

REFERENCE MANUAL

# プロネットエッジ

TM

リファレンス・マニュアル



NEW WORLD COMPUTING, INC.

from the Creators of

Might  
and  
Magic

VING

# プラネットツエッジ™

## リファレンス・マニュアル

### REFERENCE MANUAL INDEX

1. メニューの操作方法…… 2
2. ムーンベース…… 3～15
3. 探査船の制御と宇宙航行……16～19
  4. 宇宙戦闘……20～22
  5. 惑星探査……23～26
6. ポーク司令官の最終指令……27
7. キーコマンド……28～30

VING



# 1

## メニューの操作方法

ゲーム中には、機能を選択するために様々なウィンドウが表示されます。その場合、選択肢を決定するためには以下の方法があります。

- ◆ マウスを使用する場合は、名前やアイコンにマウスカーソルを合わせて左ボタンをクリック（左クリック）して選択し、**[SLCT]**をマウスで左クリックすることで決定することができます。
- ◆ キーボードで操作する場合は、**[↑]**・**[↓]**で選択してから、**[Enter]**を押して決定します。選択肢がたくさんある場合は、**[Page Up]**・**[Page Down]**でページ送りができます。また、「オートパイロット設定」の恒星系の選択では、**[A]**～**[Z]**の1キー入力で、その文字を頭文字とする先頭の選択肢に移動できます。
- ◆ もしも、選択肢やアイテムの左側に番号がついていれば、キーボードでその番号を入力するか、マウスでアイテムの名前のところをクリックします。
- ◆ Yes/Noの選択が求められている場合は、「Yes」の時は、**[Y]**キーを押すか、マウスで左クリックします（「No」は、**[N]**または右クリック）。

ほとんどのウィンドウからは、**[ESC]**で抜けることができます。

# 2

## ムーンベース

イントロの表示が終わったら（イントロは**[ESC]**で中断できます）、ムーンベースの司令官メイソン・ポークから任務指令が与えられ、その後、ムーンベースでの活動が始まります。ムーンベースは8個のエリアに分かれています。マウスカーソルを移動させると、画面左上に対応するエリア名が表示されます。これを確認して左クリックするか、下図に示す各エリア番号**[1]**～**[8]**をキー操作すれば、それぞれのメニューを実行できます。



ムーンベース

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| ① シップヤード | ④ クルー宿舎  | ⑦ ゲームロード |
| ② 発射台    | ⑤ 研究所    | ⑧ ゲーム終了  |
| ③ 倉庫     | ⑥ ゲームセーブ |          |

### 2-1 シップヤード

シップヤードでは、宇宙空間へ旅立つ探査船に、エンジンや武器などの装備を行ないます。貨物を搭載したままシップヤードに入ると、作業をやりやすくするためにすべての貨物は自動的に降ろされ、倉庫に保管されます。

◀▶ 武器やエンジンなどの搭載するパーツ区分を変更します。アイコンの左クリックかキー操作で、現在の探査船に搭載可能なパーツが表示されます。

↑↓ ◻◻で指定したパーツ区分の中で、サイズや機能などの詳細仕様を変更します。

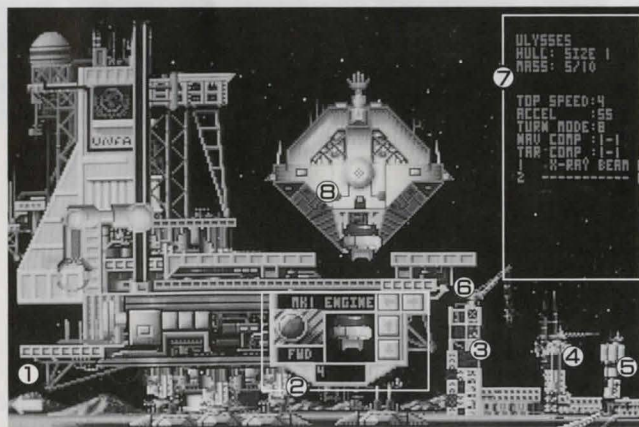
☞, [SPACE] 大きな赤いボタンを左クリックするか、☞または[SPACE]を押すと、表示されているパーツが探査船に装備されます。



装備の選択と搭載

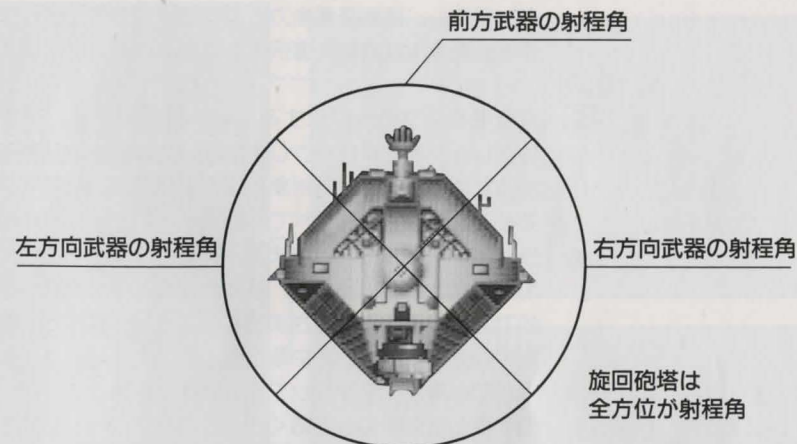
搭載パーツのウィンドウの下に表示されている数字は、探査船に装備する場合に必要な容積です。探査船にそのパーツを装備可能なスペースがある時は、その数字はグリーンで表示されます。探査船を運航するために必要な制御用コンピュータの数が取り付けるパーツごとに指数的に増大するため、どのパーツもそれ自体より大きくなります。装備するスペースがない場合は、赤色の表示に変わります。

[E] マウスでエンジンをクリックするか、[E]を押すと、現在搭載されているエンジンの一つを取り外すことができます。



シップヤード

- ①ムーンベースに戻る
- ②搭載するエンジンや武器を選択する
- ③保管ヤードA
- ④保管ヤードB
- ⑤保管ヤードC
- ⑥現在の船をスクラップにする。
- ⑦探査船の状態表示
- ⑧探査船



①~⑨, 0 ①から⑨の数字キーは、探査船の武器及びその砲台に対応します。マウスで武器をクリックするか、対応する数字キーを押すと、探査船から取り外すことができます。

