

Jet Stream

ジェットストリーム

ユーザーズマニュアル

(解説書)



目次

第一章はじめに

1. 製品概要	1
製品の内容	1
動作環境	1
2. 用語解説	2
3. ハードディスクへの導入	3
「Jet Stream」をご使用になる前に	
Windows95パソコン機へのインストール	3
MS-DOSへのインストール	7
4. 起動ディスクの作成	9
起動ディスクの必要性	
起動ディスクの作成手順	9
5. ゲームの起動方法	12
「Jet Stream」の起動	
Windows95 から起動する場合	12
MS-DOSから起動する場合	12

第二章遊び方

1. 起動セットアップ	14
ゲーム起動時のセットアップ	
2. 基本的な操作について	15
メインメニュー	
1 【ゲーム】メニュー	15
2 【設定】メニュー	15
音響設定メニュー	15
操作設定メニュー	16
3. フライトモード	19
フライト	
1 フライトモードへ入る	19
2 コックピット画面	20
エアバスA320キャプテン	20
PFD	20
ND	23
HUD	24
エアロスバル	26
エアバスA320コパイロット	28

4. 操作方法	29
キー操作	
5. コックピットメニュー	33
コックピットメニュー	
ファイル	33
ビュー	33
航法	34
情報	35
設定	36
6. 警報装置	37
警報装置について	
失速警報	37
高度警報	37
7. オブジェクトビューアー	38
オブジェクトビューアー	

第三章 ユーザーサポート

1. 登録ハガキ	39
ユーザー登録ハガキ	
2. アフターサポート	39
アフターサポート	
3. ご注意	39

付録①

ユーザーサポート用紙	41
------------	----

付録②

対応音源一覧	42
--------	----

1 製品概要

● 製品の内容

本製品には以下のものが入っています。開封された際にご確認ください。

- ・ インストールディスク 4 枚
- ・ ユーザーズマニュアル（解説書） 1 冊
- ・ アンケートはがき 1 枚

● 動作環境

- ・ NEC製 PC-9821MATE/MULTIシリーズ
Xp, Xs, Xe, Xb, Xa, Ap, As, Af, Ap2, As2, Ce, Ce2, CS2, Cx3, Cb3,
V07・08・09・10・11・12・13, Ne, Na, Nf
(PC-9821 Bf, Bp, Bs, Be, Tsでは動作致しません。)
- ・ MS-DOS 5.0A以降が必要です。
- ・ ハードディスクの空き容量10MBが必要です。
- ・ メモリーRAM (EMS) 4Mが必要です。
- ・ アナログジョイスティックが使用できます。(詳しくは各章をご覧ください。)
- ・ パスマウスが必要です。

マウスドライバーは、弊社開発ドライバーを組み込んでおります。

他社のドライバーは使用しないでください。

● FM/MIDI音源について

本製品は次の音源に対応しています。

エンジン音発生に対応している音源：PC-9801-26K, PC-9801-86,
Sound Blaster 16/98

効果音 (PCM) 発生に対応してい

る音源：PC-9801-86

音楽演奏に対応している音源：PC-9801-86, Sound Blaster16/98,
MIDI音源(SC-55上位互換)

※SC-88をご使用の場合は、SC-55
Mapに切り替えてください。

なお、PC-9801-26KおよびPC-9801-86については互換の本体内蔵音源も同等
の扱いとします。

(PC-9821Xシリーズに内蔵のPCM音源は使用できません。)

※詳しくは、対応音源一覧表をご覧ください。(付録②)

また、各音源の取扱につきましては、各章をご覧ください。

2 用語解説

以降の解説をお読みいただく上で、最低限必要な用語の解説を行います。
ぜひご一読して頂き、ご理解した上で操作して頂きますようお願いいたします。

- ・コマンドプロンプト

画面に、A>■と表示された状態をいいます
MS-DOSコマンドの入力待ち状態になっていることを表します。

- ・ディスクドライブ名

本書では、「Jet Stream」を導入するハードディスクを”A:”ドライブ、フロッピーディスクドライブを”C:”ドライブとして話を進めていきます。
なお、各ドライブの呼び方はお客様のハードウェア環境によって変化いたします。
文書をお読み頂く際に、インストールする環境にあわせて読み方を変えてください。

- ・マウスカーソル

Windows 95 上などでマウスを動かすと、画面に表示されている矢印などのマークが移動します。この印のことをマウスカーソルと呼びます。

- ・クリック

マウスのボタンを押して離す動作を指します。
1回クリックすることをシングルクリック、2回連続して押すことをダブルクリックと呼びます。また、マウスの右ボタンをクリックすることを「右クリック」左ボタンをクリックすることを「左クリック」と呼びます。
なお、シングルまたはダブルという表記がなく、単純にクリックとだけ表記されている場合はシングルクリックと同一の意味を指します。

(例)「右クリックしてください」と表記されている場合

マウスカーソルを指定の所まで持って行き、マウスの右ボタンを1回押してください。

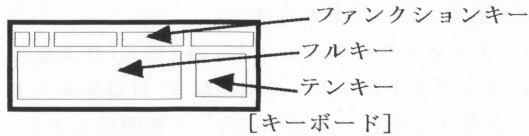
※注意

本製品にはマウスドライバを内部に組み込んでおります為、MS-DOSに付属のマウスドライバは必要ありません。MS-DOSのマウスドライバは使用しないでください。

- ・キーボードについて

キーボードは、おおまかに2つのグループにわかれています。”アルファベット

などを入力する「フルキー」と、「数値」を入力するキーボード右側の数字キー「テンキー」です。



以下の文中でフルキー[A]という表記は、フルキーのアルファベット' A 'キーを押すことを表します。またテンキー[1]という表記は、テンキーの数字' 1 'キーを押すことを表します。

※ご注意

98ノートユーザーのお客様へ

コクピット画面での操縦にはテンキーを使用します。98ノートの場合、[NUM]キーをロックしてご利用ください。

・文字入力

本書中で、お客様にキー入力をして頂く際の例文書がございます。この時は、「アンダーライン」の部分がお客様に入力して頂く箇所になります。

<例> A : > C : INSTALL ⏎

この場合「C : I N S T A L L ⏎」がお客様に入力して頂く箇所です。

・改行 (リターン)

お客様にキー入力して頂く際の改行は、「⏎」マークで表します。

3 「Jet Stream」をご使用になる前に

本製品はハードディスク専用となっております。

次の手順でお客様のハードディスクへのインストール(導入)作業を行ってください。
なお、本節はWindows 9 5プリインストール機のMS-DOSモード上で起動する場合と、MS-DOS上で起動する場合の2通りに分けて説明致します。

ご使用のOSがWindows 9 5プリインストール機の場合には「Windows 9 5プリインストール機へのインストール」の項を、MS-DOSの場合には「MS-DOSへのインストール」の項を、それぞれご覧ください。

●Windows 9 5プリインストール機へのインストール

①パソコンの電源を入れてWindows 9 5を起動します。

②次のようにしてMS-DOSモードへ移行します。

タスクバーの「スタート」ボタンを左クリック



(「スタート」メニューが開きます。)

[メニュー画面] から「Windowsの終了」を左クリックします。



[Windowsの終了画面] から「MS-DOSモードでコンピュータを再起動する」をチェックする。



選択アイコンの「はい」ボタンを左クリックします。

以上の手順を行うことによりコンピュータを再起動した後、MS-DOSモードへ移行することができます。

※ご注意 インストールプログラムは必ずMS-DOSモードでご使用ください。

「MS-DOS プロンプト」では正常に動作致しません。

③フロッピーディスクドライブに「Jet Stream」ディスク1を挿入してください。

④コマンドプロンプト上でキーボードから次のように入力します。

```
A : > C:INSTALL↵
```

⑤次にシリアル番号の入力画面になります。ディスク1に刻印してあるシリアル番号(SNo)を入力してください。

ここから先は画面の指示にそって進めていきます。

- ⑥「インストールの準備をしています...」と表示後、しばらくするとインストールプログラムの画面があらわれます。
- ⑦「リターンキーを押してください」のメッセージが表示された後、リターンキーを押してください。
- ⑧インストール先のドライブを指定します。
インストール可能なドライブの一覧が表示されていますので、インストールしたいハードディスクをカーソルキーで選択して、リターンキーを押してください。
- ⑨インストール先のディレクトリ名を指定します。
初期値のディレクトリ名は”JS”になっていますが、インストール先のディレクトリ名を変更することはできます。しかし、特別な理由がない限りディレクトリ名は初期値より変更しないでください。
変更後はリターンキーを押してください。

※ディレクトリ名変更のご注意！

- ・ディレクトリ名は最大8文字まで入力できます。
また、ディレクトリ名に全角は使用できません。ご注意ください。
- ・ディレクトリ名変更の際に同名のディレクトリが存在する場合、上書きするかどうかを問合わせてきます。上書きをする場合は”Y”キーを、別のディレクトリにする場合には”N”キーを押してください。”N”キーを押した場合にはディレクトリ名の変更画面に戻ります。
(”上書きする”を選択すると、元のデータは全て消去されますのでご注意ください。)

