

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM™  
LICENSED BY NINTENDO

# Tower タワードリーム Dream



TM

取扱説明書



STF  
SUPER TURBOFILE

SUPER FAMICOM 対応  
マルチプレイヤー-5 対応

SHVC-AT9J-JPN



ASCII SOFT

## ごあいさつ

このたびは、アスキーのスーパーファミコン専用ソフト「タワードリーム」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

### 健康上のご注意



### 警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



### 注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

# Tower タワードリーム Dream

TM

## CONTENTS

これがタワードリームだ !!	1
キャラクター紹介	5
コントローラの使いかた	7
ゲームのはじめかた	9
ゲーム画面の見かた	15
ゲームの進めかた	17
イベントスポット	29
チャンスさまとタクシーさん	34
データの見かた	37
タイトル戦を勝ち取れ!	42
タワードリームワンポイントアドバイス	43
ターボファイルの使いかた	46



## ゲームの目的



「タワードリーム」は、サイコロを振って進みながら会社やビルディング（建物）を建設し、どんどん大きく高く育てていって、いちばんお金持ちになるのは誰かを競う、まったく新しいタイプのボードゲームです。

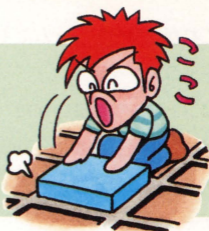


### 1. サイコロを振って進む！

サイコロを振って出た目の数だけマップの外周道路を進め！

### 2. ランドマークを建設

空き地にランドマークを建てて自分の所有地にしよう。このランドマークの上にビルを建てていくのだ。



### 3. ラインフィー

他人のビルが建っていればその人にお金を払わないといけない。このお金のことをラインフィーっていうんだ。

# これがタワー

これがマップだ！  
1周するたびに  
サラリーがもらえるよ。



# 会社



## 4. 会社を設立

ランドマークを2つ以上くっつけると会社を設立できる。会社は全部で9種類あるぞ。

## 5. 会社を大きくしよう

会社のビルを増築したり、会社を吸収合併したりしてその会社のオーナーをめざそう！



## 6. めざせ優勝&四冠王!!

最後のランドマークを建てたらゲーム終了だ！  
また、みんなで競うタイトル戦もあるよ。

# ドリームだ!!



# 3つのゲームモード



「タワードリーム」には、3つのゲームモードがあります。自分の好きなモードを選んで、いろいろなタワードリームをお楽しみください。

## 1. フリー

タワードリームのもっとも基本的なゲームモードです。4人までの同時プレーができるので、みんなで遊ぶときにはこのモードを選びましょう。また、対戦するキャラクターは9人の中から、マップは7面の中から自由に選ぶことができます。なお、ゲームデータは自動的にセーブされます。



## 2. キャンペーン

9人のコンピューターキャラクターと対戦を行なう、ひとりプレー専用のゲームモードです。最初は1面から始まり、優勝すれば次の面へ進むことができます。途中で負けた場合は、その面の始めからやり直すことができます。対戦キャラは9人の中から毎回ランダムで選ばれます。なお、ゲームデータのセーブは「フリー」とは別に、このモードでも行なわれます。また、最終面をクリアすると「ビル師範認定証」がもらえます。

## 3. れんしゅう

このゲームモードは、「フリー」とまったく同じように遊ぶことができますが、ゲームデータはセーブされません。いろいろと試して自分なりの戦略を見つけ出すのもいいでしょう。

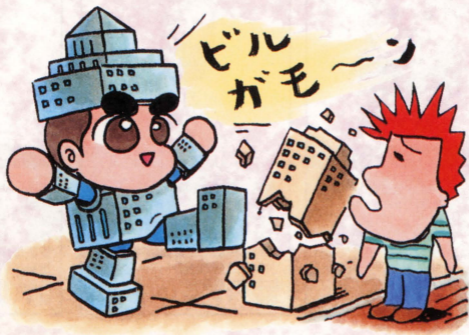
## ビル師範の称号をもらおう！

「ビル師範認定証」が発行されれば、君も立派なビル師範。みんなに自慢しよう！

認定証は「キャンペーン」で最終面をクリアすることによって、プレイヤーに与えられるんだ。さらに、特典として次回のプレーからは「フリー」で新しい面が遊べるようになるし、また、たくさんのタイトル戦も開催されるようになるぞ。タイトル戦については、42ページをみてね。

## セーブデータについて

- 「タワードリーム」にはセーブ機能がついています。プレー中に電源を切っても、ゲームのデータは自動的にセーブされています。
- ゲームを始めるときに、セーブデータがあるときはゲームモードを選択したあとに、「前の続きからでいいですか？」と聞かれます。続きを遊ぶときは「はい」を選び、最初から始めるときは「いいえ」で前のセーブデータを消してください。
- セーブデータは全部で3種類あります。「フリーの1人用」、「フリーの多人数用」、「キャンペーン」の3種類です。
- セーブはサイコロを振った直後に行なわれます。出目が悪くてリセットしても同じサイコロの目がでてきます。



# CHARAC



個性あふれ



けんた

本名 くらあき 倉明けんた  
 年齢 13才  
 強さ D  
 性格 人なつこくて素直  
 得意な作戦 なんでも吸収合併  
 出身 東海地方  
 職業 中学生  
 星座 山羊座



ユカ

本名 あらしやま 嵐山ユカ  
 年齢 11才  
 強さ C  
 性格 甘えん坊で移り気  
 得意な作戦 ライン収入マニア  
 出身 帰国子女  
 職業 小学生  
 星座 双子座



彦左工門

本名 かろがさきひこぎえもん 金ヶ崎彦佐工門  
 年齢 52才  
 強さ A  
 性格 するがしこい中年  
 得意な作戦 ケチケチ持久戦  
 出身 金沢出身  
 職業 会社員  
 星座 天秤座



はづみ

本名 にしお 西尾はづみ  
 年齢 23才  
 強さ A  
 性格 自尊心が強く派手  
 得意な作戦 不思議はぐれ置き  
 出身 北関東出身  
 職業 社長秘書  
 星座 さそり座



ユデ

本名 うんの 海野ユデ  
 年齢 8才  
 強さ B  
 性格 ひょうき  
 得意な作戦 合  
 出身 八丈島近  
 職業 海の王子  
 星座 水瓶座



# CHARACTER 紹介

対戦相手たち



丈二

本名 みていたじょうじ 御手板丈二  
 年齢 19才  
 強さ A  
 性格 キザなひねくれ屋  
 得意な作戦 とことんタワー  
 出身 湘南  
 職業 大学生  
 星座 魚座



