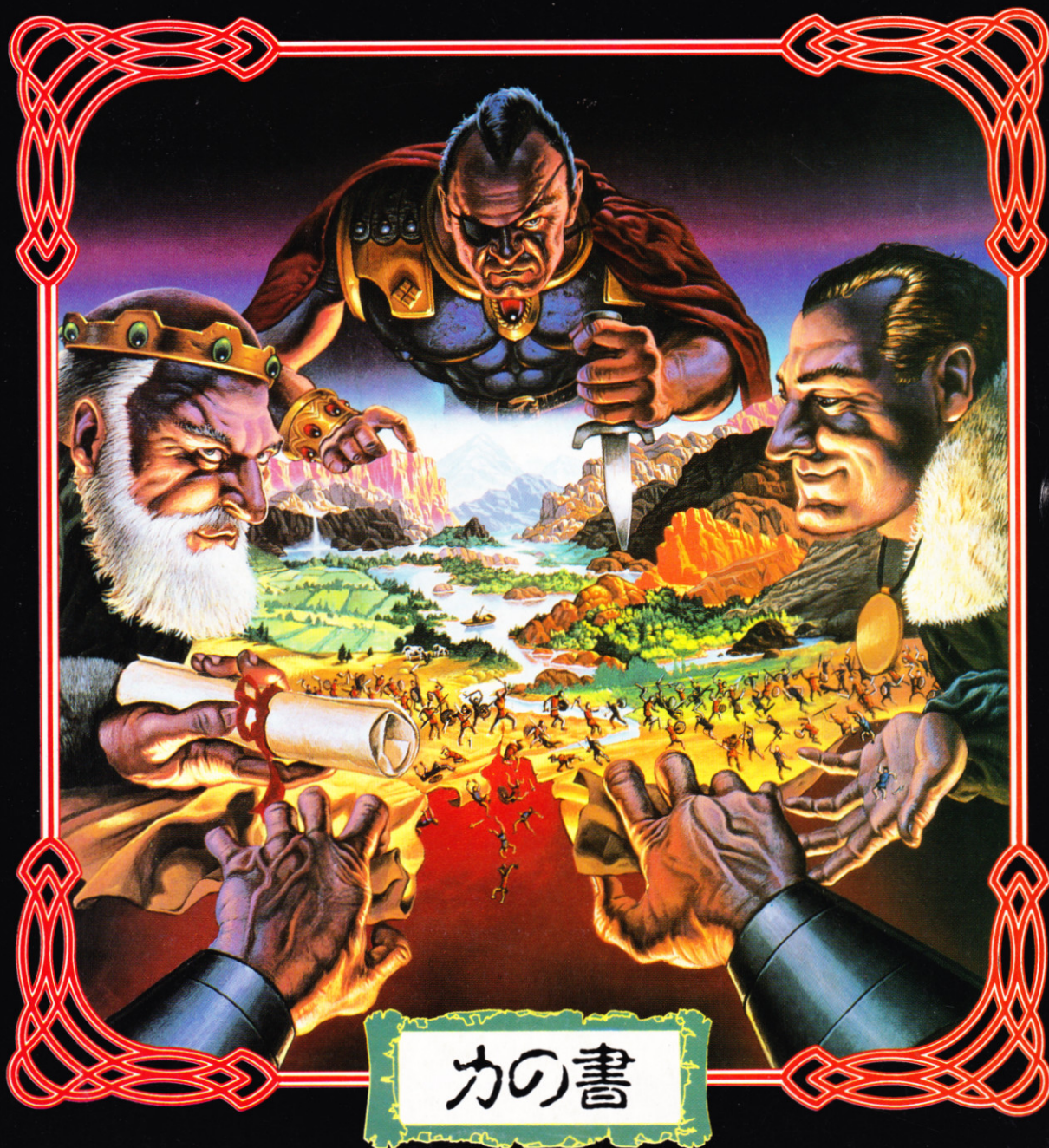


POWERMONGER

パワーモンガー



コマンドを制する者は 世界を制す



どのコマンドをいつ使えばいいのか。
『パワーモンガー』に勝つために必要な
ことは、たったそれだけなのである。
とか書くと、ああ難しそうだな、と思う
かもしれないけど、このゲームで使用

するコマンドの数はたった17個しかな
いのだ。これらを熟知してしまえば、
連戦連勝、195に散らばった全地形を統
治できる日も近いだろう。したがって、
今回の付録はコマンドの解説だけに絞

ってみたので、がっちり参考にしてほ
しい。特に下の一覧表は侵略の際に絶
大に効果を発揮するはずだ。

コマンドのすべて

マップモード

画面左上にあるのが作戦
に欠かせない全体マップ
だ。これは必要に応じて
右の4つのモードに切り
替えることができる。こ
の中で重要なのが物体モ
ードで、開発に欠かせな
い木の位置を赤いドット
で表示してくれるぞ。

等高線モード



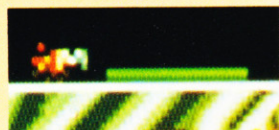
物体モード



開発モード



食料モード



ここは任務アイコンといって、キャ
プテンが何をしているか表示する場
所だ。副將軍への伝令は伝書鳩を使
うので、実行までに時間がかかるぞ。



マップ

征服 バランス天秤

これはマップに対する
占領度を示す天秤で、
左の盾が敵、右の盾が
自分となっている。3
分の2以上その土地を
占領、つまり天秤が半
分以上傾けば、そのマ
ップは勝ちとなる。



