

ARTDINK

ARTDINK

SUPER
REALTIME
WAR
SIMULATION
GAME

大本営海軍部命令、いわゆる大海令第九号は、開戦命令書として昭和16年12月1日、軍令部総長から発令された。
この時、幕を開けた太平洋戦争、いま南洋で迫撃戦を迎える。

大海令

南海の死闘

大海令

南海の死闘

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME



PC-9800シリーズ

5"2HD

標準価格 8,800円

表示価格に消費税は含まれません。

南海死闘

1942年8月8日深夜、
重巡洋艦鳥海以下7隻の艦艇は
飛沫を飛ばし敵泊地 ガダルカナル島に殴り込みをかける……

索敵機がツラギ沖で敵空母を発見した。

ただちに、空母隼鷹から第一次攻撃隊が爆音とともに舞い上がる。

800kgの魚雷を搭載した九七艦攻。護衛する零戦隊。

ガ島に向かっていった第一戦隊は北東に針路変更、単縦陣で側面一斉攻撃を仕掛ける。

戦艦金剛の36センチ砲が火を吹く。イ号潜水艦が魚雷を発射。

炸裂音が耳をつんざく……

興奮の波があなたを飲み込む。

もう平常心は保てない。



負け戦だったガダルカナルの死闘。
この戦史を変えるのは司令長官である、あなただ。

ヘクス画面ではないリアルなマップで繰りひろげられるダイナミック戦闘シーン。

体ごと引きこまれるスーパーリアルタイムの迫力。

ボードゲームでは味わうことができない手に汗握る臨場感。

すべての表現をより現実に近いウォーシミュレーションゲーム。

4つある
シナリオ。

「暁の第一次攻撃隊」「潜望鏡を上げろ」
「ガ島攻防戦」「敵機動部隊を射て」

その戦力設定、日米戦力バランス、米軍作戦思考ルーチンが全く異なる。
ワン・パターンの攻略法ではとても勝利は望めない。

この商品には、当社のオリジナルDOSが組み込まれています。

COPYRIGHT (C) 1989 BY ARTDINK

株式 アートディンク
会社

〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

※本ソフトを他アートディンクに無断で複製すること並び、真似るに使用することを
禁じます。

対応機種：PC9800シリーズ(VM/VX/RA/RX/DO)
PC9801/E/F/M/U/VFは対応しません。

640KB以上のRAMが必要です。

バスマウスが必要です。

2ドライブが必要です。

400ラインカラーCRTが必要です。

メディア：5"2HD(2枚組)

F M音源：対応



標準
価格 8,800円

表示価格に消費税は含まれません。

T4988640000139

PC-9800シリーズ

5"2HD

標準
価格 8,800円

表示価格に消費税は含まれません。

大海令

南海の死闘

昭和十八年二月九日

大本営発表

ソロモン群島のガダルカナル島に作戦中の部隊は、昨年八月以降引き続き上陸せる敵軍を同島の一角に圧迫し、激戦敢闘克く敵戦力を撃摧しつつありしが、其の目的を達せるに依り、二月上旬同島を撤し他に転進せしめられたり。

目次

1. 大本営発表	1
2. 始める前に	
●ゲームデザインについて	6
●内容物について	6
●サウンドについて	7
●バスマウスについて	7
●ドライブの呼び方	8
●ユーザ登録のお願い	8
●正常に動作しない場合	9
3. プロローグ	
●歴史的背景	12
4. ゲームの概要	
●ゲームの目的	16
●シナリオの構成	16
●艦隊司令部と戦線本部	17
●リアルタイムについて	19
●ゲームの構成図	20
5. 基本的操作方法	
●ゲームの立ち上げ方	22
●ゲームスピードの調整	24
●ゲームの終了の仕方	24
●ゲームをやりなおすとき	25
●中間セーブ・ロードの仕方	26

6. 艦隊司令部の説明	
●主な役割	30
●編制の仕方	
■編制の意味	31
■編制の操作方法	33
■編制上のルール	35
■編制後の行動	36
●基地の占領について	37
●燃料や弾薬の補給について	37
●戦果表示について	38
●戦力の種類について	39
●飛行機の搭載武器の変更について	40
7. 戦線本部の説明	
●主な役割	45
●画面構成の説明	46
■マップ上の記号の意味	48
●航路設定の仕方	49
●航路設定後の部隊の行動	50
●直接操縦の仕方	51
●索敵について	53
●攻撃型と待機型について	54
●攻撃と損害について	55

始める前に

●ゲームデザインについて

このゲームは、すでに弊社から発売している「大海令・大日本帝国海軍の軌跡」に続く大海令シリーズ第2弾として開発したものです。姉妹編とはいえ、プログラムは大幅に改良され、テーマも局地戦に絞り、より遊びやすくというコンセプトで作りましたので、「大海令・大日本帝国海軍の軌跡」とは一味も二味も違った、全く別ゲームに仕上がっています。したがって、当ゲーム「南海の死闘」と「大海令・大日本帝国海軍の軌跡」とはデータ等の互換は全くありませんのでご承知おきください。

しかしながら、「大海令・大日本帝国海軍の軌跡」の醍醐味である、スーパーリアルタイムは継承しております。「コンピュータウォーゲームはリアルタイムでなければならない。そうでなければ、紙でできたボードゲームと同じになってしまう。」というアートディンクの考えの現われです。

よりコンピュータゲームらしくなった「南海の死闘」を存分にお楽しみください。

●このパッケージには下記の内容のものが入っています。 お確かめください。

- 1) Aディスク (システムディスク)
- 2) Bディスク (マップデータディスク)
- 3) 操作マニュアル
- 4) 戦力設定一覧表
- 5) ユーザ登録ハガキ

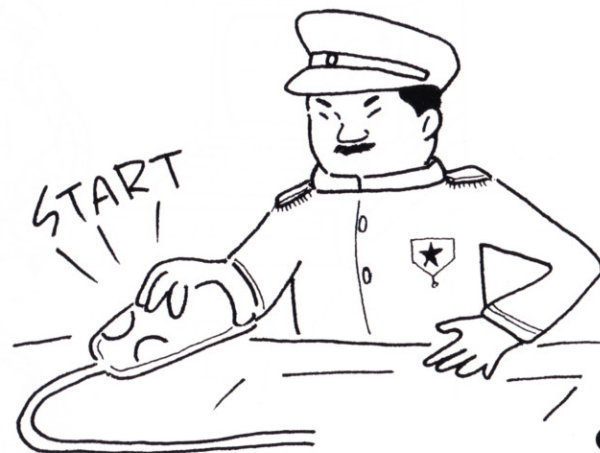
●サウンドについて

PC98UVなどのサウンドボード内蔵の機種、または純正サウンドボードを拡張した機種では、ビーブ音以外にFM音源によるサウンドが楽しめます。攻撃時の爆発音などゲームの臨場感を盛り上げますので、サウンドボードを取り付けていない方は、拡張することを是非おすすめします。ただし、ミュージックジェネレータには対応しません。

●バスマウスについて

このゲームはバスマウスがないとプレイできません。あらかじめ、バスマウスをコンピュータ本体に接続してから、ゲームを立ち上げてください。

また、このマニュアルでは、「クリックする」という言葉がよく出てきます。クリックとは、画面上のコマンドウィンドウにカーソル(矢印)を当て、マウスのボタンを押すことを意味します。クリックできる部分は大体赤く表示されたところですが、クリックして選択されている状態は、中の文字が黒から白になっています。



●このマニュアルでのドライブの呼び方

このゲームはドライブが2つないとプレイできません。(尚、ハードディスクは対応しませんのでドライブ数にはかぞえません。)

また、このマニュアルでのドライブの呼び方はドライブ番号の小さい方を「ドライブA」、ドライブ番号の大きい方を「ドライブB」とします。ゲームの立ち上げ方として、ドライブAにAディスクを、ドライブBにBディスクを入れ、コンピュータをリセット。以降、ゲームを終了させるまでそのまです。

●ユーザ登録のお願い

大変ご面倒ですが附属の登録ハガキに必要事項をご記入のうえ、是非ご返送ください。当製品のユーザとして登録させていただきます。また、これをしませんでしたディスク破損時などのサポートができない場合がありますのでご承知おきください。ユーザ登録をしていただきますと、新製品ご案内や追加シナリオのご優待販売など数々の特典がありますので、是非、登録していただくようお願いいたします。

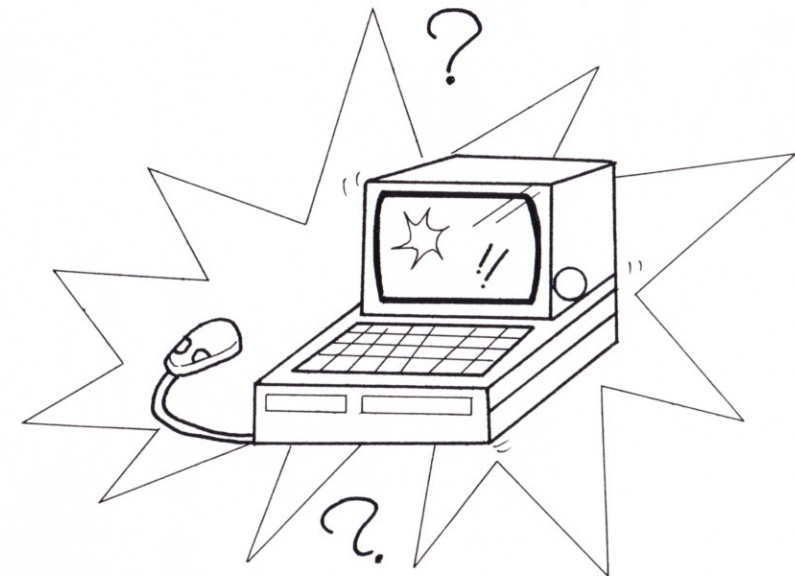


●システムが起動しなかったり、正常に動作しない場合

マニュアル通りに操作しても正常に動作しない場合、まず、次のことをお確かめください。

- 1) お使いになっているコンピュータの機種はパッケージに表記されている対応機種と一致していますか？
- 2) メモリは640KB以上装備されていますか？
- 3) マウスに故障はありませんか？

これらがすべて正常であれば、ディスク不良などが考えられます。製品の管理には万全を期しておりますが、万が一このような場合、大変ご面倒ですが、症状を詳しくご記入の上、A、B両ディスクを当社までお送り下さい。不良であれば新しいものと交換させていただきます。このときユーザ登録をされていない場合、合せて登録ハガキをご返送ください。尚、電話での問い合わせは、平日（土、日、祝日以外）の午後2時から午後5時まで受けつけております。(攻略の仕方などゲーム内容にかかわることはお答えいたしかねますので、ご遠慮ください。)



