

WELCOME TO
THE WORLD OF

MALORD MONARCH





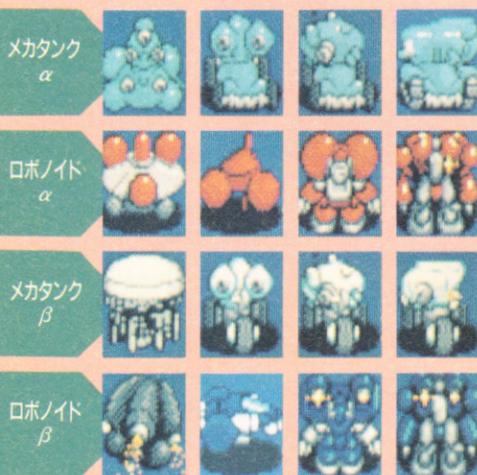
個性あふれるキャラクターたち

『ロードモナーク』には、5つの世界がある。その種類は、下にあげたとおり。ファーストフード店の戦いあり、歴戦の武将たちの戦いあり、ロボット大戦争ありと、さまざまなグラフィック、キャラクターで、ユーザーの目を楽しませてくれることだろう。ただ、よく考えると、これはドラゴンスレイヤーⅦなんだよね。いままでのシリーズからのイメージで考えると、なぜゆえ寿司屋やタコヤキ屋が……、という疑問もあったりするが、楽しければなんでもいいや。わははは。

フーズパニック



メカニックテクノ



各世界で悪事を働く野郎ドモ



ノーマルワールド



戦乱の陣



ファンタジーパステル



アイコンと作戦コマンドの説明



ゲームスタート。このアイコンをクリックすると、プレーヤーがチャレンジするシナリオが始まるのだ。ちなみに左クリックだからな。



税率の設定。税率を高く設定すると、収入は増えるが人口は増えない。低く設定するとその逆だ。状況に合わせてこまめに変更しよう。



ゲームテンポの変更。ゲームスピードには、遅い、普通、速いの3種類がある。自分にあったスピードを選ぼう。最初は普通からだな。



同盟の締結。ほかの国と同盟を組むことができるのだ。同盟国とは不可侵条約が結ばれ、同盟国以外の2国が滅亡するまで破れないぞ。



EDITモード。クリックするとオリジナルマップエディターが出現、これを使って自分でマップを作ることができるのだ。操作は簡単。



ゲームロード。セーブしたところからゲームを始めたいときに使う。セーブさえしてあれば、どんな状況からでも始めることができる。



ゲームセーブ。ゲーム中でもクリアしたあとも、好きなときにセーブできるのだ。1枚のディスクに、80カ所までセーブできる。



ディスプレイの変更。なんと液晶ディスプレイに対応させることができるのだ。ラップトップで、いつでもどこでも遊んじゃおうぜ。



VIEWモード。各国の、マップ上の状況を見ることができる。このモードに入らずにゲーム中に状況を見ると、タイムロスになるからね。



ステータス。現在の各国の人口や軍資金などの情報がわかる。敵を知るにはまずおのれからなんいてないで、同時に見ちゃおうぜ。



ゲーム画面の変更。マップ画面の倍率を変更することができる。一番低い倍率だと、マップの全体を見てプレーすることができるよ。



MAPロード。遊びたいマップをセレクトすることができる。ただし、今までにクリアしたことのあるマップしかロードできないからね。



フォーマット。セーブディスクを作成するときに使う。いらないディスクを用意したら、あとは画面の指示に従っていればオーケー。



ドライブの変更。データの読み込み先を指定できるぞ。マップエディターを使用するときの、セーブまたはロード先も指定できるのだ。

ゲーム中の経過日数と残り日数だ。リアルタイムシミュレーションなので、まさに光陰矢のごとし、ビュンビュン時間が経過していくぞ。残り日数は最初は3200日で、次のマップに進むごとに、3200日ずつ追加されるのだ。残り日数が0になると、次のマップに進むことができなくなる。

カーソルで特定した部隊の人数と、現在なにを行なっているのかが表示される。拠点防衛隊が何人になったのかを確認するときや、部隊に指示を与えるときなどに活用しよう。それから、その部隊の現在位置が座標で表示されたりもするぞ。デジタル野郎なら活用できるかもしれないな。

城や村、橋などの状況、強度などが表示される。強度は通常100なのだが、作ったり壊したりするたびに变化するので注意。また、たとえば完成している橋でも、さらに「橋を作る」コマンドを実行すると、どんどん強度が上がっていくのだ。要するに敵に壊されにくくなるわけ。ちなみに、これも座標が表示されたりするよ。

各国の王さまの親衛隊の人数（城の中にいる軍隊のことだよ）と、村人の数が棒グラフで表示されるぞ。各国の勢力がリアルタイムでおおまかに把握できて、けっこう一便利だ。しかし、これだけで各国の力を判断するのはやめてくれよ。それは危険すぎる。あくまでも参考ってことで。

自国の現在の軍資金と、税率が表示される。数字が赤くなったら軍資金不足だ。そうなると、村や橋などを作ることができなくなってしまう。また、人口もしだいに減り始めるぞ。こうなる前に、適切な税率を設定することが大切だ。税率の適正值はコンピューターが教えてくれるぞ。

待機

カーソルで指定した場所に、部隊をなにもさせないで待機させておく。たとえば、このまま作戦行動を続けると、消滅してしまいそうな部隊にはこのコマンドだ。えー、以下、コマンドの説明はノーマルワールドでの用語で解説するでござるよ。

□同義語／臨時休業、まってるね!!

