

LORD ロードモナーク MONARCH とことん戦闘伝説

取扱説明書



SEGA



LORD ロードモナーク MONARCH とことん戦闘伝説

このたびはメガドライブカートリッジ「ロードモナーク とことん^{せんとうでんせつ}戦闘伝説」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^{はじ}前にこの取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

もくじ

登場人物紹介 ^{とうじょうじんぶつしょうかい}	4
ロードモナークの世界 ^{せかい}	8
コントロールパッドの使い方 ^{つかかた}	10
ゲームの始め方 ^{はじかた}	12
画面表示の見方とコマンドの使い方 ^{がめんひょうじみかたつかかた}	14
ユニットコマンドの使い方 ^{つかかた}	22
戦いのおきて ^{たたか}	26
地形について ^{ちけい}	28
お金について ^{かね}	30
工作と破壊について ^{こうさくはかい}	34
戦闘について ^{せんとう}	35
ステージクリアとゲームオーバー.....	36
攻略のポイント16ヶ条 ^{こうりやくじょう}	38
こんなときどうするの?.....	44
使用上のご注意 ^{しようじょうちゅうい}	46

ぼく^{ようせい}妖精のスパンキー。
大事な^{だいじ}用^{よう}があってモナーク王国^{おうこく}に向かっているとこなんでちゅよ。



モナーク王国^{おうこく}はキング・モナークというおじさん

が^{おさ}治^{へい}めて^わいる、^{くに}平和な国^{くに}なんでちゅ。王様^{おうさま}は若^{わか}いころ、^{こうてつ}鋼鉄の^{びしょうねん}美少年^いと言われてて、^{つよ}とっても強^{つよ}かったそうでちゅ。^{まち}町の^{ひと}人もみんな働^{はたら}き者^{もの}で、^{ひと}いい人^{ひと}ばかりなんでちゅ。それにアルフレッド^{おうじ}っていう王子^{おうじ}がいるんでちゅ。とってもわんぱくで、おもしろい人^{ひと}なんでちゅって……。



ところで、大事な^{だいじ}用^{よう}というのはでちゅね……。ぼくが冬眠^{とうみん}をしていたときのことなんでちゅけど、^{ゆめ}すごい夢^{ゆめ}を見たんでちゅ。モナーク王国^{おうこく}が闇^{やみ}に飲^のみ込まれて滅^{ほろ}びてしまうんでちゅよ。すごーく^{こわ}怖い夢^{ゆめ}だったんでちゅ。妖精^{ようせい}の夢^{ゆめ}見^みはよく当^あたるから、王様^{おうさま}に知^しらせに行^いくところなんでちゅ。それじゃ、急^{いそ}ぎまちゅので。



とう じょう じん ぶつ しょう かい
登場人物紹介

ストーリーモードに登場す
る、ゆかいな仲間たちを紹
介しましょう。



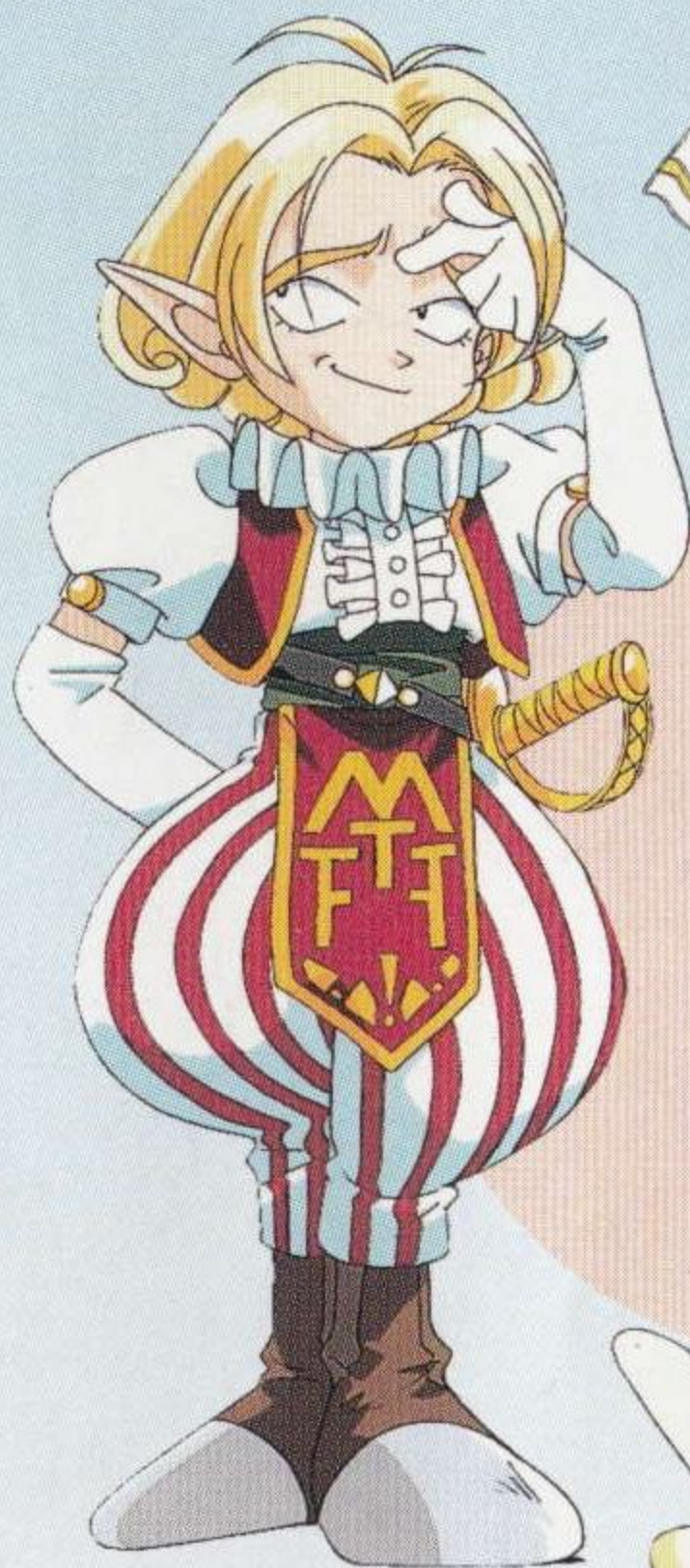
• **アルフレッド王子**

このゲームの主人公。
やんちゃで暴れんぼ
うな、モナーク王
国の王子。物語は、
彼が王者としての
力の証をたて
るところから
始まる。
通称、アル王
子。



●ルビア姫

モナーク王国の隣にある、マルティカ国の王女様。アルフレッド王子のお見合い相手だが、彼女に会うためには3つの腕試しをクリアしなければならない。



●ゲッシュー王子

ブライティー帝国の第1王子。プライドが高く、負けるとすぐ卑屈になる。ルビア姫が大好きで、アルフレッドを敵対視している。

●スパンキー

森に住む妖精。年齢不詳だが、まだ幼いのか口が回らない。モナーク王国の危機を知らせに飛んでくる。



●キング・モナーク



モナーク王国を
治めるゆかいな
王様。若いころ
は、鋼鉄の美少
年として名をは
せていたらしい。
アル王子のお父
さんだ。

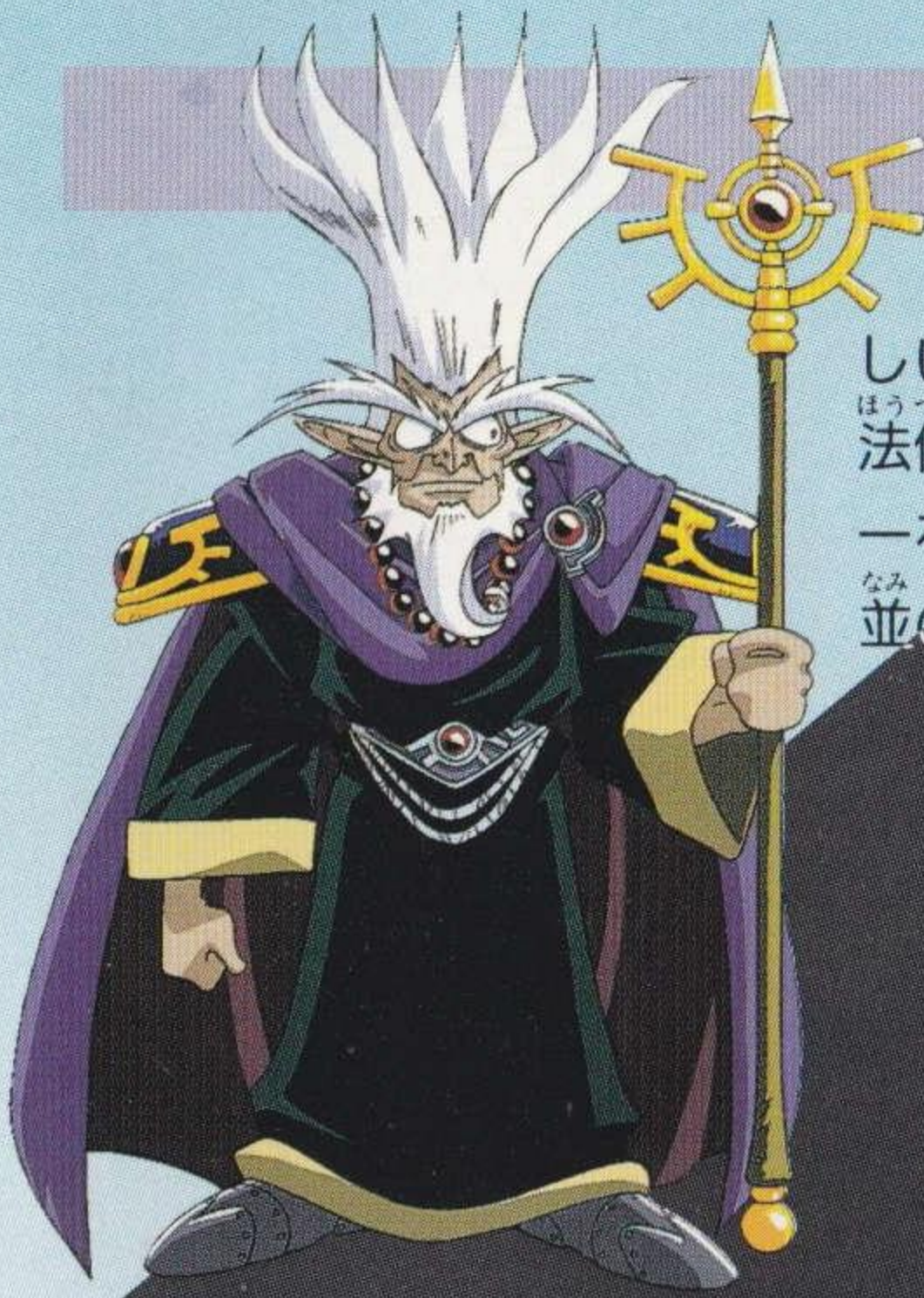
●ランス爺

キング・モナークに仕えて
いる。若いころは武勇をは
せたというが、本当のところ
は不明。アル王子の元気
さに振り回されている。



ゲオパルドン将軍

何よりの自慢は、そ
の強大な腕力と体力
だという無敵の山男。
正面突破の力押し、
作戦無用とばかりに
勢い込んだ攻撃が特
徴。



ウッドヘッド大僧正だいそうじょう

シバルトの森に住み、妖
しい術を使いこなすナゾの魔
法使い。森の持つ不思議パワ
ーを味方につけているので、
並の軍勢では歯が立たない。

マンタ伯爵はくしゃく

まさに、水軍の覇者とはこの男
のこと。ずるがしこく、卑劣で
冷酷。勝利のためには手段を選
ばない。その恐ろしさは実際に
戦ってみななければわからない。



シャクレン

炎の女戦士。百戦錬磨の忍
びの者を配下につけている。
あふれかえる溶岩を利用し
た作戦で、アル王子を迎え
討とうとしている。



ロードモナークの世界

このゲームは、なかなか歯ごたえのあるゲームです。その独特な「ロードモナーク」の世界を紹介しましょう。

1つのマップにはいくつかの国が

「ロードモナーク」は、敵の土地を占領していくステージクリア制のゲームです。1つのマップには最高4ヶ国が登場します。その中の1つがあなたの国です。敵国もほかの国を占領しようと動きますので、負けないようにがんばってください。



