

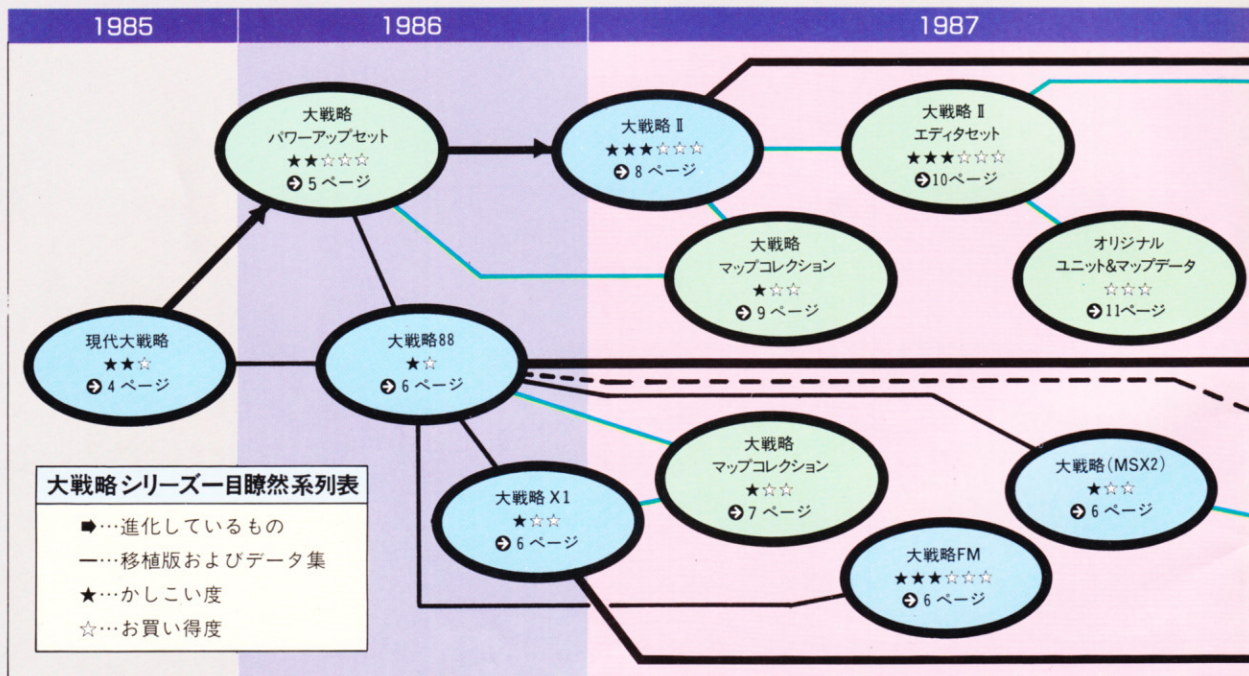
DAISENRYAKU BIG GUIDANCE

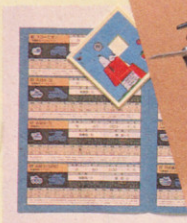
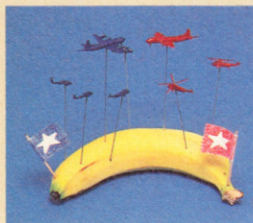


大戦略ビッグガイドス INDEX

現代大戦略……懐かしの初代大戦略の勇姿が、今よみがえる	4
大戦略パワーアップセット……現代大戦略用のバージョンアップツールなのだ	5
大戦略88……現代大戦略の興奮と緊張感が、8ビットマシンでも体験できる	6
大戦略X1……大戦略88を忠実に移植した作品。ターボじゃなくても動くぞ	6
大戦略FM……後から移植されただけあって、コンピュータも強力だ	6
大戦略マップコレクション (88/X1兼用版)……1枚で2度おいしい兼用版	7
大戦略 (MSX2:ROM)……ジョイスティックでも操作できる	6
大戦略 (MSX2:ディスク)……特別にマップエディタがついているのだ	6
大戦略マップセレクション……ディスク版MSX2大戦略に対応	7
大戦略Ⅱ……ユーザーとシステムソフトの英知を結集して作られた	8
大戦略マップコレクション (98専用版)……コストパフォーマンスの高い1作	9
大戦略Ⅱエディタセット……世界でたったひとつのゲームが作れる究極のツールだ	10
大戦略Ⅱエディタセット オリジナルユニット&マップデータ (データプレゼントキャンペーン)……日ごろのご愛顧万歳！	11
大戦略Ⅱデータコレクション……エディタセットコンテストの入賞作品を収録	11
大戦略Ⅱエディタセット 大戦略Ⅱデータコレクション(ソフトウイング版)……お待たし!!	11
大戦略Ⅱマップコレクション……バリバリ最新のマップデータ集だぞ	16
SUPER大戦略……シリーズ中、もっともスーパーな大戦略登場	12
SUPER大戦略X1……間髪入れずに移植版もお目見え	12
SUPER大戦略 (MSX2:ROM)……涙、涙、MSX2もついにここまで	12
SUPER大戦略マップコレクション……再び1枚で2度おいしい兼用版	13
SUPER大戦略 (セガ メガドライブ)……いったい誰が想像したであろうか	13
大戦略 (ファミリーコンピュータ)……年齢を問わず大戦略が遊べちゃうね	13
大戦略ⅡSP……至高の大戦略をさらに高めたバージョンアップ版だ	15
SUPER大戦略98……スピーディーで強い大戦略がやってくる	14
SUPER大戦略88K……待ってましたのX68000対応版なのだ	15
大戦略シリーズ基本仕様表……この表があれば性能の比較もカンタン	18
大戦略マップデータ集基本仕様表……マップ集の数字は、こちらにおまかせ	19

※現代大戦略および大戦略Ⅱシリーズは98版です。また、スーパー大戦略シリーズは基本的に88SR版を指します。





ドーピング検査も安心 今、究極の大戦略付録

『現代大戦略』に端を発した大戦略シリーズも、この年末に発売が予定されている『スーパー大戦略68K』で、22タイトルを数えることになる(含む移植版)。その間、わずか3年と1ヵ月。単純に計算しても、ひと月におよそ1.68本の新しい大戦略を開発し、世に送り出し続けている勘定だ。これがプロ野球のピッチャーの防御率であるならば、沢村賞とかMVPとかは、まず間違いないところだろう(!?)。

それらのすべてをシステムソフトが手がけているわけではないが、シリーズの土台を築き、方向性をアピールしてきたことを考えれば、すべてを手がけたことにじゅうぶん値するのかもしれない……。

『大戦略ビッグガイドンス』は、今まで

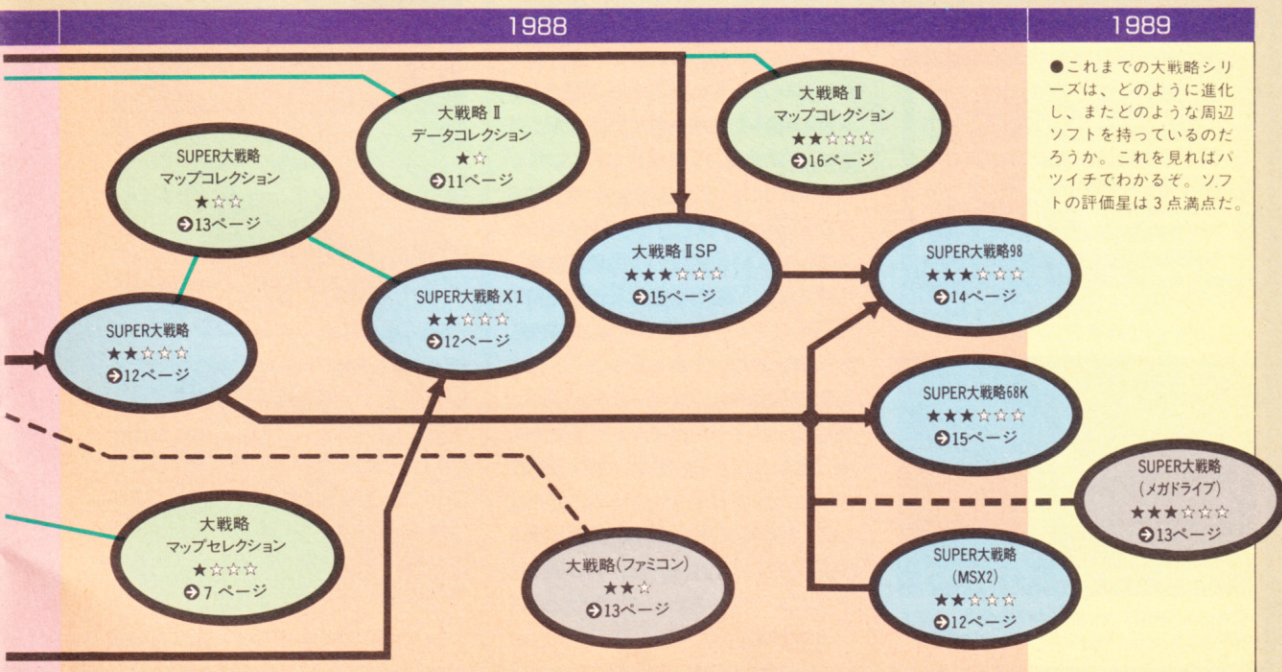
このシリーズを支持し続けてきた人たちと、そうでない人たちのすべてに捧げる最後の形として編集された。「大戦略の付録は、後にも先にももうないものと思ってもらってもいい!!」というくらいの担当編集者の入れ込みようを、少しでも皆さんに伝えることができれば幸いだ。

使い古されたことばではあるけれど、この付録を永久保存版として、大戦略シリーズのパッケージの隣に、そっと並べておいてほしい。これさえあれば、戦いに臨む前の士気の高揚はもちろん、戦いに疲れきった後の精神の安定も思いのままとなる。大戦略ビッグガイドンスは、直接精神に働きかける「触媒」なので、プレイ後の薬物検査も心配ない。ドーピングの疑いをかけられることは、皆無である。

