



マスターオブモンスターズⅡ

# 王者の書



## 序文

思えば、前作である『マスターオブモンスターズ』が発売されたのが、1991引く1988だから、約3年前。大ヒットした『大戦略シリーズ』のユニット、つまり戦車や戦闘機などを、ファンタジーの世界の住人である戦士や騎士、巨人やドラゴンに変えてしまったという大胆な作品は、世間に一大旋風を巻き起こした。『大戦略シリーズ』のどっつきやすさをそのままに、魔法や進化などの新しい概念を採り入れたそれは、ファンタジー作品としても、シミュレーションゲームとして見ても、うるさがたのユーザーたちも十分に納得するほどの出来であったのだ。

さて、それから3年。ようやく、その作品の『II』が現われた。発売前から多大な期待を抱いていたユーザーたちの眼前に登場した『II』は、前作をはるかに超えるスケールを持っていたのだ。

そんなわけで、発売以来若者を中心に、すごく若い者からあんまり若い者まで、幅広い年齢層のユーザーのハートをガッチリとつかんだ、『マスターオブモンスターズII』。今この文章を読破しつつある読者ちゃんも、心の奥からなにか熱いものをニョロニョロと湧き上がらせながら、昼夜をわかつたずプレーしまくっていいことと思う。それもまた青春だ。





# マスターの章

マスターというのは、いわゆる親分、大将、司令塔、大統領。モンスターたちのお頭である。お頭といえ、その名のとおり、軍団の頭脳でなくてはならないのだ。

この章では、『マスターオブモンスターズⅡ』の全貌を把握して、立派なマスターになるための勉強を行なう。一生懸命努力して、部下から頼りにされるマスターになるのだ。



マスターオブ  
モンスターズ

星占い

おひつじ座のあなたは、今週はちょっと三つ巴戦で苦戦しそう。早目に片方のマスターを倒して、1対1に  
もっていったほうがいいかも。ラッキーモンスターはモノベガス、ラッキーマジックはソニックブーン。



# モンスターは進化する

モンスターがどのように成長していくのか、きちんと整理して覚えておくようにしよう。

## ▶ ソルジャー系

レベルアップしないと魔法は使えないけど、剣の突きに腰が入っているので格闘戦に適している。

ソルジャー



LV5

ファイター



LV9

ナイト



LV15

ホワイトナイト



バーバリアン



LV5

バーサーカー



LV10

デスナイト



LV16

ブラックナイト



## ▶ バーバリアン系

基本的には野蛮人なので力は結構あるけど、いわゆるおバカさんなので魔法の攻撃にはちょっと弱いのだ。

## ▶ アマゾネス系

女性だけあって、ソルジャーやバーバリアンなんかよりも動作が機敏で頭脳明晰だ。攻撃力では前の2者に劣るものの、弓矢を使った攻撃ができるのが彼女の強み。アマゾネスって聞くとなんかゾクゾクするのは私だけ？

アマゾネス



LV6

レディナイト



LV12

ワルキューレ



エルフ



LV7

ハイエルフ



LV16

マスターエルフ



## ▶ エルフ系

森林での戦いでは、彼らの右に出る者はいないだろう。でも、左ならいるかもしれない。彼らのテリトリーである森林に配置させて、敵のモンスターを待ち伏せた。森林でのゲリラ戦なら、ランボーにもヒゲを取らないぞ。

## ▶ トロール系

攻撃は1回しかできないけど、その攻撃がスゴイの。キツイ一発をかまされたらそれだけでもう昇天なの。

トロール



LV7

ジャイアント



LV15

アースギガント



LV23

コロサス



ロック



LV5

ファイアーバード



LV13

フェニックス



## ▶ ロック系

ロックといえば、誰がなんといおうともやっぱりエルビスだな。私も若いころ、彼の曲を聴いて興奮したものだ。このロックは、体力と攻撃力がイマイチかなって感じたけど、全モンスター中一番の移動力を持っているぞ。

## ▶ ペガサス系

ペガサスは移動力があるし、なによりカッコイイから好き。思わず「セイヤ」なんて名前をつけたくなっちゃう。

ペガサス



LV8

モノペガサス



LV13

グリフォン



LV17

ヒポグリフォ



キメラ



LV16

スフィンクス



## ▶ キメラ系

いろんな動物が混じってるだけあって、攻撃も多彩だ。ソツなく使えるオールラウンドプレイヤーってどこか。



ミスト



Lv 4

レイス



Lv 7

ダークレイス



Lv 11

ブラックレイス



## ▶ミスト系

ミストといっても整髪料じゃないぞ。彼らには実体がないので、精神攻撃以外はなかなか受けつけないよ。

## ▶エンジェル系

エンジェルといえば天使、白衣の天使といえば看護婦さん。やっぱ看護婦さんはいいよな。いろんな意味で。

エンジェル



Lv 7

アークエンジェル



Lv 15

ケルビム



Lv 22

セラフィム



デーモン



Lv 6

アークデーモン



Lv 13

マスターデーモン



Lv 20

グレートデーモン



## ▶デーモン系

私がイチオシするモンスターがこのデーモン。魔法は凄しい、格闘でもほかのモンスターにヒケをとらない。

## ▶オクトパス系

いわゆるタコ。タコといっても空中を浮遊したり、指にできてイタイタイになったりはしない。このモンスターの特徴はなんといっても多数の触手を活かした攻撃にある。確率が低くても、ヘタな鉄砲攻撃ちゃあたるだな。

