

MSX
V9990

PLANET X9



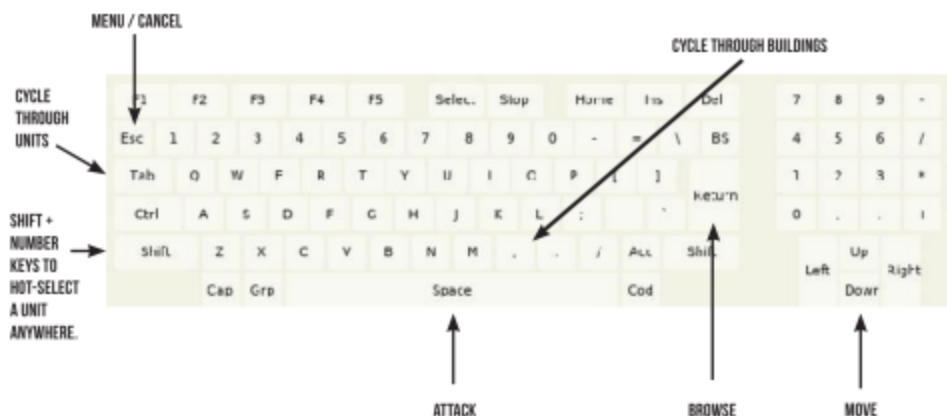
USER MANUAL

プラネット X9 日本語併記版

OPL4
MIDI

HOW TO PLAY

These are the main keys you need to operate the game:.



At the top of the screen you'll find three boxes displaying your current resources, which include minerals, gas, and energy. You will need to collect more of these, which we'll get into later. 255 is the maximum number of resources you can store at any given time. Next to the resources is a running clock showing how long the game has been



going. On the bottom you'll find your current coordinates. This is very important for knowing where your units are, especially in relation to the enemy bases. More on this later. The bottom three windows are there to give you different types of information.

遊び方(HOW TO PLAY)

基本操作キー

*ESCキー: **MENU / CANCEL(メニュー操作 / キャンセル)**

*TABキー: **CYCLE THROUGH UNITS(ユニット切り替え)**
(SHIFTキーを併用すると逆順に)

* **Shift + 数字キー**

任意のユニットを数字キーに割り当て、どこからでも即座に選択できます

*SPACEキー: **ATTACK(攻撃)**

*RETURNキー: **BROWSE(ブラウズ)** ブラウズ(選択)モード

*カーソルキー: **MOVE(移動)**

"."または","キー **CYCLE THROUGH BUILDINGS(建物の切り替え)

以上が、本作を操作するために必要な基本操作です。

--

画面上部には、現在の資源量を示す3つのボックスがあります。
表示されている資源は **ミネラル / ガス / エネルギー** の3種類です。
これらの資源を収集していくことが、ゲーム進行の基本となります(詳しくは後述します)。

各資源は、**最大255まで** 保持することができます。
資源表示の横には、ゲーム開始からの経過時間を示す **プレイ時間カウンター** が表示されます。

画面下部の情報ウィンドウについて

画面下部には、3つのウィンドウが並んでおり、それぞれ異なる情報を表示します。

* **INFORMATION(情報)**

プレイヤーが知っておく必要のある情報や、エラーメッセージなどが即座に表示されます。

* **STATUS(ステータス)**

現在選択しているユニットや建物の詳細情報が表示されます。
敵ユニットや敵施設を選択した場合にも、この情報は表示されます。

* **COMMANDS(コマンド)**

現在選択中のユニットや建物で実行可能なコマンド一覧が表示されます。

画面表示要素まとめ

* **CURRENT LOCATION(現在位置)** X / Y 座標

* **RESOURCES(資源)** ミネラル / ガス / エネルギー

* **RUNNING TIME(経過時間)** ゲーム開始からのプレイ時間

画面下部には、現在選択中のユニットの **座標(X / Y)** が表示されます。
この座標情報は、自軍ユニットの位置関係や、敵拠点との距離を把握するために非常に重要です。
この点についても、後ほど詳しく説明します。



SWITCHING BETWEEN UNITS

In this game, you will be controlling dozens of different units, so it's important to know how to switch between them. There is more than one way to accomplish it, and you should learn all of the ways.

Browse - If the unit you want to control is visible on the screen, you can press **Return** to enter browse mode. At this point, a small box-like cursor will appear on the screen. Use the arrow keys to move this box around until it is positioned on the unit or building you wish to select, then press **Return** again. You can even select enemy units, but you can only look at their status, not control them.

Cycle Units - For things like tanks, builders, and frigates. If the unit you want is not currently visible and you don't feel like driving to the unit, you can press the **Tab** key to cycle to the next unit (combined with shift for previous unit), wherever it may be. The cycle is based on unit number, so sometimes it may seem there is no rhyme or reason as to which unit it goes to next. With practice, this is the fastest way to switch between units.

Cycle Buildings - For things like factories, smelters, and radar stations. If the building you want is not currently visible, you may press **,** and **.** to cycle back and forth between them, very much like the unit cycle. Solar panels are purposely skipped during the cycle because there are often numerous panels and you can't actually control them anyway. If you want to select a solar panel you must use the browse feature.

Hot Keys - You can use the number row 0-9 at the top of your keyboard to assign specific units or buildings that you need to access more quickly. Press **Shift + Number** to assign a number key to the current unit. You can then use that number key to quickly switch to the assigned unit. This will be especially useful during battles.

CONTROLLING UNITS

Each unit is different. Some units, like your builder can be driven around using the arrow keys. Most units can do various tasks and those will be listed in the command window once you've selected that unit. It will tell you which key to press to activate that feature. We'll discuss the features of each unit later. If a unit is busy after you told it to do something, there will be a progress indicator on its status display, and no commands will be available until it is done, except perhaps the abort command.



ユニットの切り替え (SWITCHING BETWEEN UNITS)

本作では、多数の異なるユニットを同時に操作することになります。
そのため、ユニットの切り替え方法を理解しておくことが非常に重要です。
ユニットを切り替える方法は複数あり、すべて覚えておくことをおすすめします。

ブラウズ (Browse)

操作したいユニットや建物が画面内に表示されている場合は、Returnキーを押してブラウズモードに入ります。すると、画面上に小さな四角いカーソルが表示されます。カーソルを方向キーで移動させ、選択したいユニットや建物の上に合わせて、再度 **Returnキー** を押してください。敵ユニットを選択することも可能ですが、その場合はステータスを確認できるだけで、操作はできません。

ユニットの巡回切り替え (Cycle Units)

戦車、ビルダー、フリゲートなどのユニットが画面外にある場合は、
Tabキーを押すことで、現在存在するユニットを順番に切り替えることができます。
Shiftキーを併用**すると、逆順に切り替わります。

この切り替え順はユニット番号に基づいているため、
必ずしも直感的な順番にならない場合があります。
しかし、慣れてくると最も素早くユニットを切り替えられる方法です。

建物の切り替え (Cycle Buildings)

工場、精錬所、レーダーステーションなどの建物を切り替えるには、
カンマ(,) キー と **ピリオド(.) キー** を使用します。
これにより、ユニット切り替えと同様に、建物を順番に巡回できます。

なお、**ソーラーパネルは切り替え対象から除外**されています。
これは数が多く、直接操作できないためです。
ソーラーパネルを選択したい場合は、ブラウズモードを使用してください。

ホットキー (Hot Keys)

キーボード上部の **数字キー(0~9)** を使用すると、
特定のユニットや建物を素早く選択できるようになります。

***Shift + 数字キー** : 現在選択中のユニット / 建物を割り当て
***数字キー** : 割り当てたユニット / 建物へ即座に切り替え

戦闘中など、素早い判断が求められる場面で非常に役立ちます。

ユニットの操作 (CONTROLLING UNITS)

各ユニットにはそれぞれ異なる役割と操作方法があります。
たとえば、ビルダーのような一部のユニットは、方向キーで直接移動させることができます。

多くのユニットは複数の行動を実行でき、それらはユニットを選択すると
コマンドウィンドウに表示されます。
表示されたキーを押すことで、対応する行動を実行できます。

ユニットに何らかの指示を出して作業中の場合、
ステータス画面に **進行状況を示すインジケーター** が表示されます。
作業が完了するまで、新たなコマンドは基本的に使用できません
(ただし、中止コマンドが使用可能な場合もあります)。

GATHERING RESOURCES

Your first order of business after starting the game should be establishing infrastructure and collecting resources. Without them, you won't be able to do much. You'll need all 3 types of resources: **Minerals**, **Gas**, and **Energy**. It may require some hunting around the map to find the minerals and gas, so we'll talk about those first. You can find these on the map. There are usually deposits of minerals clumped together. Some maps have a lot, and some have very few, so use them wisely. In this screenshot, you can see several rocks and crystals in a formation. Both the rocks and crystals can be used as mineral sources. The formations that look like volcanos are gas vents. You will need to build a refinery on top of them. The more the better.