回転



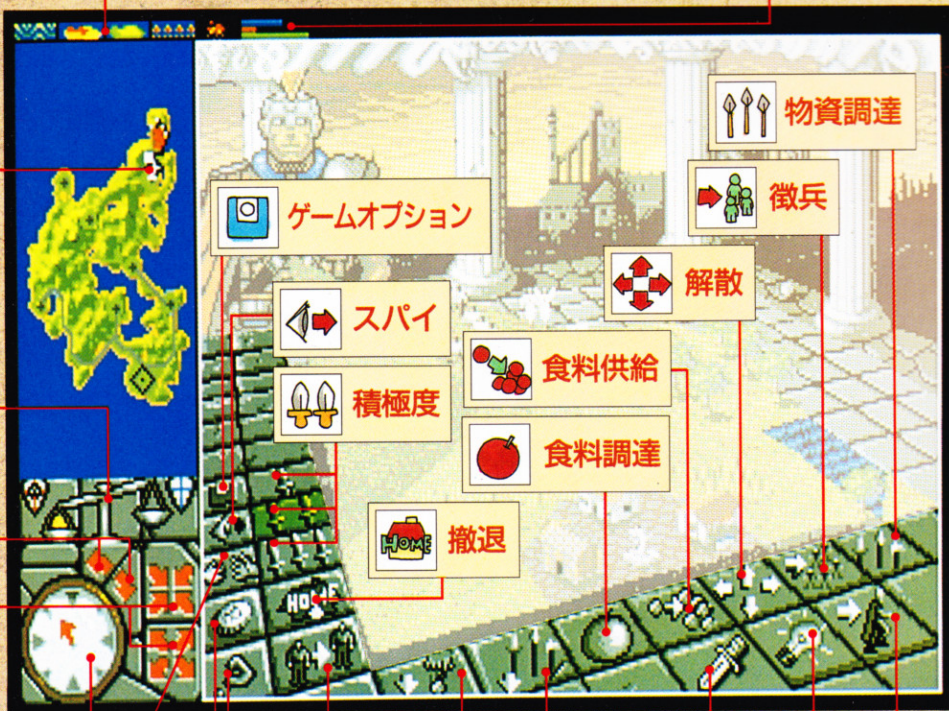
拡大縮小



画面スクロール



同盟



ゲームオプション



スパイ



積極度



撤退



物資調達



徴兵



解散



食料供給



食料調達



兵員分配



物資貯蔵



生産



食糧貯蔵



戦闘



移動



取引引き



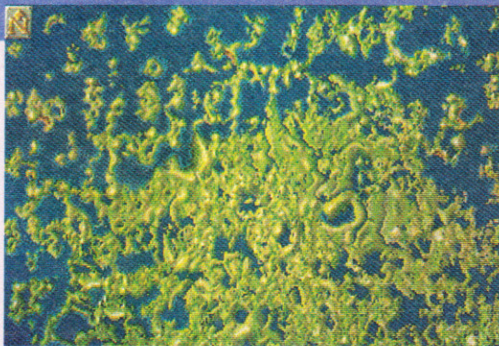
情報

マップ



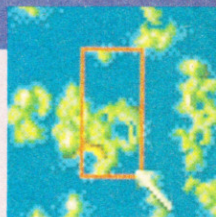
征服モードを選ぶと、このマップが表示される。これがプレイヤー

の征服しなければならない全体マップで、なんと195ものステージで構成されているのだ。ただし、全部のマップを侵略する必要はなく、一番右下のマップを取ればゲームは終了となる。侵略できる方向は、侵略した土地に隣接していなければならないため、4方向にしか進めないわけだ。なるべく最短距離で右下に到達できるようにゲームを進めて行こう。ゲームを始めたばかりの人には申し訳ないが、このマップ画面はスクロールするようになっている。左右の帯の部分をクリックしてマウスを上下に動かすと、まだ



まだ大量の土地が現われるのだ。だいたいの画面写真の3倍はあるので、マップ1枚1枚にじっくり時間をかけず、天秤を常にチェックして、さっさとクリアしていこう。じゃないと一生かかるぞ。

■侵略するとその部分にナイフが刺さる。あと194本刺せば終わりだ。楽勝だよな。



■選べるマップは侵略済みのマップに隣接していることが条件。ナナメはなしね。



積極度



このゲームで、最も重要なのが、この積極度(ポスチャー)だ。このコマンドは、プレイヤーが実行するほかのコマンドを、どの程度積極的(または割合)に行なうか決める。具体的にいうと、剣1本が25パ

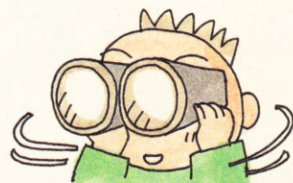
ーセント、2本が50パーセント、3本が100パーセントとなっている。これは、すべてのコマンドと併用して使い、たとえば、剣2本で徴兵コマンドを実行すると、村人の50パーセントを徴兵、剣3本で戦争すれば敵兵士を全滅させる、といった具合。やる気とはまったく関係ないので、そのヘンを勘違いしないようにね。



回転



『パワーモンガー』の地形には高い山もあれば谷もある。いろんな木の生い茂る深い森なんてものもあるぞ。そんな地形の陰になって見づらい場所も、この回転ボタンを使って見る事ができる。というのも、メインマップ上の地形をグルグルと自由自在に回せるからなんだ。



画面スクロール



メインマップをスクロールさせる方法は、2種類ある。この画面スクロールを使う方法と、ポインターで全体マップをクリックする方法だ。全体マップ

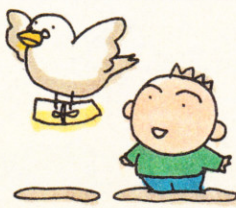
はおおまかなスクロールに向いている。この画面スクロールのほうは、微調整向きの細かなスクロールができるのだ。



