



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書

GREAT STRATEGY EXPERT

AS SUPER FAMICOM VERSION

©1988-89 System Soft ©1992 ASCII CORPORATION SHVC-GS

大戦略エキスパート



スーパーファミコン®

ASCII

はじめに

だいせんりやく
‘大戦略’シリーズは、1984年にパーソナルコンピ
ューターのPC-9801用がよう はつばい発売されてから、次々に改良
をかさ重ねられ、日本で最も有名なもっと ゆうめいコンピューターシミュ
レーションゲームになりました。

だいせんりやく
‘大戦略 エキスパート’は、いま今までの大戦略シリーズ
をもとに、

- シミュレーションゲームがはじ初めてのかたの方にもわか解りや
すい操作そうさ
- ルールと兵器がへいき すこ少しづつ追加されるにゅうもん入門シナリ
オ
- 大戦略シリーズでもっと最もかしこ賢いコンピューターの
思考しこう

とくちょう
を特徴としてかいはつ開発されました。

あなたは、ふたい うご部隊を動かし、てきふたい敵部隊を撃破し、たてもの敵の建物を
占領せんりょうします。しかし、きょうりよく強力なコンピューターが、
敵部隊をしき指揮してあなたにはんげき反撃してきます。ただ戦う
だけでは、ゲームにか勝てません。攻撃こうげきだけでなく、敵
の反撃はんげきからの守りまもと、消耗しょうもうした部隊への補給ほきゅうが、長い
ゲームのなが流れを決めます。

使用上の注意

このたびは、‘大戦略エキスパート’をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ご使用前にこの‘取り扱い説明書’をよくお読みいただき、正しいご使用方法でご愛用ください。また、この‘取り扱い説明書’は、再発行いたしませんので、大切に保管してください。

- ご使用後は、ACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

この説明書の構成

第1章では、練習シナリオ‘ビギナーズ・キャンペーン’の第1面を説明します。ここでは、説明書を最後まで読む必要はありません。

第2章では、‘ビギナーズ・キャンペーン’の第2面から第8面を説明します。‘ビギナーズ・キャンペーン’を進めながら、少しずつ説明書を読んでください。最後の第8面を終えるとき、あなたは、このゲームを理解し、優秀な司令官になっているでしょう。

第3章では、他のシナリオについて説明します。

第4章では、‘大戦略エキスパート’をより深く楽しむための機能を説明します。

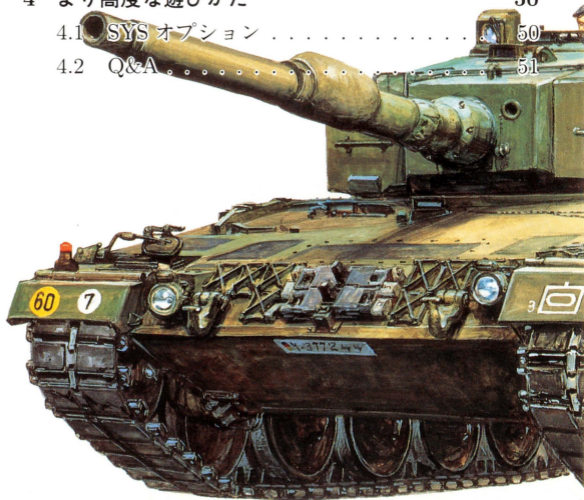
付録では、ゲームに登場する兵器などを、解説します。

目次

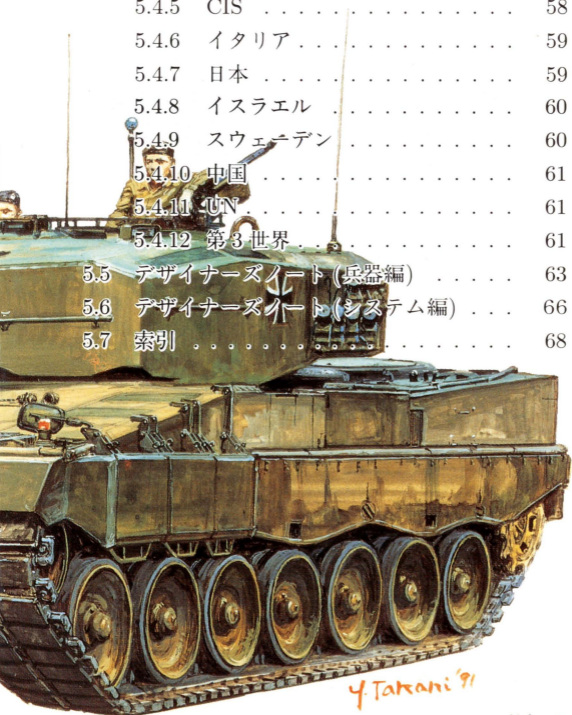
1	最初のゲーム — ‘ビギナーズ・キャンペーン’	9
1.1	ゲームの準備	9
1.2	操作の基本	10
1.3	ゲームの概要	11
1.3.1	ゲームの流れと目的	11
1.3.2	地形	13
1.3.3	部隊	14
1.4	移動	15
1.5	攻撃	17
1.6	生産	19
1.7	第1ターンの作戦	20

1.8	フェイズの終了	20
1.9	占領	22
1.10	補給と再編成	22
1.11	記録と再開	23
1.11.1	セーブ	23
1.11.2	ロード	24
1.11.3	中止	24
1.12	第2ターンの作戦	25
1.13	オプションメニュー	25
2	次の戦い	28
2.1	キャンペーンゲーム	28
2.2	第2面の兵器	28
2.3	第2面の地形	29
2.4	配置	29
2.5	処分	29
2.6	輸送	30
2.7	補給車	31
2.8	第2面のヒント	32
2.9	間接攻撃	32
2.10	ヘリコプターと対空砲	33
2.11	同盟国	34
2.12	第3面のヒント	34
2.13	航空機	35
2.14	武装交換	35
2.15	ZOCと移動	36
2.16	第4面のヒント	37
2.17	対空ミサイル	37
2.18	輸送機と補給機	37
2.19	艦船	38

2.19.1	輸送艦	39
2.19.2	戦闘艦	39
2.19.3	空母と艦載機	39
2.19.4	艦船の耐久度	40
2.20	第5面のヒント	40
2.21	第6面のヒント	41
2.22	第7面のヒント	41
2.23	第8面のヒント	42
2.24	兵器の性能	42
2.25	兵器の種類	45
3	シナリオ	46
3.1	シナリオの選択	46
3.2	初期設定	47
4	より高度な遊びかた	50
4.1	SYS オプション	50
4.2	Q&A	51

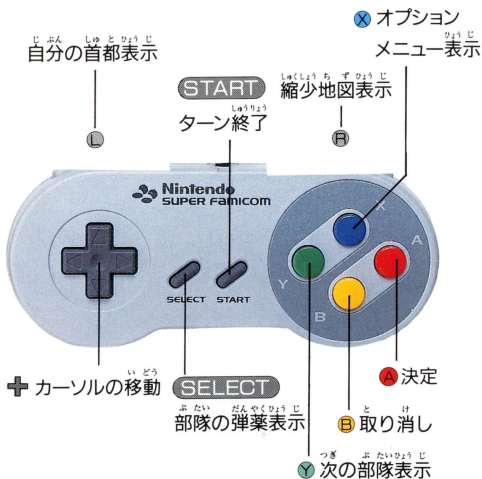


5	付録	53
5.1	地形表	53
5.2	艦載機一覧	54
5.3	コンピュータの思考	55
5.4	生産型	57
5.4.1	アメリカ	57
5.4.2	イギリス	57
5.4.3	ドイツ	58
5.4.4	フランス	58
5.4.5	CIS	58
5.4.6	イタリア	59
5.4.7	日本	59
5.4.8	イスラエル	60
5.4.9	スウェーデン	60
5.4.10	中国	61
5.4.11	UN	61
5.4.12	第3世界	61
5.5	デザイナーズノート(兵器編)	63
5.6	デザイナーズノート(システム編)	66
5.7	索引	68



コントローラーの使い方

コントローラーをスーパーファミコン本体前面の左側ほんたいぜんめん ひだりのコントローラーコネクタ1に接続してください。

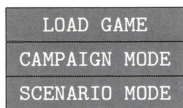


第 1 章 最初のゲーム — ‘ビギナーズ・キャンペーン’

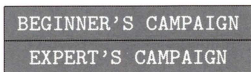
1.1 ゲームの準備

スーパーファミコンの電源でんげんを切ったまま、ROM カセットと、コントローラー 1 を接続せつぞくしてください。スーパーファミコンの電源でんげんを入れてください。

オープニング画面がめんが表示ひょうじされます。**START** を押しおてください。次のようなメニューめいんゆが表示ひょうじされます。

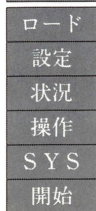


▲と ▼ で項目こうもくを選び、**A** で決定けつていします。ここでは、練習用れんしゅうようの‘ビギナーズ・キャンペーン’はじを始めるために、**CAMPAIGN MODE** を選んでください。



‘大戦略エキスパート’には、練習用れんしゅうようの‘ビギナーズ・キャンペーン’はじと、上級者用じょうきゅうしやようの‘エキスパート・キャンペーン’しゅるいの、2種類のキャンペーンゲームがあります。

BEGINNER'S CAMPAIGN を選んでください。



ゲームの種類ちずを選ぶと、地図ひだりと左の図ずのようなメニューめいんゆが表示ひょうじされます。ここでは、ゲームの条件じょうけんを設定せつていできますが、詳しいことは 47 ページで説明せつめいします。最初さいしょは、設定かを変えずにゲームはじを始めてみましょう。**開始**えら を選んでください。

