

メディーバル ローズ  
**MEDIEVAL LORDS**  
→中世都市建国→

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。  
フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称  
は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

※画面写真は、すべて開発中のものです。

## 目 次

1. 始めに .....	4
稼働環境 .....	4
インストール .....	5
2. 概要 .....	6
ゲームの進め方 .....	6
都市建設 .....	6
防衛 .....	6
拡大 .....	6
メインメニュー .....	7
キャンペーン .....	8
キープ .....	8
家 .....	8
水 .....	8
食料 .....	9
都市の経済的安定性 .....	9
3. 基本要素 .....	10
ゲーム画面 / ゲームインターフェイス .....	10
インジケータ .....	10
建設メニュー .....	11
アドバイザーメニュー .....	11
情報パネル .....	11
ミニマップとナビゲーションパネル .....	11
中断とゲームスピード .....	11
情報ウインドウ .....	11
インゲームメニュー .....	12
3Dの世界での展開 .....	12
マップの中と都市の中での移動 .....	13
勝利と敗北の条件 .....	13
4. 都市の構築 .....	14
都市の構築 .....	14
建物の建設 .....	14
標準の建物 .....	14
土地の表面 .....	15
基本的な建物 .....	15
キープ .....	15
家 .....	16

発展した建物 .....	16
建物の保守コスト .....	16
人々のニーズ .....	17
水 .....	17
食料 .....	17
安全 .....	17
安らぎ .....	17
健康 .....	18
余暇 .....	18
人々のニーズに答える .....	18
資源の作成 .....	19
経済的安定の達成 .....	19
アドバイザーメニュー .....	20
5. 都市の防衛 .....	21
領土 .....	21
敵 .....	21
盜賊と襲撃者 .....	21
バイキング .....	22
要塞化した村 .....	22
要塞都市 .....	22
防衛の構築 .....	22
軍隊の徴兵 .....	23
軍隊の配置 .....	24
軍隊の移動 .....	24
攻城兵器 .....	25
騎兵訓練野営地 .....	25
攻撃手順 .....	26
神の休戦 .....	26
軍隊が都市を防衛する方法 .....	26
6. 都市の拡張 .....	27
空間の要求 .....	27
領土の主張 .....	27
宣戰布告 .....	27
神の休戦 .....	28
敵の野営地がない領土の攻撃 .....	28
7. マップの作成 .....	30
8. ゲームのコントロール .....	31
キーボードのショートカット .....	31
9. クレジット .....	32
10. サポートと連絡先 .....	33

## 1. 始めに

### 稼働環境

#### 最低動作環境

OS : Windows® XP/ME/2000/98  
CPU : Pentium® 4 1.2GHz 以上  
メモリ : 256MB 以上  
CD-ROM : 4倍速ドライブ以上  
ハードディスク : 1.2GB 以上の空き容量のあるハートディスク  
モニター : 800x600 (32bit カラー) の画面解像度が表示可能なモニター  
DirectX : DirectX® 9.0b 以降  
ビデオカード : DirectX® 9.0b と互換性のあるビデオメモリ 64MB 搭載の  
3D グラフィックスカード  
サウンドカード : DirectX® 9.0b と互換性のあるサウンドカード  
その他 : キーボード、マウス

#### 推奨動作環境

OS : Windows® XP/ME/2000/98  
CPU : Pentium® 4 1.5GHz 以上  
メモリ : 512MB 以上  
CD-ROM : 4倍速ドライブ以上  
ハードディスク : 1.2GB 以上の空き容量のあるハートディスク  
モニター : 1024x768 (32bit カラー) の画面解像度が表示可能なモニター  
DirectX : DirectX® 9.0b 以降  
ビデオカード : DirectX® 9.0b と互換性のあるビデオメモリ 64MB 搭載の  
3D グラフィックスカード  
サウンドカード : DirectX® 9.0b と互換性のあるサウンドカード  
その他 : キーボード、マウス

※本製品を稼働させるには、800 x 600 (32bit カラー) の画面解像度が表示可能なモニターが必要となります。

※本製品を稼働させるには、最低64MB以上のビデオメモリを搭載する3D グラフィックカードが必要となります。

### インストール

以下の手順で、インストールを実行して下さい。

- ① ゲーム CD をコンピュータの CD-ROM に挿入します。  
ゲームのインストール画面が表示されます。
- ② 画面の指示に従って、インストールを行って下さい。

(CD-ROM を挿入しても何も起こらない時は?)

- ① ゲーム CD をコンピュータの CD-ROM に挿入します。
- ② Windows の「スタート」をクリックして、「ファイル名を指定して実行」をクリックします。
- ③ 「CD-ROM のドライブ名:¥setup.exe」と入力して、「OK」をクリックします。
- ④ ゲームのインストール画面が表示されます。

※インストール前にハードディスクが正常に動作できる状態になっていることを確認してください。

「メディーバル ローズ～中世都市建設～」をインストールする前にスキンディスクとデフラグを実行して、問題を修正しておくことをお勧めします。

「メディーバル ローズ～中世都市建設～」を動作させるには、  
DirectX® 9.0b が必要です。

## 2. 概要

### ゲームの進め方

人口を増やし、都市を広げて、経済を拡張してください。  
しかし、敵はすぐ近くにいます。

あなたの使命は調和を保ち、自然、経済および領土に関する環境面の制約のバランスを取りながら、都市を拡張することです。都市は3段階で発展します。

#### 都市建設

都市を徐々に構築し、発展期間を通してバランスの取れた管理を行なってください。人口が増加すると、さらに多くの資源が必要になります。従って、人口増加を可能にするために領土を増やすなければなりません。

