

ACE COMBAT 5

THE UNSUNG WAR

非公式パーフェクト・ガイドブック

UNOFFICIAL PERFECT GUIDE BOOK TO BECOME FOUR HORSEMEN OF RAZGRIZ



Tohno Zero

ACE COMBAT 5・非公式パーフェクト・ガイドブック[体験版]

トーノ・ゼロ

本書は【ACE COMBAT 5・非公式パーフェクト・ガイドブック】の一部を抜き出した体験版です。

御注意

本書は私的な興味で出版された同人誌で、営利目的の商業出版物ではありません。また、内容は全て筆者が独自に調査したものであり、非公式情報です。ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR の権利は全てバンダイナムコエンターテインメントが保有するものと思われます。バンダイナムコエンターテインメントの許可なく、ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR の一部または全ては利用できないものと思われます。

本書は、【ACE COMBAT 5 攻略ガイド "Incomplete"】【超空攻略 ACE COMBAT 5】のアップデート版という位置づけになります。それらに含まれる情報、アップデートされた情報、新規に追加された情報が含まれます。

巻頭言

全てにおいて最高の偉業を成し遂げた時、初めて自らをエースと呼ぶことが許される。

- フランクリン・ベルツ -

まえがき

巻頭言は ACE COMBAT 5 のキャンペーンにおいて、難易度 ACE にて全ミッション RANK S クリアを達成した時に表示されるメッセージです。目指すべき目標であり同時にスタートラインでもあります。ただし、その先まで行くかどうかは人それぞれです。

内容

ACE COMBAT 5・非公式パーフェクト・ガイドブック[体験版].....	2
御注意	2
巻頭言	2
まえがき	3
ブリーフィング(まえがき).....	3
TUTORIAL	6
MISSION 01 『極西の飛行隊』	10
奥付.....	19

ブリーフィング(まえがき)

本書の基本方針

以下の点を前提としています。

- PlayStation2 用ソフト、ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR のキャンペーンモードを扱う

- 基本的に既存の一般向け攻略本に載っている情報の重複掲載はしないが、本書の構成上必要な箇所は重複情報が掲載されることがある
- 基本的に筆者が確認した情報のみを記述するが、状況によってはその旨を断った上で他者が確認した情報を掲載する場合がある
- ただし確認作業の詳細についての説明は割愛し、主に結果だけを記載する
- ビギナーがクリアするために必要な情報はできるだけ充実させる

具体的に収録する情報は、以下のものとします。

- 特定ミッションに依存しない攻略ノウハウ
- 個別ミッションの攻略情報
- 自機/僚機となる機種に関する情報
- 味方兵器の情報
- 敵兵器の情報

個別ミッションのマップや詳細な敵一覧、兵器のグラフィックなどは掲載していません。

具体的な本書の対象

本書は、株式会社ナムコ（現バンダイナムコ）より発売されたPlayStation2 対応の以下のゲームソフトを対象としています。

- ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR(エースコンバット 5 ジ・アンサング・ウォー)型番 SLPS25418
- 同名の PlayStation2 the Best 版 型番 SLPS73218

ゲームソフト本体の内容は完全に同等と思われます。the Bast 版には、取扱説明書にのみ誤りの訂正等、若干の相違が見られます。本書では、両者を区別して扱わないこととします。

既存の一般向け攻略本

ACE COMBAT 5 には、以下の 2 つの攻略本が発行されています。

パーフェクトガイド

- エースコンバット 5 ジ・アンサング・ウォー パーフェクトガイド (The PlayStation2 BOOKS)
- 著者：キュービスト
- 出版社：ソフトバンククリエイティブ
- ISBN-10: 4797329092
- ISBN-13: 978-4797329094
- 発売日：2004/12/18

公式ガイドブック

- ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR 公式ガイドブック (ワンダーライフスペシャル)
- 出版社：小学館
- ISBN-10: 4091062113
- ISBN-13: 978-4091062116
- 発売日：2005/02

これらの書籍は ISBN 番号 13 桁化前に発行されているため、書籍上の表記は 10 桁です。しかし、13 桁表記でなければ照会できないケースも考えられるので、双方の番号を並記してあります。

