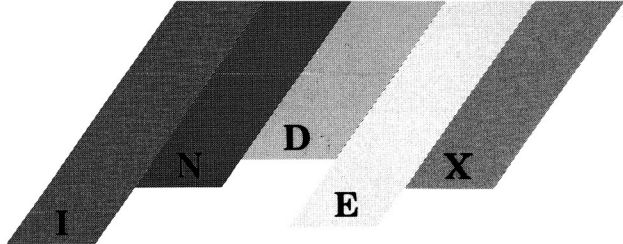


大・物・実
美少女・S・LG



ストロベリー大戦略



ゲームの解説	1
登場人物紹介	5
ゲーム開始の方法	7
ゲーム開始時の国の配置	19
あとがき	32
アフターサポート	33

● 「ストロベリー大戦略・NOVU」の簡単な操作方法と解説●

● はじめに

この度は、「ストロベリー大戦略・NOVU」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームをよりお楽しみいただくために、このマニュアルをよくお読みになってくださるようお願い致します。

● ゲームの解説

プレイヤーは、主人公であるエンド国のノブちゃんとして、ゲームを進めます。敵は全部で三十八カ国！しかも、ひとつの国を占領すると、アッと驚くイベント画面が待っています。もちろん、それらの画面の中には、各国選りすぐりの美姫達が次々と現れます。彼女達をどうするのか？これも、このゲームにおいては、極めて重要なポイントです。

このゲームが通常の戦国シミュレーションと大きく違う点は、国や個人の好きや嫌いといった感情的な要素が、ゲームそのものに大きな影響を与えることです。

つまり、ある国がその国全体でノブちゃんの国を嫌っているとします。そうすると、ノブちゃんの国の戦力がその国に比べて十倍以上であったとしても、決してその国は降伏しないでしょう。相手が全滅するまで戦って来るのでうっかり対応を間違えると、負けないうまでも二度と他の国と戦うことが出来なくなるほど戦力を消耗してしまう可能性があります。

また、この世界のことをノブちゃんはほとんど知りません。そのため、戦闘に限らず何かをするためには、必ず助言が必要となります。

参謀兼悪友であるヒデちゃんは、どちらかといえば普段の日常的な雑用を引き受けます。おおむね、エンド国の軍隊や経済を彼は扱っています。

ただ大変な女好きであり、各国の美しいお姫様達の情報だけは抜け目なく集めています。そして、何かと大将であるノブちゃんをけしかけては、自分もおこぼれにあずかろうとします。軍師であるヒデ兄ちゃんは、生きているデータ・バンクです。

各国の軍事や経済はもちろん、武将や大将の特徴まで知らないことはありません

ん。ただ弟と違って極端なオクテであり、こと女性に関しては何も知らないのと同じです。

そして最後は、ノブちゃんの幼妻であるアイコ姫です。

特に彼女は各国の姫君達と親しくしているために、彼女達のプライベートな情報には、メチャクチャ強いものがあります。彼女の情報をうまく利用すれば、理想的な政略結婚も可能であり、戦わずして味方を増やすこともたやすいでしょう。

しかし、もしもアイコ姫の機嫌を悪くするようなことになったら……ノブちゃんには地獄が待っているかも知れません。

このように、このゲームは敵のことはもちろん味方のこともよく理解し、何をすれば誰が喜ぶかといったことまでも考えに入れて、ゲームを進めなくてはなりません。

さらにこのゲームは、一年十二ターンの構成で十年間で終了してしまいます。つまり全国制覇を成し遂げようと遂げまいと、ノブちゃんは十年で現代に返されてしまうのです。

もし全ての画面を目にし、感動のハッピー・エンディングを迎えたいければ、何としてでも十年以内に全国を制覇しなければなりません。

もうおわかりでしょう。なんと、このゲームのエンディングは一つきりというわけではなく、バッド・エンディングも含めて5つもの物語が用意されているのです。

従来のシミュレーションの世界に、全く新しいアドベンチャーの要素までも取り込んだ贅沢なゲーム。それが「ストロベリー大戦略・NOVU」なのです！

みっちり描き込まれた豊富なグラフィック画面をひっさげて、いま「NOVU」はストーリーを持ったファンタジー・シミュレーションとして、ここに登場いたしました！！

● オープニング、ストーリー

この物語の主人公、篠田伸夫はノブちゃんと呼ばれている普通の高校生です。

ある日、ノブちゃんはささいなことでクラスのみんなどいさかいを起こしてし

まいます。ノブちゃんのことを秘かに思っている女生徒、今野姫花がかばう間もなくノブちゃんは、誤って校舎の窓から外へ落ちて行ってしまったのです。

その時、別の宇宙で誤って作動してしまった次元の移動装置が、まったくの偶然から校舎から落ちるノブちゃんに同調（シンクロ）してしまったのです。

ノブちゃんは次元転移装置の暴走で、自分が住んでいた世界とはまったく違う次元の、別の宇宙に飛ばされてしまいました。

ノブちゃんが飛ばされ世界、そこはちょうどノブちゃんの世界の、中世の戦国時代といった雰囲気がありました。

世界全体がいくつものもの国に分かれて争い、それぞれの国にはその国を治める領主や頭領といった人々がいて、その人達が他の国と戦争をしたり仲良くしたりしながら、なんとか自分の国を大きくしようとガンバッテいました。

王様がいてお姫様がいて、戦う武将達がいて……でも、どこか奇妙で不思議な世界だったのです。

その世界で最初にノブちゃんを見つけたのは、ヒデちゃんと呼ばれるエンド国の武将でした。ヒデちゃんは、エンド国の殿様の息子。つまり王子の面倒を見ていたのですが、この王子がとんでもないアホなヤツで、散歩の途中で出会ったカワイイ女の子に誘われるまま森の奥に連れ込まれて、ウキウキと服を脱いだところを女の子に刺されて、そのまま死んでしまったのです。

困ったことに、その王子はちょうどその日に隣のコオト国のお姫様と、結婚式を挙げることになっていたのです。そうです、王子を刺したのはこの結婚を快く思わないどこかの国の陰謀だったのです。次元転移装置によって飛ばされて来たノブちゃんが、頭を抱えるヒデちゃん達の真上へ落ちて来たのは、ちょうどそんな時だったのです。

嘘みたいな話ですが、死んだ王子の名はエヌ・O・ノブといい、ノブ様と呼ばれていました。そしてその顔はあろうことか、どこかノブちゃんそっくりだったのです。

こうなったら、やることは一つです。ヒデちゃんはエンド国の殿様と、自分の兄であるためにヒデ兄ちゃんと呼ばれているエイ・H・ニイと相談して、気を失っているノブちゃんを使って、とりあえず結婚式を挙げてしまうことにしました。

式の途中で目を覚ましたノブちゃんは、自分の目の前に純白の花嫁衣装を着た女性がいることに驚きましたが、それが自分の花嫁だとそばにいたヒデちゃんに聞かされて二度ビックリ！

でも、どこか間が抜けていてオッチョコチョイのノブちゃんは、そんな場合ではないにも関わらず、美人と結婚できると思って単純に喜んだのでした。

けれども、ノブちゃんの喜びも一瞬のことでした。いきなり花嫁衣装が脱ぎ捨てられたかと思うと、そこに現われたお姫様はエレキ・ギターを振りかざす、ロック・シンガーの格好をしていたのです。アイコ姫と呼ばれている彼女は、未来のミュージシャンを目指す正真正銘のお姫様でした。

