

大戦略Ⅲ

GREAT COMMANDER

ハンドブック

POPCOM6月号付録

CONTENTS

- 『大戦略Ⅲ——GREAT COMMANDER』
これが完全シミュレーションだ! ————— 2
 - Chapter1-マップ
 - Chapter2-索敵
 - Chapter3-地形
 - Chapter4-部隊
 - Chapter5-配置と移動
 - Chapter6-部隊表
 - Chapter7-その他の機能
- 『大戦略Ⅲ』国別生産タイプ一覧————— 10
- 大戦略の仕掛人 石井淳一氏 直撃レポート!! ——— 16

企画・制作/ポプコム編集部
表紙CG/得能泉
本文イラスト/オオシオ・トモコ
本文執筆/E・JUN
本文写真/佐々木寿彦
レイアウト/近藤浩司
取材協力/石川淳一
 咲山真輝
 木下聖雅
 (システムソフト)

大戦略Ⅲ

GREAT COMMANDER

と・うえ〜ういノ パチンコ店の新装開店のごときCGの上からごあいさつなのだ。

というわけで、みんなが期待して待っているシステムソフトの『大戦略Ⅲ——GREAT COMMANDER』を徹底取材し、ここにお届けする。

さあ、何が出てくるかは、このトビラを開けてのお楽しみなのだ。



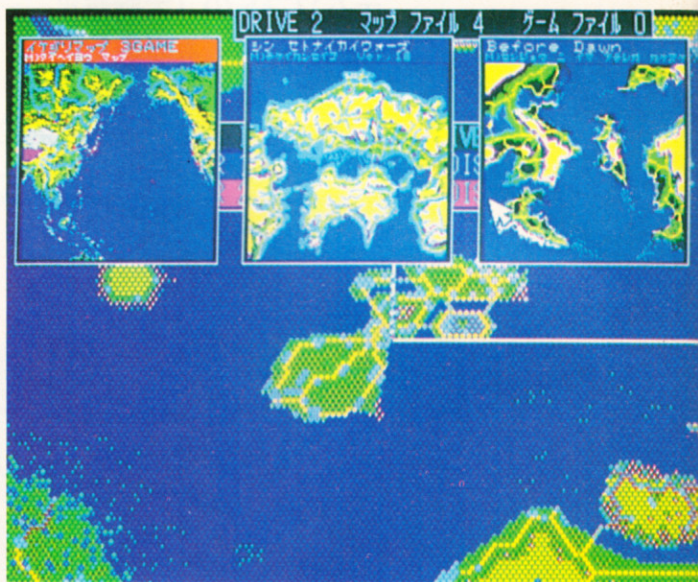
大戦略Ⅲ

GREAT COMMANDER

■これが完全シミュレーションだ！

最近のゲーム業界は、続編ものが大ハヤリで、『ドラクエⅣ』だの『イースⅢ』だのは、その最たるもの。そして、ここにもう1つそれらに肩を並べるほどの話題を集めているのが、この『大戦略Ⅲ——GREAT COMMANDER』であることは、みんなも知っているよね。

というわけで、E・JUNは福岡のシステムソフトに殴り込みをかけて、知りうる限りの情報を手に入れてきたのだ。そして、ここに完全シミュレーション『大戦略Ⅲ』の全貌をお届けしよう。



■大戦略Ⅱとの比較表

	大戦略Ⅲ	大戦略Ⅱ
マップの広さ	128×128ヘックス	60×60ヘックス
兵器数	200種類以上	63種類
兵器種類	Ⅱに加え、新しく潜水艦、大型空母、早期警戒機などが登場。船舶もキエフ級、ニミッツ級といった形で国別に細分化。	
部隊数	128部隊	64部隊
部隊当たりの機数	最大40機以上	最大10機
部隊内の兵器	同一高度から混在可能	単一機種のみ
部隊のスタック	高度差の概念を取り入れることにより、高度が違えば複数の部隊が同じヘックスに入る（スタック）が可能。	
移動方式	従来のターン方式を廃し、すべての部隊が同時に進む「リアルタイムオペレーション」。部隊の移動・戦闘がより実現に近づく。	
索敵	索敵の概念を取り入れた「ブラインドモード」。しかも、高度別に索敵範囲が変化。	
マップエディター	標準装備（マウス対応）	なし

マップ

『大戦略Ⅲ』と『大戦略Ⅱ』とを比較して、ひと目でわかることといえば、そのマップの広さだろう。Ⅱの60×60のマップに対して、Ⅲはなんと128×128、面積にして4倍以上のマップの広さを持っている。

まあ、口で説明してもわからないだ

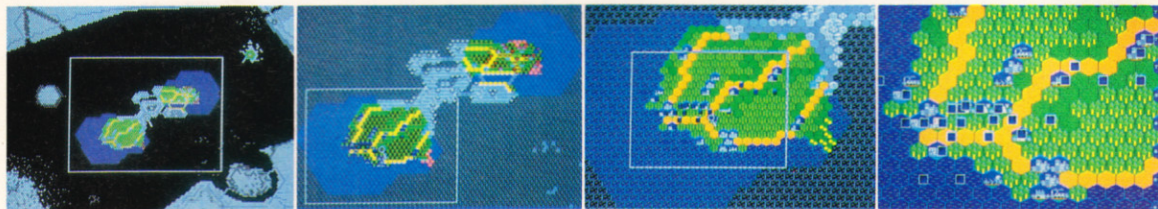
ろうが、あの「アイランド・キャンペーン」が中央の小島になってしまっているⅢのマップを見てもらえば、その広さを実感できることだろう。

マップが広いだけに、その表示方法は工夫されていて、非常にわかりやすくなっている。

画面写真を見てもらえるとわかると思うが、128ヘクス四方のマップから、4分の1サイズで4段階にズームアッ

プが可能なのである。これなら広いマップも、効率よく把握することができるよね。

Ⅲでは、とくに大部隊戦における戦略が重視されているから、マップをよく知っておくことが、勝利への近道となる。まあ、これは他の大戦略シリーズでもいえることだけど、Ⅲは異常にマップが広いから、こういった機能がなければ、攻略は不可能に近いだろう。



索 敵

今回『大戦略Ⅲ』には、まったく新しいシステムがいくつも採用されているが、その中の1つに「索敵」がある。

これは、以前に『マスター・オブ・モンスターズ』で試されたことがあるものの、4段階の高度別になっている

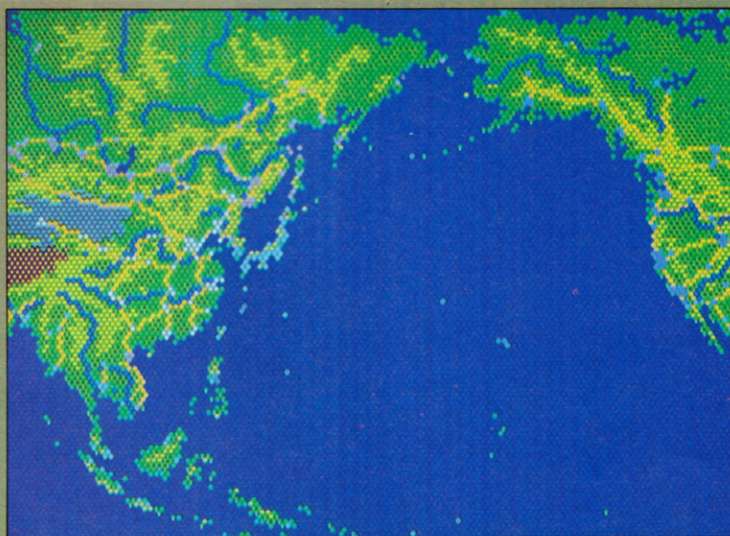
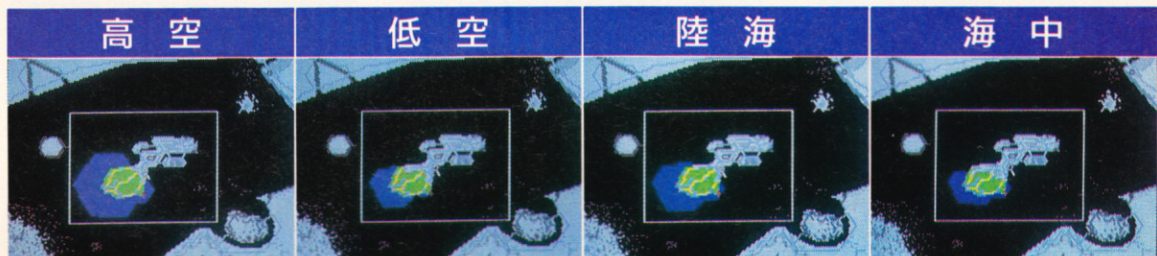
Ⅲの索敵範囲は、まさに究極の名を冠するに値するだろう。

