

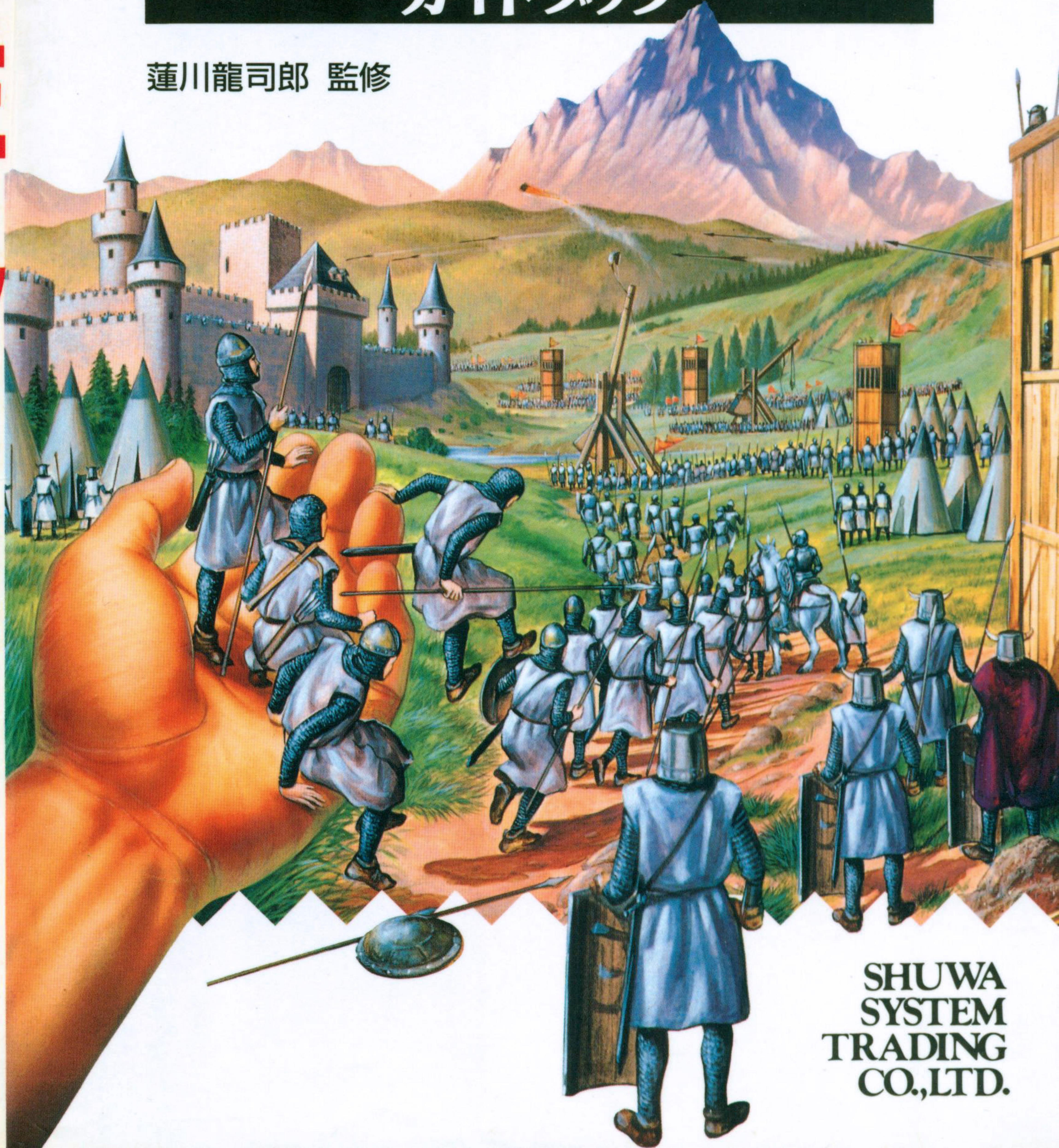
ロードモナーク

ガイドブック

# ロードモナーク

## ガイドブック

蓮川龍司郎 監修



SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.

# ロードモナック

## ガイドブック

蓮川龍司郎 監修

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.

“ロードモナーフ”に関する著作権など

©1991 日本ファルコム株式会社

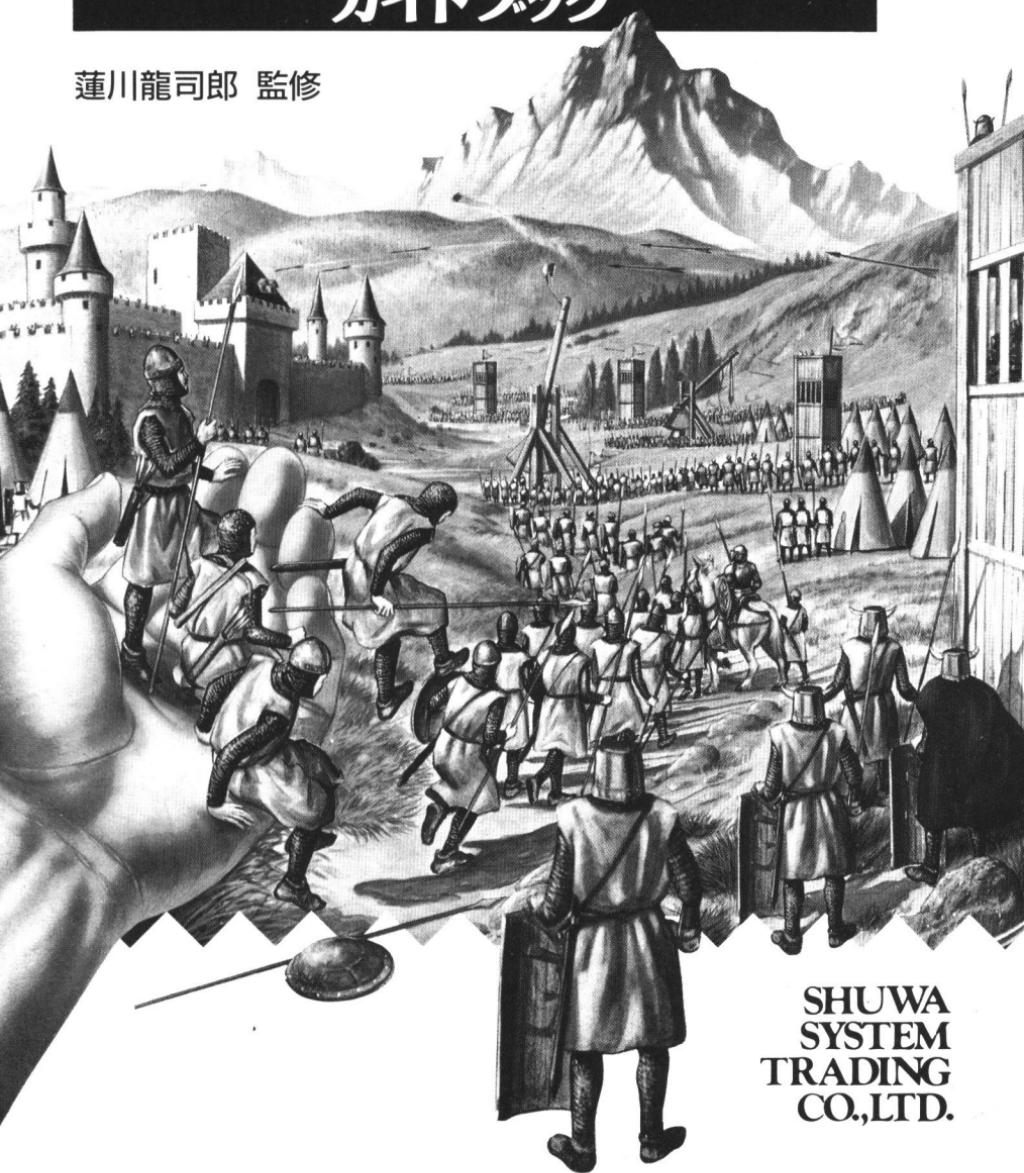
■注意

- (1) 本書は著者等が独自に調査した結果を出版したものです。
- (2) 本書は内容について万全の期して作製いたしましたが、万一、ご不審な点や誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたら、出版元まで書面にてご連絡ください。
- (3) 本書の内容に関して運用した結果の影響については、上記(2)項にかかわらず責任を負いかねます。ご了承ください。
- (4) 本書の全部または一部について、出版元から文書による許諾を得ずに複製することは禁じられています。

# ロドモナック

## ガイドブック

蓮川龍司郎 監修



SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.

長年にわたる戦がもたらしたものは荒廃。  
土地は痩せ衰え、民は疲弊している。  
このまま手をつかねていれば、  
大陸そのものが衰退の道をゆっくりと進み、  
ついには滅亡するのだ。



大陸を救うのは、君だ!

# ロードモナークへの招待状

ロードモナークの目的はただ一つ。すべての敵国を倒し、すべての土地を自国の領地とすること。それだけだ。ゲームのジャンルでいうと、シミュレーション……いや、パズルかもしれないし、『ポピュラス』に似ている部分がないわけでもない。税率を自分で決めるところは『シムシティ』にも共通点が求められる。

それでも、一番近いジャンルはパズルだろう。もしかすると、新しいコンセプトの新しいゲームなのかもしれない。

もちろん、パズル的な側面があるといっても、解法は一つだけではないことが多い。一つの方法が正解だという面が、全52面の中に全然ないわけではないが、ほとんどの面にはいくつもの方法があるはずだ。そして、すべての解法が正解だと言ってよいだろう。

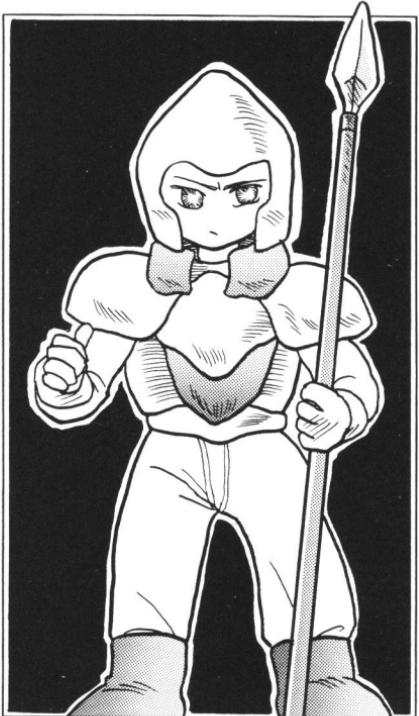
ただ、そこに存在するのは「より、効率のよい」解法と、そうでないものだ。本書では、より効率のいい解法を紹介することになるが、それがすべてではないことを覚えておいてほしい。

## 『ロードモナーク』

後世の歴史家たちは、全土を統一した王をそのように呼ぶ。

それは「王の中の王」を意味する。





## 目 次

### ◆はじめてのロードモナーク 7

スタートさせるその前に	8
ロードモナーク起動！	10
画面の見方	12
アイコン説明	14
コマンド	18

### ◆タクティカルガイド（前半） 25

1面 君主たちの継承戦	26
2面 悪夢の諸島戦勃発	28
3面 魔の渓谷侵攻作戦	30

4面 水道の峠を越えて	32
5面 海原を望めし開戦	34
6面 デリバリーの野望	36
7面 ガード下の力持ち	38
8面 私鉄沿線拡張命令	40
9面 閉ざされざる群雄	42
10面 戦に森と河ありき	44
11面 大河混流たる孤島	46
12面 超機械都市の暴走	48
13面 コスマミッション	50
14面 マイクロ・ルーム	52
15面 よ～い ドン！！	54
16面 突撃！ 鉛筆の森	56
17面 プカプカ島行進曲	58
18面 暗黒戦線の幕開け	60
19面 森林を流れる魔軍	62
20面 魔大陸をわたす橋	64
21面 テイクアウト競争	66
22面 速攻！ 大営業戦略	68
23面 大店舗へ殴り込み	70
24面 森林を抜ける覇者	72
25面 魔界の渦を征す者	74
4コマ劇場	76
◆マップエディタを使いこなそう	80
マップメイキングの基本	80
実践編	82
トラブルシューティング	83
マップ作成例	85

## ◆テクニカルガイド

初歩の門前構えワザ	89	3 5面 残された島の攻防	122
門前構え免許皆伝	90	3 6面 区画都市配達計画	124
集団イナゴ襲撃	91	3 7面 電撃踏切増設計画	126
鬼さんこちら	92	3 8面 騒乱！駅前商店街	128
ブリッジテロリスト	93	3 9面 呪われし湖の大乱	130
4 1 土木守備隊	93	4 0面 半島を極むる戦人	132
穴グマ	94	4 1面 猶予なき大侵略戦	134
オペレーション大殺し	95	4 2面 カラー・チェンジ	136
王様アタック	96	4 3面 メタリックロール	138
大名行列テク	97	4 4面 シンメトリーブース	140
税率振り子	97	4 5面 ペンシルばーにあ	142
極道！クロックダウン技	98	4 6面 背信のスペクタル	144
柵も使えるぞ！	98	4 7面 魔法島のマドンナ	146
フェイント作戦	99	4 8面 魔峡を征す大君主	148
今日の友は明日の敵	100	4 9面 回転拡張大作戦！	150
同盟とおせんば	101	5 0面 知将！攻防と侵略	152
コラム 税率と軍資金について	102	5 1面 プレート衛星 9 9	154
		5 2面 壮大な陣とり合戦	156

## ◆タクティカルガイド（後半） 104

2 6面 決戦！水郷の陣！	104
2 7面 次元迷宮を進め！	106
2 8面 マルチダンジョン	108
2 9面 戦慄のロボ軍団！	110
3 0面 マジカルトラップ	112
3 1面 パステルウォーズ	114
3 2面 マジカルスクエア	116
3 3面 悪魔の棲みし中原	118
3 4面 峰に囲まれし動乱	120

## ◆高段者への道

◆高段者への道	159
ロードモナークの捷	160
軍師推奨の上級テクニック	170
◆号外ロードモナーク	177
チャレンジザロードモナーク	178
ギャグ／パロディ	180
コラム 戰略論	182

# 序章 ロードモナーク

王は苦惱していた。

すでに戦が始まつた理由すらも忘れされ、戦いのための戦いが繰り広げられてきた。しかも戦うのは軍人だけではなかった。農民、商人、はては年端もいかぬ子供や女まで駆り出された戦いだったのだ。

30余年というばかばかしいまでの年月にわたって行われてきた戦は、山脈、あるいは大河によって隔てられた4つの大国を産むにおよんで、膠着状態に陥っている。はたから見れば、大陸は30余年の戦からようやく解放され、民は平穏の時を得たかのように見えるかも知れない。

いまや群雄割拠の時代は過ぎ去り、国力のほぼ等しい4つの国が大陸を治めて、一見安定している。

しかし、戦は土地を痩せ衰えさせ、それを耕すべき民は疲弊していた。国境付近では小競合いながらも戦いが続いている。かつては、さかんに往来があり、さまざまな富を運んでいた街道は、怪物の出没する荒野となりはてていた。乾いた土地に貴重な水を運んでいた水路も、浅慮な戦いによって破損がひどく、修復には数年を要する状態である。田畠は焼け野に変わり、地味はないも同然。すべてを元に戻すためにはどれだけの月日と金をかけねばよいか、ということすら見当もつかないありさまだ。

4つの大国によって治められ、ようやく落ち着きを取り戻したかのように見える大陸であったが、その実状は、滅亡にいたる道を歩みはじめているのだ。この国の王には、このまま手をつかねていれば、大陸そのものが衰退への道をゆっくりと進み、ついには滅亡を迎えることがわかつっていた。

滅亡をくい止める方策、それは全土の統一である。そのためにはまた戦をしなければならぬ。それが彼の心を悩ませていた。ふたたび大陸を戦の炎で焼きつくすことが、本当の正義なのだろうか。それとも、滅亡への道を歩んでいるとはいえ、人心を安寧のうちにおくことがなすべきことなのか。

長く心を漂わせていた王は、ついに心を決めるに至った。滅亡への道標が見えているならば、彼になしうることをすべてなし、滅亡をくい止めるのが彼の役目だ。いまここで、一つの巨大な力をもって統一しなければ、この大陸は滅亡に向かって緩慢な歩みをつづけるだろう。これよりなされるであろう彼の行為が悪魔と評されるか、救世主と評されるかは、後世の歴史家が決めることだ。いまは、そのようなことにこだわっている時間すら、惜しい。ことは急がねばならないのだ。

そして、王は立ち上がった。

# はじめての ロード モナーク

「ロードモナーク」は、ノート型を含めたさまざまな98に対応している。デスクトップならフロッピーディスクをぶち込んでリセットすればいいのだけれど、ノート型なんかだとハードRAMを使わないとちょっと遊びづらい。また、増設RAMやらFM音源ボードもあったほうがいいし、他にもいろいろと注意したいことなどがあるので、それをまとめてみました。一応、目を通しておいても損はないと思います。



# スタートさせるその前に

ゲームの起動は、パソコンのスイッチを入れたらゲームディスクをドライブ1に、ユーザーディスクをドライブ2に挿入する。これでおしまいだ。

ユーザーディスクは MS-DOS でフォーマットしてある2HD のディスクならば、何でもかまわない。「フォーマット」を知らない人や、MS-DOS を持っていない人は、きっちりと付属のユーザーディスクを使うか、市販されている『フォーマット済みのディスク』を使うといいだろう。

## ノートパソコンユーザーの場合

ロードモナークはノートパソコンに対応しており、さらに RAM ドライブにも対応しているので、マニュアルにしたがって RAM ドライブへの転送を行なってほしい。そのとき、レジューム機能があつて RAM ドライブの内容を消したくない場合は、バックアップをとるか、1ドライブだけで遊ぶかのどちらかになります。1ドライブだけでプレイする場合、1面クリアするたびにディスクの交換をしなければならないので、ちょっとばかり面倒になりますね。どちらにしてもシステム起動装置の指定を「FD」にすることは忘れずに。

## 起動させると……

起動させると「PRESENTED by FALCOM」の文字が出て、それからディスプレイの選択になる。ノートパソコンやラップトップパソコンを使っている人は、8階調表示液晶ディスプレイを選択しよう。ノートパソコンを使っていても、CRT に接続しているならアナログ RGB の方が見やすいのは言うまでもありません。

さて、ディスプレイの選択が終了するとタイトル画面が浮き上がります。そのとき、画面の下にいろいろと文字が表示されますか、普通はこれを気にする必要ありません……けど、気になるよね、やっぱり。



CPU Power Level 4  
BEEP sound Driver  
Disk Caching 128 KB

## ● CPU パワー

一番上の CPU パワーレベルというのは、使用されているパソコンの実行速度に関係があるのだ。4が最高で1が最低。ちなみに、PC-9801RA21でレベル4。私の PC-286VS でレベル3。PC-9801RX21でレベル2。初代98ノートではレベル1である。

このレベルが何に影響するのかというと、コンピュータ側の思考ルーチンに関係してくれる。簡単に言うと、レベル1よりレベル4の方が手の込んだ作戦を組んでくるのだ。逆にいうとレベルが下がるごとに、コンピュータの頭が少しずつ悪くなっていくというワケ。コンピュータの速度が違う場合でも一定のスピードを保たせるためにこういった仕様にしたそうだ。いくら手の込んだルーチンを採用していても、スピードが遅かったらクソゲーだもんね。

## ● FM 音源ボード

FM 音源ボードの有無を示している。パソコンの拡張スロットに FM 音源ボードを装着しているか、あるいは本体内にボードを内蔵しているパソコンであれば、プレイ中に FM 音源を使用した音楽がかかるってゲームの雰囲気を盛り上げてくれる。ボードがない場合はビープ音が鳴るのだが、さすがに音としてはかなり貧弱なので、ウォークマンで前の BGM を聞いているほうがいくらかマシってもんだよね。音源ボードはいまや他のゲームでも必需品になりつつあるので、持っていない人は購入することをおすすめするゾ。

## ●増設 RAM

最後の行は増設 RAM の有無。RAM を増設してあれば、自動的にキヤッショディスクとして使用してくれるので、快適にゲームを進められるようになるのだ。ただし、この場合はフロッピーディスクを抜いてしまう意味がないので、増設 RAM がある場合はできるかぎりディスクをドライブから抜かないように気をつけよう。もちろん、増設 RAM がなくとも支障はまったくないので安心するように。

## コラム：ほんとの基本操作

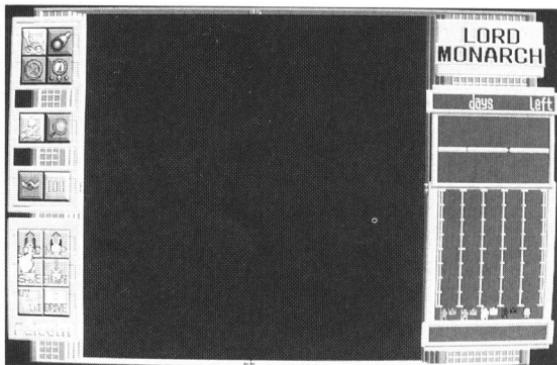
ロードモナークはフルマウスオペレーションを実現させている。ただ、ノートパソコンを使っている場合やマウスがない場合は、キーボードでも操作できるようになっているのだ。ただし、マウスでプレイするほうがプレイしやすいし、また、プレイ自体も快適だ。

マウスでは基本的に、左ボタンでコマンドなどの決定を行ない、右ボタンではキャンセルを行なう。もちろん、カーソルの移動はマウスそのものを移動させることによって行なう。また、右ボタンにはアイコン選択モードに移るという役目もある。まず右ボタンをクリックし、次にアイコンを左ボタンで選択、そして右ボタンでゲーム画面に復帰する、ということになる。ただ、これは頭で考えるよりも、体が先に覚えてくれるだろう。

キーボードではテンキーの2、4、6、8、あるいはカーソルキーで画面上のカーソルの移動が行われる。左ボタンはリターンか、スペース、あるいは XFER キーで代用。右ボタンはエスケープキー、シフトキー、そして NFER によって代用されている。

# ロードモナーク起動!

さて、起動させてディスプレイの選択を終え、マウスをクリックするなり、キーボードを叩くなりするとゲーム画面に移動する。



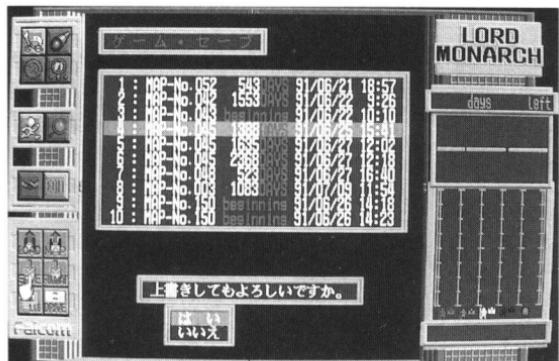
初めてプレイするというのなら、画面左端のアイコンウィンドウの中にある『MAP』と書かれているアイコンをクリックしてみよう。右下に『君主たちの継承戦』というマップ名とともに、マップが表示されたはずだ。ここでアイコンウィンドウの左上の『GO』というアイコンをクリックするとゲームがスタートするわけだ。まあ、ここでスタートさせてしまって実地で操作を覚えていくのも一つの手ではあるけど、ここは少しだけ我慢して『ゲームを終わらせるとき』を読んでからにしてほしい。

## ゲームを終わらせるとき

ゲームを終了させたいときには『SAVE』のアイコンをクリックし、データをセーブしなければならない。また、一度クリアしたマップは、クリアした時点でデータがセーブされていると思われがちだが、セーブされるまでは、どのようなデータもフロッピーディスクには保存されない。これを知らずに、一度に十数面をクリアして、そのままパソコンのスイッチを切ってしまうという愚かな行為に走ってしまう人間がいる（実は私）。そして、次に起動させたときには、ふたたび1面からチャレンジしなければならないという悲劇（喜劇？）が起きるのだ。

とにかく、ゲームを終了させるときにはセーブしてから、というのが大原則だ。これを忘れてしまつたために、何度も死ぬような思いをしたことか……。

## 格言：クリア後のセーブはガスの元栓と同じく確実に！



## 前回の続きからプレイする

『LOAD』と書かれているアイコンをクリックすると、セーブデータがずっと表示される。前回の続きをプレイするのなら、もっとも新しい日付のデータを見つけて、クリックしてから『GO』をクリックすれば前回の続きをプレイできるのだ。簡単明瞭でよい。

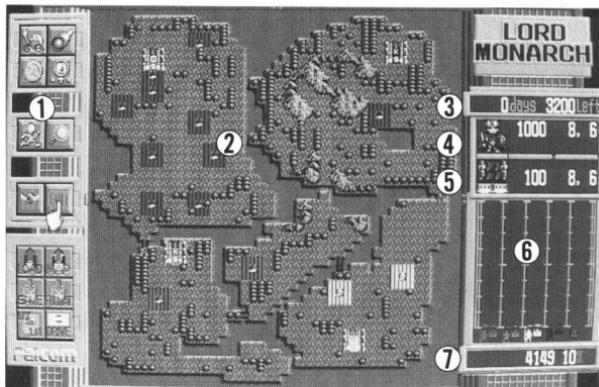
## 一度クリアしたマップをやりなおす

一度、クリアしてしまったマップを再プレイすることもできる。というよりは、一度クリアしてしまったマップでは繰り越し日数が足らず、新しいマップに進めなくなってしまうという事態に陥ることもある。そこで繰り越し日数がマイナスになったマップを再プレイしなければならない場合もあることだろう。

そのためのアイコンが『MAP』である。これをクリックすると、ウインドウが開いて今までにクリアしたマップの一覧が出てくる。そして、その中からプレイしたいマップを選択してクリックし、『GO』のアイコンでスタートすればいいのだ。これで任意のマップを再びプレイすることができる。

また、上段者を目指すためには繰り越し日数を増やさなければならない。そのためには複数回のプレイが不可欠なのだ。

# 画面の見方



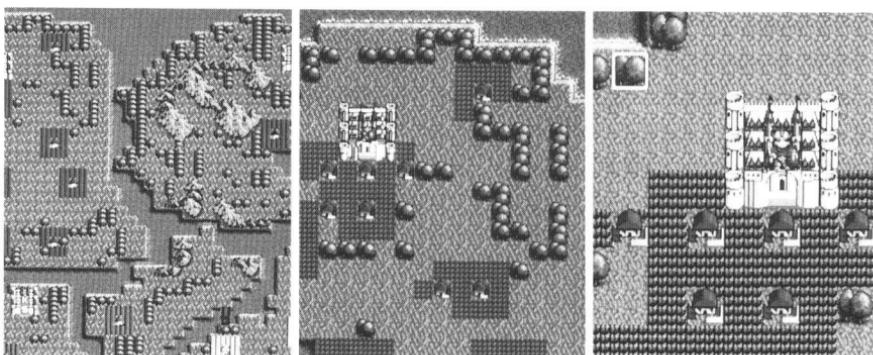
- 1 アイコンウィンドウ
- 2 メイン画面
- 3 経過日数と残り日数
- 4 部隊データ
- 5 地形データ
- 6 勢力グラフ
- 7 所持金と税率

## 1 アイコンウィンドウ

ゲームに使用するアイコンだ。上から使用頻度の高い順に並んでいる。特に最上部の4つの使用頻度は高いため、うまく集約されている。使えないアイコンはブルーになっていて、使えないことが一目でわかるようにされているので非常に便利だ。詳しい説明は別項『アイコン説明』を参照のこと。

## 2 メイン画面

ゲームの様子が映し出される。虫メガネのアイコンによって縮尺を変更することができるようにになっているので、好みの縮尺でプレイしよう。



### 3 経過日数と残り日数

このウィンドウの左側の数字が現在の経過日数、右側の数字が残り日数を表わしている。残り日数が0になったら、次のマップには進めないようになっているので、注意が必要だ。また、残り日数をいかにして稼ぐかが、このゲームの目的の一つでもある。残り日数が1万日になると、ロードモナーク初段の免状が渡され、その後は残り日数が1万日増すごとに1段ずつ昇段していくようになる。最終的には6段まで用意されているが、そこまで極めた人間は非常に少ないようだ。

### 4 部隊データ

カーソルで指定した部隊の人数などの情報が表示されるウィンドウだ。表示される項目は部隊の人数、現在の行動、そしてマップの左上を0, 0としたときの座標の3つだ。また、カーソルで指定したあとに川や山などにカーソルを移動させると、他の部隊にカーソルを合わせない限り、このウィンドウに情報が表示されづける。

### 5 地形データ

カーソルで指定した城や村、橋や柵などの状況が表示されるウィンドウ。土地の上に部隊がいても、ここには土地のデータが表示されるので安心だ。これらの数値は基本的には100となっている。しかし、橋は作ったり壊したりすることによって、プラスマイナス共に最高値は255まで上げることができる。また、柵は作りつづけることによって255まで増やすことができる。この数値はそれぞれの建築物の頑丈さと考えるといいだろう。

### 6 勢力グラフ

各国の総人口と王の力、そして全モンスターの総合力が棒グラフによって表わされている。左端のグラフが自国のデータだ。もちろん、グラフが高いほど勢力が強大になっていることになる。

### 7 所持金と税率

左の数字が現在の軍資金。右の数字は現在の税率だ。軍資金が不足してくると、左の数字が赤く表示されるようになり、資金のかかる行動がとれなくなってしまう。また、ある程度の規模以上の部隊も人数が減っていってしまうので、税率の変更などで的確な対応を急ごう。

# アイコン説明

## \*ゲームアイコン

以下の4つの『ゲームアイコン』は、使用頻度の高いものばかりである。このような、使用頻度の高いグループを一番上にまとめるといった、ユーザーインターフェースへの細かい心遣いが泣かせてくれる。

### ゲームスタート



ゲームをスタートさせるときだけに使用するアイコン。アイコン選択モードのときに、このアイコンでゲーム画面に戻ることもできるが、右クリックだけでも同じ意味があるので、わざわざ使うこともないと思われる。

### VIEW モード



このアイコンをクリックすると、ゲームの進行が一時停止して、マップ上の部隊や建築物の耐久値を見ることがができるようになる。アイコンの矢印を置いた部隊や建築物のインフォメーションは、右上のウインドウに表示される。ただ、マップ上でアイコンを移動させているときにもゲームの進行は停止してくれるし、インフォメーションも見ることができるので、VIEW モードに世話になることはあまりないだろう。

### 税率



このアイコンをクリックすると、税率を調整するバーが表示され、マウスの移動によって税率を変更できるようになる。税率は0%から30%の間で調整できるようになっている。税率を変更したあとは、右クリックでゲームに復帰できる。

### ステータス



このアイコンをクリックすると各国の情報が表示される。左から王の力と、占領率。総人口と部隊の数。すべての村の耐久力を合わせた数値と村の数。そして、現在の軍資金の総額と税率、となっている。

\*ゲーム中もときどきお世話になるアイコン

## ゲームテンポの変更



ゲームの進行するスピードを調節するアイコンだ。慣れてくれば一番速いモードしか使わなくなるが、まだゲーム自体に慣れていない場合や、モンスターを退治するときなどの細かい操作が必要になってくる場合には、スピードを落としたほうがいいだろう。

## ゲーム画面の変更



メイン画面の大きさを3段階に調節する。このアイコンをクリックすると、3つのウインドウが開き、キャラクターの大きさが表示される。その中から好きなものをマウスで選択すればいいのだ。一番小さなキャラクターサイズだったら、マップ全体を見渡すことができる。中のキャラクターサイズは部隊の動きをとらえやすく、一番使いやすいサイズだろう。もっとも大きなキャラクターサイズの使いみちはほとんどないと言ってもいいが、最後の敵国を倒すときなどの最終シーンに使うと感動的かもしれない。(笑)。

\*ゲーム開始前にしか使用できないアイコン

## 同盟



敵国の中からどれか1国を選択して同盟を結ぶことができる。ただし、自国よりも相手の力のほうが強い場合は、同盟を拒否されるので気をつけよう。

また、自国がどこかと同盟を結ぶと、他の2国同志でも同盟を締結し、同盟国を除く敵国が全滅すると自動的に自国との同盟が破棄されてしまう。このように制約もあるが、後半のマップでは役に立つコマンドの一つである。

## EDIT モード



マップ自分で作成するためのエディットモードに入るアイコンだ。マップをロードしたあとにこのアイコンでエディットモードに入ると、そのマップを元にして改造する方法がとれるので、マップ作成が楽になるだろう。

## \*その他のアイコン

細かな環境を変更したり、ゲームデータの出し入れをするためのアイコン群だ。

### ゲームロード



セーブしてあるデータを読み込むことができる。重要な場面の前にセーブを行なっておけば、かりに失敗したとしても、このアイコンで再度のチャレンジが可能になるということ。

### マップロード



クリア済みのマップをロードするためのアイコンなのだ。繰り越し日数を増加させるためには、同一マップを数回プレイすることがどうしても必要になってくるので、かなりお世話になるアイコンだと言えるだろう。

### ゲームセーブ



ゲームを途中でやめたいときや、敵国の王に戦いを挑む場合など、重要な場面の前にデータをセーブするためのアイコンである。1枚のフロッピーに80のゲームデータをセーブできるようになっている。一度セーブした場所を選択してセーブしようとすると、確認の質問が出た上で上書きされる。もちろん、前のデータは消去されることになる。

### フォーマット



新しくユーザーディスクを作成するためには、このアイコンをクリックすればよい。ただし、データを消去してもかまわないディスクか、または未使用の新品ディスクを使用すること。またユーザーディスクは、MS-DOS フォーマットされていれば、どのようなものでもかまわない(ただし、2HD)。またデータは MS-DOS のコピーコマンドを使っても複製ができる。

## ディスプレイの変更



アナログディスプレイか、液晶ディスプレイかを選択するためのアイコンだ。起動したときのディスプレイ選択を間違ってしまったときにだけ使用するものだから、滅多なことでは使わないだろう。まあ、アナログディスプレイで液晶モードにすると、サイケ(死語!)な画面になるので、それでプレイしてみるのもオツであるかもしれない。

## ドライブの変更



データを読み込むドライブを変更するのだ。エディットモードのときに使用することが多いようだ。普通は使うこともないが、ノートパソコンでディスクドライブが1基しかない場合などは、ゲームデータの読み込み先を1に設定する必要がある。



# コマンド

おののの部隊は、村などから出たあとは自分で判断を行ない、勝手に行動している。このまま放っておいてもいいのだが、コンピュータは、橋を架けたり大部隊を集めて敵の中央を突破するなどという行動を、決してとうとはしない。そこで、プレイヤー自身が各部隊にコマンドを与え、やるべき仕事を設定する必要が出てくるのだ。

さて、各部隊にコマンドを与える方法だが、これは簡単至極。まず、マウスを動かしてカーソル移動させると、画面上の動きはすべて止まってしまう。ここで必要な部隊をクリックして捕まえてしまえばこちらのもの。あとはコマンドを実行させる場所で再びマウスをクリックすればよい。すると、コマンドが羅列されたウィンドウが開くから、ここから任意のコマンドを選択するのである。

コマンドの文字の色にも意味があり、白がその場で実行可能な命令、赤は実行不可能を意味する。たとえば、川の上では『橋を作る』ことはできても（白で表示される）、『村を作る』ことはできない（赤で表示される）わけだ。

黄色は、部隊がその場に到着したときに実行可能なら命令に従い、できないようだった『オート』で行動するという意味である。たとえば、村のない場所で『村を壊す』ことはできないものの、その場所についたあとに、敵の『村を壊す』ことができるような状況になれば、命令を実行するようになるということ。

またコマンドによっては、与えたコマンドを実行したあと、次の行動を選ばなくてはいけない。これは状況によって変化するのでなんとも言ひがたい。まあ、安直な気もするけれど、オートにしておけば大きな間違いは起きないだろう。もちろん、同じ仕事を続行させる必要があれば、そのコマンドを継続させるのは言うまでもない。

## コマンド解説

プレイ中に使用するコマンドは全部で12個。どれもこれも重要というわけではなく、優先順位がある。無責任コマンド、つまり、操作を完全に放ってしまって、コンピュータに任せきりにすることもできるのだが、それではゲームとしてつまらない。ロードモナークの醍醐味というのは、細やかなコマンド指定によって生まれるので。

また、世界が異なるとコマンドの名称も変わるのだが、コマンドの基本コンセプトは各世界共通であり、ウィンドウの中に表示される順番も同じである。

ここでは見出しのコマンド名にロードモナーク面のものを使い、説明もロードモナークを基準にしたが、他の世界のコマンド名は《同義語》として紹介した。

## 待 機

指定した場所でなにをするというわけでもなく、ボケーッとさせておくコマンドだ。基本的には次のコマンド待ちの状態と言っていいだろう。ただし『待機』にしておけば、『拠点防衛』と違って他の部隊を吸収するということが少ないので、なんらかの理由で他の部隊を吸収したくないときにもよく使われる。ただし、待機している場所が他の部隊の通行路である場合には、これは関係ないので気をつけるようだ。

《同義語》『臨時休業』『まってるね!』

## オート

それぞれの部隊の行動を各自の判断に任せてしまうコマンド。また、村から出てきたばかりの部隊も『オート』で行動することになる。基本的には『村を作る』などのコマンドを行なうことが多いが、資金が尽きると敵の村を壊すか、狂ったように開墾を続けるか、どちらかになってしまふようだ。

《同義語》『独立部隊』『自分で考える』

## 拠点防衛

指定した場所に村が作れるようだったら、村を作り、その上で待機するというコマンド。主に敵の侵入を防ぐためのコマンドとされているが、敵の王の城の前で行なったりして攻撃的な用途にも使えるコマンドだ。ただし、ひとつだけ注意しておかなければならぬのは、村が作れない場所や、軍資金がまったくないときに『拠点防衛』をすると、部隊は村を作らずに待機するだけなので、部隊が見る見るうちに減っていってしまうということだ。

また、村を作れる場所に『拠点防衛』させようという場合、200人以下の部隊では村を作るだけで終わってしまうので注意が必要だ（『村を作る』の項参照）。

《同義語》『待ち伏せ』『誰も通さない』

## 援 軍

ある部隊を、なんらかの仕事をしている別の部隊に合流させるコマンド。コマンドの優先順位としては低いほうなので、目的の部隊と合流する前に他の部隊と合流してしまうと、『援軍』のコマンドは取り消されてしまうことが多いようだ。

《同義語》『応援』『合体』『助けにいくよ』

## 村を壊す

敵、味方の区別なしに村を壊すコマンド。特に目的地を指定しないときはコンピュータの方で判断して敵の村を壊しに行く。『拠点防衛』するために邪魔な自国の村を壊すときや、敵の国力を衰えさせるために使う。自国の村を壊した場合は、その部隊に村の中にいた人数が加わることになるが、村人の人数というのは多くても100人ほどだから、計算に入れるまでもないだろう。また、敵の村を壊すときは、村の耐久力に等しい人数の部隊と戦うことになっているようだ。村を壊すためには軍資金は消費しない。

また、このコマンドを選択したときには、村を壊したあとの行動も同時に選択する必要がある。

《同義語》『店じまい』『陣を壊す』『ユニット壊す』『村壊しちゃえ』

## 村を作る

自国の村を作るためのコマンドだ。村が増えて国民の増加率が高くなると人口が増加し、収入も増えていく。さらに、王の支配力（王の部隊としての力）も増大していくのだ。しかし、村を作ることができる土地というのは平地であり、かつ周囲の8つの縦横なめの土地に、自国あるいは同盟国の村がないところだけだ。開墾していない土地にも作ることはできない。

また、『拠点防衛』や『橋を壊す』のような他のコマンドを継続的に行なう場合、村の上で行なえば部隊の減少を防ぐことができる。これが村を作ることの大きな利点でもある。村を作る部隊の人数の半分の数が村の耐久力となる。村を作る部隊は何人であってもかまわない。しかし、実際に村を作るのに消費するのは最大で200人の部隊だ。210人の部隊であれば、その場に耐久力100の村を作ったあとに、もうひとつの村が作れると

いうことだ。

村を作るためには100の軍資金が必要になるが、この軍資金の消費は村の規模には関係がない。1人の部隊が作った村であろうと、マックスの200人によって作られた村だろうと、100の軍資金がかかるということになる。

また、このコマンドを選択したときには、指定した場所に村を作ったあとでの行動も同時に選択する必要がある。ただし、200人以下の部隊に『村を作る』を行なわせた場合は、全員が村人となってしまうので、コマンド実行後の行動を決めて意味はなくなる。

《同義語》『新装開店』『陣を張る』『ユニットを作る』『村作っちゃお』

## 柵を作る

このコマンドはモンスターや敵の侵入を防ぐための柵を作るものだ。敵に対して柵を作った場合は破られることもあるが、モンスターを封じ込めるために作った場合は、モンスターが柵を壊すことはないので、安心して他の行動をとることができる。また、『橋を壊す』などの行動を行なっている部隊に自軍の他の部隊がのみ込まれてしまうのを防ぐために、橋を壊している部隊の後に柵を作る、というようなこともある。

柵を作るためには、耐久度4につき1の軍資金が必要になる。敵が柵を壊しつづけているところで、反対側から作りつづけようとすると、かなりの金額を消費することになるだろう。ただし、柵を作るスピードというのは、同人数で比較した場合、破壊するスピードの倍程度に設定されている。つまり、敵の柵を壊そうとする部隊の半分程度の部隊によって柵を作りつづければ、破られることはないとのことだ。

また、モンスターは柵を壊すことができないという弱点を利用して、柵をうまく配置すれば、強大なモンスターを敵の領地へ誘導するという技もかけられる。

このコマンドを選択したときには、指定した場所に柵を作ったあとでの行動も同時に選択する必要がある。ほとんどの場合は『オート』を選択しておけばいいだろうが、柵を作りつづけて敵国の成長を邪魔しようというときには、『柵を作るを継続』を選択すればよい。

《同義語》『生ゴミを捨てる』『落し穴を作る』『バリケードを作る』

『柵作っちゃお』

## 橋を作る

川や海に橋を架けるためのコマンドだが、破壊されている橋を修復するときにも、このコマンドを使用する。新しく橋を架けるときは、耐久度1につき30の軍資金が必要であり壊れている橋を修復するときは、耐久度1について2の軍資金が必要になる。しかし、まっさらの川そのものの耐久度は、通常100に設定されている。だからまず、この耐久度を0にするために、3000の軍資金が必要である。そして橋を架けたときには、その橋の耐久度を最低でも1にする必要がある。つまり、まったくなにもないところに橋を架けるためには、3030の軍資金が必要になるということだ。これは覚えておいたほうがいいだろう。

また、敵の国が防衛のために橋を壊すということは絶対にないので、たとえ耐久度1の橋であっても、耐久度を増やして頑丈にすることは考えなくてもよい。

このコマンドを選択したときには、指定した場所に橋を作ったあとの行動も、同時に選択する必要がある。ほとんどの場合は『オート』を選択しておけば間違いはないだろう。

《同義語》『踏切作る』『道を作る』『通路を作る』『橋作っちゃお』

## 開 塾

森を伐採して平地にし、村を作れるようにするためのコマンドである。軍資金が0になると、優先的にこのコマンドを行なうようになる。また、このコマンドを選択したときには、指定した場所を開墾したあとの行動も同時に選択する必要がある。『開墾』したあとに村を作らせたいのなら、『オート』を選択しておけばいいだろう。ただし、その場所が村を作れる条件を満たしている場合に限られるが。

《同義語》『宅地造成』『草を刈る』『鉛筆削る!?』『パネルを張る』

## 柵を壊す

たいていは、自国の周りにある柵を壊すためか、自分で作った柵を壊すためにしか使わないコマンドだ。というのも、敵国が柵を作つて防御を行なうということはまったくないのだ。少なくとも、今まで私は遭遇したことがない。また、このコマンドを選択したときには、指定した場所の柵を壊したあとの行動も同時に選択する必要がある。『オート』にしておけば間違いはないだろう。柵を壊すためには、軍資金はいっさい消費しない。

《同義語》『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

橋を壊すためのコマンド。多くの場合、敵やモンスターの侵入を防ぐために使用するが、ごくまれに、自軍の部隊の流出を防いで大部隊を作るときなどにも使う。しかし、同人数の部隊で比較した場合、橋を作るスピードは、橋を破壊するスピードの倍の速さに設定されているので、敵の部隊が自軍の橋を壊す部隊の倍の規模であれば、破られる（橋を架けられてしまう）ことがある。ただし、橋を壊す部隊が一定以上の数になると絶対的な防御になる、ということも覚えておいたほうがいいだろう（テクニカルガイド参照）。

また、敵に橋を作りつけさせて、敵国の軍資金を浪費させるという作戦もとれる。もちろん、橋を壊すほうは軍資金を消費するようなことはない。

このコマンドを選択したときには、指定した場所の橋を壊したあとの行動も同時に選択する必要がある。橋を破壊して防御しようというときには、『橋を壊すを継続』を選択すればよい。

《同義語》『踏切壊す』『道をふさぐ』『通路を壊す』『橋壊しちゃえ』

## 洞窟封鎖

モンスターの出てくる洞窟を封鎖するためのコマンドである。この洞窟を放っておくと、次々とモンスターが出現し、合体して強力なモンスターとなってしまうのだ。またモンスターは、他国の部隊のように歩いているだけでは力を消耗しないので、できるかぎり早いうちに洞窟を封鎖して、根元から断つてしまわないといけない。

モンスターと洞窟の耐久度の関係は、だんだんと洞窟の耐久度が上がりていき、それが最高値になったところでモンスターが吐き出される、という仕組みになっている。つまり、モンスターを吐き出したすぐあとの洞窟は、耐久度がほとんどないということだ。ここを狙って『洞窟封鎖』をしてしまうのが、もっとも効率のよい方法だろう。ただしこの方法は、洞窟がいくつも並んでいるようなマップでは通用しないことが多いので、やめておいたほうが無難。なお、『洞窟封鎖』には軍資金はかかるない（大きな規模の土木作業なので、かなりお金がかかるような気もするのだが……）。

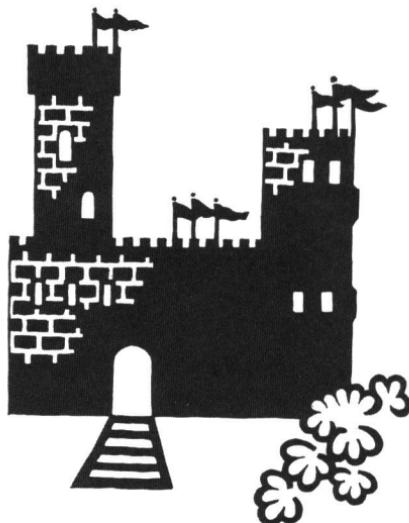
また、このコマンドを選択したときには、洞窟を封鎖したあとの行動も指定しておく必要がある。いくつもの洞窟が並んでいる場所では『洞窟封鎖を継続』で、他の場合なら『オート』で間違いはないだろう。

《同義語》『暴力追放運動』『渦を止める』『パイプを修理』『穴をふさごう』

## コラム 王様は働く

ロードモナークの王様は国の統合の象徴なんかではない。時には資金を集め時には強力な敵をけちらす戦力にもなる。そう、王を使い惜しんでいては勝利は遠いのだ。王みずからがんがん働けば国民の意気も上がるというものだ（ほんまかいな）。

敵が近くに配置されているときは、王みずからが敵の領土を蹂躪しまくり速攻で敵を倒してしまうという方法がある。時間がたつと手がつけられなくなる敵や、当面の敵を早く減らしたいときに非常に有効だ。また、最初に配置されているモンスターを王みずから殺しに行くこともある。最初のうちは税率は低くてよいから王が出歩いてあまり関係ないのだ。



## コラム 徹底! 65,535

65,535日ってどのくらい?