まりも

本名 ありもり 有森まりも  
 年齢 17才  
 強さ B  
 性格 強気でおおざっぱ  
 得意な作戦 一直線20階積み  
 出身 東京都出身  
 職業 高校生  
 星座 射手座



ール

ール  
 単  
 併直前からみ技  
 海



玉三郎

本名 さいこうたまざぶろう 西郷玉三郎  
 年齢 5才  
 強さ C  
 性格 基本重視の堅実派  
 得意な作戦 ひたすら2位狙い  
 出身 熊本県  
 職業 ベット  
 星座 乙女座



宇宙意志

本名 うちゅういし 宇宙意志  
 年齢 48億才  
 強さ D  
 性格 正体不明の生命体  
 得意な作戦 ノーガード戦法  
 出身 宇宙のどこか  
 職業 宇宙意志  
 星座 不詳

# コントローラの使いかた

## STARTボタン

ポーズ

ゲームを一時中断します。このとき画面にはプレイヤー全員の「現金」「総資産」が表示されます。



## Lボタン

データ画面

プレイヤーの会社参加データ、個人の資産データ、現在の会社のフロア価格などを見ることができます。

39ページを参照してください。



## 十字ボタン

カーソルの移動/プレイヤーの移動

## SELECTボタン

使用しません。



## Rボタン

### 全体マップ画面

ビル消しマップになります。  
全体のマップを画面中央に表示します。  
37ページを参照してください。



## Xボタン

### 資産の売却

サイコロを振る前にだけ、フロアを  
売ることができます。28ページを  
参照してください。



## Aボタン

- ①サイコロを振る
- ②ランドマークを建設する
- ③会社を設立する
- ④フロアを増築する

その他、いろいろなことを実行する  
ボタンです。また、サイコロを振っ  
たあと、キャラクターが移動中に押  
すとオート移動になります。

## Bボタン

### キャンセル

コマンドや画面表示などをキャンセルします。



## Yボタン

### アイテム表示ボタン

現在持っているアイテムを表示します。  
34ページを参照してください。

# ゲームのはじめかた

## 1. ゲームモードの選択

オープニング画面でAボタンかスタートボタンを押すと、右のメニュー画面になります。まず、「フリー」「キャンペーン」「れんしゅう」の3種類から自分の遊びたいゲームモードを選んでください。カーソルの上下で選択し、Aボタンを押してください。「記録を見る」「記録を消す」はプレイヤーのデータを見たり、消したりするときに使います。なお、ターボファイルについては、46ページをご覧ください。



## 2. プレー人数の選択



最大4人まで人数を選ぶことができます。十字ボタンで遊ぶ人数にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。なお、「キャンペーン」はひとりプレイ専用なので、人数選択の必要はありません。

## 自分の名前を登録しよう

はじめてゲームをする場合や、登録名簿に自分の名前がない場合は名前を登録する必要があります。十字ボタンで登録名簿の「☆☆☆☆」にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。名前入力画面になります。もし、登録名簿がいっぱいの場合は「いれかえ」を選択して、名前を入れ替えてください。



### ● 名前の入れかた ●

名前は4文字以内で登録できます。十字ボタンで文字を選び、Aボタンを押してください。名前の入力が終わったら「おわり」を選択してください。(4文字まで入力すると、カーソルは自動的に「おわり」の位置に移動します。)

A	決定ボタンです。
B	1文字ずつ戻りながら消していきます。
R	「_____」のカーソルを右に移動します。
L	「_____」のカーソルを左に移動します。
オート	あらかじめ用意された名前を表示します。
けす	「_____」のカーソル部分にある文字を1文字消します。消した部分をつめて残りの文字は左に寄ります。
カナ	カタカナ入力とひらがな入力を切り替えます。
おわり	名前の入力を終了します。

## 名前を入れかえたいときは

登録名簿の名前を変更したいときは、「いれかえ」を選びましょう。「いれかえる人を選んでください」と聞かれますので、十字ボタンで変更したいプレイヤー名を選び、Aボタンを押してください。確認表示がありますので、ここで「はい」と答えれば名前入力画面になります。



## ●オートの名前で漢字をつかおう●

「タワードリーム」では、あらかじめ用意された漢字の名前がいくつかあります。「オート」を選ぶたびに、漢字の名前がでてきますので、自分の好きな名前でプレーすることができます。



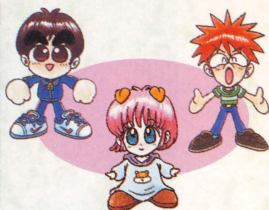
登場するキャラは、とても個性的で表情豊かなヤツばかり。また、ゲームに登場しないキャラはゲーム中にどんどん「チャチャ」をいれてくるぞ。

## 観戦とは…

「観戦」とは、コンピューターキャラクターだけの4人プレーを“見る”ゲームモードなんだ。ゲームのはじめかたは、「フリー」とまったく同じ。対戦キャラ、マップなど自由に選択できるので、各キャラの“戦略”を探ってみるのもいいかも。あと、「観戦」モードではゲームの対戦結果はちゃんとセーブされるけど、ゲームの途中データはセーブされないから注意してね。



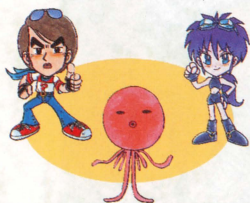
### 3.自分のコマの選択



プレイヤーの分身となるキャラクターを8人の中から選びます。好きなキャラを選んでAボタンを押してください。選ばれたキャラは歩きだして画面の外に消えていきます。なお、各キャラクターによる性格の違いはありません。



### 4.対戦相手の選択



「キャンペーン」以外では、対戦するキャラクターを自由に選ぶことができます。自分のコマを選択するときと同じようにして、9人の中から対戦相手を選んでください。プレイヤーを含めて、合計4人が選ばれればマップの選択に移ります。なお、「プロフィール」を選ぶとキャラクターの強さや、性格などをみることができます。



## 5.マップの選択



遊びたいマップを選択します。画面中央にマップ名とマップの形が表示されますので、十字ボタンの上下でプレーしたいマップを選び、Aボタンを押してください。







## 6.ゲームスタート



マップを選択し終わると、いよいよゲームスタートです。「初期資金」「給料」「マーカ―」の情報が画面の下からできます。カーソルは「ゲームスタート」の位置にありますので、ここでAボタンを押してください。4人が同時にサイコロを振ります。出た目の数が大きい人が1番手です。さあ、これで準備OKです。「タワードリーム」をお楽しみください。



