



# 大戦略III'90

# 大戦略III'90

ガイドブック

角藤陽一郎 監修



ガイドブック



秀和システム

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.

# 大戦略III'90

ガイドブック

角藤陽一郎 監修

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.

### "大戦略Ⅲ'90に関する著作権など

©1990 System Soft

#### ■注 意

- (1)本書は著者等が独自に調査した結果を出版したものです。
- (2)本書は内容について万全を期して作製いたしましたが、万一、ご不審な点や誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたら、出版元まで書面にてご連絡ください。
- (3)本書の内容に関して運用した結果の影響については、上記(2)項にかかわらず責任を負いかねます。ご了承ください。
- (4)本書の全部または一部について、出版元から文書による許諾を得ずに複製することは禁じられています。

# 大戦略III'90

ガイドブック

角藤陽一郎 監修



SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.

## はじめに

この世にパソコンゲームは数多くあるのだが、実際にやってみて面白いゲームというのは意外に少ない。また一度は面白いと感じても、しばらくプレイしていると飽きてしまうゲームもけっこう多いものだ。長く遊べる面白いゲームはないものか、いろいろ探している人は、一度この「大戦略III'90」をプレイしてみるとよい。

「大戦略III'90」とはどんなゲームかと言えば、すばり「戦略シミュレーション・ウォーゲーム」である。ウォーゲーム（戦争を題材にしたゲーム）の中で、特に戦略的な思考を楽しむシミュレーションゲームということである。また、システムソフトがリリースしている大戦略シリーズのゲームの中では最新作である。すでにシリーズ全体では20作を越え、「スーパー大戦略」や「キャンペーン版大戦略II」、ちょっと毛色の変わったところとしては「マスター・オブ・モンスターーズ」などのヒット作があり、いろいろな機種に移植されている。

「大戦略III'90」の素晴らしいところは、大きく分けて二つある。一つはゲームのシステムが大変に洗練されていて、プレイヤーに煩雑さを感じさせないことだ。このゲームは3次元的なフィールドでリアルタイムに進んでいくことからもわかるように、シミュレーションゲームの中でもかなり複雑なほうだ。にもかかわらず、わかりやすいウインドウ環境に加えてマウスだけで操作できるように工夫してあるため、面倒な手間は一切ない。

また二つめにはゲームのルールの設定がうまく、ほどよいバランスになっていてプレイヤーを病みつきにさせることだ。パソコンゲームというものはいくらシステムがよくできっていても、肝心のルールの設定をしくじると「クソゲー」になりかねない。このゲームはそのルールの設定が絶妙で、プレイヤーを頭のてっぺんから爪先までどっぷりとのめりこませてしまう。

本書はこの「大戦略III'90」の解説本であるが、初めてこのゲームをプレイしようとする人にもわかりやすく解説した。この本を片手に実際にゲームを進めながら覚えていくことができるので、初級者にはうってつけである。また一方では、中級・上級者にとって絶対に必要なデータ集や戦略のポイントなどをほぼ完璧に近い形で載せたので、ある程度ゲームをプレイした人にとっても有用な解説本になっている。幅広いレベルの人を対象に内容を濃くしたので、発刊までに少し時間がかかったが、絶対に損はさせない解説本にできあがっているので存分に活用し、「大戦略三昧」の日々を送ってほしい。

角籠陽一郎

# 目次



## はじめての大戦略III'90

7

ゲームを始めるために	8	要撃機	80
初陣は IslandReal	11	F-14トムキャット/MiG-25	80
TURN 0	14	MiG-31/Su-21フラゴン	81
TURN 1	21		
TURN 2～4	23		
TURN 5～9	25		
TURN10～14	26		
TURN15～19	28		
TURN20～29	30		
TURN30～39	32		

## 名場面再現

37

sequence I	37	戦闘機	82
sequence II	42	フィンバック B/ミラージュ3	82
		ミラージュ F1/ミラージュ2000	83
		ラファール/クフィル	84
		FSX/ビゲン	85
		ドラケン/グリベン	86
		F-16F. ファルコン/F-15イーグル	87
		F-117/F-5E タイガー-2	88
		F-4ファントム2/FA-18ホーネット	89
		MiG-19ファーマー/MiG-21	90
		MiG-23フロッガ-/MiG-29	91
		Su-27フランカー/F-104	92

## 中級指揮官養成講座

47

テクニック集	48	戦闘攻撃機	93
ルールの注意点集	57	トーネード/F-111	93
		Su-24フェンサー	94

## 兵器編

71

データ表の見方	72	攻撃機	94
総合攻撃力の意味	77	ファンタン A	94
		S.エタンダール/ジャギュア	95
		アルファジェット/三菱 F1	96
		A-10/A-4スカイホーク	97
		A-6イントルーダー/A-7コルセア	98
		MiG-27/Su-17フィッター	99
		Su-25	100

		VTOL 機	100
		AV8ハリアー	100
		Yak-38フォージャー	101

<b>輸送機</b>	<b>102</b>	<b>攻撃ヘリ</b>	<b>117</b>
C-5ギャラクシー/An-124	102	A129マングスター/AH1ヒューイコブラ	117
運輸8型/トランザール C160	102	AH64アパッチ	117
エリタリア G222輸/川崎 C-1	102	Mi-24ハインド/Mi-28ハボック	118
C-130/Il-76キャンディド	103	MBB BO105	118
An-12カブ	103		
<b>対潜哨戒機</b>	<b>104</b>	<b>対空攻撃ヘリ</b>	<b>119</b>
SH-5/アトランティック2/PS-1	104	ホッカム	119
ニムロッド/P-3C/S-3バイキング	105		
Il-38メイ	106	<b>対潜ヘリ</b>	<b>119</b>
		SH3シーキング/SH60シーホーク	119
		KA27ヘリックス/Mi-14ヘイズ	120
<b>早期警戒機</b>	<b>107</b>	<b>汎用ヘリ</b>	<b>120</b>
E-3Aセントリー/E-2Cホークアイ	107	SA341ガゼル/WG13リンクス	120
Il-76メインステイ/Tu-126モス	107	UH-1イロコイ	120
シャクルトン AEW/DC-8EE-5	107	V22オスプレイ/UH60/Z-5	121
<b>電子戦機</b>	<b>108</b>	Mi-8ヒップ/Mi-17ヒップH	123
EF-111レイブン/EA-6プラウラー	108	AS332 S.ピューマ	123
Il-20クート A/キャンベラ Mk-17	108		
トーネード ECR/エリタリア G222V	109	<b>主力戦車</b>	<b>124</b>
<b>偵察機</b>	<b>110</b>	69式戦車/センチュリオン/チーフテン	124
RF-4ファントム2/RF/A-18/	110	チャレンジャー/AMX30/ルクレク	125
ジャギュア GR1/ミラージュ F1CR	110	レオパルド/レオパルド2/メルカバ Mk2	126
RF-104/MiG-25R	111	61式戦車/74式戦車/90式戦車	127
MiG-21H/J-5	111	88式戦車/S タンク/M48	128
SF-37ビゲン/RF-5E タイガーアイ	112	M60/M60A3 M1	129
		T55 T62/T64	130
		T72/T80	131
<b>給油機</b>	<b>113</b>		
KC-10/トライスター KC-1/KC-135	113	<b>軽戦車</b>	<b>132</b>
Tu-16バジャー補	113	62式軽戦車/スコーピオン/AMX13	132
ボーイング707タンカー	113	PT-76/BRDM1/BRDM2	133
KC-130/エリタリア G222補	114	テレダイൻ AGS/AMX10RC	134
<b>爆撃機</b>	<b>115</b>	<b>空挺戦車</b>	<b>135</b>
Tu-16バジャー爆 B52/B1	115	M551/ASU85	135
TU26/ブラックジャック	116		
		<b>歩兵戦闘車</b>	<b>136</b>
		LVTP7/M2ブラッドレイ/マルダー	136

MCV80/AMX10P/Pbv302	137	75式自走榴弾砲	154
BMP1/BMP2/89式歩兵戦闘車	138	Vk-155/M-109/M-107	155
		M-110/M1973/M1974	156
<b>対戦車車両</b>	<b>139</b>	54式120mm自走砲	157
IKV91/60式自走無反動砲	139	75式130mm/MLRS	157
ストライカー	139		
ヤグアル2/Pbrbv551/M901	140	<b>自走ロケット砲</b>	<b>158</b>
63式対空自走砲/DCA-30	141	BM-21	158
ゲパルト	141		
87式対空自走砲/M-163	142	<b>固定砲</b>	<b>158</b>
ZSU-23-4	142	砲兵	158
ZSU-57-2	143		
<b>兵員輸送車</b>	<b>144</b>	<b>戦艦</b>	<b>159</b>
M113/73式装甲車	144	アイオワ/キーロフ	159
77式兵員輸送車	144		
BTR-60/トラック	145	<b>巡洋艦</b>	<b>160</b>
		カラ/ヴァージニア	160
		タイコンデロガ/アンドレアドリア	161
<b>ジープ</b>	<b>146</b>	<b>駆逐艦</b>	<b>162</b>
ジープ隊	146	ソブレメンヌイ/ウダロイ	162
<b>補給車</b>	<b>146</b>	アーレイバーグ/マンチェスター	163
補給車	146	カサーク/リュッツエンス	164
		アウダーチェ/ルダ	165
<b>兵員</b>	<b>147</b>	あさぎり/しらね	166
歩兵/動員兵/ゲリラ	147		
人民兵/重歩兵	148	<b>フリゲート艦</b>	<b>167</b>
	148	クリバック3/ペリー	167
<b>空挺部隊</b>	<b>148</b>	タイブ22バッヂ3/コマンダンリヴィエル	168
空挺隊	148	ブレーメン/マエストラーレ	169
		ジアング	170
<b>対空ミサイル車両</b>	<b>149</b>	<b>空母</b>	<b>171</b>
2S6ボルガー/レイピア/クロタル	149	トビリシ/ニミツ	171
ローランド/81式短SAM/ARMAD	150	ケネディ/シャルルドゴール	172
ADATS/M48チャパレル/ホーク	151		
SA-4/SA-6/SA-8	152	<b>ヘリ空母</b>	<b>173</b>
SA-9/SA-13	153	キエフ/インビンシブル	173
<b>自走砲</b>	<b>154</b>	ジャンヌダルク/ガリバルディ	174
AMX105/155GCT	154		

**揚陸艦**

イワンロゴフ/ワスプ

175

175

**マップ別攻略法**

195

**輸送艦**

輸送艦

176

176

**補給艦**

補給艦

176

176

**潜水艦**

アクラ/ロスアンジェルス

177

177

トラファルガー/リュビ

178

TYPE21I/サルヴァトーレベロン

179

ハン/ゆうしお

180

Island Real

196

BASIC4

197

NATO VS WPO2

198

YAMATO 1997

199

STRONG TREATY

200

PACIFIC CONQUEST

201

瀬戸内海 WAR

202

その他のマップ紹介

203

**パワーゲーマー講座**

205

**兵器データの性能早見表**

181

戦闘機

182

攻撃機

183

電子戦機

185

対潜哨戒機

185

攻撃ヘリ

185

対潜ヘリ

186

空中機動歩兵

186

主力戦車

186

軽戦車

187

対戦車車両

188

対空ミサイル車両

188

対空自走砲

189

自走ロケット砲

190

歩兵戦闘車

190

機械化歩兵、兵員

191

航空母艦、ヘリ空母

191

戦艦

191

潜水艦

192

データ構造

206

撃破数の計算

212

経験値とはなんだろう

218

**リファレンス**

219

概要

220

操作

226

コマンド

230

**番外コラム**

242

行動基準の不思議

242

こらコラム

245

# はじめての大戦略III'90

吉田 軽戦車

写真 RF/A-18

この章は大戦略III'90をはじめてやる人のための章です。今まで人にすすめられたり噂に聞いていて、ついに大戦略を手にいれたんだけど、どうも今一つ何をやっていいんだかわからんっという人のためのページです。ひととおり、操作方法や基本的な考え方といったものをマスターしたい人のページです。



## ゲームを始める ために

### まずは MS-DOS を組み込もう！

ゲームを始めるためにはゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込まなければならないのだ。難しく考えるまえに次のようにやってしまえばOKなのだ。

まず電源を入れドライブAにMS-DOS(MS-DOSはもちろん別売りだがほとんどの人は持ってるよね)のシステムディスクをセットしよう。するとMS-DOSが起動する。この時、画面にはMS-DOSのコマンドメニューまたは日付の入力が表示されるだろう。コマンドメニューの場合にはSTOPキーを押してみよう。日付の入力の場合にはリターンキーを2回押してみよう。まあ要するに画面に次のような記号が表示されればいいのだ。

A>

これでMS-DOSが起動したことになる。さて、今度は本題のMS-DOSの組み込みである。

まず、ここでドライブBに大戦略III'90のゲームディスク1をセットしよう。このとき、ゲームディスク1はライトプロテクトがかかっていない状態(5インチフロッピーディスクの場合なら銀紙をはがすのだ)にしておくこと。ドライブAにはもちろんMS-DOSのシステムディスクがセットされている。画面にはA>と表示されているはずだからそれに続いて次のように入力しよう。

A>B :

ここでリターンキーを押すと画面には次のように表示される。

B>

このように表示されたら、それに続いて次のように入力しよう。

B>SYSCOPY

リターンキーを押すとメッセージが表示される。ドライブAにMS-DOSのシステムディスク、ドライブBにゲームディスク1がセットされていることを確認し、リターンキーを押そう。これでMS-DOSの組み込みが開始される。

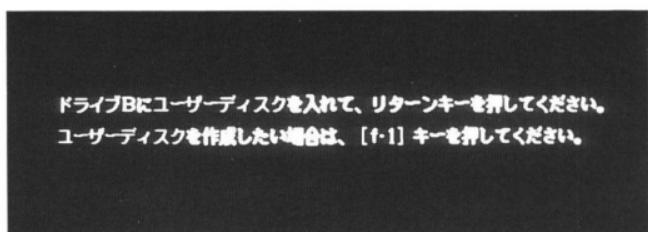
組み込みが終ったらゲームディスク1は書き込みができない状態（5インチフロッピーの場合はさっきはがした銀紙をはるのだ）に戻しておこう。

## ユーザーディスクというものを作るのだ！

MS-DOSの組み込みは終ったかな？ 組み込みが終ったら今度はユーザーディスクというものを作らなければならない。とりあえずそれようの生ディスクを1枚用意してくれ。手元にディスクがない時は買いに行こう！ 用意ができたら本体の電源を入れ、ドライブAにゲームディスク1をセットしよう。しばらくすると次のようなタイトル画面になる。



タイトル画面になつたらリターンキーを押そう。すると次のようなメッセージが表示される。



ここではまず、ユーザーディスクを作りたいので、[f・1] キーを押そう。再びメッセージが表示されるので、それに従ってディスクをセットしたらリターンキーを押そう。ドライブBに入れる2HDのディスクとはさっさと用意した生ディスクの事だよ。これでユーザーディスクの作成作業が始まる。しばらくすると（ちょっと時間がかかるよ）作業終了のメッセージが表示される。そしたらリターンキーを押そう。またまたメッセージが表示されるのでそれに従ってディスクをセットしてリターンキーを押そう。画面は最初のタイトル画面に戻り、ユーザーディスクは完成したのである。

## COLUMN 大戦略III'90は何ターンまであるか。

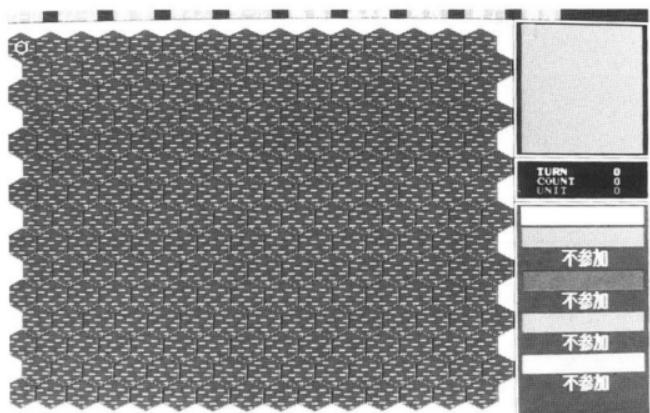
これまでの大戦略シリーズでは200ターンまでとか500ターンまでしかありませんでしたが、大戦略III'90では実に10000ターンまでプレイすることができます。10000ターンもあればたいていは決着がつきますが、もしつかないとき「引き分けです」のメッセージとともに終了してしまいます。

ちなみに真面目に10000ターンプレイしようと思うと、1ターン15分で終るとしても2500時間、一日24時間プレイしても3カ月以上かかってしまうのだ。

# 初陣は Island Realで

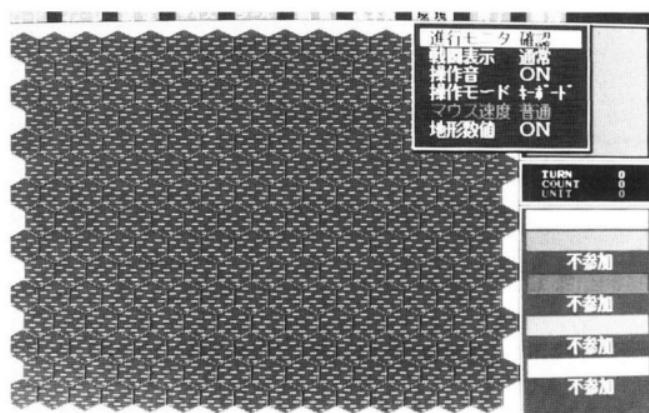
## まずはマップの読み込みだ！

DOS の組み込み、ユーザーディスク作成が終ったらいよいよゲーム開始だ。まず、本体に電源を入れ、ドライブ A にゲームディスク1、ドライブ B に今作成したユーザーディスクをセットしよう。しばらくするとタイトル画面が表示されるはずだ。タイトル画面になつたらリターンキーを押そう。すると画面は次のような一面青っぽい画面に変わる。この画面を初期画面と呼ぶ。



この画面の上部には10個の言葉が並んでいる。これを初期メニューと呼ぶのだ。とりあえずゲームを始めたいのだが、おっとその前にマウスで操作ができるようにしたい。そこで [ f・8 ] キーを押してみよう。ウィンドウが開き、い

いろいろと書いてあるが、その中で操作モードと書いてある所に矢印キーでカーソルを合わせリターンキーを押してみよう。



すると今度は次のように表示されるはずである。

### キーボード バスマウス シリアルマウス

そこでバスマウスの所にカーソルを合わせ、リターンキーを押せばバスマウスで操作できるようになる。

さて、マウスで操作できるようになったら、次にゲームの舞台となるマップを読み込もう。マップを読み込んでいない今の段階では、画面には見渡す限り海が表示されているのだ。マップは次のようにすれば読み込める。

まず、ドライブBにゲームディスク3（マップディスク）をセットする。次に、初期メニューの『ロード』の所にマウスカーソルを持って行き、左クリックする。すると、その下にまたロードと表示されるので今度はそこを左クリックする。そうしたら、ドライブ選択メニューが表示されるので、Bの所を左クリックする。すると、次のようなマップの一覧表が表示される。

No	Type	Map Name	Comment	Drive	Date	Time
1	MAP	Island Real	Island Campaign ++ (Real)	B	89/05/31	16:43
2	MAP	BASIC 4	ユウヨンノマップ	B	89/05/31	16:45
3	MAP	NATO vs WPO 2	WORLD WAR 3 - 199X	B	89/05/31	16:46
4	MAP	YAMATO-1997	ヤマト1997.ニホンガタリ!	B	89/05/31	16:48
5	MAP	STRONG TREATY	リョウガタリ. GREENカヌゼ。	B	89/06/03	11:37
6	MAP	beyond	1999. Africa	B	89/06/03	11:35
7	MAP	PACIFIC CONQUEST	カナヘ タイヨウガミヲ ヒロムコトガタキ!	B	89/05/31	16:51
8	MAP	ゼンカクワーズ 1989	ツカヒ ピロス. オトマツタセツ.ゼンカクワーズ	B	89/05/31	16:52
9	MAP	Self Defense	カフ カエバ S-O-F vs U-S-S-R	B	89/05/31	16:53
10	MAP	RED BEAR 3	カクハク カエバ ハラカ	B	89/05/31	16:54

不参加

不参加

不参加

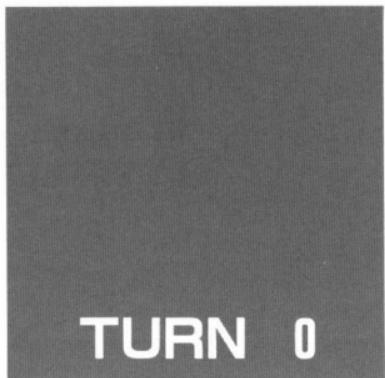
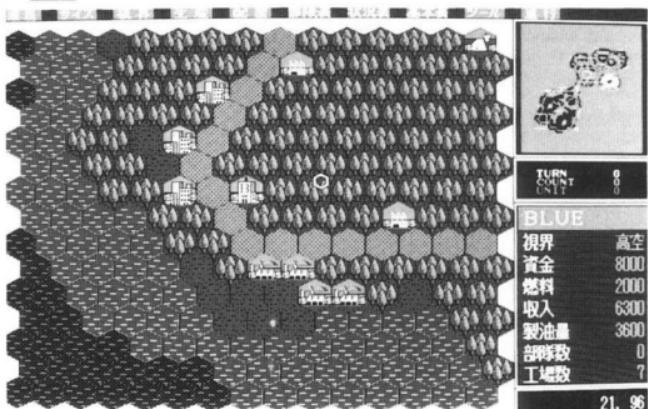
最初は No1の "Island Real" を選ぼう。カーソルを No1の所に持って行き左クリックすればよいのだ。選んだら画面にマップが表示されるはずである。

右上の小さな画面（フルマップスクリーン）にはマップの全景と四角い枠が表示されているだろう。この四角い枠はビューカーソルと呼ばれるもので、この四角の範囲が左側の大きな画面（マップスクリーン）に拡大されて表示されるのだ。フルマップスクリーン内にカーソルを持って行き、左クリックするとビューカーソルを動かすことができるのだ。操作方法がわかつてきた所で、ゲームを開始しよう。

## いよいよゲーム開始だ！ でも、どうすればいいの？

マップを読み込んだらドライブ B をユーザーディスクに交換し、初期メニューの『開始』の所をクリックしよう。すると、その下にゲーム開始と表示されるので今度はそこをクリックしよう。画面は一度真っ暗になり、次ページのようなゲーム画面が表示される。

参照 【マップ読み込み】【初期メニュー】【ゲームメニュー】



これは、戦争シミュレーションゲームであって目的は単純にして明快、すなわち相手に勝つということなのだ。勝つためには敵の首都（司令部）を占領、または破壊すれば良いのだ。そのためには、味方占領部隊を敵陣まで運び占領を行わせる。あるいは、爆撃機などを敵首都に送り込んで爆撃すれば良いのだ。

とまあ、簡単に書いたけれども、そこに味方部隊を送り込むためには、敵部隊を攻撃したり、うまくかわしながら進まなければならない。へたな指令を与えるとかわいい味方部隊があつという間にやられて消されてしまうのだ。また、敵首都に向かう途中に空港とか基地、都市といった施設があり、これらを占領すると、お金や兵器の生産能力がアップするのだ。占領を行うためには、味方部隊が必要なのだが、大戦略シリーズの最大の特徴は味方部隊をつくるために、まず兵器の生産というところから始まるのだ。プレイヤーは、状況に応じて適

切な兵器を次々と生産し、前線に配備し、敵を撃破、侵攻するというわけだ。

ここで大戦略の大まかな流れを整理すると

- 1・兵器の生産
- 2・生産した兵器の配備
- 3・拠点基地や都市などの占領
- 4・本格的な激突
- 5・敵首都（司令部）の占領
- 6・勝利（または敗北）

## ワンポイントガイド 大戦略は兵器の生産からはじまる

実際の戦争も兵器がなければ始まらないが、戦争中に兵器を生産するということは最近ではあまりなくなっている。なぜなら、短期間で終わってしまうものがほとんどだからである。兵器ができた頃にはもう戦争が終わっていた、なんてことが多いのだ。でも、第2次世界大戦中にはかなりの兵器が生産されたのはご承知の通りである。大戦略シリーズに登場する兵器は最新鋭の物ばかりであるが、このあたりは多少悠長なところもある。

## M2ブラッドレイとファントムを作ろう

まず、ゲームメニューの中の『生産』の所をクリックしてみよう。すると、そのすぐ下に生産指定と表示されるはずだ。そこで、生産指定と表示された所をクリックすると次のような生産指定画面になるだろう。

生産 指定	BLUE	指定工場数	0	現在の工場数	?
F-14	0u 4u 150	F-16	0u 4u 130	F-15イーグル	0u 4u 140
F-4ファントム	0u 4u 120	F/A-15	0u 4u 130	F-115	0u 4u 140
A-4	0u 4u 100	A-6	0u 4u 120	A-7コロセウム	0u 4u 120
C-130	0u 2u 150	P3Cトライアンフ	0u 2u 140	AV5 ハリケーン	0u 4u 110
E3Aセンチネル	0u 2u 200	E2Cヘルズバード	0u 2u 200	S-3バッカニア	0u 2u 140
RF/A-15	0u 2u 100	KC-10	0u 2u 140	EA-6	0u 2u 160
エイコット	0u 6u 46	B-52	0u 2u 160	B-1	0u 2u 200
ロコモ	0u 6u 40	シーキング	0u 6u 44	シホーク	0u 6u 46
N51	0u 5u 37	UN-60	0u 6u 50	N1	0u 5u 33
LVTP-7	0u 5u 35	M60A3	0u 5u 23	N901	0u 5u 15
M163	0u 5u 24	M2アーモンド	0u 5u	ダーヴィ	0u 5u 5
ミッドウェイ	0u 5u 5	トラック	0u 5u 5	クラクティ	0u 5u 5
M45ナッシュル	0u 5u 16	ショウホーイ	0u 15u 50	クラクティ	0u 15u 14
MLRS	0u 5u 28	M109	0u 5u 20	M110	0u 5u 30
ミサイル	0u 1u 500	ライオ	0u 1u 700	ファーニア	0u 1u 600
T-28	0u 1u 500	ペレ	0u 1u 350	ニップ	0u 1u 900
ワズブ	0u 1u 300	ロサンゼルス	0u 1u 600	キュウカン	0u 1u 200
				工場数	?
				15, 90	

生産指定画面には60種類の兵器がずらっと並んでいる。この中から、M2ブラッドレイと書いてあるところをクリックしてみよう。すると、電卓のようなものが画面に現れるはずである。

電卓の“4”のところをクリックし、それから“決定”的ところをクリックしてみよう。そうすると、電卓は消えて、M2ブラッドレイの欄に新たに数字が表示されているはずである。この操作で「4つの工場でM2ブラッドレイを作れ！」という司令を出したことになるのである。さて、ここでもう一度画面を見てみよう。画面の上の方に「指定工場数 4 現在の工場数 7」と表示されているはずだ。

生産指定	BLUE	指定工場数	4	現在の工場数	7
F-14	0u 4u 150	F-16	0u 4u 130	F-15イーグル	0u 4u 140
F-4ファンタム	0u 4u 120	F/A-15	0u 4u 130	F-111	0u 4u 140
A-4	0u 4u 100	A-6	0u 4u 120	A-7コロセフ	0u 4u 140
C5チャラクター	0u 2u 150	C-130	0u 2u 140	P3Cオライアンス	0u 2u 140
E3Aセンターライ	0u 2u 280	E2Cヘルファイ	0u 2u 280	EF-111	0u 2u 160
RF/A-38	0u 2u 100	KC-10	0u 2u 140	B-52	0u 2u 200
ヒューゴボン	0u 6u 16	アビット	0u 6u 50	シーキャブ	0u 6u 44
バロイ	0u 6u 40	UH-60	0u 6u 46	M60A3	0u 6u 23
M51	0u 8u 17	LVTP-7	0u 8u 15	M2ブリードライバー	0u 8u 8
M163	0u 8u 24	M113	0u 8u 12	トラック	0u 8u 6
ネキュン	0u 8u 8	ネイエ	0u 15u 5	ショウベル	0u 15u 10
M48チャーチル	0u 8u 16	ルート	0u 8u 30	M109	0u 8u 30
MLRS	0u 8u 28	スカイヘイ	0u 8u 14	ライオット	0u 8u 700
ダイコンロボ	0u 1u 500	フレイ・パック	0u 8u 400	ペリー	0u 8u 350
ケネディ	0u 1u 500	ワズブ	0u 1u 300	ロングランマス	0u 1u 600

工場数 7  
15. 90

これは、自分が7つの工場を持っていて、その中の4つの工場で兵器の生産をやっているということなのだ。だから、残りの3つの工場では何も作っていないことになるのだ。これでは工場を遊ばしておくようなものなので、残りの3つでF-4ファンタムを作ろう。ブラッドレイの時と同じように操作して、今度は3を入力すればよいのだ。

これで7つの工場をすべて使いきったことになる。指定が終ったのでマウスの右をクリックしよう。画面はゲーム画面に戻るはずである。

## ワンポイントガイド なぜブラッドレーとファントムか？

ブラッドレーは歩兵戦闘車両というものに属しており、これから行おうとしている都市や工場の占領ができる、かつ、歩兵よりも移動速度が速いのだ。ファントムはと聞かれるとちょっと困るのだが、とりあえず初心者の人は戦闘機を作ってみたいだろうし、そのなかでは値段と性能が手ごろだからである。まあ、

筆者がファントムのファンであるという個人的理由にもよるのだが。

参照 【生産】

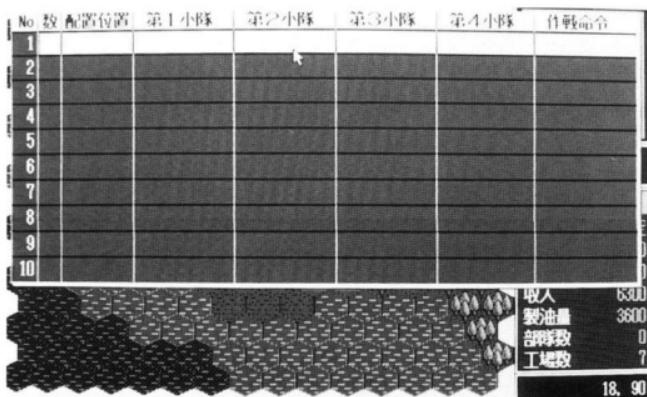
## 生産指定の次は配置指定だ

生産指定は以上の操作で終った。でも、このままでは生産した兵器は倉庫にどんどんたまるばかりである。そして倉庫がいっぱいになると自動的に生産がストップしてしまうのだ。では、どうすれば生産した兵器を使うことができるのだろうか？

