

namco®

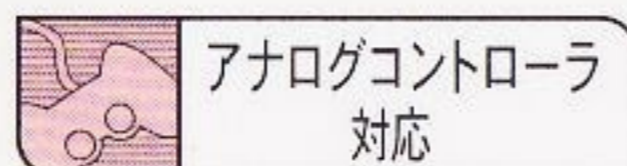
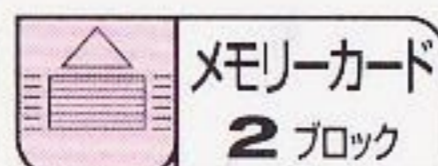
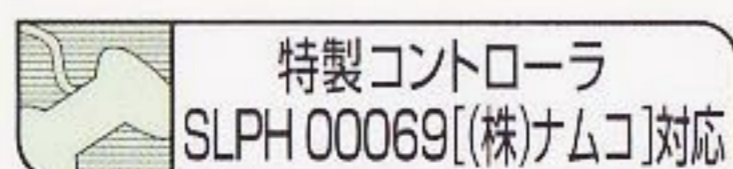
# ACE COMBAT® 3 electrosphere

エースコンバット3 エレクトロスフィア 解説書



# CONTENTS

●ゲームの始め方 <sup>はじ かた</sup> .....	01
●コントローラの使い方 <sup>つか かた</sup> .....	04
アナログコントローラ(DUAL SHOCK).....	04
コントローラ.....	05
ネジコン.....	06
アナログジョイスティック.....	07
●ミッションの進め方 <sup>すす かた</sup> .....	08
行動選択画面 <sup>こうどうせんたく がめん</sup> .....	09
ブリーフィング画面 <sup>がめん</sup> .....	12
自機選択画面 <sup>じ きせんたく がめん</sup> .....	13
ゲーム画面 <sup>がめん</sup> .....	14
デブリーフィング画面 <sup>がめん</sup> .....	15
セーブ画面 <sup>がめん</sup> .....	16
●ミッション内分岐 <sup>ないぶん き</sup> .....	18
●フライトテクニック.....	20



# ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すとログイン画面です。方向キーでメニューを選び、**○**ボタンで決定してください。

ゲームが進むとディスク交換が必要な場合がありますが、画面の指示に従い、プレイステーション本体の電源を切らずにDISCを入れ替えてください。



## New Account - ニューアカウント -

### 名前入力画面

好きな名前を登録します。アルファベットと記号で8文字まで入力でき、「shift」を押すと文字が大文字や記号などに変わります。「enter」を押すと「このアカウント名でよろしいですか?」と表示されますので、Yesなら**○**ボタンを押してください。Noなら**×**ボタンを押して、名前入力画面へ戻ります。



### ミッションレベルの設定

ゲームの難易度を設定します。「easy」、「normal」、「hard」から選び、**○**ボタンで決定してください。次にオプションの設定をするかどうか質問されます。Yesならサウンド／画面設定へ、Noならアカウントのセーブ画面に移ります。



## New Account

### サウンド／画面の設定

まず、サウンドの設定をします。「STEREO (ステレオ音声)」、「MONO (モノラル音声)」のいずれかを選択してください。「S.E. (効果音)」と「BGM (音楽)」のレベル調整は、カーソルを下に移動し左右で調整します。○ボタンで決定し、画面設定に進みます。

次に画面設定を行います。画面中央のマークが見やすいようにテレビ本体側で明るさを調整してください。○ボタンを押すと位置調整画面に進みます。方向キーで位置を調整し、STARTボタンか○ボタンで決定してください。

△ボタンを押すと初期設定の位置に戻ります。



### セーブ画面

セーブでは3つのアカウントを登録でき、各アカウントごとに6つのセーブファイルがあります。ここではアカウント情報 (アカウント名とサウンド／画面の設定) をセーブします。

セーブする場合はスロット (メモリーカード差込口) を選び、アカウントをセーブする場所を3カ所から選んでください。上書きする場合は確認をしたあと、YesならSTARTボタンで決定します。

アカウントをセーブしない場合は、「アカウントをセーブせずにゲームを始めようよろしいですか?」と確認しますので、よろしければYesを選択してください。Noを選択すると名前入力画面へ戻ります。

## Download -ダウンロード-

すでに登録してあるアカウントをメモリーカードからロードし、ゲームを始めるコマンドです。

まず使用するスロット(メモリーカード差込口)を選択し、すでに登録してある3ユーザーのアカウントから1つを選択してください。登録されていないボックスには「empty」と表示しており、選択することはできません。アカウントを選ぶとセーブファイルが表示されますので、ロードするファイルを選んでください。決定すると行動選択画面に移ります。

また、右にある「New」を選択すると、同じアカウントを使って、ゲームを最初から始めることができます。



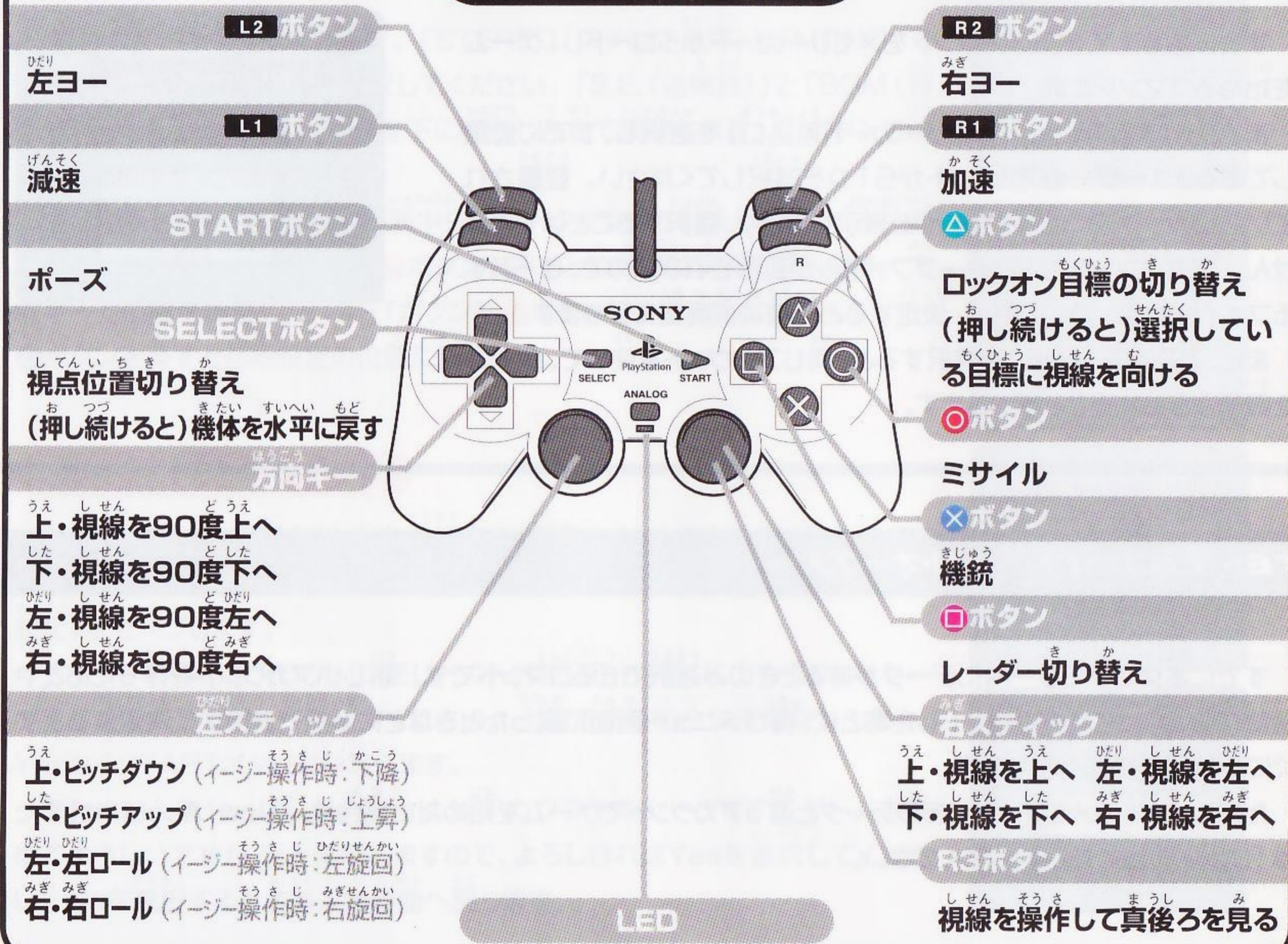
## re-Open -リ・オープン-

すでに本体のメモリー内にデータがあるときのみ選択できるコマンドです。新しいアカウントを作ったあとや登録済みのアカウントをロードしたあとに、再びメニュー画面に戻ったときなどに選択できます。決定するとすぐに行動選択画面へ移ります。

ただし、本体のメモリー内にあるデータと違うアカウントでゲームを始めたい場合は、「New Account」または「Download」を選択してください。

# つかかた コントローラの使い方

## アナログコントローラ DUALSHOCK



L2 ボタン

ひだり  
左ヨー

L1 ボタン

げんそく  
減速

START ボタン

ポーズ

SELECTION ボタン

してんい ちき か  
視点位置切り替え  
お つづ きたい すいへい もど  
(押し続けると)機体を水平に戻す

ほうこう  
方向キー

うえ しせん どうえ  
上・視線を90度上へ

した しせん どした  
下・視線を90度下へ

ひだり しせん どひだり  
左・視線を90度左へ

みぎ しせん どみぎ  
右・視線を90度右へ

ひだり  
左スティック

うえ  
上・ピッチダウン (イージ操作時:下降)

した  
下・ピッチアップ (イージ操作時:上昇)

ひだり ひだり  
左・左ロール (イージ操作時:左旋回)

みぎ みぎ  
右・右ロール (イージ操作時:右旋回)

R2 ボタン

みぎ  
右ヨー

R1 ボタン

かそく  
加速

△ ボタン

もくひょう き か  
ロックオン目標の切り替え  
お つづ せんたく  
(押し続けると)選択してい  
る目標に視線を向ける

○ ボタン

ミサイル

× ボタン

きじゅう  
機銃

□ ボタン

き か  
レーダー切り替え

みぎ  
右スティック

うえ しせん うえ ひだり しせん ひだり  
上・視線を上へ 左・視線を左へ

した しせん した みぎ しせん みぎ  
下・視線を下へ 右・視線を右へ

R3 ボタン

しせん そうさ まうし み  
視線を操作して真後ろを見る

LED

\*このゲームは、アナログコントローラの振動機能に対応しています。アナログモード時[LED点灯]も、アナログモードOFF時[LED消灯]も同様に振動します。振動の強さはオプションのゲームコンフィグ(11P参照)で切り替えてください。

このゲームでは各コントローラにノーマル操作とイージー操作が用意されています。操作に慣れない場合は、初心者向けのイージー操作も選択できます。操作の切り替えは行動選択画面のOPTIONにあるキーコンフィグ画面で行います。具体的な操作については20~24P「フライトテクニック」を参考にしてください。

## コントローラ CONTROLLER



ナムコ製「ネジコン」

NEGCON

Lボタン

ロックオン目標の切り替え  
(押し続けると)選択している  
目標に視線を向ける

方向キー

上・ピッチダウン (イージ操作時: 下降)  
下・ピッチアップ (イージ操作時: 上昇)  
左・左ヨー  
右・右ヨー

STARTボタン

ポーズ

Rボタン

機銃

Bボタン

レーダー切り替え

Aボタン

ミサイル

Iボタン

加速

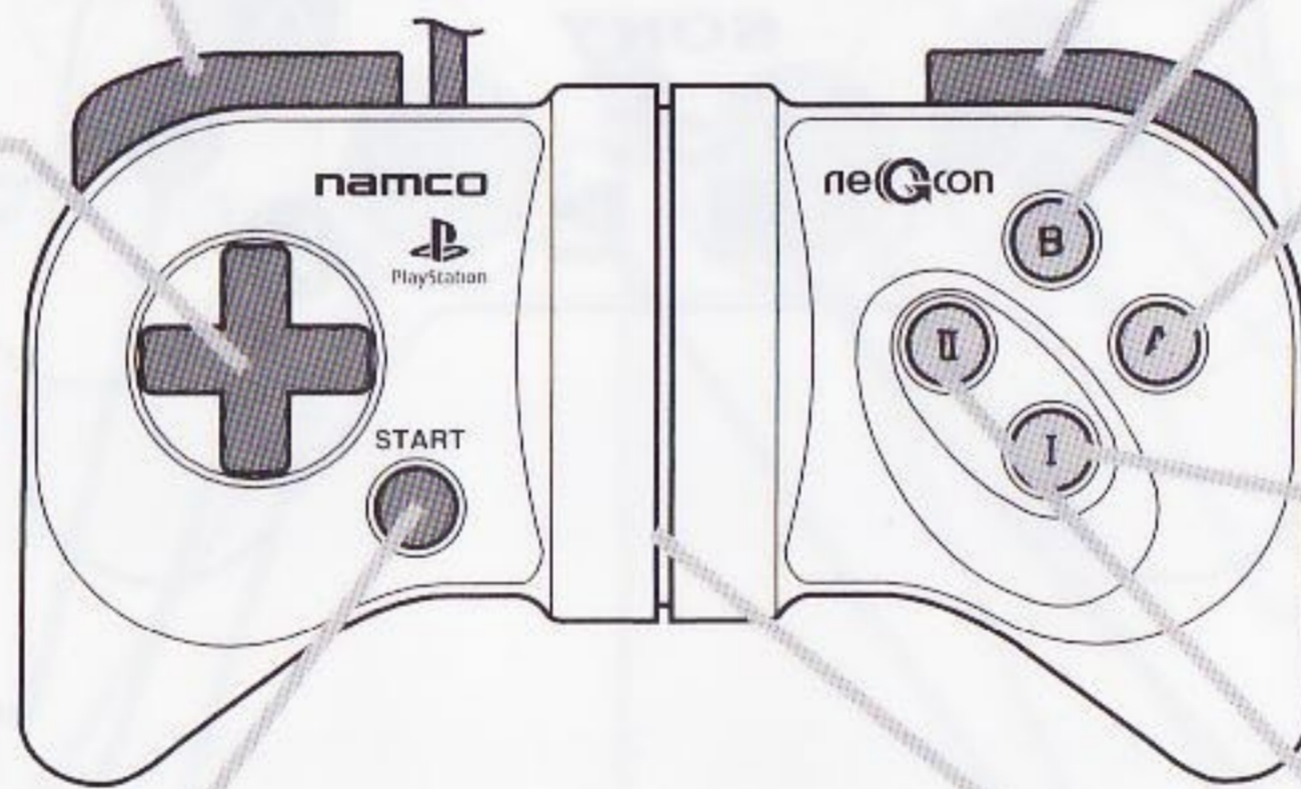
IIボタン

減速

ねじり

左右のロール

(イージ操作時: 左右の旋回)





