

**THE** ユーモアたっぷりのNEWアクション  
喰いつくされて、たまるか!

TM

# HORDE



4MT

CRYSTAL DYNAMICS™



# 目次

1. 青年は騎士の夢を見るか!!	1
2. ゲームの開始と基本操作方法	3
一年の流れ(一覧表)	
村作り時/戦闘時の基本操作(一覧表)	
◎今日の村営(シミュレーション部分の遊び方)	◎大撃退(アクション部分の遊び方)
◎村づくりマップとアイテム紹介	◎バトルフィールド紹介
◎アイテムの使い方	◎今年の収支
◎アイテム紹介	
3. 年に一度の恒例行事	12
◎非情のTax Time	◎商品御案内
◎ボワンキー市場	
○ショッピングの仕方	
○セーブとロードの仕方	
4. 終わらぬ戦い	16
5. FNN放送ご案内	17
◎FNN報道スペシャル	
○HORDEをめぐる関係者達	
○HORDEの生態を探る	
6. 陛下と大臣の王国案内	27

# 1. 青年は騎士の夢を見るか!!

緑輝く牧場の午後

昼寝の牛は夢の中

どこかで誰かが叫んでいる

それでも牛は気づかない

だって牛はとってもおねむちゃんだから

(フランツポワンキー王宮付詩人 アロー・サヴァン・テクノスキー作

大叙事詩「王国農耕史第一部/牛は皆の母だから」より抜粋)

## §今ではない時間、ここではない場所で……

ここフランツポワンキー王国は、美しい緑、輝く海、ふか〜い大森林、ぐずぐずの沼、あつ〜い砂漠、さむ〜い雪原に囲まれている風光明美な、中世風の剣と魔法とモンスターに溢れるファンスタスティックな王国です。国民は誰もが国王と牛を敬い、平和な暮らしをしていました。

## §王様、食べ過ぎにはご注意ください……

現在の国王の名はウィンスラップ、丸くて白くて大きくて、牛のような(だから敬われてるって訳ではないですけど)国の平和とおいしい食事をこよなく愛する王様です。しかし、そんな彼の命を奪い国を全て自分のものにしたいがる欲張りな大臣がおりました、その名もクロナス・メイラー。彼は国の権力のおいしい話しをこよなく愛するのです。彼はある日、宴会の席上で国王を始め貴族達を下品な冗談で大いに笑わせておりました。ところが笑いすぎた拍子に王様は喉に物を詰まらせて目を白黒。けれども誰もがクロナスの冗談に夢中で王様の危機に気づきません、いえ二人ほど気づいた者がおりました。一人は「チョーキング・ファットマン(別名：陛下笑い死に)」計画を練りに練ったクロナス。そしてこのゲームの主人公で給仕のチャンシーでした。

チャンシーは慌てて王様の体を叩いて吐き出させようとしたのですが、驚いたのは貴族とクロナス。「陛下を殴るとは何事ぞ!」とばかり取り押さえようとして、王宮は時ならぬ「おしくらまんじゅう」大会に。しかしこのおかげで王様は喉のものをクロナスの顔に吐き出して九死に一生を得たのです。

おさまらないのは、計画が無駄になったクロナスです。チャンシーを罪人としてとらえようとしたのですが、さすがに王様はチャンシーの必死の努力をお認めになられて彼にナイト(騎士)の称号と領地をお与えになりました。給仕からナイトへの大出世で浮かれるチャンシー、そんな彼に王様は、さらに一振りの剣を与えました。「聖剣グリムスワッカー」それは王様がまだ若くて、とてもスマートなときに愛用した伝説の剣でした。自分よりも重そうな剣に戸惑うチャンシーに王様は伝えます。

「……そして領地を守ること。“HORDE”達がやってくるからな」チャンシーは木も牛も農作物や人間までも胃袋に納めてしまう怪物達のその名を知っておりました。「ああ剣だって満足に扱えないのに怪物退治なんて」。

不安を隠せない彼にクロナスは独り微笑みます。「食われちゃえ!」

## 9牛よ牛よ、心の母よ……

今、牧場に立つ若きナイトは、初めて握る剣の重さに自分の責任の重大さを感じながら、心の母に誓うのでした「この村は僕が守る、そして陛下に誉められるぐらに大きくする！牛よ牛よ、心の母よ……」

実は彼は両親の顔も知らず牛に育てられた不思議な境遇の持ち主でした。母牛は写真をいつも肌身離さず持っているぐらいなのです。けれど、そんな彼の決心をよそに、牛達はゆっくりと、ゆっくりと草をはんでおりました。

一方、クロナスはまだ自分の野望を捨ててはおりません。チャンシーを恨む彼は、わざと重い税金を取り立てたり(税金をお城に納めるのもチャンシーの大事なお仕事です)、過酷な自然環境と、強力な“HORDE”達のいる土地へとチャンシーを追いたてます。しかしチャンシーだって独りで怪物達に立ち向かうわけではありません。お金があれば、落とし穴を掘ったり、高い堀を村の回りに立てることも、魔法の武器を手に入れたり、騎士や射手を雇うこともできるのですから。そして領地を守りきり、約束の任期を過ごせば城に戻ることができるのです。そして、王国の全領地を守りきり、城に戻って来た時こそチャンシーはこのフランツポワンキー王国の真の英雄と称されるのです。

行けチャンシー！城の金庫と牛の昼寝を守るため。悪大臣クロナスの野望を砕くため。王様も君の帰りを待っている！



## 2. ゲームの開始と基本操作方法

「インストールマニュアル」に従って、インストールが終わったら、オープニングデモが流れます。デモは飛ばせますが、ゲームをより楽しく、熱中する為にも最初はちゃんと見る事をお勧めします。デモが終わると、メニュー画面が出ます。メニューの内容は以下の通りです。



### NEW GAME

…ゲームを始めからプレイします

### LOAD GAME

…セーブした所からゲームを始めます

### QUIT

…DOSに戻ります

※インストールについての詳細は同梱されている「インストールマニュアル」をご覧ください。

ここからは、ゲームに登場する人々にゲームの説明をしてもらいましょう。本人達のゲームですから、当然ですね。

国王「では、チャンシー卿の仕事の流れを大まかに説明しよう。まずはクロナスの伝える任地へ赴いて任期中に村を発展させ、“HORDE”を撃退してもらおう。任期が終われば城へ戻って来てもらう、新たな使命が待っているぞ。そうだなクロナス」

大臣「さようです陛下。チャンシー卿、仕事は一年単位でサイクルが組まれておる。規則正しい生活こそ建国の第一歩だ」

国王「おまえは、夜遅くまで独りでこそこそしておるから、朝が遅いのじゃな。顔もいかにも不健康そうじゃ」

大臣「……余計なお世話です。さて一年は4つの季節に別れておる。一つの季節は更に二つに別れ、前半が村作りの時間で、後半は“HORDE”達を撃退する戦闘時間だ。一年の終わりには城に税金を納める、納税は国民の義務だと牧場の牛も知っておる、基本だな。その後に年に一度の市場にゆく、そこではこれまでの活躍の記録を残せる事ができて、しかもアイテムショップでは、色々と役に立つアイテムを売っておるから財布に余裕があれば購入するのだな。そして市場が終わるとまた一年が繰り返す。簡単に表にまとめたからそれを参考にすると良い。陛下その黒板をとって下さい」

国王「えーとこれだな。……？……クロナス！わしは王様じゃぞ、何で黒板を運ばなくてはならないんだ」

大臣「そう言いながら運んで下さる陛下がス・テ・キ」

国王「気持ち悪い、ウィンクするな」

### 一年の流れ

春…村作り/HORDE撃退/収支計算



夏…村作り/HORDE撃退/収支計算



秋…村作り/HORDE撃退/収支計算



冬…村作り/HORDE撃退/収支計算



Tax Time…城への納税/来年の納税額発表



市場…記録(SAVE GAME)/アイテム・ショップ



春に戻る、任期が終わるまでこれを繰り返す。

但し、チャンシー卿が命を落とされた時と、村が全滅した時、また1クラウンでも税金を滞納した時、即刻任務から外れる事になる。新世界風に言うとならGAME OVER!

