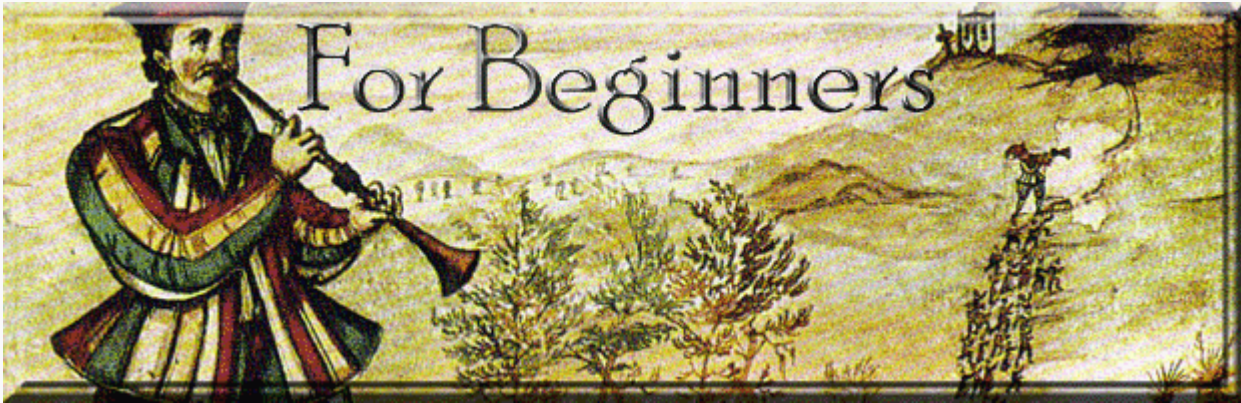


## 初心者講座

初心者講座です。自由度の高いゲームのため、最初は何をしていいかわからない人も多いかと思いますが、そんな方はこのページを参考にしてください。



### シナリオ選択

まずはシナリオ選択から。

シナリオ1（草原を駆ける狼；1189年）でもシナリオ2（蒼き狼の末裔たち；1271年）、どちらを選んでもかまいません。ただチンギスや義経といった「役者が揃っている」のはシナリオ1なので、まずはそちらからやってみるのをオススメします。



### 国選択

次は国選択。

最初の20年くらいは、国のデフォルトなスペックがプレイスタイルを大きく左右します。

チョイス次第ではすぐに攻め滅ぼされてしまうなんてこともありえます。なので初心者の方は、国選びにちょっぴりこだわってください。

### オススメ国家

S1 モンゴル（チンギス＝ハーン）

### S 1 アイユーブ朝 (サラディン)

948 名前: 蒼き(A`)と白き(・) 投稿日: 2007/09/26(水) 00:51:24  
一番初心者向けなのはサラディンじゃないかな。  
国王の高い能力、有能な親族武将、高い文化、敵からの距離、周りの空き地  
ちょっと性能は落ちるとはいえ弓騎兵の存在、東西どちらにもいける位置。

### S 1 コンスタンティノープル (イサキオス 2 世)

#### S 1 西遼 (チルク)

947 名前: 蒼き(A`)と白き(・) 投稿日: 2007/09/26(水) 00:29:34  
西遼が色々学べていいと思う。  
ホラズムも狩猟騎兵で追っ払えるし。

#### S 1 日本 (源頼朝)

#### S 2 マムルーク朝 (バイバルス)

189 名前: 無名武将@お腹せつぷく 投稿日: 02/12/20 21:20  
やっぱり鎌倉政権かな?  
速攻で平泉滅ぼして義経と弁慶登用してこれに重忠と那須与一を加えて大陸出兵したらヤバイくらい強い。  
アイユーブ朝はサラディンの寿命には要注意。  
カイロを医術の都にしても1210年前後で病死。  
(そんだけ時間ありや十分っていう人も多いけど)  
その点で言えばシナリオ2のマムルークの方がお薦め。

---

## 初心者向けではない? 国家

### S 2 モンゴル (オゴタイ)

都市が多すぎる!

