



これを読めば、ステージ15までは楽勝！？

Text by 西川善司

T O P V I E W

ポピュラス ザ ビギニング攻略！

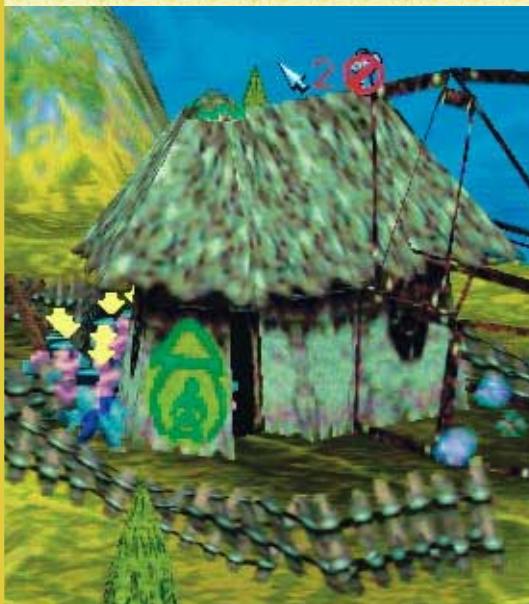
ついに12月18日に発売されるポピュラス3こと「ポピュラス ザ ビギニング」(以下POP3)。シームレスでオブジェクト指向の斬新なユーザーインターフェース、妥協なしのパワーグラフィック、そして練り込まれたゲームデザイン……と、究極の箱庭ストラテジーゲームとして、全世界のゲーマーを虜にしそうな予感がする。今回のTOP VIEWでは、一足早くこのゲームを攻略していく。購入してプレイした場合、必ず詰まるであろうステージを集中的に攻略！必ずやプレイヤーの助けになるに違いない。

POP3の基本ルール

まずは基本ルールを紹介しよう。ゲームの目的は単純明快。ステージとなる惑星の上に住む自分の種族を繁栄させ、敵種族を全滅させること(画面1)。プレイヤーが行えるのは、住民に建物を建てさせること、そして住民たちのリーダーとなる「シャーマン」を通して魔法(スペル)を発動させ、さまざまな天変地異を起こさせることだ。魔法には、敵種族や敵種族の土地や町を破壊する「攻撃タイプ」と、自分の種族を守ったり、自分の種族の土地や町の拡張を手助けする「防御タイプ」の2種類がある。

魔法のパワーの根源となるのは、自分の種族のシャーマンに対する信仰心……すなわち自分の種族の人口に比例する^{*1}。魔法を使うと魔力(マナ)を消費してしまうが、人口が多ければマナの回復は早い。逆にいえば、敵種族のマナを奪うためには敵種族を殺しまくればいいことになる。

それでは人口を増やすにはどうしたらよいか。自分の領土の住民を増やす方法は基本的に二つ。一つは地上を走り回って気ままに暮らしている「野人」を「コンバート(回心)」の魔法で自分側の種族にしてしまう方法、もう一つは建設した住居に人民を住まわせて増殖させる方法だ(一人でも増えるのがすごい！彼らは



分裂増殖しているのか!?)。

このほか、敵地に伝導師を送り込んで接した敵種族をコンバートして味方したり、混乱の魔法で一定時間に味方種族にしてしまうといった、アグレッシブな戦術もくはないが、確実な方法ではない。

*1 *Populous* (「人口が多い」の意) というゲーム名はここからきている

ポピュラス1&2とはどこが違う?

ポピュラス1('90年発表) & ポピュラス2('92年発表) を知っている人は、「ゲーム概要なんか知ってる。前作からどう変わったのよ」と、しごれを切らすころだと思うので、そのへんの話題も。

まず、ポピュラスが「箱庭ゲーム」といわれるゆえんである「土地の造形」が気軽にに行えなくなってしまったこと……これが最大のゲームシステムの変更点として挙げられる。1&2では土地の盛り上げはマナをそれほど消費せずにいた。もともと「海」となっている無の領域に地面を作り出し、そこに人を住ませていくというのが1&2の基本戦略だったわけだが、3では土地の盛り上げはけっこうな量のマナを消費してしまうため、むやみやたらに使えなくなってしまったのである。よって1&2で使えた「自軍と敵陣を序盤から接続してしまい、敵陣を『土地の造形』魔法で強引に盛り上げて破壊する」というあの「凶悪テクニック」は使えない。²

