

STARCRUISER II

— The Odyssey Project —

Arsys



USER'S MANUAL
PC-9800シリーズ

Arsys

CONTENTS (目次)

1. 製品概要	2
(1) 製品内容	2
(2) 対応機種	2
2. ゲームを始める前に	3
(1) MS-DOSについて	3
(2) MS-DOSのインストール	3
(3) ハードディスクへのインストール	4
(4) ユーザーディスクについて	5
3. 起動方法	6
(1) ディスクドライブからの起動	6
(2) ハードディスクからの起動	7
4. 画面の説明	8
(1) 画面の説明	8
(2) コマンドの説明	10
5. キー操作方法	14
(1) 地上での操作	14
(2) 宇宙での操作	14
(3) コマンド実行時	15
(4) アドベンチャーモード	15
6. ストーリー	16
7. 登場人物	18
8. ゲームの進め方	20
(1) ゲームの構成	20
1. 地上モード	20
[着陸地点モード] [地上モード]	20
[戦闘] ・リアルタイム戦闘モード	20
・コマンド戦闘モード	21
2. 宇宙モード	24
[宇宙モード]	24
[戦闘]	24
3. アドベンチャーモード	24
(2) ゲームの進め方	25
1. ゲームのシステムについて	25
2. ダメージおよびトラブルについて	25
3. パワーアップについて	26
4. 建物・ショップ	27
5. 武器・アイテム	28
98 NOTE をご使用の方へ	30
インフォメーション	32

1. 製品概要

(1) 製品内容

この製品には次のものが入っています。

ゲームディスク1	1枚
ゲームディスク2	1枚
ゲームディスク3	1枚
マニュアル	1冊
アンケートはがき	1枚
ユーザーサポート用紙	1枚

(2) 対応機種

このゲームで遊ぶには以下の様なハードが必要です。

NEC PC-9801VX/UX 以降の機種

エプソン PC-286・386シリーズ

- (注)
- ・アナログカラーモニターが必要です。液晶モノクロ画面ではゲームは出来ません。
 - ・サウンドボード (FM 音源、MIDI) が内蔵または接続されていれば、ゲーム中音楽が鳴らせます。
 - ・対応 MIDI インターフェイス MPU-PC98 II (ローランド)
 - ・対応 MIDI 音源 MT-32/CM-64/CM-300・500 (CM-500 は、モード C (CM-300) で使用して下さい。)
/SC-55
 - ・バスマウス、ジョイスティックを接続すると、ゲームはこれらで操作することができます。

2. ゲームを始める前に

(1) MS-DOS について

このゲームでは、NEC製MS-DOSを「ゲームディスク1」にインストール (組み込み) しないと動作しません。

使用できるMS-DOSのバージョンは、以下のものです。

Ver3. 10/Ver3. 30/Ver3. 30A/Ver3. 30B
/Ver3. 30C/Ver3. 30D/Ver5. 0

(2) MS-DOS のインストール

MS-DOS が用意できたら、「ゲームディスク1」へインストールをします。インストールの手順は次の通りです。

(手順)

- ① 周辺機器、パソコン本体の順で電源をいれます。
- ② 用意した MS-DOS のディスクを、ドライブ1にいれます。
- ③ パソコン本体のリセットスイッチを押します。しばらくすると MS-DOS のシステムが起動します。
- ④ 画面に下図の様な、プロンプト A> を表示させます。

A>

これから組み込みます。

- ⑤ 製品の「ゲームディスク1」を書き込み「可」の状態にして、「ドライブ2」にセットします。
書き込み「可」の状態とは、5インチディスクの場合プロテクトシールを剥がしておき、3.5インチの場合はプロテクトノッチを書き込み可能な状態にしておくことです。
- ⑥ 画面に A> と表示されていることを確認して、下線のコマンドを1行づつ入力します。

```
A>B: [F1]
B>DOSCOPY [F1]
```

この後、画面に表示されるメッセージにしたがって、再度「ドライブ1」に「MS-DOSのディスク」が、「ドライブ2」に「ゲームディスク1」がセットされていることを確認してください。

- ⑦ 確認が終わり、[F1] キーを押すとインストール作業が開始されます。
- ⑧ しばらくすると、メッセージがでてインストール作業が終わります。終わったら必ず「ゲームディスク1」を取り出して、書き込み不可能の状態にして下さい。(プロテクトシールを貼るか、またはプロテクトノッチを書き込み不可能の状態にします。)

(注) もし次の「ゲームの起動」で起動できない場合は、MS-DOS のインストール(組み込み)に失敗したことが考えられます。この時は再度①～⑧を繰り返して下さい。

(3) ハードディスクへのインストール

このゲームはハードディスクへインストールして遊ぶことができます。ハードディスクへインストールするためには、ハードディスクの空容量は3 Mバイト以上必要です。

注意 (インストールする前に必ずお読み下さい)

ハードディスクへのインストールは、必ず下記の手順通りに行ってください。これ以外の方法でのインストールによるトラブルの発生に関しましては、弊社は一切その責を負い兼ねます。またハードディスクに対する知識を十分にお持ちにならなかつたり、インストール手順を間違えたりすると、ハードディスク内の貴重なプログラムやデータを消去したり、壊したりする可能性があります。このような事態を避けるために、インストール作業を開始する前に予めハードディスク内のプログラムやデータのバックアップを取っておくなどの予防措置をされることをお勧めします。

ハードディスクへのインストールは次の手順で行います。

- ① ハードディスクから本体を起動します。
- ② プロンプト A> が表示されましたら、ドライブ1 (注参照) に「ゲームディスク2」を入れて下記の様に入力します。
あとは、画面の指示に従って操作を行うと、インストールされます。
(注) ここでは、ハードディスクを[A]、フロッピーディスクドライブ1を[B]、フロッピーディスクドライブ2を[C]として説明しています。したがって、B: の箇所はお客様のシステム構成により変わることがあります。

```
A>B: [F1]
B>INST [F1]
```

- ④ すべてのインストールが終了したらメッセージが表示されます。これで、ハードディスクへのインストール作業は完了で、「スタークルーザー2」のすべての内容をコピーすることができました。ハードディスクからの起動方法については、7ページをご覧ください。

(4) ユーザーディスクについて

このゲームでは、ゲーム途中の結果をユーザーディスクへ保存することができます。ユーザーディスクの作成は、ゲーム中いつでもできます。従って、ゲームを始める前に作成する必要はありません。ゲーム中でコマンドの「ファイル」を選んで下さい。ユーザーディスクの作成ができます。詳しくは11ページのコマンドの説明をご覧ください。