歷史的背景

昭和17年6月、ミッドウェー海戦が失敗に終り、太平洋戦争の戦局が一変した。戦局のイニシアチブが米軍に移ったのである。大本営海軍部では、この戦局の不利を打開する方法として、FS作戦を強力に遂行することを決定した。

FS作戦とは、南方資源地帯の確保、維持の為、ニューカレドニア、フィジー、サモアなどを攻略しようというものである。そのためには、この南太平洋圏を攻撃可能な陸の航空基地が必要となる。海軍部ではこの適地にガダルカナル島を選んだ。

「ここに基地を建設し、航続距離が長い陸上攻撃機の拠点とすれば、ニューカレドニア島などにある米軍基地をもつぶすことができ、珊瑚海を完全に制圧することができる。さらに、アメリカからオーストラ

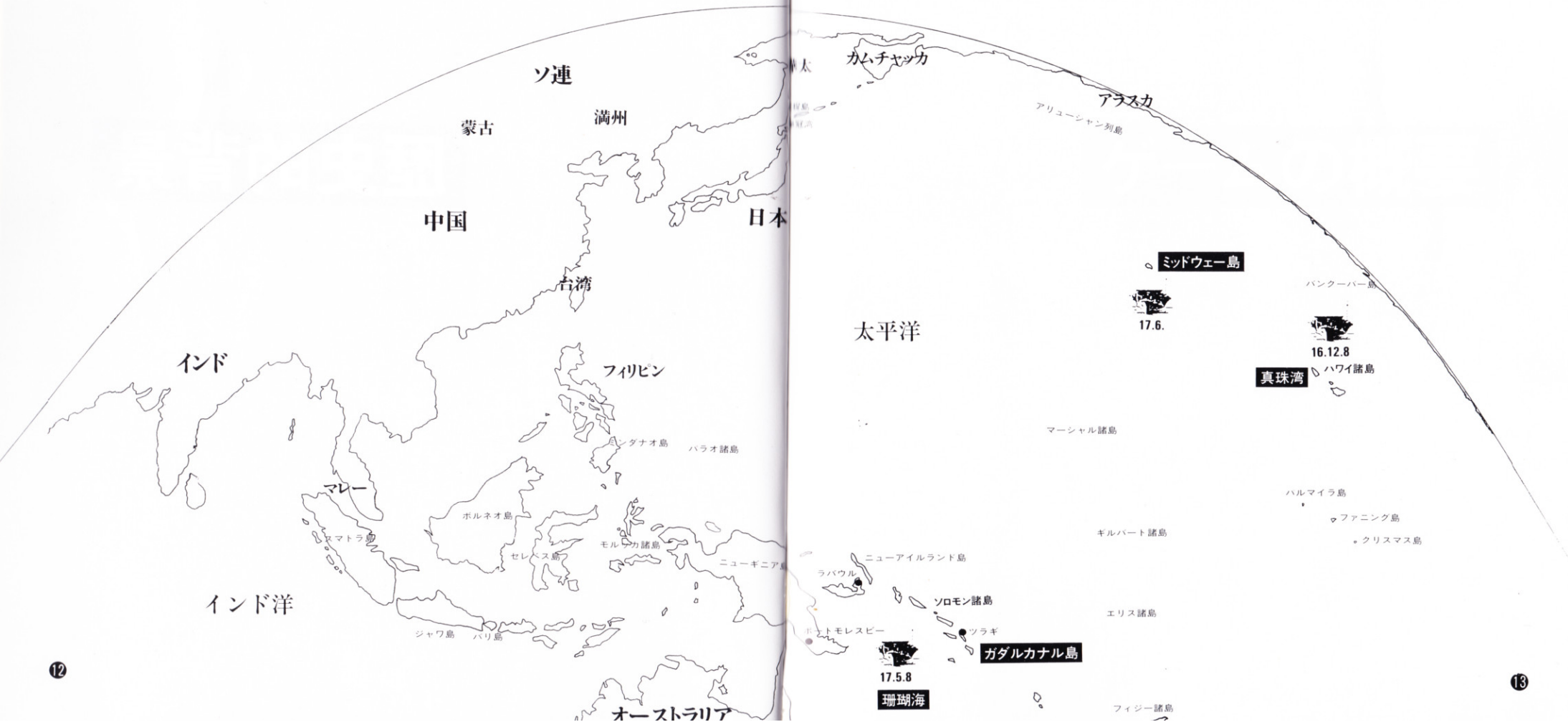
リアを結ぶ海上交通路を遮断すれば、オーストラリアを孤立させることもできる。そうすれば、連合軍の反攻計画は完全に挫折する。」

青写真はこのような描かれたのである。

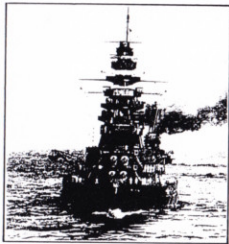
こうしてガダルカナル飛行場の建設が急ピッチで行われた。昭和17年8月5日、幅約60メートル、長さ800メートルの滑走路が完成した。しかし、急ピッチで完成したにもかかわらず、日本軍は飛行機のやりくりがつかず、すぐには配備できないでいた。

この一瞬である。米軍は飛行場完成わずか2日後、8月7日早朝、大挙してガダルカナル島に殺到したのである。圧倒的兵力の差で、あっさりと、ガダルカナル飛行場は占領されてしまった。

悲惨なガダルカナル島攻防戦がこのときから始まるのである……



ゲームの概要



●ゲームの目的は敵を全滅させること。

ガダルカナル島攻略作戦を成功させるために、大日本帝国海軍軍令部は貴方をこの作戦の最高責任者に命じました。したがって、帝国海軍の貴重な戦力である一艦隊を率い、艦隊司令長官としてガダルカナル島を奪回し、決死の覚悟で敵を全滅させなければなりません。反対に、貴方が率いる艦隊が全滅したり、与えられた時間が過ぎてしまったりすると、日本軍は「転進」という名の撤退をしなければなりません。つまり、敗北です。そうならないよう、最善の努力をして日本を勝利に導いてください。

●作戦の基本となる戦力設定(シナリオ)は4つあります。

このゲームはこれらのシナリオの

どれを始めるかを選択してからスタートします。

シナリオ1. 暁の第一次攻撃隊

シナリオ2. 潜望鏡を上げろ

シナリオ3. ガ島攻防戦

シナリオ4. 敵機動部隊を討て

選択するシナリオによって、与えられる戦力アイテムの数、その内容、日米の戦力バランス、米軍の作戦内容など、それぞれが大きく違ってきます。つまり、シナリオによって航空隊主力の戦力設定であったり、駆逐艦主力や潜水艦主力であったりします。また、これに応じて、敵戦力内容も異なり、米軍思考ルーチン(米軍の行動を制御するプログラム)も全く違ってきます。ですから、ワン・パターンの攻略法では、すべてのシナリオの制覇はとてもおぼつかないでしょう。シナリオごとに綿密な作戦が必要となります。

(設定一覧は別紙参照)

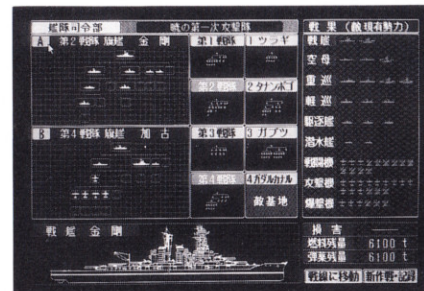
●二つのセクションを通して「命令」を下していきます。

このゲームは、次に示す二つのセクションを必要に応じて切り替えながら進めていきます。

基本的な進め方として、まず、「艦隊司令部」(右図)において、与えられた大艦隊を第1戦隊から

第4戦隊まで4つの部隊に振り分けます。また編制可能な基地があれば、航空機の配備もおこないます。

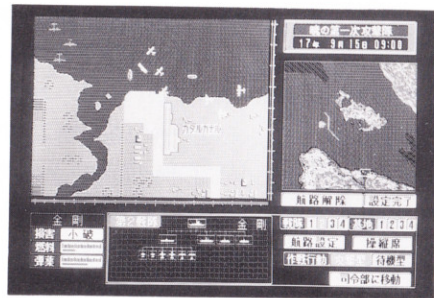
つまり、貴方の頭の中にある作戦を遂行するために、与えられた艦隊を部隊として細分化し、必要に応じて部隊の統合など再編制していきます。例えば、「第1戦隊は重巡洋艦[鳥海]を旗艦とした8隻の正面攻撃部隊とする。第2戦隊は潜水艦を主力とした索敵(敵を捜すこと)を主たる任務とした部隊。第3戦隊は空母を旗艦とし、戦闘機によるガダルカナル飛行場の第一次攻撃隊。」など、貴方の作戦に応じて部隊を自由に編制します。





こうして、艦隊の編制が
終わったら、次に「戦線本
部」(右図)に移動しま
す。ここは、戦場にいる
全戦隊、全基地を統括し、
それぞれに行動命令を与
えるセクションです。さ
らに各部隊に所属する一
つ一つの戦力アイテムに対しても個別の命令を与えることが
できる部
署でもあります。攻撃はこのセクションで行なうわけです。また、戦
場であるガダルカナル島近海の地図が表示され、刻々と変化する戦況
をビジュアルに把握することができます。

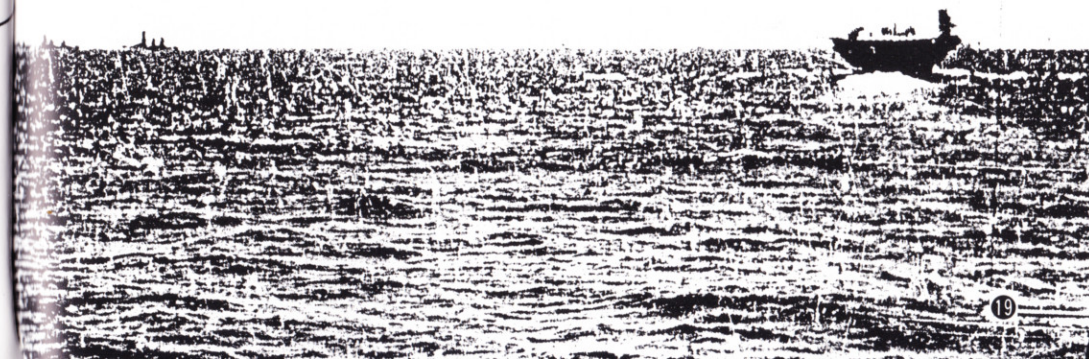
ここでまず、移動命令をするために、各部隊に対して航路設定をし
ます。航路設定をされた部隊は、その目的地に向かってただちに移動を
開始します。途中で敵に遭遇すれば、自動的に攻撃をします。艦載機
を搭載した空母であれば、艦載機は一斉に空母を発艦し、潜水艦は魚
雷を発射します。命中すればダメージを与えることができ、反復攻撃
によって、撃墜あるいは撃沈させます。こうして敵を全滅させれば、
日本軍は勝利を得られます。



