

## Top View

～The Conquerorsの変更点を探る～

### 早いペースで登場したAoK拡張パック

Text by Seal Si-ru

#### ATTENTION!

本記事では新文明についてしか表が掲載されていませんが、forGamer.net(<http://www.4gamer.net/>)で、すべての文明に対応した表を掲載いたします。現時点ではこういった形での掲載になるかは未定ですが、ぜひご覧ください。

昨年末の発売から約10か月にして、Age of Empires II：The Age of Kings(以下AoK)の追加パック、「Age of Empires II：The Conquerors Expansion」(邦題：覇者たちの光陰：以下、AoC)が早くも登場した。文明の追加だけではなく、従来文明とのバランス調整や、操作性を向上する新機能、ゲームタイプの追加など、非常に盛りだくさんな内容となっているのが特徴だ。

#### 従来文明の問題点をすべて解消するAoC

現在でもAoKの人気は衰えを知らずといったところで、コアプレイヤーの間ではAoCの話で持ちきりだ。なぜそこまでの話題性があるかという点、単なる「文明の追加」だけで収まっていないところにポイントがあるのだ。

AoCで最も注目したいのは、通常のパックではあまり手が加えられない従来部分への、微妙な変更が加えられていることだろう。この手のリアルタイムストラテジーでは、Bliz

zard Entertainmentのスタークラフトで大規模なパッチが加えられたくらいで、たいていは発売後のパッチでのゲームバランスの調整は行われない。プレイヤーの混乱を防ぐという意味が強いのだろうが、追加パックが出たとしてもパッチ修正は行われないのが通常だ。しかしAoCでは、あえて既存の文明にも修正を加えることによって、さらなる完成度の向上を目指しているのである。

AoKのゲームバランスが非常に優れているのはその人気から明らかだが、些細な点でユーザーから問題点が指摘されていた。曰く、剣士ユニットがコストのわりに弓兵に弱い。曰く、槍兵のアップグレードが少ない。曰く、ユニークユニットが使えない……すべてのユニットを駆使して戦っていかねばいけない、AoKならではの不満といえるだろう。

#### さらに幅の広がるマルチプレイ

また現在のマルチプレイ対戦のマップ選択は、「アラビア」と「大陸」の人気が高い。アラビ

アマップは、海洋がないためにすべてのプレイヤーが同じ条件で進化していけるのが特徴。一方大陸マップは海洋と陸地のバランスがよく、各プレイヤーとの間が狭くなっていて防御がしやすいのが特徴だ。

AoCでは、この二つをさらに進化させたようなマップが追加されているほか、リアルマップという実際の地形を模したマップが用意されたのが変更点。

前者はマルチプレイで使われることを睨んだマップで、標準マップとなり得るほどの完成度を誇っている。片や後者は、マップの位置によって有利不利が生じてしまうために、マルチプレイではあまり使われないことが予想される。とにかく、マップの種類が拡充されたことによって、さらにマップごとの戦略や新しい進化パターンが開発されることだろう。

次ページからは詳細データと組み合わせて、AoCの特徴を詳細に解説していこう。なお、さらに細かいデータがforGamer.net(<http://www.4gamer.net/>)に載るのでお楽しみに。



雪に覆われたマップでは、建物の屋根に雪が積もっていたりユニットが移動した後足跡や轍が残っていたりと、細かいところまで描写されている



新グラフィックも追加され、雰囲気十分に味わうことができる。ちなみに、この画面は、アステカ、マヤに用意された古代的なグラフィックス







## ◆◆◆◆◆ユニークテクノロジー◆◆◆◆◆

従来文明に対しての最も大きな変更点は、ユニークテクノロジーが用意されたことだ。これによって、今までの文明イメージや戦い方を大きく変えていかなければならない可能性がある。

### ユニークユニットを強化するタイプ

(アステカ)、ゴート、サラセン、バイキング、ビザンティン、フランク、(ブリテン)、ペルシア、中国

※カッコは通常ユニットにも効果が及ぶテクノロジー

このグループに含まれる文明は、あまりユニークユニットが使われないことが多い。その理由としては、天敵となるユニットが多い、コストが高すぎるなどが挙げられるが、ユニットの性能自体は悪くない。これらのデメリットといえる部分を補強するようなテクノロジーが追加されたことによって、ゲームで頻繁に使っているようなユニットへと変貌しているのだ。