本書では、ソフトバンククリエイティブから発行されたものを SBC 攻略本、小学館から発行されたものを小学館攻略本と省略表記します。

SBC 攻略本の方が情報は豊富ですが、小学館攻略本には全ての兵装の威力と敵の耐久という貴重な数値情報が掲載されていて、どちらが上とも言い切れません。

ちなみに、単に遊ぶだけならどちらを買っても問題ありません。買わなくても大して問題ではないでしょう。

本書の記述方針

本書はキャンペーンの各ミッション、機種、特殊兵装等によって分類した章構成を取ります。しかし、同じ情報の重複記載を避けるため、それぞれの項目に共通の情報は、「基本情報」や、「MISSION 固有ではない話題」等にまとめてあります。また、各 MISSION 解説ごとに存在する「ビギナーズ・ハウツー」については、例外的に情報の重複記載を容認し、それだけ読めば最低限の攻略ノウハウを得られるように配慮しています。

TUTORIAL

TUTORIAL は、ビギナーが基本操作を学ぶための練習用機能であり、一度習得してしまえばもう使うことはないでしょう。しかし、チャレンジすべきものと注意すべき挙動が存在し、割と奥が深い存在です。

FINAL TRAINIG の全 RANK A 攻略

TUTORIAL はクリアできて当たり前の基礎訓練です。ところが、FINAL TRAINIG だけはスコアが付き、RANK が出ます。通常は「実に見事だ。これ以上教えることはない」と教官に言わせれば良いのですが、実はその先に全ての試験項目について最高ランクである RANK A を目指すという挑戦が残ります。

そして、全て RANK A を取るのは実は楽ではないのです。

特に GUN(機銃) が難題になる可能性があります。

ミッションの内容をじっくり検討し、無駄のない行動を取らねばなりません。

以下、個々のステージごとに RANK A を取得する指針を書きます。

FLIGHT SKILL の RANK A 攻略

円をくぐります。難しいことはありません。的確な飛行操作ができていれば、難なく全てくぐれるでしょう。

ちなみに、円をくぐる時ポイントを獲得という説明が出て確かに集計結果にカウントされますが、HUD 上の SCORE には反映されていません。

通常ミサイルの RANK A 攻略

地上の TANK は通常ミサイル 1 発で仕留められるので、割と素早く地上の敵を一掃できます。なので、まず地上の敵を片付けてから空戦を行っても良いでしょう。

空中の敵は MIG-21BIS ですが、割とよく旋回して回避します。思いきり減速して後ろに回り込むようにすると良い良いようです。上手く編隊の背後を取って連続で落とすのも良いやり方だと思います。

機銃の RANK A 攻略

さあ、難題です。ここで登場する敵は、以下の通りです。

- 輸送機 C-130 の3機編隊×3 自機前方至近距離の空中を自機から離れていく
- 地上の敵 (TANK と AA GUN) 自機前方の地上
- 戦闘機 MIG-21BIS 自機前方遠距離の空中から自機に近づいてくる
ここで起こる罠がいくつかあります。これは周到に練られたゲームデザインの成果でしょう。以下、それを列挙します。
- 目の前の輸送機を攻撃に行き、そのまま輸送機編隊を攻撃していると地上の敵を通りすぎてずっと先に行ってしまう (地上の敵を攻撃に戻るのが大変)
- 地上の敵を攻撃していると、輸送機は先に行ってしまう、戦闘機が近づいてくる。地上の敵を撃破してから空の敵に目を向けると、なかなか撃墜できない俊敏な戦闘機が目の前に見える可能性が高い。これを攻撃しているとあっという間に時間を使い切る

ここで重要なことは、短時間で大きな成果を出すには、機敏に逃げ回る戦闘機を追っては駄目ということです。まず、地上の敵は確実に撃破し、空中の敵は輸送機に限って仕留めます。そのためには以下のような手順を取ると上手く行く感じです。

- まず最も近い位置に見える輸送機を攻撃したい気持ちを抑え、最初に地上の敵を全て仕留める
 - そのあと、右ないし左の輸送機編隊から順に仕留めていく (大型機 C-130 は必ず爆発するので、残骸と衝突する危険はない。ぶつけるつもりで突っ込め!)
 - 戦闘機は一切攻撃しないようにする
- これをきちんと意識的に行うことで、上記の「罠」を回避できます。

