



ELECTRONIC ARTS



SYNDICATE

PLAYER'S GUIDE



Credits

For Bullfrog:

Producer: Peter Molyneux

Management: Les Edgar

Assistant Producer/Programmer: Sean Cooper

Programmer: Phil Jones

Amiga Programming: Michael Diskett, Mark Webley, Guy Simmons

Graphics: Chris Hill, Paul McLaughlin

Level Design: Alex Trowers, Mark Lamport, James Robertson, Glenn Corpes

Sound & Music: Russell Shaw

Intro Sequence by: Paul Walker, Rich Underhill, Paul McLaughlin, Chris Hill, Russell Shaw, Kevin Donkin

Technical Support: Kevin Donkin

Additional Support: Kathy McEntee, Sue Mumford, Paul Clarke, Fin McGeachie, Andy Sandham

Playtesters: Tyrone Bernal-Soria, Paul Cotterill, James Duffy, Gary Dunne, Michael Dyer, Keith Ferris,

Sam Godber, Lorraine Godfrey, Kelly Harding, Demis Hassabis, James Herbert, Paul Hill-Gibbins,

Mark Lamport, Philip Lever, Paul Lockley, Andrew MacKenzie, Chris Michaux, Chris Munro, Benedict O'Reilly,

Tristen Paramour, Andrew Peach, Daniel Peacock, David Rhead, James Robertson, Andy Robins,

Michael Stenhouse, Gordon Walton, Christian Wilson, Dan Wilson

For Electronic Arts:

Producer: Kevin Buckner

Executive Producer: Joss Ellis

Assistant Producer: Matt Webster

Product Manager: Ann Williams

Translations Manager: Carol Aggett

Translations by: French: Art of Words; Italian: C.T.O.

Documentation: Neil Cook, Andrea Smith

Documentation Design: Emily Favors

Product Testing: Nick Goldsworthy, David Bowry, Graham Harbour

UK Quality Assurance: Pete Murphy, Alex Camilleri, Joerg Rohrer (Alliance)

US Quality Assurance: Ted Fitzgerald, Paul Armatta, Kurtis Hsu

このたびは、『シンジケート』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの「プレイヤーズガイド」をお読みいただき、正しい使用方法でプレーしてください。
また、インストールに関しては別冊の「インストールガイド」をご覧ください。

本書の表記について

このマニュアルでは、次のような表現を使用しています。

カーソル： マウスで操作するカーソル

左クリック： マウスの左ボタンを1回押す（Mac版：マウスのボタンを1回押す）

右クリック： マウスの右ボタンを1回押す（Mac版：+マウスのボタンを1回押す）

このプレイヤーガイドは、PC-98、FM-TOWNS、DOS/V、Macintoshの共通のマニュアルです。
対応機種により操作方法の異なる場合は、（ ）表示し、操作方法が表記してあります。あらかじめご了承ください。

C O N T E N T S

01

ゲームの進め方

03

MAIN MENU
(メイン・メニュー)
DESIGN COMPANY
(シンジケートの設定)

04

START MISSION
(作戦準備)

05

MISSION BRIEF
(作戦説明画面)

06

TEAM SELECTION
(チーム編成画面)

08

作戦の遂行

13

MISSION DEBRIDFING
(作戦の終了報告)

