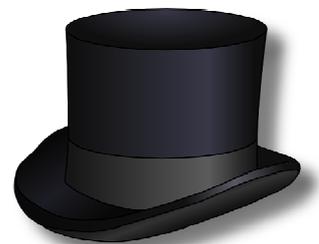


世界の半分を商人にやろう プレイレポート

目次

プレイレポート	2
収録シナリオ一覧.....	15

いつもと違う機微を
味わってみませんか？



overload
Games

※このゲームはフィクションです。

ゲーム中に登場する国家や人物等は現実のものとは如何なる関係もありません。



人類の希望となるか、突如この世に舞い降りた正義の使者「ヒンケル」。しかし、世間一般で言われる正義だの、人類を脅かす魔王だの、このゲームでは関係ございません。重要なのは勝利条件を達成する事。強いて言えば、それがあなたにとっての正義です。このシナリオでは出来るだけ資産を大きくする必要があります。資産とは現金はもちろん、店舗や工房等も含まれます。

この目標を達成する手段は、あなたがメインとしている事業である武具の製造販売。ファンタジーRPG でよく見かける革の鎧や鋼の剣など、あれらを製造して販売します。食料品や日用品も作れますが、あまり稼げません。目標達成までの明確な時間制限はありませんが、勇者が魔王を倒して世界が平和になると、あなたの武器ビジネスも終了です。



まずは、街道を作ってます。勇者のためと言えればカッコ良いのですが、町への流通ルート確保のためです。街道や河川から遠い街は商品の運搬費用が高く、酷いと売れば売るほど赤字になります。

利用できる街道や河川があるなら、勇者も利用します。勇者の進軍速度が上がります。一見良いことのようにですが、勇者の進軍速度向上はこのシナリオではむしろデメリットです。勇者が魔王を倒す時期が早くなればなるほど稼げる時間が短くなってしまいます。



最初は小麦を作って販売します。武具の製造販売はお金がかかり、現時点では無理です。小麦は利益は少ないのですが、小さな額で利益を上げる事ができます。小麦は、農場で生産し、道具屋で販売します。農場はマップ上で建設し、工房や道具屋のような店舗は街で作ります。



小麦販売で得た利益で今度は革鎧を作ります。原皮を農場で生産し、それを原料に機織工房で革鎧を製造します。武具は道具屋で販売できませんので、新しく武器屋を建設します。

勇者の訪れた街に必要な武具が売られていれば、それを装備します。すると勇者は少しだけ強くなります。

勇者が訪れる国や街、ダンジョンの順序は予め決まっています。

25週 5日 23週 1日 : 勇者がパンタルグに到着しました。

損益計算表

< 23週 24週 25週 >

売上	35,728
売上原価	29,435
修繕費	1,610
経常損益	4,683
建設費	0
資産処分損	0
商品除却損	0
その他雑費	0
特別損益	0
純利益	4,683

海洋 42,966 G close

収益状況表示

革鎧の販売も軌道に乗り、利益が大きくなってきました。こん棒も作ろうと思えば作れるのですが、そうするとモンスターを早く倒してしまい進行速度が速まってしまいます。それはそれで困るので勇者には素手で殴ってもらいます。

しかし、胡坐をかけるのもそう長くは続きません…。

28週 1日 26週 3日 : エルベルグを完全に解放し、平和になりました。

損益計算表

< 26週 27週 28週 >

売上	12,586
売上原価	10,150
修繕費	1,610
経常損益	826
建設費	0
資産処分損	0
商品除却損	0
その他雑費	0
特別損益	0
純利益	826

海洋 46,968 G close

進攻状況表示

勇者が1ヶ国を攻略し、平和をもたらしました。めでたい事です。しかし帳簿はお世辞を言ってくれません。利益が1/5以下になってしまいました。

実は平和になった国では、武具の販売需要が急激に落ち込みます。新しい販路を見つける必要があります。一方、小麦等道具屋で販売する商品はこの影響を受けません。辛うじて黒字なのはそのおかげです。