▲国はそれぞれ赤、青、黄、白色で表示されます。あなたの国は白です。

兵隊を働かせ、領地を広げよう



▲兵隊は、あなたの命令どおりに働き、領地を広げていきます。

あなたの国にはたくさんの兵隊がいます。彼らはみんな働き者。ステージクリアするために、彼らをうまく働かせ、領地を広げていくことから始めましょう。

いろいろな世界があるのだ!

「ロードモナーク」には様々な世界があります。モナーク王国を始め、食べ物の世界、メカニクの世界など多種多彩です。



せ かい (顔) 世界はリアルタイムで動いている うご

ゲームの進行はリアルタイムで行われます。敵も味方も同じ時間が流れているのです。素早い状況判断が、勝利を導くカギとなるでしょう。



▲たくさんのキャラクターが、すべてリアルタイムで動きます。

せ たい (顔) ステージ上の敵をすべて倒せばクリア たお

ステージの中では、あなたも含めた2~4ヶ国がひしめきあっています。しかし、勝利者はその中の1人。すべての国を滅ぼすと勝ちとなり、そのステージをクリアできます。



▲すべての敵国王を倒すとステージクリアです。

にっ すう せい げん (顔) 日数制限に注意 ちゅう い

各ステージには、クリアまでの日数制限があります。この制限を超えるとゲームオーバーとなります。制限内にクリアできるよう、いろいろ作戦を練ってみてください。

VICTORY		
君主たちの継承戦		
消費日数	=	1308 日
占領率	=	98.2 %
ペナルティ	=	31 日
戦闘効率	=	216.8 %
ボーナス	=	116 日
使用日数	=	1223 日
残り日数	=	1777 日

つかかた コントロールパッドの使い方

このゲームは1人用です。コントロールパッドをメガドライブ本体のコントロール端子1に接続してください。



スタートボタン

- ・ゲームのスタート。
- ・メッセージが表示中に押すと、メッセージをスキップする。
- ・ゲームステージで押すと、システムコマンドメニュー（18ページ参照）を呼び出す。メニュー表示中に押すと、メニューを閉じる。

方向ボタン

- ・カーソルを上下左右に移動させる。コマンドの選択。

Xボタン

- ・ゲームステージで押すと、税率が下がる。

Yボタン

- ・ゲームステージで押すと、VIEWコマンドを呼び出す。もう一度押すと解除。

Zボタン

- ・ゲームステージで押すと、税率が上がる。

Aボタン

- ・ゲームステージで押すと、税率変更コマンドを呼び出す。Aボタンを押しながら方向ボタンの上下で税率が増減する。

Bボタン

- ・キャンセル。
- ・ゲームステージで押すと、マップ倍率変更コマンドを呼び出す。
Bボタンを押しながら方向ボタンの左右で、マップの倍率を変更。

Cボタン

- ・コマンド選択後に押すと、決定。
- ・カーソルをユニットに合わせて押すと、ユニットコマンド（24ページ参照）を呼び出す。
- ・兵隊のいないところにカーソルに合わせて押すと、カーソルジャンプメニュー（20ページ参照）を呼び出す。メニューを選択すると、カーソルが各国の王様に素早く移動する。

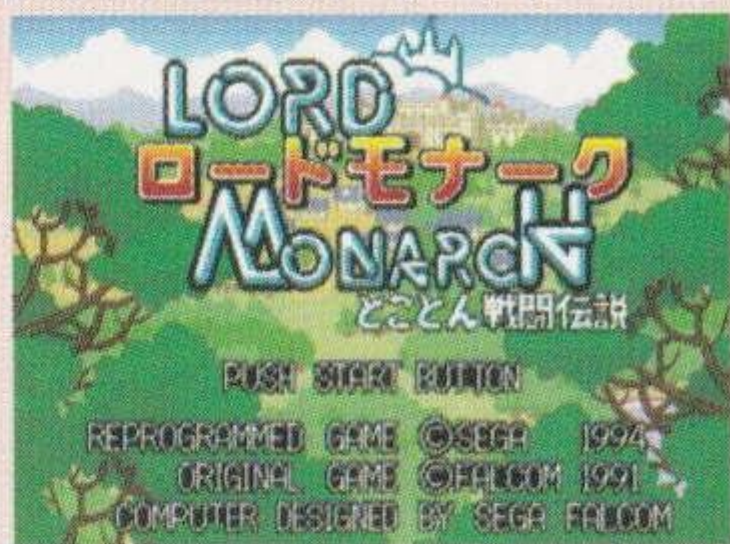
パッド、マウスの使い方

このゲームは、3ボタンのコントロールパッドや、マウスでもプレイすることができます。操作方法は、下の表をご覧ください。

パッド	動作	マウス
スタートボタン	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームステージでシステムコマンドメニューを呼び出す。 ・メッセージが表示されているときに押すとメッセージをスキップする。 	右ボタン
方向ボタン	<ul style="list-style-type: none"> ・カーソルの移動。 ・コマンドの選択。 	—
Cボタン	<ul style="list-style-type: none"> ・カーソルジャンプメニューを呼び出す。 ・ユニットコマンドを呼び出す。 ・決定。 	左ボタン
Bボタン	キャンセル	右ボタン
Bボタンを押しながら方向ボタンの左右	マップ倍率変更	システムメニュー内のS、M、Lを選択。
Aボタンを押しながら方向ボタンの上下	税率変更	システムメニュー内の税率を動かす。

はじめかた ゲームの始め方

「ロードモナーク」のカートリッジをメガドライブに正しくセットして電源を入れると、タイトル画面に続いてオープニングが始まります。そのまま放っておくとデモ画面になります。初めてプレイする方はぜひデモを見てください。



▲タイトル画面。

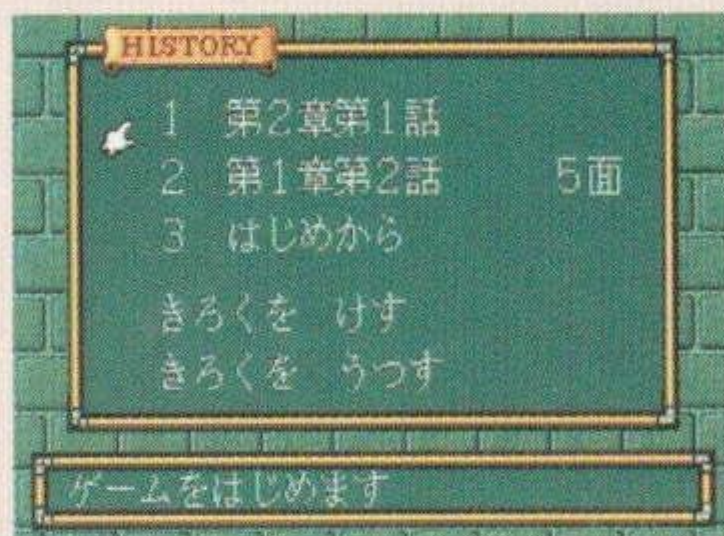
①ゲームデータを選択

タイトル画面でスタートボタンを押すと、データメニュー画面になりますので、ゲームデータを選んでください。

1~3……初めてプレイするときは、「はじめから」とだけ表示されている番号を選びます。続きをプレイするときは、すでに記録されているデータの番号を選んでください。

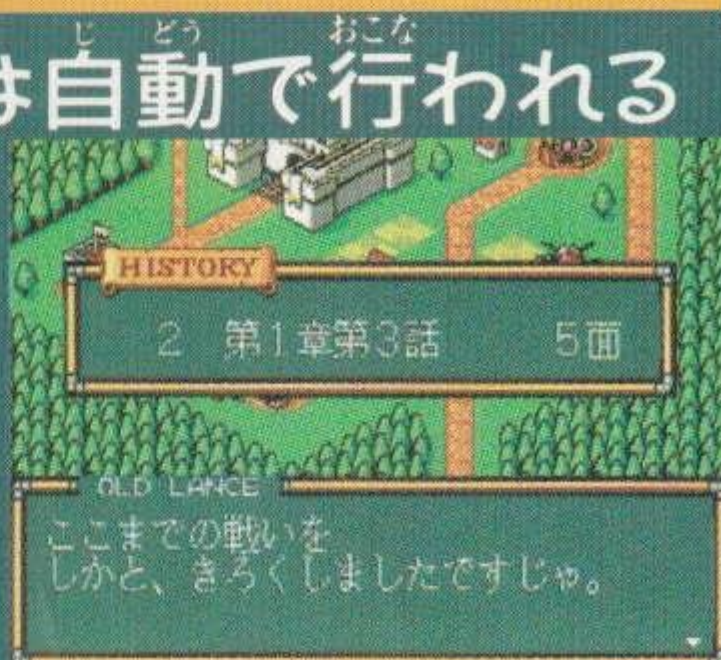
データをけす……データを消去します。消したい番号を指定してください。なお、一度消したデータは復活できません。

