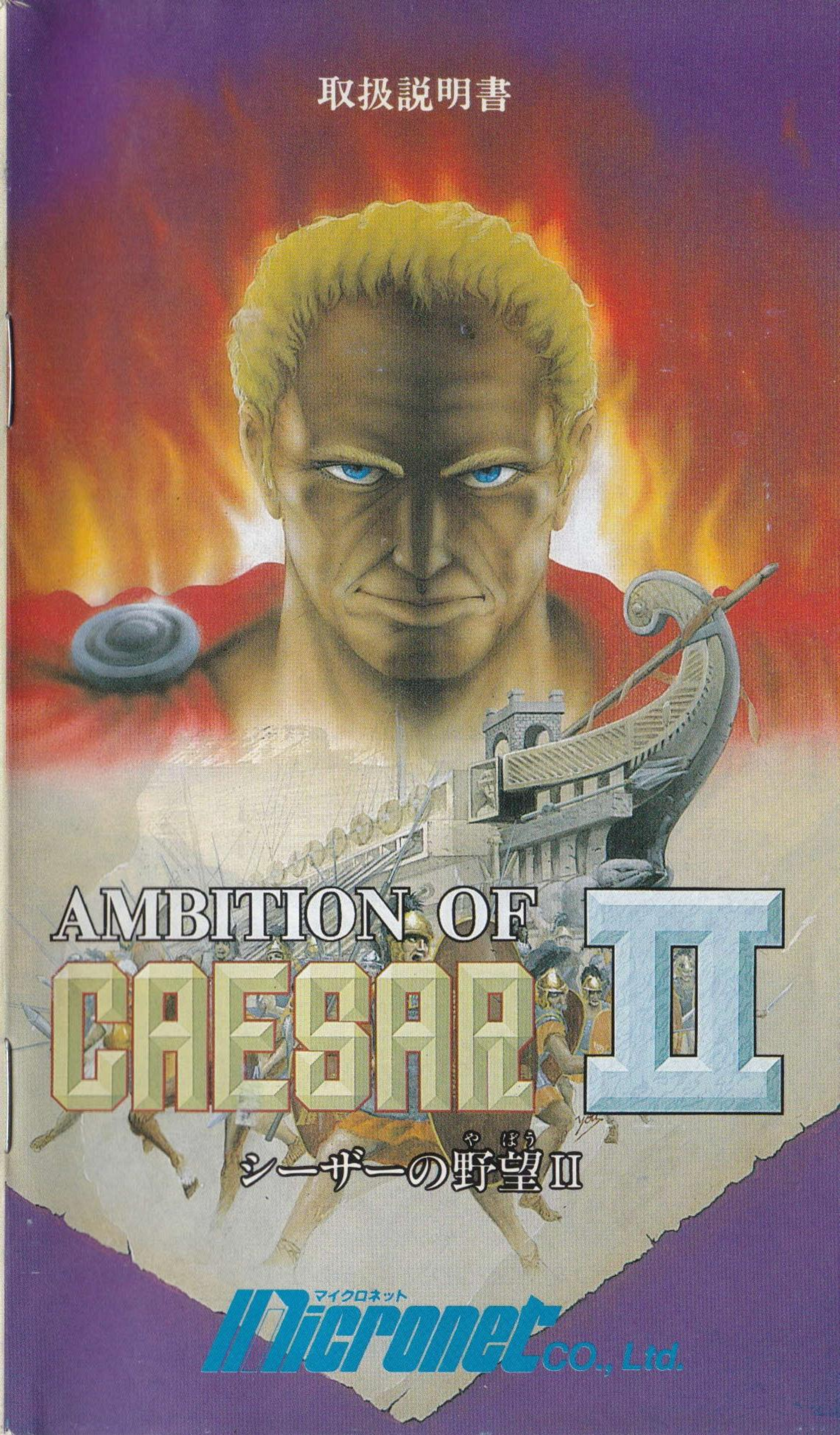


取扱説明書



AMBITION OF
CAESAR III

シーザーの野望II

マイクロネット
MicroNet CO., Ltd.

このたびは、メガドライブカートリッジ
「AMBITION OF CAESAR II」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は是非、この取扱説明書を読
んでプレイしてください。

しょうじょう ちゅうい 使用上の注意

カートリッジは精密機器ですので、
次のことに注意してください。

● ゲームで遊ぶときは！

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

● 端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

● 電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。電源スイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

● 保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

● 薬品を使って

拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

● カートリッジは デリケート！

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

CONTENTS

シーザーの野望IIもくじ

ANBITION OF CAESAR II の特徴 P4

■目的、勝利条件 ■マップ ■ステージ ■モード ■ウインドウ

基礎編 P14

■ゲームの開始と進行 ■各画面の見方 ■ウインドウの名称と操作
■コマンド ■カーソルを部隊・建物に合わせるコツ

ルール編 P44

■部隊 ■建物 ■全キャラクター表 ■攻略のヒント



初心者編 P60

用語編 P70

さくいん P76

AMBITION OF CAESAR II の特徴 とくちよう

1991年2月 AMBITION OF CAESAR

誕生 たんじよう —。



あれから

開発スタッフは、総力をあげて、どのシミュレーションにも見られない新しいもの、使いやすいもの、充実しているもの、前作を超えに超えたものに拘わり続けてきました。

そして、わずか1年、遥かに壮大な物語として新たに生まれかわってきたのが、

このAMBITION OF CAESAR IIです。



このゲームは古代ローマを舞台にしたリアルタイム・ウォーシミュレーションです。

従来あるシミュレーションゲームは将棋の様に自分の番と敵の番が決められており、敵の攻撃が始まると何もできなくなり、ただ待つだけになってしまいました。

しかし、このゲームは敵も味方も同時に動きます。あなたは思考を中断する事もなく、常に敵の行動を窺いいつでも好きな時に命令を下し、勝利を目指すのです。

AMBITION OF CAESAR II の特徴 とくちよう

おな 同じくあなたが て やす 手を休めて かんが 考えている とき 時、 はんだん 判断に まよ 迷い
むだ 無駄な じかん 時間を す 過ごしている とき 時も、 てき 敵は なさ 情け ようしや 容赦なく
せ 攻めてきます。

しょうり 勝利を て 手に い 入れるには、 てきかく あなたの はんだん 適確な はんだん 判断と
じんそく 迅速な こうどう 行動が ひつよう 必要 ひつよう なのです。

もく てき
目的

プレイヤーはジュリアス=シーザーとなり、
ぶたい 部隊を ひき 率いて しょうり 勝利を めざ 目指します。

しょうり じょうけん
勝利条件

てき 敵 ぶたい 部隊と、 てき 敵の とりで 砦を ぜんめつ 全滅させることが
しょうり 勝利 じょうけん 条件となります。

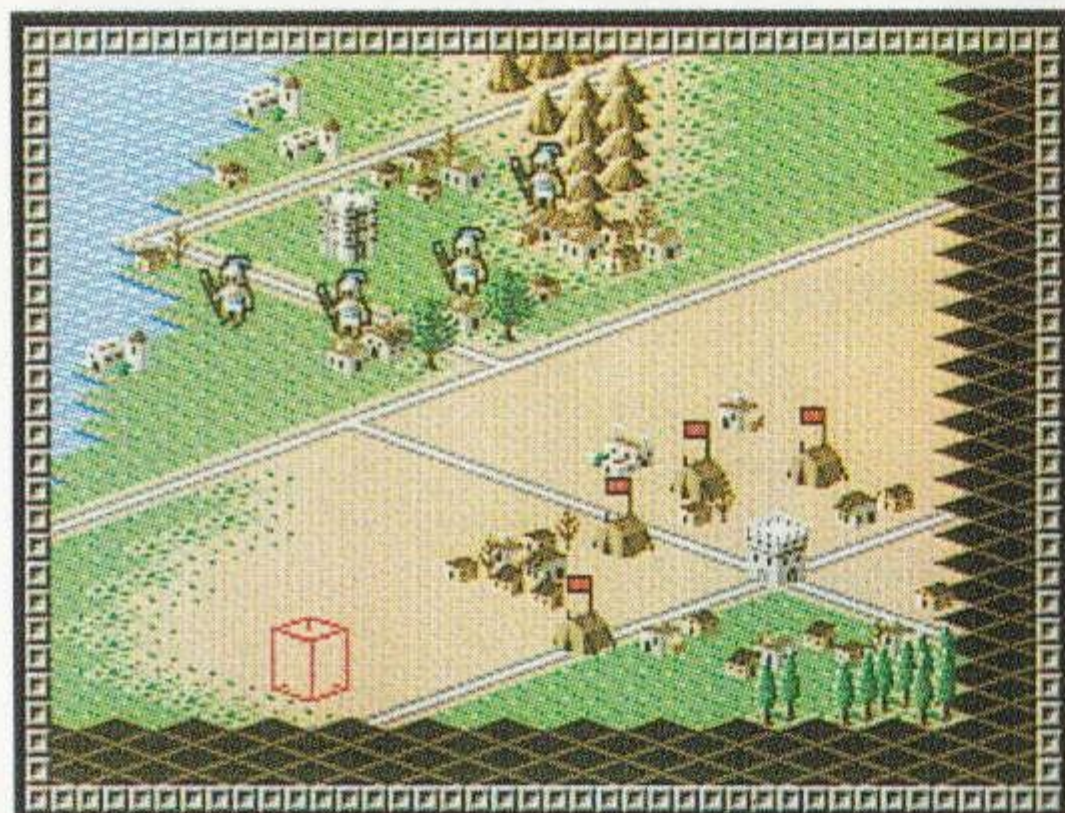
勝利

敗北



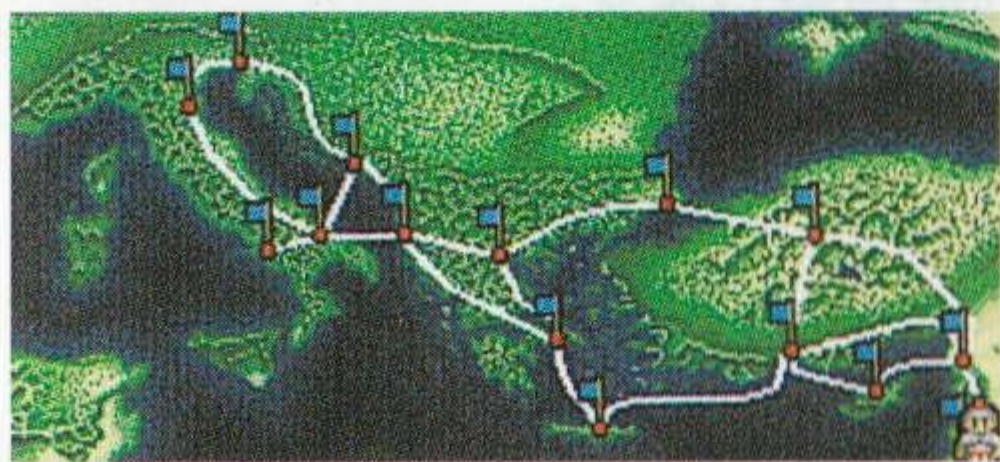
AMBITION OF CAESAR IIの特とくちよう徴

1 マップ



■クォータービュー画面がめん■
斜ななめ上うえから見たマップでは
戦せんとう闘シーンや、砦とりでの建たつ様子ようす、
地形ちけいの様子ようすなど、より立体的りつたいてきに
リアルさを表現ひようげんしています。

2 全ぜん15ステージ



ステージ数15と壮そうだい大さを増まし
内容ないようが深ふかくなっています。
敵てきはステージをすす進んでいくにしたがって
どんつよどん強くなってきました。
作戦さくせんを綿密めんみつに立たて、敵確てきかくな判断はんだんを下くだしましょう。

3 モード

このゲームでは(キャンペーンモード)、
(1Pモード)、(2Pモード)の3つの
モードが用意よういされています。

① キャンペーンモード

あなたは、古代の英雄

ジュリアス=シーザーとなって

ローマの命を受け、各地の
反乱軍の鎮圧に向かいます。

このモードでは15のマップが

用意されており、1つのマップをクリアすると

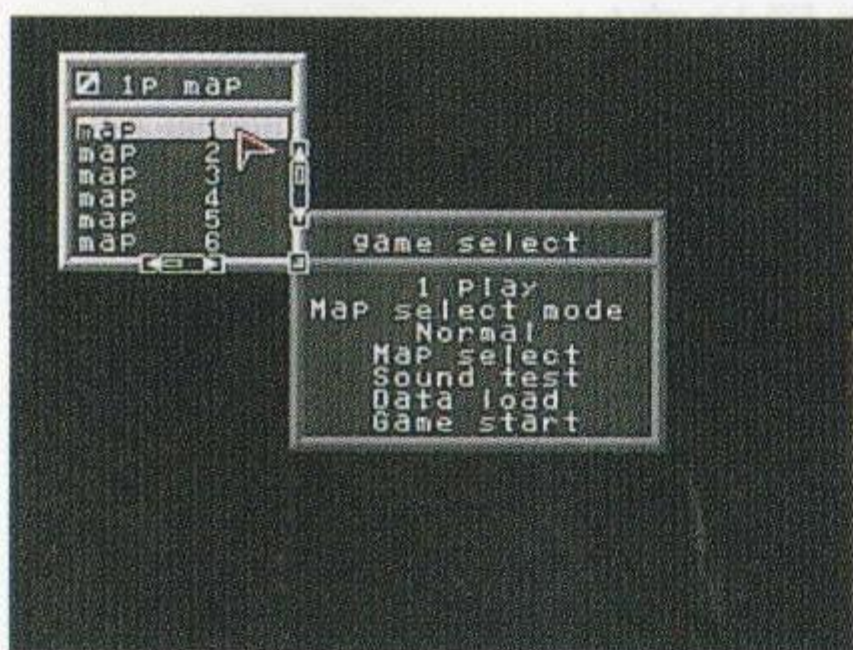
次のマップに進めるようになります。

そうして全てのマップを制圧することが、

あなたの目標となります。



② 1Pモード



用意されている中から
好きなマップを選び、
そのマップでプレイする
モードです。

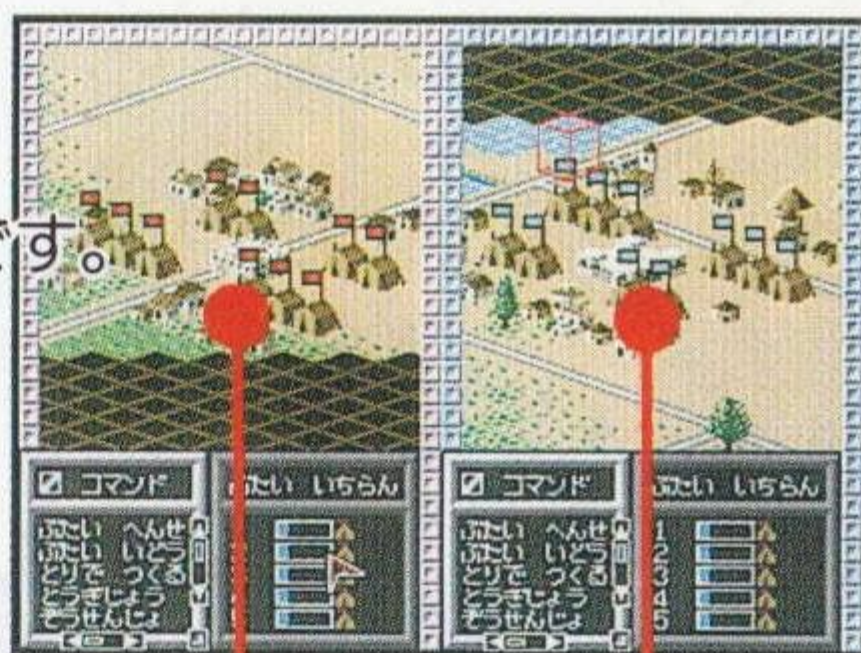
③ 2Pモード

2人同時対戦が楽しめるモードです。

画面が左右に分割され

左側(赤)が1P、

右側(青)が2Pのゲーム画面に
なります。

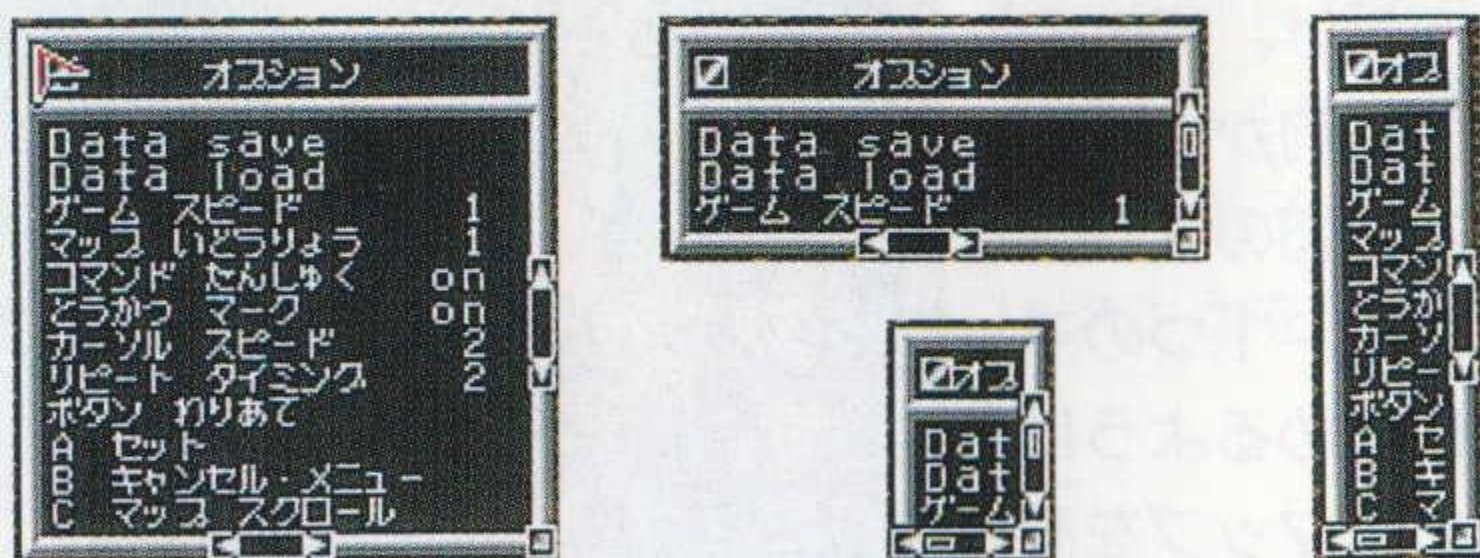


※どのモードでも操作方法、
ルールは共通しています。

AMBITION OF CAESAR II の特徴 とくちよう

4 かへん 可変ウィンドウシステム

このゲームは、ウィンドウのサイズ・位置を、自由に変えることができます。

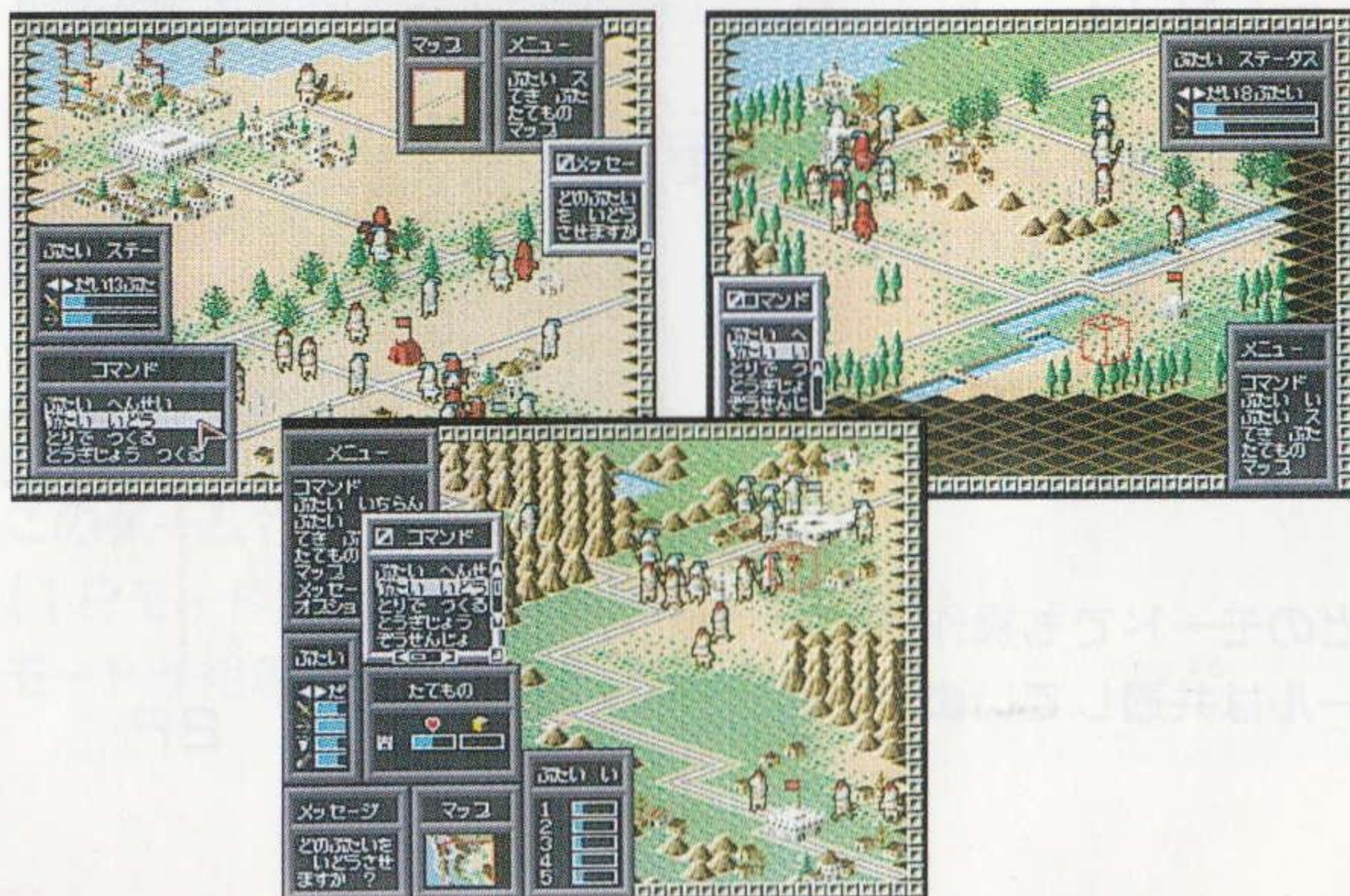


普段よく使うウィンドウは画面に開いておき、あまり見ないウィンドウは閉じておくこともできます。これにより、あなたにとって最も見やすい画面レイアウトを創り出して、プレイすることができます。