オクトパス



Lv 11

テンタクルス



Lv 19

ルスカ



サーペント



Lv 13

シードラゴン



Lv 22

リバイアサン



## ▶サーペント系

このサーペントは、レベル1のモンスターの中では最大の生命力を持つ。さらに進化すれば、魔法攻撃もできるようになるぞ。しかしその半面、陸地に上がるとドよりも動きが鈍くなるといった事実も確認されたようだ。

## ▶フェアリー系

フェアリーは妖精として知られている。生命力がやたらと低いけど、すばしいので、敵の攻撃をかいくぐってのアカンべくらいはできるかも知れない。



Lv 5

フェアリー



Lv 10

ピクシー



Lv 15

シルフ



Lv 20

シルファ



スプライト

ドラゴン



Lv 7

ラージドラゴン



Lv 15

レックドラゴン



Lv 23

ファイアドラゴン



## ▶ドラゴン系(LAW)

彼は火山の中も歩けちゃう。だけど君たちはマネしないように。お兄さんたちは訓練してるから大丈夫なんだ。

## ▶ドラゴン系(CHAOS)

ドラゴンの中では一番肉弾戦が得意。でも性格は結構ワガママそうだな。いわゆる番長タイプってヤツか。

ドラゴン



Lv 6

ラージドラゴン



Lv 13

デスドラゴン



Lv 20

ヘルドラゴン



ドラゴン



Lv 7

ラージドラゴン



Lv 14

ホワイドラゴン



Lv 21

プラチナドラゴン



## ▶ドラゴン系(NEWTRAL)

彼は氷山の上も歩けちゃう。だけど君たちはマネしないように。お兄さんたち……あれ？ 上でも書いたか。

マスターオブ  
モンスターズ

星占い

ふたご座のあなたは、この時期は何をやっても絶好調。戦闘運もアイテム運も、すべて大吉。この機会に、最長のキャンペーンに挑戦してみては？ ラッキー戦闘は飛び道具、ラッキーターンは17ターンと79ターン。



# アイテムを活用しよう

魔法のアイテムの効用を把握して、うまく活用しなければ、このゲームはクリアできないぞ。

- E. ヒールオール
- 聖者の水
- エルフの水

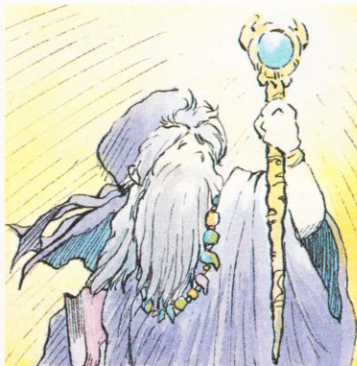
HPやMPを回復させるアイテム。聖者の水はHPを100、エルフの水はMPを10回復させる。このふたつは味方モンスター1体にのみ有効だが、E. ヒールオールだけは、味方すべての体力を完全に回復させることができるのだ。

- メルト
- ビッグクェイク
- マインドストーム
- 死の言葉
- 夢魔の目

敵のモンスターを直接攻撃するアイテム。最初の4つは、敵に直接ダメージを与える。メルトは、敵1体だけに効果があるが、マインドストームは、指定した位置から半径2ヘックス以内の敵すべてを攻撃する。死の言葉は、マップ上の敵全部に効果があり、ビッグクェイクにいたっては、敵味方おかまいなしに、ダメージを与えまくる。ちなみに、夢魔の目だけは直接攻撃アイテムではない。これは、マスターを除くすべての敵に対してスリープの効果があるのだ。

- フォグ
- ブラッククラウド

1フェーズの間だけ、すべての敵モンスターの俊敏性を下げるア



イテム。わりかし地味なアイテムだが、うまく使うと結構効果的だ。ここぞというときに使おう。

- 賢者の杖
- 賢者の指輪
- 賢者の冠
- 王者の紋章

マスター自身の知力を回復するアイテム。賢者の杖から順に、一度に回復できる知力が大きくなっていくのだ。これらのアイテムは9回分使えるので、ちょっと知力がピンチになったら、出し惜しみなどしてないで、バシバシ使うようにしよう。

- 成長石
- 進化石

味方のモンスター1体を、いきなり成長させてしまうという、プレーしてると死ぬほど欲しくなってくるアイテム。成長石は1レベル、進化石はいきなり1クラスアップする。欲しいぞ。

