

# FM-TOWNSシリーズを

## ご使用のみなさまへ

### ■FM-TOWNSシリーズの始動方法、終了方法

#### 1) ゲームに必要なもの

このゲームには専用のモニターテレビ、マウス、キーボードが必要です。また、TOWNS本体にはRAMが2MBが必要です。

#### 2) ゲームの始動

コンピュータ本体の電源を入れた後、「パワーモンガー」のCD-ROMをセットし、リセットボタンを押して再起動してください。

これでゲームがスタートします。

#### 3) ゲームのセーブ

ゲームをセーブするにはセーブ用のディスクが必要です。新品の3.5インチのフロッピーディスクを一枚用意し、タウンズメニュー等で「フォーマット（初期化）」したものを使用してください。

作成したセーブ用ディスクはAドライブにセットしてください。

セーブ、ロードの作業については、「スターティングマニュアル」「コマンドマニュアル」を参照して、画面の指示にしたがってください。

#### 4) ゲームの終了

ゲームを終了するときは、各ディスクのアクセスランプが消えているのを確認してから、セーブ用ディスクを取り出し、電源をOFFにしてください。

CD-ROMは電源をOFFにした後、回転が止まるのを確認してから取り出してください。

### ■FM-TOWNSシリーズのマルチプレイ

詳しくは「スターティングマニュアル」の「マルチプレイ」を参照してください。

#### 補足 1) 内蔵モデムの場合

内蔵モデムを使用する場合のみ、「マルチプレイ」のメニューの右上にある「モデム ショウ（モデム使用）」をONにしてください。

また、両者のボーレートは“1200”を使用してください。詳しい部分については、お手持ちのモデムの説明書を参照してください。

接続の際、キャリア音が鳴らない場合があるので、送信を互いが確認した後、十数秒後に両者が「CONNECT」してください。

#### 2) 外付けモデムの場合

“マルチプレイ”のメニューの右上にある「モデム ショウ（モデム使用）」は必ずOFFにしてください。

また、両者のボーレートの設定については、お手持ちのモデムの説明書に従って作業を行ってください。

#### 3) 通信データの異状

通信によってデータが正しく送られなかった場合など、コンピューターがデータを送り直す関係上、一時的にゲームが停止することがあります。

しかし、10秒以上止まっているような場合は、SHIFTキーを押しながらESCキーを押して接続を解除してください。

回線が切られますが、両者とも独立してゲームが続けられます。

#### 4) 異機種間同士での対戦

異機種間同士での対戦はできません。

- ・FM-TOWNS VS PC9800
- ・FM-TOWNS VS X68000
- ・PC9800 VS X68000



# 全体マップ

1回のゲームで征服すべきマップの全体図。征服モードの世界マップの195分の1の区画。

全体マップには、指定された將軍または副將軍の現在位置、兵員および占領地の住人の数と動き、メインマップの表示位置が示される。その他、全体マップの上に並ぶ4つのアイコンを〈左クリック〉することによって、4つの表示モードの切り替えができる。

## 表示モード切り替えアイコン

### ①等高線モード

地形の高低を色で示す。

高地 ← 白 茶 黄 薄緑 深緑 → 低地

### ②物モード

人や物の種類と場所を色の点で示す。

人(味方) 白  
建物 薄茶  
工場 黄  
道 灰  
木 赤

### ③建造物モード

町と道を灰色の印で、味方の人間を白い点で示す。  
(ゲーム開始時の標準モード)