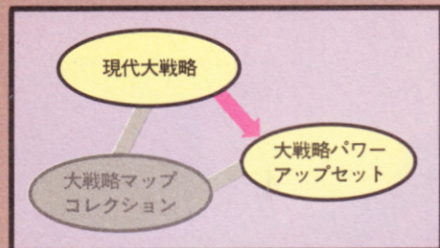
というわけで、とにかくシリーズのすべてを収めたこの付録を読んでほし

いのだ。そして今一度、大戦略をプレイしてみよう。ひょっとしたら、おのずと次の世代の大戦略が、ちらりちらりと見え隠れしてくるかもしれない。現代大戦略に始まって、大戦略Ⅱ、スーパー大戦略と進化してきたこのシリーズの行き着く先が、果たして『大戦略Ⅲ』なのか、はたまたまったく別の形態を採るシミュレーションゲームなのか、明確にはわからないけれど、実際にプレイした人だけは、何かを見つけることができるだろう。

その手助けとして、ややマニアックな雰囲気漂う「大戦略シリーズ目録表」や「大戦略シリーズ基本仕様表」、「大戦略マップデータ集基本仕様表」も同時に掲載してみた。自分に似合った大戦略をみつけて、これからも永く楽しくプレイしてもらえれば、担当編集者としては、これ以上嬉しいことはない。よろしくおたのみします。



基本中の基本、初代大戦略をもう一度



現代大戦略

'85年11月

大戦略 パワーアップセット

'86年3月



PC-9801 7800円

当時の流行りゲームは アクション関係だった

今ではもう懐かしい存在になってしまったが、これこそが『大戦略』シリーズの本家本元なのだ。思い起こせば、あれは3年前のこと。永らく続いていたアドベンチャーゲームのブームも一段落し(頑張っていたのは『軽井沢誘拐案内』くらいかな)、世間には『テグザー』や『ザ・キャッスル』を始めとするアクションゲームが台頭していた。また、『ハイドライド』が巻き起こしたアクションRPGの波も、順調に日本を席捲しつつあったという実に懐かしい時代に、何の拍子かひょっこりと現われたのだ。

しかし、それまで大戦略のようなイ



■現代大戦略のなかで唯一ハデな場面、リアルファイトシーンだ。弾丸が飛び交う。

メージのシミュレーションゲームが、まったくなかったのかというと、実はそうでもない。『森田のバトルフィールド』などは、結構人気があったもんなあ。もっともこのころは、シミュレーションゲームではなくウォーゲームと呼ばれていたのだけだ……。

この呼称からもわかるように、当時のシミュレーション

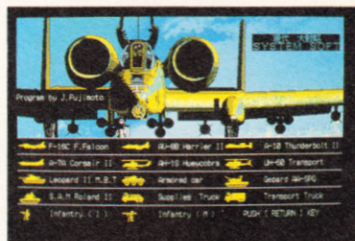
ウォーゲームは、ボードゲームの影響を多大に受けていた。そして、パソコンゲームのジャンルとしては、まだまだ発展途上にあったことや、マシンの制約も要因のひとつであったのだろう。どうしても、ボードゲームよりも低い位置にランクするものとして見られがちだったのだ。ボードゲームマニアのなかには、歯牙にもかけない人さえいた。マップがヘックス(六角形)で構成されていようが、スクエア(四角形)で構成されていようが、あまりこだわっていなかった時代のことである。

で、いよいよ主役のご登場となる。'85年11月、『現代大戦略』発進。当時の『月刊ログイン』に掲載された文章を、今一度ひもといてみよう。

'85年12月号、ニューソフト。「現代大戦略は、ボードゲーマーさえも唸らせるほどしっかりした作戦・戦術級のウォーシミュレーションゲーム。それでいて「ウォーゲームは初めて」という人でも、マニュアルを一読すれば楽しめるほど、そのシステムは簡素化されている……」。

'86年1月号、ソフトウェアレビュー。「やっと出たね。ボードゲームに匹敵するコンピュータウォーゲームが。うん。1万ヘックス、1000ユニットを超えるような「ザ・ロングスト・デイ」とかのバケモノ・ボードゲームを別にすれば、十分匹敵する規模だ……。こりゃウォーゲーム久々の大ヒットの可能性を秘めてると見た。思考型ウォーゲームってなかなかヒットしないんだけど、ソポにははまる超ロングセラーになるから、その辺のシステムソフトの狙いはいいね……」。

「システムソフトの狙い」もさることながら、ログインの先見もたいしたものだったのだ。今、パソコンファンのなかで大戦略の名を知らぬ人はいまい。



■現代大戦略のデモは、シリーズ中もっともカッコいい。下には登場する兵器たちの一覧。

じわじわと売れ続けて 今日の基礎を築いた!!

現代大戦略は、最高4人までプレイすることのできるマルチプレイヤーシステムを採っている。プレイヤーが4人に満たないときは、残りをコンピュータに担当させればいい。メンバーを集める必要がなく、いつでも好きなときにゲームを始められるというのは、パソコンゲームならではのものだ。

収録されているマップの数は15枚。ふたり用、3人用、4人用と、参加プレイヤーが増えるごとに、当然難易度

も上がっていく。それでもコンピュータ側が弱いとする人には、初期設定で収入率を変更する手もある。自分の収入率を一気に50パーセントくらいに落としてやると、かなりの手ごたえを味わえるのだ。マップは60×60ヘックスで構成され、10種類の地形で彩られている。そのころのパソコンを使ったシミュレーションゲームでは、最大級の規模を誇っていた。

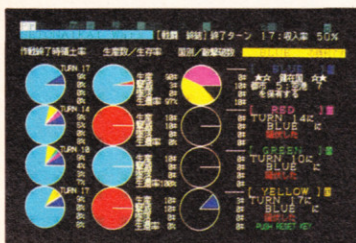
生産する兵器たちは各軍共通で、1パターンの組み合わせしかない。歩兵部隊、工兵隊を含めて全部で14種類。今でこそ120種以上の兵器を操る大戦略もあるが、当時はこれで十分だった。

そして、現代大戦略をここまで有名にしてしまったのが、『迫力ある戦闘処理』と銘打たれたリアルファイティングシステムの採用だ。これは攻撃側と防御側が交互にしかける単純なシステムだったが、それまでのシミュレーションゲームと比べるとかなりリアルな表現で、ユーザーには相当ウケた。彼らは、自軍のF-16がミサイルを放ち、レオパルドが砲を撃つ様子を、固唾を呑んで見守ったものだ。

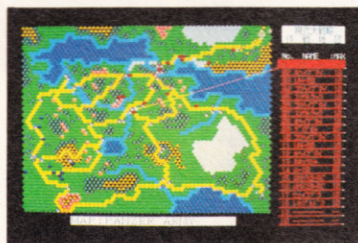
シリーズ初代の現代大戦略はログインが予想したとおり、爆発的にはヒットしないが、人気の炎がちらちらと消えることなく売れ続けるゲームとして評価された。これがすべての始まりだ。



▲『大戦略Ⅱ』では省かれていた、降伏のコマンドがあった。ウィンドーには絵が現われる。



▲何ともマニアックな戦果報告表。すべての戦闘が終了した段階で、自動的に表示する。



▲作戦司令室のフィーリングを味わわせてくれるHQスクリーン。敵部隊をチェック中だ。

パワーアップの断行は前作のわずか5ヵ月後

現代大戦略ユーザーにとって、『大戦略パワーアップセット』は、はっきりいって『買いだった。このツールを使うだけで、コンピュータの思考力は現代大戦略のときよりもぐんぐん強くなり、しかもコンピュータ側の国のそれぞれが、異なった作戦を立ててくる(性格づけだ)。また、プログラムを改良することによって、コンピュータの行動時間の大幅な短縮にも成功し、待ち時間での首の伸びが少しは短くなったわけ。

大戦略シリーズに「HQ(ヘッドクォーター)スクリーン」が採用されたのは、実はこのパワーアップセットから。HQスクリーンのモードでは、画面いっぱいに広がるマップで、敵の作戦行動を手取るように知ることができた。そしてそのマップのほうも新作を30枚収録。パワーアップセットでは、ユーザーから公募したマップを中心に、再び激しいバトルを繰り広げることになったのだ。新しい地形ユニットの「海」も加わって、ユーザーのマップエディッ

ト熱にも、より一層の拍車がかかったことだろう。

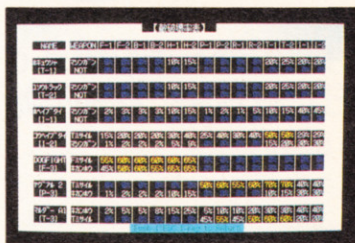
地形ユニットの充実とともに、マップ上の兵器ユニットにも手が加えられた。現代大戦略では戦車と装甲車、F-16とA-10を始めとして、ユニットのデザインを共用しているものが結構あったので、とても紛らわしかった。

それが、バージョンア

ップによってすっかりと解消。それぞれの兵器ユニットが、個別のシルエットを持つようになったのだ。

そして、おまけといっは何だが、新たに3種類の兵器が生産のラインアップに取り入れられた。DOG FIGHTにマルダーA1、ヤグアル2の面々だ。ただ残念なことに、これらの新兵器には生産可能なターンと部隊数に制限があり(ランダムに設定される)、ファンをちょっとやきもきさせる一面もあった。一方、従来の兵器に対しては、装甲車という名称をAMX-10RCとするなどして、リアルな印象を与える工夫が施されていたのだ。