■ ウィンドウレイアウトの例 ■ れい

ここに載せた画面写真は開発中にテストプレイしたスタッフのもので、

人によって、全然違った画面レイアウトでプレイしているのが分かります。



5 アクティブウインドウとスリープウインドウ



このウインドウシステムには、アクティブとスリープがあります。

あか
明るくなっているのがアクティブ、

くら
暗くなっているのがスリープです。

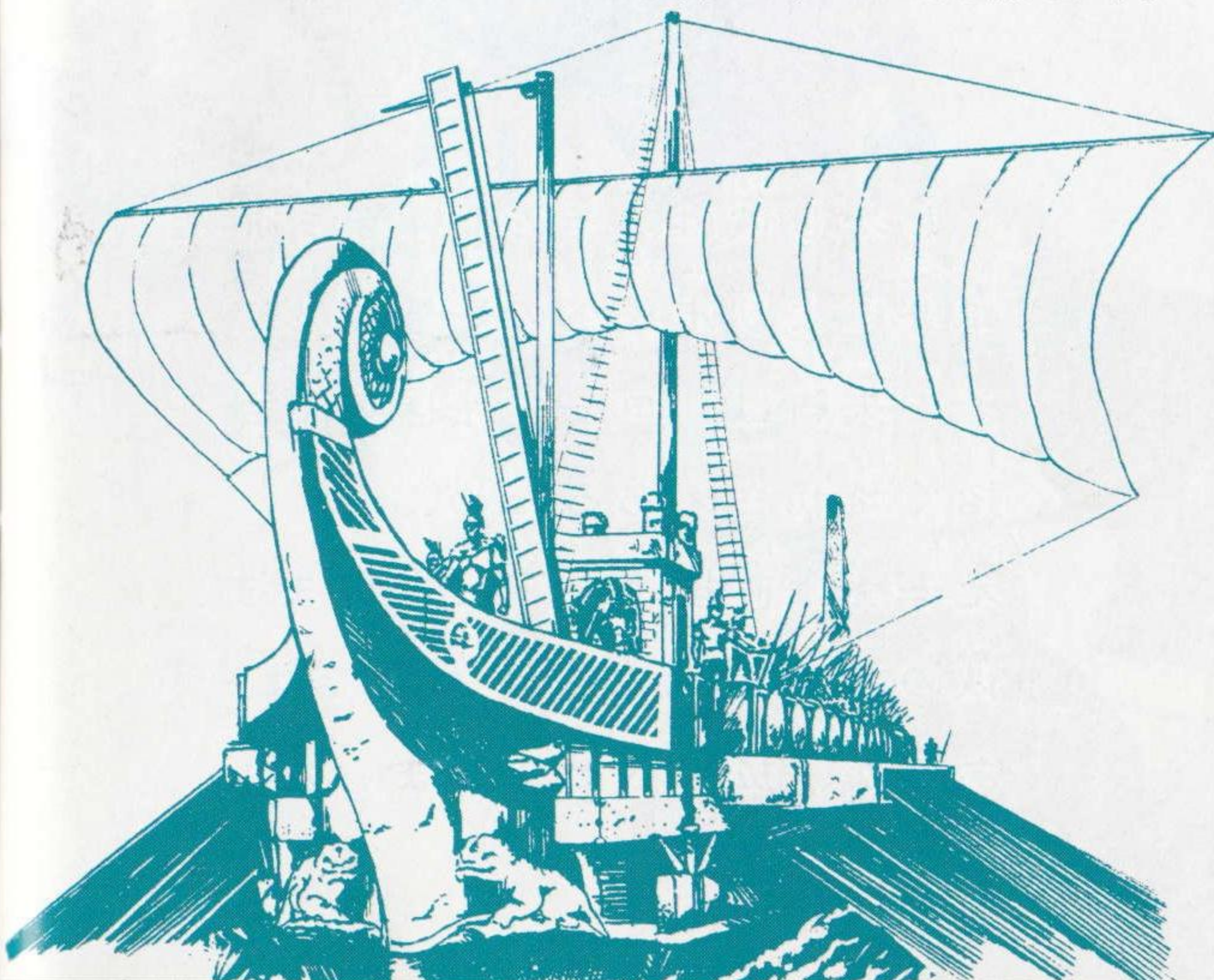
そう
操作できるウインドウはアクティブのみで

スリープはみ
見ているだけになりますが、

ひようじないよう こうしん
ウインドウの表示内容は更新されます。

がめんじよう そんざい
アクティブは画面上に1つしか存在しません、

き か おこな
アクティブとスリープの切り替えは、いつでも行えます。



STORY

—— ストーリー ——

こだい 古代 じだい ローマ時代、
しみん 市民の しゅうぼう 衆望を にな 担うが ゆえ 故に、
げんろういん 元老院の いか 怒りを か 買った えいゆう 英雄、

ジュリアス・シーザーがいた。

かれ しかし彼は、 ぐんじてきさいのう その軍事的才能と
ゆうべん 雄弁により しみん 市民への えいきよう 影響は おお 大きく、
しつきやく その失脚は、 ていこく ローマ帝国の こんらん 混乱を
まね 招く おそ 恐れさえあるため、
げんろういん 元老院は ちよくせつて 直接手を くだ 下せないまま、
かれ 彼の せいじてきけんりよく 政治的権力を ふほんい 不本意では
かくだい あるが、 かくだい 拡大させてしまった。

げんろういん ていこくぐん
そこで元老院は、ローマ帝国軍の
ひと ゆう ぐん
もう一つの雄、ポンペイウス軍と
みつやく かわ かれ ごうほうてき おんみつ
密約を交し、彼を合法的かつ隠密に
しつきやく さく くわだ ま かれ
失脚させる策を企て、先ず彼をローマから
とお ぞくりようしきつ めいもく
遠ざけるため、属領視察の名目で
えんせい めい た
遠征の命を出す。

えんせい おり いつつう
その遠征の折、ローマから一通の
めいれいしよ くだ
命令書が下る。

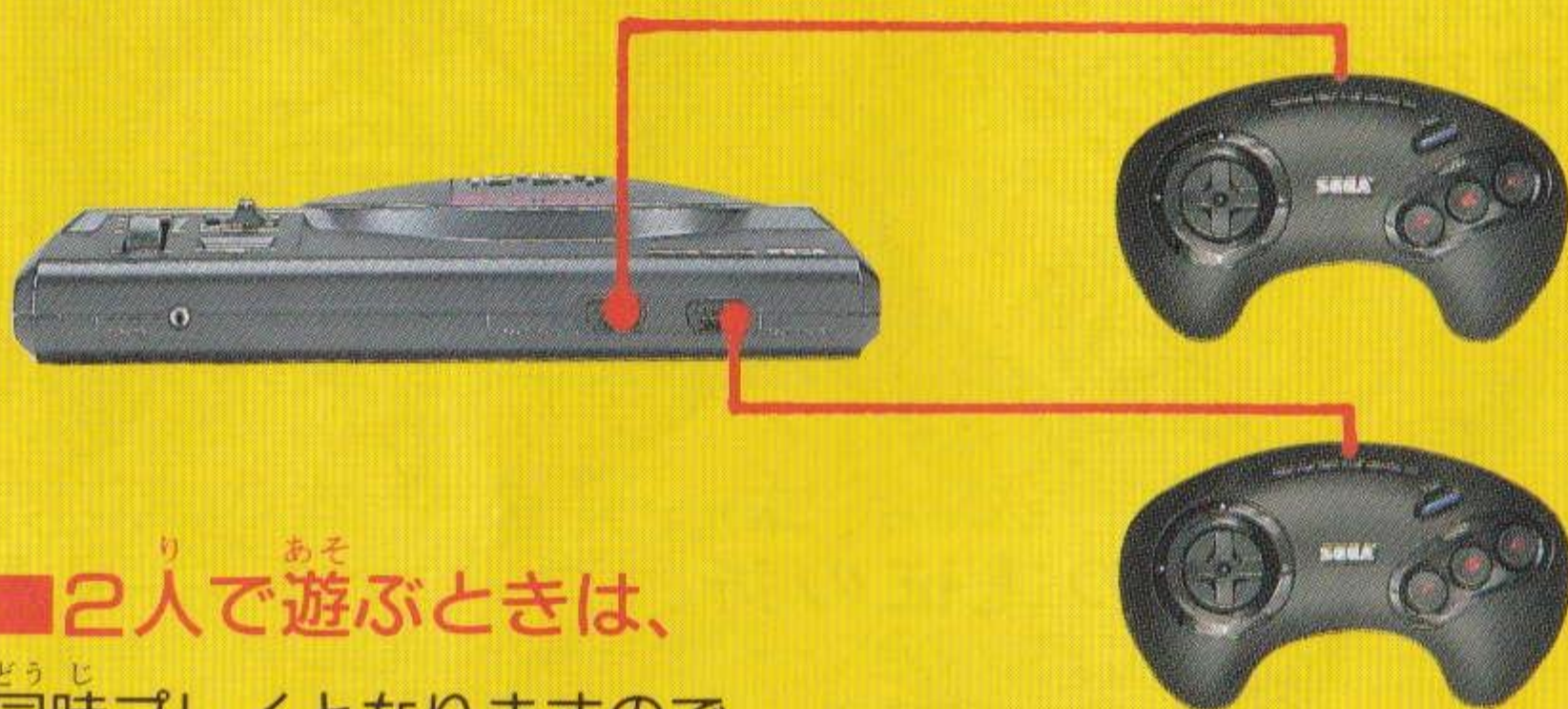
ちいき ふおん うご
—アジア地域において、不穏な動きがある。
きでん ぐん うご すみ ちんあつ
貴殿は軍を動かし、速やかに鎮圧せよ。—

かれ ぶんめん いんぼう かお
彼はその文面に陰謀の香りを
たの ふね しんろ か
愉しみつつ、船の進路を変えるのだが…。

コントロールパッドの 操作方法

■このゲームは1~2人用です。

ゲームを始める前に、コントロールパッドが
正しく接続してあるか確認してください。



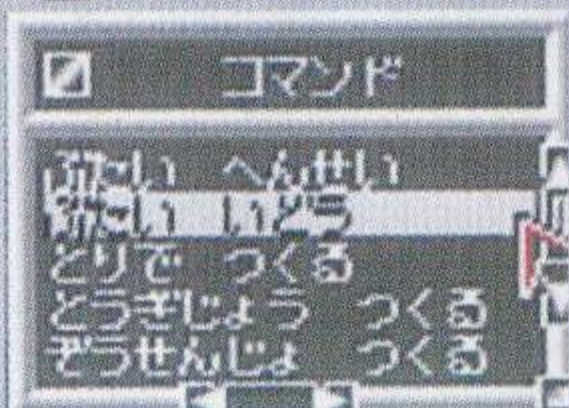
■2人で遊ぶときは、

同時プレイとなりますので、
コントロールパッドを2個使用してください。
(別売のコントロールパッドをお買い求め下さい)

point ①

本マニュアルでは
Aボタンを押すことをⒶ
Bボタンを押すことをⒷ
Cボタンを押すことをⒸ } と表記します。

■コマンド選択



上下に動かす。

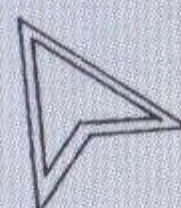
■マップスクロール

方向ボタン

■カーソルの
移動



マップ上での
カーソルの形



ウインドウ内に
ある時の形

コントロールパッドの操作方法 そうさほうほう

point ②

ボタンを押しっぱなしにする時には、
記号の後ろに「+」が付きます。

たとえば…

“**Ⓐ**+方向ボタン”は“Aボタンを押しながら
方向ボタンを操作する”ことになります。

スタートボタン

■ポーズ／ポーズの解除 かいじよ



ゲーム中に押すと、
ポーズがかかる。

→ もう一度押すと、
ポーズが解除される

Cボタン

■マップスクロール

Ⓒ+方向ボタン ほうこう

Bボタン

■キャンセル

■メニューウィンドウの
呼び出し よびだし

Aボタン

■セット／実行 じつこう

point ③

A.B.Cボタンの

機能の設定は、「オプション」ウィンドウで
変更できます。——(34P)

きそへん 基礎編

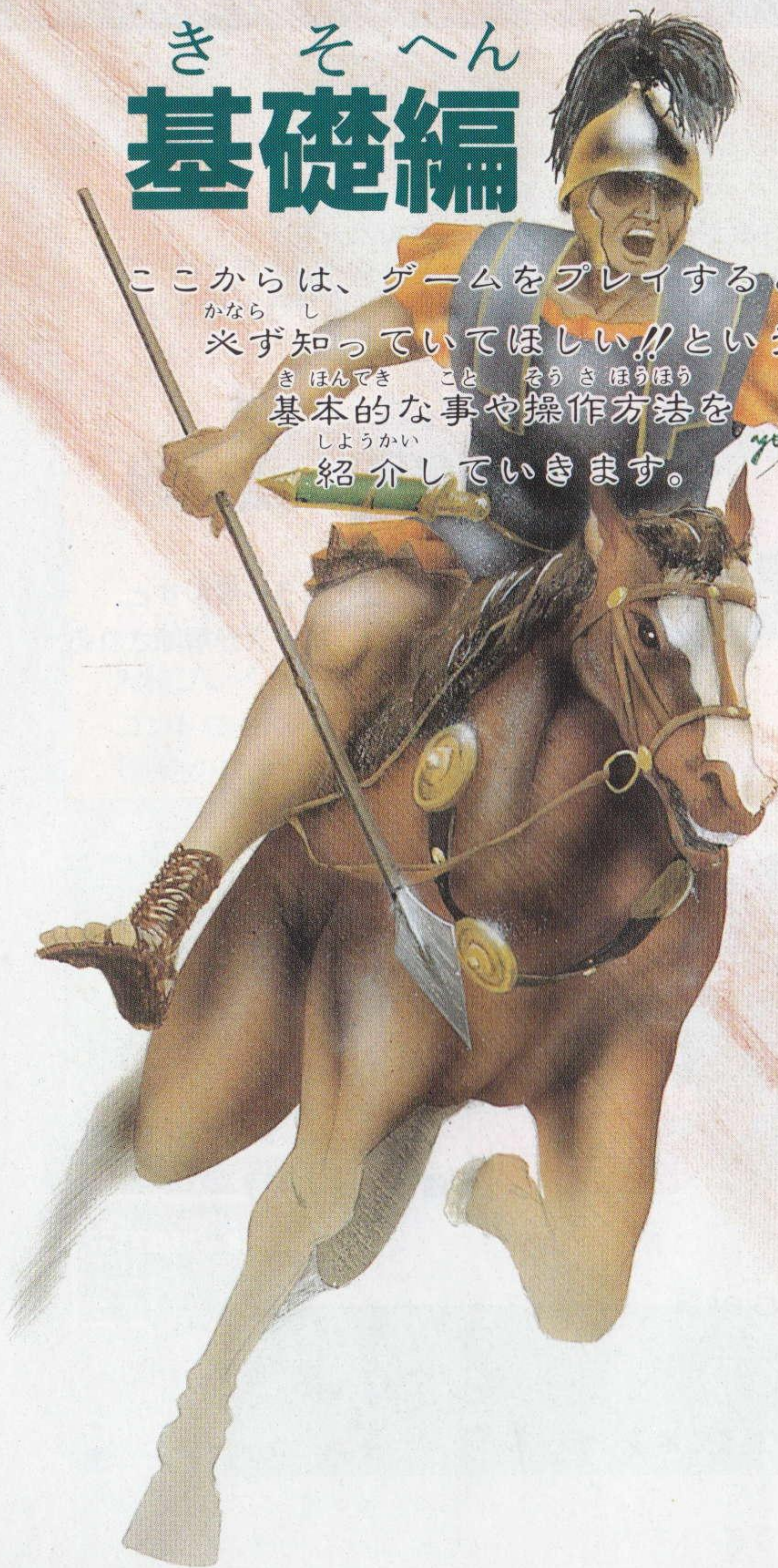
ここからは、ゲームをプレイするときに
かならず

必ず知っていてほしい!!という

きほんでき こと そうさほうほう
基本的な事や操作方法を

しょうかい

紹介していきます。



Sub contents

ゲームの ^{かいし} 開始と ^{しんこう} 進行	-----	16
各画面の ^{かくがめん} 見方 ^{みかた}	-----	20
ウィンドウの ^{めいしょう} 名称と ^{そうさ} 操作	-----	22
コマンド	-----	35
カーソルを ^{ぶたい} 部隊・ ^{たてもの} 建物に ^あ 合わせるコツ	-----	43

ゲームの開始と進行

本カートリッジをメガドライブ本体に差し込み
電源を入れると、タイトル、デモ画面が始まります。



このとき
スタート、A、B、Cボタンの
いずれかを押し、
「game select」ウィンドウが
開きます。



このウィンドウで、
モードセレクト、サウンドテスト、
データのロード、ゲームスタートが
できます。
それでは、上から順に
見ていきましょう。

(セレクトの事項)

(操作するボタン)

1 play

A

マップセレクトモードの時の1 play、2playの切り替え。
2Pモードでは、2人同時対戦プレイが楽しめます。
Aで切り替わります。——P6参

Map select mode

A

キャンペーンモードとマップセレクトモードの切り替え
Aで切り替わります。——P6参

very easy

Ⓐ

ゲームの開始と進行

very easy Ⓐ

ゲーム難易度の切り替え。

Ⓐを押す度に、ベリーイージー → イージー →

ノーマル → ハード → ベリーハード と、

切り替わります。

※キャンペーンモードでは無効になります。

Map select

Ⓐ / Ⓒ + 方向ボタン

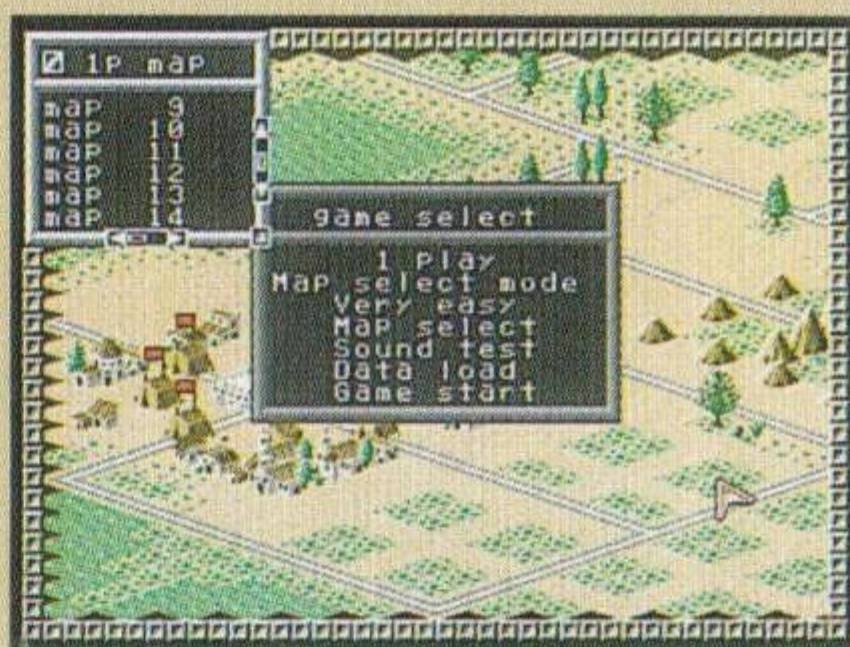
「map」ウィンドウが開き、マップが選べるようになります。

マップを選び、Ⓐでそのマップが表示されます。

この時Ⓒ + 方向ボタンの操作によりマップをスクロールして見ることができます。

★ (ウィンドウの操作 → 22Pを必ずお読み下さい。)

※キャンペーンモードではセレクトできません。

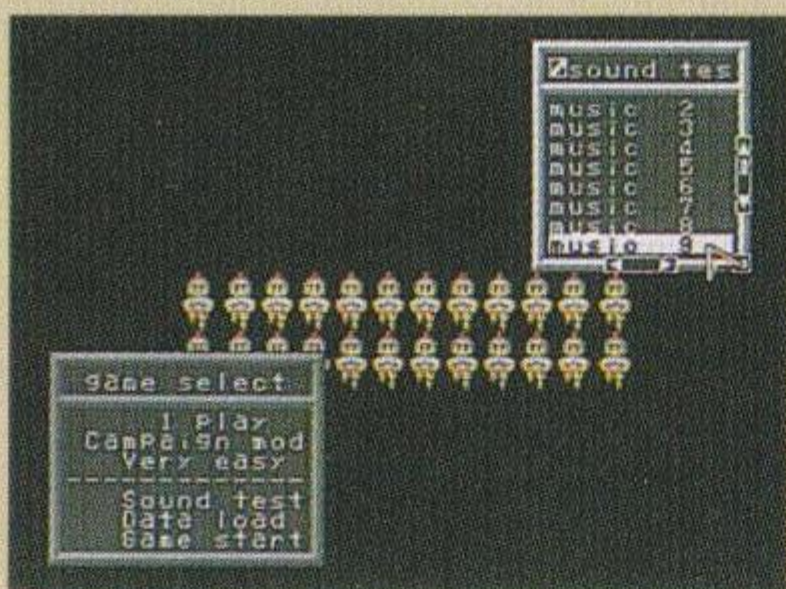


Sound test

Ⓐ

サウンドテストモードになります。

曲のNo.を選びⒶでBGMを聞くことができます。



ゲームの開始と進行

Data load

A

セーブしておいたデータをロードして、
以前の続きを楽しむことができます。

data1 か **data2** のいずれかを選び、

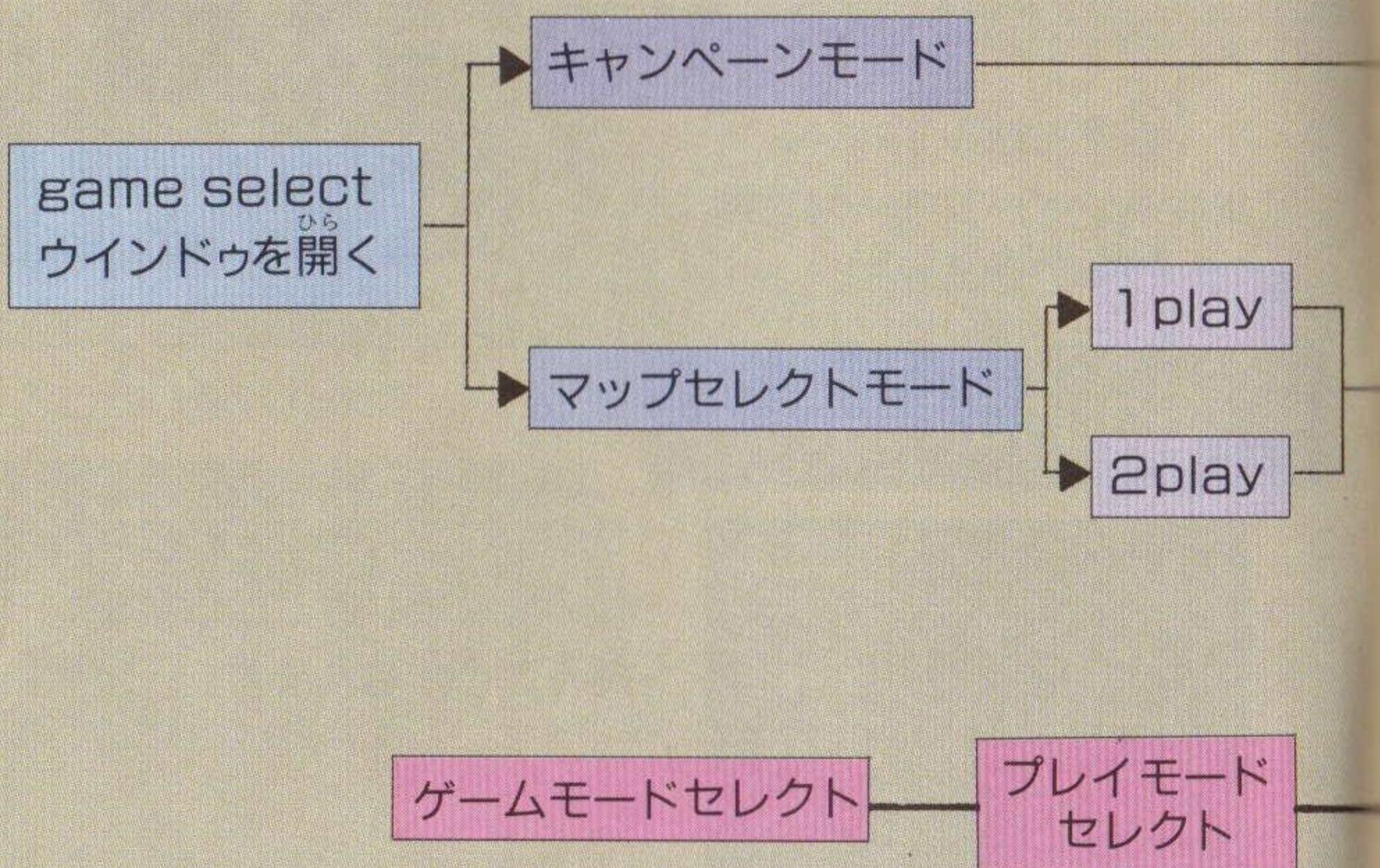
Aでゲームの続きが始まります。

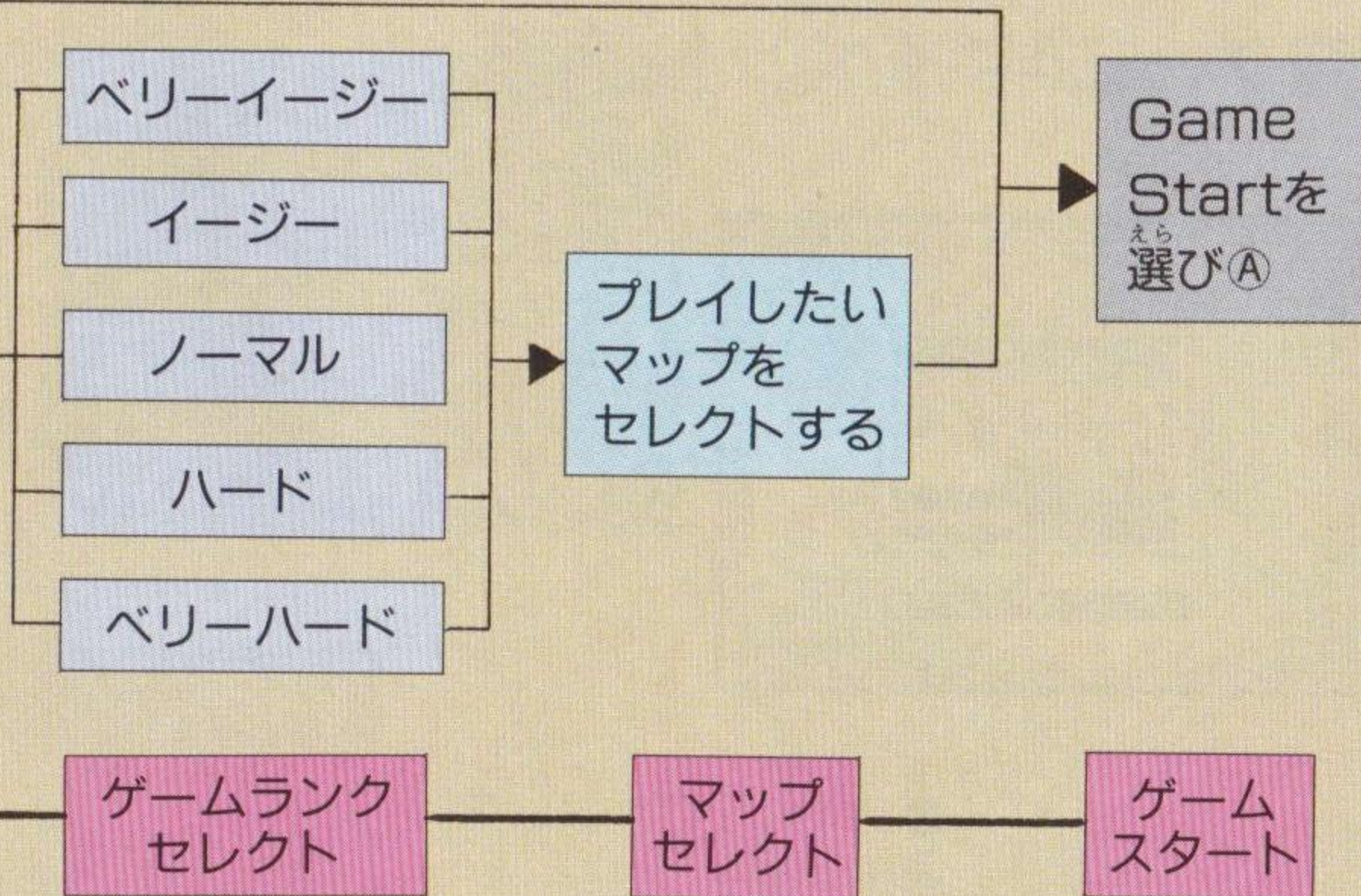
Game start

A

Aで、ゲームが最初からできます。

■ゲームスタートの手順





かくがめん みかた 各画面の見方

■ **メイン画面** ^{がめん} ゲームのメインとなる ^{がめん} 画面です。

The diagram illustrates the Main Screen in two player modes: 1P (Campaign) and 2P (Multiplayer). Both screens show a top-down view of a game world with a grid overlay. The 1P screen has a 'PAUSE' label at the top. The 2P screen has a '2P' label. Annotations include:

