

SOFTEC

SOFTEC

EXECUTIONERS

エクスキューションナース



PC9801 VM以降

5" 2HD
(2枚組)

9,800円(税別)



Executioners

エクスキューションナース

PC9801 VM/UV2以降 PC286/386/486シリーズ 5" 2HD

新感覚シミュレーション Executioners

エクスキューショナーズ

8人の英雄がその覇を競い合う広大な世界ゾイダス。
領土を拡張、互いに武力、知力の限りを尽くして戦い
この世界を統一することができるのは、果して誰か!?



- 200人を越す個性豊かな武将が登場
- 新しく、城や砦を建設することが可能
- リアルタイム制を導入。昼夜の変化が、戦略の鍵を握る!
- 快適な操作性、理解し易いゲームシステム
- 8人の英雄の中から、好きな英雄を選択可

FM音源対応、要16色ボード、要640KB RAM
要アナログディスプレイ、要バスマウス
※MEGDOSは株式会社エス・ピー・エスの登録商標です

SOFTEC

日本ソフテック株式会社
〒191 東京都日野市日野1161-1

TEL 0425-82-1502



エクスキューショナーズ

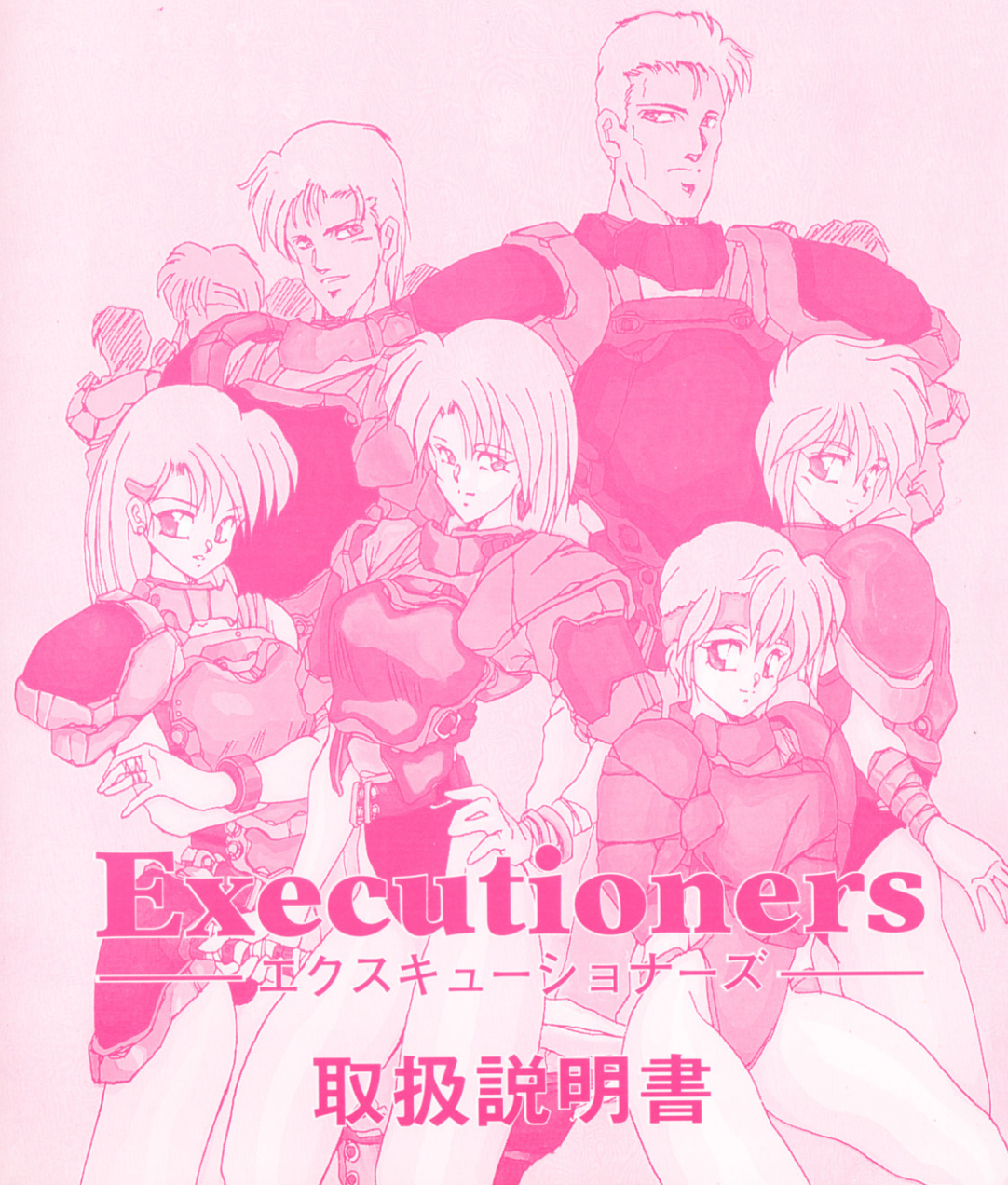


PC9801 VM以降

5" 2HD
(2枚組)

9,800円(税別)

SOFTEC



Executioners

— エグスキューショナーズ —

取扱説明書

■■■■目次■■■■

はじめに	2
ゲームを始める前に	2
エクスキューショナーズとは	2
ゲームの遊び方	3
操作方法	3
NEW GAME	3
ゲームのセーブとロード	4
コマンドの実行	4
ノートで遊ぶには	4
パラメータの説明	5
ゲーム画面の説明	6
各種コマンドの説明	8
政策コマンド	8
軍事コマンド	10
人事コマンド	11
外交コマンド	11
情報コマンド	12
機能コマンド	12
部隊（マーカー）について	13
部隊の編成	14
敵国のマーカー	14
マーカーに命令を出す	14
ゲームの勝敗	15
おわりに	16

■■■■はじめに■■■■