拠点防衛

カーソルで指定した場所に拠点となる村を作らせ、そこで待機させておくコマンドだ。村人は次々とその部隊に合流していくので、強い部隊ができあがるぞ。単に要所の防衛の目的だけでなく、強い部隊を作るためにも使えるコマンドなんじゃよ。

□同義語／待ち伏せ、誰も通さない

オート

各部隊の勝手な判断にまかせる。とりあえずこのコマンドを出しておけば、各部隊は今やらねばならないことを自動的にやってくれるぞ。序盤戦はたいへん便利なコマンドであるが、ゲーマーのレベルが上がるにしたがって、使えなくなってくる。

□同義語／独立部隊、自分で考える

援軍

ある作戦を行なっている部隊の人数が足りなくなったときに、助けにいかせるコマンド。たとえば、拠点防衛中の部隊の増強をはかるときや、敵部隊との戦闘に負けそうなどきなどなど。村を作ったりしている間にも人数が減ってることを忘れずに。

□同義語／応援、合体、助けにいくよ

村を壊す

部隊に敵国の村を破壊させるコマンド。敵の戦力を減らしたいときに使うのだ。そうそう、この作戦は軍資金がなくても実行できるので、お金がなくてやるのがないときには、とりあえず敵の村でも壊そう。

□同義語／店じまい、陣を壊す、ユニット壊す、村壊しちゃえ

村を作る

自国の村を作らせるコマンドだ。村は人口を増やすにも、収入を得るためにも大切なもの。つまり、すべての作戦の中でもっとも重要なものがこの“村を作る”なのだ! 村を増やすことによって支配地が広がるぞ。

□同義語／新装開店、陣を張る、ユニットを作る、村作っちゃお

機ト衛軍するる壘すす鎖
一 防 壊作作作 壊壊封
待才拠援村村柵柵開柵柵洞
点 をををを をを窟

柵を作る

このコマンドを使うと、カーソルで特定した場所に、部隊が柵を作るぞ。柵は敵やモンスターの侵入を防いでくれるので、敵の領土と自国の領土の接点などに作っておくといかも。

□同義語／生ゴミを捨てる、落し穴を作る、バリケードを作る、柵作っちゃお

橋を作る

川に橋をかけたいときや、壊れている橋を直したいときにはこのコマンド。橋をかけることによって、敵地へのバイパスができたり、新たな領地を開発することができるのだ。うまく使えば戦局が有利になるぞ。

□同義語／踏切作る、道を作る、通路を作る、橋作っちゃお

開壘

部隊に森を切り開かせて、整地させるコマンドなのだ。なにしろ、開壘しないことには村が作れないからね。その意味では重要な命令であるな。まず開壘。それからほかの作戦を考えようぜ。

□同義語／宅地造成、草を刈る、バリケード壊す、柵壊しちゃえ

柵を壊す

行く手をさえぎっている柵を壊したいときにはこのコマンドだ。しかし、壊そうと思う前に、敵が壊しちゃってるケースのほうが多いだけだね。簡単に壊れるので、あまり気にすることはない。

□同義語／生ゴミかたす、落し穴を塞ぐ、バリケード壊す、柵壊しちゃえ

橋を壊す

このコマンドを使うと、部隊が橋を壊し始めるぞ。敵に橋から侵入される恐れのある場合は、早めにその橋を壊してしまおう。安心できるしー。しかし、修理されてしまう場合もあるので注意。

□同義語／踏切壊す、道をふさぐ、通路を壊す、橋壊しちゃえ

洞窟封鎖

無差別に村を破壊しまくる、危険なモンスターの出てくる洞窟を封鎖するにはこのコマンドだ。なるべく早めに完了させたい作戦なのであーる。もちろん、この作業も敵にやらせるという手はある。

□同義語／暴力追放運動、渦を止める、パイプを修理、穴をふさごう

『ロードモナーク』シナ

このページから始まるシナリオ別の攻略は、ただそのシナリオをクリアするためのものではない。ログインの選んだ4つのシナリオマップに即して、このゲームのすべてのシナリオに通用する、基本的な攻略法を解説しているという、自分でいうのもなんだがスッバラシイものなのだ。

魔の溪谷 侵攻作戦

ログインが選んだシナリオのなかでも、もっともイージーかつもっとも基本的なものがコレだ。このシナリオでは拠点防衛の大切さを学習するよん。

ポイントその1

ゲームが始まってしばらくの間は、オートコマンドでみんな勝手に村を作ってくれるので、プレイヤーはすることがない。ある程度人口が増えたら、拠点防衛をして戦いに備えよう。

このマップでは、自国のGREEN国と敵国(RED国)の接点(ポイント)が1ヵ所しかない。当然、ポイントはここだ。RED国が侵入してくる前に、ここで拠点防衛開始。

ポイントその2

ちなみにここには柵があるんだけど、労力と金を使ってまで壊す必要はないぞ。そのうち敵兵が壊しにくるからな。

ポイントその3

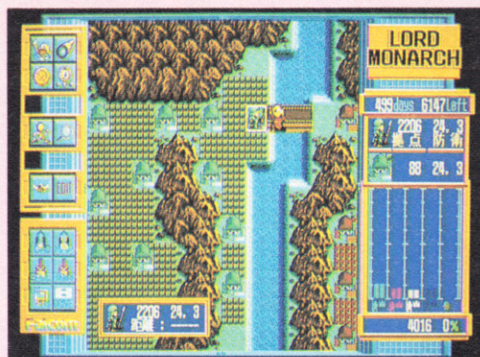
拠点防衛している部隊の兵の数が、RED国の城内にいる兵の4倍以上になったら侵攻開始だ。その部隊をRED国の王と戦わせよう。勝ったらすぐ、その部隊をWHITE国との接点へ移動させ、再び拠点防衛。RED国の領地が緑色に染まるまで、しばし待て。新しく村を作るんだから、軍資金に注意ね。

