



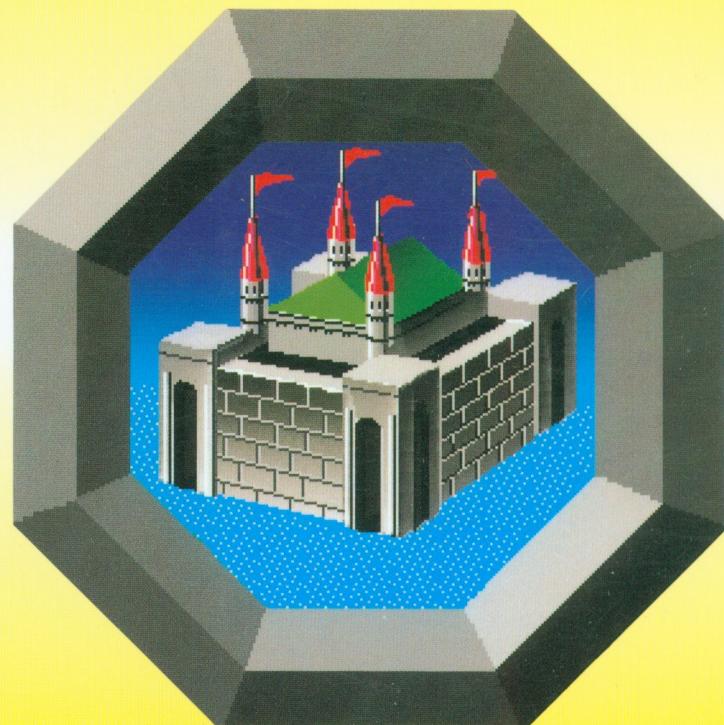
LORD MONARCH



PERFECT GUIDE

ロードモナーク パーフェクトガイド

高橋恭一著



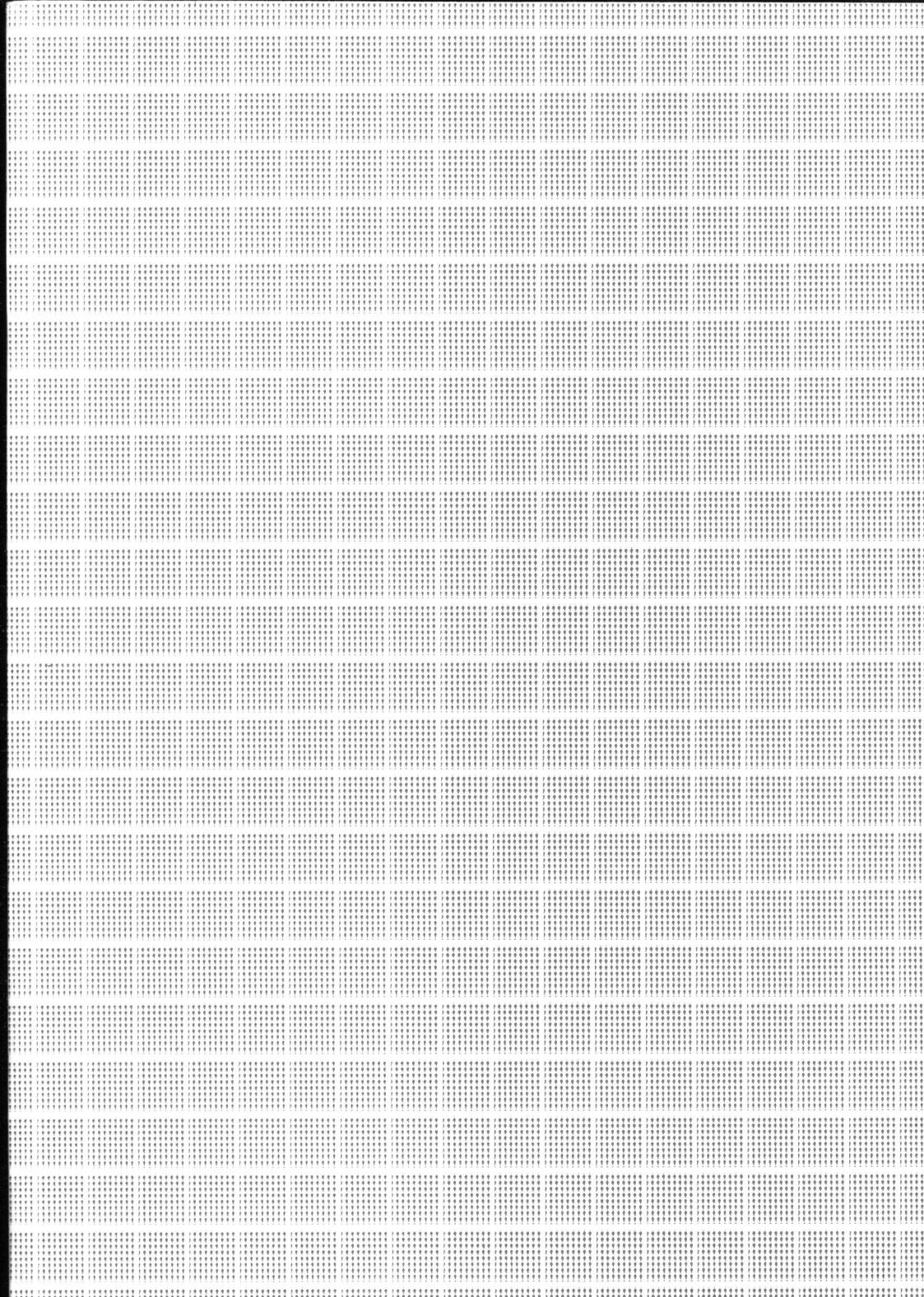
高橋恭一著



ナツメ社



ナツメ社

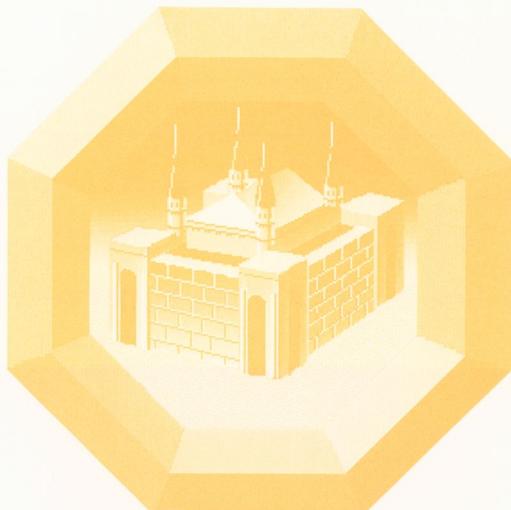


LORD MONARCH



PERFECT GUIDE

# ロードモナーク パーフェクトガイド



高橋恭一著



ナツメ社

◎ゲーム、ロードモナークのソフトウェアプログラムは日本ファルコム株式会社が制作・開発した著作物です。

◎本書におさめられている「ストーリー」、イラスト等は、著者の創作によるものです。



# CONTENTS

序文	4
----	---

## 第一章

# ストーリー

ロードモナーク	6
フーズパニック	8
戦乱の陣	10
メカニックテクノ	12
ファンタジーパステル	14
——ロードモナークの魅力を語るVOL.①	16

## 第二章

# 基 本 編

ゲームの目的・ルール	18	アイコン説明	22
画面の見方	19	コマンド説明	24
ゲームクリア & 繰越日数	20	キャラクター & 地形	30
認定段位	21		
——ロードモナークの魅力を語るVOL.②	40		

### 第三章

## 初級戦術編

拠点防衛を覚えよう	42	敵の資金を断つ	46
領地の広げ方	43	兵同士が戦うときは?	47
橋や柵を利用しよう	44	敵同士を戦わせる	48
通り道を作ろう	45		

### 第四章

## 中級戦術編

税率を把握しよう!	50	兵の消費について	54
村はバランスよく!	51	超巨大な敵を倒す!	55
同盟の是非について	52	橋や柵の費用は?	56
敵の王を倒すとき	53		

### 第五章

## 上級戦術編

占領率を狙おう	58	塗り変わり時が重要	62
敵の村をわざと残す	59	村と畑の関係を読む	63
通り道を埋めさせる	60	コンピュータの頭脳	64
城の跡地を開発	61	王を酷使しよう!	65
——ロードモナークの魅力を語るVOL.(3)			66

第六章

# 攻 略 編

1面～	68	30面～	138
10面～	86	40面～	146
20面～	106	50面～	166
6段への道			172
——ロードモナークの魅力を語るVOL.(4)			174

第七章

# 応 用 編

エディット説明		エディット実践	180
アイコン紹介		面白マップ集	182
——ロードモナークの魅力を語るVOL.(5)			184

第八章

# エピローグ

プロデューサーインタビュー		186
ロードモナークグラフィティ		188
プレイデータ		190

# 序文

## ロードモナーク宣言

「ロードモナークは詰め将棋だ」と日本ファルコム井上企画部長はいう——。

将棋盤を前にさまざまな戦略を練り、うなり、頭を悩ます。「ここから攻めるところきて……」などと時を忘れて伸吟する——そう、これこそロードモナークの醍醐味そのものだ。いや、ロードモナークの魅力はそれをも超越したところにあるのでは、とさえ思う。

ロードモナークの楽しみ方は3段階に分けて語れよう。

まず、ゲームを手にして、面をクリアすることにジワジワとこみあげてくる楽しさ。「ハマる」という言葉がこれ以上適切な瞬間はない。繰越日数などを気にせず「とにかく先の面が見たい」と一気に52面をクリアしてしまう。これが第1段階だ。

あらためてマップをロードして、どうにも気になる赤数字。繰越日数のマイナス面が我慢ならず、再チャレンジを試みる。ふとしたきっかけから新しい攻略法を思いついたときの喜びは思わず小躍りしたくなるほどだ。これが魅力その2。

そしてある時、時を忘れてゲームに熱中している自分を発見したら、あなたはもう立派なロードモナークだ。こうなったら目標は1つ、最高位である6段獲得だ。6段への道のりは長く苦しいが、その達成感は他に比類がないものはずだ。

また、すべての攻略を終えた後、エディットモードで作ったオリジナルマップで遊ぶのも、ひと味ちがった楽しみ方だ。

かつてここまで純粹にハマれるゲームがあつただろうか。この楽しさを、この喜びを1人でも多くの人に伝えたい——そんな思いでこの本の執筆にあたった。

この本を、すべてのロードモナークに贈る。

1991年7月 著者

# 第一章 ストーリー



それぞれに異なった5つの世界が展開するのも、このゲームの楽しさだ。ルールやシステムは同じでも、登場するキャラクターが違えば、ムードもガラリと変わる。それぞれの世界のバックストーリーを紹介しよう。

# ロードモナーク

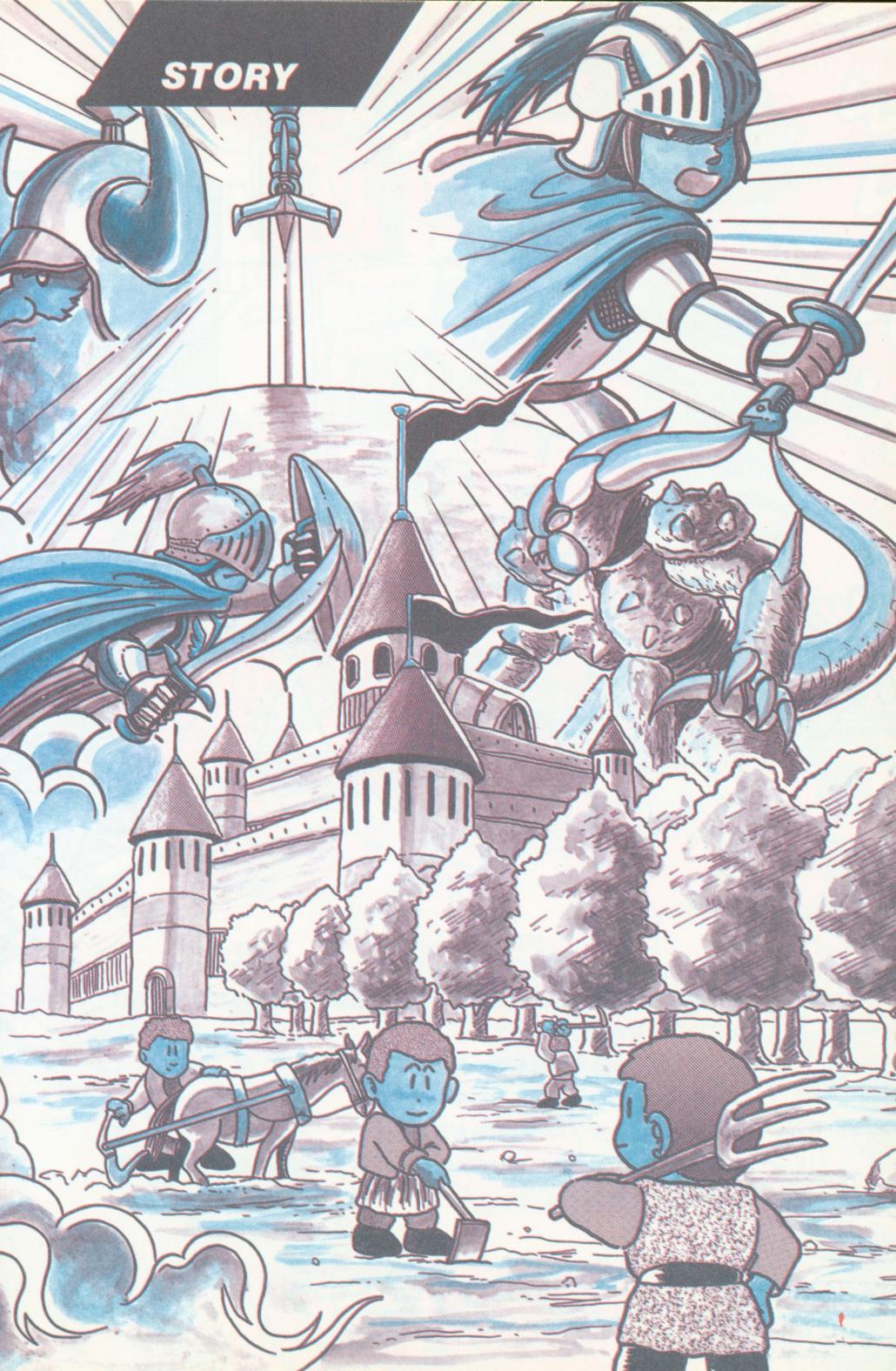
舞台は中世ヨーロッパ。GREEN国、RED国、WHITE国、BLACK国の4国が勢力を拡大しつつあった。

暴君と人々に恐れられるRED国王、国民から集めた税金で放蕩の限りを尽くすWHITE国王、きまぐれなBLACK国王と、いずれもひとくせもふたくせもある王ばかり。国民は平和と秩序ある政権の誕生を待ち望んでいる……。

あなたはGREEN国王となり、本当の意味での君主の中の君主、そう、ロードモナークと呼ばれるにふさわしい人物をめざすのだ。



# STORY





くいしんぼ町の駅前商店街では、今日もウィバーガーのマスター、ハチマキ寿司の店主、タコ商会のオヤジ、全国屋台連合会の会長の威勢のよい口ゲンカが飛びかいます。

「てやんでえ、うちの寿司が一番よ！」

「何言ってんだい、俺んとこのタコ焼きさ」

「いや、うちのダブルバーガーが最高！」

どの店主も一步も譲りません。かくしてホットな販売拡張合戦が火蓋を切ったのです——。

フーズパニック

# STORY



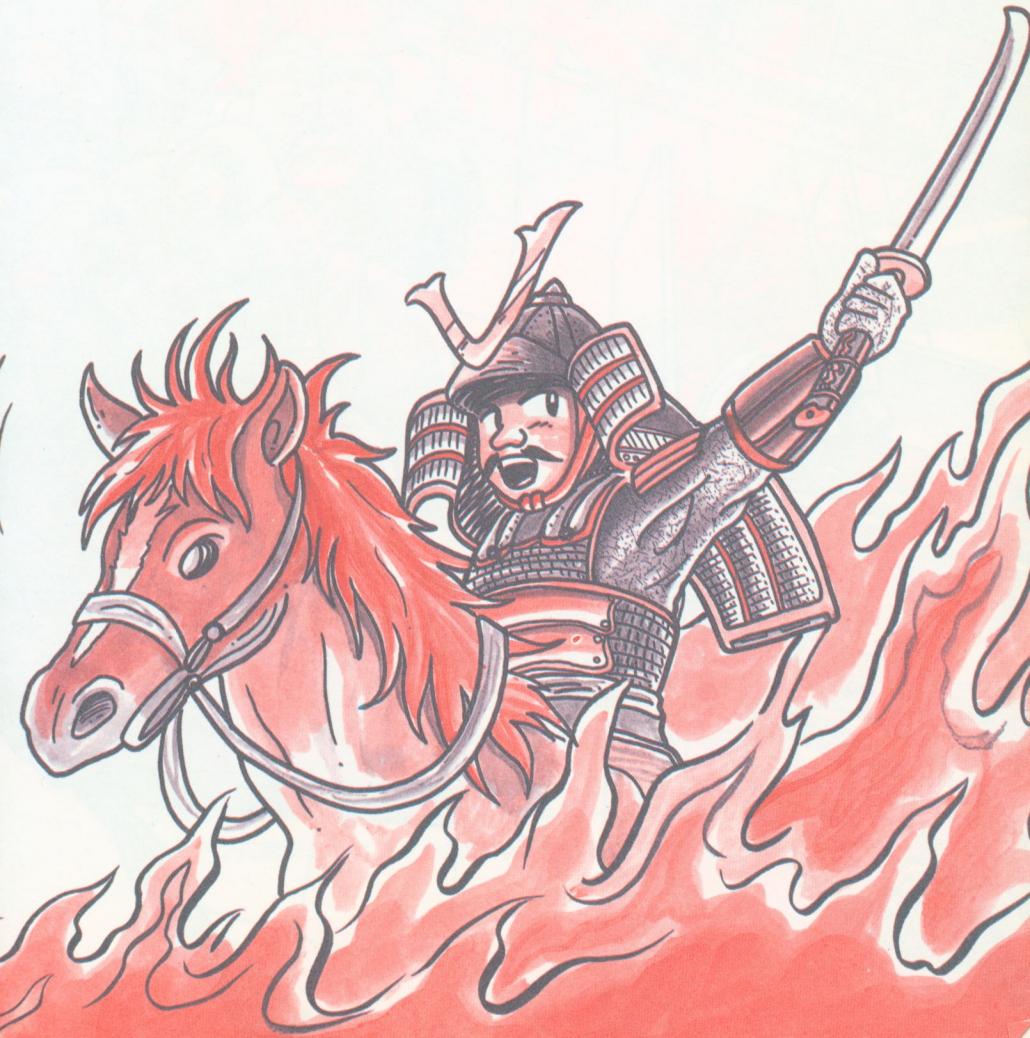
# STORY



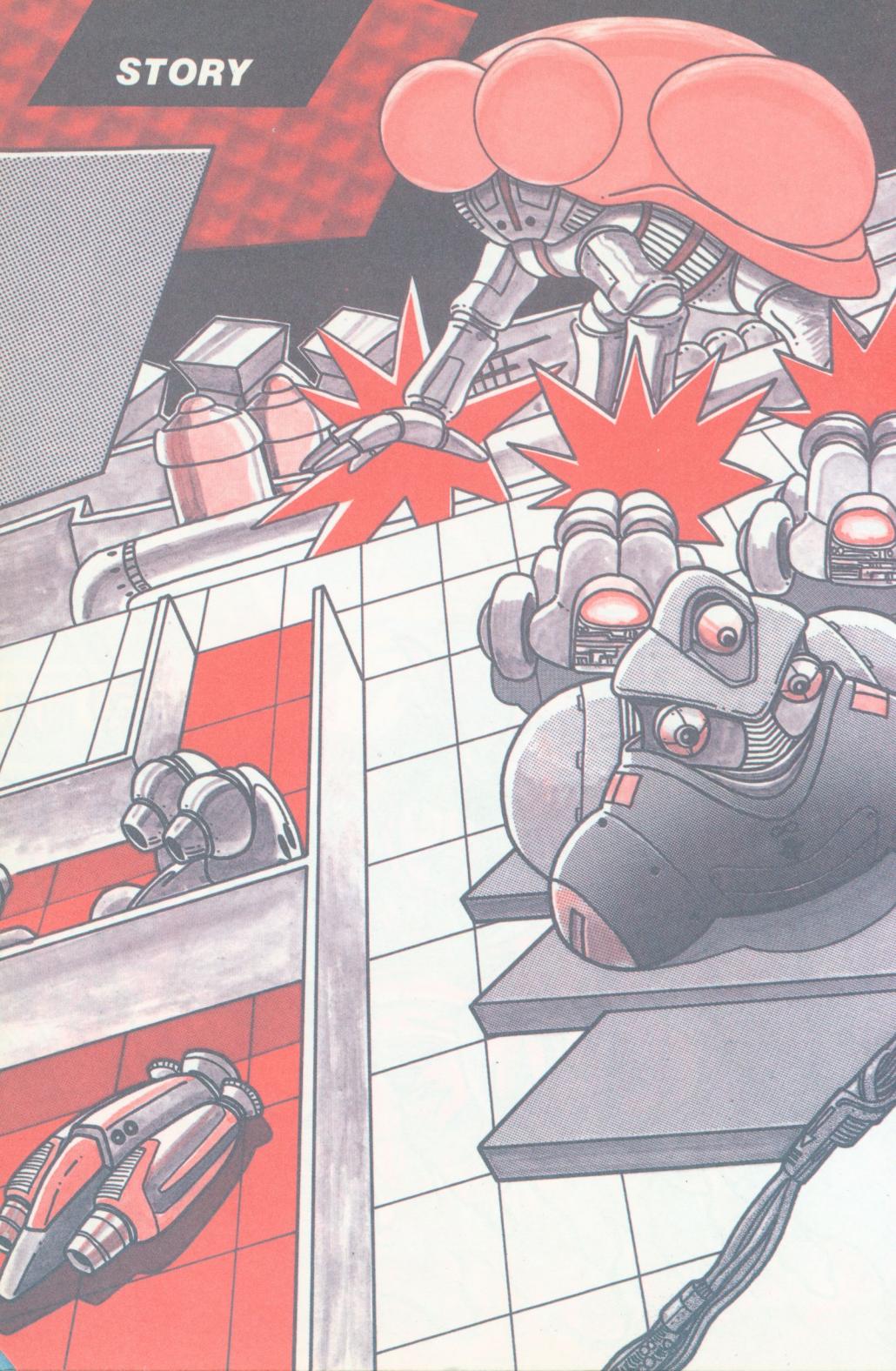
# 戦乱の陣

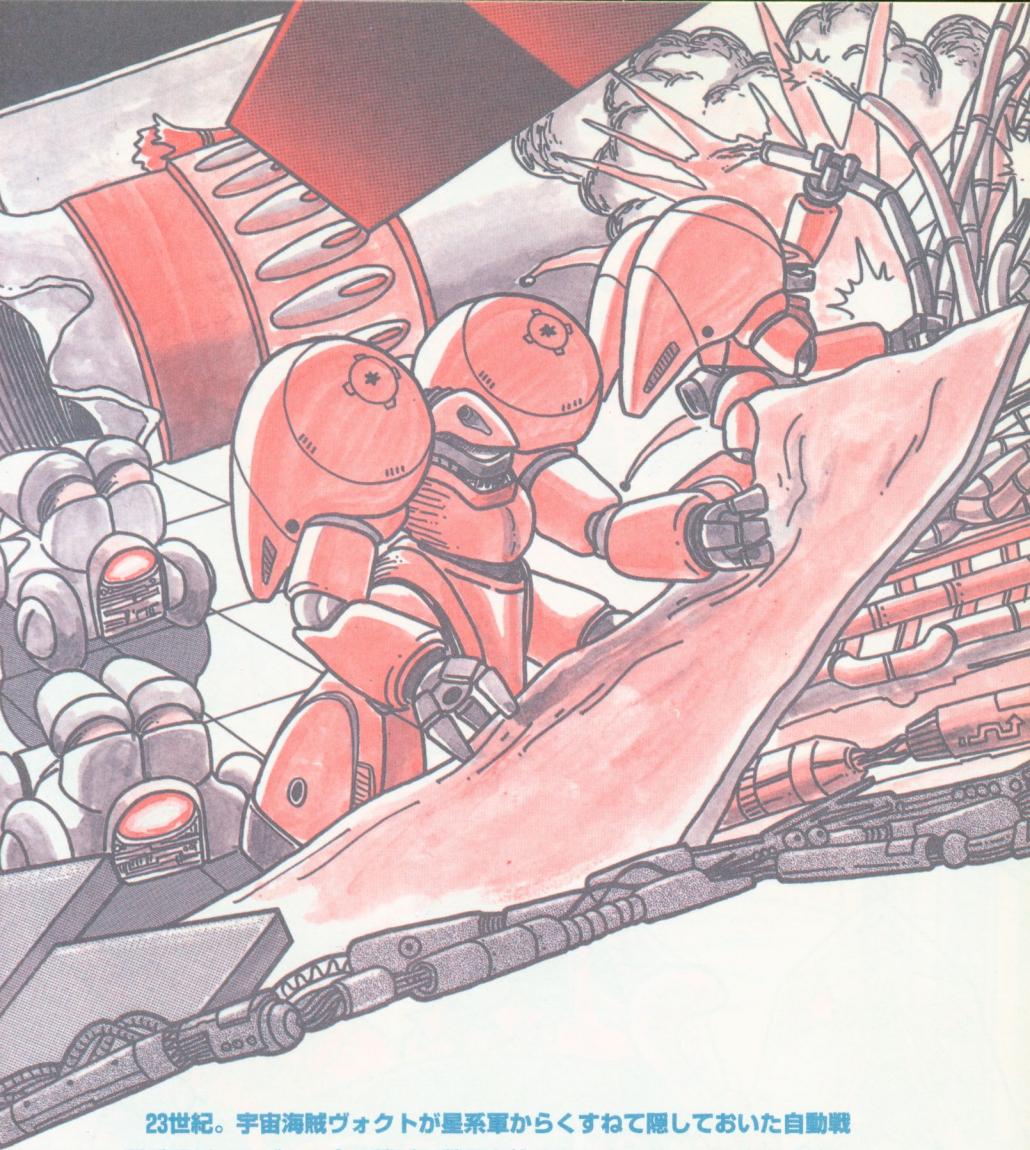
時は天正9年(1581)、夏。尾張の織田軍、甲斐の武田軍、越前近江の朝井・朝倉連合軍、越後の上杉軍といずれ劣らぬ名将たちが全国制覇を目指して熱い戦いを繰り広げていた。戦国時代の合戦では何万何千という大所帯の戦いが当たり前である。

当然、本来の家臣はほんの一部にしか満たず、残りの兵隊は領地の農民や傭兵に頼ることになる。その傭兵たちに戦術を教育し、統率するのが「乱破」と呼ばれる者たちであり、さらにそれらの乱破を束ねるのが最高統率者の使命である。いかに強大な部隊でも統率者の適切な指示なしにその成果を望むことはできない。



# STORY





23世紀。宇宙海賊ヴォクトが星系軍からくすねて隠しておいた自動戦闘兵器が、アジトの中で勝手に戦闘を始めてしまった。このままではロボットはおろか、アジトに眠る貴重なお宝までが破壊されてしまう。

あなたはヴォクトの依頼を受け、アジトの制圧に乗り出した。さいわいいくつかのユニットは遠隔操作がきく。もちろん報酬はたっぷり用意されている。

宇宙の果てでのチェスもなかなかオツなもの。さあ、宇宙船のメインスクリーンに投影されたアジトの俯瞰図をにらみ、作戦を考えてくれ。

メカニックテクノ

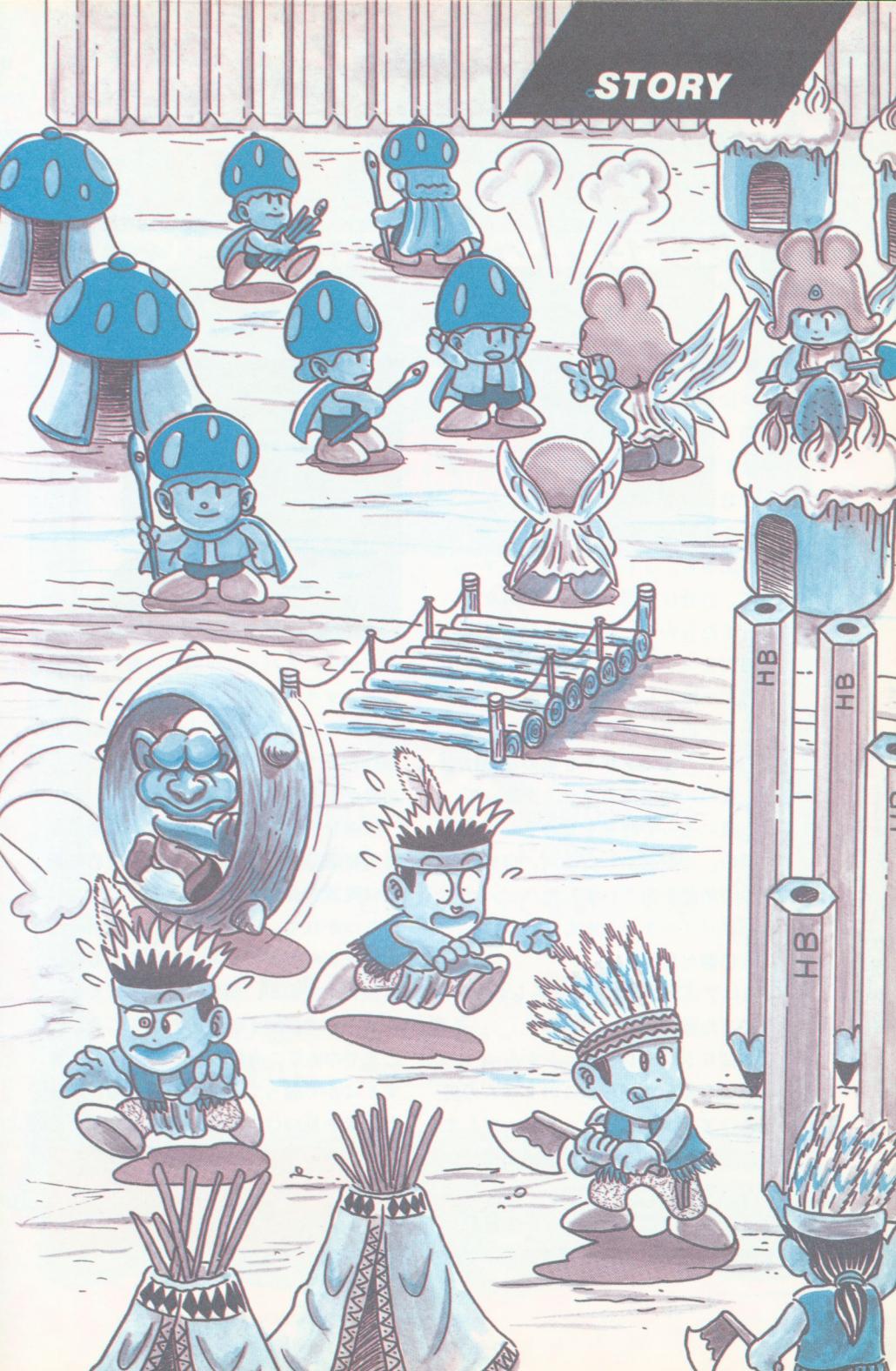
## ファンタジーパステル

はじめまして、わたしはリリリン。わたしたち妖精が住んでいるファンタジーパレットはとっても楽しい世界です。わたしたちは鉛筆をせつせこせっせこ削って、国を広げます。土地を広げれば、わたしたちの大好物の果物が実る果樹園を作ることができます。でも、好きな果物はそれぞれの国によって違うの。

だから、どの国も自分たちのフルーツ畑を作るための鉛筆削りには熱心なんです。でも、ときどきはいたずら好きのモンスター「ママより恐い」がジャマをするときもあるって、そんなときだけはみんなで協力して「ママより恐い」の穴をふさいじゃうんです。



# STORY



# ロードモナークの魅力を語るVOL.1 パズルとして満喫した

月刊コンピューター(角川書店)ライター やまざき拓

今年の6月初旬、とある動機で98を買うハメになり、そのとき一緒に買ったソフトが『ロードモナーク』でした。

実はそれまで「SLGっぽいゲーム」という言葉に脅かされていて、あまり手をつけてなかったんですよね。コンピューターの記事も、プレイは他のゲーマーに任せて、自分は話だけ聞いて原稿を書いてたもので、今、読み返してみると「何だよコレ!?」と、そのとんでもない内容にア然としてしまいます。こんなこというと担当に怒らるかな(笑)。

買ったての98でプレイを始めたわけですが、夜の10時頃からマウスを握って、ハッピと我に返って時計を見ると……10時……朝の。一夜明かした後に、自分なりの1つの結論が出ていました。

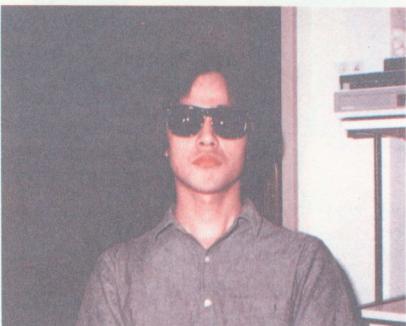
「これはパズルゲームかもしれない」

さらに数日後、

「これはアクションゲームかもしれない」  
さらにまた数日後、

「やっぱりシミュレーションかも……」  
いろいろ考えながら、このゲームの奥の深さにズブズブとハマッていってしまったんです。でも今もまだ結論が出ていません(笑)。

好きなマップは「デリバリーの野望」「大店舗への殴りこみ」「魔法島のマドン



ナ」かな。スパッと短期で決着がつけられてスッキリするでしょ。逆に嫌いなのが「メタリックロール」で5時間以上悩み抜いた末に、知人に泣きついたという記憶があります。

緻密な構成の中に詰め込まれた要素と繰越日数を稼ぐ楽しさ、敵城を攻めて瞬時に陣地を奪ってしまう爽快さの魅力に取りつかれて、1週間で徹夜が3回。このゲームを既成のジャンルでくるのは難しいんですが、個人的にはパズルゲームとしての認識が強かったからこそ、ここまでめりこめたのかなと思います。まずとにかく触ってみて、自分の気に入った要素を見つけてもらいたいですね。

## ロードモナーク認定段位

91年7月現在 7段・総繰越日数70682日

80000日の大台を目指す

## 第二章

# 基本編



ゲームの目的からルール・画面の見方などの基本知識から、コマンド体系・登場全キャラクターと地形すべてを詳しく紹介しよう。

ゲームを始める前に、また、高段者もおさらいの意味でご一読を。

初心に帰れば、また道も開ける。

# RULE & PURPOSE

## ゲームの目的とルール

ここではロードモナークのゲーム説明とルールについて説明しよう。

まずは、その世界觀をつかむ意味でも、じっくりと読んで理解してほしい。簡単なようでいて実は奥が深いのだ

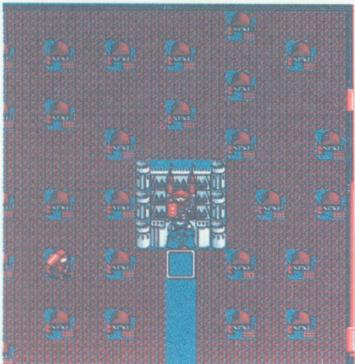
## 敵を倒して領土拡大

マップ上に存在する4つの国。プレイヤーは1国の君主となってほかの3国と戦い、すべての国を倒して領地を獲得する。

制限日数内にほかの3国を倒せば、そのマップはクリアになり、次のマップへと進める。

ただし、最終的な占領率が低いと繰り越し日数がマイナスになり、次へ進めないこともある（詳しくはP20を）。

いかに早く、高い占領率を持ってほかの3国を倒すかがゲームの目的となる。



## ロードモナーク公式ルール

**第1条** すべてのマップは4つの国からなり、プレイヤーは定められた1国の君主となる。

**第2条** 国の有する、すべての村がなくなるか、国王の部隊人口がゼロになると、その国は滅亡する。プレイヤー国の場合、その時点でゲームオーバーとなる。

**第3条** 王が倒されると、その国の兵と村、資金は、それを滅ぼした國のものとなる。

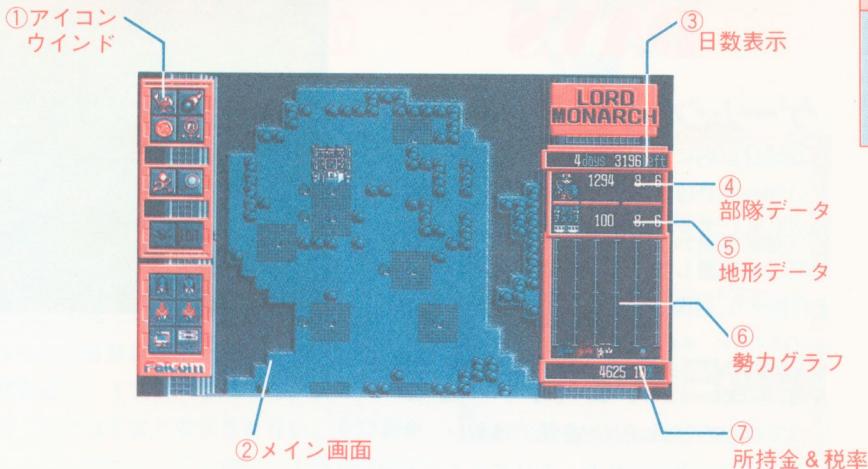
**第4条** プレイヤー国が他3国を倒したとき、そのマップは終了する。

**第5条** 王の部隊が外へ出る、橋を壊す、柵を作る、壊れた橋以外の場所へ橋を作る——は、プレイヤー国のみの特権である。

**第6条** モンスターは常に「破壊」以外の意志を持たず、その行動パターンはランダムである。

**第7条** 兵は、1000人以上、10000人以上の部隊で、その姿を変える。

# 画面の見方



## ①アイコンウインド

ゲームに使用するアイコン群。ゲーム中は、おもに上の4つを使用することになる。それぞれの詳しい説明はP22~23の「アイコン説明」の項で。

## ②メイン画面

ゲームのビジュアルが表示される。ゲーム画面の大きさは、アイコン操作によって3段階に変えることができる。

## ③日数表示

左が現在の経過日数、右が残り日数。

1面につき、3200日が与えられ、クリアの状態によって、次の面へ日数が繰り越されることもある。詳しくはP20を。

## ④部隊データ

カーソルで指定している部隊（兵）の人数と、現在なにをしているか（プレイヤーの指示した行動は黄色で表示）、および現在の位置が座標で表示される。

## ⑤地形データ

カーソルで指定している城や村、橋などの状態（村の場合は人口）が表示される。橋や柵などは、数値が大きいほどより頑丈になる。最高値は255。

## ⑥勢力グラフ

4国それぞれの総人口（左）と王の部隊の人口（右）が棒グラフで表示されている。一番左が自国、一番右がモンスターになっている。

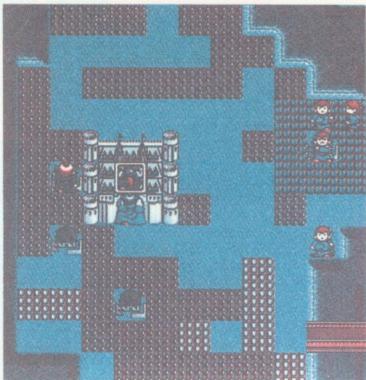
## ⑦所持金＆税率

現在の資金と、設定税率が表示される。資金が不足すると赤で表示されて、橋や村を作ることができなくなる。

# CLEAR & DAYS

## ゲームクリアと繰越日数

3200日以内にほかの3国を倒せば万事OKというわけではない。そこがまた、このゲームのおもしろさでもある。占領率と繰越日数の関係を把握して、より高いレベルのクリアを目指そう。目標は総繰越日数60000日以上だ！



## 繰越日数を増やそう

まずは右の写真（上）を見てほしい。マップクリア時に表示される、クリアウインドだ。

経過日数とは、そのマップをクリアするためにかかった日数。

残り日数は、そのマップまでの繰越日数から経過日数を引いたもの。

占領面積は、そのマップ上での占領可能面積と実際の占領面積。その数値をパーセンテージで表したのが、その下の占領率だ。

繰越日数は（残り日数×占領率）で計算された数値。つまり、占領率が低ければ、いくら早い日数でクリアしても繰越日数は増えないことになる。20000日を超えたあたりからは、特にこの占領率が重要になってくる。

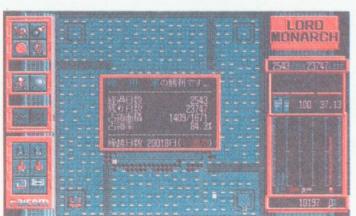
繰越日数の右の（ ）内には、前マップまでの繰越日数に対する増減日数だ。

写真（中）はマップウインド。それまでにクリアしたマップの繰越日数と占領率、日数増減が表示されている。ここでやり直したいマップを選んで再プレイし、繰越日数を増やす（写真下）こともできる。

繰越日数が増えると、ほかのマップの計算値も微妙に変わってくるのでチェックしよう。

GREEN国の勝利です。			
経過日数	2962	22568	1075
残り日数	22568	1410/1419	99.3%
占領面積	1410/1419	1066	3
占領率	99.3%	総越日数 22410日(+ 80)	

13:	コスマミッショーン	14184	98.1%	175
14:	マイクロバトル	14630	95.8%	446
15:	よいードラゴン	15705	96.7%	1075
16:	突破! 競争の森!	17103	98.0%	1398
17:	ブカブ島冒険曲	17105	98.4%	3
18:	暗黒魔鏡の墓場	18172	97.6%	1066
19:	森林を溢れる魔王	18280	98.2%	108
20:	青大陸をわたす橋	19514	97.0%	1234
21:	魔大陸をわたす橋	20872	97.5%	1958
22:	ティクアリト競争	21943	97.3%	1071
23:	遠東! 大空襲略攻	23050	96.3%	843
24:	大伝説へ豪華なハミ	23788	99.0%	304
25:	森林を抜ける霸者	23849	96.3%	3022



# ロードモナーク認定段位

## めざすは最高段位

一定の条件を満たしてマップをクリアしていくと、クリアウインドの後で、右のような認定証が出てくる。

その条件とはズバリ繰越日数。10000日を越えれば初段、20000日で2段、というパターンで、6段を取るには、60000日の繰越日数が必要。1面平均で1154日のプラスを取らなくてはならない計算になる (!! )。

認定証は、1度表示されると、次のレベルに届くまでは2度と表示されない。全52面をクリアした時点で、その時点での認定段位があらためて表示される。52面のクリア直前でセーブしておけば、何度も見られるというわけだ。

また、段位を上げるために日数増加を目指し、終わったマップに再トライするとき、気をつけなければならないことがある。クリア後、次のマップに移ったところでセーブをしないと、その記録は保存されないのだ。『新記録を出した後は必ずセーブ』の原則を忘れないようにしよう。

### 認定証

Lord Monarch 1級  
あなたは Lord Monarch の  
QUESTモードにおいて優秀な成績を  
おさめられました。  
その栄誉を讃え、ここにロードモナーク  
1級を認定いたします。

平成 3年 5月27日

日本ファルコム株式会社  
ロードモナーク認定委員会

### 認定証

Lord Monarch 初段  
あなたは Lord Monarch の  
QUESTモードにおいて優秀な成績を  
おさめられました。  
その栄誉を讃え、ここにロードモナーク  
初段を認定いたします。

平成 3年 5月28日

日本ファルコム株式会社  
ロードモナーク認定委員会

# ICON

## アイコン説明

ゲームはアイコン、コマンドによって進められる。ここではアイコンについて説明しよう。アイコンは全部で14。選択するときは左クリックで。また、選択しても意味のないアイコンは色が暗くなっているので注意



## ゲームアイコン



ゲームスタート



VIEWモード



税率



ステータス

ゲームをスタートさせるときのアイコン。

ゲームの進行を一時停止し、画面上の各部隊や建物などのデータを見るアイコン。

税率を変更するアイコン。画面上に税率変更のバーが表示され、0～30%までの税率が設定できる。

4つの国のステータスが表示される王様の強さや現在の占領率、総人口と部隊の数などの情報がわかる。

## 設定アイコン①



ゲームテンポ変更

ゲームのスピードを3段階に調節するアイコン。



ゲーム画面変更

## 設定アイコン②



同盟



EDITモード



ゲームロード



マップロード



ゲームセーブ



フォーマット



ディスプレイ変更



ドライブ変更

メイン画面の大きさを3段階に調整するアイコン。

敵国3つの中から好きな国を選んで同盟を結ぶ。同盟を結ぶとほか2国も同盟を結ぶ。

マップ自分で作るエディットモードに入る。エディットモードの詳しい説明はP175を参照。

セーブしてあるデータを読み込むアイコン。

すでにクリアしたマップをロードするアイコン。

ゲームをセーブするアイコン。セーブはゲーム中いつでもでき、1枚のディスクに80カ所までできる。

新しくユーザーディスクを作るためのアイコン。

アナログディスプレイか液晶ディスプレイかを変更する。起動時に間違えてもアイコンで変更できる。

データを読み込むドライブを変更する。通常変更する必要はないが、エディットモードの時使用する。

# COMMAND

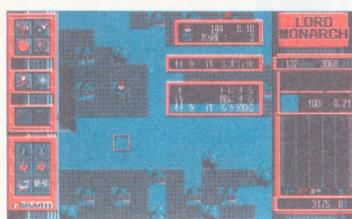
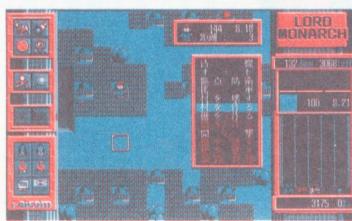
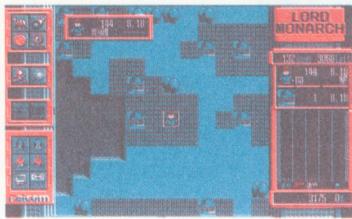
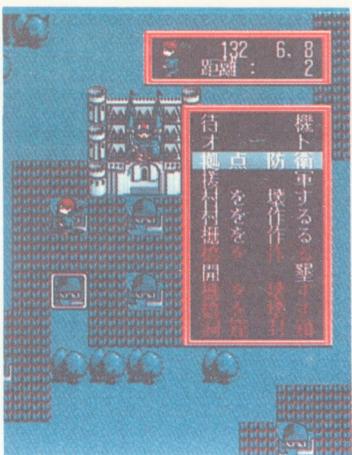
## コマンド説明

部隊は特に命令を出さなければ、オートで動く。いかに素早く状況判断をしてコマンドを出すかが重要なポイントだ。コマンドの出し方と各コマンドの説明をしっかり頭に入れておこう。コマンドは全部で12ある

## コマンドの出し方

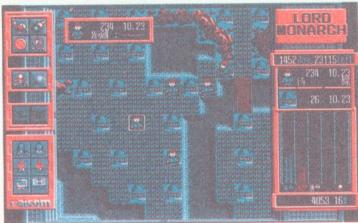
命令を与える時は、まずマウスを動かし、カーソルを命令を与えたいたい部隊に合わせて、左クリックして捕まえよう。部隊を捕まえると、画面に小さなウインドが開くので、次にどの場所でコマンドを実行させるかを決め、目的の場所にカーソルを移動させ左クリックする。画面にコマンドウインドが開くので、命令したいコマンドを選び、左クリック。実行可能なコマンドは白で、その時点で実行不可能なコマンドは赤で表示されている。また、黄色の表示はその場所に到達した時、実行可能であればその命令を実行するが、不可能であればその部隊の判断にまかせることになる。

コマンドを選択したら、次にその部隊がコマンド実行後どうするか決定する。なお一部のコマンドではこのウインドは表示されない。



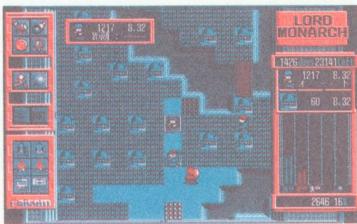
## 待機

指定した場所で、何もせず待機させておく。待機させた場所が村の上でない時は、部隊の人数は減って行く。オートのキャラが待機をしていることもままあるが、それではもったいないので、捕まえて何かコマンドを与えるようにしよう。



