

お問い合わせ先

◆ ユービーアイソフト株式会社

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿四丁目3番8号 KDX恵比寿ビル2F

カスタマーサポートセンター

0570-081-410 (土・日・祝除く 11:00~17:00)

# AIR★CONFLICTS

## ★VIETNAM★

エア コンフリクト ベトナム



© bitComposer Games, 2013. bitComposer Games is a brand of bitComposer Entertainment AG. Developed by Games Farm. Games Farm, Games Farm logo are trademarks or registered trademarks of Games Farm, s.r.o. in EU, US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license. All rights reserved.

Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from bitComposer Entertainment AG. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.



UBISOFT®

**警告** このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) をご覧ください。

### 健康についての重要な警告: 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やけつつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

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

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### CERO マークについて

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

**AIR★CONFLICTS**  
**★VIETNAM★**  
エア コンフリクト ベトナム

### Xbox LIVE

Xbox LIVE® は、Xbox 360 のオンラインのゲームとエンターテインメントのサービスです。本体をインターネットに接続するだけで無料で参加できます。ゲームの体験版を無料で入手できるほか、ハイビジョン ムービーにすぐにアクセスすることもできます (別途費用がかかります)。Kinect を使用すると、簡単な操作で再生や早送りなどができます。有料の Xbox LIVE ゴールド メンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレンドとオンラインでゲームができます。Xbox LIVE を利用すれば、さまざまなゲームやエンターテインメントに接続できます。詳しくは [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) をご覧ください。

### Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をインターネットに接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とインターネット回線の接続に関する詳細は [www.xbox.com](http://www.xbox.com) をご覧ください。

### 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings) をご覧ください。

## 目次

操作方法	P.03
メインメニュー	P.04
オプションメニュー	P.04
ゲーム画面の説明	P.05
メインとなるゲームプレイ	P.06
ドアガンナー・モードについて	P.07
部隊と成長	P.07
救出ミッション	P.07
当時のベトナムと本作の主な戦場	P.08
マルチプレイ	P.09
ゲーム画面の説明 (マルチプレイ)	P.10
機体紹介	P.11

※画面写真は実際の製品版とは異なる場合があります。ご了承ください。

「エア コンフリクト ベトナム」はベトナム戦争を航空視点から描いたフライトシューティングです。

アメリカの歴史に今も暗い影を落とすベトナム戦争。戦いは泥沼化し、戦争の是非を巡って国内でも激しい賛否両論が沸き上がる中、戦場にいた彼らはいかに戦い、何を思い、どのような地獄をそこに見たのか。プレイヤーはアメリカ軍の兵士ジョー・トンプソンとなり、その戦場の真実を体感していくこととなります。

ストーリーはアメリカが軍事顧問としてベトナムに駐留し始めた時代（軍事顧問時代）から始まり、トンキン湾事件を契機にした本格介入（エスカレートする紛争）、そしてサイゴン陥落（ベトナムミゼーション）へと続いていきます。戦闘機やヘリコプター、輸送機などはみな当時使用された機体が登場し、ミッションの内容も、実際にアメリカがベトナム戦争で行った数々の作戦行動を再現した形となっています。

またミッションの間にはジョーの独自や、彼の家族との手紙のやり取りなどが挟まれ、プレイヤーは彼の苦悩や戦争に対する考え、そしてベトナム戦争というものがアメリカ社会、そしてその家族にとってどのような痛みをもたらしたのかを窺うことができます。



## 操作方法 Xbox 360 コントローラー



ヘリコプター	
左スティック	機首を上げる / 機首を下げる 左旋回 / 右旋回
左スティックボタン	ドアガンナー・モード切替
右スティック	左右平行移動 / 前進 / 後退
右スティックボタン	カメラの変更
LB	左回避
LT (左トリガー)	セカンダリーウェポン
RB	右回避
RB (長押し)	パイロットメニュー
RT (右トリガー)	機銃を撃つ
B ボタン	フレア
Y ボタン	高度を上げる
X ボタン	高度を下げる
A ボタン (長押し)	セカンダリーウェポン (追尾カメラ)
方向パッド 上	セカンダリーウェポンの変更
方向パッド 下	セカンダリーウェポンの変更
BACKボタン	着陸装置展開 / 格納
START ボタン	ポーズメニュー