ハードディスクをご使用の方へ
ハードディスクに「スタークルーザー2」のプログラムをインストールされると、ゲームデータはハードディスクへセーブされます。

```
ファイル名  USERDATA. SC2
```

したがってユーザーディスクの作成は必要ありません

3. 起動方法

(1) ディスクドライブからの起動

- ① パソコン本体およびディスプレイの電源をいれます。
- ② 「ゲームディスク1」(インストールが済んだもの)をドライブ1に、「ゲームディスク2」をドライブ2に入れて、「リセットスイッチを押してください。
- ③ するとまず、「MIDI 音源選択画面 (MIDI が接続されているときのみ)」、「FM 音源選択画面」がでます。
使用している音源を選択して、 キーを押してください。

LA 音源 (MT-32、CM-64)
GS 音源 (CM-300・500、SC-55)
☆ MIDI 音源の機種を指定して下さい ☆

MIDI 音源選択画面

バランスタイプ I (NEC 純正音源)
バランスタイプ II
バランスタイプ III
☆ FM 音源のバランスを指定して下さい ☆

FM 音源選択画面

(注) FM 音源の選択について

NEC 純正音源以外の FM 音源ボード(サードパーティ製)を取り付けている方は、BGMの「FM 音源」と「PSG」の音量バランスが違うことがあります。このときは、バランスタイプ2または3を選び、実際にBGMを聞いてみて不自然に聞こえない方を選んで下さい。

- ④ しばらくしてタイトルが表示された後、オープニングが始まります。
ここで、何かキーを押すとゲームがスタートします。
- ⑤ ユーザーディスクからデータをロードする場合は、ゲームスタート後、ディスクドライブ1にユーザーディスクを入れ、コマンドの[ファイル]でロードします。(11ページを参照して下さい)
ロードすると、セーブされたデータの一覧表がでます。セーブされたデータには「場所」「時間」が記録されていますから、ロードしたいデータを選んで キーを押して下さい。ゲームがスタートします。

(2) ハードディスクからの起動

- ① まずMS-DOSを起動して下さい。
- ② プロンプト A> が表示されましたら、「ゲームディスク1」をディスクドライブ1に入れます。
ここで次のように入力して下さい。

A>STAR2

- ③ するとまず、「MIDI 音源選択画面 (MIDI が接続されているときのみ)」、「FM 音源選択画面」がでます。
使用している音源を選択して、 キーを押してください。

LA 音源 (MT-32、CM-64)
GS 音源 (CM-300・500、SC-55)
☆ MIDI 音源の機種を指定して下さい ☆

MIDI 音源選択画面

バランスタイプ I (NEC 純正音源)
バランスタイプ II
バランスタイプ III
☆ FM 音源のバランスを指定して下さい ☆

FM 音源選択画面

- ④ しばらくすると、ゲームがスタートします。
- ⑤ [ファイル]コマンドでセーブされたデータをロードするには、ゲームスタート後、[ファイル]コマンドの[ロード]で使ってロードして下さい。

起動時の注意

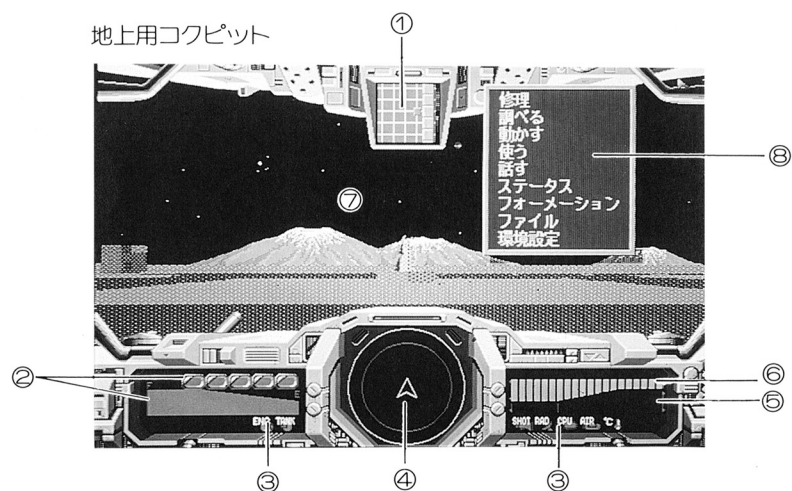
「スタークルーザー2」では、約500 KB 以上のメモリを使用しますので、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されてゲームが起動しない場合には、FEP やその他、メモリを大量に占有するデバイスドライバなどを CONFIG. SYS から削除して下さい。

4. 画面の説明

(1) 画面の説明

ゲーム画面には、「地上コクピット画面」と「宇宙コクピット画面」それに「コマンド戦闘モードの画面」があります。(コマンド戦闘モードの画面については、21ページをご覧ください)

「地上コクピット画面」と「宇宙コクピット画面」ではフレーム(枠)は多少異なりますが、使用される計器の位置はすべて同じになっています。



① マップ (地上のみ)

このマップは「地上モード」でのみ表示され、自機を中心に5×5のエリアが表示されます。

② タンクおよびエネルギー

エネルギータンク1個は10000の容量があります。またエネルギーバーも満タンで10000の容量を表示しています。

③ 損傷警告灯 (ダメージランプ)

損傷警告灯はレーダーの左に2個、レーダーの右に5個表示されます。

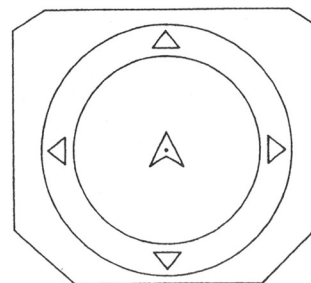
左から [エンジン障害] [燃料計障害] [武器損傷] [レーダー障害] [航行障害] [圧壊危険] [機体内温度上昇] を表します。

詳しくは、25ページをご覧ください。

④ レーダー

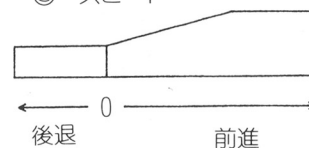
自機を中心として周囲を表示します。

〈レーダーの見方〉



- ・赤い円はレーダーの有効範囲です。
- ・赤い点 ……敵
- ・黄色の点 ……敵の弾丸等
- ・水色の点 ……隕石、惑星等
- ・また点の大きさは、それらが自機より上方にあるときは大きく、下方の場合は小さく表示されます。
- ・有効範囲の外に緑の三角(△,▽,◁,▷)が出ることがあります。これはその方向に敵がいたり、惑星があることを表わします。
- ・[0]よりバー(緑)が右側にあるときは前進を表し、バー(赤)が左にあるときはバックしていることを表しています。