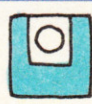
伝書バト



伝書バトは、副将軍がいる場合にしか見ることができない。副将軍に命令をするときは、伝書バトを使って命令書を届けているのだ。そのため、副将軍が命令を実行するまでには時間がかかるんだけどね。メインマップをよく見ると、伝書バトが飛んでいるのがわかるよ。



ゲームオプション



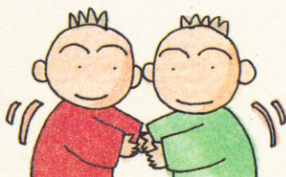
ゲームスピードなどの環境設定や、セーブやロードを行なうことができる。また、シュウリョウを選択するとプレー中のマップを終えることができる。このとき、マップの人口の3分の2以上を支配しているなら、勝利メッセージが表示されて次のマップへ進めるのだ。



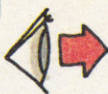
同盟



敵のリーダーと同盟を結ぶためのコマンドだ。ただし、そのためには予備物資を献上する必要がある。そして、差し出した物資の魅力がプレイヤーに対する好感度に勝っているなら、同盟が成立するのだ。同盟中は、どちらの軍も互いの町で食糧と物資を自由に調達できる。



スパイ



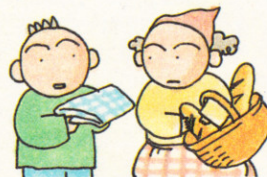
敵の町の人口や活動状況を知りたいなら、このコマンドでスパイを潜入させよう。でも、スパイになれるのは将軍か副将軍だけ。そのうえひとりで行動しなければならないから、殺されないように注意。また、スパイが敵軍に徴兵されると、活動状況が全体マップ上でわかる。



取引



自軍の食糧と、敵の町の在庫物資を取り引きするためのコマンド。物資には食糧換算レートがあるが、これは将軍の積極度で多少変化させることができる。また、食糧をどんな物資に交換するかも、積極度によって違う。積極度が高いほど、価値の高いものを要求するのだ。



情報



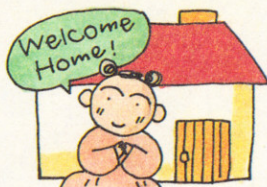
メインマップ上に見えるすべての建物、物資や人について情報を得ることができる。何か知りたいものがあったら、このアイコンをクリックしたあと、調べたいものをクリックするといいいのだ。人ならば名前や年齢など、建物ならば何に使われているのかなどがわかるぞ。



撤退



将軍を、マップのスタート地点の建物へ兵士とともに帰らせるためのコマンド。ちなみに、副将軍に使うと、その出身地に帰る。戦闘中に使う場合には、敵の将軍の積極度に左右される。敵が積極度2のときは5割の確率で、積極度1の場合には自動的に完全撤退できる。



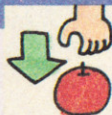
兵員分配



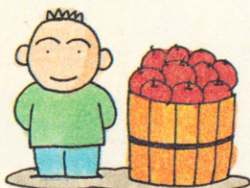
将軍と副将軍の間で兵士を分配させるコマンド。積極度1ならば全兵士のうちの4分の1を、積極度2なら半数を、積極度3なら全員を移動させることができる。最初のうちはとくに必要ないコマンドだけれど、ゲームが進むにつれて使う機会が増えてくるはずだぞ。



食糧貯蔵



このコマンドを使うと、手持ちの食糧を好きな場所に貯蔵できるのだ。貯蔵量は、積極度によって決められる。また、貯蔵した食糧は、敵や動物に取られてしまうことはなく、食糧調達のコマンドでいつでも手に入れることができるぞ。だが、町で行なうと町の貯蔵物となる。



物資貯蔵



こちらは食糧貯蔵の予備物資版。食糧と同じように、積極度に応じて手放す予備物資の量を決められる。軍隊の持ち運ぶ予備物資の量が多いと、移動スピードも遅くなる。どんなにいい武器でも、予備物資の状態では足手まといにしかならない。手放すほうがオトクだぞ。



食糧調達



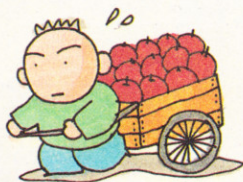
指定した場所から食糧を調達させるコマンドだ。食糧がなくなると軍を離れる兵士が出てくるので、こまめに食糧を調達しておこう。ただし、支配下の町や村が食糧不足になるほど吸収してはいけけない。そうすると、生産活動が衰えたり、将軍への不満が高まってしまうぞ。



食糧供給



このコマンドを使って、占領地や同盟中の町から食糧を調達し指定の場所に貯蔵することができる。貯蔵量は、ほかのコマンドと同じように積極度によって決まる。調達する場所に食糧がなくなるか、ほかの命令を出すまで作業を続けてしまうので注意しよう。



解散



軍隊を解散する命令を出すコマンド。軍隊から離れた兵士は、自動的にそれぞれの出身地へ帰る。解散するといっても、軍隊を離れる人数は積極度によって決められる。また、装備を持たない者や価値の低い武器を持つ者から順に軍隊から離れていくぞ。



徴兵



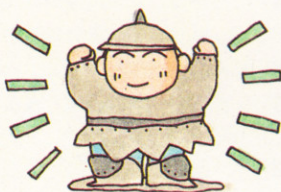
占領した町で兵士を徴兵するときを使う。積極度に応じて、町の住人が軍隊に集まってくる。兵士の数は多いほうがいいのはもちろんだが、武器を持っていない者が多いと負けてしまうことがある。徴兵前には、必ず十分な量の武器を生産させておくように気をつけよう。