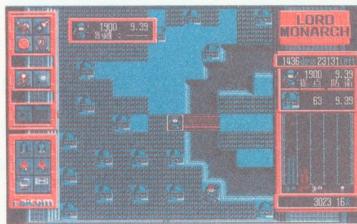
## オート

各部隊が自分で判断して行動する。特に命令を与えていない部隊もオートで行動しているが、なるべくならオートを使わずに、積極的にコマンドを与えたほうが得策だ。



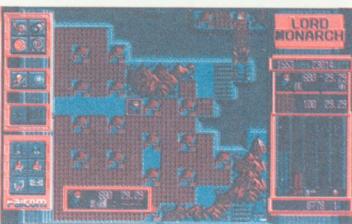
## 拠点防衛

指定した場所で村を作り、その場所で待機する。主に敵の侵入を防ぐためのものだから、なるべく大部隊に任せるようにしたい。また拠点防衛にすると、その部隊には、何もすることのなくなった周辺のオートの兵が続々と集まってくる。



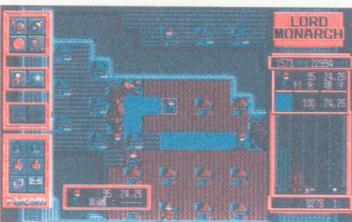
## 援軍

何か仕事をしている部隊のところに別の部隊を応援に行かせるコマンド。ただし、65535人以上の兵は、それ以上人数を増やせないため、援軍をさせることはできない。



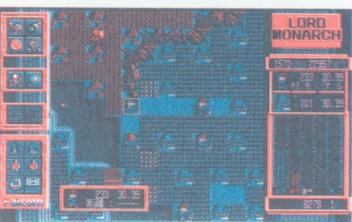
## 村を壊す

村を壊すコマンド。敵の村を壊したり、拠点防衛などの時、じゃまになる自軍の村を壊したりするときに使う。村を壊すには、お金はかかるない。村のバランスを保つためや、早く畑を作るために作戦的に自分の村を壊すこともある。



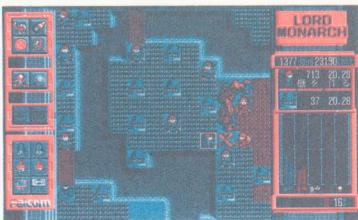
## 村を作る

村を作るコマンド。村は平地や畑の上で、縦横斜めにほかの村がないところにしか作れない。橋や柵を作るときにはまず村を作り、その上で作業をさせると部隊の人数は減らない。また村を作るためにはお金が100いる。



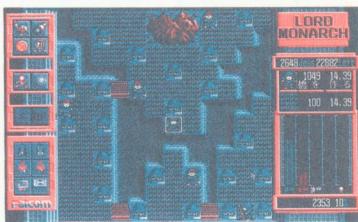
## 柵を作る

柵はモンスター や敵の侵入をふさぐことができる。位置を選んで柵を作れば、敵の成長をうまく止められることもできる。また、でき上がった柵を補強し、さらに強大なものにすることも可能。柵を作るのは耐久度 4 につき、お金が 1、必要となる。



## 橋を作る

川や海に橋をかけて通路を作るコマンド。壊れた橋を直すときもこのコマンドを使う。新しく橋をかけるときは、耐久度 1 につきお金が 30、壊れている橋を直すときには耐久度 1 につき 2、お金が必要だ。



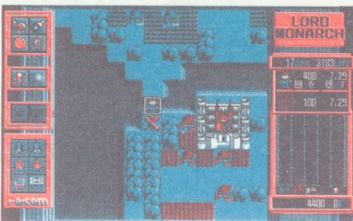
## 開墾

森を開墾し、平地にする。森の上に村を作るときには、まずこのコマンドで、平地にしてからでないと村を作れない。また、森の上では拠点防衛もできない。まずは開墾をさせる必要がある。



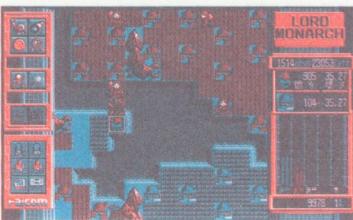
## 柵を壊す

柵を壊すコマンド。柵を壊すのは1度きりで、壊し続けることはできないので注意。なお、柵を壊すのにはお金を消費しない。



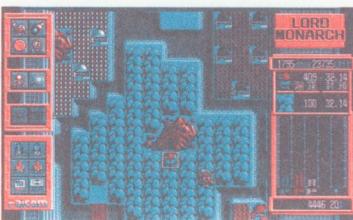
## 橋を壊す

橋を壊して、敵やモンスターの侵入を防ぐときを使う。自軍の部隊の流出を防ぐこともできる。橋を壊すのにもお金はかかるない。



## 洞窟封鎖

洞窟が開いたままになっていると、モンスターが次々と出てきてしまう。モンスターは村を破壊するし、モンスター同士が合体してより強大になることもあるので、早めに洞窟を封鎖しよう。モンスターが出た後の洞窟は、耐久力が低くなっているため、封鎖しやすい。



# ●ワールド別コマンド対応表●

5つのワールドともコマンド内容は同じでも、名称が違ってくる。ロードモナークとそれに対応するほかの4つの世界のコマンドを紹介しよう。

ロードモナーク	フーズパニック	戦乱の陣	メカニックテクノ	ファンタジーパステル
待機	臨時休業	待機	待機	まってるね!!
オート	オート	独立部隊	オート	自分で考える
拠点防衛	待ち伏せ	拠点防衛	拠点防衛	誰も通さない
援軍	応援	援軍	合体	助けに行くよ
村を壊す	店じまい	陣を壊す	ユニット壊す	村壊しちゃえ
村を作る	新装開店	陣を張る	ユニット作る	村作っちゃお
柵を作る	生ゴミ捨てる	落し穴を作る	バリケード作る	柵作っちゃお
橋を作る	踏切作る	道を作る	道路を作る	橋作っちゃお
開墾	宅地造成	草を刈る	パネルを張る	鉛筆削る!?
柵を壊す	生ゴミかたす	落し穴を塞ぐ	バリケード壊す	柵壊しちゃえ
橋を壊す	踏切壊す	道をふさぐ	道路を壊す	橋壊しちゃえ
洞窟封鎖	暴力追放運動	渦を止める	パイプを修理	穴をふさごう

# CHARACTER & TERRAIN

## ロードモナーク

5つの世界に登場する、全キャラクターとフィールドパーツを紹介しよう。それぞれの世界で独自のグラフィックが用意されているぞ。まずは中世RPG風のキャラが大活躍するロードモナーク面だ。



## GREEN国



王  
K



農民  
S



兵士  
M



將軍  
L

## RED国



王  
K



農民  
S



兵士  
M



將軍  
L

地



城



橋



森

形



村



柵



洞窟

WANTED



モンスター

## BLACK国

王  
K農民  
S兵士  
M將軍  
L

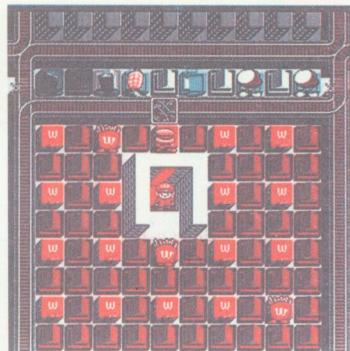
## WHITE国

王  
K農民  
S兵士  
M將軍  
L

# CHARACTER & TERRAIN

## フーズパニック

コミカルな食品軍団が町なかをかっ歩するフーズパニック面。ヤッちゃんや生ゴミなどパーティ類もユニークなものでいっぱい！ 大きな画面サイズでキャラを見ていると、心は「熱血食品業界宣言！」



## ウイバーガー



マスター  
K



ポテト  
S



ハンバーガー  
M



ダブル  
バーガー<sup>L</sup>

## タコ商会



マスター  
K



タコヤキ  
S



タイヤキ  
M

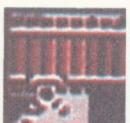


お好み焼  
L

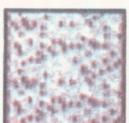
地



本店



踏切



荒地

形



店



生ゴミ



組事務所

WANTED



ヤツちゃん

## ハチマキ寿司

マスター  
Kカッパ巻き  
S玉子  
Mイクラ  
L

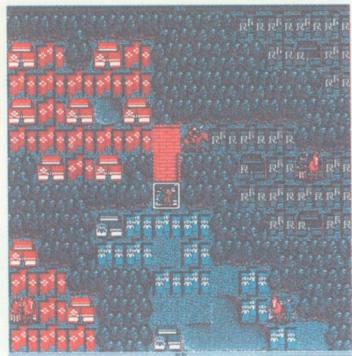
## 全国屋台連合

マスター  
Kヤキイモ  
Sとうもろこし  
M天津甘栗  
L

# CHARACTER & TERRAIN

## 戦乱の陣

戦国時代に、その名を馳せた武将たちが大合戦を展開する戦乱の陣。馬にまたがり陣を張るキャラの姿に、大河の口マンを感じずにはいられない。バーツを含めて、かなりシリアルアッタッチな世界だ。



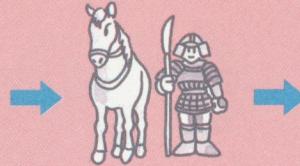
### 織田軍



織田  
K



足軽  
S



武将  
M



大将  
L

### 上杉軍



上杉  
K



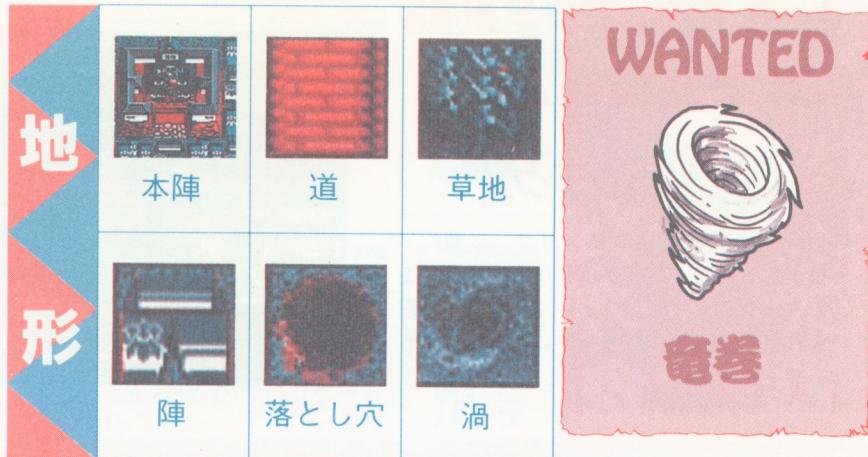
足軽  
S



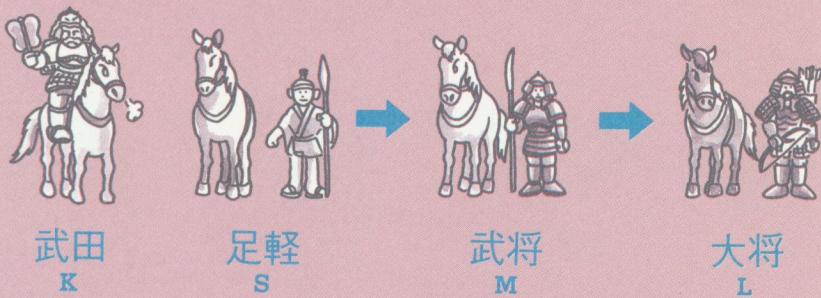
武将  
M



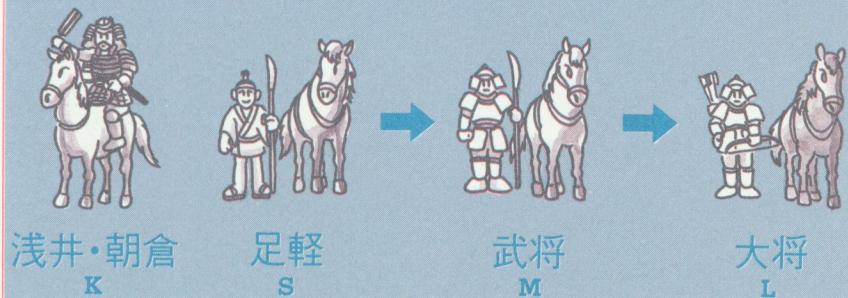
大将  
L



## 武田軍



## 浅井・朝倉軍



# CHARACTER & TERRAIN

## メカニックテクノ

SFサイバーアクションのノリで、無数のメカロボットがサイキックバトルを繰り広げるメカニックテクノ面。フィールドパーツも思いきり凝っていて、SFファンにはこたえられないワールドだ。



### メカタンクα



マザー  
ブレイン  
K



ロボット  
S



スーパー  
ロボット  
M



ハイパー  
ロボット  
L

### メカタンクβ



マザー  
ブレイン  
K



ロボット  
S



スーパー  
ロボット  
M

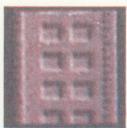


ハイパー  
ロボット  
L

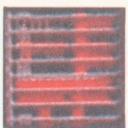
地



基地



通路



廢電盤

形



ユニット



バリケード



壊れたパイプ

WANTED



モンスター

## ロボノイド $\alpha$

マザーブレイン  
Kロボット  
Sスーパー  
ロボット  
Mハイパー  
ロボット  
L

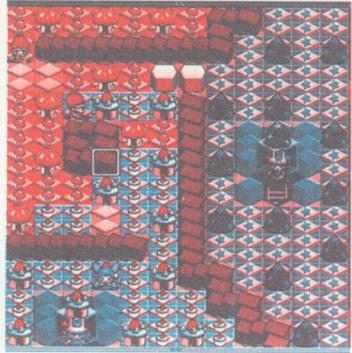
## ロボノイド $\beta$

マザーブレイン  
Kロボット  
Sスーパー  
ロボット  
Mハイパー  
ロボット  
L

# CHARACTER & TERRAIN

## ファンタジーパステル

可愛い魔女や妖精たちの陣取り合戦から、とても戦闘的なイメージは沸いてこない。キノコやケーキをつぶしていくのに、なぜか心が痛んでしまう人は、このファンタジーパステルの世界にどっぷりとハマった証拠？



### マジョルカ国



マジョルカ  
王女  
K



リトル  
ウィッチ  
S



ウィッチ  
M



ウィッチ  
ドクター  
L

### インディ国



インディ  
王子  
K



リトル  
アパッチ  
S



アパッチ  
M

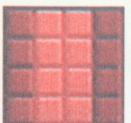


アパッチ  
ドクター  
L

地



お城



橋

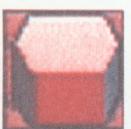


鉛筆

形



村



柵



穴

WANTED



ママより悪い

## ハニール国

ハニール  
王女  
Kリトル  
キャンディ  
Sキャンディ  
Mキャンディ  
ドクター  
L

## マッシュル国

マッシュル  
王子  
Kリトル  
ウイッチ  
Sウッディ  
Mウッディ  
ドクター  
L

# ロードモナークの魅力を語るVOL.2 仕事中もプレイを!!

テクノポリス(徳間書店)副編集長 松井宗達氏

初めてゲームを見たのは、試触会の1週間くらい前でした、最初は「なにもしなくとも勝手にどんどん進んでいっちゃうの?」みたいな感じで、ポ○○○スかシ○○○○ーのノリかな? と思っていたんです。

試触会(ゲーム発表会みたいなもの)ではかなりハマりました。9面くらいまで進めたんですが、コツをつかむごとにどんどんのめり込んで行くのが自分でも分かりましたね。

製品版が出てからも、またすぐにやりはじめてす、すぐ初段までいきました。今では3段までいったんですが、仕事の方が忙しいこともあって、最近はあまりプレイできていないのが残念です。

先日386ブックを買いまして、仕事にも使っているんですが、実は仕事をするフリをしてロードモナークをプレイすることもあるんですよ(笑)。

これからまたちょくちょくチャレンジを繰り返して、近いうちに必ず6段を取りたいですね。

ウチのライターでは5段までいっている人がいるので、その人と情報交換したりしながらプレイするのもいいな、と思っています。

このゲームの魅力は何といっても戦術



の楽しさですね。「ここをこうしていけば……」などと自分で考えて、それを実践して成功した時の喜びはプレイしたものにしか分からないでしょうね。

僕はいつも1番小さなモードでプレイしているんですが、アリンコの大群を指揮して、なんだか自分が偉くなったような錯覚に陥って、ひとり悦に入っています(笑)。

ロードモナーク認定段位

91年7月現在 3段 総縛越日数32526日。

仕事の合間にチャレンジ続行中!

## 第三章

# 初級戦術編



ゲーム開始から15面程度まで。1級程度のテクニックだ。高段者にとっては基本中の基本だが、やはり知識の積み重ねが大切。まずはこの戦術をマスターしてさらなる精進を心掛けよう。  
基礎知識がなければ、何も始まらない。

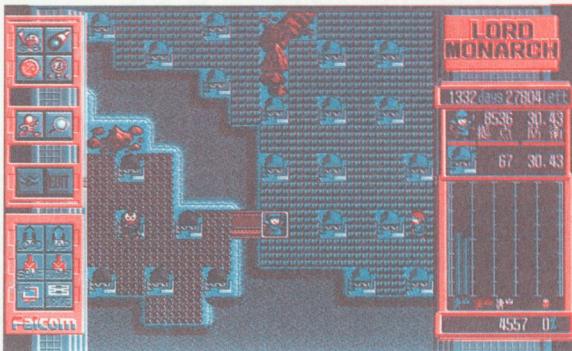
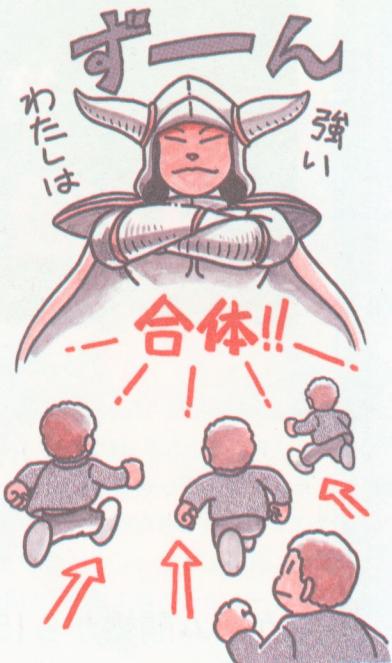
# 拠点防衛を覚えよう

村作りの確認を忘れずに!!

数あるコマンドの中でも、もっとも使う機会が多い「拠点防衛」。敵国との境にあたる場所に「拠点防衛」をさせておけば、敵の侵入を気にすることなく、村作りに励める。そのためには、敵国の兵力にも常に注意を払い、攻め込まれても対抗できるだけの部隊人数を確保しておかなければならない。

通常、オートの兵は他にすることがない場合、「拠点防衛」の兵に合流するため、放っておいても人数がどんどんふくれ上がっていく。

また、「拠点防衛」は、特に指示を与えなくても、その場所に村を作つてから行うが、村が隣接されていたり、資金がゼロの場合は作ることができず、人数が減っていくので注意が必要だ。



◀デンと構える拠点防衛の兵。  
敵を通さない気迫に満ちあふれているかのようだ

# 領地の広げ方

## 十分な兵力と資金でのぞめ！

ひとつの土地を完全に支配して、次の土地を目指す時は、まずある程度の人数を持った兵を、その土地と別の土地との境界線に「拠点防衛」をさせる。

この場合、その土地内に村を埋めつくせるだけの資金と兵力を蓄えてから、侵攻を開始するのが望ましい。

敵の侵入を防いでからその土地の占領にかかるのは、もっともオーソドックスな戦術だ。あらゆる戦闘のベースとなるので、しっかり身につけておきたい。その土地に敵の村や強力な敵がいるときは、むやみに攻め入らず、確実に勝てるだけの兵力と資金があるかどうかを確認してから戦闘にのぞもう。



▲戦術としては、かなり手堅い攻め方になるが  
これが基本形だ



# 橋や柵を利用するしよう

敵の侵入を防ぐための最善策だ！

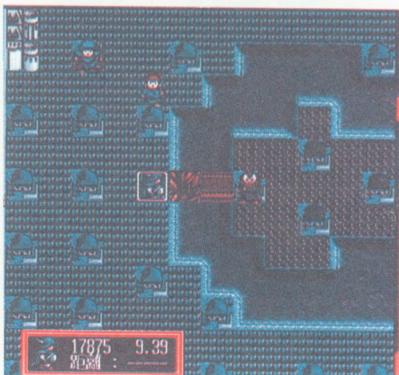
敵を侵入させないための「拠点防衛」の発展形として、橋や柵を利用する戦術がある。

「橋を壊す」コマンドで、さらに「橋を壊すを継続」すれば、その橋は壊れたままだ。ただし、敵が大人数で橋を作りに来たら突破されてしまう危険性もある。4096人以上で橋を壊し続ければ、敵がどんなに強大でも突破されないことを覚えておきたい。「橋を壊す」は資金がいるない点でも有効な戦術だ。

橋のない場所では「柵を作る」から、「柵を作るを継続」させる手もある。これは資金がかかるのが難点。

どちらの場合も、コマンドを実行する兵は、必ず村の上にいるようにしよう。

橋を作ったり柵を壊したりしないモンスターを相手にする時は必須の戦術だ。



▲こうしておけば、どんなに強い兵が来ても橋を作られることはない



# 通り道を作ろう

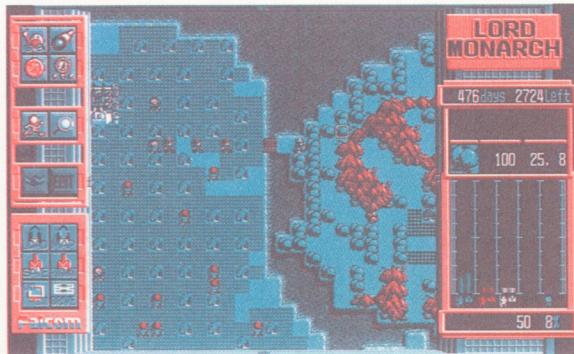
## コマンドを与える時が大事！

王の部隊が敵の城へ攻め込む時など、なるべく最短のルートを通っていきたいもの。長距離を歩けば、部隊の人数が多くなるほど人耗を消費してしまうからだ。

そこで、マップ全体をよく見て、どのルートを通れば近いかを考え、壊れた橋を直したり、新たに橋をかけたりする。

この時、注意しなければならないのはルートが完成してから、移動のコマンドを与えないこと。移動のコマンドを与えた時点で、王はすでにその時点での最短ルートを決めて行動を開始し、移動の途中で道が完成しても、最初の決定ルートを変えることはないからだ。

王に限らず「出発点で決めたことは、そのコマンドを終了するまで変わらない」という法則を覚えておきたい。



◆なるべく、移動距離は短かくしたい。多少の出費はこの際しかたない

# 敵の資金を断つ!!

## 時と場合により使い分けを!

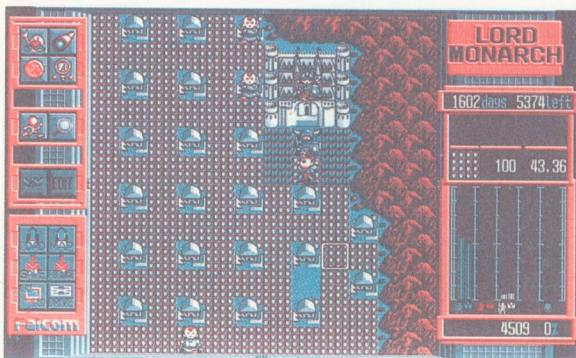
敵の城の前に「拠点防衛」をしたり村を作ったりすると、その国には税収が入らない。

これを利用すれば、敵にしサイズの兵がいる時など、資金不足になってどんどん人数が減っていくことになる。

ただし、その国の税率は0%同様となるため、やたらと兵が増える。逆にこちらが不利にならへば元も子もない。

また、敵の城と敵の村が密集した土地を分断する戦術も、同じように敵兵を急増させるので、慎重な戦術立てをしよう。

すぐにでも敵の王を倒せる時は、敵の資金を断つのはタブー。倒した国の資金は、自國に加算されることを忘れないよう。



こうしてしまえば、もう敵は税収ゼロ。みるみる弱体化していくはずだ

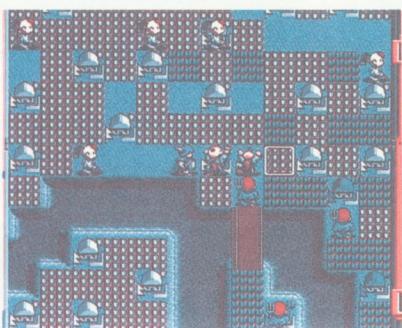
# 兵同士が戦うときは?

## 敵兵は小さいうちに叩け!

たとえば、1000人の兵と100人の兵力が戦ったとき、1000人の兵は約988人になるのに対し、100人の兵は全滅する。

人数に差があればあるほど、戦いが有利になるのは当然の話。敵が兵を大きく育てる前に、こちらのLサイズの兵や王の部隊を使ってつぶしておけば、こちらのダメージは少なく、逆に相手は大ダメージとなる。

Lサイズ以上の兵を作られる前に、こまめにつぶしておく戦術を使えば、早いうちにかなり戦力に差ができることになる。



▲L兵でS兵を相手にすれば、ほとんど無傷の状態でいられる



# 敵同士を戦わせる

## 二兎を追わずに漁夫の利を!

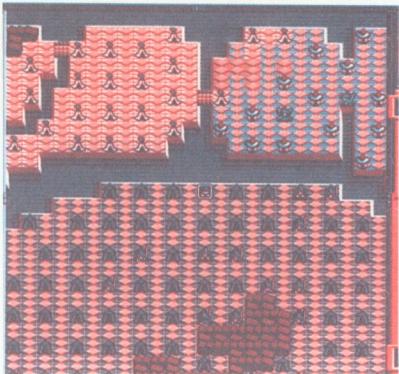
一度に2国や3国を相手に戦っていては、とても兵力や資金がもたない。

まずはどの国をターゲットにして、次はどの国と——と、マップを読んで戦術を練るのが正しいやり方だ。

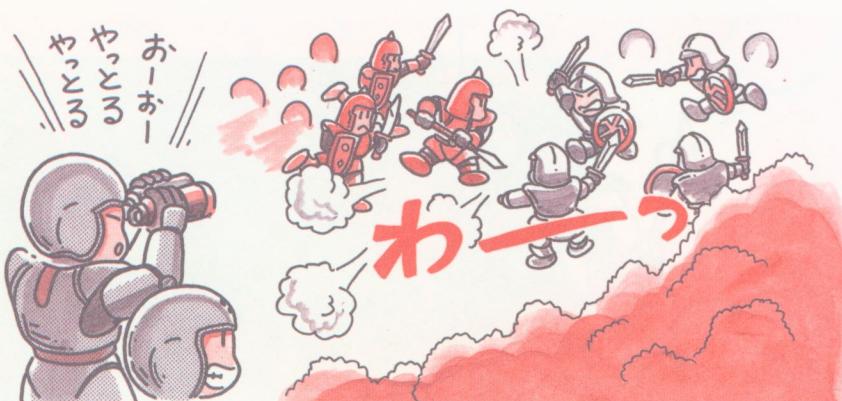
ただ「自国以外はすべて敵」というのは、ほかの3国も同じ条件。こちらが防御を固めていれば、敵同士は勝手につぶしあいをしてくれる——なんてこともある。その間にこちらは兵力を上げて、弱くなった敵を一気に攻めるという戦術も考えられる。

しかし、ただクリアを目標にするならこの戦術も生きるが、高段位を目指すには、なにより「速攻」が勝負のため、場合によってはあまり有効な戦術ではない。

それについては「上級戦術編」で詳しく述べよう。



▲敵同士が勝手につぶしあいをしてくれる。そのうえにこちらは兵力がぐんぐんアップ



## 第四章

# 中級戦術編



段位でいえば2段～3段。

とりあえず、全52面クリアを目指すには欠くことのできないテクニックばかりだ。頭脳的プレイや、数値の計算なども頭に入れておかなければならない。高段位への道は険しいのだ。

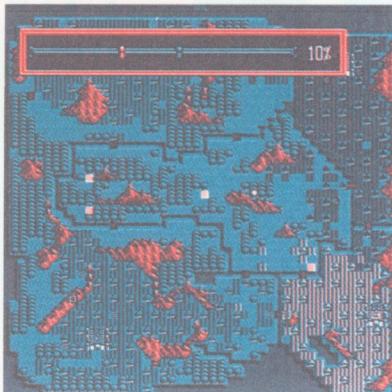
# 税率を把握しよう

## 大胆な税率操作がポイント

税率のコントロールは、このゲームにおいてもっとも重要なポイントのひとつだ。税率と資金の関係は、ひとつの村に対して『(人口×税率) ÷ 256』になる。つまり、100人の村から入る税金は、5%の場合は「2」、25%の場合は「10」ということ。しかし、税金の数だけ村の人口は減ってしまい、その村から新しく兵を生み出す時期が遅れる（村の人口が144人になると兵を生む）。

細かい数値まで完全に覚える必要はないが、まずは低い税率で兵と村を増やし、資金がなくなったら税率を上げるという定石パターンはつかんでおこう。

適性税率を参考に、かなり思いきった税率操作が功を奏することが多い。



▲税率0%の状態では、次から次へと兵が生まれてくる。兵力をためるにはもってこいだ



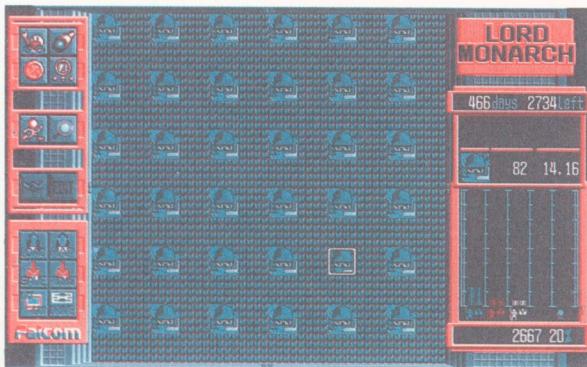
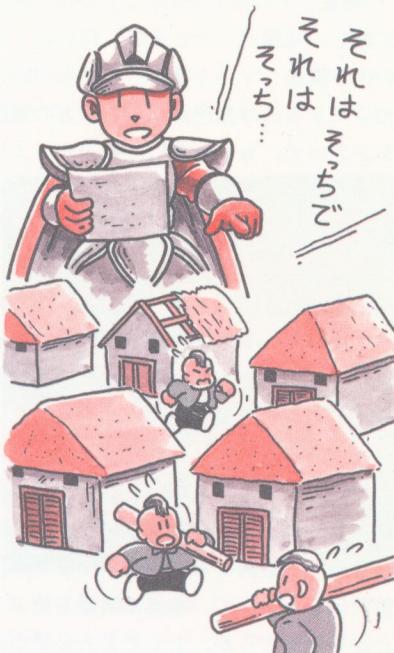
# 村はバランスよく!!

## 序盤戦は村の数が重要だ

村同士は隣接できないことを考慮に入れて、なるべく効率よく村を作っていくことを考えよう。「オート」の兵にまかせておくと、バランスの悪い村作りをしてしまうこともある。たとえば効率がよければ10の村を作れる土地なのに、6の村しか作れない、という事態も発生しうる。

兵を生み出すための村が少なくては、戦略的に不利になるのは自明の利。いかに早く領地を広げていくかがポイントとなる序盤戦では、特に注意を払ってバランスよい村作りを心がけよう。

もしも、兵がバランスを乱す村を作ったら、それを壊してでも秩序のよい村作りに執着したほうがよい。村を壊すと、その村の人口が兵に加わるので、人数的な損はないが、村を作ったときの費用「100」は戻らない。



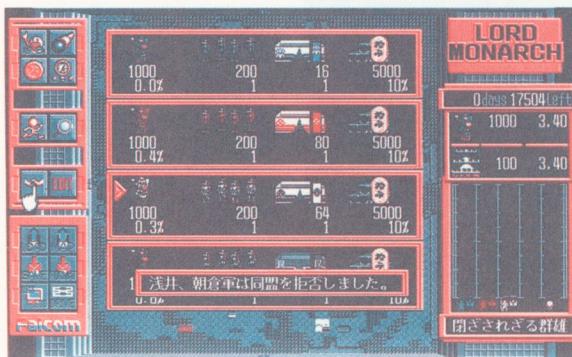
◆こんな感じで村を作ること  
ができるば、後が非常にラク

# 同盟の是非について

## マップによって使い分けよう

「同盟」を利用するかしないかは、非常に難しい問題だ。たとえば、自国と2つの国が隣接している場合、両方を同時に相手にするのは無理がある。片方の通路をふさいで、もう一方に攻めるのもよいが、それには大人数を投入する必要がある。これでは攻めていく兵力が心もとない。

こんなとき同盟を結べば、同盟国との間の通路に、少人数の兵を「待機」させておけば、同盟国兵が入ってくる心配もなく安心して「敵国」に攻め入れるというわけだ。しかし、最終的には同盟国とも戦わなくてはならないわけで、同盟国にあまり強大になられると後々困ることになる。日数的に不利だ。マップの位置関係をよくみて、本当に同盟を結ぶことが有効かどうか、よく考える必要があるだろう。



◀自国よりも村の総人口が多い国とは同盟を結べない

# 敵の王を倒すときは!?

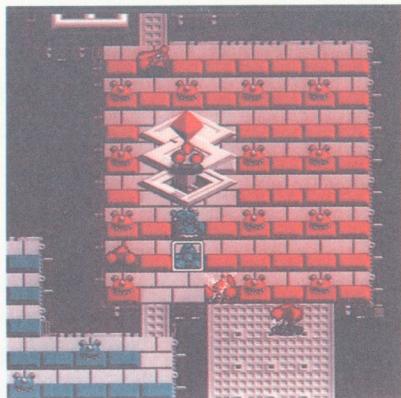
目安は敵の4倍だが………

敵の王を倒した時点で、敵の村と資金は自国のものとなるため、あまり敵に損害を与えずに王を倒したいもの。しかし敵の村や兵にダメージを与えなければ、王の人口も減らない……。ここではなるべく敵国に損害を与えることなく王の人口を減らす方法を考えてみよう。

王の人口は、村と兵の人数の総合値。総人口が王の半数を割ると、王が部隊を生み出す。この機を狙って、生み出した大部隊を倒し続ければ、みるみる王の人口は減っていくことになる。

また自国の王の人口を増やすには、王の通り道に大部隊を置いておき、合体させるという手がある。自国王の人口が敵国王の4倍になるまで、黙って待っていては日数がムダになるだけだ。

王が攻め込むときは、必ずセーブデータを取っておくことを忘れないように。



▲65535人を超えた合流はできないが、ほぼ同時に攻めていけば、合流と同様の効果が得られる



# 兵の消費について

## 大部隊ほど注意しよう！

兵が移動するときに消耗する人数は、  
1日に  $\lceil(\text{人数} - 1) \div 256\rfloor$  (端数切り上げ)  $\times 2$  人ずつである。

10000人の兵なら1日に80人、2000人の兵なら16人ずつ兵の数が減っていく計算になる。

兵の維持費は2000人以下は0、2000～3999人までは、1日につき1。4000～5999人までが2。以下2000ごとに1ずつ増加し、10000人では1日に5、消費することになる。

要するに、兵が大きくなればその分、兵力や資金を使うということ。移動時はもちろん、存在するだけで維持費がかかるのだ。ムダな動きは避けて、資金の状況も常にチェックしておこう。

大部隊を長距離移動させるときは、目的地に着いた時点の人数を、ある程度予測してコマンドを与えるようにしよう。

部隊人口	1日に消費する人数	1日に消費する費用
100人	2人	0
500人	4人	0
1000人	8人	0
5000人	40人	2
10000人	80人	5



▲資金がなくなると、みるみる人口が減っていってしまうレサイズ兵。なにをさせるべきか、早く決めて行動させよう



# 超巨大な敵を倒す!

## 2段構えでつぶそう!

兵の人数リミットの65535人クラスが敵となった場合はどうするか?

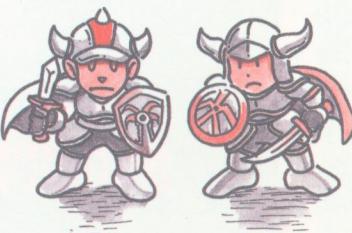
もちろんそうなる前に、敵をたたいておく必要があるが、ほかの国と戦っていた場合など、対処しきれないこともあります。

そんなときは、1~2万人の兵をぶつけて、すぐに王（もちろん65000クラスでなくては意味がない）でつぶす方法がある。敵国の王は、すぐに次の大部隊を生み出しから、それも続けざまにつぶしてしまえば、敵国はみるみる弱体化するという寸法だ。

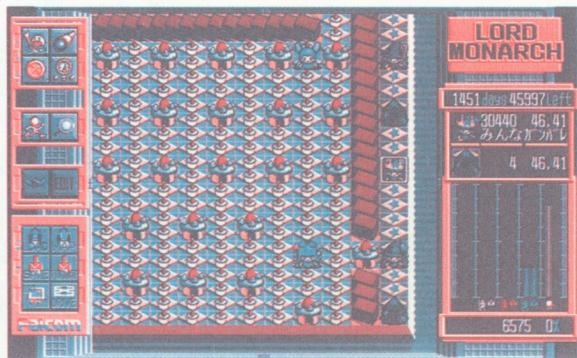
ほかにも、橋を作らせるなどして人数を減らす方法もある。

また、65000クラスのモンスターは、戦うにはリスクが大きすぎる。柵などで閉じ込めてしまうのがベストだ。

いざ…勝負!!



ムツ  
2人がかり  
とは…



◀敵のL兵をつぶしてしまえば、もうこっちのもの。あとは一気にいける

# 橋や柵の費用は？

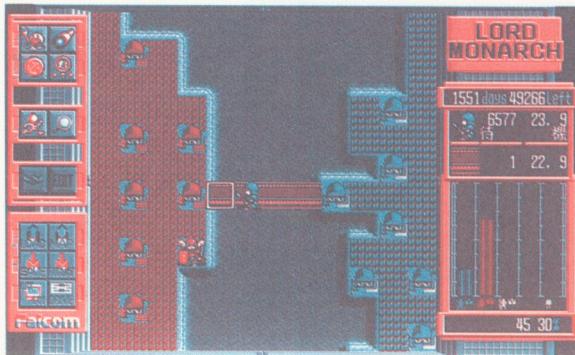
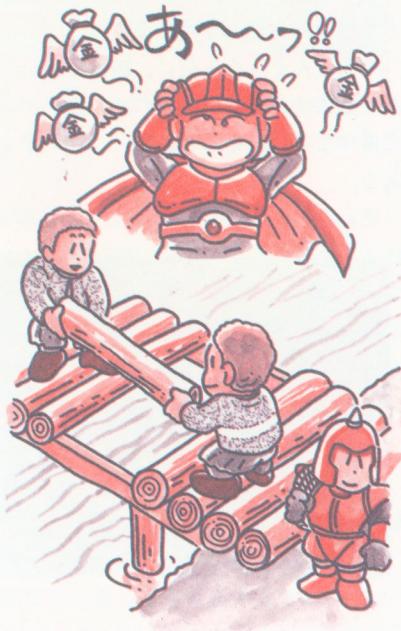
資金と相談しながら作ろう！

壊れた橋を直すのには、耐久度1ポイントにつき、費用が2、新しい橋を作るのには、1ポイントにつき30かかる。

つまり、壊れた橋なら500の費用でなおるが、新しい橋をかけるには3000もかかるということ。敵が橋を壊すことはないので、作る橋は1ポイント以上の耐久率はいらない。しかし壊れた橋をなおす時は、あまり大人数に橋作りを命令すると、一気に耐久度255の橋を作ってしまい、その分余分な費用がかかってしまう。

柵は、費用が100もあれば、255の耐久度のものが作れる。敵の侵入を防ぐために作り続けても、さほど資金に影響はないが、資金をゼロにすると、たちまち敵に侵入される。税率0%作戦が使えないのはつらいところだ。

なお、壊すのは、橋・柵ともタダだ。



◆長い橋を作るときは、かなりの資金を用意しておかなければならない

## 第五章

# 上級戦術編



4段、5段と大きな壁を越えて、めざすは最高位・6段。コンピュータとのだましあいや、畠ひとつ、ミクロのこだわりを持ってこそ、なし遂げられる——。究極のテクニック集だ。  
これさえ読めば、あなたも6段!?

# 占領率を狙おう

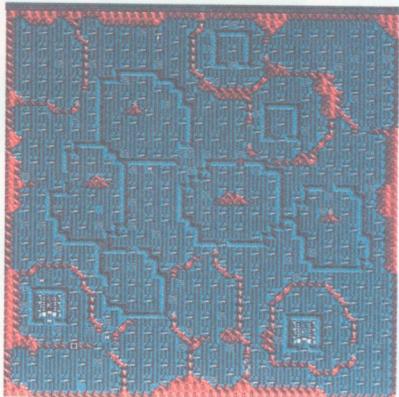
## 高段位では、日数より占領率

繰越日数を稼ぐには、占領率を上げていくのが1番よい。

占領率は、すべての土地に占める村と畠の割合で決まる。

総繰越日数が20000日を超える状況では、畠が1つで0.1%、繰越日数で10日以上の差が出る計算になる。最後の王を倒す前に、すべての土地が村と畠で埋まっているかどうか（敵の村と畠も自国のものになると考へて）を確認しよう。

特に2段以上になると、繰越日数を稼ぐためには、経過日数が多少かさんだとしても占領率を上げたほうがよいケースが多くなる。



▲1マスでもぬり残しがないような状況を作った上で、最後の城へ攻め入るのがベスト。よくチェックしよう



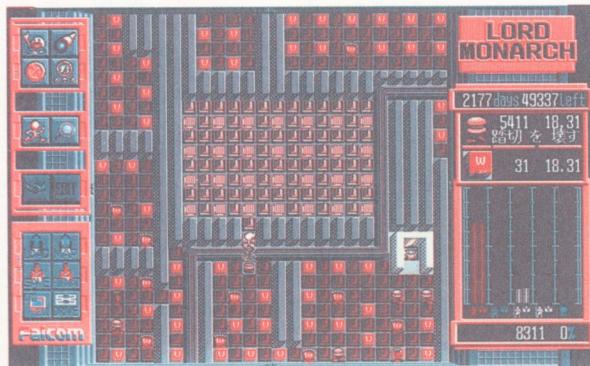
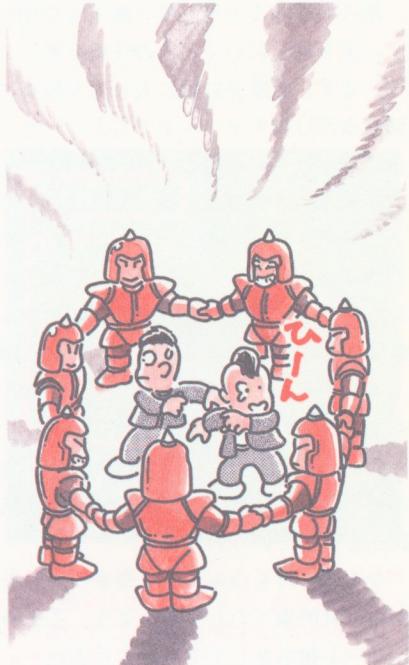
# 敵の村をわざと残す

## 早めの全滅を防ごう

占領地を上げるために、畠ができるのを待つ——。しかし、そんなことをしている間に、最後の敵の村を全滅させてしまい、低い占領地でクリア、なんてことが起こらないようにしたい。

敵国王の力がどんなに弱まっても、村がひとつでも残っていれば、その国は存続する。つまり、最後まで敵の村を1つ、2つ、つぶさずに残しておき、そのほかの土地を完全に埋めてから、王を倒せばいいというわけだ。

あまりたくさんの村を残しておくといつまでも敵の王の人口が減らないので、うまく計算して、最低でも王の人口が15000人くらいになるようにしておこう。王をラクに倒せないので意味がない。



◀味方の兵が村を壊しにいかないように、しっかり拠点防衛を固めよう

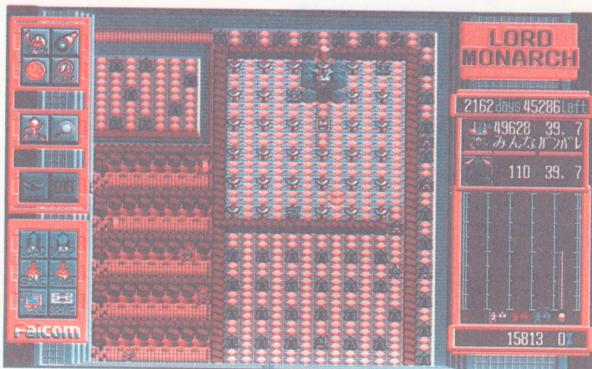
# 通り道を埋めさせる

## より高い占領率をめざして

敵の城がある土地一帯を最後まで残して、王を倒しにいくときの作戦を考えよう。まず、距離を計算に入れても確実に倒せるだけのキャラ（王でもよい）を、1部隊だけその土地に入れ、敵の城の2マス前に拠点防衛させる（王にはコマンドは与えられないで、あらかじめほかの兵に拠点防衛をさせておき、それに合流）。敵の城の正面に拠点防衛したのでは、敵国は税率0%になり、敵兵が異常に増えてしまうし、敵王が強いときは攻撃されてしまうので注意。

拠点防衛したら、今通ってきた道が敵の村や畑で埋まるのを待ってから、一気に王を倒すというわけだ。

なるべく村をつぶさず、畑をつぶしながら、目的地へたどり着くよう、こまめにルート指示をしてやるとよりよい。



◀村の上にいないと、どんどん人口が減ってしまうので注意しよう

# 城の跡地を開発

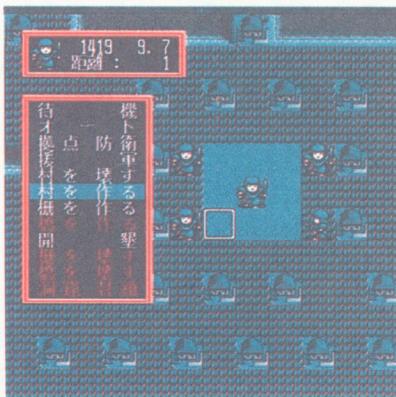
コンマ単位の%にこだわる!