余りのことにノブちゃんは、再び気を失ってしまいました。そして、もう一度目を覚ましたノブちゃんは、まんまとヒデちゃんに乗せられてアイコ姫の部屋へ入って行きました。

そうです、替え玉ではあるけれど、ノブちゃんとアイコ姫はちゃんとした結婚式を挙げたばかりの、れっきとした夫婦ということになっていたのです。

喜びに浮かれるノブちゃんに、アイコ姫は自分が十三才であると言いました。十三才の花嫁……この時代の、この世界においてはなんでもないのかもしれませんが、残念ながらノブちゃんには自分の世界の法律や決まりが身に付いてしまっていました。

いくらなんでも、ロリータの変態にはなれない！ノブちゃんが出しかけた手を思わず引っ込めたとき、アイコ姫は手にしたギターをノブちゃんの上に振り降ろしました。ノブちゃんは、知らずに高貴なお姫様のプライドを傷つけていたのです。

そのころ別の次元の宇宙の果てで、落としてしまった次元転移装置を捜していた人達は、次元転移装置が再び作動しかけたことを知りました。

そうです、彼らの次元転移装置とは、アイコ姫が持っているエレキ・ギターそのものだったのです。しかも、そのギターはアイコ姫が使えば使うほどエネルギーを蓄え、アイコ姫がそれでノブちゃんを殴ったりすると作動しかけるのです。

もちろん、そんなことをアイコ姫は知るはずもありませんし、ノブちゃんもぜんぜん知りませんでした。

いつ暴走するかわからないギターを持って、今日もアイコ姫は城中に大音響をこだませ、彼女に使える腰元達はそれに合わせて絶叫しています。エンド国では城の外でもアイコ姫の練習が始まると、それを合図にみんなが仕事の手を休めて一息いれるのが日課になっていました。

その日もいつものようにライブの練習が始まり、ノブちゃんもいつものように必死に耳を押さえながらイヤイヤ付き合っていました。結婚式の夜以来、ノブち

ちゃんはこんなアイコ姫に、まったく頭が上がらなくなっていたのです。

そこへ、普段は女の子をくどく以外に何の仕事もしていないヒデちゃんが、顔色を変えて駆け込んで来ました。殿様が死にそうだと言うのです。

そんなおりもあり、近くの大国ウーロンがゲインの都に向かって大軍を動かしたとの知らせが届きました。

しかも、アイコ姫の実家ではクーデターが起こって、アイコ姫のお父上が殺されてしまいました。

絶対絶命のピンチの中、後のことをノブちゃんに託して、エンド国の殿様は息を引き取ってしまったのです。

もはや替え玉であるとかないとか、そんなことにかまっている暇はありません！ノブちゃんは、自分が助かるためにもなんとかエンド国を守るしかないのです！！

こうしてノブちゃんは、参謀役のヒデちゃんや、生きているデーター・バンクである軍師のヒデ兄ちゃん。そしてなんといいても、今や自分と同じく天涯孤独となったアイコ姫の助けを借りて、大国強国を向こうに回して戦うことになったのです！

果して、ノブちゃんの運命はどうなるのか？それは、ゲームをするあなただけが知っています！

● 登場人物紹介

本名 篠田伸雄 (シノダ・ノブオ)

通称 ノブちゃん

本編の主人公。

ささいな偶然(?)から、エンド国の跡取りの身代りにさせられてしまった不幸な高校生!?





本名 アイコ・S・サイ

通称 アイコ姫

政略結婚で、エンド国に嫁いで来たコオト国のお姫様！

未来のロック・シンガーを目指す悲劇のヒロイン!?

本名 エイ・H・ヒデ

通称 ヒデちゃん

エンド国の武将であり、ノブちゃんの参謀兼悪友。

何かとノブちゃんを女の園へ誘おうとする。



本名 エイ・H・ニイ

通称 ヒデ兄ちゃん

エンド国の武将で、おそらく最高の軍師であるが、なぜかヒデちゃんの実の兄である。

————— ゲーム開始の方法 —————

- (1) まずパソコン本体と、周辺機器の接続を確認してください。
- (2) 次にディスプレイなどの周辺機器の電源を入れ、最後にパソコン本体の電源を入れてください。
この時、ディスクをディスク・ドライブに入れたまま電源を入れるとディスクの中身を破壊することがありますので、絶対にしないでください。
- (3) パソコン本体の電源を入れてから、ディスク C をドライブ 1 にディスク B をドライブ 2 に入れてください。
しばらくすると、ゲームのオープニング画面が始まります。オープニング画面が始まらない場合には、パソコン本体のリセット・スイッチを押してください。
- (4) オープニング画面をパスしたい場合には、スペースキーを押し、C ディスクをドライブ 1 から抜いて、A ディスクをドライブ 1 に入れてください。
この時、最初からドライブ 1 に A ディスクを、ドライブ 2 に B ディスクを入れてリセットしても、ゲームは始まりませんのでご注意ください。
- (5) オープニングが終わると、ヒデ兄によるこの世界の状況説明が行われます。
これを見る必要がない場合には、画面の指示にしたがって N キーを押してください。ヒデ兄の説明が終わると、いよいよゲームの開始です。
なお、ゲーム中 C A P S キーを押すとメッセージの表示が早くなり、スペースキーを押すと押している間だけ表示は遅くなります。
- (6) このゲームは、A・B・C 三枚のディスクで構成されています。

————— ゲームの進め方 —————

A. キーの操作方法

このゲームはキーボード操作のみで、マウスには対応していません。
ゲームをスタートしますと、『コマンドを選択して下さい』と表示されますので、右のサブウィンドウに表示されているコマンド No. を、テン・キーで入力して下さい。

————— ゲームを行うのに必要なキーの種類 —————

キーの表示	キーの名称	主な用途
☺	リターン・キー	コマンドや名前などの決定
ESC	エスケープ・キー	選んだ事項のキャンセル
Y	ワイ・キー	YES・NOの選択でYESの決定
N	エヌ・キー	YES・NOの選択でNOの決定
0～10	テン・キー	番号の選択、[4] 左方向 [6] 右方向 移動方向の選択

テン・キーによる移動方向の決定

[8] 上方向
左斜め上 [7] [9] 右斜め上
左斜め下 [1] [3] 右斜め下
[2] 下方向

B. 通常画面の説明 —————

ゲームを開始すると、右側のサブウィンドウに1～9までのコマンドが表示されます。その内容は以下の通りです。

- 1) 移動…………… 武将、金、米の移動を行います。
- 2) 開発…………… 街・城の建築、治水・開墾を行います。
- 3) 取引…………… 米の売買、武器の購入を行います。
- 4) 人事…………… 武将検索、解雇、褒美、城主交替を行います。
- 5) 同盟…………… 贈り物、不可侵同盟を組みます。
- 6) 軍事…………… 徴兵、部隊再編成、訓練、戦争を行います。
- 7) システム…………… システム設定を行います。
- 8) 情報…………… 自国状態、武将を調べ、
アイコ・ヒデ・ヒデ兄から情報を得ます。

9) 間諜…………… テロ活動、暗殺、間諜を行います。

1・移動

武將、金、米の移動を行います。

ただし、移動は自国が2国以上ないとできません。

移動を選択すると、どこの国に・何を・どれだけ・移動するか聞いてきますので、それぞれのNo.を入力して下さい。キャンセルはエスケープキーです。

2・開発

街・城の建築、治水・開墾を行います。

開発を選択しますと、何を開発するのか、誰に指揮をとらせるのか聞いてきます。それぞれのNo.を入力して下さい。キャンセルはエスケープキーです。

3・取引

米の売買、武器の購入を行います。

取引を選択しますと、何を、どれだけ買うのか、また、売するのか聞いてきますので、それぞれのNo.を入力して下さい。

キャンセルはエスケープキーです。

4・人事

武將検索、解雇、褒美、城主交替を行います。

武將検索では、使える武將は減多に見つかるものではありません。いい人材は、根気よく探しましょう。

解雇、褒美、城主交替を選択すると、誰を解雇するのか、誰に褒美を与えるのか、誰を城主にするのか聞いて来ますので、それぞれの武將No.を入力して下さい。

5・同盟

贈り物、不可侵同盟を組みます。

贈り物は、金、米、塩のどれかを贈ります。贈られた側の状態によって、思わぬリアクションがあるかも知れません。

不可侵同盟は、期間が1年間です。不可侵条約を結んでいても、プレイヤーは、戦争を仕掛けることができます。ただし、そういうことをすると、勝っても負けてもいい結果になるとは……。