とくに、ブリテン、ゴート、ビザンティンの3文明については、頻繁に使われていたユニークユニットをさらに強化することができ、使い勝手が大幅にようになる。これらの文明では、必ずユニークテクノロジーを開発していくことが

求められるだろう。

ちなみに、アステカで荣誉戦が開発済みのジャガーウォリアは、一騎打ちでチュートンナイトを粉砕できるほどの効果を持っている。

### 文明特性をより前面に押し出すタイプ

ケルト、スペイン、チュートン、トルコ、フン、モンゴル、マヤ、朝鮮、日本

一方、こちらのグループに含まれる文明では、文明特性をより顕著にするためのユニークテクノロジーが用意されている。スペイン、フンの2文明は、あまり有用でないと思われるテ

クノロジーだ。しかし、逆の発想をしてみると、通常で強い設定がなされているために、ユニークテクノロジーに弱い効果を持たせていると考えることもできる。ユニークテクノロジーの開発にかかるコストをほかに回せると考えれば、メリットともなり得るだろう。

注目したいのは、ケルト、モンゴル、日本の3文明。ケルトで脅威となるスコピオン、投石機のHPを増大させることができる。AoCでは破城槌の使い勝手が上がっているため、モンゴルのユニークテクノロジーは非常に効果があるものとなるだろう。進軍には欠かせない遠投投石機の解体/梱包時間にボーナスがある日本も、見逃せない文明といえる。

### 追加された文明のユニークテクノロジー表

文明	ユニット名	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動	備考
アステカ	ジャガーウォリア	60食, 30金	50	10	1	0	—	M	
	エリートジャガーウォリア	60食, 30金	75	12	2	0	—	M	ジャガーウォリアからアップグレード1000食, 500金
スペイン	コンキスタドール	60食, 70金	55	16	2	2	6	F	
	エリートコンキスタドール	60食, 70金	70	18	2	2	6	F	コンキスタドールからアップグレード1200食, 600金
	宣教師	100金	30	0	0	0	7	F	
フン	タルカン	60食, 60金	90	7	1	2	—	F	
	エリートタルカン	60食, 60金	150	11	1	3	—	F	タルカンからアップグレード1000食, 500金
マヤ	羽飾射手	46木, 46食	50	5	0	1	4	F	
	精緻羽飾射手	46木, 46食	65	5	0	2	5	F	羽飾射手からアップグレード500食, 1000木
朝鮮	戦車	80木, 60金	150	9	0	3	5	F	
	強化戦車	80木, 60金	200	9	0	4	6	F	戦車からアップグレード1000食, 800金
	亀甲船	200木, 200金	200	50	6	5	6	S	
	精緻亀甲船	200木, 200金	300	50	8	6	6	S	亀甲船からアップグレード1000食, 800金



朝鮮の亀甲船は、キャンパリオン船のように建物への攻撃力にボーナスが付加されている。射程が6と物足りないが、港を破壊する目的に特化すれば便利に使えるだろう



朝鮮の二つめのユニークユニットである戦車も、特徴的な外観をしている。グラフィック上では、スコピオンの矢を放っているが、実体は通常の矢と同じ能力である



## ◆◆◆◆◆追加された通常ユニット◆◆◆◆◆

AoCでは、ユニークユニットだけでなく五つの通常ユニットも追加された。爆破工作兵以外は生産できる文明が限られているが、使い方によっては、どれも強力なユニットとなり得る。

### ハサー

騎兵系の最上位ユニット。騎兵は低コストで作成できるのがメリットだが、ハサーの登場でさらにコストパフォーマンスがよかった。本来の使い方である斥候任務以外にも、戦闘に参加させることができるようになったのが一番大きい。均衡した長期戦では、ハサーが生産できるかどうかによって勝負が決まることもあるだろう。



が平均以上に強いという欠点があった。しかしAoCでの矛槍兵の登場によって、騎馬ユニットへの対抗策が万全となったといっても過言ではない。生産できる文明も多いので、戦場で多く見かけることになるだろう。



フランク近衛騎士に対して約1.5倍の矛槍兵を用意すれば、いい勝負ができる。騎馬ユニットをメインで使っていく場合は、矛槍兵にどう対処していくかがポイントとなるだろう

