



**Betting Simulation Game**

ガーディアンズ(GUARDIANS)

*For X68000*

*By MOAI Soft 1993-2005.*

制作環境

**SHARP X68000 EXPERT II HD (メモリ4MB)**

**ディスプレイTV CZ-605D**

**プリンタ CZ-8PC4**

**HAL研 ファインスキャナ HGS-68**

**SHARP XC C compiler V2.1**

注意事項

X68030や16MHzのマシンでプレイする場合は本体のクロックを10MHzに合わせて起動して下さい。メモリは1Mバイトでも大丈夫です。

プレイする際はディスクのライトプロテクトシールをはがしておいて下さい (エンディング後にハイスコアをセーブするため)。

## 第1章 目次

第1章	目次.....	- 1 -
第2章	物語と大まかな内容.....	- 2 -
第1節	ストーリー.....	- 2 -
第2節	大まかなルール.....	- 2 -
第3章	ゲーム開始までの流れ.....	- 3 -
第1節	メインメニュー画面.....	- 4 -
第2節	コンフィグレーション.....	- 4 -
第3節	ワールドマップ選択.....	- 5 -
第4節	エントリー.....	- 5 -
第5節	賭け国選択シーン.....	- 6 -
第4章	地上の国々の戦略シーン.....	- 7 -
第1節	ルーレット.....	- 7 -
第2節	戦略シーン.....	- 8 -
第1項	【各国の戦略】.....	- 9 -
第2項	月末イベント.....	- 10 -
第3項	その他のルール.....	- 14 -
第5章	結果集計・報告.....	- 15 -
第1節	結果集計シーン.....	- 15 -
第2節	反乱シーン.....	- 15 -
第3節	エンディング.....	- 16 -

## 概略

- 
- 賭事とは極めて客観的に参加する遊びで、しかも利益が伴わない場合極端につまらなくなるものでもあります。この事もあってコンピューターゲームでは（メダルゲームや麻雀は別として）あまり数もなく、作ったとしてもつまらないと思われるジャンルです。
  - そこで、このゲームですが実はその賭けをするゲームです。大まかに内容を言うと、プレイヤーは天空に住まう人となり、地上の国々が最終的にどのくらい領土を広げるか賭けるという内容です。
  - 前述の理由により、賭けるだけではコンピューターゲームとしてはつまらない作品になるので、この作品では面白さの比重を他に求めています。それは地上の人間の挙動を観察する**観賞用ゲーム**としての面白さと、複数の人間が集まってわいわい楽しくプレイする**ファミリーゲーム**（ボードゲーム）としての面白さです。
  - だからといって賭けの要素が希薄なわけではなく、このゲーム中で起こる様々なイベントは運に頼るところが大きくなっています。
  - ゲームシステムとしては”賭け”を主体とした内容なので、通常のゲームに比べてプレイヤーが操作する場面というのが非常に限られています。このせいで、普段あまりコンピューターゲームをした事がない人でも自然に参加できるスタイルとなっています。

## 第2章 物語と大まかな内容

### 第1節 ストーリー

あるところに、地上と天空の2つに別れた世界がありました。神が世界を創った時、知性的で優しい人々は美しい天空へ、そして野蛮で好戦的な人々は争いの大地へと分けられたからです。

