

ROLE-PLAYING GAME

パワーモンガー HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅣ

16

菊島憲三・編

S.F.
1992

ROLE-PLAYING GAME

パワーモンガー

HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズIV

16



菊島恵三：編

株式会社ビー・エヌ・エヌ



ポピュラスの世界で人間同士が戦争を繰り広げたらどうなるだろう？ そんな好奇心を満たしてくれたのが、このパワーモンガーだ。

今までの本格派ウォーシミュレーションというと、時代の差こそあれ、どうしてもデータ重視、戦略重視の立場でどちらてしまい、ゲームのもう一つの魅力、グラフィックというのに気がまわらなかつたように思われる。しかし、この世界では鳥が舞い、羊が歩き、四季折々の風情の中で人間たちの戦争すらおだやかで、牧歌的なものになっているような気がする。

それがいいことなのか悪いことなのか分からぬが、古き良き時代を回想しながら、この世界に足を踏み入れて見たいと思う。

このゲームには、様々な職業の人間が登場し、特にプレイ上に意味はないのだが、兵隊一人一人の名前、年齢といったプロフィールまでついている。現代戦においては、個人の名前など記号以外の意味を持たなくなっているというのにこの厚遇。そこには作者の悲しく、激しい意図が隠されているような気がしてならない。

著者一同

パワーモンガーハンドブック目次

序 文	3
<hr/>	
第一章 これがパワーモンガーだ	
<hr/>	
世界観と目的	10
モード説明	14
ロード&セーブ	16
積極度	17
戦闘	18
生産	19
徴兵	20
移動	21
物資調達	22
解散＆撤退	23
食料調達	24
食料供給	25
物資貯蔵	26
食料貯蔵	27
情報	28
取り引き	29
同盟	30
スパイ＆兵員分配	31
画面情報	32
<hr/>	
第二章 世界征服への道	
<hr/>	
敵紹介	38
兵器	40
副将軍	42
地形	44

スパイ・情報	46
徴兵	48
同盟	50
生産	52
狩り・食料	54
取り引き	56
実戦 基本編	58
実戦 中級編	62

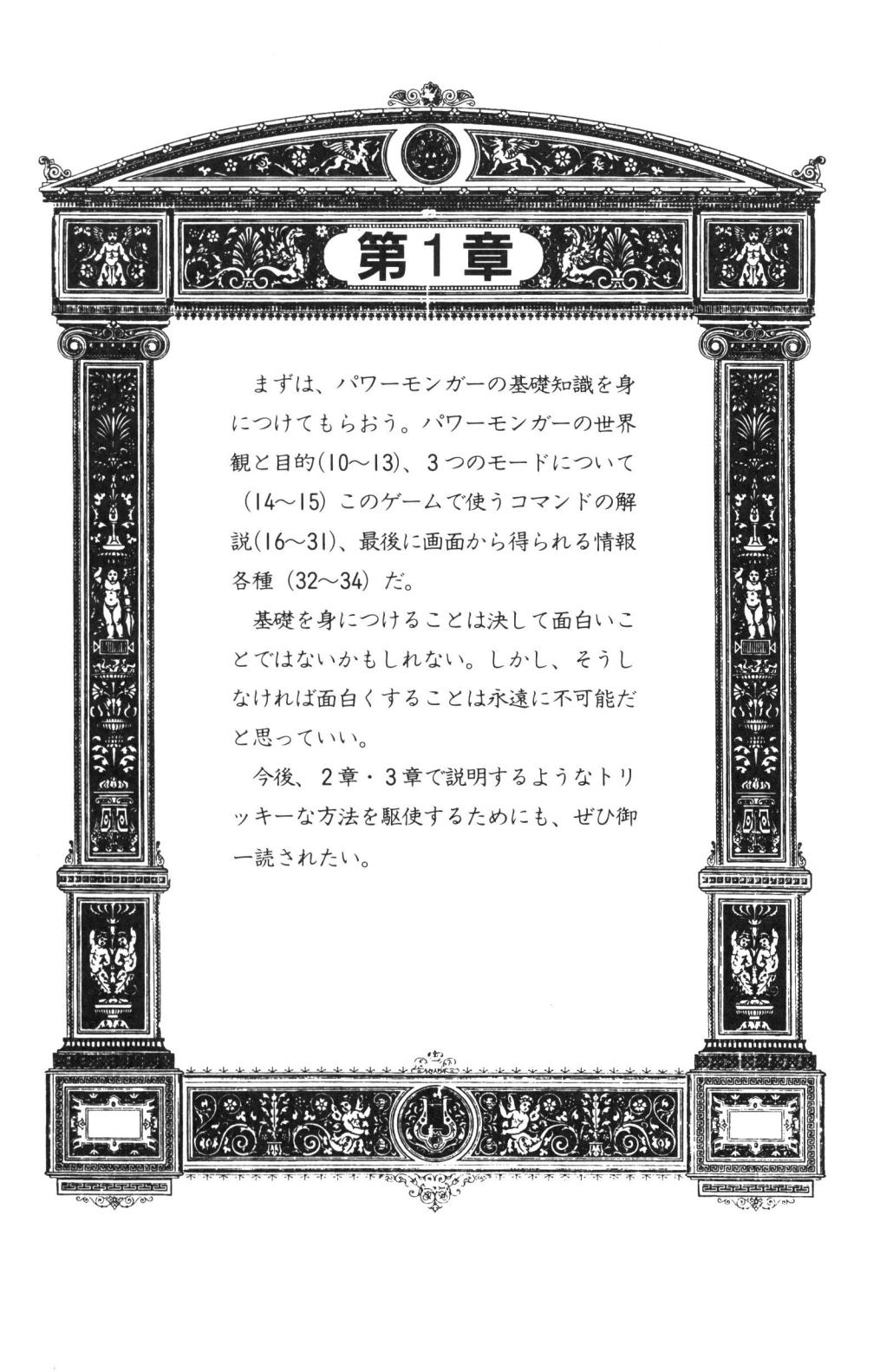
第三章 データ集

戦術教書 上陸作戦	74
戦術教書 陽動作戦	76
戦術教書 挟み撃ち	78
戦術教書 波状攻撃	80
戦術教書 誘い込み	82
戦術教書 ゲリラ戦	84
戦術教書 まとめ	86
征服マップ	88
地区マップ	90

パワーモンガーの起源 I	68	パワーモンガーの起源 III	156
パワーモンガーの起源 II	70	コラム 戦争と技術	158

第1章
これがパワーモンガーだ





第1章

まずは、パワーモンガーの基礎知識を身につけてもらおう。パワーモンガーの世界観と目的(10~13)、3つのモードについて(14~15)このゲームで使うコマンドの解説(16~31)、最後に画面から得られる情報各種(32~34)だ。

基礎を身につけることは決して面白いことではないかもしれない。しかし、そうしなければ面白くすることは永遠に不可能だと思っていい。

今後、2章・3章で説明するようなトリッキーな方法を駆使するためにも、ぜひ御一読されたい。

世界観と目的

——『POWER MONGER』とは、この世のすべてを我が物にせんと貪欲な野心と闘志を燃やす、権力の亡者のことである。

ある日、豊かにして強大なミレミア王国が突然の天変地異によって一瞬のうちに消滅した。ほんの数時間前まで絶大な権力を誇るミレミア国王であったそなたは、ほんのわずかな家臣とともに船上の人となってしまった。高波にもまれ、潮に流されて、次に陸地を見たのは何週間も後のことであった。その新大陸は、無数の小さな島々に囲まれた大陸であった。四季折々に姿を変える豊かな自然に恵まれた水と緑の大地……。新王国を建設するには理想的な土地であった。しかし、当然のことながら、ここには先住民がおり、ハロルドII世の支配のもとに町々が栄えていた。そればかりではない。この豊かな土地を奪おうとしているジェーンIII世、ジョスXVIII世の率いる外来勢力が加わって三つ巴の戦いを繰り広げていたのである。



誇り高いミレニアの王ともあろうそなたが、ここでは屈辱的なことに4番乗りの弱小勢力にすぎないとは……！　そなたに熱い闘争心が燃え上がった。生まれながらにして血液よりも熱く、濃く身体を流れている権力への野望が噴き出したのである。支配とはするものなり。されるなら死を選ぶ。それが『パワーモンガー』の宿命なのだ!?——

というわけで、この『パワーモンガー』は一言でいうと陣取りゲームである。舞台となる新大陸は195地区にわけられており、それらの島々（あるいは地区）を征して最終的に大陸全土を支配するのである。

島（地区）には、いくつかの町・集落があり、市民たちはそこで生活を送っている。それらの町には必ず領主がおり、数人から数十人の兵士もいるはずだ。だが、武器や道具を生産し、徴兵や物資・食料を供給してくれる町を支配することが、勝利の絶対条件である。町を支配するには攻撃してそれまでの領主や兵隊をやっつけなくてはならないが、この攻撃を始めすべての行動には積極度を設定しなくてはならない。例えば町を攻撃する場合積極度を3（最強）にしておくと、住民までも皆殺しにしてしまい、徴兵や生産活動ができなくなってしまう。状況に応じた積極度の設定が必要になってくるわけで、ただ勝つだけでは何にもならないのである。

さて、このゲームのメインとなる征服モードでは、左上のスタート地点から、右下のゴール地点まで進むことを目的としている。つまり、195マップすべてを征服するのではなく、最短距離を進めばいいわけだ。

ここで問題になってくるのが敵の勢力。始めからこの地を治めているハロルドII世の勢力がいちばん大きいのではあるが、各地に分散しているだけに積極的に攻撃を仕掛けてくるほど強くはない。はっきり言えば、君を含む外部勢力の草刈場になってしまることが多いのだ。逆にライバルであるジェーンIII世やジョスXVIII世の軍は、移動、攻撃を繰り返して勢力の拡大を謀っている。彼らの通った後の村には人一人、食料一つ残っていないなんてこともある。彼らとの征服競走もポイントの一つだ。うまくいけば、ライバル同士が戦って共倒れになってくれたりする可能性もなきにしもあらずだぞ。

そして、自然環境。食料になる羊の群れや、赤ん坊を運んでくるこうのとりなど、様々なシーンが四季を背景に展開されるはずだ。

世界観と目的Ⅱ

それでは、この新大陸に住む住人たちの生活を追ってみよう。まず彼らは最初ハロルドⅡ世の統治下に入っている。

町を構成しているのは、農民・漁師・羊飼いといった人々で、老若男女様々だ。場合によってはそこにリーダーという人間もおり、彼の指揮で戦闘員に早変わりもある。

このリーダーは、戦闘で捕虜になると副将軍になってくれるのだ。

また、マップによって商人もいる。彼だけは町に定住せず、あちこちをフラフランして歩いている。しかし、この商人にも領主があり、それは服の色で判断できるはずだ。しかし、商人となっているこの人物は、実は技術者であり、投石機や大砲といった重兵器を作る能力を持っている。

逆にいえば、彼を自分の軍にいれない限り、大砲や投石機は製造できないのである。

この他には戦士というのがいる。これはこの国の住民ではなく、君や他の外部勢力である王たちに従っている職業軍人だ。

彼らだけは最初から武器を携帯している場合もある。

住民は徴兵しない限り、それぞれの仕事に従事しているが、領主への不満がたまるとサボタージュを始めたり、逃亡したりする。

彼らと上手くやるには、食料を分け与え、徴兵や調達を積極度2以下でやればいい。友好的になればなるほど物資や食料の生産性があがる。

意地悪をいうなら、食料を与えて生産をし、引き上げるときは全員徴兵して、食料もすべて搾取していくのが最も賢いやりかただろう。

なお、たまにこうのとりが飛んでくると、その家に子供が産まれる。この世界では赤ん坊はおらず、産まれたときから16才で、立派に働いてくれる。

ハロルドⅡ世の部下たちはどちらかというと温厚で従順な連中のようだが、ジェーンⅢ世やジョスⅧ世の部隊はそうはいかない。ともに攻撃的な性格をもっているが、赤いジョスⅧ世軍は、装備と兵の強さでは群を抜き、最も戦



いにくい相手となる（ただし、重兵器を使えるのは君だけだ）。

シェーンIII世軍は、兵力を集めるのがうまく、常に大群を作ろうとする性格があるようだ。両者に共通していえることは、移動が早く、町においての生産活動には不熱心であるということだ。

また、季節・天候についてだが、町の食料は秋に収穫分増える。だから、町を攻める場合は夏から秋にかけてが望ましい。これが冬になると、移動速度が雪のため遅くなり、特にタイミングが必要な頭脳作戦にはそうとう厳しい戦いになってしましだろう。また、雨のときも同じように移動が遅くなるので気をつけたいところだ。

モード解説

征服モード

このゲームの基本となるモードがこの「征服モード」である。新大陸に点在する195地区を使って、左上のスタートマップから右下の最終マップまでを征服するという、連続プレイのモードだ。

一つのマップを征服すると、次は隣接したマップに進むことができる。ただし、前のマップで集めた兵や装備、食料などは持っていくことはできず、常にまったく新しい条件でスタートする。

こうして一步一步進んでいき、最終マップまでたどり着き、それを征服したら終了だ。その際、全マップを征服する必要はなく、好きな道筋を辿って、とにかく最終マップを征服しきさえすればOKだ。

当然のことながら、スタート周辺は非常に簡単な入門編マップであり、進むに従って難易度も増してくる。

特にゴール周辺では敵味方入り乱れ、マップの位置や食料などにも、意地の悪い配置が施されている。

まず最初はこのモードでプレイするようしよう。

ランダムモード

コンピュータが、その場で作ったマップをプレイするモード。場合によっては攻略モードと同じマップができることもあるが、プレイするたびに新しいマップで遊べるのが特徴。

しかしながら難易度は一概に高く、どちらかというと中・上級者用といえるだろう。最低でも攻略マップの中盤戦を勝てるような状態でないと、勝利はおぼつかないだろう。

しかし、攻略モードでは味わうことのできない戦況でゲームを楽しむことができるのが最大の魅力。

敵勢力が最初から大きかったり、副將軍が最初から大軍を率いていたり（しかも將軍である自分とは離れた場所にいる）、地形が複雑だったりと、様々なバラエティがある。

なれてきたならば、攻略モードで試してみたい戦法、戦術の実験場として、第二のスペイン内乱にしてしまってもいいだろうね。

また、同盟や取り引きといった、征服マップではあまり使わないコマンドを試すのにも絶好のモードだ。

マルチプレイモード

2台のコンピュータをケーブルもしくはモデムで接続して、2人のプレイヤーが一つのマップの征服をかけて戦うモードだ。2台のコンピュータと、RS232Cクロスケーブル、または2台のモデムと電話回線、そして2組のプログラムディスクが必要。

コンピュータ相手の場合と比べ、互いの性格やユニークな考えがゲームに反映するため、より複雑で奥の深いものとなる。というより、ゲームに血が通つてくるといったほうが的確かもしれない。

例えば、互いに重兵器の撃ち合いになったりとか、相手の手の内を探ることが必要になったりするわけだ。コンピュータはトリッキーな作戦を仕掛けてくることはないが、この場合は相手のウラをかこうと様々な手をうつてくるはずだから、簡単にはことが運ばなくなるだろう。

また、プレイヤー2人のほか、コンピュータが担当する陣営を2つまで参加させることも可能。

互いに協力しあってコンピュータを先に片づけるか、それともコンピュータ陣営を上手く利用して相手プレイヤーを叩くか、ほかにもいろいろな戦略が考えられるだろう。仮に片方がコンピュータ陣営に滅ぼされても、生き残った方が最後までゲームを続けられる。

ただし、不用意にポーズをかけたり、うっかり終了させたりすることのないように、互いに気をつけるようにしよう。

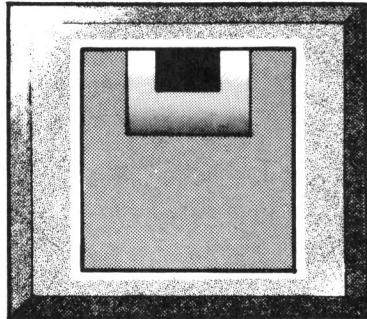
しかし、とにもかくにもパワーモンガーの魅力がぐっと広がることは確実。ぜひチャレンジしてほしい。

データ&セーブ

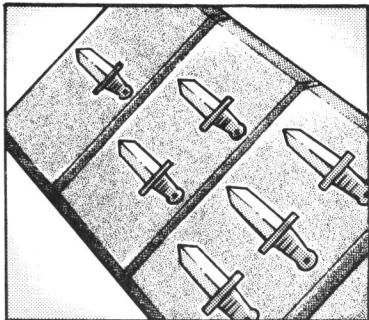
セーブ、ロードなどのファイル関係の操作はこのコマンドで管理することができる。また、パワーモンガーはゲームの終了が表示されない。征服バランス天秤の傾き具合で、プレイヤーが自分で判断するのだ。もう十分に傾いたな、と思ったらこのコマンドを選択して「シュウリョウ」を選ぶ。そうすると勝利でもってゲームが終了する

というわけだ。また、パワーモンガーは、世界マップと呼ばれる大きなマップが195の部分に分割されている。それを一つづつクリアしていく、左上の部分から始まって右下のゴール（？）にたどり着くのが目的である。その途中でプレイヤーがとるルートは自由に選べるのだが、選ぶルートによって難易度がかなり異なってくる。それぞれのプレイヤーによって得意不得意もあるだろう。一つのマップをプレイしている間に、違うルートをとりたくなったときや、もう一度始めからプレイしたくなった時などに使えるコマンド、「マップセンタク」や「リプレイ」もこのコマンドの中にある。

パワーモンガーの魅力の一つに、モデムやケーブルで二台のパソコンを接続して二人で行うマルチプレイがある。マルチプレイを行う際にもこのコマンドを使う。「マルチプレイ」を選び、設定してからゲームをはじめるのだ。また、「メッセージソウシン」ではマルチプレイの相手に、ゲーム中にメッセージを送ることもできるぞ。さらに既存のマップに飽きたらない人のためには「ランダムランド」が用意されている。名前の通り、ランダムに設定されるマップで、上級者向けとなっている。パワーモンガーはリアルタイムで進行するゲームなので、もちろん「ポーズ」もかけられるようになっている。ゲームの進行スピードも自分で設定できる。そういう設定まわりを扱うコマンドだ。



積 極 度



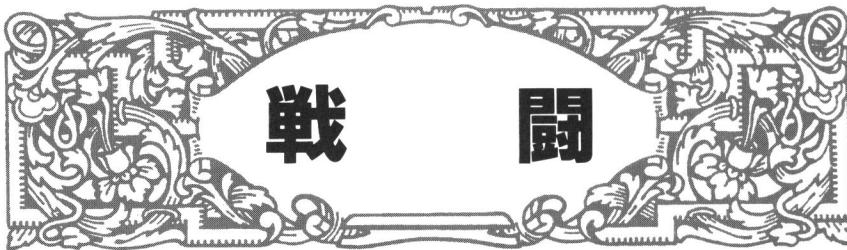
このパワーモンガーには「積極度」という設定がある。この「積極度」のみでは別になんの効果もない。他のコマンドに影響を与える設定なのである。ほとんどの行動はまず、この「積極度」を設定してから、たとえば食糧や物資の貯蔵、解散、徵兵などの行動のコマンドを選択して將軍を動かすのだ。「積極度」が関係するのは以下の11

のコマンド。取り引き、兵員分配、食糧の貯蔵、予備物資の貯蔵、食糧調達、食糧供給、解散、徵兵、物資調達、戦闘、生産である。「積極度」は三段階にわけられている。たとえば、あのページで詳しく解説する「戦闘」のコマンド

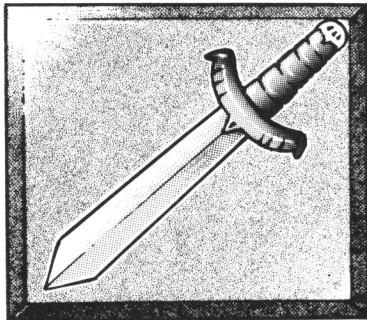
を例にとって、「積極度」がどのように各コマンドに影響を与えるかを説明しよう。「積極度」がどういう数値に設定されているかは、將軍の情報ボックスにも表示される。「積極度」1の場合は「ショウキョクテキ」という表示である。「積極度」を1に設定すると表示の通り、「積極度」が関係する行動を消極的に行う。

「戦闘」でいえば、消極的に戦闘を行うということだ。消極的な戦闘とは、攻め込んだ町の住民を殺さないように攻撃することである。「積極度」2は、「ヤヤセッキョクテキ」と表示される。この状態で戦闘すると、自軍は町の住民を普通に攻撃する。敵の状況にもよるが、だいたい半分から3分の1の人口が生き残るくらいである。「積極度」3はただ「セッキョクテキ」とだけ表示される。戦闘においては、町の住民を全滅させることを目標に行動する。

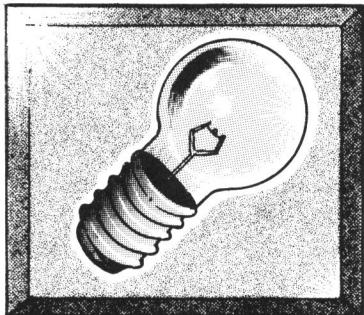
また、キャンプ中にも「積極度」は関係する。キャンプ中に敵と遭遇したときに、「積極度」3だと進んで敵に向かっていき、「積極度」1だと逃げてしまうこともあるのだ。各行動によって設定を変える可能性が高いので、つねに注意を払っておく必要があるコマンドである。



パワーモンガーは戦略シミュレーションゲームであるから、当然「戦闘」のコマンドはゲームのなかで重要な役割をもっている。とくにパワーモンガーでは、「戦闘」のコマンドは幅広い意味を持っているのだ。基本的な意味としては、他の領主が治める町を、その町の住人と戦って占領するというものである。まず、「積極度」を設定してから「戦闘」のコマンドを選択。そうすると全体マップには黒い照準線があらわれる。全体マップでポインタが攻撃可能な地点を指すと、照準線が赤く変わる。そこでクリックすると、自軍が移動してその町を攻撃するという仕組みだ。メインマップ上に表示されている町をクリックしてもよい。自軍が相手に与える攻撃の度合は「積極度」に準じていて、「積極度」が高いほどはげしくなる。戦闘をやめて町の外にキャンプを張ると、町の占領は成功である。占領し終った町からは食糧や物資の調達、徵兵などができるようになる。戦闘中に注意したいのは、將軍の頭上にでているグラフだ。グラフは上から順に食糧、兵員、健康状態について表示している。健康状態に関する緑色のグラフの長さがなくなってしまうと、將軍は死んでしまってゲームオーバーになる。グラフの長さが減り始めたら、撤退や移動を行って逃げることも戦略のうちだ。戦闘中に、自軍に近いところならば兵員に戦闘を継続させたまま將軍だけ移動させて、退避させることも可能である。自軍から遠く離れすぎると全軍が撤退してしまうので気をつけよう。また、自軍の形勢が不利になると相手の積極度が低い場合、自動的に撤退することもある。そのほか「戦闘」のコマンドで行う行動は、マップ上にいる人間を襲う、動物を襲って食糧にする、木をきり倒すなどがある。「戦闘」のコマンドを選んでから攻撃目標をクリックする、という手順は一緒だ。



生産



このコマンドは物資の生産を行う際に使われる。「生産」のコマンドで生産できる物資は以下の8品目。投石機、大砲、剣、やり、弓、ポート、鋤、壺である。このうち道具の扱いになっているのはポート、鋤、壺である。ポートは兵員が水上を移動するに欠かせない物で、一人につき一隻づつ必要で、残りのポートについては自軍の予備物資となる。鋤は食糧を生産する農耕に役立つものでその町での穀物の収穫量が二倍になるのだ。壺は同盟を結ぶときの贈物に使われる。すべての物資は同盟を結ぶための献上品として使うことができるが、壺は予備物資としていくつ持つていようが移動速度には影響がない、というメリットがある。

物資のうち、道具以外は兵器の扱いになっている。弓、剣、やりは軽兵器と呼ばれる。軽兵器は兵員一人につきひとつずつ装備できる。生産には条件がある。必要最低限の積極度と物資や住人の職業などである。表にまとめてみた。

物資名	必要最低積極度	条件
投石機	3	木材資源があり商人がいる
大砲	3	金属資源があり商人がいる
剣	とくになし	金属資源があり商人がいない
やり	2	木材資源がある
弓	3	木材資源がある
ポート	1	木材資源があり漁師がいる
鋤	1	木材資源がある
壺	とくになし	条件なし

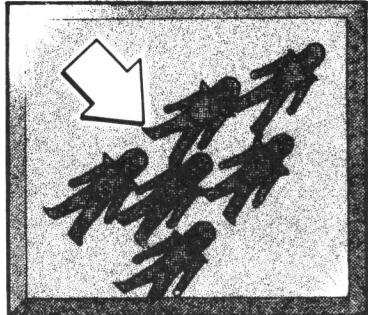
徴兵

軍隊を維持していくためには兵員は欠かせない。その兵員を維持するのが、この「徴兵」コマンドである。徴兵させたい將軍を選んで「積極度」を設定し、「徴兵」のコマンドをクリックし、どの町から徴兵するかを指定して徴兵を行う。「徴兵」はもちろん自軍が占領している町からしかできない。

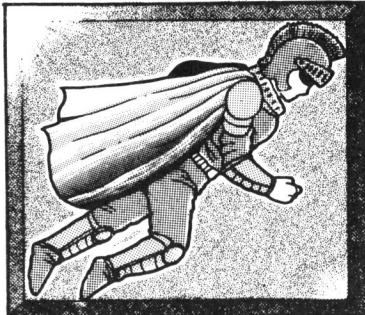
「積極度」によって集められる兵員の数が変わってくる。「積極度」1では住民のごく小数、「積極度」2では住民の3分の1程度、「積極度」3では住民のほとんどを徴兵する。パワーモンガーでは兵員の数がすなわち軍事力になるのでなるべく兵は多めに徴集しておくにこしたことはない。町の占領を行う場合にも、現在は敵として戦っている相手がのちのち自軍の兵力になることを考えて戦いたい。だが兵が多くて困る、といった事態も発生する。

たとえば、「積極度」3で徴兵するとその町はほぼ無人状態になる。他の將軍が攻めてこなければそういった状態でも大丈夫なのだが、他の軍隊が攻めてきた場合に町が無人だと簡単に攻めとられてしまう。また、無人の町では物資生産はもちろん、食糧の貯蔵も行われない。のちのち食糧調達ができなくなってしまう。さらに、兵員が多いほどその数に見合うだけの食糧が必要なのは当然である。食糧がたりなくなれば兵員は自分の町に帰ってしまう。多すぎる兵員は、自軍の解散を早めるだけである。戦力として集めたはずのものが逆に戦力を下げるという結果になってしまうのだ。

そういうことを避けるために、入手可能な食糧の概数に見合うだけの兵員数にしておくことや、敵軍が攻め込みそうな町や食糧や物資の調達に使えそうな町では人員を残しておくのも一つの手段である。兵が多くすることに気づいたら「解散」のコマンドを効果的に使って兵員数を調節しよう。



移動



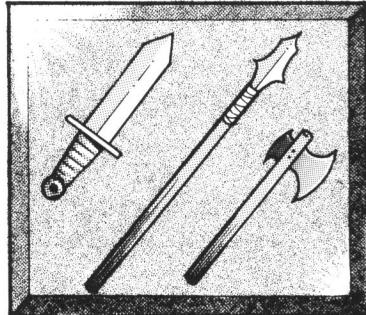
移動である。移動させたい將軍を選択し、「移動」のコマンドをクリックした後、メインマップ及び全体マップで目的地をクリックすると、將軍が移動を開始する。將軍の移動スピードは情報ボックスで確認できる。ゲーム開始時の初期値は48だ。雨や雪の場合は移動スピードが落ちる。雨の場合でマイナス16、雪の場合でマイナス24である。

地形によってもこの移動スピードは変化する。また、予備物資を持つことでスピードが落ちる場合もある。大砲や投石機は一門予備物資となるごとに16ポイントづつ移動スピードが下がる。

兵員は將軍についていく。食糧がなくなれば、兵員は自動的に自分の出身地に帰ることになってしまふ。であるから移動を始める際や移動中の食糧の数はしっかりと確認しておきたい。目的地に到着すると軍隊はキャンプを張る。兵員は將軍の後についていくのだがこのとき注意したいのは、將軍も兵員も、目的地まで一直線に移動する、ということだ。途中に町があろうが海があろうが敵軍がいようが彼らは一直線に進む。そこで問題になるのは、海や湖などのポートが必要な地形にぶつかった時と、途中で別な將軍が率いる軍隊に出会ったときである。海や湖にぶつかった場合、ポートを持っている將軍、及び兵員のみが海や湖を渡る。残された兵員は岸辺でさまようことになるのだ。つまり軍隊が二分されてしまうわけで、あまり望ましくない状況だといえよう。これを避けるには「移動」のコマンドを使うときに、こまめに目的地を設定してやることだ。別な將軍の軍隊にぶつかった時の場合だが、移動中の自軍の積極度の設定によって、どういった行動をとるかが決る。「積極度」3の場合は、ほぼ100パーセント戦闘状態になる。もちろん、敵の軍隊を叩かなければならぬといったような、むしろ戦った方がいい場合もあるわけで、これは状況に応じて設定しよう。

物資調達

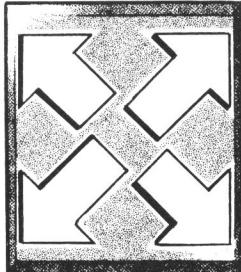
基本的なコマンドの意味は、占領した町の在庫物資や地面に放置された物資を自軍の物にすることである。占領した町の在庫からの物資の調達は「積極度」に応じて行われる。「積極度」1の場合で町の在庫の4分の1、「積極度」2の場合で在庫の半分、「積極度」3で在庫の全てを調達する。コマンドを使用する手順としては、まず「積極度」を設定して「物資調達」のコマンドをアイコンの中から選択し、自軍の物になっている町や、放置されている物資を選択する。これで完了だ。調達された物資は自動的に兵員に装備として与えられる。パワーモンガーには、「装備」というコマンドはないが、こうやって兵員に武器やボートを装備させるわけだ。



装備には優先順位がある。調達された物資はまず将軍、それから初期状態から自軍にいた兵員、そして途中で徴兵された兵員の順番に装備されていく。また、兵員は強い武器から順に装備していく。つまり、弓と槍があったなら弓の方を装備する、ということだ。槍を持っている兵員が弓を入れたときは、持っている槍を手放して、あらたに弓を装備し直す。なおこれは兵員用の武器についていえることで、将軍および副将軍専用の大砲と投石機には当てはまらない。大砲と投石機が自軍に二つ以上ある場合は、将軍は一つ装備し、残りは予備物資となる。予備物資がある状態で徴兵を行うと装備の状態はどのようになるか。こういう場合は自動的に新しく加わった兵に武器が支給されるわけではない。一度物資の貯蔵を行って、もう一度「物資調達」のコマンドで装備させなければならないのだ。それぞれの兵員が装備している武器は「情報」のコマンドで確認できる。また、同じ武器を装備している兵員どうしはキャンプのときに同心円上に並ぶ。つまり、一つの軍隊に槍を装備しているものと、弓を装備しているものがいる場合には、キャンプを張った場合に二つの同心円ができるわけだ。

解散

軍隊を解散し、兵員を町に帰すのが、この「解散」コマンドである。軍隊を解散させるには、「積極度」を設定し「解散」のアイコンをクリックする。「積極度」に応じて町に帰る兵員の数が決る。「積極度」1では4分の1、「積極度」2では半数、「積極度」3では兵員の全員が町に帰還する。帰還する兵には優先順位がある。順序としては、装備を持たない者、価値の低い武器を持つ者、ポートを持たない者らがまず最初に帰され、それから途中で徴兵されて軍に入った者、最後にゲーム開始より軍にいた者が帰還する。強い武器を持った装備のそろっているものが最後に残る親切な設定だ。なお、兵員は装備を持ったままで帰還することになっている。兵員が多くなると、食糧や武器、ポートが足りなくて軍事行動を取る際に困ることもあるので、効果的に使いたいコマンドである。



撤退

将軍がマップのスタート地点となっている町および砦に兵員を連れて帰るコマンドだ。このコマンドで副将軍は自分の出身地へ帰ることになる。撤退のコマンドを使った将軍が率いる全軍が、実行中のコマンドを中止して撤退してしまうのだ。比較的使用頻度が少ないコマンドだといえよう。なお、この撤退であるが、戦闘中に戦況が自軍にとって不利になった場合、自動的に撤退することもある。この場合は相手の積極度が関係している。相手の積極度が2に設定されている場合、50パーセントの確率で自軍は撤退を始める。相手の積極度が1の場合はほぼ100パーセントの確率で撤退を始める。相手の積極度がいくつに設定されているかは調べようがないのだが、戦況が不利に傾きつつある場合は、撤退するのももちろん戦略の内である。

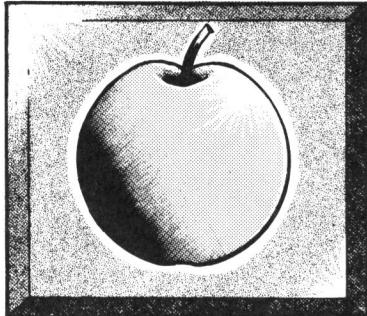


食糧調達

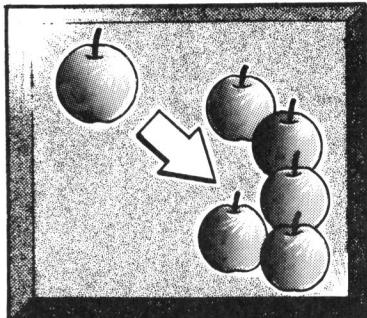
占領した町や同盟を結んでいる町、および食糧袋から食糧を調達するコマンドだ。これも「積極度」が関係しているコマンドで、「積極度」1では4分の1、「積極度」2では半分、「積極度」3では全部の食糧を調達する。將軍および副將軍が持っている食糧は兵員への給与となるもので、この食糧がなくなれば兵員は自動的に離散してしまう。戦略上で、もっとも必要なものだ。ただし、將軍自身は食糧を必要としない。所持している食糧の数がゼロになっても健康な状態でいられる。いってみれば兵員を養うのが、この食糧の主な目的だろう。

「食糧調達」は主に町から行うが、町の在庫としてある食糧の量は、季節に関係している。夏から秋にかけては食糧の貯蔵が行われ、この時期は在庫の食糧が多い。冬から春にかけての期間で住民達はこの在庫の食糧を食べていくので在庫の数が減るのだ。「食糧調達」の目安としたい。町の在庫としてある食糧は、「情報」のコマンドで確認できる。また、その数もしれているし、あまりたくさんの中を抜取ると、住民感情にもよくない。おいしいのは、敵が残していく白い食糧袋だ。この食糧袋には多いときには900から1000の単位で食糧が入っている。戦闘に勝利した成果だと思って、遠慮なくいただいてしまおう。