ポイントその4

次に、例の部隊を写真の位置へ動か



ポイントその1



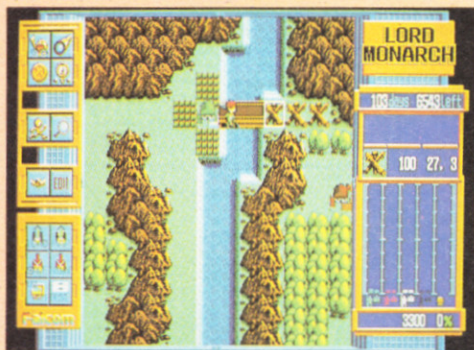
◆基本中の基本！ 自国と敵国の接点での拠点防衛。敵よりも早くつてのが重要などころだ。

し、拠点防衛。じわりじわりとWHITE国の領土を奪う。兵の数がWHITE国の城内の兵の4倍以上になったら攻め込め。RED国のときと同じ作戦だ。もう

おわかりいただけたよね。これの繰り返しなのである。最後に残ったBLACK国も、この方法で倒すのだ。拠点防衛のくり返しポイントよ。

リオ別基本攻略講座

ポイントその2



● 柵は必ず敵の部隊が壊しに来る。そんなことをするひまがあったら拠点防衛すれ!!

ちよつと便利なテクニク1

このような簡単な面ではなくなってしまうのだ。やあんまり使わないんだけど、がて蓄えてあった軍資金も拠点防衛にちなんだ、とても便利な技があるので紹介しよう。題して、敵国の国庫枯らしテクニク。敵国の城の門の前で、強い部隊を拠点防衛させておくと、敵の王さまは村人から税金を徴収することができ

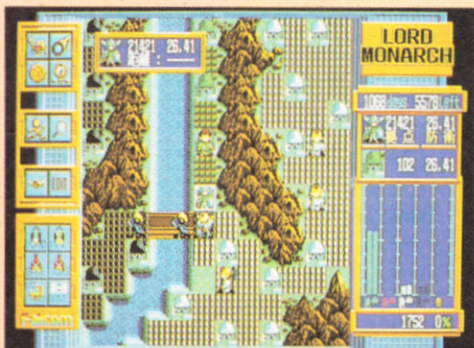


ポイントその3

● 急がず焦らず、まずはここで拠点防衛。村を作るには金がいるってことをお忘れなく。



ポイントその4



● WHITE国に攻め入る前に、ここで拠点防衛。BLACK国はまだ無視。急がば回れ。



ログイン目標勝利データ

占領率 98%
経過日数 1400日



ガード下の 力持ち

3つの国(店?)にプレーヤーの国ウィバーガーが囲まれている、難しいマップだ。ここでは、ほかの国と同盟を組んで勝つ方法をお教えしよう。

ポイントその1

同盟の設定はゲーム開始後に変更することができないので、ゲームのスタート前に盟約を結ぼう。このマップでは、もともと広い土地を持っているハチマキ寿司か全国屋台連合のいずれかと協力するのがベターだ。ログインではハチマキ寿司と盟約を交わしたぞ。

ポイントその2

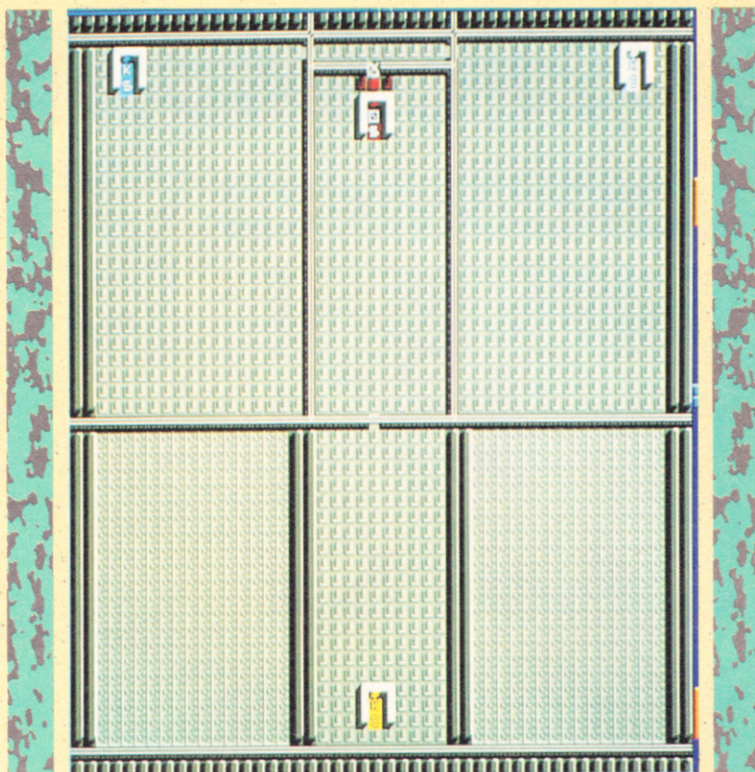
ではゲーム開始。まずはタコ商会との接点で拠点防衛をさせよう。タコはプレーヤーの国と同じくらいの勢力なので、早く拠点防衛したほうの勝ちだぞ。その部隊が成長したら、自国の北側の出入り口にも拠点防衛部隊を置いて、領土内への敵国の侵入をふせこう。

しかし、これだけではいつまでたっても勝てない。なにしろ、寿司屋や屋台連合のほうが土地を持ってる分、力があるからね。ウィバーガーも新しい土地を開拓したいところ。そういえば、マップの右下と左下が空いてるよね。ここを自分の土地にしよう。まずは左下だ。隣接している寿司屋は、同盟国だから攻撃してこないんで安心せよ。