- ブロンズアंक
- シルバーアंक
- ゴールドアंक
- プラチナアंक

1フェーズの間だけ、味方モンスター1体の移動力を上げるアイテム。下のほうのアイテムほど、上がる移動力の値が大きい。なお、アंक類の重ねて使用した場合、最後に使用したものしか機能しないので、注意すること。大魔法のスピードなら、移動力を加算することができるので、一度にたくさん移動させたいのなら、そっちを使うようにしよう。

- 魔宝石
- 知恵の実

味方のモンスター1体の知力を上げるアイテム。知力が高いと、

魔法攻撃などが成功しやすくなるなどいろいろ便利だが、そのかわり、そいつを支配するのに余計な支配力が必要になるので、むやみに使用するのはいやめておこう。

- 騎士の竜
- エルフの反鏡
- 雷鳥石
- 大天使の杖
- 天使の鎧
- 堕天使の杖
- 言霊

味方を、通常の進化では成長することのできない、特別なモンスターに変身させるアイテム。騎士の竜はナイトをドラゴナイトに、エルフの反鏡はハイエルフをダークエルフに、雷鳥石はファイアーバードをサンダーバードに、大天使の杖はセラフィムをミカエルに、天使の鎧はケルビムをエンジェルナイトに、堕天使の杖はグレートデーモンをルシフェルに、言霊はブラックレイスをスペクターに、それぞれ進化させる。これらは、数あるアイテムの中でも、最も貴重なものといっていーだろう。モンスターが、変身できるクラスになるまで、大切にとっておこう。

- 命の草
- 命の実
- 恵みの水
- 恵みの杖
- 祝福の杖

味方のモンスター1体の、最大HPを上げるアイテム。命の草から順に、下へいくほど効果が大きくなるぞ。特にかわいがっているモンスターに、集中して使おう。

- 魔光石
- 魔照石
- 魔輝石

味方のモンスター1体の、最大



MPを上げるアイテム。魔法攻撃のできないモンスターに使っても全然意味がないので、そこらへんはよく考えて使おう。

#### ●風の実

味方のモンスター1体の、最大Agを上げるアイテム。敏捷性という数値は、ゲーム中にあまり目立たないかもしれないが、決しておそろかにしてはいけない。Agを笑うものはAgに泣くのだ。

#### ●火竜の盾

#### ●吹雪の盾

#### ●電撃の盾

#### ●ソロモンの盾

#### ●オリハルコンの盾

これらのアイテムを使用すると、敵の攻撃に対する防御効果が上昇する。上から順に、火災攻撃、冷気攻撃、電撃攻撃、精神攻撃、物理的攻撃に対する耐性が高まるのだ。モンスターの弱いところを補うなり、どんな攻撃にも屈しない無敵野郎を作ってしまうなり、好きなように使おう。

#### ●シルバーソード

#### ●ホーリーランス

#### ●ドラゴンクロウ

#### ●エクスカリバー

これらのアイテムを使うと、味方のモンスター1体の、格闘戦での攻撃力が上昇する。シルバーソードから順に、下のほうのアイテムほど、その威力は大きくなる。これらのアイテムを使用すると、特にレベルの低いうちは、強さが格段に違ってくる。強くしたヤツを、あっさりと敵に殺されたりしないように、十分気をつけよう。

#### ●スターボウ

#### ●クリスタルボウ

#### ●ブラックボウ

味方のモンスター1体の、飛び道具での攻撃力を上げるアイテム。これも同じく、スターボウから順に効果が大きくなる。しかし、一

応注意しておくが、飛び道具が使えないモンスターに使っても、なんの役にも立たないぞ。

#### ●スターワンド

#### ●マジックワンド

#### ●マスターワンド

味方のモンスター1体の、魔法での攻撃力を上昇させるアイテム。もうわかっていることと思うが、スターワンドから順に、下にいくほど、効果が大きくなる。魔法の使えないモンスターにはまるで意味がないので、気をつけるように。

#### ●ガントレット

#### ●マジックバンド

#### ●マジックリング

#### ●影の手

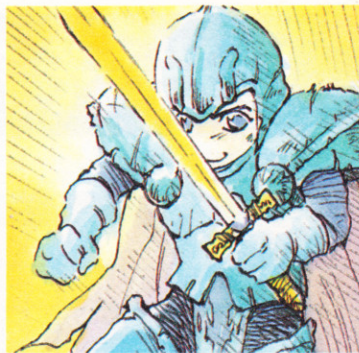
味方のモンスターの攻撃回数を増やすアイテム。ガントレットを使うと格闘の攻撃回数が、マジックバンドを使うと飛び道具での攻撃回数が、マジックリングでは魔法による攻撃回数が、それぞれ1回ずつ多くなるのだ。これらは、一度使用すると、効果がずっと持続するぞ。影の手だけは特別で、これを使うと、1フェーズの間だけすべての攻撃方法の攻撃回数が1回だけ多くなる。これらのアイテムはすべて、味方のモンスター1体にだけ有効なのだ。