#### S 1 日本 (源頼朝)

949 名前: 944 投稿日: 2007/09/26(水) 08:26:41  
下調べなしで頼朝スタートしたものとすれば、文化システムが非常にとっつきづらかったかなあと。  
平泉落としたら田畑が作れない、大学作れるところと作れないところがある、みたいな。  
交易も朝鮮に入ってから始めたので、初期施設作りまくってた鎌倉が芸術世界一になったりしましたw  
初心者だと戦争で文化を奪ってくばっかりな、蛮族プレイになりがちかも。

#### S 1 両シチリア王国 (ギョーム)

国土が狭い、国王が跡継ぎを残さず死にそう。

#### S 1 ベネチア

国王が高齢、医術レベルが低い分ギョームよりキケンなかほり

---

では具体的にどんな国を選んだらいいのか、下記に列記します。

- (1) 将軍の数が多い
- (2) 「戦闘」の高い将軍がいる
- (3) 「登用」技能を持った将軍がいる
- (4) 都市の数が多すぎない
- (5) 文化値が高い (オール20以上が理想)
- (6) 特産品で“馬”が産出される
- (7) 君主の年齢が高すぎない
- (8) 国土が狭すぎない
- (9) 近隣に強大な力を持った敵がいない

---

### (1) 将軍の数が多い

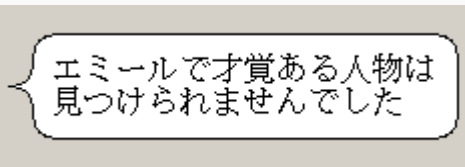
箱庭SLG「蒼き狼と白き牝鹿4」の内政は“質より量”です。稀世の名宰相よりも、凡才3人が優ることも珍しくありません。  
将軍が多い国は、人海戦術で建物をガシガシ造り、国力をどんどんアップさせることができ有利です。  
(将軍の多い国; S1モンゴル, S1ジャダラン, S1アイユーブ朝, S2元, S2イル=ハン国)

## (2) 「戦闘」の高い将軍がいる

「蒼き狼と白き牝鹿4」の戦闘に必要な人材は、内政とは逆に“量より質”です。(特に都市防衛時)  
最初のうちはプレイヤーが戦いに慣れていませんし、「戦闘」の高い将軍がいる国を選ぶとラクです。  
ただどれくらいの能力値で『「戦闘」が高いか』といわれると難しいです、あくまで相対的なものですので、  
ナヲナヲした将軍が多い地域では「戦闘」60でもブイブイいわせられますが、「戦闘」90台の猛者が揃うS1のモンゴルにおいて  
「戦闘」60程度の将軍は雑魚扱いでしょう。  
まあ「戦闘」が70以上あれば大概のシナリオで「高い」といえるのではないのでしょうか。  
もちろん、そういった人材が複数名いれば心強いこと、この上ないです。  
(強い将軍がいる国；S1モンゴル、S1日本、S1イギリス、S2オゴタイ=ハン国、S2陳朝等)

## (3) 「登用」技能を持った将軍がいる

将軍の数が多い国が有利、というのは(1)ですすでに申し上げました。その人材の収集に最も役立つのが内政特技「登用」です。  
この能力を持つ将軍がいれば、人材搜索や、人材の説得をする際に大変、有利です。  
欲をいえば「政治」が高くてこの特技を持っている将軍がいればなおいいです。入れ食いです。



「登用」能力を持った将軍がいないと、人が集まらない

## (4) 都市の数が多すぎない

最初から都市の数が多すぎる国家は、初心者には扱いづらいと思います。多くて2個、できれば都市1個だけ所有している国を選ぶのがベターです。箱庭SLGの常として、“貧相な複数都市<<充実した単独都市”と考えてください。  
ただ初期から複数都市を所有するような大国家は、優秀な武将も多く、攻め滅ぼされる可能性も低いので、プレー難度は低いのも確かです。イベントも豊富ですし、ただ煩雑である、というその一点で初心者向けではありません。