物資調達



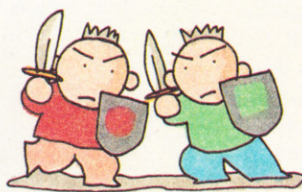
貯蔵した物資や町の在庫物資を積極度に応じて接収するコマンドだ。手に入れた物資は将軍、古参兵、途中で召集した兵士の順に装備していく。数種類の武器を調達した場合には弓、剣、槍の順に装備する。装備しきれなかったものは予備物資として持ち運ぶことができるぞ。



戦闘



戦争だけでなく、羊を殺して食糧にしたり、木を切り倒したりできる便利なコマンドなのだ。町を攻める場合には、積極度によって敵地の住人への攻撃方法が変化するので注意しよう。積極度1なら殺さないように、積極度2なら普通攻撃、積極度3なら全滅を目指すのだ。



生産



町の工場で物資を生産させるコマンドだ。この命令を出すと、兵士と住民が積極度に応じた物資を生産する。また、町周辺にどんな資源があるか、商人や漁師がいるかということでも生産できる物資が違ってくるので注意しよう。そうそう、物資の生産中は食糧の生産ができないぞ。



移動



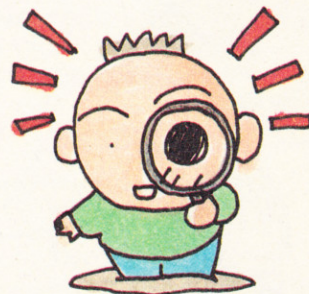
この移動は、撤退と違い、将軍だけを移動させる命令だということだ。兵士がいる場合には、まず将軍が目的地に移動し始め、ある程度以上離れると兵士が将軍のいるほうへ進軍する。戦争のときに使えば、将軍は少し離れた安全な場所から高みの見物なんてことができるぞ。



拡大縮小



パワーモンガーではプレーしている画面を、テレビや映画のようにズームアップできるのだ。つまり、町とかを普通に見るだけじゃ、どんな建物があるのかとか何が落ちてくるのかなんてことがよくわからないけど、ズズズンとアップさせればバッチリってわけ。反対に、あんまり拡大させすぎちゃうと、近くに敵が攻めてきたのにも気づかないってことになっちゃうんで、そんなときは元の大きさに戻せばいいのだ。ここで注目したいのがサウンド。ズームアップすると、今まで聞こえなかった音なんかも聴けるぞ。



ふたりで パワーモンガー 目指せ!!

コマンドをしっかり把握すれば、パワーモンガー恐るるに足らず!! というのは本当ではありますが、やはりそれだけでりっぱなパワーモンガーになれるわけではない。ゲームを進めるコツってものがある。そこで、自称パワーモンガーのふたりが、コマンドしか知らない素人ふたりに、それぞれ自分が身をもって得たコツというものを伝授することにしたぞ。



三宅 助

副編集長の近くの席にいたというだけの理由で、海外版のパワーモンガーの担当に任命された不運な男。が、英語と格闘しながらも、強いパワーモンガーとなった。最近ボルシェを購入。ゆえにボル助を名乗っている。



松岡 ひできち

イマジニアの担当ゆえ、強いパワーモンガーになるという使命を持つ男。価格や発売日はよく知っているのだが、ゲームの進め方がよくわからないという点では、もうひとりの生徒の白鳥ジュンとあんまり大差ない。



寺島 令子

『墜落日誌』でもおなじみのように、血生臭いこのパワーモンガーにおいて、のどかで平和な農民を育てた実績を持つ女。パワーモンガーは勝つだけのゲームじゃない、というのが信条。ゆえに、あまり強くはない。



白鳥 ジュン

最近、パズルだけでなくシミュレーションにも興味を示し出してる女。今回、寺島先生に楽しいパワーモンガーの指導を受ける前に、数時間プレーしてみたのだが……、結果は推して知るべし。羊ばかり殺していた。

強い
パワーモンガーに
なるために

松岡 (タメ息まじりに)やるか?

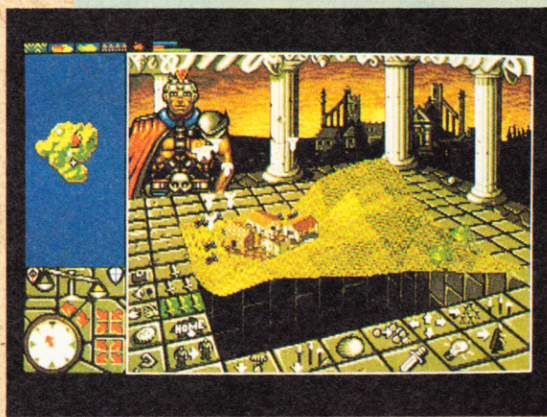
三宅 それが、師匠に対する態度って
いえる?

松岡 あー、スマンスマン。三宅ちゃん
の生意気ぶりに接しなきゃいけない
と思うとどうもね。

三宅 俺が一番うまいんだからしょー
がないじゃん。キャリアもあるし。

松岡 じゃあ、何から始めればいいの
かな。重要な基本的事項から教えてよ。

三宅 まあ、最初は何も考えずに小さ



戦闘時の積極度には注意せよ。皆殺しにしてしま
うと、今後、すべての行動に影響が出てしまうのだ。

楽しい
パワーモンガーに
なるために

白鳥 こっちは、先生に寺島さんをお
迎えて、私が生徒ってわけです。

寺島 初めに言っておくけど、はっき
り言って私のレベルは白鳥さんとあん
まり変わらないですよ。

白鳥 あ、最初から最終面をクリア
しようなんて、大それたことは考えて
ませんので。タイトルにもあるように、
楽しいパワーモンガーを目指しましょ
う。このゲーム、勝敗をつけるだけじ
やもったいないんだもの。