それ以来、天空の人々は平和な世界を築き、清く正しく暮らしていました。けれど…、何か退屈です。あまりにも平和なので毎日の生活に刺激がありません。

ある日、ふと雲の下を覗くと、未だに愚かな連中が領土を広げんと戦争を繰り返しているではありませんか。彼らはこれを見て思いつきました…。

「これを賭けに利用しない手はない！」と。

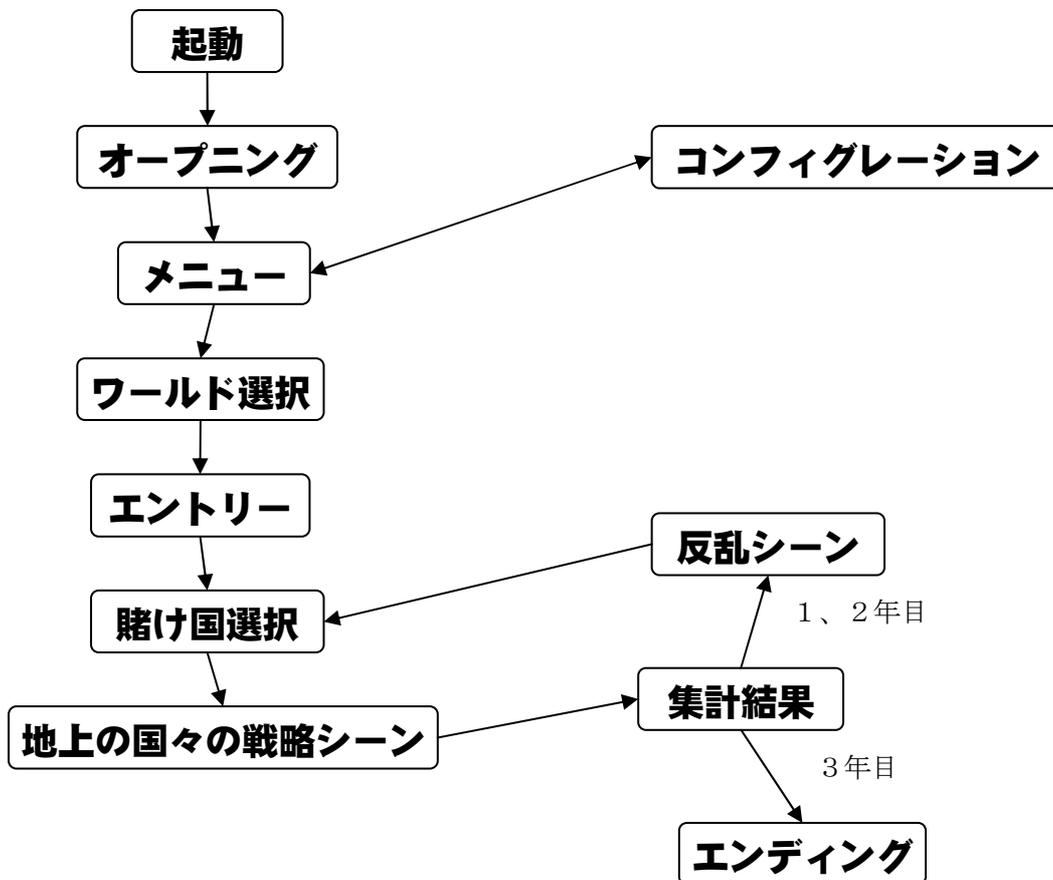
### 第2節 大まかなルール

- プレイヤーは天空人（地上人からみれば守護神）となって地上の国々の領土争いの結果に賭けます。
- 取り合えず、タイトル画面で「1-YEAR」か「2-YEARS」を選ぶとゲームスタートです（「F1」「F2」キーでも可）
- 次に、地上のマップを選びます。テンキー・ジョイスティックの方向キー・フルキーの数字キーなどで選択して下さい。
- 参加や、使用キーを決めるエントリー画面に入ります。好きなキャラの時に使いたいキー（P5【4】）を押して下さい（他のプレイヤーと同じキーはダメ）。
- ここまで決めると1回目の賭が始まります。データや地の利などを見て、賭け国を「A」～「L」キーで選択します。
- 全員決め終わると、地上世界を見て結果を待ちます。この間、地上の国々は様々な戦略を巡らし、領土を広げていきます。
- 1年（「F1」キー及び、「1-YEAR」で始めた場合）か2年（「F2」キー及び、「2-YEARS」で始めた場合）が過ぎると、戦略は一時中断して、結果集計シーンになります。
- 見終わると、反乱が起こり、再び12カ国の選択シーンに入ります。これを3回までやるわけです。最終的に所持金の最も多いプレイヤーが勝ちです。
- そうしたらエンディングで、順位が表示されます。ハイスコアのセーブ等のため、ディスクは抜かないで下さい（シールをはがしておいて下さい）。
- 6人まで同時に参加できます（ぜひとも多人数で遊んで下さい。面白さ倍増です）。人間がやらない場合は足りない分をコンピューター（以下COM）が受け持ちます。

### 第3章 ゲーム開始までの流れ

まず起動します。ディスクをドライブ0に入れて「OPT. 1」キーを押しながらリセットして下さい。なお、オープニングデモはスペースキー、マウスボタン、トリガーでカットできます。

