



First Queen II

ファースト・クィーンII

—砂漠の女王—

目次

ゲームを始める前に.....	2
第1章 物語.....	4
第2章 ゲームの目的とクリア条件.....	7
第3章 ゴチャキャラ・システムの特徴.....	8
第4章 ゲームの進め方.....	11
ゲームスタート 11/ゲームの流れと2つのウィンドウ 12	
/チームを移動するには 14/エリアの接続と移動 15/エ	
リア接続図 16	
第5章 MENUウィンドウ.....	19
チームの決定 20/チームを見る 21/チーム内の並べ替え	
23/チーム間移動 24/メンバーを解雇する・リーダーを	
作る 25/アイテムを交換する・アイテムを捨てる 26/チ	
ーム指示 27/オールマップ 28/システム 29	
第6章 MODEウィンドウ.....	31
戦闘指令 32/全体スクロール 34/コントロールチェンジ・	
リーダーに戻す 35/オートバトル・スピード調整・コント	
ロールマーク 36/フォーメーションチェンジ・ユーザー隊	
型セット 37/マジックセレクト 38/キャンプ・ウィンド	
ウを閉じる 39	
第7章 操作キーのまとめ.....	40
第8章 アイテム紹介.....	42
第9章 マジック&マジシャン紹介.....	44
第10章 キャラクター紹介.....	46
主な出演者たち 46/人間族 54/非人間族 55	

ゲームを始める前に

《△ディスクをコピーする》

本製品は、「オープニングディスク」「△ディスク」「□ディスク」の3枚のディスクから構成されています。ゲームを途中で中断する場合、データを△ディスクに直接書き込むことができます。しかし、万一の場合を考え、バックアップコピーをとることをお勧めします。

ディスクのコピーは、以下の手順で行ってください。

- ①まず、製品とは別に2HDの空白ディスク（または内容を消去してもいいディスク）を用意してください。
- ②△ディスクをドライブ1に、空白ディスクをドライブ2に入れて、ロックします。
- ③本体のリセットボタンを押し、あとは画面の指示に従ってください。

注意1 コピーをつくらず、オリジナルの△ディスクにセーブする場合は、△ディスクについている銀のシールをはがしてください。

注意2 △ディスクのシールをはがした後にディスクコピーを行う場合、絶対にこの△ディスクをドライブ2に入れないように気をつけてください。△ディスクの内容が消えてしまいます。万一、誤って消してしまった場合は、当社までディスクをお送りください(P56参照)。

《バスマウスに対応しています》

このゲームの基本操作は、マウスでも行うことができます（アイテムとマジックをオートモードでなく、直接使用・操作したい場合は、キーボードを使用してください）。

なお、シリアルマウスには対応しておりませんので、バスマウスをご使用ください。

《FM音源ボードの用法》

このゲームはFM音源対応ですが、メモリースイッチの設定がされていないと音が出ません。設定の仕方は、コンピュータ本体またはFM音源ボード付属のマニュアルをご覧ください。

なおメモリースイッチは、一度設定しても、なんらかの原因で変更されることがあります。音が出なくなったら、再度設定を確認してください。

■メモリースイッチの主な設定方法

【サウンドボード以外の拡張ボードをつけていない場合】

- ①BASICのシステムが入ったディスクをドライブにセットし、スイッチを入れます。
- ②キーを押して画面に「OK」の文字がでたら、「MON」と入力します。
- ③h]と画面に出ますので、続けて、「SSW 4 」と入力します。
- ④「00-」と出たら、「8 」を入力します。

(もう一度「SSW 4」と入力してみると、00が08に変更されているのが確認できます。これでFM音源が使用できます)。

- ⑤本体前面のディップスイッチSW 2の5番をONにし、リセットします。

【システムディスクのプログラムによる設定方法】

- ①本体付属のシステムディスクを立ち上げ、「menu」または「bmenu」のプログラムを走らせす（「run "menu" 」と入力）。
- ②メニュー画面が出ますので、画面の指示に従い「メモリースイッチの設定」を選び、そのなかの「拡張ボード」の設定メニューで、サウンドボードを「使う」にしてください。

注意 FM音源ボードをつけていないのにこのスイッチを「使用する」に設定してしまうと、ゲームが動かなくなりますので、気をつけてください。

第1章 物語

遙か昔、人と妖精たちはともに助け合って暮らしていた。しかし、人間は次第にその知恵を争いごとに使うようになり、周辺の民をことごとく支配し始めるようになる。

ここ、ヨーロッパでもいくつかの強大な国家が生まれ、妖精たちは住み家を追われていった。なかには、ゴブリン族のように地下にもぐり、ひそかに世界征服の野望に燃える種族もあったが、大部分は争いを好まず、山奥へと追いやられていった。だが人間たちは、彼らから奪った領土だけでは満足できず、互いに勢力拡張をめざして、各地で小競り合いを繰り返していた。

*

*

*

北の国アレシアは、ヨーロッパ文化の中心から遠く離れ、昔ながらの生活続ける民族が集まっていた。他国からの干渉を恐れた先代の国王は、周りの国々との国交を絶った。以来アレシアのことは、ときおり旅人の噂話として伝わる程度になってしまった。しかし、最近国内で何かが起きているらしく、国境には多くの兵士が姿を現すようになった。

ヨーロッパ中央には、万年雪をいただくアルプスの山々がそびえており、東西、そして南北の交流を隔てている。

東の国パルティアは、東西交易の要衝として古くより栄えてきた国である。現在も争いを好まぬ国王プロマイシン二世のもと、国民は豊かな暮らしを甘受していた。

西の国フランクは、ヨーロッパ屈指の強国である。しかし、国王トリラム三世は、2人の息子たちが相次いで旅に出てからというもの、すべてに疑り深くなった。加えて、北の国の不穏な動きもあり、国内の情勢は不安定となる。国王は、国内の結束を強めるため、北の勢力を牽制しながら、

長年のライバルであるローマに対し、戦いの準備をひそかに始める。

南の国ローマは、小国ながら議会制民主主義により、よく国がまとまり、次第にその力を強めていった。

ローマよりさらに海を隔てた南には、古き都アレキサンドリアがある。かつての栄光は見るべくもないが、初めての女王の誕生を機に、復興のきざしを見せていた。

*

*

*

ある日、ローマの町にほど近い海岸に一人の若者が流れ着いた。身につけていた鎧は、なぜかボロボロに傷んでいたが、それは明らかに異国のものであった。

すぐに介抱されたその若者は、運よく息を吹き返す。しかし、過去についてのいっさいの記憶はよみがえらなかった。

やがて彼は、奴隷として市場に出される。引き取ったのは元老院のディラン。長老は彼を「アレフ」と名づけ、剣闘士に鍛えあげる。もともと優れた戦士であったのかもしれない。連戦連勝の彼は、すぐにローマ市民の注目の的となり、やがて市民権を得る。

おりしも市民権獲得の祝いの日、フランクによる侵略の報が届いた。突然戦いを挑まれたローマは、急きょフランクを迎え撃つ準備を急ぐ。だが、ほかに敵国があったのでは、戦いを維持するのはむずかしい。直ちに議会が召集され、背後の敵、アレクサンドリアと和睦することになった。

アレクサンドリアへの使者として、アレフの名があがった。彼を推薦したのは、元老院筆頭のネロだった。反対する者はなく、アレフの派遣が可決される。しかし、ネロのほんとうのねらいは、彼を追い払うことにあったのだった…。



X-EDWARDS

第2章 ゲームの目的とクリア条件

〈最終目的〉

このゲームの最終的な目的は、最北のアレシア国へ乗り込み、「お姫さま」を救出すること。各地でのさまざまな戦闘、イベントは、すべてそのための付随的な出来事とっていいでしょう。

〈ゲームクリアに必要な条件〉

主人公であるアレフが死ぬと、ゲームオーバーとなります。逆に言えば、アレフが死なないことがゲームクリアの必要条件であり、死なない限りは、誰を味方につけるか、どのようなチーム編成で何チームにするか、誰をリーダーに、どんなルートで進攻するかなど、プレイヤーが自由に決めることができます。

ただし、主人公が最初に勇者の証をたてる「異国の鎧」やあとで出てくる「牢屋の鍵」など、クリアのために必ず手に入れなくてはならないアイテムがいくつかあります。重要なアイテムを持ったキャラクターは、とくにたいせつに見守ってあげましょう。

〈敵と味方〉

スライム、コウモリ、ゴーストといったモンスターたちは、常に人間たちと敵対関係にあります。しかし、それ以外では決定的な敵といえるのは、北のアレシア軍とその手下たちだけです。西のフランク、東のパーティアなどは、ある条件を整えれば味方になってくれますし、またある条件のもとでは敵となります。人間以外の種族も同様で、モンスター以外であれば、味方になってくれる可能性があります。ただし、地球制覇もひそかにもくろむゴブリンは…要注意です！

第3章 ゴチャキャラ・システムの特徴

ファーストクイーンは、大勢の小さなキャラが画面中を所狭しと走り回る、ユニークなゲームです。これまでのゲームのさまざまな要素をミックスした複合的なシステムで、「ゴチャキャラ・システム」と命名されています。「ファーストクイーン」が実現したゴチャキャラ・システムの特徴をかいつまんでご紹介します。

