

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | 戦略画面

6 | 主な戦略コマンド

7 | 主なアイコンの説明

8 | 部隊の種類

9 | 戦争について

10 | 行軍画面の見かた

11 | 戦闘画面の見かた

12 | セーブについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

13 | VC中断セーブ

14 | VCメニュー

15 まるごとバックアップ機能

16 コントローラー設定

17 Wiiリモコンを使用する

## この製品について

18 権利表記など

## 困ったときは

19 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



## 基本の操作

項目の選択	+
選択の決定	A
選択の取消/ターンの終了	B
ゲームスタート	+
機能コマンドの表示	-
HOMEボタンメニュー	🏠

### 3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕を押すと、右の画面が表示されます。

⊕でメニューを選んで、Ⓐを押します。「YES」は「はい」、「NO」は「いいえ」になります。



新しく  
ゲームを始める

新しくゲームを始めます。プレイする人数や勢力を選びます。各種の設定を決めると、ゲームが始まります。

ゲームを再開する

セーブしておいたところから再開します。

※ 1つのコントローラーで2人プレイが可能です。

『スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史』は、モンゴル帝国を築いたチンギス・ハーンをテーマにしたシミュレーションゲームです。モンゴル高原、ついでユーラシア大陸を統一するのが目的です。

### ● ゲームの進行について

1季節に1回、ターン（コマンドを実行する機会）が各勢力ごとに回ってきます。すべての勢力のコマンドが終わると、次の季節になります。4季節が経過すると、次の年になります。

「戦略画面」では、国を強くして、他国に戦争をしかけます。戦争になると「行軍画面」に切り替わります。行軍画面で敵軍団に接触すると「戦闘画面」に切り替わります。攻撃側が戦争に勝利すると、国や人物などを手に入れられます。

また、后との間に王子や姫をもうけられます。王子は、国王が死亡したときに後継者にできます。姫と婚姻した将軍は、親族になります。

### ● ゲームオーバーについて

次のどちらかの場合ゲームオーバーとなります。

- ・国王が死亡した時点で、後継者となる人物がいない
- ・他勢力の属国になる

ゲームオーバー後、右の画面が表示されたままになった場合、Wii U GamePadの画面をタッチし、VCメニューで「リセット」を選んでください。

また、戦略画面で⊖を押して「END」を選び、ゲームを終えた場合も、VCメニューでリセットしてタイトル画面に戻ってください。



本国や属国の方針を決めたり、内政や人事などの具体的な指示をしたりします。国王の残り体力がなくなるまで実行できます。また、政治顧問に任せることもできます。属国は、領主を任命して統治させます。領主に指示を与えると、任意に行動させられます。状況によっては行動してくれないときもあります。

経済力や農産力が上がると、金や食糧の収入が増えます。特産品を売却して金を得ることもできます。金や食糧に余裕が出てきたら、軍備を整えましょう。住民配分は経済力や農産力などの上昇に大きく影響します。場合に応じて変更しましょう。



1 国王の残り体力

2 年号・季節・相場





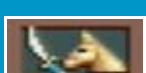
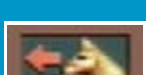

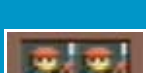







3 国王

4 政治顧問

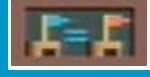
5 戦略コマンド

6 国データ

※  $\square/\square$  で表示の切り替えができます。






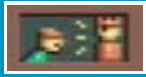
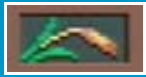






	<b>方針コマンド 新規</b> 本国・属国の新しい内政方針を作ります。
	<b>方針コマンド 修正</b> 以前に作った内政方針を修正します。
	<b>方針コマンド 顧問</b> 内政方針の修正を政治顧問に任せます。
	<b>方針コマンド 委任</b> 本国・属国の内政・軍事をすべて委任します。
	<b>軍事コマンド 遠征</b> 隣接する他国に戦争をしかけます。
	<b>軍事コマンド 移動</b> 国王または部隊を、隣接する国に移動させます。
	<b>軍事コマンド 輸送</b> 金または食糧を、隣接する国に移動させます。
	<b>軍事コマンド 徴兵</b> 国内の住民を徴兵し、部隊を増やします。
	<b>軍事コマンド 訓練</b> 部隊の訓練度を上げます。
	<b>軍事コマンド 解雇</b> 部隊を解雇し、住民にします。
	<b>内政コマンド 配分</b> 住民配分の比率を変えます。
	<b>内政コマンド 施し</b> 住民に金や食糧などを与え、住民モラルを上昇させます。
	<b>内政コマンド 徴収</b> 住民から臨時に金を徴収します。
	<b>外交コマンド 脅迫</b> 隣接する他国を脅迫し、自勢力に加えます。
	<b>外交コマンド 貢物</b> 隣接する他国に貢物を要求し、金を得ます。