14

ゲームの終了

15

LOAD AND SAVE GAME
(ゲームのロードとセーブ)
装備

17

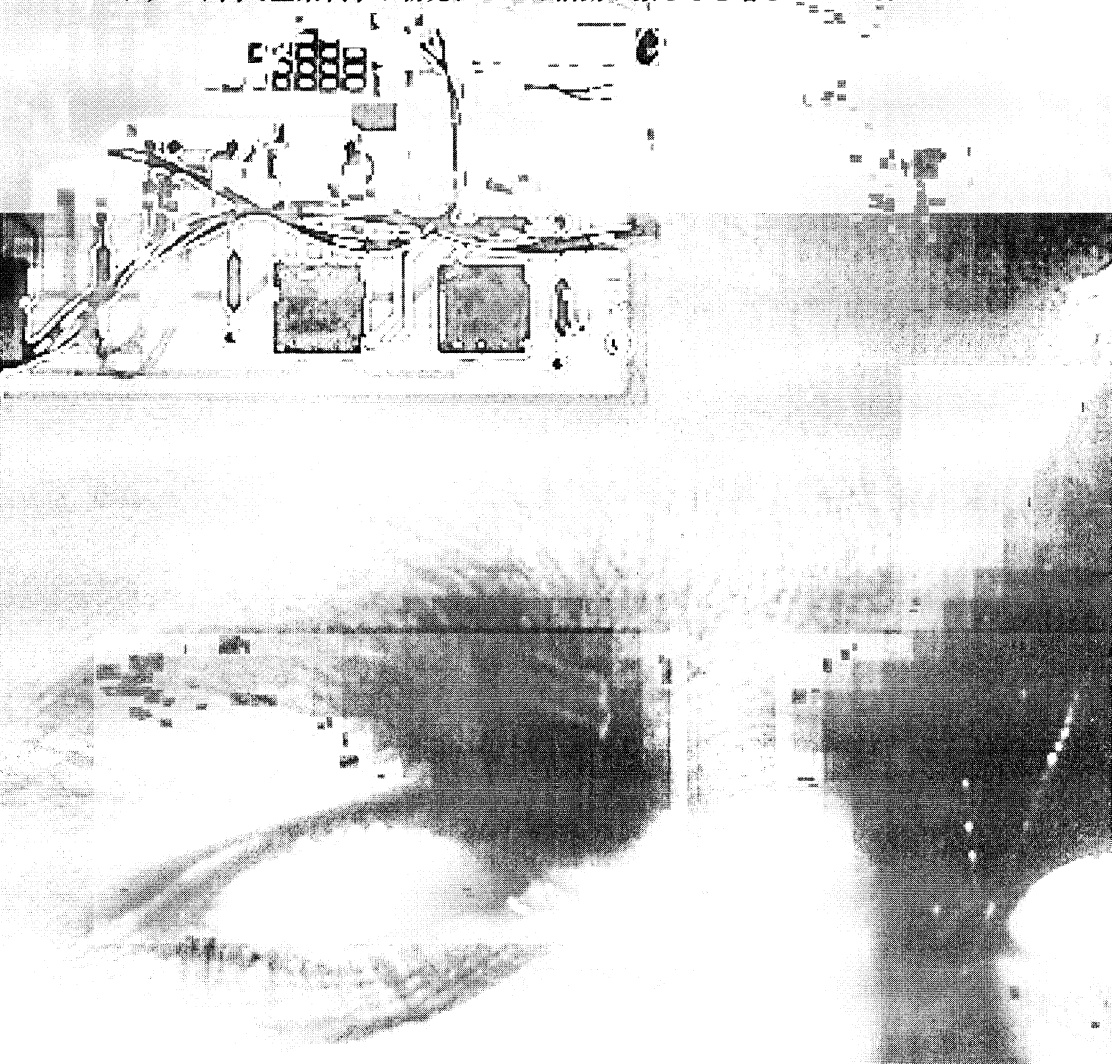
敵のシンジケート

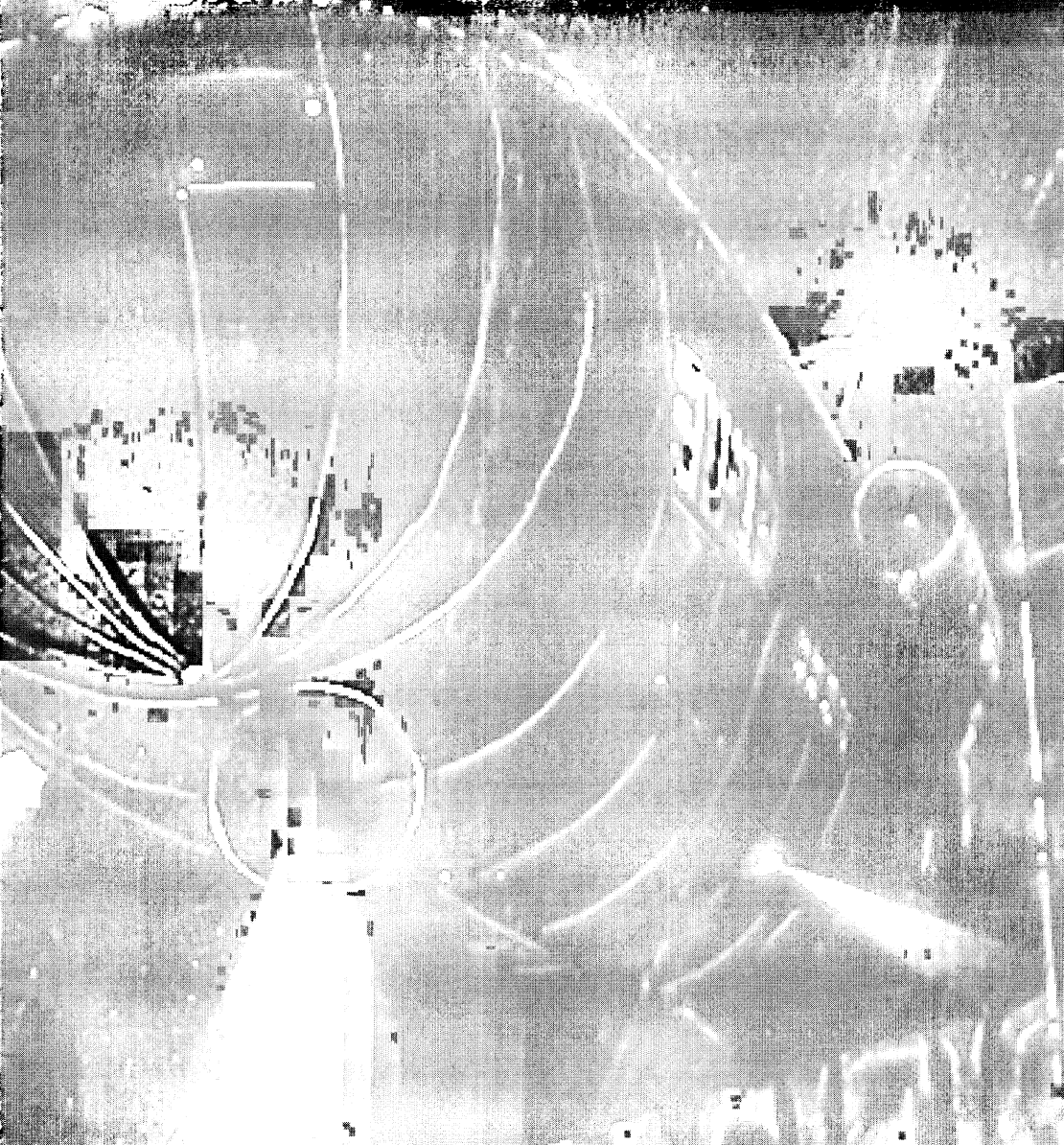
S I N G E O 3

STORY

世界支配の野望を抱く多国籍企業は、事業の拡大とともに小国と利権を争うようになり、やがて小国を次々とその傘下に収め、各国の政府機関を越える存在にまで成長した。シンジケートと呼ばれるこれらの巨大企業は、絶対的、独裁的な世界政府として、一般市民の生活をも支配するようになっていた。

そんな時、ヨーロッパのシンジケートが「チップ」を完成させた。「チップ」を首に埋め込まれた人間は脳幹が刺激され、外界に対する感覚が一変するのだ。「チップ」は革新的な技術であり、ドラッグと同様、「チップ」を押さえれば民衆を容易にコントロールできる。この「チップ」の独占製造権をめぐって、シンジケート間で企業戦争が勃発、スパイ活動が激しさを増していった。





あなたは、小さなヨーロッパ・シンジケートの若きボスとして、世界支配を目指し数々の作戦を展開しなければならない。世界を支配するためには、十分な軍資金の確保、優秀なエージェントの育成、そしてあなた自身の作戦指揮能力の向上が、最重要項目になるのだ。

目標の達成、ターゲットの破壊、全テリトリーの支配をすべて成し遂げたとき、あなたのシンジケートは、全世界を手中に収めることができる！

ゲームの進め方

ゲームは以下のように展開します。詳しい説明は各項目を参照してください。

デモ画面



- マウスを左クリック(Mac版:クリック)すると、デモ画面をとばして、MAIN MENU(メイン・メニュー)へ



DESIGN COMPANY
(シンジケート設定画面)

詳しくは03参照



- [OK]または[MENU]で「メイン・メニュー」へ戻る

MAIN MENU
(メイン・メニュー)