戦闘機 / 爆撃機	
方向パッド 上	セカンダリーウェポンの変更
方向パッド 下	セカンダリーウェポンの変更
BACK ボタン	着陸装置展開 / 格納
START ボタン	ポーズメニュー
左スティック	航空機の操作
右スティック	カメラの操作
左スティックボタン	爆撃視点
右スティックボタン	カメラの変更
Y ボタン	加速 / アフターバーナー
B ボタン	フレア
A ボタン (長押し)	セカンダリーウェポン (追尾カメラ)
X ボタン	減速
LB	左回避
LT (左トリガー)	セカンダリーウェポン
RB	右回避
RB (長押し)	パイロットメニュー
RT (右トリガー)	機関砲を撃つ
LB + RB	ループ

## メインメニュー



- キャンペーンを始める** キャンペーンを始めから開始します。
- キャンペーンを続ける** キャンペーンを続きから開始します。
- リプレイミッション / インスタントバトル** 2種類の1人用モードをプレイできる他、部隊データの閲覧ができます。
- マルチプレイ** 複数人用のモードをプレイします。
- オプション** ゲームの設定を変更します。
- クレジット** 本タイトルのクレジットを閲覧します。

## オプションメニュー

### ゲームプレイ



- 機体の感度** 機体の旋回速度を調整します。
- 操作の縦軸反転** 左スティックの縦方向の操作を反転させます。
- カメラの縦軸反転** 右スティックの縦方向の操作を反転させます。
- 距離の単位** 距離の単位をメートルとマイルで切り替えます。
- ミサイルの精度** ミサイルの精度を5段階で切り替えます。
- 難易度** ゲームの難易度を4段階で切り替えます。
- デフォルトカメラ** デフォルトのカメラ視点を切り替えます。

### グラフィック



- ユーザーインターフェイス** ユーザーインターフェースの表示 / 非表示を切り替えます。
- ターゲットマーク** ターゲットマークの表示 / 非表示を切り替えます。
- 照準** 照準の表示 / 非表示を切り替えます。
- 3D** 立体視のオン / オフを切り替えます。

### サウンド



- SE** 効果音の音量を調整します。
- BGM** 音楽の音量を調整します。
- 音声** 会話の音量を調整します。

「エア コンフリクト ベトナム」はオートセーブに対応しています。キャンペーンのミッションコンプリート後やオプションメニューの設定を変更後などに自動で保存されます。

※セーブ中は、本体の電源を切らないでください。

※セーブデータの保存にはデータ保存機器に200 KB以上の空き容量が必要です。

## ゲーム画面の説明



- 1 自機および敵の位置などを表示するレーダーです。
- 2 パイロットの名前およびランクを表示します。
- 3 機体のダメージを表すゲージです（0%になると墜落します）。
- 4 搭載されている兵装と、その使用可能回数を表示します。
- 5 現在の速度およびエンジンの出力状態を表示します（ヘリコプター使用時は出力は表示されません）。
- 6 現在の高度を表示します。
- 7 現在の目的をはじめとする、様々なメッセージを表示します。
- 8 ターゲットの名称およびターゲットまでの距離を表示します。



## メインとなるゲームプレイ

### ドッグファイト (航空機同士の空中戦)

北ベトナム軍の戦闘機 MiG を相手に、緊張感溢れる空中戦が繰り広げられます。

### 爆撃 (対空砲、戦車、地上施設などを爆弾やミサイルを使って破壊する)

爆弾やミサイルを使い、地上にある敵の対空砲や戦車、または軍事施設などの爆撃を行います。

### 部隊の輸送 (ヘリコプターを操作し、定められた着陸地点まで輸送する)

定められた着陸地点に部隊を輸送し、展開させます。



ドッグファイト



爆撃



部隊の輸送



これら以外にも特殊兵器やパラシュート部隊の展開、

救助ロブによる兵士の回収など、ストーリーに合わせた様々な内容が存在します。



## ドアガンナー・モードについて

ヘリコプターの中には、使用時に左スティック ボタンを押すことでドアガンナー・モードに切り替えられる機種が存在します。ドアガンナー・モードではヘリコプターの側面に取りつけられた機関銃 (ドアガン) とグレネードを使用し、地上にいる敵兵や戦車などを攻撃することができます。