寺島 そうそう、
ディテールが細か
いというか、パソ
コンの中で人が生
活してますよね。

白鳥 だけど、ブ
レーヤーである私
の意志とはあまり
関係なく生活して



コレがウワサのマニ
ュアルだ。コマンドを
めくると、そこに説明
が書いてあるという、
住所録みたいで便利。

な村を見つけて戦争。

松岡 そんなのわかってるよ。

三宅 違うんだな。場合によっては、いきなり同盟を結んでおかないとすぐに死んじゃうときもある。ゆえに戦争ばかりを重視してはならん。

松岡 さっきと言ってることが逆じゃんか。要は、押すときには押して、引くときに引くということだな。

三宅 そう。そして次に重要なのが、積極度(ポスチャー)。勝てるときは1本で。じゃないと、戦争終了時に徴兵や開発の率が悪くなる。村に探りを入れれば、村にいる人の人数がわかるから、それを参考にするといいぞ。

松岡 ほう。そうやって自分の兵力を増強するのだな。自分よりも強烈な相手や、速くはいて食料がすぐなくなっちゃうような場合は?

三宅 食料については、ノラ羊や近隣の村からの調達でなんとかするしかないね。まあ、必ず勝てる相手以外とは戦わないことは必須条件。また、戦力を増強したいからといって徴兵ばかり

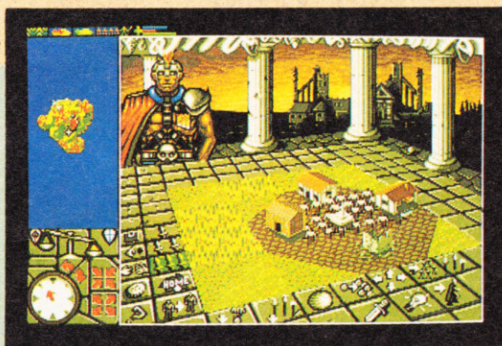
◆徴兵すると食料が必要になってくるので、時と場合を考えよ。

するのも考えものなのだ。村を占領したあとで、そこに食料がなかったりしたら、大事な食料が減ってばかりでなんの役にもたたない。そんなときは先に開発をして、武器を手に入れた後に徴兵したほうが全然いいのだよ。

松岡 そうやって、徐々に兵力をたくわえていくわけだね。養うものが増えれば、それだけ消費する食料の量も増えるでしょ。そんなときは?

三宅 基本的に食料を増やすコマンドはないから、食料を得る方法はふたつに限られる。ひとつは、下の人たちが大好きな羊。もうひとつは、農民による収穫を待つ方法だ。イノセントな俺たちには、羊で喜ぶよりも計画性のある糧のほうが似合うよな。

松岡 言うね〜。じゃあ、うまい食料の調達方法っていうのは?



三宅 収穫は秋だから、冬になって雪や霜が降り始めたら即ゲット。しかし、村の食料なんていうものはあくまでも非常用程度に考えるべき。基本はやっぱり羊だね。

松岡 また言ってることが逆じゃん。さっきはなんとかって言って……。

比嘉 あー、インボがどうのこうのとかってましたケド。

三宅 全〜然違う。まあ比嘉くんはほっといて、次の重要事項を教えよう。

世界最強のパワーモンガーの俺が!

比嘉 ホントですか〜?

るようで……。

寺島 ちょっと見ただけじゃ、そう感じるかもしれないけど、けっこう言うこときいてくれますよ。

白鳥 私、日本版のわかりやすいマニュアルが完成する前にサンプル版でプレーしたから、あんまりコマンドを把

握してなかったのかも。

寺島 あ、日本版はマニュアルが見やすいですか。私、Amiga版でプレーしたんで、英語に悩みました。

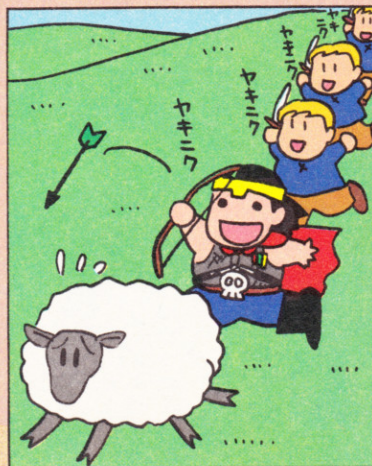
白鳥 そう言えば、日本版はオペレーティングシステムが組み込まれていて、MS-DOSをインストールしなくてもい

いんですよ。

寺島 アレは面倒ですからね。

白鳥 そうそう、初心者はいたいアレで引っ掛かる。そういう手間が省けてるんで、非常に助かります。と、そろそろ本題の、楽しいパワーモンガー講座に入りましょうか、先生ヨロシク。