《ファーストクイーンはシミュレーションゲームだ》

このゲームは、できるだけたくさんのキャラを味方につけたほうが、勝算が高くなります。主人公一人でひたすら前進していくこともできますが、それでは目的を達成するのはむずかしいでしょう。敵対的だった国を味方につけ、バランスよくチームを再編成し、どのルートに兵を進めどこを守るのか、じっくり全体的な戦略を立てていくことがたいせつです。

また、時間的な推移もこのゲームの重要な要素です。あまりおっとり構えていると、敵に攻め込まれてしまうかもしれません。背後のアレクサンドリアが、しびれを切らして挙兵することも考えられます。ローマが陥落するような事態となったら一大事ですよ！

《ファーストクイーンはアドベンチャーゲームだ》

各エリアは、原則的には網目状につながっています。しかし、なかには変則的な形をしたところや、遠くへワープできるところなどもあります。小部屋や洞窟、地下などが付随したエリアもたくさんありますので、一つ一つのエリアをていねいに歩き回ってください。一度行ったところでも、もう一度入るか、別の人が入ると、違った展開になる場合もあります。

冒険の途中で、手に入るアイテムも、武器や防具ばかりでなく、マジックを引き出すアイテムなど、いろいろあります。ただし、一度取ると、その宝箱は空になり、もう取れなくなります。

《ファーストクイーンはRPGだ》

登場する各キャラクターは、生命力、レベル、攻撃力などに関して、それぞれ異なった数値を持っています。この値は、敵と戦ったりアイテムを身につけることでふやすことができます。ファーストクイーンは、一般のRPGと比べると、個人の力よりも集団としてのパワーのほうがものをいいますが、各自強いにこしたことはありません。

なお、ある程度レベルアップすると、武器屋でクラスチェンジが可能になります。

《ファーストクイーンはエコロジカルなゲームだ》

このゲームでは、プレイヤーは好みの陣型を組み立て、味方の戦士に攻撃、退却などの指令を与えることができます。しかし、ひとりひとりのキャラクターをよく見ると、それぞれ個性があり、けっしてプレイヤーの意のままにはなってくれません。おとなしく一列行進をしていますが、いざ敵と遭遇すると、各自は思い思いの方法で勝手に敵と立ち向かいます。命が危なくなると、自発的に逃げ出しますし、その逃げ方もまちまちです。

また、部下が敵や障害物にひっかかっているのにどんどん先のエリアに進んでしまうと、その部下とはぐれてしまうことがあります。でも、またどこかで再会することもあるでしょうし、そう気に病むことはありません。みんな、自分の意志で行動し、一人で自由に生きてゆけるのですから。



第4章 ゲームの進め方

1. ゲームスタート

では、ゲームを始めましょう。まず、以下の手順でディスクをセットしてください。

《はじめてこのゲームをプレイする場合》

はじめてプレイする方のために、オープニングディスクが用意されています。

- ①電源スイッチを入れます。
- ②オープニングディスクをドライブ1に入れ、レバーをロックします（ディスクドライブのアクセスランプが点灯しているときは、リセットボタンを押してから、レバーをロックします）。
- ③スペースキーを押すと、オープニング画面が進んでいきます。
- ④オープニングが終了したら、指示に従って△ディスク、□ディスクをそれぞれドライブ1、2にセットします。
- ⑤リターンキーを押すと、「MENUウィンドウ」が開かれた状態でゲーム画面が現れますので、「チームの決定」を行えば、ゲームスタートです。

《保存したところから続けたい場合》

ゲームの続きをしたい人は、MENUウィンドウのなかから「システム」を選び、LOADを行います。

オープニングを途中で中止したい場合は、リターンキーを押してください。

2. ゲームの流れと2つのウィンドウ

MENUウィンドウ

ゲームスをスタートさせると、すでにMENUウィンドウが開いていますので、サブメニューで「チームの決定」を行います。「オールマップ」または「チーム指示」で現在のエリアから抜け出し、別のエリアの別のチームへ操作を移すこともできます。MENUウィンドウでは、このほかにチーム再編成やアイテムの交換、データのSAVE、LOADセーブロードなどができます。

スクロール画面

MENUウィンドウで「チームの決定」をすれば、いよいよチビキャラたちがリアルタイムで移動、戦闘を展開するスクロール画面となります。プレイヤーは、ここで1チームごとをコントロールしながら、次第にゲーム全体を進めていくわけです。

キャンプ

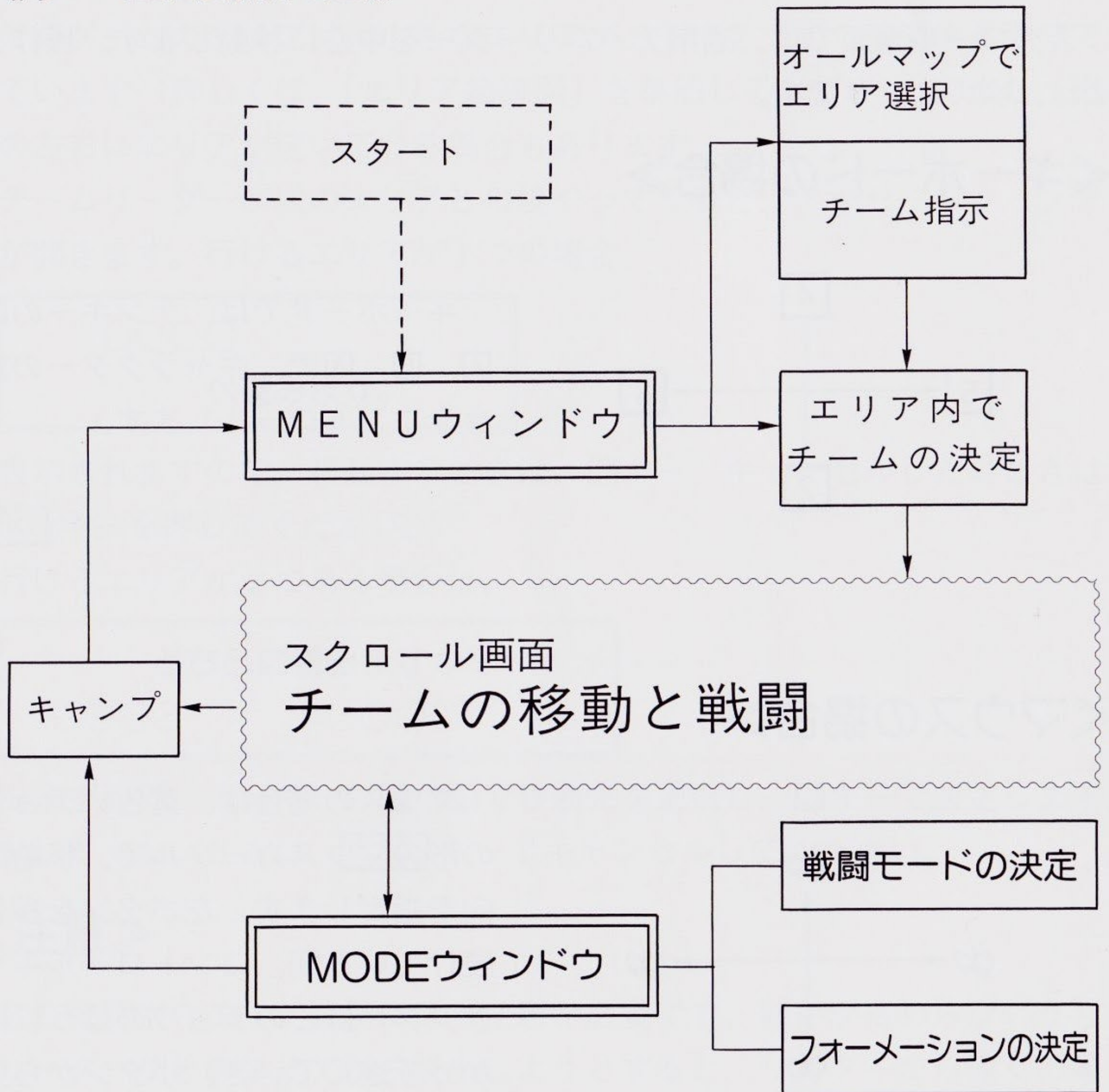
スクロール画面からは **f・1** を押すことでキャンプができます。ただし、そのエリアが安全な状態でないと、キャンプはできません。

MODEウィンドウ

MODEウィンドウでは、戦闘に関する指令、フォーメーションの決定などを行います。また、索敵を目的とした画面のみのスクロールやコントロールキャラクターの変更、スピード調整、マジックの選択など、さまざまな設定をここで行うことができます。

スクロール画面でMODEウィンドウを出したいときは、**HOME CLR** キーを押してください。各種の設定は **□** キーで決定します。スクロール画面に戻りたいときは、**ESC** キーまたは「ウィンドウを閉じる」を選び、MENUウィンドウを開きたいときは、「キャンプ」から移行します。