「食糧調達」のコマンドを選択してから、食糧袋をクリックすると入手することができる。また、町の在庫としてある食糧についてだが、これは町の住民が生産するものである。だから、たとえば徴兵によって町の住民がほとんどいない状態になってしまったり、漁村の食糧調達の手段であるボートを奪い取つたりすると、その町での食糧生産が困難になり、次からは在庫がなくて調達できなかったり、住民感情がわるくなり寝返りの可能性もでてきてしまうのだ。気をつけたい。



食糧供給



基本的には、食糧を指定した場所にまとめておいておくことを意味するコマンドである。兵員達が占領した町や、同盟を結んだ町などをまわって食糧を集め、指定した場所に貯蔵するのだ。兵員達は占領した町や同盟を結んでいる町に食糧がなくなるか、他のコマンドが与えられるまでこの作業を続けることになる。平たくいって、「食糧供給」のコマンドとは、「食糧調達」と「食糧貯蔵」をいっぺんにやってしまうコマンドであるといえよう。

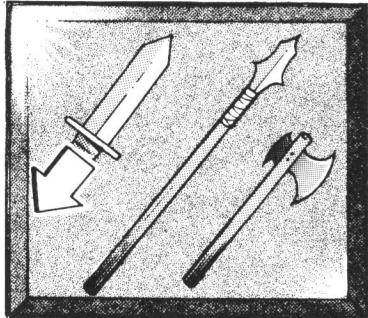
であるから、この「食糧供給」のコマンドにも、もちろん「食糧調達」や「食糧貯蔵」と同じように「積極度」の設定が関係してくる。兵員がコマンドを実行する強度は前記の二つのコマンドの、「積極度」の度合による設定に準じている。「食糧調達」と「食糧貯蔵」の項を参考にして欲しい。

「調達」と「貯蔵」が一つのコマンドでできるメリットは、計り知れない。パワーモンガーはリアルタイムで戦局が進行するゲームなので、時間の貴重さは前にも述べた通りだ。「食糧調達」のコマンドだと、調達する目標をいちいち設定しなければならない。たとえば自分が治めるすべての町から食糧調達を行いたいとする。この場合は軍隊全員が調達を行いたい地点まで移動しなければならない。一つ一つの町について「食糧調達」をしていたら、そのたびに全軍が移動を繰り返すわけで、これは大きなタイムロスだ。こういったロスをある程度緩和するためのコマンドである、といえよう。

「食糧供給」のとき、町を指定したならば、供給された食糧は町の在庫の食糧となる。もし自軍の食糧を補給するつもりでこのコマンドを使ったのならば忘れずに手に入れておくこと。

物資貯蔵

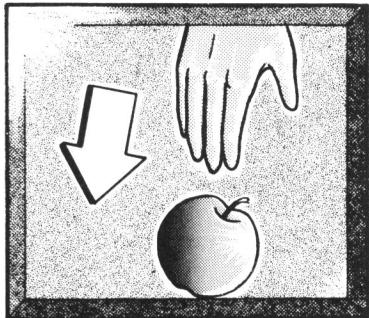
これは指定した場所に、予備物資を置いておくためのコマンドである。手放す物資の量は「積極度」に応じている。「積極度」1で4分の1、「積極度」2で予備物資の半分、「積極度」3で全部を、指定した場所に貯蔵する。町で「物資貯蔵」を行った場合は、町の予備物資として貯蔵されることになる。ここでポイントとなるのが、貯蔵されている予備物資は、自軍の將軍および副將軍が調達しない限りずっとその場に置いておける、ということだ。敵がこれを横取りすることはできないのだ。ただし、コンピューター陣営を除く、マルチプレイの相手は、この貯蔵されている物資を貯蔵した陣営のいかんにかかわらず、自軍のものにすることができる。



「物資貯蔵」というコマンドは、貯蔵したものがコンピューターにはとられてしまう心配がない、という点できさまざまに戦略に利用できる。

たとえば、予備物資は大量に持ちすぎると移動スピードを下げる、という欠点がある。たとえば將軍および副將軍専用の武器である大砲と投石機は、一つ予備物資になるごとに、16づつ移動スピードを下げる。パワーモンガーはリアルタイム・シミュレーションゲームなので時間の使い方が勝敗を分ける。移動スピードは重要なパラメータである。もちろん天候によってもこの移動スピードは変化するのだが、それでも遅すぎるようならば予備物資の量を確認してみよう。予備物資を捨てる、というコマンドはないので余っている予備物資が移動速度を制限しているようならすかさず、「物資貯蔵」のコマンドを使おう。あとで兵員が増えたときにまた調達すればよいのである。こうすることによって、物資を管理するためのコマンドである。

食糧貯蔵

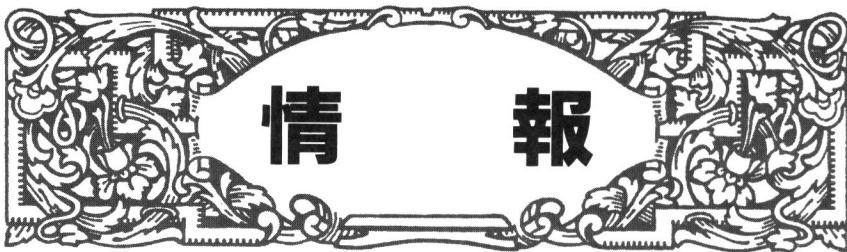


將軍および副將軍が所持している食糧を「積極度」の強さに応じて手放して貯蔵するコマンドである。まず、「積極度」を選択して、それから「食糧貯蔵」のコマンドを選び食糧を貯蔵する場所をクリックする。

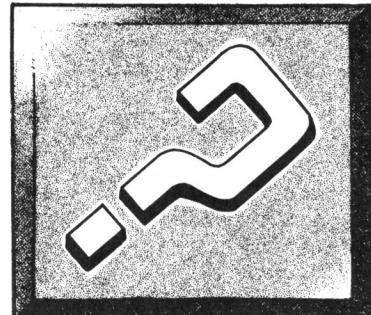
「積極度」1では所持している食糧の4分の1を手放し貯蔵する。「積極度」2では半分、「積極度」3では持っている食糧の全部

を貯蔵する。町を選択して食糧貯蔵を行うと、町の貯蔵食糧として備蓄される。町以外の場所で行った場合は、白い食糧袋として地面の上に置かれる。これは、コンピューターは取ることはできない（マルチプレイの人間の相手を除く）。

「食糧貯蔵」のコマンドは、たとえばこのように使える。戦略が長期に渡るときなどに、町の信頼感はなるべく高めておいた方がよい。「食糧貯蔵」によって、町に食糧を分け与えることができるのだが、多くの食糧を町にもたらすことによって町の信頼感を高めることができる。また、ちょっとめんどくさい技としては、「食糧貯蔵」コマンドを二段構えで使うことによって町に分け与える食糧の数が調節できる。町に分け与える食糧の数は「積極度」の度合によって調節するので、最小限で4分の1である。たとえば8分の1だけ分け与えたい場合などは、まず、町以外のところで「積極度」2でもって所持している食糧の半分を食糧袋の形で貯蔵してしまう。その後で町に「積極度」を1に設定し直して「食糧貯蔵」を行う。さらに町以外のところに貯蔵した食糧を「食糧調達」のコマンドで取り返すと、ちょうど8分の1だけ町にわけあたえたことになるのだ。所持している食糧の量がかなりの数になるとときや、たくさんの町に食糧を分け与えたいときなどは、この細かくきざむやり方が有効だろう。

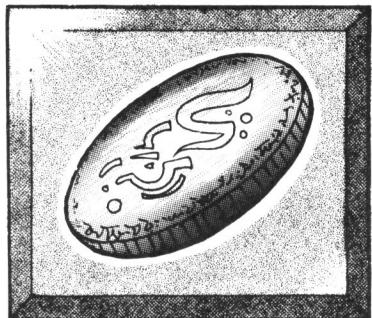


「情報」のコマンドとは、そのものばり、クリックしたものについての情報が得られるコマンドである。パワーモンガーでは、ひとりひとりの人間や一つ一つの建物について細かく設定がしてある。したがつて「情報」のコマンドは、数あるコマンドの中でももっともよく使うコマンドである。建物について得られる情報は、一覧表形式になっていて、建物の種類、その建物がたっている町の名前、建物に住んでいる住人の名前、その町を治める領主の名前、町に備蓄してある食糧の量、町の人口と住民の領主に対する感情、近くの森の名前、町の在庫としてある物資とその量、について表示される。



人間についても表示される。表示されるデータとしては、名前、住んでいる町、健康状態、住居、配偶者、生活態度、職業、持物、年齢、領主についてである。情報は情報ボックスという形で表示される。この情報ボックスには操作方がある。情報ボックスの枠にポインターを合わせて左ボタンを押したまま動かすと、情報ボックスを好きな場所に移動させることができる。いくつかのボックスが重なっている場合は後ろに隠れているボックスの一部を左クリックするとそのボックスが前にでてくる。情報ボックスの右上か右下に小さな四角い箱と白い丸の中に青い十字が描かれているマークがある。これも非常に使える。四角い箱をクリックすると表示内容を最新のものに更新する。青い十字のほうをクリックすると、情報を表示している主体が画面の中央にうつしだされる。また、人間や建物だけではなく、森の木や、羊なんかについても情報が得られる。こうして情報が得られるのだが、あまり情報ボックスを広げすぎたときには、「情報」アイコンを右クリックすることによって全部の情報ボックスを一ぺんに閉じることができる。いたれりつくせりなコマンドだ。

取り引き



パワーモンガーには、「取り引き」という魅力的なコマンドがある。敵の町に食糧を差しだし、その引き替えとして在庫物資を受け取る、というものである。生産を行わずに物資を手に入れる方法は、「物資調達」のコマンドか、この「取り引き」コマンドだけである。「取り引き」を行う手順としては、取り引きをさせる将軍を選択して「積極度」を設定する。

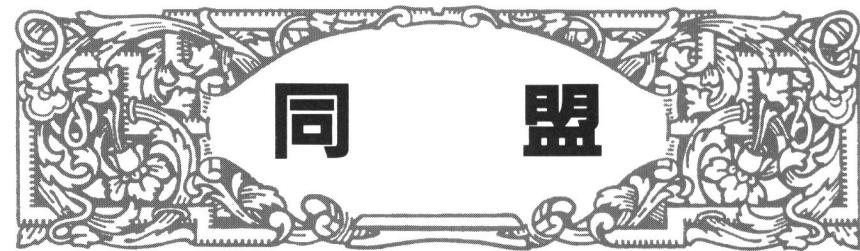
それから「取り引き」のアイコンをクリックして、「取り引き」を行いたい町をクリックすることで実行できる。こちらに充分な「取り引き材料」食糧があり、相手に在庫物資があれば取り引きは成立する。

ここで最初に設定した「積極度」が関係してくる。手にはいる在庫物資は「積極度」に応じて変わってくるのだ。物資にはそれぞれの食糧との換算レートがあり、取り引きを行わせる将軍の「積極度」によって多少変化する。積極度が高いほど取り引きが上手になり、食糧との換算レートが若干有利になる。また、取り引きを行いたい町の在庫物資が何種類がある場合、どの物資を選ぶか、ということも積極度がかかわってくる。将軍の積極度が高く設定されていれば高いほど、価値の高いものを最初に要求し、積極度が低ければ価値の低い物から手に入れようとする傾向がある。したがって、取り引きを行うさいはなるべく高い積極度で臨んだ方がよい場合が多い。

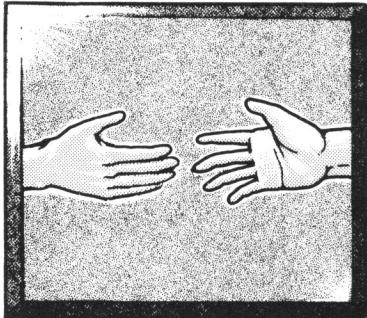
なお取り引きをする際に注意すべき点としては、取り引き相手との関係だ。取り引きを行おうとする町の領主が治める他の町を攻撃していたりした場合、相手がこちらに対して敵対心を持っていることがある。そういう場合、取り引きが目的で町に近付くと攻撃されることがある。そういうあたりのチェックを怠らずに取引に臨めば、必ず成功するであろう。

同

盟



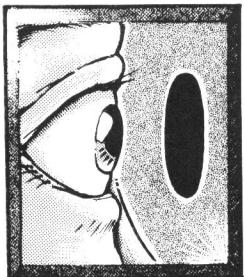
パワーモンガーでは敵と同盟を結ぶこともできる。自軍の予備物資を、相手の將軍に献上することによって同盟を結び、おたがいの占領地に置ける食糧と物資の調達を自由にできるようにするものである。同盟を結ぶやり方は、まず將軍を選択し、同盟のアイコンを左クリックしてから同盟を結びたい町の建物を左クリックすると同盟を結ぶ試みがなされる。交渉がうまくいくと、同盟が成立したメッセージが表示される。同盟が成立している町ではどこでも物資と食糧の調達ができるようになるのだ。また同様に相手の軍隊も自軍の占領地にたちよって食糧と物資を調達されてしまうことになるのだ。



同盟を結んだ方がいいのか、それとも結ばないほうがいいのかは状況次第だ。もちろん差し出す予備物資がなければ同盟は拒否される。相手より強力な武器を予備物資として持っていると、同盟が成功する確率は高くなる。「同盟」のコマンドも、「取り引き」のコマンドと同じように、取り引き相手の町の領主が治めている別の町を攻撃していたりすると、相手が敵対心を抱いている可能性が被いにある。そういう場合に「同盟」を目的として町に近付くと攻撃される場合があるので注意が必要である。気をつけておきたいのは、例え同盟を結んでいたとしても、同盟相手の人口は征服バランス天秤の評価の対象とはならないことだ。結局は戦わなければならないことを覚えておこう。また、同盟を結ぶ交渉を行う際に、手持ちの予備物資を全て相手に与えてしまうことがあるので、渡したくない物資は交渉を行う前にどこかに「物資供給」のコマンドで貯蔵しておくことだ。なお、「同盟」のコマンドを使った場合、同盟が成立するしないのいかんにかかわらず、相手の町の中にキャンプを張ることができる。これを利用して敵を攻撃することも可能なのだ。

スパイ

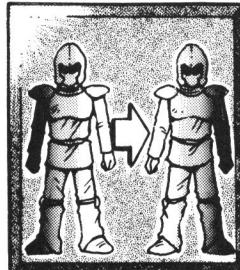
パワーモンガーには「スパイ」というコマンドもある。敵の占領地や軍隊にスパイを送り込み、その地区



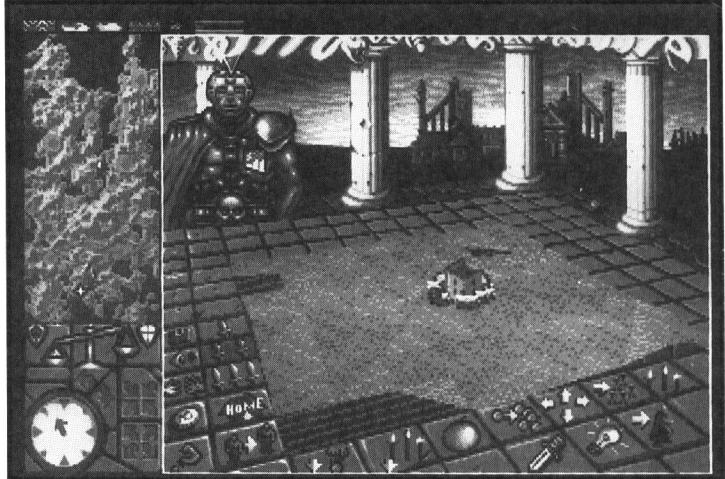
の人口と人々の動きを偵察するコマンドである。スパイになれるのは将軍および副将軍だけで、引き連れている兵がいる場合は、兵を離れて単独で行動することになる。うまくスパイとして潜入することができたら、スパイ役の服の色が、潜入先の敵軍の色と同じになる。スパイが送ってくるデータは、全体マップ上に潜入先の人口と動きが、その敵軍の色で表示されるようになるのだ。敵軍のスパイになるには、まず敵の町に潜入し、敵軍に徴兵されるのを待たなければならない。スパイの素性がばれてしまうのは、スパイが潜入先から撤退したり退却したりするときである。ばれると攻撃されてしまうので将軍にスパイ役をやらせるのは危険すぎる。できれば副将軍にやらせよう。

兵員分配

副将軍がいる場合に、自軍から兵を分け与えたいときはどうすればいいか。もちろん自軍をいったん解散させ、副将軍に徴兵させる手もある。が、そうすると時間がかかりすぎるし、兵のまとまりがつかなくなって混乱してしまう恐れがある。そういう場合に役立つのが、このコマンドである。自軍から副将軍へ兵を分け与えたいときは、まず将軍をクリックし、それから「積極度」を設定して「兵員分配」のコマンドを選択する。そして兵を分け与えたい副将軍を選択すればOKだ。分け与える兵の数は積極度に順じ、1の場合は4分の1、「積極度」が2の場合は自軍の半数、「積極度」を3に設定すると自軍がそっくりそのまま副将軍の元へいってしまうことになる。もちろんこのコマンドは副将軍が現れない限り使わないコマンドだ。



画面情報



32

では、ゲーム画面を説明しよう。基本画面は上記の写真。立ってマップを眺めている筋肉マンが君、すなわちパワーモンガーフィ将軍だ。副将軍ができると、右にどんどん現れる（最高6人）。

彼らの頭の羽根飾りをクリックする事で、それぞれ命令をあたえる人物を選ぶことができる。

左から下にかけてのアイコンは前ページで説明したとおり。そして左のマップが島の全体図である。

この全体図では、高低差や人口密度といった細かい情報も、上のアイコン操作でわかるようになっている。

また、いま自分が操作している将軍（もしくは副将軍）のいる位置が人形によって表されている。

そしてメイン画面。自分が見たい場所を左の全体マップでクリックするとアップで表示されるようになっている。

そこでは人間が走り回り、鳥が舞い、羊が動く牧歌的情景がくりひろげられ

ているはずだ。

このメインマップはアイコン操作で拡大・縮小・回転が可能。敵の位置や動きを知りたい場合もここで見ればいいだろう。

また、その画面に映っている人間や建物、樹木などを情報コマンドにしてクリックすると、人間ならば名前と職業、家族や年齢、支配者の名前が、建物であれば住人の名前や貯蔵食料・物資、建物の名称（農家とか工場とか）、支配者と彼に対する忠誠度、人口などが、樹木や何もない場所ならば、その木の種類や季節などが表示される。これもゲームを進めていく上で必要不可欠な情報となるはずだ。

居並ぶ将軍たちの胸の勲章をクリックすると、彼らのプロフィールが現れる。そこにある情報は、名前、性格、健康状態、連れている兵の人数、持っている食料や予備物資、現在与えられて従事している任務などが現れる。

これらの情報をいかに使いこなすかは君次第だが、まずゲームのスタート時点で、マップ全体の情報（町の位置、工場での生産物、敵の位置）と、自分が攻撃しようとする町の情報（建物の種類、人口）は最低限確認しておかなくてはならない。

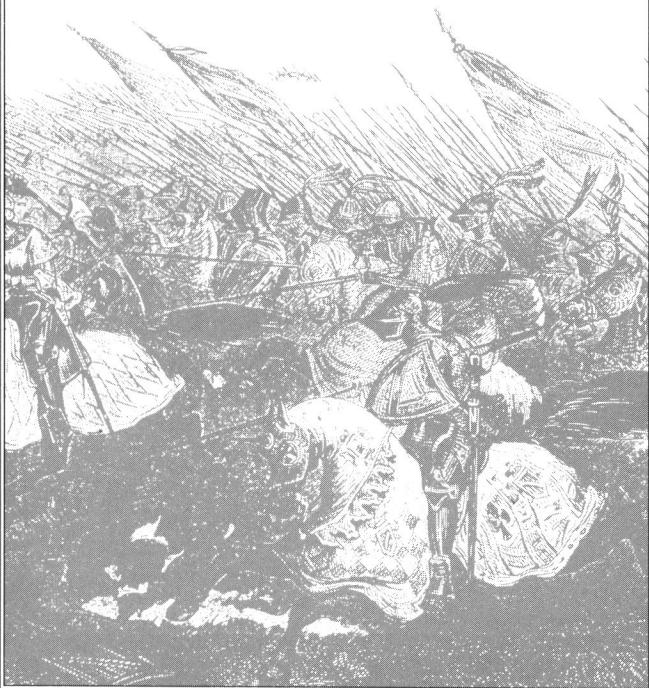
ゲームが進むにつれ、敵の詳しい情報が欲しくなる。スパイを送り込むのが最も簡単で確実なのだが、使える副将軍がない場合などは、敵のいる場所を直接クリックして確認するしかない。

どこに向かって移動しているのか、あるいは誰と戦っているのか、何を生産しているのか、兵力は？　などなどスパイ以上に詳しい状況がわかるはずだ。もっとも、その敵のいる位置を探すのが一苦労なのだが……。

もう一つ面白いといっては失礼だが、変わった情報がある。戦闘中死んだ人間が白衣を着て昇天していくのだが、彼らを情報コマンドでクリックするとプロフィールと一緒に「○○のために勇敢に戦った」というメッセージが現れて、戦争のむごさ、悲惨さを訴えてくる。

また、食べてしまった羊の残骸や伐った樹木の切株なども細かく表示してくれるのが嬉しい。

第2章
世界征服への道



第2章

次に、今説明してきたコマンドを実戦においてどう使うかを考えてみよう。

38~57までは、各コマンドをいつ、どのように使い、どんな成果をあげるべきかについて説明している。そして、58~61までの実戦初級編では正攻法によるマップ攻略を、62~67では奇策による攻略パターンを紹介した。

実際のプレイでは様々な不確定要素が入り込んで複雑、あるいは逆にトントン拍子にことが運ぶかも知れない。

とりあえず、あくまでも一例ということで肩の力を抜いて読んでみて下さい。

敵王紹介

最初にも書いたが、君のライバルとなる、敵の王は3人いる。一人は最初からこの大陸を治めていたハロルドII世だ。彼は、せめて来る外敵とも戦わねばならないし、治めている土地を繁栄させなくともいけないので、非常に苦しい立場におかれている。町の人間を全部徴兵して大部隊を作るというわけにはいかないのである。そのため、広大な土地に多くの住民を分散させてしまっているので、各個撃破されてしまい、他の將軍たちの草刈場になりがちである。もっとも、例えば住民が32人いる村を15人の素手の兵が攻めたって返り討ちになるだけだが……

そして、君と同じくこの豊かな土地を我が物にしようと出兵してくるのがジーンIII世とジョスXVIII世である。

彼らの軍は襲った村の住民を根こそぎ兵隊として徴兵したり、生産品・食料をすべて持ち去ったりと極悪非道な真似を繰り返す。



しかも、動きはすばやくなかなかとらえることができないため、こちらがせっせと生産している最中に襲ってこられて全滅した……なんていう悲劇にもみまわれやすい。動きをこまめにチェックしたり、副将軍をスパイにしたりして、彼らの動向にはいつも注意を払っておく必要がある。

しかし彼らのおかげで君にも“ポジティブファクター（有利な要因）”が2つほど生まれるのだ。

まず第一に、彼らは町の物資・食料・人員などを根こそぎ奪ってはいくものの、それらの町の一つに長々と居座ることが比較的少ない。そこで、彼らが去った後の町を手にいれ（比較的簡単に攻め落とせる）、生産で物資を手に入れることができるということ。

また、非常にゆっくりではあるが、人口も徐々に増えてくるので、そこで徵兵する事も可能だ。

もう一つは減多ないことだが、ハロルドII世軍を壊滅させたジェーンIII世軍とジョスXVIII世軍がハルマゲドン（最終戦争）を行なってともに全滅し、自動的に勝利が転がり落ちてくるという可能性がなきにしもあらずということ。

その場合、君は逃げ回りに逃げ回って彼らとの戦争は避けるようにすることが必要。おもにこういった局面は終盤戦に遭うことが多い。

そして、実際の彼らとの戦闘では、こちらはなるべく全員武器を装備しておく必要がある。彼らは徵兵を重ねているはずだから、兵力は多いのだが、その分移動も多いため装備のない丸腰の兵が多いのだ。特に投石機や大砲を装備していることはまずない。少々の兵力差は装備で充分補えるのだ。

場合によっては彼ら3人の王と同盟を結んだり、取り引きを行なうことも必要になってくる。もちろんどの王と結ぶかはケースバイケースだが、いじめられっここのハロルドII世と結ぶことが多いはずだ。

彼らは食料のストックが多いし、スタート時点ではいちばん勢力圏が広いので、他の敵にやられるまでは利用価値があり、また万一敵を撃滅したところでハロルド軍は弱いのでたちまち君の勝ちになる。いずれやっつけなければならぬ敵ならば、骨の骨までしゃぶりきってから処分してやるのが情けというものだ……と思うぞ。

ちなみにスパイを使った場合、ハロルド軍は黄色、ジェーン軍は青、ジョス軍は赤で表示される。こちらの兵力と装備が整うまでは、逃げるが勝ちの精神で臥薪嘗胆すべし！

兵器あれこれ

槍

以下に紹介する兵器の中で、最も短時間で生産できるのが槍である。必要な物資は木材で、生産をクリックすると森林へ木を切り出しにいく。装備品が複数ある場合槍は最後になるため、主に新規徵収した兵や、余剰兵器になりやすい。また、取り引きの場合、槍1本につき食料2になる。とはいえる手よりはなんばかマシである。

弓

兵一人一つずつ装備できる軽兵器の中では、唯一の飛び道具。戦闘の時には大将の周囲で矢を放ち、近接戦をしている仲間を援護する。しかし、自分が接近戦に持ち込まれた場合もそこそこ有効なお買得兵器である。これも材料は木材だが、槍よりも生産に時間がかかるのが難。取り引きでは食料でと交換ができる。

剣

白兵戦兵器では最も有効な武器だが、鉱山の近くでないと生産できないというのがネックであろう。しかし、鉱山が拡大すると、短期間で大量生産ができる。また、近接戦闘においては、絶対的な力を發揮するので、一回の戦闘で2人くらいは倒せるはずだ。取り引きの場合は食料5で交換できる。

投石機

兵が一人一つ持つの軽兵器なら、これと大砲は将一人1門与えられる重兵器だ。これと大砲は商人がいないと生産できないが、一つで大量殺人ができるという何物にもかえがたい利点を誇る。將軍一人と投石機で町を占領することも可能だ。投石機は木材が材料。取り引き時には食料50で交換できる。

大砲

鉱山のある町で、住民か部隊内に商人がいれば生産できる可能性が高い。ただし、投石機もそうだが、生産に時間がかかるので、近い場所にいる敵の動きには注意をはらっておいたほうがいいだろう。將軍・副將軍に1つ装備できる。重兵器で村を攻めると建物が崩壊することもある。取り引きの場合は食料100で交換できる。

パワーモンガーに出てくる武器は以上の5種類。軽兵器については、まず大将、側近(最初からいる仲間)、新規徴兵した兵の順にいきわたる。また、複数の生産物があった場合は、弓、剣、槍の順に装備していくことになる。なお、それ以上に武器がある場合予備物資になるのだが、当然移動速度が落ちてしまう。これは重兵器でも同じこと。将軍が1人しかいないのに大砲を2門も作つたりしても無駄になることが多い。時間との競走もあるので、その辺は賢く対処したいところだね。

その時間だが、ゲームをしていて、生産コマンドをクリックしてから、物ができるまでが長く感じることがマアある。少しでも短縮する手段としては、移動途中に木を伐りながら進むというのがいいだろう。

しかし、あまり木を伐採しすぎると、生産に支障をきたすばかりか、異常気象すら引き起こし、雨や雪が多く降ることになる。いちばん早いのは、死んだ兵隊が装備していた武器を奪ったり、町に貯蔵されている武器を奪うことだろう。ただし、海上での戦闘となった場合は敵が死ぬとポートごと沈没してしまうため、武器の回収は不可能となってしまうぞ。



副将軍は有効に使え!

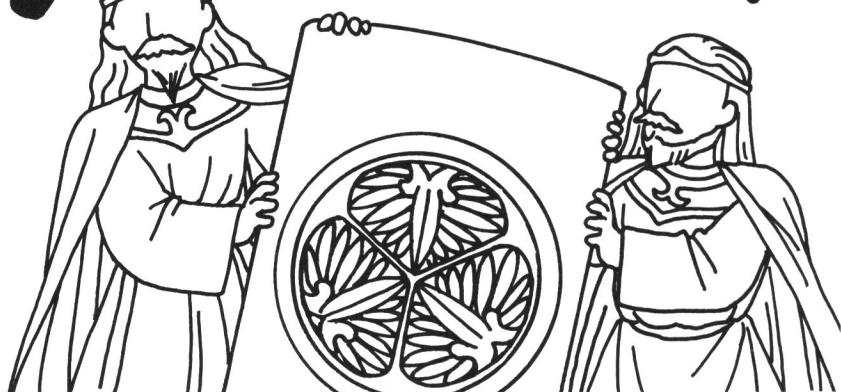
敵の町を攻め陥とした後で、ディスプレーの君のとなりにもう一人変な親父が現われることがある。これがさっきまで君と戦っていた敵将、そしてこれからは君の副将軍である。

副将軍の使用法は多種多彩にある。彼らはいわば君の分身であり、君同様に動かすことができるので、特に後半戦では非常に役に立つはずだ。

副将軍は、大砲や投石機といった、重兵器を所有することができるので、チャンスさえあれば複数の重兵器で敵を壊滅させるという気持ちのいい戦いができる。このために、副将軍を攻撃に用いるのが最初のうちは主流となるであろう。この場合、彼に徴兵をさせてたり、自分の兵を分け与えたりして軍団を複数作り、後に述べる戦術に変化をつけるのも面白い。

しかし、兵力の分散は敵に各個撃破されやすく、諸刃の剣でもあり、よほどこちらが大軍を率いていないと心細い戦術である。

天下の副将軍



そこで、自分の拠点となる村に常駐させて、生産をさせておくという方法をお奨めしたい。こうしておけば、自分が戦闘に専念して新規の兵を徵集するたびに拠点へ戻り、彼らを武装させては再び出撃するという合理的な戦術が取れるのである。ただし、その際拠点となる村は、敵軍から比較的遠く、かつ武器の生産ができるところでないと意味はない。

万が一敵から離れたところに拠点がない場合は、副将軍を「拠点防衛司令官」にして、強力な軍をつけておくべきであろう。村はある程度防御力が考慮されているので、特に重兵器や弓矢といった飛び道具を装備した兵をつけてやりたいところである。

この他の使い方としては、スパイとして敵軍に潜入させることもある。

スパイコマンドをクリックし、潜入させたい敵をクリックすると、副将軍は敵に向かって歩いて行き、兵力や動きなどを報告してくれる。

副将軍には忠誠心とか裏切りといった要因はないので、とりあえず100%信頼して大丈夫である。ただし、捕虜にしてそのままずっとほったらかしにしておくと、将来を悲観して下野してしまう。この下野とは副将軍をやめて村になったり、諸国を放浪したりするのだ（といっても助さんや格さんはつかないし、印籠ももたないぞ）。だから場合によっては、どこかで偶然に浪人中の副将軍にあうこともある。その場合はなるべく自分の味方にてしまおう。

ただし、副将軍を使う上で注意したいことがある。まず、副将軍にはそれぞれ個性があり、パワーモンガーだったり、独裁者だったりする。臆病なものを作成に使ってもしかたないし、猪武者に生産させても効果は薄い。その辺をよく見極めて使いこなすこと。

また、副将軍は捕まった時点では兵隊はもちろん、体力も食料も持っていない。体力だけは勝手に回復するが、食料はきちんと持たせないと、せっかく徵兵させたり、分け与えたりした兵も、勝手に下野してしまうぞ。

そしてこれはケアレスミスということになるのだが、動かしたい将軍の頭の羽根飾りをクリックする事を忘れて、別の将軍・副将軍に指示を与えてしまいかがちである（俺だけかも知れないが……）。

そして最後に、副将軍へ指示を与える場合、その指示が彼の場所に届くまで多少のタイムラグがある。これを忘れるとな戦術的に大失敗をしてしまいがちになるぞ。

ま、みなさんそれぞれ面白い利用法を考えてみて欲しい。

地の利・不利を考えて!