#### 防衛

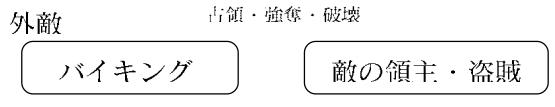
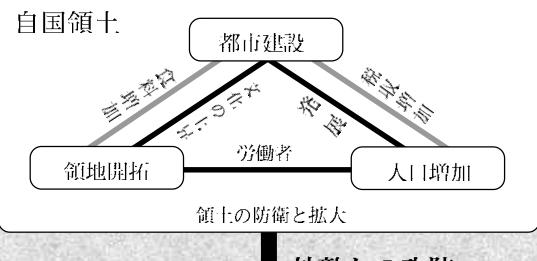
中世においての街道（道路）は安全ではなく、敵が多数いることに注意してください。あなたの住民を、盗賊や近郷の領主などの外部からの攻撃から守らなければなりません。

#### 拡大

外部からの攻撃の脅威を克服すると、発展を継続するためにより多くの領土が必要になります。新しい領土を獲得するか、または権利を主張することになります。

ゲームのメカニズムは、次のようにまとめることができます。

- ・都市を拡大するためには、多くの金が必要です。
- ・金を増やすためには、多くの人が必要です。
- ・より多くの住民を支配するためには、さらに多くの資源が必要です。
- ・より多くの資源を持つためには、さらに多くの領土が必要です。
- ・より多く領土を広げるには、新しい領土の権利を主張しなければなりません。
- ・領土を守るには、強力な軍事力を確立しなければなりません。



### メインメニュー

#### キャンペーン

キャンペーンマップを開きます。  
そのマップ上に、征服しなければならない領土が表示されます。



#### シナリオ

エディターで作成したマップをプレイできます。

#### ロード

以前に保存したゲームをロードします。

#### オプション

ゲームの様々な設定を行います。

#### エディタ

マップエディタを開きます。

#### クレジット

#### 終了

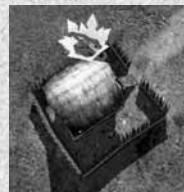
ゲームを終了します。

## キャンペーン

キャンペーンメニューを実行すると、表示されたマップで、あなたと敵が所有する様々な地方を含む王国を見ることができます。王の息子、そして偉大なる構築者の一族の一員としてあなたの目標は、王国を守るために都市を構築することです。キャンペーンを進めながら、新しい都市をどの地方に構築するのかを選択します。

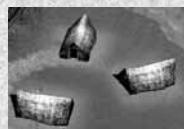
### キープ

最初は、キープ（強化家屋）を建てなければなりません。キープを建てると、ハンマーが描かれた3Dアイコンが上に表示されます。これは、キープを運営するためには、労働者が必要であることを示しています。同じことが、家以外の、ゲームの中の建物すべてに当てはまります。しかし、住民がいなければ、労働者はいません。



### 家

人々を集めるには、家を建てなければなりません。「建設」メニューの「家」をクリックし、それからキープの周辺地域の、家を建てたい場所をクリックします。家を建ててしばらくすると、新しい住人が家に住むためにやってきます。彼らが到着すると、「+10」というテキストが家の上に表示されます。これは、その家の住む人間が10人増えたことを示します。家を水辺の近くに建てるか、または近くに川を掘ることによって、常にそれらの家が水源の近くにあるようにしてください。しばらくすると、利用可能な住人が来て、キープで働き、運営します。



### 水

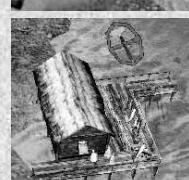
あなたの家が自然の水辺の近くに建っている場合には、自動的に水にアクセスできます。近くに水源がない場合には、「建設」メニューから「水」→「掘り」とクリックします。これで住民は水を手に入れ、またキープには食料の貯えがあるので、



限定された期間中は食料もあります。しかし、この貯えは減っていくことに注意してください。食料貯蔵インジケーターが赤くなりますので、食料を生産する建物を建てなければなりません。

### 食料

水の近くの岸边に、魚がいるかどうかを調べてください。いる場合には、「建設」メニューで「食料」→「魚肉」→「釣り小屋」とクリックして、釣り小屋を魚場の近くで、道路からあまり離れていないところに配置します。ハンマーを示す3Dアイコンが小屋の上に表示されます。これは、小屋を運営するためには労働者が必要であることを示しています。充分な住民の数が集まれば、住民が釣りのために小屋に来て、食料を生産します。



次に畑を作成します。まず、「建設」メニューから「食料」→「野菜」→「コーン畠」とクリックします。それから作成したい畠の角の一点を順にクリックしていく、幾何学的な形状を描きます。畠の形状を仕上げるためには開始した最初の一点をクリックします。畠には、好きな形状を指定できます。そこで生産される食料の量は、畠の実際の表面積に依存します。畠には、働く労働者が必要です。従って、都市には畠に来て働く、充分な人数の住民が必要です。

### 都市の経済的安定性

これらの基本要素が安定したときに、バランスが保たれている、すなわち住民全員のための充分な食料があり、食料を生産する建物で働く労働者が十分いることを確認してください。