現代大戦略の弱点を徹底的に洗い直したこのツールの発売は大成功だった。

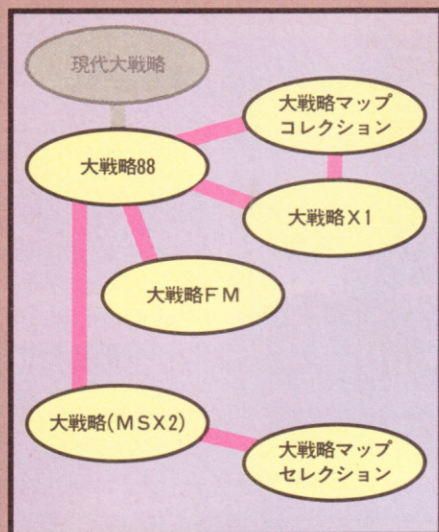


▲敵破壊率表や部隊表などの各種チャートにも、色がついてバージョンアップされている。



▲これは現代大戦略用のマップだが、これにパワーアップセットの海を加えれば迫力倍増。

8ビット版やマップ集も充実してきた



大戦略88

'86年 8月

大戦略X1

'86年 12月

大戦略FM

'87年 8月

大戦略 (MSX2)

'87年 5月

大戦略 マップコレクション

'87年 7月

大戦略 マップセレクション

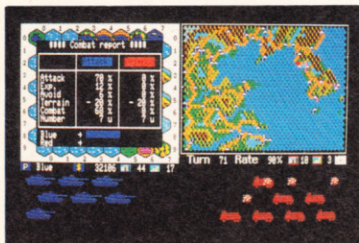
'88年 4月



PC-8801SR 7800円
X1 6800円
FM-7 6800円
MSX2 7800円

性能の壁を乗り越えて 8ビット用に移植開始

日本のパソコンゲーム界に静かな、それでいて確かなウォーシミュレーションブームの火をつけた現代大戦略、そして大戦略パワーアップセットだったが、そのシステムの大きさゆえに、



戦闘シーンでは、攻撃側、防御側双方のユニットのデータが、一覧表で表示される。

最初はこれをプレイすることはPC-9801ユーザーだけに許された特権であった。

PC-8801をはじめとした8ビットマシンのユーザーは、PC-9801ユーザーが新しいタイプのこのゲームに熱中するのを、横目で見ていたしかなかったのだ。

日増しに高まる、8ビットマシン用大戦略への期待。そんな8ビットマシンユーザーの

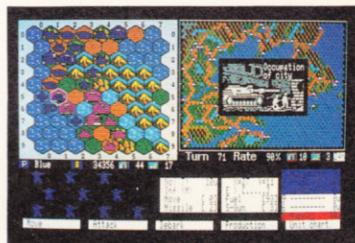
熱いラブコールに応えて、'88年8月、ついにPC-8801SR版『大戦略88』が登場した！そして、そのときの反響は、それまでのシミュレーションゲームの常識を破るほどの大きさだった。この移植版の発売によって、9月から10月8日までの集計による12月号のソフトログTOP30では、いきなり5位に躍り出るという快挙をなしとげたのだ！

だが、大戦略88がそれほどまでに支持されたのは、決してさきに発売されていたPC-9801版、現代大戦略のブランドイメージ(?)のためだけではなかった。大戦略88が支持されたのは、16ビットから8ビットマシンへの移植であるにもかかわらず、すべてが“本物”だったからに違いない。そう、大戦略

88は、現代大戦略とまるっきり同じゲームシステムを採用していたのだ。

しかも、大戦略88は、現代大戦略と同じゲームシステムを持っているというだけでなく、コンピュータの思考力を、さらに強化していたのだ。

大戦略88で生産できる兵器ユニットは航空機4種類、ヘリコプター2種類、戦闘車両4種類、非戦闘車両2種類、



歩兵が工兵が都市を占領して、この絵が表示される瞬間が、けっこう快感なのだ。

そして歩兵2種類の計14種類で、最大部隊数は32部隊。このスペックは現代大戦略と同じで、収録マップ数16枚は、現代大戦略のそれよりも、1枚だけではあるが多くなっていった。

また、ユーザーが自分でマップを作るためのマップエディタも、現代大戦略と同機能のものが付属していた。

とはいうものの、すべてを16ビット用の現代大戦略と同じに作ることは、やはり無理である。参加プレイヤーの最大数は、現代大戦略の4人に対して2人であつたし、マップの大きさも、同じく60×60ヘックスに対して40×40

ヘックスと、ひとまわり小さくされていた。しかし、これは8ビットマシンのメモリ容量の問題であり、プログラムではいかんともしがたい。それに、PC-8801SRユーザーにとっては、そのようなサイズの差はたいした問題ではなかった。ファンには、このゲームのおもしろさが、マップの大小だけに左右されるものではないことを、十分にわかっていたのだ。

だが、ハードの能力の差とわかっていとはいえ、ヘックスカーソルの動きや、移動したときのマップの描き換えの速度は、現代大戦略に比べるとかなり遅く、やはり不満の残るものであった。しかしこの問題もX1版、FM-7版と移植が進むたびにプログラムが改良されていき、またPC-8801SR版も、のちに発売された限定版の『マップコレクション』による一部プログラムの書き換えによって、次第に解消されていったのだ。

これと同時に、新しい移植版になるほどコンピュータ側の思考力も強化され、FM-7版になると、現代大戦略を凌ぐほどに強く、たくましく成長していたのだ。

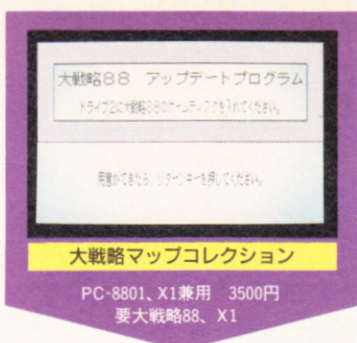
その後、大戦略はマイクロキャビンの手によってMSX2 (ROM版、ディスク版)にまで移植が進み、ここに大戦略ファミリーが確立したのであった。



●どちらか一方の首都が占領され、ゲームが終了すると、それまでの戦果がグラフに。



●MSX2版の戦闘画面はカラフル。キャラクターもファニーで、なんとなく楽しげた。



●PC-8801、X1兼用版のマップには、このように実在の地形を模したものが多く。

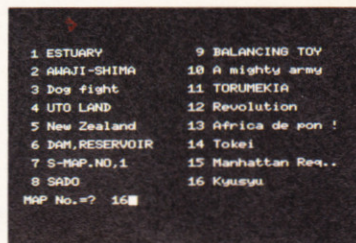
大戦略の世界が広がる マップ集が発売された

大戦略シリーズに付属のマップエディタを使ってユーザー自身が作ったマップを、システムソフトが公募。そのなかから秀作、力作を抽出して作られたのが『大戦略マップコレクション』だ。

PC-8801、X1兼用版に収められているマップは16枚。しかも、内蔵の大戦略88改良プログラムを使うと、カーソルの動きやマップの描き換え速度を上げることができ、さらにそれまでは対応していなかったPC-8801とmkⅡでもプレイできるように書き換えることもできたのだ。非常にコストパフォーマンスの優れたソフトだったといえる。

また、プログラムの書き換えによって、爆弾と機関砲の攻撃率も同時に変更！ コルセアⅡやサンダーボルトⅡなどの航空機ユニットと、装甲車、ゲバルトの装備する爆弾、機関砲の攻撃率が後発X1版の数値と同じになるわけ。ま、戦闘には乱数の要素も加味されるから、それほど大きな変化は感じられなかったようだけど。

しかし、とにかく5000本限定のこのマップ集は、カレンダーカードつきで大好評を博したのである。



●マップの全体図を見るには、このモードに入る。ちょっと表示が遅いのは、仕方ないか。

MSX2用マップ集は 低く抑えた価格も魅力

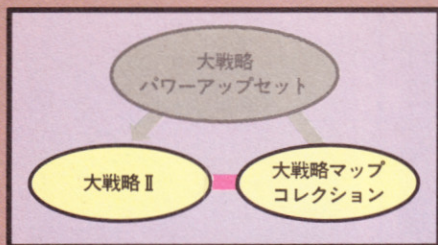
マイクロキャビンから発売のMSX2版大戦略用のマップ集 (ディスク版にのみ対応)で、マップコンテストに応募された作品のなかから、厳選したマップを収録。収められているマップの数は、PC-8801、X1版の倍の32枚。それでいて、価格のほうは、それよりもちょっと安めの3000円だ。

また、マップだけではなく、ユーティリティとしてマップ表示プログラムをつけられていることも見逃せない。これを使うと、これまでは小さなフルマップスクリーンでしか見えなかったマップの全体図が、画面全体に表示できるのだ。この機能は、新しいマップを初めてプレイしたり、マップをエディットするときに活用したい。



●MSX2版のマップ表示プログラムを使えば、マップの全体図がこんなに大きく表示できる。

"II"は大戦略シリーズの異端児だった



大戦略II

'87年 3月

大戦略 マップコレクション

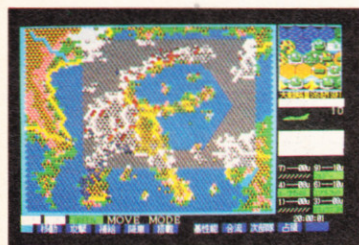
'87年 7月



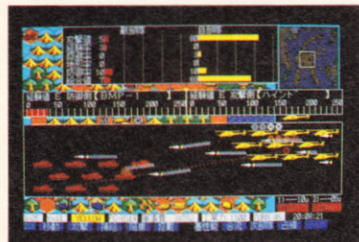
PC-9801 9800円

マウスでの簡単操作が とってもうれしかった

現代大戦略に端を発し、増殖を続けてきたこのシリーズだったが、大戦略パワーアップセット、大戦略88、X1は、いうなればマイナーチェンジバージョンであった。これに対し、『大戦略II』



★『II』では兵器にカーソルを合わせるだけで、移動可能範囲を見ることができる。



★戦闘は双方同時攻撃。ハインドの対地ミサイルとBMP-1の機銃が画面を飛び交う！

は、まったくの、モデルチェンジバージョンといえる。なにしろ、グラフィックから兵器の種類や内容、戦闘や占領、移動のシステムまで、ゲームシステム全体にわたって大改造がなされていたのだ。

