

コマンドマニュアル

HOME

ゲーム設定(1)

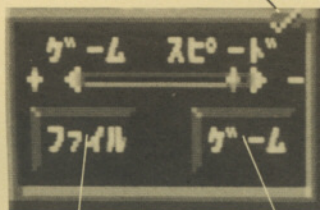
使用手順

[ゲームスピード] ゲームの進行速度を設定する。

+と-の間の適当な地点を〈左クリック〉

ツマミが指定の地点に移動し、ゲームスピードがそれに応じて変更される。

〈左クリック〉でボックスが開じる。



〈左クリック〉→次ページへ

〈左クリック〉

メインマップにファイルボックスが現われる。
左側はA～Hの8つのファイル。右側はコマンドボタン。



・“情報”アイコンを〈右クリック〉で、開いているすべてのボックスを開じる。

目的

- ・ゲームの途中経過をセーブ(保存)する。8つのセーブ用ファイルがあり8種類のゲームデータをセーブできる。
- ・セーブしたゲームをロード(読み込み)し再開する。

■セーブ方法

- ①A～Hからセーブするファイルを選び〈左クリック〉
- ②[セーブ]を〈左クリック〉
- ③画面の指示に従ってドライブのプログラムディスクとセーブディスクを入れ替え[OK]を〈左クリック〉
- ④セーブが完了すると、セーブ用ディスクとプログラムディスクを入れ替えるよう指示が出るので、ディスクを入れ替え、[OK]を〈左クリック〉

ゲームが再開される。

■ロード方法

- ①A～Hからロードするファイルを選び〈左クリック〉
(セーブしてあるファイルのみロード可能)
- ②[ロード]を〈左クリック〉
- ③画面の指示に従ってドライブのプログラムディスクとセーブディスクと入れ替え[OK]を〈左クリック〉
- ④ロードが完了すると、セーブ用ディスクとプログラムディスクを入れ替えるよう指示が出るので、ディスクを入れ替え、[OK]を〈左クリック〉

ロードしたゲームが始まる。

注意：セーブには、あらかじめフォーマットしたディスクが1枚必要です。それがセーブ用ディスクとなります。

備考

- ・ひとつのファイルに複数のゲームを重ねてセーブすると、前にセーブしたゲームが消されて最後にセーブしたゲームだけが残る。
- ・マルチプレイモードでは、プレイ中のセーブ・ロードは行なえない。

ゲーム設定(2)

ゲームオプション・メニューボックス

使用手順：任意のコマンドボタンを〈左クリック〉

■シュウリョウ(終了)

ゲームをその場で終了させる。

①〈左クリック〉でゲームはその場で終了。

征服バランス天秤が右に完全に傾き、マップの人口の2/3を配下に収めていれば勝利のメッセージが、それ以外の場合は敗北のメッセージ表示される。

②どちらもメッセージ表示中に〈左クリック〉で、ゲームの最初に現われる“オプションメニュー”が出る。



任意のオプションを選択

■リプレイ

現在プレイ中のマップを最初の状態に戻す。

■マップ センタク(マップ選択)

現在プレイ中のマップを中断し、前のマップを征服し終わった時点に戻って別のマップを選び直す。

■マルチプレイ

2台のコンピューターを使った対戦形式のパワーモンガーを始める。

(「スターティングマニュアル」の“マルチプレイ”参照)

注意：勝利の場合に[コンティニュー]を選ぶと新しいマップへ進める。

敗北の場合は、最後のマップを征服したところからとなる。

■ランダムランド

征服モードの195のマップとは別に、コンピューターがその場で作ったマップをプレイする。

(上級者向け)