攻略モードでは195ものマップが君を待っている。当然そこには195種類の地形があるわけで、この地形を利用した攻め、あるいは移動が必要となってくる。

非常に乱暴なわけかたではあるが、大きく3種類にわけて考えてみよう。まず第一に『内陸タイプ』これは、島一つの中での戦いや、全面陸地で湖水が少しあるくらいの地形のことをさす。まあ、見ればわかるとおり、一番簡単（地形においてはの話だが）なタイプであり、気をつけることは岡や山といった高地と町の場所だけでいい。

すなわち、こういったマップでは、攻撃あるいは防御に専念し、移動それ自体には（敵との遭遇戦以外は）気を使わなくて済むのである。

次に『諸島タイプ』いくつかの小さな島々から成り立っていたり、大きく上下に別れていたりして、移動にはボートが欠かせないというタイプ。

ボートを生産できる町を確保していればいいのだが、不幸にしてそういった



町がなかったり、あるいは有力な敵に確保されてしまっていたりする場合には非常に大きな困難が伴う。

一応海岸線や湖、川の両岸に漁民のポートがおいてあるので、それを微発していくのであるが、あまりにもそれをやりすぎると農民の反感をかってしまううえ、その村の食料がたまらなかつたりして、後々大きな支障をきたしかねない（もっともあまり気にし過ぎても何もできないけど……）。一番いいのは攻めてきた敵の遺体からむしり取ることで、実はそんなカモが結構現われるのではあるが……。

第3のタイプは『リアス式海岸タイプ』とでもいすべきだろうか、ようするに陸地に河川が複雑に入り込んでいる形で「陸続きなんだけど直線では行けないぞ」っていうタイプ。実はこれが一番（操作が）面倒なのだ。

試しにポートを持っていない軍隊を川を渡る形で移動させてみよう。ホラ、海岸で右往左往するだけだよ？ つまり、直線で行けるところまでいちいちクリックしてなくてはならないのだ。

また、当然移動に時間もかかり、そうなれば食料不足という問題も起きてくる。移動と地形の関係には相当苦労させられることを覚悟しておこう。

それから、いま流行のエコロジー問題。生産のために、近くの森林から木を伐採してくるのは、あまり木を伐りすぎると異常気象、すなわち雪や雨が降りやすくなってくる。では生産は控えよう……というわけにも（絶対！）いかないはずだ。ではどうするか？ 結局T P Oを考えようとしかいえないのだが、こちらが少人数で、移動する機会が多いときには少し考えて生産をするべきであろう。逆に防衛に力を注ぎたい場合は伐りまくってもOK。森林は町を攻撃する際、攻撃側の遮蔽物（身を隠す場所）となりがちだ。自分が占領している町に近いところの木は少しでも伐っておきたいところだね。

また、地形とはややずれるが、マップによっては隅の方に羊が繁殖している場合がある。なるべく暇を見て食料を確保しに行きたい。

これらの地形に関する情報は、ゲームを始めたときに、大まかでもいいから把握しておこう。ポイントは河川とポート、敵の町と森林（あるいは砂漠）羊の繁殖場所だ。

007は勝利の使者

CIA、KGB(なくなっちゃったけど)、MI6、モサド、G2……いえ別に落合信彦じゃありませんがね、現代戦は情報戦なわけですよ。

もちろん、情報戦という言葉が現実味を帯びてきたのはここ数百年のことですが、実際には大昔、紀元前から言われ続けていることありますて、ほら、孫子もいってるでしょ。「敵を知り己を知れば百戦危うからず」って。

ということは、敵の情報を如何に掘むかが、勝敗を左右するということになるわけですね。

さて、その方法ですが、最も確実なのは、敵のいる位置（最初は町ないしは塔にいるはず）をクリックして、人数と方向を把握すること。しかし、それでは自分の隊がおろそかになってしまふことが確実で、現実的ではないですな。

基本的には、近くの敵をマークして、動きの変化を確実にキャッチするよう注意を払うのが関の山でしょう。



しかし、副将を作ることができればしめたもの。彼をスパイにして敵軍に送り込むことができるのです！ 敵にもぐり込んだ彼は、敵の数と動きをリアルタイムで送ってきます。いつの時代かわかりませんが、投石機や弓で戦争している時代に偵察用宇宙衛星があるとは凄い！

スパイは、君が少兵力しか持たず、敵と戦闘をしたくないときには非常に有効。もちろん、敵と遭わないように遭わないように兵を動かすんですね。

ただし、スパイを務めることができるのは副将軍のみ。重兵器を持つことができ挟み打ちや陽動作戦に不可欠な副将軍を使う以上、くれぐれも慎重に使わなくてはなりませんぞ。

ちなみにスパイは、本隊が敵と戦った場合、味方について戦いますが、まず100%死にます。できれば、攻撃する直前に呼び戻して、二次使用、三次使用を考えるべきでしょう。

また、画面上で敵を探す場合には、目いっぱいロングレンジにして探すこと。特に敵が大部隊の場合は、進んでいる方向を確認しやすくなります。

ロングにしてもアップにしても、人物・羊などの大きさは変わらないので、安心して探してもらって結構。

その他、地形や町の規模、生産物、人口や食料の状態なども一通りチェックしておこう。

特に町の人口と生産物は戦略的に欠くことのできない重要項目。狙った町に一番近い敵軍隊も含めて徹底的にリサーチしておこう。気分はほとんど地上げ屋かりゾート開発業者だね。

この本でもマップをいくつか紹介しているが、状態はあくまで初期状態のもの。変化の激しい町情報などはこまめに調べなくてはならないだろう。

なお、敵がスパイを使ってくることは“ほぼ”ないようである。まあ仮に使われたところで自分も相手を知つていれば問題はなかろうし……。

もう一つ、自分の占領下にある町もたまに調べておこう。積極度3で徴兵して、一度は無人になった町に新たに人が生まれていることもあるので、兵力増強・富国強兵策に役立つぞ。

兄ちゃんええ身体やの～!

「ちょっといいですかー？」「アンケートに御協力下さい」「兄ちゃんええ身体しとるわ、自〇隊に入らへんか～」という訳で（どういう訳や？）徴兵です。

パワーモンガーでは、士気値とか、忠誠心なんてものはありません。ですから戦闘の勝敗は武装と数で決まります。同じ武装の部隊が戦えば数が多い方が絶対勝つと思っていいわけです。それなら一人でも多くの兵隊を集める努力をするべきですね。最初は15名とか22名の部隊を60名にも80名にもするにはどうすればいいのか……？

占領した町々で積極度3で徴兵しまくればいいかってえと、そういうわけでもありません。

兵を集めたいならば、町を攻撃する前が勝負！ 積極度3で攻撃なんぞしようものならあなた、ゲルニカや広島が再現されるのみ。ゴーストタウンで徴兵なんざできるもんじやありませんぜ。

君も一緒に



というわけで、人数的にこちらが勝っている場合は積極度1で、同じくらいならば2で攻めるのが得策ですね。

そうすると、必然的に最初は小さな町を占領しては徴兵を繰り返し、人数が増えたところで大きな町を攻めるっていうのがパターンになるでしょう。

しかし問題もあります。まわりに小さな町がなかったら？ 遠征に出るほど食料もない場合は、はぐれ羊を探して喰いつなぎ、ジョスかジェーンの軍が狙った町を占領する事を祈りましょう。彼らは遊牧民族みたいなもので、町を占領して徴兵（ほとんどの場合積極度3）をしたら、次の町を攻撃しようします。そこで、あなたはゴーストタウンになった町を占領（おそらく無血開城にできるはず）してあらたなる生命の誕生を待つわけですね。決して一度に大勢は増えませんが、ゆっくりと、しかし確実に人口は増えていきます。もちろん敵が攻め寄せてくる気配があれば先に徴兵してさっさと逃げるべし。

これを繰り返していけば、必ずや兵力は整うはずです。

それから徴兵のコツを一つ教えてあげましょう。あなたは積極度3で徴兵しても、残ってしまう町人が数人出ることに気づきましたか？

徴兵をすると、町を出ていた人達はあわてて町に戻ってきます。しかし、あまりに離れすぎていた町人は戻ってきたときにはすでに徴兵が終わっており、あぶれてしまうんですね。これを「町人（まちびと）きたらずの法則」と呼びます（ケーシー高峰か！？）。そんな時は、少し時間を置いてもう一度徴兵をすればよろしい。

それから、占領してすぐに徴兵するっていうのも芸がありませんね。占領した時点で町を離れていた人間が帰ってきて、自分の配下になるまで（服の色が変わります）待ってから徴兵すれば、2人くらいは余計に徴兵できます。

ただし、むやみに徴兵するだけではいけません。彼らに渡す武器やポートはありますか？ 食料は？ できることならば、占領した町で生産を行なってから徴兵したいですよね。

そして食料の問題はもっと深刻。数が増えれば消費量もその分増えることを計算しておかないと、せっかくの兵がみんな下野してしまいますぞ。

また、ポートでなければ進めないようなマップでは、人数分に近いポートを探さないと、半数の兵士が海岸を右往左往することになります。

徴兵に限らず、つねに先を読んで行動することが、勝利をつかむための絶対条件になりますからそのつもりで！

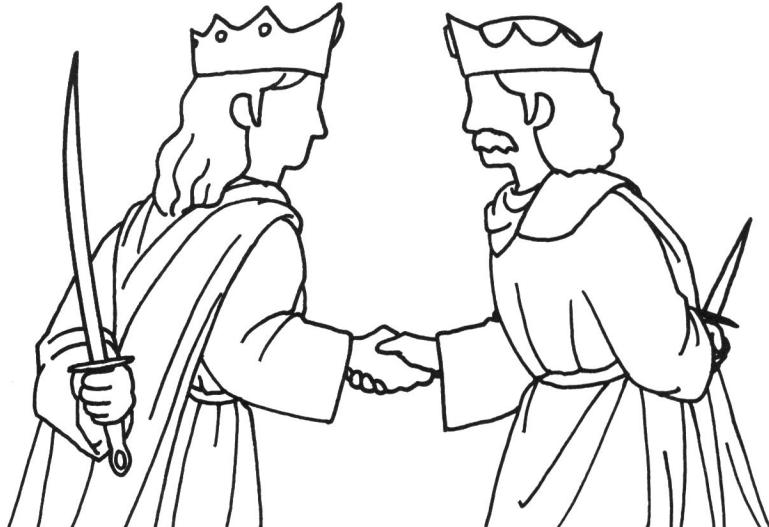
砂上の楼閣・束の間の和平

え～まあなんですね。最近はソビエトなんとかいう国がなくなってしまって、一時期流行った「デタント」とか「緊張緩和」なんて言葉も死語になっとるようですが、現在を「平和」だと思っているのは日本人だけらしいですな。

この日本てな国もケッタイな国で、ちょっと前までは戦争大好きで世界中から顰蹙をかうつたいう話ですが、大きな戦争で負けてからはお金が何より大事な国とか言われて、自分たちや戦争反対いうてその裏でちゃっかり銭稼ぎよるちゅうやな国ですわ。ちょいと話はそれましたけど、この日本ちゅう国が緊張感もなく銭儲けできるのは、アメリカと同盟むすんでるからですな。えっ？ 同盟じゃなくて安保いうんでっか。

しかし、同盟とか協商とか不可侵条約なんてええ加減なもんや。ちょっと形勢が変わればたちまち破棄されります。

この、パワーモンガーでも同盟なんていいうコマンドがありますんで、ちょい



とその話をしまひょうなあ。(いやいや長いマエフリでしたね)

パワーモンガーにおける同盟とは、敵王3人のうちどれかと結ぶもので、同盟関係にある敵の町で、食料と武器（生産）の補給を受けられるというもの。

例えば、攻めたい敵のいる場所へ行くには少し距離が遠すぎて、食料が尽きてしまいそうだなんてときに効果を発揮します。

しかし、同盟を結ぶにはちょっとした条件が必要なのは歴史が示すとおり。例えばあなたは自分より弱いうえ、攻めごろの場所にいる敵と同盟を結びたいと思いますか？ そんな同盟を結ぶ平和主義者はパワーモンガーとなる資格なんざありませんよね。

それは相手も同じこと。しかし、それでは話が前に進みません。そこで強い味方となるのが壺でございます。

同盟を結びたい相手に壺を献上すれば、相手も人の子「うーむなかなかういやつじゃ」てなもんで、同盟が成立し易くなります。ただし、同盟関係にある相手の町を攻撃したらもちろん、徵兵をただけでも「なにさらすんじやい」と戦争状態に突入しますんでご注意あれ。

それから、同盟した国とは永遠に友好状態が続くかというと、決してそんなことはありません。同盟はあくまで対等関係。支配者に友人は必要ないどころか、あっては害になりますからね。

ま、その他のところが片付くまでは、せいぜい甘い汁を吸わせてもらいましょうじゃあーりませんか！

また、ゲームがスタートした時点で同盟を結んでいる国がある場合があります。自分は結んだ覚えがないので、うっかり攻めてしまうと、無用の強力な敵を増やしてしまい、苦戦・敗北・滅亡してしまいがち……。

近くに強力な軍隊がいるのに攻めてこないときは、ちょっと様子を見た方がいいだろう。あわてて戦わなくてもいい相手に無理な戦さをしかけて全滅でもしようものなら、悔やんでも悔やみきれませんからね。

しかし……ここまで説明してきていうのもなんですが、運とテクニックさえよければ同盟を結ばなくともクリアすることは可能なようだ。

あなたはどちらを選びますか？

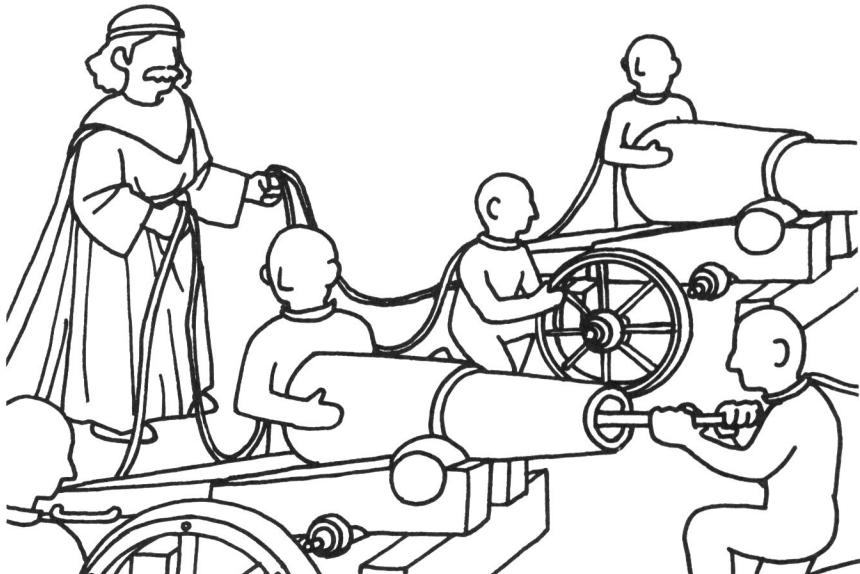
ハイテク兵器を装備したい

パワーモンガー最大の楽しみ！ それは小数精銳の我が軍が軍が鳥合の衆である敵の大軍を破ること！ とはいえ、そう簡単には行きません。そう、武装を固める必要があるわけ。

そこで、装備すべき武器を製造するのが生産コマンドです。

詳しい説明は19ページを見てもらうとして、ここでは実戦にそくした生産活動を考えてみましょう。生産物は町によって異なるうえ、なかには一つの町で複数の生産物を生産することもあります。ですから、どの町で何が生産できるかを把握することが絶対に必要。戦いたいのに壺や鍬しか生産・装備できなかつたら話にもなりません。

次に如何に効率よく生産をするかがポイントになります。地形のところでも説明したように、あらかじめ材料をもってくるという方法で生産時間の短縮をはかることができますね。



普通、生産を命じると町の住人と兵士と一緒に材料集めに走ります。近くで材料が入手できればいいんですが、そうでない場合は、遙か彼方まで材料探し出かけてしまう。すると、例えば生産中に敵襲を受けたりした場合、味方の兵がバラバラになっていて総数では数の少ない相手に負けてしまう可能性もあるわけですよ。ですから、近くに何にもない町ではあまり生産をしないほうが賢明かもしれません。

いま説明したのは木製品についてであります、弓・槍・ポート・投石機・銃にあてはまります。

木製品以外では鉄製品（剣・大砲）土製品（壺）があります。このうち土製品は海辺に近い町で生産しているところがほとんどですが、同盟を結ぶ以外には使い道がないのであまり有難くない。逆に鉄製品は貴重です。

鉄製品を生産する条件は、近くに鉱山があること。生産を命令すると、村人と兵士はいきなり櫓を建て始めます。武器の生産までに多少時間はかかりますが、原料さえ豊富に入ってくれれば短期間で数が揃うというのも魅力ですな。

さて、生産の効率を上げるにはどうすればいいでしょうか？ 仮にあなたが社長なら給料を上げ、設備投資をし、人材を集めますよね。それはこの世界でも同じこと。町を占拠していきなり積極度3で徴兵をしてから生産をしたって、町人は反感を持つわ、工場労働者や技術者が不足しているわで、効率が悪いことこの上ないです。生産を目的にするならば、物資を供給し、徴兵は抑えて仲良く生産することが必要になります。

どーせ気持ち良く働かせて武器が揃ったら食料も人材もまとめて根こそぎ徴発してしまえばいいんですから……

とはいっても資源あっての生産物ですから、どんなに頑張ってものができる場合もあります。それでも兵たちは動きまわっていますからなかなか決心がつきません。しかし、そんなときに限って敵が攻めてくるんだよね。ですから少しあっても生産物ができないようなら見捨てた方がいい場合もあります。

また、前述したように、生産時には無防備になりがちです。見張りを強化して不意討ちを喰らわないようにしなくてはなりません。

いずれにせよ、生産なしに攻略はできません。必要なものを「安全」に生産するように心掛けることが必要です。

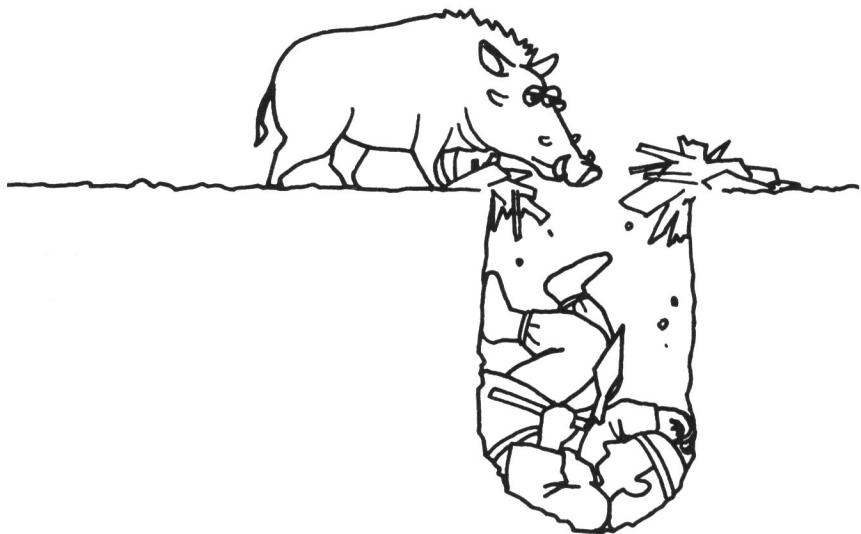
働かせたかつたら食わせんかい!

「腹がへっては戦ができぬ」というのはよく聞くが、パワーモンガーの部下達は「腹が減ったらお家に帰る」という根性の持ち主のみ。食料が尽きたとたん將軍のもとから脱走してしまう。

まああれだね、これが日本人の作ったゲームだったら「武士はくわねど高楊枝」とか「死の美学」「忠義」なんていうもんを大事にする情緒的ナイスガイ、あるいは間抜けなお人好し、酔狂人がでてくるものなんだけど、やっぱ歐米の感覚っていうのは契約社会で育まれたもんだから「喰わすこともできねえんならこっちから見限ってやらあ」てことになるんだろうね。

それはともかく、この食料の確保には、本当に苦しむことになるだろう。通常、食料入手するには2通りの方法しかない。一つは町に貯蔵されている食料を徴収すること。もう一つは羊狩りだ。

まず、前者だが、それぞれの町の食料生産・貯蔵量はそれほど多くはない上、



徵發でもしようものなら「打倒！ 悪代官」とか「我々にも生きる権利を！」とか「ついに明るみになった政治獻金！（こりや違うか……）」てな具合に町中の人間から憎まれて生産は滞るわ、逃亡者が発生するわで統治が不可能になってしまうのは確実！

鍵を生産して町人のやる気に期待するくらいかありませんので、はなはだ不安だし時間もかかる。あまり得策とはいえないだろうね。

そうすると、メインはやはり羊狩りになるだろう。画面フィールド上にいる羊を攻撃コマンドでクリックすると、兵達が一斉に群がり寄せて、あとに羊の残骸が残る。この残虐だがユーモラスな動きが一匹につき100以上の食料を与えてくれるのだ。羊は主に町に数匹いるが、我々が占領して、村にいた羊飼いが戦死すると野生に戻ろうとする。早めに殺して食料を補給しよう。また、運よく羊飼いを徵兵できたりすると、彼の飼っていた羊が部隊の後についてくる。おまけに海を渡ったりしたら、羊が泳いでついてくるんですねえ。こりや有難いしかわいいですな（でも食べちゃうけど）。

また、たまに野生の羊がうろついていることがある。こりやもう生産の途中だろうとなんだろうと食べてしまいたいところだ。

そして、すべてのマップではないが、大陸や島の隅の方で、野生の羊が10匹近くも群生している場合がある。

全部集めれば1500とか2000といった量の食料が確保できるのだ。

それからこれは地道な食料確保ではなく、タナボタ的なものだが、戦闘で敵が残していった食料を拾うという手もある。

特に將軍が死んだりした場合、巨大な食料袋のなかに1000近い食料が残されていたりなんかすると、思わず踊りだしたくなっちゃうぞ（そんなヤツはいねえよ！）。

とはいえたれ偶然の産物。道端に落ちていた3億円みたいなものだから、けして「あて」にはしないように。

食料確保は基本的に地味で、困難な作業である。しかし、これをしないとどんな軍隊でも働くことはできないのだ。

常に画面を確認し、野生の羊を見逃したりすることのないように万全の注意を払わなければならないだろう。

笑う武器商人になれ!

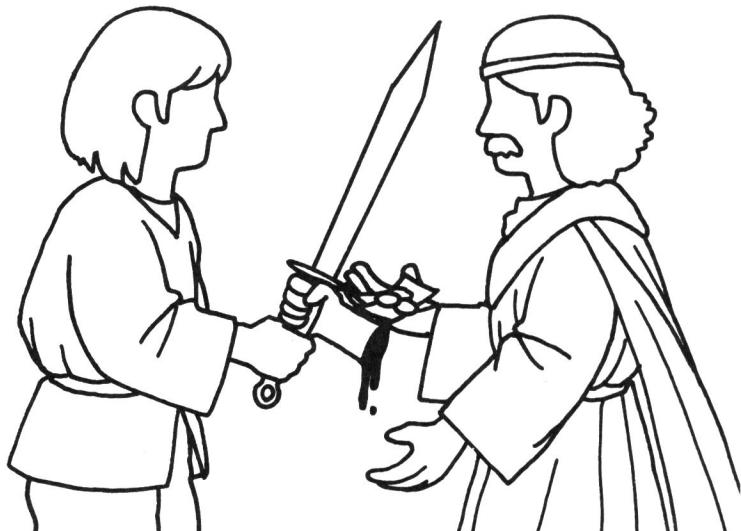
食料は有り余っているのに武器が手に入らない場合に威力を発揮するのが取り引きである。

別勢力のいる町におもむき「食べ物やるから武器おくれ」と交渉するわけだが、この交渉において、積極度が非常に重要になってくる。

例えば、大砲と槍があまっている町に積極度3で交渉すると、大砲を入手できるのに、同じ町で積極度を1にすると槍しかくれないというふうに……。

何が欲しいのかを交渉できないので、それを積極度にして表現していると考えていいだろう。

もちろん、取り引きを成功させるには条件が必要である。まず、相手の町に余剰生産物がストックされていること。そして君に食料があること。だから相手の軍が装備している武器には手を出せないし、勘違いしやすいのだが、敵の軍団とは取り引きできない。



ただし、この取り引きの利点は、同盟を結ぶ必要がないということ。敵対している相手でも、食料のために交換してくれるのだ。

ま、おだやかな言い方ではないが、F15イーグルやF14トムキャットで、アメリカ軍を攻撃するようなものだ（大戦略でやった人も多いでしょ？）。

取り引きと似たものに、同盟があり、この場合は同盟を結んだ将軍のいる町では自由に（無料で）武器を装備できるのだが、義理と人情を秤にかけりや、義理が重たい男の世界というわけで（どういうわけだ？）いざ攻撃する場合後味がわるいんだよね。

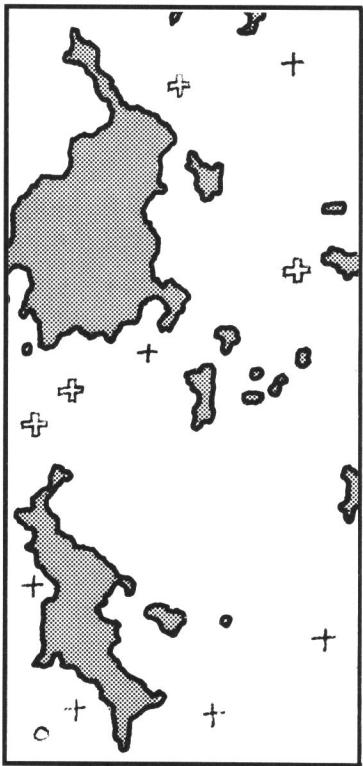
というわけで、ビジネスライクに兵を強化したい現代人としては取り引きを重視するべきである。

ただし、一言いっておくと、取り引きしたいと思うような時ほど余剰生産物のある町は見つからないものであるし、場合によっては取り引きのために近づいたのに、相手が攻撃を加えてくる場合も少なくない。

このように、相手の出方を探るためには自分がおもむくのではなく、副将の一人に行かせてみよう。

臆病者と言われようと命は一つ。大切にしなきゃいけませんぞ。

ちなみに、自分が持っている武器を食料と交換することはできません。もっともできたところでする人はいないでしょけどね……。



Acidist
人口：10人

Mtaty
人口：18人

Fiman
人口：18人

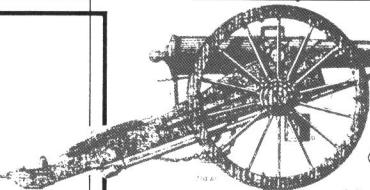
Bqueand
Jos軍基地

Dequeria
人口：18人

Fly
人口：10人

Reovette
人口：10人

Scrdgmit
ゲーム開始地点



真の支配者はただ一人。正義は我にあり！

今回、我々の目的はJayneIII支配下である、この地の制圧にある。兵士は女子供を含む18人。手持ちの武器は、私の持っている弓だけである。苦戦をしいられるのが見えているが、今更なやんでもしかたがない。

Scrdgmitの塔に到着。食糧が心許ないため、のんびりとはしていられない。さっそく近隣の町Macggeuxに攻め込む。武器もなく、小さな町だったので制圧にさほど苦労はなかった。この先、長い戦いを乗り越えるため、不本意ながら人と食糧はすべて集めてしまう。町の活動が停止してしまうが、しかたがない。制圧後に住人を戻せば平気だ、と自分に言い聞かせる。

北方の町では、JosXVIIIの軍隊が侵攻しているようだ。なにか策を練らないと危ない。しかし、現状で打つ手はなにもない……。

Macgggeuxで手に入れた食糧も、微々たるものであった。早々に次の町を攻略しないと、待っているのは飢え死にだ。次の標的はCffeuxの町にする。塔より見た感じでは、なかなか裕福そうな町であったと憶えている。兵が23人に増えた今、規模の小さなこの町を攻め落とすのは簡単であった。若干のケガ人が出た程度で、制圧できた。ここでもMacggeux同様に、人と食糧を集める。「Jos XVIIIの軍は、かなりの大群である」との情報が入った為である。兵はこれで27人となつたし、食糧もしばらく大丈夫そうである。対JosXVIII軍用の作戦は、まだできない。しかし、今、侵攻の手を休めるわけにはいかない。このままReovetteまで攻め込むことを決める。

Reovetteの侵攻も完全勝利に終わる。兵たちの士気は高まるばかりだ。これだけ勝ち進んでいけば、当然の成行きといえる。このまま侵攻を続けると、次の町でJosXVIII軍と交戦することになるだろう。しかし、いまの状態でJosXVIII軍と戦うのは、あきらかに不利である。このことを兵達は知らない。私は、高まった士気をなえさせるようなことをしたくないので、あえて知らせていないのである。作戦もまだたたない。やむをえず、武器生産活動を指示することにした。

「我らほどの軍が、武器を持ってないのは恥ずかしい。ここで武器を調達しようではないか。」

我ながら、よく言ったものだと思う。兵達は、その言葉を疑いもせず、生産活動を始めたのである。

しばらくは時間がかせげたものの、いまだ作戦がたたない。所詮考えてどうなるものでもない。圧倒的に数が違うのである。兵達も騒ぎだした。しかたなく侵攻を再開することにした。この間にそろえられた武器は弓が10張。兵員は変わらず27人である。これで勝てるのだろうか？ Reovetteの町の人には、武器を作り続けるように指示しておいた。しかし、この武器の生産が決戦に間に合うとも思えない……。

Emtatyの町近くで、いったんキャンプをはる。やはりEmtatyはJosXVIII軍に占拠されていた。しかし、ここで私は神が我が軍に味方したことを確認した。なんとJosXVIII軍が、3部隊に別れたのである。そのうちの1部隊がEmtatyにとどまり、他の2隊がそれぞれ侵攻を始めたのだ。まとまっていては、とても太

刀打ち出来ない相手だが、ばらばらならば勝ちめがある！　ここが勝負時だと、私は思った……。

侵攻を始めた2部隊が離れて行くのを確認してから、我が軍はEmtatyに攻撃を開始した。数では若干おとるが、Reovetteで調達した武器が幸いした。戦闘は有利に進んでいった。

敵のリーダーを倒すまでは安心出来なかった。そして敵のリーダーを倒した瞬間、安堵の笑みがうかんだのである。それを見ていた一人の兵士は、余裕の笑みと勘違いしたようだが、あえて否定はしなかった。勝ったという事実にかわりは無いのだから……。

我が軍は3人の兵を失ってしまった。しかし、最低限度で納められたと思う。Emtatyで兵員の補充をおこない、兵数は28人になった。結果的に攻め込んだ時より増えていた。しかし安心はできない。

「ここで一気にJosXVIII軍を叩くのが最善の策だ！」

と読んだ私はVomataeuxへ侵攻を指示したのである。



Vomataeuxに侵攻していたJosXVIII軍は、さっきの部隊とほぼ同じ数である。私は、「勝てる」と確信して攻撃を開始した。戦いは有利に進んでいたのである。このままいけば、Vomataeuxを占拠できるのも時間の問題だと余裕を持っていた。しかし、後方から攻撃が来たとき、自分の考えがあさはかだったことに気づいた。JosXVIII軍の援軍がきたのだ。北方の自陣に一時撤退していた部隊が、参戦してきたのである。Emtatyにいた部隊から連絡が入っていたのだろう。我々は前後から挟まれて、攻撃を受けるはめになってしまったのである。私はこの時自分の判断ミスを呪うとともに、この戦いの負けを覚悟した。

兵達は、よくがんばってくれた。私の判断ミスがおかしたしくじりを、完全に打ち消してくれたのである。しかし無傷の者など、一人としていない。戦死者も多数でてしまった。それでも我が軍は勝つことが出来たのである。まさに神の御加護があったとしか思えない、というのが今の心境である。

この地に侵攻していたJosXVIII軍は、壊滅状態に追い込めたはずである。こうなれば、あとは侵攻を進めるだけとなる。もはや、あせる必要もない。ここで一度休養を入れることにした。

Vomataeuxでの休養には、かなりの時間を費やした。あれだけの激戦を繰り広げたのだから、いたしかたのないことである。休養中に我々は、再侵攻にあたってポートの調達をした。JosXVIII軍の持っていたポートを回収して、兵達に持たせたのである。これで湖などを迂回せずに進むことができるようになった分、移動がずいぶんと楽になった。

この地区南方で未侵攻の町を攻め落とすため、我々は進路を南にとった。次の標的はFllyという小さな町である。所詮ここも、JosXVIII軍を破った我々の敵ではなかった。たいした負傷者も出さずに、占拠することができた。

これでこの地区的制圧も、大詰めをむかえることになった。南側は完全に制圧できた今、残るは北側。それも中核であるFimanを制圧するだけである。我が軍の状態は、兵員が20名皆健康である。そのうち10名は弓部隊としてなかなか腕をあげてきたようだ。Fllyで食料の補充だけ行い、最後の決戦の地Fimanに出発した。

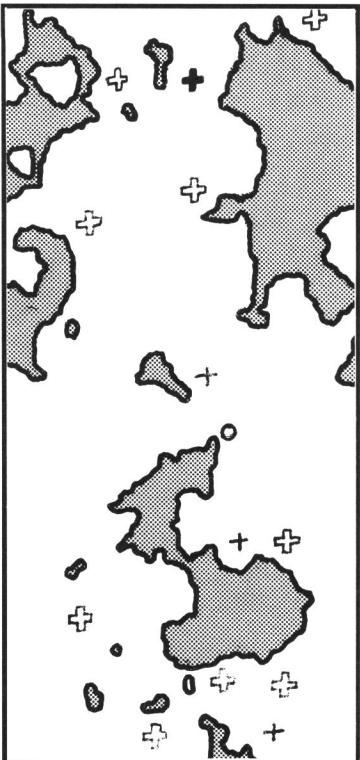
Fimanの攻略は、ことのほか難航した。私もこれほど苦労するとは思っていないかった……。戦いは我が軍の勝利で終わった。しかし敵の猛烈な反撃の前に、我が兵を3名も失ってしまったのである。最後の戦いで3度目の戦死者を出してしまったことは、私の詰めの甘さによるものであると痛感している。

こうして私は、今回の目的を完遂することができた。最後に今回の総括と反省をまとめてここに記しておこうと思う。

今回私の最大の敵は、JosXVIII軍でもJayneIII軍でもなく私自信の慢心であったと思う。「戦いは常に慎重に進めなければならない」ということを痛切に感じさせられた戦いであった。私はまだ未熟であるが故に、こみいった作戦は使わず（「使えず」かもしれない）にきたが、これからはそうも言っていられなくなるだろう。もしこの書を読み戦いの参考にする者がいるのなら、慎重第一で戦いを進めるようにしてもらいたい。

追記

後日の調査で明らかにされたことを、付け加えておく。Macggeux、Cffeux、Fimanの各町で投石機が、そしてAcidistの町で大砲が生産できる。

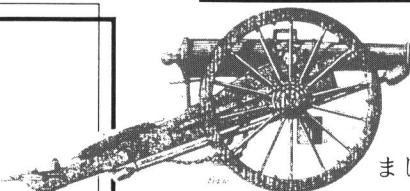


Emlir
人口17名

Fnintte
人口17名

Macis
人口10名

62



待てば海路の日和あり？

実戦中級編は、上記K-11のマップを取り上げてみました。以下、ばかばかしいお話におつきあい願います。

さて、このマップの自軍のスタート地点はちょうど中央付近である。当然ながら、上にある小都市Macis(領主ハロルドII世)を攻めないことには始まらないだろう。しかし、占領してみると食料がない。これじゃじり貧になって部隊が解散してしまう。

そこで、徴兵だけおこなって、青のジェーン軍を横目に（いいですか横目ですよ。戦ったらダメよ！）さらに上にいる羊を狩りにいく。

一応安心できるだけの食料を確保したところで、隣接しているジェーン軍の町を攻めるのだが、ここで大苦戦！ 勝つには勝ったものの、兵力大幅減で、しばらく小休止だ。

やがて徴兵を繰り返して戦力がととのったところで、左上にあるEmlir

の町を攻撃すべく進撃を再開した。このEmlirの町は湖や河川に囲まれており、移動が非常に面倒くさい。

それでもやっとの思いで町にたどり着くと、なんとゴーストタウンになっているではないか！ 人口0。食料0。物資もちろん皆無。しかたない。右の都市を攻めようかと歩き出した途中で、敵の大部隊に包囲攻撃を受ける……第一次攻撃失敗！

前回の反省をふまえ、ゴーストタウンになっているEmlirを無視して、Macisで生産活動に入る。しかし、まもなく敵の奇襲攻撃を受け、わずか10名そこそこの我が軍は敢なく全滅だったのであった。……第2次攻撃大失敗!!