「エクスキューショナーズ」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ゲームをお楽しみになる前に、本書をよくお読み下さい。

なお、本ソフトウェアならびにマニュアルの著作権は日本ソフテック株式会社が所有しており、複製行為、及び賃貸行為は一切許可しておりません。

万一、ディスクを破損してしまった場合には弊社ユーザーサポート係までご連絡下さい。詳しくは本マニュアルの最後を御覧ください。

本製品では、MEGDOSを使用しております。

MEGDOSは、株式会社エス・ピー・エスの登録商標です。

■■■■ゲームを始める前に■■■■

ゲームを始める前に、パッケージ内に以下の物が入っているかどうか確認して下さい。

- 1、システムディスク・・・・・・1枚
- 2、データディスク・・・・・・1枚
- 3、取扱い説明書（本書）・・・・1冊
- 4、ユーザー登録葉書・・・・・・1枚

「エクスキューショナーズ」を遊ぶためには、以下のものがが必要です。指定以外のものをご使用されますと、正常に動作しない場合がありますのでご注意下さい。

パソコン本体	PC9801 VM/UV2以降 PC286/386/486シリーズ RAM 640KB以上 16色ボード
モニター	アナログRGB (640×400)
マウス	バスマウス

■■■■エクスキューショナーズとは■■■■

「エクスキューショナーズ」は、架空の大陸“ゾイダス”を舞台に、8国の王がその覇を競い合うウォーシミュレーションゲームです。プレイヤーは8国いずれかの王となり、大陸の統一を目指します。

■■■■ゲームの遊び方■■■■

システムディスクを第1ドライブに、データディスクを第2ドライブにセットしてリセットボタンを押して下さい。ゲームが始まります。

■■■■操作方法■■■■

「エクスキューショナーズ」は、マウスを使用してプレイします。

カーソル：画面上に表示されている矢印です。

左クリック：マウスの左ボタンを押す動作を左クリックといいます。ゲームではウィンドウを開く、選択したコマンドを実行する、といった動作を行います。

右クリック：マウスの右ボタンを押す動作を右クリックといいます。ゲームではウィンドウを閉じる、選択したコマンドをキャンセルする、時間を止めたり動かしたりする、といった動作を行います。