詳しくは03参照

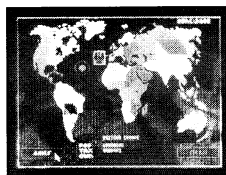


- [DESIGN COMPANY]で「シンジケート設定画面」へ
- [START MISSION]で「世界地図」へ
- [EXIT GAME]でゲームを終了



世界地図

詳しくは04参照

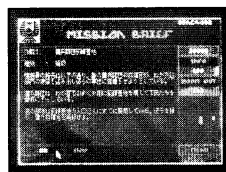


- [BRIEF]でMISSION BRIEF(作戦説明画面)へ
- [MENU]でMAIN MENU(メイン・メニュー)へ戻る



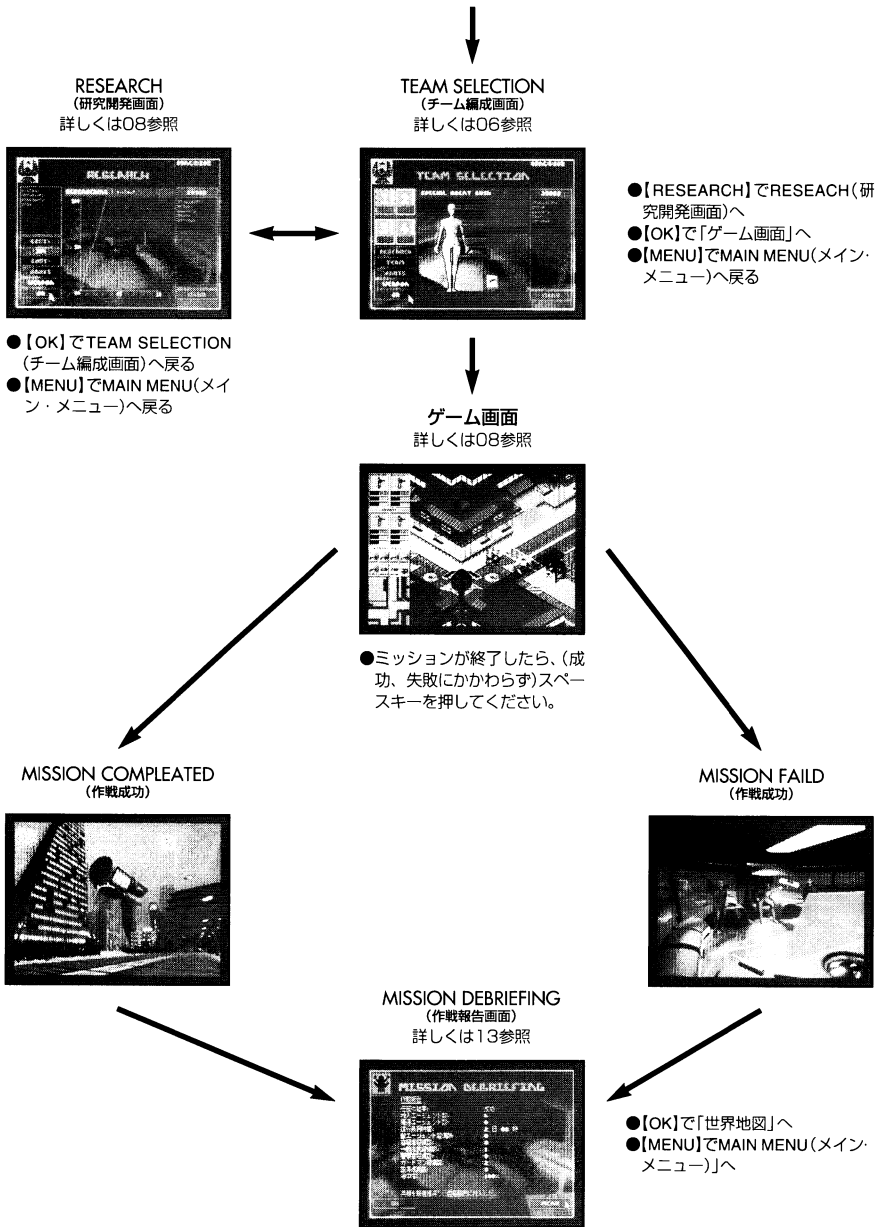
MISSION BRIEF
(作戦説明画面)

詳しくは05参照



- [OK]でTEAM SELECTION(チーム編成画面)へ
- [MAP]で「世界地図」へ戻る
- [MENU]でMAIN MENU(メイン・メニュー)へ戻る

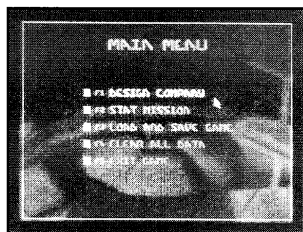




※ PC-9801/9821版、FM-TOWNS版ではゲーム画面以外すべての画面でマウスを左クリックするかスペースキーを押すとアニメーション表示をスキップすることができます。

MAIN MENU (メイン・メニュー)

カーソルでそのオプションを選択し、左クリック (Mac版：クリック) してください。また、キーボードのファンクション・キー (F1～F5) でも選択できます。 (Mac版：ファンクションキーには対応していません)



ファンクションキー	メニューと内容
F1.	DESIGN COMPANY (シンジケートの設定) あなたのシンジケートのロゴ、ロゴカラー、社名などを設定します。
F2.	START MISSION (作戦準備) テリトリーを選択し、エージェントの装備を設定後、作戦を実行に移します。
F3.	LOAD AND SAVE GAME (ゲームのロードとセーブ) 現在のゲームのセーブや、以前にセーブしたゲームのロードを行います。
F4.	CLEAR ALL DATA (ゲームのやり直し) ゲームを最初からやり直せます。
F5.	EXIT GAME (ゲームの終了) ゲームを終了します。

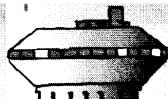
DESIGN COMPANY (シンジケートの設定)

DESIGN COMPANYを左クリック (Mac版：クリック) するか、[F1] キーを押すと、シンジケートの詳細設定ボックスが表示されます。カーソルをオプションに合わせて左クリック (Mac版：クリック) してください。



COLOR AND LOGO

ロゴカラーとロゴを変更します。それぞれ【←】【→】を左クリック (Mac版：クリック) するとロゴカラーとロゴを変更できます。決定したら【OK】を左クリック (Mac版：クリック) するか【RETURN】キー (IBM版：【ENTER】キー) を押してください。



COMPANY NAME

社名を決定します。社名をキーボードで入力後、【OK】を左クリック（Mac版：クリック）するか【RETURN】キー（IBM版：【ENTER】キー）を押してください。英数字のみ入力できます。