#### ●ウィングリング

#### ●ワープリング

#### ●スピードブーツ

モンスターの移動方法に関係するアイテム。ウィングリングを使うと、モンスターは空を飛んで移動できるようになり、ワープリングを使うと、瞬間移動ができるようになる。つまり、これらのアイテムを使うと、ZOCや地形効果を気にせずに移動できるようになるというわけだ。ただし、ロックやミストのような、最初から空を飛んだり、ワープしたりしながら移動しているモンスターには、なんの意味もないぞ。また、スピード



ブーツは、移動方法はそのままだが、移動力が2多くなる。

#### ●飛翔石

モンスターを、塔と塔の間でワープさせることができる。どんなに遠く離れたところでも、自分の国と同じ色の塔さえあれば、一気にモンスターを送り込めるというわけだ。前の3つのアイテムとは違い、一度使用すると、以後そのモンスターの移動方法が変わるというわけではない。

#### ●賢者の目

このアイテムを使うと、隠れた塔を発見することができる。なんだからとても疑わしいところがあるのに、わざわざ調べに行く余裕はない、などというときに使おう。

#### ●裏切の花

モンスターの知性の合計が、支配力を超えてしまうと、モンスターがマスターの支配下から逃げていってしまうことがあるということは、もう知っているだろう。これは、敵国のモンスターの支配チェックを、支配力を20として行なわせるアイテムなのだ。これに失敗したモンスターは、マスターの支配を離れ、中立軍となってしまう。ふつうは、支配力はどんなに少なくとも、100以下になることはほとんどない。それがいきなり20になってしまうのだから、ヘタをすると、ほとんどすべてのモンスターがいなくなってしまう可能性がある。これは、かなり恐ろしい。



# 魔法こそ我が命

対象の欄の“1H”や“2H”というのは、指定した位置から半径1ヘックスまたは2ヘックス以内にいるすべてのモンスター、という意味なのだ。念のため。

## ▶ 攻撃魔法 (火)

名 称	消費知力	対 象	マスター
ファイア	25	敵1体	S
ファイア+1	50	敵1体	W
ヘルファイア	105	敵1H	W
ファイアフレイム	210	敵1H	W
ニュークリア	300	敵2H	W
ノバ	360	敵2H	W

ファイアとは火のことだね。だから想像できると思うけど、この魔法をかけられるとえれー熱い。どのくらいかとゆーと、ヤケドしちゃうぐらいは熱いのだ。この魔法を苦手としているのは、ソルジャーやトロールといった肉弾戦タイプのモンスター。逆にものともしないのは、フェニックスやファイアドラゴンなどだ。

## ▶ 攻撃魔法 (冷気)

名 称	消費知力	対 象	マスター
コールド	20	敵1体	N
コールド+1	45	敵1体	S
コールド+2	95	敵1体	N
ヘイルストーム	115	敵1H	N
デスブリザード	250	敵1H	N
アブソリュート0	350	敵1H	N

コールドの魔法をかけられると、瞬時にエスキモー体験ができるぞ。さらに、ナウマンゾウがどのようにして減んでいったのか、などを身をもって体験できる特典もついているのだ。これはお得だね。この魔法を大の苦手としているのは、ファイアバードやレッドドラゴンなどといった炎の属性を持ったモンスターたちだ。

## ▶ 攻撃魔法 (精神)

名 称	消費知力	対 象	マスター
マインド	30	敵1体	W
マインド+1	50	敵1体	N
マインド+2	100	敵1体	S
マインドブラスト	100	敵1H	N
マインドバスター	230	敵2H	W
デス	300	敵1H	S

ミストやレイスなどは、なかなか攻撃が効かないのでやっかいだね。この実体を持たないモンスターに、唯一効果的なダメージを与えられるのが、マインド系の魔法だ。ちょっと気の弱いモンスターの中には、この魔法をかけられると気がふれちゃって、幼稚園児なみの行動しかとれなくなるヤツもいるとかいないとか。

## ▶ 攻撃魔法 (電撃)

名 称	消費知力	対 象	マスター
サンダー	25	敵1体	S
サンダー+1	40	敵1体	N
サンダー+2	70	敵1体	S
サンダーアロー	150	敵2H	W
サンダーシャワー	210	敵2H	S
プラズマ	290	敵1H	S

サンダーとはいっても、杉山だとか軍曹とかとはちょっと違うぞ。雷雨の日、ゴルフなんかをやっているときに、いきなりビリビリとかきて、ああもうだめって感じのヤツのことだ。この魔法には、麻薬的效果があるみたいで、1回くらうとそのあまりにも激しい快感に、思わずヤミツキになるモンスターもいるらしいのだ。

## ▶ 攻撃魔法 (物理)

名 称	消費知力	対 象	マスター
クエイク	210	全 体	N
メテオ	80	全体6H	W
テンペスト	100	全体1H	S
ソニックブーン	240	全 体	S

いわゆる、大地に変化を与える魔法。地震を起こしたり隕石を降らせたりと、かなりダイナミックなことができる。だけど、使用の際には注意しよう。この魔法は敵味方関係なくダメージを与えるんだ。