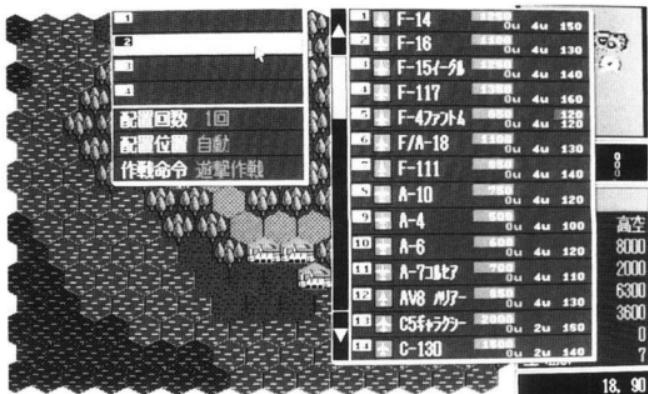
そのための命令（司令）が配置指定なのである。配置指定というのは、どこにどの兵器をどれくらい配置するのかを指定することなのだ。たとえば、“倉庫に貯まっているファントムを前線の基地に15機配備する”といったことを行うのである。

## 部隊配置の司令をだせ！

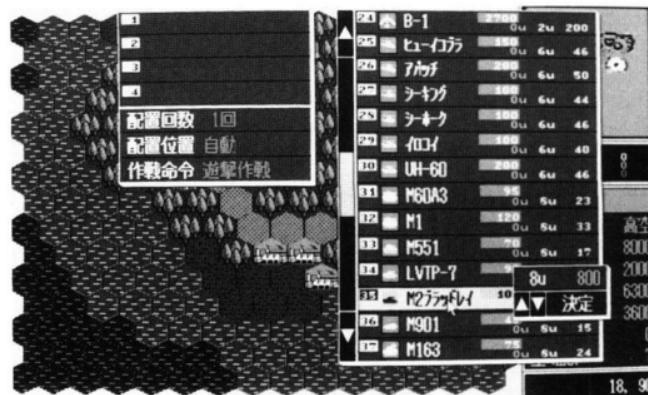
ともかく、配置指定をやってみることにしよう。まず、ゲームメニューの『配置』の所をクリックしてみよう。生産の時と同じように、今度は配置指定と表示されるはずだ。配置指定の所をクリックすると次のような画面になるはずだ。



この画面になったら No1の配置位置の欄（横は No の欄以外ならばどこでもよい）にマウスカーソルを持って行き、クリックしてみよう。すると、次のような画面になるはずである。



右側の兵器一覧を見るとさっき生産指定をしておいたファントムのところが赤くマーキングされていることに気づくだろう。M2ブラッドレイはずっと下方にあるので一覧表の左側にある黄色いバーを下にずらして探し、そこをクリックしよう。すると、小さなウィンドウが開くはずである。



そのウィンドウの中の下向きの矢印の所をクリックすると、その数字が1ずつ減っていくはずである。このようにして、そこの数字を5にしてから決定をクリックすると、左側の1の欄に M2ブラッドレイ 5u と表示されるはずである。同じ操作を繰り返すと、2、3、4の欄にも同じように表示されるはずだ。

なぜ5uにするかを説明し出すと長くなるので省略するが、これがもっとも効率的なのだ。

これでどのような部隊を配置するのかが決まったわけである。今度は左側の

配置回数の欄をクリックしてみよう。ここに連続して何回配置するかの回数である。画面に電卓が現れるので、99を入力してみよう。99回というのは特に意味がないのだけれど、細かく指定していちいち入力する手間を省きたいので最大の数を入れておくわけなのだ。

次に配置位置の欄をクリックしてみよう。するとウインドウが消え、マップが表示された状態になる。マップのヘックスはほとんどが暗くなっているだろう。その中で3ヶ所だけ明るいヘックスがある（実はマップの他の所にもあり、合計5ヶ所）。その明るいヘックスの中で、(23, 79) の基地をクリックしよう。クリックしたら画面は画面Bに戻り、配置位置の所に23, 79と表示されるはずだ。

最後に作戦命令の欄をクリックしてみよう。すると、9つの作戦命令が表示されるので、その中から占領作戦をクリックしよう。



ここまでできたら右クリックしてみよう。画面は画面Aに戻り No1の欄には配置指定の内容が表示されているはずだ。

## ファントムはどう配置するか？

次にNo2の欄をクリックしよう。今度は1、2、3、4の欄にF-4ファントム 2 uを入力し、配置回数は1回、配置位置は(27, 90)の空港、作戦命令は国防作戦と入力してみよう。入力したら、右クリックして画面Aに戻ろう。

以上で配置指定が終ったわけである。画面Aの状態で右クリックするとゲーム画面に戻るはずだ。(一般的に左クリックはウィンドウを開き、右クリックは閉じることを行う。)

これまでの配置兵器や位置をまとめると以下のようになる。

兵器名	工場数	部隊編成数	作戦	配置位置	回数
ブラッドレイ	4	5,5,5,5	占領作戦	基地(23,79)	99
ファントム	3	2,2,2,2	国防作戦	空港(27,90)	1

### ワンポイントガイド なぜファントムは1回しか配置しなかったか?

航空機やヘリをたくさん配置すると、敵が対空車両をどんどん作るようになるのだ。そうなった場合、運用方法を誤るとせっかく作ったファントムが全滅する可能性が出てくる。だから、敵に対空車両を作らせないように、ファントムを1部隊しか配置しないのだ。さらに配置するとしても、3部隊程度に抑えておくべきである。

参照 【配置】【部隊編成】.【作戦命令】



**TURN 1**

## 時間を進めてみよう

さて、ここで画面の右側の TURN, COUNT などと書かれている所を見てみよう。すべて0と表示されているはずだ。この欄はゲームの経過を表すためのもので、時計のようなものである。時計がすべて0で止まっていることからわかるように、今までの操作はすべて時間が止まった状態で行われたのである。また、これからも命令を出すときには時間を止めてからやることになるのだ。

生産、配置の指定が終ったら時間を進めてみよう。ゲームメニューの『進行』をクリックすれば時間が進むのだ。

『進行』をクリックするとその下にゲーム進行と表示されるので、それをクリックしよう。そうしておいてから画面上で右やや上にある

<b>TURN</b>	0
<b>COUNT</b>	0
<b>UNIT</b>	0

と表示されているところに注目して欲しい。

TURN 0はあっという間に終り、TURN 1となるはずだ。そして、画面には「歩兵戦闘車 部隊を配置しました」というメッセージが表示されるはずだ。



これで、さっき生産、配置指定をしたM2ブラッドレイが1部隊だけ配置されたのである。メッセージが表示されたままになっているはずだから、左をクリックしてみよう。すると、メッセージは消え、ゲームは進行するはずである。

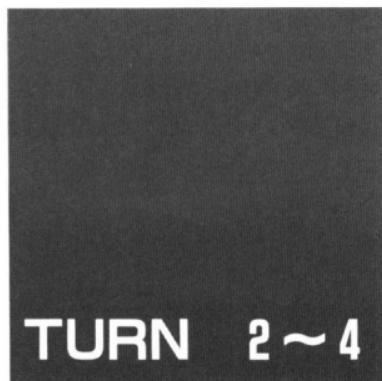
## 時間を止めるのは右クリック

ゲームが進行して、カウントが18になるとブラッドレイは次のヘックスに動くはずである。ブラッドレイが動き出したら時間を止めてみよう（カウントは50以内が望ましい）。時間を止める時はマウスの右をクリックすればよいのだ。時間が止まると画面にゲームメニューが表示される。なかなか止まってくれない時は右をクリックしたままでしばらく待とう。コンピュータ側が考えているときはすぐに止まってくれないので。車はすぐにとまらないようにコンピュータもすぐに止まらないのだ（関係ないか）。

さて、時間が止まったらブラッドレイのいるヘックスをクリックしてみよう。画面には次のような部隊情報が表示されるはずだ。



さて、部隊情報の占領と表示されている所を見ると、その右の欄には中立工場 27, 71と表示されているだろう。これが占領の目標なのである。目標が表示されていない時は占領の右の空白の欄をクリックしよう。すると、「目標を指定してください」というメッセージが右の方に表示されるので、近くにある(27, 71)の工場をクリックしよう。ここまでできたらゲームを進行させてみよう。



## 部隊はターンの最初に配置される

ターン1も終りターン2になると、また部隊が配置される。このように部隊の配置は各ターンの最初に行われるのだ。またブラッドレイが配置されるはずだ。

配置が終ったらゲームを進行させてみよう。

## 最初の占領

ゲームを進行させてしばらくする (TURN2~4) と、「目標を占領しました」というメッセージが表示されるだろう。これで、さっき目標として指定した工場を占領したわけである。工場を占領したのだから、工場数が7から8に増えているはずだ。

## 工場を重点的に

ゲームの序盤では工場数が少ないために、兵器をどんどん生産することができない。兵器をどんどん生産させるためには工場をたくさん持っていなければならぬ。だから、序盤戦では工場を効率的に占領していくことが重要なのだ。都市や製油所なんかは無視して工場を占領しよう。

そこで知っておきたいのは占領を行える兵器にはどんなものがあるのかということである。占領はすべての兵器が行える行動ではないのだ。詳しいことは抜きにして、お勧めの占領兵器は歩兵戦闘車、空中機動歩兵、機械化歩兵の3つである。序盤戦ではこのような兵器を中心に生産、配置をやろう。

参照 【カウント・ターン】【部隊命令】【占領】【移動】

## 生産・配置を変えてみよう

工場を1つ占領したところで、生産指定と配置指定を少し変えてみよう。まず、マウスの右クリックで時間を止め、生産指定画面を表示させてみよう。ファンтомの工場数を2に減らし、M48チャパレルの工場数を2としてみよう。

次に配置指定を変えてみよう。配置指定画面を表示させたら、ブラッドレイの欄をクリックしてみよう。すると、すぐ下に3つの項目が表示されるので、その中から配置再設定のところをクリックしてみよう。そうすると画面が変わるので、配置位置を(42, 82)の基地にしてみよう。また、No3の欄にはチャパレル 5u が4つ集まった部隊を10回配置しよう。配置位置はブラッドレイと同じで、作戦は侵攻作戦。ここまでできたら、ゲームを進行させてみよう。

兵器名	工場数	部隊編成数	作戦	配置位置	回数
ブラックレイ	4	5,5,5,5	占領作戦	基地(42,82)	99
チャバレル	2	6,6,6,6	侵攻作戦	基地(42,82)	99
ファントム	2	-,-,-,-	-----	-----	--

## ワンポイントガイド なぜM48チャバレルか

M48チャバレルというのは対空車両といって戦闘機やヘリコプターを撃ち落とすための兵器である。なぜこんな物を今作るのかというと、そのうち敵軍が戦闘機やヘリコプターでがんがん攻めてくるからなのだ。常に先手を打って兵器を生産するというのが大戦略の鉄則である。ところでどうしてそれがわかるかというとこれはもう経験と勘の世界なので常人の知りうる世界ではないのだ！（単に前回負けただけです）。

**TURN 5~9**

## 序盤戦は占領、占領また占領

ゲームはこれからしばらく占領が中心となる。占領はコンピュータがやってくれるので、わりとほけーと画面を見ている事が多くなるであろう。まあcolaなど飲みながら（大人の人はビールですね）、状況の移り変わるのが眺めてい

るというのも、おつなものである。

そうは言っても、これから本格的な戦争が始まるわけだから、気を抜いてはいけないので。まずはAブロックにある建物を全て占領するようにしよう。特に島の下の方にある工場は占領を忘れがちである。次に注意すべきことは航空機（ファントム）の燃料である。航空機は燃料がなくなると墜落してしまうので注意して欲しい。でも、国防作戦を指示しておけばだいじょうぶ！ 燃料が切れたら自動的に空港に戻って給油するからね。

それから、効率的に占領を行うために占領部隊の占領目標は常にチェックするようにしよう。また、そろそろ基地も見えてくるはずなのでこれを優先的に占領するようにしよう。

**TURN 10~14**

## M551も生産開始

占領はうまくいってるかな？ ターン10になる頃には工場数も12ぐらいになっているだろう。ここで再び生産・配置を変えよう。生産はファントムの工場数を2にして、チャパレル、ブラッドレイはともに4にして、残りの工場をM551の生産に使おう。配置はNo1の所にM551 5uが4つ集まった部隊を配置しよう。

配置位置はチャパレルと同じで、作戦は侵攻作戦にしよう。

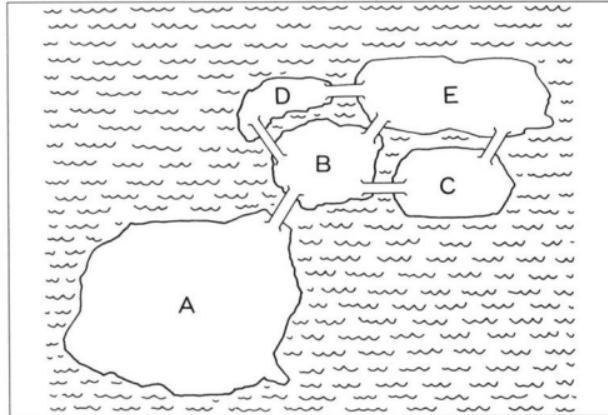
M551を生産するのは、敵の車両部隊を撃破するためである。M551は生産カウントが短いので、少ない工場で量産できるし、速度も速いといった利点をもつのだ。

兵器名	工場数	部隊編成数	作戦	配置位置	回数
ブラッドレイ	4	5,5,5,5	占領作戦	基地(42,82)	99
チャバレル	4	6,6,6,6	侵攻作戦	基地(42,82)	99
M551	2	6,6,6,6	侵攻作戦	基地(42,82)	99
ファントム	2	-,-,-,-	-----	-----	--

## ワンポイントガイド ファントムを生産しつづける理由

この表を見てなぜファントムは配備しないのに、生産しつづけるのか疑問に思うかも知れない。ファントムを配備しない理由については前に述べた通りなんだけど、生産し続ける理由はスペアのためである。それとファントム部隊はいまのところ $2 \times 4$ の8機しかいないのだ。この状態では戦力として不安が残る。でも、この部隊が規模の大きな空港などで燃料を補給をすると、機体の補充もついでに行えてしまうのだ。何回か補充すると $4 \times 4$ のフル編成になっているはずである。

## A ブロックを制圧せよ！



A ブロックと B ブロックの境界付近に注目して欲しい。ここには空港や基地が集中している。このような所を軍事拠点というのだ。なんとなく本格的シミ

ュレーションゲームらしくなってきたでしょう。これからここを拠点Aと呼ぶことにする。

チャバレルが単独でそこを通過して敵の方に向かっているようであれば、そいつを拠点Aで止めておこう。止める方法は部隊情報の移動目標地点にその辺の都市を指定すればよいだろう。チャバレルは目標に到達したらそこで止まるはずだ。M551やブラッドレイもとりあえず拠点Aで止めておこう。

さて、拠点Aには空港がたくさんあるが、その中でどれか1つの空港を占領したら、ファントムの移動目標地点にその空港付近を指定しよう。ここまでできたら再びゲームを進行させよう。

**TURN 15~19**

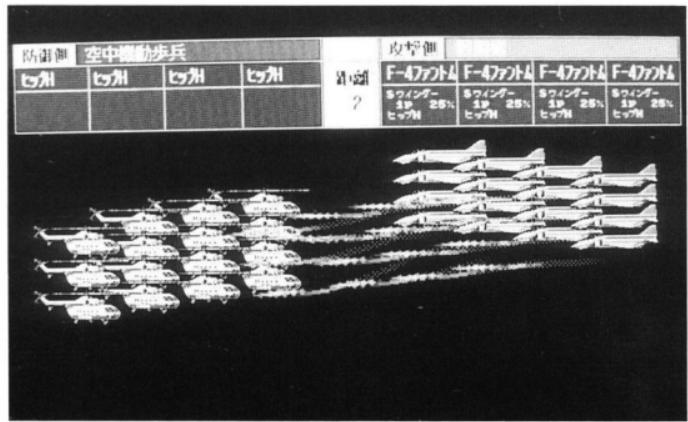
## 敵ヘリ部隊発見！ 戦闘開始!!

占領がうまくいけば、この頃にはAブロックの建物はほとんど占領できるはずである。また、拠点Aに部隊がかなり集まっているはずだ。ここで、どのくらい占領できたのかを確認してみよう。確認には状況表の建物分布が便利だ。まず、ゲームメニューの『状況表』をクリックしよう。すると3つの項目が表示されるので、その中の建物分布をクリックしよう。すると建物の分布が表示されるはずだ。

Aブロックの占領が終っているなら、工場数が16になっている。ここで、また生産・配置を変えてみるのだ。

兵器名	工場数	部隊編成数	作戦	配置位置	回数
ブラックレイ	4	5,5,5,5	占領作戦	基地(42,82)	99
M551	3	6,6,6,6	侵攻作戦	基地(42,82)	99
チャバレル	4	6,6,6,6	侵攻作戦	基地(42,82)	99
MLRS	3	-,-,-	-----	-----	--
ファントム	2	-,-,-	-----	-----	--

さて、こうしてゲームを進行させるとターン17ぐらいには最初の敵部隊が発見されるだろう。おそらくそれはヘリ部隊のはずだ。ヘリ部隊を発見したら、そのヘックスをクリックしてみよう。すると敵部隊の部隊編成が表示される。この部隊をどうやって始末すればよいのだろうか？ ヘリには航空機（ファンタム）や対空車両（チャバレル）で攻撃するのがよいのだ。敵ヘリ部隊の近くにファントムがいるならばファントムの部隊情報を表示させよう。そして、戦闘目標に敵ヘリ部隊を指定するのだ。ファントムがいない時はチャバレルでもOK。しばらくすると「攻撃を行います」というメッセージが表示され、画面が次のような戦闘画面に変わるはずだ。



戦闘の結果はどうだったかな？ おそらく圧勝だっただろう。これは適切な攻撃を行った結果だから当然である。では、どんな攻撃が適切な攻撃なのだろうか？

そのあたりを次項から詳しく解説しよう。

## TURN 20~29

## うまく戦うために

ここまでゲームが進んだら、何度か戦闘をやっていることだろう。ここで、うまい攻撃（適切な攻撃）について話そう。まず、つぎの表を見て欲しい。

攻撃	防御	戦闘機	ヘリ	戦車	対空車両
戦闘機	△	○	○	×	
ヘリ	×	△	○	×	
戦車	×	×	△	○	
対空車両	○	○	×	△	

○：効果的な攻撃

△：あまりおいしくない

×：やってはならない攻撃

この表は簡単に戦闘の常識を表したものである。左側が攻撃側で上の列が防御側である。ただし、この表だけで戦闘がすべてかたづくわけではないところが、このゲームの奥の深いところなのだが、いきなりそんなことを言っても頭が混乱するだけなのでまずは基本だ。

勝てない相手とは戦わないのも常識である。味方の戦闘機に敵の対空車両が近づいてきたときにかく逃げるべし！（うまくなってくるとこれらを効果的にかわす方法などがわかってくるのだが、初心者のうちはとにかく三十六計逃

げるが勝ちなのだ)。

さてゲームも中盤戦に入ったわけだが、戦況はどうだろうか？この頃にはBブロックの中央部（丘陵で囲まれた部分）の占領にとりかかって欲しい。この部分にも基地が多いことに気づくだろう。これから、ここを拠点Bと呼ぶことにする。

## 補給をしよう

さて、ファントムはこれまで何度か補給を行ったはずである。そして、最初は2ユニットの小隊が4つ集まつた部隊だったのに、今では4ユニットの小隊が4つ集まつた部隊になっているだろう。これは、ユニットの補充が行われたためである。補充は燃料の補給の時に同時に行われるのだ。補充には、生産して在庫となっているユニットが使われる。

## 武装変更しよう

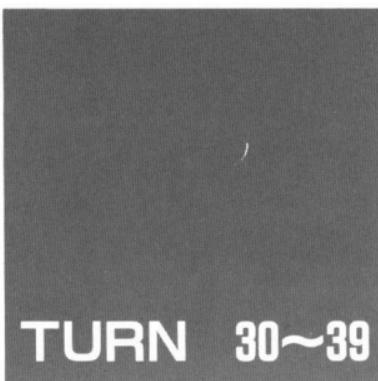
このようにして、現在のファントム部隊は各小隊4機づつの計16ユニットから編成されているのだが、役に立っているだろうか？私はちょっと使いにくい（爆弾を1回しか落せないから）ので、武装変更をした。やり方は簡単である。

まず、ファントムの部隊情報を表示させる。F-4 ファントムと書かれた欄をクリックすると3つの項目が表示されるので、その中の武装変更をクリックしよう。画面は武装変更画面に変わる。

最初はP1の所が青で囲まれているだろう。そこで、P3の列をクリックしてみる。画面は部隊情報に戻るだろう。この操作を第1小隊から第4小隊まで全て行うのだ。これで、武装変更の命令は終了、後は空港で補給をすれば武装がP1からP3に変わるものだ。ファントムの場合、P3に変えると爆弾が2回落せるようになるのだ。ただし、スピードがちょっと遅くなる。

## セーブはいかが？

この辺でゲームをセーブすることにしよう。ゲームメニューの『ツール』をクリックしてみよう。5つの項目が表示されるだろう。その中からゲーム保存をクリックしよう。ドライブ選択が表示されるので、ドライブBにユーザーディスクが入っていることを確認し、Bをクリックしよう。画面に保存データの一覧が表示される。No1のNEW FILEと書かれた行をクリックしよう。COMMENTの入力状態になるけれど、構わずリターンキーを押そう。これでセーブが終了である。このままゲームを続けてもいいけど、今日はこれくらいにしておこう。

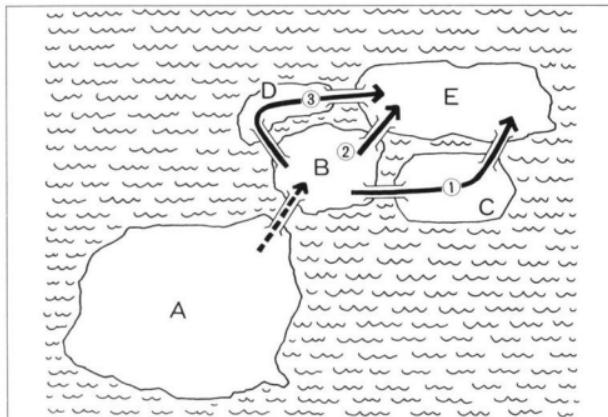


## 1つの戦略として（砂漠を制するのだ！）

ゲームについておおまかなところはわかつてもらえたかな？　ここからは、細かいところは省いて飛ばしていこう。

さて、Bブロックは、ほぼ占領できただろう。では、これからどのように侵攻しようか？　ルートは次の3つが考えられる。

- 1、Cブロックを経由してEブロックに向かうルート
- 2、Bブロックから直接Eブロックに向かうルート
- 3、Dブロックを経由してEブロックに向かうルート



この中で第3のルートは遠まわりになるのでやめたほうがいい。残る2つの中で、今回は第1のルートを選ぶ。選択のポイントとして次の2つがある。

ポイント1：第2のルートでは途中に空港が見当らないので、航空機（ファンタム）による援護がやりにくくい。

ポイント2：第1のルートでは途中に敵の工場や製油所がたくさんある。これらを占領することにより、敵の生産能力を著しく低下させることができる。

理想を言うならば、全てのルートから一斉に侵攻するのが最も効果的だろう。しかし、Eブロックに到達する時間に差があり、分散してしまうのだ。部隊の分散は結局、戦争の長期化につながるのだから、攻撃部隊はできるだけ集中的に投入すべきである。攻めること火のごとし。

それではゲームでの実際の戦略について話そう。まず、MLRS5部隊とチャパレル8部隊でBブロックの国防を行う。これらの部隊は主にDブロックやEブロックから侵入してくる敵の排除を行うための部隊である。これだけではさびしいと思ったら、ファンタム部隊を1部隊投入してもよいだろう。国防はこの程度にして、残りはすべて砂漠(Cブロック)へ侵攻させよう。砂漠に進む時の難所は橋の部分である。ここで敵の戦車部隊と衝突して、なかなか侵攻できないことがある。そういう時の打開策はファンタムやヒューエイコブラなどによる海上からの支援攻撃である。ただし、航空機やヘリをたくさん投入すると、敵も対空車両をどんどん作るので注意して欲しい。橋を突破したら、すぐ近くの空港と基地を占領しよう。ここの空港には敵のヘリ部隊や航空機がたくさんたまっていることがある。そういう時はチャパレルをどんどん投入して、一掃しよう。ここが占領できたら、後は砂漠に広がる建物を占領して行けばいいのだ。

## ☆触らぬ神にたたりなし（艦船は無視しよう）

砂漠を占領していくと、敵の艦船がいることがある。艦船はファントムで爆撃すれば沈めることができるのだが、反撃によるこちらの被害も大きい。このような艦船は沈めようとせずに、無視しておけばよいのだ。艦船は海しか動けないのでから、内陸部には有効な攻撃をすることはできないのだ。

## ちょっと遊んでみよう

余裕が出てきたら、敵の建物を攻撃して遊ぶのもいいだろう。今まで敵の部隊を攻撃していたのだが、実は建物を攻撃することもできるのだ。ただし、建物を攻撃できる兵器は一部の兵器だけである。ファントムはそうした兵器のひとつなのだ。ファントムの攻撃目標に敵の港を指定しよう。ファントムは目標に飛んでいって、港を爆撃するはずだ。

何度か攻撃をすると港は破壊されるだろう。でも、調子に乗っていろいろな建物を攻撃すると痛い目に会うだろう。建物の中には反撃してくるものもあるのだ。

**TURN 40～**

## 敵の首都を占領せよ

C ブロックを制圧したら、いよいよ敵の首都へ侵攻を開始するのだ。首都の近くには空港や基地が多いはずだ。そうした軍事施設は無理に占領しようとせず

に、そのヘックスにこちらの部隊を置いて、敵がそこに部隊を配置できなくするほうがいい。

首都を占領する場合には1つの部隊で占領するのではなく、いくつかの部隊で占領を行う方がいい。さあ、これで Island Real 攻略の日は近い！

## 砂漠侵攻がうまく行かない人のために

砂漠への侵攻がうまくいかない場合には、思いきってルートを変えてみるのもいいだろう。まず、D ブロックを制圧しよう。ここは敵の部隊も比較的少ないので制圧しやすいだろう。ここを制圧すれば工場数にかなり余裕が出るはずだから、後は部隊の数で押して行けば希望の光は見えるはずだ。



## COLUMN 大戦略III'90の縮尺

大戦略III'90の1ヘックスはどの程度の大きさなんだろう。1ターンはどのくらいの時間なんだろう。このような疑問に対し、兵器の性能の面から探ってみることにしました。

### 1・戦闘機の航続距離と巡航速度から求める。

西側の代表的な戦闘機ファントム2をもとに計算してみよう。

大戦略III'90のデータ燃料400、移動カウント4と実機の性能、航続距離4200km、巡航速度1390km/h をもとに計算すると（その手順は省略ね）1ヘックス42km、1ターン45分となる。

ただし、これで計算すると地上兵器の性能がむちゃくちゃで、歩兵などは時速140kmで移動するという笑ってしまうしかないような結果がでてしまう。

空母が工場一つで2時間で完成できるなんて・・凄すぎる。

### 2・フェニックスの射程から求める。

フェニックスの射程100kmから求めると、1ヘックスは14kmということになる。ここで歩兵の歩く速度を4kmとすると、1ターンは8時間45分という計算になります。

もちろんこれで計算すると今度は戦闘機が時速40kmで飛んでることになってしまいます。

### 3・空母の生産速度から求める。

空母の生産には、5年ぐらいはかかるらしい。これから計算すると、1ターンは約半年（！）ということになる。さらに、戦車は1回弾を撃つと半月以上も次の弾が撃てないことになる。まあこれはまったく冗談にしかならない計算だけだ。

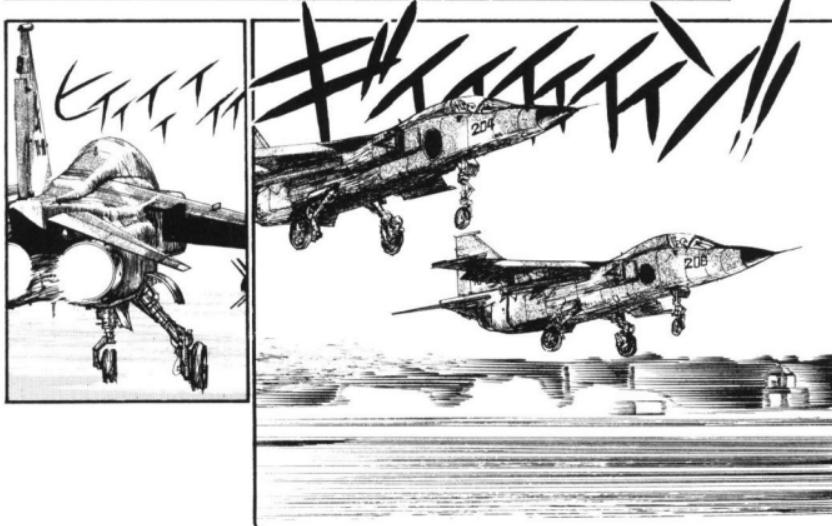
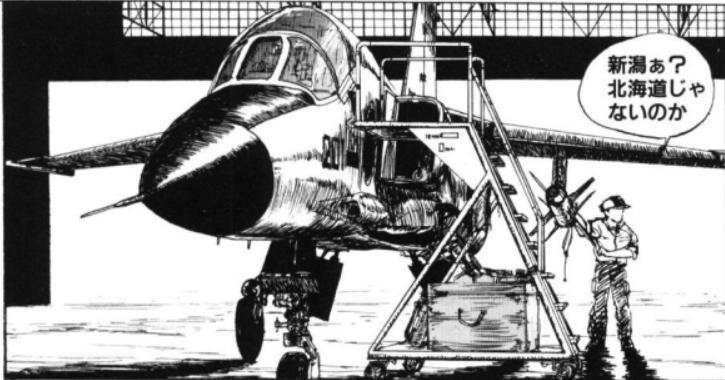
**結論** もし仮に歩兵の移動速度とフェニックスの射程を基準として大戦略III'90を作ったらどうなるのか……。