無誘導爆弾の RANK A 攻略

難しくはないのですが、1 つだけ罠があります。それはたいていの敵車両グループは UGB1 発で仕留められるのに、自機初期位置から右前方の敵車両グループだけは 1 発では全車両を仕留められないことです。しかし、UGB の弾数には余裕があるし、スピードを上げ気味に飛んでいけば時間のゆとりもあるので、さほど怖くはありません。むしろ、慌てて不正確な攻撃を行って UGB を無駄にすると、通常ミサイルや機銃と比較して弾数の制限が大きいため、時間はあるのに弾切れで攻撃できないという事態も起こりえます。落ち着きが最大の武器でしょう。

【注意】消せない円

ここで扱う対象は、TUTORIAL の中で、円をくぐるミッションです。CLIMB/DESCEND や YAW などが該当します。

一見、基本的な挙動は以下のようなものと思われるかもしれませんが。

- すべての円を順にくぐらねばならない
- くぐった円は消える
- 指定された空中機動でなくてもくぐれば良い
- 全ての円をくぐらないと成功とは見なされない (FINAL TRAINING のみスコア制なので残しても通る)
- 円はどの方向から見ても正円に見える
- くぐれなかった円は消えずに残ってしまう

しかし、これには誤りがあります。

より正しい挙動は以下の通りです。

- 自機が円をくぐるごとに、出発位置から 1 つずつ円が消える
- 自機が円をくぐると、くぐった円は無効になる。無効になった円を再

度くぐっても何も起こらない

この挙動は、出発位置から順に全ての円をくぐった場合は、「くぐった円は消える」と見えます。ところが、1 つでもくぐらなかつた円を残すと、くぐった円と消える円は一致しなくなります。これにより、まだくぐっていない円が消えるという現象が発生し、それが起こると全ての円をくぐるという終了条件を満たせず、時間切れで失敗するしかなくなります。

【謎】 作戦エリア外でも文句を言われぬ

FINAL TRAINING の試験開始直後は作戦エリア外ですが文句を言われません。面白い現象です。

【挑戦】 その他の挑戦

TUTORIAL の各ミッションでは、以下のような挑戦が可能でしょう。

- A/B 全開でパスする（ものによっては難しい）
- 背面飛行でパスする（内容にもよる）
- あえて教官の指示に逆らった飛び方をする
- FINAL TRAINING の通常ミサイルステージで全機撃墜を狙う

MISSION 01 『極西の飛行隊』

国籍不明の偵察機を強制着陸させるために発進したものの、国籍不明の戦闘機の攻撃を受け、やむなく反撃することになります。

基本的に、主人公の立場は初めての実戦を体験する新米です。頼りになる教官のバートレット大尉もいるので、頑張つて 1 機でも撃墜できれば御の字……という感覚で飛べば十分でしょう。

しかし、このミッションで可能な最大撃墜数である 17 機撃墜を達成す

るのは楽ではありません。ベテランにも挑戦しがいのある要素を含むミッションと言えます。

推奨機種

キャンペーン中、F-5E 機種固定ミッションであり、機種を選ぶ自由はありません。CHOPPER と EDGE は F-5E。HTBRKONE は F-4G で固定されています。

フリーミッションでは自機のみ機種を選べます。その際の推奨機種は以下の通り。

- 空戦に適性のある機種全般（主に FIGHTER）
- XMAA 搭載機（12 機以上の撃墜を狙う場合）

お勧め戦闘指示

無し（隊長はバートレットなので、自分で指示を出すことはできません）

ビギナーズ・ハウツー

バートレット（HTBRKONE）からは「離されるな」と命令されますが、実際にはどこを飛んでもミッションが失敗することはありません。ただし、味方機や敵機との空中衝突、墜落、作戦エリアからの離脱等を起こさないように注意しましょう。それらはミッション失敗につながります。最も危険なことは、「離されるな」という命令を、可能な限りバートレット機に近づけという意図だと誤解することです。激突の危険のない距離を取って付いていきましょう。

敵戦闘機出現後は、まず落とされないということに注意を払います。HUD が赤くなりミサイルアラートが鳴ったら、全力で加速しつつ急旋回

で回避します。その合間に攻撃できるチャンスがあれば、通常ミサイルを撃ってみましょう。HUD に SHOOT のサインが出ているときに撃てば当たる可能性が上がります（常に当たるわけではありません）。可能ならできるだけ接近して撃つように心がけてみましょう。近づいて撃てば当たる確率は大きく上がります。