⑤ スピード



⑥ シールド

敵からの攻撃などに対して機体を守ります。シールドが0になると、ゲームオーバーとなります。

⑦ メインスクリーン

機体内より見た外部の様子を表示します。

このメインスクリーンには、戦闘時には[照準]や[ミサイルマーカ]が、その他の状況では[高度計]や[カウントダウン]などが表示されます。

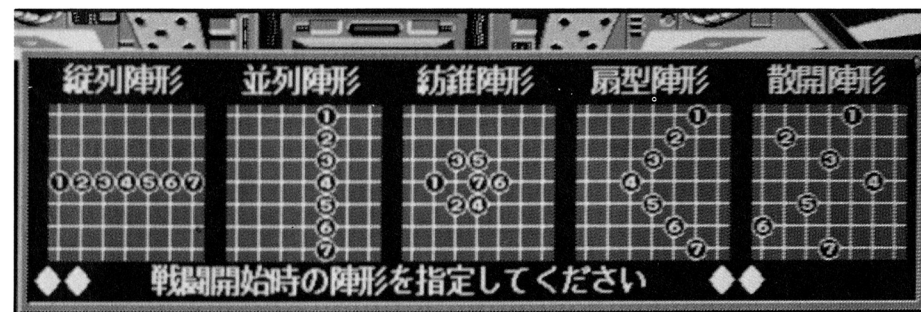
⑧ コマンド

ゲーム中に [C] キーを押すことによって、コマンドが表示されます。

(2) コマンドの説明

宇宙、地上でのすべてのコマンドです。

《調べる》	メインスクリーンに映しだされているものを調査、解析します。
《動かす》	メインスクリーンに映しだされているものを操作したり、移動したりします。
《取る》	メインスクリーンに映しだされているものを取ります。
《使う》 (例)	持っているアイテムを使います。アイテムによって「使う」という意味が多少異なります。 ・星系図 ……星系の全貌を表示 ・攪乱装置 ……敵を一定時間攪乱する ・装備 ……別の装備につけ換える ・鉱石など ……入手した鉱石をエネルギー等に転換する
《話す》	メインスクリーン上にいる人物と会話をします。 移動中にこれを選ぶと「通信」を送ることができます。
《修理》	シールドを回復したり、損傷警告灯で表示された損傷箇所を、修理ユニットを使って修理します
《撤退》	戦闘を中断し、そのエリアから撤退します。
《ステータス》	現在の装備や、燃料、ダメージなど自機の状態を表示します。
《クルーズ》	行きたい場所を指定することにより、自動操縦でその場所へ移動します。 しかし、クルーズ(自動操縦)の状態で敵の攻撃を受けたときや、非常事態の場合や、目的地に到着した場合には、自動的に解除されます
《マニュアル》	クルーズ(自動操縦)を解除できます
《ワープ》	指定した場所へワープ(瞬間移動)をします。ワープするには多くの燃料を必要とします。 途中で障害物がある場合や、機体の種類によってはワープができないこともあります。
《フォーメーション》	味方が複数機の場合、移動時や戦闘時の隊列を決定します。もし、味方が自機のみの場合、「リアルタイム戦闘」「コマンド戦闘」の選択になります。 フォーメーションには次の5種類があります。これらのいずれかを選択した後、1番から順にどのキャラクタを配置するか入力します。



フォーメーション選択画面

《環境設定》	
[操縦機能設定]	上下、左右の移動で、キー操作を逆にすることができます。
[ゲームスピード]	ゲームのスピードを変えられます。
[BGM]	BGMを ON/OFF できます。
[効果音]	効果音を ON/OFF できます。
[文字速度]	文字表示のスピードを変えられます。
《ファイル》	
[セーブ]	ユーザーディスクを作成したり、データのセーブ、ロードを行います。 [セーブ] [ロード] [ユーザーディスクの初期化]に使用するドライブは「ドライブ1」です。 ゲームの現在の状態、状況をユーザーディスクへ保存します。セーブ時には「場所」と「時間」が自動的に記録されます。 1枚のユーザーディスクには、20個までのデータがセーブできます。 ハードディスクを使用されている場合は、データはハードディスクへセーブされます。 また、ユーザーディスクはMS-DOSフォーマットされたディ

スク（空容量 50 KB 以上必要）なら、どれでも使用できます。
セーブコマンドでセーブされたデータのファイル名は、すべて

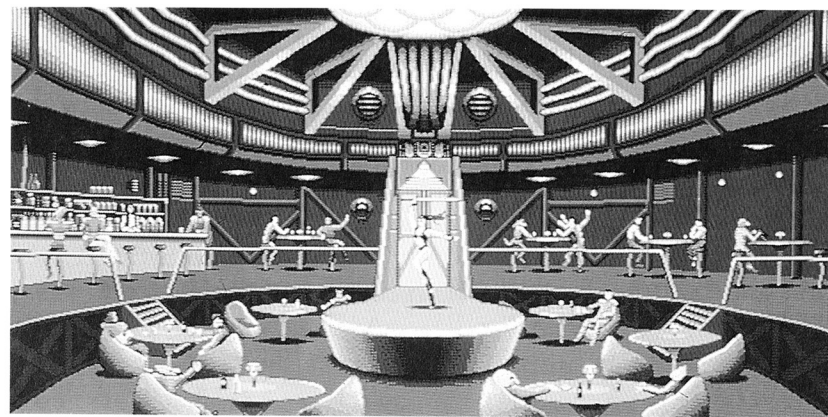
USERDATA. SC 2

となります。

[ロード] セーブしたところからゲームを始めます

[ユーザーディスクの初期化]

ユーザーディスクの作成をします。ブランクディスク（2HD）
を1枚用意して下さい。作成手順は画面の指示に従って下さい。
ゲーム中ならいつでもこのコマンドで、ユーザーディスクを作成
することができます。



5. キー操作方法

このゲームにおける操作は、「キーボード」「ジョイスティック」そして「マウス」のいずれでも行えます。

また、操作方法は大きく分けて [地上での操作] [宇宙での操作] [コマンド実行時] そして [アドベンチャーモード] の4つに分かれます。

コマンドの [環境設定] で [操縦機能設定] を変えると、⑧と②、④と⑥、↑と↓、☐と☒のキー操作が逆になります。

(1) 地上での操作

	キーボード	ジョイスティック	マウス
加速	↑、shift+⑧	A+↑	左+前に転がす
減速	↓、shift+②	A+↓	右+後ろに転がす
左旋回	④	☐	左に転がす
右旋回	⑥	☒	右に転がす
武器発射	SPACE	B	右クリック
コマンド	☒	A+B	右+左クリック