国王「さてチャンシー卿、操作は主にマウスを使用するが、キーボードのファンクションキーも使用するぞ。わしもクロナス同様簡単な表にまとめたから見るが良い、詳しい説明は後だから、まずは基本だけおぼえるのだ。クロナスその石板を持って来てくれ」

大臣「くっ、こ、これは重いでずぞ。わざわざこんなものを作ったのですか」

国王「そう言いながらも運んでくれるクロナスが……ただムサイだけじゃな」

大臣「ああ」

#### 村作り時/戦闘時の基本操作

##### マウスの基本操作

右クリック…マップからツールボックスへカーソルを移します。

左クリック…ツールボックス内で使用するアイテムの決定、マップ内でのアイテムの使用実行します。

カーソルがツールボックスに移っているとき(枠黄色)

マウスを左右に動かす…アイテムを選びます。

マウスを上動かす…通常画面から縮小画面(マップ全体を見渡せる)に変えます。

マウスを下動かす…縮小画面から通常画面に戻します。

##### システム関連

F1キー…ゲームの一時停止。再度押すと元に戻ります。

F2キー…セーブデータをロードします。

F3キー…ディスプレイ・オプション・メニューを呼び出します。(F3キーを押すと、ツールボックス内に表示されます。村作り/戦闘共通)

##### ディスプレイ・オプション・メニュー

MUSIC……BGMのON/OFFです。

SOUND……効果音のON/OFFです。

VIDEO……ビデオ(実写)画面の大きさ指定。NORMALは画面は小さいが画質は良いです。逆にXPLODEは画面は大きい画質が悪くなってしまう。XPANDはその中間です。

DETAIL…ONにするとキャラクターに影がつきます。

QUIT……ゲームの強制終了します。

EXIT……ゲーム画面へ戻ります。



## ◎今日の村営(シミュレーション部分の遊び方)

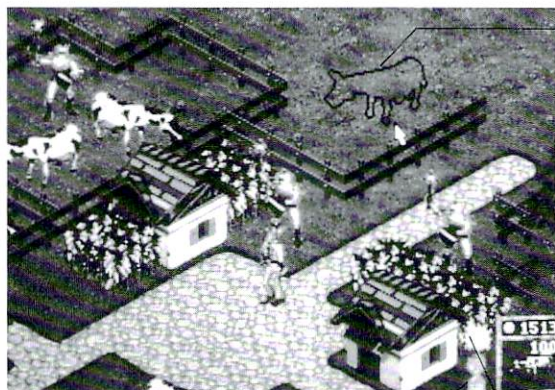
国王「季節はめぐる糸車、蒔いた種は芽ぶき、実りをもたらし、HORDEがみんな食っちゃう。……なんじゃこの詩は、作者は罰として城の牛の世話を命ずる。さてチャンシー卿、村の建設だが、これは手持ちの予算の中で行わなくてはならぬ。そして画面右下の砂時計の砂が全て下に落ちる前にすますことじゃ。砂がなくなれば季節の終わり、怪物達がやってくるからな。余は少し疲れた。後はクロナス、そちから説明いたせ」

大臣「ではチャンシー卿、私の説明をよく聞けよ……。村づくりの大事なルールは二つある。」

- 一、消費するより多く稼げ
- 一、領地と資産をHORDEから守れ

大臣「うーむ、基本だな。一年に一度城には規定の税金を納めなくてはならないことを忘れてはならんぞ。一年は4つの季節に分かれ、季節の前半が村づくりの時間として割り振られておる。この期間に領地を耕したり防御体制を整えたりするように。必要なものは画面右下のツールボックスに入っておる。代金を支払える範囲で、必要と思われるアイテムを、村のマップの上に配置するのだ。それから季節の初めには地名と日付と、アドバイスが表示される。見ておいて損はないぞ」

## ◎村づくりマップとアイテム紹介



「村作りマップ」

### ●砂時計

実時間にして約2分が領地の構想、建設、そして防衛力強化に使えるのだ。砂が全て落ちれば遠吠えと共にHORDE達がやって来るぞ。

### ●年と季節表示

一年は春から始まる4つの季節に分けられる。このマークが花なら春、太陽なら夏、落ち葉は秋で、冬は雪の結晶だ、冬が終わると税金を支払わなくてはならない。ちなみにマークの中の数字は領地の開拓を始めて何年日かを表示しておく。

### ●アイテムの輪郭線

輪郭線は選択したアイテムの形を表しておる。適当な場所に移動してからボタンを押して設置するのだ。写真では点線で表された牛の輪郭と、マウスカーソルが確認できるだろう。

### ●所持金

通貨の単位はクラウン。もちろん使用する度に減って行くぞ。牛や木の苗を買うのに必要だが、穴を掘ったり、柵を作るにもそれぞれかかる。ツールボックスでアイテムの上にある数字がその値段だ。しかしお金をかけて村を魅力的にすればそれだけ多くの領民達を呼ぶことができる。彼らは小屋を建てたり、道路を作ったり、作物を育てたりするのが好きで、季節の終わりまで利益を生み続けてくれるだろう。

### ●ツールボックス

村の建設。防衛力強化のための様々なアイテムを選択するのだ。

### ●村のマップ

村は季節を過ごす毎に大きくなって行く。マップには通常画面と縮小画面がある。マップの変更の仕方は、陛下が作らせた「基本操作の一覧表」5Pページを参考にしておけ。ちなみに縮小画面でも、通常画面同様アイテムは使用できるぞ。

## ◎アイテムの使い方

領地にアイテムを設置したり使用したりするには、ツールボックスから選択したアイテムを決定した後、マップ上に点線で描かれた輪郭を移動させて、左クリックをするのだ。いくつかアドバイスがあるから、しっかり頭に入れておくように。

「一度設置したアイテムは、同じか別のアイテムの輪郭を重ねてクリックすることで消すことができる(中には特定のアイテムでないと消去できないものもある)。」

「一度設置した柵や牛、苗を消すと、回収(売った)扱いでその分代金が戻ってくる。しかし落とし穴や水路等は、掘っても埋めてもその分代金がかかる、下手に掘ると貧乏になるぞ。」

「所持金がなくて使えないアイテムや在庫のないアイテムは、灰色で表示され、選択することができなくなる、注意するのだな。」

ゲーム開始時には、手持ちのアイテムしか持っておらず、充分な量のクラウンを稼がせれば、毎年の終わりに追加アイテムを買い入れることができるのだ。それからもう一つ、村の敵はHORDE達ばかりではない。地中からクズーキノコが湧いて地表を覆い尽くしてしまい、村人が耕せなくなってしまう。見つけ次第DIGで埋めてしまうのが良いぞ。

## ◎アイテム紹介

ゲームが始まった時点で持っているアイテムについて説明しておこう。

### ●「DIG」穴掘りスコップ

村作りの基本は領地を開拓し、村人に農作物させることだ。作物が多くての身をつけられ、その分黄金のクラウンも増えて行く。DIGは穴を埋めたり、水路を掘ったり、埋めたりする時に使うのだ。時にはマップ上にある物を回収することもできるぞ。