●ゲームはリアルタイムで進行します。

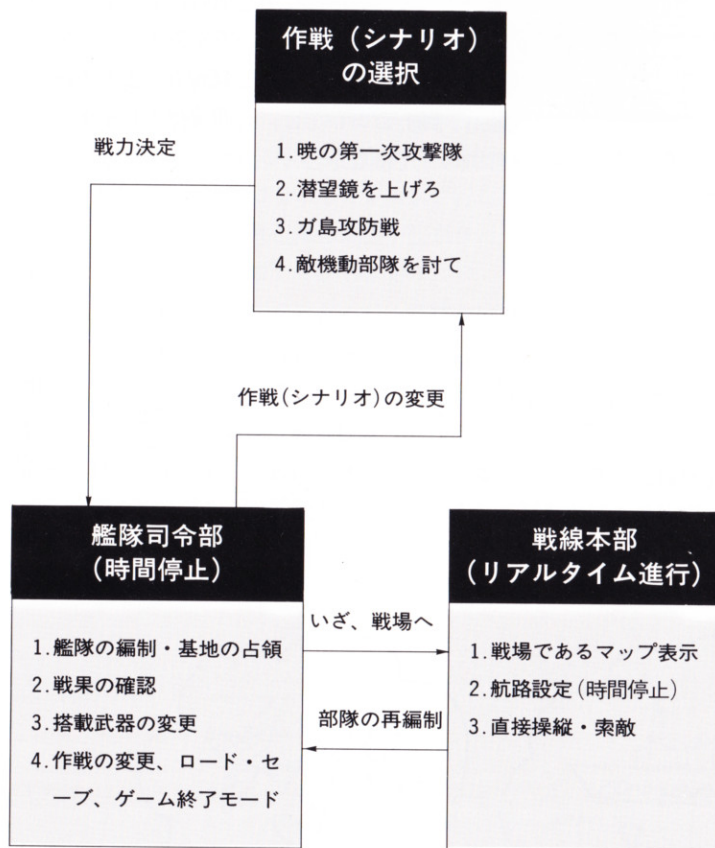
「戦線本部」においては、ゲームはリアルタイムで進行していきます。
したがって、戦場のいたるところで、同時に戦闘が行われることもあ
りえ、一つの部隊だけに気を取られていると、いつのまにか他の部隊
が全滅していたなどということがあります。司令長官として、全体の
戦況を的確に把握し、迅速な判断力が要求されます。

「艦隊司令部」においては、時間は停止します。ここで艦隊の再編制な
ど作戦の立て直しをじっくり行ってください。

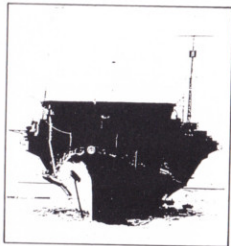




●ゲームの構成図



基本的操作方法



●ゲームの立ち上げ方

マウスをコンピュータ本体に接続してから電源を入れ、数秒後、「南海の死闘」のAディスクをドライブAに、BディスクをドライブBに入れリセットスイッチを押します。

■システム起動後、自動的にタイトルが始まります。

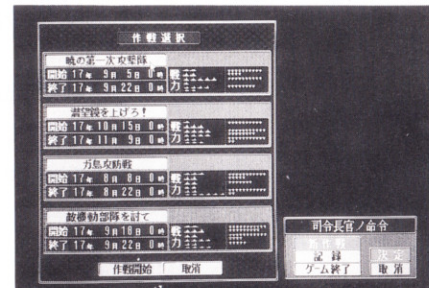
*このタイトルを見ないで、次の段階にスキップさせたい場合は、ここでスペースキーを押してください。



■タイトルが終了すると、画面は右図のようになります。ここで、初めてこのゲームを始める場合は、「新戦」「決定」と続けてクリックします。
(この画面はいわゆるファイルモードです。)



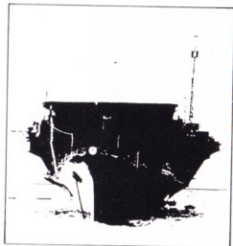
■すると、右図のような「作戦選択」画面になります。ここで、4つあるシナリオ(作戦)のいずれかを選択クリックし、「作戦開始」欄をクリックします。するとコンピュータは、膨大なマップデータや戦力データを読み込み始めますので、しばらくお待ちください。次の画面が表示されたらゲームはスタートします。



■長いデータの読み込みが終ると、画面は右図のようになります。これが「艦隊司令部」です。ここで、作戦選択によって与えられた戦力を各部隊に振り分け編制します。コンピュータはすでに自動編制をしていますが、この組織編制でいいかどうか、あなたの作戦に応じて編制をし直します。リアルタイム時間はこのセクションでは停止していますので、作戦はじっくりと練ってください。



画面右下の「戦線に移動」欄をクリックすると、いよいよガダルカナルの戦場に出陣です。



●ゲームスピードの調整

コンピュータの機種によっては、その演算速度が異なるため、リアルタイムで経過する時間の速度はまちまちです。もし、ゲームがやりにくい速度になっている場合は、次の方法で多少のスピード調整が可能です。

操作は、このときだけ、キーボードを押すことになりますが、

コントロール キーを押しながら **A** キーで一番速くすることができ、順次 **CTRL** + **S**、**CTRL** + **D**、**CTRL** + **F** と4段階のレベルで遅くすることができます。この操作はゲーム中いつでも受け付けますので、時間経過スピードを可変しながら楽しむことができます。

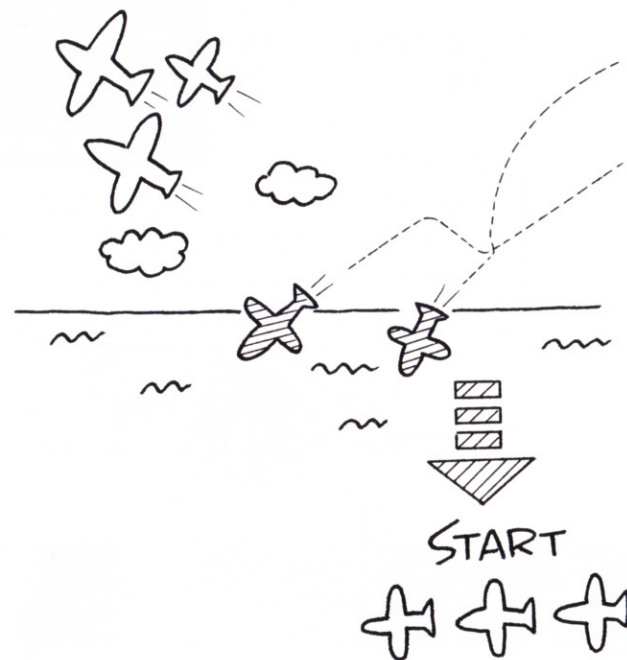
●ゲームの終了の仕方

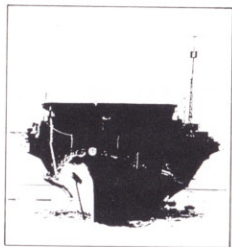
ゲームを終了させる場合、ドライブからディスクを不用意に抜いてしまったり、ドライブにディスクを入れたまま電源を切ったりしないでください。プログラムやデータを壊してしまう危険があります。ゲームを終了させるには、「艦隊司令部」を選択し、この画面の右下にある「新戦・記録」欄をクリックします。次に表示される画面の「ゲーム終了」欄をクリックして、A、B両ドライブからディスクを抜き、電源を切ります。

●ゲームをやり直したいとき

ゲームをしていると、途中でとても勝つ見込がなくなってしまう、初めからやり直したくなる事もあるかと思います。このように、スタート時点に戻りたくなったり、別のシナリオ（作戦）をやってみたくなったりした場合は、コンピュータをリセットすることなく、次の方法で、新シナリオを始めることができます。

操作は、「艦隊司令部」画面にて、右下の「新戦・記録」欄をクリックします。すると、ゲームの最初に出てきたファイルモード画面「司令官ノ命令」と題された画面が表示されます。ここで、再び「新戦」「決定」とクリックし、作戦選択画面にして、新たにシナリオ（作戦）を選択してください。また、うっかりこの画面を出してしまったような場合、「取消」をクリックすると、その途中の時点に戻すことができ、引続きゲームをすることができます。





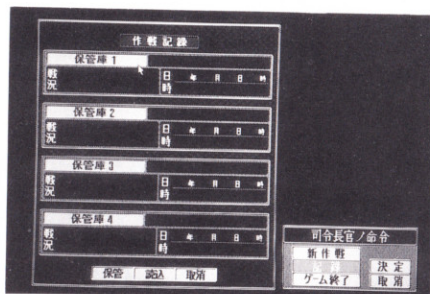
●中間セーブ・ロードの仕方

ゲームを途中までプレイし、後でその途中からゲームを再開したい場合は、そこまでのデータを保管（セーブ）しておく必要があります。後で読み込めば（ロードすれば）その続きをすることができます。また、セーブはBディスクにします。Bディスクにはプロテクトシールを貼らないでおいってください。（3.5インチの場合、Bディスクのみはプロテクトノッチを書き込める位置にしてください。）