しかしこの状態では、都市は財源には貢献せず、キープには毎月管理コストが掛かります。そのため、あなたの住民の要求に注意を払い、彼らを満足させ、家のレベルを上げ、課税していく必要があります。

### 3. 基本要素

#### ゲーム画面 / ゲームインターフェイス

ゲームには、次のものが含まれています。



#### 建設メニュー

このメニューを使って、ゲームにおけるすべての建物を建てることができます。開始時には、すべての建物を使用できるわけではありません。いくつかは、特定の技術を開発したときにのみ使用できます（「テクノロジーリリー」を参照）。



#### アドバイザーメニュー

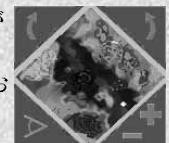
このメニューでは、経済、社会および軍事のマップと情報パネルを切り替えて表示します。



#### 情報パネル

項目	現在の月	次回の月
生産量	0.1	1.00%
住民がもつている資源	40	40
住民がもつてる金額	0	0

情報パネルを使用すると、都市の経済、社会および軍事やテクノロジー、土地の情報など様々な情報をすることができます。



#### ミニマップとナビゲーションパネル

ミニマップによって、マップ上で今どこにいるのかが分かります。その周辺のナビゲーションパネルを使うと、マップ上のカメラの視点（ズーム、地上の視点およびカメラの回転）を変更できます。

#### 中断とゲームスピード

ゲームスピードパネルを使うと、ゲームスピードを加速もしくは減速できます。ゲームを中断することもできます。



#### 情報ウィンドウ

建物をマウスでクリックして選択すると、情報ウィンドウが画面の右側に表示されます。その建物があなたのものであれば、情報ウィンドウにその建物の詳細が表示されます。



## インゲームメニュー

ゲーム中に、いつでも[Esc]キーを押して、メニューを表示できます。



### 目標

新しいマップをロードすると、目標がダイアログボックスに表示されます。ゲーム中は[Esc]キーを押してメニューを表示し、「目標」をクリックしてください。

### セーブ

いつでもゲームを保存できます。「セーブ」をクリックしてください。ゲームの名前を入力して、「確認」をクリックします。ゲームを保存した後は、プレイしていたゲームに自動的に戻ります。

### ロード

保存したゲームはいつでもロードできます。「ロード」をクリックしてください。左側の列にあるリストから、ロードしたいセーブゲームのゲーム名をクリックします。セーブゲームがいくつある場合には、リストの横にあるスクロールバー、またはマウスを使って、名前のリストをスクロールできます。

ゲームを選んだ後で、「確認」をクリックしてください。

### ゲームを中止

現行のゲームを、いつでも終了できます。「ゲームを中止」をクリックします。メインメニューに戻ります。

## 3Dの世界での展開

視点を前後左右に移動させるためには、カーソルを移動させる方向の画面の隅に置いてください。キーボードの矢印キーを使用することもできます。

マウスホイールを前後に動かして、ズームインまたはズームアウトできます。マウスホイールがない場合には、キーボードの[Page Up]キーと[Page Down]キーを使用してください。

視点を回転させるためには、マウスホイールを押しながら、マウスを右から左に動かします。マウスがない場合には、キーボードの[Ctrl]キーを押しながら、キーボードの矢印キーを使用してください。

### マップの中と都市の中での移動

ゲームは完全に3Dなので、地上目線でもズームインおよびズームアウトでき、マップ上に動き回ることができます。これで、都市をさらにクローズアップできます。また、住民の目線でのアニメーションとサウンドを楽しむこともできます。

地上目線のズームモードに入るために、キーボードの[Ctrl]キーを押しながら、マウスホイールを前に動かし、最大ズームまでズームインします。マウスホイールがない場合には、キーボードの[Ctrl]キーを押しながら、キーボードの[Page Up]キーを使用して、地上レベルの視点に移ります。

これで視界が低い地上のものになり、地形と、作成した都市の中で動き回ることができます。



キーボードの矢印キーを使用して、都市の中で動き回ることができます。歩き回ると、マップ上に現われるすべての特徴を見聞きできます。野原の牛、宴会を楽しんでいる人々、音楽を演奏したりダンスする芸人等。

## 勝利と敗北の条件

勝利の条件はマップ上で設定されている目標に依存し、マップを開いたときに表示される「目標」ウィンドウで指示されます。

ゲーム中に目標を確認するためには、[Esc]キーを押してメニューを表示し、「目標」をクリックします。

敗北の条件もマップに依存しますが、状況がどうなっていても、1つの要因によって敗北することがあります。

敵があなたのキープを占拠するか、または破壊すると、あなたの敗北になります。

## 4. 都市の構築

ゲームの基本原理は、都市を構築して、発展させることです。やがて都市になる村を構築するには、キープ、家、食料および防衛力が必要です。

### 都市の構築

「メディーバル ローズ～中世都市建設～」の目標は、都市を可能な限り大きく、美しく、豊かに構築することです。このゴールを達成するために、建物を建設し、領地を管理して、都市を複雑な都市の発達レベルまで成長させ、拡張しなければなりません。