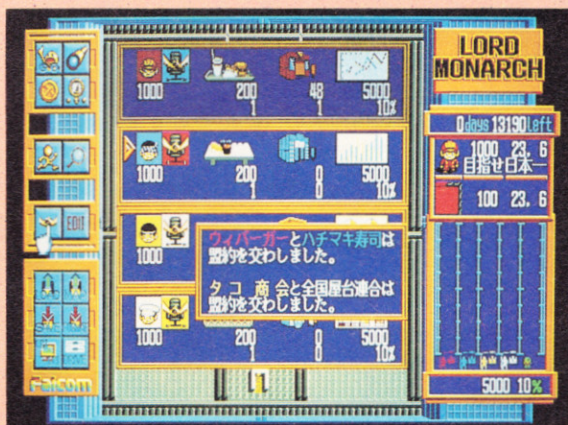
まず、寿司屋との境界に踏切を作り、次に寿司屋とその土地との境界にも踏切を作る。このとき注意すべきことは、踏切の隣にどんな小さな部隊でもいいから、拠点防衛をさせておくことである。最終的には同盟国も敵だからね。同盟国といえども、ほかの国に土地を与えたくないでしょ。

ポイントその3

これで国力がアップし、部隊も成長



ポイントその1



■ほかの国と同盟を組まないと、クリアーが困難なシナリオはいくつもあつた。このシナリオもそうなんだ。

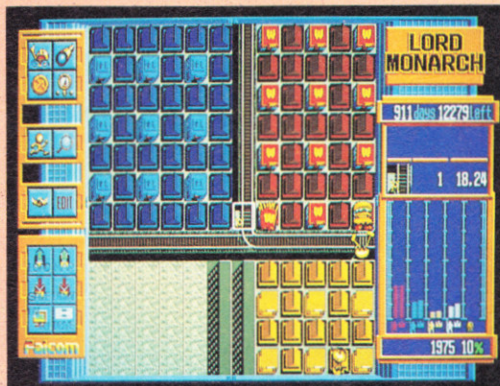
したことだろう。それではタコ商会を倒して領地を増やそうかね。軍資金に注意しながら、それ攻め込めー！

ポイントその4

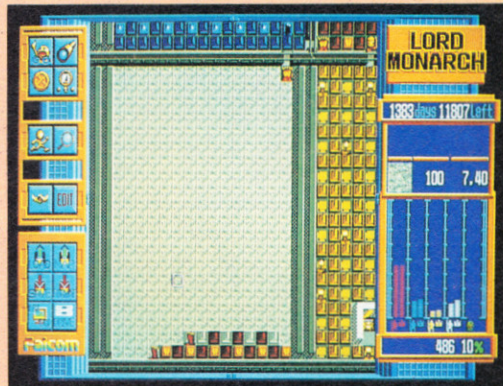
そうこうしているうちに、寿司屋が屋台連合を倒してるんじゃないかな。まだなら、さっさと始末しよう。倒せるだけの兵は集まってるはずだ。直接王さま(店長)どうしを戦わせてもいいし。ただしその場合、戦闘が終了し

たら、すぐに王さまを城に戻してよ。さあ、盟約は破れた！ ハチマキ寿司との対決だ。とはいえ、ほとんどの土地はウィバーガーが占領しちゃってるよね。楽勝だとは思うんだけど、ちょっとガマンして、右下の空いている土地も占領しよう。占領面積が少ないと、繰り越し日数がもらえないからね。そんなもったいないこと、しないでちょうだいよ。たのむから。あとあとまで響いてきちゃうからね。

ポイントその2

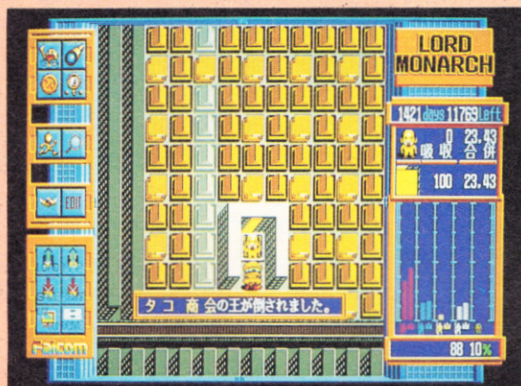


プレイヤー以外の国は、新たに踏切を作ることではできないのだ。そのことを利用して、新しい土地を開拓しちゃえ。



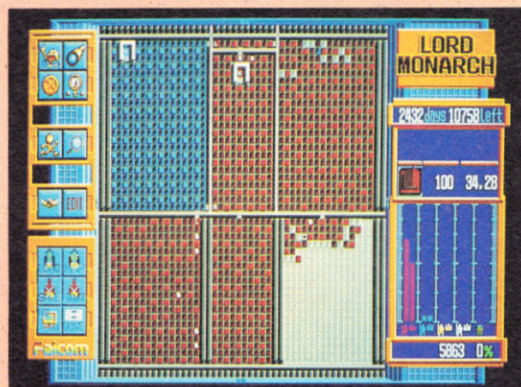
踏切のそばには必ず拠点防衛部隊を！ そのポイントはここだ。拠点防衛部隊が近いところに3部隊も固まってるのがわかるかな。