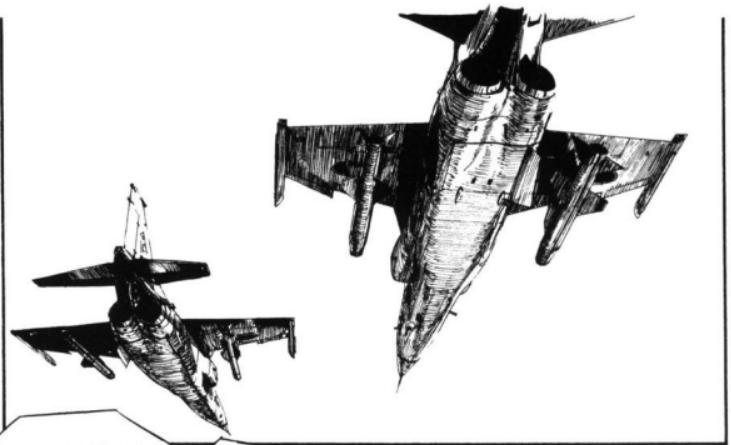
戦闘機の移動消費率…0.13 燃料…37

空母の生産カウント約500000（5000ターン）

## Sequence I

1995年7月末、北海道にソ連軍が侵攻した。自衛隊の主力は遅滞行動中である。その最中イワン・ロコフ級揚陸艦2隻が新潟を目指し南下を開始した。松島空港で予備戦力として待機していたF-1支援戦闘機は対艦ミサイルASM-1を装備し、攻撃に飛び立った。





護衛も上空援護  
もナシで来るたあ

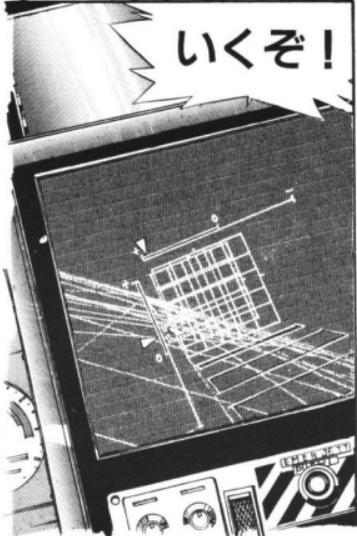
ロスケもナメて  
くれたもんですね

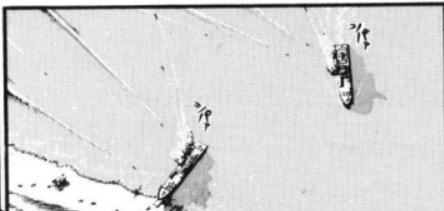
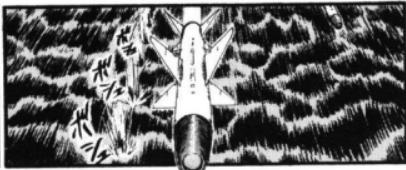
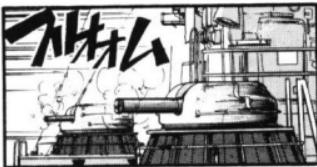


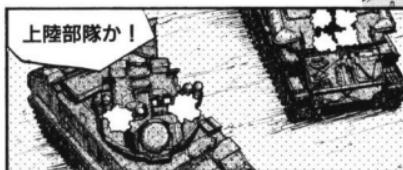
甘く見るな！  
奴らの艦は皆な  
対空兵器の  
針ネズミだぞ！

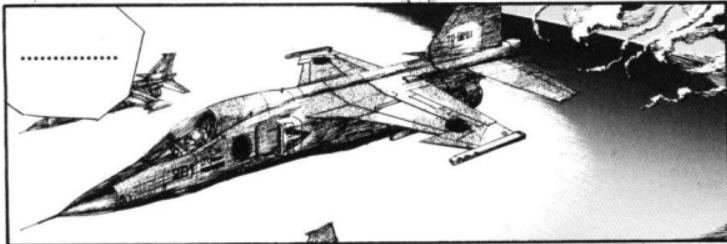
くそったれ！  
もう接岸してやがる

いくぞ！









対艦ミサイルは、たかだか数千万円の一発を以って数百、数千億円の艦船を藻屑と化す。しかし現実はパイロットが戻らぬ時失われるのは金だけではない。

## Sequence II

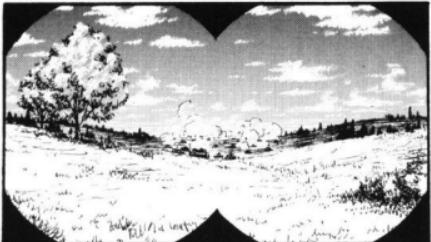
欧洲の大平原を赤軍の大規模な地上部隊がせまる。敵に裏をかかれ味方の防御は手薄もいいところだ。手持ちの兵力は MLRS（多連装ロケットランチャーシステム）1中隊、9両のみ。果たして増援の到着まで持ちこたえられるか？

※MLRS……アメリカを中心として開発された西側では戦後初期から運用が開始され、現在も主力として運用されている。一方で、ソ連では1980年代にMLRSの複数機が配備された。



※アクイア……エジソン・トランシットを改造した無人偵察機で全3機。8月、監視哨所でさるの通報などシビアな状況で活躍したといわれている。





\* SPL -> ...MLRSのがシスナム  
すべてヤーを指すのに対し、これは弾薬を  
備えた車両のみを指す。

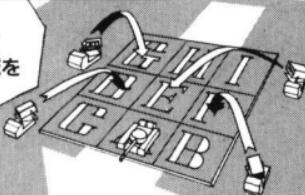


まだです



\* 1  
SPLL を分散配備  
し、敵部隊の先頭が  
A 地点に達した  
時点で

\* 2  
フェイズ I を用いて  
各自の受け持つ地域を  
一斉に掃射する



.....ロケット兵器は  
発射煙で位置がバレる  
一発勝負だ  
一両も撃ち漏らすな！

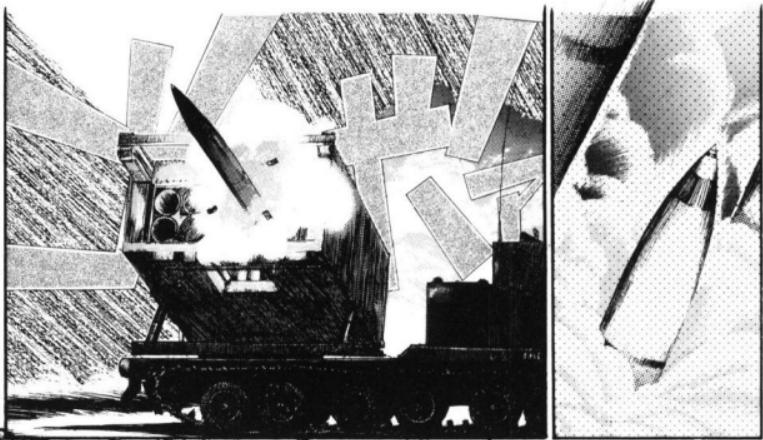
\* フェイズ I .....子彈を6000発余りもバラまく  
ターピの連撃。ほかにもフェイズ II（III型地雷をばら  
まくタイプ）、フェイズ III（対戦車ミサイルが複数詰ま  
つているタイプ）等がある。



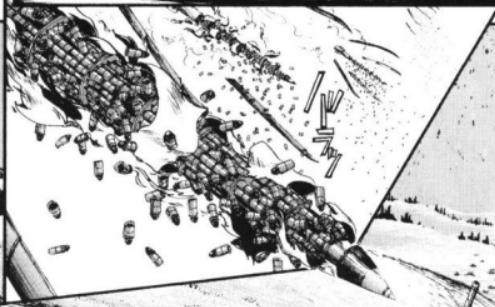
しかし.....  
他に手はない

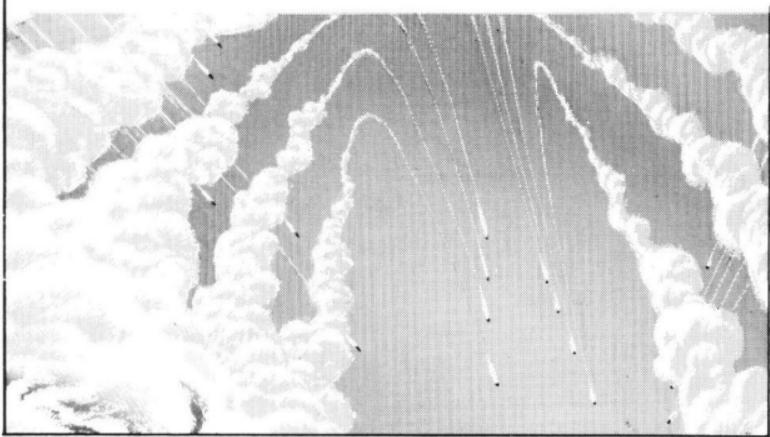
FIRE !!

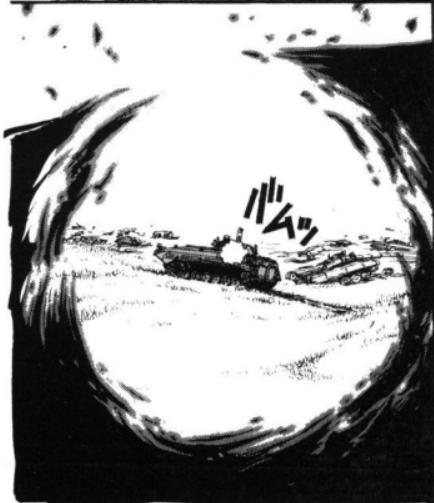
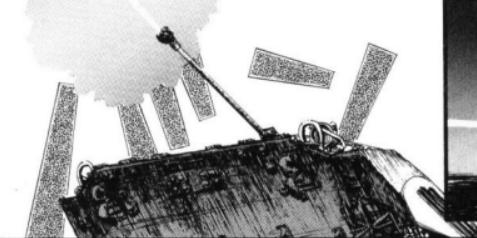




キューーー







赤軍の作戦は頓座し、残存兵力は退却した。  
しかし、MLRS 中隊もまた全滅した。

# 中級指揮官 養成講座

角藤、吉田

ここではウラ技から細かいルールの見落としがちな点について重点的に解説しよう。前半はテクニック、後半はルールの盲点となりそうなところをピックアップした。本章を読めば、君の大戦略III'90の指揮官としての腕は確実にアップするだろう。

真 海上自衛隊しらね



# テクニック集

## 序盤戦における生産・配置指定計画

相手の司令部（主都）と陸つづきの場合、占領部隊としては歩兵戦闘車と空中機動歩兵をバランスよく生産しよう。だいたい通常は歩兵戦闘車：空中機動歩兵を3：1ぐらいの比率で生産指定して配置を続ける。空中機動歩兵の部隊の数が増え自分で管理できなくなり、手に負えなくなったら生産を止める。資金の少ないときは、燃料の補給をそれほど必要としない歩兵戦闘車主体にするとお金に困らないのだ。

しっかりとした道路が縦横に延びているマップのときは安い装甲車を使ってもよいが、その場合には軽戦車または主力戦車を生産しておかないと、後で相手の戦車がひょっこり攻めてきたときにあわてることになる。よほど資金的に苦しくない限り歩兵戦闘車を作ることをおすすめする。

生産するのに時間のかかる戦闘機は、工場の数に少しでも余裕があれば最初から生産を指定しておく。必要になってから作り始めても追いつかない。ただし、配置は必ずしもしなくともよい。

射程の長い対空車両も作っておくと安心である。数はそんなに多くなくてもいいから、1小隊2ユニット×4の部隊を4つぐらい作って配置しておくとよいだろう。

## 序盤はとにかく工場を真っ先に占領する

都市や港などは放っておいてかまわない。近い工場からなるべく早く占領してこちらの生産力を上げることが先決だ。しかし、マップ上で拠点となる空港や基地も同時に占領することも必要である。

どこが拠点となるかはマップによって異なり一概にはいえないが、おおむね自国の首都と敵国の主都の中間あたりにある、基地などは拠点となる。まあこのへんは経験とカンがものをいってしまうのだ。

ゲームを始める前に立てた戦略で、ここはと思う拠点は、空中機動歩兵を使

って（かわいそなが使い捨てでもよい）なるべく速やかに占領すべし。中盤になってその効果がはっきりと出てくるだろう。

## 敵の占領した直後の建物をねらえ

中盤に、中立の建物が多い場所で、相手の占領部隊とたがいに占領のしあいになることがよくあるが、その時には相手の占領した直後の建物を優先的に占領していくとよい。中立の建物はだいたい規模が大きいが、相手が占領したあとは非常に小さくなっている。相手の建物を占領するのは相手の勢力をそぐことにもなる。

また、中立の建物の多く集まっている場所が何ヶ所かある場合、一ヶ所に占領部隊がかたまらないようにしておこう。遊んでしまうものがあるからだ。

地上部隊は都市や基地を、空中機動歩兵は空港・レーダー基地を占領していくと、占領ついでに燃料の補給までできる。特に空中機動歩兵は燃料補給を効率よくできるので、いちいち補給のために遠い空港・レーダー基地まで戻らなくともよい。

終盤は、空港・基地など相手のユニットが配置可能な地形を優先的に占領するのが大事だ。自分の部隊が航空機主力の場合は基地を、地上兵器主力の場合は空港・レーダー基地を優先的に占領すると、苦手なユニットが配置されなくなるのでこちらは無駄な損害を出さなくてすむ。

## 終盤における首都空爆の有効性について

中、終盤戦では焦って部隊を散開させないことだ。相手に決定的なダメージを与える（例えば航空兵力を全滅させるなど）までは、不用意な突進はいたずらにユニットと時間を浪費するだけである。だいたい戦闘機・攻撃ヘリ・戦車という3つの敵主力兵力を壊滅させてから、首都付近の攻略を始めるのが定石というものなのだ。

しかし、私は面倒くさがりやだという人のために、覚えておいてほしい方法を一つ。敵は首都を占領しなくとも、首都を爆撃で破壊しても降伏する。ゆえに、終盤になって制空権をとったらレベルの高いファントム程度の戦闘機に爆弾を装備して、敵首都に向けて爆弾投下!! これだけで首都は陥落する。

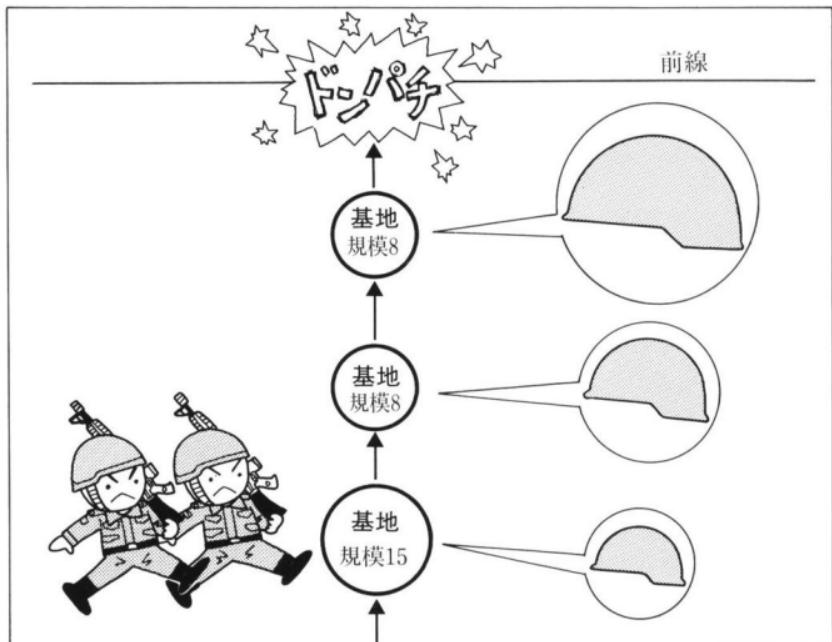
ただしこの方法には少し難点がある。参加国が3ヶ国以上の場合、ゲームが終了にならないので、陥落した首都以外のその国の建物だったものは全部中立に

なってしまう。首都を占領すれば占領した国になるのに、わざわざ馬鹿なことをして中立の建物を増やすこともないと思う。筆者としては、やはり敵首都は占領すべきであると考える。

## 雪だるま式部隊数増強作戦

前線に規模の小さな基地・空港しかないとき、どのように効率良く部隊を前線にまで送り込むかということが問題になってくる。この「雪だるま作戦」ワザは、こんな状況で威力を発揮する。いま戦車を例にとって説明しよう。

まず、規模15の基地をさがし、そこに1ユニットだけで構成された小隊を4つ組み合せた部隊を配置する。配置された部隊には、前線に最も近い規模8以上(部隊の補充が可能なのだ)の基地で補給をするように指定する。そうすると、配置したときには1小隊1ユニット×4の部隊でしかなかった弱い部隊が、前線に近い基地(規模8以上)にたどり着いて補給を終えた時には、同時に部隊の補充も行って、1小隊8ユニット×4の大部隊に成長しているのである。



このワザのメリットは、前線のそばにたとえ規模の小さい基地しかなくても、その中に規模が8以上のものが1つでもあれば、あたかもそこで配置ができるよ

うな作戦が取れるということである。

もし前線から遠くの基地で、 $8\text{ユニット} \times 4 = 32\text{ユニット}$ の大部隊を一気に配置する場合には、32ユニットを生産し終えるまでにかなりのカウントがかかり、配置してからまた長い道のりを進まなければならない。

具体的な例をあげてみよう。1ターンに8ユニットしか戦車を生産する能力がなく、現在配置可能な基地から前線までは戦車のスピードで4ターンかかるとする。今、5ターン後に最強の戦車部隊(8ユニット×4)を前線に投入しなければならない状態にあると考えてほしい。なお、前線のそばには規模8の基地があるとする。32ユニットの大部隊を一気に配置するやり方では、生産に4ターン、部隊の到達に4ターン、合計8ターンもかかってしまいとても間に合わない。しかし「雪だるま作戦」では、生産に1ターン、部隊の到達に4ターン、部隊の補充に数カウント、合計5ターンと数カウントしかかからないのだ。

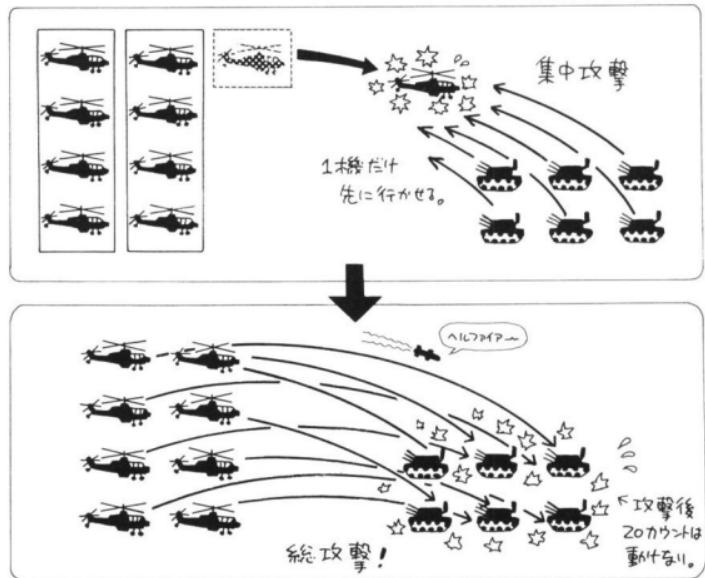
この「雪だるま作戦」の仕組をよく理解すると、前線のそばにある基地の規模は8以上でなくても良いことに気がつくだろう。さっきの具体例では基地の規模を8としたが、規模が4でも原理的には可能だ。なぜなら、戦車部隊がたどり着くまでに4ターンかかるのだから。

## 恐怖の生けにえ作戦

こちらには攻撃できる地上兵器が満足にないというのに、相手が対空ミサイル車両を何部隊か前線に投入して困ることがある。通常は、空中機動歩兵や戦闘機は尻尾を巻いて逃げ帰るしかない。しかしあざかな犠牲を払えば、今ある航空戦力だけでこれらの対空ミサイル車両を一掃することができるのだ。そのワザとは、すばり「生けにえ作戦」である。

どれかユニット数の少ない役たたずのヘリを1小隊だけ分離する。そして、わざと相手の対空ミサイル車両の射程内に飛ばしてミサイルの餌にしてあげる。相手がミサイルを撃ち終ったら、すかさず射程外で待ちかまえていた戦闘機と空中機動歩兵で、その対空ミサイル車両にありったけの爆弾・対地ミサイルを打ち込む。相手は今しがたミサイルを撃ち終ったばかりなので、反撃がまったくできない。こうして少ない犠牲で苦手のユニットを撃退することができるのである。

犠牲となったユニットにはかわいそうだが、主力の航空部隊はまったく無傷のまま相手に多大の損害を与えるので、戦略としては逃げ帰るよりも撃退する方法をとるのが望ましい。それにしても、本当の戦争ではこんなことはないんだろうね。



似たような作戦は、戦車を相手に歩兵戦闘車で攻撃をしかけるという場合にも通用するだろう。しかし、カウントとタイミングがちょっとシビアだ。

## 居座り開き直り障害物作戦

まず、相手の配置を不可能にする作戦。占領ユニットでなくても、何か1ユニットの部隊でもいいから相手の基地なり空港なりにのっかって動かないでおく。そうすると、相手は配置したくてもそのユニットが邪魔で配置できない。しかも、コンピュータは馬鹿だから配置場所を変えようとはしないので、生産はするが配置ができない状態に陥る。すると、新しい部隊の追加がなくなり急速に戦力が落ちていく。

さらに、相手の占領部隊の足止めをする作戦。相手の占領部隊を見つけたら、そいつがどの建物を占領したがっているか見当をつけ、そこに最寄りの部隊を居座らせる。もし、相手の占領部隊がその建物を本当に占領したがっているのなら、相手の部隊は目標の寸前でいつまでも足止めを食らっている。この方法によって、相手の保有する強い歩兵戦闘車や空中機動歩兵を無力化することが可能になる。

もう一つ、橋を一方通行にする作戦。橋の下に艦船をおくと、相手の地上部隊は通過できずに迂回して遠くの橋を渡ろうとする（別の橋がない場合は橋の上で渋滞してしまうが……）。しかし、こちらは平気でその橋を通過して侵攻することができる。ほかにもいろいろと応用ワザがあるので、自分で新しい作戦をぜひ考えてほしい。

## だばはぜ的規模減らし作戦

敵の部隊の配置を遅らしてしまう作戦である。これは相手の配置可能な基地や空港などをちょっとずつ占領するのだ。占領部隊のユニット数が少なく、完全に占領するにはカウントがかかりすぎるといった場合に、どうせ占領できないならかたっぱしからなんでもだばはぜのようにくらいつくのだ。そして建物の規模を下げて相手に配置できなくしてやれっ、というなかばやけくそなワザであるが、これが意外と相手に効果があるのである。

理由は簡単、自分が相手に同じことをやられたら本当に頭に来る。規模をホンの少し落とされただけで、重要な拠点となる基地や空港が使い物にならなくなるのだ。しかも復旧するには恐ろしくカウントがかかる。なんせ1ターン(100カウント)に1しか復旧しないのだから。こればっかりやられたら、さすがにコンピュータも頭にきていいなり暴走し出すかも知れない、というのは冗談だが、本当にそんな心配をしてしまうようなワザだ。

## 最終防衛作戦の使い方

MLRS やホークなどの長射程、鈍足、装甲ふにやふにや型兵器は局所防衛に使うと良い。局所防衛とは戦略的に重要な拠点を守るために、都市や基地にこのような射程の長い兵器を配備して、最終防衛作戦を指示しておくことなのだ。こうしておけば、近寄ってくる敵を間接攻撃でどんどん撃退できるのだ。また、こちらが反撃を受けることもほとんどないのである。

## コンピュータのウラのウラをかく

ゲームを何度もやっていると、敵がこちらの部隊にあわせて兵器を生産しているように感じないだろうか？ 例えば、こちらがヘリや航空機ばかりを配置

する時には、敵部隊に対空車両が多いように感じないだろうか？

この点を究明すべく、私は Island Real を使って次のような実験をしてみた。まず、RED をコンピュータに担当させて、2ターンだけプレイする。2ターンが経過した所でゲームを中止して初期画面に戻る。ここで RED をコンピュータから人間に変更してゲームを開始する。命令国を RED にして生産と部隊表を見ればコンピュータがこの2ターンの間にどのような生産をしたのかわかるはずである。これをターン10まで繰り返したのである。

その結果、マップ上に航空機やヘリが多いとコンピュータは対空車両を作り出すことがわかった。生産指定、在庫、配置指定には影響されないので。

さらに詳しく言うと、部隊の数というより比率によって判断しているのだ。つまり、こちらの部隊のうち何%が航空機やヘリであるのかを判断材料として生産をしているのだ。こちらの軍事情報はコンピュータに筒抜けとなっていたわけだ。これはずるい！ まあゲームに好意的に解釈すれば、これはコンピュータ側が送り込んできたスパイのなせる技ということにでもなるのだろうが..

しかし、こうした点を逆手に取って利用すればこちらでおとり用の兵器を生産し、コンピュータ側の生産をある程度コントロールすることも可能なのだ。

ついでながら、コンピュータ側の工場数がかなり多い時には、序盤から航空機や艦船をよく作る傾向がある。

## 次弾発射カウントをちょろまかす

自走ロケット砲（MLRSなど）や対潜ヘリ（シーキングなど）の対艦ミサイルなどは次弾発射カウント（次のミサイルを撃つまでの間隔）が非常に長いために使い難いことがあるだろう。これらは、局所防衛に向くことは前述の通りだが、大量の敵部隊が攻めてきた時に問題が生じることがある。こうした兵器は次弾発射カウントが長いために、大量の敵を次々と撃退することができないのだ。従って、次の攻撃をする頃には敵に密着されて反撃をくらってしまうのである。

こうしたこと为了避免には、次のような方法を使えばいいのだ。以後、MLRS を例にして話を進めよう。

まず、1回目の攻撃をした所でクリックを入れてゲームの進行をとめよう。ここで、MLRS の部隊情報を見る。部隊の行動カウントが25より短いならば、その場で補給するように指示する。補給に20カウントが必要であることを考えて、45カウント以内に攻撃可能な状態となる。補給を行うと次弾発射カウントはOKになる。MLRS の次弾発射カウントは45だが、この方法を使うと45カウ

ント以内で次の攻撃を行うこともできる。しかも、補給まで行えるので弾切れの心配もないのだ。

この方法は次弾発射カウントが20より長い兵器に有効である。シーキングの持つハープーンなんかは次弾発射カウントが65もかかるので、特に有効ではないだろうか。

## 守備隊フルの敵建物を瞬時に占領する技

さて、これまでゲームをやってみて、占領に時間がかかったために敵の攻撃を受けて占領部隊が全滅したということがなかったかな？ また、空中機動歩兵の場合には占領に時間がかかるて、占領の途中で補給に引き返すことがなかったかな？ こうしたことは建物の守備隊が15の建物を占領している時などによく起るのだ。

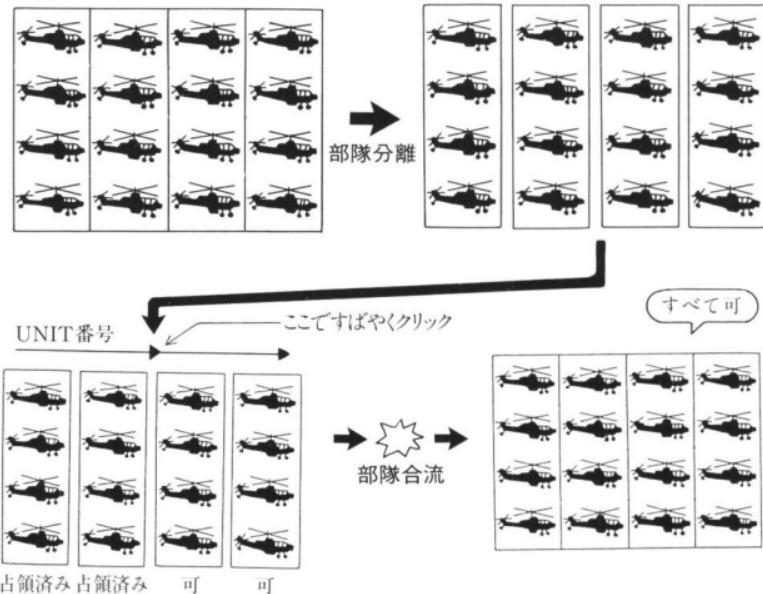
こうしたこと为了避免するという意味も含めて、究極の占領技を教えよう。ただしこの技にはマウスのクリックを素早く行う連射テクニックというか速射テクニックが必要である。

1、空中機動歩兵の1ユニット小隊が4つ集まった部隊を配置しよう。



2、この部隊が占領目的地に到着したら、4つの部隊に分離しよう。

3、普通にゲームを進行させると、守備隊が4ずつ減って行く。これだけでも十分に効率的な占領なのだが、もっと効率的に占領するために、ここですばやくクリックを入れる（ここでいかにすばやくクリックをいれられるかに事の成否がかかっているのだ！）。



4、守備隊が4ずつ減っているように見えるが、実際には4つの占領部隊が1ずつ守備隊を減らしているのである。従って、守備隊が4減る前にクリックを入れてゲームの進行を止めることができるのだ。例えば、守備隊が2だけ減った所でクリックを入れたとする。4つの部隊のうち、2つは占領を行ったために行動カウントが20になっている。しかし、残りの2つの部隊はまだ占領を行っていないので、行動カウントが0になっているはずだ。

5、行動カウントが20の部隊と0の部隊が同じヘックスにいることになるのだ。ここで、行動カウント20の部隊を0の部隊に合流させて1つの部隊にしてみると(合流先と合流元を間違えないように!)。すると、合流した部隊の行動カウントは0になるはずだ。そして再び4つの部隊に分離すると全ての部隊の行動カウントが0になるのだ。

6、こうすることによって1度占領を行った部隊が、そのカウントのうちにもう1度占領を行える状態になったのである。ゲームを進行させてすぐにクリックを入れると、また守備隊が4減る前にゲームの進行が止まるだろう。

7、この操作を繰り返せば、占領を開始したカウントにその建物を占領できる。

最後に断っておくが、この技はこのゲームバランスをくずし、つまらなくする可能性もあるので、禁断のワザとしたほうがいいかもしれない。

# ルールのポイント集

## 工場数と生産カウントの関係再確認

生産カウントは、その兵器を何カウントで生産できるのかを示している数値なのだ。このカウントが兵器によってさまざまに異なることに注意して欲しい。これは、『ハイテク兵器とか大きくて複雑な物ほど制作に時間がかかるのだ』というところをシミュレートするためなのだ。ゲームでも艦船や航空機はこのカウントが非常に長いが、車両やヘリはそれほど長くないのだ。