「キャンペーン」で全ての面をクリアすると「初期資金」「給料」「マーカ―」を自由に変えて遊ぶことができるようになります。

### 多人数であそぶとき

名前を選択するときに使ったコントローラが、自分の使うコントローラになります。

#### マルチタップがある場合

登録名簿から名前を選ぶときに、必ず自分が使うコントローラを使うようにしてください。もし、他のプレイヤーのコントローラで名前を選んでしまうと、自分が使おうとしているコントローラは使えなくなります。もし間違えてしまったときは、キャンセルしてやり直してください。

#### マルチタップがない場合

コントローラひとつで遊ぶときは、順番に名前を選択していかまいません。コントローラがふたつのときは、マルチタップを使うときと同様にして名前を選んでください。

# ゲーム画面の見かた

## ●メイン画面●

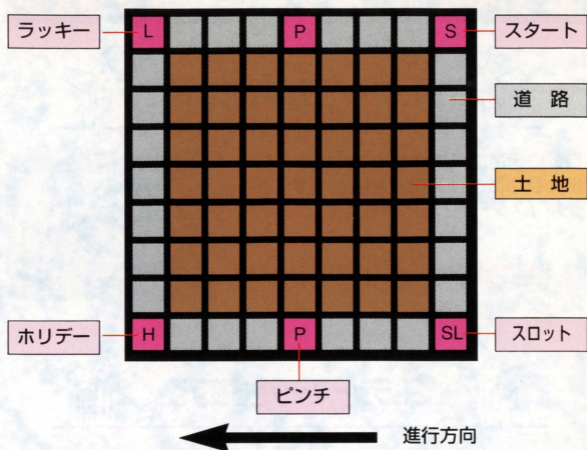


## ●アイコン●

アイコンは全部で9種類あります。アイコンの右下の英字はそれぞれに対応したボタンを表わします。







	サイコロ	サイコロを振ります。
	数 字	サイコロの出た目をカウント数で表示します。
	ランドマーク	ランドマークを建設します。17ページ参照。
	会 社	会社を設立できます。21ページ参照。
	ビル	ビルの増築ができます。22ページ参照。
	SALE	自分のビルを売却できます。28ページ参照。
	ITEM	アイテムを表示します。34ページ参照。
	DATA	会社データや個人データが見られます。39ページ参照。
	MAP	全体マップを表示します。37ページ参照。

## タワードリームの基本マップ



すべてのマップは、道路と土地とに分かれています。道路はプレイヤーが移動するための場所で、スタート、ピンチ、スロットなどの特別なマス目（イベントスポット）と、何もない普通のマス目（有料道路）とがあります。

土地は、プレイヤーが会社を設立したり、ビルを建設するための場所です。ゲームを開始したときは、すべての土地が空き地の状態になっています。土地と道路には、次のようなものがあります。

土地		道路	
	空き地		普通の道路
	ランドマーク		スタート&給料
	会社とビル		ピンチ

※このほかにもたくさんのイベントスポットがあります。  
イベントスポットについては29ページをご覧ください。

# ゲームの進めかた



## 1.サイコロを振る



自分の順番が来たらサイコロを振って、出た目の数だけ道路上を進みます。全員が「スタート」から進みます。



### 1周するとサラリー!!



## 2.ランドマークを建設する



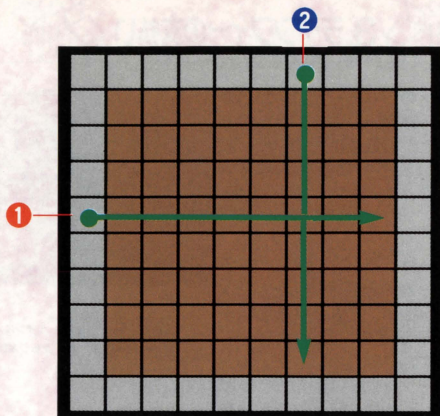
— ランドマーク

### 空き地を自分の所有地にせよ!

ある場所に止まった場合、そこがピンチやスロットなどのイベントスポットであれば、その場所の指示にしたがってください。

普通の道路に止まったときは、プレイヤーは、止まった地点のたて横または左右の一直線（ライン）上にあるどこかの「空き地」の好きな1ヶ所に、**ランドマーク**（以下マーカーといいます）を建設することができます。右ページの図でいえば、①の位置に止まれば右側の一直線上、②の位置に止まれば下に向かって一直線上のどこかに、マーカーをひとつだけ建てるすることができます。「タワードリーム」では、このような直線のことを、**ライン**と呼びます。

### ランドマークは無料で建てられるぞ。



## ラインをみてランドマークを建設しよう！

十字ボタンでカーソルが移動しますので、ライン上の好きな「空き地」を選んでランドマークを建設してください。マーカが建てられた空き地は、その色のプレイヤーの所有地となります。また、他のプレイヤーの所有地になったマス目に、重ねてマーカを建てることはできません。（なお、ランドマークを建設するのに、お金はかかりません。）

ゲーム開始直後、全員が一度ずつサイコロを振り終わるまで、同じようにゲームを進めてください。これで準備完了。いよいよ本格的にゲーム開始です！

### ランドマークは空き地の75%

「タワードリーム」では、建てられるマーカはマップごとに決まっています、空き地の合計数の75%なんだ。残りマーカの数ゼロになると、ゲームは終了。また、プレイヤーのうちの誰かひとりが破産してしまった場合も、その時点でゲームは終了してしまうぞ。



### 3.ラインフィーの支払い



止まった場所のライン上にすでに誰かのマーカーが建てられていたり、ビルがあったりした場合、まず、その状況に応じてお金を支払います。このお金のことを**ラインフィー**と呼びます。

ラインフィーは、ライン上にいちばん多くのマーカーと建物を持っている人に対してのみ、支払われます。こういう人のことを、ラインの**オーナー**といいます。

ラインのオーナーは、自分がその場所に止まったときは、ラインフィーを支払う必要がありません。



ラインフィーの価格は、その場所のラインのオーナーが所有しているマーカーとフロア（ビルマークを含む）の数によって決まります。基本価格は、（マーカー数＋総フロア数＋ビルマーク）×50Gです。

$$\left( \begin{array}{c} \text{ランドマーク} \\ \text{フロア} \\ \text{ビルマーク} \end{array} \right) \times 50G$$

#### ビルマークとは…

ビルマークは、会社が設立されたときに、銀行から設立者にプレゼントされる「会社の看板」なんだ。これは、会社の設立者だけが入手できる特別なもので、ビルの1フロアと同じ価値をもっているぞ。つまり、「ビルマーク1つ＝ビルの1フロア」ってこと！