シナリオの説明が表示されます。**A**を押してください。説明が終わると、拡大地図が表示され、ゲームが始まります。

1.2 操作の基本

操作の基本を練習してみましょう。誤ってボタンを押したときには、**B**で操作を取り消せます。51ページに書いてあるように、操作方法の変更も可能ですが、ここでは、初期設定のままの操作方法を説明します。

ゲームに使われる地図は、六角形で区切られています。この六角形を、‘ヘックス’と呼びます。‘ビギナーズ・キャンペーン’の最初の地図は、横が15個縦が16個の、ヘックスでできています。

画面で、どれかひとつのヘックスの周囲が点滅しています。この場所を、‘ヘックスカーソル’と呼びます。

+を押すと、ヘックスカーソルの位置が変わります。

画面の下側には、ヘックスカーソルの位置の情報が表示されています。

国名	予算	現在のターン/最大のターン
兵器名	機数 種類	地形 地形防御
経験値	レベル	建物の耐久度

部隊がいるヘックスで**A**を押すと、画面の下側に別の情報が表示され、その部隊に命令を与えられます。これについては、15ページで詳しく説明します。**B**を押すと、元の地図画面に戻ります。

Ⓡを押すと、地図の全体が小さく表示されます。この『縮小地図』の中の白い四角が、拡大地図(元の地図画面)に表示されている部分です。✚で白い四角を動かしてからⓐを押すと、拡大地図で表示する場所を変えられます。

Ⓛを押すと、自分の首都にカーソルが動きます。

Ⓧを押すと『オプションメニュー』が表示されます。これについては、25ページで説明します。ⓑを押すと、元の地図画面に戻ります。

Ⓨを押すと、自分が動かせる部隊の位置へ、ヘックスカーソルが動きます。何度かⓎを押してみてください。

操作の基本

ⓐ	決定
ⓑ	取り消し
Ⓧ	オプションメニュー
Ⓨ	次の部隊
Ⓡ	縮小地図
Ⓛ	自分の首都
START	ターン終了

操作方法を変更できます(51ページ参照)。

これは、初期設定のままの操作方法です。

1.3 ゲームの概要

1.3.1 ゲームの流れと目的

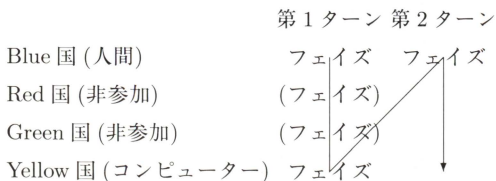
このゲームには、Blue(青)、Red(赤)、Green(緑)、Yellow(黄)に色分けされた、最大で4ヵ国が登場しま

す。‘ビギナーズ・キャンペーン’の第1面には、BlueとYellowの2カ国が登場します。キャンペーンゲームでは、人間がBlueを、コンピューターが残りの国を担当しますが、そのほかのマップでは、人間とコンピューターの担当を、自由に設定できます。

ゲームが始まると、まず、Blue国が、自分の部隊を操作します。プレイヤーは、自分の部隊に、移動、攻撃、占領などの‘行動’を命令します。行動した部隊は、地図上で暗い色で表示され、それ以上行動できなくなります。プレイヤーは、自分の部隊を、好きな順序で行動させます。それぞれの国が自分の部隊を行動させる期間を、その国の‘フェイズ’と呼びます。Blue国が部隊を行動させ終わると、Blue国のフェイズが終わり、次に、Yellow国のフェイズが始まります。なお、未行動の部隊を残したまま、自分のフェイズを終わらせてもかまいません。

4カ国が登場する地図では、Blue、Red、Green、Yellowの順に、フェイズが回ってきます。すべての国がフェイズを終えるまでの期間を、‘ターン’と呼びます。

図 ゲームの進行



自分の首都を占領されるか、あるいは、自分の部隊のすべてが撃破されると、その国は降伏します。ゲームの目的は、敵国を降伏させることです。

1.3.2 地形

ヘックスには、いろいろな^{ちけい}‘地形’があります。第1面には図のような地形が登場します。53ページで、すべての地形を説明します。

地形	名称	防	特徴
	首都	50	ここの占領がゲームの目的です。
	都市	40	ぼうぎょ 防御と ぎょてん 補給の拠点です。
	森	30	移動に不利ですが、戦闘に有利です。
	平地	5	あたりまえの地形です。
	道路	0	移動に有利ですが、戦闘に不利です。
	橋	0	このゲームでは道路と同じです。
	川	0	一部の車両は進入できません。進入できる車両も、多くの移動力を消費します。
	山	50	戦闘に有利ですが、車両は進入できません。

部隊の種類と地形の種類ことの組み合わせに応じて、部隊の動きやすさが異なります。部隊の種類によっては、進入できない地形があります。







地形には、^{ちけいぼうぎょ}‘地形防御’があります。地形防御が大きいヘックスにいる部隊は、戦闘での^{そんがいはい}損害が少なくなります。

首都、都市、そして、あとの面で登場する空港と港をあわせて、‘建物’と呼びます。建物には、その持ち主の国があり、地図画面では国別に色分けされています。首都以外の建物には、^{ちゅうりつ}中立の建物があり、地図画面では白色で表わされます。あとで説明する‘占領’によって、他国の建物や中立の建物を、自分の建物に変えられます。フェイズの初めに、自分の首都または都市にいる部隊は、^{さいへんせい}‘再編成’と‘補給’を受けられます。

ゲームの^{さくてき}索敵レベルが^{ちゅうきゅう}中級または^{じょうきゅう}上級ならば、地図の自国の建物と部隊の^{しゅうへん}周辺が明るく、地図の残りの部分が^{さくてきはんい}暗く表示されます。この明るい部分を‘索敵範囲’といいます。索敵範囲外の敵部隊は、地図に表示されません。索敵範囲の^{しよきち}初期値は中級で、変更方法については27ページで説明します。

1.3.3 部隊

図 第1面の兵器

M60A3 	テレダイン AGS 	M901 
62式L戦車 	PT-76 	ホヘイ 

第1面では、ひとつの国は12個の部隊を持てます。それぞれの部隊は、1種類の兵器が最大10機集まって

編成されます。

第1面には、図のような兵器が登場します。それぞれの兵器には、長所と短所があります。

ほへい
歩兵 歩兵だけが、建物を占領できます。戦闘には弱いのですが、歩兵なしではゲームに勝てません。

せんしゃ
戦車 戦車は最強の地上兵器です。Blue国はゲーム開始時に1部隊の‘M60A3’戦車を持っています。第1面では戦車を生産できないので、1部隊の戦車を失わないように注意しましょう。

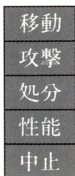
けいせんしゃ
軽戦車 第1面に登場する軽戦車は、‘テレダイン AGS’、‘PT-76’、‘62 シキ L センシャ’です。戦闘では戦車おとに劣りますが、移動力と索敵範囲すくが優れています。

たいせんしゃしゃりょう
対戦車車両 第1面に登場する対戦車車両は、‘M901’です。強力な対戦車ミサイルを持っていますが、防御では戦車に劣ります。戦車よりも価格が安いので、軍事予算が少ないときに役立ちます。

42ページで、兵器の性能を説明します。

1.4 移動

行動メニューの例



ヘックスカーソルを部隊に合わせて、**A**を押すと、‘行動メニュー’が表示されます。行動メニューの内容は、その部隊の能力によって異なります。

行動メニューが表示されている時に、画面下側の中段には弾薬の種類と残りの数が、右段には搭載している部隊の兵器名が表示されます。

行動メニューで **移動** を選ぶと、画面の地図の色が変わります。その部隊が移動できるヘックスは明るい色で、移動できないヘックスは暗い色で表示されます。移動できるヘックスのどこかを選んで、**A** を押すと、そのヘックスへ部隊が移動します。

部隊が移動すると、もういちど行動メニューが現われます。本当に移動させたい場合は **決定** を、移動をやめたければ **中止** を選んでください。敵の隣へ移動すると、行動メニューに **攻撃** が現われます。歩兵が敵または中立の建物に移動すると、行動メニューに **占領** が現われます。攻撃については17ページで、占領については22ページで説明します。

部隊は、兵器の種類に応じて持っている **移動力** を使って、移動します。移動に必要な移動力は、進入するヘックスの地形と、兵器の種類によって異なります。兵器によっては、進入できない地形があります。移動した部隊は、使った移動力と同じ量の燃料を消費します。

移動中に敵の隣のヘックスに進入すると、先に進めなくなります。索敵レベルが中級または上級の場合に、未索敵の敵の隣のヘックスに進入すると、一方的に攻撃を受けます。これを、**待ち伏せ** まちふせ といいます。

1.5 攻撃

第1面に登場する兵器は、隣となりのヘックスのみを攻撃できます。

行動メニューで**攻撃**を選ぶと、続いて‘弾薬メニュー’だんやくが表示されます。敵の種類に応じて、弾薬を選んでください。

弾薬メニューの例



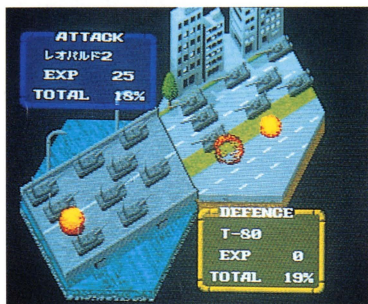
複数の敵に隣接りんせつしていると、‘攻撃メニュー’が表示され、どれかひとつの敵を選んで攻撃できます。◀または▶を押すと、攻撃メニューの表示が変わり、さらに、地図上で選ばれた敵部隊のヘックスにカーソルが動きます。敵を選んだら、**A**を押して決定してください。