#### 建物の建設

ゲームは完全に3Dです。すなわち、すべての建物を好きなところに、好きな方向に向けて配置できます。このゲームでは、構造物を配置する際に、正方形の格子に合わせる必要等はありません。さらに、堅固な構造物も好きな方向に向けることができます。ゲームで設定された方向とは異なる方向に建物を向けるためには、「建設」メニューに移り、建てたい建物をクリックして、[Shift]キーを押しながら、ポインタを建てたい土地に置いてください。そこで、建物が転します。希望する建物の向きで[Shift]キーを放し、建物を建てたい場所をクリックします。これで、建物を建てる正確な場所と向きを決定できます。



#### 標準の建物

建物を作成するためには「建設」メニューに移り、建設したい建物のカテゴリ（例：「健康」）をクリックしてから、建設したい建物（例：医者の家）をクリックします。選んだ建物をクリックすると、カーソルのところにそれが表示され、地域内で動かすことができます。



建物を配置できるところでは、地面は緑で表示されます。建物を配置することが不可能であるところでは、地面は赤くなり、カーソルの近くに（「道路から離れ過ぎています」などの）メッセージが表示されます。

建物の上に表示される緑の数字は、その建物の建設コストを表します。オレンジの数字は、地面を整地するための追加のコストが必要になります。

現在使用している建設ツール（「医者の家」、「家」など）は、マウスの右クリックで選択解除できます。

#### 土地の表面

表面をマークするためには、作りたいものを「建設」メニューで選択します（例：「食料」→「野菜」→「コーン畠」）。マウスのポインタのところに緑の点が表示されます。地域の中で畠を作りたい場所を選択し、畠の角にしたいところをクリックします。



ここで標示される線が畠の境界になります。畠を完成させるためには、畠の作成を開始した点をクリックします。作成中の畠はマウスで右クリックすると、いつでもキャンセルできます。

### 基本的な建物

#### キープ

キープは都市における中心的な建物です。キープがないと、都市を構築できません。この建物は、複数の目的を持ちます。防衛機能（安心感）を提供します。また食料の倉庫と配給所もあります。最初に建てられたときには、キープとして表示され、食料の貯蔵があります。その食料はその範囲内のすべての家に配分されます。しかし、そこが機能するように、何人かの住民がそこで必ず働くようにしなければなりません。周辺に住民がないと、キープは機能しません。



キープは都市の技術力の進歩とともに木造キープ、石造キープ、屋根付キープとアップグレードします。

## 家

この建物は、都市の基本です。都市が繁栄していると、新しい住民が移ってきます。家はその住人のニーズが満たされている度合いに応じて発展します。すべての家は同一の特徴を持ち、9種類の発展レベルがあります。住人10名の収容能力があり、納税しないレベル1から始まります。住人が幸福であれば、家は自動的に拡張され、(レベル2、3からレベル9まで) レベルが上がります。その過程で、家のサイズは増加し、収容人数は増え、従って払う税金も増えます。



### 重要

構築期間中に金を獲得する唯一の方法は、税の徴収です。従って、都市の経済にとって家のレベルを上げ、税を徴収し、財源を供給することは極めて重要です。

## 発展した建物

都市が発達し、特に必要な技術を、関連する技術的建物を建設することによって進化させると、発展した建物を使用できるようになります(詳細については、「テクノロジーツリー」を参照してください)。



発展した建物のいくつかには、複数の効果があります。たとえば、「魔女の家」は周辺の健康状態を向上させますが、安らぎは減少します。従って、「魔女の家」のマイナス効果を打ち消す、安らぎに関する建物を必ず建てなければなりません。さらに発展した建物には複数のプラス効果があります。たとえば、公共浴場は健康と娛樂に関して有益です。これらの強力な建物によって、都市は豊かになり、繁栄できます。

## 建物の保守コスト

建物が強力であるほど、建設と保守にコストが掛かります。その保守コストは毎月支払わなければならず、都市の固定コストの主要部分を占めます。住民の人数に関わらず支払わなければならないので、これらのコストは注意深く監視しなければなりません。



いくつかの建物における活動を停止して、管理コストの支払いを止めることができます。しかし、その場合にはそれらの建物の資源にアクセスできなくなります。たとえば、「大工」の活動を止めることができますが、その場合にはその建物が提供する技術にアクセスできなくなります。

## 人々のニーズ

家の住人にはいろいろなニーズがあり、満足感を得るためにには、あなたが領主としてそれらのニーズを満たさなければなりません。次のニーズがあります: 水、食料、安全、安らぎ、健康および余暇。

### 水

これは水の要求です。川は特定の地域に自動的に水を供給します。都市を構築したい地域に水源があるかどうかを調べるためには、「建設」メニューの「水」アイコンをクリックします。水源のある地域は青く表示されます。



### 食料

これは食料の要求です。このニーズを満たすためには、食料を生産もしくは貯蔵する建物を作らなければなりません。4つのセクションに分かれられます。



「魚肉」(例:釣り小屋)、「野菜」(例:コーン畠)、「保管一分配」(例:穀物倉)、「収穫」(水耕など)。

### 安全

これは安全性と防衛の要求です。このニーズを満たすためには、安心感を与える建物(例:キープ)または都市を外部の攻撃から守る建物(例:防壁)を建てなければなりません。



### 安らぎ

これは信仰の要求です。このニーズを満たすためには、信仰によって安らぎを生み出す建物(例:教会)、または特別な領域(例:像)を作らなければなりません。



## 健康

これは健康→衛生に関する要求です。このニーズを満たすためには、健康を促進する建物（例：「医者の家」）を建てなければなりません。



## 余暇

これはレジャーと娯楽の要求です。このニーズを満たすためには、娯楽を提供する建物（例：居酒屋）を作らなければなりません。



これらのニーズを満たすためには、それらに対応する建物を作らなければなりません。たとえば、防衛の要求を満たすためには、「建設」メニューで「防衛」→「監視塔」を選択し、それを防衛しなければならない家の近くに配置します。

