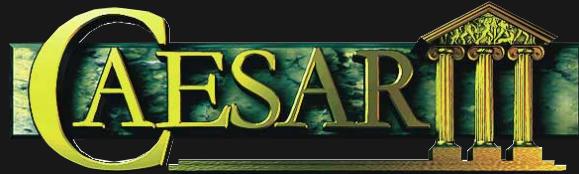


TOP VILLE

# プレイヤー諸君、 賽は投げられた!



阿久津良和 (Cactus) Yoshikazu Akutsu

## シーザー3 ~古代ローマ建国シミュレーション~ 完全日本語版



キャンペーンモードでは、その面で増える建物の説明や、その土地の状況などが詳細に教えられる。しっかり読んで戦略を立てよう



最終面では、ひっきりなしに敵が攻め入ってくるので、もう大変。恥ずかしながら、この原稿を書いている時点ではクリアできていない。もう一つの平和な属州でやり直そうかな……

### ■シーザー3とは

このゲームは、Sierraが発売した箱庭ストラテジー……と2/1号で紹介した。今回は、拡大版ということで「シーザー3 ~古代ローマ建国シミュレーション~ 完全日本語版」(以下、シーザー3)の徹底攻略を行おう。

さて、ゲームタイトルにもなっているシーザー(「Gaius Julius Caesar」。カエサルとも読まれる)、紀元前100~44年ごろの人物で、ポンペイウス、クラッススとともにガリアなどの周辺諸国を平定し、ローマを支配した「独裁者」として有名だ。だが、ゲーム中でプレイヤーが演じるのは彼ではなく、無名の一統治者。シーザーから任命された植民地に赴き、一定の条件を満たした都市を作り上げるのが目的だ。

シーザー3を一言でいうと、「生産・供給ラインを構築する」ゲームだ。例を挙げると、畑で生産した食料を貯蔵庫に運び、そこから食料を取って市場に並べる。周りの住人は食料を入手して生活していく。住人たちはさまざまな職業に従事して……と、すべてが連鎖しており、どれが欠けても都市は成り立たない。最初のころは一つの街を作るだけでいいのだが、街が都市となり人口が増えていくごとに建物の数や生産する食料、労働者の数などのバランスをとるのが難しくなり、一筋縄ではいかなくなる。

### ■戦闘系と内政系に分かれる

#### 2種類のマップ

ゲームは、用意されたマップの中から好きなものをプレイできる「コンストラクションモード」と、条件をクリアしないと次の面(都市)に進めない「キャンペーンモード」の2種類を選ぶことができる。

キャンペーンモードは、面を進むごとに作成可能な建物が増えしていく楽しさがあることからも、初心者向き(とはいっても、先の面は死ぬほど苦しい)といえるだろう。

ちなみにキャンペーンモードは、ある程度先の面に進むと、2種類の任地を選択できるようになる。

例えば、カルタゴの軍隊がひっきりなしに攻め入ってくる任地と、あまり敵は攻め込んでこないが食料難に見舞われる任地、というように「戦闘」と「内政」の二つの要素に分かれているのだ。「敵から街を守ってこそ!」という人は前者を、「いや、完璧な生産システムが美しい!」という人は後者と、自分の好みに合わせて選択していけばいいだろう。どちらを選んだとしても、最終的にプレイできる面は変わらないのでご安心を。

では次のページから、キャンペーンモードで行き詰まると思われる面を攻略していこう。

■価格: 9800円  
■問い合わせ先: イマジニア 03-3343-8900  
http://www.imagineer.co.jp/  
■動作環境: Windows 95/98, Pentium/100MHz以上(200MHz以上推奨), 空きHDD150MB以上

©1998-1999 Sierra On-Line Inc. ® and/or ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc., Bellevue, WA 98007. All Rights Reserved. ® designates trademarks registered in the U.S.A. which may be registered in certain other countries.



キャンペーンモードも先に進むと、画面のように2種類に分かれてくる。初めのうちは内政を中心とする平和な属州を選び、慣れてから戦闘が起こる危険な属州をプレイしてみよう



コンストラクションモードでは12面のフリーマップが用意されており、キャンペーンモードをクリアしたら、ぜひチャレンジしてもらいたい。広大なマップは、埋め尽くすのがとにかく大変だ

# 第3の任地：紀元前350年 カプア

## ■カプアのポイントは輸出にあり

第1、第2の任地ブルンディジウムは「小手調べ」程度しかすることがない。この2か所では、住居の仕組み、神々の神殿の影響、食料の生産システムなどを把握していれば、なんら困ることなくクリアできるはずだ。それだけに最初の難関は第3の任地カプアだ。