## ラインフィーの例

①	マーカー	ビルのフロア数	合計
Aさん	1	0	1
Bさん	1	0	1
Cさん	2	0	2
Dさん	1	2	3

Dさんがラインのオーナー

②	マーカー	ビルのフロア数	合計
Aさん	1	0	1
Bさん	1	0	1
Cさん	2	1	3
Dさん	1	2	3

CさんとDさんの2人がラインのオーナー

①ライン上に、AさんとBさんがマーカー1個、Cさんがマーカー2個、Dさんがマーカー1個と2階建てのビルを建てているものとします。この場所のラインのオーナーはDさんで、ラインフィーは、 $(1+2) \times 50 = 150$ で、150Gということになります。この場所にDさん以外の方が止まると、Dさんに150G支払わなくてはなりません、Dさんはここに無料で止まります。

②ひとつのライン上に、ふたり以上のプレイヤーが、まったく同じ数のマーカーやビルを持っている場合、ラインのオーナーはふたり以上いることになります。その場合、ラインフィーはすべてのオーナーに支払われます。たとえば、①の例で、Cさんが新たにビルを1フロア増築したとすると、CさんとDさんのふたりがラインのオーナーということになります。このときAさん、またはBさんがこのラインに止まると、CさんDさんのふたりに150Gずつ合計300Gを支払います。Cさんが止まるとDさんに150G、Dさんが止まるとCさんに150Gを支払うことになります。

**ラインのオーナーをめざそう！**  
**ラインのオーナーが複数ときは**  
**支払いも多くなる！**



## 4.会社の設立



### ランドマークの連結

ラインフィーの支払いを無事にすませたら、1巡目と同様に、ライン上にひとつマーカーを建設してください。

ただし、すでにマーカーの建っている場所には重ねて建てることはできず、逆に1ヶ所でも建てられる空き地があれば、必ずマーカーを建てなくてはなりません。

このとき、すでにマーカーが建てられている場所（所有地）のとなりの空き地にあらたにマーカーを建てると、マーカーの連結が起きます。この場合、連結させたプレイヤーは、そこに会社を設立しなければなりません。連結する相手となるマーカーは、自分のものでも他人のものでもかまいません。

### 会社を選ぶ



会社は全部で9種類あります。マーカーを連結させたプレイヤーは、好きな会社をひとつ選んで、いま建てたマーカーの上に会社を設立します。ただし、すでにマップ上に設立されている会社を選ぶことはできず、9種類すべての会社が設立されているときは、新たに会社を設立することはできません。

ビマーク	会社名	メーカー名	初期フロア価格
①	ポラーリ	自動車メーカー	80 G
②	さくらTV	テレビ局	70 G
③	パナ電機	家電メーカー	70 G
④	シェルトン	ホテル	60 G
⑤	ケイシーズ	デパート	60 G
⑥	マリオ物産	ゲームメーカー	60 G
⑦	ベネビトン	高級洋品店	50 G
⑧	うに道楽	和食チェーン	50 G
⑨	ホープ軒	ラーメン屋	40 G





## 5.ビルの増築



### 一度にまとめて3フロアまで

会社を設立すると、その会社に参加している自分の所有地の上に、ビルを建設できるようになります。ひとつの会社に2個以上自分の所有地があるときは、どの所有地の上にビルを建ててもかまいません。

会社の設立者は設立と同時に、いちどに最高**3フロア**までビルを建設できます。設立者でない人も、自分の所有地が会社に参加したときから、そこにビルを建てられるようになります。

また、いくつもの会社に参加しているプレイヤーは、自分の順番が回ってくるたびに、その会社のどの所有地にビルを建ててもかまいません。しかし、いちどに増築できるのは**3フロア以内**で、所有地**1ヶ所**にビルを建ててください。

### タワーとグランドタワー



ビルは最高20階まで増築することができ、13階でタワー、20階でグランドタワーに変身します。高いビルを建てると、それだけ高額のラインフィーをもらえることとなりますが、タワーやグランドタワーになると、さらに多くのラインフィーを得ることができます。

**タワーだとラインフィーが1.3倍に!  
グランドタワーでなんと2倍だっ!!**



## 6.会社の成長



会社が  
レベルアップ  
する!!

会社の所有地に、あらたにマーカーを連結すると、会社をレベルアップさせることができます。会社がレベルアップすると、その会社に含まれるすべての所有地、ビルのフロア、ビルマークの価値が上がります。また、会社のレベルが13以上になると、その会社はとても安定したりっばな会社になり、ゲームが終了するまでマップ上から消え去ることがなくなります。こういう会社のことを、「ウッポー・カンパニー」と呼びます。ちなみに会社のレベルは、会社に参加している所有地の数だと考えるとわかりやすいでしょう。



## 7.会社の合体



会社同士が連結してしまう場所にマーカーを建てると、会社の合体が起こります。

## 会社の合体がおこると…

●会社の合体がおこると、レベルが低いほうの会社は、レベルが高いほうの会社に吸収されてマップ上から消えてしまいます。吸収される側の会社はマーカーを残して、すべてがなくなります。残ったマーカーはレベルが高かったほうの会社に吸収されます。

●吸収されてなくなった会社のビルは、そのときのフロア価格で現金化され、ビルの所有者に払いもどされます。また、合体したときに、吸収されたほうの会社に、多くの建物（マーカー数+総フロア数+ビルマークの合計）を持っていた人は、会社が吸収される見返りとして、多額の”オーナーボーナス”を受け取ることができます。

●同じレベルの会社が合体する場合  
それぞれの会社内に建てられているビルの総フロア数（ビルマークも含まれます）の少ないほうが吸収されます。

●レベルもフロア数もまったく同じだった場合  
合体を引き起こした場所にマーカーを建てたプレイヤーが、どの会社が生き残るのかを決定することができます。

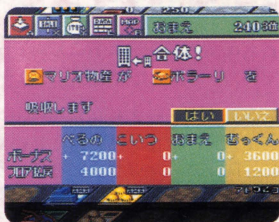
●「ウッポー・カンパニー」誕生後  
ゲームが終盤になってくると、「ウッポー・カンパニー」が多くなってきます。「ウッポー」が誕生すれば、その会社は吸収されることはなくなりますので、今後「ウッポー」同士が連結してしまうような空き地には、マーカーを建てられなくなります。



## オーナーボーナス

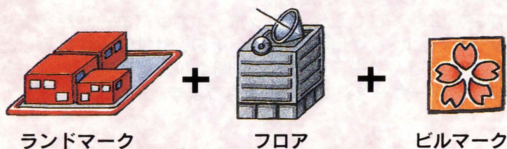
吸収された会社のオーナーには、銀行からオーナーボーナスが支払われます。ところが、オーナーには、トップオーナーとサブオーナーというふたつのランクしかなく、会社に参加していれば誰もがボーナスをもらえるというわけではありません。