YOUR NAME

名前の入力を行います。名前をキーボードで入力後、【OK】を左クリック（Mac版：クリック）するか【RETURN】キー（IBM版：【ENTER】キー）を押してください。英数字のみ入力できます。

START MISSION（作戦準備）

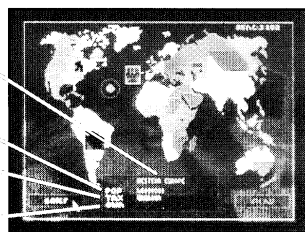
【START MISSION】を選択し左クリック（Mac版：クリック）するか、[F2]キーを押してください。世界地図画面が表示されます。【MENU】をクリックするとメイン・メニューに戻ります。

NAME（国名）

POP（人口）

TAX（現在の税率）

OWN（支配者）



世界は、異なる50の国々に分かれています。作戦が成功すると、世界地図が塗り替えられます。征服した国はあなたのシンジケートのカラーになり、テリトリー・ボックスには人口と税率が表示されます。カーソルを別の国に移動して左クリック（Mac版：クリック）すると、その国に関する情報がテリトリー・ボックスに表示されます。【BRIEF】を左クリック（Mac版：クリック）すると、MISSION BRIEF（作戦説明画面）が表示されます。

NAME（国名）： 国名が表示されます。

POP（人口）： 人口が増えるほど支配権を握るのは困難ですが、税収も増加します。

TAX（現在の税率）： ゲームの開始時点では、各国の税率は不明です。

OWN（支配者）： すでにプレイヤーの支配下にある場合“STAT（生活水準）”が表示され、市民の生活の程度が示されます。（HAPPY＝幸福、UNHAPPY＝不幸、他）

BRIEF： その国で作戦を遂行できるときだけ、【BRIEF】という文字が世界地図画面の左下に表示されます。【BRIEF】を左クリック（Mac版：クリック）すると、作戦説明画面が表示されます。



MISSION BRIEF (作戦説明画面)

MISSION BRIEF (作戦説明画面) には、作戦概要と予算、【INFO】オプション、【ZOOM OUT】オプションが表示されます。【MENU】を左クリック (Mac版：クリック) するとメイン・メニューに戻ります。

【MAP】を左クリック (Mac版：クリック) すれば、START MISSION (世界地図画面) に戻ります。【OK】を左クリック (Mac版：クリック) すると、TEAM SELECTION (チーム編成画面) が表示されます。

作戦指令



予算

作戦地図

作戦指令

スタート地点、防衛情報、作戦の戦術、適切な武器、ターゲットの予想位置などの作戦概要が表示されます。【INFO】ボックスを左クリック (Mac版：クリック) すると、作戦の詳細が表示されます (ただし資金がかかります)。

作戦種別には、暗殺や説得工作、要人の護衛や破壊工作などがあります。作戦指令を把握してから作戦を開始してください。

予算

予算は、作戦を成功させるのに必要な武器、付属品、パーツ、情報を購入するための資金です。税金や武器の売上げは、予算に加算されます。作戦で予算を使い果たしてもゲームは終了しませんが、エージェントが全員戦死すれば、ゲームは終了します。

作戦地図

作戦地図には、作戦の遂行領域が表示されます。最初はスタート地点の周辺しか表示されていませんが、予算を支払って地図を拡大することができます。地図の拡大は【ZOOM OUT】の左クリック (Mac版：クリック) で行います。マウスを使用して作戦の遂行領域をすべて見ることができます。降下地点は紅白 (Mac版：黄白) に点滅します。敵エージェントは赤い点で表示されます。街路や輸送路は灰色、建物は青色で表示されます。ターゲットの位置は作戦を開始するまで表示されません。



TEAM SELECTION (チーム編成画面)

作戦開始にあたり、エージェントの選択、装備やパーツの準備などを行います。

チームの準備ができたら、【OK】を左クリック (Mac版：クリック) すると作戦を開始します。

エージェント・ボックス

グループ・アイコン



エージェント・ボックス

作戦に投入できるエージェントは4名までです。投入できる4名は左上に表示されているエージェント・ボックスに表示されます。エージェント・ボックスを左クリック (Mac版：クリック) すると画面の中央にそのエージェントが表示されます。エージェントを投入しない場合は、投入しないエージェントをエージェント・ボックスから選択し、右クリック (Mac版：) を押しながらクリック) してください。解除したエージェントを投入する場合は、そのエージェント・ボックスをもう一度右クリック (Mac版：) を押しながらクリック) してください。

グループ・アイコン

4名のエージェントを同時に装備するには、エージェント・ボックスの中央にあるグループ・アイコンを左クリック (Mac版：クリック) します。解除するには、もう一度左クリック (Mac版：クリック) してください。

TEAM (チーム)

Cryo Chamber (低温室) に収容されているエージェントを選択し、作戦に投入するには【TEAM】を左クリック (Mac版：クリック) します。ゲームの開始時は、エージェントが8名おり、これらは同じ設定になっています。そのうちの4名には、エージェント・ボックスと同じ番号が付いています。残りの低温室はEMPTY (空) になっていますが、ゲーム中にPERSUADERTRON (パーシュエイダー：催眠兵器) でエージェントを捕獲すると、ここにストックされます。ただし、敵のエージェントは簡単には使いこなせないため、最初の8名のエージェントを大切にしてください。

エージェントには、作戦の目的ごとに、装備やパーツを装備することができます。また、エージェントは、ゲームの進行に伴って武器の使用方法を体得し、理想的な戦闘能力を身につけていきます。

戦死したエージェントは、再生できません。エージェントが全滅するとゲーム終了になります。



チーム・メンバーの選択

エージェントを交換するには、エージェント・ボックスの数字を左クリック（Mac版：クリック）してから他のエージェントの名前を左クリック（Mac版：クリック）します。

WEAPON（武器の装備）

エージェントに武器を装備させるには、【WEAPON】を左クリック（Mac版：クリック）します。ゲーム開始時に選択（購入）できる装備は、PERSUADERTRON（パーシュエイダー：睡眠兵器）、PISTOL（ピストル）、SHOTGUN（ショットガン）、SCANNER（スキャナー）、MEDIKIT（メディキット）の5種類だけです。これ以外の武器を装備するには予算を投入して、開発しなければなりません。装備リスト内のアイテムを左クリック（Mac版：クリック）すると、説明ウィンドウを見れます。ここで、武器名、COST（価格）、AMMO（弾数／使用回数）、RANGE（射程距離／有効範囲）、SHOT（一発あたりの価格）などが確認できます。