地上「ホバータンク」の場合は、下の2つの操作が追加されます。

下降	⑧	↑	上に転がす
上昇	②	↓	下に転がす

地上「ランドタンク」の場合は、下の2つの操作が追加されます。

加速	⑧	↑	上に転がす
減速	②	↓	下に転がす

(2) 宇宙での操作

	キーボード	ジョイスティック	マウス
加速	↑、shift+⑧	A+↑	左+前に転がす
減速	↓、shift+②	A+↓	右+後ろに転がす
左旋回	④	☐	左に転がす
右旋回	⑥	☒	右に転がす
武器発射	SPACE	B	右クリック
コマンド	☒	A+B	右+左クリック

「宇宙」では次の2つが追加されます。

下旋回	⑧	↑	上に転がす
上旋回	②	↓	下に転がす

(3) コマンド実行時

ゲーム中に、☒ キーを押すことによって [コマンドモード] になります。

	キーボード	ジョイスティック	マウス
カーソル上	⑧	↑	マウスカーソル を実行したいコ マンドに合わせ ます
カーソル下	②	↓	
カーソル左	④	☐	
カーソル右	⑥	☒	
決定	SPACE	B	左クリック
キャンセル	☒	A	右クリック

(4) アドベンチャーモード

部屋などに入ったときに、「アドベンチャーモード」になることがあります。

(24 ページ参照)。このモードでの操作を細かくするために、下のようなキー操作をすると「ポイント」をゆつくり動かすことができます。

	キーボード	ジョイスティック	マウス
低速上	↑、shift+⑧	A+↑	—
低速下	↓、shift+②	A+↓	—
低速左	☐、shift+④	A+☐	—
低速右	☒、shift+⑥	A+☒	—

6. ストーリー

ボイド戦役から5年。

この間、25世紀の目覚ましい科学は戦禍で荒廃した町、建物の殆どを復旧するに至っていた。それに伴い人々の記憶からもはやボイドの名は忘れ去られようとしていた。

あの戦い以後連邦内では彼らに憧れ、ハンターに転身したものも多くいたが、それ以後は連邦内では人々を騒がせるような大きな事件もなく比較的平穏であった。彼らハンターにとって今の仕事とは言えば、輸送船を狙う数人規模の窃盗団や、「デュオニカ」と言う幻覚剤の売人などの小悪党を相手にするくらいでしかなかった。

最早、あのとき大活躍したハンターに対する人々の熱狂的な興奮、支持も次第に冷めていき、今では彼らを疎ましい存在だと思ふものも少なくなかった。

今、人々の一番の関心は、銀河探査計画「オデッセウス・プロジェクト」であった。これは異星人「銀河連合」との友好条約締結を果たした我が4星系連邦政府が、「銀河連合」と協力し、以前の「惑星開発団」を発展させて、銀河系内の未知の世界を開拓しようとするフロンティア精神溢れるものであった。この計画は恒星系連邦にとってかつてないほど大規模であり、人々の心の中は、まだ見ぬ未知の世界に対して期待、希望そして不安とが交錯していた。

この探査計画に使用される長距離ワープ装置「銀河スピードウェイ」は、異星人「銀河連合」が我々とコンタクトを取るために使ったものであり、これを使うと銀河系内ならどこへでも瞬時にして行くことができるという、我々人類の科学では到底及ばないほど高性能のものであった。しかしそれは巨大であり移動、設置が難しく太陽系に最も近いものでさえも、遥か203光年の位置に設置してあった。

この銀河探査計画「オデッセウス・プロジェクト」とは、恒星系連邦挙げての一大プロジェクトであり、その規模は総勢6000人にも及び、そこには開拓に必要なと思われる生物学者、化学者、地質学者、考古学者をはじめとし、ありとあらゆる分野の技術者が集められた。

さらに未知の任務を遂行するにあたっての護衛艦は5隻、調査船は50隻にも及んだ。

このプロジェクトを成功させるために、当然これだけの乗組員を賄う巨大な母船を必要とした。

この巨大な母船には、容量が十分で堅固かつ開発に容易な木星の衛星ガニメデを開発、改造して使用することに決まった。

衛星ガニメデの母船としての改造も一年たらずで終わり、いよいよ出発に向けてその最終準備に取り掛かっていた。

この衛星ガニメデの大掛かりな改造は、連邦政府を中心に、大財閥「クラーク財団」が全面的に財政的なバックアップを行い、そしてさらには異星人「銀河連盟」の技術も取り入れられた。

この「クラーク財団」とは、総帥を良太郎・ジョー・クラークといい連邦内では誰一人知らないものはいない大財閥である。

財団では世界中の有能な学者を集め、連邦内の大事業一手に引き受けていた。しかしその一方で兵器産業にまで手を染めていたので、「儲かることなら何でもやる奴らだ」と平和主義者の人々から批判をうけていた。

4星系連邦標準時間、西暦2465年11月13日。

ブライアンは今日も小悪党を捕えて、いつもの様に連邦パトロールに引き渡した。こここのところそんな毎日であった。

ブライアンはそこで次のターゲットを探していた。そこで多少骨のありそうな仕事が目にとまった。それは、今市民の間に蔓延している幻覚剤「デュオニカ」の製造工場を発見したので、ブライアンの腕を見込んで指揮官として参加してほしいとのことであった。

ブライアンは直ちに、地球アリゾナ砂漠の“反陽子プラント”跡地に急行した。一味の名前は「バリエント・セイバー」。彼らはこのプラントでひそかに「デュオニカ」を製造していたのだ。

「バリエント・セイバー???。どこかで聞いたことがある。……」ブライアンは思い出そうとした。

「そうだ、最近裏の世界で耳にしたことがある。自分たちこそ神より選ばれた、優れた民だという“選民思想”とか言うものをもっているという奴らだ。

そういえば最近、頻発する学者の誘拐や、プロジェクトの物資が盗まれるのも奴らの仕業でないかとの噂がある……デュオニカ汚染も奴らの資金稼ぎのひとつだったのか……」

ブライアンが到着したとき連邦パトロールは、彼ら一味をプラントの一角に追い詰めていた。しかし敵も死物狂いになっているのが以外に手強く、このプラントに立て籠もってもう何日も膠着状態がつづいていた。