その後、3回目、4回目と同じルートで攻撃したが、結果はともに失敗。暗雲漂う霧開気となった。

いまや、日露戦争の203高地と化したK-11のマップ。乃木將軍は考えたね。よし、戦略の抜本的見直しをはかろう。

今までMacisを占拠した後で上に攻め上がって失敗している。生産も難しい。ならば、南に下がろうじゃないか！

こうして、一大方向転換を実施した我が軍は、羊狩りののち、南下する戦略を実施する事になった。

ところが、北におとらず南も戦国時代。各町にも軍隊が集結し、場所によつては投石機まで生産していくやがる。

こ、これは……あまりの事態に貧血をおこすパワーモンガー乃木將軍であった。

しかし、勝利の女神は奇跡を呼ぶ。失神から目覚めた彼が見たものは……？

そこは無人の荒野と化していた。大勢の兵士も忙しそうな住民も煙の如く消え失せ、ただおびただしい数のストックパイル（食料）と兵隊たちの遺棄死体、かれらが装備していた兵器が横たわっている。

数を減少させ、場所によっては無人となった町には投石機さえ打ち捨てられているのだ。

さっそく、我が軍は追剝となってそれらを漁った。貧弱な装備と人数の残敵掃討しつつ、食料のストックは3000を越え、生き残った住民たちをかき集めて、人数も30人を越えた。

いよいよ南を平定（たなぼた式ではあるが）した我々は、鬼門である北の討伐に向かった。

意気は天を衝かんばかり。兵は全員ボートを持ち、槍や弓で武装し、さらに投石機をも装備している。

ところが……北の玄関口であるFnintteには、住民だけで18。集結している軍隊も入れると50人は越そうという大部隊が陣どっているではないか！

「ふーむ。こりやちょっと様子を見よう。どうせ奥地に引き上げるだろう」小賢しい戦略をたてた私は部下たちに待機を命じた。

ところが、敵は引き上げるどころか生産活動さえおこない始めている。いや、違う。生産をしているのは村人たちだけで、兵は彼らが作った弓（現在の状況ではもっとも手強い武器だ）を順次装備しつつあるのだ。

武装しているもの30（投石機1機）対弓50……いさかか分が悪い。しかし北にある他の町は、ほぼもぬけのから。これさえたたけば勝利は我がものじゃ！ いけえ、突撃いいい！！

かくして、第五次攻撃も再び失敗したのであった。

しかしながら、今回はかなり光明が見えてきている。南の地区の敵のともぐい現象にはじまり、ラストの北部戦線での決戦と、好材料が目白おした。

まず。南部での攻撃は焦らないこと。焦って攻めかかると、自軍が消耗戦にまきこまれてしまう羽目になる。落ち着いて敵の抗争が治まるのを待とう。残敵処理はその後で充分だ。

また、南部でもう少し生産活動をおこなっておけば、武器の充実、兵員の増加も見込めたはず。北との抗争はその後でもよかった。結局、ここでもキーワ

ードは待つことであったのだ。

その後、以上の点に注意してプレイした結果、ようやく勝利をものにすることができます。

だが、そこに至るまでの道は非常に困難であった。まず同盟を結んでみたいと思った場面で同盟を成立させやすくなる壺が見つからなかったこと（別の敵が占拠していた町にあった）。

次にその同盟がうまくいかなかったこと。どうやら非常にタイミングが難しいようだ。

取り引きもしたいときにはものがなく、全体的にチグハグで歯がゆい思いがつのること多かった。

君たちはどう攻めるかな？

というわけで、見事攻略には失敗したのだが、いくつかの教訓は得られたのではないだろうか？

まず「同盟するは難く、破るは易し」ということ。壺を贈ればすぐにも同盟は成立すると思っていたが、いざ同盟を目的として探してみると、こういうときに限ってなかなか壺が見つからない。

そしてやっと手にいれた後でも、壺の話の前に蹴られてしまった。いったい前半の私の努力はどこへいったの？ なんだったの？ といいたくなるような展開であった。

探すのをやめたとき、見つかるともよくある話で……って歌もあるように、日々の精進（捜査といってもいいだろう）を怠っていると、モノって肝心なときに見つからなくなるんだよね。

私の場合も、他のマップでは壺や鍬しか作れない町を馬鹿にしていたが、こんなかたちでしっぺ返しをくらうとは思わなかった……！

今回は使わなかつたが、鍬の生産による食料生産の向上も、特に持久戦ではバカにならないんだよね。

そして最大の失敗は、食料集めに夢中になるあまり、敵の位置を見失ったこと。いや、見失ったわけではない。見ようとしなかったのだ。そのため敵が接近していたにも関わらず、生産で兵を分散させるという大間抜けなことをしてしまつた！ あ～恥ずかしい。こんな私が実戦の中級編（実際には上級編だよなあ）を担当していいのでしょうか！

と自分で自分の首をしめてどうするんだっちゅーの。

少々あつくなってしまつたが、最後にはなんとかクリアできましたんで許してちょうだいね。

しかし、ここでも落ち武者狩り、遺棄死体狩りが有効であることが再確認されましたねえ。私の部下たちは、自分で生産をしたものよりも敵からうばつた兵器・物資・食料で武装しているものの方が圧倒的に多い。

だから、生産にかける時間が大幅に短縮でき、ある時は集結中の敵を、またあるときには敵よりも早く町を攻撃することができたんですね。

後半に入るとものをいうのは、武器や食料以上に時間です。リアルタイムミュレーションの難しさがモロに痛感できたマップでした。

ちなみにこのマップは（私の周りでは）敬遠して迂回した人が多いです。私も実はそうでした。

特に左上方の町は微妙に川で遮断されており、移動が面倒くさく、かつ複雑そうだったからです。最初に攻める町から左上に攻め上るという戦略のタイムロスが痛いと思ったんですね。

と・こ・ろ・が！ 人間の直感なんてあてにできませんねえ。まさか、下の部分で共倒れになってくれているとは……あせって攻撃するものは損をする。待つ、ひたすら待つ。気分はもう徳川家康ですな。

このように、第一印象だけでは予想できなかったタナボタ現象。その恩恵を受けるか受けないかでは、天と地ほどの差があります。

大切なのは、こまめにマップ上を観察するという姿勢。この姿勢さえ忘れないければ、簡単に攻略できるマップは20～30個は増えるでしょう。

细心にして大胆、性急にして泰然自若。自分の感情をうまくコントロールして、正しい攻略ルートを発見して下さい。



「あわわ…。む、むごい…。」(絶句)。積極度3で攻撃をしけけたら、昇天していく天使の数のおびただしいこと。思わずつぶやいてしまった。ちなみに情報のアイコンでそのうち一人の素姓を見てみると、なんと若干18歳の女の子ではないか。ああなんてもったいな…、あ、いや、かわいそうなことをしてしまったんだろう。

ま、それはさておき。それにしてもあれこれ手間取って遅々としてゲームが進行しない。基本的に私はこのテのゲームは苦手である。どちらかといえばゲームボーイでDrマリオのバイキンちゃんとジャレているほうが性に合っている。とにもかくにも、最後の右下のマップにたどり着くのには、一体あと何日、いや何か月かかることやら…。

さて、そろそろ本題に移ろう。とはいえる、そもそもここでの本題が一体何なのかはよくわからないのだが…。ま、つれづれなるままに…。

まず、このパワーモンガーの舞台設定なのだけれど、マニュアルを見ても「無数の小島に囲まれた大陸」で「豊かな自然に恵まれた水と緑の大地」とだけ書かれているだけで、具体的にどんな時代のどんな場所、あるいはどんな人物をイメージモデルにしたのかということについては、マニュアルのどこをひっくり返しても書かれていない。もちろんパワーモンガーの舞台は架空の世界であって、モデルがどうのこうのなどということはゲームには何の関係もないことだけれど。ただ、風の噂によると、その昔イタリア半島の北部に住んでいたエトルリア人というの

がどうやらこのゲームのモデルになっているらしい。

それでは、このエトルリア人とは一体何者なのだろうか。実のところこの種族についてははっきりしたことはよくわかっていないようだ。ただ、伝説によれば紀元前1000年から前800年頃に小アジアからイタリア半島の北部に海を渡って移住してきたということになっており、これはどうやら事実らしいという。彼らがイタリアにやって来た理由ははっきりとはわからないが、以前住んでいたところよりも気候のよい地味豊かな土地を求めのことかもしれないし、あるいは人口が増加してその土地での生産物だけではまかないきれなくなり、植民のような形で移住してきたのかもしれない。また、それこそミレニア王国のように、地震や火山活動、津波といった突然の天変地異によって一瞬のうちに国土が崩壊し、移住を余儀なくされたのかもしれない。理由はどうあれ、島国の日本とは違い、陸続きのヨーロッパでは、いやアジアにおいても、民族の移動は別段めずらしいことではない。そして、時として先住民や他の種族との間で激しい戦争が繰り広げられたことは歴史の知るところである。おそらくエトルリア人もまさにパワーモンガーさながらの戦争を繰り広げていたことだろう。

さて、このエトルリア人、その後次第に勢力を拡大し、最も栄えていたのが紀元前6世紀頃で、一時はローマをもその影響下に置いていたらしい。というのも、この時代のローマの王の中に、エトルリア人の名前が見られるというのである。

ローマはイタリア人の一派であるラテン人がイタリア半島中部に建設した小都市国家から起ったものであるから、エトルリア人とはもともとは関係がない。にもかかわらず、ローマの王がエトルリア人であったということは、ローマがエトルリアに支配されていたか、少なくともそれに近い状態だったと考えるのはごく自然である。実際、ローマは文化的にもエトルリアから多くのものを受けとったらしい……あれ？ 紙数が尽きた？ もう1ページ頂戴!?

役にたたない
一口コラム

パワーモンガーの起源 II

(先ほどより続く) どこまで話したっけ? そうそう、エトルリア人がローマを支配したところまでだったよね。

ところが、紀元前6世紀の末になるとローマ貴族の反抗が起こり、このエトルリア人の王はローマを追い出されてしまう。そのあとローマでは貴族が王のかわりに自分たちのなかから任期1年定員2名の統領（コンスル）をおき、実権を握ってしまう。共和制ローマの始まりである。

その後エトルリアはローマと戦争状態になり、たびたびローマを脅かしたというが、やがてローマがあるいは他の種族に滅ぼされたのか、いつのまにか歴史の舞台から姿を消してしまう。

ところで、エトルリア人の王はローマを追放され、一時は繁栄を誇ったエトルリアもやがて消滅してしまったが、このゲームも最後までいくと実は今まで支配した住民が一斉に決起してパワーモンガーを追い出してしまう、という結末は用意されてはいないだろうな、きっと。

参考文献：『世界の歴史5 ローマ帝国とキリスト教』弓削達 河出書房新社

・『詳説 世界史（再訂版）』村上堅太郎 他 山川出版社

第3章
データ集



第3章

さて、いよいよマップデータを紹介しよう。とはいって、全195マップのうち60あまり、約3分の1程度だが……。重要なポイントとなる町のデータと、我々がプレイした限りにおける敵の動き・様子などをまとめてある。その前に、出陣にあたっての戦術教書がついている。(P74~87)。

ここでは、基礎を踏まえた上で、正攻法では勝てない場面や、遊びを入れたいときに試用してみて欲しい。

肝心のマップデータはP88~155まで。

あらかじめ君なりに攻略ルートを作ったうえで、読んでもらうと参考になりやすいだろう。

上陸戦 史上最大の作戦

上陸戦は、海や川を挟んで対岸に渡るときに起きる遭遇戦である。このゲームでも、ポートの集団が岸についてワラワラと人間になっていくグラフィックが楽しめるだろう。

さて、この上陸戦を歴史から振り返ってみると、なんといつても有名なのが映画「史上最大の作戦」でおなじみ、第二次世界大戦におけるノルマンディ上陸作戦だろう。

ドーバー海峡を舞台に、イギリスを出発した大軍が、ドイツ軍の守るフランスのノルマンディ海岸に上陸して、ヨーロッパ大陸に第2戦線を建設した鮮やかな上陸作戦である。

このとき、上陸に成功した連合軍のとった手は、隣のカレー海岸から上陸するようなそぶりを見せたこと（陽動）と、上陸直前に少数のパラシュート部隊を降下させて、連絡・通信を攪乱したことである。

逆にドイツ軍の失敗は、防衛線を作れなかったことと、連合軍がどこに上陸してくるかわからなかったため、強力な機甲師団（戦車を中心とした部隊）を中途半端な後方においていたことである。

君たちは、ゲームをするに当たって、このことをよく頭にたたき込んでおいた方がいい。

例えば、君がもし上陸をする側だったら、食料とのかねあいもあるが、上陸する場所はなるべく敵から離れている場所を選ぶこと。そして、兵力に余裕があれば、副将軍を陽動部隊にして敵の注意を引きつけておき、その隙に上陸するのもいいだろう。

逆に君が迎え討つ側であった場合、なるべく水際（上陸地点）で戦いを挑むべきだろう。

というのも、船に乗っているとき状態では陸にいる兵と白兵戦ができないので、こちらに飛び道具（大砲や弓）があれば、少数で敵の大軍を敗北に追い込むことができる可能性が高いのだ。



また、海岸線が広い場合はヤマをはって待ち受ける方がいい。少数の部隊をあちこちにばらまいておくと各個撃破のうきめを見るぞ。

かりにヤマがはずれても、こちらの兵力と装備さえ充分ならば逆転できるはずである。

いずれにせよ、中途半端が最もいけない。水際で戦うか、上陸させておいて中で撃破するか、徹底した作戦を立ててのぞみたいところだ。

陽動作戦 舞の海は偉い!

寡兵をもって大軍と戦うことは常識的にみると自殺行為である。「衆寡てきせず」という言葉もあるとおり、特に野戦（城とか要塞のない遭遇戦）では、兵が少ない方が圧倒的に不利である。

ところが歴史を探ってみると、少数が大軍を破って勝ったという話がごろごろしているのはどういう訳だろう？ 源義経の鶴越え、織田信長の桶狭間、日清・日露戦争……まあ、この手の話は基本的に勝った方があとから脚色をくわえている可能性も高いので、100%信用する訳にはいかないが、それでもその成功に到るまでにはいくつかのポイントがあるようだ。

そこで、パワーモンガーをやる前にぜひ読んでおきたいのが「史記」「三国史」「孫子」といった中国の歴史書である。

少人数が大人数に勝つには、敵の意表をつくことが必要。小兵力士舞の海が猫だましを使うように、創意工夫が絶対に不可欠だ。

この陽動作戦も、そうした工夫の一つである。まず、副将軍が最低一人は必要となる。上陸作戦の場合は、わざと敵の正面に副将軍率いる別動隊を上陸させて、敵の注意をひく。この時気をつけなくてはならないことは、別動隊の人数。少なすぎた場合、簡単に戦闘が終ってしまって、陽動の役目を果たせなくなるし、かといって多すぎると肝心の本隊の今後の行動に支障をきたしてしまう。この場合、別動隊は全滅すると考えておこう。

次に、町攻めの場合だが、敵の大群が町に籠っている時に、町からちょっと離れた場所でその軍の兵士を攻撃してみよう。すると、敵の大群は戦闘が起きている場所に突撃して行く。しかし、良くみると將軍だけは町の中心部の広場にいて総指揮をとっているんだよね。だから、他の兵がみんな突撃したことを見計らって、本体が町を攻撃するわけ。

將軍を失った敵は総崩れ、桶狭間の再現となるわけだ。

攻撃・戦闘時は、歩兵（剣・槍・素手）が敵に突撃し、弓兵が後方から支援攻撃をし、將軍は一番後ろ、もしくは町の中心にいる。だから、野戦となった



場合でも、別動隊が敵の後方に回り込んで攻撃すれば、意外にあっけなく勝利を手にすることができます。

また、同じことは自分にもいえる。敵は陽動作戦を仕掛けて来ることはないが、偶然2つの敵が時間差で攻めてきて、あたかも陽動作戦と同じ効果を發揮されてしまうことがあるのだ。

戦闘中は、正面の敵以上に周囲の動向に目を配るようにしよう。

挟み撃ち 後ろから前からどうぞ

先ほどの陽動作戦が、いわば時間差攻撃であったなら、今度の挟み撃ちは一斉攻撃、それも包囲攻撃といえるだろう。

これは自分の軍隊が単独で、副将軍を使って行うよりも、同盟を結んでいる国に限らず、戦闘中の部隊を見つけて落穂拾いをやったほうが効果的である。

一番効果的なのが強敵（人数も多く、武器も装備している軍）が町を攻め始めた直後に背後から襲いかかるという方法。

前ページで述べたように、後方からの攻撃にきわめて弱い敵は、将軍を失って戦意喪失し、てんでんバラバラになって出身地に戻っていく。その後で、今助けた町を積極度1で攻撃するというもの。

戦闘で疲れ果てた町はなんなく降伏し、安全・確実に自分のものにできるはずだ。また、先の戦闘で戦死した兵が持っていた武器や道具を拾うことが出来る可能性も高いぞ。

挟み撃ちで思い出されるのが、義経のひよどり越えで有名な源平の屋島の合戦だろう。正面からは本隊が総攻撃をかけ、背後からは義経隊が突っ込んで平家の大軍を駆逐した合戦だ。

また、いきなりスケールが大きくなってしまうが、関ヶ原合戦も、まず越後の上杉軍が兵を上げ、越後に向かうかと京に背を向けた徳川家康の背後を狙って石田三成が挙兵したわけで、失敗に終わったとはいえ、戦略レベルでの立派な挟み撃ちである。

また、第一次、第二次両世界大戦におけるドイツも、好んで2正面作戦というか「挟まれ撃ち」とでもいうべき戦争をしかけて負けている。ソビエト（ロシア）とイギリス・フランスに挟まれた地形的な問題もあるが、特にヒトラーの第三帝国については、マヌケなプライドが自分で自分の首を絞めたとしかいいようがあるまい。

この挟み撃ちに関しては、自分の部隊を分けるべきではないということを先ほどいったが、唯一の例外がある。それは、各副将軍に大砲や投石機を装備さ



せ、敵の大都市を包囲攻撃する場合である。

敵に与える損害もさることながら、大都市の建物が次々と廃墟と化す様子に興奮すること間違ひ無しだ！

とはいえ、無理な兵力分散は先ほどもいったとおり自殺への片道切符であることは間違ひない。慎重かつ大胆な用兵を心がけて戦闘をエンジョイしてほしい。

波状攻撃 攻撃の千本ノック!

寄せては返す波、その大自然の営みはいつ果てるともわからない……。同じように、いつ果てるともわからないほどの連続攻撃を波状攻撃と呼ぶ。

例えば「不沈戦艦」といわれた旧日本海軍の巨大戦艦大和を沈めるために、アメリカ軍は10波（10回）以上の航空攻撃を行ったし、湊川で戦死した楠木正重などは、兵力が3倍以上あった足利軍に20回にも及ぶ白兵突撃を繰り返したという。

波状攻撃の利点は、敵に息をつく暇を与えず、立ち直る隙を与えないまま壊滅に追い込むことができる点である。

しかも、自軍は次々と新手を繰り出すようにすれば、疲労の蓄積もなく差をつけられる。そういう意味では、川中島合戦における上杉軍の「車懸の陣」というのも波状攻撃の一種といえよう。

さて、こうした波状攻撃をゲームで再現するにはどうしたらよいだろう？

最初に考えられるのは味方部隊を分割して次々に攻撃に参加させること。しかし、一度攻撃を始めると、戦場離脱はほぼ不可能に近く、ならば最初から集団で突撃した方がよほどましである。ということは、波状攻撃をしかける必要、チャンスはないということになる。

しかし、一つ変わった波状攻撃の方法を伝授いたそう。数ある町の中には、敵が本拠地としている町がある場合が多い。しかし、敵が行動的な場合はどうしても留守がちだ。その留守宅を何度も襲い、敵の警戒兵や領民を確実に自分のものとする。敵が帰ってきたらさっさと逃げるというヒットエンドラン戦法で敵の力を徐々に奪っていくのだ。

逆に、自分が波状攻撃を受けることはよくある。もちろん一つの敵ではなくそれぞれ別の敵が自分のいる町を襲ってくるのだ。この時、その町を守ろうなんて考えをおこしたら、その瞬間あなたはもう死んでいる。

離脱するタイミングをなんとか捕らえてさっさと逃げだそう。このゲームでは町にこだわったものは全部滅亡する。また、戦を好むものも滅亡しやすい。



強いものよりも頭のいいものが支配者になるというシビアな現実を無視してはいけない。ちなみに筆者は、このゲームをプレイした時間のうち、60%は逃げることに使っていたような気がする。

弱い奴には何度も攻撃をかけ、強い奴とは徹底して目をあわさない、チンピラのような姿勢こそ、この世界でいくいくコツなのだ。

誘い込み 鳴ねぎ君いらっしゃい

敵の軍勢を、狭い山間などに引き込んでおいて、大石を落としたり、川の堰を切って溺れさせる……なんてのは、紀元前からS Fアニメまで使われているメジャーな戦略。

しかし、このパワーモンガーでは、残念ながら川には流れはなく、動かせる大石も存在しない。ならばこの手は使えないのかというとそうでもない。

それは、このゲームで最大のポイントとなる食糧の問題。例えば、強敵と海を（川じゃないよ）はさんで対峙している場合、こちらからは決して討て出ず、領内の羊や村の貯蔵食糧をすべて擰取しておく。やがて上陸してきた敵は最初のうちこそ、調子よく町々を荒し回っているが、羊もなく、貯蔵食料もなく、飢え始めるであろう。残念ながら敵の食料状況ははっきりしないが、こちらも長期戦に耐えられるだけの兵員・食料・武装を揃えたところでスタート地点の砦に立てこもって敵を迎えるのだ。

長期戦の最中に食料が尽きてしまうことほど恐ろしいことはない。戦闘中の味方が次々と敵前逃亡を始めてしまうのだ。

逆に誘われ込みとでもいうべき究極の必殺技もある。

いささか汚い手ではあるが、敵に向かって同盟を持ちかけるふりをして近づく。その際、同盟を断わられても、敵は君の軍を戦意なしと考えて、自分のいる町でキャンプを張ることだけは許してくれる。

彼らが君を無視して生産などを始めたら、兵隊が町にいなくなった、あるいは少なくなった時を選んで、攻撃をクリックしてみよう。

敵の将軍は、町の中心部で頑張っているので、兵隊が戻ってくるまでに、討ち取ることができるはずだ。

ボスを失った敵は腕くも戦意をなくし、兵たちは以前の農夫や、漁師に戻つて君の配下に自動的についてしまうだろう。

しかし、場合によっては同盟をしようと近づいたところで総攻撃を受けてしまったり、いざ攻撃のタイミングを間違えて、包囲されてしまう場合もある。



使うタイミングについては十分留意しておきたい。

もちろん、敵はこういう策略をめぐらすことはないが、君が生産をしようとするときに、材料があまりに遠い場所まで取りに行かなくてはならないような状況では結果的に同じ攻撃を受けるような場面も出てくるだろう。

そういう意味では、移動中、敵の支配下にある町のそばで、木の伐採を行なうことも、誘い込み戦略の一つといえるだろう。

ゲリラ戦 声はすれども……

こちらがあまりにも過小兵力であり、敵の大軍と正面きっての戦闘にならば完璧に負けるであろう場合、効果を發揮するのがゲリラ戦である。

いちばん有名なのは、ベトナム戦争でのベトコンゲリラが、装備も人数もいゝアメリカ軍を破った戦いだろう。

何種類にも及ぶトラップ、テロ、狙撃などで、前線の将兵を戦うことなく殺していく戦法は、残酷でありながら見事なものであった。

この他、第二次世界大戦におけるソビエトや東欧のパルチザン、フランスのレジスタンス、中国の八路軍、現代のアフガンやパレスチナなどゲリラ戦はなくてはならない戦術の一つであろう。

このゲームでは、町を占領されると住民は素直に占領者の支配を受け入れてしまうので、そういう意味でのゲリラ戦は不可能に近い。

しかし、近い戦法でのゲリラ戦、漸減作戦は可能だ。それをいくつか紹介しよう。先ほどから説明してきたことと重複する箇所は多分に多いと思われるがそのへんはご容赦願いたい。

まず、生産のため、本拠地から離れた場所に来ている敵兵士を攻撃する。この時積極度は3にしておこう。下手に情けをかけると敵の本隊が来てしまうのだ。その前にスピード決着をつけたい。やがて、敵兵がバラバラと五月雨式にやってくる。これらを次々に料理して、駆けつけてきた將軍の本隊を叩くのだ。10人以上の兵力差もこれなら気にならないね。

次に、ゲリラの得意技といえば後方遮断！ 動きまわる敵の後をつけて、占領された町を自分の領土にして食料と人材を確保していくこと。

大軍の行動を困難にして、少しでも敵を苦しめるのだ。

そして先ほどの誘い込まれ作戦。敵がきたら町から一度離れ、敵が占拠した町に近づいて同盟を提案。はねられても広場でキャンプし、隙をみて將軍を暗殺するという手口。

この3つさえ心掛けていればもう大軍に恐がる必要もない。また、最後の暗



殺劇は、弓部隊の多い敵にたいしても有効だ。

副将を使って別動隊をゲリラ任務につけて、自分は本隊を率いて行動するというのも一つの手であろう。

ゲリラ戦術をはじめ、ここに紹介してきた様々な作戦はプレイヤーだけが使うことのできる頭脳戦術。

あなたも独自の作戦を考え突破して頂戴！

勝利の道は近そうで近い!

とまあ、様々なごたくを並べてみましたが、実際のゲームではここぞ！　というときに思いだして下さい。

基本的には、王道ともいえる力押しでかなり攻略できます。こういった作戦が必要になってくるのは後半の難しいマップにぶちあたったときや、逆に余裕たっぷりでちょっと遊んでみたいときなど。

本当の攻略は、なによりもまずマップを把握すること。次ページからマップデータの一部を紹介しています。

もちろん全部ではありませんので、抜けているところはあなたが作っていいて下さい。

マップの見方ですが、町の場所、水（川・海・池）を真っ先に見ること。そして、敵の位置を参考に進行経路を練ります。その際できれば、敵の進行経路も予想しておくと、ゲリラ戦をはじめ、様々な作戦がたてやすくなります。

さらに、各々の町での生産物と、大砲・投石機作りに必要な商人の位置も探しておくとより便利。もっとも、商人は町から町へ渡り歩いているので見つけるのは困難ですし、リアルタイムSLGなのであまり時間がかかるようならさっさと諦めてしまいましょう。

まずは手近にある、小さな町から攻撃します。兵力がパリティ（同等）ならば、普通はあなたの勝ちになります。こちらの方が多い場合は積極度を1か2にして、市民の数が減りすぎないように注意しなくてはなりません。皆殺しなんともっての他です。つぎに食料を探します。羊を手早く探して食料確保に励むこと。スタート時に持っている食料はあつというまになくなってしまいますので、とにかく早めに確保しましょう。マップが難しいと感じるのは、敵よりも食料をめぐるトラブルでの問題が70%原因だと思います。

食料同様、なくてはならないものは、水絡みのマップにおけるボートの存在。

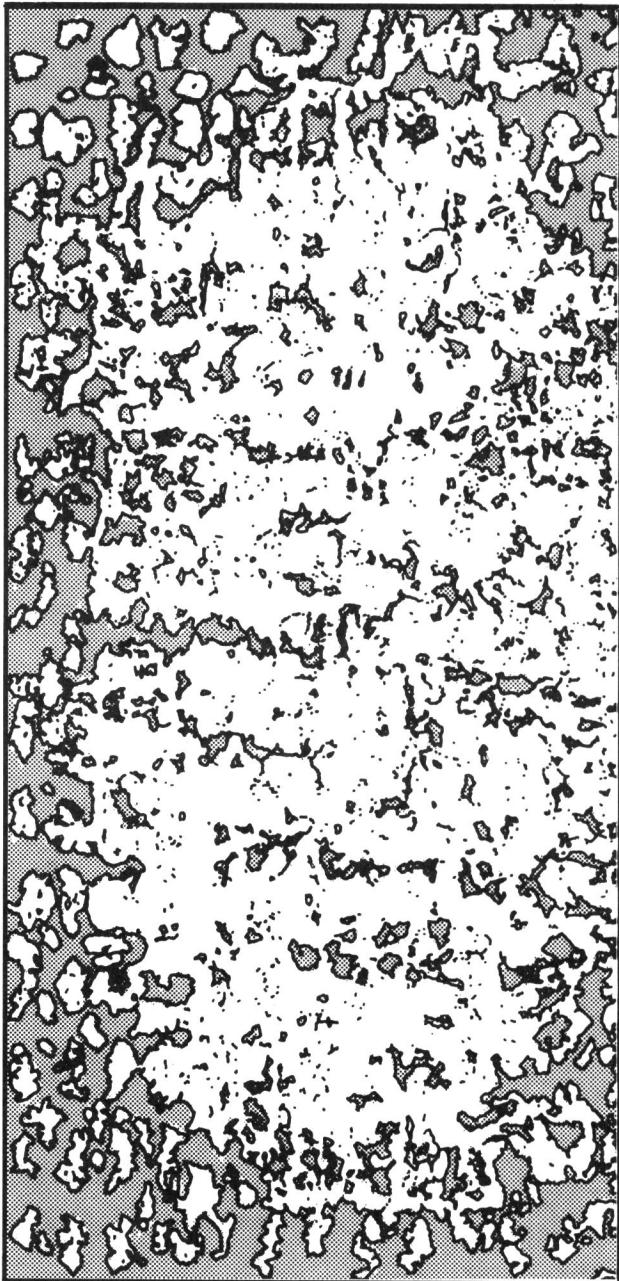
ボートを手に入れるには、生産で作る場合と、あるものを奪う方法とがありますが、生産には時間がかかるし、既製品を榨取すると、漁師が漁に出れなく



なってしまいます。そこで、死んだ敵からはぎ取ったり、村に貯蔵されているポートを徴集しましょう。一度に大量に入手できるので楽だし、誰からも恨まれずにすみます。大陸が二つに分かれていって、どんなに頑張ってもポートの数が揃わない場合も多く、その時は最低でも10~15人くらいで強引に渡ってしまうほうがいいでしょう。

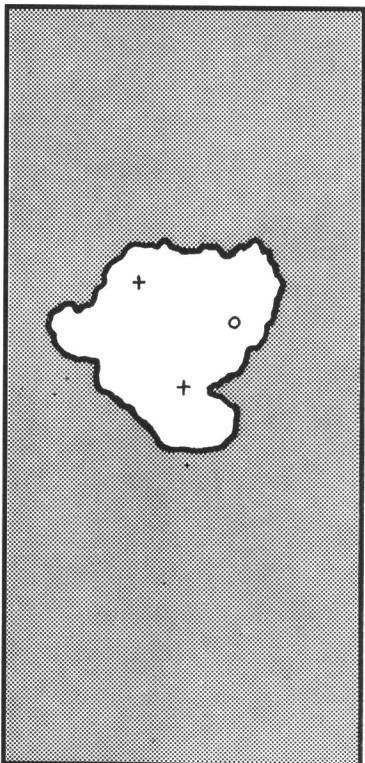
向こう岸で安全・確実に兵を徴集するわけです。

人材と物資。戦争の難しさを凝縮したパワーモンガー。あなたはどう攻めますか？



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	
2	102	103					104	105			106	107	
3		108	109	110	111			112	113			114	
4				115				116	117			118	
5				119			120	121	122	123	124	125	
6			126	127				128	129	130	131		
7								132	133	134	135		
8								136	137	138	139		
9								140	141	142	143		
10								144	145	146	147		
11											148	149	
12											150	151	
13												152	
14											153	154	
15												155	

*表中の数字は、各マップの掲載ページ数を表したものです。



Tossogy

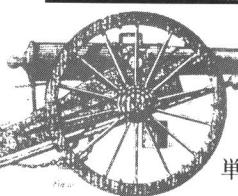
人口：10人

Vombetes

ゲーム開始地点

Ropmmen

人口：10人



百歩の道も一步から……

ゲームを始めて最初のマップがこれだ。さすがに簡単に設定してある。町も2つしかないし、自軍の兵士はみんな槍を装備しているのだ。このマップは力押しだけで越せる。なにも考えずに、手近な町を攻め落とせば終了となる。ここはゲームのシステムに慣れるためだけに存在すると言ってもいい。これ以後のマップで、こんなに簡単な所は1カ所もないのだ。

しかし、あっさりと過ぎ去ってしまうのは、もったいない。あとになればなるほど、辛くなってくるのはゲームの常。これからのこととも考えて、ここで一通りコマンドを試してみたほうがいい。徴兵、生産、食糧、同盟などコマンドを出来る限り使ってみるのだ。

あとはリアルタイムで進む時間の感覚を、ここでつかんでおくほうがいい。席を離れる時には、ポーズをかけるくせをつけよう。

Finbetth

人口：10人

Jqueise

人口：10人

Myttd

人口：18人

Deomit

人口：18人

Dwarsh

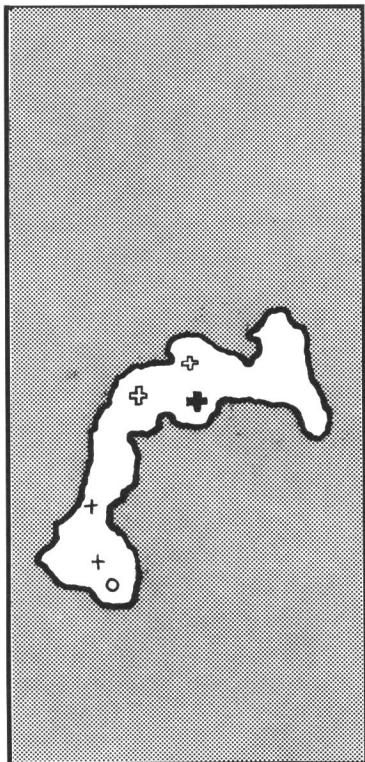
人口：34人

Vomcideux

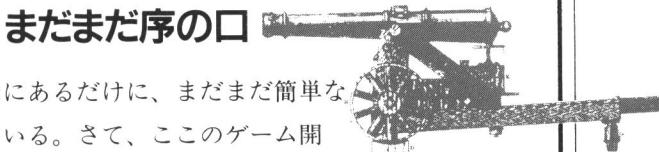
人口：2人

Tolbroboy

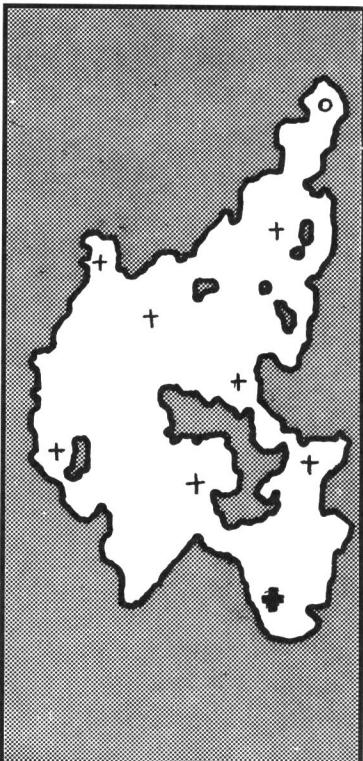
ゲーム開始地点



まだまだ序の口



ゲーム開始マップのすぐ隣にあるだけに、まだまだ簡単な部類にはいるマップとなっている。さて、こここのゲーム開始地点は島の南端にある。そして北へ行くにしたがって、町の規模が大きくなっている。つまり町に沿って北上するのが、この島の攻略ルートとなるわけだが、ルートが決まったからといって、単に攻め上がればいいというものではない。忘れてならないのが、微兵と食糧だ。戦闘を繰り返すうちに、味方の兵士も減っていく。それを補うのが微兵だ。町を攻める時、積極度を2にしておくといい。積極度3だと町の住人を全滅させてしまうのだ。全滅させてしまっては、微兵など出来なくなってしまう。続いて大事なのが食糧だ。これも町を攻め落とすごとに補給すること。もし食糧に余裕があるようなら、生産活動をおこなうのもいい。ただ食糧にはくれぐれも注意をはらうようにしないと、武器があるのに兵士がいないなんてことになるのだ。



Flyeux
スタート地点の塔

Whesh
人口：10

Aggth
人口：10

Maceage
人口：10

Hayaen
人口：33



敵はJayneIII!