また輸送ミッションの一環としてこのドアガンナー・シークエンスが発生することもあり、その場合プレイヤーは低空で飛行するヘリの中から地上掃射を行い、展開させた部隊の援護を空から行うこととなります。



ドアガンはベトナム戦争で初めて登場した兵器であり、ドアガンによる地上掃射はベトナム戦争を象徴するシーンのひとつとして、多くの映画などでも描かれています。

※ドアガンナーが使用できるのはヒューイとチヌークです。

## 部隊と成長



主人公となるジョー・トンプソンは自らが率いる部隊のパイロットたちと共に協力し、ミッションの遂行にあたります。

プレイヤーはゲーム中に **RB** を長押しすることでパイロットメニューを開き、操作するパイロットおよび機体を変更することができます。



また各パイロットにはランク (階級) と各種能力値が設定されています。ミッション中に敵を倒すと経験値を獲得することができ、一定の値に達するとランクが上がり、それに伴って能力値も上昇します。

### 各パイロットの能力値

#### 耐久力

上昇するとより大きなダメージに耐えられるようになります。

#### ドッグファイトスキル

上昇すると空中戦で敵に与えるダメージが増加します。

#### 爆撃スキル

空爆のダメージが増加します。

#### 対空砲回避スキル

上昇すると対空砲に当たりにくくなります。

#### 生存スキル

上昇すると撃墜された際に「KIA (死亡)」ではなく「MIA (行方不明)」となる確率が高まります。

## 救出ミッション

ミッション中に仲間のパイロットが撃墜されると、そのパイロットは「KIA (死亡)」または「MIA (行方不明)」状態となります。死亡してしまったパイロットは帰ってきませんが、行方不明となった場合は、救出ミッションを行うことで部隊に回収することができます。

## 当時のベトナムと本作の主な戦場



## マルチプレイ

### デスマッチ

自分以外はすべて敵という形式のモードです。  
最終的に最も高いスコアを獲得したプレイヤーが勝者となります。



### チームデスマッチ

2チームに分かれて戦う形式のモードです。最終的に最も高いスコアを獲得したチームが勝者となります。  
※敵のチームは機体の識別色が黄色でレーダーに表示されます。



### フラッグバトル

2チームに分かれて敵のフラッグを奪い合う形式のモードです。勝利するには敵のフラッグを自チームの空母に掲げる必要があります。最終的に最も多く敵のフラッグを奪取したチームが勝者となります。  
※敵チームの空母に掲げてあるフラッグに近づくとフラッグを奪うことができます。  
また、両チームのフラッグの場所はレーダーに表示されます。



## ゲーム画面の説明(マルチプレイ)



- ① 自機および敵の位置などを表示するレーダーです。
- ② パイロットの名前およびランクを表示します。
- ③ 機体のダメージを表すゲージです(0%になると墜落します)。
- ④ 搭載されている兵装と、その使用可能回数を表示します。
- ⑤ 現在の速度およびエンジンの出力状態を表示します(ヘリコプター使用時は出力は表示されません)。
- ⑥ 現在の高度を表示します。
- ⑦ 各プレイヤーの名前およびそのプレイヤーまでの距離を表示します。
- ⑧ 自分が撃墜した数(キル)および撃墜された数(死亡)を表示します。
- ⑨ マッチの残り時間を表示します。

## 機体紹介

### UH-1 イロコイ(ヒューイ)

最高速度 135 mph (217 km/h)  
空虚重量 5,215 lbs (2,365 kg)

全高 14 ft 5 in (4.39 m)  
回転翼直径 48 ft 0 in (14.63 m)