なお、全体の大まかな流れは以下のようになっています。



## 第1節 メインメニュー画面

ロードが終了すると、この画面になります。ジョイスティックやテンキーの上下でメニューを択し、トリガーやスペースキーで決定してください。

また、左右に入れると、ゲームスピードを変更することが出来ます。

それ以外のキーは以下の通りです。



- 「F1」キー … 1年制でゲームスタート！（メニューで「1-YEAR」と同じ）
- 「F2」キー … 2年制でゲームスタート！（メニューで「2-YEAR」と同じ）
- 「F10」キー … コンフィグ画面へ！（メニューで「CONFIGURATION」と同じ）
- 「A」～「L」キー … 6人のプレイヤーの名前を10組の中から選択

※ 取り合えず最初は「1-YEAR」モードを選ぶと良いでしょう。  
（あまり時間がかからず、あっさり遊べます）

## 第2節 コンフィグレーション

ゲーム周辺の環境設定などを行います。項目を選んで下さい。

音符の付いているのはミュージックテストです。

それ以外のメニューはそれぞれ下記の通りです。



・「OPENING」  
… 次回以降に起動したとき、オープニングを飛ばすかどうかを決めます。この項目は「EXIT」したときにセーブされるのでディスクを入れたままにしておいて下さい（シールもはがして）。

・「EXIT」  
… 「OPENING」の変更点をセーブして、タイトル画面に戻ります。

※ 起動時にクレジット音が鳴るまでスペースキーを押しっぱなしにすると「OPENING」で決定したのと**逆の動作**をします。

### 第3節 ワールドマップ選択



テンキー・フルキーの数字キー、ジョイスティックの上下左右8方向で表示されている8つのマップの中から好きな地上世界を選んで下さい。

### 第4節 エントリー

どの神を誰がやるか順番に決めて行きます。プレイヤー1から順に6人分聞いてくるので、やりたい番号が回ってきたらゲーム中に使いたいキーを押して下さい。そのキャラがあなたです (**他のプレイヤーが選んだキーでは選べません**)。

使用できるキーは、

- ジョイスティック1のトリガー
- ジョイスティック2のトリガー
- マウスのボタン
- 「スペース」キー
- 「ESC」キー
- 「ENTER」キー



※ もし、その番号のキャラをCOMに任せたいなら、**「リターン」**キーを押して下さい。以後そのキャラは**CPU**が操作します。**6人分**決めて下さい。

#### エントリー時のプレイヤーデータ表の見方



- ① キャラ番号
  - 赤 … プレイヤー
  - 黒 … COM
- ② キャラ名
- ③ キャラ別ハイスコア
- ④ そのキャラを使用している者
  - ” PLY ” … 人間がプレイ
  - ” COM ” … コンピューターが操作
- ⑤ そのキャラを使用している者が使うキー (COMの場合はCPUになる)

上方の6つの四角の中に表示 (各プレイヤーキャラのデータ) の読み方



第5節 賭け国選択シーン



- キャラ1を選んだ人から順に賭け国を決めます (COMの担当キャラはCPUが自動的に選びます。)
- 表の中の国から、これは!と思う国を「A」～「L」キーで選んで下さい。その国がこれから1年(2年)間あなたが**守護神として応援**する国です。
- 選ぶと、自分の番号が国の左に表示され、同時に**その国の元首の名前**も表示されます。これは別にゲームの行方とは関係ないので覚えなくてもOKです。
- その時、自分の所持金から、賭け国の**倍率分のゴールド**を支払います (足りなくても所持金は0になるだけで賭けられます)。

選択シーンにおける各国のデータ表の見方



- ① 選ぶときに押すキー (選択する時はここに書いてあるのと同じキーを押して下さい)
- ② その国の色
- ③ 国名
- ④ 兵力 … 戦争をする時の強さです。0になると、その国は占領されてしまいます。
- ⑤ 資金 … 各国はこれで兵力を買います (徴兵)。
- ⑥ 主義 … 5種類あって、好戦度の違いで戦略に多大な影響を及ぼします。
  - [○] 平和主義国 … ほとんど戦争しない
  - [○] 内政 //
  - [△] 平均 //
  - [◇] 軍国 //
  - [★] 狂政 // … 戦争ばかりしてる!
- ⑦ 倍率 … 兵力・資金などから算出した倍率です。ステージ終了時に、倍率×賭け国の領土数の賞金が貰えます。