勇者が次に訪れるスピタリ王国は人口が少なく武具も多く販売できそうにありません。また街道が全くなくこれも整備する必要があります。負け戦なら防具を販売して戦闘を長引かせた方が良いのですが、今回は諦めます。

1つ飛ばしてヴァンヌ王国に武器屋を展開して、売れ残っている革鎧を販売することとしましょう。



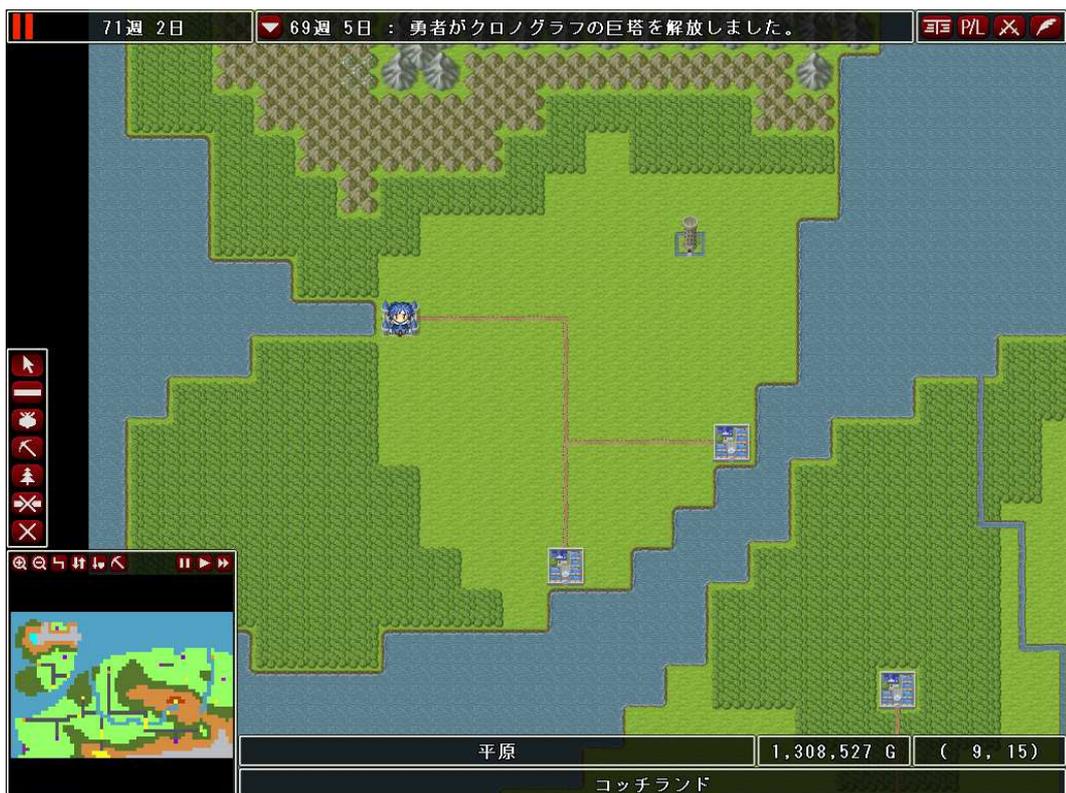
利益拡大を目指して、鎧かたびらと天使の衣を作ります。どちらも防具です。勇者が後のほうで訪れる街であるほど、高価で強力な武具が売れます。武器はやはり作りません。己の拳で戦わせます。



勇者はもうスピタリ王国の攻略を完了なさいました。勇者のご健闘ぶりは素晴らしいのですが、連戦続きでお身体が心配です(このペースで世界平和を実現されるとマズイ)。



とりあえず勇者の進軍ルートはこの街道を破壊して、少しでも勇者を足止めするか(このあたりはもうモンスターがいない平和な国なので、勇者様には少しでも美しい自然と触れ合っただき、リフレッシュしてもらいましょう)。