攻撃メニューの例



攻撃を受けた部隊は、自動的に反撃します。

戦闘では、弾薬の命中率と部隊の経験値が大きいほど、多くの敵を撃破できます。攻撃を受けた部隊は、経験値と兵器の防御力と自分があるヘックスの地形防御が大きいほど、生き残りやすくなります。



1.6 生産

新しい部隊を作ることを‘^{せいさん}生産’といいます。生産は、自国の首都の近くで可能です。

場所	生産できる部隊
首都	車両、兵員
首都に隣接するヘックス	車両、兵員†
首都から5ヘックス以内の都市	車両、兵員
首都から5ヘックス以内の空港	航空機‡
首都から5ヘックス以内の港	艦船‡

†その地形に進入可能な兵器のみ

‡第1面には登場しない

生産可能で部隊がないヘックスにカーソルを合わせて **A** を押すと、生産メニューが現われます。

生産メニューの上部には、軍事費と生産可能な残り部隊数が表示されます。生産メニューの下部には、自国が生産できる全兵器の絵、名称、価格が表示されます。その場で生産できる兵器は白い文字で、地形が合わないか軍事費が足りないために生産できない兵器は黒い文字で表わされます。

+ で兵器を選んでください。 **A** を押すと、選ばれた兵器が生産されます。 **B** を押すと、生産が中止されます。 **X** または **Y** を押すと、兵器の性能が表示されます。

面	部隊数
1	12
2	24
3	32
4	48
5~8	64

‘ビギナーズ・キャンペーン’の第1面から第4面まででは、左の表のように、1カ国の最大部隊数が決まっています。第5面以降と、‘ビギナーズ・キャンペーン’以外のシナリオでは、1カ国の最大部隊数が64です。この部隊数を超える生産はできません。

1.7 第1ターンの作戦

索敵レベルが中級または上級ならば、ゲーム開始時に敵は見えていません。

最初の目的は、地図の北、中央、南西の3カ所の都市の占領です。それぞれの都市に最も近い歩兵を都市に向けて移動させましょう。

‘テレダイン AGS’部隊と‘M901’部隊を、索敵と歩兵ごえいの護衛のために、できるだけ前進せんしんさせましょう。

1部隊の‘M60A3’を、地図の中央へ向けて進めておきましょう。

生産では、‘テレダイン AGS’を作るとよいでしょう。

1.8 フェイズの終了

必要な行動が終わったと思ったら、念のため、Ⓞを押してみましょう。全部の部隊の行動が終わっていれば、‘ミコウドウ ブタイハ アリマセン’と表示されます。未行動部隊があれば、その位置へカーソルが移ります。なお、未行動部隊を残したままフェイズを終了させてもかまいません。

終了

中止

START を押すと、左の図のようなメニューが現われます。**終了** を選んで **A** を押すと、フェイズが終了します。

第1面には Blue 国と Yellow 国が登場するので、Blue 国のフェイズが終わると Yellow 国のフェイズが始まります。コンピューターが Yellow 国の部隊を行動させます。索敵レベルが中級または上級ならば、コンピューターの行動中に全体地図が表示されます。

コンピュータ思考中に **A** を押すと、思考中の国の操作を人間に切り替えることができますので、セーブロードを行なうことができます。その後、操作コマンドでその国をコンピュータに戻してください。

1.9 占領

敵または中立の建物にいる歩兵は、その建物を占領できます。移動して建物に入った歩兵も、その建物を占領できます。行動メニューで「占領」を選んでください。

建物には最大 100 の耐久度たいきのうどがあります。占領によって耐久度が 0 になると、その建物が自国のものになります。歩兵の部隊の人数と、部隊の経験が多いほど、1 回の占領で減る耐久度が大きくなります。中立でなく、耐久度が 100 より小さい建物は、ターン終了時に耐久度を 10 回復かいふくします。自国の都市の耐久度の合計ごうけいの 2 倍が、次のターンの軍事費しゅうにのうの収入になります。

1.10 補給と再編成

自国のフェイズの最初に自分の首都または都市にいる部隊は、燃料と弾薬の「補給」を受けます。

戦闘で機数が減っている部隊は、補給と同時に機数を回復します。これを、「再編成」といいます。

再編成前	再編成後
1 機	2 機
2 機	4 機
3 機	6 機
4 機	8 機
5 機	10 機
6 機	10 機
7 機	10 機
8 機	10 機
9 機	10 機

この表のように、4 機以下に減った部隊は、1 回の再編成では 10 機に回復しません。損害を受けた部隊を早めに再編成しましょう。あとの面に登場する輸送機、補給機、爆撃機、艦船では、1 部隊の最大機数と再編成の機数が、この表と異なります。

1.11 記録と再開

ゲームの途中結果とちゅうけっかを4カ所までカートリッジに記録できます。

地図画面で**X**を押してオプションメニューを表示し、そこで**記録**を選ぶと、記録メニューが現われます。

セーブ、**ロード**、**中止**のどれかを選んで、**A**を押してください。

セーブ	タイトル画面で LOAD GAME を選んでも記録メニューが現われますが、
ロード	この場合には ロード だけが可能です。
中止	

注意！

記録メニューの**中止**は、ロード、セーブの中止ではなく、降伏してゲームを終えることです。

1.11.1 セーブ

ゲームの途中結果を記録します。

セーブを選ぶと、現在記録してあるマップの名前と記録したターン数が表示されます。カートリッジには4カ所の記録が可能なので、どこに記録するか選んで**A**を押してください。ここで**B**を押すと、セーブ、ロード、中止の選択に戻ります。

実行	ここで 実行 を選ぶと、以前の記録が消え、新しい途中経過が記録されます。
中止	ここで 中止 を選ぶと、記録場所を選び直せます。

1.11.2 ロード

記録したゲームの続きを再開します。

ロード を選ぶと、現在記録してあるマップの名前と記録したターン数が表示されます。カートリッジには4カ所の記録が可能なので、どれを再開するか選んで **A** を押してください。ここで **B** を押すと、セーブ、ロード、中止の選択に戻ります。

実行

ここで **実行** を選ぶと、以前に記録した状況からゲームが再開されます。こ

中止

ここで **中止** を選ぶと、記録場所を選び直せます。

何らかの理由で記録した途中経過が壊れているときは、警告音けいこくおんがなり、ゲームを再開できません。

1.11.3 中止

このコマンドを選んだ国は降伏します。人間が操作する国が残っていれば、ゲームが続きます。残りの国がコンピューターだけならば、ゲームが終わります。

1.12 第2ターンの作戦

第2ターンから第4ターンの目標は、歩兵による都市の占領です。占領には平均して2から3ターンかかりますので、その間に歩兵が敵に撃破されて、占領に失敗する可能性があります。占領中の歩兵と敵部隊の間に戦車を進めて、敵の攻撃に備えましょう。

戦闘で機数が減った部隊を、自国の都市に移動させて、次のターンに回復させましょう。戦況にもよりますが、7機以下に減った部隊を後退させると、戦闘と再編成がつりあいます。

第1面の最大ターン数は18ターンです。18ターンまでにBlue国が勝てないと、そこでゲームが終わり、次の面に進めません。

1.13 オプションメニュー

地図画面でⓧを押すと、オプションメニューが現われます。Ⓑを押すと、オプションメニューが消えます。

▲と▼で項目を選んでからⒶを押すと、それぞれのオプション機能が実行されます。

記録

記録 については23ページを参照してください。

全体図

部隊表

状況表

索敵

操作

SYS

SYS を選ぶと、ゲームのいろいろな設定を変更できます。設定を変える必要がなければ、Ⓑを押してください。設定の変えかたについては、50ページで詳しく説明します。

全体図 を選ぶと、ゲームに使われる64×64ヘックス全体の地図が表示されます。部隊がいる場所が、それ

ぞれの国の色の点滅で表示されます。●Aを押すと、元の地図画面に戻ります。

部隊表 を選ぶと、自国の部隊の一覧表が表示されます。▲と▼で部隊を選んでから●Aを押すと、地図画面に戻って、選ばれた部隊の位置へカーソルが移ります。

部隊表の例

TP	L	NAME	Nn	GAS	TRNS	COND
P-	E	M60A3	10	50	----	REDY
S-	E	テレダイン AGS	10	42	----	END

‘TP’は、兵器の種類を表わします。45ページで詳しく説明します。

‘L’は、経験値で決まる部隊のレベルです。経験値があがると、E、D、C、B、A、♠とレベルがあがります。ただし、再編成で機数が回復すると、経験値とレベルが減ります。

‘Nn’は部隊の機数です。機数が最大機数の $\frac{1}{2}$ よりも少なくなると黄色で、1機になると赤色で表示されます。

‘GAS’は燃料の残りです。燃料が部隊の移動力以下になると黄色で、0になると赤色で表示されます。

‘TRNS’は、その部隊が搭載している部隊の種類を表わします。第1面では、搭載可能な兵器はありません。

‘COND’は、次の表のように、部隊の状態を表わします。

REDY	行動可能
SUPL	行動可能で補給済み
END	行動終了
RESV	未配置
TRNS	乗車中

状況表 を選ぶと、各国の‘**占領状況**’と自国の‘**軍事収入**’が表示されます。X または Y を押すと、各国の‘**タイプ別部隊数**’が表示されます。A を押すと、元の地図画面に戻ります。

索敵 を選ぶと、ゲームの‘**索敵レベル**’が表示されます。A を押すと索敵レベルが変わり、B を押すと新しい索敵レベルでゲームが再開されます。**初級**では、敵部隊が見えます。**中級**では、索敵範囲外の敵部隊が見えません。**上級**では、人間にとっては中級と同じですが、コンピューターには人間の部隊が見えています。