6・軍事

徴兵、部隊再編成、訓練、戦争を行います。

徴兵を行うと、いくらかの兵が集まります。

部隊再編成、訓練は、いつ敵が攻めてきてもいいように、ぬかりなく行うの

がよいでしょう。

戦争に関しては、次の戦闘画面の説明をよく見てください。

7・システム

システム設定を行います。

1) データーのセーブ、そこまでのゲームの内容を保存します。

5回のセーブができます。

メッセージはキーボードから直接アルファベットまたはカナ・キーで入力できます。

2) データーのロード、データーをセーブしたところからゲームを始めます

3) ウェイト設定、メッセージ表示速度を変更します。

4) サウンドのON/OFF、音楽や効果音を鳴らしたり止めたりします。

5) 終了、ゲームを終了します。

内容を消去してしまいますので、ゲームを続きから始めたい場合は必ずデーターをセーブしておいてください。

8・情報

自国の状態、武将の情報を表示します。

また、アイコン姫、ヒデ、ヒデ兄から、各国の情報を得ます。調べたい国No.と、聞きたい事柄No.を入力します。

アイコン姫などは、あまりしつこく聞き出すと、怒り出しますので注意が必要です。

9・間諜

闇人（やみんど）によるテロ活動、暗殺、間諜を行います。

1) テロ活動は、敵国の国力を落とすために行います。

2) 暗殺はそのものずばりで、敵国の城主を暗殺させます。

3) 間諜は敵国の細かいデータを探り出します。つまり、スパイです。

間諜したい国No.を入力して下さい。

しかし、間諜に失敗しますと、相手国は警戒し始めますので、注意が必要です。

・戦闘画面の説明

a) 戦争開始

戦争を行うことになると、まず、金、米をいくら持っていくのか聞いてきます。あまり少ししか持っていかないと、すぐに尽きてしまい、戦争を続けることができなくなりますので、注意が必要です。

次に、陣形を選択します。

いろいろな情報から、陣形を選択して下さい。その後、誰を陣のどこに配置するか聞いてきます。陣形No. と、武将No. を入力して下さい。

b) 戦争中

戦闘中のコマンドには、『移動、攻撃、工作、休憩、退却、情報』があります。4, 6 キーで、行動させたい武将を選択して、何を行うのか決定します。

1) 移動

武将の移動を行います。1, 2, 3, 7, 8, 9 キーで移動させ、リターンキーで決定です。

2) 攻撃

隣り合ったヘクスに敵がいる、また、弓、鉄砲隊の場合には3ヘクス内に敵がいる場合に、攻撃を行うことができます。

白兵戦、一騎討ちの場合には、1, 2, 3, 7, 8, 9 キーで、攻撃する方向を決定します。

遠隔攻撃は、4, 6 キーで攻撃したい武将を選択し、リターンキーで決定です。

3) 工作

工作には、火計、及び消火があります。火をつけたい、または消したい方向を1, 2, 3, 7, 8, 9 キーで選択して下さい。ただし、あまり調子に乗ってあちこちに火をつけると、自分の首を締めることにも……。

4) 休憩

休憩です。移動力が少し増えます。

5) 退却

退却させます。退却=負け戦ですので、判断は慎重に。退却する国No. を選択して下さい。

6) 情報

各武将の情報を得ます。4, 6 キーで武将を選択し、リターンキーで決定です。

c) 戦後

勝って、その国を落とすことが出来ると、武将の選択画面になります。今、占領したばかりの国に、武将を移動させるのです。

移動させたい武将No. を選択し、リターンキーで決定です。

C. ゲームの進め方

(1) 通常画面

ヒデちゃんが、何をするのか聞いてきますのでやりたいことをやってください。ただ、いきなり戦闘を始めてもまず勝てませんので武将を雇ったり、各国の情報を集めたりしながら、兵力を増やしてください。

(2) 戦争について

このゲームでは、隣合った国としか戦闘を行うことは出来ません。

十分に兵力を養い、ヒデ兄ちゃんから情報を得て勝てると思ったなら戦闘を開始してください。

また、陣形の選択は戦闘において重要なポイントとなるので慎重に選んでください。

(3) 終了と勝利

基本的には隣合った国を順番に征服して、最後に全世界を統一するのがこのゲームの目的です。

このゲームは、一年十二ターンで構成され、なにもなくても十年でゲームは終了してしまいます。

つまり、このゲームに勝利するには十年以内に38カ国全てを征服して、全世界の統一を成し遂げなくてはならないのです。

(4) ゲインの都

一応ゲインの都は国No.22のヤツハシにあります。仮にそのゲインの都のある国を征服しても全世界を統一しない限り、ゲームに勝利したとは言えません。

ゲームに勝利するには、あくまでも全世界38カ国の統一しかありません。

(5) 貢ぎモノ

戦争に負けた国は、必ず貢ぎモノを勝った国に差し出さねばなりません。お姫様のいる国はお姫様を、いない国はそれに代わるモノを差し出すことになっています。

この貢ぎモノをどうするのかも、このゲームの重要なポイントの一つです。

特に贈られたモノがお姫様であった場合、その対処には慎重が必要です。うっかりと、後先のことを考えずに欲望のおもむくままに行動した場合その結果については責任が持てません。

逆に贈られたお姫様の処遇について周囲の意見、特にアイコ姫の意見をよく聞いて決定するとその後の戦略が非常に有利になります。

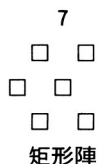
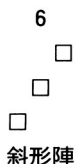
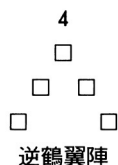
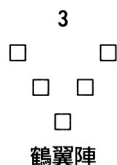
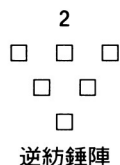
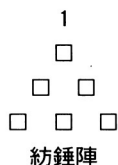
(6) ライブ

アイコ姫のライブは、エンド国の名物です。戦争に勝ったときや負けたとき、何かつけてアイコ姫はライブをしたがります。

ただ気を付けなくてはいけないことは、アイコ姫は気まぐれなのでいつもライブがしたいわけではありませんし、また逆にちっともライブをしないとその内にアイコ姫は怒りだします。アイコ姫が怒るとどうなるか、今さら言うまでもないでしょう。



- ・このゲームでは、それぞれの国ごとにその地形や気候風土に根ざした得意な陣形に基づく戦法があり、戦闘に際しては相手の陣形と自分の陣形の長所短所を良く考えて選択することが重要です。
- ・この世界の陣形とは、基本的に次の7つです。