単純に計算しても179年以上ということになる。かの100年戦争よりもずっと長いのだ。もちろんそんなに長い間織田の大将が生きているはずもない。

179年前といえば1812年、明治維新の50年以上も前、ヨーロッパにはまだナポレオンがいた頃なのだ。

ちなみに1991年8月1日の65,535日前は1812年2月26日だ。

また、ロードモナークで65,535人の部隊は何日後に死ぬかというと1,564日。

さて、この扉の後ろからは「ロードモナーク」各面ごとに攻略法を紹介する。もちろん、この通りに攻略すれば、どんなに下手な人だって最後の52面まで1面ももらさずにクリアできる（あたりまえか）。しかし、この「ロードモナーク」はクリアしないかぎり次の面には進めないから、ある程度はしかたないかもしないが、なるべくなら攻略法を読まず、少くとも最初の1回くらいは自分で解こうとしてほしいと思う。

このゲームは「この方法で解け！」というような部分は非常に少ない。また、ここに紹介した解法が最良のものとも限らない。自分の力でどうしても解けないとさきだけ、そつとのぞいてくれればよいのである。また、攻略解説内で使用しているワザの名前は、本書の「テクニカルガイド」で命名したものなので、89ページ以降を参照してほしい。

89



# タクティカル ガイド

1-25面 蓮川五段

26-52面 奥田五段

1面

# 君たちの城

第一面はクリアするだけならあまりに簡単だ。そこでいかに早くクリアするかが問題となってくるのだ。また占領率も大事だ。要是いかに繰り越し日数を増やすか、ということになる。この面での繰り越し日数は最低でも+2000日はほしい。では、より早く、より占領率を高くするための具体的な攻略とは……。

## 税率調整と拠点防衛で、 セッセセッセと 大部隊生産

最初の大陸が埋まるまでの間は、税率以外には何も手を出さないほうがいい。ここでは、税率を大幅に変化させる。軍使金が5000くらいになったら0%、軍資金が1000を切ったら30%の繰り返しだ。名付けて『振り子』。

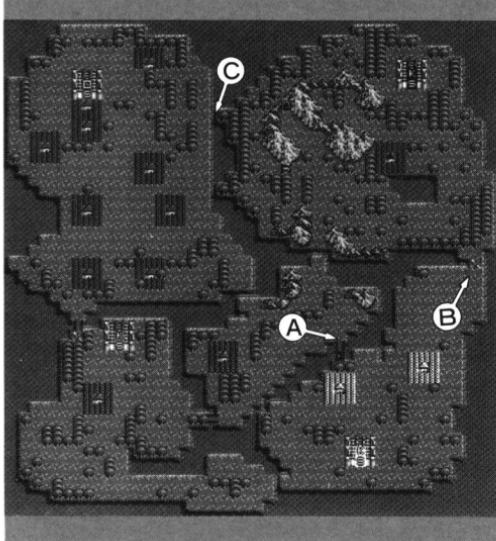
最初の大陸が埋まつたら大陸下部の柵を壊そう。次に橋を一步渡ったところで、『拠点防衛』で5000人の部隊を作る。さらに、橋の手前でも『拠点防衛』で5000人の部隊を作る。それぞれを仮

に部隊1、部隊2とすると、部隊1はA地点で、部隊2はRED国の城の前で『拠点防衛』。A地点の下の橋は、のちのために壊さないほうがよい。自国に侵入されないようにするには、橋の手前に200人程度の部隊を置いておこうだけだ。RED国にはこちらに侵入するほどの兵力はないはずだ。

ここで、RED国と自国の王の力量差をよく見きわめよう。その差が1：4程度になつたら（2つの部隊を『拠点防衛』にした時点でそうなっていることが多い）、サクッと『王様アタック』で敵の首を刈ってしまうのだ。王の力が足りないというなら、部隊2を王の部隊に加えればよい。もったいない？いや、最終的なスピードで比べるとこちらのほうが早いのだ。

## 速攻は収穫も大きい

この作戦の利点は、なんといっても敵国の領土と軍資金、そして国民を早いうちに吸収できることにある。敵の領土を荒らしまくった後に占領した場



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN (緑)	1000	200	1168	5000
	5.1	1	9	10
RED (赤)	1000	200	288	5000
	1.3	1	2	10
WHITE (白)	1000	200	288	5000
	1.3	1	2	10
BLACK (黒)	1000	200	144	5000
	0.6	1	1	10

1面 初期状態

合にありがとうございます、資金枯渇に苦しむことが多いのである。

次に WHITE 国の攻略も同じようにして構わないが、場合によっては B 地点に部隊1を置いた時点で、『王様アタック』で減ぼしてもいいだろう。

そして最後に C 地点に橋を作り、やはり『王様アタック』で BLACK にとどめ。最後の『王様アタック』は『大名行列』でフォローするのを忘れずに。やりかた次第では経過日数を1000日未満にすることも可能だ。

全体的な印象として、この面は、基本中の基本のコマンド操作に慣れさせようとしている入門編のようだ。だからといって手を抜いていては、エンディングは遠いぞ。



2面

# 2面

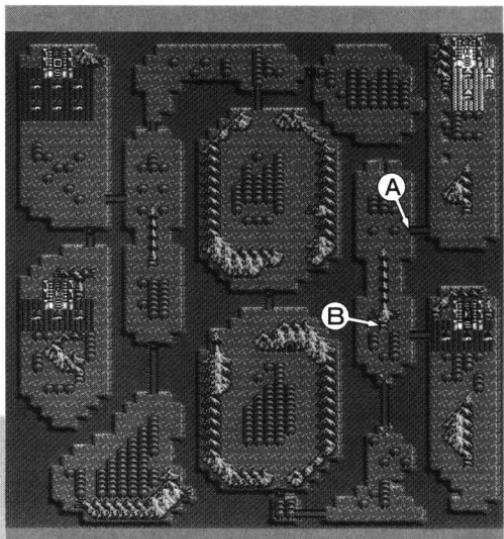
## 2面の攻略指南

この面は攻略が書きにくい。というのも、マニュアルにゲームの進め方の例として、この面が取り上げられているからだ。マニュアルでは1650日で終了しているので、それを上回るような成績をめざすのが当然。しかし、一つひとつ島を順々に取っていくしかやりようのないマップで……と愚痴をこぼしていくてもしょうがない。マニュアル以上をめざして、いざ……

### はじめは REDの動きに注意

まず、税率は『振り子』を使用すること。その他は最初の大陸が埋まるまで、まったく手をつけなくてもよい。すぐに右側の島に部隊が行くけど、これもそのまま。下の橋? こんなものはRED国が直してくれるのを待ったほうがいい。だからRED国が領土を埋

2面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN (緑)	1000	200	784	5000
	3.2	1	6	10
RED (赤)	1000	200	352	5000
	1.8	1	3	10
WHITE (白)	1000	200	320	5000
	1.5	1	3	10
BLACK (黒)	1000	200	304	5000
	1.5	1	3	10

めるかどうかを気をつけて観察していく。だが、それよりも、今は領土拡張が先決だ。

そこで、RED国が領土を埋めそうになったら、下の橋のたもとで『拠点防衛』して部隊の力を増やす。1000人を越えたらRED国の城の前で『門前構えテク』だ。一応、橋のところには新しい部隊を『拠点防衛』させておいたほうがいいだろう。そして『王様アタック』でRED国の王を倒せるようになったら、すぐにRED国を陥落させる。そろそろ軍資金が切れそうになっていたのが、この占領で潤うはずだ。

## モンスター退治も しなくちゃ

次にやるべきことは領土拡大。中央下側の島まで領土を広げたいのだが、そこにはモンスターと、モンスターを産み出す魔の洞窟がでんと構えている。その他にもモンスターのいる島があるが、こんなものはただの余録なのだから、サクサクっと倒したい。

さて、うまく進行していれば、中央下の島にいるモンスターのパワーが600程度のときに、占領できるところは占領しきっているはずだ。ここで税率を8%程度に固定してしまおう。ここからは、ほとんど村を作るようなこともないので、もっと少なくともいいかも知れない。ではモンスター退治に出発。1000人程度の部隊を作り、モンスターを追い回す。それだけでOK。モン

スターは予測のつかない動きをするので、ある程度の部隊の減少を見込んで部隊を作る必要があるのだ。もちろん、洞窟封鎖も忘れてはいけない。

## やったぜ! とりあえずマニュアル には勝ったぞ

次に、2000人程度の部隊にA地点で『拠点防衛』させよう。間違いではない。ここでいいのだ。それと同時に『王様アタック』でBLACK国の王を倒してしまおう。余裕をもって倒せるはずだ。そうすればBLACK国の領土はすべて吸収できる。

王にはそのままB地点あたりにいてもらって、B地点のある島を占領しきったら、即座にWHITE国を『王様アタック』で撃破! このとき、WHITEの村を壊さないように動くのがコツ。畠だったらすぐに回復するから、『大行列』でなくとも占領率はそれほど落ちないのだ。これなら1000日以内に攻略可能で、繰り越し日数も2000日はいくはず。よし、少なくともマニュアルには勝っているな。

3面

# 城の攻防戦作戦

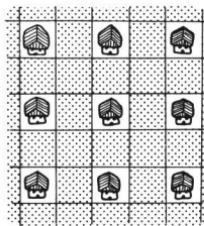
## とりあえずは国造り

見ての通り、どうあがいても隣にある国から順ぐりに攻略していくなければならないマップだ。おまけに、うまく橋を渡すことさえできない。しょうがないんで、とりあえずは国造りに専念しよう。税率は、軍資金が最初に2000を切るまでは0%。そのあとは10%固定だ。

ところで、きっちりとまるで碁盤の目のように自分の村をならべる人がいるけど、少なくともスタート直後であ

整然！

すれた村



るなら、まったく意味のことだ。というのも、まだまだ時間はたっぷりがあるので、畠ができるまで占領率は落ちないし、なんといっても軍資金の浪費だ。最初は軍資金100であろうとも惜しいくらいなのだから。「その村を壊すだけで、新しい村を2つは作れる」という条件ならば、村を壊してもいいだろうが、ま、このあたりは個人の好みの問題かな?

## 王様アタックの前に人集め

さて、国造りが一通り終わったら、A 地点で『拠点防衛』。目の前に柵があるけど、これは RED 国が壊してくれるのを待とう。5000人ほどの部隊ができたら、RED 国の城の前で『門前構えテク』だ。この時点で王の力を比べると2:1くらいになっているはずだ。これでは『王様アタック』はできない。そこで A 地点でふたたび『拠点防衛』をして、RED 国の侵略を押さえると同時に、人集めをしよう。王、A 地点の部隊、『門前構えテク』の部隊の総数が RED 国の王の4倍になったら、思い

切って『王様アタック』！このとき、WHITE国はBLACK国との抗争に忙しくて、こっちには手が回らないはずである。ただ、こちらの王が出歩いているうちに、部隊の力が減少して負けることもあるので、『王様アタック』の前にセーブをしておいたほうがいいかもしない。ともかく、これでRED国は落ちるはずだ。

## 敵の村もできるだけ壊さないようにね

さて、次に控えは WHITE国。まず2000人程度の部隊を2つ作ろう。ひとつはWHITE国の中城の前で『門前構えテク』、もうひとつの部隊は、B地点

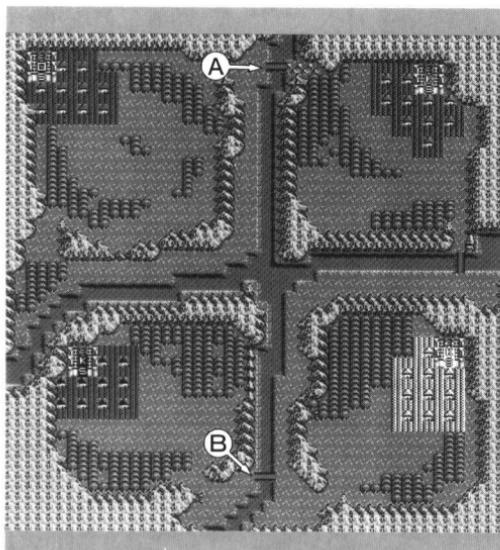
点で『拠点防衛』で BLACK国からの侵略を防ぐのだ。その頃には、RED国を滅ぼした自国の王が城の玉座に戻っている頃だろう。ここでパワーを見てみると、すでに WHITE国の中城の4倍を超える。これはもう『王様アタック』しかない。そして、WHITE国を落としたら、もう一度玉座に戻ってパワーを回復させよう。また、B地点にいた部隊には BLACK国の中城で『門前構えテク』をさせておく。

最後に BLACK国に向かって、またまた『王様アタック』だ。この時はできるかぎり、村を壊さないように気をつけよう。また、王が通り過ぎたあとはすぐに B地点で『拠点防衛』をしておいて、自国の部隊にも荒らさせないようにするのを忘れずに。

繰り越し日数は1800日はいきたいところだ。

3面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN <b>(緑)</b>	1000	200	1296	5000
	4.0	1	10	10
RED <b>(赤)</b>	1000	200	1264	5000
	4.0	1	10	10
WHITE <b>(白)</b>	1000	200	1328	5000
	4.1	1	10	10
BLACK <b>(黒)</b>	1000	200	1200	5000
	3.6	1	10	10



4面

# 水兵の橋を踏んで

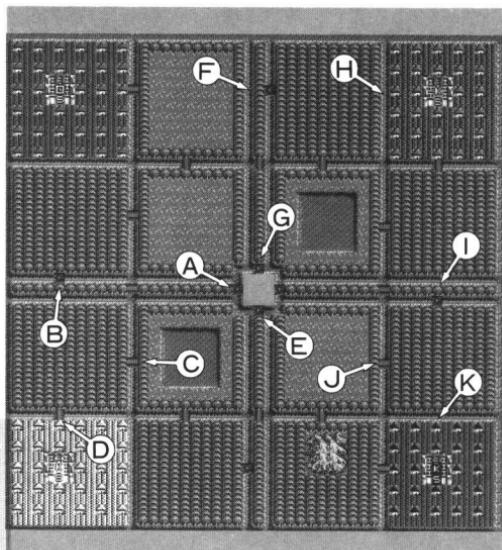
ボケーっとプレイしてしまうと、中央の島で4ヶ国が激突して、四つドモエでしのぎを削るようになっているデザインのマップだ。土地の広さでは、ホンの少しだけはあるもののGREEN国にアドバンテージがある（それでもBLACK国とは同じ広さか）。とはいっても、同時に3つの国を相手に戦うのだったら、あまり意味はない。どうにかして消耗戦だけは避けたい。では、

どうすればいいか？ 個別撃破しかないだろう。

## 消耗戦を避ける、これが先決だ

まず、各国への割り当てともいえる4つの島を、村で埋めよう。そして、A地点に4300人以上の部隊で村を作ったら、この時点で4100人以上で隣の橋

4面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN (緑)	1000	200	3696	5000
	6.8	1	35	10
RED (赤)	1000	200	3184	5000
	6.1	1	29	10
WHITE (白)	1000	200	3184	5000
	6.1	1	29	10
BLACK (黒)	1000	200	2736	5000
	5.5	1	24	10

を壊し続けさせるのだ。これが『41土木守備隊』のテクニックだ。こうしておけば、中央の島でのむなしい消耗戦に巻き込まれることだけは避けられる。

次に B 地点で『拠点防衛』をしつつ、その下に橋を架けよう。そう、最初の犠牲者は WHITE 国である。そのためには2つの大部隊が必要だ。最初の部隊には C 地点で『拠点防衛』、もう1つの部隊には D 地点で『41土木守備隊』だ。できれば両方とも 4000 人クラスの部隊であれば満点。

そうしてこの島がこちらの手に落ちたら、王に D 地点の部隊を加えて、『王様アタック』で WHITE 国王を倒そう。もちろん、『王様アタック』の条件を忘れてはいけない。WHITE 国が落ちたら C 地点にいた部隊を E 地点に移動させて、ここでもまた『橋を壊す』を続けさせるのだ。ここに少しでもすばやく移動させるために、C 地点では『41土木守備隊』をやらせなかつたというワケ。

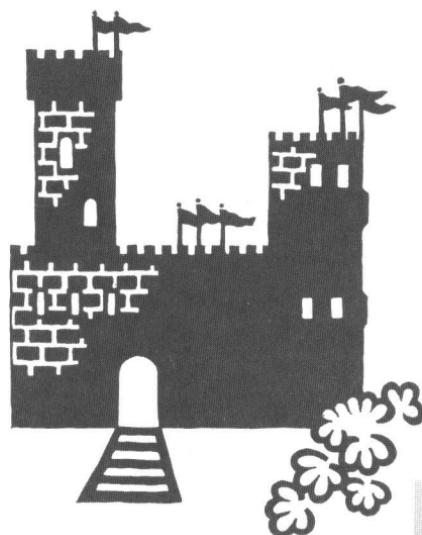
## 最後に忘れ物をすると、占領率で泣くのだ

さて、RED 国に対しても基本的な攻略法は変わらない。あ、本当なら最初の WHITE 国も含めて、どんな順番であってもいいんだが、便宜上こうやっているだけなのだ。だから、実際は好きなようにして構わない。それはさておいて、次は RED 国の攻略だ。その前に E 地点での『41土木守備隊』を

忘れずに。まず F 地点に橋を架けさせ、G 地点でも『41土木守備隊』を行う。この島を手に入れたら I 地点に橋を架け、タイミングを見計らって『王様アタック』だ。WHITE 国のときよりも全体的に国力が上がっているので、すばやく占領できるようになっているだろう。

最後に残った BLACK 国だが、まずは中央の島の周辺で橋を壊していた3つの部隊を集合させて、I 地点に橋を架けさせよう。そうしたら、そのまま J 地点で『拠点防衛』だ。あとは K 地点に橋を架けて他の国と同じように攻略しよう。ただし、最後の『王様アタック』では『大名行列』でのフォローを忘れずに行ないたい。

うまくいけば 1400 日程度で攻略が可能なマップだ。



5面

# 勝利を争ひし戦場

この面あたりから多種多様な攻め方ができるようになってくる。しかし、どの国を優先しても、上手に立ち回れば1450日くらいで攻略できるはずだ。個人個人でやり方も変わってくるだろうけど、ここでは私の方法をご紹介しましょう。

## 同盟は先の先を読むことから

とりあえず、ここではじめて同盟を結んでみよう。同盟の相手はWHITE国。これは『同盟とおせんば』(詳しくは101ページ)への伏線だ。さて、まずは自国の城のある大陸と中央の大陸を平定してしまおう。税率は『振り子』でうまく調整しながらがいいだろう。次にA地点で『拠点防衛』して部隊を大きくする。まあ、ざっと3000人は欲しい。A地点の横の橋をBLACKが修復しようとするだろうが、3000人に達するまでは壊しつづけておいたほうがいいかもしれない。

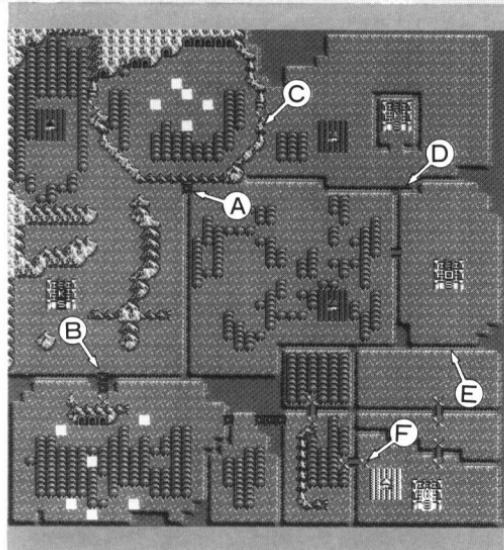
この部隊をB地点に移動させ、『橋

を壊す』を続けさせよう。たとえ向こうから橋を修復できたとしても、同盟を結んでいる以上、WHITE国の兵はこちらに手出しができないのだ。これが『同盟とおせんば』のテクニックである。このテクニックは30面以降で最高に役立つので、ここでは練習のつもりでやっておいてほしい。『拠点防衛』でも構わないのだが、あととのことを考えるとWHITE国を弱体化させておいたほうがいいだろう。

同時にA地点での『拠点防衛』でふたたび3000人程度の部隊を編成して、BLACK国の城の前で『門前構えテク』。このときに、A地点で『拠点防衛』させてフタをしておくことを忘れないように。

## 次なる敵も牽制することを忘れぬ両面戦術

こうして『王様アタック』でBLACK国には滅んでもらおう。ただし、BLACK国の城の前で『門前構えテク』をしていた部隊は王には加えず、C地点に移動させて『拠点防衛』でRED国を抑えさせるのだ。RED国は



国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN <b>(緑)</b>	1000	200	144	5000	
	0.5	1	1	10	
RED <b>(赤)</b>	1000	200	144	5000	
	0.5	1	1	10	
WHITE <b>(白)</b>	1000	200	144	5000	
	0.5	1	1	10	
BLACK <b>(黒)</b>	1000	200	144	5000	
	0.5	1	1	10	

5面 初期状態

モンスターに蹂躪されていて国土の開発が遅れているはずだから、国力も弱い。モンスターの暴れぐあいにもよるが、どちらにしたって大した抵抗はできないはずだ。そこでD地点に橋を架けて、『王様アタック』で簡単に倒せてしまう。ここでWHITE国との同盟が破棄され、一騎討ちになるわけだけど、どこをどう見たってこっちの楽勝だ。

わざわざ回りこんでいくのも面倒だから、E地点に橋を架ける。そしてF地点で『橋を壊す』を続けさせるのだ。あとはこの3つの島が自分の村で埋まるのを待ってから、『王様アタック』で「チョン」っと、とどめを刺してしまおう。

RED国から攻めるとか、同盟を結ばずに攻めるとか、他にもさまざまな方法があると思う。だけど、とりあえず

今のところは、これが最高に効率のいい方法だという感触を得ている。

繰り越し日数は1700日いけばいいほうかな。

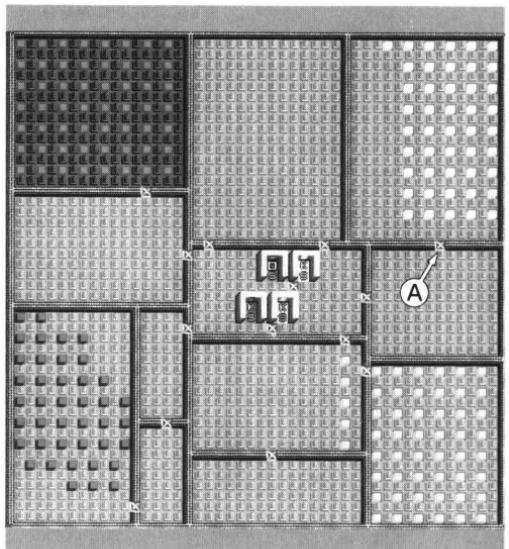


6面

# デリバリー の野望

これは簡単だ……  
が、落し穴が

さて、『ロードモナーク』はここで一休み。ここから3面ほど『フーズパニック』が続くようになる。



さて、マップ全体をざっと眺めてみよう。このマップを普通に攻めているようでは、これ以降の攻略が（道はまだまだ長いのだ）不安になるぞ。よく考えてほしい。そう、ゲーム開始直後には『王様アタック』で3国を簡単に攻め落とせてしまうではないか！

この恐ろしい事実にどれだけ早く気づいたかが、ロードモナークをクリアする鍵になるのだ。迅速に対応すれば、なんと100日も経過せずに攻略できてしまう。

しかし、しかしある。すぐに、大きな落とし穴があることに気がつくだろう。調子に乗って3ヶ国すべてをサクサクっと攻略すると、なんと繰り越し日数がマイナス6000日。これではとてもではないが、やっていけない。占領率が低すぎて話にもならないのだ。

かといって、普通に攻めていたので

6面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウイバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	7360	5000
	12.0	1	56	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	656	5000
	2.2	1	41	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	848	5000
	2.8	1	53	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	736	5000
	2.4	1	46	10

は攻略に1400日はかかるてしまう。なんとなく損をしたような気分だ。ではどうすればいいのだろうか?

## 踏切は、 修復させたり 壊したり

まず、タコ商会とハチマキ寿司は『王様アタック』で合併吸収して構わない。次に、左上の上地で育った大部隊に、A地点にある踏切を除いたすべての壊れている踏切を修復させるのだ。そして修復が終わったら、A地点の踏切を壊しつづけさせよう。あとはボケっと見ているだけいいかというと、それでよかったです。あ、気になるようだったら税率を変更してもいいけど、最初の2つの店を占領するとかなりの軍資金が手に入るし、5%固定で放っておいてもいいくらいだ。とにかく

く、あとは残った街をウイバーガーで埋め尽くしてしまうのを待つのみ。

埋め尽くすことができたら、最後に屋台連合会長へ『王様アタック』をプレゼント。これなら600日前後で攻略できるはずだ。



## 投降した部隊は働き者なのだ

敵の村や店がまだ残っている状態で城を落としてクリアしたとき、ホンの少しだが占領率が落ちてしまうことがある。この『デリバリーの野望』などはいい例だろう。これは占領したときに、村などが塗り潰される速度よりも、敵国の人たちが自国の部隊に変わった速度の方が速いからだ。つまり、自国の部隊と化した彼らは、周囲にある塗り替えられていない村を、敵国の人たちと一緒に壊しまくるわけ。

これを防ぐには、城を落した瞬間にゲーム画面の変更(虫メガネのアイコンね)をして、もっとも縮小した状態にする。そして、味方に転身した部隊を見つければ、片っ端から『拠点防衛』をやらせることによって防ぐことができるのだ。

7面

# ガード下の力持ち

マップを一瞥すれば一発でわかることだが、右下と左下に広大な未開発の土地が広がっている。ここを制覇した者こそが、このマップを制することになるだろう。ちなみに、私はそのことにまったく気がつかず、このマップでまる1日を費やしてしまった大馬鹿者です。

## 軍資金を断たれた ポテト軍団はツオイ

まず税率は0%。最初の5000の軍資金で作れるだけの店を作る。これでだいたい、中央上方の土地はほとんど埋められるはずである。正確にいうと、4つほど店を作れるスペースが残った時点で軍資金が尽きるはずだ。

ここで税率をドーンっと上げたくなるだろうが、ぐっとこらえて0%のままでいこう。すると部隊は店を作ることができなくなり、手近な敵の店をつ

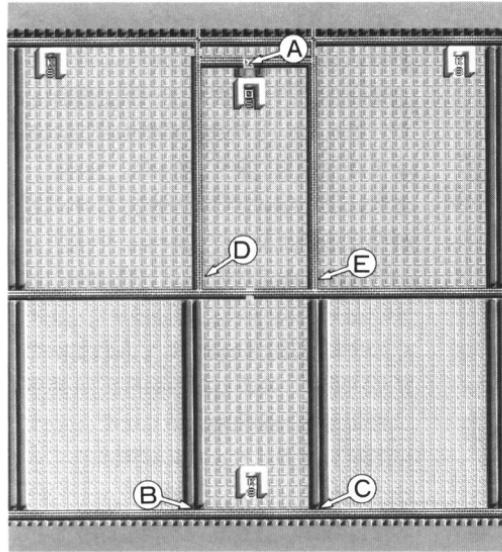
ぶすことに専念するはずだ。これが『集団イナゴ襲撃』のテクニック。このまま放っておけば、タコ商会はウイバーガーのポテトたちに蹂躪されて、間もなく倒産してしまうはず。

ただし『集団イナゴ襲撃』を使う前に、A地点の踏切を壊し続けていなければならない。ここを破られてしまうとどうしようもない。最低でも500人（人か、個か……まあ、いいか）の部隊でここ踏切を壊しつづけよう。万が一破られた場合は、会長（王様のこと）を一時的に使ってもよい。

## 街の占領は まず踏切作りから

タコ商会を倒したら、税率を一気に30%にまで上げて軍資金を潤沢にしてから、中央下部の街を手にいれる。ここからが問題だ。上部の街はハチマキ寿司と全国屋台連合に押さえられてしまっているだろうから、とりあえず下部の両端の街を手にいれよう。まず、軍資金が最低でも10000は必要になるので、ふたたび税率を30%にしてためこんでおくべきだ。

さて、B地点の線路に踏切を作り、じわじわと開拓していく。4つの踏切を作るので経済的な負担にはなるが、これ以外の方法だと大部隊をいくつも揃えたりする必要があるから、結局、時間的には変わらないのだ。開通したらガンガンと店を作っていくばいい。また、この街の平定が終わらなくとも、



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウィバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	48	5000
	0.1	1	1	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

7面 初期状態

資金さえあればC地点に踏切を作つて同様に平定してしまいたい。

この両下端を平定できたら、あとは圧倒的に強くなった国力で攻め込んでいくだけである。ただ、上部の踏切は開けないほうがいい。D地点かE地点で線路を開いて攻略するほうがいいだろう。ただし、最初に攻め込むときは地道に攻め込むことをおすすめする。

『王様アタック』は最後だけに使おう。

目標は2000日。繰り越し日数は1100日が目標だ。



8面

# 私鉄沿線 拡張命令

どこかで見たことがあるようなマップだ。そう、このマップは4面の『水道の峠を越えて』の応用形ということができるだろう。だから、基本的な攻略方法は4面と同じである。ただ、やくざの活躍ぐあいによって弱体化の差が出てくるので、それによって最初の目標を変更する必要があるかもしれない。

## とにかく、 やくざ屋さんには 出でていってもらわねば

まず、左下あたりにあるやくざ屋さんの事務所を『暴力追放運動』によって排除したいのだが、拡張も順調に進めたい。悩みどころのようにも思えるけど、実は答えは非常に簡単。両方一緒にやってしまえばいいのだ。やくざの事務所は4つあるから、最初の出現で800の力を持つことになる。これ以上になると、ちょっと手をつけられなくなるので、2回目の出現の前にやっつけれ

ばいいわけだ。具体的にはA地点で1000人以上の部隊を作成する。そして踏切を作り、一步進んで『拠点防衛』だ。あとは、とりあえず勢力範囲が埋まるのを待ち、足元を固めよう。

次にB地点に踏切を作り、C地点で『拠点防衛』をさせておく。中央から一步離れておくのが、消耗戦に巻き込まれないためのコツだ。同時に、B地点の下で『拠点防衛』して人数をかせぎ、2000人を突破したところでD地点に踏切を作って攻め入ることにしよう。全国屋台連合はやくざに蹂躪されていることが多いので、比較的攻めやすいのだ。順調にいけば『王様アタック』を使う間もなく占領できるはずである。

## 次はハチマキ寿司で 満腹「おアイソして」

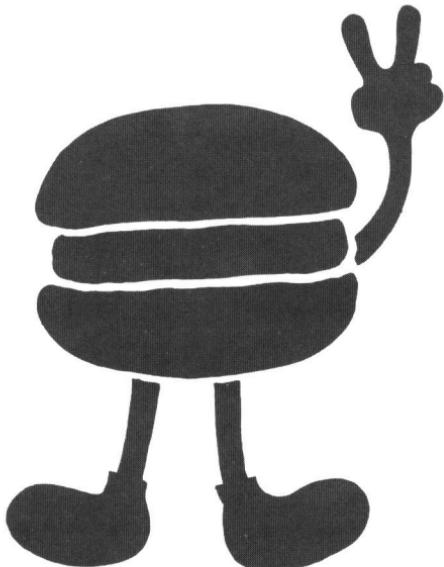
このあたり一帯を占領しおえたら、C地点にいた部隊をE地点に移動させて『41土木守備隊』だ。また、同時にF地点に踏切を作り、その横で『41土木守備隊』。これでマップの左半分と、十字路を占領できる。

次にねらうのはハチマキ寿司だ。E地点での『41土木守備隊』のために敵は左の方が手薄になっているはずだから、こちら側から攻めることにしよう。まず、G地点とH地点に踏切を作る。それからH地点で踏切を作った部隊には、そのまま『拠点防衛』させて人数を増強するのだ。ここでは簡単に5000人を超えるだろうから、そうなっ

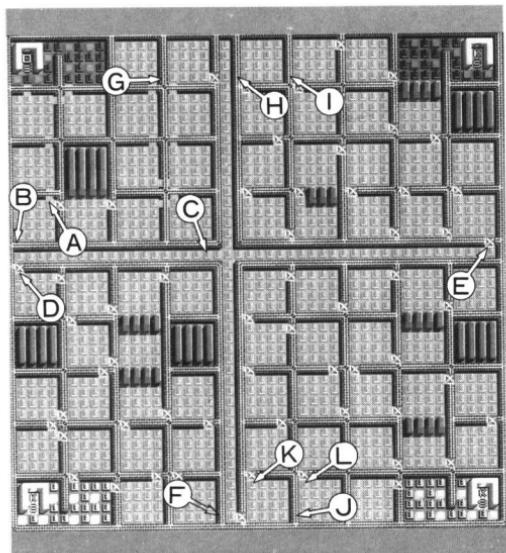
たら I 地点に踏切を作らせる。これで ウィバーガーの王とハチマキ寿司の王 が直線的につながるので、条件がととのつたら即『王様アタック』。

最後にタコ商会が残った。まず、F 地点にいた部隊を移動させ、J 地点に踏切を作らせよう。そうしたら他の部隊で K 地点と L 地点の踏切を壊す。F 地点にいた部隊には『門前構えテク』をさせよう。あとは『王様アタック』でとどめを刺せるはず。ただし、『大名行列』のフォローを忘れるべし。けっこう占領率がおちるので注意が必要だろ。

目標は2000日。繰り越し日数は1000 日を越えれば御の字だ。



8面 初期状態

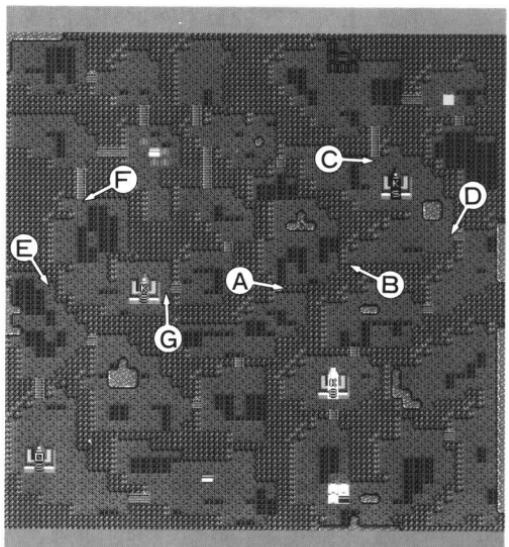


上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウィバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	576	5000
	1.9	1	7	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	576	5000
	1.9	1	7	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	560	5000
	1.9	1	7	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	560	5000
	1.9	1	7	10

## 9面

# 開ざされざる 群雄

ここからは『戦乱の陣』が3面ほど続く。話は変わるが、どうもキャラクターが変わると、それと一緒にマップの傾向も変わっていくようだ。『戦乱の陣』のマップの傾向として、まず土地の輪郭に直線が少ないということがある



げられる。さらに、明確な攻略のための進行方向が見定めにくいという特徴もあり、まともな繰り越し日数を手に入れるためには、数回のプレイが必要になってくるだろう。

## 竜巻入道め、 下がりおろう！

さて、とりあえず手に入る土地はすべて手に入れてしまおう。税率は『振り子』を使えばよい。次に、A地点に道を作つて渦を止め、竜巻を撃退しよう（竜巻と戦うなんて、武士って勇猛なんだなあ）。その後にB地点に道を作り、そのまま『拠点防衛』に入って2000人程度の部隊を作るのだ。この部隊には道を越えさせて『拠点防衛』、さ

9面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	16	5000
	0.0	1	1	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	80	5000
	0.4	1	1	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	64	5000
	0.3	1	1	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	112	5000
	0.6	1	1	10

らにこの部隊がいた元の場所でも、ふたたび2000人程度の部隊ができるまで『拠点防衛』させておこう。この2部隊それぞれにC、D地点で橋を壊しつづけさせるのだ。そうして『王様アタック』ができるようになったら、上杉軍にはとっとと滅びてもらって序盤戦の終わり。

次に浅井・朝倉連合軍の相手をすることになるが、これは簡単。まず、上杉軍の領地で『41土木守備隊』をしていた部隊で『門前構えテク』だ。『門前構えテク』をしつつ、下の道を壊せばなおいい。『王様アタック』ができるようになるには、なかなか時間がかかるのだが、『門前構えテク』をしている部隊を王に合流させてしまってもいいだろう。どうせ武田軍は閉じこめられており、こちらから道を作つてやらないかぎりは外に出られないのだ。後のこととは後で考えればいいということ。

## 敵は大軍にござれば 無益な衝突は 避けるが上策

浅井・朝倉連合軍を倒したら、いよいよ武田軍を相手にすることとなる。この頃すでに、武田には3万人を越える大部隊ができるはずだ。自軍をみると最大の部隊は1万人強。これでは、勝ち目はまったくと言っていいほどない。ということで、E地点で『拠点防衛』させて4096人以上の部隊を作ろう。ここは『犬殺し』の出番だ。

E地点の横に道を完成させたら、即

座に壊しはじめよう。意味のない行動に見えるかもしれないが、こうすると、敵の部隊が橋を作ろうとするときに陣以外の場所に出てくる。すると、敵部隊の人数が勝手に減っていってくれるのだ。ただし、道を作つた先に敵の陣地があれば、2つの道を作つて武田の陣地に侵入したほうがいいだろう。そうすれば敵が片方の道を修復しようするとき、もう一方の道の上に出ざるを得なくなるからだ。

そうこうして武田の大部隊を倒したら、F地点とG地点で『41土木守備隊』をさせよう。この土地を平定できたら、あとは『王様アタック』でとどめを刺すだけ。

2000日以内にクリアできたら上出来だ。繰り越し日数は900日ってとこかな?



