

大戦略Ⅲ

グレートコマンダー
TACTICAL MANUAL



タクティカルとは戦術的という意味だ

戦友諸君、あいかわらず『大戦略Ⅲ』で勇ましく戦っているかな。あのギラギラと熱く燃える太陽のように、怒濤の勢いで熱い戦いを繰り広げてくれ！

さて、長らくお待ちせしてしまったが、ついにタクティカル・マニュアルが完成したのだ。『大戦略Ⅲ』マニュアルシリーズの集大成として、謹んで諸君にお贈りしよう。

このマニュアルの特徴は、ちょっと困ったときに使える、というところである。生産から始まって、輸送、占領、攻撃とゲームが進んでいく間に生じる小さな疑問、その小さな疑問を解消するのがこのマニュアルの目的なのだ。11号と14号の特別付録である、ウエポン・マニュアル、及びウエポン・システム・マニュアルと一緒に使うと、もっと多くの疑問が解消されるぞ。

それはそれとして、いままでの予告と内容が違うじゃないか、と思っている人も多いだろう。そうなのだ、予告してきた内容とは若干の違いがある。

だが、それはよりゲームに役立つようにと考えて、変更してしまっただけなのだ。その点を、ぜひとも納得していただきたい。みなさんがお待ちかねの実戦研究は、ちやんと最後のほうに掲載してあるぞ。ページは少なくなっちゃったけど、絶対に参考になるぞ！

さて、編集部にも『大戦略Ⅲ』に関する質問が数多く持ち込まれるが、そのなかに「現代戦なんだから核兵器がないのはおかしい」というのがある。この質問に、この場を借りてお答えしよう。核兵器は、ないほうが現代戦としては正しいのだ。第2次大戦直後ならいざしらず、各国が核兵器を保有する現代では核兵器は使うことのできない兵器なのだ。ひとたび使えば、無限の核報復が起きる。こんな兵器なんか、使え



★フランスの海軍の空母「クレマンソー」。全長265メートルで、シュペル・エタンダールなどの艦載機を、44機搭載できるのだ。

るわけがない。実際の話、最近建造されている艦船(米ソとも)で、核を装備していないものが多くなっている。使えない核兵器を装備するより、通常兵器を多く装備したほうがいい、という考え方になっているのだ。

さて、最後になったが、3冊のマニュアルの表紙を飾ったのは、月刊パンツァー、マクダネル・ダグラス社、月刊世界の艦船から借りたもの。興味のある人は、これらの本も読んでみよう。

CONTENTS

全マップマイナス2を見てくれ	『大戦略Ⅲ』のマップを大公開。残りの2つは、マップ解法で解説とともに紹介だ。	3
システムソフトからのお知らせ	マニュアルの訂正および補足だ。コピーして、キミのマニュアルに張りつけよう。	3
生産	各国ごとに、優秀な兵器を選んだぞ。これを生産すれば勝てる。勝てると願っている。	4
輸送	数値別搭乗量一覧 各兵器の搭乗容量を表にしてみた。兵器によって、容量はぜんぜん違うのだ。	6
	搭載可能兵器の搭載量一覧 輸送機や空母、揚陸艦といった輸送兵器の搭載容量を、表にまとめてみたぞ。	7
	実例一覧 どんな感じで輸送は行なわれているのか？ 組み合わせ例で、搭載のパターンを紹介だ。	7
占領	Q&A 占領のときに感じる小さな疑問。その疑問に鋭くお答えする、愛のQ&Aなのだ。	8
攻撃	作戦命令 作戦命令を使いこなせなくて、グレートコマンドーといえるか。ここをよく読むのだ。	10
	Q&A 攻撃のときに感じるかすかな疑問。その疑問に熱くお答えする、愛のQ & A 第2弾だ。	13
マップ解法その1(BASIC 4)	BASIC 4のマップを、右から左からなめから、あらゆる角度から解析する。	16
マップ解法その2(Self Defence)	いったいどこから手をつけたらいいかわからない、という人は絶対にコレを読むべし。	20
実戦研究	電撃戦のイロハから各兵器の使い方まで、実戦に即して解説を加えます。	24
ログインボックスからのお知らせ	なにか凄いが、ログインボックスから発売される。どんな本かは、このページを見ろ。	27

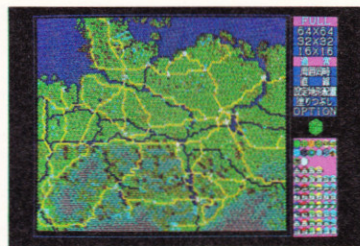
全マップ マイナス2 を見てくれ

マップの数は全部で10。それぞれ違った地形と、違った戦略を必要とする個性あふれるマップなのだ。そのうち2つは、マップ解法のところで詳しく紹介しているので、ここでは残りの8つを掲載した。さーて、どれからプレイしようか迷っちゃいそうだが、個人的な意見としては、太平洋を股にかけたPACIFIC CONQUESTがスケールが大きくて好きだぞ。うん。



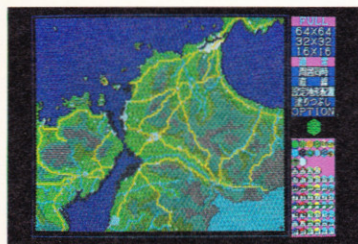
Island Real

おなじみのマップだ。2カ国戦で、生産型はBLUEがアメリカで、REDがソビエトだ。



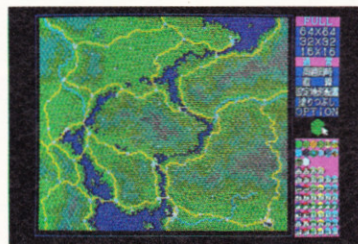
NATO VS WPO 2

REDとGREENが登場。WPO対NATOのはずが、なぜか生産型はソビエトとアメリカだ。



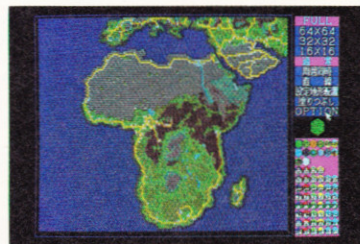
YAMATO・1997

これは3カ国戦、BLUEがアメリカを、REDがソビエトを、GREENが中国を生産するぞ。



STRONG TREATY

4カ国戦だ。BLUEとGREENが同盟を結んでいる。BLUEが人間で、生産型はフランスだ。



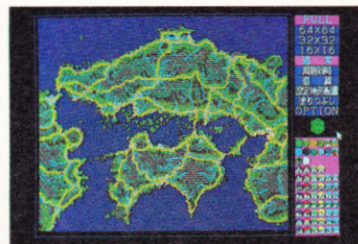
beyond

GREENとYELLOWが登場。GREENがフランス、YELLOWがイスラエルを生産するぞ。



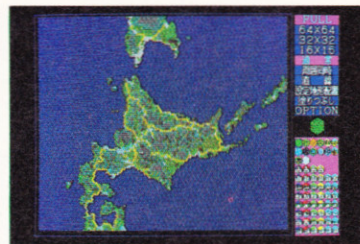
PACIFIC CONQUEST

BLUEとGREENとYELLOWが同盟を結んでいる。人間はGREENで、生産型は日本だぞ。



セトナイカイウォーズ1989

4カ国戦だぞ。人間はBLUEを担当し、生産型はアメリカだ。最大の敵はREDであろう。



RED BEAR 3

おなじみの2カ国戦。もちろんREDがソビエトで、GREENは日本で、人間が担当である。

システムソフトからのお知らせ マニュアルの訂正&補足

★P.90の訂正

誤→ただし、破壊された建物を占領した場合は、規模は1になります。

正→破壊された建物は占領できませんが、中立の建物まで回復したあとには占領できます。

★P.90の訂正

誤→ただし、破壊された建物場合は回復しません。

正→破壊された建物も規模だけは同じ速度で回復します。ただし、完全に回復してももとの国のものにはならず、中立の建物になります。また、中立の建物になった時点から守備兵も回復します。破壊建物の規模はゼロが一番破壊された状態です。14まで回復すると、次に中立の建物になる。

マニュアルの補足

その1 小隊同士の合流は、たとえ同種類の兵器であっても、行なうことはできません。

その2 RAMディスクにデータをセーブすることはできません。『大戦略Ⅲ』では、RAMディスクはプログラムを読み込んで、ディスクを読みに行く回数を減らすのが目的なのです。セーブが目的ではありません。

その3 部隊が全滅しても、その国は降伏しません。なぜなら、『大戦略Ⅲ』では部隊の生産と配置が分かれているために、地図上の部隊が全滅しても、配置可能な部隊が残っている可能性が高いため、国の降伏は総司令部の占領か破壊だけというルールになっています。

生産国別&用途別最優秀兵器一覧

アメリカ 陸海空の兵器とも、特Aクラスの実力だ。どれを造っても、損はないといえるだろう。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	F-14	F-15	アパッチ	M1
ソビエト アメリカに対抗できるのは、この国だけ。ガネフ(SA-4)の射程距離は脅威だぞ。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	Mig-31	Mig-27	ハインド	T-80
西ドイツ レオパルド2で陸上兵器はバッチリだが、航空兵器がちよっと貧弱なのだ。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	ファントム2	ファントム2	リンクス	レオパルド2
ワルシャワ 小型ソ連ともいえる兵器のラインナップ。かなり強いと考えられるだろう。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	Mig-23	Mig-27	ハインド	T-72
イギリス トーネードとジャギューアは優秀なのだが、陸上兵器のほうはちょっと頼りない。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	トーネード	ジャギューア	ガゼル	チャレンジャー
フランス この国も、航空兵器に比べて、陸上兵器がどうも劣る。主力戦車が弱すぎるのだ。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	ラファール	ミラージュ2000	ガゼル	AMX30
イタリア 主力戦車が弱い！ 陸上兵器が弱いところを、いかにしてトーネードでカバーするかだ。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	トーネード	トーネード	マングスタ	レオパルド1
イスラエル 総合的な強さは西ドイツ並。意表をついて強いので、相手にするときは要注意だ。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	クフィル	F-16	ヒューイコブラ	メルカバMk2
スウェーデン 個性的な兵器がゴロゴロ。強いかどうかは別にして、楽しませてくれる国だね。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	ビゲン	ドラケン	イロコイ	Sタンク
中国 うーん、弱い。まったく決めに欠ける。数で勝負するしかないだろう。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	フィンバックB	ファンタンA	Z-5	69式戦車
日本 強くもなく弱くもなく、なんとも特徴がない。イーグルをどう使うかがポイント。	対空用航空機	対地用航空機	ヘリコプター	戦車
	F-15	F-15	ヒューイコブラ	74式戦車

各国ともに、これを造れば損はない、という兵器を選んだつもりだが、国によっては、これを造るしかしょうがない、というのものもある。こうしてみると、各国の兵器の質の差はかなり大きい。初期設定で生産面を変えれば、難易度も変えられるぞ。ちなみに対戦車の項は、対戦車車両だけではなく主力戦車の補助車両をすべて含む。

対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
M901	ブラッドレイ	ホーク	M110	ニミッツ
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
BRDM2	BMP-2	SA-4	M1973	アクラ
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
ヤグアル2	マルダー	ゲパルト	M110	リュッツエンス
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
BRDM2	BMP-1	SA-4	M1973	輸送艦
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
ストライカー	MCV80	レイピア	M109	タイプ22バッチ3
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
AMX10RC	AMX10P	クロタル	155GCT	シャルルド・ゴール
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
—	M113	ホーク	M110	マエストラーレ
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
—	M113	ホーク	M110	輸送艦
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
IKV91	Pbv302	ARMAD	VK155	輸送艦
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
69式軽戦車	77式兵員輸送車	63式対空自走砲	54式122ミリ自走砲	ルダ
対戦車	歩兵戦闘車/兵員輸送車	対空車両	自走砲	艦船
60式自走無反動砲	73式装甲車	ホーク	75式130ミリ	あさぎり

兵器別搭載、搭乗容量一覧表

戦争でもっとも重要なことは、前線にどれだけ早く到達できるかである。とはいっても、地上を走る車両のスピードには限界があるし、まして海などは越えられない。そこで、輸送が必要になってくるのだ。輸送には陸上輸送、海上輸送、航空輸送の3種類がある。これは『大戦略Ⅲ』でも同じことだ。

輸送は従来の大戦略シリーズのように、搭乗可能ユニットを搭載可能ユニットの位置に移動させる(逆でもよい)

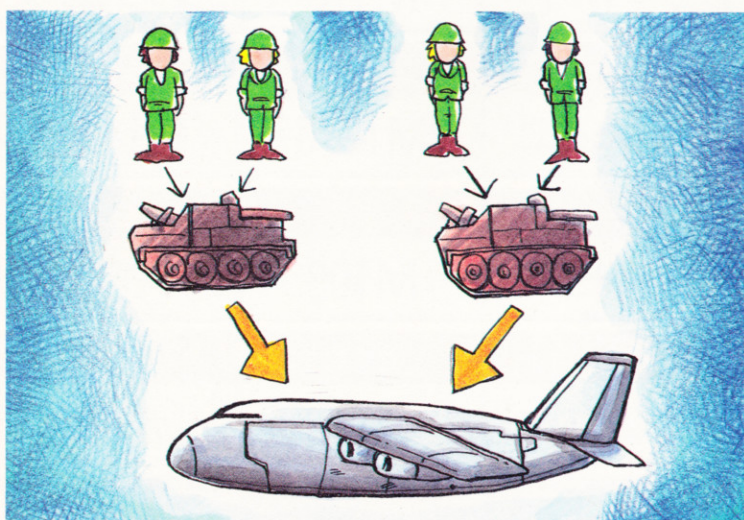
ことによって行なう。車両や兵員は、輸送機を使うことによって移動時間を短縮し、艦載機は空母によって燃料の補給をうけつつ、移動もできるわけだ。しかし、『大戦略Ⅲ』の輸送はちょっとややこしいため、十分に使いこなせない人が多いようだ。

従来の大戦略シリーズでは、ひとつのユニットをひとつのユニットが運ぶという、ユニットどうしが対応する輸送システムだった。しかし、『大戦略Ⅲ』

では搭載可能ユニットの搭載容量と搭乗可能ユニットの搭乗容量によって、輸送できるユニット数に変化するのだ。つまり、同じ大型輸送機(2機)を使った場合でも、搭乗容量の小さい兵員は4小隊(60人)乗れるが、搭乗容量の大きい主力戦車は1小隊(8両)しか乗ることができないのだ。

このように、輸送において、搭載容量と搭乗容量は重要な意味を持つ。これをしっかりと把握しておかないと、適切な輸送を行なうことができないのだ。多すぎて乗れなかったり、少なすぎて輸送機を余らせてたり……。あとから後悔しても遅いので、以下の表を見て搭載、搭乗容量を常に把握しておこう。また、部隊の搭乗にかかる時間は、容量や兵器数には関係ない。1両の戦車が乗ろうとも、15人の兵員が乗ろうとも、1部隊の搭乗にかかる時間はいっしょなのだ。

輸送をうまく使うと、いろいろと応用をきかすことができるようになる。揚陸艦がヘリコプターやVTOL機を輸送できることを利用し、簡易版のヘリ空母にしてしまうことなどは、そのひとつの例だ。みんなも考えてみよう。



●数値別搭乗容量一覧

兵器名	1機の容量	1小隊の容量
要撃機(N)、戦闘機(N)、攻撃機(N)	6	24
早期警戒機(N)	8	8
対潜哨戒機(N)	6	6
偵察機(N)	6	6
VTOL機(V)	6	24
ヘリコプター(H)	4	24
主力戦車(G)	5	40
トラック(G)、ジープ隊(G)、補給車(G)、砲兵(F)	3	24
空挺戦車(L)、他のすべての車両(G)	4	32
兵員(I)	1	15

●搭載可能兵器の搭載容量一覧

兵器名	1機の搭載量	1小隊の搭載量	種別	備考
大型輸送機	20	40	G、I、F、L	車両をす速く移動させようと思ったら、これを(ギラクシー、ルスラン)使え。
小型輸送機	12	24	I、F、L	搭載容量が小さいため、もうひとつ役に立たない。ヘリを使うほうがマシだ。
汎用、輸送ヘリ	3	18	I	歩兵の移動には最適！しかし、燃料の関係で航続距離が短いのが難点。
ハインド	3	18	I	攻撃ヘリなのに、兵員の輸送もできる。敵車両を蹴散らして兵員を降下させろ。
メルカバMk2	2	16	I	地上版ハインド。主力戦車でありながら、兵員の輸送できる凄兵器。
歩兵戦闘車	2	16	I	メルカバには劣るが、輸送車両に攻撃力があるのは、やっぱり頼もしい。
兵員輸送車	2	16	I	うーん、攻撃力はないし防御力も普通だけど、トラックよりはずっと速いぞ。
トラック	3	24	I、F	陸上輸送の王者。簡単に生産できるところが、なんといいのもうれしい。
トビリシ	192	192	N、V、H	ソ連の正規空母、Mig-29やSu-27、Su-25、フォージャーなどを積める。
ニミッツ	240	240	N、V、H	アメリカの正規空母。F-14やF-18を艦載機として、ぜひとも積みたい。
ケネディ	240	240	N、V、H	アメリカの航空機には艦載機が多い。積めるだけ積むのがいいだろう。
シャルル・ド・ゴール	192	192	N、V、H	フランスの正規空母。S.エタンダール、ラファールの2機が艦載機だ。
キエフ	96	96	V、H	ソ連のヘリ空母。Ka-27/32やハインド、フォージャーなどを積みたい。
インピンシブル	96	96	V、H	イギリスのヘリ空母。やっぱり、ハリアーを満載してほしい。
ジャンヌ・ダルク	96	96	V、H	フランスのヘリ空母。リンクスが魚雷を持っているので、積むとよいだろう。
ガリバルディ	96	96	V、H	イタリアのヘリ空母。マングスタとイロコイが、イタリアのヘリコプター。
イワン ロゴフ	96	96	V、H、G、I、F、L	ソ連の揚陸艦。搭載容量はワスプに劣るが、攻撃力はこちらが上だ。
ワスプ	104	104	V、H、G、I、F、L	ヘリコプターを4小隊も運べる搭載容量は凄。ヘリ空母としても使える。
輸送艦	80	80	G、I、F、L	もっとも一般的な海上輸送の方法。どの国でも生産できる。

●輸送(搭載部隊=搭乗部隊)の組み合わせ例

トラック1小隊 (8台)=兵員24人または固定砲8門
大型輸送機1小隊(2機)=トラック8台(兵員搭載済)+兵員輸送車4台(兵員搭載済)
大型輸送機1小隊(2機)=主力戦車8両または歩兵戦闘車20両
小型輸送機1部隊(8機)=空挺戦車3両または固定砲32門
ヘリコプター1小隊(6機)=兵員18人
輸送艦1隻=主力戦車16両またはトラック16台+兵員輸送車8台
揚陸艦ワスプ1隻=VTOL機4機+ヘリコプター6機+主力戦車8両+兵員16人
空母ニミッツ1隻=戦闘機16機+攻撃機16+早期警戒機3機+対潜哨戒機4機
空母トビリシ1隻=戦闘機16機+VTOL機8機+ヘリコプター12機

占領に悩む戦友諸君に捧げるQ&A

Q 前線基地で、配置や補充ができたりできなかったりするのなぜですか？ 首都からの距離ですか？

A いいえ、それは距離のせいではありません。それでは配置や補充、補給といった建物に関することは、何によって決まるかというと、それは建物のグラフィックの左横にある数字、つまり建物の規模によって決まっています。補給は規模が1以上のところにおいて、修理は規模が5以上のところで行なうことができます。補充には規模が8以上、配置には、15以上必要になります。配置ができ

なかったのは、占領したばかりで規模が下がっていたからでしょう。建物の規模は、1ターンに1ずつ回復

項目	高	高	低	高	陸	海	中
視界範囲	8	4	6	6			
項目	航空	ヘリ	車両	艦船			
補給&修理	可能						
配置&補充	可能						

■その建物で何ができるのかは、建物情報で調べればすぐにわかるぞ。ここなら、配置だ。

しますから、じきに配置ができるようになるでしょう。首都からの距離はまったく関係ありません。

項目	高	高	低	高	陸	海	中
視界範囲	1	1	1	1			
項目	航空	ヘリ	車両	艦船			
補給&修理	可能						
配置&補充	可能						

■このように、破壊されて規模がゼロになった建物では、配置も補充も行なうことはできない。

Q 兵員の数で占領の時間に差はあるのですか？

A 兵員の数による占領の時間の差は、たしかにあります。兵員の数が多ければ多いほど、占領の時間は短くなるのです。どれくらい速くなるかは正確にはお答えできませんが、1小隊(15人)の兵員を使って占領する場合

よりも、4小隊(60人)の兵員を使って占領を行なうほうが、およそ2倍くらい速くなります。ところで、兵員の種類で占領の時間が変わるか、という質問もありましたけど、



これには違いはありません。ゲリラでも空挺隊でも、数さえ同じなら占領時間はいっしょです。

Q 効率よく占領できる兵器と兵員の組み合わせを教えてください。コツでもいいです。

A コツというほどのことではありませんが、占領には次の2つのパターンがあると思います。それは、単一の重要な目標を占領する場合と、複数の目標を続けて占領する場合です。前者の場合では、占領したあとに移動する必要がありませんから、輸送機やヘリコプターと兵員を組み合わせるのがいいでしょう。この組み合わせだと目標へも早く到達できるし、大

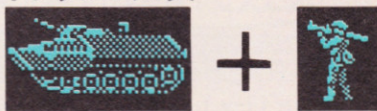
きく迂回して敵の後方を占領することもできます。また、兵員のみで占領ならば、建物の規模も下げません。後者の場合なら、占領後の移動を繰り返す必要があるため、歩兵戦闘車や兵員輸送車と兵員の組み合わせがいいでしょう。車両に乗ったまま占

領することができるので、乗り降りに時間もかかりません。建物が密集している地域を占領するのなら、この組み合わせがベストといえるでしょう。ただし、トラックはスピードが遅いので、お勧めできません。ほかがないならば、しょうがないですけど。

ヘリコプターと兵員



トラックと兵員

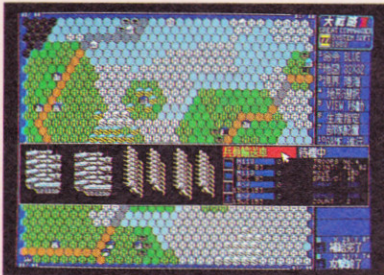


Q

どんな建物から占領していけばいいんですか？

A

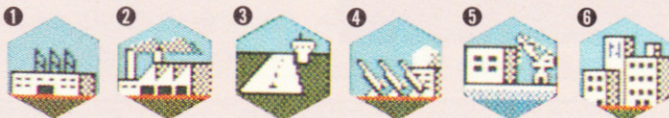
どんな建物といっても、マップにもよるし、どういう作戦をとっているかによっても違いますよ。一般論で言



えば、軍事施設から占領するのが普通だと言えるでしょう。つまり、前線基地や空港なんかですね。ここを占領すれば、配置を行なうことができるので便利です。同じ軍事施設でも、防空基地や港は後回しでいいでしょう。ヘリの配置は空港でできるし、艦船の配置はゲーム後半になるか

★いくらか前線基地でも、こういう場合は占領しなくていいのだ。

らず。軍事施設と同等に重要なのが、工場でしょう。『大戦略Ⅲ』では、工場の数で生産できる兵器数が決まります。つまり、工場がひとつ増えると、それだけ兵力が増強されるというわけなんです。工場は、どんな場合でも絶対に占領しましょう。あとの建物は、どれが先でもまあ同じようなものです。



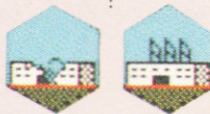
Q

破壊してしまった建物は占領できないんですか？

A

占領しやすくするために攻撃をしていて、つい建物を破壊してしまうことはよくあることですね。でも、安心してください。壊れた建物も、毎ターンに少しずつ規模を回復してい

何ターンかすると、もとの建物として復活するのです。復活した場合は、もともとこの国であろうと、中立の建物になります。ですから、そうしてから改めて占領をすれ



ばいいわけです。でも、一番いいのは、建物を破壊しないことです。

回復を待っている時間が無駄だし、その間に、戦況がどうなるかわからないからです。

Q

敵の首都を爆撃すると、どうなるんですか？

A

『大戦略Ⅲ』で、敵国を減ぼす方法は、2つあります。ひとつは、敵国の首都を占領してしまう方法。もうひと

つは、敵国の首都を爆撃して破壊してしまう方法です。占領の場合には、敵国の建物はすべて自国のものになりましたね。それは、爆撃の場合に

おいても同じことです。首都を完全に破壊してしまえば、その国は全滅し、残りの建物は、すべて破壊した国のものになります。

Q

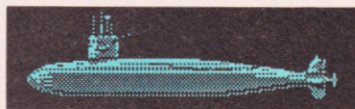
修理ってなんなんでしょう？

A

修理とは、壊れた兵器を直すことです。これは、耐久力が1の兵器には関係ありませんが、艦船や爆撃機といった、耐久力が2以上の兵器に対して意味があります。つまり、攻撃を

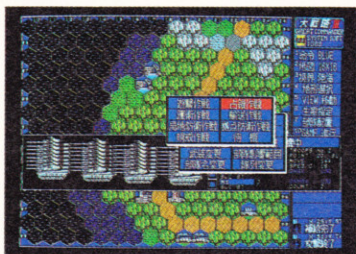
受けて減ってしまった耐久力を回復させるのが、修理というわけですね。

敵の攻撃を受けたら、港や空港で修理をしましょう。



作戦命令で何ができるのか？

これまでの『大戦略』シリーズは、作戦命令や行動命令、それにその場行動といったコマンドの区別はなかった。すべての部隊に対して、「あなたはこっ



◆このメニュー画面で、作戦を決めるのだ。

ちに行きなさい」とか、「あんたはその場であいつを攻撃ね」などと、いちいちコマンドを与えていたわけだ。

この命令システムは、『大戦略Ⅲ』では、行動命令とその場行動というコマンド群に当たる。つまり、従来の『大戦略』シリーズは、『大戦略Ⅲ』の行動命令とその場行動の2種類のシステムだけで構成されていたのだ。

では、『大戦略』がⅢとなるとき新しく生まれた作戦命令とは何か？ それは、自動行動システムである。

各作戦命令についての詳しい説明は、

それぞれの項に譲るが、8つある作戦のうち、2つはただ作戦名を選択するだけで、また5つは作戦を行なう地点を決定するだけで、あとは勝手にその命令を遂行してくれる、使いようによっては、非常に便利なシステムなのだ。

ただ、このシステムにも欠点はある。各部隊が、ときとしてプレイヤーの意思と、まるで違う方向へ進軍してしまうことがあるのだ。だから、すべてを作戦命令(コンピュータ)に頼ることは禁物。必ず、行動命令やその場行動と併用するようにしよう。

遊撃作戦



遊撃作戦とは、機を見て、各個(各部隊ごと)に攻撃を行なう作戦のこと。この命令を与えると、各部隊は勝手に目標を設定して進軍を始め、目標が射程距離に入ると攻撃を開始する。一見便利そうだが、実はなかなかプレイヤーの思ったおりに行動してくれない。これは、戦車なら兵隊や対空車両を、戦闘機なら(たとえ爆装していても)航

空機というように、それぞれが得意とする兵器で、しかも自分がやられる危険が少ないユニットを狙うように作られているからだ。さらにこの命令では、その部隊の視界や、最大射程の外側までを索敵して攻撃目標を決定し、行動する。これらを知らずにこの命令を使うと、全然前線と関係ない方向に向かっていく、ということになりかねない。遊撃作戦を使うときは、絶えずその部隊の位置を確認し、ひとたびことあるときは必ず行動命令を併用すること！

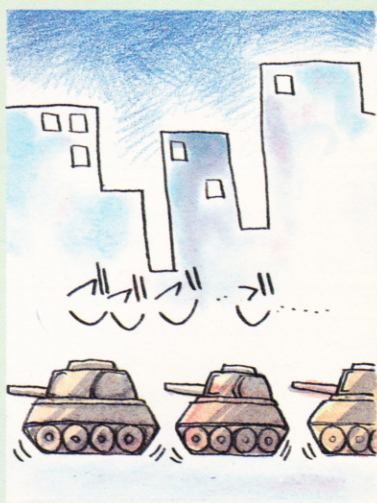


占領作戦



兵員またはそれを搭載した地上部隊に占領作戦を命じると、配置された地点から近い順に、自動的に建物を占領していく。しかも、一度命令するだけで、変更しない限りずっと勝手に占領し続けてくれるので、中盤以降の部隊が多くなったときに、特に便利だ。といっても、それは地続きの大陸のようなマップの場合。いくら占領作戦とい

えど、自動的に輸送機や輸送船に乗ってはいくれないから、海がちのマップでは何度も命令を入れ直してやらねばならないぞ。また、この作戦では占領する建物の優先順位がないため、とにかく近い建物から占領していく。だから、序盤の「なにしろ工場がほしい」というときとか、中盤の「前線基地や空港が必要」というときは、行動命令で目標地点をしっかりと決めてやるといい。それ以外の、前線から遠く離れたエリアを占領させるなら、この占領作戦一発でOKだ。

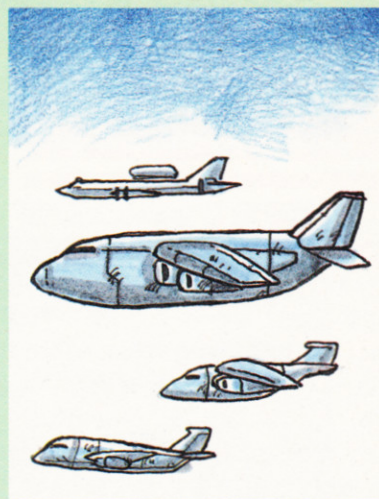


護衛作戦



ゲーム序盤では、敵の首都(敵部隊の配置場所)が遠いこともあり、貧弱な武装の部隊だけで行動するのもいい。しかし、敵首都との中間点あたりからは、ひ弱な部隊は必ず護衛をつけるべきであろう。ある部隊に護衛作戦を命令し、守るべき部隊を指定すると、ずっとそのあとをついていく。ここで気をつけなくちゃならないのは、「目標部隊のう

しろについていく」ということ。つまり、護衛の部隊が、射程1ヘックスの武器しか装備していなかったり、目標部隊よりも速度が遅かったりすると、まるで護衛にならないのだ。だから、絶対に、護衛部隊は射程が長く足速い対空ミサイル車両や自走砲を選ぶことが大切だ。さらに安全な進軍を目指すなら、護衛作戦ではないのだが、火力と防御力に優れた戦車や戦闘機、または視界が広い使い捨てジープなどを、偵察部隊として一歩先へ進ませておくといいぞ。



輸送作戦



『大戦略Ⅲ』での輸送作戦とは、補給物資の輸送のことではなく、部隊の輸送を指す。この作戦は、トラックと兵員輸送車、歩兵戦闘車にヘリコプター、輸送機、輸送船といった他部隊搭載可能ユニットのすべてに命令できる。命令は、まず輸送側の部隊に、搭載地点と降車地点を与えてやる。次に搭載したい部隊(輸送される部隊)に、行動命

令で、搭乗地点移動(搭載地点と同じ場所)を命令する。これでOK。もし搭載地点に輸送すべき部隊が到着していなかった場合も、輸送部隊はちゃんと待っていて、搭載してから出発する。輸送作戦は、狭い海峡を隔てたエリアに大量の部隊を送るときは輸送船、後方から離れた前線の戦力を補強するときには輸送機と、状況によって使い分けよう。搭載(搭乗)に要する時間や各輸送ユニットの搭載(搭乗)数などの詳しいデータは、4~5ページを参照してくれ。



局地防衛作戦



局地防衛作戦でいう、「局地」とは、戦略上重要とされる「エリア(地域)」のことである。それは、相手国にほど近い、工場などの建物が密集した地域かもしれないし、マップを分断する大河に架けられた1本の橋のたもとであるかもしれない。つまり、相手の部隊を食い込ませると、あとの作戦がやりにくくなるような地域、と考えればいい。部

隊にこの命令を与え、守るべき地域の中心点(局地)を決めると、そこを中心にして、自国の視界の範囲で索敵、射程距離内に入ってきた敵だけを攻撃するようになる。この作戦、マニュアルでは、「~その地点を中心にパトロールを始め、敵を発見すると移動して攻撃、うんぬん」となっていたが、防衛部隊にはそのようなアクティブな動きはない。ほとんど専守防衛のみ。この作戦は気休めと考え、敵を見つけたらそのたびに行動命令を与えて叩いたほうがいいぞ。

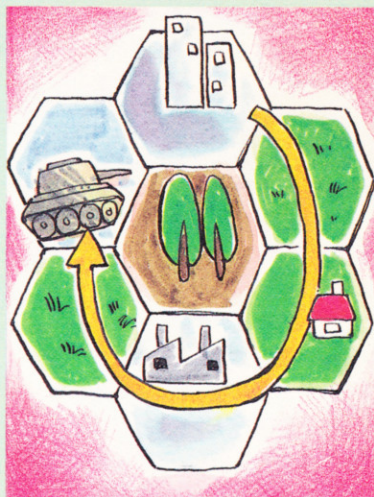


拠点防衛作戦



拠点防衛作戦も、基本的に局地防衛作戦と変わりはない。その部隊の守るべき地点が、面なのか1ヘックスの点かの違いだけである。ただしこちらでは、防衛任務についた部隊は、絶対とっていいほど、そこから動かなくなる。たとえ全滅の危険にさらされても、だ。だから、この任務には、長距離から攻撃できる自走砲や対空ミサイル車

両が最適。さらに、その部隊を敵戦車などから守る護衛部隊を、1ヘックス相手国寄りに配置すれば万全だ。『大戦略Ⅲ』ではコンピュータ側の進軍速度が結構遅いので、この命令はあまり使う機会はないかもしれない。しかし、同じ理由で、早々に敵首都にほど近い前線基地や空港を確保したものの、後続部隊がずっと後方に位置するという状況になることがある。そんなときに、この命令を使ってみるといいだろう。それ以外の状況で使う必要は、まずないはずだ。



哨戒作戦

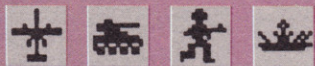


プレイヤーが決定した地点を中心に、パトロールさせる命令がコレ。たとえ敵部隊がその視界や射程距離内に入っても、あまり攻撃せずに偵察を続け、常時敵の位置を把握する。それが哨戒作戦を命じられた部隊の任務だ。刻々と変化する敵部隊の位置を、一時も見失うことなく追いつけるわけだから、哨戒部隊には機動力と広い視界が要求

される。このふたつをあわせ持つのが、いくつかの国に用意されている早期警戒機だ。ゲーム中盤からは、これを敵が侵攻してきたようなルート上にバンバン飛ばして、早めに手を打つようにしたい。特に、海が多いマップでは敵がどこからくるかわからないから、哨戒部隊の偵察による情報が、その後の戦局に大きく影響するのだ。早期警戒機がない国は戦闘機で、大陸的なマップで敵の侵攻ルートが限られている場合は、数部隊のジープで代用してもかまわないぞ。



待機



まあ、その、なんていうか、待機は待機。ようするに、この命令を与えたその場で、なにもせずに次の命令を待て、ということだな。前線を越えて突出した部隊に、わざわざ戻すのもなんだから、偵察衛星よろしく、そこでニラミをきかせてなさい、というように使うわけだ。また、一度は敵部隊が視界に入ったんだけど、ちょっとの間に

見失った。で、近くにいるのはわかっているんだけど、どこからくるかわからなくて、へたに動かないほうがよさそうだと、この命令でいい。ただし、待機命令を下すと、その前にどんな作戦命令が与えられていてもキャンセルされる。だから、いったん待機させちゃうと、たとえ射程距離内に敵が入っても、いや攻撃を受けたって、なんにもしない。作戦のキャンセルはその場行動の「命令取得」でもできるんだから、できるだけ待機は使わないほうがいいぞ。



戦闘に悩む戦友諸君に捧げるQ&A

Q 1回攻撃が終わると、必ず待機中になるんですけど、それは、なぜですか？

A これには、いくつかの場合が考えられます。まず、行動命令が終了したときですね。行動命令の攻撃が1回実行されると、たとえ狙った敵が全滅しなくても、その部隊は待機になります。次に、部隊が作戦中の遊撃作戦を展開している最中に、その部隊の近くに敵がいなくなったり、近くに的はあるけれど、それが「コンピュータが攻撃したくない敵」だった場合。このような状態になったときは、

行動命令で直接指示を出し、前線に移動させたり、攻撃をかけさせたりしたほうがいいでしょう。また、装備している武器の、次弾発射カウントが0になっていないときも、待機状態になることがあります。この場合は、(作戦行動中ならば) 弾薬さえ残っていれば、カウントが0になった時点で、



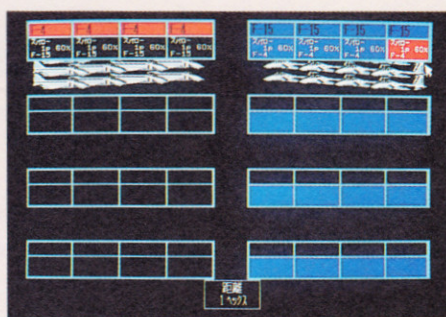
● 攻撃が終わったら、部隊の様子を見よう。弾切れはしていないかな？

再び作戦行動を開始しますので、放っておいても平気ですよ。

Q 部隊全体で攻撃してるのに、第1小隊だけ、すぐ弾がなくなるのはなぜですか？

A キミは戦闘の解決を自動で行なっているでしょう。どうです、違いますか。自動で行なっていると、第1小隊から順に攻撃目標を決めるため、弾薬の消費が速いのです。どういうことかという、こちらの第1小隊は敵の小隊すべてを攻撃できるけど、第2小隊は的な第3小隊まで、第4小隊だったら敵の第1小隊までしか攻撃できないのです。敵の部隊に第4小隊しか存在しなかったら、こちら

の第1小隊しか攻撃を加えられないわけですね。だから、第1小隊だけ弾薬の消費が多くなったりするのです。ちょっと説明が難しくなりましたが、要するに均等に弾薬を消費したかったら、戦闘の解決を自動ではなく選択にするか、隊列変更で小隊の順番を入れ替えればいいのです。そ



● 戦闘の実行を選択にすると、細かく指示を出すことができるようになるのだ。

うすれば、小隊ごとの弾薬消費量を均等にすることができます。

Q 哨戒機を偵察に出す場合、護衛機をつけたほうがいいんですか？

A これは、なかなか難しい問題ですね。哨戒機に限らず、護衛機というものは必要かどうか、という問題ですからね。とりあえず、哨戒機ということ限定して考えるならば、護衛機はいらないと言っていいでしょう。

もともと、哨戒機などというものは、撃墜されることを前提にしているものです。それに対して、わざわざ護衛機をつける必要はないでしょう。それに、護衛機が迎撃をしたとしても、哨戒機が生き残れるとは



限りません。護衛機が撃墜される可能性もあるわけですよ。

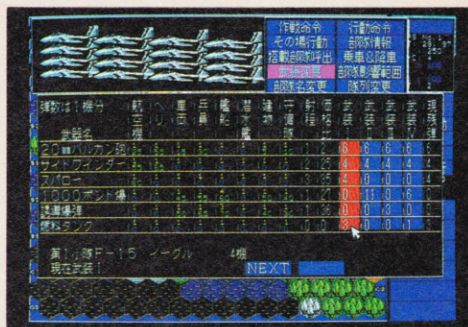
Q

航空機の対地攻撃武器なんですけど、同一種類で、数が多いほうがいいんですか？ それとも、何種類も持っていたほうがいいんですか？

A

ズバリ言って、種類を多く持っていたほうが効率的です。なぜか？ それには、弾薬の装填時間が関係してくるのです。考えてみてください、ひとつしか武器がないということは、それを使うしかなく、すなわち攻撃するたびに装填を行わなければならないのです。その反対に、多種類の武器を装備していると、ひとつを

装填している間にも、ほかの武器を使って切れめなく攻撃をすることができるのです。この考え方は、ほかの兵装すべてに適用ができますよ。対空ミサイルも、種類を多く持っていたほうがいいです。



●武装変更で装備を変えるときは、なにをさせるのかよく考えてからしよう。

Q

電子戦機のうまい使い方を教えてください。

A

電子戦機というのは地味な兵器で、みなさんの中でも使ったことのない人もいるのではないのでしょうか。しかし、電子戦機というのは、けっこう使えるんですよ！ あのECMという

のが、かなりの確率で対空ミサイルを迎撃(?)してくれるのです。つまり、攻撃や索敵にはなんの役にもたないけど、防御の能力はピカイチなのです。ですから、輸送隊の中に1機いれるとかするといわけでは

ね。それだけで、敵戦闘機による輸送機の被害が、大幅に減るはずですよ。



Q

砲兵のうまい使い方を教えてください。

A

電子戦機と同じで、砲兵というのも使われることの少ない地味な存在です。なぜ使われないかというと、移動速度が、『大戦略Ⅲ』の兵器の中にあっても、もっとも遅いからです。しかし、トラックに乗せて移動させれば、十分に有効な兵器なのです。たとえば、

トラックで輸送して戦略的な拠点に降します。そして、作戦命令で局地防衛を指示してやれば、砲兵は射程距離4の155ミリ榴弾砲を使って、自分の役目をキチンと果たしてくれるでしょう。この砲兵や電子戦機のように、使い方しだいで有効となる兵器はまだありますよ。スピードのあ

るジープを陸上の偵察専用兵器にしたり、揚陸艦をヘリ空母の代わりに使ったりと、アイデアしだいで兵器の使い道はいくらでもあります。



Q

敵の部隊を、どうしても見たいのですが……。

A

本当は索敵を行わなければ、敵の位置はわかりませんし、ゲームとしてもそれが正しいのです。しかし、どう

してもというのなら、ひとつだけ方法はあります。状況表コマンドの中の部隊分布を使って、敵国の色を指定します。すると、敵部隊の分布

地がわかるので、そのヘックスを左クリックするのです。そうすれば、敵部隊の種類までわかります。ただ、あんまり使用しないように！

Q**経験値はどうやって上げていくのですか？****A**

経験値は小隊ごとに、敵を撃破することによって得られます。得られる経

験値の大小は、敵の種類や強弱によって決まるのです。経験値が一定のレベルに達することによって、小隊

はレベルアップをします。レベルはAからFまでで、Aになったときの強さは、筆舌につくしがたいほど。

Q**生産、工場の数によって生産力が違いますか？****A**

工場数より生産兵器種を少なくすると、余った工場の生産能力は左上の兵

器から順番に割りふられ、その兵器を生産するスピードが速くなります。つまり、10カ所の工場があるのに、

1種類の兵器しか生産しないと、凄いいスピードでその兵器は生産されていくのです

Q**部隊編成のうまいやり方を教えてください。****A**

部隊編成で、対空ミサイル車の小隊と戦車の小隊を混合する人がいますが、

あれは感心しませんね。どっちつかずで、攻撃力が半減するからです。やっぱり、対空だったら対空、対地

ならば対地と目標を絞った編成が望ましいでしょう。そういう部隊どうして、助けあえばいいのです。

Q**マップエディットのうまい使い方 教えて！****A**

マップエディットは難しく、よっぽどうまく作らないと、ゲームにならないマップになってしまいます。コンピュータは、首都の周りから部隊を配置し遠く離れた基地にはあまり配置しない、というようなクセをまず掴む必要があるわけです。とりあえずマップを作ったら、コンピュータ

どうして戦わせてみましょう。それで思惑通りにいかないときは、地形を少しずつ変えていくのです。ちょっと地形を変えただけでも、コンピュータの思考は大きく変わります。そうやって、微調整を続けていくのです。



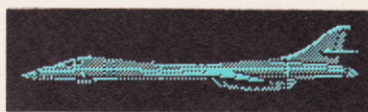
● おもしろいマップと、おもしろく遊べるマップとは違うのだ。

Q**どうしても、なにがなんでも勝ちたいんですけど、どうしたらいいのでしょうか？****A**

ゲームというのはプロセスを楽しむのが本当で、ただ勝てばいいというものではありません。それを承知のうえでの質問というのなら、お答えしましょう。ゲーム開始と同時に敵首

都に爆撃機を送り、首都を破壊してしまうのです。ゲームが始まったばかりでは、敵も手薄なので、まず成功する作戦です。しかし、こんな行為はゲームではありません

し、勝ってもうれしくないはずですよ。ゲームは正々堂々と遊びましょう！



BASIC4

中央左寄りの、ひょうたん形の島の左下の部分に、BLUEの首都がある。REDの首都は、同じ島のくびれの部分に、GREENの首尾はやはりこの島の右上の部分に、それぞれ位置している。YELLOWは右下の岬と

その上の島に領土の大部分があつて、首都は島のやや左上にあるぞ。そのほかにも島はたくさんあるけれど、戦略目標があるのはそのうちの1個だけなので、複雑そうに見えるが、実は単純な初心者向けのマップなのだ。





BASIC 4はこう攻めろ!!

初期設定のデータ

	BLUE国	RED国	GREEN国	YELLOW国
国名	BLUE	RED	GREEN	YELLOW
軍事費	1000	2000	5000	10000
保有燃料	100	500	1000	3000
指揮官	人間	コンピュータ	コンピュータ	コンピュータ
同盟	B	R	G	Y
生産型	アメリカ	西ドイツ	イギリス	ソビエト
兵器/在庫	60種類/0u	35種類/0u	34種類/0u	60種類/0u
司令/都市	1/3	1/3	1/5	1/10
工場/精油	7/2	5/2	5/3	17/13
空港/港	2/0	2/0	2/4	6/4
基地/防空	2/1	2/2	3/0	3/6

このマップは、その名のとおり初心者向けの地図である。しかし、それはBLUEに限ってのことで、ほかの国ではそう簡単にはいかないぞ。

初期設定を見ると、BLUEは、保有燃料や製油所が少ないのがわかる。だが、工場は十分にあるので、その点では問題ない。重要なのは生産力なのだから。

REDはBLUEとGREENの2国に挟まれているうえ、近くにすぐ取れる工場もないので、とてもつらい国だ。

GREENはBLUEやREDより有利に見えるが、最大の生産力を持つYELLOWの攻撃を真正面から受けるので、これではなかなか大変なのである。

YELLOWは初期設定は有利だが、どこかを攻めるとき、必ず海を越えなければならぬという欠点を持っている。



ポイント1

前線基地と空港以外は、森と道路しかないじゃないか、と言うかもしれないが、この2カ所が重要なのだ。この基地と空港を取っているの

といないのでは、この地域に対する影響力がまるで違ってくる。ハッキリ言って、このポイントさえ占領してしま



えば、REDの首都を占領することは簡単だ。序盤の少ない戦力をすべて注ぎこんで、このポイントを占領するのだ。

ポイント2

保有燃料や製油所が少ないBLUEにとって、このポイントを取ることは必要不可欠である。しかも、BLUE以外の国からは占領しづらい位置

にあるので、早めに行動すれば必ず取れるのだ。この地点を占領するためには、やや距離のある海を渡らなければな



らないが、このポイントさえ占領しておけば、燃料の不安はなくなるので、苦労するだけの価値はあるぞ。

ポイント3

REDを占領したあとで目指すのがここ。ここからGREENを攻撃するには、やや遠いのだが、それだけに敵の攻撃もたいしたことがないため、けっこう占領はしやすい。

また、ここを押さえる目的はもうひとつある。YELLOWが、なぜかこのポイントの近



くに揚陸艦を進めてくるのだ。この揚陸艦から上陸してきた部隊を迎撃するためにも、このポイントは必要なのである。

ポイント4

このポイントを取るには湖を迂回するか、航空機で湖を飛び越えなくてはならない。さらに、このポイントはGREENの首都から近いので、敵の攻撃はかなり激しいものになる。だが、ここさえ占領すれば、GREENの首都陥落は、もう目前だ。



ただし、万一占領に失敗しても、ポイント3から攻める方法が残っているから、そんなに固執しなくてもいいぞ。

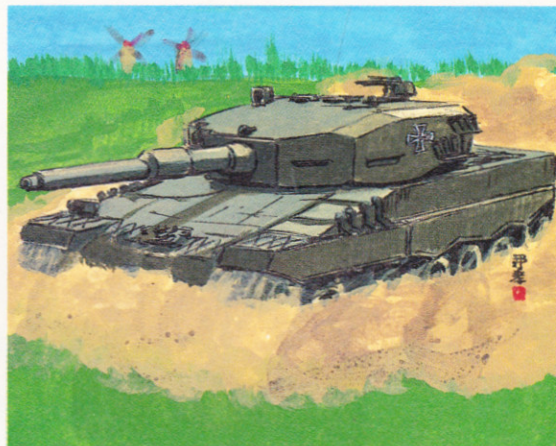
ポイント5

YELLOWを占領するためには、ここだけは絶対に確保しておきたい。この空港が重要なのはいうまでもないが、港も同じくらい重要だ。

なぜなら、この港を取れば攻撃力の大きい戦艦をここに配置でき、瞬時に最前線へ送り込めるようになるからだ。



しかし、ここはYELLOWの領土からあまりに近い。それだけに敵の抵抗も激しいから、十分な戦力を注ぎ込む。



このマップの攻略方法は実にPRG的だ。最初は自分、つまりBLUEは弱いのだが、それよりも弱いスライムのようなREDを倒して、レベルアップする。次にGREENを倒すというクエストを達成して、十分に力をつける。そして、最後の敵であるYELLOWと戦う、という流れになっているのだ。

まずは序盤戦。早期警戒機や戦車、歩兵などを生産する。艦隊戦をやろうと思っている人は、この頃から艦船を造り始めておくほうがいい。

ある程度部隊数がそろってきたら進撃開始。もちろん目標はポイント1だ。REDもこの地域に攻めてくるが、大部分は歩兵戦闘車なので、心配はいらない。でも、ときどき戦車が来たりするので、あまりナメすぎてはいけないぞ。このとき、戦力に余裕があると思ったら、北西にある製油所も占領しておこう。

ポイント1を占領できたなら、あとは

REDを攻略するのみ。もともと相手の国力のほうが劣っているから、力押しで攻めれば簡単に勝てるぞ。

REDを落としたら、次はGREENだ。ポイント3から攻めるルートと、ポイント4から攻めるルートの2つがあるが、両方同時に攻めるのがいいだろう。なぜなら、ポイント4は攻略が難しく、失敗する危険があるし、またポイント3だけを取っても、敵はポイント4を足がかりに侵攻してくるのだ。

一方、この頃から燃料が不足気味になるので、状況を見てポイント2の製油所にも占領部隊を送っておこう。

GREENは強力なYELLOW軍との戦いに疲れているだろうから、簡単に倒せると思うかもしれない。しかし、実際には海を渡れないためにYELLOWとの戦闘に参加しない地上車両が、ポイント4に集まってきている。だから、注意深く戦わないと、戦力を浪費して、の

ちのち苦しくなってしまうぞ。

ポイント4を首尾よく占領できれば、GREENはすぐ落とせる。だが、逆にここを取られてしまった場合は、のちのYELLOWとの戦いに備えて、間接兵器や航空機を使って、被害を最小限に抑える戦い方をしよう。

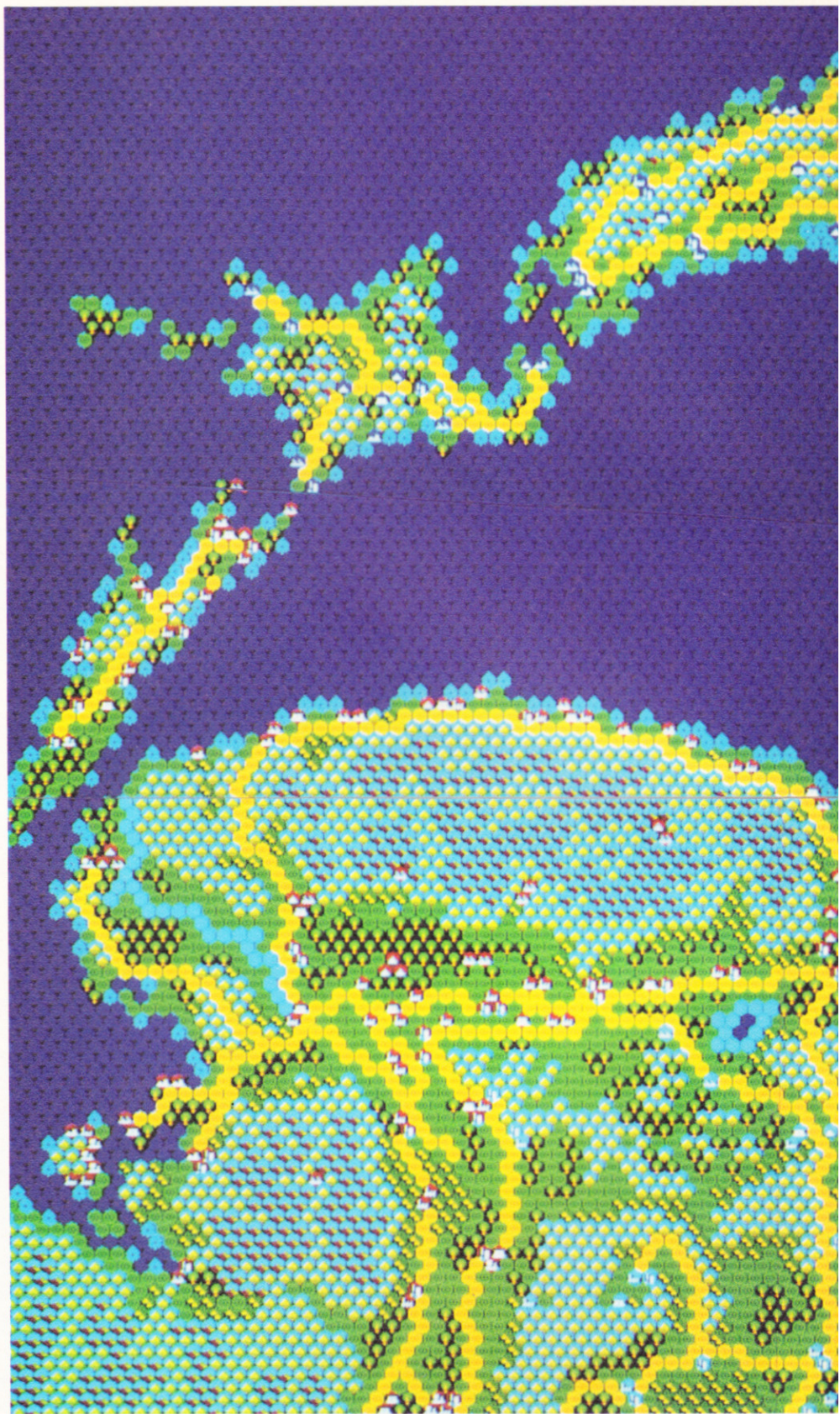
結局、GREENは2国に攻め続けられることになり、見る間に疲弊していく。この国の領土がBLUEのものになるのは、時間の問題だろう。

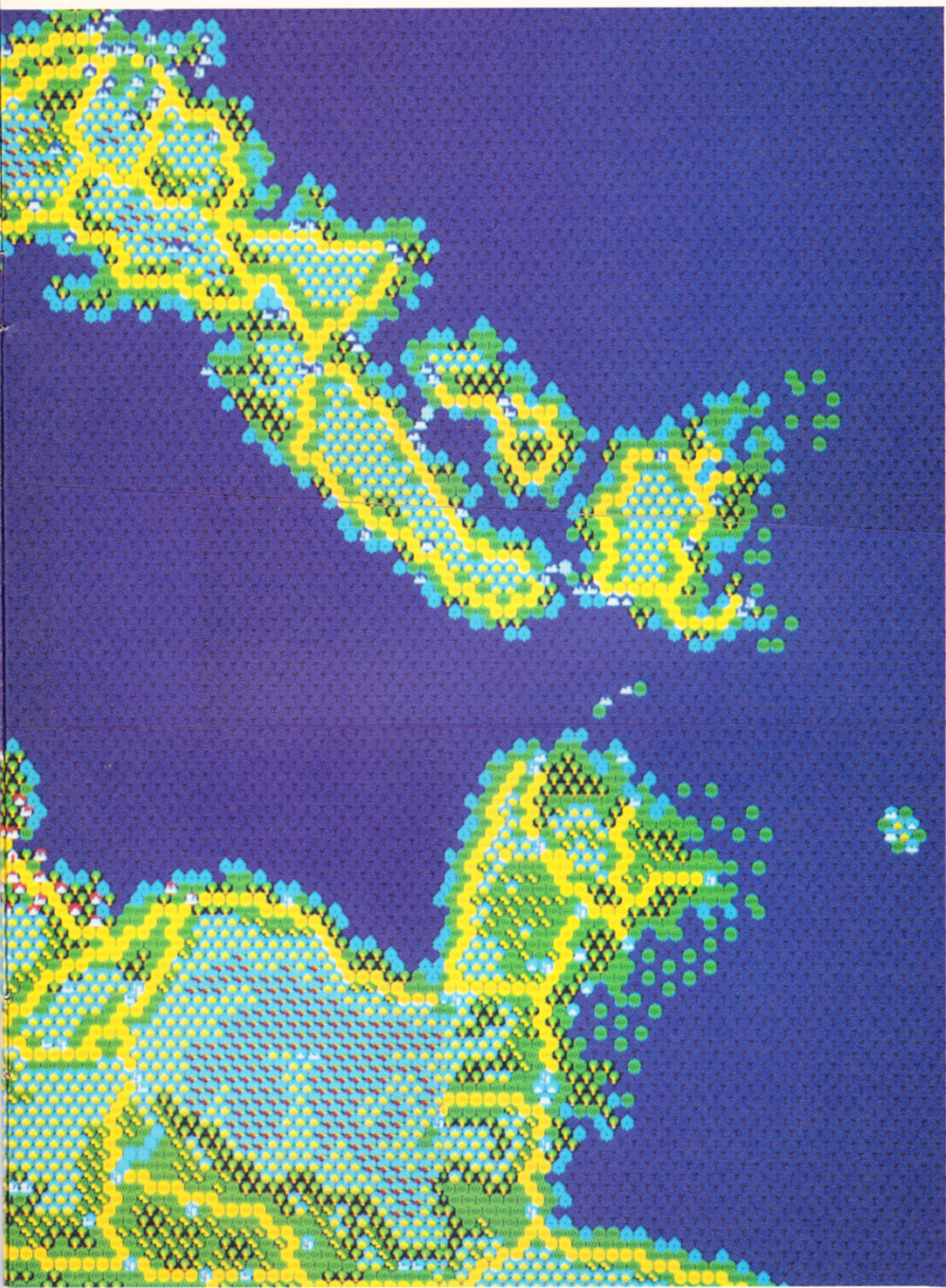
ここまでくれば、BLUEの国力は、YELLOWのそれを超えている。だが、戦闘機会が少ないYELLOWには、多くの戦力が残っているから注意したい。

目標は、もちろんポイント5である。ここさえ占領してしまえば、あとは簡単。優れた生産力を頼りに、航空機による波状攻撃をしかけていけばいいのだ。YELLOWの首都を落とし、4カ国を制覇するまで、あとひと息だ！

Self Defence

このマップは、逆さまに載せてしまったのではなく、最初からこういう向きなのだ。登場国はBLUEとREDの2カ国で、BLUEの首都は東京で、生産型はもちろん自衛隊だ。REDの首都は半島の根元のあたりに位置している。生産型は、なぜか中国ではなくソビエトだ。





Self Defenceはこう攻めろ!

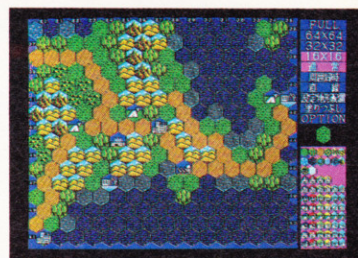
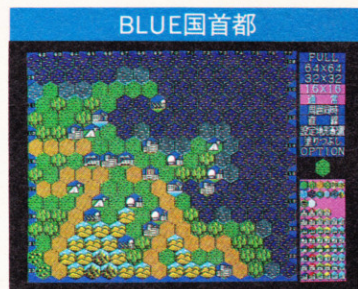
	BLUE国	RED国
国名	自衛隊	ソビエト連邦
軍事費	10000	20000
保有燃料	5000	25000
指揮官	コンピュータ	人間
同盟	B	R
生産型	日本	ソビエト
兵器/在庫	32種類/0u	60種類/0u
司令/都市	1/20	1/30
工場/精油	14/6	37/11
空港/港	13/10	20/14
基地/防空	10/16	22/21

ふだん見慣れている地図を逆さまにされると、なんとなく違和感があるが、ディスプレイをひっくりかえせば、何の問題もないぞ(ウソ)。

さて、初期設定を見ると、驚いたことに、プレイヤーがREDになっている。たしかにREDならマップは見やすいが、有利なほうでプレイするのはブライドが許さない、ということで、テストブ

レイはBLUEで行なうことにした。

国力を比較すると、明らかにREDが有利なのが見てとれる。BLUEの工場も少なくはないのだが、いかんせんREDの工場が多すぎる。基地や空港も数多くあるように見えるが、実質的に使えるのはごく一部だ。特に東京周辺にある基地、空港は役に立たない。自衛隊の苦勞がうかがい知れるマップだ。



▲北海道だ。ここは激戦地となるだろう。部隊配置、補給の拠点となるのだ。重要だぞ。



▲北九州である。ここから送り出す部隊が勝利の足がかりとなる。進めー、進めー！

まず全体図を見て戦略を練っていきましょう。すると、たぶん3つの作戦が考えられるはずだ。第1にポイント2を含む樺太から攻める作戦、第2に北九州からポイント1、ポイント4の順に攻める作戦、第3に直接ポイント3からREDの首都を攻める作戦の3つだ。

ポイント1

いわゆるひとつの北朝鮮である。現実こんなところを攻めたら、とんでもないことになるが、ゲーム中では中立なので、気にせずどんどん占領しよう。ここにある基地はもちろん、いくつかある空港が、後半になってから非常に役立つぞ。占領するとき



は建物の規模を下げないように、歩兵だけで占領するといだろう。そうすれば、新しい部隊をすぐに配置できるぞ。

ポイント2

樺太(からふと)は両軍にとって、戦略上の要所である。特に北海道の目と鼻の先にある空港と前線基地を取ると、敵にとって大きな脅威となるだろう。ここは、できれば序盤のうちに占領するか、中盤までに破壊しておきたい。このエリアは両軍にとって



最も緊張の高い地域になることは確実だ。しかし、慎重かつ大胆な作戦で攻め取れば、勝利にずいぶん近づくぞ。

ポイント3

大陸では、ここがREDの重要拠点となる。REDは、樺太と共にここを足場にして航空攻撃をしかけてくるので、やはり早めに占領してしまいたいところだ。しかし、こちらのほうはやや距離があるので、もし占領するのが難しいと思ったら、破壊してしま



ってもいい。そのときは、こちらの周辺に配置されるであろう敵の対空兵器に、十分注意しなくてはならない。

ポイント4

ポイント1を占領したあと、目ざすはこの地域である。ここにある基地と航空を取れば、敵首都は目の前なので、勝利はたやすく手に入るだろう。しかし、逆に言えばこの地域は敵首都に近く、最も抵抗が激しい地域だということだ。それだけに終盤の重



要拠点になるのは必至。十分な戦力でもって周囲を制圧しつつ、占領を進めていくのがいいだろう。がんばれ!

ここで、まず第3の作戦はすぐに見送った。空中給油機や空母を持たない自衛隊の航空兵力で日本海をまたいで戦うのはキツイし、船で攻めようにも工業力で劣るので、頭数がそろわないからだ。また、第1の作戦もボツにした。たしかにポイント2を占領すれば北海道は安全になるが、いざ攻める段になったときに、もう一度海を渡らなければならないからだ。以上の理由から、第2の作戦でいくことにした。

とりあえずは航空機、ヘリ、戦車、歩兵など、必要な兵器を各種生産する。ヘリと歩兵の数がある程度そろったところで、北九州の基地からポイント1に向けて発進させる。この距離はヘリの航続距離ではちょっとキツイので、片道キップの使い捨ててやつた。また、早期警戒機は完成と同時にどんどん飛ばしていくべきだろう。

序盤では、敵の戦闘機やヘリ、揚陸

艦が北海道に向かって攻めてくるので、こちらでも戦闘機や対空車両を使って全力で迎撃するのだ。このとき、敵は連係攻撃をしないので、被害は少ないぞ。

さて、ヘリ隊がポイント1の基地を占領したころからゲームは中盤に入る。中盤戦になると、北海道周辺と大陸の両方の面倒をみなくてはならないのでやっかいだ。中盤も、相変わらず敵の戦闘機は攻めてくる。しかも、同時に敵の大揚陸艦部隊がズンズン侵攻してくるのだ。こいつらには三菱F1の対艦ミサイルやイーグルの1000ポンド爆弾を使って、効率よく攻めるべし。また、これと同時に、大陸でも小規模の戦闘があるだろうが、敵は兵員輸送車ぐらいだから、簡単に撃退できるぞ。

敵の船団を沈めてひと息ついたら、次は敵の基地を破壊するとい。目標はポイント2の基地と空港、ポイント3の空港だ。これらのポイントは敵の

航空機の足場となっているので、破壊すれば北海道の安全が確保できるぞ。また、同じ時期に、大陸方面のポイント1からポイント4に向け、小型輸送機と空挺隊を差し向けておこう。

それから、生産はファントム、イーグル、三菱F1だけにする。終盤戦に向けて、生産に時間のかかる航空機をためておくわけだ。

ポイント4の基地を占領したころから終盤戦が始まる。当然、この地域は敵の攻撃が激しいから、なかなか思うように進まないだろう。思わぬところから間接攻撃を受けたりもする。しかし、ポイント4の周辺の航空を占領すれば、あとは温存していた航空兵力で、力押しで敵首都を占領できるだろう。

このマップの攻略ポイントは、生産力に勝る敵を相手に、その攻撃をいかにしてかわすか、そして広い日本海をどうやって越えるかの2点なのだ。

ゲームにも役立つ、実戦での考え方

1 電撃的な勝利を狙うなら、これだ!

第2次世界大戦の初め、ドイツ軍は「電撃戦」と呼ばれる、きわめて斬新な戦術理論を採用した。これは、戦車、装甲兵員輸送車、急降下爆撃機、パラシュート部隊などの、新しいテクノロジーを使い、従来ではとても考えられなかったスピードで移動しながら、戦争を行なうものなのだ。

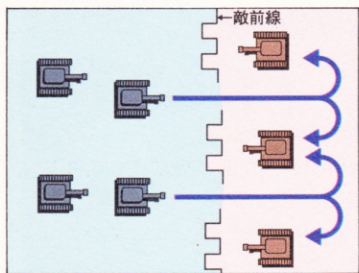
攻撃は奇襲をもってはじまり、最初

は急降下爆撃機が、敵前線に激しい攻撃をくわえる。続いて、戦車を中心とした部隊が敵前線の狭い部分を突破。急速に敵領土内に浸透する。これによって、敵前線部隊をすみやかに包囲、崩壊させるのである。

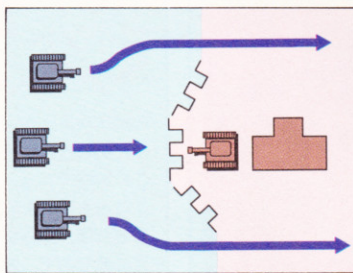
電撃戦を成功させる、最も重要な要素はスピードだ。戦車部隊は、たとえ被害を被っても、あくまで前進し敵と

交戦し続けなければならない。地上部隊が敵の強力な防衛拠点に遭遇したときは、占領は歩兵にまかせ、戦車部隊はそこを迂回する。こうした、急速な攻撃には、敵の指導部が対応だけに慌て、有効な反撃がとれなくなるという心理的效果もあるのだ。

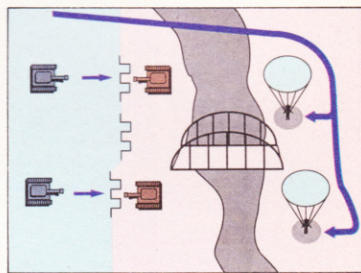
この電撃戦、ゲームの中でもひとつためしてみる価値はあると思うよ。



●狭い正面に勢力を集中して運用するのが、電撃戦の基本だ。広く散開した敵が反撃してこないうちに、敵の前線を寸断してしまう。



●強力な防衛拠点は、その場で停止して攻撃するのは避け、迂回する。攻撃速度はけっしてゆるめてはならないから、電撃戦なのだ。



●敵の重要拠点には、あらかじめパラシュート部隊を降下させておく。彼らを孤立させないためにも、地上部隊は急いで前進する。

2 現代ハイテク戦をやるなら、これだ!

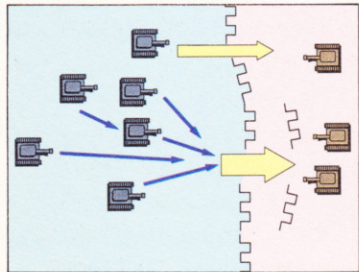
最近の世界情勢の変化により、アメリカ陸軍はこれまでの戦術を再検討し、新たな戦闘理論を採用した。それこそ、「エアランド・バトル2000」である。これは、アメリカを中心とするNATO軍が、通常戦力で圧倒的に優位に立つワルシャワ条約機構軍に対し、これまでの消極的な防衛戦術にかえて、より攻撃的な戦術で積極的な防御をはかるという内容なのである。

具体的には、ワルシャワ条約機構軍の攻撃意図が明らかになった時点で、敵の第1攻撃部隊を、空軍、砲兵、電子的手段、高機動歩兵部隊により短期間に壊滅、敵後続部隊が到着する以前に決着をつけようとするものである。

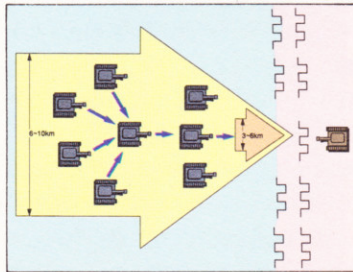
敵の部隊が集結する前に、すばやくそれを包囲し、各個に撃破するわけだ。さらに、間接攻撃システム、航空機、軽装の歩兵を乗せた空中機動部隊など

によって、敵陣を300キロメートルにわたって突破する作戦も並行して行なわれる。このように、前線と敵深部に対して持続的に攻撃をくわえる「エアランド・バトル2000」の実行にあたっては、各部隊の通信、データの収集、評価の迅速性が要求される。

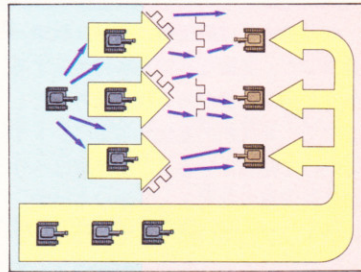
『大戦略Ⅲ』でも、消耗戦を避け、短い時間内に勝負をつけようとするならば、これは有効な戦術となるだろう。



●基本戦術のひとつ、集中攻撃。部隊は集中して使用しなくてはならない。また、一方では、陽動作戦も並行して行なっている。



●侵攻作戦は、3～6キロメートルの狭い範囲で実行する。先頭部隊の攻撃に続き、後続の部隊が波状攻撃を加え、突破口を広げるのだ。



●機動力のある機甲部隊が、敵の後方にまわりこんで、包囲作戦を実施する。同時に正面からの攻撃も続行し、包囲を完成する。

3 戦車



戦車は陸上兵器の中で最強の火力を持ち、まさに陸上戦闘の中核となる兵

器である。それだけに、逆に各国とも対戦車兵器の開発に力を注いでいる。そのため、第2次世界大戦のような「前進あるのみ」という戦術では、戦車が致命傷を負うことのほうが多くなった。陸上戦の王者も、けっして無敵というわけではないのである。

戦車のもっとも重要な任務は、兵員を守ることであり、これはゲームにお

いても変わらない。兵員が占領を行なうときにジャマになる敵の陸上兵器を排除することが戦車の務めなのだ。戦車のみが突出して行動しても、それは対戦車ヘリや攻撃機のエモノにしかすぎないのだ。けっして単独行動をすることなく、防御率の高い地形を選んで潜む。そして重要な局面では、その高い火力を存分に使う。それが戦車だ。

4 自走砲・ロケット砲



自走砲とロケット砲の目的は、遠距離から敵の頭上に、弾頭を雨のように降らせることである。異なるのは、自走砲が車両にも効果があるのに対し、ロケット砲は兵員が専門ということである。このことはゲーム中にも反映され、ロケット砲は車両に対する攻撃力はないに等しい。しかし、兵員に対する攻撃力も低いのは、どうかと思う。

ロケット砲が、イマイチ使えない兵器になってしまっている。

敵から離れて攻撃できるし、装甲もそれなりにあるため、生存率はかなり高いといえる。自走砲やロケット砲の被害が多い人は、運用の仕方に無理がないか確認しよう。また自走砲もロケット砲も、ある程度数がそろわないと、何の意味もないことを忘れずに。

5 兵員



兵員の基本的単位は、9人から15人ぐらいまでの分隊である。ゲーム中で

は15人で小隊となっているが、これは便宜上の問題であろう。ひとつの分隊には、対戦車ミサイルや対空ミサイルといった重火器が与えられている。最近では、兵員のひとりひとりが持っている小銃よりも、数人で使用する、こういった重火器が兵員の主要武器になっているのだ。これは、ゲームにおいても同様で、ゲリラと人民兵以外は、

重火器をしっかりと装備している。

しかし、いくら重火器を装備しようとも、兵員の損害は減ることはない。配置され出撃していった兵員の大部分は、再び帰ってくることはないのである。ゲーム中でも、消耗することを前提にして、ドンドンと生産して配置しよう。それが兵員の上手な使い方だ。とはいっても、兵員って悲惨だ。

6 対空車両



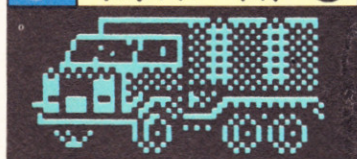
前線における有効な防空兵器は、砲かミサイルか？ これはいまだに解決

されていない問題だ。砲の場合は、レーダーや赤外線で航空機を追跡して、機銃や近接爆発弾（多数の破片が詰めてある）を発射するシステム。ミサイルの場合は、発射したミサイル自身が赤外線やレーダーで追跡するシステムである。このうち、どっちが良いかは本当に難しい問題で、アメリカの最新対空兵器であるADATSはミサイルと砲

の両方を装備している。

ゲームでの怖さは、遠距離から飛んでくるミサイルのほうが上だろう。ソ連のSA-4やSA-6は「ヒキョー者！」と叫びたくなるほど遠くから、ミサイルを発射してくる。しかし、対空車両は戦車などの戦闘車両には弱い。常に味方部隊の後方など、味方の戦車に守ってもらえる位置にすることだ。

7 補給・輸送

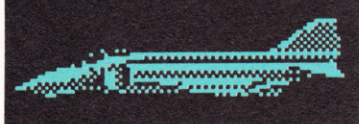


補給や輸送という行為は、地味な活動なので、どうしても見逃しがちであ

る。しかし、古今東西におけるどんな戦いにおいても、補給と輸送を軽視した者が勝つたためしはないのだ。現代戦においても、兵員は1日に45キロ以上（弾薬や食料、その他）の補給を受けないと満足に戦えないといわれている。「大戦略Ⅲ」でも、補給と輸送は重要だ。1回の戦闘でも多く弾薬を消費するので、小まめに補給を行わないと、

すぐに弾薬切れになってしまう。弾薬の少ない兵器などは、鉄のカタマリにすぎない。そのため、都市や前線基地の確保、補給部隊の展開は無視できないことなのだ。輸送も、部隊を前線にす速く送り込むという目的のほかに、弾薬が十分で無傷の部隊を、キズついて数の足りなくなった部隊に補充する、といった目的もあるのだ。

8 戦闘機



戦闘機の目的は、そのスピードと機動性を利用して偵察をすることと、その戦闘能力で制空権を確保することである。

そんな戦闘機の最大の脅威は敵の戦闘機であり、偵察するにしても制空権を確保するにしても、戦闘機どうしの戦いは避けることができないのである。戦いといっても、決着は一瞬にしておく。空中戦のセオリーは、敵の不意を狙うことであり、撃墜されたパイロットは、敵がどこにいるかすら知らない場合が多いのだ。

ゲーム中でも、F-14などを相手にすると、そんな目にあうことがある。射程7のフェニックスは、強力だ！ 戦闘機を含む航空機を効率的に使うためには、空港を多く押さえておく必要があるのだ。ゲーム中における制空権とは、空港を占領することであり、占領してくれる兵員を敵の航空兵器から守り抜くことなのだ。

9 攻撃ヘリ



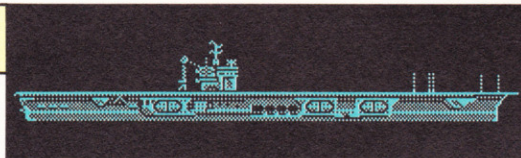
攻撃ヘリコプターは、高度を上げたり下げたりしながら敵を捜し、発見と同時にミサイルを発射して、再び姿を

隠す。その射程距離はおよそ6000メートルで、攻撃を受けた車両は、ヘリコプターを発見することすらできないのである。攻撃ヘリコプターは、その機動性と強力な火力で、陸上部隊の最大の脅威となっている。そのため、攻撃ヘリコプターは情勢の悪化した戦場を立て直すため、必ずといっていいほど送り込まれるのだ。

こういったところは、ゲーム中でも同じだろう。我々は、攻撃ヘリを陸上兵器を叩く切り札としてよく使う。とくに、戦車の損害が大きいと予想されたときや、攻撃機をつぎ込むのはもったいないと思ったときに、酷使といえるほどにこき使ってしまうのだ。どうも我々は、戦車や航空機ほどには、攻撃ヘリに愛着がわかないようだ。

10 空母

空母の艦載機数はおよそ90機。これは、地上の空港で収容している数の2倍以上であり、種類も豊富だ。要撃機や攻撃機、偵察機、早期警戒機、対潜哨戒機、ヘリコプターとあらゆる種類の航空機が搭載されている。そのため、



総合的な攻撃力は最高で、小さな国相手なら1隻で十分に戦えるほどだ。

ゲーム中でも、空母の攻撃力は抜群である。空港では16機の戦闘機しか収

容できないのに、ニミッツは40機も搭載できるのだ。しかし、これだけ強力だと、沈められたときのダメージも

大きい。実際のように、巡洋艦やフリゲート艦を護衛につけるか、常に上空支援機を飛ばして、防衛につとめることが大切だろう。

11 戦艦

現代の戦艦は、ハイテク技術と電子兵器の集合体であり、もっとも製造費のかかる兵器なのである。たしかに、攻撃力はピカイチなのだが、戦艦が実戦に投入されることはまずない。魚雷艇や航空機といった安い兵器にやられ



たときのことを考えると、もったいなくて使えないのだ。そんなわけで、戦艦の最大の使命は、その存在自体によって、敵国を脅えさせることである。

つまり、戦艦はシンボルでしかないのだ。

ゲーム中で戦艦を生産できるのは、アメリカだけだ。しかし、ア

メリカをやるプレイヤーが、戦艦をわざわざ造る必要があるだろうか。たとえ造ったとしても、やっぱりもったいなくて戦艦に使えないと思うのだが。

12 潜水艦

潜水艦がいったん潜水すると、それを探知するのは容易なことではない。しかし、潜水艦にとって海上を進む艦船を見つけることは、たやすいことなのだ。これが、潜水艦は艦船の天敵、と言われるゆえんである。見えないと



いうことを最大の武器にして、魚雷や対艦ミサイルで攻撃してくるのだから、まったく始末におえないのだ。そんな潜水艦を叩くために、対潜ヘリや対潜

哨戒機があるのだが、潜水艦に深く静かに潜られると、手の出しようがない。チャンスは、潜水艦がうかつな行動

をとったときに限られる。ゲーム中でも、潜水艦は強力だ。だが、敵が潜水艦の相手になる艦船を、なかなか生産しないのがさびしい。

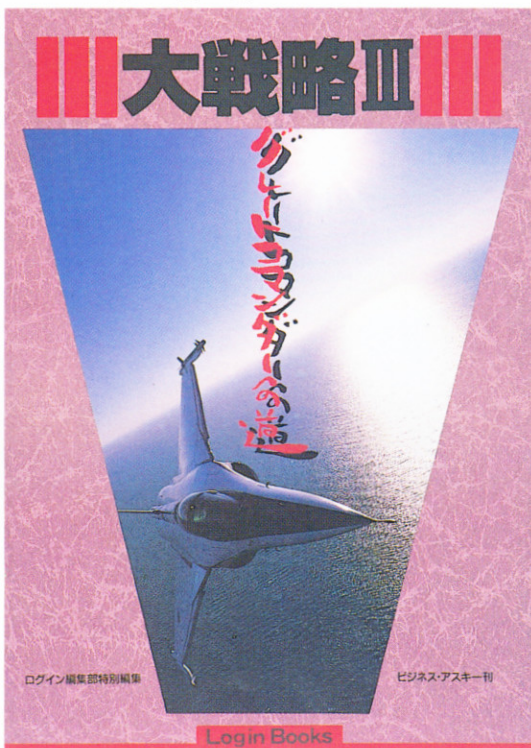
話題騒然!!

各界の絶賛の嵐を受けて 待望の一冊、ここに登場!



システムソフト 石川淳一氏

まあ、『大戦略Ⅲ』も経済よりも用兵が中心のゲームですが、『天下統一』というゲームもそうなんです。やっぱり、戦国時代のイメージって、内政的なものより力と力のぶつかり合い、合戦です。『天下統一』では、兵を率いて全国を駆け巡るというイメージでゲームをつくりました。戦国時代版大戦略という感じ、みなさんよろしくお願いします。そうそう、『グレートコマンダーへの道』は良い本です!



ログイン編集部 都築てつや

大戦略のことなら、この人にまかせるしかない。そう、あの都築てつや先生だ。「ログイン」の放つ、初の徹底解剖本というプレッシャーにもめげず、みごとに仕事をしている」とは、単行本担当デスクの言葉。そのみごとというのは仕事ぶりをさすのか、出来上がりさすのかは不明だが、都築先生は「思わず自分で買いたくなっちゃうね」と言っているのだから、出来栄も良いのだ(本人過労のため代筆)。



河野真太郎

これはいい。できればログイン本誌の付録につけたかったのだが、一生モノとして持っていられるように、単行本として発売されることになったのだ。だから、ログインの最新ゲーム徹底解剖と併読すれば、『大戦略Ⅲ』について、システムソフトのプログラマーより詳しくなれる。キミも青春の思い出に買おう!!



MSXマガジン 加川良

私は、この本を手にとったときに、ほかのことを考えていたのですが、どこかに置き忘れてしまった。この本の事を忘れていたんですが、いきなり思い出して、また手にとつてみた。やっぱりいい本だと思いました。だから、買ってください。お願いします。



ファミコン通信 塩崎剛三

作じやないかなと思う。大戦略ファンはもちろんのこと、シミュレーションファンにもおすめつて感じだね。僕はシミュレーションゲームがそれほど好きじゃないから、まあそれなりにってとこだけど、やっぱりマニアにはたまらないだろうね。というわけで久々の2重丸。

大戦略Ⅲ

グレートコマンダーへの道

初心者からマニアまで全ユーザー必読

ログイン編集部特別編集 A5判 定価2000円[税込]

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

株式会社ビジネス・アスキー

●この本をより確実に手に入れるために、最寄りの書店に予約することをおすすめします。

大戦略Ⅲ

グレートコマンダー
TACTICAL MANUAL



LOGiN 16、17合併号特別付録

平成元年8月18日発行(毎月2回 第1、第3金曜日発行)第8巻 第16号 通巻91号

写真協力/月刊誌 世界の艦船