なぜなら、これまで人口を増やすだけではなかったが、この面からは細かいクリア条件が定められているからだ。また、マップの分岐もここから始まるが、初プレイのときは基本的に戦闘が起らぬカプアをオススメしたい。もう一方のタラントゥムでもかまわないが、戦闘のために砦や防壁を配置しなければならないので、やや上級者向けだ。

さて、この任地で新たに加わる建築物として「船着場」が登場する。これは、海路経由で貿易を行って外貨を稼ぐために必要な建築物だ。この面を開拓するには、当初与えられた8000Dnでは足りないので、さっそくお世話になるだろう。スタート当初は、輸出のメインとなるオリーブオイルや家具、陶器を生産できるシステムを組む必要がある。

では、説明はこのくらいにして、ゲームを始めるにしよう。

## ■オリーブオイルを大量生産！

まずは、南方にあるエリアに麦畑を作ろう。最初は3個もあれば十分だ。同時に貯蔵庫、市場も忘れずに設置。また、貯水場もマップ中央にある池の周辺に一つ設置しておけば問題ないだろう。あとは、元老院と神々の神殿を建てればよい。そのときのレイアウトだが、北方へ縦に伸ばすように建てていこう。北方には川が流れしており、ここに船着場を設置するからだ。

食料が供給されてテントが小屋に変わり始め

たら、次の拡張に移ろう。

川沿いに船着場を設置するのだが、3ブロック以上の直線になっている場所が必要となり、どこにでも作れるものではない。しかし、東から9ブロックほど行ったところにちょうどいい場所があるので、そこに設置しよう。資源を輸出するには、倉庫にその資源が貯蔵されている必要があるので、倉庫も設置するのを忘れないように。

続いて、売り物であるオリーブオイルの生産ラインを作る。

オリーブオイルを作るには、「オリーブ園」で生産したオリーブを「オリーブオイル工房」へ運べばよい。ちなみに、この生産したオリーブオイルは倉庫へ持ち込む必要がある(べつにオリーブオイルに限ったことではないが)。

なお、ここで重要なのは、

### 原材料生産＝工房×2

という図式が成り立つこと。例えばオリーブ園1棟につき、オリーブオイル工房が2棟必要となるわけだ。このバランスが崩れると生産ラインが止まってしまうので注意。これを守って、オリーブ園を6棟、オリーブオイル工房を12棟建てておこう。これはちょっと多いかもしれないが、輸出と市民への分配を考慮した結果だ。もちろん、労働者確保のため、近くに住宅街を設置するのも忘れずに。

## ■交易を開始して外貨を稼ぐ

生産ラインが確立したら次のステップへ。ツールバーにある世界地図ボタンを押して、交易を開始しよう。地図にはローマ帝国と周辺諸国が表示され、赤い旗がついている都市と交易することができる。最初は、シラクサイと結ぼう。なぜ陸続きの都市であるタラントゥムと結ばないのかといえば、輸入している資材が陶器に限

## クリア条件

- ・人口：2500人
  - ・繁栄レーティング：10
  - ・寵愛レーティング：60
  - ・文化レーティング：35
  - ・治安レーティング：20
- 初期設定
- ・所持金：8000Dn



カプアも、基本的にブルンディジウムの開拓とやることは変わらない。ただ、交易でいかに外貨を稼ぐかがポイントとなる



まずは基本的な建物を建てて、移民が住めるようにしよう。労働力不足にでもなったら恐ろしいことに……



ある程度移民が集まって街のシステムが回り始めたら、オリーブ園とオリーブオイル工房の設置だ。この2つは、できるだけ近くになるように配置しよう



次は船着場の設置。こちらもできるだけ近くに倉庫を置くように。また、さほど遠くないところに住居の設置もお忘れなく



生産ラインと輸出準備ができたら交易。最初は、輸入品が多いシラクサイと結ぶ。その後余裕ができたら、タラントウムと結んで外貨を稼ごう

られているからだ。スタート時に金を稼ぐにはいいかもしれないが、後々のことを考えると、オリーブ、オリーブオイル、家具を輸入しているシラクサイと結ぶのが賢い選択だ。

交易を開始したら、交易担当顧問を呼び出そう。ここで輸出する資材を指定しないと、せっかく交易ルートを開いても意味がないからだ。オリーブオイルを選択して、輸出量を20

