

## Quick Review!

### Age of Empires II : The Age of Kings 登場 !

それまで一部の人のだけのものであったリアルタイムストラテジーの面白さを世に知らしめ、今もなお売れ続けている大型ソフト、Age of Empires。多くの人が待ちわびた続編、Age of Empires II : The Age of Kings がついに登場する。

Text by 編集部

#### 正常進化を遂げた AoE II

Age of Empires (以下 AoE) の拡張セットである Rise of Rome からちょうど 1 年、待ちに待った Age of Empires II : The Age of Kings (以下 AoE II) がついに登場する。ここでは、AoE II の戦略の片鱗を紹介しよう。

画面は見てのとおり、グラフィックスが非常に美しくなった。解像度も 800×600~1280×1024 ドットまで選べるようになり、グラフィックスのディテールも 3 段階に選択できる。驚くのは建物の大きさ、だろうか。建物だけでなく、ユニットの大きさもリアルに描かれている。城はバカでかく、人はあくまで小さい。

グラフィックス面を除けば、AoE II は基本的に AoE の流れをくむゲームだ。町の人を操作して資源を貯め、暗黒の時代→領主の時代→城主の時代→帝王の時代と進化を重ね、攻撃ユニットを多数繰り出し、敵を撃破する。1 秒でも敵より早く進化する事が即勝ちにつながる。いかに無駄なくユニットを操作するか？ それはある種アクションゲームでさえある。

資源を貯めることを優先させるか？ それとも敵の準備が整わぬうちに攻撃を仕掛けるのか？ 大きな戦局の判断と、細かなユニットの操作、絶え間ない緊張の連続……。帝王の時代まで約 40 分。正味 1 時間のプレイの間、ここまで集中力を使うゲームも珍しい。

操作が煩雑になりすぎてしまっても、単純すぎても面白みは半減する。AoE II は、そのあたりを非常にうまくまとめた名作なのだ。

#### AoE と異なる点は？

AoE II の華、それは城である。巨大で華麗な城。一度でも AoE II をプレイしたならば、相手の城を見つけたときの恐怖、自分の城が

建ったときの安心感を忘れないだろう。ひたすら野戦を繰り返す AoE と違い、AoE II では城が登場したことで、戦線を一步進め築城し、足場を固めて進軍する、という戦いが中心になる。ゲリラ的に突撃しても AoE II では返り討ちにあうのが関の山だ。

城は、基本的には強力な塔である。ユニットの HP を回復し、文明ごとに異なるユニークユニットを生み出すこともできる。「町の中心」が内政の中心なら、城は軍事の中心なのだ。

また、AoE プレイヤーが AoE II をやって最初に戸惑うのは建物の頑丈さだろう。どの建物もとにかく堅い。壁や塔はさらに堅い。城にいたっては「殴って壊せるのか？」と思うほど

■価格：オープンブライス(実勢価格9800円程度)  
■発売日：11月26日  
■問い合わせ先：マイクロソフト  
☎03-5454-2300  
http://www.microsoft.com/japan/  
■動作環境：Windows 95/98, Pentium/166MHz 以上, メモリ32MB 以上, 空きHDD容量340MB 以上

©1999 Microsoft Corporation. All rights reserved.

だ。そして、城、町の中心、塔などに町の人や軍事ユニットが駐留できるようになっている。これらから射られる矢は非常に強力で、野戦ユニットは近づく傍から倒れていくのだ。

そのため、野戦用の騎士や弓兵とは別に、攻城兵器がいくつか登場した。おなじみの投石器は、さらに攻城兵器の色合いを強めている。そしてなんといっても凄まじいのが、遠投投石器だ。城で生産されるこの兵器は、攻撃するときは十数秒をかけて変形し、その場に据え付けて強力な弾をはるか遠方まで打ち出す。野戦において戦線の制圧し、建物は専用の兵器で破壊していく、その二段構えの戦いが AoE II の面白さであり、難しさでもある。

ラッシュ(序盤での速攻)によって滅亡する可能性がグッと減ったことも見逃せない。町の人が町の中心に逃げ込めること(駐留)により、ラッシュは大きく威力を削がれた。後半でのユニット入り乱れての白兵戦、攻城戦、それが AoE II の醍醐味なのである。

