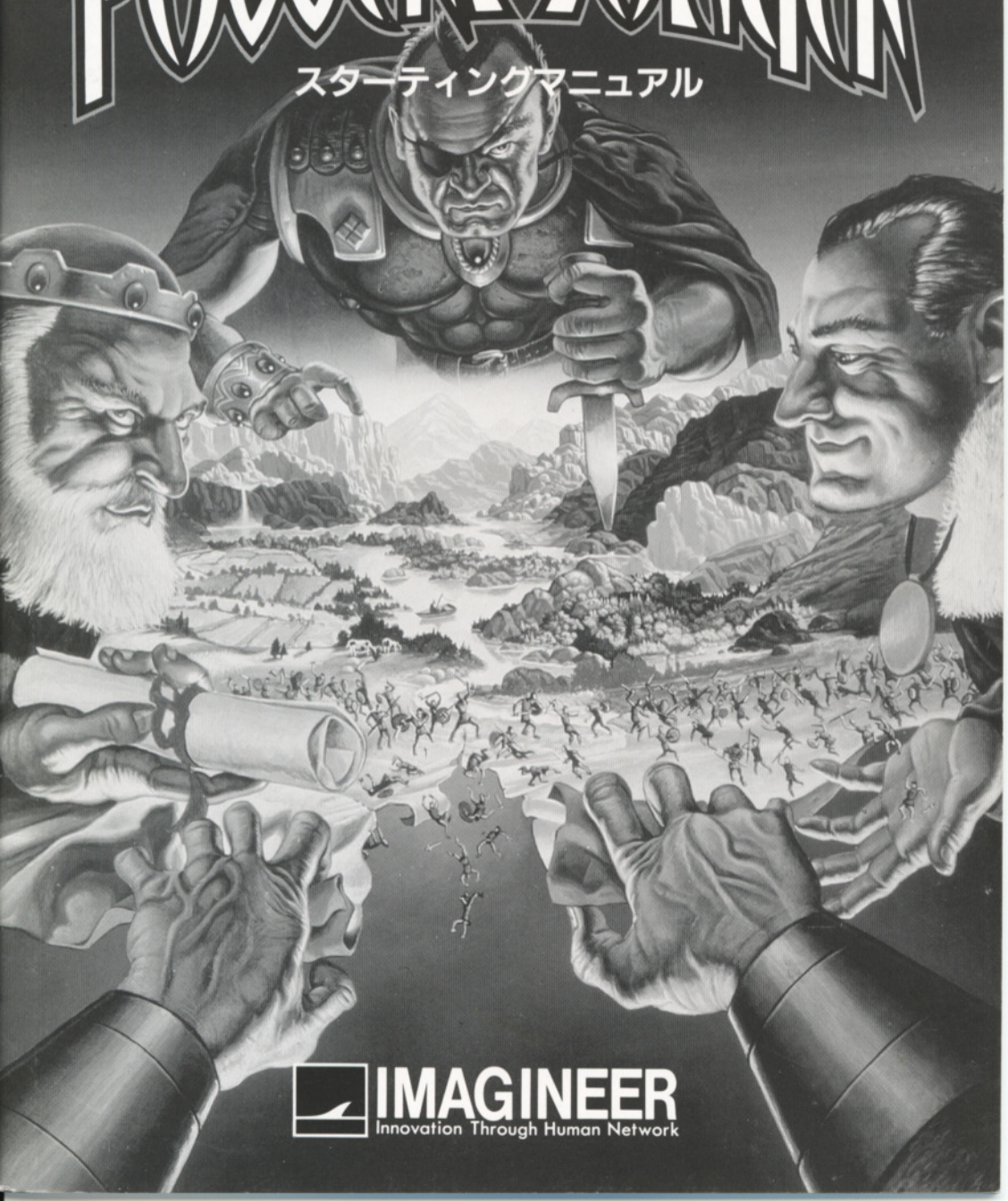


# POWERMONGER

スターティングマニュアル



**IMAGINEER**  
Innovation Through Human Network



# CONTENTS

プログラムの始動方法	3
セーブ・ロードの方法	4
ゲーム概要	6
3つのプレイ方法	7
画面構成	8
『パワーモンガー』の用語	9
『パワーモンガー』の世界環境	9
ゲームスタート	
1) 準備	10
2) 偵察	11
3) 占領	
侵攻	14
食料調達	15
生産	16
生産品を取る	17
徴兵	18
4) 次のマップに移る	19
世界マップの見方・使い方	20
敵について	20
食料、物、兵の3大要素について	21
副将軍	23
戦略的な活動	
1) 余った食料を武器に換える	24
2) 占領することなく 町から食料や物資を調達する	25
3) 敵の数と動きを把握する	25
4) 効果的に食料を集める	26
5) 食料の分配で 占領地を活性化する	26
6) 占領地の防衛その他の運用	27
マルチプレイ	28
ユーザーサポート	33



# POWER MONSTER<sup>TM</sup>

『パワーモンガー』とは、この世のすべてを我が物にせんと貪欲な野心と闘志を燃やす、権力の亡者のことを言う……。

豊かにして強大なミレミア王国が消滅した。突然の天変地異による一瞬の出来事であった。ほんの数時間前まで絶大な権力を誇るミレミア国王であったそなたは、一握りの家臣と共に船上の人となった。高波にもまれ、潮に流され、次に陸地を見たのは何週間も後のことであった。

陸地は無数の小島に囲まれた大陸であった。四季折々に姿を変える豊かな自然に恵まれた水と緑の大地だ。新王国を建設するに理想的な土地である。しかし、当然のことながら、ここにはすでに先住民がおり、ハロルドII世の支配のもとに町々が栄えていた。そればかりではない。この豊かな土地を奪おうと、ジェーンIII世とジョスXVIII世の率いる2つの外来勢力が加わって三つ巴の戦いを繰り広げていたのである。誇り高いミレミアの王であるそなたが、なんと屈辱的なことに四番乗りだったとは！そなたに熱い闘争心が燃え上がった。生まれながらにして血液よりも熱く濃く体を通して権力への野望が噴き出した。支配とは、するものなり。されるなら死を選ぶ。それが、そなた『パワーモンガー』の宿命なのだ！

## プログラムの始動方法

### ■PC-9801シリーズ版の始動方法

コンピューター本体の電源を入れた後、プログラムディスクをディスクドライブ1に入れ、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。

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。セーブ用のディスクとしてフォーマットした新しいディスクを用意しておいてください。

### ■X68000シリーズの始動方法

コンピューター本体の電源を入れた後、プログラムディスクをディスクドライブ0に入れ、OPT.1を押しながら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。

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。セーブ用のディスクとしてフォーマットした新しいディスクを用意しておいてください。



# セーブ・ロードの方法

セーブにはセーブ用ディスクが必要です。フォーマット(初期化)した新しいディスクをセーブ用ディスクとして用意してください。

『パワーモンガー』では8つの異なるゲームの途中経過をセーブ用ディスクの8つのファイルに別々にセーブ(保存)でき、いつでも自由にロード(読み込み)して再開させることができます。