ユニット前後に設定するだけ。あとは、各生産ラインが稼働して、船着場と倉庫に労働者が入るの待つばかり。

これで、黙っていてもお金がガッポガッポと入ってくるので、のんびりと開拓していく。第2の任地ブルンディジウムをクリアしたプレイヤーなら、なんら問題なく街を拡大できるはずだ。

後は南方にひたすら街を拡張していくば、アッという間に、クリア条件の2500人が集まるはず。食料確保のために、麦農場の追加を忘れずに行おう



交易担当顧問を呼び出して、輸出の設定を忘れずに行う。現在の価格は、1ユニットにつき220Dnとなっている

## column 凱旋門を手に入れろ

古代ローマ時代に、軍隊の凱旋を歓迎し、戦勝を記念するために設けた凱旋門。このゲームにももちろん登場する。だが、通常の方法では作れない。ゲーム中の凱旋門は、シーザーから褒美として贈られるものだからだ。

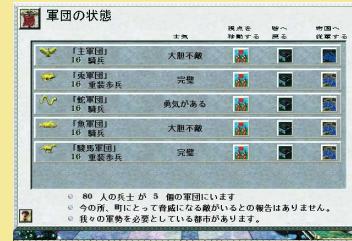
その入手方法だが、ある面でシーザーから軍隊派遣の依頼がやってくる(画面1)。そうしたら、すぐさま「軍隊の状態」を呼び出して「帝国へ従軍する」をチェックしよう。ここがポイントだが、弱い軍隊を派遣しても戦争に負けてしまい、シーザーからは嫌われ、何もいいことがない(現に重装歩兵1部隊だけでは負けてしまった)。ここは所持する軍隊のほとんどを投入してしまおう(画面2)。ただし各部隊が外征している間にも、蛮族などの敵が攻め入ってくるので、

防壁などで備えておくように。従軍の設定が終了したら、「皇帝呼び出しボタン」で画面を切り替え、実際に軍を派遣しよう(画面3)。

敵に打ち勝てば、画面4のようなダイアログが表示され、凱旋門を街に建てられるようになる(画面5)。この建築物は周辺の魅力が上がるるので、よく考えて配置しよう。



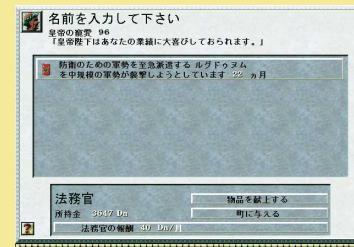
画面1 シーザーからの依頼！ 陛下は軍隊をご所望だ



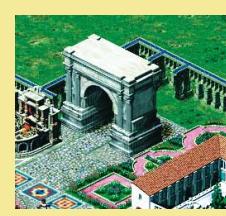
画面2 軍勢は多めに



画面4 無事に勝利。陛下の覚えも……



画面3 ここで軍を派遣。しくじるな！



画面5 「魅力」が格段に上がる凱旋門

# 第5の任地：紀元前220年 メディオラヌム

## ■開拓エリアに気をつける

担当編集Kazuhisaからは「引っかかる面を攻略してくれ」と言われていたが、このゲーム、基本をしっかりとつかんでいれば、それほど困る面はない。

しかし、マップの選択によっては戦闘システムに触れることなく先に進んでしまい、戦闘の醍醐味を味わうことなくゲームをクリアしてしまうだろう。せっかくだから、戦闘が起る面を選択し続けている読者(?)のために、戦闘系マップ最初の難関と思われる、メディオラヌムの攻略を行ってみよう。

メディオラヌムは、スタート画面と説明からも分かるように、北方に位置する都市だ。敵はローマのライバルであるカルタゴ。今までのような弱い軍隊では通用せず、強靭な軍隊と鉄壁の守りにも力を注がねばならない。ここでは、安定した生産ラインと潤沢な資金があることを前提に筆を進めていきたい。

メディオラヌムの最初の難関は、敵軍でも食料難でもない。オオカミだ。こいつらは南方に群れており、せっかく移り住もうとしている移民たちを、バクバクと喰ってしまう。おまけに、下手な場所に街を建ててしまうと、その街の中でも暴れる始末。

このオオカミどもに戦えるのは軍隊か自警団のみだが、自警団はオオカミ一匹倒せばいいほうなので、あてにならない。本当は軍隊を派遣できればいいのだけれど、その軍隊を作るにも数年かかるので、序盤でのオオカミ退治は、ほぼ不可能といつていい。

