

**POWER  
SINGER**  
ELLANCE • SAGA #1

es - se du

ttemp sus'peu le vor'tle'flore, Suspeu le

es-kucar tle mistere ton,

リュシアの領歌（しょうか）

森の樹に 山の岩に

陽の輝きに 土のぬくもりに

音の祝福を 歌の力を

至高なる 天上の音楽を

大いなる歌を 歌おう

喜びの歌を 力の歌を

耳を澄ませ 心を明け

無限の力に 妙なる旋律に

栄えあれ！ 聖なる歌神よ 栄えあれ！  
我らの音楽の 偉大な守護神よ！

\*解説\*

「リュシアの領歌」は、初代の歌王となった、リュシア・エルドナが作曲した第2の国歌とも呼ばれている名曲である。領歌とは、神や聖人に捧げられた音楽のことだが、この歌は歌神レアンディアに捧げられている。

通常の構成は、以上の独唱の後に合奏が続き、合奏では主題の多様な変奏が繰りひろげられる。



# — ゲームの起動方法 —

---

## § 1. システム構成について

『POWER SINGER』は、以下の機種に対応しています。

### NEC

PC-9801VM2I/VX/RX/RS/RA/DX/DA/FA  
PC-9801UV/UX/UF/CV/CS  
PC-9801DO/DO+  
PC-9801XL2\*  
PC-9801GS (※ ノーマルモードに限る)

### EPSON

PC-286・386・486シリーズ

また、本製品の動作環境として、以下のシステムが必要です。それ以外のシステムでの動作につきましては保証致しかねますので、ご了承下さい。

- 本体メモリー 640KB以上。
- 純正ディスクドライブ 2基
- アナログ専用高解像度モニター
- 純正FM音源ボード

更に、以下のシステムを使用することで、より快適なプレイをお楽しみ頂けます。

- 純正FM音源ボード
- 286以上のCPUマシン

## § 2. 起動の仕方

『POWER SINGER』の世界へようこそ！  
まずは以下の手順にしたがって、ゲームをはじめて下さい。

1. ブートドライブ (立ち上げドライブ) を、ディスクドライブ (FDD) に設定する  
お手持ちのパソコンの、『立ち上げドライブ』が、ディスクドライブに設定されているかどうか、ご確認下さい。

ハードディスクや、RAMドライブから立ち上がる様に設定されておりますと、正しく『POWER SINGER』を起動することができません。そのような場合には、パソコンのマニュアルにしたがって、設定を変更して下さい。

### 2. ゲームのスタート

- a. ドライブ1に『POWER SINGER』の《ディスク1》を、  
ドライブ2に《ディスク3》を挿入し、パソコンの電源を入れて下さい。  
この時、スペースキーを押しながら立ち上げると、オープニングを飛ばすことができます。
- b. 厳荘たる音楽と共にタイトルが表示され、オープニングが始まります。
- c. オープニング終了後、画面の指示に従ってドライブ1のディスクを《ディスク2》に入れ替えます。
- d. 物語の最初から、ゲームが始まります。

### 3. ロード/セーブ

『POWER SINGER』は、あなたの旅の記録を1ヵ所だけセーブすることができます。

**F1**キー：セーブします。基本的にはどこでもセーブすることが可能ですが、一部の洞窟などセーブできないポイントがあります。また、1ヵ所しか記録できないのでセーブポイントには注意を払いましょう。

**F2**キー：記録したデータをロードし、ゲームを再開します。この時、現在進行中のシナリオは、破棄されます。

※記録用のディスクは『POWER SINGER』の《ディスク2》を使用します。  
このディスクにはプロテクトをしないでください。

# — ゲーム画面について —

さあ、いよいよゲームの始まりです……！

## § 1. 移動モード

ゲームが始まると、画面中央の大きなウィンドウに、ふかん図で辺りの様子が表示されました。これを、以後〈メイン画面〉と呼ぶことにしましょう。

さらに、画面の左側を見てください。主人公ライアンの名前、ヒットポイント、マジックポイントなどのデータがまとめて表示されています。今は一人しか表示されていませんが、今後パーティを組み、仲間が増えるに従って、一緒に旅する仲間達の各種データが表示されるようになります。〈メイン画面〉の両サイドにあるこの場所を、〈キャラクター画面〉と呼びます。