## 外交コマンド 同盟


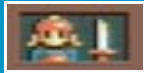
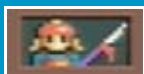




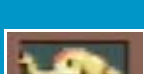




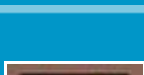
他勢力と同盟を組みます。

	<b>金</b> 金の量。
	<b>食糧</b> 食糧の量。
	<b>住民</b> 住民の数。
	<b>経済力</b> 経済力の値。高いほど金収入が多い。
	<b>農産力</b> 農産力の値。高いほど食糧収入が多い。
	<b>住民モラル</b> 領主への住民の忠誠度の値。低いと反乱が起こる。
	<b>農産品作り</b> 農産品作りにたずさわる住民の比率。
	<b>畜産品作り</b> 畜産品作りにたずさわる住民の比率。
	<b>特産品作り</b> 特産品作りにたずさわる住民の比率。
	<b>町造り</b> 町造りにたずさわる住民の比率。
	<b>城防御度</b> 城防御度の値。 高いと城での戦いが有利になる。
	<b>部隊</b> 部隊の数。
	<b>装備率</b> 軍の装備の良さ。 高いと戦争で有利になる。



## 訓練度

軍の訓練の高さ。  
高いと戦争で有利になる。

	<b>軽歩兵</b> 軽装備の歩兵。
	<b>重歩兵</b> 定着農耕文化圏で発展した重装歩兵。
	<b>長槍兵</b> 槍を主武器とした歩兵。
	<b>火砲兵</b> 火薬を使う中国の特殊な部隊。
	<b>短弓兵</b> 短弓を主武器とした歩兵。
	<b>長弓兵</b> 長弓を主武器とした歩兵。
	<b>弩弓兵</b> いしゆみを武器とした支援兵。
	<b>象兵</b> インド独特の象騎兵。
	<b>投石兵</b> 城攻めのための大型投石機を運用する兵。
	<b>狩猟騎兵</b> アジア遊牧圏の軽騎兵。
	<b>槍騎兵</b> 東洋における槍騎兵。
	<b>蒙古騎兵</b> モンゴル民族の強力な騎兵。
	<b>軽弓騎兵</b> イスラム勢力の弓騎兵。
	<b>突撃騎兵</b> イスラム勢力の白兵戦を主眼とした騎兵。
	<b>騎士</b> ヨーロッパ圏における騎士。



武士

日本独特の弓騎兵。

国王や領主が遠征を行ったとき、内乱が発生したとき、他国に攻められたときに戦争になります。

軍団の編成を終えると、「行軍画面」に切り替わります。軍団を移動させて、敵軍団に接触すると「戦闘画面」に切り替わり、部隊同士による戦闘になります。敵の部隊をすべて倒すか、敵の総司令官を死亡させると、敵の軍団を全滅させられます。

行軍画面では1日に1回、ターン（コマンドを実行する機会）が回ってきます。1ターンに行動できる回数は、総司令官の指揮能力によって異なります。

次のいずれかの条件を満たすと戦争に勝利します。

- ・ 敵の第1軍団を全滅させる、または退却させる
- ・ 敵の総司令官が降伏する、または死亡する
- ・ 攻撃側のとき、行軍画面ですべての城・町を占領する
- ・ 守備側のとき、敵軍が勝利条件を満たせないまま30日が経過する