■セーブの仕方

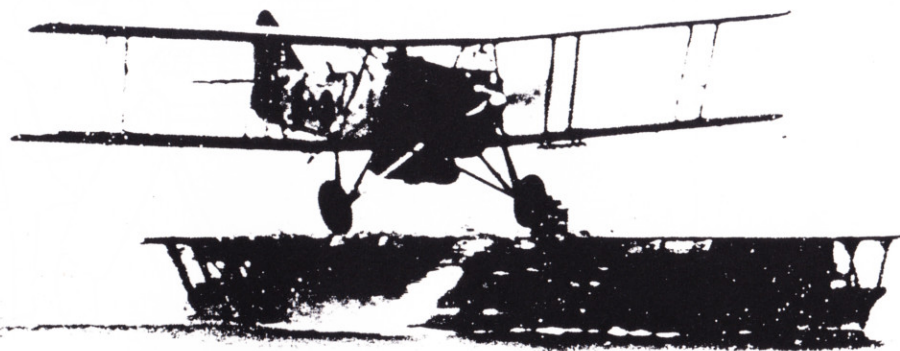
「ここまでの戦況をセーブしておきたいな」と思ったら、「艦隊司令部」の右下の「新戦戦・記録」欄をクリックします。次に「司令長官ノ命令」画面となり、ここで、「記録」「決定」とクリックします。

すると右図のような「作戦記録」画面が表示されます。次にどの場所にセーブするかを決定するために、「保管庫1」から「保管庫4」のいずれかを選択クリックし、続けて「保管」をクリックします。



結局、途中の戦況データは1から4まで4箇所にセーブできるわけです。また一度セーブした場所に重ねて別のデータをセーブすることは可能ですが、前のデータは消えてしまいますので注意してください。セーブが終了すると、艦隊司令部画面に戻ります。

*例えば仮に、シナリオ1「暁の第一次攻撃隊」の途中の戦況をセーブしようと、保管庫1をクリックしたとします。そして、「保管」とクリックした時点で、保管庫1の表示は、作戦名と日時に変わり、現在の戦況度合を「桜」のマークの数で表現しています。この「桜」が多い程、有利に戦っていることを表し、このときのセーブ内容がよくわかるようになっています。また、日時の表示は、リアルタイムで表示しているゲーム上の時間と、コンピュータのクロックを利用した、あなたが実際にゲームをしていた日時が同時に表示されますので、あとでロードするときに大変便利でしょう。





■ロードの仕方

ロードとは、前述の方法でセーブしたデータを読み込むことを意味します。したがって、保管庫に途中の戦況データをセーブしていなければ、ロードできません。データをセーブしてあれば、立ち上げたときにロードすることもできれば、ゲームの途中で、「艦隊司令部」画面からロードすることもできます。

操作は、艦隊司令部画面では、まず、「新戦・記録」をクリックし、「司令長官ノ命令」画面を出します。(これから以降は、立ち上げ時と同じです。)ここで、「記録」、「決定」とクリックすると「作戦記録」画面が表示されますので、ロードしたい保管庫(作戦名と日時が表示されているところ)をクリックし、最後に「読込」欄をクリックします。データの読み込みが終了すると、艦隊司令部画面になります。セーブした時点に戻って、ゲームを再開することができます。

尚、「司令長官ノ命令」画面や「作戦記録」画面における「取消」とは、セーブやロードをするつもりがなく、うっかりこれらの画面を出してしまったような場合、前の画面にもどすためにクリックするものです。

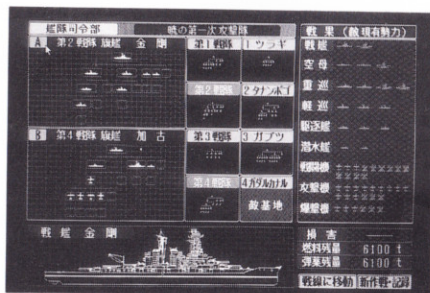


艦隊司令部の説明



右図の画面が艦隊司令部です。ここは言わば作戦参謀室です。

また、このセクションにいる間、時間は停止しますので、作戦をじっくり立て直すことができます。



ここでの主な役割は次の通りです。

1. コンピュータで自動編制されている艦隊をあなたの作戦に応じた艦隊として再編制する。
2. 途中戦果が表示され、今、敵戦力がどのくらい残っているかを確認することができる。
3. 攻撃機や爆撃機の搭載武器（爆弾や魚雷）を変更することができる。
4. 一つ一つの戦力アイテムの現況（被害状況、燃料残量、弾薬残量）を確認することができる。
5. シナリオの変更、ロード・セーブをする。（25P～28P）
6. ゲームを終了させる、などです。（24P）

●編制の仕方

■編制の意味

ゲームをスタートさせた直後、この艦隊司令部にくと、作戦に参加する全戦力アイテムが部隊として自動的に編制されています。このままの組織でゲームを進めることはできますが、あなたの作戦を遂行する上で、機能的な部隊編制とは言えません。そこで、この艦隊司令部であなたの作戦に応じた部隊編制を再構築する必要があります。

ここでは、艦船を「戦隊」として編制できるだけでなく、飛行機を基地に配備し、「飛行隊」として組織編制することができます。戦隊は第一戦隊から第四戦隊までの4部隊、飛行隊は第一基地「ツラギ」から第四基地「ガダルカナル」までの4部隊、最大合計8部隊が編制可能です。しかし、基地は、アメリカ軍が占拠している場合は、飛行隊を配備することはできません。アメリカ軍の所属する飛行隊が全滅し、空基地になってはじめて配備編制することができます。





部隊を編制するという事は、画面でもわかるように、トーナメント形式の組合せ表に似た、組織図（ツリー）を作成していくことです。つまり、作戦に参加するすべての戦力アイテムをあますところなく必ずどこかの部隊の一員にするわけです。一つの組織が一つの部隊を意味し、その組織のツリー構造で一番上位に位置しているのが部隊の最高責任者です。この最高責任者を、戦隊の場合「旗艦」と呼び、基地飛行隊の場合「隊長機」と呼びます。

このツリー構造は、命令系統を明確に表現しています。後述する「戦線本部」における部隊の移動命令（航路設定をすること）は、部隊の最高責任者である旗艦や隊長機に与えているものですが、旗艦に従属する各艦船や隊長機に従属する各飛行機にもこの命令は生きています。つまり、旗艦や隊長機に移動命令を与えてやれば、その部隊は旗艦や隊長機について行き、航路設定した目的地まで、まるごと移動していきます。

また、このツリー構造は、部隊が移動する際の「編隊形」としても表現しています。部隊が移動する場合、このツリー構造で示された形で、ほぼ移動していきます。つまり、一列で移動するか、扇形で移動するか、部隊の編隊形はこのツリー構造の形で決ってくると言えます。

ところで、敵の攻撃で旗艦や隊長機が撃沈、撃墜されたらどうなるでしょうか。この場合、部隊を率いる責任者がいなくなってしまうわけですから、その部隊はまとまりのない行動をとるようになり、新たな移動命令をその部隊に与えられなくなってしまいます。部隊としての意味がまったくなくなってしまったことになります。したがって、旗艦や隊長機が沈没、墜落したら、ただちに、この艦隊司令部で新たな旗艦、隊長機を設定し直す必要があるでしょう。

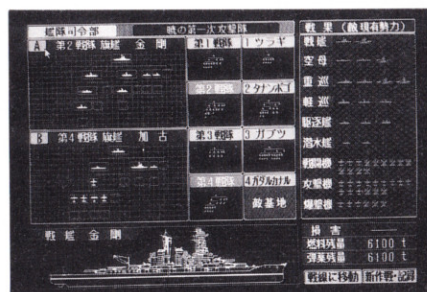
さらにあなたの戦略によっては、しばしば部隊の統合、分割、入替えなどが必要となります。このような場合の一連の操作が「部隊を再編制する」ということになります。

■編制の操作方法

右図の画面で、左側にこれから再編制しようとする編制テーブル表「A」と「B」、その右に8つの部隊（第一戦隊から第四戦隊、第一基地から第四基地）が表示されています。

ここで、編制テーブル表として、大きな組織図（ツリー）がAとB二つ表示されていますが、各戦力アイテムをAとBを入れ替える方法で再編制していきます。もちろん一つのテーブル内だけで、上下関係を再編制したり、編制の形を変えることもできます。

操作は、まず、8つの部隊のうち、編制し直したい二つの部隊を選択し、一つずつクリックして、大きな組織図（編制テーブル）に移しかえます。例えば、第一戦隊の重巡洋艦を第二戦隊に編入させたい場合、まず、第一戦隊をクリック（マウスのカーソルを「第一戦隊」に当てボタンを押す）し、そのまま、編制テーブル表に移すため、上段編制テーブル「A」欄をクリックします。同様に、第二戦隊をクリックし、下段編制テーブル「B」欄をクリックします。これで、戦力アイテムをトレードできる土俵にのったわけです。





次に、上段「A」第一戦隊のツリー構造の中の一つの戦力アイテムをクリックしてみてください。クリックした戦力アイテムの名称ならびに現況が画面下部に表示されます。これがトレードしたい目的の重巡洋艦だとしたら、そのまま今度は、編入させたい第二戦隊のツリー構造「B」の中の空白の部分をクリックします。これで第一戦隊の重巡洋艦を第二戦隊所属に配置替えさせることができました。

ここで注意が必要なのは、配置替えした重巡洋艦に従属するすべての戦力アイテム（この重巡洋艦の下に位置するすべて）もいっしょに第二戦隊に所属したことになります。

このような作業を繰り返して、部隊の再編制をしていきます。



■編制上のルール

1. 一つの部隊には戦力アイテム数に制限があり、それを越えての編制はできません。
2. 編入可能場所（ツリー構造の空白の部分）にしか編入できません。
3. 編入可能場所であり、かつアイテム数制限内であっても、編制テーブルの枠を越える編入はできません。
4. 旗艦が沈没し、新たにその戦隊の旗艦を設定する場合、沈没した旗艦のすぐ下に位置していた艦船しか旗艦として格上げできません。（隊長機の場合も同様）
5. 旗艦や隊長機以外が沈没、墜落した場合、ツリー構造の形が自動的に変化します。
6. 基地には飛行機しか配備できません。
7. 飛行機は空母もしくは飛行機のすぐ下にしか位置できません。
8. 飛行機の下には飛行機しか編制できません。
9. 陸上攻撃機、陸上爆撃機、夜間戦闘機は空母の下には編制できません。



■編制後の行動

ある戦力アイテムを第一戦隊から第二戦隊に所属を移した場合、そのアイテムは第二戦隊としての命令をただちに受けることになります。したがって、まずは、第二戦隊がいる場所へ行こうとします。このとき第二戦隊が遠く離れた場所にいれば、到着するまでかなりの時間がかかります。燃料残量が少なかったりするとたどりつくことができない場合も生じます。艦船ですと洋上に漂い、飛行機ですと墜落します。貴重な戦力がまったく無駄になってしまいます。そうならないよう、距離と燃料を充分考慮して編制替えを行ってください。