さて、再び目を〈メイン画面〉に戻してください。画面中央に、マントをつけ、楽器をもった青年の姿を認めることができますはず。それがあなたの操るキャラクター（プレイヤーキャラクター）です。これから先、あなたは常にこのキャラクターを自在に操ることができます。

移動モードで有効な操作は、以下の通りです。

### a. 移動

『POWER SINGER』の世界を、キーボードのテンキーを使って、あなたは自由に歩き回る事ができます。

テンキーの $\boxed{5}$ を中心として $\boxed{8}$ 、 $\boxed{2}$ 、 $\boxed{4}$ 、 $\boxed{6}$ がそれぞれ上、下、左、右、に対応します。また、二つのキーを同時に押すことで、斜めへの移動も可能です。（例えば、 $\boxed{2}$ と $\boxed{4}$ を同時に押すと、左下に動く……といった具合です）

狭い路地など、斜めに移動しないと通り抜けられない場所も追々出てまいりますので、斜めの移動方法はしっかりとマスターしておいて下さい。

### b. ステータス

移動中にキーボードの $\boxed{ESC}$ キーを押すことにより、プレイヤーのさまざまな情報を見ることができます。

1回押すと、その時点でのパーティが所持しているアイテム、2回押すとパーティの使用している武器等が表示されます。3回目で通常の〈メイン画面〉に戻ることができます。

### c. 攻撃

〈メイン画面〉で敵に遭遇したら、**スペース**キーで攻撃できます。攻撃のたびに、〈キャラクター画面〉のMPが減っていきます。MPが0になると通常の攻撃が不能になります。

パーティーは最大4人まで組むことができ、常に先頭のキャラクターのみが攻撃することになります。**SHIFT**キーで先頭のリーダーをチェンジすることができます。

地形やモンスターの種類によって、リーダーをチェンジしないと戦闘が厳しくなる場合も多々あるので注意しましょう。

---

# ゲームの進め方

## § 1. 会話

『POWER SINGER』はノベルウエアの進化した姿です。したがって、住人達との会話は非常に重要です。ゲームを解く鍵になる事も、ほとんどが会話によって得られることになるでしょう。

・会話は基本的に住人達と接触することによって自動的に行われます。話しかけたい人に向かって移動すればよいのです。

・住人はあなたに向かって色々と話しかけてきます。その中には重要なヒントが有るかもしれませんが。1度ではなく、何度も話しかけましょう。

・各町には、図書館が存在します。ゲームが始まったらまず図書館に行って、色々資料を読んでみて下さい。

・モンスターに対しては話しかけることができません。無駄に体力を消耗しないで下さい。

## § 2. 戦闘

『POWER SINGER』の世界には様々な異生物、モンスター達が住まっています。当然にして、彼らの中には非友好的な連中も居り、あなたのキャラクターや、そのメンバーに対し獐猛に牙を剥く野獣、モンスター達も数多く存在します。

旅の途中でそういった事態に遭遇した場合、我が身を守るためには不本意ながらも戦う必要が生じるわけです。

この節では、戦闘シーンの進め方について説明致します。

・戦闘は基本的にMPを消費しながら行います。



・剣士や弓使いも、MPが0になると戦うことはできません。剣士は剣の消耗度、弓使いは弓の本数が、それぞれMPの量となる訳です。

・MPの回復にはそれぞれのキャラクターにあった場所で行います。捜してみてください。

・『POWER SINGER』でのモンスターとの戦闘は、基本的にお金・経験値等は手に入りません。つまり、無駄な戦いはなるべく避けることです。ただ、いつも逃げてばかりの人生では、チャンスを逸する場合もあるでしょう。