操作 を選ぶと、各国のプレイヤーが表示されます。‘USER’は人間、‘COM’はコンピューター、‘NOT’はその国が地図にないことを表わします。▲と▼で国を選んでから A を押すと、‘USER’と‘COM’を切り替えられます。

注意！

キャンペーンゲームで、Blue 国を‘COM’に切り替えると、キャンペーンの次の面へ進めなくなります。



第 2 章 次の戦い

2.1 キャンペーンゲーム

キャンペーンゲームとは、複数の地図を使い長期間に渡るゲームです。第 1 面が終わるときに Blue 国が持っていた部隊は、第 2 面に引き継がれます。同様に、部隊を引き継ぎながら、第 8 面までゲームを続けます。

キャンペーンゲームの各面には‘最大ターン数’が決められています。この最大ターンまでに勝たないと、そこでゲームが終わり、次の面へ進めません。

最大ターンよりも早く面を終わらせると、経済力のボーナスをもらえます。

$$\text{ボーナス} = \frac{\text{最終ターンの収入} \times \text{残りターン数}}{2}$$

各面の終わりに Blue 国が持っていた部隊は、自動的に補給と再編成を受けてから、次の面に引き継がれます。

2.2 第 2 面の兵器

第 2 面では、地図が広がり、戦闘部隊以外の支援部隊が重要になってきます。

兵員輸送車 歩兵を運ぶ車両です。第 2 面には、‘BMP-3’と‘77 ユソウシャ’が登場します。攻撃力もありますが、戦闘を避けるべきです。

補給車 他の部隊に燃料と弾薬を補給する車両です。

2.3 第2面の地形

地形	名称	防	特徴
	要塞	40	防御の拠点です。

2.4 配置

‘キャンペーンゲーム’では、1面を終えた時に持っていた部隊を、2面に引き継いで使えます。同様に、8面まで部隊を引き継ぎます。引き継いだ部隊を地図に置く操作を‘配置’^{はいち}といいます。

生産可能で部隊がないヘックスへカーソルを移して、**A**を押してください。

生産
配置

メニューで**配置**を選んでください。配置可能な部隊があれば、部隊表が表示されます。

▲▼で部隊を選んで**A**を押すと、選ばれた部隊が配置されます。**B**を押すと、配置せずに地図画面へ戻ります。

配置では、生産と異なり、軍事費は不要です。

2.5 処分

移動
攻撃
処分
性能
中止

‘処分’^{しょうぶん}とは、自国の部隊を消すことです。部隊数が最大になっていて生産できない場合や、燃料が切れた部隊がじゃまになっている場合に、処分が役立つこともあります。

処分

中止

行動メニューで「処分」を選ぶと、左の図のようなメニューが表示されます。「処分」を選んでAを押すと、部隊が処分されます。

キャンペーンゲームの2面以降では、オプションメニューの「部隊表」(26ページ参照)で、「RESV」と表示されている未配置の部隊を選ぶと、その部隊を処分できます。なお、「配置」コマンドで表示される部隊表では、部隊を処分できません。

2.6 輸送



第2面からは、地図が広いために、歩兵を輸送部隊で運ぶ必要があります。Blue国が生産できる輸送部隊は「BMP-3」です。

歩兵が「移動」して輸送部隊がいるヘックスに入ると、歩兵が輸送部隊に搭載されます。このとき、輸送部隊は、未行動でも行動済でもかまいません。歩兵の機数が輸送部隊の機数より多いと、搭載できません。例えば、8機の「BMP-3」に10機の「歩兵」の搭載はできません。



輸送中の部隊は、地図画面で左の図のように表示されます。輸送中の部隊の行動メニューが表示されている時に、画面の右下に輸送されている部隊の兵器名が表示されます。

歩兵を輸送している部隊は、輸送していない場合と同様に、移動、戦闘できます。ただし、戦闘で損害を受けると、輸送されている歩兵も損害を受けます。輸送されている歩兵は、燃料を消費しません。

決定

攻撃

降車

中止

性能

行動メニューで **降車** を選ぶと、歩兵を輸送している部隊が歩兵を降ろします。

こうしゃ

降車可能な場所は、輸送部隊が移動を終えたヘックスの隣で、歩兵が進入可能なヘックスです。移動先を選ぶ場合と同様に、降車可能なヘックスが明るく、不可能なヘックスが暗く表示されます。✚で降車先を選んで、**A**を押してください。降車を取り消す場合には、**B**を押してください。

2.7 補給車



広い地図や都市が少ない地図では、部隊の燃料が不足しがちです。そこで、‘補給車’で部隊に燃料と弾薬を補給します。

フェイズ開始時に自国の補給車の隣にいる部隊は、燃料と弾薬の補給を受けます。補給車が移動を終えた時に、補給車の隣にいる自国の部隊は、燃料と弾薬の補給を受けます。

補給車は、10回分の補給物資を積んでいて、1個の部隊に補給するたびに、1回分の補給物資を消費します。補給物資の残りの量は、弾薬の残りと同様に表示されます。補給車が都市で補給を受けると、補給物資の量が戻ります。補給車が補給車から補給を受けることはできません。

補給車が戦闘で損害を受けると、補給物資の量と、最大の補給物資の量がへります。

2.8 第2面のヒント

まず、前のマップから引き継いだ索敵範囲の広い軽戦車を先に出し、その後を‘BMP-3’に歩兵を乗せて進ませましょう。目標はマップ中央の都市です。

このマップから陸上部隊の主力となる戦車‘M60A3’が生産できますので、この部隊を中心に軍団を編制しましょう。ただし、戦車が強いからといって部隊を全て戦車にすればよいというものではありません。歩兵がいなければ都市を占領出来ませんし、補給車がいなければどんなに強力な戦車でも燃料切れや弾切れで立ち往生してしまうでしょう。軍団の編制は、バランスが大切です。このバランスは戦い方や兵器の好みにより人それぞれ違ってきますので、自分なりに研究してみましょう。

2.9 間接攻撃



第3面に登場する‘MLRS’は、ロケット砲を使って、隣接していないヘックスを攻撃できます。このような攻撃を‘かんせつこうげき間接攻撃’といいます。このゲームでは、地上兵器を間接攻撃できる地上兵器を自走砲じそうほうと呼びます。

間接攻撃のためには、弾薬メニュー(17ページ参照)で射程しゃていが2以上の弾薬を選びます。すると、攻撃メニューが表示され、どれかひとつの敵を選んで攻撃できます。◀または▶を押すと、攻撃メニューの表示が変わり、さらに、地図上で選ばれた敵部隊のヘックスにカーソルが動きます。敵を選んだら、**A**を押して決定してください。

間接攻撃への反撃はありません。

移動後の間接攻撃は不可能です。

間接攻撃は、はずれて目標の隣のヘックスに^{ちやくだん}着弾する可能性があります。その結果、自国や同盟国の部隊が損害を受ける可能性もあります。間接攻撃が目標のヘックスに着弾する確率は、ミサイルでは90%、カノン砲では80%、ロケット砲では60%ですが、部隊の経験値が上がると確率が上がります。

間接攻撃用の弾薬でも、移動せずにその場で攻撃を行えば、隣接するユニットを攻撃することができます。ただし、その場合反撃を受けます。

2.10 ヘリコプターと対空砲

第3面では、攻撃ヘリコプターの‘アパッチ’と輸送ヘリコプターの‘ハインド’を生産できます。また、敵のヘリコプターに対抗するために、対空砲‘ゲパルト’も生産できます。

ヘリコプターは、どのような地形でも、移動力1の^{しょうひ}消費で進入できます。ヘリコプターは、移動しなくても燃料を消費します。最低燃料消費量は(移動力÷2+2)、ただし^{はすう}端数切り捨てです。例えば、アパッチの移動力は8なので、最低燃料消費量は6、したがって、移動しなかったターンと5以下の移動力を使ったターンにも、燃料を6消費します。燃料が0になったヘリコプターは^{ついらく}墜落します。

ヘリコプターは、自国の空港で再編成と補給を受けます。また、補給車から燃料と弾薬の補給を受けられます。

輸送ヘリコプターは、兵員輸送車と同様に、歩兵を輸送できます。

2.11 同盟国

第3面には、Blueの^{どうめいこく}同盟国のGreen国が登場します。

同盟の効果は、コンピューターが同盟国を攻撃しないことだけです。例えば、同盟国間での輸送や補給はできません。

コンピューターが同盟を破ることはありません。人間が同盟国の部隊を攻撃したり建物を占領したりすると、同盟が破棄^{はき}されて、同盟国が敵国になります。ただし、間接攻撃がはずれて同盟国を攻撃しても、同盟は破棄されません。

第6面では、Blue、Red、Green、Yellowの4カ国が登場し、BlueとGreen、RedとYellowが同盟国です。第6面で勝つためには、RedとYellowの両方の国を降伏させる必要があります。

‘ビギナーズ・キャンペーン’では、必ずBlue国は人間、Green国はコンピューターの同盟国、Red国とYellow国はコンピューターの敵国です。ほかのシナリオでは、同盟関係が異なります。

2.12 第3面のヒント

このマップから、ヘリコプター、対空車両、自走砲などが登場します。ヘリコプターは地形の制約を受けないのでより迅速に兵員を輸送することが出来ますが、対空兵器には十分注意してください。また、間接攻撃の出来る自走砲で後方から戦車を援護すると進軍が楽になるでしょう。このマップで同盟国としてGreen国が参加していますので、くれぐれも攻撃しないように注意してください。