- カーソル** (Cursor): A red arrow points to the cursor on the 1P screen's command panel.
- ウィンドウ → 21P** (Window → 21P): A blue box with a red arrow pointing to the 'Map' window on the 1P screen.
- ウインドウ上では** (On the window): A blue box with a red arrow pointing to the 'Map' window.
- ゲーム画面上では** (On the game screen): A blue box with a red arrow pointing to the 2P screen's command panel.
- の形になります** (It will be in the shape of): A blue box with a red arrow pointing to a cube icon representing the window's shape.

■ **ゲーム中イベント画面**

ゲーム中に何かが起こると、
表示されます。



ビジュアル

メッセージ

● いずれかのボタンを
押すと消え、
メイン画面に戻ります。

がめん
■ビジュアル画面 (キャンペーンモードのみ)

ビジュアルA
ビジュアルAのセリフ
ビジュアルBのセリフ
ビジュアルB

- スタートボタンを押すと、ポーズがかかります。
- Aで早送りができます。

がめん
■ロードマップ画面 (キャンペーンモードのみ)

マップを一つクリアすることにより、次に進むマップを決めます。

あおはた
青旗
はんらんぐん せんりようち
反乱軍の占領地です。

あかはた
赤旗
あなたの軍の
せんりようち
占領地です。

マップカーソル(兵)

"アンキュラ"に進軍します。
PRESS START BUTTON

ロード(道路)

- 白：まだ通れない道
- 黄：通れる道
- 赤：もう通れない道

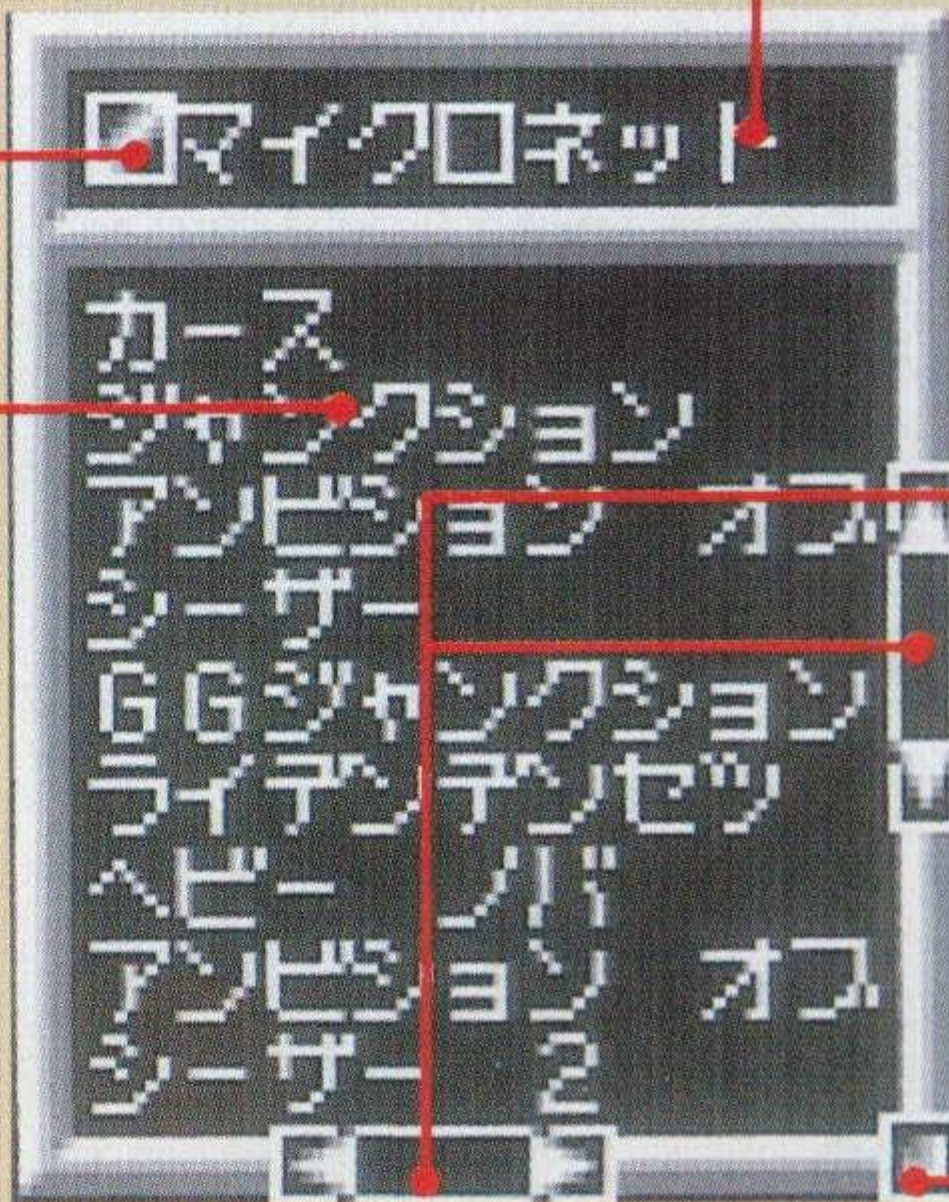
Aの度に、行けるマップが切り替わります。
行きたいマップの所で、カーソルを止め、スタートボタンを押すと、そのマップに進軍します。

ウィンドウの名称と操作

- コマンド待ち状態の時に、
①で「メニュー」ウィンドウが開きます。
「メニュー」の中から開きたいウィンドウのタイトルに
カーソルを合わせて、②でそのウィンドウが開きます。

クローズボックス

ウィンドウを閉じたいとき、
このクローズボックスに
カーソルを合わせて
③で閉じます。



イメージボックス



アジャストボックス

- ウィンドウのサイズをかえたいとき
このアジャストボックスにカーソルを合わせて、
④+方向ボタンで変えます。④でイメージボックスが現われ、
④+方向ボタンで、サイズが変わります。
サイズが決まったら④を離してください。
ウィンドウは、そのサイズになります。

表示エリア

コマンドや、ゲージ
などが表示されています。

タイトル

●ウィンドウのタイトルが表示されています。

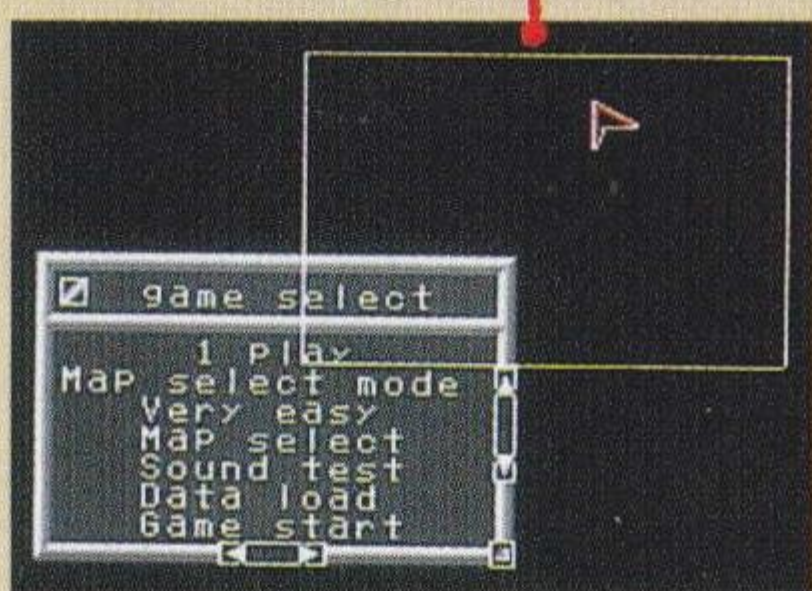
●ウィンドウは画面上、自由に移動できます。

移動したいときは…

ウィンドウのタイトル部分にカーソルを合わせます。

Ⓐでイメージボックス(白い枠線)が現われ、Ⓐ+方向ボタンで

移動させることができます。



イメージボックス

●位置が決まったら

Ⓐを離して下さい。

ウィンドウはイメージボックスのあった

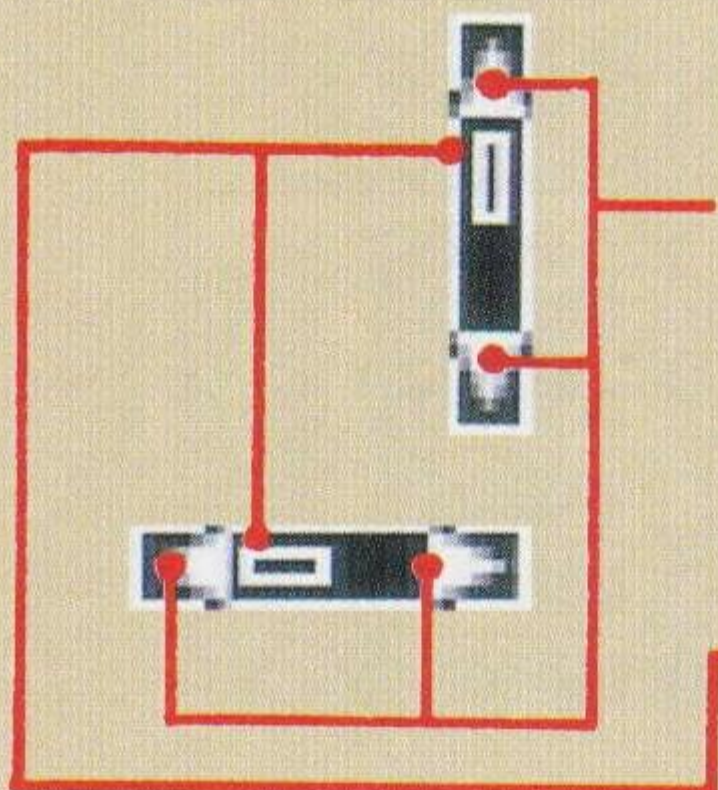
位置に移動します。

スクロールボックス

●ウィンドウのサイズを小さくしたときに、

見えない部分をスクロールさせて

見ることができます。



この三角マークにカーソルを合わせ、

Ⓐでウィンドウの表示エリアが

一文字分スクロールします。

この四角いマークは、

表示エリアの位置を示します。

ウィンドウの名称と操作

■ウィンドウの構造

メニュー

コマンド

- ぶたい いちらん
- ぶたい ステータス
- てき ぶたい
- たてもの
- マップ
- メッセージ
- オプション

- ぶたい へんせい
- ぶたい いどう
- とりで つくる
- とうぎじょう つくる
- ぞうせんじょ つくる
- たてもの てつきよ
- ぶたい かいさん
- キャンセル

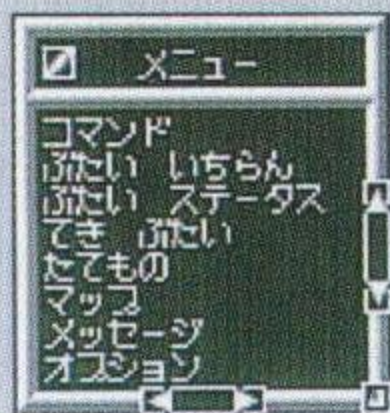
- Data save } Data1
- Data load } Data2
- ゲーム スピード(1~5)
- マップ いどうりょう(1,2,4,8)
- コマンド たんしゆく(on,off)
- とうかつ マーク(on,off)
- カーソル スピード(1~5)
- リピート タイミング(1~5)
- ボタン わりあて(6種類)

●ゲーム中、ウィンドウは、このような構造になっています。
なにかウィンドウを開く時は、
「メニュー」ウィンドウから、選んで開きます。

かく せつめい
■各ウィンドウの説明

□メニュー

かく ひら
 各ウィンドウを開くためのウィンドウです。
 ひら
 開きたいウィンドウのタイトルに、
 あ
 カーソルを合わせ④で、そのウィンドウが
 ひら
 開きます。



□コマンド

くだ めいれい えら
 あなたが下す命令を選ぶためのウィンドウです。
 くだ めいれい あ
 下したい命令にカーソルを合わせ、
 めいれい くだ
 ④でその命令を下すことができます。

□ぶたいいちらん

ぜんぶたい じようたい み
 全部隊の状態を見るためのウィンドウです。
 また ぶたい めいれい あた とき
 又、部隊に命令を与える時、このウィンドウで
 ぶたい してい
 部隊を指定することができます。

- ① 部隊No.
- ② 指揮隊マーク
- ③ 現在部隊規模
- ④ 行動マーク
- ⑤ 建物マーク
- ⑥ 指揮下の部隊No.

つき せつめい
 ● 次のページで①～⑥まで説明！

ぶたいいちらん

① 部隊No.

かくぶたい ひょうじ
各部隊についているNo.表示します。

② 指揮隊マーク

ほかぶたい しきか おぶたい
他の部隊を指揮下に置いている部隊に



マークがつきます。

③ 現在部隊規模

ぶたい のこ へいりよく ひょうじ
部隊の残り兵力をゲージで表示します。



はんぶん あか
半分になると、ゲージが赤くなり

ゲージがなくなると、その部隊は全滅します。

ぶたい とりで たいき
部隊が砦で待機することによってのみ

回復します。

あお ぶぶん なが ほど のうりよく
ゲージの青い部分が長い程、その能力

またぶたいきほ すく
(又は部隊規模)が優れていることを

しめ
示します。

かくぶたい さいだいぶたいきほ ぶたい
※各部隊には、最大部隊規模(その部隊が

も さいだいへいりよく けいけん つ ふ
持てる最大兵力。経験を積むことによって増える。)

があり、兵力を完全に補充しても、ゲージが


いっぱいになるとは限りません。

ぶたいいちらん

こうどう
 ④ 行動マーク

ぶたい げんさい
 部隊が現在どのような命令を受けて
 こうどう ひようじ
 行動しているかを表示します。





こうどう しゆるい
 (行動マークの種類)

	たいきちゆう 待機中		いどうめいれい う 移動命令を受けている
	こうげきめいれい う 攻撃命令を受けている		はかいめいれい う 破壊命令を受けている
	けんせつめいれい う 建設命令を受けている		













たてもの
 ⑤ 建物マーク

ぶたい たてもの はい
 部隊が建物に入っているとき、その建物の
 しゆるい おお ひようじ
 種類と大まかなダメージを表示します。

たてもの しゆるい
 建物マークの種類

	とりで はい 砦に入っている		とうぎじよう はい 闘技場に入っている
	ぞうせんじよ はい 造船所に入っている		ふね の 船に乗っている

ぶたい はい たてもの こうげき う
 部隊の入っている建物が、攻撃を受けると
 マークが赤くなり、大まかなダメージを知らせます。

			
			
			
せいじよう 正常	すこ 少し ダメージ	かなり ダメージ	きけん 危険!

しきか ぶたい
 ⑥ 指揮下の部隊No.

ほか ぶたい しきか とき ぶたい ひようじ
 他の部隊を指揮下においている時、その部隊No.を表示します。

□ぶたい ステータス

かくぶたい のうりよく
各部隊のそれぞれの能力を、
ひょうじ
ゲージで表示します。



- ① 部隊No.切り替え ぶたい き か
- ② 部隊No. ぶたい
- ③ 戦闘能力 せんとうのうりよく
- ④ 間接攻撃能力 かんせつこうげきのうりよく
- ⑤ 機動力 きどうりよく
- ⑥ 作業能力 さぎようのうりよく
- ⑦ 操船能力 そうせんのうりよく
- ⑧ 現在部隊規模 げんざいぶたいきほ
- ⑨ 最大部隊規模 さいだいぶたいきほ

① 部隊No.切り替え ぶたい き か ◀ ▶

ステータスを見る部隊を切り替えます。
▶にカーソルを合わせ④で1つ進みます。

② 部隊No. 1、2、3…… ぶたい

ステータスを見ている部隊のNo.です。

③ 戦闘能力 せんとうのうりよく

ぶたい たたか とき こうげきりよく
敵部隊と戦う時の攻撃力です。
てきぶたい こうげき
敵部隊を攻撃することにより上がります。


④ 間接攻撃能力 かんせつこうげきのうりよく

かんせつこうげき のうりよく
間接攻撃の能力です。間接攻撃することにより
あ
上がります。


ぶたい ステータス

きどうりよく
⑤機動力 


ぶたい いどう
部隊の移動スピードです。
いどう
移動することにより上がります。

さぎょうのうりよく
⑥作業能力 

たてももの けんせつ はかい のうりよく
建物を建設、破壊する能力です。
けんせつ はかい
建設、破壊をすることにより上がります。

そうせんのうりよく
⑦操船能力 

ぶたい ふね の とき いどう
その部隊が船に乗った時の移動スピード、
およ かんせつこうげきのうりよく
及び間接攻撃能力です。
ふね の こうどう
船に乗り、行動することによって上がります。

げんざいぶたいきほ
⑧現在部隊規模 

ぶたい のこ へいりよく
部隊の残り兵力です。
あたひ ひょうじ
この値は「ぶたい いちらん」でも表示
されます。敵の攻撃を受けると減り、
とりで たいき かいふく
砦で待機することにより回復します。

さいだいきほ
⑨最大規模

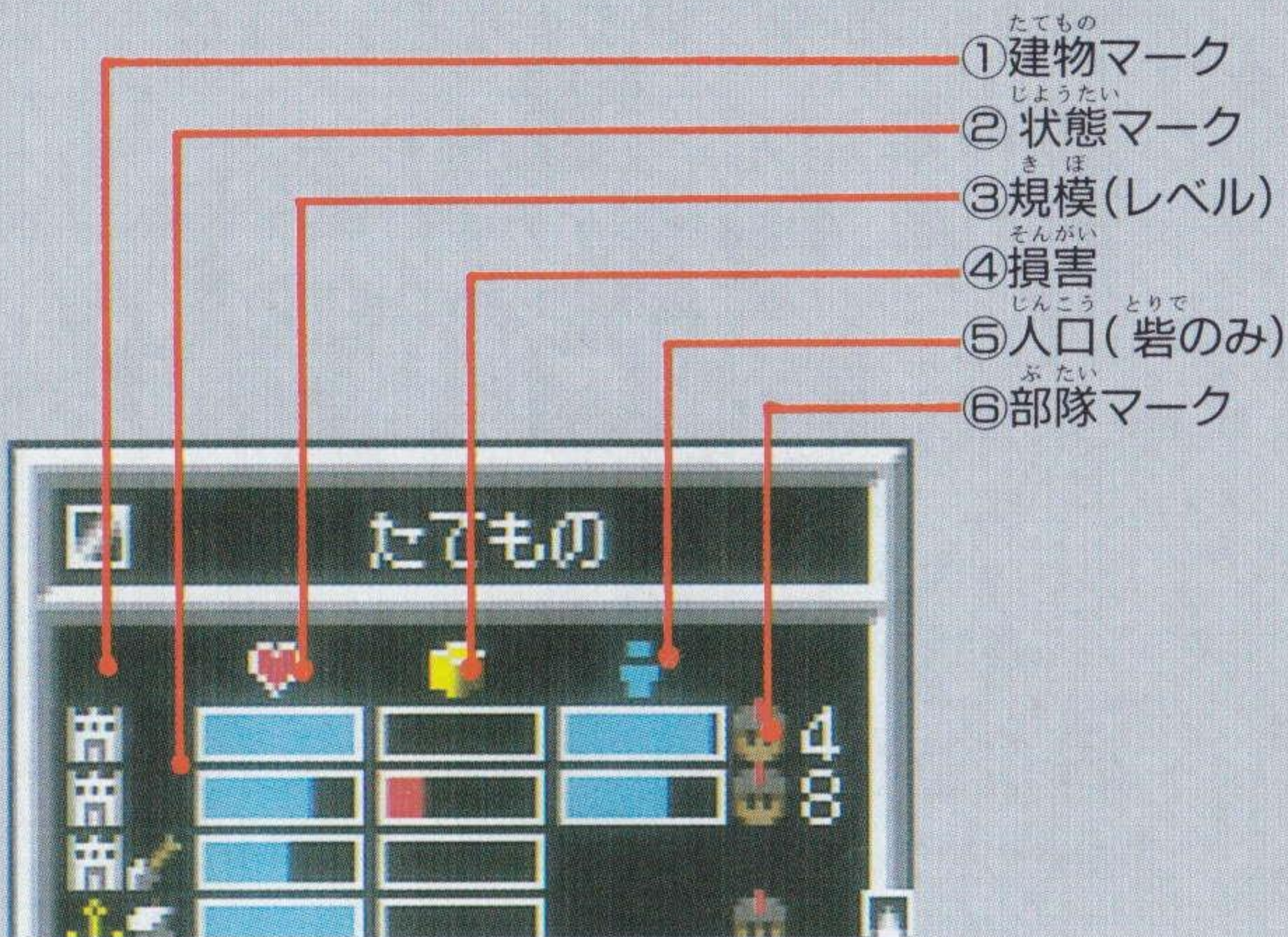
ぶたい とうそつ へいりよく じょうげん
部隊が統率できる兵力の上限です。
けいけん つ あ
経験を積み、パラメータが上がることにより
あ
上がります。