データをうつす……データの内容を複製します。何番から何番へ写すか指定してください。すでにデータがある番号へコピーする場合、今までのデータは消えてしまいます。



データのセーブは自動で行われる

このゲームは、ステージをクリアすると自動的にデータが記録されます。ステージの途中でセーブすることはできません。



② ゲームモードを選択 せんたく

データメニュー画面で使用するデータを決定すると、モード選択画面になります。ゲームモードは2種類あります。



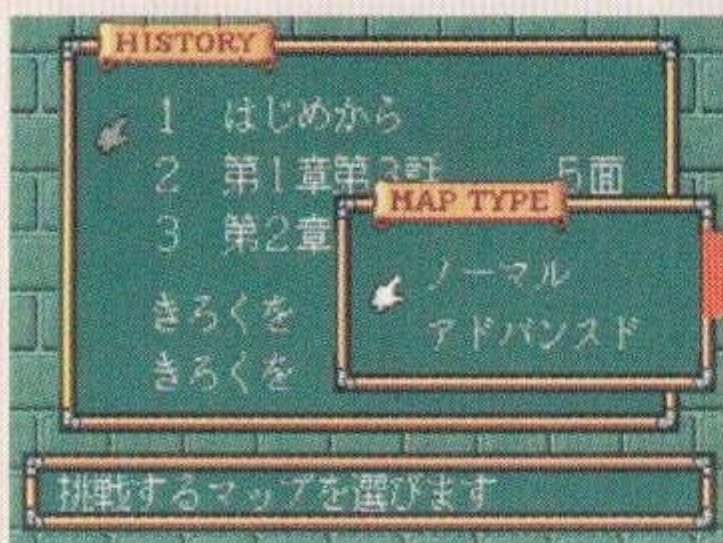
😊 ストーリーモード

あなたは主人公アルフレッドとなり、ゲームをストーリーに沿って進めていきます。ゲームになれていない方は、こちらから始めることをおすすめします。



😊 記録挑戦モード きろくちょうせん

全面通しての残り日数を競うモードです。これを選ぶと、さらに2つのモードが表示されます。モードを決定するとステージ選択画面となります。ステージは、上から順にクリアしていくことが条件なので途中から始めることはできません。ただし、1度クリアしたステージであれば再挑戦できます。ノーマル/アドバンスド……パソコン版「ロードモナーク」/「アドバンスドロードモナーク」と同じステージマップです。

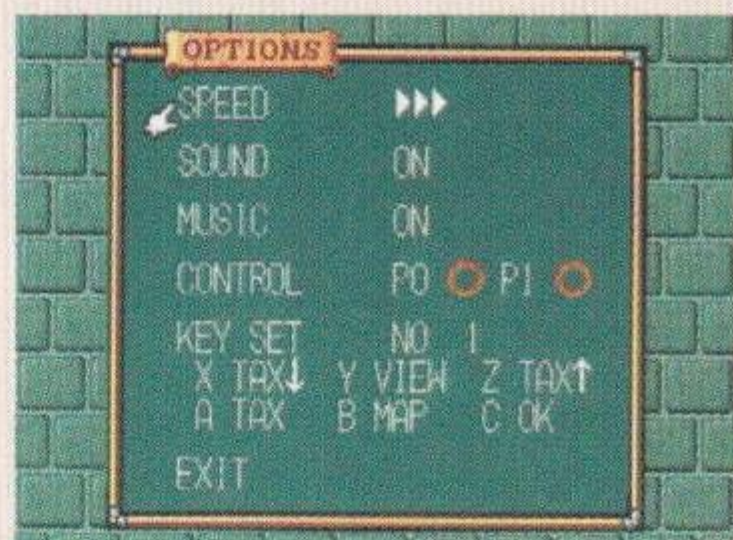


◀ モードを選び、ステージを選ぶとゲームが始まります。

😊 オプション

ゲームの設定を変更することができます(15ページ参照)。

*ここで決定した情報は、ゲームデータごとに保存されます。



画面表示の見方とコマンドの使い方

ゲーム画面は大きく分けて2種類あります。ストーリーモードで、ステージを移動する画面を全体マップ、ゲーム中の画面をゲームステージと呼びます。それぞれの画面の見方と、そこで表示されるコマンドの使い方を説明しましょう。

全体マップでは

ストーリーモードでは、キャラクターたちが全体マップを移動して物語が進みます。移動しているときにBボタンを押すと、キャラクターが早く移動します。

画面表示の見方



キャラクターアル王子たちです。現在の位置を表しています。

ゲームステージアル王子たちが進むステージです。

コマンドメニュー必要に応じて表示されるコマンドです (次ページ参照)

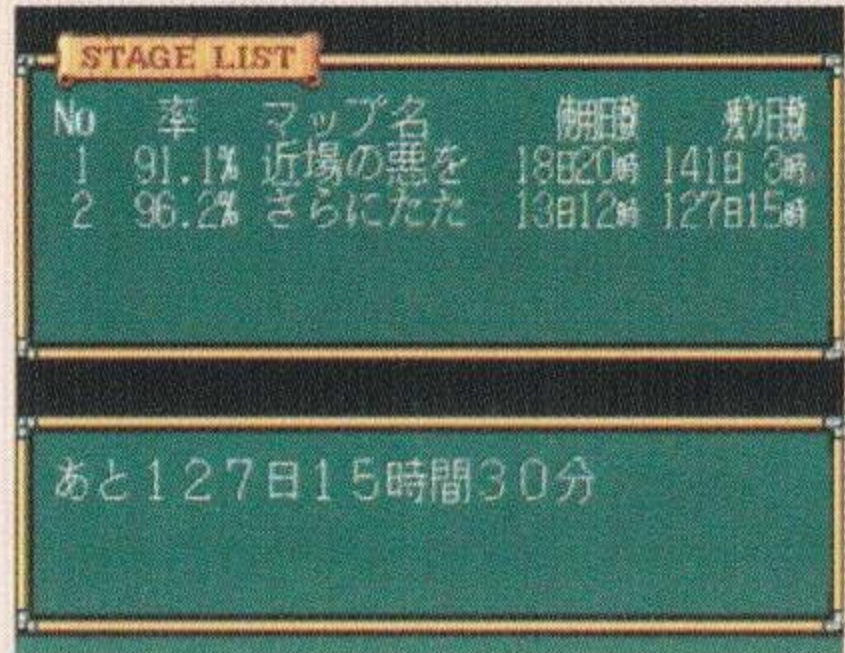
メッセージウィンドウメッセージが表示されます。右下に▼があるときA、B、Cボタンを押すと先に進めます。

☺ コマンドの使い方

コマンドメニューは、必要に応じて全体マップに表示されます。それぞれの内容を説明しましょう。

MOVE(いどう)……次のゲームステージへ移動します。移動先がいくつもある場合は、カーソルで目的地を選び、決定してください。

STATUS(じょうたい)……これまでにクリアしたステージの結果を表示します。「タイムマシンの実」というアイテムを持っている場合は、すでにクリアしたステージをやり直すことができます。戻りたいステージにカーソルを合わせて決定してください。



OPTIONS(せってい)……ゲームプレイの設定を変更します。方向ボタンの上下で選びCボタンで設定してください。



SPEED……カーソルの動く速度を変更します。矢印の数が多いほど、カーソルは早く動きます。

SOUND……ゲーム中の効果音をON/OFFします。

MUSIC……ゲーム中のBGMをON/OFFします。

CONTROL……メガドライブのコントロール端子を選びます。通常は両方ともONになっています。このゲームは1つのコントロールパッドでプレイできますので、使っていない側の端子をOFFにすることができます。

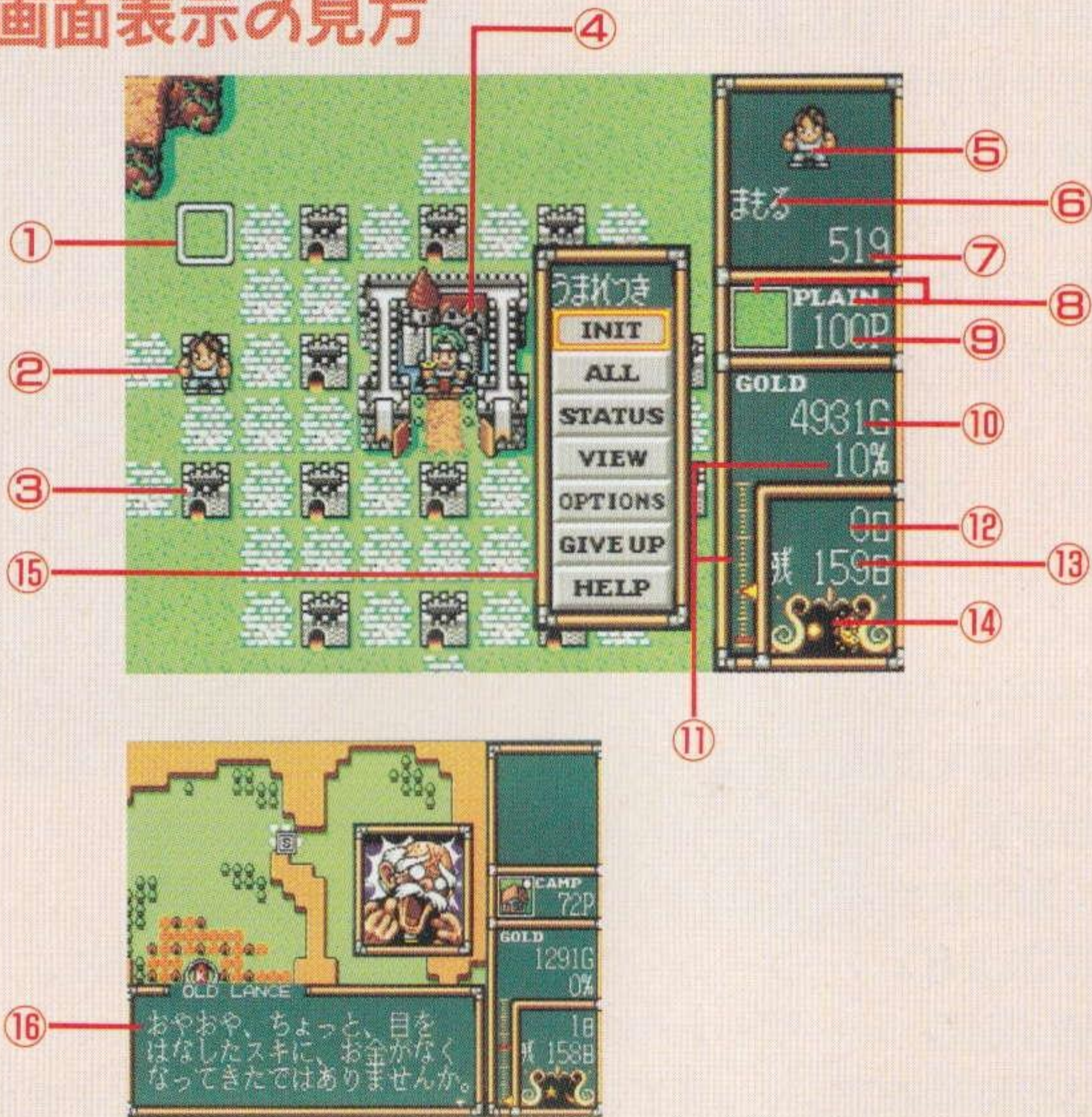
KEY SET……コントロールパッドのボタン設定を変更します。1から3までの組み合わせから、好みの設定を選んでください。なお、マウスでの操作には関係しません。