マスターオブ  
モンスターズ

星占い

おとめ座のあなたは、うっかりミスが多い日が続くそう。特に、ヒールオールのかけ忘れには要注意。ターンを終了してから気がついて、泣いたりしないように。ラッキー地形は氷原、ラッキーマスターはハゲおやじ。



## ▶ 防御魔法

名 称	消費知力	対 象	マスター
シールド	25	味方1体	N
シールド+1	55	味方1体	W
アイスシールド	25	味方1体	N
ファイアシールド	25	味方1体	W
マインドシールド	25	味方1体	W
サンダーシールド	25	味方1体	S
ハイシールド	100	味方1体	S

この魔法は、ほかの魔法とはちょっと毛色が違って、敵の多彩な攻撃方法から味方のモンスターを守るためのものなのだ。たとえば、炎に弱いモンスターを守るときには、ファイアシールドをかけてあげたり、冷気に弱いモンスターを守るときにはコールドシールドをかけてたりって具合にね。この魔法をモンスターにかけてマスターの思いやりを感じさせよう。

## ▶ 回復魔法

名 称	消費知力	対 象	マスター
ヒール	20	味方1体	W、N、S
ヒール+1	35	味方1体	W、N
ヒール+2	60	味方1体	S
エクストラヒール	90	味方1体	S
ヒールオール	80	味方全体	N、S
ヒールオール+1	115	味方全体	W
ヒールオール+2	185	味方全体	S
タワーヒール	130	味方複数	W
タワーヒール+1	200	味方複数	N、S
チャージ	40	味方1体	W、S
チャージ+1	70	味方1体	N
チャージ+2	100	味方1体	W
チャージオール	120	味方全体	N

おそらく、ゲームを進める上で最も多く使う魔法がこれだろう。この「マスターオブモンスターズⅡ」の回復魔法には、前作にあったヒットポイント回復のヒールのほかに、マジックポイントの回復ができるチャージの魔法が新たにつけ加えられているんだ。このマジックポイントってのが結構クセモノで、さあ魔法で攻撃してやろうかなと思ったときにマジックポイントがたりなくて、敵が倒せなかったなんてことがたまにある。マジックポイントがなくなりそうになったら、すぐにこのチャージの魔法を使って回復させてあげよう。ヒットポイントが減ったら、ヒールを使うのも忘れないように。回復系の魔法は、このゲームを進める上では絶対必要不可欠なのである。

## ▶ 補助魔法

名 称	消費知力	対 象	効 果	マスター
スリープ	70	敵1体	1ターンの間、敵を眠らせる効果がある。	W、N
メガスリープ	150	敵2H	2ヘックス以内の敵を1ターン眠らせる。	N
ストーン	80	敵1体	1ターンの間、敵を石化させておく。	N
トーンイド	70	全体1H	敵を10ヘックス以内の場所に飛ばす。	W
ダークネス	100	時刻	時刻を夜に変えることができる。	N
サンシャイン	100	時刻	時刻を昼に変えることができる。	W
スピード	35	味方1体	1フェーズ中、移動力を1上げる。	W
スロー	45	敵1体	1フェーズ中、俊敏性を50下げる。	S
クイック	40	味方1体	1フェーズ中、俊敏性を50上げる。	N
タワーワープ	60	味方1体	自国の塔と塔の間をワープする。	S
アウェイクン	30	味方1体	*睡眠*状態から味方のモンスターを回復。	W、N
クリアランス	55	味方1体	睡眠、石化の状態から回復させる。	S
アゲイン	150	味方1体	すでに行動済みのモンスターを再動する。	W、S
ハント	250	敵1体	敵のモンスターを味方に引き入れる。	S
コンフューズ	80	敵1体	敵のモンスターを一時的に中立にする。	N





福田有宵先生

『マスターオブモンスターズⅡ』では、召喚したモンスターに好きな名前をつけることができる。しかし、いざ命名しようとなると、どういう名前にしたらいいか、なかなか決められないと悩

んでいる方も少なくないはず。そこで今回は、ログイン誌上でおなじみの福田有宵先生に、どういう名前をつければ強いモンスターになるかを占ってもらったのだ。例にある名前は、こちら

であらかじめ用意した40あまりの名前の中から、最もいいのを選んでもらったもの。下のキャプションは、福田先生からのコメントだ。キミもこれを参考にして、最強の軍団を作ろう！

## ソルジャー



例 ノブナガ

ソルジャーには、明かるい太陽、輝きといったイメージがあります。例にある名前のほかに、繰り返しの名前をつけるといいでしょう。また、イニシャルでは、RやKなどの名前がいいですね。

## バーバリアン



例 リチャード

バーバリアンには、体が大きい、落ち着いてゆっくりしている、などのイメージがあります。名前のイニシャルは、S、T、Zなどがよさそうです。いいにくい名前や、覚えにくい名前のほうがいいですね。

## アマゾネス



例 ミッチェル

アマゾネスには、旅が好き、足が速いといったイメージがありますね。山の上も好きでしょう。イニシャルでは、KやNがいいでしょう。例に挙げた以外にも選ぶとしたら、タカシという名もいいですね。