□てきぶたい

てきぶたい いちらん
敵部隊の一覧です。
きこう た みかた
記号とその他の見方は、「ぶたい いちらん」と
おな
同じです。

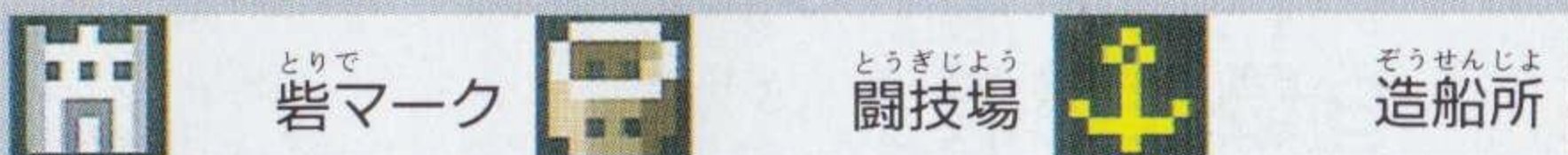
□たてもの

みかた たてもの とりで どうぎじょう ぞうせんじよ
 味方の建物(砦・闘技場・造船所)の
 じょうたい ひようじ
 状態を表示します。



- ① たてもの 建物マーク
- ② じょうたい 状態マーク
- ③ き ぼ 規模(レベル)
- ④ せんがい 損害
- ⑤ じんこう とりで 人口(砦のみ)
- ⑥ ふ たい 部隊マーク

たてもの ① 建物マーク



じょうたい ② 状態マーク



たてもの けんせつちゆう
 その建物が建設中であることを示します。
 かんせい き
 完成すると消えます。



ぞうせんじよ かんせい ふね つく
 造船所が完成し、船を造れるようになると
 ひようじ
 表示します。

き ぼ ③ 規模(レベル)



たてもの き ぼ
 建物の規模を、ゲージで表示します。建物が建設中の時は、
 ひようじ たてもの けんせつちゆう とし
 その工事の進行度を示します。ゲージが長いほど、規模は
 こうじ しんこうど しめ なが き ぼ
 おお
 大きくなります。

たてもの

そんがい
④ 損害



たてもの こうげき う こと こうむ
建物が攻撃を受ける事によって、被ったダメージを
ひょうじ なが おお
表示します。ゲージが長くなるほど、ダメージは大きくなり、
ゲージがいっぱいになると、その建物は破壊されて
しまいます。

じんこう
⑤ 人口



とりで かんかつか むら じんこう ひょうじ
その砦の管轄下にある村の人口を表示します。
ゲージが長いほど、村の人口は多くなります。

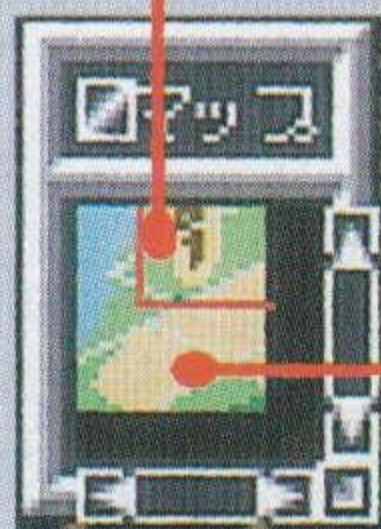
ぶたい
⑥ 部隊マーク



たてもの ぶたい はい とき ひょうじ
その建物に部隊が入っている時に表示されます。
とりで ばあい さいこう ぶたい はい
砦の場合は最高9部隊まで入れるので、
ぶたいいじょうはい とき よこ ぶたいすう
2部隊以上入っている時は横にその部隊数が
ひょうじ
表示されます。

□ マップ

げんざい ぜんたい ちけい ひょうじ
現在プレイしているマップ全体の地形を表示します。



① エリアボックス

げんざい がめんじょう ひょうじ ぶぶん
現在、画面上に表示されている部分を
かこ せんざい
囲んでいます。(ウインドウの存在により
じつさい み ぶぶん ふく
実際には見えない部分も含まれます。)

② 全体マップ

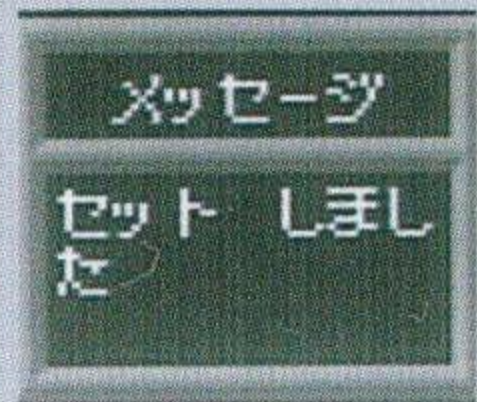
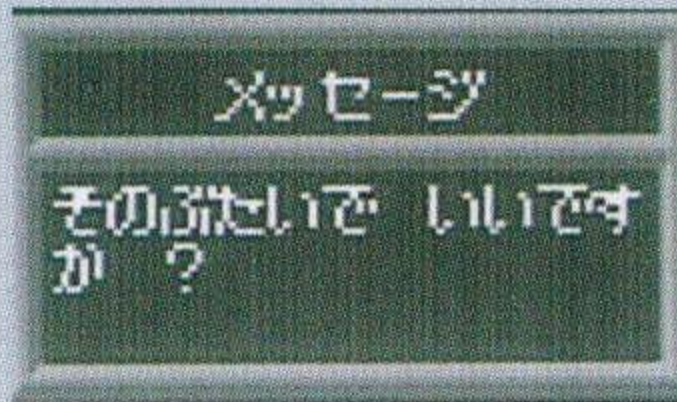
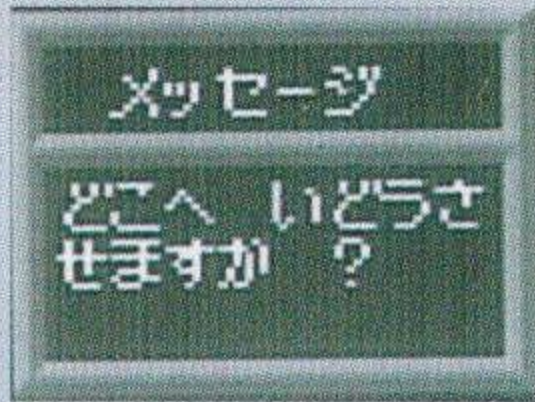
ぜんたい
この上にカーソルを合わせ、**A**で
がめん ばしよ うつ
画面を、その場所に移すことができます。

ちや
うすい茶 }
へいち 平地
みどり
うすい緑 }

はいいろ どうろ みどり もり
灰色 → 道路 こい緑 → 森
ちや やま みずいろ うみ かわ
こい茶 → 山 水色 → 海・川

□メッセージ

命令の促進と命令伝達の報告を表示します。



……など

あなたの命令を部下に伝達する参謀のセリフだと考えると分かりやすいと思います。

☆ゲームに慣れていないうちは、このウインドウを開いていた方が、わかりやすいでしょう！

□オプション

セーブ・ロードや環境設定を行うウインドウです。

セーブ・ロード・設定の変更は、ゲーム中いつでも行えます。

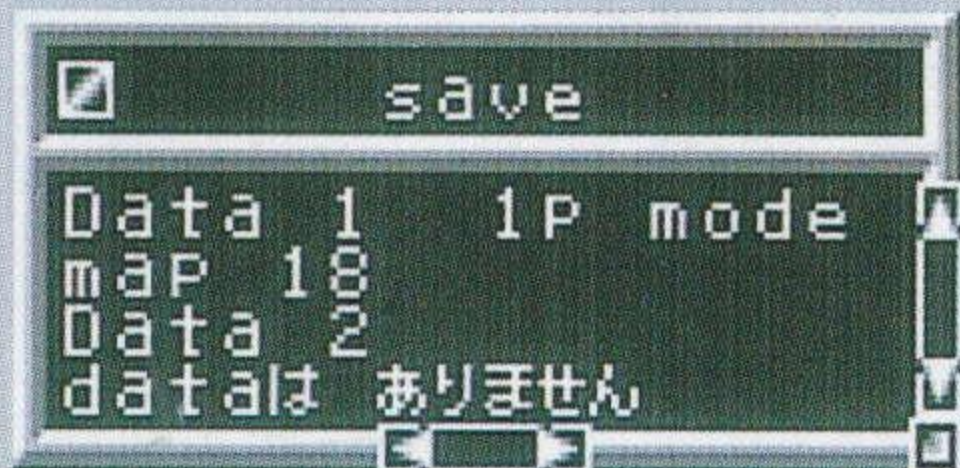
Data save

現在の状態をセーブします。

カーソルを合わせ①でウインドウが開きます。

data 1 か data 2 にカーソルを合わせ

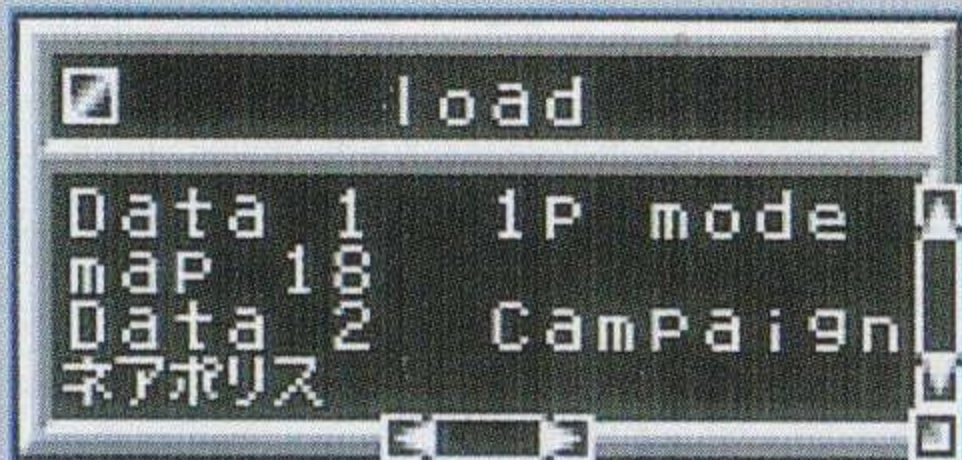
①でセーブが実行されます。



オプション

Data load

セーブしたデータをロードします。
カーソルを合わせ^あ①で
ウィンドウが開きます。



data1かdata2にカーソルを合わせ^あ
①でロードが完了し、ゲームがスタートします。

ゲーム スピード 〈1~5〉

ゲーム全体の時間の流れるスピードを調整します。
カーソルを合わせ^あ①の度に切り替わります。

1 2 3 4 5
早 ←————→ 遅

マップ いどうりょう 〈1、2、4、8〉

マップが一度にスクロールする範囲を調節します。
カーソルを合わせ^あ①の度に切り替わります。

1、2、4、8
小 ←————→ 大

コマンド たんしゆく 〈on、off〉

コマンド(P25、P35~)短縮^{たんしゆく}のon、offを
切り替えます。

off にしておくと、例えば部隊を移動させるときに、

①部隊指定 ②部隊確認 ③移動先指定

④移動先確認の4つのステップで、1つの命令^{めいれい}が

実行されますが、**on** にしておくと、②、④のような

確認作業を省き、①③でダイレクトに

命令を実行させることができます。

カーソルを合わせ^あ①の度に切り替わります。

オプション

とうかつ マーク 〈on、off〉

指揮隊を指定した時に、その指揮下の部隊を
ボックスで表示するか、しないかを切り替えます。
カーソルを合わせ④の度に切り替わります。
onならする offならしない。

カーソルスピード 〈1～5〉

カーソルの移動スピードを調節します。
カーソルを合わせ④の度に切り替わります。

1 2 3 4 5

速 ←————→ 遅

リピートタイミング 〈1～5〉

方向ボタンを押してから、カーソルが動き始める
までのタイミングを調節します。

カーソルを合わせ④の度に切り替わります。

1 2 3 4 5

早 ←————→ 遅

ボタンわりあて

A、B、Cボタンの割り当てを変更します。

カーソルを合わせ、いずれかのボタンを

押し度に切り替わります。

コマンド

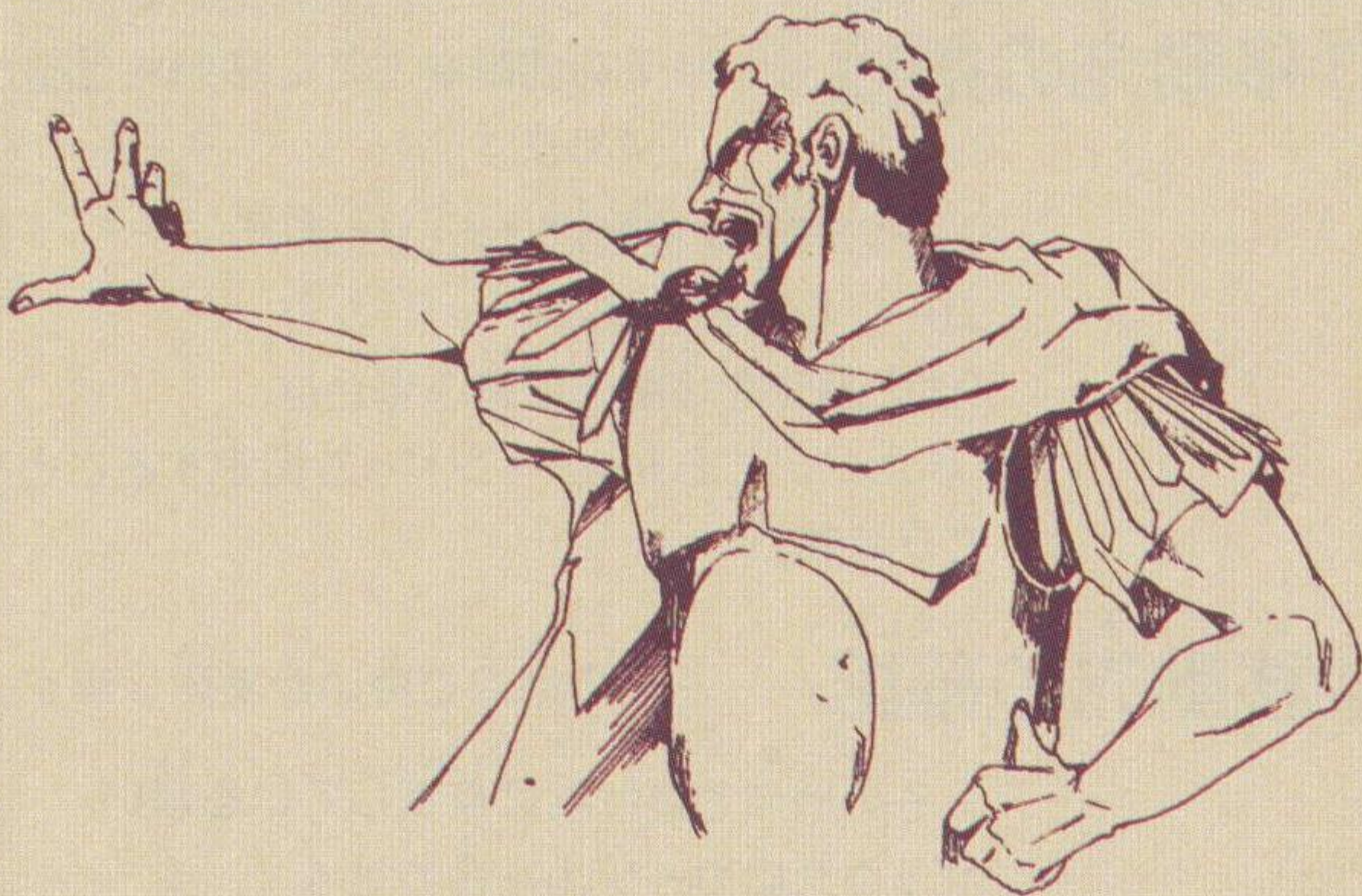
■部隊(ユニット)の操作

このゲームは部隊に命令を下して動かす、
進めていきます。

○命令の種類

あなたが下せる命令は「コマンド」(P25)ウィンドウに
表示されています。

- ぶたい へんせい ———— 生産系
- ぶたい いどう ———— 移動系
- とりで つくる ————
- とうぎじょう つくる ———— 建設系
- ぞうせんじょ つくる ————
- たてもの てっきよ ————
- ぶたい かいさん ———— 処分系
- キャンセル ———— コマンドのキャンセル



コマンド

□基本的な命令の出し方(手順)

コマンドの決定——あなたがこれから下さす命令を
き 決めます。

- ・「コマンド」ウィンドウの中から、下したい
命令にカーソルを合わせ④

①部隊(又は建物)の指定——命令を与える部隊(又
は建物)を決めます。

- ・命令を与える部隊(又は建物)にカーソルを
合わせ④。(部隊の指定は「ぶたい いちらん」
ウィンドウでもできます。)

②部隊(又は建物)の確認——その部隊(又は建物)で
良いか確認します。

- ・その部隊(又は建物)で良ければ、
点滅している青いボックスにカーソルを
合わせ④→生産・処分系の命令は
これで実行されます。

③移動先の指定——その部隊をどこに移動させるかを
決めます。

- ・その部隊を移動させたい地点に
カーソルを合わせ④
(他の部隊を移動先に選ぶ場合は、
「ぶたいいちらん」ウィンドウで指定することも
できます。)

④移動先の確認——その地点で良いか確認します。

- ・その地点で良ければ点滅している青い
ボックスにカーソルを合わせ④
→移動・建設系の命令はこれで実行されます。

P36のようなステップを踏むことにより、

命令は実行されます。

☆ステップの途中でキャンセルするときは？

・⑧でキャンセルできます。

☆「オプション」ウインドウの“コマンド たんしゆく”をONにして

おくと、②と④のステップを省略できます。

かくめいれい □各命令について

ぶたいへんせい

● **あたらし ぶたい へんせい せいさん
新しい部隊を編成(生産)します。**

とくちよう 特徴

□部隊は最大20部隊まで持つことができます。

□部隊の編成は砦でのみ行えます。

□砦のまわりの村から徴兵するので、砦のまわりに村がないときは編成できません。

村が大きくなるのを待つか、別の砦で編成してください。

そうさ てじゆん 操作の手順

①：部隊を編成させたい砦にカーソルを合わせ⑧

②：その砦でよければ⑧

ぶたい いどう

ぶたい いどう
部隊を移動させることにより、様々な命令を与えます。

してい いどうさき
□指定する移動先によって、部隊に与えられる命令が
かわります。

い 移 動 先	めい 命 令
へいち もり 平地・森	いどう 移動せよ
げんさいいち 現在位置	たいき 待機せよ
とりで 砦	とりで たいき 砦で待機せよ
とうぎじょう 闘技場	とうぎじょう たいき 闘技場で待機せよ
ぞうせんじよ 造船所	ぞうせんじよ たいき 造船所で待機せよ
ふね 船	じょうせん 乗船せよ
うみ かわ 海・川	いどう 移動せよ
みかた ぶたい 味方部隊	しき か はい 指揮下に入れ
てき ぶたい 敵部隊	こうげき 攻撃せよ
てきたてもの 敵建物※	はかい 破壊せよ
みんか 民家	はかい 破壊せよ

特

※敵建物は、砦、闘技場、造船所、船のことを
あらわ
表します。

めいれい じつこう お ぶたい ば たいき
・命令を実行し終えた部隊は、その場で待機して
つぎ めいれい ま
次の命令を待ちます。

とりでいがい たいき へいいん ほじゆう
・砦以外で待機しても、兵員は補充されません。

へいいん ほじゆう とりで たいき
兵員を補充するときは、砦で待機してください。

徴

ぶたい とうぎじょう たいき あいだ くんれん おこな
・部隊は闘技場で待機してる間、訓練を行います。

くんれん ぶたい のうりよく いつていち あ
訓練により、部隊の能力は一定値まで上がります。

操作の手順

- ①：命令を与えたい部隊(画面上、「ぶたい いちらん」ウィンドウ上どちらでも)にカーソルを合わせ④
- ②：その部隊でよければ④
- ③：移動先にカーソルを合わせ④
- ④：その移動先でよければ④

行	動	「ぶたい いちらん」に表示される行動
していちてん む 移動	指定地点に向かって移動します。	
ば たいき	その場で待機します。	
してい とりで む へいいん ほじゆう	指定した砦に向かいます→兵員の補充	
してい どうぎじょう む ぶたい くんれん	指定した闘技場に向かいます。→部隊の訓練	
してい ぞうせんじよ む	指定した造船所に向かいます。	
してい ふね の む	指定した船に乗りに向かいます。	
ふね の していちてん む	船に乗っていれば指定地点に向かいます。	
してい ぶたい しきか はい	指定した部隊の指揮下に入ります。	
してい てきぶたい お こうげき	指定した敵部隊を追いかけて攻撃します。	
してい てきたてもの はかい む	指定した敵建物を破壊しに向かいます。	
してい みんか はかい む	指定した民家を破壊しに向かいます。	

特徴

- ・建物に入っている時に、敵が射程内に入ると、自動的に間接攻撃を始め、その建物を守ろうとします。
- ・他の部隊の指揮下から離れたいときは、指揮隊以外の地点を移動先に指定してください。

とりで つくる

● とりで けんせつ 砦を建設させます。

□ とりで けんせつ 砦を建設するためにはマップ上
ひろ へいち どうろ ひつよう 3×3の広さの平地・道路が必要です。

□ とりで こ けんせつ 砦は10個まで建設できます。

□ とりで ぶたい へんせい へいいん ほじゆう 砦では部隊の編成、兵員の補充ができます。

□ とりで かんせい とりで ちゆうしん 砦が完成すると砦を中心に
じよう はんい マップ上 9×9の範囲内に、
ひと あつ むら けいせい 人が集まり、村が形成されます。

□ むら おお とりで い じ せいちよう ひつよう 村が大きくなると、砦の維持、成長に必要な
ぜいきん ろうどうりよくなど ふ とりで むら とも 税金、労働力等が増え、砦は村と共に
き ぼ かくだい せいちよう 規模を拡大し、成長していきます。

操作の手順

- ①: とりで つく ぶたい 砦を造らせる部隊に、カーソルを合わせ④
- ②: ぶたい その部隊でよければ④
- ③: とりで つく ちてん 砦を造りたい地点にカーソルを合わせ④
- ④: ぼしよ その場所でよければ④

とうぎじょう つくる

●^{とうぎじょう}闘技場を^{けんせつ}建設させます。

特

□^{とうぎじょう}闘技場は^{へいち}平地に^{けんせつ}建設できます。

□^{とうぎじょう}闘技場は10個まで^{けんせつ}建設できます。

徴

□^{とうぎじょう}闘技場では^{ぶたい}部隊の^{くんれん}訓練が行われ、
一定値まで^{ぶたい}部隊の^{のうりよく}能力を上げることができます。

操作の手順

①^{とうぎじょう}闘技場を造らせる^{ぶたい}部隊に^あカーソルに合わせ^あ①

②その^{ぶたい}部隊でよければ^あ①

③^{とうぎじょう}闘技場を造りたい^{ちてん}地点に^あカーソルを合わせ^あ①

④その^{ばしょ}場所でよければ^あ①

ぞうせんじょ つくる

●^{ぞうせんじょ}造船所を^{けんせつ}建設させます。

特

□^{ぞうせんじょ}造船所は、^{うみ}海・^{かわ}川に面した^{へいち}平地に^{けんせつ}建設できます

□^{ぞうせんじょ}造船所は10個まで^{けんせつ}建設できます。

徴

□^{ぞうせんじょ}造船所が^{かんせい}完成すると^{じどうてき}自動的に^{ふね}船を^{けんぞう}建造し^{はじ}始めます。

□^{ぞうせんじょ}造船所は^{ぎじゆつりよく}技術力を蓄え、やがて
^{おお}大きくなっていきます。そしてより^{つよ}強い
^{ふね}船を^{けんぞう}建造できるようになります。