(株)SCEI製「アナログ」ジョイスティック」

ANALOG JOYSTICK

方向キー

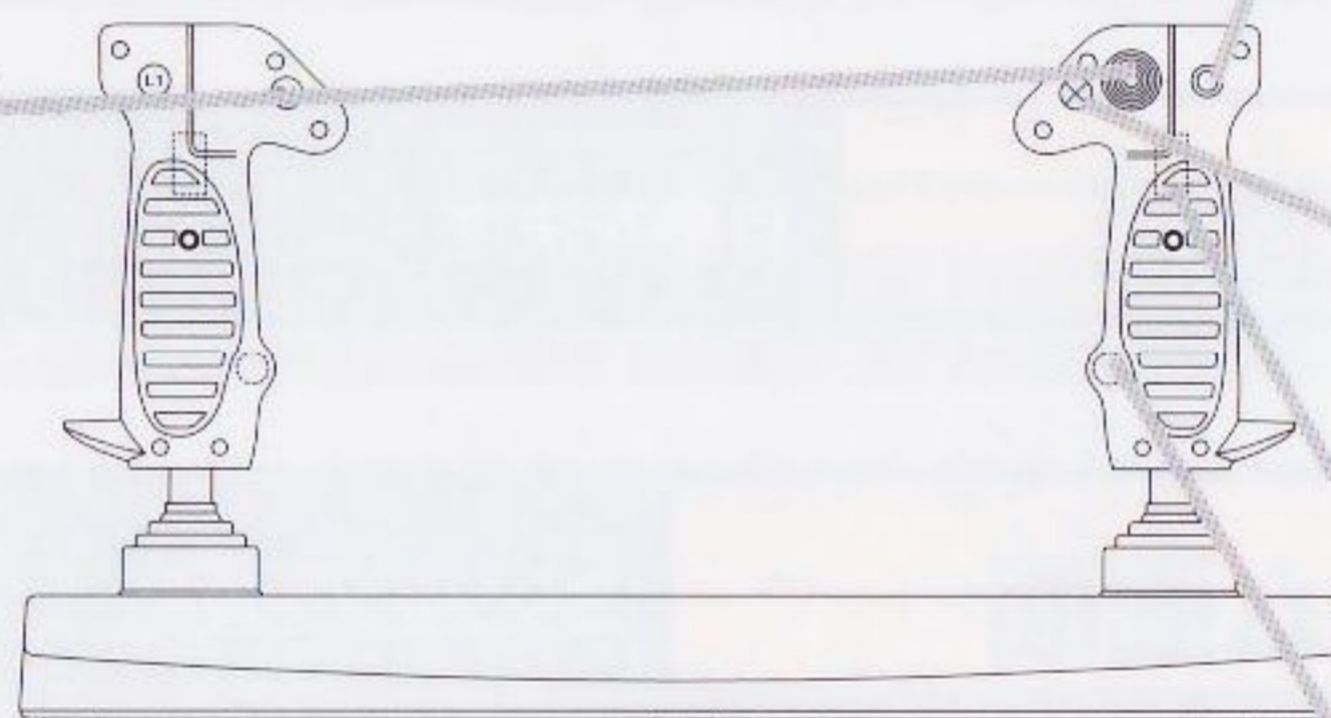
うえ しせん どうえ  
上・視線を90度上へ  
した しせん どした  
下・視線を90度下へ  
ひだり しせん どひだり  
左・視線を90度左へ  
みぎ しせん どもぎ  
右・視線を90度右へ

SELECTボタン

してんい ちき か  
視点位置切り替え  
お つつ きたい すいへい もど  
(押し続けると)機体を水平に戻す

左スティック

うえ かそく  
上・加速  
した げんそく  
下・減速  
ひだり ひだり  
左・左ヨー  
みぎ みぎ  
右・右ヨー



○ボタン

もくひょう き か  
ロックオン目標の切り替え  
お つつ せんたく  
(押し続けると)選択してい  
もくひょう しせん む  
る目標に視線を向ける

×ボタン

ミサイル

□ボタン

きじゅう  
機銃

△ボタン

き か  
レーザー切り替え

STARTボタン

ポーズ

右スティック

うえ そうさじ かこう  
上・ピッチダウン (イージ操作時: 下降)  
した そうさじ じょうしょう  
下・ピッチアップ (イージ操作時: 上昇)  
ひだり ひだり そうさじ ひだりせんかい  
左・左ロール (イージ操作時: 左旋回)  
みぎ みぎ そうさじ みぎせんかい  
右・右ロール (イージ操作時: 右旋回)

# ミッションの進め方

ゲームの進行は次の通りです。以下、この流れにそって説明していきます。

こうどうせんたくがめん  
行動選択画面

じょうほう けんさく せっていとう  
情報の検索、オプションの設定等

がめん  
ブリーフィング画面

さくせんないよう かくにん  
作戦内容とターゲットを確認

じ き せんたくがめん  
自機選択画面

じ き けってい  
自機を決定

がめん  
ゲーム画面

こうりやく  
ミッションを攻略

がめん  
デブリーフィング画面

せいせき かくにん  
ミッションの成績を確認

がめん  
セーブ画面

けっか ほぞん  
ミッションの結果を保存

つぎ  
次のミッションへ

## こうどうせんたくがめん 行動選択画面

この画面では、**作戦の内容**を聞いたりするほか、**情報の検索**、**過去**に見たメッセージの**閲覧**、**オプションの設定**ができます。メニューは方向キーで選び、**○ボタン**で決定してください。キャンセルや**前の画面**に戻るときは**×ボタン**を押してください。



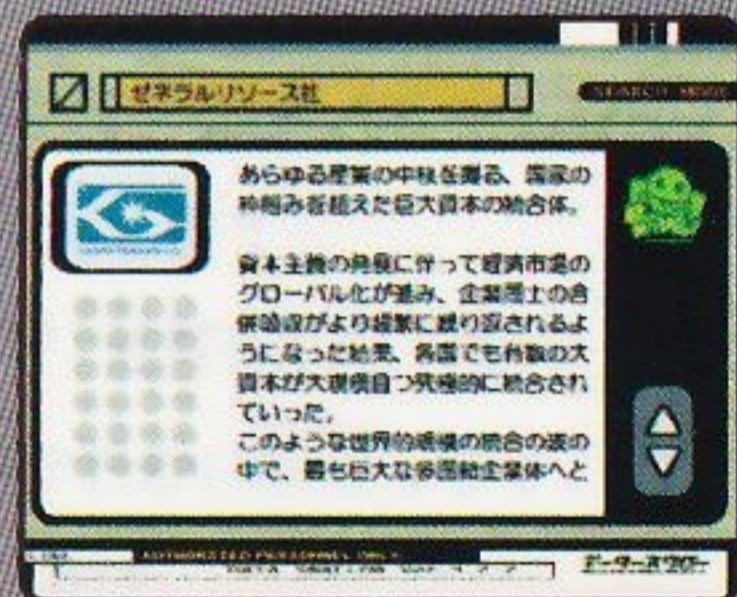
### MISSION — ミッション —

次のミッションのブリーフィング画面に進みます。決定は**○ボタン**です。

### SEARCH — サーチ —

情報を検索するコマンドです。キーワードは最新のものから順に並んでいます。方向キーでカーソルを上下に移動し検索したいキーワードを選択してください。**○ボタン**で決定すると、選択したキーワードの情報が表示されます。

また、キーワードはゲームを進めるにしたがって増えていきます。一度選択したキーワードにはマークがついていますので、参考にしてください。



### ARCHIVE — アーカイブ —

過去に見たメッセージの履歴を見ることができます。カーソルを上下に移動、見たいメッセージを選択し**○ボタン**で決定します。メッセージによっては、ディスクの交換が必要な場合があります。画面の指示に従って、プレイステーション本体の電源を切らずに、DISCを入れ替えてください。



## ● **OPTIONS** - オプション -

ボタン配置やゲーム内容の設定を行います。メニューは方向キーで選び、**○**ボタンで決定してください。

### **KEY CONFIG** - キーコンフィグ -

各ボタンの設定を行います。「MAIN」ではモードなどの設定、「CUSTOM」ではボタン配置を変更することができます。「MAIN」と「CUSTOM」の切り替えは、方向キーで行います。**×**ボタンでオプション画面に戻ります。



### **MAIN** - メイン -

- CONTROL**……………操作方法を通常の「NORMAL」か初心者向けの「EASY」かに設定します。
- RESPONSE**……………アナログタイプのコントローラでの、アナログ入力部の旋回などの反応速度を設定します。「速い」、「標準」、「遅い」の中から選択します。
- NEUTRAL ZONE**……………アナログタイプのコントローラでの、アナログ入力部の無反応範囲(遊び)を設定します。「狭い」、「普通」、「広い」の中から選択します。
- OK**……………**○**ボタンもしくはSTARTボタンで設定を保存してからオプション画面に戻ります。「ネジコン」と「アナログジョイスティック」ではキャリブレーションを行った後、STARTボタンでオプション画面に戻ります。

### **CUSTOM** - カスタム -

- KEY TYPE**……………アナログ(ANALOG)キーの設定かデジタル(DIGITAL)キーの設定かを選択します。その後、変更したいボタンにカーソルを合わせて**○**ボタンを押すと、割り当てることができる操作機能のリストが表示されますので、方向キーで選択し、**○**ボタンで決定してください。
- OK**……………**○**ボタンもしくはSTARTボタンで設定を保存してからオプション画面に戻ります。
- DEFAULT**……………現在の設定を初期設定に戻します。

## GAME CONFIG - ゲームコンフィグ -

システムの設定を行います。○ボタンで設定画面へ進み、×ボタンでオプション画面に戻ります。



**AUDIO SETTINGS**... サウンドの設定を行います。設定方法は2Pのサウンド／画面の設定を参照してください。○ボタンで設定をセーブし、前の画面に戻ります。

**BRIGHTNESS TEST**... 画面の明るさを調整します。画面中央のマークが見やすいようにテレビ本体の明るさを調整してください。

**ADJUST SCREEN**... 画面の位置を設定します。方向キーで位置を調整したあと、STARTボタンか、○ボタンで決定してください。×ボタンを押すとキャンセルして前の画面へ、△ボタンを押すと初期設定の画面位置へ戻すことができます。

**GAME SETTINGS**... ●CAPTION 戦闘中のキャプションのON/OFF (メッセージを声のみにするか、字幕つきにするか) を設定します。

●VIBRATION アナログコントローラでの振動を「STRONG (強い)」、「WEAK (弱い)」、「OFF」のいずれかに設定します。

●MAP 対地マップのON/OFFを設定します。

## RECORDS - レコード -

方向キーの左右で、過去に通過してきたミッション記録を閲覧します。×ボタンでオプション画面に戻ります。

## SAVE - セーブ -

ここまでの状態をメモリーカードにセーブします。

## ブリーフィング画面<sup>がめん</sup>

行動選択画面で「MISSION」を選択するとブリーフィング画面になり、作戦内容の詳細とターゲットが表示されます。○ボタンを押すと自機選択画面に進みます。

クリア目標時間

機体の種類

● **TARGET**

ミッションクリア条件の敵

● **ENEMY**

上記以外の敵

● **GUARD**

護衛するもの

● **NON-TARGET**

攻撃してはいけないもの



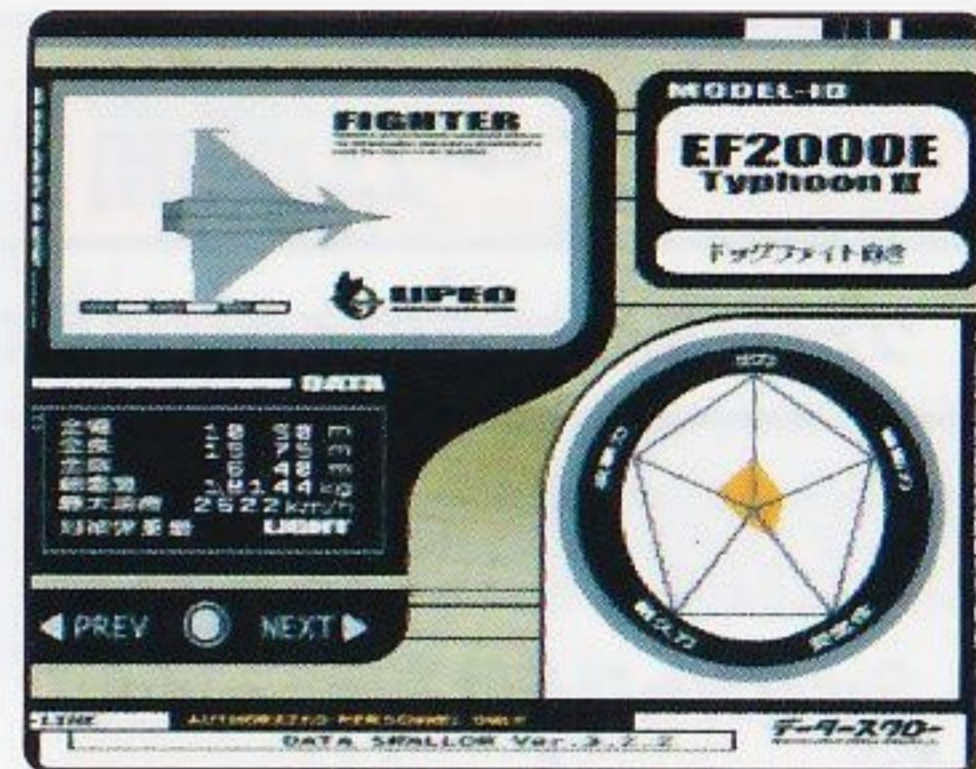
全体マップ

作戦指令

## 自機選択画面

自分の所属部隊が提供する機体の中から、どれで出撃するかを選択  
 します。方向キーの左右で機体を選択し、**○**ボタンで決定してくださ  
 い。ただし特殊なミッションではあらかじめ用意された機体しか選択で  
 きない場合もあります。