また、オーナーボーナスは、会社のレベルが高いほど金額も高くなります。



トップオーナーになるためには、吸収された時点で、その会社の建物（マーカー数+総フロア数+ビルマーク）の合計が、もっとも多くなければなりません。

おなじく2番めに多いプレイヤーはサブオーナーになりますが、サブボーナスはトップボーナスの半額になってしまいます。



**の合計の多い人が  
トップオーナーになるっ!!**

**サブオーナーはトップオーナーの半額だ**

## オーナーボーナスの例その1

### パターン①

ある会社が吸収されるとします。その会社の中に、Aさんがマーカー2個とビル5フロア、Bさんがマーカー1個とビル3フロアとビルマーク、Cさんがマーカーを2個持っているものとします。

オーナーは（マーカー数+総フロア数+ビルマーク）の合計で判定しますから、合計「7」のAさんがトップオーナー。合計「5」のBさんがサブオーナーです。

トップボーナスが4000Gとすると、Aさんが4000G、Bさんはサブボーナスとして半額の2000Gをもらうことになります。

Cさんは合計数「2」ですから、一銭ももらえません。

### パターン②

吸収前に、Cさんがビルを3フロア増築していたら、BさんとCさんは同じ合計数「5」になり、順位を2位タイにもちこむことができます。

こういう場合は、サブオーナーはふたりいることになり、サブボーナスをBさんとCさんふたりで1000Gずつ山分けすることになります。

### パターン①

	合計	オーナー	ボーナス
Aさん	7	トップ	4000G
Bさん	5	サブ	2000G
Cさん	2	×	なし

### パターン②

	合計	オーナー	ボーナス
Aさん	7	トップ	4000G
Bさん	5	サブ	1000G
Cさん	5	サブ	1000G



オーナー  
めざして  
がんばろう!

## オーナーボーナスの例その2

### パターン③

Bさんが3フロア増築していたら、合計「8」となって逆転トップになり、トップボーナス4000Gを受け取ることができます。

### パターン④

Bさんが2フロアしか増築しなかった場合、AさんとBさんはふたりとも合計「7」になって、トップタイの状態になります。トップタイのときに吸収されると、なんと、トップボーナスの4000GをAさんBさんのふたりが山分けしなければならず、Cさんは労せずしてサブボーナスの2000Gがもらえます。

もし、3人がトップタイでならんでいるときに吸収が起こると、本来なら4番目だったはずの人にサブボーナスが入ることになります。しかもその場合、トップボーナスは3人分けですから、一銭ももらえなかったはずの人がいちばん多くの収入を得るということもありうるのです。

逆に、もしふたり以上の方がトップタイで並んでいて、サブオーナーがない場合は、トップボーナスとサブボーナスとを合計して、トップタイの人たちが山分けします。

また、設立者以外、誰も参加していない会社が吸収されてしまった場合は、トップボーナスとサブボーナスをひとりじめすることができます。

このランク固定式のボーナス制度は、「タワードリーム」の最大の特徴です。

### パターン③

	合計	オーナー	ボーナス
Aさん	7	サブ	2000G
Bさん	8	トップ	4000G
Cさん	2	×	なし

### パターン④

	合計	オーナー	ボーナス
Aさん	7	トップ	2000G
Bさん	7	トップ	2000G
Cさん	2	サブ	2000G

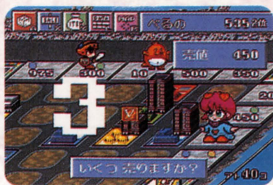


## 8.資産の売却



### ●サイコロを振る前●

自分の順番のとき、サイコロを振る前にXボタンの「売却」コマンドを選べば、自分の好きな建物を3フロアだけ定価の75%で売ることができます。



# 75%

### ●ラインフィーを支払えなかった場合●

所持金が少なくてラインフィーを支払えなかった場合、ラインフィーの支払いが可能になるまで、建物を売却しなければなりません。この場合、建物の売値は定価の25%になってしまいます。

どこかに1フロアでも建物を建てているときは、建物のフロアから売却し、マーカーやビルマークを売却することはできません。

すべての建物を売ってもまだ足りない場合、マーカーを銀行に売却します。ビルマークだけ売ることはできませんが、ビルマークのあるマーカーごと売ることはできます。

ビルマークもマーカーも、すべてその会社のフロア価格の25%です。すべての土地を売っても、まだお金が足りない場合、そのプレイヤーは**破産**となり、その時点でゲーム終了となります。

売却されたマーカーは銀行の所有地となり、以後そのマス目にマーカーを建てるのが可能な場所に止まったプレイヤーは、べつなマス目にマーカーを建てるか、銀行のマーカーを自分の所有地にするかを選ぶことができます。



## 銀行所有のランドマーク

# 25%

# イベントスポット

イベントスポットとは、道路上の特殊なマス目のことです。ここに止まったときは、ラインフィーを支払うことはありませんが、そのかわりランドマークやビルを建てることはできません。



## START

スタート

スタート地点です。通過するたびに給料がもらえます。



## PINCH

ピンチ

ピンチカードを1枚引いてください。  
カードの内容によりいろいろなイベントが起こります。



## ピンチカードの選びかた

ピンチのマス目に止まると、裏返しになった「イカ」「タコ」「カニ」「ワニ」の4セットのピンチカードが何枚かでてきます。十字ボタンの左右で好きなカードを選んでAボタンを押してください。カードがめくられると、その内容が表示され、それにしたがって行動します。