操作の手順

①^{ぞうせんじょ}造船所を造らせる^{ぶたい}部隊に^あカーソルを合わせ^あ①

②その^{ぶたい}部隊でよければ^あ①

③^{ぞうせんじょ}造船所を造りたい^{ちてん}地点に^あカーソルを合わせ^あ①

④その^{ばしょ}場所でよければ^あ①

たてもの てつきよ

いらなくなった建物(砦・闘技場・造船所・船)を
撤去します。

特徴

- 一度撤去した建物は、二度と戻らないので
注意してください。

操作の手順

- 撤去したい建物にカーソルを合わせ①
- その場所によければ②

ぶたい かいさん

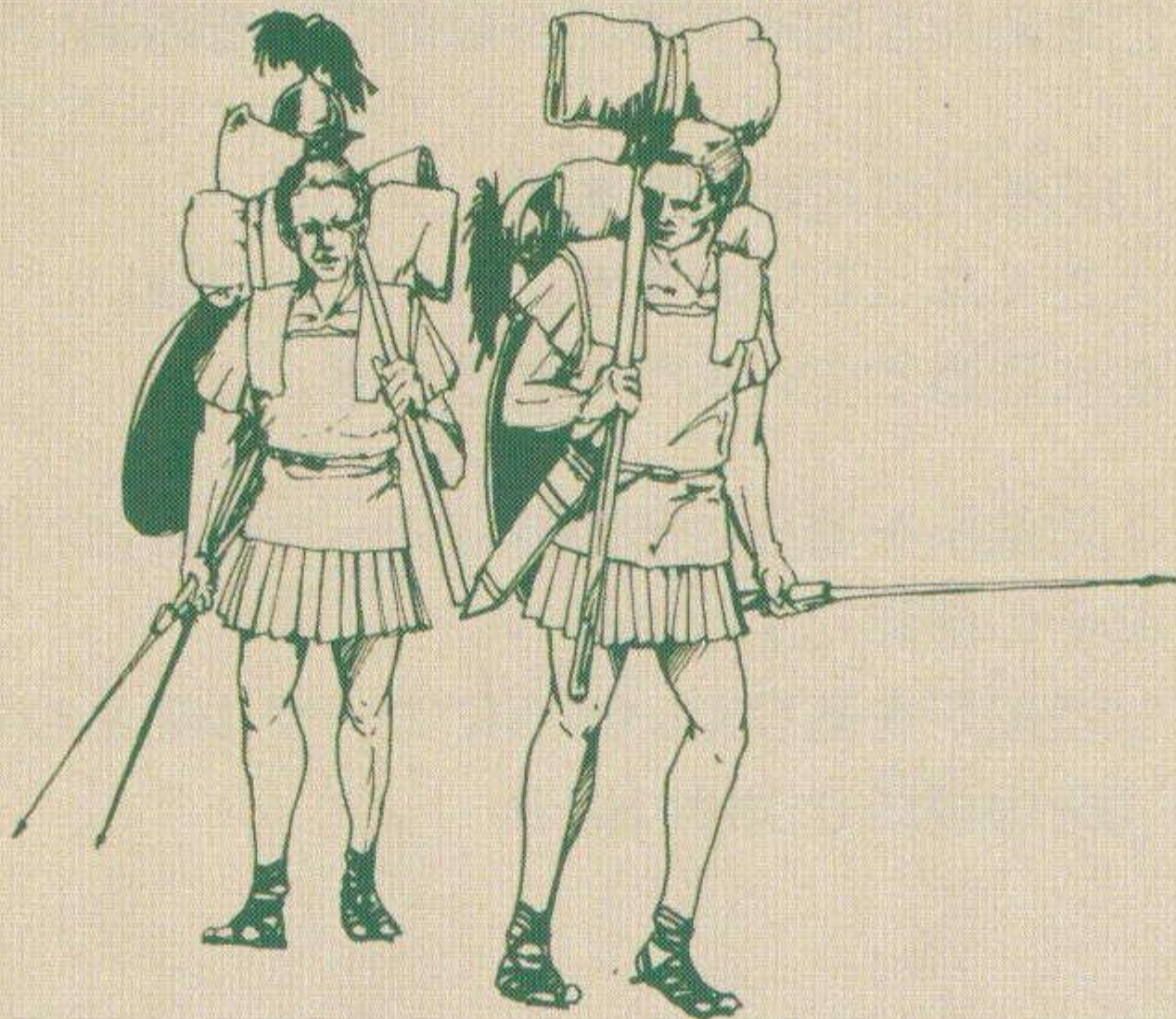
いらなくなった部隊を解散させます。

特徴

- 解散した部隊は二度と戻らないので注意してください。
- 解散した部隊は、その場で民間人に戻り
そこに住みつきます。

操作の手順

- 解散させたい部隊にカーソルを合わせ①
- その部隊によければ②



キャンセル

コマンド待ちの状態（いずれかのコマンドが点滅している）をキャンセルをします。

特徴

・コマンドをキャンセルした状態で、画面上の部隊・建物にカーソルを合わせ①で、その部隊・建物が敵か味方かが「メッセージ」ウィンドウに表示されます。

操作の手順

□「コマンド」ウィンドウの“キャンセル”にカーソルを合わせ①

カーソルを部隊・建物に合わせるコツ

このゲームでは、斜め上から見おろした画面（P6クォータービュー画面）を採用していますので、慣れないうちはなかなかカーソルを合わせられないと思います。以下に、カーソルが合っている状態を示しますので参考にしてください。

とりで
砦



へん ルール編

ここからは、
ぶたい たてもの ちけいなど
部隊・建物・地形等の
こうどう とくちよう
行動やルール・特徴を
しょうかい
それぞれ紹介！



Sub Contents

ぶたい
部隊 ----- 46

たてもの
建物 ----- 49

ぜん ひょう
全キャラクター表 ----- 53

こうりやく
攻略のヒント ----- 58

ぶたい とくちよう 部隊の特徴

こうどう 行動

ぶたい 部隊は、あなたの命令を受けて行動します。
→P36(めいれい)

さいだい ぶたいすう 最大部隊数

さいだい ぶたい も 最大20部隊まで持つことができます。

のうりよく 能力

ぶたい せんとうのうりよく かんせつこうげきのうりよく きどうりよく
うち もつと たか のうりよく がめんじよう ひようじ
部隊は、“戦闘能力”“間接攻撃能力”“機動力”の
内、最も高い能力のタイプで画面上に表示されます。

へんせい せいさん 編成(生産)

ぶたい へんせい せいさん じくん とりで
おこな 部隊の編成(生産)は、自軍の砦で
行います。→P37(ぶたい へんせい)

かいさん 解散

ぶたい かいさん しまぶん おこな
部隊の解散(処分)は、いつでも行えます。
→P42(ぶたい かいさん)

せいちよう 成長

ぶたい こうどう けいけん え
せいちよう 部隊は、行動することにより、経験を得て
成長します。→P28(ぶたい ステータス)

けんせつ 建設

ぶたい とりで とうぎじよう そうせんじよ けんせつ
部隊は、砦・闘技場・造船所を建設することが
できます。→P40~(つくる)

ぜんめつ 全滅

ぶたい てき こうげき う へいいん せんしつ
ぜんへいいん せんしつ ぜんめつ
部隊は、敵の攻撃を受けることにより、兵員を損失し
全兵員を損失すると全滅します。

せんしつへいりよく 損失兵力

ぶたい せんしつへいりよく はんぶん
部隊の損失兵力が半分以上を越えると、その
部隊は赤く表示されます。

かいふく 回復

ぶたい せんしつへいりよく とりで たいま かいふく
部隊の損失兵力は砦で待機させることにより回復
します。→P38(ぶたい いどう)

じようせん 上船

ぶたい ふね の うみ かわ うえ いどう
●部隊は船に乗ることにより、海、川の上を移動
できます。→P38(ぶたい いどう)

●1つの船には、1部隊しか乗れません。

●船から船に直接渡ることはできません。

かんせつこうげき 間接攻撃

たてももの なか はい ぶたい しやていない
てき しんにゆう じどうてき かんせつこうげき おこな
建物の中に入っている部隊は、射程内に
敵が侵入すると、自動的に間接攻撃を行
います。

しやていはんい
射程範囲

かんせつこうげきのうりよく あ
間接攻撃能力が上がると、
しやていはんい ひろ
射程範囲が広
がり連射数も増えます。

LV. 3

LV. 2

LV. 1



しきか
指揮下

ぶたい ほか ぶたい しきか はい こうどう
部隊は、他の部隊の指揮下に入り、行動を
とも
共にすることができます。(こぶたい)

☆マーク

ほか ぶたい しきか ぶたい しきたい
他の部隊を指揮下におく部隊(指揮隊)
には、☆マークが付きます。

こぶたい
子部隊

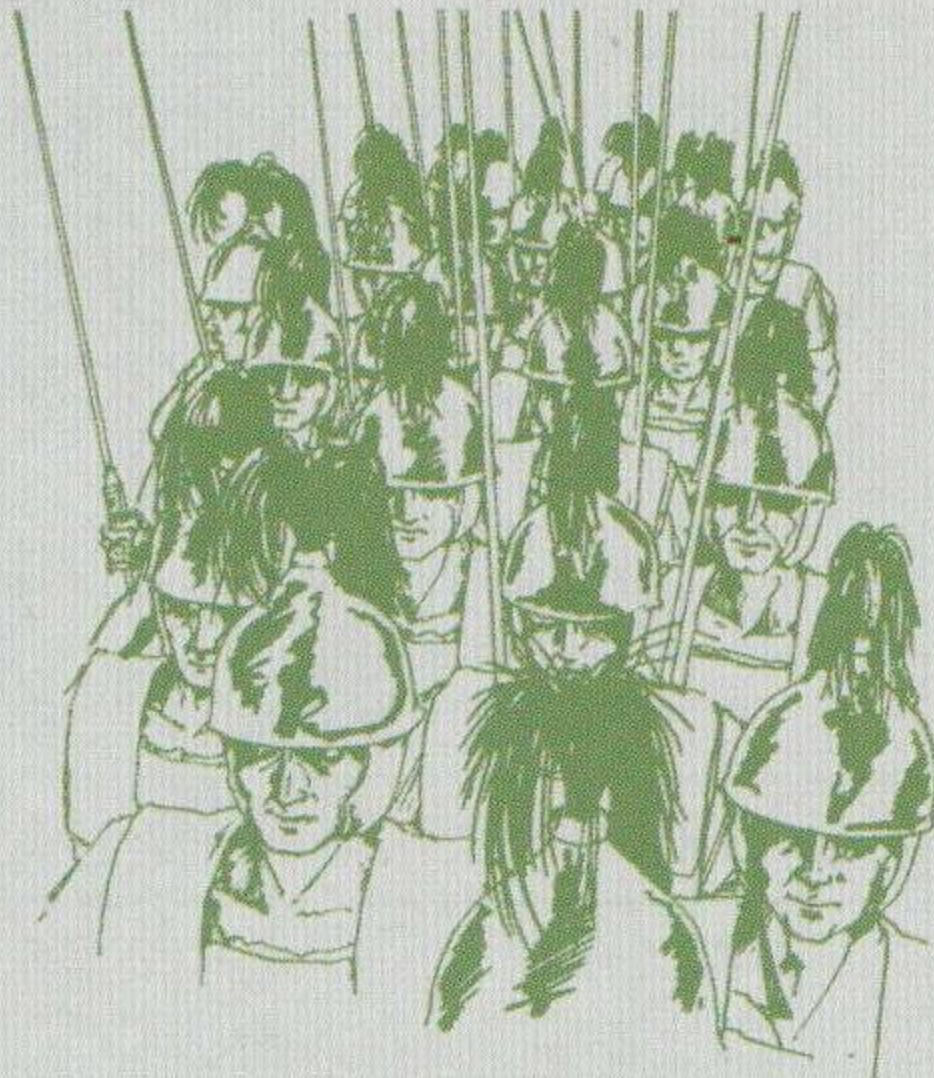
しきたい こぶたい こ も
指揮隊は、子部隊を3個まで持つことが
できます。

こぶたい めいれい
子部隊への命令

しきたい めいれい あた
指揮隊に命令を与えるだけで
こぶたい めいれい う
子部隊もその命令を受けて、
こうどう
行動します。

りだつ
離脱

こぶたい めいれい あた しきたい
子部隊に命令を与えると指揮隊から
はな たんどくこうどう もど
離れて単独行動に戻ります。



ぶたい とくちよう 部隊の特徴

ぶたい こうどう い か とう
■部隊がとれる行動は以下の通りです。

行動	使用コマンド	条件・命令時の指定先
部隊の編成(生産)	ぶたいへんせい	砦を指定
移動	ぶたいいどう	平地・森を指定 (乗船時は海・川を指定)
待機	—————	命令の遂行
その場で待機	ぶたいいどう	現在位置を指定
兵員の補充	—————	砦で待機
訓練	—————	闘技場で待機
乗船	ぶたいいどう	船を指定
上陸	ぶたいいどう	海・川以外の地形を指定
他の部隊の指揮下に入る	ぶたいいどう	他の部隊を指定
他の部隊の指揮下を離れる	—————	何か命令を与える
敵部隊を攻撃	ぶたいいどう	敵部隊を指定
間接攻撃	—————	建物に入っている時に敵が 射程内に侵入
敵建物を破壊	ぶたいいどう	敵建物を指定
民家を破壊	ぶたいいどう	民家を指定
砦を建設	とりでつくる	3×3の平地、道路の中心 を指定
闘技場を建設	とうぎじょうつくる	平地を指定
造船所を建設	ぞうせんじょつくる	海・川に面した平地を指定
部隊の解散(処分)	ぶたいかいさん	解散させる部隊を指定

たてもの とくちよう 建物の特徴

しゆるい 種類

たてもの 建物は、^{とりで}砦・^{とうぎじよう}闘技場・^{ぞうせんじよ}造船所・^{ふね}船(このゲームでは船も建物として扱います。)があります。

けんせつ 建設

たてもの 建物は、^{ぶたい}部隊に^{めいれい}命令を出して^だ建設させます。
(^{ふね}船は例外です。)→P40~(□つくる)

さいだいけんせつすう 最大建設数

たてもの 建物は、^{ひと}一つのマップにつき^{かく}各^こ10個まで建設できます。(船は^{ふね}20隻まで)

はかい 破壊

たてもの 建物は、^{てき}敵の^{こうげき}攻撃によって、^うダメージを受け^{はかい}破壊されます。

ぼうぎよ 防御

たてもの 建物が^{こうげき}攻撃を受けても、^{なか}中にある^{ぶたい}部隊は^うダメージを受けません。

かいふく 回復

たてもの 建物のダメージは、^{じどうてき}自動的に^{かいふく}回復されます。

てつきよ 撤去

いらなくなった^{たてもの}建物は、いつでも^{てつきよ}撤去できます。
→P42(たてもの てつきよ)

●それでは、それぞれの^{たてもの とくちよう}建物の特徴を^み見ていきましょう。

とりで 砦

けんせつち 建設地

とりで 砦は、^{ひろ}3×3の^{へいち}広さの^{どうろ}平地・^{けんせつ}道路に建設できます。

ほじゆう 補充

とりで 砦は^{ぶたい}部隊の^{へんせい}編成(生産)と、^うダメージを受けた^{ぶたい}部隊の^{ほじゆう}補充ができます。

むら けいせい 村の形成

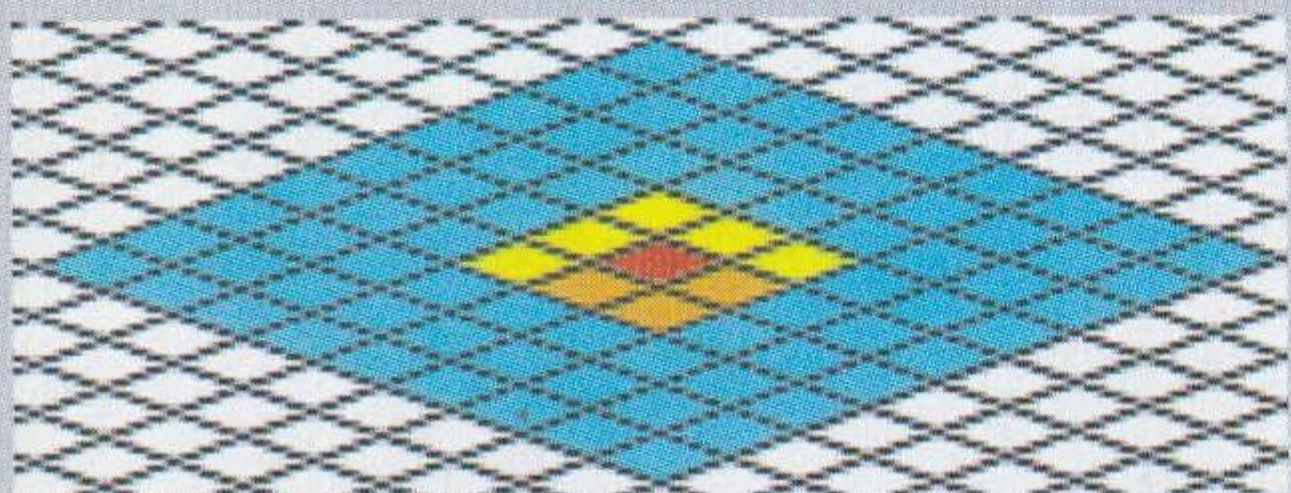
とりで 砦が^{かんせい}完成すると、その^{とりで}砦の^{かんかつか}管轄下の^{とち}土地(砦を中心に^{ちゆうしん}9×9)に^{ひと}人が^{あつ}集まり^{むら}村が^{けいせい}形成されます。

たてももの とくちよう
建物の特徴

とりで
□ 砦 □

せいちよう
成長

とりで いじ ひつよう せいきん ろうどうりよく
砦の維持に必要な、税金や労働力は、
むら きようきゆう むら せいちよう とりで きほ
村から供給され、村の成長とともに、砦の規模
かくだい
が拡大していきます。(レベル1～レベル9)



とりで ちゆうしん
- 砦の中心. LV.1～3
- LV.4～6
- LV.7～9
むら けいせい はんい
- 村が形成される範囲

ちようへい
徴兵

ぶたい へんせい ほじゆう むら ちようへい おこな
部隊の編成・補充は村からの徴兵によって行われ
ぶん むら じんこう へ
その分だけ村の人口が減ります。

しゆくしよう
縮小

むら じんこう へ とりで げんざい きほ いじ
村の人口が減ると、砦は現在の規模を維持
しゆくしよう
できなくなり、縮小することもあります。

とうぎじよう
闘技場

けんせつち
建設地

とうぎじよう へいち けんせつ
闘技場は、平地に建設できます。

くんれん
訓練

とうぎじよう たいき ぶたい くんれん おこ
闘技場で待機している部隊は、訓練を行い、
いつていち のうりよく あ
一定値まで能力が上がります。



ぞうせんじよ 造船所

けんせつち 建設地

ぞうせんじよ うみ かわ めん へいち
造船所は、海・川に面した平地に
けんせつ
建設できます。

せいちよう 成長

ぞうせんじよ かんせい じよじよ ぎじゆつ たくわ
造船所が完成すると、徐々に技術を蓄えて
せいちよう
成長します。(レベル1~4)

ぞうせん 造船

ぞうせんじよ じどうてき ふね けんぞう
造船所は、自動的に船を建造します。

レベル

ぞうせんじよ あ きようりよく
造船所のレベルが上がれば、より強 力な
ふね けんぞう
船が建造できるようになります。

ふね 船

けんぞう 建造

ふね ぞうせんじよ りんせつ うみ かわ
船は、造船所に隣接した海・川に
じどうてき けんぞう
自動的に建造されます(レベル1~4)

いどう 移動

ぶたい ふね の うみ かわ
部隊は船に乗ることにより、海・川を
いどう
移動できます。

はし 橋

ふね はし つうか
船は、橋を通過することはできません。

ちんぼつ 沈没

ふね はかい の ぶたい ぜんめつ
船が破壊されると、乗っていた部隊は全滅します。

かいぞう 改造

ひく ふね たか ぞうせんじよ
レベルの低い船を、レベルの高い造船所に
りんせつ じどうてき かいぞう う
隣接させておくと、自動的に改造を受け、
たか ふね
よりレベルの高い船になります。

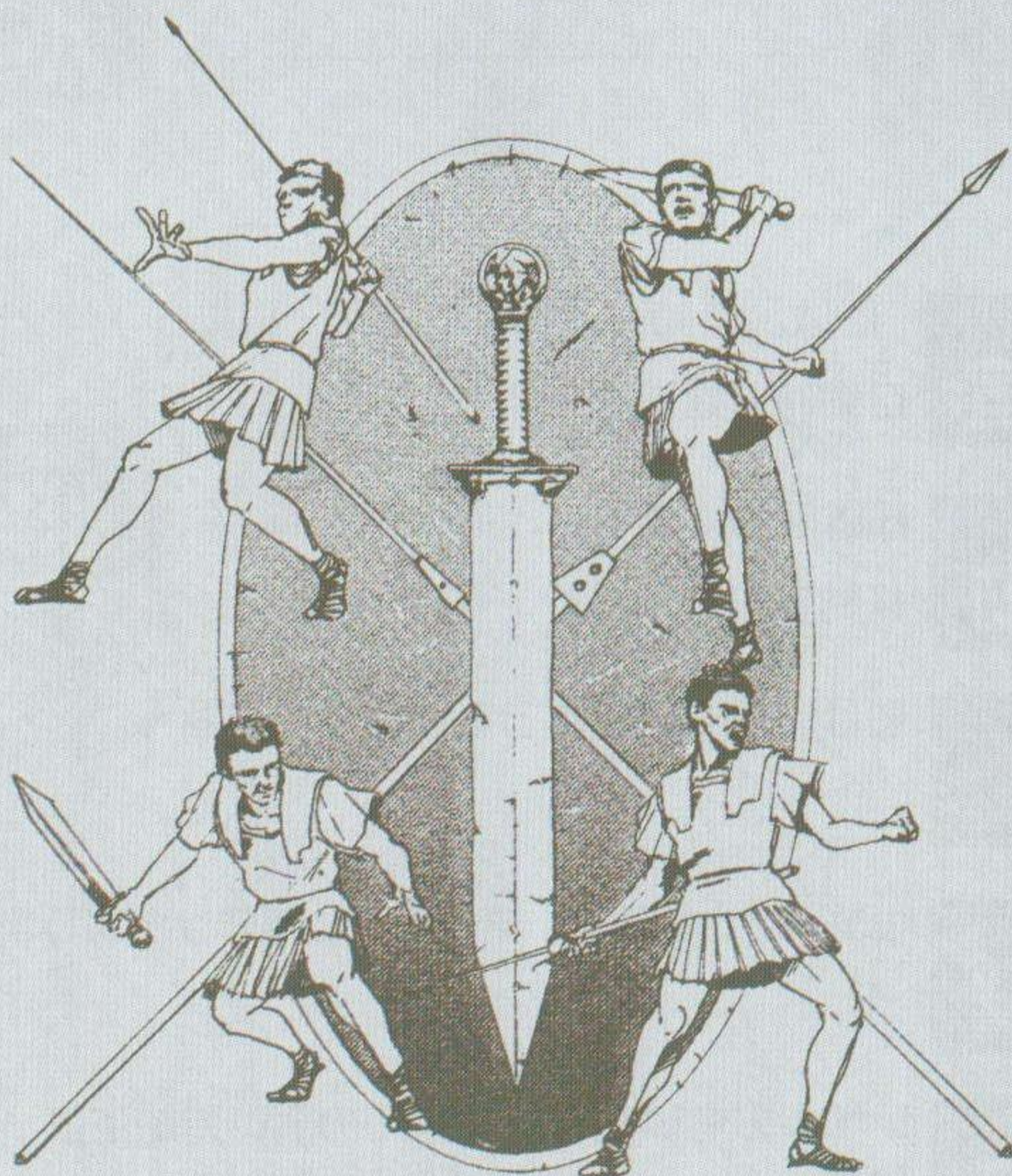
ふね
□船□

しやてい
射程

ふね の ふたい こうげきりよく しやてい
船に乗っている部隊の攻撃力と射程は、
ふね せいげん う
船のレベルにより制限を受けます。



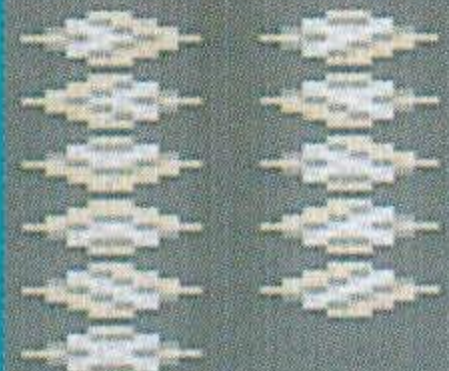

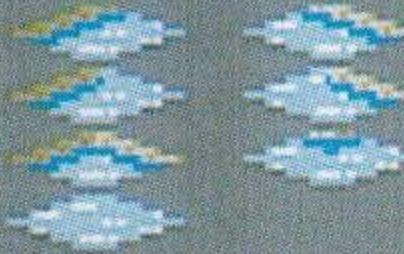


けいけん
経験

ふたい そうせんのうりよく ふね ひく
部隊の操船能力が、船のレベルより低いと、
ふね そうび つか
船の装備が使いこなせず
おも ほうこう う
思いもよらない方向に撃ってしまいますが、
けいけん つ そうせんのうりよく あ
経験を積み、操船能力が上がると、やがて
めいちゆう
命中するようになります。