[R], [L], [F], [T] 全タイプの探査船が、すべての砲台を前方武器として取り扱うことができます。左方向や右方向の砲台、さらには360°旋回砲塔まで装備可能な探査船もあります。武器は、[R]を押すと右方向用砲台に設置され、[L]を押すと左方向用砲台に設置し直されます。[F]を押すと前方砲台に設置され、[T]を押すと旋回砲塔に設置されます。もちろん、このような設置ができるかどうかは、探査船が持っている砲台次第です。旋回砲塔は、通常の武器がカバーする領域の4倍をカバーします。旋回砲塔を除くすべての武器は、前方か左右いずれか90°の攻撃範囲しかありません。旋回砲塔は、360°全域を攻撃できます。

[A], [B], [C] 探査船保管ヤードが3ヶ所あるので、最大3隻まで予備の探査船を用意しておくことができます。[A], [B], [C]の各キーを押すか、マウスで該当エリアをクリックすれば、保管ヤードにアクセスできます。倉庫で建造された探査船は、保管ヤードに移されます。保管されている探査船をマウスをクリックすると、現在改装の対象となっている探査船を、保管されている探査船に変えることができます。保管ヤードに別の艦装を施した探査船を数隻持つておきましょう。そして、それぞれの目的に合わせた探査船を数隻（貨物運送用や戦闘用な



ど) 保有し、武器搭載能力と貨物積載能力を比較しながら、作戦に最適な探査船を選択するのがいい考えだといえます。

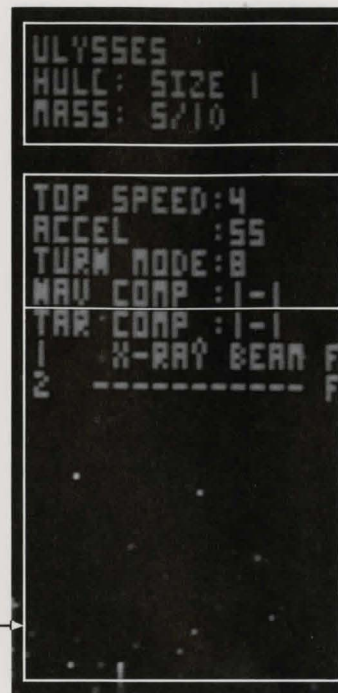
- ⑤ 探査船をスクラップにするには、⑤を押すか、マウスで解体クレーンを左クリックします。ここは、別の探査船を建造するために、現在改装対象となっている探査船をスクラップできるところです。すべての保管ヤードが空になるまでスクラップにすることができます。探査船の構造物に超光速運航の影響が及んでいるため、解体された船体を原材料の補充目的で回収することはできません。しかし、武器とエンジンは別の探査船に使うために取り外して、オーバーホールすることができます。スクラップするとき、武器とエンジンを探査船に積んだままにしておくと、これらのパーツもすべて破壊されてしまいます。

#### 武器情報

いくつかの探査船は、武器を搭載できる砲台が10個あります。船体サイズ1の探査船は、2個の武器が積めるスペースを持っています。武器と攻撃コンピュータ (TAR COMP) については、エンジンと航行コンピュータと同じ制約があります。

すべての探査船の武器は、カノン、レーザー、ミサイル、ボルトという4つの基本カテゴリーに分類できます。最大射程距離は、どの武器も8です。ミサイルを除くどの搭載武器も、命中精度はクルーメンバの技能に依存しています (クルー宿舎の項参照)。武器を取り扱う技能は、ウィリアムが最高です。もしも、ウィリアムが死亡した場合、次に高い技能を持ったクルーメンバが攻撃します。またカノンとボルトには、射程距離の制約があります。

- カノン カノンは単純な発射型武器で、与えるダメージは、4種類の武器のなかで最小のものです。同サイズのレーザー武器の半分のダメージしか与えることができません。しかし、カノンには、最も短時間に反復攻撃できるという優位さがあります。最も小さなカノンは1ポイントのダメージを与えるだけですが、もう少し大きな推進力を持つカノンは、2ポイントのダメージを与えることができます。



#### 探査船基本情報

探査船の名前、船体サイズ (HULL)、積載状況 (MASS) が表示されます。サイズ1が最小の船体で、10ユニットまでの貨物もしくは装備が積載できる能力を持っています。表示例では、制限積載量の半分までが使われています。

#### エンジン情報

探査船の最高速度 (TOP SPEED)、加速性能 (ACCEL)、旋回性能 (TURN MODE)、及び航行コンピュータ (NAV COMP) の状況が表示されています。より大きなエンジンを積めば最高速度が上がります。平均サイズが決定的な要因です。より多くのエンジンを積むと、旋回性能が向上します。加速性能は、船体サイズに対するエンジンの結合推力の比率によります。しかし、必要な航行コンピュータの数は、積まれたエンジンの数につれ増加します。

- レーザー マルチメガワットビーム光線武器で、個人用のレーザー武器と同じように使用します。レーザーのパワーを蓄える時間が必要なので、レーザーでの繰り返し攻撃能力はカノンの半分にとどまります。またレーザーは、射程距離が延びるとパワーが著しく減少する唯一の武器です。基本的なレーザー武器は、レンジ1で2ポイントのダメージを与えます。より大きなX線レーザー武器では、レンジ1で4ポイントのダメージ、レンジ2で2ポイントのダメージを与えることができます。

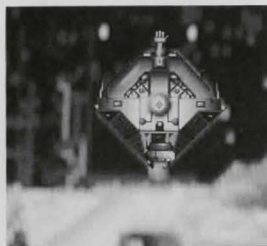
- ミサイル ミサイルは、音もなく目標に到達し打撃を与える武器です。小さなミサイルは非誘導型で、地球の兵器庫にもある賢いミサイルというよりは、魚雷にとっても近いものです。大型のミサイルは誘導型で、目標追尾式の賢いミサイルです。小さな核弾頭が装備され、レーザーより少しだけ破壊力があり、少しだけ早く繰り返し攻撃ができます。サイズ1のミサイルは、3ポイントのダメージを与えます。



■ボルト 探査船でもっとも大きな威力を誇る武器が、エネルギー収束型ボルトです。この武器は、非常にゆっくりしか繰り返し攻撃ができません（カノンを4発撃つあいだに1発）。しかし、破壊力はレーザーの2倍あります。ボルトの破壊力は、無差別的で、ボルト武器は、狙ったところにかかわらずランダムに防御を破るでしょう。グラブボルトは4ポイントのダメージを与えます。（ETSのデータベースでは32ポイントのダメージを与えるボルト武器について簡単に述べられていました。この一撃をくらえば、ユリシーズのようなサイズ1の探査船は蒸発してしまうでしょう！）