- ⑩ファイルの転送を開始します。
ディスク1～4までの順番にインストール作業を行います。
画面の指示に従って、フロッピーディスクを差し替えてください。
- ⑪Windows 95へ戻ります。
コマンドプロンプト上でキーボードから次のように入力してください。

A : EXIT ↵

- ⑫Windows 95上から「Jet Stream」を起動できるように設定します。

次のような手順で設定を行ってください。

タスクバーの「スタート」ボタンを左クリックして「スタート」メニュー画面を表示します。



「スタート」メニューから「プログラム」のところへマウスカーソルを持って行くと右側に「プログラム」メニューが表示されます。「プログラム」メニューから「エクスプローラ」を選択して左クリックしてください。



画面に表示されたフォルダーから「Jet Stream」をインストールしたフォルダー「JS」を探し出して左ダブルクリックします。



「JS」フォルダー内のプログラム名が表示されますので、その中から「JS.EXE」を探し出して、その上にマウスカーソルを持っていき右クリックしてください。



開いたメニューの中から「プロパティ」を左クリック。



タグメニューの中から「プログラム」を左クリック。



「詳細設定」のボタンを左クリックして詳細設定画面へ移行してください。



「MS-DOSモード」のチェックボックスをクリックしてチェックマーク(レ点)をつけてください。(新たな3つの選択項目があらわれます)



新たにあらわれた3つの項目の中にある「新しいMS-DOS設定を指定する」のチェックボックスをクリックしてチェックマーク(黒点)をつけてください。



ウィンドウの右下にあらわれた「設定」ボタンを押します。
EMSメモリやマウスなどのMS-DOSで使用するオプションを設定する画面が表示されます。



表示されたオプションの中で「EMSメモリ」の項目のみにチェックマーク(レ点)がついている状態にしてください。

チェックマークがついていることを確認した後、OKボタンをクリックします。



「MS-DOSモード用のCONFIG.SYS ファイル」の欄にEMM386.exeが設定されていることをご確認の上、OKボタンを左クリックしてください。

↓
最後に「バッチファイル」の項のとなりに「DOSIME」と表示されている場合は、「DOSIME」のところまでマウスマウスカーソルを持っていき、左クリックします。

↓
カーソルがあらわれたら「DOSIME」の表記を”BS”キーまたは”DEL”キーで削除して何も表示されていない状態にしてください。

↓
OKボタンを左クリックしてプロパティの設定を終了してください。
ウィンドウが閉じた後、同じフォルダ内に「Jet Stream」(JS)のショートカットができている事を確認してください。

●MS-DOS へのインストール

- ①「Jet Stream」をインストールしたいハードディスクからMS-DOSを起動して、コマンドプロンプトの状態にします。
(メニュー画面が表示される時は、終了して”A>”の状態にしてください。)
- ②フロッピーディスクドライブに「Jet Stream」ディスク1を挿入してください。
- ③コマンドプロンプト上でキーボードから次のように入力します。

```
A : > C:INSTALL ↵
```

- ④次にシリアル番号の入力画面になります。ディスク1に刻印してあるシリアル番号(SNo)を入力してください。

ここから先は画面の指示にそって進めていきます。

- ⑤「インストールの準備をしています...」と表示後、しばらくするとインストーラの画面が表われます。
- ⑥「リターンキーを押してください」のメッセージが表示された後、リターンキーを押してください。
- ⑦インストール先のドライブを指定します。

インストール可能なドライブの一覧が表示されていますので、インストールしたいハードディスクをカーソルキーで選択して、リターンキーを押してください。

⑧インストール先のディレクトリ名を指定します。

初期値のディレクトリ名は” JS ”になっていますが、インストール先のディレクトリ名を変更することはできます。しかし、特別な理由がない限りディレクトリ名は初期値より変更しないでください。

変更後はリターンキーを押してください。

※ディレクトリ名変更のご注意

- ・ディレクトリ名は最大8文字まで入力できます。
また、ディレクトリ名に全角は使用できません。ご注意ください。
- ・ディレクトリ名変更の際に同名のディレクトリが存在する場合、上書きするかどうかを問い合わせてきます。上書きをする場合は” Y ” キーを別のディレクトリにする場合には” N ” キーを押してください。” N ” キーを押した場合にはディレクトリ名の変更画面に戻ります。
(” 上書きする ” を選択すると、元のデータは全て消去されますのでご注意ください。)

⑨ファイルの転送を開始します。

ディスク1～4まで順番にインストール作業を行います。

画面の指示に従って、フロッピーディスクを差し替えてください。

⑩全てのファイルを転送しますとインストール作業は終了します。

以上でインストール完了です。

4. 起動ディスクの必要性

MS-DOSから起動される場合には「起動ディスク」の作成をおすすめします。

「起動ディスク」とは、ゲームを起動する際に、最適な環境を構築する為の設定を施したMS-DOSの「システム入り」フロッピーディスクのことを表します。

この起動ディスクを作成しておくことにより、ハードディスク内の「CONFIG.SYS」を改変することなく、常に「Jet Stream」をプレイする環境を確保することができます。

「起動ディスク」作成に際しましては、「MS-DOSシステム」を保有していることと、「空のフロッピーディスク」を1枚用意することが事前に必要です。
この2つをご用意頂いた上で次の節にある作成方法をお読み下さい。

● 起動ディスクの作成手順

起動ディスクは次のようにして作成します。

なお、「FORMAT」・「COPY」などのMS-DOSコマンドについての詳細はMS-DOSに付属の解説書をご覧ください。

① MS-DOSを起動する。

ハードディスクからMS-DOSを起動します。

この時、ハードディスク中に「FORMAT.EXE」・「EMM386.EXE」・

「HIMEM.SYS」の3つのファイルが存在することを確認しておいてください。

もし、上記のファイルが見つからない場合には、MS-DOSに付属の解説書を参考にして、MS-DOSの導入を正しく行ってください。

② 空のフロッピーディスクをシステム入りで初期化する。

(例)MS-DOSプロンプトから次のように入力します。

```
FORMAT C: /U /S ↵
```

③ HIMEM.SYSをコピーする。

①で探しておいた「HIMEM.SYS」を②で初期化したフロッピーディスクに複写します。

(例)HIMEM.SYSが”A:”ドライブの「DOS」ディレクトリにある場合、MS-DOSプロンプトから次のように入力します。

```
A: ↵  
CD \DOS ↵
```

COPY HIMEM.SYS C:Y ↵

④ EMM386.EXE をコピーする。

①で探しておいた「EMM386.EXE」を②で初期化したフロッピーディスクに複写します。

(例) EMM386.EXE が” A : ” ドライブの「DOS」ディレクトリにある場合、MS-DOS プロンプトから次のように入力します。

A : ↵
CD YDOS ↵
COPY EMM386.EXE C:Y ↵

⑤ 「Jet Stream」をインストールしたディレクトリに移動する。

(例) MS-DOS プロンプトから次のように入力します。

A : ↵
CD YJS ↵

⑥ 「Jet Stream」用に用意されている「CONFIG.SYS」をコピーする。

「Jet Stream」のディレクトリに予め用意されている「CONFIG.SYS」を複写します。

(例) MS-DOS プロンプトから次のように入力します。

COPY CONFIG.SYS C:Y ↵

以上で起動ディスクの作成が完了です。

「Jet Stream」を起動の際は、この起動ディスクをフロッピーディスクドライブに挿入してパソコンを起動（電源を入れます）してください。

※ハードディスクの「CONFIG.SYS」を直接ゲームの環境に書き換えたい場合、起動ディスクの作成を行わず、直接ハードディスクの環境をゲームに合わせる場合は、最低限次のことを守ってください。

- ・ EMM386.EXE によりメモリー RAM (EMS) を最低 4M バイト確保する。
(コンピュータ起動後に残り RAM 容量が 4M バイトあるようにしてください。)

【CONFIG. SYSの例】

「ハードディスクのAドライブにMS-DOSがインストールされている場合」
Aドライブの「CONFIG. SYS」を次の様にしてください。

FILES = 20

BUFFERS = 20

DOS = HIGH, UMB

DEVICE = A:¥DOS¥HIMEM. SYS

DEVICE = A:¥DOS¥EMM386. EXE /M=4800 /UMB

5. 「Jet Stream」の起動

ハードディスクにインストールした「Jet Stream」の起動は次の手順で行います。

なお、本節はWindows 9 5プリインストール機のMS-DOSモードで起動される場合と、MS-DOSで起動される場合の2通りに分けて説明致します。

ご使用のOSがWindows 9 5プリインストール機の場合には「Windows 9 5から起動する場合」の項を、MS-DOS の場合には「MS-DOS から起動する場合」の項を、それぞれご覧ください。