寺島令子のパワーモンガー劇場 その1



羊は子供のころ、つまりラムがウマイ。普通に焼くのもイイし、もちろんジンギスカン鍋がサイコー!! なのよん。

◆開発で何ができるかは運ではない。右の表を暗記せよ。何事も計画的にな。

松岡 て、次の重要事項とは？

三宅 じゃ、開発！

松岡 なに、その投げやりな言い方。

三宅 ぶっきらぼうと言ってほしいね。

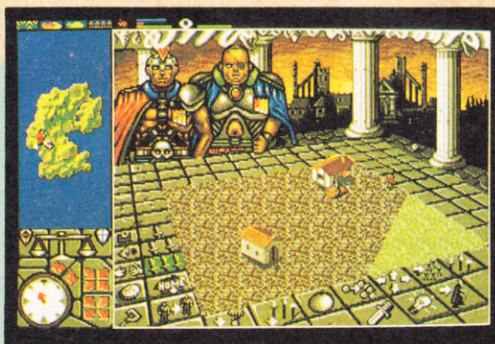
松岡 ああ、武器だけ

に、“ぶっき”らぼうと。あーあ、つまんねえ。早く話進めろよ。

三宅 まず、なんの武器を作るか、それが重要なんだな。というのも、表を見ればわかるとおり住民と環境、そして積極度によって、思いどおりの武器が作れるからなのだー。

松岡 あー、それぞれ。今までどういう法則で武器が作られていたかなんて全然注目してなかったから、その時々

の運任せだったんだよね。
三宅 そんなアマチュアなことをやっていたら、年金を受け取るようになって



てもケツがブルーのままだぞ。真のパワーモンガーへの道は険しいのだ。

松岡 前から一度カノン砲って奴を作ってみたかったんだよね。それじゃあ、早速……。

三宅 待ちんしゃい！ 一概にカノン砲が一番強いとは限らないぞ。

比嘉 ホントですか〜？

三宅 ホントだよ！！ 俺が今までうそついたことがあったか？

松岡 Shot You! by, グレゴリー・ハインズ。なんちゃって。

三宅 ……。たとえば、兵士全員に弓

物質	必要最低積極度	条件
投石機	3	木材資源があり 住人に商人がいる
大砲	3	金属資源があり 住人に商人がいる
剣	—	金属資源があるが 住人に商人がいない
槍	2	木材資源がある
弓	3	木材資源がある
ボート	1	木材資源があり 住人に漁師がいる
鋤	1	木材資源がある
壺	—	条件なし

を持たせたりするとしよう。その場合、剣を持った兵士に簡単にやられてしまうのだ。カノン砲も同じで、移動力が遅くなる上に、接近戦闘にはめっぽう弱いので、最強の武器とはいえないわけだね。わかった？

松岡 おー、役に立つ情報を一気に吐き捨てたね。これなら読者も納得するだろう。で、それ以外は？

寺島 えーと、何から行こうかな。やっぱり、拡大と縮小、そして回転かな。

白鳥 そうそう、あの拡大って機能はグィーンと画面がズームアップして、けっこう楽しい。

寺島 拡大縮小すると、音も変化するのに気がつきました？

白鳥 音を消してプレーしてたぞ。

寺島 それはもったいない。風の音しかしないのに、拡大するとキコリさんがコーンコーンと木を伐ってはる音がする。そうかと思うと、剣と剣のぶつかるかすかな音がして、う〜むこの近くで戦闘してるな、といったことが音を通してわかりますよ。

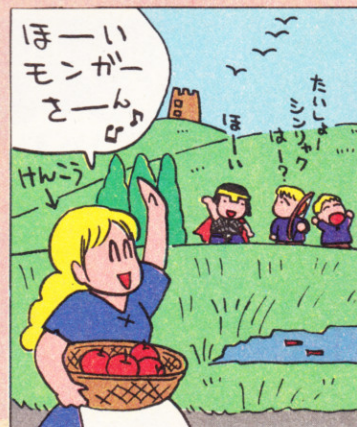
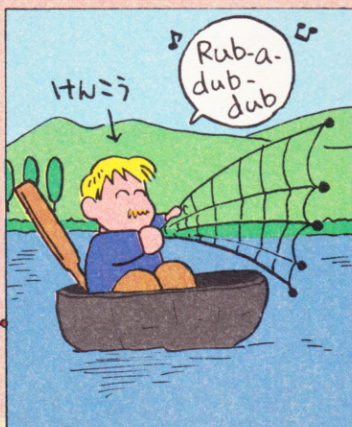
白鳥 音も重要なわけですね。

寺島 あと、やっぱり健康な羊飼いや農夫を育てることでしょう。

白鳥 村人全員を徴兵しないで、何人か残しておけばいいんですか？

寺島 村を襲うときは、間違っても皆殺しにしないようにしないとね。あとは、スキとか道具を作って、羊を追ったり畑耕したり、平和に治めるんです。村人たちが、日常生活を平和に営んでいる姿は、ホントほのぼのしてて幸せな気持ちになれるんですよ、うん。

寺島令子のパワーモンガー劇場 その2



三宅 兵士たちにバランスよく兵器を持たせるために、生産は何回かに分けて行なうといい。

松岡 なるほど。部隊には数種類の武器を持たせて、白兵用には剣を、そいつらを援護するヤツには弓とかいうふうに複合させたほうがよいと。

三宅 ただし、これはケースバイケースであって、カノン砲や弓を持った敵に対しては、全員に剣を持たせて戦ったほうがよいという場合もある。こういったあたりに戦略的要素が隠されているんだな。

松岡 じゃあ、武器を捨てて装備を代えることもときには必要だと。

三宅 そう。捨てるというと、貧乏根性の染み付いたやつらには、なかなかできない決断だろうが、お金持ちの俺なんかだとスパッパツと英断できてしまうわけだな。

松岡 言うねえ。

三宅 さらに、倒した敵の残した武器も拾っておくといだらう。と、いうのも、開発コマンドを実行しても、す

ぐに思いどおりの武器が手に入るとは限らないからな。ハイエナ根性でいい。戦いに情けは無用だ。

松岡 金持ちだって言っているわりには、ハイエナのような真似したりと忙しい奴だな。

三宅 そうでなければボルシェは買えんよ、この年で。

比嘉 ホントですか〜？

三宅 本当だよ。てめえは、だあってろ！ 轢き殺すぞつ。

松岡 まあ、基本的には、何種類かの武器を装備できる状態のほうがよいということだね。
三宅 そのとおり。さらに補足しておくと、武器の開発をする村は、森、つまり資材のある