さて、このカウントと工場数の関係が重要と言ったので、そこを説明しよう。まず、具体例をあげてみる。

ファントムの生産カウントは120となっている（兵器性能表を見ればわかる）。たしかに、1つの工場でファントムを生産すると、120カウント後に1機だけ完成する。しかし、2つの工場で生産すると60カウント後に1機のファントムが完成する。3つの工場だと、40カウントで1機が完成するのだ。

この例からわかるように、たくさんの工場で生産するほど生産カウントは短くなるのだ。もっと詳しく言うと、生産をする工場数が2倍になると、生産カウントは $1/2$ になるし、工場数が3倍になると、生産カウントは $1/3$ になるのだ。

**まとめ：実際の生産カウント＝データ表の生産カウント／工場数**

## 兵器ユニットの記号の1文字目は覚えてしまおう

兵器の識別記号は、一見地味ながらかなり重要である。たとえば、マップの大きさを $32 \times 32$ に設定すると、画面上には $16 \times 16$ のときのような直感的にわかりやすい兵器のシルエットではなく、なんともぶっきらぼうなAとかUといった英字が見えるであろう。だから $32 \times 32$ なんて使わないというのも一つの考え方だが、あっちこっちと勝手に動いてしまう兵器ユニットをちゃんと管理しようとすると、 $32 \times 32$ の方が便利なのだ。

それから本書をはじめとしてマニュアル、雑誌なんかでもいたるところでこ

の記号のお世話になっている。識別記号は3文字から成り、特に最初の1文字目が重要だ。これは一般的な物もあればシステムソフト独自の物もあり、ちょっと覚えにくかも知れない。しかしこの記号の一文字目は大戦略III'90をプレーするに当たっては、とても重要な（くどいですが）無理矢理にでも覚えた方がよいのだ。ここでは参考までに筆者の覚え方を示そう。

F	戦闘機	ファイターの F
C	補助航空機	湾岸派遣問題で一躍有名になった小型輸送機の C-130
G	戦闘ヘリ	有名な映画ガンシップの G
H	汎用ヘリ	ヘリコプターの H
P	戦車	有名なパンサー戦車の P (またはパットン戦車の P)
A	対空車両	対空 (ANTI AIR) の A
T	補助車両	トラックの T または偵察の T
I	占領部隊	占領部隊の主役である歩兵は英語で INFANTORY という I は立っている人のようでもある
U	砲兵	触らず攻撃するのでアンタッチ (UNTOUCH) の U
B	戦艦	バトルシップとは戦艦そのものだ
M	補助艦	マリーン (米国海兵隊) の M
S	潜水艦	サブマリンの S

## 混成部隊はここに注意！

配置指定をするときには部隊編成を決めなければならない。ここでは、部隊編成のポイントについて話そう。まず、行動する範囲（行動階層）が同じ兵器でなければ部隊を編成できないことに注意して欲しい。行動する範囲を具体的に言うと、航空機は高空を飛び、ヘリは低空を飛び、車両と兵員は地上を走り、艦船は海上を進み、潜水艦は海中を進むのだ。従って、ヘリと車両で部隊を編成したり、艦船と潜水艦で部隊を編成したりすることは（現実的にはできそうだけど）できないのだ。

次に、混成部隊を作るときには注意して欲しいことがある。混成部隊という

のは2種類以上の兵器で編成されている部隊のことだから、2部隊作ればいいだけなので混成部隊を作る必要性はほとんどないと思われるが、どうしても作りたい時には次の点に注意しよう。

1、移動速度が極端に異なる兵器で混成部隊を作るのはやめよう。例えば、戦車と兵員で混成部隊を作ったとする。この部隊の移動速度は兵員の移動速度になるのだ。このように、混成部隊の移動速度はその部隊を編成している兵器の中で最も遅い兵器の移動速度になるのだ。

2、戦車と対空車両の混成などのように、攻撃目標が全く異なる兵器の混成は止めるべきだ。なぜなら、このような部隊は攻撃をするときに中途半端な攻撃になってしまうからだ。

3、搭載識別が異なる兵器の混成部隊（主力戦車と空挺戦車の混成など）は輸送部隊に搭乗できないので注意すること。

## 建物の規模と守備隊数とは？

建物には規模を表す数値と守備隊を表す数値があることを知っているかな？ゲームをしていると、建物のヘックスに2つの数値が表示されていることに気づくだろう。この2つの数値のなかで、左側の数値が建物の規模を表し、右側の数値が建物の守備隊数を表しているのだ。2つの数値はともに15が最大値だ。では、この数値が具体的にどのような意味を持っているのかについて話そう。

まず、建物の規模であるが、これは建物の能力に影響を及ぼすのだ。建物の持つ能力には生産能力、補給能力の2つがある。生産能力とは、軍事費や燃料を生み出したり、兵器を生産したりする能力のことである。補給能力とは、部隊に補給をしたり、部隊を配置したりする能力である。ゲームの中では特に補給能力と規模との関係が重要となるので、以下に詳しく示しておこう。

まずは、建物の種類別に補給能力を示した。

### ＜建物の補給能力＞

首都	地上部隊の配置、燃料・弾薬の補給、ユニットの修理・補充が可能
都市	地上部隊への燃料・弾薬の補給、ユニットの修理が可能
工場	なし
製油所	なし

基地	首都と同じ能力を持つ
レーダー	ヘリ部隊の配置、燃料・弾薬の補給、ユニットの修理・補充が可能
空港	航空機・ヘリ部隊の配置、燃料・弾薬の補給、ユニットの修理・補充が可能
港	艦船部隊の配置、燃料・弾薬の補給、ユニットの修理が可能

次に、補給能力と規模の関係だ。

### ＜補給能力と規模の関係＞

燃料・弾薬の補給	規模1以上なら可能
ユニットの修理	規模1以上なら可能
ユニットの補充	規模8以上なら可能
部隊の配置	規模15なら可能

さて、規模についてはこれくらいにして、守備隊数について話すことにしよう。守備隊数とは、その建物を敵の占領から守っている人の数なのだ。この守備隊数を減らしていく行動が占領行動である。守備隊数が0になるとその建物の占領が完了するが、このとき建物の規模も0になるとは限らない。当然のことながら占領した時点では規模は大きい方が良いのだ。

### 視界についての疑問

視界というのは、敵の存在を確認できる範囲のことである。ゲームをやっていると、マップ上に明るいヘックスと暗いヘックスがあるが、この明るいヘックスが視界範囲を表しているのだ。従って、こちらから確認できる敵部隊は明るいヘックスにいる敵部隊だけのはずなのだ。

ところが、ゲームをやっていると、しばしば暗いヘックスに敵部隊がはっきりと表示されていることがある。この原因は視界の広さが階層（高度）によって違っているからなのだ。明るい部分と暗い部分の違いは、単にいまその階層では明るい部分が見えているが、他の階層については“おれは知らんけんねえ”とまったく無関心を決め込んでいるのだ。

たとえば、いま視界が“地海”となっていたとしよう。“地海”は“高空”や“低空”にくらべてわりとせまい範囲しか明るく表示されないと思う。しかし、そばにレーダー基地があれば、この明るい範囲外でもレーダー観測範囲内の敵の飛行機やヘリなどがちゃんと見えるようになっているのだ。逆に視界を“高

空”にしておくと明るい部分に敵の地上部隊がいてもみえない事があるので注意が必要だ。また、例えば同じヘックスに敵のヘリ部隊（低空を飛んでいる）と戦車部隊（地上を走っている）がいたとしても、片方しか見れないなんてこともあるのだ。

こちらから攻撃するときには、視界の中に見える敵にしか攻撃できないから、広い視界を確保することは重要なことなのだ。広い視界を確保するためには、基地などの広い視界を持つ軍事施設をどんどん占領したり、偵察部隊を送ったりすればいいのはもう承知のうえだと思う。

## 行動基準について

作戦命令が索敵基準と5つの行動基準によって構成されていることを知っているかな？ 部隊情報を見ればこのことはすぐにわかるだろう。まず、これら6つの基準について話すことにしよう。

### <6つの基準>

**1、索敵基準**：攻撃目標をどのくらいの距離まで探すのかを決めるための基準だ。近距離に設定すれば、その部隊から5ヘックスの距離までの敵から攻撃目標を選び、中距離なら10ヘックス、遠距離なら20ヘックスとなるのだ。

**2、補給基準**：どのくらい燃料が減ったら補給に向かうのかを決めるための基準だ。普通に設定しておけばいいだろう。

**3、占領基準**：占領目標をどのくらいの距離まで探すのかを決めるための基準だ。占領をするときには近距離にしておけばいいだろう。

**4、戦闘基準**：戦闘をどれくらい積極的に行うのかを決めるための基準だ。普通に設定しておけばいいだろう。

**5、搭載基準**：搭載地点を決めるための基準だ。輸送部隊以外は行わないに設定し、輸送部隊は近距離に設定すればいいだろう。

**6、移動基準**：どのような移動をするのかを決めるための基準だ。建物移動や侵攻移動にしておけば敵のほうに進んでくれるだろう。

各基準とだいたいの設定について説明したが、実際には、コンピュータに任せておくととんでもないところにいったりするので、目的地や目的部隊だけは人間が設定したほうが良い。したがって索敵範囲なんかを近距離にしようか遠距離にしようかと悩むよりは、その行動を行うのか行わないのかだけ決めておけばいいのだ。

## 行動の優先順位は重要なのだ！

例えば、ある部隊が近くにある建物を占領をし、近くにいる部隊を攻撃したいとしよう。実際には、このような場合、状況によって攻撃を優先させたり、占領を優先させたりするという柔軟な姿勢が最も望ましい。しかし、コンピュータにそのような判断をさせることはムリなので、行動に優先順位をつけておき、どんな状況でもそれに従うようになっている。優先順位は補給、占領、戦闘、搭載、移動の順である。したがって、占領中であっても補給が必要と判断したら補給に向かうし、攻撃をしに行ってても占領目標が見つかると占領に行ったりするのだ。ところで、なぜこのような優先順位になっているかについては、III'90を一度でもプレーすれば納得できるだろう。

**補給→占領→戦闘→搭載→移動**

## 移動～行わないと不定の違い～

作戦命令の行動の優先順位で1つだけ例外があるので、そのことについて話そう。優先順位では移動が最も優先順位が下だったが、ここに例外があるのだ。それは移動を行わないに設定した場合である。ここまで説明した考え方でいくと“行わない”に設定しても、補給が必要になったら移動していくと思うでしょ？ところが“行わない”に設定すると絶対に移動をしないようになるのだ。“おらあてこでも動かん”とがんばってしまうのである。つまり、移動を“行わない”というのが最も優先されるのだ。

では、移動はしないけど補給が必要になったら補給に行くというような設定はないのだろうか。いや、あるのだ。それが不定である。不定に設定すると従来の優先順位がそのまま生かされて“まあそうおっしゃるなら動いてみましょ”と言う感じになるのだ。不定と行わないでは、基本的に移動をしないという点では同じだが、優先順位に違いがあるのだ。

## うまい占領とは？～占領の速さを考える～

ゲームをしていくと、占領行動は守備隊数を減らすだけでなく、建物の規模も低下させることに気づいただろう。よく観察すると、20カウントごとに建物の規模が1だけ減り、同時に守備隊数がいくつか減っていることに気づくだろう。そこで、規模が1つ低下した時の守備隊数の減少数を占領の速さと呼ぶことにする。

占領はできるだけ短い時間でやりたいものである。また、建物の規模は大きいほどいいので、占領による規模の低下も少なくしたいものだ。こうしたことを実現するためには、占領の速さをできるだけ大きくすればよいのだ。占領の速さを大きくするためには、1つの占領部隊のユニットの数を増やせばいいのだ。占領の速さと占領ユニット数の間には次のような関係がある。

ユニット数	1~9	10~19	20~29	30~39	40~49	50~59	60
占領の速さ	1	2	3	4	5	6	7

この表からわかるように、占領ユニットが1ユニットの部隊も9ユニットの部隊も占領の能力は同じなのだ。占領部隊を編成する時は、こうした点を考えるようにしよう。

## 戦闘のカウントを考える ~はやく攻撃せんかこらあ！~

ゲームをしていると、攻撃目標が射程に入ったのになかなか攻撃をしなくて、いらいらすることがあるだろう。

対空ミサイル車両などで、射程に近づいてきた敵戦闘機などをばたばたと撃ち落とした時はなかなか気分のいいものだ。でも、2回目の攻撃をなかなかやつてくれないだろう。これには次弾発射カウントが関係しているのだ。次弾発射カウントというのは、1度使った武器をもう1度使うために必要とされるカウントなのだ。簡単に言うと、次の弾をセットするための準備カウントのことなのだ。

たとえばチャパレル（対空ミサイル車両）の場合、このカウントが30となっているので、1回目の攻撃から30カウントが経過しないと次の攻撃ができる状態にならないのだ。この30カウントの間に攻撃を受けると、こちらは全く反撃できない。ただし、2種類以上の武器を装備していれば、もう1つの武器で攻撃することができるのだ。

ちなみに、戦闘と作戦命令の関係について少し詳しく話そう。

まず、コンピュータは索敵基準によって攻撃目標をある程度絞り込むのだ。この絞り込みは単に部隊間の距離によって行われるのだ。次に、戦闘基準によって攻撃目標とする部隊を1つに決めるのだ。この決定はどれぐらいの戦果が期待できるのかをコンピュータが判断して行われるのだ。さて、こうして攻撃目標が決ると、その部隊は目標に向かって戦闘移動を開始するのだ。戦闘移動の状態になると、7カウント毎に攻撃目標が射程に入ったかどうかのチェックが行われるのだ。従って、1回目の攻撃が行われると次の攻撃まで最低でも7カウントが必要となるのだ。“機銃”的に次弾発射カウントが1と書いてある武器でも7カウントかかるのである。

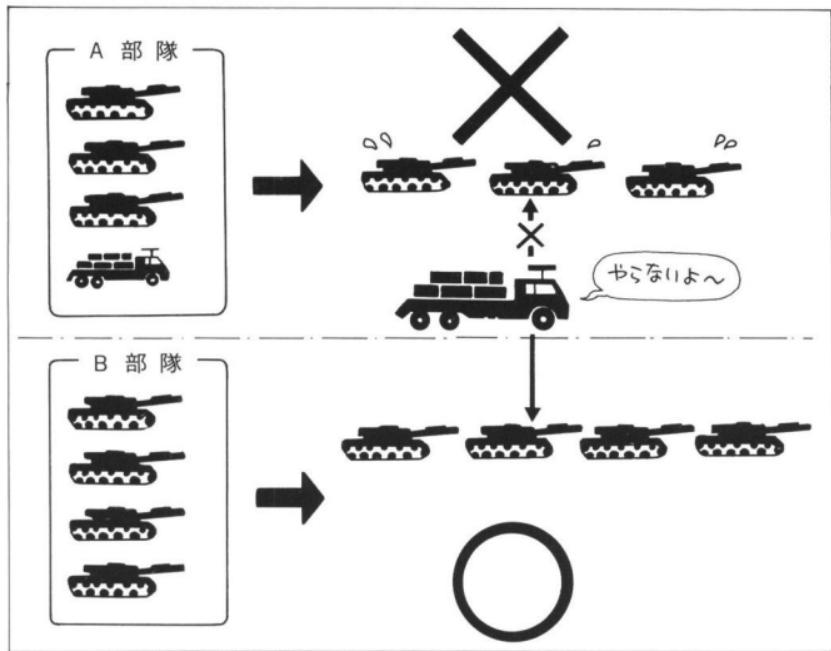
## 補給を考える ~外づらのいい補給隊~

建物で補給ができることは、規模と守備隊の説明で触れたので、ここでは補給部隊による補給を中心に話すことにする。その前に、1つだけ言っておきたいことがある（重要なことなのだけ）。それは、補給には20カウントの時間が必要であるということだ。従って、補給を開始してから20カウントの間、その部隊は移動することも、攻撃をしかけることもできないのだ。ただし、この時に敵

から攻撃を受けた場合には反撃できるのだ。

さて本題だが、まずどのような部隊が補給部隊となるのだろうか？ 答は簡単で、部隊の中に補給車などが1つでもあればいいのだ。このような補給部隊は他の部隊に補給をしてあげることができるのだ。しかしここで注意して欲しいのは、部隊の中に補給小隊がいるときの話である。たとえば、戦車小隊3に補給小隊1というような場合である。この補給小隊は、博愛主義者というか外づらがよいというか、他の部隊にしか補給をしてあげることができないということだ。自分の部隊内ではどんなにガス欠で泣いている小隊がいようと一滴たりとも補給しないという、やや異常な補給部隊なのである。

従って、図解すると次のようになるのだ。



(A 部隊は戦車3小隊と補給車1小隊で編成されており、B 部隊は戦車4小隊で編成されている。A 部隊の補給車は B 部隊の戦車には補給をしてあげることができるが、A 部隊の戦車には補給をしてあげることができない。)

もう1つの注意点として、補給部隊は無限に他の部隊へ補給をすることができるのだ。(現実の世界では、補給部隊の持っている燃料・弾薬にも限りがあるので、こんなことは絶対にありえない。)また、補給兵器の数と補給能力の間には

全く関係がないのだ。例えば、補給車1台の補給部隊と補給車10台の補給部隊などで補給能力に違いはないのだ。

では、具体的に各補給部隊の能力を見ることにしよう。

### <補給部隊の能力>

**補給車**：地上兵器、ヘリ、VTOL機に燃料・弾薬を補給できる。

**給油機**：航空機に燃料を補給できる。(某体感ゲームのように弾薬を補給することはできないのだ！)

**補給艦**：艦船に燃料・弾薬を補給できる。

最後に、補給艦はなぜか自分自身で補給をすることができるのだ。みなさんも確かめてみてはいかがかな。

## 輸送をするために～搭載識別を知ろう～

兵器の識別記号の3文字目が搭載識別と呼ばれるることは、すでに述べたので知っているだろう。識別記号の中では3文字目であるが2番目に重要な記号である。この記号によってその兵器がどのような輸送兵器に搭乗できるのかがわかるのだ。まず、輸送兵器には、大型輸送機、小型輸送機、空母、ヘリ空母、揚陸艦、輸送艦の6種類があることを知って欲しい。では、具体的に搭載識別について話すことにしよう。

### <搭載識別>

**N**：艦載機と呼ばれるもので、空母に離着陸できる航空機のことだ。この分類にはファントム2、MiG-29などがある。

**V**：VTOL機と呼ばれるもので、ヘリのように垂直離着陸ができるのだ。従って、輸送についてはヘリと同じように扱われているのだ。この分類にはハリアーとフォージャーの2つだけだ。

**H**：みなさんよく御存知のヘリコプターがこの分類に入るのだ。ヘリは空母、ヘリ空母、揚陸艦に離着陸できる。

**L**：空挺降下のできる兵器がこれに属するのだ。大型・小型輸送機、輸送艦、揚陸艦に搭乗できるのだ。空挺降下については次で話そう。

**I**：兵隊さんのことだ。ただし、空挺隊は L に属するのだ。L と同じ輸送兵器に搭乗できるのだ。

**F**：砲兵だけがこの分類に属すのだ。L と同じ輸送兵器に搭乗できるのだ。

**G**：L、I、F に属さない車両はすべてこの分類に入るのだ。大型輸送機、輸送艦、揚陸艦に搭乗できるのだ。小型輸送機には搭乗できないことに注意しよう。

**一**：どんな輸送兵器にも搭乗できない兵器がこの分類に入るのだ。

前にも述べたが、搭載識別が異なる兵器で混成部隊を作ると、その部隊は輸送することができなくなるので注意して欲しい。

## 搭載地点と展開地点 ～空挺降下とは？～

部隊を輸送する時に、その部隊をどこで輸送部隊に乗せ、どこで輸送部隊から降ろすのかは非常に重要なことだ。乗せる場所を搭載地点といい、降ろす場所を展開地点という。では、まずヘリや艦載機が空母などに離着陸する場合を考えると、この場合は（艦船が進入できる所なら）どのような場所であっても離着陸ができるはずである。従って、搭載地点や展開地点はあまり問題にはならないのだ。ところが、地上部隊の場合には搭載地点、展開地点が地形によってかなり制約されてしまうのだ。

**輸送機による輸送**：搭載地点は空港のみである。搭載識別が L の部隊を展開する時は、山岳、海の他であればどのような地形でも展開できる。しかし、L でない地上部隊を展開する時は空港でしか展開できないのだ。

**輸送艦、揚陸艦による輸送**：部隊の搭載・展開は港または浅瀬でしかできないのだ。

ここに示したように、輸送機で輸送する時に空挺降下が可能な部隊は非常に有利である。空挺降下というのはパラシュートなどを使って輸送機から地上に降りることなのだ。だから空挺降下ができればいろいろな場所で部隊を展開できるのだ。

さて、最後に作戦命令との関連について話そう。まず、搭載地点は作戦命令の搭載基準で設定されるのだ。次に、展開地点は輸送部隊の移動基準で設定されるのだ。実際に輸送をする時には目的地を人間がきちんと指示するほうがいいだろう。(コンピュータに任せると何をやるか心配だから)人間が指示してあげる場合には、その地点が搭載、展開が可能な地点であるのかを確認するようしよう。なぜなら、この目的地はたとえそこが搭載、展開が不可能な所であっても指定できるからだ。

## 補給を考える その2 ~輸送部隊も補給部隊?~

補給部隊(補給車など)が他の部隊に補給をすることができるは当然だが、輸送部隊(空母など)にも同じ能力があるのだ。なぜかというと、部隊が輸送部隊に搭乗すると、自動的に補給が行われるようになっているからだ。当然ながら、この補給にも20カウントが必要だ。従って、搭乗した部隊は搭乗してから20カウントの間、輸送部隊から降りることができないのだ。

さて、このように言うと、輸送機で戦車に補給してみようと思う人がいるかもしれない。しかし、輸送機や輸送艦で地上部隊に補給をすることはあまり意味がない。なぜなら、地上部隊がそうした輸送部隊に搭乗することのできる地形は残念ながら非常に限られているからだ。輸送機の場合は空港だけだし、輸送艦の場合は港か浅瀬だけなのだ。これが補給部隊であればどこでも手軽に補給ができる。

まあさすがは補給のプロ、もちはもち屋なのだ。

ところが、輸送部隊といって空母やヘリ空母で艦載機やヘリに補給することには大きな意味があるのだ。特に、艦載機の場合には弾薬を補給できる所が空港だけなので、マップに空港が少ない時には、空母を移動する空港として使うことには大きな意味があるのだ。そもそも、空母やヘリ空母は輸送を目的とした兵器ではなく、補給を目的とした兵器と考えた方が良い。なぜなら、これらに載せて移動すると、カウントがどんどん経過してしまうからだ。

ところで最後にもうひとつ。空母などを補給目的として指定した場合に、しばしば同じヘックスに入ってもなかなか着艦せず、補給が行えないことがある。

原因ははっきりしないが、多くの場合は空母が艦載機のいるヘックスに入ったために起こると考えられる。なぜなら、輸送部隊（空母のこと）への着艦は被輸送部隊（艦載機などのこと）が輸送部隊のいるヘックスに入らないといけないからである。

## 最大部隊数はいくつ？

大戦略III'90では参戦国にの数によってマップ上に展開できる部隊数には上限が変化する。それを最大部隊数と言うのが、その値は参戦国が2ヶ国時は126部隊、3ヶ国時は84部隊、4ヶ国時は63部隊である。

参戦国	最大部隊数
2	126
3	84
4	63

これを見ると参戦国数×最大部隊数=252となっている。1カウント中に最大252のユニットがわらわらと動き回っているというわけだ。ちなみに画面右のTURN, COUNT, UNITと表示される中のUNITの右の数字はこの番号である。

**COLUMN スーパー早解き大戦略III'90**

大戦略III'90にはマップエディタがないから、とりあえず遊べるのは付属している10枚のマップだけだが、だからといってがっかりする必要はまったくない。

大戦略III'90は奥が深いから、いろいろな攻略法をいくらでも考えられる。つまり同じマップでもスルメのように嗜めば嗜むほど味がでてくるものなのだ。私の友人などはアイランドリアルを30回もプレイしたとか。

特に早解きにこだわれば、熱の入れ方が違うし新たなテクニックも見つかるというものだ。

ちなみに、この本にかかれている技を駆使したアイランドリアルのスーパー早解き記録は9ターンと50カウント（この辺が限界であろう）。誰か挑戦してみてはいかが？

**COLUMN 自虐的な歩兵大戦略III'90**

大戦略III'90で占領行動をとれる装甲車や輸送ヘリが登場したため、今まで必要不可欠だった歩兵は一気に役立たずの存在にまで落ちぶれつつあります。

しかし、歩兵は一応 SAM も ATM も装備できる上に一部隊当り60ユニットまで詰め込めるために、戦いにおいてはある程度は役に立ちます。（最大で60発の SAM が飛んでいくんだから！）

しかも生産が早く、8つも工場があれば1ターンに100ユニットもの歩兵ができるてしまうので、頑張ればなんとかなるかも知れません。

実際、私がアイランドリアルでやった結果、中央の島までは制圧することができました。

ただし、歩兵の歩みはまさに亀のごとくのろいなので、短気な人や血圧の高い人はやらない方がよいでしょう。どうしても我慢のならない人は小型輸送機を用意するとよいでしょう。

# 兵器編

角籠大戦略軍事評論家

この章の後半の部分から、約100ページにわたって大戦略III'90に登場するすべての兵器ユニットの特性データを、表にして掲載した。その表を見る前に「攻撃力」とは何なのかを詳しく説明するので、よく理解してほしい。この説明を読んでもらわないと（目を通すだけでもよい）、データ表の数字の意味がよくわからないまま過ぎてしまい、せっかく筆者がたいへんな汗を流してまとめた（そんなすごいもんか！）データ表の有用な情報が、残念ながら読者に正確には伝わらないかも知れないのだ！

写真 ホーク



# データ表の見方

大戦略III'90のデータ量の多さは、へたをするとデータ集だけで1冊できあがってしまうほどだ。しかしデータを良く見ると、攻撃率がほとんど0で埋まっていたり、航空機の地形別移動カウントのように、ほとんど意味のないデータがある。それらを省き、必要な物だけをパツ構造にして組み合わせた。

		FIN		F-14トムキャット		要撃機（空母）							
編成数	4	耐久数	2	生産国	米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 ヌ ス 中 日 行								
<b>シルエット</b>													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
フェニックス	7	20	120	0	0	0	0	0	0	4	0	6	0
スパロー	3	20	10	0	0	0	0	0	0	2	4	0	0
Sワインダー	2	20	120	0	0	0	0	0	0	2	4	0	0
20mmバルカン	1	1	160	260	120	110	0	0	0	3	3	3	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	150			高空	低空	地海	海中	燃料	700	600	500	600	
基本燃料	600			視界(High)	Low	Ground	Sea	Fuel					
価格	1250			防護率%	26	51	36	31	スピード低下	1	0		
移動カウント	4							航続距離	140	125	100	125	

## タイトル及び共通部分

どのユニットにも共通して必要なデータ。ユニットの名前と耐久数、1小隊の最大編成数などが入っている。内部は以下ののようなフォーマットになっている。

マーク	識別記号	名称	用途（運搬）
編成数	耐久数	生産国	

マーク	ユニットの役割を表したマーク。マップ上に表示される。 (ただし16×16表示のとき)
識別記号	1文字目はユニットの大まかな分類。32×32表示の時はこの1文字目が表示される。2文字目は任務別の分類。 3文字目はどのユニットに載せられるか。詳細はリファレンス参照。
名称	ユニットの名称。
用途 (運搬)	ユニットの任務および使いみち。 そのユニットが乗り込むことのできる輸送部隊。
編成数	1小隊の最大編成数。【単位：機、両】
耐久数	1ユニットの最大耐久数。この数字が大きいほど攻撃にさらされても生き残る確率が高くなる。
生産国	どの国の兵器であるのか。

## シルエット、注目ポイント

シルエットは戦闘画面になると出てくる画像である。注目ポイントは筆者の独断と偏見によるゲーム中の評価と活用法などだ。

## 攻撃データ

プレイヤーにとって一番気になるユニットの攻撃力が入っている兵器データ集だ。偵察機などの攻撃力のないユニットは省略した。

名称	装備できる武器の名前。
射程	間接攻撃する際に何ヘックスまで届くか。
準備	次弾発射までに待たなければならない時間。【単位：カウント】
航空～艦船	それぞれのユニットタイプに対する総合的な攻撃力。(計算方法はP77)
P1～P4	武装パック1～4で何回攻撃できるか。武装弾数ではないことに注意。 武装弾数を発射数で割った値である。【単位：回数】

## オプションパック補助

武装パック1~4の持つ、攻撃力以外の能力。

燃料	各パック装着時の合計燃料。単位はカウントで、航空機ならそのカウント数だけ飛んでいられる。
対ミサイル防御	ミサイル兵器に対する追加防御値。
スピード低下	航空機で重装備したときなどの追加移動カウント。
航続距離※	航空機やヘリが、補給なしで何ヘックス先まで移動できるかということ。燃料／(移動カウント+スピード低下)

## 基本データ

ユニットの生産や配置に関わるデータの他、気になるデータを集めた。

生産カウント	1ユニット生産するのにかかる時間。【単位：カウント】
配置価格	1ユニット配置するときにかかるお金。生産するだけならお金はかかるないのだ。【単位：\$】
移動カウント	航空機とヘリの場合、移動カウントは地形に影響を受けないのでここに一括して載せた。【単位：カウント】
航続距離	航空機やヘリが、補給なしで何ヘックス先まで移動できるか。【単位：ヘックス】 航続距離※と同じ。
ミサイル防御	相手のミサイル攻撃に対してどれだけ防御できるかという能力。ミサイル攻撃に対してだけ有効。【単位：%】

## 視界、防御力

視界	「高空」「低空」「地海」「海中」それぞれの階層別の視界。
防御力	同じく階層別の防御力。例えば航空防御力とは、戦闘機などの航空機から攻撃を受けた際の防御力である。