## 2-2 発射台

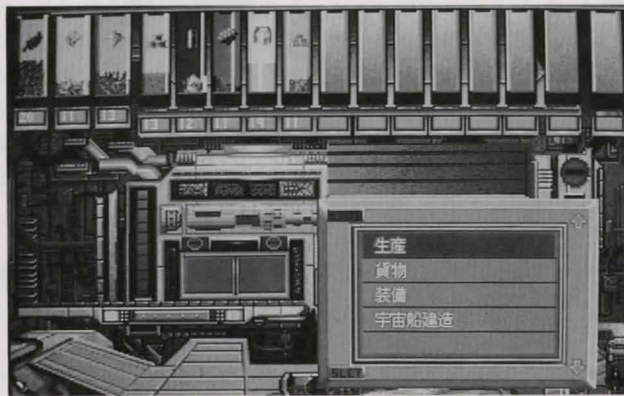
この発射台から、探査船が銀河系宇宙へ飛び立ちます。マウスで探査船をクリックするか、**[L]**を押すと、探査船は発射されます。



発射台

## 2-3 倉庫

倉庫には、ムーンベースが活動するために必要なすべての資源が保管されています。ここでは資源を使って、クルーが装備するアイテムや、新しい探査船及び搭載するエンジンや武器などのパーツを製造することができます。また、他の惑星との交易のためにストックされた資材を使用することもできます。画面の上部に並んでいるチューブは、保有している資材の量を表しています。



倉庫

## 生産

このメニューで、生産可能なすべてのアイテム（兵器、防御具、医療品、その他）が表示されます。ただし、それは現在の技術レベルと、ストックされている資源によって決定されます。ムーンベースのエンジニアは、それを製造するために必要な資源と技術資料さえ用意すれば、基地に持ち帰った武器や防護服のほとんどすべてを複製することができます。生産できるリストは、新しいアイテムや技術計画書を発見するたびに増えていきます。

## 貨物

このメニューは、探査船の貨物室と倉庫のあいだで移送できるアイテムを示します。ETSに積まれていたエイリアンの記録によれば、銀河系宇宙には巨大な交易エリアがあります。宇宙で交易人を見つけ、希少な材料や情報を得るために、ムーンベースの余剰資源を有効に使うことができます。対象のアイテムを選択して、**[F]**を押すか左クリックすれば、それが探査船に運び込まれます。探査船からアイテムを降ろしたいときは、**[B]**を押すか右クリックします。探査船に積み込める貨物スペースは、メニュー上部に数字で示されます。

## 装備

このメニューは、すでに生産されたアイテムのなかで、クルーが装備できるリストを示します。アイテムウィンドウの上部には、クルーメンバーの名前と、彼らがまだ装備することができるアイテム数が表示されています。まず新たに装備を追加するメンバーを選択してから、次に装備するアイテムを選択し、**[E]**を押すか左クリックします。

## 宇宙船建造

このメニューは、探査船をアップグレードするためのパーツを製造したり、まったく新しい探査船を建造するためのものです。より強力なエンジンや武器から完全に新しい探査船体までをここで建造できます。追及すべき重要なテーマのひとつは新しい宇宙船計画書の発見です。この資料さえ手に入れば、ムーンベースのエンジニアは、貨物室にユリシーズが積み込めるほどの大きな積載量をもった巨大な探査船を建造することさえできるのです。サイズ2より大きな探査船は、実際には地球の地表には着陸することができないほどの大きさになります。

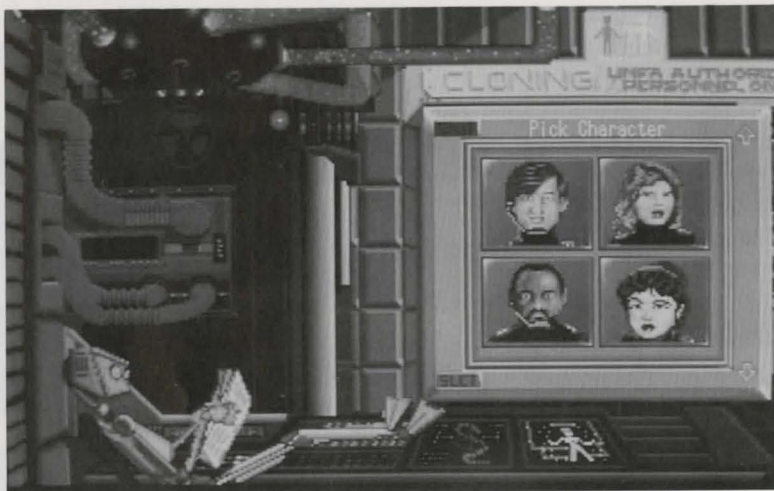
次の表は、ETSのデータベースに掲載されていたすべての材料のリストです。それぞれのアイテムにつき入手できるもっとも近い恒星系もしくは領域、及び利用目的が記載されています。

名前	希少性	入手可能場所
オルガニクス	非一般的	$\alpha$ ケンタウルス/A-CENTAURI
		炭素ベースの有機化合物で、ざっばくに言えば堆肥と同等のもの。すべてのローテク兵器・医療キット・防護具に利用される。ハイテク装置にはほとんど利用されない。
放射性元素	非一般的	アルドヒバイン/ALDHIBAIN
		低レベルの放射性物。核分裂性ウランの派生物として、低位から中位のテクノロジーで造られる原子銃・探査船エンジン・医療キットに広く利用されている。さらに、いくつかのハイテク兵器にも使われていることがわかっている。
クリスタル	非一般的	アトリア/ATRIA
		クリスタルは、高品質のシリコンとクォーツから構成されている。すべての電子機器とスキャナーに利用されている。多くのレーザーにも使用されており、多くの宇宙船パーツにも必要とされている。
ヘビーメタル	一般的	太陽系/SOL
		鉄、タングステン、モリブデンの合金は、ほとんどの装置の基本構造をまかなっている。小さな探査船の主要構成素材はこの合金である。
不活性ガス	非一般的	アルファード/ALPHARD
		貴重ガスの混合である不活性ガスは、レーザー装置やガス噴射型兵器に利用されている。また、医療キットや探査船エンジンの冷却システムとしても利用されている。不活性ガスは、一般的なものではないが、発見した場合は通常大量に入手可能である。
ソフトメタル	一般的	シリウス/SIRIUS
		鉛、アルミ、錫の合金は、ほとんどすべてのもの、とくにローテクの発射型兵器、弾薬、レーザーに使われる。
汎用液体	一般的	キャラ/CHARA
		汎用液体は、水やアンモニアのような物質が含まれる。主として医療器具に使われるが、宇宙船やエンジンにも大量に使用される。
ハイブリッドソリッド	極めて希少	不明
		柔かなプラスチックのようなもので、現在のところ利用法はわかっていない。ETSの船内で少量発見されたが、データベースでは参照できなかった。