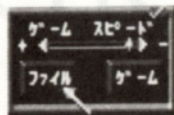
『パワーモンガー』ではディスクドライブはゲームディスクを読み込む側の1台しか使用しません。そのため、セーブ・ロードも、現在プログラムディスクが入っているディスクドライブを使用して行ないますので、画面の指示に従ってプログラムディスクとセーブ用ディスクの入れ替えを行なってください。

注意：[コンティニュー]ではマップ単位でロードを行ないます。つまり、セーブした時点の世界マップの征服状況が示され、そこから次にプレイするマップを選択するようになっています。そのため、常にマップは最初からプレイすることになります。

ゲーム中のロードは、セーブしたゲームをセーブした時点から再開させるものです。

## ■セーブ方法

“ゲーム設定”アイコンを〈左クリック〉



“ファイル”を〈左クリック〉

ファイルボックスのA~Hのファイルからひとつを選びアルファベット順のファイルボタンを〈左クリック〉



画面に指示が出たらドライブからプログラムディスクを抜き、セーブ用ディスクを入れて[セーブ]を〈左クリック〉

画面に指示が出たら再びプログラムディスクをドライブに入れて[OK]を〈左クリック〉



ゲームが再開される

## ■ゲーム中のロード方法

ファイルボックスのファイルボタンを〈左クリック〉(セーブしてあるファイルのみロード可能)



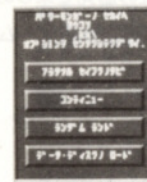
画面に指示が出たらプログラムディスクとセーブ用ディスクを入れ替えて[ロード]を〈左クリック〉

画面に指示が出たら再びプログラムディスクをドライブに入れ[OK]を〈左クリック〉



選択したファイルにセーブされていたゲームがセーブした地点から再開される

## ■オプションメニューからのロード方法



[コンティニュー]を〈左クリック〉



ファイルボックスが現われる

ファイルを選んで[ロード]を〈左クリック〉



世界マップが現われる

マップを選んで〈左クリック〉



選んだマップが最初から始まる

注意：セーブ・ロード失敗のメッセージが表示された場合は、次のような対処をしてください。

「カキコミ ガ デキマセン」

セーブ用ディスクにセーブ用データを書き込めません。セーブ用ディスクが書き込み禁止の状態になっていないか、プロテクトノッチあるいはプロテクトシールを確認してください。それでも書き込めない場合は、ディスクがフォーマットされていないか、ディスクの不良が考えられますので、新しいディスクでセーブ用ディスクを作りなおしてください。

「セーブデータ ガ ミツカリマセン」

ディスクあるいは指定したセーブファイルにゲームがセーブされていません。正しいセーブ用ディスクと入れ替えるかファイルを選びなおしてください。確かにセーブしたゲームが見つからない場合は、ディスクの不良が考えられます。

「ヨミコミ ガ デキマセン」

セーブファイルの中のデータがうまく読み込めません。何らかのアクシデントがあったと考えられます。もう一度やってみてください。



# ゲーム概要

ゲームは“マップ”と呼ばれる区画の中で展開します。舞台は古代、剣と弓、大砲が最新鋭兵器であった頃の未知の世界。自然環境も住民の生活も、すべてリアルタイムで動いています。ゲームが始まった時点でのあなたの陣地は、小さな建物ひとつだけです。兵員も食糧も必要最低限しかありません。この状態から、町々を占領し、マップの全人口の2/3を配下に収めた時点で征服が認められ、勝利となります。

町を占領するには軍事力が必要となり、そのためには、食糧や物資や兵員の確保が必要となります。それらはすべて、マップの中で調達しなければなりません。占領した町の住人の生活を助け領主としての信頼を築き、物質的な強化をはかりつつ、占領を進めるのです。マップには、あなたと同じ征服者の軍隊が動き回っています。彼らとの対決にも備えておかねばなりません。

ゲーム中の操作はすべてマウスで行ないます。コマンドアイコンをクリックするだけの簡単なシステムです。非常に細かい設定と現実的な環境の中で繰り広げられる戦略合戦は、まさに現実そのもの。しかし、マップのサイズはコンパクトで、ちょうど、将棋かチェスを1局指す程度の感覚で楽しめます。言うなれば『パワーモンガー』は、チェス盤サイズの現実型戦略ゲームなのです。

# 3つのプレイ方法

『パワーモンガー』には3つのプレイの仕方があります。「征服モード」と「ランダムモード」と「マルチプレイモード」です。どのモードでも、ゲームの基本的な操作方法は同じです。

## ■征服モード

あらかじめ作られた195のマップが、ひとつの大きな世界を構成しています。そこを、左上のスタートマップから始めて、右下の最終マップまでを征服するという、連続プレイのモードです。ひとつのマップを征服すると、次はそのマップに隣接したマップに進むことができます。ただし、すべてのマップは独立したゲームですので、前のマップでいかに多くの食糧や兵員や物資を獲得したとしても、次のマップにそれらを持っていくことはできません。常にまったく新しい条件で始まります。そうしてひとつずつ進み、最終マップまでたどり着き、それを征服すれば勝利です。195すべてのマップを征服する必要はありません。好きな道筋を通ってとにかく最終マップを征服すればよいのです。

スタートマップ周辺は、入門用として非常に簡単になっています。それが、右下に近付くにつれて難しくなり、ゴール附近の難易度は非常に高くなっています。ですから、まず始めは征服モードでプレイされることをお勧めします。

## ■ランダムモード

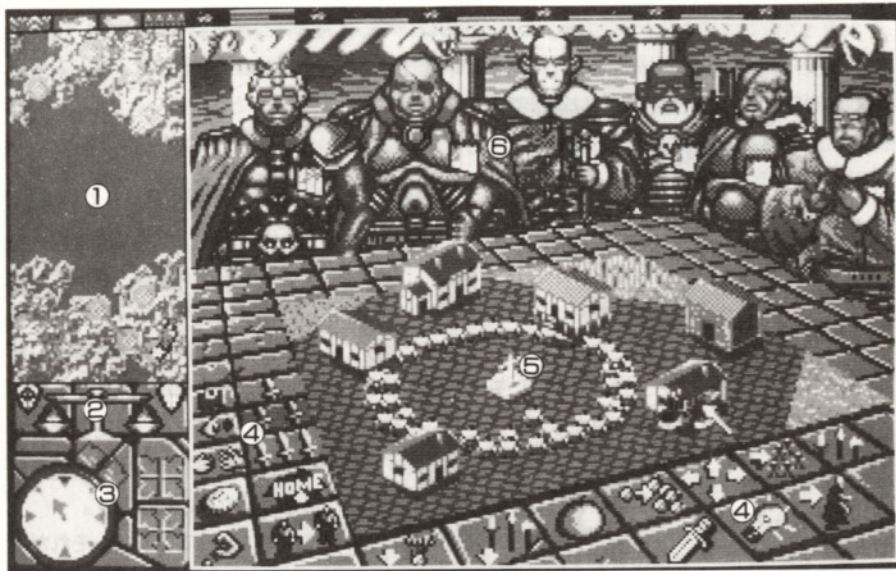
コンピューターがその場で作ったマップをプレイするモードです。征服モードのマップと同じものができてしまう確率もありますが、プレイする度に新しいマップが楽しめます。難易度は高く、上級者向けです。