2.13 航空機



第4面からは、航空機と対空ミサイルが登場します。

第4面では、戦闘機の‘ミラージュ3’、攻撃機の‘S.エタンドール’と‘F-111’を生産できます。

航空機の移動と燃料消費のルールは、ヘリコプターとほぼ同じです。第5面以降に登場するVTOL（垂直^{すいちよく}離着陸機^{りちやくりくき}）の‘ハリアー’と‘フォージャー’は補給車から補給を受けられますが、その他の航空機は補給車から補給を受けられません。

一部の航空機は、‘タンク’という弾薬を持っています。これは、ゲームの都合で弾薬と同様に扱われますが、攻撃には使えません。その代わりに、タンクには燃料15が入っています。フェイズ終了時に、燃料を15以上消費している航空機は、タンク1個を減らして、燃料を15増やします。

2.14 武装交換

航空機の大部分は、空港で任務に適する弾薬を選んでから離陸します。このゲームでは、航空機が弾薬を選ぶことを、‘武装交換^{ぶそうこうかん}’といいます。

移動

武装

処分

中止

性能

空港にいる航空機は、武装交換が可能です。この場合、行動メニューに**武装**がありますので、それを選んで**A**を押してください。次の‘武装メニュー’が現れます。

F-111 の武装メニュー

	P1	P2	P3	P4
AAM ミサイル	2	0	6	2
S キカンHOW	3	3	3	3
S バクダン	6	6	0	4
タンク	0	2	0	1

F-111 を例に説明します。航空機の多くは、P1 から P4 までの‘武装パック’を選べます。武装パックの初期値は P1 で、F-111 は 2 発の AAM ミサイル、3 発の S 機関砲、6 発の S 爆弾を持っています。武装パックを P2 に替えると、F-111 は 3 発の S 機関砲、6 発の S 爆弾、2 個のタンクを持ちます。P3、P4 も同様です。

◀で武装パックを選んで、ⓐを押してください。

2.15 ZOC と移動

16 ページで“移動中に敵の隣のヘックスに進入すると、先に進めなくなります。”と説明しましたが、正確なルールはもう少し複雑です。

部隊がいるヘックスに隣接する 6 個のヘックスを、その部隊の‘ZOC’^{ゾック}とといいます。ZOC に敵部隊が進入すると、敵部隊の移動力が残っていても、先に進めなくなります。また、索敵レベルが中級または上級の場合に、未索敵の敵部隊の ZOC に進入した部隊は待ち伏せを受けます。

しかし、ZOC は、進入して来た部隊に対する攻撃力がある場合にのみ有効です。例えば、対空攻撃力と対艦攻撃力を持たない戦車の ZOC は、地上部隊に対してのみ有効なので、航空機は敵の戦車の ZOC を通過できます。また、弾薬を使い切っている部隊も、ZOC を失

います。

2.16 第4面のヒント

このマップから航空機が登場します。航空機は、速度が速く一度にたくさん移動できますが、燃料が切れると墜落してしまうので、残り燃料には十分に注意してください。また、武装交換が出来ますので目的にあわせて武装を交換しましょう。

Yellow 国への進軍は、Green 国の反対側の東側から首都を目指すのがよいでしょう。

2.17 対空ミサイル



第5面で生産できる‘パトリオット’と、敵が持っている‘SA-4 ガネフ’は、射程距離が長い、つまり、間接攻撃できる対空ミサイルです。

対空ミサイルは、航空機とヘリコプターを攻撃でき、じそうほう使い方は自走砲と同じです。

2.18 輸送機と補給機



第5面からは、輸送機と補給機を生産できます。

輸送機は、歩兵または車両を2部隊まで運べます。ただし、ヘリコプターと異なり、輸送機は空港でしか乗車、降車できません。この空港は、自国の空港に限られません。

輸送機の部隊の最大機数は6機です。輸送される部隊の機数が輸送機の機数の2倍以下ならば、搭載でき

ます。例えば、10機の戦車部隊は、5機の輸送機には乗れますが、4機の輸送機には乗れません。

歩兵が兵員輸送車に乗り、その兵員輸送車が輸送機に乗ることも可能です。

2個の部隊を運んでいる輸送機からの降車では、どの部隊を降車させるか‘降車メニュー’で選んでから、降車場所を選びます。降車可能な場所が残っていれば、続けてもう1部隊を降車させられます。

降車メニューの例



補給機は、自国の航空機に燃料を補給します。

フェイズ開始時に自国の補給機の隣にいる航空機部隊は、燃料の補給を受けます。補給機が移動を終えた時に、補給機の隣にいる自国の未行動の航空機部隊は、燃料の補給を受けます。

補給機は、6回分の補給物資を積んでいます。

2.19 艦船

第5面からは、‘輸送艦’を生産できます。第6面からは、‘イージス艦’、‘戦艦’、‘大型空母’を生産できます。

2.19.1 輸送艦



‘輸送艦’は、4部隊までの車両または歩兵を運べます。輸送艦への搭載は、輸送艦が港にいるときにのみ可能です。輸送艦からの降車は、輸送艦が陸地に接していれば可能です。

2.19.2 戦闘艦



‘イージス艦’と‘戦艦’は、戦闘用の艦船です。敵が持っている‘駆逐艦’と別のシナリオに登場する‘巡洋艦’も、戦闘用の艦船です。

2.19.3 空母と艦載機



このゲームには、‘大型空母’、‘小型空母’、‘ヘリ空母’の3種類の空母が登場します。‘大型空母’は艦載機(54ページ参照)、VTOL、ヘリコプターを合計4部隊まで搭載できます。‘小型空母’は、合計3部隊まで搭載できます。‘ヘリ空母’は、VTOL、ヘリコプターのみを、合計3部隊まで搭載できます。

移動

攻撃

処分

発進

中止

性能

空母の行動メニューの **発進** を選ぶと、搭載部隊を行動させられます。

搭載航空機の行動が終わっても、空母は未行動のままなので、別の搭載航空機の発進と、空母自身が移動、戦闘が可能です。逆に、先に空母が行動すると、搭載部隊を発進できなくなります。また、空母に部隊が搭

載されると、空母が行動済みになります。

ヒント：まず、空母の搭載機を発進させ、次に、空母自身を移動または戦闘させ、最後に、航空機（またはヘリコプター）を空母に搭載しましょう。

空母に搭載されている部隊は、フェイズ開始時に、燃料と弾薬の補給を受けますが、再編成（機数の回復）は受けません。

2.19.4 艦船の耐久度

艦船の部隊は必ず1機です。その代わりに、艦船には‘耐久度’があります。

戦闘で損害を受けた艦船は、耐久度を失います。耐久度が0になった艦船は沈没します。

自国の港にいる艦船は、フェイズの最初に、耐久度を2つつ回復します。

2.20 第5面のヒント



このマップは、間に海があるために新たに登場した‘輸送機’、‘輸送艦’を使って部隊を輸送しなくてはなりません。‘輸送機’は2部隊を搭載することが出来て速度が速いので、迅速に部隊を運べますが敵の航空機に攻撃されるとひとたまりもありません。‘輸送艦’は4部隊を搭載できますが、速度が遅いので運ぶのに時間がかかります。敵地への上陸の場合、まずは‘輸送艦’で部隊を上陸させて、ある程度制空権を確保してから‘輸送機’の輸送に切り替えるのがよいでしょう。

2.21 第6面のヒント

このマップから空母や戦艦などの艦船が登場します。空母は艦載機やヘリコプターなどを搭載する事が出来て、空港の代わりになるので便利です。しかし、全ての航空機が搭載できるわけではないので注意してください(54ページ参照)。戦艦の主砲は陸上部隊に対してかなり強力ですので、上手く陸上部隊の援護に使いましょう。

このマップは、Red国とYellow国が相手ですが、Red国は同盟国のGreen国に任せて、Yellow国の首都を目指しましょう。Yellow国を占領したならば、Red国とGreen国の戦っている半島に部隊を輸送しなくてはならないので、あらかじめ‘輸送機’や‘輸送艦’を向わせておくとよいでしょう。

2.22 第7面のヒント



このマップで生産できる部隊が全て揃います。もしも‘M60A3’などの弱い兵器が軍団に残っていたならば、思い切って処分してしまっても‘レオパルド2’などの強い兵器を生産した方がよいかもしれません。最大部隊数は決まっているので、時には部隊の処分なども決断することが必要でしょう。

このマップで、Red国の首都にたどり着くには、荒れ地や砂漠を越えなくてはならず、思うように部隊が進みませんが、地道に部隊を進めましょう。マップ中央の島は、制圧しておいた方がよいでしょう。また、‘スカッド’は出来るだけ早く見つけ出して破壊しておかないと部隊の被害が大きくなります。

2.23 第8面のヒント

このマップは序盤から終盤を通して、敵の激しい航空機の攻撃がおこなわれますので‘パトリオット’などの対空兵器を多めに用意するとよいでしょう。また、敵の航空攻撃に対抗するためにも、確実に空港を占領して進撃しましょう。早期から戦艦などの艦船をRed国の首都に向わせておくと、首都攻略が楽になります。最終マップということもあり、激しい戦いになりますが全力で戦いましょう。


‘ビギナーズキャンペーン’を見事クリアしたならば、ぜひ‘エキスパートキャンペーン’に挑戦してみましょう。

2.24 兵器の性能

行動メニューで**性能**を選ぶと、その部隊の兵器の性能が表示されます。

地図画面で他国の部隊にカーソルを合わせて**A**を押すと、その部隊の兵器の性能が表示されます。また、他国の部隊にカーソルを合わせて**SELECT**を押すと、部隊の弾薬が表示されます。

