインして目標物を拡大表示する。
マウスの右ボタンを押し、前に動かすことによっても同じ操作が可能。

カメラ：ズームアウト （4）
カメラを目標物からズームアウトする。
マウスの右ボタンを押し、後ろに動かすことによっても同じ操作が可能。

カメラ：上に回転 （5）
カメラを上方向に回転する。
マウスを後ろに動かすことによっても同じ操作が可能。

カメラ：下に回転 （6）
カメラを下方向に回転する。
マウスを前に動かすことによっても同じ操作が可能。

コックピット：カメラ左へ （Insert）
3Dコックピットカメラを左方向に移動

コックピット：カメラ右へ：(Home)
カメラを右に移動させる。

コックピット：カメラ下へ/爆撃手視点：カメラ後 （PageDown）
3Dコックピットビュー時は、パイロット視点を下げる。
爆撃照準ビュー時は、後下方にカメラを移動する。

コックピット：カメラ上へ/爆撃手視点：カメラ前 （PageUp）
3Dコックピットビュー時は、パイロット視点を上げる。
爆撃照準ビュー時は、前下方にカメラを移動する。

コックピット：カメラ位置リセット （Delete）

3Dコックピットビューにおけるカメラのポジションを初期設定(前方ビュー)に戻す。

コックピット:カメラ計器パネルへ (End)
3Dコックピットにおいて、機器パネルのスナップ・ビューを表示

爆撃照準ビューのズームイン:(=)
爆撃照準ビューのズーム倍率を上げる(拡大する)。

爆撃照準ビューのズームアウト:(-)
爆撃照準ビューのズーム倍率を下げる(縮小する)。

爆撃照準ビュー:ズーム最大 (Ctrl =)
爆撃照準ビューのズーム倍率を最大にする。

爆撃照準ビュー:ズーム最小 (Ctrl -)
爆撃照準ビューのズーム倍率を最大にする。

その他

スクリーンショット: (Ctrl Z)
現在の画面イメージをScrShotsサブディレクトリにjpgファイルで保存する。

ポーズ(オフラインモードのみ):(P)
ゲームを中断する。オフラインでプレイしている場合のみ有効。

時間短縮(オフラインモード): (Ctrl T)
オフラインでプレイする際、時間を短縮することができる。

時間圧縮率設定(オフラインモード):(左Shift T)
時間を短縮するためのスピードを設定する。

ジョイスティック:On/Off (J)
ゲーム中、ジョイスティックの機能をオン/オフにする。

ジョイスティックの更新:(Ctrl J)
ゲーム中、ジョイスティックの更新を行う。

マップ

マップ:ズームイン (=) (テンキー +)
マップの詳細を見るために、拡大ズーム表示を行う。

マップ:ズームアウト (-) (テンキー -)
より広範囲のエリアを見るために、マップのズームアウトを行う。

マップ:最大ズーム (Ctrl =) (Ctrl テンキー +)
マップビューを最大限まで拡大する。

マップ:最小ズーム (Ctrl -) (Ctrl テンキー -)
マップビューを最大限までズームアウトする。

次の飛行場:(Tab)
マップ上において、次の飛行場に移る。

前の飛行場:(左Shift Tab)マップ上において、前の飛行場に移る。

フィルムコントロール

カメラ:再生 (テンキー 6)
フィルムを再生する。

カメラ:逆再生 (テンキー 4)
フィルムを逆向きに再生する。

カメラ:早送り (テンキー 9)

フィルムを高速に再生する

カメラ:早戻し （テンキー 3）
フィルムを高速で逆向きに再生する。

カメラ:次のフレーム （テンキー 8）
1フレーム次に移動する。

カメラ:前のフレーム （テンキー 2）
1フレーム前に移動する。

カメラ:開始点へ (テンキー 7)
フィルムの開始地点へ移動する。

カメラ:終点へ （テンキー 1）
フィルムの最終地点へ移動する。

カメラ:停止 （テンキー 5）
フィルムを停止する。

カメラ:再生モード 自動/手動 （Backspace）
カメラ再生モードを自動と手動でトグル切り替えする。
自動に設定されている場合、録画時と同じ視点切り替えで再生される。
手動に設定されている場合、フィルム再生中に自由に視点の切り替えを行うことができる。
視点の切り替えを行った場合でも、最新の視点がフィルムファイルに保存されることはない。