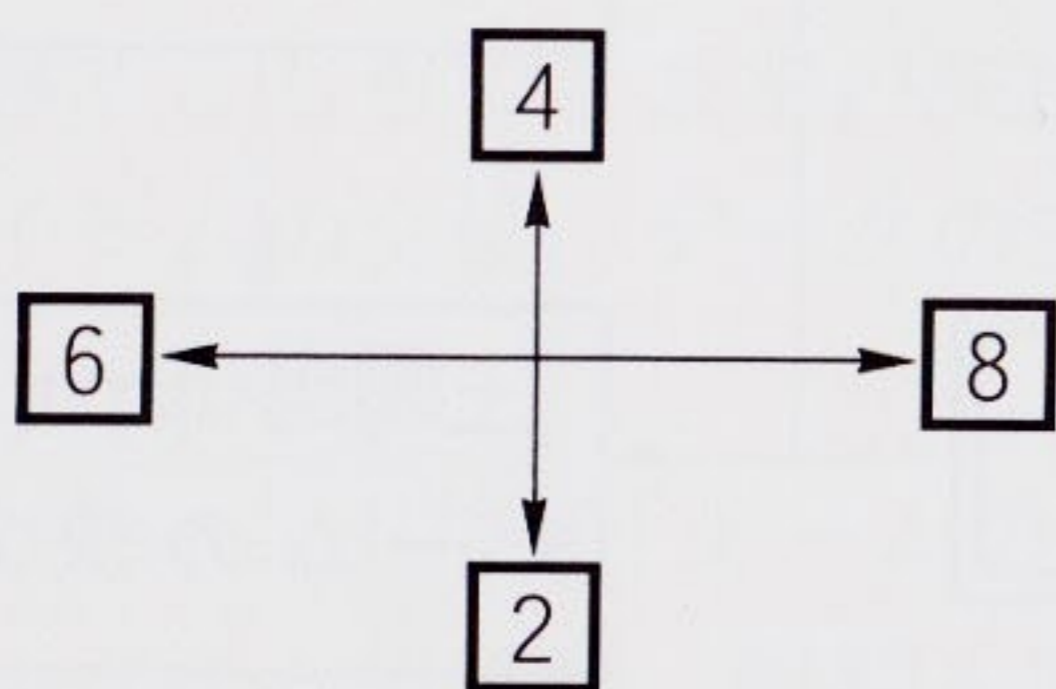
《ゲームの流れ図》



3. チームを移動するには

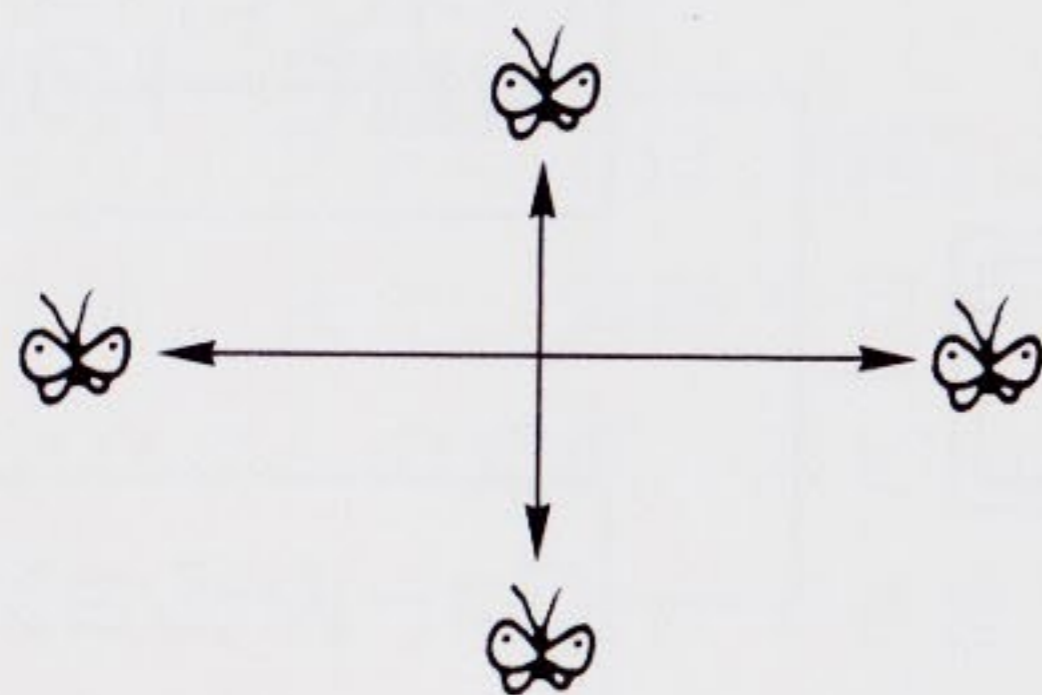
スクロール画面では、通常チームリーダーを中心に移動します。操作方は、次のとおりです。

《キーボードの場合》



キーボードでは、テンキーの②、④、⑥、⑧で、キャラクターの動きをコントロールします。

《マウスの場合》

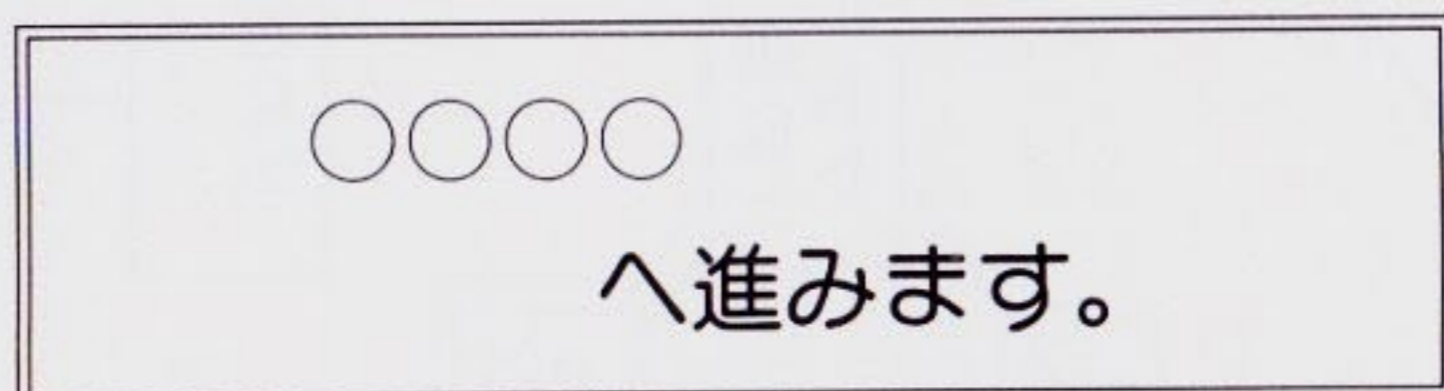


マウスの場合は、黄色いチョウの形のマウスカーソルで、移動方向を指定します。左ボタンを押し続けている間、コントロールキャラクターはこのチョウのほうに向かって進んでいき、ボタンから指を放すと停止します。

4. エリアの接続と移動

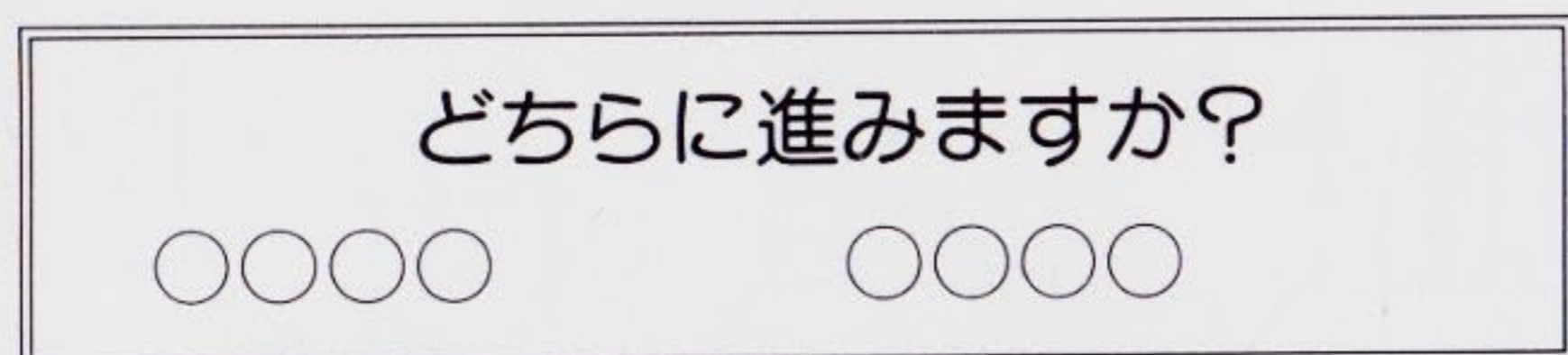
このゲームのマップは、小さなエリアが上下に2つずつ接続する形でできています（詳しくは、「エリア接続図」を参照してください）。また、画面の左右にエリアが続いている場合もあります。