## その他

上記で紹介しきれなかった物や特殊なユニットにだけ使用するデータである。

移動カウント	地上車両と艦船の場合、移動カウントは地形に影響を受けるので、地形ごとに詳しく移動消費カウントを載せた。 (地上車両と艦船の場合だけ)
搭載	搭載可能な部隊の種類と容量。たとえばGIL8小隊という場合、地上部隊なら何でも積み込むことができて、8小隊まで載せられるという意味だ。ここで注意してほしいのは、小隊内のユニット数には関係がないということ。つまり、その小隊に戦車1両しかなくとも、あるいは戦車8両であっても、1小隊は1小隊とカウントされてしまうのだ。 (輸送部隊の場合だけ)

welcome to the  
**BELL BOEING V-22 OSPREY ROLLOUT**



# 本書データ表の攻撃力(総合攻撃力)の意味

読者のみなさんは大戦略III'90のデータをどのように利用しておられるだろうか。攻撃率や発射数、破壊数などの数値が並べられているが、おそらくほとんどの人がその意味をよくつかめないまま、なんとなく経験的に効き目がありそうだとか、なきそうだといったどんぶり勘定で、攻撃を行っているのではないだろうか。

ちなみに、大戦略III'90でいう攻撃率（または攻撃成功率）とは命中率のことと言っているにすぎず、総合的な攻撃力はこれに破壊数や発射数がからんでくるため、実際に戦闘を行ってみると予想外の結果となってしまうことが多い。大戦略IIやスーパー大戦略に登場する攻撃率であれば、一目見てこいつは効きそうだとか効果がないといったことがわかるのだが、III'90ではそれが部分的な値を示しているだけなので、プレイヤーは頭の中でかけ算やわり算を素早くしなければならない。本書では、総合的な攻撃力の大きさが一目でわかるようにしたいと考え、以下の計算式をあてはめた結果の方を掲載した（以下本書のデータ表の攻撃力＝総合攻撃力とする）。

$$\text{総合攻撃力} = \text{攻撃率} \times \text{発射数} \times \min(\text{破壊力}, \text{敵耐久数})$$

ただし、敵耐久数については攻撃目標により変化するので以下のように処理した。

- ・**攻撃目標が「航空」「ヘリ」「車両」の場合、**耐久数はほとんどが2であるのでそのまま2を代入した。ただし、この場合輸送機や爆撃機は当てはまらなくなる。しかし、ミサイル攻撃により簡単に墜ち、また反撃されることもない。これらに対してはデータ表の値は意味をもたないが、それよりも最終的な攻撃率を一目で理解できるということの方を重視した。

- ・**攻撃目標が「兵員」の場合、**耐久数はほとんど1であるので1とする。

- ・**攻撃目標が「艦船」「潜水」「建物」の場合、**耐久数は状況によってまちまちであるが、ほとんどの耐久数の方が破壊力より大きくなるので、敵耐久数としては、無限大を代入する。

したがって、読者が今、データ表から小隊の撃破数を求めたかったら、

$$\begin{aligned} \text{撃破数} = & \text{総合攻撃力} \times (1 - \text{地形防御率}) \times (1 - \text{対空防御率}) \\ & \times \text{自機数} \div (\text{敵耐久数} \times \text{敵機数}) \end{aligned}$$

を計算すればよい。

ちなみに、ゲーム中の戦闘画面に出てくる「最終的な攻撃成功率」というのは、

$$\text{最終的な攻撃成功率} = \text{攻撃率} \times (1 - \text{地形防御率}) \times (1 - \text{対空防御率})$$

に経験値を加えたものである。ただしこの値は「破壊力」が無視されているので、実際の撃破数とは比例しない。経験値については“撃破数の計算式”参照。

### 実際例

たとえばA-6イントルーダーの誘導爆弾と、同じA-6の1000爆弾を比べてみよう。誘導爆弾の車両に対する攻撃率は60で、1000爆弾は55、したがって誘導爆弾の方が少し強いということになる。また「本書データ表の攻撃力」で見た場合、誘導爆弾は480で1000爆弾は880、従って1000爆弾の方が圧倒的に強いということになる。実際にゲームを行った結果が下の図だ。

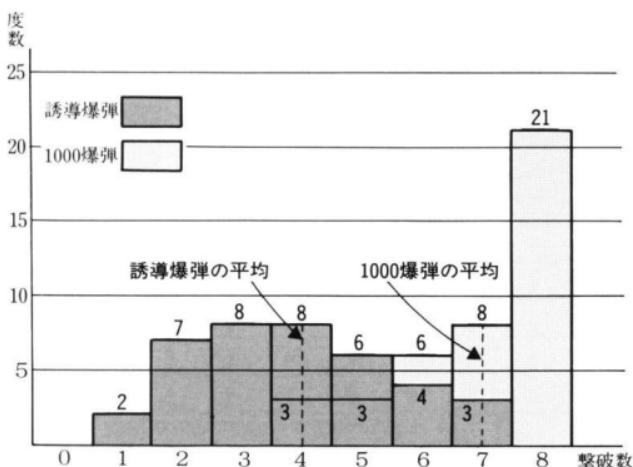
#### ゲーム中画面に表示される攻撃率

	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物
誘導爆弾	0	0	60	75	25	0	7
1000爆弾	0	0	55	65	20	0	5
ハープーン	0	0	0	0	35	0	0

#### 総合攻撃力

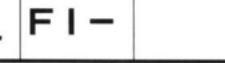
	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物
誘導爆弾	0	0	480	300	300	0	84
1000爆弾	0	0	880	520	480	0	120
ハープーン	0	0	0	0	315	0	0

A-6イントルーダー（1小隊4ユニット）が道路にいるT-80（1小隊4ユニット）を攻撃し撃破した結果（40回づつ試行）。



これを見ると、平均撃破数は誘導爆弾の4.025に対し1000爆弾では7.075にも達しており、どちらの数値が妥当か一目瞭然でわかつていただけると思う。

また、兵器の比較ということに関しては、データ表の値で見た場合の比率は誘導爆弾：1000爆弾=1:1.83に対し実際の結果は1:1.76と誤差4%で、かなり信頼性が高いことがわかる。なぜ実際の結果が少なめに出たかという理由は、撃破できる最高数が8ユニットどまりである（=8ユニット以上は破壊できない）ということによるのだろう。

<b>F</b> 戦闘機	<b>C</b> 補助機	<b>G</b> 戦ヘリ	<b>P</b> 戦車	<b>A</b> 対空車	<b>U</b> 砲兵	<b>T</b> 補助車	<b>I</b> 兵員	<b>B</b> 戦艦	<b>M</b> 補助艦	<b>S</b> 潜水艦	 FIN	<b>F-14 トムキャット</b>													
												編成数	4	耐久数	2	生産国	米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 乍								
												☆注目ポイント 射程7のフェニックス対空ミサイルは最強である。敵機をその射程外から撃てるので、航空戦ではこいつの右に出るものはいない。これだけ強くて、しかも艦載機なんて・・・。													
																									
												武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
												フェニックス	7	20	120	0	0	0	0	0	0	4	0	6	0
												スパロー	3	20	140	0	0	0	0	0	0	2	4	0	0
												Sワインダー	2	20	120	80	0	0	0	0	0	2	4	0	0
												20mmバルカン	1	1	160	280	120	110	0	0	0	3	3	3	0
												-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
												生産カウント	150			高空	低空	地海	海中	燃料	700	500	500	500	
												基本燃料	500		視界(Hex)	9	8	3	1	対ミサイル防御	0	0	0	0	
												価格	1250		防御率(%)	26	51	36	31	スピード低下	1	0	1	0	
												移動カウント	4						航続距離	140	125	100	125		
																									
												<b>MiG-25</b>							<b>要撃機</b>						
												編成数	4	耐久数	2	生産国	米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 乍								
												☆注目ポイント 移動速度が全ユニット中最も速いのが特徴。しかし、武装が対空ミサイル2種類しかないなんていかにも情けない。汎用性がまったくなく、使えないユニットである。													
												武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
												アベックス	3	20	110	0	0	0	0	0	0	2	4	0	0
												アフィッド	2	20	100	60	0	0	0	0	0	2	0	4	0
												-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
												-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
												-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
												生産カウント	130			高空	低空	地海	海中	燃料	400	400	400	400	
												基本燃料	400		視界(Hex)	7	6	3	1	対ミサイル防御	0	0	0	0	
												価格	850		防御率(%)	22	47	32	27	スピード低下	0	0	0	0	
												移動カウント	3						航続距離	133	133	133	133		

	FI-	MiG-31	要撃機													
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行

☆注目ポイント 射程4のエイモス対空ミサイルがウリの、ソ連製防空専用機。MiG-25に比べて速度が遅くなったぶん、対空ミサイルの種類が3つに増えている。汎用性はなく、やっぱり使えないユニットである。

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

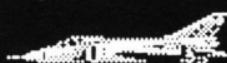
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
エイモス	4	20	110	0	0	0	0	0	0	6	4	8	4
アベックス	3	20	130	0	0	0	0	0	0	4	2	0	6
アフィッド	2	20	110	70	0	0	0	0	0	0	2	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	140			高空	低空	地海	海中	燃料		400	400	400	400
基本燃料	400	視界(Hex)	8	7	3	1		対ミサイル防御		0	0	0	0
価格	1100	防衛率(%)	24	49	34	29		スピード低下		0	0	1	0
移動カウント	4							航続距離		100	100	80	100

	FI-	Su-21 フラゴン	要撃機													
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行

☆注目ポイント ソ連製の旧型の迎撃専用機。コンピュータはこいつをよく飛ばしてくるが、武装が装備1のまま（射程3の対空ミサイルがない）なので、こちらの戦闘機でらくらく撃墜できる。歯ごたえのない奴。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
アベックス	3	20	120	0	0	0	0	0	0	0	4	0	4
アフィッド	2	20	100	60	0	0	0	0	0	8	2	8	2
23mmコウクウ	1	1	80	120	100	100	0	0	0	3	0	0	3
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	120			高空	低空	地海	海中	燃料		400	600	600	400
基本燃料	400	視界(Hex)	6	5	3	1		対ミサイル防御		0	0	0	0
価格	850	防衛率(%)	22	47	32	27		スピード低下		0	0	0	0
移動カウント	4							航続距離		100	150	150	100

	FF-	フィンバックB							戦闘機				
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中
													日



☆注目ポイント 中国製の戦闘機。データを一見すると生産カウントの割に性能がいいような気がする。しかしよく見ると、武装できる弾数は少ないし燃料は300しかない。防御率はなかなかのものだが・・・。

F  
戦闘機C  
補助機G  
戦ヘリP  
戦車A  
対空車U  
砲兵T  
補助車I  
兵員B  
戦艦M  
補助艦S  
潜水艦

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
アトールRH	3	20	100	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
アトールIR	2	20	90	50	0	0	0	0	0	2	2	2	2
500バクダン	1	15	0	0	280	180	80	0	24	0	0	1	0
タイチロケット	1	10	0	0	120	300	30	0	0	0	0	0	2
23mmコウクウ	1	1	80	240	100	100	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	110		高空	低空	地海	海中	燃料			300	500	300	300
基本燃料	300	視界(Hex)	5	4	3	1	対ミサイル防衛			0	0	0	0
価格	850	防衛率(%)	21	46	31	26	スピード低下			0	1	1	0
移動カウント	4						航続距離			75	100	60	75

	FF-	ミラージュ3							戦闘機				
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中
													日



☆注目ポイント フランス製の旧型戦闘機。クフィルの原型となった機体である。対地攻撃力に乏しいのが最大の難点。防御力もかなり低い。生産カウントが比較的速いのが救いだ。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
シュペル530	3	20	120	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
マジック	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	2	2	2
500バクダン	1	15	0	0	320	200	96	0	24	0	1	1	0
タイチロケット	1	10	0	0	150	330	42	0	0	0	2	0	2
30mmコウクウ	1	1	80	240	120	110	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	110		高空	低空	地海	海中	燃料			600	400	600	400
基本燃料	400	視界(Hex)	5	4	3	1	対ミサイル防衛			0	0	0	0
価格	750	防衛率(%)	17	42	27	22	スピード低下			0	2	0	1
移動カウント	4						航続距離			150	67	150	80

	FF-	ミラージュF1						戦闘機					
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス

☆注目ポイント 生産カウント120クラスでは、なかなかバランスの取れた戦闘機である。状況に応じて武装1と武装2を使い分ければ、主力航空戦力としてちゃんと使えるはずだ。30mmコウクウも同時に装備できれば言うことなしだが・・・。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
シュペル530	3	20	130	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
マジック	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	2	2	2
500 バクダン	1	15	0	0	630	385	315	0	105	0	2	0	1
タイチロケット	1	10	0	0	120	300	30	0	0	0	0	4	2
30mmコウクウ	1	1	80	240	120	110	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	120			高空	低空	地海	海中	燃料		600	500	600	500
基本燃料	500	視界(Hex)	6	5	3	1		対ミサイル防衛		0	0	0	0
価格	850	防御率(%)	22	47	32	27		スピード低下		0	2	1	2
移動カウント	4							航続距離		150	83	120	83

	FF-	ミラージュ2000						戦闘機					
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス

☆注目ポイント フランスの主力戦闘機。対空攻撃、地上攻撃に優れている。敵に戦車・軽戦車があまりないときは武装3が有効だ。攻撃回数が多く、速度低下も1ですむ。燃料がちょっと少なめか。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
シュペル530	3	20	130	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
マジック	2	20	120	80	0	0	0	0	0	2	2	2	2
500 バクダン	1	15	0	0	720	440	240	0	48	0	2	1	1
タイチロケット	1	0	0	0	180	360	60	0	0	0	0	6	0
30mmコウクウ	1	1	120	280	160	130	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	130			高空	低空	地海	海中	燃料		500	400	400	600
基本燃料	400	視界(Hex)	6	5	3	1		対ミサイル防衛		0	0	0	0
価格	1100	防御率(%)	30	55	40	35		スピード低下		0	2	1	1
移動カウント	4							航続距離		125	67	80	120

F 戦闘機  
C 補助機  
G 戰ヘリ  
P 戰車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潛水艦

F	FFN	ラファール						戦闘機（空母）							
C	編成数 4 耐久数 2	生産国		米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	イ	
G	 														
戦ヘリ	☆注目ポイント フランスの最新の戦闘機。非常にバランスの取れた機体で、汎用性抜群である。普段は武装4でOKだが、制空権を握ったら武装3にしよう。この性能でミラージュ2000と同じ生産カウントなんて信じられない。														
P	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
戦車	シュペル530	3	20	130	0	0	0	0	0	0	4	0	0	2	
対空車	マジック	2	20	120	80	0	0	0	0	0	4	2	2	2	
砲兵	1000バクダン	1	15	0	0	480	280	264	0	60	0	4	3	2	
補助車	30mmコウクウ	1	1	120	280	160	130	0	0	0	3	3	3	3	
兵員	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
A	生産カウント	130	視界(Hex)	高空	低空	地海	海中	燃料	700	500	700	700			
対空車	基本燃料	500		6	5	3	1		対ミサイル防衛	0	0	0	0		
U	価格	1100	防御率(%)	34	59	44	39	スピード低下	0	2	2	1			
砲兵	移動カウント	4							航続距離	175	83	117	140		
T	FF-	クフィル						戦闘機							
補助車	編成数 4 耐久数 2	生産国		米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	イ	
I	 														
兵員	☆注目ポイント イスラエルが独自にミラージュ3を改良した機体。対地攻撃になかなか優れている。射程3の対空ミサイルがないことから、戦闘機というよりは攻撃機に分類する方が妥当かもしれない。武装4が最も使える。														
B	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
戦艦	Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	4	2	2	2	
M	ユウドウバクダン	1	15	0	0	200	130	120	0	42	0	1	0	0	
補助艦	500バクダン	1	15	0	0	450	275	150	0	30	0	0	1	3	
S	タイチロケット	1	10	0	0	150	330	42	0	0	0	0	2	0	
潜水艦	30mmコウクウ	1	1	80	240	120	110	0	0	0	1	1	1	3	
	生産カウント	110	視界(Hex)	高空	低空	地海	海中	燃料	500	500	500	400			
	基本燃料	400		6	5	3	1		対ミサイル防衛	0	0	0	0		
	価格	850	防御率(%)	22	47	32	27	スピード低下	0	1	2	2			
	移動カウント	4							航続距離	125	100	83	67		

	FF-	FSX						戦闘機							
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行

☆注目ポイント おそらくすべての戦闘機のなかで、最も実用的な戦闘機であろう。弱点がまったく見あたらない。対空攻撃、対地攻撃、対艦攻撃、どれを取っても一級の攻撃力を持っている。武装バランスはすべて申し分ないほどよい。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
1000 バクダン	1	15	0	0	480	280	264	0	60	2	0	4	0
ASM-1	9	50	0	0	0	0	259	0	0	0	4	0	0
スパロー	3	20	130	0	0	0	0	0	0	4	0	0	4
Sワインダー	2	20	120	80	0	0	0	0	0	2	2	2	2
20mmバルカン	1	1	180	300	140	120	0	0	0	0	8	0	3
生産カウント	130			高空	低空	地海	海中		燃料	700	500	700	500
基本燃料	500	視界(Hex)	6	5	3	1			対ミサイル防衛	0	0	0	0
価格	1100	防御率(%)	35	60	45	40			スピード低下	1	2	2	0
移動カウント	4								航続距離	140	83	117	125

	FF-	ビゲン						戦闘機							
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行

☆注目ポイント スウェーデンの主力戦闘機。これといって特徴はない。この程度の性能の戦闘機をうまく使いこなすにはかなりの熟練度が必要。初級者はもう1ランク上の機体を使うことをおすすめする。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
スカイフラッシュ	3	20	120	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	4	2	2	2
1000 バクダン	1	15	0	0	500	300	255	0	75	0	2	0	1
タイチロケット	1	0	0	0	150	330	42	0	0	0	0	4	0
30mmコウクウ	1	1	80	240	120	110	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	120			高空	低空	地海	海中		燃料	500	400	400	600
基本燃料	400	視界(Hex)	6	5	3	1			対ミサイル防衛	0	0	0	0
価格	850	防御率(%)	22	47	32	27			スピード低下	0	2	2	1
移動カウント	4								航続距離	125	67	67	120

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F		FF-	ドラケン						戦闘機							
G		編成数 4	耐久数 2	生産国		米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
戦闘機																
C																
補助機																
P																
戦車																
A																
対空車																
U																
砲兵																
T																
補助車																
I																
兵員																
S																
潜水艦																
B		生産カウント						高空	低空	地海	海中	燃料	600	500	600	700
戦艦		基本燃料	500	視界(Hex)	5	4	3	1				対ミサイル防衛	0	0	0	0
M		価格	750	防御率(%)	20	45	30	25				スピード低下	0	1	2	1
S		移動カウント	4									航続距離	150	100	100	140
F		FF-	グリペン						戦闘機							
G		編成数 4	耐久数 2	生産国		米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
C																
補助機																
P																
戦車																
A																
対空車																
U																
砲兵																
T																
補助車																
I																
兵員																
S																
潜水艦																
B		生産カウント						高空	低空	地海	海中	燃料	400	600	400	600
戦艦		基本燃料	400	視界(Hex)	6	5	3	1				対ミサイル防衛	0	0	0	0
M		価格	1000	防御率(%)	36	61	46	41				スピード低下	0	0	2	1
S		移動カウント	4									航続距離	100	150	67	120

☆注目ポイント 何ともできの悪い機体だ。射程3のミサイルがないから対空目的に使えないし、爆弾の威力や弾数が少ないので対地目的にも使えないし・・・。燃料や対高空防御率はまあまあなんだけど意味がない。

	FF-	F-16 F. ファルコン	戦闘機												
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行

☆注目ポイント こいつの対地攻撃力は素晴らしい。特に武装4の対地ロケット10回というのは何なのだろう。これはもはや戦闘機ではなく攻撃機である。そう納得したら、この機体を使うときは必ず武装4で飛ばそう。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
Sワインダー	2	20	120	80	0	0	0	0	0	6	2	2	2
ユウドウバクダン	1	15	0	0	780	480	486	0	126	0	0	1	0
1000バクダン	1	15	0	0	720	420	396	0	90	0	2	0	0
タイチロケット	1	10	0	0	210	390	72	0	0	0	0	0	10
20mmバルカン	1	1	180	300	140	120	0	0	0	1	1	1	3
生産カウント	130			高空	低空	地海	海中	燃料		600	600	600	500
基本燃料	500	視界(Hex)	6	5	3	1		対ミサイル防御		0	0	0	0
価格	1100	防衛率(%)	34	59	44	39		スピード低下		0	2	1	1
移動カウント	4							航続距離		150	100	120	100

	FF-	F-15 イーグル	戦闘機												
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行

☆注目ポイント 最強の戦闘機、といってよいだろう。スパローの対空攻撃力、誘導爆弾・1000爆弾の対地攻撃力、ともに素晴らしい。しかし悲しいかな、その攻撃力を活かす汎用武装パックのないのが残念。実際には意外と使いにくい機体なのだ。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
スパロー	3	20	140	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0
Sワインダー	2	20	120	80	0	0	0	0	0	4	4	4	4
ユウドウバクダン	1	15	0	0	780	480	486	0	126	0	0	1	0
1000バクダン	1	15	0	0	720	420	396	0	90	0	3	0	2
20mmバルカン	1	1	160	300	140	120	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	140	視界(Hex)	7	6	3	1	燃料		1000	700	700	800	
基本燃料	700	防衛率(%)	45	70	55	50	対ミサイル防御		0	0	0	0	
価格	1250						スピード低下		0	2	1	1	
移動カウント	4						航続距離		250	117	140	160	

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

E

輸送機

F

ヘリコプター

87



FF-

F-117

戦闘機

編成数

4

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

タ

ス

中

日

ラ



☆注目ポイント 防衛力一番！のステルス戦闘機。戦闘機といいつつ、内容は攻撃専用機である。しかも、1、2回しか攻撃のできない一発屋だ。はっきり言ってこの機体はゲームではまったく使えない。湾岸戦争で大活躍したのが嘘のようだ。

F  
戦闘機C  
補助機G  
戦ヘリP  
戦車A  
対空車U  
砲兵T  
補助車I  
兵員B  
戦艦M  
補助艦S  
潜水艦

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
ユウドウバクダン	1	15	0	0	520	320	324	0	84	1	0	0	0	
1000バクダン	1	15	0	0	480	280	264	0	60	0	2	1	0	
Sワインダー	2	20	120	80	0	0	0	0	0	2	0	2	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	160		高空	低空	地海	海中				燃料	500	300	500	0
基本燃料	300	視界(Hex)	6	5	3	1				対ミサイル防衛	0	0	0	0
価格	1350	防衛率(%)	50	75	60	55				スピード低下	0	0	0	0
移動カウント	6									航続距離	83	50	83	0



FF-

F-5E タイガーⅡ

戦闘機

編成数

4

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

タ

ス

中

日

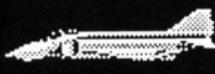
ラ



☆注目ポイント 生産カウントがたったの100しかからない安価な戦闘機だが、いかにも燃料が少なすぎる。武装2や3では空港から最大半径25ヘックスしか飛べないではないか。武装4なら少し使えるかもしれない。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	4	2	2	2	
1000バクダン	1	15	0	0	400	240	204	0	60	0	1	0	0	
タイチロケット	1	10	0	0	150	330	42	0	0	0	0	4	2	
20mmコウクウ	1	1	140	260	120	90	0	0	0	3	3	3	3	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	100		高空	低空	地海	海中				燃料	500	300	300	600
基本燃料	300	視界(Hex)	5	4	3	1				対ミサイル防衛	0	0	0	0
価格	600	防衛率(%)	19	44	29	24				スピード低下	0	2	2	1
移動カウント	4									航続距離	125	50	50	120

	FFN	F-4 ファントム2						戦闘機（空母）					
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス
												中	日



☆注目ポイント このクラスの戦闘機としては一級の性能をもつ。対空、対地攻撃力に優れ、空母にも載せることができる。なかでも500爆弾の威力は凄まじい。武装はパック3とパック4がおすすめだ。任務に応じて使い分けてほしい。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
スパロー	3	20	130	0	0	0	0	0	0	0	4	0	4
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	4	0	4	4
ユウドウバクダン	1	15	0	0	480	300	300	0	84	1	2	0	0
500バクダン	1	15	0	0	810	495	270	0	54	0	0	2	0
20mmバルカン	1	1	140	260	100	100	0	0	0	2	0	2	3
生産カウント	120			高空	低空	地海	海中	燃料		600	400	600	700
基本燃料	400	視界(Hex)		6	5	3	1	対ミサイル防護		0	0	0	0
価格	850	防御率(%)		20	45	30	25	スピード低下		1	1	2	0
移動カウント	4							航続距離		120	80	100	175

	FFN	F/A-18 ホーネット						戦闘機（空母）					
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス
												中	日



☆注目ポイント FSXを空母に載せられたら・・・と考える人にはこいつをすすめる。防御率は劣るかわりに、対地攻撃力がかなりパワーアップしている。しかし、F-4に比べると少しコストパフォーマンスが悪いような気がするが・・・。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
スパロー	3	20	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Sワインダー	2	20	120	80	0	0	0	0	0	2	2	2	4
1000バクダン	1	15	0	0	840	490	462	0	105	2	1	0	0
ハープーン	13	35	0	0	0	0	333	0	0	0	0	2	0
20mmバルカン	1	1	180	300	140	120	0	0	0	0	0	1	2
生産カウント	130	視界(Hex)		高空	低空	地海	海中	燃料		500	400	400	600
基本燃料	400	防御率(%)		6	5	3	1	対ミサイル防護		0	0	0	0
価格	1100			30	55	40	35	スピード低下		2	1	2	0
移動カウント	4							航続距離		83	80	67	150

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦



FF-

## MIG-19 ファーマー

戦闘機

編成数

4

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

イ

ス

中

日

行



☆注目ポイント 対地攻撃力がおまけ程度にしかない情けない戦闘機だ。加えて肝心の対空攻撃力も低すぎる。さすがは中国の戦闘機だ。こんな奴がふらふら飛んできても無視していいだろう。ただし、自国のヘリがそばにいるときは要注意。

G	戦ヘリ	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
		アトールIR	2	20	90	50	0	0	0	0	0	0	0	2	0
		30mmコウクウ	1	1	100	260	140	120	0	0	0	3	3	3	3
		500バクダン	1	15	0	0	140	90	40	0	12	1	0	0	0
		タイクロケット	1	10	0	0	120	300	30	0	0	0	2	0	0
		-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A	対空車	生産カウント	100		高空	低空	地海	海中		燃料		300	300	300	500
		基本燃料	300	視界(Hex)	5	4	3	1		対ミサイル防衛		0	0	0	0
		価格	500	防御率(%)	20	45	30	25		スピード低下		2	1	0	0
		移動カウント	4							航続距離		50	60	75	125



FF-

## MIG-21

戦闘機

編成数

4

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

イ

ス

中

日

行



☆注目ポイント これもどうしようもない戦闘機だ。いろいろな武器が装備できても、攻撃力が少なすぎるのだ。この生産カウントなら、対空か対地かどちらかの用途に徹するべきだ。中途半端はよくない。

B	戦艦	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
		アトールIR	2	20	90	50	0	0	0	0	0	4	0	0	0
		23mmコウクウ	1	1	100	260	120	110	0	0	0	3	3	3	3
		1000バクダン	1	15	0	0	180	110	90	0	30	0	1	2	0
		タイクロケット	1	10	0	0	120	300	30	0	0	0	2	0	4
		-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S	潜水艦	生産カウント	110		高空	低空	地海	海中		燃料		400	300	300	300
		基本燃料	300	視界(Hex)	5	4	3	1		対ミサイル防衛		0	0	0	0
		価格	600	防御率(%)	22	47	32	27		スピード低下		0	2	2	1
		移動カウント	4							航続距離		100	50	50	60

	FF-	MiG-23 フロッガー	戦闘機													
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	仮	ス	中	日	行

☆注目ポイント F-4 とならぶ東側の主力戦闘機である。データをよく見ればわかるが、F-4 に比べると MiG-23 は完敗である。対地攻撃に弱いし、武装パックが片寄りすぎている。武装1だと厄介な敵だが、あとはたいしたことはない。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
アベックス	3	20	120	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0
アフィッド	2	20	100	60	0	0	0	0	0	2	8	0	0
1000 バクダン	1	15	0	0	360	220	180	0	60	0	0	2	0
タイチロケット	1	0	0	0	120	300	30	0	0	0	0	0	4
23mmコウクウ	1	1	80	240	100	100	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	120			高空	低空	地海	海中	燃料		400	500	400	500
基本燃料	400	視界(Hex)	6	5	3	1		対ミサイル防御		0	0	0	0
価格	850	防衛率(%)	20	45	30	25		スピード低下		0	0	2	1
移動カウント	4							航続距離		100	125	67	100

	FFN	MiG-29	戦闘機（空母）													
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	仮	ス	中	日	行

☆注目ポイント この戦闘機は強い。燃料が少なめであることをのぞけば、必要にして充分な性能と有効な武装パックを持っている。対艦攻撃力を必要としないなら、FSXの艦載機バージョンを考えると、F/A-18よりも優れている。こちらの方が実用的だ。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
アラモ	3	20	130	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2
アフィッド	2	20	110	70	0	0	0	0	0	4	4	2	2
1000 バクダン	1	15	0	0	400	240	204	0	60	0	2	3	0
30mmコウクウ	1	1	120	280	160	130	0	0	0	3	3	3	3
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	130			高空	低空	地海	海中	燃料		400	400	400	600
基本燃料	400	視界(Hex)	6	5	3	1		対ミサイル防御		0	0	0	0
価格	1100	防衛率(%)	35	60	45	40		スピード低下		0	1	2	0
移動カウント	4							航続距離		100	80	67	150

F 戦闘機  
C 補助機  
G 戦ヘリ  
P 戦車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潜水艦



FFN

## SU-27 フランカー

戦闘機（空母）

編成数

4

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

久

ス

中

日

行



☆注目ポイント MiG-29を攻撃面でさらに強化したのが Su-27だ。武装パック2さえつけていれば恐いものなしである。工場に余裕があるなら、この戦闘機で主力を固めるのがいいだろう。防御率がちょっと低いので、被弾しないように心がけること。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
アラモ	3	20	130	0	0	0	0	0	0	6	2	0	4
アフィッド	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	2	2	4
1000 バクダン	1	15	0	0	400	240	204	0	60	0	3	3	0
30mmコウクウ	1	1	100	260	140	120	0	0	0	3	3	3	3
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	140		高空	低空	地海	海中	燃料		500	500	700	700	
基本燃料	500	視界(Hex)	7	6	3	1	対ミサイル防衛		0	0	0	0	
価格	1250	防護率(%)	29	54	39	34	スピード低下		0	2	2	0	
移動カウント	4						航続距離		125	83	117	175	