ゲーム開始時にはバルカンとミサイルしか選択できませんが、機体  
 によっては装備する兵器を選択できる場合もあります。方向キーの上下  
 で機銃系またはミサイル系を選択したあと、左右で兵器を選択し**○**ボ  
 タンで決定されるとミッション開始です。



# ゲーム画面

ゲーム画面は次のような項目からなっています。

## レーダー

ターゲットがどの方向にいるのかを表しており、敵との距離によって3段階に自動的に切り替わります。

また、**□**ボタンを押している間は、自動縮尺で最短距離のターゲットをレーダーに捕らえます。

## 速度計

現在の速度を示します。

## 時間

ミッションの経過時間です。残り時間が少なくなると制限時間が表示されます。

## 目標コンテナ

画面内の目標の種類とその距離、属性を表します。

## 方向ベクトル

敵機の進行方向を示しています。



**TGT**・ターゲット  
**FRND**・味方  
**N TGT**・破壊してはいけないもの

## ロックオンレンジ

ミサイルのロックオンできる範囲です。ただし目標との距離が遠すぎる場合はロックオンできません。

## 高度計

地上からの高さを示します。

## 方位計

機首の方位(N=北、S=南、E=東、W=西)、または角度を表します。

## ダメージ

自機の受けたダメージを表しており、ダメージが100%になると墜落してしまいます。

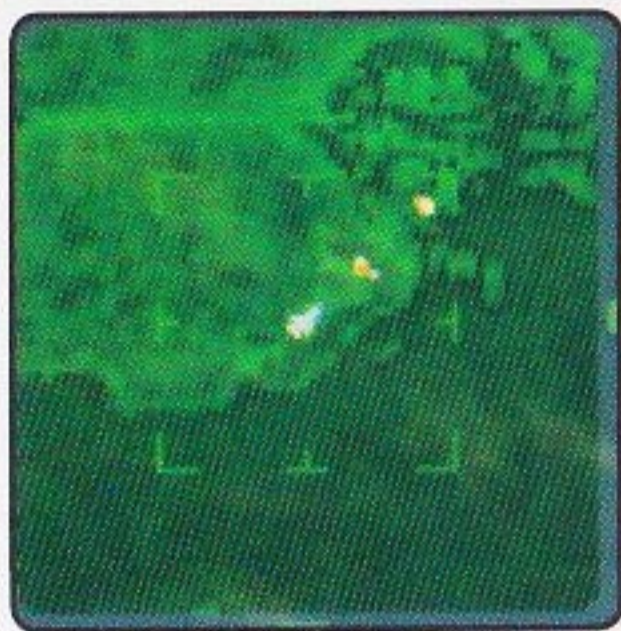
## 残弾数

ミサイルの残りの数です。

## 矢印ディクネータ

狙っている機体の方向を示します。





□ ボタンを押すと、対地  
マップが表示されます。

赤 ターゲット

白 ターゲット以外の敵

青 味方

黄 攻撃してはいけないもの



### ミサイルシーカー

ミサイルを目標コンテナにロ  
ックオンする照準マークです。

### ガンサイト

機銃の照準です。射程距離に  
入ったときのみ表示されます。

## ● PAUSE — ポーズ —

ミッション中にSTARTボタンを押すとポーズ画面になり、次のメニューを選択することができます。方向キーの上下で選択し、左右で切り替えてください。○ボタンを押すと決定です。

### EXIT — イグジット —

ゲームに戻ります。

### AUTO VIEW — オートビュー —

ONを選択すると、敵機などを破壊したときに自動的に視線が切り替わり、通常とは違うアングルでプレイを見ることができます。

### HUD — ハッド —

HUD (画面表示) のON/OFFです。

### RESTART MISSION — リスタートミッション —

そのミッションを最初からやり直します。

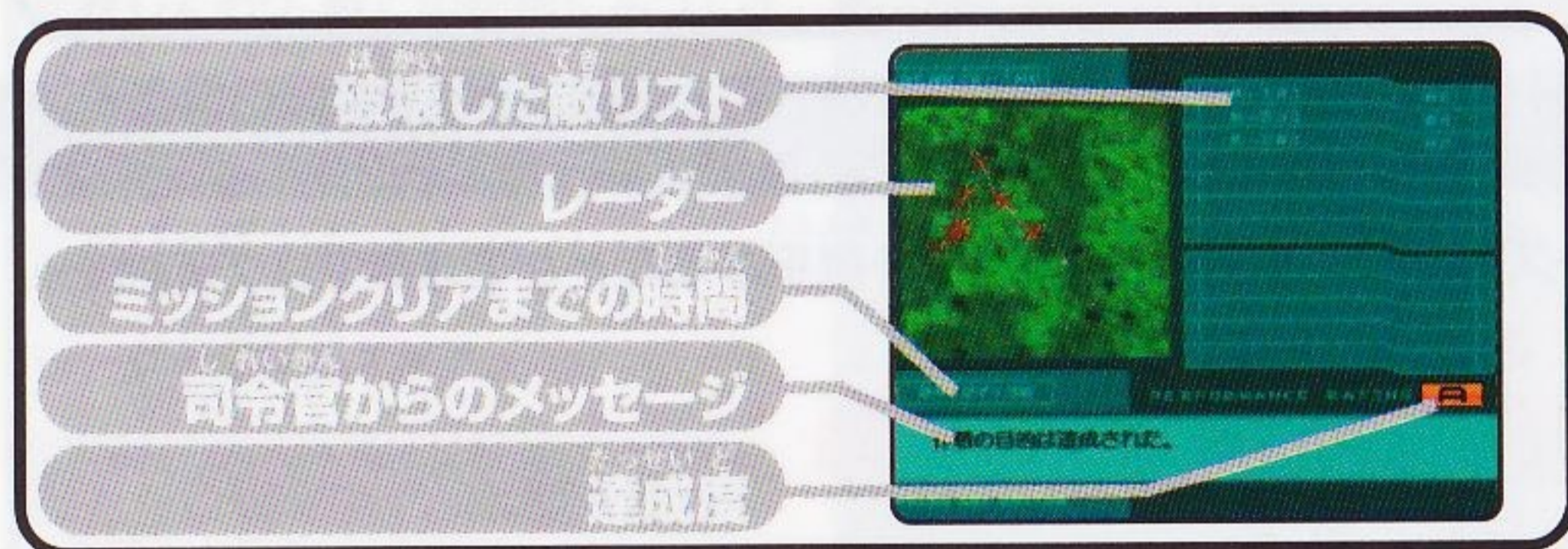
### LEAVE MISSION — リーブミッション —

ミッションをやめて行動選択画面に戻ります。



## デブリーフィング画面 がめん

ミッションが終了するとデブリーフィング画面が表示されます。デブリーフィングとは作戦を終えたパイロットたちが行う反省会のことです。今回のフライトを振り返り、問題点や課題を検討して次のミッションに生かしましょう。画面は **○** ボタンで送ってください。デブリーフィング画面では、自機のフライトルートと敵を破壊した地点をレーダーによって再現し、ミッションの結果を表示します。



## セーブ画面 がめん

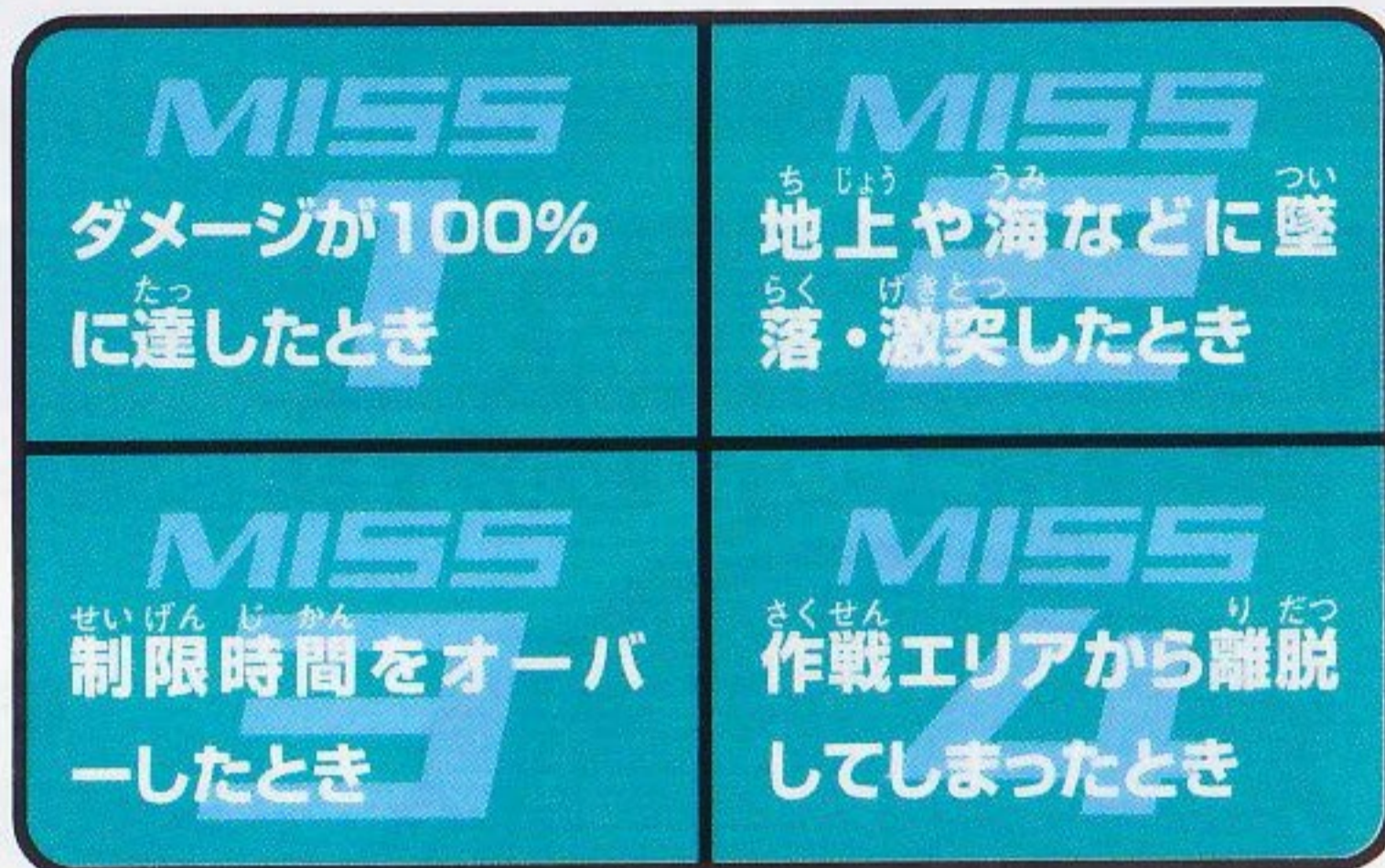
デブリーフィング画面が終了するとビデオメールやネットニュースの配信があり、その後セーブ画面へ進みます。ビデオメールやネットニュースは **○** ボタンかSTARTボタンでスキップすることができます。また一度見たメッセージはアーカイブで再度見ることができます。

セーブを行う場合は、まずメモリーカードがささっているスロット(メモリーカード差込口)を選択し、セーブするファイルを選び、STARTボタンを押してください。このときアカウントがセーブされていなければ、登録されているアカウントをセーブして、ファイルを選ぶことになります。



## ●ルール

基本的には右の条件のときにミッション失敗となります。  
これ以外にもミッションによって条件が増えるときがあるので、ブリーフィング画面でよく確認しましょう。



## ●リプレイ

ミッション終了時にプレイ内容をリプレイします。このときボタン操作によって、視点の切り替えができます。また、STARTボタンを押すとリプレイをスキップすることができます。