7. 登場人物



《ブライアン・ライト》

このゲームの主人公。リジルケント星惑星プライドの出身だが地球人。
職業はハンター。5年前の VOID 戦役の英雄です。

《ダニエル・ギブスン》

ブライアンとは旧知の仲。出身は同じく惑星プライド。
職業は同じくハンター。



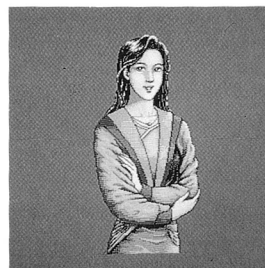
《左 大悟》

通称マイストヒダリ。ソル星系地球出身。
メカニックにかけては天才的であり、スタークルーザーの改造を手掛けた。
現在は銀河遠征隊技術顧問。



《ダイアナ・ガーティス》

4 星系連邦軍情報部大佐。
敵組織内への潜入、情報収集、攪乱など諜報活動で活躍した。

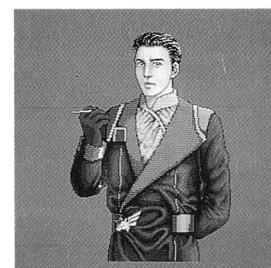


《左 裕子》

ヒダリの孫娘。
現在は火星国際大学の考古学研究室勤務。

《マサシ・クラーク》

ボイド戦役ではフリーのハンターであったが、その卓越した技量、統率力を見込まれ、連邦軍の創立に加担した。
現在では抜擢されて 4 星系連邦軍指令長官の地位についている。



《良太郎・ジョー・クラーク》

わが 4 星系連邦最大の複合企業「クラーク財団」の総帥。
マサシの父でもある。



《カーリン》

異星人、銀河連盟の銀河評議会の大使。
わが 4 星系連邦から遥かに離れた、フェリシア星系の出身。



8. ゲームの進め方

(1) ゲームの構成

このゲームは大きく分けて「地上モード」と「宇宙モード」に分かれます。
また、一部の建物に入ると「アドベンチャーモード」にもなります。

★ 地上モード

《着陸地点モード》 惑星によっては着陸地点（町）が複数あることがあります。
その場合このモードになりますので、着陸したい場所を選んで下さい。

- ① 惑星へ到着すると、その星の3Dグラフィックが表示されます。
- ② 星の下に第1候補の着陸地点の名前が表示されます。

[次の着地点] [前の着地点] で着陸したい地点を選び、[着陸する] で決定します。

《地上モード》 惑星に着陸したり、戦艦内部に入ったりするとゲームはこのモードになります。
地上での行動は、地上専用の「タンク」に乗ることになります。
しかし、状況によってはこれを降りて歩き回らなければならないこともあります。

《地上戦闘》 地上移動中に敵に遭遇すると、戦闘モードになります。
戦闘には「リアルタイム戦闘モード」と「コマンド戦闘モード」の2種類があります。どちらを選ぶかは、戦闘が始まる前にコマンドの[フォーメーション]で、「フォーメーション」を指定した後で選びます。
しかし敵の種類やそのときの状況によって、強制的にどちらかのモードになることもあります。

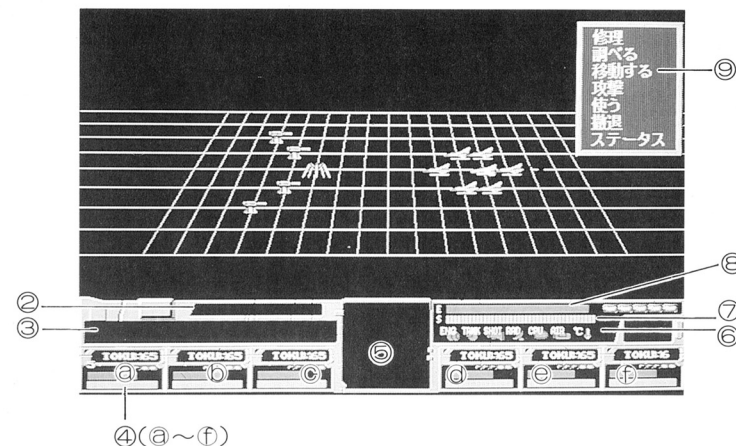
☆リアルタイム戦闘モード☆

このモードでは「移動中」と「戦闘時」の区別がありません。移動中でも敵と接近するといきなり戦闘が始まります。また、レースなどの反射神経を競う場面では、このモードが強制的に選択されます。

☆コマンド戦闘モード☆

コマンド戦闘モードで、移動中にマップ上にいる敵と接触した場合、画面は自動的に戦闘画面に切りかわり、戦いが始まります。

戦闘は、敵か味方のいずれかが全滅または撤退するまで続けられます。
また特別な敵や味方側が複数機の場合は、強制的にこのモードで戦闘が始まります。




- ① 戦闘フィールド
画面右側は僚機(フォーメーションに従って配置されています)、画面左側は敵機が表示されます。
- ② 自機の操作マーク
- ③ 戦闘の指示メッセージ
- ④ 僚機のステータス
[名称] [エネルギー] [タンク] [シールド] が表示されます。
僚機の機数に応じて、a~fに表示されます。
- ⑤ コマンドを与える機が表示されます。
- ⑥ 損傷警告灯(ダメージランプ)
- ⑦ シールド
- ⑧ エネルギーおよびタンク
- ⑨ 戦闘コマンド

戦闘は次のように進行していきます。

- ① 敵と接触すると戦闘画面になります。
- ② 戦闘フィールドを模した戦闘マップが表示され、画面の下方中央部にこれから操作（コマンドを与える）しようとする機体が3D表示されます。
- ③ この機体に対して、以下の7つのコマンドのどれかを与えます。
コマンドは画面の左下に表示されます。
「コマンド」…… [修理] [調べる] [移動する] [攻撃] [使う]
[撤退] [ステータス]

《修理》	シールドの補充や、機体の壊れた箇所を修理します。
《調べる》	カーソルで指定したキャラクタを調べて報告します。 敵を調べても不明なこともあります。
《移動する》	そのキャラクタを中心に移動可能範囲が表示されますので、移動する地点を指定します。 味方に大型船がいる時は、これを指定するとドックインします。 ドックインするとエネルギーの補給や、修理が自動的に行われます。 ドックインを解除するには再び《移動する》を選んで下さい。
《攻撃》	まず攻撃可能範囲が表示されますので、その範囲内で攻撃したい敵を指定してください。
《使う》	これは自機の場合と、僚機の場合とで内容が異なります。 自機の場合は持っているアイテム、パーツ等を使います。武器の交換などもできます。 僚機の場合は、特殊攻撃(防御)を行います。特殊攻撃の内容が表示されますので選んで下さい。
《撤退》	僚機の一機にこのコマンドを与えると、全部隊が戦闘をやめて撤退します。敵の種類によっては撤退できない場合もあります。
《ステータス》	現在のそのキャラクタの状態を見ます。 「座標」「エネルギー」「シールド」「気温」「気圧」「所持金」が表示されます。 座標はその星系での太陽を [0] としています。