また、空母の下にいる艦載機が、飛行中その空母が沈没したらどうなるでしょうか？帰艦する場所が無くなってしまったわけですので、ただ右往左往飛び回っているだけです。そのままでは燃料切れで墜落します。ただちに、最寄りの別空母あるいは基地に配属してください。燃料が切れるまでに到着できれば、飛行機を失うことはありません。もとより、空母を沈められないよう、しっかり護衛するのが先決です。



●基地の占領について

基地を占領するということは、その基地に備蓄してある燃料や弾薬を使用できるということと、その基地を拠点として飛行隊による攻撃ができるということで、戦略上きわめて重要なことです。4つある基地すべてを占領してしまえば、もはや勝ったも同然でしょう。

(ゲームの勝利条件は敵戦力全滅です。)

敵基地を占領するには、まずは、その敵基地に配備されているすべての飛行機を撃墜しなければなりません。その基地所属の飛行機をすべて撃墜すると、この艦隊司令部の画面で対象基地の表示が「敵基地」から空白の無表示になります。そこで、日本軍の飛行機をその基地の所属となるよう、ただちに編制します。「ただちに」とは、米軍も占領されないように、別の飛行機を編制しようとしているからです。こうして編制した時点で日本軍基地となり、その飛行機が撃墜されないかぎり日本軍基地として有効です。

●燃料・弾薬の補給について

すべての戦力アイテムは、当然、移動をすれば燃料を、武器を発射すれば弾薬を消費します。いずれか一方でも、その残量が0になれば、戦力としてまったく役に立ちません。

特に燃料がなくなると艦船は洋上に漂い、飛行機は墜落し、貴重な戦力を失うことになります。そうならないよう、これらの残量を常に確認しておく必要があります。(艦隊司令部画面でも、戦線本部画面でもこれらの情報は各戦力アイテム別に表示されております。)

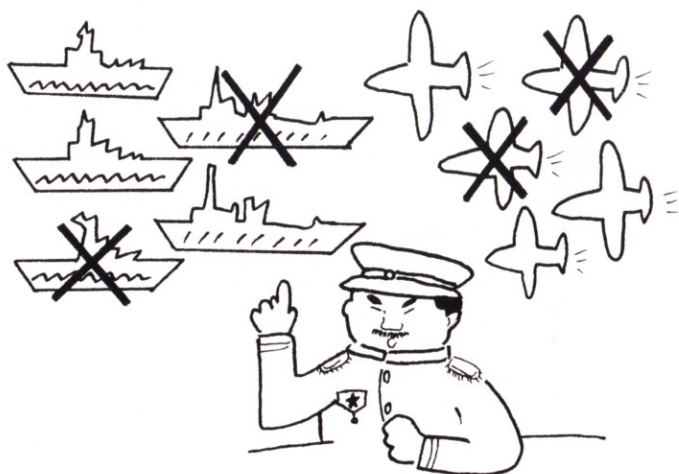
ところで、燃料や弾薬の補給は基地で行います。残量が少なくなってきたら、ただちに味方基地に向かわせてください。基地に到着すれば、最大積載量まですぐに補給します。

(艦載機の場合、空母に着艦すれば補給します。)



●戦果の表示について

艦隊司令部では、戦果として敵の現有戦力をシンボリックに表示されています。このゲームの最終目的は敵戦力全滅ですので、あと敵がどのくらい残っているのかを確認し、日本軍の現有戦力と比較しながら作戦の立直しをしてください。



●戦力の種類について

このゲームに登場する戦力の種類は、次の9種類です。尚、種類別の名称、スペック等は別表を参照してください。

1. 航空母艦……空母自体の攻撃力はそれほど強くありません。飛行機あつての戦力です。したがって他の戦力と比べて弱い立場にあります。
2. 戦艦………攻撃力が最も高く、撃たれ強い戦力です。しかし、爆雷を装備していませんので、潜水艦には無力です。
3. 重巡洋艦……戦艦に次ぐ攻撃力と防御力です。爆雷も装備していますので、潜水艦に対しても有効です。
4. 軽巡洋艦……重巡洋艦に次ぐ攻撃力と防御力です。爆雷を装備。
5. 駆逐艦………軽巡洋艦に次ぐ攻撃力と防御力です。爆雷を装備。敵潜水艦に対しては最も有効な戦力ですが、他の艦船の中では防御力が一番弱い立場にあります。
6. 潜水艦………800kgの魚雷を装備。命中すればかなりの破壊力があります。弱みは爆雷です。
7. 戦闘機………飛行機どうしの戦いでは最も強い立場にあります。味方爆撃機、攻撃機の護衛任務か、敵基地への攻撃が有効でしょう。多少爆弾を搭載できますが破壊力は大きくありません。
8. 攻撃機………800kgの魚雷を搭載することができ、敵艦船に対して破壊力の大きい戦力です。
9. 爆撃機………最大800kgの爆弾を搭載することができ、敵艦船、敵基地を爆撃します。

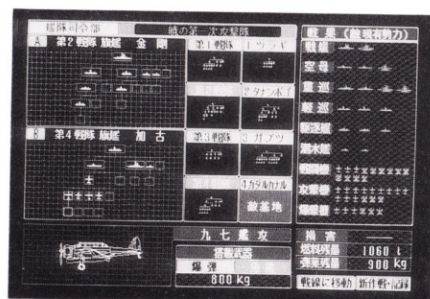


●飛行機の搭載武器の変更について

艦隊司令部において、編制する際、基地を選択したり、ツリー構造の中の飛行機をクリックすると、画面下部は右図のようになります。画面下のところに「搭載武器」と表示された欄がありますが、ここに表示してある内容が現在搭載している武器です。

この搭載武器を変更するには、表示してある内容をクリックしてその表示を変えてください。

例えば、ツリー構造の中から選択した飛行機が九七艦攻で、その搭載武器の表示が「800kg魚雷×1」であったとします。これを800kgの爆弾に積み替えたいとしたら、「爆弾」欄をクリックし、その下の内容表示を「800kg爆弾×1」とします。これで魚雷を爆弾に積み替えることができました。しかし、積み替えようとする飛行機が、今現在、飛行中だとこの操作はできません。



尚、搭載しうる武器のすべては下記のとおりですが、搭載しようとする飛行機の種類によっては、初めから搭載できない武器がありますので注意が必要です。(別紙参照)

◇800kg魚雷

◇500kg爆弾

◇250kg爆弾 2個セット

◇60kg爆弾 2個セット

◇60kg爆弾 12個セット

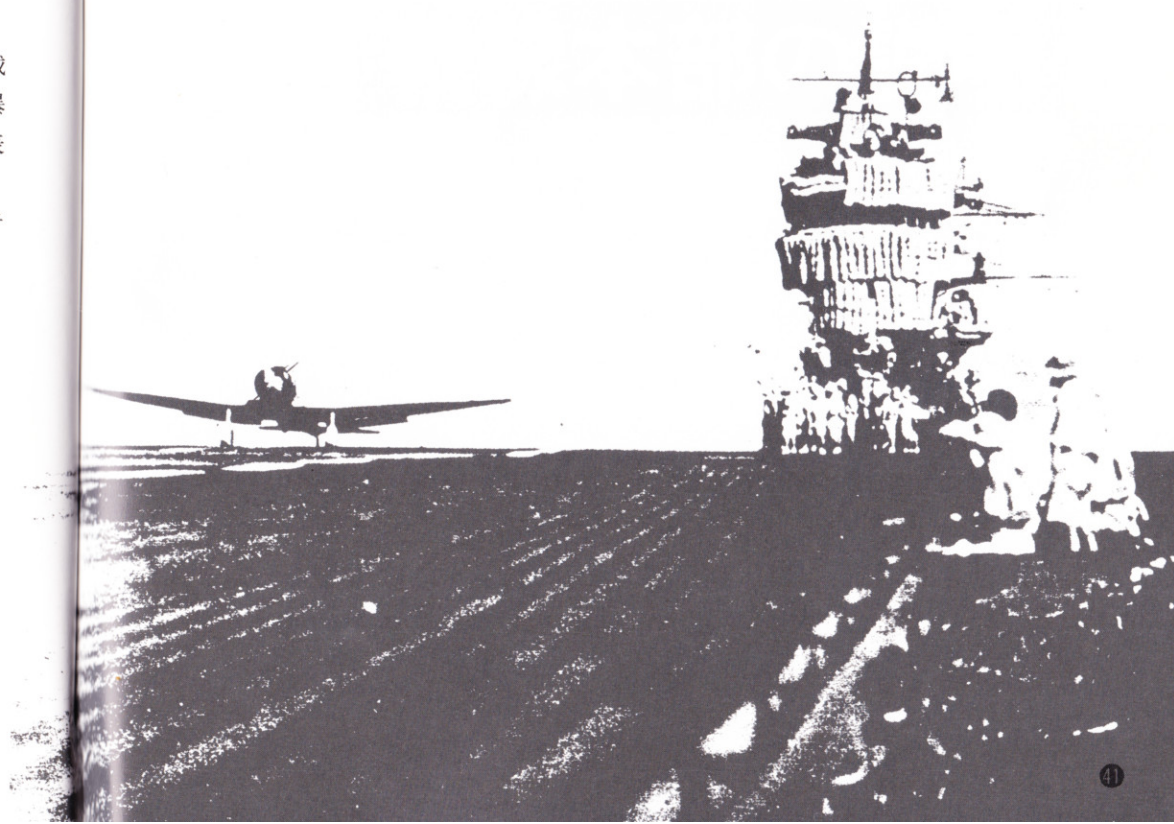
◇800kg爆弾

◇250kg爆弾

◇250kg爆弾 4個セット

◇60kg爆弾 6個セット

◇30kg爆弾 2個セット



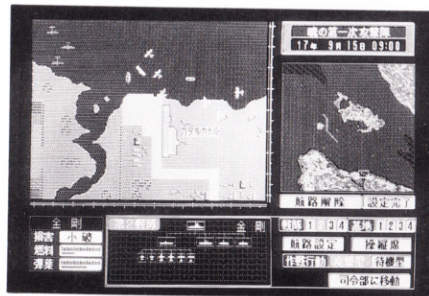
戦線本部の説明



右図の画面が戦線本部です。ここは、戦場の真只中で、言わば最前線司令部です。

またこのセクションにいる間、原則として時間はリアルタイムに経過していきます。

同時にいたるところで戦闘が始まったりすることがありますので、司令官として迅速な判断が要求されます。



ここでの主な役割は次のとおりです。

1. 戦場となるガダルカナル島近海の地図が表示されている。
2. 各部隊別に航路を設定する。
3. 一つの戦力アイテムを直接操縦することができる。
4. 敵は一定距離に近づかないとその位置がわからないため索敵する。