■■■■NEW GAME■■■■

タイトル画面で「NEW GAME」を選択すると、国を選択する画面に移ります。ここでどの国でプレイするかを決定します。

プレイする国が決定すると、その国に最初から存在する武将の一覧が表示されます。

「エクスキューショナーズ」では好きな武将を国王としてプレイすることが出来ますから、ここで国王にする武将を選択します。

国王が決定すると、自国の「国旗」「国名」「移動キャラ」を変更するかどうか聞いてきますので、変更する場合には「Yes」を選択して下さい。

全ての設定が終了すれば、ゲームの開始となります。

■■■■ゲームのセーブとロード■■■■

ゲームのセーブは、機能コマンド（12ページをご覧ください）で行います。データはデータディスク（第2ドライブ）に記録されますから、プロテクトをしないようにして下さい。

セーブデータがある場合、タイトル画面で「LOAD DATA」を選択すると、前回の続きからプレイすることができます。

■■■■コマンドの実行■■■■

『エクスキューショナーズ』は、リアルタイム・シミュレーションゲームですから、ゲーム画面上部に表示されている時間に沿って進行してゆきます。

プレイヤーがコマンドを実行する為には、この時間の流れを一旦止めなければなりません。

時間が流れている状態のときに、マウスを右クリックして下さい。マウスカーソルが現れ、時間が止まります。

この状態のときにさまざまなコマンドを実行することができます。

また再び時間の流れを戻したい場合には、マウスを右クリックして下さい。時間が動き始めます。（何かのコマンドを実行中の場合、右クリックという動作は、時間を動かすためであるとは認識されませんので、ご注意下さい。）

■■■■ノートで遊ぶには■■■■

白黒液晶のノートパソコンで遊ぶ場合は、表示モードを「ノーマル」に設定し、SIFT（シフト）キーを押しながら起動してください。

ゲーム中、機能コマンドでデスクトップ⇄ノートの変更を行うことも出来ます。

■■■■パラメータの説明■■■■

[国のパラメータ]

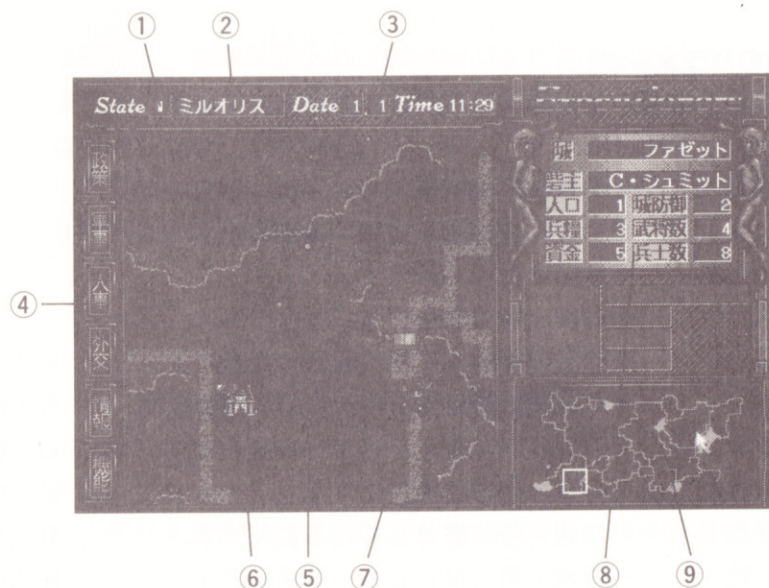
画面右上に表示されているのが城・砦のデータです。

国旗	その城・砦が所属している国の国旗です。	
国名	その城・砦が所属している国の国名です。	
城・砦名	その城・砦の名称です。	
領主	その城・砦の領主です。	
人口	その城の管轄下にある住民の総数です。	最大9999
兵糧	その城・砦に蓄えられている兵糧です。	最大9999
資金	その城・砦に蓄えられている資金です。	最大9999
城防御度	その城・砦の防御度です。	最大9999
武将数	その城・砦に駐留している武将です。	最大16
兵士数	その城・砦の保有している兵士です。	最大9999