なお、本節の例題はインストールしたディレクトリを「A:¥JS」と仮定しています。お客様のハードウェア環境および、インストールしたディレクトリ名に合わせながらお読みください。

●Windows 9 5から起動する場合

①パソコンの電源を入れてWindows 9 5を起動してください。

②「Jet Stream」をインストールしたフォルダ(ディレクトリ)へ移動します。

(例)デスクトップにある「マイコンピュータ」アイコンをダブルクリックします。

次にAドライブのハードディスクアイコンをダブルクリックします。

更に”JS” と名前のついたフォルダを探してダブルクリックします。

③前節で設定したプログラムのショートカットをダブルクリックしてください。

コンピュータを再起動した後、MS-DOSモードに移行して「Jet Stream」が自動的に起動します。

(例)「JS」と名前のついたショートカットアイコンをダブルクリックします。

正常に起動しない場合は、ショートカットの設定をもう一度ご確認ください。

●MS-DOS から起動する場合

①「Jet Stream」をインストールしたハードディスクを使用可能にしてMS-DOSを起動してください。

(「起動ディスク」を作成された場合には、「起動ディスク」を挿入してコンピュータの電源を入れてください。)

②次に「Jet Stream」をインストールしたディレクトリに移動します。

(例)MS-DOSプロンプトから次のように入力します。

起動したハードディスクが”A”ドライブで、「Jet Stream」をインストールしたドライブも”A”ドライブの時。

A : >CD ¥JS↵

③最後にMS-DOSプロンプトで次のように入力します。

A : >JS↵

以上の操作を行うと「Jet Stream」が起動します。

1. ゲーム起動時のセットアップ

ゲームを起動する際に、最低限必要な環境を設定します。

ゲームを起動する(起動方法は「Jet Stream」の起動の節を参照下さい)と音源などの設定を行う画面が表示されます。

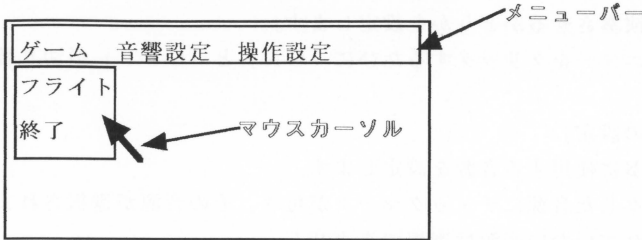
画面の指示にしたがって各項目の設定を行ってください。

設定が終了するとゲーム本体に入ります。

※音源を設定の際にサウンドブラスターを選択した場合、必ずサウンドブラスターの「ベース I/Oポート」の設定を行ってください。

2 メインメニュー

ゲームを起動して、オープニングを終了すると、メインメニューの画面になります。メインメニューからゲームの選択や、ゲーム全体の環境設定が行えます。メインメニューはメニューバー（画面上端の部分）をマウスでクリックすることで操作します。



【メインメニュー画面】

1. 【ゲーム】メニュー

このメニューでゲームモードのスタートとゲーム全体の終了を設定します。

- フライト・・・フライトモードへ入ります。

BGMを鳴らしたり、ジョイスティック等の周辺機器を正常に動作させるには、予め「音響設定」・「操作設定」のいずれかで各部の設定を行う必要があります。

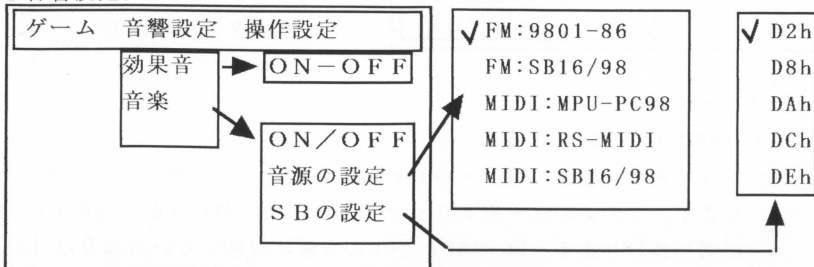
- 終了・・・・・・ジェットストリームを終了します。

「Jet Streamを終了しますか?」と問い合わせてきます。「終了」する際は「OK」を、ゲームを「続ける時」は、「キャンセル」をクリックしてください。

2. 【設定】メニュー

このメニューでゲーム全体の環境を設定します。

- 音響設定メニュー



○「効果音」

効果音を発生させるかどうかを設定します。

「効果音」の横に表示されたメニューをクリックするたびに「ON」と「OFF」が切り替わります。

○「音楽」

・「ON/OFF」

音楽を演奏させるかどうかを設定します。

このメニューをクリックするたびに「ON」と「OFF」が切り替わります。

・「音源の設定」

音楽演奏に使用する音源を設定します。

クリックした音源にチェックマークが付き、その音源が選択されます。

接続されていない音源は選択できません。

なお、「FM:SB16/98」または「MIDI:SB16/98」を選択した場合には「SBの設定」で「ベースI/Oポート」の設定を行う必要があります。

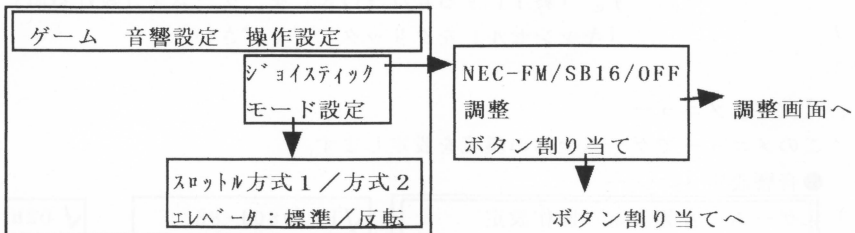
・「SBの設定」

サウンドブラスターのベースI/Oポートを設定します。クリックしたアドレスにチェックマークが付き、そのアドレスが選択されます。

選択したアドレスが使用不可能の時は、前に選択されていたアドレスに強制的に設定されます。

※正しく音が出ない場合は、サウンドブラスターに付属のソフトウェアでチェックしてください。

●操作設定メニュー



○「ジョイスティック」

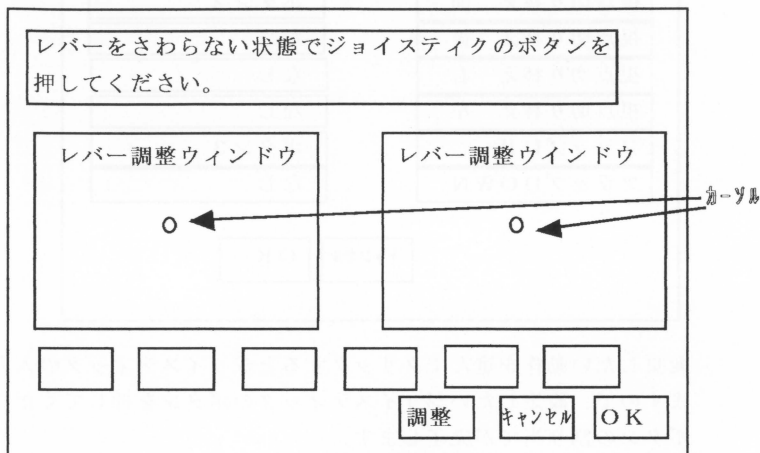
・「NEC-FM/SB16/OFF」

ジョイスティックのON・OFFと使用するジョイスティックポートを選択します。このメニューをクリックするたびに「NEC-FM」・「SB16」・「OFF」が切り替わります。PC-9801-26Kの音源に接続している場合は「NEC-FM」

を、サウンドブラスター16/98を接続している場合は「SB16」を選択してください。

・「調整」

ジョイスティックの調整を行います。



【ジョイスティック調整画面】

最初に「調整」ボタンをクリックするとジョイスティックの調整を開始します。後は画面の指示に従って調整・テストを行ってください。

※注意

- ジョイスティックの調整を行う時は、必ずスティックを中央に戻した状態にしてください。アナログプロポ（FS-Master等）をお使いの方は、微調整用のトルグスイッチも中央の位置に合わせた状態で調整を行ってください。
- 「サイドワインダー3D PRO」をご利用の場合は、ジョイスティック下面にありますスイッチを「ポジション1」へ（CH Flightstick Proモード）にしてください。（詳しくは付属の解説書をご覧ください。）

調整・テストを行って動作が正常なことを確認されましたら「OK」を、再調整を行う時は、再び「調整」をクリックしてください。

・「ボタン割り当て」

各動作をジョイスティックのどのボタンに割り当てるかを設定します。

ギア	ボタン1
ブレーキ	なし
視点切り替え 前	ボタン2
視点切り替え 後	なし
視点切り替え 右	なし
視点切り替え 左	なし
フラップUP	ボタン3
フラップDOWN	なし
キャンセル OK	

変更したい動作を選んでクリックするとジョイスティックの入力待ちになりますので、設定したいジョイスティックのボタンを押してください。これでボタンの割り当てが完了します。