10面

# 戦に森と 河ありき

## 草原の風雲兒は 陣をととのえる

なんというか……異常なまでに草原が広がるマップだ。それと、いくつか渦も見えるようだが、まあこれは大したことないんだろう。なにより、このマップで恐いのは、思考ルーチンのせいで陣の張り方がガタガタになってしまうことだ。第3面のところでも書いたが、無理をしてまで格子状に陣を張る必要はまったくない。しかし、あまりにも中途半端な場所や、その村を壊せば新しく2つ以上の村が作れるというのなら、積極的に整頓すべきだろう。ただやはり、そういった陣ができる前に、はじめから陣を整えるように努力したほうがいいような気はするが。

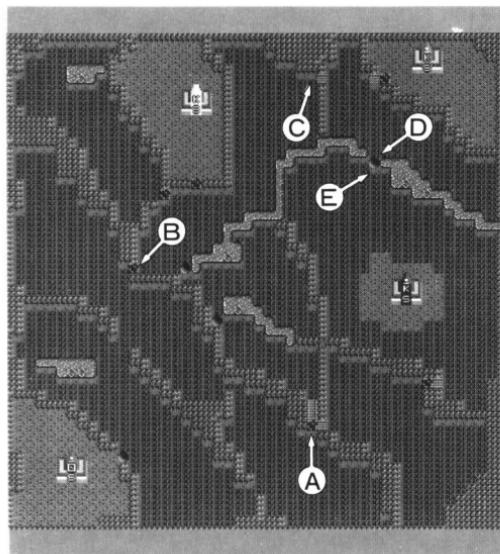
## できるところから 着々と

さて、攻略といこう。まず上杉軍と同盟を結ぼう。これで、A地点を拠点防衛しておくだけで上杉軍の脅威は無視できるようになる。といっても、弱体化もさせておきたいので、橋を壊しても構わない。次に、占領できる部分は占領してしまう。また竜巻も、増殖しないうちにサクサクっと倒してしまいたい。さらに序盤の布石の仕上げとして、B地点で橋を壊しつづけさせる。だいたい、500人もいれば大丈夫だろう。

こうして草を刈りつつ自分の領土を増やすのだ。余裕ができたら、橋を壊しつづけている部隊に援軍を送ってやりたい。といっても、上杉軍もそう簡単には手を広げられないらしいので、B地点への援軍のほうを優先してやってほしい。

## 布陣心得ノ条、 一点集中……

さて、とりあえず占領すべきところを占領してしまったら、最初に浅井・朝倉連合軍を攻めるとしよう。最初にC地点に2000人ほどの兵を置き、橋を壊しつづけて、うるさい武田軍を封じ込める。できれば『41土木守備隊』がいい。そして3000人ほどの部隊で浅



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

10面 初期状態

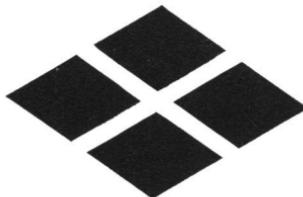
井・朝倉連合軍の城の前で『拠点防衛』。ここでこの国を蹂躪したくなるところだが、グッとこらえてB地点で『拠点防衛』させておこう。こうしておいたほうが『王様アタック』がやりやすいし、その後で陣を張る必要がなくなるから経済的にも楽なのだ。

次に武田軍だが、これは解説する必要がないほど簡単だ。まず、C地点にいた部隊をD地点に移動させる。上杉の軍勢もここまで来ていないだろうし。できれば『門前構えテク』をさせる部隊も欲しいのだが、それは余裕があればの話。ともかく、武田は『王様アタック』で意外なほどにあっさりと倒せるはずである。こっちの国力も増えているのだ。

ここで上杉との同盟が破れるけれど、その前にA地点の部隊を補強しておこう。そこで、D地点にいた部隊はE

地点に移動。あとはA地点経由の『王様アタック』で倒せるはずだ。向こうの国力が伸びてしまった場合は、『門前構えテク』も併用するといいだろう。

目標日数は1600日+ $\alpha$ といったところ。繰り越し日数は、1000日ほど手に入れられればいいかな。



11面

# 大河 混流たる 孤島

## 四つ巴戦は 避けねばならぬ

中央で4ヶ国がせめぎあう形になる典型的なマップだ。そのままやっていたのでは、何日たってもクリアなどできるわけもない。まず、やるべきことは同盟だ。上杉軍との同盟を締結しよう。少なくともこれで敵が2ヶ国になる。しかし、上杉軍の領地はこちらが占領できない土地となってしまう。これではかえって不利になるのではないかという恐れもあるが、それは杞憂に過ぎない。ともかくここでは、同盟することが肝心なのだ。

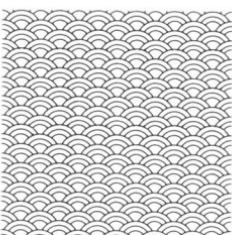
まず、ある程度の余裕ができるまで占領を繰り返そう。城のあるところから小道のようになるところまでは、占領のみでOK。その後に300人ほどの部隊を作つてほしい。その部隊はA地点に移動させ、内側（黒の陣地側）に

陣を張らせよう。ついでに、そこから橋も壊してしまえば完璧だ。これで完全に上杉軍を封じることができる。

## 橋のために余分な 兵力を 使ってはならぬ

B地点でも内側から橋を壊しつづけてほしい。思考ルーチンのおかげで部隊の規模が大きくなりすぎることもあるが、そんなときは200人程度の部隊と代えてかまわない。まず、自分の領地の基盤を固くしなければならないのだ。

次にB地点で橋を壊しつづけていた部隊を3000人ほどにしよう。それからこの部隊には浅井・朝倉連合軍の城の前で『門前構えテク』をやらせる。また、C地点で橋を壊しつづけておけば、武田軍を牽制できる。あとはB地点になにがしかの部隊を『拠点防衛』させておいて、その部隊と王の総力で『王様アタック』の条件を満たすことができたならば、すぐに『王様アタック』だ。



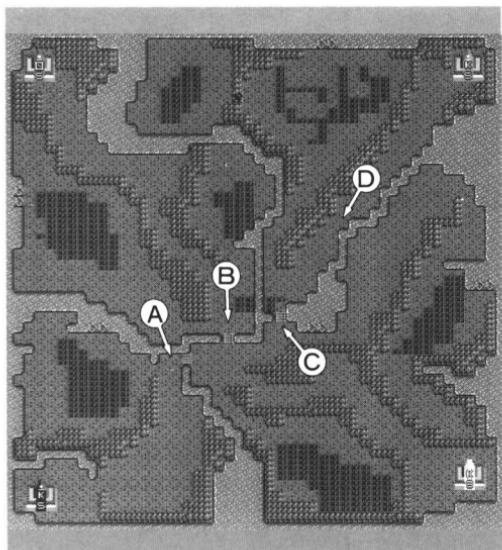
## やみくもに 敵の本丸を 攻めてはならぬ

武田軍がかなりはみ出していて、『王様アタック』だけでは完全な占領はできないんだろうから、ここではまだ武田軍の本拠地のことは忘れていいのだ。この陣地をとることができたら、はじめて武田の本丸を攻めよう。といっても、基本的な戦略は浅井・朝倉連合軍に攻め入ったときと変わらない。ただ、C 地点にいた部隊を D 地点のあたりに移動させて、『拠点防衛』をさせておく必要があるくらいだ。

あとは『王様アタック』ができるようになる機会を待って、とどめ。ここで上杉軍との同盟が破れてしまう。また、戦力をため込む以外にすることの

なかった上杉軍には3万人程度の大部隊がいるだろう。しかしそれは『41土木守備隊』で防げる。あとは、その大部隊に勝てる部隊を作成さえしてしまえば、こちらの勝利は確定したようなものである。とどめは、もちろん『王様アタック』で。

だいたい2300日で攻略可能。繰り越し日数は600日程度でしょう。



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

11面 初期状態

# 12面 超機械都市の暴走！

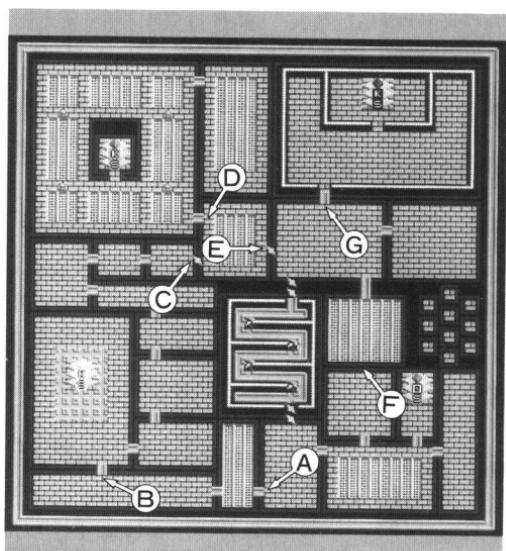
ここからは『メカニックテクノ』が3面続く。この世界のマップに共通した傾向としては、細かい陣地が入り組んではいるものの、基本的には「直線的な区割り」という印象が強い。いくつか攻略ルートはあるが、最善のものは固定されているという感触を得ている。

## 2国戦争には巻き込まれたくない

さて、この『超機械都市の暴走』で

最初にやることは、税率を0%にしてユニットを作りまくること。そうすると、中央下のパネルの張ってある小さな場所の手前でちょうど資金がなくなるはずだ。そこで、A地点で『拠点防衛』をさせて人数と軍資金がたまるのを待ち、B地点で『拠点防衛』。この部隊は、周囲の占領が終わったあとでC地点に向かわせよう。ここならロボノイド $\alpha$ とロボノイド $\beta$ の抗争に巻き込まれることが少ないので。また、自分の拠点の右上にある飛び地は、占領してもしなくともかまわない。

12面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンク $\alpha$ <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイド $\alpha$ <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.3	1	0	10
メカタンク $\beta$ <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイド $\beta$ <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

あとは『集団イナゴ襲撃』を使ってもいいし、『王様アタック』でもいいから、メカタンクβを倒してしまおう。比較的楽に倒せるはずだ。まあ、のちのちの処置を考えると『王様アタック』のほうが手軽かもしれない。

## 間に割って入って両方ともいただき

次にC地点にいた部隊をD地点へ移動させ、『41土木守備隊』でロボノイドαを封じ込める。4096人(これも人じやないような気がするけど……)いなくともかまわない。また同時に、E地点で『41土木守備隊』。ここでも2000人

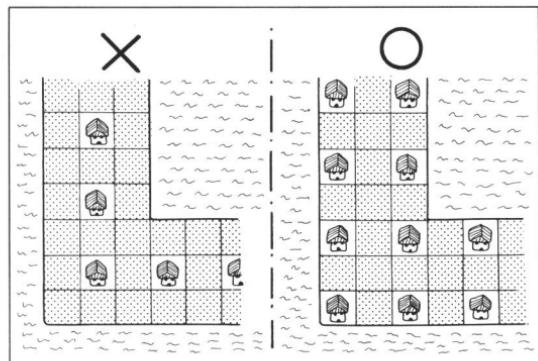
程度いれば充分だろう。そして、ある程度資金的な余裕ができたところで(6000人はほしい)、F地点に橋を架けよう。E地点にいた部隊をG地点に移動させて、そこで『41土木守備隊』させるのだ。

あとは橋を架けた先で『拠点防衛』させて部隊を大きくし、そのままロボノイドβの城の前での『門前構えテク』に移行させる。そのあとは『王様アタック』で決まりだ。残ったロボノイドαも、力押して圧倒できる。これといった難関もないで簡単にクリアできるはずだ。

目標日数は2000日以内。

## 3列の道なら1列だけより2列取らなくちゃ

『メカニックテクノ』では通路的な土地が多く、特に3列の道が多い。これを中央だけ取る人も多いようだが、最終的な効率でみると両端を取ったほうがよいようだ。2つか3つ程のユニットを作ってしまえば、あとは思考ルーチンの方で勝手に続けてくれる。つまり、最初が肝心ということになるのだ。少しばかり注意を払っておいてほしい。



# 13面 コスモミッション

## 中央エリアを獲得せよ

このマップでは、やや変則的な戦法で戦わなければならない。というのも、ごく普通に進んでいくと、ロボノイド $\beta$ がこちらの手の出せない位置にある。中央部分を制覇しちゃうのだ。そうすると、ロボノイド $\beta$ とこちらの勢力がほぼ同じ規模になってしまふ。また外周部分を囲うので、こちらの戦力も分散しがちになりどうしても時間がかかる。私自身、この方法では繰り越し日数を200日程度しか稼げなかつたほどだ。つまり、このマップでの最大の問題は、いかにして中央部分を手に入れるかにかかっている、と言えるだろ。

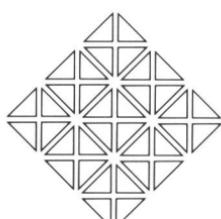
## ちょっと頭を使って橋作り

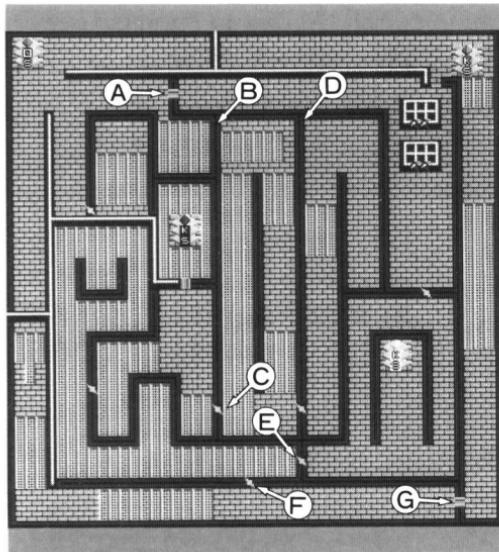
では、どうすればいいのだろうか。まず、A地点の通路の手前まで、占領できるところを占領してしまいたい。こここの通路は壊したほうがいいだろ。4096人を越えたら『穴グマ』で保護し

ておくのを忘れずに。

次にB地点に橋をかける。これがミソなのだ。あとは、このあたりの土地に巣くっているロボノイド $\beta$ を駆除してから占領だ。おっとその前に、C地点で『41土木守備隊』をして新規の侵入を抑えておきたいな。そしてある程度の余裕ができたら、D地点に通路を作つて占領しやすくしてしまおう。

さて、次は5000人クラスの部隊を2つ作つて、片方にはE地点で『41土木守備隊』をさせよう。消耗を避けるためと、『王様アタック』で王を倒した後のことを考えて、敵のユニットを壊すことはできるだけ避けたい。もう片方の部隊には『門前構えテク』でロボノイド $\beta$ を抑えこんでしまおう。もちろん、『王様アタック』ができるようだつたら、すぐにやってもいい。ただ、そのときでも、E地点での『41土木守備隊』は続けさせるのを忘れないように。





国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンク $\alpha$ <b>(青)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
ロボノイド $\alpha$ <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
メカタンク $\beta$ <b>(白)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
ロボノイド $\beta$ <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	

13面 初期状態

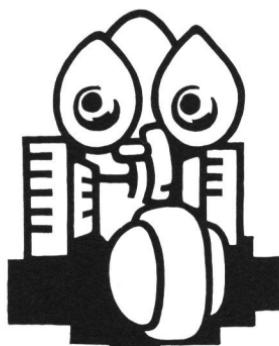
## 手を下さずとも、待っていればいいのだ

F地点の橋が気になるだろうが、ここでは『41土木守備隊』はやらせず、手前で『拠点防衛』して、ある程度まとまった人数を集めたい。このあとすぐには、G地点で『41土木守備隊』ができるようにしておきたいからだ。G地点で『41土木守備隊』をしてしまえば、もうこっちのもの。このL字型の土地を占領しきったら、あとは『王様アタック』の2連続でも終わらせることができる。

しかし、ここであせると、かえって時間がかかってしまうのだ。この時点で、メカタンク  $\beta$  とロボノイド  $\alpha$  が雌雄を決する寸前の状態にあるだろう

から、どちらかが減るまで待ったほうがいい。大して時間はかかるないはずだ。そうした後に『王様アタック』で決まりだ。

攻略目標は2100日以内。繰り越し日数は850日といったところですね。



# 14面 マイクロ・ルーム

## 大部隊の集結が難しいので……

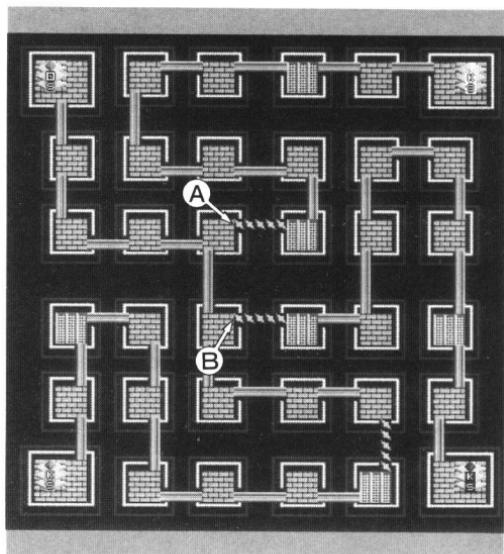
マップの名前の通りに、小さな部屋が連続するマップだ。一見すると楽なマップのように見えるかもしれないが、実はかなりの難関。クリア自体は難しくはないのだが、繰り越し日数を稼ぐのが非常に辛い。私も何度か頑張ってみたのだが、520日ほどしか稼げなかった。これはマップそのものの特性と

して、面積が小さいために大部隊を作るのが難しいこと、そして、大きい部隊を作れないために3ヶ国からの攻撃を防ぎにくい、ということに起因しているようだ。

これを少しでも克服するために、最初にメカタンク $\beta$ との同盟を結んでおきたい。これで敵は2ヶ国になる。さらに『同盟とおせんば』をやっておけば、メカタンク $\beta$ を抑えこむことができるのだ。

それはさておき具体的な攻略法は、まず、占領できる部分はすべて占領し

14面 初期状態



	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンク $\alpha$ <b>(青)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
ロボノイド $\alpha$ <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
メカタンク $\beta$ <b>(白)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
ロボノイド $\beta$ <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	

てしまう。おっと、その途中で A 地点と B 地点の通路を壊し続けることも忘れずに。また、ひとつひとつの部屋には、すべての角にユニットを作るようしよう。それなくともマップ的に部隊が増えにくい構造になっていのだから、ここで資金を惜しんだりしないこと。最初はいいかもしれないが、後半になってから逆に資金難に苦しむことになるからだ。

## 正攻法で一部屋づつ取っていくのだ

さて、とりあえずはロボノイド  $\alpha$  を攻めることにしよう。メカタンク  $\beta$  でなければ、どちらのロボノイドでもかまわないのだが、距離的に遠いので先に攻めておいたほうが無難だろう。また、通路を壊しつづけている部隊も、『合体』で部隊の規模を大きくさせていくことを忘れないようにしたい。少なくとも B 地点の部隊は 1000 人程度にはしておくべきだ。もっとも、このマップの形は典型的な『犬殺し』のパターンなので、それほど神経質にならなくとも、通路を突破されるということはないはずだが。

攻め方は、2000 人程度の部隊を作成して、ひとつひとつの部屋を順々に攻めていけばいいのだ。この部隊にやらせることは、攻めていて橋の手前で『拠点防衛』を繰り返すことだけである。他の部分のユニットの撤去や作成は、他の部隊に任せておけばよい。

また、人数も 2000 人を常にキープしておけるように注意したい。

そして、この局面は『王様アタック』で決着をつける。この後は国力も増大していくので、大部隊に王の打倒を任せてもいいが、ここだけは『王様アタック』でないと効率が悪いだろう。あとは、ロボノイド  $\beta$ 、メカタンク  $\beta$  の順番で倒すだけだ。基本的な攻略方法は変わらない。

攻略日数は 2100 日以内が目標。冒頭にも書いたけれど、繰り越し日数はそれほどないかない。まあ、500 日もあればいいだろう。



15面  
よ～い～ん!!

ここからは『ファンタジーパステル』が3面続く。ところがこれが、可愛いいい外見に反して、どれもこれもが難解なマップだったりするので、覚悟のほどを決めておいたほうがいいだろう。

## 奇襲作戦で まず一丁上がり

さてこのマップは、どうやってもクリアすることはできるだろうが、なかなか繰り越し日数を稼げないマップだったりする。そんな状況を打破するのは奇想天外な策であることが多いのだが、ここでもある奇策を弄することによって、意外なほどに繰り越し日数が稼げるようになる。

まず、ハニール国と同盟を結んでおくことが必要だ。そしてゲームスタート……と同時に A 地点に橋を架けよう。それから執拗なまでに村を壊し続けよう。場合によっては王を使っても

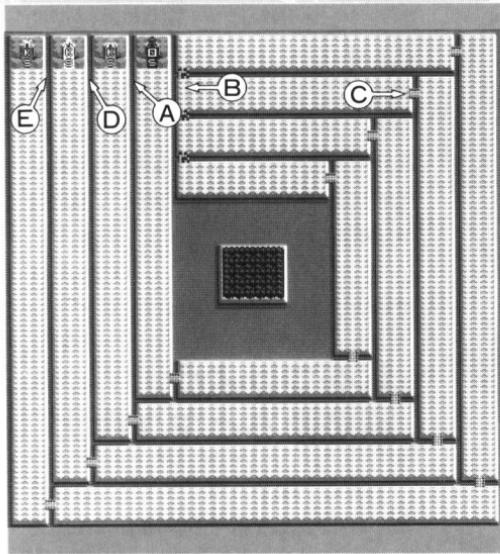
いい（どうでもいいことだが、自国の王はマジョルカ王女というらしいので、女なのだろう）。こうすれば、あっという間にマッシュル国を倒せるはず。これで使える土地は2倍に増えた。しかし、当然のことながら費用も倍、時間も倍かかってしまう。だがこれは、多少のハンディと考えればいいだろう。すぐに回復できるはずだ。

ただ、橋を作ったので、その分だけ経済的にはかなりきつい。この経済的な苦しさはそう簡単には回復できないのだが、長い目でみるとこちらのほうが効率がよい。おまけに同盟のおかげで、ハニール国はインディ国を攻めることに専念してくれるから、これでかなり時間が稼げるのだ。

## 将来はともかく、 いまは 頼りにしています

やがて2列が自分の村で埋まるだろう。ここで気をつけることは、同盟を結んでいるハニール国の方は壊せないということだ。うまく B 地点で『41土木守備隊』をやらせたいのだが、ハニール国の方をなかなかインディ国が壊さなかつたりして、タイミング的に難しい。こういうときは、寸前でセーブしておくというのも一つの手だ。

B 地点での『41土木守備隊』に成功したら、次は『穴グマ』で他の部隊を飲み込まないようにしておいて、こんどは別の部隊を C 地点に向かわせよう。ここでも『41土木守備隊』だ。あ



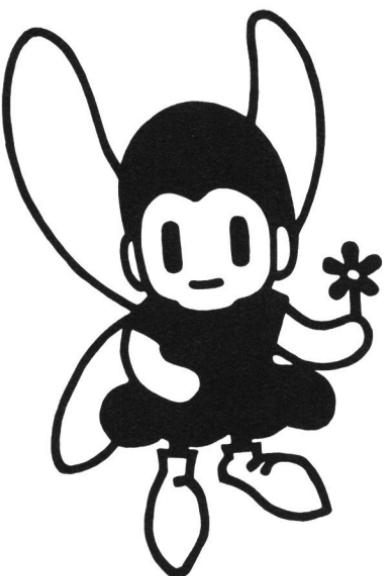
国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	

15面 初期状態

とは D 地点に橋をかけさせて『門前構えテク』でインディ王子に弱ってもらおう。『王様アタック』の条件が整ったらいンディ国を滅亡させてしまうのだ。

ここで同盟は破れるものの、B 地点の『41土木守備隊』が効いているので、ハニール国はこちらに手出しきれない。ここで C 地点の『41土木守備隊』をやめ(橋も修復すること)、E 地点で『拠点防衛』をして、部隊の規模を大きくしよう。あとはいつものパターンで、『門前構えテク』『王様アタック』の連続攻撃でフィニッシュ!

目標日数は2000日。繰り越し日数は1000オーバーをねらいたい。



16面

# 突撃! 鉛筆の森

## 最初から 王様の出番です

このマップでは、多少の経済的、人的リスクを負っても、王の力を有効に使う必要がある。普通にプレイしていると、最後に残った国と土地を完全に二分することになり、時間がかかるところの上ない。しかし、ちょっとした機転で、かなりの繰り越し日数が稼げるマップもあるのだ。このような拮抗状態になりやすいマップでは、王の力がものを言うことが多いので、他のマップでも試してもらいたい。

さて、まずは城の周囲の台形の土地を占領する。次に、A地点の壊れている橋を修復してしまおう。ここで一休みして、中央の土地につながる道の途中にある柵を壊すのだ。ある程度資金がたまつたところで、部隊には鉛筆を削らせて占領地の拡大に向かわせよう。一方、それとは別に王を遠征させて、

マッシュル国やインディ国の中を壊してしまうのだ。こうすることによって敵の国力増強を防ぎ、『王様アタック』をやりやすくすることができる。ただし、ハニール国にはそれほど手を出さないでおこう。この国に対しては上下からの挟撃ができるからだ。

## 気をつけよう、 資金断ちとヤケ兵士

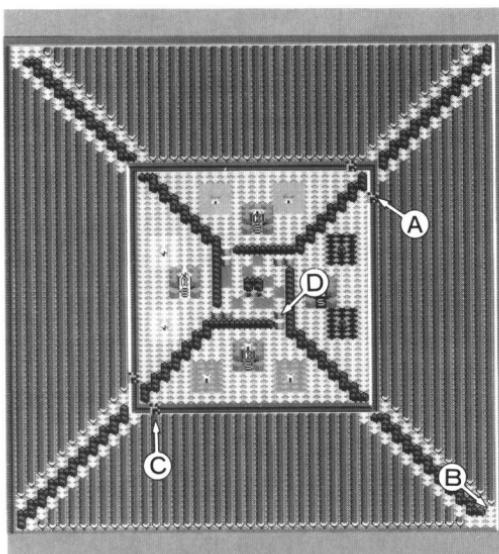
右側の土地を占領できるまで、王による蹂躪を繰り返そう。場合によっては『王様アタック』で倒してしまってもいい。マッシュル国などは意外なほど簡単に倒せるはずだ。また、インディ国もすぐに倒せるだろう。ポイントは、敵国が力をつける前に王でたたくこと。具体的なタイミングとしては、敵が鉛筆を削りはじめる頃には王を派遣したい。少なくとも右側の土地を占領しきる頃までには、2つの国を滅ぼしておきたいものだ。

右側の土地を占領したら、B地点で『拠点防衛』をして部隊を大きくしよう。その後にC地点で『41土木守備隊』だ。すでに、いくつかのハニール国の村ができているだろうから、ある程度の規模をもつ部隊によって壊してしまう。それにD地点でも『拠点防衛』をしておきたい。これで、ハニール国はこちらの手中に落ちたも同然である。なぜ『門前構えテク』にしないかというと、この時点では下の土地に村が残っていることが多い。これらの村が残

っているときに『門前構えテク』をすると、敵が集団イナゴ化してしまうからだ。敵に『集団イナゴ襲撃』されてしまうと、手の打ちようがなくなるとまではいかないものの、対応にかなりの時間がかかるってしまう。他のマップでも他国による『集団イナゴ襲撃』には気をつけよう。

あとは、こちらの村によってマップが塗りつぶされるのを見物するだけだ。最後は『王様アタック』でハニール王女を倒してジ・エンド。この方法だったら1600日もかからないでクリアできるだろう。

繰り越し日数も、最低でも1400日ほど稼げる。普通のやりかたよりも、倍ほどは早いはずだ。



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	288	5000
	0.9	1	2	10
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	288	5000
	0.9	1	2	10
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	288	5000
	0.9	1	2	10
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	288	5000
	0.9	1	2	10

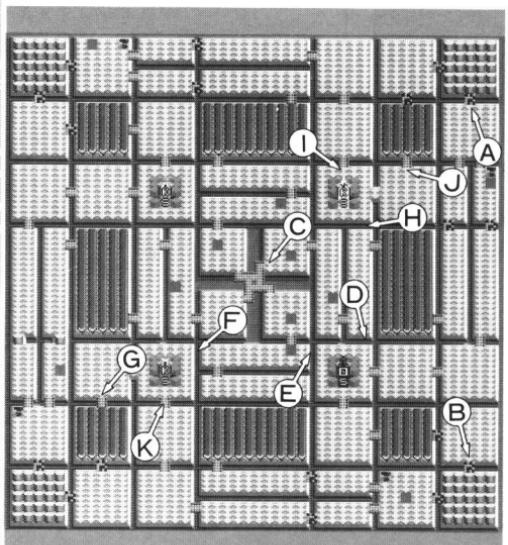
17面  
プカプカ島  
行進曲

前半では指折りの難解面といえるだろう。マップの形が完全に対称になっているせいで、すべての国の国力が拮抗してしまう。またそのために、どこかひとつの国に攻め入るだけで、その国に接しているもう一つの国が国力を増すのだ。つまり、インディ国に攻め

込むと、その横のマッシュル国が力をつけてしまうというわけだ。結局、前回のマップと同じように完全に国土を二分することになる。普通に攻めていくと3500日は軽くかかるというマップなのだ。以下の攻略法の紹介にしても、これがベストの方法とは限らないので、各人で研究してほしい。

**橋を壊して  
心もゆったり  
占領に専念**

まず、占領できるところを占領するのは、いつもと同じ。次に右端上方にある穴をふさごう。そして、その上のA地点で橋を壊しつづけておくのだ。それと平行してB地点の橋も壊しておきたい。その後、ある程度の人数を



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

そろえた部隊を作ったら、いきなり C 地点に移動して橋を壊しつづけさせるのだ。ここさえ確保てしまえば、残った土地を安心して占領できる。また、軍資金の余裕ができたら D 地点に橋を架けて、交通の便を確保したい。

次に、ある程度まとまった軍資金を確保しよう。E、F 地点に橋を架けるのだ。そしてハニール国の城の前で『門前構え』。そのとき、右に柵を作つて『穴グマ』を忘れずに。また、ここで同時に橋を壊せば一石二鳥だ。さらに 2000 人ほどの部隊で、G 地点でも橋を壊しておいたほうがいい。あとは『王様アタック』でハニール王女を倒そう。ただ、この時点では、こちらの王女がハニール王女の 4 倍の力をついているということは少ないはず。だから、次の段階に進みながら、こちらの王女の力のつけぐあいを見ておくのだ。『王様アタック』の条件が整つたら、即座にハニール国を倒すという戦法がいいだろう。

## 他力本願のクリアは危険なのだ

さて、問題は次の段階だ。次の目標はインディ国。まずは H 地点に橋を架けよう。あとはハニール国のときと同様に、I 地点と J 地点で橋を壊すのだ。これでインディ国は弱体化するのだが、問題がひとつある。その問題とは、こうして敵の城の前を封じると、敵には収入が入らなくなる。それは目的のひ

とつでもあるのだが、あまりにやり過ぎると敵が『集団イナゴ襲撃』を起こしてしまうのだ。

自国は『橋を壊す』で守られているからいいようなものの、第三国が被害を被つてしまうのである。これで強制的にクリアとなり、占領率が 60% 程度で終わってしまうことさえある。これでは繰り越し日数がマイナス 5000 日ほどになつてしまうのだ。これを防ぐにはすばやい対応しかない。残るはマッシュル国だが、これはもう惰性だけでいいけるはず。とりあえず、この戦略なら 2550 日が目標。繰り越し日数は 500 日かな。



18面

**敵軍襲撃の策略!****ここはBLACKとの同盟しかない**

ここで久しぶりに『ロードモナーク』面に戻るわけだ。なんとなくマップの配置なども正統派という感じがする。さて、ここで必勝法の第一歩はBLACK国と同盟を結ぶこと。これだけで、かなり楽になるはずだ。

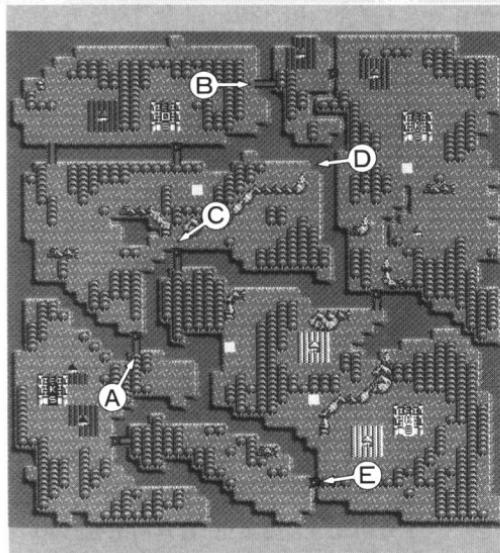
まずは城のある土地を半分ほど占領しよう。そして、この時点で500人ほどの部隊を1つ作り、A地点に向かわせる。A地点の手前の橋を修復し、A地点で村を作って、なお残りの人数を確保できなければならない。村を作ったあとに何人が残っていればこっちのもの。これでBLACK国は、直接的にはこちらに手を出せなくなったからだ。内側に入り込むのではなく、橋の手前で『犬殺し』を敢行してもいいだろう。ただ、BLACK国をやみくもに弱体化させるのではなく、RED国やWHITE国ともある程度戦えるくらいの国力は残しておきたいので、ここは内側に入り込んでいってほしい。

次にB地点で橋を壊しつづけさせよう。この橋へは、ある程度占領が進み、余裕ができるから行ってもいいだろう。また、C地点でも同様に『41土木守備隊』をしたいが、ここでは『穴グマ』を忘れずにやっておきたい。特に上に柵を作ることは重要だ。ただし、ここで『穴グマ』をやっててしまうと、この場所よりも右にある村からは部隊が出られなくなってしまう。そこでD地点に橋を架けるのだ。もちろん、余裕があればの話だが。

**WHITEの襲来!  
そんなもの放っておけ**

ここで全体を見てみると、WHITE国とRED国は同盟を結んでいて互いの領地への侵犯ができないため、共にそれほどの国力にはなっていないはずだ。また、両国ともBLACK国へ侵攻しようとしているだろうが、1ヶ所しか出口のないBLACK国も、わりとねばっていることだろう。ここまで狙いどうりだ。

次にB地点で橋を壊させるのをやめ、『拠点防衛』で部隊を大きくしよ



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN <b>(緑)</b>	1000	200	272	5000
RED <b>(赤)</b>	1.1	1	2	10
WHITE <b>(白)</b>	1000	200	144	5000
BLACK <b>(黒)</b>	1.2	1	2	10
	1000	200	288	5000
	0.7	1	2	10

18面 初期状態

う。5000人もいればいい。その部隊はRED国の中城の前で『門前構えテク』だ。すぐにB地点に『拠点防衛』させてフタをするのを忘れずに。そして『王様アタック』でRED国を滅ぼさせる。王の戦力に多少の不安があるかもしれないが、そんなときは『門前構えテク』の部隊、B地点で『拠点防衛』をしている部隊、そして王自身の力を合わせればよい。

こうしてRED国の領地が自国のもとになるが、同盟の破れたWHITE国がその領地めがけて襲ってくるだろう。しかし、C地点の『穴グマ』をやめてE地点に移動するだけで、あの領地は放っておいてもかまわない。ふたたび『門前構えテク』&『王様アタック』の二段攻撃でWHITE国を倒すのだ。残ったのは、すっかり角に追いつめられたBLACK国のみ。もう勝

ったも同然だ。BLACK国との国力の差は歴然でしょ。

この面は1600日以内に攻略したい。繰り越し日数も、1250日ほどはいけるだろう。



19面

# 橋を壊れる構造

ざっと見ると、赤と同盟を組みたくなるパターンのマップだが、ここでは同盟は使わないでおこう。そのほうが早いのだ。

## モンスター退治はお任せします

まず、城の周りを占領しよう。次に1匹ずつモンスターのいる土地を占領。そして柵を壊し、A地点で『拠点防衛』だ。ここで、RED国が向かいの柵を破ってモンスターを倒し、洞窟をふさいでくれるのを待つのだ。コンピュータの思考ルーチンは、洞窟をふさぐことを何よりも優先しているらしい。せっせとRED国がやってくれることを、わざわざこちらがやる必要はないということだ。

次にB地点とC地点で橋を壊しつづけよう。効率でいえば、D地点の1ヶ所だけに絞ったほうがいいのだが、この時点では自国にそれほどの国力がないのでしかたあるまい。2000人ほどの部隊を2つ作ったら、片方にD地点で

橋を壊しつづけさせよう。もう片方の部隊にはWHITE国村を壊させるのだ。そして、そのままE地点まで侵攻して『41土木守備隊』をやらせてしまおう。できれば1000人程度の部隊で『門前構えテク』もやらせておきたい。とりあえず、ここでWHITE国への侵攻は一休み。

## 開墾もお願いします

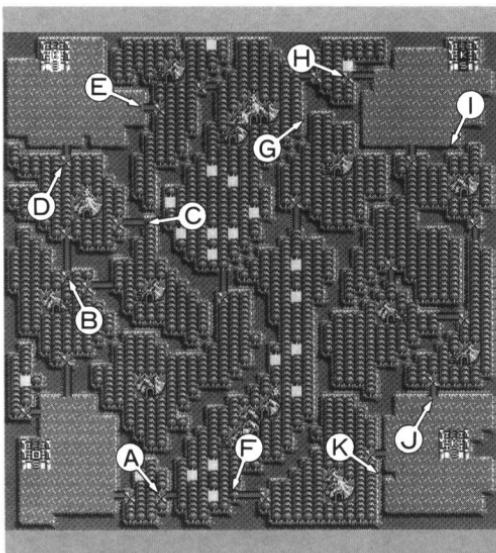
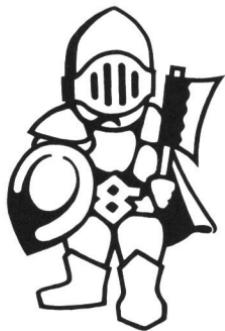
このあたりでRED国が柵を壊して洞窟をふさいでいるはず。これを見逃す手はない。とりあえず1000人ほどの部隊を作り、F地点で橋を壊しつづけさせよう。あとは、この土地がこちらの村で埋まるのを待つのだ。もちろん、上のほうの土地にはモンスターがいるので、このモンスターに対抗できるだけの力をつける必要があるのはいうまでもない。だいたい、モンスターには1200前後のパワーがあるはずだ。

この頃になると、WHITE国『集団イナゴ襲撃』のおかげで、周りの土地の開墾も終わり、モンスターも退治されていることだろう。ここで『王様

アタック』でWHITE国には滅んでしまう。と同時に、G地点に橋をかけておく。そしてE地点にいた部隊をH地点に移動させて『41土木守備隊』だ。WHITE国の集団イナゴ襲撃でいじめられていたBLACK国を倒すのは簡単なはず。『王様アタック』を使わなくても倒せるかもしれない。

H地点に移動させた部隊は、さらにI地点に移動させて、ここでも『41土木守備隊』。これ以上の侵攻は労力の割には報われることがないので、この場所で上からの侵攻は止めておこう。RED国は下側から攻めるのだ。まずF地点にいた部隊に『門前構えテク』をさせておく。そして、周囲の土地をすべて占領したら、J地点で橋を壊しつづけ、『王様アタック』でフィニッシュ！ まあ、すべての歯車がかみ合えば2200日で攻略できるはず。その場合、最低で

も850日の繰り越し日数が得られるだろう。



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN (緑)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
RED (赤)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
WHITE (白)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
BLACK (黒)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

19面 初期状態

20面

## 敵大軍をわたりきる

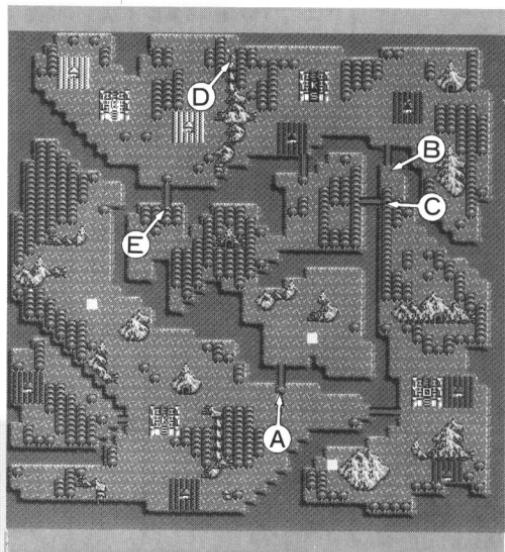
一見すると、なかなか難しいようく見えるが、実際はそれほどでもないというマップ。それでも BLACK 国が接近しすぎているような気がするので、同盟を結ぼうと思ったのだが、GREEN 国の勢力はどこよりも弱く、どこの国も同盟を結んでくれないのでした。しかたがないので、独自の道を行くよりほかあるまい。

小国の生き残り術：  
無視される

まず税率は0%に設定。そして、占領できる部分は占領してしまいたい。もしモンスターが近づいてくるようだったら、部隊に任せるようなことはせずに、王がみずから出ていって退治したほうがいいだろう。

そして、ここが重要なポイントでも

20面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税率
	占領率	部隊	村の数	
GREEN (緑)	1000	200	240	5000
	1.1	1	2	10
RED (赤)	1000	200	288	5000
	1.4	1	2	10
WHITE (白)	1000	200	288	5000
	1.4	1	2	10
BLACK (黒)	1000	200	288	5000
	1.4	1	2	10

あるのだが、軍資金が2000を切った頃にA地点に村を作り、400人ほどの部隊で上の橋を壊しつづけさせよう。それが終わったら今度はB地点に村を作り、ここでも橋を壊させるのだ。これで、BLACK国はWHITE国との戦闘だけに目を向けてくれるはずだ。

さらにC地点にも村をつくり、300人ほどの部隊で、ここでも橋を壊せよう。あとは軍資金が0になるまで放っておいていいのだ。

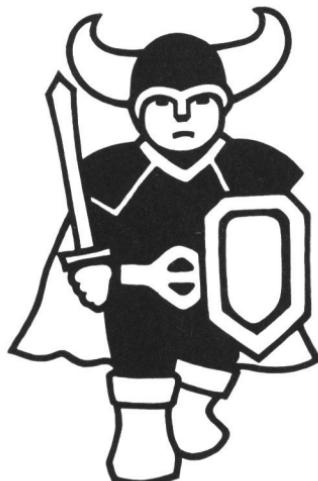
軍資金が0になってしまっても、そのまま放っておこう。そう、ここでは『集団イナゴ襲撃』を使うのだ。集団イナゴ襲撃でRED国を落とすには、少しばかり時間がかかるかもしれないが、結果的にはこれが一番の近道だ。そしてRED国が落ちたら、その土地を急がずに占領していこう。BLACK国とWHITE国は、2ヶ国だけで争っているので無視していても大丈夫だ。この辺りの税率は『振り子』を使って効率よくいこう。

## 労せずして漁夫の利

で、RED国だった土地を占領しある頃には、WHITE国とBLACK国の勝負の行方も見えてくるはずである。ほとんどの場合、BLACK国が一方的に圧迫されている状態になっているだろう。ここで漁夫の利とばかりに、BLACK国の王を『王様アタック』で倒そう。これでBLACK国だった領

土も手に入る。ビジネスはスマートにいきたいものだ。そうしてD地点で『拠点防衛』、E地点で『41土木守備隊』投入だ。中央の島はあとから占領していけばよい。ここも含めて、BLACK側の領地はしっかりと手に入れておこう。

さて、最後にWHITE国と戦うわけだが、BLACK国と長く争ってきたWHITE国には大した国力は残されてはいない。圧倒的とまではいえないだろうが、『王様アタック』の条件が整うまでは、それほどの時間を必要としないはずだ。この方法なら1600日以内で攻略は可能だ。繰り越し日数は1300日程度なら楽に得られるだろう。



21面

# テイクアウト 競争

まず、なにはともあれ同盟を結ぶことにしよう。同盟の相手はハチマキ寿司。これで半分は勝ったようなものだ。このマップは『フーズパニック』としては珍しく、曲がりくねった小さめの土地が連続しているが、押えるべき場所は少ない。この同盟が地理的に考えても一番有効なのだ。

## 環境をととのえて いざ、攻撃開始だ

まず、最初にできる部隊が1200人ほどになったところで、A地点に踏切を作らせよう。そして生ゴミをかたづけよう。そしてハチマキ寿司の内側に食い込み、B地点に新装開店(村を作り)し、踏切を壊すのだ。これで、同盟相手のハチマキ寿司の動きは封じたも同然である。

次に全国屋台連合を封じるために、5000人ほどの部隊を作成しよう。この

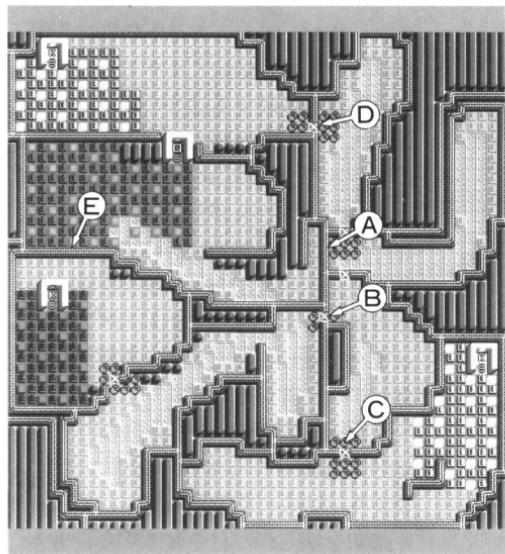
部隊をC地点に派遣して踏切を壊させるのだ。また、同時に1000人くらいの部隊を作って、周囲の店を撤去してしまいたい。

同様にタコ商会に対しても、D地点で踏切を壊しつづけて弱体化をねらう。最初の標的はタコ商会だ。まず、いつものようにある程度の部隊をそろえたら『門前構えテク』をしたいのだが、このマップから(21面以降)は、城の前で『拠点防衛』すると王が出てくるようになる(だんだん難しくなっていくのだ)。

つまり、よほど圧倒的な部隊を持っていかなければ城の前での『拠点防衛』はできないわけだ。これを避けるために、城の前の左右どちらかに一歩ずれた場所に、『拠点防衛』で店を作ってしまおう。店を作ったあとにできる畑(じゃないけど、まあいいでしょ)であっても、敵国の収入をカットすることはできるようだ。あとはいつものように『王様アタック』でいけるはず。

## ハチマキは 大戦力になっているぞ

次の標的は全国屋台連合だが、こちらは狭い領地の中に閉じこめておいたので、国力も弱いはず。サクサクっと合併してしまおう。ただしその前に、B地点に閉じこめておいた部隊を外に出して、踏切を壊させたい。人数をためこむ以外にやることのなかったハチマキ寿司の部隊は、ゆうに30000人は



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウイバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	4320	5000
	10.5	1	37	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	2240	5000
	5.4	1	20	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	2416	5000
	6.1	1	20	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	2080	5000
	5.9	1	20	10

21面 初期状態

越えているだろうから、『41土木守備隊』でなければ意味がないので注意が必要だ。

最後にはハチマキ寿司が控えているが、この大部隊を倒すためと、『王様アタック』のためにE地点に橋を架けよう。もちろん、『犬殺し』の条件（橋を作った先が敵の店でないこと）を満たしていなければならぬことと、『41土木守備隊』ができなければならない。まあ、この時点なら、B地点の外にいる部隊のほかにも10000人程度の部隊は簡単にできるはずだから、大した問題もないと思う。ここの大部隊さえ倒してしまえば『王様アタック』を決められるはずだ。

できることなら1900日以内での攻略をめざそう。繰り越し日数は1000日をオーバーすることが可能だ。

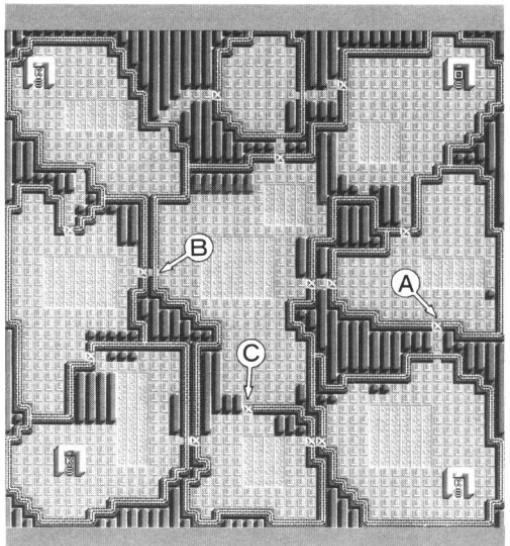


22面

# 速攻! 大営業戦略

## 勢力均衡を破るのは 同盟

やくざの出現する土地を中心にして、四方にそれぞれの店が陣取っている形



のマップだ。見たとおり、普通に攻めていると国力が拮抗してきてしまうので、現状を打破するような策がほしい。とりあえず同盟を結ぶのがもっとも早い手だろう。同盟の相手は全国屋台連合でいい。これで全国屋台連合と接している踏切を壊しつづけておけば、とりあえずの敵は、タコ商会とハチマキ寿司だけになる。しかも、タコ商会はすぐに倒せるのだから、実質的な敵はハチマキ寿司だけだ。

まず店が7、8軒ほどできたら、300人ほどの部隊を作ってA地点に向かわせよう。ここに店を作ったら、さっそく踏切を壊しつづけさせるのだ。もちろん、部隊が消耗してしまう可能性もある。だから、部隊の人数は少しだけ余裕をみておきたい。あとは税率を0%にして、占領できる土地を占領したら『集団イナゴ襲撃』だ。これでタコ

22面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウイバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

商会は倒せるはず。

## 一戦交えてでも やくざ領を取らねば

タコ商会のものだった土地をこちらの店で埋めるまで、わりに時間がかかるてしまうのだが、ここは確実にいこう。ハチマキ寿司を相手にする前に、中央の土地を手に入れたいのだ。できれば、やくざが他の店の領地に入り込んだときに中央の土地に切りこめればいいのだが、どうしてもタイミングが合わなければ、やくざと戦って確実に勝てるような部隊を作るしかない。そして、中央の土地に出るのと同時に、あるいはその少し前から、B地点とC地点の踏切を壊しつづけておこう。すでにC地点には全国屋台連合の店が出ているかもしれない。その場合はできるだけ近くに陣取って、隙があったらふさいでしまいたい。同盟が破れるまではふさげないにしても、近くにいることだけはなるべく忘れないようにしよう。

## 敵に塩、いや カンフル剤を送る

中央の土地を獲れば、あとの展開はぐっと楽になる。そしてこの頃になつたら、A地点で壊しつづけていた踏切を修復させてもいい。ここでやめてお

くと、全国屋台連合の力が多少盛り返して、ハチマキ寿司にプレッシャーを与えてくれることもあるのだ。この間に中央の土地の平定を急ごう。結局のところ、こちらがハチマキ寿司に攻め入らないかぎり、全国屋台連合はハチマキ寿司に倒されてしまう。踏切修復も、全国屋台連合に対する一時的なカンフル剤と思ってくれればいい。こんなことをしていては経過日数がもったいないような感じもするが、この時点ではこちらの勢力も整っていないので、しかたがないのだ。