## 10 行軍画面の見かた



1 このターンで行軍コマンドを実行できる残り回数

2 行軍コマンド

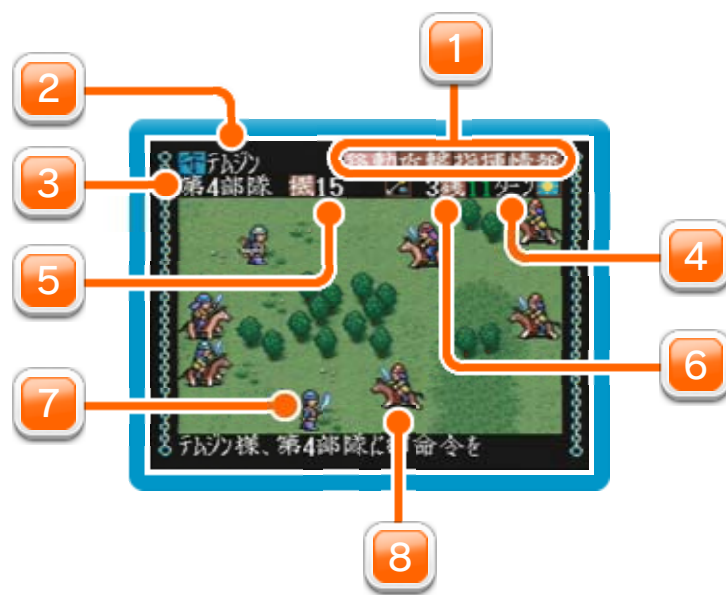
3 戦争開始後の日数・その日の天候

4 城

5 攻撃側の軍団

6 守備側の軍団

7 町



- 1 戦闘コマンド
- 2 ターンが回ってきている軍の総司令官の名前
- 3 戦闘コマンドを実行できる部隊名
- 4 残りターン数・天候
- 5 残り機動力
- 6 矢弾攻撃できる残り回数
- 7 守備側の軍（青い帽子）
- 8 攻撃側の軍（赤い帽子）



## 12 | セーブについて

戦略画面で⊖を押して機能コマンドの「SAVE」を選ぶと、ゲームの進行状況をセーブできます。なお、セーブファイルは1つ作成できます。



機能コマンド

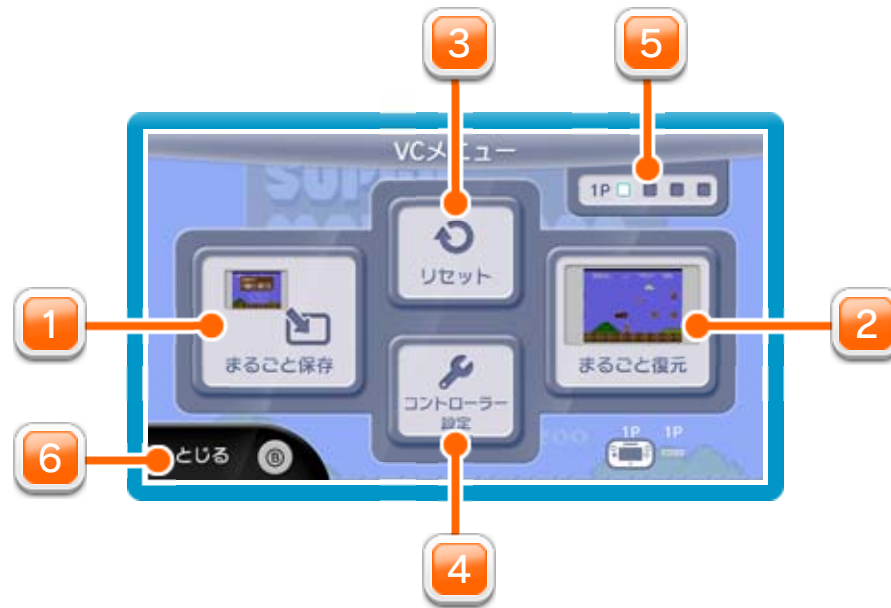
## 13 VC中断セーブ

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

### 3 リセット

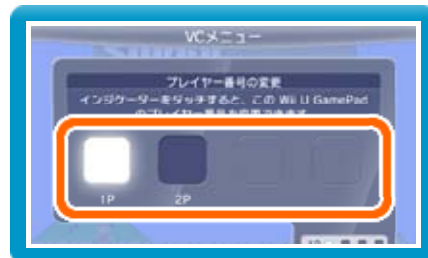
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓜを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 15 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされるのでご注意ください。