ムーンベースの科学者は以下の物質も確認しており、より強力なエイリアンのアイテムをつくるために、探査隊がそのいくつかを発見しなければならないものと考えている。

名前	希少性	入手可能場所
エイリアンガス	希少	アンカク領域
		エイリアンガスは、一部のハイテク装置に使われることを除けば、不活性ガスと同じ用途もっている。
エイリアンメタル	希少	アルナスル領域
		大型宇宙船及びハイテク兵器に大量に使用される。
エイリアンアイソトープ	非常に希少	ゾウラク領域
		もっとも風変わりな電子ガン、強力エンジン、発展型防御機構に必要である。エイリアンアイソトープは、非常に希少なものでごく少量しか発見されない。
エイリアンクリスタル	希少	アルヘナ領域
		エイリアンクリスタルは、高出力レーザーのようなハイテク電子機器の主要構成物質である。大型宇宙船建造に不可欠の物質でもある。
エイリアン有機体	希少	アンカク領域
		主として高度な医療品に使われる。
エイリアン液体	希少	イザー領域
		エイリアン有機体と同様。
希少元素	非常に希少	ゾウラク領域
		最大出力のエンジンにのみ使用される。
新元素	非常に希少	コルネフォロス領域
		最新ハイテクの兵器・弾薬・探査船に必要である。





クルー宿舎

## 2-4 クルー宿舎

クルー宿舎は、クルーメンバーのクローンが造られるところです。メンバーが任務中に死亡した場合、ここに来て造り直します。また、必要とされる能力をもつメンバーを造るためにクローニングを利用することもできます。クローニングは完成された技術でないために、それぞれのクローンはオリジナルの人間と比較したとき微妙に異なる能力を持つようになります。

「EXIT」と書かれた場所以外を左クリックするか[ENTER]を押すと、4人のメンバーが表示されます。クローニングするメンバーを左クリックするか、[1]～[4]を押すと、現在の身体状態と能力が表示されます。ウィンドウの[SLCT]を左クリックすればクローニングが実行され、その身体状態と能力が表示されます。新しいクローンに満足ならば[EXIT]を左クリックして、そのメンバーのクローニングを終了します。そうでなければ、[SLCT]で再度クローニングを実行します。

肉体 (BODY) は、どの程度の体力があり、どの程度のダメージに耐えられるかを示しています。知性 (INTEL) は、クローンが持てる技能の数とエイリアンの装備を理解する能力を決定するものです。敏捷性 (AGIL) は、他の生き物を武器で攻撃する能力や攻撃を避ける能力に関わるものです。運 (LUCK) は、訓練がないままメンバーがあることをうまくなしとげる可能性を左右するものです。



ネルソンのクローニング

16種の技能があり、すべてのクルーメンバーは、基礎的技能として3種もっています。16種の技能は、以下のとおりです。

### 宇宙航行/Astrogration :

どの程度うまく探査船を操縦できるかを示します。

### 宇宙船ビーム武器/Ship's Beam Weapons :

探査船のレーザー武器の照準を定め命中させるために必要な技能です。

### 宇宙船ボルト武器/Ship's Bolt Weapons :

探査船のボルト武器をうまく命中させるために必要な技能です。

### 宇宙船発射型武器/Ship's Projectile Weapons :

探査船のミサイルやカノンで攻撃するために必要な技能です。

### リーダーシップ/Leadership :

高いリーダーシップポイントは、他のメンバーの能力を引き上げます。

### コミュニケーション/Communications :

エイリアンたちとどの程度巧く意志疎通ができ、スキャナーが出力したものをどれほどよく理解できるかを左右します。

### 駆け引き/Diplomacy :

物品や情報に関するエイリアンたちとの交渉を助けます。

### 宇宙船修理/Ship's Repair :

高いポイントを持っていれば、戦闘後の探査船修理がより早くなります。

### アイテム修理/Item Repair :

武器や防護具のような個人用アイテムを修理する能力を左右します。

### コンピュータ/Computers :

クルーメンバーが、探査船の制御ボードやエイリアンのコンピュータとどれほど巧くインターフェイスがとれるかという技能です。



### 携帯武器/Hand Weapons :

剣や短剣のような手にもつ武器を使いこなす技能です。

### 軽武器/Light Weapons :

ハンドレーザーやピストルのような小さな銃器を使いこなす技能です。

### 重武器/Heavy Weapons :

自動小銃や強襲用レーザーのような軍隊用の武器を使いこなす技能です。

### 異星人学/Xenobiology :

この技能は、エイリアンを治療しなければならないとき助けになります。

### 応急手当/First Aid :

軽い怪我に対してうまく治療するための能力です。

### 外科手術/Surgery :

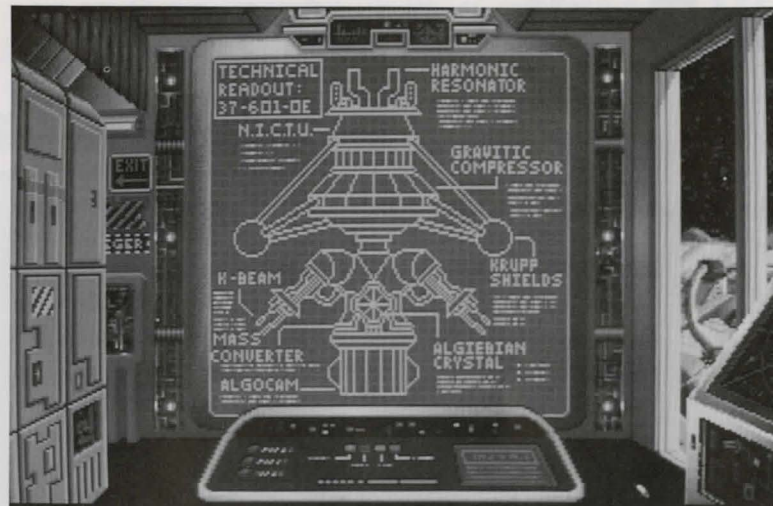
手術が必要な大きな怪我を治療するためには、この技能に高いポイントが必要となります。