再生パネル:ON/OFF （Enter）
再生や巻き戻しなどをマウスクリックで操作できる操作パネルの表示をON/OFFすす。
この画面が表示されているときはカメラ 再生モードが手動になっていても視点の変更をすることはできない。

録画開始/停止(左Shift R)
フィルム録画の開始、停止を行う。

フィルム:サウンド

効果音:大 （Alt ^）
弾丸の命中音や銃撃戦といった、効果音のボリュームを上げる。

効果音:小 （Alt -）
効果音のボリュームを下げる。

エンジン音:大 （Ctrl Alt =）
エンジン音のボリュームを上げる。

エンジン音:小 （Ctrl Alt -）
エンジン音のボリュームを下げる。

フィルム:視点変更

フルスクリーン:(F3),(ボタン 3)
機首前方からみた画面。

3D コックピット画面:(F4)
コックピット内部の3D画面。

固定カメラ: (F6)
カメラをその場所で固定させることができる。
このとき、マウスの操作と右クリックでカメラ位置を自由に動かすことができる。

固定カメラ: トラッキング (左Shift F6)
カメラ位置を固定させたまま対象物を追跡することができる。

外部ビュー:機体と平行 （F7）
カメラの位置が機体に対して固定される。

機体を動かすと外の景色が動く。

外部ビュー:地面と平行 (F8)
カメラの位置が地面に対して固定。
機体を動かすと機体のみが動く。

外部ビュー:パン (F9)
ある一定距離にカメラをセットし、機体が通過する状態を繰り返す。

外部ビュー:トラッキング (F10)
キーを押したところにカメラを固定。
撮影点が固定されているので、機体は視界から遠ざかって行く。

フィルム:画面表示

フライトメニュー:(F12)
フライトメニューを表示。

飛行場のハイライト:On/Off (Alt F3)
各飛行場の滑走路の周りに、その国の色で枠取りをする。

高度計表示タイプ変更:(Alt A)
高度の表示を海抜とするか、地上高度とするか、離陸した飛行場からの高度とするかを切り換える。

画面上のメッセージ表示切り換え:(Alt M)
画面上のチャット表示位置を切り換える。

計器1:(Ctrl 1)
画面左下に表示されるアナログ計器の表示を切り換える。
速度計、高度計、昇降計、旋回計、コンパスが表示可能。非表示の選択も可能。

計器2:(Ctrl 2)
フルスクリーンでの機器表示で左から2番目に表示される機器を選択する。

計器3:(Ctrl 3)
フルスクリーンでの機器表示で左から3番目に表示される機器を選択する。

計器4:(Ctrl 4)
フルスクリーンでの機器表示で左から4番目に表示される機器を選択する。

計器5:(Ctrl 5)
フルスクリーンでの機器表示で左から5番目に表示される機器を選択する。

計器の表示:On/Off (Ctrl 6)
フルスクリーンでの全アナログ機器の表示と非表示を切り換える。

フィルム:ウィンドウ

ヘルプ:On/Off (F1)
最も一般的に使用される機能の設定の一覧を表示する。

マップ画面:On/Off (M)(ボタン 2)
マップの表示切り替え。

通信ログの表示:On/Off (L)
チャットおよびイベントログを全画面で表示する。

フィルム:ナビゲーション

レーダー:On/Off(フルスクリーン) (Ctrl R)