占領率アップをつきつめていくと、やはり気になるのが、最後の敵の城を取った後の9マス分の土地だ。

敵の王を倒すための部隊に「村を作る」から「待機」のコマンドを与えておく。こうすれば9マスの中心に、村をひとつ作れる。また、城から1マス離れた場所に村を作つておけば、9マスの四隅に村を作ることができる。

どちらの場合も、いかに村の回りに畑を作るかで占領率が変わってくる。

人口の少ない村には、なかなか畑ができるない。200人以上の兵で村を作れば、101人の村を作れる。城の周囲に村がある場合も、その村の人口をチェックしておこう。144人を超えると、兵を生んで村の人口が1人になるので、タイミングを計つて攻め込もう。



▲村の人口状態をチェックして、ベストの状態で城に攻め込むようにしよう。直前でセーブをしておいて、何度もやり直すといい結果が得られることも



# 塗り変わり時が重要

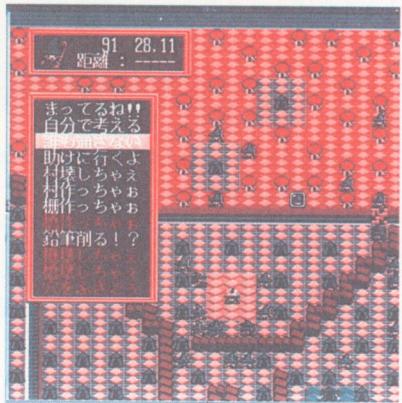
兵が味方の村や畑を壊す……

敵の村を残しておいて、王に攻め入るパターンは、経過日数も少なくすむし、なによりも敵の王を倒した後、敵の土地が自国の色に塗り変わって行く時間ができ、その分、城の跡地開発などがやりやすくなるし、跡地に畑もできる。多く残しておいたほうがなにかとトクというわけだ。

この敵の村が自国に塗り変わっていくとき、まず兵から変わって、次に土地という順番になる。

このとき、兵にはすぐコマンドを与えないで、まだ塗り変わってない周囲の村や畠を壊しにかかってしまう。村の上にいる兵には「待機」、畠の上にいる兵には「拠点防衛」をさせよう。

1番遅いモードにして、かなり手早くやるのがコツ。



▲畠の上にいる兵は味方になった瞬間、その下の畠を壊してしまう。手早く拠点防衛させよう



# 村と畠の関係を読む

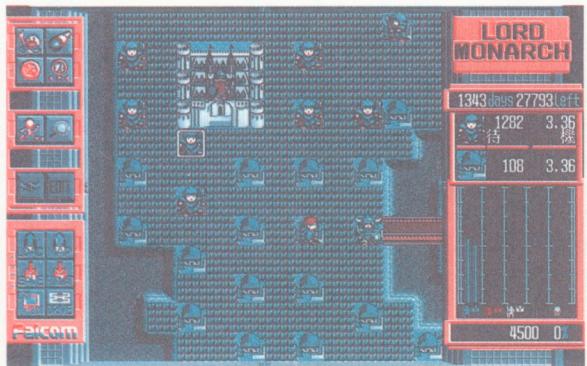
## 人口の多い村には早くできる

人口増加とともに、村の周囲に畠ができていく。130人を超えたあたりで、周囲を完全に埋めつくして、144人で新しい兵を生むシステムになっている。

当然、税率は0%にしておき、村の人口増加のスピードを上げておけば、畠もできやすくなるというわけだ。

最後の城を倒すときの跡地開発のときなども、ここまで考えてやるとよりよい結果が出るはずだ。

また逆に、中盤戦で敵の村をつぶしにかかるとき、敵兵が村からワーッと出てくるのを待って、弱い兵と弱い村を一氣につぶす、という戦術も考えられる。モンスターの洞窟なども、新しいモンスターを生み出した直後は耐久度が低く、封鎖しやすい。



◀カーソルを村に当てて、地形データをよくチェックするようになよう

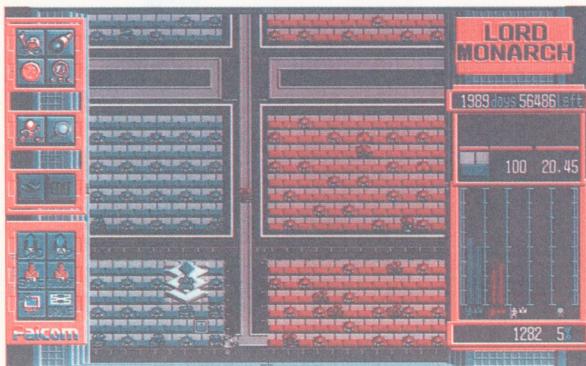
# コンピュータの頭脳

## 敵の裏をかく作戦を立てよう

30面を超えたあたりから、敵国のはうもかなり高度な戦術を使うようになる。

たとえば、敵の土地の出口を自軍の大部隊がふさいでいるようなとき、敵はその大部隊より強い兵を作るまでは決して攻めてこようとしない。

こんな時、手をこまねいて敵兵が増大していくのを見ている手はない。大部隊を、ちょこちょこっと動かすと（遅いモードでやるとより有効）、敵は「あの兵はどこかに行くから危険ではない」と判断し、まんまとやられに来る。



◀敵は一度動き出したら、その目的を終了するまでは次の行動には移れない

# 王を酷使しよう

## 王使いが究極のテクニック

王の部隊は、城の外に出てどんな人に口を消費しても、1回城に戻れば、すぐにその時点での「村と兵の人口の総和」に戻る。

これを利用しない手はない。スタート直後から、王の部隊は積極的に出動し、ガンガン敵の村をつぶしていく。城まで戻る距離と消費人数を計算して、ギリギリのところまで戦っては戻り、増えたらすぐ出動——の繰り返し。これはかなり有効な戦術だ。

しかしここで注意しなくてはならないのが、王の出動時には税率が0%になること。あまりひんぱんに出ると資金難も心配になってくる。

また、城への帰り道にせっかく生み出した兵を、合流させてしまうのももったいない。こまめに兵にコマンドを出してより有利な展開を図ろう。



▲開始早々、敵つぶしに出向く王。帰り道では、兵士たちに王の通り道から、うまくはずれさせよう



ロードモナークの魅力を語るVOL.3

# 今はエディットに没頭中

(株)エポック社 開発本部マネージャー 堀江正幸氏

スーパーファミコンなどの移植（日本ファルコム“ドラゴンクエイサー英雄伝説”もSFCで91・12月発売）の仕事をしている関係で、ファルコムさんとは親しくさせていただいてましてね。だからというわけじゃないんですが、このゲームも初めて見た瞬間から、もうその魅力のとりこになってしまいました。

製品版が発売されてからは1ヶ月くらいハマりまくってたんじゃないでしょうか。週末など朝の9時からパソコンに張り付いて、翌朝の4時まで。それを3日間続けてみたり、ほとんど狂ってますよね（笑）。本当に時間を忘れてしまうゲームですよ。

それまではSLGというものに、あまり興味をもてなかつたのですが、このゲームはそういうジャンルを超越していますね。ジャンルなど関係なく、結果的にハマることのできるゲームこそ、素晴らしいゲームなんだ、ということを明快に教えてくれたゲームです。

また、幅広い年代で遊べる、というのも重要な要素でしょう。私、7歳になる娘がいるんですが、この娘がまたハマってるんです（笑）。いっしょにプレイしていく「ここはこうした方がいいよ」なんて実際に的確なアドバイスをしてくるので、



ドキッときちゃいます。

今、凝っているのがエディットモードです。こういうふうに作ったらどんな結果が出るのか、などとアレコレ考える楽しさはまた格別ですね。

娘も、ドラえもんの顔のマップを作ったりして、楽しく遊んでいますよ。

ロードモナークの移植ですか？ そうですね、個人的にはすごくやりたいですね。ぜひ、みなさんに応援していただきたいです。

ロードモナーク認定段位

91・7月現在 5段。総縦越日数51678日。

「まだまだ恥ずかしい数字です」と謙遜

# 第六章

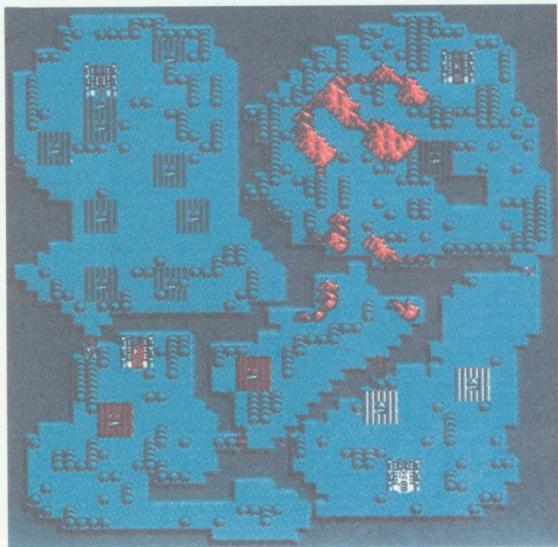
# 攻 略 編



いよいよ52面分の攻略ポイントを詳しく紹介しよう。

もちろん、ここに示したのはあくまで一例にすぎないが、こうすれば確実にクリアできるという方法を伝授するものだ。

# 君主たちの継承戦



## ★初期設定値

初期	目標	達成	割合	目標
1000 5.1%	200	1	1168 9	5000 10%
1000 1.3%	200	1	288 2	5000 10%
1000 1.3%	200	1	288 2	5000 10%
1000 0.6%	200	1	144 1	5000 10%

◎目標経過日数

800日

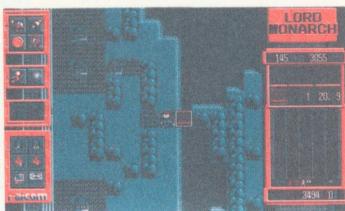
◎目標占領率

96.5%

## ロードモナーク

### 攻略ポイント

王が攻めて行くための橋作りがこの面のポイント。白への道はその下に橋をかける。ルートを読むテクニックを覚えよう。



▲早めに橋を作つておこう

## 速攻をかけまくる

特別に何か策を練らなくても、何となく勝てて、何となく500日程度の繰越日数を稼げてしまう面。一番最初の面だからやさしいのも当然の話だ。

しかし、ここでは少なくとも繰越日数2000日は稼ぎたい。そのためには、「まず自分の土地が村と畠で埋まってから」などと悠長なことはいっていられない。速攻、速攻で赤と黒を一気に倒し、そこである程度、土地を埋めてから白を倒すというパターンがベストだろう。

繰越日数を稼ぐには占領率にこだわるよりも、経過日数にこだわるほうが、1面においてはよりよい結果となる。

## 超速攻で赤を倒す



1

税率は0%。開始早々、城から出てくる兵をその前で拠点防衛させる。300人ほど集まつたところで、下の柵を壊しにいかせ、ついでに周りの兵にも同じコマンドを与える。

柵ができるのを見はからって王を出動させ、先の兵と合流させて、一気に赤の王を倒す。

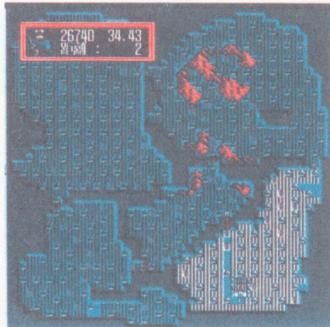
村をつぶし、1~2つ残しておくのがコツ。

## 続けて黒も倒す!

2

赤の資金が手に入り、資金的な余裕は十分。

税率は0%で継続。城に戻った王の人口は、みるみる増えて、3000を越すまでに成長する。この時点で黒の王は750~800程度のはず。橋をかけ、移動の距離を計算に入れ、途中で兵を合流させるなどして一氣につぶしてしまおう。



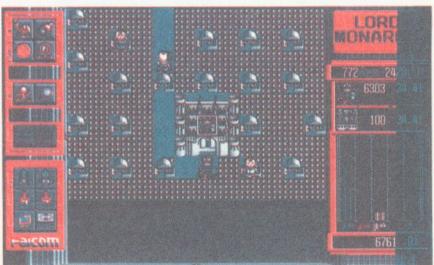
3

## ある程度埋めて…

どんなに経過日数が重要といっても、占領率50%そこそこのいいわけがない。とりあえず白が右下の土地を埋めるのを待ち（橋を壊すなどして上の土地に入れないように）、全体的にある程度埋まったところで、王の出動。王以外の兵を城の土地に入れないようにして王対王の一騎打ちだ。

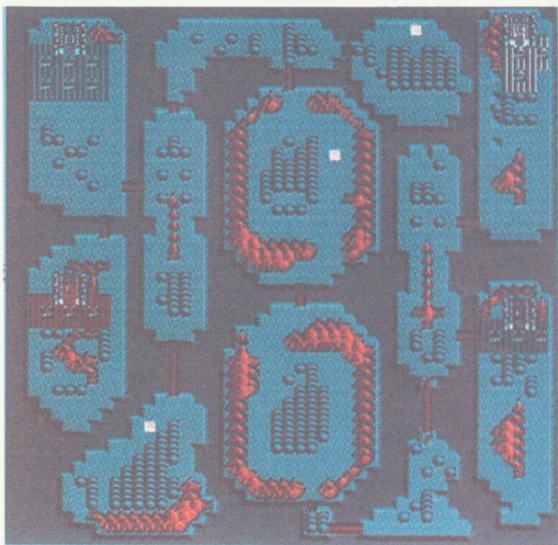
## 敵に村を作らせる テクニックは?

そのままでも十分に王を倒せる状況でも、城の手前で待ち、敵に村を作らせてから王に向かう——。第1面の場合、このテクを使うよりも、一気に行つたほうがいいケースが多い。まだまだ先は長い。今のうちにいろいろトライしてみよう。



▲グラフを見れば、だいたいの目安がつくぞ

# 悪夢の諸島戦勃発



## ★初期設定値

	島	面積	人口	資源	防衛力
1	島1	200	784	5000	10z
2	島2	1	6	5000	10z
3	島3	200	352	5000	10z
4	島4	1	3	5000	10z
5	島5	200	320	5000	10z
6	島6	1	3	5000	10z

◎目標経過日数

1000日

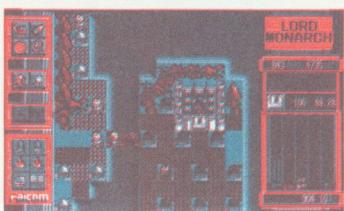
◎目標占領率

98.0%



## 攻略ポイント

白と黒のつぶしあいを見ながらいかに早く、他の領土を埋めるか。税率操作のテクニックも重要なポイントになる。



▲弱いもの同士が勝手に戦ってくれる

## 繰越日数2000日!

1面と違い、マップもやや複雑になってきているが、初期設定値が断然有利なのは変わらず。

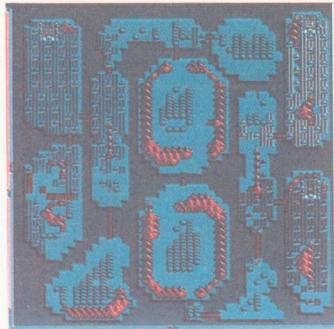
ここでの戦法は、まず超速攻で赤をつぶしてしまい、右の3島以外を手早く塗りつぶしてしまうこと。

白と黒は勝手につぶしあいをしてくれるから、自国の勢力は一気に増大するはずだ。

白の城へは橋を作って直接王が攻撃する。黒の城へは王が出向くまでもなく、兵たちだけで簡単に倒せる。

この面でもやはり、繰越日数2000日は稼ぎたい。

# 超速攻作戦敢行!



1

1面で作ったテクニックで、ここでも赤を速攻で倒してしまえる。

敵が資金を使ってしまわないうちに、その金が手に入るため、この後の領土拡大も有利になるわけだ。もちろん、税率はずっと0%を保持。

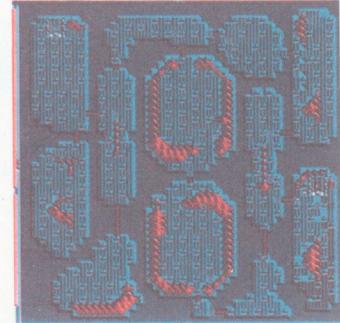


## 税率操作テク

2 赤を倒し、ある程度村を作ったところでそろそろ資金が足りなくなってくる。

資金が500を切ったあたりで、税率を10%にあげてやると、効率的にはちょうどいい計算になる。右の3島以外を塗りつぶそう。

税については、他にもいろいろなパターンを考えられるので試してみるといい。



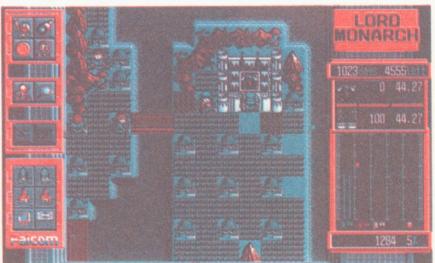
## 最後は兵でとどめ

3 白と黒、どちらが優位にたっていようが、この際関係ない。まずは橋を作り、王を出動させて白を倒す。

最後の黒は、王を出動させるのには距離が長すぎ、時間と資金（0%の時間が長すぎる）のムダ。兵を使って倒してしまおう。

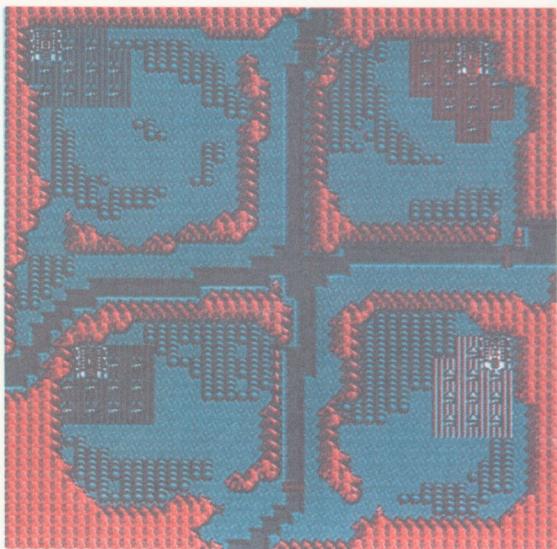
## 兵を使って王を倒す メリットは？

王には移動以外のコマンドは与えられない。兵を使えば、敵のいる場所に村を作ることができるので、占領率を少しでも上げることができる、というわけ。ただし、この面あたりでは、さほどこだわる必要はないのだが……。



▲黒の村とのムダなつぶしあいは避けよう

# 魔の渓谷侵攻作戦



★初期設定値

①	②	③	④	⑤
1000 4.0%	200 1	1296 10	5000 10%	
1000 4.0%	200 1	1264 10	5000 10%	
1000 4.1%	200 1	1328 10	5000 10%	
1000 3.6%	200 1	1200 10	5000 10%	

◎目標経過日数

1000日

◎目標占領率

98.0%

## ロードモナーク



## 攻略ポイント

前半戦から、王を出動させて、敵の村を破壊しまくる。王の有効的な使い方は、このゲーム全般に通ずる、もっとも重要なワザだ。



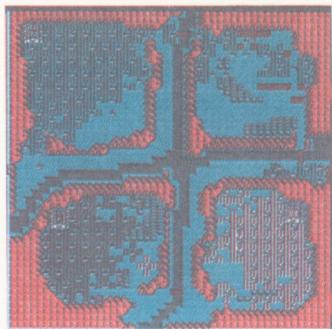
▲人口は常にチェックしておこう

## 繰越日数を稼げ!

この第3面までは、敵3国は税率操作をしない。常に10%の税率を保っている。もちろん、戦略など使ってこないし、それだけラクに勝てるということ。目標として、この3面までは繰越日数2000日以上は取っておきたい。

6段（総繰越日数60000日）になるには、1マップ平均1154日は必要。とにかく後半になると、1000日以上の繰越が困難な面も多く、日数を稼げるところで稼いでおかないと、後が苦しくなってくるのだ。

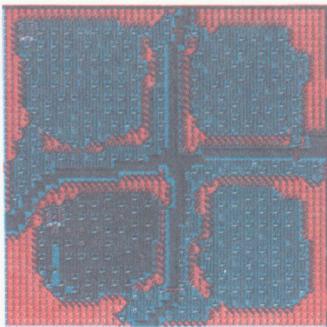
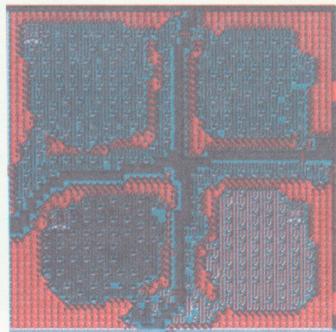
戦略的には、速攻＆王の連続出動技が有効だ。



## まずは赤をつぶす

### 1 領土を埋めて…

しばらくは、税率をうまく操作しながら、上半分の島を村で埋める。そして白と黒をつなぐ橋の手前まで侵攻し、そこで拠点防衛させる。兵の数がたまつたところで王を出勤させ、合流させる。そのまま白の王を倒せる。ここまで700日程度で。



## 目標は1000日以内

3 白を倒したときと同じような戦法。王は一度、城に戻しておいて、黒の土地の入り口で拠点防衛の兵を作る。王の人数が回復したところで、兵と合流して黒の王へ。

入り口のところでは、王が入った後、すぐに別の兵に拠点防衛させて、他の兵の侵入を防ぐように。

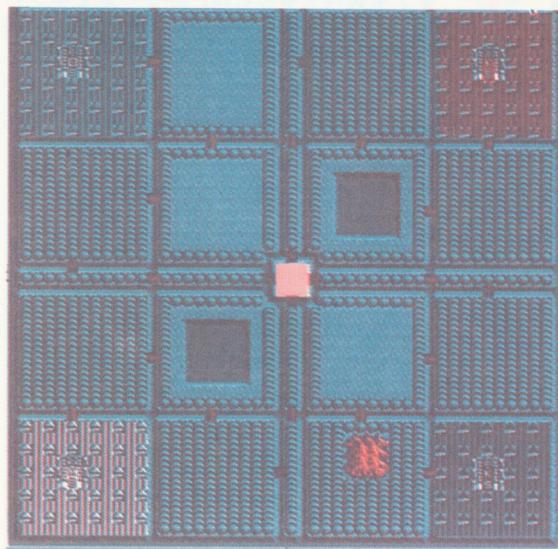
### に合流させる兵を用意しよう

王が出動すると、目標までの距離が長いときは、かなりの人数を消費する。この面の白と黒を倒すときのような戦法は、かなり有効だ。65535人以上の合体はできないので、そういう場合は、2体でくっつくようにして進んでいけばよい。



▲L兵と王の合流。かなり強力な部隊ができる

# 水道の峠を越えて



## ★初期設定値

	資源	生産	販売	貯蔵
木	1000 6.1%	200 1	3656 35	5000 10%
石	1000 6.1%	200 1	3184 25	5000 10%
瓦	1000 6.1%	200 1	3184 25	5000 10%
金	5.52 5.52	200 1	2736 24	5000 10%

◎目標経過日数

**1500日**

◎目標占領率

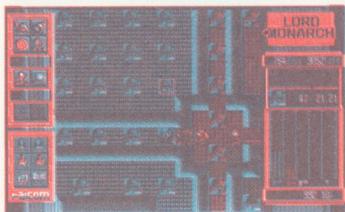
**99.0%**

## ロードモナーク



## 攻 略 ポ イ ン ト

中央の島さえ押さえておけば、とりあえず他の国同士がつぶしあう。いきなりここに入ると、敵の集中砲火を浴びることになる。



▲橋を壊し続ければ敵は入れない

## 赤白どちらから?

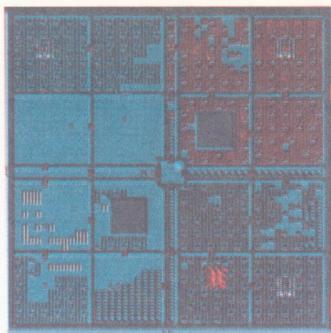
最初にマップを見て、赤と白、どちらから攻めるか、迷うところだ。

しかし、この場合、村の数や距離、橋をかける条件などどれをとってもまったく変わらない両国。気分次第でどちらから行ってもOK。

その場合、残ったほうの国は、最後まで残して戦うことになる。

中央の島にいるモンスターは、合体して1800になる。戦うよりも、敵に始末させたほうがいいだろう。

繰越日数1600日以上は欲しいところだ。



## 0%作戦で!

税率は0%。資金がなくなっていて、そのまま0%を維持して、白（赤でも可）をつぶしていく。もちろん王の部隊にも、どんどん村つぶしに行ってもらう。

敵の王の人口をまめにチェックして、倒せる可能性があれば、迷わずセーブして攻め込もう。1日でも早いほうが得だ。目標350日。

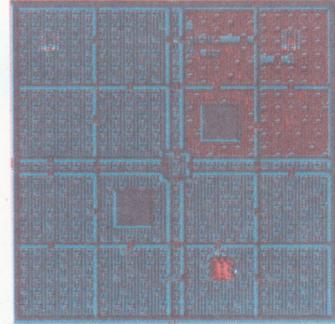
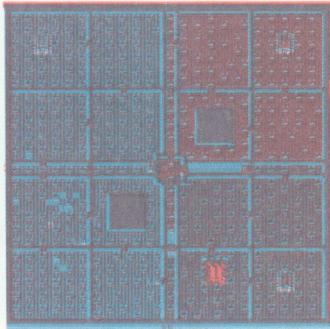


## 左半分を埋めて…

中央の島は、赤と黒にまかせておいて、こちらは左半分の島を造成しよう。細かい税率操作で1日でも早く塗りつぶそう。

次の目標は、黒の王。白への近道として橋をかけ、兵を合流させて、一気につぶそう。

ここまで800日ほどでできれば上出来。



## 最短ルートで赤へ

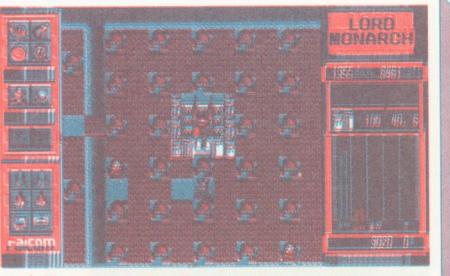
中央の島の橋も通し、赤の領土は右上の4島だけにする。

城への最短ルートに橋をかけ（特攻隊になるが）、右上4島の入り口に拠点防衛させた兵と合流させた王が、赤の城へと攻め立てる。

赤の兵に、王の通り道を埋めさせるくらいの余裕をもっていきたい。

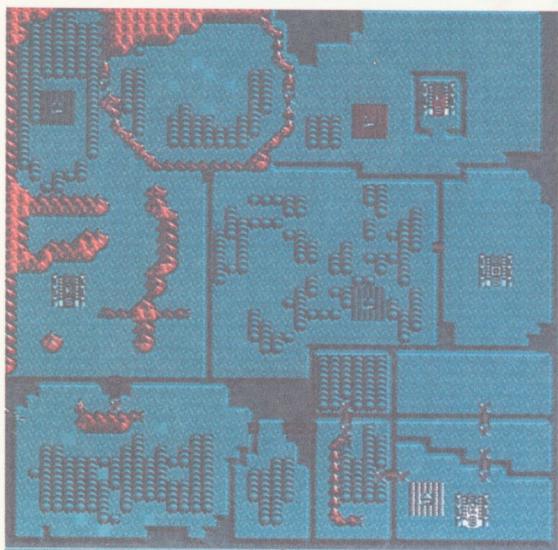
## 村の上にいれば、王の人数が減らない

王より先に、Lサイズの兵に敵城前に拠点防衛させておき、それに合流する作戦をとれば、王が通ったあの道を敵に埋めさせている間も、人数が減らずにする。



▲余裕をもって敵に通り道を埋めさせられる

# 海原を望めし開戦



## ★初期設定値

モード	敵数	敵種	資源	時間
1	200	1	144	5000 10%
2	200	1	144	5000 10%
3	200	1	144	5000 10%
4	200	1	144	5000 10%

◎目標経過日数

1600日

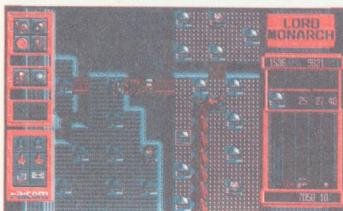
◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

最後に白をとじこめてしまうところ。長い橋を渡って敵兵が橋を作ろうとするが、ただイタズラに人数を消費していくだけ。



▲後半ではこんな場面は見られない

## 赤、黒、白の順で

マップの形状が、いきなり変則的になり、初めてプレイするときは少々戸惑ってしまう。

モンスターの巣も左上と左下にあり、戦略を練るのに苦労しそう。

ここは迷わず赤→黒→白の順で攻めよう。モンスターはなるべく敵側に追い込むようにしたいところ。

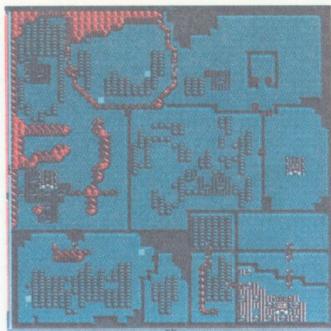
ここでも繰越日数1500日以上は稼ぎたい。日数を少しでも縮めて、占領率を上げることを念頭に置いてプレイしよう。

赤への速攻がポイントだ。

## 90日以内に赤攻略

開始早々、城の前にいる兵に、赤の土地へ橋を作らせる。王はそれについて行くようにして、そのまま兵と合流し、赤の城へ突入する。90日くらいで赤を倒せる。

もちろん、税率は0%のまま。



## 90日以内に赤攻略

開始早々、城の前にいる兵に、赤の土地へ橋を作らせる。王はそれについて行くようにして、そのまま兵と合流し、赤の城へ突入する。90日くらいで赤を倒せる。

もちろん、税率は0%のまま。

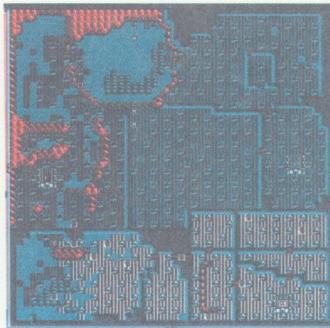
## 上から侵攻開始!



とりあえず領土を埋めることに力を注ごう。

**2** 左上のモンスターの巣には入らないようにして、それ以外が埋まったところで、巣の入り口に拠点防衛。兵がたまつたら洞窟を封鎖しに行こう。

黒が柵を壊し、勝手にモンスターにやられるパターンも多い。1000日以内に。

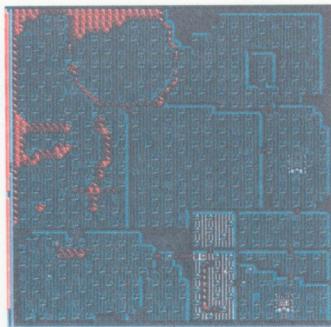


## 白を封じ込める



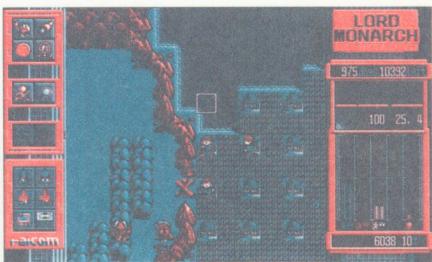
**3** 黒を倒し、白を写真のように分断するまで追い込む。

1500日くらいでこの形を作ってしまえば占領率を考えながら、白の王へ攻め込める。王を使うよりも、兵をためて白の王を倒し、城の跡地開発を狙うほうがより望ましい。



## モンスターを追い込んでやろう

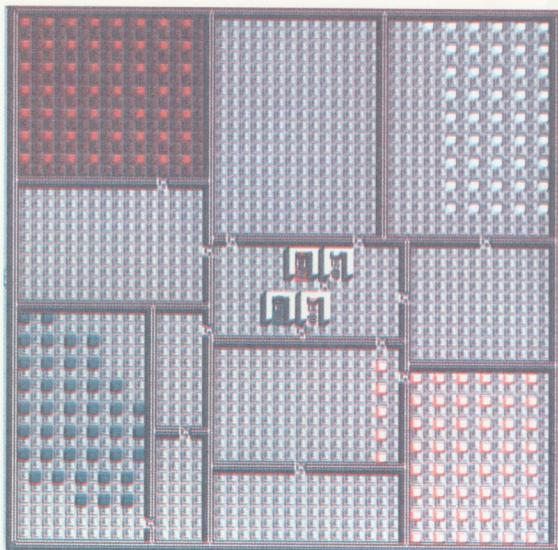
モンスターとムダな戦いをするよりも敵が勝手にモンスターを自陣営に入れ、つぶしあいをしてくれるのをも待つほうがいいこともある。こちらが突入する場合は、かならずモンスターよりも強い兵を作り、まず洞窟封鎖から。



▲柵を壊すことはしないモンスターたち



# デリバリーの野望



## ★初期設定値

1000 12.0x	200 1	736 56	5000 10x
1000 2.2x	200 1	656 41	5000 10x
1000 2.8x	200 1	948 53	5000 10x
1000 2.4x	200 1	736 46	5000 10x

◎目標経過日数

**600日**

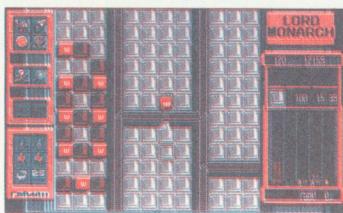
◎目標占領率

**99.5%**

## フーズパニック

### 攻 略 ポ イ ン ト

通路がなければ、本店への税金は届かない。まずは踏切を作りまくることが重要だ。ゲーム開始直後から始めよう！



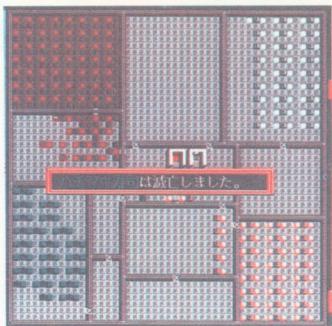
▲なにはともあれ、踏切作りに励む

## 超お買い得な面！

ゲームのムードがガラリと変わって、ここからフーズパニック編が始まる。キャラをみているだけで、ほほえましい気分になってしまう。

マップのほうは、4つの本店がいきなり隣接状態にある。実はこの面は隠れたりびきりの攻略法があり、これさえ使えば、繰越日数2600日も稼げてしまうことさえある。

それはズバリ、超速攻で青と黄を倒し白の領土を右上の1角だけにする方法だ。この戦略を使えば、目標日数と目標占領率が決して不可能な数字ではないことも、理解していただけるだろう。



## 20日で青を倒す!

1 まず、本店から出るキャラに、店の前に拠点防衛させる。左上からわきでたキャラには本店までの通路を作らせ続ける。

本店から2番目のキャラが出たところで、黄への踏切を通させる。マスターは4000を越えたところで、青へ攻め込ませる。

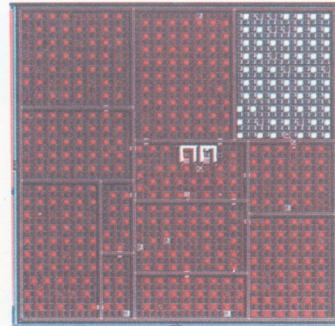
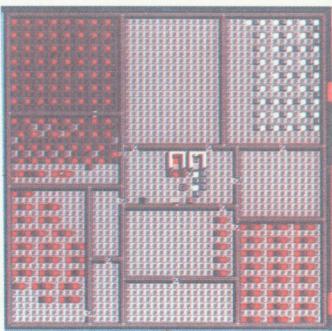


## 続けて黄も倒す!

2 青を倒した直後、黄への道ができていれば、そのまま黄色の本店に突入できることもある。

青と黄は50日以内に倒せるはずだ。こうしている間にも、踏切をこまめに作らせるよう

に！ もちろん、ここまで税率は0%。



## 白は右上に固める

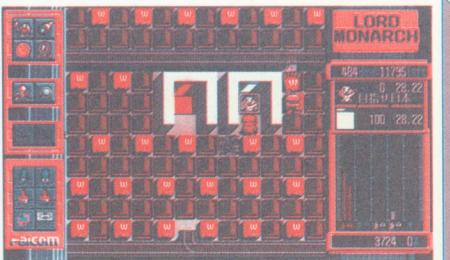


3 白の領土は右上ののみ。5000クラスのキャラに踏切を壊し続けさせておく。

すべての領土が埋まったのを見はからって、マスターが突撃する。白の領土が変わって行く間に、マスターを戻し、本店の跡地開発（P61）や、切り替わったキャラへのコマンド指示（P62）も素早く行おう。

## 跡地開発用のキャラを用意しておこう

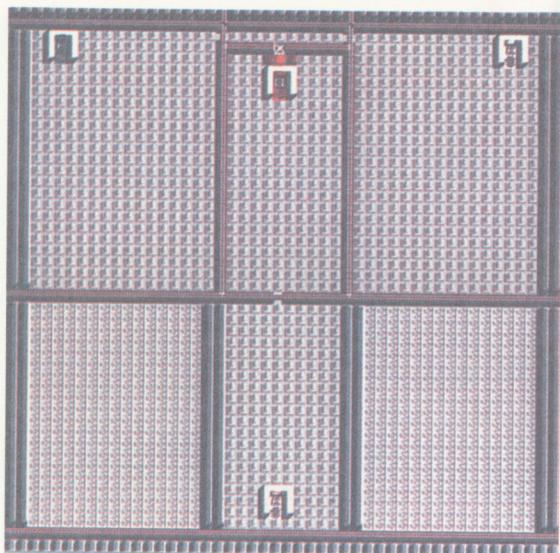
P61で紹介した跡地開発を使い、ここは99.9%をめざしてみよう。白の領土が塗り変わっている間に、マスターが戻り右に待機しているキャラに村作りをさせ。うまくいけば、99.9%も夢ではない。



▲跡地の右でハンバーガーが待っている



# ガード下の力持ち



## ★初期設定値

	1000 0.1x	200 1	48 1	5000 10%
	1000 0.0x	200 1	0 0	5000 10%
	1000 0.0x	200 1	0 0	5000 10%
	1000 0.0x	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2000日**

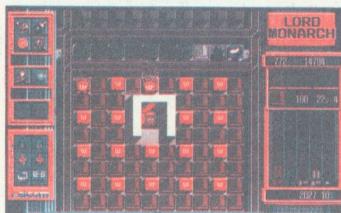
◎目標占領率

**99.5%**



## 攻略ポイント

青と白のつぶしあいを傍観するためには、しっかりと踏切を壊し続けなくてはならない。できれば5000クラスのキャラで。



▲ここには絶対入ってこられないように

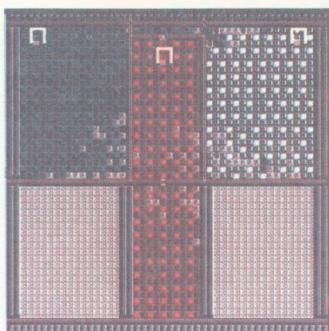
## 戦略に迷う面だ

最初の段階で与えられている領土は、4店の中でも1番狭い。初期設定で店をもっているという優位性のみが救いとなる。

まず、黄を超速攻でつぶすまでは定石として、青と白がつぶしあいをしている間に、何をするかが問題になってくる。

左右下の土地を先に取るか、または青白、どちらかに的を絞って攻め込むか、というところだが、ここは後者を取る。

下から左右下の土地に入るには、踏みきり作りに資金がかかりすぎ、攻略が遅れてしまうからだ。



## 中央を領土にする

まずは、おなじみの超速攻で黄を倒す。店の前にキャラをためておいて、マスターと合流して行けば、90日程度で倒せるはず。

その後、領土を埋めて、キャラと資金をためよう。

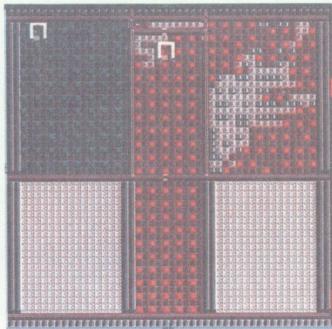
ここまで750日ほどで行いたい。



## まずは白から……



青か白、どちらを攻めるかを決め（この場合は形勢不利だった白を攻める）て、反対側の通路をふさぎ、マスターの連続出動で白の店を壊し続ける。税率は0%がよい。ある程度つぶしたところで、マスターの人口を見比べ、倒せると確信した時点で白の本店へ。1000日前後で。

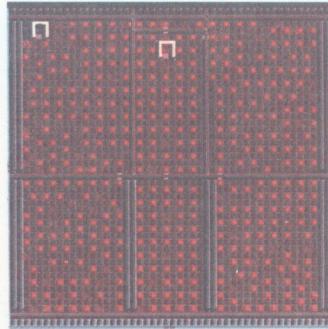


## 目指せ99.5%以上

右下への通路は、右上の領土から作る。十分にキャラをためて、いよいよ最後の敵へ侵攻を開始する。

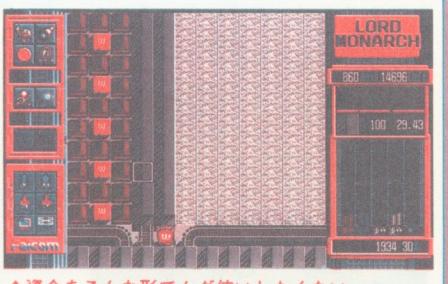
マスターをガンガン使って、青の店をつぶしながら、左下への通路も作ってしまおう。

最終的には、写真のような体勢に持ち込む。青の店を1店だけ残すテクだ。



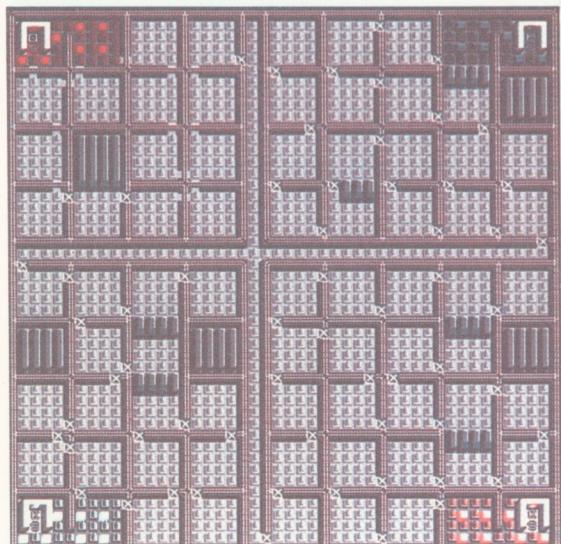
## 踏切を作って、下から攻める？

写真のように下から踏切を作って、左右下の領土を広げることもできるが、これはあまりにも予算がかかりすぎる。左右で8マス分、新しい踏切を作るということは24000もの費用がかかることになる。これは避けたい。



▲資金をこんな形でムダ使いしたくない

# 私鉄沿線拡張命令



## ★初期設定値

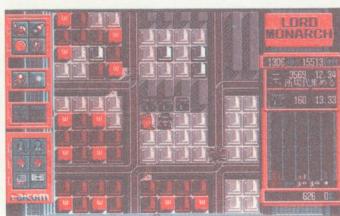
	1000 1.9%	200 1	576 7	5000 10%
	1000 1.9%	200 1	576 7	5000 10%
	1000 1.9%	200 1	560 7	5000 10%
	1000 1.9%	200 1	560 7	5000 10%

◎目標経過日数	<b>2300日</b>
◎目標占領率	<b>99.0%</b>

## フーズパニック

### 攻略ポイント

ヤッちゃんは放っておくと、どんどん成長してしまう。早めに倒しておきたい。まずはヤッちゃんより強いキャラを作ることから。



▲知らない間にこんなに強大になった

## 繰越1000日行ける?

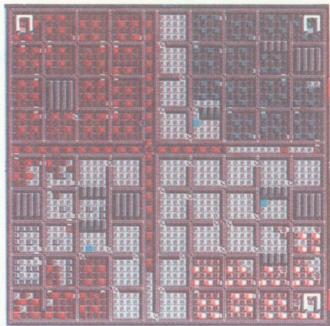
16マス分割で区切られた無数の土地に戸惑ってしまう。

まずはじっくりとマップを見て、それぞれの土地のつながりや、壊れた踏切の位置などを確認しておこう。

壊れた踏切を直すのと、新しく踏切を作るのとではかかる資金がまるで違う。

マスターが敵本店へ出動するルート作りでどうしてもという場所以外には、なるべく新しい踏切は作らないようにしたい。今までの面に比べて、攻略には少々苦労しそう。

繰越日数で1000日稼ぐのは、至難の技といえるだろう。



## 最初の標的は白!

1

まずは左下の1角を埋めることを考える。踏切をおしまくって、ヤッちゃんを早めに退治。できれば中央の長い十字形通路も押さえ、青と黄をそれぞれのエリアから出さないようにしたい。

マスターを使った店つぶし作戦も利用して白は800日前後で倒したい。



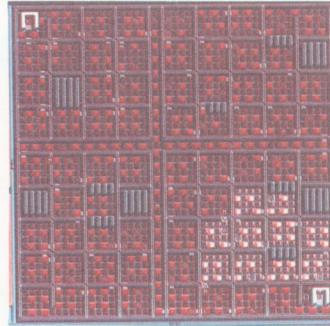
## 青の倒し方は?