さらにPOP3では、魔法に「射程距離」の概念が導入されてしまった。1&2ではマナが溜まりしだい敵陣に何の前触れもなく火山を作ったり地震を起こしたりすることができたわけだが、3では魔法の有効範囲がシャーマンを中心とした同心円内に限られている。射程距離は魔法の種類によってだいぶ異なるが、いずれにせよ、敵陣のど真ん中に火山を打ち立てたりするには、シャーマンを敵陣まで導く必要があるというわけだ。

敵陣に近づけば敵に殺される可能性も高くなる。種族のリーダーであるシャーマンといえども人間(……なのかな?)、魔法が使える以外は、ちょっと耐久力が高いだけの普通の人。取り囲まれてリンチを受ければたちまち死亡する。そして自軍のシャーマンが殺されれば多大なマナが相手側に充填される³。つまり、マナさえ溜まれば攻撃し放題だった前作とは違い、攻撃する側にはリスクが付きまとい、攻撃される側にはマナ獲得のチャンスがやってく

るという、若干リスキーなゲーム性に変更させられたということだ。1&2を知っている人間としては大胆なルール変更に思えるだろうが、ゲームバランスの設定としてはなかなかうまいと思う。

と、ここまで予測されるのが「え~っ。神と神の戦いだったもともとのポピュラスの世界観とは、だいぶ異なりますな」というシニカルな突っ込み。これはよりリアリティを追求した結果こうなった……と解釈はできないだろうか。POP3では、神(一プレイヤー)を雲の上の存在とし、人間界に直接手は出せないという設定にしてしまったわけだ。その代わり、神との交信役シャーマンにマナを与え、すべての住民に「敵の神が操る敵種族を殲滅せよ」「繁栄せよ」と、その潜在意識に働きかけるというイメージだ。



画面1 太陽系すべての惑星を制覇するのが、このゲームの究極の目的

*2 今を去ること8年前、当時の移植開発元のイマジニア本社で開催されたポピュラス1のエキシビションマッチで、日本プレイヤー代表として参加した私、西川善司は、ゲームの作者であるピーター・モリニュー氏にこの戦法を使い、ゲーム開始後わずか10分で彼を操作不能の状態に陥れ圧勝した。プレイ後、ピーターはため息まじりに「本国(イギリス)では、こんなプレイスタイルは邪道なんだよ……」とコメントしたものだ

*3 シャーマンが死亡しても、味方住民が一人でも生き残っていれば、しばらくして味方本拠地で復活する

初代ポピュラスのデザイナー、ピーター・モリニューの新作

初代ポピュラスは画期的なゲームで、IBM PC/AT機をはじめとして、Macintosh、X68000、スーパーファミコン、果てはゲームボーイにまで移植された。発売は'90年で、すでにピーター・モリニューのお得意である「ゴッドゲーム」(プレイヤーが神のような存在となって、ゲーム世界を支配するタイプ)のシステムが完成しかけていた名作だ。その後彼は「バワーモンガー」「シンジケート」「テーマパーク」「マジックカーペット」「ダンジョンキーパー」などのヒット作を次々に作り上げていくわけだが、ほとんどすべてが「ゴッドゲーム」であるのは興味深い。

彼は結局、Electronic Artsと折り合わなくなってしまった。数々の名作を生み出したBullfrogを退社。POP3は彼がデザインしたものではないが、彼の思想が色濃く残っているのは否定できない。ピーターは今ではLion

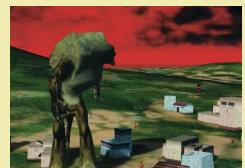
head Studiosという新会社で、相も変わらずゲームデザインをしているらしい。そんな彼の次なる作品は「Black & White」('99年中発売予定)。やはり神となり、自分の種族を繁栄させていくゲームだ。