・キャラクターの攻撃にはそれぞれ特徴があります。また、モンスターによっては特定のキャラクター以外の攻撃を受けつけない種族もあります。こんな時は、**SIFT**キーを押してリーダーチェンジをし、他のキャラクターで試してみましょう。

・攻撃力はアイテムを購入するごとにアップしていきます。シンガーは[楽譜]、戦士は[武器]などです。現在何を装備しているかは、ステータス画面で見ることができます。ただ、現在装備している物よりも低いアイテムを購入すると攻撃力が下がってしまうのでご注意ください！

・MPがなくなった場合でも、“体”を使って攻撃することができます。これは単に体当たりのことです。キャラクターに接触した敵は、無条件にダメージを食らいます。この場合、装備している武器の影響が多少あるようです。もちろんHPはどんどん減っていきま

すが。

・繰り返しますが、『POWER SINGER』は戦闘がメインのゲームではありません。くれぐれも、無駄な戦いで貴重なHPやMPを消費しませんよう……

### ・ § 3. ショップ

あなたがいる国『エルランス』にも、旅人や地元民を相手にした商売が成立しています。ここでは、あなたが旅を続けるときに必要となるであろう店舗の数々をご紹介します。

#### 【ソングハウス】

町の中心となる建造物です。基本的に歌主と歌主見習いの住居なのですが、どこかしら荘厳とした雰囲気にも包まれた空間には、図書館、祈りの場、楽譜売場なども設けられています。

##### ☞ 図書館

エルランスのさまざまな資料が閲覧できます。ゲームスタート時には必ず立ち寄りましょう。

##### ☞ 祈りの場

パーティーのHP・MPの回復や、死んでしまった仲間を復活させてくれます。ただし、あるアイテムを持っていないと願いをかなえてくれません。

##### ☞ 楽譜売場

シンガーの攻撃力をあげる楽譜を扱っています。楽譜を購入すると以前持っていた楽譜は自動的に破棄されてしまいます。

#### 【武器屋】

エルランスでは楽器ほど重要視されてはいませんが、それでも、国の中を徘徊するモンスター達が未だ勢力を振っている以上、それに対抗する為には少なからず必要な存在です。

#### 【ハーブ屋】

主にシンガー達を相手に、喉の治療薬ともなる特殊な薬草類を販売しています。

#### 【道具屋】

出所不明の怪しげな物品が積み重ねられていますが、販売は行っておりません。ここは主に、剣士や弓使いの武器のメンテナンスを生業としています。

#### 【宿屋／酒場】

町に休む旅人達は、貴重な情報源でもあります。また、様々な出来事に疲れきった体を休めたい時は、ここに来ることです。シンガーは1曲歌うことによってお金を稼ぐこともできます。ただし、歌もお酒も程々に……喉を痛めますよ！

#### § 4. アイテム

楽譜、武器をはじめ、先に紹介した各店舗では様々な商品を取り扱っています。  
ここでは、アイテム一覧を示します。武具などを購入するときの参考にして下さい。

##### § 楽譜 § (主人公の攻撃力アップ)

ロンド	100G	弱
ソナタ	200G	
インベンション	300G	↓
オラトリオ	500G	
コンチェルト	800G	
シンフォニー	1000G	強

##### § 武器類 § (パーティーの攻撃力アップ)

剣士が使える武器

ダガー	100G	弱
カトラス	200G	
レイピア	500G	↓
ブレード	1000G	強

弓使いが使える武器

ショート・ボウ	100G	弱
ボウ	200G	
ロング・ボウ	400G	↓
グレート・ボウ	600G	強

## § ハーブ類 §

翠竜草	100G	: 主人公のMPの上限を100に調整
翔竜草	200G	: 主人公のMPの上限を200に調整
星竜草	300G	: 主人公のMPの上限を300に調整