ポイントその3

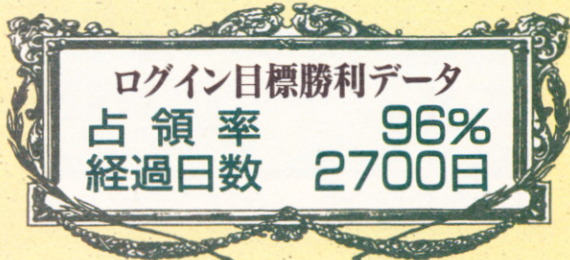


最初に倒すのは、初めウィバーガーと同じくらいの勢力を持っているタコ商会。イーブンな関係だけに、速攻が決め手となるぞ。

ポイントその4



あんな小さな土地からスタートして、よくぞここまでシェアを増やした！ でも攻め込むのはまだ早い。右下の土地も占領するんだ。





大河混流 たる孤島

さてさて、次は戦国マップ。キミは織田軍となって、武田軍、上杉軍、浅井・朝倉軍の3軍と戦うのだ。

ポイントその1

まずは、自分の軍(マップ左上だ)がいる島を占領することから始めよう。オートで放っておいてもちゃんと占領してくれるんだけど、それではちょっと時間がかかりすぎるんだよね。それは、左側の土地に災害の生じる穴があるからなんだ。で、早く占領する手としては、まずマップ中央の橋のところで拠点防衛をするんだ。そして、最低でも1500人くらいの部隊を作り、封鎖コマンドで災害の穴を塞ぎに行かせる。あとはオートにするだけでOK。

ポイントその2

ここで拠点防衛をして、敵部隊の侵入を防ぐ。このマップは、時間をかければかけるほどクリアするのが辛くなるので、いちかばちかの武将決戦をするのだ。武将の兵隊数が8000人を



超えたら、すぐに武田軍を攻めに行こう。倒したらすぐに城に戻るんだぞ。すると、アッという間に1万3000人くらいまで兵隊が増えるはずだから、速攻で浅井・朝倉軍を攻めるってわけだ。

ポイントその3

つつい忘れがちな、柵で封鎖され

た土地。占領率に関わってくるから、柵を壊してちゃんと占領するように。

ポイントその4

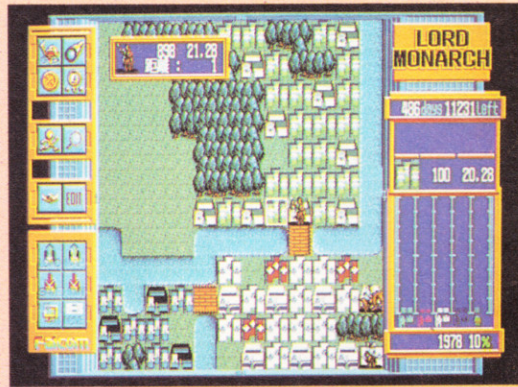
こうなれば、あとはオートにしておくだけで勝つことができる。要所要所で拠点防衛をしながら行くのがベストだろう。一件落着！

ポイントその1



★自主的に封鎖しておかないと、あとからあとから災害が生じて、せっかく占領した土地もすぐに破壊されてしまうのだ。

ポイントその2



★武将が通るときは、一時的に防衛部隊を横にずらして道を譲ってあげよう。モタモタしていると、ふたつの部隊が合流してしまうぞ。

ポイントその3



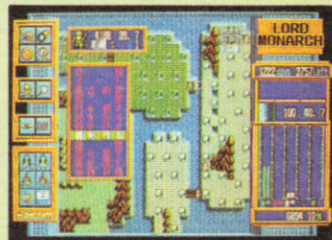
▲やったー、勝ったぞー、と思ってマップの全体図を見ると、こ
だけ占領されてなかったりして、結構悲しかったな。