FF-

## F-104

戦闘機

編成数

4

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

久

ス

中

日

行



☆注目ポイント 対空攻撃を主任務にした戦闘機。射程3のアスピードはヘリにも効く変わった対空ミサイルだ。使い方によっては面白いユニットになる可能性がある。難を言えば防御率の低さ。いくらなんでも対高空14%はひどい！

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
アスピード	3	20	120	80	0	0	0	0	0	2	0	0	0
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	2	0	4
1000 バクダン	1	15	0	0	200	120	102	0	30	0	2	1	0
タイチロケット	1	10	0	0	150	330	30	0	0	0	0	2	0
20mmバルカン	1	1	140	260	100	100	0	0	0	0	0	0	3
生産カウント	120		高空	低空	地海	海中	燃料		600	400	500	600	
基本燃料	400	視界(Hex)	5	4	3	1	対ミサイル防衛		0	0	0	0	
価格	750	防護率(%)	14	39	24	19	スピード低下		0	2	2	0	
移動カウント	4						航続距離		150	87	83	150	



FU-

トーネード

戦闘攻撃機

編成数 4 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 武装パックによってまったく性格を異にする、ちょっと異色の戦闘攻撃機。パック2では対空攻撃力抜群の迎撃機、パック1では対地攻撃力抜群の攻撃機になる。弾数は少ないが1回の攻撃で相手に与えるダメージは大きい。

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

スカイフラッシュ 3 20 140 0 0 0 0 0 0 0 4 0 0

Sワインダー 2 20 120 80 0 0 0 0 0 2 2 2 2

1000 バクダン 1 15 0 0 720 420 396 0 90 2 0 0 1

ユウドウバクダン 1 15 0 0 780 480 486 0 126 0 0 1 0

27mmコウクウ 1 1 100 260 120 90 0 0 0 2 0 0 3

生産カウント 140 高空 低空 地海 海中 燃料 500 700 500 700

基本燃料 500 視界(Hex) 7 6 3 1 対ミサイル防衛 0 0 0 0

価格 850 防御率(%) 25 50 35 30 スピード低下 2 0 1 1

移動カウント 4 航続距離 83 175 100 140



FU-

F-111

戦闘攻撃機

編成数 4 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント このユニットに攻撃されたら、どんなにレベルの高い重戦車でも1回の攻撃で壊滅してしまうだろう。爆弾の破壊力を見れば納得がいく。フル編成だと過攻撃力となるので2機×4程度の編成でよい。武装はパック1か3が最も使える。

I

兵員

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

ユウドウバクダン 1 15 0 0 960 600 600 0 168 0 1 0 0

500 バクダン 1 15 0 0 1080 660 360 0 72 3 0 2 0

Sワインダー 2 20 110 70 0 0 0 0 0 0 0 0 0 6

20mmバルカン ----- 0 0 0 0 0 0 0 0 3 3 3 3

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

生産カウント 140 高空 低空 地海 海中 燃料 800 800 1000 1000

基本燃料 800 視界(Hex) 6 5 3 1 対ミサイル防衛 0 0 0 0

価格 850 防御率(%) 21 46 31 26 スピード低下 1 1 1 0

移動カウント 4 航続距離 160 160 200 250

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F		FU-	Su-24 フェンサー								戦闘攻撃機					
戦闘機	編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	ス	中	日	行
C																
G	☆注目ポイント 敵にまわすといやな奴。だいたい武装パック1を装備して飛んでくるので、射程の長い対空車両でかたずけるのが安全だろう。こいつの対地攻撃力はかなりもので、早めに始末しないとこちらの地上戦力に甚大な被害が出る。															
P	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
戦ヘリ	ユウドウバクダン	1	15	0	0	440	280	264	0	84	0	1	0	0	0	
ア	1000バクダン	1	15	0	0	600	360	306	0	90	2	0	1	0		
戦車	アフィッド	2	20	100	60	0	0	0	0	0	2	2	2	4		
A	23mmコウクウ	1	1	60	220	80	90	0	0	0	3	3	3	3		
対空車	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
U	生産カウント	140		高空	低空	地海	海中	燃料		500	700	500	700			
炮兵	基本燃料	500	視界(Hex)	6	5	3	1	対ミサイル防御		0	0	0	0			
T	価格	850	防衛率(%)	21	46	31	26	スピード低下		2	2	1	0			
補助車	移動カウント	4						航続距離		83	117	100	175			
I	F A -	ファンタンA								攻撃機						
B	編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	ス	中	日	行
M																
S	☆注目ポイント 中国製の唯一の攻撃機。中国製にしてはまあまあよくできている。例によって燃料が少ない。空港がそばにあれば武装パック1を、なければパック2を使うことになるだろう。スピードがないのは、最初から速度が遅いからだろうか。															
戦艦	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
補助艦	500バクダン	1	15	0	0	350	225	100	0	30	2	2	1	1		
潜水艦	タイチロケット	1	10	0	0	120	300	30	0	0	0	0	2	4		
S	アトルIR	2	20	90	50	0	0	0	0	0	2	0	0	0		
潜水艦	23mmコウクウ	1	1	40	200	60	80	0	0	0	2	2	2	2		
	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	生産カウント	100		高空	低空	地海	海中	燃料		300	500	500	300			
	基本燃料	300	視界(Hex)	4	3	3	1	対ミサイル防御		0	0	0	0			
	価格	600	防衛率(%)	19	44	29	24	スピード低下		0	0	0	0			
	移動カウント	6						航続距離		50	83	83	50			

	FAN	S. エタンダール						攻撃機（空母）							
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行

☆注目ポイント フランス製の艦上攻撃機。対艦ミサイルエグゾセを装備できる点が特色である。しかし、爆弾などの武装ができる弾数があまりにも少なすぎて使い物にならない。加えて、攻撃力も相当小さいし防御力も低い。何だこの弱さは！

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
500 バクダン	1	15	0	0	160	100	48	0	12	1	0	2	0
エグゾセ	8	35	0	0	0	0	240	0	0	0	1	0	0
タイチロケット	1	10	0	0	150	330	42	0	0	0	0	0	4
マジック	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	0	0	0
30mmコウクウ	1	1	40	200	80	90	0	0	0	0	2	0	3
生産カウント	110				高空	低空	地海	海中	燃料	400	500	300	300
基本燃料	300	視界(Hex)			4	3	3	1	対ミサイル防衛	0	0	0	0
価格	600	防衛率(%)			17	42	27	22	スピード低下	0	0	0	0
移動カウント	6								航続距離	67	83	50	50

	FA-	ジャギュア						攻撃機							
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行

☆注目ポイント イギリスとフランスが共同で開発しただけあって、このクラスでは優秀な攻撃機に仕上がっている。防御力の低さに目をつぶれば、移動カウント5のまま武装パック1を装備できる点は評価できる。こいつは使える攻撃機だ。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
ユウドウバクダン	1	15	0	0	720	450	450	0	126	0	1	0	0
1000 バクダン	1	15	0	0	330	195	180	0	45	2	0	0	1
タイチロケット	1	10	0	0	180	360	60	0	0	0	0	2	2
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	2	2	2
30mmコウクウ	1	1	40	200	80	90	0	0	0	3	0	0	3
生産カウント	110				高空	低空	地海	海中	燃料	400	400	500	400
基本燃料	400	視界(Hex)			4	3	3	1	対ミサイル防衛	0	0	0	0
価格	600	防衛率(%)			16	41	26	21	スピード低下	0	0	0	0
移動カウント	5								航続距離	80	80	100	80

F 戦闘機  
C 補助機  
G 戰ヘリ  
P 戰車  
A 對空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潛水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	FA-	アルファジェット	攻撃機
											編成数 4 耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊仮ス中日行	
												☆注目ポイント もともと練習機だったものを、むりやり攻撃用の実戦機にしてしまった機体である。そのためいろいろなところに弊害が出ている。まず搭載できる武装弾数、燃料がともに少なすぎる。武装パック4しか実際には使えない。	
												武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4	
												ユウドウバクダン 1 15 0 0 440 280 324 0 84 0 0 1 0	
												500バクダン 1 15 0 0 320 200 96 0 24 1 1 0 0	
												タイチロケット 1 10 0 0 150 330 42 0 0 0 0 0 4	
												Sワインダー 2 20 110 70 0 0 0 0 0 2 0 0 0 0	
												27mmコウクウ 1 1 40 200 60 80 0 0 0 0 2 0 3	
												生産カウント 100 高空 低空 地海 海中 燃料 300 500 300 300	
												基本燃料 300 視界(Hex) 4 3 3 1 対ミサイル防御 0 0 0 0	
												価格 500 防御率(%) 19 44 29 24 スピード低下 0 0 0 0	
												移動カウント 7 航続距離 43 71 43 43	
												三菱F1	攻撃機
											編成数 4 耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊仮ス中日行	
												☆注目ポイント 自衛隊の練習機を改良した、間に合わせの攻撃機。それにしてはよくできている。こいつの獲物は地上車両ではなく、海上艦である。国産の空対艦ミサイルASM-1を搭載している点が最大の売りである。Sワインダーを常時装備している。	
												武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4	
												500バクダン 1 15 0 0 360 220 120 0 24 2 0 1 0	
												ASM-1 9 35 0 0 0 0 224 0 0 0 2 0 0 0	
												タイチロケット 1 10 0 0 150 330 42 0 0 0 0 2 4	
												Sワインダー 2 20 110 70 0 0 0 0 0 2 2 2 2	
												20mmバルカン 1 1 120 240 80 90 0 0 0 0 2 0 3	
												生産カウント 110 高空 低空 地海 海中 燃料 400 500 500 500	
												基本燃料 400 視界(Hex) 4 3 3 1 対ミサイル防御 0 0 0 0	
												価格 600 防御率(%) 16 41 26 21 スピード低下 0 0 0 0	
												移動カウント 5 航続距離 80 100 100 100	

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

	FA-	A-10						攻撃機								
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
																

☆注目ポイント 最強の地上攻撃専用機。速度が遅いなどというなれ。武装パック4を見よ。対地ロケット15回の攻撃には驚く。相手が戦車ならパック1で一気に片をつけるべし。しかし時代の流れは早すぎる。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
ユウドウバクダン	1	15	0	0	720	450	450	0	126	0	1	0	0
1000 バクダン	1	15	0	0	660	390	360	0	90	3	0	2	0
タイチロケット	1	10	0	0	180	360	60	0	0	0	0	0	15
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	0	2	0	0
30 ガトリング	1	5	20	120	180	150	0	0	0	3	0	0	3
生産カウント	120			高空	低空	地海	海中	燃料		500	600	600	600
基本燃料	500	視界(Hex)		4	3	3	1	対ミサイル防衛		0	0	0	0
価格	750	防衛率(%)		23	48	33	28	スピード低下		0	0	0	0
移動カウント	8							航続距離		63	75	75	75

	FAN	A-4 スカイホーク						攻撃機（空母）								
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
																

☆注目ポイント 小型の万能機。重装備をした途端に速度低下が著しくなるのはいただけない。しかし、生産カウント100でここまで頑張っている機体も少ない。工場が少ないとときは、こいつを作つておくと何でも使えるので安心だ。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
1000 バクダン	1	15	0	0	550	325	300	0	75	1	2	0	0
タイチロケット	1	10	0	0	180	360	60	0	0	0	0	4	0
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	0	0	3
20mmコウクウ	1	1	80	200	60	80	0	0	0	3	3	3	3
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	100			高空	低空	地海	海中	燃料		500	400	500	500
基本燃料	400	視界(Hex)		4	3	3	1	対ミサイル防衛		0	0	0	0
価格	500	防衛率(%)		20	45	30	25	スピード低下		1	2	2	0
移動カウント	5							航続距離		83	57	71	100

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	FAN		A-6 イントルーダー						攻撃機（空母）								
											編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	仏	ス	中	日	イ
																	☆注目ポイント 対地攻撃と、対艦攻撃に目的を絞った艦上攻撃機。燃料が多いが、速度も遅いのであまり遠くへは行けない。しかし自分を守る術がないので、戦闘機に睨まれたらイチコロだ。制空権を取らないとちょっと使いにくいだろう。ハーブーンを持っているのが特徴。										
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4														
ユウドウバクダン	1	15	0	0	480	300	300	0	84	0	0	1	0														
1000 バクダン	1	15	0	0	880	520	480	0	120	2	0	0	1														
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	315	0	0	0	2	0	0														
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
生産カウント	120		高空	低空	地海	海中		燃料		700	900	700	900														
基本燃料	700	視界(Hex)	4	3	3	1		対ミサイル防衛		0	0	0	0														
価格	600	防御率(%)	18	43	28	23		スピード低下		1	1	0	0														
移動カウント	7							航続距離		88	113	100	129														
FAN	A-7 コルセア						攻撃機（空母）																				
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	仏	ス	中	日	イ											
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4														
ユウドウバクダン	1	15	0	0	720	450	600	0	168	0	1	0	0														
1000 バクダン	1	15	0	0	770	455	420	0	105	2	0	1	1														
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	2	4	2														
20mmバルカン	1	1	100	220	60	60	0	0	0	3	3	3	3														
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
生産カウント	110		高空	低空	地海	海中		燃料		600	600	600	800														
基本燃料	600	視界(Hex)	4	3	3	1		対ミサイル防衛		0	0	0	0														
価格	700	防御率(%)	17	42	27	22		スピード低下		1	1	0	0														
移動カウント	6							航続距離		86	86	100	133														

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

	FA-	MiG-27						攻撃機				
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス
											中	日



☆注目ポイント MiG-23を改造して攻撃機仕様にした機体である。そのため、搭載できる武装弾数に無理があるが、速度が戦闘機並に速くいやな奴だ。23ミリガトリング砲も意外に効くので、爆弾がなくなったからと安心はできない。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
1000 バクダン	1	15	0	0	400	240	204	0	60	1	2	1	0
タイチロケット	1	10	0	0	150	330	42	0	0	0	0	2	4
アフイット	2	20	100	60	0	0	0	0	0	2	0	0	0
23 ガトリング	1	1	60	140	120	120	0	0	0	3	3	3	3
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

生産カウント	120	高	空	低	空	地	海	海	中	燃料	400	400	500	500
基本燃料	400	視界(Hex)	5	4	3	1	対ミサイル防衛	0	0	0	0	0	0	0
価格	750	防御率(%)	15	40	25	20	スピード低下	0	1	1	1	1	1	1
移動カウント	4						航続距離	100	80	100	100	100	100	100

	FA-	Su-17 フィッター						攻撃機				
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス
											中	日



☆注目ポイント 速度が速くて生産カウントの少ない、お手ごろ攻撃機。ちゃんと1000爆弾を2回分装備できるのは優秀だ。対地ロケット6回の武装パック4も場合によっては有効。こんな奴ばっかり大量に飛んできたらてこずるだろうな。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
1000 バクダン	1	15	0	0	400	240	204	0	60	2	1	1	0	
タイチロケット	1	10	0	0	150	330	42	0	0	0	0	2	6	
アトールIR	2	20	90	50	0	0	0	0	0	0	2	0	0	
30mmコウクウ	1	1	60	220	100	90	0	0	0	3	3	3	3	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	100	高	空	低	空	地	海	海	中	燃料	400	500	500	600
基本燃料	400	視界(Hex)	4	3	3	1	対ミサイル防衛	0	0	0	0	0	0	0
価格	600	防御率(%)	17	42	27	22	スピード低下	1	0	1	1	1	1	1
移動カウント	5						航続距離	67	100	83	100	100	100	100

	FAN	SU-25	攻撃機（空母）
編成数	4	耐久数	2



☆注目ポイント ソ連版のA-10である。ただし、こちらは空母に載せることができる。その代わりに攻撃力が若干落ちている。この機体を使う気になれないのは燃料の少なさと、使える武装パックのなさであろう。Su-17の方がいやな相手だ。

戦闘機

補助機

G 戰ヘリ

P 戰車

A 対空車

U 砲兵

T 補助車

I 兵員

B 戰艦

M 補助艦

S 潜水艦

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
ユウドウバクダン	1	15	0	0	880	560	528	0	168	0	1	0	0
1000バクダン	1	15	0	0	500	300	255	0	75	1	0	2	0
タイチロケット	1	10	0	0	150	330	42	0	0	0	0	0	10
アフィッド	2	20	100	60	0	0	0	0	0	2	2	0	2
30mmコウクウ	1	1	60	220	100	100	0	0	0	4	0	0	3
生産カウント	120		高空	低空	地海	海中				300	300	300	500
基本燃料	300	視界(Hex)	4	3	3	1				対ミサイル防護	0	0	0
価格	750	防御率(%)	25	50	35	30				スピード低下	0	0	1
移動カウント	7									航続距離	43	43	38

	FVV	AV8 ハリアー	VTOL機(空母、ヘリ空母、揚陸艦)
編成数	4	耐久数	2



☆注目ポイント VTOL機は空母だけではなく、ヘリ空母、揚陸艦にも載せることができる。空港が少ないマップでこそ、その真価を発揮することができるだろう。ハリアーはその生き立ちからも、戦闘機ではなく攻撃機として使うのが正統だ。

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
ユウドウバクダン	1	15	0	0	840	525	525	0	147	0	1	0	0
1000バクダン	1	15	0	0	770	455	357	0	105	1	0	0	0
Sワインダー	2	20	110	130	0	0	0	0	0	2	2	4	0
タイチロケット	1	10	0	0	180	360	60	0	0	0	0	0	2
25mmコウクウ	1	1	80	240	100	100	0	0	0	3	0	0	2
生産カウント	130		高空	低空	地海	海中				燃料	400	400	400
基本燃料	400	視界(Hex)	6	5	3	1				対ミサイル防護	0	0	0
価格	850	防御率(%)	26	51	36	31				スピード低下	2	2	0
移動カウント	5									航続距離	57	57	80

F	VVV	Yak-38 フォージャー	VTOL機(空母、ヘリ空母、揚陸艦)												
編成数	4	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	ス	中	日	行
☆注目ポイント ソ連版ハリアーである。こちらは戦闘機用として設計されたので、対地攻撃は不得意である。キエフ級空母に載せて、空母の守り神として使うのが正しい。対艦ミサイル AS-10 はそのためにある。ちょっと生産カウントがかかりすぎる。															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
1000 バクダム	1	15	0	0	180	110	102	0	30	0	0	1	1		
AS-10	9	35	0	0	0	0	120	0	0	0	2	0	0		
アフィッド	2	20	100	60	0	0	0	0	0	2	2	0	0		
23mmコウクウ	1	1	60	220	80	70	0	0	0	2	0	2	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	130		高空	低空	地海	海中	燃料		300	300	300	500			
基本燃料	300	視界(Hex)	5	4	3	1	対ミサイル防衛		0	0	0	0			
価格	750	防御率(%)	20	45	30	25	スピード低下		0	2	1	1			
移動カウント	6						航続距離		50	38	43	71			



F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	 CL-	C-5 ギャラクシー	大型輸送機
	編成数 2 耐久数 5 生産国 米ソ独	生産カウント 180 移動カウント 6 航続距離 200	
		燃料 1200	搭載 G I L 1小隊
	価格 2000		
C 補助機	 CL-	An-124 ルスラン	大型輸送機
	編成数 2 耐久数 5 生産国 米ソ独	生産カウント 180 移動カウント 6 航続距離 200	
		燃料 1200	搭載 G I L 2小隊
	価格 2000		
G 戦ヘリ	 CS-	運輸 8型	小型輸送機
A 対空車	編成数 2 耐久数 4 生産国 米ソ独	生産カウント 140 移動カウント 7 航続距離 186	
		燃料 1300	搭載 I L 1小隊
	価格 1500		
U 砲兵	 CS-	トランザールC 160	小型輸送機
T 補助車	編成数 2 耐久数 4 生産国 米ソ独	生産カウント 140 移動カウント 8 航続距離 150	
I 兵員		燃料 1200	搭載 I L 1小隊
	価格 1500		
B 戦艦	 CS-	アエリタリアG 222 輸	小型輸送機
M 補助艦	編成数 2 耐久数 4 生産国 米ソ独	生産カウント 140 移動カウント 8 航続距離 138	
S 潜水艦		燃料 1100	搭載 I L 1小隊
	価格 1500		
	 CS-	川崎C-1	小型輸送機
	編成数 2 耐久数 4 生産国 米ソ独	生産カウント 140 移動カウント 6 航続距離 167	
		燃料 1000	搭載 I L 1小隊
	価格 1500		

	CS-	C-130	小型輸送機
--	-----	-------	-------

編成数	2	耐久数	4	生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行		
				生産カウント	140	移動カウント	7
				燃料	1200	航続距離	171
				価格	1500	搭載	I L 1小隊

	CS-	I I - 76 キャンディド	小型輸送機
--	-----	-----------------	-------

編成数	2	耐久数	4	生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行		
				生産カウント	140	移動カウント	6
				燃料	1200	航続距離	200
				価格	1500	搭載	I L 1小隊

	CS-	An-12 カブ	小型輸送機
--	-----	----------	-------

編成数	2	耐久数	4	生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行		
				生産カウント	140	移動カウント	6
				燃料	900	航続距離	150
				価格	1500	搭載	I L 1小隊



F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

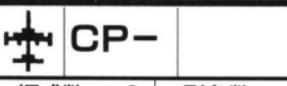
戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	 CP-	SH 5								対潜哨戒機					
C 補助機	編成数 2	耐久数 4	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	行
G 戦ヘリ					☆注目ポイント 洋上艦と潜水艦の両方によく効く53VAを装備している。威力はあるが弾数が少なく、移動カウントも遅いのであまり魅力がない機体である。										
P 戦車															
A 対空車	移動カウント 8	生産カウント 140	燃料	1200						高空	低空	地海	海中		
U 砲兵	航続距離 150	価格 2000	対ミサイル防衛	0	視界	3	3	3	5						
T 補助車	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
I 兵員	Mk 46	1	10	0	0	0	0	960	960	0	2	0	0	0	0
B 戦艦	パクライ	1	10	0	0	0	0	0	200	0	2	0	0	0	0
M 補助艦	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S 潜水艦					アトランティック2								対潜哨戒機		
	編成数 2	耐久数 4	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	行
	☆注目ポイント フランスの対潜哨戒機らしくエグゾセを搭載できる。洋上艦を攻撃するには射程の長い対艦ミサイルが絶対に必要だ。多目的の武装パックがないのが残念。														
	移動カウント 7	生産カウント 140	燃料	1300						高空	低空	地海	海中		
	航続距離 186	価格 2200	対ミサイル防衛	0	視界	3	3	3	5						
	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
	Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	4	0	0	0	0
	パクライ	1	10	0	0	0	0	0	450	0	0	0	2	0	0
	エグゾセ	8	35	0	0	0	0	210	0	0	0	0	8	0	0
					PS-1								対潜哨戒機		
	編成数 2	耐久数 4	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	行
	☆注目ポイント これは使えないユニットだ。速度が遅く、対潜攻撃力も小さい。対艦ミサイルもなく、潜水艦しか攻撃できない。この性能ならもう少し生産カウントを速くしてほしい。														
	移動カウント 8	生産カウント 140	燃料	1200						高空	低空	地海	海中		
	航続距離 150	価格 2200	対ミサイル防衛	0	視界	3	3	3	5						
	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
	Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	6	0	0	0	0
	パクライ	1	10	0	0	0	0	0	200	0	2	0	0	0	0
	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

	CP-	ニムロッド	対潜哨戒機
編成数	2	耐久数	4

☆注目ポイント 標準の武装パック1で、潜水艦も洋上艦も両方攻撃できる優れた対潜哨戒機だ。さらに速度が6カウントで燃料も一番多い1500なのはうれしい。おすすめのユニットだ。

移動カウント	6	生産カウント	140	燃料	1500		高空	低空	地海	海中
航続距離	250	価格	2200	対ミサイル防衛	0	視界	3	3	3	5
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1 P2 P3 P4
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	9 0 0 0
ハープーン	13	35	0	0	0	0	315	0	0	2 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0

	CP-	P-3C オライオン	対潜哨戒機
編成数	2	耐久数	4

☆注目ポイント 非常に優秀なアメリカ製の対潜哨戒機。自衛隊も持っている。ハープーン4回の攻撃が可能な武装パック1は使えるぞ。速度も速い。

移動カウント	6	生産カウント	140	燃料	1300		高空	低空	地海	海中
航続距離	217	価格	2200	対ミサイル防衛	0	視界	3	3	3	5
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1 P2 P3 P4
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	4 8 0 0
バクライ	1	10	0	0	0	0	0	400	0	0 0 3 0
ハープーン	13	35	0	0	0	0	315	0	0	4 0 0 0

	CPN	S-3 バイキング	対潜哨戒機（空母）
編成数	2	耐久数	4

☆注目ポイント P-3Cを艦載機にアレンジしたようなのがこのS-3である。しかし、装備できる武器に変わりはないものの、ハープーンとMk 46を同時に装備できないのはうれしくない。

移動カウント	6	生産カウント	140	燃料	1000		高空	低空	地海	海中
航続距離	167	価格	1700	対ミサイル防衛	0	視界	3	3	3	5
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1 P2 P3 P4
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	4 0 0 0
バクライ	1	10	0	0	0	0	0	300	0	0 1 0 0
ハープーン	13	35	0	0	0	0	315	0	0	0 0 2 0

F 戰闘機  
C 補助機  
G 戰ヘリ  
P 戰車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潛水艦

F  
戦闘機C  
補助機G  
戦ヘリP  
戦車A  
対空車U  
砲兵T  
補助車I  
兵員B  
戦艦M  
補助艦S  
潜水艦

CP-

II-38 メイ

対潜哨戒機

編成数

2

耐久数

4

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

久

ス

中

日

行



☆注目ポイント この機体もSH5とよく似た装備をしている。しかしこちらは53VAとバクライを同時に装備できないという違いがある。どちらにしてもあまり使えないことには違いがない。

移動カウント	7	生産カウント	140	燃料	1400		高空	低空	地海	海中			
航続距離	200	価格	2200	対ミサイル防御	0	視界	3	3	3	5			
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
53 VA	1	10	0	0	0	0	960	960	0	6	0	0	0
バクライ	1	10	0	0	0	0	0	500	0	0	2	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

	CW-	E-3 A セントリー	早期警戒機
編成数	2	耐久数	5
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
	生産カウント 200	移動カウント 6	航続距離 150
燃料	1500	高空 低空	地海 海中
価格	3200	視界 15	10 5 1
	CWN	E-2 C ホークアイ	早期警戒機（空母）
編成数	2	耐久数	5
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
	生産カウント 200	移動カウント 7	航続距離 150
燃料	1400	高空 低空	地海 海中
価格	2200	視界 13	8 5 1
	CW-	II-76 メインステイ	早期警戒機
編成数	2	耐久数	5
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
	生産カウント 200	移動カウント 6	航続距離 150
燃料	1400	高空 低空	地海 海中
価格	2700	視界 15	10 5 1
	CW-	TU-126 モス	早期警戒機
編成数	2	耐久数	5
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
	生産カウント 200	移動カウント 6	航続距離 150
燃料	1300	高空 低空	地海 海中
価格	2200	視界 13	8 5 1
	CW-	シャクルトンAEW	早期警戒機
編成数	2	耐久数	5
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
	生産カウント 200	移動カウント 8	航続距離 150
燃料	1600	高空 低空	地海 海中
価格	2200	視界 13	8 5 1
	CW-	DC-8 EE-5	早期警戒機
編成数	2	耐久数	5
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
	生産カウント 200	移動カウント 7	航続距離 150
燃料	1400	高空 低空	地海 海中
価格	2700	視界 15	10 5 1

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	CE- EF-111 レイブン 電子戦機
											編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行
											生産カウント 160 移動 4 高空 低空 地海 海中
											燃料 800 航続距離 200 視界 3 3 3 1
											価格 2500 防御率 21 46 31 26
											武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4
											----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
											対ミサイル防衛率 45 0 0 0
											CE- EA-6 プラウラー 電子戦機 (空母)
											編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行
											生産カウント 160 移動 6 高空 低空 地海 海中
											燃料 700 航続距離 117 視界 3 3 3 1
											価格 2500 防御率 18 43 28 23
											武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4
											----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
											対ミサイル防衛率 30 0 0 0
											CE- II-20 クートA 電子戦機
											編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行
											生産カウント 160 移動 7 高空 低空 地海 海中
											燃料 1400 航続距離 200 視界 3 3 3 1
											価格 2500 防御率 5 30 15 10
											武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4
											----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
											対ミサイル防衛率 20 0 0 0
											CE- キャンベラT Mk17 電子戦機
											編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行
											生産カウント 160 移動 5 高空 低空 地海 海中
											燃料 1000 航続距離 200 視界 3 3 3 1
											価格 2500 防御率 5 30 15 10
											武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4
											----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
											対ミサイル防衛率 20 0 0 0

	CE-	トーネード ECR	電子戦機
--	-----	-----------	------

編成数	2	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
				生産カウント	160	移動	4			高空	低空	地海	海中		
				燃料	500	航続距離	125	視界	4	4	4	1			
				価格	2500			防御率	25	50	35	30			



武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	4	0	0	0	
										対ミサイル防御率	40	0	0	0

	CE-	アエリタリア G222V	電子戦機
--	-----	--------------	------

編成数	2	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
				生産カウント	160	移動	8			高空	低空	地海	海中		
				燃料	1100	航続距離	138	視界	3	3	3	1			
				価格	1500			防御率	5	30	15	10			

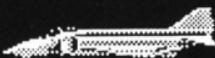
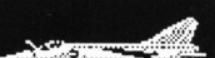


武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
										対ミサイル防御率	30	0	0	0

対ミサイル防御率



F 戦闘機  
C 助助機  
G 戦ヘリ  
P 戦車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 助助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 助助艦  
S 潜水艦

F 戦闘機	 CRN	RF-4 ファントムⅡ								偵察機（空母）				
C 補助機	編成数 2 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行								生産カウント 100 移動 4	高空	低空	地海	海中
G 戦ヘリ		燃料 500	航続距離 125	視界	3	4	7	1	価格 1300	防御率 25	50	35	30	
P 戦車	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
A 対空車	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
U 砲兵	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T 補助車	 CRN	RF/A-18								偵察機（空母）				
I 兵員	編成数 2 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行								生産カウント 100 移動 4	高空	低空	地海	海中
B 戦艦		燃料 500	航続距離 125	視界	3	4	7	1	価格 2100	防御率 35	60	45	40	
M 補助艦	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
S 潜水艦	Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	0	0	0
	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
 CR-	ジャギュアGR1								偵察機					
I 兵員	編成数 2 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行								生産カウント 100 移動 4	高空	低空	地海	海中
B 戦艦		燃料 500	航続距離 125	視界	3	4	7	1	価格 1100	防御率 21	46	31	26	
M 補助艦	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
S 潜水艦	Sワインダー	2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	0	0	0
	30mmコウクウ	1	5	40	200	80	90	0	0	0	3	0	0	0
 CR-	ミラージュF1CR								偵察機					
I 兵員	編成数 2 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行								生産カウント 100 移動 4	高空	低空	地海	海中
B 戦艦		燃料 600	航続距離 150	視界	3	4	7	1	価格 1600	防御率 27	52	37	32	
M 補助艦	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
S 潜水艦	30mmコウクウ	1	5	40	200	80	90	0	0	0	3	0	0	0
	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