### ●「PLANT TREE」植樹

木の苗を植えるのだ。時間が経てば充分商品価値のある立派な木に成長するだろう。また荒れ果てた土地も植樹によって、緑あふれる森林に変えることができるぞ。

### ●「BUY COW」牛の買い入れ

牛の飼育は有り難くも領地の発展にもっとも価値のあるものだ。購入には多額のクラウンが必要だが、かなりのお金を稼いでくれるのだ。ただし忠告として、牛はHORDE達にとって好物のおやつでもある。また同じ場所に長く置いておくと周辺の草を全て食いつくしてしまうから注意すること。牛は神経質でデリケートであるから扱いには注意するのだな。

### ●「DIP PIT」落とし穴

槍を仕込んだ落とし穴は、HORDEの侵入を防ぐことができる。ただし自分がはまればダメージを受けるぞ。まあ卿はそんなドジを踏まんのでしょうか。落ちたら恥ずかしいですぞ。

### ●「FENCES」木の柵

安上がりな木の柵だ。少しの間HORDE達の侵入を拒むことができるが、いずれ壊されてしまうぞ。無いよりはましだがな。

### ●「END TURN HORDE」HORDEの召喚

砂時計がHORDE来襲までの2分間、村での平和な労働と備えの為に時間を与えてくれるだろう。だが、もしすでに準備が整ったか、あるいは所持金が尽きてしまったならば「召喚の角笛」により奴等と呼び寄せることができるだろう。駆けるHORDEの絵を選択して備えの季節に終止符を打ち、飢えた略奪者共と対決するのだ。ま、せいぜい食われぬよう気をつけるのだな。



### ◎大撃退(アクション部分の遊び方)

国王「さて、勿論村づくりするのだけがチャンシー卿の仕事ではない。季節の終わりにやってくる忌々しいHORDE達を撃退するのもその役目だ。そこで今度は戦い方を教えてやろう。」

「何度も言っておるが、画面右下の砂時計の砂が全て下に落ちると、不気味な声と共にHORDE達がやって来る。そこで卿は、「聖剣グリムスワッカー」を手に自らフィールドに飛び出して、これを撃退するのだ。見事な剣さばきを楽しみにしておるぞ。

今まで平和に村づくりをしていたマップも一度HORDE達がやって来るや、そこは地獄のバトルフィールドとなるのじゃ！奴等は農作物を食い散らかし、それでも足りなければ家を破壊して村人までも胃袋におさめてしまうのじゃ！しかもだ！心優しい牛達までもべろりと一呑みじゃ。50年前国民が奴等のために、どれだけ苦しい時を送ってきたか！

チャンシー卿、何としても村を守るのじゃ！母なる牛に誓って命に代えても村を守るのだ。

では早速戦闘について説明しようと思ったが、興奮したら腹が減ってしまったので、代わり警備隊長に説明させよう。おい警備隊長居るか？」

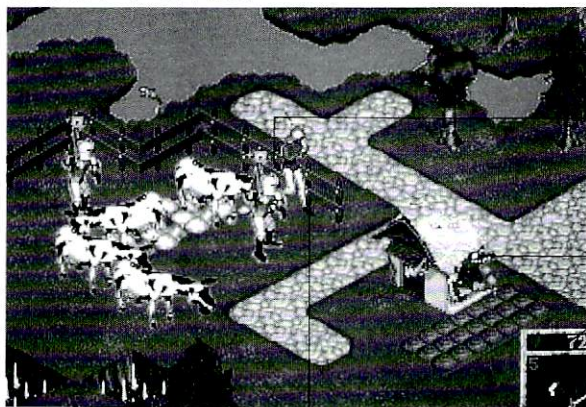
隊長「はいここに居るでアリマス！」

国王「解り易く説明しろ、アンケートでマニュアルの点数が低い時はみんなお前のせいだからな」

隊長「はっ！では早速自分が説明させて頂くでアリマス。

HORDE達はバトルフィールドの中で本能のままに行動しますが、「クイモノ」を目指して突っ込んできます。何しろただ食欲が走り回っているようなものですから、食料でおびき寄せたり、待ち伏せたり、効率良く戦われた方が効果的でアリマス！奴等には幾つかの種類がありますが、詳しくは図書室でお調べ下さい。剣の一振りですぐ死ぬものもあれば、ちょっとやさそとでは歯が立たぬ奴もおるでアリマス！よく観察してその強さや行動パターンをつかんでおくもの重要でアリマス！

## ◎バトルフィールド紹介



騎士

HORDE

チャンシーの体力

武器ボックス

「バトルフィールド」

チャンシー

### ●チャンシーの体力値

チャンシー様の体力は画面右下のハートの横にある数値で表されるでアマス！HORDEに殴られたり、落とし穴に落ちたりするとその分減ってゆきますので、くれぐれもお命は大事にしてください。

### ●武器ボックス

村づくりの場合同様、戦闘中でもアイテムを使用することが可能でアマス。選択の仕方は、村づくりでクロナス様をご説明された通りでアマス。アイテムの数字は、使うのに必要なクラウンの数でアマス。アイテムを使い過ぎると、すぐに破産するので気をつけてくださいでアマス。なお、通常の武器である剣は、早めに扱いに慣れておいた方が良いでアマス。それからもう一つ、お気づきでしょうが「聖剣グリムスワッカー」は余り空振りし過ぎると目を回して、しばらく動けなくなってしまうのでHORDE達にいい様にされてしまいます。十分お気を付けてください、でアマス！

バトルフィールドは村づくりマップ同様に、縮小画面の表示可能ですから、HORDEがどの方向から何匹やって来るか一目で判断が付くでアマス！しかし縮小画面では一部のアイテムを使用する以外、移動も攻撃も出来ませんのでお気を付けてくださいでアマス！

戦いはフィールド上のすべてのHORDEを全滅させるか、チャンシー様の体力が0になった場合、もしくは村が全て食い尽くされた場合のいずれかで終了するでアマス。HORDEを全滅させたときに、その季節の収支が表示されます。詳しくは「収支画面」の項目で御説明するでアマス。



## ◎今年の収支

大臣「ここからは私が村営にかかせない、画面について説明してやろう。チャンシー卿は毎年決まった額の税金を城に払わなくてはならん。お金がなくてはアイテムや牛すら買えないのだから、ここでの説明もしっかり聞いておくのだな」

「季節を終わらせると、その季節の収支画面が表示されるのだ。ここでは領民の入り口からこの季節でいくら出費していくら収入があったか、今年の税金はいくらかがわかるようになっておる。詳しくは図を見るがよい。

アルプルガの樹木王国 (冬) 1年		
牛	●	●
作物	7 (-9)	-20
今期の増減: +20		
村人	5 (-3)	所持金総額: 1900
樹木	323 (-3)	
傭兵	5	次の契約料: -150
		今年の税金: -100

「収支画面」

- 牛 : 左の数字が現在の牛の数、右の数字がその牛から生まれた利益。
- 作物 : 左の数字が現在村人達が収穫した作物の数、右の数字はそこから生まれた利益。
- 今期の増減 : 上の二つの利益の合計。
- 村人 : 現在の村の人口。彼らが増えれば作物の量も増える。
- 樹木 : 領地内の樹木の数。
- 傭兵 : 雇っている騎士や射手の数
- 所持金 : 現在の所持金。
- 契約料 : 傭兵達に払わなければならない給料。
- 税金 : これは重要！今年払わなくてはならない税金の金額だ