押したボタンがすでに他の動作に設定されている場合は、変更前の設定と新たに設定したボタンが入れ替わります。

○「モード設定」

・「スロットル方式1/2」

スロットルの動作方式を変更します。

方式1はレバーの位置とスロットルの開度が1対1に対応するモードです。

方式2はレバーを上げている間スロットルが開き続け、下げている間スロットルを閉じ続けるモードです。

・「エレベータ：標準/反転」

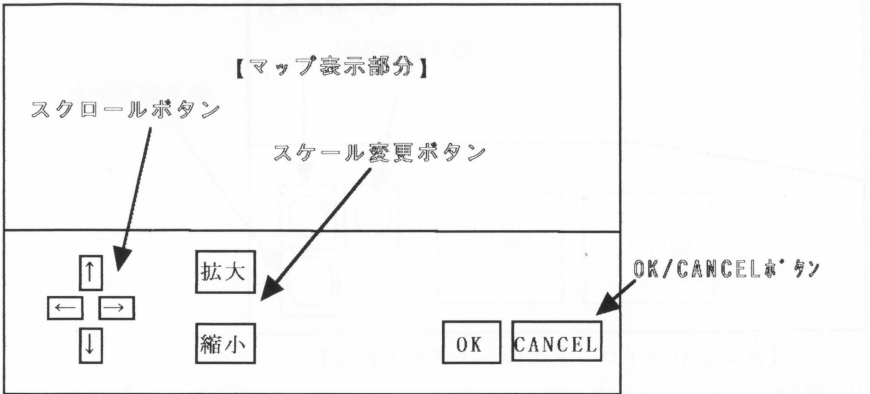
エレベータのキーに対する動作を変更します。標準状態ではエレベータUPのキーを押すと機首が上がりますが（実機と同じ）、反転状態ではUPのキーを押すと機首が下がり、DOWNのキーを押すと機首が上がります。

標準の設定に違和感を感じる方は「反転」に設定してください。

3. フライト

1. フライトモードへ入る

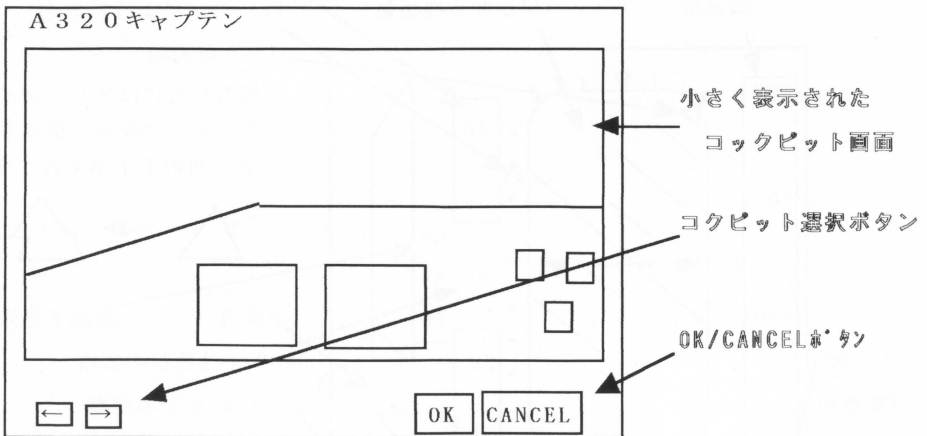
メインメニューの【ゲーム】メニューから「フライト」を選択すると空港選択画面になります。離陸する空港を選んで、クリックしてください。



【マップ選択画面（空港選択、NAV/ILSマーカー設定時）】

次に「OK」をクリックすると、コクピット選択ウインドウが表示されます。

A320キャプテン（機長）、A320コパイロット（副操縦）、FA200の中から選んでください。



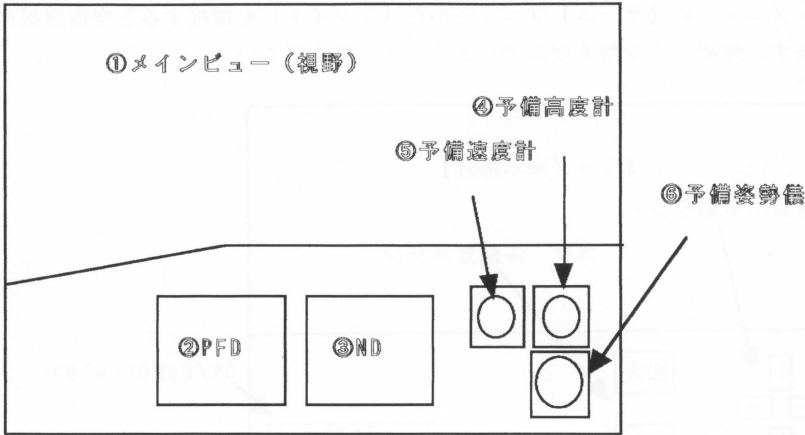
【コックピット選択画面（A320キャプテン）】

「OK」をクリックすると選択したコックピット画面になり、フライトモードに入ります。

2. コックピット画面

ジェットストリームでは、エアロスバル/A320でコックピットのデザインが切り替わるため、計器類の表示法などもそれに合わせて変化します。

★エアバスA320キャプテン席（左席）の場合



【A320パイロット席のレイアウト画面】

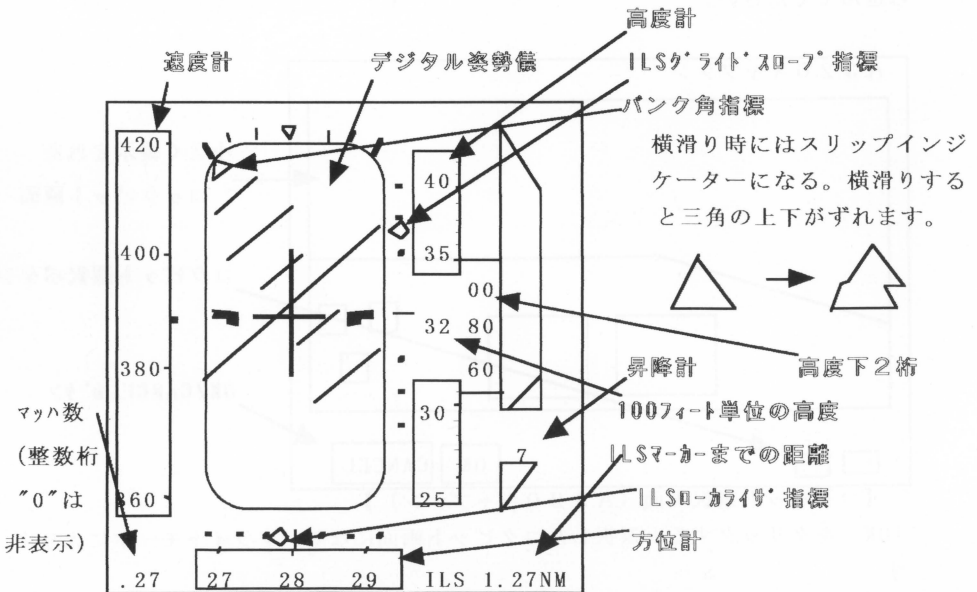
① 視野 (メインビュー)

コックピットから見た視野を三次元表示します。

② PFD (Primary Flight Display)

機体の姿勢などを総合的に表示するデジタルディスプレイです。

★各項目の解説



高度

高度表示の単位はフィート (ft) です。

1 フィートは約 0.3048 メートルです。フィートの値を3で割るとだいたいメートルの値になります。

速度

速度表示の単位はノット (knot) です。

1 ノットはおよそ時速 1.85 キロメートルです。

昇降計

機体の上昇/下降速度。

単位は1000フィート毎分 (1000ft/min) です。

マッハ数

速度の音速に対する割合です。例えば現在速度が音速の半分であればマッハ 0.5 になります。なお、音速は気温や高度によって変化するため、同じ速度であっても常に同じマッハ数になるとは限りません。

方位

磁方位です。単位は度です。

北を0度 (= 360度) とし時計回りに方位を示します。

東は90度、南は180度、西は270度になります。

姿勢儀

機体のバンク角 (横の傾き) とピッチ角 (縦の傾き) を表示する計器です。ピッチ角が読めるように水平線近くでは2.5度単位、それ以外は5度単位でピッチラダー (横線) が引いてあります。

バンク角指標

バンク角を確認するためのシンボルであると同時に、横滑りの表示計の機能を併せ持っています。機が横滑りすると、三角の上下がずれますので、ずれた方向のラダーを適度に踏み込むと (操作する) 横滑りを解消することができます。

グライドパス指標

ILSマーカーを設定している場合に表示されます。

グライドパスと進入位置のずれを示します。指標が中央より上にあるときは自機位置が低いので、上昇するように機体をコントロールしてください。下にあるときはその逆の操作です。