## 人々のニーズに答える

人々のニーズを満たすと、家のレベルが向上し、より多くの住人を収容し、より多くの税を払うことができます。現在の居住者のニーズが常に満足されていると、それらの家は拡張され、新しい居住者が入居し、都市の総人口が増えます。

家を発展させるためには、住人は可能な限り世話をしなければなりません。ある家の居住者の「士気」レベルは、ニーズに対する満足度の最小値によって決定されます。

たとえば、ある家で「安全」のニーズが9%、「安らぎ」のニーズが14%満たされていて、その他すべてのニーズが40%満たされている場合には、住人の士気は9%になります。家のレベルを上げるために、住人にはより高い防衛レベルが必要です。塔を建てるこによって、防衛を20%に上げることができます。そうすると「安全」は20%になるので、満足度が一番低い



ニーズは「安らぎ」の14%になります。これで士気は14%に達し、家は次のレベルに発展し、更に多くの居住者を収容できるようになります。

**重要** 家のレベルが高いほど、その家が支払わなければならない税の税率が高くなります。従って、家が最高レベルに達することに用心を持ってください。

## 資源の作成

都市の資源は財源、食料、人口および空間です。

これらの資源は、都市の管理状況によって変化します。住民が幸せであるほど、多くの家のレベルが向上し、人口が増えます。しかし、住民が支払う税は増えます。これによって、食料と空間の要求が増大します。

財源の量は徴収した税金に応じて増加し、都市に関して発生する支出で減少します。食料供給は産出高、家畜の飼育および利川できる資源に応じて変わり、住民が消費する量に応じて減少します。人口は住民の満足度に応じて変わります。しかし、空間の量は変化しません。より多くの空間を入手するためには、所有者がないものでも、他の領主が所有しているものでも、権利を主張しなければなりません。

都市全体のシミュレーションは、これらの資源を中心に展開されます。あなたはゲームの進行中、資源を開拓し、維持しなければなりません。

## 経済的安定の達成

都市の住民が幸福であれば、家のレベルが上がり、従ってより多くの税金を払います。しかし家が大きくなると、より多くの人数を収容でき、食べさせる人数が増えます。従って、畑を作ったりより多くの動物を飼育しなければならず、そのためにさらに多くの空間がマップ上で必要です。

家のレベルは、そこに住んでいる住人が幸福であれば、上がります。同じ理由で、住人が不幸せであれば、家のレベルが下がり（従って徴収できる税も減ります）。住民が常に幸せであるようにしてください。

「メディーバル ローズ～中世都市運営～」の目標は、人口と資源の要求も安定している、安定した経済システムを作ることです。都市が慢性的な赤字に陥らないようにしてください。さらに、建物の保守コストは毎月支払わなければならない固定コストなので、注意深く監視してください。

## アドバイザーメニュー

都市の発展は、住民の要求を満たすことによって達成されます。この任務において役に立つ広範囲の情報に、アドバイザーメニューでアクセスできます。

「予算」アイコンでは、財源に関する情報を提供します。今月と先月の収入と支出の詳細を示す情報ウィンドウが表示されます。都市にグローバルな税率を固定することもできます。

「食料」アイコンは、都市の食料供給に関する情報を提供します。生産している食料の量と、住民と兵士のニーズの詳細を示す情報ウィンドウが表示されます。この情報は今月とその後の12ヶ月について提供されます。後者の情報はトウモロコシ、ブドウなどの年間収穫量を考慮していて、次の年の食料資源を管理するために役立ちます。

「テクノロジー」アイコンをクリックするとテクノロジーツリーが表示されます。このツリーにはゲーム内のすべての建物と、それらの建設方法が表示されます。新しい建物を可能にする、6種類の建物があります。個々の建物のアイコンをクリックすると、建設コスト、効果、保守コストなど詳細が表示されます。



都市が大きくなると住民のニーズも増大し、さらに強力な建物を建てなければならないので、この情報は非常に有益です。

「マップ」アイコンは、マップと地理を表示します。例えば、土の質、安心感などを表示できます。

これらのマップは、使用可能な空間を最適化するための効果的なツールです。

## 5. 都市の防衛

前述のように、安全は住民のニーズの1つです。実際、中世における街道は安全ではなく、略奪、強盗および征服が広く行われていました。あなたの都市もあらゆる勢力の襲撃の危険に、常にさらされています。防衛を組織しなければなりません。

### 領土

プレイしているマップは、複数の領土で構成されています。それらのいくつかは、敵の領土に属し、盗賊などの襲撃者に属しているものもあります。残りの領土には所有者はなく、あなたはそれらの地域に行って、都市を開拓できます。



地域内のその他の勢力は、マップに応じて自分の領地に留まるか、襲撃するか、またはあなたの領土も含めて、新しい領土を征服しようとさえもします。

領土は、マップ上で明るい色の境界線でマークされています。

### 敵

「メディーバル ローズ～中世都市建国～」では様々なタイプの敵があります。プレイしているマップに応じて、敵の行動は異なります。主要なタイプの要約を、以下に述べます。