ということになれば、当然戦い方、つまりは「戦略」も変わってくる。それがどう変化したのかを理解してもらうた

めに、その改造内容を少しばかり、紹介しておこう。

まず、なにはなくとも生産。ここでファンが一番気になるのが、兵器の種類と最大部隊数だが、こいつがハッキリいってすごかった！ その数63種類に64部隊！ この数は、これまでの大戦略(14〜17種類、32部隊)の、それぞれ4倍と2倍にあたるのだ。

しかも、スーパー大戦略を含めた全シリーズ中、ヘリ空母や揚陸艦などの艦船ユニットが用意されているのは、この『II』だけ。また、兵器の生産には、領土内の都市から得た資金のほかに、工場から得る工業力が必要というのも『II』だけにあるシステムだ。当然、プレイヤーの部隊編成も、『II』だけがほ



★長射程兵器による攻撃のときには、射程内の敵兵器のリストが表示される。

★生産兵器の選択画面。全63種類のなかで、自国の生産種別で作れる兵器を表示する。



★敵の攻撃で数が減った部隊は、「合流」で増やす。都市や空港では補充はできないのだ。



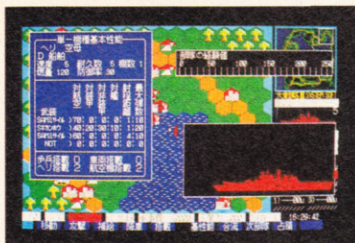
かと異なっていた。

兵器の生産が済んだら、次は移動になる。進軍の方法や、地形の変化による移動力の変化はそれまでのシステムを踏襲しているが、ここにも『II』独自のルールが用意された。

これまでの現代大戦略、パワーアップセット、大戦略88では認められなかった自軍ユニット上の通過を、『II』に限っては認められていたのだ。この新ルールによって、険しい山あいや狭い道路で部隊を進めるときも、ユニットの移動順位に、頭を悩ます必要がなくなった。そう、直接戦略とは関係のない、『パズル』にかかる時間を短縮することができたのだ。

これと同じことは、戦闘モードにもいえる。『II』では双方同時攻撃となったため、戦闘がスピーディーに進み、ひと戦闘(?)にかかる時間が大幅に短縮されたのだ。そのうえ、同時攻撃だから、戦闘アニメーションはより派手

■Ⅱだけに配備された艦船ユニット。護衛艦、ヘリ空母、揚陸艦の3種類がある。



に、よりリアルになっていた。攻撃機が雨のようにふりまく爆弾と、対空車両の放ったミサイルが、画面上を飛び交っていたのだ！

リアルさといえば、都市、工場の占領ルールも、ほかの大戦略にはないリアルさがある。これらの建造物には耐久力が定められていて、それを0にするまでは、自国の領土にすることはできない。運よく領有したとしても、ほかの大戦略のように、次ターンから一律100もの収入は得られず、少しずつ回復する耐久力の値だけ収入が上がる仕組みになっている。

逆に一度占領した都市や工場は、工作部隊による建物増築工事を施せば、最高250まで耐久力を上げることもできた(つまり、1都市で最高250の収入を得ることができた)。

ただし、無傷の歩兵部隊でも、1都市(工場)を占領するには1~2ターンの時間がかかる。だから、その間歩兵部隊を持ちこたえさせるために、護衛となる戦車部隊なども、一緒に行動させなければならない。

さらに、Ⅱでは自国都市で補給はできても、ユニットの補充はできない。だから、戦闘によって台数が減った部隊を無傷の状態に戻すには、「合流」コマンドによって、同じ兵器どうしを合わせるしかないのだ。



■生産種別、予算、同盟の有無などを変えれば、同じマップでも違った楽しみ方ができる。

■都市などの耐久力の標準値は100だが、工事で250まで上げられる。0にすれば占領だ。

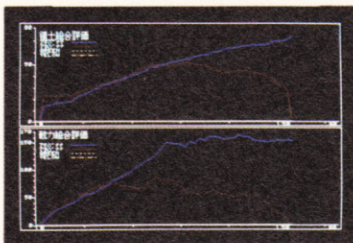


一方、戦闘においてはⅡ独自の長射程の兵器(カノン砲やロケット砲)で最前線の敵に一撃を浴びせ、アナを作っておいて、そこへ戦車を入らせる、といった実践さながらの戦い方もできるようになっていた。

以上の説明にあるように、戦術のなかで、部隊間の密接な関係プレイが大きな比重を占めるということが、現代大戦略からスーパー大戦略まで含めた全シリーズにない、Ⅱのもっとも大きな特徴だったのだ。

誤解のないように付け加えておくと、Ⅱは、だからといって、複雑とか煩雑なソフトではなかった。すべての操作はマウスのみでできたのだ。

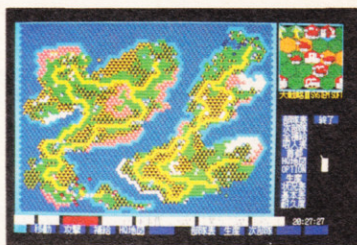
操作やルールはできるだけシンプルに。初心者には親しみやすさを、中、上級者には戦略を練る楽しさを一番に考えて作られたシミュレーションゲーム。大戦略Ⅱは、そんな暖かいソフトだったような気がする。



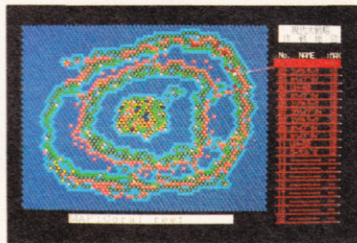
■ゲームが終わると、領土数や収入力、部隊数、被害数などの経過が、グラフで表示される。



■敵を全滅させるか、首都を占領すると出てくる、ありがたいトムキャット様！



■見た目にも美しく、バランスもよい「グリーンアイランド」。これも4カ国戦マップだ。



■3つのリング状の島に、3カ国がひしめく「Coral reef」は、他国への侵入コースがカギ。

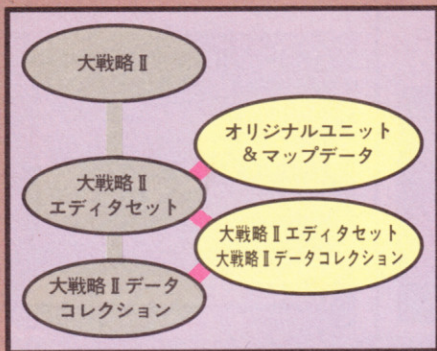
ユーザーパワーが爆発 4カ国戦中心マップ集

PC-9801版大戦略シリーズに対応している『大戦略マップコレクション』だが、すべてのマップが、現代大戦略、大戦略パワーアップセット、大戦略Ⅱで利用できるわけではなかった。

このソフトに入っている45枚のマップのうち、15枚は現代大戦略用、15枚は現代大戦略+パワーアップセット用(このユーザーは計30枚を使えるわけ)、そして残りの15枚が大戦略Ⅱ用と、使用できるマップが限定されているのだ(大戦略Ⅱユーザーは、別売の大戦略Ⅱエディタセットを使えば、すべてのマップを使用することもできた)。

ただ、このマップコレクションは、限定5000本だったため、欲しくても手に入らなかったファンも多かった。その点が、返す返すも残念ではある。

大戦略Ⅱを強化するオプションたちだ



大戦略Ⅱ エディタセット

'87年 9月

オリジナルユニット&マップデータ

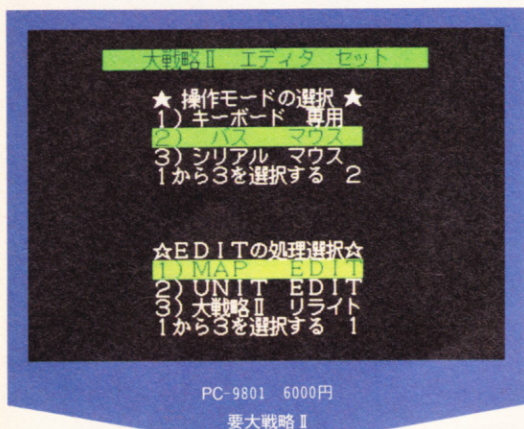
'87年 11月

大戦略Ⅱ データコレクション

'88年 7月

**大戦略Ⅱ エディタセット
大戦略Ⅱ データコレクション**

'88年 9月



PC-9801 6000円

要大戦略Ⅱ

大戦略Ⅱも必要だけどこれだけでも遊べるぞ

『大戦略Ⅱ エディタセット』は、現代大戦略、大戦略パワーアップセット、大戦略Ⅱに対応するすべてのマップをコンストラクションでき、さらに大戦略Ⅱにおいては、兵器ユニットさえもかゝるエディットできてしまうという、夢のようなシステムなのだ。

エディタセットは基本的に、マップエディタとユニットエディタの2部構成になっている。

マップエディタは、一連の大戦略シ



■マップは3枚ついている。こんな感じで、初期配置部隊の設定も可能。珠玉のツールだ。

リーズに付属していたものと、ほぼ同じと考えてもらっていい。ただ、機能のほうはかなり本格的で、オマケのエディタと比べるとだんちの差がある。ゲームから独立して発売されるだけあって、付加価値が高いのだ。

その機能の一部を紹介すると、設定地形での塗りつぶしや地形の乱数配置、マウス専用

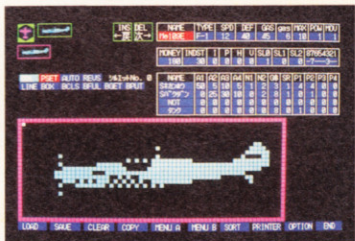
マップへのチェンジ、大戦略Ⅱと現代大戦略間のマップデータ自動変換などなど。どれもしく使いやすく、グラフィックツールによく似た機能がプロっぽくて、あまり使わなくても所有欲はたっぷり満たしてくれた。

もう一方のユニットエディタは、マップエディタ以上に冴えわたっている。ゲーム画面に現われる兵器ユニットのデザインはもちろん、性能の設定だってばっちりすることができるのだ。こちらにも、マップエディタに勝るとも劣らない優秀な機能がたくさん揃っていて、見ていただけでも嬉しくなる。

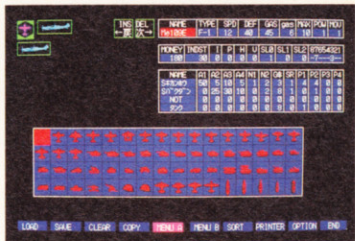


■これは指定したヘックス間の距離を求めているところ。なかなか芸が細かくて飽きない。

■ユニットエディタで兵器の側面図を描く。ここでもコピー、ロールなどの技が冴えるぞ。



■兵器の上面図を一覧してみる。ほかにも装備する武器の一覧表や攻撃率表が出たりする。



マウス片手に始めれば夜が明けるまで熱中だ

大戦略Ⅱ エディタセットには、地形ユニットのデザインが変えられないなどの、ちょっとしたウイークポイントもあった。しかし、そんなことよりも大戦略Ⅱのシステムを利用して、自分たちのオリジナルゲームが作れる喜びのほうがかはるかに大きく、老いも若きもこぞってエディットに専念したのだ。

かつて小島編集者ヨは、エディタセットのことを、「大戦略シリーズを骨までしゃぶりつくせる、ホンマモンの究極ツールソフトだ」と解説していた。この評価は、今も色あせることなくそのまま立派に通用してしまう。「これは、思った以上にツボにはまっていたんだなあ」と感じる今日このごろであった。



7本のゲームが入って お得なカンジなのだ!!