## ■マルチプレイモード

2台のコンピューターをケーブルで、あるいはモデムで接続して、2人のプレイヤーがひとつのマップの征服をかけて対決するモードです。2台のコンピューターと、RS-232Cクロスケーブルまたは2台のモデムと電話回線、そして2組の『パワーモンガー』プログラムディスクが必要です。



# 画面構成



- ①全体マップ | 回のゲームで征服すべき区域の全体地図。
- ②征服バランス天秤 : 征服がどれだけ進んでいるかを示す。
- ③コンパス・マップ操作部 : メインマップの表示部分の移動、拡大縮小、回転を操作する。
- ④コマンドアイコン : ゲームで使われるコマンド(命令)。
- ⑤メインマップ : 実際にゲームを操作し、その展開を見る。
- ⑥将軍・副将軍 : 将軍であるあなたの姿です。敵の将軍が投降した場合は、副将軍としてあなたの横に並ぶ。  
(詳しくはコマンド・マニュアル参照)

## 『パワーモンガー』で使用される用語

この説明書には、さまざまなゲーム用語やコンピューター用語が使われています。そのうちの重要ないくつかを紹介しておきましょう。

マップ : 1 回のゲームの舞台となる世界の範囲。

征服 : ひとつのマップの全人口の2/3を支配下に収めること。  
つまり、ひとつのマップで勝利を収めること。

占領 : ひとつの町を支配下に収めること。

アイコン : コマンド(命令)を表わす絵文字を兼ねた操作ボタン。

機械のボタンを押す要領でマウスで左クリックすることによってコマンドが選択される。

ボックス : 特別な情報やメッセージなどを画面に表示するために現われる掲示板状の枠。

内容により“情報ボックス”、“ファイルボックス”などと呼ばれる。

ポインター : マウスの動きに合わせて画面上で移動する矢印。

クリック : マウスのポインターをアイコンなどに合わせてマウスのボタンを押すこと。

特に、右のボタンを押す場合は〈右クリック〉。

左のボタンを押す場合は〈クリック〉と呼ばれる。

## 『パワーモンガー』の世界環境

ひとつのマップには、海と陸地があり、陸地は山や谷や平地などの起伏に富み、点在する町では人々が生活しています。海の近くの町では、漁師が船で海に出て魚を捕り、食糧としています。また、工場では近くの森から木材を切り出してポートなどを作っています。原則的に、ひとつの建物には夫婦がひと組居住しています。農夫は鋤を持って畑に通い、羊飼いは町の外に迷いでた羊を町に追い込みます。町と町のあいだを商人が行き交います。

森は大切な資源です。いろいろな種類の木があり、どれも木材資源として、さまざまな物資の材料となります。また、鳥が休む場所でもあります。鳥にも数種類あります。群を作って飛ぶ鳥、敵の間を飛び指令を伝える伝書鳩、また、ごく稀に、町に新しい住人を運んでくるコウノトリも見られます。

この世界には昼と夜の区別はありませんが、年間を通して四季の移り変わりがあります。春には鳥がさえずり若葉が生え、雨季のあとの夏には蝉が鳴き草木が茂り、秋には畑の穀物が黄金に色づき、農民がそれを収穫し町の納屋に蓄えます。冬には雪が降ります。雨や雪は、旅人にとっては歩行の障害となるやっかいな存在です。

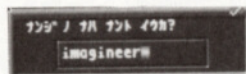


# ■ゲーム スタート

「パワーモンガー」の世界に早く慣れていただくために、実際に征服モードのゲームを進めながらプレイ方法を説明します。ページの左側は簡単なプレイの手順、右側はその補足説明となっています。ここに登場するコマンドをコマンドマニュアルで確認しながら、一緒にプレイしてください。

## 1) 準備

①名前を打ち込みリターンキー



① リターンキーを押すとオープニングタイトルが中断され、名前を登録する画面が現われます。ここで登録した名前は、ゲーム中に将軍の名前として使われます。何も入力しないでリターンキーを押すと、「X」という名前で登録されます。

②名前を登録すると、オプションメニューが現われます。内容は次のとおりです。

アラタナル セイフクノタビ：征服モードを最初からプレイする。

コンティニュー：征服モードでセーブした時点の征服範囲を世界マップに表示。そこから次のマップを選んでプレイする。

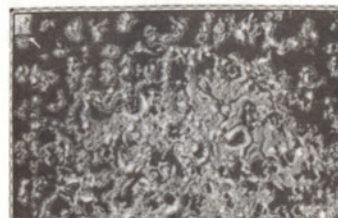
ランダムランド：ランダムマップをプレイ。

データディスクノロード：将来発売予定のデータディスクを使用するときを使う。

征服モードは、15×13の計195のマップからなる世界を、左上のマップから始めて、右下のゴールのマップを征服するモードです。最初が最もやさしく、ゴールに近づくほど難しくなっているため初心者には最適です。195すべてのマップを征服する必要はなく、好きな道筋をたどって最後のマップを征服すれば勝利です。

ランダムランドは、コンピューターがランダムに製作したマップをプレイする上級者用モードです。

③世界マップの左上部分を  
〈左クリック〉



③征服モードの世界マップは195のマップから構成されています。マウスのポインターを左上のスタート地点に合わせると、赤い枠が現われます。それがひとつのマップの範囲を表わしています。また、赤い枠は、それがこれからプレイできるマップであることを示しています。今は初めてなので、プレイできるのはスタート地点のみですが、ここを征服すると次はこの右隣か下の2つから選択できます。つまり、征服したマップに隣接したマップへ進めるようになっています。

## 2) 偵察

①縮小ボタンを〈右クリック〉



縮小ボタン

コンパスの目盛を〈右クリック〉

②全体マップで町のあたりを  
〈左クリック〉



メインマップに町が表示される。

★コマンドマニュアルAの“マップ操作”を参照。

メインマップにまず現われるのは、全体マップに白い+印がある部分のズームアップです。また、全体マップの同じ場所に、人の形がありますが、それは将軍(あなた)がいる場所を示しています。つまり、今メインマップで塔を囲んで円陣を組んでいる白い服の人々は、あなたの軍隊です。

①占領行動に入る前に、この土地をよく知っておく必要があります。マップをくまなく眺める方法にはいくつかありますが、ここで紹介したのは最も基礎的な方法です。まずメインマップの倍率を下げて表示区域を最大にしてから、コンパスの目盛のひとつを右クリックしてください。全体マップの+印が、指定した目盛の方向に移動し、メインマップの風景がその方向に流れていきます。そうして、町のある位置をよく確かめておいてください。

②全体マップの町があったあたりを〈左クリック〉すると、メインマップにその地域が表示されます。メインマップに表示されている地域は、全体マップでは白い+印で示されています。