### 3.年に一度の恒例行事

勇者は戻る王の城  
足取り軽く 財布は重く  
村の発展伝える為に 自分の記録を残す為  
大臣待ってる納税日 商人待ってる市場の日  
勇者は戻る彼の土地  
足取り重く 財布は軽く

(フランツポワンキー王宮付詩人 アロー・サヴァン・テクノスキー作  
勇者の為に6行詩集「勇者喜怒哀楽/年に一度のお楽しみ」より抜粋)

#### ◎非情のTax Time

大臣「やあチャンシー卿、儲かっておるかね、一年の終わりは私の大好きな税金の取立日だ。今年もきっちり税金を納めてもらわなくてはな。税金の額は年の初めに教えておるし、収支画面にも表示されておるから、忘れる事はあるまいな。もし1クラウンでも税金を滞納したら永久に牢屋行きだ。新世界風に言うとGame Overだ」



「年に一度のTax Time」

## ◎ボワンキー市場

### ○ショッピング

商人「いらっしゃいまし。お客様は初めてザンスね！私毎年ここでお店を開かせていただいている店の主人ザンス。名前がザンスじゃございませんよ。まずは私が、この市場の説明をさせていただきますザンス。」

「一年が過ぎて、あのケチ大臣に税金を払い終わった後、チャンシー卿がいらっしゃるのがこの市場ザンス。この市場は年に一度しか開かれませんか、よく考えて慎重に物を買って欲しいザンス。まずは画面をみてもらうザンス。左側に商品映す水晶玉、右上には商品の説明文章が、右下には現在お持ちになっているアイテムが表示されるザンス。水晶の上にあるのはコマンドバーザンス。」

「ショッピングの仕方は、コマンドバーの「NEXT」「LAST」を左クリックすることで、水晶の表示が変わりますから、希望の物が表示されたら実行ボタン「BUY」を左クリックすれば、購入することができるザンス。「Leave shoppe(ショッピングの終了)」で実行ボタンを押すと、ゲームに戻るザンス。但し一回出ると一年経つまで会えないザンス。」



コマンドバー

説明文

アイテム

水晶玉

「ボワンキーの市場のSHOPPING」

### ●コマンドバー

コマンドバーはコマンドを順送りにする「NEXT」と、逆送りにする「LAST」があるザンス。文字を左クリックすると水晶玉に映る映像が変わるザンス。その二つに挟まれているのが実行ボタンザンスよ。

### ●水晶玉

水晶玉にはショップで取り扱う商品や、「Leave Shoppe(ショッピング終了)」「Save Game(セーブ)」等のコマンドが映しだされるザンス。上のコマンドバーを使って映像を切り替えて、実行ボタンを左クリックすることで、商品の購入やコマンドの実行を行えるザンス。ただし一度購入した商品の返品は受け付けておりませんから、買う時は気をつけてくださいザンス。

## ●説明文章

水晶玉に表示されたアイテムの説明ザンス。

## ●アイテム

チャンシー卿が今お待ちのアイテムを表示するザンス。買い取りはしませんが、アイテムを左クリックすると水晶玉にアイテムの姿が移って、説明がでるザンスから参考にして欲しいザンス。

## ○セーブとロードの仕方

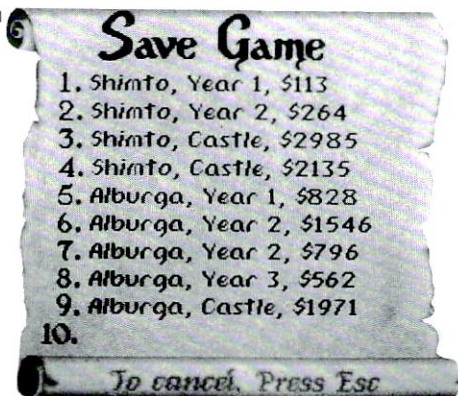
商人「この店では、データのセーブもしているザンス。うちの店に来て最初に水晶玉を表示されているのが「Save Game(セーブ)」の文字ザンス、この時に上のメッセージバーに表示されてる「Save」の文字を左クリックすると、セーブ画面に変わるザンスから、これまでの記録をセーブするザンス。年に一度のセーブザンスから、とりあえずセーブした方が良いザンス。セーブデータは地名と、年数の名前が付くザンス。

ロードはゲームを始めた時の起動メニューの中の「LOAD」か、ゲーム中にF2キーを押していただいてお好きなデータの名前を左クリックしていただいたらOKざんす。」

「セーブ画面」



「データセーブ・ロード画面」





## ◎商品御案内

商人「さて、つぎは商品の説明を聞いていただくザンス。どれもみんな、素晴らしい品物で、しかもみんな手頃なお値段、ご奉仕価格ザンス。」

### ●Masonic Secrets 石壁

FENCESよりも強固な石組の壁ザンス。それでも壊されることもあるザンス。

### ●Knight Contract Archer Contract 騎士を雇う、弓の射手を雇う

お城の兵士達が雇えるザンス。彼らを雇うことで、自分の軍を召集することができるザンス。騎士はすぐ隣を通るHORDEを叩きつぶすザンス。射手は百発百中の矢を放って遠くのHORDEをやっつけるザンス。しかし近すぎると攻撃が鈍るザンス。彼らは心強い男達ザンスが、頑固で配置した位置からは一歩も動かないからよく心得ておくザンス。

### ●Super Sorcher 2000 フロムスロワー

信じられない程の早さで、HORDEの丸焼きができるザンス

### ●Ring of Teleportation テレポートの指輪

あっと言う間に目的地までテレポートする事ができるザンス。うまく使えばHORDE達を村の手前で退治できるザンス。

### ●Boots of Boogy ブギーブーツ

とっても速く動き回れるザンス。

### ●Haunch Secret Recipe もも肉

食い意地の張ったHORDE達をこれでおびき出して、食っている間に叩き潰すザンス。

### ●Le Bombe 爆弾

仕掛けておくとHORDEがぶつかってドッカーン!!注意しないと自分も爆風に巻き込まれちゃうザンス。蹴っ飛ばしてぶつける事もできるザンス。このアイテムはある場所では、土地開発にも一役買うザンス。

### ●Healing Rock 癒しの石

この石使うと天然の薬効作用で、体力値が回復するザンス。

### ●Flute フルート

HORDE達をおびき寄せる笛で、世界一ブッサイクな音を出すザンス。

他にも色々な商品が年毎に入荷れさてお店に並ぶザンスから、必ずチェックして欲しいザンス。最後にもう一つ、お店で扱わないアイテムも広い国のどこかにあるらしいザンス、余裕があれば探すといいザンス。ではまた来年のお越しを心からお待ちしております。



## 4. 終わらぬ戦い

瓦斯立ちこめる沼地の午後

呑気な蛙は泥の中

どこかで勇者が叫んでいる

それでも蛙は出てこない

だって蛙はちょっぴりはにかみ屋さんだから

(フ란ツボワンキー王宮付詩人 アロー・サヴァン・テクノスキー作

大叙事詩「王国農耕史 第二部/蛙は皆の父だから」より抜粋)

§ 城から戻った勇者を迎えるのはやっぱりHORDE、余程好かれているのか、それとも運が悪いのか。奴等は食う為に生まれて来たようなもの。大抵の奴等は「クイモノ」と「クッチャウ」の2語しか知らず、エサを食らうさまといったら、飢えたハイエナみたいにエキサイティング。奴等が「クイモノ」と「クッチャウ」のことを思い出した時、奴等のちっぽけな頭の中から他の物事は追い出されてしまいます。そして雄叫びをあげながら大群で押し寄せて村を攻撃します。ほら、今日もあのいじましい雄叫びが聞こえるじゃないですか。