Different types of rocks will process at different speeds and also have different yields. Also, the minerals can look somewhat different depending on which graphics mode you are in. This chart shows each one and how many minerals you can expect to get as a result of mining each kind.

YIELD:

110



88



66



66



44



22



To better understand how to collect these resources, read up on the operation of the **smelter**, **gas refinery**, and **solar panels** in the next buildings section of the manual.

資源の収集(GATHERING RESOURCES)

ゲームを開始したら、まず最初に行うべきことは
インフラの整備と資源の収集です。
資源がなければ、ほとんど何も行うことができません。

本作では、以下の **3種類の資源** が必要になります。

***ミネラル(Minerals)**
***ガス(Gas)**
***エネルギー(Energy)**

ミネラルとガスの探索

ミネラルやガスは、マップ上を探索することで見つける必要があります。
ミネラルは、通常いくつかの**まとまった鉱床**として配置されています。

マップによっては鉱床が豊富な場合もあれば、非常に少ない場合もあります。
そのため、資源は計画的に使うことが重要です。

画面の例では、
岩やクリスタルが一定の形で配置されているのが確認できます。
岩とクリスタルの両方がミネラル資源として利用可能です。

一方、**火山のような形をした地形**はガス噴出口です。
これらは**ガスベント**と呼ばれ、その上に**精製所(リファイナリー)**を建設する必要があります。
ガスは多ければ多いほど有利になります。

ミネラルの種類と収穫量

岩やクリスタルの種類によって、

* 処理にかかる時間
* 得られるミネラル量

が異なります。

また、ミネラルの見たい目は、
使用している**グラフィックモード**によって多少異なる場合があります。

本ページに掲載されているチャートは、
それぞれの鉱物を採掘した際に**どれだけのミネラルが得られるか**を示しています。

資源収集を理解するために

資源の収集方法をより深く理解するには、
次の章で説明される以下の建物の項目を参照してください。

***精錬所(Smelter)**
***ガス精製所(Gas Refinery)**
***ソーラーパネル(Solar Panels)**

これらの建物が、資源をどのように処理・供給するのが詳しく解説されています。

SECURE YOUR BASE

Once you've found your resources, you need to concentrate on securing your base from attack. You will have approximately 10 minutes from the time the game starts until you will start getting attacked. The exact number varies depending on the specific map and which level of difficulty you've selected. So, unless you already know where the enemy bases are, it is a good bet that they will find you before you find them.



Thus, it is good to be ready. The maps themselves usually offer at least some level of natural boundaries around your base, such as trees, rocks, or other objects. However, you can fill in the gaps by making walls with your builder, or by moving natural objects like rocks around your base as a less-costly alternative.

The first Protoids to attack will be scout clones. These units must be in contact with something to attack it. So walls and rocks can easily protect your base. However, eventually the soldier clones will come and they have the ability to shoot things from a distance. So it is good to build your walls a few spaces away from anything you want to protect, as seen in this example screenshot. Remember that water will not protect you from the Protoids. They can swim, albeit slowly.

Once you've built some walls, you will want to invest in somewhere between 5 and 10 strategically placed **sentry tanks**, which will automatically fire at any approaching enemies. You can build these at the factory by selecting **heavy tank**. Read up on the heavy tank/sentry tank in the chapter on units for more information on these.

SEEK, LOCATE, DESTROY!

Once your base is secure, then you will have an opportunity to track down the enemy bases. Most maps have between 2 and 4 enemy bases scattered around the map. Finding them isn't always easy. There are several things that can help you. If you have the resources, you can build a radar station, which will show you the approximate location of the bases. Read up on the radar station in the section on buildings.

The first priority is finding the bases. There may be obstacles in your way, such as water, forest, rocks, etc. This is a thinking game, so the answer isn't always obvious how to get where you need to go. And there is often more than one way to accomplish the same task. So if you try something and it doesn't work, don't give up, try something else! If there is water, build a bridge or use a boat. If there are rocks, try moving them. Trees can be bulldozed or shot with a tank.

One way to possibly find the enemy bases is to simply backtrack the way the enemies are coming from. But if you drive around the map you'll eventually find them. Once you've found them you will need to destroy the entire base. There are essentially two ways to fight them. One way is with your tanks and boats onboard weapons. You can

拠点の防衛 (SECURE YOUR BASE)

資源を発見したら、次に集中すべきは
敵の攻撃から拠点を守る準備です。

ゲーム開始から **およそ10分後** を目安に、敵の襲撃が始まります。
正確な時間は、選択したマップや難易度によって異なりますが、
敵拠点の位置を把握していない限り、
こちらが敵を見つける前に、敵が先にこちらを発見する と考えておくべきでしょう。

そのため、早い段階から防衛の準備を整えておくことが重要です。

地形を活かした防衛

多くのマップでは、

- * 木
- * 岩
- * その他の自然物

といった **天然の障害物** が、拠点周囲に存在しています。
これらは自然の防壁として活用できます。

さらに、ビルダーを使って **壁を建設** したり、
岩などの自然物を拠点の周囲に移動させることで、
コストを抑えつつ防衛力を高めることも可能です。

敵ユニットの種類と対策

最初に攻撃してくるのは、**スカウトクローン**です。
これらのユニットは、対象に **直接接触しないと攻撃できません**。
そのため、壁や岩で簡単に防ぐことができます。

しかし、やがて **ソルジャークローン** が出現します。
これらは **遠距離攻撃が可能** なため、
壁のすぐ内側に守りたい建物を配置していると危険です。

そのため、
守りたい対象から数マス離れた位置に壁を設置 することをおすすめします。
本ページのスクリーンショットは、その良い例です。

なお、水辺は防壁としては機能しません。
Protoid(敵)は水中を泳いで移動できます
(ただし移動速度は遅めです)。

セントリータンクの配置

壁を構築した後は、
5〜10台程度のセントリータンク を、要所に配置しましょう。

セントリータンクは、接近してくる敵を自動で攻撃します。
これらは工場で **ヘビータンク** を選択することで建設できます。

詳しい性能や運用方法については、
後半の **ユニット解説章(Heavy Tank / Sentry Tank)** を参照してください。

also attempt to use the self-destruct on a tank to wipe out a large chunk of a base, but this is tricky and you'll need practice to that. The sure-fire reliable way to take out a base is with a missile attack. But for that, you need the exact coordinates. Read up on missile silos in the chapter on buildings.

If you destroy part of an alien base, they'll immediately start to rebuild. So, it's important once you start attacking them, that you are ready with enough tanks or missiles to follow through until the entire base is gone. Otherwise, you'll have wasted the effort.

The enemy base can have quite formidable defenses, especially after the game has been going long enough for them to completely build out everything. Read up more on the enemy base to learn about what each building does and strategies for attacking it.