メンバーは誰もが3種類の主要技能をもっていますが、二次的にもてる技能の数は知性によって決定されます。技能レベルは、100ポイントがその分野の完璧な値で、0~100までの値で評価されます。二次的な技能は、3つの主要技能のどれよりも常に劣っています。

ナビゲーターのウィリアムは宇宙航行に加え、**宇宙船ビーム武器**、**宇宙船ボルト武器**、**宇宙船発射型武器**のうちの2つを主要技能として持っています。武器統括者であるカチャは、**重武器**、**軽武器**及び**携帯武器**に秀でています。エンジニアのネルソンは、**宇宙船修理**、**アイテム修理**、**コンピュータ**に精通しています。科学責任者のオサイは、**応急手当**と**外科手術**さらに**異星人学**を得意としています。

## 2-5 研究所

研究所は、ムーンベースのエンジニアや科学者が、クルーメンバーが見つけてきたパーツを調べたり、エイリアンの装置を改造しようと試みる場所です。ケンタウルスドライブの青写真を見たり、基地に持ち帰った装置の部品により科学者が進歩していく状況を見れる場所です。また、コンタクトチームが他の文明に出会ったり、より多くの技術情報を獲得することで、研究所の施設が大きくなっていくことがわかるでしょう。



研究所

## 2-6 ゲームセーブ

このコマンドで、すでに保存してあるゲームの名前が表示されます。新しく保存する場合は、名称が表示されていないスロットを選択し、保存名称を入力します。現在プレイ中のゲームは、クルーがビームダウンする時には、システム情報として常に保存されています。保存できるゲーム数などに関しては、「ユーザーズ・マニュアル」を参照してください。

## 2-7 ゲームロード

このコマンドで、保存されたゲームを選択して実行することができます。

## 2-8 ゲーム終了

ゲームを終了します。終了の操作に関しては、「ユーザーズ・マニュアル」を参照してください。

# 3

## 探査船の制御と宇宙航行

宇宙空間では、次のように探査船を制御します。



探査船のコックピット

- [N]** ナビゲーターのウィリアムに指示を与えます。
- [W]** 武器統括者のカチャに指示を与えます。
- [E]** エンジニアのネルソンに指示を与えます。
- [S]** 科学責任者のオサイに指示を与えます。
- [←]・[→]** 探査船の航行方向を制御します。
- [↑]・[↓]** 探査船の航行速度を制御します。

マウスを使用する場合は、それぞれの指示を担当するクルーを、左クリックすれば、キー操作と同様にそれぞれのメニューウィンドウが開きます。探査船の航行方向は、画面中央のビュースクリーン上を左クリックして制御

することができます。航行速度は、ナビゲーターと武器統括者の間にある矢印を左クリックすることで制御することができます。

### 3-1 ナビゲーター・メニュー



ナビゲーター・メニュー

#### オートパイロット

オートパイロットは、指定された恒星系まで自動航行できるシステムです。オートパイロット設定は、このメニューを選択した後、続いて表示される恒星系一覧表から目的の恒星系を選択して行ないます。オートパイロット解除は、メニューの選択後、恒星系一覧表が表示された時点で、ウィンドウの **[EXIT]** を左クリックします (**[ESC]**でも同様)。未知の恒星系に対しては、オートパイロットが作動しないので、マニュアル操縦で航行しなければなりません。一度でも恒星系に到達すれば、その恒星系の座標情報が探査船のデータベースに登録されるため、以降はオートパイロットで航行することができます。オートパイロットが設定されると、原則として

現在位置からほぼ最短となるコースで目的の恒星系に向かいます。この時、途中で他の恒星系に入ってしまった場合は、その時点でオートパイロットは解除されます。

#### 追跡モード設定/解除

追跡モード設定が指示されると、ナビゲーターは解除の指示が与えられるまで、もっとも近くにいる宇宙船を追跡するように探査船を操縦します。これは、襲ってくる宇宙船を発見するのに優れた方法です。このメニューは、追跡モード設定中では追跡モード解除に変わります。

#### スターマップ

スターマップには、探査船の現在位置を中心とした周辺の恒星系が表示されます。恒星系の名称は通常黄色で表示されますが、データベースに登録されている恒星系は緑色で表示されます。この緑色で表示された恒星系が、オートパイロットの対象となります。**[M]**のキー操作でも実行できます)



### 軌道突入/離脱

軌道突入は、惑星が画面左下のターゲットセンサーに映しだされると有効になります。軌道突入により探査船は、自動的に惑星に向かい周回軌道に入ります。このメニューは、軌道周回中では軌道離脱に変わります。(ともに○のキー操作でも実行できます)

## 3-2 武器統括者・メニュー

### 交信開始/終了

他の宇宙船との交信を行いません。画面左下のターゲットセンサーに映しだされた宇宙船が交信の相手です。もしもその宇宙船に敵意がなければ、交信開始は交信終了に変わります。交信終了は、彼らと話し終ったとき交信を中断するためのものです。もしも、彼らに敵意がある場合は、攻撃により宇宙戦闘を行なうことになります。

(「4. 宇宙戦闘」参照)

### 攻撃

宇宙戦闘モードに入ります。

(「4. 宇宙戦闘」参照)



武器統括者・メニュー

## 3-3 科学責任者・メニュー

### クルーの治癒

クルーメンバーが受けたトータルダメージの半分まで、肉体(BODY)ポイントを回復させます。月面基地に戻ると、生存しているクルーメンバー全員は、完全に回復します。死亡したクルーメンバーは、ムーンベースのクルー宿舎で再度クローニングしなければなりません。

### 目標スキャン

惑星の軌道周回中に、存在する資源や、クルーのビームダウン地点の探査のために、その惑星をスキャンします。



科学責任者・メニュー

### ビームダウン

宇宙船にいるクルー全員を地上にテレトランスします。ビームダウンするには、その惑星地表にもテレトランスの受信装置が必要です。したがって、どの惑星にもビームダウンできるわけではありません。ビームダウンは、月の周回軌道上にいる時には着陸に変わります。探査船は、ムーンベースにのみ着陸することができます。