ちよっと便利なテクニク2

テクニックではないが、頭
に入れておくに役に立つ知
識を授けよう。ゲーム中、
“橋を作る”、“道を作る”な
どのコマンドがあるよね。

これらは、実は自
軍だけのコマンド
であって、敵軍は
橋や道を作れない
のだ！ これを知
っていると知らな
いとは、作戦の
立て方が大幅に違
ってくるもんね。

壁1枚向こうに敵がいても、
オドオドしなくてすむって
もんだ。むやみに作って、
敵を呼び込むことになっ
ても責任はとらないけどね。



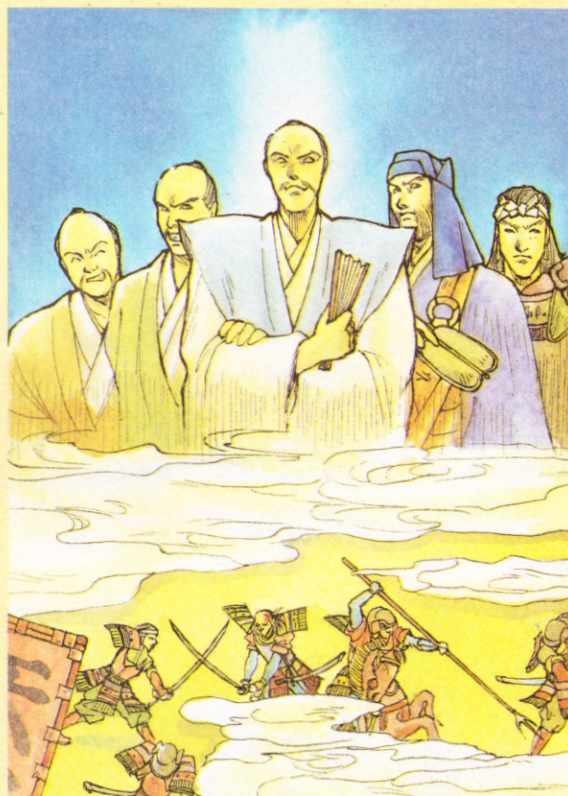
ポイントその4



▲徐々に攻めてもよし、部隊を大きくして一気に攻めてもよし。ど
っちにしろ、上杉軍を倒せば、自分の軍の土地になるんだもんね。



▲わははははははは。このゲームで一番の幸せを味わえるのが、
こういう状況だね。あー、胸がいっぱいだー。ふふふ。



ログイン目標勝利データ

占領率 98%
経過日数 2400日



コスモ ミッション

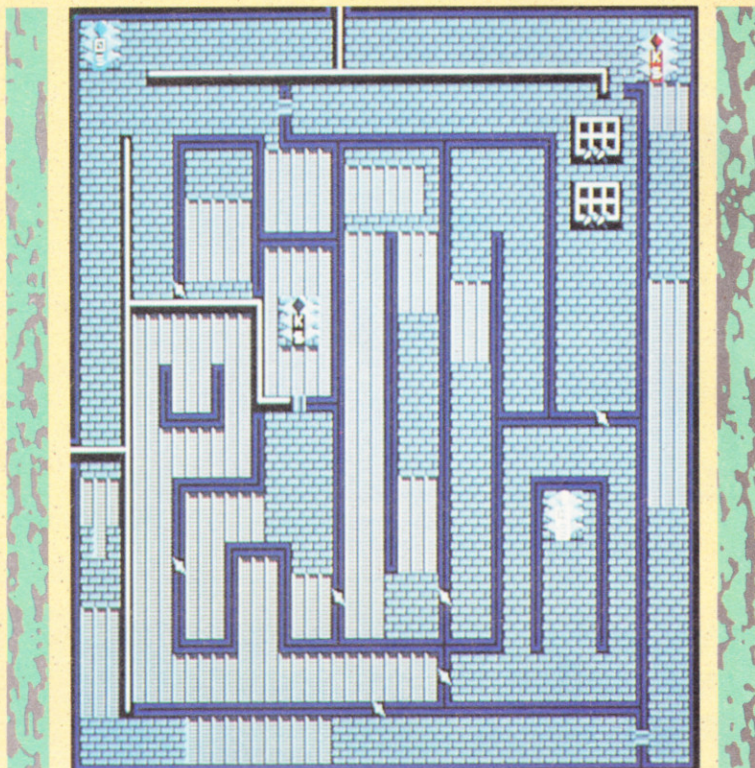
このマップは一見簡単そうに見えるんだけど、実はかなり難しい。ほとんどの人は、最初にロボノイドα軍(レッド)を攻めるだろうけど、それは大きな間違いだ。では、解説していこう。

ポイントその1

しばらくは、領地が広がるまでボーッとしていよう。さて、まず第一にやるべきことは、左の写真のように道を作ること。余計な考えは持たずに、とにかく作るのだ。そうしたら、そこで拠点防衛をして兵隊数を8000人以上にしよう。それ以下だと、これから行なう作戦は成功しないぞ。でもって、今度はその兵隊を、右の写真のように、ロボノイドβ軍(ブラック)の親玉の前に拠点防衛させる。決して戦わせてはいけないぞ！ このように親玉の前に兵隊を置いておくと、敵は建物を造れなくなるのだ。したがってロボノイドβ軍の領地は、これ以上広がらなくなる。その下の通路も、拠点防衛するんだぞ。

ポイントその2

いよいよロボノイドα軍を攻めるわけだが、やたらと攻め込んでいたので



は、これといった成果は得られない。写真の位置で拠点防衛をして、部隊をでかくしてから一気に攻めよう。

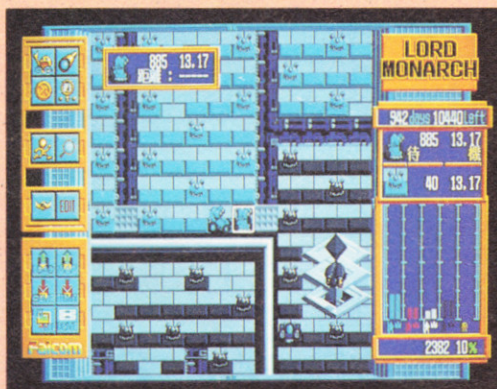
ポイントその3

ここまで名前すら出てこなかったメカタンクβ軍(ホワイト)なんだけど、ここはメチャクチャ弱いから放っておいてもよい。放浪しているロボノイドβ軍のロボットが、勝手に攻め込んで倒してくれるのだ。

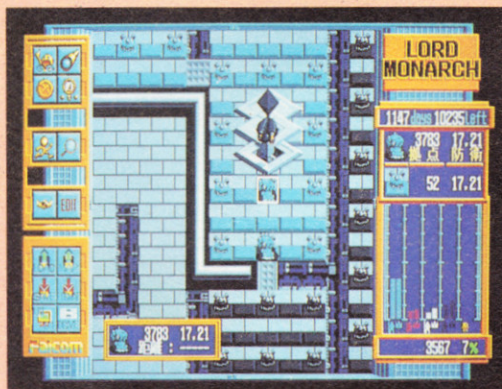
ポイントその4

ここまで来たら、もう勝ったも同然。外側から内側に向かって、迅速に領地を広げていこう。モタモタしていると、ロボノイドβ軍は勝手に減んでしまうぞ。そうすると、土地の占領率が落ちて、繰り越し日数がガクンと減ってしまうんだな。最後の最後まで気を抜いてはいけないぞ。クリアすればいいってわけじゃないからね。