このマップの出発地点、Flyeuxの塔は、マップの北東部に位置する。まず始めにすべきなのは、真っ直ぐ南にある町Wheshを占領すること。在庫の食糧も少ない町だが、まずは兵員集めだ。それから、南下するルートをとる。マップの中で最大の強敵はJayneIIIの軍である。彼らの本拠地はマップの南に位置するHayaenの町。スタート地点の塔からはもっとも遠い場所に位置する。攻め難い地点ではあるが、放置しておくとJayneIIIの軍隊はどんどん増長してしまうのだ。攻め落とせる実力がついたら速攻をかけたい。湖周辺を時計回りで攻め落としたら、遠征中のJayneIIIの軍隊とぶつかる。湖畔のMaceageの町では投石機を生産できるので、時間的に余裕がありそうならここで生産を行って武器のパワーアップを計るのもいいだろう。これより前に兵員が減っていても、一発逆転のチャンスポイントだ。この町には羊も多いぞ。

Moveise

スタート地点の町

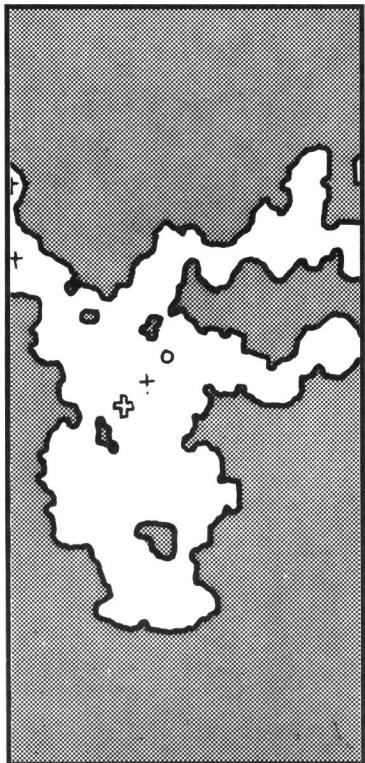
兵員数：20

Brioem

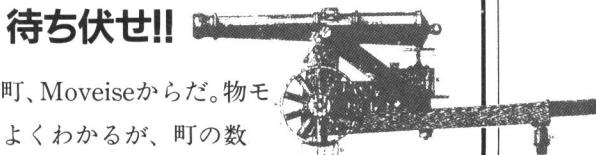
人口：18

Healln

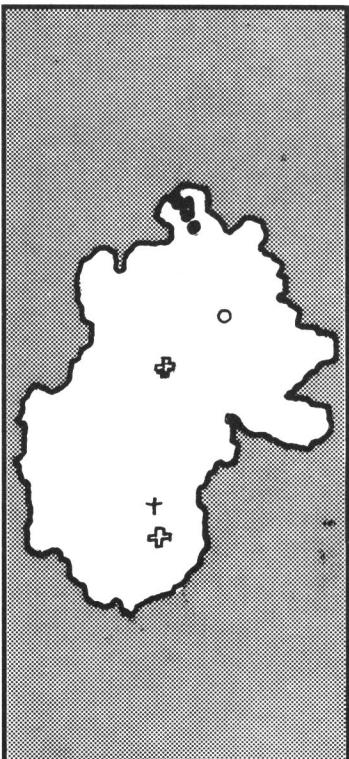
JayneIIIの砦



待ち伏せ!!



スタートはマップ中央の砦を持つ町、Moveiseからだ。物モードにしてマップを観察してみるとよくわかるが、町の数が非常に少なく、ということはつまりマップ全体の人口が非常に少ない。このマップは戦略を練り上げて詰めていくタイプではなく、いかにして素早く町を征服していくかという点だけにすべてがかかっている類のものである。まず始めに注意したいのは、メインマップにうつしてみなければならないくらいの規模の砦が島の南端のあたりにあることだ。JayneIIIの砦である。スタート地点からその砦へ至る道の途中には町もなく森が広がっているだけである。わざわざ攻めにいくのはロスだ。ここはまず始めに手近な町、Brioemを占領したらJayneIIIの軍隊が攻めてくるのを待って叩くのが上策。残りの町は北西部に二点点在するのみである。これを占領していく途中で天秤は完全に右に傾くだろう。



Demmem
スタート地点の砦
兵員数：20

Cstateme
人口：18

Briatte
人口：18

94



大きな町が二つ

かなりトリッキーなマップだ。全体マップで見てみると、確認できる規模の町は二つしかない。あとはぱらぱらと建物が点在している。スタート地点の砦より、すぐ南西にJosXVIIIの砦がある。ゲームが始まると彼らはすぐに移動を始める。これをただ眺めていたのでは、マップ上の町は彼らに占領されてしまう。町をとられ、軍備を増強されてしまう前にはやめに全滅させておこう。これがこのマップのポイントだ。敵の将軍を倒すと大量の食糧が手に入るぞ。最寄りの町、Cstatemeを占領すると、征服バランス天秤はちょうどつりあうくらいになる。「積極度」1で占領すれば、副将軍もつくが、このマップではべつに遊ばせておいても戦局には大差ない。食糧はゲーム開始直後にかなり大量に手に入るので、あとはいかにうまく占領作戦を展開していくか、という点だけだ。点在する建物の住民を吸収しつつ、最南端の町、Briatteを目指そう。

Macfofand

人口：18

Hatash

人口：18

Dam

スタート地点の砦

兵員数：20

Raplyion

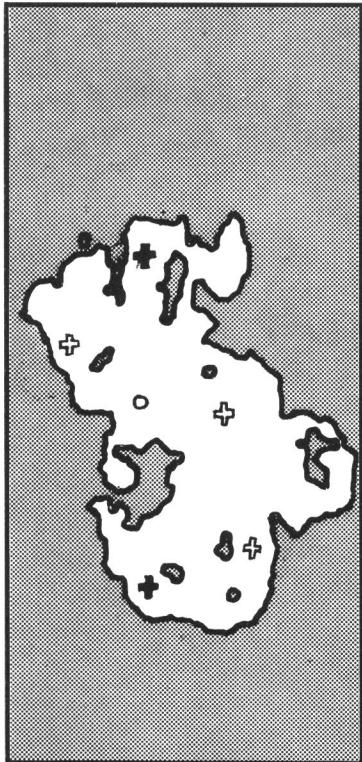
人口：18

Maccana

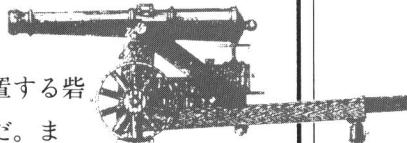
人口：18

Bun

人口：34



周囲の町を占領しよう



ゲームスタートは島のちょうど真ん中に位置する砦からである。初期状態の兵員数は20人と比較的多めだ。まわりには人口18人クラスの町が三つあり、島の北端と南端に人口34人の町が一つづつある。まわりにある三つの町はまるで占領してくれといわんばかりの状態なので、ここは遠慮せずに平らげてしまおう。もちろん戦闘は「積極度」1で行う。兵員数を増やすためだ。三つの町を攻略する順番は特にないが、三つ攻略しても征服バランス天秤は吊りあくらにしかならない。南端のBunか、北端のMacfofandのどちらかを攻略しなければならないということだ。移動する効率を考えるなら、まず砦の西部にあるHatashから始めて、Raplyion、Ropcidigと占領していき、最後に南端のBunを攻め落として終了だ。この状態でまだ点瓶の傾き具合が足りないようならさらに北端を目指そう。



Sitatte
JayneIIIの拠点

Jniner
HaroldIIの町

Whonogy
HaroldIIの町

Moveise
プレイヤーの町

Licaboy
JosXVIIIの町



挾撃をかわせ!

まず、マップを「物モード」にして見てみよう。細長い島を縦に道が走っている。その道の、北にはJayneIIIの町、南にはJosXVIIIの町がある。ゲームが始まるとすぐに彼らは彼らで軍隊を展開してくる。ほんやりしていると挟み打ちにあってしまうぞ。このマップでは始めから自分の町Moveiseがあるので、すかさず町の方に移動して徴兵と食糧調達をしよう。まずは南方からJosXVIIIの軍隊が攻めてくる。これを「積極度」3で向かえ討とう。そしてさらに北部からJosIIIの軍隊が攻めてくるのでこれも叩き潰してしまおう。戦闘が終ったら、ゆっくり物資調達だ。敵の将軍は大量の食糧を持っている上に、物資調達では弓が手に入るのだ。兵員のほとんどに行き渡るくらいあるのですべて調達して持ち変えてしまう。あとはWhonogyとJnirnを占領しおいたらマップクリアだ。

Emsses

人口：10

Jesh

スタート地点の塔

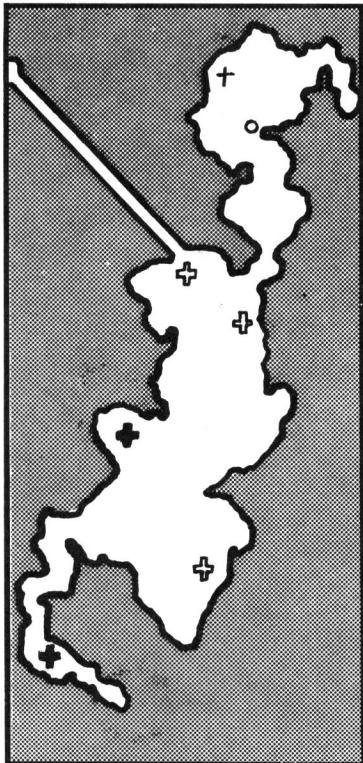
Tocand

人口：18

Finmmsh

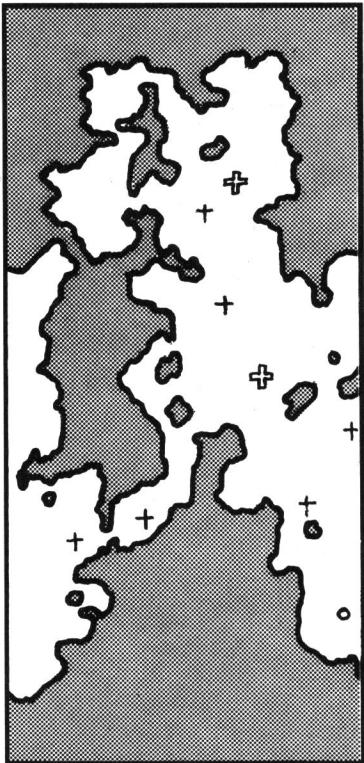
人口：18

Macffes



戦いとともに始まる!

このマップでは、ゲームが始まってすぐスタート地点の塔にHarold IIの軍隊とJayneIIIの軍隊が攻めてくる。軍隊に戦闘するときは、もちろん「積極度」3だ。全員叩き潰してしまう。初期状態の兵員は（ ）と、若干少ないような感じだが、全員弓を装備しているので大した苦労もなく勝利できる。労せずして大量の食糧が手に入る所以、これは美味しいといえよう。食糧及び武器調達が終ったら南下を始めよう。まずはTocandの町を占領だ。ここで、先ほどの戦闘で失われた人員を補給しよう。後は順当に攻めていいってよい。着実に近くで攻略しやすい町から攻めていけばよい。南下していく過程でJosXVIIIの軍隊と接触するだろうが、それまでに確実に兵員の数を増やしておけば大丈夫だ。それにしても気になるのは北西の方角にのびている長い道だ。なにか戦略的に使用できるのだろうか？



Parttion
人口：18人

Motatral
人口：10人

Heaqueman
人口：10人

Haynining
人口：18人

Josataes
人口：10人

Briwarboy
人口：10人

Mzarth
人口：10人

Vomfertte
ゲーテ開始位置



勝負時を見極めろ

このマップのポイントは、Rebroemeより侵攻してくるJosXVIII軍と、どこで戦うかにある。真っ向勝負を挑むのなら、まずはBriwarboyとJosataesの2つの町を攻め落とす。そして、Hoyniningで対決となる。この時注意事項が2つある。1つは、町で徴兵を絶対行うこと。そうしなければ、人数の差で負けてしまうのだ。もう1つは、Hoyniningの侵攻をJosXVIII軍に先にやらせること。そして戦闘が終わった直後にしかけるのだ。これで敵軍はダメージのあるまま戦わなければならず、有利に戦うことができる。この2つに気を付ければいい勝負ができるはずだ。

別の方法としては、Jos軍をあえて無視して侵攻を続ける。そして徴兵をしまくって、大部隊となったところで戦うという戦法がある。この作戦は、勝てる確率が高い。しかし、Jos軍の追撃を振り切りづらいのがネックである。

Macnogtte

人口：10

Heabolman

人口：10

Finlleme

人口：18

Macos

人口：10

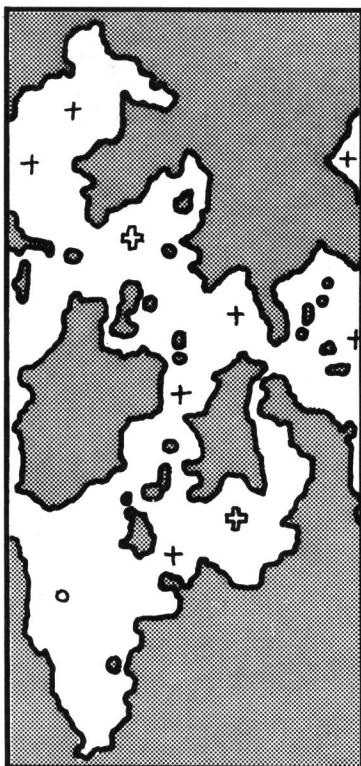
Josaa

人口：10

Ropffeux

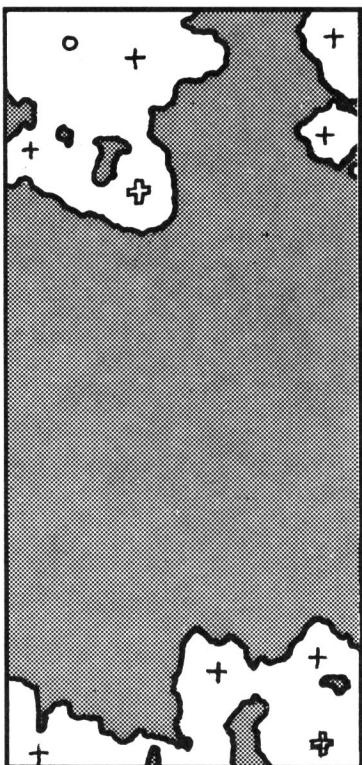
スタート地点の町

兵員数：19



レッドコマンダーを追え！

スタート地点のRopffeux、北には広大な大地とまるであつらえたかのように順々に列ぶ町、楽勝なマップである。やつらがやってくるまでは。ここまで進んでいる人ならば、まず、Josaa、Mocosと占領して行き、次にFinllemeで軍事力の拡大を狙うだろう。しかしそうは間屋が下ろさない。たとえばFinllemeを攻めたとしよう。その間にJosXVIIIの軍隊がHeabolmanを占領してしまい、彼ら自身の兵力が増大してしまうのだ。そうなってしまうと打ち勝つには骨がおれるという事態が起こってしまい、ひいては敗戦という結果をまねきかねない。そうならないためには、JosXVIIIの軍隊を見つけたらしっかりマークすることだ。自軍の戦力が充分養えたら、速攻で叩くこと。位置としては、Heabolmanあたりが適当である。Finllemeを攻める前に、戦闘を仕掛ける。これがポイントだ。



Finem
人口：10人

Bricaned
ゲーム開始位置

Macssm
人口：10人

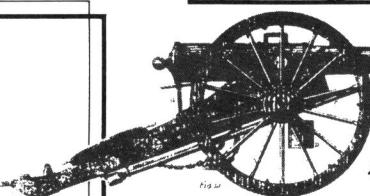
Moggen
人口：10人

Moqueen
人口：10人

Finfofing
人口：18人

Moural
人口：10人

Moeria
人口：18人



勝つ軍より、負けない軍

このマップは大きく3地区に別れている。最初にやるべきことは、自分のいる地区的制圧にある。この地区に町は3つ。攻略の順番は、手近な所から攻めていけばよい。まずはMacssmからだ。ここを攻め落とすのは、さほど難しくない。制圧したら、生産をすることをおすすめする。剣ができるはずだ。剣を人数分作ったら、次の町へ侵攻する。これを繰り返すと、3つ目の町を制圧するころに海上より敵兵の攻撃がくる。敵兵は武器を持っていないので、簡単に返り討ちにできるのだ。これでボートの調達もできてしまう。あとは自軍の体勢を堅固なものにして、すぐ隣の地区に攻め込む。そして南下していく……。食糧の心配がいらないからこそできる作戦だ。(補給しなくてもいいのではない！ちゃんと羊狩りをするのだ。)このマップのポイントは、勝つことより負けない軍を作ると考えたほうがよい。

Jovoral

人口：18人

Fggyr

ゲーム開始位置

Timssand

人口：10人

Aoved

人口：10人

Hayette

人口：34人

Parbola

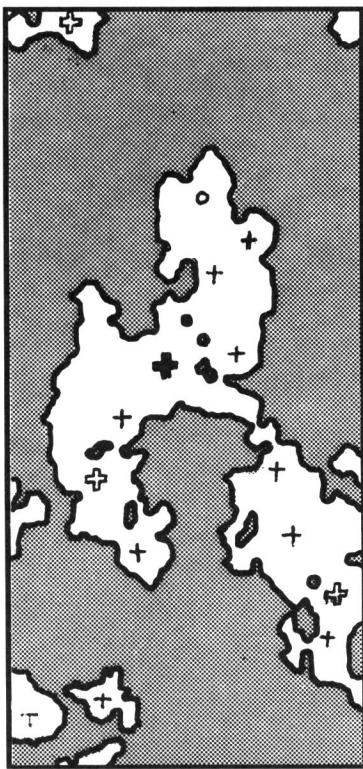
人口：10人

Cfofand

人口：18人

Mbaid

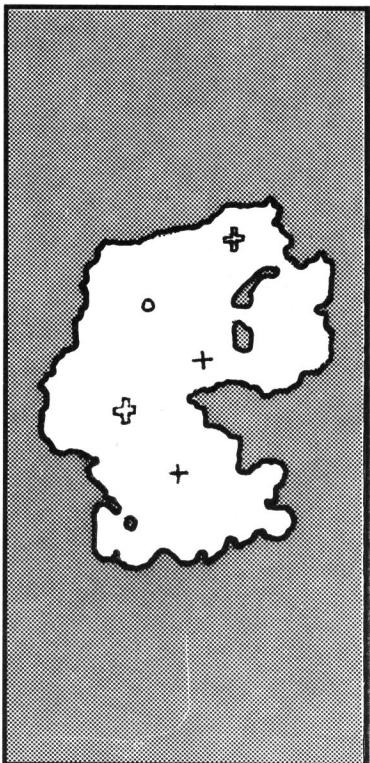
人口：18人



じっくりと体勢を作れ

このマップは、めずらしくHarold IIの支配下にある人しかでてこない。ということは、まず攻められることはない。各町が結託して大部隊になることも、あまり考えられない。よって、このマップの攻略ポイントは、じっくりあせらず攻めることにある。自軍の状態を確認しながら、小さい町から攻めていく。そして徴兵し、兵力を拡大していく。このときに注意することは、食糧である。食糧を確保出来ないので、兵員をガンガン増やしても、食糧不足に陥り結局兵員をうしなってしまうことになるからだ。このへんのかねあいは、このマップに限らず大事なことなので、充分に気を付けてほしい。

もしも攻略を急ぎたいのなら、大きい町から攻めていけばよい。かなり無理をすることになるが、時間的には正攻法の半分ほどでクリアすることができる。しかし負ける確率を考えると、正攻法の方が早いかもしない……。



Futzaren

人口 : 18

Vomfflia

人口 : 2

Brilltte

人口 : 10

Macaogy

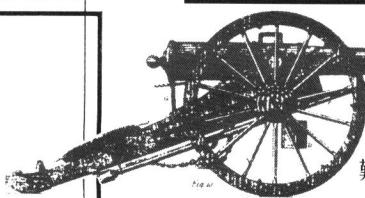
ゲーム開始地点

Brininer

人口 : 18

Heacidm

人口 : 10



兵員のパワーバランスに注目すべし

ゲームを始めてから、二枚目のマップだ。まだまだ難易度は低い。このマップでは。兵力、つまりそれぞれの町の人口が、初期状態の自軍と大差ない点に注目しよう。

自軍と同じくらいの規模の人口を持つ町はFutzarenとBrininerの二つだ。この二つを攻める前に、その周辺にある小さめの町を占領して、自軍の規模を拡大しておくことがポイントになる。自軍を拡大しながら進軍できるルートは、まず出発地点の町の北東にあるBrilltteから攻めていくルート。ここは人口が自軍の半分なので、比較的容易に占領することができる。自軍の規模を拡大することが目的でもあるので、戦闘中の「積極度」はもちろん1でいいきたい。またこの町は人口の割には食糧153といううれしい数字になっている。この点でも、ぜひ序盤で攻め落としたい町だ。ここを占領できたら、さらに北上し、Futzarenをおとしてから南下すればよい。

Tofofeme

人口：10人

Sieogy

人口：18人

Hbols

人口：34人

Yomataeux

人口：34人

Hoywarand

人口：18人

Timomit

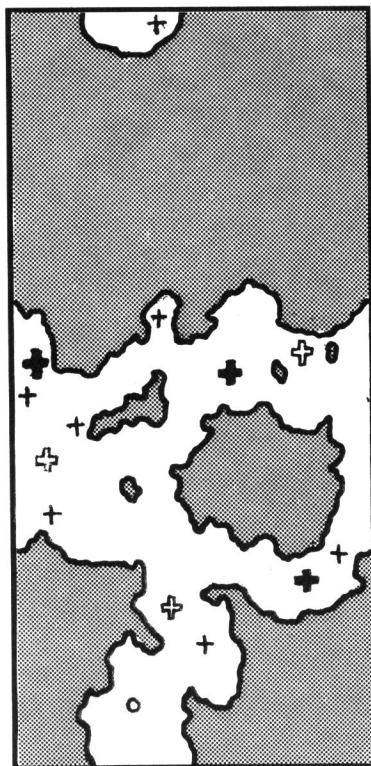
人口：34人

Josataise

人口：18人

Bferem

ゲーム開始位置

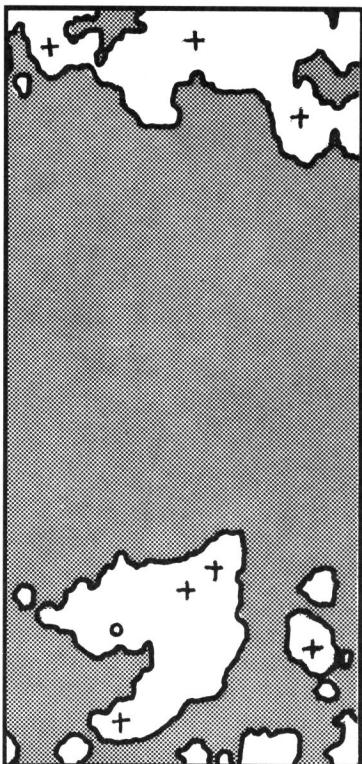


強引に攻め捲れ

この辺までくると、マップもだいぶ複雑になってくる。敵兵の数もさることながら、このマップ最大の敵は食糧難である。これは深刻な問題だ。対処の方法としては、兵員数の調整、数少ない羊の調達、そして村からまきあげるという極悪な手もある。あとは、速攻を心がけるのも大事だ。

このマップの侵攻ルートについては、とにかく遠回りをしないこと。無意味な長距離移動で、大事な食糧を消費するわけにはいかないので。町の大小を問わず、攻めまくるのだ。

ここで一つ忘れないでほしいことがある。こんな強行な攻めが通用するのは、序盤だからだ。終盤になれば、こんなことはとても出来ない。終盤には、同盟やスパイなど高等なテクニックが必要になってくるはずだ。しかし今はそんなことをしなくとも、なんとかなるのだ。



Fineh

人口：10人

Mnogria

人口：10人

Parbaln

人口：10人

Mouise

人口：10人

Heattte

人口：10人

Emlyd

ゲーム開始位置

Finmmn

人口：10人

Sibroman

人口：10人



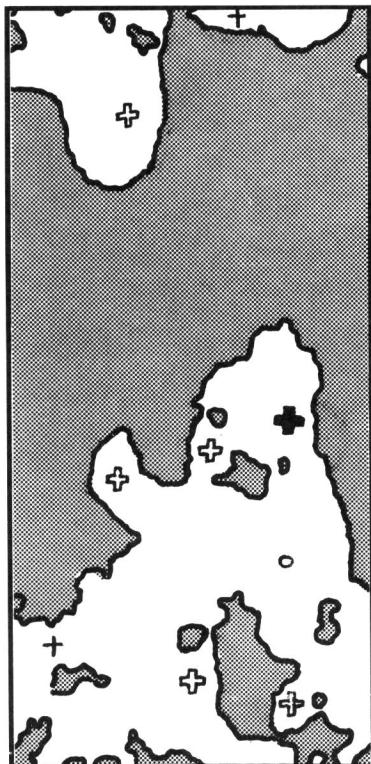
南の制圧を急げ

このマップでは、始めから自分の町が1つある。まあサービスと思って有難く使わせて貰いましょう。さて、こここのマップのポイントは、南方の地区をいかに早く制圧出来るかにある。北方の地区は、どうあがいてもJoyneIIIの軍に制圧されてしまう。そこへ無理して攻め込むのは得策ではない。JoyneIII軍が北方を制圧して南下してくるまで、かなり時間がかかる。しかし、だからと言ってのんびりしていてはだめだ。いかに早く制圧して、生産活動に入れるかが大事である。生産活動に入る前に、徵兵と食糧を充分しておくのも忘れずに……。自軍の装備がそろうか、そろわないかと言う頃にJoyneIII軍が攻めてきてくれるはずである。これを見事返り討ちにすれば、もう問題はない。うまくすれば、ここで天秤がかたむく。かたむかなくとも、残りは少しだ。恐がる必要は、まったくないのだ。

Mninboy

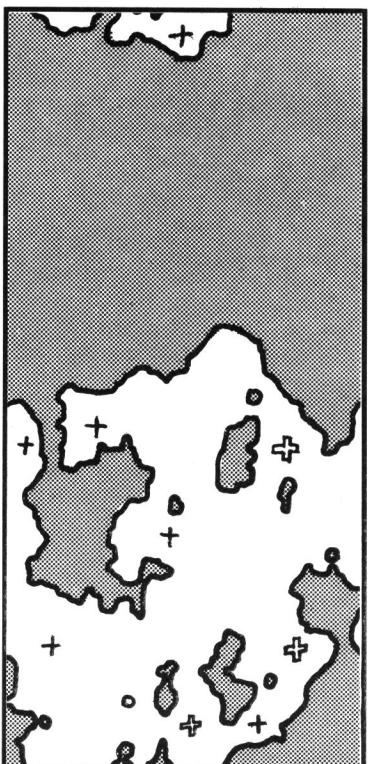
スタート地点の町

兵員数：19



挟み打ちだ!

このマップでははじめから副将軍がひとりついている。将军はMninboyの塔にいるが、副将軍はその塔からすこし北西にあるPareogyの町にいる。Pareogyの町は人口は17人とおめなのだが、食糧はかなり少なめである。このマップは全体的に町に貯蔵してある食糧が少ないので、羊を見つけたらすぐさま殺して食糧にしておくことが肝腎だ。Pareogyの町には羊が比較的多いぞ。マップ攻略のポイントは、まずFinsseuxの町を攻めること。ここはJayneIIIの町である。JayneIIIの軍隊はほつといておくとどんどん勢力を伸ばしてしまうので早いうちに叩き潰してしまった方が得策である。Finsseuxに攻め込もうとすると彼らはPareogyに向かう。そこを副将軍とともに挟み打ち！ あとは比較的攻略しやすい南西のMyggaからはじめて南方を制圧してから北上すればよいのだ。



Morbroer

人口 : 18

Sibals

人口 : 10

Emcann

人口 : 10

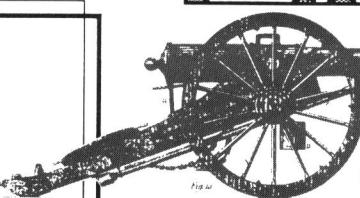
Macud

ゲーム開始地点

兵員数 : 18

Mynogs

人口 : 18



対決! JosXVIII世

このマップは三日月の形をして、中に湾の形に海洋が食い込んでいる。町は8つあるのだが、そのうちたった一つを除いてすべてJosXVIIIの支配の下にある。残りの一つの町を支配するのはJayneIII。自軍とあわせて、巨大勢力に対抗する二つの弱小国家といったところだろうか。そういったマップ構成になっているので、JayneIIIの軍隊は権力を握らんとしてマップ上をうろつきまわっている。まず、彼らとの遭遇、戦闘に備えておこう。ゲーム開始地点は島の南西部、右手に中規模のJosIIIの支配する町Mynogsを睨みつつ、左手から北上する形で小さめの町が続いている。JayneXVIIIの町は自軍の砦からまっすぐ北東の方角だ。ゲームが始まって、まず手近な町Emcannを占領するのが定石だろう。ここで占領活動を展開していると、JayneXVIIIの軍隊が襲撃してくるパターンが一番多い。まずこの地点で緒戦を飾っておこう。

Feral

人口：17人

Heazara

人口：17人

Tolbets

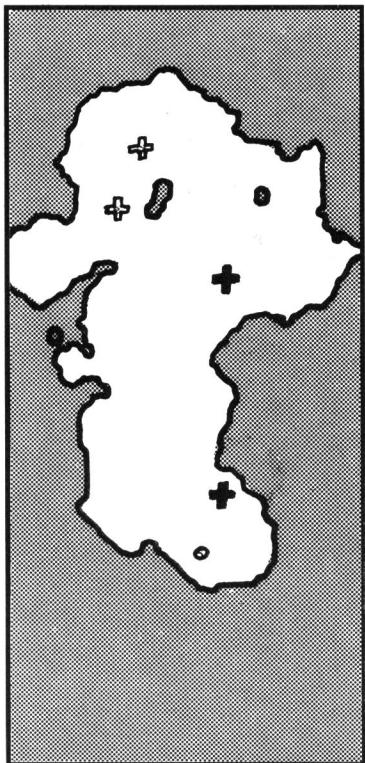
人口：33人

Finaion

人口：33人

Brimmed

ゲーム開始位置



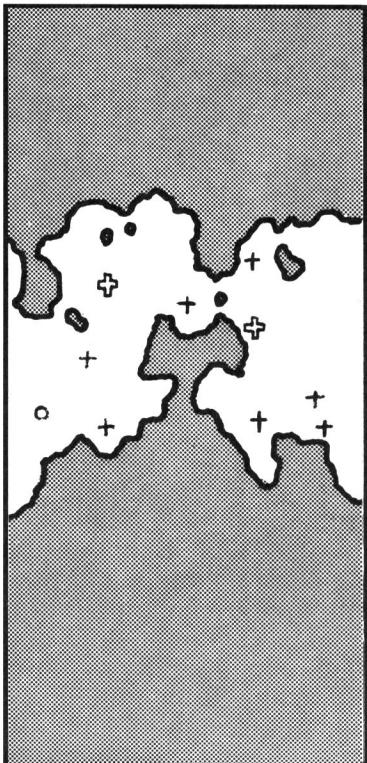
全住人が襲つて来る

結構大きな島に、町が4つしかない。それも規模が大きい町で、18人クラスと30人クラスが2つずつあるのだ。その上、全てがJoyneIII支配下の町となっている。なんと、さらに悪いことには、4つの町の住人がそのまま4つの部隊と化してしまうのである。まさに最悪の状態といってもいい。対処の仕方は、2つある。

1つは敵部隊から逃げ回りながら、住人のいなくなった町を乗っ取っていき、生産に従事して大火器が出来るまでがんばる。出来たところで攻撃にうつる。

もう1つは、4部隊のうち小さいものから潰していくと言う方法だ。このとき注意することは、必ず敵のリーダーを叩くこと。そうすれば、集まっていた敵兵が、自分の町や塔に引き下がっていく。その町や塔を制圧して兵員を増やしていくのだ。これで大部隊相手でも、いい勝負ができるはずである。

この2つの方法を併用する手もあるが、どちらかに徹した方がよい。



Dessem

人口: 10

Emggs

人口: 10

Tosataogy

人口: 18

Licem

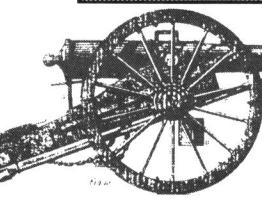
人口: 18

Feboy

人口: 10

Dezarria

スタート地点



狭い部分で衝突!