あとは『犬殺し』や、時には直接切り込んでいく、『王様アタック』の条件をうまく整えてから、ハチマキ寿司に倒れてもらおう。だいたい2100日以内で攻略できるはずだ。繰り越し日数もうまくいけば1000日は稼げるだろう。`



23面

# 大店舗へ 殴り込み

## 絶望するのは まだ早い

このマップを最初に見たとき、絶望的な気分になったのは私だけではないだろう。なんといっても、下半分が確実に全国屋台連合に押えられてしまうことは、ほぼ間違いないのだ。おまけに、店舗数ではややアドバンテージがあるものの、ハチマキ寿司やタコ商会とも大きな差はない。また上半分を制圧したとしても、全国屋台連合との戦いは泥沼になることが目に見えている。戦力は変わらないし、戦略的に重要な拠点もないので、肉弾戦しか解決の方法がないのだ。

……と、悲観的になってしまいそうだが、このマップでも抜け道がないではない。まず、ウィバーガー側に店舗数のアドバンテージがあるということは、王の力の増え方に圧倒的な差があるということだ。そう、始まってすぐ

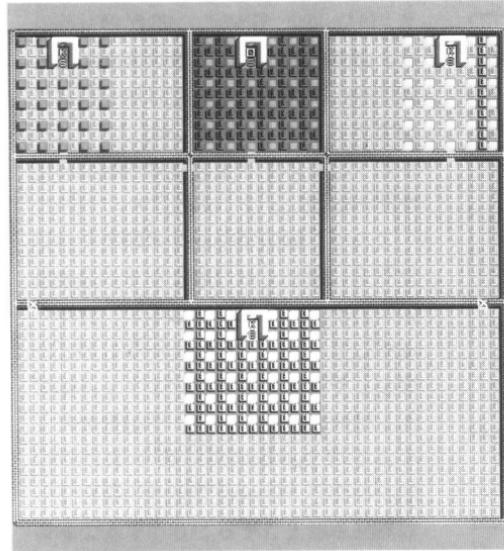
に、ウィバーガーの王の力は4000を越えてしまう。だから、ハチマキ寿司の王は『王様アタック』で倒せるのだ。これで店舗数も増えるし、ハチマキ寿司のものだった軍資金も手に入って非常に楽になる。

## 王様(会長)も いろいろと忙しい

では、タコ商会もこの手ですぐにいけるのかというと、これがそうでもなかつたりするのだ。タコ商会はハチマキ寿司に比べると、かなり王の力の増え方が早い。こちらがハチマキ寿司攻撃から玉座に戻ってきてても、その時点では4倍を越す力を持つことはできないので、いきなり直撃はできない。では、どうすればいいか。

その答えは、王がタコ商会の店を壊しまくり、タコ商会の王が救援部隊を出さざるを得なくするのだ。こうするとタコ商会の王の力を弱めることができ。この方法だと『王様アタック』で倒したあとの収入がかなり減ってしまうが、それでも全国屋台連合の増殖のスピードに負けるよりは、よっぽどマシというものだろう。





上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウイバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	3984	5000
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	6.3	1	34	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	448	5000
タコ商会 <b>(黄)</b>	1.4	1	28	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	960	5000
全国屋台連合 <b>(白)</b>	2.0	1	28	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	4800	5000
全国屋台連合 <b>(白)</b>	7.5	1	40	10

23面 初期状態

## 大軍には大軍で対抗

この頃、全国屋台連合は下半分を制圧しつつあり、こちらに向かってきているはずだ。これに対抗するには『41土木守備隊』しかない。できれば『犬殺し』も併用したいのだが、これは向こうの店の配置にも関係してくるので、できない状態ならば無理はしないほうがいいだろう。次にやるべきことは、全国屋台連合の王よりも強い部隊を作ることだ。向こうの王の力は、42000程度でなぜか一時的に頭打ちになってしまう。だから、ここで50000人ほどの部隊を作り、『門前構えテク』をやらせたいのだ。できれば2回にわけて部隊を作り、マックスの65000人程度の部隊

にしたほうがよい。

この大部隊の『41土木守備隊』と『門前構えテク』の二段攻撃で、全国屋台連合の資金は完全に枯渢する。あとは、大部隊を作っては『店じまい』を連続させねばいいだけだ。ただ、ここで注意したいのは、調子に乗ってすべての店を壊してしまわないこと。一番いいのは、左上辺りの店を右と下からゴミを捨てて守るという方法だろう。こうしておけば、あとはこっちの店で下半分を塗り潰していくだけだ。攻略日数は1900日程度、繰り越し日数も1100日はいけるだろう。

24面

# 森林を抜ける霸者

## 同盟のねらいは 三すくみなのじゃ

ここからふたたび『戦乱の陣』だ。特徴もそのままで、かなり攻略ルートが見えにくいまappになっている。ここで最初にやるべきことは、浅井・朝倉連合軍と同盟を組むこと。これには、浅井・朝倉連合軍の動きを封じるだけではなく、上杉軍、そして武田軍の力を均衡状態においておくという目的がある。同盟した同士は互いの領地に手を出せなくなってしまう。ということは、武田軍、上杉軍は互いの領地に手を出せなくなり、それほどの力がつかない。その間に、こちらから攻め込むことができるようになるのだ。

まず、最初の部隊(400人をちょっと越えるくらいの部隊になるはず)に、マップ左上に位置する渦を止めさせよう。そしてA地点の落し穴をふさがせ

るのだ。次にB地点に落し穴を作らせ、最後にC地点で『拠点防衛』すれば完璧だ。場合によっては陣を作るだけで終わるかもしれないが、すぐに兵が出てくるので、その兵に『拠点防衛』させればよい。

これで、同盟軍の浅井・朝倉連合軍は完全に封じられた形になる。最初は多少、出遅れた感じになるが、自軍に近づいてくるような敵はないので、安心して勢力を増していく。占領できる場所を占領したら、軍事費がたまるまで待つ。B地点に橋を架けるのだ。ここで、C地点で拠点防衛している部隊を退去させる。そうすることによって、武田軍、上杉軍、浅井・朝倉連合軍がにらみ合ってくれるのだ。

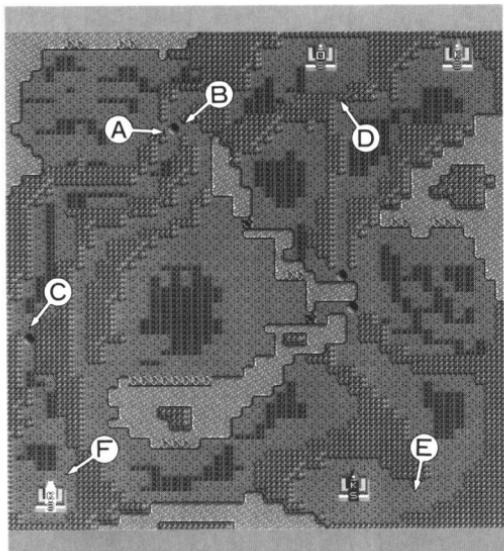
## ほどよき頃に、 いざ本丸攻撃

さて、橋を架けられるほどの軍事費がたまるまでには、4000人ほどの部隊ができているはずだ。この部隊に『門前構えテク』をさせよう。もちろん、城のすぐ前ではない。さらに、B地点の橋の手前で『拠点防衛』をやらせて、部隊を大きくする。そして、この部隊と『門前構えテク』している部隊、さらに王の力を合わせて『王様アタック』の条件を満たしたら、そのまま武田軍の城に向かおう。これで武田軍の領地はいただきだ。

次に2000人ほどの部隊を作り、D地点で『拠点防衛』する。上杉軍もたま

に部隊を出してくるが、ちょこちょことちょっかいを出して、脅威になる前にたたいてしまおう。またこのあたりで、ふたたびC地点でフタをさせておくのを忘れずに。そして、占領できる場所はすべて占領しよう。浅井・朝倉連合軍の領地には手を出せないので、放っておけばよい。

それだけのことをしたら、今度は王の力だけで『王様アタック』ができるようになるまで待とう。そして『王様アタック』ができるようになったら、D地点にいた部隊をC地点に移動させるのだ。最低でも6000人程度の部隊にはなっているだろう。上杉軍を打倒したら、あとはマップを塗り潰すだけ。C地点の部隊はE地点辺りに移して『穴グマ』をやらせてもいい。最終的には2200日程度で攻略できるはず。繰り越し日数は700日ほど稼げるだろう。



24面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

## 25面

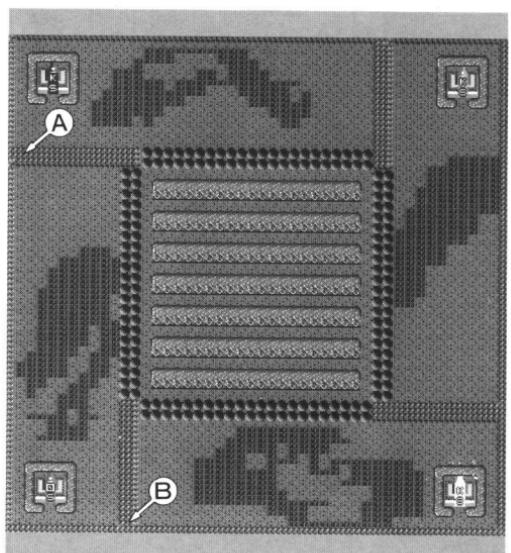
魔界の渦を  
征す者

敵は本能寺、  
いや竜巻にあり！

さて、私の担当はこれで最後だが、

この面が私の担当に入ってしまったのは、はっきり言って悲劇である。このマップに関しては、これといった明確な攻略法を編み出せないのだ。

まず、同盟を結んだりすることは完全に無意味。このマップの真の敵が竜巻であるということは、マップを一瞥しただけでわかるだろう。その竜巻を生み出す渦が、なんと140個もある。1つの渦が1回に作る竜巻は200の強さを持っているから、最初の1回だけでなんと28000もの力を持つ竜巻ができるのだ。しかし、最初に竜巻が発生する頃には、どの国も自分の領地を固めているだろう。各国にとって脅威となり、事実上の敵となるのは、3回ほど増殖した竜巻なのだ。この時点では、すでに最強の竜巻が生まれている計算になる。



25面 初期状態

国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000	
	0.0	1	0	10	

## 無謀な戦をしかける 愚か者め

まあ、愚痴をこぼしていてもしょうがないので、なんとか攻略してみよう。まずこのマップでは、画面一番左の1列に陣を作りたい。そうすると2列ある落し穴の左側を埋めるだけで、もう1列の陣が作れるのだ。最初の局面では、これがけっこう大きい意味をもつ。こうして長方形の割り当てを占領してしまう。それができたら、軍資金を6000オーバーくらいまでたくわえてほしい。橋を架けるための資金だ。

さて、これからが問題。すでに他の軍は落し穴を埋めて、竜巻に無謀な戦い挑んでいることだろう。ここで見きわめてほしいことは、上杉軍と浅井・朝倉連合軍のどちらのほうに、大きい竜巻が入り込んでいるかということだ。まだ、それほどの国力ではないので、当たるなら少しでも小さい竜巻のほうがいい。それを見きわめたら、落し穴を埋めたりはせずにA地点かB地点に橋を2つ架けよう。もちろん、小さい竜巻のいるほうに、だ。

そして、竜巻を避けつつ、その兵が埋めてしまった落し穴を復活させよう。これはどちらも、新しい竜巻が入り込んでくるのを避けるための作戦である。それができたら、自分の領地に戻って『拠点防衛』で竜巻を倒せる兵力をたくわえるのだ。竜巻以上の兵力になったら、竜巻を倒すついでに、そこの殿様（上杉か浅井・朝倉連合軍）

も倒してしまおう。あとは、この領地を自陣で埋めるだけ。

## 殿! 竜巻には最後まで 悩まされまするなア

ここが占領できれば、上杉軍と浅井・朝倉連合軍の残ったほうを攻めにいこう。だが、その前に渦を止めにいったほうがいいだろう。敵を攻めるときの基本的な攻略法は変わらない。ただ、敵は自分の城の前に陣を張っているから、その陣を1つだけ『穴グマ』で守っておこう。この落し穴は、内部から埋められないように作りつけておく必要がある。そうしておかないと、竜巻によって他の軍が倒されてしまい、占領率が60%くらいの時点で強制的に終わらされることがあるからだ。

この『穴グマ』さえできれば、残った敵は竜巻だけ。うまくいけば2200日程度でクリアできるはずである。繰り越し日数も600日くらいはとれるだろう。



# 四コマ劇場

◆フーズパニック◆

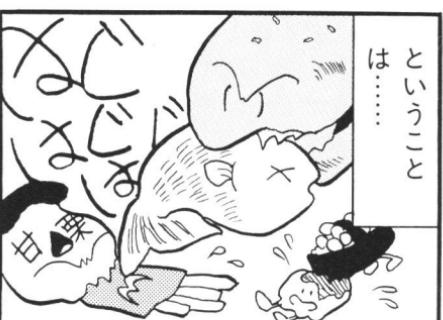
部隊と部隊は  
戦う



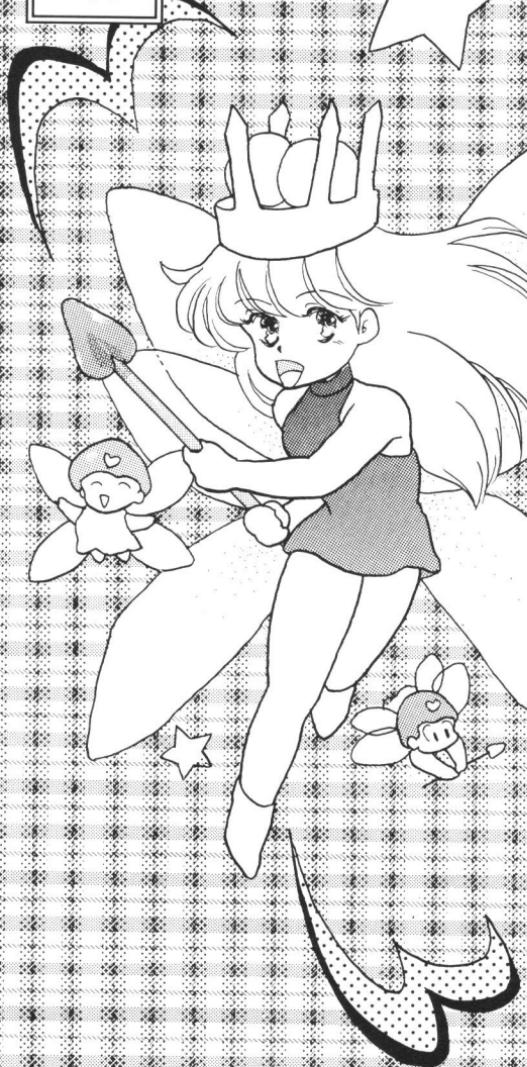
しかし  
フーズパニックは  
食べ物同士が  
戦うわけだ



ということ  
は……



。



## ◆がんばれ！メカタンク◆

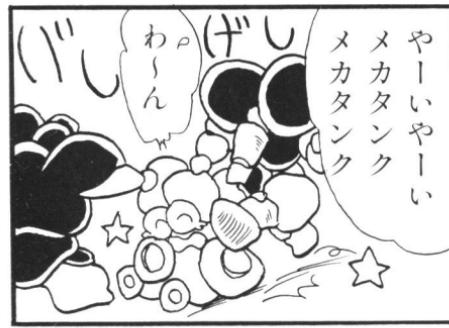


かっこいいハイパー  
ロボーライドに  
なるんだ

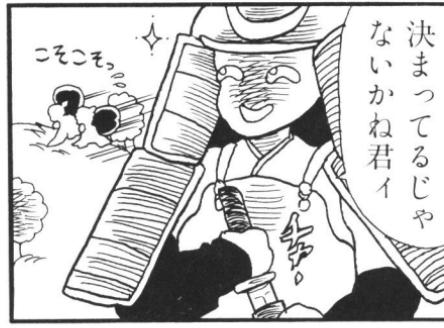
## ◆収入源◆



ロボーライドには  
なれないんだよ

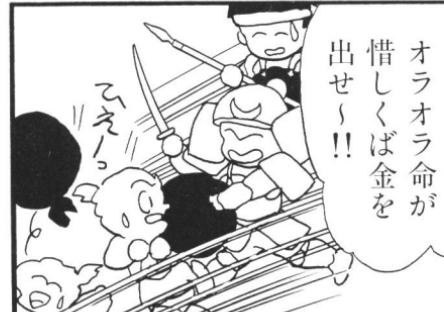


メカタンク  
メカタンク



メカタンクα

いつか減ぼして  
やる！！



## コラム 65,535にこだわる

コンピュータが理解できるのは1か0の二進数だってことは、みんな知ってるよね。コンピュータはたくさんの1と0を使っていろんな処理をしているんだけど、君が普段使っているようなパソコンでは、数字を1個1個処理してるわけじゃなくて、8つずつまとめて処理しているんだ（16個ずつ処理したり、32個ずつ処理したりもするけど、基本は8個ずつなのだ）。普通、その8個の（8桁の）二進数をまとめてバイトと呼んでいる。ロードモナークもいろんなものがバイト単位で処理されているから、一見半端な数が限界になってしまうのは、当然のことだし合理的なことなのだ。

ところで、1バイトで表わされる最大の数は11111111で、最小の数は00000000だけど、これじゃよくわからないし間違やすい。そこで、同じものを16進数というものを使って表わすことがほとんどだ。ここで16進数と10進数を比べてみよう。この数字、どこかで見たことはありませんか？

$$10 = 16$$

$$20 = 32$$

$$FF = 255$$

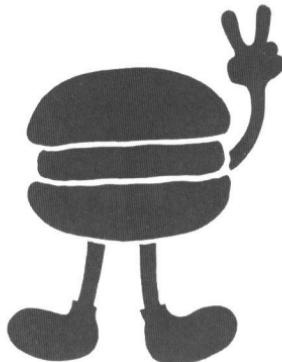
$$100 = 256$$

$$500 = 2048$$

$$1000 = 4096$$

$$FFFF = 65535$$

$$FFFFFF = 4294967295$$



## コラム なぜ、65,535が最高なんだろう？

65,535っていう数は、2バイトで表現できる一番大きい数なんだ。ちょうど10進数でいえば9999みたいなものかな。

実は日数も65535が最高で、これ以上にはどうやってもならないんだ。ちなみに、お金の最高額は4,294,967,295で、これは4バイトで表わせる一番大きい数だ。

ところで、部隊の最大数は敵・味方・王・モンスターみんな含めて64だ。これは1バイトがどうこうという話ではなく、単に部隊の情報を記録する場所が64箇所しかない、という理由によるものだ。したがって一つの国が持てる最大の部隊の兵士数は、王様を除いた62部隊×65,535=4,063,170人になる。こうなると4,000ぐらいの金が毎日飛んでくことになるから、実現はほぼ不可能だ。



# マップエディタを使いこなそう

## マップメイキングの基本

マップを作るには2つの方法がある。1つは、まったくの白紙から自分でオリジナルのマップを作っていく方法。もう1つは、ゲームに使用されているマップを土台にして、自分のマップに改造する方法だ。ここでは白紙からマップを作る方法をお教えしよう。これさえ習得すれば、ゲームマップを参考にして自作マップを作ることもできるようになるからだ。

まず、いっさいのマップがロードされていない状態からEDITモードに入る。すると一面海のマップが現れるはずだ。そこで、基本的なFILLコマンドによって陸

地を成形することから始めよう。簡単な四角形をいくつか組み合わせただけでいい。なるべくイメージに近い感じにできればいいだろう。

そしてPSETコマンドによって、四角を削ったり土地を加えたりして、少しづつ修正を加えていけばよい。基本はこれだけ。とりあえず必修のアイコンは、PSETとFILLの2つということだ。そして覚えておきたいのがスポット機能。マップ上の使いたいパーツの上で右クリックすると、そのパートで描画ができるようになる。これは便利だぞ。

## マップメイキングで使うアイコン

**PSET** 画面右側のパーツ群から必要なパーツを選び、1パート単位で描画するアイコンだ。修正用。



**LINE** 選択したパートで線を引く。始点でマウスをクリックし、終点でクリックすると線が引ける。



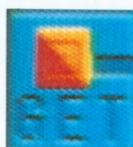
**BOX** 始点と終点を対角線とする長方形を書くことができる。ただし、内部は塗り潰されないので注意。



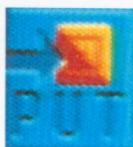
**FILL** BOXと似ているが中を塗り潰せる。基本的作画はFILLで、細かい修正をPSETで行なう。



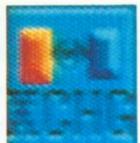
**GET** 四角にマップを切り取るコマンド。完成後、全体を動かすときなどに次のPUTとセットで使う。



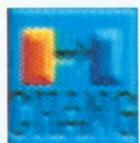
**PUT** GETで切り取ったマップを張り込むためのコマンド。というか、GETを使ったあと以外は使えない。



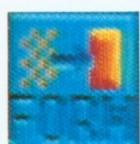
**XCHG** セレクトしたパーツとマップ上にあるパーツとが全交換される。一度やってみればわかるだろう。



**CHANG** マップ上の指定したパーツとセレクトパーツを入れ替えるコマンド。これも実際にやればわかる。



**FORM** 適当に並べたパーツを、ゲームマップらしく整形してくれる便利なコマンドだ。セグの前にクリック！



**UNFORM** FORMされたパーツをもとのパート単位に戻す。思ったように FORM されなかったときに使う。

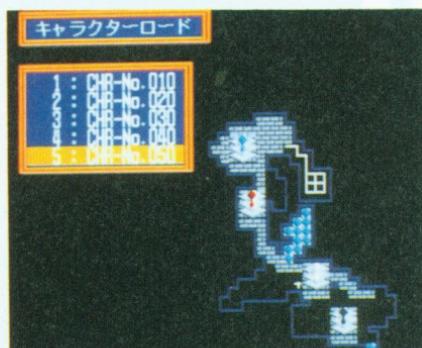
**UNDO** ひとつ前の作業を無効にするもの。間違って FILL で塗り潰した場合などは、あわてずにこのコマンドだ。

**GAME** マップエディタを終了しゲームモードに戻るコマンド。マップが完全でないと警告が出る親切設計。

## ◆下段の6つのアイコン

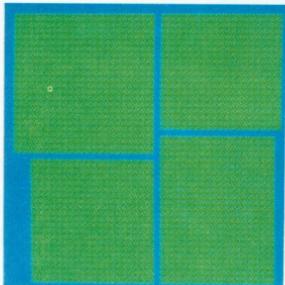
下段のアイコンは、LOAD、CHR、SAVE、FORMAT、CRT、DRIVE があるが、ゲームプレー中のアイコンとほとんど同じ機能である。違うのは右上の CHR のアイコンだけで、これは戦国とかフーズパニックなどの各世界のキャラクターと地形を選択するようになっている。

CHR をクリックすると、写真のような画面が現れ、それぞれ5つの世界を選択できるのだ。

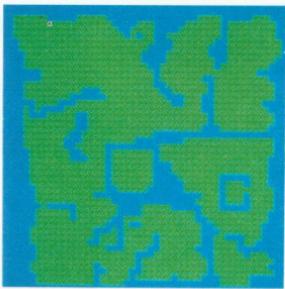


# マップエディタを使いこなそう

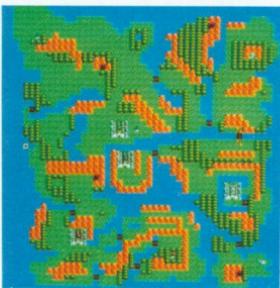
## マップメイキング実践編



↑まず、FILL コマンドでさくさくと陸地を作成していこう。おおざっぱな四角を描いていくだけでいい。



↑次に PSET コマンドを使って細部を修正。まあ、これが一番手間のかかる部分でしょう。ゆったりといこう。



↑これが FORM 寸前の状態。城は点の状態だが、それ以外はほとんど完成しているといってもいいのではないだろうか。

### 完成したマップ



←で、完成。FORM コマンドを実行すると城も綺麗になるし、海岸線も整えられる。ゲームマップと見分けつかないでしょ？

## トラブルシューティング

Q1

マップを作り終えて、セーブしてからゲームを始めようとする  
と、「外周部当り抜け」と出でてきます。どうすればいいでしょうか？



どんなマップでも、ロードモナーク面の海にあたるキャラクターを外ワクの部分に置いておかないと「外周部抜け」と出る。ロードモナーク面以外の面では海に代わるキャラクターを判別しにくいので、キャラクター変更のアイコンでロードモナーク面にするとわかりやすい。

Q2

城からキャラクターが出られなくて死んでしまいます。ゲームは  
できるのに、このままじゃ全然面白くありません。

城を作るには $3 \times 3$ の平地が必要だ。  
この土地の中心に城を配置すれば  
FORM コマンドで城が形成される。  
しかし、城の下部が海岸線に接して  
いたりすると城から部下が出られなく  
なり、ゲームにならない。  
この対策は、城の下に必ず出入り  
用の土地を確保しておくことだ。



Q3

マップはできていて、外ワクもちゃんとクリアしているし、城も  
4つ作っているのにセーブができません。なんででしょう？



マップデータがドライブ1のままで、ゲームディスクにセーブしようとしてしまうからだ。DRIVEのアイコンで、マップデータをドライブ2にすればいい。これでセーブができるようになる。ゲームのセーブディスクとして使っているフロッピーディスクでも構わないはずだ。

# マップエディタを用いてなぞらう

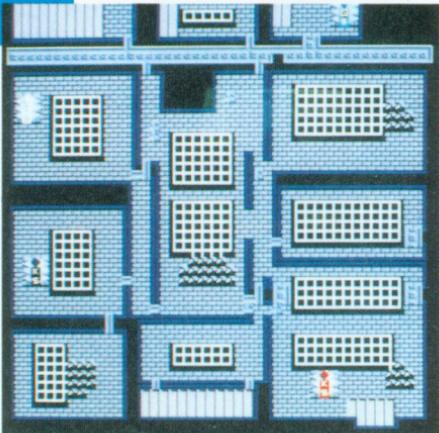
## マップ作成例

日本地図をデフォルメすれば、天下統一の気分なのだ！



これは皆さまおなじみのマップです。（えっゲームが違うって!？）

某社ビルの1フロアにおける派閥争いをシミュレーションしてみました。

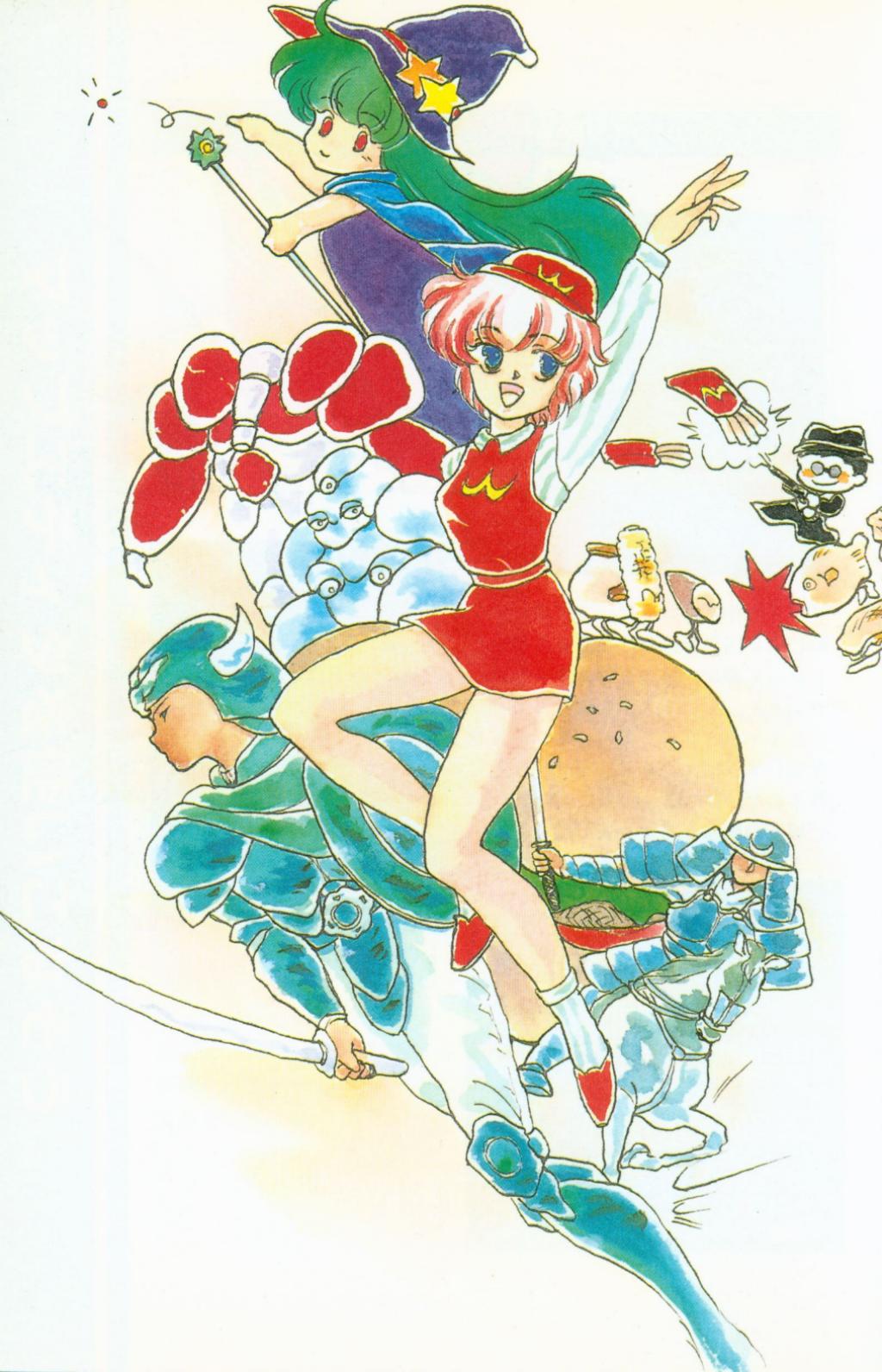


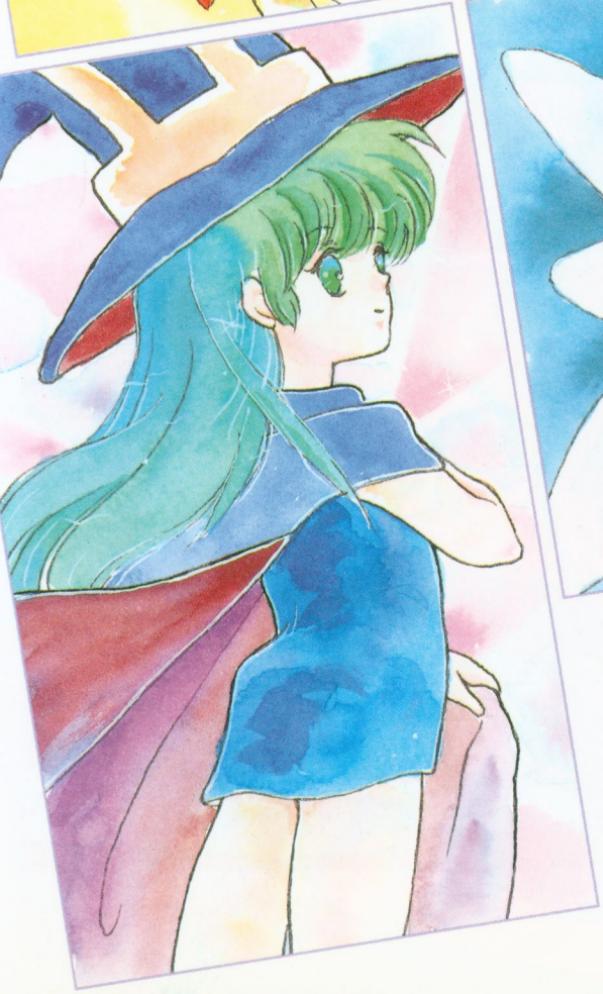


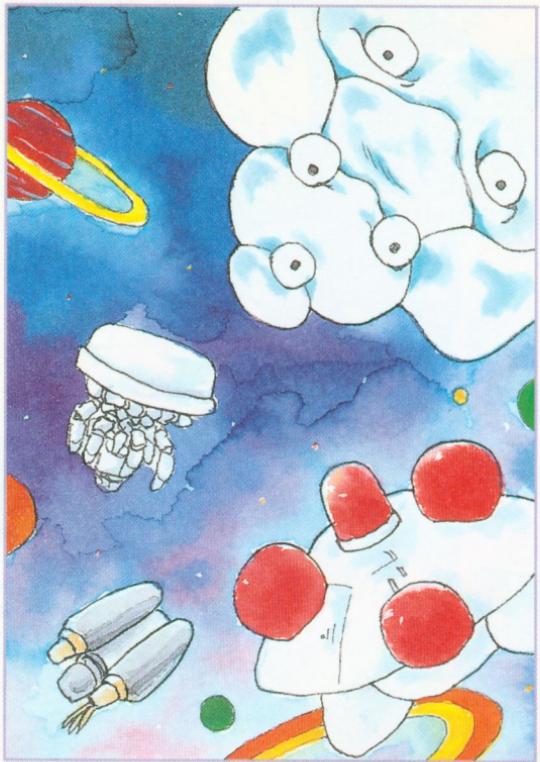
## コラム マップメイキングのコツ

マップ作りのコツは、まず頭の中や紙に適当に全体のイメージを描いて、それに近い四角を描いていくことだ。そして、ある程度の形ができたら PSET コマンドで細かい修正を加えていく。よく海岸線のキャラクターを1つずつ整合させようとしている人がいるけど、描画するキャラクターは、海なら海が入っているキャラクターであればなんでも構わない。セーブの前に FORM コマンドを実行すれば、コンピュータが勝手にゲーム画面のようなマップに仕立ててくれるのだ。また城も同様に、城の中央のパーツを1つだけ置いておけば、FORM で周囲の城壁をフォローしてくれる。

また、山のキャラクターを斜めにつなげていこうとする場合、2キャラクターずつ置いていかないと非常に間抜けな描写になってしまことや、モンスターの出てくる洞窟は通れるのだが、ふさいでしまった後では通行不可能な山に変化してしまう、ということを覚えておくといいだろう。







# テクニカル ガイド

この章では「ロードモナーク」攻略に必要な数々のワザを紹介しよう。本当に基本的なものから、コンピュータ本体をいじるような割と手の込んだものまで紹介してある。だから、中には「こんなワザなんか知ってるぜ」というものもあるかもしれないけど、まあその辺は勘弁してほしい。お互い子供じゃないんだしさ（意味不明）。

また、文中で引用されているコメント名は、すべてロードモナーク面のものを採用しています。



## 初歩の門前構えワザ

マニュアルにも書かれている、敵国の収入を断つための一番簡単な方法。敵国の城の前で村を作り、その上で『拠点防衛』を行なうのだ。門の前でデン！と構えるから『門前構え』。簡単明瞭。

もちろん、敵の陣地のまっただなかに行くわけだから、それなりの兵力を持った部隊でなければいけない。最低でも5000人はほしい。こうして敵国を弱体化させて、あとは一気に攻め込んでいくのだ。最初のほうのマップでは、この作戦だけであっさりと勝てるはずである。ただし、これが通用するのは20面あたりまでである。

## 門前構えワザ免許皆伝

20面前後以降からは、城の前で『拠点防衛』を行なうと敵将が城から出てきて、こちらの部隊に攻撃してくるようになる。前にも書いたように王は玉座に座ると兵力が元に戻るので、これでは半ば不死身の相手と戦うようなものだ。敵将よりも弱い部隊では、敵城の門前での『拠点防衛』は使えなくなる。この場合の対策は3つ。

- (1) 敵将よりも強い部隊を使う。
- (2) 軍資金がふんだんにあれば、城の入り口の横に陣取り、そこで城の前に『柵を作る』を続けるのもいいだろう（写真 A）。
- (3) 大きな部隊も作れず、軍資金もとぼしい場合は、城の入り口から1マスだけ横にずれて『拠点防衛』を行なうのだ。畠ができてしまえば、『拠点防衛』をしているときと同じように収入を運びこめなくなるようだ。ただし、城の前に敵の村があると、そこを畠にすることはできない。城の前に村がある場合は、多少の危険を冒しても村を壊しておこう（写真 B）。

また、この作戦にかぎらず、なんらかのコマンドを一ヵ所で継続させる場合は、村を作った上で続けさせること。村以外の場所に部隊をおいておくと、それだけで部隊の兵が減っていくからだ。

写真 A

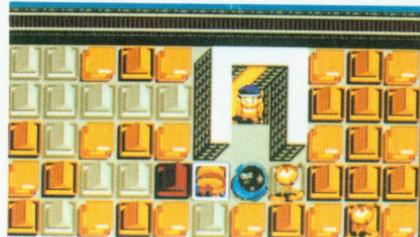
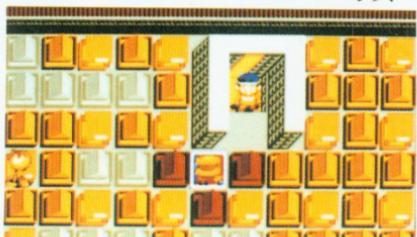


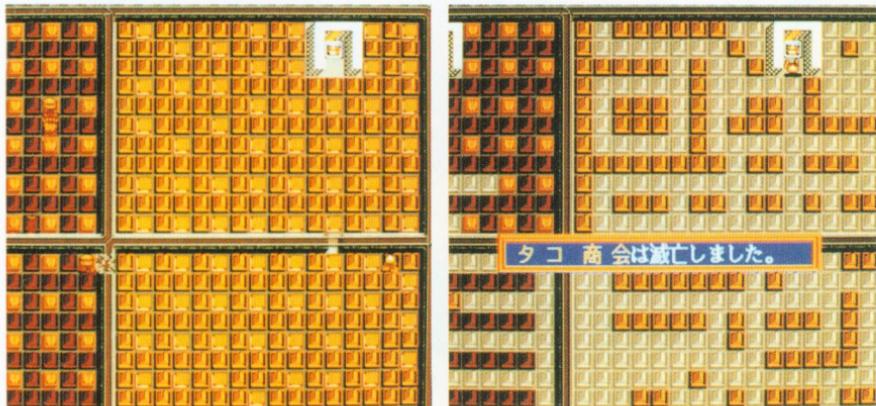
写真 B



## 集団イナゴ襲撃

税率を0%にすると、人口増加はとても早く早いものの、すぐに所持金が0になってしまう。そして自軍の所持金が0になると、兵士たちは『村を壊す』以外の行動をとらなくなるのだ。それを逆手にとって、敵国の村を徹底的に破壊しまくる、という作戦がこの『集団イナゴ襲撃』。まるで飢えたイナゴが集団で村を襲うようなところからこの名前がある。閉じられており、かつ広い土地がある『半島を極むる戦人』のような面の最初では非常に有効である。健全そうな敵の村が次々と食い潰されていく様はプレイヤーの悪魔心をくすぐるのだ。

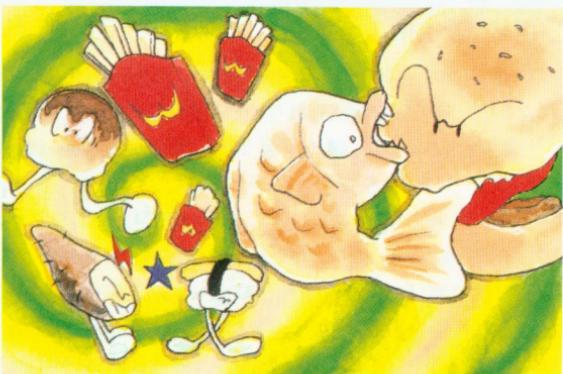
ただし、弱点がある。味方に2048人以上の部隊があると維持費がないので、これが必要なくなるまで兵力が減ってしまうのだ。また森がある場合、『村を壊す』よりも先に『開墾』を選択してしまうので、それをふせぐために操作が面倒という点があげられる。



↑豊かな敵の村

↑あっという間にいなくなる

注意) この作戦は復興が大変である。また占領率が下がるので最後の敵には使えない。





## 鬼さんこちら

後半の面ではとてつもなく強力なモンスターが出てきてしまう。そこで、モンスターは壊れた橋や、柵などを越えられないという特性を利用して、敵国にうまくモンスターを送り込んでしまうテクニックだ。まあ、要するに柵を作ったり、橋を壊したりするだけのテクニックなのだが、これにも多少のコツがあるのだ。

まず、柵を作るための1000人クラスの部隊を用意しておきたい。なぜかというと、100人程度の部隊では、柵を作るときに多少のタイムラグが生じてしまうからだ。また、柵を作りつづける必要はない。作りついで耐久度が1の柵であっても、モンスターには十分なのだ。また、柵を数個作り、道を作ってモンスターを誘導するというテクニックもある(イラスト参照)。そうやって追い返したモンスターは敵国を蹂躪してくれるだろう。

## ブリッジテロリスト

マニュアルにも載っているように、橋を壊し続ける。そんだけ……というワケにもいかないので解説しよう。『橋を壊す』コマンドはまったくの無料。ただ単に1部隊が橋を壊す作業にとられるだけだ。まず橋の手前に村を作り、そこである程度の大きさの部隊に『橋を壊す』を続けさせる。すると、敵国は壊された橋を修復して渡るために『橋を作る』を続けようとするのだ。しかし、橋を作るにはかなりの金が必要だから、敵国の財政を圧迫することになるワケ。つまり、自國のふところを痛めることなく、敵国を弱体化させられるのだ。

ただし、同人数で比較した場合、橋を作る速度は壊す速度よりも2倍ほど早くなっているので注意が必要。『橋を壊す』を続けて抑えているつもりだったところから、敵の大部隊が入り込んでくる、というのはけっこう口惜しいパターンなのだ。



王を出陣させたまま橋をこわすとこうなるのだ。

## 41土木守備隊

『ブリッジテロリスト』の発展形。約4100人（正確には4096人）以上の部隊を使って橋を壊しつづけさせるだけのテクニック。ブリッジテロリスト達も組織化されて守備隊に出世したというワケ（ウーム苦しいこじつけ）。

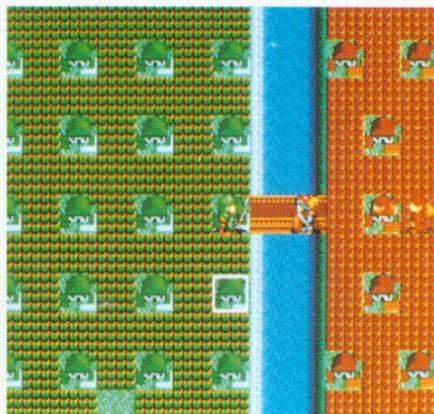
アルゴリズム的に、4096人以上の部隊で橋を壊しつづけていると、敵がどんな大部隊

を出してこようとも橋の修復ができないようになっているのだ。たとえ橋を作っているのが最大限の65535人の部隊であろうとも!