全画面表示の際、画面右下のレーダー・ウィンドウを表示/非表示する。

次の機体/パラシュート:(Tab)
次の機体/パラシュートにフォーカスを移す。

前の機体/パラシュート:(左Shift Tab)
前の機体/パラシュートにフォーカスを移す。

フィルム:カメラ

カメラ:左に回転 (1)
視点を機体を中心として左に回転する。
マウスを左に動かしたときと同じ動作をする。

カメラ:右に回転 (2)
視点を機体を中心として右に回転する。
マウスを左に動かしたときと同じ動作をする。

カメラ:ズームイン (3)
ズームインする。
マウスの右ボタンを押しながら上に動かしたときと同じ動作をする。

カメラ:ズームアウト (4)
ズームアウトする。
マウスの右ボタンを押しながら下に動かしたときと同じ動作をする。

カメラ:上に回転 (5)
視点を機体を中心として上に回転する。
マウスを上に動かしたときと同じ動作をする。

カメラ:下に回転 (6)
視点を機体を中心として下に回転する。
マウスを上に動かしたときと同じ動作をする。

フィルム:その他

スクリーンショット:(Ctrl Z)
現在の画面イメージをScrShotsサブディレクトリにjpgファイルで保存する。

クレジット

Executive Producer

David McCloskey

Producer

Mike D'Agnillo

Design

Doug Johnson

Community Management

Richard Teachout
Tetsuyasu Sogabe

Russian Studio Manager

Anatoly Levin

Russian Coordinator

Igor Dertkin

Programming

Game

Andrey Belogolov
Sergey Dmitriev
Sergey Dubitsky
Alexander Efimov
Vladimir Lagutin
Sergey Sashov
Yulius Dudinsky
Alexander Starykh

Graphics engine

Ruslan Abdikeev
Ivan Kozlov

Tools

Kirill Lebedev
Slava Mednonogov
Yuri Tsyganenko

Artwork

Anton Bogdanov
Oleg Goncharoock
Arkadij Kornyshov
Arkadiy Melnikov
Roman Smirnov
Sergey Sokolov
Andrey Suvorov
Gennady Ushibishev

User Interface Graphics

Jason Anderson
Phillip Atencio
Teri Newcomb

Sound

Mike Smith
Attila Kirjak
Chad Mossholder
Heather Sowards
Stas Shalimov
Darien Waldhoff

Flight Instructor's Voice

Mike Smith

Conductor Server team

Jeremy Garner-Howe
Glenn Wilson
Denis Tumpic
Andrei Golovatchev
Gabriela Ignat

Test Team

Richard Patha
Alistair DeJonge

Web Site Programming

Scott Strbik

Web Site Design and Art

Teri Newcomb

Ops/IS

George Craft
Hal Hanlin
Les Barstow

Localization

Daisuke Yumeji
Tetsuyasu Sogabe
Hiroyuki Asada
Isao Tanaka
Hironobu Inada
Mayumi Ito
Tsutamura Tatsunari

Special Thanks

Todd Bonner
Carson Lau
Mike Lomas
John Yow
Johnny Ng
Dick Wnuk
Bob DeBell
The Core Beta Test Group
Jay Gardner
The Fighter Ace Volunteer Group (FAVG)

キーボード設定一覧

Main Flight Context, Flying ～操縦～

左バンク	←	
右バンク	→	
機首上げ	↓	
機首下げ	↑	
ラダー左	X	
ラダー右	Z	
トリムコントロール	T	
センターラダー	S	
フラップ上げ	F	ボタン5
フラップ下げ	D	ボタン6
エンジン1 コントロール	左Shift + E + 1	
エンジン2 コントロール	左Shift + E + 2	
エンジン3 コントロール	左Shift + E + 3	
エンジン4 コントロール	左Shift + E + 4	
エンジン：ON/OFF	Ctrl + E	
スロットル開	テンキー+	
スロットル閉	テンキー−	
スロットル最大	左Shift + テンキー+	
スロットル最小	左Shift + テンキー−	
WEP（緊急出力）：ON/OFF	Ctrl + W	
ランディングギア：UP/DOWN	G	ボタン8
ダイブブレーキ：ON/OFF	V	
ホイールブレーキ：ON/OFF	B	ボタン7
振るブレーキ：ON/OFF	Ctrl + B	
酸素マスク：ON/OFF	Ctrl + O	
脱出	Alt + E （3回押す）	
自動操縦：ON/OFF	A	
友軍機に追尾	Ctrl A	
トリムラダー左	左Shift + Z	
トリムラダー右	左Shift + X	
トリムエルロン左	左Shift + ←	
トリムエルロン右	左Shift + →	
トリムエレベータ上	左Shift ↓	
トリムエレベータ下	左Shift + ↑	

Main Flight Context, Sound ～サウンド～

効果音：大	Alt + =	
効果音：小	Alt + −	
エンジン音：大	Ctrl + Alt + =	
エンジン音：小	Ctrl + Alt + −	

Main Flight Context, Weapons ～火器管制～

機銃・機関砲の発射	Space	ボタン1
第一機銃発射	Alt + Space	
第二機銃発射	左Shift + Space	
AA表示：ON/OFF	Ctrl + F	
銃手モード切り替え：オート/マニュアル	左Shift + Ctrl + F	
ロケット発射	Ctrl + Space	
爆弾・魚雷・積荷・空挺部隊の投下	Alt + Baclspace	
補助燃料タンク投下	Ctrl + Baclspace	
物資・空挺部隊の積み下ろし	Alt + C	