画面写真を見てもらいたい。4種類あるといっても、細か過ぎるかもしれないし、わかりにくいかもしれない。しかし、こういった1つ1つのことがシミュレーション・ファンには、たまらない魅力となっているのである。

念のために説明しておく、シロク

ロの部分が「ブラインド・モード」になっているところで、この範囲内にいる敵の部隊（コンピュータ側）は、表示されることがない。その敵情を知るためには、偵察部隊や早期警戒機などを使わなくてはならない。

ここに、今までの大戦略シリーズではあまり見られなかった、情報戦という新しい要素が加わってきたわけだ。



大戦略Ⅲマップ紹介 その1

さて、Ⅲのマップを紹介する第1弾は、太平洋における世界戦を題材としたもの。

アメリカと日本を同盟関係にして戦えば、かなり楽しめそう。

こうしてみると、日本がアメリカの戦略的拠点として、いかに重要かということが、ひしひしと伝わってくるよな。

広いマップに、広い海。そして、連なる島々を舞台に、艦隊を進めれば気持ちいいことこのうえない。

しかし、ほんとうにきれいなマップだよな。半島、小島、河川、山地と現物そのままに再現されている。

地形

IIIは、地形の種類でもシリーズ中最高を誇っている。

そして、特筆すべきは、8種類ある建造物の特殊な能力についてだろう。

まず、4段階（高度別）の索敵能力をそれぞれ持っていて、“視界範囲”として表示される。

また、指令部や基地（要塞のようなもの）は、攻撃能力を持っていて、“射程範囲”内に敵部隊が入ると、一定の時間（カウント）ごとに自動的に攻撃するようになっている。

補給と修理、そして配置と補充も部隊の種類によってできたりできなかったりする。

たとえば、指令部や基地では、ヘリと車両に関しては、補給、修理、配置、補充が可能だが、都市では車両の補給と修理のみが可能で、工場や精油所にいたっては何もできない、といったぐあいだ。

建造物には、規模と守備兵というものが15ずつあって、IIでいうところの

耐久度のようなものになっている。

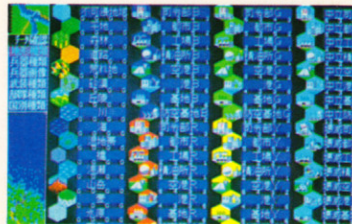
収入が得られるのは、指令部と都市だけであるのはIIと同じだが、工場はちょっとその役割が変わった。

IIでは工業力というパラメーターがあって、1ターンに生産できるユニットを制限していたわけだが、IIIでは工業力というものはない。その代わりとってはなんだが、工場の数のユニットしか同時に生産できないようになっている。たとえば、2つしか工場がないときは、2種類のユニットしか同時に生産することができないのだ。

まあ、生産に関しては後で述べるとして、工場を持っていなければ、ユニットを生産することは不可能だ、ということを知っておいてほしい。

あと、精油所なんていうのも登場している。これは、燃料に関して、基本的に補給にはお金が必要になってくるんだけど、精油所を持っていればタダで補給できるというもの。これによって、太平洋戦争での日本軍のような状況も設定できてしまうわけね。

地形で珍しいのは、不可侵地域、丘陵、浅瀬、そして壕といったところか。



不可侵地域は、狭いマップを作りたいときに困らだりするためのもので、侵入不可能な地形。

丘陵は、山岳とは違い、丘のようなもので、たいていの部隊が侵入可能だが、山岳は高いのでヘリのような低空を飛ぶものは侵入できなかったりするのだ。

浅瀬は、揚陸艦が部隊を降ろすことができる地形で、これ以外の海岸では降車はできない。

壕は、IIでいうところの要塞みたいなものであり、防御効果が高い。穴を掘って土嚢を積んだ程度のもらしい。

地形	地形名称	収入	工業	燃料	補給	部隊編成
司令部B	有り	有り			可	可
都市B	有り				可	可
工場B	有り		有り		可	可
精油所B				有り		
空港B					可	可
港B					可	可
基地B					可	可
防空基地B					可	可

■建造物情報

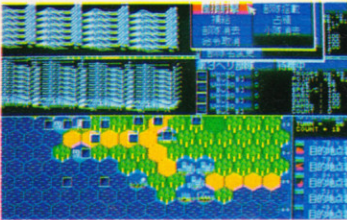
<div>司令部B</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>6</td><td>3</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>3</td><td>2</td><td>3</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>----</td><td>可能</td><td>可能</td><td>----</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>----</td><td>可能</td><td>可能</td><td>----</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	6	3	4	3	射程範囲	3	2	3	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	----	可能	可能	----	配置&補充	----	可能	可能	----	<div>都市B</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>5</td><td>3</td><td>5</td><td>2</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>----</td><td>----</td><td>可能</td><td>----</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	5	3	5	2	射程範囲	0	0	0	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	----	----	可能	----	配置&補充	----	----	----	----	<div>工場B</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	2	2	2	1	射程範囲	0	0	0	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	----	----	----	----	配置&補充	----	----	----	----
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	6	3	4	3																																																																																								
射程範囲	3	2	3	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	----	可能	可能	----																																																																																								
配置&補充	----	可能	可能	----																																																																																								
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	5	3	5	2																																																																																								
射程範囲	0	0	0	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	----	----	可能	----																																																																																								
配置&補充	----	----	----	----																																																																																								
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	2	2	2	1																																																																																								
射程範囲	0	0	0	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	----	----	----	----																																																																																								
配置&補充	----	----	----	----																																																																																								
<div>中立精油所</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	2	2	2	1	射程範囲	0	0	0	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	----	----	----	----	配置&補充	----	----	----	----	<div>空港B</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>8</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>可能</td><td>可能</td><td>----</td><td>----</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>可能</td><td>可能</td><td>----</td><td>----</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	8	4	3	2	射程範囲	0	0	0	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	可能	可能	----	----	配置&補充	可能	可能	----	----	<div>港B</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>6</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td><td>可能</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>----</td><td>----</td><td>----</td><td>可能</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	4	3	3	6	射程範囲	0	0	0	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	----	----	----	可能	配置&補充	----	----	----	可能
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	2	2	2	1																																																																																								
射程範囲	0	0	0	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	----	----	----	----																																																																																								
配置&補充	----	----	----	----																																																																																								
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	8	4	3	2																																																																																								
射程範囲	0	0	0	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	可能	可能	----	----																																																																																								
配置&補充	可能	可能	----	----																																																																																								
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	4	3	3	6																																																																																								
射程範囲	0	0	0	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	----	----	----	可能																																																																																								
配置&補充	----	----	----	可能																																																																																								
<div>基地B</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>8</td><td>4</td><td>6</td><td>6</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>0</td><td>2</td><td>4</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>----</td><td>可能</td><td>可能</td><td>----</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>----</td><td>可能</td><td>可能</td><td>----</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	8	4	6	6	射程範囲	0	2	4	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	----	可能	可能	----	配置&補充	----	可能	可能	----	<div>防空基地B</div> <div>規模 15 守備兵 15</div> <table> <tr><th>項目</th><th>高高</th><th>低高</th><th>陸海</th><th>海中</th></tr> <tr><td>視界範囲</td><td>13</td><td>5</td><td>3</td><td>2</td></tr> <tr><td>射程範囲</td><td>10</td><td>4</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><th>項目</th><th>航空</th><th>ヘリ</th><th>車両</th><th>艦船</th></tr> <tr><td>補給&修理</td><td>----</td><td>可能</td><td>----</td><td>----</td></tr> <tr><td>配置&補充</td><td>----</td><td>可能</td><td>----</td><td>----</td></tr> </table>	項目	高高	低高	陸海	海中	視界範囲	13	5	3	2	射程範囲	10	4	0	0	項目	航空	ヘリ	車両	艦船	補給&修理	----	可能	----	----	配置&補充	----	可能	----	----	<p>今回、Ⅲで登場する建造物は、どれも非常に重要で、どれも無視することはいけないぞ!!</p> <p>とくに、基地や防空基地は、まさに地面にすえつけられた兵器ユニット、いや巨大砲台といったモノで、長い射程と強力な攻撃力を持っている。こいつらに守られた国は、今までのようには勝てないぞ。</p>																														
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	8	4	6	6																																																																																								
射程範囲	0	2	4	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	----	可能	可能	----																																																																																								
配置&補充	----	可能	可能	----																																																																																								
項目	高高	低高	陸海	海中																																																																																								
視界範囲	13	5	3	2																																																																																								
射程範囲	10	4	0	0																																																																																								
項目	航空	ヘリ	車両	艦船																																																																																								
補給&修理	----	可能	----	----																																																																																								
配置&補充	----	可能	----	----																																																																																								