### イーグルウォリア/ エリートイーグルウォリア

新ユニットとは名ばかりに、アステカとマヤのみに生産が許された偵察ユニット。この2文明では、初期配置される斥候の代わりにイーグルウォリアが配置される。斥候と能力を比較してみた場合、攻撃力に優れている点、生産に金50が必要となる点異なる。移動スピードは同等で、視界はイーグルウォリアが上だ。序盤に貴重な金を消費し



て生産を行うために、最初の1ユニット以外はあまり使われなれないと思われる。

### 爆破工作兵

通常ユニットで最も使われると予想されるのが、この爆破工作兵だ。爆破工作船と同様に、自爆して施設にダメージを与えることができるユニット。その攻撃力はすさまじく、通常の施設では数ユニット、城でも10ユニット程度いれば、破壊できるほどである。破城槌に乗り込むことはできないが、飛び道具に対する防御力もあり、比較的任務を達成しやすいのが大きなメリットだ。



数ユニットの爆破工作兵は、城を破壊できるほどの驚異的な破壊力を持つ。無防備な前線であつという間に壊滅させることが可能だ

### 矛槍兵

騎馬ユニットの天敵である槍兵は、AoKでは3段階めのアップグレードが用意されていなかったため、フランク、ビザンティン、ペルシアなどの騎馬文明



## ◆◆◆◆◆追加された新テクノロジー◆◆◆◆◆

通常テクノロジーは、神殿での開発によって聖職者をパワーアップするものが多く用意されている。また、射手や騎馬ユニットに対応したテクノロジーの出現によって、単純なパターン戦術だけでは、もはや勝利することはできない。

### 血統

騎馬ユニットのHPを大幅にアップできるテクノロジー。騎馬をメインで使っていくフランクでは開発できないために、文明ボーナスの効果が薄れてしまっている。効果は非常に大きいので、開発できる文明では、必ず入手しておきたいテクノロジーの一つだ。

### 弓懸

射手の発射スピードを上げるとともに、命中

率までも上げることができるテクノロジーだ。ゲーム内での解説では命中率が100%となっているものの、実際には80%程度。しかし、これでもほとんどの矢が命中するため、射手の使い勝手が飛躍的に向上していることは確かだ。

### パルティアン戦術

弓騎兵の防御力をアップできるテクノロジー。実際のところ弓騎兵はあまり使われないユニットの一つだが、血統、弓懸、パルティアン戦術のすべてを開発していける文明では、強力なユニットに生まれ変わる。サラセン、トルコ、ペルシア、モンゴル、フンの5文明がこれに当てはまる。

### 薬草学

薬草学は神殿のテクノロジーで、建物に駐留



重弓騎兵は、血統、パルティアン戦術、弓懸の3テクノロジーの追加によって“使える”ユニットへ躍進を遂げた。数を揃えることができれば、脅威となるだろう

しているユニットの回復速度を速める効果がある。通常でも建物に駐留しているとHPが徐々に回復するが、その量は非常に少なく、ユニット自体にも回復能力を持つペルセルクくらいしか恩恵を得ることはできなかった。しかし薬草



学を開発することによって、通常ユニットでも、かなり短い時間でHPを回復できるようになる。これによって、ユニットの消耗を抑える戦いが有効となるだろう。

## 異端

聖職者は、敵のユニットを転向させて自軍のユニットとして扱うことができる。ペルシアのエレファントは強力なユニットだが、転向の格好的となってしまうことが多々ある。このテクノロジーを開発すれば、相手に使われることだけは避けられるのがメリットだ。肝心のペルシアでは開発できないのが残念なのだが……。

## 神政

今までは、複数の聖職者によって同時に1ユニットを転向させた場合、すべての聖職者がパワーを使いきってしまった。神政は、転向に成功した聖職者のみがパワーを使いきり、他の聖職者はパワーが減退しないという効果がある。ただし、高いコストをかけて開発するほどの効果があるのかという点、非常に疑問だ。

## 隊商

荷馬車と交易貨物船は、往復する市場や港の距離によって、得る金の量が変わってくる。隊商は、これらのユニットの移動速度を2倍にすることによって、単純に得る金の量も2倍にしてくれるものだ。人口制限があるため、このテクノロジーを開発する資源はほかに回したほうが有効活用できるだろう。