- ④ 自分の動かせるキャラクタ（僚機）すべてにコマンドを与え終わると、与えたコマンドが実行され始めます。
たとえば、[攻撃]のコマンドならば3Dアニメーションで戦闘が展開され、[修理]なら破損箇所を修理します。
- ⑤ 僚機すべてのコマンド実行が終わり、この時点で勝負がつかない場合は、再びコマンド入力の②へ戻ります。再度、コマンドを入力して指示を与えて下さい。
もし、戦闘の途中で与えたコマンドを変更したいときは、キー（マウスは左クリック、ジョイスティックならA+Bボタン）を押すことにより戦闘は中断し、②のコマンド入力へもどります。
- ⑥ コマンド戦闘モードは、敵、味方のいずれか一方が撤退するか、敵が全滅するか、または主人公が死ぬまで続き、その後自動的に解除されます。また、僚機の中には、戦闘中に単独で退避してしまうものがあります。この退避した機には、以後コマンドを与えることはできません。

★ 宇宙モード

〈宇宙モード〉 宇宙空間をスターフューザーで移動します。

〈宇宙戦闘〉 戦闘には、地上と同じく「リアルタイム戦闘モード」と「コマンド戦闘モード」の2種類があります。

どちらを選ぶかは、戦闘が始まる前にコマンドの「フォーメーション」を指定したあとで選びます。

しかし敵の種類や状況によっては、強制的にどちらかのモードになることもあります。

戦闘内容は地上戦闘と同じです。

「リアルタイム戦闘モード」と「コマンド戦闘モード」については、20、21ページを参照してください。

★ アドベンチャーモード

建物などに入ったとき、3D画面に代わって一枚絵で室内の様子が描きだされます。

この状態の時、画面中に「ポインタ」が表示されます。画面左下にでるアドベンチャーコマンドで何をするかを選び、次に「ポインタ」で目的の物を指定して下さい。調べたり、動かしたり、物をとったりすることができます。

調べる
動かす
取る
使う
話す
移動する
ファイル

アドベンチャーコマンド

「移動する」を選ぶとその部屋からできます。しかし場合によっては、謎を解かないとその部屋から出られないときもあります。

出てくる人物と話すときは「話す」を選び、人物を指定すると話すことができます。

(2) ゲームの進め方

1. ゲームのシステムについて

このゲーム（ストーリー）はミッション制の戦闘を行うことで進行していきます。つまり、ハンター（賞金稼ぎ）であるあなたは、特定の個人からの依頼、ハンターギルドで請け負った仕事、または連邦/パトロール情報センターでの依頼などに基づいて、その仕事をこなし報奨金をもらいます。

依頼を受ける仕事の種類には、「敵の殲滅」「人質の救出」「盗品の奪取」「未知の世界の探査」「艦隊の指揮」「艦隊の護衛」「敵の調査」「敵地への潜入、攪乱」などがあります。

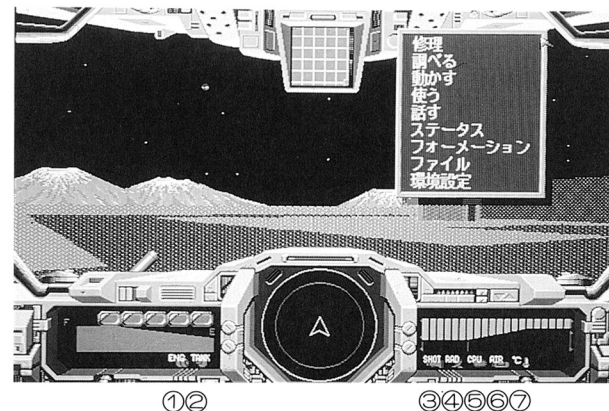
2. ダメージおよびトラブルについて

一般に、敵から攻撃されたらシールドに被害が及び、シールドが減少していきます。そしてシールドがなくなるとゲームオーバーとなります。

敵の兵器によっては、シールドの減少と同時に色々な箇所にも損傷が及ぶこともあります。

機体に受けるダメージの度合は敵の攻撃の強度以外に、機体の酷使、機体のおかれている環境によって違ってきます。

ダメージを受けて破損した箇所、トラブルを起こした箇所、またトラブルの状況などはコクピット画面の下方に並ぶ「損傷警告灯」の点滅により表示されます。



損傷警告灯

- ① 過熱によるエンジン障害
超高熱下での加速や連続ワープなどでの、エンジンのオーバーヒートを表示。障害がおけると一定以上のスピードが出せなくなります。
- ② 振動による燃料計障害
振動を目的とした兵器での攻撃を受け、燃料系を損傷したときに表示。損傷を受けると、燃料漏れを起こします。
- ③ 武器損失
特殊武器の連続使用することによる、その武器の損壊を表示。壊れた武器を別のものに交換することで解消します。
- ④ 妨害によるレーダー障害
敵の伝播攪乱、または磁場の影響などによる、レーダーの動作不良を表示。妨害を及ぼしている地帯を脱出することにより動作は回復します。
- ⑤ 電磁攻撃による航行障害
電磁波攻撃、または核ミサイル（により生じる電磁雲）攻撃をされて、宇宙での長距離航行が不能になったことを表示。修理を行うことで回復します。
- ⑥ 圧力による圧壊危険
超高圧下の作業において、機体が耐え切れなくて圧壊する危険を表示。この警告がでると、圧壊するまでのカウントダウンが始まります。早急に高圧下から脱出して下さい。
- ⑦ 機体内温度の上昇
高温の場所に長時間いることにより、人命に危険が迫った時に表示。早急に高温下より脱出して下さい。

(3) パワーアップについて

自分の機体により強力なパーツを買い足して行くことによって、機体の性能が上がり、強い敵と戦えるようになります。またゲーム中、新しい機体を手に入れることもあります。

ミッションにより艦隊の指揮をする時や、機体を離れて行動するときには一時的に戦闘力が増減することがあります。

(4) 建物・ショップ

惑星の多くの町には、いろいろな種類の建物やショップがあります。ショップでは「武器」「パーツ」「アイテム」を売買したり、ゲームの進行に必要な「情報」などを手に入れることができます。

ショップで売買をするには、ショップに入ると店にアドベンチャーモードになりますから、画面左に立っている人物に「話す」コマンドで話しかけて下さい。店の種類に応じて、様々なメニューが表示されまから必要な物を選んで下さい。