## ペガサス



例 ヘナヘナ

ペガサスには、努力家、意地っ張り、負けず嫌いというイメージがあります。例にある名前のほかに、シンイチロウというのもいいですね。イニシャルでいうと、S、Kなどがよさそうです。

## トロール



例 ジェームス

トロールには、愛情に飢えているというイメージがあります。また、赤い色と相性がよさそうです。イニシャルでは、HやUがいいでしょう。名前のリストの中では、オオワタバクというのもいいですね。

## ドラゴン



例 チャッピー

ドラゴンには、勢いがありますね。自信過剰、ワンマン、プレーキがきかないといったイメージです。イニシャルでは、A、T、Iがいいでしょう。チャッピーのほかに、イワンという名前もよさそうです。



# モンスターの章

マスターが頭なら、モンスターは手足。いくら優れた考えがあっても、それを実行できなければどうしようもない。実戦になれば、主役になるのはモンスターたちである。この章

では、実際にゲームをプレーして、モンスターたちの活躍を楽しむのだ。モンスター1体1体に感情移入してこそ、真のマスターオブマスターオブモンスターズといえるだろう。







実録

マスターくんとモンスターくんの

マスターオブモンスターズⅡ

# 攻略大作戦



## ターゲットはアイランドキャンペーンなのだ

さて、ここまでのページでは、主にデータ関係を扱ってきた。しかし、データをすべて把握したということ、ゲームを完全にマスターしたということとは、決して同義ではない。たとえ完璧な理論がそこにあったとしても、実戦に適用できないならば、それにはかけらほどの価値もないのだ。

そこで、この章では、これから実際にゲームをプレーしてみる。そして、『マスターオブモンスターズⅡ』の戦いかたを学びつつ、興奮と感動を4ページにわたって繰り広げようと思う。いくなれば、大人の時間だな。それはウソだが、とにかくそういうわけだ。

キミたちのかわりにゲームをプレーする、いわば夢先案内人は、上の写真のふたり、マスターくんとモンスター

くん。なんだかどってつけたような名前だが、事実どってつけた名前なので、あまり憤慨されても困るということ、あらかじめ書いておく。

そして、なんだか情けないこのコンビが挑戦するのは、入門用キャンペーンである『アイランドキャンペーン』！要するに、『マスターオブモンスターズⅡ』に収録されているキャンペーンの中で、最も基本的、かつ簡単なものだ。ちなみに、このキャンペーンを選んだ理由は、これならなんとかこのふたりでもクリアできるだろう、と考えられたということにほかならない。

さて、マスターくんとモンスターくんのふたりは、期待に応えてこのキャンペーンをクリアすることができるのだろうか!? はやる心を抑えつつ、ページをめくれ！ いや違った、ここは左ページだから、まだめくらなくてもいいぞ。下も読めよな。



### キャンペーン1 Island Campaign

『大戦略シリーズ』の入門用マップとしておなじみである、この『アイランドキャンペーン』。『マスターオブモンスターズⅡ』でも、初心者への入門用として登場だ。一応キャンペーンという扱いになってはいるが、マップはこの1枚だけしかない。このマップをクリアすれば、キャンペーンをひとつ解いたことになるってわけだ。また、ほとんどのモンスターは、もう1レベルアップすると次のクラスに変身しちゃうという状態で召喚されるので、モンスターを進化させる楽しみも、手軽に味わうことができるぞ。すごいすごい。



## 暁とともに侵攻開始なの

マスター 顔が赤いよ。

モンスター めいぐるみの中が暑いから、しょうがないんだよ！ それより、話を進めろよ。

マスター そうか。うーん。ではまず、どこの国を担当するかというのと、どのマスターを選ぶのかということだけど、やっぱり国は青かな。このマップでは、一番有利みたいだし。

モンスター 本当は、赤がいいんだけどな。情熱的で。

マスター マスターは、なんとなくだけど、サモナーにしよう。ちょっと弱そうだけど、逆境ってことで。

モンスター サモナーは女の子だから、俺もそれには異存はない。

モンスター あー、なんでそんなとこ



に配置するんだよ(写真参照)。もっと下にちゃんと城があるじゃないか。

マスター ここでいいんだってば。大戦略みたいな1対1の戦いとは違って、今回は3カ国戦だから、あんまり後ろのほうから始めると出遅れちゃうよ。ほら、あんなところに黄国のマスターがいるし。

モンスター あー、本当だ。

マスター こんなら、1ターンで右上

の塔も取れるしね。というわけで、ペガサスを召喚する。

モンスター ペガサスだけ？

マスター できるだけペガサスを多く。なんてたって、長い距離を一気に飛べるのが魅力だね。でも一応、ドラゴンもつくっておくぞ。あとアマゾネスとか、ソルジャーとか、そこらへん。