ポイントその1



◆道は、兵隊の数が多ければ多いほど早く作れるのだ。かかる金額は変わらないけど。こういった奇襲作戦も忘れずに。



◆親玉を封じたからといって安心してはいけない。その下の通路もしっかり拠点防衛しておかないと、作戦は失敗してしまうのだ。

ポイントその2

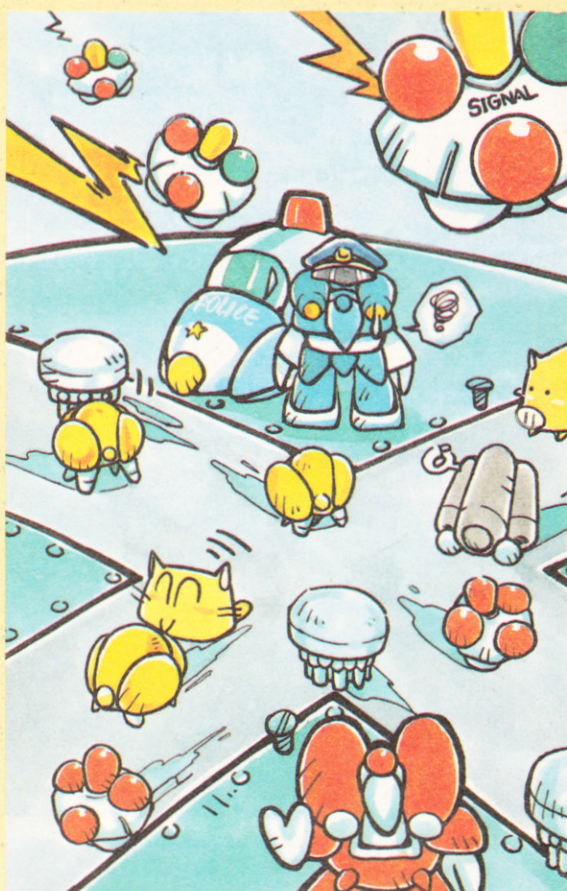


★ここで拠点防衛をして部隊を大きくするのだ。この写真では、先まで攻めてしまっているけど、気にしないでくれ。悪い例だ。

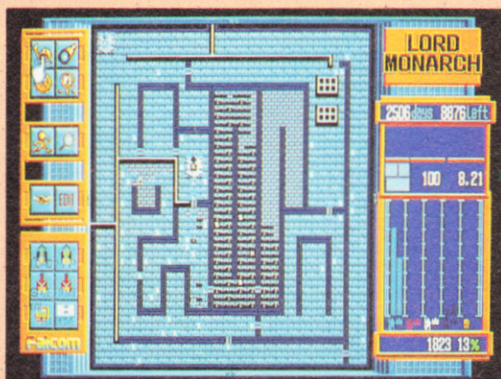
ポイントその3



★ロボノイドβ軍は建物を作ることができないから、部隊がやたらとでかくなる。餌食になったメカタンクβ軍、ご愁傷さまで。



ポイントその4



★これが理想の占領のしかただ！ 音楽が変わって、確実に勝利ができることを知らせてくれる。だけど、まだ気を抜くなよ。



★勝利である。といっても、このときはロボノイドβ軍が勝手に滅亡してしまったのだ……。迅速に動くことを忘れずに！

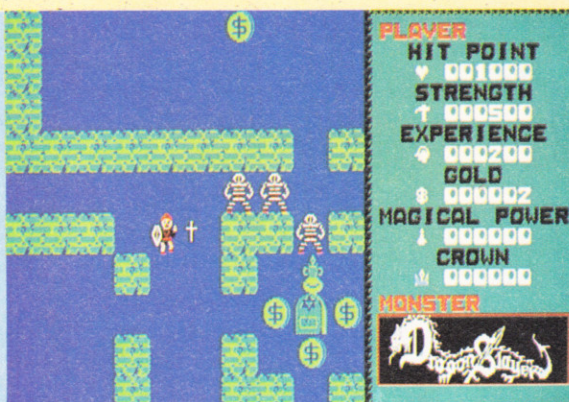
ドラゴンスレイヤーの歴史

日本ファルコム創立10周年。ひと言で10周年と言うのは簡単だが、並大抵のことではない。当時、アップルのパソコンショップであったファルコムは、国産マシン用の、『ホラーハウス』や『ばのらま島』などのゲームを制作し、ソフトハウスとしても活動を開始した。『デーモンズリング』、『異次元か

らの脱出』といった大作も、忘れてはならない。このあたりから、“日本ファルコム”というメーカーは、飛躍的な発展を遂げたと言えるだろう。そして、1984年10月、『ドラゴンスレイヤー』が生まれた。シリーズ発売から7年の進化を、ここで追って見ていこうと思う。

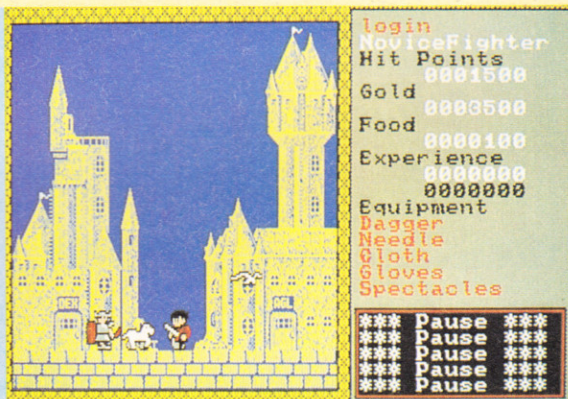
1984 ドラゴンスレイヤー

アクションRPGの元を作ったソフトとして、今も語り継がれている。ドラゴンを倒してクラウンを集めるのが目的だ。ドラゴンの首を斜めから攻撃すると、ダメージを受けずに倒せるという技は、知る人ぞ知る、といったところか。この手の攻撃法は、今の時代にも見受けられるよね。今でもパッケージを持っている、という人は、時代の生き証人として、友達に自慢するといいぞ。