You must destroy all Protoid buildings, including sentry pods in order to win the game. It is not necessary to destroy all Protoid ground units.



探索・発見・殲滅！（SEEK, LOCATE, DESTROY!）

拠点の防衛体制が整ったら、次はいよいよ**敵拠点を探し出し、破壊する段階**に入ります。多くのマップには、**2～4か所の敵拠点**が点在しています。これらを見つけ出すのは簡単ではありませんが、探索を助けてくれる手段はいくつか存在します。

レーダーステーションの活用

資源に余裕があれば、**レーダーステーション**を建設しましょう。レーダーは、敵拠点のおおよその位置を把握するのに役立ちます。詳しくは、建物の章にある**レーダーステーションの項目**を参照してください。

地形を乗り越える方法

敵拠点へ向かう途中には、さまざまな障害が存在します。
* 水域/ 森/ 岩/ その他の地形オブジェクト

* 水がある場合：**橋**を建設する**、または**ボート**を使用する**
* 岩がある場合：**移動させる****
* 木がある場合：**ブルドーザー**で除去する**、または**戦車**で破壊する**
一つの方法がうまくいかなかった場合でも、あきらめずに別の手段を試してみてください。

敵拠点の発見方法

敵拠点を見つける一つの方法として、**敵ユニットがどこからやって来るのかを逆に辿る**という手があります。また、マップ全体を探索していれば、いずれ必ず敵拠点を発見できるでしょう。

敵拠点を見つけたら、
拠点を構成するすべての建物を破壊する必要があります。

敵拠点の破壊方法

敵拠点を破壊する方法は、大きく分けて**2通り**あります。

1. **戦車やボートによる直接攻撃**
ユニットの武装を使って、拠点を一つずつ破壊します。戦車の**自爆機能**を使って、拠点の一部を一気に破壊することも可能ですが、タイミングが難しく、十分な練習が必要です。
2. **ミサイル攻撃**
より確実な方法は、**ミサイルによる攻撃**です。ただし、ミサイルを使用するには**正確な座標情報**が必要になります。建物の章にある**ミサイルサイロ**を参照してください。

攻撃時の注意点

敵拠点の一部を破壊すると、敵は**即座に再建を開始**します。

そのため、攻撃を開始する際は、**十分な数の戦車やミサイルを用意し、最後まで攻め切る**ことが重要です。途中で攻撃を中断してしまうと、それまでの努力が無駄になってしまいます。

敵拠点は、時間の経過とともに防衛力が大きく向上します。各建物の役割や、効果的な攻略方法については、**敵拠点の章**でさらに詳しく解説されています。

なお、**勝利条件**として
すべてのProtoid(敵)建物を破壊する必要がありますが、
すべての敵地上ユニットを倒す必要はありません。

BUILDINGS

HEADQUARTERS



COST	
MINERALS:	20
GAS:	5
ENERGY:	5
HEALTH:	200

The Headquarters is the building you always start with. It's actually part of the ship that took you to the planet, which is now permanently landed on the surface. It's initially the only building on the map. You can even build more of them. However, it actually doesn't do much for you, and if it is destroyed you probably won't miss it. One feature it does have, however, is that if you select it and look at the status screen, it will tell you how many units and buildings you currently have.

SMELTER



COST	
MINERALS:	35
GAS:	10
ENERGY:	10
HEALTH:	145

The smelter is an essential building. You will have to build one early in the game. Its purpose is to process minerals. Ideally, you would want to build it near where minerals exist. But sometimes, it may be difficult to protect it from attack there. So you'll have to make the call. You will need to use your builder to pick up rocks and

crystals and place them around the edges of the smelter. It will automatically pick up the minerals and start processing them. Once it is finished processing one item, it will pick up the next item. There is an actual order for where it looks for minerals, starting with the bottom-left by the entry ramp, and working its way around clockwise (see diagram below). So, if you have more valuable minerals like crystals, you may wish to place them ahead of the queue for something like a small rock, which takes longer to process.

The smelter is completely automated, so there is no need to interact with it, other than to see the status screen. However, you will need to check up on it every so often to see if it is running low on minerals and bring it more, if needed. You may build more than one smelter for faster mineral processing, or if there are minerals in different places on the map.



If your mineral count reaches the maximum of 255, the smelter will stop production until you use some minerals. So if you notice the progress bar in the status screen appears to be frozen, that's probably the reason.

Tip: Besides smelting rocks and crystals, you can pick up your dead tanks and builders and recycle them at the smelter for some extra minerals!

建物(BUILDINGS)

本部(HEADQUARTERS)

本部は、ゲーム開始時に必ず所持している建物です。これは、あなたをこの惑星へ運んできた船の一部であり、現在は地表に恒久的に着陸した状態になっています。

ゲーム開始時点では、マップ上に存在する唯一の建物でもあります。なお、本部は**複数建設することも可能**です。ただし、実用面ではそれほど重要な役割は持っておらず、仮に破壊されても、ゲーム進行に大きな影響はありません。本部が持つ特徴的な機能として、本部を選択してステータス画面を確認すると、**現在保有しているユニット数と建物数**が表示されます。

精錬所(SMELTER)

精錬所は、ゲーム序盤で必ず建設することになる**非常に重要な建物**です。この建物の役割は、**ミネラルの処理**です。理想的には、ミネラル鉱床の近くに建設するのが望ましいですが、その場所が敵の攻撃から守りにくい場合もあります。どこに建設するかは、状況に応じて判断する必要があります。

ミネラルの投入方法

ビルダーを使って、岩やクリスタルを拾い上げ、精錬所の周囲に配置してください。精錬所は自動的にミネラルを取り込み、処理を開始します。1つの鉱物の処理が完了すると、次の鉱物を自動で処理します。

処理順序について(重要)

精錬所には、**ミネラルを処理する優先順序**が存在します。

処理は、**入口スロープの左下**から始まり、**時計回り**に進行します(ページ内の図を参照)。そのため、処理時間が短く、価値の高いクリスタルなどは、**処理順の早い位置に配置する**ことで、効率よくミネラルを得ることができます。

運用上の注意点

- * 精錬所は**完全自動**で動作します→操作する必要はありません
- * 定期的にステータス画面を確認し、ミネラルが不足していないかをチェックしましょう
- * 必要に応じて、**複数の精錬所を建設**することで処理速度を向上できます

なお、ミネラルの所持数が**最大値の255**に達すると、精錬所は一時的に処理を停止します。ステータス画面の進行バーが止まっている場合は、この状態になっている可能性があります。

ヒント(Tip)

岩やクリスタルだけでなく、**破壊された戦車やビルダー**も、精錬所でリサイクルすることで**追加のミネラルを得ることができます**。

REFINERY



COST	
MINERALS:	16
GAS:	0
ENERGY:	3
HEALTH:	
	125

The refinery is for collecting and processing methane gas. It must be built on top of a gas vent, sometimes referred to as a volcano in the game. The station is completely automated and there is nothing you need to do once it is built. It will automatically start contributing to your gas reserves. You can build more of them, and it is highly recommended if you can find more sources of gas. The gas reserves in the map are infinite.

POWER STATION / SOLAR PANELS



COST	POWER STATION	SOLAR PANEL
MINERALS:	25	5
GAS:	5	0
ENERGY:	0	0
HEALTH:		75

Power stations and solar panels must be built in order to supply you with energy. You technically only need one power station, and you can connect many solar panels to it. Either one by themselves is useless. So if you wish to build solar panels to it. In a different part of the map, you will need a second power station to go with them. You may daisy chain solar panels to each other both vertically and horizontally. If you check the status screen they should say which power station they are connected to. If you select the power station it should show how many solar panels are connected. They must be aligned exactly, or else they will not connect and thus not generate any power.



Incorrect placement vs correct placement.