モンスター おっ、早くも黄国と交戦状態に入ったぞ。ペガサスってわりと弱いんじゃない？

マスター いや、そうでもない。いくら弱小モンスターといっても、一度や二度の攻撃で死んじゃうほど体力が少ないわけじゃないから、ちゃんとヒールで援護してやれば大丈夫。それに、1回の攻撃で敵に与えられるダメージは小さいけど、攻撃回数が多いし、命中率も高いから、ナメていると痛い目にあうよ。敵にトドメをさすには、もってこいのモンスターだね。

モンスター むむ、なるほど。

マスター でも、ペガサスばかりじゃラチがあかないから、どんどん後続部隊を送り込んでやろう。序盤は、支配力を惜しんだりせずに、つぎつぎ召喚したほうがいいな。とりあえず、ドラゴンとペガサスだけはたくさん作っておいて、あとは1体か2体ぐらいずつ召喚しとけばいいんじゃないかな。



モンスター こっちの軍がだいぶ押してまず、マスターのだんな。

マスター 前線が確定したら、マスターの位置をもうちょっと前のほうに移動させちゃう。後続部隊を次々と送れるようにね。

モンスター あっ、敵のロックが前線から飛び出して、いきなりこっちの側の塔を占領してるんですけど。

マスター 『Ⅱ』では、高い空を飛ぶモンスターは、地上のモンスターの、いわゆるZOCにはとらわれないのだ。

モンスター のんきに落ち着いている場合じゃないだろ。なんとかしなきゃ。

マスター あわてない、あわてない。こんなこともあるかと思って、迎撃用にエンジェルとデーモンを呼び出しておいたんだ。この人たちの魔法攻撃を使えば、たいがいの敵には反撃をくらわないから大丈夫。ほーら、ロックなんてもういなくなっちゃった。

モンスター そんなことをしてる間に、黄国を結構追い詰めたぞ。

マスター これは、あと2、3ターンぐらいで決まりかな。でも、そろそろ向こうに赤いモンスターの姿も見えてきてるよ。

モンスター 新たな戦いの予感だな。

## 16ターン経過

## 敵のマスターたち



## 黄国陥落寸前

マスターオブ  
モンスターズ 星占い

みずがめ座のキミは、何をしても、あせるのは禁物。50から100カウントくらいのマウスで、ゆっくりプレーしよう。わざとクロック数を落として遊ぶのも吉。ラッキーディスクは3.5インチ2HDの2枚組み。



## 破竹の勢いで快進撃中だ

**マスター** それにしても、この赤国の  
トロール軍団は、ちょっといやな感じ  
だな。トロールは体力もあるし、攻撃  
があたるとでかいし。

**モンスター** おーい、黄色のマスター  
が死んだぞ。

**マスター** 倒したおかげで経験値が入  
り、ドラゴンがレベルアップしてラー  
ジドラゴンになったりして、我が軍も  
わりと強力になってきたな。とにかく  
前線をつくらう。ラージドラゴンとか、  
レベルアップして進化したファイター  
やジャイアントなんかを、前のほうに  
もっていけー！

**モンスター** アークエンジェルやアー  
クデーモンは？

**マスター** 格闘面がちょっと悲しいか  
ら、後ろで守ったり、トドメをさした  
り要員ということだ。

**モンスター** 急に前線の向こう側から  
ロックが飛んできて、またこっちの塔  
が取られちゃったけど、こいつは即や  
っつけちゃっていいよな。

**マスター** あー、どんどんやっちゃっ  
てやっちゃって。



## 22ターン経過



マスターオブ  
モンスターズ

星占い

うお座のあなたは、ちょっと体調を崩してしまいそう。知らないうちに、敵モンスターに塔が取られてい  
ないか、日ごろから気をつけておこう。水に関係のある場所は凶。ラッキー必殺技はリセット、ロードし直し。



ドラゴン



カクトウ

63%

トロール



カクトウ

67%

**モンスター** あれ、いったんロックに  
取られた塔を取り返したら、アイテム  
を発見してしまったぞ。

**マスター** そう、アイテムは、どこか  
の国のものだった塔を占領しても、出  
ることがあるんだよね。

**モンスター** そうこうやっているうち  
に、きれいに前線ができちゃったな。

**マスター** レベルアップして進化した  
我が配下の軍団と、まだ変化が訪れて  
いない敵軍とでは、どっちが強いかは  
一目瞭然だー。いけー。

**モンスター** どうもやかましいな。つ  
まり、小細工なしで攻めていけばいい  
んだな。

**マスター** うん。

**モンスター** 一応、上の島と下の島か  
ら、何部隊か回しておくぞ。あれ？

**マスター** おっ、隠し塔を発見か。

**モンスター** あら、またあった。

**マスター** うーん、この位置は……。  
ちょっと、こことこことこことこに  
ペガサスを飛ばしてみてくんない？

**モンスター** なにな  
に、こことこ……  
おおっ、隠し塔を次  
次と発見していくぞ。  
**マスター** やっぱり  
思ったとおりだ。こ  
のマップでは、大戦  
略シリーズのアイラ  
ンドキャンペーンで、  
都市や工場、空港な  
どがあったところに、