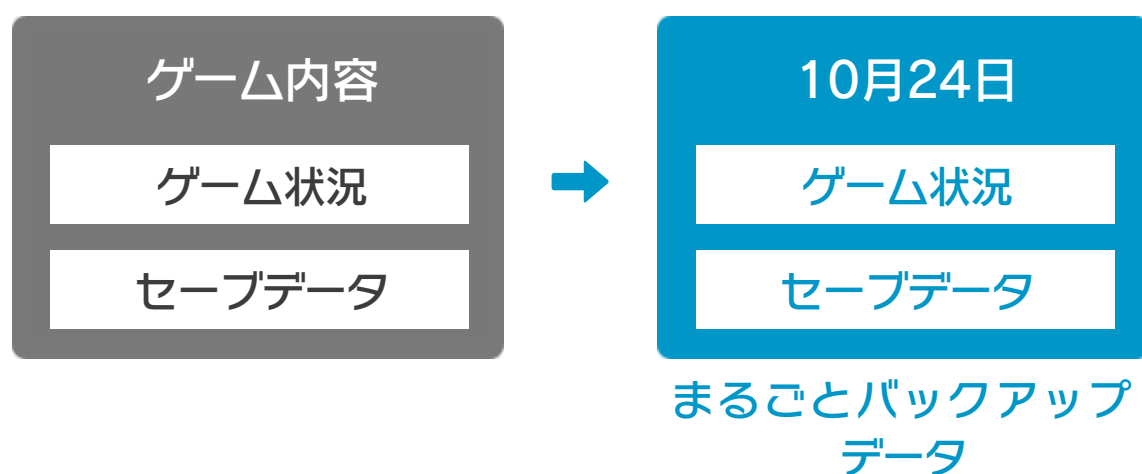
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

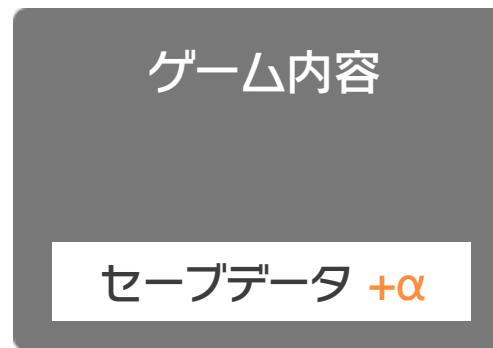
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



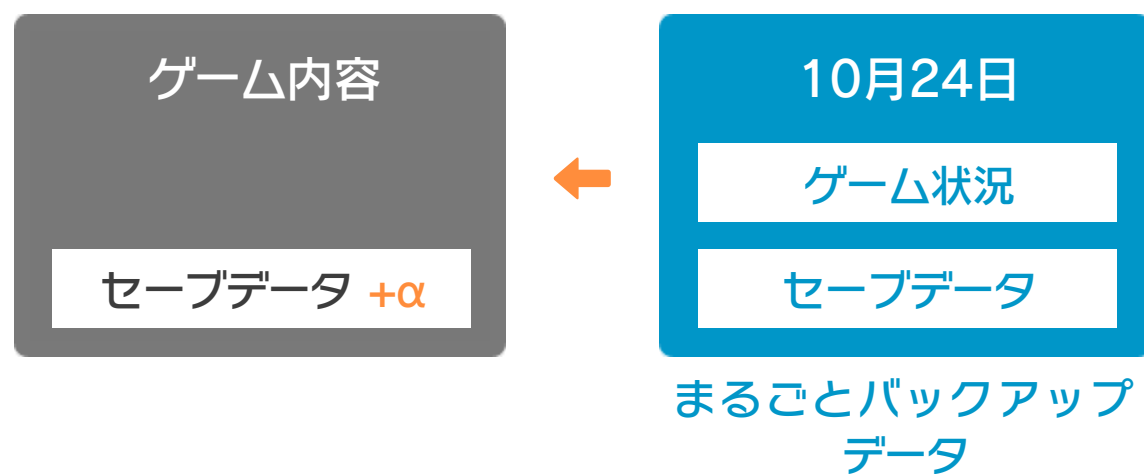
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「割り当ての変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。



割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。

※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

## 17 | Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。



### 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©1992-1993 コーエーテクモゲームス All rights reserved.  
スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

### 本ソフトに関するお問い合わせ先

株式会社コーエーテクモゲームス

.....

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「マイメニュー」で「ヘルプ」を選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。