建物、ショップの代表的なものをいくつか紹介します。

〈連邦/パトロール情報センター〉

ハンターに無償で仕事の情報を与えてくれます。ただし、あまり高額な報酬の仕事はありません。

高額な場合はそれだけ危険が伴います。

〈ハンターギルド〉

ハンターに有料で仕事の情報を与えてくれます。有料だけに良い仕事を紹介してくれます。

〈アイテムショップ〉

スタークルーザーを動かす上で必要な「修理ユニット」「コンバーター」などを売っています。

〈パーツショップ〉

機体の部品、「エンジン」「シールド」などを扱っています。

〈ウエポンショップ〉

様々な武器を扱っています。機体の種類によっては装備できないこともあります。

〈コンビニエンス・ストア〉

一般雑貨を取り扱っています。しかし……

〈スターシップ・メンテナー〉

スターシップ、ランドタンクなど自機の修理、改造を行います。

〈エナジー・スタンド〉

エネルギーの補給所です。あるものを持っているとツケで給油することもできます。

この外にも「書店」「バー」「病院」「レストラン」などがあります。

(5) 武器・アイテム一覧表

<p>ビーム砲</p> 	<p>ビーム砲には「量子バルカン」「重力波砲」がある。そう強力ではないが、連射することにより敵を破壊できる。</p>
<p>パワーショット</p> 	<p>ビーム砲の一種で単発でしか撃てない。しかしエネルギーのため撃ちができるので、当たるとその効果は絶大である。</p>
<p>ミサイル</p> 	<p>ミサイルにはいくつか種類があり、それぞれ破壊力が違う。オートロック、オートホーミングなどの便利な機能があるが、一度に多くは装備できない。</p>
<p>攪乱弾</p> 	<p>敵を攪乱するものには、「攪乱ビーム」と「攪乱弾」がある。どちらも一定時間敵を攪乱するが、攪乱ビームの方は使うとエネルギーを消費する。強い敵と戦うときに使うとよい。</p>
<p>リフレクター</p> 	<p>敵のビーム、ミサイルを弾き返ことができる。シールドの一種とも考えられる。</p>
<p>機雷</p> 	<p>射出しておき、これに敵が接触することにより爆発する。</p>

<p>エンジン</p> 	<p>エンジンには性能により、幾つかの種類がある。高性能になればスピードは出るが、エネルギーの消費も大きくなっていく。</p>
<p>シールド</p> 	<p>敵からの攻撃に対して機体を守ってくれる。パーツとして「耐熱」「耐圧」のシールドもある。シールドを張るには、エネルギーを必要とする。</p>
<p>コンバータ</p> 	<p>色々な鉱石を加工して、エネルギーや武器その他の物を作り出せる。コンバータはその機能に応じて3種類ある。</p>
<p>修理ユニット</p> 	<p>一種の作業用ロボットであり、修理箇所を指定するとそこへ行き、修理してくれる。</p>
<p>渡航許可証</p> 	<p>場所によっては連邦政府の発行する「渡航許可証」がないと行けないことがある。</p>
<p>星系図</p> 	<p>星系内の惑星の位置を表した地図。新しい星系に行ったとき、これがないとその星系での惑星の位置が分からないため、行動に支障をきたすことがある。</p>

98 NOTE をご使用の方へ

(1) このゲームは、98 NOTE (1ドライブ)でもご使用になれますが、次の様な条件があります。

- ・アナログカラーモニターが必要です。液晶モノクロ画面ではゲームはできません。
- ・RAM 容量は 640KB 以上必要です。

(2) MS-DOS のインストール

MS-DOS が用意できたら、「ゲームディスク1」へインストールします。インストールの手順は次の通りです。

(手順)

- ① 周辺機器、パソコン本体の順で電源をいれます。
- ② 用意した MS-DOS のディスクを、ドライブ1に入れます。
- ③ パソコン本体のリセットスイッチを押します。しばらくすると MS-DOS のシステムが起動します。
- ④ 画面に下図の様なプロンプト A> を表示させます。



A >

これから組み込みます。

- ⑤ 製品の「ゲームディスク1」を書き込み「可」の状態にしておきます。ドライブ1に入っている MS-DOS のディスクを取り出し、「ゲームディスク1」をドライブ1に入れます。
- ⑥ ここで次の様に入力します。



A > DOSCOPY 

以後は画面の指示に従って下さい。何度かディスクを入れ換えた後、インストールは完了します。

インストールが終わったら、「ゲームディスク1」は書き込み「不可」の状態にして下さい。

(3) 起動方法

(重要) 起動する前に、「ゲームディスク2」の内容を RAM ディスクにコピーする必要があります。コピーは、パソコン本体付属のユーティリティソフト「フロッピーディスクのコピー」で行なえます。

コピーに際して、すでに RAM ディスクに入っているプログラム、データを壊す恐れがありますので、RAM ディスクの内容をバックアップされてから、コピーされることをお勧めします。

- ① パソコン本体およびディスプレイの電源を入れます。
- ② 「ゲームディスク1」(インストールが済んだもの)をドライブ1に入れて、リセットスイッチを押して下さい。
- ③ するとまず、「MIDI 音源選択画面 (MIDI が接続されているときのみ)」、「FM 音源選択画面」がでます。
使用している音源を選択して下さい。(6 ページを参照して下さい)
- ④ しばらくすると、タイトルが表示された後、オープニングが始まります。
ここで何かキーを押すとゲームがスタートします。

インフォメーション

- (1) このプログラム及びマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製もしくは転載することは、法律で禁止されています。
- (2) このプログラムは個人として使用するほかは、著作権上、当社に無断で使用することはできません。
- (3) この商品の仕様は将来予告なく変更されることがあります。
- (4) 商品は万全を期して出荷しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたら、当社までご連絡ください。
- (5) この商品を運用した結果については、(4)項にかかわらず責任を負い兼ねますので、ご了承下さい。

MS-DOS は米国 Microsoft 社の商標です。

1992 年 12 月初版発行

The logo for Arsys Software, featuring a stylized lowercase 'a' followed by the word 'Arsys' in a bold, outlined, sans-serif font.

盞 アルシスソフトウェア

〒 857 佐世保市松浦町 5-13 グリーンビル

☎ (0956) 22-3881

© 1992 Arsys Software, INC.