Take these two examples. In the first image, only 2 of the panels will actually be working, because the other two are misaligned. In the second photo, all 4 panels will contribute power. You can attach panels to any of the 4 sides of the power station, or any 4 sides of another solar panel.

ガス精製所(REFINERY)

****ガス精製所****は、メタンガスを収集・処理するための建物です。
この建物は、マップ上に存在する ****ガスベント****
(ゲーム内では火山のような形状で表示されます)の
****真上に建設する必要があります****。

ガス精製所は ****完全自動で動作**** するため、
建設後にプレイヤーが操作する必要はありません。
建設が完了すると、自動的にガスの供給を開始します。

ガスベントは ****無限資源**** であるため、
複数見つけた場合は、
****できるだけ多くのガス精製所を建設することを強くおすすめします****。

発電所 / ソーラーパネル(POWER STATION / SOLAR PANELS)

エネルギーを供給するためには、
****発電所**** と ****ソーラーパネル**** の両方を建設する必要があります。

* 発電所だけではエネルギーは生産されません
* ソーラーパネル単体でもエネルギーは生産されません

****両方が揃って初めてエネルギーが供給されます****。

接続の仕組み

* 発電所1基に対して、
 ****複数のソーラーパネルを接続**** できます
* ソーラーパネルは、
 ****縦方向・横方向の両方で連結**** 可能です
* ソーラーパネルを別の場所に設置する場合は、
 ****それぞれに対応する発電所が必要**** になります

ステータス画面では、
各ソーラーパネルが ****どの発電所に接続されているか**** を確認できます。
また、発電所を選択すると、
接続されているソーラーパネルの数が表示されます。

配置時の注意点(重要)

ソーラーパネルは、
****正確に位置を合わせて配置しなければ接続されません****。

本ページに掲載されている2つの例では、

* 左の画像：
 4枚中 ****2枚のみ**** が正しく動作
* 右の画像：
 ****4枚すべて**** が正しく接続され、発電に貢献という違いが示されています。

ソーラーパネルは、

* 発電所の ****4方向****
* 他のソーラーパネルの ****4方向****
のいずれにも接続できます。

FACTORY



COST	
MINERALS:	50
GAS:	10
ENERGY:	10
HEALTH:	175

The Factory is an essential building where you can build various units that you can use to build, explore, defend, and attack:

Builders

For making things and gathering resources.

Tanks

For exploration and attacking.

Heavy / Sentry Tank

For defending your base.

Frigate

For exploring rivers and oceans, and attacking bases.

If you want to make frigates (boats) then you need to build the factory next to water, otherwise the option will not show up in the menu. You can build more than one factory if you need to build things faster. The factory will automatically place your new unit next to it. If the area is blocked, it will pick the next available slot. See the diagram for the order in which it will place items. If all 8 exits are blocked, your unit will not be delivered and you will lose the resources you spent making it. So, be sure not to block your factory!



RADAR STATION



COST	STATION	SCAN
MINERALS:	32	0
GAS:	10	0
ENERGY:	12	30
HEALTH:	100	

The radar station is an optional building that can assist you in locating the enemy bases, additional minerals, additional gas vents, water, etc. It offers 4 types of scans:

Metallic scan

This will show both player and enemy bases.

Hydroscan

This will show any water formations on the map.

Thermal Scan

This will show strong heat signatures on the map, such as lava and volcanoes/gas-vents.

Oscillating scan

This type of scan searches for crystalline objects that resonate, such as rocks, mineral resource deposits, and even your own walls, since they are made from local minerals.

工場(FACTORY)

****工場****は、さまざまなユニットを生産するための

****非常に重要な建物****です。

工場では、以下のユニットを建造できます。

****ビルダー(Builder)****

建設や資源収集を行うユニット

****戦車(Tank)****

探索や攻撃を担当する主力ユニット

****ヘビータンク / セントリータンク (Heavy / Sentry Tank)****

拠点防衛用のユニット

****フリゲート(Frigate)****

川や海を探索・攻撃する水上ユニット

フリゲート建造時の注意

フリゲート(ボート)を建造する場合、****工場を水辺に隣接して建設する必要があります****。

工場が水に接していない場合、フリゲートの選択肢はメニューに表示されません。

生産の仕組み

*工場は****複数建設することが可能****です→ユニット生産を高速化できます

*建造されたユニットは、工場の周囲に自動的に配置されます

*周囲が塞がれている場合は、次に空いている位置が選択されます

(配置される順序は、ページ内の図に示されているとおりです。)

重要な注意点

工場の****8方向すべて****が塞がれている場合、ユニットは配置されず、

****消費した資源だけが失われてしまいます****。そのため、****工場の周囲を塞がないよう注意してください****。

レーダーステーション(RADAR STATION)

****レーダーステーション****は、敵拠点や資源、地形情報を探索するための****補助的な建物****です。

この建物を使うことで、以下の****4種類のスキャン****を実行できます。

スキャンの種類

****メタリックスキャン(Metallic Scan)**** プレイヤー拠点および敵拠点を表示します。

****ハイドロスキャン(Hydro Scan)**** マップ上の水域を表示します。

****サーマルスキャン(Thermal Scan)**** 溶岩やガスベント(火山)など、強い熱源を検出します。

****オシレーティングスキャン(Oscillating Scan)****

共振する結晶体を検出します。岩やミネラル鉱床だけでなく、

****自分の壁(現地鉱物で作られているため)****も検出対象になります。

All scans will show a white dot on the map. This dot represents the radar station itself so that you will know the orientation of the other objects shown. The example on the right shows a hydro-scan showing the river formation on this map. When the map is shown, just press any key to return to playing. Keep in mind, even while the map is shown on screen, the game is still playing in the background.



MISSILE SILO



COST	SILO	MISSILE
MINERALS:	48	16
GAS:	10	32
ENERGY:	10	32
DAMAGE:		255
HEALTH:	220	

The missile silo allows you to construct and launch missiles, which can finish off an enemy base from a distance. You will need to set the coordinates (see the status screen for the current coordinates) which can be adjusted using the following keys:

X / Shift-X: Sets the horizontal coordinates.

Y / Shift-Y: Sets the vertical coordinates.

You'll need to explore the map and locate the enemy base to get its exact coordinates. Before you can launch a missile, you'll need to press B to build a missile. Once built, the status screen will say "**ARMED**." At this point you can launch. You will hear a sound and the screen will flash white for a second from the blast. You can build more than one missile silo, which is actually recommended. That way, when you discover the base, you can offset the coordinates slightly of each silo and launch multiple missiles at the same time, thus obliterating the base.

Tip: If you want to see where the missile lands, you can place a unit near ground-zero and switch to it with a hot-key as soon as you launch the missile. Alternatively, you can actually assign the enemy structure to a hot-key if you can get close enough to browse to it.



スキャンを行うと、マップ上に白い点が表示されます。
この白い点はレーダー基地の位置です。
これを基準にして、周囲の地形や物体の向きを確認してください。

右の例は、川の地形を映し出したハイドロスキャン画面です。
マップ表示中は、何かキーを押すとゲームに戻ります。

なお、マップを表示している間も、ゲームは裏で進行しています。
油断しないように注意してください。

ミサイルサイロ (MISSILE SILO)

****ミサイルサイロ****は、ミサイルを建造し、****遠距離から敵拠点を破壊するための建物****です。
ミサイルを発射するには、****正確な目標座標****を設定する必要があります。
現在の座標は、画面下部のステータス表示で確認できます。

座標の設定方法

ミサイルの着弾地点は、以下のキーで調整します。

****X / Shift + X**** 水平方向(X座標)の設定

****Y / Shift + Y**** 垂直方向(Y座標)の設定

マップを探索し、敵拠点の ****正確な座標を把握してから設定**** してください。

ミサイルの建造と発射

ミサイルを発射する前に、
まず ****Bキーを押してミサイルを建造**** する必要があります。

ミサイルの建造が完了すると、ステータス画面に ****「ARMED(発射準備完了)」**** と表示されます。
この状態になれば、ミサイルを発射できます。

ミサイルを発射すると、
* 発射音が鳴り
* 画面が一瞬、白くフラッシュします

複数サイロの活用

ミサイルサイロは、****複数建設することが推奨されています****。

複数のサイロを用意しておけば、敵拠点の座標をわずかにずらして設定し、
****同時に複数のミサイルを発射**** することが可能になります。
これにより、敵拠点を一気に壊滅させることができます。

ヒント (Tip)

ミサイルの着弾地点を確認したい場合は、

* 着弾地点付近にユニットを配置しておく
* ミサイル発射直後にホットキーでそのユニットへ切り替えることで、爆発の様子を見ることができます。
また、敵建造物に十分近づける場合は、****敵建造物自体をホットキーに割り当てる**** ことも可能です。

UNITS

BUILDER



COST	
MINERALS:	16
GAS:	2
ENERGY:	1
HEALTH:	20

The builder is your most important unit. Without it, you can't do much of anything. It performs more functions than any other unit on the map.