次からの 3 ページで、前作 AoE と比べて特徴的な点を重点的に解説していくことにしよう。



非常に美しいグラフィックスとともに、「現在の人口/人口の上限」などの各種パラメータが整備され、プレイしやすくなった。画面左から、門、塔、城などが見える。ユニットの大きさにも注意。中央にある大きなユニットは遠投投石器と象だ。町の人にも男性、女性がいる(能力は一緒)

C

[待機中の町の人] ボタン。待機している町の人に順にターゲットが移動する。飛躍的に効率よく内政できるようになった。[待機中の軍事ユニット] に移動するキーもある

B

[味方に連絡] ボタン。同盟軍にミニマップ上の一点を指し示すことができる。敵の基地の位置などを合図するのが簡単になった

A

城は、ユニットが駐留できるだけでなく、各文明に固有のユニットや遠投投石器を生産できる

D

ユニットの駐留を解除するボタン(下)と、[集合地点を設定] ボタン(上)。生産されたユニットは集合地点に向かい、自動的に作業を開始する。内政、軍事ともに活躍する

# AoE IIの内政はどこが変わった？

進化の速度を早めるのも、大軍団を構成するのもきちんとした内政があってこそ。その流れを時代を追って説明していこう。

## 暗黒の時代

最初の時代から畑が作れるようになったが、序盤は木が不足気味。最初からいる斥候で羊(食料100)を探し、果実と羊で序盤の食料を貯めたほうがいい。羊は自分の好きなところに移動できるので、町の中心や粉引き所の近くまで移動させるのが定石だ(画面1)。

AoEでは資源は1種類の貯蔵庫だったが、AoE IIでは、木は伐採所、石と金は採掘所に分かれた(画面2)。

狩猟では、イノシシ(食料300)と鹿(食料125)を狩ることができる。イノシシはけっこう強いので、5人くらいで倒しにいったほうがいい(画面3)。

## 領主の時代

鉄工所、市場の建設が可能。軍事ユニットのプラスボーナスは、各訓練所ではなく、この鉄工所で行う(画面4)。

市場では、食料、木、石が売買できる(画面5)。この交換レートは、プレイヤー全員の取引量に左右される。多く売ればその資源は安くなるし、買いが多ければ資源は高くなる。チー

ムプレイではこのあたりの戦略も重要となる。他国との交易は、船と荷馬車が行き来する。

## 城主の時代

その名のとおり、城主の時代には城を建てることができる。先に説明したが、城はそれ自体が大型の塔であり、ここで各文明の特殊ユニットを作成することができる。

この時代には、学問所(画面6)、神殿(画面7)、町の中心の建設が可能だ。AoEでの勝利条件の一つだった聖なる箱(画面8)だが、今回から神殿に神官が運び入れることによって、およそ40秒あたり10の金が手に入るようになった(約4秒間で1)。この効果は重複するので、四つ集めると、同じ40秒あたりで40の金……すなわち1秒あたり1ずつ金が貯まる計算だ。学問所での研究で、建物や砲撃兵器の強化が可能。

## 帝王の時代

この時代まで進化することができたら、内政よりも軍事に注力するべきだろう(画面9)。次ページを参照してほしい。

### TIPS 1



集合地点を木や金などにしておくと、いちいち仕事を割り振らなくても、自動的に木を切ったり金を掘ったりしてくれる。町の人の作成のスタックと、集合地点の指定をうまく利用すれば、内政は半自動化できる

### TIPS 2



畑の更新は、まだ畑の情報が残っている段階であれば作業する人を選んで、畑の後を右クリックするだけで作ってくれるようになった。長時間放っておくとただの地面に戻ってしまうので、早めに畑に戻そう

### TIPS 3



1分1秒を争う戦いでは、暇なユニットが生まれるというのは致命的。今回のAoE IIでは暇なユニットをボタンで選択することが可能になった。うまく使いこなし、より早い進化を目指そう。ミニマップの左下にある黄色のボタンがそれ。ショートカットキーに割り当てられることも可能なので、うまく利用すること