性能画面

		艦船		9u			
速度	5	燃料	150	索敵	6		
地防	70	艦防	50	空防	70		
搭載 4ヘリ・航空							
	対空	対ヘリ	対甲	対人	対艦	射程	弾数
SAMミサイル	60	60	0	0	0	6	9
SAMミサイル	65	85	0	0	0	1	12
Bキカンボウ	35	60	30	30	0	1	12
	0	0	0	0	0	0	0

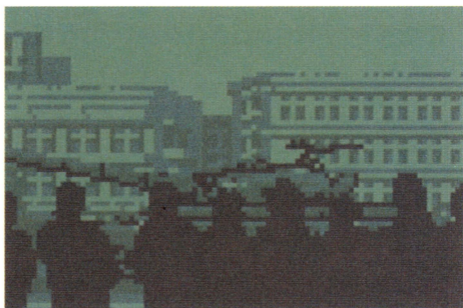
性能画面の上段には、兵器の名称、種類、最大機数が表示されます。兵器の種類については45ページで説明します。

性能画面の中段には、次の表のような性能が表示されます。

速度	移動力
燃料	補給直後に持っている燃料の量
索敵	索敵(偵察)できる距離
地防	地上兵器から攻撃を受けたときの防御力
艦防	艦船から攻撃を受けたときの防御力
空防	航空機またはヘリコプターから攻撃を受けたときの防御力
搭載	搭載できる部隊数と兵器の種類

性能画面の下段には、兵器が持っている弾薬の性能が表示されます。なお、このゲームでは、「トラック」と「補給車」が非装甲車両、その他の車両が装甲車両です。

対空	航空機に対する命中率
対ヘリ	ヘリコプターに対する命中率
対甲	<small>そうこう</small> 装甲車両に対する命中率
対人	兵員と非装甲車両に対する命中率
対艦	艦船に対する命中率
射程	攻撃可能な距離
弾数	武装パック 1 の弾薬数



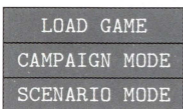
2.25 兵器の種類

このゲームに登場する 152 種類の兵器は、次のように分類されます。

部隊表	状況表	性能画面	特徴
F-	F	戦闘機	対空攻撃用
V-	V	VTOL 機	補給車から補給可能
A-	A	攻撃機	対地攻撃用
CT	C	補助航空機	輸送機
CH	C	補助航空機	給油機
B-	B	爆撃機	対地攻撃用
HA	H	ヘリコプタ	攻撃ヘリコプター
HS	H	ヘリコプタ	攻撃輸送ヘリコプター
HI	H	ヘリコプタ	輸送ヘリコプター
P-	P	戦車	主力戦車
PS	P	戦車	輸送戦車‘メルカバ’
S-	S	装甲車両	対戦車、偵察用
SI	S	装甲車両	装甲兵員輸送車
R-	R	対空車両	直接攻撃用対空砲
RU	R	対空車両	長射程対空ミサイル
U-	U	自走砲	対地間接攻撃用
TI	T	非装甲車両	トラック
TH	T	非装甲車両	補給車
I-	I	兵員	歩兵と重歩兵
DA	D	艦船	戦闘艦
DC	D	艦船	航空母艦
DT	D	艦船	輸送艦

第 3 章 シナリオ

3.1 シナリオの選択



‘大戦略エキスパート’には、練習用の‘ビギナーズ・キャンペーン’、上級者用の‘エキスパート・キャンペーン’の2種類のキャンペーンゲームと、8種類の一般シナリオがあります。最初のメニューの **SCENARIO MODE** で、一般シナリオを選べます。

Island Campaign ‘大戦略’シリーズのすべてにある、歴史的な地図です。

STREET FIGHT 都市と道路が多い市街戦の地図です。

GOLAN 1973 砂漠と荒地が多く、都市と道路が少ないため、補給が困難な地図です。

SUPER BATTLE 上級者は Blue 国で挑戦してください。

RED STORM NATO 対ワルシャワ条約機構という、1970 年代の地図です。

ODAWARA 1992 1590 年の小田原攻城戦を現代の兵器で再現します。時間がかかる地図です。

FLEET CAMPAIGN 海をへだてた 2カ国戦の地図です。Blue 国が有利なので、人間が Green 国で挑戦してください。

King of Land サブタイトルは‘^{しゅうし いじょう あいじょう}修士の異常な愛情’
です。神奈川、東京、埼玉の実際の地形を使っ
ています。

3.2 初期設定

ロード
設定
状況
索敵
操作
SYS
開始

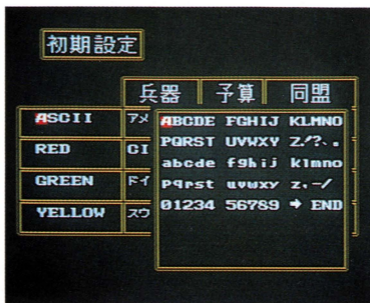
シナリオをロードすると、そのシナリオ
の全体地図と、左の図のようなメニュー
が現れます。状況、操作、SYSは、
ゲーム中のオプションメニューの機能と
同じです。設定によって、初期設定を変
更できます。

初期設定画面

初期設定			
	兵器	予算	同盟
BLUE	アメリカ	10000	GREEN
RED	GIS	15000	YELLOW
GREEN	ドイツ	5000	BLUE
YELLOW	スウェーデン	5000	RED

‘^{しょきせってい}初期設定’では、^{こくめい}国名、兵器、予算、同盟を変更でき
ます。⬇️で、変更したい項目を選んで、Ⓐを押してく
ださい。変更が終わったら、Ⓑを押してください。キャ
ンペーンゲームでは、国名のみを変更できます。

国名の変更



‘国名’を選ぶと、アルファベットの表が表示されます。XまたはYを押すと、アルファベットとカタカナが切り替わります。+で文字を選び、Aを押してください。文字を間違えたら、Bで取り消してください。国名の変更が終わったら、ENDを選んでAを押してください。国の名前は、ゲームの内容には関係ありません。

アメリカ
イギリス
ドイツ
フランス
CIS
イタリア
ニッポン
イスラエル
スウェーデン
チュウゴク
UN
ダイ3セカイ

兵器を選ぶと、左の表のような兵器の生産型一覧表が表示されます。▲▼で選んで、Aを押してください。‘ビギナーズ・キャンペーン’以外のシナリオでは、各国が生産できる兵器の種類を、表のような12種類の‘生産型’の中から選べます。一部の生産型では、生産した兵器に始めから経験値が付きます。それぞれの生産型の詳細については、57ページを参照してください。

予算 を選ぶと、予算の数字のひとつが赤色で表示されます。 **+** で予算の数字を変えて、 **A** を押してください。

同盟 を選んで **A** を押すと、同盟が切り替わります。同盟は、3カ国以上の国が登場するシナリオでのみ、有効です。

BG 同盟対 RY 同盟

	同盟
Blue	Green
Red	Yellow
Green	Blue
Yellow	Red

B 対 RGY 同盟

	同盟
Blue	
Red	Green Yellow
Green	Red Yellow
Yellow	Red Green

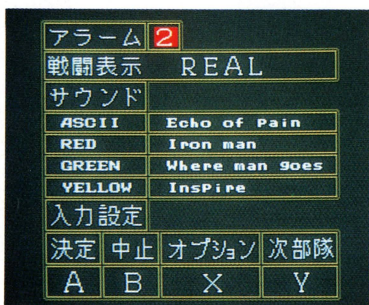


第4章 より高度な遊びかた

4.1 SYS オプション

オプションメニューで **SYS** を選ぶと、ゲームのいろいろな設定が表示されます。▲▼で項目を選び、**A**でその項目を変えます。

SYS オプション



アラーム 人間が操作する国のフェイズが始まる時のアラーム音の回数を指定します。

戦闘表示 戦闘アニメーションの有無を指定します。

REAL 必ず、戦闘アニメーションが表示されます。

AUTO 人間が操作する国が攻撃側または防御側の場合に、戦闘アニメーションが表示されます。つまり、コンピューターが操作する国どうしの戦闘では、戦闘アニメーションが表示されません。

FAST まったく、戦闘アニメーションが表示されません。

サウンド 各国のフェイズのBGMを指定します。

入力設定 ‘決定’、‘中止’、‘オプション’、‘次部隊’のボタンを切り替えます。●A、●B、●X、●Yのどれかを押すと、そのボタンが‘決定’用のボタンになります。‘中止’と‘オプション’のボタンも同様に選びます。残ったボタンが、‘次部隊’用のボタンになります。例えば、●A、●B、●Xの順にボタンを押すと、最初の設定に戻ります。

4.2 Q&A

ここでは、テストプレイヤーが疑問に思ったことについて説明します。

Q (18 ページ) 戦闘結果は、どのように計算されているのですか。

A 命中率 = (基本命中率 + 攻撃側経験値 × 0.2 - 防御側経験値 × 0.1) × $\frac{100 - \text{防御側地形防御}}{100}$ × $\frac{100 - \text{防御側防御率}}{100}$

Q (18 ページ) 攻撃側の機数よりも防御側の損害が多いことがあるのはなぜですか。

A 地上部隊に対して、機関砲、ロケット弾、S爆弾で攻撃する場合には、2回または3回射撃して、戦闘結果を計算します。弾薬メニューまたは攻撃メニューの画面の右下に、射撃回数と射程が表示されています。

Q (21 ページ) コンピューターの思考中に **A** を押しても、人間に切り替わりません。

A しばらく待つと、切り替わります。

Q (21 ページ) コンピューターの思考中に人間に切り替えても、索敵範囲が表示されません。

A コンピューターの思考を中断してゲームをセーブするために、このようにしてあります。プレイヤーを切り換えてゲームを続けるためには、オプションメニューで **索敵** を選び、そこで **B** を押してください。