### ④食糧モード

町の食糧備蓄状況を黒から白の間の灰色の5段階の変化で示す。

食糧モードのモード切り替えアイコンを〈左クリック〉することにより、最新の状況に更新される。

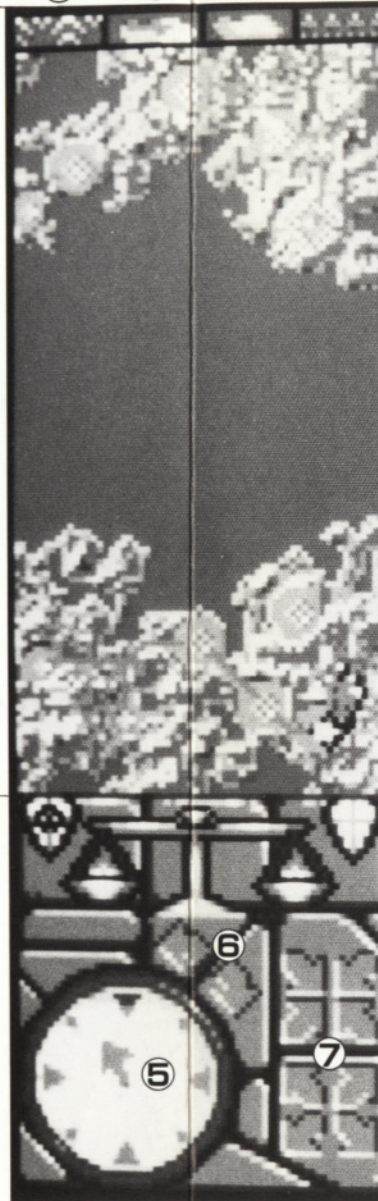
十分な蓄えがある ← 白 灰 黒 → 不足している

・スパイを送り込んだ相手の人々の数と動きは、表示モードに関わりなくそれぞれの色で示される。

ハロルドII世……黄  
ジェーンIII世……青  
ジョスXVIII世……赤

## 全体マップ

① ② ③ ④



## 征服 バランス天秤

## マップ操作

# 征服バランス天秤

プレイ中のマップをどの程度征服できたかを示す。ゲーム開始時は水平または左に大きく傾いているが、征服が進むごとに右の皿に金が積まれ右に傾いていく。ひとつのマップの総人口の2/3を配下に収めれば天秤は右に完全に傾く。これで征服完了となり、次のマップに進むことができる。

注意：天秤が完全に右に傾かないうちに、ゲームオプションメニューで[シュウリョウ](終了)を行なうと敗北と見なされる。

## マップ操作

### ⑤コンパス

メインマップを回転させたときに、北がどの方向になっているかを示す。

8つの目盛をクリックすると、メインマップに表示される部分がその方向に移動する。

〈左クリック〉で断続的に、〈右クリック〉で連続的に移動する。

メインマップに表示される位置は、全体マップの白い+印で示される。

### ⑥回転ボタン

反時計回りにメインマップを回転させる。  
時計回りにメインマップを回転させる。

・どちらも、〈左クリック〉で90度ずつ、〈右クリック〉で90/8度ずつ回転する。

・拡大縮小に関係なく、表示されているメインマップの中心を軸に回転する。

### ⑦拡大縮小ボタン

メインマップを拡大表示する。  
メインマップを縮小表示する。

・どちらも、〈左クリック〉で1段階ずつ、〈右クリック〉で一気に最高レベルまで拡大縮小する。



# 将軍と副将軍

## ①任務アイコン

この下の将軍または副将軍の現在の状態あるいは実行中のコマンドをアイコンで示す。

・ゲーム中のコマンドはすべて将軍または副将軍に送られ実行される。

・敵の将軍が投降すると、副将軍として仲間に加わる。副将軍の最高人数は5人。

・すべての副将軍は、将軍とまったく同様に、食糧、兵、物資を持ち独立した行動がとれる。その他、自動的にとる行動なども将軍と同じ。

・副将軍にはみな独自の性格がある。

・将軍または副将軍にコマンドを送る場合は、ひとりずつ別々に、相手を指定して行なう。

・全体マップには指定された将軍または副将軍が表示される。

・副将軍の場合は、将軍から伝書鳩でコマンドが伝達されるため、コマンドを送ってから実行されるまでに多少の時間がかかる。将軍から離れていればいるほど、その時間は長い。コマンド伝達中は、コマンドを受ける副将軍の任務アイコンの位置に白い鳩が現われる。コマンドが伝わると、鳩が消えてコマンドを実行する。

・将軍が死亡するとゲームは終了する。副将軍が死亡すると画面から消える。

スパイ



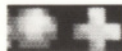
同盟



取り引き



食糧調達



物資調達



食糧供給



撤退



徴兵



移動



生産



戦闘



コマンド伝達中



## ②ステータス

この下の将軍または副将軍の食糧、兵員、健康の各状態を色の違う棒グラフで示す。

食糧……青

兵員……赤

健康……緑

・健康状態は、戦闘で傷ついたときのみ悪化レグラフが縮む。

## ③羽飾り

羽飾りが付いた将軍または副将軍は、コマンド待ち状態になっていることを示す。目的の将軍または副将軍の体を〈左クリック〉で指定すると、頭に羽飾りが移動しコマンド待ち状態となる。

## ④ボディ

将軍(副将軍)の体を〈右クリック〉で、指定された将軍(副将軍)がメインマップの中心に表示される。

## ⑤メダル

ここを〈左クリック〉すると将軍の情報ボックスが開く。副将軍も同じ。

ナマエ	: 将軍の名前
ニンム	: 現在の任務
セイカク	: 性格と積極度
キョウチョウセイ	: 仲間との協調性
ケンコウ	: 健康状態
スピード	: 移動速度
ショクリョウ	: 食糧の所有量
ヘイイン	: 兵員の人数
ヨビブッシ	: 予備物資の種類と数

性格は次の7種類。パワーモンガーが最も強く、下へいくほど弱くなる。

パワーモンガー
コウセンテキ (好戦的)
ドクサイシャ (独裁者)
セッキョクテキ (積極的)
キョウコウ (強行)
ケンジツ (堅実)
ナンジャク (軟弱)



“情報” コマンド参照

キャンプ中