- (1) 紡錘 (ぼうすい) 陣形
最も戦闘的で、攻撃力のある陣形です。特に、騎馬兵の力を活かす陣形です。
- (2) 逆紡錘 (ぎゃくぼうすい) 陣形
正面に主力を全て展開して、一撃で相手を撃滅しようという過激な陣形です。そのため、後方の兵力に余裕がないと自滅しかねません。
- (3) 鶴翼 (かくよく) 陣形
柔軟な防御型の陣形です。急進する相手を包囲戦殲滅するのに、これ以上の陣形はありません。
ただ広く薄く展開するので、相手に勝る兵力がなければ意味がありません。
- (4) 逆鶴翼 (ぎゃくかくよく) 陣形
攻撃型の陣形ですが、基本的に少ない兵力で短期決戦を挑むタイプの陣形です。
- (5) 方 (ほう) 陣形
徹底的な守りの陣形です。十分な兵力があるときには、攻撃速度こそ早くありませんがこれに勝る陣形はありません。

(6) 斜形 (しゃけい) 陣形

文字通り斜め一列の陣形で、どちらかと言うと少ない兵力で相手を攪乱せねばならない場合などに用いる邪道に近い陣形です。

(7) 矩形 (くけい) 陣形

どの様な場合にでも即応できる柔軟な陣形で、兵力が大きい場合にはそのまま方陣と同じになります。

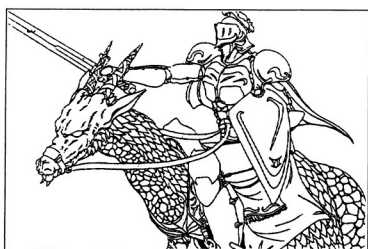
・主人公の国には、得意な陣形と言うのではありません。相手によって、自由に自軍の陣形を選択できます。もちろん、ヒデ兄ちゃんの言うことをちゃんと聞いて敵の得意な陣形に対処しないと、ひどい目に遭うことは言うまでもありません。ただ、この国の鉄砲隊の能力は大抵の場合敵よりも勝っています。

それ以外の部隊については、敵の得手不得手によってその能力が発揮されたり、制限されたりしますので注意が必要です。

ちなみに普通の場合、敵に勝つためにはその三倍の兵力が必要とされています。

・戦闘画面上での各部隊の能力

<騎馬兵> 移動距離が長く、攻撃・防御力とも高い。



この世界における最強の兵です。図はエンド国の騎馬兵で、馬には2本足のドラゴンを用いていますが、馬は国によって4本足の駱駝あったり、6本足の甲虫であったりします。

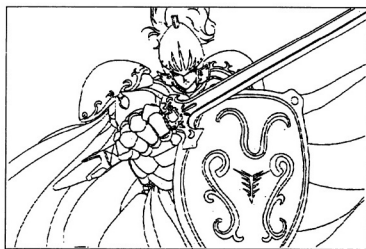
もちろん、それぞれ得意な地形や扱い方があり、その力は一様ではありません。

<歩兵> 移動距離は騎馬に次ぐが、攻撃・防御力は国によって異なる。

最も一般的な兵士です。

剣や槍を持って白兵戦を行います。いわば剣士である彼らの力量は個人差が大きく、武将クラスでも様々です。

ただ猛將の下に弱兵無しの例え通り、強い武將の下の兵士は強く、当然その逆も有り得ます。



<弓矢兵> 射程距離は鉄砲に次ぐが、威力はほぼ同じ。



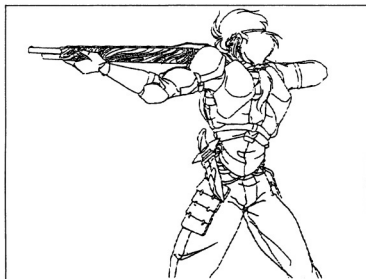
伝統的な飛び道具であり、その扱いは秘伝にも似た特殊技術を必要とします。図はエンド国の武将のものですが、弓矢の色や形は国や武将によって様々です。しかし、使う人や国が違ってもその威力に関して、余り差はないようです。

<鉄砲> 最大の攻撃射程を持っているが、攻撃力や防御力は弱い。

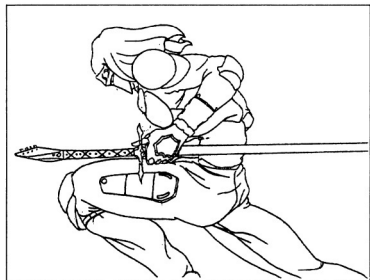
この世界の最新兵器で、飛び道具として最大の射程を誇ります。

総合的な軍事力に劣るエンド国が、どうか他の大国と互角に争えるのは、この新兵器を多く使えるからです。

これを持つ武将を雇えば、鉄砲隊の数は増えますが、その場合には熟練度が問題となるでしょう。



<闇人> 移動距離が長いが、その戦闘力は個人差が大きい。



「やみんど」と読みます。

文字通り闇の世界の武将で、スパイ活動やテロ行為を主な仕事としています。

しかし、闇に生き彼らの地位は高く、貴族の列に連なる者も少なくありません。

なおこの世界の軍隊は、海も湖も渡ることが出来ませんが、唯一彼らはそれらを渡ることが出来ます。

・戦闘画面上での地形の特徴

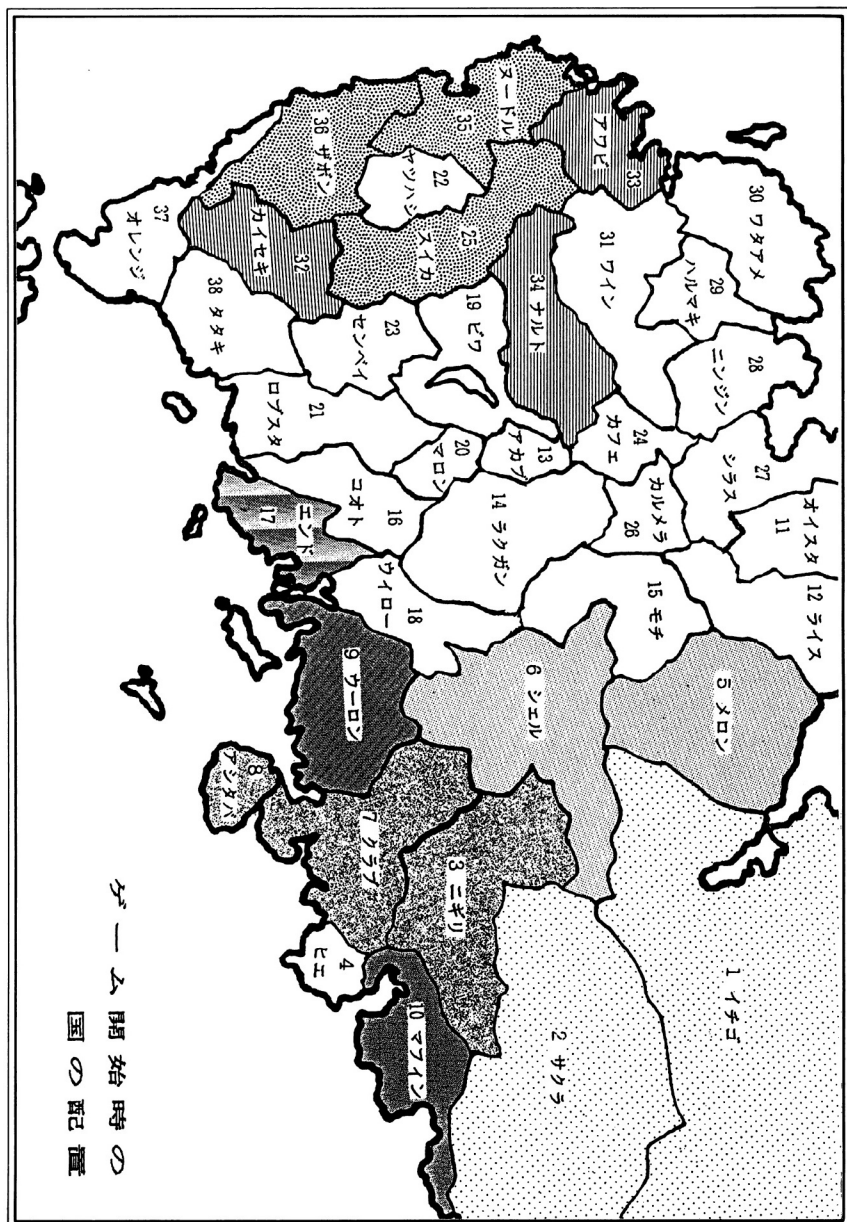
地形	コスト	特 徴
平地	3	移動は容易ですが、攻撃を受けやすい場所でもあります。
山岳	4	移動に手間がかかりますが、攻撃を受けにくい場所です。
森林	4	動きにくいですが、守りやすい場所です。
河川	5	攻撃を受けやすく、動きにくい場所です。
湿地	4	少し動きにくく、攻撃もしにくい場所です。
砂漠	4	少し動きにくい上に、攻撃を受け易い場所です。
湖	—	闇人以外は動けません、攻撃もされ易い場所です。
海	—	闇人以外は入れません。
高山	—	闇人しか登れず、ほとんど攻撃されることはありません。