Q (29 ページ) 引き継いだ部隊が残っているのに、配置できません。

A 配置は、生産可能なヘックスでのみ可能です。

Q (38 ページ) 補給機は弾薬を補給しないのですか。

A 現実の空中給油機のように、ゲームの中の補給機も燃料のみを補給できます。

Q 敵の首都の近くまで進んだのですが、敵が兵員をたくさん生産して、首都を占領できません。

A 敵が生産可能なヘックスに、防御力が強い戦車や航空機を進めて、敵の生産を妨害すると、首都を占領しやすくなります。

第 5 章 付録

5.1 地形表

移動消費率							地形 防御	
A	C	CA	T	TA	I	D		
1	1	1	2	1	1	0	5	平地
1	2	2	2	2	1	0	30	森
1	1	1	1	1	1	0	0	道路
1	3	3	3	3	2	0	15	荒地
1	2	2	2	2	1	0	5	砂漠
1	0	0	0	0	2	0	50	山岳
1	0	5	0	3	2	0	0	川
1	0	0	0	0	0	1	0	海
1	1	1	1	1	1	2	0	橋
1	2	2	2	2	2	0	40	要塞
1	2	2	0	3	2	0	0	湿地
1	1	1	1	1	1	0	40	都市
1	1	1	1	1	1	0	10	空港
1	1	1	1	1	1	2	20	港
1	1	1	1	1	1	0	50	首都

A	飛行型
C	キャタピラ通常型
CA	キャタピラ渡河型 ^{とか}
T	タイヤ通常型
TA	タイヤ浮行型 ^{ふこう}
I	歩兵型
D	航行型

部隊の移動消費率は、兵器の移動型(左表)と地形の組み合わせで決まります。すべての航空機とヘリコプターは‘飛行型’、艦船は‘航行型’です。陸上兵器の移動型は、次のページで説明します。

車両の種類ごとの移動型を示します。‘P-’の行の‘その他’は、‘チャレンジャー’、‘センチュリオン’、‘74式戦車’以外の戦車の移動型が‘CA’であることを示します。

移動型

	C	CA	TA	T
P-	チャレンジャー センチュリオン 74式戦車	その他		
PS	メルカバ Mk3			
S-	ヤグアル 2 62式軽戦車 60式無反動砲 AMX-13	スコーピオン テレダイン Ikv91 PT-76 M901	BRDM-2 AMX-10RC	
R-	その他	チャパレル レイピア M163 対空砲 ADATS	ガスキン ゲッコウ	81式 SAM クロタル
RU		ホーク ガネフ ゲンフル		パトリオット
U-	75式 155mm 75式 130mm 155GCT 83式自走砲	M1973 M109 MLRS Vk155		MB-21 スカッド
SI		全機種		
TI				トラック
TH				補給車

5.2 艦載機一覧

大型空母と小型空母は、ここにあげる^{かんさいき}‘艦載機’、垂直離着陸機、ヘリコプターを搭載できます。

ヘリ空母は、垂直離着陸機とヘリコプターのみを搭載できます。

- ファントム 2
- ラファール
- トムキャット
- MiG-29
- Su-27
- ホーネット
- スカイホーク
- イントルーダー
- コルセア
- S. エタンダール
- Su-25

5.3 コンピュータの思考

索敵レベルが中級または上級の場合には、コンピューターの思考中に画面が全体地図になり、画面の下側にコンピューターが思考中の作戦が次のように表示されます。

change 武装交換

supply1 補給のための移動

supply2 補給のための移動

move1 攻撃のための移動

move2 その他の移動

occupy1 その場で占領

occupy2 移動して占領

trans 輸送

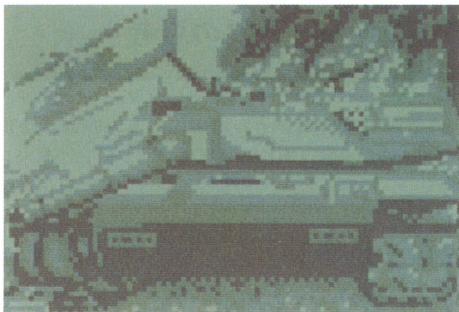
get on 乗車

get off 降車

attack1 有利な直接攻撃

attack2 不利な直接攻撃

attack3 間接攻撃



5.4 生産型

5.4.1 アメリカ



‘戦艦’と‘大型空母’を持つ唯一の国です。経験値の初期値は25です。

トムキャット、イーグル、F. ファルコン、F-117、ホーネット、ハリアー、イントルーダー、コルセア、A-10、F-111、輸送機、補給機、B-1、ブラックホーク、アパッチ、オスプレイ、M-1エイブラムス、M60A3、M901、ADATS、F-22、MLRS、M2ブラッドレイ、歩兵、重歩兵、パトリオット、補給車、駆逐艦、イージス艦、戦艦、大型空母、輸送艦

以上 32

5.4.2 イギリス



‘へり空母’と垂直離着陸機 (VTOL)‘ハリアー’を活用しましょう。経験値の初期値は25です。

ファントム2、トーネードADV、ハリアー、ジャギュア、トーネードIDS、輸送機、補給機、ガゼル、リンクス、チャレンジャー、チーフテン、スコープオン、レイピア、M109、ウォリアー、トラック、歩兵、重歩兵、パトリオット、補給車、駆逐艦、巡洋艦、へり空母、輸送艦

以上 24

5.4.3 ドイツ



‘レオパルド 2’は最強の戦車です。経験値の初期値は25です。パンツァー、フォー！情け無用、ファイアー！

ファントム 2、MiG-29、スターファイター、アルファジェット、トーネード IDS、輸送機、補給機、イロコイ、PAH-1、レオパルド 2、レオパルド 1、ヤグアル 2、ゲパルト、ローランド 2、ホーク、M109、マルダー、BMP-1、トラック、歩兵、重歩兵、パトリオット、補給車、駆逐艦、輸送艦

以上 25

5.4.4 フランス



アメリカに次いで、兵器の種類がそろっています。

ラファール、ミラージュ 3、ミラージュ F1、ミラージュ 2000、ジャギユア、S. エタンダール、アルファジェット、輸送機、補給機、ガゼル、S. ピューマ、ルクレルク、AMX-30、AMX-10RC、AMX-13、ローランド 2、DCA30、クロタル、155GCT、AMX-10P、トラック、歩兵、重歩兵、補給車、駆逐艦、巡洋艦、小型空母、輸送艦

以上 28

5.4.5 CIS



アメリカに次いで、兵器の種類がそろっています。

MiG-23、MiG-29、MiG-31、Su-27、フォー
ジャー、Su-24、Su-25、MiG-27、輸送機、
補給機、バックファイアー、ブラックジャッ
ク、ヒップH、ハボック、ホウカム、T-80、
T-64、BRDM-2、ゴーフル、2S6 ボルガー、
ゲンフル、M1973、BMP-2、BMP-3、歩兵、
重歩兵、補給車、駆逐艦、巡洋艦、ヘリ空
母、小型空母、輸送艦

以上 32

5.4.6 イタリア



典型的な中規模の軍隊です。

スターファイター、ハリアー、トーネード
IDS、輸送機、補給機、イロコイ、マングス
タ、M60A3、レオパルド1、M901、M163 対
空砲、ホーク、M109、MLRS、M113、AAV7、
トラック、歩兵、重歩兵、補給車、駆逐艦、
巡洋艦、ヘリ空母、輸送艦

以上 24

5.4.7 日本



なかなかの軍事力です。空母がないので、アメリカ
と同盟を組んで空母の支援を受ければ、完璧です。

ファントム2、イーグル、FSX、三菱F-1、
輸送機、イロコイ、ヒューイコブラ、90式
戦車、74式戦車、60式無反動砲、87式対
空自走砲、81式対空ミサイル、ホーク、75

式 155、75 式 130、73 式装甲車、89 式歩兵
戦闘車、トラック、歩兵、重歩兵、パトリ
オット、補給車、駆逐艦、イージス艦、輸
送艦

以上 25

5.4.8 イスラエル



経験値の初期値は最強の 50 です。海がない戦場では
無敵です。

ファントム 2、イーグル、F. ファルコン、
ミラージュ 3、クフィル、スカイホーク、輸
送機、補給機、イロコイ、ヒューイコブラ、
M60A3、メルカバ Mk3、ZSU-23-4 シルカ、
M48 チャパレル、M163 対空砲、ホーク、
M109、M113、トラック、歩兵、パトリオッ
ト、補給車、輸送艦

以上 23

5.4.9 スウェーデン



独自開発の優れた兵器を持っています。

ドラケン、ビゲン、グリペン、輸送機、イロ
コイ、PAH-1、センチュリオン、S タンク、
Ikv 91、ARMAD、ホーク、Vk155、Pbv G、
トラック、歩兵、重歩兵、補給車、輸送艦

以上 18

5.4.10 中国



兵器の価格が安いので、数で勝負です。

フィンバック B、ファンタン A、輸送機、補給機、バジャー、ヒップ、80 式戦車、69 式戦車、62 式軽戦車、PT-76、80 式対空自走砲、63 式対空自走砲、ガネフ、83 式自走砲、77 式兵員輸送車、トラック、歩兵、補給車、駆逐艦、輸送艦