## ●戦闘中のメッセージ

戦闘中はメッセージでいろいろな危険を知ることができます。画面に表示されるメッセージに注意しましょう。

**WARNING**

敵にロックオンされた場合。

**MSSL ALERT**

自機にミサイルが接近している場合。

**CAUTION DAMAGE**

被弾した場合。

**CAUTION OFF COURSE**

作戦空域から離脱の恐れがある場合。

**CAUTION STALL**

失速した場合。

**CAUTION PULL UP**

高度が低く墜落の恐れがある場合。

**CAUTION PULL DOWN**

制限高度に達する恐れがある場合。(高度制限のあるミッションのみ)

\*メッセージには上記以外の種類もあります。ブリーフィングの内容やメッセージに注意して進めましょう。

# ミッション内分岐

ミッションの中には、任務遂行中に、ある一定条件をみたすことによって分岐が現れるものがあります。

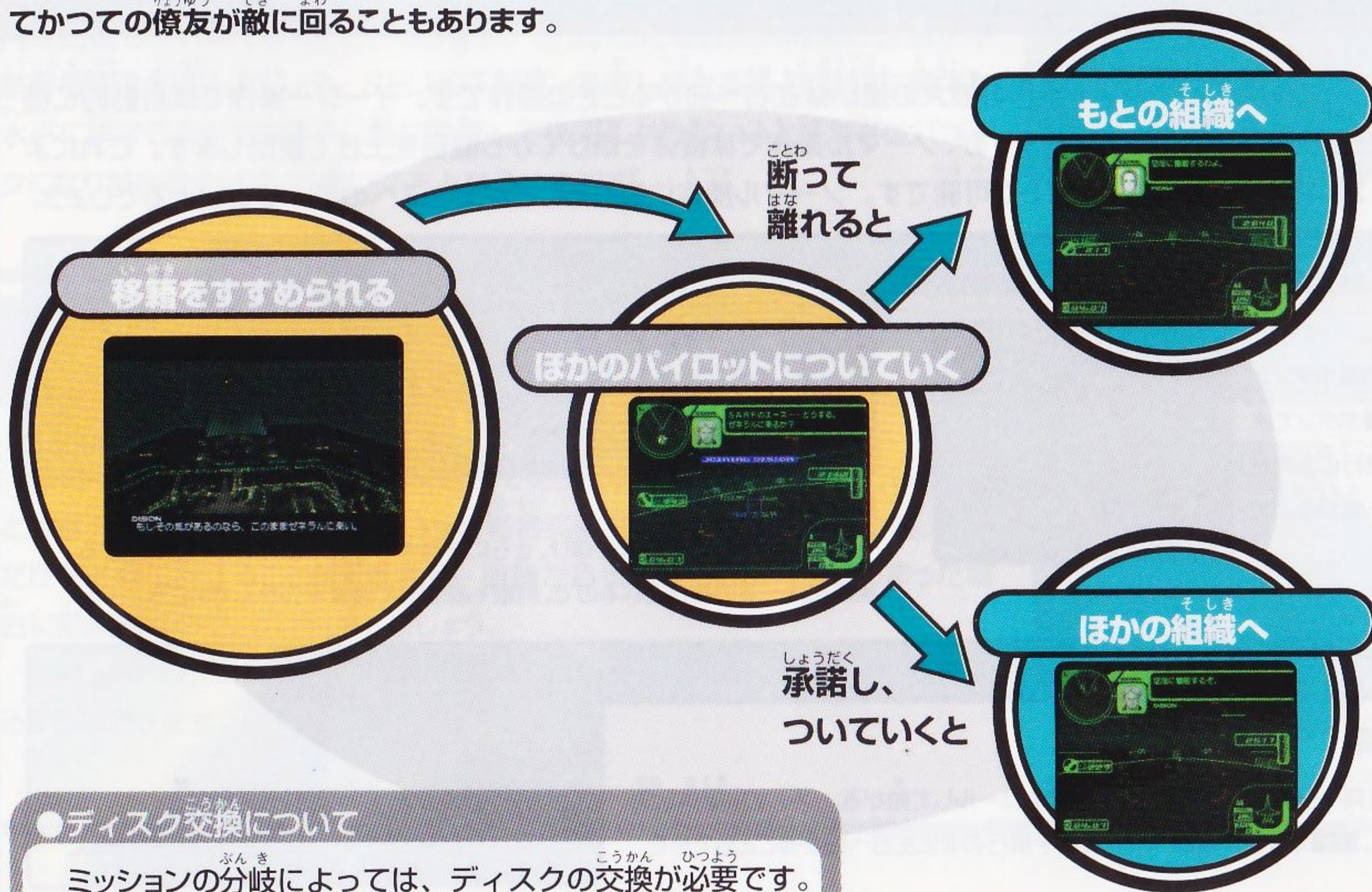
## クリア時間などによる分岐

目標時間内にミッションをクリアするなどの条件で、依頼された以外の任務を追加依頼されることがあります。



## ほかのパイロットの勧誘による分岐

ミッション中には、ほかのパイロットについて来るようにうながされる場合があります。これに従うと新たな分岐に進むことができます。たとえば、ディジョン機についていくとゼネラルに移籍できるなどです。これによってかつての僚友が敵に回ることもあります。



### ●ディスク交換について

ミッションの分岐によっては、ディスクの交換が必要です。その場合、画面の指示に従って、プレイステーション本体の電源を切らずに、DISCを入れ替えてください。

# フライトテクニック(1)

このゲームにはノーマル操作とイージー操作の2つの操作方法があります。操作方法によって飛び方も変わりますので注意してください。

## ヨー(ヨーイング)とロール

ノーマル操作とイージー操作の最大の違いは左右へ曲がる時の操作です。イージー操作では自動的に機体を傾けながら旋回していきますが、ノーマル操作では機体を傾けてから機首を上げて旋回します。これにより、より微妙でリアルなフライトが可能です。ノーマル操作に慣れることがエースへの第一歩といえるでしょう。

### ノーマル操作

ヨー

**L2** ボタンか

**R2** ボタンで水  
平飛行のまま左  
右へ曲がる。



### ロール

方向キーの左右で機体を傾け、さらに方向キーを上下に入れることで曲がる。実際には一連の操作となるので、何度も練習して感覚をつかんでおこう。

### イージー操作

旋回

方向キーを入れた向きへ、自動的にロールして曲がる。ノーマル操作と同じく、**L2** ボタンか **R2** ボタンで水平飛行のまま左右へ曲がることもできる。



## 自動水平航行機能を利用する

敵機を追うことに夢中になっているときや夜間のミッションでは、機体の水平方向を把握しきれなくなることがあります。こういった場合には機体の自動水平航行機能を利用しましょう。SELECTボタンを押し続けると、自動的に機体を水平に戻すことができます。特に失速して墜落しかけているときなどはパニックになりがちですので、心強い味方となるはずです。



## 視線のみを操作する

敵機も自機と同様に絶え間なく動いており、自機の視界から外れてしまうことは意外と多いものです。こういった場合には△ボタンを押し続けると、視線だけを敵機に向けることができます。敵機が自機の視界から外れてしまった場合に効果的なので、ぜひ利用しましょう。

また、アナログコントローラ使用時には、右スティックで自由に視線を操作することもできます。



# フライトテクニック(2)

戦闘機を操るには様々なテクニックが必要です。ゲームをより楽しく遊ぶために、このページを読んで操作や戦闘の感覚を身につけてください。

## げきついほうほう 撃墜方法

ここではミッションを遂行するために、どのように戦闘を進めていけばいいのかを簡単に説明します。



### ターゲット確認

まず対地マップやレーダーでターゲットを探し出しましょう。赤いマークがターゲットで、白いマークがターゲット以外の敵です。敵も常に移動していますので、加速して追いつくか、敵の進行方向に回り込むなどして接近しましょう。スピードが出すぎている状態で追うと大回りになり、かえって敵に接近しづらくなります。こんなときは、スピードを落としてできるだけ小回りすることがポイントです。もちろん敵の背後がとれば、より安全にダメージを与えることができます。

### てつき ほそく 敵機を捕捉

敵機を選択している場合、矢印ディジグネータで敵の位置を知ることができます。矢印の方向に向かって移動し、敵を画面内に捕らえてください。敵が画面内に入ると目標コンテナが表示されます。

このときフライトテクニック(1)で説明したように、視線移動を利用すると敵の位置を把握しやすいので、比較的楽に画面内に捕らえることができます。







## ロックオン

画面内の敵をミサイルレンジ内に合わせるとミサイルシーカーが表示され、自動的に目標をサーチします。ミサイルレンジ内に入っても敵機との距離が離れている場合はサーチすることができません。こういった場合は加速して目標との距離を縮めてください。

ミサイルシーカーと目標コンテナが重なり、カーソルが赤くなるとロックオン成功です。ミサイルを発射して攻撃してください。



## 敵の攻撃をかわす



自機が敵機を狙っているように、敵機もこちらを狙っています。とうぜんミサイルが飛んできて機体に当たりそうになることもあるはずですが。ミサイルから逃げるときは、急旋回やロールを駆使してかわしましょう。下手に切り返すとかわって危険です。このときばかりは、ひたすら旋回して回避するしかありません。

# フライトテクニック(3)



## ノターゲットに注意

すべての飛行物や地上物が敵とは限りません。中には破壊してはいけないノターゲットもあり、レーダー上では黄色く表示されています。これらを破壊してしまうとミッションの達成度が低くなってしまいますので、ブリーフィング画面でどのような敵がいるのか、しっかり把握しておきましょう。

## 機銃による戦闘

ミッションによってはミサイルをロックオンできない敵がいる場合があります。この場合はバルカンなどの機銃を使って戦わなくてはなりません。またミサイルが弾切れになってしまった場合も機銃で戦うことになります。

機銃には弾数の制限はありませんが、ミサイルに比べて射程距離が短く、威力も数段下回ります。また、かなり目標に近づく必要があり、破壊するのに時間もかかります。攻撃するときはより慎重に行動し、ある程度のダメージは覚悟して戦うようにしましょう。



## 爆撃ミッション

ミッションの中には、ミサイルを投下することによってターゲットを破壊する爆撃ミッションもあります。このターゲットにはミサイルをロックオンすることはできませんので、ミサイルシーカーがターゲットに重なるように合わせ、ミサイルを投下してください。

## 使用上のご注意

- このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
- このディスクは **NTSC J** マークあるいは **FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY** の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。
- このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

## 健康上のご注意

- プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

# エースコンバット3 エレクトロスフィア

「遊び」をフリエイトする  
株式会社 ナムコ

●ナムコワンダーページ <http://www.namco.co.jp/>

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで  
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

(株) ナムコ・ナムコット係

な む こ いちばん

公  
東  
京

03-3756-7651

〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株) ナムコ・東京サービスセンター

公  
横  
浜

045-542-8761

〒222-0001 神奈川県横浜市港北区樽町 2-1-60

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)

SLPS 02020~1

Produced by NAMCO LTD. © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ACECOMBAT3 ELECTROSPHERE PORTFOLIO PHOTOSPHERE





**PROGRAMMING THE FUTURE**  
2040 ORIENTAL COMPUTER LTD. NO RIGHTS RESERVED

CONTENTS

---

ACECOMBAT3 electrosphere

**PHOTOSPHERE**

---

02 electrosphere

---

**04 General Resource LTD.**

05 GENERAL NEWS TODAY

06 Raptor II

08 Abyssal Dision

10 Keith Bryan

11 Martha Yoko Inouye

---

**12 UPEO**

13 SAVE OUR PLANET

Gabriel W Clarkson

Gilbert Park

14 Super Flanker

16 Rena Hirose

18 Fiona Chris Fitzgerald

19 Erich Jaeger

---

**20 Neucom Inc.**

22 Delphinus #1

24 Cynthia Bridgitte Fitzgerald

26 Simon Orestes Cohen

---

THREE-DIMENSIONAL DRAMATIC FLIGHT SHOOTING GAME





There was a change of era. The omens of change had gradually manifested themselves from the time toward the end of the last century. But, as is the case in any era, it was to be considerably later before people became aware of this vast transition in the context of their daily life.

What form did this epilogue - epilogue to an age where state-level politics and judicature were at the apex of the power structure - take? How did the economic might of multinational corporations similar to those of today gain effective dominion over this world? The creation of the transnational economic co-operative now known as Eusia is inextricably linked to these events. In the ongoing cycle of transnational merger and acquisition revelry, as company upon company attempted to ride out a recession or gain access to a new market, the age at length gave life to a corporate monstrosity, General Resource, that was almost a living entity, like a giant assimilating amoeba. Little by little, 'it' gnawed away the political and judicial framework throughout Eusia. You see, there was no meaning to be found in borders and sovereign currencies for a multinational corporation with planetary-scale intelligence networks and economic capacity. In due course, 'it' created an internal post aimed at the autonomous defence of Eusia and employed armed personnel. So it was that the world accepted this new authority, and the transition was complete. Or so it seemed...

But the quickening - of an existence perhaps best described as a new genus of will; a cell divided from the very body of 'it' - continued unseen. Declaring themselves as 'Neucom', they grew in a space apart from the real world, Eusia, which 'it' controlled. It was in a world of information networks created by the billions of terminals that 'it' had scattered - a space spun of optical telecommunications, which 'it' so ironically named the 'electrosphere'.

The future is now.

There are three players in this beckoning cold war period, set in the two realities of Eusia and the electrosphere: General Resource, which dominates through its long-established and monolithic economic power; Neucom, which continues to increase its strength through innovative technology and new information capacity; and the UPEO, which has continued, after reinventing itself, to pursue its mandate for peace keeping from the end of the last century.

Meanwhile, one man desires chaos.