BUY（購入）

装備を購入するには、【BUY】を左クリック（Mac版：クリック）します。説明ウィンドウ、【WEAPON】、【CANCEL】を左クリック（Mac版：クリック）すると、装備リストが再度表示されます。

PARTS（パーツ）

パーツを購入し装備させるには、【PARTS】を左クリック（Mac版：クリック）します。装備リストと同じようにパーツリストが表示されます。表示される、LEG（レッグ）、ARM（アーム）、EYE（サイト）、CHEST（ボディ）、BRAIN（ブレン）、HEART（ハート）から選択してください。パーツリスト内のアイテムを左クリック（Mac版：クリック）すると、説明ウィンドウを見れます。【BUY】を左クリック（Mac版：クリック）すると購入して、エージェントに装備させます。

パーツのバージョン

パーツごとに、3つのバージョンがあります。ゲームの開始時にはバージョン1（V1）しか使用できません。バージョン2（V2）やバージョン3（V3）を使用するには、研究開発費を投入する必要があります。バージョンが上がるとそれぞれ次の様な効果があります。

- LEGS（レッグ）：** 作戦領域内でのエージェントの機動速度が増します。
- ARMS（アーム）：** 従来より重装備に耐えられるようになります。
- EYES（サイト）：** 危険の察知能力が高まり、発砲時の照準が正確になります。
- CHEST（ボディ）：** 被弾時の耐久力が増大します。また、自爆モード時の爆破能力も増大します。
- HEART（ハート）：** 心臓が強大になり、体力と持続力が全般的に増大します。



BRAIN（ブレン）：緊急時の意思決定能力が向上するとともに、催眠兵器の威力が増大します。

装備の研究開発

【RESEARCH】を左クリック（Mac版：クリック）するとRESEARCH（研究開発画面）が開きます。武器を開発したいときは、【WEAPON】を、パーツを開発したいときは【PARTS】を左クリック（Mac版：クリック）してください。どちらかを選択すると、画面の左上に開発できる武器の種類が表示されます。開発したいものにカーソルを合わせて左クリック（Mac版：クリック）すると、研究開発費用（COST）の最小値（MIN COST）と最大値（MAX COST）が表示されます。【RESEARCH】を左クリック（Mac版：クリック）すると開発を始めます。

研究開発費用は時間が経つと、予算から引かれていきます。【COST +】と【COST -】ボタンで増減してください。少なく設定すると開発に時間がかかり、大きく設定すると一度に消費する資金が多くなります。研究開発費用と所要時間をバランスよく設定してください。開発中ならば、研究開発費用を自由に変更できます。RESEARCH（研究開発画面）を抜きたいときは、【OK】か、【MENU】を左クリック（Mac版：クリック）してください。パーツの開発も武器開発と同様の操作で行えます。



作戦の遂行

エージェントの移動

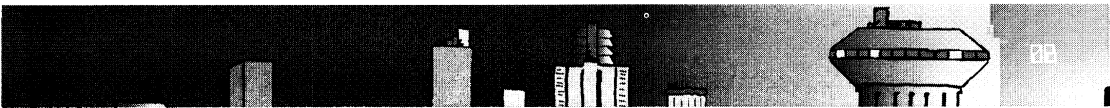
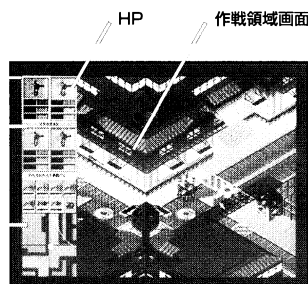
あなたの操るエージェントには、1、2、3、4の番号が付いています。作戦領域画面上でカーソルを左クリック（Mac版：クリック）すると、エージェントがその方向に移動します。エージェントが作戦領

域内で視界から消えた場合は、そのエージェントのステータス・ボックスを右クリック（Mac版：を押しながらクリック）すると作戦領域の中央に表示されます。エージェントが建物や乗り物の中に入ったり、トンネル内に消えたときなどは、エージェントの点を追跡してその経路を捕えてください。作戦領域の他の場所を表示するには、カーソルを画面の端に移動してください。

ステータスボックス

グループ・モード

スキャナー画面



移動速度

エージェントを速く移動させるには、アドレナリンのレベルを上げる（10ページ「IPAレベルを調整するには」参照）か、高性能のLEG（レッグ）を購入してください（7ページ「パーツのバージョン」参照）。ただし、エージェントの装備の重量は、移動速度に影響します（あまりに重装備だと動きが鈍ります）。

グループ・モード

ステータス・ボックスの中央にあるグループ・アイコンを左クリック（Mac版：クリック）してグループ・モードを使用すれば、全エージェントをまとめて操作できます。

ステータス・ボックス

1～4番のステータス・ボックスには、エージェントのアイコンと、作戦領域内でのエージェントの動作状態やIPAレベルなどが表示されます。

HP

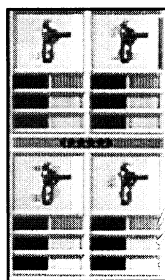
ステータス・ボックスの右側にある白いHPバーは、エージェントの生命力を表すものです。HP全体が真黒になると、エージェントは死んでしまいます。

アクティブなエージェントの変更

現在選択されているエージェントは、ステータス・ボックスが明るくなっています。操りたいエージェントを変更するには、別の番号のステータス・ボックスを左クリック（Mac版：クリック）してください。

IPAレベル

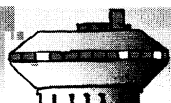
IPAレベルの3つのバーを使用すれば、エージェントの知能（I）、知覚（P）、アドレナリン（A）を決定する薬物の注入量をリアルタイムで制御できます。これらの薬物は、エージェントが自分の人工頭脳で動作するときの行動に影響します。



アドレナリン(A): 反応が速くなります。

知覚(P): 発砲時の命中率が上がり、危険の察知能力が向上します。

知能(I): 状況判断力がよくなります。



IPAレベルを調整するには

IPAレベル・バーを調整すると、エージェントの行動能力が変化します。真ん中にある白い線の右側を左クリック（Mac版：クリック）すると薬物の投入量を増やす事を意味し、逆に左側をクリック（Mac版：クリック）すると減らすことを意味します。IPAレベル・バーは上からアドレナリン（赤いバー）、知覚（青いバー）、知能（茶色いバー）になっています。投入量を増やす（減らす）と白い線のところから徐々に暗い色になっていきます。これは、薬物の使用済み量の意味します。暗い部分が半分まで達すると、薬物の効果が切れはじめ、それに伴ってレベルの値も落ちます。