チームリーダーが次のエリアとの境やってくる時、メッセージウィンドウが開きます。行けるエリアが1つの場合、



と表示されますので、移動するときは、**[Enter]**キー、キャンセルしたいときは**[ESC]**キーを押してください。

行けるエリアが2つある場合は、



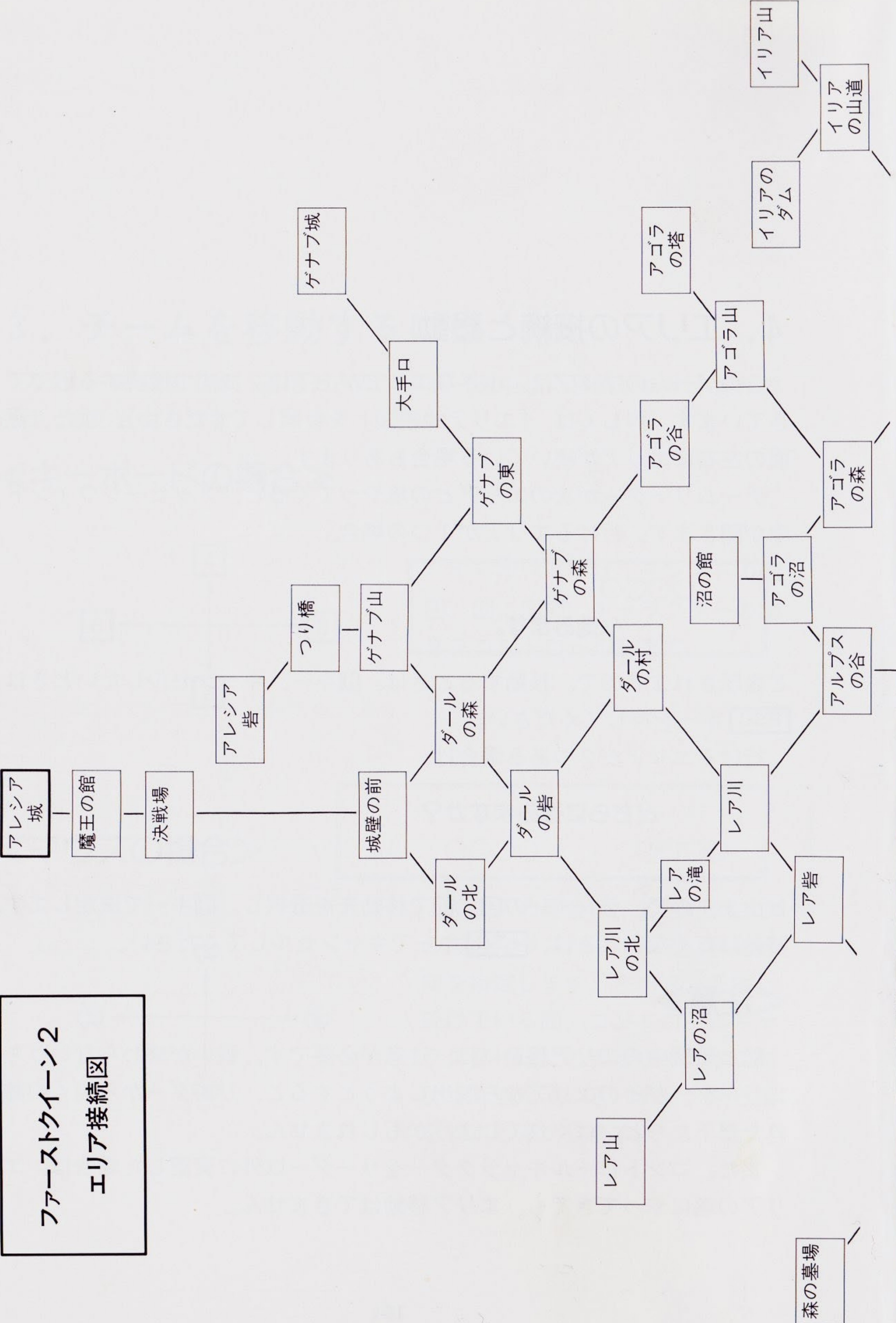
と出ますので、テンキーの**[4]**、**[6]**で移動先を選択し、**[Enter]**キーで決定します。移動したくないときは、**[ESC]**キーでキャンセルしてください。

《注意》

敵と戦闘中のエリア移動には、注意が必要です。戦いが終わらないうちにリーダーがそのエリアから脱出しようとする時、リーダーから遠くの離れた部下たちと、はぐれてしまうかもしれません。

また、コントロールキャラクターをリーダー以外に変更した場合は、エリアの端にやっても、エリア移動はできません。

ファーストクイン2
エリア接続図





第5章 MENUウィンドウ

MENUウィンドウでは、下記の設定を行うことができます。ただし、これらのコマンドは状況によっては使えないこともありますので、使用するタイミングで考えてください。

1. チームの決定
2. チームを見る
3. チーム内の並べ替え
4. チーム間移動
5. メンバーの解雇
6. リーダーを作る
7. アイテムの交換
8. アイテムを捨てる
9. チーム指示
10. オールマップ
11. システム

■MENUウィンドウの開き方

- ・ゲームスタートのとき
- ・スクロール画面で **f・1**
// 右クリック
- ・MODEウィンドウからキャンプする

■ウィンドウ内でのキー操作

- ・選択 **2**、**8**
- ・決定 **↓**
- ・キャンセル **ESC**

■ウィンドウ内でのマウスの操作

- ・選択 カーソル移動
- ・決定 左クリック
- ・キャンセル 右クリック

《クリックとは》

マウスのボタンを押し、すぐに指を離す動作のことです。

左クリックは左ボタン、右クリックは右ボタンを軽く押します。

1. チームの決定

ゲームを始めるとき、どのチームを動かすかを決めます。

操作手順

- ①テンキーの②、⑧でMENUウィンドウのなかの「チームの決定」を白く反転させて選び、□キーを押します。
- ②画面の左上にチーム名が表示されますので、□キーを押します。同じエリア内に2チーム以上の味方がいる場合は、②、⑧キーで自分のコントロールするチームを選択し、□キーで決定してください。

このゲームでは、最大で16のチームを作ることができますが、チームの、移動、戦闘は1チームごとに行っていきます。



2. チームを見る

チーム全体とチームの構成メンバーの状態を見るコマンドです。

操作手順

- ① [2]、[8]キーで「チームを見る」を選択し、[Q]キーを押します。
- ② [2]、[8]キーで見たいチームを選択し、[Q]キーを押します。

表示される各キャラクターのデータの意味は、以下のとおりです。

表示	データの意味	データの見方
NAME	名前	
CLASS	種族	
LIFE	生命力／回復率	回復率は大きいほど速く回復
LV	レベル	成長レベル(成熟度)、最大15
ATT	攻撃力／攻撃率	攻撃率は、敵にダメージを与える確率
DEF	防御力／防御率	防御率は、敵の攻撃を回避できる確率
YD/YR	矢ダメージ／矢回避率	矢によるとダメージ／矢のはずれやすさ
MD	マジックダメージ	火の攻撃から受けるダメージ
ITEM	アイテム	1つだけ持てる

それぞれの数値は、大きいほど有利ですが、YDとMDだけは反対で、小さいほうが有利です。

レベル 《LVについて》

この値は、強さを表しているわけではありません。最大限に成長した段階を15として、現在のレベルを示しています。レベルには上限があるため、レベルの低い者ほど、成長する可能性を残しているわけです。

《クラスチェンジ》

それぞれのキャラクターは、ある段階まで成長すると、自分の種族（職業）特性をアップすることができるようになります。クラスチェンジを行うと、それまでのレベル値がクリアされて00に戻ります。限度いっぱいレベル15まで成長していたメンバーも、再びパワーアップさせることができます。より強力なチームを作ろうと思ったら、レベルが最大値になるまで、クラスチェンジをしないほうがいいかもしれませんね。

主なクラスチェンジ

ソルジャー	→	ファイター
シューター	→	ボウ
アクス	→	アクスファイター
ダガー	→	ヒットマン
スピア	→	スピアマン

《騎兵へのチェンジは慎重に》

上記のこのほかにも、さまざまなクラスチェンジがありますが、気をつけてほしいのが、騎兵へのクラスチェンジです。これができるチャンスは一度だけ。つまり、ある1チームしか騎兵隊にはできないということです。

また、チームリーダーが馬に乗ったほうがいいかどうかも思案のしどころ。なぜなら、リーダーが馬に乗った大きなキャラに変身すると…家のなかなどに入れなくなってしまふからです。

3. チーム内の並び替え

チーム内のメンバーの順序を変えます。

操作手順

- ①「チーム内の並び替え」を選択し、キーを押します。
- ②並び替えを行うチームを選択し、キーを押します。
- ③移動したいメンバーを選択してキーを押し、そのメンバーの名前を緑色に変えます。
- ④交替させるもう一人のメンバーを選び、キーを押すと、二人の順序が入れ替わります。

チームのいちばん上部のメンバーを移動すると、リーダーをチェンジできます。ただし、主人公アレフだけは指揮官の位置を動くことはできません。

NWE	CLASS	LIFE	LU	ATT	DEF	YD/WR	FD	ITEM
7.7	7.17.7	262/13	59/70	55/64	08/11	05	55/10	55/10
7.7.7	7.17.7	243/11	78/45	60/60	04/05	09	64/52	65/43
モト	オ+	251/09	64/52	65/43	08/04	03	59/37	67/46
カア	ログキウ	224/10	59/37	67/46	08/12	10	49/36	44/32
ルカ	ヨウキ	149/10	49/36	44/32	10/11	05	49/43	55/37
グレイコ	ヨウキ	176/11	49/43	55/37	10/10	05	41/34	35/29
ロク	ズク	145/11	41/34	35/29	14/03	01	42/36	42/26
ルカ	ズク	167/13	42/36	42/26	10/05	00	67/37	49/46
カア	ルカ	214/11	67/37	49/46	09/03	10	71/22	51/39
アレフ	カア	256/08	71/22	51/39	05/10	15	29/22	39/26
カア	カア	193/10	29/22	39/26	10/05	02	54/59	77/62