では、どうすればいいのだろうか？ 答えは、北東にある湖を中心に街を開拓することだ。こ

こなら、ある程度の移民が犠牲になるものの、職業に就いた住人が被害に遭うことはない。

## ■最初の1、2年が勝負！

さて、都市の作り方は基本的に今までと一緒だが、ちょっと違うのは「鉱山」と「武器工房」をあらかじめ作っておく点。なぜなら、最初に敵が攻め込んでくるのが、だいたい紀元前217年の5月。スタートが220年だから、約3年で「迎撃システム」を作り上げなければならないのだ。また、3年間で複数の砦や防壁、塔(後述)を建てなければならないので、お金がいくらあっても足りないはず。そこで、鉄・武器どちらも多めに生産しよう。これは輸出で外貨を稼ぐため。ここではとにかく、労働者数と予算の許す限り、鉱山と武器工房を建てることを目標に進めよう。

ある程度お金が貯まってきたら、「精兵養成所」と「兵舎」「砦」の建築だ。一見すると精兵養成所がむだなように見えるが、これがあるとなしでは大違い。軍隊の強さが大きく異なるのだ。こういった戦闘系マップでは必須と考えておいたほうがいい。「砦」の種類だが、やはり「重装歩兵」だろう。「軽装歩兵」では話になら



このマップの要は軍隊。そのためにも「鉱山」と「武器工房」はできる限り多めに作っておこう。余った資材は輸出して、外貨を稼ごう。

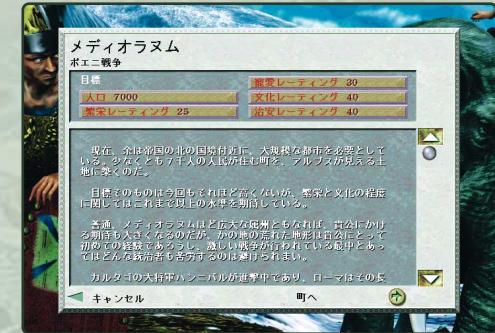
## クリア条件

人口：7000人

- ・繁栄レーティング：25
- ・寵愛レーティング：30
- ・文化レーティング：40
- ・治安レーティング：40

## 初期設定

・所持金：7000Dn



メディオラヌムは、強そうな敵がわんさか出てくるマップだ。迅速に対応していく



あまりお勧めできないが、緊急時には労働力の優先順位をつけて、生産システムが崩れないようにする。あくまでも緊急時用なので、波を越えたら設定を戻すように

## column オフィシャルサイトにアクセス！

タイトルからも分かるように「シーザー3」は、シリーズ3作目の作品。開発元のImpressions Softwareでは、City Buildingシリーズと題され、「Caesar」「Caesar II」、今回紹介した「シーザー3」と、作り続けてきた。一作めが発表されたのが'93年だから、かれこれ6年も同シリーズを作り続けているのだ(ちなみに、Civil Warや、Lords of the Realmシリーズも同社の作品だ)。

さて本題。海外ではゲームを発売すると、そのタイトル名のドメインを取得して、広報活動やサポートを行う傾向があり、「シーザー3」も例に漏れず「<http://www.caesar3.com/>」というURLでWebサイトを開設している。

内容も充実しており、ダウンロードコーナーには、マップエディタ、3面までプレイ可能な体験版、追加マップなどが掲載されている。ただし、これらは英語版を前提にしており、イマジニアから

発売される日本語版に対応しているかは不明。筆者の環境ではマップエディタのみ動作を確認した。

また、英語ながらもFAQが掲載されているので、今回の記事で掲載されていない面で行き詰まつた人は、一度チェックしてみてもいいだろう。



「Caesar II」の画面。インターフェースが、現在のシーザー3に近いものになっている。ちなみに<http://www.sierra.com/>から体験版(英語版)が入手可能



「Caesar」の広告。画面写真は掲載されておらず筆者もプレイしたことがないので、申しわけないが詳細は不明



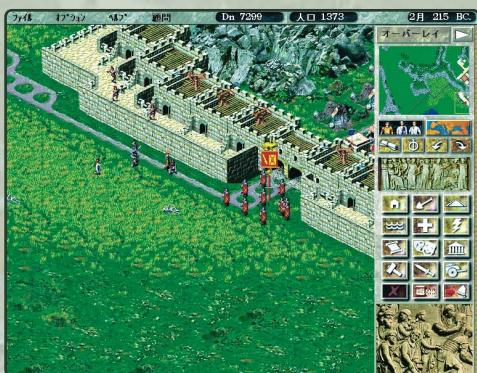
これが英語版シーザー3のオフィシャルサイト。お金が足りなくて苦労している方は、チエックするとなにかいいことがあるかも……いや、ほんとにいいことが……。URLは<http://www.caesar3.com/>