と、いうよりは、橋の修復自体はできるけれど、敵が橋を渡ろうとする前にこちらの『橋を壊す』が有効になってしまふのだ。このおかげで、敵国を滅ぼした直後のように息切れしかかった局面であっても、近くに橋がある場合には4096人以上の部隊を用意しておけば、別の国から隙をつかれないですむワケ。



味方が4096人以上なら  
敵が6万人でも大丈夫。



橋を修復された一瞬  
でも敵が渡る直前にまた壊すのだ。

## 穴グマ

これは『41土木守備隊』の発展型といふことができるだろ。『41土木守備隊』を実行している場所の通行が激しいと、『41土木守備隊』が他の部隊が飲み込んでしまうことが割とある。これを避けるために、『41土木守備隊』の周りに柵を作らせてしまうテクニックが『穴グマ』だ。右の写真を参照してほしい。

また、滅多にないことだが他の國の村を守るために使うこともある。



## オペレーション “犬殺し”

『41土木守備隊』の応用。4096人以上の部隊が相手では橋を修復できないということと、村以外の場所にいる部隊は人数がどんどん減っていく、ということを併用するのである。

例えば、島のような閉じられている敵国へと通じる橋を作る。すると、集合を繰り返して異様なまでに大きくなった敵の部隊は、一直線に攻めてこようとする。しかし、とりあえず戦いは避け、自国の陣地に戻って『橋を壊す』を続けるのだ。そこで敵の大部分は橋を作ろうとするのだが、アルゴリズム的にどうしても橋は作れない。そんなことを繰り返しているうちに、敵の部隊はどんどん減っていってしまうのだ。これは敵の部隊を犬死させるのが目的の作戦だから「犬殺し」(笑)。

この作戦で一番重要なのは、橋を作った先に敵の村がこないようにすること。敵の村があるところに向けて橋を作ってしまうと、敵の部隊がそこで橋を修復しつづける。しかし、これでは部隊の兵員数がまったく減らないので、この作戦の意味がまったくなくなってしまうのだ。



## 王様アタック

自国の王を敵国の王にぶつけるのだ。これはもう基本中の基本。特に、最後に残った国を倒すときなどに有効。

敵国の王を倒すと、その領地（領地だけじゃなくて国民と軍資金も！）はすべて自国に接収できる。ということは……さっさと王を倒す→敵の領地を再占領する必要がなくなる→日数の大幅節約となって繰越日数の増加！となるのだが、世の中そうは甘くない。

王は玉座にいると自動的に兵力を回復していくのだ。つまり、攻める側としては、王の回復力を上回るスピードで敵の兵力を減らさなければならぬ。そのためには、ざっと敵将の4倍の兵力を持つ部隊が必要になるのだ。と言われているけど、実際には3.6倍くらいのようだ。

そんな大部隊を作るくらいの余裕があるのなら、地道に占領を行なったほうが早い、ということもある。だけれども、素早い占領も魅力。そんなときには『王様アタック』だ。

王が強力な部隊を吸収すれば、簡単に敵将の4倍程度の兵力にできることが多い。逆にいうと、4倍の兵力を貯えられないようなら、キングスアタックで敵将を攻略するのは止めたほうがいい、ということ。『魔の渓谷侵攻作戦』などのように、一国ずつ順番に打倒していく面ではかなり有効だ。

また、敵の大部隊が攻め入ってきたときにも、王様みずから出陣の王様アタックは有効だ。大部隊同士の戦いでは勝ったとしても、こちらもかなりの被害をこうむることは目にみえている。しかし、王なら玉座に戻るだけで兵力は回復してしまうのだ。この能力を放っておく手はないでしょ。

そのほか『王様アタック』は、防御地点が破られてしまったときなどにも有効である。例えば『ガード下の力持ち』では、最上部の踏み切りを破られると、どうしようもなくなってしまうのだ。そこで、新しい部隊を作るまでの間、王に防御を行なわせるわけ。なるべく早くうちに玉座に戻すようにするのは言うまでもないけどね。



# 大行列テク

『王様アタック』の発展形。王様アタックによって最後の敵将を倒してしまうと、自国の王が通った道は空白となってしまう。つまり、その空白になった部分だけ占領率が下がってしまうわけ。そこでホンのちょっとでも占領率を上げるために、王が歩いていった道を追って村を作らせていくのだ。

セコいように見えるが、たとえ0.1%程度の違いでも、繰越日数では数十日の差となってくるので、最重要テクニックのひとつともいえる。王が敵将を倒したら、すかさず王を脇によけて、敵将のいたところにも村を作るのを忘れずに。



## 税率振り子

振り子のように税率を0%と30%を行ったり来たりさせるテクニック。もちろん、本来ならこの2つの税率だけでなく、臨機応変に税率を変化させていくのが一番なのだが、人口の増加率を考えると0%が最良、軍資金の増加率なら30%が最良なのは当然。とゆることで、必然的にこの2つの税率だけを使うということも多くなるのだ。

実際、この2つだけの税率でクリアできるマップもかなりある。ただ、多用しすぎると住民に飛び蹴りをくらうかもしれない。（ウソ……じゃないかも）。

しかし、本当にこんなことをやっている王がいたら、国民はたまたもんではない。

## 極道! クロックダウン技

ここで、エプソンの互換機でないとできないという、ちょっとばかりきたねえワザを紹介しよう。ロードモナークの難易度の一部がCPUパワーで決定されていることは前にも書いたけど、それを悪用するわけである。

まず、ロードモナークを起動させる前にCPUのクロックを最低に設定するのだ。だいたいのエプソン機では6MHzが最低のはずだが、クロックを最低に設定したらディスクをブートしてスイッチを入れよう。するとCPUパワーが1と表示されたでしょ。少なくとも、いつもプレイしているときよりは低くなっているはず。これはクロックを最低に落としたために、そうなったわけ。これでけっこうゲームの難易度が下がるから、挑戦するのも楽になるのだ。

でもこのままだと、実行の速度が遅くて、ゲームをプレイするにはちょっと支障があるかもしれない。そこでクロックを最高に戻してしまおう。こうすれば、いつもとスピードは変わらないのに難易度は低いままだ。

まあ、NECの純正機でもクロックを落とすことはできるんだけど、電源を入れたあとのクロック変更はできないのだ。だから、プレイ時にスピードが遅いままで構わないというのなら、純正機であってもこのワザは有効ということになる。

## 柵も使えるぞ!

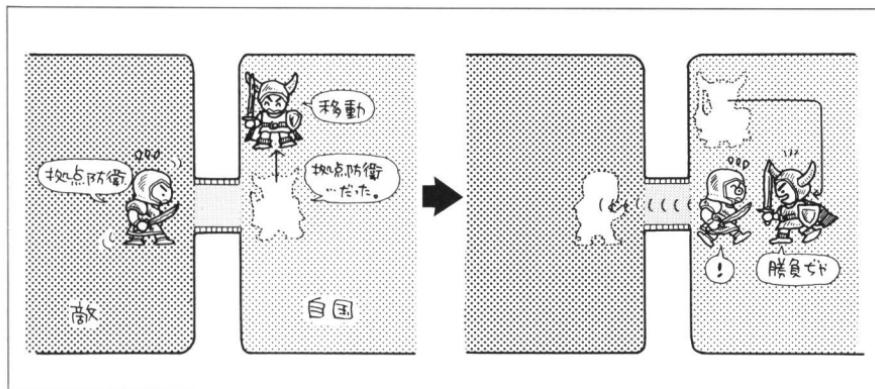
橋じゃなくて柵で敵の進撃を止めるには、2048人で柵を作り続ければよい。当然のことながら柵を作るときも橋と同様に場所に気をつけなければいけない。狭まっている部分に作るのはもちろんだが、できれば敵の村と接していないところに作るのがよい。敵の村に接して柵を作ると敵は村の上でいつまでも柵を壊し続けることになる。こうなると、柵を突破されなくとも柵の維持にかかる費用が膨大になってしまうのだ。例えば2048人で柵を作り続けると1日で64も金がかかる。これは少なくとも50%の土地（海や山の少ないマップで！）を占領しないと貯えないお金なのだ。（税率10%の場合、15%ならその半分で可）

そこで、敵が村を隣に作らないであろうと予想されるところに柵を作ろう。もし予想を裏切られたらこうすればよい。まず周辺の自分の村を壊した後で、一步下がって拠点防衛、その後でおもむろに柵を目の前に作ればよい。こうすれば犬殺し作戦と同じような効果が得られるのだ。柵は橋と違ってやり直しが効きやすいので落ち着いてやってほしい。

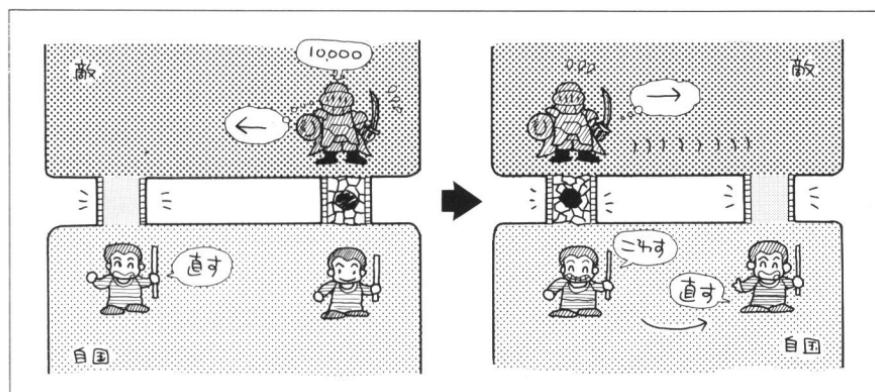
ちなみに、橋を壊すのは金がかからないから安心と思わないように。4096の部隊は1日に4の金を消費するのだ。要するに、敵をブロックしてるときには金に注意しなければならないのだ。

# フェイント作戦

味方が拠点防衛をしているときに敵が拠点防衛で対抗してくるのは何とも不気味だ。そこで敵が大きくなる前に、敵を誘い出してしまおう。図のような時に、拠点防衛している部隊を移動させてみよう。すると敵はするするこちらに向かって歩き出すはずだ。そこですかさず元の場所で拠点防衛。敵は無謀にも突撃してきて見事に散ってくれるはずだ。



二つ橋があるときには、こんな作戦も使える。とにかく敵の大きな部隊がいない方の橋を直し、敵が来たらすかさず破壊するのである。こうすれば橋のむこう側のたもとにたまたま村があっても、敵を弱らせることができるのだ。



# 今日の友は明日の敵

同盟はマップの攻略を簡単にしてくれることがあるが、考えなしにやると同盟が敗れたときに敵の勢力が大きくなりすぎて、かえって苦しくしてしまったりするのだ。同盟を組んでもいずれは倒さねばならぬのだから、慎重にするべきだろう。同盟を組むのが有利なのは次のようなときだ。

1. 最初から同時に二つ以上の敵を相手にしなければならず、なおかつ速攻で倒すことができないとき。
2. 同盟を組めば敵を封じこめられるとき。
3. 同盟国が他の国を牽制してくれるとき。

逆に組んではいけないのは次のようなときである。

1. 国を一つ一つ潰していくべきとき。
2. 同盟国が味方の進撃を邪魔するとき。
3. 潰しあうべき敵が同盟を組んでしまうとき。

同盟を組みたくないがどうしても組まねばならない、ということもある。そういう場合というのは得てして、同盟国が強大化しがちである。そこで同盟国の行く手を塞ぎながら、同時に弱らせてしまう方法を伝授しよう。

①橋のたもとで『同盟とせんぼ』をしているときは、その橋を壊し続けるのだ。敵はその向こうが同盟国の部隊で塞がれていても橋を作りに来るので、橋が長いときは敵の部隊はいくらでも減ってくれる。『41土木守備隊』を同盟国に対して行うのだ。そして、橋を壊す部隊は人数が多くなくともよい(200人ぐらいれば充分)。大量の人数がいたら当面の敵国対策に回すべきなのだ。

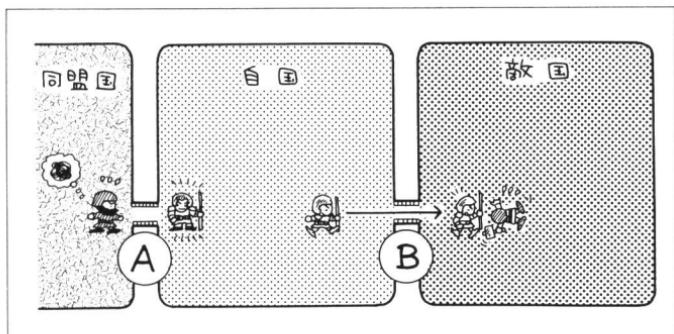
② ①の方法は、橋がなかったり(柵を作るのはお金がもったいない)、壊している橋のたもとに同盟国の村があるときには使えない。そこでもっとえげつなく露骨に囲い殺す方法がある。ただこれは使い方を間違うと大変なことになるので注意してやって欲しい。まず、自国の領土内の村を一つ壊して空き地にしておく。空き地を作るところは『同盟とせんぼ』部隊から離れたところの方が時間的に余裕ができる。

そのあとで、道を塞いでいた部隊を一時どかせて同盟国の部隊を通れるようにする。すると彼らは空き地があるのを見て味方の領地に入ってくるので、すかさず『同盟とせんぼ』部隊を元に戻すのだ。同時に先に作った空き地に村を作つておく。同盟国の部隊は味方の領地の中でやせ細り死んでいくはずだ。

# 同盟とおせんぼ

これは他国と同盟を結んでいるときだけに有効なワザだ。それにいくつかの条件が加わるけれど、それらの条件が満たされているときにはムチャクチャ使える。

まず必要な条件は、同盟国と自国が接している部分が一本道であること。そして、その一本道をふさいでしまっても、自国は同盟国以外の国に攻め入ることができることだ。別々の橋によって自国が2つの国（もちろん、片方の国とは同盟を結んでいること）とつながっているというようなマップが理想的といえるだろう。具体的には、『残された島の攻防』なんかがいい。



さて、ここまで条件を言ってしまったら、どんな作戦かがわかってしまうのでは、という気がしないでもないけど、作戦の解説を進めよう。

まず、スタートしたら同盟国と接している一本道に一軒だけ村を作る。そしてその村の上に、どんな規模でもかまわないので兵を置こう。ヘンに集まってきても兵力の無駄になるだけなので、状態は『待避』にしておこう。もちろん、隣に橋があるのなら『橋を壊す』を続けて「ブリッヂテロリスト」を併用すべきだ。すると、同盟国はどこへも攻め入ることができなくなってしまう。ポンっと置いておくだけで確実にふさがってくれる便利なナベブタである。ただ、ほかの2国を倒して同盟が破れたときに、とてつもない兵力を貯えてしまっていることが多いので、それだけを注意しよう。

## LONG COLUMN 税率と軍資金について

この世はなにをするにも金がかかる。善意を行なうためだらうと、怪しげな企てを実行するためだらうと、わけへだてなく。もちろん、ロードモナークの世界でもいろいろとお金がかかる。王という地位にあるのならば、それはもうさまざまな収支を考えなければならないのだ。橋を作ったり、村を作ったり。大きな部隊を維持するためにはえ金が必要だ。この項では軍資金を得るための税率について考えてみよう。

### 税率変更の効用

税率の変更は、収入だけに影響を与えるのではない。人口の増減に大きな影響力を持っているのだ。簡単にいうと、税率の低いときは人口の増え方が早く、税率が高ければ人口は増えにくくなるのだ。では、どれだけの差があるのか実証してみることにしよう。まず、1面の『君主たちの継承戦』をもとにして、エディットモードに入り、GREEN 国だけを大陸に残して、他の国を右上の島に追いやった。橋もなくして、こちらに干渉できないようにしたマップを作成したのだ。つまり、GREEN 国が村を作るのに障害をなくしたのだ。これで、税率と人口の増加だけを純粋に見ようというわけである。

条件は、税率を0%にしてスタート。200日までは0%で継続し、その後、税率を変更して500日まで放っておくという形でデータをとってみた。

### 200日に到達した時点（データ収集開始時点）では……

資金的には息も絶えだえといったところだらうか。税率を0%にしたおかげで、成長自体は速かったものの、その分、軍資金にしわ寄せがいったという感じだ。さて、これから税率を0%、10%、20%、30%にしてみよう。どんな結果が出るだらうか。

王 の 力	村 の 総 合 耐 久 力	軍 資 金	村 の 総 数	占 領 率
3691	3640	800	51	13.8%

### 税率0%

税率を0%にすると、通算200日を少し過ぎたところで軍資金が尽きてしまう。あとは開墾を続けるものの、森を伐採しきってしまえば、何もやることがない。部隊は集合を繰り返すが、軍資金がないために、見る間もなく減っていってしまう。結局、0%を続けたままではどうしようもないという、最初に予想されたとおりの結果となった。

王 の 力	村 の 総 合 耐 久 力	軍 資 金	村 の 総 数	占 領 率
10636	4104	0	59	20.3%

### 税率10%

この税率では軍資金が底をつくギリギリの線を行ったり来たりするだけだった。事実、軍資金が0になったことも一度ではない。ただし、村を作りつづけていくという段階では、こういった状態は最高の状態であるのは言うまでもないだろう。軍資金が0に

なったままでは村を作ることができないし、人口が増えないようでは、やっぱり村を作れない。このバランスをとるのが本当は非常に難しいのだが、この状況ではうまくはまってくれたようだ。問題は、これから成長の度合で、橋を作ったり敵の国土に攻め入ることが必要になることだ。そのためには税率を微妙に変更していく必要があるだろう。結論として、税率10%は、広大な開拓するべき土地のある場合においては比較的うまく機能するが、軍資金は貯まらないということだ。

王の力	村の総合耐久力	軍資金	村の総数	占領率
12671	10445	495	141	32.1%

### 税率20%

200日を過ぎて税率を20%にした時点で、部隊の出現がまったくなくなってしまった。その後の300日間にわたって、部隊の出現は一切なかった。おかげで村を作る必要もなかったため、軍資金だけは順調に貯まっていった。20%という税率では、部隊を村から出せるほどの人口増加は望めないということになるだろう。しかし、村の耐久力が200日時点のそれよりも上がっているところを見ると、多少の人口増加はあるのだ。ちなみに、1000日になるまで続けてみたが、部隊は最後まで出てこなかった。

それにしても、村の総数の増加が0ということになるのだから、20%というのは中途半端な税率だ。少なくとも開拓しつつ金をためるということには向かないし、お金だけ増やしたい、というときにもいまいちだ。

王の力	村の総合耐久力	軍資金	村の総数	占領率
5160	5043	13851	51	13.8%

### 税率30%

20%にしたときと同様に、まったく動きがなくなってしまった。あの様相は20%のときと同様で、こちらは1500日まで続けてみたが、結局、動きはないまま終わった。しかし、200日時点と比較すると、村の総合耐久力が減少している上に、王の力もほとんど増加していない。つまり、20%のときにも増して、30%では軍資金以外のパラメーターに増加がなくなる。ただし、軍資金の上昇は非常に良好だ。とにかくまとまった金が欲しいときは30%にするとよい。

王の力	村の総合耐久力	軍資金	村の総数	占領率
3832	3414	15480	51	13.8%

### 税率15%

……という感じで、3つの税率の違いをみてきたが、どうもこれだという結果にならなかったので、税率を15%にして様子を見てみた。

王の力	村の総合耐久力	軍資金	村の総数	占領率
7643	7472	8371	90	19.8%

開拓もしつつ、軍資金をためるという場合に一番使える税率といつてもいいだろう。これらの結果を見て、状況によりうまく税率を調整していくほしい。

26面

# 決戦! 水郷の陣!

いよいよ後半部に突入だい。ところ  
で私は、蓮川から代わって後半部を担当する奥田五段というものです、ヨロシク。ちなみに五段です(ひつこい!)。さっそくだけど、皆さんはここまでで何段になっているかな。実力は上がってきたはずだが、さあ、私のような上段者を目指して頑張ろう!(イヤミ)

## 野伏戦法で 白をイジメるのだ

おそらく最初の攻略目標となる白(浅井)の国は、道さえ作ってしまえばすぐの距離だ。それ故にこの白をいかに早く攻略するかがキーポイントとなる。ゲームをスタートさせたら、最初に出て来る部隊を捕まえて北の壊れた道を修復させる。開通したらさっそく殿様みずから白の村を潰しにいこう。これは、白になるべく村を作らせ、

白を倒した時に入るお金を多くするための作戦だ。われらが殿様がたとえ150位に弱っても、自分の城はすぐ目の前だから余裕で帰って来れる。思い切って白の村を荒してしまおう。

これを繰り返している間にも自国の領土も広がり、白の殿様が弱ってきたら思い切って殿様みずから御出陣(『王様アタック』のことだよ)。このときの兵力の目安は自分と敵の殿様の比率が4:1以上。敵の殿様は城にこもっているので、4倍の差がないと返り討ちなんて目にあってしまう。順調にいけば、最初の予算を使いきる前に白の予算をぶんどってしまえるぞ。

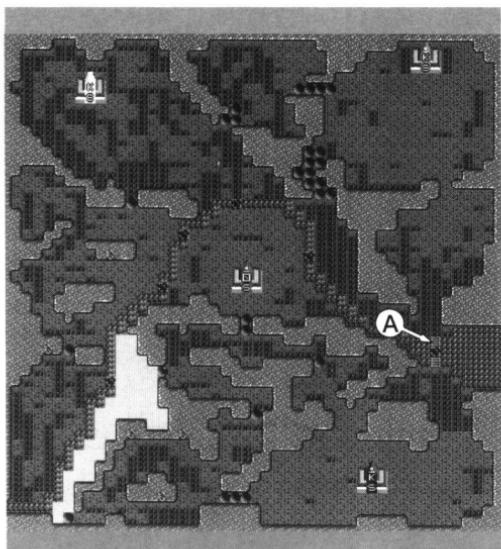
## おっと、竜巻だ!

さて白を倒したあとは、しばらく自國の領土が広がるのを待とう。できれば、西の領地やその下の比較的広い土地も自分のものになるとベストだ。しかしその時に一つだけ注意してほしいのが竜巻。もし竜巻が発生していたら、これを殿様でやっつけてしまいたい。だって自分の部隊はまだ50や100の弱い部隊がほとんどだから、これを潰されてしまうまらないよ。竜巻の倒し方はゲームスピードを最低に落としてからやるのが確実。

## 戦場にかかる橋を落とせ

さて領地も充分に広がったかな?  
この時点では、赤と黒はお互いに戦いあっていて、どちらもそれほど伸びてはいないはずだよ。だから、もし自分の殿様がマップの左下でウロウロしているでかい竜巻より大きくなっていたら、こいつと戦っておいてもよいし、あと回しにしてもいい。でももし、赤か黒のどちらかが予想以上に大きくなっていたら猶予はないぞ。赤と黒の間にかかる橋（A 地点）を壊して一気に、弱ってる方でも大きくなってる方でも、どちらでもいいから潰してしまう。その際も当然、殿様みずから先頭に立って戦うのが一番だ。殿様は城に

さえ帰れば回復は早いからね。あとに残った敵を倒すのはそれほど難しくはないはず。速攻で抑え込めば+1000日は楽勝だよね。



26面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

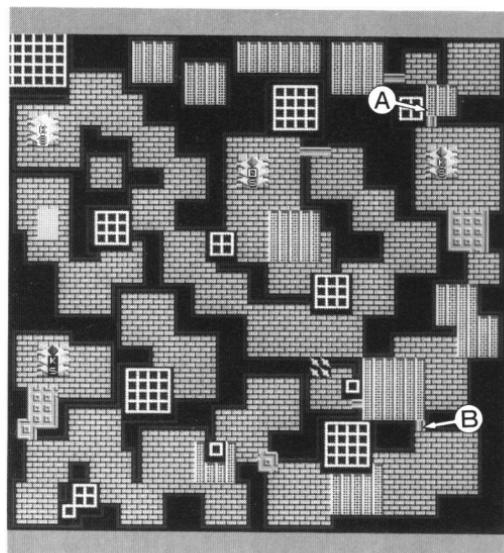
# 27面 次元迷宮を進め

戦国マップが終わって、ここからはメカテクノマップに突入だね。気分一新して、新しいキャラを操るのだ。さて、一見するとそれほど難しくはなさそうなマップ。それがこのマップの第一印象だよね。事実一度戦ってみると、最初の白が少し遠いと思う位で、白さえ倒せば難なく終わってしまいそうなマップじゃないかな? でも順調に赤と黒を倒し終えて、ハタと気がついてみれば、占領率がたったの80%前後という数字に驚いてしまう人も少なくないはず。

## 飛び地を飛ばすと、あとで泣きを見る

そう、このマップには、新しい橋を架けて開発しなくてはいけない細かいロック(飛び地)がたくさんあるのだよ。実をいうと、僕も最初にこのマップに挑戦したときには、前回が戦国マップだったこともあって、この落し穴にまんまとはまってしまったのだ。どんなに早く終わっても、占領率が

27面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンク $\alpha$ <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイド $\alpha$ <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
メカタンク $\beta$ <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイド $\beta$ <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

80%では残り日数を稼げないよね。というわけで、ろくにセーブしていなかった僕は泣く泣く再チャレンジしたという次第。

## 飛び地を攻略するタイミング

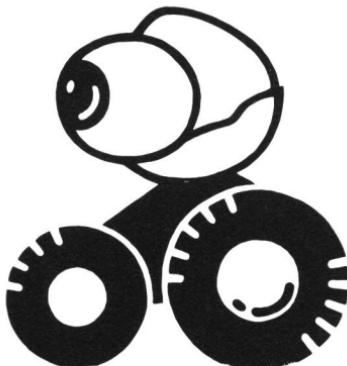
さて、この「飛び地」をいつ征服するかがこのマップ攻略の決めてとなるんだよね。敵を倒す順番は白、赤、そして最後に黒というのは間違いないのだ。しかも序盤のお金が少ないときに「飛び地」に橋を架けていたら、お金がすぐに底をついてしまって負けてしまうよね。そこで、まずは最初に白を攻略するのが先決。最初の方でも書いたけど、白のお城までは曲がりくねっていて意外に遠いので、王様も1000前後に力をつけてからでないと途中で力が尽きてしまうので要注意。

## 黒をこれ以上大きくしないでね

白を倒してからがこの面の重要な選択なんだ。実は黒と赤とでは黒の方が圧倒的に有利。理由は、赤は自分の北の方に開発しなくてはならない土地があるので（マップのA地点付近）、ここから主戦場となる橋（B地点付近）までは遠い上に、長くて広い橋が存在するからだ。そのためモタモタ

していると、黒に先に赤を征服されてしまう危険がある。万一そうなってしまうと、黒を倒すのがすごく困難になってしまう。かといって、あせって赤と黒の間に割って入って戦いを始めると、これまた赤の攻略には手間を喰ってしまうんだ。

そこで、白を攻略したときに赤がまだ黒と五分の戦いをしていたら「飛び地」の確保を優先し、もし赤が潰されそうになる、もしくは赤を自分の王様で軽くやっつけられると判断したら、B地点の橋を『41土木守備隊』で落として、赤を電撃戦で倒してほしい。赤さえ倒し、B地点を確保していれば、黒の攻略にはそれほどの苦労はないよね。おっと、黒を倒す前に「飛び地」を占領するのを忘れないでくれよな。



## 28面 マルチダンジョン

### 消極さは1000日 損するマップなのだ

さて、マップ全体を確認してほしい。自分のユニットはなんと離れたところにポツンとあるんだろうね。(A 地点周辺) しかも周りを赤、白、黒に囲まれて、今にも潰されてしまいそうだ。「これは、敵の領地をあきらめて、まず自分の城の周りに領地を増やした方がよさそうだ。」 そう思ったのなら、君は1000日は日数を損してしまうぞ。一見すると熾烈を極めそうなこのマップだけど、実は圧倒的な味方の勝利に終わってしまうマップなのである。

### 王様も汗水たらして ピストン出陣

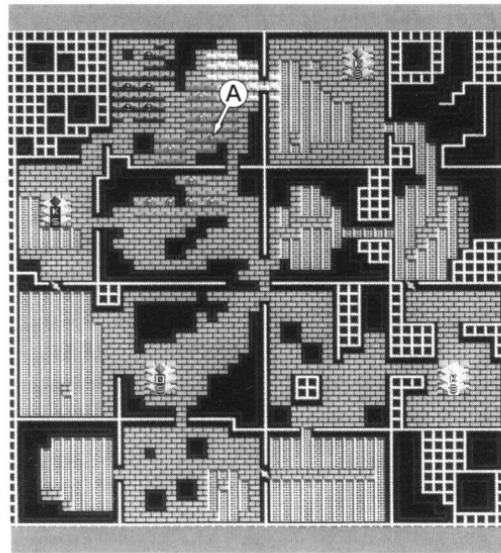
方法はしごく簡単。いきなり王様を出陣させ、味方の周りにある赤、黒、白のユニットを丁寧に潰してゆくのだ。そのためには何度も王様は自分の城と戦場(A 地点)を往復しなくていいけど、くじけてはだめだよ。味方のユニットが潰される前に他のユニット

を潰してしまえば、このマップは勝てるんだから。でもくれぐれも、王様の残りの力を確認しながらやってくれよ。いくら王様が強いとはいえ、A 地点は城から比較的遠いし、帰還途中で突然敵のユニットに遭遇しないとも限らないからね。いつも余裕をみて城に帰還し、消耗した力を回復してほしい。

そして A 地点を完全に青のユニットで圧倒できれば、もはや黒も赤も白も敵ではないんじゃないかな? こうなればしめたもの。手っとり早く2カ国の王様を一騎討ちでやっつけて、残るは1国のみだ。すでに戦いの結果は見えたね。ではどの国を残すべきだろう? 実は、残る国は自然に決まってしまう。何故かというと、A 地点の敵をやっつけているうちに A 地点に近い赤と黒は自然に弱ってしまって、簡単に潰せるようになっているんだね。そこで、いつもの『王様アタック』で赤と黒を潰してしまえばいいのだ。

### 空地が残ってるのに、 どーして 行ってくれないの?

あとに残るはまだまだ発展していない白というわけだが、たくさん残って



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンク $\alpha$	1000	200	704	5000
(青)	3.0	1	5	10
ロボノイド $\alpha$	1000	200	512	5000
(赤)	2.0	1	5	10
メカタンク $\beta$	1000	200	576	5000
(白)	2.1	1	5	10
ロボノイド $\beta$	1000	200	624	5000
(黒)	2.5	1	5	10

28面 初期状態

いる空白の領土を、こちらが占領するまで潰さないように気をつけて(?)戦えばいいんだ。その際には白の領土に続く狭い回廊地帯と橋のところを、少し大きな部隊で拠点防衛するのもいいかもしれない。ただその場合に一つ注意してほしいことがあるのだ。それは、味方の部隊が思ったように動いてくれなくて、まだ残ってる空白地帯に向かわず、なぜか白の領土へとなだれこんでしまって、空白地帯がいつまでたっても埋まらないという事態が起きるのである。ここまでせっかく日数を稼いできたのだから、ここで無駄な時間を費やしてしまっては画竜点睛を欠く(おっと難しい言葉を使ってしまったぞ)というものだ。

## 障害物で味方の流れをコントロールするカンタン技

こういう、自分の期待する方向に味方が流れてくれないという場面にはこれからも出くわすと思う。特に、平原の多いマップや進むべき方向の多いマップなどの場合に多発するようだ。実は簡単なコツがあるんだ。それはズバリ、味方の流れる方向をせき止めてしまえばいいのだ。橋を落とせればそれに越したことはないけど、それができない場合は、味方が流れる方向に障害物を作ってしまう方法が一番手っとりばやい。そうすれば味方は仕方なく他の空白地帯を探して、そちらの方向に流れ始めるという寸法だ。この方法はあのマップでも大いに役立つ。

# 29面 戦慄のロボ軍団

日数を稼げるマップとそうでないマップの違いは、オジャマキャラの多さにかかわっていることがすごく多いのだ。このマップなんかはその代表選手だよね。スタートすると、いきなり10000人クラスのオジャマキャラが発生するのだから。しかもこのオジャマキャラが繰り越し日数を大きく左右する存在になってしまうんだ。それはなぜかという理由はあと回しにして、まず攻略のポイントを解説しよう。

## 何はともあれ、まずA地点の確保だなっ

まずは当面の敵は赤ということになるよね。赤を倒す前にカゴ(?)の中にいるオジャマキャラを倒すか、それともあと回しにするかという問題もあるけど、ズバリ言って可能な限り早く赤を倒すのが正解だ。理由はあとで説明するけど。赤を倒す際には当然いつものように王様をフルに活用して倒してね。そしてできれば赤よりも早くA地点を押さえてほしい。ここを赤よりも早く押さえるのが当面の目標だ。ある程度力をたくわえたらさっさと赤を倒してしまおう。A地点の確保には苦労

するかもしれないけど頑張ってくれ。さて赤を倒し終えても、味方の方にはまだかなりの空白地が残されているのではないだろうか？それを着実に占領し、オジャマキャラを倒しても遅くはないぞ。

## オジャマロボの逆利用ワザ

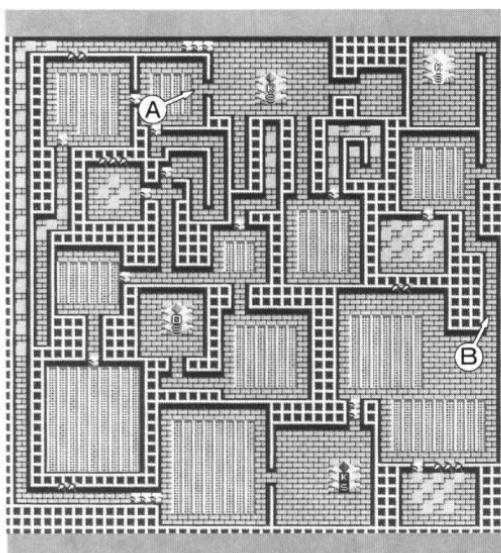
ところで、先にA地点の確保が重要だと書いたが、どういう理由なのかを説明しよう。マップをよく見てもらうとわかるが、A地点のすぐ左にオジャマキャラの発生するパイプがあるよね。このパイプがあると、黒の領土へと続く細い回廊地帯のオジャマロボが、パイプを通って部屋の中に進入する場合があるんだ。これがもし部屋の中に入っていて、しかも赤がパイプを修理したりすると、実はとんでもなく状況が変わってしまう。それは次なる敵、黒の力が俄然強くなってしまうからなんだ。もしこの回廊地帯のオジャマロボがいないと、黒は難なく回廊を通ってこちらの領土へ迫ってしまう。それを防ぐためにも、オジャマキャラには強いままで回廊にいてほしいというワケ。

## カンタン勝利か 着実努力

さて残った領土をすべて占領したら、次は黒との決戦だ。おそらく黒は白を倒そうとしているのではないか？ 実はここでも、オジャマロボのおかげで状況がまったく変わっている場合があるのだ。何度かこの面をプレイすると、たまに黒が予想以上に苦戦していく楽に倒せる場合がある。その逆に、予想以上に自分が早く潰れてしまい、黒が圧倒的に強くなっている場合もある。これもすべて憎々しいオジャマロボのおかげなのだ。

もし黒が弱かったら迷わず『王様アタック』でケリをつけてしまうのがいいけど、そうでない場合はどうするの

か？ もう一度マップをロードして自分の気に入る状況になるまで待つしかない。なんてえーのはウソ。仕方がないから少しづつ領土を広げて、マップのB地点の回廊くらいまで攻めていくのだ。その方法は強い部隊を2つ作り、片方には防御しやすい地点で拠点防衛させ、片方には敵の村を潰させるという繰り返しだ（なにっ？ そんなことマニュアルに書いてある？ おっと失礼）。でも敵の城のすぐ手前では注意してほしい。敵の王様は、味方が弱ってくると結構強い部隊を分裂させ（子供が生まれるみたいだよね）てくるので、少なくとも王様と同数の兵力をたくさんわえておくのがベストだ。



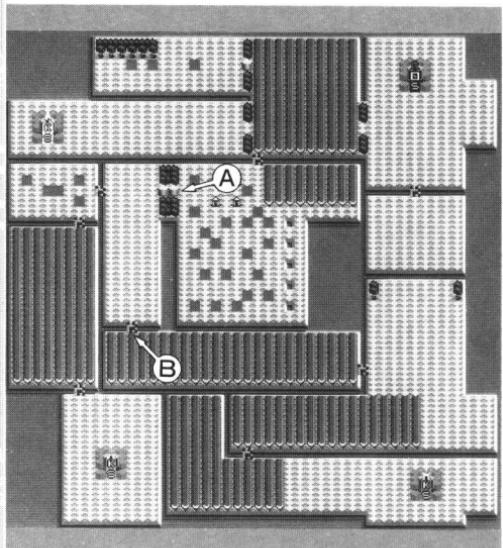
29面 初期状態

国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
<b>(青)</b>	メカタンク $\alpha$	1000	200	0	5000
		0.0	1	0	10
<b>(赤)</b>	ロボノイド $\alpha$	1000	200	0	5000
		0.0	1	0	10
<b>(白)</b>	メカタンク $\beta$	1000	200	0	5000
		0.0	1	0	10
<b>(黒)</b>	ロボノイド $\beta$	1000	200	0	5000
		0.0	1	0	10

# 30画 マジカル トラップ

## 華やかな私（おえつ）

この面からはカラフルなファンタジー・パステルだ。無機的なマップからいきなり華やかなファンタジー面に来る



と、なぜだかホッとするね。でも、ここから32面までのファンタジー面は予想外に手ごわい。繰り越し日数がマイナスにならないように頑張ってくれ。

## インディーの なま殺し？

さてマップの方は、分断された大陸を橋がつないでいて比較的の攻略がやりやすい。気になるのはやはりオジャマキャラだろう。中央部の広い大陸をいかに早く攻略するかが決勝手となりそうだ。最初はインディーが当面の敵だけど、普通にやっても楽に勝てる相手だ。ただ、インディーがマップ北のオジャマキャラが出て来る場所の障害物を壊してしまうと少しやっかいだ。イ

30面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

ンディーがこの地点まで出て来る前に、王様（女王様かな？）がインディーの村を壊してしまおう。ただしあまりインディーの村を壊し過ぎないこと。いずれはインディーの村は自分の村になるのだから、ある程度残しながらインディーをいじめるのが肝心だ。

## オジャマキャラ退治はやっぱり王様でなきや

インディーを倒し終えた頃には、北のオジャマキャラもかなりの大きさになっているかもしれない。こんなところで兵隊を消耗しては損なので、王様みずから出陣してオジャマキャラ退治をしてくれ。

## マッシュルとの競争

ここまでできた時点で、マッシュルが中央部にたどり着いていないか、それともまだほんの一部しか取られていなければ成功だ。お金の量を確認して再び王様の出陣だ。まずは中央部のオジャマキャラを王様で退治する。次に少し強い部隊で中央部の入口となるA地点を拠点防衛してから柵を作る。これはマッシュルが流入するのを防ぐのと、味方がこの方向に流れ込むのを防ぐ両方の意味があるんだ。

オジャマキャラを退治したら、王様

は城へ帰ってひと休み。しばらくは中央部の確保を全力で続けよう。うまくいったら、今度は強い部隊（1万の軍隊が2つくらい）ができるまで少し待つ。当然お金も必要になるから、税率は8~12%くらいだ。さて強い部隊ができたらまず王様の出陣、続いては1つの部隊にマップB地点を確保させる。その部隊がB地点まで来たら「橋を壊す」コマンドを継続させる。

## セッセ、セッセと 村壊し

もう1つの部隊はマッシュルの村をひたすら壊し続ける。すると見る見るうちにマッシュルは疲労し、マッシュルの王様は部隊を吐き出してくる。それを迎えうつのがこちらの王様の役目だ。王様は出てきた部隊を次々にやつつけながら、ついでにマッシュルの村を少し潰しておく。そのうちマッシュルの王様が完全に弱ってしまったら、先ほどから村を壊し続けていた部隊と合流してマッシュルの王様を倒そう。

もし、予想外にマッシュルが強かつたら、一度自分の城まで戻ってもいいぞ。その場合は部隊との合体はせず、村を壊す部隊には橋の近くで拠点防衛させておくといい。マッシュルを倒せばあとはハニールだけ。でももはやハニールは敵ではないよね。占領率さえ気をつければ赤字にはならないはずだ。

31面  
パステル  
ウォーズ

真ん中に大きな未開発の大陸が1つ、その周りに各国の島が存在する。そんな印象のマップだね。このように防御に適かない広いマップは、4カ国の消耗戦になって決着に時間がかかるてしまうよね。しかもオジャマキャラの動きによっては、こちらがひどい目にあってもおかしくはない。では2対1の戦いならどうだろう?もちろん勝つのは当然だよね。つまりそういう状況を作り出すのが戦略なんだ。では2対1にするにはどうするか?

**同盟とハサミは  
使いよう?!**

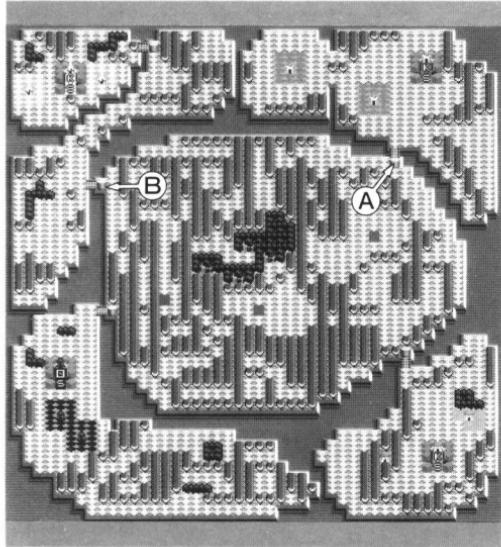
まずはインディーと同盟を組む。これでインディーを味方に引き込むのだ。ロードモナークではほとんど的一面で、同盟を組むのは日数を稼げなくなる場合が多い。でも、中には、同盟を組むことによって飛躍的に日数を稼げる面

もあるんだ。さて、同盟が結成されても結局は2対2の状況であまり進展はなさそうだ。ところがマジョルカがほとんどの電撃的に潰せる国があるんだ。それはマップを見てもらえば一目でわかるんじゃない?

そう、マッシュルの領土のある大陸に橋を架けてしまうんだ。これで、マッシュルをほとんど序盤だけで潰せることがわかるでしょ。そうすれば、もうこちらのもの。もはやハニールは同盟相手を失い、孤立無援となるわけだ。この作戦は時間が勝負であり、1日でも早くマッシュルを潰すのがポイントだから気をつけてね。

**実は、同盟国には  
強くなって  
ほしくないのだ**

さてマッシュルを潰してしまえば、もうこちらのものだ、と思ったらまだ早いぞ。油断していると、こちらよりも先に同盟国のインディーがハニールをやっつけてしまうかもしれない。もしそうならなくても、マップのA地点を先にインディーに押さえられたらアウトだ。そのためにもインディーには少し遠慮をしてもらおう。作戦は二通りある。まずはこちらがまとまった部隊で、A地点の橋を拠点防衛で押さえてしまう作戦。5000人いれば大丈夫だ。何しろこちらは2対1だから、中央大陸を押さえるのは時間の問題だ。もう一つは、インディーの出口であるB地点をこちらが取って、インディーの



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	288	5000
	1.0	1	2	10
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	272	5000
	1.0	1	2	10
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	96	5000
	0.3	1	2	10
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	288	5000
	1.1	1	2	10

31面 初期状態

中央大陸進出を邪魔してしまう作戦。これは時間的に厳しいこともあって、難しい割にメリットはそれほどない。下手をするとこちらの拠点をオジャマキャラかハニールに潰されて、失敗してしまう可能性が高い。でも日数的にはこちらの方が有利だから、「一度ゲームは終わったけど上段者を目指したい」という方はチャレンジしてみてはどうだろう?

## 終盤戦でも 手は抜けない

さてすべての作戦を順調に行えば、ハニールを倒した時点で勝負は見えてきたはずだ。くれぐれもハニールを倒すのに手間をかけないでくれ。でない

と思わぬ場所からインディーが進入して、交通渋滞なんてことになりかねないからね。最後の敵は先ほどまでの同盟相手のインディーだ。まさに昨日の友は今日の敵である。でも恐れることはない。領土は明らかにこちらの方が多いはずだよね。ときおり現れる王様の分裂部隊をこちらの王様で丁寧に潰していくば勝利は目前。+1000を越えれば上出来じゃないかな?