薬物の効果が切れると白い線が右側に移動します。これは薬物の耐性が高まっている事を意味します。再び同じ効果を得るためには薬物の投入量を増やす必要があります。戦闘が無いときなどにあらかじめ、白い線の左側をクリック（Mac版：クリック）して、投入量を抑えておくと、耐性も低下し、薬物の投入量を増やしたときの効果が増大します。

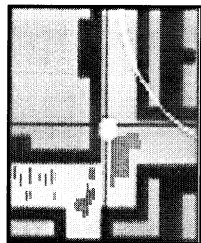
パニック・モード

不利な状況下で敵のエージェントに包囲された場合などには、マウスの2つのボタンを同時に押す（Mac版：Controlを押しながらクリック）すると、パニック・モードになります。この場合は、いちいちIPAレベルを設定しなくても、エージェントのIPAレベルは最大になり、自動的に武器を選択して発砲します。スマートな手段とは言えませんが、効果は抜群です。

SCANNER（スキャナー）

街の建物は青色、街路や輸送路は灰色で表示されます。一般市民や警官、敵のエージェント、ターゲットは、催眠兵器で捕獲すると、あなたのエージェント同様、点滅する黄色の点で表示されます。作戦を遂行するためには、これらも安全地帯に退去させる必要があります。敵のエージェントはスキャナー上で赤く点滅します。また、あなたのエージェントに危害を加える恐れのある兵士やガードマンは、点滅する灰色の点で表示されます。一般市民は白い点、死体は灰色の点で表示されます。警官は青く点滅する点（Mac版：黒）、乗り物は白い四角で表示されます。ターゲットは、レーダー・エコーと音声信号で検出できます。ターゲットを処理した後で安全地帯に撤退する必要がある場合は、脱出地点をターゲットと同じレーダー信号で検出できます。すべてのエージェントが安全地帯に撤退すると、白い線が赤色に変わります。





黄色の点：自分のエージェント
 赤色の点：敵のエージェント
 青色の点：警官
 レーダー・エコーを発する白色の斑点：ターゲット
 白い四角：乗り物
 青色のブロック：建物
 灰色の点：ガードマン

- Mac版の場合
 黄色い点：あなたのエージェント
 赤い点：敵のエージェント
 黒い点：警官
 灰色の点：ガードマン

スキャナー画面の移動

スキャナー画面には、ターゲットの周囲を常に表示しています。スキャナー上の特定の場所を右クリック（Mac版：を押しながらマウスをクリック）すると、対応する作戦領域画面が拡大表示されます。

スキャナーでエージェントを移動するには、エージェントを移動させたい場所にカーソルを合わせ、左クリック（Mac版：クリック）してください。

敵のエージェント（赤色の点）

敵のシンジケートのエージェントは、大きめのアーマード・コートに身を包んで作戦領域に現れます。相手が武器を構えるまで待つてくれる警官とは異なり、敵のエージェントは相手を倒すことに関して手段を選びません。注意していないと、銃を構える前に発砲されることもあるので、俊敏な動作が必要です。

警官（青色の点、Mac版：黒い点）

近未来の警察は、相手が武器を構えたり、第三者が凶弾に倒れてからでないと、エージェントに発砲できません。"Police! Put down your weapons!"と言われたら目を凝らし、本当に警官であれば、銃をしまった方が無難です。

ガードマン（灰色の点）

ガードマンは我々が狙っている目標物などを護衛しています。見かけは警官に似ている者もありますが、我々が銃をかまえずに攻撃をしかけてきますので、注意が必要です。

ターゲット（レーダー・エコーを発する白色の斑点）

作戦の標的となるターゲットは、ブザー音とレーダー・エコーを発するため、スキャナー上で簡単に察知できます。



乗り物 (白い四角)

車、トラック、電車などを左クリック (Mac版：クリック) すると、エージェントがそこまで歩いて行って乗り込みます。カーソルで好きな方向をクリックすれば、車両はその方向に進みますが、道路または線路以外は進めません。車両を左クリック (Mac版：クリック) すると止まり、エージェントが降りて来ます。

電車の場合は、次の駅に到着するまでエージェントを降ろせません。電車が止まるのを待ってから左クリック (Mac版：クリック) すると、エージェントが降りて来ます。

建物 (青色のブロック)

ドアに近づくとも扉が開き、エージェントは建物に入っていきます。建物内でのエージェントの動きは、スキャナー上でその点を追跡すれば捕捉できます。エージェントを建物から出すときは、建物の外側を左クリック (Mac版：クリック) してください。

武器の使用方法

ステータス・ボックスの下には、現在選択されているエージェントの武器が表示されます。武器を左クリック (Mac版：クリック) すると明るくなり、エージェントがその武器を取り出して構えます。ただし、武器を構えるとシンジケートの手下と見なされて、警官が近寄って来るので注意が必要です。

カーソルで標的を定めると照準アイコンが表示され、ターゲットが射程距離内に入るとその照準アイコンが赤色に変わります。この状態で右クリック (Mac版：を押しながらクリック) するとエージェントが発砲します。構えている武器を左クリック (Mac版：クリック) すると、エージェントは武器をアーマード・コートに隠します。こうしておくと、警察に見つからなくて済みます。

武器を拾う

エージェントは、戦死したエージェント (敵か味方かは問わない) の武器を拾えます。武器にカーソルを移動すると、グラブ・アイコンが現れます。左クリック (Mac版：クリック) すると、武器を拾って、アーマード・コートに隠します。武器をすべて拾うか、武器表示ウィンドウが一杯になるまで武器を取得できます。

武器を捨てる

武器を捨てる場合は、武器表示ウィンドウ内の捨てたい武器にカーソルを合わせ右クリック (Mac版：を押しながらマウスをクリック) してください。

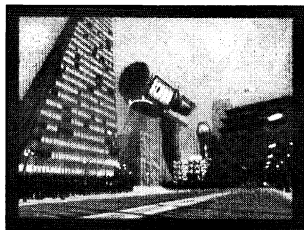
自爆

CHEST (ボディ) を装着していれば、[D]キーを押すことにより、活動しているエージェントを自爆させ周囲を破壊できます。



作戦成功／失敗

作戦の成功失敗はステータス・ボックスの下に表示されます。作戦が成功した場合は、「MISSION COMPLETE」（作戦成功）、失敗した場合は「MISSION FAILED」（作戦失敗）という文字が点滅するので「スペースキー」を押してください。それぞれのアニメーションが流れ、DEBRIFING（終了報告画面）になります。