## 第4章 地上の国々の戦略シーン

### 第1節 ルーレット

毎月、始めに必ず行い、この結果がその月の賭け国の運命を大きく左右します。

ルーレットは自動的に始まります。画面下部で各プレイヤーのピンが回り始めますので、ここだっ！と言うところで自分のキーを押して下さい。しばらくすると止まり、その止まった位置によって各プレイヤーの賭け国（本国は勿論、属国も全てが対象）に様々な効果が現れます。その効果には以下のものがあります。



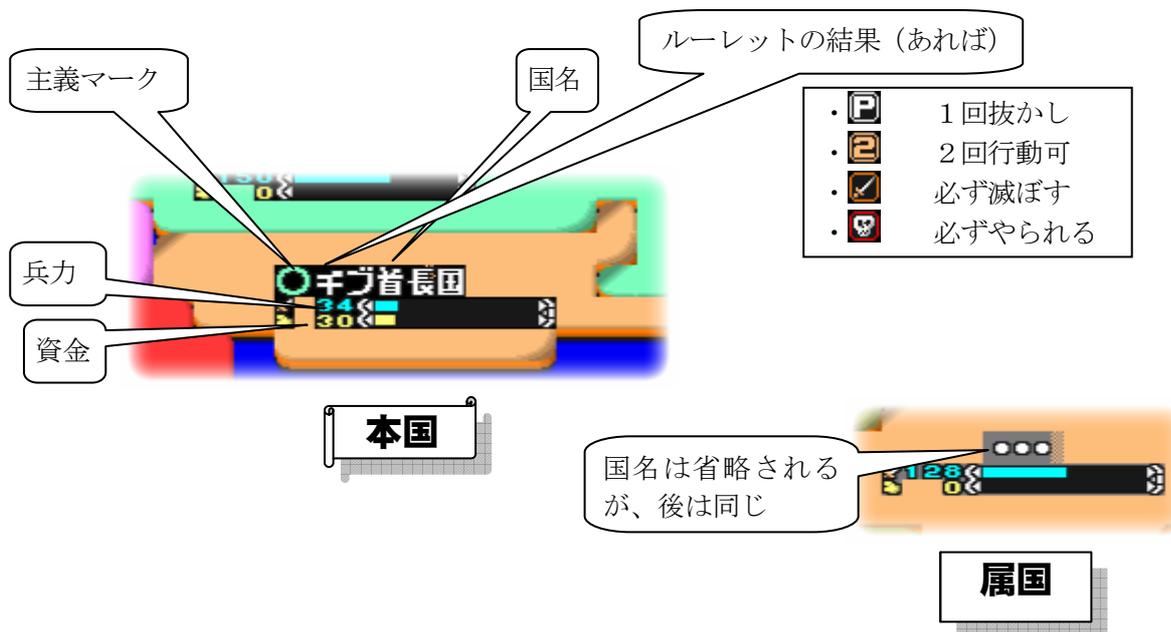
- ・ ----- … 何も起きない。ハズレ。
- ・ - P A S S - … その月は行動する事が出来なくなる。
- ・ 2倍ターン … その月の行動が2回取れるようになる。
- ・ 兵力1. 2倍 … 兵力が1. 2倍になる。
- ・ 兵力1 / 2 … 兵力が1 / 2になる。
- ・ 資金2倍 … 資金が2倍になる。
- ・ 資金1 / 2 … 資金が1 / 2になる。
- ・ クリティカル … その月に他国を攻撃すると必ず減ぼす事が出来る。
- ・ デストラップ … その月に他国に攻撃されると必ず減ぼされる。
- ・ キューピット … 国家形態が1段階、平和的になる。
- ・ 魔性覚醒 … 国家形態が1段階、好戦的になる。