「FOODFOODFOODFOODFOODFOODFOODFOODFOODFOODF...」

§ HORDEは目茶苦茶に攻撃的な(もしくは貪欲)な性分に似合わず、奴等は水をパンパンに詰め込んだゴム風船みたいな体をしています。聖剣グリムスワッカーの一撃で、奴等は赤い液体をまき散らして弾け飛びます。しかしHORDEはそれだけでは死にません。シャーマンHORDEが再び奴等を蘇らせる事が出来るのだから。

§ 最大の攻撃は防御なり！槍を仕込んだ落とし穴や、侵入をはばむ石壁、水堀等の防御の要です。しかしそれらは単に敵の侵入を遅らせるだけで、最後はやはり聖剣グリムスワッカーやその他の武器を手にして、敵に何等かのダメージを与えなくては事態は解決しないのです。そこで最後にクロナス大臣に習って基本敵な戦い方を二つ、お教え致しますよ。

一、領地が潰される前にHORDEを叩け！

一、目を回さないように

## 5.FNNご紹介

この国唯一の広報機関であるFNN(フランツボワンキー・ニュース・ネットワーク)は、街一番の大水晶玉から皆様の水晶玉に、リアルタイムのホットなニュースをお伝えしております。明日のお天気から農作物情報、HORDEの被害状況などを中心に放送しております。

### ◎FNN報道スペシャル

トクメイ「皆様FNNニュースの時間です。本日は緊急特番と題しまして、近ごろ王国を震撼させているHORDE騒動を中心に、関係者の紹介とHORDEの正体を科学的に解明したいと思います。」

お伝えするのはFNNニュースキャスターのトクメイです。」

### ○HORDEをめぐる関係者達



「勇者チャンシー卿」

両親を知らず、赤ん坊のときに牛に育てられた彼は、正真正銘善良な心を持った若者です。

彼は牛に育てられ少しおっとりとした性格で、国王陛下の召し使いとして働いていれば、平和な生活を送っていたはずなのですが、気粉れな王室が彼の運命を大きく変えてしまったのです。心優しき母なる牛の子が、今や剣を振りかざし、HORDE退治に駆け回っているのですから。



「大臣クロナス・メイラー」

王宮の最有力者。その正体は、王国の全てを自分の物のしようと策略をめぐる悪漢なのです。皆様には良く知られる事実ですが、何故か国王陛下を始めとする貴族達は有能な大臣だと認めています。チャンシー卿には計画を邪魔された事もあって、何かと彼に不利な場所へ赴かせ、窮地に立たせます。

趣味は黒板を引っ搔いて他人を苦しめる事と悪企み。しかも地位と名誉と金に貪欲なのはHORDEと同様、しかも頭がいいから始末に悪い。果たして彼の企みは成功してしまうのでしょうか。

「ウインスラップ国王」



今を去る事50年前、偉大なる英雄、ブラン・ザ・バーバーリアンによって全てのHORDEがフランツボウンキーの地から一掃されたのは、詩人が語り、劇にもなり、皆様もよく御存じのこと。最近で外伝として「ブラン・ザ・グレート」が王立劇場にかかりましたが、その英雄は国王に即位して、鍛え抜かれた筋肉と強力無比なる聖剣グリムスワッカーをもって、王国を破滅と滅亡から守りました。ブランは名もウインスラップと改め、現在も王座についております。しかし、さすがの英雄も時の流れには勝てず、ビールの飲み過ぎと美食がたたって、すっかり太っておしまいになりました。今や陛下は、来る日も来る日も王宮の方々との宴の卓を囲み、お互いの武勇伝を自慢しあうか、大臣の冗談に笑うばかりになってしまわれました。

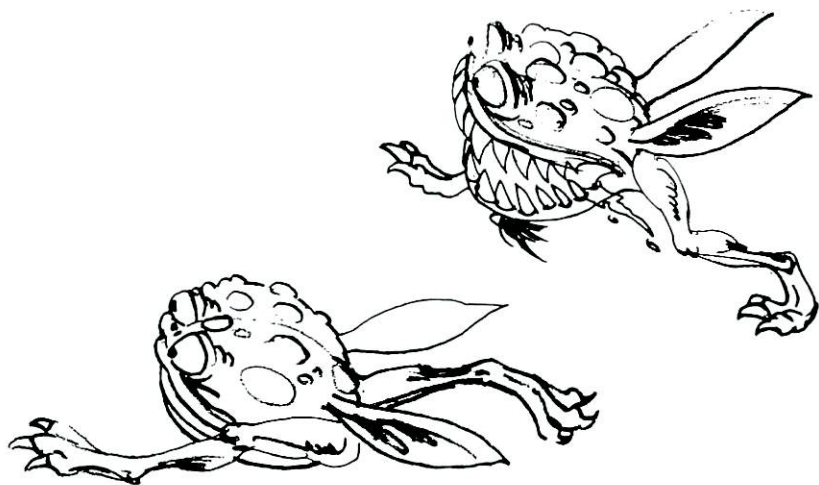
## ○HORDEの生態を探る

トクメイ「次ぎは、恐るべきHORDEの生態について、鋭い科学のメスをいれて見ましよう。ここは王宮内の図書室です。HORDEの生態に詳しい博士にお聞きしましよう。博士HORDEについてお聞きしたいのですが」

博士「よし、国民の皆様にHORDEについて解説しましようぞ。HORDEには8種類いる事が確認されておる。一つ一つ紹介しようかのお」

### Piranha Hordlings(ピラニアHORDE族)

学名=hordlingium caninus biteum(ホードリングウム・カニヌス・ビテウム)



HORDE族の血に飢えた猛犬じゃ。常に前後に飛び跳ねては叫びまくり、アマゾネスだろうが、妖精だろうが、あの蛮族だって目についたものならば、何でも嚙付いて呑み込んでしまいうし、万力のような顎は確実に獲物を嚙み砕くじゃろう。おかげで手などと言う余計な物すらついておらぬ。鋭敏な嗅覚は如何様に隠された肉の一片までも見つけ出すじゃろうて。



Adolescent Hording (成体HORDE族)

学名=hordlingus adolescens eatemupium (ホードリンクス・アドレックス・イーテムビウム)

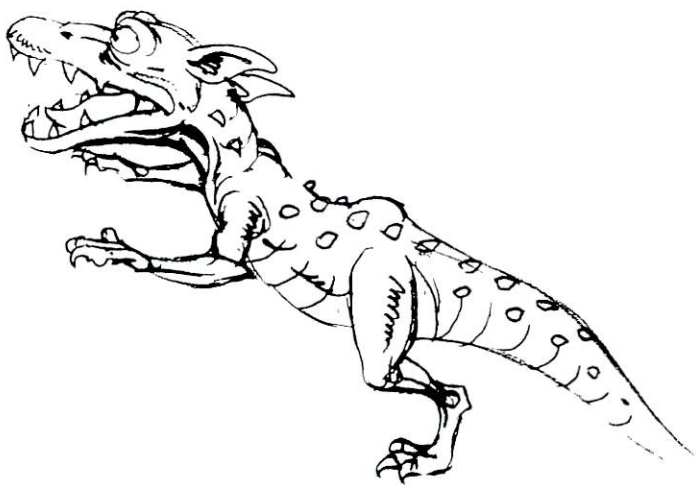


この種類はHORDE族の中でも平均的な知能と食欲を持っておる。こいつらは、「馬鹿で食欲だ」ということじゃな。ちょっとマスクで、不恰好なんじゃ。特徴は、大きく裂けた口、飛び出した目玉、ちっぽけな脳とびよんびよん跳ねるようなガニマタ歩きじゃな。こいつらはおびただしい群れで丘の斜面を攻め下って来たかと思うと、猛烈に興奮しながら大騒ぎして去って行くのじゃ。