あと少しで完全勝利の条件達成。しかし、勇者と最終ダンジョンも目と鼻の先となってしまう。魔王軍もつと気張らんかいっ！

78週 2日 ▼ 71週 3日 : 勇者がリヴァールに到着しました。 閉 P/L ✕

貸借対照表

< 77週 78週 >

現金	1,585,475	資本金	20,000
商品	219,775	剰余金	1,998,250
土地建物	213,000		
合計	2,018,250	合計	2,018,250

累計販売数

こん棒	0	小麦	15445	商号	over loadGames
革鎧	10564	布の服	0	名前	ぶーすけ
鋼の剣	0	雑貨	0		
鎖かたびら	9204	魔薬	0		
光の剣	0				
天使の衣	8301				
伝説の剣	0				
伝説の鎧	0				
呪いの斧	0				
呪いの盾	0				

海洋 1,585,475 G close

資産状況表示

なんとか目標額に到達できました。このマップはこれで終了です。

このシナリオは、勇者が一方的に攻め込み目標資産額へ向けて稼ぐものですが、他のシナリオの勝利条件はバラエティに富んでいます。例えば、

- ・ **世界平和までに指定された商品の累計販売量を一定以上にする**

このシナリオに近いかもしれません。

- ・ **目標日時までに魔王の討伐**

- ・ **魔王が攻め込んでくるので出来るだけ食い止める**

武器・防具を優先して勇者に装備させなければなりません。展開はこのシナリオとは全く逆になります。

- ・ **魔王軍に武具や“魔薬”を販売する**

敵に塩を送るようなことも可能です。

魔薬は、魔王軍にのみ販売可能で全く健全な商品なのですが、販売するとどういふわけか魔王が逆進攻を開始します。



シナリオ一覧

バラエティに富んだシナリオをご用意しております。今後もWEBサイト上で製作予定です。重ねて申し上げますが、ゲーム中に存在する国家や人物等は架空のものであり、現実のものとは一切関係はありません(元ネタになった歴史的事件があるという事実は否定しませんが)。

	破壊は創造の始まり
	戦災で荒廃した極東の小国「パンジャ」が貴方の手助けを必要としている。
	通常勝利： 現金 800,000G の確保
	完全勝利： 現金 1,200,000G の確保

こちらは**チュートリアル**付きのシナリオとなります。簡単な操作方法や儲け方はこのチュートリアルに従えば、ある程度は把握できるはずです。

こちらは救世主となる勇者「ヒンケル」とそれに熱狂的な期待をよせる人類に関するシナリオです。

	笛吹き男
	勇者「ヒンケル」が人類の為に立ち上がる。それは貴方にとってもチャンスである。
	通常勝利： 資産額 1,500,000G の確保
	完全勝利： 資産額 2,000,000G の確保

	東へ
	ヒンケルが平和を求めて東へ進む。そこに何が待つのか。
	通常勝利： 現金 360,000G の確保
	完全勝利： 現金 480,000G の確保

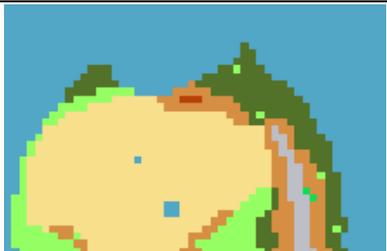
	ヒンケル・オブ・ザ・デッド
	ヒンケルが地の底から復活。それは望まれない事だった。
	通常勝利： 67 週目末までに連合軍勇者による 世界平和達成

	<p>完全勝利： 59 週目末までに連合軍勇者による 世界平和達成</p>
--	---

こちらは大帝國による世界的な文明化に便乗して、貿易会社が如何にして利益を上げていくかを考えるシナリオです。

	<p>俺のものは...</p>
	<p>少し手を加えてやればこの大地は光り輝くだろう。</p>
	<p>通常勝利： こん棒・革鎧の累計販売を 10,000 以上</p>
	<p>完全勝利： 加えて鋼の剣・鎖かたびらを 6,000 以上</p>