自機と僚機で少なくとも 4 機を撃墜できればミッションはクリアです。自機が敵機を撃墜できない場合でも、僚機が全て撃墜してくれることがあります。

このミッションの敵は、実はそこそこ手強いので、撃墜できなかったとしても悲観することはありません。徐々に空戦に慣れていけば撃墜できるようになります。ビギナーが撃墜を体験するための練習台は、次のミッションに UAV という敵機が用意されています。

ミッションの流れ

自機は、ウォードッグ隊 4 番機として飛行している状態から始まります。ウォードッグ隊は西から東に向かって飛行します。

一方、国籍不明の偵察機（SR-71）が、マップの北から南に向かって飛来しています。当初、この SR-71 は HUD には表示されていませんが、目視で存在を確認することができます。

バートレットが SR-71 への接触を命じた時点で、SR-71 は HUD に表示されるようになります。（ロックオン対象外）

CHOPPER による降伏勧告が終わると、SR-71 は HUD から消えますが、実体はまだ飛び続けています。目視で確認できます。

SR-71 が HUD から消えると同時に、国籍不明の MIG-21BIS × 4 機が西から飛来します。この 4 機はロックオン対象外ですが、バートレットが応戦を命じた時点でロックオン対象に変わります。

このあと、一定の時間内に 4 機の敵機を撃墜すると、最大で 4 編隊まで MIG21BIS × 4 機の増援が出現します。つまり、このミッションでは最大で 16 機の MIG-21BIS が出現することになります。もし、ネームド機の出現条件を満たしている場合、3 回目の MIG-21BIS × 4 機出現と同時に、その編隊の後方上空にネームド機 (HAWK GIGANTOR) も出現します。

SR-71 は、一定時間で爆発するか墜落します。しかし、このタイミングと AWACS が「敵偵察機墜落」と告げるタイミングは必ずしも同じではなく、増援が出現する / しないの境界時間とも必ずしも一致しません。

ミッションは、MIG-21BIS が作戦空域から 1 機もいなくなり、増援の敵も出現しない状態になったときに終了 (MISSION ACCOMPLISHED) します。ネームド機が残っていても、MIG-21BIS が全て撃墜されれば終了します。

RANK S 攻略

僚機撃墜分を含め、敵機を 8 機つまり 4 機 × 2 編隊以上撃墜すれば RANK S になります。

時間さえ掛ければ敵機を撃墜することそのものは難しくないのですが、RANK S 取得への最大の障害はいかにして素早く第 1 波 4 機を撃墜し、第 2 波 4 機を出現させるかになります。第 1 波 4 機の撃墜に手こずると、増援出現時間を超過してしまい、第 2 波が出現することなくミッションが終了してしまいます。

逆に言えば、第 2 波さえ出せば、RANK S は取得したも同然です。

そのためには、素早く第 1 波を仕留めるためには、敵戦闘機出現後にバートレットの命令を無視して、いずれかの敵戦闘機の背後に移動し、後から付いていくような形にします。そして、バートレットから攻撃命令が出

たら、すぐに目の前の敵機を撃墜します。これで、ほとんど時間を掛けな
いで 1 機落とせます。後は効率よく敵機を撃墜していきます。

【アドバイス】 HTBRKONE に頼ろう

このミッションのバートレット隊長 (HTBRKONE) は積極的に戦闘を
行ってくれます。ですから、敵機に追われて振り切れない場合などは、
HTBRKONE を目指して飛ぶと良いでしょう。敵機を HTBRKONE の近
くに連れて行けば、バートレットが仕留めてくれます。

HTBRKONE は他の僚機と異なり、どれほど距離が離れても HUD 上
に表示されるので、位置を見つけるのは容易です。

【観光】 SR-71 を見よう

HUD には表示される前に、国籍不明機を目視で見ることができます。
国籍不明機に向けて進路変更命令が出る少し前のタイミングで、HUD に
は表示されませんが、ウォードッグ隊の前を左から右に横切ります。やや
前に出て、雲に視界を邪魔されないように注意すると、その黒い影を見る
ことができます。