そして、時代は変わった。その兆候は、前世紀末から序々に始まっていた。しかし、いつの時代でも同じ様にその大きな変革について、人々が日常の中で気がついたのは、随分と後になってからだった…。

国家レベルでの政治や司法が権力構造の頂点だった時代が、いかにして終焉を迎え、今日の様な多国籍企業間での経済力が、事実上この世界を統治する事になったのか。その背景には、現在「ユージア」と呼ばれている多国間経済共同体制度の誕生が深く関わっている。多くの企業が、時に不況を乗り越える為、時に新たな市場を手にする為、国を越え買収や合併の宴を繰り返して行く中…。ついに時代は、吸収力のある巨大なアメーバのごとき生命体の様な存在、「ゼネラルリソース」という怪物企業を産む。ソレは、済し崩し的に「ユージア」全土の政治や司法制度の枠を食い潰した。そう。惑星規模の情報網と経済力を持つ多国籍企業にとって、国境や国別貨幣の意味等なかったのだ。やがてソレは、社内に「ユージア」自衛を目的とした部署をつくり、武装した社員を雇用。この様に世界は、新たな権力を受け入れ、この変革は終わったかに見えた…。

だが、胎動は密かに続いていた。ソレ自体から細胞分裂した小さな（別種の）意志とも言うべき存在。彼らは「ニューコム」と名乗り、ソレが統治する現実世界の「ユージア」ではない空間で成長していった。ソレが普及させた幾兆ものコンピュータ端末から作り出した情報ネットワークの世界。そこは、皮肉にもソレによって「エレクトロスフィア」と名付けられた光の交信が、紡ぐ空間だった。

未来は今…。

「ユージア」と「エレクトロスフィア」、2つの現実世界を舞台にした。旧来の巨大な経済力で統治する「ゼネラル」、新たな情報力と斬新な技術力で勢力拡大を続ける「ニューコム」、そして、前世紀末からの治安維持を目的にカタチを変え存在し続けた「ユーピオ」という三者の冷戦時代が訪れていた。

そして、一人の男が、今、カオスを望む。

| 04 | 05 | G e n e r a l R e s o u r c e L T D . |

| 06 | 07 | R a p t o r II |

| 08 | 09 | A b y s s a l D i s i o n |

| 10 | K e i t h B r y a n |

| 11 | M a r t h a Y o k o I n o u y e |

Here at General Group, our business ranges from the production of consumables, clothing, motor vehicles and household electricals to global industries such as construction, marine engineering, energy, aircraft and environmental development.

General Resource, which forms the core of General Group, is making outstanding advances in all fields, including the electrosphere. Now developed to a stage where it is readily usable by anyone, General Resource, with use of the latest technology, created a world-wide computer network, and was the first to design and establish the electrosphere. Furthermore, at General Resource, we have set up - with an aim to counter crime and a rash of terrorist activity - a subsidiary security organisation and defence corps, which remain constantly vigilant in their monitoring of not just our interests but for global security and the continuance of peace.

As regards military aircraft - increasingly in demand these days, particularly as a means to conclude regional disputes - we also supply the UPEO - a division of the NUN, which maintains global security - with aircraft and technical support; our work is very highly rated. The General Group: working for you; walking with you. As the premier business in the USEA, we believe it only natural that we direct our attention to a global tomorrow.

我々ゼネラルグループでは、家電、自動車、衣服、食料の生産から、建築、造船、エネルギー、航空機、環境開発といった世界規模の事業に至るまでを行なっております。グループの中核となるゼネラル・リソースでは、最新の技術で世界にコンピュータ・ネットを張り巡らし、現在では誰もが気軽に利用できるようになったエレクトロスフィアを最初に設計、確立したのを始め、あらゆる分野で目覚ましい開発を行なっています。またゼネラル・リソースでは、続発するテロや犯罪に対抗するため、傘下に防衛部隊や警備保障組織を設け、自社だけでなく、世界の安全、平和維持のために、日夜監視の目を光らせています。特に局地的事件解決のために需要の高まる戦闘用航空機では、世界の治安を守るNUN傘下のUPEOにも機体、技術を提供し、高い評価を得ています。みなさまの生活を支え、みなさまと共に歩むゼネラルグループ。USEA ナンバーワン 企業の我々が、世界の明日へと目を向けるのは当然のことと考えております。



General Resource LTD.

OPERATION SYSTEM  
VER.3.2.12  
**SWALLOW**

WWW.VIEWER  
DATA.SWALLOW  
STANDARD EDITION  
Version J.L.S  
© 2012, 2011  
General Resource  
all right reserved

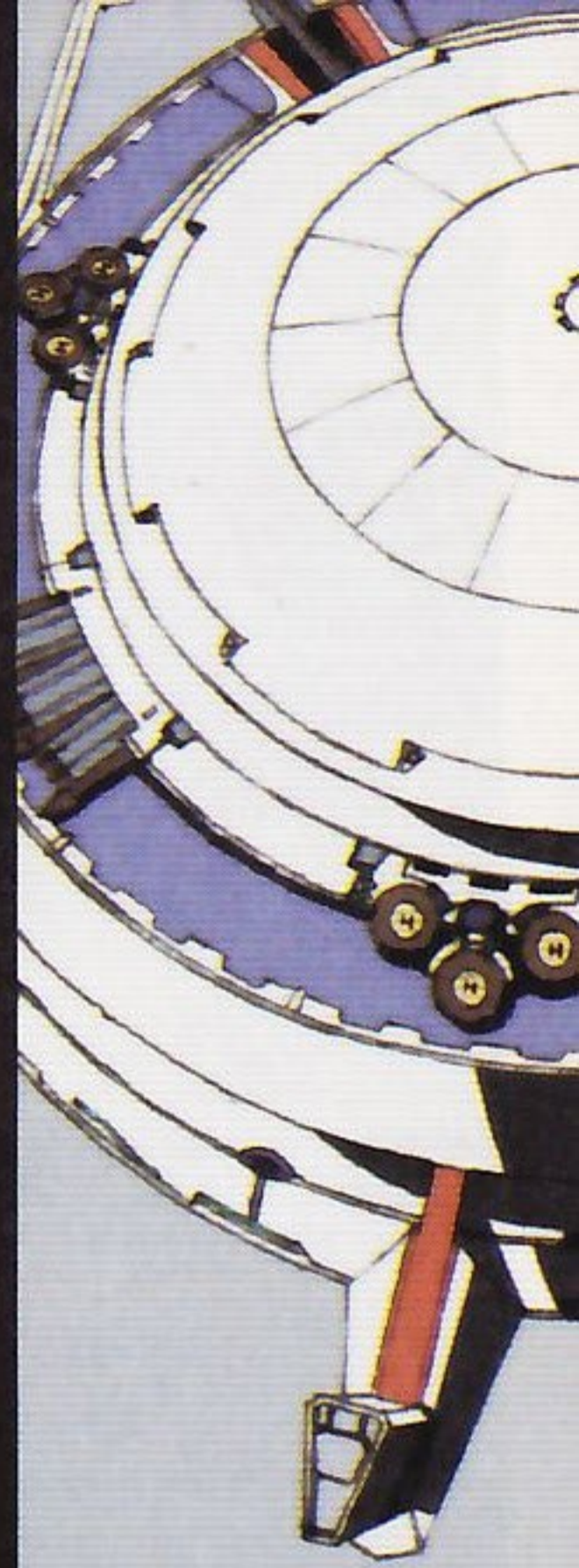


General Resource LTD



**GENERAL NEWS  
TODAY**

GBS "GENERAL RESOURCE BROADCASTING SYSTEM"  
THE WORLD'S NEWS ON DEMAND.





**GRDF**  
GENERAL RESOURCE DEFENSE FORCE

## **F** 22C R a p t o r II

The product of the ATF project to develop an all-round high-performance fighter - one which was capable, through the use of stealth technology and supercruise (supersonic cruise without afterburner), of swiftly engaging the enemy without detection; and which, even at close range, had the highest degree of manoeuvrability and was dogfight-capable - was the F-22. Nevertheless, because of the decline in radar-guided missiles brought about by advances in ECM technology, and the establishment of anti-stealth radar networks, the stealth technology that appeared towards the end of the 20th century continues to lose tactical relevance. As a consequence of these developments, coupled with the high production costs involved, there was little demand for this fighter to be produced in any great number. Despite the fact that there has been no significant structural improvement in the airframe, it remains even now in the top class of performance fighters. In order to counter Neucom's newly developed aircraft, General Resource is stepping up production.

ステルス技術とアフターバーナーなしでの超音速巡航で、目標に気づかれることなく速やかに攻撃し、接近戦になった場合も最高レベルの機動性でドッグファイトが可能な、あらゆる面で高性能な戦闘機を目指して開発されたのがF-22である。だが20世紀末に登場したステルス技術は、ステルス機対策を施されたレーダー網構築や、ECM技術の発達によるレーダーホーミングミサイルの衰退によって、戦術的な意味を失いつつある。そのため高価な製造コストも相まって、同機の生産数は伸び悩んでいた。しかしながら機体構造そのものに大幅な改良が加えられていないにも関わらず、その性能は現在でも一線級である。ニューコム社の新開発機体に対抗するため、ゼネラルリソース社は増産を急いでいる。



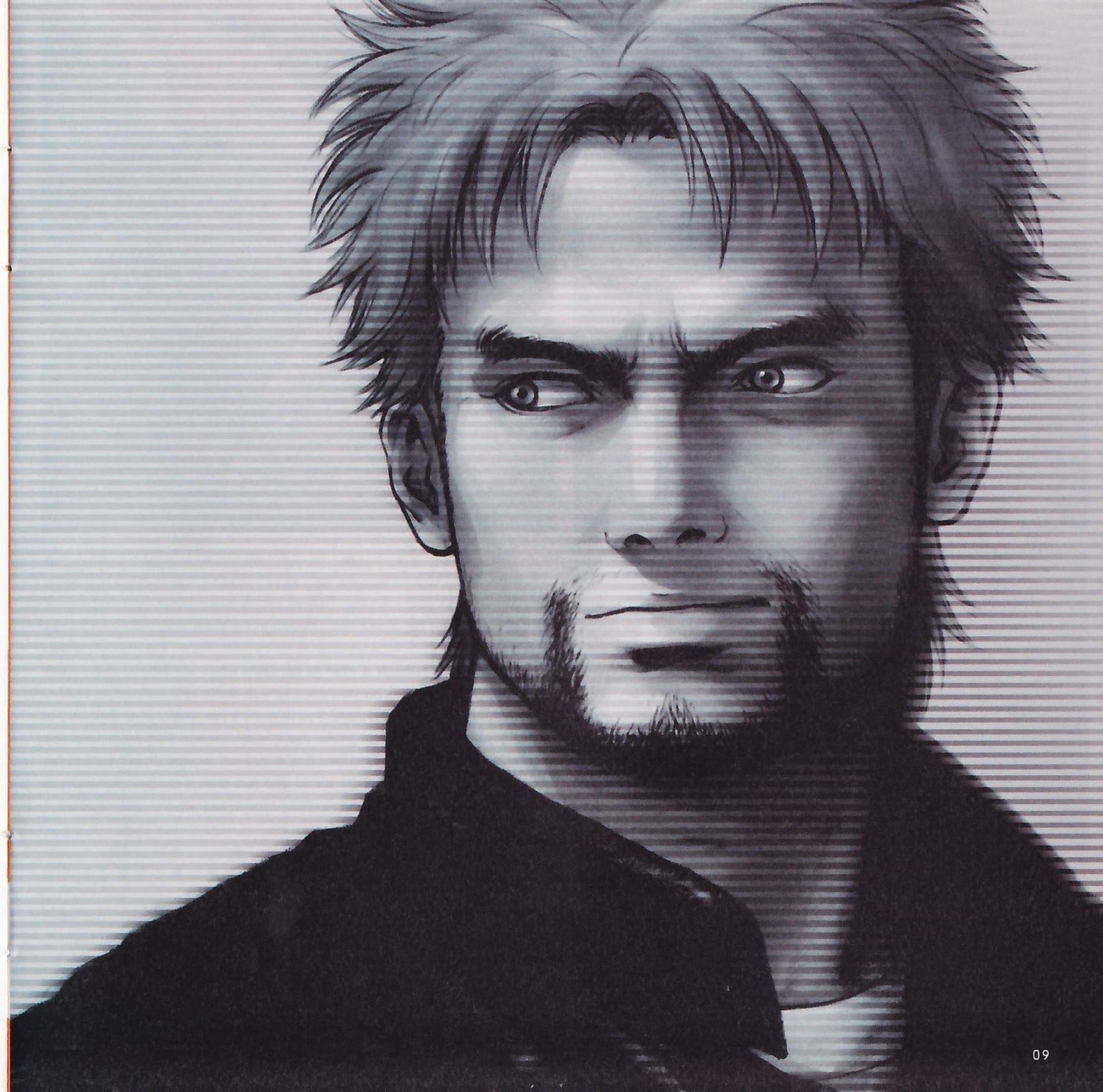


## A b y s s a l D i s i o n

At some time we all feel the constraints of the flesh. This is not in itself a bad thing. Just that those with the will to overcome these constraints feel no compunction to mention them. You see, life, which is sustained within 'flesh' barriers, is bound by desires. And so, we are forced to obtain with currency even the most minor of essentials that sustain life. Mankind has never known a single occasion of release from this curse. These lead us to awareness. That it is in fact his very own flesh - flesh bound by all manner of desire - that limits mankind. Don't these desires we have make for an exemplary yoke? Because, falling short of self-destruction, nobody can elude these things called desires. All I seek is a future that lies a slight jump above that which is called 'evolution'. Well, shall I leave it at that for now ?