■ポーズ

ゲームを一時停止させる。もう一度〈左クリック〉で再開。

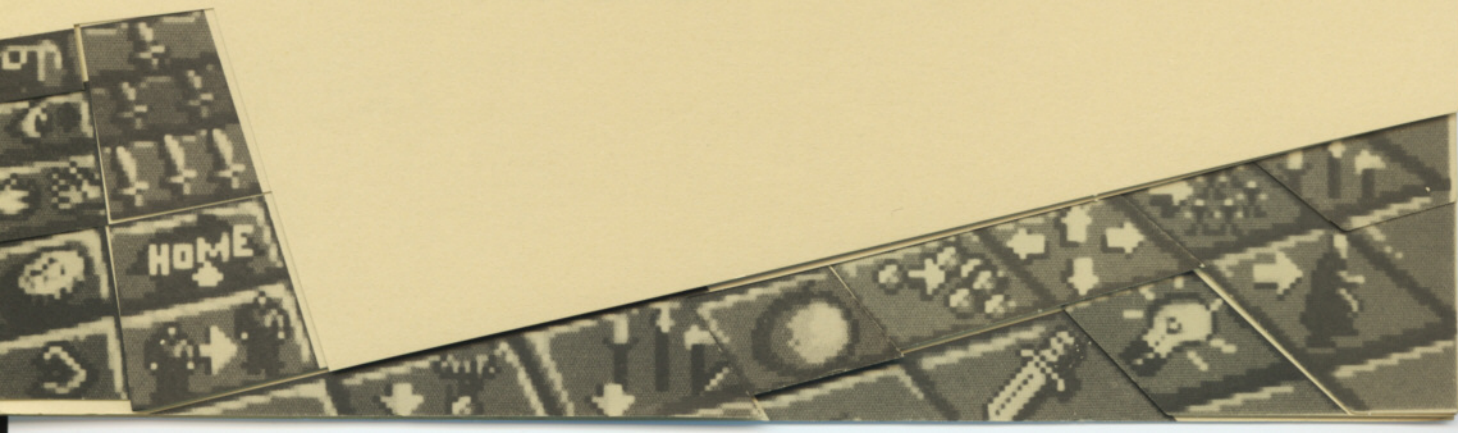
■メッセージ ソウシン (メッセージ送信)

マルチプレイモードで対戦中の相手にメッセージを送る。

①〈左クリック〉でメッセージボックスが現われる。

②メッセージをタイプすると相手の画面にメッセージが表示される。

(「スターティングマニュアル」の“マルチプレイ”参照)



積極度

目的：行動の積極度を3段階に設定し、行動の結果を調整する。

使用手順：3つのうちひとつを〈左クリック〉



積極度1 消極的

積極度2 やや積極的

積極度3 非常に積極的

数量に関するコマンドの場合は、一般的に、積極度1では25パーセント、積極度2では50パーセント、積極度3では100パーセントというように、扱われる数値が変わる。

結果

- ・コマンドによって異なる。(各コマンドの説明を参照)
- ・変更がない限り設定は変わらず、その後のあらゆる行動がその設定のもとに行なわれる。

使用対象コマンド

取り引、兵員分配、食糧の貯蔵、予備物資の貯蔵、食糧調達、食糧供給、解散、徴兵、物資調達、戦闘、生産

備考

・どのコマンドも関連しない待機状態(キャンプ中)でも、積極度は影響する。キャンプ中に敵の軍隊が接近した場合、積極度3ならば進んで敵に向かっていき、積極度1ならば何もしていないでいるか、攻撃されると逃げることもある。

積極度

目的：行動の積極度を3段階に設定し、行動の結果を調整する。

撤退

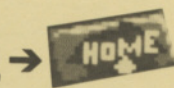
任務アイコン

目的：マップのスタート地点となっている建物へ兵を連れて帰る。副将軍は自分の出身地に帰る。

使用手順



将軍を選択



〈左クリック〉

結果

実行中のコマンドを中止して、兵と共にスタート地点に戻る。

備考

・戦闘中に戦況が悪化した場合、相手の積極度が積極度2の場合は5分5分の確率で、積極度1の場合は自動的に撤退する。

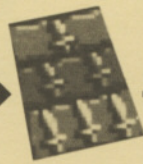
兵員分配

目的：副将軍がいる場合に、将軍や副将軍の間で兵員を移動させる。

使用手順



兵を出す将軍を
〈左クリック〉



積極度の設定



〈左クリック〉



兵を受け取る将軍を
〈左クリック〉

結果

積極度に従って、特定の人数の兵員が移動する。

積極度と送る兵の数の関係

積極度 1	1/4
積極度 2	半数
積極度 3	全員

撤退

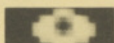
目的：マップのスタート地点となっている建物へ兵を連れて帰る。
副将軍は自分の出身地に帰る。