## 3-4 エンジニア・メニュー

### 船の状態

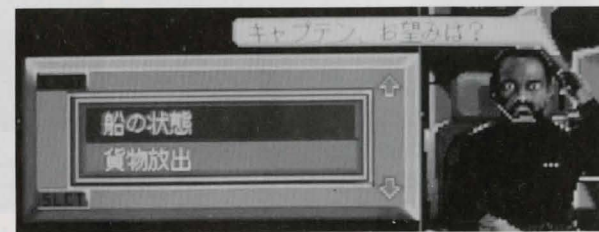
探査船に搭載している武器やエンジンの種類やその状態を表示します。宇宙戦闘のあとは、武器やエンジンが破壊されていないかどうか、このメニューでチェックするのがよいでしょう。

### 貨物放出

エンジニアは、貨物管理も行いません。このメニューにより、現在積載している貨物を探査船外に放出します。

### 貨物支払/積載

貨物支払によって、交信中の他の宇宙船への貨物を移送し、積載している資源による支払いを行いません。貨物積載は、軌道を周回している惑星地表や、破壊されて宇宙空間に漂う宇宙船から、資源を探査船に積み込む時に使います。



エンジニア・メニュー

# 4 宇宙戦闘

恒星から恒星へと航行していると、宇宙を旅している他の種族と数多く出会うことになります。あるものは敵意に満ちた海賊であったり、またあるものは友好的な交易商人であったりします。しかし、旅行した恒星系で得られなかった物資を手に入れるための手段として、海賊行為をはたらくことは、おすすめられません。

武器統括者に攻撃命令を与えると、すべてのクルーが宇宙戦闘モードに入り、すべてのスクリーンの表示も宇宙戦闘用に切りかわります。

## 4-1 武器統括者・メニュー (宇宙戦闘モード)

### 自動戦闘

武器統括者は、攻撃目標の宇宙船に対してコンピュータ制御により攻撃を行います。これにより、キャプテンは探査船の操縦に専念することができます。

### 手動戦闘

手動戦闘は、探査船の搭載武器の発射タイミングを、**[SPACE]**のキー操作で決定できるようします。

### 目標切り換え

複数の宇宙船と交戦する場合に、攻撃目標を切り換えます。攻撃目標となった宇宙船は、画面左下のターゲットセンサーに表示されます。  
(**[T]**のキー操作でも実行できます)

### 自爆

注意して利用すること。自爆は、動作確認のために2回指令を行ないます。ムーンベースのどんなテクノロジーも、敵意のあるエイリアンの手に落ちないようにします。



戦闘モードの武器統括者・メニュー

## 4-2 ナビゲーター・メニュー (宇宙戦闘モード)

### 追跡

自動操縦による追跡モードです。ナビゲーターが、目標宇宙船の右後方を保つよう、探査船のコンピュータにプログラムします。宇宙戦闘にはいった時点では、このモードになっています。

### 回避

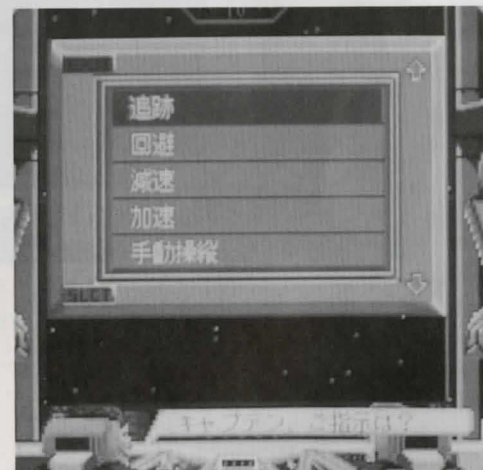
自動操縦による回避モードです。敵宇宙船との距離をできるだけ保つようにします。もしも、複数の宇宙船と交戦していれば、敵は両サイドからやってきて探査船を包囲することができるからです。

### 減速/加速

このメニューは、追跡や回避などの自動操縦モードが設定されている場合に、探査船のスピードをコントロールします。

### 手動操縦

戦闘時の自動操縦モード解除し、探査船をマニュアル操作で操縦できるようにします。

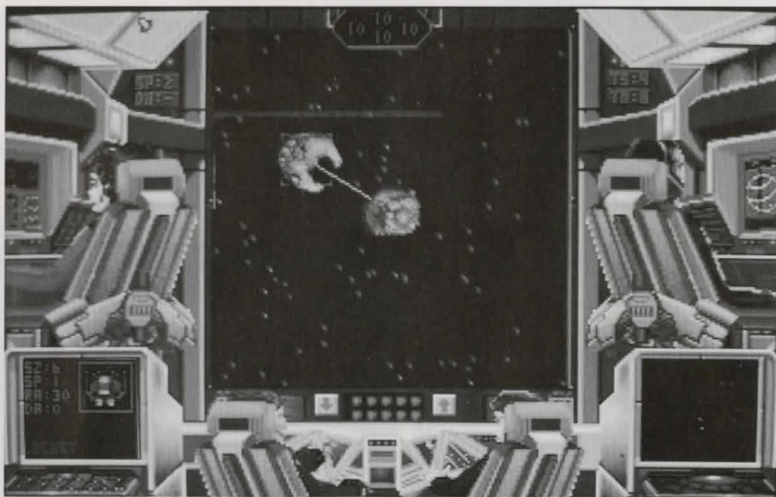


戦闘モードのナビゲーター・メニュー



資源不足のため、探査船を無傷で維持することは非常に重要なことです。サイズ1の宇宙船は強度10の装甲をもっています。より大きな探査船は、より強い装甲とより多くの武器搭載能力を有しています。

画面左下のターゲットセンサーは、現在攻撃目標になっている宇宙船の状態を表示します。ターゲットセンサーには、目標宇宙船の船体サイズ (SZ)、現在の航行速度 (SP)、探査船との相対距離 (RA)、目標宇宙船の現在のダメージ (DA) が表示されます。宇宙船の周囲の四角形は装甲の状態を示し、ダメージを与えるごとに「緑→黄→赤→黒(なし)」と変化します。敵宇宙船のダメージは装甲を突き抜けて船体自体に損傷が及んだ時点で、99から減算が始まり0で破壊されます。エンジニアに戦闘離脱を指示することにより、戦闘を中止することができます。ただしこの時、すべての敵宇宙船との相対距離が30以上離れていなければなりません。