[MISSION COMPLETE]



[MISSION FAILED]

MISSION DEBRIFING（作戦の終了報告）

作戦が終了すると、戦死したエージェント数、投入したエージェント数、命中率など、遂行した作戦に関する情報がMISSION DEBRIFING（終了報告画面）に表示されます。



作戦終了後の操作

MISSION DEBRIFING（終了報告画面）で【OK】を左クリック（Mac版：クリック）すると世界地図が表示されます。占領した国の税率を変更する事ができます。

税収

占領した国には、税金を課すことができます。ただし、あまり重税を課すと反感がつのり、暴動勃発の恐れがあります。暴動鎮圧には、作戦が余分に必要となります。市民感情を調査するには、世界地図画面上で、支配下にある国を左クリック（Mac版：クリック）してください。必要なら減税をおこなってください。税率を変更するには、現在の税率の左右にあるアイコンを左クリック（Mac版：クリック）すると1%単位で、右クリック（Mac版：を押しながらクリック）すると、10%単位で上下します。税収は予算に追加されます。



次の作戦の選択

制覇が成功すると、敵のシンジケートが支配する隣国が点滅し、これらの国に侵攻できるようになります。点滅していない国には、侵攻できません（選択してもBRIEFが表示されません）。

侵攻可能なテリトリーを左クリック後（Mac版：クリック）、BRIEFを左クリック（Mac版：クリック）して、以前と同様に、作戦を開始してください。

武器の弾薬装填

作戦の成否とは無関係に、生き残ったエージェントの弾薬は発砲によって減少しています。エージェント・ボックスをクリックすると、エージェントの弾薬の残量が下に表示されます。白いバーが少なくなっていると、武器は弾薬が不足しています。左クリック（Mac版：クリック）すると武器説明ウィンドウが表示されるので、【CHARGE】を左クリック（Mac版：クリック）して弾薬を補充してください。

（PC-98、FM-TOWNS版はCHARGEを右クリックすると所持しているすべての武器に弾薬を補充してくれます。）

装備の売却

【SELL】を使用すれば、作戦遂行に不要となった武器を売却できます。

売却する武器を左クリック（Mac版：クリック）で選択後、【SELL】を左クリック（Mac版：クリック）してください。売却代金は予算に加算されます。装備はすべて売却できますが、パーツは売却できません。

装備の移動

TEAM SELECTION（チーム編成画面）でエージェント間で武器の交換ができます。移動させたい武器を装備しているエージェントを選択し、右下に表示される武器の中から移動させる武器にカーソルを合わせてください。カーソルを合わせ、マウスの右ボタンを押したまま（Mac版：を押しながらマウスをクリックしたまま）、マウスを移動させると武器も移動するので、移動させたい番号のエージェントボックスに武器を合わせ、マウスのボタンを放してください。

ゲームの終了

エージェントをすべて戦死させてしまうと、ゲームは終了します。シンジケートに多大な損害を与え、信頼を裏切ったのです。シンジケートの重役は掟に従い、飛行船に仕掛けてある爆破装置のスイッチを押さざるを得ません。あなたは飛行機とともに炎に身を焦がし、成し得なかった野望と共に、戦乱の巷（ちまた）に墜落して行くのです。この上ない恥辱ですが、苦しまずに死ねるだけ感謝しなければなりません。



LOAD AND SAVE GAME

(ゲームのロードとセーブ)

ゲームのセーブやロードを行うには、一度、MAIN MANU (メイン・メニュー) に戻り、【LOAD AND SAVE GAME】を左クリック (Mac版: クリック) するか、[F3] キーを押してから、ゲーム番号を選択して【LOAD】または、ゲーム番号を選択し、名前を入力してから【SAVE】を左クリック (Mac版: クリック) してください。

装備

- **PISTOL:** 大口径のハンド・ガン。
(ピistol)



- **SHOTGUN:** 散弾を使用するポンプ式ショットガン。射程距離は短い。
(ショットガン)



- **UZI:** 射程距離が中程度の高速自動小銃。
(9mm自動小銃)



- **LONG RANGE:** 射程距離が長く、照準が正確な高速ライフル。
(長距離用ライフル)



- **FLAMER:** 射程距離は短い、非常に破壊力の強い火炎放射器。
(フレイマー: 火炎放射器)



- **MINI GUN:** 破壊力が強く射程距離も適度、
(ミニガン) どの作戦にも理想的な武器。



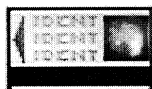
- **LASER:** 射程距離が長いレーザー光線でターゲットを寸断する小銃。
(レーザー)



- **GAUSS GUN:** 3基のロケットを装備したポータブル・ランチャー。
(ロケットランチャー)



- **ACCESS CARD:** 制限区域への入場許可を得るためのカード。
(アクセスカード)



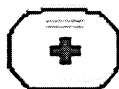
- **SCANNER:** スキャナー画面の一般市民、乗り物、設備
(スキャナー) をすべていつもより拡大して表示します。
(持っているだけで効果があります)



- **TIME BOMB:** タイマー付時限爆弾。アイコンを右クリックでセット。
(タイムボム：時限爆弾)



- **MEDIKIT:** 応急処置用の救急箱。1回使用すると無くなります。
(メディキット)



- **ENERGY SHIELD:** 個人用のバリア・ジェネレータ。
(エネルギーシールド)



- **PERSUADERTRON:** 通称「説得」。科学薬品入りの弾丸を発射する
(パーシュエイダー) 射程距離の短い催眠洗脳兵器。



被弾者は、撃ったエージェントに付いて作戦領域内を歩き回る。一般市民は常に洗脳できますが、ガードマン、警官、敵のエージェントを洗脳するには、事前に一定数の一般市民を洗脳しておく必要があります。催眠兵器の効力は、エージェントに装着したBrain (ブレーン) のバージョンに応じて倍増します。ガードマン、警官、敵のエージェントを洗脳するのに必要な一般市民の数は、次表を参照。

頭脳のバージョン	一般市民	ガードマン	警官	敵のエージェント
ブレーン未装備	A	4	8	32
ブレーンV1	A	2	4	16
ブレーンV2	A	1	3	11
ブレーンV3	A	1	2	8

(A = 常に洗脳可)



敵のシンジケート

タオ

中国のサムハッホイと日本のヤクザを統合した東洋のシンジケート。タオの重役は、堅牢なソンプシ社の帝国に侵入し、南シナ海からロシアのステップ地方にかけて支配権を握った。東洋の帝国が西方まで侵略したのは、ジンギスカン以来のこと。

研究開発に莫（ばく）大な資金を投入した結果、タオのエージェントは訓練が行き届き、ハイテク武器を装備している。暗殺は確実に実行し、一般市民を巻き込むことは皆無に近い。タオのエージェントは紳士的で理性的だが、極めて有能であり、手ごわい。

I.I.A.