#### 盗賊と襲撃者

これらは襲撃し、強奪することを目的とする盗賊と襲撃者の野営地です。彼らは定期的に、都市に攻撃をしかけます。破壊、強奪または殺人を行います。



## バイキング

船が彼らの顕著な特徴で、それによって海と川での機動力が非常に高くなります。バイキングは非常に危険です。海と川が自然の防壁ではなくなります。上納金を払わないと、バイキングは襲撃してきます。しかも、この上納金は定期的に支払わなければならず、払わないと攻撃されます。



## 要塞化した村

マップ上の一定の空間を占めますが、一般的に拡張には関心がない村です。しかし、あなたが彼らの領土に対して権利を主張すると、彼らの軍隊がすぐに攻撃を始めます。



## 要塞都市

敵の領主の手中にある地域です。すでによく発展していて、独自の経済を持っています。彼らはゲーム内で最も強力な敵で、プレイヤーよりも強力なこともあります。彼らの攻撃に抵抗することは非常に難しく、彼らの防衛を破ることはさらに困難です。



## 防衛の構築

都市を効率良く防衛するためには、自然の防壁（山、水など）または人間の防壁（様々なタイプの城壁）で外部からの攻撃に対して都市を守らなければなりません。それらは、あなたの都市の受動的な防衛手段です。攻撃されているときには、敵軍は都市の中に侵入するために、これらの防衛手段を攻撃します。



### 重要

キープは都市の中で最も重要な要素で、第一に防衛しなければなりません。キープを破壊されるか、または占拠されると、ゲーム敗北になります。複数のキープを持っている場合には、メインキープの防衛に最も重点を置いてください。

あるキープをメインキープにしたい場合、そのキープをクリックして情報ウィンドウを表示し、「メインキープに切り替える」をクリックします。

## 軍隊の徵兵

防壁、城壁、塔またはキープに兵士を配置して、都市の防衛能力を向上させることができます。兵士は攻撃する敵に対して矢の雨を降らせ、剣で戦って、住民の安全のニーズを満足させ、都市の積極的な防衛能力を提供するために、ある地域における防衛を強化します。

「メディーバル ローズ～中世都市建国～」は都市を創るゲームであり、ゲームの基本は建物に対するアクションです。建物を建てるか、または建物に特定のアクション（例：畑に対して生産を開始もしくは終了する）を実施します。この基本に従って、兵士の徵兵も同様に実施されます。

「建設」メニューから、「防衛」→「兵士」→「歩兵訓練野営地」とクリックして、野営地を都市のすぐ外側に配置してください。野営地を設置すると、「安心感（安全のニーズ）」に関する影響範囲を示す青い円がその周りに表示されます。



### 重要

これは、兵士を訓練するためには「歩兵訓練野営地」を都市の近くに設置する必要があることを意味します。家から遠く離れた訓練野営地では、兵士を訓練できません。

都市を作り、住人を管理しなければならないので、兵士は戦力になるために訓練される、利用可能な労働者です。全人口が有益な職業に就いている場合には、新しい兵士を訓練できません。軍隊の編成によって都市の経済管理が影響されないように、他の分野（例：食料）では生産性が低い労働者を選ぶことがあります。

歩兵訓練野営地	
労働者	30/30
維持コスト	10
強さ	8000/8000
部隊	
動員可能な部隊:	1
歩兵	4
破壊	
活動停止	

歩兵訓練野営地を建設した後で、それをクリックして情報ウィンドウを表示します。民間人を兵士にするために訓練するには、「新兵の徵集」アイコンをクリックします。情報ウィンドウのバーが、訓練の進捗状況を示します。「新兵の徵集」を複数回クリックして、複数の兵士を一度に徵兵できます。



### 軍隊の配置

利用できる軍隊の数は歩兵訓練野営地の情報ウィンドウに表示されます。軍隊のある部隊を選択するためには、「部隊1個を選択する」アイコンをクリックしてください。複数の部隊を選択するためには、このアイコンを複数回クリックしてください（たとえば、3つの部隊を選択するためには、アイコンを3回クリックしてください）。

マウスのポインタを動かすと、軍隊アイコンが選択した兵士の数と一緒に表示されます。軍隊を特定の戦術的地点（城壁、塔、キープ）に配置するためには、マウスのポインタを目標の建物に置いてください。部隊をそこに配備できる場合には、塔の中または城壁の上に軍隊アイコンが表示されます。1回クリックして、軍隊の1部隊（兵士50名）を派遣します。3部隊を選択して、2部隊をキープ内に配置したい場合には、キープを2回クリックしてください。軍隊は配置につきます。部隊が配置後に着くと、そこに青い旗とライフバー、および配置された兵士の人数が表示されます。

### 軍隊の移動

軍隊がある場所から別の場所に移動させるためには、移動させたい部隊の上の青い旗をクリックしてください。カーソルのところに兵士ア

イコンが表示されます。新しい目的の位置をクリックして、選択した部隊を動かします。ある部隊を選択した後で、別のところに移したい場合には、右クリックして、アクションをキャンセルしてください。

複数の部隊を同時に移動させることもできます。キープに3部隊がいて、その中の2隊を別の2つの塔に配置したい場合には、キープ内の軍隊の旗を2回クリックしてください。2つの部隊を選択した後で、最初の塔をクリックして最初の部隊を移動させ、2番目の塔をクリックして、残りの部隊をそこに移動させます。