IIIでは、非常に複雑な部隊構成になっているために、ここでわかりやすく説明してみたい。

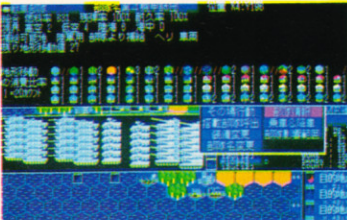
一般的に部隊とは中隊を示し、その中には同種の兵器によって構成された小隊を4つまで混成することができる。ただし、中隊内の兵器の行動領域（高空、低空、陸海、海中の4種類）は、同一のものでなくてはならない。

ようするに、戦車とヘリと戦闘機といった組み合わせはできないってこと。

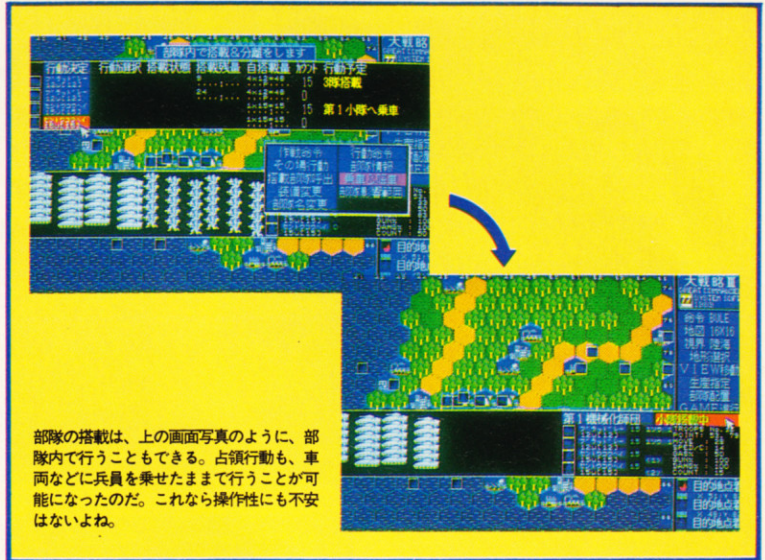
さらに中隊は、高度別に同一ヘクス上に留まることができ、最大4中隊が行動をともにすることができる。ただし、行動領域が同じものは不可。



部隊の行動命令には、あらゆるものが用意されている。これは、その場行動の命令。



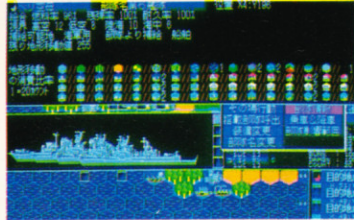
部隊情報の一覧。混成部隊の移動能力は、部隊内で一番移動速度の遅いものに合わせられる。



部隊の搭載は、上の画面写真のように、部隊内で行うこともできる。占領行動も、車両などに兵員を乗せたままで行うことが可能になったのだ。これなら操作性にも不安はないよね。

兵器ごとのパラメーターは、その数が多すぎて、全部説明しきれないほどある。さすが、シミュレーションのシステム・ソフト。

目新しいところでは、搭乗数に搭載数というのがあって、搭乗数はそのユニットの重量と考えるとわかりやすいだろう。で、搭乗数は搭載するための許容重量ってわけね。

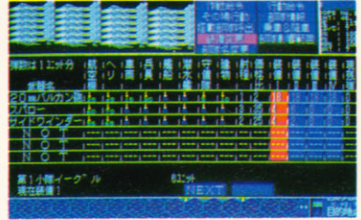


艦隊の場合。部隊内の情報は、何でもひと目でわかるようになっているのだ。

これによって、大型空母などを登場させることができちゃうわけだ。

中隊（部隊）の行動能力は、構成ユニットの中で最も行動能力の低いものに合わせられる。だから、戦車部隊の中に歩兵を入れて歩かせたりすると、移動速度がメチャクチャ遅くなってしまいうから注意が必要だ。

（画面写真は開発中のものです。）



武装変更も思いのまま……というわけではないが、必要に応じて変えることができる。

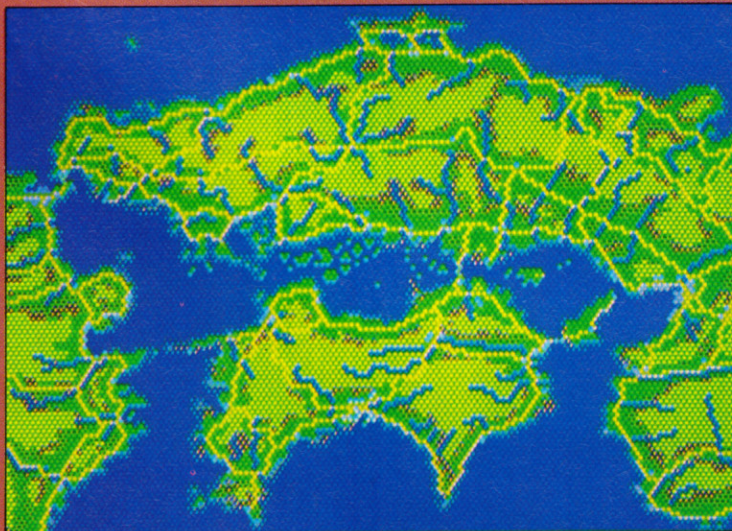
大戦略IIIマップ紹介 その2

マップ紹介の2つ目は、New瀬戸内海ウォーズとでもいうのでしょうか。とにかく、どのマップも正式に名前が決まってないので、わからないのだが、瀬戸内の海に散らばる島々も、美しく描かれている。

E・JUNは、四国は愛媛県の出身なので、このマップには非常に愛着がわくのだ（関係ないって?）。

さすが128×128ヘクスのマップといえるこの美しさ。マップに見とれて潜水艦と衝突しないように注意しよう（んなやつは、いないってか?）。

瀬戸大橋もかかってます。

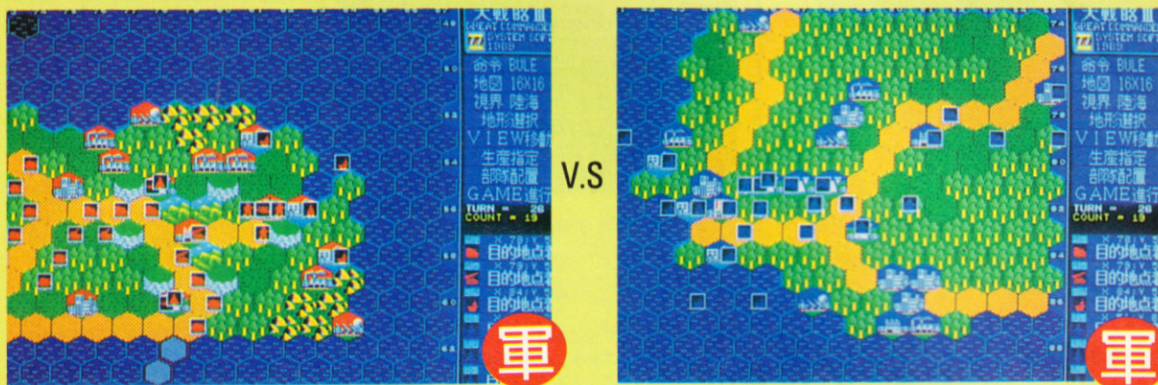


仮想戦

Chapter5

配置と移動

ISLAND CAMPAIGN



部隊の配置について説明する前に、生産について少し。

地形のところで書いたが、兵器の生産をするためには、工場が必要になる。そして、基本的に生産については資金がかからないのだ。ようするに、工場さえあればどんどん生産してストックしておくことができるわけ。

じゃあ、資金をどこで使うかっていうと、部隊を編成して配置するときに必要なのである。

まあ、軍需工場に兵器の生産を命じることではできても、それとは別にその



部隊を編成して、POPCOMと名づけてみた。単なるチャレです。



兵器を軍隊が買わなくては使うことができないと考えるとわかりやすいだろうか。

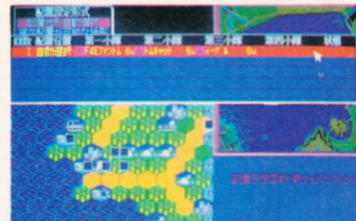
ということで、十分に生産ができたから、部隊の編成に移るわけだが、ここでの手順は、ストックされている兵器を選ぶことから始まる。同じ行動領域を持つ兵器なら、同一部隊内に4機まで混成が可能であることも忘れてはいけない（もちろん、同じ兵器で統一してもよい）。

部隊の編成が済んだら、今度はその部隊に名前をつけてやろう。自分の好きな名前をつけてやってもいいし、自動入力で済ますことも可能だ。自動入力なら、第一から始まって、艦隊とか航空隊とかを判別して名前をつけてく