などです。



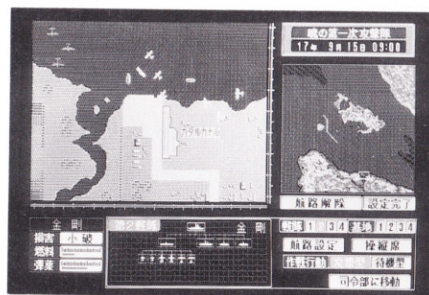


●画面構成の説明

右図の画面が「戦線本部」の基本画面です。

ここから、

- 1) 航路を設定するモード
……………「航路設定」
 - 2) 直接操縦するモード
……………「操縦席」
 - 3) 戦力アイテムを攻撃型にするモード
……………「攻撃型」
 - 4) 戦力アイテムを待機型にするモード
……………「待機型」
 - 5) 艦隊司令部へ移動するモード
……………「司令部に移動」
- などを切り替えながら操作を進めていきます。



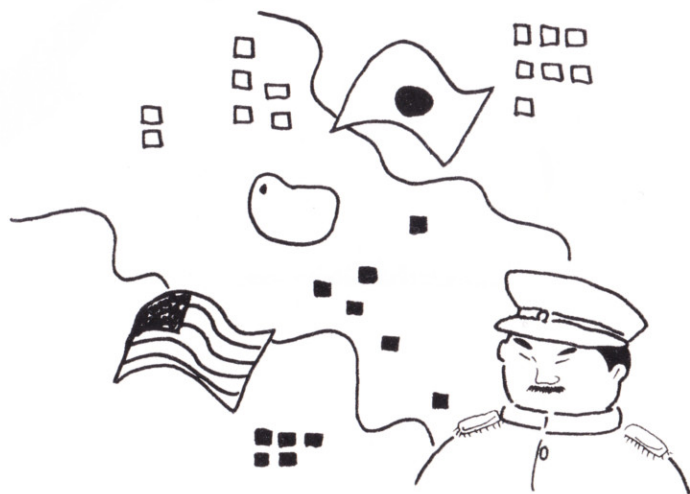
この基本画面を見ると、画面上部には二つの地図が表示されています。右の地図が戦場全体を表し、左の地図は指定した部隊がいる拡大マップになっています。画面下部では、指定した部隊の編制組織表（ツリー）が表示され、このツリー構造の中の一つの戦力アイテムを選択クリックすると、そのアイテムの現況（燃料残料など）が左下に表示されます。





■マップ上の記号の意味

1. 左の拡大マップは、右の全体マップの中の□カーソルの部分を表示している。
2. 拡大マップで表示している戦力アイテムは、白が日本軍、赤が米軍を表している。
3. 拡大マップは、ツリー構造で指定した戦力アイテムを中心にして表示している。
4. 全体マップ上の白い点は、日本軍の部隊（戦隊の旗艦と基地の隊長機）の現在位置を表している。
5. 全体マップ上の赤い点は、米軍の部隊の現在位置を表している。しかし、日本軍の戦力アイテムが一定範囲に近づかなければ表示されない。
6. 全体マップ上で白い点から伸びている直線は日本部隊の予定航路を表している。
7. マウスがクリックできる範囲はモード別に細い白線枠内に限られる。



●航路設定の仕方

まず、戦線本部基本画面にて「航路設定」をクリックします。すると、クリックできる範囲が変更され、白枠線が全体マップを囲むように表示されます。次に、航路を設定したい部隊（戦隊もしくは基地）の番号をクリックします。そして、全体マップ上でマウスのカーソルを移動させたい任意の地点に合せ、マウス左ボタンを押します。赤い線が表示され、左ボタンを離すと白い線に変わります。これで、この部隊の航路が設定されました。

注意：A点からB点まで航路を設定した場合、直線一本で結ばれることはほとんどなく、折線で2点が結ばれます。

航路設定中は、時間が停止します。

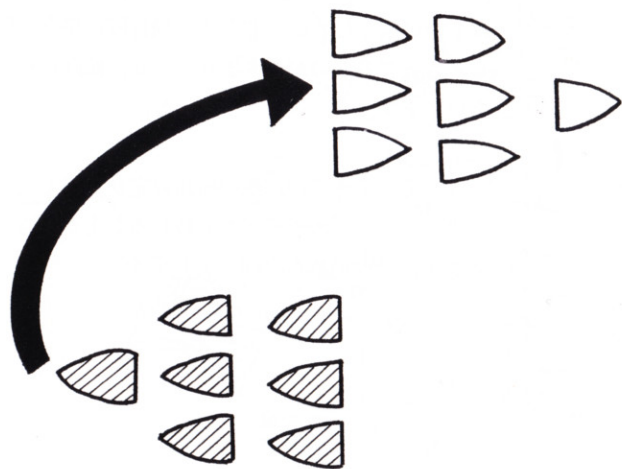
決定した航路を取り消すには、「航路解除」をクリックしてください。この部隊の航路がいつぺんに取り消されます。また、段階的に取り消したい場合は、マウスの右ボタンを押していきます。直線一本ずつ消されていきます。

ところで、航路線が島などの陸地の上を横切っている場合、戦隊は目的地に向かって、陸地沿岸に沿って移動しようとしませんが、湾などで行き場がないような場合、その場所ですぐ右往左往してしまいます。こうならないように、戦隊の場合、絶対に陸地を横切る航路の引き方はしないでください。もちろん飛行隊の場合は問題ありません。なんら、さえるものがないので、航路線に沿ってまっすぐ移動していきます。

こうして、すべての部隊の航路設定が完了したら、「設定完了」をクリックします。このモードから抜けることができ、クリックできる範囲を表す白枠線が基本画面に戻ります。

●航路設定後の部隊の行動

航路設定された部隊は、ただちに、その目的地に向かって移動を開始します。移動する形（編隊形）は、艦隊司令部で編制したツリー構造とほぼ同じ形になり、旗艦や隊長機を先頭にして移動していきます。移動中、敵に遭遇すると一斉に攻撃を開始します。このとき、多少、編隊形がくずれ、航路も一部外れる戦力アイテムもありますが、戦闘が終ると、やがて、もとの編隊形にもどって航路に乗ります。また、戦隊の場合、燃料が続く限り航路設定とおりの目的地に向かって移動を続けますが、基地の飛行隊の場合、積載燃料が半になったら、編隊形や航路設定にかまわず、一路、所属基地に引き返します。（戦闘中の空母艦載機も燃料が半になったら、空母に戻ろうとします。）



●直接操縦の仕方

このゲームは、部隊の航路設定さえすれば、オートで移動し、オートで攻撃をしますが、次の方法で、選択した戦力アイテムに直接乗り込んで操縦することができます。いいかえれば、マニュアル操作をして、編隊形や航路にとらわれず単独行動（編制表上、部下をもっていれば、その部下を引き連れていきます。）をすることができます。

操作は、まず、戦線本部基本画面において、直接操縦したい戦力アイテムを選択クリックします。続いて、「操縦席」をクリックします。すると、選択した戦力アイテムが艦船の場合、画面は右図のようになります。



「取舵」「前進」「面舵」をクリックしながら、アイテムの方向をかえて操縦していきます。「取舵（左に曲る）」や「面舵（右に曲る）」はクリックしたとき45度向きを変え、そのまま直進します。したがって、「前進」は、アイテムが停止していたとき、発進させるためにだけクリックします。



この直接操縦を止める場合、「帰還」をクリックしてください。画面は基本画面に戻り、再び所定の編隊形に戻ろうと引き返していきます。

直接操縦したいアイテムが飛行機の場合、画面は右図のようになります。基本的には、艦船の場合と同じで、「左旋回」「前進」「右旋回」をクリックしながら、方向をかえて操縦していきます。一つだけ



違うことは、飛行機の場合に限って「針路維持」という機能が追加されています。これは、本来、直接操縦を止めてしまうとすぐに所定の編隊形や航路に戻ろうとするのですが、「針路維持」をクリックすることにより、戻らずにそのまま針路を固定して直進させるものです。

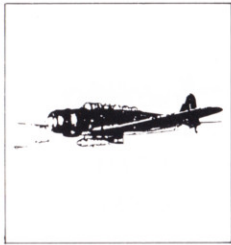
この針路維持とされた飛行機は、1)マップの限界に達するまで2)積載燃料が半分になるまで3)敵と遭遇し攻撃態勢にはいるまで4)「待機型(P55参照)」と指定されるまで、直進を続けます。その後は、自動的に「針路維持」が解除され、所定の編隊形、航路に戻ろうと行動します。この機能を利用して、空母艦載機による一斉攻撃や索敵をすることが出来ます。

●索敵について

戦線本部における全体マップでは、味方の部隊の位置は一目でわかりますが、敵部隊の位置は敵基地以外は一定距離内に近づかない限りわかりません。敵が何処にいるのかわからない限り作戦を立てようがありません。そこで、敵をみつける行動をしなければなりません。それが、索敵です。索敵を主な任務とした一、二隻の小部隊を編制して、敵がいそうなところに航路設定するのも一つの方法ですが、一般的には、飛行機を使った索敵の方が早いし、敵と遭遇した場合もダメージが少なくてすむでしょう。そこで、直接操縦の「針路維持」モードを利用して、一機一機索敵していくのをおすすめします。艦隊司令部における戦果を確認しながら、今、敵が何処にどのくらいいるのかを的確に把握するかどうかで、勝負は決るでしょう。

尚、この「針路維持」を解除したい場合は、「待機型」をクリックしてください。ただちに、針路反転、帰途につきます。(P55参照)





●「攻撃型」と「待機型」について

すべての戦力アイテムは、敵と遭遇し、射程距離に捉えたと攻撃をします。このとき、所定の編隊形がくずれ、また航路をはずれる場合があります。必ずしも有利に展開するとは限りません。むしろ、攻撃をしないで待機している方が得策の場合があります。このような場合、戦線本部画面にて、「待機型」をクリックして下さい。基地所属の飛行機は基地に戻り、艦載機は空母に戻り、「攻撃型」とクリックするまで飛び立つことはありません。また、艦船の場合は、所定の編隊形に戻ろうとし、航路設定とおりに移動していきます。