※「コスト」とは、その地形で消費する移動力のことです。



- ・ゲーム開始時のもので、「本」は本拠地・「領」は所領地。
大將名、武將人数のいずれもゲーム開始当初のもの。

国No.	国名	国の属柄	大將の名前	通称	武將人数
17	エンド	主人公の国	篠田伸夫	ノブちゃん	9人
1	イチゴ	イチゴ本	ケイ・U・ケン	ケンちゃん	8人
2	サクラ	イチゴ領	エヌ・K・ナガ	ナガちゃん	7人
3	ニギリ	クラブ領	ユウ・H・テル	テルちゃん	7人
4	ヒエ		ワイ・S・アキ	アキちゃん	4人
5	メロン	シェル領	ケイ・T・カツ	カツさん	8人
6	シェル	シェル本	エス・T・ゲン	ゲンさん	8人
7	クラブ	クラブ本	ユウ・F・ウジ	ヤッチャん	7人
8	アシタバ	クラブ領	エヌ・F・ノリ	ノリくん	4人
9	ウーロン	ウーロン本	ワイ・I・モト	モトヨシくん	6人
10	マフィン	ウーロン領	エフ・A・アサ	アサちゃん	5人
11	オイスタ		ワイ・H・ツナ	ツナオくん	4人
12	ライス		エス・K・シキ	シキくん	6人
13	アカブ		ティ・A・タカ	タカちゃん	5人
14	ラクガン		ビィ・H・ボウ	ボウちゃん	1人
15	モチ		ワイ・A・ヨシ	ヨシちゃん	6人
16	コオト		ワイ・S・サイ	サイくん	6人
18	ウィロー		アイ・T・トク	トクちゃん	9人
19	ビワ		エヌ・A・ナガ	ナガちゃん	7人
20	マロン		ケイ・S・ケン	ケンちゃん	5人
21	ロブスタ		シィ・K・グウ	グウさん	7人
22	ヤツハシ		ティ・A・テル	テルちゃん	7人
23	センベイ		ケイ・M・キウ	キュウちゃん	6人
24	カフェ		エス・S・サダ	サダちゃん	3人
25	スイカ	スイカ本	ティ・M・チウ	チュウさん	6人
26	カルメラ		エチ・H・ヒデ	ヒデさん	5人
27	シラス		エム・I・ミチ	ミチオくん	5人
28	ニンジン		ティ・Y・トヨ	トヨさん	4人
29	ハルマキ		ワイ・A・ヨシ	ヨシちゃん	5人
30	ワタアメ		エチ・A・ハル	ハルひさん	6人
31	ワイン		エヌ・U・ナオ	ナオさん	6人
32	カイセキ	アワビ領	エム・Y・モト	モトハくん	5人
33	アワビ	アワビ本	エヌ・M・ナリ	ナリくん	7人
34	ナルト	アワビ領	ティ・K・コバ	コバさん	5人
35	ヌードル	スイカ領	ティ・M・ツグ	ツグミちゃん	4人
36	ザボン	スイカ領	ワイ・M・ヨシ	ヨシちゃん	4人
37	オレンジ		エム・K・ミチ	ミチオくん	5人
38	タタキ		ティ・N・チカ	チカさん	6人



ゲーム開始時の
国の配置

<17・エンド国 (主人公の国)>

エンド国は、穀倉地帯に恵まれた豊かな国であり、基本的に経済力には恵まれているのですが、兵隊の力は不足しています。そのため、恵まれた経済力で武器を買い集め、強い武将を雇わない限りどこと戦っても弱いでしょう。

参謀であるヒデちゃんは商売上手であるだけでなく、一癖も二癖もある武将達をよくまとめているので、彼らの機嫌を損ねない限り国は安泰でしょう。

結局、領主(主人公)に求められるのは、気前の良さと度量ではないでしょうか。

<1・イチゴ (イチゴ領の本拠)>

女嫌いで潔癖主義者の軍団であり、女と見間違えるばかりの美形集団です。

イチゴは基本的に砂漠国家であり、騎馬隊による遊撃戦は砂漠においては無敵と言われています。

基本的にイチゴのケンちゃんにはセルのゲンちゃんと国境を争っているだけで、天下を統一しようという強烈な意志はありません。ついでに言うなら、ゲンちゃんとの争いにも進んで決着をつけようとは思っていません。

ヒデ (兄) に言わせれば、単なる「変わり者」ということになります。

<2・サクラ (イチゴ領)>

女ぎらいの美形軍団であるイチゴ勢の中でも、最も過激な集団といわれています。しかも、イチゴのケンちゃんが過去の古傷で一時的(?)に女ぎらいになったのとは違って、こちら徹底的な男尊女卑による女ぎらいです。そのため、何かとケンちゃんとは反目しがちで常に国境でセル軍のアマゾネス達とイザコザを起こしては、セルとの溝を深めています。

イチゴと同じく、砂漠地帯での騎馬戦では圧倒的な強さを発揮します。

<3・ニギリ (クラブ領)>

ニギリのテルちゃんは、クラブ国の大将ヤっちゃんの息子です。ただ、父の消極策には常に反対していて、女ばかりのセル国にいかがわしい目的もあってな

にかとちょっかいを出しています。浅はかな彼は、イチゴと同盟してシェルを征服するつもりでいます。

おそらく、シェルのお色気戦法で最初にやられてしまうのはこの国でしょう。

< 4・ヒエ >

辺境の半島にある小さな国です。軍事力として大したものはありませんが、実は妖術とそれを操る術師達の国で、一種の永世中立国スイスみたいなものです。

他国の動静に関して、全く無関心である代わりにうっかりチョッカイを出そうものなら疫病は流行するわ、天変地異は起こるはそりゃもう大騒ぎです。

ゲームの後半になって、どうやってこの国を攻略するか……問題です。やっぱり、アイコ姫に頼らざる得ないでしょう。

< 5・メロン (シェル領) >

平原で圧倒的な強さを誇るメロン軍はシェルの勢力の中でも最強の部隊です。そして、大将のカッさんは秘かにイチゴのケンちゃんに心を寄せていたりします。しかし、彼女はシェルのゲン將軍に絶対の忠誠を誓っている上にゲンさんの心の内を知っているのだから、自分の秘めたる想いを口にすることはありません。

ところがどういう訳か、エンド国の生きてるデータバンク・ヒデ兄ちゃんが彼女に一目惚れをしています (なにしろ、女に免疫がないもんで)……結婚式が出来たらいいですね!