これが憎きオオカミども。街へなだれ込み、せっかくの労働者を喰い殺してしまう。こうなると序盤では、もう手の打ちようがない。襲われない場所に都市を作り直そう



最初に現れる敵(カルタゴ人)はこの程度。防壁と塔に備え付けられた弩砲で十分対処できる



ず、「騎兵」は移動が速いものの、今一步防御力の面で劣ってしまうからだ。三つとも設置したら後はそのまま放っておこう。

次は「防壁」と「塔」だ。どちらもかなりお金がかかるが仕方がない。3年では満足に軍隊を揃えることは不可能なので、このシステムに頼らなければならぬのだ。防壁を設置する場所だが、たぶんこの2か所で十分のはずだ(下の



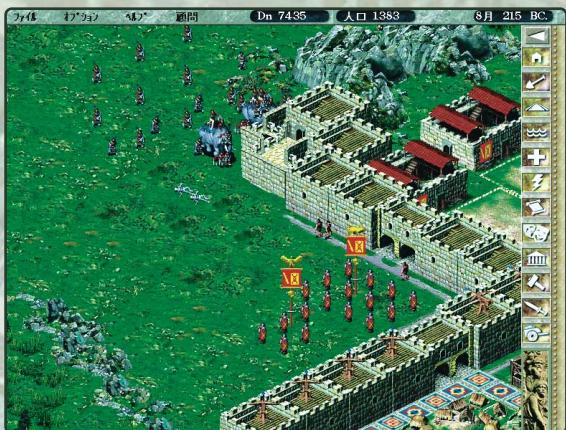
敵は北方から攻めてくるので、赤で囲んだあたりに防壁を築こう

画面参照)。敵軍は北方の湖周辺に登場して都市をかけて攻め入ってくるので、彼らを迎撃するように防壁を建てよう。

ただし、防壁は自分がイメージしている防御ラインより少し外側に敷いたほうがよい。あまりギリギリにすると、都市を拡大するときに、その防壁がジャマになるからだ(防壁の外に新たな都市を作つて、再度防壁で囲むという力技もあるが)。

そして、防壁には必ず「塔」を設置しよう。この「塔」は近づいてくる敵軍(オオカミも)を弩砲で迎撃してくれる、とっても便利な建物。この手のマップでは、「精兵養成所」と併せて必須だ。

これで、ある程度の迎撃システムが完成し、最初の敵軍はなんとかしのげるだろう。後は繰り返し。敵の襲撃に耐えながら都市を大きくしていけば、無事クリアとなるはずだ。武運を祈る。



問題は最初の敵から数えて5年後にやってくる敵軍。だって象がいるんですよ、象。AoEじゃあるまいし……。この時点では重装歩兵が2部隊は必要だ。ちなみに、この後の敵軍には象が4匹も……



倒しても倒してもやってくる敵軍。はっきりいって非常にキツい。平和主義者の筆者は、ミレトウスかどこかで漁港を作っているほうに向いているのかも……

## column ショートカットキーで操作性アップ

日本語版のマニュアルにはなぜかショートカットキーに関する記載がない(執筆時点では、まだマニュアル自体が作成途中であるが)。これは実に便利な機能なので、しっかりと書いておいてほしいものだ。

ここで、ゲーム内で有効なショートカットキーの一覧を掲載しておくので、プレイに役立てていただきたい。

ゲームポーズ	P
ゲームスピードダウン	[
ゲームスピードアップ	]
マップのスクロール	カーソルキー
メイン画面の表示	スペースバー

火事(オーバーレイ)	F
ダメージ(オーバーレイ)	D
犯罪(オーバーレイ)	C
問題点(オーバーレイ)	T
給水(オーバーレイ)	W
通常画面に復帰	スペースバー

労働力の割り当て	1
軍団の状態	2
皇帝の寵愛	3
レーティング	4
交易	5
人口	6
公衆衛生	7
教育	8
娯楽	9
宗教	0
財務	-

任意の場所へジャンプ	F1～F4
任意の場所を登録	Ctrl + F1～F4
軍団の表示	L
フルスクリーン/ウィンドウ表示	F6
640×480 ドット表示	F7
800×600 ドット表示	F8
1024×768 ドット表示	F9

## 「シーザー3」建造物相関図

以下は、シーザー3に登場する建物の関係を図で表したものだ。ただし、単独で機能する建築物は除外し、同じ種類でも複数ある場合は1種類だけ掲載。この図が、都市開発のイメージ作成に役立てば幸いである。

## ■生産・生活に関する建物



## ■ 娯楽に関する建物



## ■ 戦闘に関する建物