ぜん ひょう 全キャラクター表

ちけい 地形

		ぶたい 部隊	ふね 船	とりで 砦	とうぎじょう 闘技場	ぞうせんじよ 造船所
へいち 平地		○	×	○	○	△
あれち 荒地		○	×	×	×	×
どうろ 道路		○	×	○	×	×
はし 橋		○	×	×	×	×
うみ かわ 海・川		×	○	×	×	×
もり 森		○	×	×	×	×
やま 山		×	×	×	×	×

○は行ける所、建設できる所

×は行けない所、建設できない所

※造船所は海・川に面した平地にのみ
建設できます。

ぜん ひょう
全キャラクター表

ぶ たい
部隊

















		せんとう 戦闘タイプ	かんせつこうげき 間接攻撃タイプ	きどう 機動タイプ	
味 方 部 隊	移動・建設中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	攻撃・破壊中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	たいきちゆう 待機中				
	ぜんめつ 全滅				
	敵 部 隊	移動・建設中	LV. 1		
			LV. 2		
LV. 3					
攻撃・破壊中		LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
たいきちゆう 待機中					
ぜんめつ 全滅					

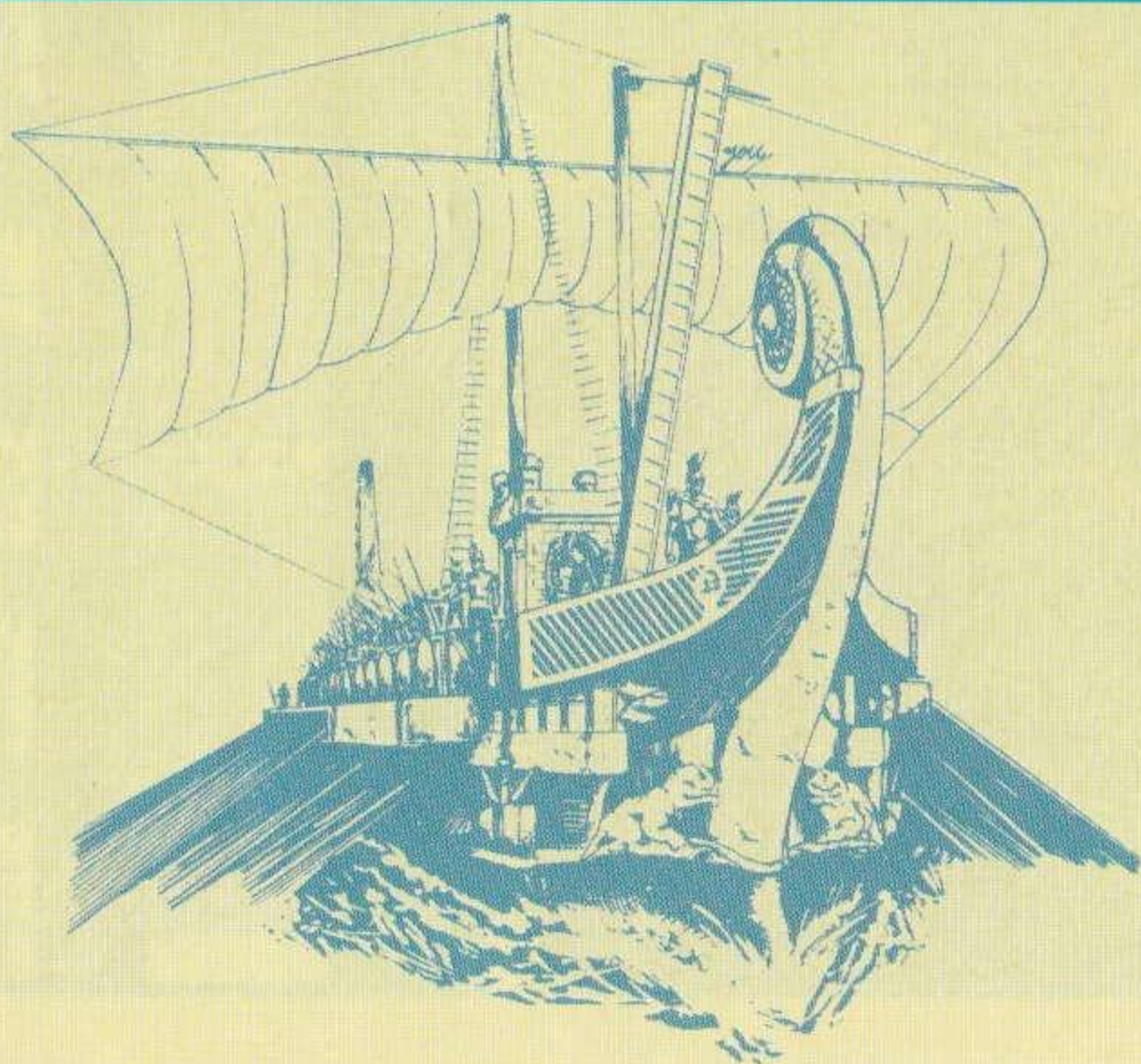
ぜん ひよう
全キャラクター表

ふね
船

から
空







ぶ たい じよう せん
部隊乗船

		から 空	ぶ たい じよう せん 部隊乗船
味 方 船	LV. 1		
	LV. 2		
	LV. 3		
	LV. 4		
敵 船	LV. 1		
	LV. 2		
	LV. 3		
	LV. 4		




ぜん ひよう
全キャラクター表

とうぎじよう
闘技場

		から空	たいき待機
味方闘技場	工事中		
	完成		
敵闘技場	工事中		
	完成		

















ぞうせんじよ
造船所

		から空	たいき待機
味方造船所	工事中		
	LV.1		
	LV.2		
	LV.3		
	LV.4		
敵造船所	工事中		
	LV.1		
	LV.2		
	LV.3		
	LV.4		

みんな
民家

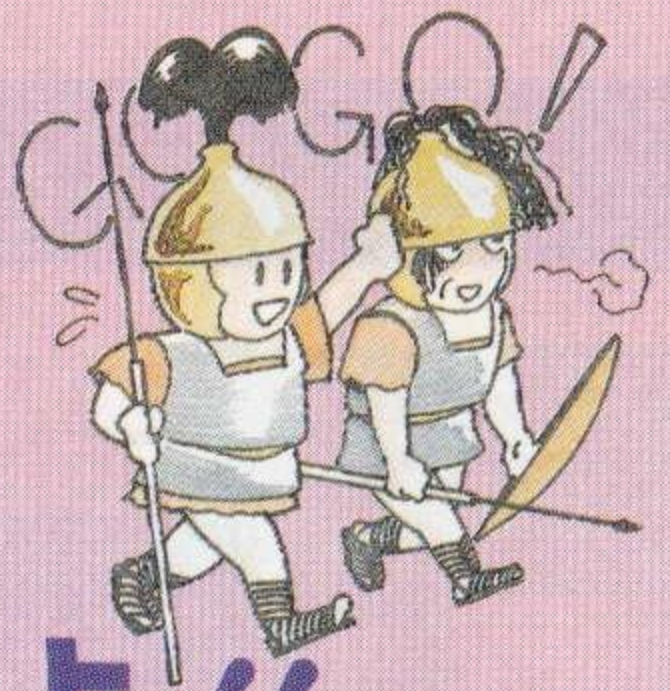


とりで
砦

		から 空	ぶたい 部隊が入っている まんいん (満員)
味 方 砦	こうじちゆう 工事中		
	LV. 1~3		
	LV. 4~6		
	LV. 7~9		
敵 砦	工事中		
	LV. 1~3		
	LV. 4~6		
	LV. 7~9		

こうりやく 攻略のヒント

●ここでは、うまくゲームが
進まない人のために、ちょっとした
コツをお教えしましょう。



あし 1.足をきたえよ!!

部隊の能力の中で1番重要なのは、**機動力**、即ち**足**です。

このゲームは、部隊を育てていくことが、重要なので、
戦果よりも生き残ることが、時として、部隊の大切な使命と
なります。足が遅ければ敵に追いつかれ、砦に着くまでに
部隊を無駄死にさせてしまい、また、敵を追いかけるときも
追いつけずに、逃がしてしまうことになってしまいます。

部隊は移動することにより機動力が上がります。

とにかく歩かせて、敵に負けない機動力をつけさせる
事が勝利への第1歩となるでしょう!

2.こきつかえ!!

部隊は、何か行動することにより

経験を得、**成長**し**強く**

なっていくます。敵も同様に行動し、強く

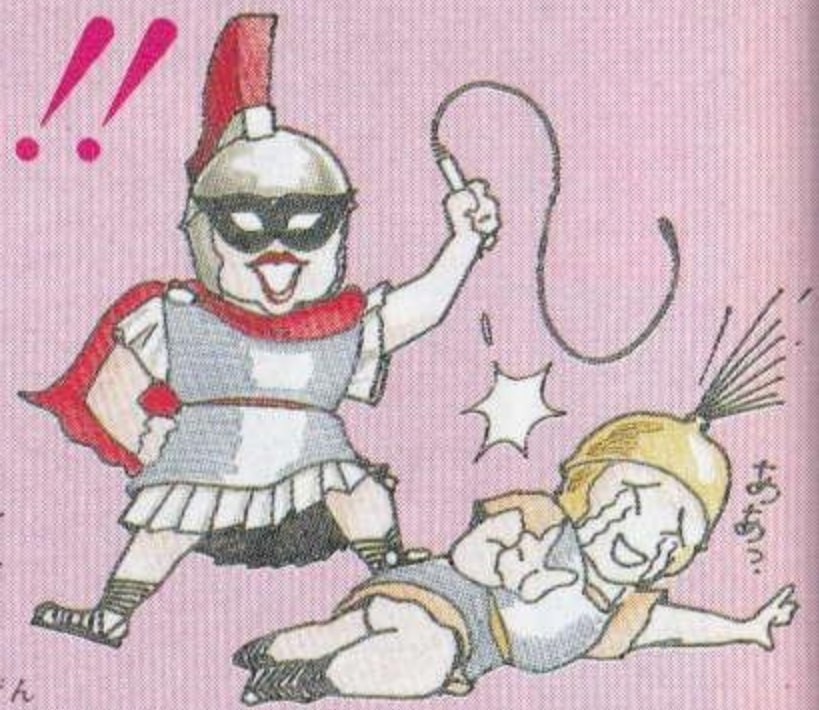
なっていくので、部隊を

遊ばせておくことは、敵に塩を送るも同然です。

兵力に余裕のある部隊を遊ばせておく手はありません。

ただ移動させたり、**無意味**に建設させるだけでも

がまいません。どんどんこきつかって、**育てて**あげましょう!



じかん
5.時間を
と
止めろ!!

3.部隊はほどほどに!!



部隊数は、多ければいいというものではありません。特にせまいマップで敵・味方
いりみだれて、渋滞になると、死にそうな
部隊を逃がしてあげられなくなったり、

部隊の操作がおぼつかず、部隊の **運用効率** が

悪くなってしまう危険があります。

無意味に部隊を増やすよりも、自分が

管理しやすい 部隊数におさえて、彼らを強力に

育てた方がよい場合もあるでしょう。

は

4.バリケードを張れ!!

このゲームでは、バリケードというものはありませんが

その **代用** になるものがあります。そう、砦をはじめとする

建物 です。敵の侵入ポイントに建物を配置し、そこを

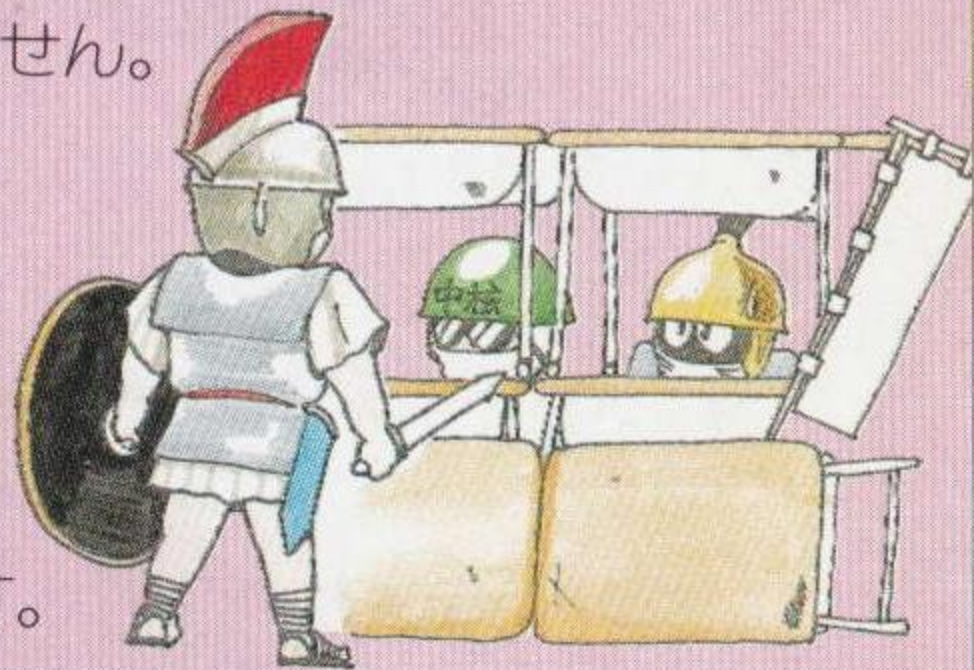
防衛拠点として、敵をくい止め、陣地を確保することで

部隊の **補充**、**育成** に大変有利となることでしょう。

また、そのようにして前線を広げることにより、比較的安全に

敵を攻略することもできるでしょう。特に川の多いマップでは、

有効な作戦となることは間違いありません。



このゲームは、ポーズをかけても

ゲーム内時間が止まるだけで、

命令などは **通常と同じように** 行えます。

命令を下すときや **部隊の位置**・**状況を確認** する時等に

ポーズをかけて行えば、あなたの思考にも余裕ができ、
ゲーム内時間を無駄にすることなく、部隊を運用できる

ことでしょう。



しよしんしやへん 初心者編

シミュレーションをするのが

はじ そうさ しかた
初めてで、“操作の仕方が

よく わ すす
分らない”、“どう進めていけば

わ
分らない”という人のためのページです。

ゲームの はじ かた ぶく
始め方やアドバイスを含めて

だいいちめん しょうかい
第1面をクリアまで紹介！

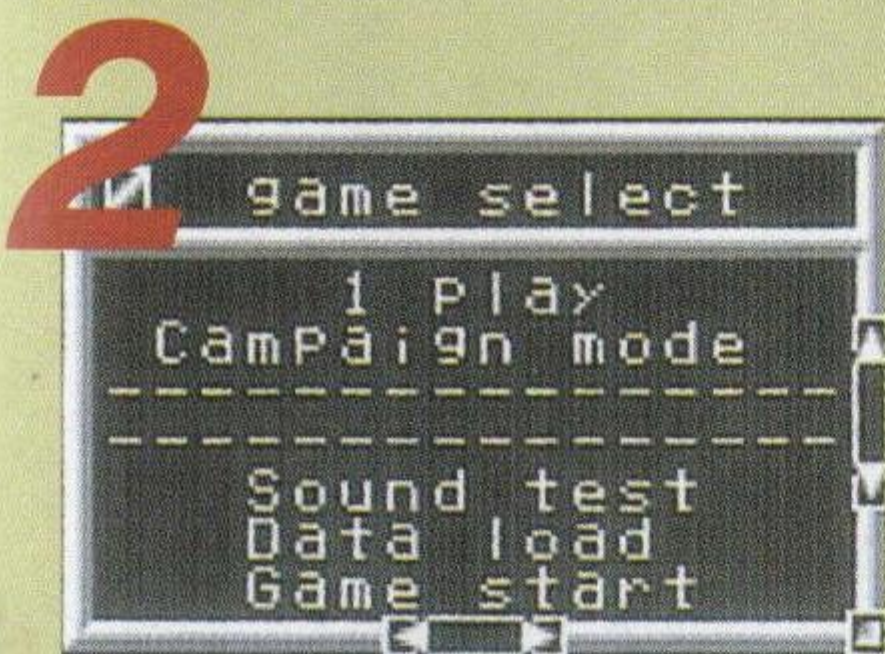
でんげん まず電源ON! ゲームをスタートさせよう!!

■ここから見ていくのは、stage 1 のゲームスタートから
クリアまでの操作手順の一例です。

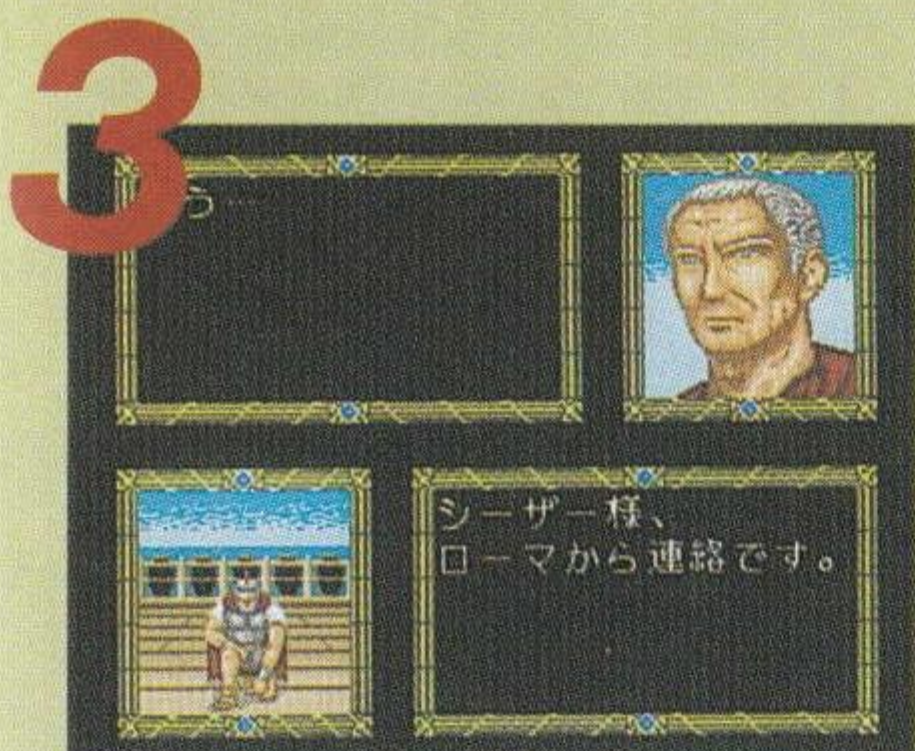
初心者の方は以下の手順を参考にして、
雰囲気をつかみ、だんだん自分なりの攻略方法を見つけていってください。



- タイトル・デモ画面が
あら
現われたとき、
スタート・A・B・Cボタンの
いずれかを押し、
「game select」ウィンドウで
しよきせつてい
初期設定します。



- ここでは、左図のような
ひだりず
セレクト内容で、進めていこうと
ないよう
すす
おも
思います。



- 「Game start」にカーソルを
あ
合わせ①でビジュアルシーンが
はじ
始まります。
ビジュアル・メッセージを、
はやおく
早送りしたいときは、
はやおく
①+で早送りできます。
→P21(ビジュアル画面)
がめん

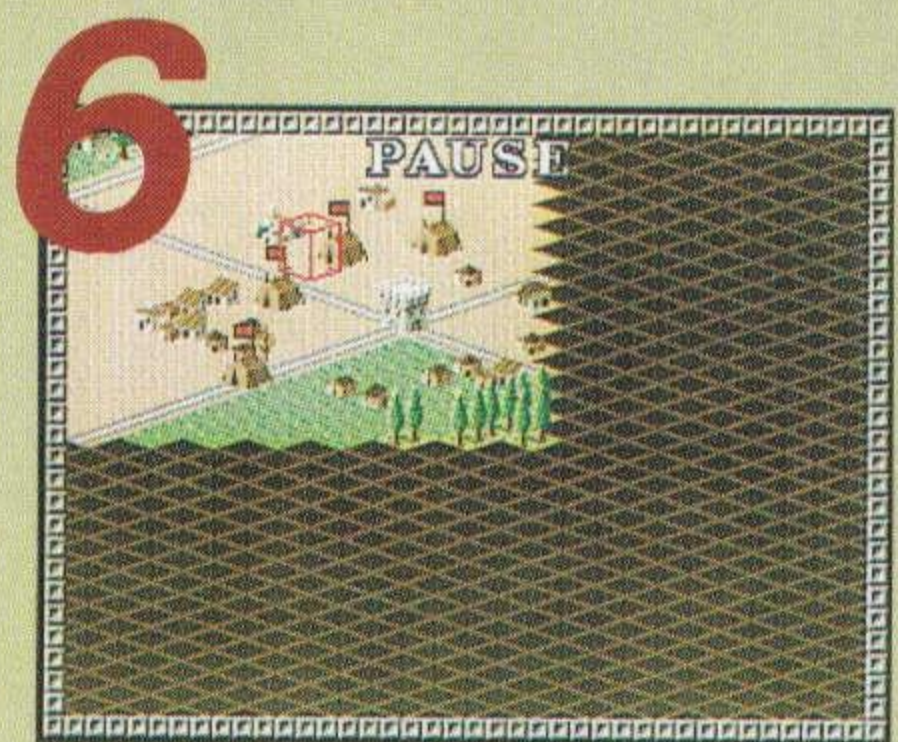


●次にマップが現われます。
マップの見方はP21(ロードマップ画面)を見てください。
ここは、まだ始めたばかりなので進んだ跡はありません。

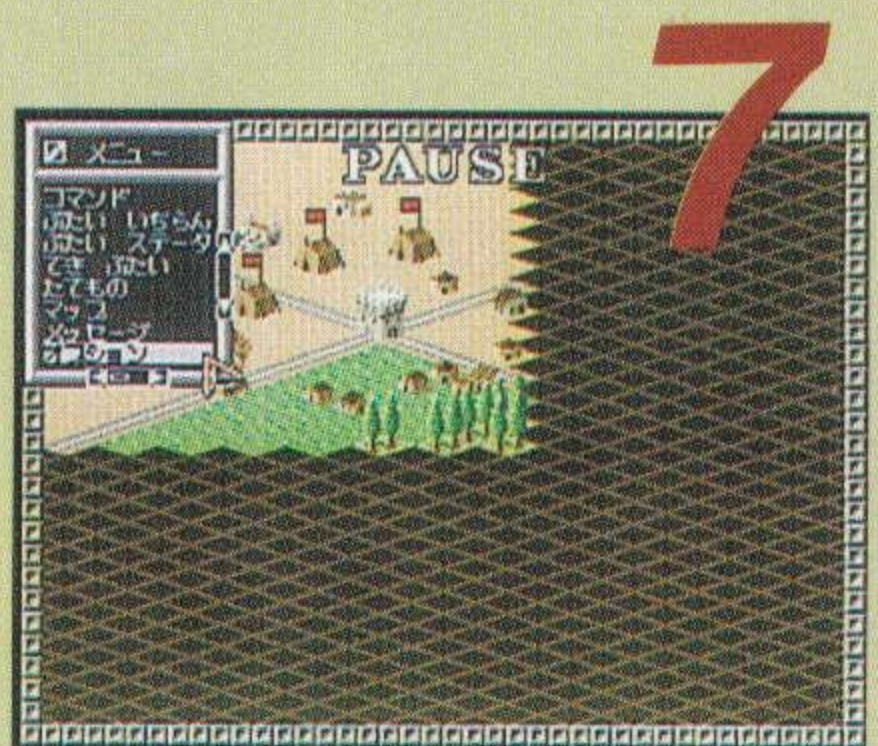
スタートボタンを押してください。



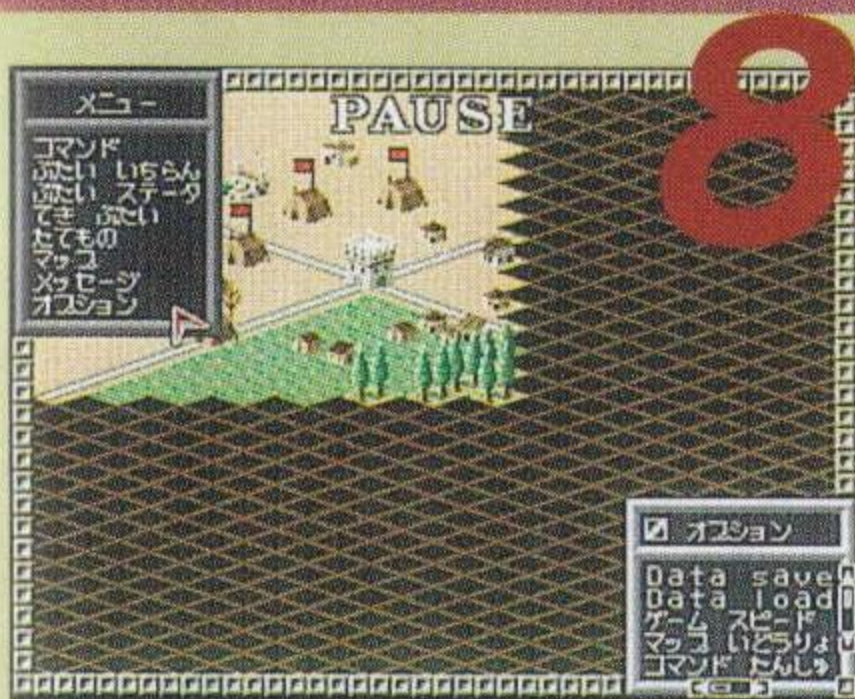
●マップ画面と、ウィンドウが現われ、ゲームがスタートします。
このとき、スタートボタンを押してポーズをかけてください。
これからゲームをプレイするのに下準備をします。そのため、時間がどんどん流れていくのを止めます。→P59(時間を止める)