# 5 惑星探査

## ■探査行動

この冒険の大半は、惑星地表の探査に費やされます。惑星探査の最大の目的は、地球に何が起こったかを見いだすことです。そして、第二の目的は、エイリアンとの接触であり、技術情報を収集することです。ETSの装置と同様に使いこなすことができるとすれば、多くの惑星で問題の解決に役立つ基本的な情報を手に入れることができます。

ロックされていないドアは、メンバーがその前を通れば自動的に開きます。見つけたアイテムが何であれ、それを「見る (Look)」ことで、その概要がわかります。それを調べたい場合は、それが手に「取る (Get)」ことができるものならば、手に入れてから「装備一覧 (Inventory)」によって、さらに詳細な情報が得られます。取ることでスキャナが自動的に働き、その情報をデータベースに入力します。そうでないものは、「調べる (Search)」を指示することで、それが重要なものであるかを知ることができます。出会ったエイリアンたちにアイテムを手渡したい時は、「使う (Use)」を指示してください。また、ケンタウルスドライブに関する情報を得るために、誰とでも「話す (Talk)」ことを心掛けましょう。

惑星探査は、原則としてリーダーを中心とした団体行動になります。点線の枠で囲まれたメンバーがリーダーで、このリーダーに対しマウスの左クリック (←) のキー操作でも同様) で方法を指示して移動します。ビームダウン直後はウィリアムがリーダーですが、メンバーアイコンを左クリックすればリーダーを変更できます (キー操作では、①~④)。

ビームダウンすると、コントロールアイコンは、地上のパーティと交信できるものになります。まずパレット1, 2が表示された状態になり、マウスの右ボタンをクリックすることでパレット3, 4と入れ替わります。

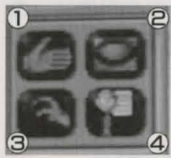
## アイコンパレット

惑星探査のために、メンバーが地上で行動する場合には、アイコンパレットを使用します。すべてのアイコンに対応したキー操作が用意されています。

### 機能 (キー操作)

### 概要

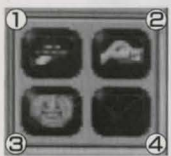
#### アイコンパレット 1



- |               |   |
|---------------|---|
| ①取る (Get)     | 周囲にあるアイテムを手に入れます。                       |
| ②見る (Look)    | 周囲を見て、その概要を知ることができます。                   |
| ③落す (Drop)    | 持っているアイテムを捨てたり、設置する時に使います。              |
| ④調べる (Search) | 周囲にあるものを詳しく調査したり、装置を作動させたりと、多彩な機能があります。 |

「取る」「見る」「調べる」は、続いてメンバーの周囲を左クリックして、その場所を指定します。「落す」は、メンバーのいる場所にアイテムを落します。

#### アイコンパレット 2



- |                   |   |
|-------------------|---|
| ①撃つ (Attack)      | 現在使用中の武器で発砲します。                           |
| ②使う (Use)         | 周囲にアイテムを使用したり、アイテムを相手に手渡したりすることができます。     |
| ③話す (Talk)        | 周囲にいるエイリアンに話しかけます。                        |
| ④装備一覧 (Inventory) | 装備リストを表示します。アイテムを選択すれば、より詳細な情報を得ることができます。 |

「撃つ」は続いて、マウスの左クリックで標準を定め、右クリックで発砲します (キー操作では、↑・↓・←・→で標準、□で発砲)。通常の状態で使用すると、以降は戦闘モードになります。「使う」「話す」は、続いてメンバーを周囲を左クリックして、その場所を指定します。

### 機能 (キー操作)

### 概要

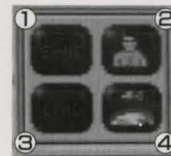
#### アイコンパレット 3



- |                  |                                    |
|------------------|------------------------------------|
| ①戦闘 (Combat)     | 戦闘モードに入ります。これによりメンバーの行動を個別に制御できます。 |
| ②地図 (Map)        | 広い範囲のマップを表示します。                    |
| ③終了 (CTRL+Quit)  | ゲームを終了します。                         |
| ④周辺地図 (Near map) | 狭い範囲のマップを表示します。                    |

戦闘モードは、全メンバーが自分の番を実行し終ると終了します。ただし、敵から攻撃を受けると自動的に戦闘モードになります。戦闘モード中の各メンバーの動作は、[SPACE]によりスキップできます。

#### アイコンパレット 4



- |                  |                             |
|------------------|-----------------------------|
| ①セーブ (CTRL+Save) | ゲームを保存します。                  |
| ②装備変更 (Wear)     | 使用する武器の変更や、手に入れた防護服を身につけます。 |
| ③ロード (CTRL+Load) | 保存してあるゲームをロードします。           |
| ④帰還する (Beam up)  | ビームアップして探査船に戻ります。           |

手に入れた武器や防護服などは、必ず「装備変更」で身につける必要があります。「取る (Get)」だけでは、メンバーのバッグに入れられたままです。



# 6

## ポーク司令官の最終指令

### ■地上戦闘

惑星地表で敵意あるエイリアンに出会う可能性を否定できません。地上では、携帯武器、発射型武器、ビーム武器そして準原子武器という4種の基本的な武器を使用することができます。剣や矛のような携帯武器（HAND WEAPONS）は接近戦のためのものです。発射型武器はもっとも一般的なもので、拳銃、自動小銃そして様々なライフルがこれに含まれます。レーザーやそれに類するビーム武器は、長い射程を持ち、遠くの対象に対しても非常に有効です。準原子武器は非常に強力ですが、不正確で維持がむづかしいものです。武器は使用する技能によって、重武器（HEAVY WEAPONS）と軽武器（LIGHT WEAPONS）の二つにも分けることができます。軽武器は、通常小さい個人用の武器です。重武器は、軍隊用の強襲武器です。