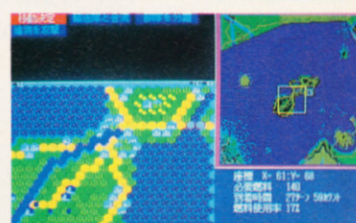
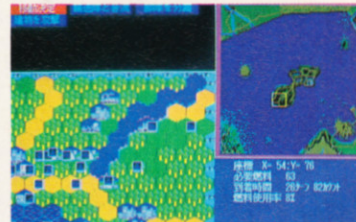
れるのだ。

そして、いよいよ配置することになるんだけど、配置可能な場所を画面上に示してくれるから、非常にわかりやすい。また、設定によっては、配置場所をあらかじめ予約しておくこともできるっていうから、その豊富な機能には恐れ入ってしまいます。

システムが複雑になった分、機能も



配置を予約する。配置可能な場所がいっぱいで、部隊を置けない時に便利。



部隊の移動は、移動先をクリックすることで行う。進撃ルートも示してくれるのだ。



配置地形を調べる。色のついた空港には、配置可能だ。部隊が増えでも、よくわかる。



それにともなって拡張されているのである。

さて、配置が完了したら、次は移動。

IIIは、ターン方式が廃止され、リアルタイムの進行となった関係上、移動も従来とはまったく異なるものになった。どうするかというと、部隊ごとに命令をあらかじめ与えておくことになるのだ。すると、ゲームの進行にしたがって、予定通りに部隊は行動を起こす。そして、予定された行動が終了すると、命令待ちの状態になって、行動が終了したことをウインドーで知らせてくるのだ。

部隊に与えられる命令は、移動に始まり、建物の攻撃、占領、遠隔射撃、待機、部隊の分離、輸送隊との合流、他、考えられる限りの行動を命令することが可能だ。だから、操作は意外と

簡単になっている。

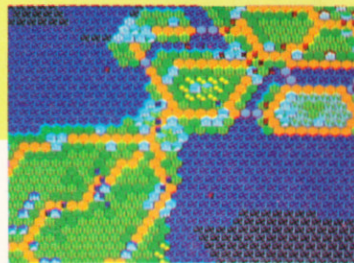
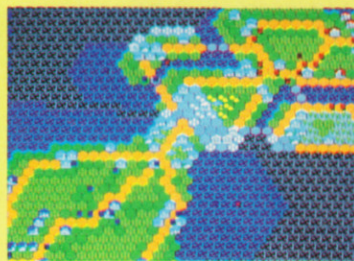
進軍開始！

さあ、進軍のときがきた。

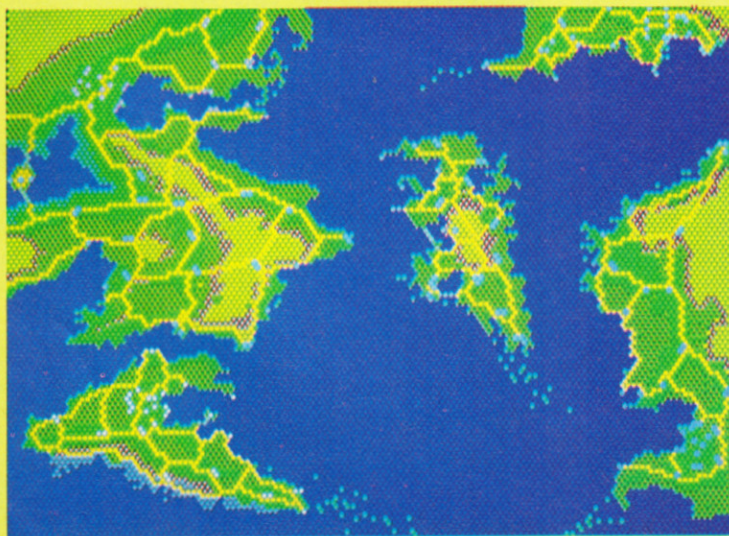
ゲームを進行させてやると、ゆっくりカウントが進み、部隊が動き始める。たくさんの部隊が一度に動き出す光景は壮観で、この軍隊を指揮するプレイヤーはまさにグレート・コマンダーの呼び名がふさわしいと感じさせてくれる。

画面写真は、RED軍もプレイヤーを人間にしているため、索敵範囲に関係なく見ることができるが、実際のゲームではコンピュータが相手になるわけだから、ブラインドになって敵の部隊を見ることはできない。

ジワジワと迫って来る敵の部隊は、迫力があるが、これが見えなかったら



ははっきりいってパニックになってしまうような気がする。それだけに、敵情を知るための偵察行動が必要になってくるのだ。早期警戒機を使ったり、敵地深くにもぐり込む偵察機を使ったりと、方法はたくさん考えられるが、できるだけリスクは低くしたいものだ。



大戦略IIIマップ紹介 その3

3つ目のマップ紹介は、島々と海峡を舞台にしたオリジナルのマップだ。

左上の半島が、なんとなく朝鮮半島のようにも見える。

ひと目見てわかるように、主戦場は中央の小島だろう。ここを手に入れた国は、重要な拠点とすることが可能だが、半面、周囲の国から集中攻撃を受けることもまぬがれない。

ようは、戦力のバランスとなるわけだが、艦船の充実していない国でのプレイは困難をきわめるだろう。IIIは、海の広いマップが多いから、空母とかがあると非常に便利だ。

部隊表

さて、これだけ部隊が増えてくると、画面上だけで全体の動きをつかむのは、困難になってくる。

そこで、この部隊表を活用しなくてはならなくなるだろう。

IIIでは、従来どおりの全部隊名を表示する「部隊表」に加え、予定された行動を終了した部隊のみを選択し、命令を与えることのできる「行動終了記録表」がついた。

そして、部隊が増えてくれば、行動終了した部隊も同時にたくさん出てくるだろうという予測のもとに、32個まで記録できるようになっているのである。

この中の1つを選んでクリックすれば、アッという間にその部隊を選び出し、命令を与えることができるというわけなのだ。

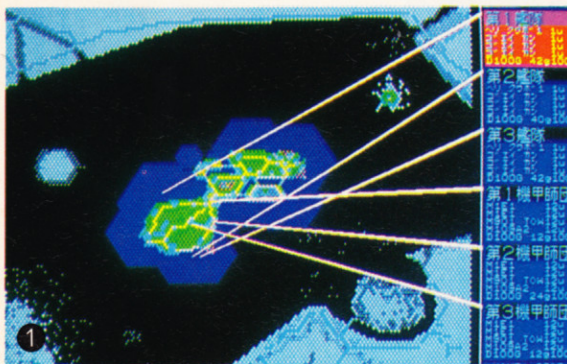
また、画面上で部隊の詳細を知ることができるようにもなっているのだ。

これは、『ティル・ナ・ノーグ』でも使われていたような感じのウィンドー形式を取っていて、わかりやすいだけでなくカッコイイ。

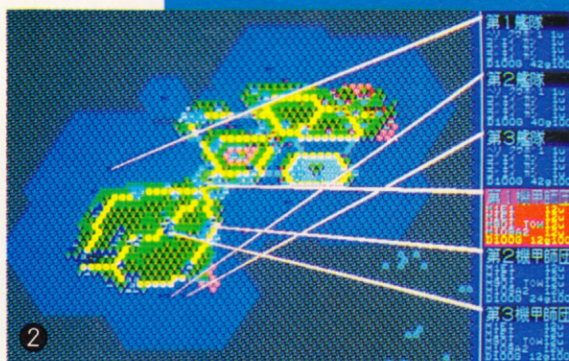
なんといっても、部隊名からその状態まで、ひと目でわかるのがいいと思うのである。

これなら画面上でも、戦況を把握することができるもね。

これらの部隊表をうまく使いこなすことができれば、グレート・コマンドーと呼ばれる日も近いといえるだろう。



① 128×128モードでの表示画面。右側のウィンドーが『ティル・ナ』を思わせる。



② 64×64モードでの表示画面。この大きさが一番見やすいと思う。



③ 16×16モードでの表示画面。局地戦向きと思われる。

部隊表

部隊表		現在の部隊数 29部隊	
1 第1艦隊	troop No. 1 X=48:Y=66 M1E1 12U1LF PM100N:GS 42N	移動中	
2 第2艦隊	troop No. 2 X=68:Y=68 M1E1 12U1LF PM100N:GS 42N	移動中	
3 第3艦隊	troop No. 3 X=68:Y=68 M1E1 12U1LF PM100N:GS 42N	移動中	
4 第1機甲師団	troop No. 4 X=60:Y=69 M1E1 12U1LF PM100N:GS 15N	移動中	
5 第2機甲師団	troop No. 5 X=61:Y=76 M1E1 12U1LF PM100N:GS 15N	移動中	
6 第3機甲師団	troop No. 6 X=61:Y=76 M1E1 12U1LF PM100N:GS 15N	待機中	
7 第4機甲師団	troop No. 7 X=61:Y=76 M1E1 12U1LF PM100N:GS 15N	待機中	
8 第5機甲師団	troop No. 8 X=61:Y=76 M1E1 12U1LF PM100N:GS 15N	移動中	
9 第6機甲師団	troop No. 9 X=61:Y=76 M1E1 12U1LF PM100N:GS 15N	待機中	
10 第1航空師団	troop No. 10 X=61:Y=76 M1E1 12U1LF PM100N:GS 15N	待機中	