ちなみに、シェル軍は大将を始め、全て女性のアマゾネス軍団です。

< 6・シェル (本拠地) >

なにはなくともアマゾネス軍団! 武将は全員下っ端に至るまで女………のハズです。

大将のゲンさんは、部下からイチゴのケンちゃんに対してあることないことを吹き込まれ、すっかりケンちゃんのことを誤解しています。しかし、未だに心秘かに彼のことを思っているためにいつまでたってもイチゴとの戦いが決着しません。

シェルの騎馬軍は平原においては圧倒的に強く、まともに正面から対決できるのはイチゴの軍勢くらいなものです。

<7・クラブ (本拠地)>

基本的に守りの国。

海産物に恵まれ、経済的には豊かだが山に囲まれているせいもあり、領土拡張には消極的であり、基本的には戦争をしたがらない国です。

シェルとの付き合いは古く、海から遠いシェル国に海産物や塩などを多く供給しています。当然、シェルから持ちかけられれば同盟も嫌とは言わないはずで

<8・アシタバ (クラブ領)>

ノリくんはクラブ国領主直系の孫で、全クラブのアイドル的存在です。

要するに、ここは周囲をクラブに守られた安住の地なわけで、クラブが破れた時の最期の依りどころであります。

海に面した険しい山岳部で、守に固く攻めるに易い国全体が要塞のようなものです。ここを攻略するためには兵糧攻めしかありませんが、そのためにはヤっちゃんを倒しておくことが最低条件です。つまりヤっちゃんとテルちゃんを倒しておけば、包囲後なにもしなくても自然に降伏してくることがあるかも知れません。

<9・ウーロン (本拠地)>

オープニングで、いきなりエンド国に襲いかかるのがこの国です。そして、ノブちゃんがとりあえずこの国の攻撃を退けたところからこのゲームは始まります。

テー (お茶) が有名ですが、城下町は大きな商業都市であり経済的には非常に裕福です。ただ、最初にエンド国に破れて以来戦意の喪失に著しいものがあり、兵力の割には実際的に強くありません。

そんな国を見限るものが多く、ちょっと誘えば有力武将がぞくぞくと寝返るはずで

<10・マフィン (ウーロン)>

エンド国とウーロン国の間にある強国で、昔からウーロンの所領ですがウーロンがエンドに破れて以来、だらしのないウーロンに愛想をつかしてエンド国からの誘いを待っています。

武将は家柄の良い名だたる武将揃いで、その戦力には侮れないものがあります。

しかしどちらかと言えば打算的で、不利とみれば簡単に裏切ることがあります。

<11・オイスタ>

雪国なので、雪の中（冬）の戦闘には強く、また、ねばりがあるので兵糧攻めも効きません。効果的な攻撃方法としては、夏の間は大軍（二倍以上）で一気に強行突破するしかありませんが、被害もバカになりません。

ツナオくんは孫娘のジュン姫にメチャ甘なので、その辺をうまく突くとよいでしょう。

この辺りの国は簡単に言えば、雪と氷の国・雪の女王（アンデルセン）の世界です。

<12・ライス>

普段は近隣のオイスタやモチと小さな戦闘をゴタゴタやっていますが、イザとなる雪国の団結力を発揮します。

基本的に神秘主義的な宗教国家で、シキくんはその教会の祭主も兼ねています。ちなみに、この教会は恐怖の宗教国家ラクガンの教会と親戚関係にありますが、あそこほど戦闘的ではありません。それはラクガンの首領ボウちゃんと違って、シキくんは生粋の神官の家柄に生まれた正当な血筋の祭主であるためです。

同盟関係さえなければ、軍事的にはそんなに強くない国ですので倒すことは難しくありませんが、周りの国をどうにかしないことにはどーしようもありません。

<13・アカブ>

タカちゃんは古い王家の末裔（まつえい）で、誇り高い人です。国は険しい山岳部で、なかなか攻めにくいものがあります。

他国との交流はほとんどありませんが、テロや暗殺といった策略を得意としていますので敵にまわすとやっかいです。

ここを円満に陥すには、やはり政略結婚しかないかも知れません。

<14・ラクガン>

恐怖の宗教国家、とにもかくにもみんな神のために喜んで死んで行くので攻撃

には注意が必要です。

戦力的には勝利が可能である場合でも、すさまじい消耗戦となることは避けられないので、勝った後にほとんど戦力が残りません。

まともに勝つためには、攻撃はせずまず周りの国を落とすか味方にし、その上で完全に包囲します。いわば兵糧攻めですが、本当の目的は寝返りです。配下の諸将に惜しみなく金と食料をばらまいて下さい。

<15・モチ>

宿敵です。何しろ、この国の大将はこの世界におけるノブちゃんの母親（つまりエンド国のお妃）を、ノブちゃんの父親と昔々に取り合ったことの後遺症で未だに恨みを忘れていません。しかも困ったことに、大将のみならずこの国全体がエンド国を嫌っています。そのため、寝返りは全く期待できません。

ともかく、戦闘的です。そして、天下の統一とかゲインの都へ行くとかよりも、エンド国を叩き潰すことの方が大切という困った国です。

ともかく、戦力を整えて下さい。少なくとも相手の2倍以上の戦力は必要です。そして、隣国を落とすか何かして孤立させて下さい。後はひたすら攻めるのみです。

<16・コウト>

アイコ姫の故郷であります。アイコ姫の義理の兄であるサイくんはアイコ姫の父親を倒して（つまりクーデターを起こして）首領の地位に付いたのです。

そのため、全くと言っていいほど家臣から信頼されていません。誘えば、ほとんどの家臣が寝返るはず。そうしておいて、一気に兵を進めたならば戦わずして勝利することも可能でしょう。

つまり、ノブちゃんは自分の手を汚すことなく、アイコ姫に仇をとってあげることが出来るはず。もし、この時相手の寝返りを誘わずに強引に攻め込むと兵力を消耗するばかりか、勝ったとしてもアイコ姫との関係がおかしくなって彼女の強力が得られなくなってしまうかも知れません。

<18・ウィロー>

ここをどうするかは、大きな問題です。同盟しなければ、戦うしかありません。

しかし、恐らく兵の強さはエンドの比ではないはずですから、まともに同兵力で戦っては勝ち目はないはずです。

やはり内側からの寝返りを期待したいところです。ただ、兵の団結心と忠誠心は群を抜いているので、簡単ではないはずです。

あるいは、早い段階でトクちゃんが欲しがっている彼女を与えておいて、懐柔しておくのが一番の手かも知れません。

<19・ビワ>

城塞は巨大な湖を背にした巨大なもので、その湖が近隣のスイカやナルトなどの水源であるためにそれらの国々から莫大な運上金（特に女性）を常に取り立てています。そのため経済的には常に裕福ですが、近隣諸国からは徹底的に嫌われている迷惑な国です。

城は湖の中にあるようなものなので、包囲攻城戦は意味がありません。必ず、平地へおびき出す必要があるでしょう。

戦力的には特に強くはありませんから二倍も兵力差があれば楽勝のはずです。ただ、危ないと見ると簡単に降伏して来るので、その処置が問題です。ここでもまた、アイコ姫の助言が必要でしょう。