 CR- RF-104 偵察機

編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行



生産カウント 100 移動 4 高空 低空 地海 海中

燃料 500 航続距離 125 視界 3 4 7 1

価格 1400 防御率 19 44 29 24

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

 CR- MiG-25R 偵察機

編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行



生産カウント 100 移動 3 高空 低空 地海 海中

燃料 500 航続距離 167 視界 3 4 7 1

価格 1600 防御率 27 52 37 32

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

 CR- MiG-21H 偵察機

編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行



生産カウント 100 移動 4 高空 低空 地海 海中

燃料 400 航続距離 100 視界 3 4 7 1

価格 1100 防御率 27 52 37 32

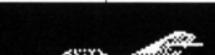
武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

23mmコウクウ 1 5 40 200 60 80 0 0 0 3 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

 CR- J-5 偵察機

編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行



生産カウント 100 移動 4 高空 低空 地海 海中

燃料 400 航続距離 100 視界 3 4 7 1

価格 900 防御率 25 50 35 30

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

23mmコウクウ 1 5 40 200 60 80 0 0 0 3 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

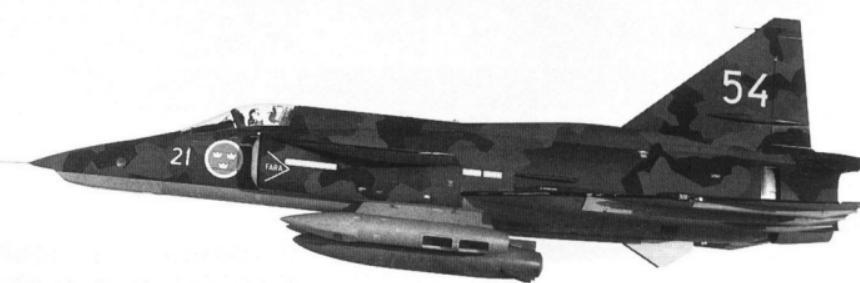
戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	 CR-	SF-37 ビゲン								偵察機					
C 補助機	編成数 2		耐久数 2		生産国 米ソ独		ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	イ
G 戦ヘリ			生産カウント 100		移動	4				高空	低空	地海	海中		
P 戦車	燃料 500		航続距離 125		視界		3	4	7	1					
A 対空車	価格 1600		防御率		25	50	35	30							
U 砲兵	武器名称		射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
T 補助車	Sワインダー		2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	0	0	0
I 兵員			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B 戦艦			RF-5E タイガーアイ								偵察機				
M 補助艦	編成数 2		耐久数 2		生産国 米ソ独		ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	イ
S 潜水艦			生産カウント 100		移動	4				高空	低空	地海	海中		
	燃料 300		航続距離 75		視界		3	4	7	1					
	価格 1100		防御率		24	49	34	29							
	武器名称		射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
	Sワインダー		2	20	110	70	0	0	0	0	0	2	0	0	0
	20mmコウクウ		1	5	80	200	60	80	0	0	0	3	0	0	0
															

	CK-	KC-10	給油機
編成数	2	耐久数	2
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
生産カウント	140	移動カウント	5 航続距離 240
燃料	1200		
価格	1700		
	CK-	トライスター KC-1	給油機
編成数	2	耐久数	2
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
生産カウント	140	移動カウント	5 航続距離 240
燃料	1200		
価格	1700		
	CK-	KC-135	給油機
編成数	2	耐久数	2
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
生産カウント	140	移動カウント	5 航続距離 240
燃料	1200		
価格	1700		
	CK-	TU-16 バジヤー 補	給油機
編成数	2	耐久数	2
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
生産カウント	140	移動カウント	5 航続距離 160
燃料	800		
価格	1700		
	CK-	ボーイング 707 タンカー	給油機
編成数	2	耐久数	2
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
生産カウント	140	移動カウント	5 航続距離 240
燃料	1200		
価格	1700		
	CK-	KC-130	給油機
編成数	2	耐久数	2
生産国	米ソ独	ワ英仏伊々ス中日行	
生産カウント	140	移動カウント	7 航続距離 240
燃料	1200		
価格	1700		

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

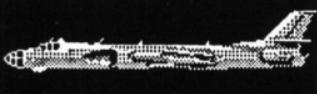
<b>F</b>	<b>CK-</b>	<b>アエリタリアG 222 補</b>	<b>給油機</b>
戦闘機	編成数 2	耐久数 2	生産国 米ソ独 ワ英仏伊久ス中日イ
C			生産カウント 140 移動カウント 8 航続距離 137
補助機			燃料 1100
G			価格 1700



**F** 戦闘機  
**C** 補助機  
**G** 戦ヘリ  
**P** 戦車  
**A** 対空車  
**U** 砲兵  
**T** 補助車  
**I** 兵員  
**B** 戦艦  
**M** 補助艦  
**S** 潜水艦

 CB- TU-16 バジヤー 爆 爆撃機

編成数 2 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行



☆注目ポイント 今では中国の戦略爆撃機。搭載できる武器を見る限り、なかなか優秀だと思われる。こいつの弱点はやはり耐久数。他の爆撃機の半分以下の2である。攻撃されたら終わりだ。

移動カウント 5 生産カウント 200 燃料 800 高空 低空 地海 海中

航続距離 160 價格 1700 対ミサイル防衛 0 防御率 15 40 30 20

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

オオガタバクダン 1 15 0 0 0 0 0 200 4 0 0 0

AS-12 9 35 0 0 0 0 180 0 0 0 2 0 0

23mmコウクウ 1 5 40 200 60 80 0 0 0 3 3 0 0

 CB- B-52 爆 撃 機

編成数 2 耐久数 4 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行



☆注目ポイント 湾岸戦争でも活躍した大型の戦略爆撃機。実際の機体はこのゲーム中のデータよりも遙かに強力な爆弾を持っている。ハーブーンを搭載できるのは見逃せない。

移動カウント 5 生産カウント 200 燃料 1000 高空 低空 地海 海中

航続距離 200 價格 1700 対ミサイル防衛 0 防御率 20 45 35 25

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

オオガタバクダン 1 15 0 0 0 0 0 200 5 0 0 0

ハーブーン 13 35 0 0 0 0 315 0 0 0 12 0 0

20mmバルカン 1 1 100 220 60 60 0 0 0 3 3 0 0

 CB- B-1 爆 撃 機

編成数 2 耐久数 6 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行



☆注目ポイント アメリカの新型戦略爆撃機。B-52が古くなったので順次この機体に入れ替わりつつある。ステルス性を持ち防御力が非常に高い。でもこんな機体まったく使えない。

移動カウント 5 生産カウント 200 燃料 1100 高空 低空 地海 海中

航続距離 220 價格 2700 対ミサイル防衛 0 防御率 35 60 50 40

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

オオガタバクダン 1 15 0 0 0 0 0 200 16 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

F 戦闘機

C 補助機

G 戦ヘリ

P 戦車

A 対空車

U 砲兵

T 補助車

I 兵員

B 戦艦

M 補助艦

S 潜水艦

F 戦闘機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	CB-	TU-26	爆撃機	
編成数	2	耐久数	5	生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行								
航続距離	200	価格	2200	対ミサイル防御	0	防御率	20	45	35	25			
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
オオガタバクダン	1	15	0	0	0	0	0	200	5	0	0	0	
AS-6	9	35	0	0	0	0	800	0	0	0	3	0	
23mmコウクウ	1	1	40	200	60	80	0	0	0	3	3	0	
移動カウント	4	生産カウント	200	燃料	800			高空	低空	地海	海中		
編成数	2	耐久数	6	生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行								
航続距離	225	価格	2700	対ミサイル防御	0	防御率	30	55	45	35			
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
オオガタバクダン	1	15	0	0	0	0	0	200	6	0	0	0	
AS-6	9	35	0	0	0	0	800	0	0	0	3	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
移動カウント	4	生産カウント	200	燃料	900			高空	低空	地海	海中		
編成数	2	耐久数	6	生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行								
航続距離	225	価格	2700	対ミサイル防御	0	防御率	30	55	45	35			
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
オオガタバクダン	1	15	0	0	0	0	0	200	6	0	0	0	
AS-6	9	35	0	0	0	0	800	0	0	0	3	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	



	GAH	A129 マングスタ						攻撃ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)							
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
															

☆注目ポイント 標準的な攻撃ヘリである。対戦車ミサイルTOWを同時に8発も搭載できるのがいい。防御率も高い方で、バランスが取れている。速度は少し遅い。

移動カウント	11	生産カウント	46	燃料	600		高	空	低	空	地	海	海	中
航続距離	55	価格	150	対ミサイル防御	0	防	御	率	35	32	27	27		
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潛水	建物	P1	P2	P3	P4	
TOW	1	10	0	0	150	0	0	0	0	8	8	0	0	
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	2	0	4	2	
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	0	0	0	6	0	6	

	GAH	AH-1 ヒューイコブラ						攻撃ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)							
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
															

☆注目ポイント 攻撃ヘリはすべてこのヒューイコブラを基準に考えている。それほどこの機体はバランスが取れているのだ。使える武装バックといいい、速度といい申し分ない。

移動カウント	10	生産カウント	46	燃料	600		高	空	低	空	地	海	海	中
航続距離	60	価格	150	対ミサイル防御	0	防	御	率	34	31	26	26		
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潛水	建物	P1	P2	P3	P4	
TOW	1	10	0	0	150	0	0	0	0	8	0	0	0	
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	2	4	0	0	
20キカンホウ	1	5	0	10	16	35	0	0	0	6	6	0	0	

	GAH	AH-64 アパッチ						攻撃ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)							
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
															

☆注目ポイント 最強の攻撃ヘリである。湾岸戦争では出番があまりなかったが、大戦略III'90ではどうかというと・・・やっぱり出番がなさそうだ。これほどの破壊力はあまり必要ない。

移動カウント	10	生産カウント	50	燃料	600		高	空	低	空	地	海	海	中
航続距離	60	価格	200	対ミサイル防御	0	防	御	率	38	35	30	30		
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潛水	建物	P1	P2	P3	P4	
ヘルファイア	1	10	0	0	160	0	0	0	0	16	8	0	0	
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	0	2	4	0	
30キカンホウ	1	5	0	10	20	30	0	0	0	6	6	6	0	

F 戦闘機  
C 補助機  
G 戰ヘリ  
P 戰車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 潛水艦

F 戦闘機	 GAH	Mi - 24 ハインド								攻撃ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)							
C 補助機	編成数 6	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行								☆注目ポイント ハインドの武装パック1は、攻撃ヘリとして最もバランスが取れている。ヘリは弾を全部撃ちつくす前に燃料切れとなることが多い。必要にして充分な弾数はこの程度でよい。						
G 戦ヘリ																	
P 戦車	移動カウント 11	生産カウント 46	燃料 600			高空 低空 地海 海中											
A 対空車	航続距離 55	価格 150	対ミサイル防衛 0			防御率 29 26 21 21											
U 砲兵	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
T 補助車	スパイアラル	1	10	0	0	130	0	0	0	0	4	0	0	0			
I 兵員	タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	4	0	0	0			
B 戦艦	30キカンホウ	1	5	0	10	20	30	0	0	0	6	0	0	0			
M 補助艦	 GAH	Mi - 28 ハボック								攻撃ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)							
S 潜水艦	編成数 6	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行								☆注目ポイント ハインドをパワーアップした東側最強の攻撃ヘリ。攻撃力・防御力ともにヒューエイコブラとほとんど同じである。なぜか武装もまったく同じだ。速度は1カウント遅い。						
																	
	移動カウント 11	生産カウント 48	燃料 500			高空 低空 地海 海中											
	航続距離 45	価格 150	対ミサイル防衛 0			防御率 36 33 28 28											
	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
	スパイアラル	1	10	0	0	150	0	0	0	0	8	0	0	0			
	タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	2	4	0	0			
	30キカンホウ	1	5	0	10	20	30	0	0	0	6	6	0	0			
	 GAH	MBB BO105								攻撃ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)							
	編成数 6	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行								☆注目ポイント 他の攻撃ヘリに比べて生産カウントが少し早い分、攻撃率が低くなっている。対地ロケットを装備できないと、兵員に対してうまく攻撃できないのでいらだつ。						
																	
	移動カウント 11	生産カウント 44	燃料 600			高空 低空 地海 海中											
	航続距離 55	価格 150	対ミサイル防衛 0			防御率 32 29 24 24											
	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
	HOT	1	10	0	0	130	0	0	0	0	8	0	0	0			
	20キカンホウ	1	5	0	10	16	35	0	0	0	6	0	0	0			
	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			

	GFH	ホッカム							対空攻撃ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)			
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス
												
☆注目ポイント	異色の対ヘリ用攻撃ヘリ。ヘリのくせに対空ミサイルを持っている変な奴。武装を変えれば普通の攻撃ヘリになるが、攻撃力はハイアンド程度。使いにくいユニットだ。											
移動カウント	10	生産カウント	50	燃料	500				高空	低空	地海	海中
航続距離	50	価格	200	対ミサイル防御	0	防御率	38	35	30	30		
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3
アフィッド	2	20	100	120	0	0	0	0	0	4	0	0
スパイラル	1	10	0	0	130	0	0	0	0	0	4	0
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	0	2	0
	GSH	SH-3 シーキング							対潜ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)			
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス
												
☆注目ポイント	相手が洋上艦を作ってきたら、手っとり早い対策法として対艦ミサイルを持った対戦ヘリを作るのがいい。1部隊最大12ユニットまで詰め込めるので、総攻撃力は大きい。											
移動カウント	10	生産カウント	44	燃料	700				高空	低空	地海	海中
航続距離	70	価格	100	対ミサイル防御	0	防御率	26	23	18	18		
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	4	0	0
バクライ	1	10	0	0	0	0	0	200	0	0	2	0
ハーブーン	13	55	0	0	0	0	315	0	0	0	0	2
	GSH	SH-60 シーホーク							対潜ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)			
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス
												
☆注目ポイント	情けないほどの性能。SH-3がいれば事足りる。生産カウントが2カウントも多いんだから、もうちょっとなんか特技がほしいよね。											
移動カウント	10	生産カウント	46	燃料	700				高空	低空	地海	海中
航続距離	70	価格	100	対ミサイル防御	0	防御率	30	27	22	22		
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	2	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦



GSH

## Ka-27 ヘリックス

対潜ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)

編成数 6

耐久数 2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

々ス

中

日

行



☆注目ポイント 潜水艦に対する抜群の攻撃力をを持つ。それ以外には使いようがない。まあこういうのがあってもいいでしょう。対潜攻撃のプロフェッショナル。

移動カウント	11	生産カウント	44	燃料	700		高空	低空	地海	海中			
航続距離	64	価格	100	対ミサイル防御	0	防御率	26	23	18	18			
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
TYPEC	1	10	0	0	0	0	672	672	0	2	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



GSH

## Mi-14 ヘイズ

対潜ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)

編成数 6

耐久数 2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

々ス

中

日

行



☆注目ポイント Ka-27の性能ダウン版。攻撃力は変わらないが、速度が遅くなっている。その代わりうれしいことに生産カウントが2カウント速くなっている。こちらの方がお値打ちだ。

移動カウント	12	生産カウント	42	燃料	700		高空	低空	地海	海中			
航続距離	58	価格	100	対ミサイル防御	0	防御率	26	23	18	18			
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
TYPEC	1	10	0	0	0	0	672	672	0	2	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



	ICH	SA 3 4 1 ガゼル						汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)								
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	仮	ス	中	日	行
																

☆注目ポイント 標準の武装パック1が一番使えるので、武装変更のめんどくさい人はこのユニットを使うといい。防御率が高く速度も速いので、実用的な機体である。

移動カウント	10	生産カウント	44	燃料	700				高空	低空	地海	海中
航続距離	70	価格	200	対ミサイル防衛	0	防御率	32	29	24	24		

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
HOT	1	10	0	0	130	0	0	0	0	4	4	0	0
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	2	0	0	0
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	0	0	6	0	0	0

	ICH	WG 1 3 リンクス						汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)				
---	-----	-------------	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--

☆注目ポイント 空中機動歩兵は主に占領を行い、時には地上車両を攻撃することもある。このリンクスはそれに加えて、たまに潜水艦を攻撃することもできる。ごくたまにだと思うけどね。

移動カウント	10	生産カウント	44	燃料	700				高空	低空	地海	海中
航続距離	70	価格	200	対ミサイル防衛	0	防御率	28	25	20	20		

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
HOT	1	10	0	0	130	0	0	0	0	8	0	0	0
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	0	2	0	0
20キカンホウ	1	5	0	10	16	35	0	0	0	6	6	0	0

	ICH	UH-1 イロコイ						汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)				
---	-----	-----------	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--

☆注目ポイント 生産カウントが一番速い。とかいって調子にのってこいつを作りすぎると、配置したときにいちいち行う武装変更がめんどくさくなり、速度の遅さでいらっしゃることになる。

移動カウント	12	生産カウント	40	燃料	700				高空	低空	地海	海中
航続距離	58	価格	100	対ミサイル防衛	0	防御率	26	23	18	18		

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
TOW	1	10	0	0	130	0	0	0	0	0	0	4	0
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	0	4	0	0
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	0	0	6	0	0	0

F  
戦闘機C  
補助機G  
戦ヘリP  
戦車A  
対空車U  
砲兵T  
補助車I  
兵員B  
戦艦M  
潜水艦S  
補助艦L  
潜水艦

F 戦闘機	 ICH	V-22 オスプレイ	汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)										
C 補助機	編成数 6 耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	☆注目ポイント 古領活動を主目的とした汎用ヘリ。実際の機体はティルトローター機といって、プロペラが横にも縦にもなる変わったもので、ヘリコプターではない。ヘリよりも速い。										
G 戦ヘリ		移動カウント 9 生産カウント 50 燃料 1100	高空	低空	地海	海中							
P 戦車	航続距離 122 価格 500 対ミサイル防御 0 防御率 38 35 30 30	武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4											
A 対空車	タイチロケット 1 10 0 0 120 360 30 0 0 2 0 0 0	キジュウ 1 5 0 3 5 30 0 0 0 6 0 0 0	----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0										
U 砲兵	 ICH	UH-60	汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)										
T 補助車	編成数 6 耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	☆注目ポイント 通称ブラックホークというこの汎用ヘリは、機体の横にアパッチにも搭載されているヘルファイヤーを16発も搭載できる。この重装備はもはや攻撃ヘリである。										
I 兵員	移動カウント 10 生産カウント 46 燃料 700	高空 低空 地海 海中	航続距離 70 価格 200 対ミサイル防御 0 防御率 30 27 22 22										
B 戦艦	武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4	ヘルファイアー 1 10 0 0 140 0 0 0 0 16 0 0 0	キジュウ 1 5 0 3 5 30 0 0 0 6 0 0 0	----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0									
M 補助艦	 ICH	Z-5	汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)										
S 潜水艦	編成数 6 耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	☆注目ポイント UH-1とならんで生産カウントが速い。スワッターなどという旧式の対戦車ミサイルを積んでるので攻撃力はあまりない。何よりも速度12というのが許せない。										
	移動カウント 12 生産カウント 40 燃料 700	高空 低空 地海 海中	航続距離 58 価格 100 対ミサイル防御 0 防御率 24 21 16 16										
	武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4	スワッター 1 10 0 0 90 0 0 0 0 4 0 0 0	キジュウ 1 5 0 3 5 30 0 0 0 6 0 0 0	----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0									

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

ICH		Mi - 8 ヒップ						汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)								
編成数	6	耐久数	2 <th>生産国</th> <td>米</td> <td>ソ</td> <td>独</td> <td>ワ</td> <td>英</td> <td>仏</td> <td>伊</td> <td>イ</td> <td>ス</td> <td>中</td> <td>日</td> <td>行</td>	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
												☆注目ポイント 東側の標準的な汎用ヘリ。空中機動歩兵は生産カウントの後に移動カウントが重要になってくる。このヒップは微妙なところだが、筆者の経験では大して使えなかった。				

移動カウント	11	生産カウント	42	燃料	700				高空	低空	地海	海中	
航続距離	64	価格	100	対ミサイル防御	0	防御率	26	23	18	18			
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
サガー	1	10	0	0	110	0	0	0	0	4	0	0	0
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	0	6	0	0
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	0	0	6	6	0	0

ICH		Mi - 17 ヒップH						汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)								
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
												☆注目ポイント ヒップを攻撃面・防御面でパワーアップした機体。スパイアラルは確かによく効く。UH-60を作るのであれば、このヒップHのはうが実用的にはいいような気がする。				
移動カウント	11	生産カウント	42	燃料	700				高空	低空	地海	海中				
航続距離	64	価格	200	対ミサイル防御	0	防御率	28	25	20	20						
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
スパイアラル	1	10	0	0	130	0	0	0	0	4	0	0	0			
タイチロケット	1	10	0	0	120	360	30	0	0	0	6	0	0			
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	0	0	6	6	0	0			

ICH		AS 332 S. ピューマ						汎用ヘリ(空母、ヘリ空母、揚陸艦)								
編成数	6	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
												☆注目ポイント これは最低だ。いくら空中機動歩兵は占領に専念すればいいといっても、ゲーム中では地上車両を攻撃すべき状況が意外にある。せめて対地ロケットでも装備できたら・・・。				
移動カウント	11	生産カウント	42	燃料	700				高空	低空	地海	海中				
航続距離	64	価格	180	対ミサイル防御	0	防御率	28	25	20	20						
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	0	0	6	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦				
 PPG	69式戦車							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス			
	☆注目ポイント 重戦車というよりは中戦車ともいべき中国製の戦車。生産カウントの割に働いてくれる。速度が速ければもっと使い物になると思う。													
移動カウント	25	33	22	33	33	44	55	0	55	22	55	0	33	22
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
100 カックウ	1	10	0	0	108	64	0	3	防衛率	29	16	32	37	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	8	生産カウント	19	燃料	2500		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防御	0		
 PPG	センチュリオン							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス			
	☆注目ポイント これも典型的な中戦車。中戦車としては一番コストパフォーマンスのいいユニットだ。攻撃力は申し分ないから、あとは速度だな。													
移動カウント	25	33	22	33	33	44	55	0	55	22	55	0	33	22
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
105 ライフル	1	10	0	0	118	64	0	6	防衛率	24	14	27	32	
キジュウ	1	1	0	8	10	35	0	6	生産カウント	16	燃料	1700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	65	対ミサイル防御	0		
 PPG	チーフテン							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス			
	☆注目ポイント これは重戦車。イギリスは輸出用にセンチュリオンとこのチーフテンを作っている。さらに国内防衛用に世界最強クラスのチャレンジャーも別に作っている。すごい国だ。													
移動カウント	25	33	22	33	33	44	55	0	55	22	55	0	33	22
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
120 ライフル	1	10	0	0	134	77	0	6	防衛率	57	30	60	65	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	8	生産カウント	27	燃料	2700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	95	対ミサイル防御	0		

	PPG	チャレンジャー							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)																		
編成数	8	耐久数	2	生産国							米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	行					
移動カウント			22		30		20		30		30		40		50		0		50		50		0		30		20

☆注目ポイント イギリスの戦車はなぜかみな川に弱い。他国の戦車よりもかなりスピードが落ちる。不思議だ。このチャレンジャーは防御率が全地上ユニット中最高である。

移動カウント		22		30		20		30		30		40		50		0		50		50		0		30		20
--------	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
120ライフル	1	10	0	0	146	83	0	5	防衛率	67	35	70	75
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	8	生産カウント	33	燃料	2200	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	120	対ミサイル防衛	0	

	PPG	AMX 30							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)													
編成数	8	耐久数	2	生産国							米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	行

☆注目ポイント フランスの主力戦車。20年ほど前まではこの程度の戦車が各先進国の主力だった。ドイツのレオパルト1と甲乙つけがたい優秀な性能を持っている。

移動カウント		20		27		18		27		27		36		36		0		36		18		36		0		27		18
--------	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
105ライフル	1	10	0	0	124	67	0	5	防衛率	35	19	38	43
20キカンホウ	1	5	0	10	16	35	0	4	生産カウント	25	燃料	3000	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	2	配置価格	95	対ミサイル防衛	0	

	PPG	ルクレルク							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)													
編成数	8	耐久数	2	生産国							米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	行

☆注目ポイント フランスの新型重戦車。攻撃力・防御率ともに世界のトップクラスである。速度もかなり速いので、へたな軽戦車よりも速い。戦車のスピードが遅いなんてのは過去の話。

移動カウント		20		27		18		27		27		36		36		0		36		18		36		0		27		18
--------	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----	--	----	--	---	--	----	--	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
120カックウ	1	10	0	0	156	83	0	4	防衛率	57	30	60	65
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	5	生産カウント	31	燃料	2900	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	120	対ミサイル防衛	0	

F 戰闘機  
C 補助機  
G 戰ヘリ  
P 戰車  
A 對空車  
U 砲兵  
T 補助車  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潛水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦					
	PPG	レオパルド 1							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
				☆注目ポイント ドイツの誇ったかつての主力戦車。フランスのAMX 30と甲乙つけがたいほどの優秀さを持っていた。現在は主力の座をレオパルド2に明け渡しつつある。											
移動カウント	 20	 27	 18	 27	 27	 36	 36	 0	 36	 18	 36	 0	 27	 18	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中			
105ライフル	1	10	0	0	124	67	0	6	防衛率	39	21	42	47		
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	11	生産カウント	23	燃料	3000			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	95	対ミサイル防御	0			
	PPG	レオパルド 2							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
				☆注目ポイント 主力戦車としては世界最強である。また、ゲーム中でも攻撃力が最強の戦車に設定されている。この攻撃力・防衛率で最高速度17カウントはたまつもんじゃない。											
移動カウント	 19	 26	 17	 26	 26	 34	 34	 0	 34	 17	 34	 0	 26	 17	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中			
120カックウ	1	10	0	0	156	83	0	4	防衛率	58	30	61	66		
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	12	生産カウント	31	燃料	2900			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	120	対ミサイル防御	0			
	PPG	メルカバMK 2							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
				☆注目ポイント イスラエルが独自に開発した重戦車。他の戦車と違って迫撃砲を備えていたり、数人の歩兵を輸送できたりする。ゲームではそれらが考慮されていない。残念！											
移動カウント	 26	 35	 23	 35	 35	 46	 58	 0	 58	 23	 58	 0	 35	 23	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中			
105ライフル	1	10	0	0	136	73	0	6	防衛率	41	22	44	49		
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	20	生産カウント	27	燃料	2700			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	95	対ミサイル防御	0			

	PPG	61式戦車	主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
--	-----	-------	---------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行



☆注目ポイント これは日本の中戦車だ。それでも攻撃率が低すぎる。センチュリオンと比べて防御率が多いものの、あとは全部下回っている。使えない。

移動カウント	26	35	23	35	35	46	58	0	58	23	58	0	35	23
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
90mmライフル	1	10	0	0	92	56	0	5	防衛率	30	16	33	38	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	2	生産カウント	17	燃料	1700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防衛	0		

	PPG	74式戦車	主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
--	-----	-------	---------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行



☆注目ポイント 現在日本の主力となっている重戦車。A MX 30 やレオパルド1クラスの戦車としてはなかなか優秀だが、ただ一つ、速度が遅いのに腹が立つ。

移動カウント	24	32	21	32	32	42	42	0	42	21	42	0	32	21
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
105ライフル	1	10	0	0	124	67	0	5	防衛率	38	20	41	46	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	10	生産カウント	23	燃料	2000		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	95	対ミサイル防衛	0		

	PPG	90式戦車	主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
--	-----	-------	---------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行



☆注目ポイント 日本がつい最近正式化した最新式の重戦車。潜在能力はレオパルド2やM1をしのぐともいわれている。ゲームデータにもそれが反映されている。

移動カウント	20	27	18	27	27	36	36	0	36	18	36	0	27	18
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
120カックウ	1	10	0	0	156	83	0	4	防衛率	59	31	62	67	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	12	生産カウント	31	燃料	2900		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	120	対ミサイル防衛	0		

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	PPG	8 8 戦車	主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
											編成数 8 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行	
												☆注目ポイント 韓国の最新型戦車。先進各国の戦車に比べるとちょっと見劣りするが、全体としてはかなりの性能だ。うーむ韓国の技術も侮れないな。	
											移動カウント		
											武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1	高空 低空 地海 海中
											105ライフル	1 10 0 0 136 73 0 5	防御率 49 26 52 57
											キジュウ	1 1 0 3 5 30 0 7	生産カウント 31 燃料 2700
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0	配置価格 95 対ミサイル防衛 0
												主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)	
											編成数 8 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行	
												☆注目ポイント スウェーデンの主力戦車。砲頭のない特殊な形状をしており、防御率が高い。ゲームではあまりそれが感じられない。速度の遅さが大問題だ。	
											移動カウント		
											武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1	高空 低空 地海 海中
											105ライフル	1 10 0 0 124 67 0 5	防御率 35 19 38 43
											キジュウ	1 1 0 3 5 30 0 5	生産カウント 21 燃料 2300
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0	配置価格 95 対ミサイル防衛 0
												主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)	
											編成数 8 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行	
												☆注目ポイント これはもう古い戦車だ。いまだにこんなのが使っている国があるのかな、と思ったらどこの生産タイプにも入ってなかった。レトロ部隊を作りたいあなたにどうぞ。	
											移動カウント		
											武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1	高空 低空 地海 海中
											90mmライフル	1 10 0 0 92 56 0 6	防御率 26 14 29 34
											キジュウ	1 1 0 3 5 30 0 13	生産カウント 15 燃料 1400
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0	配置価格 70 対ミサイル防衛 0

	PPG	M60	主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
--	-----	-----	---------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行



☆注目ポイント 一時代前のアメリカの主力戦車。アメリカはもともと優秀な戦車を持たない国だったが、この戦車の性能を見るとそれをうかがい知ることができる。

移動カウント	25	33	22	33	33	44	44	0	44	22	44	0	33	22
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
105ライフル	1	10	0	0	118	64	0	6	防衛率	28	15	31	36	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	12	生産カウント	19	燃料	2700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防御	0		

	PPG	M60A3	主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
--	-----	-------	---------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行