- ③拡大ボタンを〈左クリック〉  
→倍率を戻す。



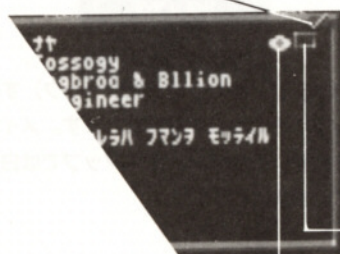
- ④“情報”を〈左クリック〉



- ⑤町の建物を〈左クリック〉



町の情報ボックスで状況を確認  
ボックス枠の“V”を  
〈左クリック〉→閉じる。



- ③“拡大ボタン”を数回〈左クリック〉して、メイン  
マップ見やすい倍率に戻します。町の位置がずれてし  
まったら、コンパス上を〈左クリック〉して表示位置  
を微調整してください。角度が悪く見にくい場合は“回  
転ボタン”を〈右クリック〉して微調整してください。

- ④“情報”を〈左クリック〉してメインマップで見え  
ている物を〈左クリック〉すると、その情報が情報ボ  
ックスに表示されます。  
(コマンドマニュアル“情報”を参照)

- ⑤町の情報を見ます。建物には必ず、夫婦単位で人が  
住んでいます。建物の住人の名前から下の情報は、町  
全体の情報です。内容は次のとおりです。

タテモノ	: 建物の種類
マチ	: 町の名前
ジュウニン	: 建物に住んでいる人の名前
リョウシュ	: この町を領土とする領主の名前
シヨクリョウ	: 食糧の備蓄量
ジンコウ	: 人口と領主に対する感情
モリ	: 木材資源となる近隣の森の名前
ザイコ	: 生産品の在庫の種類と数

情報ボックスには次の2つのコマンドアイコンがあ  
ります。

- : 〈左クリック〉で表示内容を更新。
- : 〈左クリック〉で対象物が  
メインマップの中央に移動する。

- ⑥將軍の勲章を〈左クリック〉



將軍の情報ボックスで自軍の状況を確認  
ボックス枠の“V”を  
〈左クリック〉→閉じる

- ⑥メインマップの左上に立っている人物は、將軍、つ  
まりあなたです。頭の上には、現在の任務を示す“任  
務アイコン”と、食糧、兵、健康の各状態が棒グラフ  
で表示されています。

胸のメダルを〈左クリック〉すると、將軍の情報ボ  
ックスが開きます。内容は次のとおりです。

ナマエ	: 將軍の名前
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
シヨクリョウ	: 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

これから占領しようという町の人口と自軍の兵の数  
を比べてください。数が負けているようなら、戦いは  
厳しいものとなるでしょう。

情報ボックスは、“情報”を〈右クリック〉で消すこ  
ともできます。複数のボックスが表示されていれば、  
すべてを一度に消します。ボックスが複数重なった場  
合は、後のボックスの一部を〈左クリック〉すると前  
に出てきます。



# 3) 占領

## ■ 侵攻

① “戦闘” を〈左クリック〉



町のどこかを〈左クリック〉



② または……

“戦闘” を〈左クリック〉



全体マップで町のあたりを  
ポイント線が赤くなったら〈左クリック〉



戦いをやめ、町の外で円陣を組みば完了。

① いよいよ行動開始です。離れた場所から町に侵攻する方法はいくつかありますが、今は目標の町がメインマップに表示されているので、“戦闘”を〈左クリック〉してから町の一部を〈左クリック〉してください。あなたの軍隊は町に移動して戦闘を開始します。

② また、“戦闘”を〈左クリック〉して 全体マップの町のあたりを〈左クリック〉しても、同じ結果が得られます。このとき全体マップでは、あなたの軍隊が今いる場所とマウスのポインターの先を結ぶ黒い線が現われます。ポインターが攻撃可能な対象に合うと、線は赤く変わりますから、そこで〈左クリック〉してください。

戦闘が始まると、人々が組み合ったり、矢が飛び交う光景が展開されます。戦う人々の間から白い鳥のような姿が空に昇っていくことがあります。これは死んだ人の魂です。誰が死んだかは、“情報”で魂を調べるとわかります。

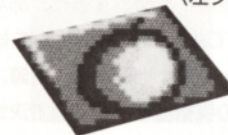
戦闘に勝てば、軍は町の外に円陣を組みます。

③ 将軍が死ぬと戦闘は負けです。ゲームもそこで終わります。将軍の頭上のグラフの、一番下の緑の線が縮み始めたら要注意です。緑の線が消えてなくなると将軍は死んでしまいます。

## ■ 食糧の調達

① “食糧調達” アイコンを

〈左クリック〉



町のどこかを〈左クリック〉

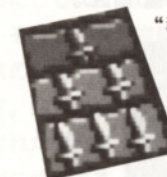


① 占領した町からは、食糧、物資、兵員の調達ができるようになります。

食糧は大変に重要です。あなたの兵の給料であり、占領した町の人々を満足させ信頼を高めるのも食糧です。食糧が乏しくなると、兵はあなたに失望し離れていってしまいます。また、占領した町の食糧貯蓄が少なくなると、住人の不満が募ります。

占領に成功した町からは、“食糧調達”で町に蓄えられている食糧を調達することができます。どれくらいの割り合いで調達するかは、“積極度”で決まります。

★ コマンドマニュアルの  
“積極度”を参照。

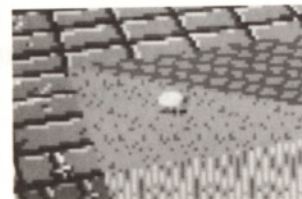


どれだけ調達できたかは、将軍の頭上の青い棒グラフの伸びかたを見てもわかりますが、正確な数字は、将軍の情報ボックスを開いて見てください。

② “戦闘” を〈左クリック〉



羊を〈左クリック〉



② また、“戦闘”を〈左クリック〉して、羊を〈左クリック〉しても、食糧を得ることができます。つまり、ハンティングです。



① “積極度3”を〈左クリック〉



“生産”を〈左クリック〉



町の建物を〈左クリック〉



工場の脇に生産品が置かれる。



② “情報”で調べる。



③ 積極度を“積極度2”に戻す。



## ■生産

①町には、たいてい1軒の工場があります。工場は、建物の形でも判断できますが、全体マップの建物モードで調べることもできます。その場合、工場は黄色い点で表示されます。

工場がある場所で“生産”を命令すると、あなたの兵と住人が一緒になって生産品の生産活動を始めます。何が作られるかは、その土地の産業、資源、住人の満足度、あなたの軍の積極度などによって決定されます。ここでは、技術力を少しでも上げるために、積極度を“積極度3”にしましょう。

この町は海が近く、漁業が主要産業となっています。また近くに森があり木材資源も豊富なため、近くの木を切ってポートを作ることが多いでしょう。しかし、積極度や資源や住民の条件が揃えば、弓や投石機などの強力な武器が作られることもあります。

②物が生産されると、工場の脇にそれが出されます。拡大して見てください。わかりにくいときは、“情報”で調べてください。

生産は、新しいコマンドが送られるまで続けられます。しかし、資源を使い切ってしまうと、それ以上の生産活動はできなくなります。木が生え代わるまでには、非常に長い時間が必要です。また、生産コマンドで行動している間は、町人は食糧を採りに出ることができないため、蓄えが底をつく、勝手に作業をやめて食糧の調達にでかけてしまいます。

③積極度を最高のままにしておくと、コマンドによっては取り返しのつかない結果を生じかねません。このままうっかり戦闘を行えば、町人を皆殺しにしてしまいます。そのような失敗を避けるためにも、積極度は常に“積極度2”にしておくといでしょう。