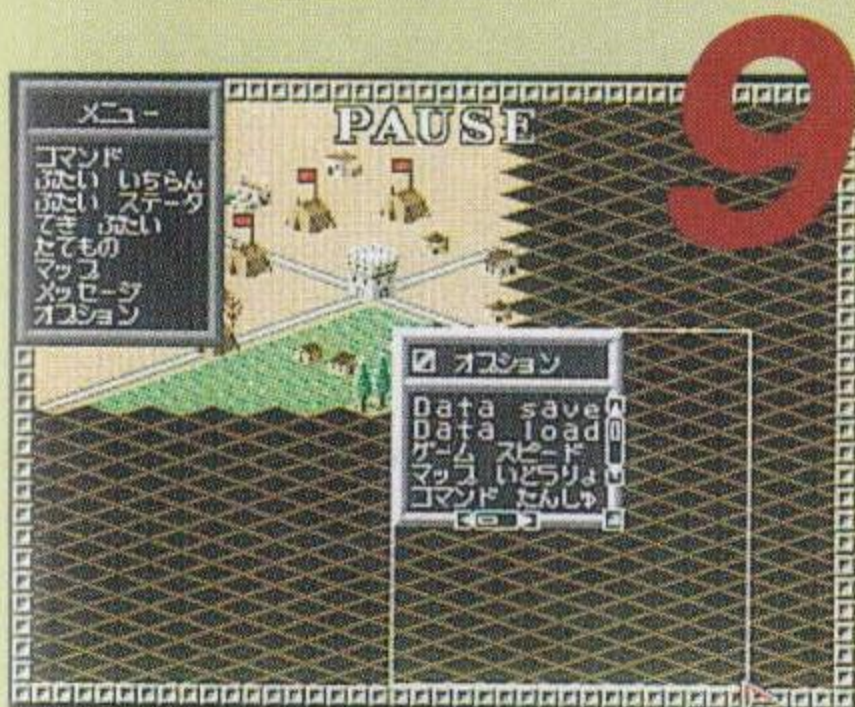
●次にウィンドウを閉じてください。→P22
(クローズボックス)
何もないところから、一つずつ、見ていきましょう。



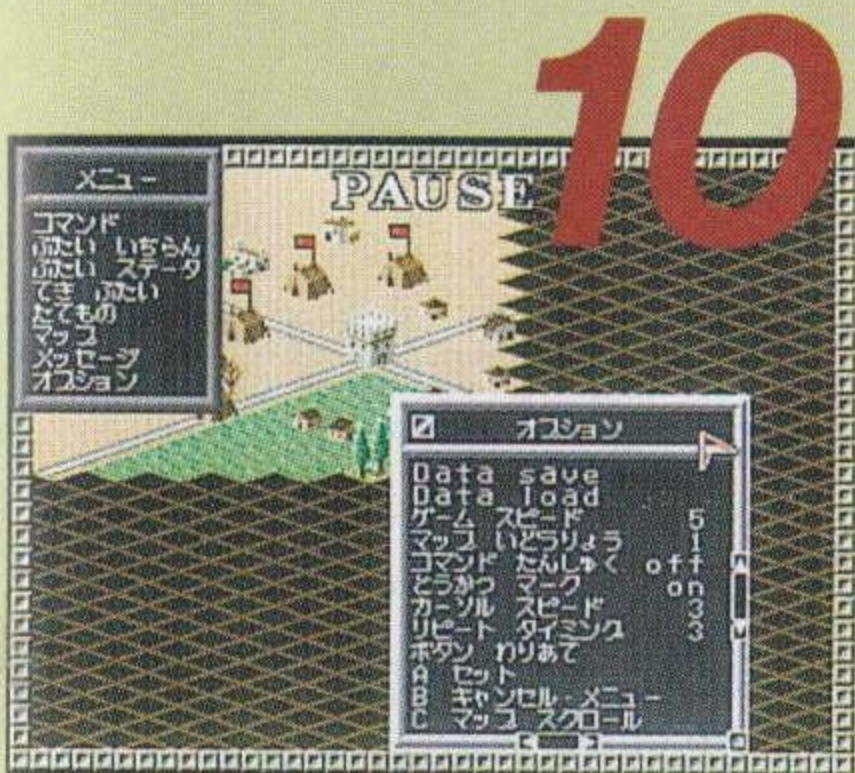
●Bボタンを押してください。
「メニュー」ウィンドウが開きます。→P25~
「オプション」に、カーソルを合わせます(カーソルがあうと、そこが反転します)



- (A)を押すと、「オプション」ウィンドウが開きます。
右下端に出ますので、
少し左上に移動させましょう。
→P23(タイトル)



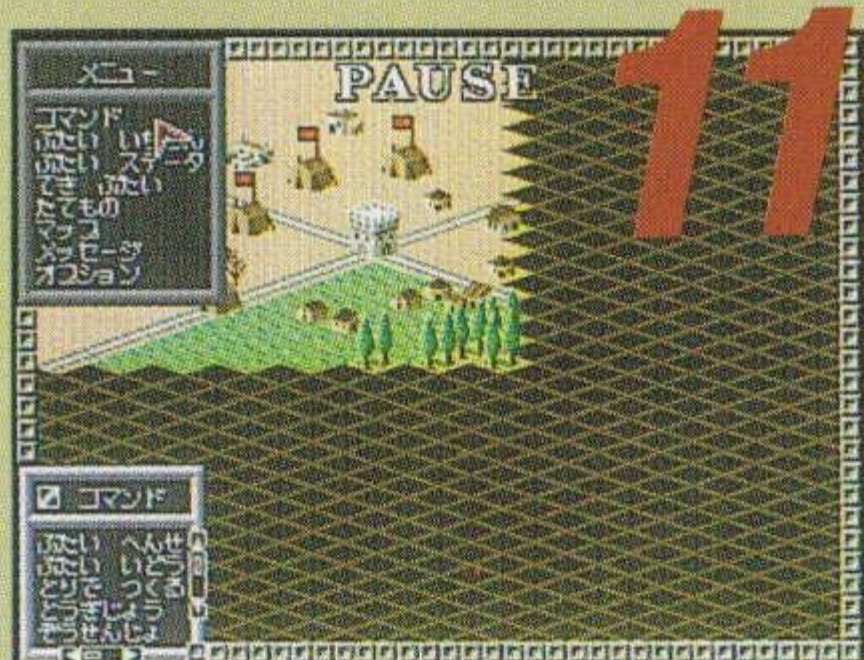
- この「オプション」ウィンドウを最大サイズにしてください。
→P21(アジャストボックス)
各種の設定ができます。
→P33~(オプション)



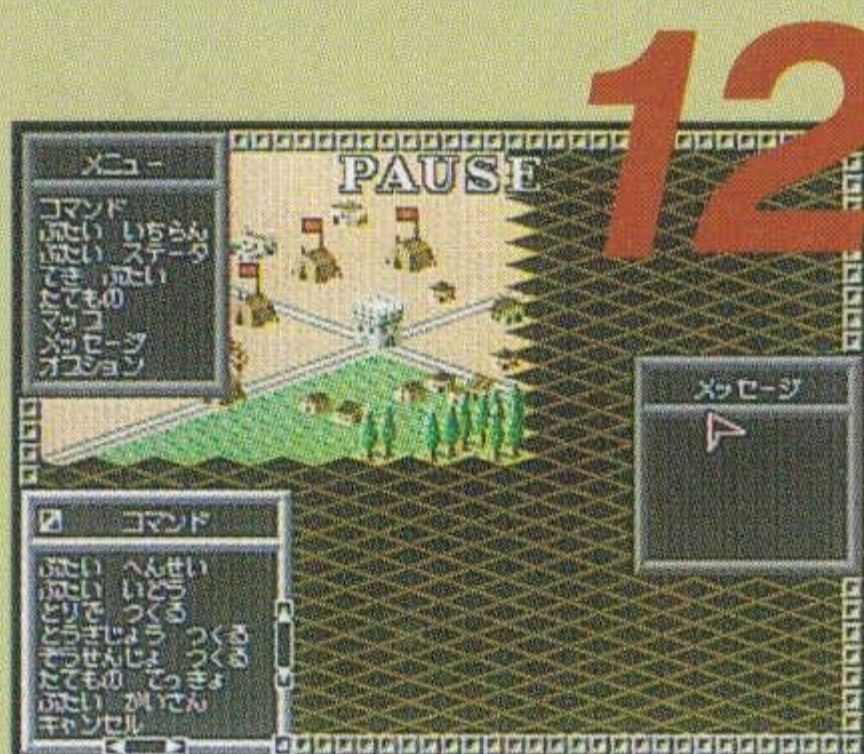
- (Data save)→まだ、
始めたばかりなので **設定なし**
- (Data load)→まだ、データは
入っていないので **設定なし**
- (ゲーム スピード)→初心者な
ので一番遅い **5**
- (マップ いどうりょう)→段階
を一步一步踏みたいので **1**
- (コマンド たんしゆく)→確認
を怠らないために **off**
- (とうかつ マーク)→ここでは
on にしておきましょう。
- (カーソル スピード)→**3**
- (リピート タイミング)→**3**
- (ボタン わりあて)→ **設定通り**



※カーソル スピードや、リピート タイミングは
それぞれやりやすい設定で!!



- オプションの設定が、
終わったのでこのウィンドウは
閉じましょう。
次に「コマンド」ウィンドウを
開きます。



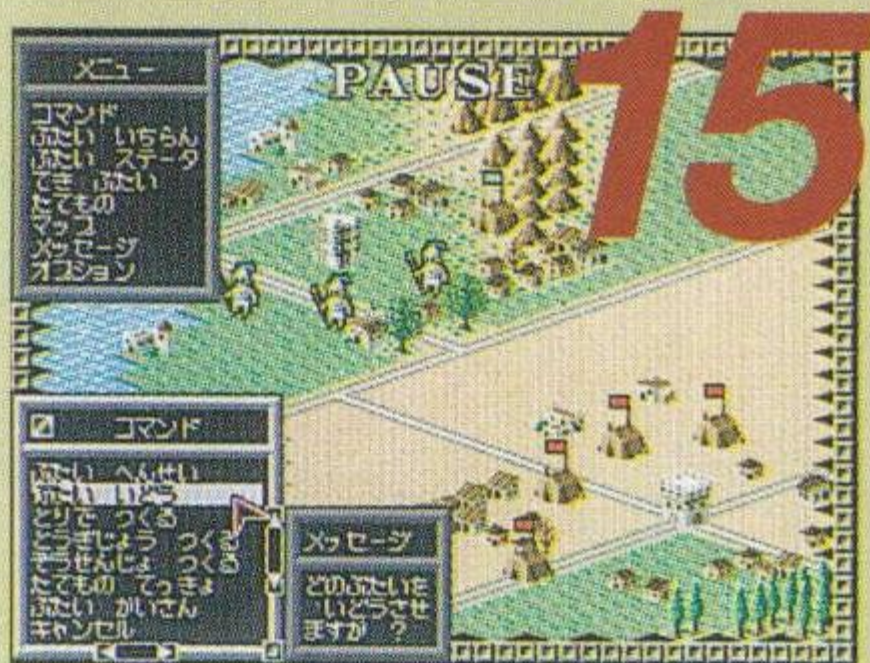
- 8・9の手順で、ウィンドウを
最大サイズにします。
メッセージウィンドウも開いて
おきましょう。
※ここまでは、最低限準備して
おきましょう。



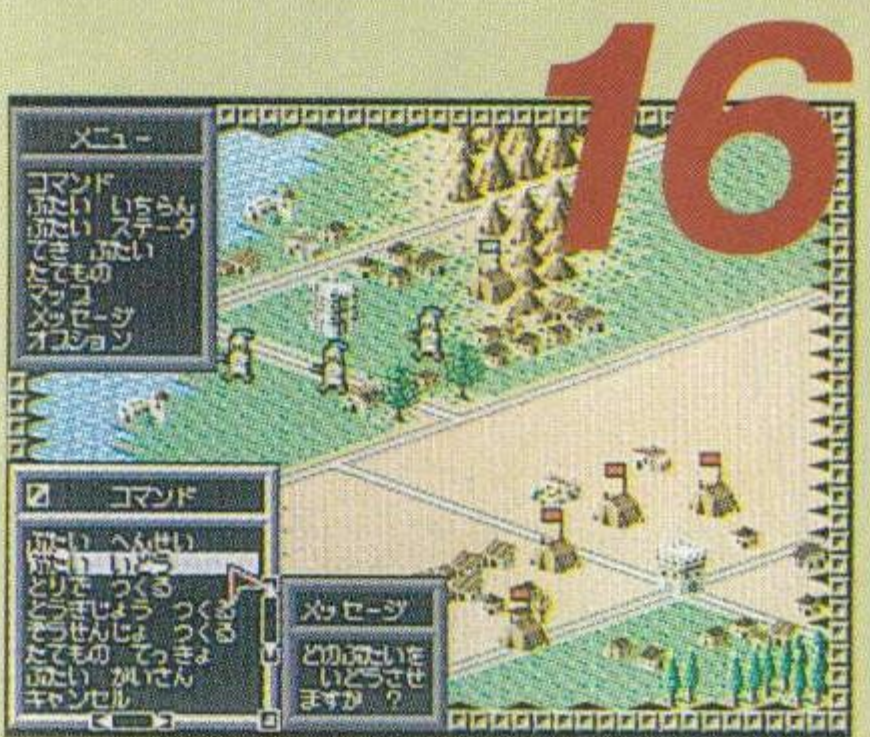
- では、マップを見渡して、
みましょう！
(マップがよく見えるように、
ウィンドウを端に寄せたり、
縮小するのが良いでしょう。)



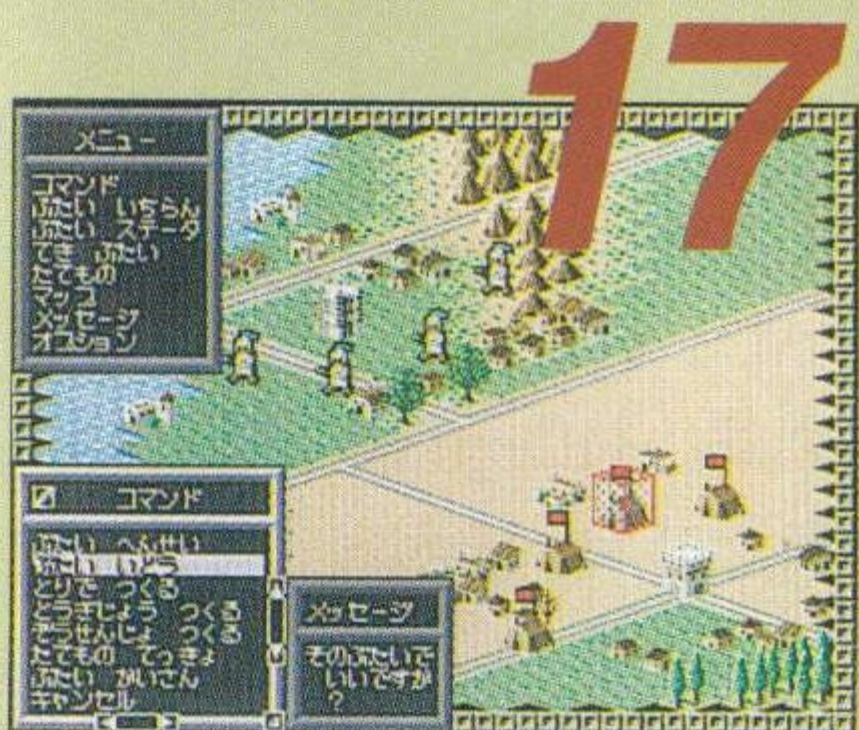
- Cボタンを押しながら、
方向ボタンでマップを見渡すことが
できます。→P13
一通り見渡したら、
いよいよ戦闘開始です。



- コマンドの、“ぶたい いどう”にカーソルを合わせ^あせ^あ。 “ぶたい いどう”が点滅^{てんめつ}します。これで、“ぶたい いどう”ができるようになりました。



- PAUSEを解除^{かいじよ}しましょう。
☆このゲームの目的^{もくてき}は敵の部隊と砦^{とりで}を全滅^{ぜんめつ}させることです。

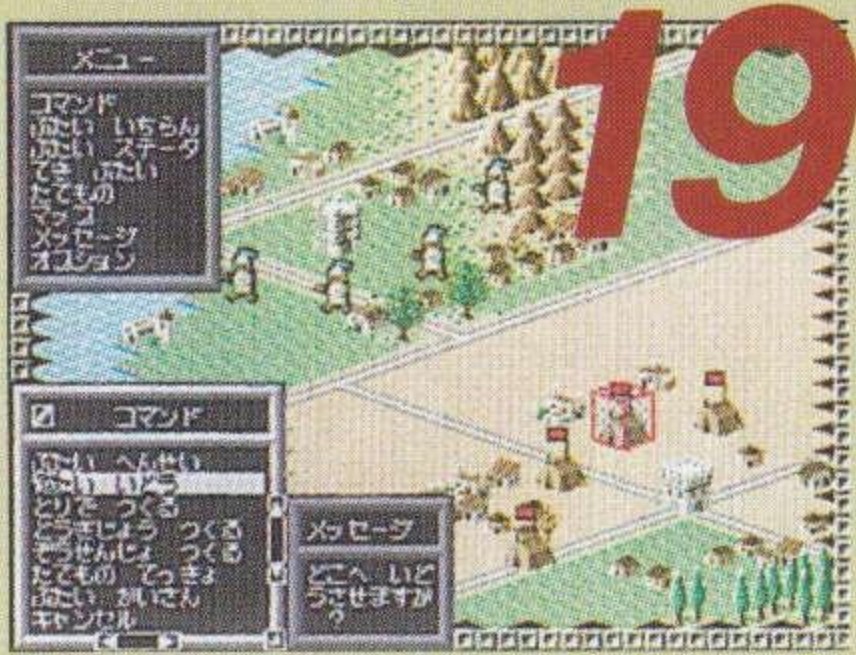


- 画面^{がめん}を見て^みください。赤^{あか}の旗^{はた}のテント^みがあります。それが、あなたの指揮^{しき}する部隊^{ぶたい}です。動か^{うご}したい部隊^{ぶたい}にカーソル^あを合わせ^あせて^あせ^あ。

18



- 「メッセージ」ウィンドウ^みを見て^みください。その部隊^{ぶたい}を動か^{うご}していいか聞いて^きてきます。よければ、もう一度^{いちど} ^あ いやならば^あ ^あ。



19

●どこへ、移動させるか聞いてきます。
いどう

①ただ、移動させたいときは
いどう
何もない平地に……
なに へいち

②敵の部隊を攻撃したいときは、
てき ふたい こうげき
敵の部隊に……
てき ふたい

③敵の砦を壊したいときは
てき とりて こわ
敵の砦に……
てき とりて

カーソルを合わせて①。

それぞれ、キャンセルするときには、②です。



20

●「メッセージ」ウインドウを見てください。
み
それでいいか聞いてきます。
き
よければ、もう一度①
いちど
いやならば②



21

●自軍の部隊は、あなたの命令に従って行動します。
じくん ふたい
めいれい したが こうどう
指示を出し終わったら、しばらく見てみましょう。
しじ た お



●真っ赤になる部隊が、
できます。
その兵員たちは、命が危なくなっ
てきています。
そのまま、敵の攻撃を受け続けると
死んでしまいます。
……が、今はそのままにして下さい。

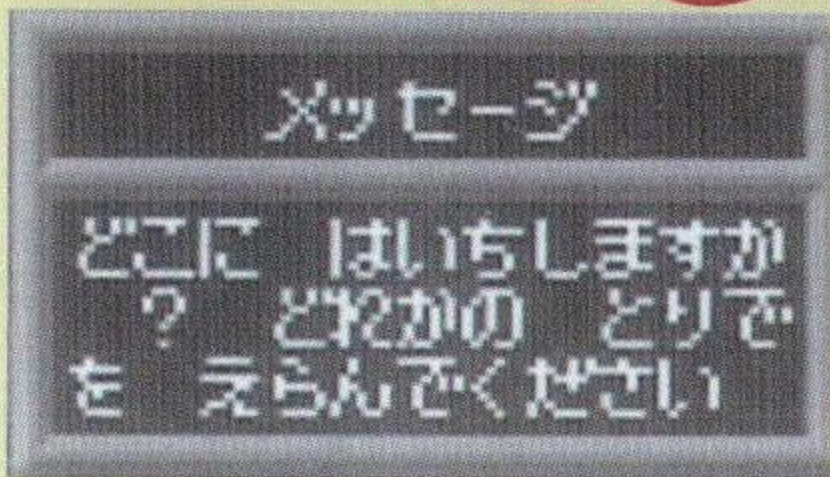


●部隊が、どんどん死んで
いくので、ここで新しい
部隊をつくろうと思います。
「コマンド」ウィンドウの
“ぶたい へんせい”にカーソルを
合わせてください。



●“ぶたい へんせい”が点滅します。
○注部隊は、砦の中でしか
作れません。→P49(建物の特徴)
砦にカーソルを合わせて①

25



●「メッセージ」ウィンドウを見ると
その砦でいいか聞いてきます。
よければもう一度①で、
新しい部隊編成されます。
いやならば②

26

●このようにして、
どんどん敵を攻めていきましょう!!
状況を見ながら、
敵を攻めぬいて、敵の砦を
全滅させよう!!

■22で部隊を助ける方法■

☆危険状態になってきた彼らを、リフレッシュさせよう!!