## 第2節 戦略シーン

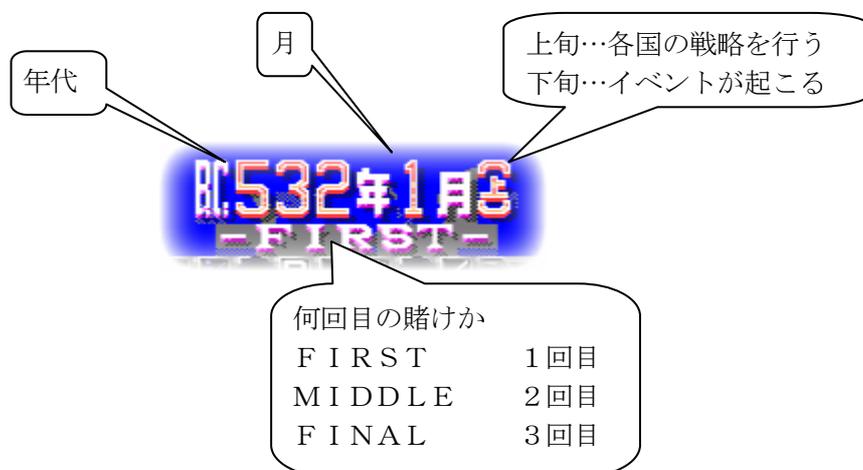
雲が左右に開いて賭け国の行く末を見守るシーンが始まります。

- ① 画面上を羽根ペンが移動し、通過した国が戦略をします。
- ② 12カ国分、通過すると月の上旬が終了します。
- ③ そして、各月の下旬には、色々なイベントが起きます。
- ④ こうして1年(2年)が過ぎると、1ステージ終了です。
- ⑤ ステージはFIRST、MIDDLE、FINALの3つまで続きます。
- ⑥ 各国の戦略としては、次ページのものがあります。
- ⑦ イベントについては次の次のページを参照して下さい。

### 各国のデータの見方



### カレンダーの見方



**第1項 【各国の戦略】****① 侵攻**

… 他国に戦争を仕掛けます。敵兵力を0にするとその国を占領し、属国に出来ます。もし、その国が本国であったならば、その国の属国まで全て手に入ります。儲けは倍率×領土数なので属国が多いほど良いのは言うまでもありません。

**② 暗殺**

… 成功すると、元首が変わり、必然敵にその国の主義も変わります。更に、葬儀費などで国家予算を使わせる為、資金も減らせます。失敗する事もあります。

**③ 徴兵**

… 各国が最も多く実行する戦略です。資金を使い、兵力を増やします。資金1につき兵力が1増えます。

**④ 兵力移動**

… 本国に隣接している属国のみが行う戦略で、本国の方が兵力が少ない場合、援助すべく兵を送ります。

**⑤ 資金輸送**

… 本国に隣接している属国のみが行う戦略で、本国の方が資金が少ない場合、援助すべく資金を送ります。

**⑥ 祈る**

… 各国の守護神となっているプレイヤーに資金の提供を求めてきます。具体的な操作方法はP10の⑧を参照して下さい。

**⑦ 遷都**

… 本国を移動します。

**⑧ 様子を見る**

… 様子を見ます。表面的には何もしません。

第2項 月末イベント



・ 「竜」 : 黄金を食べ、国の財政を荒らします (月末に資金を1 / 2にする)



・ 「死神」 : 人の魂を黄泉の国へと持ち去ります (月末に兵力を1 / 2にする)



・ 「悪魔」 : 血も涙もない邪悪な生き物です (月末に資金と兵力を1 / 2にする)

… 彼らは我が物顔で地上を荒しまわり、各国に多大な被害を与えて行きます。何時現れるかは予想がつかず、一度居つかれると厄介で、毎月、月末になる度にその国の資金や兵力を減らします。しかし、ゴールドを払えば



追い払う事が出来 (P 10⑧参照)、運が良いと戦士が現れて倒してくれる事もあります。



・ 「青い鳥」

… 同様に国に居つきますが、こちらはささやかな幸福を運んで来てくれます。月末になると兵力・資金を少しだけ増やしてくれます。しばらくすると去って行ってしまいます。なお、時々狩人に撃ち落とされてしまう事もあります。