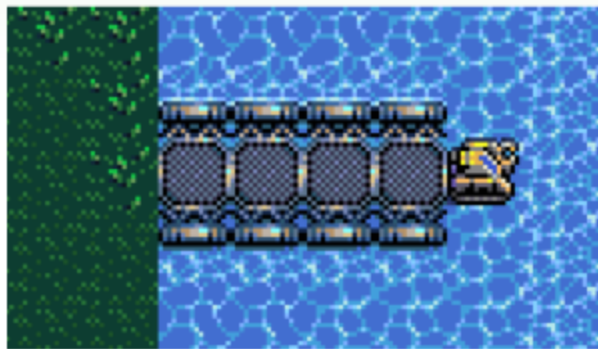
Pick Up / Drop Off - You can pick up many things on the map and carry them around. Of course, while the builder is carrying something, it can't perform any other function. This is useful for carrying minerals to your smelter, for example. But you'll find other items on the map you can pick up which serve no purpose.

Walls - You can build walls, although they must be built one piece at a time.

Bridges - If you need to get across the water, you can build a bridge. It will automatically select the correct direction and it will keep building until it reaches land, reaches the edge of the map, or runs out of resources. If a bridge is interrupted, you can start it up again when you are ready.

Bulldoze - If there is something in your way, you can bulldoze it. Examples are trees, small rocks, dead aliens, etc. Sometimes it is even useful to bulldoze spots as markers along a path just so you can find your way back to a spot.

Build Buildings - And of course, you can build a variety of buildings, which were described earlier.



Above: A builder building a bridge.

ユニット：ビルダー(BUILDER)

****ビルダー**は、本作において****最も重要なユニット****です。
このユニットがいなければ、ほとんど何も行うことができません。**

ビルダーは、マップ上で最も多くの機能を持つユニットです。

拾う／置く(Pick Up / Drop Off)

ビルダーは、マップ上に存在するさまざまな物を拾い、運搬することができます。

物を運んでいる間は、****他の行動を行うことはできません****。
たとえば、ミネラルを精錬所まで運ぶ際にこの機能を使用します。
なお、拾える物の中には****特に用途のないもの****も存在します。

壁の建設(Walls)

ビルダーを使って、****壁を建設****することができます。壁は ****1ブロックずつ**** 建設されます。

橋の建設(Bridges)

水域を渡る必要がある場合、****橋を建設**** することができます。

橋の建設を開始すると、*** 自動的に正しい方向が選択され**
*** 陸地に到達する**
*** マップ端に到達する**
*** 資源が尽きる**

いずれかの条件を満たすまで、自動的に建設が続行されます。

橋の建設が途中で中断された場合でも、後から再開することが可能です。

ブルドーザー(Bulldoze)

進路を塞ぐ障害物がある場合、****ブルドーザー機能**** を使って除去できます。

除去できるものの例：

*** 木**
*** 小さな岩**
*** 倒された敵ユニット**

また、道しるべとしてあえて地形を除去し、後から場所を見つけやすくする
といった使い方もできます。

建物の建設(Build Buildings)

ビルダーは、
これまでに説明してきた
****さまざまな建物を建設**** することができます。

ページ上部の画像は、
****ビルダーが橋を建設している様子**** を示しています。

INFANTRY



COST	
MINERALS:	5
GAS:	
ENERGY:	
DAMAGE:	5/10
HEALTH:	10

Infantry is a low-cost unit and can bring in just enough firepower to tilt a battle into a win.

These units are trained in a headquarters.

It has two modes of operation:

Walk mode - In this mode you can walk around, and fire manually whenever enemies units are close.

Guard mode - In this mode the soldier stands on guard, and scans for any enemy units nearby. If anything gets within range, it will automatically fire at them. This can be useful to protect vital parts of your base.



SCOUT CAR



COST	
MINERALS:	10
GAS:	
ENERGY:	
DAMAGE:	5
HEALTH:	40

The scout car is a light-weight unit which can be used to quickly explore large parts of the map. It can deal small amounts of damage to protect itself and get out of hostile situations.

Because of its low armor and limited fire power, the scout car is mainly used to explore the environment and look for nearby resources or enemies.

歩兵(INFANTRY)

****歩兵****は、低コストで生産できる地上ユニットです。単体では火力や耐久力は高くありませんが、数を揃えることで戦況を有利に運ぶことができます。

歩兵は、****本部(Headquarters)**で訓練・生産******されます。

行動モード

歩兵には、以下の ****2つの行動モード**** があります。

****歩行モード(Walk Mode)****

このモードでは、自由に移動しながら、敵ユニットが近づいた際に ****手動で射撃**** を行います。

****警戒モード(Guard Mode)****

その場に留まり、周囲を監視します。敵ユニットが射程内に入ると、

****自動的に攻撃**** を行います。拠点の重要なポイントを守る際に有効です。

偵察車(SCOUT CAR)

****スカウトカー****は、マップを素早く探索するための****軽量ユニット****です。

耐久力や攻撃力は控えめですが、敵に遭遇した際には最低限の反撃を行い、危険な状況から離脱することができます。

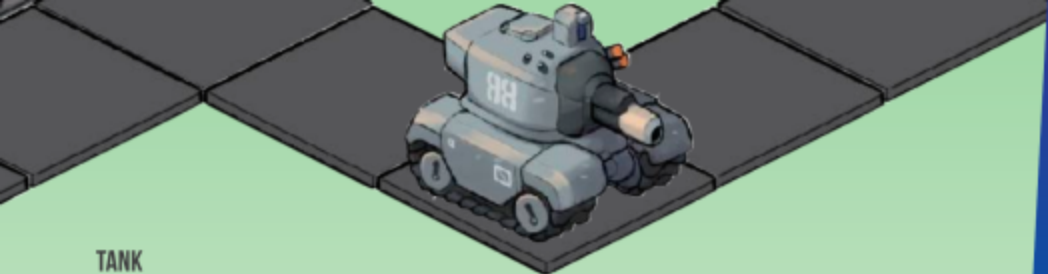
運用上の特徴

* 装甲が薄く、火力も限定的

* 主な役割は

****周囲の探索、資源の発見、敵の位置確認****

そのため、スカウトカーは戦闘用というよりも、****探索・偵察専用ユニット**** として運用するのが適しています。



TANK



COST	
MINERALS:	30
GAS:	5
ENERGY:	3
DAMAGE:	10/25
HEALTH:	85

The Tank is your unit for exploring and combat. It is the fastest unit, capable of withstanding more damage than a builder, and of course it can shoot things. There are 3 different ways you can use the tank for assault:

Manual Targeting - By pressing **M** you can manually select exactly what you want the tank to shoot. You can shoot at trees, walls, and rocks if you need them out of your way.

Automatic Targeting - By pressing space it will automatically fire at any enemy in range. If no enemy units are within range, it will default back to manual targeting.