### 攻城兵器

技術が充分に発達すると、攻城兵器が使えます：石投げ、バリスタ、射石砲および投石機（ランチャー）。これらのアイテムによって、さらに強力で積極的な防衛が可能になります。特に射程距離が広がり、攻撃する敵が離れていても砲撃できます。砲を作るためには、「建設」メニューから「防御」→「攻城兵器」と選択し、使用したい兵器を選んでください。兵器は強力であるほど高価なので、この投資のために充分な金を確保してください。



**重要** 攻城兵器は強力ですが、移動できません。作った後では、兵器はその場所に留まります。従って、戦術的地点に配置してください。

### 騎兵訓練野営地

あなたの技術が充分に発達したときには、騎兵にアクセスできます。騎兵は迅速に移動し、攻城戦中に敵の兵器を攻撃するときに、特に有効です。兵士と同様に徴兵し、管理します。

「建設」メニューで「防御」→「兵士」→「騎兵訓練野営地」をクリックし、訓練野営地を都市のすぐ外に配置します。

### 攻撃手順

攻撃中には、襲撃してくる軍に複数の目標があります。防衛を破壊し、砲と動物を破壊し、住民を倒し、貯蔵された金を奪い、またはキープを占拠もしくは破壊します。敵の攻撃も、ライバルの領主の攻撃もあります。従って、防衛は様々なタイプの攻撃に対応できなければなりません。

### 神の休戦

敵が宣戦布告した場合には、カウントダウンが始まり、カウントダウンが終ると戦闘が開始されます。これが「神の休戦」です。あなたが攻撃されたたびに、攻撃が開始されるまでの時間を正確に知ることができます。



### 軍隊が都市を防衛する方法

敵軍があなたの都市を攻撃している間、あなたの軍隊と砲兵隊は自動的に反応し、敵の勢力が射程距離に入ると、砲撃を開始します。攻撃中でも軍隊を移動させ、砲を増やして、防衛戦略を練り直すことができます。軍隊の反応は完全に自動的です。



## 6. 都市の拡張

### 空間の要求

都市が発展するほど人口が増え、より多くの資源が都市のために必要になります。従って、さらに多くの空間が必要になります。都市の拡張フェーズの間は、自由に利用できる領土は充分ではなく、新しい建物を建て、人々のニーズに答えるために、新しい地域を獲得しなければなりません。

空間は限定された資源なので、中立地域または敵の領土については権利を主張しなければなりません。

### 領土の主張

注意：敵の領土は、地形上の明るい境界線でマークされます。

あなたが所有していない領土に対して権利を主張すると、盗賊、侵略者、または他の領主などの、その領土の所有者に対して自動的に宣戦布告します。

### 宣戦布告

敵の領土を併合するためには、そこを支配している人々と戦わなければなりません。戦争を始めるためには、選択した領土に軍事野営地を作らなければなりません。



敵の領土に軍事野営地を作るためには、「歩兵訓練野営地」を選択してください。標示される情報ウィンドウで「軍隊を選択」アイコンを1回クリックして1つの部隊を選ぶか、または複数の部隊を選びたい場合には、複数回クリックしてください。軍隊を表す3Dアイコンがポインターのところに表示され、兵士数（1部隊で50人、2部隊で100人など）を示します。軍隊を選択した後で、敵の領土内の、軍事野営地を作りたいところに、カーソル

で軍隊を移動させます。そこに野営地を設営できる場合には、透明な軍用野営地がポインタのところに表示されます。場所を選択した後で、クリックして野営地設営を確認してください。それで、兵士は歩兵訓練野営地を離れ、指定された場所に移動します。到着すると、野営地の設営を開始し、宣戦布告します。

### 神の休戦

宣戦布告されると、「神の休戦」が有効になります。これによって、個々の野営地で準備できます。画面の中央上部に、攻撃までの時間を示すカウントダウンが表示されます。敵の野営地の中心を表すウィンドウが、画面の右下に表示されます。



### 敵の野営地がない領土の攻撃

これは盗賊、襲撃者またはライバルの領土によって併合されていながら、軍隊がない領土に適用されます。

「神の休戦」のカウントダウンが終ると、敵はあなたが行っていない領土からあなたを追い出すために、攻撃してきます。敵が攻撃してくると、あなたの軍隊は陣地を維持し、領土を保持するために反撃します。

戦闘で負けると、あなたの軍隊は領土から撤退し、野営地は破壊され、すべてを改めて建設しなければなりません。あなたの軍隊が勝利を納めた場合には、領土を併合し、今後そこにある都市を構築し、拡張できます。しかし、注意してください。敵のメイン野営地を打ち破ってはいけないので、敵は定期的に戻ってきて、再び攻撃をします。従って、新しい領土で優れた防衛を維持できるようにしてください。

### 敵の野営地がある領土の攻撃

これは盗賊、襲撃者またはライバルの領土によって併合されていて、軍隊がいる領土に適用されます。盗賊または襲撃者の司令部、もしくは要塞化した村または要塞都市の可能性があります。

「神の休戦」のカウントダウンが終ると、あなたの軍隊は敵を攻撃します。あなたの軍隊の目的は、すべての敵を打ち破ることです。

- ・盗賊または襲撃者の場合には、敵の野営地の破壊
  - ・要塞化した村または要塞都市の場合には、キープの占拠
- 2番目の場合には、キープを占拠すると、都市はあなたのものになり、あなた自身の都市にリンクされます。これで領土が拡張され、人口が増加し、資源が増え、征服した都市の技術を利用できるので、有益です。