「なーんだ。結局POP3と変わらないんじゃない」と言いたい気持ちも分かるが、それは甘い。彼がただのゴッドゲームで終わらせるはずはない。

普通の3Dリアルタイムストラテジーという枠に加えて、種族固有の「モンスター」が存在し、プレイヤーの行動によって、そのモンスター(守り神のようなものか?)が進化していくのだ。攻撃や破壊などに明け暮れれば悪のモンスターに、開墾や施などをし続ければ善のモンスターに。今から非常に楽しみな一作だ。ドリームキャスト版も出るという話だが、そちらは未確認。



これが初代ポピュラスの画面だっ! 知らない人でも、なんとはなしにPOP3がこの続編であることが分かることはないだろうか



こちらが新作「Black & White」。E3で見せてもらったときはけっこう動いていたので、思ったよりは早く登場か? しかしピーターは「来年のE3でβ版を見せられるといいね」と明るく言い放っていた。とほほ

ステージ攻略

ステージは全部で25。ここでは、序盤から中盤の難関ステージの攻略を行ってみようと思う。**自力でクリアしたい人は読み飛ばしてほしい。**

ところで最終ステージ手前のステージ24をクリアすると、プレイヤー種族のシャーマンが神となる演出ムービーが入る。そして続く最終ステージ25では、ちょっとした特殊ルールが適用される。それが何かは、ステージ24をクリアしてのお楽しみ。数々の勝利をものにしてきたプレイヤーだけが見られる栄光だ。

ステージ5「死の天使」

突然難易度が上がるステージ。このステージには時間制限があり、タイムリミットに達すると死の天使（ドラゴンかな？）が召喚され、自分の種族が食い殺されてゲームオーバーとなる（画面2）。腕に自信がなければセーブ/ロードを繰り返し、「最適の展開」をキープするように心がけたい。

まずゲーム開始時には、シャーマンと戦士しかないので建物が建てられない。そこで戦士をスタート地点間近のストーンヘッドに走らせて祈らせ、一方シャーマンはスタート地点の近くにある初期状態から建っているガードタワーに上らせる。戦士が祈ると手に入る「コンバート」の魔法で離れ島の野人を自軍にコンバートし、離れ島のトーテムポールを祈らせる（画面3）。すると舟が手に入るので、これで離れ島から本島に移住させる。この間、戦士には本島のトーテムポールを祈らせておく。マウス操作がけっこう忙しいぞ。

トーテムポールへの祈りが終了すると、初めから寺院などが建っている土地へ行けるようになる。このあたりから人口増加のために住居を建てまくる（画面4）。

伝導師を7、8人作ったら敵陣へ乗り込むわけだが、ここで渡った先の本島のトーテムポールに祈ってはダメ。これは引っ掛けだと私はにらんでいる。このトーテムポールに祈ることでも地面がつながり敵陣へ侵入できるが、渡った先に伝導師が張り込んでいるため、むだに戦力と時間を消耗してしまうのだ。

一つめのトーテムポールがあった近くの海岸から土地隆起の魔法で敵地への道を切り開き（画面5）、戦士や敵の住民がいるところへ伝導師をばらまく。その間に、シャーマンが敵の伝導師を殺しつつ敵陣奥に突き進み、敵のシャーマンが隠れている敵陣中央のガードタワーにライトニングを落とす（画面6）。これで敵のシャーマン死亡。以後待ち伏せて、敵シャーマンが復活するたびに殺しまくる。この「敵シャーマン殺し」は、このステージ攻略へのカギだと思う。味方伝導師が敵市民をコンバートしているのを敵シャーマンが魔法で妨害できないようにするのと、敵のマナを奪うという意味合いがあるのだ。

こうすれば、難しかったこのステージも嘘のように楽勝できる。



画面4 ここも建てられる



画面5 ここから敵陣へ侵攻する



画面2 これが問題の死の天使。初めは石像として固まっているが、制限時間に達すると実体化して住民をかじりまくる



画面3 離れ島の野人を手早くコンバートする



画面6 敵シャーマンを殺したら、このステージも楽勝。復活する敵シャーマンも雷撃にて狙撃すべし

ステージ10「深淵から」

ステージ開始早々から水没が始まるステージ(画面7)。開始したらポート小屋に向かって右のスペースに集合。舟がすでにいくつかできているので、これに伝導師や戦士を乗せる(画面8)。一般住民は全員ポート小屋で舟を作らせる。時間との勝負だ。土地が水没しきるまでに、ひたすら舟に住民を乗せろ！スタート地点の土地が完全に水没したら、ちょっと離れたところにある小島のトーテムポールを祈ろう(画面9)。敵種族が2、3人いるので殺すかコンバートするかして、こちらの損失を最小限にとどめるべし。祈りが通じるとなんと海から都市が出現するので(でも壞れかけ)，そちらに移り住む(画面10)。