塔や要塞があるんだ。

**モンスター** すると、ふたつのマップ  
を照らし合わせてみると、都市がある  
のに、塔はない、なんてときは……。

**マスター** 隠し塔でしょ。

**モンスター** じゃあ、本当はここにも、  
おっ！ やっぱ隠し塔を発見！ つ  
いでにアイテムも見つけたぞ。

**マスター** これは、成長石といって、  
いきなりモンスター1体のレベルを1  
上げることができるという、とても貴  
重なアイテムだな。

**モンスター** ふーん、じゃあさっそく  
使ってみようぜ。

**マスター** まあまあ、あわてないあわ  
てない。モンスターがレベルアップす  
るときには、HPやMPが完全に回復す  
るんだけど、成長石や進化石でもそれ  
は同じなんだ。つまり、どうせ成長さ  
せるなら、傷ついて体力のないヤツに  
したほうがお得なんだな。

**モンスター** なるほど。おっと、敵の  
陣形が崩れてきたぞ。一気に攻めてし  
まおう。

**マスター** ここを突破すれば、もう詰  
めの段階とっていいいな。



## すべてを手に入れるまで

モンスター 前線がきれいにできている間は、なかなか攻めづらかったけど、いったん崩れ出してしまうと、案外もろいもんだな。

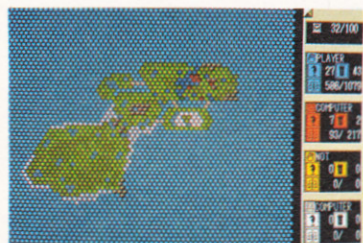
マスター あとは、敵を1体ずつやっつけていきなり、いきなりマスターを取り囲んじゃうなり、好きな作戦をとればいいのだ。

モンスター このマップは、入門用だけあって、ターン数制限はあってないようなものだからな。

マスター 普通のキャンペーンなら、制限時間ギリギリまでねばって、経験値を稼いだほうがいいんだろうけど、このキャンペーンはこのマップだけでおしまいだからね。無理にモンスターをレベルアップさせる必要はないんだ。

モンスター じゃあ、敵のマスター打倒プロジェクトを開始するぞ。

マスター 『Ⅱ』でのマスターは、前作ほど強くないから、まわり全部を囲まなくても、ラージドラゴンが3、4匹いれば、なんとか倒せるよ。要は、1回の攻撃でやっつけられてしまわないほどのHPがあればいいんだ。



モンスター ここまで囲んじゃえば、もう楽勝でしょ。敵のマスターの体力も、もう半分くらいに減ったぞ。

マスター マスター自身には、大魔法がかけられないから、ヒールとかができないしね。塔の上にいるから、ターンごとに少しはHPが回復するけど、たかがしれてるし。

モンスター あれ？ おい、舌の根の乾かないうちに、敵マスターの体力が完全に回復しとるぞ。

マスター ああ、忘れてた。マスターもモンスターと同じで、レベルアップすると、体力が完全に回復しちゃうん



## 32ターン経過

だ。前作とちがって、今度はマスターもすぐにレベルアップしちゃうからね。

モンスター なんだよ、早くいえよ、そんな重要なことは。おかげでまた最初からやり直しだぞ。

マスター でもなあ、こればかりは避けようがないからなあ。まあ、これでしばらくはレベルが上がらないから、もう大丈夫でしょ。

モンスター まったくいいかげんな。

マスター でもほら、ここまできちゃったら、もう勝負は決まったようなものだから。

## もはや勝利は目の前

モンスター ああ、いよいよこのマップも終わりだな。

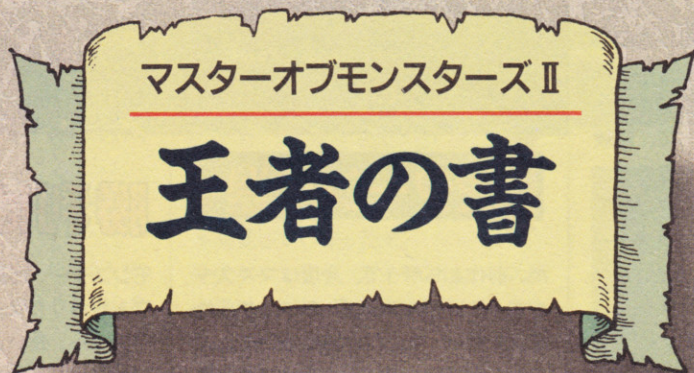
マスター 長いようで短いような時間だったけど、わりかし短かったのかな。どうなんだろう。

モンスター 結局33ターンで終わったわけだけど、やりようによっては、もっと早く終わらせられそうだな。とにかく、無事キャンペーンをクリアできただけで、よしとしよう。

マスター 私も、『マスターオブモンスターズⅡ』のなんたるかがわかったような気がするな。めでたいめでたい。







**LOGIN11号特別付録**

平成3年6月7日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行）第10巻 第11号 通巻128号

Printed in Japan