Swamp Hordlings(沼池HORDE族)

学名=gatorus albertasaurus(ゲールトズ・アルバータザウルス)



21

HORDE族の中ではめずらしくスリムで、愛敬のある奴じゃ。地上ではのろのろしとるが、水の中では素早く泳げるから十分注意する必要ありじゃな。頻繁に喉や鼻を鳴らしたりして唸り声を上げる事が報告されておる。それからこいつの皮膚は少しばかり固いぞ、いくら聖剣とはいえども一撃では倒せんじやろうな。

Forest Hordlings (森林HORDE族)

学名=hordlingium pygmyus aggravatum (ホードリングウム・ピグミウス・アグラバテウム)



吹き矢を持った小人族と、クスクス笑いをするムカつく小鬼族の雑種で、こいつらの一貫した特質とは「ムカつく」ことじゃな。こいつらは通常立ち並ぶ木々のそばで見られ、そこからよたよたと現れては、牛を丸ごと一呑みする前に吹き矢で狙い撃ちしてくる、しかも巧く当てると笑うのじゃよ。それから、木に隠れるのが得意じゃから森に誘い込まれたらあつという間に命を落とすぞ。

Shaman Hordlings(呪術師HORDE族)

学名=hordkineum magicus irritatem(ホードリニウム・マジクス・イリタティウム)



23

なんと魔術を持っておるのじゃ。こいつらの仕事は戦場に散らばった赤い目から、HORDE族を蘇らせることなんじゃ。だから見つけたら直に片付けろと言いたいのが、こいつらは襲った牛の皮をはいで身に付けていて、テレポートをするのじゃ。おまけに火の玉を放り投げる。かなり厄介じゃぞ。

Desert Hordlings(砂漠HORDE族)

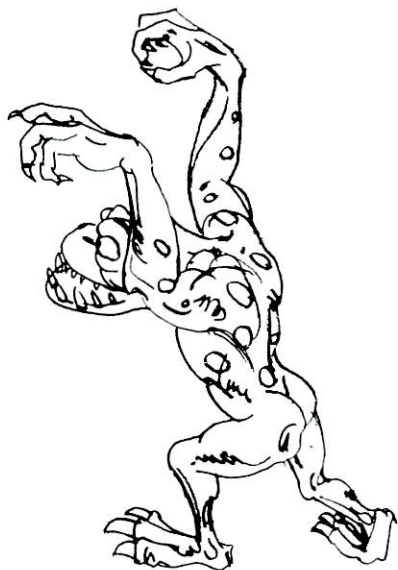
学名=biggus diggus(ビギュス・ディギュス)



このHORDE族は砂に穴を掘って住んでいて、会いたくないときに限って姿を現すやっかいもんじゃ。こいつら野兎のように飛び出し、ユニコーンのような角を振り回すのじゃ。そのドリルのような角はとりわけ危険じゃが、砂の中に潜って狙ってくる上に、なかなか叩きつぶせんものじゃ。てごわいぞ・・・

Juggernaut Hordlings(魔人HORDE族)

学名=reddus gigantiucus extrdummus(レデウス・ギガンテクス・エクストラデュミュス)

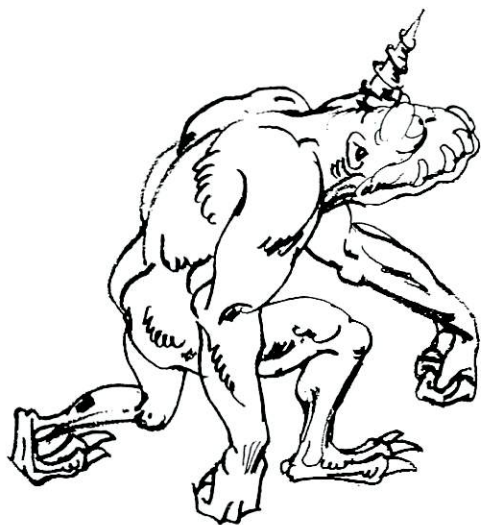


ゆっくりとし歩くこの巨獣は、ほとんど無敵と言ってよいじゃろう、歩く厄災じゃな。落とし穴も奴等にはあって無いようなんじゃ。奴等に殴られればひとたまりもない。その分動作が鈍く頭がわるい。もし目の前に石壁のような障害物があっても、奴らは壊れるまで押し続けるじゃろう。それが唯一の救いかの。



Ice Hordlings(氷雪HORDE族)

学名=hordus freezus buttoffium(ホルダス・フリーザス・ブトフィウム)



この飛び跳ねる雪玉のようなやつらは、獣じみて残忍で野蛮なのじゃ。保護色のつもりか白い体を持っておるが、赤い斑点を散らしているのが悪趣味じゃ。こいつらはそこそこの体力を持つ上に、雪玉が転がしながら滑るように移動して来る。そして通った後は雪が積もってしまう。出来れば避けたい相手じゃが、他のHORDE達と同じで小屋や村人、牛の早食い以外のことには興味をもっておらん。

博士「わしが知っておるのはこんなもんじゃ」

トクメイ「大変参考になりました、以上で緊急特番を終わらせていただきます。」

## 6. 国王と大臣の王国案内

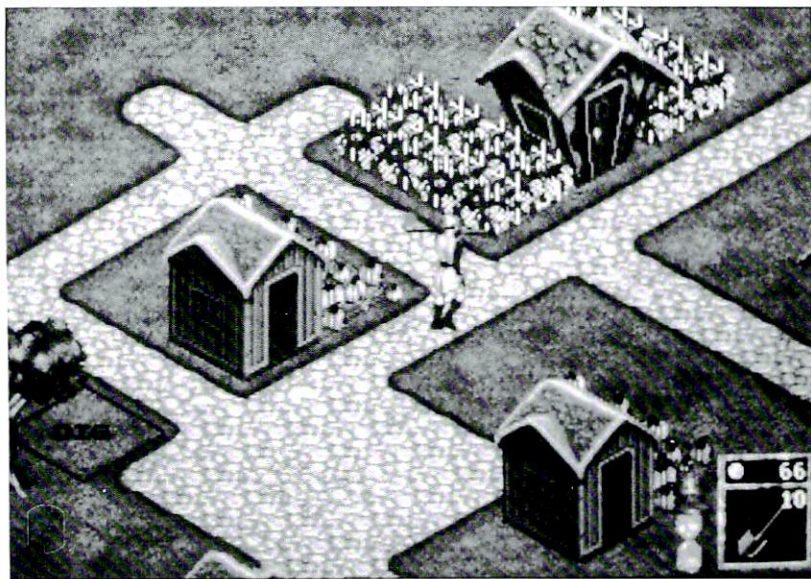
王様「チャンシー卿の活躍によって我が国も少しずつ平和を取り戻しておるな。余ももう少しスリムならば剣を持って飛び出すところじゃが。そこでじゃ、我が国の地理について再度確認して、HORDE対策を立てようと思うのだ」