スタークルーザー2正誤表

「スタークルーザー2」のマニュアルに以下のような変更があります。

ここに謹んで訂正させていただきます。

なお、現在この正誤表の内容と若干の説明を追加した、新しいマニュアルを作成中です。ご希望の方は、この製品に入っている「アンケートはがき」に「新マニュアル希望」とお書きになりお送り下さい。完成次第お送りさせていただきます。

- ・3ページ「MS-DOSについて」
「Ver5.0A」も使用可能です。
- ・4ページ「ハードディスクへのインストール」
(正) ハードディスクの容量は4Mバイト以上必要です。
- ・5ページ「インストールの手順の説明の②」
(正)・・・ドライブI(注参照)に「ゲームディスクI」をいれて・・・
- ・6および7ページ「CM-64についての追加説明」
→LA音源の「CM-64」を使用されている方は、「サウンドライブラリーカード」は付けないでご使用下さい。
- ・10ページ「コマンドの説明」
〈使う〉で、「攪乱装置」の行を削除して下さい。
〈フォーメーション〉の項の名称を〈戦闘モード〉として下さい。また、この説明の中の下の3行(フォーメーションには…入力します)および次のページの写真を削除して下さい。
- ・14ページおよび15ページ「キー操作方法」
→キー操作は、次の2、3ページのように変わります。
- ・20ページ「地上モード」
〈着陸地点モード〉の①②の説明を削除して下さい。
- ・20ページ「地上モード」
〈地上戦闘〉の説明の中で次の箇所を削除して下さい。
→「どちらかを選ぶかは、戦闘が…指定した後で選びます。」
- ・21ページ「コマンド戦闘モード」
→4ページをご覧ください。

キー操作方法

このゲームにおける操作は、「キーボード」「ジョイスティック」そして「マウス」のいずれでも行えます。

また、操作方法は大きく分けて [地上での操作] [宇宙での操作] [コマンド実行時] そして [アドベンチャーモード] の4つに分かれます。

1.地上での操作

地上での操作は、通常の移動と「ホバータンク」との二つに分かれます。

通常移動時の操作

	キーボード	ジョイスティック	マウス
前進 (加速)	↑、8	↑	左+前に転がす
後退 (減速)	↓、2	↓	左+後に転がす
左旋回	←	←	左に転がす
右旋回	→	→	右に転がす
武器発射	SPACE	B	右
コマンド	↵	A+B	右+左

地上「ホバータンク」の場合

	キーボード	ジョイスティック	マウス
前進 (加速)	8	↑	左+前に転がす
後退 (減速)	2	↓	左+後に転がす
左旋回	←	←	左に転がす
右旋回	→	→	右に転がす
上昇	↑、shift+8	A+↑	前に転がす
下降	↓、shift+2	A+↓	後に転がす
武器発射	SPACE	B	右
コマンド	↵	A+B	右+左

地上移動時共通操作

左平行移動	←、shift+←	A+←	-----
右平行移動	→、shift+→	A+→	-----

2.宇宙での操作

	キーボード	ジョイスティック	マウス
加速 (前進)	↑、shift+8	A+↑	左+前に転がす
減速 (後退)	↓、shift+2	A+↓	右+後に転がす

上旋回	8	↑	前に転がす
下旋回	2	↓	後に転がす
左旋回	←	←	左に転がす
右旋回	→	→	右に転がす
左平行移動	←、shift+←	A+←	-----
右平行移動	→、shift+→	A+→	-----
姿勢制御	shift	A	左
武器発射	SPACE	B	右
コマンド	↵	A+B	右+左

(注) 姿勢制御について

宇宙ではキー操作によりあらゆる方向を向くことができます。しかしそのために戦闘中に上下左右のキーでは敵の捕捉が困難になる時があります。

このような場合、[shift] キーを一定時間押すことによって機体を水平方向に戻すことができます。(コマンドの[使う]、[オプション]で[補助座標計]を出すと確認することができます。)

3.コマンド実行時

ゲーム中に、↵キーを押すことによって [コマンドモード] になります。

	キーボード	ジョイスティック	マウス
カーソル上	8	↑	マウスカーソルを 実行したいコマン ドに合わせます。
カーソル下	2	↓	
カーソル左	←	←	
カーソル右	→	→	
決定	SPACE	B	左
キャンセル	ESC	A	右

4.アドベンチャーモード

部屋などに入ったときに、「アドベンチャーモード」になることがあります。

	キーボード	ジョイスティック	マウス
カーソル上	8	↑	マウスカーソルを 実行したいコマン ドに合わせます。
カーソル下	2	↓	
カーソル左	←	←	
カーソル右	→	→	
決定	SPACE	B	左
キャンセル	ESC	A	右
低速上	↑、shift+8	A+↑	-----
低速下	↓、shift+2	A+↓	-----
低速左	←、shift+←	A+←	-----
低速右	→、shift+→	A+→	-----

コマンド戦闘について

- ・21ページ「コマンド戦闘モード」での追加説明

①「フォーメーション」がなくなりましたので、戦闘フィールド上での僚機は自動的に配置されます。

⑨「戦闘コマンド」で「移動する」を削除して下さい。

- ・22ページ「戦闘コマンド」の表

〈調べる〉の項を削除して下さい。

〈移動する〉の項を削除して下さい。

〈攻撃〉の説明を次のように変更して下さい。

「まず攻撃可能な敵が表示されますので、攻撃したい敵を指定して下さい。」

〈防御〉の項を追加します。説明は次の通りです。

→「防御の体制をとり、ダメージをうけにくくなります。」

- ・22、23ページ「戦闘の進行」

戦闘は次のように進行していきます。

①敵と接触（地上）または接近（宇宙）すると戦闘画面になります。

②戦闘フィールドを模した戦闘マップが表示され、画面の下方中央部にこれから操作（コマンドを与える）しようとする機体が表示されます。

③この機体に対して、以下の6つのコマンドのどれかを与えます。

コマンドは画面の右上に表示されます。

「コマンド」…[攻撃] [防御] [修理] [使う] [撤退] [ステータス]

④自分の動かせるキャラクタ（僚機）すべてにコマンドを与え終わると、与えたコマンドが実行され始めます。

たとえば、[攻撃]のコマンドならば、3Dアニメーションで戦闘が展開され、[修理]ならば破損箇所を修理します。

⑤戦闘が開始されると、以後はフルオートで進行していきます。

もし戦闘の途中でコマンドを与えたい場合（例えば修理や武器の交換など）は、リターンキーを押して下さい。戦闘が中断され、コマンドが表示されます。

⑥コマンド戦闘モードは、敵、味方のいずれか一方が撤退するか、敵が全滅するか、または主人公が死ぬまで続き、その後自動的に解除されます。

また、僚機の中には、戦闘中に単独で退避してしまうものがあります。この退避した機には、以後コマンドを与えることはできません。