Main Flight Context, Views ～視点変更～

フルスクリーン	F3	ボタン3
コクピット画面	Ctrl + F4	
パドロック視点：敵機に	F4	ボタン4
パドロック視点：友軍機に	Alt + F4	
パドロック：敵戦車へ	F5	
パドロック：敵戦車へ敵施設へ	F6	
外部ビュー：機体と平行	F7	
外部ビュー：地面と平行	F8	
外部ビュー：パン	F9	
外部ビュー：トラッキング	F10	
戦車隊視点へ切り替え	左Shift + F7	
爆撃照準ビューへ切り替え：ON/OFF	Baclspace	
銃座ビューに切り替え	左Shift + F3	
次の銃座に視点切り替え	/	
前の銃座に視点切り替え	左Shift + /	
視点：上方	テンキー5	
視点：前方	テンキー8	ハット前
視点：左方	テンキー4	ハット左

視点:右方	テンキー6	ハット右
視界:後方	テンキー2	ハット後
視点:左後方	テンキー1	ハット左後
視点:右後方	テンキー3	ハット右後
視点:左前方	テンキー7	ハット左前
視点:右前方	テンキー9	ハット右前

Main Flight Context, Visual Information ～画面～

フライトメニュー表示	F12
飛行場のハイライト:ON/OFF	Alt + F3
フライト/スコアデータ表示:ON/OFF	Ctrl + S
拡張フライトパラメータ表示:ON/OFF	Alt + D
高度計表示タイプ変更	Alt + A
燃料残量表示:重量/時間	Alt + T
ダメージ情報画面:ON/OFF	Ctrl + D
速度表示:指示速度/真速度	Alt + S
画面上のメッセージ表示切り替え	Alt + M
計器1	Ctrl + 1
計器2	Ctrl + 2
計器3	Ctrl + 3
計器4	Ctrl + 4
計器5	Ctrl + 5
計器の表示:ON/OFF	Ctrl + 6
タグの表示:ON/OFF	Ctrl + 7
ダーゲットブラケット:ON/OFF	Alt + B
フライトパラメータ色変更	左Shift + H
ターゲットマーク色変更	Ctrl + H
レーダー有効半径の表示:ON/OFF	Alt + R
色設定の変更	Ctrl + 8
ワイドビュー:ON/OFF	Ctrl + 9
マップ画面で自機をセンター表示	左Shift + P
マップ画面でレーダー:ON/OFF	左Shift + A

Main Flight Context, Windows ～ウィンドウ～

クイックリファレンスの表示:ON/OFF	F1	
ヘルプ:ON/OFF	Ctrl + F1	
マップ画面:ON/OFF	M	ボタン2
ログの表示:ON/OFF	L	
プレイヤースコア表示:ON/OFF	Alt + L	
国スコア表示:ON/OFF	Ctrl + L	
システムレポート表示:ON/OFF	左Shift + L	
プレイヤーリストの表示:ON/OFF	Alt + P	

Main Flight Context, Naivgation ～ナビゲーション～

レーダー:ON/OFF(フルスクリーン時)	Ctrl + R
パドロック:最も近い敵機へ	E
パドロック:目視可能な最も近い敵機へ	Alt + V
パドロック:最も近くの友軍機へ	W
パドロック:最も近くの戦車へ	Y
パドロック:最も近くの敵施設へ	Alt + Y
パドロック:次のターゲットに切り替え	.
パドロック:前のターゲットに切り替え	,
飛行場内でのスタート位置変更	Ctrl + Tab

Main Flight Context, Communications ～通信～

メッセージ送信	Enter
登録メッセージ送信	Alt + Enter
パイロットに直接メッセージ送信	Ctrl + Enter
次のメッセージ/飛行場(マップ画面時)	Tab
前のメッセージ/飛行場(マップ画面時)	左Shift + Tab
最初のメッセージへ	テンキー7
最後のメッセージへ	テンキー1
フィルターオン	Q
最後にチャットしたパイロットにフィルター	Atrl + Q
フィルターオフ	Ctrl + U
送信設定:全員	C + A
送信設定:友軍	C + T
送信設定:スコードロン	C + S
送信設定:シスオペ	C + O
受信設定:全員	C + R + A
受信設定:友軍	C + R + T
受信設定:スコードロン	C + R + S