① “物資調達”を〈左クリック〉



工場を〈左クリック〉



工場の脇に置かれた物が消える



②将軍の情報ボックスで

予備物資があるかを確認

将軍の勲章を  
〈左クリック〉



## ■生産品を取る

①“物資調達”も積極性に影響されます。“積極度2”のまま“物資調達”を行っても、目的の物を取らない場合があります。確実に取りたい場合は、積極度を高くしてから取るといいでしょう。町の在庫は町のどこかを〈左クリック〉すれば簡単に取れますが、その他の場所に落ちている物は小さいので取りにくい場合があります。よく注意してポインターを合わせるようにしてください。

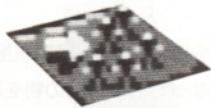
うまく取れると、その物はメインマップから消えます。大砲と投石機を除くその他の生産品は、兵ひとりにつき、それぞれの種類をひとつずつ、自分用の装備として持つことができます。たとえば、ひとりの兵はポートを2艘持つことはできませんが、ポート1艘と弓1本を持つことができます。

②そのようにして、全員が装備して、なお余った物資があれば、それは“予備物資”となります。将軍の情報ボックスの一番下の欄に“ヨビブッシ”という項目があります。余った物資は、ここに表示されます。ここに表示された物資は、後に説明します“同盟”の取り引き材料に使えます。ただし、予備物資があまり多くなると、歩行速度が落ちてしまうので注意してください。

工場の脇にあるもの以外にも、海辺に置かれたポートや敵軍との戦闘跡に残された敵の物資なども、“物資調達”で手に入れることができます。



① “徴兵” を〈左クリック〉



町の建物を〈左クリック〉



② 兵が整列し、

再び円陣を組めば徴兵完了



将軍の情報ボックスで増えた人数を確認

## ■徴兵

①強い敵と対決するには、数で当たるのが最も簡単で効果的です。そのためには、徴兵によって軍を強化する必要があります。

住人からどれくらいの人を徴兵するかは、積極度によって変わります。“積極度3”で行なうと、住人全員を徴兵してしまいます。すると町は無人になり荒廃してしまいます。敵の軍隊が行動しているマップでは、無人の町は簡単に敵の手に落ち、拠点にされてしまいます。

②どれだけ徴兵できたかは、将軍の頭上の赤色グラフでもわかりますが、正確な数字は、将軍の情報ボックスで見ることができます。

人数が多ければそれだけ力も強くなりますが、それだけ多くの食糧を手に入れなければならないため、維持が大変です。必要以上に大きな軍隊を持つのは、あまり得策ではないでしょう。

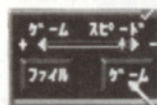
① 征服バランス天秤が完全に  
右に傾いているのを確認



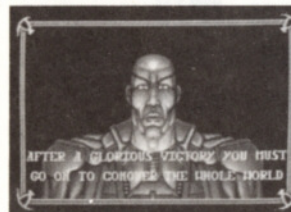
（ゲームオプション” を〈左クリック〉



③ [ゲーム] → [シュウリョウ] を  
〈左クリック〉



⑤ 勝利のメッセージで〈左クリック〉



⑥ [コンティニュー] を〈左クリック〉

⑦ 世界マップから赤い枠で示される  
マップを選び〈左クリック〉

## 4) 次のマップに移る

①このマップでは、もうひとつ町がありますが、最初の町を占領した時点で、すでに全人口の2/3を配下に収めてしまったので、マップ全体の征服が完了してしまいました。征服が完了したことは、コンパスの上の天秤が、右に完全に傾いたことでわかります。征服が完了したならば、もうこのマップでの行動は無意味です。次に移りましょう。

②～⑥ゲームオプションの[シュウリョウ]を〈左クリック〉すると、勝利のメッセージが現われます。ここでマウスのボタンを押すと、ゲームの最初に出たオプションメニューが現われるので、[コンティニュー]を選択すると世界マップが現われます。

しかし、征服が完了していないと敗北のメッセージが現われてゲームオーバーになってしまいます。〈左クリック〉するとオプションメニューが出ます。[コンティニュー]を〈左クリック〉すると、ひとつ前のマップを征服した時点の世界マップが現われ、そこから再開となります。

⑦世界マップには、今征服したマップのあたりに短剣がマークが付けられています。これらは征服したという印です。その右隣と下にポインターを移動させると、「1)準備」で説明したのと同じ赤い枠がひとつずつ現われます。次はそこへ移動できるという印です。好きなほうを〈左クリック〉してください。



# 世界マップの見方・使い方

世界マップは、195のマップの集合です。世界マップの位置から、マップの難易度がわかります。入門レベルの左上から上級レベルの右下にかけて次第に難しくなるように配置されています。

征服モードでプレイする場合、どのルートを通して右下までたどり着くかが重要なポイントとなります。ひとつのマップを征服すると、次はこれまでに征服したマップに隣接したマップ(斜めを除く)に進むことができます。征服したマップには短剣のマークが付けられ、また、そこにポインターを合わせると、黄色い枠が現われます。そして、それらに隣接してまだ征服されていないマップにポインターを合わせると、赤い枠が現われます。赤い枠が出るマップなら、どれでもプレイ可能です。

世界マップの大きさは縦に3画面分ほどある長いものです。マップの横枠にマウスのポインターを合わせ、左ボタンを押したまま上に移動させてください。マップの下部分が画面に現われます。

## 敵について

「パワーモンガー」の世界では、ほとんどの土地が、ハロルドⅡ世、ジェーンⅢ世、ジョスXVⅢの3人によって支配されています。ハロルドⅡ世はもともとこの土地を支配していた土着の領主で、その支配下にある人々は黄色い服を着ています。あまり戦いを好みません。ジェーンⅢ世とジョスXVⅢ世は、共にあなたと同じ外来の侵略者です。服の色は、ジェーンⅢ世勢が青、ジョスXVⅢ世勢が赤です。

彼らは常に、己の領土を広げようと戦いを繰り返しています。あなたは、彼らの支配下にある町に攻撃を加えて占領していくわけですが、敵もあなたと同じようにいくつかの軍隊を移動させながら町を占領して歩いている可能性があります。積極度によっては、彼らが近付くだけで戦闘になります。占領地を奪われることもしばしばでしょう。そのため、占領を進めると同時に、征服の力を養う基盤となる占領地の防衛にも気を配らなければなりません。

# 食糧、物、兵の3大要素について

この3大要素を制するものが「パワーモンガー」を制します。

## 1) 食糧

食糧は人々の活動源であり経済です。町の住人の活動は食糧によって左右されます。領主に対する信頼度も食糧で決まります。あなたの兵に支払う給与も食糧です。また、食糧は取り引きの材料にもなります。町では、夏から秋にかけて食糧が収穫され貯蓄されます。

羊は大変に有用な食糧源です。「戦闘」コマンドで羊を捕って食べることができます。しかし、羊の数は限られています。

將軍自身は食糧を必要としません。所持している食糧は、あくまでも兵に与えられるものです。そのため、食糧がなくなると、次第に兵が離れて將軍ひとりになってしまいますが、食糧がないために將軍の健康状態が悪化するようなことはありません。將軍の健康が損われるのは、戦闘で傷ついたときだけです。