'87年12月号で大募集を行なった、ログイン編集部主催の『大戦略Ⅱエディタセットコンテスト』。このコンテストに入賞した人たちの作品をひとつのパッケージに収めたのが、『大戦略Ⅱデータコレクション』なのだ。

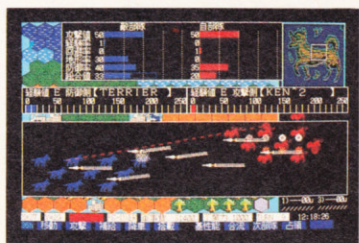
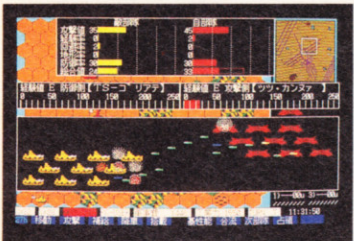
収録されている作品は全部で7本。

大賞を受賞したSF作品の“DAVAI”は、地球から発った宇宙遠征軍が、未知の星で未知の文明と接触し、その文明の神と呼ばれる存在をも巻き込んで繰り広げる戦いを描いたもの。

同じく大賞の“戦国の群雄”は、川中島の合戦を主題にした日本歴史ロマン。

ユニット賞の“FutureUnit”は、未来兵器がウリのゲーム。この作品のマップは、システムソフトが特別に描き起こしたもの(BATTLE FOR LADIA)。マップをコレクションしている人も見逃

■ DAVAIのマップは4枚つく。ナスカの地上絵やストーンヘンジの謎に迫る!? 迫力あり。



■ 犬戦Ⅱ、犬が島合戦の図。ヘリドッグとか、フリスビードッグとかも出てくるのだ。

さないように。

特別賞を受賞した“SuperTank”は、マウスという名のオーガもどきが大量れる作品だ。

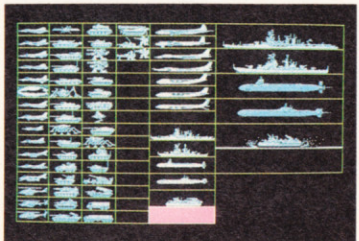
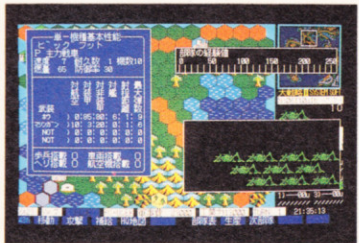
システムソフト賞に輝いた作品は、バリバリの第2次世界大戦もの。ちょっとSF寄りの感じのデータ集のなかで、“A BRIDGE TOO FAR”が頑張る。

ログイン賞はファニーなユニットで勝負している“祖師谷ウォーズ”。

そしてこのデータコレクションの目玉が、ログイン編集部が手掛けた“犬戦Ⅱ”なのだ。ユニットがぜ〜んぶ犬!

これらの作品をプレイしながら、次のアイデアを練るといってもまたよし。

■ システムソフトご謹製のマップでプレイできるFuture Unit。やっぱりユニットが秀逸。



データのプレゼントを またやってくださいね

この『大戦略Ⅱエディタセット・オリジナルユニット&マップデータ』は、昨年システムソフトが行なったデータプレゼント・キャンペーンの際に、応募した人にはもちろん発送していたデータ集だ。データの内容は、第2次世界大戦中に使用された兵器の新バージョンと、ヨーロッパのマップが3枚。

大戦略に限らず、商品サイクルが異常に短くなっている現在、買うばかりではなく、逆に「使ってください」なんてタダでもらうと、やたら嬉しいのだ。

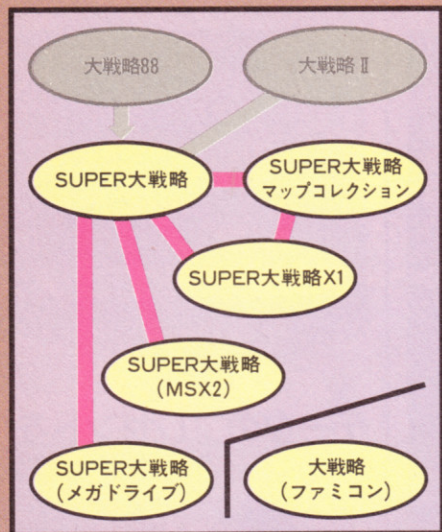
大戦略Ⅱ エディタセット 大戦略Ⅱ データコレクション

PC-9801 9800円
要大戦略Ⅱ

巷ではこんなソフトも 売られているのだぞ!

ソフトウェア流通会社のソフトウィングが、独自に大戦略Ⅱエディタセットとデータコレクションをセットで販売していたことがある。全国限定3000組で、お値段はご覧のとおり。パッケージだってオリジナルのままだから、これからエディタセットで遊ぼう、と考えているファンは、これを探さないテはない。狭い日本だが、どこかのショップにまだまだあるはずだ。

大戦略IIを超える大戦略シリーズ登場



SUPER大戦略

'88年2月

SUPER大戦略X1

'88年4月

**SUPER大戦略 マップ
コレクション**

'88年7月

SUPER大戦略 (MSX2)

'88年12月発売予定

SUPER大戦略 (メガドライブ)

'89年1月発売予定

大戦略 (ファミリーコンピュータ)

'88年9月



PC-8801SR 8000円
X1ターボ 8000円
MSX2 8800円

ファンが狂喜乱舞する スーパー仕様の大戦略

このソフトが出たとき、PC-8801のSRユーザーは泣いて喜んだ。なぜなら、8ビットマシン対応の大戦略ユーザーにとって、長年の悲願であった4カ国戦システムがついに採用されたからだ。



●大戦略IIにならった画面のレイアウト。部隊が移動する際には、移動可能範囲を表示。

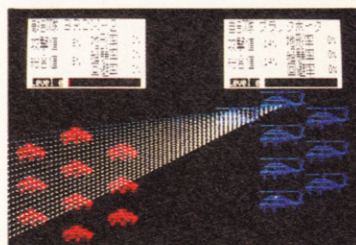
それに合わせてマップのほうもグッとワイドになり、64×64ヘックスの広さを持つまでになった。何と、これは大戦略IIのマップよりも、ふたまわりも広いではないか。

また、地形ユニットは、従来の“渋め路線”から明かるめのカラーリングに一新されて、3つの新しい地形(橋、要塞、湿地)が追加されることになったのだ。

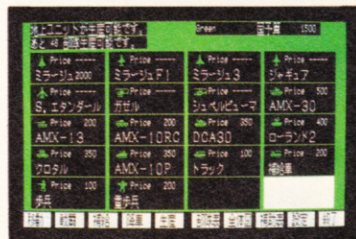
そして、大戦略シリーズのファンならば、誰もが気になる兵器ユニットのバリエーション。これもまた、何てこった! の圧巻ぶり、宿敵(!?)大戦略IIの63種類をはるかにしのぐ、121種類の兵器を世界中から集めている。生産タイプは12種類にもものぼったほどだ。マップ内で操れる部隊の数は、最高48部隊。多すぎもせず、少なすぎるわけでもない。マップのサイズを考えると、ちょうどいいくらいの数ではないだろうか。

当然、マップエディタの機能はついているし、ユーティリティモードの“生産タイプ編集”に入れば、自分の好きな兵器ばかりを作ってくれる、夢のような国だってできあがってしまうと

■攻撃シーンは、画面が切り替わって行なわれる新しいタイプ。機銃掃射がハデだなあ。



■生産タイプは12種類だ。写真のフランス型は陸、空のバランスが取れていて使いやすい。

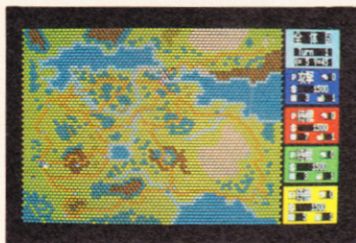


いうわけだ。

お得意のリアルファイティングシステムも健在。戦闘は、自部隊と敵部隊が1機ずつ交互に行なうタイプだが、スーパー大戦略では迫力が違うぞ。攻撃シーンが派手になり、使用する武器によって発射音も異なる。FM音源対応なのでミサイルや砲、機銃などのバリバリした音が実に歯切れよく、耳に心地いい。ピーブ音よ、さようなら。

大戦略88と大戦略IIをたして2で割ったようなスーパー大戦略は、やはりヒットチャートを駆け上ることになった。SRユーザーは泣いて喜んだのだ。

■HQ全体図も標準装備している。部隊の動きを、リアルタイムでつかめないのが残念だ。



■歩兵が、敵の首都を占領した。建物には耐久度の概念がないので1発で手に入れられる。



移植だって完璧だぞ!! MSX2の面目躍如だ

『スーパー大戦略』88版の快進撃を、追うようにして発売されたX1ターボ版。素早い移植作戦が功を奏して、またまたヒットチャートのランクをアップさせることになった。願わくは、FMシリーズへの移植といったところか……。