ところで、「攻撃型」であるか「待機型」であるかは、一種の命令です。例えば一つの部隊の旗艦に対して「待機型」と指定した場合は、その部隊全体が「待機型になれ」と命令したことになり、その部隊に所属する全アイテムがいっぺんに待機型に変わります。反対に、一つの部隊で、攻撃型と待機型の性格を分けたい場合は、ツリー構造の上から順番に指定してください。なぜなら、下から指定していくと、例えば、最も下位に位置する戦力アイテムを待機型として、そのあと、すぐ上のアイテムを攻撃型としたら、あとから与える命令が優先しますので、待機型とした下のアイテムも攻撃型になってしまうからです。

●攻撃と損害について

このゲームは、次の内容をルールとしてシミュレートされています。

1. 全飛行機は機銃を装備しており、敵飛行機と遭遇し射程内に敵をとらえると機銃を発射する。このとき、戦闘機が一番攻撃力がある。
2. 爆弾を搭載した飛行機は、敵艦船もしくは敵基地上空にくと爆弾を投下する。爆弾を投下すると、ただちに所属基地あるいは所属空母に帰還する。
3. 魚雷を搭載した飛行機は、潜水艦を除く敵艦船を前方射程内にとらえると魚雷を投下する。魚雷を投下すると、ただちに所属基地あるいは所属空母に帰還する。
4. 大砲を装備した艦船は、潜水艦を除く敵艦船もしくは敵基地を射程内にとらえると大砲を発射する。
5. 高角砲を装備した艦船は、敵飛行機を上空にとらえると高角砲を発射する。
6. 爆雷を装備した艦船は、敵潜水艦を水面下にとらえると爆雷を投下する。ただし、深海では潜水艦を発見できない。
7. 魚雷を搭載した潜水艦は、敵艦船を前方射程内にとらえると魚雷を発射する。ただし、潜水艦自身が深海にいる場合は発射できない。
8. 敵艦船への大砲の命中率はその向きによって異なるが、真横の敵艦船には命中率が最も高い。
9. 飛行機どうしの機銃命中率は、うしろから追うときが最も高い。
10. 艦船および飛行機は、その被弾の程度によって「沈没(墜落)」「大破」「中破」「小破」「無損傷」と5段階のレベルで分けられる。被害を受けた艦船および飛行機は、戦闘状態にない平時に戻ると各員修理にあたる。
11. 被害が受けにくい度合(防御力)は、一般に図体が大きい方が強い。





○本書およびプログラムは著作権法で保護されています。当社に無断で複製することはできません。
○本書およびプログラムの中で使用されているデータならびに名称は実際とは異っている場合があります。
○本書およびプログラムの利用による影響については責任を負いかねますのでご了承ください。
○本書およびプログラムの内容は予告なしに変更することがあります。

大海令 南海の死闘

1st Printing July 1989

株式会社 アートディンク 〒275 習志野市津田沼2-11-20
TEL0474-77-7541 FAX0474-78-6280

AD-DOS © ARTDINK 1987. All rights reserved.
Portions C-TOOL/98, Lifeboat, Inc.

COPYRIGHT (C) 1989 BY ARTDINK

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

大海令

南海の死闘

大日本帝国海軍戦力設定一覧表

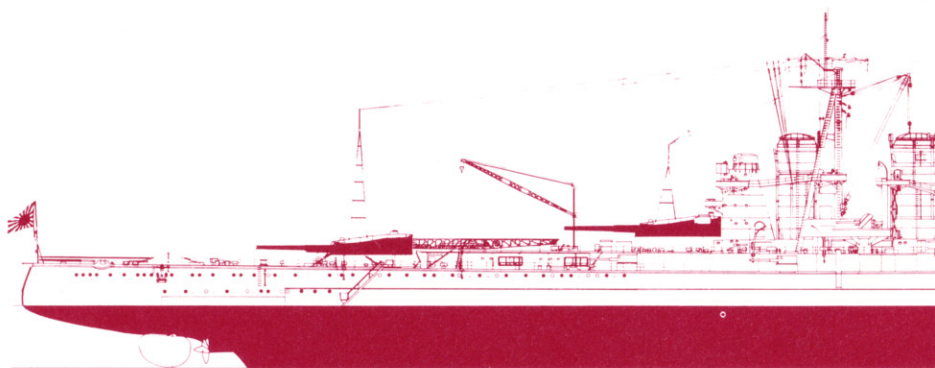


艦 種	艦 名	全 長(m)	排水量(t)	馬 力	速力(ノット)	武 装
空 母	龍 驤	201.43	13,100	52,000	28.0	高角砲 12.7cm 8門
	瑞 鳳	201.43	13,100	52,000	28.0	高角砲 12.7cm 8門
	千 歳	185.93	13,600	56,800	29.0	高角砲 12.7cm 8門
	翔 鶴	250.00	29,800	160,000	34.2	高角砲 12.7cm 16門
	瑞 鶴	250.00	29,800	160,000	34.2	高角砲 12.7cm 16門
	隼 鷹	215.30	27,500	56,250	25.5	高角砲 12.7cm 12門
戦 艦	金 剛	222.05	36,314	136,000	30.3	主 砲 36cm 8門 副 砲 15cm 14門 高角砲 12.7cm 8門
	比 叡	222.05	36,800	136,000	29.7	主 砲 36cm 8門 副 砲 15cm 14門 高角砲 12.7cm 8門
	榛 名	222.05	36,601	136,000	30.5	主 砲 36cm 8門 副 砲 15cm 16門 高角砲 12.7cm 8門
重巡洋艦	古 鷹	183.53	10,630	103,000	33.0	主 砲 20.3cm 6門 高角砲 12cm 4門 発射管 8
	加 古	183.53	8,586	102,000	34.5	主 砲 20cm 6門 高角砲 8cm 4門 発射管 12
	あお 青	183.58	10,822	108,000	33.4	主 砲 20.3cm 6門 高角砲 12cm 4門 発射管 8
	きぬ 衣	183.58	8,900	103,000	33.0	主 砲 20.3cm 6門 高角砲 12cm 4門 発射管 8
	みう 妙	201.50	14,980	130,000	33.8	主 砲 20.3cm 10門 高角砲 12.7cm 8門 発射管 16
	たか 高	201.67	14,980	133,000	34.3	主 砲 20.3cm 10門 高角砲 12.7cm 8門 発射管 16
	あた 愛	201.67	14,838	133,000	34.1	主 砲 20.3cm 10門 高角砲 12.7cm 8門 発射管 16
	ちう 鳥	201.67	12,986	130,000	34.0	主 砲 20.3cm 10門 高角砲 12cm 4門 発射管 8
	ま 摩	201.67	14,838	130,000	34.1	主 砲 20.3cm 8門 高角砲 12.7cm 12門 発射管 8
	すず 鈴	198.06	13,440	152,000	35.0	主 砲 20.3cm 10門 高角砲 12.7cm 8門 発射管 12
	くま 熊	198.06	13,440	152,000	35.0	主 砲 20.3cm 6門 高角砲 12.7cm 8門 発射管 12
	てん 天	139.56	3,948	51,000	33.0	主 砲 14cm 4門 高角砲 8cm 1門 発射管 6
軽巡洋艦	なが 長	158.53	5,570	90,000	36.0	主 砲 14cm 7門 高角砲 8cm 2門 発射管 8
	ゆ 由	158.53	5,570	90,000	36.0	主 砲 14cm 7門 高角砲 8cm 2門 発射管 8

艦 種	艦 名		全 長(m)	排水量(t)	馬 力	速力(ノット)	武 装		
軽巡洋艦	ゆう	ぼり	137.16	3,141	57,900	35.5	主 砲	14cm	6門
	夕	張					高角砲	8cm	1門
駆 逐 艦	うら	なみ	115.30	1,980	50,000	38.0	砲	12.7cm	6門
	浦	波					発射管		9
	あや	なみ	115.30	1,980	50,000	38.0	砲	12.7cm	6門
	綾	波					発射管		9
	しら	くも	115.30	1,980	50,000	38.0	砲	12.7cm	6門
	白	雲					発射管		9
	なつ	くも	115.00	2,370	50,000	35.0	砲	12.7cm	6門
	夏	雲					発射管		8
	あさ	くも	115.00	2,370	50,000	35.0	砲	12.7cm	6門
	朝	雲					発射管		8
	はつ	かぜ	116.20	2,500	52,000	35.0	砲	12.7cm	6門
	初	風					発射管		8
	うら	かぜ	116.20	2,500	52,000	35.0	砲	12.7cm	6門
	浦	風					発射管		8
潜 水 艦	いぞ	かぜ	116.20	2,500	52,000	35.0	砲	12.7cm	6門
	磯	風					発射管		8
	なに	かぜ	116.20	2,500	52,000	35.0	砲	12.7cm	6門
	谷	風					発射管		8
	あき	くも	117.00	2,520	52,000	35.0	砲	12.7cm	6門
	秋	雲					発射管		8
	ゆう	なぎ	99.67	1,400	38,500	37.3	砲	12cm	4門
	夕	風					発射管		6
	しら	つゆ	107.50	1,980	42,000	34.0	主 砲	12.7cm	5門
	白	露					発射管		8
	イ	1	98.50	2,240	8,000	20.0	800kg魚雷		17発
	イ	3	109.30	2,525	11,200	23.0	800kg魚雷		20発
	イ	9	113.70	2,919	12,400	23.5	800kg魚雷		18発
	イ 1	5	108.70	2,584	12,400	23.6	800kg魚雷		17発
	イ 1	9	108.70	2,624	11,000	23.5	800kg魚雷		17発
	イ 1	8	109.30	2,554	12,400	23.6	800kg魚雷		20発
	イ 2	2	108.70	2,564	4,700	17.7	800kg魚雷		19発
	イ 5	1	91.40	1,500	5,200	20.0	800kg魚雷		16発
	イ 7	4	105.00	1,810	9,000	23.0	800kg魚雷		14発

機 種	名 称	全幅 (m)	全長 (m)	出力 (馬力)	最大速度 (km 毎時)	武 装
戦 闘 機	零式艦上戦闘機二一型	12.00	9.06	940	533.4	7.7mm 2門 20mm 2門
	零式艦上戦闘機三二型	11.00	9.06	1,130	544.5	7.7mm 2門 20mm 2門
	零式艦上戦闘機五二型	11.00	9.12	1,130	565.0	7.7mm 2門 20mm 2門
	二 式 水 上 戦 闘 機	12.00	10.13	940	436.0	7.7mm 2門 20mm 2門
	夜間戦闘機 月光一一型	17.00	12.13	1,130	504.0	20mm 3門
攻 撃 機	九七式艦上攻撃機一二型	15.52	10.30	1,000	377.0	7.7mm 1門
	艦上攻撃機 天山一二型	14.87	10.37	1,850	481.0	7.7mm 2門
	艦上攻撃機 流星改	14.40	11.49	1,825	543.0	20mm 2門 13mm 1門
	一式陸上攻撃機一一型	24.88	19.97	1,530	426.0	20mm 1門 7.7mm 4門
爆 撃 機	九九式艦上爆撃機二二型	14.37	10.20	1,300	428.0	7.7mm 3門
	艦上爆撃機 彗星一二型	11.50	10.22	1,400	580.0	7.7mm 2門
	陸上爆撃機 銀河一一型	20.00	15.00	1,825	546.0	20mm 1門 13mm 1門

●このデータは実際とは異なる場合があります。



シナリオ 1.