EXIT……OPTIONS画面を終了します。

ゲームステージでは

戦いの場所、それがゲームステージです。ゲーム中、画面には様々な情報が表示されます。それらを参考に戦略を立て、兵隊に命令を下してください。ゲーム開始直後は、「VIEW」コマンドによってポーズがかかっています。ゲームを始めるときは、スタートボタンを押してシステムコマンドメニューを呼び出し、「VIEW」を解除してください。

画面表示の見方



① **カーソル**……命令を下したいキャラクターを選ぶときに使います。カーソルを動かしているあいだは、ゲームの進行が一時停止します。

② **ユニット**……ステージ上で行動するキャラクターです。それぞれの国に属しており、色によって区別されます。

③領地 …… 自国と同じ色の建物が領地です。これを広げることが、ステージクリアの第一目標です。

④王様 …… 各国の王様です。ステージ上のすべての王様を倒すとステージクリアとなります。

⑤ユニットシンボル …… カーソルを合わせたユニットが表示されます。

⑥ユニットの行動 …… ⑤で表示されたユニットが、現在している行動です。

⑦ユニットの人数・体力 …… ⑤で表示されたユニットの人数および体力を表しています。

⑧地形シンボル …… カーソルを合わせた位置の地形が表示されます (28ページ参照)。

⑨耐久度 …… ⑧で表示された地形の耐久度です (29ページ参照)。

⑩所持金 …… 自国の持っているお金です。お金がなくなると赤い帯が表示され、領地を作ったり、橋をかけたりできなくなります。

⑪税率 …… 自国の税率を表示します。税率は0%から30%まであります (30ページ参照)。

⑫経過日数 …… 現在プレイしているゲームステージが始まってから経過した日数を表示します。

⑬残り日数 …… クリアまでに残された時間です。この数値が0になると自動的にゲームオーバーになります。

⑭時間経過表示 …… 時間の経過を絵で表示します。太陽→月→太陽の1回転が1日に値します。

⑮システムコマンドメニュー …… ゲーム全体に係わる命令を下すコマンドです。スタートボタンを押して呼び出します。

⑯メッセージウィンドウ …… ゲーム中、会話などのメッセージが表示されます。

システムコマンドの使い方

ゲームステージ上でスタートボタンを押すと、システムコマンドメニューが表れます。これらのコマンドは、ゲーム全体にかかわる



◀ストーリーモードのシステムコマンド。



◀記録挑戦モードのシステムコマンド。

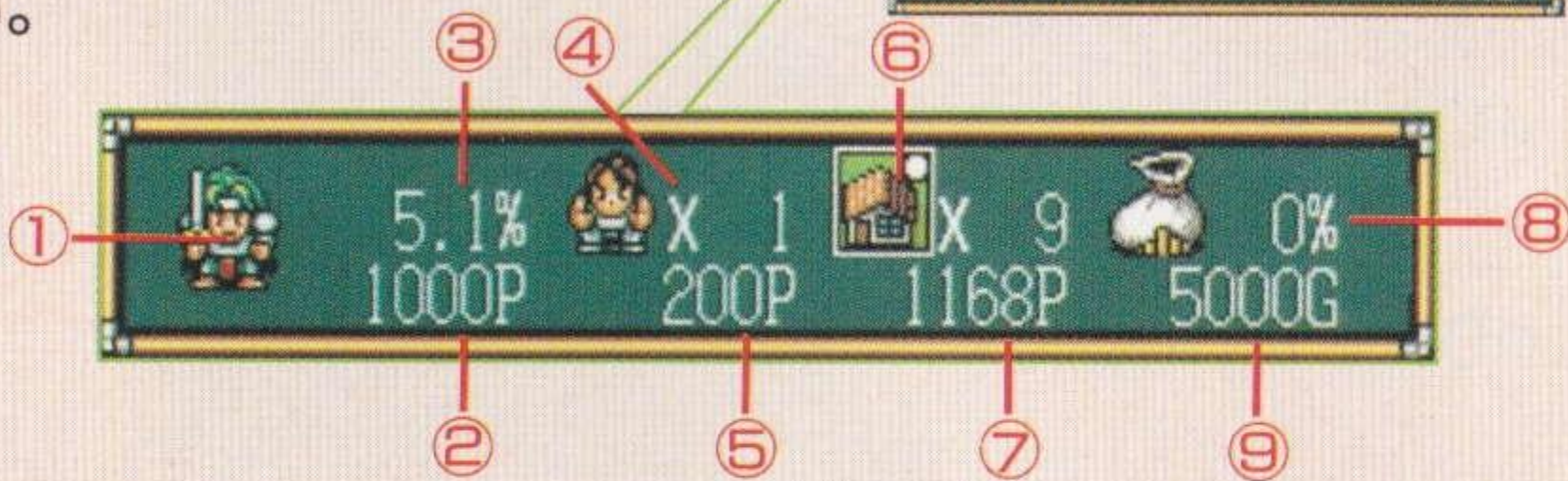
命令を下すために使用します。Cボタンでコマンドを決定し、スタートまたはBボタンでメニューを閉じてください。なお、ストーリー／記録挑戦モードでは、多少種類が異なります。

INIT (うまれつき) ……これから生まれてくるユニット全部の命令を、あらかじめ決めることができます。通常はオートですが、作戦に応じて切り替えてください。

ALL (ぜんたい) ……ステージ上のすべてのユニットにまとめて命令します。

STATUS (じょうたい) ……

各国の現在の状態を表示します。敵国の勢力は、この画面でチェックしましょう。同盟を結んでいる国同士はくっついて表示されます。



- ① ユニットシンボル。各国の王様を表示。
- ② 王様の体力。
- ③ 占領率。自国領地÷全面積で表示。
- ④ ユニットの数。

- ⑤ ユニットの全人数。
- ⑥ 領地の数。
- ⑦ 領地の全耐久度。
- ⑧ 現在の税率。
- ⑨ 現在の所持金。

VIEW(いちじていし)……このコマンドを選^{えら}ぶと、ゲーム世界の時間^{じかん}が止^とまります (ポーズになります)。時間^{じかん}は止^とまっても、通常^{つうじょう}と同じようにユニットへの命令^{めいれい}を出^だすことができます。このゲームはリアルタイムなので慣^なれないうちは混乱^{こんらん}することが多いかもしれません。そんなときは、このコマンドで時間^{じかん}を止^とめ、落^おち着^ついてマップを見回^{みまわ}してから、ゆっくり命令^{めいれい}を下^{くだ}しましょう。止^とめた時間^{じかん}を再^{ふた}び動^{うご}かすには、もう一度^{いちど}システムコマンドメニューを呼^よび出^だし、スタートまたはBボタンを押^おします。

OPTIONS(せってい)……プレイ状態^{じょうたい}を設定^{せってい}します。

GIVE UP(こうさん)……ゲームをやり直^{なお}すコマンドです。

やっぱり続ける……このコマンドを取^とり消^けします。

ゲーム開始時^{かいし}まで戻^{もど}る……このステージの最初^{さいしょ}に戻^{もど}り、やり直^{なお}します。

全体マップ^{ぜんたい}まで戻^{もど}る……ストーリーモードの全体マップに戻^{もど}ってから、やり直^{なお}します。

面^{めん}セレクト画面^{がめん}まで戻^{もど}る……記録^{きろく}挑戦^{ちょうせん}モードの面^{めん}セレクト画面^{がめん}に戻^{もど}ってからやり直^{なお}します。

HELP(せつめい)……クリアのためのアドバイスが聞^きけます。

ステージクリアのこと……ステージをクリアするためのワンポイントアドバイスです。

とくべつなルールのこと……このステージにおける、特殊^{とくしゆ}なルールを説明^{せつめい}します。新しいステージを始^{あた}めるときは、必ず^{はじ}聞^きいておくとよいでしょう。

爺^{じい}(スパンキー)のひとりごと……爺^{じい}やスパンキーがひとりごとを言^いいます。



ALLY(どうめい)...

敵国と同盟を結ぶことができます。結びたい国にカーソルを合わせ、決定してください。同盟を結んだ国同士はお互い戦うことなく、協力して戦いを進めていきます。このとき、選ばなかったほかの2国同士が同盟国になります。なお、このコマンドは記録挑戦モードのゲーム開始時しか設定できません。



▲同盟を組んだ国とは、ステータス画面が同じ枠組みに表示されます。

その他のコマンドの使い方

ゲームプレイ中で必要なコマンドを説明します。

税率変更

ゲーム中にAボタンを押すと税率変更バーが表示されます。Aボタンを押しながら方向ボタンの上下で税率を変更することができます。Bボタンのパッドを使用している場合は、Aボタンを押さなくても、Xボタンで減少、Zボタンで増加させることができます。



▲税率はゲームの要です。つねにチェックし、こまめに増減させましょう。

カーソルジャンプ

ユニットのないところにカーソルを動かしてCボタンを押すと、カーソルジャンプメニューが表示されます。Cボタンを押しながら方向ボタンの左右でカーソルをジャンプさせることができます。



←(ハイフン).....もとのカーソルの位置に戻ります。

K(キング).....各国の王様へカーソルがジャンプします。

ばいりつへんこう
 **マップ倍率変更**

ゲーム中にBボタンを押すとマップ倍率変更コマンドが表示されます。Bボタンを押しながら方向ボタンの左右で、S、M、Lの3段階の倍率に変更できます。



S……1画面中にマップ全体が表示されます。各国の領地が、どれくらい広がっているかなど調べるときに便利です。

M……マップの1/4が表示されます。ユニットの部隊数もS、M、Lと表され、Sのマップより見やすく実用的です。通常はこの画面を使用することをおすすめします。

L……ユニットの動きが細部まで見て取れます。何かトラブルがおきたときは、このサイズで原因をチェックしましょう。



ユニットコマンドの使い方

ユニットとは、ステージ上を動き回るキャラクターのことです。ゲームは、各ユニットへコマンドを与えることによって進めていきます。

ユニットコマンドの与え方

キャラクターにユニットコマンドを使うと、領地を作るだけでなく、様々な行動をとらせることができます。このゲームはリアルタイムで進行しますから、素早く状況を判断し、的確なコマンドを与えることが大切です。

① ユニットの捕まえる

各ユニットは通常、自分で判断して勝手に動いています（オートの状態です）。カーソルを動かして、命令したいユニットに合わせてみます。Cボタンを押すと捕まえた状態になります。



② 目的地を選ぶ

ユニットを捕まえると、画面に小さなウィンドウが表示されます。これは距離メーターといえます。次に、どの場所でコマンドを実行させるか目的地を決め、そこへカーソルを動かします。すると距離メーターに、そこへ行くまでの距離が表示されます。