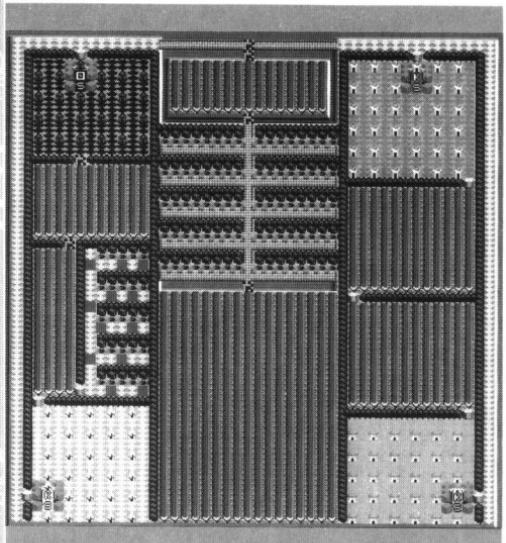
32面  
マジカル  
スクエア

さてこれでファンタジーパステル面ともしばらくお別れだ。だからというわけでもないだろうけど、この面は素晴らしいぞ。まずはマップ中央にズラリと並ぶオジャマキャラの穴。ここから出て来る連中を退治するには苦労しそうだね。でも当面の敵は毎度おなじみのインディーだ。

まずは地道に領土拡大

さてプレイを始めてしばらくすると、左下の穴からオジャマキャラくん達がゾロゾロと登場してくれる。まずはこいつらをいかにうまく処理するかで命運が決まる。ゲームを開始して最初に誕生する部隊でこの穴を埋めてしまうか。でも、世の中うまくはいかないもの。最初の2、3個を埋めてしまった時点でオジャマキャラが発生してしまう。そのうえインディーの部隊に邪魔されて、不利な状況に追い込まれてしまうぞ。ここは最初の壊れた橋を架けなおして、しばらくは領土の拡大に専念するのが良策のようだ。するとインディーはわざわざ柵を壊して、自分の

32面 初期状態



国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
<b>マジョルカ国 (青)</b>	1000	200	2752	5000	
	6.3	1	23	10	
<b>インディー国 (黄)</b>	1000	200	3520	5000	
	7.8	1	29	10	
<b>マッシュル国 (赤)</b>	1000	200	3488	5000	
	7.7	1	29	10	
<b>ハニール国 (緑)</b>	1000	200	3984	5000	
	8.6	1	34	10	

領土にオジャマキャラを呼び寄せてく  
れるのだ。バカだねー。

ある程度力をたくわえられたら進撃  
開始だ。まずはオジャマキャラの発生  
する場所に柵を築いてとおせんば。続  
いてインディーを弱らせて最初の敵は  
簡単にやっつけられる。オジャマキャラ  
退治はそれからでも遅くはない。

## 遙かなるハニール

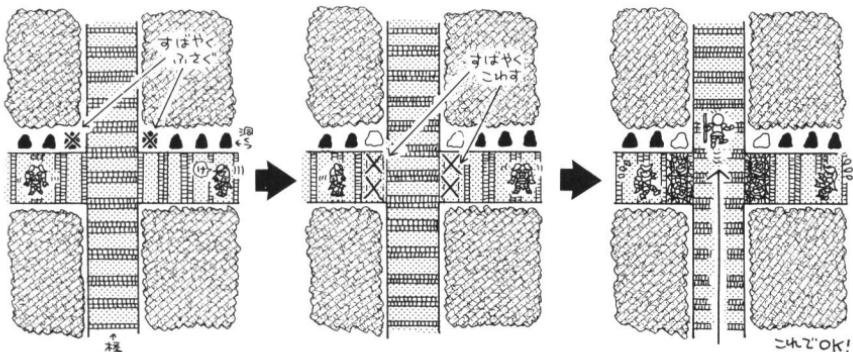
さてインディーを倒し、中央への道  
が開ける。もしもこの時点でハニール  
がすでにマッシュルを倒してしまって  
いたら、時間のかけすぎだ。もう一度  
マップをロードすることをすすめる。  
そうでなければ中央の大陸へ進もう。

## オジャマキャラには 人海戦術

ところで小さな大陸はいいとして、

問題はとてつもなく増えたオジャマキ  
ャラだよね。中にはゆうに20000を越  
えたものもいるかもしれない。でもよ  
く見てくれ。彼らがいる場所はすべて  
橋の上だ。ということは、なにもわざ  
わざ彼らを倒す必要はないのだ。だと  
すればこんなに簡単なことはないよね。  
長い橋の向こうの広い大陸を取らない  
のか? そう思った人も多いはず。でも  
心配はない。要領さえうまくやれば、  
オジャマキャラをうまく閉じ込めてしま  
えるのだ。方法は複雑なのでイラス  
トで説明しよう。

この方法の秘訣は、実行する部隊の  
人数だ。一刻も早く橋を落とさなくて  
はいけないから、最低でも2000人は必  
要だ。そして第二にタイミング。オジ  
ヤマキャラの気まぐれな動きに惑わさ  
れないよう、ゲームスピードは最低か  
中に落としてやるものもいだらう。さ  
て時間はかかったが、中央大陸を確保  
できたら次はハニールを倒そう。ここ  
では通路が狭くて長いため王様を使う  
ことができないけど、新たに確保した  
領土の部隊も合わせればなんとか勝て  
るぞ。がんばれ。



33面

# 中原の稼みし中原

さて、ここまでみんな黒字でこれたかな？ うまくこなしていれば、すでに2段くらいにはなっているのではないか？ もし日数が足りなくて苦しんでる人は、もう一度この本を読みなおして再チャレンジしてみるのもいいぞ。この面は、はっきり言って日数を稼ぐいいチャンスだ。この後に続く2面が難しいだけに、ここで稼いでおけばあとが楽になってくるのだ。

## 中原で発生する モンスターを封鎖

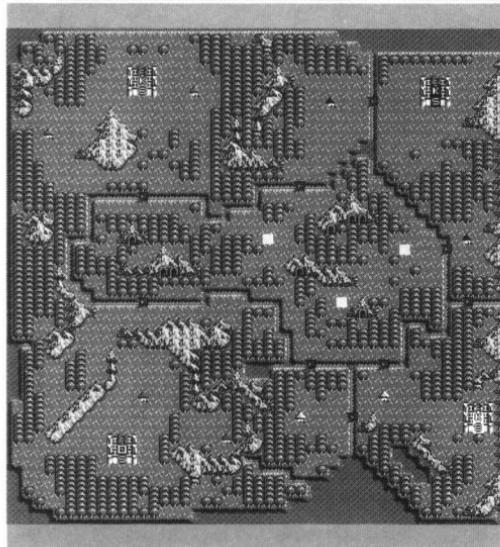
ではマップを見てみよう。王様で敵の村を潰す作戦をとれば、WHITEとREDは楽に倒せそうだね。でもその2国を倒すときには、BLACKにつながる橋を落とす部隊を必ず確保しておくこと。となると問題は、BLACKと中原で生まれるモンスター共だ。モンスターは時間をおけばおくほど増えてくるので、REDとWHITEを倒すのに手間どると苦しくなる。両国とも強くはないから手早くいこうぜ。

もし、中原に BLACK が進出していても、それほど気にすることはない。彼らが洞窟を封鎖してくれるかもしれない。放っておいていいのだ。

## BLACK の最期

すべての洞窟を封鎖させて（できれば2000人規模の軍隊をいくつか用意しておこうと楽だ）いる間に、てごわそくなモンスターは、王様かまとった部隊で倒しておけば面倒はなくなるね。もちろんその際には、気まぐれなモンスターの動きに惑わされないよう、ゲームスピードを落として退治しよう。

中原のモンスター退治と洞窟の封鎖がすべて終わったら、あとは残るBLACKを中原から締め出してしまおうだけだ。すでに大陸のほとんどは緑色に染まっているんではないかな。あまりに楽なマップなので解説の必要もなかったかも知れないね。モンスターが序盤に中原から出てくるのに気をつけさえすればいいのだ。



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN (緑)	1000	200	32	5000
RED (赤)	0.1	1	2	10
WHITE (白)	1000	200	32	5000
BLACK (黒)	0.1	1	2	10

33面 初期状態

## 敵の村を守ってあげる、 これぞ極意

では、ページも余ったことなのでここでは、最後の BLACK 国を倒す時のポイントを詳しく解説しよう。最後の敵を倒す方法にはいくつかのパターンがあるよね。このマップのように、あまり小さなブロックで区切られてなく、しかも平原が続く場合には、ちょっとしたコツがあるのだ。それはこちらが占領する前に敵の村を完全に潰してしまわないように気をつけなくてはいけないということなのだ。

それに、敵が弱ってきたときに出てくる王様の分身にも気をつけなくてはいけない。そこでまず、王様と同兵力かそれ以上の部隊に、敵の城の前で拠

点防衛させる。これで出てくる分身は気にしなくてすむ。次に1000人程の部隊が、できるだけ端っここの敵の村の前で拠点防衛するのだ。これは、この敵の村を味方が潰してしまわないよう気につけるためなんだ。もし一つの部隊では守りきれずに、味方が流れ込んでしまいそうななら、さらに防御する部隊を増やして敵を守ってあげよう。そしてマップ全体が自分の色に染まるのを待ってから、敵の王様の前で拠点防衛している部隊に王様を倒させるのだ。最後に多少時間がかかるって、占領率を上げた方が日数を稼げるぞ。



34面

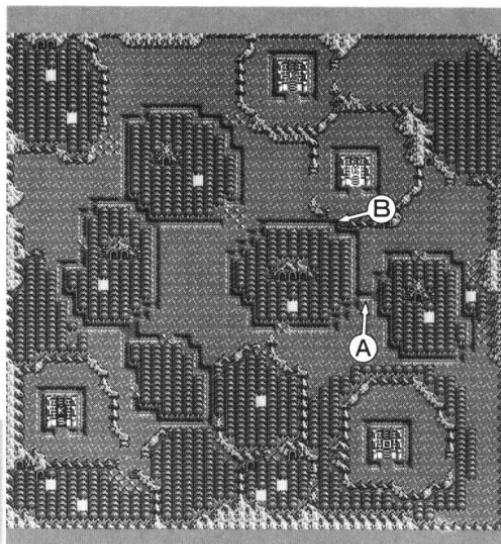
## 壁に囲まれし島

面が進むにつれ、次第に難しさも増してくるね。この面からはうまくやらないと、簡単に赤字になってしまうこと請け合いで。まずはたくさんの洞窟だが、これは柵で区切られているので、とりあえずは自分の領土が荒される心配はない。問題は、最初にどの国と戦うかということであろうか。

## 黒と白を戦わせて、漁夫の利じや

マップの細い回廊を通じてつながるRED国と戦うのは問題ないだろう。もちろんREDと同盟を組んで、BLACK、WHITEを序盤に倒すという作戦も考えられなくはないが、試してみると意外に時間がかかる上に、BLACK、WHITEに挟撃されてあま

34面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN (緑)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
RED (赤)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
WHITE (白)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
BLACK (黒)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

りうまくはない。それよりもBLACK、WHITEを戦わせておいて、その間に自分はREDを叩き、後顧の憂いを断つ方が断然有利だ。ロードモナークでは同盟は役に立ちそうなんだけど、日数を稼ごうとする場合は役には立たないことが多いんだ。

さてREDを攻める方法としては、例のごとく王様の村潰して序盤を有利にしたい。でも問題は途中にいるモンスターと洞窟。これに時間をとられるとREDを攻めにくくなる。ところが、こいつらをうまく処理する方法がないんだ。いきなりA地点に橋をかけて、柵に閉じ込められたモンスターを迂回する作戦も試してみたが、あまり効果はなさそうだ。それよりも、順当に柵にを壊してモンスターを王様で倒し、さらにその先の洞窟をふさぐのが一番時間を稼げそうである。そのあとREDと戦うのだが、当然ながら時間が過ぎているぶんREDは少し強くなっているので、手際よくしてくれよ。

## 気まぐれな モンスターめ!

さてREDを倒したあとが問題なんだ。実は、このマップを何度もプレイすると、そのたびに状況が違うのである。BLACKとWHITEのどちらか一方が圧倒的に強くなっている場合もあるし、接戦の場合もある。WHITEかBLACKのどちらかがすぐそばの谷まで迫っている場合もあるし、全然

たどり着いてない場合もある。つまりモンスターの動きによって両国の状況が大きく異なってしまう。これにはこの原稿を書く上ですごく困った。これなら、という策がないのだから。

## 唯一の方策は 臨機応変の術

そこでみなさんには、今までのマップで学んできたテクニックを駆使して臨機応変に対処してほしい（なんという解説）。たとえば、WHITE、BLACKのどちらか一方が有利で片方が弱っている場合、まず強い方の国を倒す方法もあるだろうし、弱ってる方を一気に倒して自分の領土にしてしまう方法もある。また自分の領土を確実に増やしていくべき場合もあるし、電撃戦もあるし、はたまた敵の城の前で拠点防衛して資金不足にする作戦もある、いろいろあって、これが唯一確実だというものが存在しないのだ。だから、状況を見きわめて、その状況にあった作戦で2国と戦ってほしい。

気をつけなきゃいけないのは、もし同時に2国と戦う場合は、片方の国を倒すのに時間をかけないことなんだ。例えばWHITEを潰そうと思ったら、B地点に橋をかけて王様の攻撃で一気に片をつける、なんて方法がある。目標は繰り越し日数が+300以上といったところだろうか。もちろんそれ以上の場合も充分ありえるぞ。それを探すために何度もトライするのも面白い。

35面

# 残された島の攻防

「残された島」の名にふさわしく、マップの北には橋のかかっていない島がポツンと存在するよね。一度でもプレイした人なら、このマップの難しさはあらためて語ることもないだろう。おそらく、最初にプレイしたときは、自分のいる大陸を制覇することもままならなかったのではないだろうか？というのも、大陸の戦いでは自分はWHITEとBLACKの両方に挟まれて、非常に不利な立場だ。

## 同盟とは 今日の友は明日の敵 だからね

WHITE、BLACKのどちらかと同盟を組んで、最初に片方を潰してしまう。そう考えた人もいるはず。でもその作戦はハッキリ言ってペケだ。たとえば、WHITEと同盟を組んでまずBLACKを倒し、そのあと残され島まで橋をかけてREDを倒し、最後にいよいよWHITEと決戦を始めるときには、WHITEの国力はとてつもなく大きくなっていて簡単には倒せない。

では次に、自分の城の近くにある途中で切れた橋（A地点）に注目した人。これはかなり見込みがあるぞ。ここに橋をかければ、WHITEとBLACKの両方が戦ってくれる。漁夫の利作戦だ。その間自分は税金と兵隊をガッポリため込んで、一気にカタをつけてしまおう。だれでもそう考えるはずだ。この解答なら充分に見込みがあるし、おそらくうまくいくだろう。

## まず速攻で 1国を倒すべし

でも実は、もっとうまくいく方法があるんだ。この方法なら+500日以上は確実に稼げることを保証しちゃうのだ。その方法とは、A地点に橋をかけたらWHITE、BLACKのどちらでもいいから、電撃戦で先に倒してしまうんだ。この際には時間が重要だ。王様をフルに活用すれば、もう片方がこちらの領土に迫ってくるよりも早く決着をつけることは可能だ。そうなれば残った敵を倒すのにもそれほど苦労はない。残った敵も同様に王様が村をどんどん潰していくけば、序盤の劣勢を充分取り戻せるはずだ。

## 海を越えて

さて、大陸を制覇したアカツキには残るはREDのみ。しかし、いままでREDは一度も戦わなかっただけあって、とんでもなく国力が充実しているはずだ。王様のパワーが65535に達しているかも知れないな。でも心配はない。こちらには圧倒的に広い領土があることを考えれば、それほど恐るるに足らずなのだ。まず、5000人規模の軍隊ができたら、それとは別の部隊で残され島まで橋をかける。このときお金がなくなるかも知ないので、税率は30%にすれば確実だ。橋をかける場所は自分の王様の近くがいいぞ。

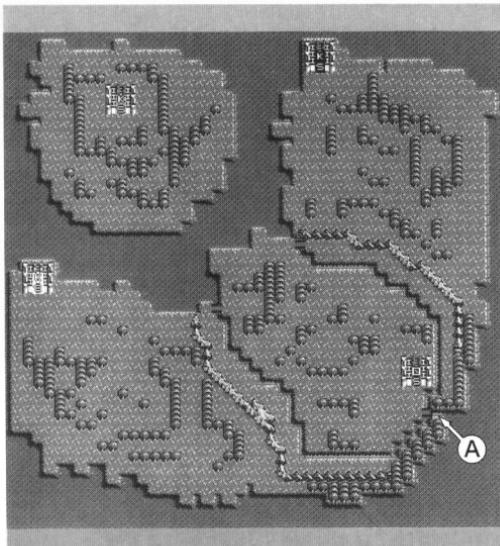
35面 初期状態

国(色)	上段		下段	
	王	兵隊	人口	税金
GREEN (緑)	占領率	部隊	村の数	税率
	1000	200	0	5000
RED (赤)	0.0	1	0	10
	1000	200	0	5000
WHITE (白)	0.0	1	0	10
	1000	200	0	5000
BLACK (黒)	0.0	1	0	10
	1000	200	0	5000

## 防御は橋のたもとの ブッ壊しヤローに 任せろ

さて残され島まで橋が開通したら、4100人部隊（正確には4096人以上）で橋を壊し続ける。税金は30%を維持。すると、REDの大部隊が橋をかけようと迫ってくるだろう。でも、こちらに4096人以上の部隊がいれば、敵は絶対に橋をかけることができないのは知ってるよね。『41土木守備隊』だ。

さらに、敵は橋の上でいたずらに兵力を消耗するばかりのウッシッシとなるのだ。その間こちらは税金をたんまりとため込んで、時期がきたら税金を0%にして一気に部隊を増やす。REDの国力を上回ったら、王様でまず敵の大部隊とそのあとに出てくる王様の分身を片付けて、勝利は目前。



36面

# 区画都市 配達計画

残された島の戦いはどうだったかな。プラスで終われた？ これからのはズバリニックの面は比較的簡単な面が多いので一息ついてもいいんじゃないかな。この面はとにかく、たくさん出て来るギャング共をいかに早く根絶やしにするか、にかかっている。他の3国は放っておいても勝手に弱ってくれるので、楽勝なのだ。

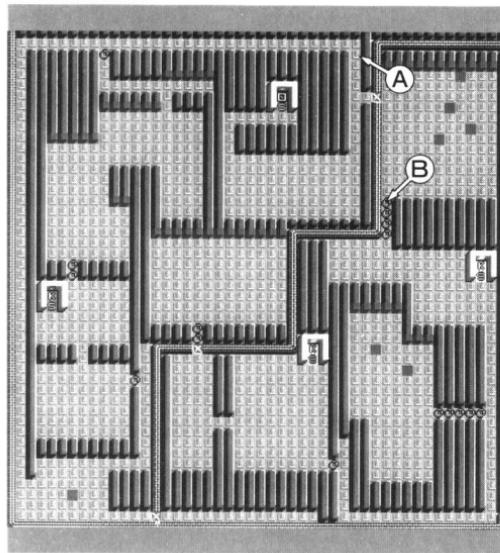
## 憎いギャングども！

が、問題はあっちにフラフラ、こっちにフラフラと動き回ってくれるギャングだよね。しかも最初はギャングの方が数が多い上に区画と区画の間が狭いので、いったん自分の領土のブロックに入つてこられるとなかなか向こうに行ってくれないと來てる。だから思わぬ苦戦を強いられてしまう。ギャング対策はこまめに組事務所を追放して

おくことだけれど、周りに強そうなギャングがいたら思うように暴力追放運動ができなくて、困ってしまう場面も多いのではないか？ そこで序盤は焦らずにじっくりと、味方の戦力が貯まるまで待つしかないね。ただし、ぼーっとしていると思わぬところからギャングが侵入してくるので、できるだけ味方の領土は生ゴミや踏切封鎖でギャングの侵入に備えてもらいたい。序盤はマップのA地点付近の回廊地帯を生ゴミで塞いでおくこと。ギャングの動きは意外に早いので、できるだけ早い時期に塞いでおかないと、こちらの領土に入ってこられると面倒なことになりかねないぞ。

## ギャングを追い出せ

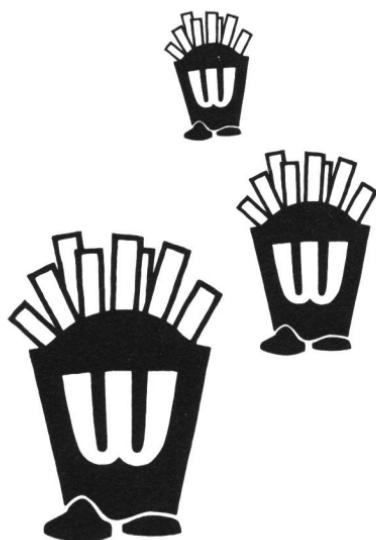
さてある程度自分の戦力がたまつたら新たに領土を拡張しなくてはならない。となると目につくのが、すぐ隣にある比較的広い土地だね。本当はここを序盤にとっておきたいのだけど、ここにズラリと並ぶ事務所をすべて序盤に潰すのは不可能に近い（よほど運がよくなれば自分の領土にギャングを呼び寄せる結果になるぞ）。だから今まで戦力をためる必要があったのだ。さて少しまとめた部隊でB地点にある生ゴミを片付けてしまおう。その後部隊が踏切を出て行つたら、すぐにもう一度踏切を壊しておくこと。そしてギャングがB地点を通つて屋台連合



上段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウイバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

36面 初期状態

の店を潰しに行くのを待つこと。ギヤングがなかなかB地点を通ってくれないかも知れないが、ここで焦るとろくな結果にはならないから辛抱が必要だ。ギヤングが出て行ったら、今度こそ踏切を直して再びB地点に生ゴミを捨てておくこと。ギヤングの動きをよく見定めることが大事だから、慎重にやってくれ。思わぬギヤングの襲来で屋台連合は弱体化するので、その間に領土の確保に成功してから屋台連合を潰してしまおう。こうやってギヤング達とまともにぶつからず、確実に領土を増やしていくれば、この面を制覇することは簡単だ。



37面

# 電撃踏切 増設計画

この面は普通にやっても黒字で終わるから楽に行こうぜ。中央にある線路で区切られた地域にはギャングがうろついているけど、これは放っておいても大丈夫だ。こちらの力が充分についてから倒せばいいのだから。順当にいけばタコヤキ→寿司屋→屋台連合と

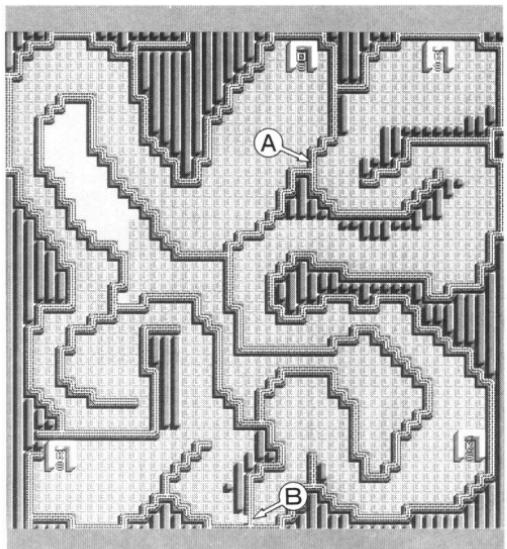
倒せば問題はない。一度に2カ国と戦うこともありなさそうだし、屋台連合までの道のりは遠いが、その頃には楽に倒せるほど強くなっているだろう。

**上級者には……**

でももっとオイシイ作戦もあるんだ。それはA地点にいきなり踏切をつくり、屋台連合を序盤に潰してしまう作戦なのだ。一度試してみればその効果が、つまり驚くほど繰り越し日数が違うことがわかるとおもうぞ。

作戦はこうだ。まずA地点に踏切をつくり、いつものように王様で屋台連合の店を潰す。潰し終えたら奪った資金を元にさらに、ハチマキ寿司も潰し

37面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウイバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

てしまうのだ。ハチマキ寿司への道は遠くて、王様は何度も往復するかもしれないけど気にするな。序盤に屋台連合から奪った資金力の差で、次第にハチマキ寿司も弱ってくるはずだ。ハチマキ寿司を倒し、さらに資金を奪えれば、残るはタコヤキ親父のみ! 1対1の戦いなら、コンピューターなんかに負けるはずはないのだ。タコ商会との戦いに際してはB地点が大きなポイントを占めてくる。この踏切を奪って壊してしまえば、タコ商会の進撃路は限られてくるのだ。この地点をまとまったく部隊でうまく押さえよう。およそ1000人程の部隊が踏切を壊し続ければ、タコ商会の部隊は片方の進撃ルートに流れて行くぞ。

が起きたら、迷わずに中央部に続く踏切を壊してしまおう。そんなことをすれば税金が取れなくなるじゃないか、と思うかもしれないけど、逆の考え方をすれば、中央部は税率が0のままだから占領のペースが早くなる、ということも言えるわけだ。もし、そういう問題が起きたら、この作戦をぜひ実行してくれ。これで残るタコ商会には楽に勝てるはずだぞ。健闘を祈る。

## 暴力団対策委員会

さて、まん中に残ったギャングのいる場所だが、王様でギャングを倒せると思ったら、それから踏切を作っても充分間にあうぞ。ここにはギャングが増える組事務所がないし、ギャングが増殖することはないから楽勝だ。王様でギャングを倒し終えたら、城へ戻ってまた税金をとろう。王様が城を離れている間は税金がとれなくなるので、注意が必要だ。さて、中央の空白地を味方が占領する間に、もしかすると味方が空白地に流れ過ぎてタコ商会の軍隊が押し戻してくる、なんてことが起きないだろうか? もしそういう状況



38面

# 騒乱！ 駅前商店街

## 戦略論

『ガード下の力持ち』にどことなく似ているこの面。作戦も、序盤にいかに早くタコ商会を倒すかが決め手となるところが似ているね。でもタコ商会を倒した後の領土は、ハチマキ寿司と屋台連合に攻め込まれる可能性が高い。そこで、この2国のどちらかと同盟を組もうか、と考えるが常識だろうね。その場合の作戦としては、ハチマキ寿司か屋台連合のどちらかと同盟を組み、ポイントAもしくはBで部隊を待機させて同盟国が領土を増やすのを邪魔する。

その間に敵の同盟2国を倒し領土を増やす。最後に力がたまたところで、残った国と決戦をする、というのが手順だろう。おそらく、ここまで面を進めたプレイヤーなら、説明の必要もなく考えつくのではないか。

## 同盟はなし！

でもこの作戦は、クリアはできるが意外に繰り越し日数は稼げない。もし君が上段者を目指すのなら、効率のよい作戦が必要になるだろう。実はそういう作戦もないわけではない。ただそれは非常に難しく、うまく戦わないと逆に攻め滅ぼされる危険も高いアブナイ作戦だ。つまり、最初に同盟を組まずに戦う作戦なんだ。

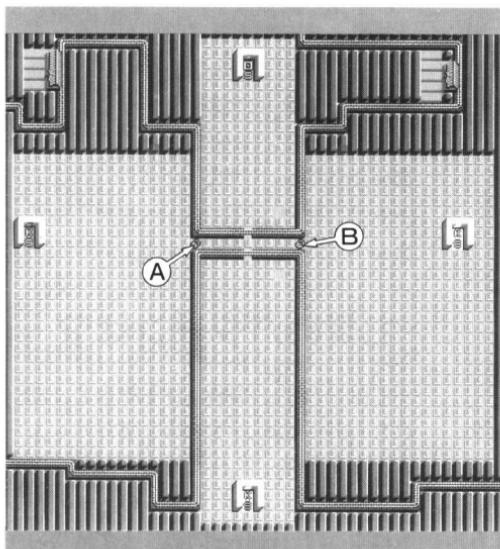
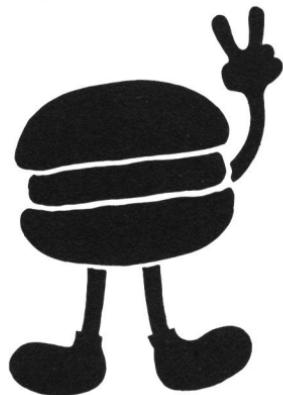
では方法を説明しよう。まずは王様を動かしてオジャマキャラを倒す。次にタコ商会を速攻で滅ぼし、その資金を奪ってしまう。さてこの時点でハチマキ、屋台の両国は、おそらくどちらもA、B地点までは届いてないはずだ。(もしタコ商会を倒すのに時間を取られ過ぎて、どちらかがここまで来ていたら、この作戦はすでに失敗だぞ)

次にタコ商会や自分の領土が広がるのを待たずに(時間ががないのだ)、ハチマキ、屋台のどちらかを攻める。この時に、どちらを攻めても良いが、基本的に強い方を攻撃すること。もしどちらかがヤクザの組事務所を潰していたら、潰している方を優先すること。もちろん、攻撃には王様をフルに活用し、敵の店をどんどん壊させてしまうのだ。そのうちに敵が弱ってきたら、またもや敵の本店を攻撃し資金を奪うことを見れないこと。かなり手際よくやらないと、すぐに残った敵がA、B地点に到達するぞ。

## 機動防御

さて残る敵は一つだけになったかな? でもおそらく君の領土もたいして広がってはいないだろう。王様がいつも外で戦っていたので、資金不足だったのじゃないかな? しかしここからが君の腕の見せどころだ。おそらく敵は A、B 地点を突破して何度もこちらの領土に侵入しようとするだろう。しかし君は、それを王様が拠点防衛で防いで、領土を奪われないようにしなくてはいけない。時には敵の領土に侵入して敵の店を壊しまくるのも手だぞ。しかもそれだけではない。できるだけ効率よく税金をとって、空白地を自分の領土にすることも必要だ。これだけ

の作業をこなすにはかなりの経験が必要だ。今までの経験を活かしてできるだけ効率よく敵を倒してくれ。うまくいけば、最初の作戦よりかなり早くコンプリートできるはずだ。



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウィバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

## 39面

呪われし  
湖の大乱

さて、またもや面は変わり、ここからは戦国マップだ。この面については、一度プレイすればわかると思うが、それほどのこともなく難なく終わってしまうかもしれない。上杉→武田→浅井の順で攻略すれば、手際よくしたとしても多少時間はかかるが、黒字で終わるのも可能だ。もちろん他にも、最初に武田→浅井→上杉など、征服する順番にはいろいろなバリエーションがありうる。それに加えて同盟を組んで早く終わる場合もありうる。

## 攻略パターンを考える

考えうるパターンは次の通り。

①武田→上杉→浅井：要するに湖の周りをだんだんと浸食していくパターンである。この場合、浅井と同盟すれば意外に早く終わることが多いが、もち

ろん同盟しなくとも拠点防衛と落し穴を作るでなんとかすることはできる。

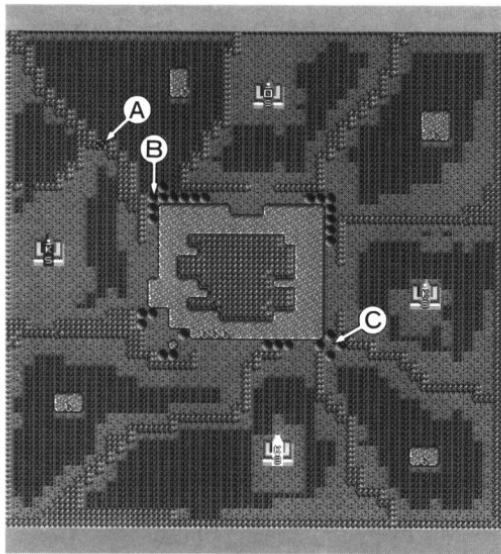
②上杉→浅井→武田：湖を時計回りに攻めるパターンである。武田と同盟を組みたくなるが、そうすると上杉と浅井が戦わなくなるので少し苦しい。上杉領に攻め込む場合には橋（A 地点）を有効に利用すること。

③武田→浅井→上杉：湖の回りを時計の逆回りに攻めるパターン。最後に上杉を攻めるときに、B 地点の周辺の敵の村を潰さずにすむので最後は早い。しかし上杉と戦わないようにするためには、A 地点の橋と B 地点の落し穴の両方を維持しなくてはならないので、その点が時間を要する。

④順番は特がない。当然同盟もなし。最初にできるだけ領土を広げて、資金がなくなったところで税金0%作戦でひたすら敵の村を潰す。王様も使おう。弱った国から次々に潰して、残った国もできるだけ弱らせておく。早く終わる場合もあるが大抵は時間がかかってしまう。うまくやらないとこちらが潰されてしまうし、白が強くなってしまう場合もある。

## お奨めパターンは？

ではどれが一番早いかというと、どれも一長一短があって時と場合にもよる。しかし僕が終わったときは①の作戦が一番うまくいった。そのときの作戦はこうだ。浅井と同盟。まず最初の



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

39面 初期状態

部隊で武田の領土との境の落し穴をひたすら塞ぎ、武田と接するようになつたら殿様の攻撃で武田を潰す。同時にC地点へ部隊を送り、浅井より先に周辺の土地を確保し、自の進出を邪魔する。(落し穴を作つておけば完ぺきだ)そこまでいったところで国力の充実を図る。上杉は浅井と戦っているので、あまりこちらには向かってこないから安心だ。力がついたら上杉の殿様を電撃戦で倒す。上杉の領土が緑になつたら白を倒す。というのが作戦だ。最後の浅井は意外に手ごわかつたが、それでもなかなか良い日数で終わった。この作戦は他の作戦にも応用できるので試してみてくれ。



**40面**

# 半島を極める 戦人

## 戦場を継なぐ橋

40面（41面もだけど）は非常に難しいぞ。この面の特徴は何と言っても、道を作らないかぎり敵と領土を接しないことだろう。だからコンピュータが道を作るのを待っていたら、何万日がたってもこの面は終わらないぞ（あたりまえ）。そこで、ゲームをスタートさせたらいきなり城の北に道を作ろう。これで上杉軍と戦うことができる。序盤は上杉軍が少し有利だが、この面までこれたプレイヤーなら難なく敵を倒せるだろう。上杉軍との戦いのポイントは、最初にできるだけ敵の村を潰しておき、序盤の不利を早く逆転させることだ。

## 風雲急を告げる戦場

さて、上杉軍を倒したら、次に左下に広がる未開発の地域を占領しよう。ここにはかなり長い道を作らないといけないので、税金を多くとること。浅井と武田とはまだ国境を接していないので攻められる心配はないぞ。今は領土の確保に専念しよう。空白地をすべて埋めることができたら、いよいよ浅井、武田との戦いを残すのみだ。しかしこの時点で、領土は2国に勝っていても、ここまで両国は戦力をかなり貯めているのではないか？ まともに戦ったら勝ち目はなさそうだ。そこでこの2国と戦うときは、35面でも使った持久戦で敵の兵力を減らしてから戦おう。

## 戦わずして勝つ

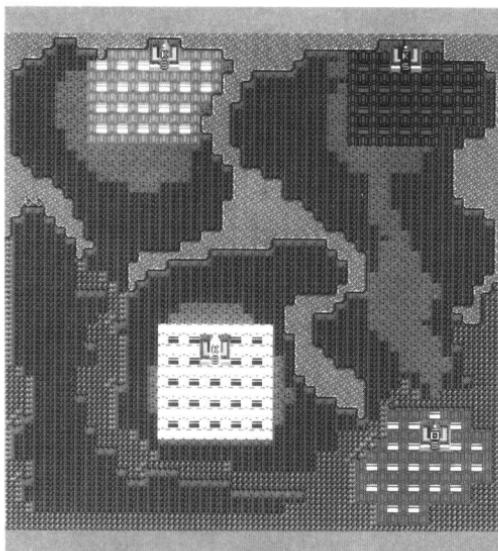
方法は以下の通りだ。まず4100人以上の部隊を用意すること。敵の領土に道を通してから、すぐにその道を壊すこと。こうすることによって敵の部隊はその道を作り直しにくるので、それを続ける間に敵はどんどん消耗してしまう。また4100人以上の部隊がいれば、敵がどんなに大部隊でも道を直して突破することはできないので、こちらは絶対に攻められる心配はない。『41土木守備隊』による『犬殺し』テクニ

ックなのだ。そこでその間に資金と部隊を充分に貯める。

国力が敵より大きくなり敵の部隊を充分倒せるようになったら、殿様を活用して敵の部隊を倒すことだ。殿様は城にさえ帰ればすぐに元の戦力に戻るのでフルに活用だ。この作戦を実行する上での注意点は、道を壊す部隊が消耗しないこと。部隊は村以外の場所にいるときや資金が0のときはどんどん減っていくので注意しよう。さらに敵の殿様の分裂部隊にも注意が必要だ。こまめにやっつけておかないと面倒なことになる。これで敵の力を弱らせて最後には敵の殿様を直撃で倒すのだ。

この作戦は以降の面で何度も使う重要な作戦なので、手順や要領などを何度も練習して研究してくれ。残る浅井、武田を倒せれば、少し苦しいが何とかこの面もマイナスにはならないはず。

もし敵の殿様を弱らせるのに時間をとられすぎると苦しいぞ。何度も挑戦して早くコツをつかんでくれ。



国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	2720	5000	
武田 <b>(赤)</b>	6.3	1	21	10	
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	2912	5000	
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	6.5	1	21	10	
	1000	200	3184	5000	
	7.2	1	23	10	
	1000	200	2880	5000	
	6.4	1	21	10	

40面 初期状態

41面

# 猶予なき 大侵略戦

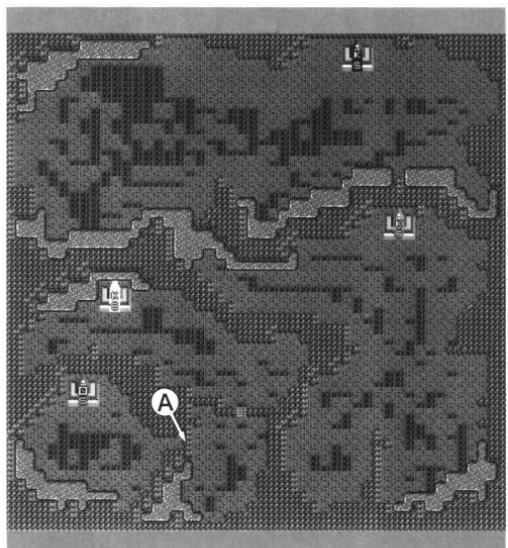
ここまで日の数はどうなっているか? 残り日の数が充分あるという人はとりあえずエンディングまで行くのもいいかもしれない。しかし、一度終わったけどまだ上段者を目指したい人や、ここまでプラスで来たのでこの面もマ

イナスにはしたくない人には、非常に厳しい面となるだろう。おそらく1度や2度のプレイでは簡単にプラスになることはないし、プラスになってもほとんど繰り越し日数が増えることもないだろう。それほどこの面は難しいのだ。特にここから52面までは難関の連続なので、もし赤字の連続になってしまふにすることはないのだ! 何度もプレイして全部を黒字にしていけばいいのだから。

## 速攻! 浅井攻め

基本的な作戦は前の面の『半島を……』と同じだね。4つの国は道がないのでつながっていない。こちらが道を

41面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

つなげるまで、敵は兵隊を貯めて大きくなってしまうというわけだ。しかしながら前の面と違うところは、武田、上杉の軍の領土の広さだろう。その領土の広さから、上杉を倒すにはかなりの兵力を必要とする。つまりかなり多くの時間を兵隊の集結に使ってしまう、ということだ。そこで勝負は、いかに序盤に浅井を早く倒せるかにかかっている。ゲームを始めると同時に A 地点に道を作り、殿様の出陣だ。これで浅井の村をどんどん潰し、浅井の殿様が弱ったところで城を直撃して資金を頂こう。早ければ400日もかからずに浅井は滅びる。

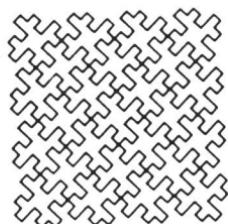
## 動かざること 山の如し

領土が広がったら武田軍との戦いだ。方法は前の面と同じなのであえて説明はしないが、ここでも時間が重要な要素となる。武田の村をすべて潰すのを待つようなことはせずに、できるだけ早く武田の城を直撃して、一刻も早く終わらせてくれ。さて残るは上杉のみとなつたはずだが、この上杉は半端な敵ではないだろう。

おそらくとんでもなく大きくなつた部隊がいるんではないか？これを消耗作戦で消耗させるのにはかなり長い時間を要するが、領土はこちらの方が断然に大きいのだから、時間がたてばこちらにもかなり大きな部隊ができるはずだ。それまでは B 地点で道を壊す

作戦で敵の消耗を待とう。作戦が見事成功し、敵を消耗させるのに成功したらこの面も終わりだ。しかし上杉の城を直撃で終わらせるにはおそらく兵力が足りないはず。敵の殿様は依然 20000 近くのパワーを貯めているはずだ。これでは4倍の兵力を集めることは不可能だ。ではどうするのか？

敵の村を潰して上杉軍を弱らせるのが確実な方法だが、時間がないというかたは、ダブルアタック作戦でチャレンジしてみるしかないだろう。方法は敵の城の前に敵の殿様より大きな部隊を集め、こちらの殿様と一緒に攻撃させるのだ。この方法なら、第一の部隊が敵の殿様を少しは消耗させて回復する前に、続くこちらの殿様の攻撃で敵の殿様を倒せるかもしれない。詳しくは「テクニック編」を見ててくれ。ただし、この方法は失敗の確率がすごく高いので、チャレンジする前に必ずセーブを忘れないように。



# 42面 カラー・チェンジ

## 美しく青く染める

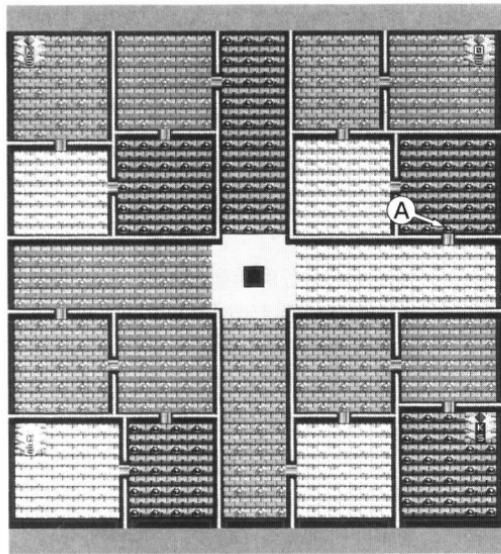
難しい面を終わったからというわけなのか、この面は息をつけるように簡単な面だ。ゲーム開始時には、すでにマップはユニットがギッシリと埋められていて綺麗に配置してある。ゲームをスタートさせて、この美しい配列を壊してしまうのがもったいないよね。でもこのままボンヤリとマップを眺めてもゲームは終わらないのでスタートさせよう。みるみるうちに綺麗なマップが変わっていってしまうね。さてとりあえずプレイヤーは、自分の城の周りの4つのブロックを制覇しなくてはいけない。しかし、王様を動かして他の3カ国のユニットをどんどん壊しさえすれば、あっという間に最初の目標は達成できてしまう。時々敵の王様からの分裂部隊やオジヤマロボが進入してきそうになるけど、A地点を早めに押さえてしまって通路を壊しておけば、4つのブロックを制覇するのは楽勝ではないか。

それに比べて赤、白、黒の村はほとんど壊滅状態だ。この時点でもう勝負は決まってしまったようなものだね。

あとは残った空白地をいかに早く埋めてしまうかで、ハカイロボットもいなくなっているのではないか。正直言って他の3カ国は相手にもならない。42面まで来てこの簡単さは拍子抜けって感じだ。早めに2カ国をやっつけてしまって、占領に専念しても構わないだろう。要は最初の4つのブロックをいかに早めに確保できるかにかかっている。ここさえ押さえてしまえば、あとはどんな方法で残った3カ国を料理しても構わないというわけ。残った国を倒すときにはできるだけたくさん村を残して、本拠地直撃で倒せれば、それだけ早く占領が終わるぞ。あとは税率に気をつけなくてはいけない、ということぐらいだろうか。

## うまい税金のとり方とは？

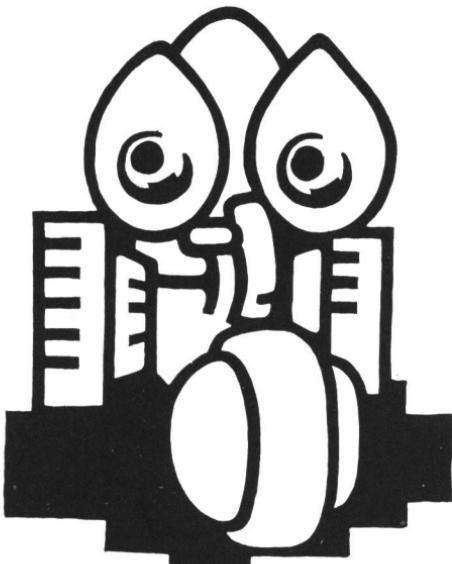
税率は0%と30%で極端に調整する方法もあるが、7~15%の間で微妙に調整する方法や、常にコンピュータが指示している数字（税率の上げ下げを調整するバーで最適と思われる税率に指示マークがでてるよね）をこまめにチェックしている方法など、いろいろ



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンク $\alpha$ <b>(青)</b>	1000	200	13888	5000
ロボノイド $\alpha$ <b>(赤)</b>	24.2	1	123	10
メカタンク $\beta$ <b>(白)</b>	1000	200	13808	5000
ロボノイド $\beta$ <b>(黒)</b>	24.2	1	121	10
	1000	200	13888	5000
	24.2	1	123	10

42面 初期状態

な方法税金を取っていると思うけど、ロードモナークの税金は意外にラフに計算されて取られているので、それほど深く悩む必要はないぞ。必要な時に必要な量だけとればいいのだ。ただ大兵力の部隊は運用にはお金がかかるので、後半にお金が0にならないように気をつけさえすればいいのだ。さて解説の必要もないくらいの簡単な面であつたけど、君は繰り越し日数をどれくらい増やせたかな？ これから面は難関がそろっているので、ここは楽に終わらせようぜ。

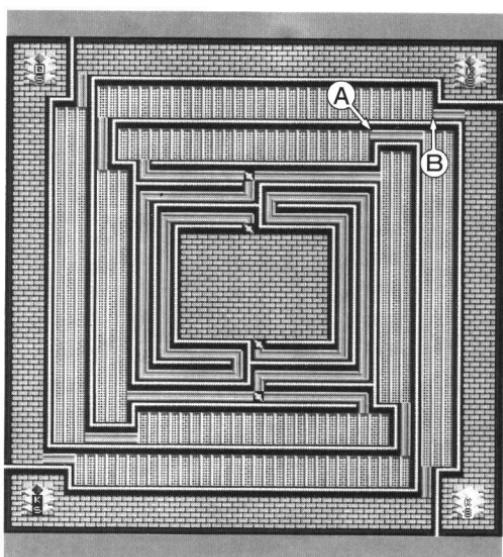


# 43面 メタリックロール

## 王様の出番なし

さて、全52面中で僕が最大の難関だと感じたのが、このメタリックロールだ。この面をプラスにするのは想像以上に難しい、とはっきり言える。実際に5段になった時点でも僕はこの面をプラスにはできないのだから。何しろ、マップをグルグルと渦状に取り巻いた構造は、すべての敵を倒すのに3周以上

はマップを走らなくてはいけないくらいに長くて遠いのだ。その遠さは、最初の城から王様を出発させたら、一番近い黒の城に着くまでに半分以下のパワーに消耗してしまうほどだ。これでは、得意の王様を動かして敵を攻撃する作戦は裏目に出てしまって、とてもでないが使えない。そこでここでは、王様に代わるできるだけ大きな部隊を作る必要があるだろう。



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンクα <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイドα <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
メカタンクβ <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイドβ <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

## A 地点を制す

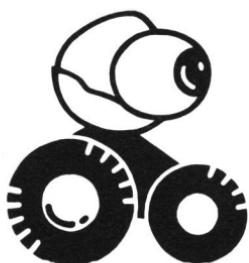
まずは A 地点まで確実に部隊を進める。その際にパネルを張っていない地帯には、ある程度部隊を先行させてパネルを張っておくことが重要だ。領地がどうしても狭く細長くなるので、狭い面積にたくさんユニットを作りたいからだ。A 地点に到達したところでいったん通路を壊しておいて、敵の侵入を防いでおく。それから部隊が大きくなるのをひたすら待つのだ。できるだけ大きな部隊を2つは用意する(5000~8000人くらい)。しかしこれが思ったより時間がかかるてしまう。最初の領地が遠いだけに、発生するユニットが前線に到着するのにとんでもなく時間を浪費してしまうのだ。その間にも黒のユニットはしつこく攻撃してくるけど、何しろ通路が長いので敵は消耗するので気にすることはない。