**重要** あなたが盗賊のメイン野営地、または要塞化した村または要塞都市のキープを含む領土の領主になると、そのメインの領土に依存する領土すべてがあなたのものになります。



## 7. マップの作成

メインメニューの「エディタ」をクリックしてください。平らな地形のマップが表示されます。地形を変更して自分のマップを作成するため、様々なボタンにアクセスできます。地形の地理（山、断崖など）、地形の外観（岩場、草地、砂地など）、装飾的要素（木、森、廃墟など）および動物（魚、猪、鹿など）を配置できます。マップを完成させた後で、ゲームのセーブと同様に、後でプレイするために保存できます。マップを保存するためには、[Esc]キーを押してください。標準されるメニューで、「セーブ」アイコンをクリックし、ゲーム名（例：「MvMap」）を入力して、「確認」をクリックしてください。

以前に作成したマップでプレイするためには、メインメニューの「シリオ」をクリックし、作成したマップの名前（例：「MvMap」）をクリックして、「確認」をクリックしてください。これで、マップでプレイできます。



## 8. ゲームのコントロール

### キーボードのショートカット

ゲーム中に目標を表示する	[O]
名前を付けずにクリックセーブする	[F9]
クリックセーブしたゲームをロードする	[F5]
中断→中断を解除	[P]または[Space]
ゲームのスピードを加速→減速	キーパッドの[+]と[-]キー
選択した建物を破壊する	[DEL]
選択した建物を修復する	[R]
選択した建物の活動を停止する	[S]
ゲーム画面のキャプチャ	[F7]

※ キャプチャのファイルは¥Medieval Lords¥scenarios



## 9. クレジット



### MONTE CRISTO GAMES

Jean-Christophe Marquis  
Jerome Gastaldi

Project manager  
Patrick Marchal

Lead Programmer  
Guillaume Gernez

Programmers  
Martin Milenkovic  
Nicolas Serouart

Additional Programmers  
Eric Audinet  
Johann Liberman  
Emmanuel Perez

Technological Platform  
Herve Denis  
Guillaume Werle

Lead Artist  
Herve Nedelec

Artists  
Arnaud Barbier  
Faouzi Hamida  
Florent Rouat

Introduction Movie  
Florent Rouat

Additional Artists  
korolevskavagora

Lead Level Design  
Sebastien Guilbert

Level Designers  
Pierre Kessler  
David Silverio

Additional Level Designers  
Alain Saboundian

### Sound Designer & Additional Music

Sylvain Prunier  
Music  
Digital Reality

Web Community  
Arnaud Gadal

Quality Assurance Manager  
Francois Potentier

Testers  
Guillaume Facon  
Jean-Cyril Poiraud  
Alain Saboundian

### Gamedev Testers

Maxime Anfray  
Amaury Boisseau  
Thierry Corre  
Cathy Czarik  
Patrick Delage  
Edouard Desbonnets  
Gaetan Duchateau  
Alexandre Favre  
Gwenael Hertling  
Henri Kermarrec  
Vincent Lamiriaux  
Damien Lebreton  
Damien Lemoine  
Julien Lofficial  
Jean-Francois Loubet  
Johny Philippe  
Jean-Cyril Poiraud  
Alain Saboundian  
Joachim Savegh  
Jonathan Sepulchre

### Localization Testers

Sven Langlais  
Elise Schor  
John Kirschner  
  
Marketing & Sales  
Julia Leener  
Stephane Roger  
Johann Bonfils  
Nathalie Bousquet  
Stephane Grand-Chavin

## 10. サポートと連絡先

### A) ユーザー登録について

パッケージに添付されているユーザー登録カードに必要事項をご記入の上、ご返送下さい。当製品のユーザーとして登録させて頂きます。登録されたお客様は、電話などでのお問い合わせができます。また、新製品のご案内も致しますので、是非ご登録ください。

### B) サポートについて

サポートに連絡をされる前に、以下の情報をご用意下さい。

お名前  ご使用のパソコン機種名  ご使用のビデオボード  ご使用のサウンドボード  メモリ容量  他に起動しているアプリケーション  
 ソフト名  故障の詳細な状況

### 株式会社ズー ユーザーサポートセンター

E-Mail : [support@zoo.co.jp](mailto:support@zoo.co.jp)

TEL: 0268-38-1561 FAX: 0268-37-1530

受付時間 月～金曜 10:30～12:00、13:00～17:00

(土、日、祝日及び当社規定の休業日は除きます)

下記のインターネットウェブサイトから、商品に関するインフォメーションやサービス情報などを入手できます。

<http://medievallords.zoo.co.jp/>



Z'回通信への登録申込は以下のサイトからどうぞ！

<http://gamezone.zoo.co.jp/mm/>

株式会社ズーでは、無料のメールマガジン「Z'回通信」を発行しております。新作のゲーム情報、攻略情報、修正パッチや体験版のリリース案内をどこよりも早くお届け致します。また、登録して頂いた方を対象に「豪華プレゼントキャンペーン」などを実施しております。内容盛りだくさんの無料メール配信サービス「Z'回通信」に是非ともご登録ください！



ZOO PC GAME WEB SITE - GAME ZONE -  
<http://gamezone.zoo.co.jp/>