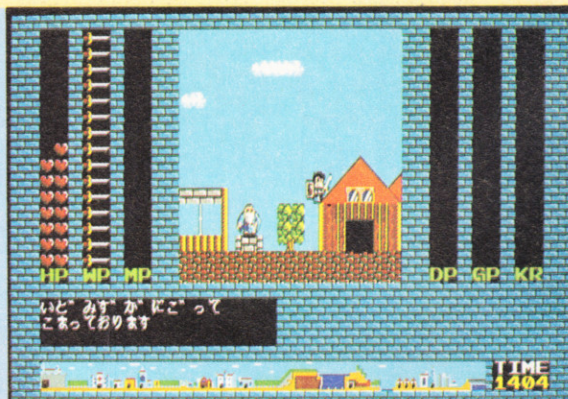
1985 ザナドゥ

『ドラスレ』をさらに洗練したアクションRPGで、やたらと動くデカキャラが、当時は話題的だった。モンスターの設定資料なども付いていて、ゲーム好きにはたまらない1本であったろう。また、別シナリオも発売されて、超ロングセラーとなったことも有名だ。ディスクコピー敵キャラ増やしレベルアップ技、なんていうのもあったよね。知っている人は、ニヤッと笑ってくれたまへ。



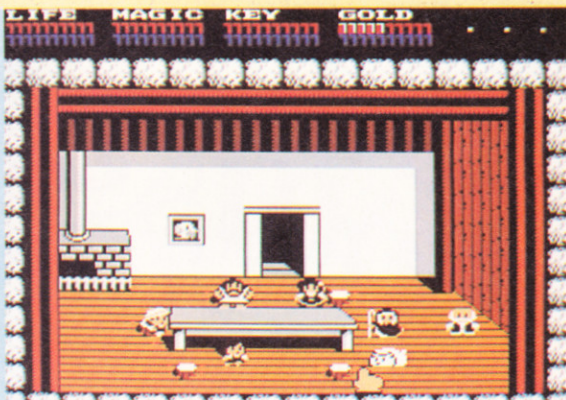
1986 ロマンシア

全体的なストーリーはかなり短めだったが、謎解きがメインで、さらにはセーブ機能がついていないということもあり、超難解ゲームとして記憶に残っている人もいるだろう。やってはいけない、殺してはいけない、といった要素が盛り込まれていたゲームは、当時、これだけだったのではなかろうか。こういったシステム面での印象が強いが、キャラクターのかわいさもビカーだったぞ。



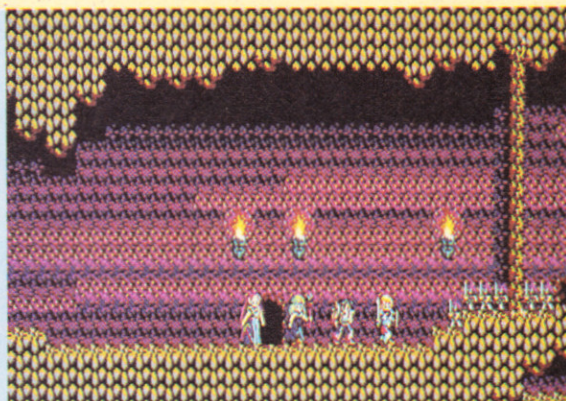
1987 ドラスレファミリー

MSX版とファミコン版しか発売されていない、他機種のユーザーは指をくわえて見ているほかなかったんだよね。今考えてもくやしige。勇者の家族全員が冒険に出る、という奇想天外なアイデアが、なかなか新鮮でよかった。お父さん、お母さん、妹、ペットの犬と、家族総動員で冒険できるのが、アットホームな感じで女の子にも受けたとか。PC-8801SRやPC-9801でプレーできないのが残念だ。



1988 ソーサリアン

このゲームシステムは、パソコンゲーム界にかなりの衝撃を与えたといえる。職業や年齢、世代交替まであったんだよね。そして、短編シナリオが15個あって、それをすべてクリアするとドラゴンとの対決、といった感じで、かなり長く楽しめた。その後もどんどん追加シナリオが発売され、ソーサリアンブームまで起こったのだ。キャラクターの不老不死などの裏ワザもあったよね。

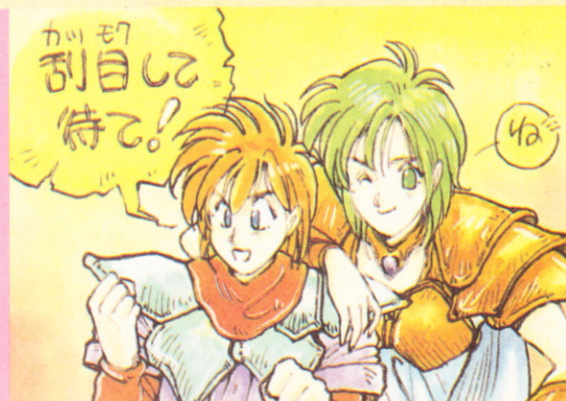


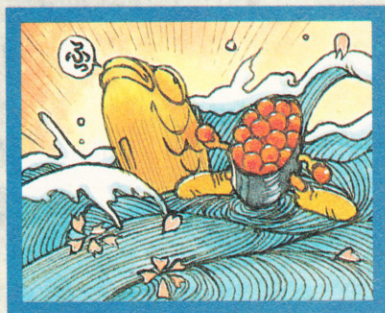
1989 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

ロールプレイングの原点に戻り、ストーリー性に重点を置いたゲームだ。セリオス王子の一大活劇を中心に、人々とのドラマなんかも盛り込まれていて、映画を見ているような感じでプレーできたんだよね。だけど、様々な謎が残されたままにゲームが解き終わるのがふに落ちない、という人も多かったようだ。いましばらく待たれよ……。



1991 3月
ロードモナーク発売
そして……
COMING SOON
英雄伝説Ⅱ!!





LOGiN 8号特別付録

平成3年4月19日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行）第10巻 第8号 通巻126号

Printed in Japan