Self Destruct - By overloading the core, it can purposefully destroy itself and a large area around it. It does take some time for the overload to occur, so it takes some practice to be able to use this feature against an enemy base.

Tip: The Tank does two and a half times more damage when using manual targeting.



戦車(TANK)

****戦車****は、探索および戦闘を担当する****主力ユニット****です。

- * 移動速度が速い
 - * ビルダーよりも高い耐久力を持つ
 - * 敵を攻撃できる武装を備えている
- 本作において、最も汎用性の高いユニットと言えるでしょう。

攻撃方法の種類

戦車には、以下の****3種類****の攻撃方法******があります。

手動ターゲット (Manual Targeting)

****Mキー****を押すことで、戦車が攻撃する対象を****手動で指定****できます。

この方法では、

- * 敵ユニット
- * 木/壁/岩

など、****進路を塞ぐ地形オブジェクト****を意図的に破壊することが可能です。

自動ターゲット (Automatic Targeting)

****スペースキー****を押すと、戦車は射程内にいる敵を****自動的に攻撃****します。
射程内に敵が存在しない場合は、自動的に****手動ターゲットモード****に戻ります。

自爆 (Self Destruct)

戦車は、内部コアを過負荷状態にすることで、****自らを爆発させる****ことができます。

- この攻撃は、
- * 広範囲に大きなダメージを与えられる
 - * 敵拠点の破壊に有効

という利点がありますが、****爆発までに少し時間がかかる****ため、使用には練習が必要です。

ヒント (Tip)

****手動ターゲットモード****で攻撃した場合、
戦車は****通常の約2.5倍のダメージ****を与えます。

状況に応じて、
自動と手動を使い分けることで、
より効率的に戦闘を進めることができます。

HEAVY TANK

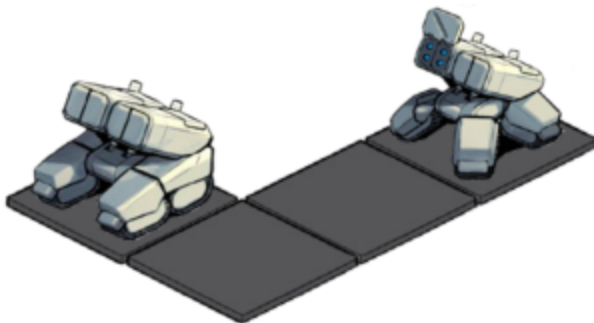


COST	
MINERALS:	40
GAS:	10
ENERGY:	5
DAMAGE:	20/50
HEALTH:	115

The Heavy Tank has heavier armor than the regular tank, but it is slow and mostly meant for protecting the base. It has two modes of operation:

Assault Mode - In this mode, you can drive it around and manually target and shoot things. The main turret is very powerful, but it can be hard to attack moving enemy units with it. It does work well against the enemy bases, however.

Sentry Mode - In this mode, it converts to a stationary state and begins to search for any enemy units nearby. If anything gets within range, it will automatically fire at them. It is good to position 5 to 10 sentry tanks around your base.



Above: Tank in sentry mode

Tip: The Heavy Tank does two and a half times as much damage when using assault mode.

FRIGATE



COST	
MINERALS:	30
GAS:	5
ENERGY:	5
DAMAGE:	25
HEALTH:	125

The Frigate is a water-based assault vehicle. In order to make one, you must position your factory at the edge of water. Among all the vehicles, the frigate is the one type of unit that has only manual targeting mode. Although, since the Protoids move slowly in the water, this makes it easier to use.

The Frigate is good for exploration and in some cases you can even use it to attack an enemy base. On some maps, the enemy bases themselves are in the water and thus the only way to reach them is with a frigate.



ヘビータンク (HEAVY TANK)

****ヘビータンク****は、通常の戦車よりも****装甲が厚く、耐久力の高いユニット****です。その反面、移動速度は遅く、主に ****拠点防衛用途**** として設計されています。

行動モード

ヘビータンクには、以下の ****2つの行動モード**** があります。

****アサルトモード (Assault Mode)****

このモードでは、ヘビータンクを移動させながら、****手で攻撃対象を指定**** して攻撃できます。主砲は非常に強力ですが、移動する敵を狙うのはやや難しい場合があります。敵拠点への攻撃には高い効果を発揮します。

****センチリーモード (Sentry Mode)****

その場に固定され、周囲の敵ユニットを自動的に探索・攻撃します。拠点周囲に ****5〜10台程度配置**** することで、高い防衛効果を発揮します。

****ページ上部の画像**** は、ヘビータンクがセンチリーモードで防衛を行っている様子を示しています。

ヒント (Tip)

ヘビータンクは、****アサルトモード使用時に約2.5倍のダメージ**** を与えます。用途に応じて、2つのモードを使い分けましょう。

フリゲート (FRIGATE)

****フリゲート****は、水上を移動できる ****攻撃用ユニット**** です。

フリゲートを建造するには、****工場を水辺に隣接して建設する必要があります****。

特徴と用途

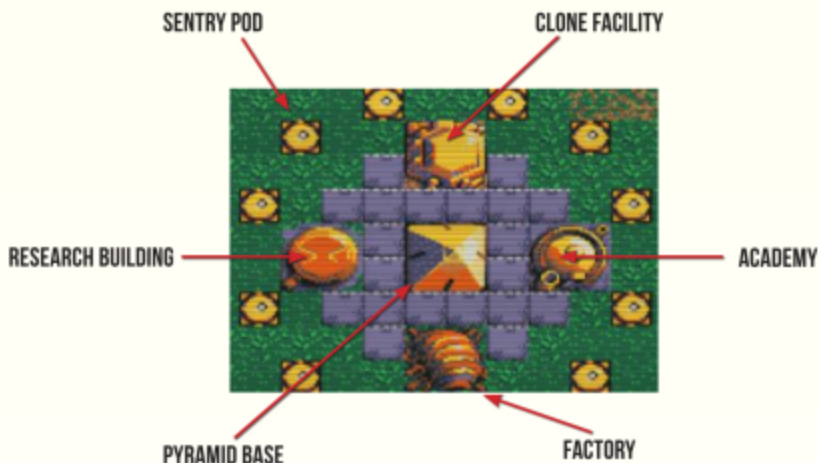
- **すべての攻撃は**手動ターゲットのみ****
- **水中では Protoid (敵) の移動速度が遅くなるため、比較的攻撃しやすい**
- **探食用途としても有効**

一部のマップでは、****敵拠点そのものが水上に存在**** しており、フリゲートでなければ到達できない場合もあります。

そのため、フリゲートは状況によっては ****敵拠点攻略の鍵となるユニット**** になります。

THE ENEMY BASE

The Protoids have a standard base design. The base starts out as a single pyramid. It may or may not have concrete around it, depending on the map. Over time, it will build out more and more buildings.



THE PYRAMID

This is the core base. It's the only building the Protoids start with. It is responsible for building all of the other buildings, so if you destroy it before other buildings are made, then that base is finished.

SENTRY PODS

These are the first line of defense around the pyramid and the first thing that is built after the game begins. The sentry pods will automatically attack any human unit that gets close enough. The pods are built one at a time, so it takes several minutes before they are all built out, meaning if you find the base early it may be defenseless. How many sentry pods will be built around each base, will depend on the difficulty level you select.

EASY - 4 Sentry Pods Max

NORMAL - 8 Sentry Pods Max

HARD - 12 Sentry Pods Max

CLONE FACILITY

This is where scout clones are replicated. This is the first building created after the sentry pod defenses are finished being built. No ground units will be created until at least this building is finished.

ACADEMY

This is the second building that will be created. This is where cloned soldiers are replicated. These soldiers are faster, stronger, and can shoot from a distance.