暁の第一次攻撃隊

- 期間/昭和17年8月8日～昭和17年8月15日
- 日本軍基地/ツラギ、タナンボゴ、ガブツ
- 米軍基地/ガダルカナル

重巡洋艦	鳥海	(排水量) 12,986t
	青葉	10,822t
	衣笠	8,900t
	加古	8,586t
軽巡洋艦	天龍	3,948t
	夕張	3,141t
駆逐艦	夕風	1,400t
	秋雲	2,520t
戦闘機	零式艦上戦闘機二一型	15機
	二式水上戦闘機	16機
攻撃機	一式陸上攻撃機一一型	2機

シナリオ 2.

潜望鏡を上げろ

- 期間/昭和17年9月18日～昭和17年9月22日
- 日本軍基地/タナンボゴ、ガブツ
- 米軍基地/ツラギ、ガダルカナル

空母	千歳	(排水量) 13,600t
軽巡洋艦	由良	5,570t
駆逐艦	浦波	1,980t
	初風	2,500t
	白露	1,980t
潜水艦	イ 1	800kg魚雷 17発
	イ 3	800kg魚雷 20発
	イ 15	800kg魚雷 17発
	イ 19	800kg魚雷 17発
	イ 18	800kg魚雷 20発
戦闘機	零式艦上戦闘機二一型	14機
	二式水上戦闘機	6機
	夜間戦闘機 月光一一型	4機
攻撃機	九七式艦上攻撃機一二型	9機

航空機搭載可能武器一覧

	800kg 魚雷	800kg ×1	500kg ×1	250kg			60kg			30kg ×2
				×1	×2	×4	×2	×6	×12	
零式艦上戦闘機二一型	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○
零式艦上戦闘機三二型	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○
零式艦上戦闘機五二型	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○
二式水上戦闘機	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○
夜間戦闘機 月光一一型	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—
九七式艦上攻撃機一二型	○	○	○	—	○	—	—	○	—	—
艦上攻撃機 天山一二型	○	○	○	—	○	—	○	○	○	—
艦上攻撃機 流星改	○	○	○	—	○	—	○	○	○	—
一式陸上攻撃機一一型	○	○	○	—	—	○	—	—	○	—
九九式艦上爆撃機二二型	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—
艦上爆撃機 彗星一二型	—	—	○	—	○	—	—	○	—	—
陸上爆撃機 銀河一一型	○	○	○	—	—	○	—	—	○	—

シナリオ3.

ガ島攻防戦

- 期間/昭和17年10月10日～昭和17年10月25日
- 日本軍基地/ツラギ
- 米軍基地/タナンボゴ、ガブツ、ガダルカナル

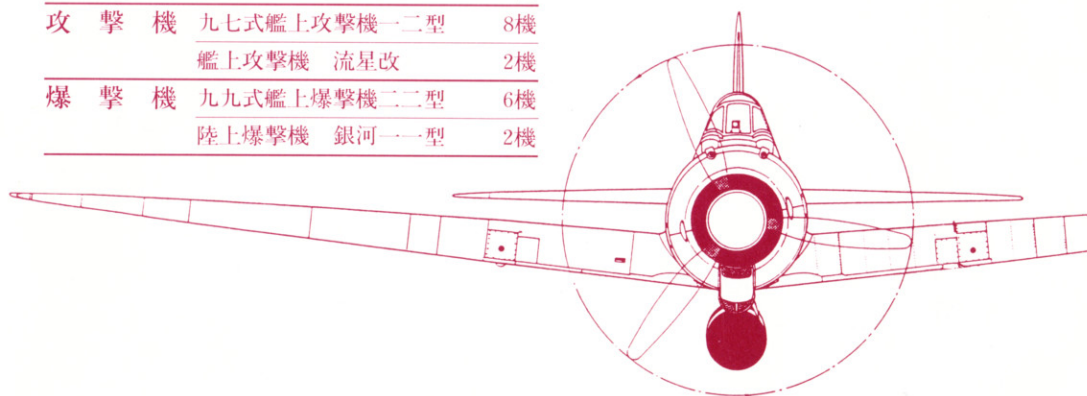
空	母	隼 鷹	(排水量) 27,500t
		龍 驤	13,100t
戦	艦	金 剛	36,314t
		榛 名	36,601t
重巡洋艦		古 鷹	10,630t
		愛 宕	14,838t
		高 雄	14,980t
		妙 高	14,980t
		摩 耶	14,838t
軽巡洋艦		長 良	5,570t
駆 逐 艦		夏 雲	2,370t
		朝 雲	2,370t
		綾 波	1,980t
		白 雲	1,980t
潜 水 艦		イ 9	800kg魚雷 18発
		イ 7 4	800kg魚雷 14発
戦 闘 機		零式艦上戦闘機二一型	8機
		零式艦上戦闘機三二型	2機
		二式水上戦闘機	4機
攻 撃 機		九七式艦上攻撃機一二型	8機
		艦上攻撃機 流星改	2機
爆 撃 機		九九式艦上爆撃機二二型	6機
		陸上爆撃機 銀河一一型	2機

シナリオ4.

敵機動部隊を討て

- 期間/昭和18年1月9日～昭和18年2月9日
- 日本軍基地/ツラギ
- 米軍基地/タナンボゴ、ガブツ、ガダルカナル

空	母	瑞 鳳	(排水量) 13,100t
		翔 鶴	29,800t
		瑞 鶴	29,800t
戦	艦	比 叡	36,800t
重巡洋艦		熊 野	13,440t
		鈴 谷	13,440t
駆 逐 艦		浦 風	2,500t
		磯 風	2,500t
		谷 風	2,500t
潜 水 艦		イ 2 2	800kg魚雷 19発
		イ 5 1	800kg魚雷 16発
戦 闘 機		零式艦上戦闘機二一型	2機
		零式艦上戦闘機五二型	10機
攻 撃 機		九七式艦上攻撃機一二型	2機
		艦上攻撃機 天山一二型	10機
爆 撃 機		九九式艦上爆撃機二二型	8機
		陸上爆撃機 銀河一一型	2機
		艦上爆撃機 彗星一二型	2機



Products Lineup Pop PC-9800

ゲーム名	ゲーム内容	機種	メディア	必要メモリ	標準価格
 大海令	大海令シリーズ第2弾ノ ソロモン諸島近海を舞台の局地域戦。4つのシナリオによる史実を越えた大迫力の戦闘シーンが続出。短期決戦だけに迅速な判断力が勝敗を決すスーパーリアルタイムウォーシミュレーションゲーム。ウォーゲーム開化の問題作。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●要バスマウス ●要2ドライブ ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2HD ●3.5"2HD (各2枚組) 	640KB	8,800円
 ダブルイーグル	ゴルフゲームを思いっきり楽しむ。長いゴルフ人生を歩みプロゴルファをめざす。どちらのプレイも熱くなれる2WAYゴルフシミュレーションゲーム。他に類を見ない異色作。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801M/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2HD ●3.5"2HD (各2枚組) 	640KB	9,500円
 大海令 大日本帝国海軍の軌跡	体ごと引き込まれるスーパーリアルタイムの迫力。ボードゲームでは味わえなかった手に汗握る臨場感。すべてをより現実に近いウォーシミュレーションゲーム。ウォーゲームの流れを変えろといわれる逸品。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●要バスマウス ●要2ドライブ ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2HD ●3.5"2HD (各4枚組) 	640KB	12,800円
もっと深く、もっと高度に大海令を楽しみたい。パワーアップ付「珊瑚海海戦」「ミッドウェー海戦」メイクキット 通販のみ 3,800円(消費税込み) ※本シナリオには、同一機種・メディアの「大海令」が必要					
	5ヵ国の要人を目的地に運ぶための鉄道会社を経営。ルールを敷く、山や海底にトンネルを掘る。数々のドラマが生まれるオムニバスタイプのシミュレーションゲーム。充実感たっぷりの感動巨編。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801E/F/M/VF/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●要2ドライブ ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2DD ●5"2HD ●3.5"2HD (各3枚組) 	384KB	12,800円
 アークティック	立体交差するレールのポイントを切り替え、勝手に走りまわるボールをゴールへ導く。気軽に始めて本気でわかるが開発コンセプト。カルーイ乗りで楽しめるバズル感覚のゲーム。家族皆なで楽しめるアートディンクの自信作。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801E/F/M/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●マウス対応 ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2DD ●5"2HD ●3.5"2HD 	384KB	5,800円
	ロボットに行動パターンを教育。鏡の国に仕掛けられた時限爆弾を処理させる。ミステリアスでAI感覚たっぷりのゲーム。バズルとAIがドッキングした傑作。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801E/F/M/VF/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2DD ●5"2HD ●3.5"2HD 	384KB	9,500円
	戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット。太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ未来的感覚ゲーム。シミュレーションの中のシミュレーション。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801E/F/M/VF/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2DD ●5"2HD ●3.5"2HD 	256KB	9,500円
	会社経営と鉄道シミュレーションをリンク。アーリーアメリカンを感じさせるリアルリティ溢れるNEWタイプのゲーム。ARTDINKを代表する作風。	<ul style="list-style-type: none"> ●PC9801E/F/M/VF/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●FM音源対応 	<ul style="list-style-type: none"> ●5"2DD ●5"2HD ●3.5"2DD ●3.5"2HD 	256KB	9,500円

ARTDINK



2HD

Double Sided
High Density
Double Track

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

大海令
南海の死闘

PC-9800シリーズ™

●システムディスク

A

COPYRIGHT (C) 1989 BY ARTDINK

ARTDINK



2HD

Double Sided
High Density
Double Track

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

大南令

南海口死闘

PC-9800EJ-ス

●ガダルカナル島
マップデータディスク

B

COPYRIGHT (C) 1989 BY ARTDINK