●ほーら。勝利のポーズで喜びを表現せよ。先は死ぬほど長いけど。

場所が近ければ近いほどいい。というのも、開発に時間がかからない上に、敵の侵攻に対してす速い対応ができるからなのだ。

松岡 おー、なんだか勝てる気がしてきたぞ。

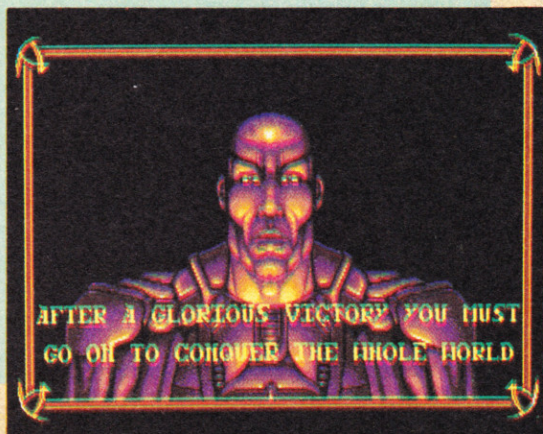
三宅 それじゃ、いってみるか、ん？

比嘉 ホントですか〜？

三宅 本当だよ、ビシッ！

松岡 じゃ、締めていこうか。

岩尾 六尺ッスカ？



よ。そうすると、村人たちがだんだん健康になっていく。コレが嬉しい。

白鳥 なるほどね。村を襲ったら全員を徴兵したあげく、村の食へ物もすべて奪っちゃうと、村人は不健康？

寺島 いえ、草木も残らず後には死体だけ、でしょう。それじゃ、ただでさえ殺伐としたゲームなのに、プレーする気がなくなっちゃいませんか？

白鳥 そう言われると……。なにしろ、村人とか鳥とかホントによく動くから、あんまり残酷なことをするとズキンとくるんですよ。でも、そのわりには羊をよく殺しちゃってる気もするけど。

寺島 羊は別。羊を殺して食べちゃうのは私たちの運命でしょう(笑)。

白鳥 なにしろ、羊1頭屠るだけで何人もの食料になるからな。

寺島 そういえば、軍隊が羊を連れて移動するときがあるんですよ。で、ボートとかで海を渡るとき、なぜか羊は必死で泳いでる。コレがかわいい。

白鳥 あ、私は、間違って解散のコマンドをクリックしたため、ひとり寂し



くキャンプするパワーモンガーを目撃した。それも、大砲を引きずりながら。

寺島 それはおかしい。違ったかわいそう。惨めな姿ですね。

白鳥 アレって自分の分身のはずなんだけど、今ひとつピンときませんね。

寺島 村人とかもそうだけど、名前も

日本語にしてくれるともう少し思い入れができたと思うんですけどね。

白鳥 それはありますね。

寺島 ところで、このあと上段のふたりと対戦するけど、大丈夫でしょうか。

白鳥 マップ中、羊泥棒しながら逃げ回るってのも楽しいかも。

決戦!! 南海(?)の孤島!!



これが
戦場だ

そんなに広くはないが、ゴールデンコンビと天国コンビ以外にもパワーモンガーがふたりいる。だから、直接対決する前に、どちらかがそいつらに滅ぼされてしまうことも有りえるってわけだ。うーむ。

はてどっちがより優秀な パワーモンガーか決定?

てなわけで、みっちり講習を受けたはずの松岡ひでちと白鳥ジュンは、それぞれの講師三宅ポル助と寺島令子とともに、対戦パワーモンガーに挑戦。

パワーモンガーは、モデムと電話回線を使った離れた相手との対戦とRS-232Cクロスケーブルを使った近くの相手との対戦が可能。今回は、どうせなら相手の様子とかがわからないほうが



■思ったより苦戦したので、いつになく真剣な眼差しがひでちだった。

おもしろいだろうってんで、編集部のも2階と3階に分かれ、モデムを使った対戦を行なった。

決戦の舞台は、ランダムランドのある孤島。ランダムランドは、ひとつずつマップをクリアする通常の征服モードと違い、コンピューターがその場で作ったマップをプレーするというもので、マニュアルには上級者向きと書かれている。少し講習を受けたくらいのはふたりが、上級者向けマップをプレーして、はたしてちゃんとした対決になるのかどうかは怪しいけど、優秀な講師がいるからなんとかなるでしょ。

さあ、いよいよ対戦ゲームの開始だ。第1決戦は、「羊食べてりゃこの世は天国コンビ」の青国と「ボクらは仲よしゴールデンコンビ」の白国が、なんと隣合ってゲーム開始。つまり、ほぼ同じ画面内に両国の将軍と兵士がキャンプを張っているわけだ。ってことは、どっ

羊食べてりゃこの世は天国コンビ



結局、戦略がどーのこーのということとはまるでわからないまま対戦に臨むことになってしまった寺島&白鳥コンビ。が、羊を食べる手際のよさと、村人たちを健康にすることにかけてはちょっと自信あり。だからどーした。



ポル助のきびしい教えを受け、ひでちは立派なパワーモンガーに育った……。はずなんだけど、果たして学んだ知識が実戦で活かせるかどうかは別問題でありまして、けっこういい勝負になるような気がするんだけどなあ。

ボクらは仲よしゴールデンコンビ

ちが先に戦闘コマンドをマウスでクリックするかによって、勝敗があっさり決定してしまう。こうなると強いのが、平均年齢まだ20代前半というゴールデンコンビ。天国コンビが、「あれ? あそこにいるのひでちたちの兵士じゃないの」なんて言ってる間に、すでに白国が青国に宣戦布告。アッという間に白国が勝ってしまった。あつけにとられた天国コンビであったが、今度は勝つぞと、再度勝負を挑んだ。

で、第2決戦の開始。今度は、青国と白国が隣合うってことはなかったが、それでも1画面移動するとゴツンコするという近さに両国は位置している。それにいち早く気がついた天国コンビは、ゴールデンコンビに気づかれる前に、さっそく戦闘コマンドをクリックした。が、そのころゴールデンコンビの白国は、なんとコンピューターが操る赤国の大軍に攻められ、兵士が次