兵員分配

目的：副将軍がいる場合に、将軍や副将軍の間で兵員を移動させる。

スパイ

任務アイコン



目的：敵の占領地や軍隊にスパイを送り込み、その地区の人口と人々の動きを知る。

使用手順



スパイにする
将軍を選択



〈左クリック〉



送り込む
町の建物を
〈左クリック〉

結果

うまく潜入できると、スパイの服が相手の色に変わり、全体マップに相手側の人数と動きが相手の色の点で表示される。

色分け

ハロルドII世……黄(土着勢力)

ジェーンIII世……青

ジョスXVIII世……赤

プレイヤー……白

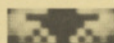
(征服モードおよびランダムランドの場合)

備考

- ・スパイになれるのは将軍または副将軍のみ。引き連れている兵を離れての単独行動となる。
- ・スパイとして潜入した町では、食糧、物資、兵員の調達はできない。
- ・スパイになった後は、退却や移動を行なうと素性がバレて攻撃される。
- ・敵の軍隊のスパイになるには、まず町に潜入し、軍隊に徴兵されるのを待つ。

同盟

任務アイコン



目的：予備物資を献上することで敵の領主と同盟を結び、お互いの占領地における食糧と物資の調達を自由にする。

使用手順



将軍を選択



〈左クリック〉



同盟したい
町の建物を
〈左クリック〉

結果

うまくいくと、同盟成立を知らせるメッセージが現われ、相手の領主が治める町ではどこでも食糧と物資の調達ができるようになる。また、相手の軍隊もこちらの占領地に立ち寄り食糧と物資を調達することが可能になる。

備考

- ・差し出す予備物資がなければ同盟の要請は拒否される。
- ・相手より強力な武器を予備物資として持っていれば、高い確率で同盟が成立する。
- ・取り引きをする町の領主が治める他の町を攻撃していたりすると、相手は敵対心を持っていることが多いため、取り引きの目的で町に近付くと攻撃される場合がある。
- ・相手の町や軍隊に対して敵対的な行動または徴兵を行なうと、その場で同盟が解消され、戦闘状態になる。
- ・同盟を結んでも、相手の人口は征服バランスを決める人数には数えられない。
- ・予備物資をすべて出してしまうことがあるため、渡したくない物資は、あらかじめどこかに貯蔵しておく必要がある。

スパイ

目的：敵の占領地や軍隊にスパイを送り込み、その地区の人口と人々の動きを知る。

同盟

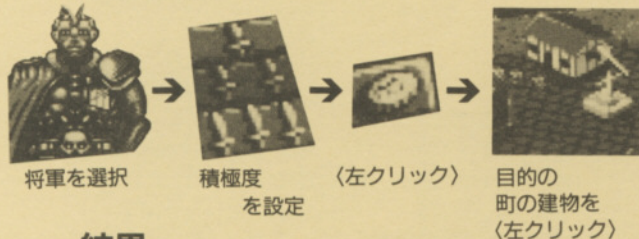
目的：予備物資を献上することで敵の領主と同盟を結び、お互いの占領地における食糧と物資の調達を自由にする。

取引引き

任務アイコン

目的：敵の町に食糧を差し出し、その引き換えに在庫物資を受け取る。

使用手順



結果

こちらに十分な食糧があり、相手に在庫物資があれば取引引きが成立し、積極度に応じて在庫物資が手に入る。

積極度と手に入る物資の関係

物資にはそれぞれ食糧の換算レートがあり、それは取引引きを行なう将軍の積極度によって多少変化する。積極度が高いほど取引引き上手となり、換算レートがやや有利になる。また、数種類の在庫物資がある場合、

どれを選ぶかは、将軍の積極度による。積極度が高いほど大きく価値の高いものを最初に要求し、積極度が低いほど、価値の低いものから手に入れようとする。(巻末の「物資一覧」を参照)

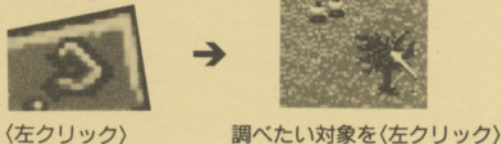
備考

・取引引きをする町の領主が治める他の町を攻撃していたりすると、相手は敵対心を持っていることが多いため、取引引きの目的で町に近付くと攻撃される場合がある。

情報

目的：メインマップ上に見える人や物の情報を情報ボックスに表示する。

使用手順



結果

情報ボックスが開き、情報が表示される。

建物(一覧表形式)