運用 1959 ~ 現在

ベトナム戦争で使用された中でも最も有名な機体のひとつでありベトナム戦争自体を象徴する存在。はじめは荷物輸送や捜索・救助といった支援任務が主だったが、後にミサイルやグレネードランチャー、マシンガンなどを備えた戦闘ヘリへと変化した。ベトナム戦争では合計で3305機が失われている。



### HH-1 コブラ

最高速度 171 mph (277 km/h)  
空虚重量 5,810 lbs (2,630 kg)

全高 13 ft 6 in (4.12 m)  
回転翼直径 44 ft (13.4 m)

運用 1967 ~ 現在

1967年よりベトナム戦争で使用されるようになった攻撃ヘリコプター。ベトナム戦争では合計約300機が失われ、やがてその役はAH-64 アパッチに引き継がれた。残ったコブラは山火事対処用のヘリコプターとしても再利用された。



### CH-47 チヌーク

最高速度 196 mph (315 km/h)  
空虚重量 23,400 lbs (10,185 kg)

全高 18 ft 11 in (5.7 m)  
回転翼直径 60 ft (18.3 m)

運用 1961 ~ 現在

タンDEMローター型の大型輸送ヘリコプター。主に部隊の輸送や兵器の配置、物資の補給などに使用されている。当時から今日まで生産され続けている数少ない機体であり、ベトナム戦争ではアクセスの困難な場所に大量の物資を運び、その存在感を示した。ベトナム戦争では合計で約200機が失われている。



# F-100

スーパーセイバー

最高速度	864 mph (1,390 km/h)	最大積載量	7,040 lbs (3,200 kg)	翼幅	38 ft 9 in (11.81 m)
空虚重量	20,944 lbs (9,500 kg)	全高	16 ft 2 in (4.95 m)	運用	1954 ~ 1988年

音速での飛行を初めて実現し、数々の世界記録を樹立したアメリカのジェット戦闘機。ベトナム戦争では合計242機が失われている。



# F-4

ファントム

最高速度	1,472 mph (2,370 km/h)	最大積載量	18,650 lbs (8,480 kg)	翼幅	38 ft 4.5 in (11.7 m)
空虚重量	30,328 lbs (13,757 kg)	全高	16 ft 6 in (5.0 m)	運用	1960 ~ 現在

双発エンジンを積んだ全天候型戦闘機で、ベトナム戦争の象徴的存在。またその優れた加速力は、ドッグファイトへの突入や離脱を意のままに行うことを可能にさせた。ベトナム戦争では合計761機が失われている。



# B-52

ストラトフォートレス

最高速度	650 mph (1,047 km/h)	最大積載量	70,000 lbs (31,500 kg)	翼幅	185 ft (56.4 m)
空虚重量	185,000 lbs (83,250 kg)	全高	40 ft 8 in (12.4 m)	運用	1955 ~ 現在

亜音速で飛行し、航続性能にも優れる爆撃機。しばしば「死の鳥」と呼ばれて恐れられた。核兵器の搭載を想定して設計されているが、幸いなことに過去に展開された複数の戦争において、その機会は訪れていない。しかし6機のB-52による編隊は、25キロ四方を完全に焦土化するほどの破壊力を誇る。同機種は現在でも現役で稼働中である。



# MiG-19

ファーマー

最高速度	909 mph (1,455 km/h)	全高	12 ft 10 in (3.9 m)
空虚重量	11,983 lbs (5,447 kg)	翼幅	29 ft 6 in (9.0 m)
最大積載量	550 lbs (250 kg)	運用	1955 ~ 現在

ジェット戦闘機の第2世代に位置し、ソ連にとっては最初に音速の突破に成功した機体。ベトナムの空では主にファントムと戦いを繰り返したが、勝利できたのは7回だけだったとアメリカ軍は報告している。



# Mi-8

ヒップ

最高速度	161 mph (260 km/h)	回転翼直径	69 ft 10 in (21.29 m)
空虚重量	16,007 lbs (7,260 kg)	運用	1967 ~ 現在
全高	18 ft 6 in (5.65 m)		

戦闘行動も可能なソ連の輸送ヘリコプター。これまでに約12,000機が生産されており、最も成功したヘリコプターのひとつといえる。同機種は現在も世界各国で現役稼働中である。