“戦闘”

## 2) 物

物には、武器と道具の2種類があります。

### ■武器…大砲、投石機、弓、剣、槍

武器には重兵器と軽兵器があります。重兵器には投石機と大砲があり、ひとつの隊にひとつだけ、將軍または副將軍が装備できます。2つ以上は予備物資となります。その他は軽兵器です。すべての兵がひとりひとつずつを装備できます。占領した町などにいくつかの兵器の在庫があり、それを調達して装備する場合、まず將軍が装備し、次に最初に將軍に付いていた兵が装備し、まだ余るようなら途中で徴兵した兵にまわされます。それでも余ったものは、「予備物資」として運搬されます。取れる兵器が何種類かある場合は、弓、剣、槍の順に装備します。隊の中で誰が何を持っているかは、それぞれの兵を「情報」で調べるとわかります。また、円陣を組んだとき、装備によって異なる輪を組み、同心円状に座ります。

剣や大砲など、鉄を材料とする武器は、鉱山の近くの町で生産されます。鉱山は主に山岳地帯にあり、生産を続けると次第にその規模は大きくなります。



“情報”



## ■道具…ボート、鋤、壺

ボートは1人ひとつずつ装備できます。水域を挟んだ地区に移動する場合、ボートを装備している兵はそのまま海を渡ることができます。海に近い町などではボートで漁を行なっています。海辺に置いてある彼らのボートを取ってしまふと、彼らは食糧である魚を採ることができずに、飢えてしまいます。また、ボートや武器の生産に必要な森林を極度に伐採してしまうと、生産ができなくなるばかりか、異常気象を招き、再び木が生え揃うまで雨や雪が多くなります。

鋤は、農夫に持たせると食糧の収穫が倍になります。始めから農夫が鋤を持っている場合もありますが、新たに生産された鋤を町の在庫にしておくと、それを使うこともあります。ただし、使う使わないは農夫の自由意志に任せられます。確実に使わせたい場合には、一度徴兵して鋤を装備させ、町に帰すという方法も考えられますが、非常に困難な作業になるでしょう。鋤は兵士に持たせても意味がありません。

特殊な道具に壺があります。これは直接使用することはできませんが、同盟を結ぶときの代償として使えます。壺は、木材や鉄鉱石などの資源がない場所でも地面の土を使って生産されます。予備物資が増えると隊の歩行速度が落ちます。必要なとき以外は、“物資貯蔵”で任意の場所に余分な物を置いていくことも大切でしょう。積極度によって予備物資の何パーセントを貯蔵するかが決まります。置かれた物資は、将軍や副将軍が“物資調達”をしない限り、そこにあります。ただし、町に置いた場合は、その町の在庫物資になってしまいます。

壺だけは、いくら持っていて歩行に影響しません。

## 3)兵

兵は多いほうが戦力にはなりますが、あまり徴兵しすぎると、占領地の活動がにぶり、食糧や物の生産性が下がります。マップの住民の人口は、常に一定に保たれようとしします。どこかで人が死ねば、夫婦が揃っている建物にコウノトリが子供運んできます。しかし、人口の増えかたは非常にゆっくりです。また、大きな軍隊になると、全員に武器などの装備を行き渡らせるのに苦労します。時と場合によっては、隊を解散し、徴兵した人々を故郷に帰してやることも必要です。隊を解散するには、“解散”コマンドを使います。積極度によって、どれだけの人数が隊を離れるか決まり、最も装備の貧弱な者から隊を離れていきます。



“物資貯蔵”



“物資調達”



“解散”

## 副将軍

敵の将軍が戦いに負けて、あなたに投降することがあります。投降すると、メインマップの将軍に並んで姿を現わします。副将軍は最高5人まで増えます。どの副将軍も、投降した時点では食糧も兵も体力もない状態です。副将軍の使い方は次のとおりです。

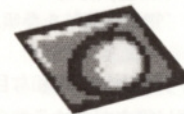
①胸のメダル以外の部分を〈左クリック〉



羽飾りが頭に付く



②コマンドを送る



“任務アイコン”に白い鳥が飛ぶ



コマンドが伝わると任務アイコンが変わる



すべてのコマンドは、頭に羽飾りが付いている将軍または副将軍に送られます。コマンドの使い方は、将軍の場合とまったく同じです。コマンドは、将軍であるあなたから伝書鳩で送られます。そのため、遠く離れた副将軍がコマンドを実行するまでには、多少の時間がかかります。副将軍の頭上の“任務アイコン”に白い鳩が現われている間は、まだ伝わっていません。副将軍が鳩からコマンドを受け取って初めて、実行されます。

副将軍の頭上にも、食糧、兵、健康を表わす棒グラフが表示されます。食糧と兵と健康の関係は、すべて将軍と同じです。死ぬと画面から消えます。

副将軍には、それぞれ性格があります。一番左の将軍、つまりあなたは常に好戦的で積極的な“パワーモンガー”です。副将軍の性格は、好戦的な者から平和主義的な者までさまざまです。占領地の防衛、スパイなどのほかに、敵を挟み打ちにしたり陽動するなど、副将軍の利用次第で作戦に大きな幅が出ますが、どのような役割を持たせるかは、彼の性格を見た上で決めることが大切です。将軍および副将軍の性格は、情報ボックスで見ることができます。胸のメダルを〈左クリック〉すると、情報ボックスが表示されます。



# これからが問題!

以上のようにして、最後の右下のマップまで征服を続けます。すべてのマップをしらみ潰しに征服するのも、最短コースをとるのも、ルートはあなたの自由です。ここで説明した方法は、基本中の基本です。これから先は、高度な戦略が必要になります。また、これまでに使用しなかったコマンドや、戦闘であな

たに投降する副将軍なども登場して、駆け引きや裏工作などを駆使しての高度な内容に発展していきます。

次のステップでは、その他のコマンドの使用方法和それに伴う戦略などを紹介していきます。

## ■戦略的な活動

### 1) 余った食糧を武器に換える

食糧は十分にあるが物資がなく戦力に乏しいような場合、強力な武器を持っている町などに出向いて食糧と引き換えに武器を手に入れることができます。これが取り引きです。町のストックのうち、何を食糧と交換するかは、将軍の積極度によります。積極度が高いほど、価値の高いものを取り、低いほど価値の低いものを取ります。また、物にはそれぞれ、

一定の食糧換算レートがあります。

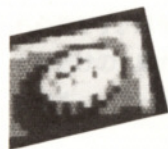
★コマンドマニュアルの  
最終ページ“物資一覧”を参照。

こちらが取り引きという平和な目的で近付いても、同じ領主が治める他の町を攻撃している場合など、住民はあなたを敵と見なして攻撃してくることがありますから、十分に注意してください。