NWE	CLASS	LIFE	LU	ATT	DEF	YD/WR	FD	ITEM
7.7	7.17.7	262/13	59/70	55/64	08/11	05	55/10	55/10
7.7.7	7.17.7	243/11	78/45	60/60	04/05	09	64/52	65/43
モト	オ+	251/09	64/52	65/43	08/04	03	59/37	67/46
カア	ログキウ	224/10	59/37	67/46	08/12	10	49/36	44/32
ルカ	ヨウキ	149/10	49/36	44/32	10/11	05	49/43	55/37
グレイコ	ヨウキ	176/11	49/43	55/37	10/10	05	41/34	35/29
ロク	ズク	145/11	41/34	35/29	14/03	01	42/36	42/26
ルカ	ズク	167/13	42/36	42/26	10/05	00	67/37	49/46
カア	ルカ	214/11	67/37	49/46	09/03	10	71/22	51/39
アレフ	カア	256/08	71/22	51/39	05/10	15	29/22	39/26
カア	カア	193/10	29/22	39/26	10/05	02	54/59	77/62
カア	7.7.7	240/14	54/59	77/62	01/05	05		紅のお守り

5. メンバーを解雇する

チーム内のメンバーを解雇します。

操作手順

- ①「メンバーを解雇する」を選択し、キーを押します。
- ②解雇を行うチームを選択し、キーを押します。
- ③解雇するメンバーを選び、キーを押します。

メンバーが最大の20人いるチームが、どうしても新メンバーを加えたいときなどに使用します。しかし、あまり多用しないほうがいいでしょう。

6. リーダーを作る

新しいチームのリーダーを作り、現在のチームから分離します。

操作手順

- ①「リーダーを作る」を選択し、キーを押します。
- ②リーダーを独立させるチームを選択し、キーを押します。
- ③リーダーとなるメンバーを選び、キーを押します。

チーム数は最大で16まで作ることができます。しかし、むやみに増やすと、新しいチームが加われなくなりますので、よく考えて行ってください。

作った直後の新しいチームには、リーダー一人しかいませんので、「チーム間移動」のコマンドでほかのチームからメンバーを移動し、戦闘チームらしく再編成を行ってください。

7. アイテムを交換する

同じチームのメンバーの間で、アイテムの交換、移動をします。

操作手順

- ①「アイテムを交換する」を選択し、キーを押します。
- ②アイテムの交換を行うチームを選択し、キーを押します。
- ③アイテムを交換したいメンバーを選択してキーを押し、そのメンバーを緑色に変えます。
- ④もう一人のメンバーを選び、キーを押すと、二人のアイテムが逆になります。このコマンドは、一方のメンバーがアイテムを持っていない場合にも有効で、アイテムの持ち主が変わります。

8. アイテムを捨てる

アイテムを捨てるコマンドです。

操作手順

- ①「アイテムを捨てる」を選択し、キーを押します。
- ②チームを選択し、キーを押します。
- ③アイテムを捨てるメンバーを選び、キーを押します。

各メンバーは、1つずつしかアイテムを持ってません。全員がアイテムを持っている状態で、どうしても新たなアイテムを手に入れたいときなどに使用します。しかし、あらかじめメンバーの数を増やすなどして、このコマンドは使わないに越したことはありません。

9. チーム指示

自分がコントロールするチームを、全エリアのなかから選択します。また、現在自分がいるエリアに、味方のチームを呼び寄せることができます。

操作手順

- ①「チーム指示」を選択して、キーを押します。
- ②ウィンドウに、全チームの現在地と指示内容が表示されます。
- ③チームを選択し、キーを押します。すると、以下のようなウィンドウが開きます。

チーム指示
切り替えコントロールするチームを変更します。
停止「呼ぶ」の指示をキャンセルし、停止させます。
呼ぶ自分のいるエリアに呼び集めます。

- ④上記の、チームへの指示のいずれかを選び、キーを押します。

《コマンド「呼ぶ」は、上級者向き!?!》

- ・「呼ぶ」のコマンドで指示を受けたチームは、「指示」の欄に目標エリアが表示され、その目標地に到達すると停止します。この目標となるエリアは、指示を行った地点に固定され、コントロールチームが移動しても変更されません。
- ・「呼ぶ」の指令は絶対的なものではなく、地下などにいるチームには、伝わらない場合もあります。
- ・呼ばれたチームは、「敵」とは戦いますが、モンスターとの戦闘はパスしてきますので、安心である反面、強くはなりません。このゲームのシステムに不慣れな方は、あまり使用しないほうが無難かもしれません。

10. オールマップ

このゲームの全マップが表示されます。すべての敵と味方のチームの現在地も表示されますので、道順だけでなく、全体の戦況も知ることができます。また、コントロールチームの変更もできます。

操作手順

- ①「オールマップ」を選択し、**Q**キーを押します。
- ②大きなオールマップが表示され、**2**、**4**、**6**、**8**キーでスクロールすることができます。
- ③コントロールチームのリーダーが点滅しており、スペースキーを押すたびに、このコントロールチームがつぎつぎと変更されます。**Q**キーを押すと、点滅しているチームへコントロールが移ります。ただし、戦闘中は他のチームへ移れないことがあります。
- ④なお、オールマップは2種類あり、**TAB**キーで切り替わります。

オールマップでは、自軍は後ろ向き、敵軍は前向きに表示されています。

《マウスによる操作》

オールマップでのマウスの操作は、ほかの場面と異なりますので、注意してください。

- ・画面スクロール、およびマップの種類の変更はできません。
- ・他の画面では、マウスの左クリックはリターンキーに、右クリックは**ESC**キーにあたりますが、オールマップは左クリックはスペースキーに、右クリックはリターンキーに相当します。したがって、左クリックはコントロールキャラクターの変更、右クリックで決定となります。

11. システム

データのSAVE、LOADを行います。

操作手順

- ①「システム」を選択し、キーを押します。
- ②以前に保存した状態でゲームを始めたいときは「LOAD」を、現在のゲームの状態を保存したい場合は「SAVE」を選びます。
- ③キーを押すと、もう一度確認してきますので、実行してよければキーを、中止するならキーを押します。

データの保存は、1つしかできませんので、「SAVE」を行うと、以前に保存してあってデータは消えてしまいます。以前のデータも取っておきたい場合は、あらかじめディスクをコピーしておき、SAVEを行う前に、ドライブ1のディスクと差し替えてください。



x-a-...

第6章 MODEウィンドウ

スクロール画面で **HOME CLR** キーを押すとMODEウィンドウが開き、下記のような戦闘指令やフォーメーション指示が行えます。

1. 戦闘指令

2. 全体スクロール

3. コントロールチェンジ

4. リーダーに戻る

5. オートバトル

6. スピード調整

7. コントロールマーク

8. フォーメーションチェンジ

9. ユーザー隊型セット

10. マジックセレクト

11. キャンプ

12. ウィンドウを閉じる

■MODEウィンドウの開き方

- ・キーボード **HOME CLR**
- ・マウス 右クリック

■ウィンドウの閉じ方

- ・キーボード **ESC**
- ・マウス 再び右クリック

■ウィンドウ内でのキー操作

- ・選択 **2**、**8**
- ・決定 **↓**
- ・キャンセル **ESC**

■ウィンドウ内でのマウスの操作

- ・選択 カーソル移動
- ・決定 左クリック
- ・キャンセル 右クリック

1. 戦闘指令

各チームごとに戦闘指令を出します。

操作手順

- ①テンキーの②、⑧でMODEウィンドウのなかの「戦闘指令」を白く反転させ、キーを押します。
- ②次のような小さな指令ウィンドウが現れます。

指令	
通常	……………自分からは攻撃しない。攻撃されたら応戦する。
攻撃	……………積極的に敵に向かっていく。
退却	……………エリアに入ってきた方向に逃げる。
停止	……………全員、一步も動かなくなる。

- ④②、⑧キーで、上記の戦闘指令のいずれかを選び、キーを押します。
- ⑤MODEウィンドウの「戦闘指令」の下に、設定した内容が表示されます。

この戦闘指令は、MODEウィンドウを開いたときに移動、戦闘を行っていた、そのチームについてのみ設定されるもので、ほかのチームへは影響が及びません。

また、「退却」と「停止」は、設定されたエリア（場所）内でのみ有効で、次のエリアや部屋に移動すると自動的にキャンセルされて、「通常」に戻ります。

《キーによる戦闘指令の設定》

戦闘指令は、キーボードによっても出すことができます。指令内容とキーは、以下のように対応しています。

- ・ 攻撃→**CAPS** キーを押す
- ・ 退却→**SHIFT** キーを押す
- ・ 停止→**カナ** キーを押す

CAPS キーと **カナ** キーはほかのキーと異なり、一度押すともう一度押すまでロックされます。つまり、この2つのキーで行った指示は、チームが次のエリアに入っても、キャンセルされずに引き継がれます。