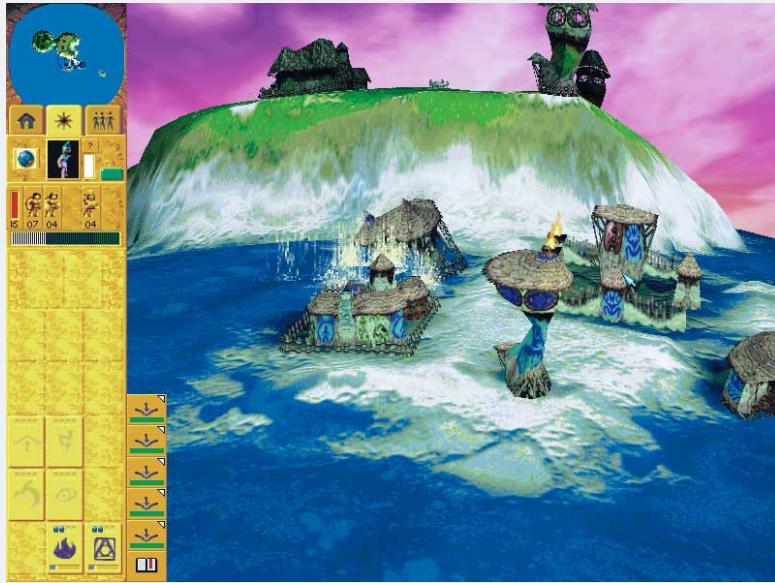
実はこのステージにも時間制限がある。時間制限が過ぎると、舟に乗つていようかいま

いが、とにかく強制的にゲームオーバーになる。セーブは適当にやっておくといいだろう。

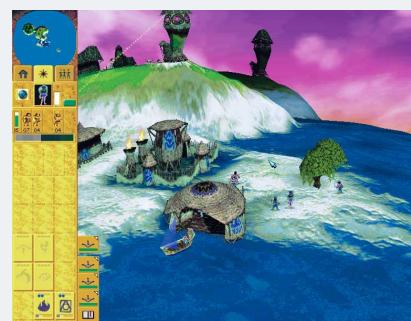
移ったあとで、海から浮上した都市を再建する。シャーマンは、都市にいる野人をコンバートの魔法で味方につけまくるといいだろう。そして、このあたりからライトニングの魔法を充填開始しておくこと。

画面11くらいの戦力が整つたら、水没させられた土地とは反対岸から侵攻する。シャーマンは炎の戦士やガードタワーを破壊することに専念して、戦っていない住民をこの丘の頂上のトーテムポールに向かわせて祈らせる(画面12)。

あとは復讐(！？)の天変地異が起きてゲラゲラ笑うだけだ(画面13)。ステージ5より制限時間が厳しいので、休む暇なしのステージ！



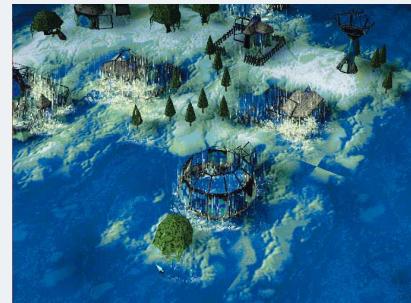
画面7 敵の執拗な水没魔法で幕を開けるステージ10



画面8 舟ができるまで、ここに全住民を退避。舟ができるのが先か、沈むのが先か



画面9 なんとか生き延びて離れ小島に到着。トーテムポールに祈ると奇跡が起こる



画面10 海中から都市が浮上。新天地だ。ここに移り住み、復讐の計画を練ろう



画面11 敵陣へ突撃。炎の戦士や伝導師に気をつけながら、目標せ丘の上のトーテムポール！



画面12 トーテムポールに祈りさえすれば、あとは楽勝



画面13 敵陣に水没の天変地異が起こる。あとは楽勝の残党狩り

ステージ15「投獄」

自軍のシャーマンが敵陣のど真ん中の牢屋に入れられているという特殊なステージ(画面14)。つまり魔法が使えないということだ。しかし、人民の誘導と建物の建設はもちろん行える。ちなみに、このステージも時間制限付きだ。