取り引きの対象は、武器だけではなく、鋤や壺など、生産されるものなら何でも取り引きされます。

相手に取り引きの対象となる物がない場合、またはあなたに取り引きに十分な食糧がない場合は、取り引きは成立しません。

あなたが装備していたり予備物資として持っている物資を出して食糧を受け取ることとはできません。



“取り引き”を〈左クリック〉  
↓  
相手となる町を〈左クリック〉

### 2) 占領することなく町から食糧や物資を調達する

もともとその地方の町を統治している領主と同盟を結ぶことによって、占領していない町から援助が受けられるようになります。同盟には、予備物資を差し出す必要があります。差し出した予備物資と相手のあなたに対する好感度を比較して、物資が勝れば同盟は成立します。同盟が成立すると、あなたは相手が統治す

るすべての町に自由に出入りし、食糧や物資の調達ができるようになります。また、相手もあなたの占領地に自由に出入りし、食糧や物資を調達できます。

差し出す物資がない場合や、相手の領主が治める他の町を攻撃するなどして相手に悪感情を持たれている場合は、同盟の申し出は拒否されてしまいます。

同盟はあくまで対等です。同盟を結んだ相手の領土の住人は、あなたの配下には入らないため、相手の人口が多い場合、マップ征服のために、いずれ対決しなければならなくなります。

同盟を結んでも、相手に敵対的な行動をとれば、すぐに同盟が破棄され戦闘状態になってしまいます。



“同盟”を〈左クリック〉  
↓  
相手となる町を〈左クリック〉

### 3) 敵の数と動きを把握する

町の人口や活動状況は、“情報”で知ることができます。しかし、マップ中を動き回り、出会い頭に戦闘となることが多い敵の軍隊の数と位置を把握するには、スパイを送り込むしかありません。

スパイは、町など建物がある場所にいるみ送り込むことができます。スパイとして送り込めるのは、将軍または副将軍の

ひとりだけです。大きな軍隊を率いていても、スパイになるときは軍隊から離れてひとりで行動しなければなりません。

うまく潜入できると、送り込んだ人間の服の色がその町の住人の色になり、町の住人の数と動きが服と同じ色の点で全体マップに表示されます。敵の軍隊をスパイしようとするれば、そこでスパイが敵の軍隊に徴兵されるのを待たなければなりません。うまく徴兵されると、敵の軍隊の数と動きが、敵の軍隊の色の点で全体マップに示されるようになります。

スパイを行なう上で注意すべき点は、スパイ活動を中止して戻ろうとすると、ほとんどの場合、相手に素性がバレて襲われてしまうことです。そのため、将軍自らスパイになるのは非常に危険です。副将軍を使うのが賢明でしょう。

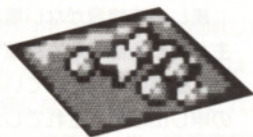


“スパイ”を〈左クリック〉  
↓  
目的の町の建物を〈左クリック〉  
↓  
住人の数と動きが示される。



#### 4) 効果的に食糧を集める

いくつかの占領地や同盟を結んだ町などがある場合、食糧集めに効果的なコマンドがあります。“食糧供給”コマンドで



“食糧供給”を〈左クリック〉



木を〈左クリック〉

す。これは、木でも何でも、物がある場所ならどこでも使えます。実行されると、兵たちは近くの占領地や同盟を結んだ町を回って食糧を集め、〈左クリック〉で指定した場所に“食糧貯蔵”を行ないます。指定した場所が町であった場合は、その貯蔵とされます。

どれだけの食糧を集め、どれだけ貯蔵するかは、積極度で決まります。どちらも、“積極度1”で25パーセント、“積極度2”で50パーセント、“積極度3”で100パーセントです。

#### 5) 食糧の分配で占領地を活性化する

長期戦で攻めなければならないマップもあります。そのようなマップでは、占領した町の維持が重要な鍵となります。占領地の維持で最も大切なのは、その住民のあなたに対する信頼度です。そして信頼度は主に、食糧によってもたらされます。

食糧が乏しく住民が不満を抱いている占領地があれば、そこへ行き、“食糧貯蔵”を行うとよいでしょう。占領地の食糧貯蔵が大幅に増えれば、あなたへの信頼度



占領地に移動→“食糧貯蔵”を〈左クリック〉

も一気に高まり占領体制は安定します。逆に、食糧が乏しくなると、住民が敵に寝返ることもあります。

ただし、あなたに十分な食糧がなければ効果はありません。大きな軍隊を抱えていれば、多量の食糧を必要とします。占領地にわけてしまったために、兵員の分がなくなってしまったのでは逆効果です。そのような場合は、“食糧供給”を利用するとよいでしょう。

町以外で食糧貯蔵をすると、食糧は白い袋に入れられて将軍が立っている位置に置かれます。これは、あなたが“食糧調達”コマンドで拾わない限り、永遠にそこに貯蔵されます。どれだけの食糧を分けるかは、積極度によって決まります。

食糧貯蔵は、コマンドを実行した将軍または副将軍が立っている位置で行なわれるので、貯蔵する場所を指定する必要がありません。

#### 6) 占領地の防衛その他の運用

征服者はあなただけではありません。あなたと同じように、この世界を征服しようと、町を占領している軍隊があります。彼らと同じマップを盗り合うこともしばしばでしょう。そんなマップでは、自分の占領地の防衛が重要になります。せっかく占領した町を敵に横取りされては、征服に必要な食糧や物や人の手配がおぼつかなくなります。そればかりか、敵がどんどん力をつけ、ついにはあなたを負かしてしまいます。

しかし、防衛に専念しては征服はできません。そこで頼りになるのが、副将軍の存在です。副将軍とは、戦闘であ

なたに投降した敵の将軍です。敵の将軍が投降すると将軍の隣に、もうひとりの将軍(副将軍)が現われます。副将軍は、将軍と同じようにコマンドを送ることができます。将軍とは別々に行動させることができます。

その副将軍を占領地に残し、生産や食糧の供給などにあたらせ、あなたは進軍を続けるということが可能になります。他にも敵の軍隊がうろついているのなら、副将軍に兵と武器を分け与えて、重要な占領地の防衛にあたらせることもできます。



# マルチプレイ

「パワーモンガー」は、2 台のコンピューターを接続することによって、人間同士で対戦プレイすることができます。2 人が敵味方に分れ、ひとつのマップを奪いあいます。コンピューター相手と違って、お互いの性格やユニークな考え方がゲームに反映され、ゲームが計り知れない奥深いものになります。マルチプレイの醍醐味は、いくらここで説明しもしきれません。とにかく、ぜひ一度お試しください。

マルチプレイには、次の2 とおりの方法があります。

データリンク：2 台のコンピューターの  
“RS-232Cポート” 同士を  
“RS-232Cクロスケーブル”  
で直接つなぎます。

モデムリンク：モデムと電話回線を使って離れた相手と接続します。

用意するもの

マルチプレイには、「パワーモンガー」のプログラムディスクの他に、いくつかあなたご自身で用意していただかなければならないものがあります。

データリンク：RS-232Cクロスケーブル1  
本  
(パソコンショップなどで手に入ります)