これは珍しい機体である SR-71 です。後方至近距離まで接近してシル
エットを拝んでおきましょう。

SR-71 の後ろを付いていくと、墜落するまで継続して目視を続けること
ができます。その場合、SR-71 は急減速することがあるので注意します。
至近距離で追いかけていると、急減速で自機の後ろに行ってしまう、HUD
に表示されていない状態では再度視認するのが難しいこともあります。運
が悪ければ、自機と激突する可能性もあります。

【謎】 教官は何人？

オープニングムービーで教官機だけで国籍不明機を出迎えると宣言したバートレットは、ベイカーとスヴェンソンに後ろに続けと命令しています。また着陸後のジュネットの発言も、教官は3人であることを示唆しています。つまり、教官機は3機のみと思えます。しかし、映像的には国籍不明機に向かった教官機は4機います。ちなみに、教官機の機種はバートレットのみ F-4G で、他の3機は F-5E です。

さて、レーダー上に表示される味方機の名前は SVENSON, HEARTBRAKE ONE, BAKER, JIVE, AERO, MUSTANG, CAVALIER, EDGE, BARNEY, BETJ(以下不明)です。

このうち、HEARTBRAKE ONE はこのあと HTBRKONE と表記されるバートレット。BAKER と SVENSON は、台詞ではっきりと教官であることが示されるベイカーとスヴェンソン。EDGE はナガセ。最後の教官機は最後のレーダー画面の位置関係から AERO と推定されます。

最初のレーダー画面を見ると、AERO は HEARTBREAK ONE の真後ろを飛んでいるため。あらためて「後ろにつけ」と命じる必要がなかった、という可能性も考えられますが、ジュネットが AERO を教官の数に入れていないらしい……という謎は残ります。

【謎】 ネームド機は国籍不明機ではない？

ネームド機を残して MISSION ACCOMPLISHED にしても、「国籍不明機全機撃墜を確認」と AWACS から言われます。ということは、ネームド機は国籍不明機ではない？

【注意】 ネームド機は MISSION ACCOMPLISHED 後にも撃ってくる

MISSION ACCOMPLISHED になっても、ネームド機は攻撃をやめま

せん。そのため、ネームド機を残して MISSION ACCOMPLISHED にしたあと油断していると、撃墜されてしまう可能性があります。その場合はもちろんミッションは失敗扱いになります。

【注意】再起動される TIME

TIME はミッション開始時に 10 分に設定され、カウントダウンされます。そして、MISSION ACCOMPLISHED の瞬間に 10 分に再設定され、カウントダウンされます。これにより、とまかく制限時間内に MISSION ACCOMPLISHED のサインさえ見ることができれば、その後の通信会話中に時間切れになる恐れはありません。つまり、なかなか敵機を落とせない場合でも、TIME ぎりぎりまで空戦を頑張る価値があります。

【注意】ロックオンできない MIG-21BIS への攻撃

ロックオンできない状態での MIG-21BIS には、無誘導の兵器を当てることができます。しかし、それによってダメージを与えることはできません。

【注意】MIG-21BIS は高度 6000 で来ない

サンダーヘッドは飛来する小型機 (MIG-21BIS) の高度を "6000" と言いますが、実際に高度 6000 フィートまで上げて接近してみると、ずっと下を飛んでいるのが見えます。ちなみに、単位系をメートルにして 6000 メートルと解釈すると、実際の高度との差は更に開きます。

【注意】方位 280(ツーエイトオー) に進路変更すると ?

バートレットの「方位 280 ヘッドオン」という命令が下されたとき、命令通りに 280 に向けて飛行すると、たいていの場合飛来する敵機に出会

えません。敵機が方位 280 から接近しているのは事実ですが、自機との相対的な位置関係は必ずしも 280 とは限らないからです。ですから、バートレットの「方位 280 ヘッドオン」という命令はたいていの場合、破らねばなりません。

【注意】 取得できない RANK

このミッションで可能な敵機撃墜数は、4, 8, 12, 13, 16, 17 だけです。そして、4 機撃墜の場合は RANK B、8 機以上撃墜の場合は RANK S となります。つまり、RANK C と RANK A を取得することは、このミッションではできません。