## ピンチカードの種類



ピンチカードは、「イカ」「タコ」「カニ」「ワニ」の4種類に分配されており、おおよそ次のような特徴を持っています。



「イカんな～、ビリから逃れたい」

一発逆転を狙うなら「イカ」カードがおすすめです。そのかわり損をしてしまう失敗のカードも含まれていますので、注意が必要です。



「現金がタコさんほしい」

引いたカードのほとんどがお金関係です。



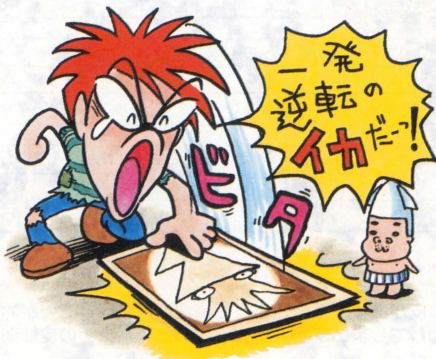
「石にカニりついてもトップを守りたい」

比較的安全なカードです。自分がトップにいて順位が安泰のときは、このカードがよいかもしれません。



「早く動きたいワニ」

「○○にワープ」など、移動系のカードが多く含まれています。




# ???


# スロット





ここに止まったプレーヤーはスロットマシンを1回まわすことができます。


スロットマシンのドラムは左から連続してそろろうと有効になります。

家	フロアを無料でもらえます。			
	× 1	× 2	× 3	× 4
	1つ	2つ	4つ	8つ

\$	銀行からお金がもらえます。			
	× 1	× 2	× 3	× 4
	100G	500G	2000G	5000G

バナナ	バナナの皮が空から降ってきます。			
	× 1	× 2	× 3	× 4
	1つ	2つ	4つ	8つ

7	このドラムはスキップします。			
	× 1	× 2	× 3	× 4
	スキップ	スキップ	スキップ	ゲラドゥアイベント

飛行機	第1ドラムにでてきます。WELCOMEにワープします。			
	× 1	× 2	× 3	× 4
	ワープ	—	—	—

## バナナの皮で1歩前進

バナナの皮があるマスに止まった場合は、すべて強制的に1マス先に移動してしまいます。すべったあと、バナナの皮は消えてしまいます。



## HOLIDAY

ホリデー

休日です。ここに止まったプレイヤーは次の順番がくるまで誰からもラインフィーをもらえません。



## LUCKY

ラッキー

ここに止まったプレイヤーは、次の順番がくるまでのあいだに発生したラインフィー支払いの半額の金額を、銀行からもらうことができます。



## WARP

ワープ

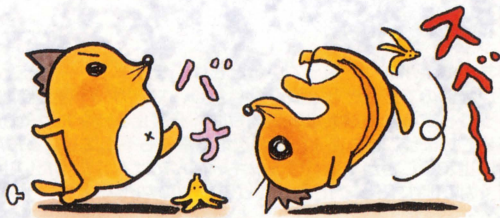
マップ上の特定の地点にワープします。



## WELCOME

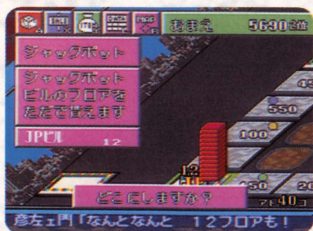
ウェルカム

ワープなどの到着地点になります。ここに止まったり、通過することによって給料の半分を銀行からもらうことができます。





# ジャックポット



ここに止まったプレイヤーは、ボーナスフロア全部をただでもらえます。もらったフロアは自分の所有地の好きな場所に建てるができます。ボーナスフロアは、ゲーム開始時に1フロア必ず積まれており、プレイヤーがひとり通過するたびに、1つずつ自動的に積み上げられていきます。

誰かがジャックポットに止まった直後はいったん1になります。自動的にもういちど積み上げられます。



# ポイント

プレイヤーはこのマスが示している方向に進みます。誰かが通過するとポイントが切り替わります。このマスにぴったり止まった場合は、ポイントは切り替わりません。

## フロアをもらったときは…

ジャックポットやスロットなどでボーナスフロアをもらった場合は、自分の所有地1ヶ所に建てます。このとき、建てた結果20フロアをこえたフロアは消えてなくなります。

## イベントスポットの明と暗

手持ちのお金がなくて困っているときは、ラインフィーを支払う必要がないのでほっとひと安心。しかし、マーカー1個で勝敗が決まってしまうような大接戦の場合は、一度止まっただけで勝利を逃してしまうこともある。状況次第で幸にも不幸にもなるんだ。上手に止まることが出来ればラッキーなんだけど、だいたい止まりたくない時に限って止まってしまうものなんだよね。トホホホ……。

# チャンスさまとタクシーさん



## 1. 謎の人物チャンスさま



道路上を勝手に歩きまわっている、謎の人物です。チャンスさまはプレイヤーが進んだ数と同じ数だけ、プレイヤーと反対方向に進みます。同じマス目に止まると、チャンスさまに出会うこととなります。チャンスさまは不思議なアイテムをいっぱい持っていて、出会うとそのうちのどれかひとつをプレゼントしてくれます。チャンスさまに出会うと、その道路のラインフィーは支払う必要がありませんが、そのかわりマーカータクシーを建てることはできません。



## 2. アイテム



アイテムは、チャンスさまからもらったすぐに装備することになります。いま装備しているアイテムが何かを確認するには、サイコロを振る前にYボタンを押してください。画面上にアイテムの説明文が出てきます。アイテムは、効果を発揮するとなくなってしまうものがほとんどです。アイテムを装備しているときに、チャンスさまに出会うと、いままで装備していたアイテムは自動的になくなり新しいアイテムを装備します。ただし呪われたアイテムを身につけているときは、他のアイテムをもらうことはできません。



## チャンスさまがくれるアイテムの紹介

チャンスさまがくれるアイテムを少しだけ紹介します。  
他にもいろいろありますが、たくさん遊んで自分で見つけだしてください。

	アイテム名	種類	効果
①	バナナサンダル	くつ	一歩前進できます。
②	あとずさりの靴	くつ	一歩後ろに下がります。
③	ローラースケート	くつ	出た目の2倍進めます。
④	半額の鎧	鎧	ラインフィーの支払いが半額になります。
⑤	半額の盾	盾	ラインフィーの支払いが半額になります。
⑥	タクシーの剣	剣	タクシーを呼ぶことができます。
⑦	ほくほくの指輪	指輪	次の給料が2倍になります。
⑧	大きなサイフ	サイフ	次の給料が5倍になります。
⑨	穴あきのサイフ	サイフ	サイコロを振るごとに落とす金額が10Gずつふえていきます。
⑩	ノロフRezのふだ	おふだ	呪いのアイテムを消滅させます。
⑪	チャンスまねきー	ネコ	チャンスさまを呼ぶことができます。
⑫	オマケのかぶと	かぶと	無料で1フロア余分に増築できます。
⑬	神様の壺	ツボ	イベントスポットに止まった場合、そこを普通の道路にできます。
⑭	バナナの壺	ツボ	1歩ごとにバナナをまきます。





### 3.タクシーさん



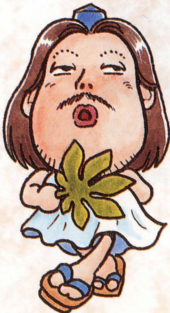
#### タクシーさんで高速移動



マップ上の道路のどこかに、タクシーさんがいます。タクシーさんの止まっているマス目に止まったプレイヤーは、つぎの順番のとき、タクシーさんに乗って進むことができます。タクシーさんに乗っていると、サイコロの目の2倍進めます。タクシーさんはプレイヤーを乗せて進んだマス目に停車し、つぎに誰かが乗るまで、そのマス目でじっとお客さんを待っています。

#### 相乗りシステム

相乗りで最高4人同時にタクシーさんに乗ることができます。タクシーさんに誰かがすでに乗り込んでいるとき、同じマス目に止まったプレイヤーは、先に乗り込んでいたプレイヤーと相乗りすることになります。相乗りしたあとは、先に乗り込んだ人から順番に進んでいき、その人から順にひとりずつ降りていきます。



わしからひとこと…  
相乗りは、いいもんじゃぞ。  
先に乗っている人がいれば順番に連れていってくれるからの。「スタート」を通れば、給料ももらえるし、なんと、相乗り中にジャックポットを通れば人数分のフロアがジャックポットに積まれるんじゃ。ちなみに、わしとタクシーさんは1面には登場せんが、2面から会うことができるぞよ。楽しみに待つておるのじゃぞ!!