行動終了記録表

部隊の行動終了記録表			
32	24	16	8
31	23	15	7
30	22	14	6
29	21	13	5
28	20	12	4
27	19	11	3
26	18	10	2
25	17	9	1

その他の機能

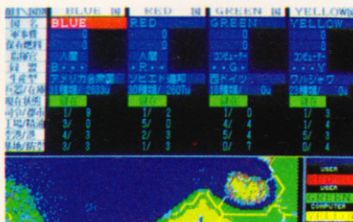
『大戦略Ⅲ』には、今まで書いてきた以外にも、さまざまな機能がついている。

こういった機能があるおかげで、シリーズ中で最も多いデータを持つⅢをプレイすることができるのだ。

なにしろ兵器ユニットだけでも251種類あるし、それらの武装もこと細かに決められているんだからね。

たとえば、従来の大戦略シリーズだとバルカン砲といっても、機銃としてしか認知されていなかったんだけど、Ⅲではその口径から砲の種類に至るまで、きちんと設定されているのだ。

だから、機銃や戦車砲でも、兵器によって全然違う威力を持っている。



プレイヤーの設定をする。Ⅱでは裏技だった同盟が、表技となった。

No.	種類	兵器名	価格	耐久	速度	射程	威力
1	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
2	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
3	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
4	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
5	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
6	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
7	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
8	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
9	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
10	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
11	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
12	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
13	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
14	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
15	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
16	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
17	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
18	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
19	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
20	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100

兵器種類確認の画面。兵器ごとの細かいデータもひと目でわかる。



兵器の画像を確認する。これを見るだけでも、けっこう楽しいような予感。

また、マップも10枚データが入っているそうだから期待してほしい（10枚といっても、面積にすれば従来の4倍だから、今までの40枚分のボリュームなのだ）。

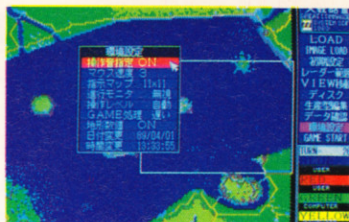
そして、Ⅱではついていなかったマップ・エディターが標準装備された。こいつは、マウス対応になっていて、操作性もバッチリなのだ。

これで、君たちが作ったオリジナル・マップ上で大部隊戦を繰り広げることにも可能になったわけだね。

残念ながら、兵器ユニットまではエディットできないんだけど、251種類ある兵器群の中から、自分の好きな兵器を選んで、生産タイプを編集することは可能だ。世界中の最新兵器ばかりを集めた君だけの軍隊を作ることでもでき

No.	種類	兵器名	価格	耐久	速度	射程	威力
1	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
2	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
3	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
4	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
5	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
6	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
7	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
8	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
9	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
10	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
11	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
12	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
13	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
14	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
15	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
16	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
17	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
18	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
19	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
20	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100

武装種類確認の画面。Ⅲでは武装にもいろいろあったりしてしまふ。



環境を設定する。操作はマウスでクリックするだけでOK。

No.	種類	兵器名	価格	耐久	速度	射程	威力
1	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
2	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
3	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
4	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
5	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
6	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
7	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
8	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
9	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
10	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
11	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
12	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
13	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
14	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
15	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
16	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
17	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
18	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
19	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100
20	歩兵	歩兵	100	100	100	100	100

地形効果率表なのである。データは開発中のものなので変更あり。

るってことだ。

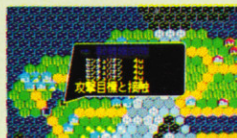
じつは、今回の取材は、完成前ということで、かんじんの「スーパーリアルファイティングモード」を紹介することができなかった。本当に申しわけない。まあ、代わりといっはなんだが、次のページから各国別に生産タイプを表にしてまとめておいたから、参考にしてほしい。

というわけで、8ページにわたって書いてきた『大戦略Ⅲ』レポートもそろそろ終わりを迎えようとしている。

最後に、この別冊をみんなが読んでいるところに『大戦略Ⅲ』が発売されていることを祈りつつ、筆を置きたいと思う。

緊急速報

スーパーリアルファイティングモード・プロトタイプ



ギリギリすべり込みセーフ／って感じで、Ⅲの“スーパーリアルファイティングモード”のプロトタイプが手に入ったので紹介してしまおう。

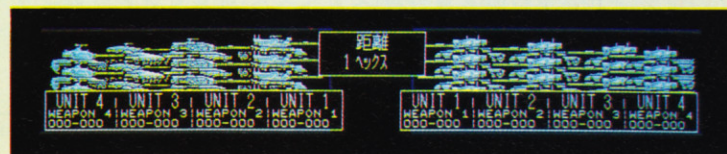
まるっきり試作の段階なので、弾丸も飛ばなければ、ダメージも受けない状態なのだが、画面写真を見れば雰囲気はつかんでもらえると思う。左から迫るBlue軍は、Red軍の部隊を追跡移動（こういうこともできる）しており、射程に捕えてから攻撃を

仕掛けるまでがよくわかると思う。

今までの大戦略シリーズとは、まったく趣きを異にしたこの移動システムとメッセージは、まさに大部隊戦をシミュレートするには最適といえる。時間の経過とともに、ジワジ

ワと1歩ずつ前進する軍団を指揮するプレイヤーは、グレートコマンダーそのもの。

これで、マップのあちらこちらで、同時に戦闘が始まったら、どんなことになるんだろうか。今、現在この試作品をプレイしていても、そのマップの広さと部隊の多さで、戦況を把握することは不可能に思われる。これは、たいへんなゲームができてしまったもんだ。



『大戦略Ⅲ』国別生産タイプ一覧

アメリカ

M60A3 PPG
 M1 PPG
 M551 ABG
 M109 USG
 M110 USG
 MLRS ULG
 M901 AVG
 M163 AAG
 M48 チャパレル UMG
 ホーク UMG
 M113 TTG
 LVTP-7 AIG
 M2 ブラッドレイ AIG
 A-10 FA
 F-16 F.ファルコン FF
 F-111 FU
 A-4 スカイホーク FAN
 A-6 イントルーダー FAN
 A-7 コルセア FAN
 F-14 トムキャット FIN

F-15 イーグル FF
 F-117 FF
 F-4 ファントム2 FFN
 F/A-18 ホーネット FFN
 AV8 ハリアー FVV
 B-52 CB
 B-1 CB
 P-3C オライオン CP
 S-3 バイキング CPN
 E-3A セントリー CW
 EF-111 イレブン CE
 EA-6 ブラウラー CEN
 E-2C ホークアイ CWN
 C-130 CS
 C-5 ギャラクシー CL
 KC-10 CK
 AH-1 ヒューイコブラ GAH
 AH-64 アパッチ GAH
 UH-1 イロコイ HUH
 UH-60 HUH

SH-3 シーキング GSH
 SH-60 シーホーク GSH
 ニミッツ MV
 ケネディ MV
 ロスアンジェルス SS
 アイオワ BB
 ヴァージニア BC
 タイコンデロガ BC
 アーレイ・バーク BD
 ワズプ ML
 ベリー BF
 RF/A-18 CRN
 輸送船 MA
 歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



M551



M110



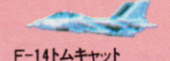
RF/A-18



アイオワ



M1



F-14トムキャット



P-3Cオライオン



ニミッツ



F-117

ジープ隊

分類記号表

	高 空		低 空		陸		海		海中																															
1 文字目	F (戦闘機)	C (補助航空機)	G (戦闘ヘリ)	H (一般ヘリ)	P (主力戦車)	A (装甲車両)	T (補助車両)	I (兵員)	U (間接射撃車)	B (戦闘艦)	M (補助艦)	S (潜水艦)																												
2 文字目	I (要撃機)	F (戦闘機)	U (戦闘攻撃機)	A (攻撃機)	V (VTOL)	L (大型輸送機)	S (小型輸送機)	P (早期警戒機)	W (対潜警戒機)	E (電子戦機)	R (偵察機)	K (給油機)	B (爆撃機)	A (輸送船)	L (揚陸艦)	H (ヘリ空母)	V (空母)	F (フリゲート艦)	D (駆逐艦)	C (巡洋艦)	B (戦艦)	F (固定砲)	L (自走ロケット砲)	S (自走砲)	M (対空ミサイル車両)	A (空挺部隊)	I (兵員)	U (補給車)	J (ジープ)	T (兵員輸送車)	A (自走対空砲)	V (対戦車車両)	I (歩兵戦闘車)	B (空挺車両)	P (軽戦車／偵察車両)	C (輸送ヘリ)	U (汎用ヘリ)	S (対潜ヘリ)	F (対空攻撃ヘリ)	A (攻撃ヘリ)