[武将のパラメータ]

名前	武将の名前です。
年齢	武将の年齢です。
戦闘力	実際の戦闘に影響。兵士を含む戦闘力と考えて下さい。
知力	各作戦行動や、政策関連の処理能力などに影響します。
統率力	部隊の移動、戦闘に影響します。
疲労度	この数値が高くなると、その武将本来の力が出せなくなってしまうです。
健康状態	「良」「病」「傷」の3つの状態があり、病に冒されたり、傷を負っていたりすると、戦闘に参加できなかったり、国務に従事できなかったりします。
兵士数	その武将が抱えている兵士数で、最大100です。

■■■ゲーム画面の説明■■■



①国旗表示部

プレイヤーの国旗が表示されています。プレイヤーの国の城または砦には、これと同じ旗が掲げられています。

②国名表示部

プレイヤーの国名が表示されています。

③日付／時間表示部

現在の日付と時間が表示されています。日付は、ひと月を30日として12カ月。時間は24時間制です。

ゲームは、1月1日の朝6時からスタートします。

④各種コマンド

「政策」「軍事」「人事」「外交」「情報」「機能」の6つのメインコマンドがあります。各コマンドの詳しい説明は8ページからの各種コマンドの説明の項を御覧下さい。

⑤スクロールマップ（ゲームフィールド）

実際のゲーム画面です。このフィールド上でゲームが展開されます。画面の外周部を左クリックすることで、その方向へマップをスクロールさせることができます。

⑥城／砦

戦略の拠点となる建物で、左上に表示されている旗はその国の国旗です。

⑦移動部隊（マーカー）

移動部隊です。3段階の大きさがあり部隊を構成している兵士数によって変化します。

⑧城／砦マップ

スクロールマップ上で指定した城、もしくは砦のデータを表示しています。データを見たい城または砦をスクロールマップ上で左クリックで指定します。ただし敵国の城データは情報で得ている事柄に限定されます。

⑨全体マップ

ゾイダス大陸の全体マップです。×1と×2の、2種類の倍率があり、レンジ切り替えスイッチで切り替えます。×2の場合は、4方向スイッチでマップの切り替えを行って下さい。

※ここに掲載してある画面写真は、⑧⑨の部分が実際のゲーム画面と異なります。ご了承下さい。

■■■■各種コマンドの説明■■■■

□政策コマンド

○内政コマンド

[産業]、[財務]、[情報]、[軍隊]、[外交]、[建設]、[治安]の7つの項目に分かれ、一つの項目につき官僚と、一ヵ月分の引当金を設定しなければなりません。城単位ではなく、国単位での行政システムで、各政務は官僚に任命した武將に委任することになります。官僚は、必ずしも首都に存在する必要はありませんし、遠征に出かけることもできます。

一人の武將がいくつかの官僚を兼任することはできますが、あまり無理をすると、健康を損なう恐れがあります。

任期は特になく、プレイヤーがいつでも変更可能ですが、武將のパラメータになんらかの影響を及ぼしますので、頻繁に行うことは避けた方がよいでしょう。

各項目ウィンドウには、項目、担当官、今月行政予算、引当金、現在使った額、残高が表示されています。

担当官を変更したい場合には、このウィンドウの担当官の部分を左クリックして下さい。

それでは、各項目についての説明に入ります。

[産業]

農業、工業、商業があり、兵士以外の国民はいずれかの職業に従事しています。これらによって生産されたものが、兵糧となり資金となります。その国の経済を支えている産業を管理している機関で、管理体制が悪いと景気が後退し、無職者の数が増え国の収入が減ってしまいます。

[財務]

国の経済を管理している機関で、税率の設定や各経費の管理等を行っています。

[情報]

他国の状態や、部隊の様子などを調査する機関です。

メインの情報コマンドによって得られる情報は、この機関の働きに左右されます。

官僚の能力が低かったり、調査費用（引当金）が十分じゃなかったりすると、情報コマンドによって得られる情報の量も限られ、敵部隊の発見が遅れるなど不都合も生じます。

戦いを有利に進めていく為にも、情報機関には出来る限り力を入れておいた方がよいでしょう。

[軍隊]