スタート地点は中心より西によった地点のDezzariaの塔から。背後に町はなく、進軍に専念できるなかなかの好ポイントといえよう。マップを「物モード」にして観察してみるとよく分かるが、陸地がくびれている地点に小規模の町、Emggsがあり、その東にはTosataogy、西にはLicemがある。このあたりが、マップの要といえよう。攻略ルートとしては塔の近くの町から着実に人員を確保しつつLicemを目指そう。Emggsのあたりで（もちろん進撃スピードが速ければもっと先の地点で）Jos XVIIIの軍隊とぶつかることになる。このとき敵軍もそこそこの実力をついているので、ここまで時点ではどれだけ兵員を集めることができているかが重要な鍵となっている。Jos XVIIIの軍隊を破ることができれば、あとは順々に町を占領していくって終了！である。

Toreion

初期兵員：24

Bwarry

人口：10

Ccanand

人口：17

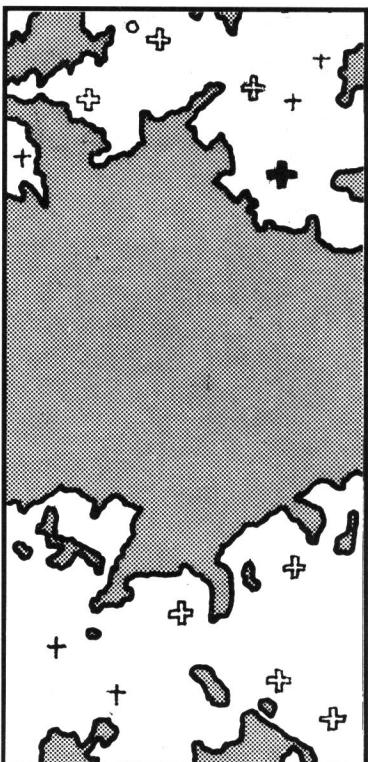
Siery

人口：33



隘路でばったり

スタート地点は最北端のToleionの塔。このマップは北から南にかけて細長い地形が続き、南の方に広い陸地がひろがっている。南の広い陸地に着くまでは一本道なのだ。一本道に沿って町が点在している。もちろんあとに退くわけにはいかない。であるから一戦一戦を確実に勝ち抜いていくことが重要だ。ある意味では攻略ルートを考えなくても済む楽なマップだといえよう。食糧はおもに一番始めのCttesの町とHlledの町で羊を殺して手に入れよう。かなりの数の羊があるので食糧確保の問題はこれでクリアできる。一本道の部分では比較的小さめの町が多いので、「積極度」1で占領していくには兵員の数も充分足りるはずだ。南下していく途中でJosXVIIIの軍隊と出会うが、これは確実に撃破すること。でないと背後を攻めとられてしまうぞ。一本道の間に食糧と兵員を充実させて、南の陸地を攻め落とそう。

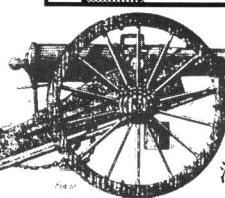


Briaboy
スタート地点の町
兵員数：18

Fineth
人口：18

Reiyman
人口：18

Modgen
人口：34



船を確保しよう。

このマップは、二つの陸部があり、その間を大きな海洋部分が占めている。スタート地点は北の陸地の部分にある塔だ。まずはもっとも手近な町、Finehから攻めていこう。初期の人口も18人で非常に攻め落としやすくなっている。とりあえずの目標は北の陸部を制覇すること。スタート地点より東部に4つ町があるのでそれを押えていけばよい。北の陸地最大の町Modgenと、塔の南西部にある町Relymanにはポートの在庫が大量にある。いかに北の陸地から効率よく兵員輸送を行うかがこのマップの最大のポイントなので、兵に対してポートが足りないようなら生産を行うのも手だ。この町を占領し、準備が整ったら南の陸地へ渡ろう。南の陸地にある町は平均して3000程度の食糧在庫がある。北の陸地にいる間に、実力は充分ついているはずだ。占領、略奪を繰り返して全土制覇だ。

Hoveed

ゲーム開始地点

Vombroage

Jayne軍基地

Myeise

人口：10人

Cbroeux

人口：10人

Decanral

人口：10人

Bribetry

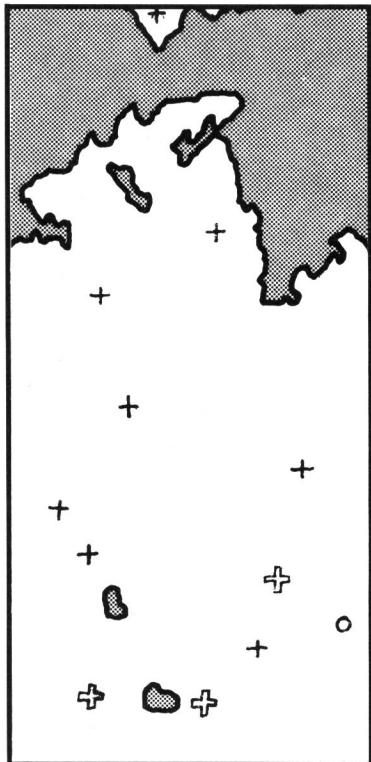
人口：18人

Toboled

人口：18人

Brittrial

人口：18人

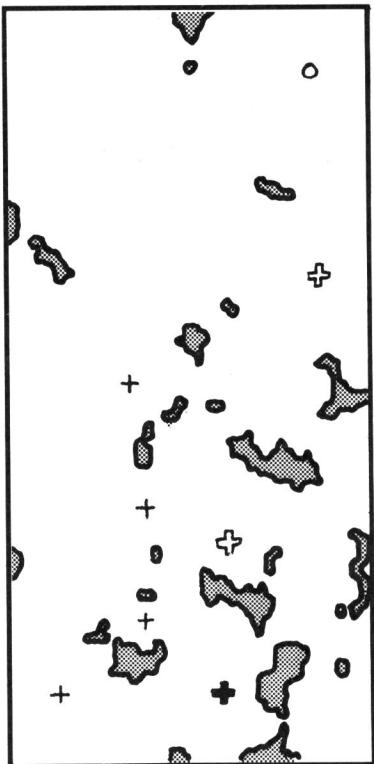


スピードが大事

このマップでJayneIII軍の動きは、大陸北端より始まる。そこから北の島を制圧した後、南下してくるのだ。このマップに於ける作戦は、速攻あるのみである。

速攻にも2種類ある。JayneIII軍が大きくなる前に叩くと言う速攻と、Jayne III軍と国取り合戦をすると言う意味での速攻である。前者の速攻では、作戦が成功した後はゆっくり攻められると言う利点がある反面、負ける率も高くなる。後者の場合終始焦らなければならないが、兵員を多く集められれば、まず間違いなく勝てるのである。しかし兵員集めで負けると、そのまま戦いの負けにつながってしまうと言うのもつらい。

どちらの作戦も一長一短であるが、それが勝負というものである。どちらを選ぶかは自由であるが、その場の状況で決められるようになれば完璧である。即断即決が勝負に影響してくるのである。



Cnoging
スタート地点の砦
兵員数：17

Timfofes
人口：36

Baeme
人口：20

Futeth
人口：20

Emller
人口：36

Tolcidd
人口：20

Jeist
人口：0



避けて通るのも戦略

スタート地点はマップ北東部。背後に町はない。普通に攻略できそうなマップである。が、一目見れば分かる通り、このマップはほとんどが陸地で、移動が容易なのだ。自軍の移動が容易であるということは、敵の移動も容易であるということ。始めのうちは背後を全くといっていいほど警戒しなくても大丈夫なのだが、後半になればなるほど周囲への注意が必要だ。特に攻め込んでいく目標である南部は、ゲーム序盤からJosXVIIIが軍隊を編成している地域もある。途中であつたら必ず全滅させておくか、近くを通っているのを発見したら戦闘を仕掛けるくらいのつもりでいた方がよい。ポイントとしてはまず侵攻を開始する際に、Timfofesの町は避けること。ここは序盤で落すには人口が多すぎるので。全体マップ上の町の規模は小さいのだが人口は何と36人、初期状態の自軍の兵員の倍以上である。以上に気をつけければ楽勝だ。

Mossage

人口：10

Togcanis

人口：18

Finggn

人口：10

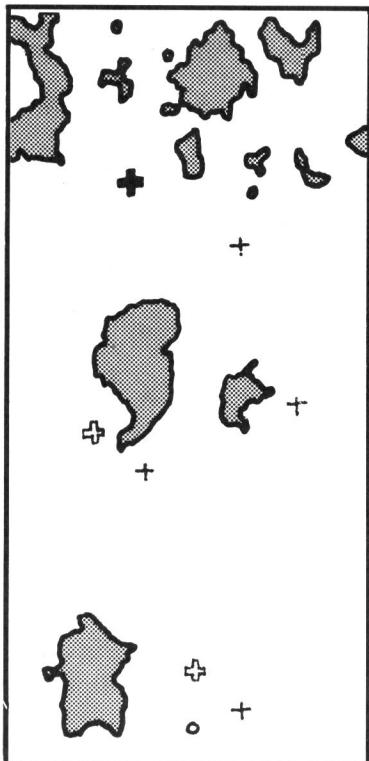
Bribetion

人口：10

Bmmise

スタート地点の砦

兵員数：19



トライアングル攻略

このマップでは、南の一番端の部分からゲームがスタートする。右手にはFinggnの町、左手にはBribetionの町、どちらも人口10人の小規模な町だ。スタート地点の砦からまっすぐ北の方角にはTogcaniseの町がある。ここは人口18人の規模で、この三つの町はどれもJosXVIIIが支配している。BribetionもFinggnも砦からひとしい距離にあり、Togcaniseの三つで二等辺三角形をつくっている。Togcaniseの町は人口の割には強いので、BribetionとFinggnの二つを必ず両方とも占領してから戦闘に臨もう。でないと苦戦は必至だ。またこのマップではJayneIIIの軍隊がさまざまな場所へ侵攻を繰り広げている。たとえば、マップ中央東部のMossageの町。ゲーム開始直後にJayneIIIに占領されていることが多い。霸権を握られないうちに見つけたら全滅させておこう。

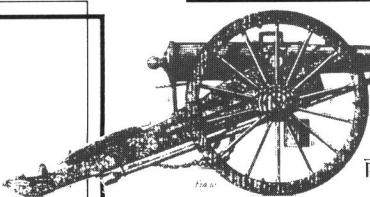


Scraral
人口：18

Scroes
人口：10

Emtating
人口：10

Togwareme
スタート地点の砦
兵員数：18



海は広いな大きいな

このマップは三つの部分からなっている。マップの南東の端に、スタート地点を含む陸地、南西に隣接してもう一つ、そして北部に一番大きな陸地である。あいだに大きな海洋が広がっている。このマップをクリアするのに欠かせないものは兵員に見合う数だけのポートだ。南東の陸地の食糧は限られているので、ポートを生産している暇はない。おまけにのんびりしているとJayneIIIの軍隊が攻めてくるぞ。ここでは町を占領して略奪することを基本に行動しよう。スタート地点の砦がある南西の陸地の町、Scraralを占領すると、ポートが町の在庫に現れる。まずこれを確実に「積極度」3で確保しておこう。あとは基本的な戦略、攻めとれるところから確実に、戦力を増やしつつ、迅速に行動する。このポイントを押えて侵攻していくばクリアできる。なお北部の陸地では激戦が展開される。これには数で打ち勝つしかない。備えてから、出航しよう。

Futtted

食糧 : 35

Moboy

スタート地点の塔

Embalem

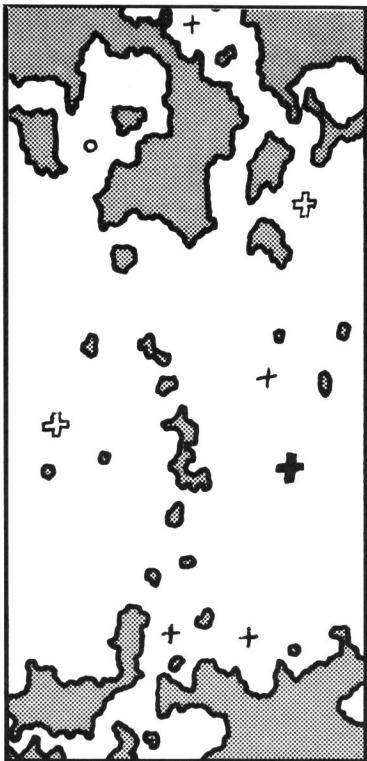
食糧 : 36

Mouist

食糧 : 15

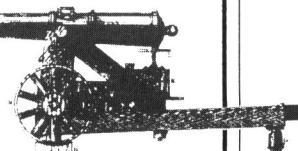
Liced

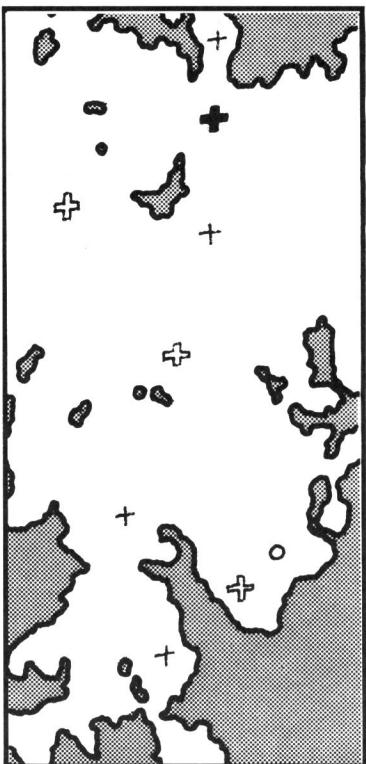
食糧 : 0



糧を敵に因る

とは、すなわち食糧は敵地の物に依存する、という意味。孫子の兵法である。全体マップを食糧モードにしてみてみるとよく分かるが、どの町も食糧が不足している。町を攻め落とすよりもまず食糧の確保が問題になるマップだ。一番手近にあり、攻略が容易で、食糧となる羊が多い町、といえばFutttedである。一見すると遠廻りのようだが、他の町では戦闘中に食糧がなくなったり、占領し終えてから食糧を確保しようとすると間に合わなかったりするのだ。また、遠征している敵軍もあり、彼らにぶつかると食糧調達どころではなくくなってしまう。Futttedは敵軍を避けつつ、食糧の確保をおこなえる町なのだ。食糧の確保ができたらあとは距離的に近く、余裕をもって攻め落とせる町から我がものにしていけばよい。ある程度軍事力がついたなら、遠征中の敵軍を叩くことも忘れないように。





Parzard

人口 : 34

Hayette

人口 : 18

Licatoise

人口 : 10

Toggy

スタート地点の砦

兵員数 : 6

Briotogy

人口 : 18



食糧の残数に注意しよう

このマップでは、ゲーム開始時の自軍の兵員数が6人と非常に少ない。また周囲の町の食糧在庫数も少なく、羊の棲息地域も遠い。一番近くで羊が多い町は、スタート地点の南西に位置するMoaiseの町。だが、この町の軍隊は比較的強いので、食糧を手に入れる前に軍事力を持つ必要がある。スタート地点の砦のに位置するLicataistを占領して兵力を養おう。この町で僅かながら食糧も手に入る。そしてさらに西にあるLictatedを占領したら、Moaiseで食糧と人員を揃えよう。そしてその地点から北上するのだ。ちょうどマップの中心に位置するHayetteの町には戦略を最終的な段階まで維持できるくらいの人員と食糧がある。注意したいのは、JayneIIIの軍隊について。完全に北上してしまう前に叩いておかないと南部の自分の町を占領されてしまうぞ。マップ最大の町、Parzardを占領したら、終了だ。

Joscidem

人口：18人

Whboled

人口：10人

Rewarem

人口：18人

Tognogen

人口：18人

Parcann

ゲーム開始位置

Britatd

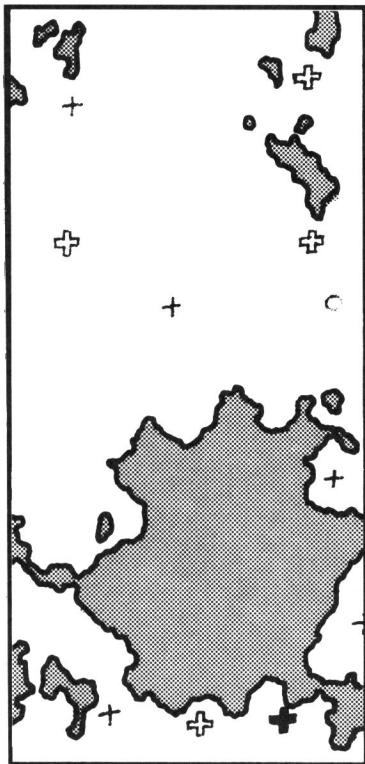
人口：10人

Deoed

人口：18人

Futsss

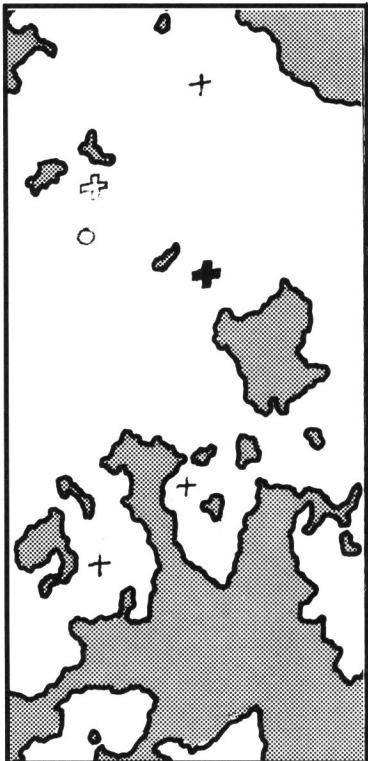
人口：32人



攻め込むタイミングをつかめ

ここではJos軍、Jayne軍とみつどもえの戦いを演じなければならない。Rewaremの町が最大の戦場となるが、自軍がそこへ行く前にやらねばならない事は、Iognogenの制圧だ。ここで徵兵を行う。あわよくば生産まで出来るといいのだが、あまり贅沢に時間を使わない方がいい。ちょっとしたタイムラグが、命取りになることがある。攻めるタイミングが、このマップ最大のポイントだからだ。

攻めるタイミングをはかるため、頃合をみはからってRewaremの町近くまで、移動しておくことを勧める。Rewaremの町へ攻めて来るのは、Jayne軍、Jos軍の順だ。その2軍の戦闘を見て、両軍共に兵が減った所で攻め込むのだ。ここで勝つ事ができれば、あとはさして問題はないはずである。町をかたっぱしから制圧していくのだ。



Jacanm
人口：10

Scrqueise
人口：18

Sitatte
スタート地点の砦
兵員数：18

Cssion
人口：34



速攻に勝るものなし

JayneIIIの町に南北をはさまれているのが、このマップのスタート地点の砦である。彼らの軍隊は迅速で、攻略するルートによっては占領した後からすぐ取り返されてしまうのだ。彼らの軍隊をまとめて叩き潰せるくらいの兵力が早急に必要になる。通常ならば攻略しやすいJacanmから占領していくのだが、ここでは一番距離が近く、人口が自軍と同じであるScrqueiseを真っ先に占領しよう。「積極度」1だと、占領作戦が長引く恐れがあるので、「積極度」2ぐらいがちょうどよい。占領した後は全ての人口を徴兵し、食糧を略奪し、羊を食糧に変えよう。それから速攻でJacanmを占領し、さらなる兵員の増加と食糧の補給を計る。そして Cssionへ向かうのだ。スピードと兵力で押していくのがポイントだ。食糧の補給さえ忘れずに行っていれば勝利は目前である。健闘を祈る！

Rapao

スタート地点の町

兵員数：18

Emcidion

人口：18

Futman

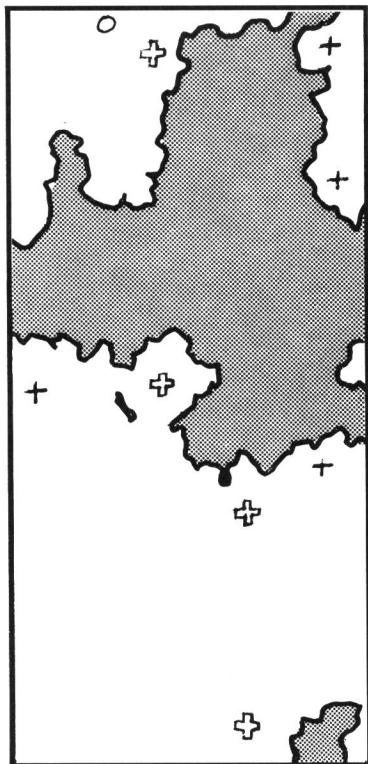
人口：10

Mofofy

人口：10

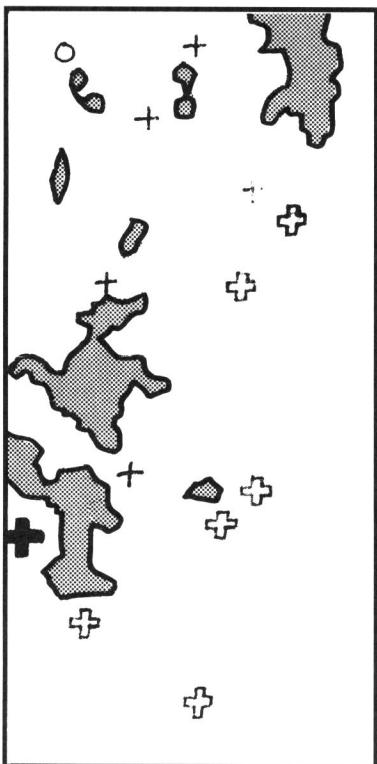
Briery

人口：10



ポートは奪うものなのだ

このマップは三つの陸地に分かれている。スタート地点は、その内の一つで、マップ上部の大きい方だ。まず、戦力をつけるために同じ陸地内にあるEmcidionの町を占領しよう。ここはかならず「積極度」は1で占領すること。でないとのちのち海を渡ったさいに兵員がたりなくなってしまう。さて、占領が終ったらまずは東部の近い方の陸地に攻め込もう。このとき、移動手段であるポートの入手が問題になるのだが、Emcidionの町で食糧の調達などしながら待っていれば、JayneIIIの軍隊が攻め込んできてくれる。これを叩き、彼らのポートを奪ってしまうのだ。こうすればポートの生産に無駄な時間を費やすことなく、また敵の軍隊も壊滅させることができて一石二鳥だ。こうしてポートを手に入れたら、予定どおりFutumanから占領していく。そして最終的には大きい陸地を制覇して、終了だ。



Mylyr
ゲーム開始地点

Toloveogy
人口：17人

Hoyataeme
人口：17人

Dzarion
人口：17人

Heabroth
人口：17人

Hhofeme
人口：31人

Parbolh
人口：17人

Emquea
人口：17人



敵の徴兵よりも早い攻めをしろ

このマップの攻略ポイントは、5つある小さな町のうちいくつをものに出来るかによる。スタート時の兵力は、けっして悪いものではない。この兵力をフルに使い、速攻で小さな町を攻め落として行くのだ。敵軍も徴兵に動いているので、これに負けないスピードが勝負の要となる。

5つの町に住人がいなくなったら、続いては生産をおこなう。最初から自軍にいた兵は弓を持っているが、途中参加の兵は、たいていなにも持っていないからである。この兵達の武器を作るのが目的だが、ここで投石機が出来れば、主導権は一気に自分達に移って来る。

このゲームに限ったことではないが、飛び道具というのは、すごく強力な武器だ。このゲームでいえば、兵員がすべて弓を装備して、投石機ないし大砲があれば、倍の兵数を相手にしてもひけはとらないのである。

Scidlia

スタート地点の砦

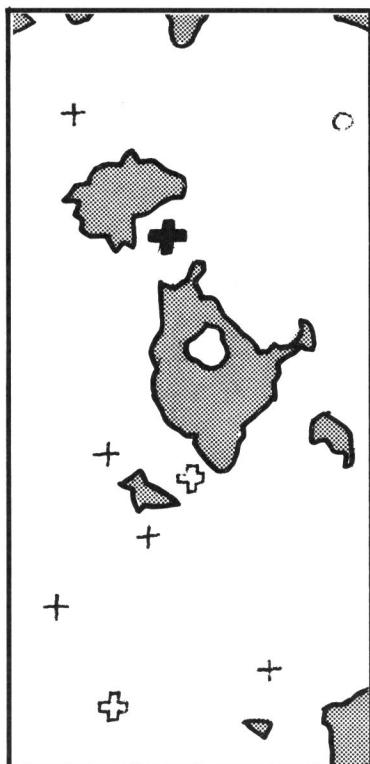
兵員数：48

Fboleux

人口：10

Licam

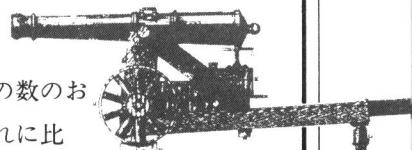
人口：33

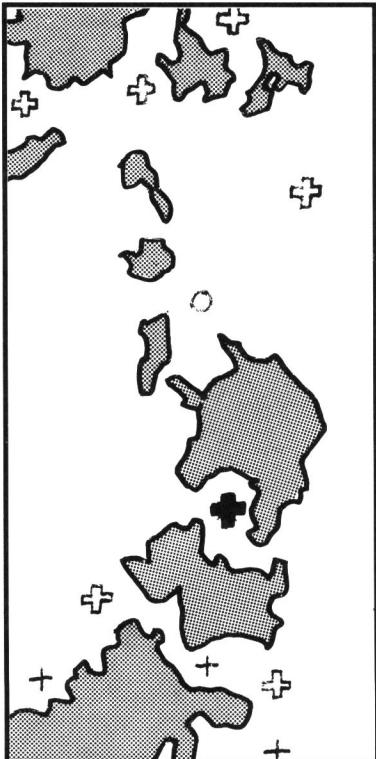


121

疾きこと、風のごとし

まず注目したいのが初期状態における自軍の兵員の数のおおさだ。なんとこのマップでは48人もいるのだ。それに比べて食糧の方はというと215。これでは足りるわけがない。のんびり野にいる羊を探して狩りをしているわけにもいかないので、ここは兵員の数の多さに物をいわせていっきに真南にあるLicamの町を占領してしまおう。この町には羊が豊富に棲息しているのだ。また、戦闘の際の「積極度」を上げておけば、リーダーが持っている食糧袋を手に入れることができる可能性もあるぞ。これでひとまず食糧の方は安心だ。あと注意すべきこととしては、兵員が多い割には装備している武器が貧弱なこと。兵員の数で押せる戦闘ばかりならいいのだが、敵は強力な武器で攻めてくることが多いのだ。いくら数が多くてもこれでは敗戦は必至だ。強力な武器を生産した方がよいこともある。それまでは逃げるが勝ちだ。





Monines
人口：17人

Dfofr
人口：17人

Mfoftte
人口：17人

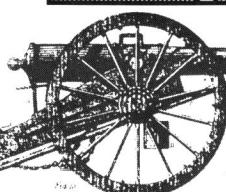
Tofofd
人口：17人

Blying
ゲーム開始地点

Parbroman
人口：33人

Emaer
人口：17人

Moural
人口：17人



大隊は逃げろ、小隊はつぶせ

このマップは、どこを見ても赤の服がひしめいている。こんなのが大群になって襲って来たら、ひとたまりもない。ここポイントは、敵の徴兵よりも早く町を制圧していくというところにある。とにかくスピード勝負なのである。町を制圧しながら、住人を全員徴兵してしまうようにしていく。住人を残しておくと、町を制圧したのが、単なる徒労に終わってしまうからである。つまり敵軍に吸収されてしまうのである。

もう一つ注意点をあげると、移動途中で出会った敵の小隊は必ず叩くこと。今は小隊でも放っておくと、大軍の一端に加わってしまうからだ。災いの芽は小さいうちに摘んでおく方がよいのである。

そして、最後の勝負の前にできれば武器を調達できれば、いうことなしだが、さすがにそれは難しいであろう。



Meon

人口：10

Bried

ゲーム開始地点

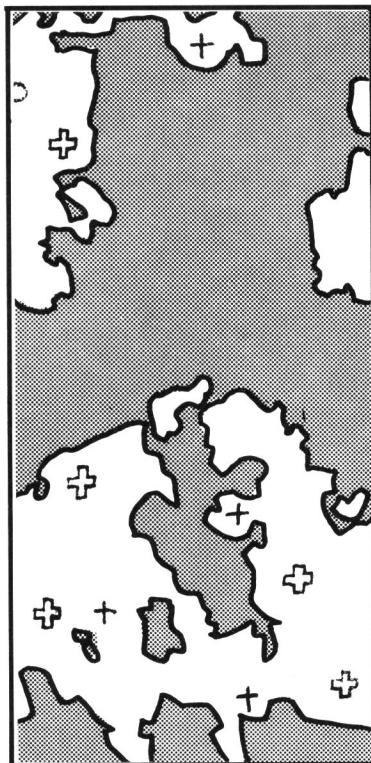
兵員数：18

Brininal

人口：17

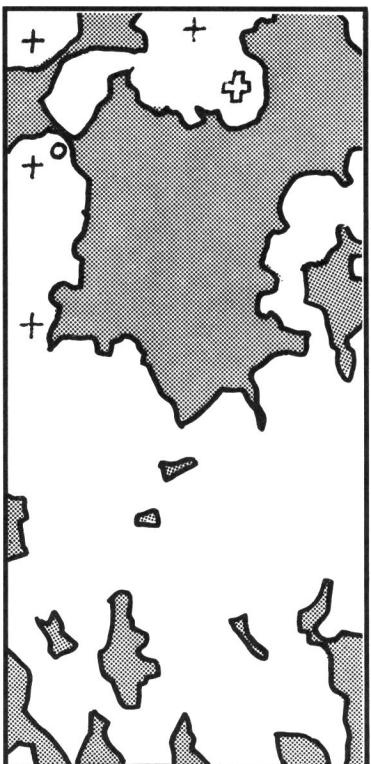
Foogy

人口：17



JayneIIIの島

おなじみのパターン、数個の島で構成されているタイプのマップだ。マップの下半分を入り組んだ地形の島が占め、北西部に町を一つ持つ陸地、北部にも町が一つ、北東部に町を持たない陸地という概観だ。しかもこの町をすべて支配しているのがJayneIIIなのだ。彼らは行動は迅速、戦闘においてはつねに全力で臨んでいるようであり、支配欲の亡者だ。軍隊はどの島においてもつねに歩きまわっていて、なおかつ彼らの軍がもつ軍事力は強大である。同じところに長時間留まっていると、襲いかかられること、しばしばである。自軍の戦力が整わないうちは戦闘を避けた方が賢明だろう。とはいっても一つの島の中で逃げ回り続けるのには限界がある。ポートを手に入れ、海を渡って戦力を拡大させつつ逃げ回るのがいいだろう。なお海岸に落ちているポートはそう多くはない。ゲーム開始地点の近くの町は住民の多くがポートを装備しているぞ。



Tolbeth

人口: 10

Feria

人口: 18

Deoveth

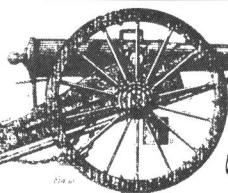
人口: 10

Liccideim

人口: 10

Bllmit

人口: 10



南に広がる大地は一体?

このマップはちょっと奇妙な形をしている。南半分は町が一つもないだだっぴろい大地が広がり、西部には北に延びる道がありその道の上に町が並んでいる。スタート地点の砦はその中間地点に位置している。北へ攻め登るか、手堅く南から占領して軍事力をつけるか。ここは一つ南から占領といこう。南の町、Liccideim、Bllmitはともに人口10人の、楽に占領できる町である。羊もこの二つの町に何匹かいるので着実に食糧にしていこう。また、Liccideimの町の隣に家が一軒たっている。この家の付近には羊が集まっているので忘れずに。Bllmitの町まで占領したら、あとは北上だ。Deoveth、Tolbethと攻め登り、Feriaの町を占領したら終了だ。ただ、気になるのは南の大地についてだ。機会があったら散策してみるのもいいだろうが、取り合えずマップクリアを目指すならば無視するに限る。

Dead

人口：18人

Jed

人口：10人

Ropmmboy

人口：18人

Attth

人口：18人

Futbeted

人口：10人

Blyth

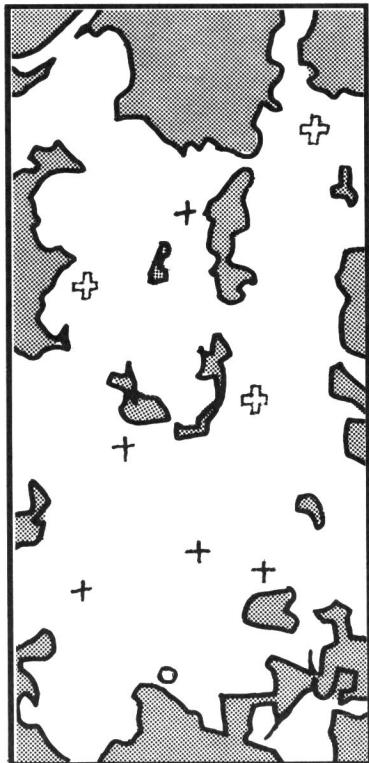
人口：10人

Fbalise

人口：10人

Dmmr

ゲーム開始地点

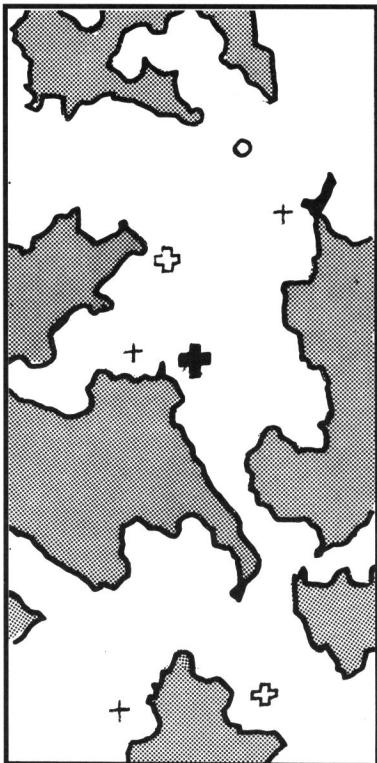


武器が勝負を左右する

このマップにもJos軍、Jayne軍共に存在する。しかし共に倒れを期待できるほど、兵力は均等でない。めんどうでも、片方ずつ潰して行くしかないのである。

先にJayne軍から潰しにかかる。まずFbaliseを制圧し、微兵する。兵力が大きくなつたところで、Futbetedに侵攻したJos軍を叩くのである。Jos軍はたいした兵力をもっていないので、潰すのはそれほど難しくない。

こうなるとJayne軍との勝負となるが、Jayne軍は、かなりの大群である。その上、まだ兵を増やそうと町を襲っている。自軍も負けじと兵を増やすしかない。それでも戦力差はあるが、それは武器でおぎなうしかないのである。大火器を作ることが出来ればいいが、それが出来ないのならせめて全軍に弓を装備させたい。そうしなければ、明らかに負けてしまうのだ。



Heaoogy
スタート地点の町
兵員数：15

Licbaling
人口：10

Dques
人口：18

Trash
人口：10

Paries
人口：34

Siqueth
人口：18

126



地道に戦略

このマップでのスタート地点は、マップ上の北部中央に位置している。背後には町ではなく、防衛に神経を使わなくてもよい非常に攻めやすいマップだといえよう。前方に立ちはだかる町も、いきなり人口の多い町があるのではなく、攻め落としやすい町から順番にならんでいる。ここはやはり地道に戦略を進めていこう。あえて気をつけるとすれば、南方のJayneIIIの軍隊だ。彼らは動きまわっているので注意していないと、背後にまわられてしまう。からっぽになった町をすき放題に占領されてしまい、いつまでたっても天秤が右に傾かない、なんてことになってしまうぞ。南方の町を占領しても天秤が右に傾いていない場合はそのことを疑ってみよう。あと、結構各地の占領に時間がかかるので、羊を見かけたらこまめに食糧にしていくことだ。羊が多い町はLicbalingとTrash。あとマップの北東の方にも何匹かたまて棲息している。

Emzaring

スタート地点の町

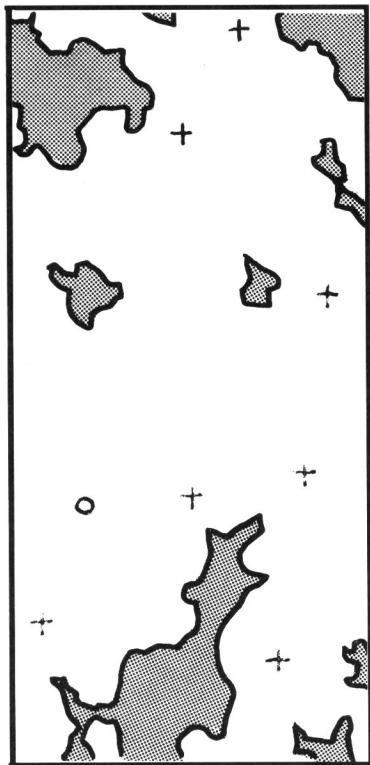
兵員数：15

Homan

人口：10

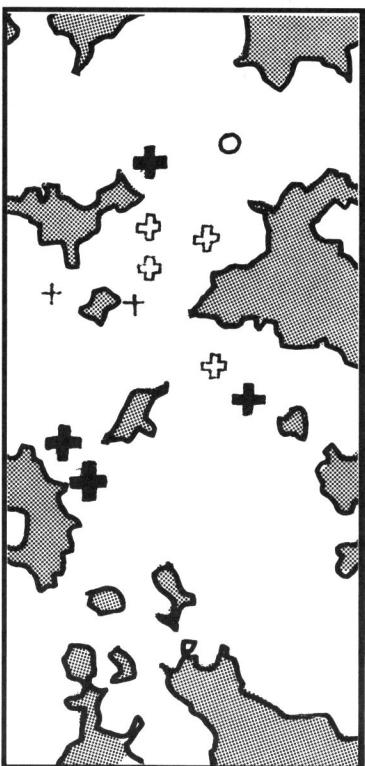
Emlyeme

人口：10



敵軍を、むかえ討て!