◀画面1 羊は大切な食料源。敵の斥候が近づくと持っていかれてしまうので、早いところ肉にしてしまおう



▶画面2 鉱物資源の管理は伐採所と採掘所に分かれたので、建てる時は注意が必要



◀画面3 狩猟も、食料を得るための手段の一つ。少人数でイノシシを狩ると、アッサリと振り返りにあうことになる



◀画面4 鉄工所は軍事ユニットの強化につながる。一刻も早く建てておきたい



▶画面5 市場では資源の取引が可能。あえて序盤は石を掘らずに市場に頼るという手もある



画面6 砲撃兵器を作れる文明なら、学問所は必須。ここで化学の研究をしないと砲撃兵器は作れない



◀画面7 戦況が膠着した場合には治療ユニットとしても役に立つ「聖職者」を作れる神殿



▶画面8 聖なる箱は大事な資金源。しっかりと確保しておこう



▶画面9 ここまで進化すれば資源は十分に貯まっているはず。あとは大軍団を作るだけだ

## 絶妙なユニット間バランス

AoE IIの軍事ユニットは、対軍事ユニット用と対建物用に大別される。対軍事ユニット用でも、それぞれ得意、不得意とするユニットがあり、AoEのように単一のユニットの大群が攻撃しても、あっさりと敗退することが多かった。数種類のユニットを交えてフォーメーションを組ませ、攻撃を行うテクニックが要求されるわけである。

### ■主な野戦系ユニット 相関関係図

※A → B : AはBに強い



### 多彩になったユニットの行動

ユニットごとに行動と態勢を決定できるようになった。得意、不得意がそれぞれあるので、護衛はうまく活用したい。守備態勢にしておけば、一体ずつおびき出されてやられる、といったこともなくなる。

**護衛** 別のユニットや建物を護衛する。敵が接近したら攻撃し、元の任務に戻る

**追尾** 相手に発見されないように追尾する

**駐留** 町の中心、塔、城などの建物に入る。ユニットが入った建物の攻撃力は増強され、入ったユニットの体力は回復する

**巡回** 決められた地点をユニットが巡回する

**攻撃態勢** 敵が倒れるか視界から外れるまで追撃

**守備態勢** 敵を深追いせず、敵が退却したり倒れたりしたら元の任務に戻る

**待機** その場を離れない

**非戦闘態勢** 敵の攻撃を防御しようとする



フォーメーションの数々。射撃系のユニットを近接攻撃ユニットで困ったり、二手に分かれて挟み撃ち……といったことが簡単にできるようになった

### ラッシュはどうなったのか?

前作AoEで猛威を振るった各種のラッシュ(序盤での速攻)には、AoE IIのデザイナーも頭を痛めたい。今回は、ラッシュの効果を弱くする数々の仕掛けが存在している。

**鐘** 町の中心にある[鐘]ボタンを押すと、付近の町の人々はみんな町の中心に退避して臨戦態勢に入る。ラッシュをかけてきた敵ユニットは、町の中心から射られる矢にやられる、というわけだ。町の中心はAoEより強力になっているので、領主の時代あたりのユニットではまず破壊できない。このため、ラッシュの目的であった町人の殺戮は非常に困難になった。

**塔** AoEでも防御に塔は重要だったが、塔の中にも町の人や攻撃ユニット(弓など)が駐留できることで、さらに塔は強力になった。

**壁** 壁はさらに堅くなった。騎士や弓部隊が攻撃してもなかなか壊れない。また、味方のユニットだけ通過できる「門」が作れることで、応用範囲も広がっている。

# 城の使い方

今作で新たに追加された重要な要素「城」。築城には石650が必要だ。コストは割高で建設に時間がかかるが、効果は絶大である。

城の効果は以下の四つ。

- **ユニークユニットの生産**：文明ごとに異なる強力なユニット
  - **遠投投石器の生産**：ゲーム中、最高射程距離を誇る投石器だ
  - **強力な塔として**：ヒットポイントも高く、攻撃力、射程も長い
  - **ユニットの回復**：駐留させたユニットのヒットポイントを回復
- 城には、攻撃的な使い方と防衛的な使い方がある。状況に応じてうまく使ってほしい。