兵の鍛練や、軍備の補強などを管理している機関です。自国の全ての兵士は、この機関の管理下のもとに訓練や、軍備の補強を行っていますから、より強い兵士を育てるならば、この機関に力を入れるとよいでしょう。官僚の能力が高ければ、兵士の鍛練度（戦闘技量）はより高まり引当金の額が多ければ、兵士の武装度は増す事でしょう。

[外交]

他国との友好度を高めたり、敵対度を下げたりと、常に他国間との関係を管理している機関です。

[建設]

城・砦の修復や補強をおこなったり、新しく城を建設したりする機関です。官僚の能力が作業能率等に大きく影響し、引当金はそのまま、建設費用に割当てられます。

[治安]

国内の治安を守るための機関で、治安が悪いと国の経済が衰退し収入面で大きな打撃をこうむる結果になります。また、兵士の士気や忠誠度等にも影響を及ぼし、果ては外交関連にまで影響する場合があります。

○予算コマンド

[税率] [臨時徴収] のサブコマンドがあり税率は一か月単位で設定されており、変更後の税率は翌月より施行されます。

[税率]

財務官が毎月設定を行っているので、特に設定する必要はないでしょう。

[臨時徴収]

一定額を住民から徴収することが可能ですが、その結果産業体系になんらかの悪影響を及ぼす事になりますので、頻繁に実行するのは避けたほうがよいでしょう。

○城塞コマンド

[築城]、[増築]、[取り壊し] のサブコマンドがあります。

[築城]

新たに城を建造するコマンドで、城を建てたい場所に建設官を派遣することで行え、建設日数は建設官の能力、費用、土地効果に影響をうけます。山や川、海等に城を建てることは出来ません。

[増築]

城の防御度を上げる為のコマンドで、建設官の能力と費用に応じて上昇します。

[取り壊し]

自国の城を廃棄するコマンドです。

□軍事コマンド

○編成コマンド

マーカーと、武将の編成を行います。

[マーカー]

マーカーの編成を行います。マーカーとは移動部隊のことで、このマーカーがマップ上を行き来し戦闘を行う事になります。(詳しく

は13ページからの「部隊について」をご覧ください) コマンドを選択すると、現在城／砦データに表示されている城に駐留している、武将の一覧が表示されます。8人までの武将を選択しマーカー化して下さい。編成が終了すると、総兵士数に応じた大きさのマーカーが城外に表示されます。

[武将]

マーカーと同じく、現在城／砦データに表示されている城に駐留している、各武将への兵士の割当を行います。一人の武将につき最大100の兵士を割り当てることができます。

○兵士コマンド

[徴兵]、[募集] のサブコマンドがあり、一般兵の徴集を行います。

□人事コマンド

○雇用コマンド

新規に武将を雇い入れる為のコマンドで、[探索]、[引き抜き] のサブコマンドがあります。

[探索]

配下武将に命じて野に埋れている逸材を探索します。

[引き抜き]

他国の武将を引き抜きます。

○解雇コマンド

所属武将の各処理を行います。[解雇]、[処刑] のコマンドがあります。

[解雇]

自国武将を野に下し、浪人とします。

[処刑]