### 新文明の新テクノロジー表

	アステカ	スペイン	フン	マヤ	朝鮮	コスト	備考
血統	—	○	○	—	—	150食, 100金	騎馬ユニットのHP+20
弓懸	—	○	○	○	○	300食, 250木	射手の発射速度が上がり、命中率が100%に
バルティアン戦術	—	—	○	—	—	200食, 250金	弓騎兵の防御力+1, 飛び道具に対する防御力+2
葉草学	○	○	—	○	○	350金	建物内に駐留しているユニットの回復速度4倍
異端	○	○	○	○	—	1000金	敵の聖職者によって転向させられたユニットは死ぬ
神政	○	○	—	○	○	400食, 800金	複数の聖職者が転向に成功しても、1人の聖職者が休息するだけになる
隊商	○	○	○	○	○	200食, 200金	荷馬車と交易貨物船の移動速度が2倍に

## ◆◆◆◆◆新規マップとゲームタイプ◆◆◆◆◆

AoCではマップが追加されただけではなく、ユニークな勝利条件のゲームタイプも用意されている。マップやゲームタイプの組み合わせによって、幅広い遊び方ができるようになったのが魅力的だ。

### ◆◆◆◆◆マップ◆◆◆◆◆ 通常マップ

通常マップは、AoKで用意されていた13マップに加えて8マップが追加され、全21マップとなった。アラビアよりも障害物を増やした「モンゴリア」と、大陸よりも障害物を減らした「海

辺の沼地」の2マップが、マルチプレイで人気が出ると思われる。遊牧は、ゲームスタート時に町の中心が用意されていないので、それを建設するところから始まる非常にユニークなものだ。

また、マップ種類を無作為に選択したいときに利用する「ランダム」に加えて、海洋がないランドマップから選ばれるタイプも用意された。ランドマップは、資源の配置がプレイヤーによってほぼ平等になるため、マルチプレイでの人気が高い。この場合、アラビア、凍結湖、高地、モンゴリア、オアシス、ユカタンから選択されることとなる。

アリーナ、オアシス、スカンディナビア、モン

ゴリア、ユカタン、海辺の沼地、凍結湖、遊牧

### リアルマップ

リアルマップは10種類が用意された。AoCで登場する18文明にゆかりのある地域が採用され、史実に沿ったプレイも可能だ。ただ、実際の地形ということもあって、地形効果の有利/不利が生じてしまう。このマップでは、大人数のマルチプレイより、小人数で行うのがいいだろう。

イギリス、イタリア、イベリア、テキサス、ノルウェー、ビザンティン、フランス、中央アメリカ、中東、日本海



民族の象徴の防衛は、250年という短い期間守り通せば勝利となるユニークなゲームタイプだ。象徴を破壊するプレイヤーには城が与えられ、ユニークユニットを序盤から使っていくことができる



遊牧マップは、町の中心を建設するところから始まる。あらかじめ3人の「町の人」がマップに散らばっていて、そのどれかを選択するのがいいだろう。それにしても、ゲーム開始時の周囲がまったく見えない状況というのは、破邪の封印を思い出さずにはられない(古い?)



## ◆◆◆ゲームタイプ◆◆◆

ゲームタイプは、ゲーム開始時の資源量や開始する時代、勝利条件などを変更して楽しむことができるもの。デスマッチとチェックメイト以外にも、AoCでは3種類のゲームタイプが用意された。民族の象徴をターゲットとしたこれらのゲームタイプは、勝利条件が明確で分かりやすいのが面白い。

### キングオブザヒル

マップ中央にある民族の象徴を一定期間支配したプレイヤーが勝利となるゲームタイプ。民族の象徴はゲーム開始時は中立となっているが、ある一定距離に近づくとそのプレイヤーが支配したことになる。ほかのプレイヤーが支配権を奪うためには、象徴に近づくことに加え、範囲内に他プレイヤーのユニットが存在しない