## ア ビ サ ル ・ デ ィ ジ ョ ン

いつの日か、誰もが肉体の限界を感じるだろう。しかし、それは悪いことではない。ただ、その限界を超える精神力を持つ者は、それを口にする必要がないだけだ。そう。肉体という境界によって維持される生命は、欲によって縛られる。そして、生命を維持する為、必要最低限のモノすら、貨幣によって手にしなくてはならない。我々人類は、かつて一度もこの呪縛から解放された事はない。そこから理解出来るだろう。人類の限界とは、あまたの欲望に縛られた我々の肉体そのモノだったのだ。人の欲とは、見事な枷だとは思わないか。誰もが、己の肉体の滅ぶまでこの欲とやらから逃れられないのだからな。ただ、私の求めている未来は、進化という言葉の持つ意味すら軽く跳躍したところにある。まず、それだけは伝えておこうか。





K e i t h B r y a n

This is the time - go and face the lofty skies! How's it feel, that winged coffin of yours? Cherish your solitude! Believe in only those wings, and that instant will deftly take your life. Know this. Challenge the skies, only visible with eyes peeled wide.

I reckon I am big enough a man to concede when somebody does have ability. All combat hinges on your capability to make split-second decisions. Follow me? Keep it neat - always! You've gotta know what it is to push to the limit. WILL your vulcans to strike the target! Ingrain into your flesh the knowledge of experience. Use this! Brace yourself straight away, even in the trickiest of situations. Don't be afraid and just take it on the chin. Listen close - remember that those that don't act don't get results !

キ ー ス ・ ブ ラ イ ア ン

さあ。今こそ見上げた空へ挑め。翼つき棺桶の居心地はどうか？  
己の孤独を愛せ。  
己の翼だけを信じてみろ。その瞬きが、お前の命をあっさりと奪うのだ。知れ。この見開いた目玉でしか見ることの出来ない空の道へ挑め。この俺は、実力のある奴を素直に認めるだけの度量はあるつもりだ。あらゆる戦闘とは、自分自身の持つ瞬間の判断力で全てが決まる。そうだろう。常に手際よく、かませ。思い切りの意味を知ることなんだ。その機銃すら気合いで当てろ。お前が、肉体に叩き込む経験という行動力で行け。例え、どんなに困難な状況ですら、まずは受け止めろ。恐れず喰らえばいい。いいか。知るんだ。結果など動かぬ者に  
掴む事が出来んということ。





M a r t h a Y o k o i n o u y e

Time is mercurial; memory, a series of instants. The true meaning of that termed 'now' is beyond our comprehension. For it is impossible to stop the 'now' and examine it. That's why. The past dissolves; the future is unknowable too. On occasion, it is the accumulation of trivial meaning. Only the void comes to all without partiality. People who have mentally stored away as knowledge such destiny - the meaning of their earthly existence.

マ ー サ ・ ヨ ー コ ・ イ ノ ウ エ

流れるのは、時。記憶とは瞬間の連続。今という言葉の持つ本当の意味を知る事は叶わない。何故なら今を止めて調べるなんて無理だから。そして、過去は消え、未来を知る事も出来ない。時にとって、それは些細な意味の累積…。平等に訪れるのは、無。そんな運命すら知識として脳にしっかり保存してしまった人々。こんな世界で私が存在する意味。

# UPEO

## Universal Peace Enforcement Organization

| 12 | 13 | UPEO | 14 | 15 | Super Flanker | 16 | 17 | Rena Hirose | 18 | Fiona Chris Fitzgerald | 19 | Erich Jaeger |

Escalating conflicts between nations; a growing nuclear threat - those days have passed. However, nations are no longer able to deal with quarrels between the ultra-powerful multinational corporations, malicious terrorism and potential disasters.

Which is why we at the UPEO, as the world's singular peace enforcement organisation, have assembled the latest military hardware - sufficient to cope with any emergency - and established the vocal authority to hold a dialogue, on a level playing field, with any organisation.

In an age of confusion, where talk of borders and territory has ceased being pertinent, we at the UPEO are all that is left for people to rely on.

Come forth, young aspirants!

国家間の紛争が火花を散らし核の恐怖に脅える日々は去った。

しかし、強大な力を持った多国籍企業間の争いや、悪質なテロ、大惨事に発展しうる事故などの解決には、国家は既に何の力も持たない。

我々が世界唯一の治安維持対策機構として、有事に対応しうる最新の軍備と、どんな組織とも対等に話し合える発言力を備えているのはそのためである。

国境も領土も無意味と化した混乱の時代に、人々が最後に頼れるのは、我々UPEOしかないのだ。

来たれ、志高き若人よ！



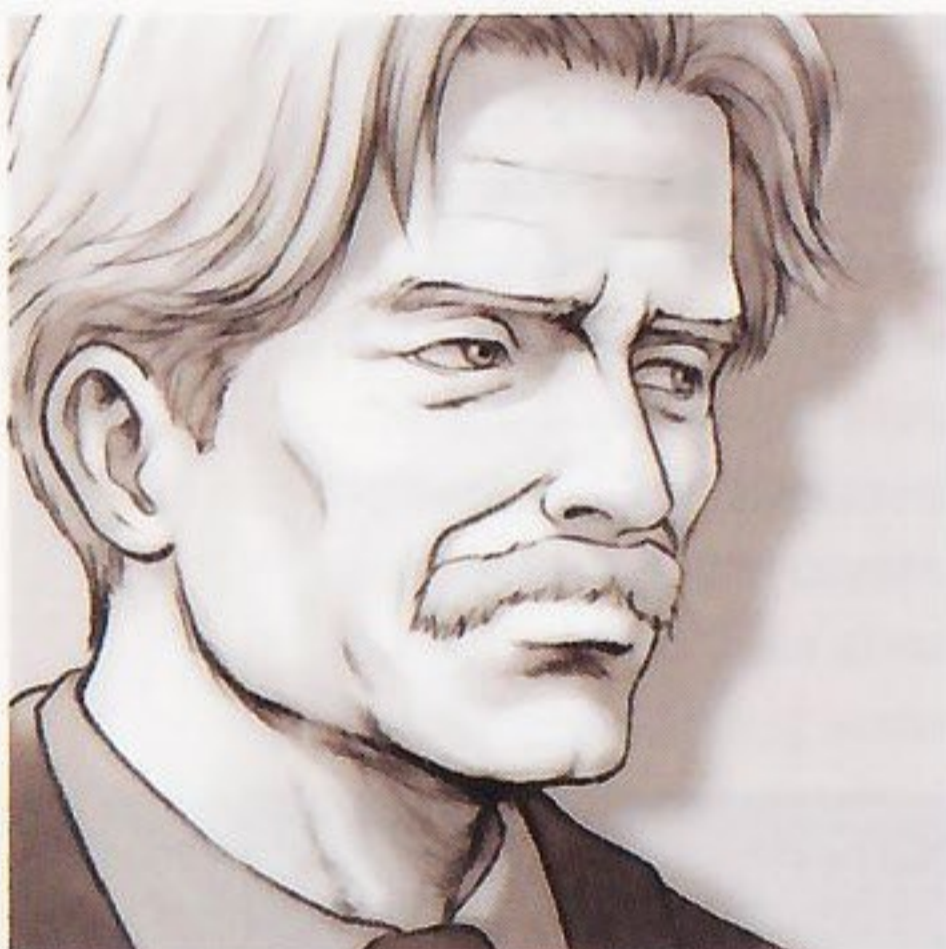
# SAVE OUR PLANET

Introducing two core members of the UPEO; highly esteemed, they have undertaken primary roles in the organisation.  
重大な任務を負った我々UPEOの中核となる、尊敬すべきふたりの代表者を紹介する。

## Gabriel W Clarkson

Gabriel W. Clarkson, UPEO Peace Enforcement Force Delegate, NUN.

ガブリエル・W・クラークソン NUN新国際連合UPEO治安対策機構代表



After studying international politics as a postgraduate at Oxform University, he held a succession of posts in politics - Secretary of State and Foreign Secretary, amongst others.

After the decline in state authority, at the NUN's inception, he was welcomed as an officer for his political aptitude and breadth of contacts. In recognition of his guiding role after joining the NUN in securing a suspension of hostilities in many conflicts through peaceful dialogue, he is currently serving as the UPEO delegate.

His motto: Even the longest journeys begin with a single step.

オックスフォード大学大学院にて国際政治学を学んだ後、某国にて官房長官、外務大臣などを歴任。

国家勢力の弱体化後にNUNが設立されると同時に、その人脈の広さと政治的手腕を買われ役員として迎えられる。

NUNへの着任後も、数々の紛争を平和的対話によって停戦へと導いた業績によって、現在はUPEOの代表となっている。

座右の銘は「百里の道も一歩から」。



## Gilbert Park

Gilbert Park, Commander-in-Chief UPEO Enforcement Force, NUN.

ギルバート・パーク NUN新国際連合UPEO治安対策機構総司令

After joining General Trading upon graduation from Pehjing University, he held a number of important positions in the companies of General Group before becoming a young administrator at General Resource. Immediately after the NUN's inception, he received General Resource's recommendation for a senior appointment offered by the public sector, and joined the UPEO. Pressing for organisational reforms of the then troubled UPEO - a great many operatives had lost their lives because of over-reliance on peaceful and conciliatory channels in a number of conflicts - he sought General Resource's co-operation, augmented its military presence and thereby implemented the UPEO's maintaining of a peace keeping capability similar to that it has now.

ペイジン大学卒業後、ゼネラル・トレーディング入社。

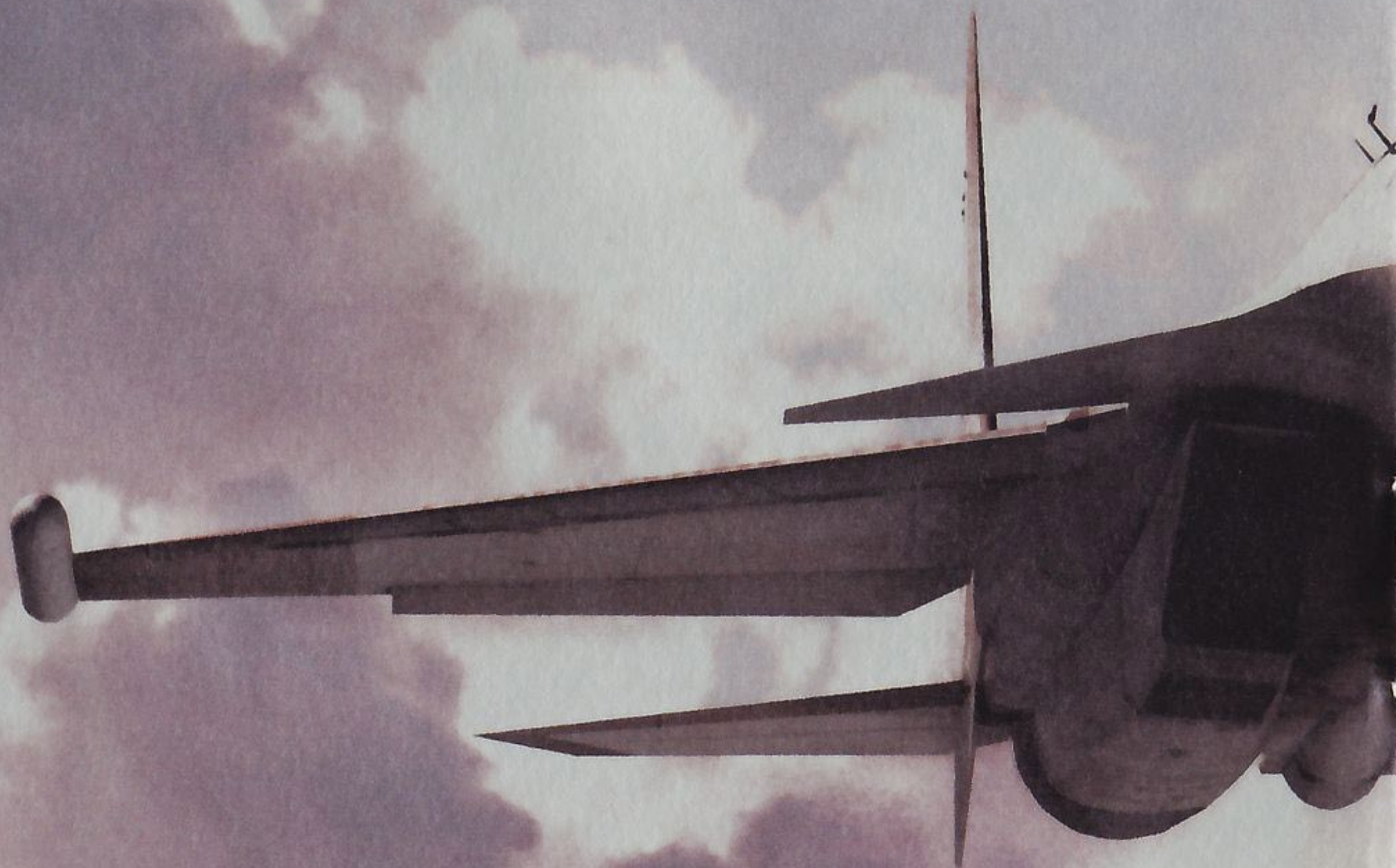
以後ゼネラルグループ各社で要職を歴任し、若くしてゼネラル・リソースの管理職となる。