これだけあると、内政をしわすれる都市もいくつかできます

(3個以上の都市を持つ国；S1金、S2元、S2鎌倉幕府等)

## (5) 文化値が高い

文化値には、さまざまなメリットがありますが、その最たる物は、王子や架空将軍の能力値に影響を与えるということでしょう。  
詳しくは[大元一統志さん](#)をご覧ください。  
供給される人材の質に関わる文化値は、高ければ高いほど有利です。できれば、まんべんなく高いのが理想ですが、そんな都市は限られています。  
ですので逆に、文化値20を下限として(それを下回ると関連施設が建設できない)文化値オール20以上の都市を選ぶとやりやすいかもしれません。

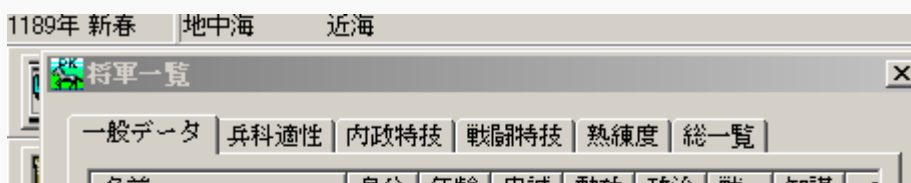
ただし、モンゴルのオノンのように20を下回る文化値が多くても(農耕,航海,建築,学術,芸術,医術)それを補填するかのごとき突出した文化値(牧畜,戦術)があれば実際のプレーはやりやすいです。  
ゆえに、クチャやキエフといった、20を下回る文化値が多いうえに、それを補填するような突出した文化もない都市を選ばなければよいでしょう。  
(文化の高い都市；コンスタンティノープル、カイロ、臨安、パレルモ)

## (6) 馬が産出されること

特産品で馬が採れる国は軍事的に圧倒的に有利です。ラクダや象もいいんですが、馬は強い。  
馬産国とそうでない国の戦いは、スペイン対アステカ帝国を彷彿とさせるハンディマッチです。  
(「蒼き狼と白き牝鹿4」でそのスペインに馬が採れないのは何たる皮肉な仕様)  
なので初心者は馬の採れる国、できれば弓騎兵系が徴兵できる国を選ぶのが吉です。  
(騎兵が採れない都市；ハノイ、ラサ、クラクフ、ベルゲン、トレド、開城等)

## (7) 君主の年齢が高すぎない

国王の年齢が高くて王族がいないケースで、寿命をむかえるとゲームオーバーになってしまいます。  
死ぬかヤルか二つにひとつの状況は、初心者向けではないです。  
(危険な国；S1両シチリア王国、S1ベネチア)



ギョームー！やってー早くやっちゃってー！

### (8) 国土が狭すぎない

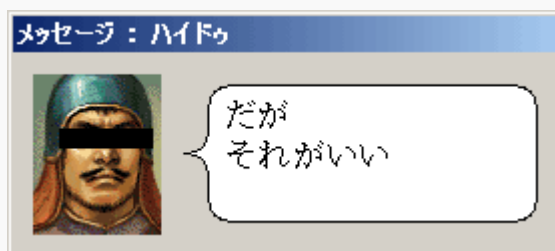
国土が狭い国は、国家戦略の選択肢まで狭いことが多いので初プレーではあまりオススメできません。  
(狭い国；S 1 両シチリア王国, S 1 平泉政権, S 1 & 2 イギリス)



シチリア島、海には何も建築できない

### (9) 近隣に強大な力を持った敵がない

近くに強い敵がいて、こちらを親の仇とも思ってるような場合は、やりがいはありますが、初心者向けではないですね。



彼はそう申しておりますが

(ヤバイ国；S 2 オゴタイ=ハン国, S 1 & 2 高麗)