2

白から奪った領土の踏切をなおし、領土を拡大しつつ、今度は青を攻める。

写真では青の店つぶし作戦を使ったが、青の領土左上に、踏切を2つ新設し、マスターに大人数キャラを合流させて、青を倒す手もある。

資金をチェックし、税率操作をしよう。

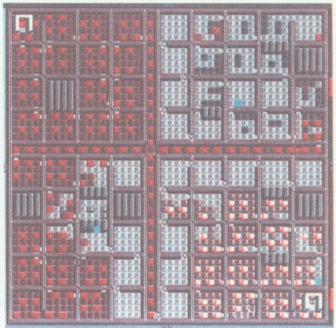


## 黄の店を残す!

3

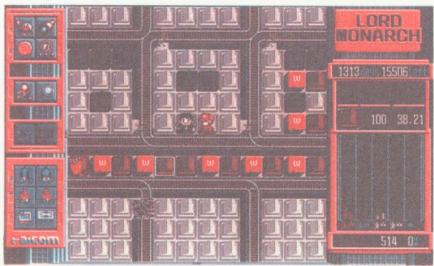
最後の黄は、わざと残しておく作戦。占領率のアップには欠かすことのできない戦法だ。踏切を1つ新設すれば、黄本店への近道ができる。

写真のような形にしておけば、跡地に店が2つ作れ、占領率も上がる。



## マスターの使い方で攻略が左右される

店をつぶしに出動したり、敵のマスターを倒したり、時にはヤッちゃん攻略に乗り出すこともある。マスターの活躍なくして、このゲームの攻略はありえない。



▲マスターより強いヤッちゃんなど、まずいない

# 閉ざされざる群雄



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	16 1	5000 10%
1000 0.4%	200 1	80 1	5000 10%
1000 0.3%	200 1	64 1	5000 10%
1000 0.5%	200 1	112 1	5000 10%

◎目標経過日数

1500日

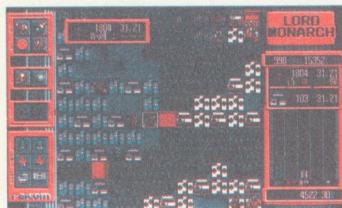
◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

道を作るポイントはここ。1マス分のみで通じている場所はここだけだから、よくマップをチェックすれば分かるはず。



▲ここに兵をためておく

## 新しい世界の喜び

この面からまた新しい世界が始まる。馬に乗った兵たちが行き交う、戦乱の陣だ。初めて新しい世界をプレイするときは、無性にわくわくしてするもの。

さて、初期設定値を見ても分かるように、最初から陣の数が圧倒的に不利だ。

こんなときは、殿様を使っての陣つぶし作戦をスタート直後から使いまくるのがベストだ。

黒と白は、こちらが道を作つてやらない限り入ってくることができず、2国でつぶしあいをしている。

どこに橋を作るかが最大のポイントになるだろう。



## 赤の城を落とす!

1

とりあえずは税率0%で陣を増やし、兵力を上げなければなにもできやしない。自国の領土がある程度（写真くらいでよい）、広がったら、赤へ通じる道を作り、赤が勢力を伸ばさないうちに陣をつぶしまくり、城を落とす。ここまで250日程度ですませたい。

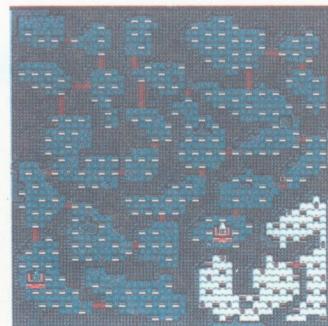
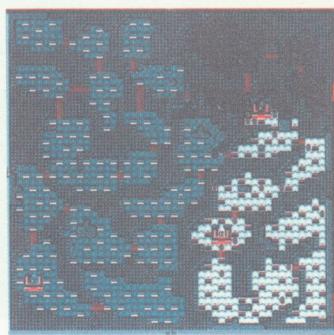


## 拠点防衛させて…

2

赤を倒した後は、ひたすら領土拡大に励む写真の位置まで完全に陣を張ったら、黒と白の領土に突入だ。

道を作る前に、その場で拠点防衛させて、殿様が合流し、1発で黒（その時点で不利な方）を倒せるだけの人数をためておこう。ここまで1000日以内に。



## 黒と白を一気に

3

計算通り、1撃で黒の城を落とし、黒の領土を根こそぎ手に入れたら、もう怖いものはない。

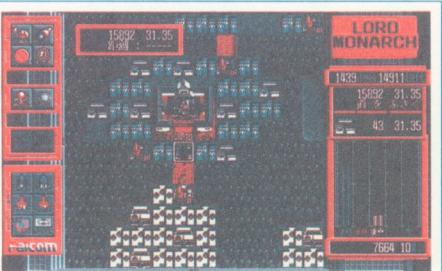
兵に白の城の前で拠点防衛をさせ、その下の道をふさぎ続ける。

すべての土地が埋まったのを確認して、殿様が出動すれば良い。

## 殿様を出動させるべきか……？

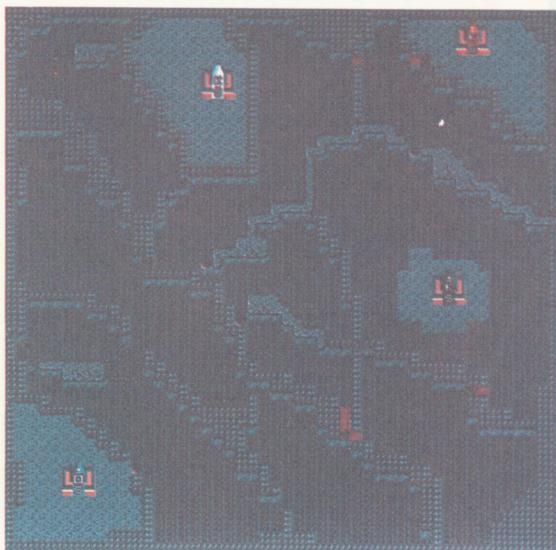
拠点防衛させている兵が、敵の殿様の4倍以上の人数集まれば、わざわざ殿に出動してもらうまでもない。

領土の埋まり具合と、日数、資金などを計算して、その時点でベストな戦法をとろう。



▲まだまだ城に攻め込める状態ではない

# 戦に森と河ありき



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1700日

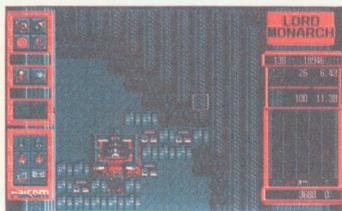
◎目標占領率

99.5%



## 攻 略 ポ イ ン ト

距離を計算に入れて、ギリギリのところまで殿様には頑張ってもらおう。城に戻る直前で死ぬようなことのないように！



▲26人も残っていればまだ余裕だ

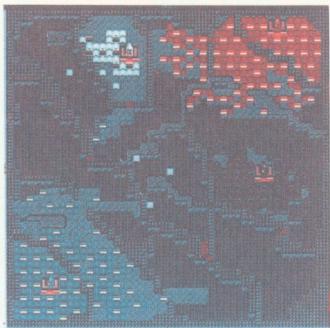
## 殿様を使いまくる

草の多いマップ。とりあえず草を刈るために、それなりの労力がいることを頭に入れておこう。

ここでの最初のターゲットは白。距離的に自軍と1番近いからだ。

まずは陣を増やし、兵力を整えるわけだが、ただ単純に増やしていたのでは白の方もその分強力になってしまう。序盤戦、殿様の人口がまだまだ少いうちから、果敢に白の陣つぶしに出動させたのだ。

白つぶしに限らず、この面では殿様が大活躍することになる。ただし、あまり頻繁に出动しすぎると、資金不足に悩まされるので注意。



## 白の勢力を抑える

開始早々、白との間の2つの壊れた道を通す。すぐさま殿様の出動だ。

白の勢力を抑えつつ、こちらの領土を広げて行くわけだ。

500日前後で写真のような形に持ち込み白の城を落とす。

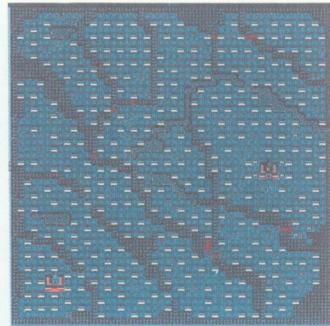
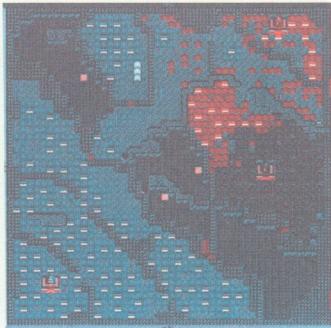


## 赤の陣をつぶす！

**2** 赤へも基本的には白と同じような作戦。殿様を出動させ、陣をつぶし、兵たちにも0%作戦で陣をつぶさせる。

殿様が陣をつぶしている最中にも、赤の殿様の人口が4分の1以下になることもあるので、常にチェックしよう。

ここまで1000日程度で。



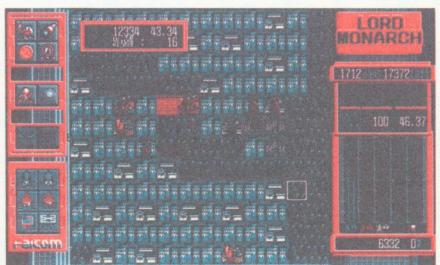
## 領土を広げまくる

**3** 赤を倒したところで、初めて竜巻の土地へ侵攻する。それまでは白や赤に全力を注ぐべきで、竜巻の方に余分な兵力は使いたくはない。

領土をほぼ埋め尽くしたら、黒を上と下から攻める。陣を全滅させないように1~2つ残しておく。

## 敵陣のガードは固く 敵しておこう

最後まで残しておく敵の陣。これをつぶしてしまっては、その時点で終ってしまう。写真のように自陣のない場所にも待機の兵を作りて万全のガードを固めておこう。



# 大河混流たる孤島



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

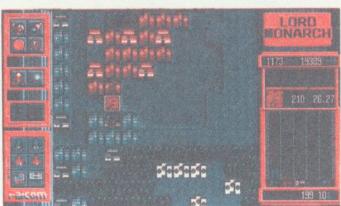
◎目標経過日数  
**1800日**

◎目標占領率  
**99.0%**



## 攻略ポイント

最初に落とすのは黒と白。赤はこちら側に入ってこられないよう道をふさいでしまう。1日も早くこの体勢を作れるように。



▲こうすれば赤の勢力は伸び悩む

## 前半戦が勝負!

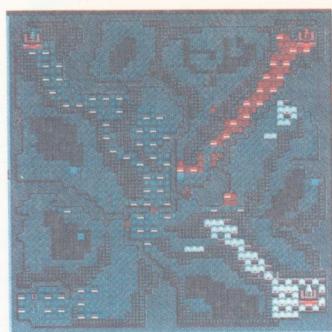
城から道が異常に狭く、殿様を出動させるにも、かなり苦労する。

せっかく陣を張っても竜巻の乱入などもあり、前半戦はかなり苦労する。

しかし、竜巻の猛威に悩まされるのは自国に限ったことではない。他の国々もそれぞれ竜巻が壊してくれるので条件は同じだ。

まずはいかに竜巻にやられないように自国領土を広げるかがポイントになるだろう。

場合によっては落とし穴なども使って竜巻を追い込み、閉じ込めるなどの作戦を使う必要もある。



1

## 赤を止め黒を攻撃

竜巻をうまくかわし（落とし穴などを使うこともある）、自国領土を広げる。ある程度領土が広がったところで、早めに赤との道をふさぎ、黒の陣をつぶしにかかる。

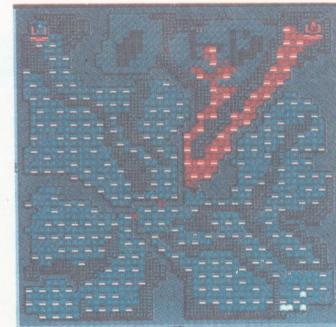
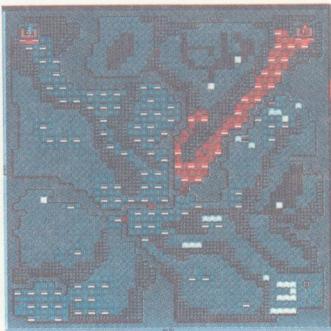
殿様を活躍させて、黒の城を落とすまでを600～700日程度ですませたい。

2

## 0%作戦継続!

白へもまた、0%作戦と殿様出動で、徹底的に陣つぶし攻勢をかける。城を落とすのも時間の問題だ。

赤はいまだに竜巻と悪戦苦闘で、一向に勢力は増えない。



3

## 赤の勢力伸びず!

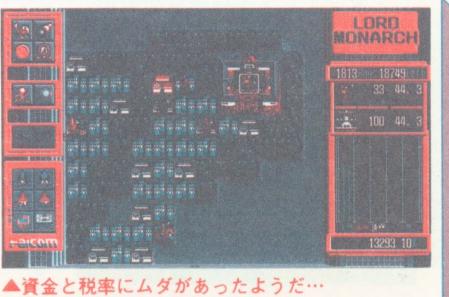
赤との境以外の領地をすべて埋めるのは1400日くらいだ。

ここまで来ても、まだ赤はご覧のような状態。左上まで占領していくれば、敵領土を残す作戦が使えて攻略も楽なのだが、こうなればこちらから攻めて領土を埋めるしかない。

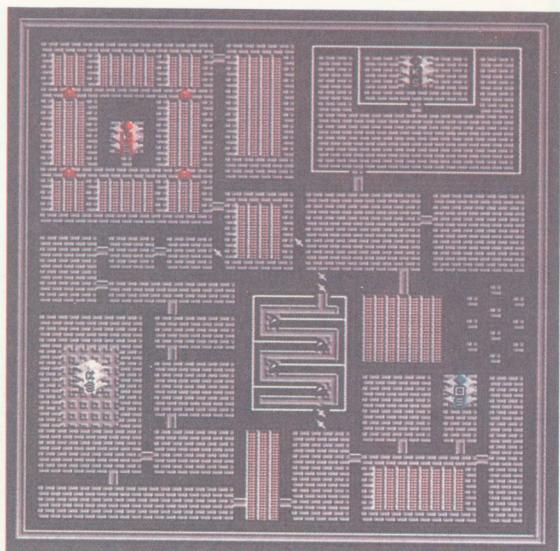
**最終的にはやはりこ  
最うなる……**

敵陣を大きな範囲で残せない場合、やはり1～2つの陣を残しての最終攻撃しかない。

このような敵城の地形だと、跡地に陣が2つ張れるため、占領率を少しでも上げることができる。



# 超機械都市の暴走



★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.3%	200 1	64 4	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1800日

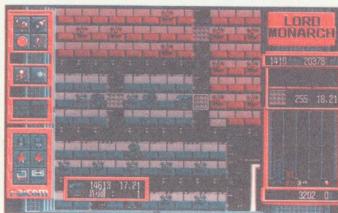
◎目標占領率

98.0%

## メカニックテクノ

### 攻略ポイント

赤を倒すときの、ボスとしキャラの合体。一気に大量の敵ユニットを手に入れる爽快感は何度も感動的。



▲この合体で赤のボスも一撃で倒せる

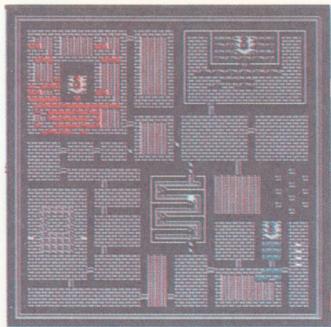
### マップに惑うな!

また新しい世界、メカニックテクノが始まる。この世界はロボットが主人公だけにメカニカルなイメージのマップになる。特に攻略法が変わることはないので、マップのイメージに惑わされないようにしよう。

攻略法としては、白を超速攻で倒し、赤、黒の順に倒す、というパターン。

中央のモンスターのいる通路は、黒との戦いが始まるまでは決して開けてはいけない。

実は自国基地右上にあるスペースも一応ユニットが作れるようになってはいるのだが……。



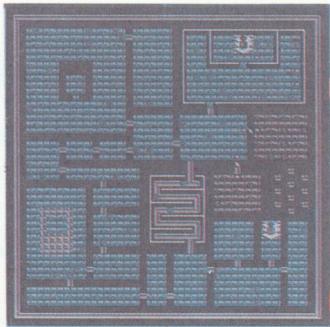
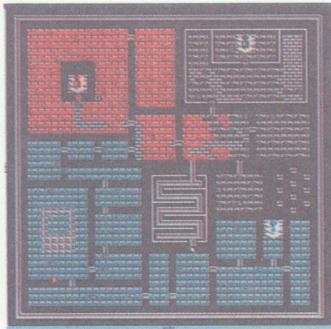
## 1 白を速攻で倒す!

まずは超速攻パターン。基地の直前に拠点防衛のキャラを作り、400人を越えたところでボスが合体して出動。白のユニットをつぶしてボスを倒す。150日程度で。

ユニットを全滅させるのだけは避けよう。

## 2 赤の合体突入!

写真の位置まで完全にユニットで埋める。  
攻略ポイントでも紹介した合体技で赤を倒す  
自軍のボスの人口と赤のボスの人口を見比べ、何人のキャラと合流すれば倒せるかを計算して一気に行こう。  
目安としては1500日くらいで。

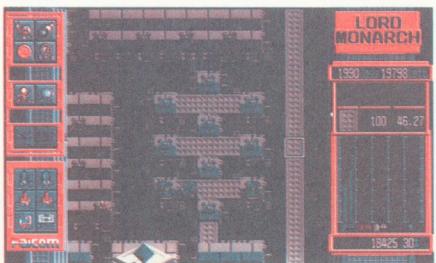


## 3 押せ押せで行ける

税率をうまく操作しながら、写真のような形に持ち込もう。  
2つの部屋を押さえてしまえば、黒の城の周囲を埋めるのにそう日数はかかるないはずだ。

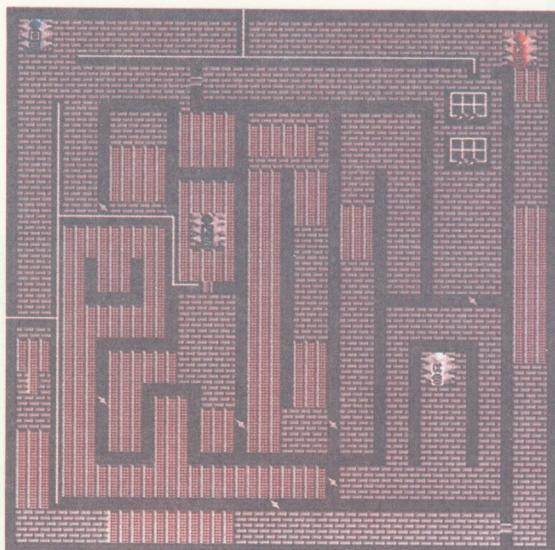
## 10 マス分にユニットを作るか……!?

自軍基地の右上スペース。計10マス分のスペースがあり、10のユニットが作れる。占領率でいえば1%。総縦越日数が4~5万を越えていれば別だが、この時点では10マス分の通路、30000も資金をかけるメリットはない。



▲30000のお金をためるのに経過日数がかかる

# コスモミッション



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 -1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1700日

◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

黒を倒した後、モンスターが領土に入ってこないよう、一時的に通路を壊しておくのもかなり有効な戦法。慎重柵(策)ってわけ!?



▲これでモンスターは怖くない

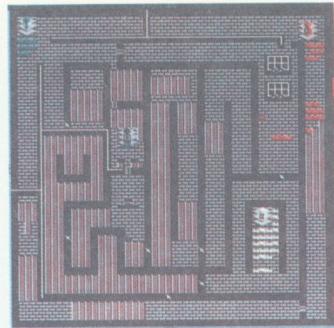
## 最初に攻めるのは

最初に赤を攻めるか黒を攻めるか迷うところ。黒に行くには通路を作らなければならぬし、赤への道のりは少々遠いしかも、赤への途中には壊れたパイプもあり、モンスターが怖い。

ここはやはり黒へ超速攻をかけるのがベスト戦法だろう。

モンスターの退治は赤と白に任せて、その間にこちらは領地を広げ兵力を整える。

赤を倒し、最後の白にどれだけの土地を与えて残すかも勝負のポイントだ。



## 1 まずは黒を倒す!

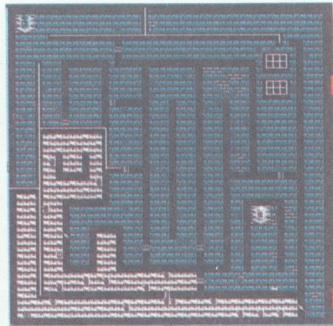
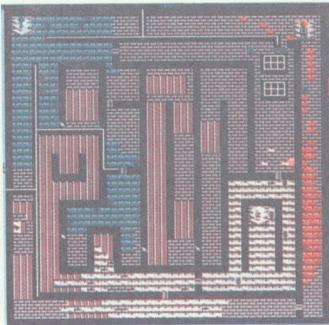
おなじみの超速攻戦法で黒をつぶす。ユニットは下の土地に逃げる(?)2つくらいを残しておけばいいだろう。60日程度で倒せるはずだ。

5000近い資金が手に入る所以、通路を作るために使った3000も惜しくはない。税率0%を継続してユニットを作りまくろう。

## 2 赤ユニットを壊せ

壊れたパイプを赤か白が直し、モンスターの脅威も弱まった頃合いを見て、赤に侵攻を開始する。0%作戦がいいだろう。

ボスを使ってユニットを壊し、なるべく多くの赤ユニットを残した状態のまま、赤の基地をつぶしたい。750日くらいが目安。



## 3 3ヵ所で抑える!

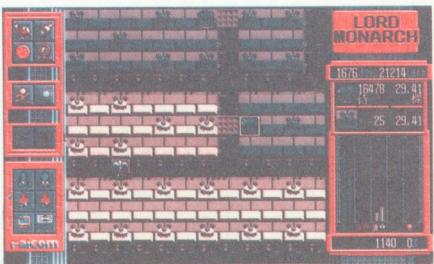
こちらが領土を広げている間、当然白も領土を広げる。しかし写真の位置以上に広げさせてはならない。しっかりと通路を抑えておこう。

ただし、あまり早く基地を分断してしまうと、資金が足りずにユニットを作れなくなってしまうのでキチンとチェックしよう。

## 敵のキャラをおびき出しでつぶす!

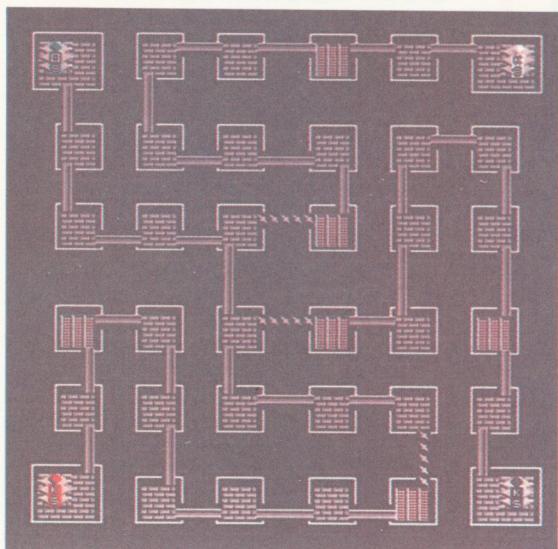
敵に残した領土が大きいと、すぐにしキャラを作る。こまめにつぶしておかないと後で困ることになる。1カ所だけ通路を壊さず、おびき出し(P64)で退治するようキャラを用意しておきたい。

レサイズ以上が望ましい。



▲少し左右に移動してやれば、おびき出されるぞ

# マイクロ・ルーム



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 4	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1800日

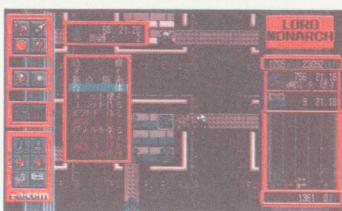
◎目標占領率

98.5%



## 攻略ポイント

敵国との境にある通路を壊す役のキャラ。4059以上はとても無理だが、こまめに援軍を出すようにしてやろう。



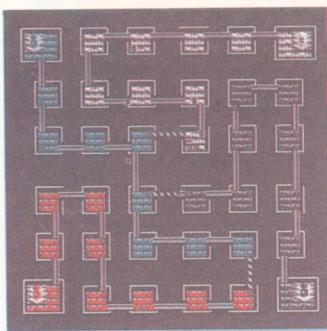
▲キャラに手早く指示を与えてやる

## 前半戦最大の難関

9マス分の小部屋が無数にあり、迷路状につながっている。単純に勢力を伸ばしていくと、他の3国とぶつかってしまう。敵国同士がぶつかりあうことはないし、ここは同盟を使うべきかなどと、かなり悩んでしまう。1面から順番に進めてくると、まず最初につまるのが、この面だろう。

なにしろ、総面積が狭いのでLキャラを作りにくい。Mサイズのキャラで通常面のLキャラの代役を務めさせるしかない。

また、1マス分が占領率に左右される割合が高く、占領率アップを狙うのも容易じゃない。99%をとるのは至難の技だ。



1

## 3ヵ所の通路壊し

同盟は組まない。壊れた通路をなおさせ、資金とキャラを消費させねばならないから。

写真の位置まで侵攻し、赤との通路のところに多めのキャラを作る。黒と白の通路のところにも敵に通路を作らせない程度にバランスよく援軍を送ってやろう。

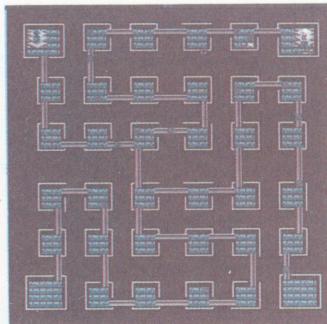
2

## 赤へ長距離突入！

赤との通路にいるキャラがたまり、ボスと合流して赤ボスの4倍を超えるところまで来たら、一気にボスを動かし、敵基地へ侵攻開始だ。

赤がなかなか通路を作らないときは、こちらから作ってでも突入しよう。

ここまで800～1000日程度で。

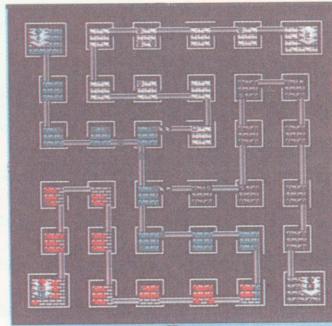


3

## 白は押せ押せで！

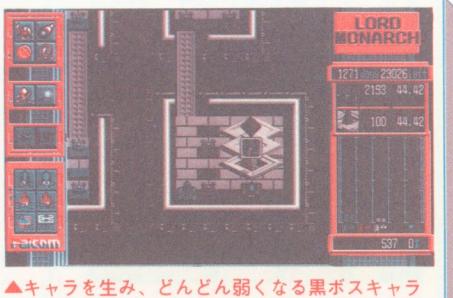
赤への戦法と、まったく同じパターンで今度は黒を攻める。

最後の白は通路を作ろうとしている大きめのキャラのみをボスでつぶしたら、後はキャラが1部屋ずつ侵攻して行ける。ユニットを1つ、残しておくのを忘れないように。



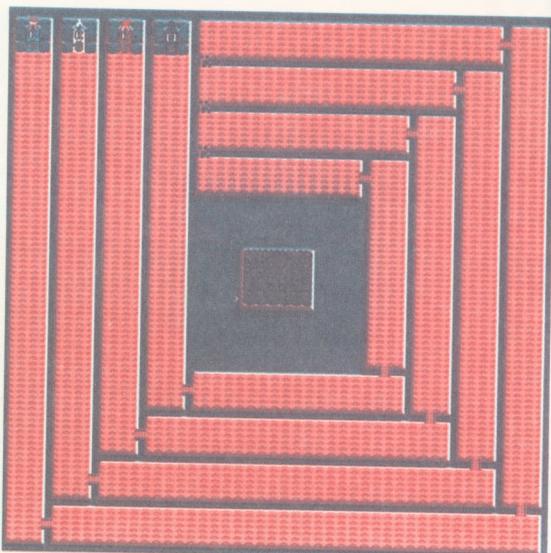
## 敵が生み出すキャラをつぶしまくれ！

赤や黒へボスが突入するとき、敵ボスが生み出すキャラを次々につぶしまくろう。4倍の差がないまま突入しても、生み出すキャラの分、人数が減って行くため、一気に倒せてしまう場合があるからだ。狙ってみる価値はある。



▲キャラを生み、どんどん弱くなる黒ボスキャラ

## よ~い ドン!!



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1600日

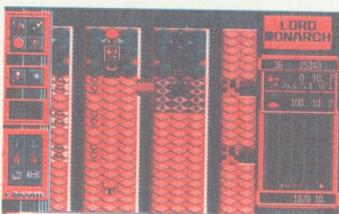
◎目標占領率

99.5%



## 攻略ポイント

速攻が決め手となる。城の前に村を作らせ、拠点防衛。400人以上たまつたら橋を作らせて、村を1つ残して王を倒す！



▲30~40日くらいで赤を倒したい

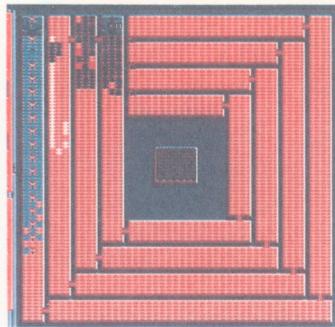
## 競争してみる?

ここから最後の5つめの世界が始まる。かわいらしいキャラを見ているだけで楽しいファンタジーパステルだ。

マップのほうもかわいくユニークなものになっている。

この面ではマップタイトルそのままに4国でトラック競争をしてしまいそうだが、実は真の攻略法は別のところにある。

赤と黄は、ほとんど速攻で倒せるようになっているのだ。敵を緑のみに絞って領土を広げ、村残し作戦を使えばOK。1500日くらいの繰越日数も稼げる。遊びとして4国でグルリとレースを楽しむのもいいかも？



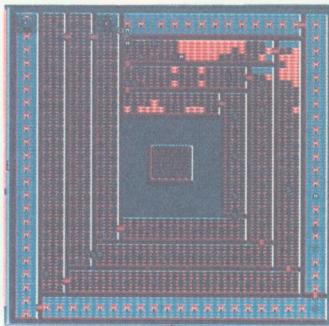
## 一気に2国を倒す

1

超速攻で赤を倒し、続いて同じ戦法で黄も倒してしまう。

王を400～500のキャラと合流させて村を1～2つ残してつぶてしまえば、まず敵の王は倒せる。

2国を倒すのに200～300日ほどですませたいところ。

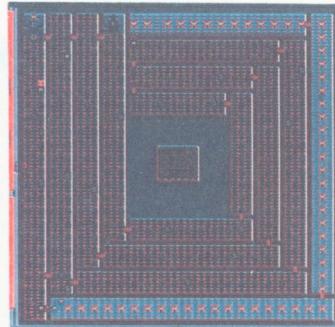


## 3国分を埋める!

2

外回りは緑に任せておき、こちらは内回り3周分を埋めることに専念する。緑は入ってこないように、上の橋はしっかりと押さえおこう。

3周分を埋めるのは1000～1200日くらいで。

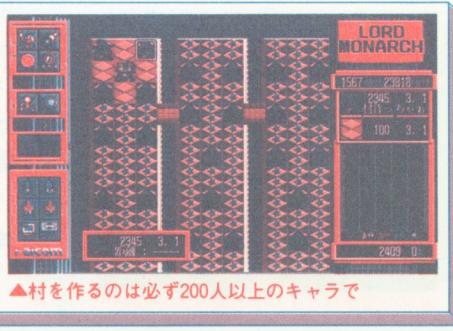


## コの字に敵を残す

3

緑の城への最短距離に橋を作り、写真のような体勢を作る。下のほうにも、写真のように橋を作れば、より早く体勢を固められるハズだ。1500日以内には達成したい。

大きめの敵キャラはおびき寄せて倒してしまうのもいい。

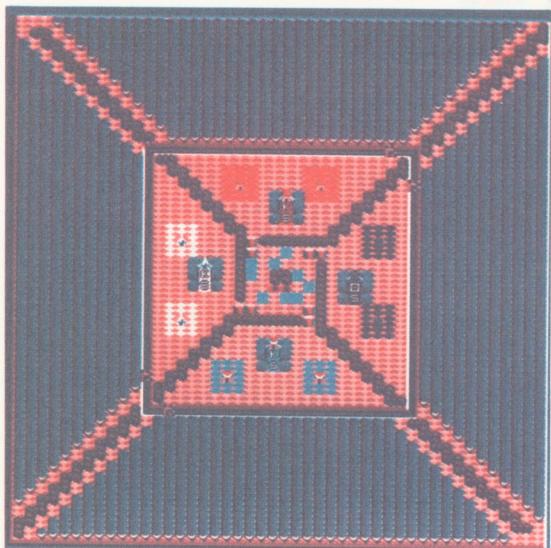


## 占領率をあげるには 好条件ぞろいだ

城の跡地開発の時間も取れるし、跡地は3方がふさがっているため、写真のような位置に村を作れば畠もできやすい。

ここは思いきって、99.9%を狙ってみる価値がある。何回でもトライだ。

# 突撃！鉛筆の森！



## ★初期設定値

1000 0.9%	200 1	288 2	5000 10%
1000 0.9%	200 1	288 2	5000 10%
1000 0.9%	200 1	288 2	5000 10%
1000 0.9%	200 1	288 2	5000 10%

◎目標経過日数

1800日

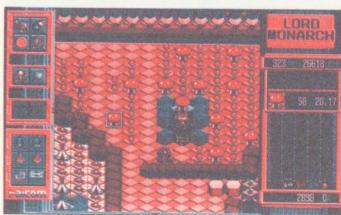
◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

右ページのパターンとは違い、「ママより恐い」は赤へと侵入していった。この場合、赤はつぶしやすくなる。



▲どの国がバリケードを壊すかが問題

## モンスターまかせ

城のエリアの外周にある広大な鉛筆の森。削りたくてうずうずしてしまうが、ここは我慢のしどころ。

とりあえずキャラをためて、一気に敵王を狙うのがベストの戦略だ。

中央にいるモンスター「ママより恐い」がどのような動きをするかが、この面のポイントだ。

「ママより恐い」に村をつぶされた国はこちらの標的となり、つぶされなかった国は最後の敵となる。

とりあえず攻略法はさほど難しくない。繰越日数1200日は稼ぎたいところ。



## まずは静観しよう!

# まずは静観しよう!

とりあえず静観。キャラをためる。この場合、黄がやられ、赤と緑はほぼ同じような状況になった。

黄色はほぼ敵ではないとして、赤か緑、どちらかの王の人口と、こちらがためたキャラ+王で、勝てそうになったら速攻突撃しよう。

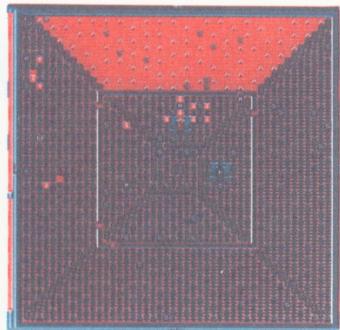
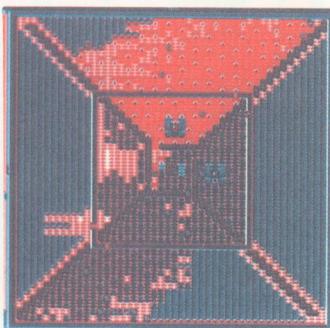


## 2国をつぶせ!

まずは緑（赤でもよい）の城をつぶす！

黄のほうは、その帰りに行っても、軽く倒せてしまうほどに弱体化していた。こうもうまく行かない場合は、一度城に戻ってから来るパターンをとる。

2国を倒すのに700～900日程度で。



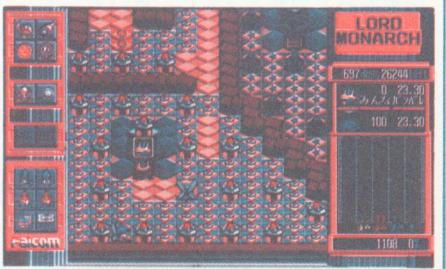
## 赤を封じ込める！

ここでこちらも領土拡大を始める。その間赤もどんどん伸びてくるけど、中央に入っこさせないようにしておけばいい。

写真のような体勢にするのに1500～1700日くらいで。後は王が出動して赤城を落とし、占領率を上げる努力をすればよい。

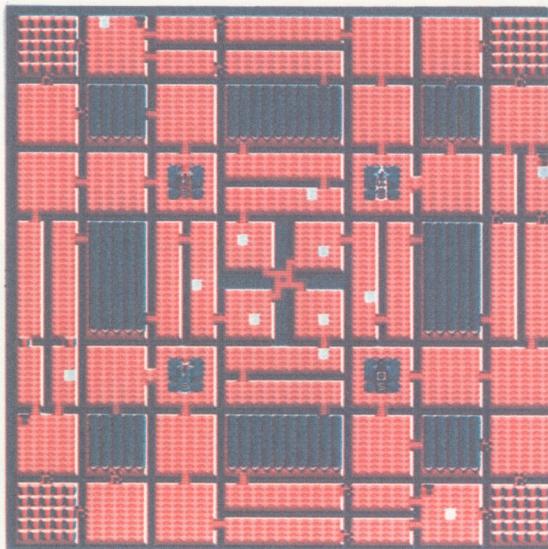
## キャラの力で一発逆転してしまおう！

上の戦法で緑を倒す瞬間。緑のほうが領地が大きいにもかかわらず、ためておいたキャラと王が合流することにより、王のパワーが4倍以上になってしまう。1発大逆転の大技だ。スカッとするよ。



▲これで緑の領地と資金はすべていただき！

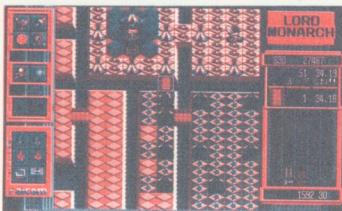
# プカプカ島行進曲



ファンタジーパステル

## 攻略ポイント

新たに作る橋は、資金もかかるし、敵に攻め込まれる危険もある。慎重な戦況判断とともに、思いきりの良さも大事。



▲今、まさに黄城を攻め落とさんとす！

## ★初期設定値

資源	初期量	増加量	初期占領率	目標量
木	1000	200	0.0%	5000 10%
石	1000	200	0.0%	5000 10%
金	1000	200	0.0%	5000 10%
銀	1000	200	0.0%	5000 10%

◎目標経過日数

2200日

◎目標占領率

99.5%

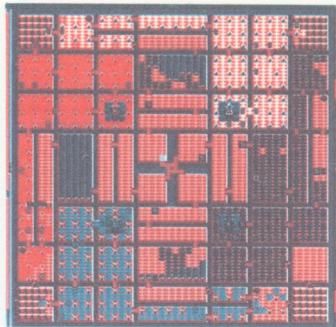
## どこに橋を作る？

正方形と長方形の小さな島が複雑につながったマップ。ブレイの前にじっくりと島と島のつながり、各城からのルートなどを研究するようにしたい。前半戦で目標クリア日数が2000日を越えてしまうのは、第8面とこの面のみ。

右に紹介した攻略法が「これぞ最良」と自信をもっていえないのが正直なところだが、この方法でも繰越日数500～800日は稼げる。

ポイントは新たに橋を作るときの場所とタイミング。

よりよいポイントを研究してみることを勧めたい。



## まずは黄城が標的

最初の標的は、黄色。税率をうまく操作して勢力を伸ばし、黄城の真下にキャラをため橋を作る。王も合流させて一撃で倒す、というのがこの攻略法。

黄色を落とすのに、800～1000日程度でできればいい。

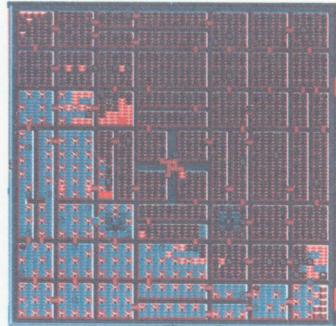
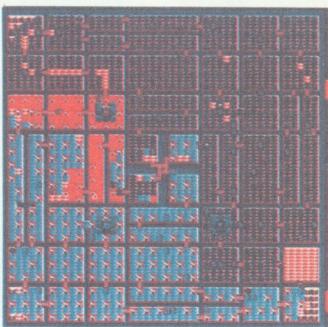
右上のバリケード地帯は、黄に任せる。



## 赤が減らない間に

次は赤。緑もかなり勢力を伸ばしてきている。ここまで赤がやられてしまっている状況では、少し遅いかも。

ギリギリのところでなるべく多く、赤の領土を奪い取るのが原則だ。1500日前後で赤は倒したいところ。

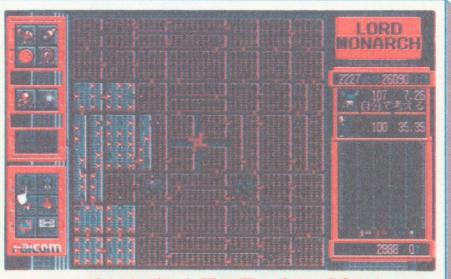


## 緑と一騎打ち!

かなり領土を広げてきている緑ではあるが、勢力的にはこちらのほうが有利。

上からは兵力、下からは王を使って徐々に緑の領土を小さくしていこう。

キャラの流れ方を見て、バランスのとれるように橋を作ってやるのも手だ。



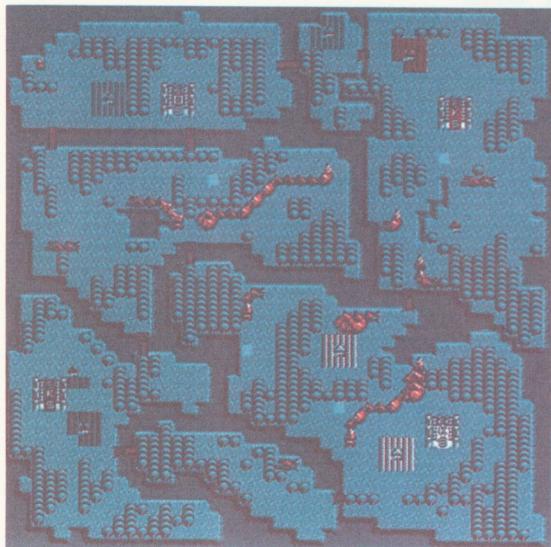
▲あまり残しすぎると緑の王の人口が減らない

## 緑を封じ込めれば、 そこはこっちのもの！

緑の村を残し、封じ込める。領土の広さは目安としてこのくらいがちょうどいいんだろう。日数については、もう200～300日は縮められるハズだ。

王が出動するときのため、橋をかけておくのも忘れないように。

# 暗黒戦線の幕開け



## ★初期設定値

	敵	自軍	資源	備考
[1]	1000 1.1z	200 1	272 2	5000 10%
[2]	1000 0.6z	200 1	144 2	5000 10%
[3]	1000 1.2z	200 1	288 2	5000 10%
[4]	1000 0.7z	200 1	176 2	5000 10%

◎目標経過日数

**1400日**

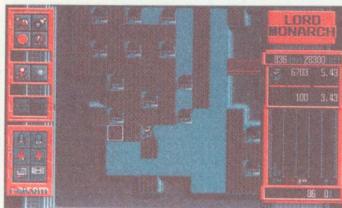
◎目標占領率

**99.0%**



## 攻略ポイント

0%作戦で敵の村をつぶしまくるときは、対象がどんな小さなエリアのときでも、王を同時に出動させるようにしたい。



▲少しでも早くムダなくつぶしたい

## 攻略は単純!!

この面からまた、ロードモナーク面となる。以降、3面ずつ順番に47面まで進み、48面から52面までは1面ずつ世界が変わる。

もはやこのあたりまでくるとキャラクターを楽しむよりも、戦略のほうに夢中になってしまっていることと思う。

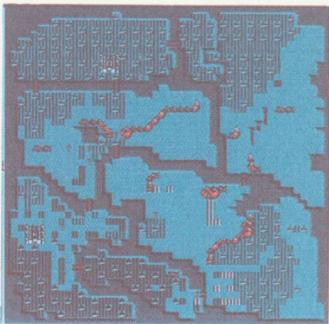
さて、この面は超速攻と合流一撃で2国が倒せる、おトクな面だ。

縦越日数で1500~1600日は稼げる。縦縦越日数も20000~25000日程度になっているハズで、こうなると占領率の0.1%にあくまでもこだわった攻撃を心がけるようしたい。

## 超速攻で赤を叩く

1 例によって城から出た兵を捕まえ、赤へ超速攻をかける。50~60日くらいで赤を倒せるハズだ。

赤のエリアにはモンスターがうろうろしている。1つだけ残したはずの赤の村をつぶされ、資金が手に入らない、なんてことのないようにモンスターの動きも要チェックだ。



## 黒にも牽制を!

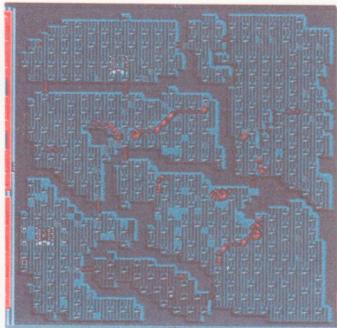
2 赤から奪った資金で勢力を伸ばす。ついでに王を出動させ、最後に叩く予定の黒をつぶしておく。放っておくとみるみる巨大になってしまう。

ある程度領土を広がったところで兵をため王と合流し、白を落とす。750日ほどですませたいところ。

## 黒のエリアを守れ

3 残しておくべき黒のエリアに、自軍兵が侵入しないように注意しよう。資金と相談しながら税率を操作し、1日も早く写真の体勢に持ち込みたい。

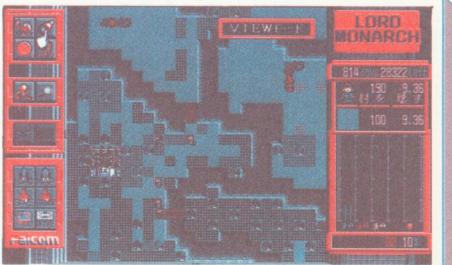
自軍領土が畑で埋まるのを待って、さっさと黒を倒してしまおう。城の回りには跡地開発用の兵も待機している。



## 戻へのコマンド指示 兵がポイント

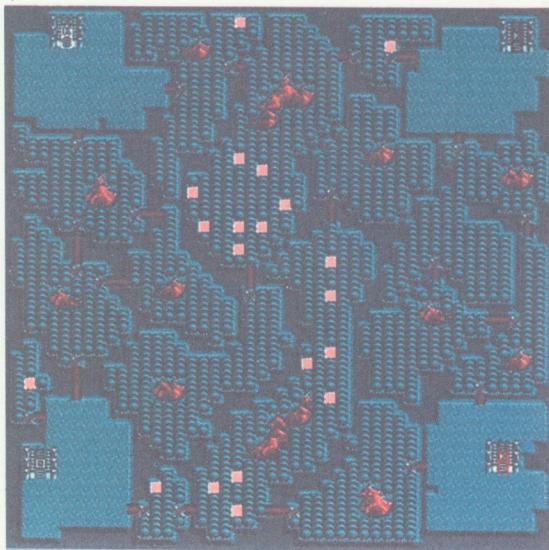
ひとつひとつの兵にこまめにコマンドを与え、思いどおりの行動をさせたい。

この面の場合は、白への兵をためている最中にも、黒の村をつぶさなければならぬ。特に30面以降は各キャラに素早い指示を与えることがポイントになる。



▲オートの兵が何をしているかをまずチェック

# 森林を流れる魔軍



## ★初期設定値

	1	2	3	4
1000	200	0	0	5000 10%
0.0%	1	0	0	5000 10%
1000	200	0	0	5000 10%
0.0%	1	0	0	5000 10%

◎目標経過日数

**1800日**

◎目標占領率

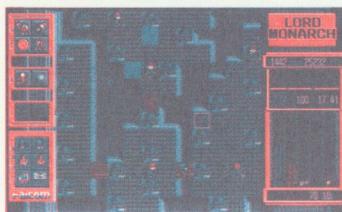
**99.0%**

## ロードモナーク



## 攻略ポイント

領地が広がったとき、兵の流れにムダのないように橋を作る。侵攻用の兵が遠回りしていたのではなく兵力のムダなだけ。



▲この場合は、ここがベストポイント

## 白、黒、赤の順で

無数の小島が入り組んだマップ。

当然、ここでも速攻をかけたいのだが、いかんせん敵の城が遠すぎる。白と赤はほぼ同距離だが、赤への道の途中にはモンスターの島がある。

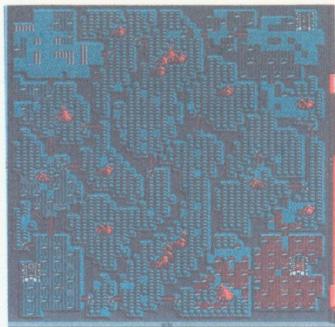
壊す柵の数は多いが、ここは迷わず白への攻撃をかけよう。

黒を倒すのとほぼ並行して、中央方面の島へも進出する。モンスターよりも強い兵を作つてからにしよう。

最後はおなじみの村残し作戦で赤を叩く。

繰越日数で1400日稼げれば上出来。

## 王がフル回転!



### 領土を広げながら

**2**

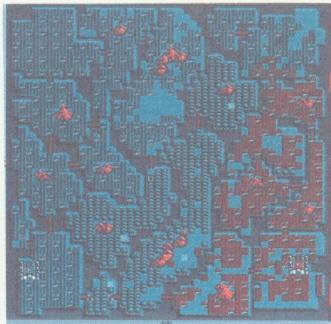
続いて黒を倒す。資金をチェックしながら王を出動させて村つぶし。兵たちには領土を拡大させておこう。

黒の途中のモンスターは余裕があれば王が倒してもよい。

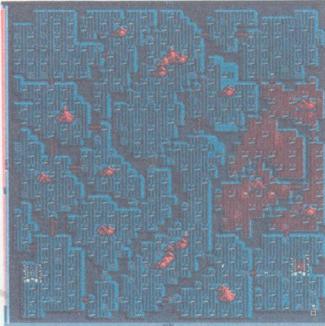
黒を落とすまで1100日くらいで。

**1**

なにはともあれ、白との道を通すことが先決。兵をためたら、まずは柵壊しに行かせよう。道ができたら、すぐに王の出動。白の村をつぶしまくろう。危なくなったら城に戻り、何往復かしているうちに、白の王が倒せるようになる。

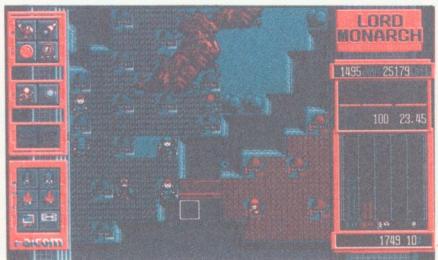


## 上下から攻める



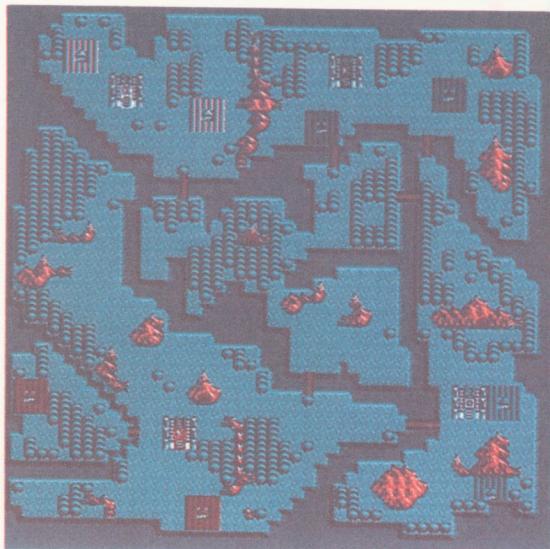
### の後からM兵が行き、橋を壊す

王が出動し、赤の村をつぶしにかかるとき、Mサイズくらいの兵を待機させておく。王が村をつぶしている間に、上の土地からの兵力を迎えるため、橋壊しをさせるためのもの。



▲橋の左上で待機しているのが“壊し隊”

# 魔大陸をわたす橋



## ★初期設定値

	資源	兵	城	魔力	時間
1	1000 1.4%	200 1	240 2	5000 10%	
2	1000 1.4%	200 1	288 2	5000 10%	
3	1000 1.4%	200 1	288 2	5000 10%	
4	1000 1.4%	200 1	288 2	5000 10%	