ローカライズ指標

ILSマーカーを設定している場合に表示されます。

ローカライズと進入位置のずれを示します。指標が中央より右にあるときは自機位置が左にずれているので、右方向へ位置を修正してください。左のときはその逆の操作です。

I L S マーカー距離

I L S マーカーを設定している場合に表示されます。

I L S マーカーまでの距離をナーチカルマイル (NM) で表示します。1 ナーチカルマイル (NM) は 1852 メートルです。

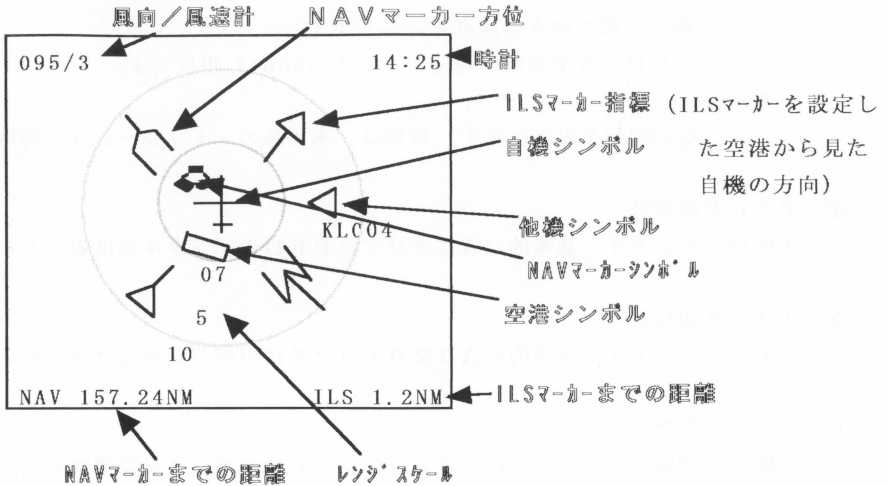
※ I L S (計器着陸装置)

I L S を設定することで、滑走路へ着陸する際の滑走路先端から自機までの距離と、滑走路へ進入する左右・上下のズレを知らせてくれます。

③ ND (Navigation Display)

航法情報を総合的に表示するデジタルディスプレイです。

★各項目の解説



自機シンボル

自機の位置を示します。NDは自機を中心とした表示になります。

NAVマーカー方位

NAVマーカーを設定しているときに表示されます。

自機から見たNAVマーカーの方位を示します。

ILSマーカー指標

ILSマーカーを設定しているときに表示されます。

ILSを設定したときに空港からみた自機の方位を示します。

空港シンボル

空港の位置を示します。シンボルの向きは滑走路の方向を表しています。数字は進入方位を示します。

NAVマーカーシンボル

NAVマーカーを設定した位置を示します。

他機シンボル

他の航空機を表します。向きは航空機の進行方向を表しています。

文字と数字は便宜上の識別コードです。

NAVマーカー距離

NAVマーカーが設定されているとき表示されます。

NAVマーカーまでの距離です。単位はナチカルマイル (NM) です。

ILSマーカー距離

ILSマーカーが設定されているとき表示されます。

I L S マーカーが設定された空港までの距離です。

単位はナーチカルマイル (NM) です。

風向きと風速

現在の風の向きと速度を表示します。

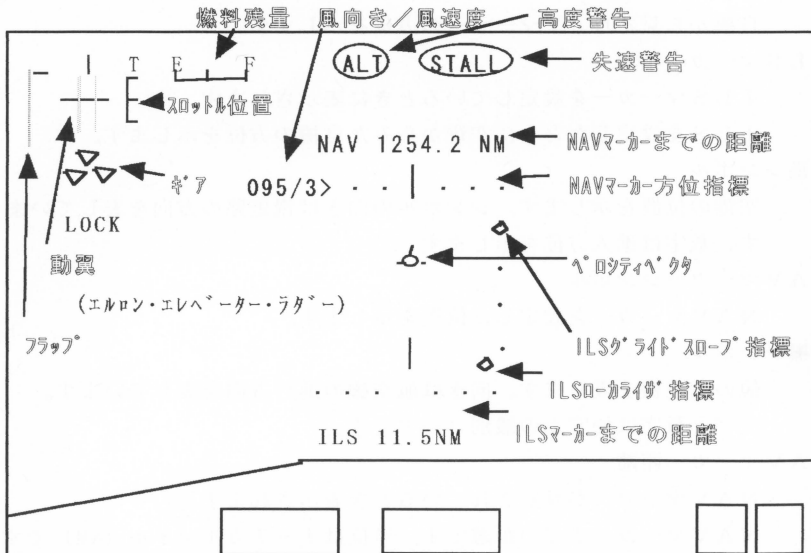
方位は10度単位、速度はノット (knot) 単位です。

時計

現在時刻を表示します。時刻は、本製品のシミュレーション時間です。

- ④ アナログ高度計
予備の高度計です。基本的にA320ではPFDのデジタル高度表示を利用してください。
- ⑤ アナログ速度計
予備の速度計です。基本的にA320ではPFDのデジタル高度表示を利用してください。
- ⑥ アナログ姿勢儀
予備の姿勢儀です。基本的にA320ではPFDのデジタル姿勢儀を利用してください。
- ⑦ HUD (HeadUpDisplay)
現実のA320には搭載されていませんが、コンピューター上のフライトシミュレータである利点を生かして、諸々の付属情報を表示することができます。

★各項目の解説



ベロシティベクタ

自機の進行方向を示します。機体が横滑りすると軸線より左右にずれ、迎え角が発生すると上下方向にずれがおこります。

着陸進入のときなど、接地点をつねにこのシンボルが指し示すように機体をコントロールしてください。

NAVマーカー指標

NAVマーカーを設定している時に表示されます。

自機からみてどちらにNAVマーカーがあるかを示します。

グライドパス指標

ILSマーカーを設定している時に表示されます。

グライドパスと進入位置のずれを示します。指標が中央より上にあるときは自機位置が低いので、上昇するように機体をコントロールしてください。下にあるときはその逆の操作をしてください。

ローカライズ指標

ILSマーカーを設定している時に表示されます。

ローカライズと進入位置のずれを示します。指標が中央より右にあるときは自機位置が左にずれているので、右方向へ位置を修正してください。左のときはその逆の操作をしてください。

ILSマーカー距離

ILSマーカーを設定している時に表示されます。

ILSマーカーを設定した空港までの距離をナーチカルマイル (NM) で表示します。

風向きと風速

現在の風の向きと速度を表示します。

方位は10度単位、速度はノット (knot) 単位です。

動翼指標

エルロン・エレベータ・ラダー・フラップの動作角度指標です。

スロットル指標

スロットルの作動指標です。縦線の長さがスロットル位置を表し、全体で100% (フルスロットル) になります。逆噴射のときは、下端に『R』の文字が表示されます。

ギアの状態

ランディングギア (車輪) の状態を表します。

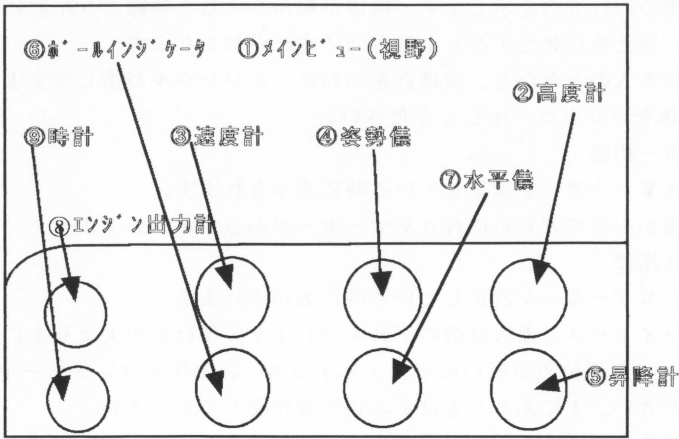
マークが横線になっているときはギアは格納されています。

ギアを下ろすと、マークが下向きの三角形に変化して、下に『LOCK』という文字が表示されます。

燃料残量

パーセントで残り燃料を表示します。

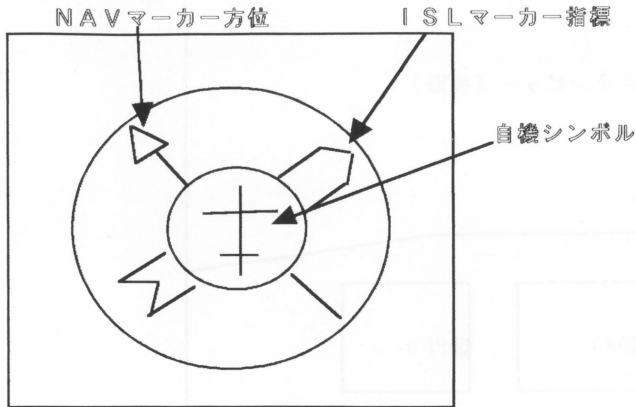
★エアロスバルの場合



【エアロスバル (FA200) レイアウト画面】

- ① 視野 (メインビュー)
コクピットから見た視野を三次元表示します。
- ② 高度計
機体の気圧高度を表示する計器です。
長い針が100フィート (ft) 単位、短い針が1000フィート単位を表しています。
- ③ 速度計
機体の対気速度を表示する計器です。単位はノット (knot) です。
- ④ 姿勢儀
機体の姿勢を確認する計器です。
- ⑤ 昇降計
機体の上昇下降速度を表示する計器です。単位は1000フィート毎分 (1000ft/min) です。
- ⑥ ボールインジケータ
横滑りの度合を確認する計器です。中央位置で横滑りゼロです。横滑りするとボールがずれますので、ずれた方向へラダーを適度に踏み込むと (操作する) 横滑りを解消することができます。
- ⑦ 水平儀
機体の方位とNAVマーカ・ILSマーカ情報を確認することができます。