	<p>酒と涙と勇者と魔王</p>
	<p>この商品は実に素晴らしい。しかし、その良さは十分に認知されていない。</p>
	<p>通常勝利： 魔薬の累計販売を 10,000 以上</p>
	<p>完全勝利： 魔薬の累計販売を 15,000 以上</p>

	<p>強制退去</p>
	<p>新大陸の開拓が成功すれば、帝国もより豊かになる。無論、あなたの財布もだ。</p>
	<p>通常勝利： 小麦の累計販売を 8,000 以上</p>

	完全勝利： 加えて、布の服の累計販売を 10,000 以上
--	----------------------------------

こちらは自由を愛する国「ベस्पチ」に関するシナリオです。

	4月7日
	自由を重んじるベस्पチ。これを確固たるものにしなければならない。
	通常勝利： 70 週末までに世界平和を達成する事
	完全勝利： 66 週末までに世界平和を達成する事

	職人と武器
	魔王が自由を破壊している。叩き上げの武具職人であるあなたが出来ることは？
	通常勝利： 戦争終結までに鋼の剣の累計販売を 3800 以上にする事
	完全勝利： 戦争終結までに鋼の剣の累計販売を 4500 以上にする事

	悪質セールス
	ホミン王国は貧しいながらも平和である。これからもそうだろう。
	通常勝利： 60 週末まで魔王に征服されない事

	完全勝利： 65 週末まで魔王に征服されない事
--	----------------------------

こちらは主要取引先の名門「シュバルツミラン家」と商人であるあなたとのお付き合いに関するシナリオです。

	救いの手
	神は慈悲深い。魔王軍にさえ救いの手を差し伸べている。
	通常勝利： 魔薬の累計販売を 7000 以上にすること
	完全勝利： 現金を 330 万以上にすること

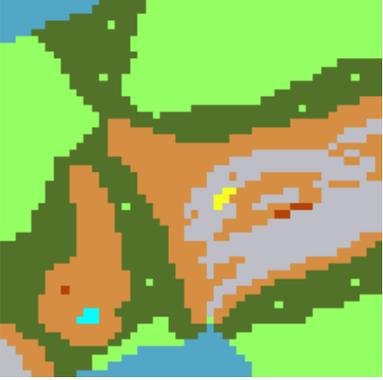
	敬愛なる女帝陛下
	魔王が奪取した領土の奪還。それが女帝陛下の夢である。
	通常勝利： 戦争終結までに鋼の剣の累計販売を 6000 以上にすること
	完全勝利： 加えて光の剣の累計販売を 2600 以上にすること

	ただ去り行くのみ
	少々頑固すぎる皇帝はあまり良い客ではない。新しい取引先を探さねば。

	<p>通常勝利： 戦争終結までに現金を 100,000G 以上にすること</p>
	<p>完全勝利： 通常勝利に加えて呪いの斧の 累計販売を 2,600 以上にすること</p>

こちらは自らの正義を信じてやまない新指導者の治世で商売をするシナリオです。

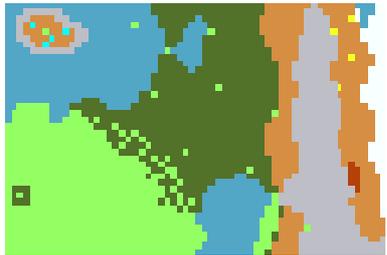
	<p>遠くへ行きたい</p>
	<p>捕らえた魔王が逃げ出した。しかし逃げ足は速くないはずだ。</p>
	<p>通常勝利： 46 週までに世界平和を実現すること</p> <p>完全勝利： 42 週までに世界平和を実現すること</p>