◎目標経過日数

1600日

◎目標占領率

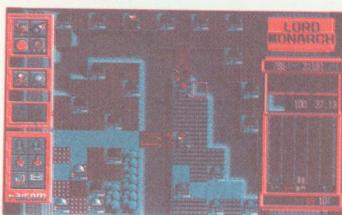
99.0%

## ロードモナーク



## 攻略ポイント

長靴形の土地を完全に埋める前から、この2つの橋は壊しておく必要がある。Sサイズの兵でも十分。先発隊を走らせよう。



▲敵の侵入作戦はさほど執拗ではない

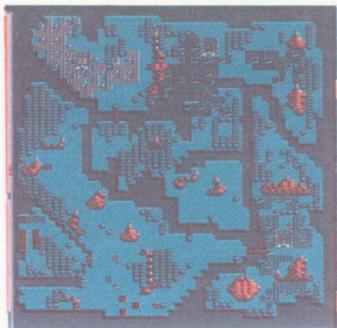
## 橋がキーポイント

赤を倒した後、いかに右の長靴形の土地を開拓するかがポイント。ここだけは何があっても敵の侵攻から守らねばならない。

白と黒がつぶしあいをしているのを横目で身ながら、手早く左下も領土とする。そうなれば後はもうこっちのものだ。

敵の侵入を防ぐための橋壊しと、敵をはさみ撃ちにするための橋作り——。橋が戦略的にこれほど重要な面もないだろう。

繰越日数1300日以上は稼げるはず。



## 外敵に気をつけろ

1

超速攻パターンで赤を倒す。モンスターもいるし、時折、上の土地から黒や白が来ることもある。赤の村を全滅させられないように注意しよう。

赤を落城させるには、200～250日もあれば十分なはずだ。

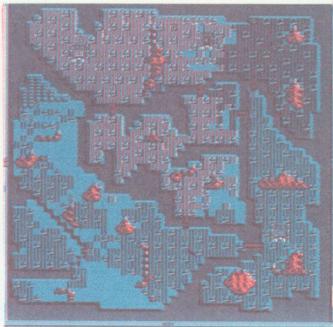


## 3ヵ所止めだ！

2

赤から奪った資金を元に領土拡大。長靴を埋めてから左へ向かおう。

長靴の2ヵ所の橋は早めに、中央下の橋は敵が来そうになってから壊し始めても遅くな。1000日を目安に、下側半円状の土地をいだこう。

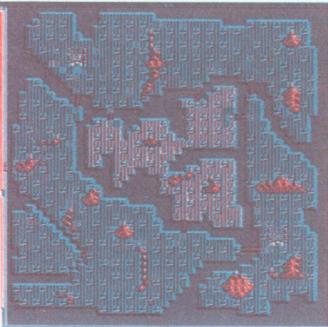


## 白は中央に孤立！

3

王を駆り出して、すでに虫の息状態にあつた黒を一撃で倒し、すぐさま左から橋をかけて、一気に白を制圧しよう。写真のように、白の兵は中央の島に孤立させてしまう。

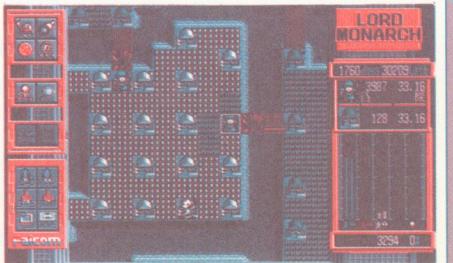
内側から橋を壊すのが重要なポイント。この体勢まで1600日くらいでいきたい。



## 内側から橋を壊す大膽な作戦をとる！

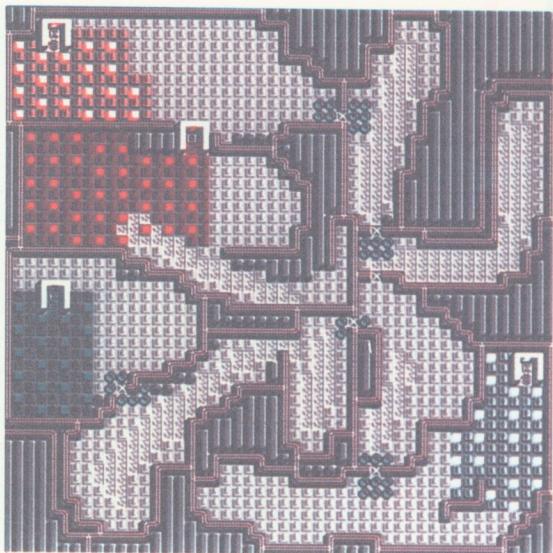
外から壊していると、兵がどんどんふくれ上がってしまい、白をはさみ撃ちにする兵力がムダになる。4000～5000クラスの兵なら、内側に入っても、まず敵にやられることはないはず。

間違っても白の村はつぶさないように。▲村を作って橋を壊し、待機しておけば安心





# テイクアウト競争



## ★初期設定値

	1000 10.5%	200 1	4320 37	5000 10%
	1000 5.4%	200 1	2240 20	5000 10%
	1000 6.1%	200 1	2416 20	5000 10%
	1000 5.9%	200 1	2080 20	5000 10%

◎目標経過日数

**1500日**

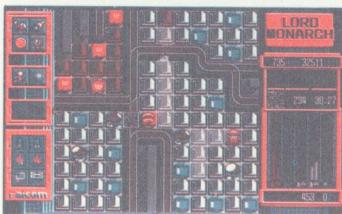
◎目標占領率

**99.5%**



## 攻 略 ポ イ ン ト

敵の残すエリアを決めたら、大きめのキャラで早めに入り口を塞いでしまおう。もちろん、敵が中を完全に埋めてからだ。



▲店長は店つぶしに励んでいる

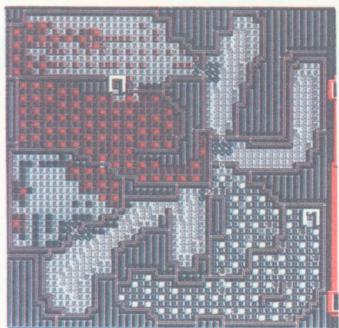
## 0%作戦を敢行

初期設定値が圧倒的に有利。近くにいる黄と青は早いうちにやっつけてしまえばよい。最後は白との戦いになる。

この面では、敵3国すべてに0%作戦を実行する。店長をガンガン出動させて敵の店つぶしに全力を注ぐ。

最後の敵となる白を、どのエリアに残すかがポイントとなるが、右のパターンがベストと思われる。

繰越日数を1500日以上稼げればこの後がラクになる。この面をクリアして3段になっていれば、この後がかなり有利に展開する。6段を目指すならこの面終了時にはぜひ3段になっておきたい。



## 青と黄を連続速攻

1

まず速攻で踏切を作り、店長と一緒に店つぶしで（敵の店は1ヶタくらいは残しておく）一気に倒す。青と黄、順番はどちらが先でもよいが、まったく同じ戦法で1つずつ倒してしまおう。

300日くらいで2つを倒せてしまえるハズ。



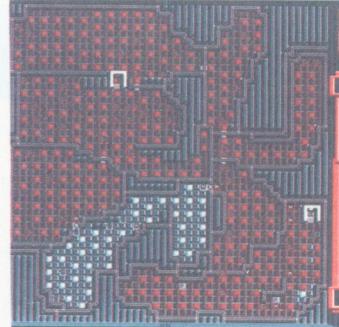
## 残すエリアを考慮

2

2つ倒しても、その分、踏切を新設していくので資金的には余裕がない。税率10%くらいで領土拡大をしよう。

左下、白を残そうとしているエリアには侵入しないように。

写真のような形まで600～650日くらいでいいたい。



## 店つぶしからかかる

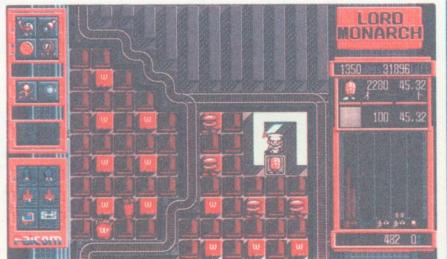
3

上の形ができ上がったら、すぐに店長が出陣し、右から白の店つぶしにかかる。ギリギリまでつぶして戻る、というパターンだ。

左から踏切を壊しているキャラが増えすぎないよう、他のキャラにコマンドを与えてやるのも大事だ。店長が常時留守にしていては、こちらの店が増えないので注意。

## 閉じ込めたエリアの大キャラを倒すと

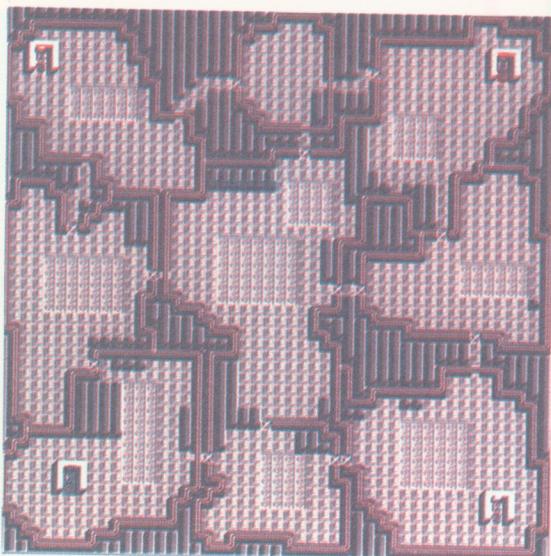
残したエリア内に大きなキャラができると、店長の人口も減らない。だが、あまりに大きなキャラを倒してしまうと、店長が新たなキャラを生み出し、いざ最終段階、という時にこちらの店をつぶさられる恐れがある。



▲うまく計算して生み出させよう



# 速攻! 大営業戦略



## ★初期設定値

	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1700日

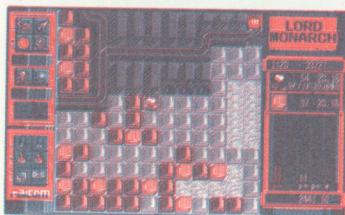
◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

ヤッちゃん事務所は、敵におまかせ。こいつらにかまっていたのでは、兵力と資金、日数がムダになるだけだ。



▲がんばれタコヤкиくん!!

## テクの見せどころ

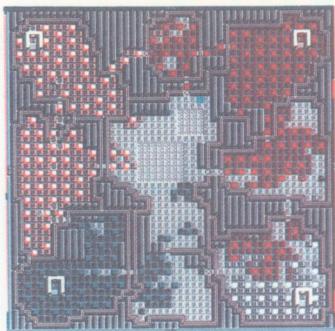
4国の条件はほぼ同じ。ここは戦略テクニックの見せどころだ。

中央のヤッちゃん地帯は、前半戦では当然無視。退治は敵に任せておけばいい。

最初に攻撃を仕掛けるのは白。店長も出向いて店つぶしにかかる。左から黄が入ってこないようにフタをしておくのも重要なポイントだ。

黄色を倒すとき、一発逆転の大技が使えるかどうかは、その時点での黄色の勢力次第。この大技が決まれば、グンと後がラクになる。

## 下へ侵攻作戦開始



1

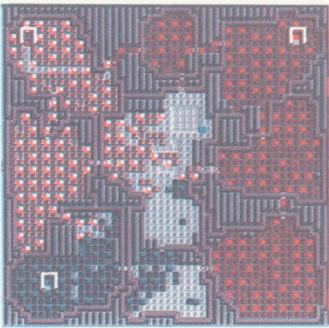
資金を有効に使いながら、勢力を伸ばす。黄色にふたをして、下へ下へと白方面へ進行を図る。資金に注意しながら店長も出動し、店つぶしに励もう。写真のような状態になれば、もう店長の一撃でOK。あんまり店をつぶしすぎるのももったいない。

900～1000日で白は落としたい。

## 一撃で黄を倒す！

2

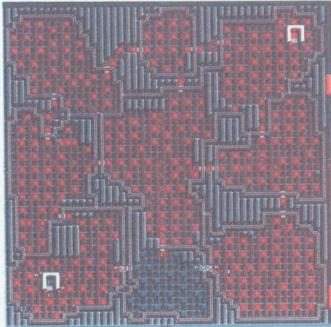
白を倒したら、今度は黄の踏切壊し部隊をためて、店長と合流、一撃大逆転を狙う。ただし、このように黄がかなり勢力を伸ばしているときはなかなか決まらない。この場合、青がヤッちゃんにやられてしまっているからだ。場合によっては青に一撃技を決めてみるのもおもしろい。



3

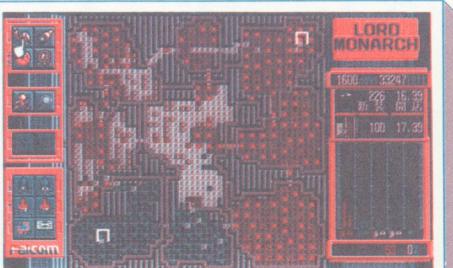
## 中央下エリア残し

最後の青を残すパターンは、これがベストだろう。領土を広げつつ、早めに3カ所の通路を塞いで閉じ込めてしまおう。踏切破壊部隊にキャラが集まりすぎるときは、まめにコマンドを与えるか、内側から壊させるしかない。



## 店舗ちこわし作戦で 黄を倒すことも！

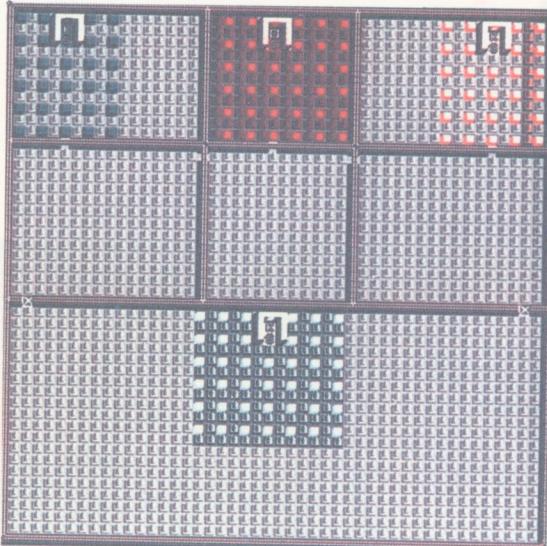
2の段階で、一撃技が使いにくいときは、安全策として思いきって店壊し作戦に出る方法もある。少々時間はかかるがこれなら確実に倒せる。無理な一撃狙いは死を招くこともある。



▲ここからの開拓にちょっと時間がかかる



# 大店舗へ殴り込み



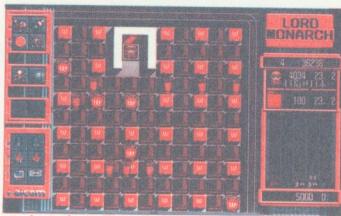
## ★初期設定値

初期値	人口	店舗数	資源	成長率
1000 6.3%	200 1	3984 34	5000 10%	
1000 1.4%	200 1	448 28	5000 10%	
1000 2.0%	200 1	960 28	5000 10%	
1000 7.5%	200 1	4800 40	5000 10%	



## 攻略ポイント

スタート直後、店長の部隊の人数を見て、4000を超えたなら準備OK。キャラとの合流なしで、そのまま青をつぶせる。



▲なんと4日で出動態勢が整う

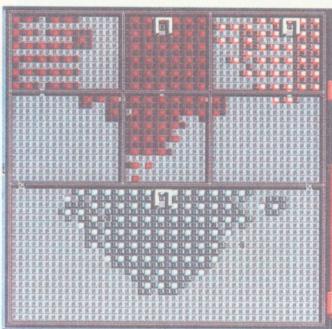
## 青、黄を速攻で！

青と黄は速攻で倒せる。初期設定で店の数はそんなに差はないが、店の人口が圧倒的に違うことに気がつけば、この戦法も容易に思い付くはず。

タイトル通りの“大店舗”白が勢力を上げないうちに叩かなければならぬため、ここはスピードが命。1日も早く、上半分を領土とし、白に攻め入ろう。

白へも店長が出动し、どんどん店つぶしに励む。調子に乗ってすべての店をつぶしてしまわないようにしたい。

1500日以上の繰越日数は欲しいところだ。



1

## 青は敵じゃない！

もちろん税率は0%。攻略ポイントの要領で、青を倒す。店長にキャラが合流してしまうのはもったいないので、なるべくキャラたちにコマンドを与えて、少しでも領土拡大を狙おう。

35日くらいで。

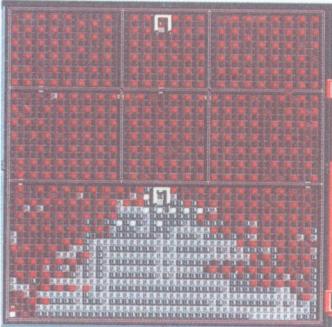
2

## 続けて黄も倒す

黄へは、キャラをためて店長が合流するか、店長の店つぶしで倒す。これは合流パターンを使った写真だが、どちらも大差はない。

それよりも、白の勢力の伸び具合が気になる。

ここまで250～270日くらいで。

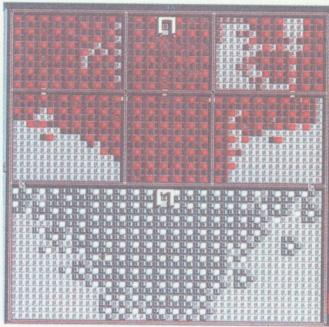


3

## 白を挟み撃ち！

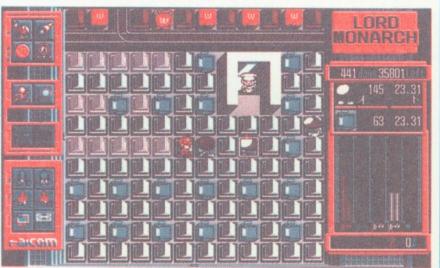
税率10%ほどで領土を拡大し、店長ともどもの店つぶし作戦で白を壊滅状態に追い込む。写真では左下の隅に店を1つ残している。

ここでは必ず店長が出動して、率先して店つぶしにかかる。



## 店つぶし作戦で一撃で形勢逆転だ！

2の時点では、ほぼ白との力は互角なのだが、店長が出動し、店つぶし作戦を開始すると、みるみる形勢逆転。店長のパワーは落ちてしまうが、本店に帰ればみるみる回復する。つくづく店長の偉大な力に敬服する。



▲「よっ、さすが店長！」と声でもかけたくなる

# 森林を抜ける霸者



## ★初期設定値

資源	木	石	金	魔力	時間
1000	200	0	5000	10%	
0.0%	1	0			
1000	200	0	5000	10%	
0.0%	1	0			
1000	200	0	5000	10%	
0.0%	1	0			
1000	200	0	5000	10%	
0.0%	1	0			

◎目標経過日数

1700日

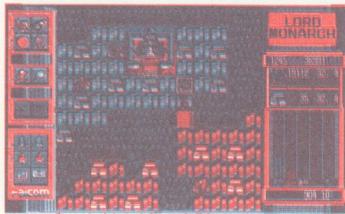
◎目標占領率

99.0%

## 戦乱の陣

### 攻 略 ポ イ ン ト

赤を倒すときに使う一撃技。合流する兵と、殿様の合計人数。敵の殿様の人数、距離などを考慮して、タイミングよく倒そう。



▲いざ、上杉の城へ出陣！

## 130日が勝負！

中央の島は渦がたくさんあり、巨大竜巻が発生する。前半戦はここには侵入しないように注意しよう。

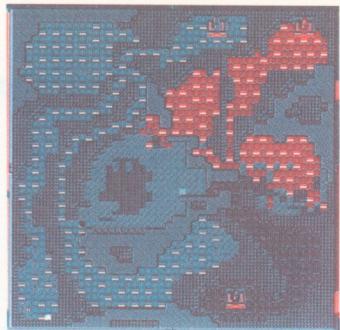
まず一番最初にすることは、城の前に兵を拠点防衛させ、400人ほどの部隊を作ること。すぐに最初の落とし穴を塞ぎ、その足で左上4つの渦を止める。そして一拳に右下へ走り、中央エリアとの境に落とし穴を作る。

この体勢を130日ほどで作りあげるのだ。こうしておけば、竜巻の心配をせずに白を倒し、左下のエリアを手に入れることができる。

## 自国領土を確保

1 170日で整えた態勢から、白を倒す。殿様を使った陣つぶしを有効に使い、白は早めに倒してしまいたい。

写真のように、左のエリアを完全に埋め尽くすまでを1100～1300日くらいで。



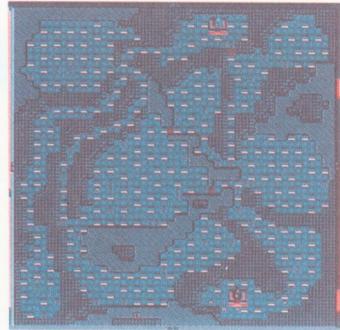
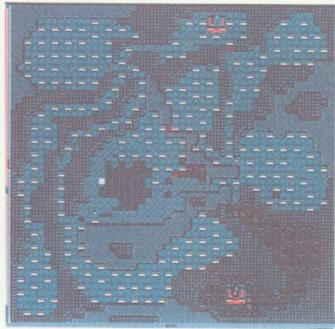
2

## 合流一撃で倒せ!

攻略ポイントでも紹介した赤の倒し方。合流一撃で倒せば、このようになる。

10000クラスの竜巻がいるはずで、それがどのような動きをするかで、攻略も微妙に変わってくる。

中央の島の渦は左下からMクラスの兵で塞ごう。



3

## 竜巻を消して……

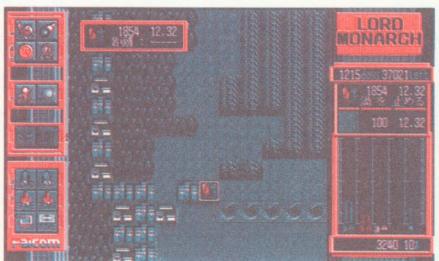
巨大竜巻は殿様に倒してもらおう。竜巻が消えてしまえば、もうこっちのもの。

黒の陣を1～2つ残して、写真のような態勢にするのも時間の問題だ。

黒倒しには殿様が出るまでもない。

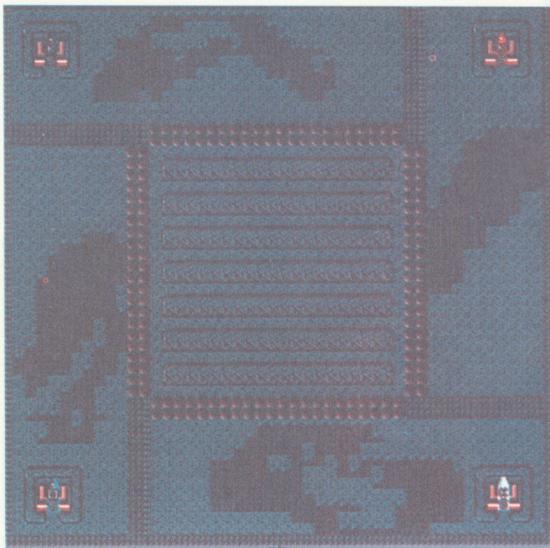
## 洞を止めるときは慎重に慎重を重ねて

2の段階で、左下から渦を止める方法。10000クラスの竜巻が近くにいるときはその動きに注意する。さらに、小さな竜巻が出て左へ入らないよう、渦のポイントをチェックしながら行うのが望ましい。



▲巨大竜巻が来たらすぐ左に戻り落とし穴を作る

# 魔界の渦を征す者



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 -1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2200日**

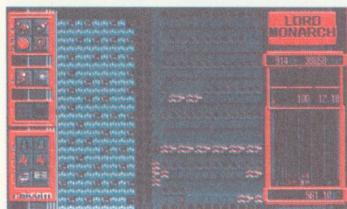
◎目標占領率

**99.0%**



## 攻略ポイント

まずは領土を埋め、落とし穴の最上部と最下部に拠点防衛の兵を作る。Lクラスのものができたら2つ同時に渦を止めに出動する。



▲他国も渦を止めに来てくれる

## 敵は竜巻のみ!!

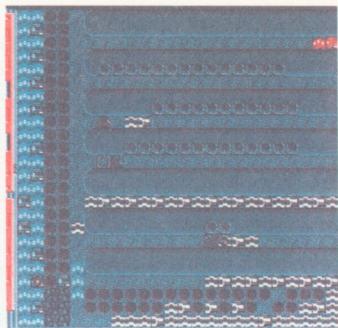
なんと中央の渦が140個！10000単位の竜巻がいくらでも出てくることになる。

ただクリアだけを目指すなら、何もしなければよい。他の3国が勝手に竜巻を招きいれて、自滅してくれるのだから。

ただしそれでは占領率が30%そこそこで繰越日数は万単位の赤字になってしまふ。要するに、ここでの敵は竜巻のみ。よほどのことがないかぎり、他の3国はこちらより強くなることはない。

渦を止める、落とし穴を塞ぐ、竜巻を追い込む——と常に竜巻を意識した戦法でいこう。繰越日数は500日程度稼げればオンの字。

## とにかく渦止め!



1

上と下から渦を止める兵を派遣。出動後はまた落とし穴を作り、次の兵をためておく。この時点ですでに30000~50000クラスの竜巻が2体ほど存在するはずで、常にその動きをチェックしながら渦を止める作業をしよう。ムダ死にはしたくない。

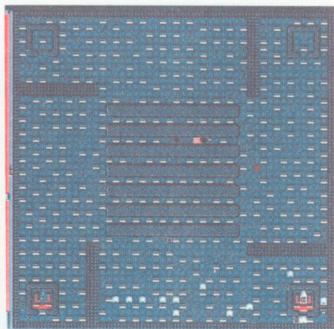
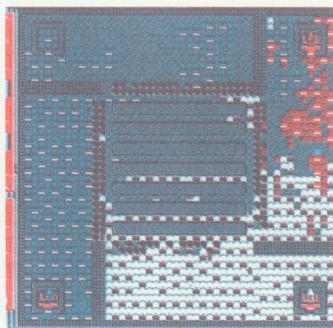
他国は一切おかまいなし。

## 竜巻はどこに?

2

これがすべての渦を止めた状態。黒はほとんど死にかけていたところを、殿が出陣して倒した。60000クラスの竜巻が1つ、赤の陣地内で暴れまくっている。白は奇跡的に生き残っているが、まったく怖くはない。

ここからすべての落とし穴塞ぎと、竜巻の閉じ込めを開始する。



3

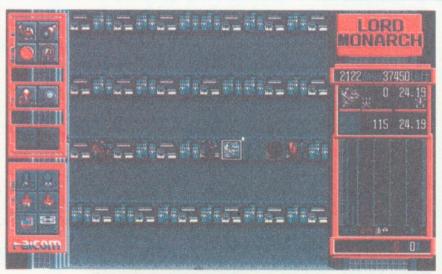
竜巻の動きを見て、城壁の後ろや中央の道などに入ったときがチャンス。両側から落とし穴を作って閉じ込めてしまおう。中央回りの落とし穴をすべて塞ぎ、最後の敵（この場合は白）を陣残し作戦で固めれば、もう怖いものなし。占領率99%以上は取れる。

## 目標は99%だ!

## 竜巻を殿様がつぶしてしまえば——?

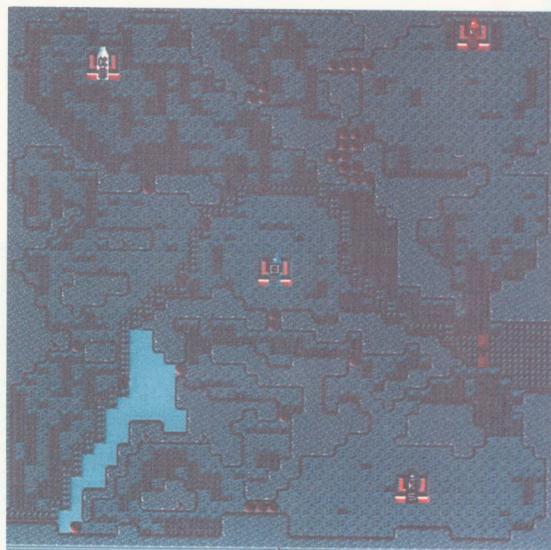
超巨大竜巻が2つ以上あるときは、殿様の出陣でつぶせる。60000以上の場合でも、し兵+殿様でつぶしてしまえるのだ。余裕があればトライしてみる価値はある。

占領率99.5%以上を狙うなら、落とし穴はあってはならない。



▲これで、陣を張ることができる

# 決戦! 水郷の陣!



## ★初期設定値

資源	生産量	貯蔵量	消費量	目標
木	1000 0.0%	200 -1	0 0	5000 10%
石	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
瓦	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
金	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1900日

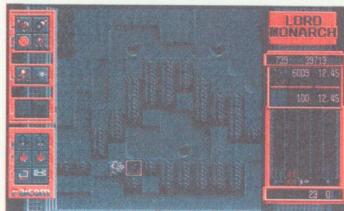
◎目標占領率

99.0%

## 戦乱の陣

### 攻略ポイント

10000クラス以外の竜巻なら、殿様を出動させて倒してやろう。渦を長期間放っておくと、どんどん竜巻が増大するだけ。



▲黒を倒した帰り道に渦を倒している

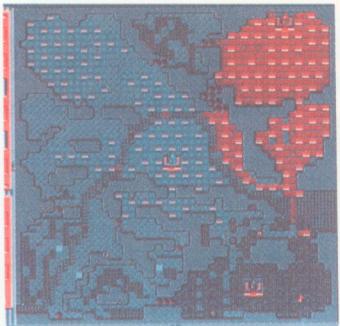
### 左下はいつ取る!?

くねくねとした島が、落とし穴や壊れた橋を境につながっている。

左下に最初からいる竜巻たちは、合体して10000以上になるから、序盤戦では手を出せない。余裕ができるから殿様に倒してもらおう。

まずは超速攻で白を倒し、その資金で領土を広げる。黒を倒し、さらに領土を広げて、最後は赤、というパターンがベストな攻略法だろう。

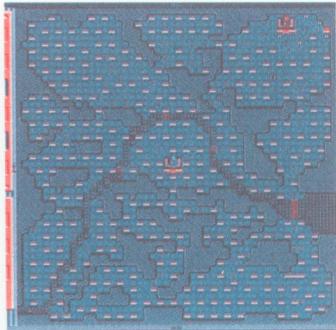
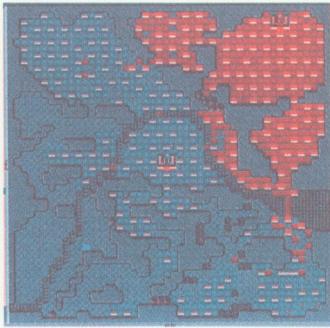
# 資金を元手に開拓



## 黒をつぶして……

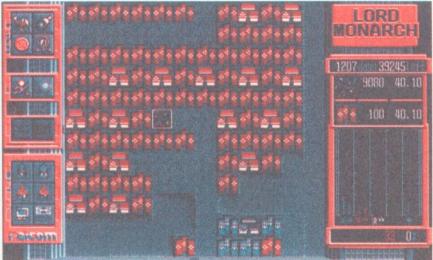
**2** 白から奪った資金が底をついたあたりで、今度は黒へ。さほど苦労なく倒してしまえるはずだ。

赤が勢力を伸ばしてきている。殿様を使つて竜巻を倒し、左の領土を埋めながら、赤の陣もつぶしにいこう。



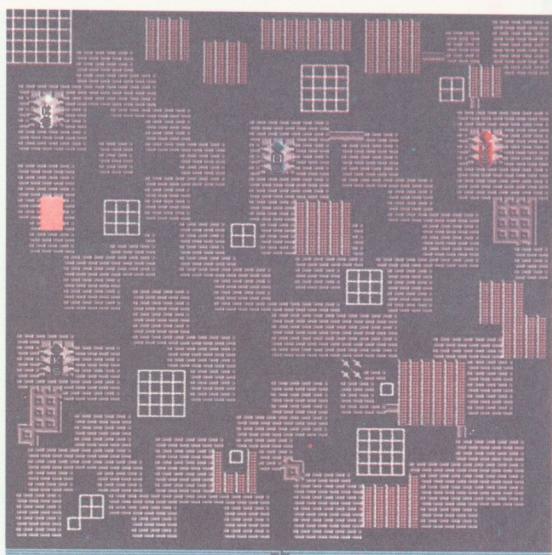
## 最後の最後まで殿様 が大活躍する

赤の陣をつぶしまくる殿様。この面でもほぼ最初から最後まで殿様が活躍する。巨大竜巻つぶしと、最後の赤陣つぶしが最大のヤマ場といえよう。



▲赤の陣をつぶしまくる殿様。資金もチェック

# 次元迷宮を進め!



★初期設定値

	1	2	3	4	ENERGY
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%		
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%		
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%		

◎目標経過日数

1800日

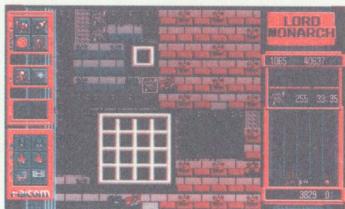
◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

赤の侵入を防ぐための通路壊し。  
この位置まで出て行かないと、通路を2つ壊し続けなければならず不経済。



▲ここならむやみな増大もしない

## 資金が必要だ!

最初にぶつかることになる白を、いかにつぶすがかポイント。

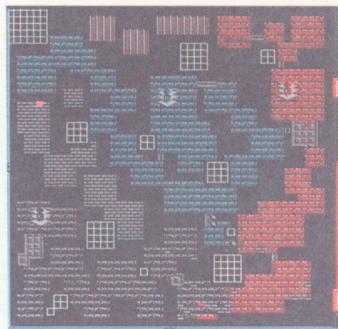
距離があるから、超速攻パターンは使えないと思いがちだが、自軍基地の下に通路を作れば、距離は半分近くになる。

まずは基地前でキャラをため、通路を作らせボスが合流。ユニットを1~2つ残してボスを倒す。

通路を作る資金はかかるが、後々のことを考えても、ここはこの方法で白を倒しておくのがいい。

赤はおなじみの合流一撃技で倒す。

小部屋を開拓するため、新たな通路を作らねばならず、後半は多額の資金が必要だ。



## 赤への兵力集め!

白を倒し、赤の侵入を防ぎ、この態勢を作りの1000日前後。

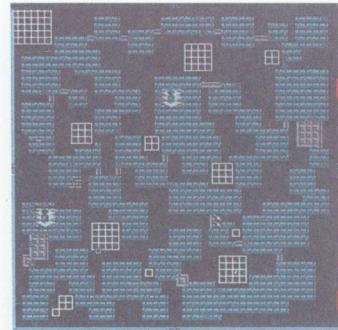
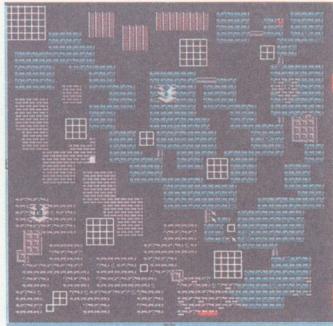
ここから、赤を一撃で倒すだけの兵力作りにかかる。赤の基地のすぐ下の位置にキャラを集め、ボスと合体して倒せるだけの兵力を手早く集めよう。

## ほぼ勝利は収めた

**2** 通路を作り、赤を合流一撃技を倒すと、このような態勢になる。

これでもう、ほぼ勝利を手中に収めたようなもの。

黒への侵攻はキャラたちに任せ、ボスはしっかりと基地に座り、資金をためなけれならない。



## 黒打倒＆通路作り

新しい通路は最低でも6個、キャラの流れをよくするためには8個の通路が必要で、それだけでも24000の資金がかかる。

あまり早くから資金集めに精を出すと、キャラの出が悪くなり、黒への侵攻が滞ってしまう。まずは黒を押しまくり、小部屋開拓は慎重に。

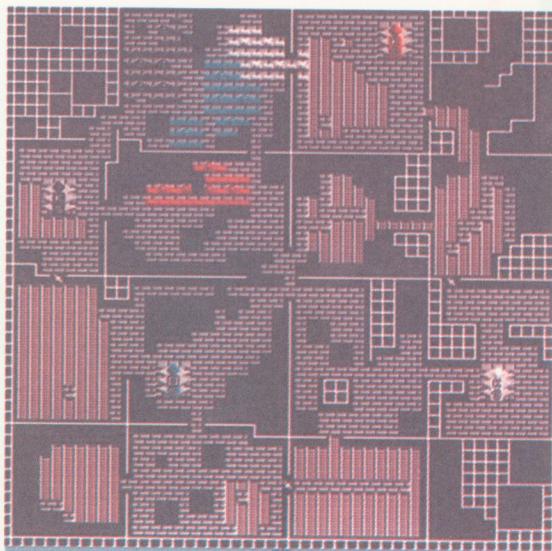
## 効率の良い位置に通路作りをしよう

どの位置に通路を作れば、効率よく小部屋を開拓していくことができるのか。マップをよく見て、ベストな通路作りを心がけよう。せっかく高い資金を使うのだから、できるだけムダは排除したい。



▲1マス3000は本当に痛い！

# マルチダンジョン



## ★初期設定値

1000 3.0%	200 1	704 5	5000 10%
1000 2.0%	200 1	512 5	5000 10%
1000 2.1%	200 1	576 5	5000 10%
1000 2.5%	200 1	624 5	5000 10%

◎目標経過日数

1200日

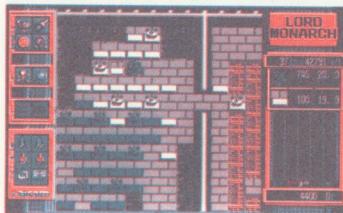
◎目標占領率

99.0%

## メカニックテクノ

### 攻略ポイント

まずはボスが出陣し、白のユニットを壊しまくる。素早い攻撃をして、自ユニットはひとつとして壊されたくない。



▲力の続く限り壊しまくるのだ

## 終了時には4段!!

マップも後半に来て、初期設定値が他国を上回っているのは珍しい。

ここでは、3国のユニットが密集している左上のエリアを、いかに制するかがポイントになる。モタついていると、自ユニットをどんどんつぶされてしまう。

速攻で白を倒し、左上エリアを手に入れて黒を倒す。赤をほぼ壊滅状態に追い込んだところで、やっとマップ全体の領土開拓に出向く、という手順だ。

ここは繰越日数を稼ぎやすい面だ。クリア時に4段を期待したいところ。

## 1 300日で白を倒す

ボスが白ユニットを壊したら、すぐ基地に戻り、回復したら今度は白の基地へ向けて出動する。

ユニットを1~2つ残してボスを叩く。白が落ちたら、すぐ基地に戻り、今度は左上の黒ユニットの破壊攻撃に出向く。

白打倒までは300日くらいで。

## 2 左上を完全制覇!

**2** 左上の黒ユニットをつぶしまくり、写真のような態勢にする。

ここまで500日前後で行いたい。この後、黒の基地へはボスが乗り込めば一撃で倒せるだろう。

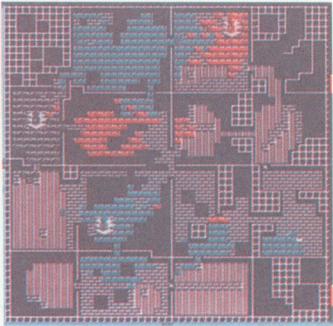
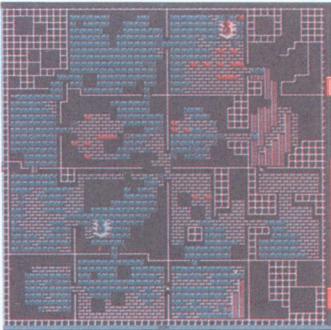
黒を倒し、帰るついでに、黒の右にある赤ユニットを破壊してから基地へ戻る。

## 3 赤は生殺しに……

左の赤ユニットをつぶしてしまえば、基地周辺は押せ押せで行ける。

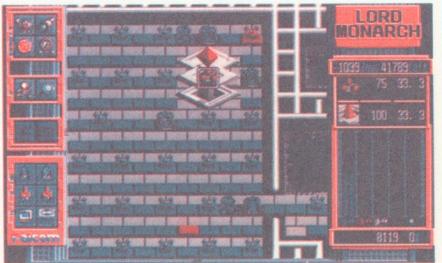
ユニットを1~2つ残し、生殺しにしておいて、ゆっくりと他の部分を埋める作業にかかるう。

写真の形までは800日程度で。



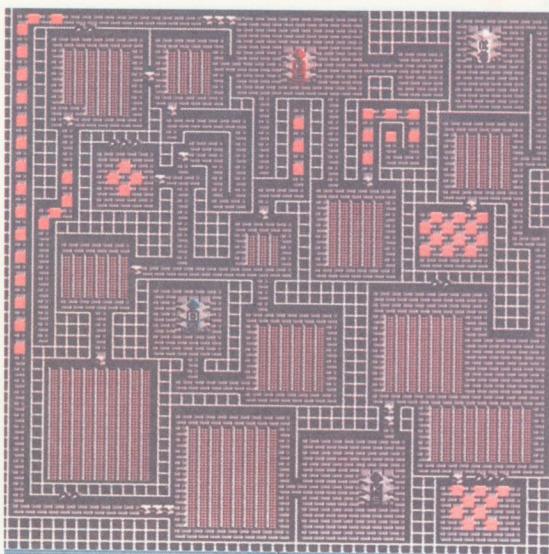
## 4 ニットはなるべく残したいが……

跡地開発の時間を取りためにも、本来ならなるべく多くのユニットを残しておきたいところだが、この面をはじめ、こうして1~2つのユニットを残すパターンを取らざるを得ない面もある。



▲最後のひとつとなった赤ユニット

# 戦慄の口火軍団!



★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

2300日

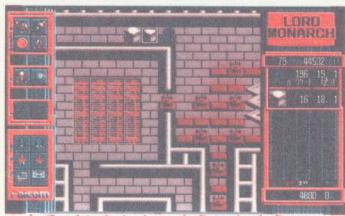
◎目標占領率

99.0%



## 攻 略 ポ イ ン ト

赤の基地左上にあるバリケードを壊し、モンスターを呼び込んで赤をつぶさせる。素早く行わなければ、意味がない。



▲自分がやられないようにしよう

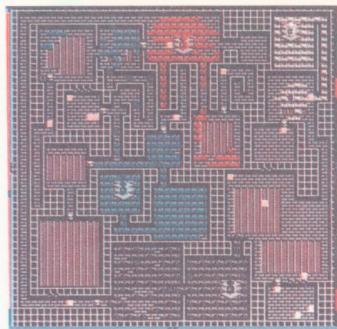
## 大回りがつらい!

新しく通路を作れるところがまったくない。

黒と白方面に行くには、左側から大回りするしかないわけで、どうしても日数が2000日を越えてしまうのもしかたないところだ。

黒と白が勢力を伸ばさないうちに、早く赤を倒し、下のエリアへ突入しなければならない。モンスターをうまく利用して、作戦を遂行しよう。

繰越日数は500日以上稼ぐのは、かなりの腕が必要だろう。



## 1 まずは赤が標的

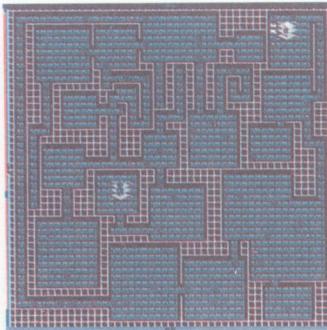
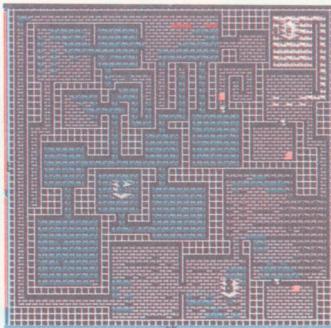
まずは赤への道を作る。キャラをためてバリケードを壊すのだ。モンスターを呼びこむ手段取りがついたら、自エリアへは侵入させないよう、新たなバリケードを作ることも忘れない。

領土を広げつつ、赤がモンスターにやられるのを見て、一撃で倒そう。

## 2 ユニット破壊へ！

赤の次は、黒へと進出。ボスを出動させて黒のユニットをつぶしまくる。一度は基地へ戻る必要がある。

写真のような形になれば、黒も敵ではない。この場合は、白も勝手にモンスターにやられて虫の息状態だ。



## 3 白を追いつめて…

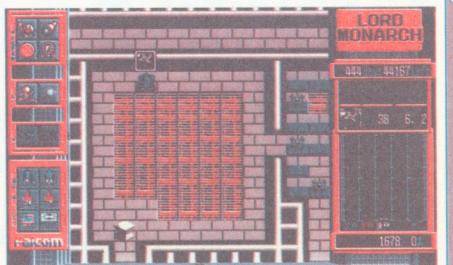
どんどん攻めこみ、白はユニット残しのパターンで追いつめる。

モンスターの小部屋へ侵入するときは、必ずモンスターより強いキャラで行くのが鉄則。すべての領土を埋めてから、白の基地を落とそう。

## モンスターの侵入を防ぐのだ!!

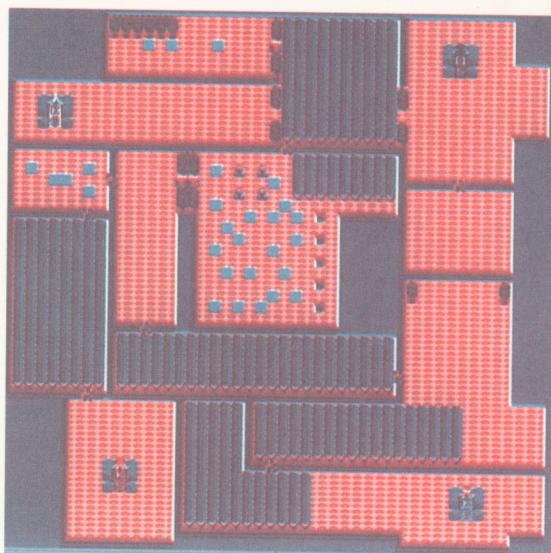
壊れたパイプを通って、上からモンスターが入ってくることもまれにある。

この小部屋には赤とのバリケードを作ったらすぐに入り、早めにパイプを修理しておこう。



▲ここから入られたら計画は台なしだ

# マジカルトラップ



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2000日**

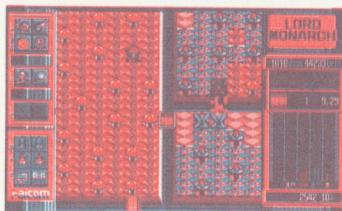
◎目標占領率

**99.5%**



## 攻 略 ポ イ ン ト

赤と緑をぶつけあうための橋を作ってから、自エリアへの侵入を防ぐために橋を壊し続ける。頭脳的作戦だ。



▲資金を用意するのを忘れないように

## 超速攻と合流一撃

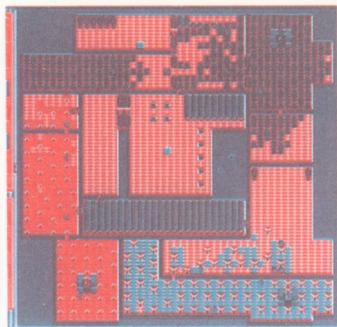
ここでも超速攻パターンが生きてくる。

まずは黄を倒してしまい、領土開拓に全力を注ぐ。

ところが、中央の島まで領土を広げた時点では、赤と緑にはさみ撃ちを食らう格好になってしまふ。そこで赤と緑につぶしあいをさせるために、新たな橋を建設するのだ。

こうして2国につぶしあいを横目で見ながら、こちらはキャラをため、合流一撃の必殺パターンで緑をつぶす。

赤のエリアを残せば、占領率アップも狙える。



1

## 黄を速攻で倒す!

少々距離はあるが、城の前でキャラをためてから合流して行けば、十分に速攻攻略はできる。

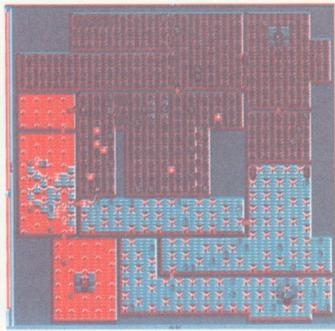
黄から奪った資金を資本に、税率10%程度にして、一気に中央の島方面まで領土を広げるように。写真の形までは700日くらいで。

2

## 赤と緑を戦わせる

攻略ポイントで紹介した要領で、緑と赤をつぶしあいさせる。

この形を作るまでは、1300日くらいですませたい。後は手早くキャラをためて、緑へ向かう準備を進めたい。緑への橋を作る資金も忘れずに。

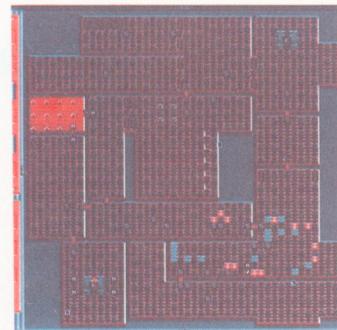


3

## 押せ押せで行ける

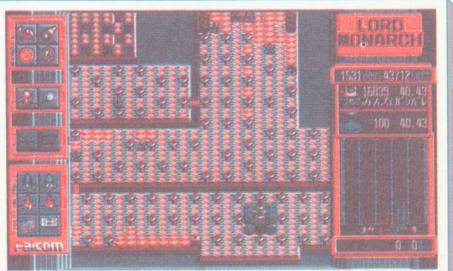
緑を一撃で倒してしまえば、赤など怖くない。写真のエリアを残して、すばやく跡地開発の準備にかかる。

赤の城の周囲、4カ所で待機しているのが跡地開発部隊だ。



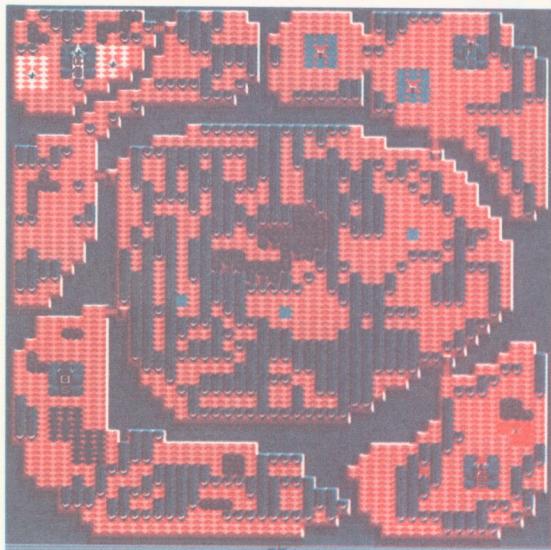
## 緑を一撃で倒すには 60000以上必要!