## ①裏城

前作AoEでは常識的戦略であった「裏小屋」を城に変えたもの。敵の町の中心や資源の近くに城を作れば、敵の行動はかなり制限される。決まれば爽快、外せば不快。超攻撃的な使い方。

## ②拠点の確保

浅瀬を塞ぐように作って防御より攻撃に重点を置けるなど、戦線を構築するため、拠点を確保するための城。一般的な使い方だといえる。

## ③対城

自国領土内に敵の城を建てられた場合に、対抗手段として建設する、防御に徹した城。城vs.城なら互角だ。しかし先手を取られた分だけ不利なのは変わらない。



城の使い方では勝敗が決まるといっても過言ではないだろう

## ユニークユニット

ユニークユニットとは、城で生産できる特殊軍事ユニットのことであり、選択した文明によって能力が異なる。城が戦線を構築するための重要なファクターである以上、このユニークユニットの違いによって戦略が変わってくる。以下に各文明ごとの特徴を明記するので参考にしてもらいたい。

### サラセン：マムルーク

射程を持った攻撃力を備えたラクダ騎兵。騎兵/弓騎兵に対して強く、長槍兵/ほかのラクダ騎兵に対しては弱い。小隊で移動しつつ町の人を追いかけるのに役立つ。



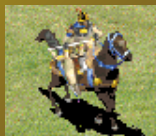
### バイキング：ベルセルク、バイキング船

ベルセルク：時間が経過すると自然に回復していく歩兵。建物/騎兵相手に強く、射手相手に弱い。消耗戦で威力を発揮する。  
バイキング船：移動速度はガレー船とほぼ同じ。山なりに弓を放つので射程は長い。



### モンゴル：マングダイ

普通の弓騎兵より射程が長い弓騎兵。砲撃兵器に対して攻撃力が高いものの、際立った特徴はなく、弓騎兵と同列で扱っても問題ないだろう。



### ケルト：ウォードレイダー

移動速度の速さ、コストの安さ、ユニット作成時間の短さ(歩兵の3分の2)がメリットの歩兵。射手との相性も悪くない。しかし、どうにもこうにも弱い……。



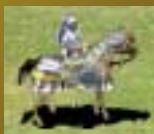
### チュートン：チュートンナイト

一般の歩兵より移動速度が遅くコストもかかるが、攻撃力/防御力ともに優れた歩兵。歩兵系相手には無敵。フィニッシャーとしての能力は十分。



### ビザンティン：カタクラフト

対騎兵/弓騎兵/聖職者用の騎兵。歩兵に対してボーナスは付くものの、やはり強くはない。歩兵以外に対する迎撃か、進軍時の対聖職者/弓騎兵用のサポートにするのが有効。



### ブリトン：ロングボウ

射程の長い射手で、最小射程距離を持つ。歩兵/弓騎兵に強い。最小射程距離があるため接近戦で無力。数を揃えて展開させれば、局地防御/拠点確保には効果的。



### 中国：連弩兵

連射ができる射手。コストも安く、射程/HPが普通の射手を上回るため、使い勝手は非常にいい。数さえ揃えば、一定の戦果を上げられることだろう。



### ゴート：ハスカール

飛び道具に対する防御力が特徴の歩兵。コストとしても悪くない。遠距離攻撃に耐性がある突撃兵。時代が進めばハスカールだけで戦局を決めることも可能だ。



### トルコ：イェニチェリ

最小射程距離の制限がなく、長い射程を持っている砲撃手。破壊力はあるが距離に比例して命中率が落ちる。護衛に役立ち、乱戦になるほど存在が際立つ。



### フランク：フランカスロウ

射程を持った攻撃力を備えた歩兵。歩兵/弓騎兵に強く、ほかの歩兵よりも射手に対して防御力が高い。攻撃/迎撃の両方にうまく利用できる。



### ペルシア：エレファント

動きは遅いが、素晴らしい攻撃力/HPを持つ。聖職者/弓騎兵/長槍兵に対して弱く、接近戦では強い。支援ユニットとの組み合わせ次第では、かなりの破壊力を持つ。



### 日本：武士

ほかのユニークユニットに対して強い。能力も普通の歩兵より上なので、使い勝手がいい。敵がユニークユニットを使わない場合、存在が危ぶまれるユニットでもある。