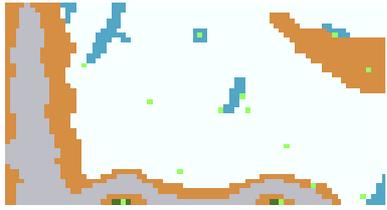
	<p>戦慄せよ、魔王ども</p>
	<p>革命の邪魔をする者の一切は排撃されるべきである。</p>
	<p>通常勝利： 戦争終結までに鋼の剣の累計販売を 4800 以上にすること</p> <p>完全勝利： 戦争終結までに鋼の剣の累計販売を 5600 以上にすること</p>

	<p>失脚</p>
--	------------------

	<p>新指導者は我々にとって本当に有益なのだろうか。</p>
	<p>通常勝利： 70 週末までに雑貨の累計販売数を 18,000 以上にする事</p>
	<p>完全勝利： 通常勝利に加えて呪いの斧の累計販売を 3,600 以上にする事</p>

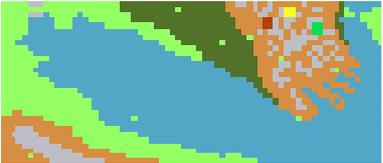
こちらは王国の体制が崩れ、資本家であるあなたが泥水をすするシナリオです。

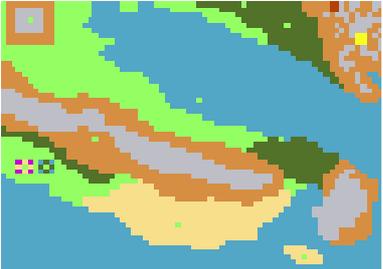
	<p>王国は我等の為に</p>
	<p>戦争継続が決定。世界は商人の掌中にあり。</p>
	<p>通常勝利： 42 週までに総資産を 750,000G 以上にする事</p>
<p>完全勝利： 42 週までに総資産を 1,000,000G 以上にする事</p>	

	<p>肥沃地帯</p>
	<p>資本家であったあなたの罪は甚だしく深いものだが、経営管理能力については認めざるを得ない。そんなあなたにしか出来ない仕事がある。</p>
	<p>通常勝利： 勇者がイスパリ城に到着するまでに小麦の累計販売を 2500 以上にする事</p>
<p>完全勝利： 通常勝利に加えて布の服の累計販売を 2500 以上にする事</p>	

	輝かしき日々よ
	王国が不安定らしい。這い上がる糸口があるはずだ。
	通常勝利： 戦争終了までに呪いの斧の累計販売を4200以上にすること
	完全勝利： 戦争終了までに呪いの斧の累計販売を4600以上にすること

こちらは世界的にも有名な商人一族に関するシナリオです。

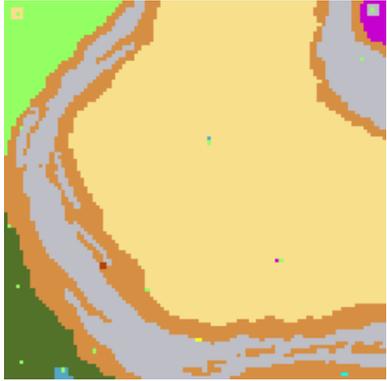
	正義は我にあり！
	そっちじゃない。魔王はこっちにいる。
	通常勝利： 世界平和までに現金 2,000,000G を達成する事
	完全勝利： 通常勝利に加えて金の剣・天使の衣の累計販売をそれぞれ 4300 以上にすること

	無人の荒野を行くが如し
	魔王が攻めてきている？よろしい。私、自らが相手になってやろう。体がなまっていた所だ。
	通常勝利： 76 週末までに世界平和を達成する事
	完全勝利： 66 週末までに世界平和を達成する事