大臣「さすが国王陛下、国を第一にお考えになるその御心、このクロナス、感動致しました」

国王「本当か？、まあ良い。地図を持って来て壁に掛ける。  
HORDEさえいなければ、全く問題の無い夢の国なのだが…。では各地の報告を基にHORDEの生息地について確認しよう」



「SHIMTO PLAINS(シムト平原)」

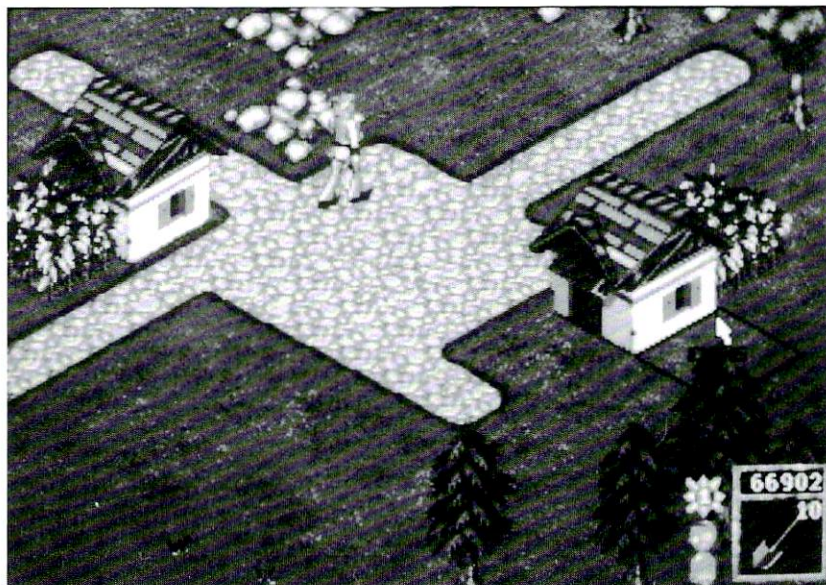


国王「ここは城の南西のすぐ近くにある土地じゃ。しかし成体HORDE族は我が王国の疫病じゃな。農民達はこの肥沃な土地にさえ、カボチャとトウキビを育てる事もできんでおる。ここがチャンシー卿の最初の領地となるであろう。彼の活躍に期待しよう。」

大臣「HORDEに食われなければですな。奴は牛に育てられておりますから、きっとHORDE達に好かれますよ」

国王「大臣、言葉が過ぎるぞ。密林の猿に育てられた英雄もいると聞く。野生児は強いぞ！大丈夫じゃよ」

「TREE REALMS OF ALBURGA(アルブリガの樹木王国)」



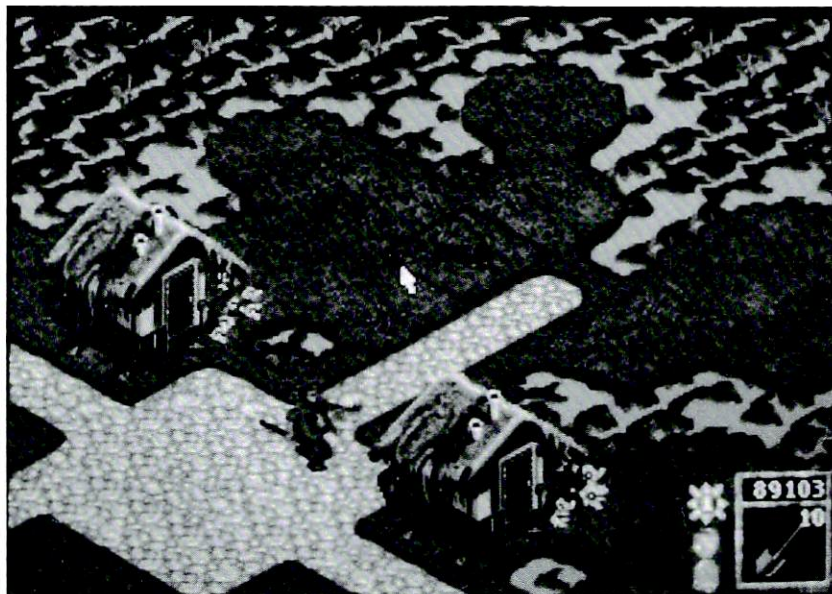
国王「ここは城の南東にあって、その名の通り、妖精達が治める大森林地帯じゃ。火の扱いには嚴重注意じゃな。フレームスロワーの扱いは特にじゃ、もし1本でも燃え移れば、あっと言う間に森には火の海じゃ」

大臣「いっそのこと、森を切り開いてレジャー施設でも作りませんか、儲かりますぞ。それにあの森には、国王にはむかう生意気な妖精達もおります。チャンシーにやらせましょう」

国王「余計な事をするではない。あの森の主人は気は強いが美人じゃムフフ・・・」



「FEDIT SWAMPS OF BUUZAL(ブーザルの悪臭沼)」



大臣「国王陛下、次はブーザルでございます」

国王「城のはるか南にあるこの悪臭沼は、肥沃な土地を持っておる。特に牛はよく育つのだ。沼の悪臭に耐えることが出来れば、残るはHORDEどもの放つ悪臭問題だけじゃな」

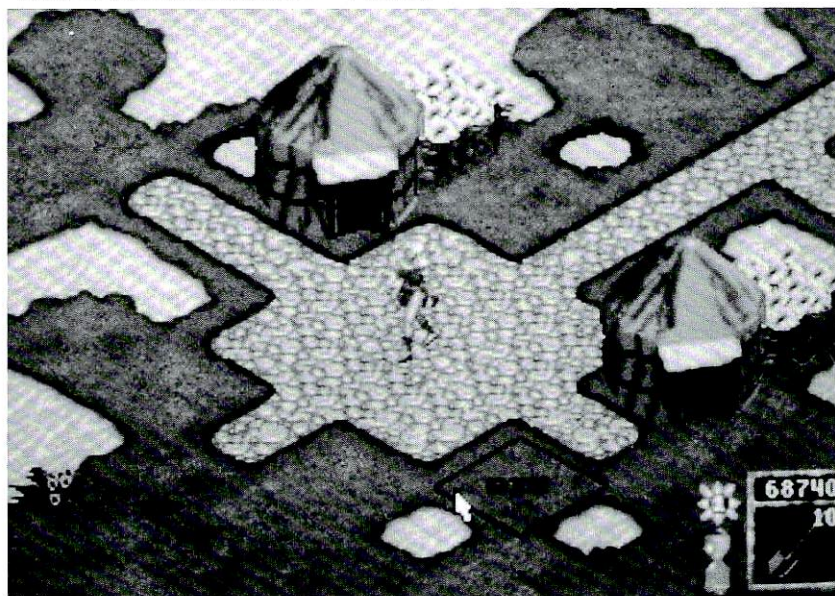
大臣「チャンシーがぬかるみに足をもとられて、泥だらけで転げ回る姿が目には浮かびますな」