タテモノ	：建物の種類
マチ	：町の名前
ジュウニン	：住人の名前
リョウシュ	：町を治める領主の名前
ショクリョウ	：食糧の備蓄量
ジンコウ	：町の人口と領主に対する住民の感情
モリ	：近くの森の名前
サイコ	：在庫物資
("リョウシュ"以降は町全体の情報)	

人間

名前、住んでいる町、健康状態、住居、配偶者、生活態度、職業、持ち物、年齢、領主

表示例

JOHN トシTOKYO

ニスム。ケンコウ。

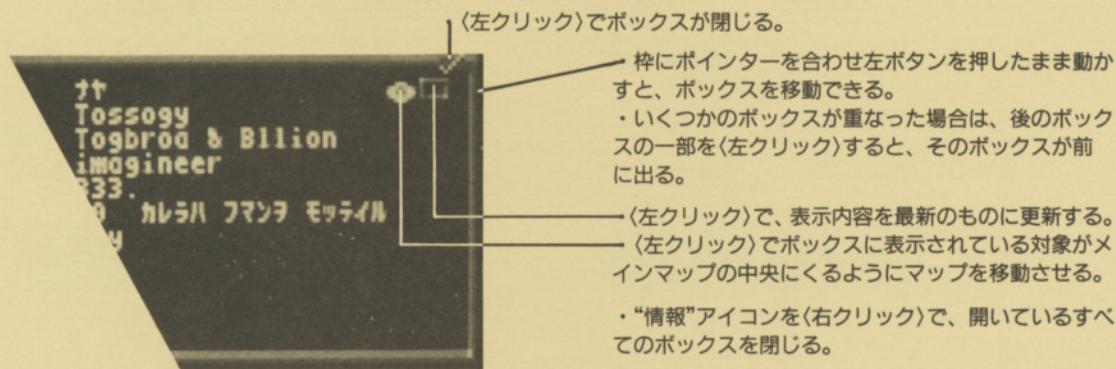
コウジョウ ニ YOKO ト クラシ

コウイン トシテ ヤスミナク ハタラク。

29サイ。 JOSXVIII ニ シタガウ。

(JOHNは都市TOKYOに住む。健康。工場にYOKOと暮らし工具として休みなく働く。29歳。JOSXVIII世に従う)

情報ボックスの操作



取引引き

目的：敵の町に食糧を差し出し、その引き換えに在庫物資を受け取る。

情報

目的：メインマップ上に見える人や物の情報を情報ボックスに表示する。

食糧貯蔵

目的：所持している食糧を、積極度に応じて手放し貯蔵する。

使用手順



結果

將軍が立っている場所に、積極度に応じて決められた量の食糧袋が置かれる。町で行なった場合は、町の備蓄に加えられる。

積極度と手放す量の関係

積極度 1 1/4

積極度 2 半分

積極度 3 全部

備考

- ・食糧袋の形で置かれた食糧は、將軍または副將軍が“食糧調達”コマンドで取ることができる。
- ・將軍または副將軍が接收しない限り、食糧袋は永遠に置かれる。敵や動物が取ることはできない。ただし、マルチプレイの相手(コンピューター陣営は除く)がこれを取ることはできる。

物資貯蔵

目的：予備物資を積極度に応じて手放す。

使用手順



結果

將軍が立っている位置に積極度に応じた量の予備物資を置く。町で行なった場合は、町の在庫物資に加えられる。

積極度と手放す量の関係

積極度 1 1/4

積極度 2 半分

積極度 3 全部

備考

- ・將軍または副將軍が接收しない限り、貯蔵された物資は永遠にそこに置かれる。敵が取ることはできない。ただし、マルチプレイの相手(コンピューター陣営は除く)がこれを取ることはできる。