自国武将を斬首刑に処し殺害します。

○任命コマンド

属領の領主を任命したり、行政の各官僚を任命したりします。官僚の任命は政策コマンドでも実行できます。

□外交コマンド

○同盟コマンド

他国と同盟を結んだり、破棄したりするコマンドで、[盟約]と[破棄]のサブコマンドがあります。

○和睦コマンド

敵勢力に対して行われるもので、和睦がなされると、相手国の自国に対する敵対度が下がります。

○共同作戦コマンド

他国と共同し、第3国を攻める約束を結ぶコマンドです。

○援助コマンド

他国に対して物資の援助を要求するコマンドで、[兵糧]と[資金]のサブコマンドがあります。

□情報コマンド

情報コマンドで得られる各情報は、情報官の能力によって違いが生じます。より詳しい情報を得るためには、能力の高い武將を情報官に配置する必要があります。

○国に関する情報（国）

自国、他国の総データを表示します。国名を選択して下さい。

○城・砦に関する情報（城・砦）

自国、他国の各城・砦のデータを表示します。城・砦名を選択して下さい。この時自国が認知していない他国の城・砦は表示されません。

○武將に関する情報（武將）

自国、他国を選択して下さい。城・砦の一覧が表示されますから、見たい城・砦を選択して下さい。その城・砦に駐留している武將の一覧が表示されます。パラメータの意味にかんしては5ページをご覧ください。

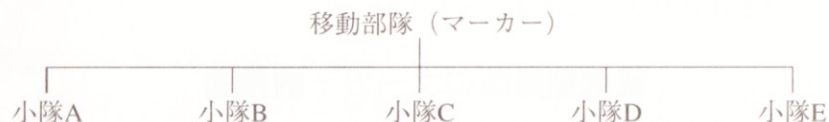
□機能コマンド

ゲームの各種設定、セーブ・ロードを行います。

■■■■部隊（マーカー）について■■■■

[部隊の構成]

「エクスキューショナーズ」では、部隊の構成が以下の様になっています。



移動部隊（マーカーと呼びます）とは、マップ上を移動するユニットで保有している兵士の総数によって、3段階に変化します。

1つのマーカーには、8つの小隊（ユニットと呼びます）まで登録できますから、最大で800の兵士が一度に移動出来ることになります。このとき、1つのマーカーに登録されている兵士の総数が200未満ならば、最小レベルのマーカーとなり、それ以上、500未満ならば標準レベルのマーカー。それ以上だと、最大レベルのマーカーとなります。

最小マーカーは、移動速度が速く敵に感知されにくいという利点があります。また、大部隊が通れない様な山間等の狭い場所も通れますから、奇襲作戦に敵した部隊といえます。しかし、いざ戦闘となると小隊数が少ない分、苦戦を強いられることになるでしょう。逆に最大マーカーは、移動速度が遅く、敵に発見され易いという欠点がありますが、戦闘時には思う存分戦うことができるでしょう。

■■■■部隊の編成■■■■

マーカの編成は、軍事コマンド中の編成のコマンドで行います。編成コマンドを選択すると、現在選択している城または砦に駐留している武将の一覧が表示されます。左クリックで武将を選択し、右クリックで編成を実行するかどうかを決定します。なお、1 マーカーにつき登録できる武将は、8 名までです。

■■■■敵国のマーカー■■■■

通常、敵国のマーカーはマップ上に表示されていません。これは、プレイヤーの国がその敵部隊を感知していないからです。敵部隊を発見できる（表示されるようにする）かどうかは、情報官の能力が大きく影響してきます。情報官が感知した敵部隊はマップ上に表示されますが、一度発見できた部隊を見失う場合もあります。その場合、敵部隊はマップ上から再び姿を消してしまいます。敵部隊を感知出来るかどうかは、情報官の能力以外に目的とする敵部隊長の能力にも関わってきますから、有能な武将が指揮する部隊は、発見しづらくなるでしょう。

■■■■マーカーに任命を出す■■■■

マーカー化され、初めて城外に出た部隊は、まだ何の命令も受けていませんから、何らかの命令を与えなければなりません。まず、命令を出したいマーカーを左クリックして下さい。すると、移動先を訪ねてきますから、スクロールマップ上の任意の場所を、左クリックして下さい。このとき、何らかの理由で指定された地点に移動する事が出来ない場合（陸続きでない、目的地が進入不可能な場所である等）警告音が鳴りますので、別の場所を指定して下さい。目的地が決定すると、そのマーカーは時間が動き出すとともに、行動を開始します。

[他国の城または砦を指定した場合]

指定した場所が敵の城または砦であった場合は、攻撃を仕掛けるかどうかの選択をすることになります。攻撃を選択すると、そのマーカーは目的の城に到着後、その城に対して攻撃を開始します。