何十年にもわたる国家予算の不足から、C.I.A.は市場経済に参入し、資金提供者へのサービス事業を決定した。スパイ活動やテロ対策で長年培った技術を基盤とし、I.I.A. (Independent Intelligence Agency) はたちまち国際犯罪組織に加担する第三勢力にのし上がった。

暗殺や脅迫、政府の転覆操作は絶好のビジネスであったため、驚異的な成功と相次ぐビジネス依頼を背景に、I.I.A.はシンジケートの表舞台に躍り出たのだ。彼らは極めて順調に北米企業の頂点に到達し、自然な流れとしてシンジケート業務に専念するに至った。

I.I.A.のエージェントは、強靱な肉体を基準に選抜される。一般市民の犠牲者を減らすことが支持を得るのだという企業哲学のもとに、勝利の必須要件である装備は重厚だ。

カストリー口

カストリー口のエージェントは、比類なき悪徳さが特徴。このシンジケートは共産主義体制崩壊直前のキューバで、故カストロ首相の精神を受け継ぐ政党として発足した。選挙では欲しいものが手に入らないと分かるや、手っとり早く武器弾薬で大衆を統制したのだ。

疫病のようにカリブ海に広がったこのシンジケートは、にわかに南米の主要勢力となった。世界中の政府に対し、アマゾンの熱帯雨林資源を破壊すると脅迫してせしめた金、その資金になっている。資金が不足すると、今だにこの古い手を使って稼いでいる。軍事的な要衝である北米での基盤確立をめぐり、カストリー口とI.I.A.は摩擦が絶えない。

スフィンクス社

スフィンクス社は、ほとんど神がかり的な熱意で、敵側テリトリーへの版図拡大を企てている。古代エジプトの栄光を奪回し、アフリカ、中東、地中海にわたる帝国を再建するのが彼らの夢なのだ。他のシンジケートからは、聖書を隠れ蓑（みの）にした世界征服だと非難されている。

エージェントの武装は不十分だが、忠誠心にただならぬものがある。負傷しても最後まで戦い続けるため、極めて手ごわい相手と言える。



エグゼキュティブ・ジハッド

タオとスフィンクス社の侵入によって、岩山に囲まれた生活を余儀なくされている。石油を輸出し公害を広めた罪で世界政府から罰金を課せられ、財政的にも窮乏しているため、領土奪回が夢。しかし、逆境こそ現在の彼らには最大の糧であり、エーエージェントは血に飢えた殺人マニアだ。エーエージェントは小数で装備も貧弱だが、甘く見ていると痛い目に会う。

タスマニア解放同盟 (TLC)

18世紀に犯罪者をオーストラリアに島流しにした際、英国政府はその重大さを認識していなかった。オーストラリアの若者にとって犯罪は天性のものであり、母親の胸に抱かれながら傷害や殺人の方法を教えられたのだ。しかし、不節制な生活がたたって敵に先を越され、タオにいと簡単にオーストラリア一帯の基盤を奪われてしまった。

ところが、2140年のラガー大反乱で、タスマニア解放同盟 (TLC) が水力発電所から本土への送電を止め、タオの制圧を阻止したのだ。バス海峡を総なめにした後、タオをオーストラリアから追放し、楽園バービーを復活させた。

ラガービールの世界的輸出で得た利益を研究開発に投入して成長を遂げ、TLCはやがてタオに次ぐ世界第2の勢力にのし上がった。エーエージェントは、指揮者がいつも酔っ払っているため、衝動的な行動を取り勝ち。そのため一般市民の犠牲者が多くなる。エーエージェントは、サディスティックな性格ではない（ただし、Vegemite（ジャムの一種）を採らせないようにすると狂暴になる）。

ユーロコープ (あなたのシンジケート)

2100年、ヨーロッパ共同体は内紛と分裂に明け暮れていた。各国で役割を分担するという新アイデア（イタリアが防衛、英国が食料供給、ベルギーが外交など）もうまく行かず、トラブルが絶えなかった。何世紀にもわたる国家間抗争は解決できなかったため、ドイツが外交手腕を発揮してヨーロッパ中の紛争の火種を一つずつ消して回っていた。

このような状況で、「チップ」が完成された。一般市民が「チップ」で洗脳されてゆく一方、政府が利潤抗争に没頭したため、シンジケートが勢力を拡大したのだ。抗争の霧が晴れたとき、唯一生き残ったのがユーロコープ。しかし、ユーロコープによる「チップ」製造権の独占もそれ程長続きはせず、敵側シンジケートに対して前線で防衛戦略に注力しなければならなくなった。

あなたは、このようなシンジケート間抗争の渦中にいます。自分のシンジケートを防衛すると同時に、エーエージェントを駆使して、ユーロコープの過去の栄光を奪回してください。





- ☐ 品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良がありました場合には新しい製品とお取り替えいたします。
- ☐ 本ソフト使用により生じたいかなる事態にも、当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ☐ ゲーム内容（ヒント、攻略方法など）につきましてのご質問にはお答えしておりませんのでご了承ください。
- ☐ ご使用のハードウェア、周辺機器の設定につきましては各ハードウェアメーカー、販売店にお問い合わせ下さい。弊社ではお答えできません。
- ☐ この商品についてのご質問は当社カスタマーサポート係までご連絡下さい。尚、カスタマーサポートを受ける場合は、シリアルナンバーを確認させていただきます。

03-5410-3100 月～金 13:00～16:00

このソフトウェア、マニュアルは著作権法で保護されています。あらかじめ著作権者から文書による許可を得ずに転載、複製することを禁止します。
このマニュアルに記載されている内容は予告なく変更することがあります。

© 1993-1994 Bullfrog Productions Ltd.
Syndicate is a trademark of Electronic Arts.
Bullfrog is a trademark of Bullfrog Productions Ltd.

発行 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルクス外苑