食糧貯蔵

目的：所持している食糧を、積極度に応じて手放し貯蔵する。

物資貯蔵

目的：予備物資を積極度に応じて手放す。

食糧調達

任務アイコン



目的：指定した目標から食糧を調達

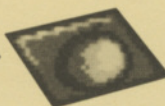
使用手順



将軍選択



積極度設定



〈左クリック〉



目標指定
〈左クリック〉

結果

- ・食糧グラフが伸びる。
- ・情報ボックスの“ショクリョウ”の値が増える。

積極度との関係

- 積極度 1：1/4
- 積極度 2：半分
- 積極度 3：全部

調達できる対象

占領地や同盟の町々の食糧備蓄および食糧袋

備考

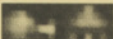
- ・将軍が所持する食糧は兵への給与となる。食糧がなくなると兵は離れていく。
- ・将軍自身は食糧を必要としない。所持する食糧が0になっても、健康でいられる。
- ・村や町では、夏から秋にかけて食糧を収穫して蓄える。そのため冬から春にかけては蓄えは少ない。
- ・占領した村から大勢の人手を徴兵したり、漁村のボートを徴収してしまったりすると、食糧の収穫が困難になり、村は食糧不足となり活動が衰え、領主への不満も高まる。敵に寝返ることもある。
- ・多くの食糧を村にもたらすことによって信頼度を高めることができる。
- ・集落以外の場所で敵の軍隊と戦闘になり勝利した場合は、敵が所持していた食糧(白い袋)をこのコマンドで拾うことができる。

食糧調達

目的：指定した目標から食糧を調達

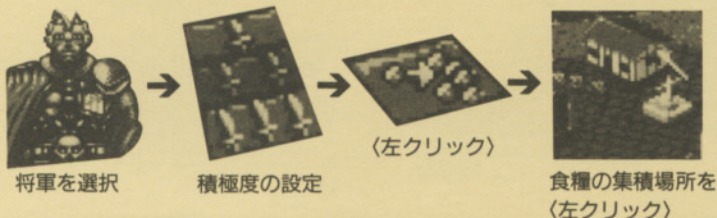


食糧供給

任務アイコン 

目的：占領地または同盟を結んだ町から食糧を調達し、指定の場所に集める。

使用手順



結果

- ・兵たちが占領地や同盟の町々を回って食糧を調達し、指定の場所に貯蔵する。
- ・食糧の調達、貯蔵とも、積極度にしたがって量が決まる。比率は、食糧調達、食糧貯蔵の両コマンドの場合と同じ。占領地や同盟の町々に食糧がなくなるか、他のコマンドを与えるまで続ける。

備考

- ・貯蔵できる場所は、木や物資などの物がある場所ならどこでもよい。
- ・町を指定した場合は、集めた食糧は町の備蓄となる。

解散

目的：軍隊を解散し、兵員を町に帰す。

使用手順



結果

積極度に応じた人数が隊を離れて出身地に帰る。

積極度と隊を離れる人数の関係

積極度 1	1/4
積極度 2	半数
積極度 3	全員

備考

- ・装備を持たない者、価値の低い武器を持つ者、ボートを持たない者が最初に帰され、次いで、途中で徴兵された者、最初から隊にいた者の順に帰される。
- ・兵は装備を持ったまま隊を離れる。

食糧供給

目的：占領地または同盟を結んだ町から食糧を調達し、指定の場所に集める。

解散

目的：軍隊を解散し、兵員を町に帰す。

物資調達

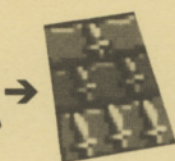
任務アイコン

目的：占領した町の在庫物資や放置された物資を取る。

使用手順



将軍の選択



積極度の設定



〈左クリック〉



物資あるいは町の建物を
〈左クリック〉

結果

積極度に応じて物資を取り、兵に装備として与える。余った物資は予備物資として持ち運ぶ。

積極度と取る数の関係

積極度 1 在庫の1/4

積極度 2 在庫の半分

積極度 3 在庫のすべて

装備する物資の優先順位

・調達した物資は、将軍、最初から隊にいた兵、途中で徴兵された兵の順に装備していく。それでも余った場合は、予備物資として持ち運ばれる。

・数種類の物資を調達した場合は、弓、剣、槍の順に装備していく。

・弱い武器を持っている兵が強い武器を手に入れると、兵は弱いほうを手放して強いほうを装備する。手放した武器は予備物資となる。

備考

・大砲と投石機は将軍および副将軍がひとつだけ装備できる。2つ以上ある場合はひとつを除いてすべて予備物資となる。

・装備の違いによって、キャンプでの座る場所が変わる。同じ装備の者同士がひとつの輪を作り、装備の違う者たちの輪が同心円状に並ぶ。

(“情報” コマンドで各兵の装備が確認できる)