NUN設立直後に民間からの登用を打診されたゼネラルの推薦によりUPEOへ。

当時平和協調路線に偏りすぎ、いくつかの紛争で多数の隊員の命を失うという事態に陥っていたUPEOの組織改革を訴え、

ゼネラルの協力も仰いで軍備を増強し、現在のような治安維持力を保持することを実現した。





**Su37**

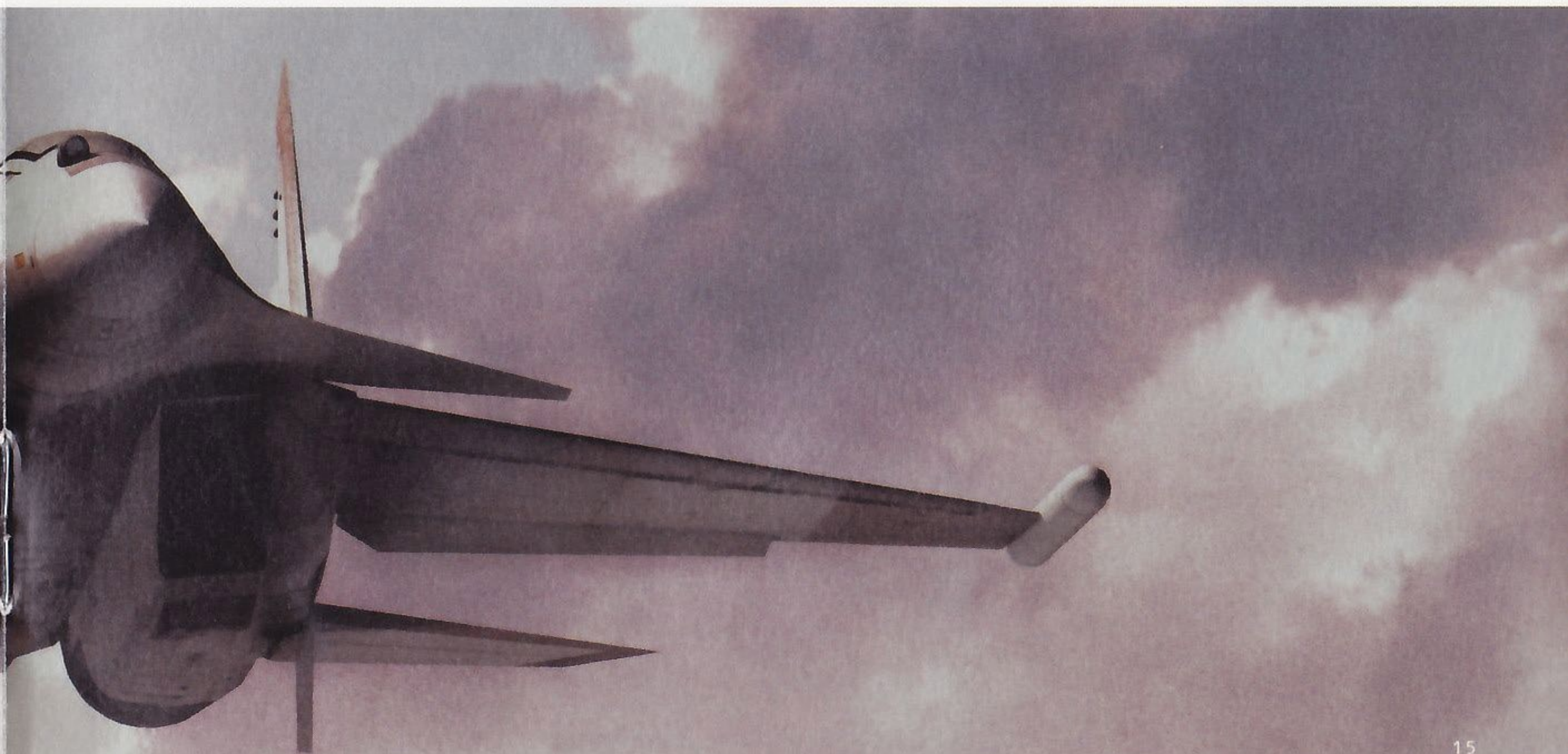
### Super Flanker

A single-seat twin-engine multi-role fighter. The Super Flanker's superagility is achieved through superior aerodynamic features and advanced turbofans with thrust-vectoring nozzles. In order to avoid further criticism of a hardware monopoly by General Resource, as occurred when the UPEO was formed, UPEO used fighter aircraft from other companies - in addition to the MiG-33 and EF2000 - as basis for the development of the Super Flanker. The Su-37 boasts the superior performance of all the planes in UPEO's arsenal; due to its large and spacious fuselage, the Su-37 can cope admirably with the whole spectrum of duties, from air dominance to ground attack. The UPEO has introduced numerous upgrades to ensure the fighter's viability: increased engine propulsion; new alloys and composites used to construct a stronger fuselage at a reduced weight; addition of an arrestor hook for carrier landings; change of the in-flight refuelling system; differential canards.

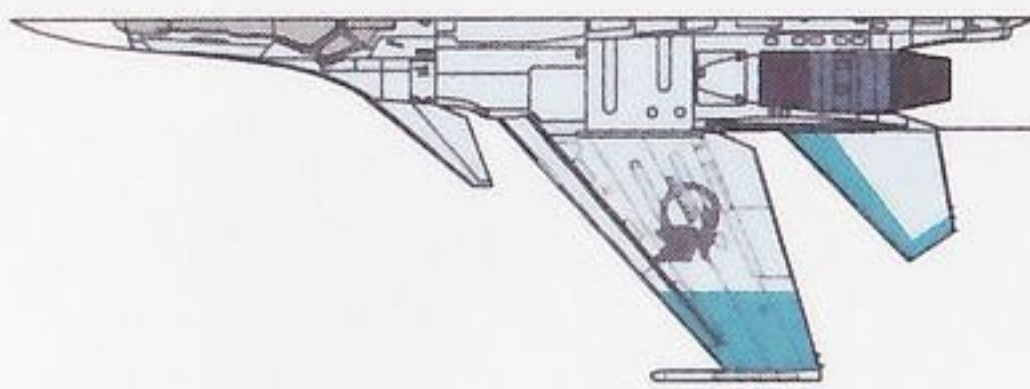
The avionics - in particular, the cockpit's coffin system - have been completely overhauled and replaced with newly-developed units. The result is a fighter with far superior performance over the original. (There also exists an ENSI-driven direct neural interface variant for Rena's exclusive use.)

優れた空力特性と(推力偏向ノズル採用の)大出力エンジンにより、高次元の機動性を実現した双発単座の多目的戦闘機。UPEO創設当時起こったゼネラルリソース社の兵器独占に対する批判を避ける為、UPEOがMiG-33、EF2000などと共に他社製の戦闘機をベースに開発を行った。それらのUPEO配備機種の中では、大型の余裕ある機体サイズから制空、対地攻撃までのあらゆる任務をこなすことができ、かつ最高の性能を誇る。UPEOが行った近代化改修として、エンジンの推力増加、新素材による機体の高強度・軽量化、着艦フックの装備、空中給油装置の変更、左右独立稼動カナードなど多岐に渡る。特にコックピットのCOFFINシステムを始めとして、機体の全アビオニクスが新開発のものに換装され、原型機の性能から格段に向上している。

(ENSIシステムによる直接神経接続タイプのレナ専用機も存在する。)







Today we have an interview with one of the UPEO's ace pilots, **Rena Hirose.**

今回はUPEOのエースパイロットとして活躍する絢瀬玲名さんにインタビュー！

S.A.R.F. 

1) -What do you do in your spare time?

\* On my days off I... can't go for walks, so I watch movies, listen to music - just the usual.

- 休暇は何をして過ごして居るんでしょう？

\* お休みの日は散歩、は出来ないんで…映画を観たり音楽を聴いたり、普通ですよ。

2) -To you, what is it to fly?

\* I feel I can truly be myself when I'm in the air. Speaking like this may get me into hot water but... it's like being a child, innocently playing with a toy. A very expensive one, however.

- あなたにとって、空を飛ぶということとは？

\* 空を飛んでる時が一番素直になれるんです。こんな事を言ったら怒られちゃうかも知れないですけど、おもちゃで無邪気に遊んでる子供のような…感じなのかなあ。すごく高価なおもちゃですね。

3) -What made you consider becoming a pilot?

\* Well...because of how I am physically, I used to imagine, as I watched birds flitting freely across the sky, that I was flying together with them. I just knew I had to be a pilot from the moment I heard that there was such a job. But when I first mentioned that I wanted to be a pilot, everyone around me was, well, dead set against it. But it was my only dream.

- あなたがパイロットになろうと思ったきっかけは何ですか？

\* 私…こういう身体ですから、自由に飛んでいる鳥達を見ながら、一緒に飛んでる姿を思い描いていたんです。初めてパイロットというお仕事を知った瞬間からこれしかないと思いました。最初に私がパイロットになりたいと打ち明けた時はさすがに周りの人は反対しましたがね。でも、唯一の夢でしたから。

4) -The UPEO provided you with your own exclusive plane, didn't it? And the suit is an original too.

\* Yes, that's right. I require a rather special ENSI (the computer-synaptic interface), so both the suit and fighter are a one off for me [laughs]. Even the fuselage is different in colour from everybody else's. Did you know that?

- UPEOはあなたに専用の機体を用意してくれましたね。スーツもオリジナルだとか。

\* そうなんです！私の場合はENSI（神経細胞とコンピュータを繋ぐインターフェース部分のこと）がちょっと特殊だから、戦闘機もスーツも一点物なんですよ（笑）。

機体のカラーも他の人のと違うんですけど、知ってました？

5) -They say that a gruelling mission is also a battle with yourself. Do you ever feel any insecurity?

\* You're on your own, aren't you, when you're flying. Yet, I never feel completely alone. In fact, I feel as if there is someone with me. Uneasiness about what I would have left if I could no longer fly - that's the type of insecurity I suffer from.

- 過酷な任務は自分との戦いでもある訳ですよ。不安などは感じないのでしょか？

\* 飛んでる時は一人じゃないですか。でも全然孤独だなんて感じない。むしろ誰かと一緒に飛んでるような気がするんです。もし飛べなくなったら私には一体何が残るんだろうって、そういう意味での不安はありますけど。

6) -And finally, what is your dream?

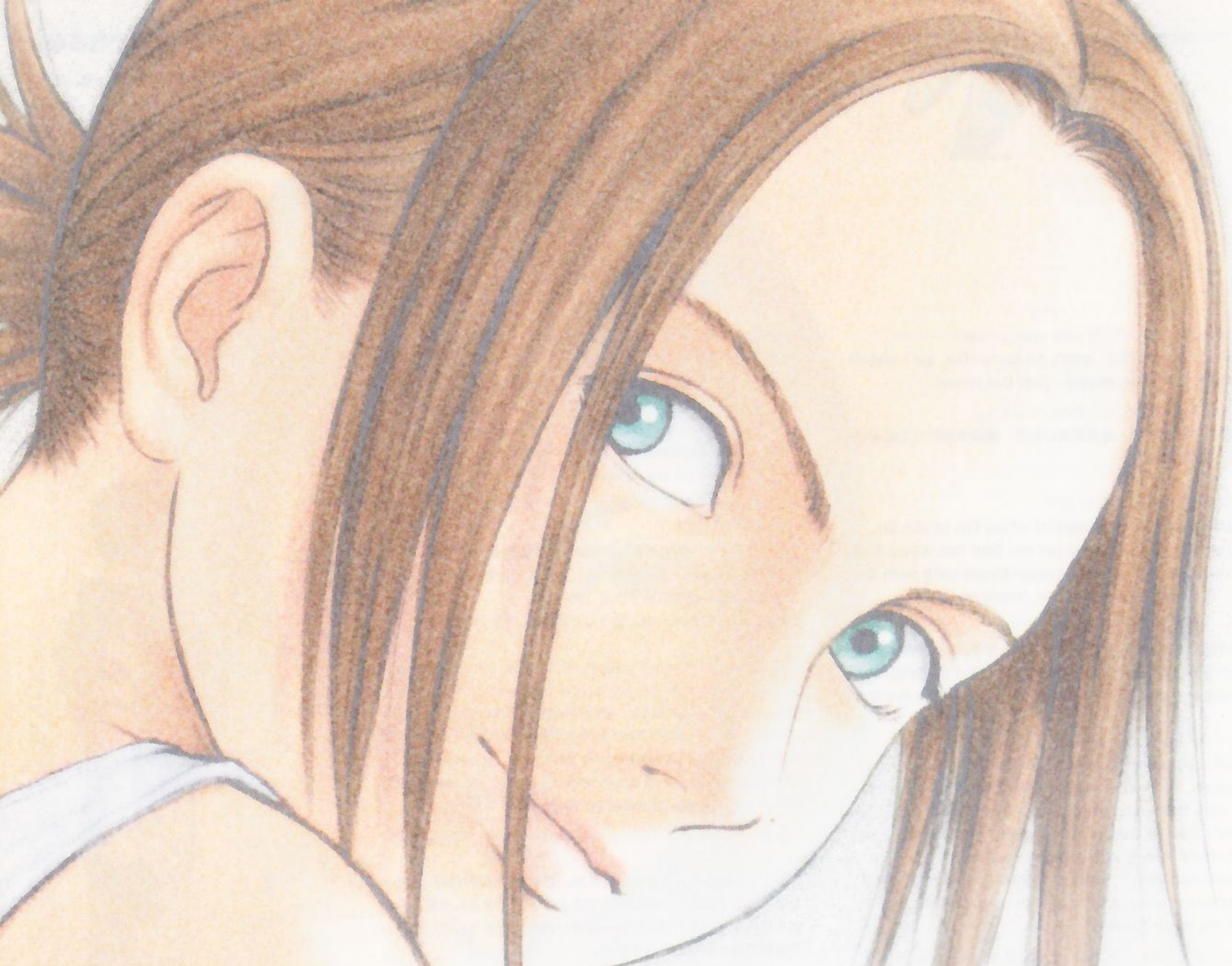
\* Well being a pilot is in itself like some kind of dream. I hope for that day, someday, when everyone can forget their quarrels and fly free in the sky. Anyway, that's my dream. This is why I want to continue flying.