Main Flight Context, Replays ～フィルム～

フィルム記録：ON/OFF	左Shift + R
最新のフィルムファイルの名称変更	R

Main Flight Context, Camera Control ～カメラ～

カメラビュー：左に回転	1
カメラビュー：右に回転	2
カメラビュー：ズームイン	3
カメラビュー：ズームアウト	4
カメラビュー：上に回転	5
カメラビュー：下に回転	6
コクピット：カメラ左へ	Insert
コクピット：カメラ右へ	Home
コクピット：カメラ下へ 爆撃照準ビュー：カメラ後ろへ	PageDown
コクピット：カメラ上へ 爆撃照準ビュー：カメラ前へ	PageUp
コクピット：カメラ位置リセット	Delete
コクピット：カメラ計器パネルへ	End
爆撃手視点のズームイン	=
爆撃手視点のズームアウト	−
爆撃照準ビュー：標準ズーム	Ctrl + =
爆撃照準ビュー：最大ズーム	Ctrl + −

Main Flight Context, Other～その他～

スクリーンショット	Ctrl + Z
ポーズ	P
時間短縮（オフラインモードのみ）	Ctrl + T
圧縮率設定	左Shift + T
ジョイスティック：ON/OFF	Alt + J
ジョイスティックの更新	Ctrl + J

Map Screen Context, Mapr～マップ～

マップ：ズームイン	=
マップ：ズームアウト	−
マップ：最大ズームイン	Ctrl + =
マップ：最大ズームアウト	Ctrl + −
次の飛行場	Tab
前の飛行場	左Shift + Tab

Replay Screen Context, Film Control～フィルムコントロール～

カメラ：再生	NubPad6
カメラ：逆再生	NubPad4
カメラ：早送り	NubPad9
カメラ：早戻し	NubPad3
カメラ：次のフレーム	NubPad8
カメラ：前のフレーム	NubPad2
カメラ：開始点へ	NubPad7
カメラ：終点へ	NubPad1
カメラ：停止	NubPad5
カメラ：再生モード：自動/手動	Backspace
カメラコントロール画面	Enter
録画/停止	左Shift R

Replay Screen Context, Sound～フィルム：サウンド～

効果音：大	Alt + =
効果音：小	Alt + −
エンジン音：大	Ctrl + Alt + =
エンジン音：小	Ctrl + Alt + −

Replay Screen Context, Views～フィルム：視点変更～

フルスクリーン	F3	ボタン3
コクピット画面	F4	
固定カメラビュー	F6	
固定カメラビュー：トラッキング	左Shift + F6	
外部ビュー：機体と平行	F7	
外部ビュー：地面と平行	F8	
外部ビュー：パン	F9	
外部ビュー：トラッキング	F10	

Replay Screen Context, Visual Information～フィルム：画面～

フライトメニュー表示	F12
飛行場のハイライト：ON/OFF	Alt + F3
情報表示：ON/OFF	Ctrl S
高度計表示タイプ変更	Alt A

画面上のメッセージ表示切り替え	Alt M
計器1	Ctrl 1
計器2	Ctrl 2
計器3	Ctrl 3
計器4	Ctrl 4
計器5	Ctrl 5
計器の表示：ON/OFF	Ctrl 6

Replay Screen Context, Windows～フィルム：ウィンドウ～

ヘルプ：ON/OFF	F1
マップ画面：ON/OFF	M
ログの表示：ON/OFF	L

Replay Screen Context, Navigation～フィルム：ナビゲーション～

レーダー：ON/OFF（フルスクリーン時）	Ctrl R
次の機体/パラシュート	Tab
前の機体/パラシュート	左Shift Tab

Replay Screen Context, Camera Contorol～フィルム：カメラ～

カメラビュー：左に回転	1
カメラビュー：右に回転	2
カメラビュー：ズームイン	3
カメラビュー：ズームアウト	4
カメラビュー：下に回転	5
カメラビュー：上に回転	6

Replay Screen Context, Other～フィルム：その他～

スクリーンショット	Ctrl Z