かなり勢力を上げている緑に一撃技をかけるには、60000以上の人数が必要。65535以上の合体は不可能なので、緑へ向かう道のりは、ためたしキャラと王の2部隊編成で向かうことになる。



▲このあたりまでくると、すでに合体している

# パステルウォーズ



## ★初期設定値

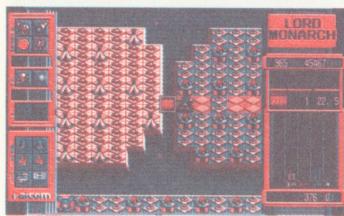
	1000	200	288	5000
1.0%	1	1	2	10%
1000	200	272	5000	10%
0.3%	1	96	5000	10%
1.1%	1	200	288	5000

◎目標経過日数  
**2000日**  
◎目標占領率  
**99.0%**



## 攻略ポイント

中央の島に進出する前に、緑と黄色をつなぐ橋を作つてやる。こうしておけば、中央開拓がグンとラクになる。



▲重要な戦略テクニックだ

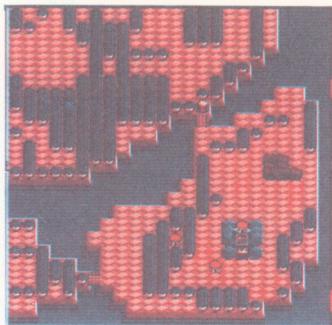
## 中央を制すのは?

中央の大きな島を、いつどういう形でものにするかが、最重要ポイント。

とりあえずは中央の島には手をつけず赤に攻めこむことから。かなり距離はあるが、速攻で倒すことができる。

下のエリアを領土としている間に、中央は緑（初期設定とマップの形状から緑が優位に立つ場合が多い）に占領されつつある。「ママより恐い」の巣を塞いでくれているのは有り難い。

ここから中央進出を図るわけだが、こも戦略テクの見せどころ。攻略ポイントをしっかりと押さえておこう。



1

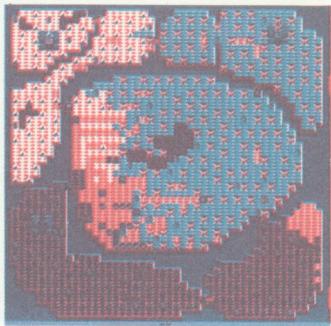
## 超速攻のかけ方

スタート直後、キャラを捕まえて、下の村から出てくるキャラも合流させ、500以上の部隊にする。赤への橋を作るコマンドを与えると同時に王を出動させ、ムダのないようにする。赤の城周辺の村を1~2つ残してから城へ突入すれば70日前後で赤を落とせる。

2

## 中央へ進出する!

攻略ポイントの要領で、緑と黄を結ぶ橋を作り、2つのMキャラで中央の島への2国侵入を防ぐ。王が出動して、緑の村を破壊し続ければ、中央は早くもこちらものになる。写真のような形は1000日前後で作ろう。



3

## 黄色から緑へ侵攻

ほぼ中央を制したところで、合流一撃技を使って、まず黄（この時点では黄のほうが緑よりも劣勢のはず）を倒す。

緑へは、下と左から攻勢をかけねば、あっけなく侵攻できる。

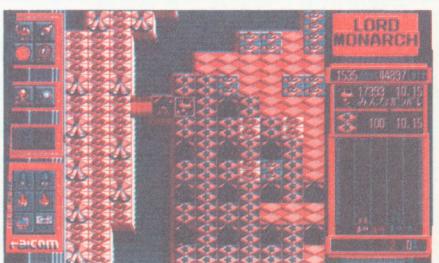
村を残しておくのを忘れずに。



## 合流して一撃で黄を倒すときは……

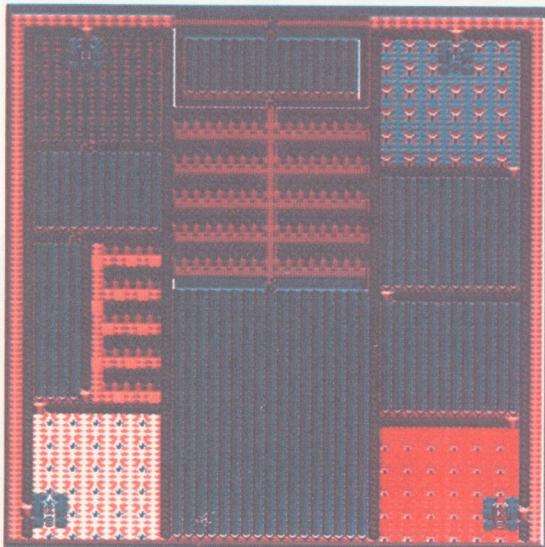
合流一撃パターンは、敵の領土が広ければ広いほど、成功したときのメリットも大きい。できれば黄が緑にあまり押されていないうちに決めててしまいたい。

ただし、あせるのは禁物。しっかりと人数の確認をしてから。



▲今、まさに合流せんとする王とMキャラ

# マジカルスクエア



★初期設定値

1000 6.3%	200 1	2752 23	5000 10%
1000 7.8%	200 1	3520 23	5000 10%
1000 7.7%	200 1	3488 23	5000 10%
1000 8.6%	200 1	3984 34	5000 10%

◎目標経過日数

2500日

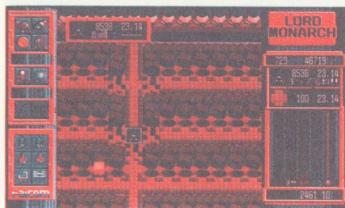
◎目標占領率

99.5%



## 攻略ポイント

「ママより恐い」の巣の処理の手際の良さが問われる。必ず手前で1万程度のキャラを作つてから作業に取りかかること。



▲敵が来そうになったら正面を壊そう

## 緑と赤が勝負の鍵

やっかいなポイントを抱えている面だ  
まず「ママより恐い」の穴が密集して  
いる中央部。村の作れない場所なので、  
25面のようにすべての穴を塞ぐ必要はないが、逆に橋をうまく壊して敵を閉じ込  
める作業に骨を折ることになる。

さらに、4つの城が互いに外周への通  
路を塞いでいるのだ。つまり、自分は黄  
色を倒さないと外には出られないし、右  
側の緑と赤には早くどちらかに勝っても  
らわないと、こちらが攻め込むこともで  
きない。あまりに勝負がつくのが遅いよ  
うならやり直したほうがいいだろう。

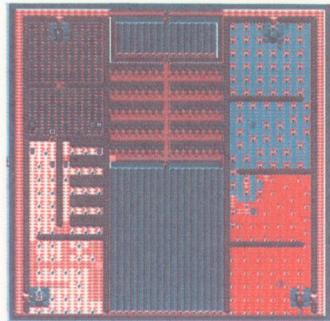
## 左側から脱出

1

「ママより恐い」の穴は黄色に処理させ、自分は橋を壊しながらキャラを成長させて待つ。

下半分がすべて埋まつたら橋を作り、ためておいたキャラと王を合流させて、城を直撃して一気につぶそう。これがもっともラクで確実な序盤の戦術だ。ここまで350日程度。

その後、柵を壊して外へ出る。



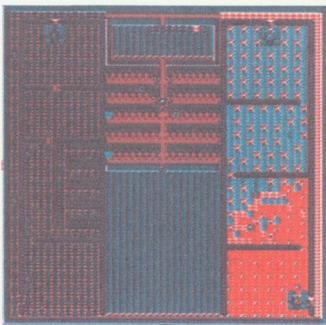
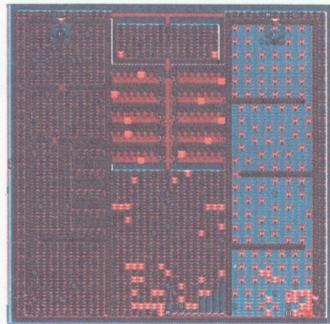
## 一本道を作る

2

中央下部の鉛筆地帯へ進出するため、「ママより恐い」を両脇へ追いやる作業を始める。

まず通路両脇の穴を塞ぎ、塞いだ穴のすぐ下の橋を壊す。これを続けながら、下まで下りて行く。

60000の規模の敵がいることもあるので、慎重に進もう。



## 勢力を確保する

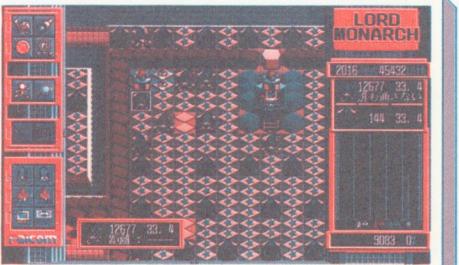
3

中央の安全が確保できたら、そのまま下の鉛筆地帯を開拓しよう。このとき上から来るキャラは極力右側の戦闘準備に回し、滅びそうな国の出口に待たせておく。

一番強いキャラを先頭に立たせて村を破壊させ、敵城を目指して突き進め。

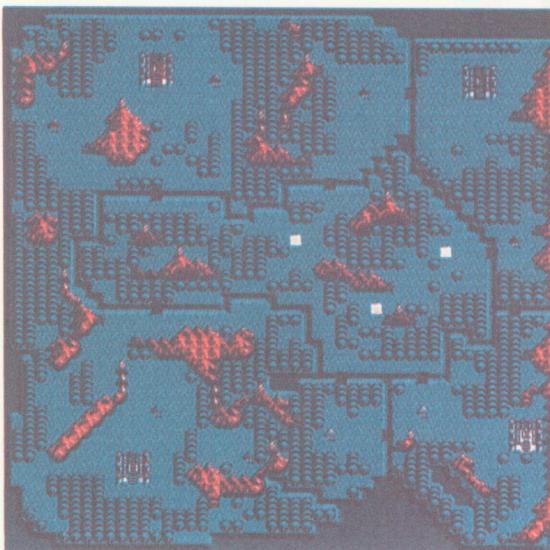
## 右側攻略はやっぱり運次第

写真は中央を完全に処理しないうちに緑が勝ってしまったパターンの最終形。まだこちらの戦闘準備が完全でなかったため、攻め込んだ直後の進展が遅れている。それでも2000日前後でクリアできれば、かなり恵まれているほうだろう。



▲この日数でまだ緑と赤の勝負がつかないことも

# 悪魔の棲みし中原



## ★初期設定値

初期	目標	資源	人口	軍事力
1000	200	32	2	5000 10%
0.1%	1			
1000	200	32	2	5000 10%
0.1%	1			
1000	200	32	2	5000 10%
0.1%	1			

◎目標経過日数

1500日

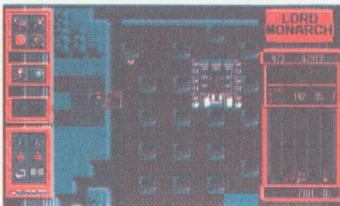
◎目標占領率

99.5%

## ロードモナーク

### 攻略ポイント

黒と白の勢力を互いにぶつけるため、それぞれの国の横の橋を壊しておく。モンスターを呼び込まないようにするのも目的のひとつ。



▲なるべく早めに処理しておこう

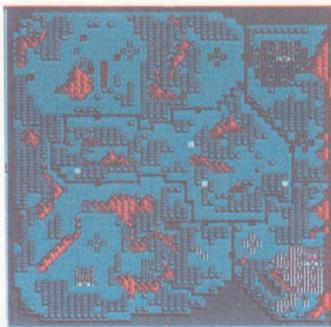
### 中央へいつ出る？

中央部の土地が広く、モンスターも多くうろついている。あまり早まって手を出すと、モンスターと敵国ダブル攻撃を食らうことになりかねない。

まずはその中央部をC字形に覆っている大陸を制圧することから考えよう。

超速攻で左上の赤をつぶして、黒と白にそれぞれつながる橋を壊しておく。2国が互いに争っている間にC字形の大陸を埋めてしまおう。モンスターの処理はある程度黒と白がやってくれる。

勢力は圧倒的に自分のほうが強くなっているので、その後の処理はぐんとラクになってくる。

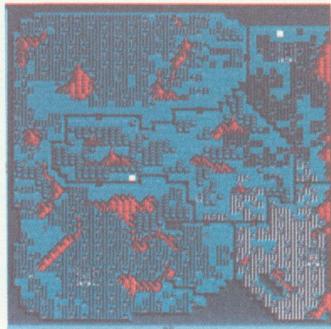


## 左上に奇襲!

1

最初に白から出ようとする200の兵をそのまま王に合流させて、赤をつぶしに行く。村は1～2個残した状態にしておこう。

ポツリと離れて存在している黒と白の村は、広がるとやっかいなので早めにつぶしておく。赤から奪った資金があるので、しばらくは税率0%で放置しておいて大丈夫。

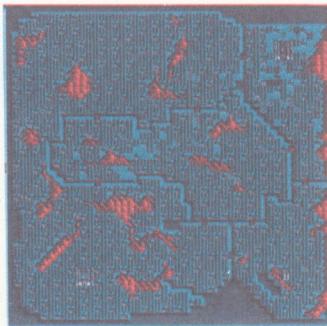


## 黒と白を争わせる

2

C字形の大陸の右側にある、黒と白へそれぞれつながっている橋を壊しておく。こうすると、黒と白は互いに中央へ進出しようとモンスターを呼び込んでボロボロになってくれる。それでも中央の大陸の右側の洞窟は封鎖してくれるのありがたい。

900日程度で白への攻撃態勢を整える。



## そして中央へ!

3

機会をうかがって白をまず滅ぼし、次々に橋をかけて中央部へ進出する。同時に弱体化した黒を包囲し、村を1個だけ残して畠が埋まるのを待つ。

モンスターが残っていたら、Mサイズの兵で追い回してつぶさせよう。王が出るほどの勢力ではないはずだ。

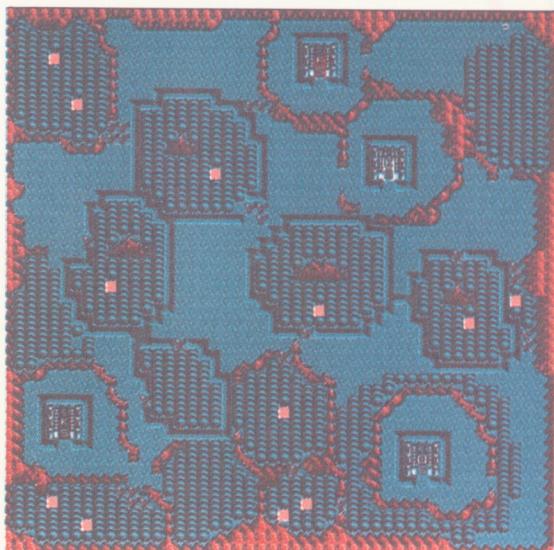
## 黒と白、どちらを最後後に残す?

どちらでもよいような気がするが、最終形を想定したとき、残しておくと得なのは黒のほう。白の城は右側が壁になっているため、四方に余裕のある黒の城と比べると、落城後の処理が不利な条件にあるからだ。



▲城の両脇にこのように村を作るのがベスト

# 峰に囲まれし動乱



## ★初期設定値

初期	資源	兵隊	城	時間
[初期]	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10z
[初期]	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10z
[初期]	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10z
[初期]	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10z

◎目標経過日数

**2300日**

◎目標占領率

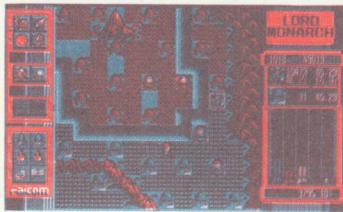
**99.5%**

## ロードモナーク



## 攻略ポイント

最初の課題はとにかく赤の攻略。Lサイズの兵を作つて、先陣を切らせ、村を壊せるのが効果的だろう。



▲10000になったところで出兵せよ

## 融通のきかない面

ここは時間がかかる上に、意外に戦略が立てにくい面。どの国を攻めて行くにしても、柵やモンスターなどの障害が多いので、思うように兵が出せないのだ。

赤と同盟を結んで封じ込めるという手も考えられるが、それでは白と黒の連合軍が強大になり、かえって手がつけられなくなってしまう。むしろ最初に赤を叩き、それから白と黒の均衡を崩しにかかったほうがいい。

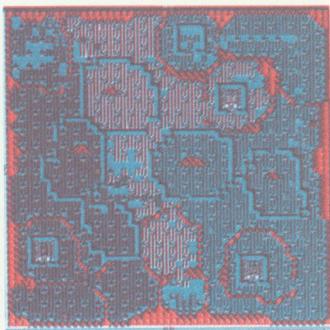
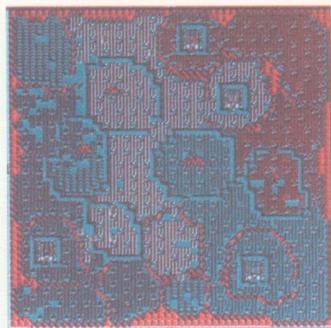
基本的には小さな土地がたくさんつながった形になっているので、その1つ1つをていねいに押させていくのが、日数を縮めるコツといえるだろう。

## 布陣を固める

1

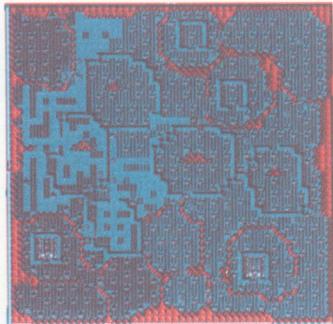
真っ先に中央部の洞窟を封鎖し、領土を広げて行く。だいたい右下が埋まつたら、モンスターを閉じ込めてある柵の下で拠点防衛させ、Lサイズの兵を作つて赤の村を壊させる。

人口比に注目して、王を出陣させて赤を滅ぼしてしまおう。ここまで1300日程度でやつてしまいたい。



2

城の左の黒の進撃は、モンスターがくいとめてくれるので、それほど気にしなくて大丈夫。白の城の下の陸地に兵を集めて橋を作り、王の部隊を合流させて城を直撃する。中央下部から攻めると、黒を交えた泥沼の争いになるので、城を1発で落としたほうが効率的だ。



## しつこく黒を破壊

3

白を倒したばかりの王の部隊はまだ兵力に余裕があるので、そのまま黒の村の破壊に回す。袋小路に密集している村からはしつこく兵が出てくるので、特に念入りに壊そう。

いずれか1つの袋小路を残して、後は一気に詰めに向かう。

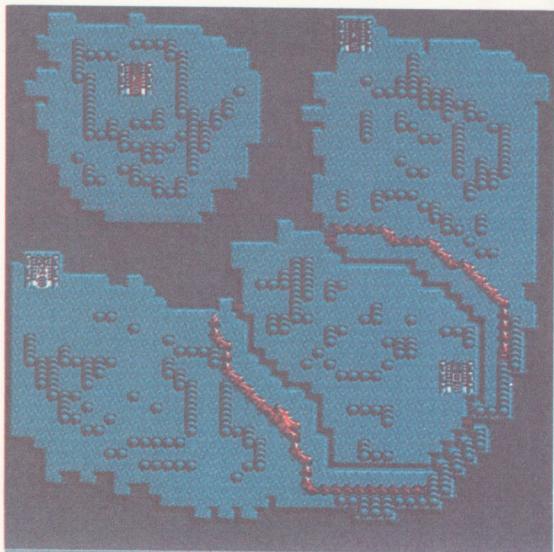
### まる味方がありが 集またくない……

敵の村を壊さずに囲んで残しておくとそこを壊そうと味方の兵がどんどん集まってくる。村さえも作ってくれないことがあるので、こんな場合は拠点防衛の兵を柵で遮断してしまおう。もちろん、城を落とすときには柵は壊すこと。



▲こうすればまともに兵が流れてくれる

# 残された島の攻防



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2300日**

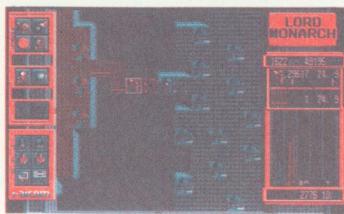
◎目標占領率

**99.5%**



## 攻略ポイント

赤の島へ渡す橋は、なるべく距離の少ない場所が望ましい。だからといって、敵のLサイズ兵のすぐ近くにかけるのは避けよう。



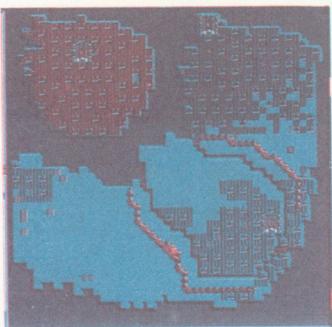
▲敵の拠点防衛を避けて橋を曲げてみた

## 強大な赤の兵力

手の届かない左上の島で、ぬくぬくと赤が育ってしまい、Lサイズの兵が4～50000にまで増大してくる。これをどうするかが、この面の最大の課題だ。

そこで、長い橋をかけて敵を消耗させるという戦術を使う。敵は橋を渡って攻め込んでこようとするが、味方が5000人以上の兵で橋を壊し続けていれば、絶対突破されない。これによって敵は資金と兵力を浪費していくので、こちらに攻撃のチャンスができるてくる。

この戦術は後のいくつかの面でも応用するので、ぜひその要領をこの面でつかんでほしい。



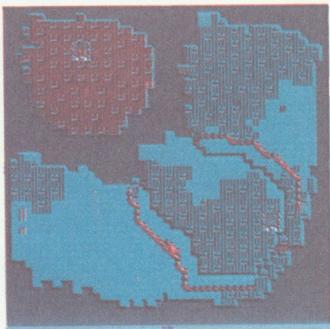
## 白をしつこく攻撃

1

まず城の右下に橋を作り、最初の5000の資金が尽きるまで、白をしつこく王で攻める。

資金が底をついて来たら税率を10%にしておき、人口比に注目して白を攻め落とす。

後の広がりが良くなるように、村をいくつか残しておくのがポイント。だいたい600日程度でカタがつくハズだ。

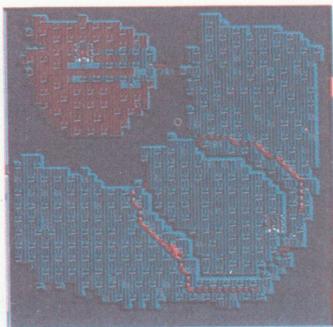


2

## 橋を作る準備

次に0%作戦を適当に併用して黒を滅ぼす。このときあまり村を壊しすぎないようにしたい。

その後に5000程度の兵を1つ作り、税率を一気に30%まで上げて資金をため、橋を作る準備をする。領土の拡張はそれからでも遅くはない。ここまで1500日程度で。



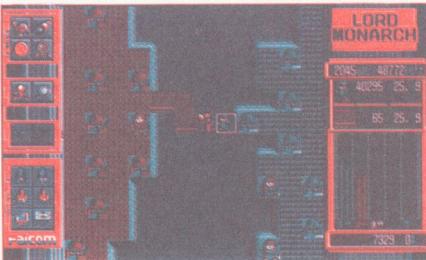
## 赤の戦力を削る

3

橋がかかって仕掛けが完成したら、領土が埋め尽くされるまで待つ。すべて埋まった頃には、赤のLサイズに対抗できるくらいの兵力が確保できる状態なので、後は王を先頭に攻め込むだけ。最後は隅に村を1個だけ残して、攻め落とす形になる。城からわき出てくるL・Mサイズ兵には注意。

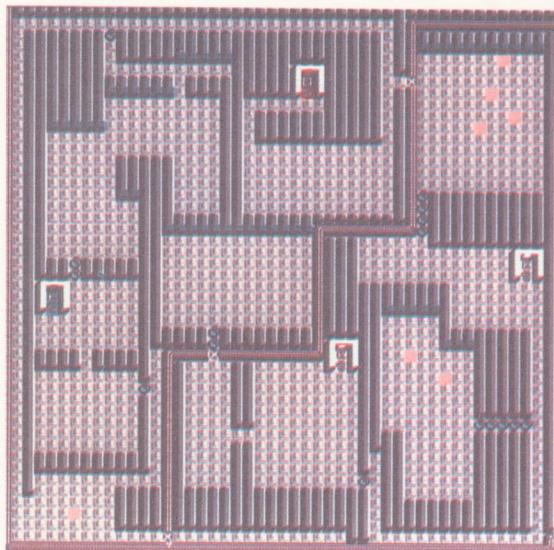
## 様ナシでは侵攻は語れない

赤のLサイズの兵力が20000代にまで落ちたら、王を出陣させて、倒してしまうのがベスト。あらかじめLサイズの兵をこちらでも用意して援護させると、一層効果的だ。大きな敵を背後に逃がして、城を取られないようにしたい。



▲先陣を切らせて進路を開くのだ

# 区画都市配達計画



## ★初期設定値

	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
	1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

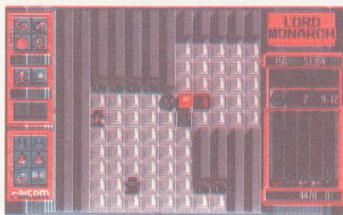
◎目標経過日数  
**2200日**

◎目標占領率  
**99.0%**



## 攻略ポイント

序盤でどこまで安全圏を作れるかが速攻のカギ。最初に430の先発隊を走らせて事務所をつぶし、さっと生ゴミでふたをする。

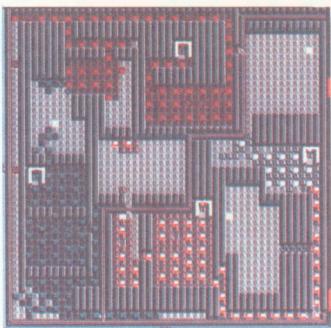


▲最初の150日でここまで出られる

## タコ商会を守れ!

ヤッちゃんの事務所があちこちにビッシリ並んでいる。これらをうまく処理しながら進めていくのだが、問題となるのは、敵がヤッちゃんにボロボロにされてしまうことだ。こちらが何もしないうちに絶滅の危機にさらされるので、手遅れにならないうちに処理する必要がある。

最後に必ず黄色が残る形になるので、これを生かさず殺さず守っておくのだ。真ん中の事務所の列は黄色はほとんど処理してくれないので、自分でつぶさなくてはならない。このとき、必ず10000クラスのヤッちゃんがうろついているので、店長を出動させて倒してしまおう。



## 本店周辺を固める

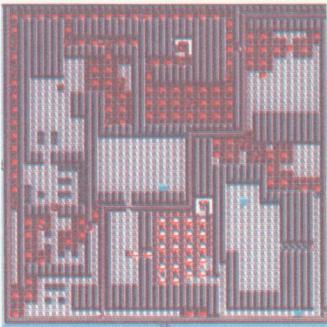
1

本店の左側の事務所をつぶせるだけつぶして、中央上部の地盤を固める。このとき左端の1本道を上ってヤッちゃんがフラフラとやって来ることがあるので、店長で迎撃しよう。資金が底をついてきたら、税率を10%にキープしておき、右側へ進出する準備を始める。ここまで700日程度でやりたい。

## 白と青を落とす

2 白が黄色とヤッちゃんの攻撃にあってボロボロになっているので、自滅する前にこちらから出向いてつぶす。このときかなり強大なヤッちゃんがうろついているので、生ゴミを使って追いやってしまおう。

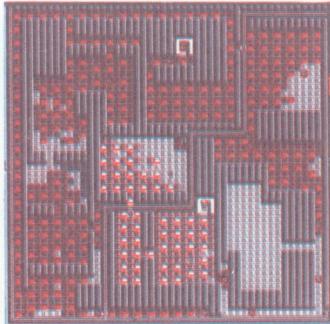
右上の事務所が処理できたら、青をつぶして左側を整理する。ここまで1200日程度。



## 黄色をうまく残す

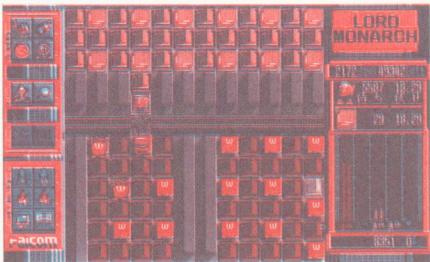
3

店長やMサイズのキャラを駆使して、ヤッちゃんとその事務所を一掃し、黄色の周辺の環境を整えてやる。この間、塗り残しのある部分を先に埋めておこう。最後は中央に黄色を閉じ込めるのがベストパターンだが、資金に余裕があれば左から踏切を作って攻めて行っても構わない。



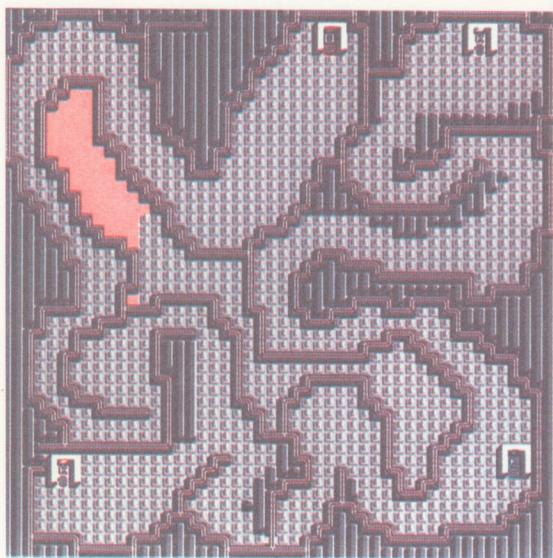
## 敵に店をワザと作らせるのも手だ

これは中央部に敵を誘い込んで、店が埋め尽くされた時点でフタをしてしまうという陰陥な戦術。敵キャラは5000にまでふくれあがっているが、実は本店の資金が0になってしまい、すでに自力で出てこれなくなっているのである。



▲これだけ数がいるのに、もう何もできない

# 電撃踏切増設作戦



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

2100日

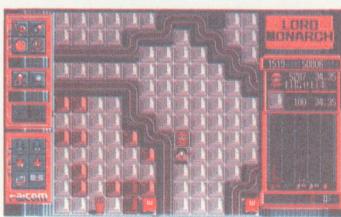
◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

中央部のヤッちゃんは店長に倒されることになるが、確実に勝つには15000の勢力は欲しい。追いかける手間も計算に入れて考えよう。



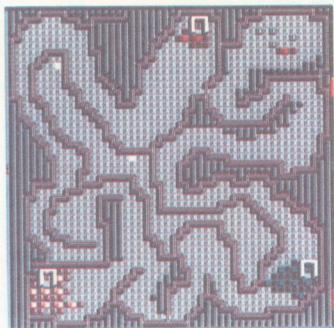
▲てっきり早く捕らえて勝負をつけよう

## 外周をまず埋める

閉鎖された中央部の敷地内を、11200のヤッちゃんが歩き回っている。こいつと真っ向から勝負するには時間がかかるし、外に出して暴れさせようにも、なかなか思うように動いてくれない。それよりもさっさと外周を埋めてしまったほうが、はるかに効率的だ。

タイトルのわりには踏切の作れる場所が限られているのだが、ズバリその限られた場所こそが勝負のポイントとなる。

必ず作るべき場所は2つ。スタート直後の白への踏切と、後半真ん中を経由しての下部への近道だ。これで効率が大きくアップする。

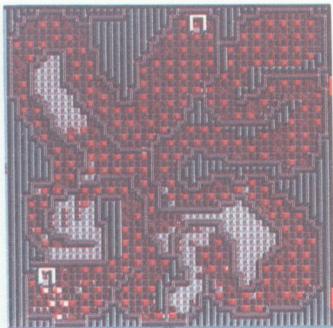


2

## 青の勢力を削る

財源が0になら、いったん新装開店をやめて青の破壊に乗り出す。もちろん店長に先陣を切らせて壊させること。

徹底的に壊すのではなく、常に勢力比を計算に入れておき、再び新装開店を続ける。黄色もある程度進出していくので、頃合いの良いところで攻め落とす。約900日が目安。



## 白って全部破壊しないといよいよ！

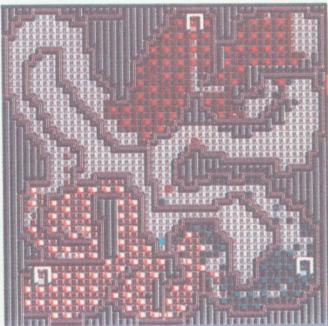
この面も終盤は店残し作戦を展開することになるが、こちらの領土が埋まらないうちに破壊が進んでしまうので、気がつくと店が全滅……という可能性がある。敵の店が残り少なくなったら、最後に残す店を決めて処理を考えよう。

1

## 白に奇襲をかける

本店の下に、1個分の踏切が作れる場所がある。そこから白に攻め込み、超速攻で滅ぼしてしまう。わずか50日で滅亡させられる。

確かに踏切を新設する費用は大きいが、白から奪った資金が転がり込むと約6000の財源が確保できるので、元を取ってお釣りが来る計算になる。

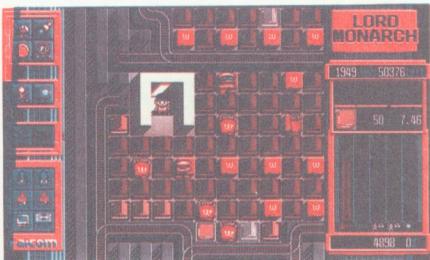


3

## 中央部を制圧する

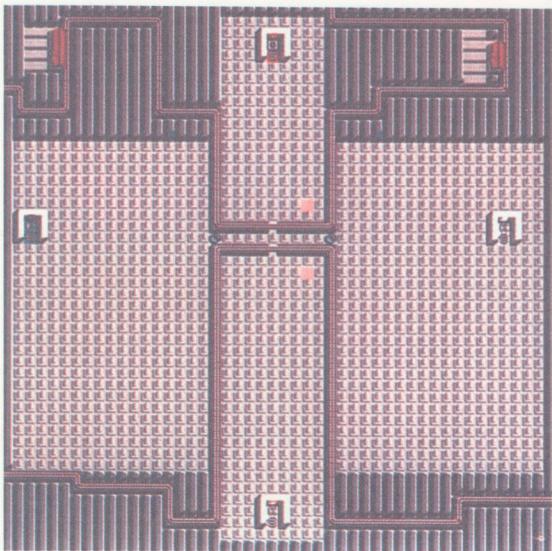
黄色の勢力をある程度押しつぶしたところで、そろそろ中央へ出られるほどの勢力ができるハズ。ヤッちゃんを倒して、中央部を埋め尽くしてしまおう。

だいたい埋まったら、中央から下へ抜ける踏切を作り、キャラの流れを良くしておく。



▲落城後を想定して、このように構えておく

# 騒乱！駅前商店街



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1500日

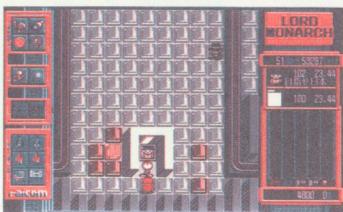
◎目標占領率

99.5%



## 攻 略 ポ イ ン ト

黄色を減ぼしたあと忘れてはならないのが、ヤッちゃんの処理。店長に余力があれば追い回してつぶしてしまおう。

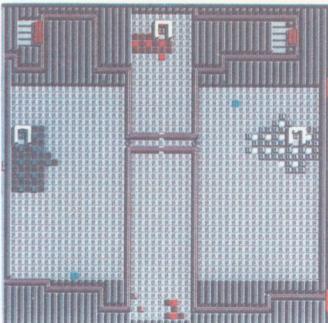


▲この店だけは残しておきたい

## 速攻を決めまくれ

「ガード下の力持ち」と似た感じの面。基本的な作業の手順はまったく同じで、まず黄色に奇襲をかけてつぶし、それから青と白を料理する……という要領だ。ただし「ガード下の～」よりブロックの数が少ないため、より速いテンポで戦術を進めることができる。

ラクに勝利を収めるコツは、敵が増長しないうちに攻撃にかかる事。また、あまり調子に乗って敵の店を破壊すると、本店を落としたときの取り分が減ってしまうので、自分の勢力とバランスを第一に考えて攻めるようにしよう。



1

## 黄色をつぶせ!

スタート直後に黄色に攻め込み、超速攻で滅ぼす。わずか50日でOK。

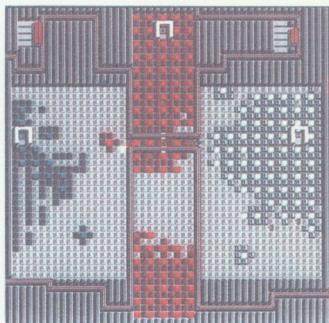
このとき、寝返った村が滅ぼされないように、ヤッちゃんをつぶしておこう。この拠点防衛があるとないとでは、後々の領地の広がり方が全然違ってくる。

2

## 続けて青も速攻で

店長が1000程度まで成長したら、こまめに青の破壊活動に乗り出す。資金がつきる頃には、決着がつけられるくらいの勢力比になっているハズ。この時点で白の領地への侵入に備えて、中央の右側にキャラを待ち伏せてためておくとよい。

ここまで650日程度で。

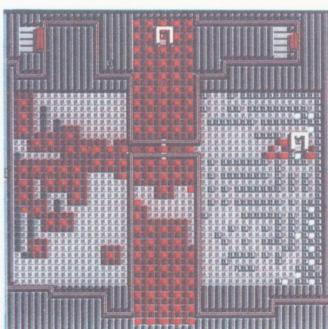


3

## 白の勢力を落とせ

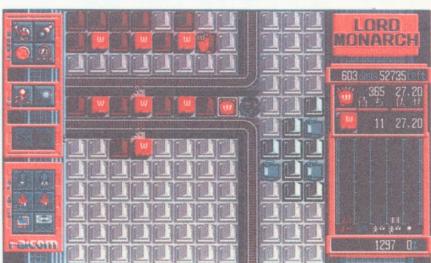
青が滅びたら、すかさず白の破壊に向かう。最後に隅の店が1個残るように、うまく残しておくのがポイントだ。

あとは領地を埋め尽くして、詰めにもって行くだけ。ただし、油断したスキに敵の本店からいきなりMサイズのキャラが飛び出してくることがあるので注意しよう。



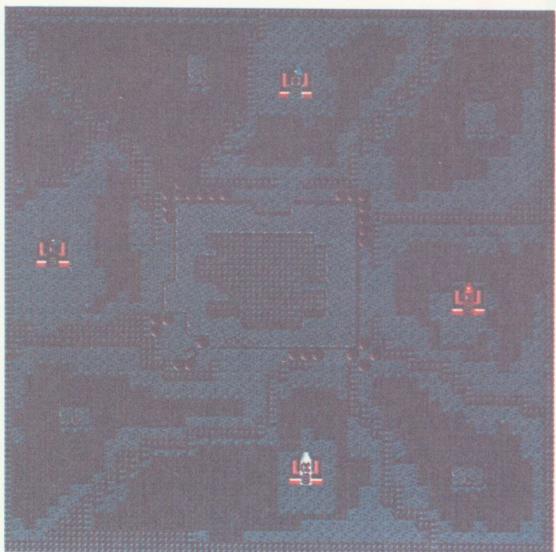
## 全を考えるなら同盟を結んでおこう

青へ攻め込むのが遅くなってしまった場合。反対側から白に攻め込まれる恐れがある。それが気になるなら、スタート前に白と同盟を結んでおき、Sサイズのキャラでいいから写真の位置に待ちぶせさせておけばいい。



▲これで白の侵入が防げる

# 呪われし湖の大乱



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1800日

◎目標占領率

99.5%



## 攻略ポイント

黒との接点は2か所止める必要がある。橋のほうには問題ないにしても、落とし穴は作るのに資金がかかるのでやっかいだ。



▲同盟を結んでいれば問題はないが……

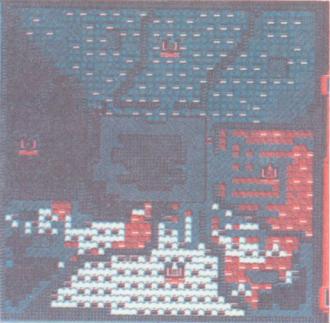
## 最終形を考える

中央の湖の周囲に4つの軍勢がある。この面も陣の広げ方に悩むところだが、まず白とその左右の3つのブロックを占有してしまうのがうまい手。敵は厚い落とし穴の壁に阻まれて攻略が進まないので、序盤で形勢を確実に有利にできる。

まずどこから攻めるかが問題になるが、黒のすぐ上に小さな三角形のブロックがある。ここに最後に敵を閉じ込めるという最終形が想定できれば、攻略は右回りで赤から攻める……という答が出てくるだろう。左側からの黒の侵入が心配なら同盟を結んでおけば安心だ。右は、同盟を結んだ攻略法。

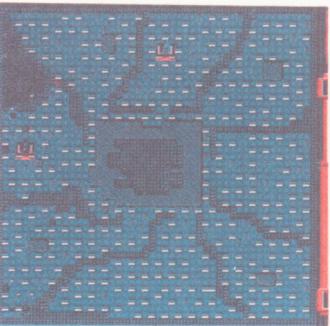
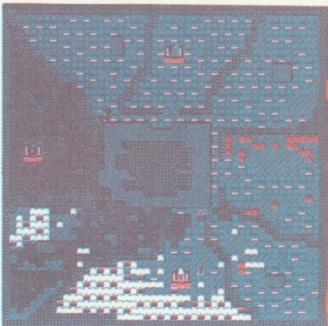
## 上をすべて制圧

竜巻が出てこないうちに、城の左右のブロックを確保しに行く。黒に先を越されないようにするため、左を優先させ、道と落とし穴を塞いで安全を確保する。どちらも竜巻が出てこないうちに、渦をきちんと止めておこう。赤が通路を開けてきたら、こちらもその時点でつぶしに向かう。ここまで約900日。



## 白の奪い合い!

**2** 続けて、真下の白をつぶしにかかる。このとき黒との領土の奪い合いになるので、なるべく早めに白を攻めて滅ぼしてしまいたい。ここまで1250日程度で進めたい。白の攻略が長引くほど、黒に多くの領地を与えてしまう結果となり、白が落ちた後の戦いに時間がかかることになる。



## 最後に左上を残せ

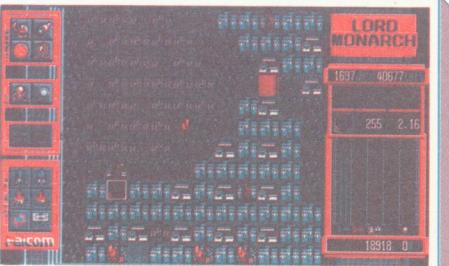
これが終盤の形。同盟が破れた時点で左上の道と落とし穴を解放し、一気に勝負をつける。左上のブロックをそのまま残してあるがこれこそが黒を最後に残した理由で、これでラストの詰めがやりやすくなるわけなのだ。

ちなみに、白の周囲の陣の張り方にも注目してほしい。

## ここでも落とし穴で味方を追い払う！

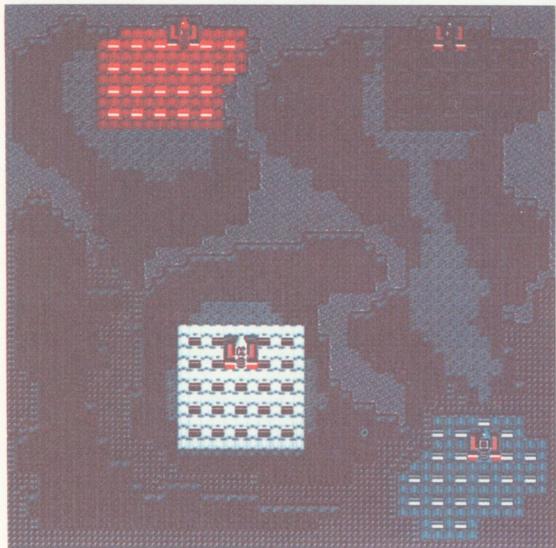
終盤このような残し方をすると、必ず残った敵陣を壊そうと兵が集まってくる。そこでこれを防ぐため、しばらく落とし穴を作っておこう。

ちょっとした小技ではあるが、攻めの効率を上げるために重要なだ。



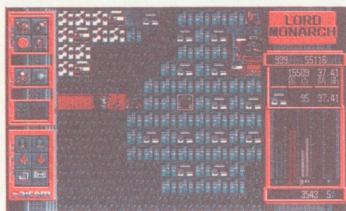
▲内側でたまる敵兵には十分注意しよう

# 半島を極むる戦人



## 攻略ポイント

白と赤に攻め込む道の後方で、Lサイズのキャラを作り準備をしておく。殿様と合流させれば、敵城直撃も夢ではない。



▲グラフの勢力関係も参考にしよう

### ★初期設定値

1000 6.3%	200 1	2720 21	5000 10%
1000 6.5%	200 1	2912 21	5000 10%
1000 7.2%	200 1	3194 23	5000 10%
1000 6.4%	200 1	2880 21	5000 10%

◎目標経過日数

**2100日**

◎目標占領率

**99.0%**

## 強化する赤と白

4軍すべてが森で分断されている面。スタート直後は1つの道を作る資金しかないので、まず最初に黒をつぶす以外の方法は考えられない。問題はその間に赤と白がともに兵力をためこんで、数万のLサイズの兵を作ってしまっていることである。そこで「残された島の攻防」で使った戦術を2段構えで使用する。つまり、赤と白をまったく同じやり方で倒すのだ。左下の空白地は、白を滅ぼした後に取りに行けばよい。そしてそこから赤の陣地に道を作り、攻め込む準備を進める。「残された島～」よりはこちらの兵力が充実するのが早いので、展開はかなりラクなハズ。

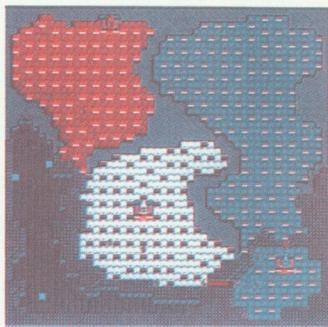


1

## 黒に奇襲をかける

城の真上に道を作って、黒を攻め落としに行く。道を作ると資金が激減するので、すぐに0%作戦に移ることになる。敵の資金が少しでも残っているうちに、勝負を決めよう。350日程度で仕事をすませたい。