モデムリンク：電話回線、モデムシステム  
式2 組

注意：どちらも、コンピューター1 台につき「パワーモンガー」のオリジナルプログラムディスクが1 枚ずつ必要です。

## 接続方法 データリンクの場合

① 2 台のコンピューターの電源を入れる前にRS-232C クロスケーブルで2 台のRS-232Cコネクタ同士を接続する。

② 2 台のコンピューターでそれぞれ「パワーモンガー」をスタートさせる。

注意：どのゲームのモードを選ぶか、セーブゲームをロードするかは自由です。

③ ゲーム画面が表示されたら両者とも次の手順でマルチプレイ接続ボックスを表示させる。



“ゲーム設定” アイコンを〈左クリック〉



[ゲーム] を〈左クリック〉



[マルチプレイ] を〈左クリック〉

④ “ボーレート” を設定する。

ボーレートとは、コンピューターのデータ通信のスピードです。2 台のコンピューターが同じボーレートになっていなければ通信はできません。ボックスに表示されている一番数の多い数字、つまり一番速いボーレートに設定してください。

注意：コンピューターによって一番速いボーレートが変わる場合があります。接続した2 台のうち、どちらかの最高ボーレートがもう1 台の最高よりも遅い場合は、遅いほうに合わせてください。

⑤ “アナタ”でプレイする陣営の色を決める。両者が同じ色でプレイすることはできません。

⑥ “コンピューター”でコンピューター陣営の色を決める。(コンピューターを参加させる場合のみ)

2 人の陣営の他に、コンピューターが担当する陣営を2 組まで参加させることもできます。参加させたい場合は、ここで色を決めてください。2 人のプレイヤーが使っている色は使えません。

⑦ “コネクト” を〈左クリック〉(2 人とも)

接続、データ送信の間、作業中であることを示すボックスが現われ、カウンターの数字が増えていきます。接続が確認されると、今度はカウンターの数字が減っていき、すべての準備が整うとゲームがスタートします。うまく接続できなかった場合はメッセージが表示されますから、もう一度、接続し直してください。

## モデムリンクの場合

① それぞれのコンピューターにモデムと電話回線を接続する。(お手持ちのモデムの説明書に従って作業を行なっておいってください)

② 2 台のコンピューターでそれぞれ「パワーモンガー」をスタートさせる。

注意：どのゲームのモードを選ぶか、セーブゲームをロードするかは自由です。

③ ゲーム画面が表示されたら両者とも次の手順でマルチプレイ接続ボックスを表示させる。



“ゲーム設定” アイコンを〈左クリック〉



[ゲーム] を〈左クリック〉



[マルチプレイ] を〈左クリック〉

④ “ボーレート” を設定する。

ボーレートとは、コンピューターのデータ通信のスピードです。2 台のコンピューターが同じボーレートになっていなければ通信はできません。2 人のモデムのボーレートが違う場合は、どちらか低い方に合わせてください。

⑤⑥は、データリンクの場合と同じです。

⑦接続ボックス上部の“メッセージ” のところを〈左クリック〉してから、次のようにダイヤルコマンドを打ち込んでください。



電話をかける側と受ける側を決めておいてください。受ける側は、次のコマンドを打ち込んでモデムを自動受信モードにしておきます。

ATS0=1 [リターン]

かける側は、次のコマンドを打ち込んでモデムから相手に電話をかけます。

ATDT \*\*\*-\*\*\*-\*\*\* [リターン]  
(プッシュホン回線)

ATDP \*\*\*-\*\*\*-\*\*\* [リターン]  
(ダイヤル回線)  
(\*\*\*-\*\*\*-\*\*\*は電話番号)

注意：ご使用の電話回線がプッシュホン(トーン)方式かダイヤル(パルス)方式かをよく確かめてください。電話機がプッシュ方式でも、回線がパルス方式である場合もあります。その場合は、ダイヤル回線用コマンドを使用してください。

リターンキーを押すと、ダイヤルを開始します。呼び出し音の後に回線接続音(キャリア音)がします。しばらくして回線が繋がったら呼び出し側、受け側両者とも“CONNECT”を左クリックして下さい。しばらくするとゲームが始まります。正常に接続できない場合は、もう一度最初からやり直して下さい。

接続、データ送信の作業中であることを示すボックスが現われ、カウンターの数字が増えていきます。接続が確認されると、今度はカウンターの数字が減っていき、すべての準備が整うとゲームがスタートします。うまく接続できなかった場合はメッセージが表示されますから、もう一度、接続し直して下さい。

## 相手にメッセージを送る

マルチプレイ中に、お互いに相手にメッセージを送ることができます。方法は次のとおりです。



① “ゲーム設定” アイコンを(左クリック)

② [ゲーム] を(左クリック)

③ [メッセージ ソウシン] を(左クリック)

④ 画面にメッセージボックスが現われる。

メッセージを打ち込むと、相手の画面にそのメッセージが表示される。

## マルチプレイの注意点

●プレイするマップは、接続のとき両者が画面に表示していたマップのどちらかが選ばれて、それを少々アレンジしたものとなります。特定のマップをプレイした場合は、接続のときに両者が同じマップを画面に表示しておく必要があります。

●セーブしてあるゲームをマルチプレイでプレイする場合は、征服の途中でセーブされたものであっても、必ずそのマップの最初からとなります。

●マルチプレイ中は、ゲームのセーブとロードはできません。

●どちらから“ポーズ”をすると、両者の画面が停止します。相手に何も知らせずにポーズすると、相手を驚かせてしまいますから注意してください。

●どちらかがゲームの途中で“終了”その他のゲームを中止させてしまうコマンドを使用した場合は、ゲームは終了し、その時点の征服の度合いによって勝敗が決定します。

●相手がコンピューター陣営に全滅させられても、あなたとコンピューターとの間でゲームは続きます。

●ゲーム終了後に、もう一度マルチプレイをする場合は、再び接続からやり直してください。

●「リョウホウトモ シロデス」のように、両者で同じ色を選んだという警告がコンピューターからあり、色を変更しても、何度も同じメッセージが出される場合は、モデムのエコーバックが効いています。“ATE0”とメッセージ欄に入力してリターンキーを押してください。これでエコーバックは消えます。この状態でもう一度接続しなおしてください。

●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ら、何らかの異常が発生したものと思われる。そのようなときは、SHIFTを押しながらESC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。

●何度やってもつながらない場合は、ポートを下げてみてください。

●異機種間同士での対戦はできません。

EX) PC9800 vs X68000

PC9800 vs TOWNS

X68000 vs TOWNS



# ユーザーサポート

商品同封のユーザーサポート登録ハガキに必要事項をご記入の上、弊社ユーザーサポート係までご返送ください。

この取扱説明書は、乱丁、落丁を除き再発行は致しません。

操作方法がわからなかったときは、もう一度マニュアルをよくお読みください。それでも正常に動作しない場合は、下記の事項についてご確認の上、お電話でお願いします。

また、万一ディスクを破損してしまった場合、新しい物と交換させていただきます。なお、交換手数料を1500円とさせていただきます。

1. 商品名
2. ご使用の機種の製品名
3. 環境(メモリなど)
4. 不良状況

誠に勝手ではありますが、本製品のサポートは、ユーザーサポート登録ハガキをご返送いただいたお客様に限らせていただきます。



〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1

新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号

TEL 03(3343)8900

受付時間

祝祭日を除く月曜から金曜の10:00~17:00



 **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