ことが条件となる。

### 民族の象徴の防衛

ゲームスタート時にランダムに1プレイヤーに民族の象徴が与えられる。象徴があるプレイヤーはそれを守り、ほかのプレイヤーは象徴を破壊することが目的となるゲームタイプ。すべてのプレイヤーはすべてのテクノロジーを開発済みの帝王の時代で、大量の資源を保有した状態で開始する。この初期資源が尽きるまで耐え

られるかどうかが防衛側のポイントとなるのだ。

### 民族の象徴を建造

このゲームタイプでは、戦闘行為は一切禁止されている。とにかく、いかに早く民族の象徴を建造するかが目的となっているのだ。同一マップで行うので、資源の奪い合いや、壁などの障害物を設置したりと、妨害工作が白熱しそうだ。



これら二つは、共にリアルマップの一例。分かりやすいところを載せてみた。どこがどこを模しているか分かるだろうか？

## ◆◆◆◆◆その他重要な変更ポイント◆◆◆◆◆

### 町の人がかしこくなった

AoCでは町の人々のAIが修正され、動き方が大幅に改善された。一番分かりやすくして大きな変更点は、施設を建て終わった後に、それぞれに対応した資源を自動的に採取しに行くという部分だろう。

例えば伐採所を建てる命令を受けた町の人々は、その命令を完了後、近くの森へ自動的に移動して伐採を始めるのである。粉引き所なら果実の木、採掘所なら金や石も自動採取に向かってくれる。建て終わった後に町の人々に対して採取命令を出す手間が省けるとともに、命令し忘れということもなくなった。少しでも時間がむだにできない序盤の時間帯で、高い効果が得られる。

また、資源を採取し終えたときの次の資源ポイントのサーチ範囲が広がった。石、金の場合、普通資源のポイントが離れすぎているために自動的に移動するということはないが、木の場合には多いに役立つ。また、複数の町の人々を選択してから畑を設置すると自動的に一つの畑に一人が割り当てられるなど、町の人々がボーッと立ち尽くす状況がほとんどなくなったのだ。

### 畑の自動更新機能

ゲーム中盤以降での主な食料源となる畑だが、枯渇してしまうと手動で町の人をあてがわなくてはならなかった。戦闘をしながら畑にも

注意を向けておかなければならないため、非常に煩わしい作業といえただろう。

AoCでは、粉引き所で“キュー”を追加しておけるようになった。キューがある間は、休耕地となった畑を自動的に更新してくれるのだ。初心者だけでなく、上級者にもありがたい機能といえるだろう。



粉引き所で畑の再建キューが使えるようになったのも大きな改善点

### 楯に駐留できる

AoCでは、破城楯にユニットを駐留させることができるようになった。6体まで乗り込むことができ、駐留することによって破城楯の攻撃速度と移動速度が大幅にアップする。とくに移動速度アップは、素早い進軍につながるので重要だ。

この変更によって、AoCでは防御の重要性が上がったといえるだろう。破城楯をメインとした部隊に対しては、塔だけでは役に立たない。投石機と歩兵を防御ユニットとして前線や本拠地に残しておかなければ、簡単に壊滅してしまう可能性があるのだ。

### 船のフォーメーションが可能に

AoKでは、なぜか船舶ユニットだけはフォー

メーションを組むことができなかった。海上戦がメインとなるマップが用意されていなかったこともあるが、まああまり不便さは感じられなかった部分。

しかしAoCでは、船舶ユニットもフォーメーションが組めるようになったのが特徴。実用性はいまいちではあるが……。一応、火炎船が前衛に、キャノンガリオン船が後衛に位置するが、フォーメーションが有効に使えるような広い海洋があるマップは、地中海くらいしかない。ボックス型やライン型を選択しても海岸線や浅瀬に引っかかってしまうため、実戦ではあまり使い道はないだろう。

### その他の変更点

ほかにも、剣士系ユニットの飛び道具に対する防御力がアップしていたり、大砲のHPがアップしていたりなど、細かい変更点を挙げたらキリがないほど改良が加えられている。また、チャットを色別で識別しやすくなるオプションが用意されていたり、リプレイを保存するときにチャットでの会話も保存されたりと、ユーザーインターフェイスと実用性がかなり向上している。

初心者プレイヤーが遊びやすい環境が整っただけでなく、AoKのインターフェイスに慣れてしまっているプレイヤーでも、すんなりと移行できるのがAoCの特徴といえるだろう。