※ 3 文字目 (搭載時分類。ないものは輸送不可) N (艦載機) V (VTOL機) H (ヘリ) G (地上車両) I (兵員) U (固定砲)

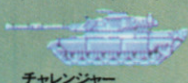
この兵器群を見よ！まさに至高の現代兵器たち。大戦略シリーズの集大成の呼び名がふさわしいではないか。現実の軍隊がモデルになっているから、強弱の差がはげしいのはしかたないよね。

イギリス

チーフテン PPG
 チャレンジャー PPG
 スコーピオン ARG
 M107 USG
 M109 USG
 ストライカー AVG
 レイピア UMG
 MCV80 AIG
 ジャギュー FA
 トーネード FU
 F-4 ファントム2 FFN

AV8 ハリアー FVV
 ニムロッド CP
 シャクルトン AEW CW
 C-130 CS
 SA341 ガゼル HUH
 WG13 リンクス HUH
 SH-3 シーキング GSH
 インピンシブル MH
 トラファルガー SS
 マンチェスター BD
 タイプ22バッチ3 BF

トライスター KC-1 CK
 キャンベラT Mk17 CE
 ジャギューGR1 CR
 輸送船 MA
 歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



チャレンジャー



キャンベラT Mk17



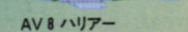
タイプ22バッチ3



ストライカー



マンチェスター



AV8 ハリアー



フランス

AMX30 PPG
 AMX13 ARG
 AMX10RC ARG
 AMX105 USG
 155GCT USG
 DCA30 AAG
 ローランド UMG
 クロタル UMG
 AMX10P AIG
 S.エタンダール FAN
 ミラージュ3 FF
 ミラージュF1 FF

ミラージュ2000 FF
 ラファール FFN
 ジャギュー FA
 アルファジェット FA
 アトランティック2 CP
 トランザールC160 CS
 SA341 ガゼル HUH
 WG13 リンクス HUH
 AS332 S.ビューマ HCH
 シャルル・ド・ゴール MV
 ジャンヌ ダルク MH
 リュビ SS

カサール BD
 バルニ BF
 KC-135 CK
 DC-8 EE-5 CW
 ミラージュF1CR CR
 輸送船 MA
 歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



AMX10RC



アトランティック2



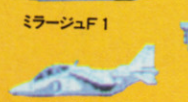
カサール



ミラージュF1



シャルル・ド・ゴール



トーネード



西ドイツ

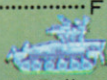
レオパルド 1 PPG
 レオパルド 2 PPG
 M48 PPG
 M109 USG
 M110 USG
 ヤグアル 2 AVG
 ゲバルト AAG
 ローランド UMG
 ホーク UMG
 M113 TTG
 マルダー AIG
 アルファジェット FA

トーネード FU
 F-4 ファントム 2 FFN
 アトランティック 2 CP
 トランザール C160 CS
 WG13 リンクス HUH
 UH-1 イロコイ HUH
 MBB BO105 HUH
 SH-3 シーキング GSH
 TYPE211 SS
 リュッツェンス BD
 ブレーメン BF

E-3A セントリー CW
 トーネード ECR CE
 RF-4 ファントム 2 CRN
 輸送船 MA
 歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



ヤグアル 2



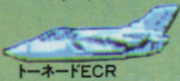
ローランド



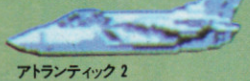
リュッツェンス



ゲバルト



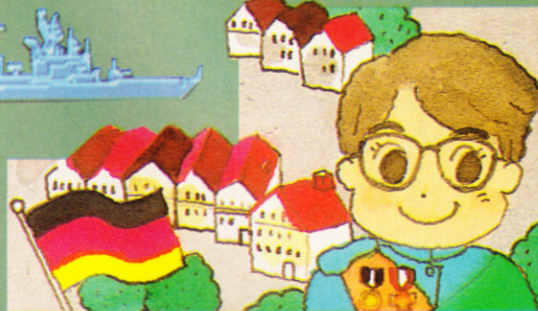
トーネード ECR



アトランティック 2



レオパルド 2



イタリア

レオパルド 1 PPG
 M60 PPG
 M109 USG
 M107 USG
 M110 USG
 ホーク UMG
 M113 TTG
 トーネード FU
 アトランティック 2 CP
 アエリタリア G222 CS
 C-130 CS

A129 マングスタ GAH
 UH-1 イロコイ HUH
 SH-3 シーキング GSH
 ガリバルディ MH
 サルヴァトーレ ペロン SS
 アンドレア ドリア BC
 アウダーチェ BD
 マエストラーレ BF
 F-104 FF
 E-3A セントリー CW
 アエリタリア G222VS CE

アエリタリア G222 補 CK
 RF-104 CR
 輸送船 MA
 歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



レオパルド 1



A129 マングスタ



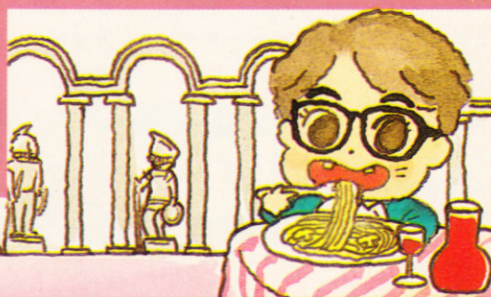
F-104



アウダーチェ



アエリタリア G222VS

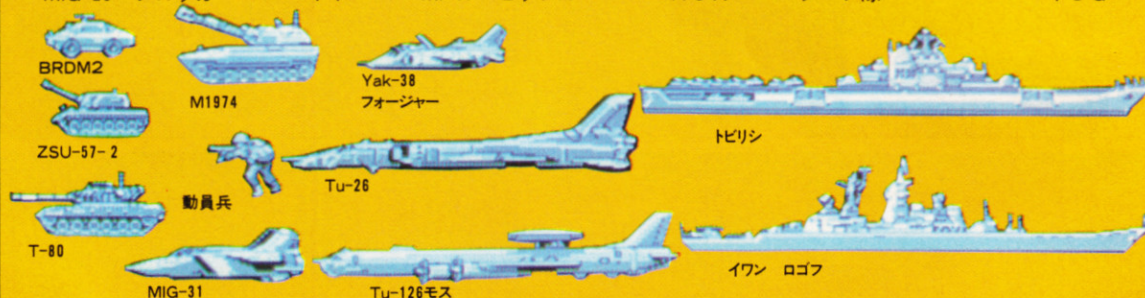


ソ 連

T-64 PPG
 T-72 PPG
 T-80 PPG
 PT-76 ARG
 BRDM 2 ARG
 ASU85 ABG
 M1973 USG
 M1974 USG
 BM21 ULG
 ZSU-23-4 AAG
 ZSU-57-2 AAG
 SA-4 UMG
 SA-6 UMG
 SA-8 UMG
 SA-9 UMG
 SA-13 UMG
 BTR60 TTG
 BMP-2 AIG
 MiG-21 FF
 MiG-23 フロッガー FF

MiG-25 FI
 MiG-27 FA
 MiG-29 FFN
 MiG-31 FI
 Su-21 フラゴン FI
 Su-24 フェンサー FU
 Su-25 FAN
 Su-27 フランカー FFN
 Yak-38 フォージャー FVV
 Tu-16 バジャー 爆 CB
 Tu-26 CB
 Il-38 メイ CP
 Il-20 クートA CE
 Il-76 メインステイ CW
 Tu-126 モス CW
 An-124 ルスラン CL
 Il-76 キャンディド CS
 Mi-24 ハインド GAH
 Mi-28 ハボック GAH
 Mi-17 ヒップH HUH

Ka-27/32 GSH
 トビリシ MV
 キエフ MH
 アクラ SS
 キーロフ BS
 カラ BC
 ソブレメンヌイ BD
 ウダロイ BD
 イワン ログフ ML
 クリバック3 BF
 Tu-16 バジャー 補 CK
 MiG-25R CR
 輸送船 MA
 動員兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



スウェーデン

センチュリオン PPG
 Sタンク PPG
 VK155 USG
 Ikv91 AVG
 Pvrbv551 AVG
 ARMAD UMG
 ホーク UMG
 Pbv302 AIG