③ コマンド選択 せんたく

目的地が決まったら、再びCボタンを押します。するとユニットコマンドが表示されます。そのユニットに、目的地で何をさせるか決めてください。そこで命令が実行できない場合は、×印が表示されます。



④ コマンド実行後の行動を決める じっこうご こうどう き

目的地とコマンドを決めたら、コマンド実行後にどうするかを命令します。ユニットコマンドによっては、この命令がないものがあります。



王様への命令について おうさま めいれい

王様の行動は、目的地に歩いていくことだけです。ほかのユニットのように、いろいろな行動をとることはできません。ですから王様に命令を下しても、目的地を決めるだけでユニットコマンドは表示されません。



▲王様にもどんどん働いてもらいましょう。ただし、体力には十分な注意が必要です。

ユニットコマンドの種類

ユニットを捕まえ、目的を決定するとユニットコマンドが表示されます。コマンドに×印がついているものは、実行できません。しかし、ユニットが目的地に着くま



でに状況が変化して命令が実行できるようになることもありますので、×印がついても命令自体は下せます。目的地で命令を実行できないときは「オート」を選んだこととなります。

三 **たいき** ……目的地に行き、その場で何もせず次の命令を待ちます。目的地が自国の領地上でないときは、人数が減ってしまうので気をつけましょう。

四 **じんをはる** ……目的地に領地を作ります。領地を1つ作るのに100Gのお金がかかり、費用がないと作れません。また、味方の領地同士を隣り合わせに作ることはできません。必ず1マス以上のすき間が必要です。

五 **じんをこわす** ……目的地の領地を壊して、平地にします。自国の領地を壊すこともできます。

六 **オート** ……兵隊が、自分で一番いいと思う行動を取ります。通常、新たに生まれてくるユニットは、この命令を受けています。

七 **さくをつくる** ……目的地に柵を作ります。柵は、耐久度を4上げるごとに1Gの費用がかかります。

八 **さくをこわす** ……目的地にある柵を取り除きます。

九 **まもる** ……目的地に領地を作り、そこを守ります。

十 **はしをつくる** ……目的地に橋をかけます。耐久度を1上げるごとに、新しく橋をかけるなら30G、壊れた橋を直すなら2Gの費用がかかります。



はしをこわす………^{もくてきち}目的地にある^{はし}橋を^{こわ}壊します。このとき、^{はし}橋の^む向^{ぎし}こう岸に^{おうさま}王様がいないことを^{かくにん}確認してから^{こわ}壊しましょう。



えんぐん………^{みかた}味方の^{ユニット}ユニットと^{がったい}合体します。合体するときには、^{あいて}相手の^う受けている^{めいれい}命令を^{ゆうせん}優先し、^{こうどう}行動します。



かいこん………^{もくてきち}目的地の^{もり}森を^き切り、^{へいち}平地に^{りょう}します。領地を広げるには、まずこのコマンドで^{もり}森を^き切り^{ひら}開いた^{ほう}方がいいでしょう。



ふういん………^だモンスターの^{どうくつ}わき出す^{どうくつ}洞窟を^{つぎつぎ}ふさぎます。ふさがなければ、^{はや}洞窟からは^{めいれい}次々と^でモンスターが^で出てきますので、^{はや}早めに^{めいれい}命令しましょう。

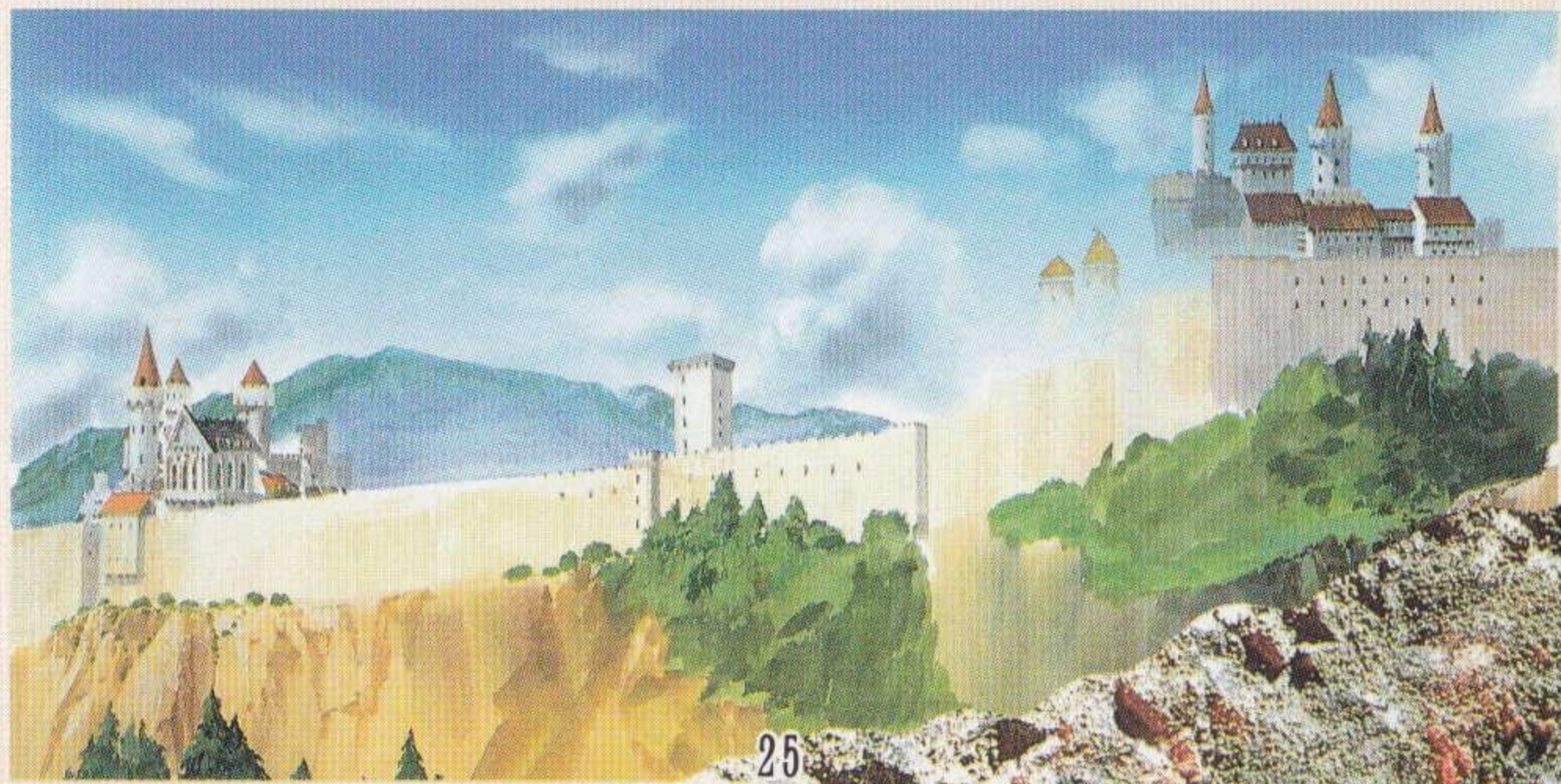
コマンド実行後の行動

ユニットコマンドを^{せんたく}選択したあと、コマンドによってはその^{めいれい}命令を終えたあと^{なに}何を^{けってい}するかを決定します。

オート………キャラクターが、^{じぶん}自分で^{いちばん}一番^{おも}いいと思う^{こうどう}行動をとります。

待機………^{なに}何もせず、その^ば場で^{つぎ}次の^{めいれい}命令を^ま待ちます。

継続………^{めいれい}命令されたことを、その^{あつ}後も^{めいれい}続けます。命令を^{けいぞく}継続できなかつたときは「**オート**」の^{こう}行動に^{うつ}移ります。



たたか

戦いのおきて

このゲームのルールを覚えましょう。でも、最初からすべてを覚える必要はありません。ゲームを進めていくうちに、疑問に思うことが出てきたら、このページを開いてください。

ユニットについて

ステージ上を動き回るキャラクターをユニットと呼びます。ここでは、そのユニットの種類やルールについて説明します。



① ユニットの種類

ユニットにはいくつかの種類があり、国によってカラーが異なります。また、記録挑戦モードでは、こういった人型だけでなく、ロボットや食べ物の姿をしたユニットが登場するステージもあります。

自国

敵国

モンスター



兵隊



王



兵隊



王



② ユニットの合体

味方のユニット同士がぶつかりると合体します。両者の人数は加算され、合体後の人数になります。人数が増えると、単位によって姿も変化します。マップ倍率がLのときは人型でMの場合はS~Lといった文字で表示されます。なお、合体後のユニットの命令は、次のようなルールで決まります。

- ① 王様が最優先。
- ② 自分が「えんぐん」の命令のときは、相手を優先。
- ③ プレイヤーの命令が優先。
- ④ 人数の多い部隊の命令を優先。



S

1~999人



M

1000~9999人



L

10000人以上

こどう ユニットの行動

ユニットが領地以外のところで行動していると、じょじょに人数が減ってしまいます。目安としてストーリーモードの場合、10000人の部隊なら15分ごとに80人減っていきます。橋や柵を作ったり壊したりするときは、

なるべく領地の上で作業させましょう。また、とくに命令を与えないときは、領地の上で待機させるようにしましょう。



▲ユニットに何をさせるにも、領地の上で、が鉄則です。

おうさま 王様の力

王様は移動することしかできませんが、その強大な体力は作戦上とても重要です。敵と戦わせたり、敵の領地を壊させたり、モンスターをやっつけさせるなど、うまく行動させましょう。ステージ上の宝箱を開けたり、都市を占領できるのは王様だけです。王様の基準体力は、領地の耐久度とユニットの人数すべてを足したものです。王様は、城を離れるとじょじょに体力が減りますが、城の玉座に戻れば基準体力まで回復できます。領地や兵隊が減って基準体力値が下がっても、王様の体力はすぐには落ちません。しかし基準値が王様の体力の半分まで落ち込むと、王様の体力の1/4に当たるユニットが、王様から分割し、弱くなります。なお、王様が城を離れているときは、どんなに税率が高くても0%として計算されます。また都市からのみつぎもの(お金)は、王様が城にいなくても国の所持金となります。



▲王様が城を離れると、税率に赤い帯がかかります。例えどんなに高い税率を取っても、0%として計算されます。



◀ステージ上に点-inする宝箱は、王様でないと開けることができません。

ち けい 地形について

ステージには、いろいろな地形や建造物があります。その種類や特徴、ルールについて説明しましょう。



ち けい しゅるい とくちよう 地形の種類と特徴

地形や建造物には様々な種類があり、カーソル位置にある地形は、常に「地形シンボル」として画面に表示されます。シンボルの右上のカラーは、どの国のものであるかを示しています。