一方、MSX2への移植もマイクロキャビンの手によって、着々と進められている。ゲーム画面のレイアウトが、88、X1版とほとんど見分けがつかないほどの忠実な移植ぶりだ。戦闘シーンの迫力や、部隊表、比較攻撃率表などの補助機能の便利さもバッチリ受け継いでいる。HQ全体図にいたっては、88版よりも見やすそうで、もう文句なしね。PC-8801もMSX2も、同じ8ビットパソコン、みんな仲間なんだあ。というわけで、スーパー大戦略の安さ・爆発度が十分にわかってもらえたかな。



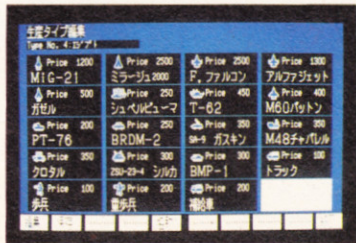
■マップエディタも、大戦略Ⅱエディタセットのイメージを踏襲している。進歩したぞ。



データ満載の補給部隊行動は正確かつ迅速だ

このころになると、時はすでに大戦略ラッシュの時代。周辺ソフトともいえるデータ集も、ゲームのヒットから間髪入れず発売されるようになった。『スーパー大戦略マップコレクション』は、ちょうど1年前に発売された大戦略マップコレクションと同じような感じで、88版とX1ターボ版、両方のスーパー大戦略に対応している。収められたマップの数は、全部で30枚。その内容は、ユーザーから公募した作品、システムソフトが新たに描き起こした作品の3種類に分けられる。なかでも、システムソフトの新作マップ(6枚)はどれも難易度が高めで、中級者以上をターゲットにしているようだ。

そして88版、X1版のユーザーならずとも注目しておきたいのが、マップコレクションと銘打ちながら、実は新たな生産タイプのデータも添付しているところ。緊張の続く中東の国や、ベトナム戦争を想定した設定など、かなりマニアックなできばえ。ログイン'88年6月号のオリジナル生産タイプがスタッフを触発したのかなあ!?



■こんな感じで、新しく編成された生産タイプが16コ入っている。かなりの充実ぶりだ。



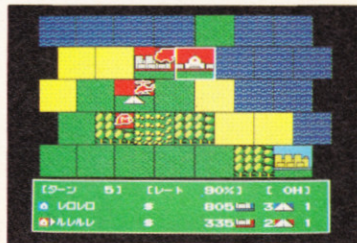
セガ社が秘密裡に開発まさかメガドラ用とは

去る10月21日に発売されたセガ・エンタープライゼスのメガドライブ。その最新16ビットゲームマシンにも、スーパー大戦略が移植されてしまうのだ。16ビットだから、98版のスーパー大戦略の仕様と同じなのかな。だったらスゴイ。メガドラは2万1千円だ。買い!



小学生にも楽しめる!! これはかなりの手軽さ

大戦略の影響は、何とファミコンにまでおよんでいる。MSX2版の大戦略を参考に移植したようなのだが、残念ながらヘックスマップの採用は見送られている。タイトル画面の戦車がなかなかいいファミコン版は、ボーステックより発売中なのだ。



■ファミコン版の独特なゲーム画面。マップは、大きな四角で構成されていて見やすい。

只今、鋭意開発中の大戦略シリーズだ



SUPER大戦略98

'88年12月発売予定

SUPER大戦略68K

'88年12月発売予定

大戦略II SP

'88年11月発売予定

BRAND NEW



し直された、地形ユニットのカラーリングによるところが大きい。大戦略IIのような渋めの落ち着いた感じとも、これまでのスーパー大戦略のような派手で明かるい感じとも、まったく違う。とにかくシリーズのなかではもっとも美しく、そしてリアルなのだ(と担当は思う)。山は高くそびえ、森はこんもりと茂っている。そんなふうに、

ちゃんと見えてしまうのだからすごい。

で、ゲームの内容はどんなかという、やはりスーパーシリーズの一員なので、基本ルールは88版と同じとおいてもらおう。しかし、それだけでは16ビットパソコンの名が泣くじゃないか。そこで、88版で確認した不都合な点や、シリーズを通して制作スタッフが常々疑問に感じてきたことを、少しでも解消しようと、追加のスペシャルルールが設定されたのだ。

大戦略ユーザーなら、誰もが一度はいまいましたと思ったことがあるはずのZOC(ZONE OF CONTROL)の概念。それが今回の移植に際して大きく変わる。今までは、ユニットの種類に関係なく敵を足留めさせることが可能だったが、新ルールでは敵を囲む味方ユニットに十分な攻撃力がない場合は、敵は包囲網から難く逃げてしまう。

また、攻撃の方法にも若干の手直しが見られる。間接攻撃のシステムがないスーパー大戦略のために、ユニットの搭載する武器にはすべて「ランク」が設定された。このランクによって攻

撃兵器ユニットのデザインも一新。「補充」が大きけど、1回の補充機数の設定は辛いぞ。



撃の優先順位が生ずる仕組みだ。仮に、航空機が地对空ミサイルを攻撃したとしても、地对空ミサイルに攻撃の優先権があれば、返り討ちにすることもできるぞ。なかなかカチンになっている。

そのほかにも変わって嬉しいのが、ユニットによっては3種類の武器を同時に装備できるようになったという点。もともとは、機関砲とAAM、爆弾を搭載する戦闘攻撃機のカテゴリーを、98版で確立しようとしたものだ。原稿を書いているときの開発状況は、まだ兵器の性能などが流動的な段階だったので、突っ込んだことは書けないが、おそらくヘリコプターや地上兵器の一部にも、武器を3種類携行するユニットが現われるだろう。

そのうえ、武器の搭載力が強化されたことによって、搭載武器セットの選択肢(オプション)も生まれたのだ。オプションバックのルールは、大戦略IIから導入したものだが、その選択肢の

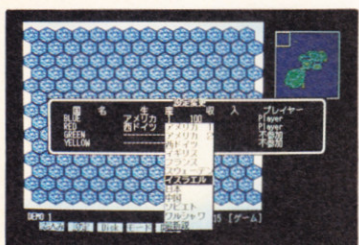


空港でオプションバックを交換。あ、マップ上のユニットには機数と搭載の表示もある。

バイオな感じで進化!? 新ルールがいっぱいだ

スーパー大戦略が、大戦略88と大戦略IIの長所をかけ合わせたゲームだとすれば、この『スーパー大戦略98』は、スーパー大戦略に大戦略IIを、もう一度かけ合わせたようなすごいゲームだ。こんなふうになると、何だか馬や牛の品種改良が何かのように聞こえるけれど、まあ、優性遺伝を意図的に促しているというところは同じかな。

写真を見てもらえばわかるように、ゲームの画面からは、いたって清楚なイメージが漂ってくる。これは、スーパー大戦略98のために新しくデザイン

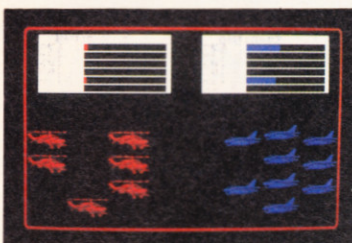


★コマンドのウィンドウは大戦略IIのようにマップに重なって現われる。マップは約15枚。

■攻撃武器の選択肢は3つになった。また、NOTの部分は色を薄くしている。雲が細かい。



■88版と同様のリアルファイティングスクリーン。このシンプルさというか地味さかい。



数は大戦略Ⅱの4つから整理されて、ふたつになった。ムダがなくていい。

肝心の兵器ユニットのほうは、88版の121種類にプラスαして発売されるとのこと。同様に生産タイプも、プラスαが予定されているので、大いに期待してみたいところだ。あ、そうそう、ちょっと残念な話もしておこう。88版発売当初から、「移植のときには必ずね、バージョンアップのときには必ずね!」とファンが願ひ続けてきた、艦船ユニットの導入が、やはり見送られてしまった。つまり、この辺で大戦略Ⅱとの区切りをつけたということかな。

シリーズ最強と謳われる思考ルーチンはMS-DOSベースでプログラムされ、待ち時間が長いといわれてきた事実を一気にくつがえさんとしている。操作は、マウスもOKのかたんおオペレーション。便利になったものだ。

大戦略Ⅱとの違いを楽しみながらプレイしてみるのもなかなか面白いぞ。



■おっ、占領シーンはカラーだ。やっぱりスーパー大戦略は98版だよなあ(と担当は思う)。

BRAND NEW



SUPER大戦略68K

X68000 8800円

X68000版ならではのスペックが楽しめる!

スーパー大戦略98とは、似ても似つかぬこの画面。『スーパー大戦略68K』は、本当にスーパーシリーズの血筋を受け継いでいるのだろうか。

メインメニューの収められている画面上側のバー。そのメインメニューバーから、プルダウンして使うサブメニュー。そして、各ウィンドーのサイズと位置を自由に変えられる、まるでグラフィックツールのような機能。あれ、どこかで見たことのあるような……? そうそう、スーパー大戦略のX68000版はMacintoshのソフトをイメージしてデザインされたものなのだ。

見た目はまったく異質でも、中身のほうは98版と寸分違わぬもの。それもそのはず、68Kと98版は完全なデータ互換を可能にしている兄弟なのだ。



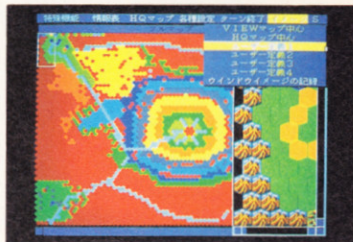
■68Kは、マルチウィンドーシステムを採る。操作はマウスオンリーで、文字入力も可能だ。



■68Kも、ユニット関係はイメージを新たにしている。兵器ユニットは2色を使った構成。



■ウィンドーは上のメニューから垂れ下がる。98版は逆に下のメニューからポップアップ!