「疫病」

… 強力な伝染病が流行り、民衆が次々と倒れていきます。兵力が減少します。被害のない国もあります。主に春に発生します。



「洪水」

… 海の神の怒りにより多くの人々の生命が奪われます。海に隣接している国にのみ発生し、兵力が減少します。主に夏に発生します。



「虫の大軍」

… 何処からともなく飛来したイナゴの大軍により穀物が食い荒らされます。兵力・資金共に減少します。主に秋に発生します。



「大雪」

… 長い間雪が降り続け、国の機能が麻痺します。兵力が減少します。主に冬に発生します。



「火事」

… 山林が燃え上がり、国の資金・兵力に影響を及ぼします。



「地震」

… 全世界的な大地震が起こり、全ての国の兵力・資金に被害が出ます。



「隕石」

… 宇宙の果てから隕石が飛来し1国にだけ致命的なダメージを与えます。



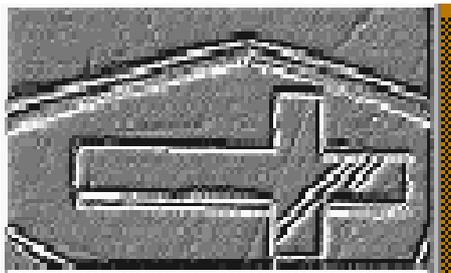
「財宝」

… 古代国家の遺産を発見し、資金が大幅に増えます。



※ その他にも新しい国が現れる「反乱」

や、国家元首の「崩御」



、竜などを退治してくれる「戦士」、青い鳥を撃ち落としてしまう「狩人」



の出現なども起こります。



※ あと、3月には「採石」、9月には「収穫」



が必ずあり、定期的な資金の収入源となります。が、運が悪いとほとんど収入がない場合もあり、気を付けなければなりません。

### 第3項 その他のルール

- ひとつの月は上旬と下旬に分かれています。各国が戦略をしているのが上旬で、イベントが起こるのが下旬となっています。1年は当然12カ月です。
- 1回は1月から始まり12月で終了（鐘が鳴る）となっています。1ゲームは3回勝負になっているのでこれを3回繰り返すわけです。
- 2年制で勝負している場合は西暦の1桁目を見て偶数ならば前半、奇数ならば後半の1年であると分かるようになっています（偶数年から開始するので）。
- 暫く見ていると、突然「ピロロピローン」とか鳴り出して入力を求めてくる場合があります。以下の時です。
  - ✧ 祈り … プレイヤーはただの天空に住んでいる人に過ぎませんが、地上の人にとってには守護神とされているので、賭け国の元首から資金の提供を求められる場合があります。
  - ✧ 退治 … 竜、死神、悪魔に、プレイヤーの賭け国がいつかされると多大な被害を受けるので、その前に撃退してやろうと言うわけです。実行すると一撃で奴らを倒す事が出来ます。

※ これらを実行すると、画面で要求された分、プレイヤーの所持金が減ってしまいます。足りないときは当然実行できません。

※ 選択の仕方ですが、YES、NOは、エントリーの時に決めたキーを押す度に切り替わります。左右下の点滅グラフがなくなる前に選んで下さい。そのグラフは、時間と共に減っていき、なくなった時にカーソルのあった方を答とします。
- ペンが動き回っていますが、どこかの国が戦略をするまで、「1」から「3」のどれかを押していると、ゲームスピードが変わります。「1」が最も遅く、逆に「3」が最高速です。

## 第5章 結果集計・報告

### 第1節 結果集計シーン

今までのステージの結果を表示します。  
各キャラの順位毎に、

Total	現在の持ち金
FIRST	1ステージ目の獲得賞金
MIDDLE	2ステージ目の獲得賞金
FINAL	3ステージ目の獲得賞金

を、表示します。

その後、1位のキャラから順に、今のステージの配当を計算します（領土数×倍率）。当然、賭けた国が減っていれば配当は0です。

全員の計算が終わると、あらためて順位を表示し直します。「リターン」キーを押すと次へ進みます。

		Total	First	Middle	Final
*TOP	1 ゼウス	44740	20640	0	6140
2nd	6 ポセイドン	40180	13640	13520	0
3rd	5 ハデス	35000	5600	4100	10
4th	2 ミネルヴァ	32640	0	0	19680
5th	4 アルテミス	23200	4160	0	0
6th	3 アレス	11480	0	0	0

見終わったら、[RETURN]を押して下さい！

### 第2節 反乱シーン



今まで広がっていた国は本国を残して全ての属国で反乱が起こります。再び1国・1領土となるわけです。

この後、賭け国選択シーンに戻り、FINALステージが終了するまで3回分、賭けを続けます。

3回終えた時点で、合計金額が最も多いプレイヤーが勝ちです。

### 第3節 エンディング

3回終了すると(FINALステージの後)、総合評価です。左から、順位→キャラ番号→名前→所持金→階級、となっています。

”階級”と言うのは所持金によるランク付けで最も低い大貧民から、最高位の神竜王まで24段階に分かれています。

赤でアンダーラインの引かれているキャラは、プレイヤーが担当していたキャラです。

こうして、1位(GrandPrix)から順に6位までの成績が表示されます。見終わったら「リターン」キーを押して下さい、再びメニュー画面に戻ります。

この時、ハイスコアをセーブするので、ディスクは、ライトプロテクトシールをはがして、入れたままにしておいて下さい。