自軍の陣地は海の真ん中の孤島。初期状態で一通りの建物が揃っている。土地が狭いので、建物を建てるにしてもいくつかの住居が建てられる程度。あまり建設事業にはこだわらず、とにかく5、6人の勇士をボート小屋に入れてボート作りをさせる。あとはひたすら伝導師を量産、ときどき戦士か炎の戦士を作ってもいいが、とにかく伝導師。

時間制限があるので、15人程度の伝導師中心の勢力が揃つたら舟に乗せて、さっさと敵陣へ乗り込む。敵陣の海岸は敵の炎の戦士入居済みのガードタワーによって守られているが、ひるまず特攻。海岸周辺にいる敵伝導師は伝導師で殺し、徘徊する敵住民は伝導師でコンパート(画面15)。

コンパートが完了して自軍についた戦士を、味方シャーマンが投獄されている牢屋周辺のガードタワーに向かわせて破壊する(画

面15で見える後ろの三つのガードタワー)。そうしないと、コンパートが完了したとたんにガードタワーからの遠距離射撃で殺される。忙しいが、ガードタワー破壊中に同時進行で牢屋の破壊も行う。牢屋の破壊は普通の建物の破壊と同じ。戦士を牢屋に向かわせるだけでOKだ(画面16)。ところで、牢屋に閉じ込められたシャーマンは救助されるまで完全に魔法を封じられている。よって、戦闘がたとえ牢屋近隣で行われている場合でも手出しができないのだ。

牢屋からシャーマンを救い出せれば時間制限は解除される。魔法もやつと解禁だ。シャーマンを救い出したらライトニング、侵食などの攻撃魔法の充填を開始すること。これをけっこう忘がちだ。

シャーマンをオベリスクに祈らせ、火山噴火の魔法を獲得したら、あとは敵を蹴散らすだけ。敵の街を見下ろせる岬に立ち、敵の街のど真ん中に火山噴火をぶち込んでやろう(画面17)。あとは楽勝の残党狩り。ちなみに敵シャーマンは岬から見て右側のガードタワーにいるので、ライトニングで焼き殺せばマナが獲得でき、残党狩りもしやすくなる。



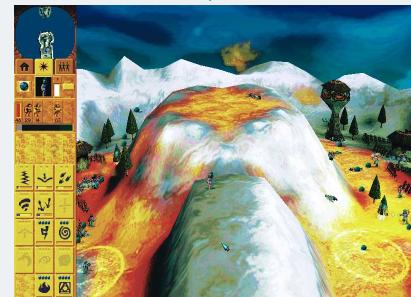
画面15 伝導師中心の戦力で敵陣に切り込み、一般兵士は現地調達!!



画面16 構を破壊してシャーマンを救出せよ



画面14 なぜか敵陣にとらわれの身の我らのシャーマン。魔法禁止ステージのスタートだ



画面17 火山大爆発。右に見えるガードタワーの中に敵シャーマンがいるので、ライトニングで地獄に送つてあげよう。代金はおまえの魔力だ、コンチクショー

ポピュラス3 必勝ガイド～Q&A

Q ステージ中のストーンヘッドやタワー(知識の部屋), トーテムポールはすべて祈らないとダメなの?

A 1プレイゲームのマップはそれぞれ独立したゲームと考えてかまわない。ポピュラス2のように、前ステージの成果によって有利不利はないようになっている。

例えばステージ1では「土地隆起」「ライトニング」の魔法と「戦士訓練小屋」建設の知識が手に入るが、たとえ知識を手に入れていてもステージ2では最初から戦士訓練小屋が作れるし、逆に「ライトニング」を手に入れていてもステージ2初期状態では「未知」扱いとなる。

Q 間違えて建物を建てちゃったんだけど、壊せる?