スタート地点はマップなかほどの左端、丘の上にある砦からだ。北上も南下も魅力的なのだが、ここはまっすぐ東に向かおう。東にあるHomanを占領したらあたりの状況を確認するのだ。南にJEAN IIIの軍隊がいるのだが、まずこれが北上して自軍を叩きにくる。これを向かえ討つのだ。くれぐれも町にこもって待たないようにしたい。動きを把握しながら南側の海岸線で、「積極度」3で、将軍まで叩き潰してしまう。JEAN IIIの軍隊を叩いたあとはさらに東にあるEmlyemeを占領しよう。そこまで占領したあたりで北からJOS XVIIIが攻めてくる。これもまた町からでて向かえ討とう。JOS XVIIIの軍隊はかなり大規模なので戦闘になる前に自軍の編成をしっかり行っておくこと。両軍を討伐したあとは北上して人口が少なくなった町から占領していくばOKだ。



Don
ゲーム開始地点

Scratash
人口：51人

Requeage
人口：18人

Emoen
人口：27人

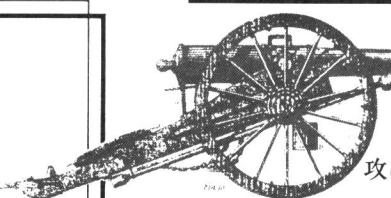
Heaoogy
人口：18人

Dbroeme
人口：31人

Emcany
人口：51人

Ropgger
人口：51人

3大勢力をつぶせ



ここは完全に3大勢力が存在する。そのためか敵に攻め込まれる、と言うような事が基本的にはない。自軍と3大勢力の力の差が歴然としているこの状態にあって、基本的に攻め込まれないというのは、とても助かるのである。

さてこここの攻略としては、小さい町から攻め落とすしかない。制圧が出来たら、生産で投石機を作るのがよい手だ。(ここでは大砲が出来ないので、投石機が最強の武器である。)投石機があれば、ある程度の戦力差はカバーできる。そして制圧と徴兵を繰り返して、戦力を見ながら大きい町の制圧にかかる。食糧の補給や羊狩りを、隨時おこなっておくことも忘れてはならない。兵員が多くなるほど、食糧の消費も早い。最低でも500ぐらいはないとつらい。1000以上ないと安心は出来ないので。もし食糧がたりなそだった場合は、多少は危なくとも速攻をかけることをおすすめする。

Whcanise

人口：34

Myor

人口：18

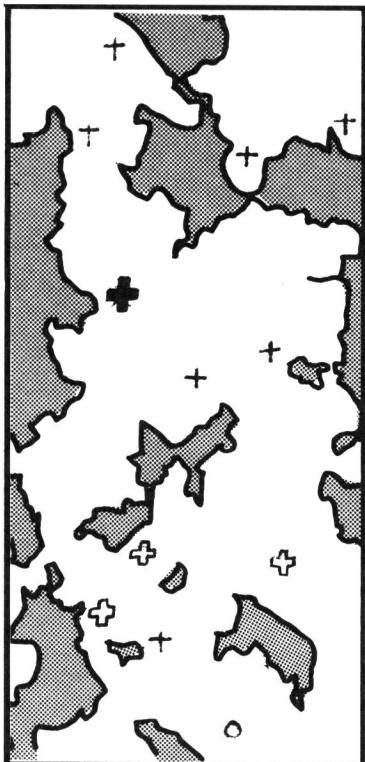
Hayzary

人口：10

Macider

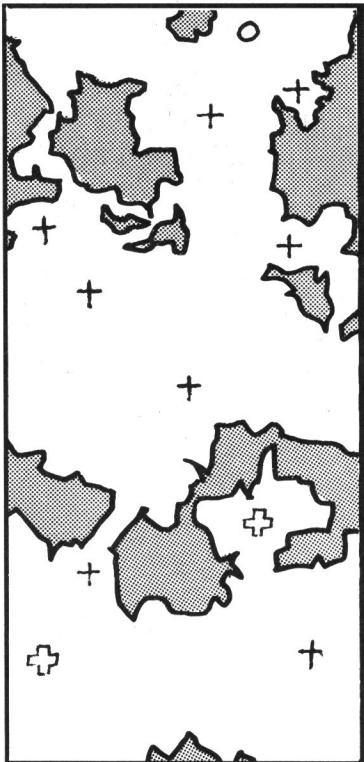
ゲーム開始地点

兵員数：15



Myorまでは何マイル？

内部に湖を持つ陸が縦に横たわっているマップだ。町の数は全部で11と比較的多く、マップ全土上の人口は多量であることが予想される。ゲーム開始地点はマップの南端で、まず人口10人規模の町が二つ南に向かって並んでいる。この二つを攻略しつつ戦局を開展していくのがベストだろう。この時点で注意したいのが食糧の残量。どちらの町も在庫食糧は多くはなく、攻め取るのに大した苦労はいらない。ということは兵員予備軍が大勢いることであり、調子にのって徴兵すると食糧がたちなくて困る派目になる。Myorの町には羊が沢山いるので、何とかここまで持ったえて食糧を補給しよう。マップ中央あたりでJosXVIIIの軍隊と遭遇することもあるぞ。それにそなえ、またこのマップ上で最大規模の町、Whcanies攻略に向けてさらなる兵員の増強と食糧の補給を行っておこう。途中の町を確実に陥落させていけば余裕だ。



Mdgeux

スタート地点の砦

兵員数：15

Heassboy

人口：10

Blla

人口：10

Vomoing

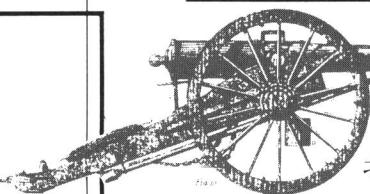
人口：10

Ropbetend

人口：10

Macllry

人口：18



クリアルートを見つけよう

このマップでは、スタート地点の砦はマップ上の最北端にある。湖がいくつかあって入り組んだ地形になっているが、占領して行くべき町はかなり見やすく並んでいる。陸部の中央に道がつくられているのもポイントだ。地形を考慮に入れながら、手近な町から攻略して行くといいだろう。初期状態の兵員数は15人と、他のマップよりかなり少なめである。が、北部の砦に近い地点ある町はどれも規模が小さいのでたいして苦もなく占領できる。まるで攻略してくれといわんばかりに道がついているのもうれしい限りだ。湖があるといっても移動の際にボートが必要なほどではないし、こまめに目標地点を設定すれば移動には何の問題もないだろう。他のいくつかのマップにもいえることだが、パワーモンガーには、攻略ルートを発見すればクリアできるタイプのマップというのが結構多く存在する。これもある意味ではその一つである。

Emcidion

人口：36人

Scroes

人口：36人

Brifftte

人口：68人

Briffed

人口：36人

Toguem

人口：36人

Finaboy

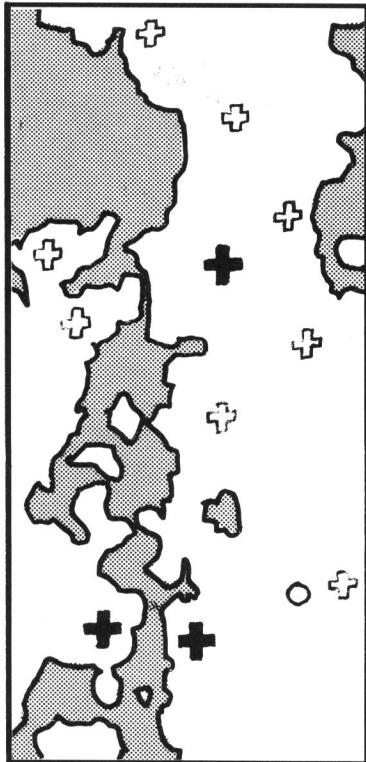
人口：36人

Licdgand

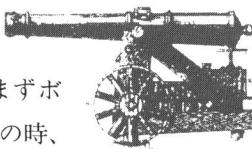
ゲーム開始地点

Maclysh

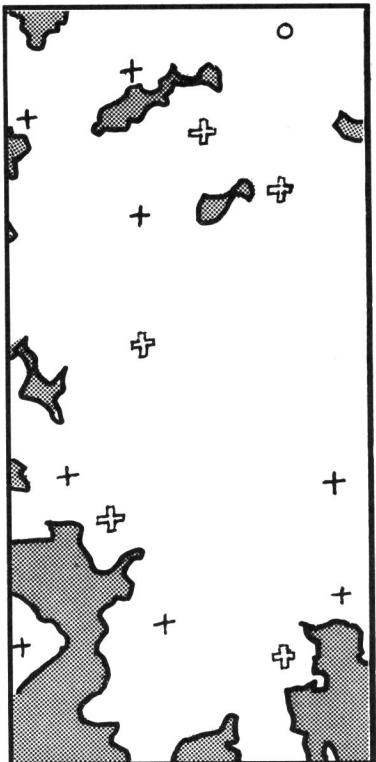
人口：20人



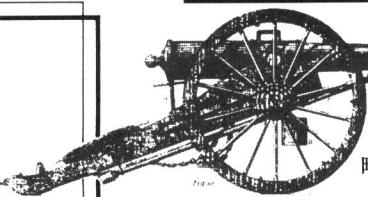
西側の無人の地へ渡れ



このマップのポイントは西側の無人の地にある。まずボートを手に入れて、西側に渡り Hayfofryへ向かう。この時、渡るのは自分一人でかまわないのである。Hayfofryの町付近に、ボートが群れて落ちているからである。これは、先に上陸したJayne軍とJos軍が戦ったなごりである。どちらが勝ち残っているかは、はっきりとは言えない。(まずJayne軍が勝っているはずである。) この落ちているボートを回収すれば、東側に残された兵も西側に渡ってこれるのである。そして兵が西側に揃うころに、勝ち残った軍が攻めて来るはずである。これを撃破するのは、難しくない。これで食糧の確保もできたので(敵のリーダーを叩くとストックパイルが残る)、生産に入る。弓を作るだけ作ったら、東側北端にある塔を襲う。このとき積極度1で叩き、おもいっきり徵兵をして、残りを侵攻して行けばいいのだ。



微兵第一、敵は後回し



ここでの侵攻ルートは、スタート地点から西の2つの町を攻め落とした後、南下していく。この時、攻め落とした町は必ず住人が0人になるまで微兵する。そして南下しながら町を攻めていく。ここも同じ様に微兵していく。これをずっと南までやっていくのだが、この時Jayne軍を相手にしてはいけない。絶対に無視して微兵活動を続けるのだ。途中で勝負をかけても、負けるのがおちである。確実に勝てるくらいの兵力差を付ける必要があるのだ。Jayne軍を相手にせずに進めるには、常に相手の動きを見て、先手を打たなければならないのだ。

微兵できる町がなくなった時点で、勝負をかけてもいい。また勝利を確実にするために、生産活動にはいってもいい。この辺は、食糧と相談するのがいいだろう。はっきりと、どちらがいいとは言い切れないものがあるが、これがこのゲームの良さであろう。

Toovey

人口：10人

Toltath

人口：18人

Toglreme

ゲーム開始地点

Bribeten

人口：18人

Mninal

人口：18人

Heaggolia

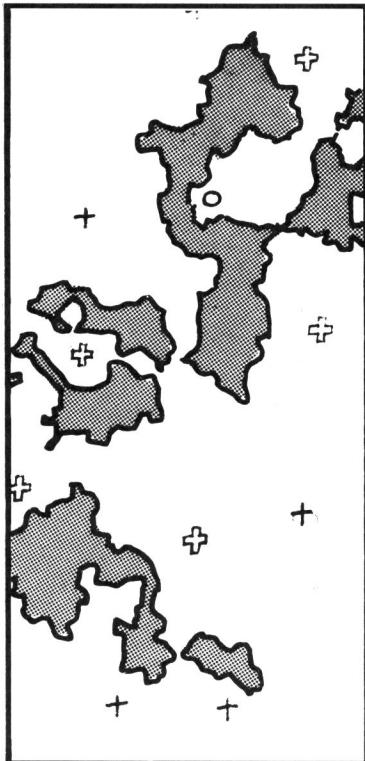
人口：18人

Recidsh

人口：18人

Defereme

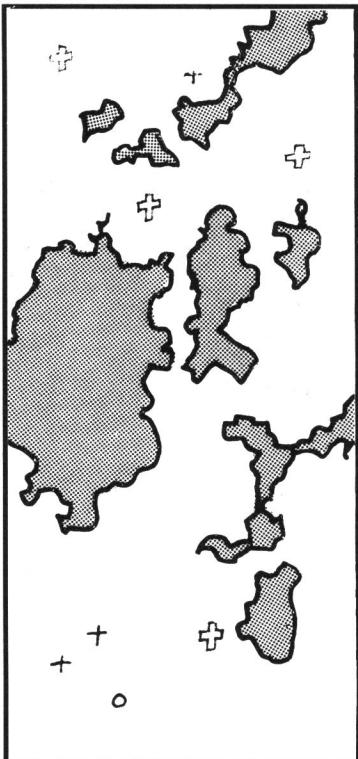
人口：18人



かけひきも重要

このマップでは、ポートがないと迂回をしなければならないところが結構ある。しかし、モタモタとポートを集めている余裕などない。しかたなく迂回をしながら侵攻することになるだろう。

さてルートとしては、まずTooveyを攻略して徴兵後、Toltathへとんぼ返りで攻め込む。ここで自分のスタートした塔を見てみると、おそらくはJayne軍が攻め込んでいるはずだ。敵軍と自軍を見比べて、勝てそうだったら攻め込む。もし敵軍のほうが強そうであれば、ここは1度見送って町の侵攻を続けよう。勝負は自軍の力を強くしてからでもかまわないのだ。ただ敵軍も強くなっていくということ忘れてはならない。ここで戦いを避けるのであれば、こちらもそれなりの強さにしなければ負けてしまう。なにごともかけひきが大事なのである。



Briataria

人口：18

Finas

人口：18

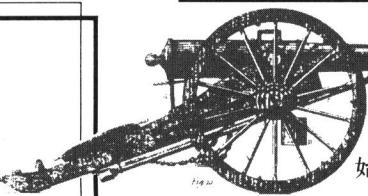
Bssia

人口：18

Mybroria

スタート地点の砦

兵員数：15



JosXVIIIを撃て！

ここでは、ゲームはマップ中の最南端にある砦から始まる。設定によると、土着の将軍はHaroldIIIだそうだが、このマップでは初期状態においては全ての町がJosXVIIIの支配のもとにある。大乱戦が予想されるので、何時もに増して慎重さを持って攻略にあたりたい。順当なルートでいくと、スタート地点のMybroriaから近いRoperalは、人口18人とかなり多く、ここから攻略を始めるのは無理そうだ。もう一つの比較的小規模な、Timlyriaから攻めていこう。こちらは人口10人である。各将軍の軍隊がうろついてるマップでもあり、規模の大きい町が多いので、兵員予備軍であるところの、攻撃目標の町の住人は、なるべく生かしておきたいところだ。移動中は「積極度」3で敵軍にあたり、占領のための攻撃は「積極度」1で行う。ある程度兵力がついたところで全力であたること、これは基本だね。

Vomen

人口：10

Ccids

人口：34

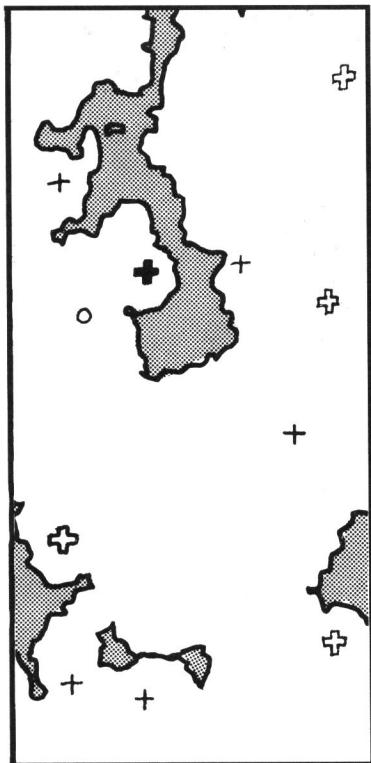
Cferth

スタート地点の砦

兵員数：15

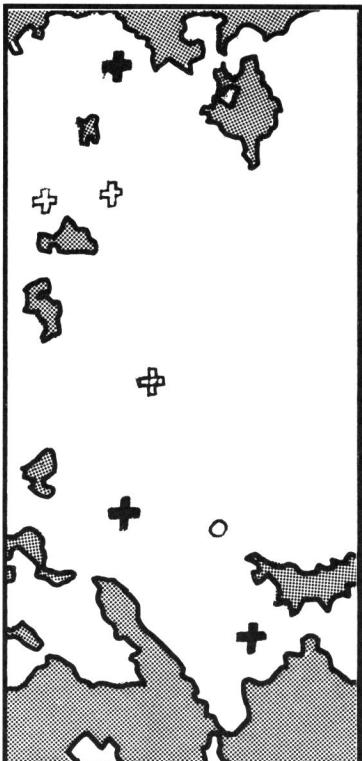
Siffsh

人口：18



無理めの町は後回しだ

このマップでは、陸地の中心部まで結構大きめの湖が食い込んでいる。スタート地点の砦はその湖の西部に位置している。砦の右手にはこのマップ上で最大の町、Ccidsがある。比べて自軍の兵は15人。この兵力差ではどのように頑張っても攻め落とすことは不可能だ。ここでは、Ccidsの北側にある人口10人の町、Vomenから占領していくこう。Vomenをぶじ占領することができたとしても、Ccidsに攻め込むにはまだまだ戦力的に無理である。取り合えずのところは避けて通るのがもっとも賢いやり方だ。パワーモンガーというゲーム全体を通して見てみると、このへんになると敵軍がうろついている割合が高くなるので周囲への注意は怠らないように。あとはある程度力がついたらCcidsを占領して終了だ。もちろんその前に天秤が傾いたらそこで終りにしてしまうのもいいね。



Mollem

人口：34人

Bribals

人口：18人

Briffand

人口：18人

Tolwary

人口：18人

Mobetboy

人口：34人

Finlleme

ゲーム開始地点

Joslyng

人口：34人



勝つためには、なんでもする

このマップは一通り見渡せばわかる通り、自軍より少ない人口の町が存在しないのである。どうすればよいかと言うと、不意打ちをくらわせまくるのだ。これは、

18人の人口の町で実行する作戦である。まず、同盟をくみに行く。これは町に入り込むための作戦なので断わられてもかまわない。そして、町の住人が生産のため山に行きだした時に攻撃をしかけるのである。敵は分断されているため、戦力が半減しているのだ。これで自軍より人口の多い町でも勝てる。

これを、他の人口18人のところで繰り返せば、充分兵力を増やせるのだ。あとはこのまま、大きな町も潰してしまえばいい。最終的には80人以上の大部隊をつくることができる。この大群をもちいて町を制圧していく、この感動は、やった者でないとわからないのだ。卑劣な手段を使っても勝てばいいのである。このゲームは勝利がすべてだ。

Rebald

ゲーム開始位置

Josataman

人口：18人

Tolcanage

人口：18人

Briataior

人口：34人

Jcanes

人口：18人

Timfereux

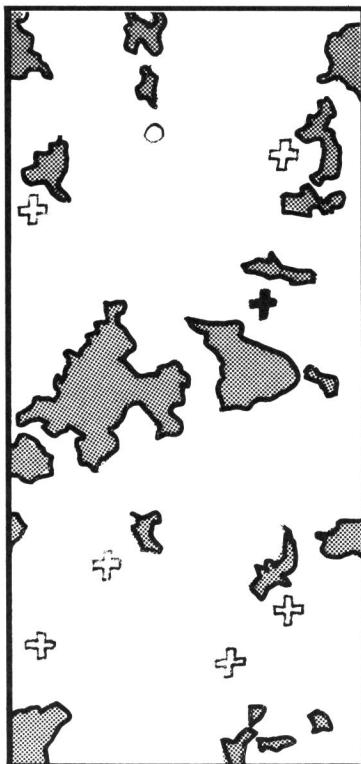
人口：18人

Parinirn

人口：18人

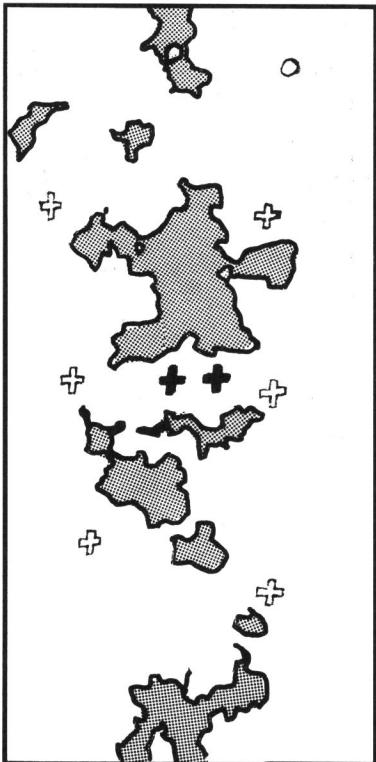
Vombain

人口：18人



Jayne軍に負けないくらいの徴兵を

このマップにおいて自軍のスタート時の設定が、20人で全員が弓を持っているという、かなり有利なものになっている。ここまで来てそれほど甘い設定があるなんて、と思った方は正しいかもしれない。しかしウダウダと悩んでいる暇はない。ここにもJayne軍は存在するからだ。ゲーム開始時には町を1つも持っていない奴らも、徐々に力を付けて来る。こちらも町を制圧しまくって、軍を大きくして行くしかない。ルートはあまり深く考える必要はない。小さめの町から制圧していくべきだ。最終的には、Jayne軍との一騎打ちとなるだろう。そのまえに徴兵した全員に武器がいきわたるように、生産をおこなったほうがいいだろう。ただ生産中、兵が山などを行ってるときに襲われると、自分だけが襲われて、あっという間に終わってしまうので注意が必要だ。生産中は常に敵軍の動きを、捕捉しておくほうがいい。



Mssd
ゲーム開始位置

Whfofise
人口：18人

Brioy
人口：18人

Reggs
人口：18人

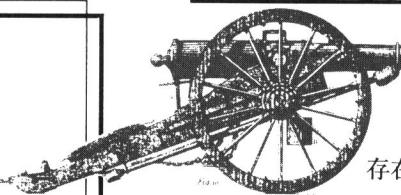
Timnogr
人口：34人

Emaen
人口：34人

Myzarem
人口：18人

Cuage
人口：18人

だまし打ちも作戦だ



このマップでは、自軍の人数より少ない人口の町が存在しない。これでは攻めようがないじゃないかと思うだろうが、少々汚い手を使えばなんとかなるのである。手順を書き上げておくとしよう。

まず、Whfofiseに同盟を申し込む。これはまず断わられるのだが、それでいいのである。これは町の中に入り込むための口実にすぎないからだ。このまま待っていて、町の住人が食糧集めにでたところで攻撃をしかける。こうすると町に残っている護衛のいないリーダーが攻撃対象になるのだ。敵兵にしてもバラバラになっているため、大きな力を発揮できずに負けてしまうのである。あとは徴兵と侵攻を繰り返せば、なんとかなるはずだ。

このゲームは策を凝らして、大胆に攻めるというのが心臓であるのだ。時には逃げて、時にはだましとあらゆる策を使うのが制圧への近道である。

Ropnirsh

領主：JosXVIII

Pardgry

領主：JosXVIII

Tolbroral

スタート地点の砦

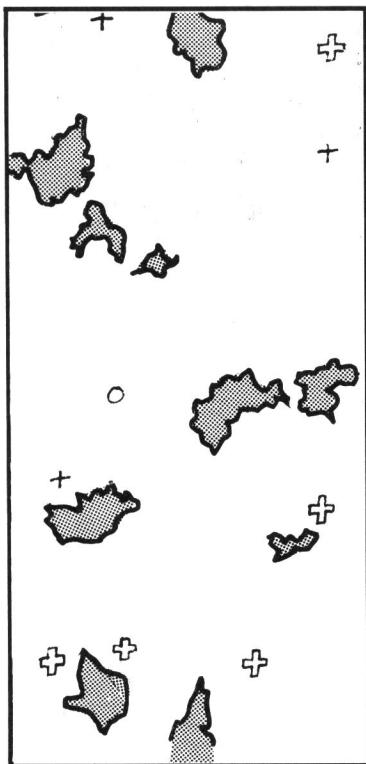
兵員数：20

Ddgdr

領主：JayneIII

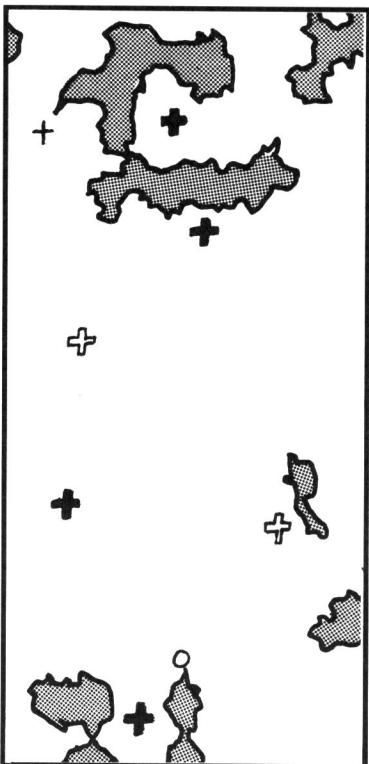
Togffth

領主：JayneIII



漁夫の利、なるか?

このマップでは、まずそれぞれの町の領主の名前に注目したい。マップのほぼ中央のあるスタート地点の砦を堺に、北側はJosXVIIIが、南側をJayneIIIが治めているのだ。ということはつまり、自軍がいるあたりはちょうど勢力争いのもっともはげしい地点となることが予想される。とりあえずは一番距離的に近く、占領しやすそうなDdgdrを占領してみよう。自分の町がないことには、食糧も武器もなに一つ生産できないし、つたっていてもなにも手にはいらないからだ。Ddgdrを占領したら、素早く武器と食糧と人員を確保する。しばらくするとJayneIIIとJosXVIIIとの激戦が始まるので、これを一つ眺めていようではないか。眺めつつそれぞれの町の状態をチェックしていくと、からっぽの町が見つかるはず。それを占領していくのだ。こうして労せずして勝利に近付く、という仕掛けだ。



Deing
人口：33人

Josuise
人口：10人

Futaem
人口：34人

Heabroria
人口：17人

Togffa
人口：33人

Myboling
人口：17人

Bridgs
ゲーム開始位置

Myoveral
人口：34人



小さな町からつぶすのだ

ここは大きな町が多いため、最初に攻められる所が、限られている。まずは、わき目も振らずJosuiseを攻め落とすことだ。ここで生産をして、装備を整える。剣ができるはずである。これを人数分揃えたら、徵兵して次の町へ侵攻する。次のターゲットはFutaemである。ここを攻め落としたら、あとは人数が少ないところから攻め落としていく。兵員の数でくらべれば、ひけばはとっていないはずである。

問題があるとすれば、攻め落としていく最中に兵員が減ってしまった場合。このときは、まず逃げながら食糧をたくさん集める。目安としては1500以上。食糧が集まったら、極力敵が攻めてこなそうな町で生産をはじめる。この時、こうのとりが一人でも住人を増やしてくれるのを待つ、というのが実状である。他力本願であるが、勝つためにはなんでもやるのだ。

Ropssen

ゲーム開始位置

Ropcanoux

人口：17人

Finly

人口：17人

Modgria

人口：17人

Whzaroxy

人口：18人

Cfofm

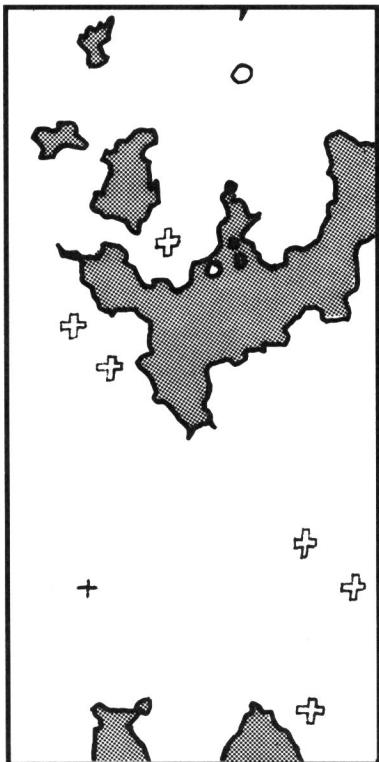
人口：18人

Timssth

人口：10人

Brifofeux

人口：17人

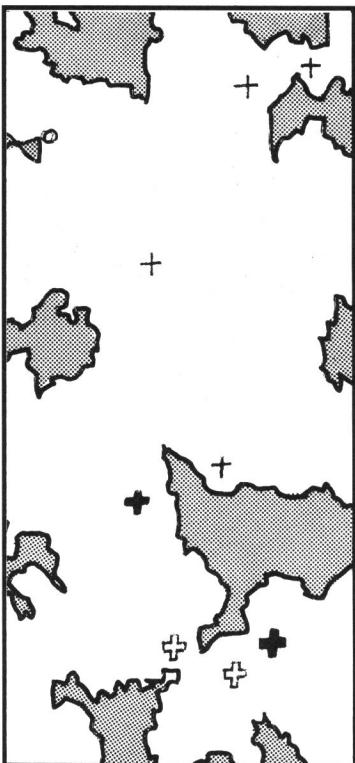


敵軍との戦い時も大事だ

ここに出て来る町は7つ。Jayne支配下の町が4つに、Jos支配下の町が3つとなっている。苦しい戦いを強いられるだろうが、町を攻め落として微兵をしていくしかないと思われる。敵軍も微兵をしてまわるだろうから、それをさけながら攻めて行くしかないのである。

攻める町がなくなったところで、生産にはいる。敵軍の規模を見て、いつごろ戦うか決めるのがいい。あまりにも差があるようならば、逃げ回ってでも戦う時期をずらすべきである。逆に勝てそうであるのなら、へたに間をおかずに叩いた方がいい。放っておくと、取り返しの付かなくなることにもなるからだ。

戦力が整ったところで、攻撃を仕掛ければ、だいたいにおいて勝つことが出来る。しかし、今にして思えば、同盟を結んでみても良かったかもしれない。同盟を結ぶと、また違った展開になったと思われる。



Bnins
ゲーム開始位置

Jzarist
人口：10人

Foage
人口：10人

Timttria
人口：33人

Scrues
人口：51人

Cataen
人口：17人

Liczarem
人口：17人



速きこと風のごとし……

このマップは見ての通り、小さい町が多い。つまり制圧できる町が多いのである。しかし当然それをじやまとする連中が存在する。そいつらよりも早く、町の制圧、微兵を繰り返して行くのが、ここのポイントである。

そしてもう一つのポイントは、南東に位置するScruesの存在である。こここの町はHarold支配下にある町で、住人が51人とすばぬけて大きいのだ。とりあえず、ここは最後まで手を付けずにおくのだ。手を付けない理由はいくつかある。1つにここはHarold支配下の町であるから、侵攻を開始することはまずないから。2つにまともに攻めても勝てない。3つに敵軍がここに攻め込んでくれるかもしれないから。以上のような理由があるからである。