<20・マロン>

闇人の産地で、山岳ゲリラ戦を得意としています。

諜報活動、テロや暗殺もお手のものですので、味方にすれば恐いものなしです。もちろん山岳地帯や森林などでの戦闘は不利で、必ず平地で戦闘します。

その場合はかなりの効率で勝利できますが、完勝を目的とするよりは降伏を待って、アカブなどのお姫様との仲をアイコ姫に取り持ってもらって、味方にした方が得策です。

<21・ロブスタ>

総本山であるワタアメと同じく、この世界の古い宗教の本山です。そのために、新興の宗教国家ラクガンやライスなどとは仲が良くありません。

単に戦闘しても、そんなに強くないので同程度の勢力なら勝てるかも知れません。しかし力づくで勝ったとしても、恐らく何のメリットもないでしょう。

しかし、そのままにしておくと、ビワやセンベイと組まれてエライことになりますのでご注意。やはり、お布施を惜しみなく与えた方が御利益（こりやく）も大きいでしょう。

<22・ヤツハシ>

かつて、古代の神々から全世界の統一を託されたというゲインの都が、ここにあります。

古代から続く王朝の清らかな伝統と血筋は、度重なる裏切りや謀略、そして民を痛めつけるだけの悪政によって腐敗し、醜い継承の争いの中で流されたおびただしい血で汚されて行きました。

ヤツハシは本来この都の直轄地であり、その軍は王宮の近衛師団として最強の精鋭を誇っていました。しかし、その軍が私欲に走り本来守護すべき都の主に向を向けた時、この世界の恐怖と混乱が決定的となったのです。

軍隊は強力で、特に白兵においては通常の十倍の力を持っていると言われていいます。しかし都に居座り、富と快樂に溺れた武将達には忠誠心や団結力などあるはずもなく、統率の取れた行動は不可能のはずです。

<23・センベイ>

大将のキュウちゃんは、かなりの策略家である以上に裏切りの名人です。

ともかく喰えないおっさんで、趣味で戦争をやっているようなところがあり、義理とか人情を軽蔑しています。でも、どこか憎めないおっさんです。

まともに戦うのは極めて不利で、もし完勝を目指したいのなら完全周囲から孤立させた上で、三倍以上の兵力で包囲し一気に攻めることが必要でしょう。

ただ、不利と見ると簡単に降伏して来るが、同時に簡単に裏切るので注意が必要です。

ともかくヒデ兄ちゃんの情報聞き、相手が裏切るタイミングを図ること。裏切った直後に攻めれば、他と同盟する暇がないので簡単に孤立するはずです。

<24・カフェ>

古き良き時代の、王侯文化の香を色濃く残している国です。ただ乱世の現在では遅れた地方豪族に過ぎません。そのため軍事的にも経済的にも対したことはな

く、攻撃すれば簡単に降伏するでしょう。脅してもいいし、買収してみるのも良いでしょう、なんでも好きに出来ます。

ただし、ここのお姫様はこーいう古い貴族にありがちな危ない病癖のある、妖しい美女なので城の奥深くに半ば幽閉されています。

手に入れた場合、嫁ぎ先に注意が必要なのは言うまでもありませんが、下手に手を出すとどうなるかは保証できません。

<25・スイカ（本拠地）>

ゲインの都のあるヤツハシを囲み、都を守護する国の長をもって任じている国です。都がヤツハシの支配下に入った今でも、律儀にその使命を守っています。

鉄と血の団結を誇り、大将に対する忠誠心と戦闘能力において一流の武将が揃っています。そして、その重装騎馬師団は無敵と言われ、その機動力は並でないので正面衝突は避けた方が懸命でしょう。

ただ、地理的な問題からその水源をすべてビワに依存していることと、食料をはじめとした他の産物を全て他国からの輸入に頼っているため、常に経済的な悩みを抱えています。何となく、そこいら辺につけ込む隙がありそうです。

<26・カルメラ>

これといった産業もなく、産物もない貧乏な王国です。軍事的には大した存在ではないので、戦ってむやみに叩き潰すより（そんなことをすれば、アイコ姫のヒンシュクを買ってしまうでしょう）、せせせと経済的援助をしてやって産業促進に力を貸してやれば、エンド国にとっても損はないはずです。

ヒデさんは、人のいい爺さんで何の力もありません。もしあっても、この国では無意味でしょう。実権は彼の娘であるオリ姫が握っているというより、彼女のおかげでこの国が何かもっていると言っても過言ではありません。けなげな彼女のためにも、なんとか良い嫁ぎ先を世話してあげたいものです。

<27・シラス>

氷と雪に閉ざされた北国の小国で、あまり豊かではありませんが手先の器用な国民性で、加工貿易国としてけっこうそこそこにやっています。

軍事的には、モチ国の影響がありますが、宗教的な影響は受けていません。モ

チが破れれば問題はありますが、それ以前であってもせっせと情報を送って、経済援助をすれば自然と味方になってくれるはずです。

もちろん、戦闘を仕掛ければ簡単に勝てますが雪と氷に覆われた、メルヘンチックな美しい国にそんなことをすれば、アイコ姫の怒りが待っています。

<28・ニンジン>

こここそ、な一にもない田舎の小国の代表です。

海と山に挟まれた、狭くて痩せた土地以外は何の資源もない岩山と、経済性の少ない森や林ばかりです。

領主といえども、少ない土地を耕し内職をしなくてはやって行けません。もちろん、貧しくてとても戦争などする余裕はないはずです。

当然、軍事的に倒すのは簡単ですが、人の好い領主を中心に数少ない武將と領民は家族的なまとまりが強く、その忠誠心と団結力には侮れないものがあります。

戦うよりも、食料や経済的な援助などで味方に付ける方がよいでしょう。

<29・ハルマキ>

海沿いの重工業地帯で、この世界の戦車などの主な武器はここで作られた物が多いようです。

国そのものが巨大な工場みたいなもので、軍も護衛軍的な性格が強いようです。ここを手に入れるには力で押すよりも、後での利用価値を考えて積極的な買収工作に出るべきでしょう。

特に領主であるヨシちゃんに対する政略結婚は有効で、彼が神憑りでエキセントリックな女性に弱いことは知っておくと良いでしょう。

<30・ワタアメ>

この世界の古くからの聖地です。

大寺院が並び立ち、異様な雰囲気を漂わせています。軍隊は純粋に僧兵であり、死を恐れぬ特攻攻撃を得意としています。ラクガンと同じく、正面からの衝突は余りにもリスクが大きすぎます。

ただ、新興の宗教国ラクガンに対して並々ならぬ敵がい心を持っているので、そこと対立する勢力とは仲良くしたいはずです。

同じ神を信じるロブスタなどを通して、情報やお布施を送っておくと敵対せずに済みます。後は適当に軍事力を放出させて、徐々に勢力をそいで行くのが得策でしょう。

<31・ワイン>

軍事的にきわめて優秀な国です。領主は戦術家だし、兵は強いし……ただ周囲の国々の状況が

天下統一には向かわせてくれなかったことと、経済的に行き詰まっていることが悩みの種です。強力な軍事化を進めるには、お金がかかるのです。

この国と戦闘をするのは、明らかに損です。むしろ経済的に買収するのがよいでしょう。しかし、単に買収しただけではいつ裏切るとも限りません。それに、お金も異常に掛かります。

やや、卑劣な手ではありますがアワビ勢との戦闘で最初にぶつけて、その戦力を大きく低下させるという方法が有効です。

<32・カイセキ（アワビ領）>

気は優しくて、力持ち。誰からも愛される頼れる領主であり、一端剣を取れば豪勇無双の強王者。三国史に出て来る、張飛みたいな男です。ただ、少女みたいな奥さんにだけは頭が上がりません。

領内に銀山を保有しているため、経済的に豊かで守勢に徹している限り負けることはありません。この国を陥とすためには力押しでは絶対に駄目です。これは、他のアワビ勢にも言えることですが、大軍を持って包囲してからジックリと攻めるのがベストです。