	純真ピエロ
	この国の文化は隆盛を極めている。

	通常勝利： 魔王がダンパに来るまでに小麦の累計販売を 20,000 以上にすること
	完全勝利： 通常勝利に加えて雑貨の累計販売を 12,500 以上にすること

こちらは効果的な街道整備に関するシナリオです。

	新規ビジネス、成功の訳
	私にいい考えがある。
	通常勝利： 世界平和までに現金 2,000,000G を達成する事
	完全勝利： 世界平和までに現金 3,000,000G を達成する事

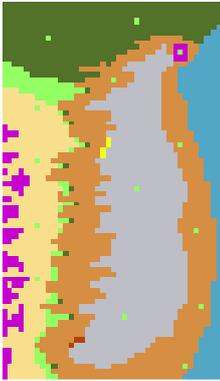
	ブラン城の屈辱
	国王が憤激している。国王の怒りを静めるのにもあなたも協力しなさい。
	通常勝利： 61 週末までに世界平和を達成する事
	完全勝利： 56 週末までに世界平和を達成する事

	勇者の休日
	勇者は全ての仕事を離れ、安息なさる。

	<p>通常勝利： 100 週末までにマガリヤニカ城に到着する事</p>
	<p>完全勝利： 91 週末までにマガリヤニカ城に到着する事</p>

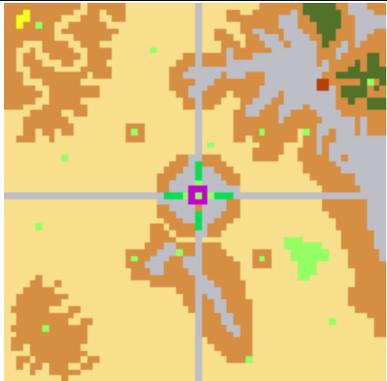
こちらは効果的な最近世界に目を向けたある王国に関するシナリオです。

	<p>風雲児が行く</p>
	<p>世界は広がった。その世界と向き合わなければならない。</p>
	<p>通常勝利： 世界平和までに鋼の剣の累計販売 4,000 以上を達成する事</p>
	<p>完全勝利： 通常勝利に加えて鎖かたびらの累計販売 4,000 以上を達成する事</p>

	<p>王国最大の危機</p>
	<p>負ければ破滅だが、勝てば見たことのない世界が待っている。</p>
	<p>通常勝利： 90 週末まで世界征服されていないこと</p>
	<p>完全勝利： 105 週末まで世界征服されていないこと</p>

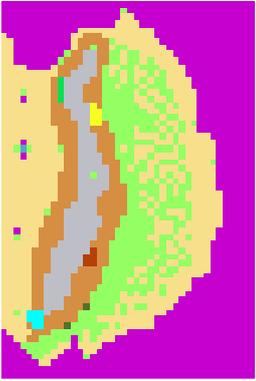
	生命線
	人類の未来は実に輝かしい。
	通常勝利： 105 週末までに魔薬の累計販売を 6,800 以上にすること
	完全勝利： 通常勝利に加えて現金 3,400,000G を確保する事

こちらは魔術によってモンスター退治をする陶器人形「ドロ」に関するシナリオです。

	蛇の誘惑
	もしかしたら、人類が戦う必要がなくなるかもしれない。
	通常勝利： 86 週までに世界平和を達成する事
	完全勝利： 通常勝利に加えて資金を 340,000 以上にすること

	ワレハ ユウシャ
	陶器人形が突如暴走。これを制御しなさい。
	通常勝利： 勇者がウエン城に辿り着くまでに呪いの斧の累計販売を 20,000 以上にすること
	完全勝利： 通常勝利に加えて呪いの鎧の累計販売を

	22,000 以上にすること
--	----------------

	デウス・エクス・マキナ
	戦争を終わらせる戦争。
	通常勝利： 大魔王に世界征服されるまでに、小麦の累計販売を 10000 以上にすること。
	完全勝利： 通常勝利に加えて雑貨の累計販売を 8000 以上にすること。