## ローラー作戦

さて攻撃の準備ができたら、用意した部隊をまず2列に並べて拠点防衛する。

このとき味方の部隊がぶつかると、2つの部隊が合体してしまうので注意すること。2列に並んだらこの部隊で一気に敵の村を潰していく。名付けて「ロ

ーラー作戦」というわけだ。村をわざわざ占領することはない。後続の部隊が村を占領していくのを待っていればいいのだ。これを繰り返して黒の村をどんどん潰していくば敵は次第に弱っていくので、敵が弱るのを見計らって一気に王様を倒すのだ。何とも時間がかかるって面倒な作戦だが、王様が使えないでの仕方がない。王様が使えない分は税金の調整で効率よい部隊の運営をするしかないのだ。この方法を繰り返して赤と白の国とも戦うことになるが、この2カ国を相手にするとときはさらに大きな部隊を作って攻め込まないと、攻撃が途中で息切れしてしまうぞ。要領をつかむまで何度も挑戦してくれ。この面をプラスにできれば上級者の仲間入りだぞ。



# 44面 シンメトリブース

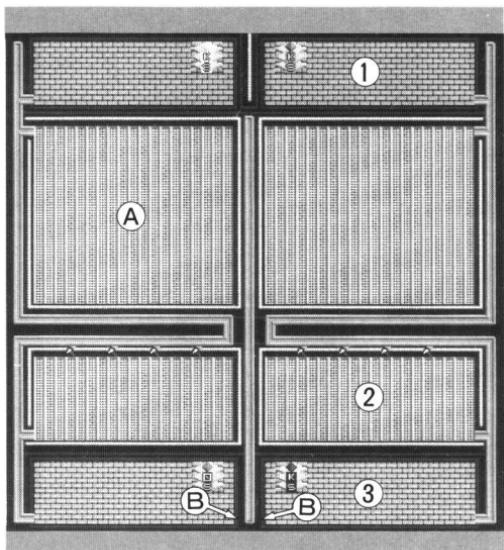
## オジャマロボ封鎖

左右対称をなすこのマップもかなりの難度だ。3000日以内で終わらせるにはかなりの素早さが必要だぞ。さて、いきなり解説だ。まず最初に出てくる部隊はいきなり北のパイプ修理に向かわせること。ここからオジャマロボを出したら白は倒せなくなるぞ。

次に、ある程度王様が強くなったら

白のユニットを潰しに行こう。白の領地にたどり着くまで時間を要するけど、一つでも多くユニットを潰して白の進出を遅らせること。白にA地点のある広い土地を取らせないように頑張ってくれ（しかし、これがかなり難しい）。そして王様が出撃している間にも、味方はある程度強いユニットを集結させる（1000人以上でないと駄目！）。王様が疲労して戻ってきたら入れ替わりにこのユニットを出撃させて、A地点で通路を壊させるのだ。これでA地点に白が進出するのをある程度押さえるか、

44面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンクα <b>(青)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイドα <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
メカタンクβ <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
ロボノイドβ <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

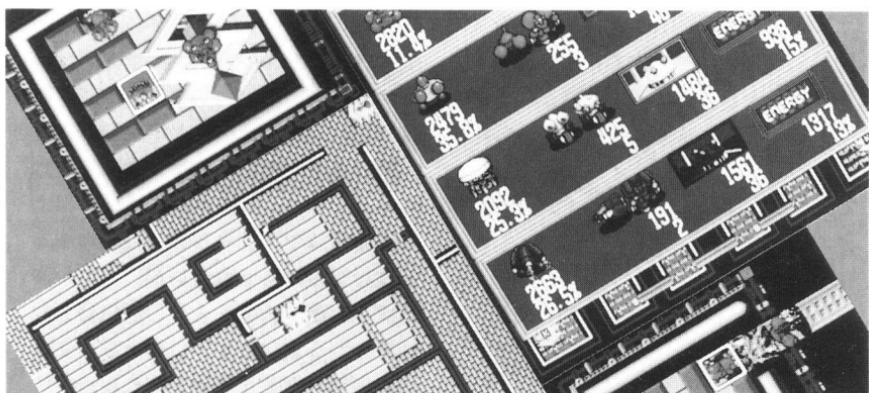
そうでなくとも遅らせれば、白を倒すことができる。白を一刻も早く潰すこと。赤が黒を征服する前に左の土地をすべて自分の領地にするぐらいの早さでないと、それだけ赤を倒すのに手間を取ってしまう。

## メカタンク β の滅亡

さて、白を倒したら残る赤との戦いとなる訳だが、おそらく赤もこちらとそう変わらない早さで黒を征服しているはずだ。何しろ圧倒的に上に位置する2カ国が有利なのだから。しかも赤の国とこちらは完全に五分五分の領土の広さだ。普通に攻撃したのでは赤の王様を倒すことはできない。しかし、かといって右側半分のすべてを占領していたのでは時間の無駄だ。せっかくブロックで構成されたマップなので、できれば王様を倒すときには敵のユニッ

トをたくさん残しておきたい。そこで、右側の①②③のブロックを占領するだけで敵の王様を直撃する作戦をとるわけだ。作戦はいつもの消耗作戦で、B地点に通路をつくる。

すると敵のユニットが攻めてくるが、いつものように『41土木守備隊』で通路を塞ぎ続ける。敵の部隊の消耗を待ってからB地点の通路をまた継なぐ。これを繰り返して①②③のブロックのすべての占領を目指そう。基本的に①②③はどれを先に占領してもいいのだが、②のブロックだけは占領のときに多少コツが必要だ。ここを占領するには、まず入り口を塞ぐ部隊が一つと敵のユニットを破壊する部隊が必要になる。それぞれかなりの大きな部隊でないと途中で部隊が消耗してしまうので、もしここを占領するときには、できれば①のブロックを占領し、敵の税収を断ってから②を占領する方が賢明だ。そうすれば少なくとも通路を壊し続ける必要はなくなるので、部隊がそれだけ不要になるというわけだ。



45面  
ペンシル  
ばーにあ

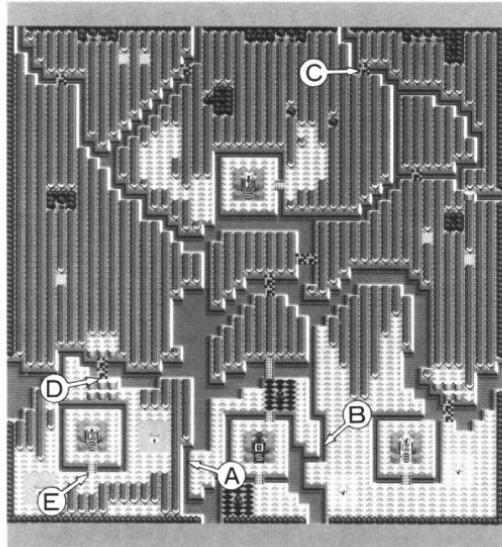
40面を過ぎて難関が続いたメカクノであったが、ファンタジーパステルの面もかなり難度が高いぞ。一見するとさほど難しさを感じないかも知れないが、おそらく最初のプレイでは、インディーと戦っている間にいつの間にか強大になっているマッシュルを倒せなくて、つまずいてしまうのではないか? この面では、最初にどこを倒せばよいのか、という問題に直面するのだ。最初にインディーと戦っているとマッシュルが伸びてどうしようもなくなる。だから強引に A 地点に橋を架けてマッシュルを倒してしまおう。そう考える人も多いはず。実際この作戦はかなりうまくいくように見えるのだが、結局今度はインディーが強くなって、今度はインディーを倒すのに時間を大幅に取られてしまうのだ。

## 最初に倒すのは?

それではどうすれば、一番時間をかけずにすべての国を倒せるのか? 実は最初にインディーを倒すのが一番時間をかけずにクリアできる。僕はそう確信している。でも最初にこの作戦は失敗してるよね。でもそれは、インディーを倒すのに時間をかけすぎてしまっているからなんだ。つまり、すぐ隣にいるインディーをわざわざ回り道して倒す必要はなく、少し強引ではあるが、B 地点に橋をかけ速攻でインディーを倒せれば、マッシュルの機先を制することができるんだね。実際に最初は橋を架けたことによって資金が不足しがちであるが、インディーさえ倒せばかなりの資金が手に入るので、遅れは取り戻せるというわけ。そのあとは順調に領土を伸ばし、マッシュルよりも先に C 地点を制すれば作戦の第一段階は終了だ。

## 最後に残る敵

残る敵はマッシュルのみ(ハニールも残ってるかもしれないが、ハニールはすぐに潰されてしまうので気にしない)というわけだが、このマッシュルの城の周りをよく見ると実に攻めやすい地形だとは思わないか。もしマッシュ



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	288	5000
	1.1	1	2	10
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	288	5000
	1.1	1	2	10
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	288	5000
	1.1	1	2	10
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

45面 初期状態

ユルの城の前の橋を落とせば、敵は資金不足ですぐに弱ってくることは間違いない。それに気づけば、今度こそ A 地点に橋を架けてこの島のみを制覇し、敵の税収を断つ作戦を実行できるわけである。

そのためにはまず、D 地点の橋を壊す部隊（これは敵の大部隊がこちらに侵入するのを防ぐ部隊）、次に E 地点の橋を壊し同時に城の周りの敵の村を壊す部隊が必要だ。これら2部隊でマッシュルの城のある島を制圧すれば、敵は橋を修復する資金も無くなるので、次第に力を弱らせることができるというわけだ。あとは少しずつ敵の領土を奪い去り（敵はお金が無いので橋さえ壊せば分断できるし、村を壊せば再び村を作ることはできない）、王様の力が弱ったところで城を直撃すれば終わりというわけ。このように敵の王様の前

に柵を作ったり拠点防衛して税収を断てば、敵は村を作ることができないので意外にもろく倒すことができるぞ。他にもこの作戦が使えるかもしれないるので試してみてくれ。



46面

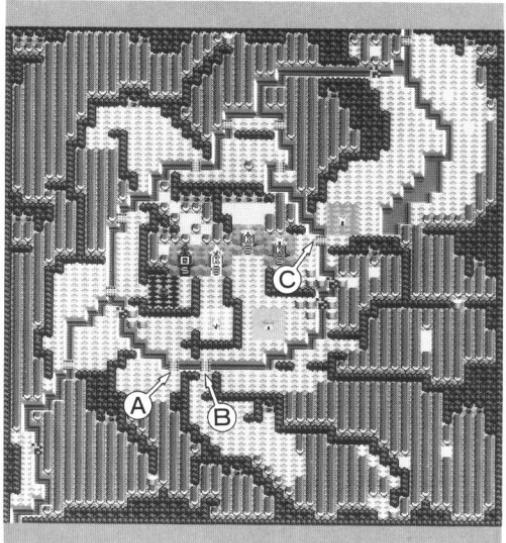
# 背信のスペクタル

ユルを倒すとまたすぐにハニール、というふうに次々と隣の国と戦わなくてはならなくなるのがこの面の特徴だ。ということは、インディーをいつ倒すか、そのタイミングが非常に難しい。

## インディーを倒すのは

インディー国を倒すのは正直言ってさほど難しいことではない。むしろ、ここまでたどりつけたプレイヤーなら、その気になればいつでも倒せてしまうよね。でも簡単に倒すとそのあとでマッシュルやインディーの背後にいるオジヤマキャラが強敵となってしまうもしかするとこちらに大きな損害を与えるかもしれない。しかし、時間をか

46面 初期状態



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	144	5000
	0.6	1	1	10
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	144	5000
	0.6	1	1	10
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	144	5000
	0.6	1	1	10
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	144	5000
	0.6	1	1	10

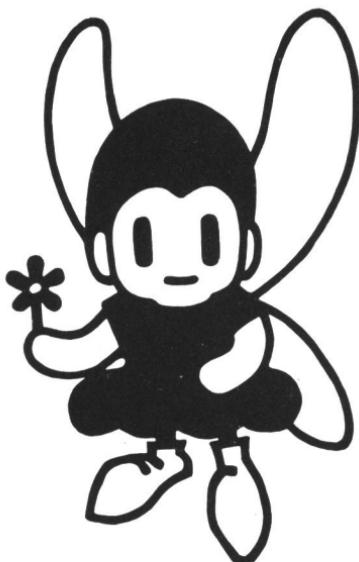
けてインディーを倒しても、結局はマジヨルカと戦うことには変わりないわけだし、オジャマキャラは時間をかければかけるほど大きくなってしまう。そこで、インディーを倒すはある程度戦力が整い、領土が広くなるのを見計らってから倒すべきだろう。しかし、その間にインディーが領土を拡張するのを防ぐのもいい作戦だ。たとえば、A地点の橋を壊してインディーの資金をなくしてしまい、領土が広がるのを防ぐのもいい手だ。そうすればあとでインディーを倒すときに、それだけ楽になる。

## インディーを倒して

インディーを倒すときにはある程度余裕のある戦力で倒さなくてならないと書いたが、作戦はうまくいったどうか? さてインディーを倒すとすぐにマッシュルとゴロゴロくんがいるよね。ここはしばらく乱戦になるのは仕方がないが、可能な限り早くB、C地点を押さええることが必要だ。この両地点を押さえれば2カ国は両方とも資金不足におちいり、そのあとは両方とも簡単に自滅してしまう。それからまだ空白になっている領土を占領すればいいわけだ。

マッシュル、ハニールを倒すのはいつでもいいから気にしない。まだ占領していない空白地を早く埋めるのが先決だ。最後はマッシュル、ハニールの

両国とも潰しあいを演じるので、高見の見物を決め込むのもいいぞ。



47面

# 魔法島の マドンナ

## 天下二分の計

ここまで苦労の連続だったのではないか? 初心者なら40面を過ぎたあたりから赤字の連続でもおかしくはない。しかし、この面は見かけの難しさに比べれば意外に難度の低い面なので、できるだけ時間を稼ごう。さて、いきなりマジョルカは不利な立場に立たされており、三方から攻められる立場をなんとかしないと、このままではまともに3カ国の攻撃を受けて、滅亡の一途をたどってしまいそうだね。それなら少なくとも同盟を組んで敵を一つでも減らしておこう。ただし同盟の相手は慎重に選ぶべきだろう。どれと同盟を結んでも同じように思えるが、ある意味では同盟相手は「最後に戦わなくてはならない敵」なのだから、変な相手と同盟を組むと最後の決戦に苦労するのは目に見えている。

## 最後に倒しやすい敵

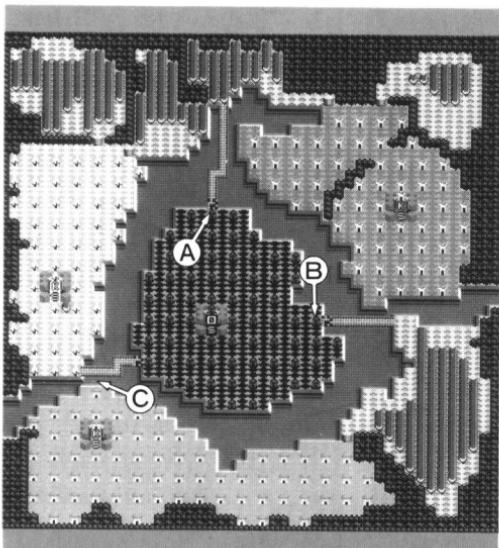
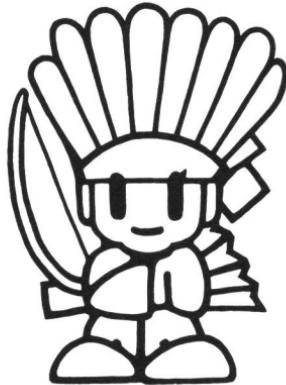
今までの面での経験で、敵を最後に倒すときは村を全滅させてはならない、というのを何度も経験してきたと思う。最後に村を全滅させて終わるとそれだけ占領率が落ちてしまうから、というのはもはや言うまでもない。だから、敵の村を全滅させずに終わりやすい地形の敵を最後にすれば、楽に終われるわけだ。それにさえ気づけば、この面での同盟の相手は決ったと言っても良いんじゃないかな。まずはマッシュルは問題外だね。平地の多いマッシュルの国は、王様の直撃で終わるにはやりにくい地形だ。北に渓谷のような土地のあるインディーは簡単そうだが、マジョルカとお城が近いので、序盤に王様の村潰して攻略した方が良いように思える。そこで、残るハニールとの同盟を筆者はお奨めする。

## 如何に戦うか?

まずハニールと同盟したので、A 地点で最小部隊が待機するだけでハニールの侵入を防げる。次に最初に戦うと決めた国(僕のお奨めはインディーだが)との国境の橋は無理に壊す必要はなく、一刻も早く B 地点に『41土木守備隊』を派遣し橋を壊すことを勧める。

それから王様をフルに活用してインディーを倒してくれ。インディー制覇は難しくはないぞ。

次に残るマッシュルであるが、これは少し戦力を貯めているかもしれないが、こちらも広大な領土があるので逆転は可能だ。強引に C 地点に橋を架けるという作戦もあるので試してみてくれ。ただし、くれぐれもマッシュルを倒すときにはハニールとの同盟が切れてしまうことを忘れないでくれよな。マッシュルを倒す前には A 地点に『41 土木守備隊』を派遣して橋を壊しておかないと、ハニールの巨大な兵力がなだれ込んできて、とんでもないことになってしまうぞ。最後のハニールとの戦いはもはや言うことはない。ここまで経験を活かせば簡単に葬ることができるはずだ。



47面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税率
	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	8480	5000
	19.4	1	68	10
インディー国 <b>(黄)</b>	1000	200	5936	5000
	14.3	1	50	10
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	8320	5000
	20.0	1	68	10
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	7184	5000
	17.5	1	59	10

48面

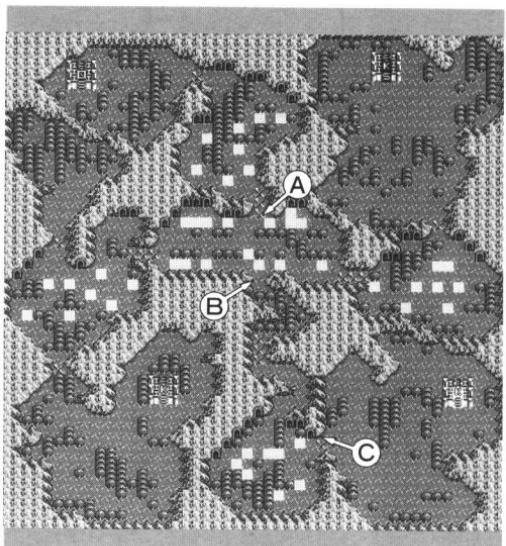
勝利を征す大作戦

## ラスト5!

全52面中、残すところはあと5面、ついにラストスパート。ここまで君の成績はどうかな？もしこの本に書かれてある通りにうまくできたのなら、残りの日数が全然なくて足りないとい

うことはないと思うけど……。

さて、最後の5面は5種類のマップ（ロードモナーク、フーズパニック、戦国、メカテクノ、ファンタジーパステル）が一つづつ出てくる。つまりこの面が最後のロードモナーク面というわけだ。お名残惜しいよね。それでは最後のロードモナーク面の解説を始めよう。



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
GREEN (緑)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
RED (赤)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
WHITE (白)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
BLACK (黒)	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

## 怪獣対策

この面の特徴は、なんと言ってもモンスターの多さだろう。ゲームを開始してまもなく城の周りの領地は埋まって、すぐ隣のモンスターがウロウロしている空白地を占領しなくてはいけなくなる。多少考えた人なら、あらかじめ A 地点の柵を壊しておいてモンスターが南に逃げてくれるのを待っている、という手もあるけど。確実に王様か部隊が強くなるのを待っていてもいいぞ。さて A 地点まで味方が進出したら南のモンスターを退治しなくてはいけないのだが、このころにはかなりモンスターも増殖して強くなっていることだろう。しかしここでモタモタしていると他の国が先に進入しかねない。

そこで、ここでのモンスターが B 地点の狭い谷に入ったところを見計らって柵で閉じ込めて欲しい。こうすればモンスターを WHITE の領土へ追い払えて、他の国とゆっくり戦えるわけだ。WHITE の国にとってはいい迷惑だろうけど。少なくとも時間稼ぎにはなる。と、実に簡単に書いてしまったけど、これがなかなか思い通りにモンスターが動いてくれなくて悔しい思いをすると思うので、あらかじめセーブしておくことをお奨めする。もしどうしてもモンスターが B 地点に行ってくれなくて時間が過ぎてしまうようなら、再びロードしてやり直すしかないだろうな。



## 2正面作戦

さて、中央の谷の洞窟を封鎖してからは時間がないぞ。WHITE がモンスターの襲来から立ち直る前に RED、BLACK 両国を倒すのだ。おそらく一度に2カ国を相手にするのは面倒であるから、その時点で、国力の大きい方から倒す。これが基本だ。王様みずから出陣してドンドン村を壊してしまう。そのうち敵が弱ってきたら敵の城を直撃で倒す。この繰り返して2国を倒すのだ。残った敵の WHITE が B 地点を突破する前に倒さなくてはいけないので時間はあまりないぞ。最後に残った WHITE との戦いは C 地点が重要な拠点となる。もし RED、BLACK の2国を倒した時点ではまだ空白の領土が残っていたら、ゲームを一時中断して、部隊には空白地で村を作ることに専念させよう。領土の広さでは WHITE とは比べ物にならないほど大きくなっているはずなので、あとはうまく時間内に終われるように頑張つてみてくれ。

**49面**

# 回転拡張 大作戦！

## 同盟は不需要

渦状に広がるマップと中央の比較的狭い領土で、ハチマキ寿司と我らウィバーガーが対じしてゐる。このハチマキ寿司を倒さないかぎりは屋台連合とタコ商会とは戦えないのであるが、2カ国を相手にするには領地が狭すぎるというのが実状のようだ。つまりA地点の2カ所の踏切のうちどちらかを防衛してゐる間に、タコ商会か屋台連合のどちらかを倒す必要があるわけだ。防衛のためには部隊が多く必要なので、タコ、屋台のどちらかと同盟を組んでおいて侵入を防ぐのもよい作戦だが、同盟を組まなくとも両国がA地点に到達する前に『41土木守備隊』を編成することは可能なので、同盟なしでもいいけるぞ。しかし、もしも同盟を組むとしたら迷わずタコ商会を選んでほしい。理由は、B地点の踏み切りを壊せばタコ商

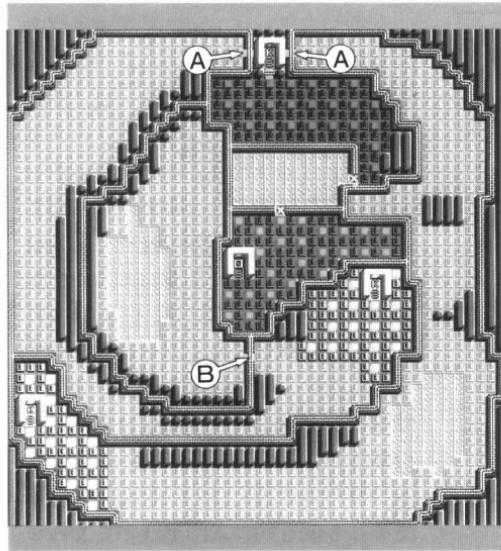
会を倒すのが簡単だから、と書けばカンの良い読者の皆さんなら気がつかれるのではないか？

## 寿司食いねえ

さてゲームを始めると、最初にやることはハチマキ寿司領までの踏切を修理することだよね。敵も恐らく踏切を作ってくれるので、一度に2つの踏み切りを作らなくてもいい。さて、ハチマキ寿司までの道が通じたら王様の出番だ。王様はいつものごとく敵の村をどんどん壊してしまおう。寿司屋退治に時間を費やしてゐる暇はないぞ。村を壊して敵の王様が弱ってきたり、城を直撃して敵の資金を奪うことも忘れないでくれよ。それにくどいようだが、城を直撃するときは4倍の兵力が必要だぞ。ここまで来れたプレイヤーにはこの忠告は不要だとは思うが、念のため。

## タコ商会は 待たせておけ

さて首尾よくハチマキ寿司を倒せたであろうか？ 経験のあるプレイヤーなら500日もかからずにハチマキ寿司を滅ぼせたであろう。しかし、これからが本番だ。もし、タコ商会と同盟を結んだプレイヤーなら、A地点にわざかな部隊を配置し踏切を壊すだけでタ



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
ウィバーガー <b>(赤)</b>	1000	200	2768	5000
ハチマキ寿司 <b>(青)</b>	6.7	1	24	10
タコ商会 <b>(黄)</b>	1000	200	3088	5000
タコ商会 <b>(黄)</b>	7.3	1	24	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	2000	5000
全国屋台連合 <b>(白)</b>	4.1	1	16	10
全国屋台連合 <b>(白)</b>	1000	200	1760	5000
全国屋台連合 <b>(白)</b>	4.1	1	16	10

49面 初期状態

コ商会の侵入は防げるが、そうでないプレイヤーはここに『41土木守備隊』を投入し、タコ商会が踏切を直せないように部隊を配置しなくてはならないことを忘れないでくれ。

それが終わったら屋台連合を倒すのだ。先ほどハチマキ寿司を倒したときに横取りした資金があるので、少しハチマキ寿司のときより有利だ。しばらくは税率0%で屋台連合領に侵攻できる。さて拠点防衛に適した場所が余りない屋台連合の領地では、できるだけ多くの村を壊して敵の勢力を弱めてくれ。領土の広さでそのうちに味方が押し始めると思うが、うまく進まないようなら王様の出撃で敵の村を壊しまくる作戦もつかえるぞ。しかし、ある程度勝敗が見えてきたら、同盟を組んでいるプレイヤーはA地点の部隊を強化することを忘れないでくれ。何度も

繰り返すが4100人の部隊では踏切を架けられる心配はないぞ。残ったタコ商会との戦いはもはや説明は無用だろう。B地点を有効に使って敵を早く滅ぼしてくれ。



50面

# 知将! 攻防と侵略

## 落し穴

全52面中で数少ない、プレイヤーが有利なマップだ。残すところあと3面というのに、こんなに有利でいいのかな?なんて思ってゲームをスタートしたら恐らく痛い目に合うぞ。確かに一見簡単なこのマップも、油断すれば折角のチャンスを潰してしまうことになりかねないのだ。それは大陸の端っこにいる渦巻がプレイヤーの野望を潰してしまうかもしれないからなのだ。たとえば順調に2カ国を倒しても、最後の1国が渦巻の来襲で滅亡してしまっては元も子もないぞ。ここは慎重に作戦を立てる必要がある。

## 一気に攻める!

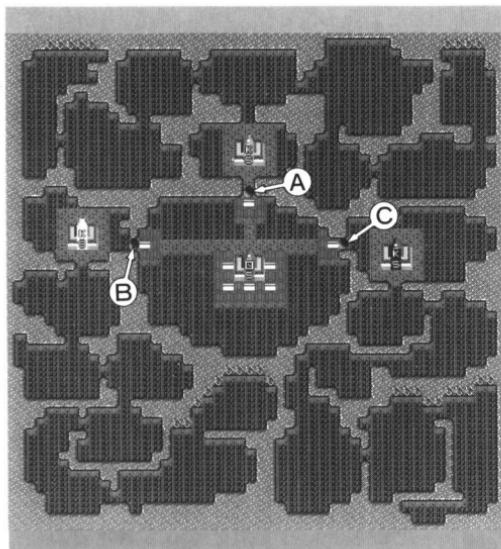
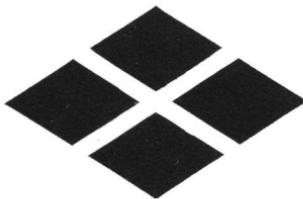
最初にも説明したとおり、この面ではプレイヤーが圧倒的に有利な上に敵のお城もすぐそばにある。まずは3カ国の内2カ国を倒しても差し支えないので、最後に残しておく国を決めなくてはならない。基本的にどの国から倒してもよいが、しかし、最後の1国が渦巻や味方の部隊に滅ぼされないように気をつけること。そこで、今回は説明のために便宜的に武田を残すことになったが、別に浅井、上杉を残しても構わないぞ。では解説。まずはA地点の落し穴を強化すること。そうしておかないと武田がノコノコとこちらの領土へ出てきて弱ってしまうからだ。別に武田軍団が恐いという訳ではなくて、味方が武田を滅ぼさないように気をつけてあげなくてはいけないのだ。続いてB、C地点の落し穴を塞いで浅井、上杉を葬ろう。両国とも大した敵ではないからあっという間だろう。両国とも城を直撃でお金を奪うのを忘れずに。この奪った資金でさらに村を増やそう。そしてこれからがテクニックなのだ。

## テクニック伝授

まずは渦を止めよう、と思った方。実は渦はさほど気にする必要はない。

渦なんか、落し穴を掘っておけば絶対に味方の領土へは侵入しないのだから後回しだ。それよりも武田の軍団があまり強くなないようにしておくことが肝心だ。いくら武田が弱いと言っても、あまり甘やかしてるとあとで面倒だぞ。これ以上武田が伸びないように城の真ん前に落し穴を掘って、武田の資金を無くしてしまうのだ。武田は村を増やせなくなる上に草刈りしかできなくなってしまうのだ。必ず落し穴を掘るようにしよう。拠点防衛だと無駄に敵を殺してしまってうまくないぞ。できれば1000人以上の部隊で落し穴を作ること。あまり部隊が小さいと簡単に落し穴を塞がれてしまうぞ。さて武田草刈り軍団がきれいにマップの上方の方を草を刈ってくれてる間に、こちらは残ったマップを占領しよう。渦巻が少し手ごわいが、殿様か拠点防衛で

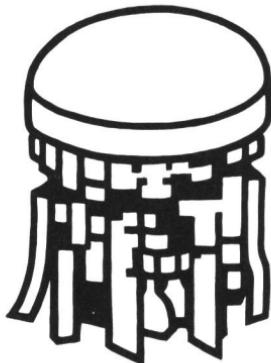
貯めた部隊でまず大きな渦巻を退治しておくこと。そうするとあとが楽だ。最後の武田をどう料理するかはプレイヤー次第だ。



50面 初期状態

上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
織田 <b>(緑)</b>	1000	200	816	5000
	3.1	1	8	10
武田 <b>(赤)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
上杉 <b>(白)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10
浅井・朝倉 <b>(黒)</b>	1000	200	0	5000
	0.0	1	0	10

# 51面 プレート衛星99



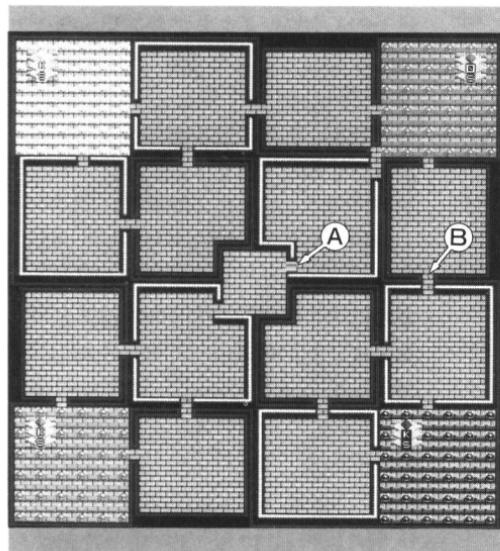
## 最後のメcateクノ

50面の成績はどうだったかな？うまく日数を増やすことができただろうか？残り日数が少ないというプレイヤーはこの本の読者にはいないと思うけど。もしかしたら、さっきの面で段が上がったプレイヤーがいるかも知れないね。僕は現在は5段だけど、この本を書き上げたらさらに6段を目指してまた始めるつもりだ。その意味でこの面のようなマップは、もう一度チャレンジしたいのある面なんだ。何しろ最初にプレイしたときはいきなり滅亡してしまい、その後挑戦するたびに繰

り越し日数が増えてるからね。何度も言うようだけどロードモナークの作戦は一つではない。この本に書かれていることが必ずしもベストではないのだ。一度プレイした面でも何度もプレイするうちに新しい作戦が必ず発見されるだろうから、一度52面まで終わったからといって、それで終わりにしないでくれ。

## 三方塞がり

それではこの面の解説だ。正方形の並んだマップでプレイヤーは右の隅に位置している。しかし注意深くみると、実はプレイヤーは3カ国に囲まれた状態にあるのに気づいたかな。このままでは赤、黒、白に3方向から攻められて非常に不利だ。そこで、この面では同盟を組む必要がある。まずA地点で道を壊せば侵入を防げる赤は除外して、白、黒のどちらかと同盟を組もう。この2国はどちらもまったく同じ大きさなのでどちらと同盟を組んでも構わないが、便宜的に黒と同盟を組んだことにして解説をしたい。黒と同盟を組んだからといって黒を放っておいてよい



上段 下段 国(色)	王	兵隊	人口	税金
	占領率	部隊	村の数	税率
メカタンク $\alpha$ <b>(青)</b>	1000	200	3696	5000
ロボノイド $\alpha$ <b>(赤)</b>	1000	200	3696	5000
メカタンク $\beta$ <b>(白)</b>	1000	200	3696	5000
ロボノイド $\beta$ <b>(黒)</b>	1000	200	3696	5000

51面 初期状態

わけではない。黒があまり領土を伸ばさないように B 地点を早めに占領して、小さな部隊を待機させること。これは同盟を組む面では何度も使った手なので詳しくは解説しない。それよりも問題は赤の侵入をどうやって食い止めるかだ。

## その通路を壊せ

最初に書いた通り、赤は A 地点にある通路を壊せばそれ以上に侵入を防げるのだが、通路を絶対に通じさせない 4100 人を序盤に集めるのはかなり苦労が必要だ。かといってあまり小さな部隊だと、白を滅ぼす前に A 地点を突破されてしまう。

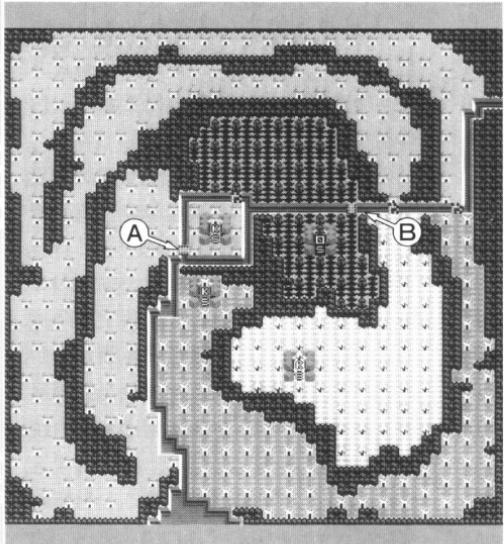
そこで、まず B 地点の確保が終わったら 1000 人程の部隊を集結させて、とりあえず A 地点の通路を壊してしまう。それから王様を動かして白を攻撃し、その間にも少しづつ部隊を集め A 地点に援軍を派遣すればいいのだ。しかし領土も広げる部隊をあまり減らさないように気をつけてくれ。白の村ができるだけ王様で壊しておき、白の進撃スピードを鈍らせるのがコツだ。こうして白との決着をつけるまでに A 地点の部隊を 4100 人にしておけばいいのだ。さて赤との戦いは例のごとく消耗作戦で戦うこと。領土は今や赤より広がっているので、時間さえあれば赤のユニットより大きな部隊をつくれる。そのあとの展開はもはや説明は不要だろう。ただし、赤を倒すときには黒との同盟が切れる 것을忘れないとよい。

52面

壮大な  
陣とり合戦

オーラス面だ!

ついに最後! この面でいよいよオーラスというわけだ。長い道のりでし



た。ここまでたどり着いたプレイヤーのみなさんおめでとう! ところで何段になれたかな? たとえこの面が終わっても、さらに上の段を目指して頑張ってくれ。それでは感動のエンディングを目指しての最後の解説だ!

最後は繰り越し日数がセーブされないので、残り日数があるかぎり戦えるから気楽に行こう。全52面の最後を飾るのはファンタジーパステル。ところがなんてこったい! プレイヤーの領土は圧倒的に小さい上にもはや領地を伸ばす余地が残されていない。しかし絶望するには早いぞ。マッシュルの王様のいる領土はA地点の橋さえ壊せば簡単に孤立させてしまえそうだ。ということは、この領土さえ奪えば赤は資金が無くなり、マッシュルが橋を架けて攻め込んでくる心配はなくなるというわけだ。そこでひたすら力を貯め

52面 初期状態

国(色)	上段	王	兵隊	人口	税金
	下段	占領率	部隊	村の数	税率
マジョルカ国 <b>(青)</b>	1000	200	4976	5000	
	12.0	1	44	10	
インティー国 <b>(黄)</b>	1000	200	7104	5000	
	17.1	1	58	10	
マッシュル国 <b>(赤)</b>	1000	200	18688	5000	
	48.4	1	179	10	
ハニール国 <b>(緑)</b>	1000	200	9088	5000	
	22.3	1	82	10	

て赤の王様を倒そう！と思ったらそ  
うウマくはいかないもので、マッシュ  
ルの王様の4倍の兵力を集めるのはど  
う考えても不可能だ。ダブルアタック  
でもとうてい不可能なほどマッシュル  
の王様のパワーは強大だ。それじゃこ  
れ以上領土が伸びないマジョルカには  
永遠に赤を倒せないではないか、と思  
う読者も多いはず。でもマジョルカも  
実は領土を拡張できるのだ。

## 暴走マッシュル軍団

先ほどのマッシュル孤立化作戦で、  
資金の無いマッシュルは橋を架けるこ  
とも村を作ることもできないよね。そ  
れではマッシュルに残された道はひた  
すら村を壊すことしかできないのだ。  
しかも A 地点の橋より先の領土は自  
動的に税率が0%になっているので、  
すごいスピードで部隊が湧いて出て來  
る。おかげでインディーとハニールの  
2国は次第に弱っていき、最後はマッシ  
ュルに滅ぼされてしまう。

するとそこに残ったのはマッシュル  
に荒された広大な領土というわけだ。  
まさに諸行無常だね……。インディー、  
ハニールが減びるのを待ってから、残  
った領土は我がマジョルカが頂くとし  
よう。B 地点からどんどん橋を架けて  
旧インディー領、旧ハニール領を併合  
する。マッシュルが侵入しないように  
橋は落としておくこと。橋を壊せばお  
金の無いマッシュルにはどうしようも

できないからね。この2国の領土さえ奪  
ってしまえばあとは簡単だ。残ったマ  
ッシュルの領土を旧ハニール、インディー  
側から渦巻状に北上していく。何  
しろ時間はたっぷりあるから焦る必要  
はないぞ。慎重にプレイしていくつ  
れ。ただしマッシュルの村を壊していく  
ときには、マッシュルの王様の分身  
が出て來るので注意してくれ。それさ  
え注意すればもはやアドバイスするこ  
とは何もない。涙と笑いのエンディング  
まではあと少しだ、頑張れ!!



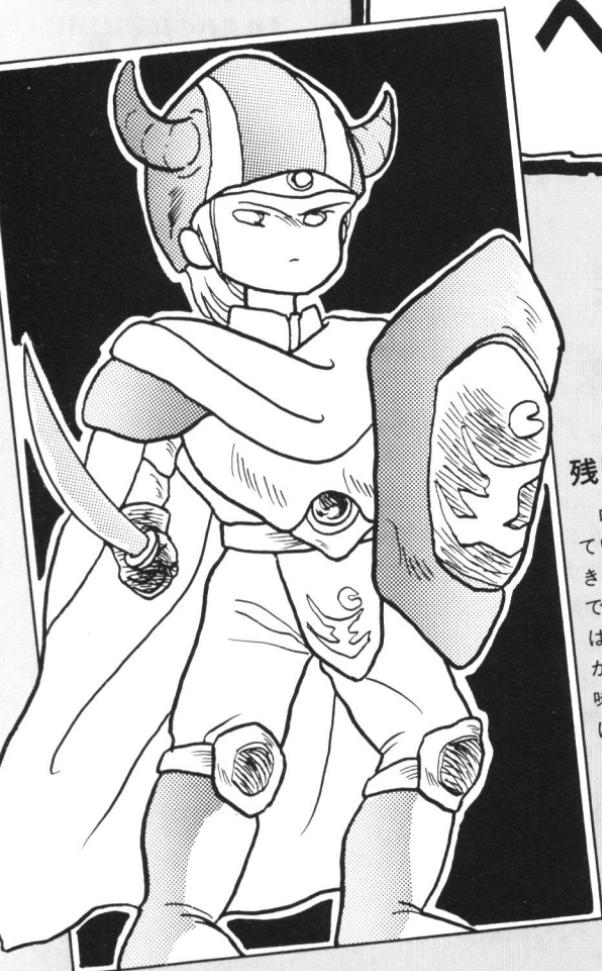
## コラム 6段への近道

はっきり言ってしまうと、6段への王道はない。繰り越し日数を少しづつ積み重ねていくだけなのだ。しかし、ほとんどの人が見逃しているというか、気づいていないポイントがあるので紹介しておこう。

そのポイントとは、1面から10面までのマップの再プレイだ。ある程度の腕になると再プレイによって稼げる日数の限界が見えてくるため、1面から10面ほどは比較的早めに再プレイをしなくなってしまう。だが5段クラスほどの腕にもなると、速攻の腕が上がってくるために、最初の簡単な面でも100日のゲインが得られるようになるのだ。高段者はこれを見逃していることが多い。100日程度のゲインでは役に立たないと思う人もいるだろうが、高段者になればなるほど、この100日の重みがわかつてくるはずだ。



# ロードモナーク 高段者 への道



## 残り日数をかせぐには!

ロードモナークは、基本さえ押えていればなんとかコンプリートはできる。「税率が低いと兵隊はたくさんできるが金は入らない」とか、「戦闘は人数の多い方が勝ち、しかも被害が少ない」とか、「敵王を倒すには、味方の数がだいたい4倍ぐらいればよい」とか。

でも、高段者をめざし、残り日数にこだわり始めるとな、どうも細かいところが重要になってくる。そこで、ここでは細かいところを徹底的に突っ込んでみた。それがどんな作戦に使えるのかも書いてあるぞ!