<33・アワビ（本拠地）>

天下一品の専守防衛国家です。攻めて勝つには、それ以外の全ての国を征服しておかなくてはなりません。

そうでない場合は、まず周りから切り離して孤立させ、先にナルトなどの属領に圧倒的な兵力を叩き込みます。そして属領を押さえた後は、圧倒的な大軍を持ってジックリと攻めます。アセリは絶対に禁物です。

いずれにしても、十分な兵力がない限り勝ち目はないでしょう。

<34・ナルト（アワビ領）>

アワビ勢きっての勇猛さを誇ります。守りのアワビ勢において、最も戦闘的な軍団です。

コバさんは、小柄な体格に似合わず攻撃的でおっかない人です。やや短気などが弱点で、つつかれるとすぐに飛び出してしまいます。しかも義理堅い人なので、降伏した後に嫁さんを世話してタツプリ財産をやって厚遇すれば、決して裏切ることのない強い味方となるはずです。

その背後をカイセキやアワビが押さえている限りは、ほとんど無敵のハズです。ですから、この背後の二国を押え込んだ上で好きなだけ暴れさせます。そして、疲れたところを一気に襲えば簡単に降伏するでしょう。

<35・ヌードル（スイカ領）>

領主であるツグミちゃんは、絵に描いたような太鼓っ腹のタヌキおやじです。しかし外見に似合わず、ずるさとか卑劣さとかからは無縁の人です。

自分の国内の問題だけに興味があり、外の情勢には興味がありません。いつも、城の縁側で古女房と甘いお菓子をお茶で頂くのを何よりの楽しみにしています。

一応スイカ勢なので重装騎馬師団を持っていますが、どちらかといえば足の遅い重戦車軍団のイメージがあります。ただ、一撃の破壊力は群を抜いていますので要注意です。

<36・ザボン（スイカ領）>

重装騎馬師団の最精鋭部隊を持っています。とまあ速いので、平地での戦闘は避けるに限ります。

ただ、スイカ勢の特徴として頭の堅い男どもばかりで、どこか沼地（もしくは山林）のようなところで足止めした上に、諜報戦略……特に女性を使ったお色気作戦を使うと、勝手に自滅してくれます。

首領のヨシちゃん自身もギンギンの硬派で、軟弱な男や女を強烈に嫌っています。そのため、ノブちゃんは必然的に嫌われています。ですが、彼が秘かに想っている女性をアイコ姫だけは知っているはず。だから、その女性を貰えとなれば人が変わるかも知れません。

<37・オレンジ>

田舎の小さな王国で、強い方に味方するというズルイ戦術を基本にしています。しかし国全体は、のどかで温暖な気候の平和な国です。

領主のミチオくんにとって、大国の間でこの小国を維持して行くためにはあらゆる情報を集めるしかありません。

ですから、この国を味方にしたいならば早い内からせせと情報を与えてやればよいでしょう。

もちろん戦闘すれば簡単に勝つことが出来ますが、アイコ姫が別荘をほしがっている風向明美な小国を力で押しつぶすと、彼女の怒りを買うことになるでしょう。

<38・タタキ>

海沿いの小さな国です。温暖な気候と国柄は隣合うオレンジ国とほとんど同じです。ただオレンジと違って漁師の多い国ですので、熱血漢で気が短いという特徴があります。しかも、兵はエンドの一・五倍くらいの強さがあるので同程度の兵力では危険です。

そもそも血の気が多いだけで、戦争が好きなわけではありませんから、むやみに軍隊を近づけないで、せせと贈物をして下さい。



● あとがき

今の、いわゆるシミュレーション・ゲームには愛情や嫉妬、好き嫌いと言った感情的な要素がスッポリ抜けていることが多いのではないのでしょうか？

もし、人々が計算の力学通りに動くのであれば苦勞は入りません。頭の良い人が世界を征服することも難しくはないはずです。ですが、歴史は必ずしもその通りではないことを図らずも証明しています。

戦争で勝利するという事は、単に軍事的に戦って勝つと言うことを意味するではありません。それは、政治経済的に自分の影響力を遺憾なく広げられるようにならなければ意味がありません。

つまり、勝利するという事は「戦う前に勝つ」という格言を生かすことに他なりません。武力を使った戦闘はいわばその最後の仕上げであり、軍隊を動かした時点で既に勝利を決定していなければ、それは完全なる「勝利」とは言えないのではないのでしょうか？

このゲームの主人公ノブちゃんは、全くの偶然から見知らぬ世界に放り込まれ、その世界の小さな国の王子として行動しなくてはならないハメに陥ります。ノブちゃんは、別に大きな野心があるわけでも戦争が好きなのわけでもないのです。ただ、自分と自分の国を守るために追いつめられて戦争を始めなくてはならなくなります。

そして、その中で気付くのです。自分の周囲のささやかな平和を守るためには、この世界全体を平和にしなくてはならないことに……

見知らぬ世界に取り残されたノブちゃんは、剣の達人でもなければ超能力があるわけでもありません。いわば、ただの無力な男の子です。ですが、彼には頼りになる三人の味方がいます。

ちょっとスケベでおちょこちよいですが、有能な参謀であるヒデちゃん。この世界のことなら知らないことない、生きているデータバンクのヒデ兄ちゃん。そして、ノブちゃんの幼妻であり未来のロックシンガーを目指すアイコ姫。

彼らの助けを借りて、ノブちゃんはゲインの都を目指します。それは、自分の野望や欲望を満たすためではなく、この世界全ての自由と平和のための道なのです。

ちょっと恥ずかしいのですが、このゲームのテーマは「愛」です……

● アフター・サポートについて

お買い上げいただいたソフトが、動かない等の問題が起きましたら、まず下記の事項を確認してください。

1. ディスクは説明書どおりにセットされていますか？
2. ディスクのナンバー、挿入方向等、間違っていないですか？
3. 機種は合っていますか？

このソフトは、パッケージに書かれている機種にのみ対応しています。

4. 機器は正しく接続されていますか？

当社の製品は、純正の周辺機器が接続されているという状態を前提に、開発されています。したがって、純正以外の機器が接続されている場合には、正常な動作は保証できません。

1～4をチェックしていただいた上で、それでも動かないときはご購入のショップ等でお手持ちの機種と同じ、もしくは相当するもので同様に起動してみてください。

それで正常に作動する場合には、お手持ちの機器の不良等が考えられます。

しかし、その上でなお正常に動作しない時には、フロッピーディスクの不良などが考えられます。

その場合はお手数ですが、当社ユーザーサポート係まで電話にてご連絡ください。責任を持って修理・交換させていただきます。

〒169 東京都新宿区高田馬場 1-33-14
サンフラワービルB 1F

フェアリーテール
FAIRY TALE

フェアリーテール ユーザーサポート係
TEL (03) 200-9834

《ご注意》

ストロベリー大戦略のプログラム及びパッケージ、マニュアルはFairytaleの著作物です。無断で複写、複製する事を禁じます。

※製品には万全を期しておりますが、万一プログラムが動作しない場合は、まず次の事をお確かめ下さい。

- 本体ディスプレイなどの電源やケーブルが正しく接続していますか？
- ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていないですか？
- ディスクは正しくセットされていますか？
- 一度電源を切って、状態を安定させてからゲームを立ち上げましたか。

以上をご確認の上、それでも作動しない場合は…。

- ご購入ショップなどで、同じ機種種の機械での動作をお確かめください。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械の故障等が考えられます。

上記いずれの場合にも動作しない時は、誠に申し分けありませんが、お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。

お手数ですが、お名前、ご住所、お電話番号、ご使用機種名をお書きのうえ、ディスクをお送りください。至急、調査の上交換品をお送りします。

- このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する、地名、団体名、登場人物は実在のものとは一切関係ありません。

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内