■自分で決めた画面のレイアウトは、ユーザー定義として登録できる。なかなかオツだ。

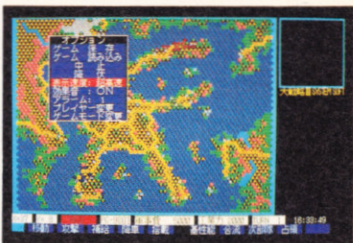


大戦略ⅡSP(スペシャル)

PC-9801 8800円

最初から部隊データが読み込めてしまうのだ

『大戦略ⅡSP(スペシャル)』は、大戦略Ⅱのバージョンアップ版だ。エディタセットでリライトしなくても最初から286モードに対応していて、おまけに超高速プレイモードも装備している。新しい階層式のメインメニューによって、ゲームの設定もしやすくなったのだ。プライスダウンしているのに注目。



■超高速表示モードは、大戦略パワーアップセットのHQスクリーンをほうふつとさせる。

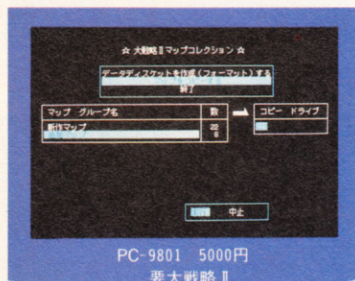
待ちに待ってた大戦略Ⅱ専用の作品だ

大戦略Ⅱ

大戦略Ⅱマップ
コレクション

大戦略Ⅱ マップコレクション

'88年10月



大戦略Ⅱファン待望の 新データ集の登場だ!

『大戦略Ⅱ』で使用できるデータ集もこれで3作め。エディタセット、データコレクション、そしてこのマップコ

レクションと大戦略Ⅱの世界を広げ、ユーザーを飽きさせないシステムソフトの姿勢に感謝、って感じだね。

大戦略はひとつのマップで、攻守を変えたり、マルチプレイにしたり、設定を変えてみたりといろいろ楽しめる。しかしひとつのマップはあくまでもひとつであるから、そう何度もプレイできるわけじゃない。そこでマップデータの登場。新しいマップを制覇することは、新しいゲームを解くぐらいの新鮮さを与えてくれるというわけだ。

考えてみれば大戦略の魅力は、この新たなるマップの制覇というところではないだろうか。新作マップは、大戦略をやりつくした人が期待するもので

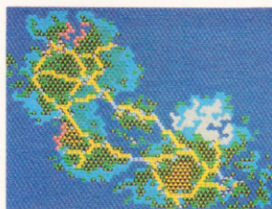
はあるが、またそれは大戦略初心者者を阻むものでもない。ウデを問わず、まさに大戦略ファンのためのものがマップコレクションといえるだろう。

今回の新作マップの難易度もかなりバラエティーに富んでいるから、自分なりの工夫をすることが大事。たとえば、「簡単なマップはつまらない」と思う人はあえて難しいコンピュータ側でプレイするとか、「自分が弱い」と認識している人は、強くなるまで難易度の高いマップをしないというふうにな。

最後に、このマップコレクションの公募では、ログインのエディタセットコンテストの応募者がかなりガンバっていることを報告しておこう。

ズバリ並んだマップ群 22枚の新たな挑戦だ!

新作マップは全部で22枚。マップ名の後ろにある数字が参加国の数だ。そしてその下にあるのが難易度を示す星印で、最高は5つ。また後ろの17枚は、ユニットの初期配置がゲームを面白くしているので、配置済みでプレイするのがベストだ。

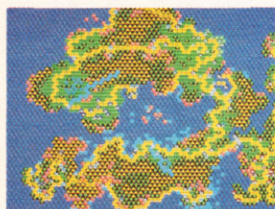


(1) Battle Island

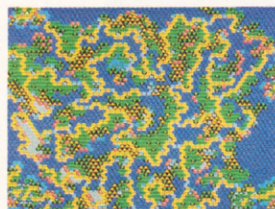


(2) DO イナカ WARS '88

★ 一見すると戦力は互角に見えるが、実際は赤軍のほうが優勢なのだ。



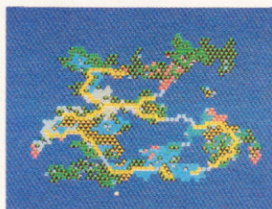
(3) WELTERING WENCHES



(4) CODE III

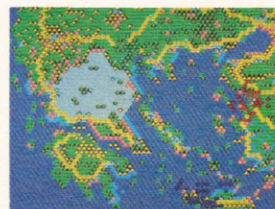
★★ ほとんどの空港がつぶされているため航空戦力がポイントになる。

★★★★ 空港の壊滅によるハンデを、工事車両活用で乗り切れ。



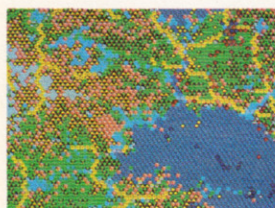
(5) エレベニア

★★ 地形が狭く進行ルートもはっきりしているので作戦は立てやすい。



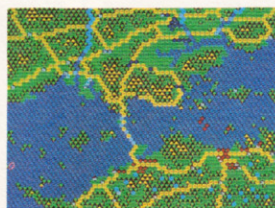
(6) エーゲカイ ニ ササグ

★★★ 地上部隊で確実に領地を増やしていくことが勝利への近道。



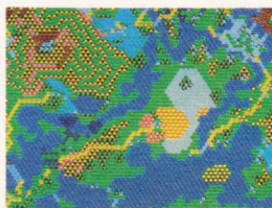
(7) Right of Canal

★★★★★ 黄軍は戦闘開始後すぐに艦隊を撤退させなければならない。



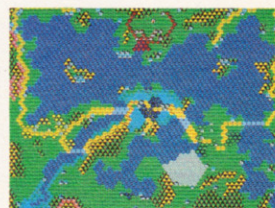
(8) セトオオハシ ウォーズ

★★ やはり橋を確保して侵攻するのがオーソドックスな作戦だね。



(9) Desert of Brave

★★★★★ 赤軍の大部隊を2つにわけて配置してあるのがポイント。

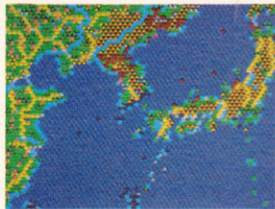


(10) Center Finance

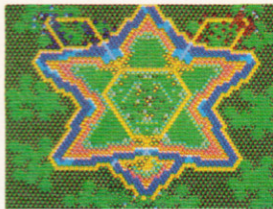
★★★★ 中央にある拠点を落とせ。経済的基盤のある重要な所だからね。

同盟を使いこなせれば キミもいわゆる上級者

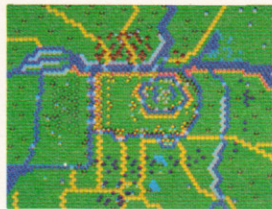
下の8枚のマップは、『大戦略Ⅱ』にある同盟の機能を前提に作られている。したがって難易度を示す星印の後ろにある項を参考に、同盟を設定したほうが面白い展開になるだろう。'87年7月号で紹介した禁断の秘技でも、同盟設定はできるぞ。



(1) Red October ④
★★(青・緑) 島国である緑軍は、制空権を確保してから攻めるのが正解。



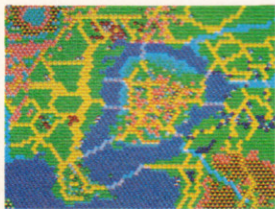
(2) THE GORYOKAKU ④
★★★(青・赤・緑) 敵の数ある侵入口を防ぎ続ける忍耐力が必要だ。



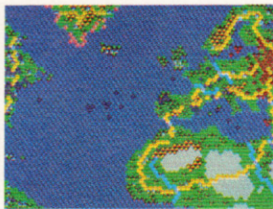
(3) フノジン 1988 ④
★★★★(青・赤・緑) 城攻めする同盟軍側でもかなり面白いマップ。



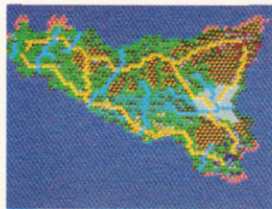
(4) ダイヘイヤ ノ タタカイ ④
★★★(青・緑)(赤・黄) 湖の大都市群をおさえた国が、いちばん有利。



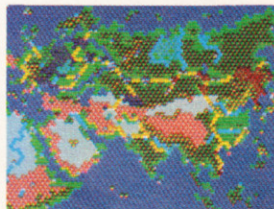
(5) Neo Tokyo ④
★★★(赤・緑) 破壊されている橋・都市をどう活用するかがポイント。



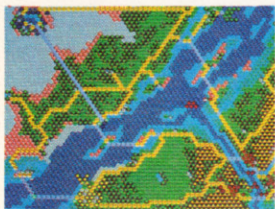
(6) OPERATION "R-S" ③
★★★★★(青・緑) 青の援軍を待つ緑軍と赤軍の激戦が予想される。



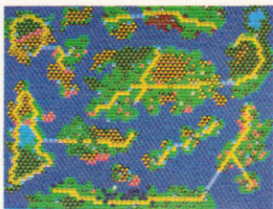
(7) BATTLE OF SICILY ④
★★★(青・黄) とにかく早めに黄軍を落とし、青・赤軍と対決しよう。



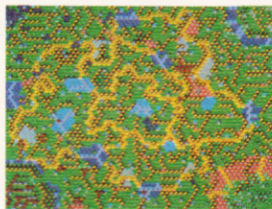
(8) EURASIAN WAR ④
★★★★★(青・赤)(緑・黄) 首都と戦線からの離れた黄軍の補給線が勝利のカギ。



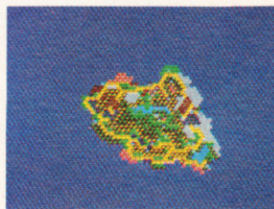
(11) Riverside war 06d ④
★★★ 西岸部の中立都市を占領できるかどうか勝負のわかれ道だ。