《戦闘指令の優先順位》

指令内容がMODEウィンドウとキーとで異なっているときには、キーの指定が優先します。また、2つ以上のキーが押されている場合には、「退却」「停止」「攻撃」の順に優先されます。

指令	優先順位		各キャラクターの行動の仕方	
	ウィンドウ	キー	戦闘時	移動時
通常	7		応戦はする	——
攻撃	6	5	画面内の敵を攻撃	——
退却	2	1	全員が退却	コントロールキャラ以外は退却
停止	4	3	全員停止ーコントロールキャラは動かせる	

2. 全体スクロール

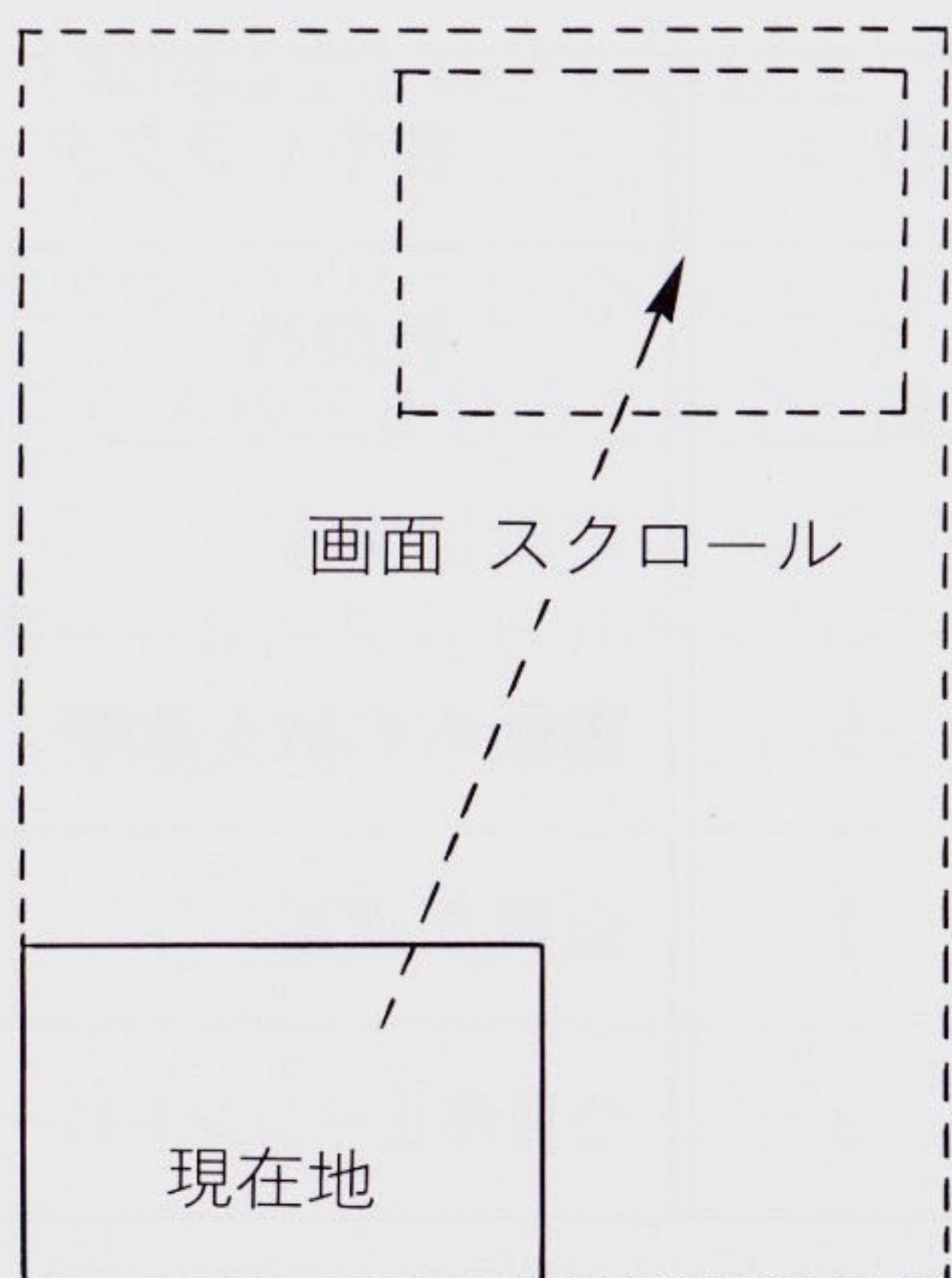
キャラクターの動きを停止したまま、エリアマップをスクロールさせます。

操作手順

- ①「全体スクロール」を選択し、**[Q]**キーを押します。
- ②すべてのキャラクターの動きが止まり、**[2]**、**[4]**、**[6]**、**[8]**キーでエリア全体がスクロールしますので、見たいところに移動してください。
- ③**[ESC]**キーを押すと、もとの画面に戻ります。

このコマンドは**[BS]**キーでも代用できます。

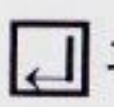


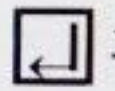
新しいエリアに入ったときなどに、マップの形や全体の様子を前もって調べることができます。複雑な地形のエリアで迷子になったとき、行きそびれたところがないか確認したいとき、などにも便利なコマンドです。



3. コントロールチェンジ

コントロールキャラクターを変更します。

操作手順

- ①「コントロールチェンジ」を選択し、キーを押します。
- ②カーソルキーの を押すたびに、次々と別のキャラクターが点滅します。
- ③コントロールしたいキャラクターが点滅したら、キーを押します。

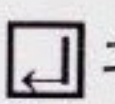
《マウスでのダイレクト選択》

マウスを使用している場合は、画面下に表示されている、各キャラクターのLIFE値を直接右クリックします。すると、そのキャラクターが点滅を始めますので、左クリックでコントロールキャラクターにすることができます。

4. リーダーに戻す

「コントロールチェンジ」コマンドでの設定を解除し、コントロールをそのチームリーダーに戻します。

操作手順

「リーダーに戻す」を選択し、キーを押します。

チームリーダーが点滅している画面となります。すぐに移動を始めることも可能です。

5. オートバトル

戦闘時に、コントロールキャラクターが勝手に戦ってくれます。

操作手順

「オートバトル」を選択して、キーを押し、スイッチウィンドウでON/OFFを選択、キーを押します。

リーダーは「戦闘指示」が「攻撃」でも、指示どおりにしか動きません。このスイッチをONにすると、リーダーも自分の判断で戦闘を行い、自動的にレベルアップします。また、「退却」の指示にも従ってくれます。

6. スピード調整

キャラクターの動くスピードを調節します。

操作手順

「スピード調整」を選択してキーを押し、5段階のスピードのうち、好みのものを選択してキーを押します。

7. コントロールマーク

味方にマークをつけて、敵と区別しやすくします。

操作手順

「コントロールマーク」を選択、キーを押し、何も付けない、コントロールキャラだけに付ける、全部付ける、のいずれかを選び、キーを押します。

コントロールキャラは黄色、ほかの味方には水色のマークがつきます。

8. フォーマーションチェンジ

チームの移動隊型を選びます。

操作手順

- ①「フォーマーションチェンジ」を選択し、キーを押します。
- ②、キーでフォーマーションナンバーを選ぶと、隊型を図示する別のウィンドウが現れます。
- ③好みの隊型、またはまたは一列隊型を選択し、キーを押します。

9. ユーザー隊型セット

ユーザーが自分で隊型を設定するコマンドです。

操作手順

- ①MODEウィンドウを閉じます。
- ②キーをロックして、チームの動きを止めます。
- ③コントロールチェンジを繰り返してメンバー一人一人を移動し、隊型を作り上げます。
- ④キーでMODEウィンドウを出し、「ユーザー隊型セット」を選んでキーを押します。
- ⑤「新隊型セット」のウィンドウが出ますので、4つのいずれかの位置でキーを押して登録します。

このコマンドを活用すると、特殊な地形での特殊な戦闘行動を敢行することができるようになります。

10. マジックセレクト

コントロールキャラクターのマジックを選択します。

操作手順

- ①コントロールキャラクターを、マジックを使える者に変更します。
- ②「マジックセレクト」を選択し、**[Enter]**キーを押します。
- ③マジック一覧のなかから使うマジックを選び、**[Enter]**キーを押します。

マジックを使えるのは、マジシャン、およびマジックアイテムを持っている者だけです。

マジックの種類、効果については、マジックの項を参照してください。

《**[F3]**キーによる操作》

MODEウィンドウで設定を行わなくても、**[F3]**キーを押せば、マジックの一覧を表示できます。

《マジックの発射》

[ESC]キーでMODEウィンドウから抜け、スペースキーを押して発射します。

《マウスでのマジック使用》

オートバトルにする場合は除き、マウスでは、マジックの選択は可能ですが、発射することはできません（オートバトルにすれば話は別ですが）。

11. キャンプ

MODEウィンドウから直接MENUウィンドウに戻ります。ただし、キャンプはどこでもできるわけではありません。キャンプのできない場所にいるときは、キャンプ可能なところまで移動してから、このコマンドを実行してください。