# ロードモナークの掟

ここでは、ロードモナークの仕組みについて徹底的に探っている。とりあえず役に立つ作戦が知りたいという人は、後半にまとめて載せたので、前を飛ばしてそちらを読んでほしい。実力のある人は、この掟集から新しい作戦を練ってしまおう。

## ❖ 時間の掟

ロードモナークの全ての時間の基準は半日である。だから、それぞれの部隊は1日に2回行動することができる。たとえば、1日で部隊は2マス分移動することもできるし、1マス分歩いて1回開墾することもできる。とりあえず、午前に1回と午後に1回行動をするとでも考えればよいだろうか。したがって30マス分離れたところに移動するには15日かかるのだ。

これよりあとは半日を基準にして話をていきます。1日に直したければこれを2倍するとよろしい。

## ❖ 部隊の掟

### ・其ノ一 人数の現象

部隊は村以外のところにいると、どんどん人数が減っていく。どのくらいの割合で人数が減っていくのかというと、半日あたり

$$\text{減る人数} = \text{部隊の人数} / 256 \quad (\text{小数点以下切り上げ})$$

だから、たとえば10000人の部隊がいたら、

$$10000 / 256 = 39.06\cdots \rightarrow 40 \quad (\text{繰り上げるから})$$

つまり、半日で40人（1日で80人）減ることになる。

### ・其ノ二 部隊と費用

部隊の数が2048を越えると、半日で2048人当り1の金がかかるのだ。金の単位は便宜上ゴールドとしておこう。

部隊にかかる金=部隊の人数／2048 (小数点以下切り捨て)

だから、部隊が大きければ大きいほど金もかかる。人数が30000人もいる大部隊は、半日で14ゴールドの金を使うようになる。

$30000 / 2048 = 14.6 \cdots \rightarrow 14$  (これは繰り下げ)

もし部隊に払う金がなくなると、たとえ自分の村にいても、村以外のところにいるのと同じように人数が減っていってしまうのだ（村以外のところにいる場合は今までと変わらない）。したがって、金欠になると大部隊もガンガン人数が減ってしまうから、重要な大部隊がいるようなときには、金欠にならないように注意しなければならない。

### ・其ノ三 最大の部隊

部隊の最大人数は65535人で、これ以上はどう頑張っても詰め込むことができない。最大人数を越えるような合体もできないのだ。したがって、一本道で巨大な部隊がうろうろしていると、味方同士で渋滞を起こしてしまうので注意しよう。

## ◆ 開墾の掟

半日当たり2人で1ポイント（各地形の耐久度や規模の単位をポイントとしよう）だけ開墾できる。たとえば、51人の部隊が100ポイントの森を開墾するときには、半日後には森は75ポイントに（0.5は切捨てなのだ）、1日後には50ポイントになる。

## ◆ 洞窟の掟

洞窟は、ゲームが始まったときは耐久度が100ポイントである。洞窟は8日に1回の割で10ポイントずつ規模が大きくなってゆき、255ポイントを越えると強さ200（部隊で言うと200人）のモンスターがそこから飛びだし、洞窟の規模は0ポイントになる。だから放っておくと、ゲームが始まってから128日後に最初のモンスターが出現するのだ。

洞窟の封鎖を行うと、半日で部隊8人にに対し洞窟が1ポイント減少する。つまり、100人の部隊が規模100ポイントの洞窟を封鎖すると、半日後には洞窟は88ポイントに、1日後には76ポイントに減少するのである。

## ◆ 橋の掟・柵の掟

柵を作るにも橋を架けるにも、金と人がいる。壊すのに金はかかるないが、多くの人がいる。これを表（次頁）にまとめてみた。（規模1ポイント、半日あたり）

	人数	金
柵を作る	16	1/4 (注)
柵を壊す	32	0
橋を作る	16	30
橋を直す	16	2
橋を壊す	32	0

注：柵を4ポイントを作ると1ゴールド金がかかる。1ポイントだけ作るなら実際はただである。

橋を作るときには川の耐久度が減少してゆき、1ポイントになると橋がかかる。このとき橋の規模は必ず1ポイントになる。

また橋は255ポイントまで壊すことができる（破壊された状態での規模が大きくなる）。また直すときに限っては、橋の規模は255ポイントまで増加する。

柵を作るときには平地（または畠）の規模が減少し、1ポイントになると柵ができる。また柵を作り続けると、最大255ポイントまで柵を丈夫にできる。また柵を壊したときには、壊した勢いで平地が最大255ポイントの値を持つことがある。

## ❖ 村の撃

### ・其ノ一 村を作る

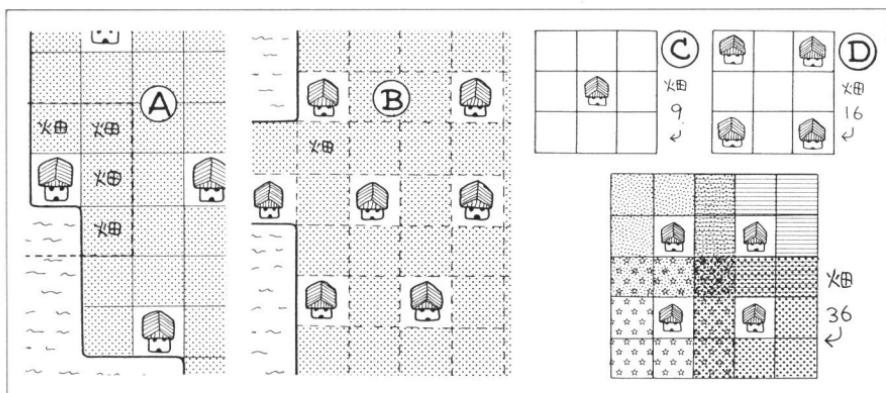
村を作るには部隊が必要だ。そして村を作る場所には条件がある。

- ①平地もしくは敵の畠であること（森ならば開墾しなければならない）
- ②自分の村（または同盟国の村）が隣（周囲8マス分の土地）ないこと
- ③最低でも100の資金があること。

村を作ると部隊の人数が減る。200人以上の部隊ならば、部隊の人数が200人減って規模100ポイントの村ができる。それ以下ならば部隊の人数の半分の村ができる。

### ・其ノ二 村を壊す

敵の村を壊すと、村の数と同じだけ部隊の人数が減少する。その跡は平地になる。ちなみに自分で自分の村を壊すと、村の規模だけ部隊の人数が増える。



### ・其ノ三 村と畠

村の人口は8日ごとに1人増加する。この増加する人数を決めるのが、村が持っている畠の数だ。すなわち、畠をまわりに5マス分持っていれば、その村は8日間で5人だけ人口が増えるのだ。村が持っている畠の数とは、村の隣および斜め隣にある畠+1(すなわち村自身)である。

たとえば、A図の場合は畠の数は5マスである。これは畠を複数の村で共有している場合も変わらない。つまりB図では、それぞれが9マスの畠を持っていると考えられる。

すると、同じ土地でも村の作り方によって、畠の数が(すなわち増加する人数が)違ってくることがわかるだろう。たとえばC図のときは畠の総数は9マスにすぎないが、D図では16マスになるのである。

村の所有している畠1マスで養える人口は16人である。村の最大畠数は9マスだから、村の最大人口は144人である。養える人口を越えると、村の周りに平地が残っているときは、そのうちの1つが畠になって村の人口を養おうとする。もし平地が残っていないと、村に1人だけを残し、残りが部隊となって旅を始めるのだ。

## ◆ 税金の撿

### ・其ノ一 税金と村

税金は8日に1度村から徴収され、税金を取られると、取られた分だけ村の人口が減り、それが国の収入になる。すなわち、人口100人の村が税金を2ゴールド取られると、村の人口は98人になってしまうのだ。

ある村が取られる税金の額は、税率と村の人口で決まる。

税金=税率×村の人口／256 (小数点以下切り捨て)

これを、税金の取れるすべての村について計算し、足し合わせると、国全体の収入になるのだ。

## ・其ノ二 税金と税率

ここで税金の取れる村というのが問題である。税金は陸上輸送で国庫に入るので、味方の国の村であっても、途中に壊れた橋があったり敵の部隊や村が邪魔していたりすると、その分の収入は入ってこないのだ。すなわち税金を取れないのである。ちなみに、その税金を取られない村では税金が0%になったのと同じになる。また王様が城を離れても収入はなくなる。このときはすべての村で税率0%になるのだ。

『水道の峠から』の最初に村がある部分から、税率によって収入と兵隊数がどのように変わるのがか、シミュレートしてみたのが下の表だ。これは、しばらく税率10%を続けた後、次の税率に変えてみたらどうなるかということを、その後800日間にわたってシミュレートしたものである。

税率	収入	兵の総数	村の人口の合計
0	0	23318	1850
2	83	23119	1966
4	1495	21791	1882
5	2126	21179	1863
6	3112	20092	1964
7	3844	19241	2083
8	4535	18483	2150
9	5521	17547	2100
10	6422	16566	2180
11	7624	15456	2088
12	8745	14179	2244
13	9751	13255	2162
14	11200	11573	2395
15	12822	9840	2506
16	21472	0	3696
20	22114	0	3054
25	22653	0	2515
30	23040	0	2128

この表を見ると、税率が16%以上になると兵が出なくなることがわかるだろう。



## 戦闘の掟

### ・戦闘は1日に4回行われる。

戦闘を行うと、敵、味方ともに部隊の人数が減っていく。味方の部隊の1/8の人数分だけ敵の人数が減るときは、味方は敵部隊の1/16の人数分だけ人数が減る。逆に、味方が1/8（敵の人数の1/8）減るときは、敵の方は1/16（味方の人数の1/16）減るのだ。この1/8と1/16は交互に変わるが、どちらが先に来るかは予想できない。

ここで、1万人のA部隊と2万人のB部隊が激突したときの、兵士の消耗を細かく見てみよう。ただし双方の部隊は村にいるものと仮定する。（村にいない場合はさらに相応の人数が減っていく。）

	A 部隊	B 部隊
1日目①	10000	20000
②	8750 ( $-1250=20000/16$ )	18750 ( $-1250=10000/8$ )
③	6407 ( $-2343=18750/8$ )	18204 ( $-546=8750/16$ )
④	5270	17403
2日目①	3095	17074
②	2028	16688
③	0	16562

すなわちその差は10,000でなくて16,562なのだ。これを見ても、大きな部隊の方が被害が少ないことがわかる。ただし、王に関する戦闘はこのとおりではない。



## 行動の掟

### ・其ノ一 待機

待機を命令したときには、その場で何もしないでいる。それじゃ使えないじゃないか、と思わないでほしい。そこに村を作らせたくないとき、勝手に動き回らないでもらいたいときには、お世話になるのである。

### ・其ノ二 オート

プレイヤーがオートにした場合に部隊がとる行動は、

- |     |       |           |       |       |
|-----|-------|-----------|-------|-------|
| ①開墾 | ②村を作る | ③（敵の）村を壊す | ④洞窟封鎖 | ⑤拠点防衛 |
|-----|-------|-----------|-------|-------|

である。

部隊はまず上記の行動ができる一番近い地点を探し、見つかったら行動・移動先・移動経路を、移動の前に決めてしまってから行動を起こす。もし自分がいける範囲で可能な行動がないときは拠点防衛を指定し、他に拠点防衛をしている大きな部隊があったら、その部隊に援軍として合流する。

ちなみに、移動できない範囲と見なされるのは、海や山のために行けないところだけではなく、下の条件も加わる。

- ①壊れた橋や柵のために行けなくなっているところ
- ②同盟国の部隊がいて行けないところ
- ③味方の大きな部隊によって塞がれているところ

原則的には一番近いところを優先するが、唯一洞窟封鎖だけは、5ぐらい遠いところでも優先的にやってくれるようだ。また距離が同じときには、方向が優先される。まず左、次に右、そして上、下の順である。

また、金がないで村を作れないときには、『村を作る』は選択されなくなる。

移動目標と経路は移動の前に決められ、かりに途中で目標がなくなってしまっても目標位置まで移動してみたり、遠回りをしたり、ときどき無駄な動きをすることがある。

また、ある行動が終わって別の行動に移るときには、最低でも半日はオートの状態になり（次の行動に移るときは、そのつど何をすべきか考えるのだ）、その間は何もしない。ずっとオートになっているのは、要するに何をするか決めかねているというわけだから、あなたが指導してあげよう。

### ・其ノ三 繼続

『○○を継続する』を指定すると、『柵を作る』と『橋を壊す』の場合は、いつまでもそこから動くことなく指定の行動をし続ける。『村を作る』『村を壊す』『柵を壊す』『洞窟封鎖』の場合は、一つの目標地点で行動を終えたら新しい目標を探して移動する。ただし目標が見つからなくなったら、自動的にオートになる。

## ❖ 敵の行動の揃

敵の行動は、基本的にはプレイヤーのオートと同じである。ただし、移動可能な範囲で『村を作る』『村を壊す』『開墾』『洞窟封鎖』を行えないときには、柵を壊したり橋を作ったりする可能性がある。もっとも、橋は壊れているものを修理するだけで新しく作ることはない。ちなみに、橋を作ると柵を壊すのでは、橋を作る方を優先するようだ。

また金がないかったり、プレイヤーが橋を壊し続けるなどして、『橋を作る』『柵を壊す』のに失敗したら（数日やってダメだったら）、その命令は解除されてオートになる（その後は最寄りの村で一時拠点防衛をするのがほとんどだが）。

さらに、移動可能範囲内で橋を直すことも柵を壊すこともできない場合には、拠点防衛をする。

この移動可能の判定の基準としては、始めの方の面では普通のオートと同じだが、面が進んで敵の強い部隊によって進行が妨げられている場合も、そこから先は移動不能と見なすのだ。拠点防衛をしていると敵も拠点防衛で対抗してくるのはそのためだ。

面が進んでくると、コンピュータは次のようなことをすることがある。

- ①ゲームが始まったときにランダムで、1部隊を遠征させてくる（飛び地）
- ②敵の城の前で拠点防衛をする。

②の城前での拠点防衛は、王で倒せるから全然恐くない（倒せないようなら最初からやり直した方がよい）が、①で最初に飛び地を作ってくるのは要注意だ。放っておくと知らないうちに脅威になっていたりするので、早めに潰しておこう。

## 合体の掟

合体したときにその数が65,535を越えない場合に合体が可能である。また合体後の行動は、次のような優先順位がある。

- 1) 王は絶対に最優先される。
- 2) 次にプレイヤーが出した命令（援軍を除く）が優先される。
- 3) 次に人数の多い部隊の行動が優先される。
- 4) 援軍は一番優先されない。

## 王様の掟

### ・其ノ一 王と民衆

王の部隊の人数は、自分の国の村の人口と兵隊の数に関係してくる。

王の部隊の人数が村の人口と兵隊の数を合計した数（これを仮に民衆の数と呼ぶ）より少ないときには、城にいる王は民衆の数に等しくなるように増加し続ける。しかし、逆に民衆の数が王より少ないからといって、すぐに王の人数が減るわけではない。民衆の数が王の半分より多いときには、王の人数は、敵の攻撃を受けたり城から出たりしないかぎり、減らないのだ。ただし民衆の数が王の半分以下になると、民衆の数と王の数が等しくなるように、王の1/4が兵隊となって城から出していくので注意しよう。ただし例外があって、自分の城の入口に味方の部隊がいるときには、王から外に部隊が出ることはないから、これも覚

えておこう。

## ・其ノ二 王のメリット

王といえども、城の外にいるときには一般の部隊と同じである。しかし城にいるときには、いろいろと利点がある。まず大きな特徴は、王が城にいると税金が入ってくることだ。逆に王が城を離れると、税収はまったくなくなる。また民衆の数が王の数より多いときには、半日ごとに足りない分の1/4だけ増加していく。つまり、民衆の数が50000人で王の数が10000人のとき、最初の半日で

$$10000\text{人} = (50000 - 10000) / 4$$

増加するのだ。(ちなみに、次の半日では7500人増えるのだよ。)また、城で戦闘するときには特別の強さを発揮するようである。

## ・其ノ三 王の行動

味方の王は特別の指示を出さないかぎり動くことはない。敵の王は、始めの方のマップではまったく動かないが、後半は自分の城の前に敵の部隊がいるとき、城の門まで出てきて攻撃を仕掛ける。しかし城の外に出ることは決してない。

## 勝利の捷

敵が滅亡するのは次の場合である。

- ①王が死んだとき
- ②王の部隊以外に部隊がないなくなったとき

試しに、自分の村があらかじめ配置されていないマップで(この場合城門にしか王以外の部隊がない)、城の門のところにいる味方の部隊に王様と合体するような命令を出してみよう。ほぼ瞬間にあなたの国は滅んでしまうはずだ。

王が死んだときに残っているその国の部隊は、まず兵隊が寝返り、次に村が徐々に(といってもほんの数日だが)寝返ってくる。ちなみに、最後の国を滅ぼしたときは、最後の村が寝返った時点でゲームクリアとなり、それまでがマップ攻略にかかった時間として計算される。

## ◆ 同盟の掟

同盟はゲーム開始前に結ぶことができる。同盟国になると、お互いの村を壊すことなく村の上を歩くことができる。思考ルーチン上も、味方の村として認識しているようだ。同盟国の部隊どうしは戦闘することができなく、接触しても何も起こらない。したがってどちらかが引くか死ぬかしない限り、同盟国の部隊はそれちがうことができない。また、自国がどこかと同盟を結ぶと、他の2国同士でも同盟を締結し、同盟国を除く敵国が全滅すると自動的に自国との同盟が破棄されてしまう。

## ◆ 繰越日数の掟

繰越日数は次のようにして計算される。

$$\text{繰越日数} = \{( \text{前の面までの繰越日数} + 3200 ) - \text{所要日数}\} \times \text{占領率}$$

したがって、所要日数を割り出すには次のようにすればよい。

$$\text{所要日数} = (\text{前の面までの繰越} + 3200) - (\text{繰越日数} / \text{占領率})$$

ただし（前の面までの繰越+3200）が65,535を越えるときには65,535になる。

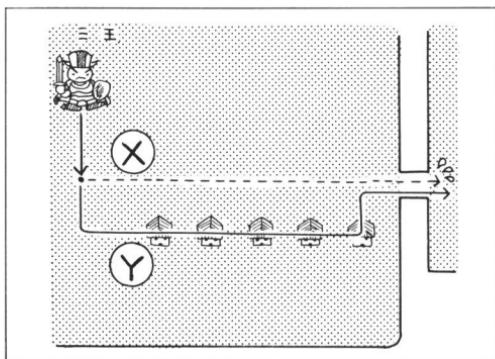


# 軍師推奨の上級テクニック

## 寄り道作戦

敵の王にとどめを刺すとき、味方の王みずから出陣することがあるが、敵の城に到着する前にやたら人数が減ってしまっていた、ということはないだろうか。この無駄な消耗を少し押える方法がある。それはなるべく村の上を歩くことだ。図のようなところを40,000人の王様の部隊が通っていくとき、x の道では38,455人になるのにy の道では38,913人残るのだ。もっとも、村がごちゃごちゃに並んでいるなら、この作戦は使いやうがないが。

また、最短距離の道はたくさんの一般部隊も通るので、普通の部隊と王とを合流させたくないときにも、この王の寄り道は使えるだろう。ただし余り長く城を離れると、金がなくなるので注意のこと。もちろん、王が死ぬなんてもってのほか。（参照→部隊の捷）



## 門前構え作戦の効用

税金は陸上輸送で城に入るから、敵の城の前を塞いでしまえば敵の収入は0になってしまうのだ。そして少し待っていると敵の金が0になってくれる。そうなると、いろいろよいことがある。

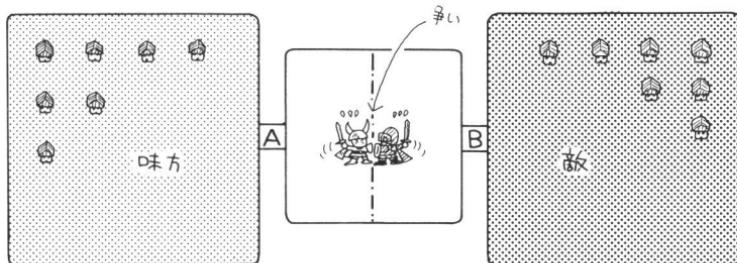
まず、敵は橋を作れなくなる。つまり一度橋を壊してしまえば、永遠に敵を閉じ込めることができるのだ。そして村を作れなくなる。つまり、一度その国の村を壊してしまえば、二度と村が作れなくなるのだ。そして村が作れなくなることで、敵は急激に勢力が衰えていくのである。さらに、村を作れない部隊は命の続くかぎり村を壊したり、開墾したりするので、

敵の動きをうまく誘導すれば、自分の手を煩わさないでほかの国に打撃を与えることができるのだ。(参照→税金の撻、行動の撻)

## 陸の孤島作戦

図のように敵と味方の勢力が同じぐらいであるとき、黙っていたら押したり引いたりはあるものの、いつまでたってもらちがあかないだろう。そこで、Aのようなところでひとまず拠点防衛して、強い部隊を作ったらBで拠点防衛をして、敵を孤立させてしまうのだ。こうすれば敵本土からの援護がなくなるので、この地域を比較的楽に取ることができる。

ただし、孤立した村からは兵隊が次々に沸いてくる(税率が0%になるから)ので、なめてかかると意外にてこずることになる。そこでとりあえずは、孤立した村を徹底的に破壊することを第一に考えよう。



## 過労死防止作戦

ぱーっとしていると、森を開墾している最中に過労死してしまう部隊がいる。これは非常にもったいない。どこかに村を作れれば死なずにすむし、そのうち人口も増えてくれるのだ。特にゲームのごく最初の、部隊が少ないときのロスは、あとあと大きく響くので要注意だ。

しかし、開墾しても過労死しない最小の人数というものがある。その最低ラインは22人だ。これならば100の森を開墾した上に村まで作れる。したがって、22人以上ならばそのまま開墾を続行させ、それ未満ならばどこか村が作れるところに村を作ってしまうか、それが無理なら拠点防衛・合体をしよう。森が100以外のときには、開墾の撻から計算してほしい。

ちなみに洞窟封鎖は最低43人(規模が100のとき)、柵を壊すのは98人である。

## 経済的架橋作戦

橋を新たに架けるときは、完成した橋の規模は必ず1になるので、絶対に3,030以上の金を使うことはない。しかし橋を直す場合には、作りすぎて余計な金を使ってしまうことがある。そこで、すばやく橋が架けられ、なおかつ無駄な出費をしないですむ人数を教えてよう。一番の理想は1,600～1,616人。他にも1,600の約数ならば、無駄な出費をしなくてすむ（例800～816、400～416）。

## 救援部隊対策

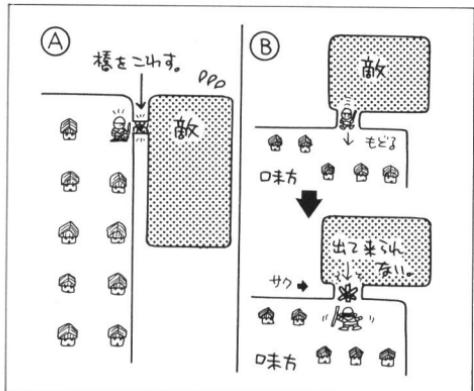
敵の勢力がある程度小さくなると、王様から救援部隊がでてくる。そのときにも心の準備ができてなかつたり、生半可な部隊で門前構えをしてたりすると大変なことになる。そこでそのときのために敵の城の入口のすぐ近くで敵の王の1/4以上の兵力の部隊に拠点防衛をさせておこう。そうすれば、敵の救援部隊は城から出た瞬間に死ぬからいらぬ損害を出さずにすむのだ。

## 占領率向上作戦

クエストマップでは、占領率というのが非常に重要なものになってくる。特に後半では、畳5枚（＝5マス分）ぐらいの違いが100日以上の違いになってくるので超重要だ。そこでいくつか基本的な注意を……

- ①敵王を殺してフィニッシュすること（村は全滅させない）
- ②最後の指示はビューモードで  
（スピードは速いモードでなければ大丈夫だろう）
- ③縮尺は全体が見えるモードで

うつかり敵の村を全部壊して、占領率がまた落ち……なんてことにならないようにする一番よい方法は、どこかで敵の村を保護しておくことだ。次頁の図のようにいろいろ考えられるだろう。



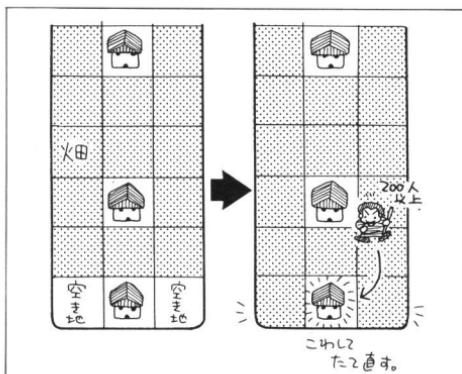
・図 A のような場合は理想的だ。敵の領地は広い方が、こちらの色に塗り変わるので時間がかかるので、対処しやすいのだ。(あまり広いと王が強くなりすぎるが)。広くなくとも、小島に敵を囲っておくのが理想だ。

・図 B のように半島状のときは、出口で拠点防衛しているのがよい。ただし味方の部隊は囲われている村を壊していくので、部隊を無駄にしたくないときは適当なところに柵を作るとよい。(もちろんフィニッシュの寸前には壊すのだ)。

そのほかにも、いろいろのバリエーションが考えられる。

## フィニッシュの前に

フィニッシュの前に確認しておきたいのは、自分の領地に空き地がないかどうかである。図のような空き地が残っているのは、村の人数が少ないということだ。そこで、近くの200人以上の部隊を捕まえて、この村を壊させた上で再び村を作らせよう。すると村は一気に100人にまで増えているはずだ。8日以内には畑で埋まっているはず。



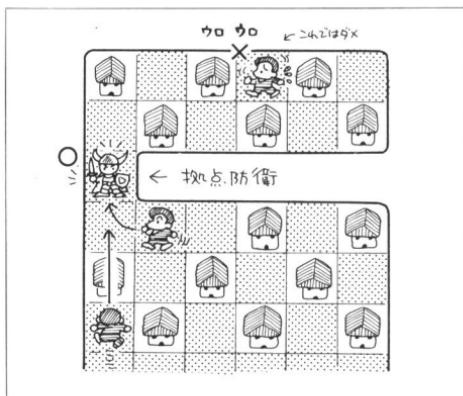
ちなみに、マイクロルームを除いたマップの全体の占領可能面積は1,000以上なので（マイクロルームは360ぐらい）、畑1枚は0.1%未満である。したがって多めに見ても、畑1枚は残り日数の1000分の1だから、たとえば20,000日残っているときに、畑1枚のために50日も費やすのは意味がないことがわかるだろう。何ごともほどほどなのだ。

## フィニッシュの後

敵の王が死ぬと、最初に敵の部隊が寝返り、その後村が徐々に寝返っていく。そこで寝返った部隊に村を壊されないように、寝返った部隊を見つけ次第『待機』にさせてしまおう。あとはゆっくり眺めるのみだ。

## 部隊の上手な飼いならし方

部隊はオートにしておくと、移動先に目標がなくなっていてもそこまで移動しようとするので、図のようなときには無駄な移動が多くなることになる。できれば全部の部隊に指示したいところだが、面倒で仕方がない。そこで、Aのような通り道で一つの部隊に拠点防衛させておけば、他の部隊はこの部隊に合流してしまうために無駄足を運ばなくてすむのだ。



## 賢い税率作戦

税金の掂の800日間のシミュレート結果を見てもらえばわかるが、16%を越えると村から兵隊が出てこなくなる。そしてそれ以上になると、税収は大して変わりがなくなるのだ。しかし、もっと短い期間の（たとえば100日）シミュレートでは、16%と30%ではかなりの違い

が出てくる。つまり、30%を長期間（200日も300日も）続けることは意味がないのである。また30%になると村の人口が77人より増えなくなるので、お金がたまたま後すぐに兵隊が欲しいというときに大変なのだ。（77人の村から人が出るには最低でも64日必要だ。）

金が欲しいときには30%にするという手もあるが、そのときにはごく短期間（30日程度）に限った方がよい。できれば16から17%を限度にするべきだ。

また、16%でしばらく金を貯めたあとに少し税率を下げるときには、たくさんの中からどつと部隊が湧いてくる。一気の攻撃を仕掛けたいときには、16%にしたあとで税率を下げるといいだろう。

またお金は大量に欲しいけど、兵隊も必要って時は15%にするとよい。広い地域を占領していれば、15%でもかなりの兵が出てくれるので（0%の半分以下ではあるが）結構使えるのだ。

兵隊が欲しいときには0%がもちろんベストだけれど、実は5%ぐらいでも大して違わないの、むきになって税率を下げる必要はないのだ。

## ウェーブ利用法

全体を見渡せるマップでプレイしていると、あるときにどつと部隊が発生することがある。これをウェーブと呼ぼう。これは税率が高い時期の直後の税率の低い時期に起こる。このウェーブを利用しない手はない。味方のウェーブのときには一気に敵に攻め込み、領地を広げよう。敵のウェーブのときには、拠点防衛などで味方の損害を減らしたあとで、おもむろに攻め込もう。ウェーブ発生後の村は規模の小さいものが多いから、とりあえず村をばりばり壊してしまうのだ。

## 王の部隊を倒す最小人数

王を倒すには、どのくらいの人数が必要なんだろう。ちなみに部隊の人数とは、城の目の前に部隊が来たときの人数を指することにする。また王の部隊の強さは、王のパワーを支える民衆の数に影響されるので、王の部隊の数と民衆の数がほぼ等しいときと、民衆の数が王の部隊の約半分しかないときに分けて実験した。（民衆の数については王様の撃其ノ一を参照）

### ・王の部隊の数=民衆の数 の場合

65,535人の敵部隊を倒せる最大の王の部隊数は19,346人（19,347人では返り討ちにあう）。32,768人の敵部隊を倒せる王の部隊の人数は9,669人。

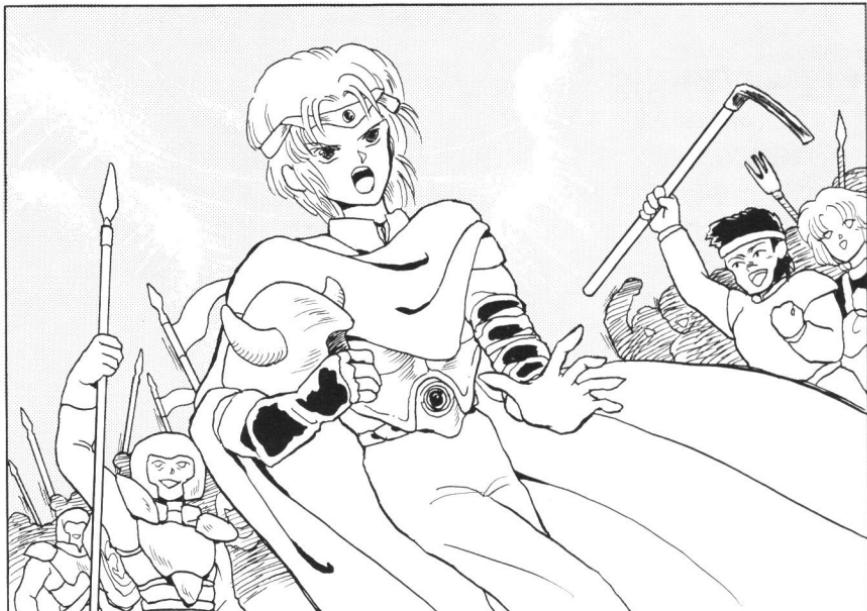
よって、敵の王の部隊が攻撃部隊の29.5%以下（比率でいえば1:3.39）ならば、

確実に倒せるのだ。これから王にとどめを刺すときは、電卓片手に決断を下しましょう。ただし、この人数は城の目の前に来たときの話ですよ。歩いている間に消耗して勝てない状態にならないように注意しましょう。

#### ・王の部隊の数=民衆の数×2 の場合

65,535人の部隊が倒せる最大数は27,607人。32,768人の部隊が倒せるのは13,802人だった。ということは王と味方の部隊の比率が1:2.38以上なら倒せるという計算になってしまうのだ。

つまり、同じ王の人数でもその背後にどれだけの民衆が控えているかによって強さが全然違ってしまうのだ。したがって味方のパワーのグラフが劣っている時には敵の3.5倍。勝っている時には2.5倍ぐらいで充分だということになる。4倍になるまで待てないという人はお勧めだろう。



# 号外

# ロード モナーク

この号外のコーナーははっきりいって企画ものである。しかし、ゲームの世界のイメージをふくらまし、ゲームをより楽しくするというやんとした目的があるので! 企画のをバカにしてはいけないので。

とはいって、読者による高段者チャレンジコーナーなんていうのは、やっぱり基本的に怪しいのである。いかにも企画ものなのである。さらにコーナーの後半も、本書著者達がよってたかってでっちあげたバカ話ですが、あまり気にせずマウスを握る手をゆるめたときなどに読んでやって下さい。



# チャレンジザロードモナーク！

現在のところ5段、それがこの本を執筆した人間の実力だ。この実力を超えるものはいるか(多分、やたらにいるだろうけど)！ 我々は誰の挑戦でも受ける(かもしれないし、そうじゃないこともあるかも知れない)。

## 6段への道は険しく、そして遠い……

ロードモナークでは、『はじめてのロードモナーク』にも書いたように級と段でゲーマーの実力を評価し、最大6段までが用意されている。一番最初に見ることになる9級は、1面をクリアするだけでも得られるのだが、最高の6段ともなると、52面終了時点で60,000日以上の繰り越し日数を残しているものだけに贈られるのだ。つまりロードモナークのプレイヤーにとっては、6段というものが最高の称号と言えるだろう。

しかし、この60,000日という繰り越し日数を手に入れるのは至難の技である。全52面なのだから、単純に計算しても1面につき1200日弱の繰り越し日数を確実に手に入れていく必要がある。

だが、最終的に繰り越し日数が60,000日近くになると、ある面をクリアしたときに占領率が99%であったとしても、60,000日の1%にあたる600日がマイナスされてしまうわけだ。2%のロスだけでも1200日の繰り越し日数が達成不可能になってしまうことになる。まあ、実際は他のファクターもあるので、単純にそうは言い切れないのだが、ともあれ最低でも99%以上の占領率をキープしていかなければならない。できれば99.5%以上の占領率をキープするべく心掛けねばならない。

至高の6段保持者となるために必要とされるのは、少しでも速くクリアするスピードと、確実な占領のテクニックだ。本書の『高段者への道』編では、4段以上の高段者にとって有益な情報を満載しているので、ぜひ参照してほしい。4段クラスの人ならば、『高段者への道』編を読むだけで、そのあとプレイすれば5段になれるはずだ。3段以下の有段者は（いまだに級レベルの人も）『テクニカルガイド』を読んで、すべてのテクニックを習得すれば高段者への道が開けるだろう。

ちなみに蓮川は5段になったばかりだが、奥田氏はほぼ6段に近い5段なので、彼は間もなく6段に到達できるはずだ。

## コンテストだ！

さて、我々は現在のところ5段であるわけだが、この広い日本のこと、6段に到達した強者も何人かいることだろう。その存在を風の噂には聞いているし、わざかながら確認もとれている。そこで、繰り越し日数の多さを競う秀和システムトレーディング主催によるコンテストを開くこととなった。後援は日本ファルコムだぞ。名付けて「繰り越し日数の多さを競う秀和システムトレーディング主催のコンテスト」。

ともかく、我こそはという自信のある人は、52面のマップロード時に右上のウインドウに表示される繰り越し日数をアンケート葉書に書いて送ってほしい。上位5名の方には、秀和システムトレーディングより豪華粗品をプレゼントしましょう。参加資格は以下のとおり。

- 1) ロードモナーク全52面をクリアした人
- 2) 本書『ロードモナークガイドブック』を購入した人（アンケート葉書を所持している人）

上記2つの条件をクリアしているのなら、老若男女の制限はありません。〆切は91年の11月末（消印有効）。

応募はアンケート葉書によるもののみとします。いきなりユーザーディスクや画面写真、または画面のハードコピーなどを送られてきたとしても、こちらとしては困ってしまうだけなので、注意してください。この場合、返送もできません。

また、アンケート葉書ではない封書や官製葉書での応募もお断りします。友達にこの本を借りているような人は、ちゃんと購入してくださいね。アンケート葉書がなかったら……う～ん、もう1冊買ってください（せこい商法だ）。

ただし、上位入賞された5名の人にはユーザーディスクのコピーを送ってもらうことになるので、そのつもりで。なお、ディスククラッシュなどで記録が消えてしまったり、申告が虚偽だった場合には、6位以降の方が繰り越し当選になります。

さあ、かかってきなさい！

## ロードモナーク 類似品にご注意!

### Loudou Monaku (労働もなく)

人手不足の昨今、企業の人材獲得をシミュレートしたゲームである。労働条件をきつくると人が集まらず、逆に休暇ばかりとらせると生産性が落ちるというゲームだ。いかに労働者をだましながら雇うかがこのゲームのポイント。アルバイト誌に広告を出すと人は集まるが、ろくでもないフリーターばかりが集まるので要注意。

### Lougo Mosarch (老後模索)

あなたは退職前のサラリーマン。老後の人生を快適に過ごすために、いろいろな苦難を乗り越えていくRPGだ。鬼の嫁の機嫌をとり、保険に入り、ゲートボールを習って、  
enjoy your life!

### London Morning

イギリスの伝統的なトランプゲームを集めたもの。子供時代に一度は遊んだことがあるようなオーソドックスなトランプゲームばかりだ。また、オプションでカードの絵柄を変えられるとか、ストートのデザインも凝っているなどの工夫がなされている。

### Lotouni Mayorze (路頭に迷うぜ)

Loudou Monakuの姉妹品。Loudou Monakuが思いがけず売れたために緊急制作された。内容は、ろくでもないフリーターが集まつたりして企業経営に失敗してしまったときの救済ゲームである。救済とはいっても借金返済もしなければならないなど条件がきびしく、結局この商品名のようになってしまうという話もある。

## ロードモナーク キャラクターグッズ発売!

ロードモナークのキャラクターグッズが発売となった。パソコンショップやおもちゃ売場でヒット中である。特に人気のあるのがロボノイドαだ。このロボノイド、放っておくと勝手にユニットを作って増殖していく、というのが人気の理由。

しかし放置されたロボノイドがいたるところにユニットを張りつけ、ロボノイドだらけになつた村が出るなど社会的に問題になり、発売が禁止になるようだ。

# こんなキャラクタが欲しい! リクエスト集

## 1 TV 各局報道合戦

プレイヤーは、F テレビ、ライバルは NH?、N テレビ、テレビ A。村の代わりに BS チューナーや YG の帽子、目玉のマークが散らばり、記者やディレクターが領地を広げるべく奔走するのだ。ちなみに洞窟は噴火口で、モンスターは火碎流である。もちろん、火碎流での犠牲を心配していては勝てないことはいうまでもない。

## 2 永田町席取り合戦

プレイヤーは社●党、ライバルは自●党、公●党、共●党だ。村は議員の席で、運動員や秘書、議員が活躍する。洞窟は空港で、モンスターはフランスの女性首相だ! 面が進むと自●党と公●党は同盟を組むようになるが、不思議にも共●党は同盟を組んでくれないので非常に苦しい戦いとなる。

## 3 新興宗教バトル

プレイヤーは●●●真理教、ライバルは●●学会とか、●●教とか、●●教会かな。村を作るは布教活動で……（殺気!!）。

おいこら、何をする! こら放せ! どこに連れてくんんだ!

ぎゃー…………

（ここから先は恐ろしくて書けません）

## 4 シリコンウォーズ

FU●ITSU、I●M、N●C、HIT●CHI のコンピューター達が繰り広げる熾烈な販売争いだ。キャラクターはパソコン、WS、スーパーコンピューターへと成長していくぞ! もちろんオジヤマキャラはコンピューターの敵、バグだ。

## 5 仁義なき戦い

おんどりやー ナメとんのか こらつ! ワイをナメたらあかんでえ! というわけで、コワイヤクザさん達が繰り広げる縄張り争い。キャラクターはサンシタ、鉄砲玉、極道と成長する。おぢやまキャラをフーズパニックのウイバーガーにすれば、なんというか逆フーズパニックだ。

## LONG COLUMN 兵法とロードモナーク

最近では会社経営や営業などでも戦略とか戦術とかいう言葉が使われているようだが、この二つの言葉には大きな相違がある。

戦術とは簡単にいえば、一つ一つの戦闘場面を捉えている。

一方、戦略というのは戦争をもっと大きな規模で捉えている。例えば、経済封鎖、外交戦略、後方擾乱、あるいは情報活動など、直接戦闘場面とは関係のない部分までをも含んでいる。ロードモナークというゲームで遊ぶのにはふさわしくないような物騒な話になったが、過去の戦例や戦略論、戦術論にはゲームの参考になる原則のようなものがかなりあるので、いくつかを取り上げてみよう。

### 敵を知り己を知らば百戦危うからず

ただやみくもに敵地に突っ込んで、勝ち目はない。ロードモナークでは、敵の強さ、土地の強度、我が軍の兵力などをリアルタイムに知ることができるので、敵の戦士に部隊をぶつける前にはよく確認しよう。勝利を得るには適切なタイミング（戦機）をつかむことが大切だ。

### 攻撃側には兵力差が3対1以上

実際の戦闘場面において、陣地防御している敵陣を攻めるには3対1以上の兵力差が必要といわれている。ロードモナークでも同じことが当てはまるようで、約3対1以上の兵力差を持つ部隊をぶつけると勝てる。特に、早い日数で敵を倒すには、相手の王様の保有するパワーの約3倍の兵力を持つ部隊で直接王様を攻めるのが得策だ。ただし、我が方の領土よりも相手の領土の方が広い場合には、3倍もの兵力を持つ部隊を育成するだけでもかなりの期間が必要になるので、ケースバイケースではあるが。

### 攻撃は最良の防御

いたずらに陣地防御をしているだけでは戦力を消耗し、戦費を賄うのも楽ではない。これもケースバイケースということになるが、機を見て敵陣を攻撃するのが勝利を得る秘訣である。攻め方には、敵地に陣地を作る、敵の陣地を壊す、の二つの方法があり、これは状況によって使い分ける。第40面（半島を極める戦人）などがその好例であり、我が軍の陣地作りよりも先に敵の陣地を破壊し尽くせば、まず第一段階を終了し、残るは二つの国だけになる。

自陣の構築より敵陣の破壊を優先させるには、一つ一つの部隊にコマンドを与えるよりも、税金を0%にして資金をゼロにしておくと、勝手に陣地壊しを継続してくれる。時によっては有効な攻略法である。

### 集中の原則

多方面作戦ほど不利な戦い方はない。トータルの兵力では相手の方が優勢であっても、分散している敵のひとつに対して我が軍の戦力を集中して順に潰していく。我が方の戦力を1箇所に集中して各個撃破することで、多少の時間はかかるとも最終的に

は勝利を納めることができる。一番少ない部隊数で戦えるのはどこかを見極める目が大切だ。

## 陽動作戦

部隊を移動すると疲労の蓄積から気力も低下し、適当な休養、補給を受けないと消耗するのが普通だ。戦国時代の戦史に敵を地形的な難所におびき出して消耗させていく例がある。敵を翻弄し、無駄な動きをさせることで戦力を消耗させることもできる。

【大店舗への殴り込み】などでは、自陣左右の敵を倒したあと、ほぼ同規模の敵を相手にするわけだから、踏切を壊し続けても相手の戦力はなかなか消耗しないことがある。そんな時には、一方から出るように見せかけて反対側にいる大部隊を引き付けると、結構消耗してくれる。ただタイミングを誤ると、一挙に破滅させられるので注意が必要だ。

## 叩くときは徹底的に

中途半端な攻撃は、味方の兵力をいたずらに消耗するだけで余り効果が得られない。攻撃開始のタイミングをつかむのが大切だが、一度始めたら最後まで続けなければ意味がない。途中で息切れするようでは指揮官の資質を問われることとなる。すべての要素を的確に判断し、戦機をいち早くつかんでこそ、名将軍といわれる所以だろう。

## 兵站戦は短く太く

ナポレオンやヒットラーのロシア攻略を例に引くまでもなく、長い補給線は致命的だ。画面構成上どうにもならない（難度を上げるため？）ものもあるが、資力に余裕があれば、森林を切り開いたりして通路を作り、経路の短縮を図ると攻撃にも有利だし、比較的短期間で兵力を蓄えることができるようになる。

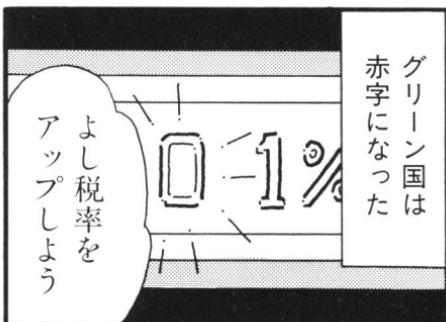
## 必要なら同盟を結ぶ

同盟を結ぶのは、当面の敵の数を減らす上で有効な戦略である。同盟相手の通路が少なくて、塞ぐのが容易であれば、そこに陣地を設けるのも得策だ。大した兵力を置かなくても、同盟相手を狭い領土に封じ込めて置くことができる。その間に敵を順番に倒し、最後に同盟が切れた相手を、強大な兵力を持って短期間で倒す、という手が使える。



## ◆直談判◆

## ◆税率◆



## ◆災害◆



## ◆同盟◆



# ロードモナークガイドブック

---

発行日 1991・9・10 初版第1刷

---

著 者 はすかわりようし ろう おくだ やすなり いしづかたつろう おおにしやすひろ  
蓮川 龍司郎・奥田恭也・石塚辰郎・大西保弘

イラスト くのう  
久納よう子

協 力 日本ファルコム株式会社



発行者 牧谷 秀昭

発行所 秀和システムトレーディング株式会社

〒107 東京都港区赤坂8-5-29 チェッカービル

03-3470-4941

印刷所 誠美堂印刷株式会社

製本所 大宮製本株式会社

printed in Japan

---

ISBN4-87966-243-7

定価はカバーに表示しております。

落丁本・乱丁本はお取替え致します。なお、本書に関するご質問は  
小社編集部宛、ご質問の主旨、住所、氏名、電話番号等明記の上、  
書面にてお願い致します。



秀和システムトレーディング株式会社

ISBN4-87966-243-7 C3055

## ゲーム

### 大戦略III'90 ガイドブック

●大戦略III'90はゲーム業界の中では歴史のある大戦略シリーズの最新版。そのプレイヤーは、大体次のような2つの層に分かれるようです。シリーズの初めからプレイしてきて大戦略に相当のめり込んでいる層と、まったくはじめてのビギナー層の2つ。本書はプレイヤー層の広がりをカバーし、はじめての人には親切なガイドブック、またパワーゲーマーには頼りになる「参謀」として、各層を満足させる情報を網羅しました。特に充実した兵器データ編は、本当に知りたいデータが入っている、と好評を博しています。

角藤 陽一郎 監修

A5判251頁 定価1,800円 本体1,748円

### ダンジョンマスターガイドブック

●「ダンジョンマスター」は欧米で数々の賞をとった人気ゲームです。この本にはトリッキーなパズルの解き方、パーティーの育て方、魔法モンスター攻略法などが詳しく書いてあります。また、すぐに答えを知りたくないゲーマーのために本文はヒントのみ、答えは袋とじの2段構えにしました。

☆付録：ダンジョンマップ（白地図）

自分でマップを作るのがめんどくさいという人のために白地図をつけました。

永田 浩史・小林 健志 共著

A5判182頁 定価1,600円 本体1,553円

### 続・ダンジョンマスターガイドブック —カオスの逆襲—

●リアルタイムRPGの傑作「ダンジョンマスター」がさらに面白くなって帰ってきた。迷路をさまよい多数の敵を討ち負かし、無事に使命を果たせるか！そんなダンジョン戦士たちに表裏多数のアドバイスを提供します。

永田 浩史・小林 健志・石塚 辰郎・奥田恭也 共著  
A5判190頁 定価1,600円 本体1,553円

### シムシティ ガイドブック

●基本からさまざまな問題の対処の仕方など詳しく解説しました。さらに、まじめなシムシティをちょっととなめからバロディ化するなど、あらゆる切り口から解説し、おもしろさをとことん追及しました。ゲームを楽しむための増幅機としてご利用下さい。

石塚 辰郎・野田 祐己・春日 秀美 共著

A5判176頁 定価1,400円 本体1,359円



秀和システムトレーディング株式会社 定価1,600円(本体1,553円)

ISBN4-87966-243-7 C3055 P1600E