黒が滅びたら、右側の土地が埋めつくされるのを待つ。

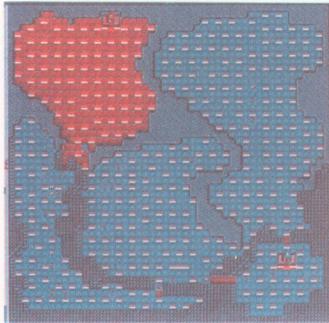


## 白への道を作る

2 白の領土の横に5000程度の兵を作り、税率を一気に30%に上げて、12000まで資金をため、道を作って白のLサイズをおびき出す。

敵兵が弱体化したら、後方で拠点防衛させていたLサイズの兵を殿様と合流させ、敵陣に突入して一気に攻め落とす。

早ければ1000日程度で勝負がつく。



3

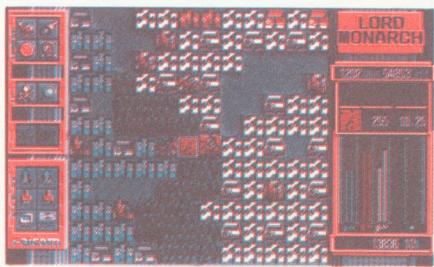
## 左から赤を攻める

左下の空白地を埋めた後、白とまったく同じ要領で赤への道を作る。今度は資金6000でOK。これで敵兵を消耗させて、後は一気に詰めに向かう。

ここでもやはり、突破口を開くための兵を後ろで作っておくようにしよう。

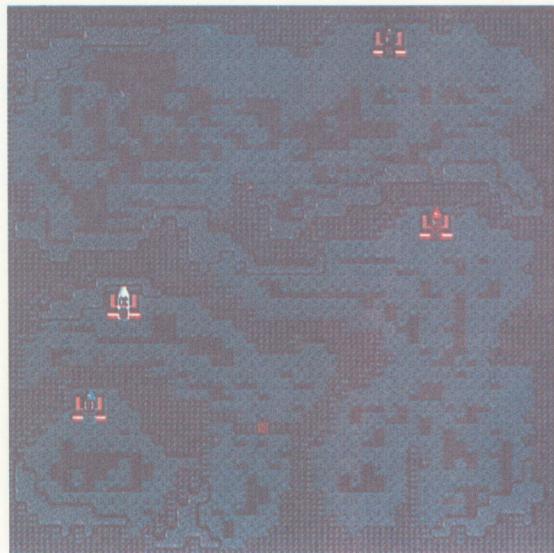
## 赤と白を戦わせる戦法もある

これは左下の土地を先に占有してから赤と白の間に道を作り、互いに戦わせて兵力を消耗させるという戦術。無難な策ではあるが、赤と白をいたずらに強化させてしまうばかりでなく、攻めのチャンスが見つけにくいのが欠点。



▲ Lサイズ同士がぶつかってくれれば成功

# 猶予なき大侵略戦



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2600日**

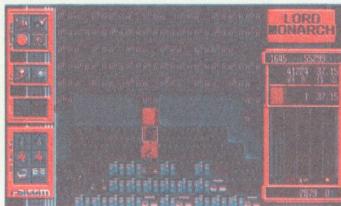
◎目標占領率

**99.5%**



## 攻略ポイント

この面でも赤、黒に対し、道を使って兵を消耗させる戦術を使う。黒に対しては道の作れる場所が1カ所しかないのでつらい。



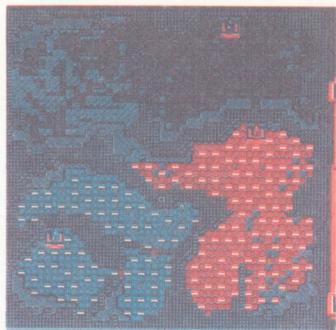
▲横には必ず別の部隊を作っておく

## 基本的戦術は同じ

てっぴんの巨大な黒の領地が、この面の最大の脅威だ。

赤と同盟を結んで、赤の城の裏から道を作って、赤と黒を交戦させる手も考えられるが、それでは費用がかかりすぎりし、手が遅くなってしまう。また、その戦いの間に割り入って漁夫の利を得ようとしても、赤の城付近で大渋滞が起こりせっかくの兵がダメになってしまふことが多い。

ここでは前の面とまったく同じ戦術を使い、白、赤、黒の順に攻めこんでいく。ただし、黒は領地があまりにも広いので徹底的に陣を壊さなければならず、攻略にはかなり骨が折れるだろう。



## 左下を占有する

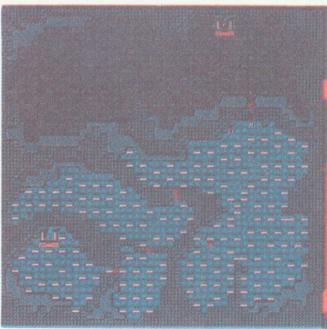
まずは自軍の横から道を作って、超速攻で白を滅ぼし、左下の領地を埋めつくす。その後、赤の城になるべく近い場所に兵を進め、道を作る準備をする。

ここまで800日程度で進みたい。あまり日数をかけると赤の兵が強大になってしまい、処理に時間を食うようになる。

## 赤を滅ぼして……

**2 赤への道を塞ぎながら兵をためて、勢力を読んで殿様の部隊を合流させ、城を直撃して領地をそっくり奪ってしまう。赤の陣の破壊は、なるべく最小限にとどめておくこと。でないと、復旧に余分な費用と時間がかかる。**

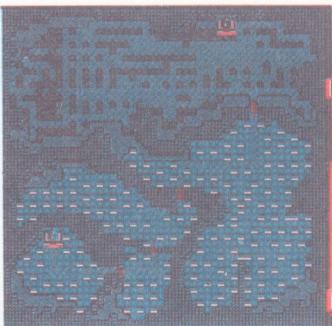
今度は黒に対してまったく同じ戦術を行う。  
ここまで1600日程度が目標。



## 徹底的に破壊する

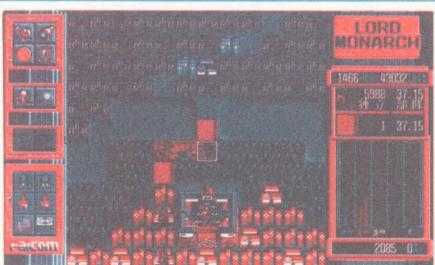
**3 殿様を先頭に敵陣に突入すると、強大なL・Mサイズを兵が次々に攻めてくる。なるべく殿様に倒させ、他の兵は破壊活動に専念させよう。殿様が危なくなったらいったん城に戻らせ、兵力が回復したら再び出陣させる。**

こうして敵がボロボロになるまで破壊し尽くし、その後から陣を張っていく。



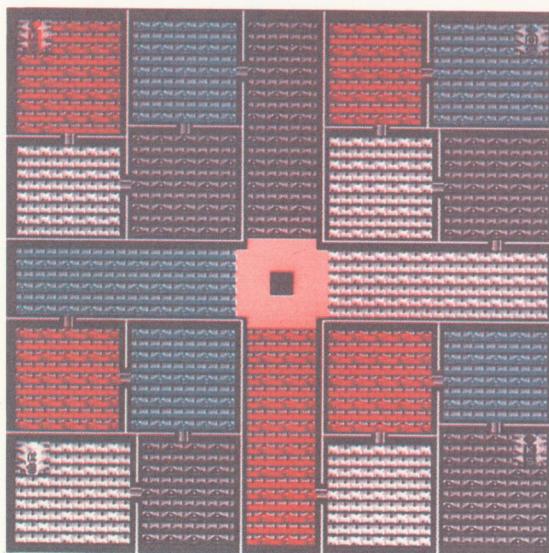
## △との同盟策は渋滞事故を招く……

前ページで紹介した、赤との同盟策の悲惨な話。黒の陣を壊そうとした殿様を出したまでは良かったが、帰り道で赤の兵がじやまして城へ戻れない。そこへ後ろから黒の兵が来てあっけなくやられてしまった。



▲同盟策はこんな事故が起こるのでやめておこう

# カラー・チェンジ



## ★初期設定値

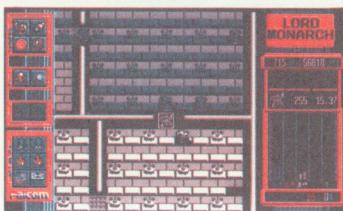
1	1	1	1	1	1	1	1
1000 24.2%	200 1	13888 123	5000 10%	1	1	1	1
1000 24.2%	200 1	13888 123	5000 10%	1	1	1	1
1000 24.2%	200 1	13808 121	5000 10%	1	1	1	1

◎目標経過日数
<b>1800日</b>
◎目標占領率
<b>99.0%</b>

## メカニックテクノ

### 攻 略 ポ イ ン ト

白の右上のエリアからでた兵をその下の通路の破壊に回す。スタート直後、1番最初にしなくてはいけない仕事だ。



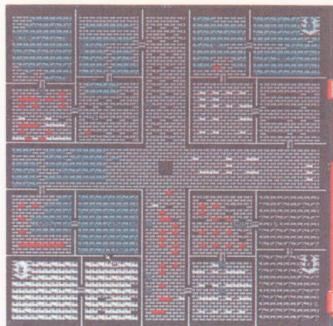
▲こうして白を封じてしまう

## 序盤が勝敗のカギ

パッと見ると最初何をどうやっていいか分からぬ面。スタート直後にモンスターが動き出し、その嵐が過ぎた後に道が見えてくる。

この時絶対に残っていてもらわないと困るのが、白の基地の右上と十字路の左側のエリア。ここが壊滅状態なら、やり直したほうが早いだろう。また、赤の基地の隣のエリアもなるべく残るように、通路を壊すなどして抵抗しよう。後で赤に攻め込むための、重要な拠点になってくれる。

とにかく最初のモンスターの動き方次第で、この面はやさしくも難しくなる。



## 1 嵐の後の処理

スタートしたら、まずとにかく左側の3つのエリアを死守する。左下の赤のエリアは、横と上から叩きつぶしてしまおう。

モンスターの勢力が衰えたところで、まず赤をつぶしにかかる。ボスを遠征させて、しつこく攻めよう。

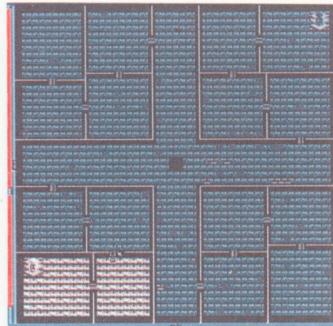
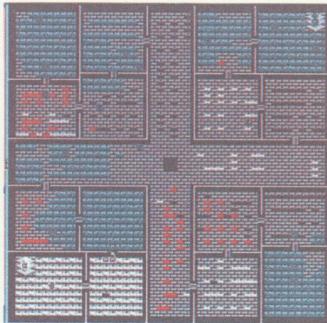
ここまで約700日が目標。

## 2 続いて黒をつぶす

赤をつぶした後、兵は自然に黒のほうへ流れしていく。その流れにしたがって、黒をつぶしてしまおう。

黒をつぶすまでの目標は900日程度。赤をつぶしてからそれほど間をおかずには倒せる。

このあと税率を10%に固定し、空白地を埋めさせる。



## 3 最後の詰めの段階

だいたいこの状態にもってくるまで、1500日程度。あとは敵のユニットを1個だけ残して、一気に詰めにもっていく。

この辺になると資金が10000以上たまっているので、税率は0%でOK。勢い余ってユニットを全滅させないように注意しよう。

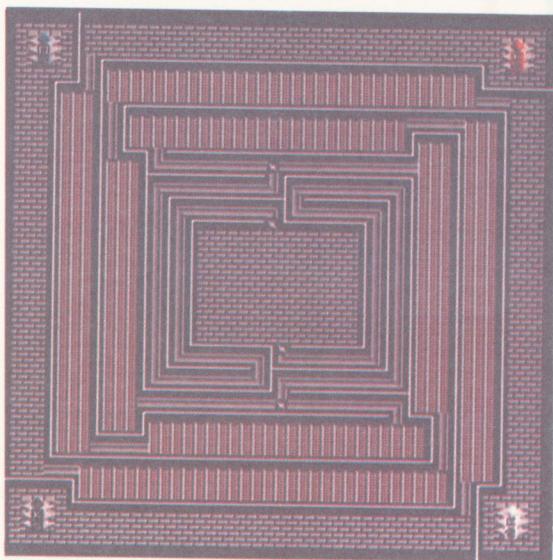
### 守りの最大拠点は白の真上だ

白の基地近くの出口を封鎖することが重要なのは先程も書いたが、もう1つ大事なのが、その隣の赤のエリアを粉碎すること。これで白を封じ込める拠点が確立されるだけでなく、赤の勢力が衰えるので、基地を攻めるのがラクになる。



▲序盤でここを奪い取ってしまおう

# メタリッククロール



★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

3000日

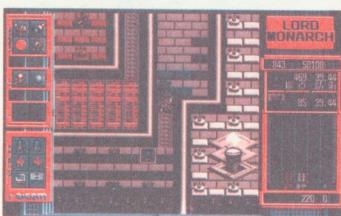
◎目標占領率

99.0%



## 攻 略 ポ イ ン ト

左下で2000以上のMサイズの兵を作り、黒の拠点通路を壊しに行かせる。この作業を早めに行えるかどうかが、この面の第1課題。



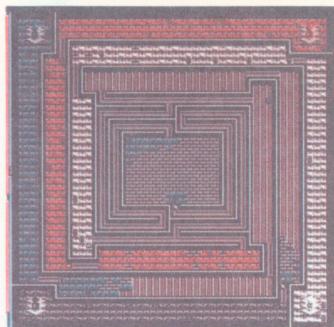
▲ここまで領地を確保しておく

## 全面中最難関の面

時間がかかる、近道が作れない、奇襲ができるない……と悪いことづくめの面。かなり綿密に作戦を立てて進まないと、繰越日数でプラスを勝ち取るのは至難の技。

全体の流れとしては、まず黒を封じ、そのあと中央部を占拠する。黒をつぶした後、中央部に5000のMサイズを4つ作り、赤と白の通路の封鎖とユニット破壊に、それぞれ2つずつ向かわせる。あとは王様とそのMサイズを使い、白と赤をそれぞれつぶしていく。

いきあたりばったりではなかなか成功しないので、段階を踏まえて根気よくトライしてみよう。



1

## 右下と真ん中!

ユニットを左端だけ作らせておき、左下で兵をためて、右下の黒の通路を封鎖しに行かせる。その直後に再び兵をため、今度は真ん中を占拠させる。左端から先へは、この時点ではなるべくユニットは作らせない。

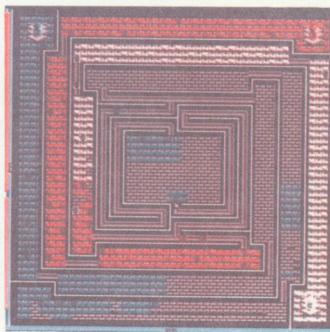
ここまで800日程度でやっててしまいたい。

## 領地を展開する

2 左下にある程度の兵力を送り込んで増強させてから、ボスとの共同作業で黒をつぶす。

そのあとは順当に領地を広げていき、左下で兵をためて、真ん中に5000のMサイズが4つ集結するようにする。

1900日程度でこの作業が完了しているようになしたい。

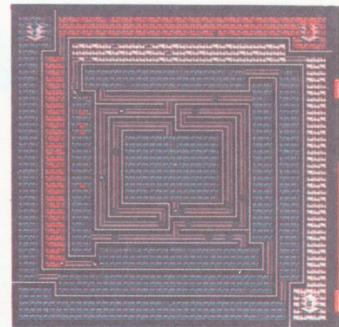


3

## 赤、白を抑える

4つのMサイズを赤と白に2つずつ、それぞれ通路封鎖とユニット破壊に向かわせる。この間の税率は30%にしておき、資金が30000近くたまつたところでボスの出動。赤と白をそれぞれつぶしにかかる。

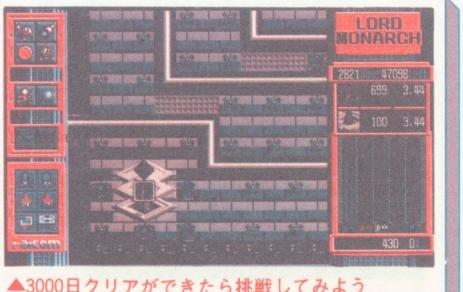
最後は自分のカラーのユニットでエリアが埋まるまで待つ形になる。



## 黒を虫の息で残し最終形を確実に!

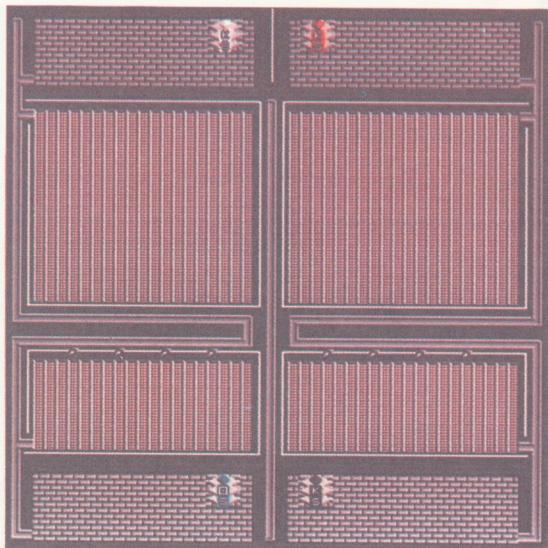
写真は黒をつぶさずに最後まで残しておき、先に赤と白をつぶすというやり方。

この方法だと、先に赤と白に思いきり攻撃をかけられるし、最後の詰めもきれいにできる。うまく行けば2500日程度でクリアできる可能性も……！



▲3000日クリアができたなら挑戦してみよう

# シンメトリブース



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2500日**

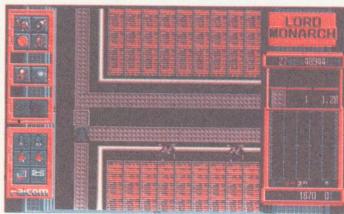
◎目標占領率

**99.0%**



## 攻略ポイント

最初に430の先発隊を走らせて左端の蛇行通路をタテに通してしまう。こうすれば白へ攻め込むときのロスがなくてすむ。



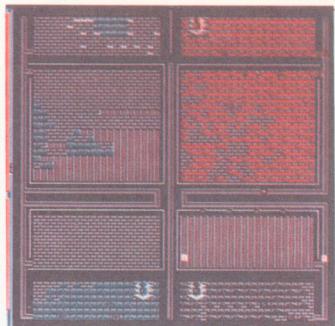
▲この通路は必ず作ろう

## 長い通路が曲者

左右がキッチリ対称の構造になっている面。しかし上下関係で見ると、上に広い部屋がある分、赤と白が有利なことが分かる。左上の部屋を白に取らせては、つぶすまでに手間がかからってしまうので、とにかくしつこくボスを動かして、白を叩きに行かせよう。

赤は黒をつぶして、右半分を占領してくれるが、ここは中央のタテの通路をうまく使う。上と下の2カ所で通路を右側に通し、2段構えで敵を消耗させるのだ。

通路をうまく使って敵を攪乱させることがこの面のポイントと言える。



## 白に執拗な攻撃

まず左端の通路をタテに通し、パイプを修理させる。そのキャラをそのまま王に合流させて、白を叩けるだけ叩いて戻ってくる。だいたい100残せば戻ってこられることを頭に入れておこう。

すぐには滅ぼせないので、何回もしつこく出かけては滅ぼす。ここまでで約600日。

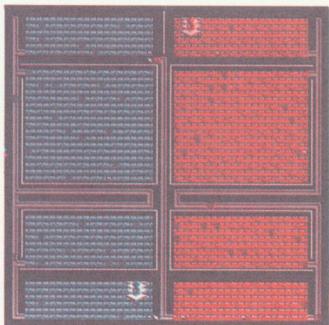


## 上下に通路を作る

左半分が占有できた頃、赤はすでに黒を滅ぼし、Lサイズの兵を用意して待っている。

そこでまず下に、次に上に橋をかけて戦闘準備を整える。敵の兵は上下を往復させられるので、かなりの兵力を消耗することになるだろう。

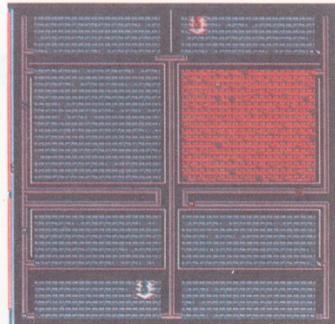
ここまで1800日程度でいきたい。



## 広い部屋を残す

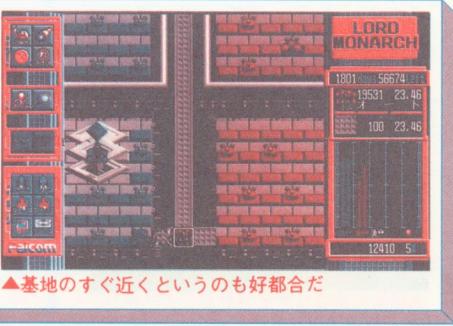
敵兵が弱体化してきたら、ボスに口火を切らせて破壊活動をはじめ、一番広い部屋を除いたすべての部屋を占領して、右端にフタをしてしまう。

この時点で敵の資金はすでに0に近いので敵兵はなにもできずに通路をさ迷うだけ。最後はボスを出してとどめを刺す。

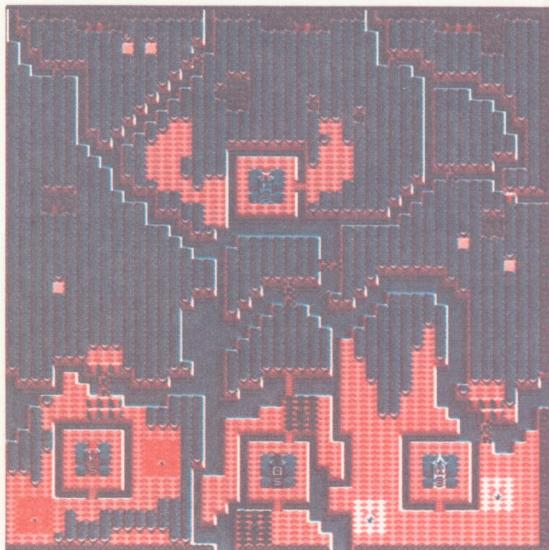


## ダブル通路破壊で効率も倍増

通路壊しの戦術は他の面でも使用してきたが、ダブルで使うのはこの面だけ。敵の兵力を大きく下げられるばかりでなく、後の攻めを上下から行えるので、日数短縮には忘れてはならない戦術といえるだろう。



# ペンシルばーにあ



## ★初期設定値

1000 1.1%	200 1	288 2	5000 10%
1000 1.1%	200 1	288 2	5000 10%
1000 1.1%	200 1	288 2	5000 10%
1000 0.0%	200 1	288 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2000日**

◎目標占領率

**99.0%**



## 右から攻めろ!

たくさん島があって分かりにくいうだが、攻めの手順は実に分かりやすい。

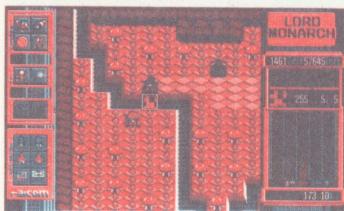
まず右側に橋をかけて、超速攻で黄色をつぶす。その後は中央と右側の島を制圧してしまおう。「ママより恐い」は、Mサイズのキャラで追い回して倒せばいい。右上まで取ったら進行をストップして、兵をためて緑を滅ぼしに行く。

最後に赤を残すのだが、左側の大きな島をそっくり取っておいて、上下の橋を壊して閉じ込める。王のいる島は横から橋をかけて包囲してしまおう。

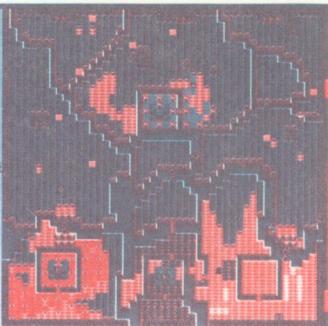
残った島の人口が増えすぎるのであれば、いったん橋を作り、牽制をしてつぶせばいい。

## 攻略ポイント

緑を滅ぼした直後、左上のこの橋を強引に壊しに行く。突破されそうだったら、援軍を送り込んで無理やりにでも兵力を上げよう。



▲後半の重要なポイントだ



1

## 右側に奇襲!

黄色の横から橋をかけて、速攻でつぶしに行く。一度でつぶす自信がなければ、王を数回往復させてもよい。

黄色から転がり込んできた資金で、どんどん橋を修復して、村を作ろう。

ここまで200日程度で進めたい。

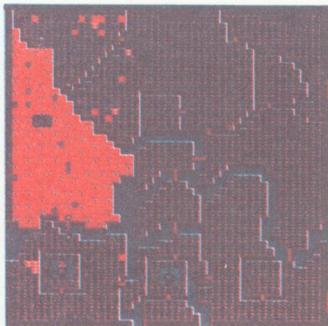


## 右側を制圧する

Mサイズのキャラを活用しながら「ママより恐い」やその穴を処理し、右側の島を埋めていこう。右上の緑との接点まで進んだら、その橋をとりあえず壊しておく。

赤があまり中央上部に来ないうちに緑を滅ぼして、領地をそっくり塗り替えてしまおう。

ここまで1100日程度が目標。



2

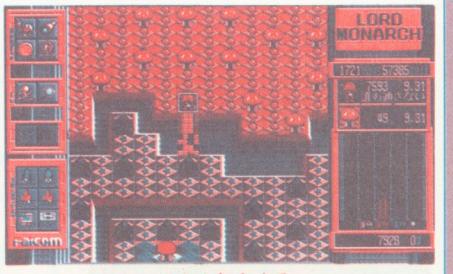
## 左の島を残す

ほぼ終盤。左側の島の上下を封鎖して、きれいに残してある。片側で橋を壊し、もう片方を「誰も通さない」にしておく手もあり、中で増殖する兵が気になる人はその方法がお勧めだ。

城からいきなり敵兵が出てくることがあるので気を抜かないように。

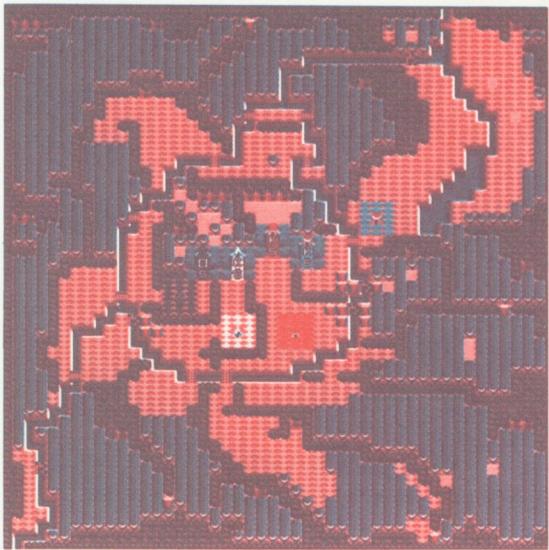
## 誰もいないのに出て誰こられない

これは終盤での赤の画面。兵力も十分で、橋の守りもいないので、兵は止まつたまま。どうしたのかというと、城の資金が底をついてしまい、橋が作れないのである。こうなると橋を守っている必要はなくなってしまうのだった。



▲ちょっとかわいそうな気もする

# 背信のスペクタル



## ★初期設定値

初期	目標	達成	割合	報酬
1000 0.6%	200 1	144 1	5000 10%	SB
1000 0.6%	200 1	144 1	5000 10%	SB
1000 0.6%	200 1	144 1	5000 10%	SB
1000 0.6%	200 1	144 1	5000 10%	SB

◎目標経過日数

**2000日**

◎目標占領率

**99.5%**



## 攻 略 ポ イ ン ト

黄色を滅ぼした直後の「ママより恐い」は、手のつけようがないので、黙ってみているしかない。しばらく耐えてチャンスを待つ。



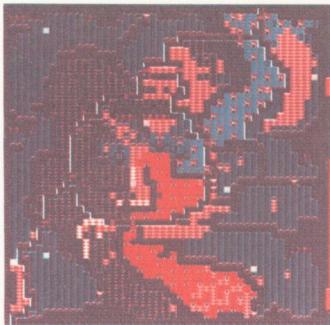
▲悔しいが今は処置なしの状態

## 細かい点に要注意

敵を1つ滅ぼすごとに「ママより恐い」が飛び出してくれるという、恐るべき仕掛けがされている。早く処理しないとどんどん増殖・強大化してしまうので、黄色と赤を速攻で倒すことが急務になる。

また見落としがちなのが、下のほうにポツリとある穴。ここから出てきた「ママより恐い」から思わぬ被害を受けることがあるので早めに塞いでおこう。

その他の土地に関しては、特に大きな問題はないだろう。ただ、全体にポツリポツリとあるバリケードを見落としやすい。これを残しておくと占領率が下がるので、必ず壊しておこう。



## 先に領地を広げろ

黄色を滅ぼして飛び出してくれる「ママより恐い」は、その時点では処理できるほどの力がないので、とりあえず城の左側に領地を広げることに重点を置く。

ある程度の勢力が育ったら、なるべく早めに穴を塞いでしまいたい。

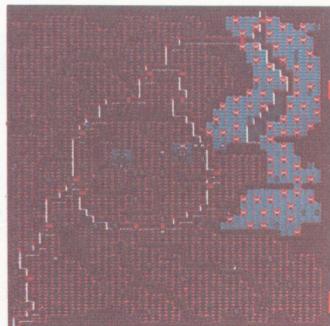
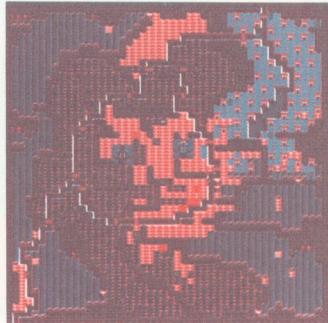
写真の進み方で550日程度。



## 背後の恐怖を排除

赤を滅ぼした直後は、王やLサイズで「ママより恐い」を十分処理できる力があるハズ。危険のタネをすべて排除し、手つかずの土地に領地を広げて行く。

左側の鉛筆の森はまず5000以上のキャラに穴と「ママより恐い」を処理させてから開拓させよう。ここまで1000日程度。



## 最大限に緑を残す

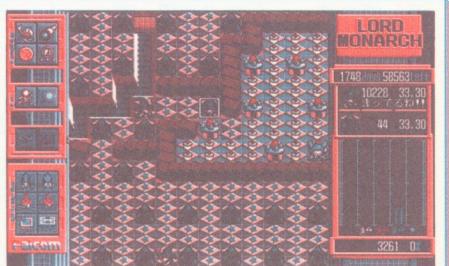
最後の詰めは右上に緑を閉じ込める。城の横の橋と右下の2カ所で封鎖している。

右下の柵を壊しているかどうか確認して、最後の詰めを行う。王だけで城が落ちるか不安なときは、敵城の正面にキャラを集めて、合流させるとよい。

## 緑の領地をどこまで残すか?

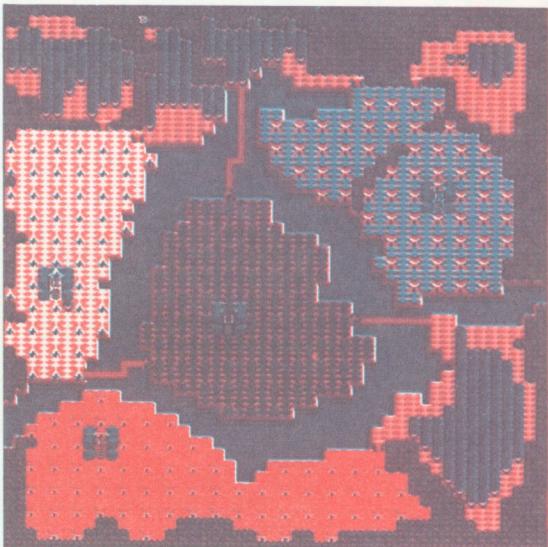
最後の詰めの段階で、緑にどれだけ領地を取らせておくかによって、クリアの日数にも影響が出てくる。

2000日以内でのクリアを目指すなら、だいたい写真の場所で侵略を止めておけば、まず大丈夫。



▲ここで拠点防衛させておく

# 魔法島のマドンナ



## ★初期設定値

1000 19.4%	200 1	8480 68	5000 10%
1000 14.3%	200 1	5936 50	5000 10%
1000 20.0%	200 1	8320 68	5000 10%
1000 17.5%	200 1	7184 53	5000 10%

◎目標経過日数

1100日

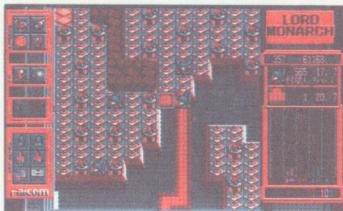
◎目標占領率

99.5%



## 攻 略 ポ イ ン ト

最初にこここの橋を作って、上の2つの領土をつなげるのがうまい手。橋を作ったらすぐに戻って、自軍の守りに切り替える。



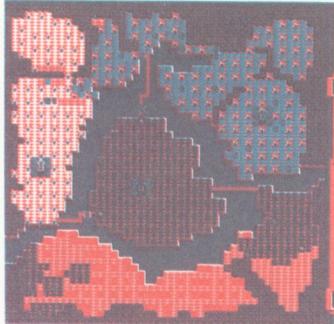
▲緑の勢力はみんな左へ流れしていく

## ◆橋の使い方が重要

自分が3国と橋でつながれており、どれも最初からかなりの勢力を誇っている。かなり攻略に苦戦しそうに思えるのだが、実は1000日程度でクリアできてしまう、ボーナス面なのだ。

まずいきなり赤に侵入して、上と左の橋は壊しておくのだが、それだけでは2つの国の兵力が増大してしまう。そこでスタート直後にてっぺんに橋を作って緑と黄色が交戦するように細工をしてやる。こうすれば互いに兵力を削りあうので、ゲンと攻めやすくなる。

たいていの場合、黄色が押され気味になるので、赤を滅ぼした直後に続けて滅ぼし、最後に緑を包囲する。

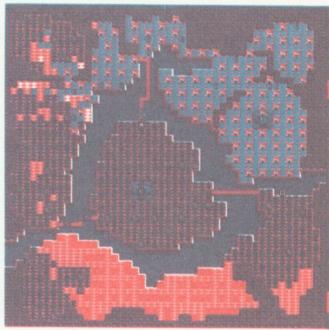


## 1 まずはとにかく赤

上と左の橋は、Mサイズを動員して壊させておく。2000程度のキャラで十分大丈夫だ。

黄色と緑が争っているうちに、こちらは赤をつぶしにかかる。0%作戦で、ある程度勢力をへこませてから攻め落としたほうがラク。もちろん、王も破壊活動に駆り出す。

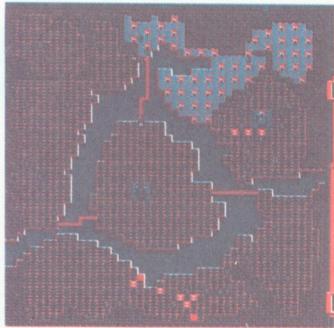
ここまででの作業は350日程度で。



## 2 すかさず黄色へ！

下の領地が埋まるのを待っていては手が遅くなってしまうので、すぐに城の左側でキャラを育て、黄色を滅ぼしにかかる。その後、中央上部まで進出して、最初に作った橋を壊して、上からの進路を封鎖してしまおう。

手早く進めれば、600日程度で勝負がつけられる。



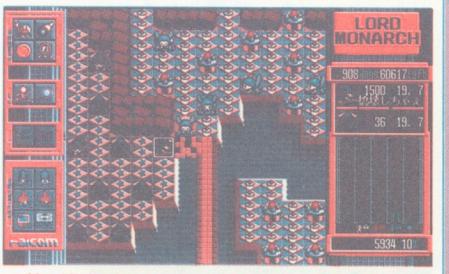
## 3 緑の下に橋を作る

中央上部の橋は壊したままにしておき、右側の橋を上に伸ばして、敵城の下方から侵入する。その結果、最後は写真のように右上を残す形になる。

この場合も城から突然、兵が飛び出していくことがあるので、油断のないようにしたい。

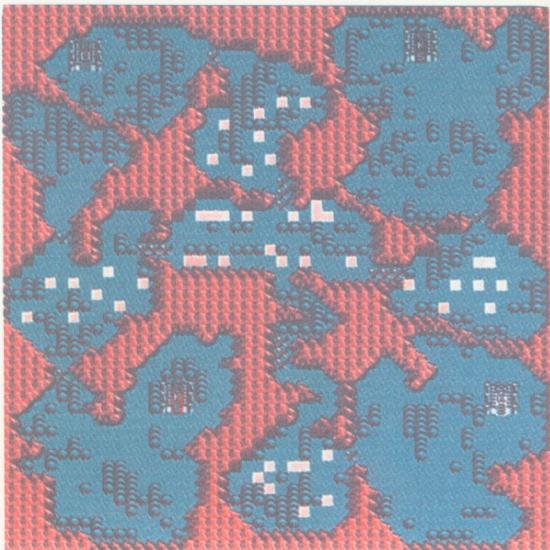
## 1 度作った橋を再び壊しにかかるのだ

序盤で作った連絡橋は、終盤では閉じ込めの手段として使われる。写真の人数だと危なっかしいが、反対側の封鎖地点で敵を牽制して誘い出せば、とりあえず大丈夫になる。敵城の資金を調べて橋が作れるかチェックしてみるのもよい。



▲敵の資金がついているなら、この人数でもOK

# 魔峡を征す大君主



## ★初期設定値

1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

**2100日**

◎目標占率

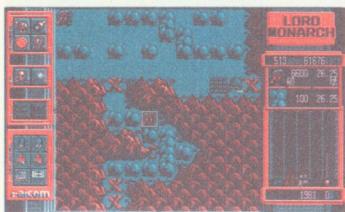
**99.5%**

## ロードモナーク



## 攻略ポイント

白の領地に通じる細い道に、モンスターを追い込む。白が進出しようとしたとたんに襲われるという愉快な光景が見られるのだ。



▲これはなかなか強力！

## モンスターを追え

ここは全面中もっともアクションゲームとしての要素が強い面。とにかく序盤がめちゃくちゃ忙しい。

モンスターの動きを凝視しながら洞窟を封鎖し、中央部へと追い立てる。数が多くいるときは危険なので、1~2匹にまとまつた頃合いを見て、兵を作業に出すようにしよう。

自分の城の横と中央の洞窟が封鎖できたら、残っているモンスターを敵陣へ送り込む。これで敵の戦力を減らすことができ、領地の攻略もラクになる。

なお、前半の作業はモンスターの動き(方向)を確認するため、必ず中・大モードでプレイしよう。

## まずは中央進出

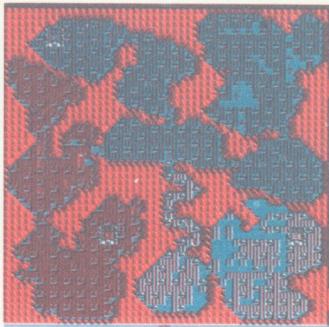
**1** 洞窟とモンスターを処理してから、中央部へ進出して村を作る。ここからどこへ攻め込めば良いかが考え所だが、まずは右側の黒をターゲットにしよう。モンスターが弱体化、もしくは消滅した頃を狙って突入する。

1000日程度で、写真の位置まで進出するのが理想。

## 混乱の白を攻める

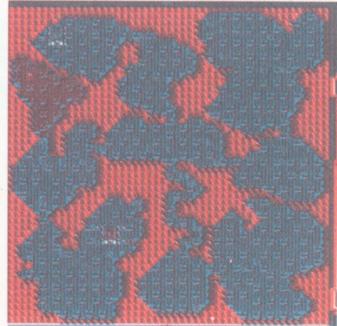
**2** 先程モンスターをしかけておいた白は、黒をつぶした頃にはかなり荒らされているハズ。これに乗じて、一氣につぶしに行く。

また、そろそろ左側の赤が飽和状態になっているので、柵で止めておこう。最初に同盟を結んで、ただ兵を立たせておくだけでもいい。だいたい写真の状態で1600日程度。



## 赤を閉じ込める！

**3** 詰めをきれいに決めることを考え、最後に赤を倒す。左上の部分がうまい具合に残せるのが分かる。敵の攻撃がかなり激しいので、0%作戦をある程度使って、勢力を削ったほうがラクだろう。また、左上に兵が流れがちになるので一時的に柵で閉じておくと効率が良くなる。



## かかる前には、必ず戸締まりを！

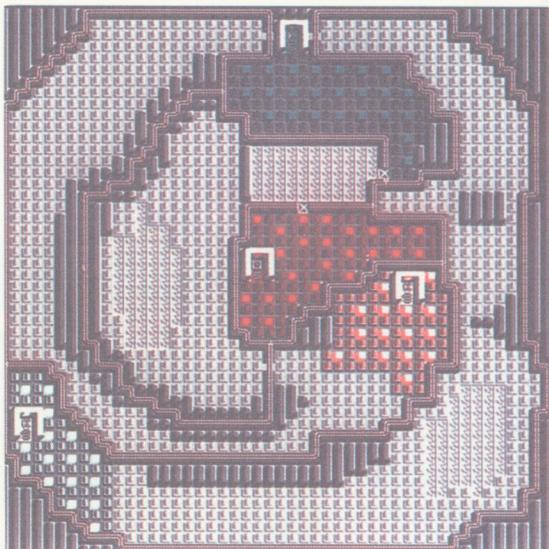
兵をモンスターと洞窟の処理に送り出すときは、城からの道を必ず柵で閉めておこう。開けっぱなしにしておくと、モンスターが侵入する恐れがある。

また、左側では次に出動させるキャラを作って待たせておく。



▲こうして絶え間なくモンスターを処理をさせる

# 回転拡張大作戦!



★初期設定値

1000 5.7%	200 1	2768 24	5000 10x
1000 7.3%	200 1	3088 24	5000 10x
1000 5.4%	200 1	2000 16	5000 10x
1000 4.1%	200 1	1760 16	5000 10x

◎目標経過日数

1900日

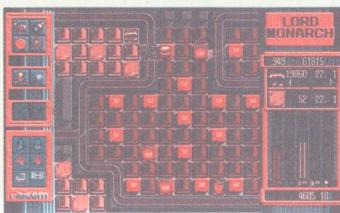
◎目標占領率

99.0%

## フーズパニック

### 攻略ポイント

てっぺんを横に結ぶ踏切の、黄色側を封鎖しておく。黄色のキャラが集結してくるので、突破されないよう注意しておこう。



▲必ずといっていいほどレザイズがいる

### 包囲網を作れ!

「の」の字を描くようにつながっているマップ上で、各店が最初からかなりの勢力をもっている面。青を最初につぶすのはいいとして、最後に黄色と白のどちらかを残すかで、その後の戦術が微妙に変わってくる。

結論からいうと、白を先につぶして、黄色を残すほうが楽。最後は自分の本店の左側の半月形のエリアを封じる。

ポイントは中盤の白への攻撃と黄色に対する防御と同時にを行うことだ。白は0%作戦でへこませてから攻略すると楽だが、そのとき黄色に対する守りが甘くなりがちなので、常に注意を払っておきたい。

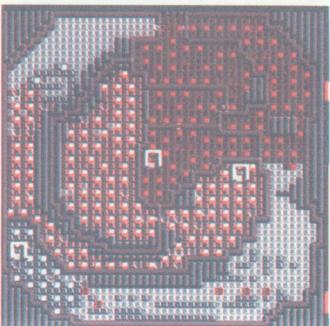


## 青に速攻をかける

1 まず目の上のたんこぶである青を速攻でつぶす。もちろん最初から店長を駆り出すのだが、1回の遠征では滅ぼせないので、いったん戻ってから2度目で一氣につぶす。

青がつぶれたら左右の踏切が開放されるので、左側を早めに封鎖しよう。

ここまで200日程度で。

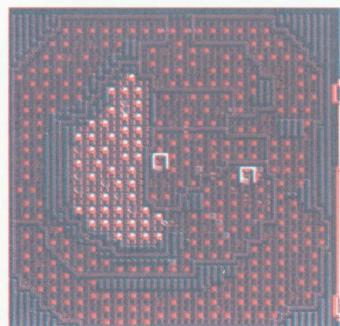


## 2

### 白の勢力を削る

本店のあるエリアの右側に踏切を作って、白を攻撃にかかる。最初は店長を破壊活動に参加させても大丈夫だが、上の踏切に黄色が接近してきたら本店に戻らせ、踏切のキャラを増強して突破されないようにする。

白を滅ぼすまでは、1200日程度でやってしまいたい。



## 3

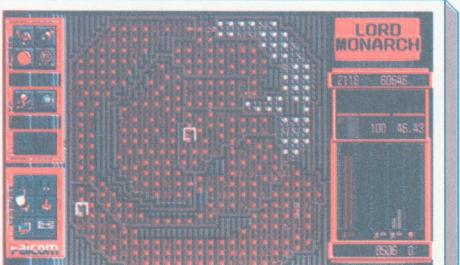
### 最短距離を狙う

自分の本店と黄色の本店の最短距離間に踏切を作り、そこから侵入させる。すると上にいたLサイズが来るので、その直後に上の踏切も開けて突入させる。中央部の半月形のエリアは早めに封鎖し、店長はあまり遠出をさせない。本店をのっとられる恐れがある。

左下にも踏切を作れば、さらに効率的だ。

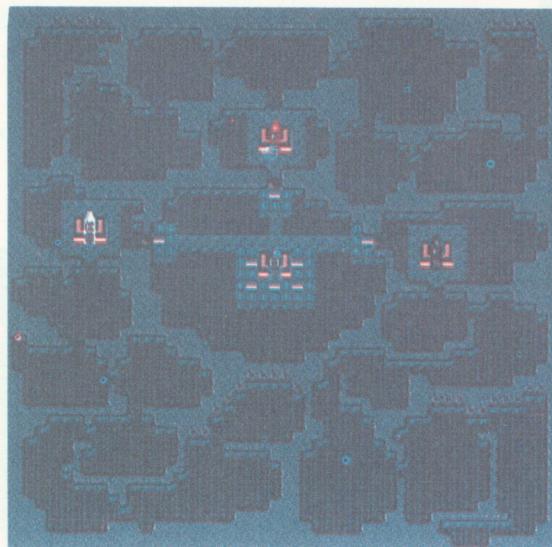
## 白を残す場合は2カ所を封鎖する

白を最後に残す戦法の場合、封鎖するのは右上のエリア。ただこのやり方だと上と右端の2カ所を守らなければならず、余計な手間がかかる。そこへいくと、黄色の場合は防御箇所が1つですむ。実際に試して、比べて見てほしい。



▲味方のキャラが偏って動いてしまうのも難点だ

# 知将! 攻防と侵略



## ★初期設定値

1000 3.12	200 1	816 8	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%
1000 0.0%	200 1	0 0	5000 10%

◎目標経過日数

1500日

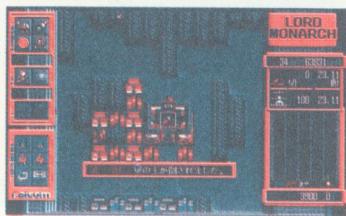
◎目標占領率

99.0%



## 攻略ポイント

最初につぶすのは必ず赤。てっぺんから左右に広がる地形を後方に構えているので、残しておくと処理が面倒になる。



▲わずか30日足らずの超速攻だ

## 虫の息の敵を守る

ラスト5面の中ではもっとも縦越日数を稼げる面。何しろ序盤でいきなり2つの国をつぶしてしまえるので、展開そのものは非常にラクである。

残り1国（この場合は白を残すことにして）になってからの展開だが、4カ所に固まっている渦の処理が第1の課題となる。竜巻を殿様に退治に行かせ、その後方で1000程度の兵を作って、渦を止めに行かせるというやり方がお勧めだ。

白は渦を止めてくれるどころか、逆にボロボロにされてしまうので、自軍で兵を積極的に出して守ってやる必要がある。

## 速攻2連発!

赤と黒をいきなりつぶす。赤はいきなり城を攻めて大丈夫だが、黒はすぐには城を落とせないので、敵城の勢力が300程度になるまで陣を壊し、いったん城へ戻って出直す。

どちらの場合も、落とし穴を塞いだ兵をそのまま待たせ、殿様と合流させて突入する。

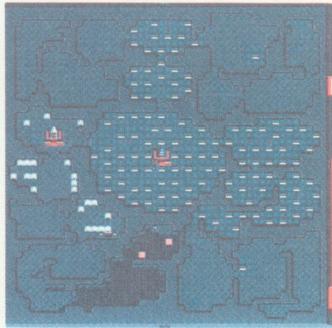
2つ滅ぼすまで200日以下で決めたい。

## 渦を止める

**2** 兵はあまり先走りさせずに、まず渦と竜巻を処理することを考える。白が攻め込んでくることはまずないので、殿様を積極的に繰り出して竜巻をつぶそう。

白が勝手に滅んでしまわないように十分注意して、陣を守っておく。

1000日程度で渦と竜巻の処理を終えたい。

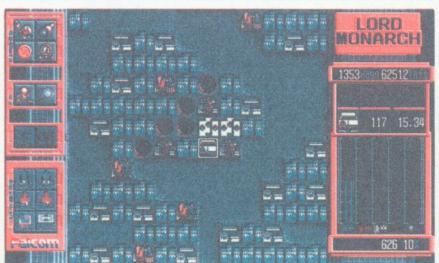


## 敵陣は1個残す

島1つ分、白の領土を残して……などとまどろっこしいことは考えないほうがいいだろう。大抵の場合、白は資金が尽きて領土を広げる能力がなくなってしまっているし、陸続きの島の先端までは行ってくれない。自分の領地が広がるのを待ち、白にとどめを刺す。