操作手順

「キャンプ」を選択し、**[Enter]**キーを押します。

12. ウィンドウを閉じる

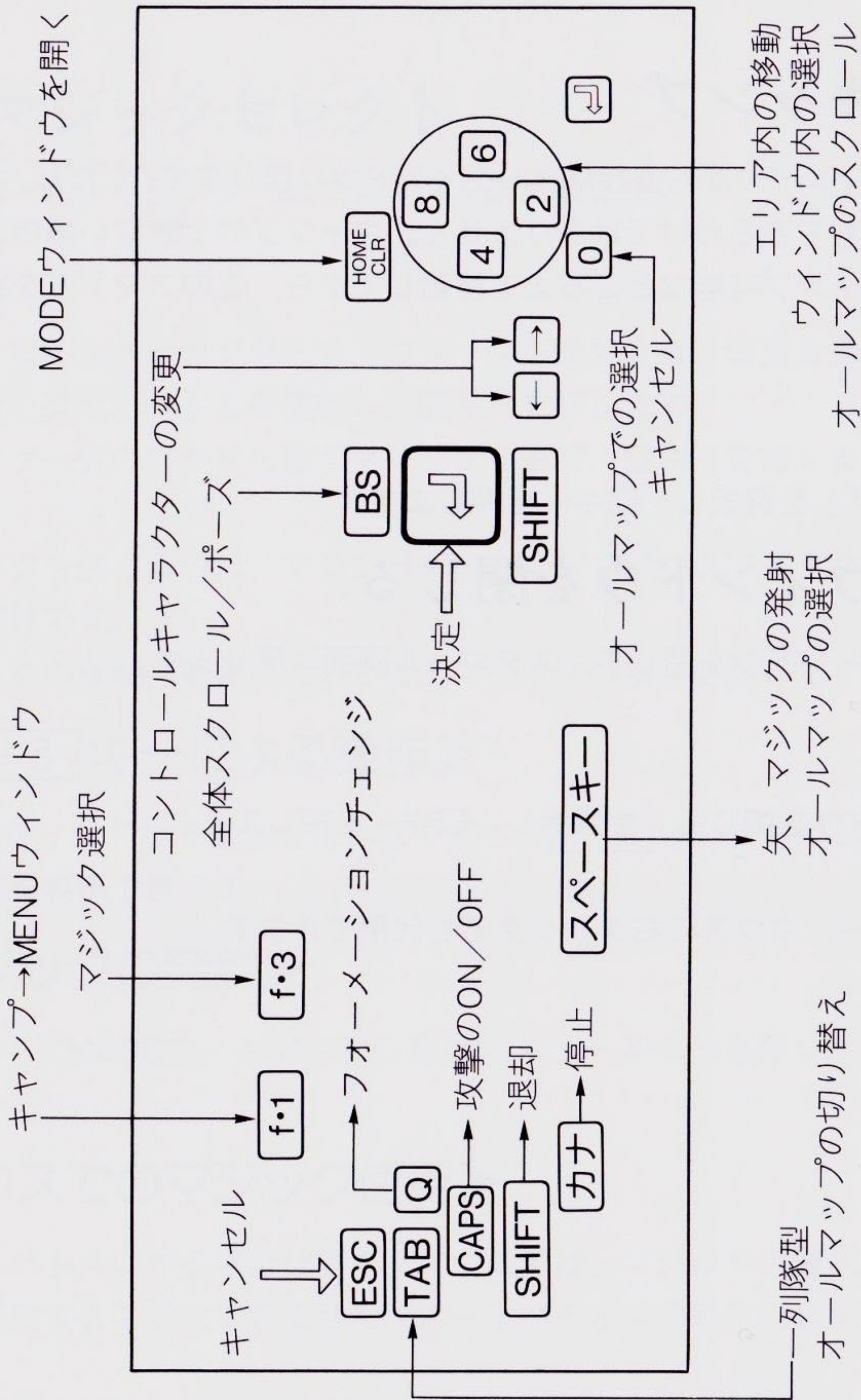
MODEウィンドウを閉じて、スクロール画面に戻ります。

操作手順

「ウィンドウを閉じる」を選択し、**[Enter]**キーを押します。

[ESC]キー、マウスの右クリックでも代用できます。

第7章 操作キーのまとめ





2225

Y. H. Wang

第8章 アイテム紹介

アイテムを手に入れると、チームメンバー一覧のウィンドウが開きますので、持つ人を指示してください。すでにアイテムを持っている人を指定した場合は、それまでのアイテムを誰に渡すか、続けて指示します。

ほとんどのアイテムは、持っているだけで効果を発揮しますが、矢などの飛び道具やマジックは、スペースキーを押して使います。

マジシャンにアイテムを持たせると、マジックが優先され、アイテムは無効となります。

武器	効果
アテナの剣	攻撃力が20アップ
ゼウスの剣	攻撃力が30アップ
成仏の剣	アンデッドモンスターに対して攻撃力が50アップ
倒獣魔剣	モンスターに対して攻撃力が50アップ
燕返しの剣	空の敵に対して攻撃力が30アップ
暫竜剣	ドラゴンに対して攻撃力が50アップ
闘神のやり	クリティカルヒットの出る確率が2倍になる
防具	効果
ヨハネの盾	火、矢に対して無敵になる
水晶の盾	矢に対して無敵になる
はがねの盾	守備力が20アップ
銀の盾	守備力が30アップ
異国の鎧	主人公だけが身につけられる鎧

アイテム	効 果
天使の指輪 神の十字架 赤十字 豹のお守り 虹のお守り 水の守り 空の守り 牢屋の鍵 金の鍵	攻撃率が10アップ LIFEが0になったとき、身代わりとなる 回復力が5アップ 防御率が20アップ アンデッドモンスター対して無敵になる 半魚人を助けに呼ぶことができる バードマンを助けに呼ぶことができる ゲナブ城の牢屋の鍵、必ず必要になる 最後の扉の鍵
マジック アイテム	効 果
炎の石 雪の結晶 稲妻の石 大地の守り 破壊の石 泥人形 闇の石 天使の笛 ランプ 竜の歯	炎を発射する 吹雪を起こす 稲妻を起こす 地震を起こす 強力な光を放ち、近くだと味方でもダメージを受ける ゴーレムを呼び出す ゾンビを呼び出す 天使を呼び出す 巨人を呼び出す ガイコツを呼び出す

第9章 マジック&マジシャン紹介

マジシャンは、さまざまなマジックを使います。どのマジシャンが、どんなマジックを使うか、いろいろ試してみてください。

マジック名	効果
ブレード	剣を投げる
ブリザード	吹雪を吹きつける
レイズ	ゾンビを呼び出す
竜召喚	ドラゴンを呼び出す
天使召喚	天使または神様を呼び出す
サンダー	稲妻を起こす
ノバ	強力な光を放ち、魔物を滅ぼす
地震	地震を起こす
エスケープ	敵の囲みからワープして逃げ出す
フライ	こうもりに変身する
グラネード	8方向に火を放つ
従属	モンスターを仲間にする
カッター	大きい剣を投げる
アイス	凍りつかせる
リカバー	部下を回復させる

マジシャン名	特 徴
イリリア	ローマにいるマジシャン
コーネリアス	沼の魔女
ポール	フランクにいる聖者
イカロス	吟遊詩人
カバルディ	かばの賢者…キャラクター紹介参照
サンディーヌ	エクソシスト …キャラクター紹介参照
キャロライン	エルフのマジシャン …キャラクター紹介参照
クレイ	老人…キャラクター紹介参照
ウィーバー	パルティアにいるマジシャン
⋮	?

第10章 キャラクター紹介

《主な出演者たち》 …名前（職業／所在）と特徴



アレフ（ブレイブマン／ローマ）
このゲームの主人公。過去を失ったヒーロー。平和の使者として旅立つが…。



ウォルター（アタッカー）
主人公の親友。剣闘士時代のライバルで、最初の味方となってくれる。

アーネスト (ブレイブマン/ルッカの港)
ひそかにパトリシアに想いをよせる勇
者。



ドレイク (キャプテン/ルッカの港)
元海賊の船長。自分かってに行動する
役立たず?