・予備物資がある状態で徴兵しても、新たに加わった兵に予備物資から装備が支給されることはない。装備を支給する場合は、一度物資の貯蔵を行ない、それを再び調達する。

・予備物資が多くなると、移動速度が遅くなる。

・壺はいくら持っていたても移動速度に影響を与えない。

・鋤を農夫に持たせると収穫量が2倍になる。

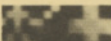
(巻末の「物資一覧」を参照)

物資調達

目的：占領した町の在庫物資や
放置された物資を取る。

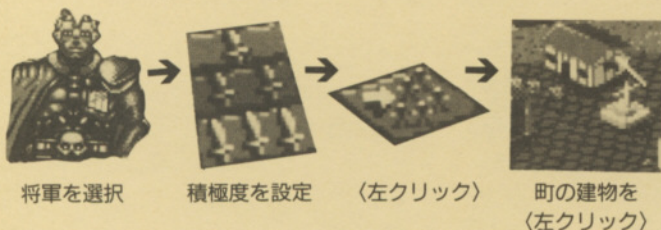


徴兵

任務アイコン 

目的：占領した町で兵を召集する。

使用手順



結果

町の中央で隊が整列。積極度に応じて住人が召集に応じる。

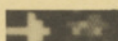
積極度と集まる人数の関係

- 積極度 1 住人のごく少数
- 積極度 2 住人の少数
- 積極度 3 住人のほぼ全員

備考

・町の住人全員を徴兵してしまうと、町は無人的になり活動は停止する。

移動

任務アイコン 

目的：將軍を移動させる。

使用方法



結果

目的地に向かって將軍が歩き出し、兵もそれに続く。目的地に到着するとキャンプを張る。

備考

- ・雨や雪、険しい地形などでは移動速度が落ちる。
- ・予備物資を多く持っていると移動速度が落ちる。
- ・ボートの装備があれば、水域を挟んだ地域へもまっすぐに進める。
- ・移動速度は、將軍の情報ボックスで見ることができる。
- ・移動中に敵の軍隊と遭遇した場合、積極度が高いと戦闘になる。

徴兵

目的：占領した町で兵を召集する。

移動

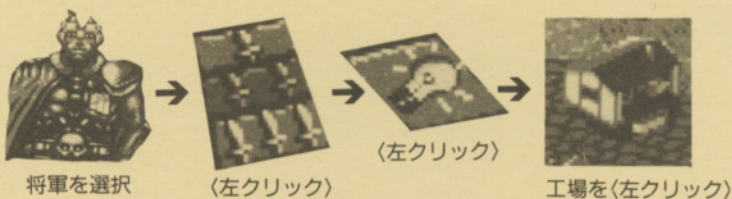
目的：將軍を移動させる。

生産

任務アイコン

目的：町の工場で物資を生産する。

使用手順



結果

- ・住人と兵が資源のある場所と工場を往復し、資源がなくなるか、他のコマンドを受けるまで生産を続ける。
- ・生産された物資が工場の脇に置かれる。

生産される物資

町の周辺の資源、住人の職業、兵の積極度などの条件によって、生産される物の種類や数が異なる。

必要最低		
物資	積極度	条件
投石機	3	木材資源があり住人に商人がいる
大砲	3	金属資源があり住人に商人がいる
剣	-	金属資源があるが住人に商人がいない
槍	2	木材資源がある
弓	3	木材資源がある
ボート	1	木材資源があり住人に漁師がいる
鋤	1	木材資源がある
壺	-	条件なし

備考

- ・生産は他のコマンドを送るまで続けられるが、生産中は住人は食糧の収穫ができないため、町の食糧が底をつくと次第に生産をやめ、食糧の生産に移る。
- ・森の木をすべて伐採してしまうと、生産は続けられなくなる。また、森がなくなると気候が変化し、雨や雪が多くなる。
- ・工場の場所は、全体マップの“物モード”で黄色い点で表わされる。
- ・物資については“物資調達”を参照。