国王「しかしあの沼には色々財宝が眠っていると聞く、その拍子に何か拾うかも知れんぞ。」

大臣「なに！私がまず沼の調査を行ってまいりますので。では！」



「KAR-NYAR DESERT(カルニア砂漠)」



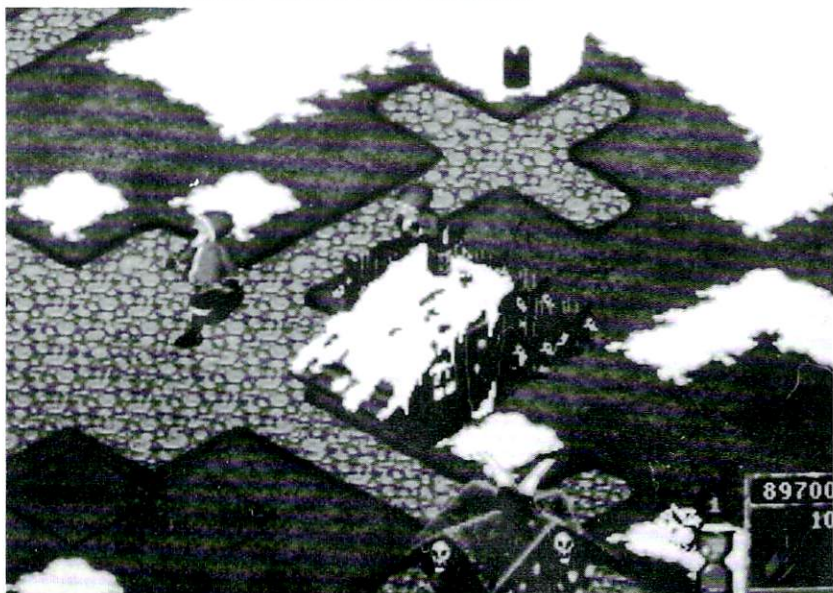
国王「さて、次ぎは……何と！城の西側にあるカルニア砂漠か、あすこは水の確保がものを言う土地じゃ。しかも砂にもぐるHORDE族もいると聞いておる、ちと心配じゃな。しかしこの住民はアマゾネスで、みなムフフでイヤーンな美人ばかり暮らしておる。やはり若いからムフフなののお……」

大臣「陛下、なにがムフフなのですか？」

国王「おおおお！いつ戻ったのじゃ、変な匂いがしたがお前であったか。い、今のは砂漠のトマトはムフフで旨いってことだな」

大臣「ムフフのトマト？砂漠でムフフ？」

「FROZEN WASTES OF VESH(ヴェシュの水原)」



国王「ここは酷い！王国の北の果ての土地じゃ。氷雪HORDE族は最大の障害であるし、しかも霜焼け、ツンドラ、永久凍土に雪眼とビショビショの靴下に悩まされ、何かに当たり散らさなくては気が済まなくなる土地じゃ」

大臣「しかも積もる雪が開拓の邪魔をしております、いっそ諦めてしまわれた方が良いのでは？」

国王「そうはゆかん。あの村にはサンタが暮らしておる。サンタがいなくては、子供等が悲しむだろう」

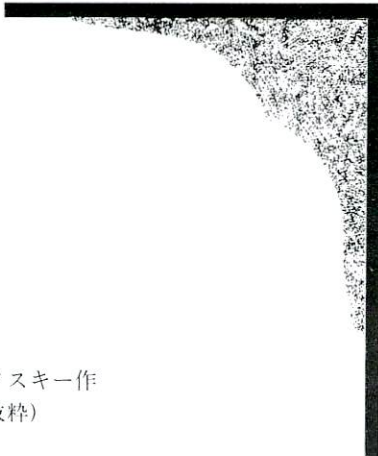
大臣「そうですね、私もクリスマスの朝に靴下が空では寂しいですから」

国王「お前、まだ靴下をベットにさげておるのか!?自分の足でも突っ込んでおれ。」

おラッパが聞こえる、チャンシー卿が戻ってきたな、シムト平原は若き騎士の物じゃ。クロナス出迎えてやれ」

大臣（今に見てろ、近い将来この国はみんな俺の物だ。誰がチャンシーごときに……）

門番「陛下、ただいまチャンシー卿が戻られました」



重い剣をたずさえて  
勇者は戻る牧場の午後  
牛をベッドに一眠り  
それでも牛は気にしない  
今はゆっくりおやすみなさい牛はあなたの母だから

(フランツボワンキー王宮付詩人 アロー・サヴァン・テクノスキー作  
大叙事詩「王国農耕史 第三部/牛は勇者の母だから」より抜粋)

発 行 者：ウィンスラップ王  
発 行 所：フランツボワンキー国王 WFP2-24  
発 行 日：1995年4月28日 初版  
著 者：アロー・サヴァン・テクノスキー  
編 集：→↓、パンチボタン  
：みみずく100Mhz  
：りゅうちゃん  
：野川正一  
訳 者：ヤマモト・ヤンモ  
イ ラ ス ト：赤 勘兵衛  
デ ザ イ ン：日放株式会社(株式会社マグナ)  
フ ォ ト：K. ビーチフィールド  
印刷・製本：凸版印刷株式会社  
協 力：フランツボワンキー王国王宮広報部  
フランツボワンキー王国王城警備隊  
フランツボワンキー王国王立図書館  
トクメイ(FNN)  
アキンド・デ・オマス





# STAFF CREDITS

## ORIGINAL VERSION

Programmers  
Designer & Fiction  
Artist  
Producer  
Live Action Sequences Directed by  
Live Action Sequences Produced by

Video Production Services Provided by  
Inspiration & Guidance by  
Music  
Video Editors

Manual

Additional Artists

Video Project Manager  
Marketing Manager  
Sound Effects  
Additional Music

Video Compression  
Quality Assurance  
Starring

Special Thanks To

Fred Ford, Ken Ford  
Paul Reichel III  
Mike Provenza  
Mark Wallace  
Robert Weaver  
Mackenzie Waggaman  
Robert Weaver  
The Production Team  
Madeline Canepa  
Burke Treischmann  
Noah Hughes  
Kevin Norr  
Carol Ann Hanshaw  
Neil Hanshaw  
George Barr  
Iain McCaig  
Cyrus Lum  
Mira Ross  
Steve Purcell  
Paul Reiche III  
Jim!!!

Julie Young  
Scott Steinberg  
Paul Reiche III  
Dan Nicholson  
Riku Nuottajarvi  
Eric Berge  
John Ratcliff  
Bug Busters  
Kirk Cameron  
Michael Gregory  
Michael McCarthy  
Henry Crowell Jr.

Chauncey  
Evil High Chancellor Maelor  
Good King Winthrop  
Herald, FNN Newscaster,  
Torture Victim & Narrator

Cows Across the World  
Eric Lindstrom  
Dan Hite  
Greg Johnson  
Robert Leyland  
Greg Hammond  
Andy Mitchell  
Dave "You Can Count On Me" Kirk  
Greg Marques  
Gregg Tavares  
Muther's Recording Studio

## JAPANESE VERSION

Executive Producer

Producer

Director

Assistant Director

Programmers

DOS/V

PC-98

FM TOWNS

Executive Marketing Manager

Product Manager

Public Relation

International Marketing Manager

Sales Manager

Sales

Test Players

Distributed by

Ryuichi Hiraide

Chuck Willen

Kiyoshi Ohkawa

Takeo Mogi

Hideaki Kurisu

Kazunori Noguchi

Masakazu Sato

Hirotake Tobita

Katsura Kawano

Shinichi Ito

Toshikatsu Yamamoto

Davis C. Zook

Hitoshi Furuya

Takeshi Saito

Ruriko Kasai

Kaori Uchizono

Norio Imai

Daisuke Ryuzaki

Benjamin N. Wright

Arrow Micro-Techs Corp

©Crystal Dynamics 1994,1995 All Rights Reserved. The Horde and Crystal Dynamics are trademarks of Crystal Dynamics.



©Crystal Dynamics 1994,1995 All Rights Reserved.  
The Horde and Crystal Dynamics are trademarks of Crystal Dynamics.

©1995 ARROW MICRO-TECHS CORP.

**CRYSTAL DYNAMICS™**