●回復させたい部隊を選んで①
自分の砦に移動させてください。
「メッセージ」ウィンドウが、
その部隊でいいか聞いてきます。
よければ、もう一度①



●砦にカーソルを合わせて①
その砦でよければ、もう一度①
これで、危険から逃れて、
部隊は砦の中へと移動します。
が、移動中に敵の攻撃を受けて、
死んでしまうこともあるので、
注意してください。



●砦に入って、待機していると、
体力は、やがて回復します。
回復の状態が知りたいときは、
「ぶたい ステータス」を
見てください。

→P28～(ぶたい ステータス)

27



●そして、勝利！
これで1面クリアです。

いじよう
以上、ゲームスタートから、クリアまでの、
てじゆん
手順でした。

ゲームに慣^なれてくると、だんだん自分^{じぶん}なりの
さくせん せんじゆつほうほう かなら み
作戦や戦術方法が、必ず身についてきます。

これは第1面なので、例^{れい}に上げた
てじゆん しょうり わり かんたん て はい
手順で勝利は割に簡単に手に入ります。

しかし、これからだんだん敵^{てき}も強^{つよ}くなって
きますので、勝利^{しょうり}も容易^{ようい}ではなくなります。

P58・P59の“攻略^{こうりやく}のヒント”

さんこう
参考に、

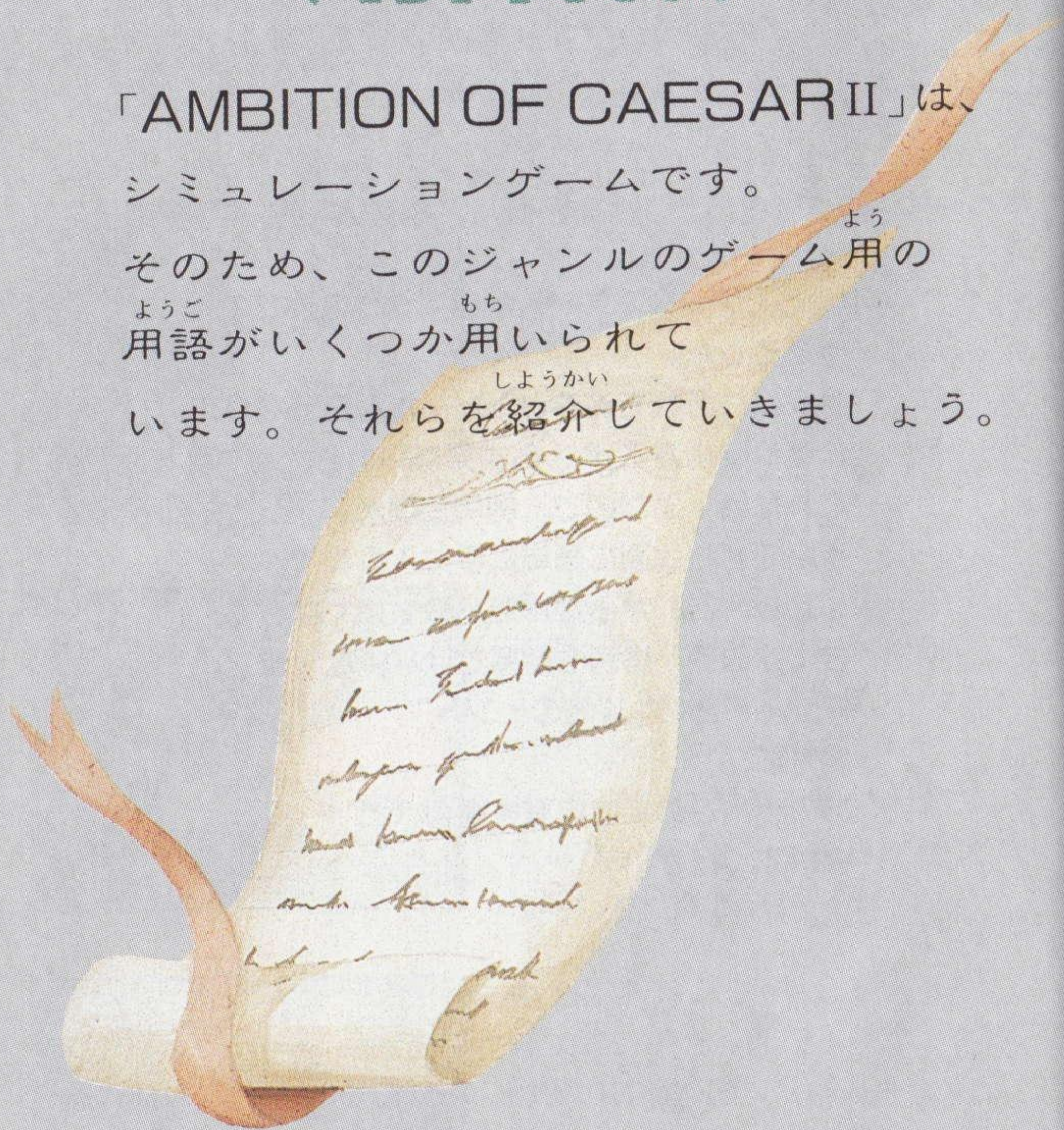
あの手^て、この手^てで自軍^{じぐん}を勝利^{しょうり}へと
みちび
導いてください！

ようごへん 用語編

「AMBITION OF CAESAR II」は、
シミュレーションゲームです。

そのため、このジャンルのゲーム用の
ようご もち
用語がいくつか用いられて

います。それらを しょうかい 紹介していきましょう。



1 ウィンドウ Window

プログラムが巨大化するにつれて、扱う情報を探すだけで労力を費やしてしまうようになってきました。

そこで、それらの情報を視覚的に分かり易く、効率よく管理するために“現在必要な情報だけを表示する窓”が考案されました。これが現在RPGやシミュレーションなどのゲームでもよく使われている「ウィンドウ」です。

2 オプション Option

直訳すると“選択”・“随意”ですが、コンピュータでは“付加機能”といった意味で使われます。

オプションをコマンドと合わせて使うと、そのコマンドをどのような形で表示するかを選択できます。ゲームでは残機数や難易度などのゲーム環境の設定のことを示します。

3 カーソル Cursor

画面上で文字の入力位置や、コマンドを指定するためのマークです。矢印の形や手の形をしたものもあります。もともとコンピュータやワープロの画面で点滅している入力待ちを意味する四角形などのことをいいましたが、◀のような画面上の図形やコマンドを指定するものも含めて、カーソルと呼ばれています。



4

かんせつこうげき 間接攻撃

シミュレーションゲームでは通常、ユニットが重なるか隣接していなければ、攻撃できないのですが、射程の長いユニットはHEXを飛び越して敵ユニットを攻撃することができます。

このように攻撃を通常の攻撃と分けて「間接攻撃」といいます。(このゲームでは隣接したHEXにも間接攻撃ができるようになっています。)

5

コマンド Command

プレイヤーがゲームの中のキャラクターに何かをさせるための命令のことです。

画面上あるいはウィンドウに表示されます。

6

システム System

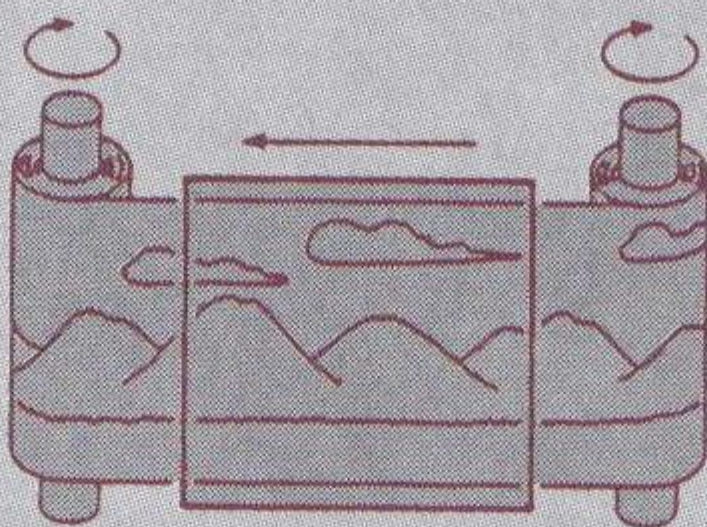
コンピュータと周辺機器の構成や、コンピュータを動かすための基本ソフトのことをいいますが、ゲームではプレイするための操作方法やボタン入力の割り当てなどのコンピュータを操作するためのルールや環境のことをいいます。

また、「ゲームのルール」といった意味で使われることもあります。

7 スクロール Scroll

“Scroll”とは“巻き物”の意味で、画面に表示されている絵や文字を巻き物を読むように巻き上げながら、表示することをいいます。

これにより、画面サイズ以上の情報を扱ったり延々と続く地形などを表現することができます。



8 セーブ Save

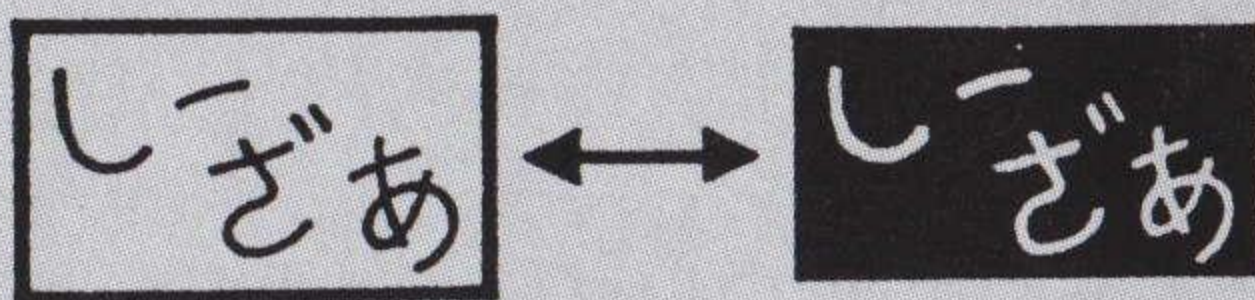
キャラクターの現在位置や、ゲームの進み具合などの、様々なデータはコンピュータの中に記憶されています。これらはコンピュータの電源を切るとすべて消えてしまいます。RPGやシミュレーションは、時間がかかるので、それらのデータを別の媒体に記録し、保存しなければなりません。

このように、データを保存することを「セーブする」といいます。

9 はんてん 反転

通常表示されている色がカラーフィルムのネガのように、
反対の色(白 \longleftrightarrow 黒・黄 \longleftrightarrow 青など)で表示されていること
をいいます。

多くのコマンドの中から、現在選ばれているコマンドが
一目で分かるようになっていきます。



10 ビジュアルシーン Visual Scene

ゲームをより映画に近づけるための演出の一つで、
ストーリーや状況^{じょうきよう}をメッセージだけに留^{とど}まらず、
絵や音楽^{え おんがく}を使用し、より視覚的に表現したものです。

11 ロード Load

前のゲームの続きを遊ぶためには、記録・保存しておいた
データをコンピュータの中に移し替^かえなければなりません。
このように、記録されたデータをコンピュータに読み込^よませる
ことを「ロードする」といいます。

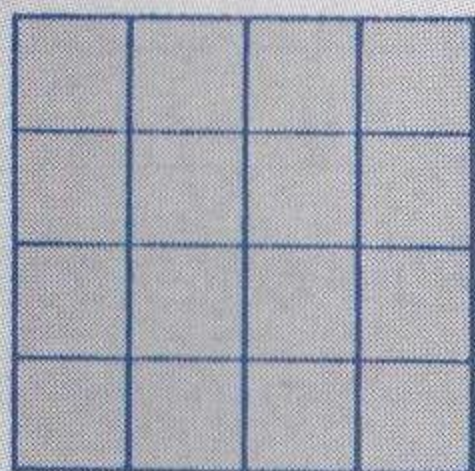
12 ヘックス HEX

初期しよきのシミュレーションゲームは、マップを区切くぎる「ます」に四角形しかくけいを使つかっていました。(スクエアマップ)

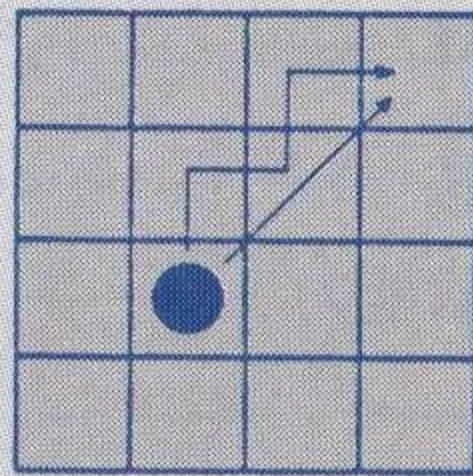
しかし目的もくてき地ちが斜めななの場合、マップ上じようの移動距離いどうきよりが同じでも、通過おなするコマ数つうかが違ちがってくるという問題もんだいがおこりました。この矛盾むじゆんを解決かいけつするために考案こうあんされたのが、「HEX」マップです。

「HEX」は「6」という意味いみで、マップを区切くぎる「ます」が六角形かくけいのものをいいます。

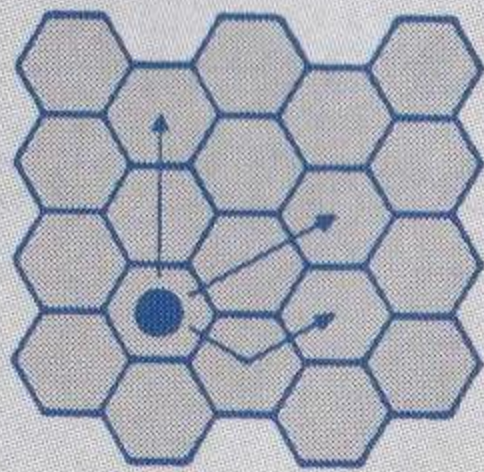
また、広い意味ひろいみではシミュレーションゲームのマップの「ます」のこさを指さします。



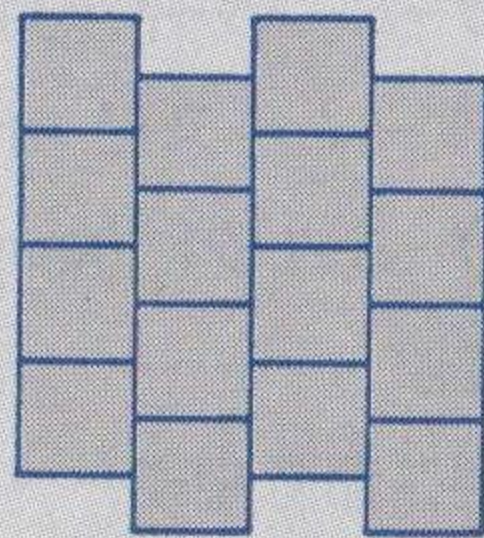
スクエアタイプ



同じ距離おなきよりも斜めななに移動いどうすると2コマだが、たて・よこで移動いどうすると4コマ進すすまなければならない。



たて・よこ・ななめにかかわらず、距離きよりとコマ数すうは一致いつち。



ヘックスのならび

さくいん 索引

あ

- アクティブウィンドウ—— 9
- アジャストボックス—— 22
- いどう移動—— 37・48
- ウィンドウ—— 8・22
- 「オプション」—— 32

か

- カーソル—— 20
- カーソル スピード—— 34
- かいさん解散—— 42・48
- かんせつこうげき関接攻撃—— 46・48
- かんせつこうげきのうりよく関接攻撃能力—— 28
- きどうりよく機動力—— 29
- “キャンセル”—— 43
- キャンペーンモード—— 7
- クローズボックス—— 23
- くんれん訓練—— 38・48・50
- “ゲーム スタート”(Game start) 18
- “ゲーム スピード”—— 33
- “ゲームセレクト”(game select) 16
- けんせつ建設—— 40・41・48
- げんぜいぶたいきほ現在部隊規模—— 26・29

- こうげき攻撃—— 38・48
- こうどう行動—— 48
- 「コマンド」—— 25・35

さ

- さいだいぶたいきほ最大部隊規模—— 29
- “サウンドテスト”—— 17
- さぎょうのうりよく作業能力—— 29
- しょうりじょうけん勝利条件—— 5
- じょうせん乗船—— 38・46・48
- じょうりく上陸—— 48
- しよぶん処分—— 42・48
- スクロールボックス—— 23
- スリープウィンドウ—— 9
- せいさん生産—— 37・48
- せんとうのうりよく戦闘能力—— 28
- ぞうせん造船—— 51
- ぞうせんじよ造船所—— 41・51・56
- そうせんのうりよく操船能力—— 28
- “ぞうせんじよ つくる”-41

た

<small>たいき</small> 待機	38・48
タイトル	23
「たてもの」	30
<small>たてもの</small> 建物	49
“たてもの てっきよ”	42
<small>ちけい</small> 地形	53
2Pモード	7
2 Play	16
“データセーブ”(data save)	32
“データロード”(data load)	33
「てきぶたい」	29
“とうかつ マーク”	34
<small>とうぎじょう</small> 闘技場	41・50・56
“とうぎじょう つくる”	41
“とりで つくる”	40

は

<small>はかい</small> 破壊	38・48
<small>ひょうじ</small> 表示エリア	22
<small>ぶたい</small> 部隊	46・54
「ぶたいいちらん」	25
“ぶたい いどう”	38
“ぶたい かいさん”	42
「ぶたいステータス」	28
“ぶたい へんせい”	37
<small>ふね</small> 船	51・55
<small>へんせい</small> 編成	37・48
<small>ほじゅう</small> 補充	38・48・49
“ボタン わりあて”	34

ま

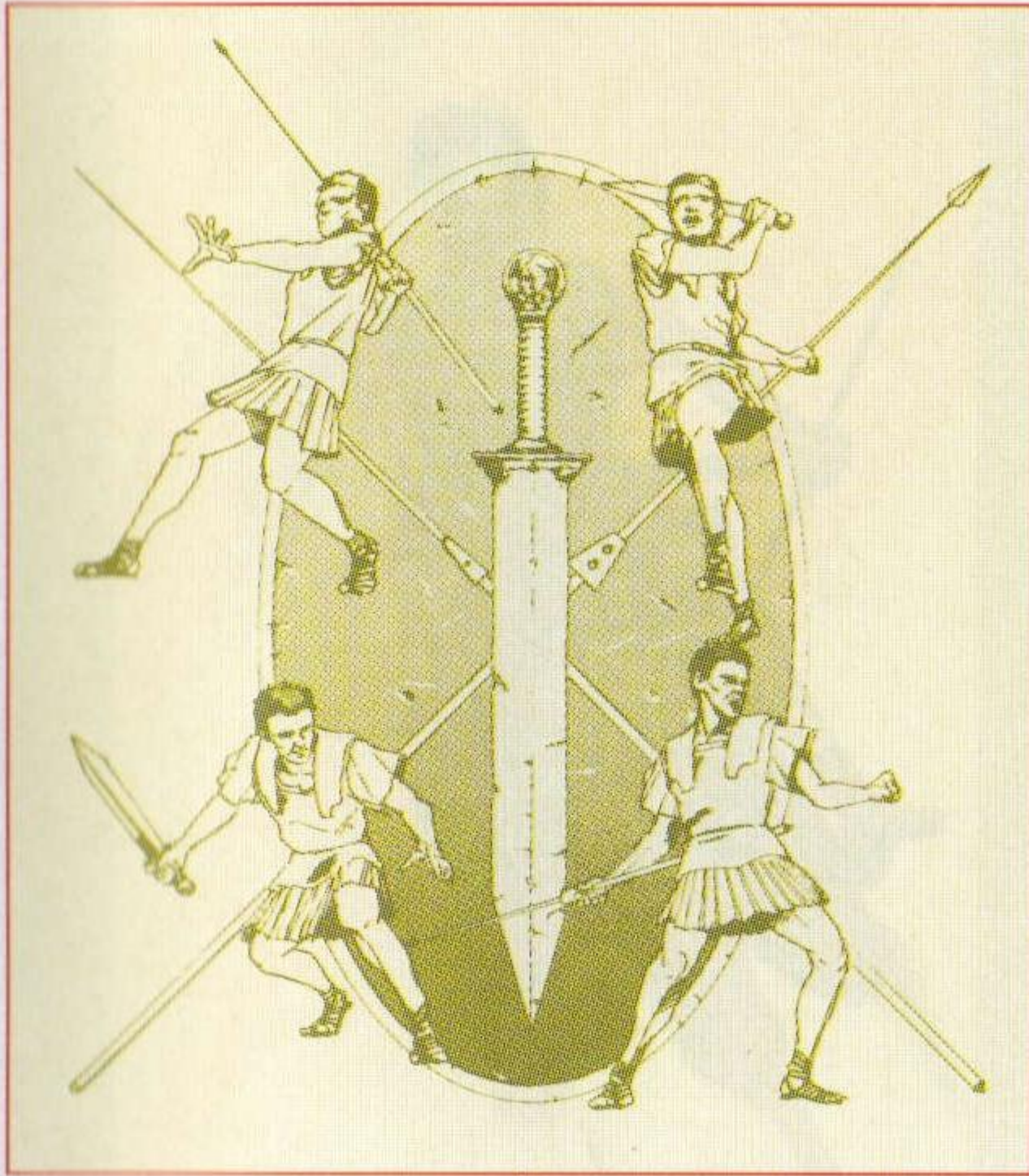
「マップ」————— 31
 マップいどう————— 38
 “マップ いどうりょう”—33
 “マップセレクト”———— 17
 マップセレクトモード—16
 民家^{みんか}————— 56
 村^{むら}————— 49・56
 命令^{めいれい}————— 35
 メイン画面^{がめん}————— 20
 「メッセージ」————— 32
 「メニュー」————— 22・25
 モード————— 6

ら

“リピート タイミング”—34

わ

1Pモード————— 7
 1 Play————— 16

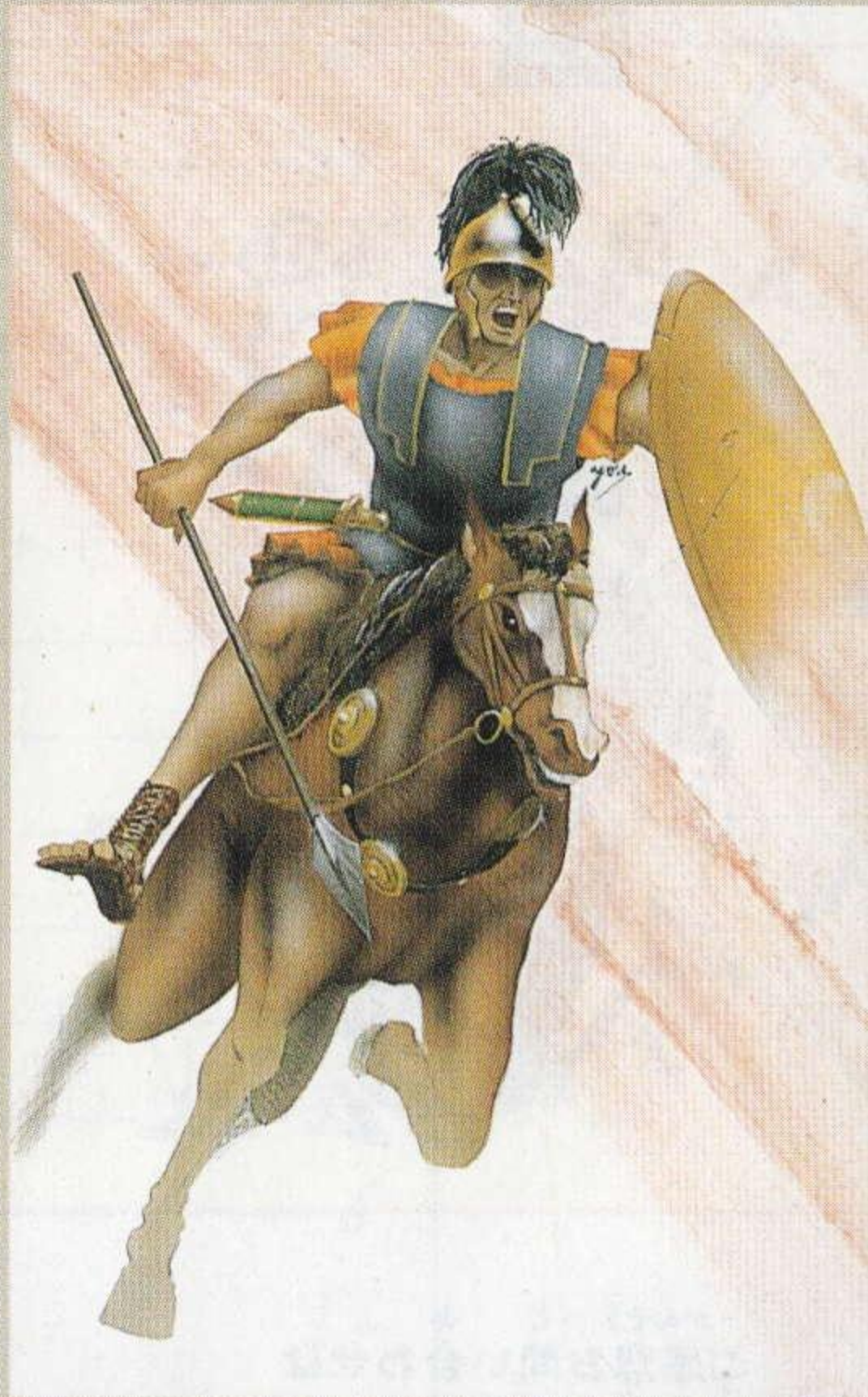


かんそう と あ
ご感想お問い合わせは

株式
会社

マイクロネット

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F
TEL : (011)-561-1370



マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-22063

この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標**SEGA**の使用を許諾したものです。