生産

目的：町の工場で物資を生産する。

戦闘

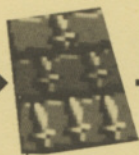
任務アイコン

目的：他の領主が治める町を、住人と戦って占領する。人を襲う。動物を捕って食糧にする。木を切る。

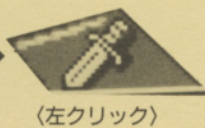
使用手順



将軍を選択



積極度を設定



〈左クリック〉



目標の町の建物を〈左クリック〉



全体マップで町をポイント
照準線が赤くなったら〈左クリック〉

照準線の使い方

- ①メインマップに目標の町を表示して建物を〈左クリック〉する代わりに全体マップの目標の町をポイント
- ②現在位置からポインターの先まで黒い“照準線”が現われる
- ③町の位置にポインターが合うと照準線が赤くなって知らせる
- ④照準線が赤い状態で〈左クリック〉

占領の場合

- ・積極度によって攻撃を加える住人の数を変える。
 - 積極度 1 住人を殺さないように攻撃する
 - 積極度 2 住人を普通に攻撃する
 - 積極度 3 住人の全滅を目標に攻撃する
- ・戦闘をやめて町の外にキャンプを張ると、町の占領は成功。食糧、物資、兵員の調達などが可能になる。
- ・将軍が死ぬとゲームオーバー。敗北のメッセージ画面が現われる。
- ・副将軍が死ぬと画面から消える。
- ・形勢が不利になると、相手の積極度が低い場合に自動的に撤退することがある。

その他の場合

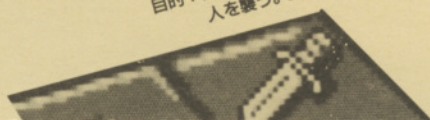
- ・動物を捕えると食糧として蓄えられる。
- ・木を切り倒す。
- ・人を殺す。倒れた相手が持っていた物資や食糧が死体が風化して消えた後にその場に置かれる。

備考

- ・多い人数と強力な武器があるほど軍隊は強くなる。
- ・戦闘中に将軍は自由に移動できる。戦闘地域に近いところなら、“移動”コマンドで兵に戦闘を継続させたまま将軍だけ戦闘から退くことができる。遠いところへ移動すると、兵も戦闘を中断して将軍に付いて退却してしまう。
- ・戦闘コマンドで目的地に移動中〈右クリック〉すると、隊は敵の人間を捜索し、近くにいれば針路を変更してその人間を攻撃する。

戦闘

目的：他の領主が治める町を、住人と戦って占領する。
人を襲う。動物を捕って食糧にする。木を切る。



物資一覧

名称	分類	用途	効果	ダメージ	食糧換算 レート	装備形式
大砲	重兵器	戦闘	一度に多くの敵を倒す	死亡(多数)	200	将軍、副将軍に1門ずつ
投石機	重兵器	戦闘	一度に多くの敵を倒す	死亡(多数)	100	将軍、副将軍に1門ずつ
弓	軽兵器	戦闘	遠くの敵を倒す	82	20	ひとり1本
剣	軽兵器	戦闘	大きな打撃を与える	3	10	ひとり1本
槍	軽兵器	戦闘	敵に打撃を与える	2	5	ひとり1本
ボート	道具	移動	水上を移動する	—	6	ひとり1艘
鋤	道具	農耕	収穫量を2倍に増やす	—	4	ひとり1本
壺	道具	同盟	同盟の贈物になる	—	2	ひとり1つ

備考

・食糧換算レートは相場の値。将軍の積極度によって多少変化する。

・大砲と投石機は、1門予備物資となるごとに移動速度が16ポイント減る。

・壺はいくつ予備物資をして持とうが、移動速度に影響しない。

・すべての物資は同盟を結ぶための献上品として使える。

・取引引きでは、物資を差し出して食糧をもらうことはできない。

・鋤は将軍や兵が装備しても役に立たない。



IMAGINEER CO., LTD.

発売元 イマジニア株式会社

〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル

代表 03-3343-8911

ユーザーサポート 03-3343-8900

禁複製／無断転載