---

白衣草	200G	: 主人公のHPの上限を150に調整
銀衣草	500G	: 主人公のHPの上限を200に調整
金衣草	1000G	: 主人公のHPの上限を300に調整

---

月鏡草	2000G	: ???
-----	-------	-------

※アイテム類に関しては、購入した瞬間に、武器・楽譜なら装備、ハーブならばその効果を発揮します。つまり、強い武器を装備していながら、弱いものを購入してしまうと、自動的に前に装備されていたものは破棄されてしまうのです。ハーブに関しても同じです。注意しましょう。

## § 5. キャラクターの死亡

戦闘中などにおいて、万が一、主人公のライアのHPが0になり死んでしまった場合、その時は残念ながらゲームオーバーとなります。メッセージに従って、その後の身の振り方を決定して下さい。

また、あなたではなく、パーティメンバーの誰かが、死亡してしまった場合。その時はまだ救命手段は残されています。

《ソングハウス》の中には、死者の魂を肉体に蘇らせてくれる歌僧がいます。彼に相談することで、仲間に再び生の息吹きを吹き込むことができるかもしれません。

Note : 旅路の果てに

パワー・シンガーは、“旅”のゲームです。

私は、旅行はRPGに似ていると思います。移りゆく景色を楽しみながら、何が起るか分からない街角に身を入れる興奮…角を曲ると、見知った風景が消え失せて、いきなり広がる地平線に、風にたゆたうスキの群…

見知らぬ風景に入り込み、見知らぬ体験をしてみる、これこそがRPGの真の醍醐味ではないでしょうか。

RPGとは『戦闘をくりかえす』ゲームではありません。ロール・プレイング・ゲーム、つまり『役割を楽しむ』ゲームです。それは、別世界の疑似的体験を意味するのです。

その意味を踏まえて、パワー・シンガーの舞台の前半、エルランスのマップは作成されました。それは、振り返る事のない旅です。(実際は若干ちょこちょこ戻ったりはしますが) ゆえに、道は一本。とにかくまっすぐ進んでらっしゃい。変りゆく景色、変りゆく住民、そして変りゆくシナリオ。未知なる出来事を楽しんで下さい。パワー・シンガーはそんなゲームなのです。



“旅”とは、いかようにも楽しめるもの。駆け足で通り過ぎるのも一興ならば、ゆっくり立止まって、その土地の情緒にひたるのも一興。

パワー・シンガーのシナリオは、すべてのエピソードをクリアしなくても、ゲームを終わらせる事は出来ます。また、すべてのエピソードをクリアしても、語り残された謎があるでしょう。ある謎は次のシナリオに続くかもしれません。

パワー・シンガー、それは永遠に終わる事のない“旅”かもしれません。

旅人よ、どこに行くのだ 舞いたつほこりの  
震えて動く黄金の中を 歩み続けて  
-私は行くのだ 沈む太陽の方へ  
そこで光に包まれて 眠るために…

(アマン・シムゲストル作「旅人」より)

☆エルランズ略図☆



## —メンテナンス—

システムサコムでは、製品をお買い上げいただいたお客様のアフターサービスとして、メンテナンス係を設けております。万一製品に故障・動作不良等ありましたら、ご遠慮なくお問い合わせ下さい。

### 〈メンテナンス料金表〉

故障内容	期間	料金
通常の操作にもかかわらず正常に動作しない場合	なし	無料
ソフトウェアのプログラム内容を、事故により破壊してしまった場合（故意の場合や天災は含まない）	保証期間内 保証期間外	1,000円 2,000円
ソフトウェアの対応機種、またはメディアを間違えてお買い求めになってしまった場合	7日以内	600円
ハード買換え等の理由でメディア交換を希望する場合	なし	2,000円

※当製品の保証期間は、お買い上げ後6ヵ月です。

※どのような場合でも、他製品とのお取替えは致しません。