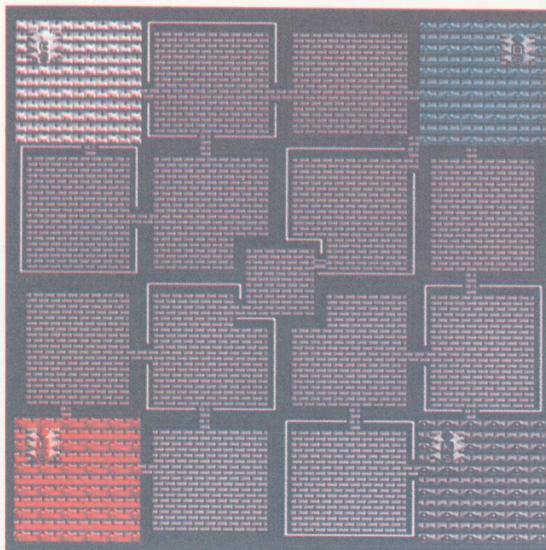
## 見た目は汚いが、確実な守り方

左下の土地に陣を張ろうと思っても、残した敵陣ばかりに兵が寄ってきて、さっぱり事が進まない——そんな場合は、落とし穴で完全に壁を作ってしまうといい。こうすれば、うっかり最後の陣をつぶしてしまわずにすむ。



▲とどめを刺すときは塞いで、畑で埋めよう

# プレート衛星99



## ★初期設定値

	1	2	3	4	ENERGY
1000	200	1	3696	5000	10%
7.0%			35		
	1	2	3	4	ENERGY
1000	200	1	3696	5000	10%
7.0%			35		
	1	2	3	4	ENERGY
1000	200	1	3696	5000	10%
7.0%			35		

◎目標経過日数

1700日

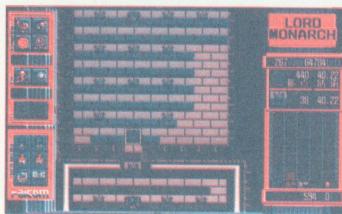
◎目標占領率

99.0%

## メカニックテクノ

### 攻略ポイント

Sサイズのキャラでよいから、黒との接点となる通路に拠点防衛させておく。バリケードは不経済なので、作らなくていい。



▲これだけで当分黒を封じられる

### 同盟が効を奏す!

17分割されたマップは「カラー・チェンジ」の十字路を取り除いた形のようだしかし良く見ると、自分だけがすべての敵と直接つながっていることに気がつく。ここでは白か黒と同盟を結んでおくことを強く勧めたい（この場合は黒と結んだ）。中盤までラクができるし、最後の詰めがきれいに決められるからだ。赤は最終形を考えると損な地形なので、手は結ばないほうがいい。

まず、すぐ横の白を滅ぼし、左下の赤をじっくり料理する、そのあと、同盟の破れた黒の一騎打ちだ。

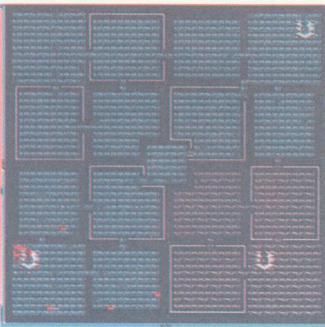
## 1 横に手を伸ばす

まず、黒へ通じる通路を真っ先に塞ぐ。そしてすかさず白を攻め立てて滅ぼしてしまう。赤は斜めに上がってくるので、自分のエリアまで攻め込んでくるには多少の時間がある。なるべく赤が来ないうちに白を滅ぼしてしまいたい。

ここまで400日程度で。

## 2 75%を確保する

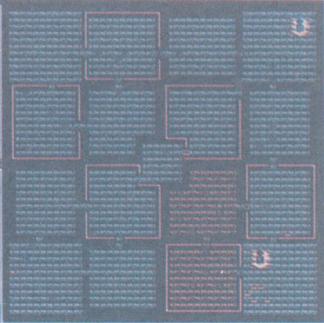
続いて赤を滅ぼしに行くのだが、上と左下がほぼ完全に埋まるまで、虫の息で生かしておく。そうしないと赤を滅ぼした瞬間に黒との同盟が切れるので、中途半端な構えのうちに黒を相手にしなければならないことになる。だいたい赤を滅ぼしたとき、1200日程度が目安だ。



## 3 2つの部屋を残す

赤を滅ぼした瞬間、黒の強力な部隊がゾロゾロ出てくる。ボスを駆使して、どんどんぶそう。危なくなったらいったん後退して、他の兵と合流してから前進するといい。

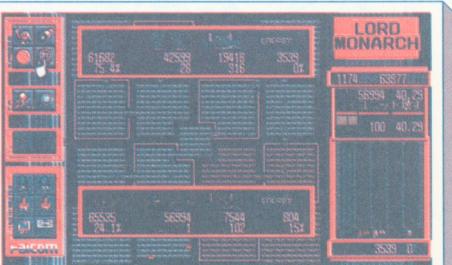
最後は写真のような形に残す。この場合も、兵が黒の部屋へ行こうとするので、一時的にバリケードで塞いでおくといいだろう。



## 4 分と敵の戦力を把握しておこう

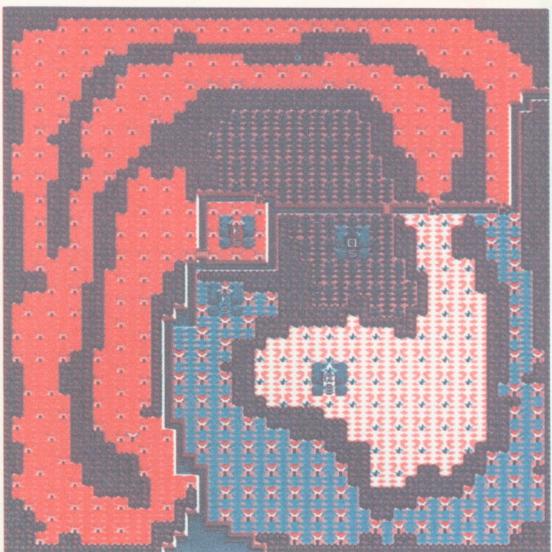
同盟の最大の利点は攻撃を受けないと。当たり前の話だが、この面ではそれを最大限に活用する。

データをしっかりと分析して、いつ黒と開戦すればいいか、数字と領地のバランスを良く考えよう。



▲赤を滅ぼした直後の数字。この位あれば十分！

# 壮大な陣取り合戦



## ★初期設定値

	赤	青	緑	黄	紫	白	黒	総
人口	1000	200	4976	44	5000	0%	0%	5000
税率	12.0%	1	17.1%	1	17.1%	1	17.1%	10%
兵士	1000	200	7100	56	5000	0%	0%	5000
城壁	1000	200	18688	173	5000	10%	0%	5000
塔	1000	200	9088	82	5000	10%	0%	5000

◎目標経過日数

**2200日**

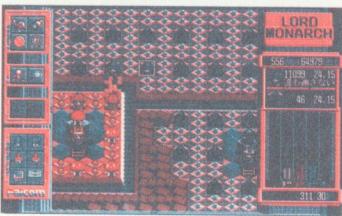
◎目標占領率

**99.0%**



## 攻略ポイント

Lサイズのキャラを作ると、税率は最低10%。それ以下になると、資金が減り、勢力が衰えてしまうので注意。



▲攻め込む直前は30%で橋の費用を！

## 一発技で形勢逆転

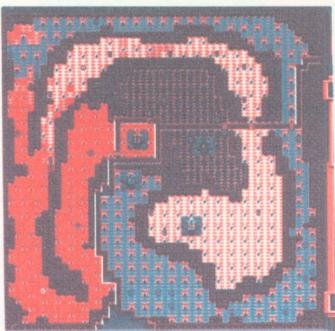
圧倒的な赤の優位と全体のわずか12%の自分の領地。しかもよりによって最寄りの橋がその赤とつながっている。こんなとんでもない面で、勝算はあるのだろうか……と、誰もが最初は思うだろう。

確かに普通の攻め方では、苦戦は必至だ。しかし実はこの形勢をひっくり返す大技がある。

まず真っ先に赤とつながる橋を止め、その横でLサイズのキャラを作る。

「王+Lサイズ+橋壊し係」の勢力の合計が4万以上になったら、その3つを合流させ、赤の城を直撃するのだ。

橋を新たにたくさん作るので、税率調整が結構忙しい。



## Lサイズを作る

赤とつながる橋を壊し続け、その横で拠点防衛して、Lサイズのキャラを作る。税率は最初は0%、資金が3ヶタになったら10%。

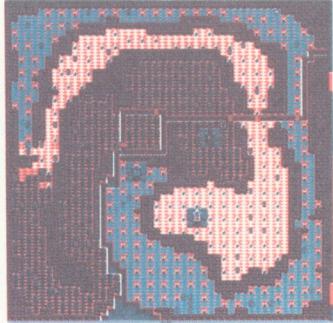
赤の城の勢力にたえず注目し、13000くらいに落ちたら税率を30%に上げ、橋を作る資金を作る。拠点防衛のキャラに橋を作らせて待たせ、王を合流させて赤の城を直撃する。



## 直撃の次の直撃！

すると赤の領地がそっくり転がり込んで、いきなり三つ巴の戦いになる。左側の混線は放置しておいてまったく心配ない。

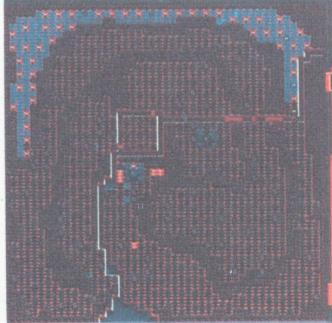
今度は城のすぐ近くで20000程度のキャラを作り、資金を6000までためて、黄色の陣地に橋を作る。その20000のキャラを王と合流させ黄色の城を直撃して落とす。



## 上の外周を残す

日数の目安は、赤を滅ぼすまでが700日、黄色が1300日。このあとはさらに右側から緑の陣地に橋をかけ（資金は900必要）、上の部分だけを残して占領してしまう。王に先陣を切らせて、資金が尽きない程度に動かせる。

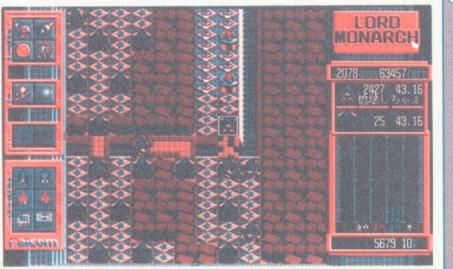
左右の橋は味方が侵入しないように、それぞれフタをしておこう。



## 右端の橋は内側から壊そう

後半のポイントの1つがこれ。こうしないと、上を目指して味方が流れていってしまう。橋を壊すキャラの人数は、最低でも2000は欲しい。

敵が兵力を集め始めたら、左側の拠点防衛のキャラで牽制してつぶそう。



▲敵城方面へ味方を向かわせるための手段だ

# 6段への道

## ○目指すはデータ 限界値65535日

さて、ここまで全52面分の攻略を紹介してきた。筆者の現在のデータは総練習日数が67598日。画面上では違う日数表示になっているが、これはプログラムの関係で65535日以上の表示ができず、逆算されているためのもの。



## ○占領率アップこ そ究極のテク!

正確な数字計算は島田倫人氏（P190に登場）の作ったプログラムを使用させていただいた。

筆者の全52面の詳しいプレイデータは巻末のP190より掲載してあるので、そちらを参考にしていただきたい。

前ページまで紹介した攻略法は、すべて筆者の攻略に基づいたものであり、これとまったく同じことができれば6段以上は取れるはず。ただし、目標占領率と経過日数については、筆者のデータより多少甘く設定しているので、目標をクリアしても5段止まりということもある。

それでは何をどうすれば6段が取れるのか。ズバリ占領率を上げることにつきる。

# ○コンマ単位のこだわりが大事!

4段以上になると、占領率にはコンマ単位のこだわりを見せなければならぬ。

実際、0.1%の差で繰越日数は20日程度違ってくる。仮に4段の段階で、すべての面を0.1%ずつ上げれば、それだけで1000日以上、総繰越日数が増えることになるわけだ。

上級戦術編で紹介した、城の跡地開発や、畑の作られ方などを参考にして、コンマのこだわりを見せてほしい。

各面における攻略方法については、現時点ではこれがベストといえる。ただしこれは開拓の余地はあると思えるし、もしかしたらとてつもない攻略法が隠されているかもしれない。

本書で示した攻略法をあくまでも参考にして、より早く、より高度な攻略を追求していただければ幸いだ。

1	君主たちの謀反戦	2378	96.8%	2378
2	豊臣の諸島開拓戦	4493	98.2%	2115
3	魔の渓谷は攻撃戦	6597	98.6%	2104
4	水道の口を越えて	8167	99.2%	1570
5	海原を守めし開戦	9789	99.8%	1622
6	アリバリーの野望	12394	99.2%	2605
7	ガード下の力持ち	13657	99.8%	1263
8	私設沿線拡張命令	14304	99.2%	647
9	閉ざされざる群雄	15922	99.0%	1618
10	町に森と河ありき	17362	99.8%	1440
11	大河源流たる孤島	18588	99.4%	1226
12	起義極端中の暴走	19690	99.2%	1102
13	コスモミッション	21097	99.5%	1407

全国のロードモナーカーが、1日も早く最高位を取得し、より高度な技術を身につけてくれることを祈りたい。

もしも、本書にはない攻略法を見発されたら、同じロードモナーカー仲間として、ぜひ筆者にも知らせてほしい。

# ○より高度なテクを身につけたい

# ロードモナークの魅力を語るVOL.4 プレイ日記公開!!

(株)マイクロデザイン 編集部課長 小泉俊昭氏

ゲーム関係の書籍を出版しているものですから、すべてのゲームに目を通しています。その中でもこのロードモナークは際立った魅力をもっていますね。私自身は現在、まだ2段なもので偉そうなことはいえませんが、編集部員の浜野一成君(写真右)はすでに4段にまで到達しています。

浜野君のプレイ日記を一部紹介しましょう。

- 月○日 初プレイ。キャラに感情移入がしにくい。勝利の満足感が心地よい。
- 月○日 リアルタイムで進行するためストレスが少ない。
- 月○日 王を使うテクニック発見。新戦略の発見は次面への希望となる。17面までクリア。
- 月○日 30面突破。敵が戦略を使ってくることに驚く。
- 月○日 残り10面。今まで攻略法も多様だったが、かなり固定されて来たようだ。現在初段。
- 月○日 前の面に戻ってプレイすると自分の技術の上達が分かり、うれしい。
- 月○日 ついに52面クリア。キャラ達に愛着をもち始める。



- 月○日 総練越日数35702日。マイナス面に全力を注いでいる。
- 月○日 練越日数を100日増やすのがこんなに苦しいとは。4段への道は遠い。
- 月○日 4段獲得。とりあえずの目的が達成され、満足感でいっぱいだ。そろそろエディットに挑戦したい。

彼がのめり込んでやっている様子がお分かりいただけたと思います。

「コンピュータRPGの作り方 世界設定・システム編」(マイクロデザイン出版局 定価1900円)絶賛発売中

ロードモナーク認定段位  
91・7月現在小泉氏—2段 浜野氏—4段 目標は両氏ともに6段!

# 第七章

# 応用編

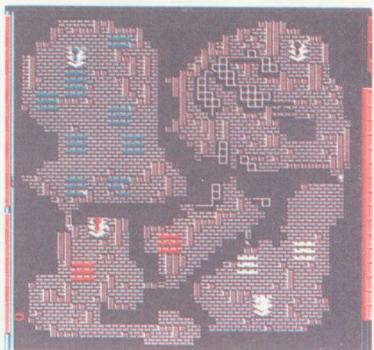


52面すべての攻略は終わった。  
ここからまた新たなロードモナークの  
世界が始まる——。  
自分でマップを作り、それを攻略する樂  
しさは、また一味違った味わい深さだ。  
ロードモナークの魅力は永遠に続く——。

# EDIT

## エディットモード

クエストマップ攻略にばかり気が入って、エディットを活用していないユーザーが多いらしい。信じられないほど簡単にオリジナルマップが作れるこのモード。実はクエスト編に負けないほどの魅力をもっているのだ。



## 操作は超カンタン

「マップエディット」という言葉を聞いただけで、なにかとてつもなく複雑なイメージをもってしまいがち。

確かに、従来のゲームについていた「エディットモード」は、複雑なものが多く、ほとんどプログラミングの世界だった。

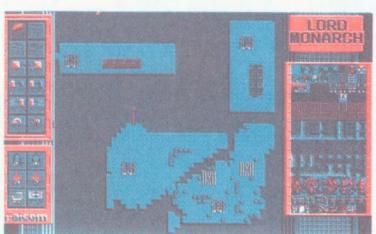
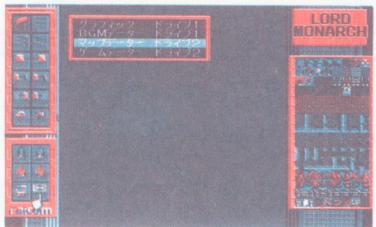
が、しかし。声を大にして強調しておくがロードモナークの「エディットモード」はその手の物とはきっぱりと一線を画すのだ。

これはもうエディット界のレボリューションとでもいうべき画期的なものだ。

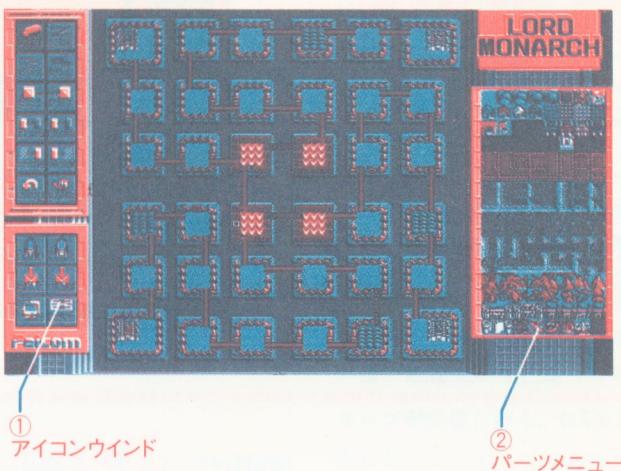
マウスを使った「お絵描きソフト」のように、実に簡単にマップが作れてしまう。

自分の作ったマップでプレイするロードモナークは一味もふた味も違った、楽しさが得られることを保証する。

わざと超簡単なマップを作ったり、逆にショック死するほど難しい面にトライしてみるのもまた格別なもの。いろいろと試しているうちに、いつの間にかどっぷりとエディットモードにのめり込んでしまう。エディットを知らずしてロードモナークを語るなかれ、ここではいい切ってしまおう。



# 画面の見方



## ①アイコンウインド

マップ作成のための12のコマンドと、セーブやロードなどの6つのコマンドがありアイコン表示される。数は多いが、どれも単純で分かりやすいものばかり。

## ②パートメニュー

上から、主要パート、橋、海、山、城、壁、オマケの順で並んでいる。オマケパートは本編では出てこない、アクセサリーのようなもの。

## エディットのルール

ルールといっても、そんなに厳しいものではない。

①必ず4つの国が存在し1つの国につき1人の王が必ずいることはならない。

②マップ画面の1番外側（外周）は、通行不可能な地形（海、山など）で埋まってなくてはならない。

（海、山など）で埋まってなくてはならない。

という以上の2つの条件さえクリアしていればどんなマップでも創作可能だ。

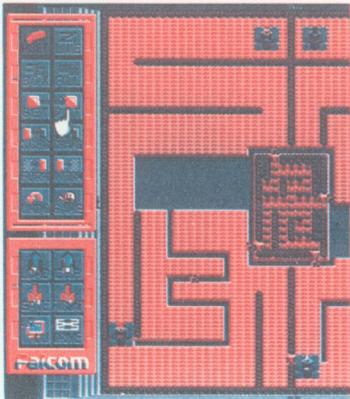
もしも、この条件を満たさないマップを作ってもゲームを始めることはできないので注意。

ルールを守って楽しいマップ作りをしよう。

# EDIT ICON

## エディットのアイコン

とりあえず、FILLとPESTとFORMの3つを覚えれば、マップは作れる。初めてのマップ作りは、この3つでとりあえずやってみよう。後のコマンドは、その後おいおい覚えていけばよい。



PEST



BOX



GET



XCHG



FORM



UNDO



LINE

画面右のウインドーにある、山や村などのパーツの中からカーソルで選んだものをひとつずつ画面上に置くコマンド。

選んだパーツを使って線で四角形を描く。地形を大まかに分けたりする時などに使う。対角線上にクリックする。

画面に描いた部分を切り取る。切り取ったものはPUTで別の場所に置ける。位置移動に便利。

マップ上でカーソルを置いた部分と、パーツメニューで選んだパーツを交代させる。

海岸線や山岳、城などの細かい部分を自動的にそれっぽく修正してくれる、ありがたいコマンド。

ひとつ前の編集を無効にする。続けてクリックすれば、UNDOそのものも無効にできる。

選んだパーツで直線を引く。まず始点を決めてクリックし、マウスを動かしていって終点で再びクリックする。



FILL



PUT



CHANGE



UNIFORM



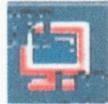
GAME



LOAD



SAVE



CRT/LCD



CHR



FORMAT



DRIVE

BOXと同じだが、四角形の中をそのパーティで塗りつぶしてくれる。大まかな陸地はこれで作ると便利。

GETアイコンで切り取ったマップを張り込む作業をしてくれる。GETアイコンとワンセットで使う。

マップのカーソルの示すパーツをパーティメニューで選んだパーツと交換する。XCHGと違ってワンポイントチェンジだ。

海岸線の縁どりなどを取り除いてFORMする前の状態に戻してくれる。自分の思い描いた仕上がりと違ったら使おう。

マップが完成したら、GAMEをクリックするとゲームモードに入る。マップが適切でないとメッセージが出る。

ドライブ変更アイコンで指定した、ディスクドライブから、セーブしてあるマップを読み込む。

作ったマップはこれでセーブする。マップに名前をつけて保存するようになっている。セーブしないとゲームできない。

ゲームモードと同様にアナログディスプレイと液晶ディスプレイの切替を行うことができる。

ロードモナーク(1)、F・バニック(2)、戦乱の陣(3)、M・テクノ(4)、F・パステル(5)のキャラクターと取り替える。

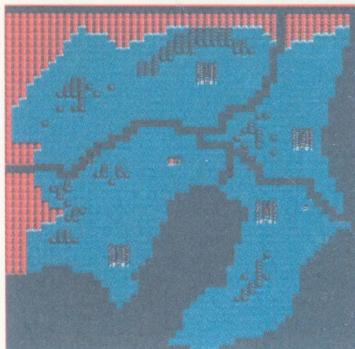
ゲームモードと同様に、新しいユーザディスクを作るアイコン。中身が消えて構わないディスクで。

データを読み込んだり、書き込んだりするディスクドライブを変更できる。マップデータを「2」にして使うことが多い。

# TRY EDIT

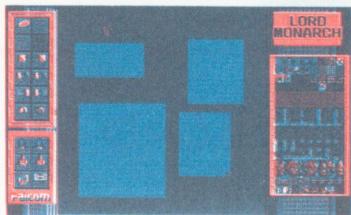
## エディット実践編

実際にエディットモードの楽しみ方を詳しく紹介していこう。まずはアイコンでEDITを選び、DRIVEでマップデータをユーザーディスクが入っているドライブに変更しよう。



### ①まず島を作ろう!

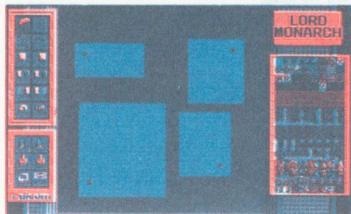
まずは、1面の海が表示される。ここに適当な島（陸地）をいくつか作ってみよう。パーティメニューで平地を選び、アイコンでFILLをクリック。マウスで海の上で2回クリックすればOK。とりあえずやってみよう。



### ②城を4つ置く

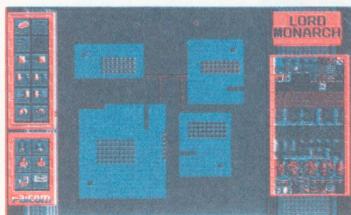
今度はパーティメニューで城を選び、PESTコマンドを使う。

4か国、それぞれの城を、思い思いの位置に配置する。



### ③いろいろなパーティを置く

森や山、村や畑や橋などをPESTで並べてみる。気にいらなければ、平地パーティや海パーティで塗り直すこともできる。気軽にやってみよう。

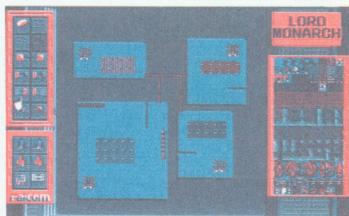
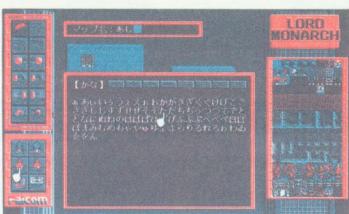


## 4 FORMで修正

FORMコマンドをクリックすると、平面的だったマップが、いきなりリアルになる。城も大きくなるし（城壁を置かずに、中央部のみでもFORMで城は完成する）、イメージも変わる。気にいらなければ作り直しも可。

## 5 名前をつけよう

作ったマップをセーブしようとすると、マップ名の入力が面が出る。漢字、ひらがな、カタカナ、英語などを駆使し、オリジナルタイトルを入力し、セーブしよう。

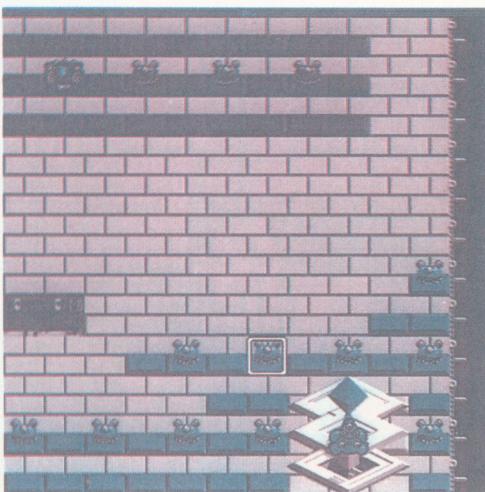


## 6 さあやってみよう

オリジナルマップをGAMEモードでスタートさせる。実際にキャラが動き出すと感動するものがある。

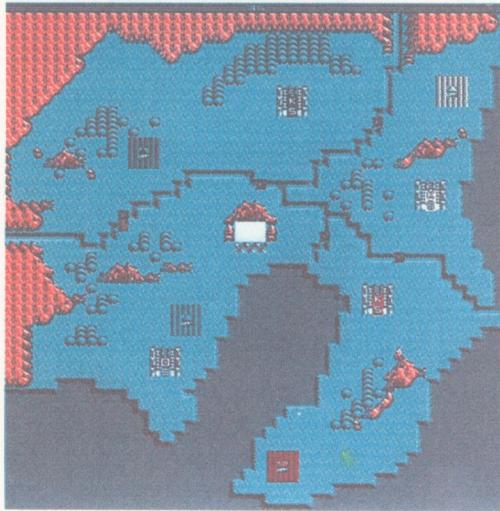
ここである程度のゲームバランスをチェックして、あまり極端な場合は、作り直しをしたほうがいいだろう。

また、ここではロードモナーク面でしか紹介しなかったが、もちろん、他の4つの世界のマップも作れる。CHRコマンドを使えばいつでも他の世界にチェンジできるのだ。基本的にはどのマップでどのキャラクターを選ぶこともできるが、マップによっては一部不都合な時もあるので留意しておこう。ここでは、メカニックテクノにチャレンジしてプレイしてみた。



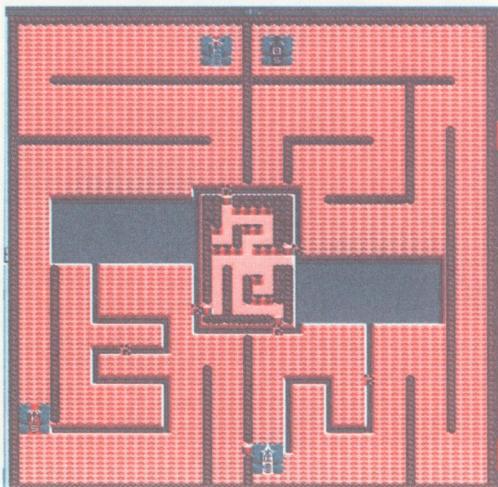
# オリジナル 面白

## 関東争奪大決戦



◀埼玉、千葉、神奈川、茨城の4県が、魔の都市・東京をはさんで領土の奪い合いをする

## それ行け! 鬼退治

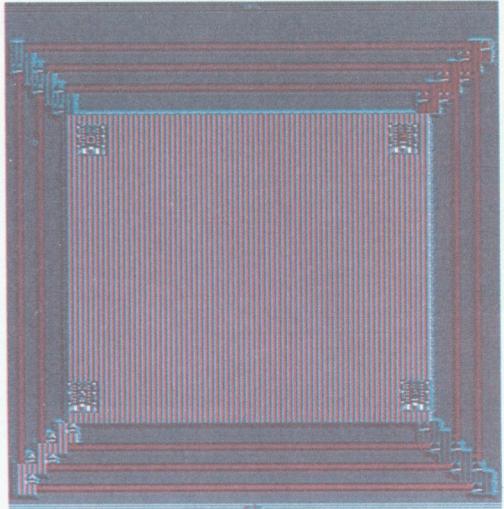


◀右上が自国。中央のモンスターエリアをどうするか、がポイントになってくる。鬼退治はいつ? 誰が?

# マップ集

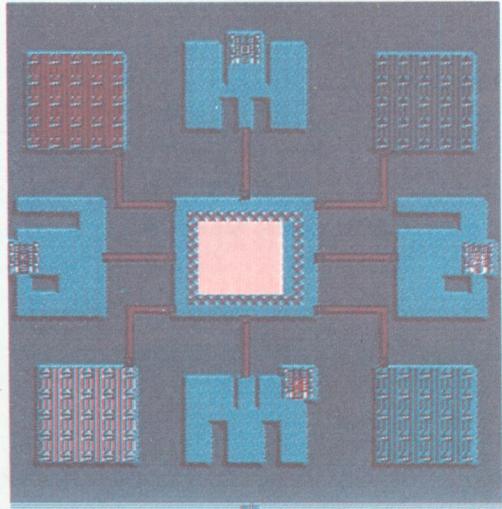
エティットを使って、こんなマップを作ってみた。実際に作り始めるとアイデアはいくらでも出てくるはず。これを参考にあなたも作ってみては？

## 死のバトルロイヤル



◀四角いマット（？）に展開する男たちの熱き戦い。プロレスのバトルロイヤルデスマッチの様相

## それはないだろう



◀とんでもない難しいイジワルマップ。城の前の長い橋。モンスターだらけで村エリアとの接点も取れない。でもクリアは意外とラク！？

ロードモナークの魅力を語るVOL.5

# 日本一の名人位取得！

月刊ポプコム(小学館)ライター 島田倫人氏

先日、ファルコムから名人位の認定証と盾をいただきまして、晴れて「私こそが日本一」と公言できるわけです(笑)。

始めたのは'90年の暮れあたりから。17面までの試触版をやりこんでやりこんで繰越日数が20000日を越えたんです。

その間も、木屋さん(P186~登場)にいろいろと相談したりして、製品バージョンでは私の意見が取り入れられている部分もあるんですよ。

雑誌の方もかなり力を入れてやりました。編集長を散々口説いて、別冊付録を2カ月連続で出したりもしました。その分、私は死にましたけど(笑)。

限界まで挑戦したくなかったのは、5段を取ってからですね。「6段まではある」と聞いて、やらずにいられなくなってしまったんです。それで65535日を越えて、日数の計算ができなくなった時、自分で6段以上の繰越日数が計算できるプログラムを作っちゃったんです。

また、雑誌で「早解き選手権」という企画をやっていまして、全国の読者から続々とデータが送られてくるわけです。中には飛び抜けてすごい人とかもいて、かなりハイレベルなんですよ。

それをチェックしてて、1マップでも、



繰越日数が自分より上回っていると、もう悔しくってね(笑)。必ず追い抜くまでプレイしなおすんです。

そんなわけで、今はポプコムの読者がライバルですね。

このゲームの魅力は、やっぱり“システムの素晴らしさ”でしょう。実に効率の良いシステムを作っていると思います。システムを理解して戦略をたて、読みが当たった時は本当にうれしいですね。

ゲームのシステムとプログラムがこれだけ近い距離にあるのも珍しいでしょう。現在発売されている国産ゲームの中では、文句なくロードモナークが一番だと自信をもっていえます。

ロードモナーク認定段位

91・7月現在 8段。総繰越日数81465日。

自他共に認める日本一の記録保持者

## 第八章

# エピローグ



ゲームを終えて、ちょっと一息。  
ふと目を閉じると、頭の中をK,L,  
M,Sが駆けめぐる——。  
今や君も立派なロードモナーカーだ。  
また今日も、  
拠点防衛の夜は終わらない——。

# ロードモナークの真髓に迫る

日本ファルコム ソフト開発部課長 木屋善夫氏

## 心理作戦SLGが原点

——ロードモナークの発想の原点は？

木屋氏（以下敬称略） “戦わないゲーム”を作つてみたいと考えていたんです。たとえば実際の戦争では戦うことだけがすべてじゃないですね。他の国同士がつぶし合うのを待つたり、資金難に陥れたり。戦うにしても、ただむやみに戦うのではなく、敵にわざと攻め込ませて、大義名分をもたらせたりもする……。要するに、“戦う”ことは戦略のうちのひとつのカテゴリーなんですね。

——そういうゲームを作りたかったんですね。

木屋 ええ。SLGで戦いがすべてじゃなく、戦略こそが1番重要なやうなものです。心理戦の要素も重要な役割を占めるような。

——敵は今、何を考えているかを読んで、こちらの出方を決める。

木屋 そう。心理戦は実際の戦争でもかなり重要な要素ですからね。

——そういう意味では満足のいくものができたのではないですか？

木屋 いや（笑）。制作サイドとしては100%の満足というのはありえないんですよね。やっぱりチヨコチヨコと不満な点はありますよ。

——たとえば？

木屋 「思考ルーチンが甘かったんじゃないかな」とか「コマンドが少ないんじゃないかな」とか。

——そういう部分も含めて、ほぼ完璧な出来に思えますけど。

木屋 ありがとうございます（笑）。



▲第2弾については現在企画進行中だという。「基本的システムは同じですが、いろいろ楽しい企画を考えています」と、木屋氏。ロードモナークにとつては早くも発売が待ち遠しい

# 単純明解さが受けた理由!

——発売に向けて自信はありました？

木屋 あまりなかったですね。このゲームは実際にプレイしないとそのおもしろさが分からぬところがありますからね。

——30分もプレイすれば必ずハマりますよ（笑）。

木屋 そうなんですよね。でも、お陰様で好調な売れ行きみたいで、ユーザーの反応も良く、その点では満足しています。

——新しいシステムがすんなり受け入れられた原因はズバリ何？

木屋 単純明解さかな。SLGというと1ゲームに7～8時間もかかるイメージがありますけど、これはパッと集中できて、昼休みに軽くプレイできる。その分、わかりやすさとテンポの良さが受けたんでしょう。

——6段を取るプレイヤーが出たのは予想外だとか？

木屋 社内プレイの段階で総練習日数が49000くらいまでだったんで5段はいるだろうと思って、念のため6段まで設定したんですよ。

——それが今や限界値を超えるプレイヤーが続々いますが……。

木屋 悔しいですよ（笑）。次は10段くらいまで設定しておきます。



▶「自分の作ったゲームが世間に受け入れられて本当に嬉しい」と木屋氏。

# ロードモナークグラフィティ

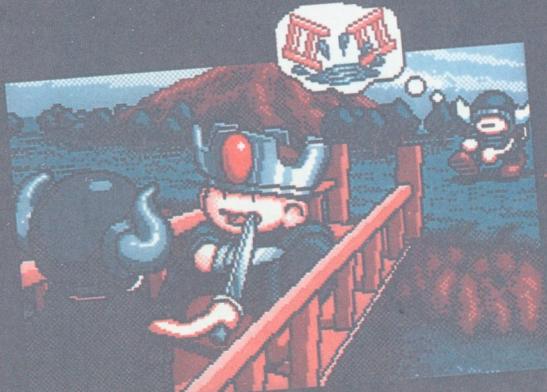


52面、すべてをクリアしたところで初めて見ることのできる、お楽しみエンディングシーン。凝った演出とストーリーは見ものだ。ここではその1部を紹介しよう。



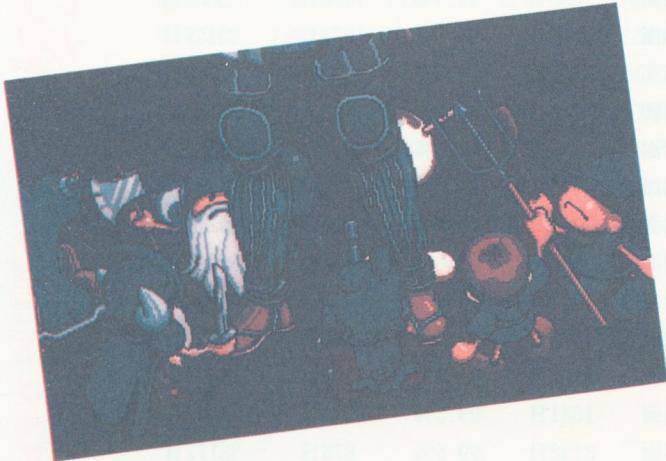
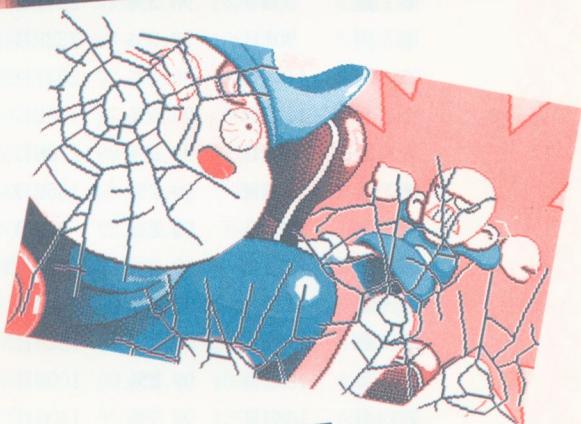
釜

税率0%作戦や  
王の橋落ちも登場する





戦乱の陣は  
リアルなグラ  
フィックで！



すべてのキャラク  
ターがアニメ出演

# プレイデータ

最後に、著者の91年7月現在の詳しいプレイデータを紹介しよう。

数値は、左からマップナンバー、経過日数、繰越日数、総繰越日数という順になっている。

第1面	736日	98.0%	2415日	2415日
第2面	909日	98.3%	2211日	4625日
第3面	901日	99.0%	2229日	6854日
第4面	1105日	99.4%	2041日	8895日
第5面	1417日	99.5%	1729日	10624日
第6面	478日	99.9%	2708日	13332日
第7面	1803日	99.7%	1352日	14684日
第8面	2437日	99.2%	639日	15323日
第9面	1421日	99.0%	1607日	16930日
第10面	1725日	99.8%	1438日	18368日
第11面	1861日	99.4%	1220日	19588日
第12面	1939日	99.2%	1094日	20682日
第13面	1686日	99.5%	1403日	22085日
第14面	1797日	98.6%	1074日	23159日
第15面	1572日	99.7%	1553日	24712日
第16面	1748日	99.7%	1373日	26085日
第17面	2250日	99.5%	814日	26899日
第18面	1343日	99.6%	1741日	28640日
第19面	1742日	98.8%	1077日	29717日
第20面	1802日	99.6%	1273日	30990日
第21面	1471日	99.6%	1599日	32588日
第22面	1672日	99.6%	1391日	33979日
第23面	1100日	99.5%	1991日	35970日
第24面	1681日	99.5%	1331日	37301日
第25面	2132日	99.5%	876日	38177日

第26面	1795日	99.6%	1246日	39423日
第27面	1794日	99.3%	1120日	40543日
第28面	1125日	99.3%	1776日	42319日
第29面	2271日	99.3%	626日	42945日
第30面	1924日	99.8%	1187日	44132日
第31面	2050日	99.7%	1014日	45146日
第32面	2034日	99.5%	934日	46080日
第33面	1408日	99.7%	1648日	47728日
第34面	2180日	99.5%	776日	48504日
第35面	2357日	99.7%	694日	49198日
第36面	2241日	99.7%	808日	50006日
第37面	1985日	99.6%	1010日	51016日
第38面	1416日	99.7%	1625日	52641日
第39面	1486日	99.2%	1082日	53723日
第40面	1986日	99.4%	884日	54607日
第41面	2447日	99.7%	586日	55193日
第42面	1670日	99.8%	1416日	56609日
第43面	3005日	99.7%	24日	56633日
第44面	2403日	99.5%	509日	57142日
第45面	1802日	99.6%	1163日	58305日
第46面	1810日	99.7%	1210日	59515日
第47面	990日	99.8%	2086日	61601日
第48面	1864日	99.6%	1084日	62685日
第49面	1756日	99.7%	1251日	63936日
第50面	1363日	99.5%	1508日	65444日
第51面	1617日	99.6%	1314日	66758日
第52面	2088日	99.6%	840日	67598日

なお、49面以降のデータは、練越日数と占領率から、練越日数を計算した数字だ。本書にも登場頗った島田氏、やまざき氏には及ばず、決して自慢できる数字ではないが、参考までにさっと目を通していただければ幸いである。もちろん、筆者は今後もチャレンジを続け、より数字を伸ばすべく精進する所存だ。

## ■著者略歴

高橋 恭（たかはし・きょう）〔オフィスT2〕  
1962年東京都出身。城西大学経済学部卒業。雑誌「ミスター・ダンディ」（サンデー社）、「格闘技界」（日本スポーツ企画出版社）の編集長を経て、'87年、編集プロダクション『オフィスT2』設立。現在コンピュータ関係の書籍を中心に編集・執筆活動中。

## 本文デザイン

ホットスペース

（佐藤尊夫、羽沢正人、北村高次、水野美加、福来 香、鈴木厚司）

## 本文イラスト

成田保宏

### 本書に対するご意見

本書に対するご質問、ご意見がありましたら、下記の住所まで  
お手紙にてご連絡ください。電話によるお問い合わせはご遠慮  
下さい。

ご質問はできるだけ、往復はがきか返信用封筒同封の上いただ  
ければ幸いです。

〒101 東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル3F  
ナツメ出版企画株式会社 第2編集部 質問係

## ロードモナーク パーフェクトガイド

著 者 高橋 恭

© Kyoh Takahashi, 1991

発行者 田村正隆

発行所 株式会社 ナツメ社

東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル2F（〒101）

電話 03（3291）1257（代表）

振替 東京3-58661

制 作 ナツメ出版企画株式会社

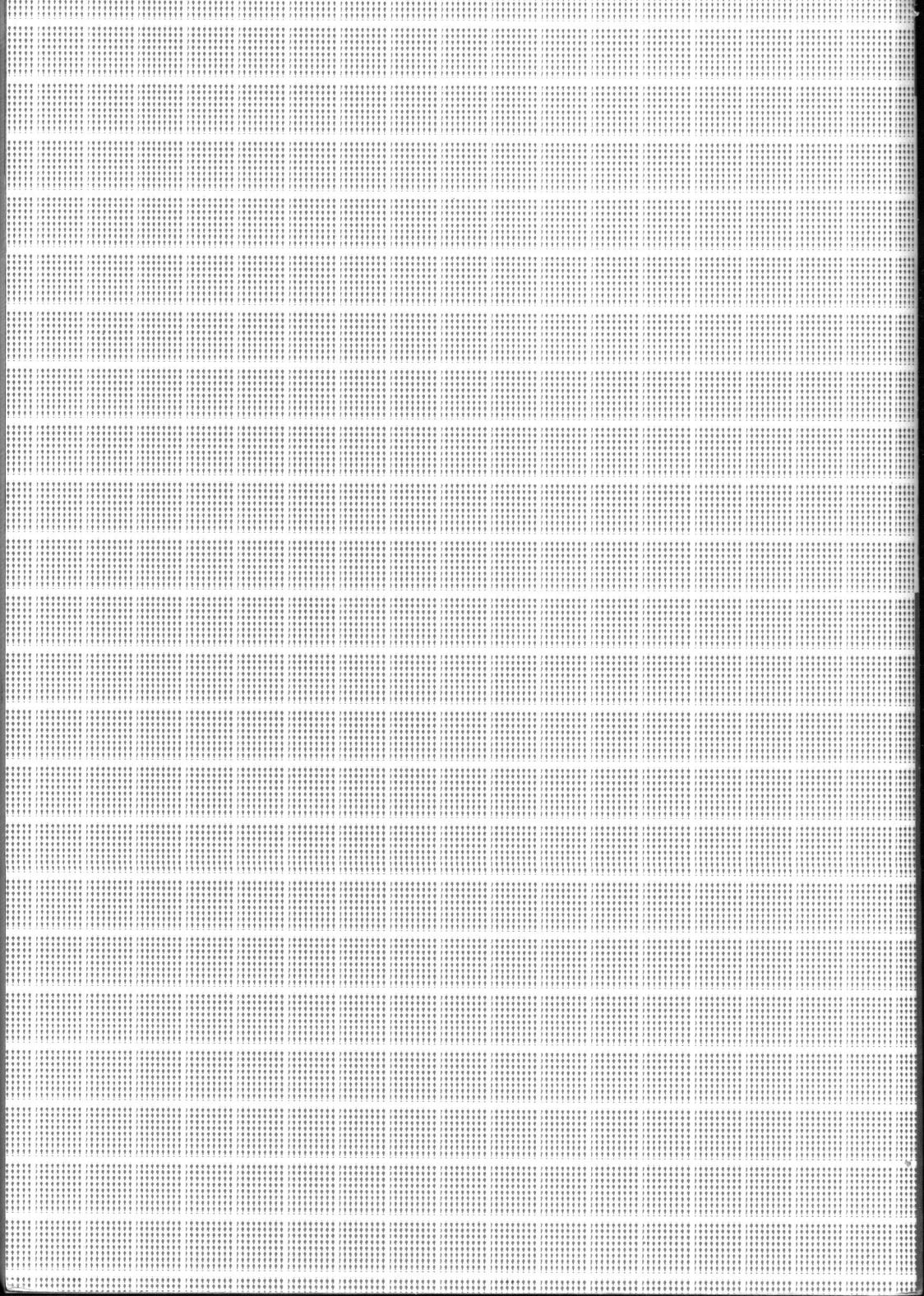
東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル3F（〒101）

電話 03（3295）3921（代表）

印刷所 株式会社 技秀堂

ISBN4-8163-1270-6

Printed in Japan



# ロードモナーク パーフェクトガイド

発行——1991年9月7日

著者——高橋恭

発行者——田村正隆

発行所——株式会社ナツメ社

郵便番号=101

東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル2F

電話=03[3291]1257

振替=東京3-58661

〈落丁・乱丁本はお取り替えします〉

制作——ナツメ出版企画株式会社

郵便番号=101

東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル3F

電話=03[3295]3921

定価——1500円





- 全52面のマップを完全分析。詳しい攻略法を紹介
- 初級、中級、上級編に分けた戦術解説
- 最高位、6段を取るためのテクニックを伝授
- 各界の識者が語るロードモナークの魅力
- 今、明かされる5つの世界のバックストーリー



ナツメ社 定価1,500円(本体1,456円)

ISBN4-8163-1270-6 C2054 P1500E

LORD MONARCH



PERFECT GUIDE



- 全52面のマップを完全分析。詳しい攻略法を紹介
- 初級、中級、上級編に分けた戦術解説
- 最高位、6段を取るためのテクニックを伝授
- 各界の識者が語るロードモナークの魅力
- 今、明かされる5つの世界のバックストーリー



ナツメ社 定価1,500円(本体1,456円)

ISBN4-8163-1270-6 C2054 P1500E

このファイルは“13DL.TO”から転載されたものです。  
更新が早く、タイトル数も多いサイト“13DL.TO”から  
ダウンロードすることをおススメします。

<http://13DL.TO>