【挑戦】 SR-71 の撃墜

SR-71 は撃墜することができ、撃墜するとミッションは失敗します。ミッションが失敗するとしても、腕試しとして、一度は撃墜してみたい対象です。

SR-71 に対してダメージを与えられるのは、HUD に表示されている期間のみです。ロックオンできないため無誘導で命中させられる武装（機銃や TLS）を使う必要があります。

【挑戦】 17 機撃墜タイムアタック

以下のルールを守りながら、最短タイムを目指します。

- フリーミッションで MISSION 01 『極西の飛行隊』を飛ぶ
- 難易度 ACE
- 17 機を撃墜する
- 使用機種に限定は無し

XMAA/XLAA 装備機で出撃すれば、第 2 波 4 機、第 3 波 4 機、第 4

波 4 機は出現直後に瞬殺できます。しかし、普通に飛ぶ限り、第 1 波 4 機はロックオン可能になった時点でバラバラに散開してしまうので、XMAA/XLAA の 1 射で仕留められません。

また、ネームド機は素早く回避を続けるので、ドッグファイトに入ると時間が掛かる可能性があります。そして、時間が掛かると第 4 波の 4 機がバラバラになってしまい、XMAA/XLAA の 1 射で仕留められない可能性が高まります。かといって、ネームド機を最後に残すと、ネームド機は TGT ではないため、16 機撃墜の時点でミッションが終わってしまいます。

筆者の最短タイムは 5'00" ジャストです。使用機種は F/A-22A です。第 1 波 4 機は 1 機ずつ撃墜。第 2 波、第 3 波は XMAA で瞬殺。第 3 波を攻撃した直後に通常ミサイルに切り替え、ネームド機の前に出て通常ミサイル 2 発を発射し、ヘッドオンでネームド機を瞬殺。そのまま敵機第 4 波の前に出て XMAA を撃って瞬殺で終わりです。しかし、このタイムは理論上の最短ではなく、もっと切り詰められる可能性があります。

【観光】最寄りの飛行場？

国籍不明機に向けて進路変更する直前の前方地上には、空港らしき施設が見えます。国籍不明機を誘導して着陸させようとした最寄りの飛行場がここなのかもしれません。

【観光】地上絵を見よう

筆者が確認した範囲で、このミッションには少なくとも 2 つの "50 ANNIVERSARY" の文字が地上に描かれています。

1 つ目は、ミッション開始直後から針路、高度を一切変えず、そのまま直進を続け、飛行場 (?) の少し先、左側地上に見えてきます。

2 つ目は、海岸沿いにもっと先に進んだ場所にあります。海岸線が南東

方向から東方向に鋭角的に向きを変える岬状の部分の近くです。フリーフライトではない通常のミッションでは（フリーフライトでは作戦エリアのサイズが大きく広がるため、境界をガイドに場所を探すことはできません）、東側の作戦エリアの限界の僅かに外にあります。これを確実に見るには、まずフリーフライト以外でミッションに出撃し、海岸線と作戦エリアの東側のラインが交わる箇所から右地上を見ながら北上します。

いずれもサイズはかなり大きいのですが、色が地味なので発見するためには注意力が必要です。色は薄い緑色で、大きく 50 という数字が描かれていて、その下に小さな文字で ANNIVERSARY と書かれています。これは NAMCO 創業 50 周年を記念したものとされています。

通常のミッションでは途中から天候が悪化して視界が悪くなるので、フリーフライトで見に行くのがお勧めです。しかし、フリーフライトでは作戦エリア端をガイドに 2 つ目の地上絵を探すことができない問題があります。

【天候】 晴れのち雨

ミッション開始直後はたまに雲が流れる晴天ですが、チョッパーの降伏勧告の終盤あたりから雨が降って来ます。つまり空戦中は視界が悪化します。しかし、序盤はかなり遠くまでよく見えるので、HUD に表示されていない SR-71 の目視探索なども問題なく可能です。

奥付

ACE COMBAT 5・非公式パーフェクト・ガイドブック[体験版]

2018年9月30日 Version 1.00 発行

著者 トーノ・ゼロ

発行者 トーノ・ゼロ

発行所 同人サークル KIRARIN

東京都杉並区下高井戸 2-5-8

川俣 晶 方