

## 1 ページ 下線部を修正および追記してください。

## 本書の表現について

このマニュアルでは、次のような表現をしています。

クリック：マウスのボタンを1度押す

ポインタ：マウスで動かすカーソル

## ☆PC-9801/9821 版の場合

[Enter] キーと書かれている場合は、リターンキーを、[Alt] と書かれている場合は [GRPH] キーを押して下さい。

## ☆FM-TOWNS 版で [Alt] キー、[PAUSE] キーがない場合

[Alt] キーと書かれている場合は、[ろ] キー（右下隅の方）

[PAUSE] キーと書かれている場合は、[BREAK] キーを押して下さい。

## 2 ページ 15 行目 下線部を追記してください。

## ●トレーニング

【トレーニング】（[Training Mission]）を選択すると、飛行訓練の選択画面が表示されます。【空地爆撃】（[Search And Destroy]）、【ドッグファイト】（[Dogfight]）、【ガントレット】（[Gauntlet]）の3つがあります。

ガントレット（Gauntlet）

空対空攻撃の練習モードです。

このモードを選択すると、直接飛行画面に移行します。

武器は AIM-9J 4 発と機銃のみです。

敵機が際限なく出てきますので、出来るだけ多く撃墜してください。

## 3 ページ 17 行目 下線部を修正してください。

注）初めてプレイされる方は、戦闘飛行訓練の章を参照して下さい。



注）初めてプレイされる方は、戦闘飛行演習の章を参照して下さい。

## 6 ページ 20 行目 下線部を追記してください。

■操縦方法（Flight Control）自機の操作方法を設定します。キーボード、マウス、ジョイスティック、スラストマスターの中から選択して下さい。



■操縦方法（Flight Control）自機の操作方法を設定します。キーボード、マウス、ジョイスティック、スラストマスターの中から選択して下さい。（TOWNS 版ではスラストマスターは対応しておりません。）

## 8 ページ 29 行目 下線部を追記してください。

注）101 英語キーボードをお使いの方は、[@] キーは [[] キーを [[] キーは、[]] キーをお使い下さい。

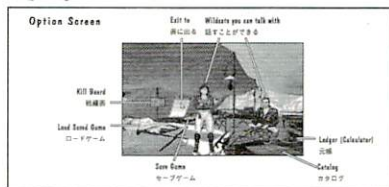


注）101 英語キーボードや FM-TOWNS 版、PC-9801/9802 版をお使いの方は、[@] キーは [[] キーを [[] キーは、[]] キーをお使い下さい。

## 10 ページ 12 行目 次の一文を削除してください。

注）インストール時にインストール B（Partial installation）を使用した場合、セーブファイルをロードするたびにマップを書きにいけますので、少々時間がかかります。

14 ページ 写真の引き出しケイの位置を修正してください。



17 ページ 17 行目 下線部を追記してください。

注) 101 英語キーボードをお使いの方は、[~] キーをお使い下さい。

PC-9801/9821 版では [STOP]、FM-TOWNS 版では [PAUSE] キーとなります。

24 ページ 26 行目 下線部を追記してください。

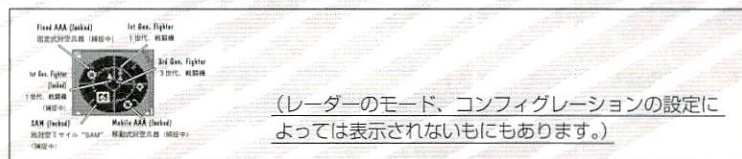
注) 101 英語キーボードをお使いの方は、[@] キーは [[] キーを [[] は [[]] キーをお使い下さい。

注) 101 英語キーボードや FM-TOWNS 版、PC-9801/9802 版をお使いの方は、[@] キーは [[] キーを [[] キーは, [[]] キーをお使い下さい。

25 ページ 3 行目 次の一文を削除してください。

MFD の空対空レーダーの初期設定は、Multiple Target Tracking Mode になっています。

26 ページ 下線部を追記してください。



26 ページ 24 行目 次の一文を削除してください。

また、空対空ミサイル (または、レーダー誘導地对空ミサイル) はダイヤモンド型で表示されます。

29 ページ 22 行目 下線部を追記してください。

●操縦装置

ストライクコマンダーはマウス、キーボード、ジョイスティックで操作する事が出来ます。さらにスラストマスターインターフェイスをサポートしています。

●操縦装置

ストライクコマンダーはマウス、キーボード、ジョイスティックで操作する事が出来ます。さらにスラストマスターインターフェイスをサポートしています (FM-TOWNS 版を除く)。

30 ページ 9 行目 下線部を修正してください。

ダメージ MFD (D) を止めて 5 でスロットルをセットして下さい。MFD の右上方で

ダメージ MFD (D) を出し右上方で