- 最後に、あなたの夢は何ですか？

\* パイロットになってること自体がもう夢みたいな話ですから。いつか誰もが争う事など忘れて、自由に空を飛べる日が来ればいいなあと思っています。

それが私の夢ですね。だからまだまだ飛び続けていたい。





**Fiona Chris Fitzgerald**

It's a habit of mine...Even when thinking 'I can do that', 'Only I can do that', or 'I can't do that', I'd always, quite unnecessarily, go over it one more time before commenting. A quiet girl - I hate the phrase. Incurable habit: that's the only thing she ever taught me as she walked on ahead of me, further and further away. Like, we all find it easy to compare something close to us. So, I always moved along without getting too close to her. So as not to be noticed; so as not to hurt anyone.

**フィオナ・クリス・フィッツジェラルド**

私の癖…。それは、私に出来る事。私にしか出来ない事。私には出来ない事。何か思っても、もう一度だけ余計に、考えてから口にした。大人しい娘。嫌いな言葉。治らない癖。それが、いつだって自分の前をすんすん歩いてく、あの人が教えてくれたたった一つの事だった。ね。例えば、誰だって近くにあるモノを比べるのは簡単でしょ。で、私、いつもあの人から少しだけ離れて歩いていた。気付かれない様。誰も傷つけないようになってね。





### Erich Jaeger

The truth is that it was the stars that I always longed after. Nope - wasn't the sky at all. After all, looking down on the town at night from the roof of some skyscraper. Surely that's an experience we all share. And at that moment, didn't the lights of the town on the ground look far more beautiful than any star in the sky? That's when I wondered how this might look viewed from a much higher vantage point. Pretty silly, huh? Nevertheless, that was my motive, if you can call it that.

### エーリヒ・イエーガー

本当は、憧れていたのは星だったんだ。  
そう。全然、空なんかじゃなかった。でもさ。高層ビルの屋上から夜の街を見降ろした事くらいなら、みんなもあるだろう。その時、空の星なんかよりもずっと地上にある街からの光の方がキレイに見えなかった？  
俺、あの時に考えたんだと思う。ここよりもっともっとずっと高い場所から、この街を見降ろしたとしたら、一体どんな景色になるのかなって。笑える話だろ。んなのが動機だったんだぜ。

# NEUCOM INC.

The electrosphere - a limitless gallery of information

Nano machine technology - particle tempus determination

Space frontier - the lacquered glimmer of eternity

General Resource, an antiquated leviathan that formerly boasted success, has - with its single-minded pursuit of nothing other than its own financial gain; mass production and generic, large-scale manufacturing - created a society in chaos. Abandoned orphans are all that was left behind.

But we believe - believe that the future is there to be created by advanced and select hands.

Neucom's technology will shape the networks of tomorrow. Turning from micro to macro - from genetic manipulation and sublimation of the self to development in space.

To challenge without prohibition throws open the door to the future; software unconstrained by yesterday's convention swiftly delivers the dreams of your tomorrow.

Mankind's transition is already in motion in a new form. Don't miss the boat! Architects of the new generation, the future is with us!

エレクトロスフィア、情報の無限回廊

ナノバイトテクノロジー、粒子の未来制御

スペースフロンティア、漆黒を照らす輝き

…かつて繁栄を誇った過去の巨人ゼネラル・リソースが、己の経済利潤のみを追求し、大量生産、無個性量産の結果生み出した混沌社会。残されたのは捨てられた孤児たち。

しかし、ニューコムは信じます。未来は先進的な選ばれた者たちによって作られるべきだと。ニューコムの技術は、これからのネットワークを変えていく。ミクロからマクロへ。遺伝子操作、精神のサブリメーションから宇宙開発まで。タブーなき挑戦が未来を拓き、昨日までのカタチにとらわれないソフトウェアが、明日のあなたが見る夢を一足早く届ける。人類の変革は既に新しいフォルムに乗って動き始めている。

乗り遅れるな、新世代の創造者たち未来は我々と共にある。



**A new and incredible future – it's unique to Neucom.**

常識外れた新未来。それが私たちニューコムだけのオリジナル。







## Delphinus #1

The first in the series of Delphinus air dominance main fighters. They will form the core of the 'R-numeral' aerial fleet to be built to completely new specifications devised by Neucom. It makes liberal use of Neucom's global technological lead in the aviation and aerospace industries. 90% of the fuselage has been constructed from new alloys and composites; newly developed high-output turbofans; laminar flow control techniques that dynamically manage airflow over the craft's surface - the list is endless. Heretofore the development of fighter aircraft has predominately centred on upgrading models developed during the last century. The performance of this fighter, which has been developed from the ground up using new technology, is far above that of any current fighter. Since developing this model, Neucom has continued to develop, in an extremely short time span, innovative aircraft through use of advanced engineering techniques and technical skills - craft design conducted by AI; the use of nano-machines - and is expanding it's product portfolio.

ニューコム社による全くの新設計による航空機群「Rナンバー」中、中核となる主力制空戦闘機Delphinusシリーズの1号機。ニューコム社が世界的にリードしている航空宇宙産業の技術がふんだんに利用されており、機体構造の90%あまりに使用されている新素材、新開発の高出力エンジン、機体表面の気流をダイナミックに制御する層流制御技術など枚挙に尽きない。前世紀中に開発された機体の改修が主流であった戦闘機開発において、新技術にあわせて一からの開発をされた同機の性能は、従来機に比べ飛び抜けて高い。ニューコム社は同機開発後も、AIによる機体設計やナノテクマシン利用など、高い技術力と高度な工作技術によって、極めて短期間のうちに革新的な機体を開発し続け、製品ラインナップを拡充している。

**R**<sub>101</sub>



### Cynthia Bridgitte Fitzgerald

Suppose there is constant danger to be found in our pursuit, with scientific and technical models, of that which we refer to as our 'potential'. In which case, it is only those who accept and acknowledge their own imperiment who are qualified to talk of the hidden potential of the electrosphere as if it were a wondrous dream or somewhat utopian. The coming world to which all shall presently proceed - yet, it is at this time still a domain composed of alien perceptions and feelings, where all is completely new, of which no one has yet experienced. If you insist that this place truly exists, then I would really like to know about it, to see it, to feel it. That's right. Even if the cost would be to endanger my body, I don't mind at all. Think about it. It is actually this flesh, necessary for us to live, that has imposed constraints on an existence so steeped in mystery as the soul and psyche. Have you never felt this? What I want is the ability to prise open the door to this new world. That and nothing else.

### シンシア・ブリジット・フィッツジェラルド

もしも、私たちが自分自身の可能性という名の何かを、科学や技術といったカタチで追求しようとする際には、常に危険性ははらんでいるわけでしょう。なには、今、エレクトロスフィアの秘めた可能性を素晴らしい夢や希望の境に語る事の出来る可能性を持っているのは、自らの危険を覚悟している者だけ。

やかて誰もか進めべき次なる世界。それでも、今は、まだ誰も体験した事もない、全てが新しく、未知の知覚や感覚によって構成された宇宙。そんな場所が、本当にあるというのなら、私は知りたいし、見たいし、感じたいから考えている。そう、例えその代償として自分の肉体が、危険に曝されるとしても全く構わない。

考えて、私たちが、生きる為に必要な肉体こそが、精神や魂といった多くの可能性を秘めた存在でまで限界をつくらせる。感じる事ってない？ 私が、欲しいのは、そんな新しい世界への罪をこし附ける力。それだけだわ。









### Simon Orestes Cohen

How about it then? Shall we start by taking a look here at, say, our human history, and see where it takes us? Ah, I remember now. At the time when politics still held sway, computer technology was nothing more than a human tool. Then, in our imaginary world - of SF novels, movies, computer games and the like - we gave our machines, our computers, personalities, believing that one day the fantastic - robots and cyborgs - would become a reality.

But, you see, that idea was fundamentally wrong. God is the only one to whom the power of creating life from nothing is allowed. That's the way this world has been created. However, not in that way, but if we humans were to become the machines or computers, then there's quite a possibility, don't you agree? I know you do.

This extreme world takes that which forms a human brain, the personality, and converts it without alteration into numerical data, which is then duplicated on a computer. Basically it's a direct brain transplant to the electrosphere. This is the research to which I have dedicated my life - it is my hope.

Now then, I'm going to make it plain and clear here: this isn't one of those wild stories that our forefathers clamoured about.

It looks like the coming age will be on our side. I'm sure that YOU will have need of me again soon. I look forward to that time. Well, then. I'll be seeing you. Have a nice day.

### サイモン・オレステス・コーエン

それならば、どうだ。ここでは一つ、我々人類の歴史の話からでも始めてみる事にしようじゃないか。ああ。そうだ。まだ政治が、権力を握っていたころのコンピュータ技術とは、人間の道具に過ぎなかった。そして、我々はSF小説や映画、テレビ・ゲームといった空想の中で、コンピュータや機械に人格を持たせ、いつかロボットやサイボーグといった夢物語が現実になることを信じていた。いいか。ただ、それはもともとの発想が間違っていたんだな。そう。無から生命を創ることは、神のみ許された技だと決まっていた。

しかし、そうではなく、私たち人間の方から機械やコンピュータになるのならば、まだまだ十分に可能性があるんじゃないか。そう思うだろう。この究極の世界は、人間の脳を構成している人格をそのまま数値化し、コンピュータ上に複製する。いわば、脳そのモノをエレクトロスフィアへ移植する技術。それが、私の生涯を賭けた研究であり望みだ。

いいですか。ボクは、これが、かつての先人たちが嗅いた様な夢物語ではない、と断言しておくことにするよ。次の時代が、我々の味方をしてくれそうだしな。きっと、またすぐオマエは、私が必要になる筈だからな。その時を私は、心から待っているよ。それでは、また。ごきげんよう。

ACECOMBAT3 electrosphere

PHOTOSPHERE

**namco**<sup>®</sup>

Produced by NAMCO LTD.

© 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

**NOT FOR SALE**

Printed in Japan



SLPS 02020~1

\*\*\*\*\*


**PROGRAMMING THE FUTURE**

2040 ORIENTAL COMPUTER LTD. NO RIGHTS RESERVED



SLPS 02020~1

Produced by NAMCO LTD. © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

General Resource LTD.  
UPEO  
Neucom Inc.



3-DIMENSIONAL DRAMATIC  
FLIGHT SHOOTING GAME  
ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

**namco**®

SU-37 SUPER FLANKER

# ACE COMBAT® 3

## electrosphere



R-101 DELPHINUS #1

SLPS 02020~1



エースコンバット3 エレクトロスフィア





# ACE COMBAT 3 electrosphere

COMPACT  
disc

NTSC J



ひかり こうしん つむ じょうほう むげんかいろう  
光の交信が紡ぐ情報の無限回廊「エレクトロスフィア」..君の判断が、その先の世界を決める。

数々の戦闘機を操り、多彩なミッションを攻略。近未来を舞台に繰り広げられる様々なドラマは、全編フルアニメーション、フルボイス。機体挙動から独立した視線操作システムを採用し、ターゲットに視線固定したままの空中戦なども楽しめる！

最高のクオリティでナムコが贈る、3D・ドラマチック・フライトシューティングゲーム「エースコンバット3 エレクトロスフィア」、世界感の雰囲気を含め込んだ、別冊ブックレット「フォトスフィア」付きで、ついに完成！



“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Printed in Japan

このディスクを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁止します。また、ソフトに含まれるプログラム等著作物を無断で解析することを禁止します。

SLPS 02020 ~ 1



このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古販売を禁止するマークです。



**注意 (ちゅうい)**

かいせつしょ およ ほんたい とりあつかいせつめいしょ  
「解説書」及び“PlayStation”本体の「取扱説明書」  
あんぜん かならず よ しよう  
「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。  
とく ちい ことさま ほごしゃ かた よ うえ  
特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、  
ただ しようほうほう あいよう  
正しい使用方法で、ご愛用ください。

「遊び」をフリエイトする——  
株式会社 ナムコ  
〒146-8655 東京都 大田区 矢口 2-1-21  
Produced by NAMCO LTD. © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED  
当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

特製コントローラ SLPH 00001 [(株)ナムコ]対応

特製コントローラ SLPH 00069 [(株)ナムコ]対応

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

アナログコントローラ 対応

アナログジョイスティック SCPH1110 [SCEI]対応

ACECOMBAT 3 electrosphere NAMCO SLPS 02020 ~ 1

# ACE COMBAT<sup>®</sup> 3

electrosphere

DISC 1



SLPS 02020  
FOR JAPAN ONLY  
MADE IN JAPAN

COMPACT  
disc

**namco**<sup>®</sup>

Produced by NAMCO LTD.

© 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

NTSC | J

2030 S.O.C

PROJECT "NEMO" ARCHIVE DISC.1



# ACE COMBAT<sup>®</sup> 3

electrosphere

DISC 2



SLPS 02021  
FOR JAPAN ONLY  
MADE IN JAPAN

COMPACT  
disc

**namco**<sup>®</sup>

Produced by NAMCO LTD.  
© 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

NTSC | J

2030 S.O.C

PROJECT "NEMO" ARCHIVE DISC.2