領地(CAMP)…味方のユニットを生み出す。領地を作るときは100Gの費用がかかり、必ず1マス以上のすき間が必要。領地を壊すぶんにはかからない。



平地(PLAIN)……領地や道になったり、柵を作ったりできる。



道(ROAD)……領地の周りに自動的にでき収入を助ける。



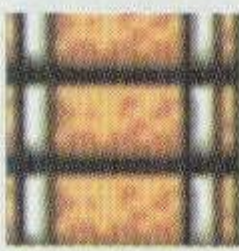
森(WOODS)……「かいこん」とすると平地になる。



山(CLIFF)……何かを作ったり、通ったりできない。



柵(FENCE)……ユニットを通り抜けられなくする。柵を作るときには、耐久度を4上げるごとに1Gの費用がかかるが、壊すぶんにはかからない。



橋(BRIDGE)……海の上を通れるようになる。壊れた橋を直すには耐久度1につき2G、新たに橋を作るときは耐久度1につき30Gの費用がかかる。



洞窟(CAVE)……モンスターを生み出す穴。「ふういん」でふさぐことができる。



海(SEA)……橋をかけることにより、ユニットが通れるようになる。領地や柵を作ることにはできない。



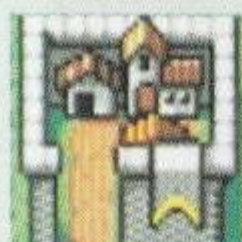
深海 (OCEAN)……
何かを作ったり、通
ったりできない。



荒地 (WASTE)……
領地にするので
きない、不毛の土地。



城 (CASTLE)……王様がここにいると税金が集ま
ってくる。



都市 (CITY)……王様が占領すると、その国の旗が
かかり、定期的に城へみつぎものを届ける。旗がな
いときは、中立都市であることを表している。



宝箱 (TREASURE)……王様が乗ると、開けるこ
とができる。中にはお金や宝物が入っている。

地形の耐久度

柵や橋などの建造物には、地形耐久
度という数値があります。これは、
その建造物がどのぐらいの耐久力を
持っているかを表すものです。カー
ソルを建造物に合わせると、地形シ
ンボルとともに表示されます。

橋などを作っているとき、地形耐久
度が1になれば完成です。しかしそ
のままでは、ただあるというだけ。

丈夫なものではありません。とくに、
敵の侵入を防ごうと柵を作っても、1
ではすぐに壊されてしまいます。

そこで、建造物の補強が必要になり
ます。ユニットコマンドで「さくをつ
つくる」を選んだあと、「継続」し続
ければ耐久度が上がっていきます。

最高値は255で、この数値になると非
常に丈夫なものとなります。状況に
応じて、建造物にはこうした補強を
するといいでしょう。



▲敵が侵入してこようとし
たら、「さくをつくる」→「継
続」で耐久度を上げましょ
う。数値が255になれば、よ
ほどのことがないかぎり安
心です。

かね

お金について

領地や橋、柵を作るたびにお金がかかります。

また、大部隊を維持するにもお金は必要です。

そのお金は、領地から税金という形で収集され、

国の所持金となります。(なお所持金は、次のステージへ持ち越すことはできません。)税率は、税率変更バーで設定します。黄色いカーソルを動かして0~30%まで選んでください。赤いカーソルは、おすすめ適正税率です。これを参考に、こまめに税率を変化させましょう。



◀ 爺やスパンキー、コンピュータによる適正税率を参考に、税率はこまめにチェックしましょう。



税率の増減とユニット数

税率とユニットの生まれ方には、関係があります。税率が低いとき、自国のユニットはどんどん生まれ、逆に税率が高くと、生まれにくくなるのです。すぐにユニットを増やしたいときは、思い切って税率を下げるといいでしょう。また反対に、お金を増やしたいときは税率を上げます。

税率とユニットの生まれ方には、関係があります。税率が低いとき、自国のユニットはどんどん生まれ、逆に税率が高くと、生まれにくくなるのです。すぐにユニットを増やしたいときは、思い切って税率を下げるといいでしょう。また反対に、お金を増やしたいときは税率を上げます。



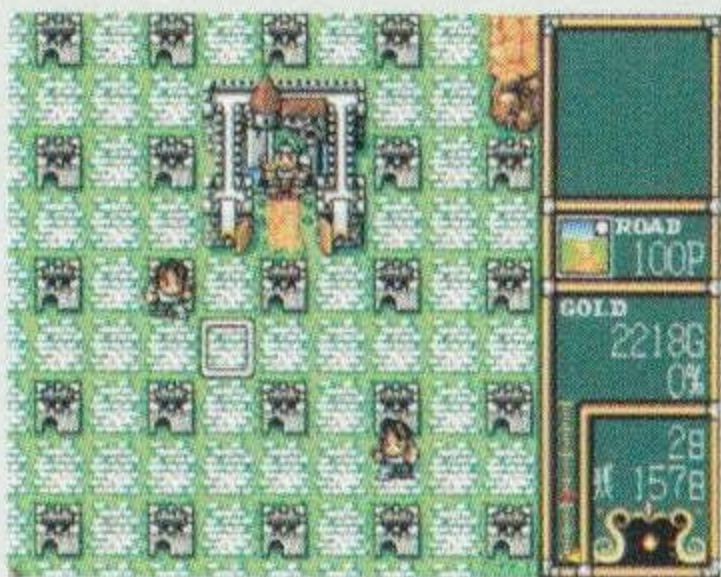
▲ゲームスタート直後は税率を低くし、ユニットを増やしましょう。

税金と所持金

自国の収入源は主に領地からの税金ですが、このほかにもいろいろな方法があります。

1 領地からの税金

領地を作ると、その上下左右に自動的に道ができます。周囲の道の数によって、その領地の収入が決まります。領地の収入のうち、税金分は城に納められます。ただしこのとき、王様が城を離れていたり、その領地から城までの道がふさがれていたりすると、税率は0%として計算されます。税金を差し引いた収入は人数に換算され、その領地の耐久度になります。耐久度が限界値を越えると領地に1人だけ残してユニットが出現します。限界値は道の数で変わります。



◀ 主な収入源は領地と道の数から。領地は効率よくたくさん作りましょう。

2 都市からのみつぎもの

ステージ上にある都市に王様が到達すると、その都市を占領したことになります。占領されると旗が掲げられるので、その色を見ればどの国に属するかがわかります。どこかの国に属した都市は、お金がたまると運び屋ジョニーにみつぎもののお金を運ばせます。ジョニーが城の玉座に到達した時点で国の所持金が増えます。しかし、ジョニーは戦闘力を持っていません。敵ユニットに触れると、お金ともども消滅してしまいます。また、橋をかけるといったこともできません。城への橋が壊れていたり、ふさがれていたりしては進めません。



◀ 都市を占領すると、みつぎものとしてお金が運ばれ、所持金が増えます。

3 宝箱からのもうち

ステージ上にある宝箱には、お金が入っていることがあります。お金を発見すると、そのまま自国の収入となり、加算されます。新しいステージが始まったら、VIEWコマンドで宝箱の位置を調べましょう。そして早いうちに王様を動かして宝箱を開け、所持金を増やしましょう。



▲宝箱にはお金が入っていることも。敵国に取られないよう、早いうちに手に入れましょう。

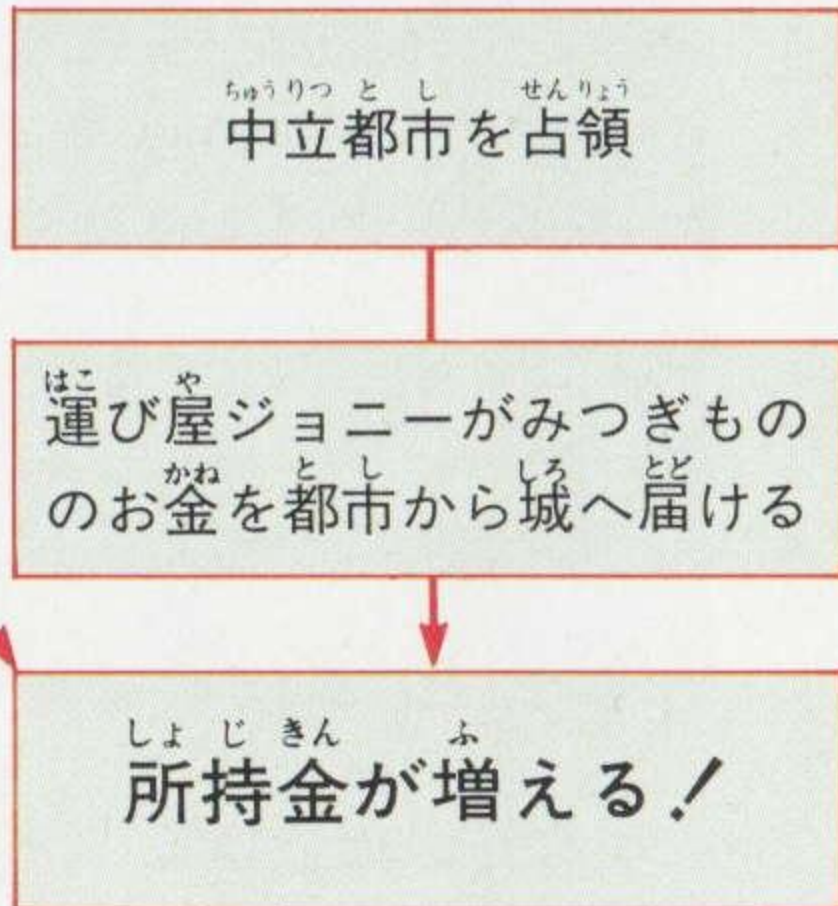
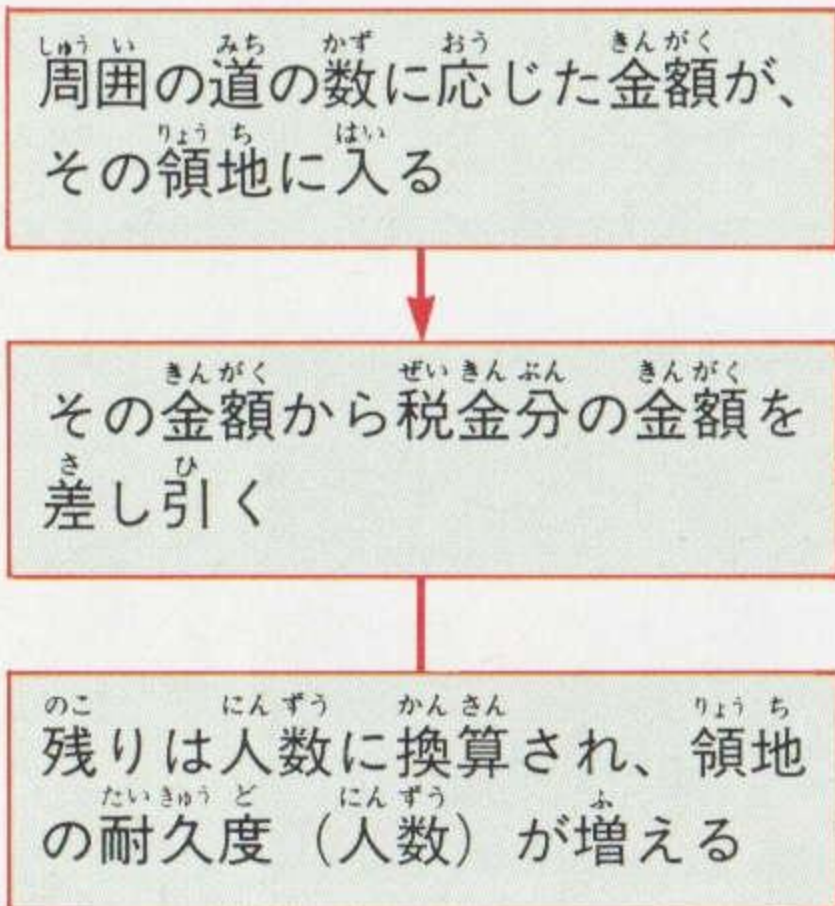
4 敵国から奪う