★各項目の解説



自機シンボル

自機を表わします。水平儀は自分の機体を中心に表示されます。

NAVマーカー方位

NAVマーカーの方位を示します。

ILSマーカー指標

ILSマーカーを設定した空港からみた自機の方位を示します。

⑧ エンジン出力計

エンジン出力を示します。単位はフルスロットルを100としたパーセントです。

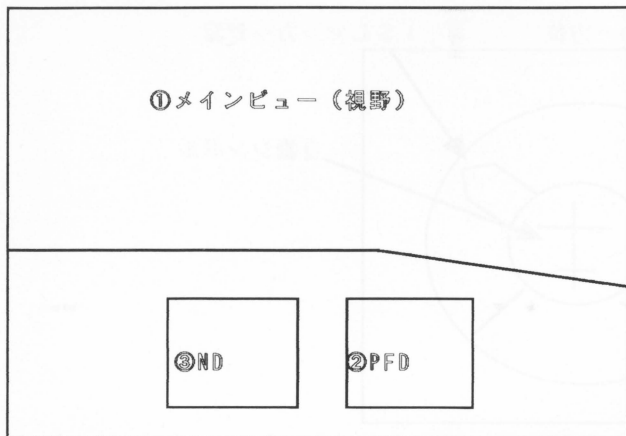
⑨ 時計

現在時刻を表示します。時刻はシミュレーション内の時間です。現実の時刻とは無関係です。

⑩ HUD (HeadUpDisplay)

現実のエアロスペースには搭載されていませんが、コンピューター上のフライトシミュレータである利点を生かして、諸々の付属情報を表示することができます。ギア表示と高度警告表示が無い他はA320コックピット席のHUDと同じです。

★エアバスA320コパイロット席（右席）の場合



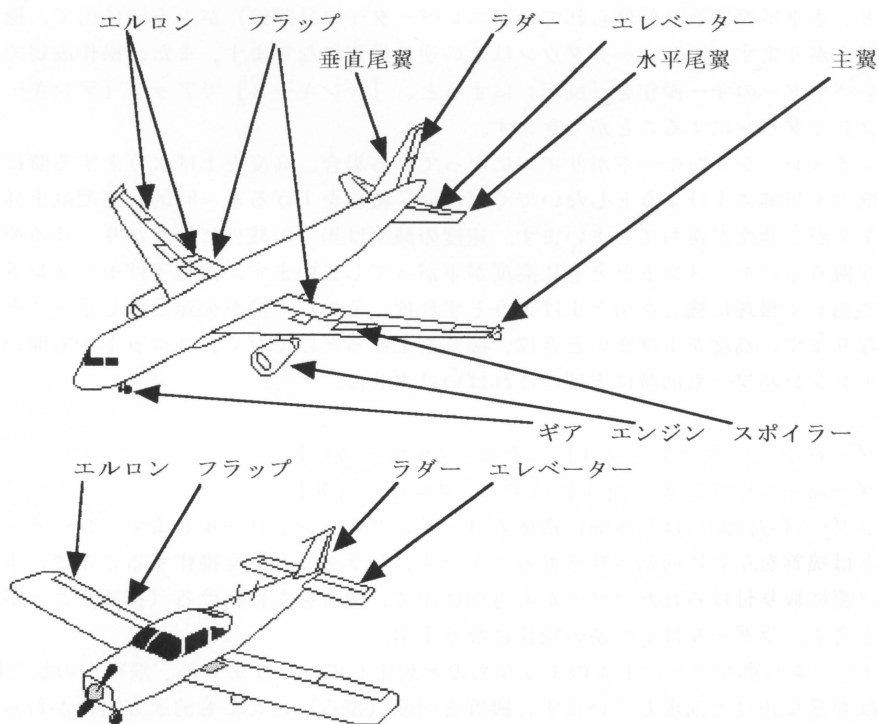
【A320コパイロット席のレイアウト画面】

- ① 視野（メインビュー）
コクピットから見た視野を三次元表示します。
- ② PFD（Primary Flight Display）
機体の姿勢などを総合的に表示するデジタルディスプレイです。
- ③ ND（Navigation Display）
航法情報を総合的に表示するデジタルディスプレイです。
- ④ HUD（Head Up Display）
現実のA320には搭載されていませんが、コンピューターのフライトシミュレータである利点を生かして、諸々の付属情報を表示することができます。
動翼・スロットル指標、ギア表示、燃料表示が右側へ移動している他はA320キャプテン席のHUDと同じです。

※NAVマーカー、ILSマーカーについては 4.コクピットメニューの【航法】の項目を参照してください。

4. 宇一操作

コックピット画面では、リアルタイムに変化する三次元画像を見ながら、航空機の操縦を行います。



機体コントロールなどの操作手法は次のようになっています

エルロン右 …… テンキー [6]

エルロン左 …… テンキー [4]

エルロン（補助翼）は基本的に機体のロールをコントロールします。ロールとは機体の軸まわりの回転のことです。”エルロン右”を操作すると、主翼に取り付けられている右側のエルロンが上方向に出て、左側のエルロンが下方向に出ます。これにより、機体を右側に傾かせる（バンク）ことができます。”エルロン左”の操作はその逆の動作になります。エルロンにより機体をバンクさせると、機体は旋回に

入ります。航空機操縦の最も基本的な機体コントロールがエルロンです。

エレベーターアップ …… テンキー [2] または [8]

エレベーターダウン …… テンキー [8] または [2]

エレベーターは基本的に機体ピッチングをコントロールします。ピッチングとは機首の上下方向の回転のことで、“エレベーターアップ”（テンキー[2]）を操作すると、水平尾翼に取り付けられているエレベーター（昇降蛇）が上方向に出て、機首が上がります。エレベーターダウンはその逆の操作になります。また、操作設定でエレベーターのキー操作を「反転」にすると、[テンキー8]でアップ[テンキー2]でダウンにすることができます。

シミュレーションモードがリアルになっている場合、高度を上げようとする時に、機首を単純に上げようとししないでください。機首を上げると一時的に高度は上昇しますが、速度が落ちてしまいます。速度の減少は揚力の減少につながり、ゆるやかな機首下げモーメントとともに高度が下がってしまいます。機首下げモーメントを無視して無理に機首を引き上げようとするれば、そのうち機が失速してしまうことになります。高度を上げたいときは、機首を上げるだけでなく、スロットルも開いてエンジンパワーも同時に上げなければいけません。

ラダー右 …… テンキー [3] または フルキー [C]

ラダー左 …… テンキー [1] または フルキー [X]

ラダー（方向蛇）は基本的に機体のヨーイングをコントロールします。ヨーイングとは機首を左右に回転させる振ることで、“ラダー右”を操作することで、垂直尾翼に取り付けられたラダーが右方向に出て、機首を左に向ける（振る）ことができます。ラダー左はその逆の操作になります。

ラダーを自動車のハンドルのようなものと想定してはいけません。飛行中の航空機は非常な速度で前進しています。機首を回転（振る）させても前進方向はかわらず、いわば斜めに滑って飛んでいるような格好になるだけです。しかも猛烈な勢いの空気の流れにさらされているわけですから、ラダーをもどすと、機首も空気の流れにあわせて、元の方向に戻されてしまいます。（これを風見効果といいます）基本的に機体の方位変更はバンク（エルロンによるロール操作）によって行います。通常、エルロンを使って飛行機をバンクさせると、ゆるやかに旋回をはじめ、機体は軽い横滑りの状態に入ります。この横滑りをしないように調整するのがラダーの役割です。また、横風のあるときなど、着陸進入時にわざと機体を横滑りさせるテクニックもあります。機体をわざと横滑りさせて、横風のベクトル成分を相殺させ、進行方向を滑走路にピタリとあわせることができるなら、あなたの腕前は一人前といえます。また、横滑りさせると、抵抗が増大し、降下率が增大するので、高度をとりすぎている場合などにあえて横滑りさせるときもあります。

スロットル開く …… テンキー [*] または フルキー [A]

スロットル絞る …… テンキー [+] または フルキー [Z]

スロットルの設定 …… フルキーの [1]、[2]、[3]、[4]、[5]