敵拠点 (THE ENEMY BASE)

Protoid(プロトイド)たちは、**共通の基本構造を持つ拠点**を使用しています。

敵拠点は、最初は**1基のピラミッド状構造物**のみで構成されています。
マップによっては、拠点の周囲がコンクリートで囲まれている場合もあります。

ゲームの進行とともに、敵拠点は**次々と新しい建物を建設**していきます。

ピラミッド (THE PYRAMID)

ピラミッドは、敵拠点の**中核となる建物**です。
Protoidのすべての建物は、このピラミッドから建設されます。

そのため、**他の建物が建設される前にピラミッドを破壊できれば、
その拠点は即座に無力化されます**。

セントリーポッド (SENTRY PODS)

セントリーポッドは、ピラミッドの周囲に配置される**最初の防衛施設**です。
ゲーム開始後、ピラミッドに続いて順番に建設され、近づく人類側ユニットを自動的に攻撃します。

セントリーポッドは**1基ずつ建設**されるため、ゲーム開始直後に敵拠点を発見できれば、
防衛が整っていない状態である可能性もあります。
建設される最大数は、選択した**難易度**によって異なります。

- ***EASY** : 最大 4 基
- ***NORMAL** : 最大 8 基
- ***HARD** : 最大 12 基

クローン施設 (CLONE FACILITY)

クローン施設では、**スカウトクローン**が生産されます。
この建物は、セントリーポッドの建設が完了した後、**最初に建設される施設**です。

この施設が完成するまでは、地上ユニットは一切生産されません。

アカデミー (ACADEMY)

アカデミーは、**クローン兵士(ソルジャークローン)**を生産する施設です。
ソルジャークローンは、

- * 移動速度が速い
- * 耐久力が高い
- * 遠距離攻撃が可能

といった特徴を持っています。

ページ内の図には、
以下の建物が示されています。

- * セントリーポッド
- * ピラミッド (拠点中核)
- * 研究施設
- * アカデミー
- * クローン施設
- * 工場



FACTORY

This is where the Protoid Tanks are manufactured. It does not appear when playing in **easy mode**.

RESEARCH BUILDING

This is where the Protoids do research and strategic planning. Its existence really doesn't affect you much as a player, except that it is one more building you must destroy to defeat the base. If it remains, eventually the whole base will be rebuilt.

In order to understand the Protoid base, it is important to know that all construction of Protoid buildings occurs from the pyramid itself. This includes the sentry pods, clone facility, academy, etc. However, all of the other buildings (except the sentry pods) monitor the pyramid. If the pyramid is destroyed, the other buildings will initiate a new construction of a replacement pyramid. That's why you must finish off all of the buildings or they will rebuild the entire base eventually. Although the sentry pods will not initiate new construction, they must still eventually be destroyed in order to win the game.

ENEMY UNITS

CLONE SCOUTS



DAMAGE:	5
HEALTH:	20

The basic clone scout will be the first thing to attack you. They do require being in direct contact with whatever they are attacking. They are easily blocked by walls and other obstacles.



CLONE SOLDIERS



DAMAGE:	10
HEALTH:	30

The soldiers are a little faster, a little stronger, and their weapon can fire at a distance. However, their target distance is only 3 spaces, so your sentry tanks have a

longer range.



PROTOID TANKS



DAMAGE:	10
HEALTH:	150

The Protoid tank appears later in the game, usually close to the 20 minute mark. It does not appear at all when playing in **easy mode**, since there is no Protoid factory in that mode. The tank is

stronger than a Protoid ground unit, has a firing range identical to the human tanks, but has the added bonus that it can float across water. When the Protoids bring out the tanks, they are not content to shoot at your units alone, but they will destroy anything they can that gets in their way including rocks, trees, and your own walls you build. This has the added benefit that it clears a better path for the Protoid ground units.



工場(FACTORY)

****工場****は、Protoid(敵)が****戦車ユニット**を製造する施設******です。
この建物は、****EASYモードでは出現しません****。
そのため、**EASYではProtoid戦車と戦うことはありません**。

研究施設(RESEARCH BUILDING)

****研究施設****は、Protoidが研究や戦略立案を行うための建物です。
この建物自体が、プレイヤーに直接的な影響を与えることはほとんどありませんが、
****破壊しなければならない建物の一つ****です。
もし研究施設が残っていると、****敵拠点全体が最終的に再建されてしまいます****。

敵拠点の再建メカニズム(重要)

Protoid拠点における建設は、****すべてピラミッドから行われます****。

- * セントリーボッド
- * クローン施設
- * アカデミー
- * 工場
- * 研究施設

といった建物は、すべてピラミッドを基点として建設されます。
ただし、セントリーボッド以外の建物は、****常にピラミッドの存在を監視****しています。

ピラミッドが破壊されると、他の建物は****新たなピラミッドの再建を開始****します。
そのため、****すべての建物を完全に破壊しなければ、敵拠点は最終的に復活してしまいます****。

なお、セントリーボッドは新たな建設を開始することはありませんが、
****勝利条件として破壊が必須****です。

敵ユニット(ENEMY UNITS)

クローンスカウト(CLONE SCOUTS)

****クローンスカウト****は、最初に出現する敵ユニットです。
攻撃するためには、****対象に直接接触する必要****があります。
そのため、壁や障害物によって簡単に防ぐことができます。

クローンソルジャー(CLONE SOLDIERS)

****クローンソルジャー****は、
* クローンスカウトより速い/耐久力が高い/遠距離攻撃が可能
といった特徴を持っています。
ただし、攻撃射程は****3マス程度****と短いため、セントリータンクのほうが射程では優位に立ちます。

Protoid戦車(PROTOID TANKS)

****Protoid戦車****は、ゲーム開始から ****およそ20分後****を目安に出現します。

このユニットは、**EASYモードでは出現しない/人類側戦車と同等の射程/水上を浮遊して移動可能**
といった特徴を持っています。

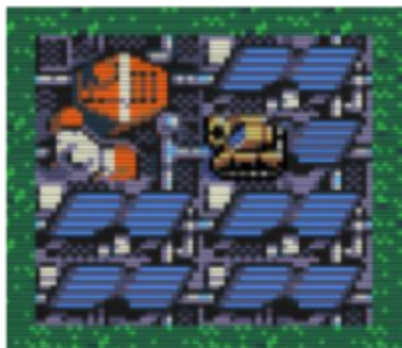
Protoid戦車は、人類側ユニットだけでなく、岩/木/プレイヤーが建設した壁
など、****進路上にあるあらゆるものを破壊****します。
これにより、後続の地上ユニットが進軍しやすい道が自然と作られていきます。

ERROR MESSAGES

Below are all of the error messages that you may encounter while playing the game. Some are obvious, but some may require further explanation.

CONSTRUCTION EXIT BLOCKED

It is possible to trap your builder like in the example shown. When constructing a building, the builder has the option to exit to the West, or to the South. If neither are available, then it will be trapped. The only solution is to use a tank to destroy either the building or the builder. Or, you could just leave it there and make another builder at the factory.



Above: Shows how a builder can be trapped

REQUIRED TO BUILD

If you see this error, with a listing below of minerals, gas, and energy it means you tried to build something, but didn't have enough of at least one resource. The numbers shown are the amounts of each resource that you actually needed to create the building. You'll have to look to see which one you were short on. This was a consolation to the fact there wasn't enough screen real-estate to show the required amounts before building something. However, with the addition of this manual you can obviously look up the amounts beforehand.



CANNOT MOVE THIS OBJECT

This one is fairly self-explanatory. You've attempted to pick something up with your builder that is not allowed.

SOMETHING IS IN THE WAY

Most likely this is because you tried to drop something from your builder in an area where something already exists.