敵国の王様を倒すと、その国は滅んでしまいます。領地が残っている場合は、自動的に自国のものとなります。このとき、滅ぼした敵国の所持金は、そのまま自国の所持金に加算されます。



▲敵国を滅ぼすと、その国の領地と所持金が自国のものとなります。

自国の収入はこ



所持金の使いみち

ユニットが何かを作るときにはお金がかかります。また部隊の人数が2048人を超えると、取りまとめるために費用がかかります。金額は、ストーリーモードの場合、このようになります。

- ・2048～4095人までは、15分ごとに1G。
- ・4096人以上では、2048人ごとに1Gずつ追加。所持金が足りなくて費用を払えないときは、人数が減ります。

このほか、城の前に柵や敵国の領地があるときや、途中で敵の大部隊がいるとき、橋が壊れていたりするとお金が入ってきません。放っておくと所持金が減ってしまいます。



▲領地はもちろん、橋や柵を作るにはお金がかかります。ムダ遣いは避けましょう。



▲城の前に障害物（自国の領地は別）があると、お金が入ってきません。

うなっている!

てきこく たお くに
敵国を倒したとき、その国の
所持金を奪う

たからばこ なか かね み
宝箱の中からお金を見つける



こう さく は かい 工作と破壊について

ユニットや王様が、命令によって地形を変化させるときには、いくつかのルールがあります。

こう さく ひ よう 工作にかかる費用

- ・領地を作るときは、1マスにつき100G。
- ・新たに橋を作るときは、耐久度1につき30G。
- ・壊れた橋を直すときは、耐久度1につき2G。
- ・柵を作るときは、耐久度4につき2G。



▲お金がないと何も作ることはできません。所持金には注意しましょう。

こう さく せい げん 工作の制限

領地を作るときは、必ず1マス以上のすき間が必要です。また橋や柵を継続して壊している部隊の人数が4096人を超えている場合、それに逆らって橋や柵を作るとは、どんな大人数をもってしても不可能です。このときオートのコマンドを受け持っている部隊は、橋や柵を作るとをあらかじめしてしまいます。

ち けい は かい 地形の破壊

味方の領地を壊すと、その領地の耐久度が人数に換算され、部隊に加算されます。また部隊が敵領地を壊すと、部隊と領地とのあいだで戦いが起きます。部隊人数対領地の耐久度で数値の大きい方が勝ちます。部隊が勝てば領地は平地に、敵領地が勝てば部隊は消滅します。



▲地形の破壊に費用はかかりません。お金がないときは敵領地を壊しつつ貯めましょう。

せん とう 戦闘について

敵対するユニットがぶつかりと戦いが起きます。それぞれのユニットは、自分たちの人数に応じた攻撃をします。相手に与えるダメージは、人数が多いほど大きくなります。戦うときは、味方の兵を集めて大人数にしたほうが、損害が少なくてすみます。城の玉座にいる兵隊や王様を倒すときは、かなりの人数が必要です。目安として、相手の3~4倍の人数のユニットが必要です。

どうめい むす ぼ あい 同盟を結んでいる場合



同盟を結んだ国の兵隊同士がぶつかったとしても戦闘は起きません。また同盟相手の領地を壊したり、壊されたりすることはありません。

ストーリーモードでは

同盟国はあらかじめ決まっているので、プレイヤーが変更することはできません。



き ろくちょうせん 記録挑戦モードでは

ゲームスタート時のみ、システムコマンドメニューの「ALLY」で敵国と同盟を結ぶことができます。相手が断ってくることも、たまにあります。戦いが進んで同盟国だけが残ると、同盟が崩れ、戦闘が起こります。



ステージクリアとゲームオーバー

このゲームの目的であるステージクリアと、ゲームオーバーについて説明しましょう。

ステージクリア

自国以外の国をすべて滅ぼすとステージクリアです。ただしストーリーモードでは別の条件が決められていることもあります。会話に注意してください。



ステージクリア時の成績表

VICTORY	
まとめてたたけ!	
消費日数 =	10 日 4 時間
占領率 =	97.6 %
ペナルティ =	2 日 20 時間
戦闘効率 =	247.7 %
ボーナス =	1 日 12 時間
使用日数 =	11 日 12 時間
残り日数 =	116 日 16 時間

消費日数……ステージをクリアするまでに費やした日数です。

占領率……ステージ全土と自国領土の比率です。

ペナルティ……占領率が100%に満たないと、占領率に応じたペナルティ日数が加算されてしまいます。領地が多いほど有利です。

戦闘効率……敵国の戦死者と自国の戦死者の比率です。

ボーナス……戦闘効率に応じて、ボーナス日数が与えられます。より多くの敵を倒し、味方の損害を少なくした方が有利です。

使用日数……消費日数+ペナルティ-ボーナスの値です。

残り日数……前ステージからの繰り越し日数-使用日数の値です。

ステージリスト

記録挑戦モードでは、ステージクリア時の成績表に続き、ステージリストが表示されます。上から順にクリアしていかなければなりません、一度クリアしたステージに再挑戦することはできません。

STAGE LIST					
No	率	マップ名	追加日数	残り日数	
1	98.5%	君主たちの継	1657日	1657日	
2	91.8%	悪夢の諸島戦	1718日	3375日	
3	95.9%	魔の沃台侵攻	1361日	4736日	
4	97.5%	水道の峠を越	1023日	5759日	
5	93.9%	海原を望めし	1067日	6826日	
6	0.0%	テリパリーの	Now Challenging		

取得認定証 5級
最高残り日数 6826日

認定証

記録挑戦モードでは、条件を満たしてステージをクリアすると、認定証が表示されます。上位段位の認定証が見られるよう、がんばってください。



ゲームオーバー

王様が死ぬか、王様以外のすべての兵隊と領地がなくなると、自国が滅びます。自分の国が滅びるか、残り日数が0になるとゲームオーバーです。ストーリーモードでは、この2つの条件にプラスして、特別な条件が決められている場合もあります。



攻略のポイント16ヶ条

ステージをクリアしていくためには、いろいろな作戦が必要になってきます。そんな作戦のポイントを紹介しましょう。

1 会話や情報は必ず聞く

ストーリーモードでは、ステージによっていろいろな条件が決められているところがあります。ゲームがスタートする前の会話や、HELPコマンドの「とくべつなルールのこと」で必ず確認しておきましょう。



▲お金を貯めなければならないところもあるので。

2 同盟は必要に応じて結ぼう

記録挑戦モードでは、ゲームスタート時に同盟を結ぶことができます。しかし、それがいつも得策とはかぎりません。同盟国とは領地の奪い合いになりませんが、逆にそれが妨げになることもあるからです。



3 お金があれば領地を作りまくる

ゲームスタート直後や、お金がたくさんあるときは、税率を低くして兵隊をたくさん生みましょう。その後、税率を戻して領地を作らせます。領地があればあるほど税金が入りますので、国の運営は楽になります。



4 上手な領地の広げ方

領地は効率よく作りましょう。写真①のようなところでは、4隅に領地を作りましょう。真ん中にポツンと作るより、はるかに税率が高くなります。ゲーム中に余裕が出てきたら、効率の悪そうな場所を区画整理するといいでしょう。また敵の侵略のことも考えて橋のたもとや流入してきそうな通路には、優先的に領地を作りましょう。そして強力な部隊を配置しておきます。これを拠点防衛と言います。通路がいくつかあるときは、そのすべてに拠点防衛させ、一部の土地を区切るようにします。あとはその中にユニットを入れてやれば、敵に邪魔されることなく領地が広げられるわけです。敵の陣内に切り込むときも、このような方法で少しずつ侵略しましょう。



▲写真①。4隅に作ればそれだけの税率が得られます。



▲通路に拠点防衛させ、敵の侵入を防ぎながら領地を広げます。

5 税率と所持金はこまめにチェック

このゲームはリアルタイムで進むので、つついユニットの動きに気を取られがち。とくに、敵と戦っているときや細かい命令を下すときはなおさらです。しかし、所持金がなくなるとは領地を広げられません。こまめに自国の状態をチェックし、税率を変更しましょう。



6 所持金が減ったら「まもり」に入ろう

所持金が減って領地が作れなくなったらユニットを集めて強力な部隊を作りましょう。部隊の人数によっては、まとめるのに費用がかかりますが、領地を作るほどではありません。部隊を作りながらお金をため防衛と侵略に備えましょう。



7 攻め込むときは大部隊で

敵国に攻め込む場合は、大部隊でのぞんだ方が有利です。小さい部隊ですと、逆に反撃を受けてしまう恐れがあります。領地が増え、所持金もある程度貯まってきたら拠点防衛させながら大部隊を作りましょう。このとき、いくつか多めに作っておくと一挙に攻め込むことも可能になります。



8 「領地の上で作業」がセオリー

橋や柵を工作、破壊したり、洞窟を封印するときなどは、必ず自国の領地上で作業させましょう。領地上でないところで作業させると人数が減ってしまいます。敵が攻め込んできたなら、橋を壊したり柵を作って侵入を防ぎましょう。またその部隊にはコマンドを継続させます。もちろん領地の上です。逆に敵を橋の上や平地で作業させれば、体力が消耗し、戦わずに自然消滅させることができます。



9 敵にお金を使わせよう

建造物を作るにはお金が必要ですが、壊すのはタダ。これを利用して敵の所持金を減らし、領地を作れなくする作戦もあります。まず、敵の領地へ続く橋の手前に自国の領地を作り、橋を壊し続けます。敵が橋を作りにきますが、こちらが壊し続けていれば完成しません。その間、敵国は橋を作るお金をどんどん消費し、所持金を減らすことになるわけです。