パトリシア (クイーン/アレクサンドリア)
アレクサンドリア初の女王候補。主人
公にひと目惚れし、手助けしてくれる。



ソクラテス (ネコ/アレクサンドリア)
パトリシアのペット。シャムネコ。

サンディーヌ (エクソシスト/ローマの西)
祈とう師ロッセリアの妹。死ぬと“死に神”
が大勢出てきて敵を倒してくれる。



クリスティ (ナース/パルティア)
諸国を放浪する看護婦さん。仲間に加
わると、傷ついたメンバーをなおしてくれる。

ウーパー (バイキング/ルッカの海)
遭難した海賊。正義感が強く、弱い敵
の袋叩きなどには加わらない。

クレイ (ジジイ/森の村のはずれ)
仲間になると、いつも画面外で戦って
いる。



エリック (フォレストマン/リグリアの森)
山深いエルフの里に住んでいるキコリ
さん。

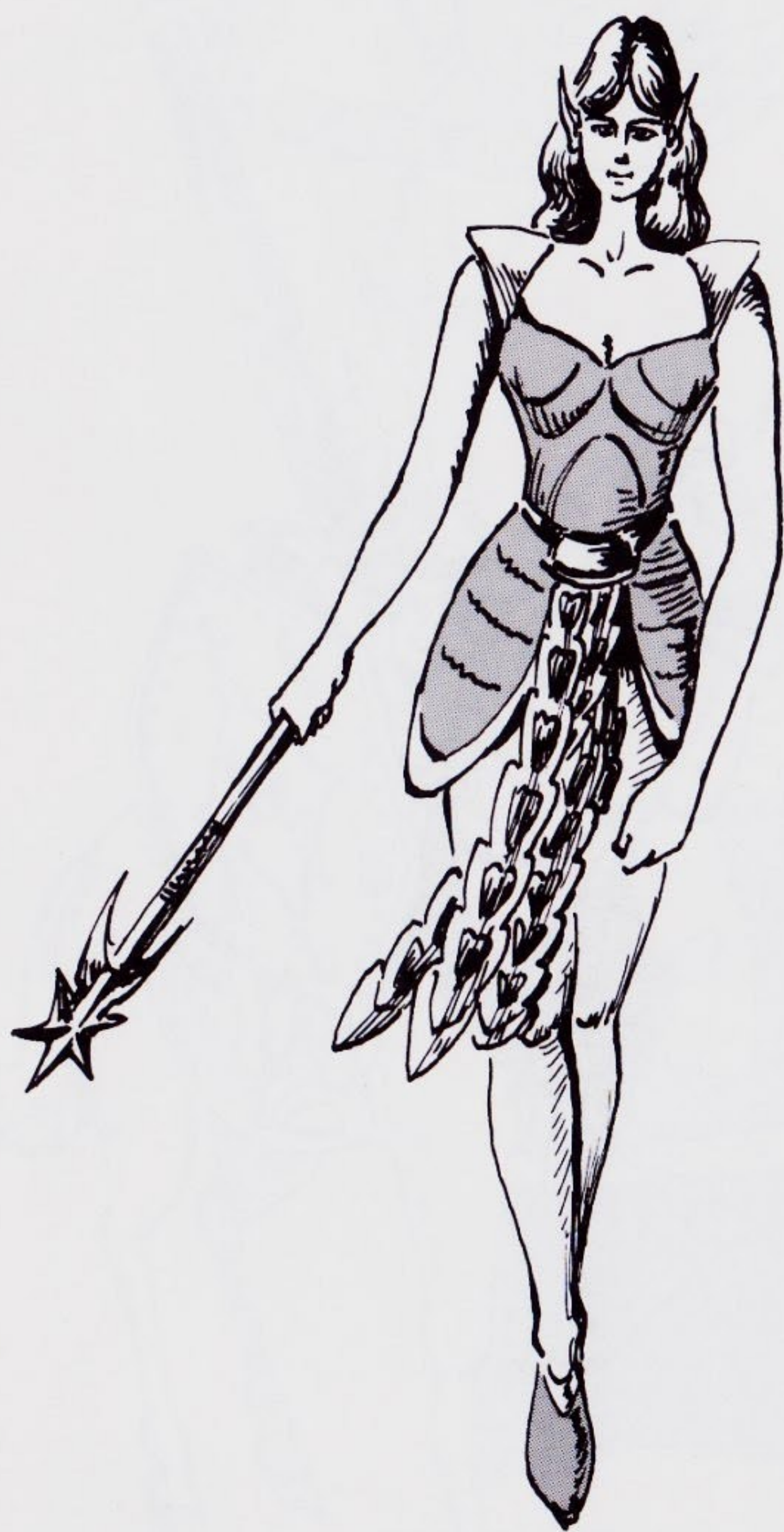
イカロス (バード/フランク)
吟遊詩人。豎琴を奏で、敵の繰り出す
モンスターを味方につけてしまう。



イヤン (プリンス/ゲナブの森)
フランクの王子で "アラン" の弟。王
を説得してフランクを味方に引き入れる。

キャロライン (エルフ)

ガーネットの妹。別称“まゆげエルフ”。



ガーネット (マジシャン)

エルフのマジシャン。妹といっしょに
フランクに捕らわれている。



カバルディ (マジシャン/バドリアの地下)

偉大なるカバ。地底人に捕らわれて、
食われそうなところを助けてあげる。



カール君 (ぬいぐるみ)

とら、パンダ、怪獣、かめ、とりのぬ
いぐるみ着ることが出来る。ぬいぐる
みにはそれぞれ異なった効果がある。



《種族一覧——人間族》

軍隊	
エジプト軍 ローマ軍	パルティア軍 フランク軍
戦士たち	
ブレイブマン ソルジャー ファイター シューター ボウ ロングボウ アクス アクスファイター ダガー ヒットマン スピア スピアマン ナイト	勇者 軽装備の兵士 ソルジャーが昇格 弓兵 シューターより強い 弓兵のリーダー オノを持つ アクスが昇格 短剣を投げる ダガーが昇格 大きな一撃を持つ スピアが昇格 最強の兵士
他の戦闘員	町の人々
ガード 司祭 クレリック 祈とう師 エクソシスト モンク キャプテン バイキング ナース ハンター バード エルフガード ゴッドナイト など	ファーマー オトコ オンナ オンナノコ コドモ オヤジ ホームヘルパー ニイチャン コドモ ネーチャン オバチャン など

《種族一覧——非人間族》

人間外部族	
エルフ	バードマン
ドワーフ	猫人間
ゴブリン	水せい人（半魚人）
地底人	
その他	
フール	ケイブグール
デビルツリー	スライム
ハーピー	アント
コウモリ	ラット
ゴースト	ナメクジ
デス	ウェアオックス
エンジェル	ランドタートル
カミチャマ	ゴーレム
カタパルト	スネイク
シャムネコ	ゴリラ
マジシャン	イエティ
カバ	ライオン
ドクロ	トロール
スケルトン	ワニなど
ゾンビ	

ユーザー登録について

本パッケージ内には、このマニュアルとともに、プログラムディスク、および登録カードが入っています。お手数ですが、できるだけ早く登録カードにご記入のうえ、当社までお送りください。

ユーザー登録が行われていませんと、次のアフターケアを行うことができません。

(1) 万一、誤ってプログラムディスクを壊してしまった場合は、一枚につき手数料1000円を添え、住所、氏名、電話番号、登録NO. を書いてディスクをお送りください。

ただし、故意に内容を書き替えたりして起きた不良については、お取り替えできません。

(2) どうしても具体的なヒントをお望みの方は、当社「呉ソフトウェア工房」あて、往復ハガキにユーザー登録番号とご質問内容を、できるだけわかりやすくお書きの上、お送りください。電話での質問はお受けいたしかねます。

本マニュアルの再発行はいたしません。たいせつに保管してください。

STAFF

シナリオ 呉 英 二

プログラム K A Z U E

グラフィックデザイン 福 田 英 美

牧 野 恭 子

マップ・デザイン 呉 英 二

福 田 英 美

牧 野 恭 子

作 曲 佐々木 正 樹

音 響 倉 場 紀 行

協 力 島 田 倫 人

木 下 桂 二

石 渡 健 太

イラスト 天 野 喜 孝

マニュアル製作 (株) パラダイム



© 呉ソフトウェア工房

〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第二ビル302号

☎ 048(646)0660

First Queen II

© 1990 KSK

オープニング

First Queen II

© 1990 KSK

A

First Queen II

© 1990 KSK

B

KSK



Protect
Proteger
Protéger
Schützen
保護



No
No
Non
Falsch
注意



Insert Carefully
Insertar
Inserer avec soin
Sorgfältig Einsetzen
插入注意



Never
Nunca
Jamais
Nie
絶対禁止



10°C · 52°C
50°F · 125°F



Never
Nunca
Jamais
Nie
絶対禁止

郵便はがき

330-□□

お手数ですが
41円切手をお
貼り下さい。

ユーザーの皆様へ

この度は、お買い上げ誠にありがとうございます。
当社では、アフターケアのためユーザー登録カードの管理を行っております。
つきましては、お手数ですがお買い上げ後、できるだけ早く右のユーザー登録カードにご記入の上、当社までお送り下さい。
なお、裏面のアンケートにお答えいただければ幸いです。

キ
リ
ト
リ
セ
ン

大宮市大門町3-197

星野第二ビル302号

呉ソフトウェア工房 行

登録カード控			
製品名	ファースト クイーンII	登録No.	A 009389
ご質問のための往復葉書、破損したディスクットの交換には、上記の登録No.が必要です。くわしくはマニュアルをご覧ください。			

製品名	ファースト クイーンII	登録No.	A 009389
フリガナ			
住所	〒		
電話番号	()		
フリガナ			
氏名	(才)		
職業			

アンケートにご協力下さい。

購入年月日 _____ 年 _____ 月 _____ 日

○コンピューター機種名 _____

○メディア (丸印をおつけ下さい)

3.5' 2 HD 5' 2 DD 5' 2 HD

◎ ご意見、ご希望をお書き下さい。

666666 A

66666