# データの見かた



## 1.全員のデータを見る



STARTボタンを押すと、右の画面になります。この画面ではプレイヤー全員の「現金」「総資産」が上から順に表示されます。「総資産」のいちばん多い人が1位です。なお、STARTボタンは「サイコロを振る前」にしか押すことができません。

プレイヤー	現金	総資産
誰のおおん	4700	23900
誰のなげん	3570	14710
誰くぼっち	4570	12850
誰みおつ	3260	9340



## 2.会社のデータを見る



### 全体マップ画面の見かた(Rボタン)



ゲーム中に、Rボタンを押すと、画面上のビルが消えて全体マップが表示されます。全体マップには、現在のカーソル位置、各プレイヤーの位置、各プレイヤーのマーカーなどが表示されます。



## 全体マップ画面の説明 (Rボタン)

白いカーソルは十字ボタンで移動させることができ、カーソルをマーカーに合わせると、そのマーカーの情報が画面の左側に表示されます。また、普通の道路にカーソルを合わせると、ラインフィー情報を見ることができます。

### ●全体マップ●



イベントスポット  
(ピンク色で表示)

カーソル

各プレイヤーの現在地

ランドマーク  
(プレイヤー色で表示)

ビルマーク+フロア+マーカーが20  
をこえると星マークになります。

### ●ランドマーク情報●

カーソルをランドマークに合わせると、マーカーの情報が下のように表示されます。

	ポラーリ
	15
	560
	9280
	6
	12
	トップ 31
	サブ 16

ビルマークと会社名

会社のレベル

現在のフロア価格

トップボーナス

各プレイヤーの会社情報です。  
「マーカー数+総フロア数+ビルマーク」を表わします。

ランドマークひとつに建っているビル情報です。パネルの色は各プレイヤーの色を表わします。

ビルマーク	1
フロア	3
マーカー	1
TOTAL	5

ビルマークがあれば「1」を表示  
増築されたフロア数

つねに「1」を表示します。

ビルマーク+フロア+マーカー

## ●ラインフィー●

カーソルを道路に合わせると、そのラインのラインフィー情報をみることができます。

ラインフィー	
価	700
	5
トッパ	7
	—
トッパ	7

支払うラインフィーの価格

そのライン上での各プレイヤーの「マーカー数+総フロア数+ビルマーク」を表わします。

## ●ビルマーク●



設立されている会社  
(グレーで表示)

設立されていない会社  
(黄色で表示)

## データ画面の見かた (Lボタン)

	ポラーリ	オカラTV	おけアノキ
Level	15	3	6
BONUS	9280	3820	4730
トッパ	4640	1910	2365
建築費	560	140	210
TOTAL	65	15	8
フロア	50	3	20
みやおつ	6	3	4
くぼっち	12	3	4
おりおん	31	0	8
やんけん	16	1	4

Lボタンを押すと、現在設立されている会社のデータが画面に表示されます。

## データ画面（Lボタンを1回押します）

十字ボタンの上下で会社データと個人データとを切り替え、左右で10種類の会社データを見ることができます。Bボタンを押すとゲーム画面にもどります。

ポラーリ

ビルマーク	Level 15	会社名	会社名
ウッポーマーク	9280	会社のレベル	会社のレベル
	4640	トップボーナス	トップボーナス
	560	サブボーナス	サブボーナス
	65	現在のフロア価格	現在のフロア価格
会社の建物 「ビルマーク+フロア+マーカー」	15	会社のマーカー数	会社のマーカー数
	50	会社のフロア数 (ビルマークも含みます)	会社のフロア数 (ビルマークも含みます)
	6	3	3
プレイヤーの建物 「ビルマーク+フロア+マーカー」	12	4	8
	31	4	27
トップオーナー	16	4	12
サブオーナー			

各プレイヤーのマーカー数とフロア数

### ●会社データ●

### ●個人データ●



## 会社のレベル画面（Lボタンを2回押します）

ボーナス	増	TOTAL	会社レベル
15	15	65	1
30	30	50	2
45	45	80	3
60	60	160	4
75	75	240	5
90	90	320	6
105	105	400	7
120	120	480	8
135	135	480	9

Lボタンをもう一度押すと、会社のレベルごとの建物の価格表が表示されます。現在のフロア価格は黄色で表示されます。十字ボタンの上下でその会社の成長の度合いを見ることができます。Bボタンを押すとゲーム画面にもどります。

## カーソルでその土地の情報を確認しよう！

カーソルをマップ上のあるポイントに合わせると、そのポイントの情報を知ることができます。たとえば、マーカー上ならば会社の情報などが表示され、道路上ならばラインフィーやイベントスポットの情報が表示されます。その他、「空き地」「地割れ」「池」といったポイントも表示されます。



# タイトル戦を勝ち取れ!



## 1.タイトル戦とは?



タイトル戦は「フリー」の1人プレー専用のゲームモードで、1つのタイトルカップをめぐるコンピュータキャラクターと競い合います。「キャンペーン」を最終面までクリアして「ビル師範」の称号をもらうことにより、タイトル戦への挑戦権を得ることができます。それぞれのタイトル戦で優勝すると、そのタイトルを手に入れることができます。ただし、タイトル獲得後はランダムで「防衛戦」が行われることもあります。なお、「防衛戦」をゲーム中にリセットすると、持っていたタイトルを失なうこととなりますので注意してください。



## 2.タイトル戦は4つある

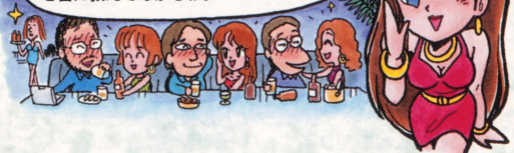


タイトル戦には次の4つがあり、それぞれのタイトル戦が行なわれる条件は全てちがっています。ゲームをしていくうちにあなたにもいずれ招待状が届くでしょう。そして、四冠王をめざしてください。