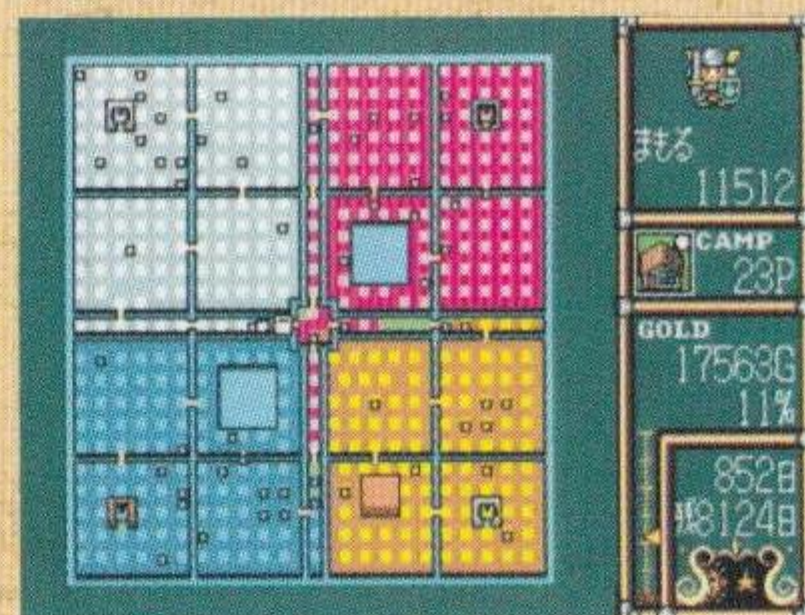
10 モンスターは大きくなる前に倒す

洞窟をふさがないかぎり、モンスターは続々と発生します。しかも合体するので、すぐに巨大化してしまいます。ゲームスタート前にステージをよく見回し、洞窟があったら早めに封印するよう命令しましょう。



11 敵もモンスターも使いよう

敵が何ヶ国がある場合、一度に全部を相手にするのは大変。全国のユニットがぶつかりあうようなステージでは、先へ急がず、敵同士がある程度つぶし合うまで待ちましょう。その間は拠点防衛です。自国の力がたまり、敵が弱くなったら一気に攻め込みます。また、強くなったモンスターを、柵を作ったり橋を壊したりして敵領地へ追い込むのも作戦の1つです。



12 敵の資金源を元から断つ

領地からの税金は、城までの道を通って王様の元へ届きます。その道をふさがれると、国の収入は途絶えてしまいます。これを利用しない手はありませんね。大部隊を敵国の城の前に送り込み、領地上で待機させましょう。また、お金はかかりますが城の前に柵を作り続ける方法もあります。これだけで、その国の収入を断つことができます。お金がなければ領地を広げることができないわけですから、その国は一気に衰退してしまいます。



13 王様にも働いてもらおうべし

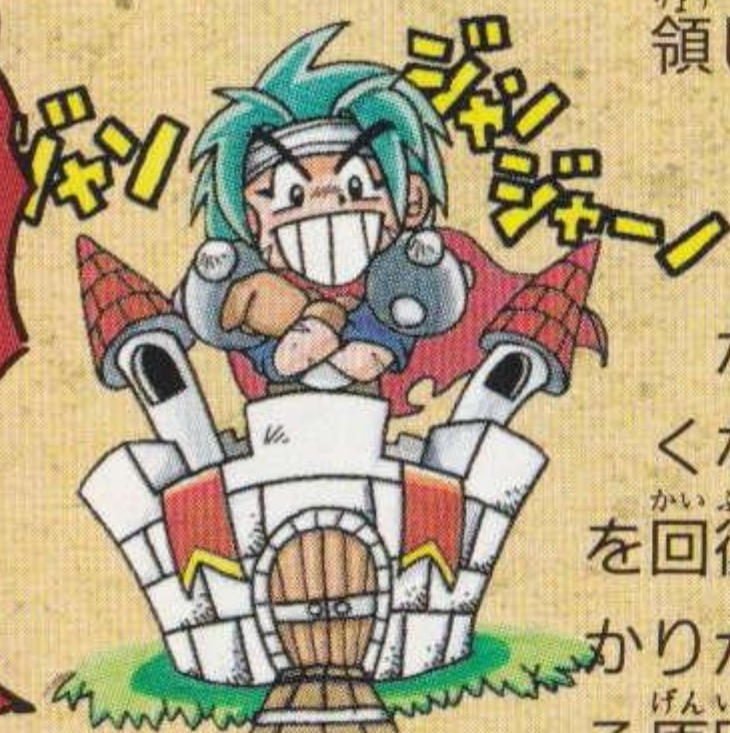
兵隊たちとちがい、王様の体力は城に戻れば回復します。敵国の強い部隊や、大きくなったモンスターを退治するときなどは、王様を出陣させましょう。また宝箱を開けるのは、王様しかできません。ステージ上に宝箱があったら、なるべく早いうちに取りに行かせましょう。このとき、敵ユニットが玉座を占領しないように



▲強い敵やモンスター退治は、王様をお願いしましょう。ただし王様の体力に要注意です。



▲宝箱は王様にしか開けられませんが、敵国に取られないうちに、早く開けてしまいましょう。



注意しましょう。王様が城に戻れなくなると、体力を回復できないばかりか、国が滅びる原因になってしまいます。

14 王は王で倒す

自国の王様の体力と敵国の王様の体力を比べてみましょう。自国の王様の体力が約4倍以上なら、簡単に倒すことができます。ただし、王様が城を離れると体力を消耗してしまいます。敵国への移動距離が長いと、当初は4倍あった体力が半分になってしまった、ということもあります。対戦前は、体力をよく確認してから戦いましょう。少しの消耗で済んでいれば、兵隊たちを王様と合体させ、体力を回復するという手もあります。



15 難関ステージをクリアするには

記録挑戦モードでは、1ステージあたり、3000日でクリアしなければなりません。簡単にボーナスを稼ぐことができるステージもありますが、逆に難解で、日数が足りなくなってしまうようなステージもあります。そのようなステージはいったん降参し、ステージセレクト画面へ戻ります。そして一度クリアしたステージへ行き、日数を稼いでから難解ステージへ戻り、再挑戦しましょう。

STAGE LIST				
No	率	マップ名	増日数	残り日数
1	98.5%	君主たちの継	1657日	1657日
2	91.8%	悪夢の諸島戦	1718日	3375日
3	95.9%	魔の溪谷侵攻	1361日	4736日
4	97.5%	水道の峠を越	1023日	5759日
5	93.9%	海原を望めし	1067日	6826日
6	97.5%	デリバリーの	1923日	8749日

取得認定証 2級
最高残り日数 8749日

16 占領率100%を目指そう!

ただクリアするだけがゲームの目的ではありません。1ステージをいかに早く、少ない日数で、かつ高い占領率でクリアするかがポイントです。そのためには、的確な判断と素早い対処が重要。税率は適正ですか？ 領地は効率よく作っていますか？ 占領率100%を目指しましょう。



こんなときどうするの？

ゲームに慣れないうちは、とまどうことがたくさんあります。「なぜかお金が増えない」というような疑問を、だれしも一度は思うはずです。ここでは、そんな基本的なポイントについてお答えしましょう。

😊 ゲームが始まらない

Q. 全体マップからゲームステージに移ったけど、ゲームが始まらないのですが……。

A. ステージ開始時、ゲームはVIEWコマンドが実行されており、一時停止しています。スタートボタンを押してシステムコマンドを呼び出し、VIEWを解除してください。またカーソルを動かすと、そのあいだ時間の流れが止まります。カーソルを動かす手を休めてみてください。

😊 領地が作れない

Q. 領地がなかなか増えないのですが……。

A. お金がないと領地ばかりか、橋や柵を作ることもできません。所持金に赤い帯がかかっているあいだは、税率を上げて所持金を増やしましょう。逆に上げすぎると、ユニットが生まれてきません。税率は適正に設定しましょう。また、INITコマンドを変なふうの設定していませんか？ 通常は「オート」にしておきましょう。



兵隊が出てこない

Q. 待てど暮らせど兵隊が出てこないのですが……。

A. 税率は下げていますか？ 兵隊を生かすも殺すも税率次第です。0%に近いほど兵隊はたくさん生まれ、逆に30%に近いほど出てきません。お金がないときは別として、20%以上の税率は極力避けましょう。

お金が増えない

Q. お金が増えないときはどうすれば？

A. 原因はいくつか考えられます。

・税率が0%になっていませんか？ 税率が0%では収入も0、所持金も増えるわけがありません。税率を上げてみましょう。

・王様が城を離れていると、税率は0%とされます。いったん王様を城に戻してみましょう。

・ムダ遣いはしていませんか？ 大人数の部隊や、その数が非常に多くありませんか？ 大部隊を維持するにはお金が必要です。ムダに巨大な部隊は作らないようにしましょう。また、すでに完成しているのに、橋や柵を作り続けているのは浪費です。マップ全体をながめ、ユニットの行動を見直してみましょう。

・城への道がふさがれていませんか？ 税金は道を通って城へ集まってきます。そのため、途中をふさがれていては収入が途絶えてしまいます。特に城の出入口は要注意。ここに柵でも作られたら、収入は0です。マップ全体を見て、邪魔な柵や壊れた橋は、すぐに直しましょう。



使用上のご注意

●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。



●カートリッジは精密機器!

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



●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。



●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、湿気の多いところを避けてください。



●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。



●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

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ります。そのため、接続しないでください。

セガ ジョイジョイ テレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、^{しんさく} ^{たの} ^{じょうほう} どん
どんお知らせしています。

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181



※電話番号をよく確かめて、
正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

☆☆☆☆☆☆ 修理について ☆☆☆☆☆☆

修理を依頼されるときは、
下記または各支店までお申しつけください。

佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 ☎043(498)2610 (直通)

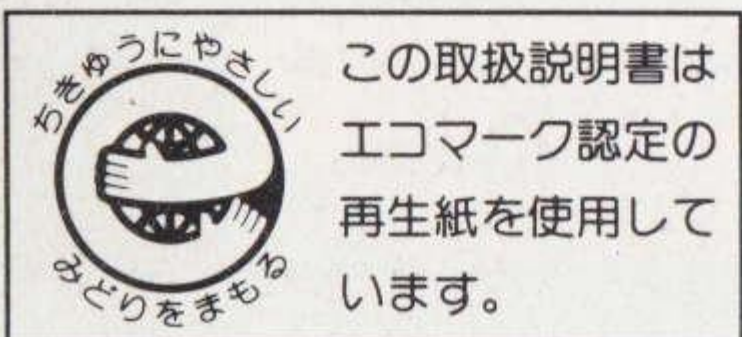
FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244;
Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;
Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

禁無断転載



REPROGRAMMED GAME © SEGA 1994
 ORIGINAL GAME © FALCOM 1991
 COMPUTER DESIGNED BY SEGA FALCOM



G-5534 672-1709

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