ビゲン FF
 ドラゲン FF
 C-130 CS
 MBB BO105 HUH
 UH-1 イロコイ HUH
 SF-37 ビゲン CR
 輸送船 MA

歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



ワルシャワ条約機構

T-55	PPG	SA-6	UMG	Mi-8 ヒップ	HUH
T-62	PPG	SA-8	UMG	An-12 カブ	CS
T-72	PPG	SA-9	UMG	Mi-14 ヘイズ	GSH
PT-76	ARG	SA-13	UMG	MiG-21H	CR
BRDM1	ARG	BTR60	TTG	輸送船	MA
BRDM2	ARG	BMP-1	AI G	動員兵	III
M1973	USG	MiG-21	FF	トラック	TTG
M1974	USG	MiG-23 フロッガー	FF	補給車	TUG
BM21	ULG	MiG-27	FA	砲兵	UFU
ZSU-23-4	AAG	Su-17 フィッター	FA	空挺隊	IAI
ZSU-57-2	AAG	Su-25	FAN	重歩兵	III
SA-4	UMG	Mi-24 ハインド	GAH	ジープ隊	TJG



T-72



Su-17 フィッター



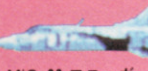
SA-13



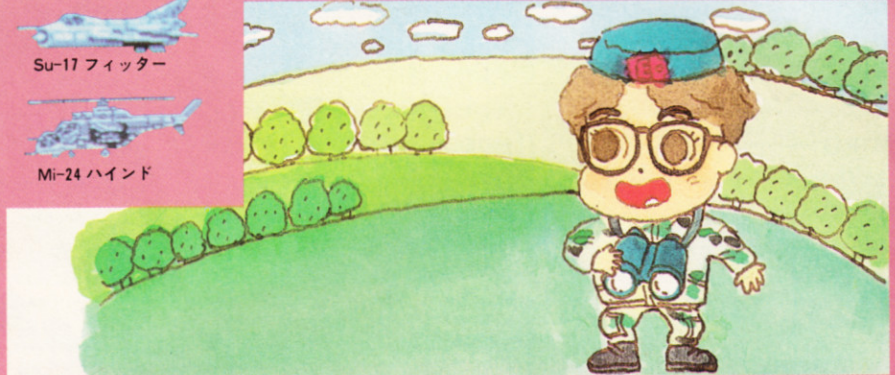
Mi-24 ハインド



BM 21



MiG-23 フロッガー



中国

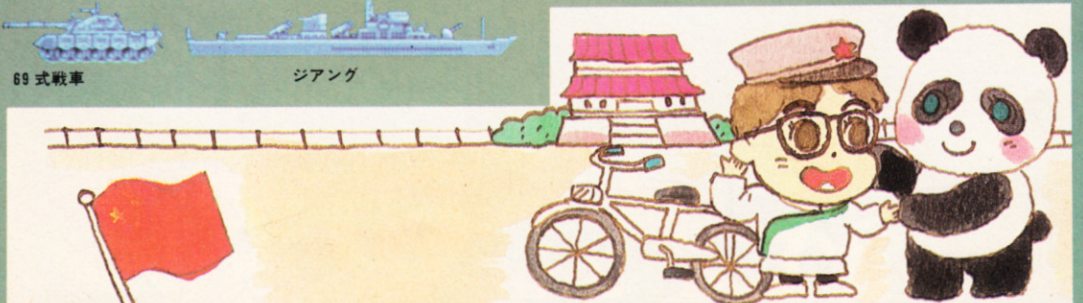
69式戦車	PPG	Tu-16 バジャー 爆	CB	J-5	CR
62式軽戦車	ARG	SH5	CP	人民兵	III
63式対空自走砲	AAG	運輸 8 型	CS	トラック	TTG
77式兵員輸送車	TTG	ハン	SS	補給車	TUG
フィンバックB	FF	ルダ	BD	砲兵	UFU
ファンタンA	FA	ジァング	BF	空挺隊	IAI
MiG-19 ファーマー	FF	54式122mm自走砲	USG	ジープ隊	TJG
MiG-21	FF	Z-5	HUH	輸送船	MA



69 式戦車



ジァング

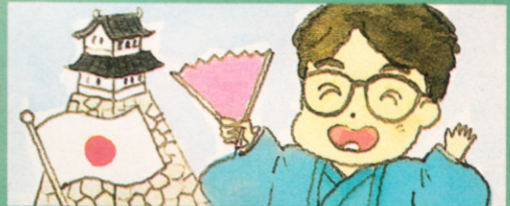


日本

61式戦車 PPG
 74式戦車 PPG
 75式自走榴弾砲 USG
 75式130mm ULG
 60式自走無反動砲 AVG
 81式短SAM UMG
 ホーク UMG
 73式装甲車 TTG
 三菱F1 FA
 F-4 ファントム2 FFN

F-15 イーグル FF
 PS-1 CP
 P-3C オライオン CP
 E-2C ホークアイ CWN
 川崎C-1 CS
 C-130 CS
 AH-1 ヒューイコブラ GAH
 UH-1 イロコイ HUH
 SH-3 シーキング GSH
 あさぎり BD

しらね BD
 ゆうしお SS
 RF-4 ファントム2 CRN
 輸送船 MA
 歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



イスラエル

センチュリオン PPG
 M60 PPG
 M60A3 PPG
 メルカバMk2 PPG
 M107 USG
 M109 USG
 M110 USG
 M163 AAG
 ZSU-23-4 AAG
 M48 チャパレル UMG
 ホーク UMG

M113 TTG
 クフィル FF
 F-16 F. ファルコン FF
 A-4 スカイホーク FAN
 F-4 ファントム2 FFN
 F-15 イーグル FF
 E-2C ホークアイ CWN
 C-130 CS
 AH-1 ヒューイコブラ GAH
 UH-1 イロコイ HUH

ボーイング707タンカー CK
 RF-4 ファントム2 CRN
 輸送船 MA
 歩兵 III
 トラック TTG
 補給車 TUG
 砲兵 UFU
 空挺隊 IAI
 重歩兵 III
 ジープ隊 TJG



国民的ヨッパライ（ということになっている？）編集部Sとともに福岡の地を訪れたE・JUNは、酔った勢いで(?)システム・ソフトを急襲！大戦略の仕掛人である石川淳一氏(プロダクト・マネージャー)をロック・オンすることに成功し、ここに対談が実現した。

さて、どんな面白い話が飛び出してくるのか……。

いっちゃえ、イッチャエなのである。

☆登場人物紹介

石川淳一氏……知る人ぞ知る。大戦略シリーズのプロダクト・マネージメントを手がけた鬼才！E&Sのコンビでその重い口をどこまで割らせることができるのだろうか。

E・JUN……もう今や、ポブコムではおなじみの変なヤツ。『ソフト興信所』なるいかがわしい企画で、若者をたぶらかす極悪人？

編集部S……ただのヨッパライ。今回、カメラマン（じつは、E・JUNのおもり役）として福岡に同行するが、しょせんは酔っぱらいに過ぎない？

E・JUN（以下、E）フッフッフ、はっはははは、ヒーヒヒヒヒ……もう逃げることはできないぞ。ポブコム兵器開発部の新製品『E・JUNの耳はロバの耳』が、おまえを完全に補らえた。

編集部S（以下、S）おまえはすでに死んでいる（ふっ、古い）！



プロダクト・マネージャーの石川淳一氏なのである。



福岡の空にそびえる「大戦略ビル」。



じつは、きちんと対談をしていたりするE・JUN。

石川淳一氏（以下、I）ひ、ヒェ〜。助けてくれ〜!!!

S さあ、しゃべってもらおうか。

E なんで『大戦略III』なんて面白いものを思いつきやがったんだ？

I か、勘弁してください。ボクはシステム・ソフトでアルバイトしていたころから、大戦略しかやったことがないんです。

E ほう〜、それで。

I いや、だから……。

S おい！ そんなことで、見開き埋められると思ってんの？

E まあまあ、落ち着いて。(と、Iの方を振り返り) あ・ん・た・が、落ち着いてどうすんだ！

S おら、さっさと白状しなさい！

I は、ハイ、IIをやったときに一番気になったのが、陸・海・空すべてを同時に登場させるには、今までのシステムでは非常に無理があることだったんです。まあ、IIの場合は、ユーザーからの強い要望で艦船とか登場させたわけなんですけど、もともと陸・海・空というものは、タイム・スケールが根本的に異なるもので、同時に動かしていたんではズレが生じてくるんです。

S そうだよ、最初っからそうやってしゃべってりゃいいんだよ。

I 大戦略というよりは、もう少しなんとかした総合的なシミュレーションを作ろうっていう話があって、そこからスタートしたわけなんです。

大戦略の仕掛人

石川淳一氏

直撃レポート!!