小さな町を制圧できるだけしたら、回りが動くまでじっとしているというのも一つの手である。

Cqueage

ゲーム開始地点

Timbalm

人口：18人

Heattion

人口：18人

Timad

人口：17人

Togffem

人口：17人

Bward

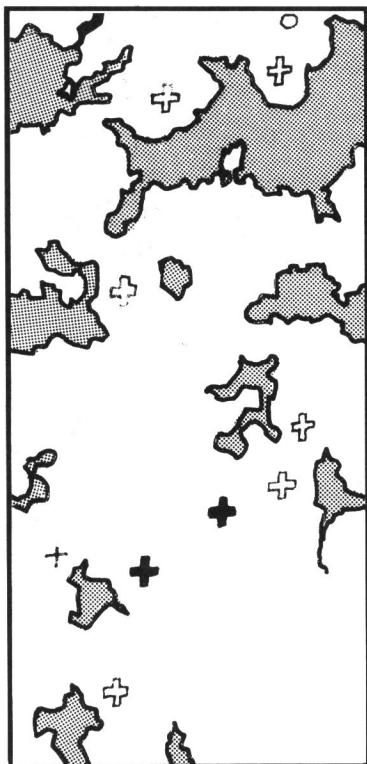
人口：17人

Brioa

人口：33人

Tolovery

人口：33人

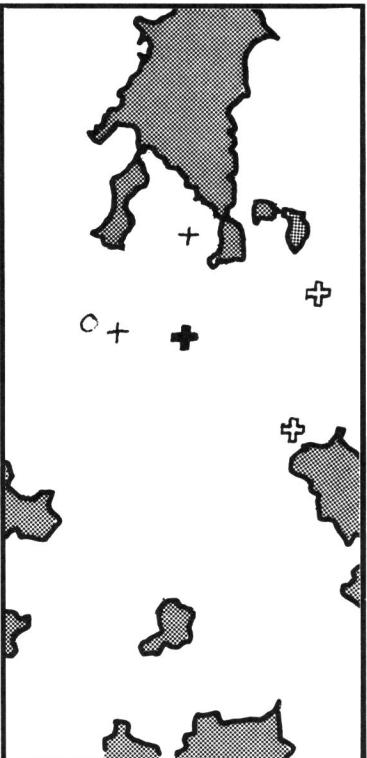


無理は禁物



ここまで狙うのは、Timbalmである。この町の制圧が終わる頃に、Jos軍の攻撃がくるはずである。これをけちらすのは簡単である。Jos軍を叩いた時、敵のリーダーがストックパイルを残して逝くので、必ず拾いに行こう。これで当分の食糧は、確保できるはずだ。食糧を確保したら徴兵をしたあと、次の町へ向かおう。次にねらうのはHeattionだ。ここでも徴兵まできちんとしておこう。

ここまで終わったところで、まだ住人の残っている町があれば次の狙いはそこだ。不幸にも住人の残っている町がなかった場合には、生産活動に入ろう。いくら人数を集めたと言っても、素手で戦うのには限度がある。どうしても武器は必要である。兵力を整える事が出来たら、勝負をしけよう。一つ付け加えておくと、体勢が整う前に攻めて来られたら、逃げた方がいいだろう。



Macggboy

人口: 10人

Whumit

ゲーム開始位置

Bcanral

人口: 10人

Briia

人口: 17人

Futbolion

Jayne軍基地

Vomcanes

人口: 34人

Vomoman

人口: 17人



リーダーを叩けば、軍はバラバラ

ここは大陸の大きさのわりに、町は中央部に集中している。自軍の侵攻の妨げになるJayne軍が、西のBriiaから侵攻してくる。その敵軍の侵攻より早く、とりあえずBcanralを攻め落とすのだ。ここを攻め落としたら、次に向かうのはVomoman。しかし、ここはすでにJayne軍に徴兵された後という可能性が高い。もし他に住人の残っている小さめの町があれば、そちらを狙った方がよい。

さて、ここからがポイントである。勢力を拡大してきたJayne軍が、中央の大きな町を制圧にかかるのだ。この時、敵軍のリーダーを後方より襲うのである。リーダーは町に乗り込みます、単身離れたところにいるので、そこを狙うのだ。うまくいけば、リーダーを失った兵が自分の町に戻っていく。戻ったところで、その町を制圧して兵の数をふやす。後は進軍あるのみだ。

Timaeme

人口：10人

Briaes

人口：17人

Heaeage

人口：33人

Datash

人口：17人

Licninist

人口：10人

Dggion

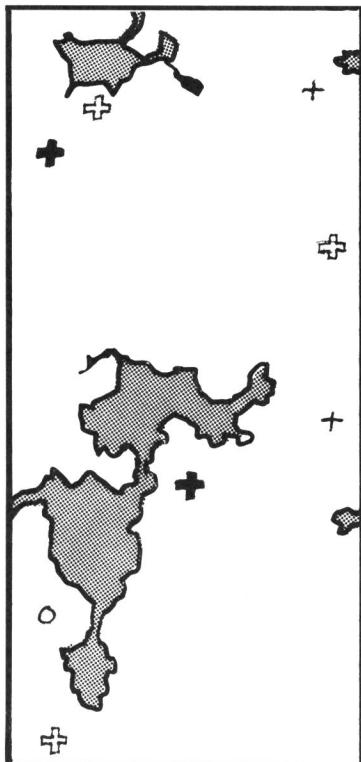
人口：34人

Finud

ゲーム開始位置

Bbetogy

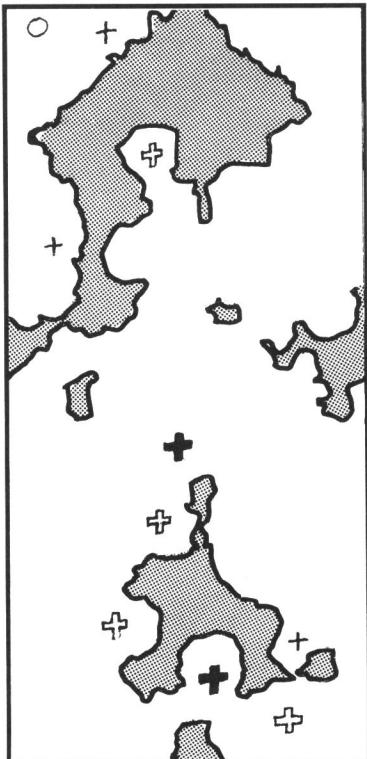
人口：18人



限りある兵員を大事にしよう

この基本的なルートは半島先端にあるBbrorを最初に攻め落とす。攻略と徴兵が完了したら、とんぼ返りでBbetogyに攻め込む。順調に進むのはこの辺までである。このあとはかなりの苦労がつきまとうであろう。敵の動きは状況によってかわるので、はっきりしたルートを明記できない。一例をあげておくと、このあとLicninistへ侵攻する。ここからは進路を北に取り、住人の少ない町を攻めていくのがいいだろう。

しかし、おそらくは途中で敵軍に襲われると思われる。このとき逃げられる状態なら、逃げた方がよいだろう。町を放棄してでも、自軍の兵員を守ることに徹した方がいい。町を取り返すのは簡単だが、失った兵を補充するのは大変だからである。限りある兵員を大事にしながら、戦いを続けていかなければならない。つらいけどこれが大事だ。



Whwarr
ゲーム開始位置

Mffion
人口：10人

Josoral
人口：18人

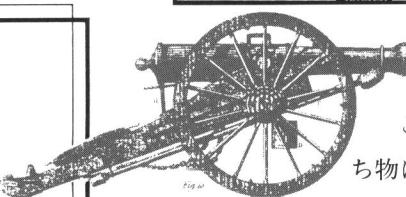
Silllia
人口：34人

Bataboy
人口：17人

Scraage
人口：17人

Timggman
人口：33人

Vomssage
人口：17人



バラバラの敵軍は恐くない

このマップのスタートは左上の島からだ。自軍の持ち物にポートがないため、最初の行動は、限定されてしまう。いきなり海岸沿いを歩き回ってポートを集めるか、

とりあえず2つある町を制圧するかのどちらかである。勧められるのは、町の制圧の方だ。ポートを集めるのは、制圧を終わらせてからでも遅くはない。しかし食糧とのかねあいも考えて、適度なところで大陸に渡った方がいいだろう。と言っても、ポートの数に限りがあるため、ある程度の兵しか連れて行けないことを忘れずにいてほしい。

そして大陸に渡ったら、まず食糧の調達をすることだ。羊狩りがいいだろう。食糧の問題が解決したら、侵攻を開始しよう。ここに出て来るJos軍は大群を作らず、バラバラでいることが多い。叩いて叩けないことはないのだ。それ故、制圧は時間の問題であろう。

Josataem

ゲーム開始位置

Moferr

人口：10人

Heammlia

人口：10人

Togfophage

人口：17人

Jlyise

人口：17人

Vomcidry

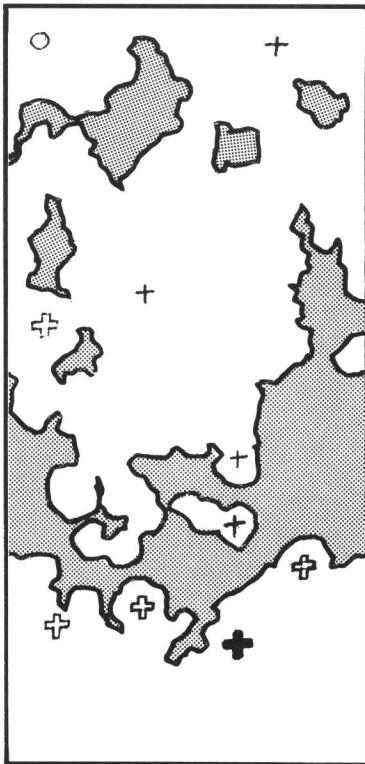
人口：17人

Liccaned

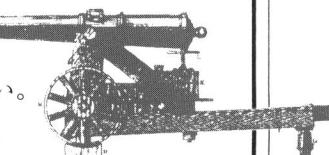
人口：17人

Tolotte

人口：33人



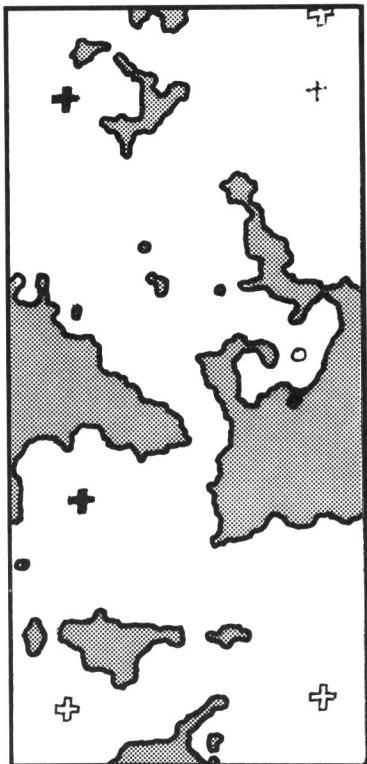
南へ進むだけ



このマップの侵攻ルートは、あまりなやむ必要はない。自軍のスタートが大陸の北端である。そこから南に向い、順番に攻めて行けばいいのだ。途中若干辛いところもあるが、それほどやられる事なく進められるはずである。南に離れた島があるが、ポートの調達は敵軍を倒して手に入れればいい。あまりセコセコと、海岸沿いにポートを集めなどしなくともいいのである。

もし途中の戦いがつらいようであれば、生産をするのがいいだろう。生産するときの注意としては、極力森の近い町でやること。あまり森が遠いと生産にてまどうだろうし、兵達が森まで行っている間に襲われると自分だけ狙われる所以、ゲームオーバーとなってしまう確率が高いからだ。

ここのは話ではないのだが、どうしても越えられないマップは、迂回して行くのも1つの手である。



Anins

人口：17人

Togwaren

人口：33人

Baboy

人口：10人

Heaash

ゲーム開始地点

Hayoth

Harold軍基地

Denogeux

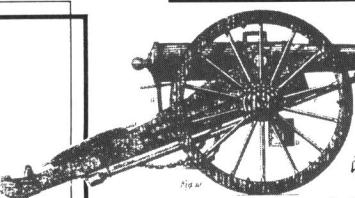
人口：34人

Dwarn

人口：17人

Licsslia

人口：17人



食糧の無駄使いは避けよう

このマップ最大の敵であるJayne軍が、北西の町から進軍してくる。この軍よりも先に、北東にある町Baboyを制圧しなければならない。制圧し微兵が終わり次第、この町から離れるのだ。今の状態でJayne軍と戦うのは無謀である。町を出た直後に攻め込まれると、兵達が町を守ろうと引き換えにしていこうとするが、3～4回命令をすれば言うことをきくはずだ。

町を放棄したら、進路を南に取るのがいいだろう。南方のまだ手付かずの町を制圧していく。敵軍の侵攻もかなり早いので、のんびりとしてはいられない。ガンガン攻めるしかない。おそらく、生産をおこなう余裕はないはずである。ということは、兵員をおもいっきり集めるしかないのだ。

このあと堅実な作戦をとりたいのならば、敵の部隊との接触を避けながら生産をするのもよいが、大抵食糧の無駄使いとなってしまうだろう。

Parbaith

人口：17人

Parataist

ゲーム開始地点

Dewarogy

人口：33人

Dmmise

人口：17人

Fssmit

人口：10人

Siferes

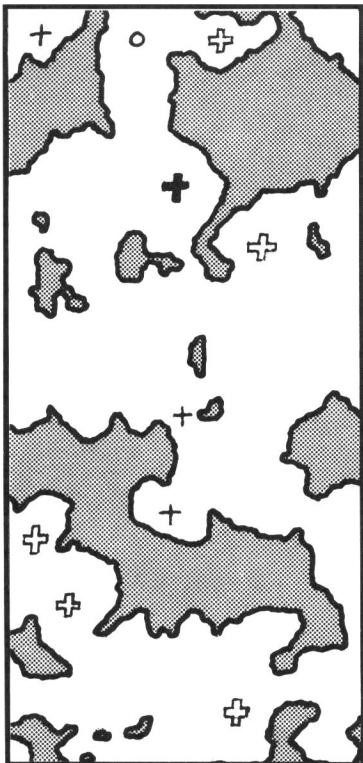
人口：17人

Macffry

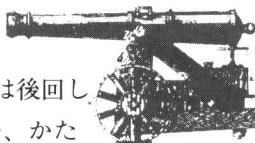
人口：17人

Finttn

人口：17人

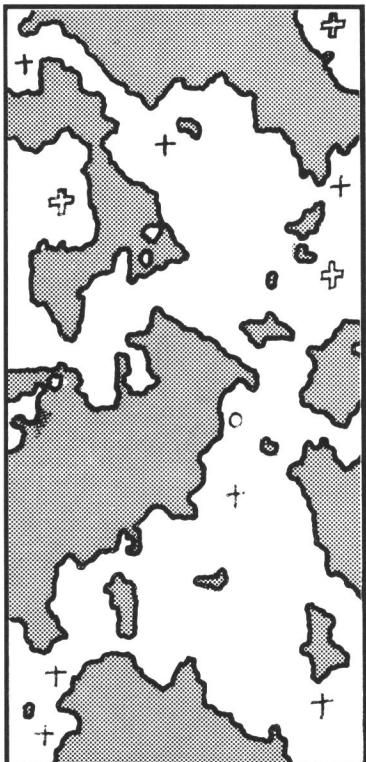


町の動向もチェックしておくのだ



このマップも速攻重視でいくほうがよい。生産は後回しにして、とにかく侵攻を続けるのだ。住人のいる町を、かたっぱしから制圧しまくる。住人のいる町がなくなるころには、南の3つの町がからっぽになっているはずである。制圧が一段落したところで、その3つの内どれかの町へむかう。若干の時間稼ぎが出来る分、一番奥の町がいいと思われる。ここで生産をして、武器をそろえる。この時、ただ生産をしていればいいのではない。常に他の町、他の軍を捕捉しておく必要がある。他の軍を捕捉しておく理由は、言うまでもない。しかし何故他の町を捕捉しておく必要があるのか？ それは、リーダーを失った兵達が自分達の町にかえってくるからだ。もし町に住人がかえってきたら、急いで制圧にいかないと、また別の軍に連れて行かれてしまうので、それを防ぐためである。

これを続けて、体勢が整ったところで攻撃を開始するのだ。



Futiem
人口：17人

Pargry
人口：10人

Liceen
人口：17人

Ceen
人口：17人

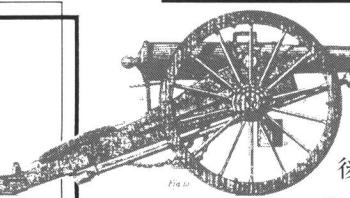
Macnogise
ゲーム開始地点

Emaage
人口：10人

Futoise
人口：10人

Hlogy
人口：10人

南北戦争



このマップ、北部はJos軍の天下にあり、スタート直後に攻め込むのは、かなり無謀である。ここは、ひとまず南へ進路を取る方が無難と思われる。もうひとつ南に向かった方がよい理由としては、南は小さい町が多い。それもHaroldの支配下にある町なので、攻め込んでくることはまずないからである。南方で兵力を整えるとき、ポートの調達も忘れてはならない。このマップのように変に入り組んだ地形では、ポートを持っていると非常に便利だからである。

おそらく兵力が整うころには、Jos軍が攻めて来るはずである。これを打ち破れば、あとは攻め上がるだけだ。もし食糧に余裕があれば、生産をしながら敵の次の攻撃を待つと言う手もある。このどちらかにするかは、その場の状況で決めてほしい。生産しながら兵員増強をはかる、と言う意味あいもあるので、できればここに留まった方がよい。

Pzares

人口：18人

Hayith

人口：10人

Defflia

人口：10人

Whelia

人口：10人

Toldgen

ゲーム開始地点

Mycaned

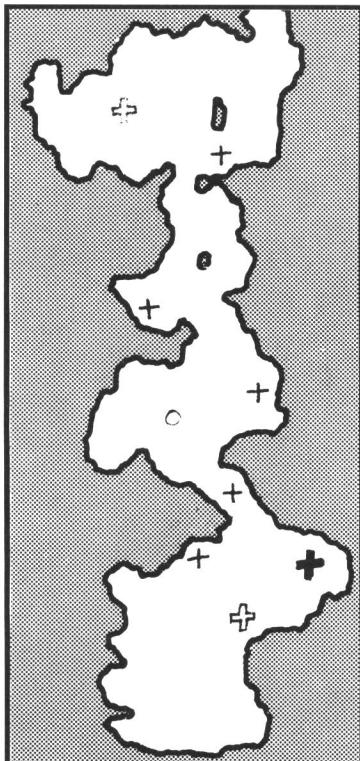
人口：10人

Coage

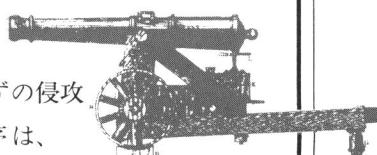
人口：33人

Recaneux

人口：17人

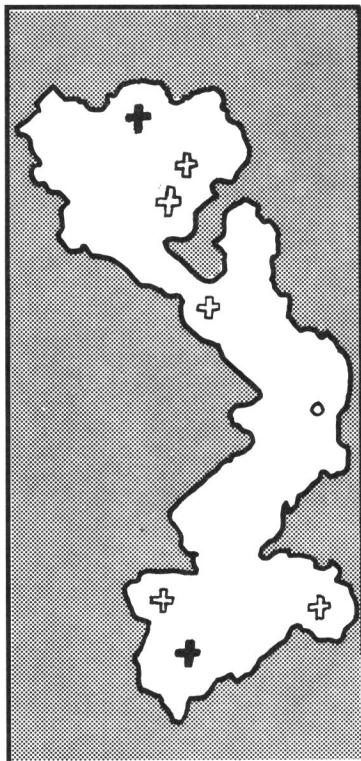


最後まで敵軍を無視しろ



ここは南北に長いマップになっている。とりあえずの侵攻ルートは、北に取った方がいい。攻め落とす順序は、Whelia、Defflia、Hayithの順だ。さらに余裕があれば、Dzaresまで手を延ばしたいが他軍の侵攻具合を見て、決めてほしい。もし他軍の侵攻が早いようなら、無理せずあきらめたほうがいい。Dzaresを攻める攻めないにかかわらず、次の進路は南に取るのである。途中敵軍と何度もかすれ違うことになるだろうが、相手にせずに南下を続けるようにすること。そして住人が居なくとも構わないので、町を全部自分のものにしておく。それが終わり次第、生産を始めよう。兵員は程々そろっているので、ある程度の武器を揃えればいい勝負をするはずである。

注意としては、各町を制圧した際に、徴兵は積極度3でやるようにしよう。下手に住人を残しておくと、敵に徴兵されるおそれがあるからだ。



Futoing
人口：33人

Futbros
人口：17人

Moataeme
人口：17人

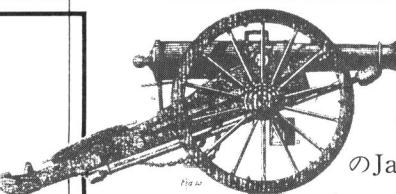
Togferboy
人口：18人

Tofofa
ゲーム開始位置

Macmmeux
人口：17人

Hqueion
人口：17人

Bridgs
人口：33人



逃げて逃げて、また逃げて……

細長いこの地形の中で勢力が2分されている。北側のJayne軍と、南側のJos軍である。そして中央付近、遠慮がちにHaroldの支配下の町と自軍の塔があるのだ。このルートはTogferboyを制圧した後、北側に逃げ上がるしかないのである。逃げ上がって、住人不在となった町を占拠して生産活動に入る。この頃2大勢力はどうしているかと言うと、南側で戦っているのである。勝った方の軍勢が北上して来るが、この時まだ相手をしてはいけない。北西の半島部に逃げ込むのだ。そして敵軍が南下したところで、再び町を占拠して生産を始める。これを繰り返して、武器を大量に作るしかないのである。食糧は羊がかなりいるので、それほど問題はないはずだ。そのうち敵軍が北側に居座るが、そうしたら町を変えて生産を続ける。とにかくこのマップでは、生産が最大のポイントとなるのである。

Togggy

人口：10人

Emoral

人口：17人

Briferry

ゲーム開始位置

Toggged

人口：10人

Bribroman

人口：17人

Tobromit

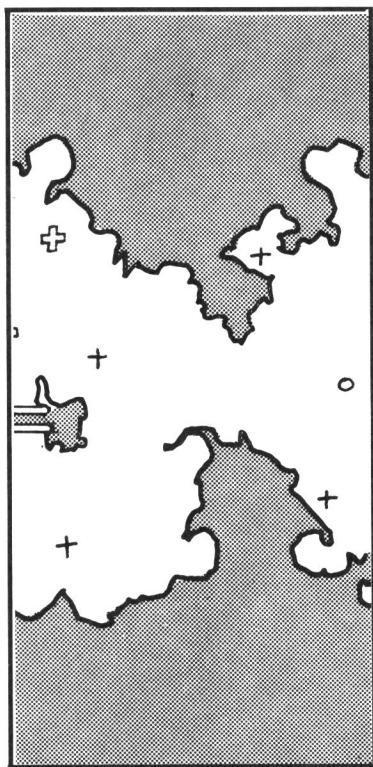
Jos軍基地

Whfobboy

人口：10人

Togolia

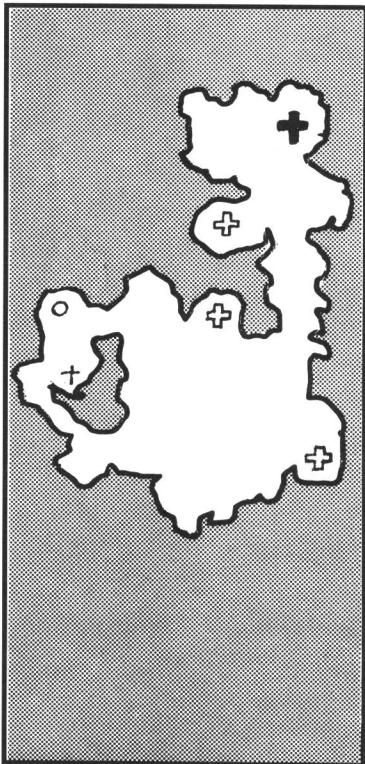
人口：10人



無敵の大砲を手に入れろ

このマップも前頁同様、生産がポイントになる。ここには、大砲を生産できる町があるのだ。全員に弓を持たせ大砲を装備すれば、よほどの戦力差がない限り負けることがないのである。まさに無敵の大火器である。装備が整うまではプライドを捨てて、逃げ回る方がいい。具体的な手順としては以下の通りである。

敵軍に徵兵された町は、大抵無人になる。そこを乗っ取って、生産を続ける。これを繰り返して、あちこちの町をながれ回るのである。鉄鉱石採掘用のやぐらが作られた町では、重点的に生産するのだ。ここで大砲が作れる可能性が高いからだ。敵軍に奪い返されてしまったら、なんとしても奪い返して生産を続けたほうがいい。といつても、兵を無駄に減らすことはない。敵軍との直接対決は避けて、敵軍が町から引き上げたところで攻め込むのだ。あと2つの塔の存在を忘れてはいけない。ここにも、住人がいることがあるから調べてみよう。



Jffy

人口：17人

Jcanm

人口：23人

Mnинise

人口：10人

Whssth

人口：17人

Tolmmman

Jos軍基地

Rebeteux

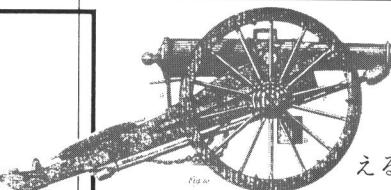
人口：33人

Moggage

人口：17人

Tolbaland

ゲーム開始位置



棚からぼたもち……

このマップはとにかく辛い。一見、簡単そうに見えるのだが、これが大きな落し穴である。なめてかかると必ず負ける。(気合いをいれてやっても負ける……)攻略ルートが存在しないといつても、過言ではない。では、どうすればいいのかというと、まず町を出来る限り制圧する。もちろん、スタートの塔近くから制圧するのは、いうまでもない。ある程度制圧していくと、必ずといっていいぐらい兵員が一桁台に減ってしまう。こうなったら、逃げ回るのである。しばらく逃げ回っていると、Jos軍とJayne軍が大群を作る。つまり、2大勢力プラス弱小自軍というぐあいになる。当然、この状態で戦いを挑んではいけない。生産でもして、万が一に備えておくのだ。そうすると、なんと、2大勢力が潰し合いをして共倒れになってしまうのである！もし生き残ったのがいた場合は、すぐさま攻め込んでたたく。今の所、これしか方法がないのである。

Bnogr

人口：10人

Jbalion

人口：17人

Tocidry

人口：10人

Tolbroer

人口：10人

Coveen

人口：17人

Mbalion

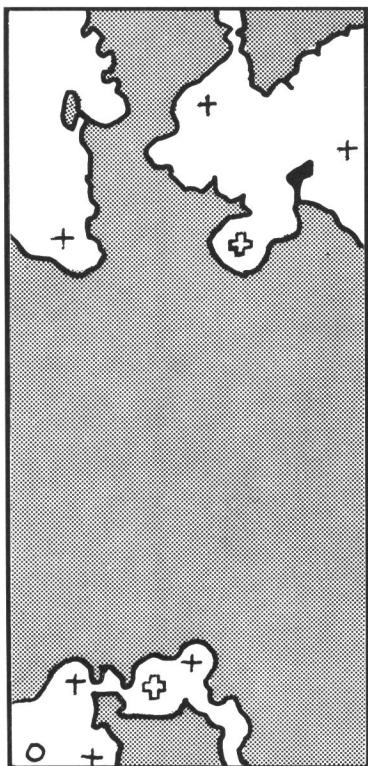
人口：10人

Jfery

人口：10人

Heaoem

ゲーム開始位置



これで最後だ!

いよいよ最終マップである。このマップの解説にあたって、まず書いておきたいことがある。実はこのマップをまだクリアしていないのである。本来なら越えてないマップの解説など、やってはならないのだろうが、参考として読んで貰いたい。ここは見ての通り南北に別れている。自軍のスタートは南からだが、南には食糧が充分に存在しないのだ。つまりなんとか北へ渡らなければならないのだが、ポートに限りがある上、Jayne軍の攻撃がかなり辛い。不本意ではあるが、若干の兵を見捨てて北へ渡らなければならないのだ。北側の制圧は小数の兵でも、なんとかなる。しかしその後再び南へ戻って制圧するのが、至難の技である。敵軍がかなりの勢力となっているためである。武器も出来て弓止まりだし、それも満足のいく数では無いのである。こうなると手の打ちようがない。しかしゲームが終わらせられないわけがない。なにか手があるはずである……。

パワーモンガーの起源

役にたたない 一口コラム

三

再び、70ページからの続きだぞ！

イタリアに移住してきたエトルリア人がパワーモンガーのモデルになったらしいということ、そしてその時代にはパワーモンガーさながらの戦争が現実に繰り広げられ、エトルリアはたびたびローマを脅かしていらしいということは前に述べた。ところで、それでは実際には当時の戦争はどういうものだったのだろうか。

当時、ローマはエトルリアをはじめ周辺の諸種族と戦争状態にあったが、なかでも重装歩兵戦術を探るエトルリアは、騎兵の個別戦闘に頼るローマにとっては強敵であったという。重装歩兵戦術とは、胸あて、脛あて、冑をつけ、丸盾を構えて身を守った兵士が横に長く陣列を組み、さらにそのような陣列が縦に数列並んで敵に突進し、長槍で敵を突き、接近しては短剣で戦う、というもので、もし第一戦列の誰かが倒れれば直ちにその後にいる第二戦列の誰かがその開いたところを埋め、絶えず全体が青銅あるいは鉄の固まりとして敵にぶつかっていくという、文字通りの肉弾戦であったらしい。

この戦術は紀元前7世紀のギリシアで生れ、エトルリアにも伝えられたもので、やがてローマもこの戦術を採用し、それによってその後ローマは輝かしい領土的発展を遂げる。

さて、技術が進歩すれば戦争のやり方も変わっていくものだが、なんといっても戦術を一変させたのは、活版印刷、羅針盤と並ぶいわゆるルネサンスの3代発明の一つ、火薬であったことは言うまでもない。それ

以前でも弓矢のような飛び道具もあるにはあったが、結局のところ、集団戦法であれ単騎の騎兵戦法であれ、重い甲冑を身に着け、手には剣や槍などの武器をもってぶつかり合う人間同士の接近戦が主であったことに変りはない。ところが大砲や鉄砲という火器が使用されるようになると、従来の戦術は時代遅れとなり、戦争はいわば肉弾戦から実弾戦へと大きく変貌を遂げる。

技術の進歩が戦術を変化させ、時として世の中をひっくり返してしまうことがあるのは、洋の東西を問わず歴史が幾度も経験してきたことである。日本も例外ではない。例えば鉄砲の伝来は当時の戦国大名の戦術を大きく変えたばかりか、それまで単なる一地方大名だった織田信長をして天下を平定せしめたし、江戸末期には列強との戦争で近代兵器の威力を知った薩摩藩や長州藩は、その力を認めて積極的に近代兵器を導入し、やがて江戸幕府を倒す原動力となった。

とまれ、いつの時代も戦争にはその時代の最先端の技術が使われるのが常であり、技術の進歩と兵器の進歩は軌を一にしているといつても過言ではない。

先の火薬の発明はまさにその典型的な例であるが、そのほかにも第一次世界大戦では初めて飛行機や潜水艦が使われたし、第二次世界大戦を事実上終結させたのはヒロシマ、ナガサキに投下された核兵器、原爆であったことは言うまでもない。ベトナム戦争で使われた枯葉剤はいまなおその悲惨な爪跡を残しているし、第4次中東戦争では核ミサイルの発射寸前の事態にまでなったことは周知の事実であろう。その核兵器も原爆から水爆、そしていまや生き物だけを消し去り建築物を残す悪魔の兵器、中性子爆弾の時代へと突入した。最も近いところでは、地対空ミサイルパトリオットが湾岸戦争で一躍有名になったが、パトリオットにしてもレーダーをかいくぐって地表スレスレに飛ぶ巡航ミサイルにしても、最先端のエレクトロニクス技術に支えられた超ハイテク兵器である。

(次ページに続く)

戦争と技術

役にたたない 一口コラム

さて、話がやっとずれたところで、武器と技術の関わりを考えてみたい。ハイテク兵器の素晴らしい性能を我々に印象つけた湾岸戦争だが、命中シーンばかりが報道されていたので、あたかもパトリオットは百発百中のような印象を受ける。ところが実際の命中率は2割程度だったらしい。これを2割も撃ち落としたとみるべきなのか、2割しか撃ち落とせなかつたとみるべきなのかはさておくとして、いずれにしてもミサイルでミサイルを撃墜するというTVゲームさながらのシーンがもはやSFではなくなってしまったのだ。

ところで、戦争が技術の進歩を促す、という見方をする人間も多い。しかしその答えは「否」である、と言いたい。欧米や旧ソビエト、あるいは戦前の日本もそうだが、軍事関係の研究は採算無視（実際はそうでもないのだが）であるからいくら金をつぎ込んでもかまわないわけで、いまや軍需産業の技術水準は人知をはるかに超えていると思われている。確かに宇宙工学の分野や、兵器の大部分の箇所においては、国家機密技術のようなものがあり、民間では考えられないような新機軸もあるかもしれない。

しかし、現在アメリカのミサイルに積んでいるテレビカメラや、有名なステルス戦闘機を産んだ磁気テープなどは、日本の民間会社が音楽カセットとかカメラなどを作るために作ったもので、たまたま軍事的に応用されているのである。

欧米では、国家が作り上げた技術を民間が享受して、一般製品に還元するということが常識としてまかりとおっている。しかし、戦争で丸裸となった貧乏日本政府は、軍事的研究などに割ける予算は少なく、それ

でいて経済大国として立ち直ったのはひとえに民間活力によるものであったといえよう。国が作ったものを民間に払い下げるのではなく、民間が作ったものを国が応用しているわけだ。こりゃ安上がりで賢明な方法だ。

ソビエトが経済的に行き詰ったのは、莫大な軍事費(研究費を含む)も原因の一つだし、アメリカの双子の赤字にしても、その中で軍事費の占める負担は軽くはあるまい。

焼け跡の困窮から立ち直った日本の、それも民間会社が（軍事用としてはなく）開発した技術が、彼らの製品を追い越したのは、それを象徴している出来事ではないだろうか？

いずれにせよ、うまく使えばどれだけ人類に幸福をもたらすかわからないものを、人殺しの道具として使うことがどれほど無駄であるかは説明を必要としないだろう。技術というものは使い方次第なのである、ということを肝に銘じるべきである。

なんか最後にきて真面目な話になっちゃったね。というわけで、皆さんも頑張って下さい。

参考文献：『世界の歴史5 ローマ帝国とキリスト教』弓削達 河出書房新社

『詳説 世界史（再訂版）』村上堅太郎 他 山川出版社

『高校日本史』久保哲三 他 実教出版株式会社

『悲劇が進む』広瀬 隆、広川隆一 講談社文庫

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
- (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、イマジニア(株)が関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。
送料弊社負担にてお取替えいたします。

パワーモンガーハンドブック

発 行 1992年4月10日 初版発行

編 者 菊島恵三

協 力 スタジオ・ハード

文 羽山大輔(スタジオ・ハード)

高橋 栄(スタジオ・ハード)

高木展子(山猫有限会社)

西井 博

表 丁 宇治 晶デザイン室

本文デザイン 長野幸三

本文イラスト 中村淳一

藤本 崇

表紙イラスト 長谷川正治

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部: 03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)

印刷所 株式会社飛来社

製 本 永興舎

ISBN4-89369-182-3 C3055 P1600E

定価1600円[本体1553円]



PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった



ADVENTURE

私は解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