武器から身を守るのが防護服です。地上では、白兵戦・対発射型・反射型・対準原子など、武器に対応した4種の防護服があります。白兵戦の防護具は主として携帯武器に対する防護服です。フラクジャケットやケブラースーツを含む発射型武器に対する防護服は、銃弾や他の種類の弾丸に対して効果があります。反射型防護服はビーム武器による損傷を防ぐものです。準原子防護服は放射線防護用に設計されていますが、この特殊防護具よりも古風な鎧の方がより優れていると考えています。防護服は衝撃をいくらかは和らげますが、ダメージは、それを通り抜けてきます。もしも、適切でないタイプの防護服をつけていれば、その防護力は最低限度にとどまってしまう。

それぞれのメンバーアイコンの下には、あとどの程度ダメージを受けることができるかを示すバーと、どの程度防護力が残っているかを表示するボタンがあります。

ダメージ表示バーは、緑から赤の間の色で示され、メンバーがダメージを受けるたびに、バーはより短くそして赤くなります。およそ半分を超えると、応急手当である救急パックで回復させることができる範囲を越えたダメージを受けたことになります。防護力ボタンは緑色から始まり、防護具がダメージを受けていくと水色→黄色→赤と変わっていきます。防護服が完全に破壊された時にはグレーになります。



地上探査

出航するまえに、倉庫をチェックしたまえ。メンバーに供給するための、武器や装備など特別なアイテムが準備されていることに気づくはずだ。もしも必要なら、これらを余分に生産することも可能だ。

シップヤードにも宇宙船に装備する特別のアイテムがある。そこで見つけたものはすべて、探査船ユリシーズにもっと適合するよう改良することができる。

何より、まず最初にαケンタウルスを訪れることが、任務遂行上、非常に重要だということを強調したい。ETSの経路をたどると、αケンタウルスの近くからやって来たことは明白である。ETSのデータベースによれば、αケンタウルスは大きな科学植民地にもなっている。銀河系宇宙の知られている領域だけでも、巨大な探査対象である。αケンタウルスで得ることのできる情報は、たとえば些細だと思われるものでも、地球を取り戻すための大きな助けとなることだろう。

幸運を祈る。そして神のスピードが得られんことを。

# 7 キーコマンド

## ■一般的なキーコマンド

**GRPH** + **BGM** BGMのON/OFFスイッチ。  
(**GRPH**がないシステムでは、  
**SHIFT** + **CTRL** + **BGM**)

**GRPH** + **Effect** 効果音のON/OFFスイッチ。  
(**GRPH**がないシステムでは、  
**SHIFT** + **CTRL** + **Effect**)

**GRPH** + **Quit** プラネット・エッジを終了します。  
(**GRPH**がないシステムでは、  
**SHIFT** + **CTRL** + **Quit**)

**CTRL** + **Save** 現在のゲームを保存します。

**CTRL** + **Load** 保存されているゲームを呼び出します。

## ■宇宙空間でのキーコマンド

←・→ 探査船の航行方向を制御します。

↑・↓ 探査船の航行速度を制御します。

**N**avigator ナビゲーターのウィリアムに指示を与えます。

**W**eapons 武器統括者のカチャに指示を与えます。

**E**ngineer エンジニアのネルソンに指示を与えます。

**S**cience 科学責任者のオサイに指示を与えます。

**O**rbit 惑星の軌道突入/軌道離脱を行ないます。

**M**ap スターマップを表示します。

**T**arget 宇宙戦闘で攻撃目標を切り換えます。

**SPACE** 宇宙戦闘で使用可能な全武器を発射します。

**1**~**9**, **0** 宇宙戦闘で個々の武器を発射します。この操作は、フルキー部分で行なってください(テンキーでは動作しません)。

## ■地上でのキーコマンド

**1**~**4** リーダーを決定します。すでにリーダーである場合は、そのメンバーの情報を表示します。

←・→・↑・↓ 上下左右に移動します。

**SPACE** 戦闘中に、メンバーの順番をパスします。

**TAB** 戦闘中に、攻撃目標を可能な範囲で切り替えます。

以下のキー操作は、マウスによるアイコンパネルのクリックと同様の機能があります。

**G**et (取る) アイテムを手に入れます。

**L**ook (見る) アイテムや周辺の概要を知ることができます。

**D**rop (落す) アイテムを捨てたり、設置する時に使います。

**S**earch (調べる) 詳しく調査したり、装置を作動させたりします。

**A**ttack (撃つ) 現在使用中の武器で発砲します。

**U**se (使う) アイテムを使用したり、手渡したりします。

**T**alk (話す) 周囲にいるエイリアンに話しかけます。

**I**nventory (装備一覧) 所持品の詳細情報が得られます。



**C**ombat (戦闘) 戦闘モードに入ります。

**N**ear map (周辺地図) 狭い範囲のマップを表示します。

**CTRL** + **Q**uit (終了) ゲームを終了します。

**M**ap (地図) 広い範囲のマップを表示します。

**CTRL** + **S**ave (セーブ) ゲームを保存します。

**W**ear (装備変更) 使用する武器や着用する防護服を変更します。

**CTRL** + **L**oad (ロード) 保存してあるゲームをロードします。

**B**eam up (帰還する) ビームアップして探査船に戻ります。

## ユーザー登録のお願い

本ソフトに添付されている、「ユーザー登録はがき」に必要な事項をご記入の上、弊社までご返送ください。本ソフトのユーザーとして、登録させていただきます。以前にも弊社製品をお買い上げ頂き、すでにユーザー登録されている場合も、お手数ですが製品ごとにユーザー登録をお願いします。ユーザーサポートのサービスは、このユーザー登録をもとに、行なわせていただきます。

登録ユーザーの方は、専用のユーザーサポート電話をご利用いただけます。ご不明な点など、お気軽にお問い合わせください。ただし、ゲームのヒントや解法に関するものは、お断りしていますのでご了承ください。

ユーザーサポート ☎(03)3492-1079  
(土日、祭日を除く 13:00~17:00)

- 本マニュアル及び本プログラム（以下、本システムという）の著作権は弊社にあります。
- 本システムの一部または全部を無断で複製及び転載することは禁じられています。
- 本システムの内容は、改良のため予告なしに変更することがあります。
- 本システムの使用による影響については、責任を負いかねますので、あらかじめご了承下さい。

---

## プラネット・エッジ 日本語版 リファレンス・マニュアル

---

初版発行 1993年9月  
編集 ビング株式会社

(東京オフィス)  
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704  
TEL(03)3492-1079(ユーザーサポート)

Copyright ©1993 by VING CO.,LTD.

乱丁・落丁はお取り替えいたします。





VING

ビング株式会社(東京オフィス)  
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704