(12) タルタル ダイサクセン ④
★★ 各国の首都が海に隔たれているため、上陸作戦が戦略のカギ。



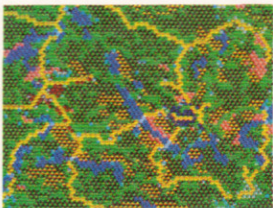
(13) サマヨエル タタカイ ④
★★★ 地形がかなり入りこんでいるので地上兵器は道を間違えるな！



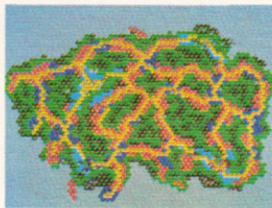
(14) CONFUSION ②
★ 部隊の侵攻ルートとなる道路沿いの中立都市を先に占領しよう。



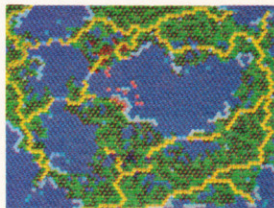
(15) IMMIGRANT ④
★★★ 中央の湖からくる揚陸艦を護衛艦で攻撃して上陸を阻むのだ！



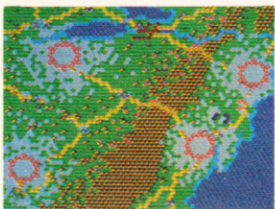
(16) Blue Stream ④
★★★★★ 敵3カ国の連続攻撃を避けるため、部隊はひとつの国に。



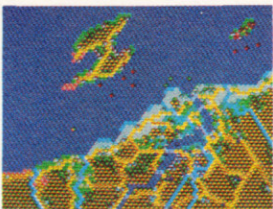
(17) COMMAND 4 ④
★★ 陸戦中心で、マップ上には空港がない。自走砲の支援が必要。



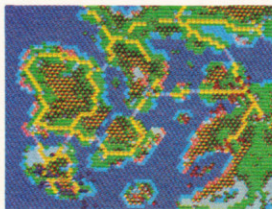
(18) FIRE POWER ④
★★★ 後方にも部隊を残しておかないと、緑軍が割り込んでくるぞ。



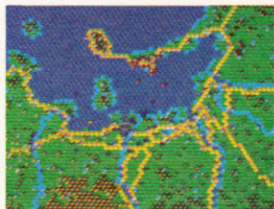
(19) REVENGE OF RED ③
★★★★ このマップは破壊された都市をいかに再建するかがテーマだ。



(20) NIIGATAKEN-WARS ④
★★ 海や川で4分されている新潟県マップ。やはりポイントは橋だ。



(21) LADIA 2 ④
★★★ データコレクションのマップをリメイクしたもの。難度は高い。



(22) FUKUOKA CITY 0 ④
★★★★★ 常に状況を把握しつつ戦略しなければ、長期戦のドツボだ。

各スペックからゲーム名を知る索引だ

今回の付録のスペシャルおまけは、大戦略ゲームシリーズと、それに関連するマップデータ集の基本仕様表だ。

このふたつの表は、各ソフトウェアの性能を調べるには持って来いの便利さ。気になるアイト(もちろん大戦略の

ことだけど)の中身をチェックするときや、次に何を買うか迷っているときには、必ず大きな力になってくれるはずなのだ。また、タイトル名からスペックを読み取るだけでなく、逆にスペックのほうからタイトル名を割り出

すという、"逆引き"も難くなくなってしまう。まさに魔法の仕様表!

表の読み取りかたは、次のとおり。シリーズ基本表の"対戦国の数"というのは、いわずと知れた参加プレイヤーの数。そして"1カ国の生産種類"とは、

大戦略シリーズ基本仕様表

対 応 機 種		16ビットパソコン						8ビットパソコン				
項 目	タイトル	SUPER大戦略98	SUPER大戦略68K	大戦略ⅡSP	現代大戦略	大戦略 パワーアップセット	大戦略Ⅱ	大戦略88	大戦略X1	大戦略FM	大戦略 (MSX2 ROM)	大戦略 (MSX2 ディスク)
対戦国の数		4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2
マップの広さ		64X64	64X64	60X60	60X60	60X60	60X60	40X40	40X40	40X40	40X40	40X40
マップの数		?	?	10	15	30	10	16	16	16	20	28
地形の種類		14	14	22	10	11	22	11	11	11	11	11
ユニットの種類		?	?	63	14	17	63	14	14	14	14	14
生産タイプの数		?	?	8	1	1	8	1	1	1	1	1
1カ国の生産種類		20	20	31	14	17	31	14	14	14	14	14
最大部隊数		48	48	64	32	32	64	32	32	32	32	32
補 充		可	可	不可	可	可	不可	可	可	可	可	可
マウス		可	可	可	不可	不可	可	不可	不可	不可	不可	不可
エディタ機能		マップ 兵 器	マップ 兵 器	なし	マップ	なし	なし	マップ	マップ	マップ	なし	マップ
価 格		8800円 (SS)	8800円 (SS)	8800円 (SS)	7800円 (SS)	5800円 (SS)	9800円 (SS)	7800円 (SS)	6800円 (SS)	6800円 (SS)	7800円 (MC)	7800円 (MC)
備 考		最強の思考ルーチンや簡単な操作で、大戦略も成長した。	お待ちどうさま、68Kでスーパー大戦略がでます。	今から大戦略Ⅱをやんなら、こちらのほうがおトク。	永遠のロングセラー。コミュニケーションファン必携だ。	現代大戦略を華麗に生まれ変わらせるソフトなのだ。	大戦略をやりつくした上級者に贈る、大戦略の最高峰。	大戦略の世界を8ビットに広げた記念すべき一作。	大戦略を待ちに待ったX1ユーザーへのプレゼントだ。	大戦略88よりも強力な思考ルーチンを持っている。	カセットを入れるだけで、手軽に大戦略ができるのだ。	こちらのMSX2用大戦略は、マップエディタつき。
ページ数		14	15	15	4	5	8	6	6	6	6	6

そのゲームのなかで最高の生産力を誇る生産タイプが操れる、兵器ユニットの種類だ。たとえば、大戦略Ⅱだったらもっとも兵器を種類豊富に生産できるのはソビエト型だから、その数は31種類となるわけ。それと、いちばん下の「ページ数」は、この付録のなかで同ソフトが掲載されているページ数を示している。

マップデータ集の基本仕様表のほうは、あえて説明を必要とする項目はないだろう。この表では、マップ1枚あたりの価格と、ヘックス1コあたりの価格をはじき出しているところがミソ。地価高騰の折りも折り、全然関係ないのに高級住宅地の坪単価を、つい気にしてしまう庶民のココロを表わしているかのようだ。

マップ1枚あたりの価格は安かったのに、ヘックス1コあたりの価格になると反対に高くなってしまふ怪現象が発生するのは、対応するゲームのシステムによって、マップの広さが違うからだ。このあたりの諸条件を頭に置いて表を見ていくと、なかなか面白いのではないかな。とにかく、いい物件が見つかるよう、祈っているぞ。

大戦略マップデータ集基本仕様表

対応機種	8ビット	16ビット	8ビット	16ビット	8ビット
項目	大戦略 マップコレクション(88/X1)	大戦略 マップコレクション	大戦略 マップコレクション(MSX2)	大戦略Ⅱ マップコレクション	SUPER大戦略 マップコレクション(88/X1)
対応ソフト	大戦略(88/X1)	現代大戦略～大戦略Ⅱ	大戦略(MSX2: D版)	大戦略Ⅱ	スーパー大戦略(88/X1)
マップの広さ	40X40	60X60	40X40	60X60	64X64
マップの数	16	45	32	30	30
地形の種類	11	10~22	11	22	14
価格	3500円	4200円	3000円	5000円	4800円
マップ1枚あたりの価格	218.75円	93.33円	93.75円	166.67円	160円
ヘックス1コあたりの価格	0.14円	0.03円	0.06円	0.05円	0.04円
備考	大戦略88の画面表示を高速化するプログラムを内蔵しているのだ。				
ページ数	7	9	7	16	13

大戦略シリーズの長い歴史を今一度ひもといた、「大戦略ビッグガイド」は、いかがでしたか？この1冊で、現代大戦略に始まってスーパー大戦略68Kに至るまで、シリーズの歩みが手に取るように理解してもらえたことと思います。

同時に、察しのいい読者の皆さんは、パソコン界におけるユーザーのニーズや対応マシンの変遷なども、鋭く読み取ってくれたことでしょう。では、次の大戦略が出るまでの間、皆さんに勝利のあらんことを！

TVゲーム				
SUPER大戦略	SUPER大戦略X1	SUPER大戦略(MSX2)	大戦略 ファミリーコンピュータ	SUPER大戦略 メガドライブ
4	4	4	2	?
64X64	64X64	64X64	40X40	?
25	25	25	30	?
14	14	14	11	?
121	121	121	14	?
12	12	12	1	?
20	20	20	14	?
48	48	48	32	?
可	可	可	可	?
不可	不可	可	不可	不可
マップ兵器	マップ兵器	なし	なし	?
8000円(SS)	8000円(SS)	8800円(MC)	5900円(FC)	?(MD)
8ビットユーザーが喜んだ、本当にスーパーなゲーム。	シンプルかつわかりやすい。これがスーパード大戦略だ。	MSXにも、いよいよスーパード大戦略が登場するぞ。	なんとファミコンでも大戦略で遊ぶことができるのだ。	スーパー大戦略は16ビットゲームマシンにまで進出！
12	12	12	13	13

大戦略FM

MAP COLLECTION
大戦略II マップコレクション

大戦略ビッグガイドス

LOGIN 12月2日号特別付録

昭和63年12月2日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行)
第7巻 第17号 通巻76号

SystemSoft

PC-9801 CV/UV/UX
3.5"-2HD

大戦略
戦況を再現する上で
燃えあがる