次に天使となって昇天していたのだ。青国が白国に接近したときは、すでに白国の運命は風前の灯。それを見た天国コンビは、これなら戦わなくてもこっちの勝ちだわ、なんて即座に戦闘モードを解除してしまった。

ここでの天国コンビ、白鳥ジュンのコメントは「基本的に、私たちは平和主義。なんたって、羊食べてりゃこの世は天国だもんね」とのこと。おいおい白国を見つけたとき、やってまえ、さっきの復讐だあ、と叫んでいたのと同一人物とはとても思えないぞ。

ところが、白国がやられているのに安心した青国は、コンピューター軍赤国の連れていた羊に目がくらんでしまったのだ。羊を見ると食べないではいられない天国コンビは、ついっかりこの羊を殺し食べてしまったから大変。白国が滅亡したのと同時に赤国は青国を攻撃。ぎゃ〜、と叫ぶヒマもなく青国も滅亡。う〜む、滅亡したのはほぼ同時だけど、それでも一応この勝負は天国コンビの勝ちなんだろうか？

コレで本当にパワーモンガーの対戦モードをプレーしていることになるのか、という疑問を残しつつ第3決戦開始!!

今度は、白青両国ともず〜と離れたトコに位置している。というか、天国コンビはどこに相手がいるのかまったく把握してない状態。が、そんなことは一向に気にしない寺島、白鳥両名

は、村人を健康にしながら羊を食べまくっている。このふたり、ボートややりなどを作るのも好きらしく、自軍は15人しかいないのに人数以上の物資を作って喜んでいるのだ。食べ物も物資も豊富なんだから、そろそろおふたりさん、進軍したほうがいいと思うんだけどねえ。

一方、ゴールデンコンビはやっぱり三宅ボル助の本領発揮だ。テキパキとひできちに指示を出し、自軍を強力に育てながら進軍している。ついには、コンピューター軍の将軍をすべて支配下に置き、白国は強大になる一方。だが、ボル助がスパイという高等戦術を使うころ、ひできちに限界が見えてくる。ボル助の指示にすぐ反応できないのだ。ひできちは、急遽ハイサイ比嘉を自分の代理に任命。実は、比嘉はパワーモンガーのプロだが、もちろん天国コンビにこの様子はわからない。

そのころ、青国がやっと進軍を開始。もう、マップには青白両国しか存在しない。状況は白国有利だが、青国も豊富な物資と食料と兵士を武器に、徐々にその勢力を伸ばしていく。が、やはりボル助の高等戦術が功を奏した。ス



◆高等技術を指示するボル助についていけなくなってきたひできち。疲れが顔に出ている。

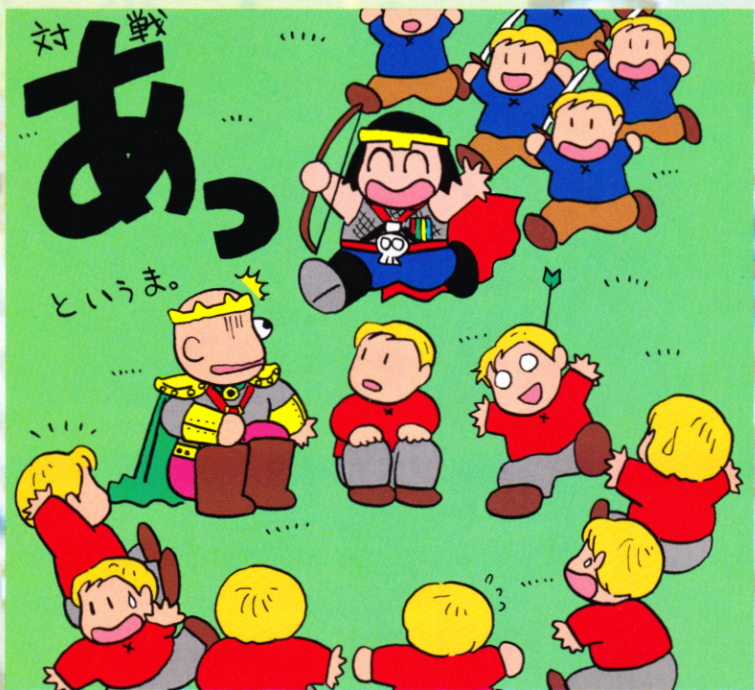


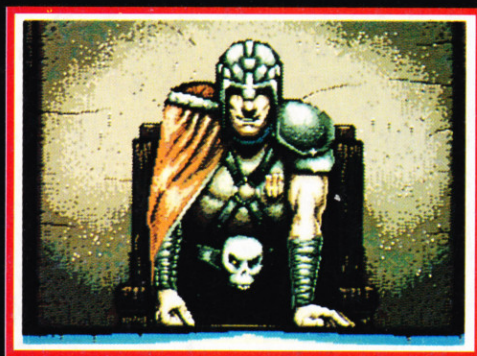
◆通りがかりのハイサイ比嘉に突然プレーさせるひできち。実は比嘉はウマいんだよね。

パイの活躍で、白国には青国の動きが一目瞭然。青国は白国の待ち伏せにあり、世紀の大バトルを繰り広げる……。とおもしろかったけど、白国の武器は弓で青国は剣。「ゲ、なんでこんなトコに敵がいるの、ぎゃ〜」という白鳥の叫び声で戦闘は終了したのだった。



◆奇襲攻撃が功を奏し、思ったより善戦している天国コンビ。が、あっという間の逆転劇!





LogIn 21号特別付録①

平成3年11月1日発行(毎月2回 第1、第3金曜日発行)第10巻 第21号 通巻137号

Printed in Japan