## プレー

952 名前：蒼き(A`)と白き(・・) 投稿日：2007/09/27(木) 15:11:04

まずは国王で登用&宴。

部下には田畑か牧場の文化度50になるまで農作業、かな。

施設レベル2になれば食糧生産はだいぶ安定するんで、あとは文化上昇に勤めます。

以上がみっちり内政プレイ。

速攻で行くときは田畑と村と町を作りつつ順次出撃かなあ。

特にS1のモンゴルや日本の両政権、フランスイギリスみたいに

戦闘の高い将軍が揃っている場合は1ターンめに忠誠上げて2ターンめから出撃する。

953 名前：蒼き(A`)と白き(・・) 投稿日：2007/09/27(木) 15:13:39

あ、あと東アジア圏の国だったら高麗目指して特攻かけたり。

高麗人参目的にねw

954 名前：蒼き(A`)と白き(・・) 投稿日：2007/09/27(木) 20:53:24

速攻プレイで2ターンで隣国滅ぼすと后を紹介してくれないから困る

955 名前：チン太 投稿日：2007/09/27(木) 21:13:35

都市の文化値が80以上の場合は関連施設を建設し、

100まで上げてしまった方がいいですね。

100までアップすると「××の都」になり様々な特典が得られる。

コンスタンティノーブルの「芸術」や、カイロの「医術」がその好例。

956 名前：蒼き(A` )と白き(・ )投稿日：2007/09/27(木) 21:27:42  
(文化値の上昇は)基本的には都市の初期値を確認して、武器・戦術・学術・農耕or牧畜のどれかを狙ってます。  
軍事優先がセオリーにせざるを得ない。  
あとは、君主のオールドor登用するための都市を準備するために、学術と医術は同じ都市で都を狙いたい。  
やはり人材がかなりモノを言うゲームシステムですから。

価値が高い特産品がある場合は工芸品を狙ったりしますね。  
中盤～終盤の金余りが物凄いですけどw  
文化アイテムとか家宝アイテムみたいなのを現金で買えれば良いんですけどネエ。

10 名前：エノキ 投稿日：02/01/07 14:31

「人材」持ってる奴には、毎ターン人材搜索させる。  
火砲と投石は城攻めには必須。  
白兵戦では、武力が高く「連射+機動」持っていれば、一兵も損せず敵軍を倒せる。  
オールドは、離れた文化圏の：后(例・日本と西洋)との間に行くと吉。

701 名前：無名武将@お腹せつぶく 投稿日：02/09/15 19:31

このゲームの戦闘のコツは手際よいヒット&アウェイ。とくに蒙古騎兵は、  
限界歩数までは何回とまっても良い、というのを生かし、  
とりあえずは歩数を使い切らないように敵に近づいて弓矢を打ちまくって、  
そのあと攻撃した部隊はいったん敵の射程から下がる。  
続けて他の部隊が同じように集中砲火 逃げ、といった風に繰り返す。  
するとあら不思議、こちらの被害が0で敵を殲滅することも難しくない。

蒙古騎兵以外だと難しい戦法だけれどね。(武士とか狩猟騎兵でできないこともないけれど)  
この飛びぬけた強さこそ、当時のモンゴルの力を象徴しているのかも。

714 名前：戦 777DGA5M 投稿日：02/09/16 06:24

攻略解らないのを自力でやるのが面白いんじゃない!軟弱者があっ!

街道は交易に必要。ユニット移動も速くなる。  
デザイン考えると楽しい。つ～かハマル。初プレイは事務的に作るべし。  
人材は学術や武器や戦術文化度の高い都市で(政治、戦闘、知謀が高い武将が出安い)  
登用技能もってる人に登用させれ。

名前:

コメント:

投稿