スロットルを開くとエンジンのパワーが増大し、絞るとパワーが減少します。

シミュレーションモードをリアルにしている時のエンジンパワーは、単純に機速と連動するものではありません。パワーの増大はスラスト（推力）を増加させて、機速が増加して揚力も増加し、ひいては高度変化を引き起こします。つまり、スロットルを開くことは高度を上げることにもつながります。とくに着陸進入のアプローチ時にこの現象は顕著で、実際の航空機の降下進入時には、通常スロットル操作で高度調節を行っています。

スラストリバース …… テンキー <リターン> または フルキー [R]

スラストリバースとは逆噴射のことで、通常と反対方向の推力を発生します。

これはジェット機（A320）だけの機能です。通常、着陸の接地直後に余剰速度を速やかに減少させるために使用します。飛行中でも機能しますが、現実の航空機でそれが行われることはまずないでしょう。

ギアアップ・ダウン …… フルキー [G]

[G] キーを押すごとにギア（車輪）が引き込まれたり、下ろされたりします。

離陸したら、ギアは引き込まなければいけません。ギアを引き込まずに飛行すると、抵抗が増加してそのぶん余分に燃料を消費してしまいます。

なお、エアロスバルでは、引き込み式車輪でない為、ギアシステムは機能しません。また、着地中もギアの引き込みはできません。

ただし、飛行中にギアを引き込み着地してしまうと、墜落（あるいは胴体着陸）になってしまいます。着陸直前にギアを下ろすのを忘れないでください。

フラップアップ …… フルキー []

フラップダウン …… フルキー []

フラップ（下げ翼）は揚力係数を増加することで揚力を増し、機を失速しにくくしてくれます。そのかわり揚力が増大したぶん誘導抵抗も増えてしまいます。

フラップは主に離着陸のときに使用します。

ギアブレーキ …… [SHIFT] キー

ギアブレーキは文字どおりギア（車輪）についているブレーキです。地上滑走中のみ作動可能です。[SHIFT]キーを押している間だけ作動します。

スポイラー …… フルキー [B]

スポイラーを作動させると、空気抵抗が増えて速度を減らすことができます。

ジェット機（A320）にのみついています。主に着陸アプローチの時に速度が早すぎる場合に用います。

NDスケール変更…… [ROLL UP]キー／[ROLL DOWN]キー

NDの表示スケールを変更します。[ROLL UP] で拡大、[ROLL DOWN]で縮小です。A320の場合のみ機能します。（エアロスバルにはありません）

視野の変更 …… カーソルキー

視野を元に戻す …… [HOME/CLR]キー

カーソルキーで視野を任意に変更することができます。[HOME/CLR] キーで通常の視野に戻ります。どっちを向いているか判らなくなった時は、[HOME/CLR] を押してください。

コクピットメニュー …… マウス[右]クリック または [ESC]キー

コクピット画面の動作中にマウスの[右]クリックまたはキーボードの[ESC]を押すことで、コクピット画面はポーズ状態になり、コクピットメニューを操作できるようになります。もう一度マウス[右]クリックか[ESC]キーを押すと、コクピットが再び動作するようになります。コクピットメニューの詳細は「4. コクピットメニュー」を参照してください。

5. コックピットメニュー

コックピット画面の動作中にマウスの[右]クリックまたはキーボードの[ESC]を押すことで「コックピットメニューバー」が現れます。「コックピットメニュー」が表示されている間はコックピット画面の動作は停止しています。これはポーズ機能を兼ねています。もう一度マウス[右]クリックか[ESC]キーを押すことでコックピットが再び動作するようになります。

コックピットメニューでは次のような操作をメニュー形式で行うことができます。

【ファイル】

[ロード] 過去に保存した飛行データをロードします。
セーブした飛行データがあれば、ロードするデータの一覧が現れますので、任意のデータを選択してください。

[セーブ] 現在の飛行状態を保存します
飛行データには自動的に番号が付きませんが、自由にコメントをつけることもできます。

○フライト終了

フライトを終了してメインメニューへ戻ります

【ビュー】

ビューはメインビューとワイドビューがあります。通常はメインビューが表示されていますが、このメニューで「メイン」と「ワイドビュー」の設定を行います。

[ビューモード] モードを選びます。

メインビュー・・・パイロットからみた通常視野です。

ワイドビュー・・・パイロットからみたワイドな視野です。

乗客右 ・・・乗客席の右側の窓からみたワイド視野です。

乗客左 ・・・乗客席の左側の窓からみたワイド視野です。

随伴機ビュー・・・架空の随伴機からみたワイド視野です
パンニングモード・・・自機をパンしながら見るワイド視野です。

※注意 メインビュー以外のビューは、すべてワイドビューになります。
ワイドビューではコクピット計器が表示されません。

[テクスチャーレベル] テクスチャーレベルを設定します。テクスチャーは三次元画像の描画速度に最も影響を与えますので、ゲームの速度が遅いと感じたらまずこの値を調整してみてください。

[オブジェクト表示レベル] 表示されるオブジェクトの細かさを調整します。

[シェーディング] シェーディング処理を行うかどうかの有無を設定します。

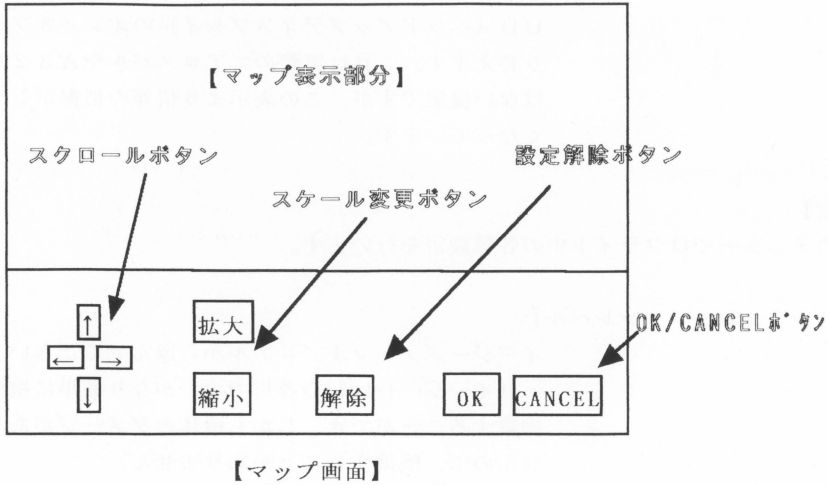
【航法】

このメニューでは航法にかかわる操作を行います。

実際の航空機の航法はたいへん複雑です。航空機の操縦の難解な部分はほとんどこれらの航法に集中しています。「Jet Stream」では、より多くの方々にゲームを楽しんでいただくために、航法は本物の航空機のしくみとは違って、簡単な操作になっています。

航法は「マップ」と「2つのマーカー」から成り立っています。マップ上でマーカーを設定すると、エアロスバルの水平儀や、A320のナビゲーションディスプレイにその情報が表示されます。また、HUD（ヘッドアップディスプレイ）を表示している場合は、メインビュー上で設定したマーカーの位置を確認できるようになります。このマーカー表示をたよりにあなたの飛行機を正しく導いてください。NAVマーカーは移動に、ILSマーカーは着陸に利用すると便利です。

[NAV設定] これを選択すると、マップ画面に切り替わり、自機の現在位置の確認とNAVマーカーの設定を行えます。マップ画面上でマウスカーソルをクリックすると、その位置にNAVマーカーが設定されます。



【ジャンプ】

これを選択すると、上記マップで設定したNAVマーカーへ一気に自機を移動させます。燃料の消費はありません。また、移動中は衝突判定が無視されます。高度は現在の高度を維持します。

【ILS設定】

これを選択すると、マップ画面に切り替わり、ILSマーカーを任意の空港に設定できるようになります。マップ画面上で何れかの空港をクリックしてください。その空港にILSマーカーが設定されます。

【情報】

【機体情報】

機体情報の確認を行います。

【動翼表示】

動翼（エルロン・エレベータ・ラダー・フラップ）、スロットルおよびギアの作動状態表示のオン／オフを切り替えます。「オン」にすると、作動状態の情報がメインビューへ投影されます。

【燃料表示】

燃料残量表示をオン／オフを切り替えます。「オン」にすると、燃料の残量がメインビューへ投影されます。

[HUD]

ベロシティ・速度・高度・方位・NAVマーカー情報・ILSマーカー情報をメインビューへ投影するHUD（ヘッドアップディスプレイ）のオン/オフを切り替えます。これは実際のエアロスバルやA320にはない機能ですが、この表示より情報の把握がしやすくなっています。

【設定】

このメニューではフライト中の各種設定を行います。

[シミュレーションレベル]

イージー／ノーマル／リアルから選んでください。

「イージー」は初心者用です。かなり簡単に機体を操縦することができ、しかも機体のダメージがありませんので、墜落することがありません。

「ノーマル」は、ゲームを起動したときの初期設定です。普通はこのモードにしておくことをおすすめします。墜落はしますが、失速など空気力学的な特性はシミュレートされません。