A 建物を建てるマーカーを置いただけならば[Shift]+右クリックで取り消すことができる。建ててしまった建物は、右クリックして「建物ステータス」を表示し、右端のアイコン(画面18)をクリックすれば、解体して材木に変換することができる。そのあとは、この材木を使って同じ土地に別の種類の建物を建てられる。

Q 敵にすぐ攻め込まれてしまう。どうしたらいいの?

A 町の拡張ばかりに集中していると、せっかく築いた町がいつのまにか炎に包まれていることがある。いったいどうやって防衛線を張ったらいいのか。これにはいくつかの方法がある。

まず一つは、ガードタワーを活用する方法。ガードタワーを敵が侵入しそうなところに建てまくり、そこに炎の戦士か伝導師を住まわせる。炎の戦士は近づく敵に火炎弾を打ち込み撃退し、伝導師は近づく敵の民のコンバートを行う。炎の戦士は気球で近づく敵も撃ち落してくれる性能(?)は高い。

二つめ。侵入してきそうなところに「侵食」を仕掛けるのもいいだろう。ただ、侵食は味方がはまつても死亡する点に注意。敵陣へ攻め込むときに使う重要な道にむやみに仕掛けると、進軍ができなくなってしまう。

戦士や炎の戦士、伝導師に張り込みをやせる方法もある。やり方は簡単。建物メニューのガードポスト(通称たいまつ)を建てて、そこに適当なメントを割り当てるだけだ。張り込みに設定された者は、たいまつの周りを踊り歩きながら監視を続けてくれる(画面19)。

たいまつを二つ距離を離して置き、張り込みメントを選択後[Ctrl]キーを押しながら二つのたいまつをクリックすると、2点間を運動場のように走り回るようになる。これは区間の広い領域の張り込みに有効な手段だ(画面20)。

Q シャーマンの魔法を遠くまで届かせるにはどうしたらいいの?

A 炎の戦士、シャーマンの魔法、ともに高地に上ると射程が伸びる性質がある。よって、平地であればガードタワーを建ててそこに入居することによって射程が遠くに、高地にガードタワーを建ててそこに入ればさらに遠くへ射程を伸ばすことができる(画面21)。

Q スパイがむかつく。どうやって殺したらいいの?

A スパイは敵陣で敵の装束をまといながら建物に放火する不届きなやつ。自分がやっているうちはいいが、やられると非常にむかつく(画面22)。

が、殺し方は簡単。適当な味方住民をクリックし、そのままスパイとおぼしき怪しい民にカーソルを近づける。味方の民ならばマウスカーソルに変化はないが、スパイならばマウスカーソルが「戦闘アイコン」に変化する。これで見極めて、あとはクリックするだけ。これでスパイは化けの皮が剥がれて、ニセの装束が剥がされる。取り囲んで地獄へ導いてあげよう。

Q 勇士、戦士、伝導師、炎の戦士などを混在して家に住まわせた場合、何が生まれるの?

A 標準的な勇士が生まれるだけ。確かに「親の遺伝子を受け継ぐ」ようなシステムならば、また一味違ったゲーム戦略が生まれたかもしれない。ちと残念。

Q 侵食で沼を陣地の真ん中に作られた。消すにはどうしたらいいの?

A ポピュラス2ではライトニングで焼き消せたが、POP3ではそれが通じない。ポピュラス1&2では土地の造形の魔法によって地面を沈下させて水面下に沈めて再び盛り上げると沼を消すことができたが、実は今回もこの技は使えるのだ。

しかし思い出してほしい。土地の造形はPOP3ではマナの消費がすごい。やるには、それなりの思い切りが必要だ。



画面18 初めは住居として土地を活用、中盤で戦士訓練小屋に建て替え……なんという戦略もあり



画面19 ラインダンスのように見えるけど、実は張り込み



画面20 大運動会のようだけど、実は張り込み



画面21 魔法「火炎」の射程距離の変化。ガードタワーに上ったほうが、若干だが射程距離が伸びているのが分かる。高いところに上れば上るほど射程距離が伸びるわけだ



画面22 ガードタワーにしゃがみ込みながら火をつけている怪しいヤツ