以上 20

5.4.11 UN



(日本を除く) 世界各国の最強の兵器を集めました。経験値の初期値は 25 です。

トムキャット、イーグル、Su-27、ミラージュ 3、F-117、ハリアー、S. エタンダール、F-111、F-22、輸送機、補給機、B-2、アパッチ、ハインド、オスプレイ、M60A3、レオパルド 2、T-80、テレダイン AGS、M901、ゲパルト、ローランド 2、MLRS、BMP-3、歩兵、B-52、パトリオット、補給車、イージス艦、戦艦、大型空母、輸送艦

以上 32

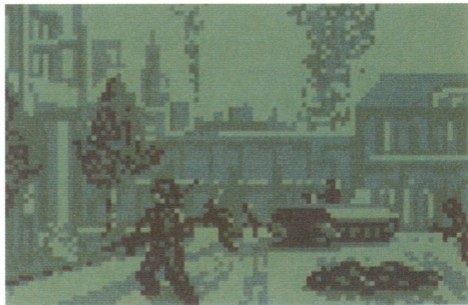
5.4.12 第 3 世界



UN とは逆に、世界各国の中古兵器を集めました。それだけでは勝負にならないので、射程 16 の‘スカッド’を持っています。

MiG-21、MiG-23、ミラージュF1、タイガー
2、スカイホーク、S. エタンダール、Su-25、
Su-22、輸送機、補給機、バジャー、ヒップ、
ガゼル、M60A3、T-72、T-62、チーフテン、
PT-76、ガスキン、ゲッコー、シルカ、ガ
ネフ、BM-21、M109、BMP-1、M113、ト
ラック、歩兵、スカッド、補給車、駆逐艦、
輸送艦

以上 32



5.5 デザイナーズノート (兵器編)

このゲームに登場する兵器のデータは、PC-9801用の‘キャンペーン版大戦略Ⅱ’の兵器データを元にして作りました。ここでは、98版との違いを説明します。

ルールの変更にともない工作車は削除しました。また、爆撃機はB爆弾を降ろしてS爆弾と対艦ミサイルを積みました。色々な種類の歩兵はその国の特徴を表わすのに役立っていましたが、プレイヤーの混乱を招くと判断し、2種類に絞りました。

戦車などの陸上兵器のデータの変更は、あまりありませんが、航空機、ヘリコプターなどは武装も含めてかなりいじくりまわしました。大きな変更としては、航空機の対ヘリ攻撃力を大幅に下げました。これは、速度の速いジェット機がヘリコプターを撃墜することは難しいという考えで変更しました。速度の速い航空機ほど対ヘリ攻撃力は低くなっています。これとは逆にVTOL機は、低速での運動性のよさを評価し対ヘリ攻撃力は高くしてあります。武装については、攻撃機で対艦ミサイルを装備できるものを多くしました。攻撃ヘリコプターのいくつかにAAMミサイルを装備しました。ここで問題がおきました。当然AAMミサイルですから対航空攻撃力があつたのですが、“へりに航空機が撃ち落とされるのは納得いかない!”という各方面から強い要望がおこりました。結局、この問題は要望を取り入れることで決着しました。そのため、ヘリコプターのAAMミサイルでは航空機を撃てなくなっておりますので、御了承下さい。



新たに追加したユニットについて説明させていただきます。‘パトリオット’は、湾岸戦争で一躍有名になった対空ミサイルで、これを追加しない訳にはいきませんでした。湾岸での実績を評価してまさに最強の対空ミサイルとなっていますが、強すぎるのではという思いもありました。しかし、‘パトリオット’らしさという観点から強めに設定してあります。

‘スカッド’もまた、湾岸戦争で一躍有名になった対地ミサイルで、ある意味では‘パトリオット’と対になっている存在です。このユニットの恐ろしさは一度撃たれてみるとわかると思います。大戦略シリーズ始まって^{だて}いらいの超長射程 16 ヘックスは、伊達ではなく、^{どこ}何処からともなく撃たれる恐怖がたっぷりと味わえます。このユニットも‘スカッド’らしさを強調した設定になっています。実のところ当初は射程が 32 ヘックス!! もあったのですが、マップの中央からだほとんど何処にでも届いてしまうので、安直に半分にしました。ちなみにシステムの都合上、‘パトリオット’で‘スカッド’は迎撃できませんのであしからず御了承下さい。

‘マングスタ’はイタリアの攻撃ヘリです。イタリアの生産型を設定したために新たに追加しました。性能的には‘ヒューイコブラ’より少し良いぐらいです。本当はイタリアの陸上兵器なども追加したかったのですが、都合により出来ませんでした。

‘F-22’はアメリカ空軍の次期戦術戦闘機で、先頃もテスト機が墜落したりしていましたが、気にせずに追加しました。何分にも正確なデータがあまりないので、おそらく‘イーグル’よりは性能がいいだろうというレベルで性能を設定してあります。

‘BMP-3’は旧ソビエトの歩兵戦闘車です。性能的には‘BMP-2’と大差なく、正直なところ新兵器としてのメリットはあまりありませんが、可愛がってやってください。



5.6 デザイナーズノート (システム編)



‘大戦略エキスパート’は、PC-9801用の‘キャンペーン版大戦略Ⅱ’を元に開発されました。しかし、操作を簡単に、内容を深く、コンピュータープレイヤーを強くするために、ルールを変えました。

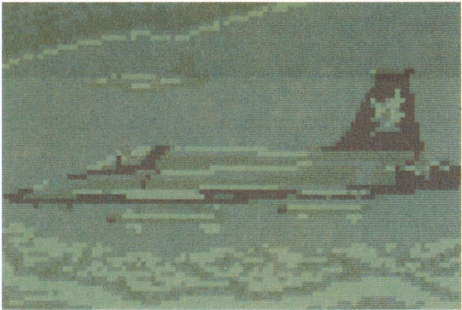
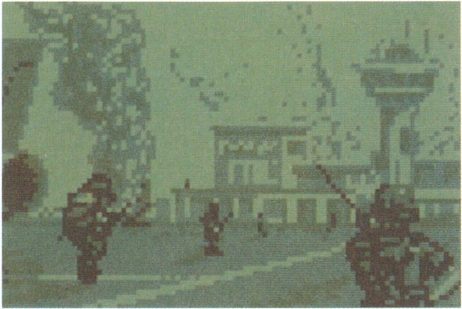
工事を廃止した理由は、戦争中に国家の経済力が増えることが不自然だからです。私は、経済力をもっと減らして、戦争で国家を窮乏させたかったのですが、テストプレイヤーの不満に答えて、現在の値に調整しました。

都市に対する戦略爆撃は、騎士道と国際法に反するので、廃止しました。橋の破壊と修復は、入れたかったのですが、ゲームをSRAMにセーブする都合と、コンピュータープレイヤーの思考が難しいために、次回作の課題とします。

98版の合流と分散のルールは、非現実的な部隊運用を可能にするので、廃止しました。現実には、消耗した部隊を合わせても完全戦力にはならず、このゲームのルールのように、後方で再編成する必要があります。

このマニュアルの本文は、月刊‘アスキー’ディスクサービスの‘日本語 $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ ’で組み版されました。東京書籍印刷株式会社とアスキー出版局の皆様のご協力に感謝します。みなさんのおかげです。

$\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ は、American Mathematical Society の商標です。



索引

ア

移動力	16
オプションメニュー	11

カ

艦載機	54
間接攻撃	32
軍事収入	27
攻撃メニュー	17
行動	12
行動メニュー	15
降車メニュー	38
国名	48

サ

再編成	14
再編成	22
最大ターン数	28
索敵レベル	27
索敵範囲	14

縮小地図	11
処分	29
初期設定	47
生産	19
生産型	48
占領	14
占領状況	27
ZOC	36

タ

ターン	12
耐久度	40
タイプ別部隊数	27
建物	14
タンク	35
弾薬メニュー	17
地形	13
地形防御	14

ハ

配置	29
フェイズ	12
ヘックス	10
ヘックスカーソル	10
武装パック	36
武装メニュー	35
武装交換	35
補給	14, 22
補給車	31

マ

待ち伏せ	16
------	----

GREAT STRATEGY EXPERT

大戦略エキスパート ～兵士達の狂想曲～

とうじょう だいせんりやく
はやくも登場!! 「大戦略エキスパート」が
ゲームミュージックに!!

ぜんきょく くわ ぼん きょくしゅうろく
オリジナル全9曲に加えて、アレンジ版5曲収録!!

- ◆発売日：1992年10月5日
- ◆発売元：株式会社アポロン
- ◆アレンジ：寺嶋 民哉
- ◆特典：ロゴステッカー封入
- ◆価格：税込定価¥2,800
- ◆商品番号：APCG-4026



たいぼう
スーパーファミコンユーザー待望の
れんしゃ きのう
連射+スロー機能つき
とうじょう
コントロールパッド登場!

スーパーファミコン専用コントローラー

ascii Pad

アスキーパッド



スーパーファミコンに待望の
高速連射パッドが登場。全ての
ボタン(L,R含む)が連射
できてしまう強力さに加え
て、初の自動連射とスロー機
能まで搭載してしまったのだ。
激ムズのシューティングやア
クションゲームもこれで安心だ。

好評発売中

標準小売価格
2,980円(税別)

ASCII

とうきょうと みなとくみなみあおやま
東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
TEL: 03-3486-7111(代)

大戦略エキスパート

©1988, 1989 SystemSoft

All rights reserved.

©1992 ASCII Corporation

株式会社アスキー

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

TEL 03-3486-7111 (代)

スーパーファミコン[®]は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

MADE IN JAPAN

ちゆう い 注 意

このカセットを無断で複製することを禁じます。
また、ゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、
放送することを禁じます。

ヒント・内容についての、電話、手紙などの質問
は、いっさいお答えできません。ファミコン雑誌、
必勝本などをご覧ください。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。