MAX UNIT LIMIT REACHED

This error will occur if you attempt to build more than 20 ground/water units. Also, you will not get your resources back for the unit you tried to make. This was

エラーメッセージ (ERROR MESSAGES)

以下は、ゲームプレイ中に表示される**すべてのエラーメッセージ一覧**です。
内容が直感的なものもありますが、補足説明が必要なものもあります。

CONSTRUCTION EXIT BLOCKED (建設出口が塞がれています)

建物を建設する際、ビルダーは**西方向**または**南方向**に退出します。
この両方の方向が塞がれている場合、ビルダーは建物内に**閉じ込められてしまいます**。

その場合の対処方法は以下のいずれかです。

- *戦車で建物またはビルダーを破壊する
 - *そのビルダーは諦め、新たに工場で作り直す
- ページ内の図は、**ビルダーが閉じ込められてしまった例**を示しています。

CANNOT MOVE THIS OBJECT (このオブジェクトは移動できません)

ビルダーで、**持ち運びが許可されていない物**を拾おうとした場合に表示されます。

SOMETHING IS IN THE WAY (何かが邪魔をしています)

ビルダーが物を置こうとした場所に、すでに別のオブジェクトが存在する場合に
このエラーが表示されます。

MAX UNIT LIMIT REACHED (ユニット数の上限に達しました)

このエラーは、**地上／水上ユニットを20体以上** 建造しようとした場合に表示されます。
この制限に達した状態でユニットを作成すると、

- *ユニットは出現しない
 - * **使用した資源は返却されない**
- という結果になります。

これは、ユニットが19体存在する状態で大量のユニットをキューに溜められないようにするための
仕様上の妥協策です。なお、テストでは
ほとんどのプレイヤーは12体以上のユニットを建造することはありません。

REQUIRED TO BUILD (建設に必要な資源が不足しています)

このエラーが表示された場合、建設に必要な **ミネラル／ガス／エネルギー** の
いずれか、または複数が不足しています。

表示される数値は、**本来必要だった資源量**を示しています。
どの資源が不足しているかを確認してください。
この表示は、建設前に必要資源を画面上に表示するスペースがなかったための代替手段です。

マニュアルを参照することで、
事前に必要資源を確認することも可能です。

a compromise made due to issues with not wanting the player to have multiple factories and be allowed to queue up many units at once when 19 units exist on the map. So be warned, it will allow you to build it, but it will never emerge from the factory. However, in testing most players never build more than 12 units anyway.

MAX BUILDING LIMIT REACHED

This is a similar error and means you've reached your limit of 44 buildings, thus you cannot build anymore. Most players rarely produce more than 20 buildings tops, so you aren't likely to see this.

FACTORY EXIT IS BLOCKED

You will see this if all 8 delivery locations around a factory are being blocked by something. You will not get your resources back if this happens, so be warned.

CANNOT BUILD THERE

You have selected to build something in a spot that is not allowed.

MUST DROP ITEM FIRST

Your builder is carrying something and you told it to build something or pick up another object.

MUST BUILD ON GAS VENTS

You have attempted to build a gas refinery on some place that isn't a gas vent.

CAN'T BULLDOZE THAT

You have attempted to bulldoze something that is not allowed.

TARGET OUT OF RANGE

You have attempted to fire at something with your tank that was out of range.

MUST BUILD ON WATER

You have attempted to build a bridge on land.

NOT IN BROWSE MODE

You have attempted to issue a command, change units, or basically just about anything while the interface is still in browse mode. So, you need to press **Return** or **Escape** to exit browse mode, then try your command again.

NO UNITS FOUND

If by some chance all of your ground/water units are destroyed, and you attempt to use TAB or the plus/minus keys to fast-switch to another unit, this will be displayed.



MAX BUILDING LIMIT REACHED
(建物数の上限に達しました)

このエラーは、**建物数が44棟の上限に達した** 場合に表示されます。
ほとんどのプレイヤーは20棟以上の建物を建設することは稀なため、
通常のプレイではこのエラーを見ることはあまりありません。

FACTORY EXIT IS BLOCKED
(工場の出口が塞がれています)

工場の周囲 **8方向すべて** が何らかのオブジェクトで塞がれている場合に表示されます。
この状態でユニットを建造すると、
* ユニティは出現しない
* **使用した資源は返却されない** ため、十分注意してください。

CANNOT BUILD THERE(そこには建設できません)

建設が許可されていない場所を指定した場合に表示されます。

MUST DROP ITEM FIRST(先に持っている物を置いてください)

ビルダーが何かを運搬中の状態で、
* 建物を建設しようとした
* 別のオブジェクトを拾おうとした場合に表示されます。

MUST BUILD ON GAS VENTS(ガスベントの上に建設する必要があります)

ガス精製所を、**ガスベント以外の場所** に建設しようとした場合にこのエラーが表示されます。

CAN'T BULLDOZE THAT(それは除去できません)

ブルドーザー機能で、**除去が許可されていない対象** を破壊しようとした場合に表示されます。

TARGET OUT OF RANGE(射程外です)

戦車で攻撃しようとした対象が**射程範囲外** にある場合に表示されます。

MUST BUILD ON WATER(水の上に建設する必要があります)

橋を、**陸地の上に建設しようとした** 場合に表示されます。

NOT IN BROWSE MODE(ブラウズモードではありません)

ブラウズモード中でない状態で、
* コマンドの実行
* ユニットの切り替え
* その他の操作を行おうとした場合に表示されます。

この場合は、**Returnキー** または **Escapeキー** を押して
ブラウズモードを解除してから再度操作を行ってください。

REFERENCE CHARTS

These charts are handy for knowing how much resources, health and damage each game unit uses/can withstand:

	HUMAN UNITS				
	HEALTH:	DAMAGE:	MINERALS:	GAS:	ENERGY:
HEADQUARTERS	200		20	5	5
POWER STATION	150		25	5	0
SOLAR PANEL	75		5	0	0
GAS REFINERY	125		16	0	3
RADAR STATION	100		32	10	12
FACTORY	175		50	10	10
MISSILE SILO	220		48	10	10
SMELTER	145		35	10	10
BRICK WALL			3	0	1
BRIDGE			4	0	2
BUILDER	20		16	2	1
Scout Car	40		10	3	2
INFANTRY	10		5	2	1
TANK	85	10 / 25	30	5	3
HEAVY TANK	115	20 / 50	40	10	5
FRIGATE	125	25	30	5	5
MISSILE		255	16	32	32
RADAR SCAN			0	0	30

	PROTOID UNITS	
	HEALTH:	DAMAGE:
PYRAMID BASE	250	
CLONE FACILITY	150	
ACADEMY	250	
FACTORY	175	
RESEARCH STATION	150	10
SENTRY POD	100	5
CLONE SCOUT	20	5
CLONE WARRIOR	30	10
TANK	150	



Planet X9 リファレンスチャート

人類側ユニット / 建物

名称	ミネラル	エネルギー	ガス	耐久力	攻撃力
本部	20	5	5	200	-
橋	4	2	0	-	-
工場	50	10	10	175	-
フリゲート	30	5	5	75	20 / 50
ソーラーパネル	5	0	0	85	-
戦車	30	3	5	145	10 / 25
精錬所	35	10	10	150	-
発電所	25	0	5	125	-
ビルダー	16	1	2	20	-
ミサイルサイロ	48	10	10	220	-
ミサイル	16	32	32	-	255
ガス精製所	16	3	0	125	-
レーダーステーション	32	12	10	100	-
ヘビータンク	40	5	10	115	25
レンガ壁	3	1	0	-	-

Protoid（敵）ユニット / 建物

名称	耐久力	攻撃力
ピラミッド拠点	250	5
セントリーポッド	100	10
アカデミー	250	5
クローン兵士	30	10
クローン施設	150	-
クローンスカウト	20	-
工場	175	-
研究施設	150	-
戦車	150	10

各ユニットや建物が使用する

資源量
耐久力(HP)
攻撃力

を確認するための一覧表です。

ゲームプレイ中に参照することで、
建設計画や戦闘戦略を立てる際の
重要な判断材料になります。