「リアル」では、より本物の航空機に近い操縦感覚を楽しめます。フライトシミュレータに詳しい上級者向けのモードです。

[時刻]

シミュレーター内の時刻を設定します。

[BGM]

BGMの設定です。

BGMを消すか、またはBGMの曲を選択できます。メインメニューの【設定】で音楽が「有効」でないと設定できません。

[エンジン音]

エンジン音を出すかどうかを設定します。

メインメニューの【設定】で効果音が「有効」でないと選択できません。

※注意 内蔵音源およびサウンドボードの場合、BGMとエンジン音は同時に鳴らせません。どちらか一方のみ「有効」です。

[ジョイスティック] ジョイスティックを使用するかどうかを設定します。

6. 警報装置について

★失速警報

航空機の翼のような形は、とても速い空気の流れにさらされると、物理学の法則により上向きの力が発生します。これを「揚力」といいます。鉄の固まりが空中を自在に飛び回れるのも、この神秘的な自然界のしくみのおかげです。しかし、翼は魔法の絨毯ではありません。自機の速度が低下し、空気の流れが遅くなると、次第に翼は揚力を失って行き、ある一定の速度以下になるとついに空気の流れが乱れて、揚力はまったく失われてしまいます。このような状態を「失速」と呼びます。

実際の航空機は普通、この最悪の状態を避けるために、失速警報装置を備えています。このゲームも例外ではなく、警告音とともに失速警告がメインビューに投影表示されて、パイロットに注意を促します。

★高度警報

A 3 2 0 の場合、高度が低くなり過ぎていて、しかもギア（車輪）が下りていないときは、墜落の危険があるとみなし、警告音とともに高度警報がメインビューへ投影表示されます。高度警報により二種類の危険を回避することができます。つまり、単純な墜落の危険防止、そして着陸時のギアの下げ忘れの危険防止です。

7. オブジェクトビューアー

コクピットメニューが表示されている時に、マウスカーソルでメインビューの三次元画面中にある任意の物体をクリックしてみてください。オブジェクトを拡大して見ることができます。これで、飛行中に気になったオブジェクトを墜落の危険を感じることなく検分（確認）することができます。これまでのフライトシミュレータでは気になる物体があっても、飛行がリアルに再現されていればいる程その物体に近づいて調べることは至難の技です。やっとの思いで地表スレスレを飛行しても、「アッ」という間に通り過ぎてしまい、詳しく見るができないことが多かったと思います。この「オブジェクトビューアーシステム」は、この問題を解決してくれるでしょう。

1. ユーザー登録ハガキ

製品付属の「ユーザー登録ハガキ」（以下「登録ハガキ」）は必要事項をご記入の上、必ずご返送ください。「登録ハガキ」をご返送の際は、フロッピーディスクラベルに刻印しております「シリアル番号」（S N o :）と、製品名をお忘れなくお書き添えの上、ご返送くださいますようお願い致します。

なお、「登録ハガキ」をご返送頂いていないお客様のアフターサポートは、お断り致しております。予めご了承ください。

アフターサポート

2. アフターサポート

ディスクの破損・ソフトの誤動作などのトラブルや、本製品に関するお問い合わせは巻末の「ユーザーサポート」コーナーへお願い致します。

ただし、トラブルに対する保証は原則としまして「登録ハガキ」をご返送頂いたお客様に限らせていただきます。

また、ご質問・お問い合わせに関しましては、付録①の「ユーザーサポート用紙」をコピーして頂き、記載事項をお書きの上、お問い合わせ内容をできる限り具体的にお書き頂きまして、郵便・FAXまたは、ニフティーサーブの電子メールにてお送りください。

弊社では、パソコン通信ネット「ニフティーサーブ」に会議室を設けております。

弊社ソフトに関する情報を定期的に書き込んでおります。ニフティーサーブに入会している方は是非ご覧ください。

ニフティーサーブジャンプコマンド：GO S GAMEVB

電子会議室 1 2 番 情報サロン（読み出し専用）

1 3 番 ユーザーサロン（書き込み可）

データライブラリー 1 2 番

ご注意

3. ご注意

● 次のような場合には、ハードディスクへのインストール及び正常なゲームの動作は保証いたしかねます。

○ DoubleSpace/Disk2等のツールで圧縮されている時。

○ PCカードスロット用をお使いの時。

○ PCカードスロット用インターフェースをご利用の時。

○ デバイスドライバーを組み込まないと認識しない周辺機器をご利用の時。

○ ネットワークドライブご利用の時。

● 純正IDE及び純正SCSIハードディスク以外のドライブ（非純正品ドライブ・SCSI用ハードディスク・MO・PD）にインストールされる場合、保証いたし

かねます。

- S C S I インターフェイスボードをバスマウス転送方式でご利用の場合、保証いたしかねます。
- メーカー保証されていないメモリ搭載を行っている方の保証はいたしかねます。
- 拡張 I / O ボックスに周辺機器を接続されて、ご使用の場合保証いたしかねます。
- 対応機種以外のパソコン本体及び周辺機器や OS をご利用になつての動作保証はいたしかねます。また、CPU アクセラレータやオーバードライブプロセッサ等をご使用の場合も含まれます。
- 本製品は、仕様改善の為に将来予告なしにプログラム及びマニュアルを変更する場合があります。予めご了承ください。また、本製品を使用したことによって生じた事柄につきましては、弊社では責任をおいかねます。予めご了承ください。製品には万全を期しておりますが、万一誤りなど、お気づきの点がございましたら、弊社までご一報くださいますと幸いです。
- 本製品を、個人としてお楽しみ頂く場合を除いた営利目的や、その他のあらゆることに無断で使用することを禁じます。また、本製品に含まれるプログラム並びにマニュアルを、弊社に無断で使用／改変／複製することを禁じます。

Microsoft、MS-DOS は米国 Microsoft Corporation の登録商標です。

Windows は 米国 Microsoft Corporation の商標です。

Creative Blaster Certificaon LogoはCreative Tecnology社の商標です。

NEC-9801シリーズ[®]及びPC-9821シリーズ[®]の製品は日本電気（株）の製品です。

サウンドブラスター 16 / 98はCreative Tecnology社の商標です。

その他、本文中に記載の社名、商品名は各社の商標および登録商標です。

付録①

ユーザーサポート用紙

- 製品名 :
■シリアル番号 :
(S N o)
■お名前 :
■ご住所 : 〒
■TEL&FAX : TEL () / FAX ()
■ニフティ I D :
■返送方法 : 郵便 FAX 電子メール
■ご使用のハードウェア構成 (メーカーと機種名を必ずお書きください)
・パソコン本体 :
・ハードディスク :
・音源名 (FM/MIDI) :
MIDI音源の場合の音源名 :
MIDIインターフェース名 :
・ジョイスティック :
・その他 :
■ご使用のソフトウェア構成 (ソフト名・バージョン名を必ずお書きください。)
・起動OS名 :
・日本語FEP :
・その他 :
■起動方法
起動ディスク ハードディスク その他 ()
■ご質問・お問い合わせ内容。CONFIG. SYS及びAUTOEXEC. BAT
の内容も詳しくお書きください。

対応音源一覧

音源 項目	BEEP	PC-9801 -26K	PC-9801 -86	SB16/98	MIDI音源
エンジン音	×	○	○	○	×
アラーム	○	—	—	—	—
S F X	×	×	○	×	×
音楽	×	○	○	○	○

※ S F XはPCM音源での効果音発生を表します。

※ FM音源での音楽演奏とエンジン音の発生を併用することはできません。

※ PC-9801-26K及びPC-9801-86については互換の本体内蔵音源も含まれます。

開発協力

三次元工房／アクアシステム／熊本ソフトウェア研修センター

資料協力

株式会社鶴屋百貨店／秋田市役所／青森市役所／株式会社メディアコミュニケーション
その他資料をご提供頂いた方々に御礼申し上げます。

発行日 平成8年5月25日 初版発行

発行人 松高 清治

発行編集 ダットジャパン販売株式会社

〒860 熊本市花園3-7-23

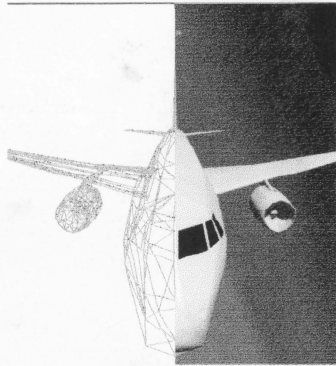
TEL 096-359-4178

FAX 096-359-4708

ユーザーサポートTEL 096-289-2112

サポート時間 13:00～17:00

ニフティサポート用ID:HBD03122



ダットジャパン販売株式会社

〒860 熊本市花園3-7-23

TEL096-359-4178 FAX096-359-4708

ユーザーサポートTEL096-289-2112