# タワードリームワンポイントアドバイス

「タワードリーム」の必勝テクニックを、このゲームを作ったゲームデザイナー3人から、こっそり聞いたのよ。それを君に教えてあげるわ。



## オリオンのワンポイントアドバイス

### ●設立する会社の特徴をつかめ！●

それぞれの会社には、小さいうちのほうがボーナスが多いとか、始めはたいしたことがなくても、大きくなるとすっごくお得とか、さまざまな特徴があるんだ。

会社を設立するときは、自分がその会社をどう活用したいのかをよく考えて選択しよう。ちなみに、設立する際に表示されている会社マークの左から順に、規模が小さいうちのボーナスが高い会社なんだ。ただし、ボーナスが高いということは、ビルの増築費も高いということなので、自分の所持金とよく相談して決めるようにしよう。

### ●会社のビルマークも資産のうち！●

会社設立者の特権ともいえるビルマークは、ビルの1フロアと同等の価値を持っている。これが何を意味するかというと、ライバルと同じようにビルを3フロアずつ増築していった場合、「ビルマークの分はいつまでも抜かれることがない」ということなんだ。

これを有効に利用して、会社のトップを守り抜こうぜ！

## ヤナケンのワンポイントアドバイス

### ●ラインフィーは重要な資金源！●

序盤では50G～数100G程度の規模のラインフィーのやりとりも、タワーやランドタワーが建ち並び始めると、一度に1000G、2000Gという規模にふくれ上がる。このお金を、「もらう」と「自分がとられる」のでは大ちがいだ。ランドマーク建設やビル増築のときは必ず、「ラインのトップになれるか？または自分のトップになっているラインを増強できるか？」をチェックして、なるべくライバルの収入源を減らし、自分の収入確率をアップしよう。攻撃は最大の防御だ！

### ●独占はとってもおいしいゾ！●

ライバルに大きく差をつけるには、「自分のランドマークだけでできた独占会社を設立し、誰かが参入してくる前にさっさとつぶしてしまう」というテはキョーレツに有効だ。ふつう、会社がつぶれたときのボーナスはトップオーナーとサブオーナーに分配されるが、一人のランドマークだけが並んでいる会社では「トップとサブが同じ人」ということになり、ボーナスはひとりじめできてしまうためだ。一方、他人が独占会社を設立している場合、うまく自分のランドマークを横につけて「参入」できれば、それだけでサブが確保できる。これはこれでオイシイ戦法だ。

ひみじめ!!!

## ミヤオウのワンポイントアドバイス

### ●会社をつぶしてボーナスを獲得せよ！●

自分の設立した会社が他の会社に吸収されてしまうのは、気分的にイヤな感じがするかもしれない。ところがタワードリームでは、いちども自分の会社をつぶさずゲームに勝利することは、ほとんど不可能なのだ！ 勝つためにはまず、自分がトップオーナーである会社を、最低でも2～3回つぶす必要がある。

そこで得たボーナスを資金にして、より高いビルを建て、より大きな会社のトップオーナーをめざす！ これがタワードリームの基本戦略だぜーっ！

### ●ホットな場所をかぎわけろ！●

他の会社と何マスも離れた場所に建っている会社は、当面つぶれたりする心配がない。ということはもしキミがそのトップオーナーであっても、当分のあいだボーナスをもらえる可能性もないということなのだ。

小さな会社のすぐそばに他の会社があって、いつ会社の合体が起こるかわからない。そういうホットな場所こそ、いちはやくボーナスをもらえる可能性の高い場所。

もしキミがいくつもの会社にビルを建てることが出来る状況なら、いまいちばんホットな場所はどこか見つけだし、ボーナスをもらえそうな場所があればそのポイントにビルを建設して、より多くのボーナスを狙ってみよう！

ただし、トップ取り競争が白熱して建設しすぎると、会社が大きくなりすぎて、せっかく資金を投入した会社がつぶれなくなってしまうことがあるから注意だ。





## ターボファイルの使いかた

「タワードリーム」は、別売りの「ターボファイルツイン」を同時に使用することで、ゲームデータを外部にセーブすることができます。これを使えば、「タワードリーム」のゲームデータを最大8個までセーブすることができます。もちろん、セーブしたゲームデータはソフト内に自由にロードすることができるので、友達と並行してゲームを楽しめます。また、「ターボファイルツイン」にゲームのバックアップをとっておけば、万一の事故によるデータの消失を最小限に防ぐことができます。

接続方法および詳しい使用方法については、「ターボファイルツイン」のマニュアルを参照してください。



### 1.操作方法



メニュー画面から「ターボファイル」を選びます。「セーブ」で、ゲームデータを保存し、「ロード」で「ターボファイルツイン」内のデータをソフト内に読み込みます。また、「削除」でいらなくなったデータを削除することができます。



### 2.お使いになる上での注意



「ターボファイルツイン」には、ターボファイルⅡモードと、スーパーターボファイルモードがあります。「タワードリーム」はスーパーターボファイルモードに対応していますので、使用する場合は、セレクトスイッチを[S T F]に合わせてください。



## 使用上のご注意



### 警告

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



### 注意

- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のご注意

## 使用上のおねがい

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたまま抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

SUPER Famicom

マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

制作・販売・発売：株式会社アスキー

- このカセットを無断で複製することを禁止します。また、ゲームの映像、内容が無断で出版、上映、放送することを禁じます。
- このゲームの内容やヒントについて、電話、手紙などによるご質問にはお答えできません。雑誌、攻略本などをご参考にして下さるようお願いいたします。また、この製品に関してご不明な点がございましたら、下記までお問い合わせください。

アスキーゲームユーザーサポート係

TEL 03-5351-8499

(土、日、祝日を除く 10:00~12:00 / 13:00~17:00)

# Tower タワードリーム Dream

TM



株式会社 アスキー

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

**スーパーファミコン** は任天堂の登録商標です。

©1996 アスキー/折尾一則/メディアポート/クリアテック

シー・ラボ/桜玉吉/斎藤ノブ

MADE IN JAPAN

# ASPECT

ファミコン通信責任編集

すべてがわかる!!

# Tower タワードリーム Dream



## 公式ガイドブック

価格未定

あいつに勝てる!!

編集制作: アスキー出版局 発行: 株式会社アスペクト

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 03-5351-8191 株式会社アスペクト

## TURBO FILE TWIN

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です



スーパーファミコン専用バッテリーバックアップ



好評  
発売中

## ターボファイルツイン

タワードリームのゲームデータを  
最大8つまで保存できる便利な記憶装置

標準小売価格 7,500円 (税別) ※単三電池2本使用 (別売)

※ターボファイルツインはタワードリームをはじめ、タービースタリオンII、III、RPGツクールなどのアスキー製品その他、TFマーク STFマークのついた他社製スーパーファミコン用ソフトにも対応しています。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー