

SEGA® GAME

テレビランド
わんぱく
エクストラ

SUPER 大戦略

テレビランド
わんぱく
エクストラ

セガ
ゲーム

アタック
マニュアルブック

スーパー大戦略

セガオリジナルの思考ルーチンに勝てるか!?

アタック
マニュアル
ブック



徳間書店

スーパースーパー だいせんりやく
SUPER大戦略はパソコンゲー
ムからの移植ゲームですが、戦闘シ
ーンの構成や兵器に関するデータ等、
元のゲーム以上にリアルに作りまし
た。

しょしんしゃ かつ
初心者の方はもちろん、すでにパ
ソコン版で遊んだ方にも満足できる
作りだと思えます。

セガ・エンタープライゼス かいほつしつ
開発室

いま
今までの、ただの移植ゲームでは
なく、大戦略IIとSUPER大戦略を
よく研究して作ったメガドライブ版の
SUPER大戦略に期待しています。

ユニットのパラメーターも、艦船
ユニットを強くした点など、本当に
セガ、オリジナルのSUPER大戦
略といった感じがします。

システムソフト

SEGA® GAME

テレビランド
わんぱく
エクストラ

SUPER 大戦略

セガオリジナルの思考ルーチンに勝てるか!?

アタック
マニュアル
ブック



セガ・ゲーム
アタックマニュアルブック

スーパースーパー
だいせんりやく
SUPER 大戦略



★もくじ★

だいせんりやく 大戦略とは	4
だいせんりやく 大戦略の用語の基礎知識	6
なが ゲームの流れ	8
べつ タイプ別 生産国別	11
かいせつ ユニット解説	11
さくせんへん 作戦編	25
こうりやくへん 攻略編	37
かくしコマンド	44
せんりやく 戦略マップ集	45

だい せん りやく 大戦略とは？

★はじまりは「現代大戦略」★

戦略シミュレーションという名を、ほしいままにしたパソコンゲームが「現代大戦略」だ。1985年にパソコンゲームとして発売され、4年の年月がすぎても、いまだに、支持者が多い。



▲今、プレイしても、やっぱりおもしろい、戦略ゲームの元祖が「現代大戦略」だ。

メガドライブ版の「SUPER大戦略」の元祖も、この「現代大戦略」で、大戦略のシリーズをすべて合わせたユーザーは、100万人を超えてもいわれている。このゲームの面白さは、難しいボードゲームのルールをすべてコンピュータがやってくれて、しかも、コンピュータが人間くさい点にあるといえる。

だい せん りやく ★大戦略ファミリーは今や24タイトル

「現代大戦略」の思考ルーチンに改良が加わり、マップエディット内蔵されたのが、「パワーアップセット」だ。このふたつのソフトは、PC-9801シリーズで生まれ、「大戦略II」、「エディタセット」とさらに内容が充実。しかも、PC-9801の他にも移植が進み、あらゆるメディアを含めると24タイトルにもなった。



▲「大戦略II」このゲームに夢中になって、眠れない人も。

セガ・メガドライブ版「SUPER大戦略」のベースは「大戦略II」だ

メガドライブ版の「SUPER大戦略」は、「SUPER大戦略」と「大戦略II」の思考ルーチンの良い部分に改良を加え、しかも、ユニットのバランスも、きちんとセガ版の考え方で、直してある。ベースとなっているのは「大戦略II」なので、おもしろさは、保障付きだ。

だいせんりやく
大戦略

パワーアップセット

ピーシー
PC-9801
システムソフト
5800円

だいせんりやく
大戦略II

ピーシー
PC-9801
システムソフト
9800円

セガ

スーパー だいせんりやく
SUPER大戦略

メガドライブ
セガ
6800円

だいせんりやく
大戦略
ファミリー

げん だい だいせんりやく
現代大戦略

ピーシー
PC-9801
システムソフト
7800円

だいせんりやく エスピー
大戦略IISP

ピーシー
PC-9801
システムソフト
8800円

だいせんりやく
大戦略FM

HMI
システムソフト 6800円

だいせんりやく
大戦略XI

XI
システムソフト 6800円

だいせんりやく
大戦略(MSX2)

MSX2 マイクロキャビン
カセット・ディスク 各7800円

スーパー だいせんりやく
SUPER大戦略XI

XI
システムソフト 8000円

スーパー だいせんりやく
SUPER大戦略68K

X68000
システムソフト 8800円

スーパー だいせんりやく
SUPER大戦略(MSX2)

MSX2
マイクロキャビン 8800円

だいせんりやく
大戦略88

ピーシー
PC-8801 SR以降
システムソフト
7800円

だいせんりやく
大戦略III

ピーシー
PC-9801
システムソフト
未定

スーパー だいせんりやく
SUPER大戦略

ピーシー
PC-8801 SR以降
システムソフト
8000円

スーパー だいせんりやく
SUPER大戦略98

ピーシー
PC-9801
システムソフト 8800円

ばん だいせんりやく
ファミコン版大戦略

ファミリーコンピュータ
ボーステック 5900円

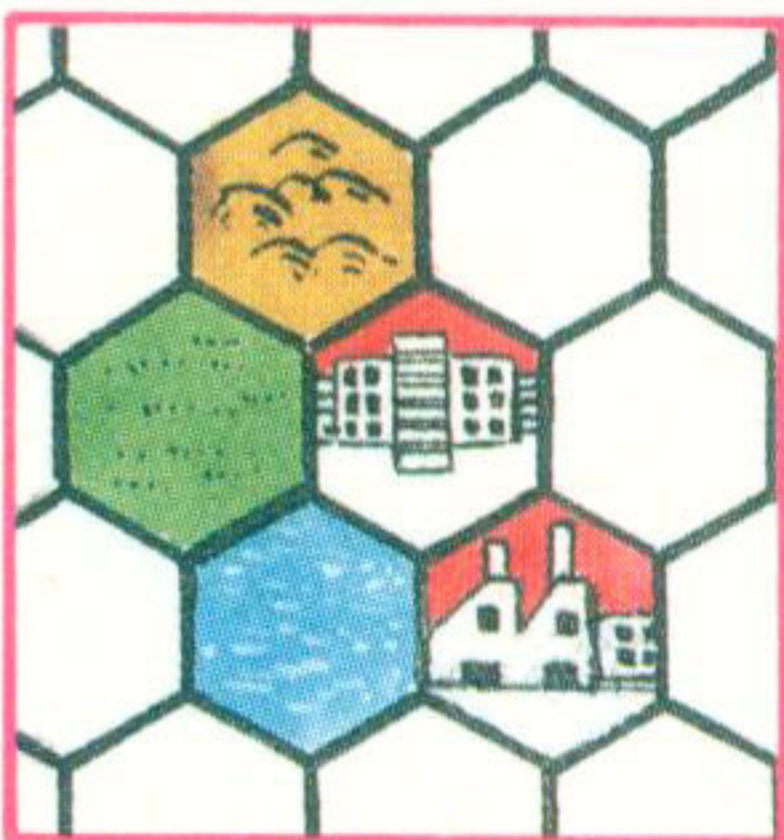
これだけ移植や、改
良の加わったコンピ
ュータゲームソフトも、
ほんとう 少く
本当に少ない。

スーパー だいせんりやく
SUPER 大戦略はシミュレーションゲームなので、^{すこ}少し^{どくとく}独特な^{ようご}用語を使うことがある。^{きほんてき}基本的なもの^{おぼ}を覚えておこう。

★ ターン、フェイズ

スーパー だいせんりやく かつこく じゅんぱん い どう せんとう さくせんこうどう
SUPER 大戦略は各国が順番に移動や戦闘などの作戦行動^{おこな}を行う。これをフェイズ^いと言って、すべての国のフェイズが終^{くに}ると、1ターンが終了^{しゅうりょう}する。

★ ヘックス



ろくかくけい め ろくかくけい
六角形のマス目のこと、マス目を六角形にするとタテ横ナナメのマス目の数と、^{さい}実^さ際の^{きょり}距離が^{ひとし}等^{じつ}くなる。ヘックスには^{へいち}平地や^{もり}森、^{たてももの}建物などの^{ちけい}地形があって、それぞれの^{ちけいとくせい}地形特性が^{いどうりょく}ユニットの^{ぼうぎょりょく}移動力や^{えい}防御力に^{きょう}影^{あた}響^あを与える。

★ マップ

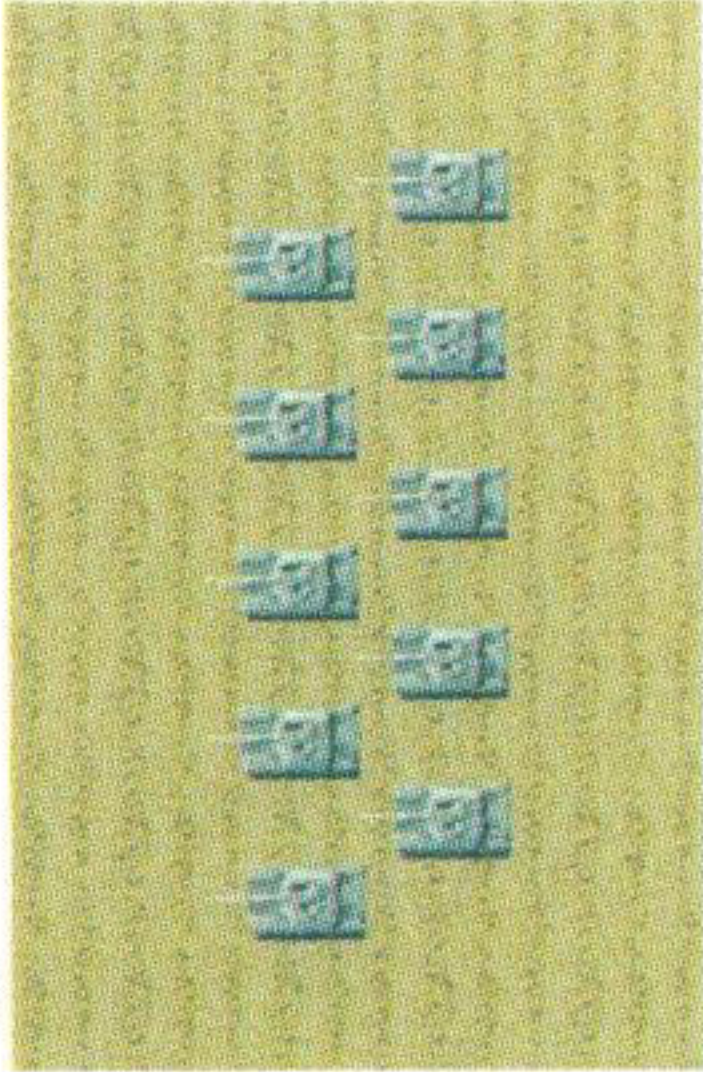
スーパー だいせんりやく よこ ごうけい こ
SUPER 大戦略ではタテ64、横64合計4096個のヘックスで^{こうせい}構成されている。将棋^{しょうぎ}でいうなら将棋盤^{しょうぎばん}にあたるゲームの^{ぶたい}舞台。

★ 地形特性(地形効果)

ちけい ちけいこうか
地形がユニットに与える影響のこと。たとえば地上ユニットは森^{もり}の中^{なか}では^{いどうりょく}移動力が^さ下^{うご}がり動きにくくなるが、敵^{てき}から^{こうげき}攻撃を受けた^う時は^{とき}防御力が^あ上がる。

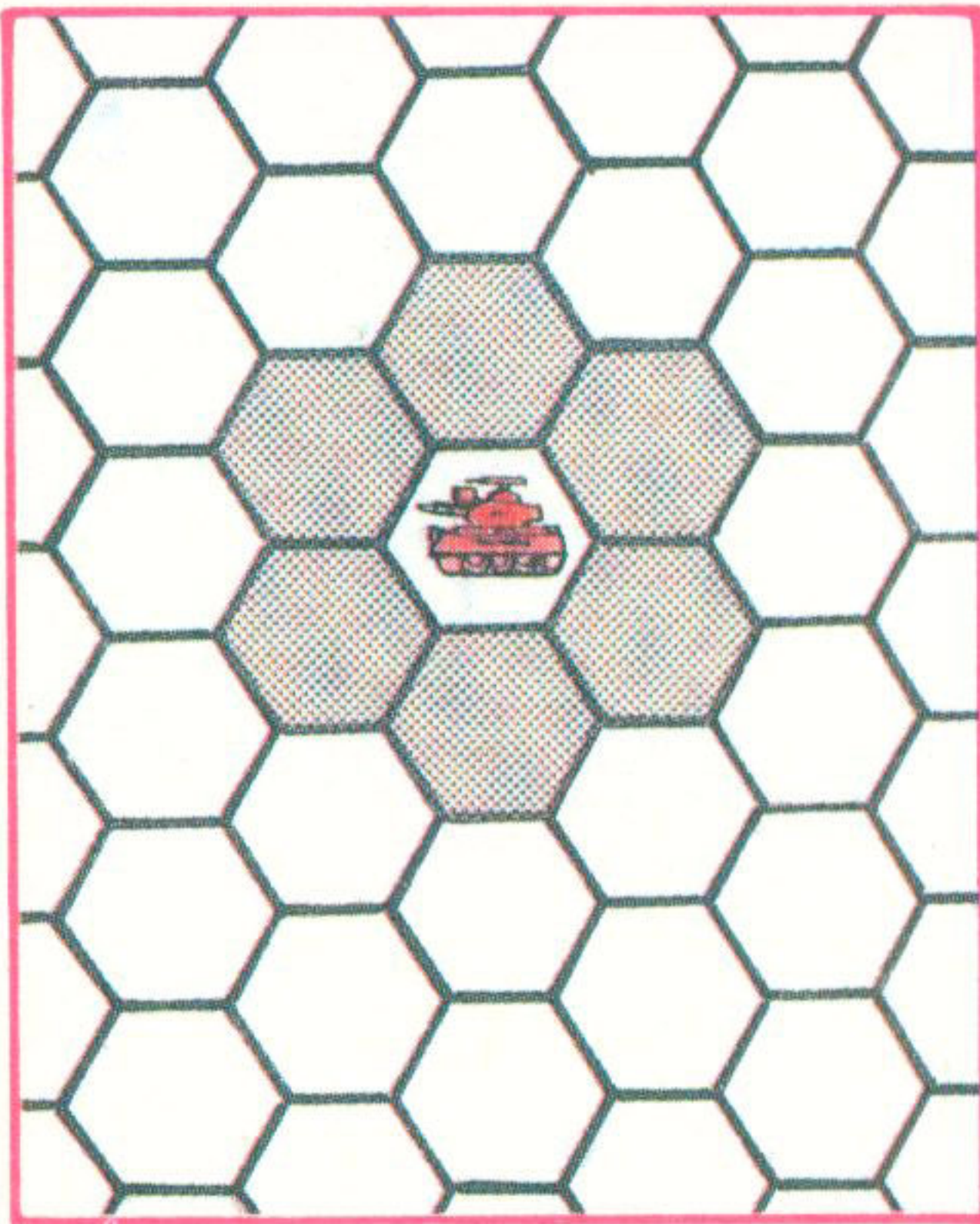
★ユニット

位で行う。▶行動コマンドはユニット単



将棋でいえば駒のこと。兵器や兵員の集団で同じ種類の兵器10機で構成されている。(ただし大型機は6、艦船は1) 行動コマンドはユニットごとに行うのだ。ユニットが攻撃を受けると機数は減ることがあり、機数が0になるとユニットは消滅する。

★ZOC(ゾック)



支配地域。ユニットのいるヘックスのまわりの6ヘックスがZOCになる。移動中に敵ユニットのZOC内に入るとそこで移動をストップしなければならない。ユニットを移動させようとした時、移動可能な地形でも、燃料切れでもないのに移動できないところがある時は、敵のZOCの影響を受けているのだ。

★ぐんじひ 軍事費

ユニットを生産する時に必要なお金。自国の都市(占領した都市も含む)から入ってくる。軍事費は貯金できる。

★こうぎょうりょく 工業力

ユニットを生産するために必要な技術力。工場から得られる。工業力は軍事費と違って貯めることはできない。

なが ゲームの流れ

スーパードアイセンリヤクは、いままでのアクションゲームや、ロールプレイングゲームとは違って、ゲームの手順やルールが少々複雑だ。しかし、ルールを何べんも読むより、実際にプレイしてみるのが一番だ。細かいルールはゲームをしているうちに自然におぼえてしまうものだ。

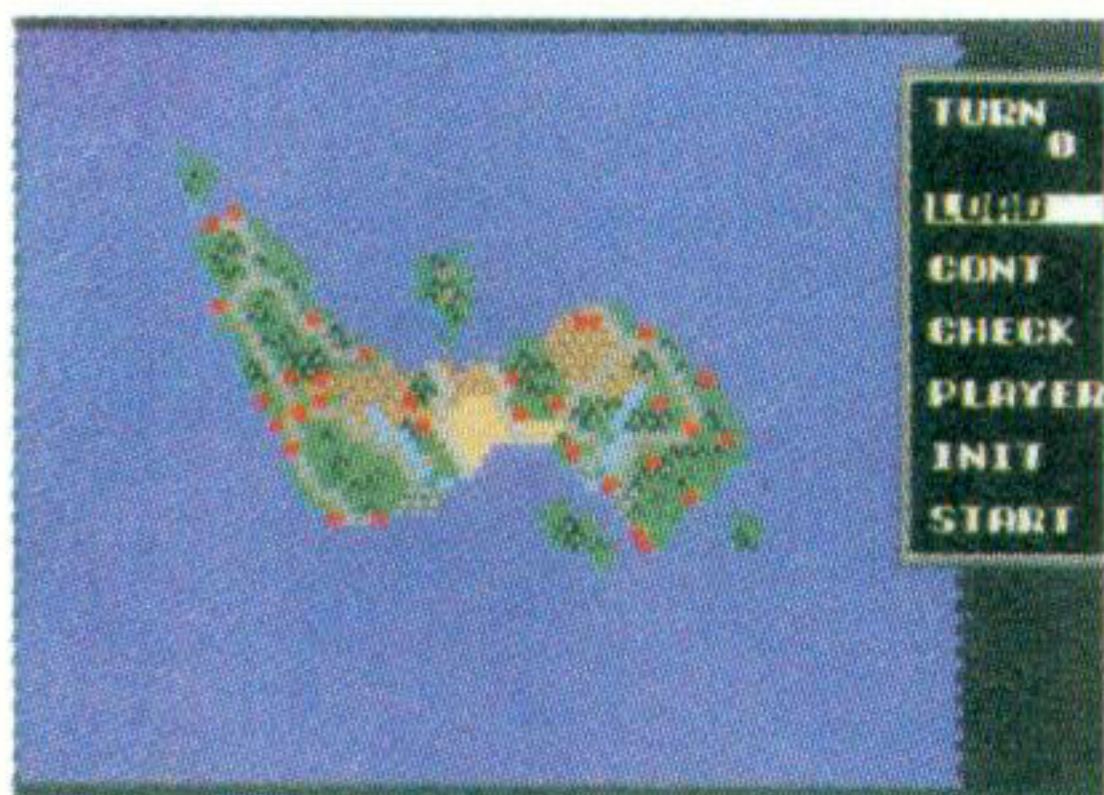
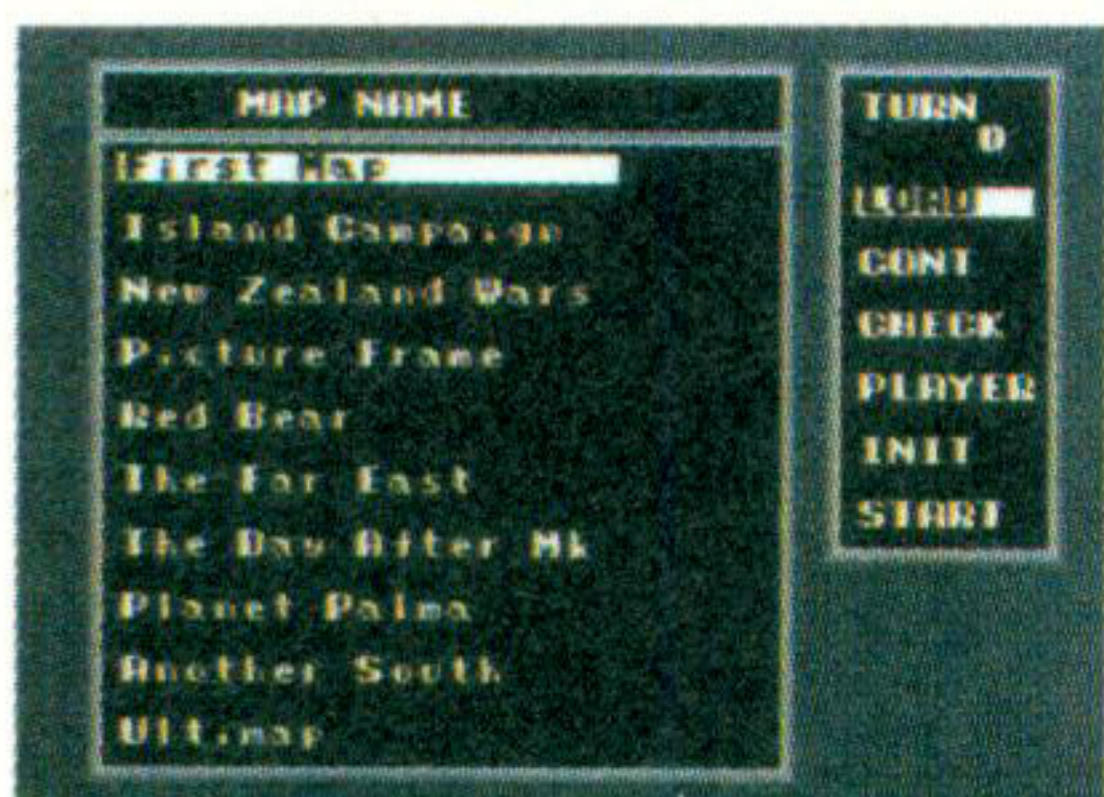


▲航空母艦からA-6イントルーダーが発進するオープニングタイトル。

★ ゲームの目的

プレイヤーは受け持った国の軍隊を操り、コンピュータ（または他のプレイヤー）の操る敵国の軍と戦い、敵国の首都を占領、あるいはユニットを全滅させて、マップ全土を制圧すると勝利だ。

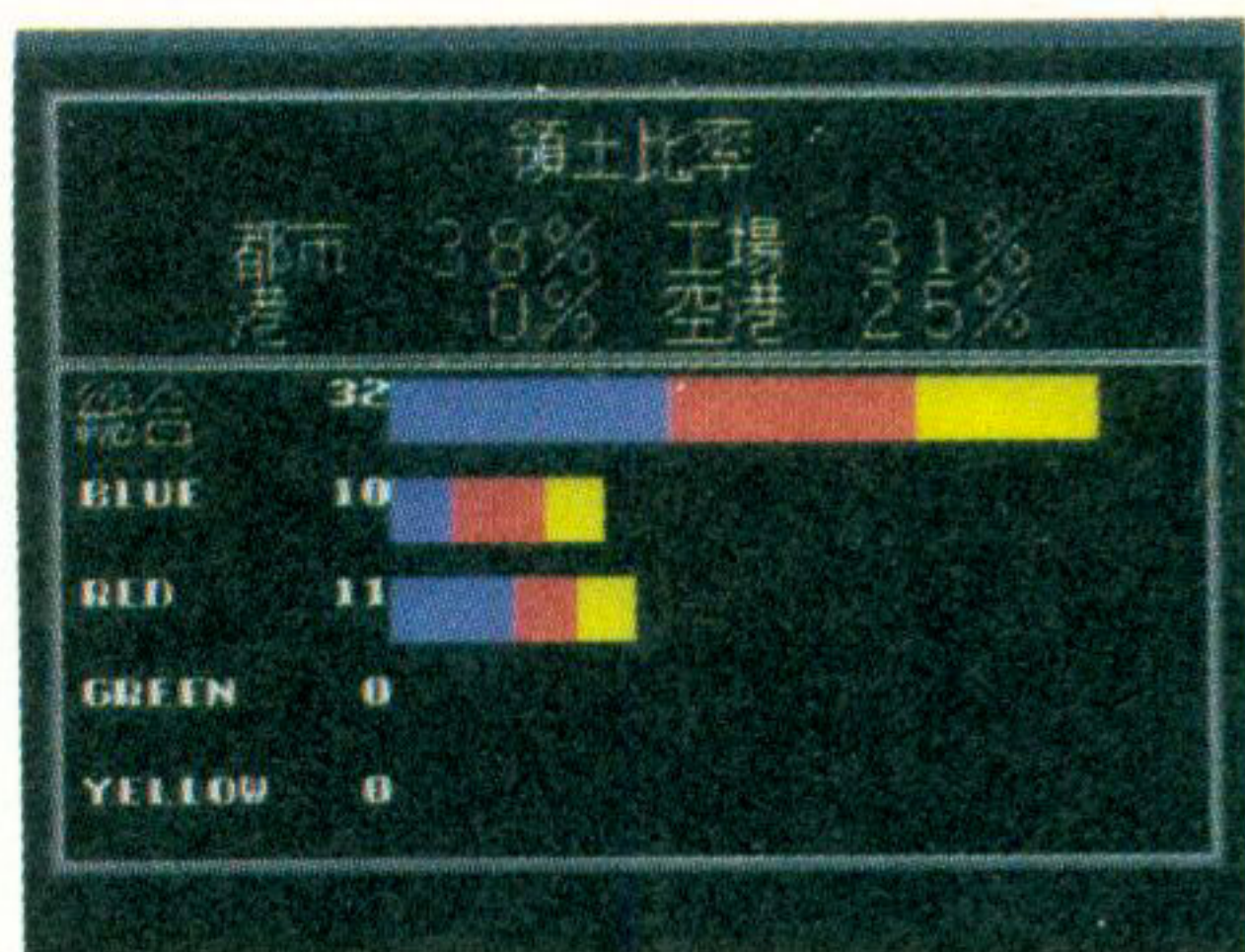
★ マップをロードする



タイトル画面でスタートボタンを1回押すと、イニシャルコマンドが出る。カーソルを一番上の「LOAD」に合わせてAボタンを押すと、画面にマップのタイトルが表示される。マップは全部で35種類ある。SUPER大戦略は、面クリアのゲームではないので、どのマップからプレイしてもいいのだが、まずは一番はじめの「First Map」からはじめてみよう。カーソルを合わせてもう一度Aボタンを押してみよう。

★マップのチェック

マップの全体図が表示されたら、イニシャルコマンドの「CHECK」のところにカーソルを持っていき、Aボタンを押すと、そのマップのはじめに設定されている軍事予算と工業力、もう一回ABCどれかボタンを押すと建物の総数とそれぞれの国の領土比率などが表示される。



▲はじめに、それぞれの国がどれだけ領土を持っているかを見る。

★移動



▲移動コマンドでは、移動可能な罫がカラー表示される。

マップをチェックしたらイニシャルコマンドの「START」を押してゲームスタートだ。すでにユニットが配置されているので、どれか動かしてみよう。方向ボタンでヘックスカーソル(白いワク)を動かしてユニットの上に持ってきてAボタン。行動コマンドの「移動」を押す。

★攻撃

移動が終わった位置のとなりに敵ユニットがあって、そのユニットが攻撃可能な武器を持っていたら、攻撃コマンドで攻撃できる。まず自分の武器が表示されるので使用する武器を選ぶ。次に攻撃可能な敵ユニットにヘックスカーソルが乗るのでAボタンを押して戦闘が始まる。



▲敵ユニットを攻撃する武器を選ぶのだ。

★ 生産

ひとつおりのユニットを動かしたらユニットを生産してみよう。生産できる場所は、首都とそのまわり6ヘックス、首都から5ヘックス以内の自国の領土だ。

生産	配置対象	兵員	車両	40
予算	46000	工業		4590
650s:200	400s:150	300s:150		
MIR1 P	M487-450 R	M1634102 R		
300s:100	450s:150	150s:100		
M501 TOR S	ファイター M	ファイター T		
100s:100	100s:50	200s:50		
ファイター T	ファイター T	ファイター T		

★ フェイズ終了

やることをすべてやり終えたらスタートボタンを押す。確認の表示が出るので実行にカーソルを合わせてAボタンを押して、次の国にフェイズをわたすのだ。このマップの場合コンピュータの操るRED国が行動を開始する。

★ 補給

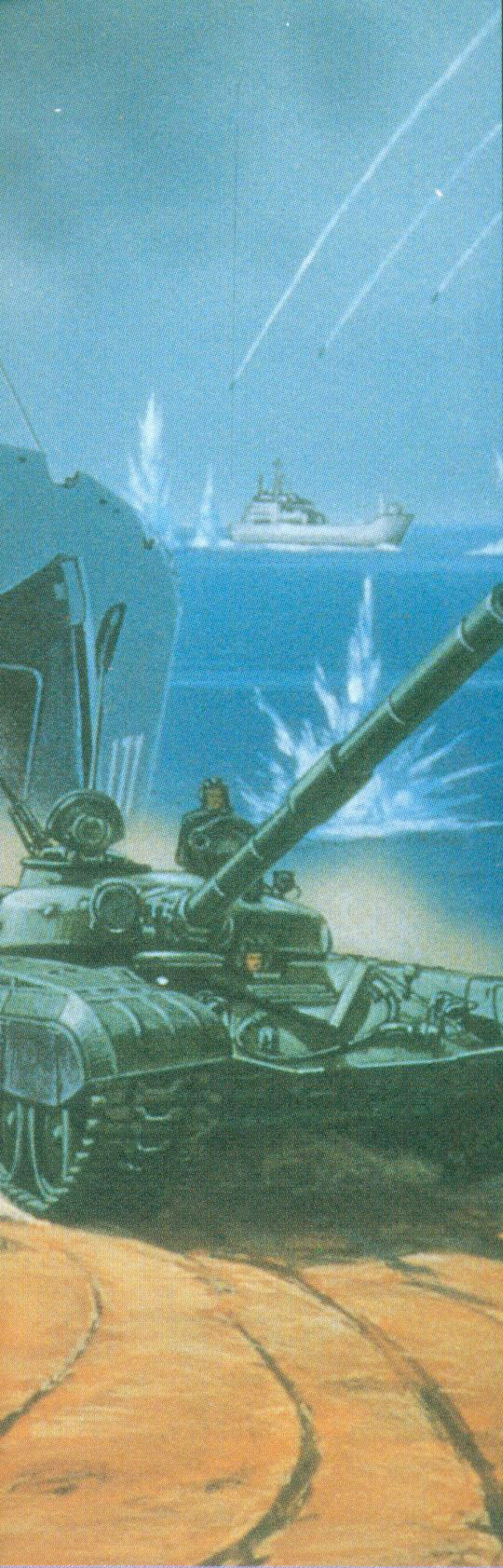


コンピュータ側の行動が終わってフェイズが自分の番になったら1ターンの終了だ。前のターンと同じように、またユニットを動かしていくのだが、その前に補給可能なユニットを補給してやろう。

★ 占領

このゲームは単に敵と戦い、敵ユニットを破壊するだけではだめだ。都市を占領して経済力を上げ、より強いユニットを生産しなければ勝ち残ることはできないのだ。





タイプ別・生産国別
ユニット解説

SUPER大戦略には
120以上のユニットが登場する。それらを兵器タイプ別、生産国別に分けて見てみよう。

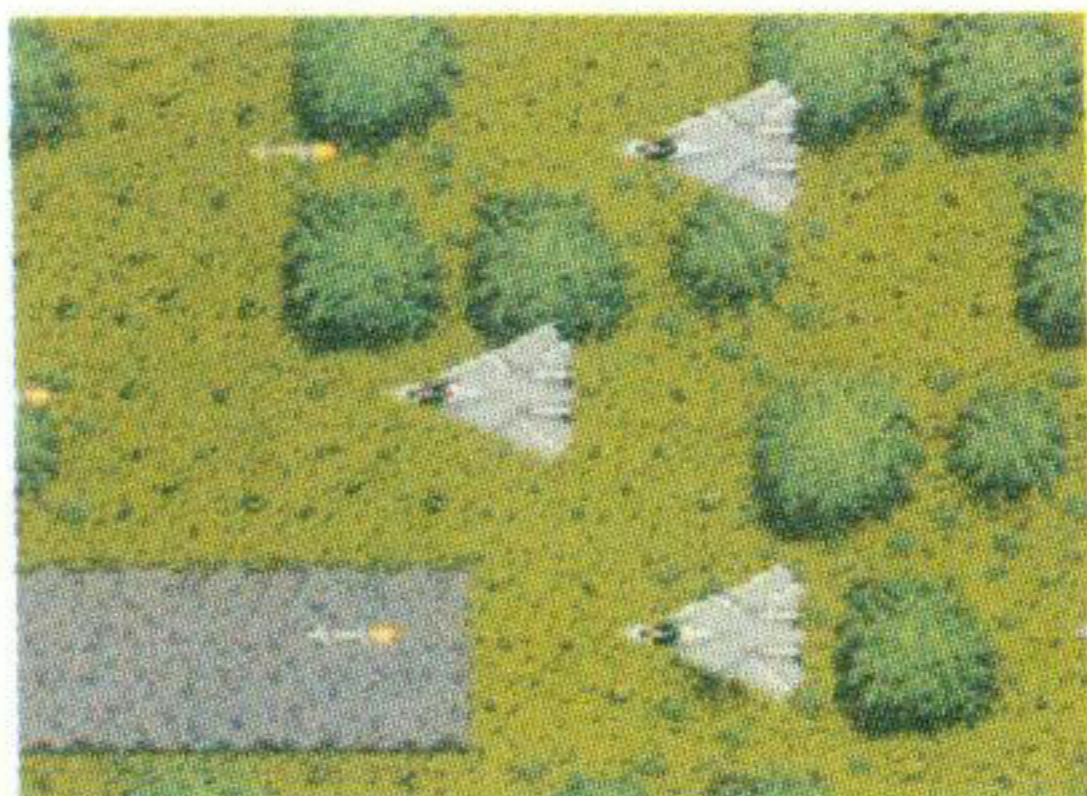
タイプ別ユニット解説

ユニットには戦闘機や戦車など、大きく分けて16のタイプがある。それぞれのタイプについての特徴と、使い方を覚えておこう。

F

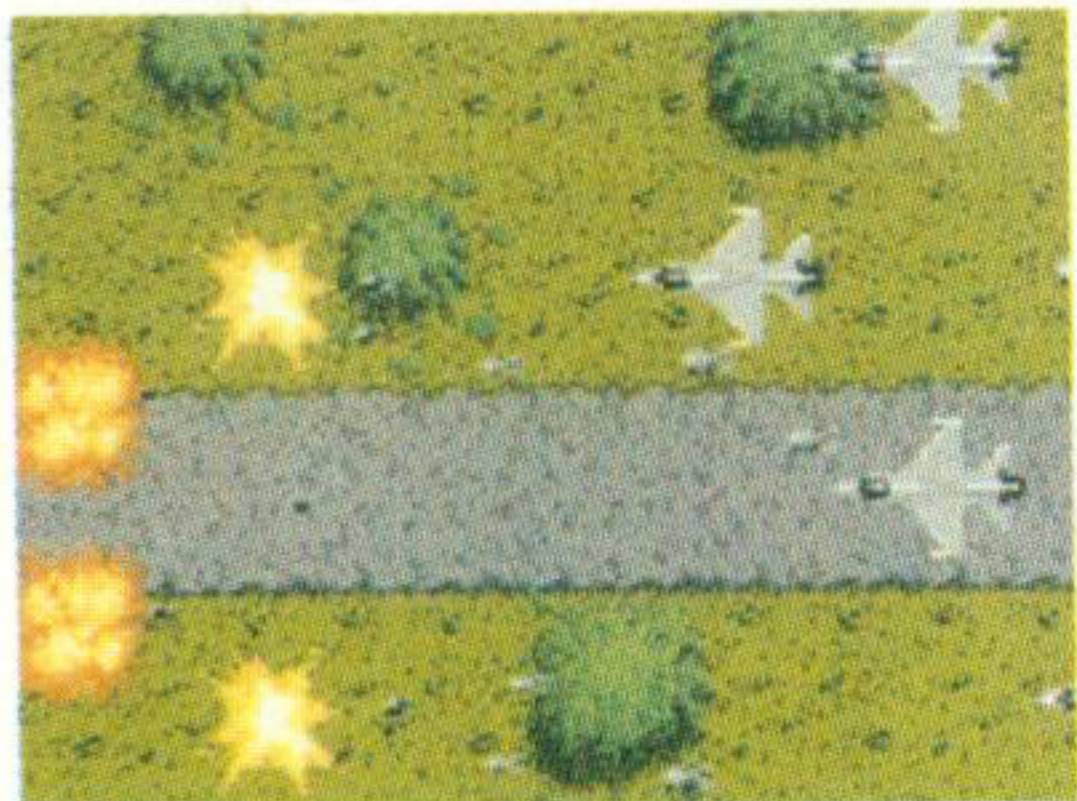
戦闘機

戦闘機の主な任務は、敵の攻撃機や戦闘ヘリから、味方の地上部隊や艦船を守ること。味方の輸送機や爆撃機を敵の戦闘機から守ることだ。戦闘機は航空ユニットに対しては絶大な攻撃力を持っているが、対空車両のかわつこの目標になってしまうので注意しよう。



F-4やMig-23など戦闘機ユニット

の多くは、武装を換えて爆弾を装備させると、攻撃機の代わりとして使うことができる。攻撃力は攻撃機に劣るが、スピードが必要な場面ではとても便利だ。



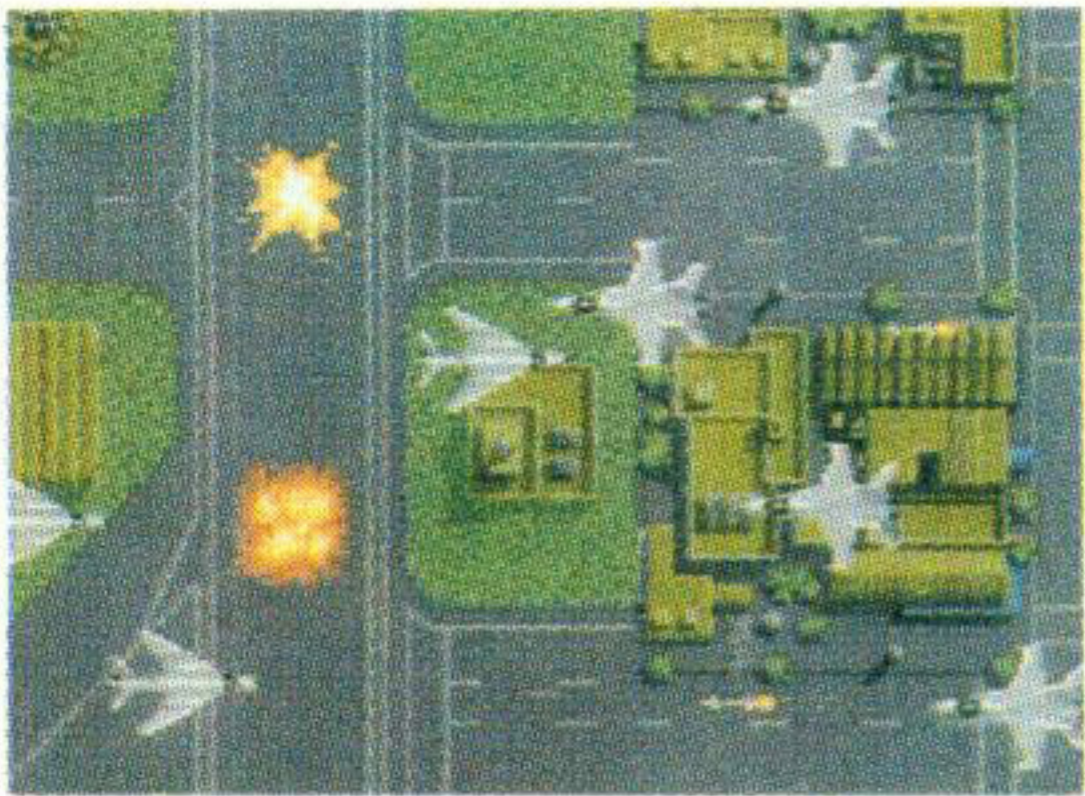
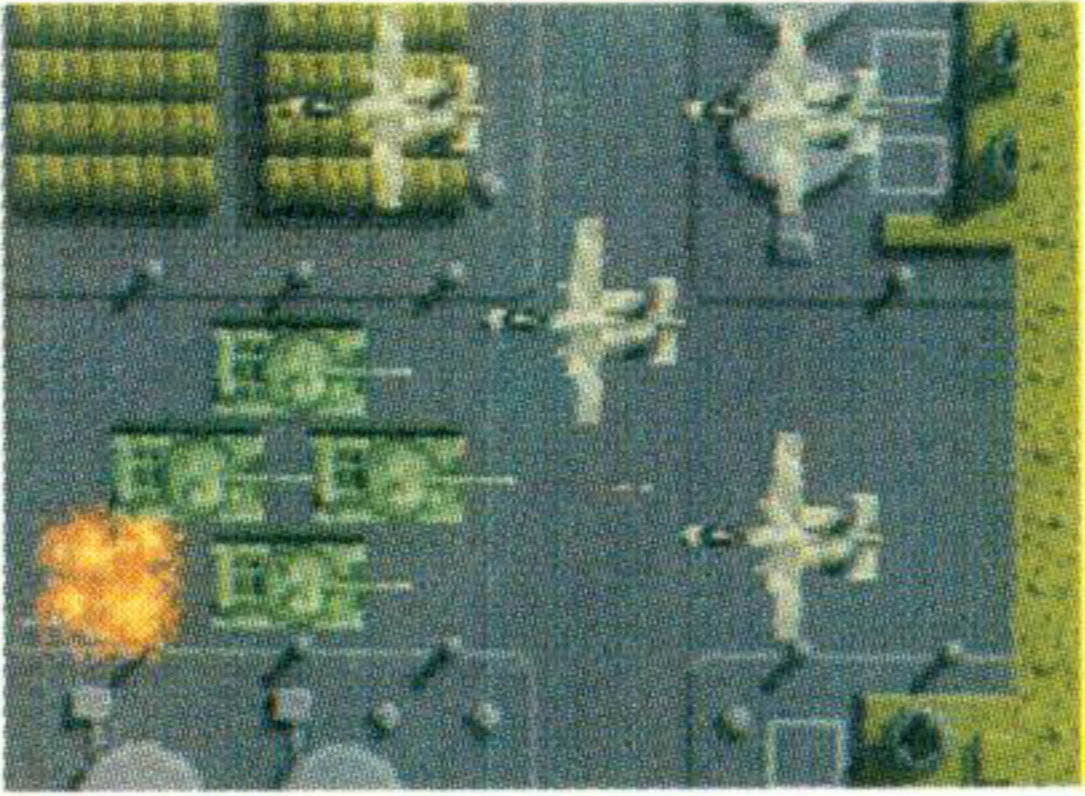
V

VTOL(垂直離着陸機)

VTOLユニットの最大の利点は、空港がなくても補給部隊から補給を受けることができる、ということだ。空港が少ないマップで制空権を確保するためにはかかせないユニットだ。特にAV8Bは長射程の対艦ミサイルを装備すれば、強力な対艦攻撃機に変身するのだ。



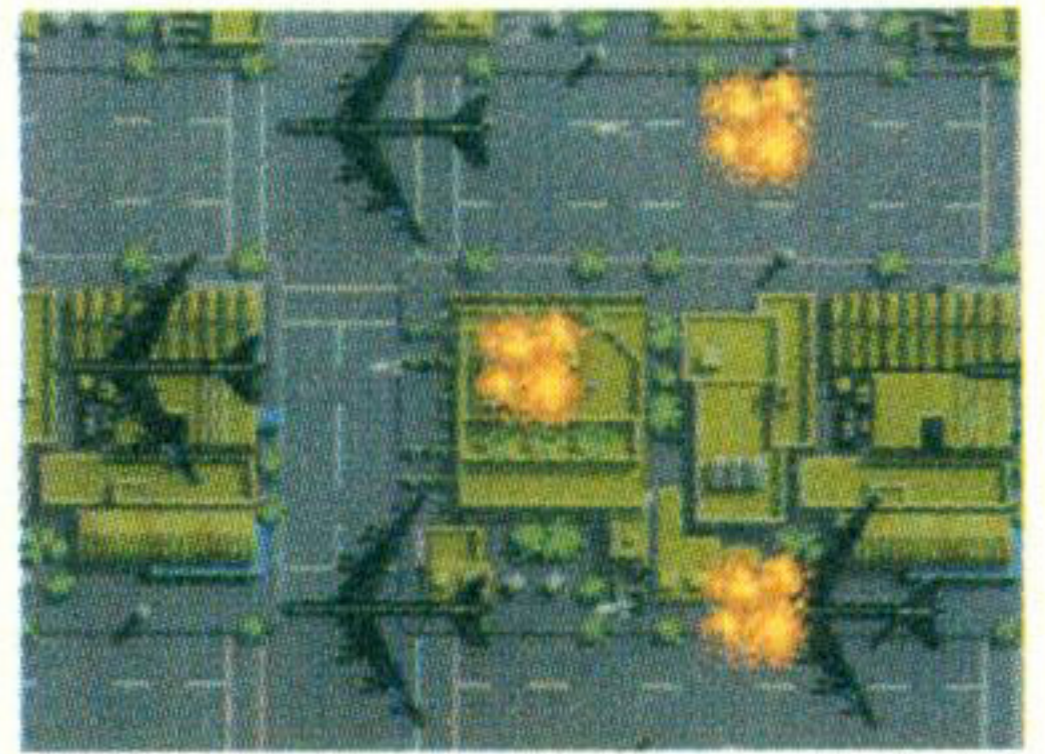
A 攻撃機



攻撃機は、爆弾やミサイルで地上部隊や艦船を撃破して、味方の地上部隊の進撃を助ける、という重要な任務を受け持つ。また、ほとんどの攻撃機にはサイドワインダーなどの対空ミサイルが装備されていて戦闘機の代用として使えるが、戦闘機と対等に戦えるほどではない。ただし、F/A-18は対空攻撃力、対空防御力ともに高く、ほとんど戦闘機として使うことができるのだ。

B 爆撃機

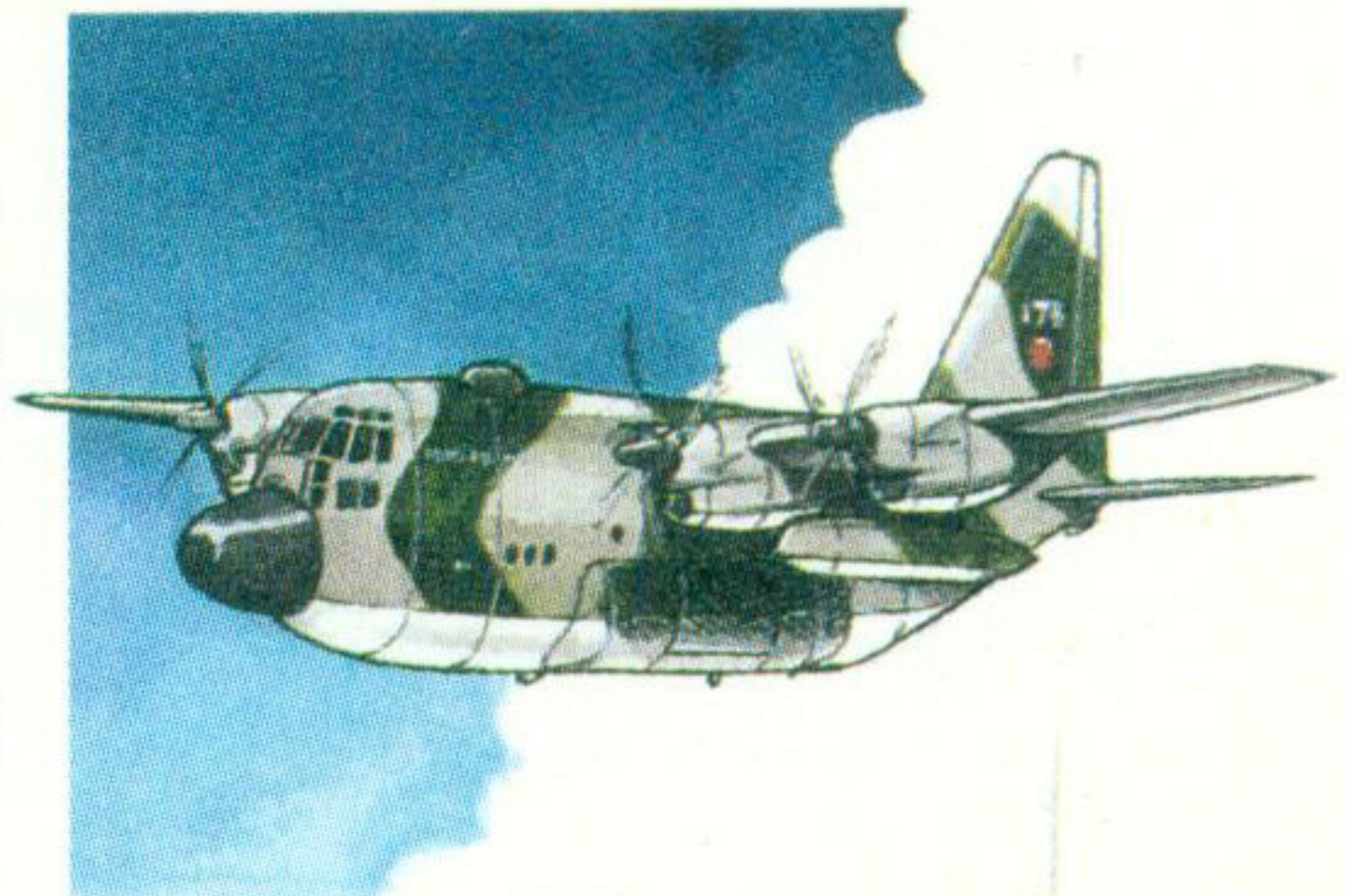
建物や橋を破壊できるユニット。敵の都市を爆撃して、経済力を低下させたり、橋や道路を破壊して敵の地上部隊の侵攻スピードを遅らせたりすることができる。また、B-52は対艦攻撃機として使うことができる。



C 支援機

輸送機と補給機は、直接敵を攻撃することはないが、味方の進撃を早めたり、戦闘機や攻撃機の航続距離をのばしたり、とても役に立つユニットだ。

ただし、防御力が低いので味方の制空圏内で使うこと。



H

ヘリコプター

ヘリコプターは大きく分けて、輸送ヘリと攻撃ヘリの2種類がある。輸送ヘリは地形に左右されることなく、歩兵ユニットをすばやく移動させることができる。攻撃ヘリは攻撃機より安価だが、対空戦闘力がほとんどないことに注意しよう。輸送ヘリの中には対戦車ミサイルを装備して、攻撃ヘリとして使える機種もある。



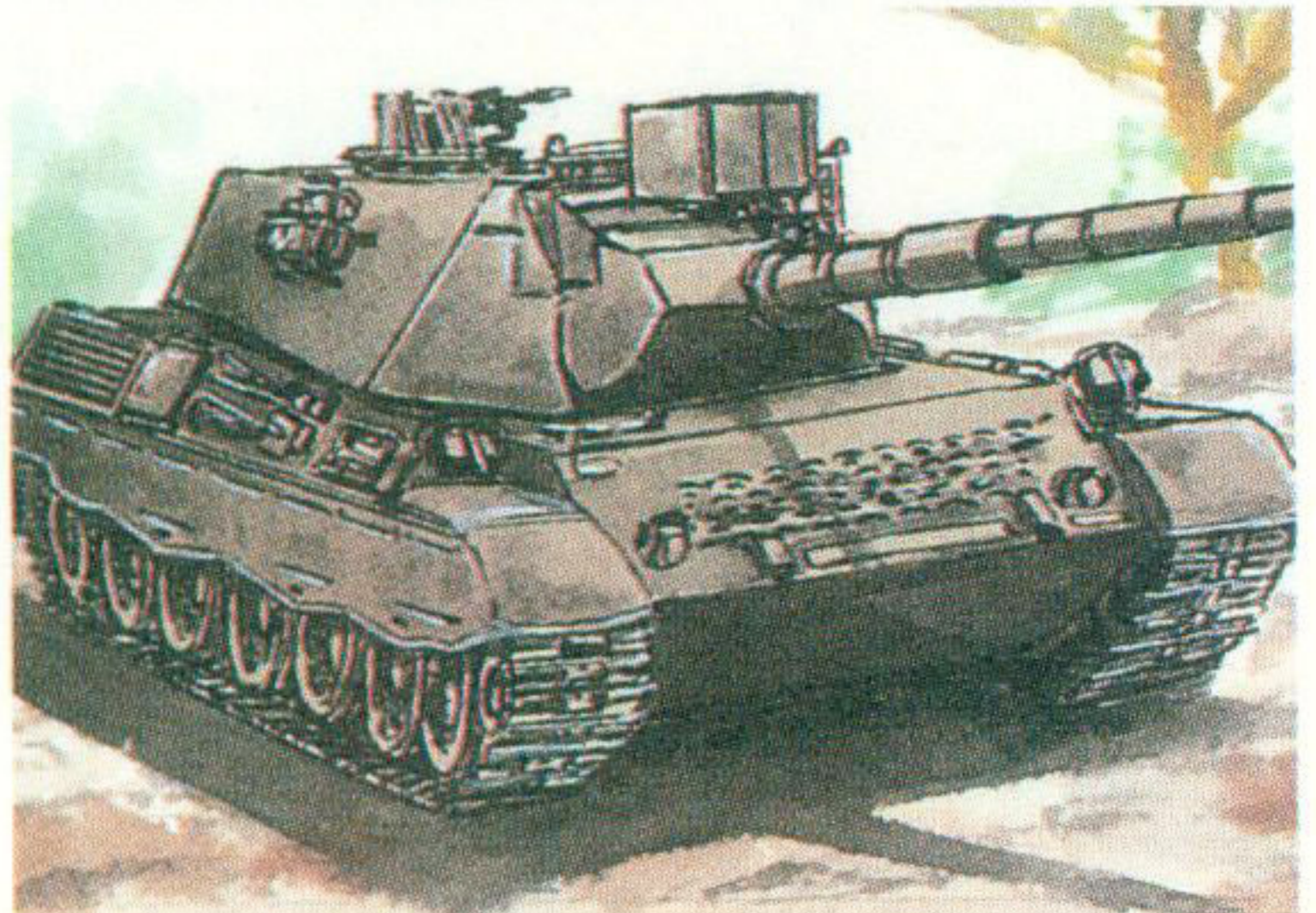
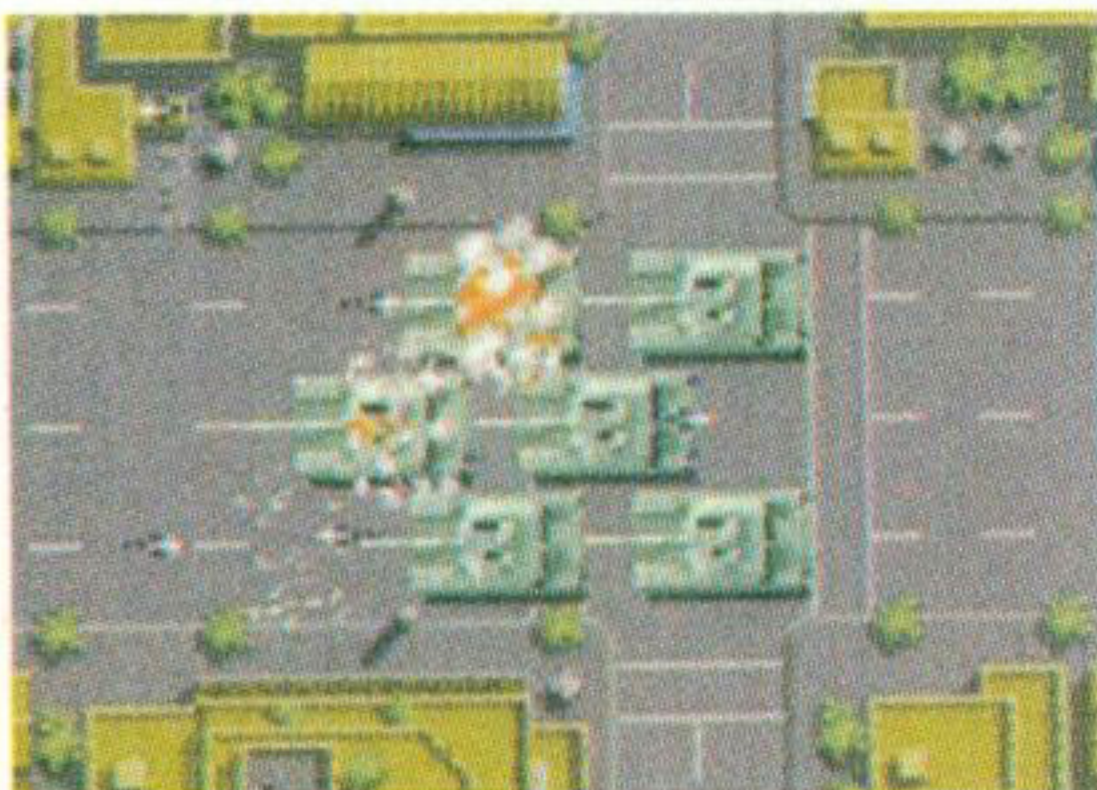
▲フランスのAS332は対艦ミサイルを装備できる唯一のヘリ。

P

戦

車

最強の地上ユニットである戦車が持つ最も重要な能力は、長い期間ある地点にとどまって、戦闘を続けられるという『地域制圧力』である。これは強力な対戦車ミサイルを持つ装甲車両にもまねができない。ただし、ほとんどの戦車は対空攻撃力を持たないので、敵の攻撃機などから身を守るために、対空車両といっしょに行動するといい。



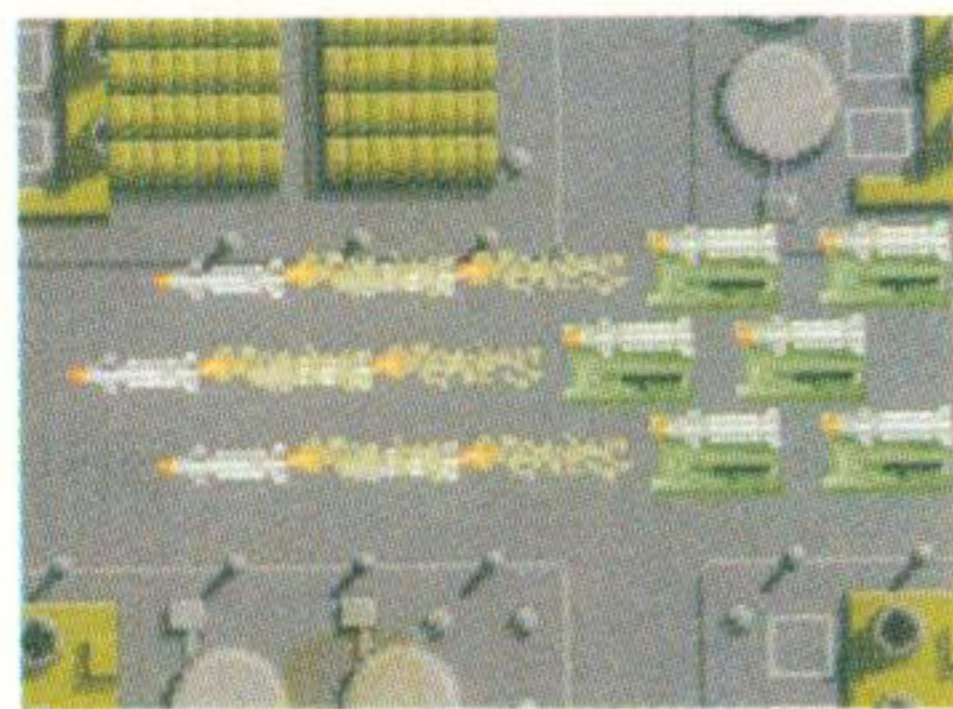
▲戦車は攻撃にも守りにも重要なユニットだ。

R

たいくうしゃりょう
対空車両



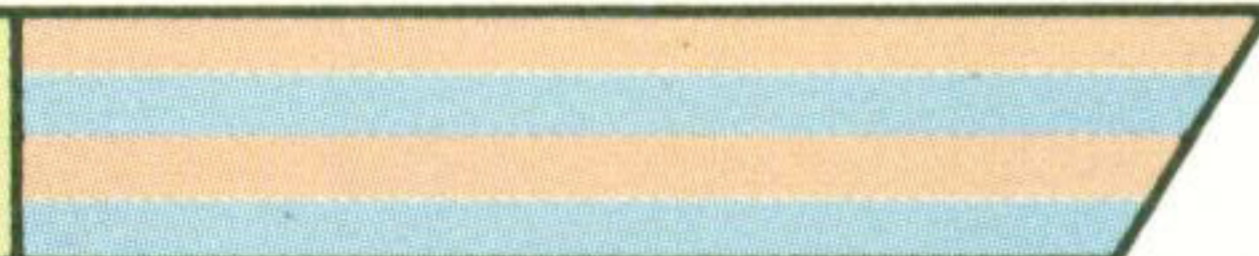
味方の地上ユニットを敵の攻撃機などから守るのが対空車両だ。機関砲タイプとミサイルタイプがあり、ミサイルのほうが攻撃力は大きいですが、地上ユニットからの攻撃には無力だ。長射程の対空ミサイルは、弾薬の数が少ないので補給に気をつけよう。



▲最大射程7ヘックスを誇るソ連のSA-4。

S

そうこうしゃりょう
装甲車両



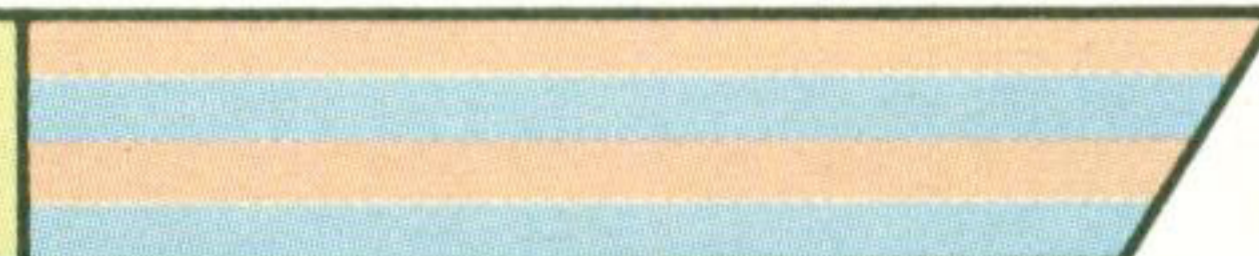
主に対戦車ミサイルを装備して、戦車などの装甲車両に対して高い攻撃力を持つ。ただし、防御力が低いのでなるべく森や都市などの地形効果の高いヘックス内にいるようにすること。値段が安いのと、移動力が大きいのがこれらのユニットの利点だ。



▲必ず地形効果の高い場所から攻撃しよう。

M

へいいんゆそうしゃりょう
兵員輸送車両



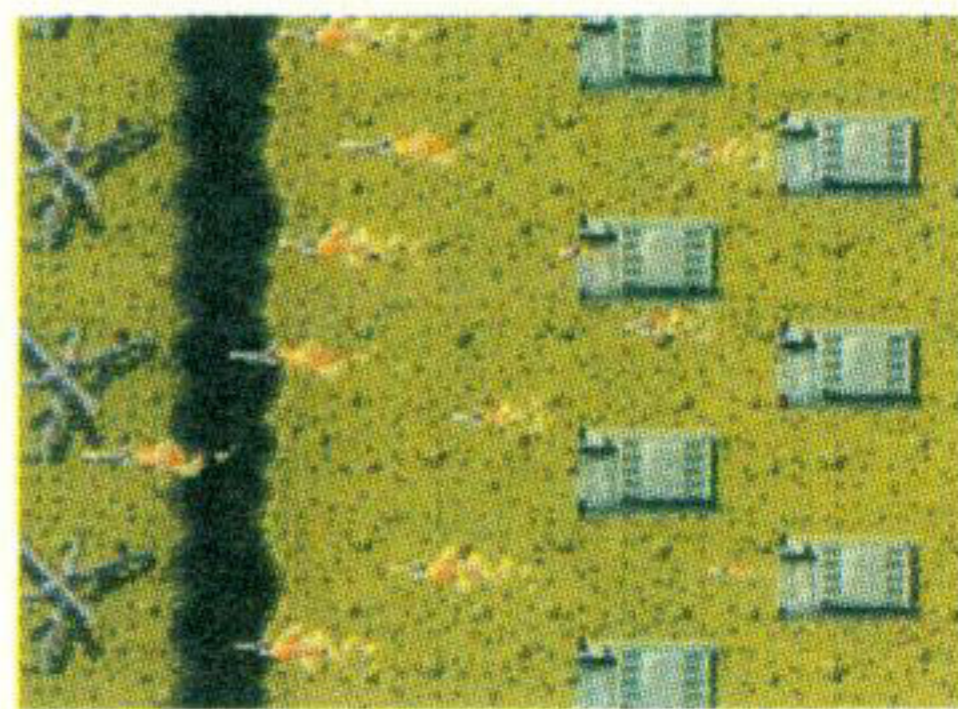
歩兵ユニットを遠くまで運ぶための部隊。輸送トラックより機動性が高いのが特長。対戦車ミサイルを装備しているユニットもあるが、あくまでも輸送している歩兵を守るための武器と考えよう。特殊なユニットとしては、水陸両用で海も渡れるLVTP-7がある。



U

自走砲

数ヘックスを離れた敵地上ユニットを攻撃できる。砲を装備しているもののほうが射程、命中率ともに高いが、ロケット弾は地回数が多く、命中すれば破壊力が大きい。しかしどのタイプも直接攻撃の武器を持たないものが多いので、他の部隊で守ること。



▲間接攻撃は反撃を受けない。

Q

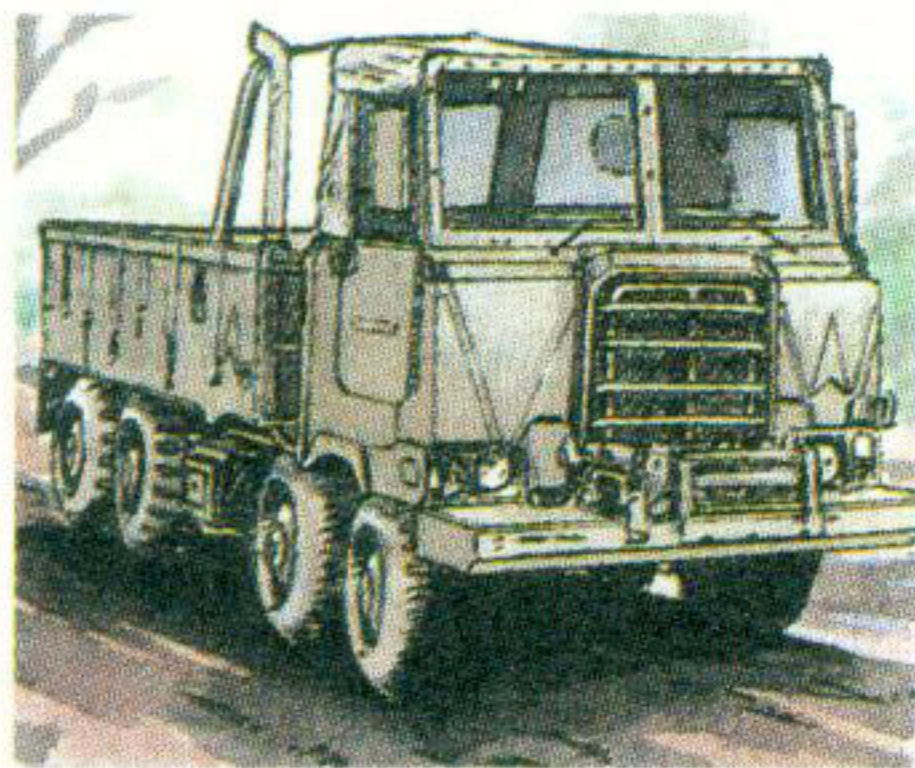
牽引砲

SUPER大戦略では対空ミサイルが唯一のQユニット。移動力が1しかなく、長距離を移動させる時は、輸送トラックかCH-47大型ヘリを使わなければならない。都市などの拠点を守るために使う。

T

非装甲車両

支援機ユニットと同じく、直接敵部隊と戦闘することはないが、味方の部隊の作戦行動を助ける重要な部隊だ。ただし、防御力がほとんどないので、味方の勢力圏内で使うこと。



E

鉄道



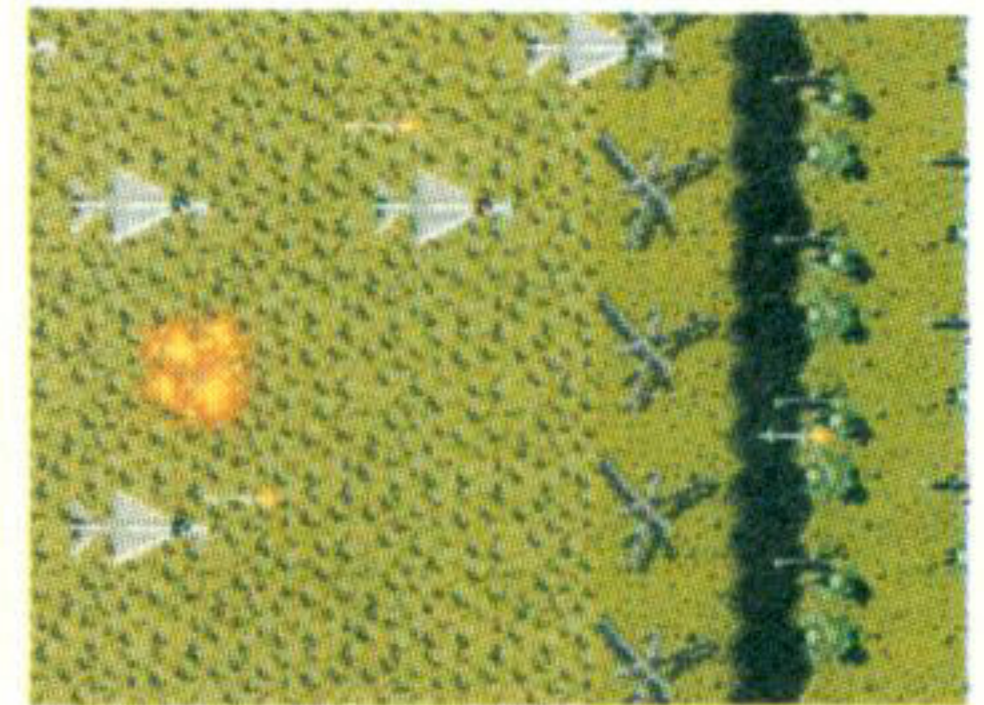
建物の地形が、鉄道の敷いてあるヘックス内でしか移動できないが、地上ユニットを大量に高速で輸送することができる。平地が広く長期戦になりそうなマップでは、工作部隊を使って鉄道を敷いておくものいいだろう。

I 歩兵

都市や空港などを占領できるのは、歩兵部隊と戦闘工兵だけだ。(工作部隊は破壊された建物を間接的に占領できるが) SUPER大戦略で、最も重要な作戦である、占領を行える歩兵ユニットこそ、このゲームの真の主角といえるだろう。敵からの攻撃を受けない場所なら機動力の高い歩兵部隊を、最前線に近く、敵部隊の攻撃を受けそうな場所の占領には重武装の戦闘工兵と、占領させる場所によって使い分けるといいだろう。非装甲ユニットには歩兵部隊が、航空ユニットと装甲ユニットに対しては戦闘工兵が戦える。



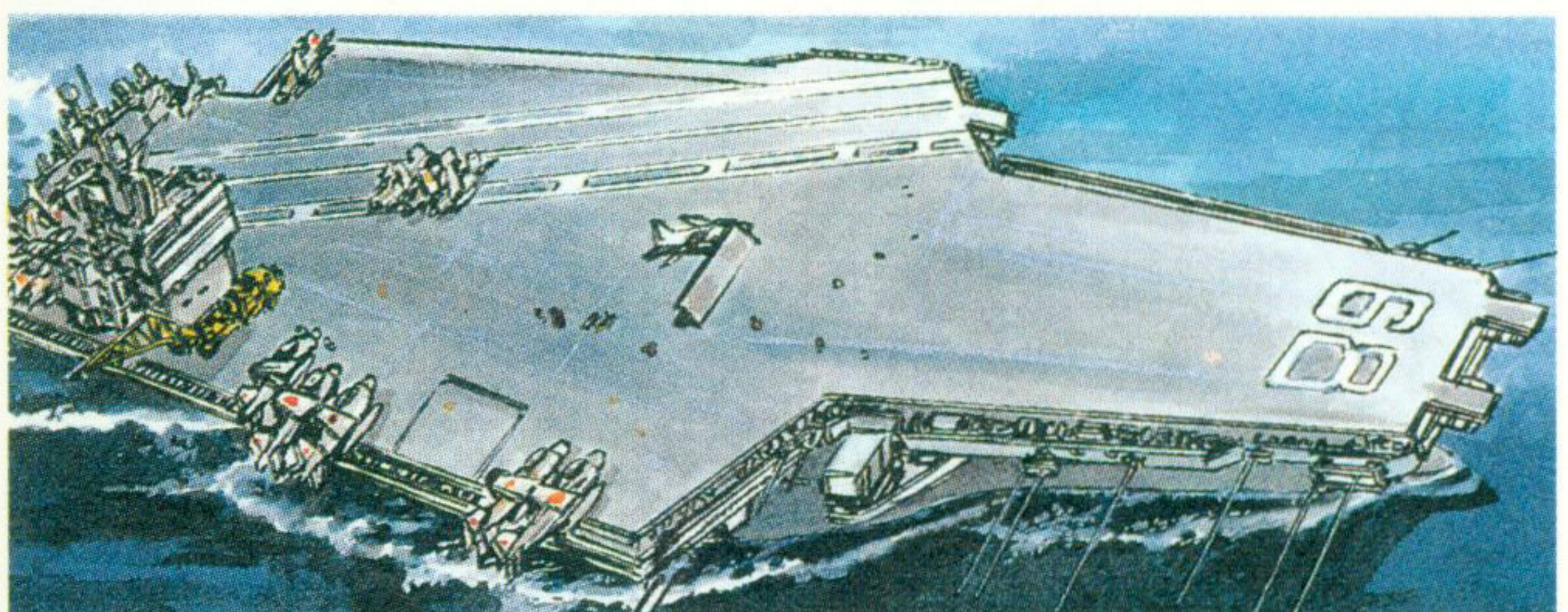
▲歩兵部隊がグレネードを発射。



▲戦闘工兵の対空ミサイルの威力はあなどりがたい。

D 艦船

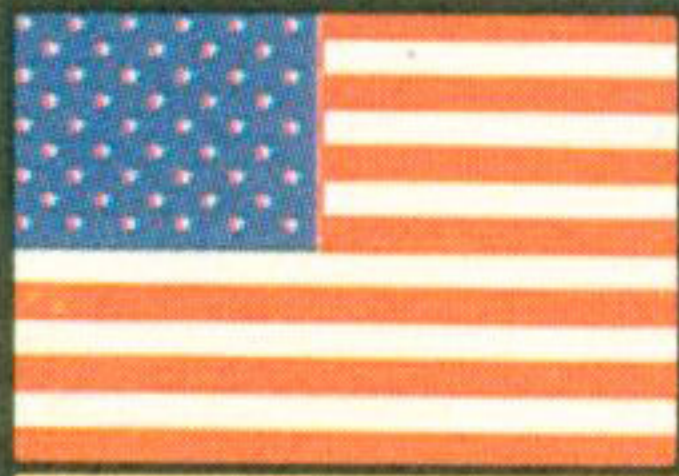
海の多いマップでは、艦船ユニットが重要な戦力となるだろう。航空母艦やヘリ空母は動く攻撃基地として、巡洋艦や駆逐艦は空母や揚陸艦の護衛として使う他にも、単独で動く防空基地として利用できる。揚陸艦も単に地上ユニットを海上輸送するだけでなく、十分な対空対地攻撃力を持っているので、上陸作戦後の支援攻撃も行える。



せいさんこくべつ かいせつ
生産国別ユニット解説



スーパードайсенりやく
 SUPER大戦略では、
 兵器の生産タイプが12種類
 あり、それぞれのタイプに
 よって戦い方が変わってくる。
 国別の生産タイプの特徴
 をよく覚えておこう。



1 アメリカ(USA)

すべてにバランスのとれた最強の軍隊である。値段の高い兵器だけでなく、安い兵器でもそこそこの戦闘力があるのがうれしい。それにあらゆるタイプの兵器が生産できるので、どんなマップでも大丈夫だ。生産できる兵器の種類が多すぎるので、どのユニットを作ったらいいのか迷うほど。アメリカの兵器生産タイプで、ぜひ一度やってみるのが、空母の出るマップで、F-14やF/A-18などの艦載機を活躍させることだ。

1800s:300 F-4ファントム F	4000s:350 F-14R F	3500s:400 F-15E-58 F
2500s:400 F-16C F	1800s:300 F/A-2 U	1200s:200 A-4M A
1500s:250 A-6E A	1800s:300 A-7Eコルセア A	1800s:350 A-10A A
2500s:400 F/A-18A A	3000s:300 F-111E A	600s:150 AH-1Sコブラ H
800s:250 AH-64アパッチ H	200s:150 UH-1Hヒューイ H	600s:200 UH-60A H
800s:300 CH-47チヌーク H	6000s:600 B-1B B	3600s:420 B-52H B
3600s:240 UH-60A C	1200s:240 UH-60A C	

650s:200 MH1 P	450s:150 MH0R3 P	250s:100 MH2 ユースター R
400s:150 MH48チンパラル R	300s:150 MH63Aルビー R	500s:150 MH48 ギョウ R
300s:100 MH01 10W S	450s:150 フットレー M	200s:100 H-113 M
300s:100 TUP-701 M	500s:150 MH09R3 U	750s:200 MH1002 U
600s:150 MHRS U	150s:100 ホキウツライ T	100s:100 170トラック T
400s:150 170ツライ T	100s:50 ホキウツライ T	200s:50 170ツライ T
2000s:300 アホウ E		

6400s:880 ホキウツライ D	4800s:540 ホキウツライ D	3200s:360 ホキウツライ D
1500s:200 ホキウツライ D		



2 西ドイツ(W.GERMAN)

戦車や兵員輸送車などの、地上ユニットは、アメリカに匹敵するほど充実しているが、航空ユニットはやや心細い。特に戦闘機がF-4だけというのはさみしいかぎりだ。西ドイツ生産タイプは、平地が広いマップでは戦いやすいが、海が多かったり、山が多く、航空ユニットが有利なマップでは苦しい戦いになることだろう。

1800s:300 F-4ファントム F	1500s:200 F-104 R	1200s:250 フルジェット R
2000s:300 F-4E IDS R	200s:150 UH-1Hコイ H	600s:150 PAH-1 R
1200s:240 T72 C		
450s:150 M1A1 P	650s:200 M1A2 P	400s:150 M1 R
450s:150 M1A2 R	300s:100 F5712 S	200s:100 H-113 M
350s:100 M109A1 M	500s:150 M109A3 U	750s:200 M109A2 U
400s:100 M109A1 R	150s:100 M109A3 T	100s:100 M109A2 T
400s:150 M109A3 T	100s:50 M109A1 T	200s:50 M109A2 T
2000s:300 T72 E		
3200s:360 M1A2 D	1500s:200 M1A2 D	



3 イギリス(BRITAIN)

生産できる兵器の数こそ少ないが、陸海空バランスよく兵器が生産できる。全体的にやや割高な感じもするが、それだけ強力なユニットが多いということだ。イギリス生産タイプでは、どんな地形のマップでも安心してゲームができるが、都市が少なく経済力があまり高くないマップでは、やや苦しい戦いになるかもしれない。

1800s:300 F-4ファントム F	2200s:350 F-4E IDS F	1800s:300 F-4E V
1600s:300 F-4E R	2000s:300 F-4E IDS R	800s:300 CH47ヘリコプター H
300s:200 M109A1 R	600s:150 M109A3 R	3600s:240 M109A2 C
1200s:240 T72 C		
500s:150 M109A1 P	700s:200 M109A3 P	400s:150 M109A2 R
250s:100 M109A1 S	300s:150 M109A3 M	500s:150 M109A2 U
750s:200 M109A2 U	400s:100 M109A1 R	150s:100 M109A3 T
100s:100 M109A2 T	400s:150 M109A3 T	100s:50 M109A1 T
200s:50 M109A2 T	2000s:300 T72 E	
6400s:880 M109A2 D	3200s:360 M109A2 D	1500s:200 M109A2 D



4 フランス (FRANCE)

ほか にしがわへい き ちが ども
 他の西側兵器とは違った独
 自のユニットが多い。主力戦
 車がやや力不足なのをのぞけ
 ば、その他の兵器の性能には
 満足できる。陸海空のバラン
 スがとれている点はイギリス
 と同じだが、イギリスの兵器
 よりコストパフォーマンスが
 優れている。マップ全体の都
 市の数が少なく、敵側が、あ
 まり高価な兵器を生産できな
 い時に有利だ。

1800\$:300 M79E10 F	1600\$:200 M79E3 F	2500\$:400 マップ2000 F
1800\$:300 D-7E10E R	1500\$:200 S-192E4 R	1600\$:300 マップ R
600\$:150 M34E10E R	300\$:200 マップE7 R	1200\$:240 マップ C

500\$:150 HMX-3082 P	350\$:150 HMX130E R	350\$:100 マップ R
450\$:150 マップ R	200\$:150 HMX-108C S	200\$:150 HMX-13/M S
300\$:100 HMX-10P M	500\$:150 HM-F1 U	400\$:100 マップE R
150\$:100 マップE I	100\$:100 マップE I	400\$:150 マップE I
100\$:50 マップE I	200\$:50 マップE I	2000\$:300 マップ E

6400\$:880 マップE R	4800\$:540 マップE R	3200\$:360 マップE R
1500\$:200 マップE R		



5 イスラエル (ISRAEL)

せんとう き じゅうじつ
 戦闘機は充実しているが、
 こうげき き スカイホーク せいさん
 攻撃機がA-4Mしか生産で
 きない。そこで、F-4やク
 フィルC7の武装を換えて、
 こうげき き つか
 攻撃機として使うといい。
 ちじょう せんしゃ たいくうしゃ
 地上ユニットも戦車と対空車
 りょう じゅうじつ ちゅうもく
 両が充実している。注目した
 いのはメルカバ2で、このイ
 スラエル独自の戦車は、戦車
 ユニットで唯一歩兵を輸送す
 ることができるのだ。

1800\$:300 F-4E F	3500\$:400 F-15E R	2500\$:400 F-16C F
2000\$:300 マップE F	1200\$:200 HM-4M R	600\$:150 HM-15E R
200\$:150 HM-14E R	3600\$:240 マップ C	1200\$:240 マップ C

450\$:150 M60E3 P	350\$:100 マップE P	600\$:200 マップE P
400\$:150 M48E R	300\$:150 M163E R	500\$:150 M548 E R
200\$:100 M-113 M	500\$:150 M109E3 U	750\$:200 M108E U
150\$:100 マップE I	100\$:100 マップE I	400\$:150 マップE I
100\$:50 マップE I	200\$:50 マップE I	2000\$:300 マップ E

3200\$:360 マップE R	1500\$:200 マップE R	
----------------------	----------------------	--



6 日本 (JAPAN)

陸海空自衛隊の生産タイプだ。
 航空ユニットはまあまあだが、
 気になるのは地上ユニットだ。
 戦車ユニットはどれも値段の割
 には性能が低い。地上ユニット
 は全体的に燃料の搭載量が少な
 く、行動半径が小さいので、補
 給部隊は常に行動を共にしなけ
 ればならない。

1800\$: 300 F-4ファントム F	3500\$: 400 F-15イーグル F	1600\$: 250 ミグ21-F II
600\$: 150 OH-153ウツ H	200\$: 150 UH-140コイ H	800\$: 300 CH47チヌーク H
1200\$: 240 T72 C		
450\$: 100 61ジキ P	600\$: 150 74ジキ P	250\$: 100 M42 スター R
450\$: 150 81ジキ SAM R	450\$: 200 87ジキ AAG R	250\$: 100 60ジキ106M S
350\$: 100 73ジキIFU M	750\$: 200 M1082 U	500\$: 150 75ジキ155M U
400\$: 100 75ジキ130M U	400\$: 100 ミサイル R	150\$: 100 対空機 I
100\$: 100 トラック I	400\$: 150 対空機 I	100\$: 50 対空機 I
200\$: 50 対空機 I	2000\$: 300 アトウ E	
3200\$: 360 対空機 D	1500\$: 200 対空機 D	



7 中国 (CHINA)

とにかく安いだけがとりえ
 といった兵器ばかりだ。経済
 力が低くても数をそろえられ
 るので、都市の少ないマップ
 では有利だが、敵側の経済力
 が高く、高性能の兵器をどん
 どん生産しはじめたら、かな
 り戦いは苦しくなるだろう。
 もし、中国の兵器生産パター
 ンでゲームをしたら、数で押
 しまくるしかない。

1500\$: 350 J8ファントム F	1200\$: 200 M-6-21 F	1400\$: 250 M-57ファントム II
1200\$: 240 T72 C		
300\$: 100 T-54/55 P	250\$: 100 6352 AAG R	200\$: 100 6352LT S
150\$: 100 PT-76 S	200\$: 100 6352IFU M	400\$: 100 54-187 U
700\$: 150 253 U	400\$: 100 BM-21 U	400\$: 100 ミサイル R
150\$: 100 対空機 I	100\$: 100 トラック I	400\$: 150 対空機 I
100\$: 50 対空機 I	200\$: 50 対空機 I	2000\$: 300 アトウ E
3200\$: 360 対空機 D	1500\$: 200 対空機 D	



8 ソビエト (USSR)

生産できる兵器のタイプの多さはアメリカと同じくらいだ。全体的な性能はアメリカにやや劣るが、その分値段が安くなっている。ただし、一部の兵器は西側のものより高性能だ。強力な攻撃ヘリでありながら、兵員も輸送できるMi-24や最大射程が7ヘックスの対空ミサイルのSA-4など、ヘリコプターや対空車両では西側と同等か、それ以上の性能だ。また、戦車や自走砲に対地対空両用のミサイルが装備されているものもあるので、うかつに攻撃すると痛い目に合う。

1200\$:200 MiG-21 F	1700\$:250 MiG-23 F	2200\$:300 MiG-25 F
2500\$:350 MiG-29 F	3000\$:400 MiG-31 F	1400\$:200 フォージャー U
1400\$:250 Su-17 B	2500\$:300 Su-24 B	1800\$:350 Su-25 B
1600\$:300 MiG-27 B	700\$:200 Mi-24ハインド B	250\$:150 Mi-8ヒップ B
3000\$:480 アックフーイア B	3600\$:240 ホキコク C	1200\$:240 リコク C

400\$:150 T-62 P	500\$:200 T-64B P	600\$:250 T-80 P
300\$:100 ZSU23/4 R	600\$:150 SA-4 ガン7 B	500\$:100 SA-6インフル R
300\$:100 SA-8 ヲコー R	350\$:150 SA-13ジフル R	150\$:100 PT-76 S
250\$:150 BRDM-2 S	300\$:150 BMP-2 M	450\$:100 ZSU U
700\$:150 ZSU U	400\$:100 BM-21 U	150\$:100 ホキコクイ T
100\$:100 T-72 T	400\$:150 T-72 T	100\$:50 T-72 I
200\$:50 T-72 I	2000\$:300 T-72 E	

6400\$:880 T-72 D	4800\$:540 T-72 D	3200\$:360 T-72 D
1500\$:200 T-72 D		



9 ワルシャワ条約機構(WARSAWA)

ソビエトの兵器から、高性能を差し引いたような生産パターン。ヘリコプターや対空車両などはソビエト並みに充実している。戦車は同価格のソビエト戦車と、ほぼ同じくらいの性能だ。戦闘機はあまり高性能なものは生産できないが、これは高性能の対空ユニットでカバーしてやるほかはない。

1200s:200 M.G-21 I	1700s:250 M.G-23 I	1400s:250 SU-17 R
1800s:350 SU-25 R	1600s:300 M.G-27 R	700s:200 M.24A/D R
250s:150 M.8C/D R	1200s:240 T24 C	
300s:100 T-54/55 P	300s:100 ZSU23-4 R	600s:150 SU4 527 R
500s:100 SU65/74 R	300s:100 SU8 ユッコ R	150s:100 PT-76 S
250s:150 BRDM-2 S	450s:100 251 U	400s:100 GM-21 U
150s:100 T113/73A I	100s:100 T29トラック I	400s:150 T297234 I
100s:50 T40734 I	200s:50 E240734A I	2000s:300 アトウ E
600s:200 T-72 P	250s:100 SU-9574 R	250s:100 GMP-1 M
3200s:360 ワウカ D	1500s:200 ワウカ D	

きたたいせいようじょうやくきこう 北大西洋条約機構

10 (NATO)

西側の兵器が入りまじった生産パターン。生産できる兵器の種類は多いが、似たような性能の兵器が多いのが気になる。生産するユニットの種類をあまり多くしすぎると、前線で数の減った部隊を再編成する時に困ることになる。北大西洋条約機構の生産タイプでは、安くて攻撃力の大きなユニットが少ないので、都市の少ないマップでは苦勞するだろう。

1800s:300 F-4Fトム F	2500s:400 F-16C F	1800s:300 F-105 F
1600s:200 F-4E F	1800s:300 F7A-2 U	1200s:200 F-4M R
1800s:300 F-7E/F R	2500s:400 F7A-18R R	1500s:200 F-104G R
1500s:200 S-100 R	2000s:300 F-2E/FDS R	200s:150 UH-140C4 R
300s:200 M613 R	1200s:240 T24 C	
450s:150 M60A3 P	450s:150 LX141 R1 P	500s:150 AMX-30B2 P
350s:100 E240734A I	250s:100 M42 ユッコ R	400s:150 M483 R
300s:150 M163 R	400s:150 5746 R	350s:100 909-L R
250s:100 ST-102 S	200s:150 AMX-13/M S	200s:100 M-113 M
300s:100 T10P-781 M	300s:100 AMX-10P M	500s:150 M109A3 U
500s:150 M109A3 U	400s:100 T297234 R	150s:100 T40734 I
100s:100 T29トラック I	400s:150 T297234 I	100s:50 T40734 I
200s:50 E240734A I	2000s:300 アトウ E	
3200s:360 ワウカ D	1500s:200 ワウカ D	

11

東側諸国(EAST)

主に東側から兵器を買って
 いる第三世界の国々を想定し
 たような生産パターン。航空
 ユニットはともかく、地上ユ
 ニットは東側の兵器から安物
 ばかりを集めた、といった感
 じのものばかりだ。ただし、
 よく見ると意外とバランスが
 とれているのがわかる。

都市が少なく、経済力があ
 まり高くない小さなマッ
 プなら、十分戦うことができ
 るだろう。

1200\$:200 M:G-21 F	1700\$:250 M:G-23 F	2200\$:300 M:G-25 F
1400\$:250 Su-17 R	1600\$:300 M:G-27 R	250\$:150 M:G-8 H
1200\$:240 Su-24 E		

300\$:100 F-54/55 P	400\$:150 F-62 P	300\$:100 ZSU23/4 R
500\$:100 Su-26 R	200\$:100 Su-26 S	150\$:100 PI-76 S
250\$:150 BRDM-2 S	450\$:100 T-72 U	400\$:100 BR-21 U
150\$:100 T-72 I	100\$:100 T-72 I	400\$:150 T-72 I
100\$:50 T-72 I	200\$:50 T-72 I	2000\$:300 T-72 E
250\$:100 Su-9 R	250\$:100 BRP-1 M	

3200\$:360 T-72 D	1500\$:200 T-72 D	
----------------------	----------------------	--

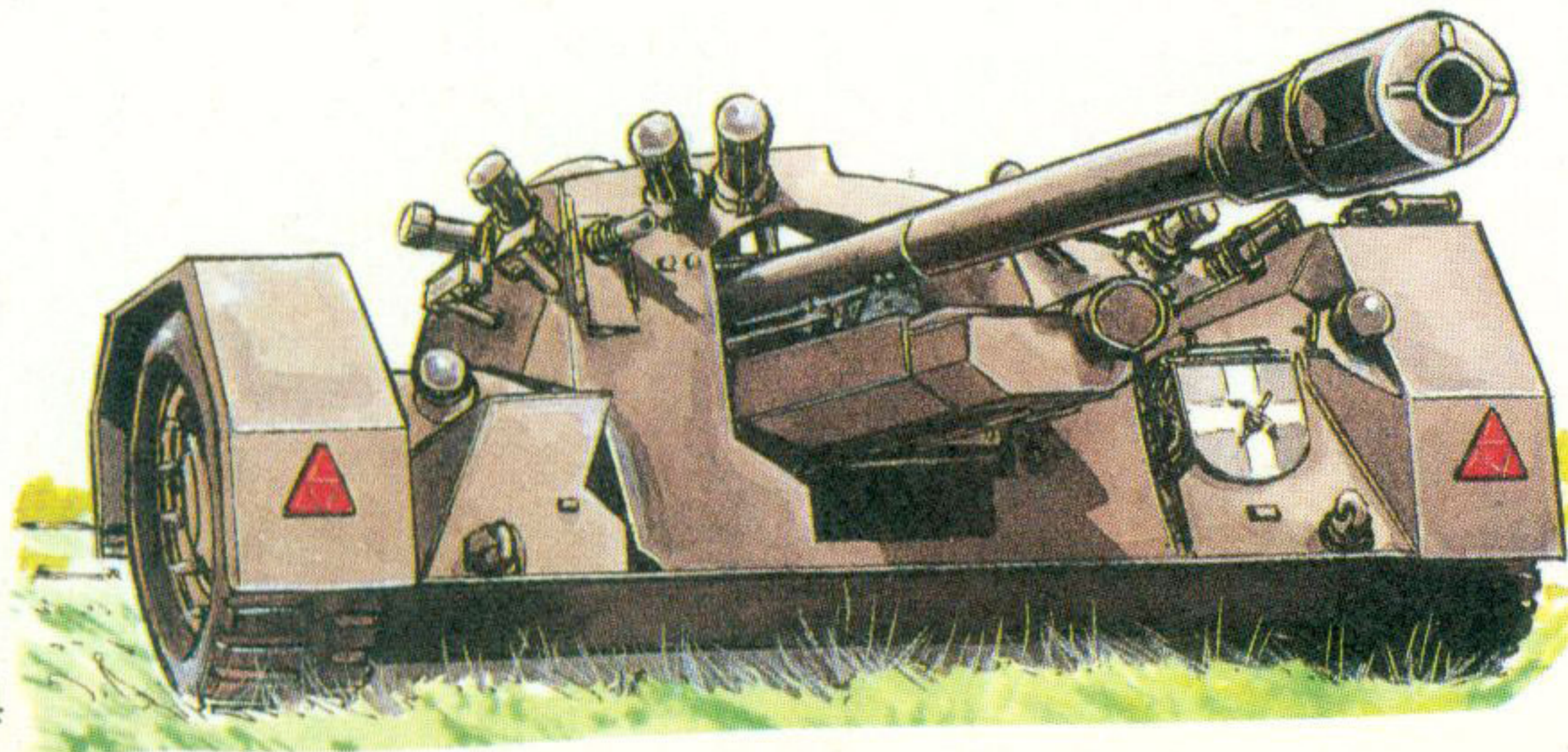
12

初心者(BEGINNER)

アメリカの兵器の中から、
 性格のはっきりしたユニット
 を選んで集めたような生産パ
 ターン。ただし、艦船ユニッ
 トが生産できないので、港の
 あるマップでこの生産パター
 ンを選んでプレイしないよう
 に。

1800\$:300 F-4 F	2500\$:400 F-16C F	1800\$:300 F-16D U
1800\$:300 B-72 R	1800\$:350 B-10A R	600\$:150 M1-15 H
200\$:150 UH-1H H		

650\$:200 M1A1 P	400\$:150 M48 R	300\$:150 M163 R
300\$:100 M901 S	450\$:150 M109 M	150\$:100 M109 I
100\$:100 M109 I	100\$:50 M109 I	200\$:50 M109 I





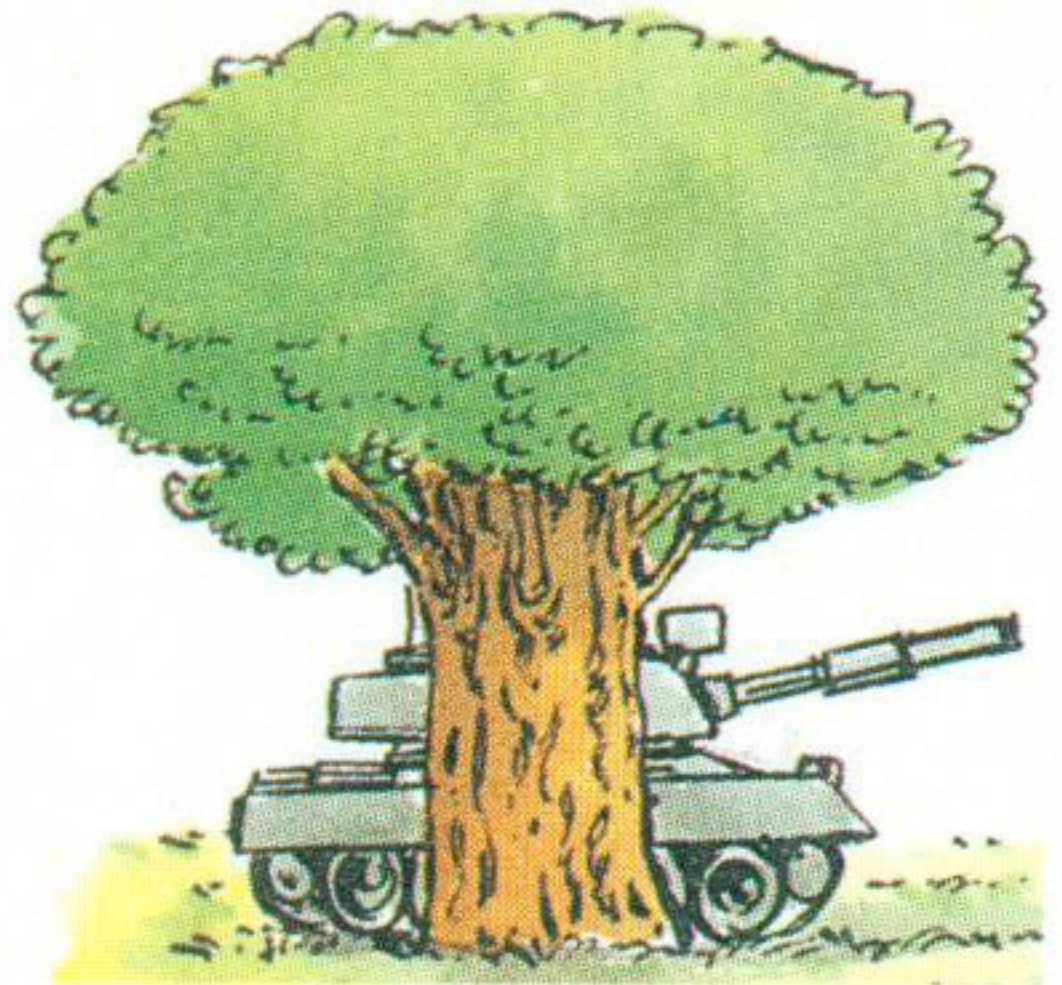
さく せん へん
作 戦 編

ルールブックには載っ
てない、移動や攻撃の時
のちょっとした注意や作
戦をキミだけに教えよう。

移動

★ 地形の特性を利用せよ

次のフェイズに、敵ユニットからの攻撃を受ける可能性がある地点で、移動を終えようとする地上ユニットは、なるべく、森や都市などの防御率の高い(地形効果の高い)ヘックス内で移動を終わらせるようにしよう。



例題 1



(解答は34ページ)

歩兵を輸送中のUH-1がマップ右方向へ行こうとしている。ところがすぐ近くに敵ユニットのT-62がいる。このフェイズでのUH-1はA、B、Cのどこで移動を終えたらいいのだろうか。このあたりには他のユニットは敵、味方とも存在していないものとする。

★ 前線をくずさずすすめ

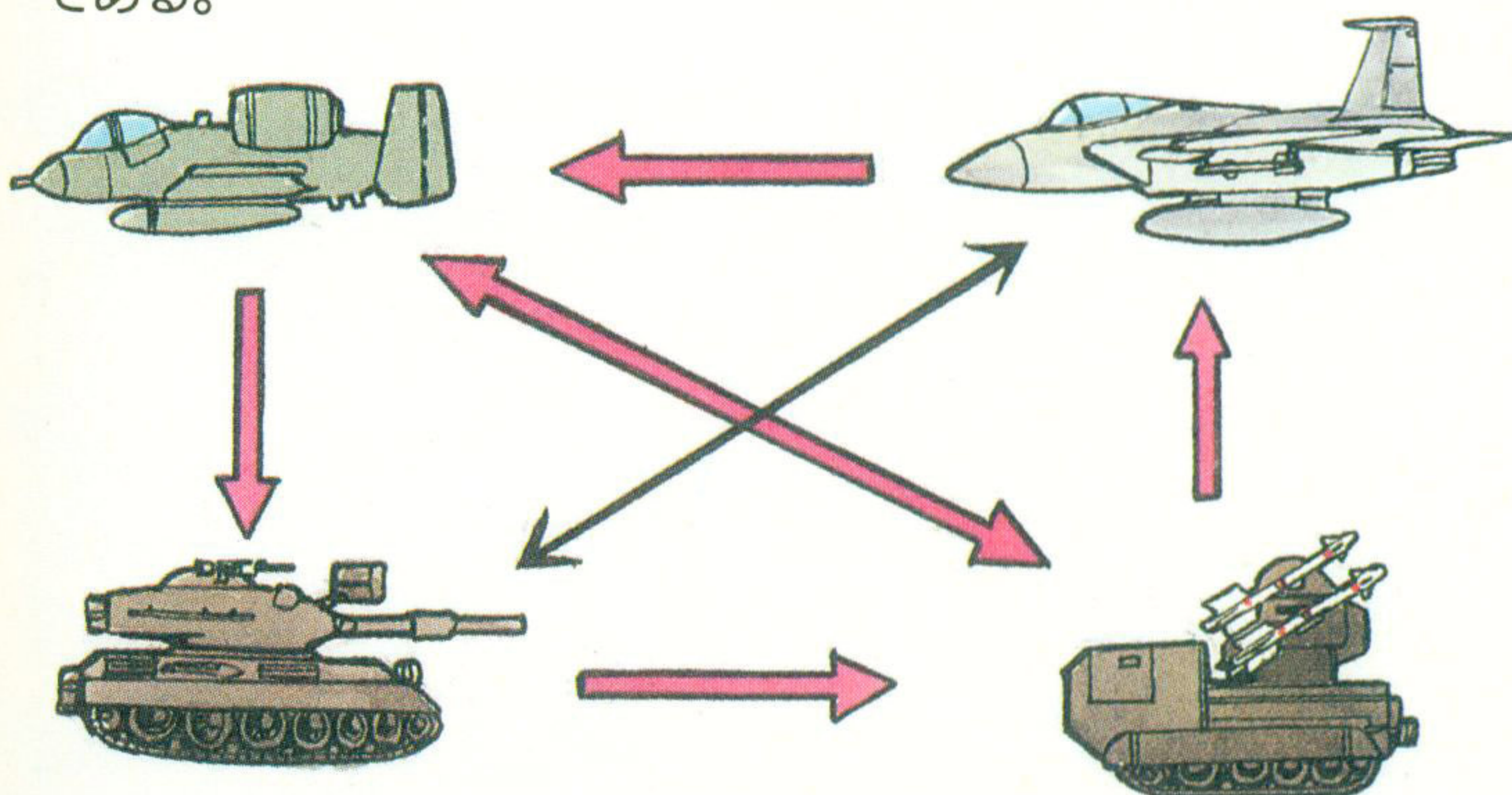
ユニットは単独で動かすより、前線を形作りながら、前進させるのが基本だ。移動力の高いユニットだけがどんどん先行していても、犬死にするだけだ。ユニットによって、ナワバリを広げていく、といった感じでゲームをプレイすること。



攻 撃

★ まず、天敵を知っておこう

どんなユニットにもそれぞれ苦手な敵、つまり天敵が存在する。たとえば、地上ユニットでは最強の戦車も、攻撃機や攻撃ヘリの前にはひとたまりもない。しかし、攻撃機も戦闘機という天敵があり、戦闘機も対空ユニットは大の苦手だ。そして対空ユニットが一番気をつけなければならない相手は、戦車なのである。



例題2



(解答は34ページ)

味方の攻撃機を敵の対空ユニットが狙っている。M1A1は、Aの位置でZSU23-4を攻撃。Bの位置でZSU23を攻撃。Cの位置でSA4を攻撃。どの行動をとったらいいだろう。

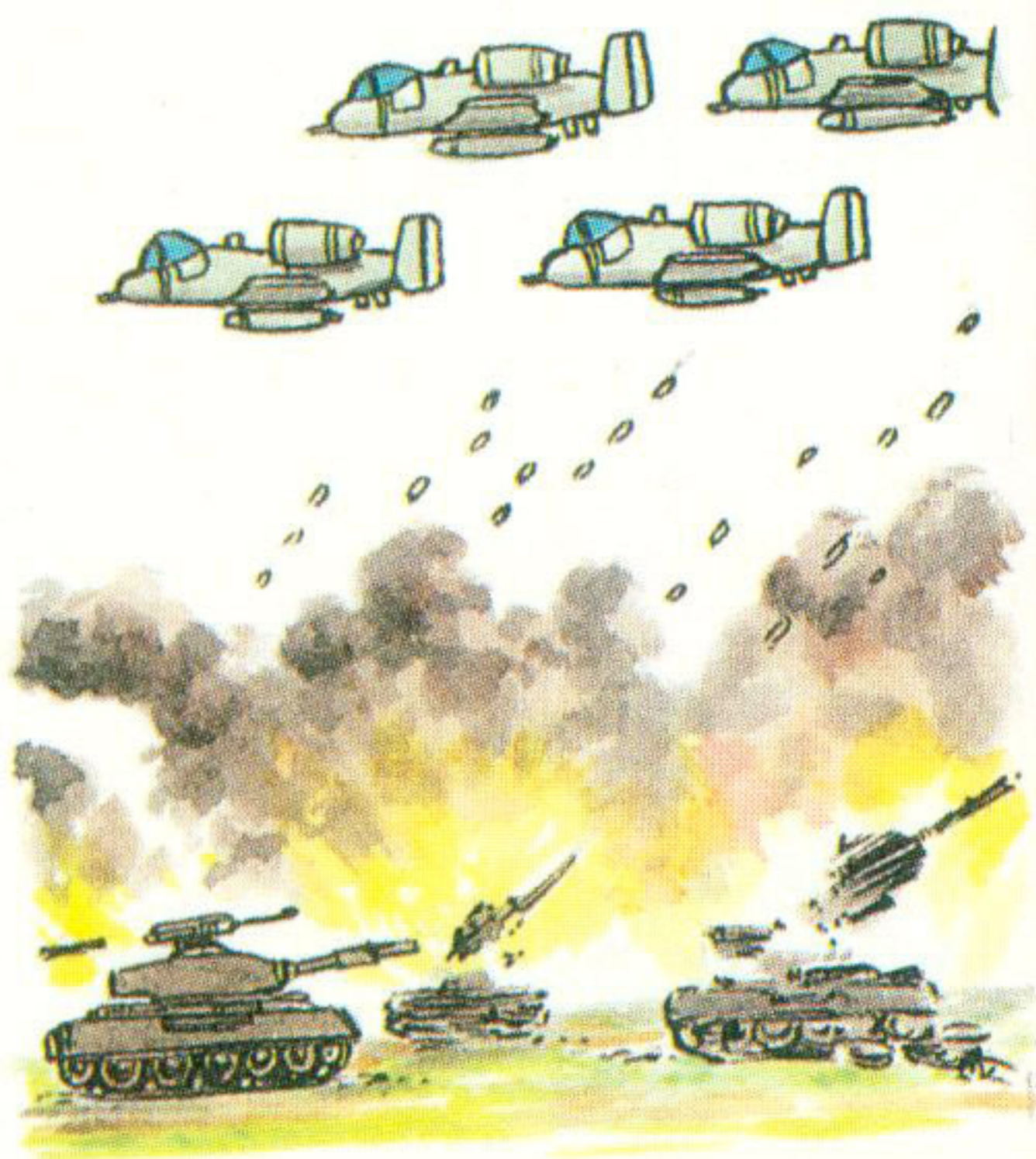
ただし、この付近には敵、味方ともに他のユニットはいないものとする。

★ おな へい き しゆ せんとう
同じ兵器種の戦闘はなるべくさけること

せんしゃ どうしが おな 同じくらの こうげきりょく も 持つユニットならば、なるべく戦わせたくない。このような戦闘では攻撃した方もされた方も、大きな被害が出る。SUPER大戦略は、自国領土を拡大していくゲームなので、単なる消耗戦をやっていたのでは勝てはしないのだ。

★ はんげき すく あいて こうげき
反撃の少ない相手から攻撃

こうげき てっそく はんげき
 攻撃の鉄則は、なるべく反撃の少ない相手を選ぶこと。まずかんせつこうげき 間接攻撃、ただし、もくひょう 目標をはずすことがある。せんしゃ 戦車に対するこうげき 攻撃ヘリなどの、いわゆる てんてき 天敵のかんけい 関係になるもの。そして、かず 数のへ 減ったユニットに対するこうげき 攻撃である。おな へい き しゆ 兵器種へのこうげき 攻撃でも、あいて 相手がかず 数が減っていれば、こちらはほとんど ひがい 被害を受けないですむ。



れい だい
例題3



かいとう
 (解答は34ページ)

み かた こうげき き サンダーボルト
 味方の攻撃機(A-10)と自走砲(MLRS)と戦車(M1A1)が、敵の装甲車(BRDM-2)を攻撃できる位置にいる。まずどのユニットから先に攻撃するか。A. 攻撃機、B. 自走砲、C. 戦車の中からえら 選べ。ただし、この地点のまわりには他(ほか)のユニットはいないものとする。

★ **しかし歩兵は死守せよ**

SUPER大戦略では、都市を占領できる歩兵や戦闘工兵は、非常に重要なユニットだ。そのため、最前線で占領行動をとっている歩兵ユニットは、敵部隊の第一の攻撃目標となる。そこで、味方の歩兵ユニットが都市などを占領している間は、他の部隊はその歩兵と敵ユニットの間に壁を作って、歩兵の占領を助けるようにすることだ。

れいだい
例題4



かいとう
(解答は34ページ)

ブラッドレーが歩兵を運んできて、都市の近くに降ろそうとしている。ところがすぐ近くに敵のT-80がいる。そこで、Aの位置で歩兵を手前の道路に降ろして援護射撃をする。Bの位置で手前の道路に降ろす。Cの位置で手前の道路に降ろす。どれが一番いいだろう。

れいだい
例題5



かいとう
(解答は35ページ)

都市を占領中の戦闘工兵が敵の攻撃機(Su-24)から攻撃されようとしている。このような時、味方のUH-60はどう動いたらいだろうか。次のフェイズで、味方の戦闘工兵がSu-24に攻撃されないですむ方法を考えてみよう。

補給

★ 全補給の落とし穴

補給可能なユニットを一度に全部補給できる「全補給」という便利なコマンドがあるが、ゲーム序盤のまだ軍事予算の少ないうちに使うと、軍事費の大半を使ってしまうことがある。特に傷ついた艦船ユニットが港にいる場合など、一度に1000以上かかってしまうことがある。よく考えて補給するようにしよう。

武装

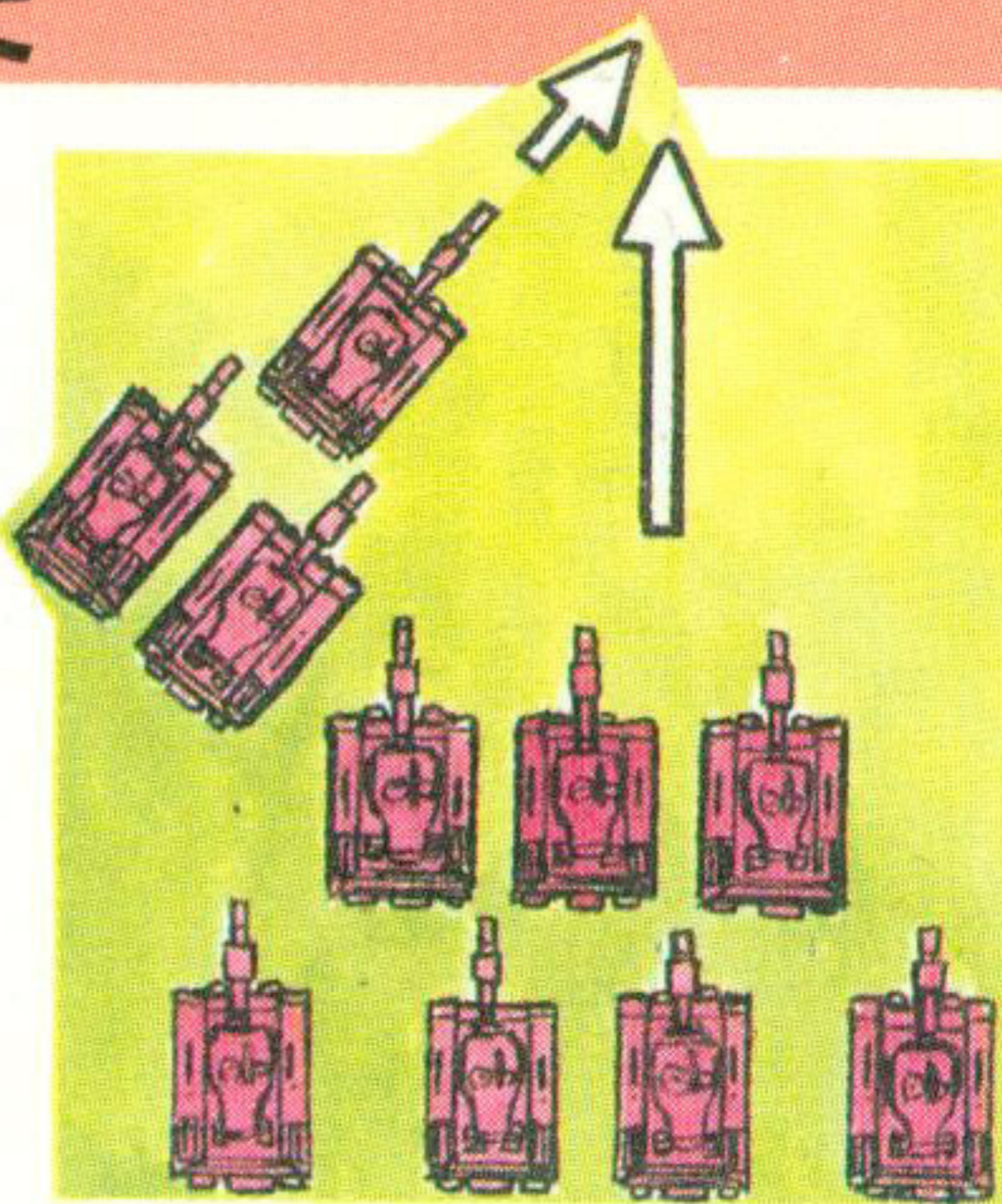
★ 戦況を見てこまめに交換しよう

戦闘機や攻撃機などは武装パックを交換することによって、いろいろな武器を装備できる。たとえば戦闘機のF-4に爆弾を装備すれば、攻撃機のかわりに使うことができる。戦闘の状況に応じた武器を装備させることによって、ユニットの能力を100パーセント使いきろう。

合流・分散

★ 部隊の再編成は早めに

戦闘によってユニット内の機数が減ってきたら、いつまでも最前線に置いておかないで、機数が減ったものどうしを合流させて、ユニットの機数を常にフルメンバー（あるいはそれに近い数）にしておくようにしよう。そのために、似たような性能のユニットを何種類も作るのは得策ではない。



★かず数のマジック

部隊を合流させると燃料や武器の数は平均化される。これを利用して、戦闘機や攻撃機の武装パックにはないパターン^{そうび}の装備ができる。たとえば、装備Aと装備DのF-4を5機ずつ合流させると、サイドワインダー2、スパロー2、MK.82バクダン2という装備のF-4部隊ができあがる。また、F/A-18は対艦ミサイルを装備すると爆弾を装備できないが、同じように装備AとFを合流させると、対地対空対艦すべてに攻撃できる部隊が作れる。ただし、これらは一度空港で補給を行うと、どちらかの装備にもどってしまう。



▲どんな敵でも攻撃できるスーパーF/A-18部隊。



▲5対3対1対1という複雑な合流をするとこんな装備になる。

れいだい
例題6



F-15部隊(10機)が空港に帰ろうとしているが、この部隊の燃料はあと12しかなくこのままでは墜落してしまう。生産タイプは日本なので補給機は生産できない。このF-15部隊を救うにはどうしたらいいだろう。

(解答は35ページ)

占領

★ 拠点を目指せ

たいていのマップには、先に占領した方がその後のゲームのイニシアティブを握れるというような、いわゆる拠点という場所が存在する。それは首都と首都の中間にある都市群や空港などがそうだ。そういう場所は、ゲームが始まったら真っ先に取りに行こう。



▲砂漠のまん中にあるオアシスのような都市と空港、拠点の典型的な例だ。

★ 占領は効率よく

歩兵は移動力が小さいので、他の輸送ユニットを利用して移動させるが、占領したい建物までの距離が6ヘックス以内だったら、そのまま輸送ユニットを使わずに移動したほうがいい。輸送ユニットから降車した時は占領コマンドが使えないからだ。

例題7



(解答は35ページ)

現在都市を占領中の歩兵と、前のターンで輸送ユニットから降りたばかりの歩兵がある。これらの歩兵は、次にどう動かししたら最も効率よく都市を占領できるだろう。最低あと2ターンでこのふたつの都市を占領したいのだが。

せい さん
生産

★ どう たしゅつく
同タイプのユニットは多種作らない。

初心者によくあることだが、たとえば戦闘機を生産する場合、F-16やF-15、F-14など、色々な機種を生産したくなるものだ。しかし、ゲームが進むにつれて、ユニット内の機数はどんどん減ってくる、そこでユニットどうしを合流させて部隊を再編成するわけだが、機種が違っていけばもちろん合流はできない。そこで、同じような性能の兵器はなるべく種類を統一して生産するようにするのだ

★ ゆ そう さき せいさん
輸送されるユニットを先に生産しよう

輸送機や揚陸艦などはユニットを搭載する場所が限られている。多くの場合は生産した場所でユニットを搭載することになるので、うまく計画を立てて生産しないと貴重な生産場所を1ターン以上ふさいでしまうことになる。ユニットを輸送する時は、まず輸送される側のユニットを先に生産しておき、次のターンに輸送ユニットを作る。そうすればすぐにユニットを搭載できるので、次のターンで移動できる。

れい だい
例題 8

生産 配置対象 航空機		64
予算 11100 工業		400
1800\$: 300 F-4ファントム F	2200\$: 350 F-16ファルコン F	1800\$: 300 F-15イーグル F
1600\$: 300 F-14トムキャット F	2000\$: 300 F-10トムキャット F	800\$: 300 UH-1ヒューイ H
300\$: 200 WG13リンクス H	600\$: 150 SR341ヘリ H	3600\$: 240 C
1200\$: 240 C		

かいとう
(解答は35ページ)

せいさん
生産タイプがイギリス。軍事予算は十分にあるが、工業力が400しかない時。しかも生産可能な空港が1カ所しかなかった場合。同時に2カ所、輸送ヘリで歩兵を送りこみたい時、WG.13を2回に分けて生産する以外に方法はないのだろうか。

れいだい かいとう
例題の解答

ここにあげた解答はあくまで一般的なもので、ゲームの状況によってはこれとは違う行動をとったほうがいい時もあるので注意するように。

れいだい
◎例題1◎

てん
5点

こたえ
答 B

B以外の位置だと、次のフェイズに防御効果の高い、森のヘックスから攻撃される可能性がある。Bにいれば相手は平地なので、反撃した時の効果が高くなるのだ。

れいだい
◎例題2◎

てん
5点

こたえ
答 B

Bの位置でZSU-23-4を攻撃すれば、同時にCの位置でF/A-18がSA-4を攻撃しても、次のフェイズでZSU-23-4はF/A-18を攻撃できないのだ。

れいだい
◎例題3◎

てん
10点

こたえ
答 A

BRDM-2は対戦車車両なのでM1A1では反撃の被害が大きい。MLRSは弾道がそれた時味方のM1A1に当たる可能性がある。

れいだい
◎例題4◎

てん
10点

こたえ
答 C

Aの位置で降ろすと次のフェイズで歩兵が攻撃を受ける。Bの位置で降ろすと、次のフェイズでT-80は都市に入ってしまうだろう。

◎例題5◎

15点

こたえ
答

ブラックホークの部隊を分散させて、bとcの位置で戦闘工兵を守る。

このままではどうしても海側にすき間ができてしまう。他に部隊がない時は、分散で部隊を増やして敵をブロックするのだ。

◎例題6◎

20点

こたえ
答

F-15を分散させておき、新しく作ったF-15部隊と次のターンで合流させる。

まずF-15の部隊を5機ずつに分散させる。次に空港で新たにF-15の部隊を5機ずつ2ユニット生産する。次のターンになったら新しく生産したF-15部隊を合流させればいい。

◎例題7◎

15点

こたえ
答

都市の中の歩兵をとりの都市に移し、開いた都市にもう一方の歩兵を入れる。

あまりにも簡単なことだが、意外と見落としているかもしれない。都市を占領する時、必ずしも同じ部隊がそこにとどまっている必要はないのである。移動後にも占領はできるのだ。

◎例題8◎

20点

こたえ
答

CH-47を生産して5機ずつに分散させる。歩兵は5人ずつ4ユニット生産。

CH-47は同時に2ユニットの歩兵を載せることができるので、5機のCH-47部隊で5人の歩兵を2ユニット載せていけばいいのだ。

せいせき キミの成績は？

れいだい ことえ ことえ あ まちが
例題の答とキミの答は合っていたかな。間違いが
おお
多くてもがっかりすることはない。これらのことは、
だいせんりやく しぜん み
大戦略をプレイすれば自然に身につくからだ。

0～25点

しんべい
新兵クラス



まだ大戦略を始めたばかりのキミは、
ゲームシステムになれていないようだ
ね。でも、大戦略は習うよりなれる！
どんどんプレイしてみよう。

30～50点

かしかん
下士官クラス



各ユニットのデータや基本ルールは
わかっているが、まだセオリーの応用
がきかないようだね。もっとよく考え
てユニットを動かそう。

55～75点

しょうこう
将校クラス



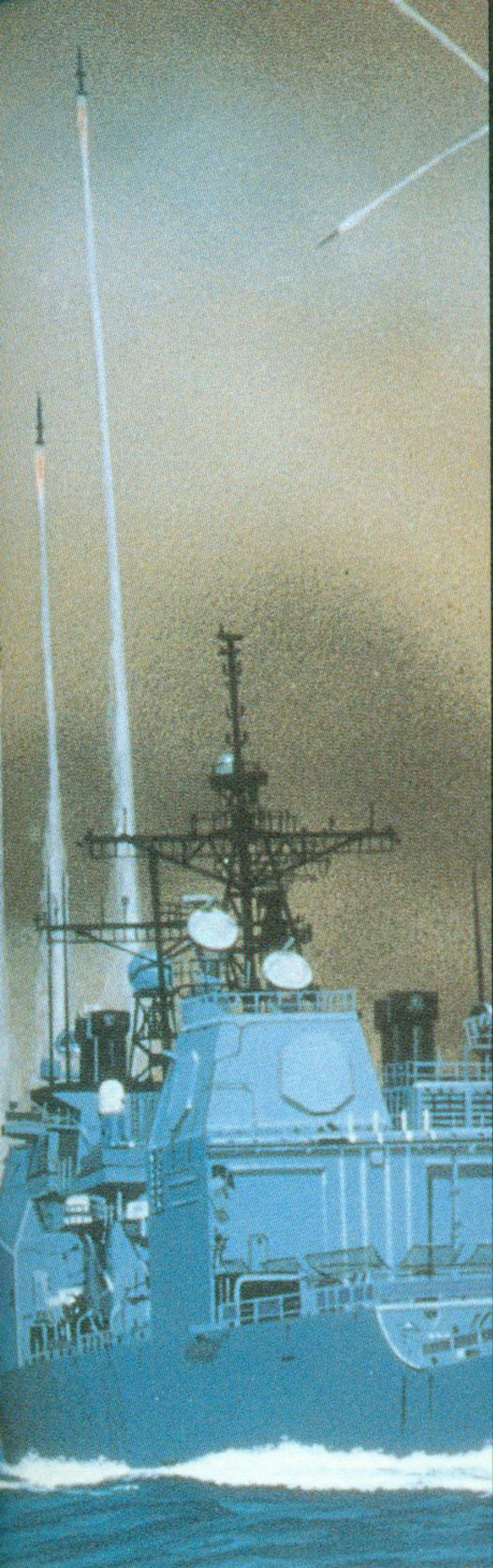
キミは大戦略をかなりよく知っている
ようだね。もう初心者向けマップは
卒業して、上級者向けマップに挑戦し
てみよう。

80～100点

しょうぐん
将軍クラス



キミはもう大戦略の達人だ。どんな
マップでもこわくないね。これからは
キミのすばらしい能力を、もっと世の
中のために役立ててほしい。ナンテ。



攻 略 編

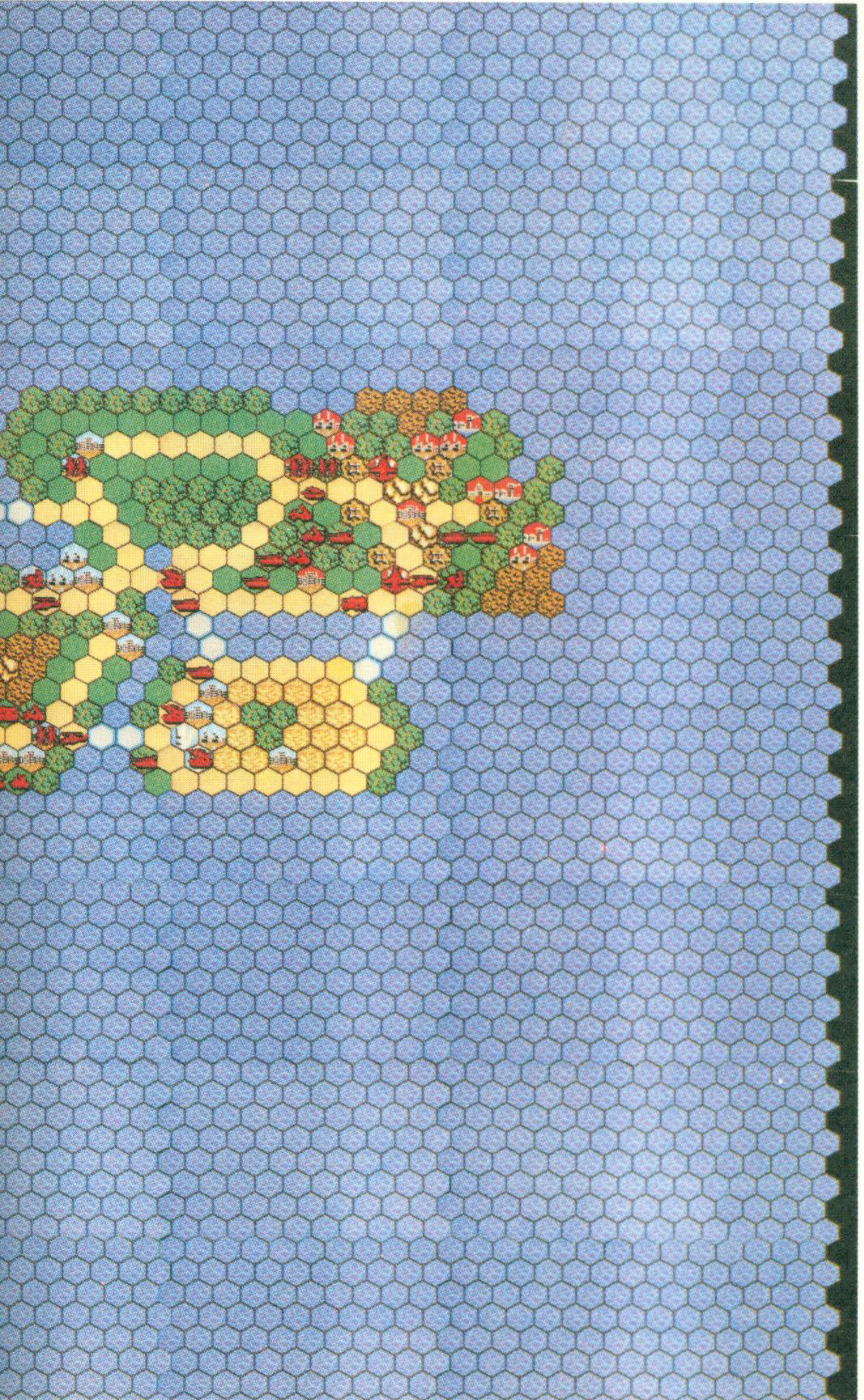
こう りゃく へん

実際にひとつのマップ
を攻略してみよう。マッ
プは大戦略マップの傑作
といわれているアイラン
ドキャンペーンだ。

Island Campaign

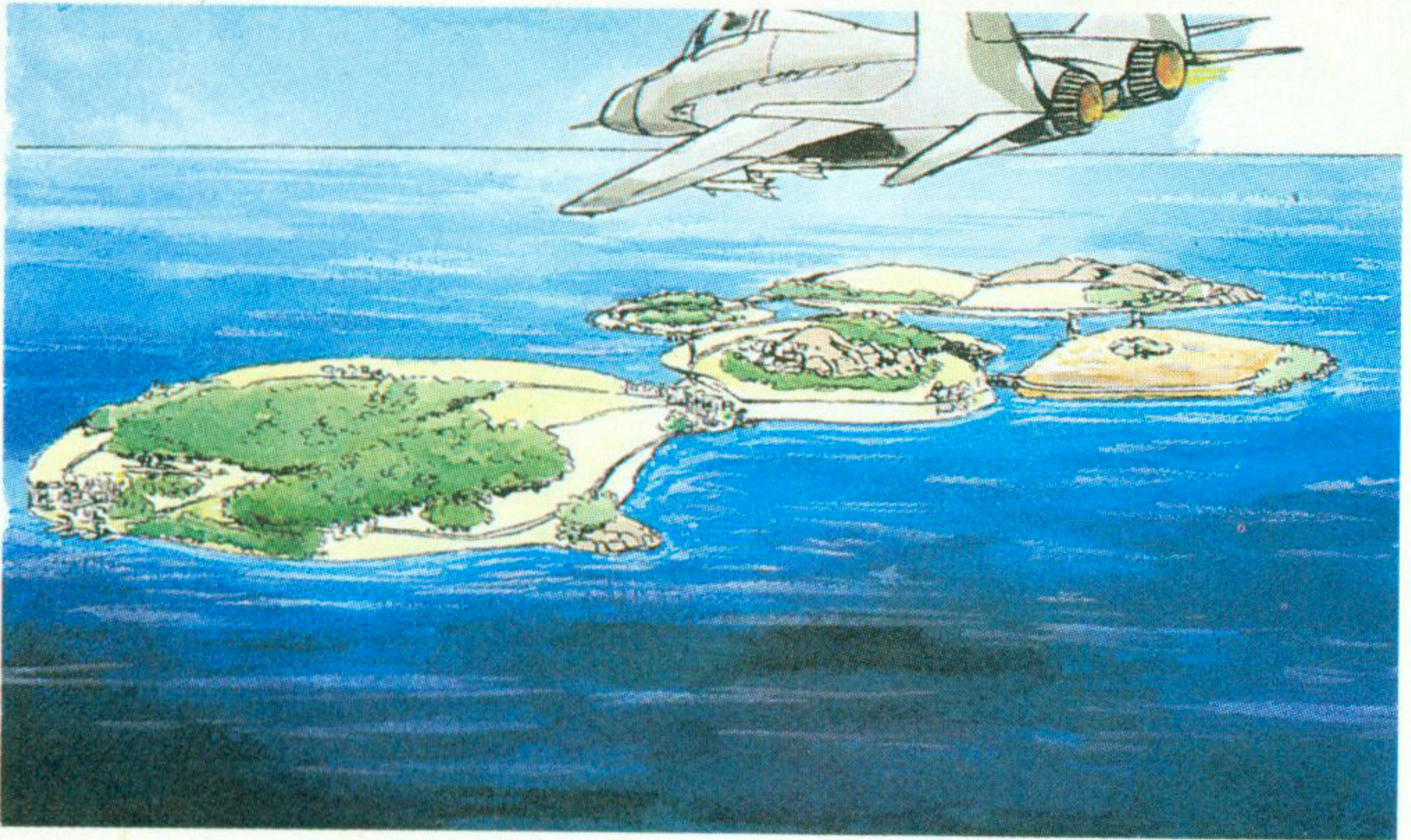


ぜん たい
全体マップ



アイランド・キャンペーンを攻略しよう

大戦略ファンの間では、すでに伝説のマップとなっているアイランドキャンペーンを攻略してみよう。



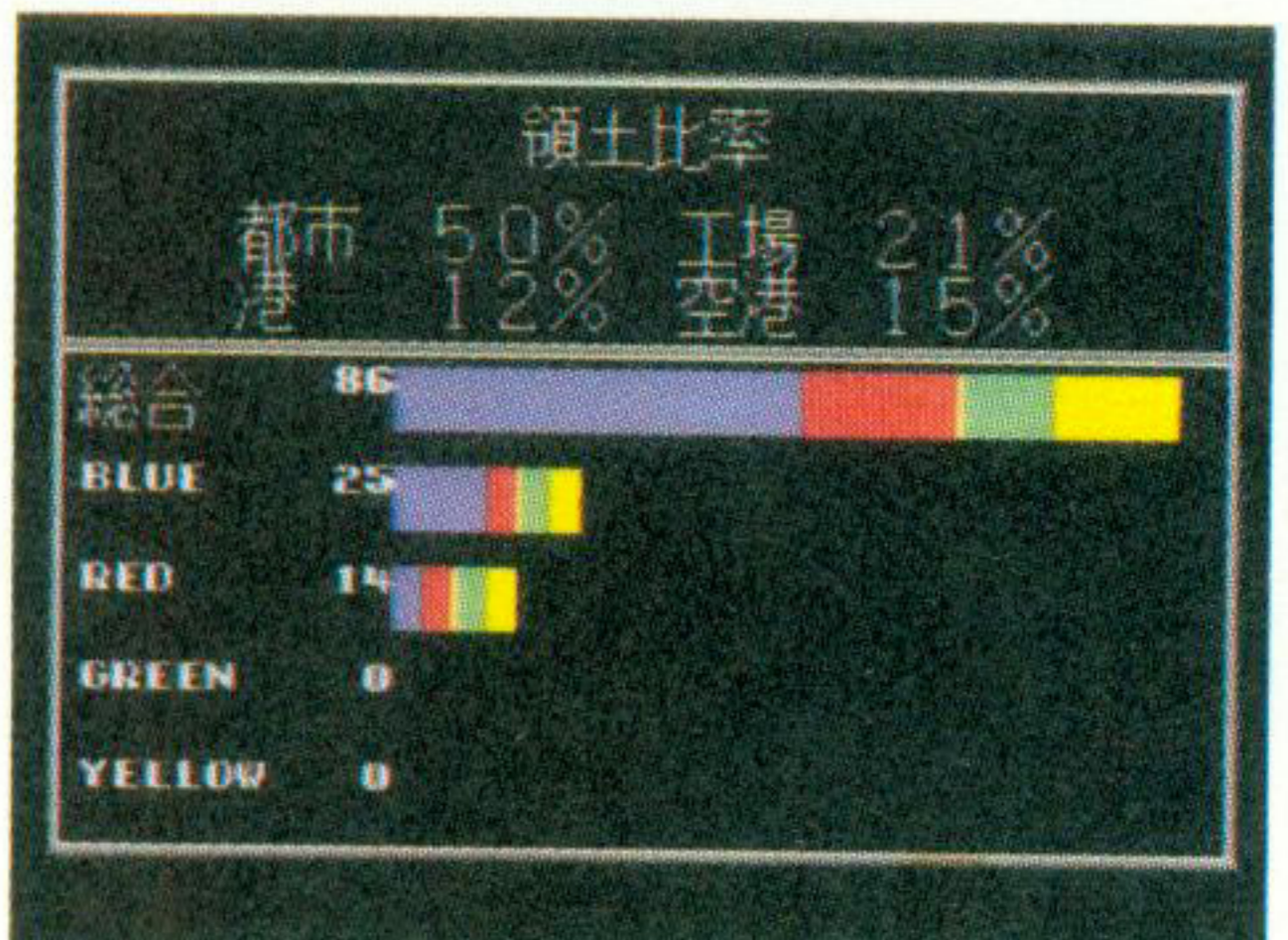
マップのチェック

まず、このマップの初期データを見てみよう。プレイヤーが受けもつのはBLUE国だ。軍事費と工業力の初期値は同じだが領土にしている都市の数はBLUE国が有利だ。マップの広さにくらべて都市の数が多いのは、初心者でも手軽にプレイできるようにになっているためだろう。2カ国対戦なので、プレイ時間もあまりかからないで終わる。

マップのチェックがすんだら、スタートを選んで、いよいよ大戦略のはじまりだ。

名前	軍事費	工業力
BLUE	50000\$	20000K
RED	50000\$	20000K
GREEN	0\$	0K
YELLOW	0\$	0K

▲軍事費と工業力の初期値はBLUE、RED国とも同じだ。



▲領土の数は、BLUE国が有利になっている。

じよばんせん
序盤戦

★拠点をお落とせ

このマップで一番はじめに攻略しなくてはならないのが、島のくびれた部分にある都市群だ。ここは後半戦の補給基地として、最も大切な拠点だ。ここを早めに攻略しておかないと、後の戦いが苦しくなる。



▲このマップ最大の激戦区となる島のくびれ部分。

★経済力を上げろ

歩兵が都市を占領するだけではなく、工作部隊を使って都市の耐久度を上げてやると、軍事費の収入が上がる。収入は通常では100だが、最高250まで上がる。また、耐久度を上げておくと、敵の歩兵ユニットに占領されにくくなるという利点もある。

費用	増築	費用
10: 100	105	10
20: 100	110	400
30: 100	115	1000
40: 100	120	6000
50: 100	125	10000
60: 100	130	30000
70: 100	135	100000
80: 100	140	500000
90: 100	145	

▲工作部隊をどんどん使って耐久力を上げよう。

★拠点を占領

8ターン目で第1目標の拠点をほぼ制圧できた。味方の地上部隊はさらに敵の首都を目指して進撃中だ。攻撃機を中心とした航空部隊で、味方の地上ユニットを支援する。軍事費がたくさんあるうちに艦船ユニットを生産しておこう。



▲まず第1番目の拠点を確保した。

★ 敵軍を面で押せ

地上ユニットはバラバラに行動するのではなく、1本のロープが敵ユニットをからめとるように、まさに前線を作りながら進めていく。戦車を前面に出し、その後ろにかくすようにして、自走砲ユニット、対空ユニットを配置しておく。



▲戦車を横に連ねて、前進させる。

★ もうひとつの拠点を目指せ

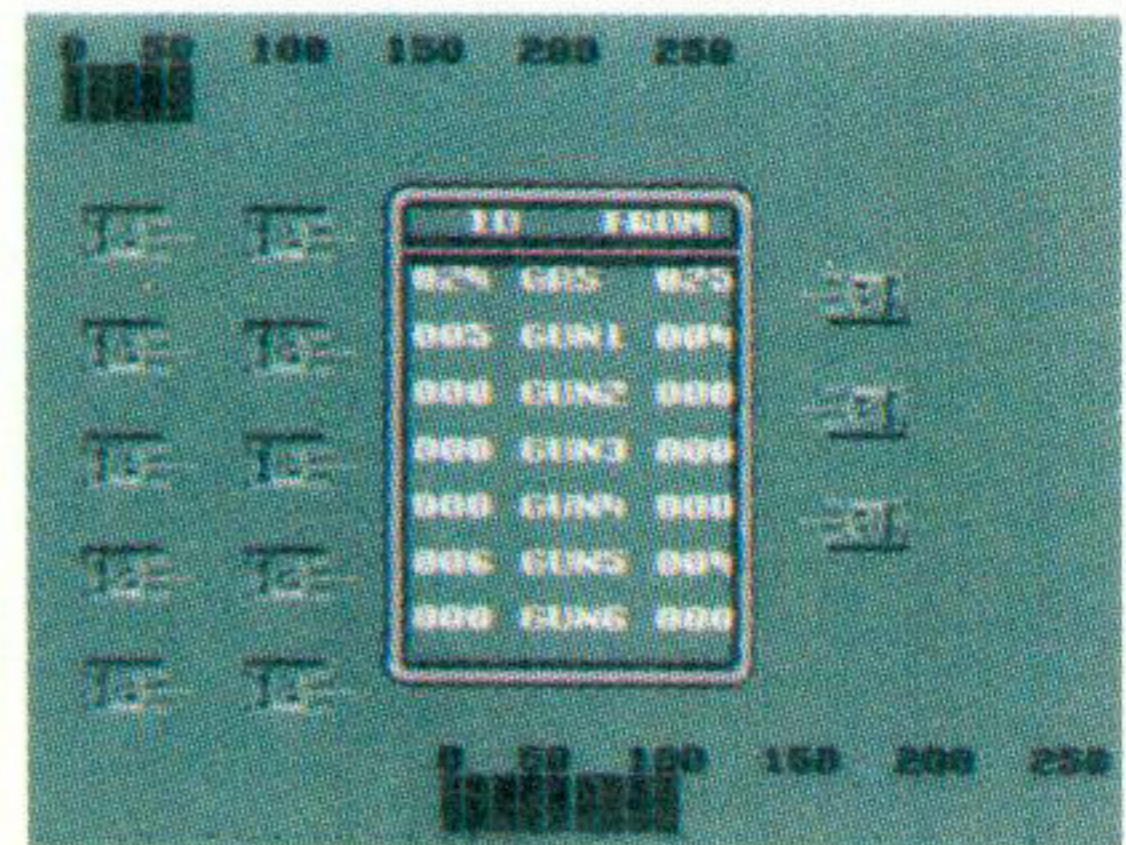
第一の拠点を制圧したら、次に目指すところは、RED国首都の左下にある、3本の橋でつながった小さな島だ。この島にある都市と空港は、最終的にRED国首都を攻略するための、重要な基地になるのだ。この空港を占領すれば、敵首都近くまで攻撃機を飛ばすことができる。



▲この島の空港は、首都攻略のための重要な足がかりだ。

★ 前線部隊を再編成する

戦闘で機数の減ってきたユニットは、どんどん合流させて、ユニット内をなるべくフルメンバー（10機）にしておくようにしよう。部隊の合流はなるべく早めに、こまめにやっていたら、経験値がムダにならない。



▲不足した機数を他の部隊から補充してやる。

しゅうばんせん
終盤戦

★敵を封じこめる

敵ユニットはひとつももらさず首都へ
追いこんでしまおう。海からは巡洋艦、
空からは攻撃機で地上ユニットをガード
する。地上ユニットは、敵の対空ユニッ
トを主にせん滅して、航空ユニットを守
ってやるのだ。



▲陸海空のユニットで敵の
首都のまわりをとり囲む。

★生産拠点をつぶせ

敵首都に地上部隊がせまったら、なる
べく敵国の生産スペース、(首都のまわり
の6ヘックスと首都から5ヘックス以内
の都市、港、空港、工場)へユニットを
置いてしまおう。こうすると敵はそのヘ
ックスでは生産ができなくなる。こうや
って敵のユニットを減らしていくのだ。



▲生産拠点到にユニットを置
き、敵の生産をじゃまする。

★首都を落とせ

相手の国を降伏させるには、歩
兵ユニットで首都を占領する。相
手国のユニットを全滅させる。首
都を爆撃機で破壊する。の3とう
りの方法がある。アイランドキャ
ンペーンのような、小さなマップ
で軍事費が多い時は、相手国のユ
ニットの全滅させたほうが早いこ
とがある。



◀ RED国は最後
の1ユニットのみ
となった。

◀ RED国は全滅。
首都は降伏した。

かくしコマンド

メガドライブ版SUPER大戦略にも、やっ

ぱりかくしコマンドがあった。それは初期設定の軍事予算と工業力の数値変更や、最新兵器ユニットを登場させるためのコマンドだ。しかし、これらのかくしコマンドは、使い方によってはゲームをまったくつまらないものにしてしまうことがあるので注意すること。

★軍事予算・工業力変更

マップ選択を終わってから、方向ボタンを上上上右下下下と押してからAボタンを押すと、軍事予算と工業力の初期設定が変えられる。これを使うと、マップの難易度を変えることができる。



▲軍事費は0から30,000、工業力は0から5,000の間で変えられる。

★最新兵器ユニット

ゲーム中に兵器を生産する時Cボタンを2回押した後、方向ボタンを上左右右上と押して、Aボタンを押すと、最新兵器の生産が可能になる。ただし国によってはもとの生産パターンと変わらないものもある。一度コマンドを入れるとゲーム中はずっと有効だが、コンピュータ側も最新兵器の生産ができるようになる。

1800\$:300 F-4ファントム F	4000\$:350 F-14A F	3500\$:400 F-15イーグル F
2500\$:400 F-16C F	6000\$:500 F-117 R	700\$:400 B2ステルス U
1800\$:300 B2 U	1200\$:200 B-4M R	1500\$:250 B-6E R
1800\$:300 B-7Eコロンバ R	1800\$:350 B-10A R	2500\$:400 F/A-18A R
3000\$:300 F-111E R	600\$:150 AH-15コブラ H	800\$:250 AH64アパッチ H
200\$:150 OH-140コイ H	600\$:200 OH-60A H	800\$:300 CH47チヌーク H
6000\$:600 B-1B B	3600\$:420 B-52H B	9000\$:1200 B-2 B
3600\$:240 F-117 C	1200\$:240 F-117 E	

▲コマンド入力後のアメリカ航空ユニット。ステルスのF-117、B-2などが生産できるようになる。



せん りやく しゅう
戦略マップ集

スーパードアイせんりやく
SUPER大戦略のこり
の34マップを全紹介。難易
度は★が多いほど難しいと
いうことだが、あくまでも
めやすだ。

ファースト マップ

たいせんこく
対戦国

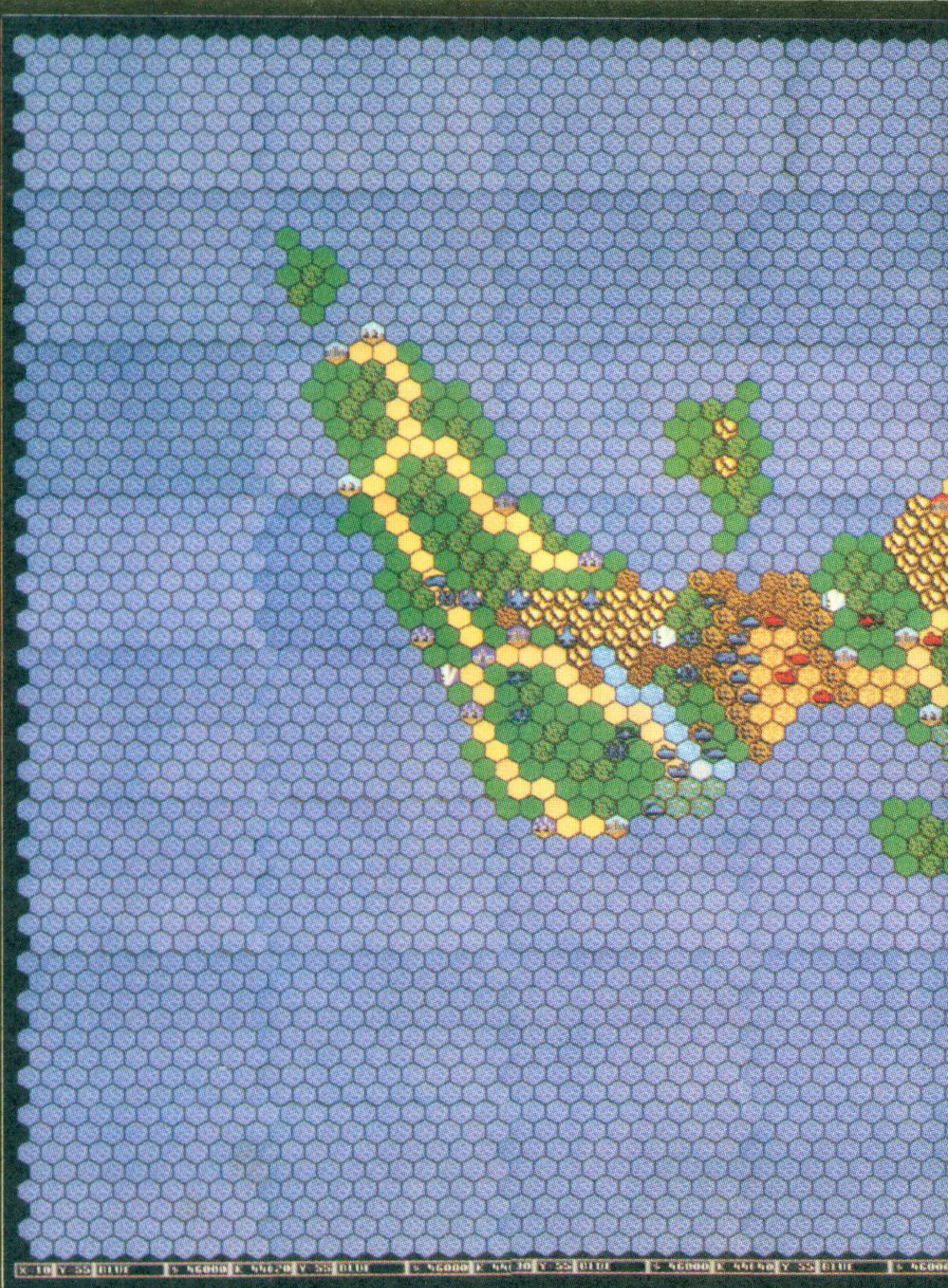
2

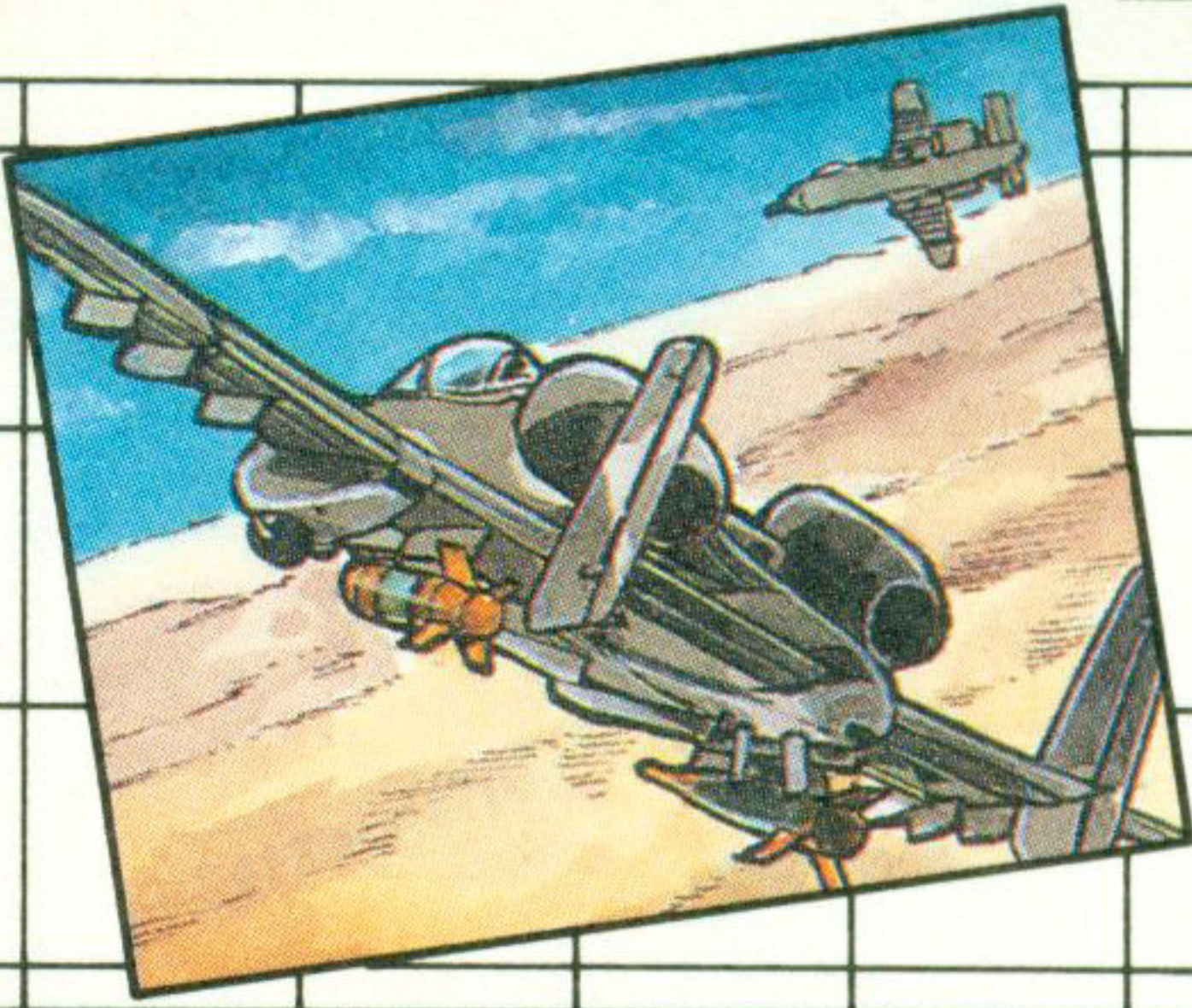
なんいど
難易度

★

しよしんしゃむ
初心者向けの小マップ。

だいせんりやく
このマップで大戦略をマスターしよう。





て おお
手ごろな大きさのマ
ップで、初期設定では
ブルー 国側が有利だ。
島のマップだが港はな
く、地上ユニットと航
空ユニットだけで戦う
マップだ。都市が少な
く、初期設定では工作
部隊が生産できないの
で、はじめに与えられ
た予算で戦うことにな
りそうだ。はじめに目
指すのは、島中央のト
ーチカ地帯のすぐ右側
にある都市と空港だ。
まず、ここを占領して
拠点にすると、島の大半
を勢力下に治めるこ
とができる。

初心者、まずこの
マップで大戦略の戦い
方をマスターしてほし
い。自信がついたら次
はRED国でプレイし
てみよう。経済的に10
倍近いハンデがあるの
で、RED国はなかなか
キツイ。



ニュージールランドウォーズ

たいせんこく
対戦国

2

なんいど
難易度

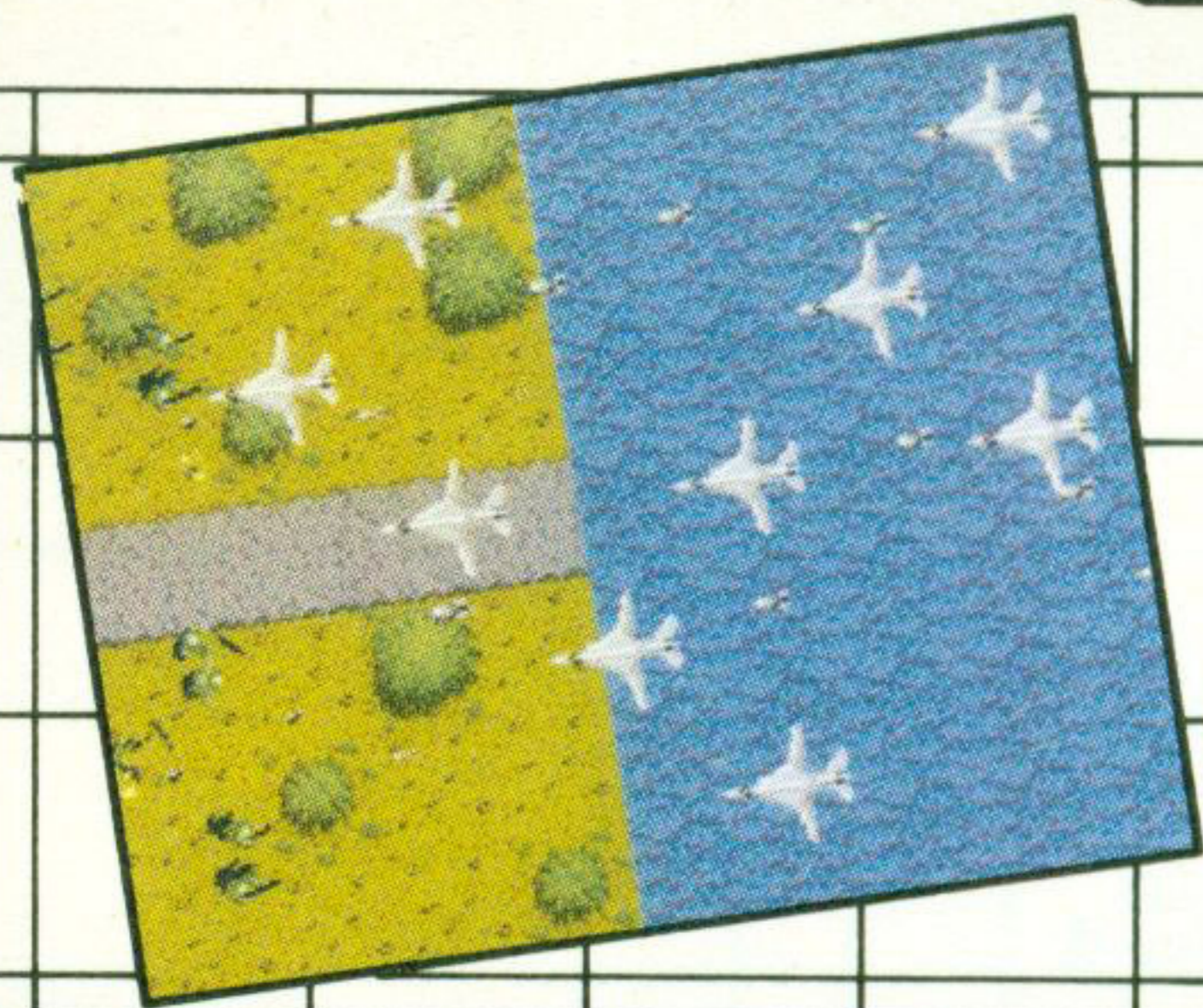


こうさくぶたい けいざいりよく あ
工作部隊で経済力を上げる。

ゆそう ユニット の つかかた が カギだ。



X-10 Y-55 BLUE X-12000 K-25-20 Y-55 BLUE X-12000 K-25-30 Y-55 BLUE X-12000 K-25-40 Y-55 BLUE X-12000



アイランドキャンペーンよりも、ひと回り大きなマップだが、全体の建物の数は、半分ぐらいしかない。そこでまわりの都市を占領すると同時に、工作部隊を作って、経済力をどんどん上げていこう。このマップのポイントは、上下の島をつないでいるのが、1本の橋だけだということ。地上ユニットを効率よく敵地に送りこむには、輸送機や揚陸艦などの輸送ユニットをうまく使うことだ。特にこのマップでは、海岸線近くで戦闘が起こることが多いので、揚陸艦の対地対空攻撃力を利用するのもいいだろう。全体的に空港が少ないので、補給機がないと戦闘機や攻撃機は運用しにくい。



ピクチャー プレイム

たいせんこく
対戦国

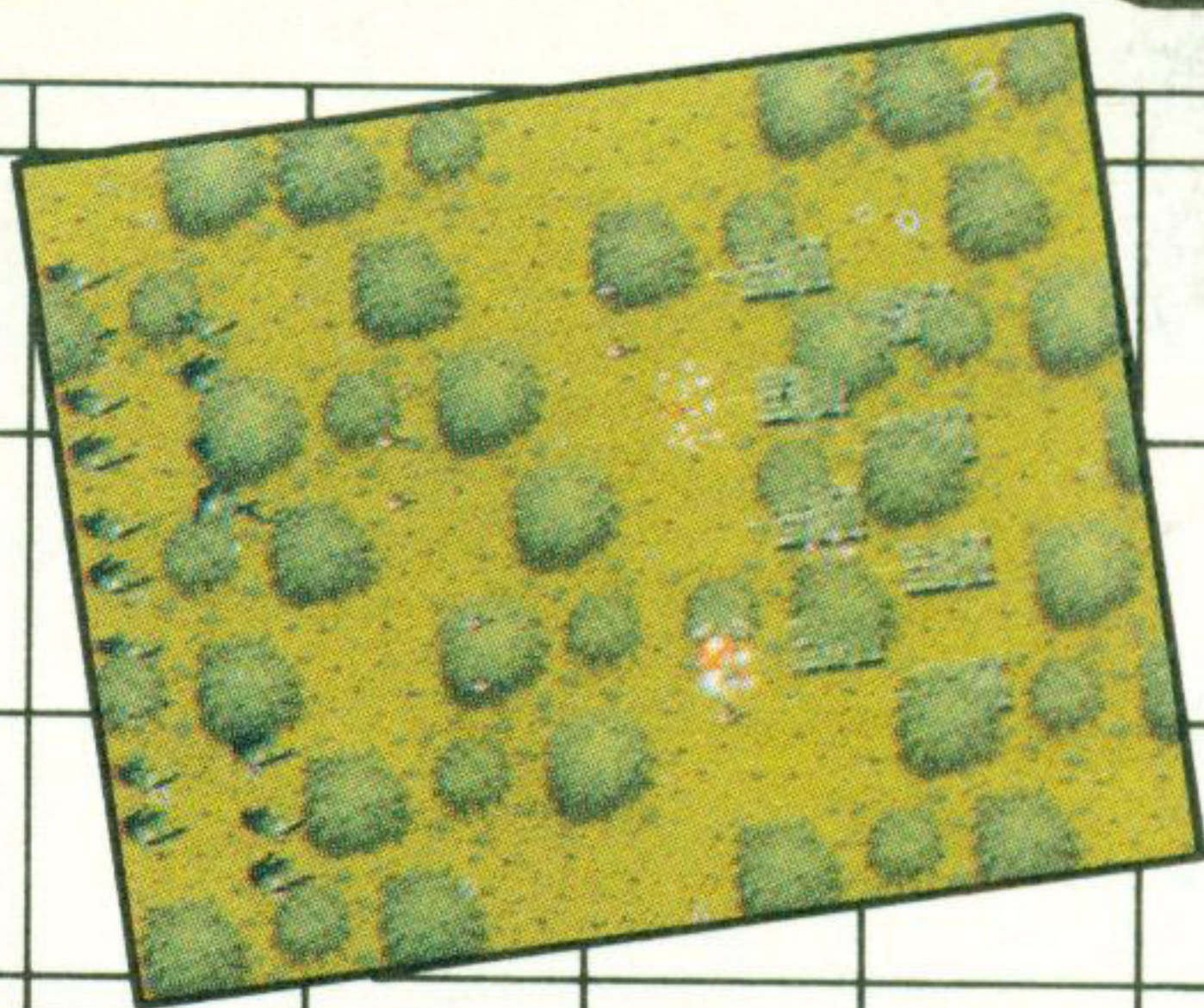
3

なんいど
難易度

★★★

くずくずしてると領土を取られる。
せんてひらしょうでんげきさくせん
先手必勝電撃作戦だ。





小さなマップで、都市も少ない。空港がないので地上ユニットしか生産できない。BLUE国の領土がマップの上のほうにあるが、首都から遠いのですぐに他国に占領されてしまうだろう。

このマップで勝つには、まず初期予算で戦車を大量に生産して、途中の都市には目もくれず、一気にRED国を攻め落とす電撃作戦が効果的だ。早めにRED国を攻略してしまえばあとは楽勝。

一見簡単そうに見えるマップだが、なかなかよく考えてあるマップなのだ。

なお、このマップはRED国がYELLOW国でプレイすると、初心者向けマップとなる。



PICTURE FRAME

レッドベアー

たいせんこく
対戦国

2

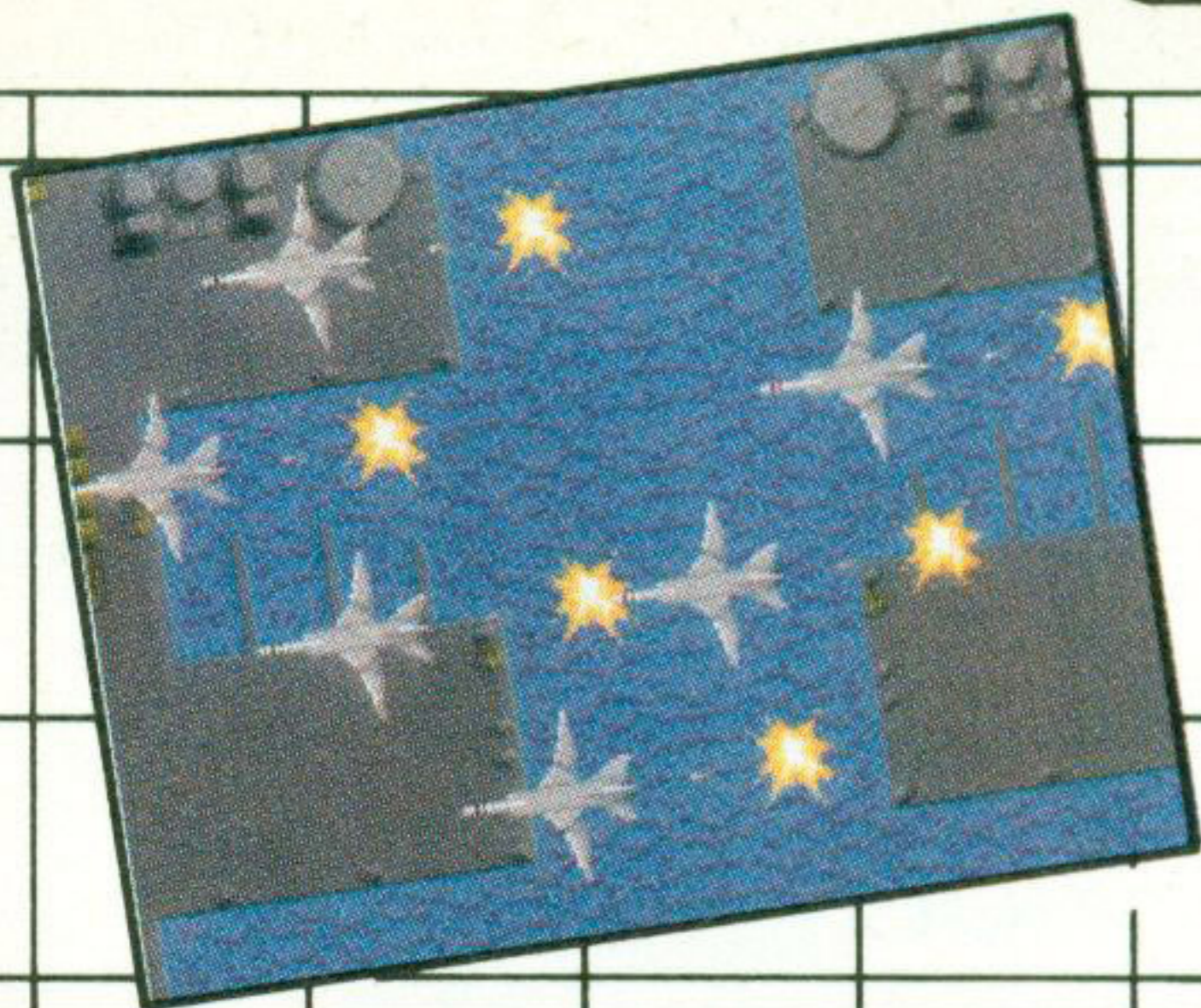
なんいど
難易度

★★★

はじめは、^{たいせつ}がまんが大切。

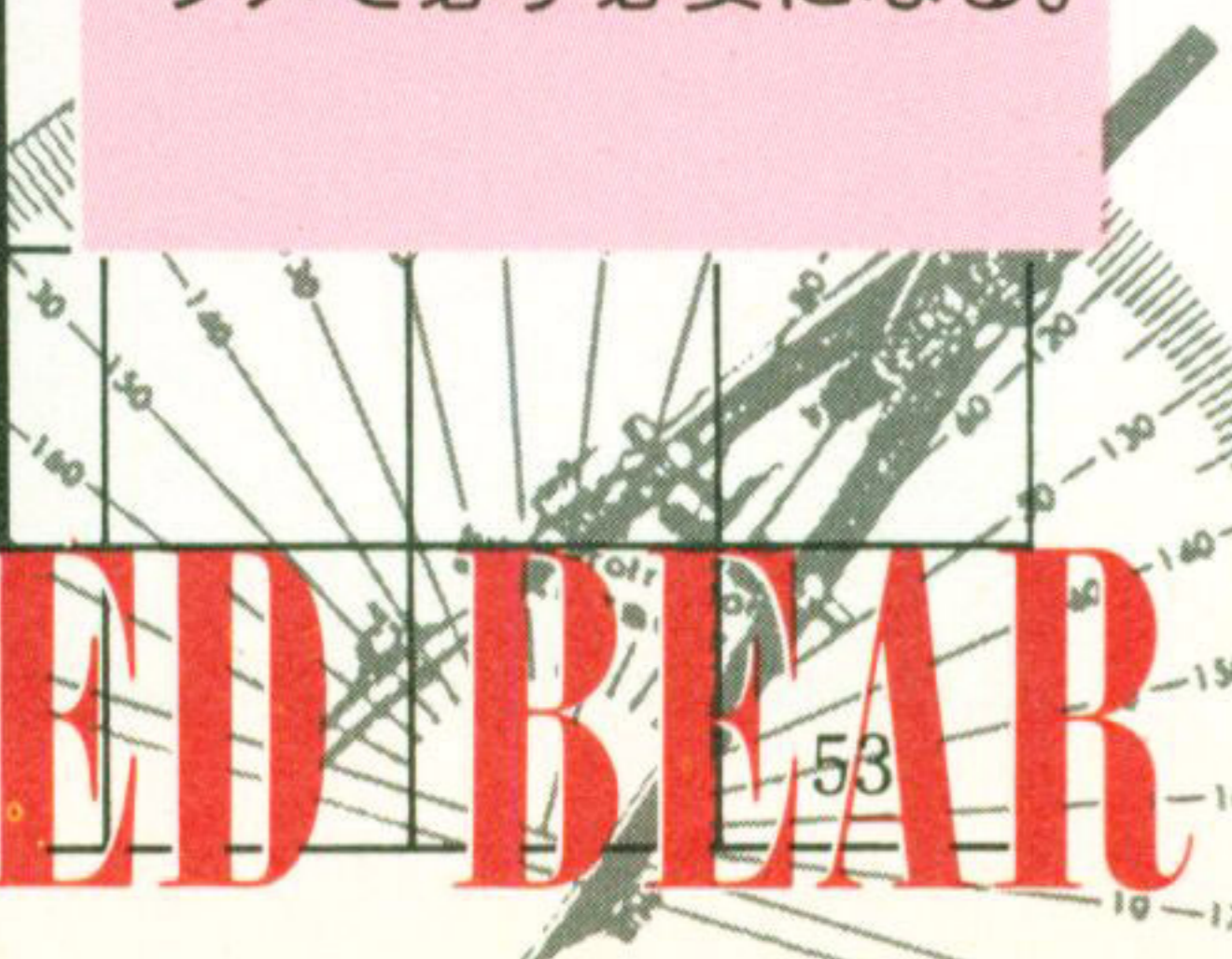
よ〜く^{かんが}考えると、こわいマップだ。





初期設定を都市の数
 だけで見るとプレーヤ
 ー側（JSDF）が有利
 なようだが、このマッ
 プには中立都市が存在
 しないことに注意。

ゲーム開始とともに
 コンピュータ側（US
 SR）の爆撃機、攻撃
 機が大量に飛来してく
 る。はじめのうちは、
 それらの攻撃にたえな
 げら、地上部隊を輸送
 してくる揚陸艦や輸送
 機を、上陸される前に
 洋上で撃破すること。
 地上部隊に上陸される
 とあとがめんどうだ。
 対艦攻撃には三菱F-
 11対艦ミサイルを装
 備して使う。また、そ
 の間に工作部隊を使っ
 て、経済力をどんどん
 上げておこう。駆逐艦
 をたくさん作っておく
 のだ。駆逐艦は最後の
 ツメで必ず必要になる。



ザ・ファースト

たいせんこく
対戦国

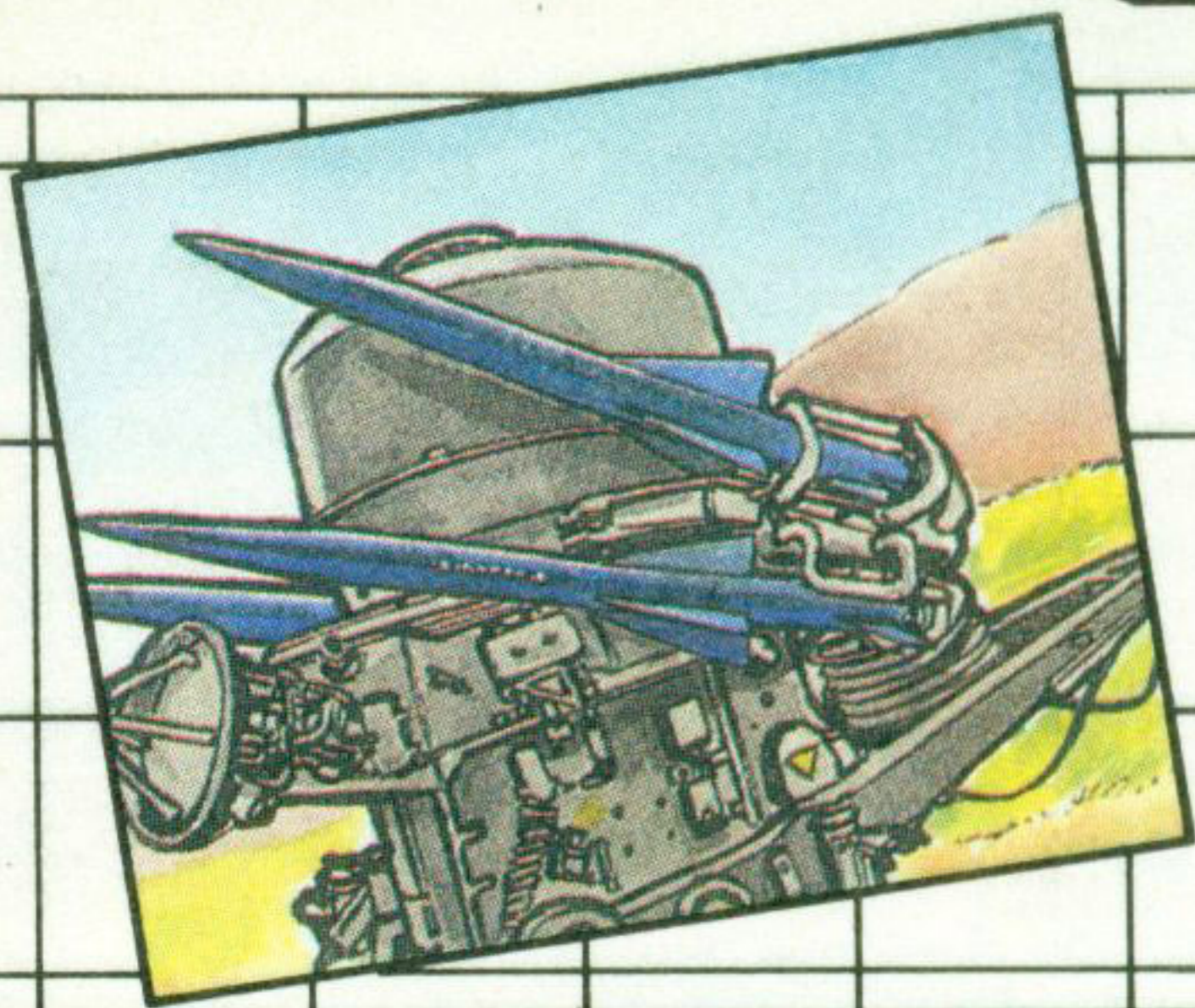
4

なんいど
難易度

★★★★

さあ!! やりがいのある海戦マップ
帰ってきた日本海大海戦!!





初期設定ではプレイヤー側（GREEN国）が有利のようだが、中立都市は一番取りにくい位置にある。まずはじめに攻めこむ国はBLUE国だろう。BLUE国の兵器生産タイプはアメリカなので、経済力が上がってくると、高性能の兵器をどんどん生産してくる。BLUE国はゲーム序盤の、まだ経済力が十分上がらないうちに攻略してしまったほうが後が楽だ。初期設定にあるB-52は対艦ミサイルの母機として、空母は洋上基地として大事に使おう。GREEN国の兵器生産タイプは日本なので、地上ユニットの燃料切れには十分注意すること。全面攻略するまで、早くても100ターン以上の長期戦となるだろう。

ザ・ディ アフターMK

たいせんこく
対戦国

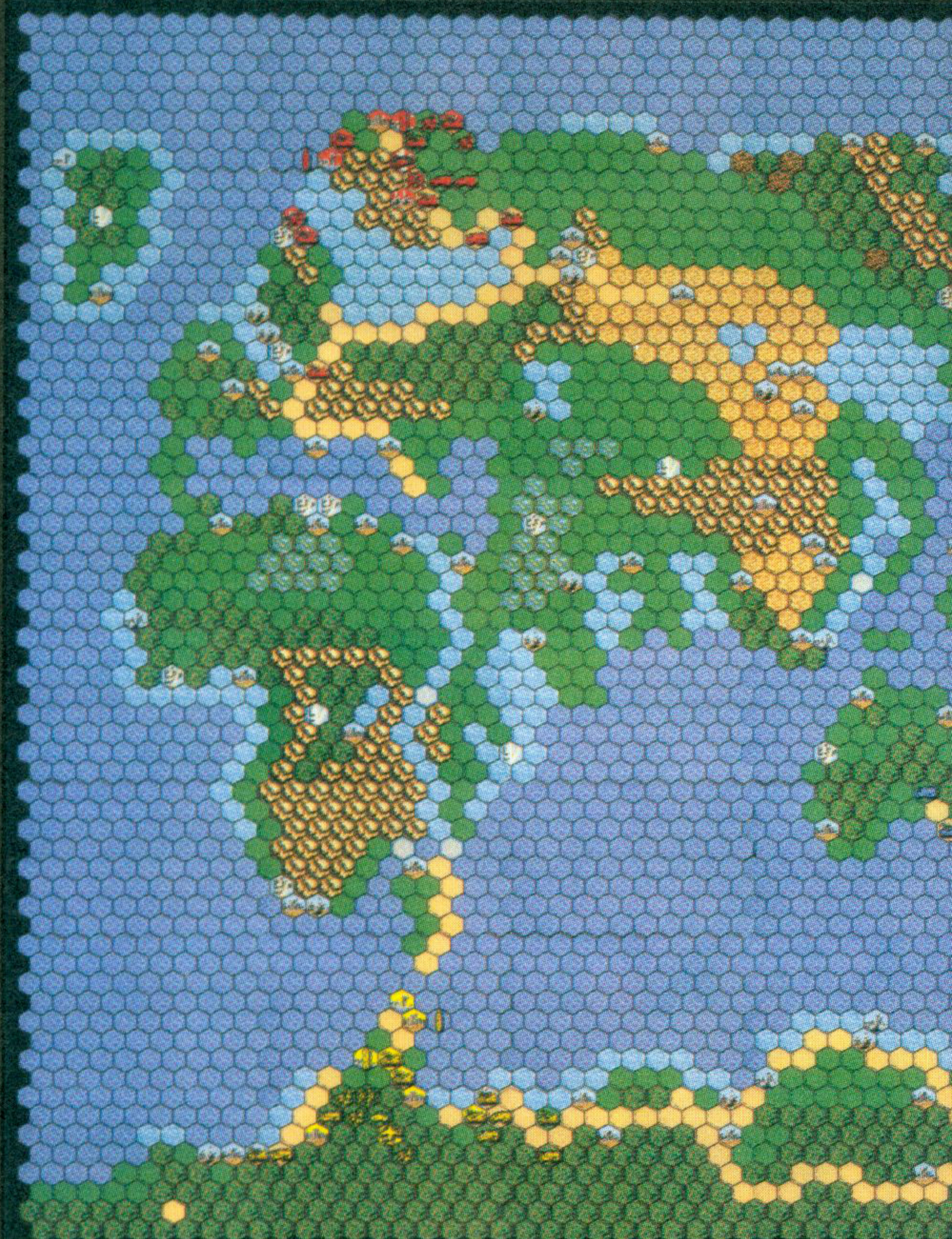
4

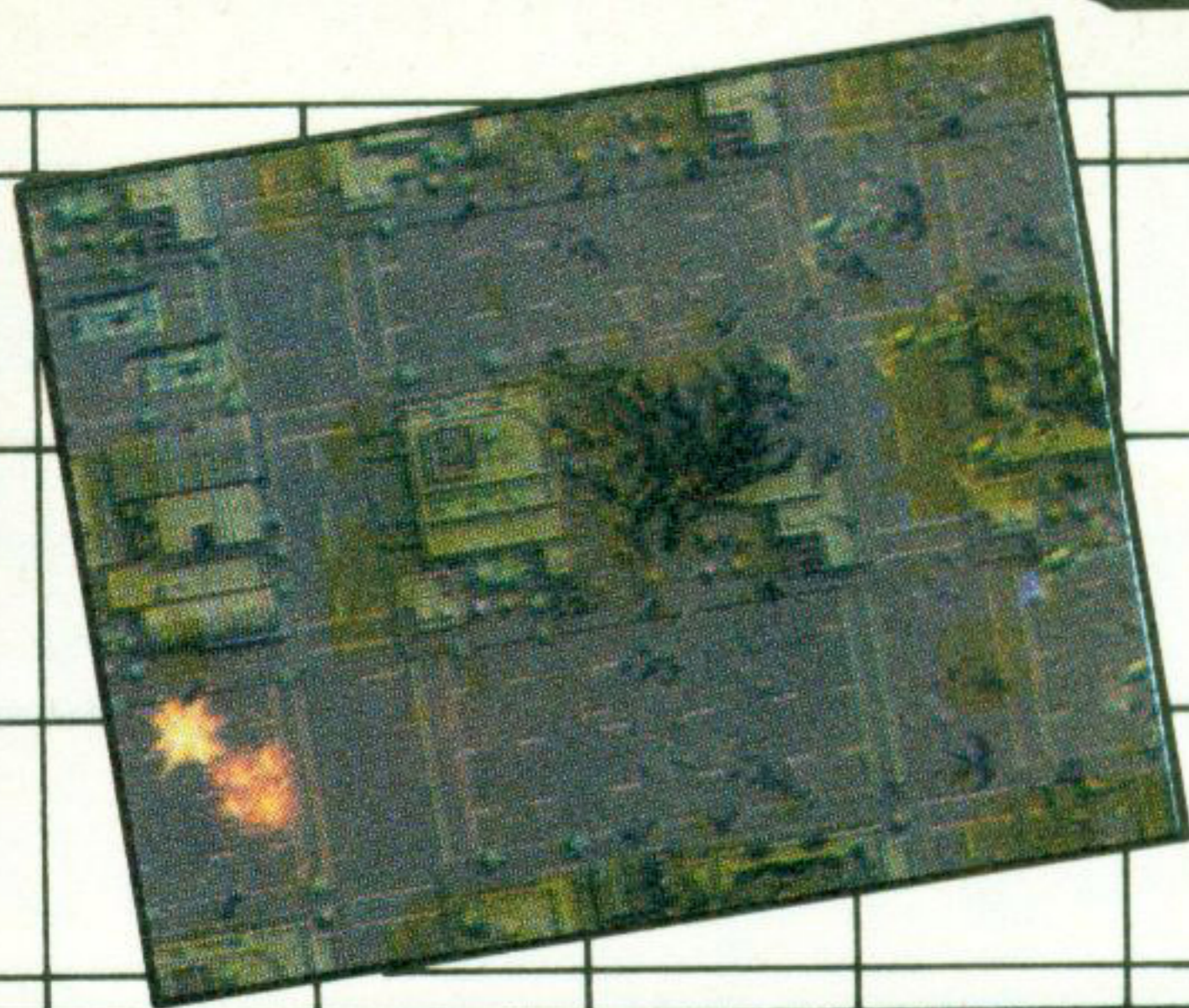
なんいど
難易度

★★★★★

たたか たいせん せんこく
戦いの前の建設

これぞ世紀末マップ。





注意してほしいのは、このマップの中立都市や空港などの建物が、ほとんど破壊されているということだ。そのためこのマップでは、都市占領は歩兵ではなく工作部隊の役目なのだ。しかし、工作部隊による建物の修復に軍事費を多く使いすぎると、兵器の生産ができなくなるので注意すること。ゲームの序盤は、建物がまとまっているマップ右上のほうへ、工作部隊を揚陸艦で運び、占領していく。はじめに攻略する国としては、BLUE国に近いGREEN国がいいだろう。

とにかくこのマップは難易度が高く、初心者にはまったく手に負えないだろう。

プラネット パルマ

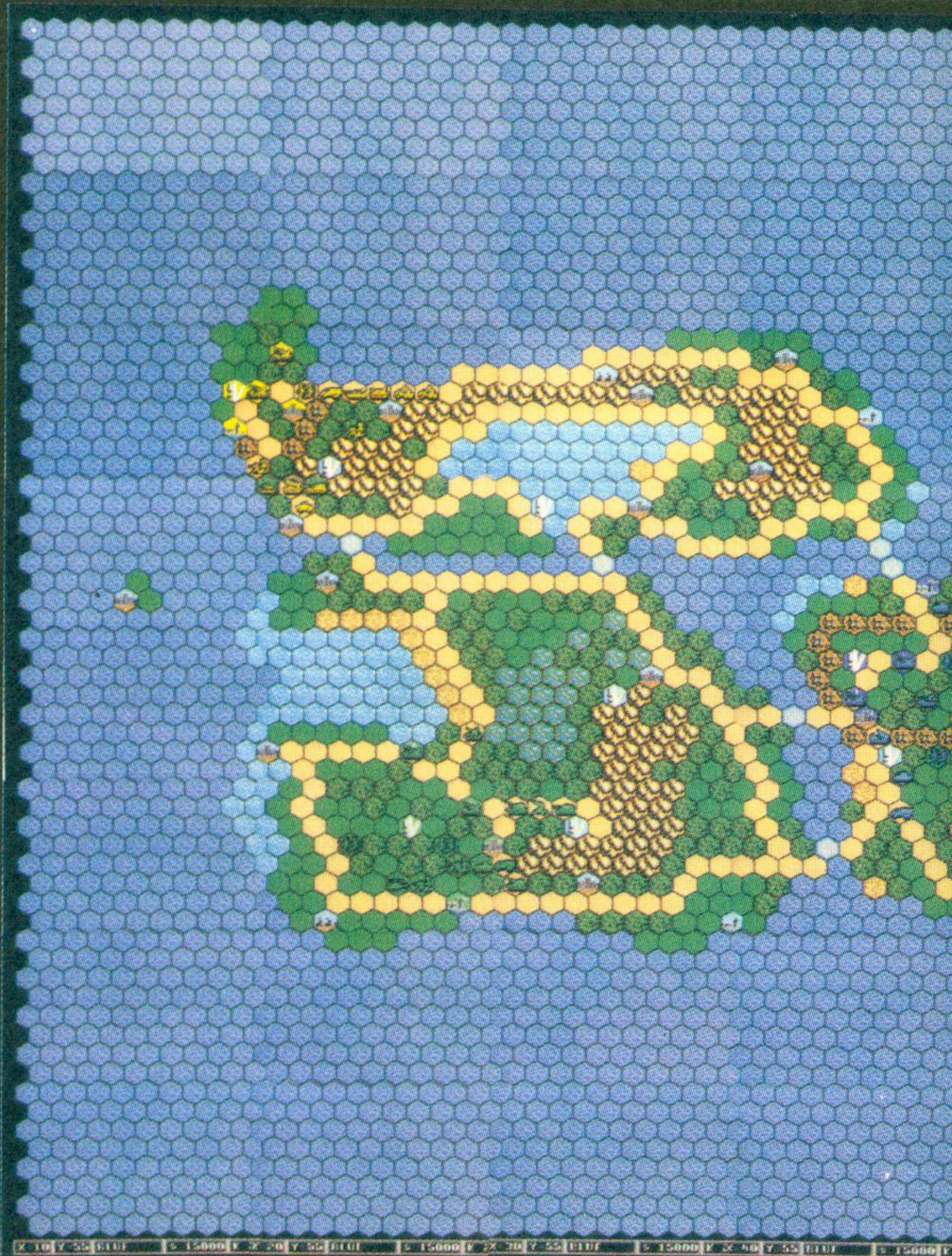
たいせんこく
対戦国

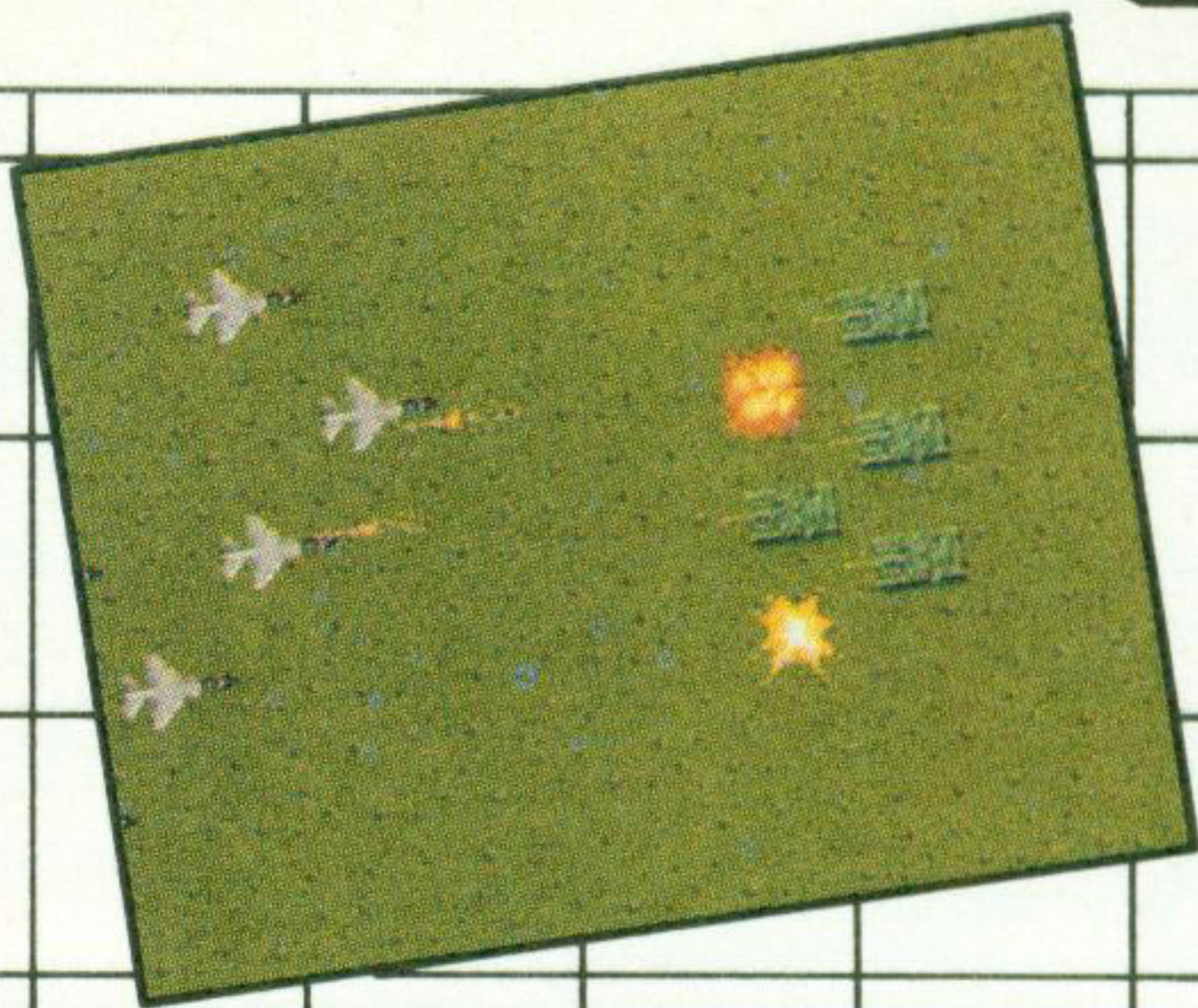
4

なんいど
難易度

★★★★

はさみうちに注意。予算の配分に悩むマップ
これぞ、セガ、ファンタシースターマップだ





全体的に中立都市が
 少なく、経済的に苦し
 くなりそうなマップだ。
 BLUE国でプレイす
 ると、いきなり三方か
 ら攻められるので、は
 じめの軍事費で爆撃機
 を生産し、左側の島に
 かかる3つの橋を破壊
 して、GREEN国と
 YELLOW国の侵攻を
 止めておくのもひとつ
 の手だ。

序盤戦は経済力が低
 いので、地上ユニット
 はM60A3、M901、航
 空ユニットはAV-8
 B、AH-1など、安
 くて性能のいい兵器を
 使って、RED国を攻
 め落とそう。RED国
 を攻略してしまえば、
 経済力が上がるので、
 後は楽に戦える。

このてのマップは、
 はじめの1カ国を攻略
 するまでが一番大変な
 のだ。

アナザーサウス

たいせんこく
対戦国

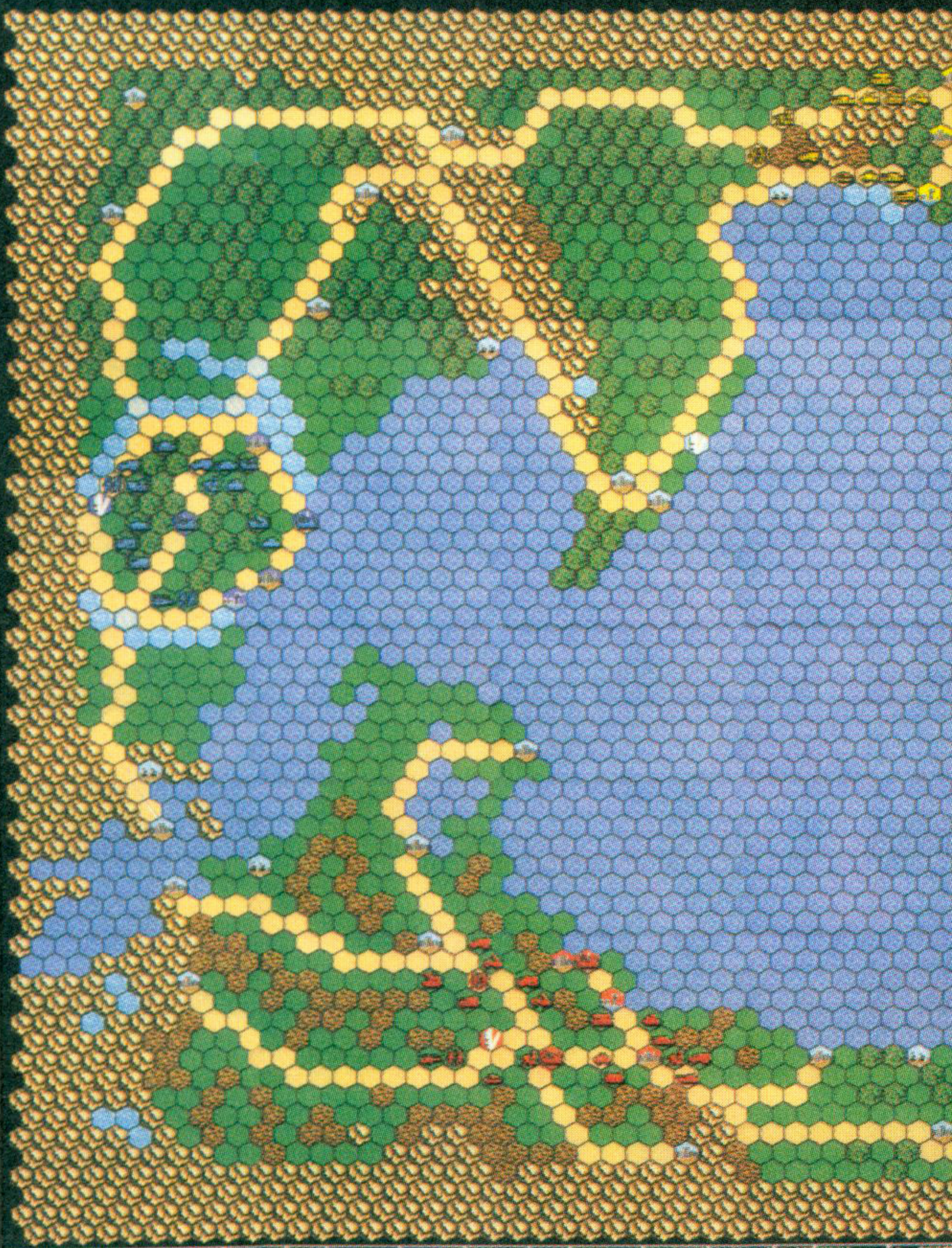
4

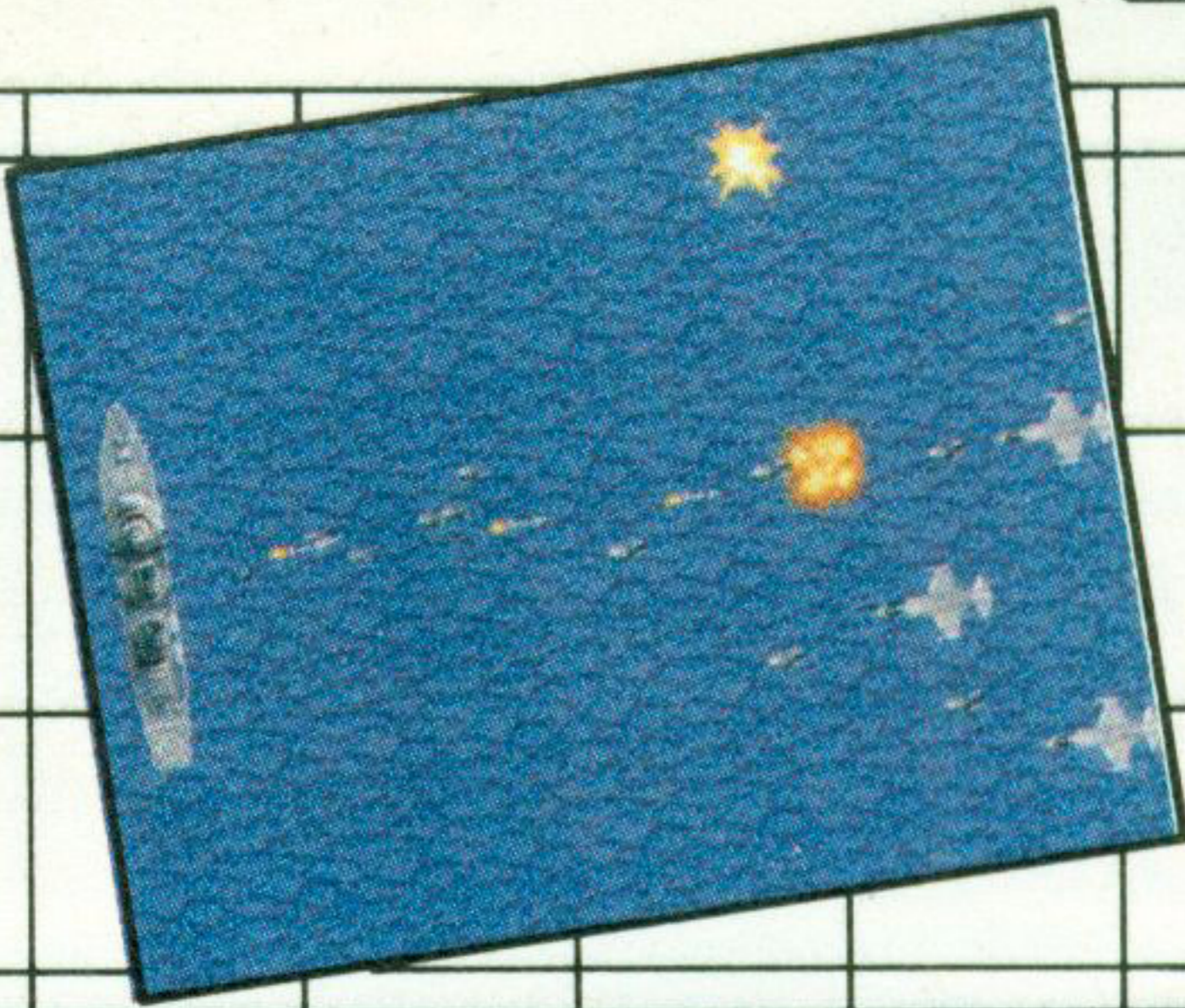
なんいど
難易度

★★★

うみ せい
まず海を制するべし。

だい こうげきもくひょう き こうりやく
第1の攻撃目標を決めて攻略すること。





中央に大きく海が広がっている4カ国対戦マップ。海だけでなくBLUE国とYELLOW国の間には山脈、YELLOW国とGREEN国の間には砂漠、GREEN国とRED国の間には湿地帯と、地上ユニットが動きにくい地形マップになっている。第1に攻略する国は、YELLOW国だろう。YELLOW国を攻略してしまえば、マップのほぼ半分を制したことになる、経済的にも楽になる。このマップは全体に空港が少ないので、海にヘリ空母を浮かべて、AV-8Bの洋上基地として使うといい。

このマップを40ターンぐらいで終わらせることができれば、もう上級者への道は近い。

ウルティマツプ

たいせんこく
対戦国

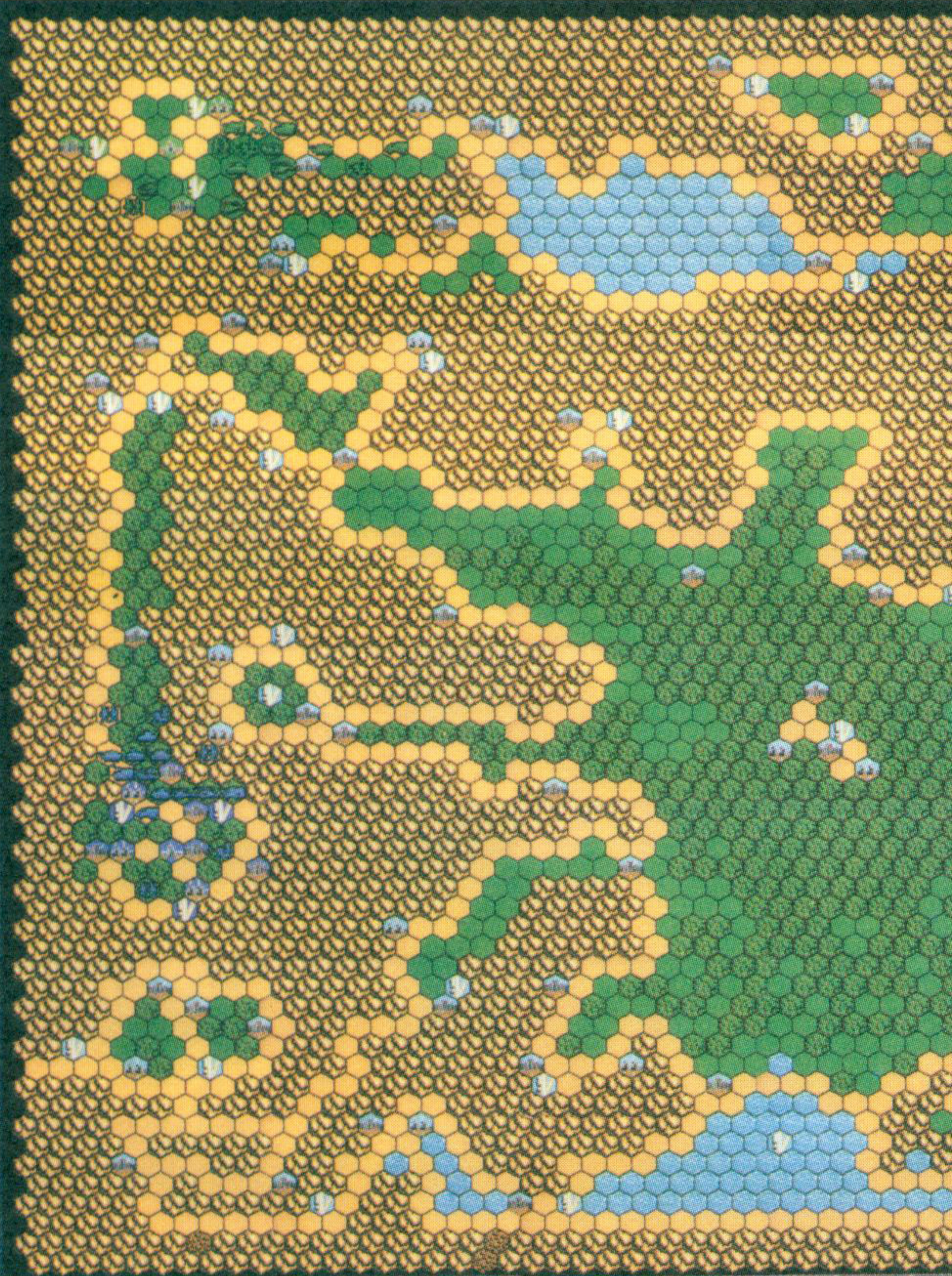
4

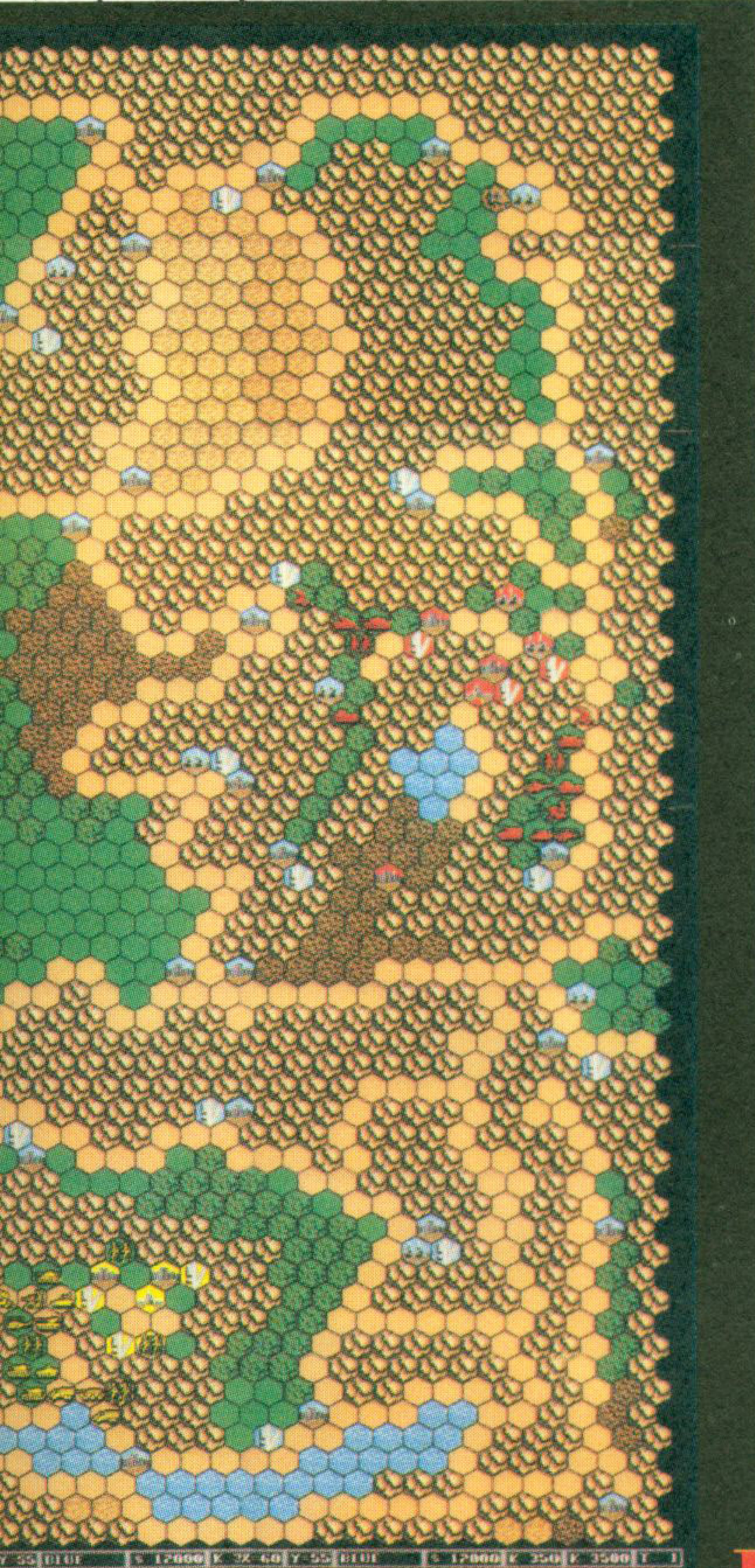
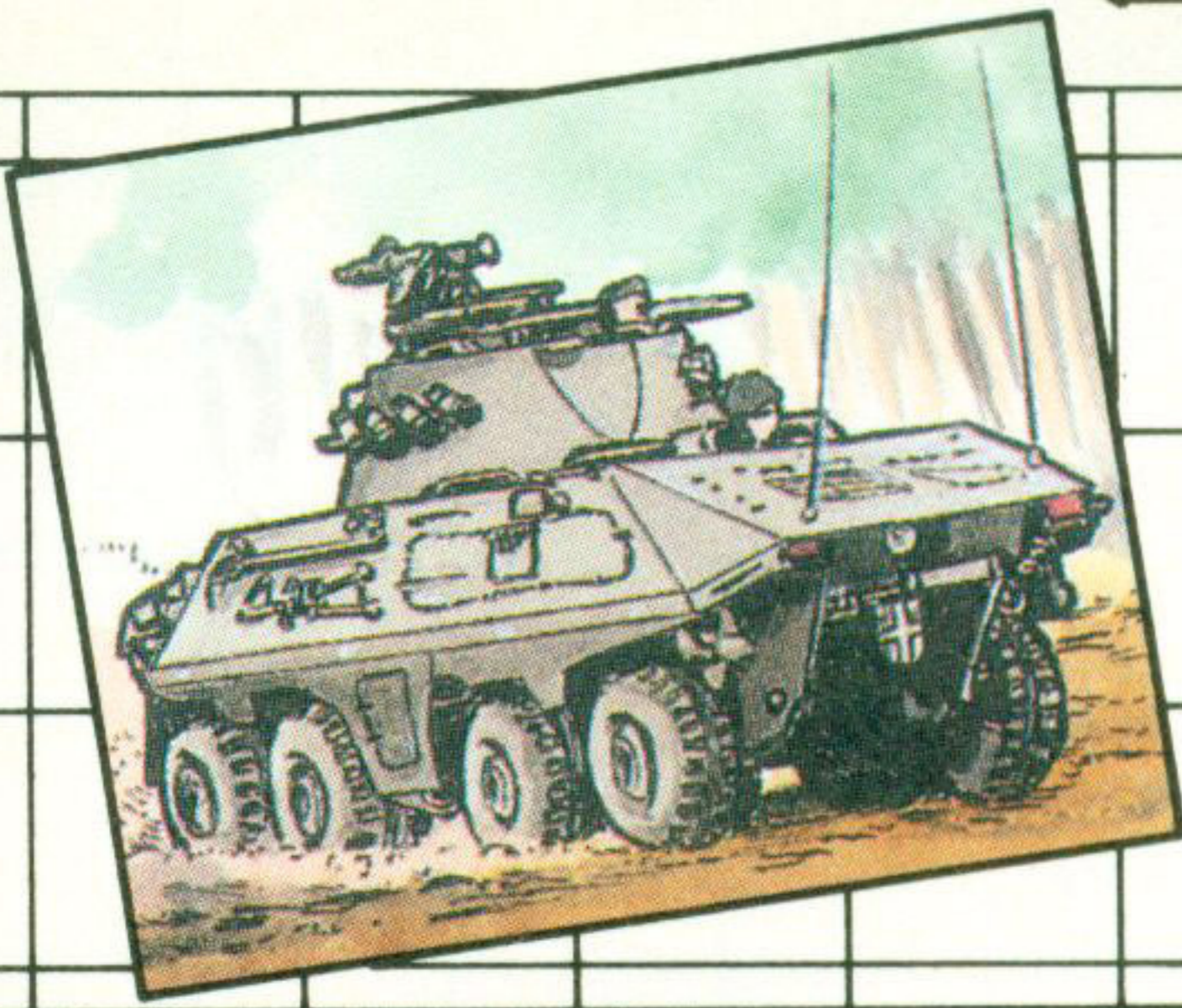
なんいど
難易度

★★★

やま もり せかい
山と森の世界。

げんだい ゆうしやたち たたか
現代の勇者達は どうやって戦うのか!?





険しい山々と深い森、
 目的地のわからない道。
 一見して地上ユニット
 にとっては、つらい
 マップだということが
 わかる。しかし、この
 マップには数多くの都
 市や空港がちりばめら
 れている。そこで、ゲ
 ームの序盤ではUH-1
 と歩兵部隊をたくさん
 生産し、各地に歩兵を
 バラまいてやる。これ
 を短期間で行うと、他
 の国より経済力が有利
 になるので、次に占領
 した都市を、他の国に
 取られる前に、輸送機
 を使って戦車などの地
 上ユニットを送りこみ、
 占領を確実なものにし
 ておくのだ。このマッ
 プは、航空ユニットに
 にとってはとても有利な
 マップなので、航空戦
 を楽しみたい人にはお
 すすめである。

し こく せん そう
四国戦争

たい せん こく
対戦国

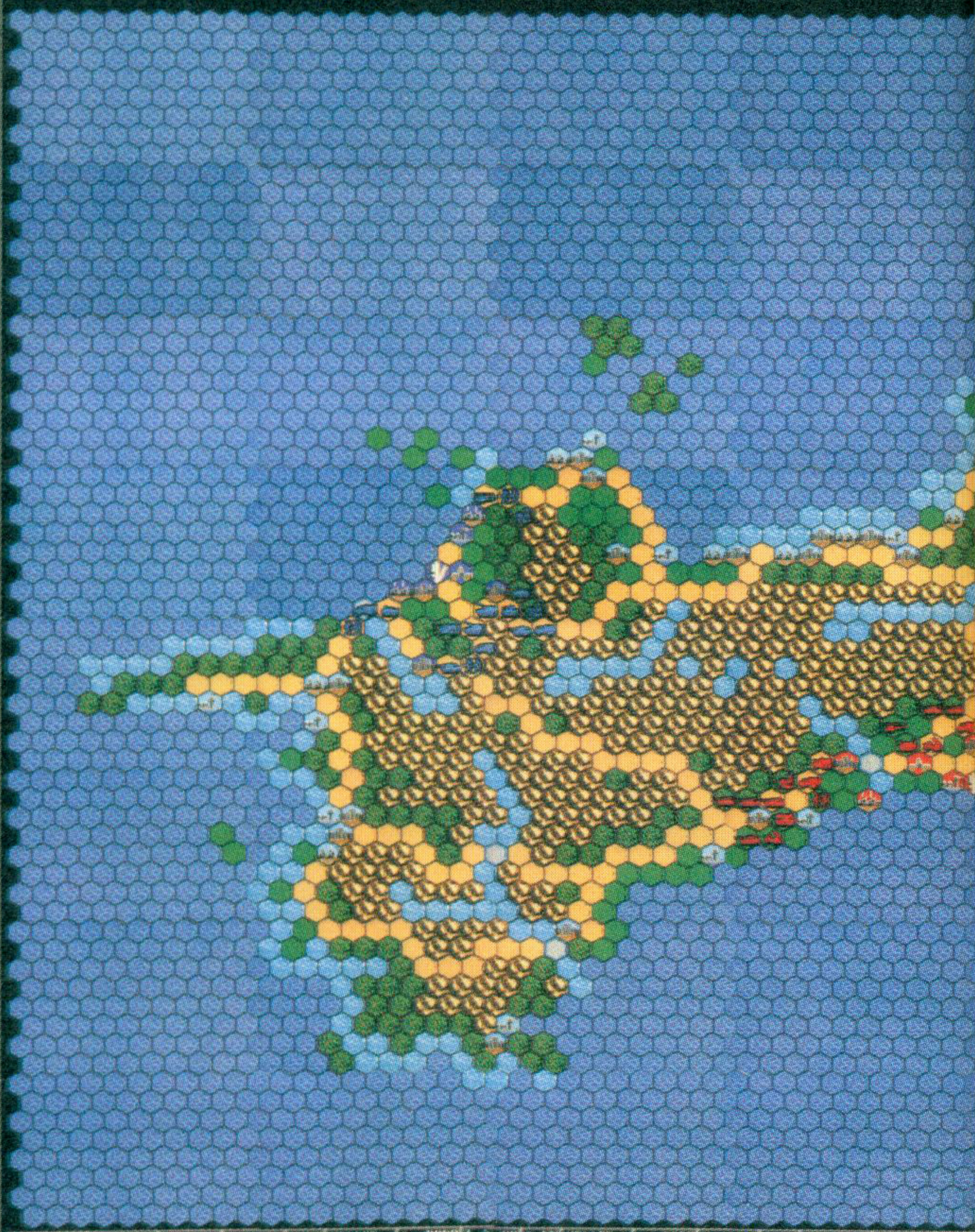
4

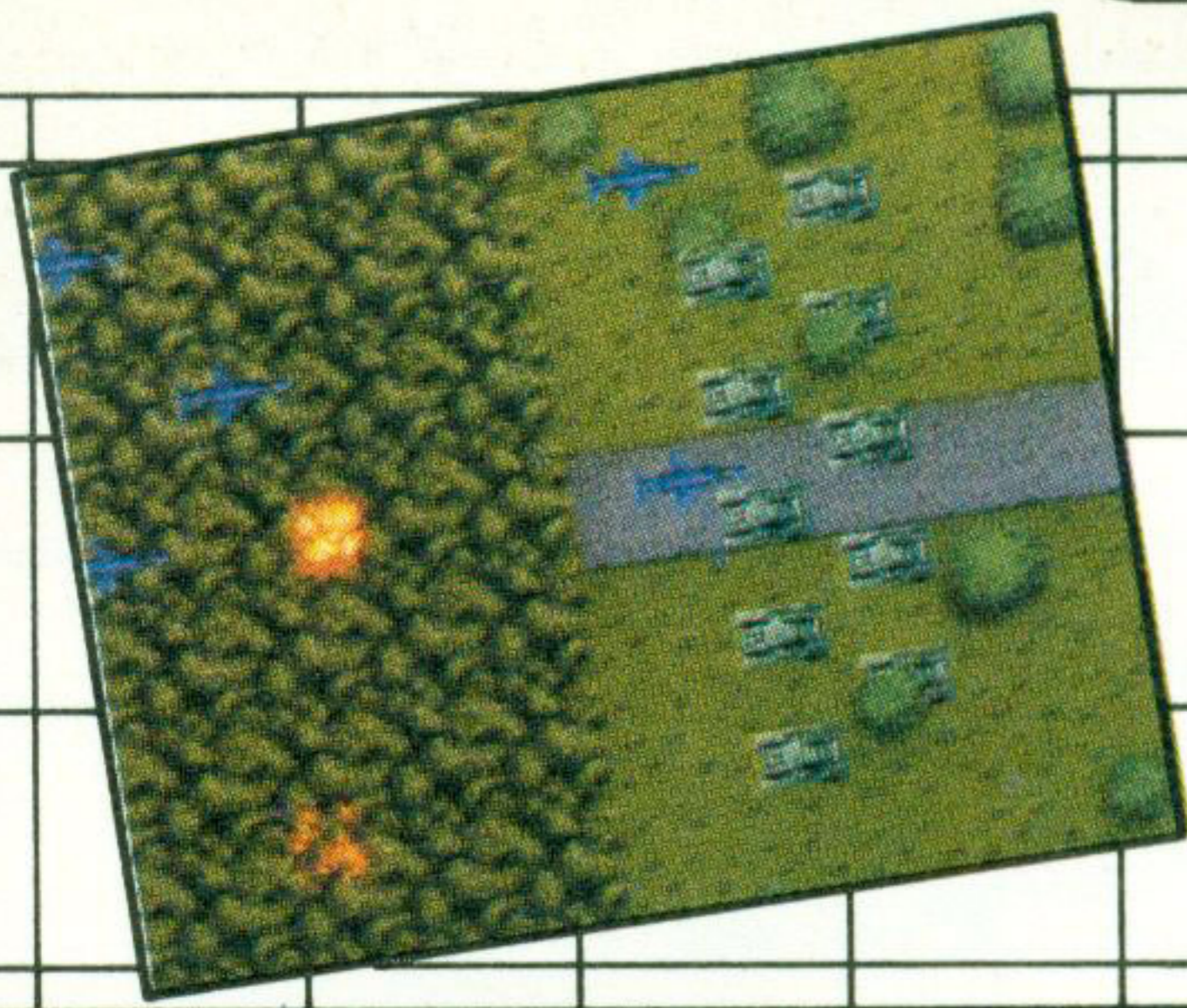
なん い ど
難易度

★★★★

うみ せいふく
まず海を征服しよう

てき ち うみ せ
敵地は海から攻めろ!!





知る人ぞ知る、大戦
略の原作者は四国出身。

だからというわけ
はないが、四国マップ
である。島は全体が山
地になっていて、わず
かに海岸線近くに都市
や工場がある。港もあ
るが空港はほとんどな
い。

そこで、各国の首都
も海の近くとなれば、
これはもう海から攻め
こむしか手はなさそう
だ。ヘリ空母に、AV
-8Bを載せた巡洋艦
や駆逐艦とともに、海
岸線を進む味方の地上
部隊を守るようにする。
ただし、経済的にはや
やきついマップなので、
はじめの予算が残って
いるうちにどこかの国
を攻略してしまわない
と、後がつかなくなって
くる。はじめに攻略す
る国はやはりGREEN
N国がいいだろう。

SHIKOKU WARS

さ ど が し ま せん そ う
佐渡ヶ島戦争

たい せん こ く
対戦国

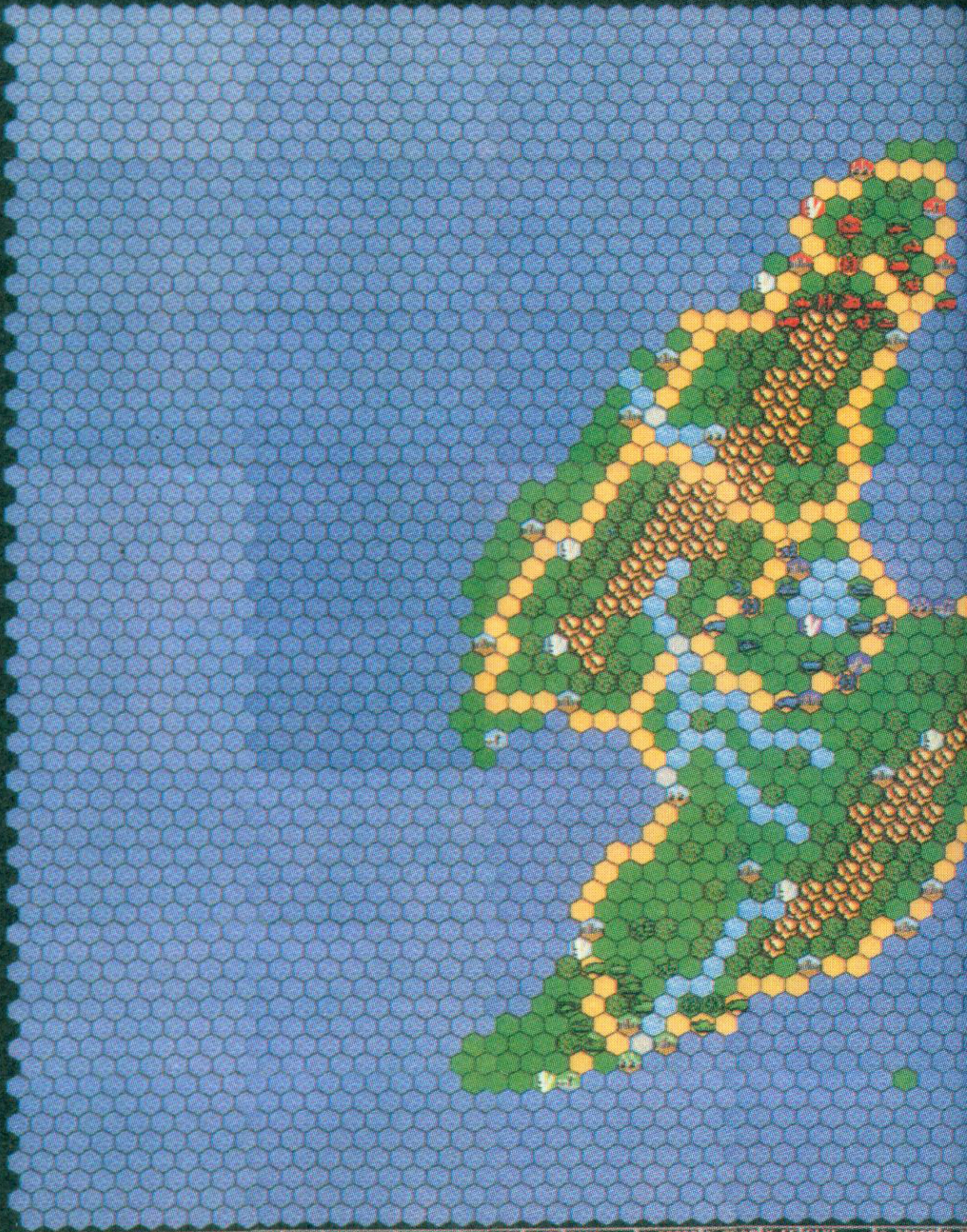
3

なん い ど
難易度

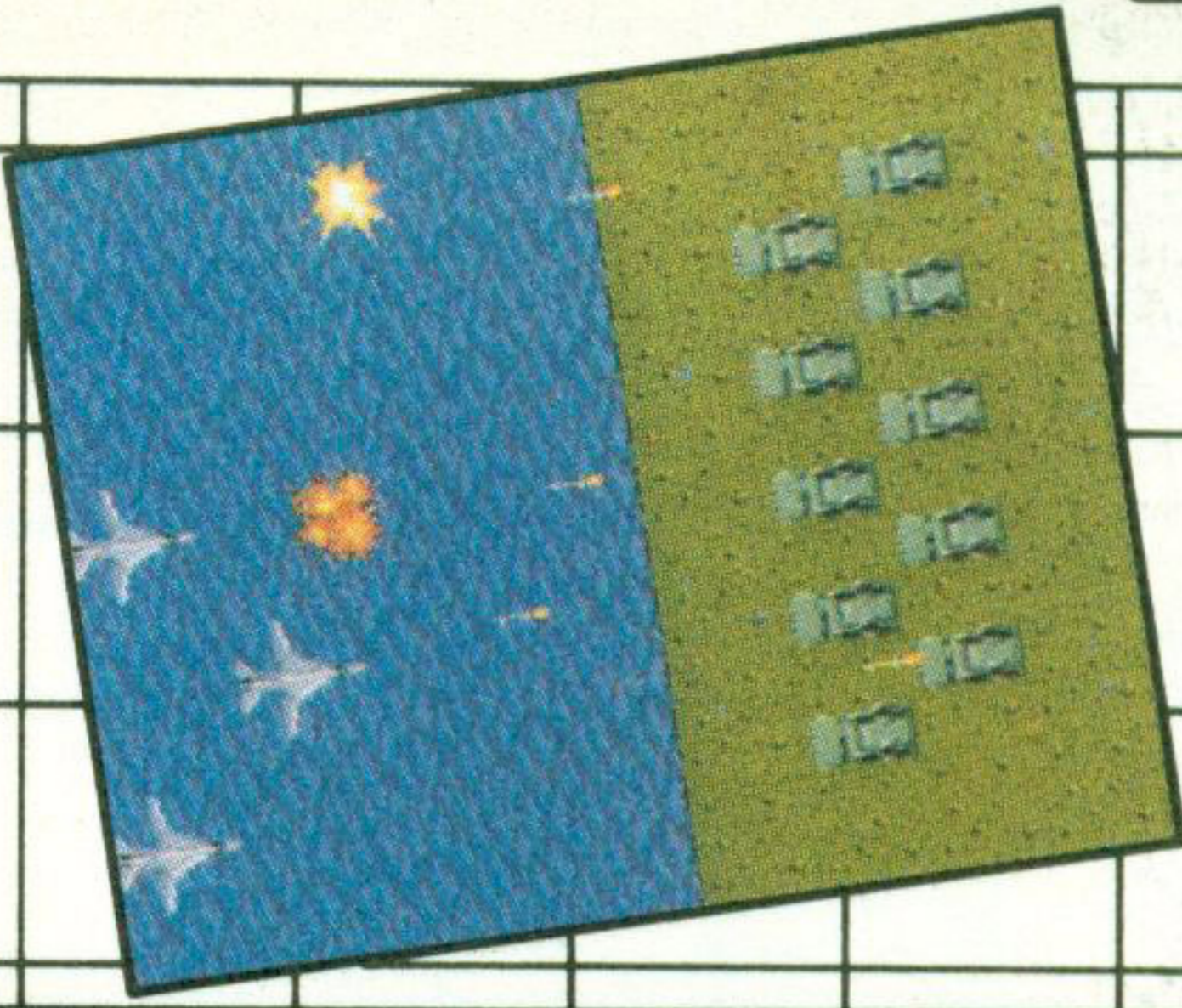
★★

さ ど さ ど せん しゃ
佐渡へ佐渡へと戦車もなびく。

しん しん しん しゃ
初心者からステップアップのマップ。



X-10 Y-55 BLUE | C-22000 K X-20 Y-55 BLUE | S-22000 K X-30 Y-55 BLUE | S-22000 K X-40 Y-55 BLUE | S-22000 K



て おお しょう
手ごろな大きさの小
規模マップ。プレイヤ
ーの受けもつBLUE
国の生産タイプが、日
本だということ以外は、
これとって問題はない。

マップそのものは、
都市や空港が適度に散
らばっていて、それほ
ど難しいマップではな
いが、兵器の生産タイ
プが日本ということは、
地上ユニットの行動半
径が小さい、というこ
となので、早め早めの
補給を行っておかない
と、後でガス欠で泣く
はめになってしまう。
初心者で、まだ大戦略
になれていない人は、
他の国でプレイしてみ
たり、BLUE国の生
産タイプを、アメリカ
などの国に変えてみて
もいだろう。

ドラゴンウォーズ

たいせんこく
対戦国

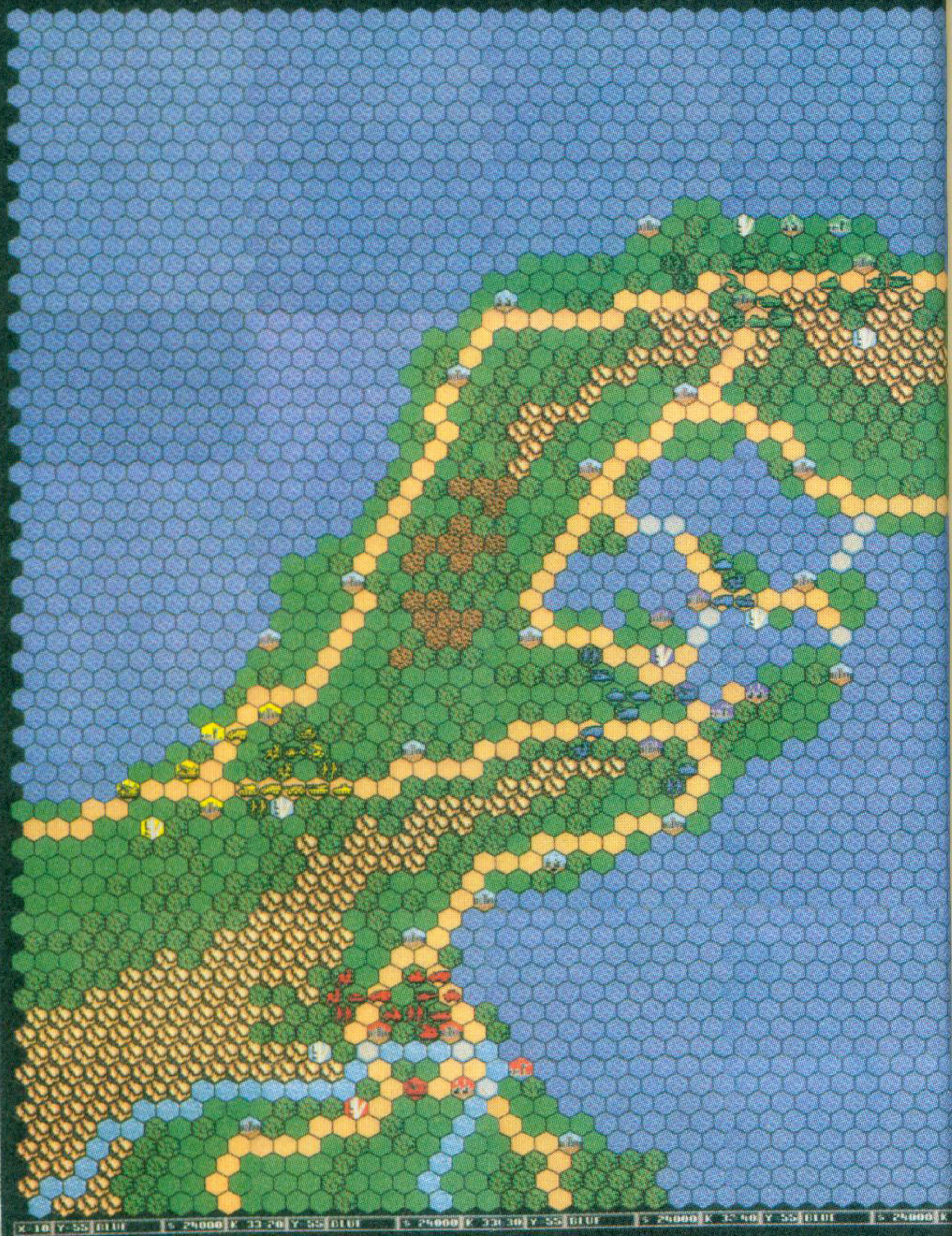
4

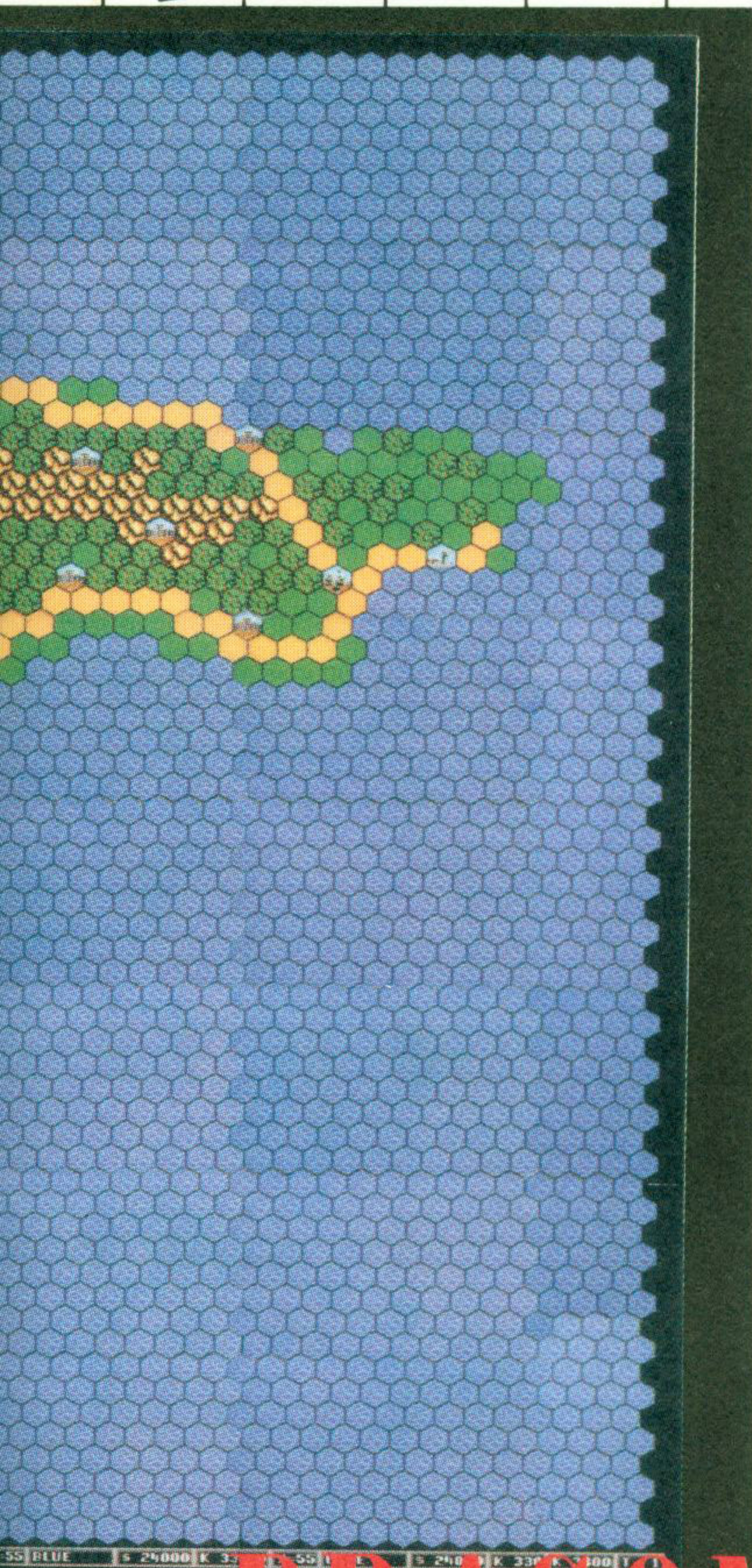
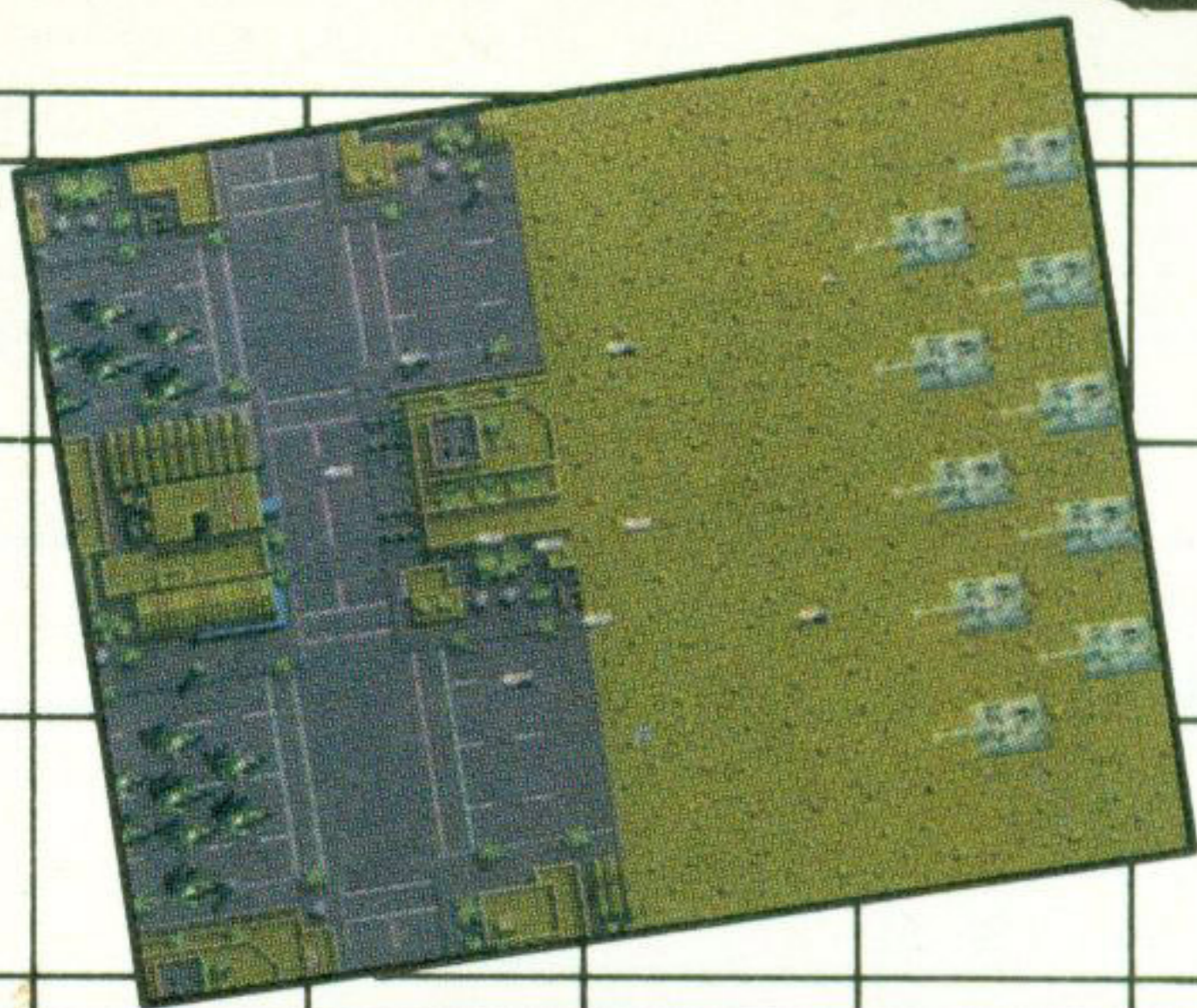
なんいど
難易度

★★★★

しゅうちゅうこうげき
集中攻撃をかわせ。

りゅうくちなかあま
竜の口の中はそんなに甘くない!





RED国とYELLOW国の間には長い山脈があるので、2カ国同時にBLUE国へ侵攻してくる。GREEN国も虎視眈々とBLUE国を狙っている。それがこのマップだ。攻めやすい国はRED国だが、後のことを考えると、先にGREEN国をたたいておいたほうがいいかも知れない。このマップで注意しなければならないことは、中立の立場にある工場のほとんどが破壊されているということだ。つまり、工場を占領する時は工作部隊を使って建物を修復しなければならないのだ。これをおこたると、軍事費は多く持っていて、工業力が低いために満足な兵器を生産できない、ということになりかねないのだ。

トキオ

ネオ東京2101

たいせんこく
対戦国

4

なんいど
難易度

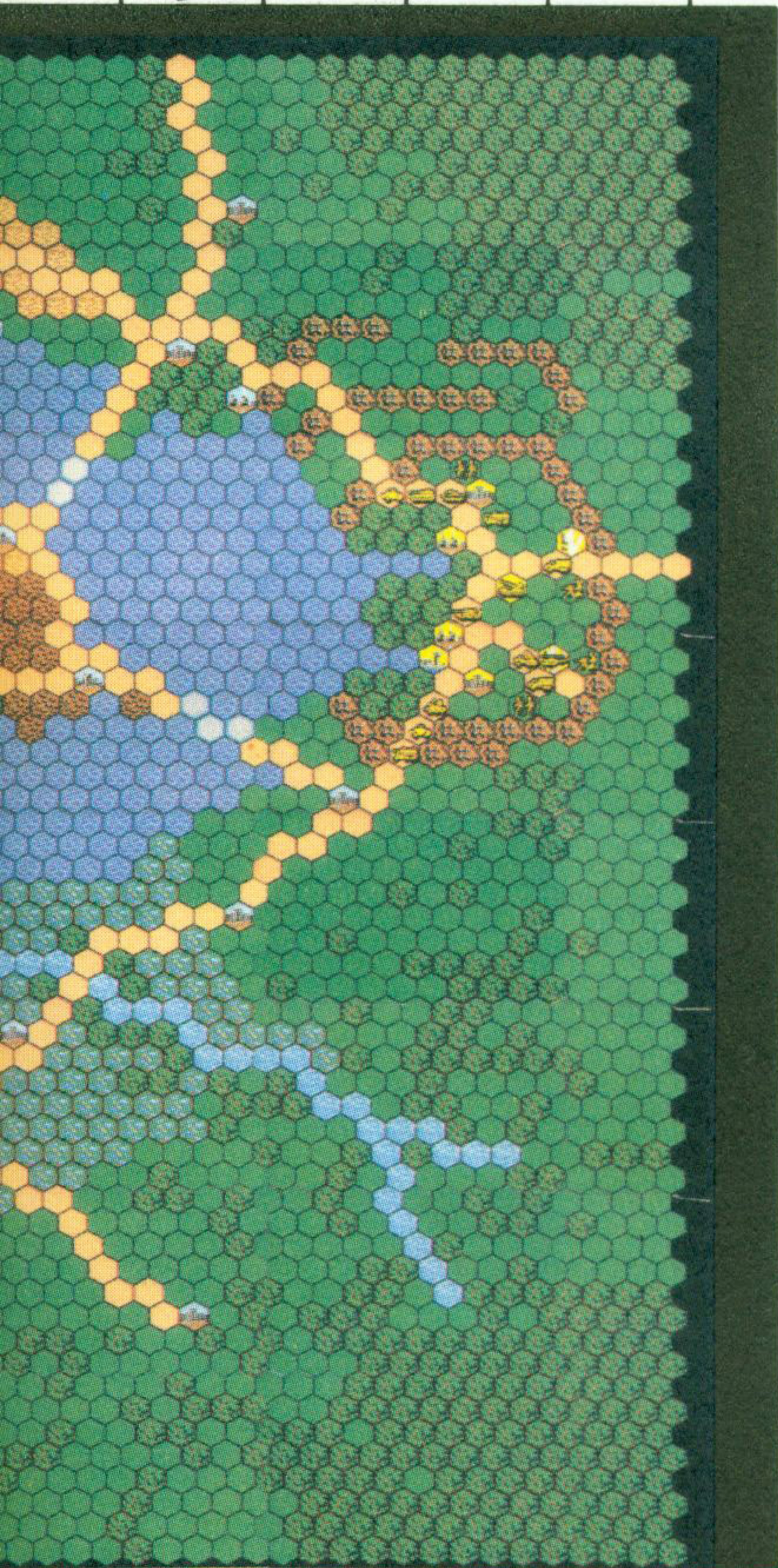
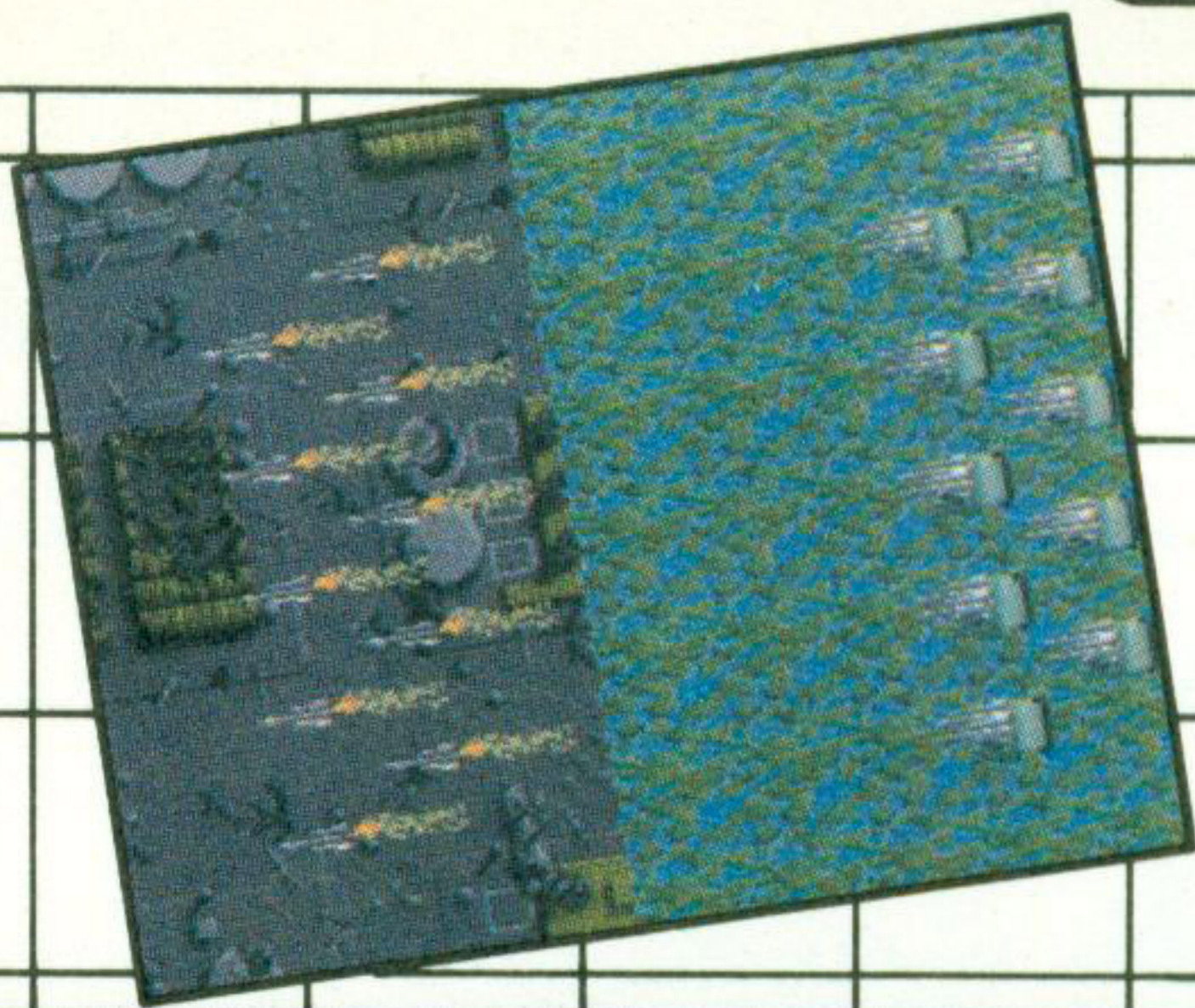
★★★★★

まさに^{せい き まつ}世紀末の^{ふうけい}風景。

こんな^{トキオ}東京にだれがした。



X:10 Y:55 BLUE | X:3900 Y:55 BLUE | X:3900 Y:55 BLUE | X:3900 Y:55 BLUE | X:3900 Y:55 BLUE



全体に都市の数が少
なく、経済的にとても
苦しいマップ。プレイヤ
ーの受け持つBLUE
国は、まわりの3カ国
から一度に攻めこまれ
るので最も不利だ。は
じめに攻略する国を決
めたら、その他の国か
ら攻めこまれないよう
に橋をガードする。
本当なら爆撃機を使っ
て橋を破壊したいとこ
ろだが、それだけの予
算がないのがつらいと
ころだ。はじめに攻略
する国はRED国がい
いだろう。本来ならこ
のようなマップでは艦
船ユニットが活躍する
のだが、高価な艦船ユ
ニットの運用は経済的
につらいところだ。

このマップは最上級
者向けとあってよく、
腕に自信のある人は挑
戦してほしい。

シルクロード

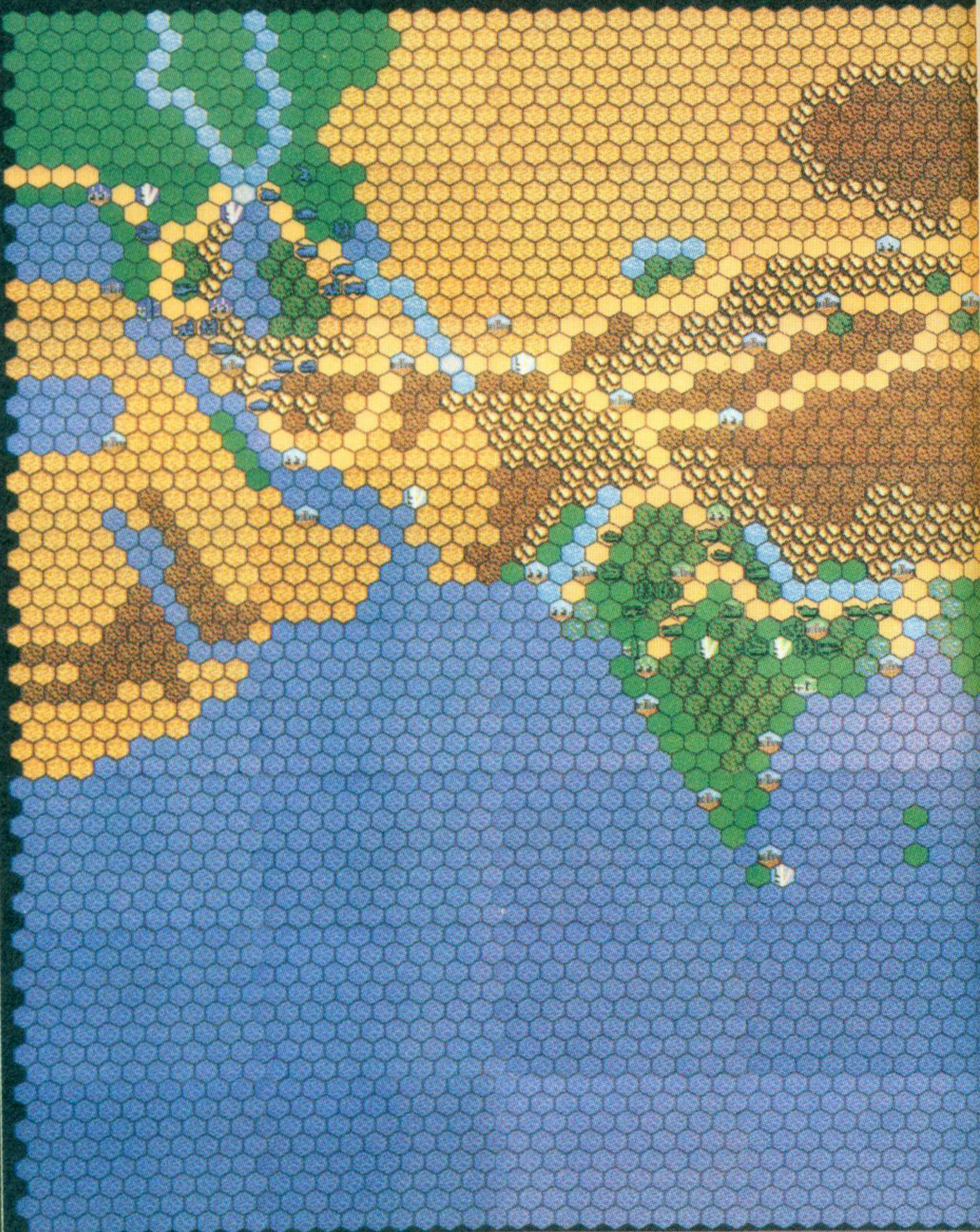
たいせんこく
対戦国

4

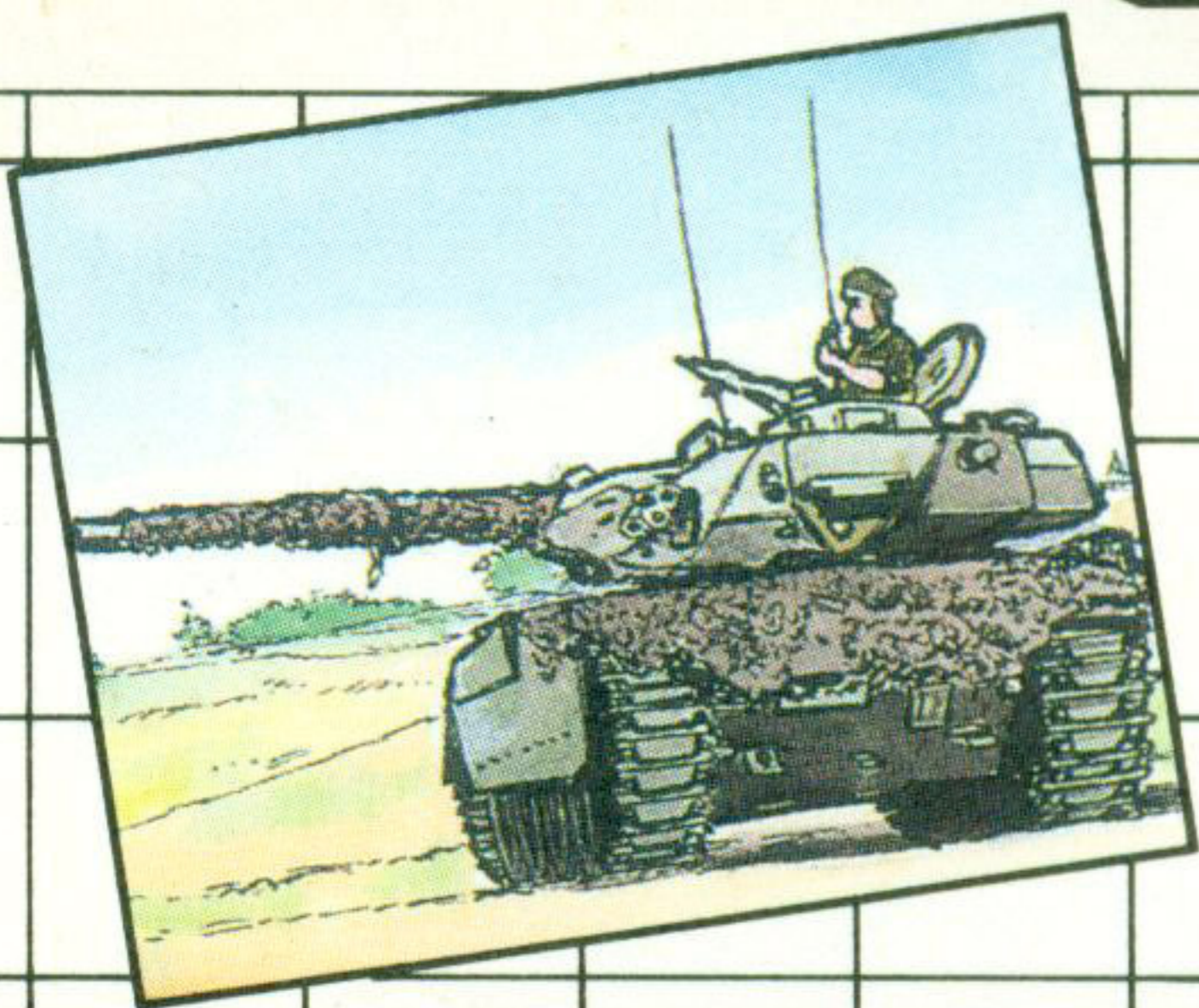
なんいど
難易度

★★★★

がんかひろ
眼下に広がるインド洋。
なかとおきぬみち
まん中通るは絹の道。



X:10 Y:55 | U:55 X:19000 Y:55 | U:55 X:19000 Y:55 | U:55 X:19000 Y:55 | U:55 X:19000 Y:55 | U:55 X:19000 Y:55



やくはんぶん うみ りくち
約半分が海、陸地の
だいぶぶん さぼく あれち
大部分が砂漠と荒地、
というマップ。都市や
くうこう すく
空港も少なく、これも
じょうきゅうしゃむ
上級者向けのマップ。
といってもプレイヤー
がわ けつていてき ふり じょう
側が決定的に不利な状
きょう
況というわけではない。
しよしんしゃ お
初心者でもじっくり落
ちついてプレイすれば、
こうりやく
攻略できるはずだ。そ
れにプレイヤーの受け
も エ デ ッ サ こく プ
持つEdessa国 (B
ル E) の兵器生産タ
タイプは、NATOのも
のに対して、Rakuyo
たい ラクヨー
国 (RED) は、中国、
こく レッド ちゅうごく
Kanauj国 (GRE-
カナウジ こく グリー
EN) はEASTなので
き らく みぎした
気が楽だ。マップ右下
マラヨ こく イエ
のMalayo国 (YEL
ロー
LOW) はアメリカだ
が、けいざいりょく ひく
経済力が低いうち
なら大丈夫だ。

このマップでは敵の
しゅと こうりやく
首都を攻略するために、
ちじょう
地上ユニットだけでなく
かんせん おお
く、艦船ユニットも大
りよう
いに利用しよう。

SILK ROAD

オペレーション アロー

たいせんこく
対戦国

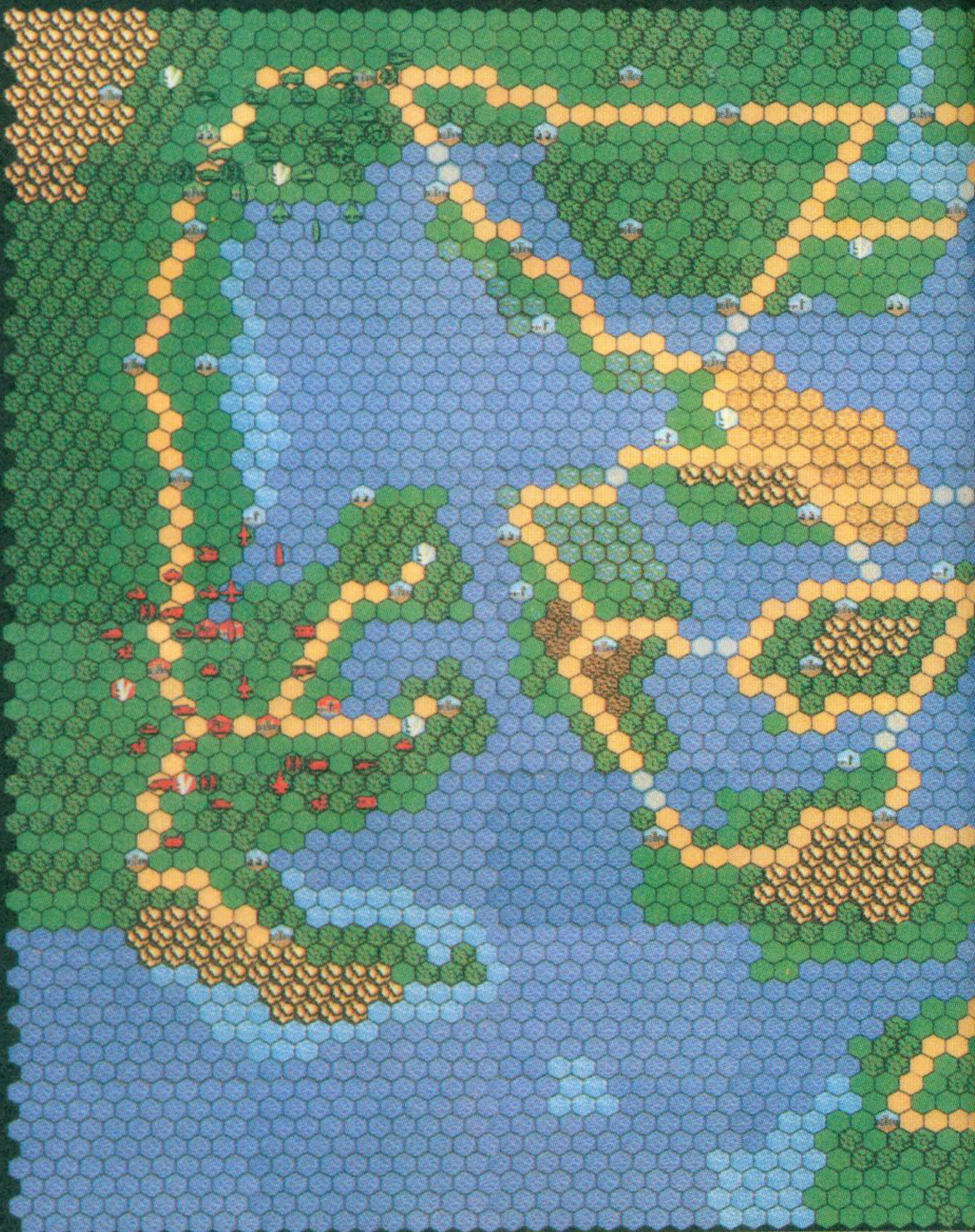
4

なんいど
難易度

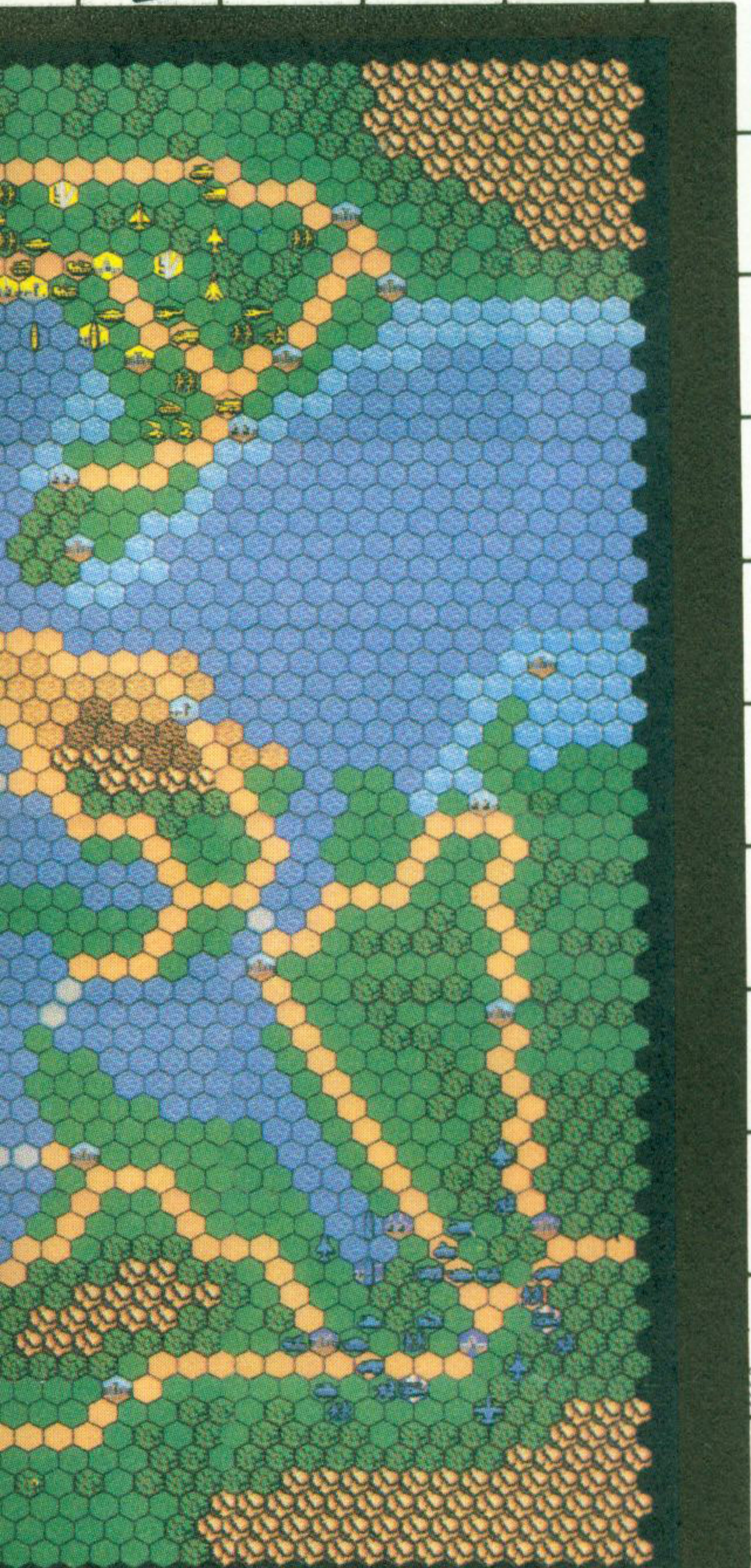
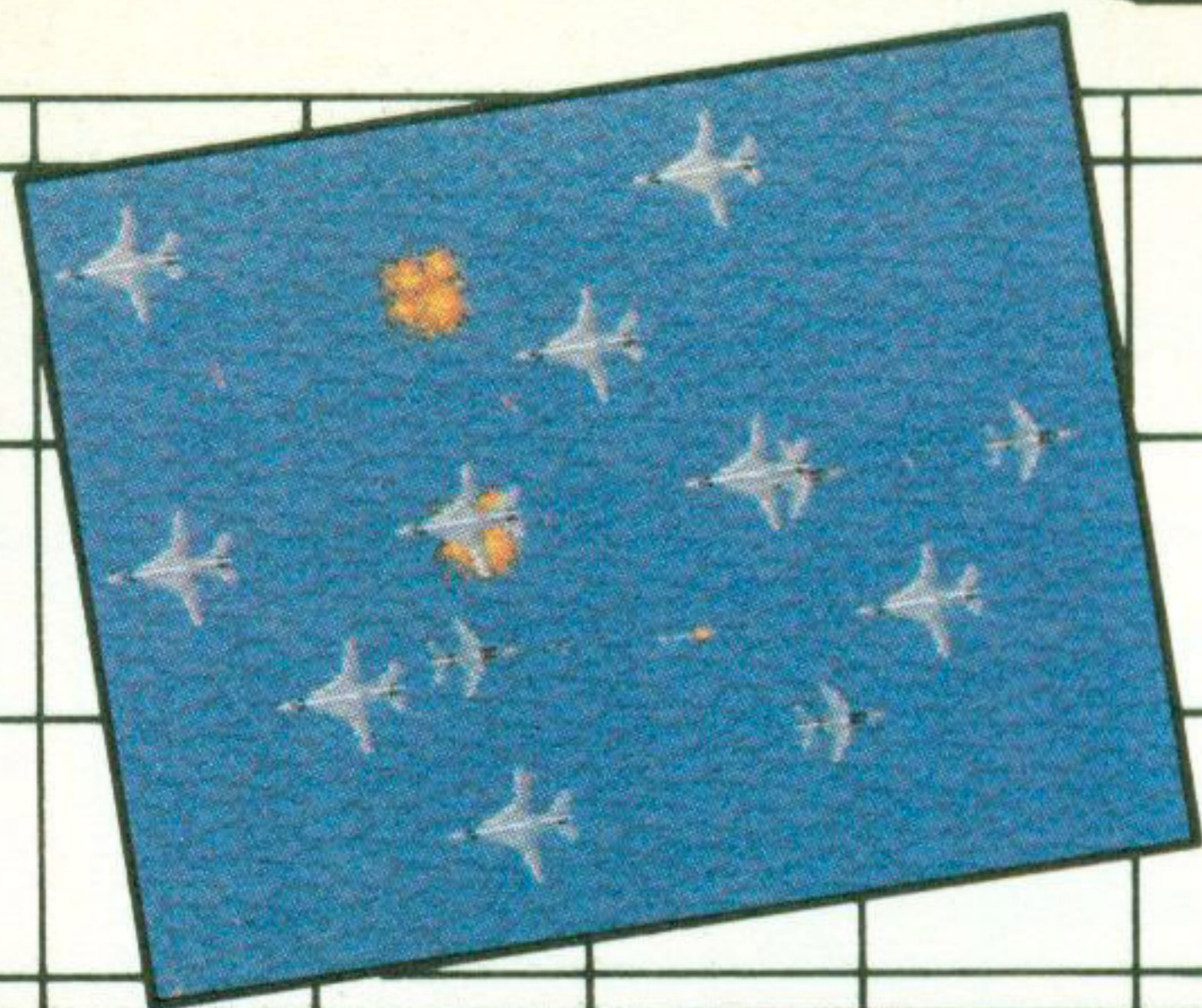
★★★★

そっこう い
キミは速攻で行くか、

りょうど ひろ
それともじっくり領土を広げていくか!?



X: 10 | Y: 55 | BLUE | X: 17000 | Y: 55 | BLUE | X: 17000 | Y: 55 | BLUE | X: 17000 | Y: 55 | BLUE | X: 17000 | Y: 55 | BLUE



このマップも広さのわりと都市の数が少ない。また、空港の数も非常に少なく、特にBLUE国の近くにはほとんどない。このためAV-8Bをヘリ空母と組ませて使うといいだろう。一般的な攻略法としては、まずマップ中央の島々を制圧して経済力を確保するのが先だが、初期設定で予算がかなりあるので、この予算を使って、一気にYELLOW国を速攻で落とす、といったこともできるかもしれない。

このマップもやはり艦船ユニットの使い方が作戦のカギとなるだろう。初心者でこのマップの攻略に自信のない人は、イニシャルコマンドで初期設定を変え、REDとYELLOWをNOTにするといい。

OPERATION

ARROW

せ と ない かい せん そう
瀬戸内海戦争

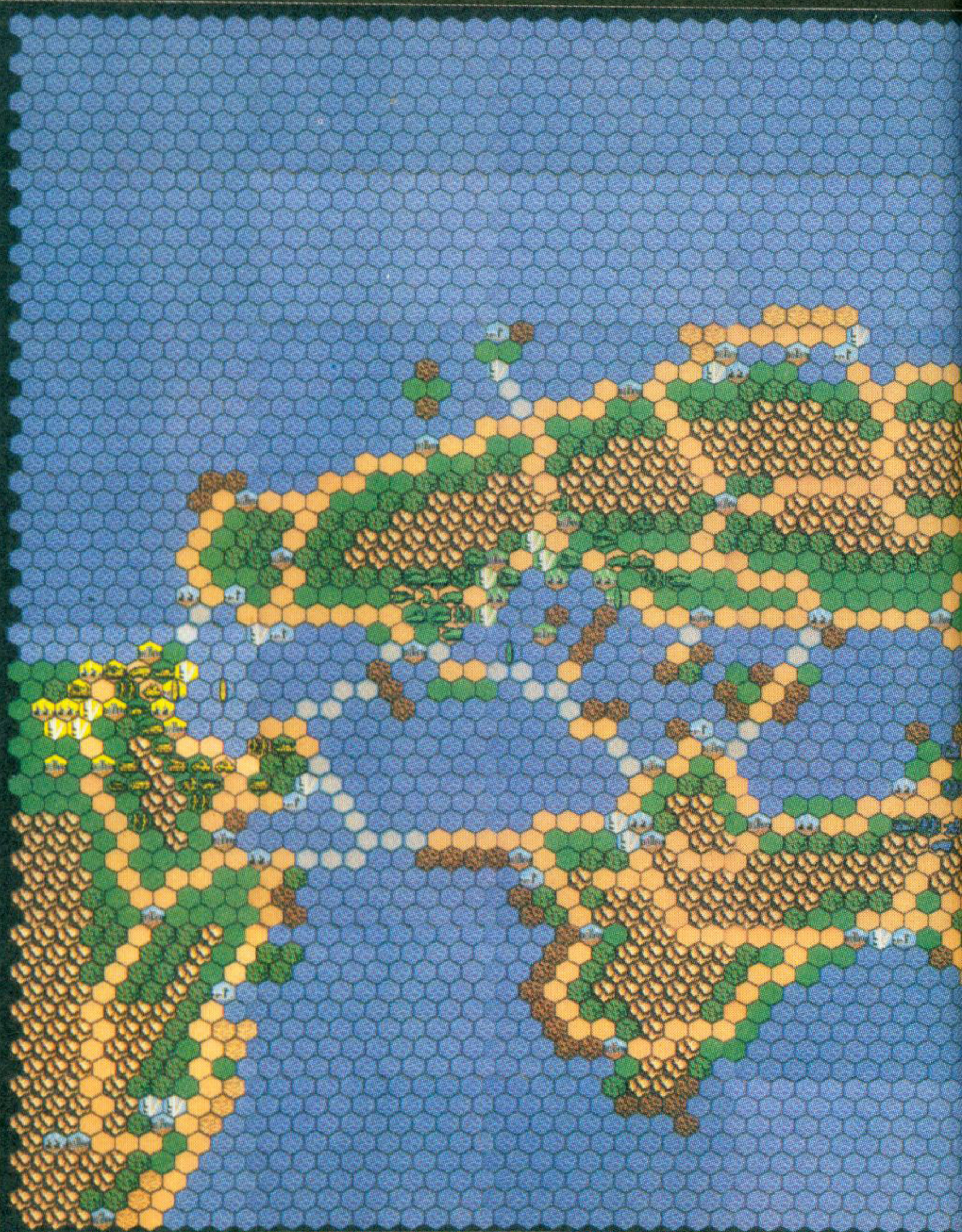
たい せん こく
対戦国

4

なん い ど
難易度

★★★

このゲームはフィクションです。実在
の地形、地名とは一切関係ありません。



X: 10 Y: 55 SHIKOKU S: 13000 R: 78 20 Y: 55 SHIKOKU S: 13000 R: X: 10 Y: 55 SHIKOKU S: 13000 R: 78 40 Y: 55 SHIKOKU S: 13000 R:



ちけい ふくざつ とし
地形は複雑だが都市
が多いので、経済的
には楽なマップといえよ
う。山が多く地上ユニ
ットが動きにくい
が、
くうこう みなと おお
空港や港が多いので、
こうくう かんせん
航空ユニットや艦船ユ
ニットを活躍させるに
はもってこいのマップ
だ。このマップには橋
が多いので、これらの
はし ばくげき き はかい
橋を爆撃機で破壊する
ことによって、コンピ
ュータ側の地上ユニッ
トの流れを変えること
ができる。このマップ
をSHIKOKU国（B
LUE）でプレイする
のはちょっとたいへん
だと思う人は、OUS
AKA国（RED）か、
ふくおか こく イ
FUKUOKA国（Y
ELLOW）でプレイ
するといいだろう。そ
の時、SHIKOKU国
とHIROSHIMA国
（GREEN）をNOT
にしておくと、もっと
しょしんしゃむ
初心者向けとなる。



SHIKOKU 13000 K 25 60 Y 35 SHIKOKU 13000 K 25 60 Y 35
SETONAIKAI WARS

バナナ共和国

きょうわこく

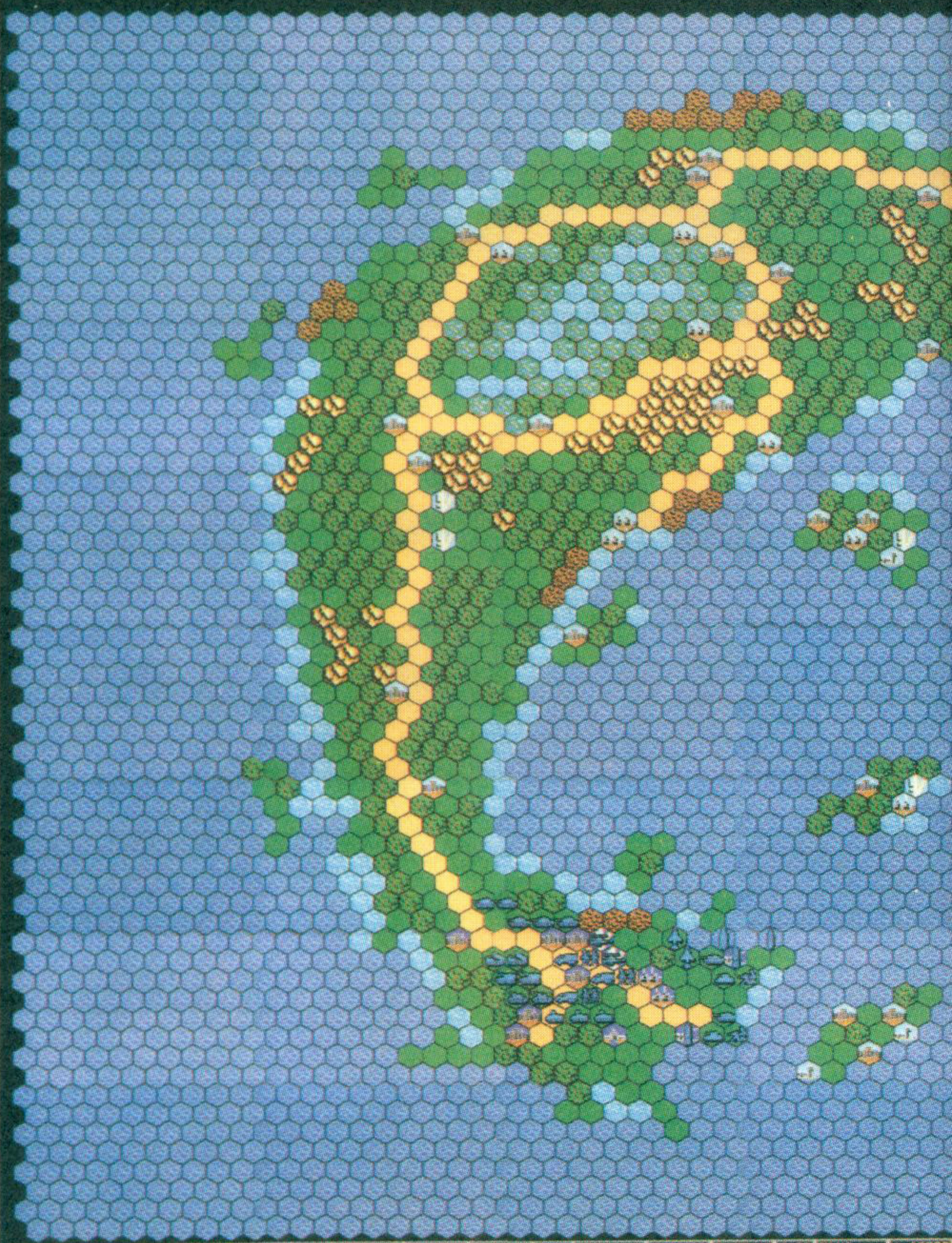
たいせんこく
対戦国

2

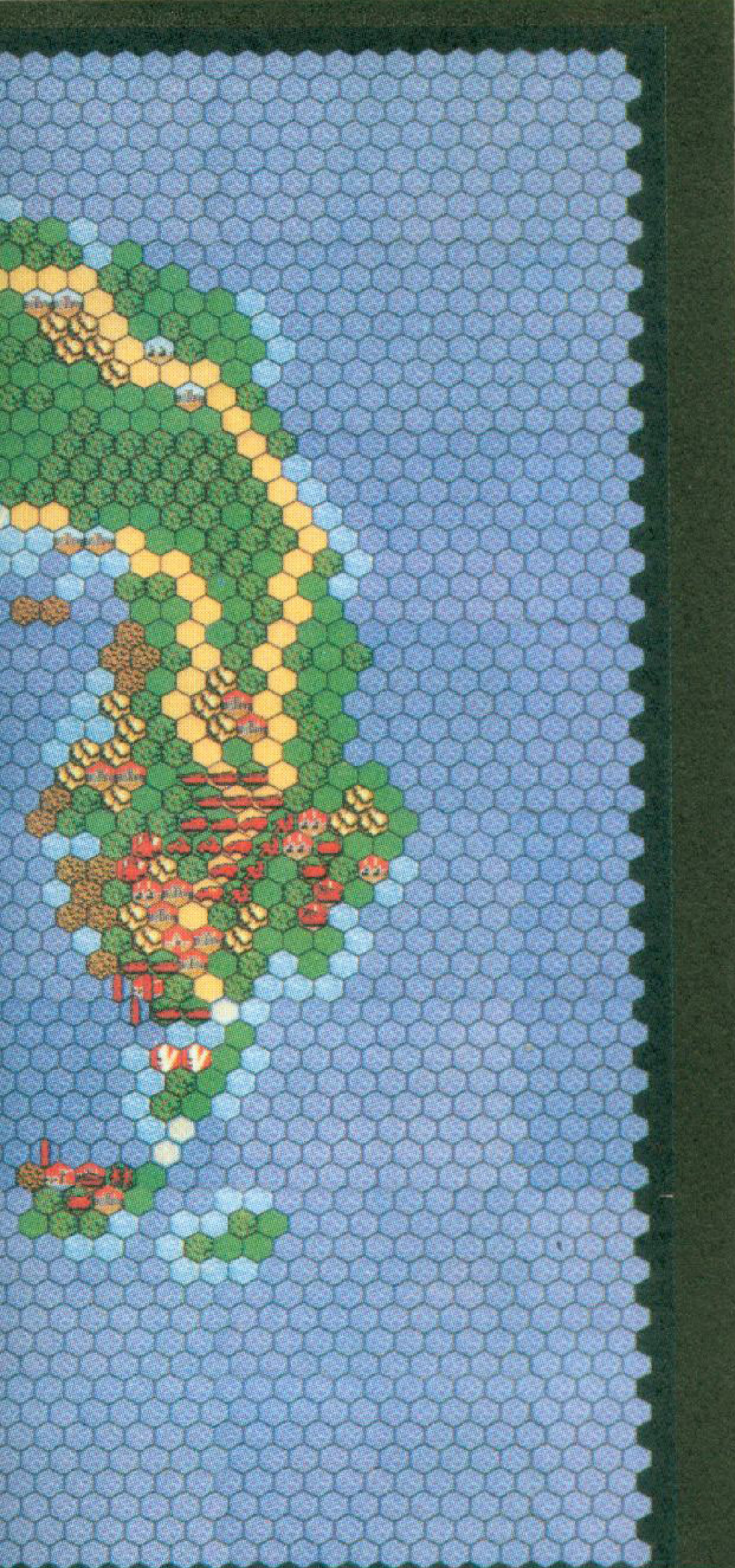
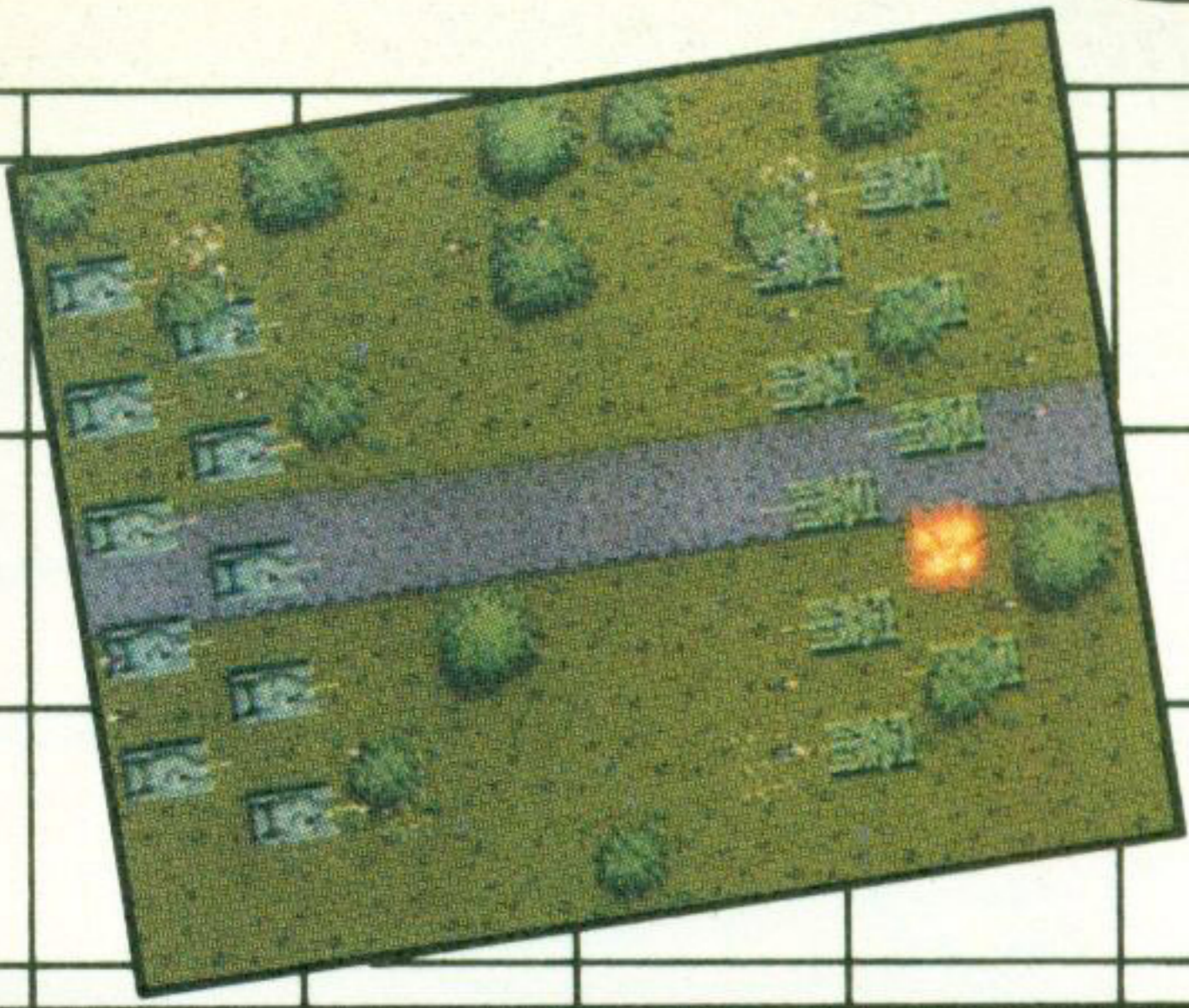
なんいど
難易度

★★

ときぼく
その時僕は、三日月を見たかった。
うみいろ
海の色はこんなにも青いのに……。
あお



X: 10 Y: 55 BLUE | L: 10000 | K: 2X 70 | Y: 55 BLUE | L: 10000 | K: 3X 30 | Y: 55 BLUE | L: 10000 | K: 30-40 | Y: 55 BLUE | L: 10000



バナナのように大き
くわん曲している島。
首都と首都との間はそ
れほど離れていないが、
陸地の部分を通るとか
なりの遠回りとなる。

ゲームが始まったら、
輸送ヘリと戦闘工兵を
大量に生産して、都市
を占領させるのだ。

もちろん、中央の3
つの島も占領しておき
たいが 敵も狙ってく
るので、序盤戦はこれ
らの島をめぐる攻
防戦となるだろう。初
期設定で空母があるマ
ップなので、経済力が
上がってきたら、F-14
やF/A-18などの艦載
機を生産して、どんど
ん空母を利用しよう。
地上ユニットも輸送機
を使ってスピーディー
に展開させるようにし、
陸海空から敵の首都を
攻め落とすのだ。

BANANA REPUBLIC

ごここ たたか 五湖の戦い

たいせんこく
対戦国

4

なんいど
難易度

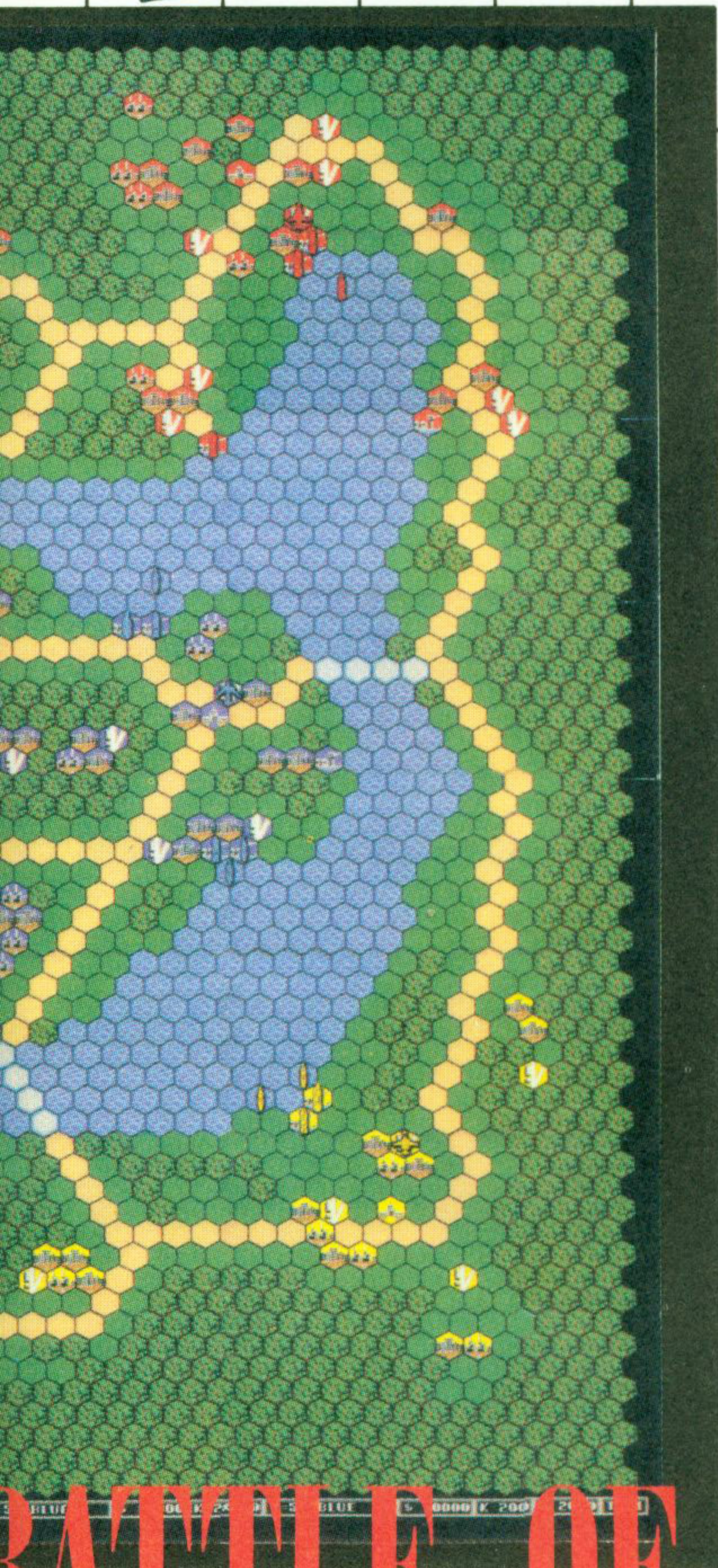
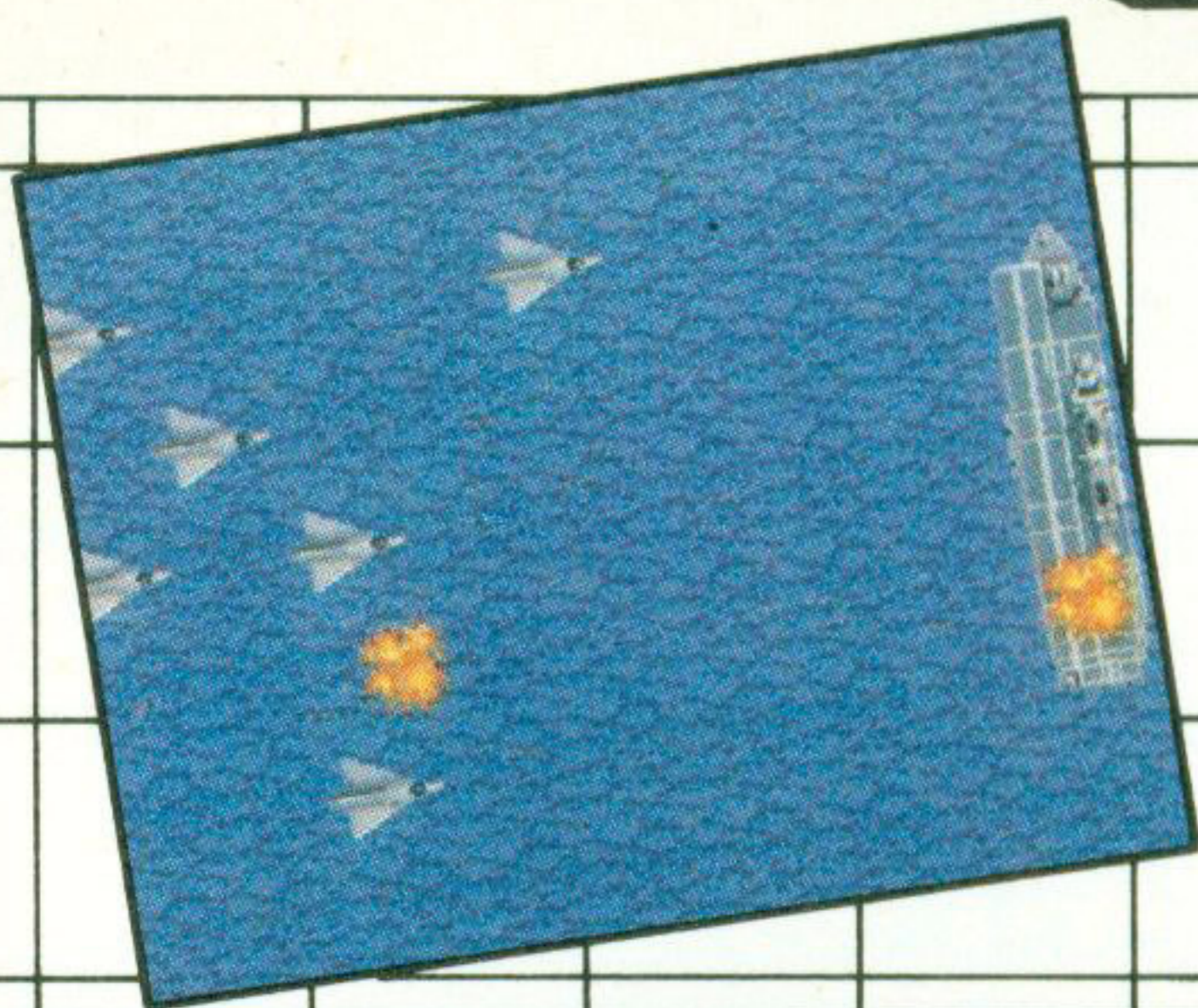
★★★★

ただ だいせんりやく
正しい大戦略。

だいがきせん
これぞ大激戦マップだ!!



X 10 Y 55 0101 | 10000 K 20 20 Y 55 0101 | 10000 K 20 30 Y 55 0101 | 10000 K 20 40 Y 55 0101 | 10000 K 20 50 Y 55 0101



スーパードーだいせんりやくぜん
SUPER大戦略全
35マップ中、最も派手
な戦いがくりひろげら
れるのがこのマップだ。
都市が多く軍事費が多
いので、高価な兵器を
どんどん生産でき、港
や空港も多いので補給
も楽だからだ。ただし、
プレイヤーの受け持つ
BLUE国は他の3カ
国から一度に攻めこま
れるため、序盤戦は苦
しい戦いになるだろう。
敵の地上ユニットがな
だれこんでこないよう
に、爆撃機を使って橋
を落としておくのもい
い。このマップを攻略
するには、艦船ユニッ
トをうまく動かすこと
が大切だ。また、敵の
艦船ユニットをたたく
ために、攻撃機に対艦
ミサイルを装備してお
こう。対空対地対艦す
べてに使える万能機、
F/A-18が便利だ。

BATTLE OF SLAKES

フェアリーダスト

たいせんこく
対戦国

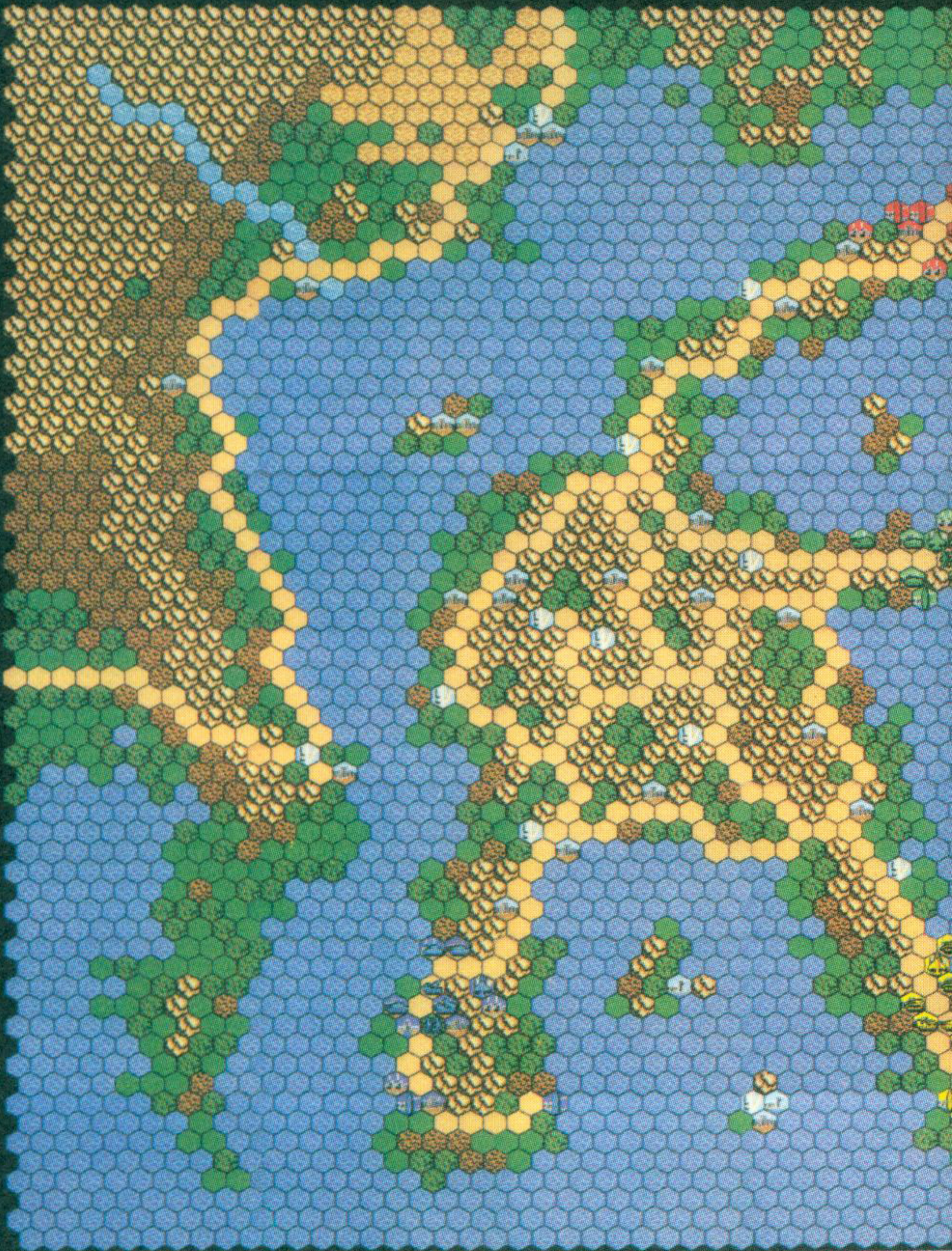
4

なんいど
難易度

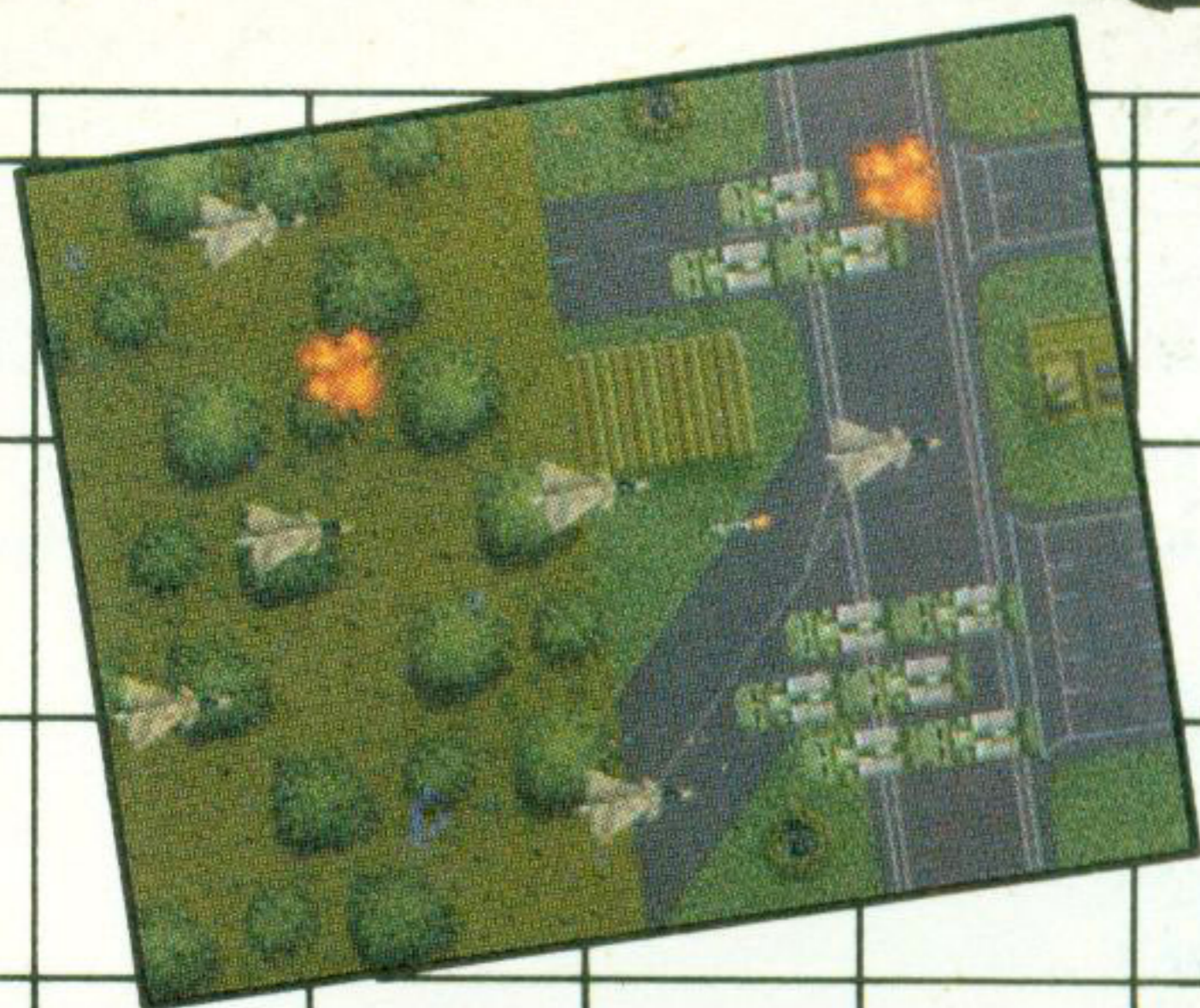
★★★★★

きみょう かたち しま ぶたい
奇妙な形の島が舞台だ。

なんかい こうりやく
難解マップを攻略できるか？

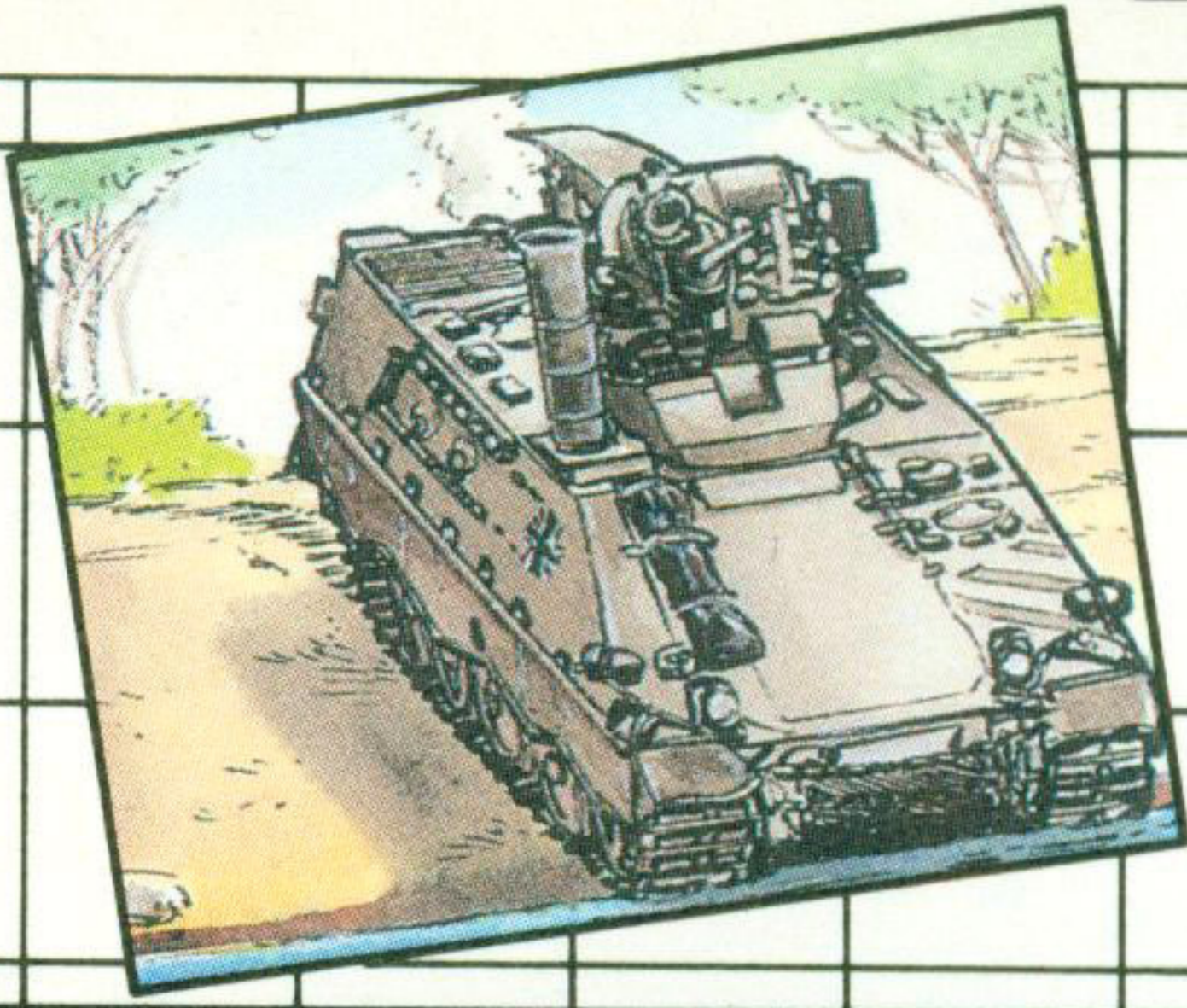


X: 10 Y: 55 0101 | 5000 K: 2X: 20 Y: 55 0101 | 5000 K: 2X: 30 Y: 55 0101 | 5000 K: 2X: 40 Y: 55 0101 | 5000



島から腕のよう
のびた部分に、それぞれ
の首都がある。島の
中央には都市と空港があ
り、4カ国が四つども
えのバトルロイヤルを
くりひろげる。山ばか
りの地形なので地上ユ
ニットにはつらいマッ
プだが、こういった地
形では意外と自走砲ユ
ニットが役に立つかも
しれない。

また、空港が多いの
で、航空ユニットが戦
いの主戦力となる。初
心者はGREEN国と
YELLOW国をNOT
トにしてプレイしてみ
ると、このマップの戦
い方がつかめる。また、
上級者で、腕に自信が
ある人は、一番不利な
GREEN国でプレイ
してみるのもおもしろ
い。



ドーナツ型の島で、
中央の湖と外の海は細
い水路でつながって
いて、艦船は自由に航行
できる。これもまたプ
レイヤーの国が包囲さ
れたマップだ。地形は
平地と森が多く、川や
水路が入りまじって
いる。都市は少なく、経
済的には少々つらいマ
ップになっている。

攻略法としては、ま
ずGREEN国から攻
めたほうがいだろう。

GREEN国を占領
すれば、マップのほぼ
半分を制圧することが
できる。ただし、序盤
戦は予算が少ないので、
なるべく損害を受けな
いような攻撃、つまり
基本に忠実な戦い方を
すること。自信のない
人は、GREEN国で
プレイしてみるといい。

びわこせんそう 琵琶湖戦争

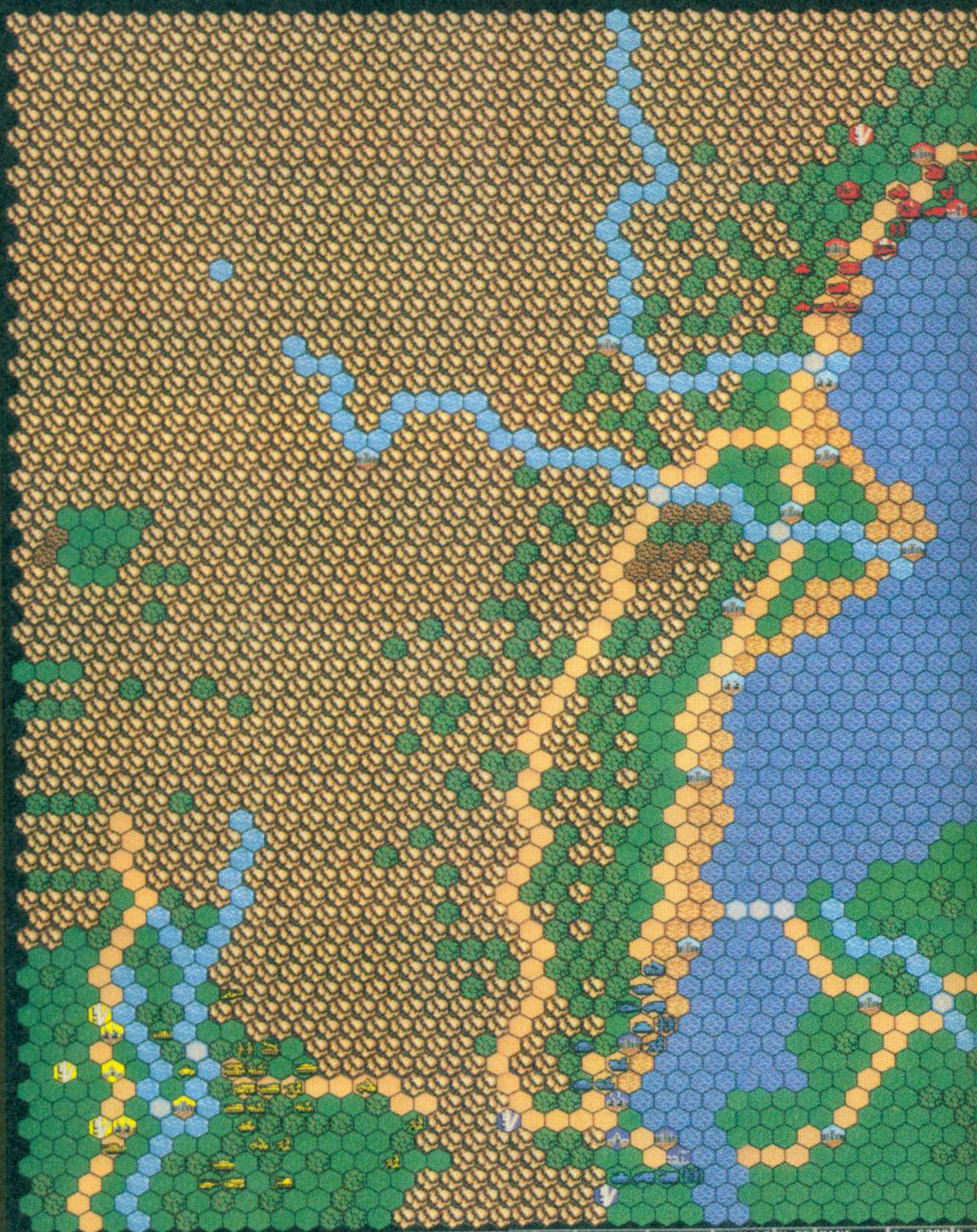
たいせんこ
対戦国

4

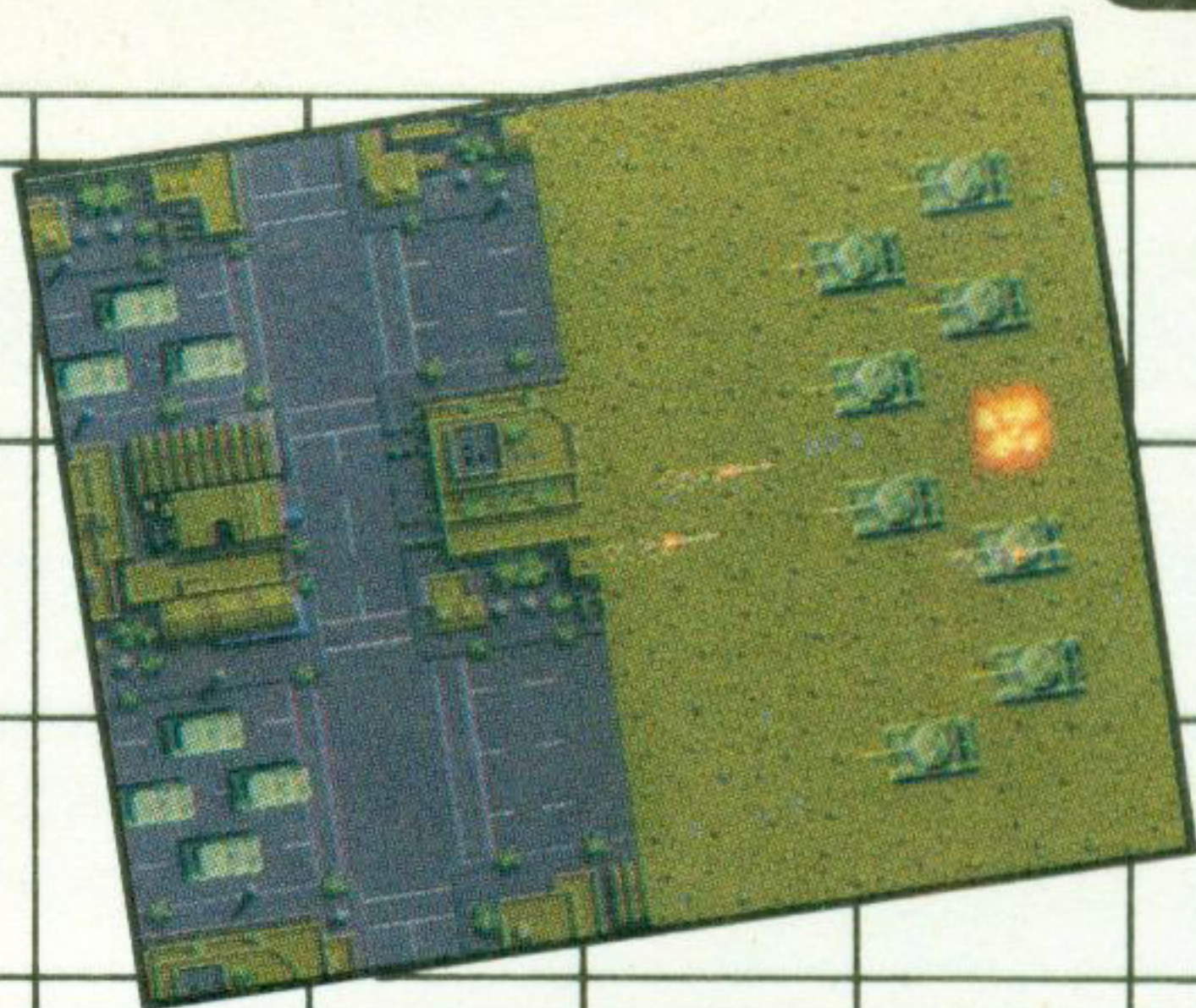
なんいど
難易度

★★★★★

おお みずうみ だいせんそう
大きな湖のほとりの大戦争。
ぐんじひ づか
軍事費のムダ遣いをするな。



X-10 Y-55 BLUE 6200 K 2K-20 Y-55 BLUE 6200 K 2K-30 Y-55 BLUE 6200 K 2K-40 Y-55 BLUE 6200 K 2K-50 Y-55 BLUE



陸地のほとんどが山
 になっていて、都市が
 わずかしかないマップ
 だ。マップの左すみに
 山に囲まれ、とりのこ
 されたようにYELLOW
 国があるが、はじ
 めのうちにここを攻略
 しようとする、強力
 な対空ミサイルや戦車
 がガードしているため
 に、かなり苦戦するこ
 とになる。この国はど
 うせ経済的に不利なの
 で、はじめのうちこそ
 攻撃ヘリや爆撃機を飛
 ばしてくるが、予算が
 なくなってくればおと
 なしくなる。

ここは他の国を攻略
 して、経済力が高くな
 ってから、航空兵力で
 一気に攻略したほうが
 いい。

上級者はこのマップ
 を、YELLOW国で、
 しかも初期予算なしで
 プレイしてみるのもい
 いかもしれない。

LAKE BIWA WARS

とうだい
東大ウォーズ

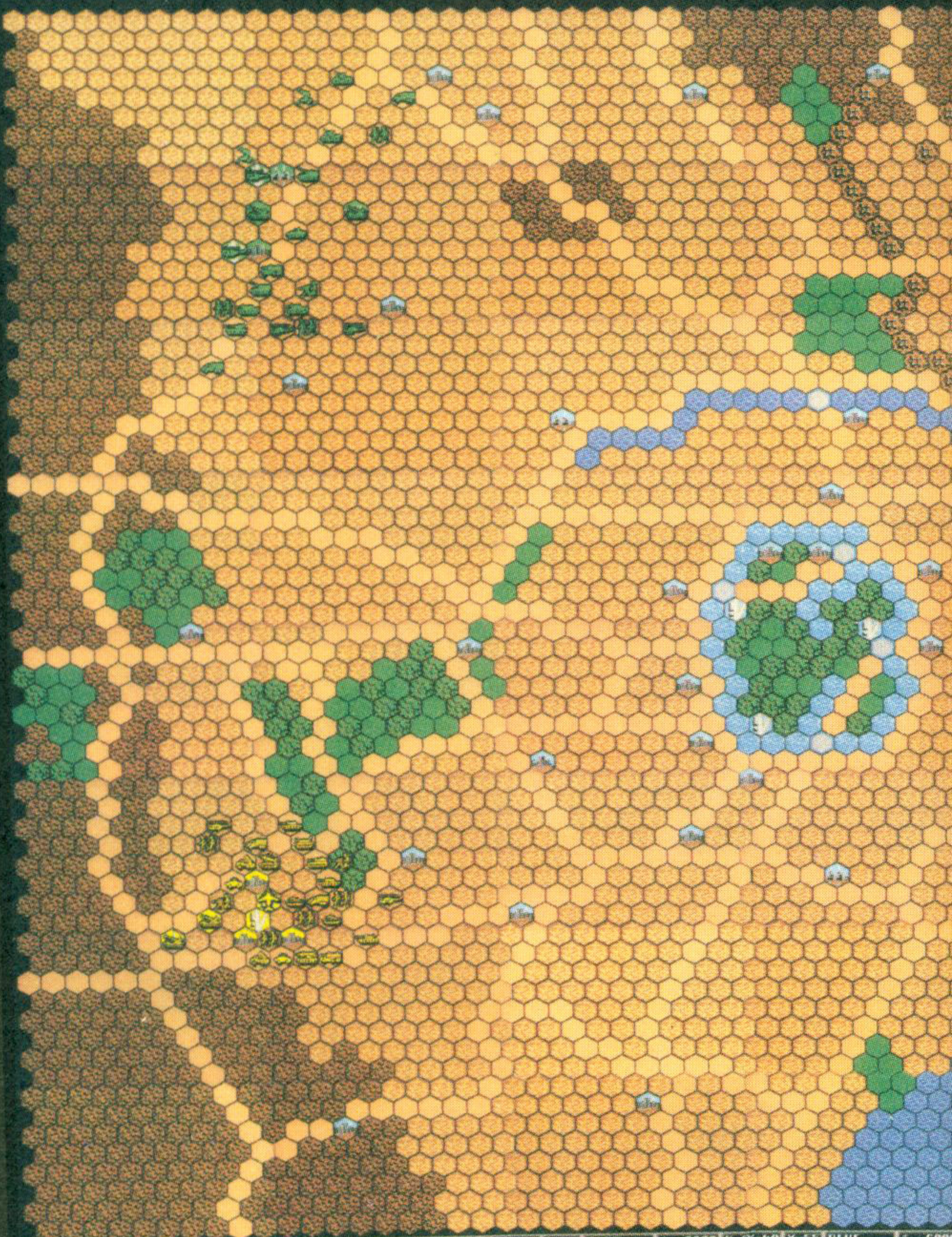
たいせんこく
対戦国

4

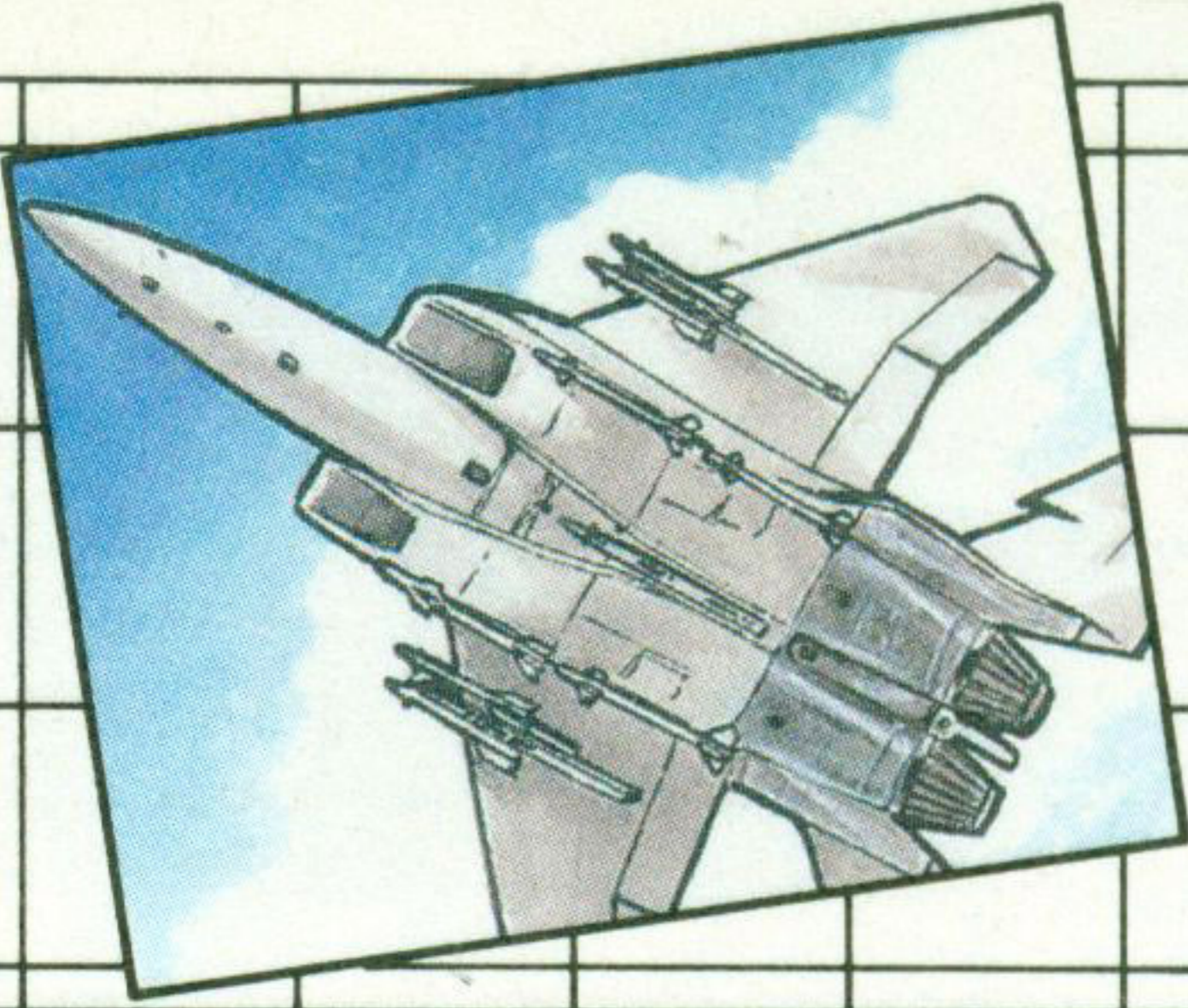
なんいど
難易度

★★★★

さばく 砂漠にオアシス、
くうぼ へりに空母、
せんしゃ 戦車には補給車をお忘れなく。



X 10 Y 55 BLUE 6 6000 K 2X 20 Y 55 BLUE 5 6000 K 2X 30 Y 55 BLUE 5 6000 K 2X 40 Y 55 BLUE 6 6000



RED国が東大だとすると、GREEN国は早稲田、YELLOW国は慶応、BLUE国はさしずめ商船大といったところか。全体が砂漠になっていて、歩兵以外の地上ユニットは移動しにくいマップだ。中立の空港はマップ中央にしかないので、ここはまっさきに占領しに行こう。見のがしてはならないのが、船の通れる水路がBLUE国のところから、マップの中央あたりまで続いていることだ。ここにヘリ空母を持ってきて、AV-8Bや攻撃ヘリの動く補給基地として使おう。これはBLUE国だけの特権だ。

このマップは都市が少ないので、占領した都市にはただちに工作部隊を送りこみ、都市の耐久度を上げておこう。

セガランド

たいせんこく
対戦国

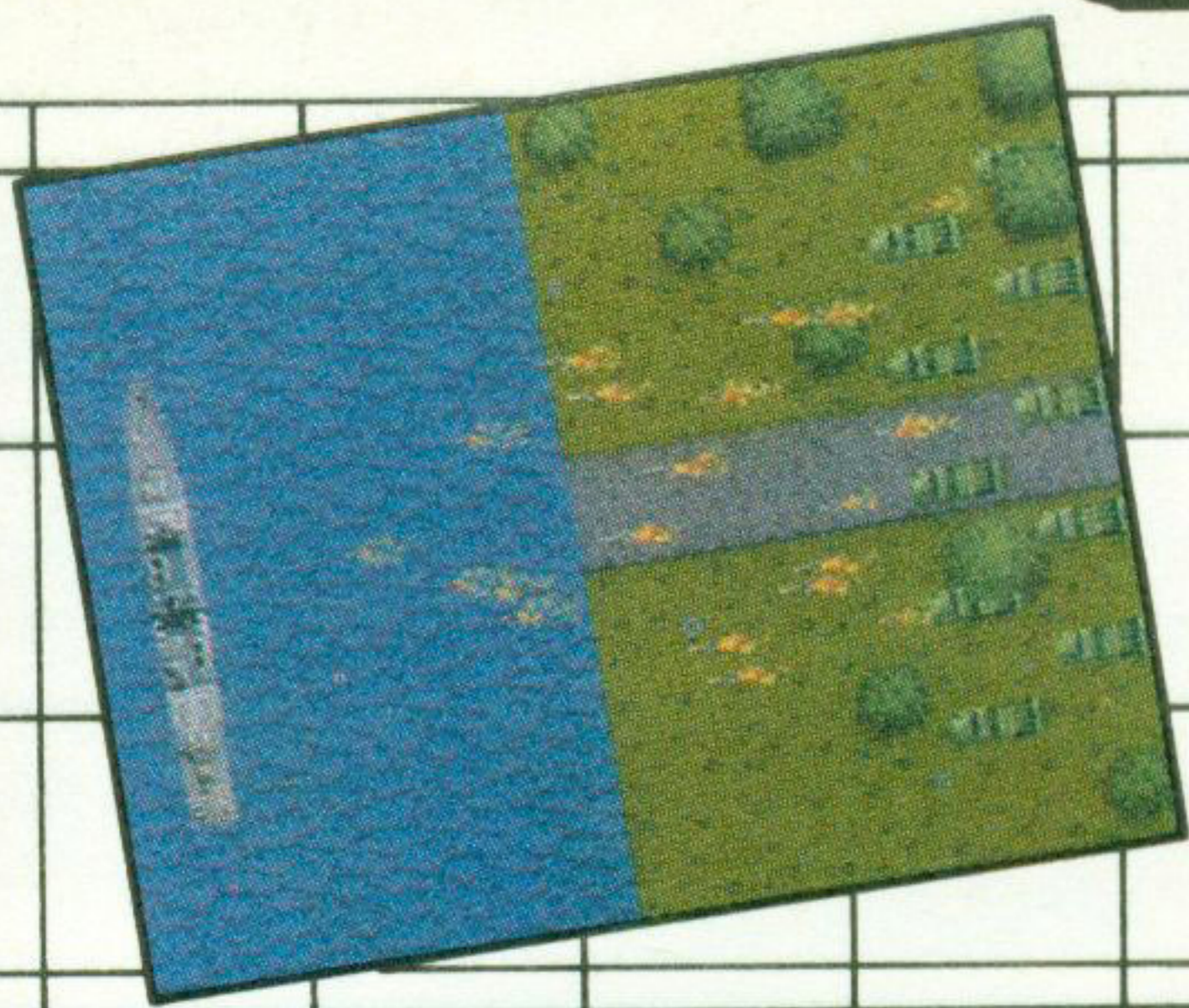
2

なんいど
難易度

★★

ちょっと息ぬき、こんなマップがあっ
てもいいじゃないか。





2カ国対戦の小規模
 マップ。予算もたっぷ
 りあるので自由に戦え
 そうだ。ただし、陸地
 の部分がせまいので、
 地上ユニットより、航
 空ユニットや艦船ユニ
 ットのほうが戦力にな
 るだろう。

マップとしてはそれ
 ほど難しくはないので、
 初心者、は、ちょっと
 毛色の変った練習用
 マップとして、また、
 上級者は、どれだけ少
 ないパターンで攻略で
 きるかを競ってみるの
 もいい。

攻略法としてはSE
 GAのEとGの間に駆
 逐艦か巡洋艦を置いて
 おくと、地上ユニット
 が敵国側に攻めこむ時
 の手助けになるぞ。



しま たた 3つの島の戦い

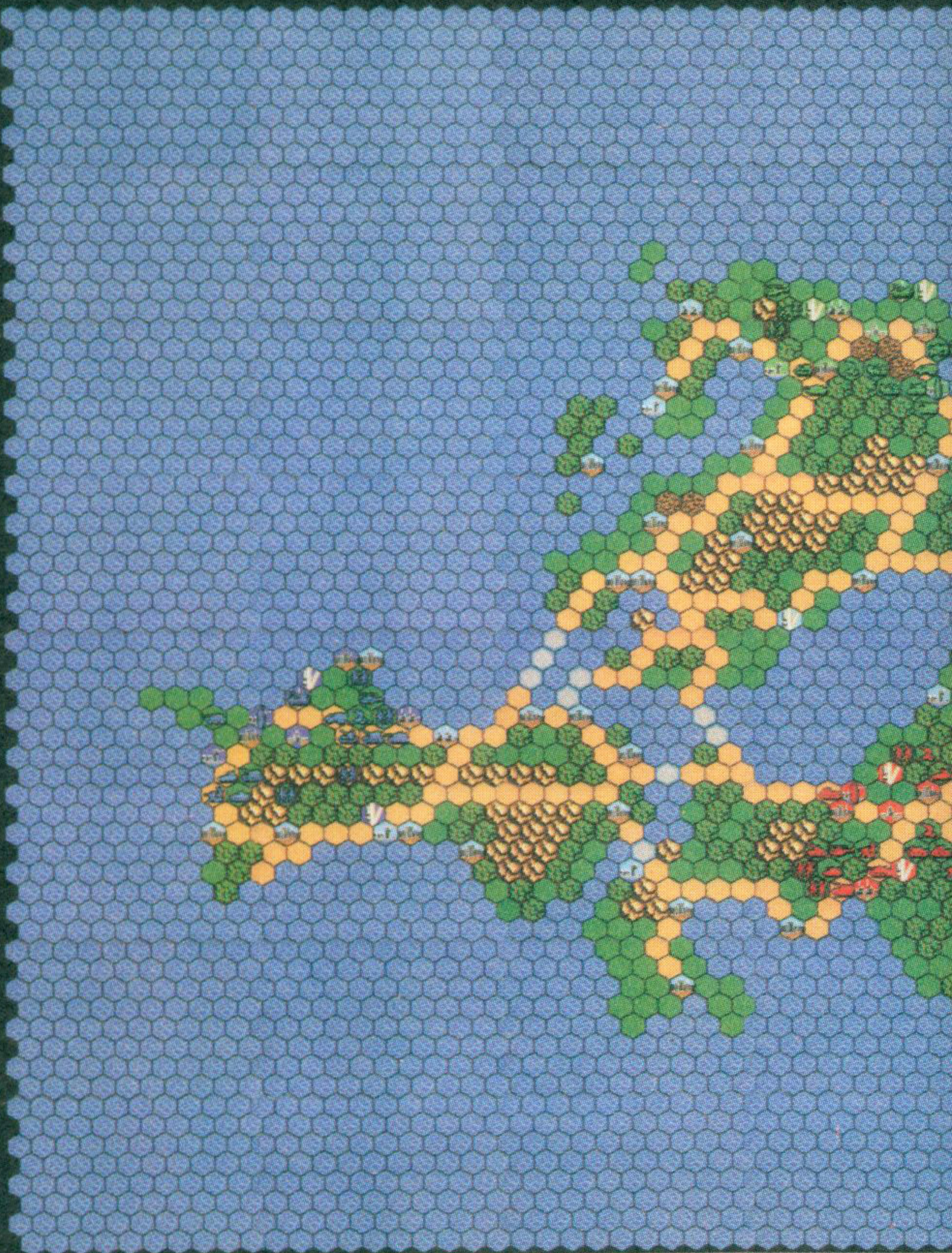
たいせんこく
対戦国

3

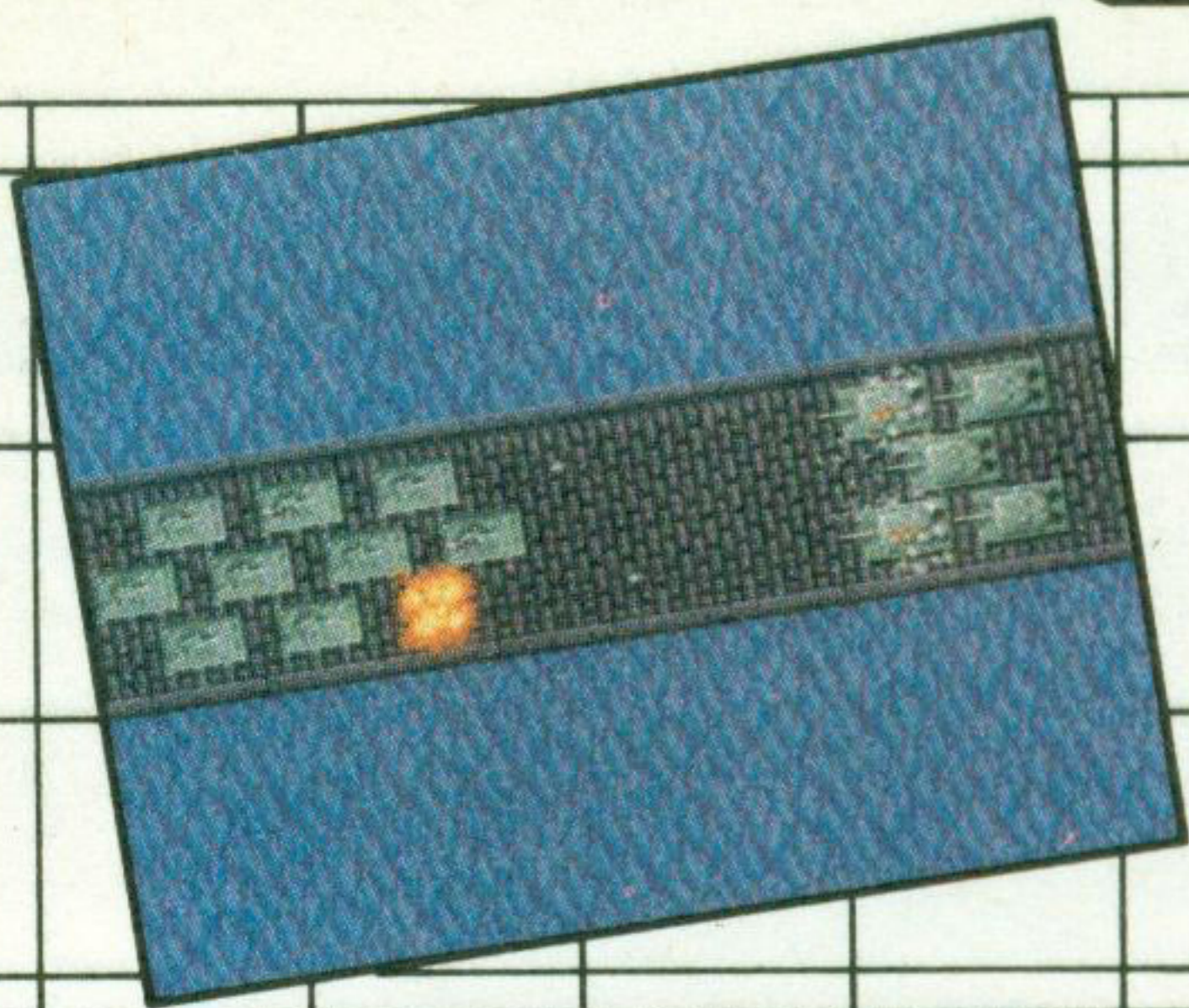
なんいど
難易度

★★★

しま
3つの島のトライアングル。
どこを攻めるもお好みのままに。



X:10 Y:55 BLUE | X:19 Y:20 Y:55 BLUE | X:19 Y:20 Y:55 BLUE | X:19 Y:20 Y:55 BLUE | X:19 Y:20 Y:55 BLUE



複雑な形の島だが、よく見ると九州、四国、北海道の、3つの島が繋がった形になっている。広さの割には都市が多いので、プレイしやすいマップといえる。ただし、空港が少ない（中立の空港はひとつしかない）ので、航空ユニットの運用には注意しなくてはならない。BLUE国の兵器生産タイプは、フランス（初期設定）なので、AV-8Bは使えないが、ヘリコプターで唯一対艦ミサイルの使えるAベルビューマS332があるので、対艦攻撃にはこれを使うといい。

フランスの生産タイプでは、地上ユニットの戦力が少々心細いので、自信のない人は生産パターンをアメリカに変えてプレイしてみるといい。

ラディア

たいせんこく
対戦国

4

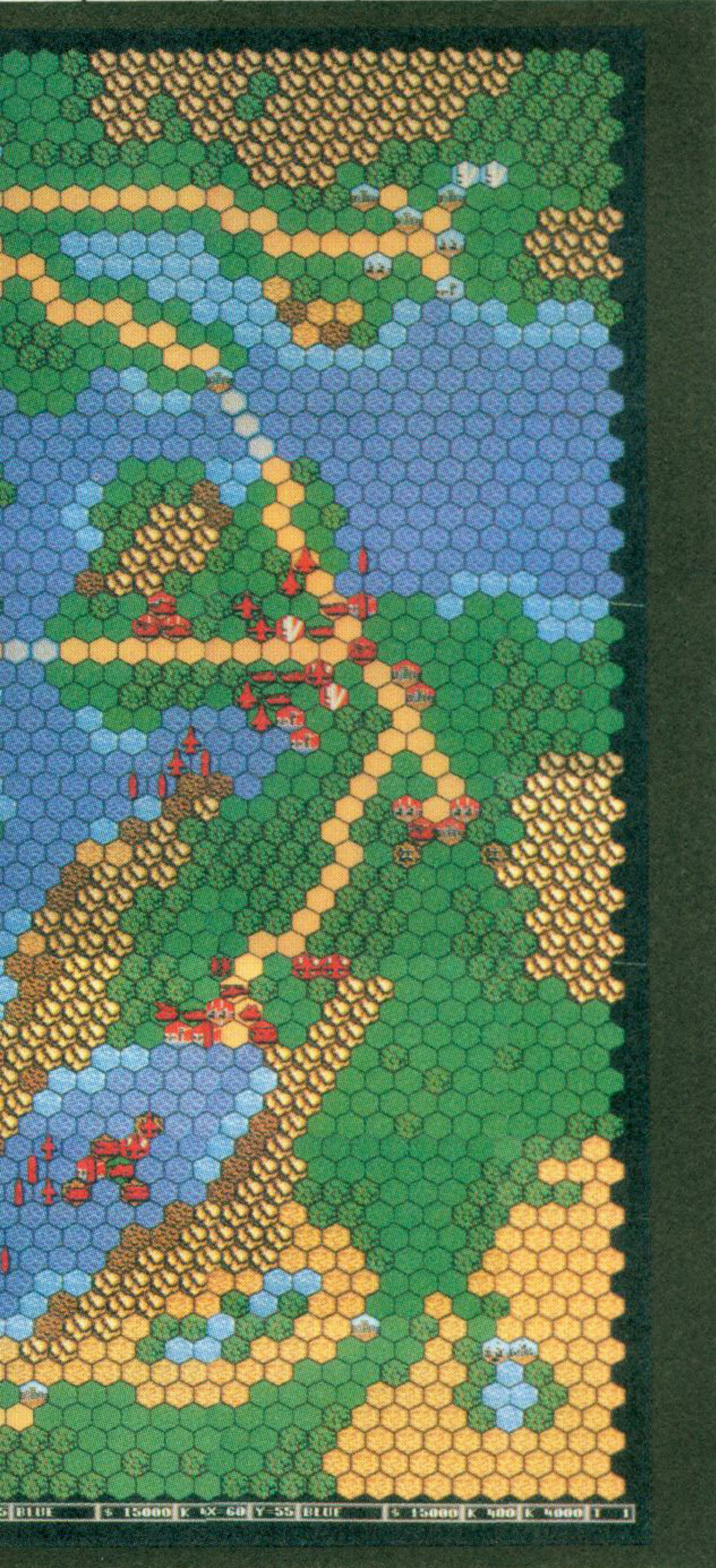
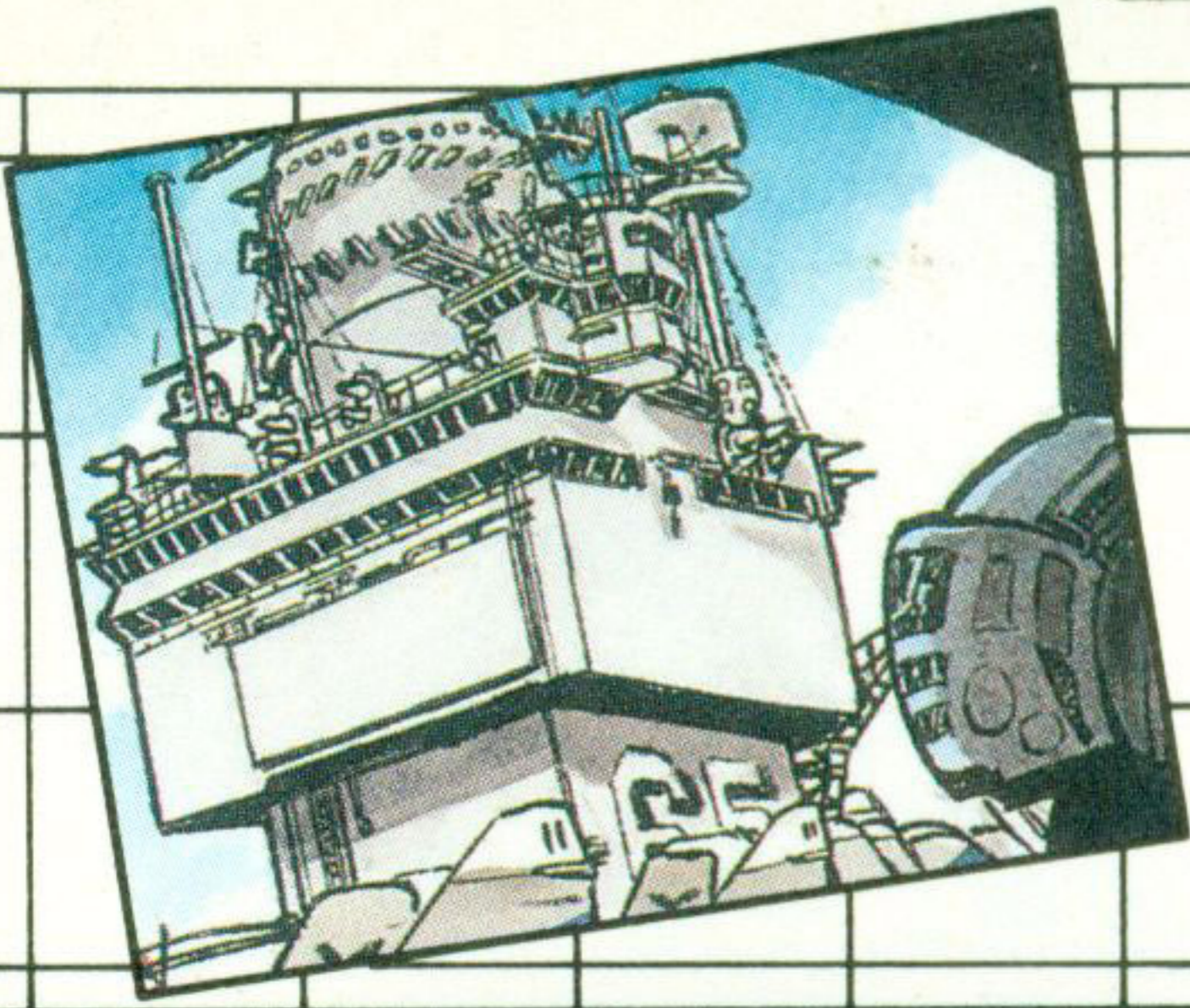
なんいど
難易度

★★★★

うみ しま こうりやく
海と島を攻略せよ。

りくかいくう ぐん じりやく たいせつ
陸海空の軍事カバランスが大切。





陸地と海が入りまじった地形に、大小の島々、このマップは海と空での戦いが重要になる。空母を中心とした機動艦隊を作り、陸上部隊を守りながら、敵の首都へ攻めこもう。YELLOW、GREEN、REDとひとつの国を攻め落とすごとに、より大きな敵が出てくる、というのが、このマップの特徴だ。空母が使えるマップなので、生産する艦空ユニットも艦載機を中心にしたほうがいい。F-14は対空戦闘能力は高いが、対地対艦攻撃力がほとんどないので、航続距離の短いので、さえがまんすれば、攻撃能力としてはほぼオールマイティーの、F/A-18が一番たよりになる。またAV-8Bも対艦攻撃できるのをお忘れなく。

ふくおか 福岡シティー

たいせんこく
対戦国

4

なんいど
難易度

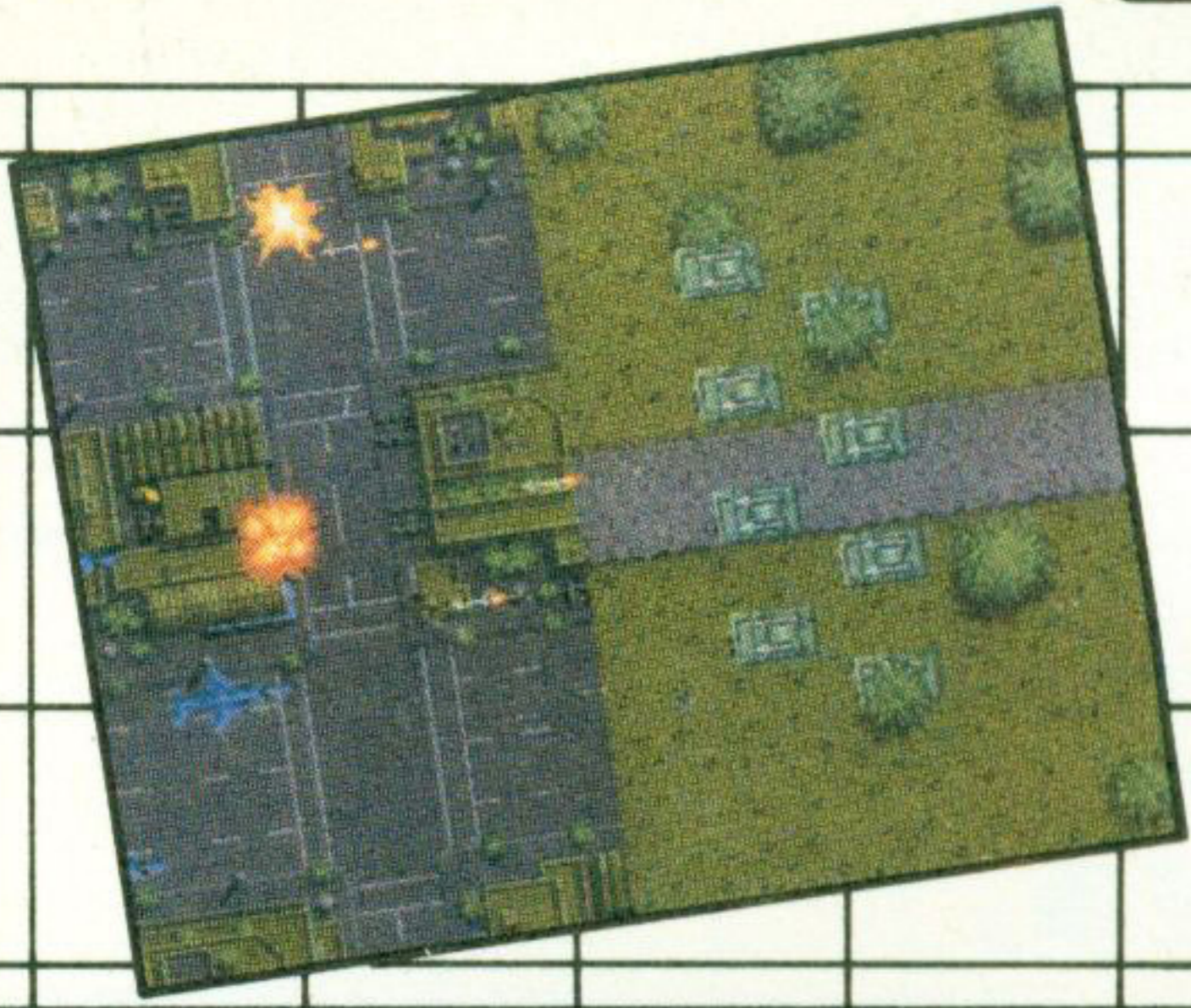
★★★

りょうど ひろ
まず領土を広げよう。

うみ りく りょうめんこうげき
海と陸からの両面攻撃にそなえろ。



X:10 Y:55 0101 5 2000 X:20 Y:55 0101 5 2000 X:30 Y:55 0101 5 2000 X:40 Y:55 0101 5 2000 X:50 Y:55 0101 5 2000



何をかくそう、オリジナル版の大戦略を作っているシステムソフトは福岡にあるのだ。つまり福岡は大戦略の原産地というわけだ。

プレイヤーの受けもつBLUE国は、まわりを3カ国に囲まれて、一見きびしいマップに見えるが、陸地にはほぼ均一に都市が散らばっているので、序盤戦でこれらを効率よく占領していけば、経済的に優位に立つことができる。ゲームがはじまったら歩兵か戦闘工兵をたくさん生産し、輸送トラックなどで各地へバラまこう。

このマップは下半分が陸上ユニット主体、上半分が艦船ユニット主体でゲームができる。なかなか一粒で2度おいしいマップなのだ。

FUKUOKA CITY

ユーラシア ウォー

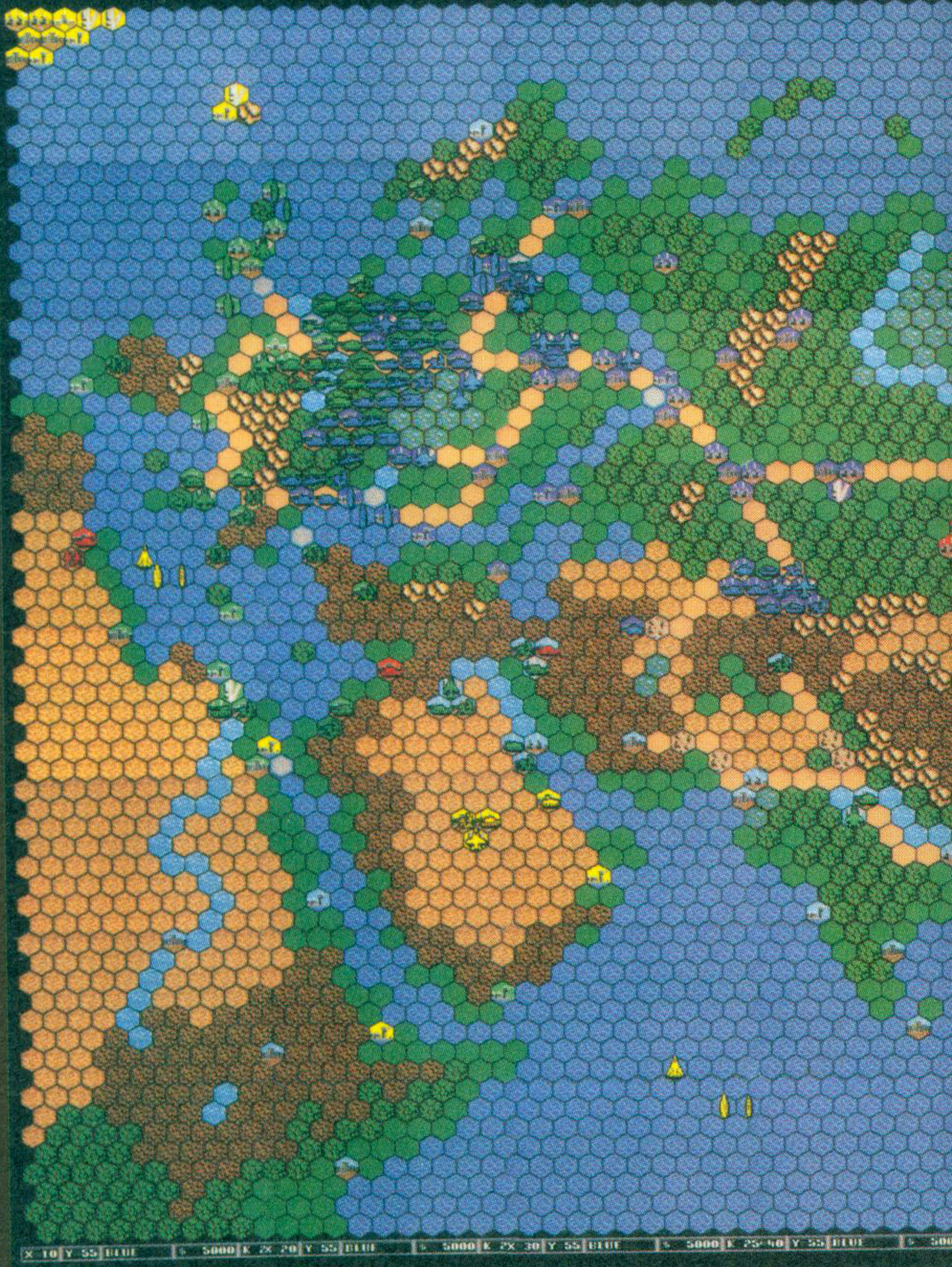
たいせんこく
対戦国

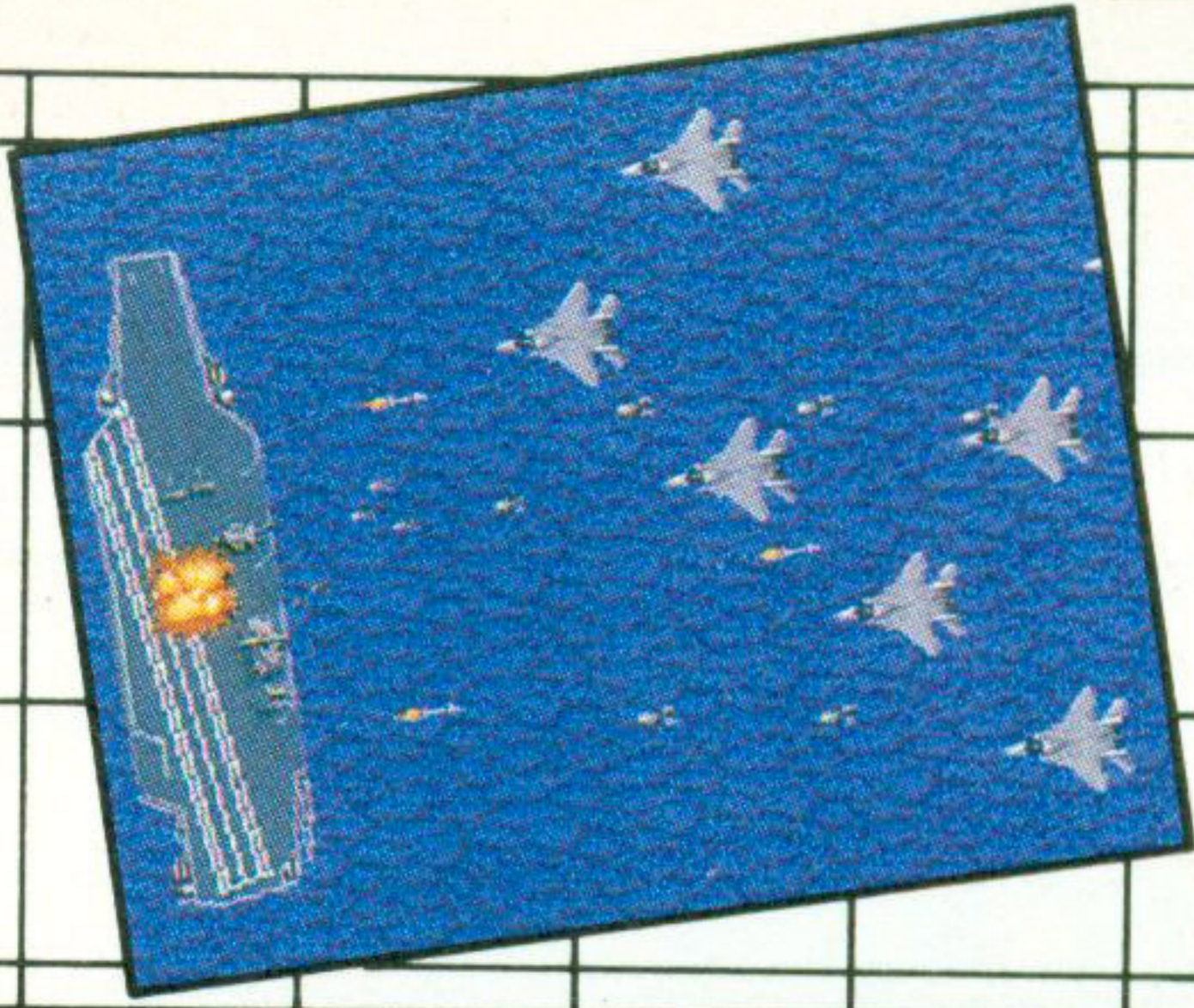
4

なんいど
難易度

★★★★★

えか
絵に描いたような世界地図。
しぐ
仕組んだような大戦争。
せかいちず
だいせんそう





空母が5隻も出てくる大キャンペーンマップ。ぜひ初期設定のままプレイしてほしい。ただし、このマップはプレイヤー側がGREENとYELLOWの2カ国を受けもつようになっている。ひとりで2カ国をプレイしてもいいし、ふたりのプレイヤーが協力してコンピュータ側と戦ってもいい。また、どちらかの国をコンピュータにまかせて、1カ国だけでプレイするのもかまわない。とにかく、かなりの長期戦になるのはまちがいない。じっくり腰を落ちつけてプレイするタイプの人に最適のマップだ。自信のない人は、初期部隊配置なしでプレイしてみるといいだろう。

EURASIAN WAR

ワーニング ウォー

たいせんこく
対戦国

4

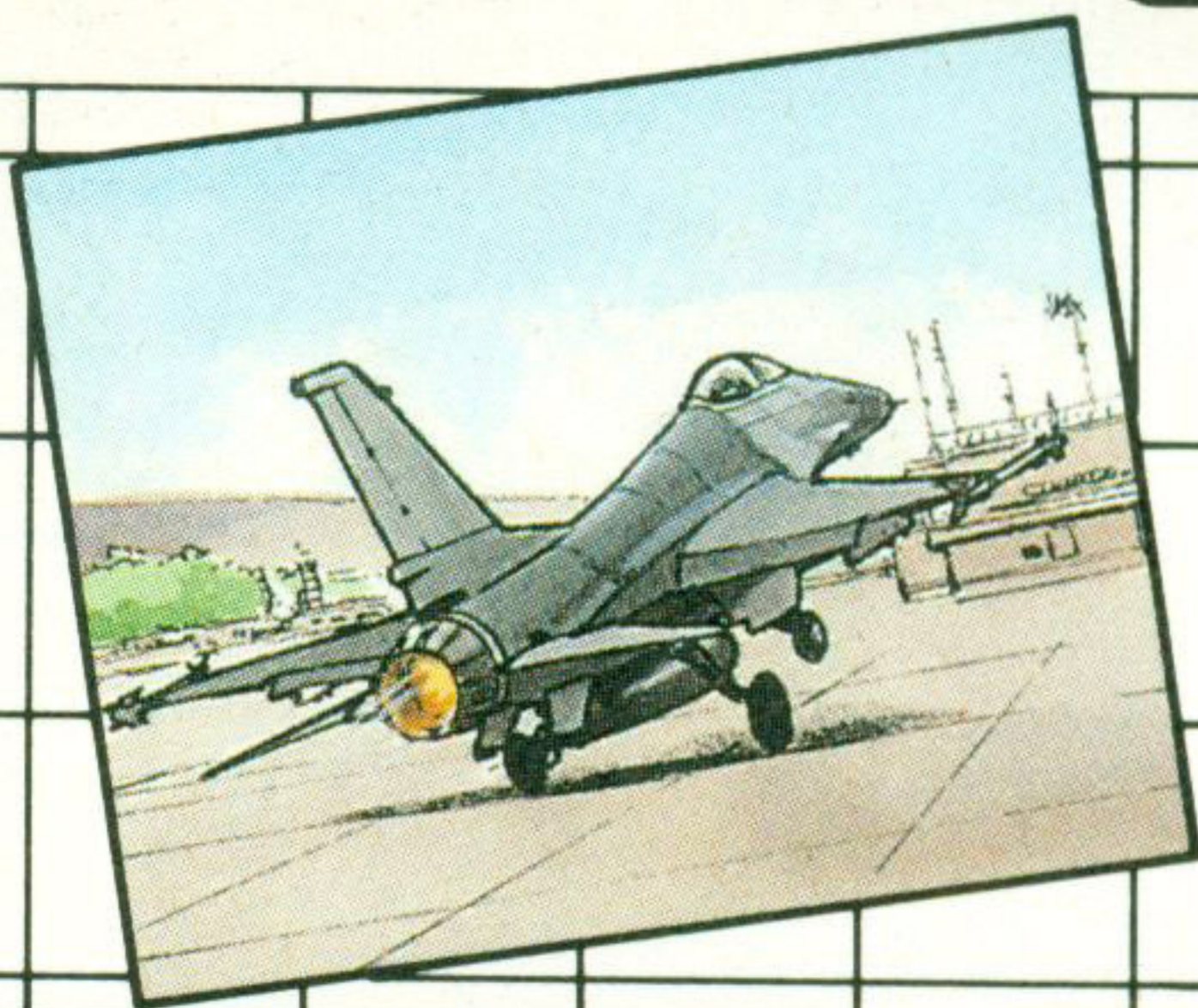
なんいど
難易度

★★★

しま こうかく
まず島を攻略せよ。

しかん かんが
あせらず時間をかけて考えよう。





おお 大きな湾の中央に、
 きょてん 拠点となる大きな島が
 う 浮かぶ。ここを^{めざ}目指し
 て、4カ国が^{いっせい}一斉に攻
 めこむ、といった^{かん}感じ
 のマップだ。どの^{くに}国も
 おな 同^{じょうけん}じくらの条件だが、
 イエロー^{こく}国が^{ゆう}やや有
 り^{ブル}で、BLUE^{こく}国がちょ
 っとハンデをつけられ
 ている。全体的^{ぜんたいてき}にみて、
 とし 都市などの^{たてもの}建物も^{おお}多く、
 プレイしやすいマップ
 といえるだろう。この
 マップでは、^{こうくうせん}航空戦、
^{ちじょうせん}地上戦そして^{かいじょうせん}海上戦と、
 あらゆる^{せんとう}戦闘がプレイ
 できるので、^{しょしんしゃ}初心者^{だい}の
 大マップの^{れんしゅうよう}練習用とし
 て^{さいてき}最適だ。

また、いろいろな^{くに}国
 の^{へいき}兵器^{つか}ユニットを使い
 こなすために、兵器の^{へいき}
^{せいさん}生産パターンをいろい
 ろ^か変えてプレイしてみ
 るのもおもしろい。

WARNING WAR

グリーンアイランド

たいせんこく
対戦国

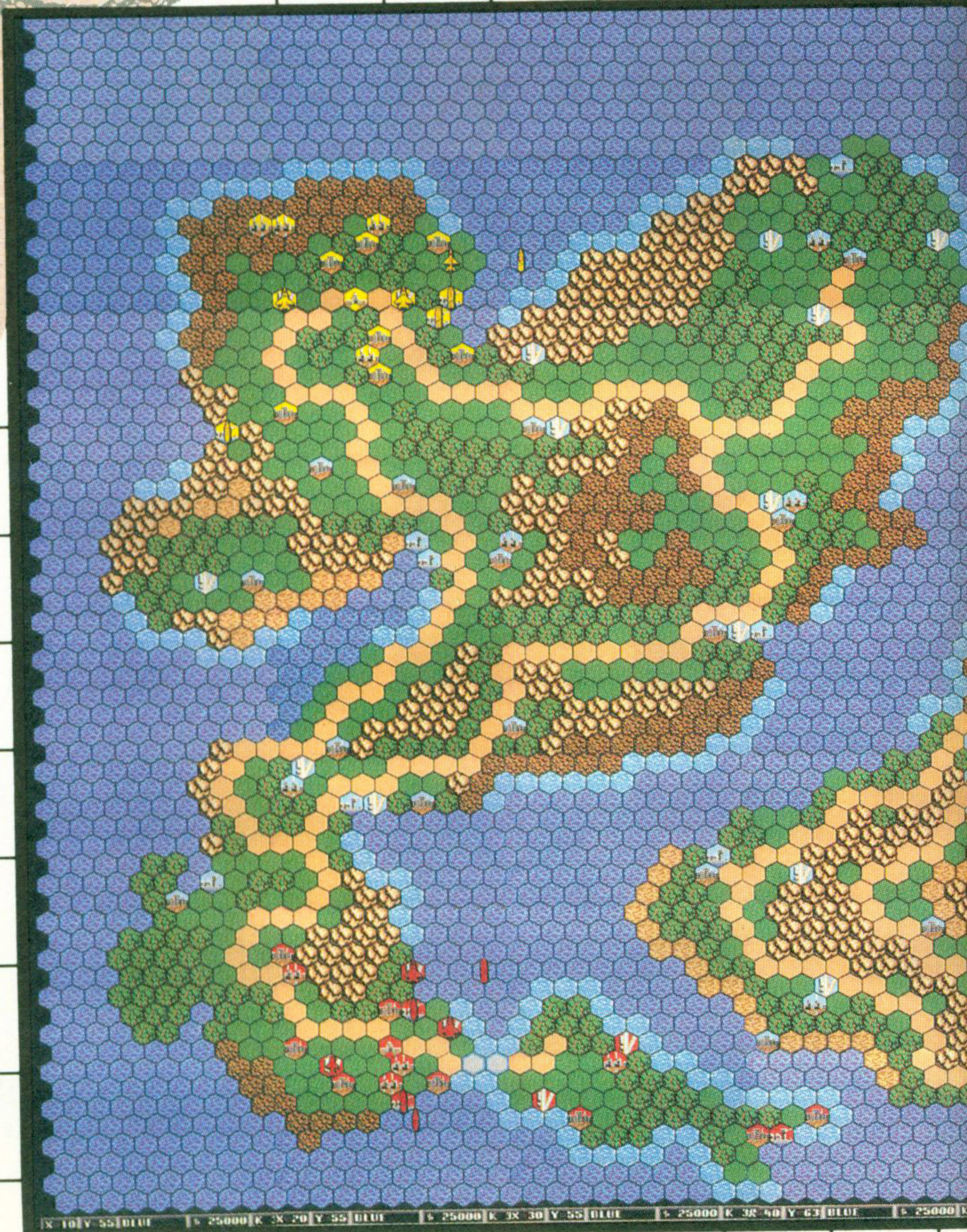
4

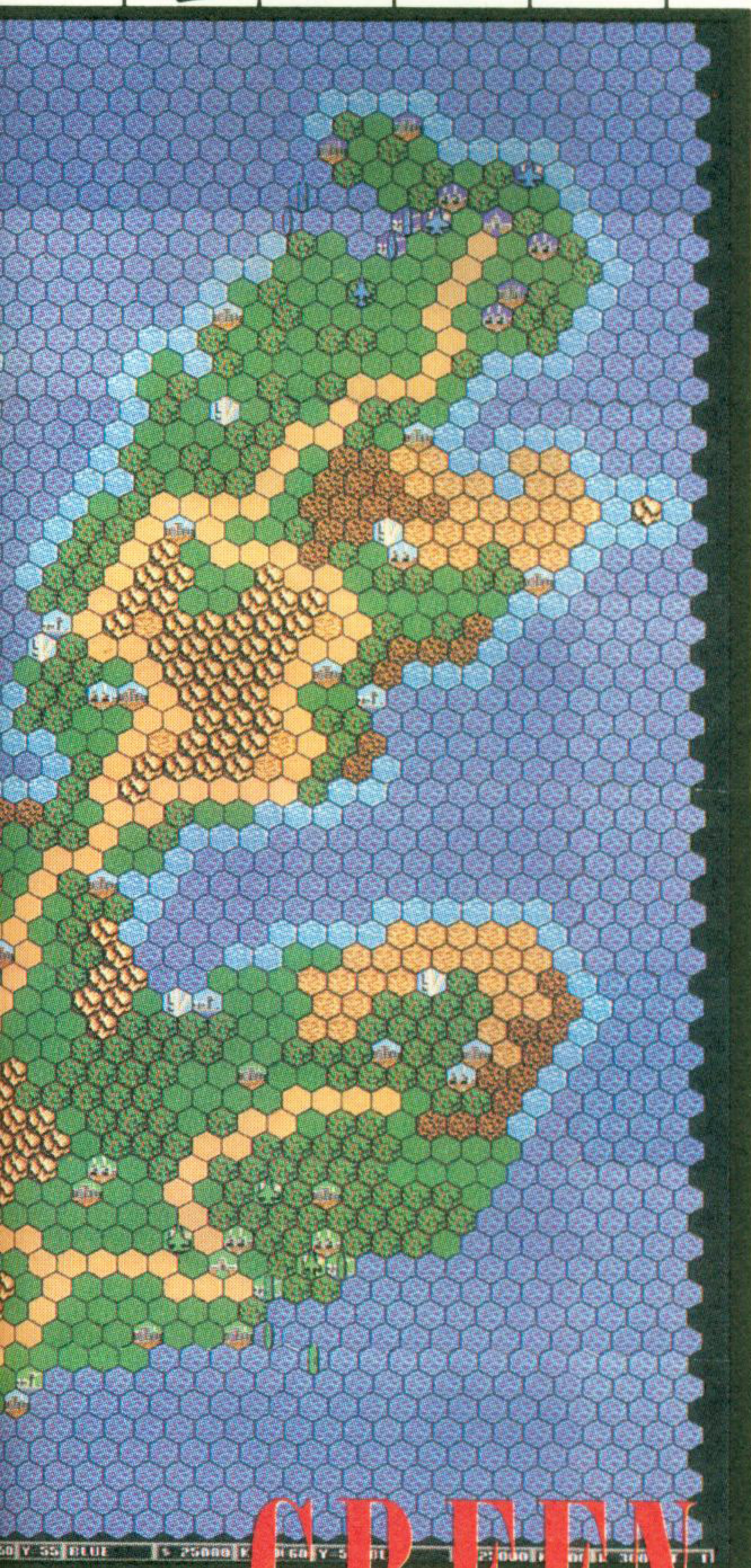
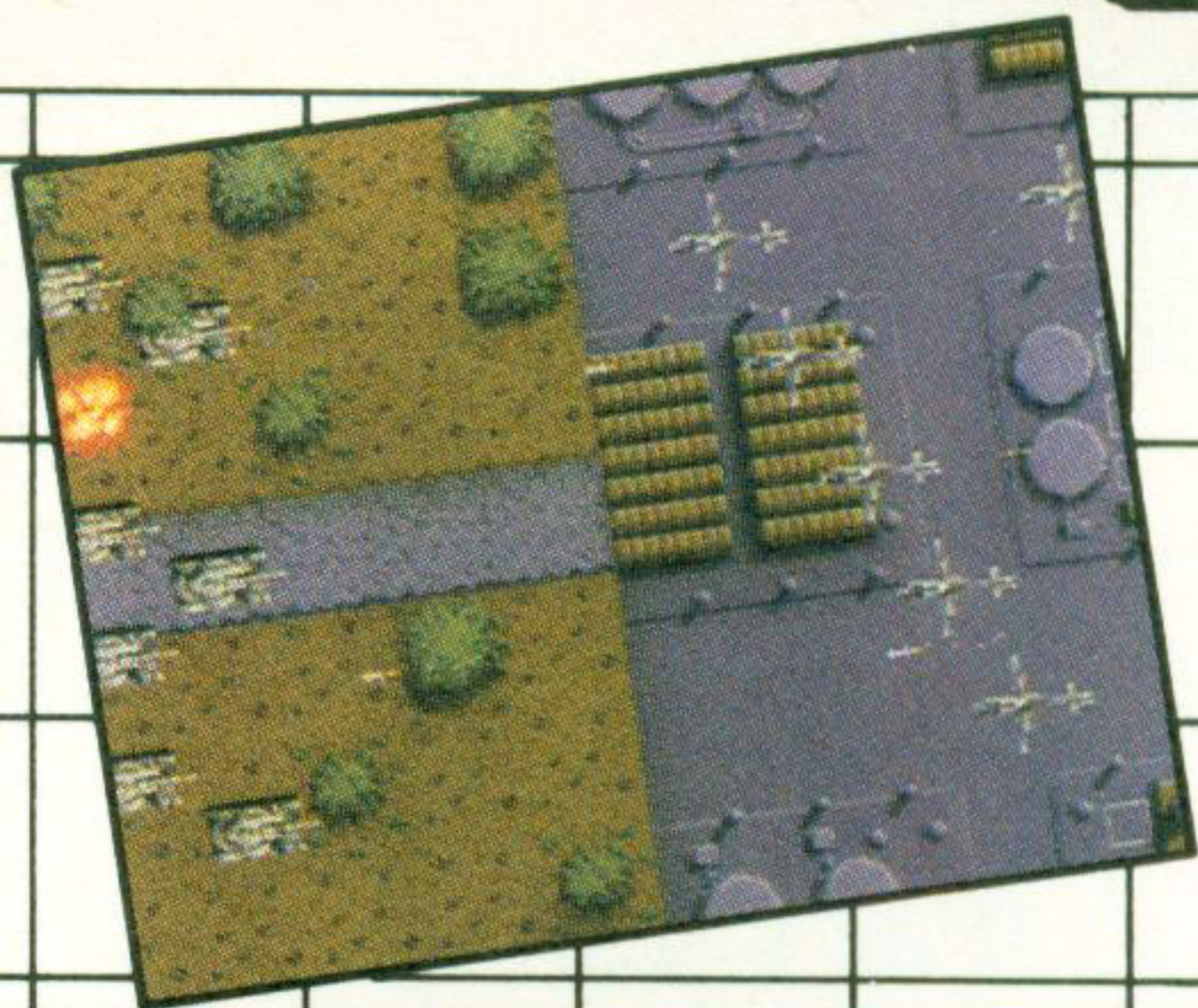
なんいど
難易度

★★★

ちゅうきゅうしゃむ
中級者向けの大キャンペーンマップ

しまこうりやく
まずおのれの島を攻略せよ!!





完全にふたつに分か
れている島での4カ国
対戦。ただし、都市や
空港の数が多いため、
見た感じよりはプレイ
しやすいはずだ。この
てのマップの攻略のセ
オリーは、まず第一の
攻略目標を決めて、そ
れに全力をかたむける
こと。このマップでい
えば、まずGREEN国
を攻略して右側の島を
完全に制圧し、左側の
島に攻めこむことだ。
そして、陸海空の兵器
ユニットをバランスよ
く生産していく。これ
が大事だ。

このマップではRED
国をNOTにすると
難易度が上がる。そし
て、自国(BLUEの場
合)の兵器生産タイプ
を日本かイスラエルに
して、他の国をアメリ
カかソビエトにすると、
もっと難しくなる。

GREEN

ISLAND

どうめいせんりやく
同盟戦略

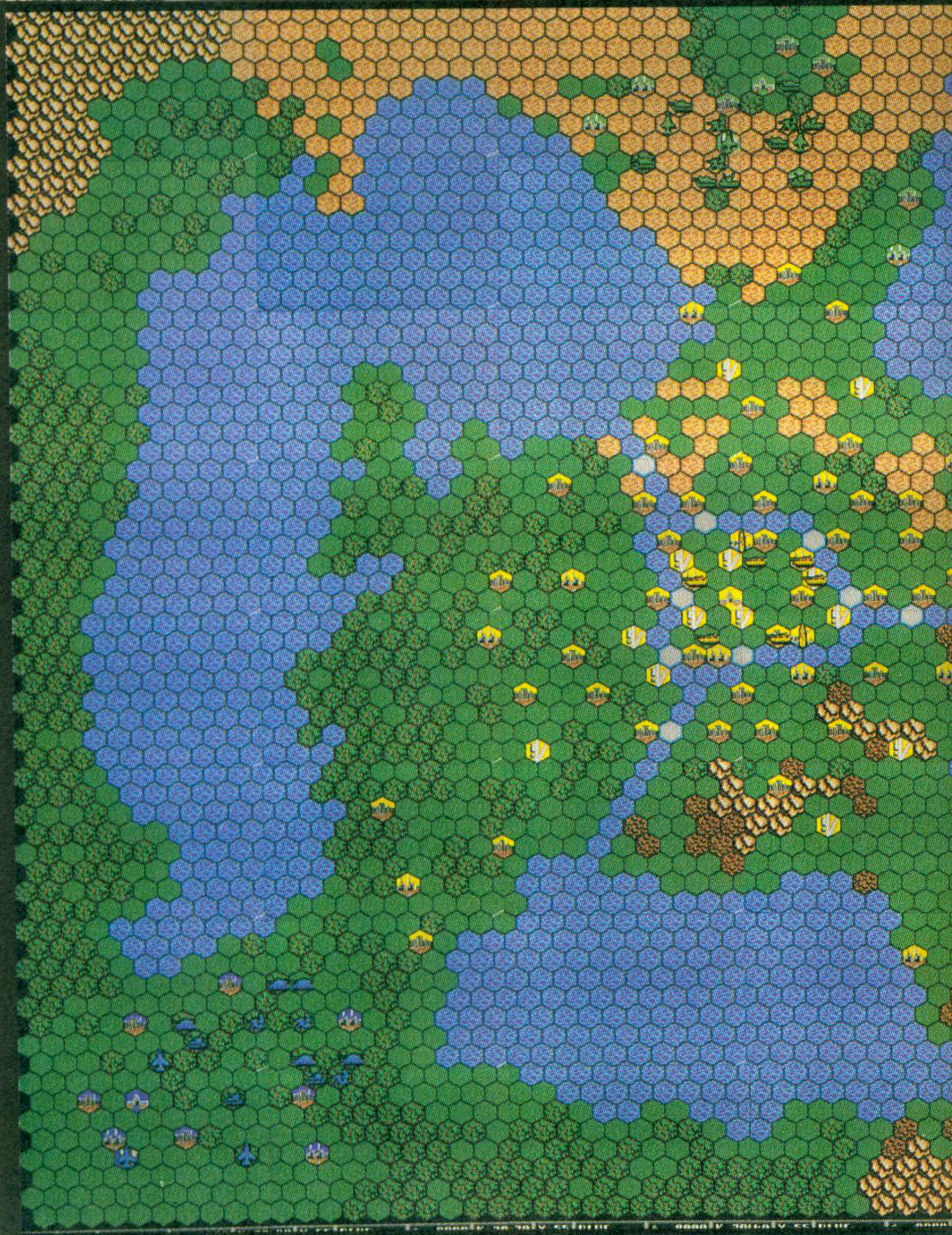
たいせんこく
対戦国

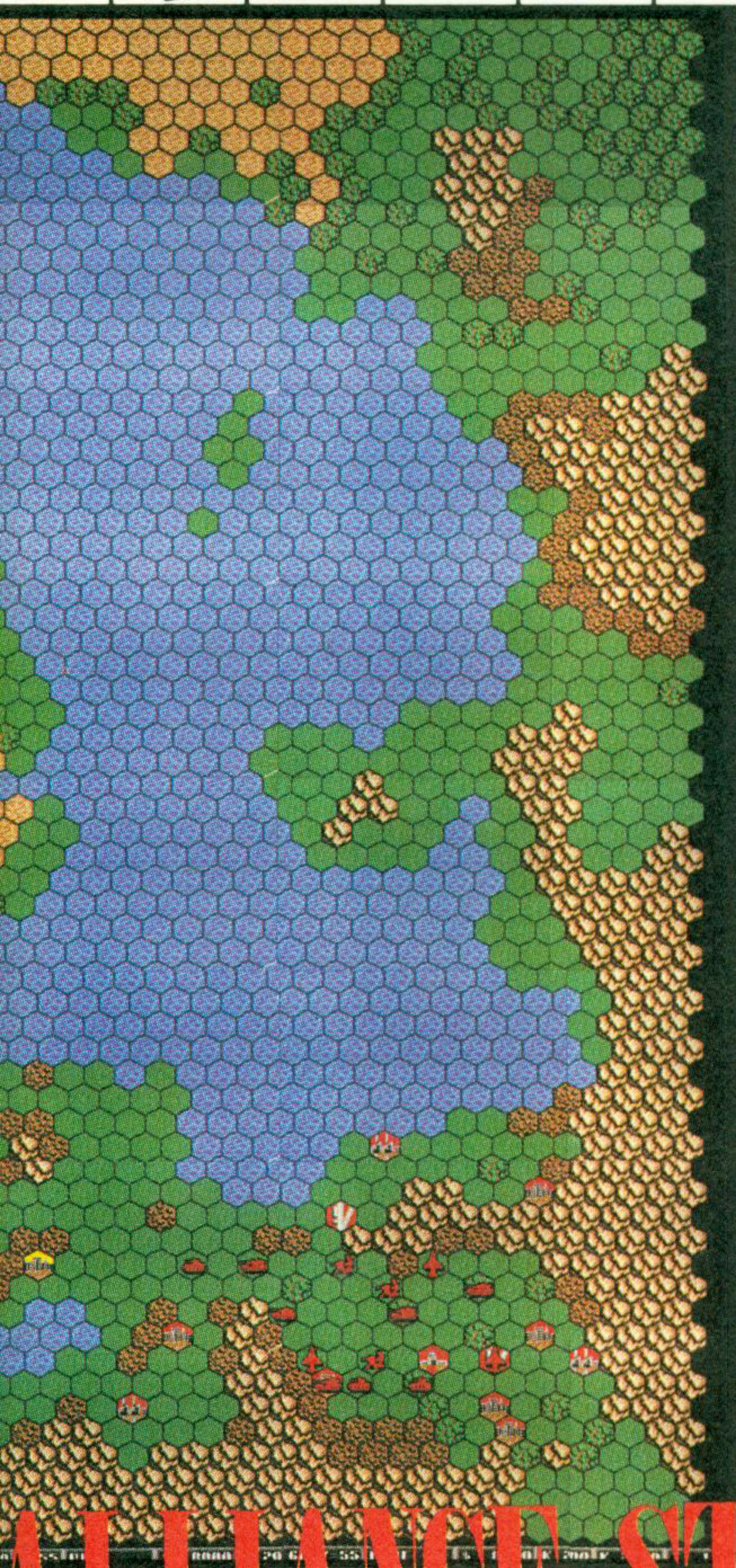
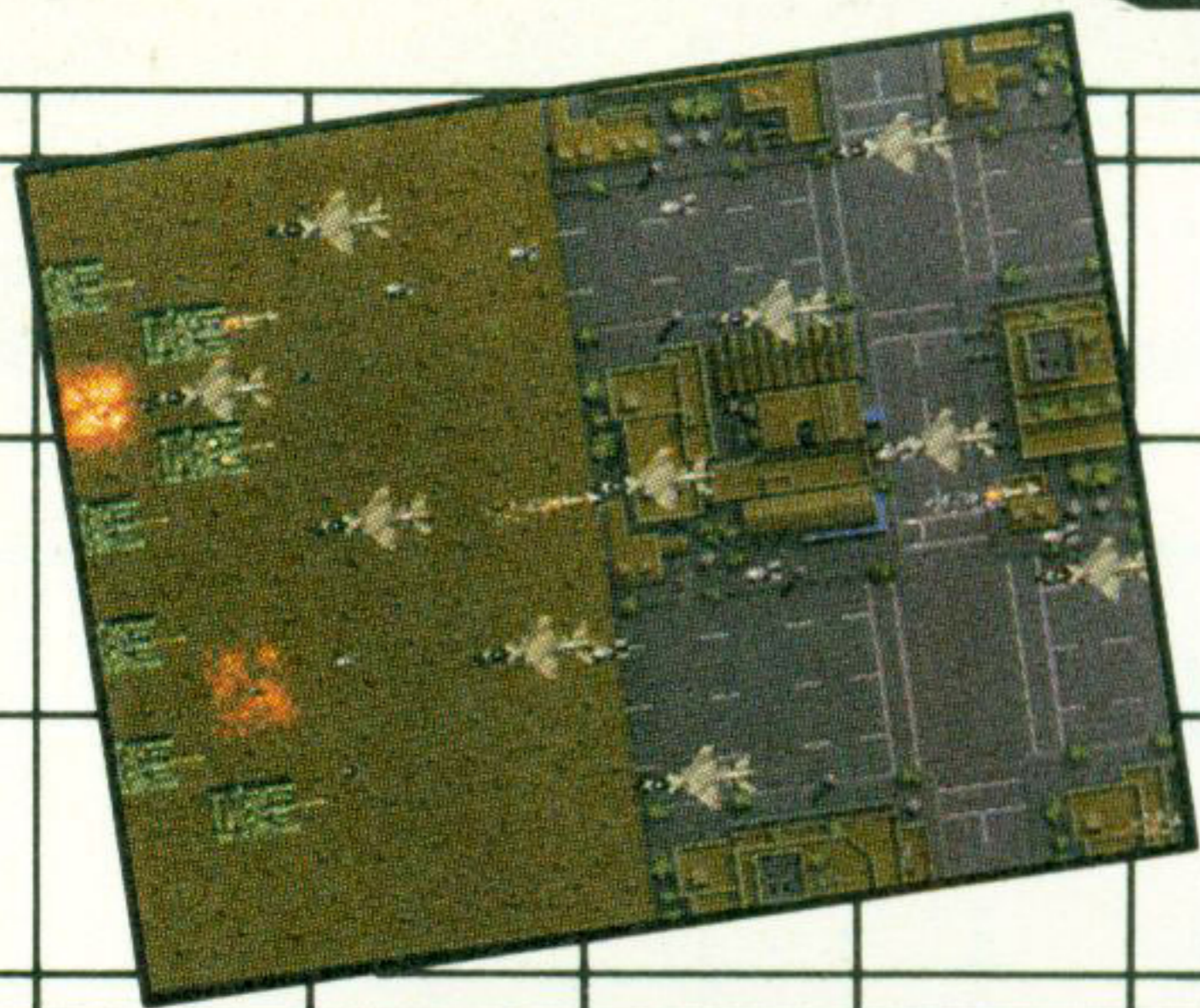
4

なんいど
難易度

★★★★

でき
敵がどんなに大きくても、
ちから
力を合わせればなんとかなるさ。





このマップは他のマ
 ップとはちょっと違っ
 ている。強力なYELL
 OW国を、3方から3
 人のプレイヤーが攻め
 落とす、というシナリ
 オだ。もちろんひとり
 で3つの国をプレイし
 てもいいし、他の2カ
 国をコンピュータに受
 けもたせてもいい。こ
 の時他の2カ国をNO
 Tにすると難易度が上
 がる。攻略法としては、
 とにかく敵方の経済力
 と自国とでは差があり
 すぎるので、なるべく
 軍事費をムダに使わな
 いように、生産をよく
 考えること。YELLOW
 W国以外の国はどれを
 プレイしても、だいた
 い同じようなものだが、
 兵器の生産タイプで難
 易度が変わる。アメリ
 カが一番やさしく、日
 本だとかなり苦しい。

ALLIANCE STRATEGY

ひ しょくざい 贖罪の日

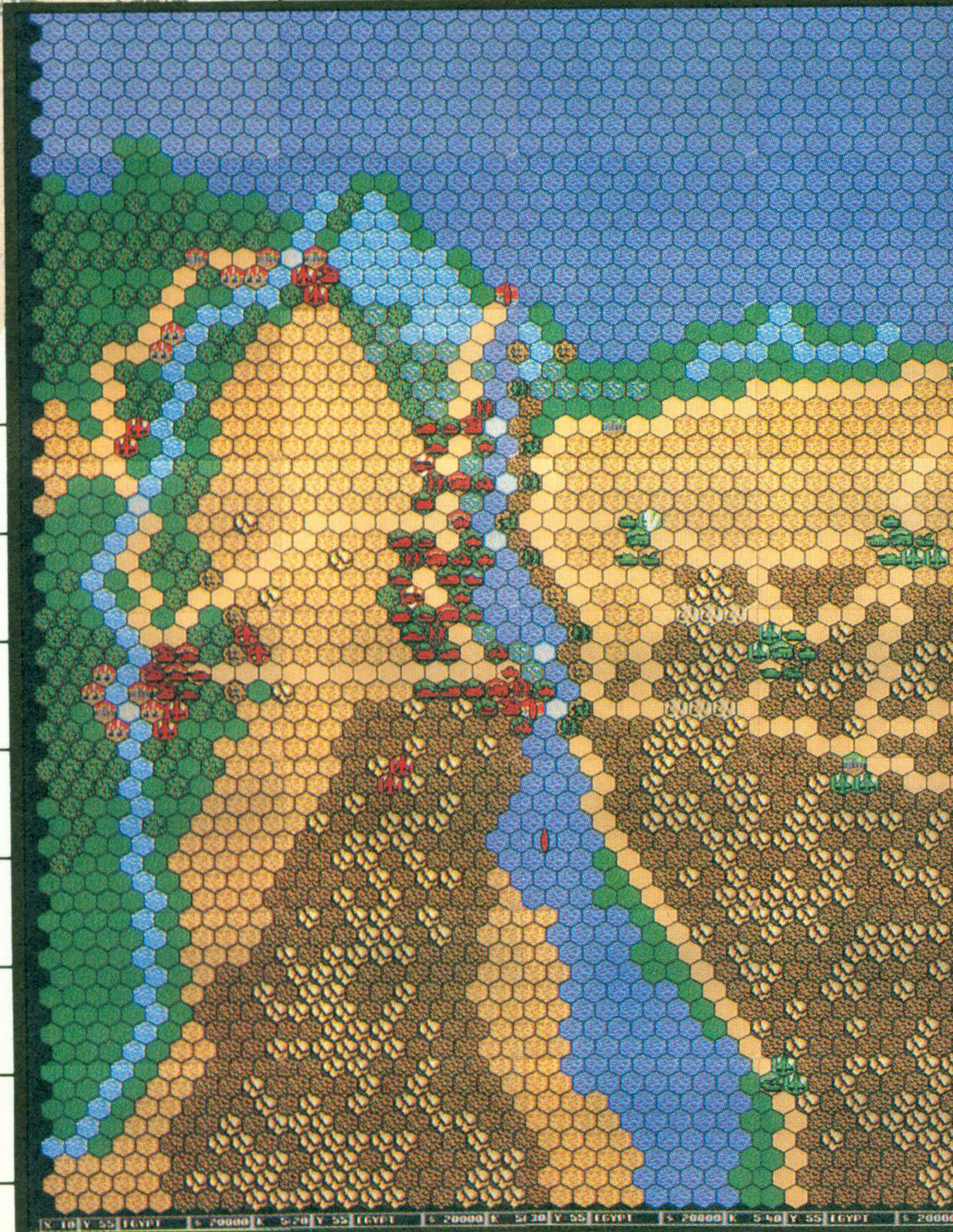
たいせんこく
対戦国

2

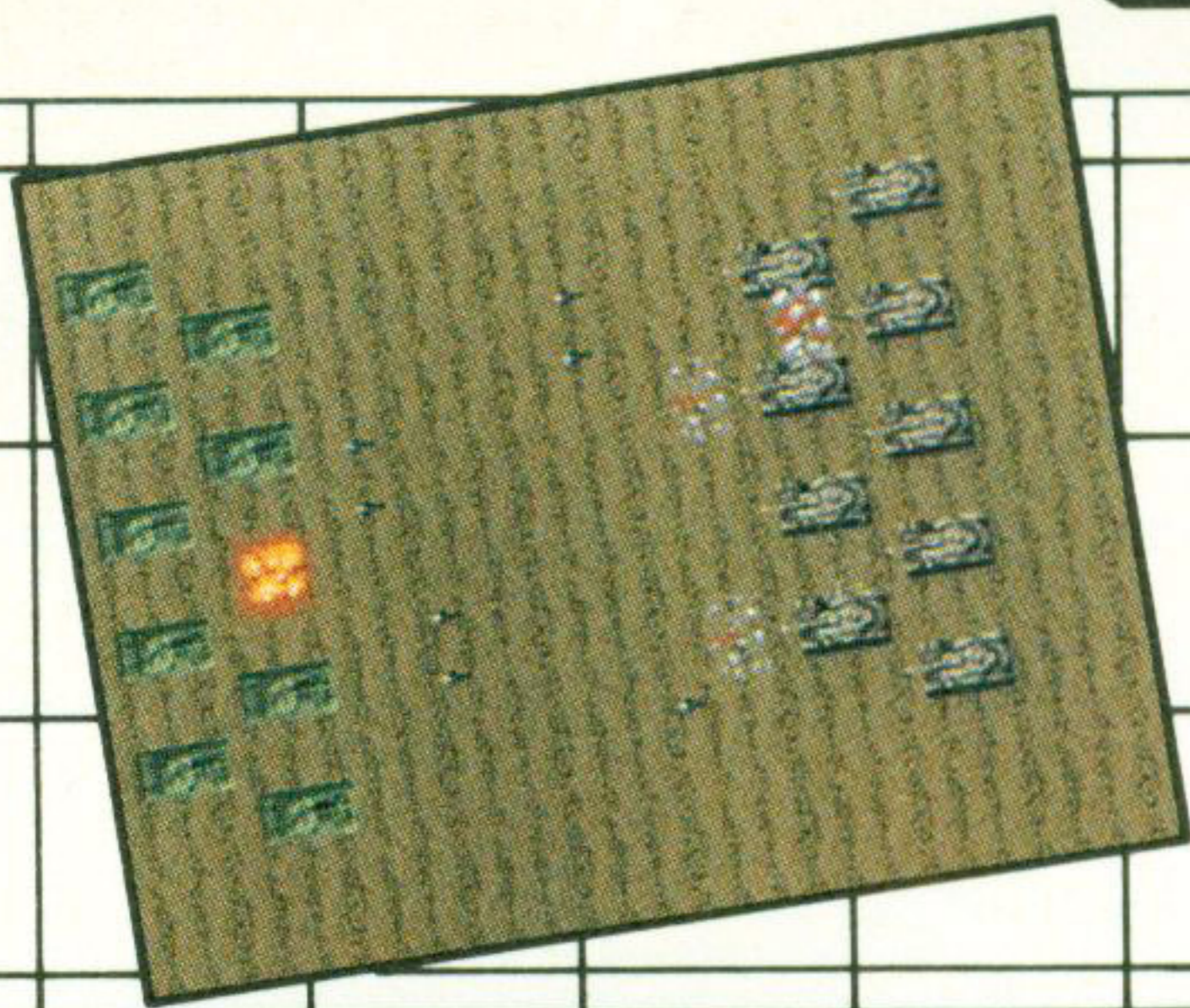
なんいど
難易度

★★★

せんしゃ へいいん ゆそう
メルカバ戦車は兵員も輸送できる、
せんしゃ
おトクな戦車です。



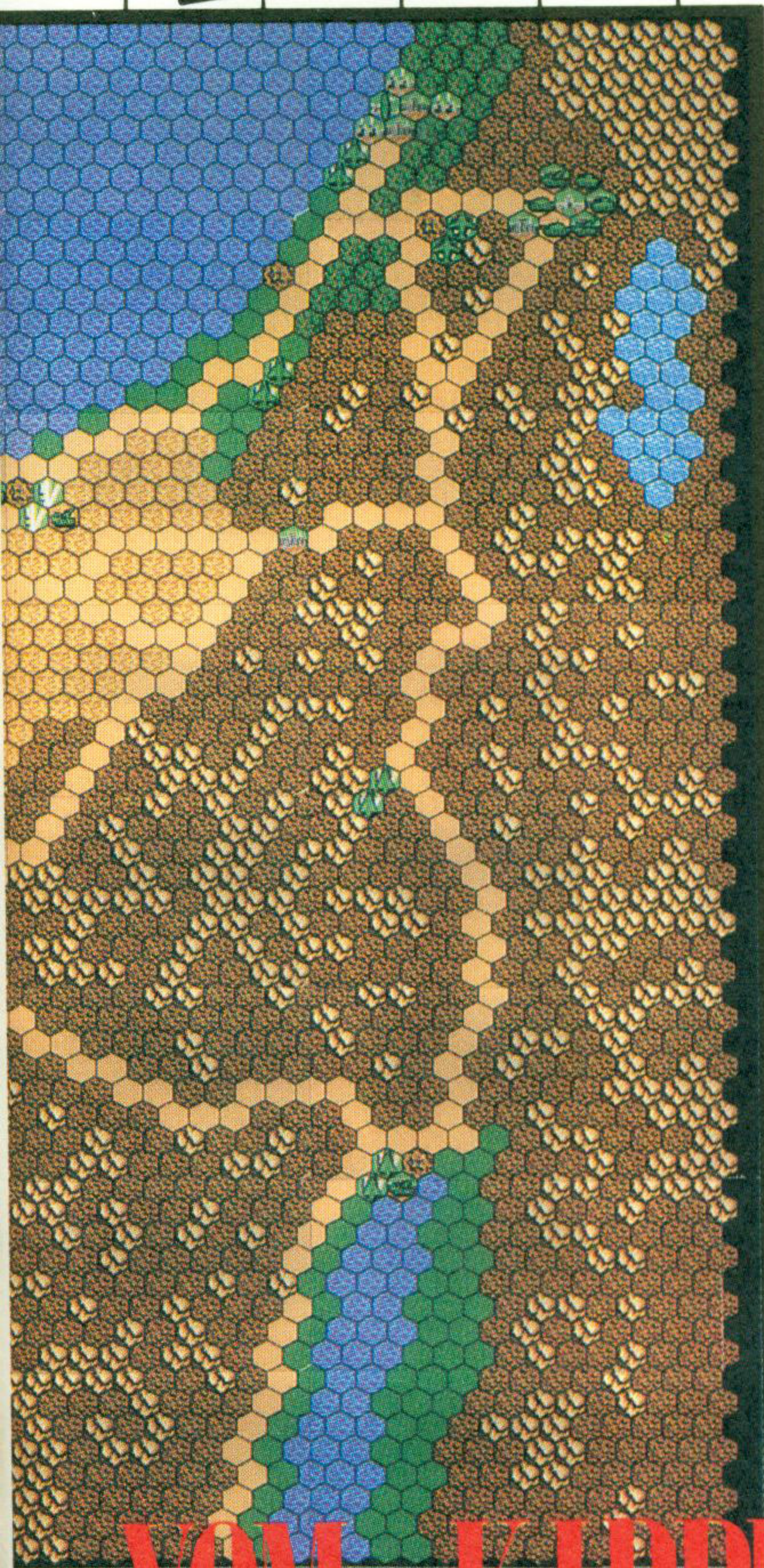
X:10 Y:55 [GYPT] | X:20000 Y:55 [EGYPT] | X:20000 Y:55 [EGYPT] | X:20000 Y:55 [EGYPT]



さばく あれち
大マップ。都市の数が
少ないようだが、2カ
国対戦で、戦う場所が
だいたい限られてしま
うので、思ったほど苦
しくはない。空港が多
めにあるのもありがた
い。

プレイヤーが受けも
つISRAEL国は、首
都から最前線までの距
離が長いので、地上ユ
ニットの移動を考える
時、きちんと計画性を
もって補給してやらな
いと、燃料切れのユニ
ットが砂漠のまん中で
立ち往生、ということ
になってしまう。

イスラエルタイプの
兵器でユニークなのは
メルカバMK.2だ。この
戦車は兵員輸送もでき
るので、とても便利な
ユニットだ。このマッ
プでもぜひ使ってみた
い。



YOM KIPPUR WAR

にっぽんれっとう

日本列島

たいせんこく
対戦国

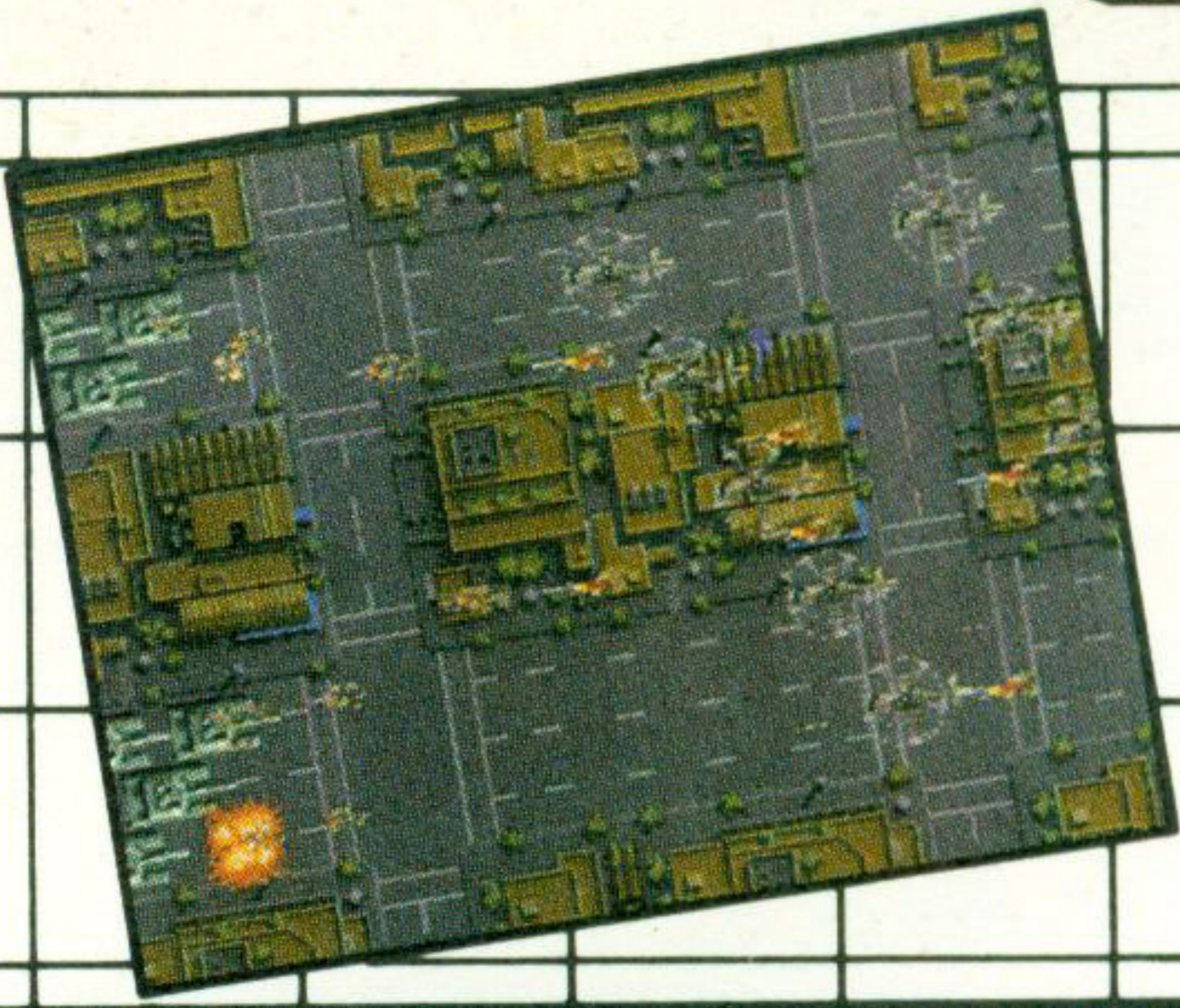
4

なんいど
難易度

★★★

にっぽん
せまい日本、
いそ
そんなに急いでどこへ行
い
く、昔はみんな歩いていた。
あ
る





どこかで見たような
形の島のマップだ。

島は左右に細長く、
山ばかりだが、都市も
空港も多く、2カ国対
戦なのでそれほどつら
いマップではない。ど
ちらかというと、海上
戦、航空戦がメインと
なるマップだろう。

攻略の作戦は、はじめ
に歩兵（または戦闘工
兵）をUH-60に載せ
る。それを何組かF/A-
18に護衛させて、都市
と空港が一番集中して
いる、関東平野にあた
る部分へもっていき、
ここを一気に攻略する
のだ。もちろん、首都
に近い都市から地道に
ひとつひとつ占領して
いってもいいが、それ
だと意外に長期戦とな
る。初期設定のBLUE
国の生産タイプはアメ
リカだが、ここはぜひ
日本でやってもらいた
い。

ワイルド ドッグ

たいせんこく
対戦国

3

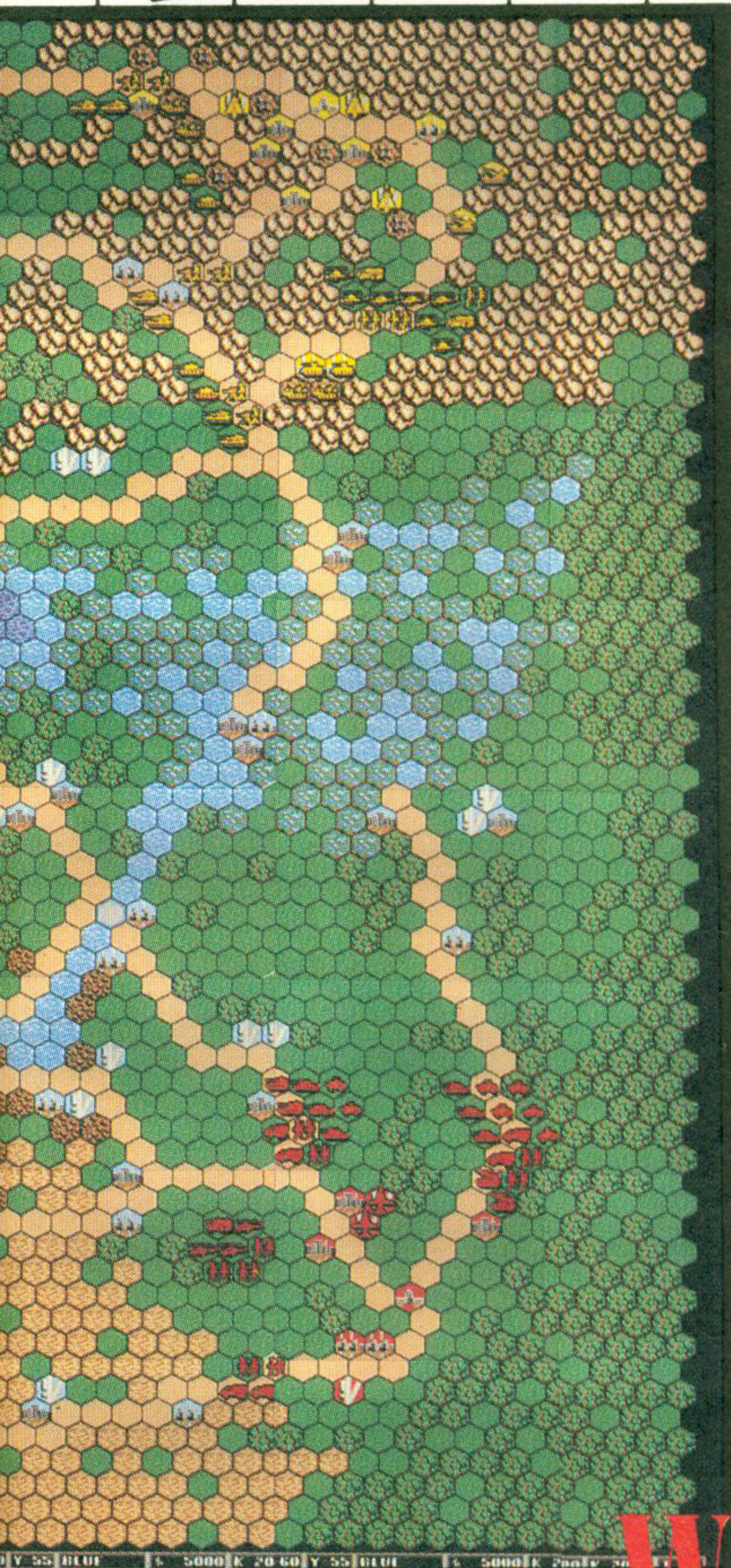
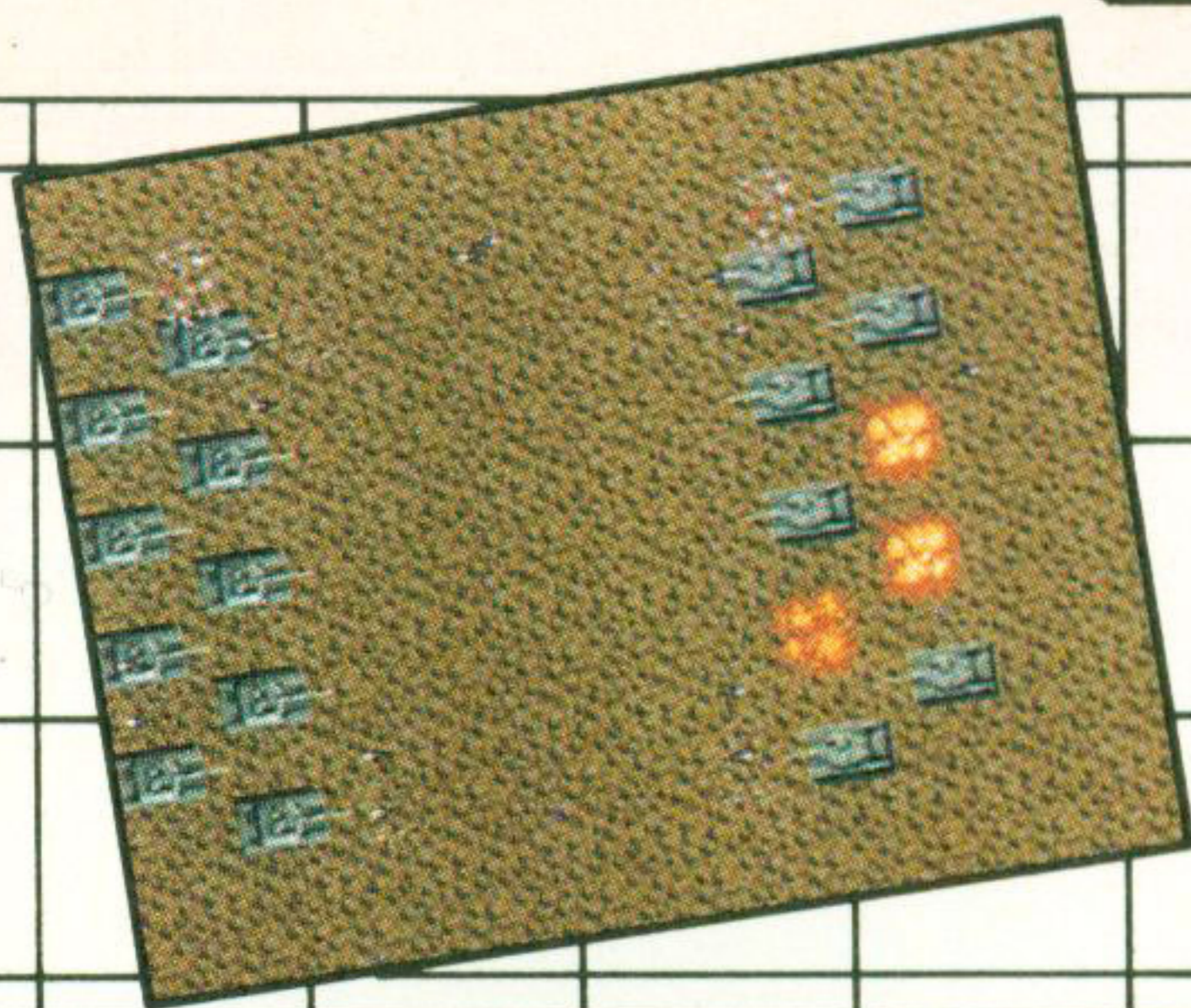
なんいど
難易度

★★★

そら せ 空から攻める電撃作戦か、
り じきゅうせん 陸からじっくりと持久戦か。



X:16 Y:55 [R10] | S:5000 [R:20:20] Y:55 [R10] | S:5000 [R:20:30] Y:55 [R10] | S:5000 [R:20:40] Y:55 [R10] | S:5000



もり やま だいの
森と山ばかりの大マ
ップ。3カ国対戦で都
市も空港も十分にある
が、破壊されている建
物も少なくない。都市
を占領するには歩兵だ
けでなく工作部隊も必
要になってくる。移動
力の低い工作部隊を、
どう効率よく動かせる
かがひとつのポイント
となるだろう。いっそ
のこと長期戦を覚悟し
て鉄道を敷いてもいい
かもしれない。

しょきせつてい
初期設定では、プレ
イヤーの受けもつBLU
E国の生産タイプはアメ
リカだが、このマップ
でおもしろいのは西ド
イツだろう。現代版バ
ルジ大作戦といったふ
んいきでプレイできる
のだ。その他、コンピ
ュータ側のYELLOW
国の生産タイプをソビ
エトに変わると、難易度
が上がる。

オーバー プラス

たいせんこく
対戦国

4

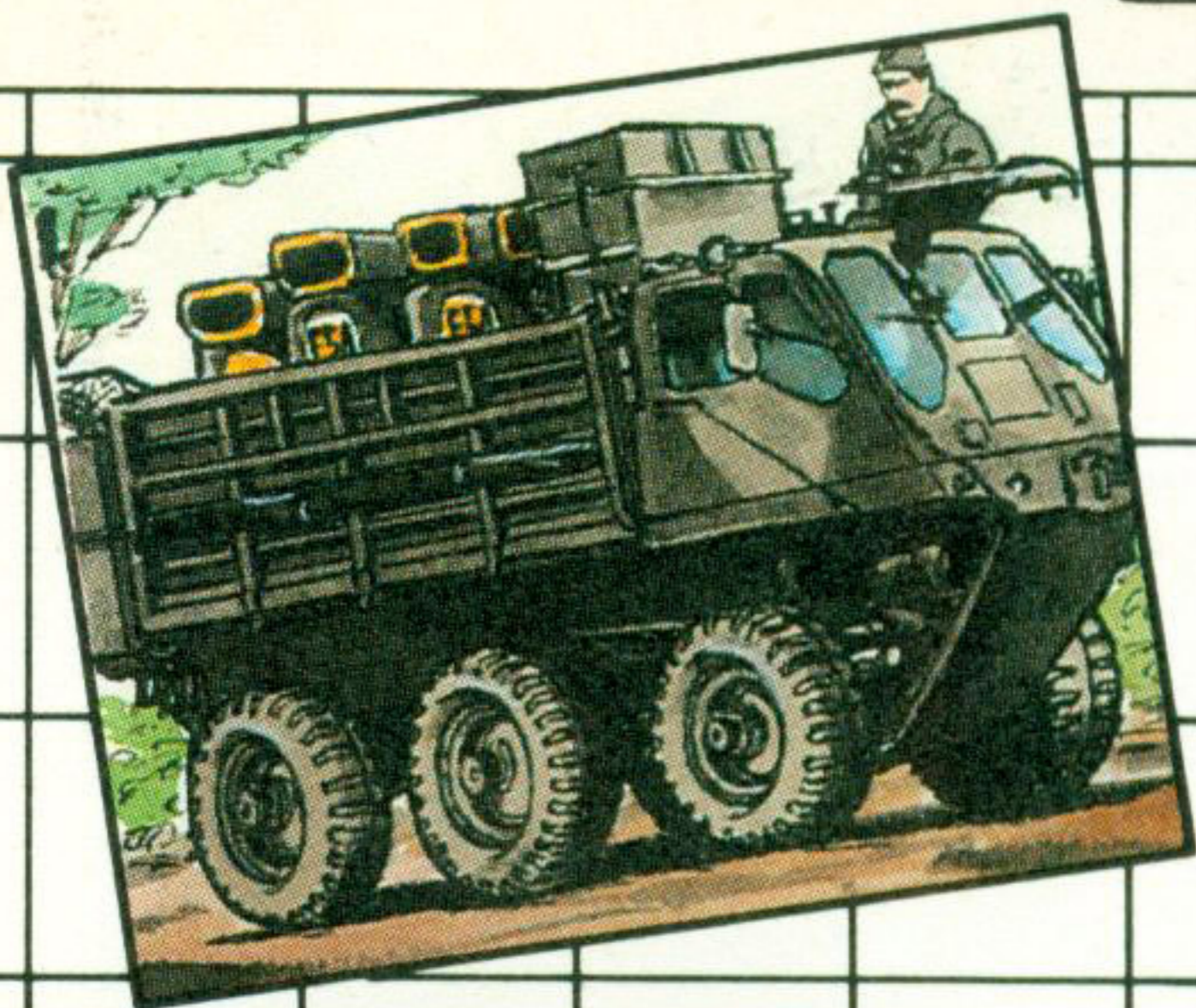
なんいど
難易度

★★★★

ぜったいぜつめい しま
絶体絶命の島、

わ こうくう ぼかん うみ せい
我が航空母艦はこの海を制するか。





おお 大きな入り江に、巨
 大なクジラのような島
 と、もうひとつの小さな
 島。プレイヤーの受け
 もつGREEN国はちょ
 うどクジラのしっぽあた
 りにある。クジラの頭
 にはRED国、マップ左
 はしの小さな島にはBL
 UE国、そして入り江の
 海岸ぞいの都市をすべ
 て占領しているのは、
 YELLOW国だ。プレイ
 ヤーはまず中央の島を制
 圧しなければなら
 ないが、初期設定ではす
 でにBLUE国とYELLOW
 W国の部隊が、島に上陸
 している。このマップで
 は「初期部隊配置済」でプ
 レイするほうが、「初期軍
 事予算有」でプレイする
 より難しいものになっ
 ている。

テレビランドわんぱくエクストラ

セガ・ゲーム

アタックマニュアルブック

スーパードイセンリヤク
SUPER 大戦略



電話での質問は受けつけておりません。
ゲームに関する質問は官製ハガキで下記
までお送り下さい。

〒102 東京都千代田区富士見1-5-1
パラシオン飯田橋102号
有限会社ワークハウス「スーパー大戦略」係

企画構成／ワークハウス

本紙レイアウト／大橋ヒロシ

イラスト／村田健司

文・構成／佐々木博行

協力／セガ・エンタープライゼス（飯田・開発グループ）

編集担当／市川英子

©SYSTEM SOFT CORP・1988

REPROGRAMMED GAME

©SEGA 1989

発行人／尾形英夫

編集人／佐々木崇夫

発行／株式会社徳間書店

東京都港区新橋4-10-

■本誌掲載の記事・図版の無断転載
を禁じます

©徳間書店

印刷／図書印刷株式会社

スーパースーパー
SUPER大戦略
 だいせんりやく
 へいきずかん
兵器図鑑
 しんへいき
 ★は新兵器(かくしコマンド)

^{エフ}
F-4ファントム
 F 180\$ 30K



F-14トムキャット
 F 350\$ 40K



^{エフ}
F-15イーグル
 F 350\$ 40K



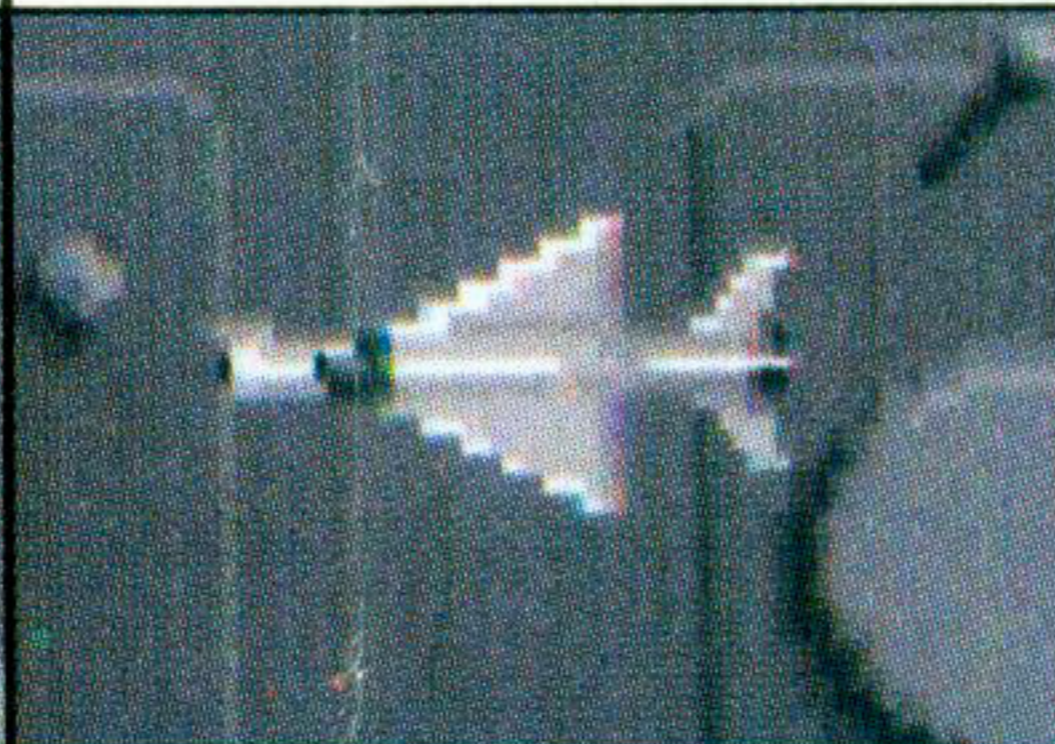
^{シー}
クフィルC7
 F 200\$ 30K



^{ジー}
J8フィンバック
 F 150\$ 35K



^{ミグ}
MiG-21
 F 120\$ 20K



^{ミグ}
MiG-23
 F 170\$ 25K



^{ミグ}
MiG-25
 F 220\$ 30K



^{エイ}^{ビー}
AV8BハリアーII
 V 180\$ 30K



フォージャー
 V 140\$ 20K



^{ブイ}
 ★**V22オスプレイ**
 V 70\$ 40K



^{エイ}
A-4スカイホーク
 A 120\$ 20K



^{エイ}
A-6イントルーダ
 A 150\$ 25K



シュペルエタンダール
 A 150\$ 20K



^{アイ}^{イー}
TA501アルファジェット
 A 120\$ 25K



^{エフ}
F-104スターファイター
 A 150\$ 20K



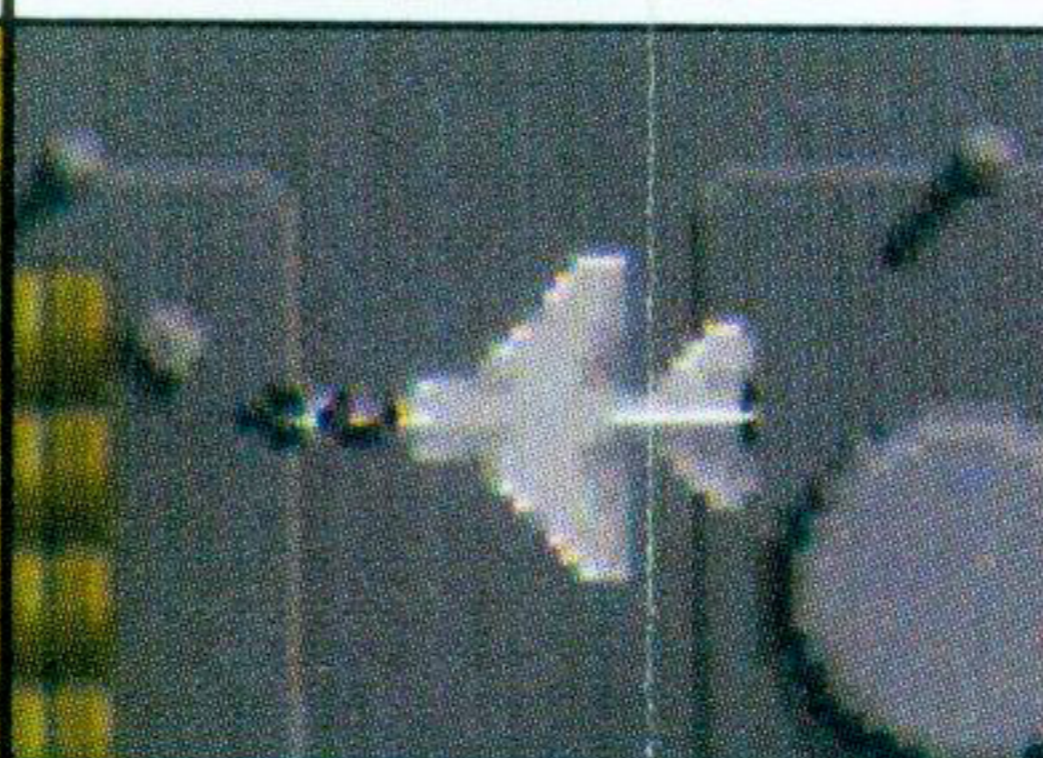
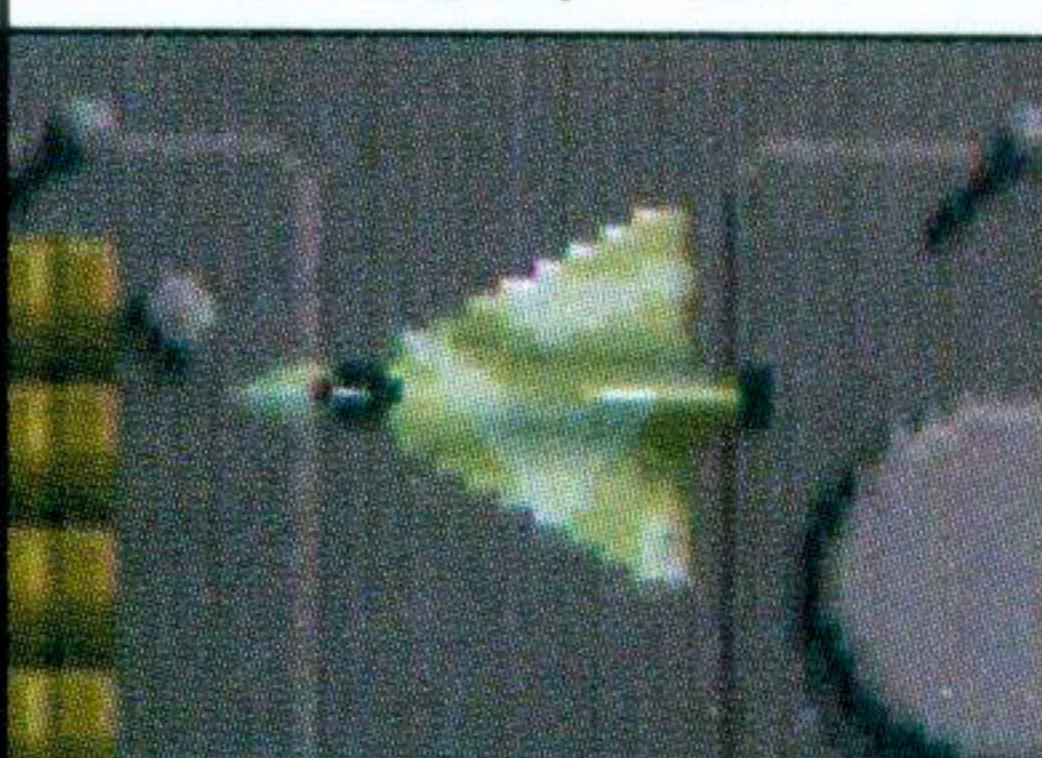
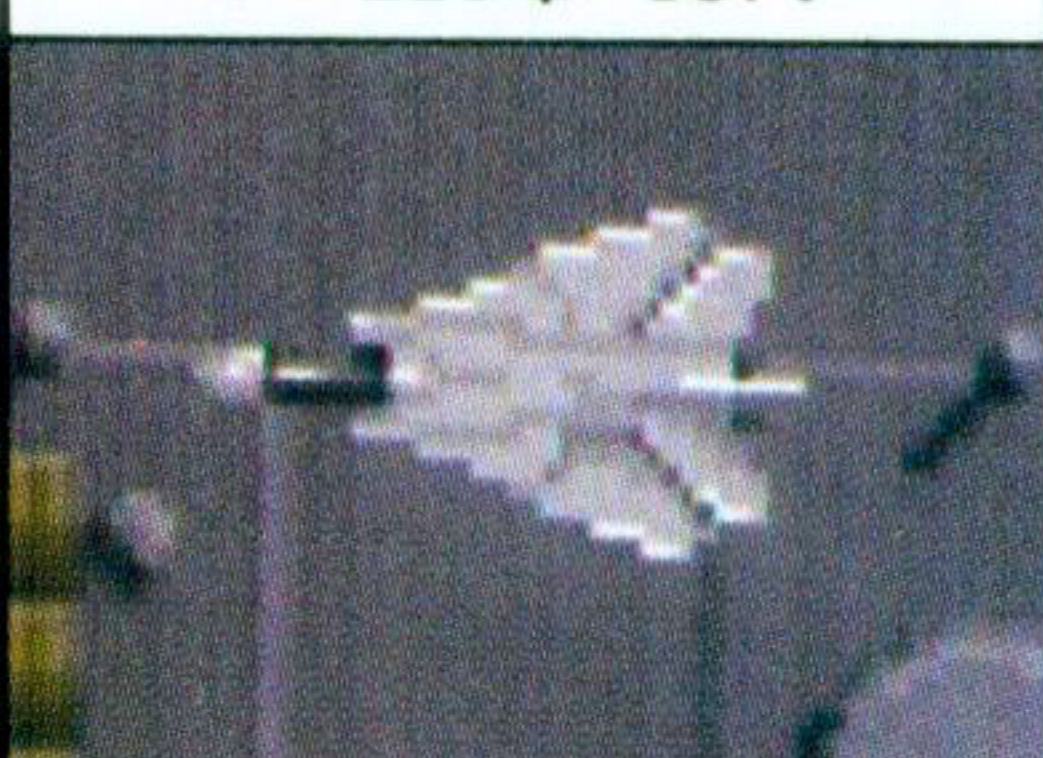



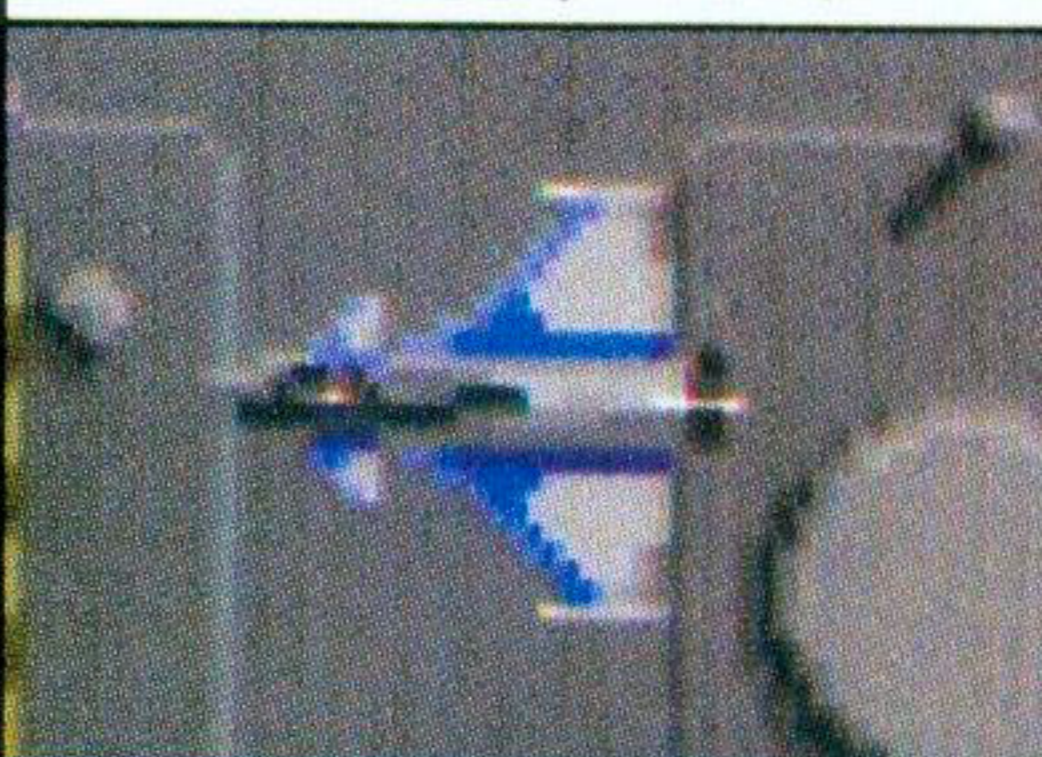






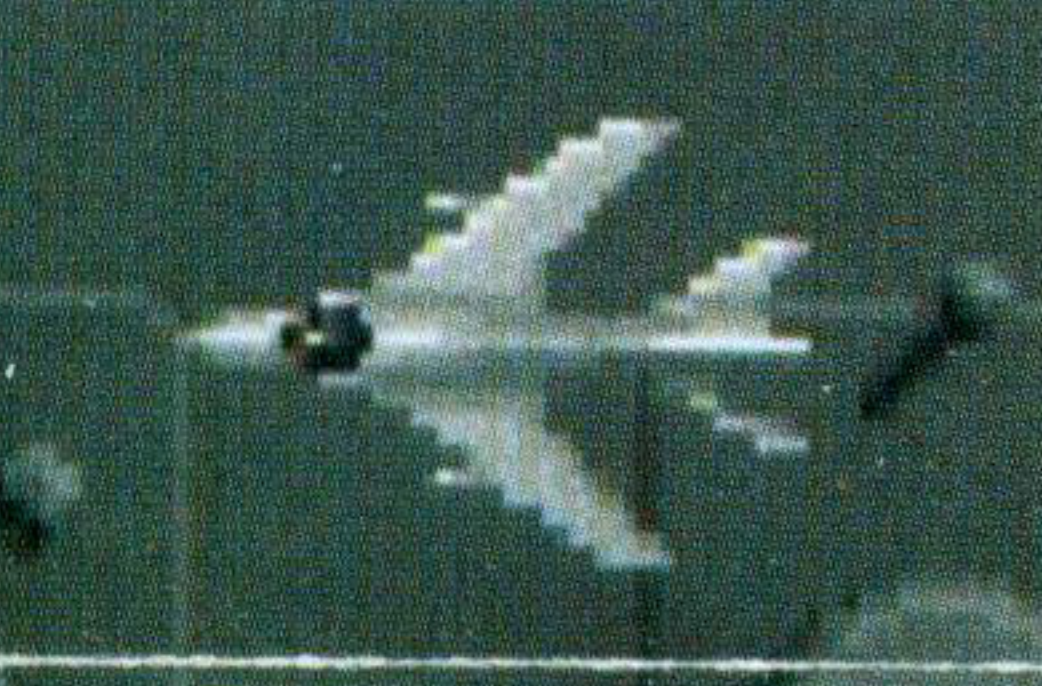








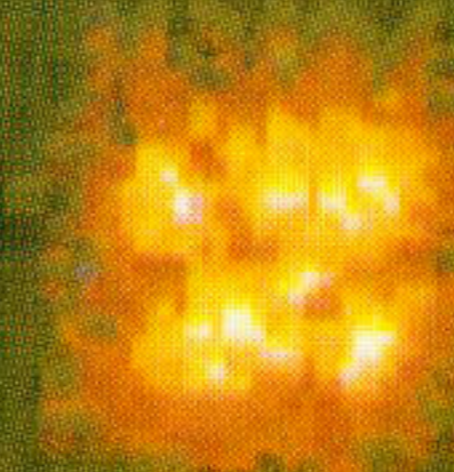









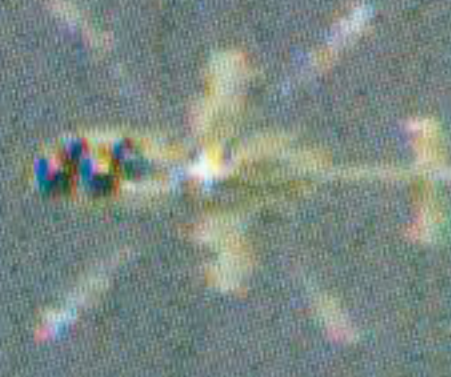





^{アイ}^{ディー}^{エス}
トーンードIDS
 A 200\$ 30K



^{エフ}
ミツビシF-1
 A 160\$ 25K












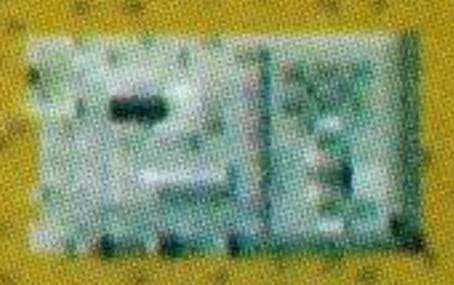



























^{エフ} F-16ファイティング ファルコン F 250\$ 40K	ミラージュ III F 160\$ 20K	ミラージュ ^{エフ} F1 F 180\$ 30K	ミラージュ2000 F 250\$ 40K	^{エー} トーネードADV F 220\$ 35K
				
^{ミグ} MiG-29 F 250\$ 35K	^{ミグ} MiG-31 F 300\$ 40K	^{イー} EFA F 320\$ 50K	★ラファール F 300\$ 50K	^{スホーイ} ★Su-27 F 350\$ 50K
				
^{エー} A-7コルセア A 180\$ 30K	^{エー} A-10サンダーボルト A 180\$ 35K	^{エフ} ^{エー} F/A-18ホーネット A 250\$ 40K	^{エフ} F-111 A 300\$ 30K	ジャギュア A 160\$ 30K
				
^{キュー} Q-5ファンタン A 140\$ 25K	^{スホーイ} Su-17 A 140\$ 25K	^{スホーイ} Su-24 A 250\$ 30K	^{スホーイ} Su-25 A 180\$ 35K	^{ミグ} MiG-27 A 160\$ 30K
				

<small>エフ エー</small> ★F-117A	<small>ビー</small> B-1	<small>ビー</small> B-52ストラトフォートレス			
A 600\$ 50K	B 1000\$ 100K		B 600\$ 70K		
	 		 		
★ブラックジャック		<small>ゆ そう き</small> 輸送機	<small>ほ</small> 補給機		
B 700\$ 120K		C 200\$ 40K		C 600\$ 100K	
					
<small>シー イチ</small> CH-47チヌーク	<small>ダブル ジー</small> WG.13リンクス	<small>ビー エー イチ</small> PAH-1	<small>イー イス</small> AS332シュペルピーマ	<small>ミル</small> Mi-24ハインド	
H 80\$ 30K	H 30\$ 20K	H 60\$ 15K	H 30\$ 20K	H 70\$ 20K	
					
レオパルド2		<small>エム エー</small> M1A1エイブラムス	<small>エム エー</small> M60A3	<small>マーク</small> チーフテンMK.5	チャレンジャー
P 65\$ 20K	65\$ 20K	P 45\$ 15K	P 50\$ 15K	P 70\$ 20K	
					

<small>ツボレフ</small> TU-26バックファイア B 500\$ 80K	<small>ビー</small> ★B-2 B 1500\$ 200K	<small>ユー-イチ</small> UH-1イロコイス H 20\$ 15K		
				
<small>ウキ</small> UH-60ブラックホーク H 60\$ 20K	<small>エーイチ</small> AH-1ヒュイコブラ H 60\$ 15K	<small>エーイチ</small> AH-64アパッチ H 80\$ 25K	SA341ガゼル H 60\$ 15K	
				
<small>ミル</small> Mi-8ヒップ H 25\$ 15K	<small>ビーエーイチ</small> <small>イチエービー</small> ★PAH2/HAP H 90\$ 30K	<small>ミル</small> ★Mi-28 H 80\$ 25K	<small>ケーエー</small> <small>エー</small> ★Kaホーカム H 100\$ 30K	レオパルド1A4 P 45\$ 15K
				
<small>エーエムイクス</small> <small>ビー</small> AMX-30B2 P 50\$ 15K	センチュリオン P 35\$ 10K	<small>マーク</small> メルカバMk.2 P 60\$ 20K	<small>しきせんしゃ</small> 61式戦車 P 45\$ 10K	<small>しきせんしゃ</small> 74式戦車 P 60\$ 15K
				

<small>ティ-</small> T-54/55	<small>ティ-</small> T-62	<small>ティ-</small> T-64	<small>ティ-</small> T-72	<small>ティ-</small> T-80
P 30\$ 10K	P 40\$ 15K	P 50\$ 20K	P 60\$ 20K	P 60\$ 25K
				
ゲパルト	<small>アールシーエム</small> RCM748レイビア	<small>エーエムイクス</small> <small>デーシーエー</small> AMX-13DCA	クロタール	ローランド2
R 40\$ 15K	R 40\$ 15K	R 35\$ 15K	R 35\$ 10K	R 45\$ 15K
				
<small>エスエー</small> SA-6ゲインフル	<small>エスエー</small> SA-6ゲッコー	<small>エスエー</small> SA-9ガスキン	<small>エスエー</small> SA-13ゴーフル	<small>エーダッツ</small> ★ADATS
R 50\$ 10K	R 30\$ 10K	R 25\$ 10K	R 35\$ 15K	R 60\$ 25K
				
<small>エーエムイクス</small> AMX-13/90	<small>しきじ そうむほんどうほう</small> 60式自走無反動砲	<small>ピーティ</small> PT-76	<small>ビーアールディーエム</small> BRDM-2	<small>エージーエス</small> ★AGSシステム
S 20\$ 15K	S 25\$ 10K	S 15\$ 10K	S 25\$ 15K	S 35\$ 25K
				

<p>★89式戦車 <small>しきせんしゃ</small></p> <p>P 75\$ 25K</p>	<p><small>エム</small> M42ダスター</p> <p>R 15\$ 10K</p>	<p><small>エム</small> M48チャパラル</p> <p>R 40\$ 15K</p>	<p><small>エム</small> M163ヴァルカン</p> <p>R 30\$ 15K</p>	<p><small>エム</small> M548ホーク</p> <p>R 50\$ 15K</p>
				
<p>81式SAM <small>しきサム</small></p> <p>R 45\$ 15K</p>	<p>87式AAG <small>しき エーエージー</small></p> <p>R 45\$ 20K</p>	<p>63型AAG <small>がた エーエージー</small></p> <p>R 25\$ 10K</p>	<p>ZSU-23-4シルカ <small>ゼットエスユー</small></p> <p>R 30\$ 10K</p>	<p>SA-4ガネフ <small>エスエー</small></p> <p>R 60\$ 15K</p>
				
<p><small>エム</small> M901</p> <p>S 30\$ 10K</p>	<p>ヤグアル2</p> <p>S 30\$ 10K</p>	<p>FV101スコープオン <small>エフバイ</small></p> <p>S 25\$ 10K</p>	<p>63型LT <small>がたエルティ</small></p> <p>S 20\$ 10K</p>	<p>AMX-10RC <small>エーエムイクス アールシー</small></p> <p>S 20\$ 15K</p>
				
<p>LVTP-7 <small>エルブイティビー</small></p> <p>M 30\$ 10K</p>	<p>M113 <small>エム</small></p> <p>M 20\$ 10K</p>	<p>MCV-80ウォーリア <small>エムシーブイ</small></p> <p>M 30\$ 15K</p>	<p>M2/3ブラッドレイ <small>エム</small></p> <p>M 45\$ 15K</p>	<p>AMX-10P <small>エーエムイクス ビー</small></p> <p>M 30\$ 10K</p>
				

<small>がた アイエフブイ</small> 63型IFV M 20\$ 10K	<small>エー</small> マルダーA1 M 35\$ 10K	<small>しきぞうこうしゃ</small> 73式装甲車 M 35\$ 10K	<small>ビーエムビー</small> BMP-1 M 25\$ 10K	<small>ビーエムビー</small> BMP-2 M 30\$ 15K
				
<small>しき がた</small> 54式1型 U 40\$ 10K	<small>ビーエム</small> BM-21 U 40\$ 10K	<small>エス</small> 2S1 U 45\$ 10K	<small>エス</small> 2S3 U 70\$ 15K	<small>こうくうぼかん</small> ★ 航空母艦 D 10000\$ 1000K
				
<small>しき エム</small> 75式155M U 50\$ 15K	<small>しき エム</small> 75式130M U 40\$ 10K	<small>たいくう</small> 対空ミサイル Q 40\$ 10K	<small>ほきゅうぶたい</small> 補給部隊 T 15\$ 10K	
				
<small>いんそう</small> 輸送トラック T 10\$ 10K	<small>こくさくぶたい</small> 工作部隊 T 40\$ 15K	<small>ほへいぶたい</small> 歩兵部隊 I 10\$ 5K	<small>せんとうこうへい</small> 戦闘工兵 I 20\$ 5K	
				

★88式MICV

M 50\$ 20K



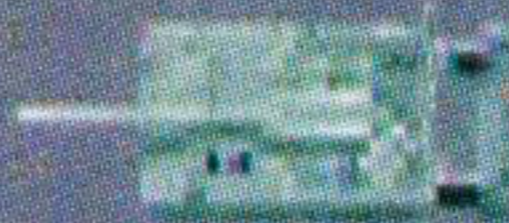
M109A3

U 50\$ 15K



M110A2

U 75\$ 20K



MLRS

U 60\$ 15K



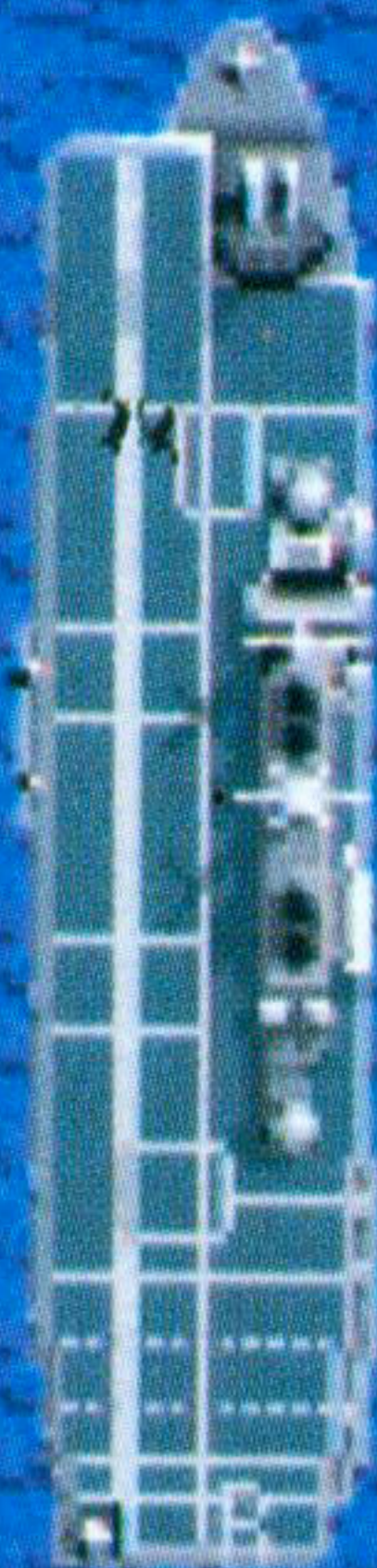
AUF 1 155GCT

U 50\$ 15K



ヘリ空母

D 6400\$ 880K



巡洋艦

D 4800\$ 540K



駆逐艦

D 3200\$ 360K



揚陸艦

D 1500\$ 200K

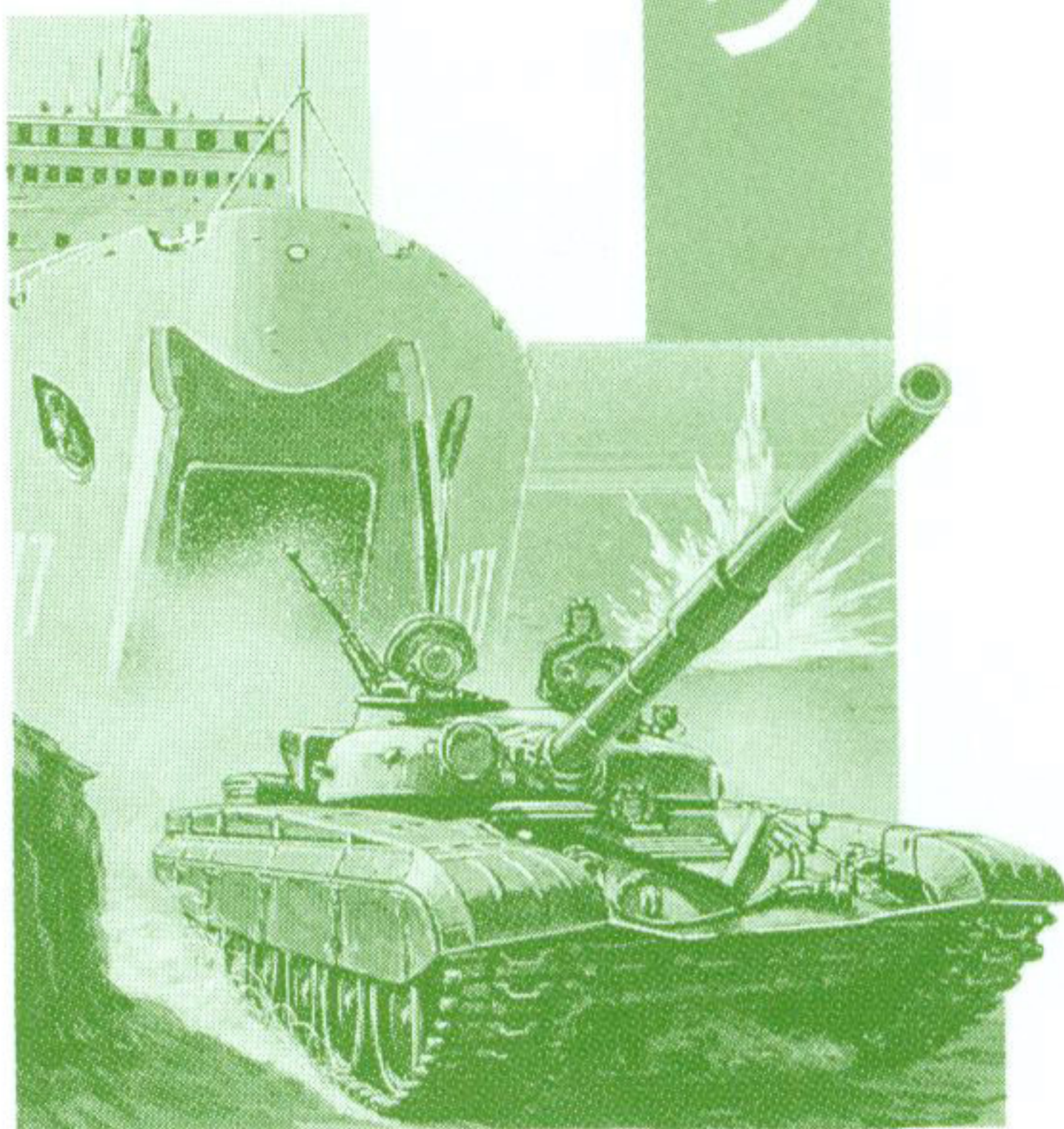
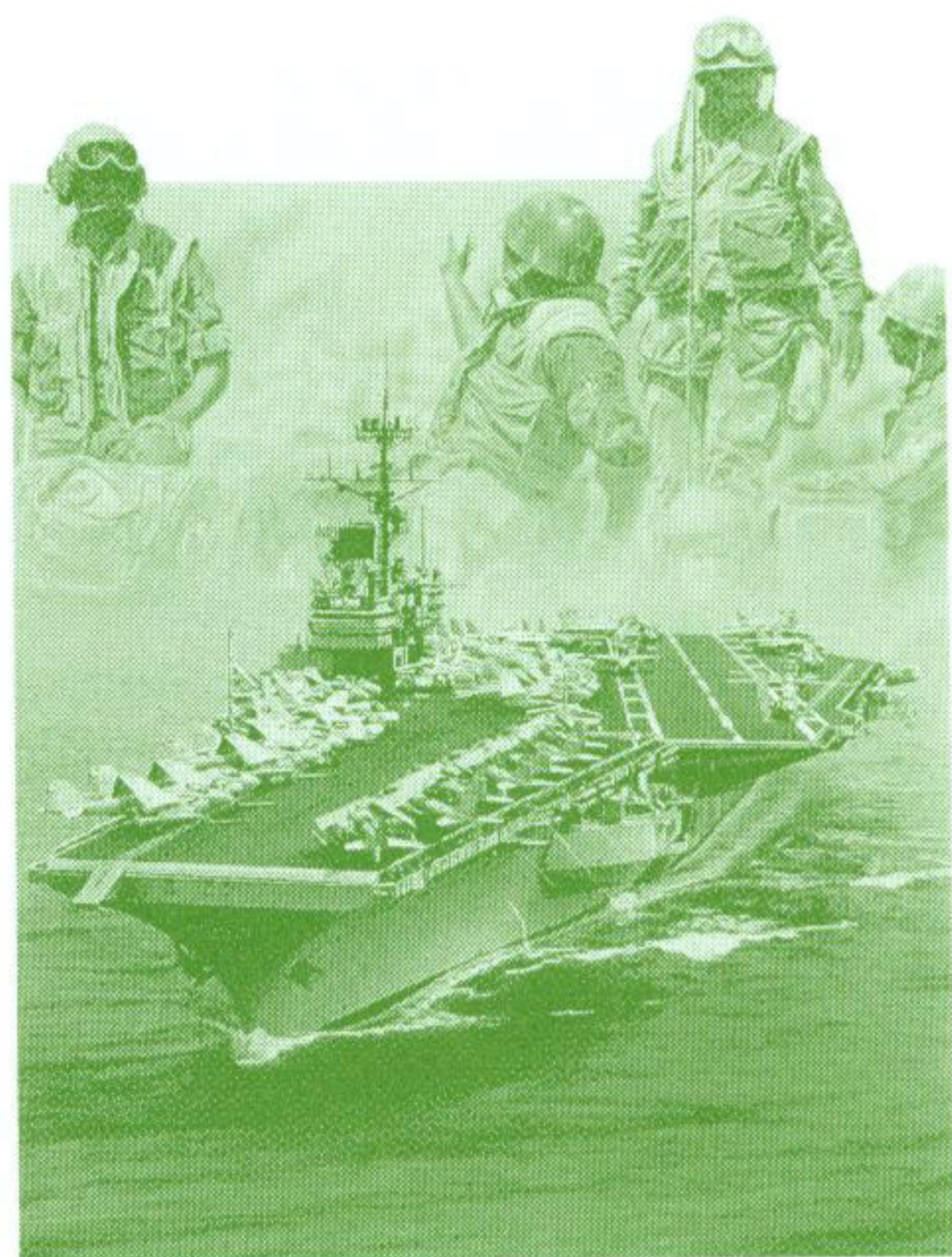


鉄道

E 2000\$ 300K



アタックマニユアルブック



徳間書店



ファンタジースターII上下
 かんこうりょうはつばいらいゆう
 巻好評発売中!

ドラクエの24倍の世界!! キミはこの本で
 あらた たたか せ かい し
 新なる戦いの世界を知る!!

定価490円

発行日 1989年7月30日 初版

発行人 尾形英夫

編集人 佐々木崇夫

発行所 株式会社徳間書店

〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷所 図書印刷株式会社

©SYSTEM SOFT CORP・1988

REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989

アタックマニユアルブック



定価**490**円
(本体476円)

徳間書店

雑誌66596—39

ISBN4-19-749071-2 C0079 P490E