[自国の城または砦を指定した場合]

指定した場所が自国の城または砦であった場合は、その城に入城するかどうかの選択をすることになります。入城した場合マーカーを形成している武将は、その城の駐留武将として登録されますが、このとき目的とする城に最初から居た武将と合わせて16人を越える場合は、その城に留まることが出来ません。

[自国のマーカーを指定した場合]

自国のマーカーを指定した場合、そのマーカーと重なった場合に合体を行うかどうかの選択をします。

[他国のマーカーを指定した場合]

他国のマーカーを指定した場合、攻撃を仕掛けるかどうか選択をすることになります。攻撃を選択した場合は、時間が動き始めるとともにそのマーカーに向かって移動を開始し、隣接した時点で攻撃を開始します。

[自分自身を指定した場合]

サブウインドウが開きます。[情報] [待機] [分離] の項目があり、[情報] は、そのマーカーを構成している武将名を表示します。[待機] は、現在実行中の行動を中止しその場で待機状態になります。[分離] は、そのマーカーを構成している武将の数が2 名以上の場合のみ実行可能で、現在の状態から、2 つにマーカーを分割します。

■■■■ゲームの勝敗■■■■

全ての城、砦の旗が自国の旗になり、放浪中の他国王が一人も存在しないことが勝利条件です。「エクスキューショナーズ」では自国の全ての城を失っても、国王が生きている限りゲームは続行します。プレイヤーの分身である国王が死亡、跡を継ぐ武将が一人もいない場合ゲームオーバーとなります。

■■■■おわりに■■■■

ユーザーズカードは必要事項をご記入の上、なるべくご返送下さい。
返送されていないと下記のサポートを受けられない場合があります。製品には万全を期しておりますが、万一弊社の責任による不都合が生じましたら、御面倒ですが弊社ユーザーサポート係までご連絡下さい。不良の場合は完動品とお取り替え致します。お客様のミスによりディスクが破損した場合は、そのディスクと現金1500円を弊社ユーザーサポート係までお送り下さい。すぐに新しいディスクとお取り替え致します。

〒191 東京都日野市日野1161-1-102

日本ソフテック株式会社ユーザーサポート係

TEL 0425-82-1502

■■■■STAFF■■■■

プログラム	遠藤英紀
グラフィック	川北浩之
音 楽	CIM・KNIGHT
	嵐のドラム野郎
協 力	原 一史
	西前 健司
	矢花 一夫
	大塚 武見
	佐藤 茂夫
	堀内 一弘
製 作	SOFTEC

ア ニ ュ ア ル 補 正

更記 変下 にを ル点 ア更 ヌ変い ニ、さ ヲ下 ヲも覽 たとご しとて まびせ い侘わ さお合 ごらと うがル ととな ア が手 ヌ り勝ニ あ。マ した、 誠に げまの 上じす い生ま ま買がし 事にお項記

わ。は。せん。示。た。ま。二。う。す。ク。マ。せ。の。ま。生。オ。せ。中。オ。ま。手。ム。り。を。一。あ。城。ダ。は。取。利。た。は。の。ば。は。有。ふ。ん。て。れ。の。せ。助。全。な。ト。に。引。限。闘。ま。援。る。く。の。戦。兵。り。す。な。拾。増。あ。と。在。も。収。て。は。存。つ。報。つ。と。当。戦。に。一。情。よ。割。作。陸。が。敵。に。成。士。同。大。城。る。力。編。兵。共。ス。の。ス。に。中。よ。能。の。タ。国。に。の。は。へ。の。イ。自。力。官。下。将。ド。ゾ。に。G一 に城ンん能報ン武ンは逆す
 デ。中のマせの情マのマ件。ま
 Wムすムマつコま官、コ中コ条すり
 E一ま一と策い報し事ル交利でな
 Nゲれゲひ政行情但軍ア外勝とと

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

たいへん申し訳ありませんでした



Executioners

— エグゼキューションーズ —

SYSTEM FLOPPY

© SOFTEC



Executioners

— エグゼキューションーズ —

DATA FLOPPY

© SOFTEC