だから、『大戦略Ⅲ』というよりも、大戦略シリーズのあとを継ぐようなゲームを作ろうと思っていたわけなんです。ところが、ゲームを作っているうちに、大戦略にだんだん引張られてしまって、いつの間にか『大戦略Ⅲ』になってしまっていたのが真相なんです。

E そうか、それであんなにシステムが変わっちゃったんだな。

S じゃあ、その新しいシステムで最初にどういったことを思いついたのか、しゃべってみろ！

I え、え〜と。ゲームの根本的なところっていうのは、藤本が考えてくるんですけど……。

E チョット待って！ そのフ・ジ・モ・トっていうのは、いったいこの誰？

I あ、大戦略（『現代大戦略』）っていうのは、もともとが持ち込みのソフトなんです。その藤本が学生時代に福岡にいて、システム・ソフトにそれを持ってきたところから、今の大戦略シリーズが始まっているんです。

E なんだ、じゃあそいつにも話を聞かなくちゃいかんじゃないか。チョコット、呼んできてミテ。

I いや、今、彼は四国にいて……。S

うーム、しょうがねえな。じゃあ、早いとこさっきの続きをしゃべらねえか。

I はい。それで、最初に藤本の頭の中にあったのは、やっぱり移動システムなんです。あれを、リアルタイムみたいな感じで動かそうってわけですよ。

(E&Sのマヌーなことに感づいてきたIは、しだいに余裕のある態度を見せ始めた。)

S ようするに、IIでタイム・スケールが違うところを一番直したかったってことなんだな。

I 一番最初は、空戦の戦略ゲームを作りたいなって感じで藤本と話をしていた、飛行機が今のターン制で動いていくよりも、ジワジワと迫る感じで動く方が面白いんじゃないかっていう考えがチラッてあったんです。そんな感じで、陸・海・空を同時にあつかうとした今、飛行機と戦車の

スピードはどうしても合わないから、それを解決するシステムを考えなくてはいけないだろうと。で、ベースとなった考えが2通りあって、アメリカのコンピュータ・シミュレーションで採用されているようなのと、あと『ロード・オブ・ウォーズ』で使ったシステム。『ロード〜』の場合は、完全なリアルタイムという形式はとってなかったんですけど、あの命令を出したあとは見ているだけでいいと。あと、もう1つあるとすると、藤本が非常に『ティル・ナ・ノーク』が好きなんですけど、あの戦闘システムの感じが出せればいいんじゃないかな、なんて考えたわけですよ。

S で、次に考えたのはいったいなんなの？

I え〜と、移動システムがほぼ決まって、大戦略の兵器やマップを持ってきた時に、高度差っていうものがどうしても出てしまうと。それを解決するためにスタックを入れてみようと考えたわけですよ。

E 索敵の方は？

I 索敵に関していえば、これは本当に昔から要望が強かったんですよ。とくにIIの時なんか、かなりユーザーからも望まれたんですよ。で、少し前に『マスター・オブ・モンスターズ』で実験的に試してみたことがあるんです。それを、もう少し進めた感じで使ってみようと思って始めたんですよ。

E フーム。いろんなゲームのいいところを抜き出してるんだな。

I まあ、スタックに関していえば、単純に高度差をつけただけだったんですけどね。当然、時間の経過によって、ある部分は重なってきたりもすると思うんですよ。その時に、上を飛び越して通過していくようなものにしようと思ったわけですよ。で、その時に高度差があるんだったら、その高度別に索敵範囲を設けてやったら面白いんじゃないか、なんて考えたわけですよ。

E ん〜、今までの話を聞いてくると、IIIは単なる大戦略というよりも、システム・ソフトの集大成みたいな感

じがするな。

I 確かに！ そのとおりなんです。で、まあ、去年の秋あたりから、このゲームをシェイプアップして新しい流れへと持っていくのか、それとも大戦略シリーズの方向へ持っていくのか、というところでいろいろ話し合いをしたんですよ。それで、概念としては非常に新しい部分が多いので、まったく今までと違うゲームにしてしまった場合、ユーザーもとらえにくいし、ボクら自身も把握しきれないのではないだろうか、というようなことで『大戦略Ⅲ』となったわけですね。そういうわけで、戦闘にしても大戦略シリーズの流れをくむデータを使い、スーパーリアルファイトさせようということになったんです。

まあ、これが今までのシミュレーションの一つの到達点と、そして新しいゲームの踏み台にでもなってくればいいなあ、と思ってるんです。

E そういえば、守備隊なんてのが町なんかを守っているようだが……。

I 最近、この手のゲームが増えてきたんですけど、なぜみんな歩兵で町を占領するんですよね。ボク自身は、前々から歩兵でしか占領できないってことに疑問を感じてたんで、今回は違ったものにしたかったんですけど、町を占領できる状態にするのは他のユニットでもできるが、最終的に占領行動をするためには歩兵が必要だという二面性を持たせようとしたんですよ。それで守備兵と都市の規模という2つのパラメーターを設けたわけですよ。

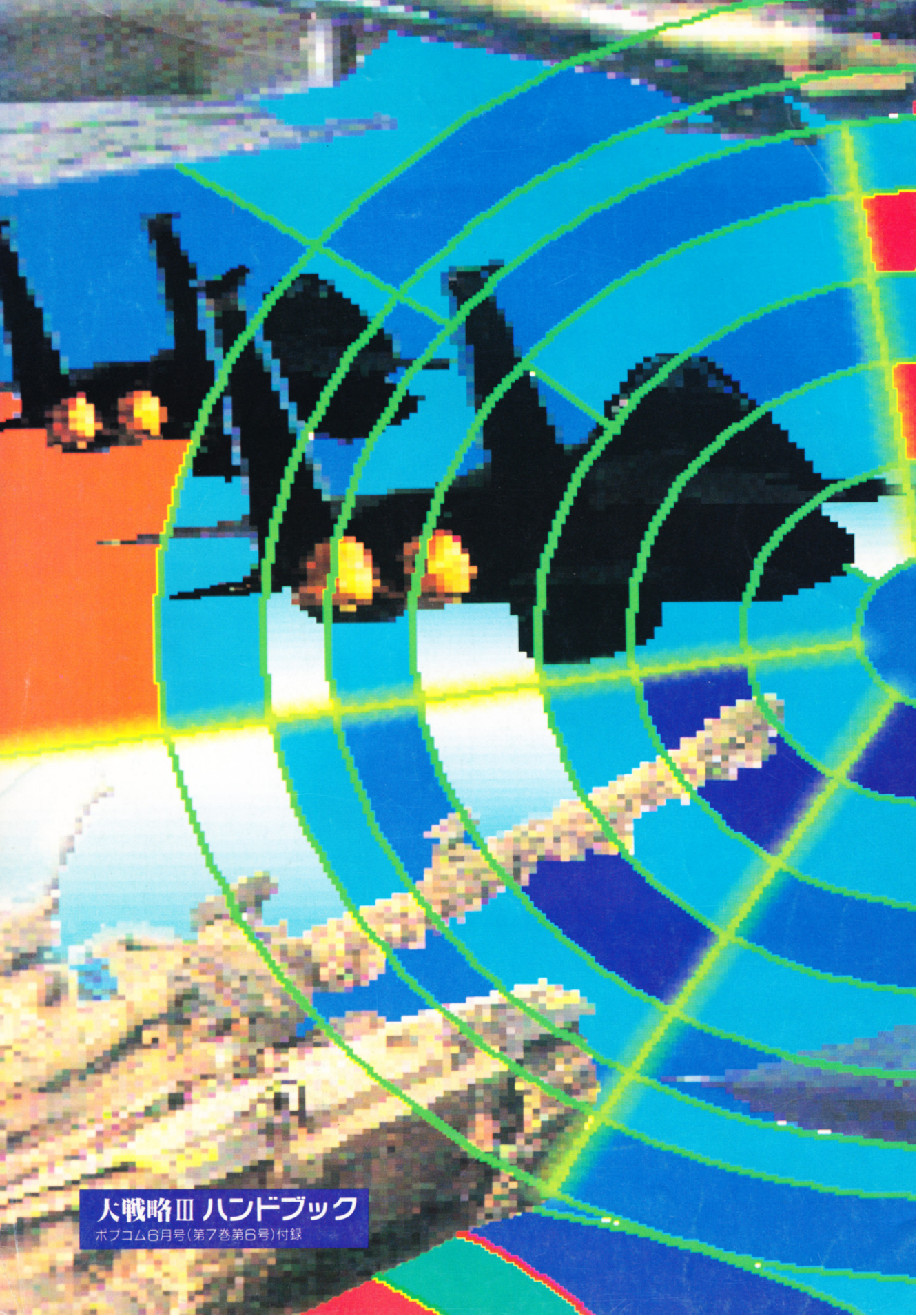
S さて、『大戦略Ⅲ』の話もあきてきたから、次の新作について聞かせてもらおうか。

I ちょっと、もういいかげんにしてくださいヨ。ボクは忙しいんです。

S なんとだと！ ウッ……。 (酒がきれたのか倒れ込むS)

E S！ 大丈夫か。くっそー、覚えてろよ！ 次に来た時は……。

(決まり文句を捨てゼリフに、2人は福岡の夜の町へと消えていくのだった。)



大戦略Ⅲ ハンドブック

ホフコム6月号(第7巻第6号)付録