☆注目ポイント 現在陸軍と海兵隊の主力の一部になっているアメリカの重戦車。次第にM1に入れ替わりつつある。もう台数ではM1の方が多いのではないだろうか。

移動カウント	25	33	22	33	33	44	44	0	44	22	44	0	33	22
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
105ライフル	1	10	0	0	124	67	0	6	防衛率	35	19	38	43	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	10	生産カウント	23	燃料	2700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	95	対ミサイル防御	0		

	PPG	M1	主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
--	-----	----	---------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行



☆注目ポイント 湾岸戦争の末期に地上戦で大活躍した重戦車。世界最強クラスの性能を持つが、いかんせん生産に時間がかかる。レオパルド2に比べて2カウント遅いのはどうしたものか。

移動カウント	20	27	18	27	27	36	36	0	36	18	36	0	27	18
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
120カックウ	1	10	0	0	156	83	0	4	防衛率	57	30	60	65	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	23	生産カウント	33	燃料	2600		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	120	対ミサイル防御	0		

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	PPG	T-55							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
											編成数 8 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行							☆注目ポイント これもレトロ戦車だ。性能的には中国あたりに配属させたいような感じ。安い(生産カウントが少ない)けどやっぱり使えない。						
											移動カウント	25	33	22	33	33	44	44	0	44	22	44	0	33	22
											武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
											100ライフル	1	10	0	0	92	61	0	4	防御率	30	16	33	38	
											キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	7	生産カウント	17	燃料	3100		
											-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防御	0		
F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	PPG	T-62							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
											移動カウント	25	33	22	33	33	44	44	0	44	22	44	0	33	22
											武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
											115カックウ	1	10	0	0	118	69	0	4	防御率	33	18	36	41	
											キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	7	生産カウント	21	燃料	2500		
											-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防御	0		
F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	PPG	T-64							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
											移動カウント	19	26	17	26	26	34	34	0	34	17	34	0	26	17
											武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
											125カックウ	1	10	0	0	134	77	0	4	防御率	45	25	50	50	
											キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	7	生産カウント	27	燃料	3000		
											AT-8	1	10	0	50	100	0	0	2	配置価格	95	対ミサイル防御	0		

	PPG	T-72							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日
															行

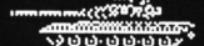


☆注目ポイント ベストセラーとなったソ連製の主力戦車。アフガニスタンで活躍。ゲームでは戦車随一の速度を持つ。コストパフォーマンス抜群である。

移動カウント	18	24	16	24	24	32	32	0	32	16	32	0	24	16
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
125 カックウ	1	10	0	0	130	75	0	4	防御率	42	22	45	50
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	7	生産カウント	25	燃料	3400	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	90	対ミサイル防衛	0	

	PPG	T-80							主力戦車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
															行



☆注目ポイント ソ連の現在主力となっている重戦車。T-64をさらにリファインして世界最強クラスの戦車になった。ゲームではおそらく実質的に攻撃力最強の戦車だろう。

移動カウント	19	26	17	26	26	34	34	0	34	17	34	0	26	17
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
125 カックウ	1	10	0	0	140	80	0	4	防御率	56	29	59	64
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	7	生産カウント	31	燃料	2400	
AT-8	1	10	0	50	100	0	0	2	配置価格	120	対ミサイル防衛	0	



F 戦闘機  
C 補助機  
G 戦ヘリ  
P 戰車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	PRG	62式軽戦車								軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)	
											編成数 8 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行	☆注目ポイント 中国製の小型の軽戦車。国内の反乱や暴動を鎮圧するのに頻繁に用いられる。生産カウントの割に性能はいい方だ。しかし重戦車相手にはひとたまりもない。								
												移動カウント	21 29 19 29 29 38 48 0 48 19 48 0 29 19	高空	低空	地海	海中				
												武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1	防衛率	24	13	27	32			
												85mmライフル	1 10 0 0 70 50 0 5	生産カウント	11	燃料	2700				
												キジュウ	1 1 0 3 5 30 0 5	配置価格	45	対ミサイル防御	0				
												スコーピオン								軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)	
												編成数 8 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行	☆注目ポイント イギリスが誇る高速の軽戦車。偵察を主任務とする。足の速さをいかしてゲーム序盤での地上車両たたきに使うとよい。特に相手の対空車両なんかを狙うのがいい。							
												移動カウント	21 24 16 24 24 32 24 0 24 16 32 0 24 16	高空	低空	地海	海中				
												武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1	防衛率	25	14	28	33			
												76mmライフル	1 10 0 0 82 51 0 4	生産カウント	11	燃料	3200				
												キジュウ	1 1 0 3 5 30 0 6	配置価格	45	対ミサイル防御	0				
												-----	0 0 0 0 0 0 0 0								
												AMX 13								軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)	
												編成数 8 耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行	☆注目ポイント フランス製の軽戦車。こいつは侮れない。攻撃力が主力戦車並にあるのだ。森や都市など防御力の高い地形に隠れていれば、主力戦車と同等に戦える。							
												移動カウント	21 29 19 29 29 38 48 0 48 19 48 0 29 19	高空	低空	地海	海中				
												武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1	防衛率	24	13	27	32			
												105ライフル	1 10 0 0 118 64 0 3	生産カウント	17	燃料	2400				
												キジュウ	1 1 0 3 5 30 0 7	配置価格	45	対ミサイル防御	0				
												-----	0 0 0 0 0 0 0 0								

	PRG	PT-76							軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行

☆注目ポイント ソ連の開発した、水陸両用の偵察車両。本来ならばもっと速度は速いはずなのに、ゲームでは速度がやたらに遅いので使い物にならない。追いかけて弱い。

移動カウント	26	35	23	35	35	46	35	0	35	23	46	0	35	23
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
76mmライフル	1	10	0	0	76	48	0	4	防衛率	20	11	23	28
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	2	生産カウント	11	燃料	1900	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防御	0	

	PRG	BRDM 1							軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
--	-----	--------	--	--	--	--	--	--	-----------------------	--	--	--	--	--	--

☆注目ポイント ソ連の多目的な偵察車両。装甲車両とはいうもののタイヤで走るので、道路など道のいい所は速いが、ちょっと郊外の森なんかに出るととたんに遅くなる。

移動カウント	23	28	16	32	24	40	24	0	32	16	32	0	32	24
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
スワッター	1	10	0	0	70	0	0	6	防衛率	16	9	19	24
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	5	生産カウント	11	燃料	2700	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防御	0	

	PRG	BRDM 2							軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
--	-----	--------	--	--	--	--	--	--	-----------------------	--	--	--	--	--	--

☆注目ポイント こいつもやっぱりタイヤで走るので、移動カウントが地形に影響されやすい。スパンダレルは優秀な対戦車ミサイルだが、戦車砲の威力にはかなわない。

移動カウント	21	26	15	30	23	38	23	0	30	15	30	0	30	23
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
スパンダレル	1	10	0	0	90	0	0	5	防衛率	18	10	21	26
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	2	生産カウント	11	燃料	3500	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防御	0	

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦



PRG

## テレダインAGS

軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

F  
戦闘機C  
補助機G  
戦ヘリP  
戦車A  
対空車U  
砲兵T  
補助車I  
兵員B  
戦艦M  
補助艦S  
潜水艦

編成数

8

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

久

ス

中

日

行



☆注目ポイント アメリカの最新型高速戦車。ゲームでは最強の軽戦車とされている。この戦車さえあればほかの主力戦車は一切いらないかもしれない。それほどまでに強すぎる。

移動カウント	18	24	16	24	24	32	24	0	24	16	32	0	24	16
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中
105ライフル	1	10	0	0	124	67	0	5	30	16	33	38
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	10	生産カウント	19	燃料	2600
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防御	0



PRG

## AMX 10 RC

軽戦車/偵察(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日	行
-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



☆注目ポイント フランス製の偵察車両だが、インチキ今までに生産カウントが速い。攻撃力・防御力・速度のどれをとっても優秀なので、生産カウントはこの倍かかってもおかしくない。

移動カウント	20	28	16	32	24	40	24	0	24	16	32	0	32	24
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中	
105ライフル	1	10	0	0	112	61	0	4	防衛率	21	12	24	29
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	9	燃料	3700	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防御	0	





PBL

M551

空挺戦車（輸送機、輸送艦、揚陸艦）

編成数 8 耐久数 2 生産国 米ソ独ワ英仏伊久ス中日仏



☆注目ポイント アメリカ製のこの空挺戦車は、ゲームでは通常の軽戦車としても十分に使用が可能な性能をもっている。実際アメリカでプレーするときはかなりのお世話になる。

移動カウント	20	27	18	27	27	36	27	0	27	18	36	0	27	18
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
152 ランチャー	1	10	0	0	118	64	0	3	防衛率	25	14	28	33
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	8	生産カウント	17	燃料	3000	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防衛	0	



PBL

ASU85

空挺戦車（輸送機、輸送艦、揚陸艦）

編成数 8 耐久数 2 生産国 米ソ独ワ英仏伊久ス中日仏



☆注目ポイント ソ連製の空挺戦車はまったく使えない。こんな性能でよくもまあ生産カウントが17もかかるもんだ。なんといっても速度が遅いね。

移動カウント	26	35	23	35	35	46	35	0	35	23	46	0	35	23
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
85 mmライフル	1	10	0	0	88	59	0	4	防衛率	23	13	26	31
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	7	生産カウント	17	燃料	1900	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	70	対ミサイル防衛	0	



F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F  
戦闘機C  
補助機G  
戦ヘリP  
戦車A  
対空車U  
砲兵T  
補助車I  
兵員B  
戦艦M  
補助艦S  
潜水艦

	IAG	LVTP-7								歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)					
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日
移動カウント															
☆注目ポイント アメリカの水陸両用歩兵戦闘車。海兵隊が主に上陸作戦に使用する。40mmテキダンは効かなくなっているという程度。生産カウントが若干速い。															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中		
40mmテキダン	1	10	0	0	60	50	0	8	防御率	21	12	24	29		
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	2	生産カウント	18	燃料	2600			
	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	90	対ミサイル防衛	0			
	IAG	M2 ブラッドレイ								歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)					
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日
移動カウント															
☆注目ポイント トータルバランスに優れたアメリカ陸軍主力の歩兵戦闘車。湾岸戦争で活躍した。ゲームでもそのバランスのよさがあらわれ、安心して使える占領ユニットだ。															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中		
TOW	1	10	0	0	90	0	0	7	防御率	23	13	26	31		
25キガンホウ	1	5	0	10	16	35	0	9	生産カウント	20	燃料	2700			
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	配置価格	100	対ミサイル防衛	0			
	IAG	マルダー								歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)					
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	中	日
移動カウント															
☆注目ポイント ブラッドレーにくらべて速度の面でちょっと有利かなという程度。しかし残念なことに川に弱いのだ。歩兵戦闘車を選ぶときは川の移動速度も重要なファクターである。															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中		
HOT	1	10	0	0	90	0	0	4	防御率	23	13	26	31		
20キガンホウ	1	5	0	10	16	35	0	12	生産カウント	20	燃料	3000			
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	10	配置価格	100	対ミサイル防衛	0			

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

	IAG	MCV 8 0							歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)							
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行

☆注目ポイント　こいつはイギリスの最新式の歩兵戦闘車だが、川に弱い。どうもイギリスの地上兵器というのは、全体的に川に弱い傾向があるので注意が必要だ。

移動カウント		19		26		17		26		26		34		34		0		34		17		34		0		26		17
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1									高空	低空	地海	海中								
20 キカンホウ	1	5	0	10	20	30	0	12	防衛率	24	13	27	32															
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	18	燃料	2700																
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	100	対ミサイル防衛	0																

	IAG	AMX 10 P							歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)							
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行

☆注目ポイント　機関砲をもっているとヘリからの攻撃に対してある程度反撃ができる。その反面、戦車に対しては全然効かない。このAMX 10 Pは対空反撃力重視型だ。

移動カウント		20		27		18		27		27		36		27		0		27		18		36		0		27		18
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1									高空	低空	地海	海中								
20 キカンホウ	1	5	0	22	28	31	0	8	防衛率	21	12	24	29															
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	18	燃料	2700																
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	90	対ミサイル防衛	0																

	IAG	Pbv 302							歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)							
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行

☆注目ポイント　たとえ機関砲を持っていてもその威力に問題がある。対ヘリ攻撃力10というのにはひどい。こんなにただの飾りではないか。生産カウントは速い。

移動カウント		20		27		18		27		27		36		27		0		27		18		36		0		27		18
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1									高空	低空	地海	海中								
20 キカンホウ	1	5	0	10	20	30	0	6	防衛率	20	11	23	28															
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	14	燃料	2000																
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	90	対ミサイル防衛	0																

F 戰闘機	C 補助機	G 戰ヘリ	P 戰車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戰艦	M 補助艦	S 潛水艦					
	<b>IAG</b>	<b>BMP-1</b>							歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
☆注目ポイント 歩兵戦闘車は移動速度がもっとも重要な点でこのBMP-1は圧倒的に優れている。しかも対戦車攻撃用の武器が2種類あり、攻撃力もある。おすすめだ。															
移動カウント															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中			
サガー	1	10	0	0	70	0	0	1	防衛率	22	12	25	30		
73 カックウホウ	1	10	0	0	76	48	0	4	生産カウント	18	燃料	2700			
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	配置価格	90	対ミサイル防御	0			
	<b>IAG</b>	<b>BMP-2</b>							歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
☆注目ポイント BMP-1の攻撃力を中心に改良したらしいが、最高速度が20カウントになり、生産カウントも20になった。これなら前ままのほうが使えたのに…。															
移動カウント															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中			
スパンドレル	1	10	0	0	90	0	0	1	防衛率	23	13	26	31		
30 キカンホウ	1	5	0	16	20	35	0	8	生産カウント	20	燃料	2700			
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	配置価格	95	対ミサイル防御	0			
	<b>IAG</b>	<b>89式歩兵戦闘車</b>							歩兵戦闘車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
☆注目ポイント 最強の歩兵戦闘車である。対戦車ミサイル重MATの威力は素晴らしい。その上よく効く機関砲まで積んでいる。うーん本当に強い。でもあまり使えない。															
移動カウント															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中			
ジュウMAT	1	10	0	0	120	0	0	2	防衛率	24	13	27	32		
35 キカンホウ	1	5	0	22	32	36	0	8	生産カウント	20	燃料	2700			
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	配置価格	100	対ミサイル防御	0			

## I k v 91

対戦車車両(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 対戦車車両は装甲車両に対しての攻撃力と移動速度が重要だ。この I kv 91 はどちらの点でも十分な性能を持っている。主力の軽戦車としても使えるスグレモノだ。

移動カウント	20	27	18	27	27	36	27	0	27	18	36	0	27	18
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

90mmライフル 1 10 0 0 92 56 0 6 防御率 26 14 29 34

キジュウ 1 1 0 3 5 30 0 8 生産カウント 15 燃料 2700

----- 0 0 0 0 0 0 0 配置価格 65 対ミサイル防御 0

## PVG

## 60式自走無反動砲

対戦車車両(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 日本製の対戦車車両。攻撃力はあるが速度が遅すぎる。しかしこいつのいいところは、生産カウントがたったの9カウントしかからないことだ。安カラーエカローの代名詞。

移動カウント	26	35	23	35	35	46	58	0	58	23	58	0	35	23
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

106mmハンドウ 1 10 0 0 86 53 0 4 防御率 13 8 16 21

キジュウ 1 1 0 3 5 30 0 2 生産カウント 9 燃料 1600

----- 0 0 0 0 0 0 0 配置価格 45 対ミサイル防御 0

## PVG

## ストライカー

対戦車車両(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 速度が速くて攻撃力も高いが、相手から一撃食らうとやられてしまう、まるで蜂のような奴だ。敵にまわすといやだが、かといって自国では使えない、そんなユニットである。

移動カウント	18	24	16	24	24	32	24	0	24	16	32	0	24	16
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

スイングファイア 1 10 0 0 90 0 0 5 防御率 17 10 20 25

キジュウ 1 1 0 3 5 30 0 4 生産カウント 15 燃料 2700

----- 0 0 0 0 0 0 0 配置価格 45 対ミサイル防御 0

F 戦闘機  
C 補助機  
G 戦ヘリ  
P 戦車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 助助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦				
<b>PVG</b>	<b>ヤグアル2</b>							対戦車車両(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行		☆注目ポイント ドイツの優秀な対戦車車両。ドイツは歴史的に戦車の類は優秀である。ゲームでは他の対戦車車両と比べて特別強いわけではなく、コストパフォーマンスが悪くなっている。										
移動カウント	20	27	18	27	27	36	45	0	45	18	45	0	27	18
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
HOT	1	10	0	0	90	0	0	10	防衛率	22	12	25	30	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	6	生産カウント	17	燃料	2400		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防衛	0		
<b>PVG</b>	<b>Pvrbv 551</b>							対戦車車両(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行		☆注目ポイント これは使えない。せいぜい 60 式無反動砲程度の性能しかないので、生産カウントは 15 もかかる。これでは競争力のある日本製品に勝てないのも道理。										
移動カウント	28	38	25	38	38	50	38	0	38	25	50	0	38	25
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
TOW	1	10	0	0	90	0	0	5	防衛率	13	8	16	21	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	15	燃料	2200		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防衛	0		
<b>PVG</b>	<b>M901</b>							対戦車車両(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行		☆注目ポイント これも Pvrbv 551 同じで、コストパフォーマンスが非常に悪い。アメリカは地上車両を作るのが下手だという代名詞。										
移動カウント	20	27	18	27	27	36	27	0	27	18	36	0	27	18
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
TOW	1	10	0	0	90	0	0	5	防衛率	15	9	18	23	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	15	燃料	2700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防衛	0		

	AAG	63式対空自走砲							自走対空砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
	☆注目ポイント 情けないほど弱い、まるでハリボテのような対空自走砲。ハリボテだからこんなユニットが近くにいても無視して通り過ぎればいい。邪魔になつたら攻撃する。														

移動カウント														
21	29	19	29	29	38	48	0	48	19	48	0	29	19	19
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
37mmタイクウ	1	5	10	80	20	30	0	12	防衛率	15	9	18	23	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	20	燃料	2700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防衛	0		

	AAG	DCA 30							自走対空砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
	☆注目ポイント 対空自走砲はヘリによく効く。射程も1しかないことだから、飛行機はほっておいてヘリだけを狙い打ちすると効果的だ。しかしその任務ならミサイル車両でも代わってできる。														

移動カウント														
21	29	19	29	29	38	48	0	48	19	48	0	29	19	19
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
30mmタイクウ	1	5	64	244	84	82	0	6	防衛率	18	10	21	26	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	28	燃料	3000		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防衛	0		

	AAG	ゲパルト							自走対空砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
	☆注目ポイント 世界最強の対空自走砲。レオパルド1の車体に機関砲を載せている。ゲームではさすがに攻撃力は高いが防御力が意外に低い。レオパルド1はもっと強かったはずだ。														

移動カウント														
20	27	18	27	27	36	36	0	36	18	36	0	27	18	18
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
35mmタイクウ	1	5	76	256	96	88	0	6	防衛率	17	10	20	25	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	30	燃料	2900		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防衛	0		



AAG

## 87式対空自走砲

自走対空砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

F  
戦闘機C  
補助機G  
戦ヘリP  
戦車A  
対空車U  
砲兵T  
補助車I  
兵員B  
戦艦M  
補助艦S  
潜水艦

編成数

8

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

イ

ス

中

日

行

☆注目ポイント 速度の弱点さえなければ、ゲパルトをもじのぐ性能を持つ日本の最新型対空自走砲。しかしこの程度の差であれば、ゲパルトの方が速度的に有利なのでそちらを使うだろう。

移動カウント	25	33	22	33	33	44	55	0	55	22	55	0	33	22
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称

射程

準備

航空

ヘリ

車両

兵員

建物

P1

高空

低空

地海

海中

35mmタイクワ

1

5

80

260

100

90

0

6

防衛率

19

11

22

27

-----

0

0

0

0

0

0

0

0

生産カウント

30

燃料

2900

-----

0

0

0

0

0

0

0

0

配置価格

75

対ミサイル防御

0

編成数

8

耐久数

2

M163

自走対空砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)



移動カウント	21	29	19	29	29	38	29	0	29	19	38	0	29	19
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称

射程

準備

航空

ヘリ

車両

兵員

建物

P1

高空

低空

地海

海中

20mmバルカン

1

5

40

220

60

70

0

6

防衛率

15

9

18

23

-----

0

0

0

0

0

0

0

生産カウント

24

燃料

2600

-----

0

0

0

0

0

0

0

配置価格

75

対ミサイル防御

0

編成数

8

耐久数

2

ZSU-23-4

自走対空砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)



移動カウント	26	35	23	35	35	46	58	0	58	23	58	0	35	23
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称

射程

準備

航空

ヘリ

車両

兵員

建物

P1

高空

低空

地海

海中

23mmタイクワ

1

5

52

232

64

66

0

6

防衛率

16

9

19

24

-----

0

0

0

0

0

0

0

生産カウント

24

燃料

1900

-----

0

0

0

0

0

0

0

配置価格

75

対ミサイル防御

0

	AAG	ZSU-57-2	自走対空砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)											
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	タ	ス	
☆注目ポイント	中国が使用している旧型。機関砲は57mmという口径をもち、ヘリだけでなく装甲車両にもよく効く。対ヘリ攻撃力をもった軽戦車として考えた方がいいのではないか。													
移動カウント		25		33		22		33		33		44		55
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
57mmタイクウ	1	5	20	200	80	70	0	3	防衛率	18	10	21	26	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	20	燃料	2400	-----	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0	-----	



F 戦闘機  
C 補助機  
G 戰ヘリ  
P 戰車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	ITG	M113	兵員輸送車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)	
編成数 8	耐久数 1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行	
		☆注目ポイント 兵員輸送車は生産カウントと移動速度を規準に選ぶべし。最高速度は少なくとも18は欲しいところ。M113は速度的には満足できる。生産カウントはもう一步だ。												
移動カウント	20	27	18	27	27	36	27	0	27	18	36	0	27	18
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	4	防衛率	16	9	19	24	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	12	燃料	2700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防衛	0		
ITG	73式装甲車	兵員輸送車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)												
編成数 8	耐久数 1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行	
		☆注目ポイント この種類に属するユニットはどれも個性がなく似たりよったりなので、生産カウントと速度が同じならどれを選んでもよい。このユニットも没個性型の典型例だ。												
移動カウント	21	29	19	29	29	38	29	0	29	19	38	0	29	19
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	4	防衛率	17	10	20	25	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	12	燃料	2000		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防衛	0		
ITG	77式兵員輸送車	兵員輸送車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)												
編成数 8	耐久数 1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行	
		☆注目ポイント 73式装甲車とよく似ている。あまりにも似すぎているので、筆者も時どき間違えることがある。違いは中国製と日本製というくらいだ。												
移動カウント	21	29	19	29	29	38	29	0	29	19	38	0	29	19
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	4	防衛率	18	10	21	26	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	12	燃料	2200		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防衛	0		

	ITG	BTR 60	兵員輸送車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)													
編成数	8	耐久数	1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々	ス	中	日	行

☆注目ポイント もっともおすすめの占領用地上ユニット。何はともあれ生産カウント8というのは素晴らしい。加えて最高速度16カウントなんだから、これはもう作るつきやない！。

移動カウント															
	23	28	16	32	24	40	24	0	32	16	32	0	32	24	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中		
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	4	防衛率	15	9	18	23		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	8	燃料	2700			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	45	対ミサイル防御	0			

	ITG	トラック	兵員輸送車(輸送機、輸送艦、揚陸艦)													
編成数	8	耐久数	1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々	ス	中	日	行

☆注目ポイント 生産カウント6は評価できる。歩兵よりも速いなんて・・・。しかし移動速度があまりにも遅い。工場数の極端に少ないマップの時には有用かも知れない。

移動カウント															
	35	43	25	50	38	63	75	0	75	25	75	0	50	38	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中		
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	6	防衛率	2	2	5	10		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	6	燃料	5000			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	35	対ミサイル防御	0			



- F 戦闘機
- C 補助機
- G 戦ヘリ
- P 戦車
- A 対空車
- U 砲兵
- T 補助車
- I 兵員
- B 戦艦
- M 補助艦
- S 潜水艦

F 戦闘機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	<b>TJL</b>		<b>ジープ隊</b>							ジープ(輸送機、輸送艦、揚陸艦)						
編成数	8	耐久数	1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々	ス	中	日	行									
							☆注目ポイント 単なる偵察ユニット。こいつ、占領できれば使えるのになあ。安価な前照灯代わりにはなる。移動速度は地上車両中No1だ。																		
移動カウント		 18	 26	 15	 30	 23	 38	 23	 0	 23	 15	 30	 0	 30	23										
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1						高空	低空	地海	海中								
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	6	防衛率	17	10	20	25												
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	6	燃料	3000													
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	25	対ミサイル防御	0													
<b>TUG</b>		<b>補給車</b>							補給車(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)																
編成数	8	耐久数	1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々	ス	中	日	行									
							☆注目ポイント 補給車をうまく活用できる人はかなりの上級者。ハリアーやMLRSの活用範囲がぐっと広くなるからだ。このゲームのポイントとなる重要なユニットである。																		
移動カウント		 35	 43	 25	 50	 38	 63	 75	 0	 75	 25	 75	 0	 50	38										
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1						高空	低空	地海	海中								
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	6	防衛率	2	2	5	10												
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	8	燃料	5000													
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	25	対ミサイル防御	0													
																									

	III	<b>歩兵</b>							兵員（輸送機、輸送艦、揚陸艦）					
編成数	15	耐久数	1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日
				☆注目ポイント	歩兵はよせ集めの動員兵と違ってよく訓練されている。したがって戦闘能力は高いのが原則だ。しかしゲームでは、対戦車攻撃力が動員兵に比べて劣っている。									
移動カウント		40	40	40	60	60	60	60	0	60	40	60	80	60
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
ハンジドウATM	1	10	0	0	50	0	0	2	防御率	22	12	25	30	
ホヘイヨウSAM	2	20	20	40	0	0	0	2	生産カウント	8	燃料	9000		
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	6	配置価格	5	対ミサイル防御	0		
	III	<b>動員兵</b>							兵員（輸送機、輸送艦、揚陸艦）					
編成数	15	耐久数	1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日
				☆注目ポイント	東側の兵員は訓練度が低いはずだが、なぜかゲームでは西側の歩兵と同等以上の攻撃力をもっている。生産カウントから考えて、憎らしいが動員兵を使つた方がいい。									
移動カウント		45	45	45	68	68	68	68	0	68	45	68	90	68
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
サガー	1	10	0	0	70	0	0	1	防御率	17	10	20	25	
ホヘイヨウSAM	2	20	16	36	0	0	0	1	生産カウント	6	燃料	9900		
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	6	配置価格	3	対ミサイル防御	0		
	III	<b>ゲリラ</b>							兵員（輸送機、輸送艦、揚陸艦）					
編成数	15	耐久数	1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日
				☆注目ポイント	さすがゲリラ兵、移動速度が抜群に速い。あまり効かないけれどもSAMミサイルを持っているのはすごい。重たいのをがまんして、愛国心だけがんばっている。									
移動カウント		35	35	35	53	53	53	53	0	53	35	53	70	53
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
ホヘイヨウSAM	2	15	14	32	0	0	0	1	防御率	12	7	15	20	
キジュウ	1	5	0	3	5	30	0	6	生産カウント	4	燃料	5600		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	2	対ミサイル防御	0		

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦					
	III														
<b>人民兵</b>				兵員（輸送機、輸送艦、揚陸艦）											
編成数 15	耐久数 1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中				
				行	日	行	行	行	行	行	行				
				 <p>☆注目ポイント 中国の農民を駆り出して兵隊に仕上げただけに、簡単に生産できる。しかし攻撃力はないし歩くのも遅い。志気は高いかもしれない。</p>											
移動カウント															
		49	49	49	74	74	74	74	0	74	49	74	98	74	74
武器名称		射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高	低	地	海	海	
キジュウ		1	5	0	3	5	30	0	6	防	12	7	15	20	
-----		0	0	0	0	0	0	0	0	生	4	燃	9600		
-----		0	0	0	0	0	0	0	0	配	2	対	ミサイル防	0	
<b>重歩兵</b>				兵員（輸送機、輸送艦、揚陸艦）											
編成数 15	耐久数 1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中				
				行	日	行	行	行	行	行	行				
				 <p>☆注目ポイント 通常の歩兵と違って重装備の兵員だ。思ったとおり移動カウントと防御力が少しずつ落ちている。使ってみると意外に中途半端なユニットである。動員兵の方がいい。</p>											
移動カウント															
		45	45	45	68	68	68	68	0	68	45	68	90	68	68
武器名称		射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高	低	地	海	海	
ハンジドウATM		1	10	0	0	50	0	0	4	防	17	10	20	25	
ホヘイヨウSAM		2	20	20	40	0	0	0	4	生	10	燃	7700		
キジュウ		1	5	0	3	5	30	0	6	配	7	対	ミサイル防	0	
<b>空挺隊</b>				空挺部隊（輸送機、輸送艦、揚陸艦）											
編成数 15	耐久数 1	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中				
				行	日	行	行	行	行	行	行				
				 <p>☆注目ポイント 弾は1発しかないけれども、兵員のくせに戦闘機をバシバシ墜とす恐いやつ。防御力が高いので、都市や基地にたてこもるとやっかいである。歩く速度はゲリラ兵並に速い。</p>											
移動カウント															
		35	35	35	53	53	53	53	0	53	35	53	70	53	53
武器名称		射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高	低	地	海	海	
ハンジドウATM		1	10	0	0	50	0	0	1	防	32	17	35	40	
ホヘイヨウSAM		2	20	24	48	0	0	0	1	生	14	燃	8900		
キジュウ		1	5	0	3	5	30	0	6	配	10	対	ミサイル防	0	

	AMG	2S6 ポルガー							対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)							
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
																

☆注目ポイント こいつは対空ミサイル車両でもあり対空自走砲でもある。したがって2種類の対空用の武器を持っている。はっきり言って冗談じゃない。その代わり生産カウントがかかる。

移動カウント														
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
SA-19	2	20	78	158	0	0	0	8	防衛率	17	10	20	25
30mmタイクウ	1	5	68	248	88	84	0	6	生産カウント	34	燃料	2900	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	100	対ミサイル防御	0	

	AMG	レイピア							対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)							
編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
																

☆注目ポイント レイピアミサイルの武装弾数が8というのはすごい。弾切れの心配をすることなどないだろう。速度が遅いので、自国防空用に最適だ。いかにもイギリスらしい兵器である。

移動カウント														
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
レイピア	2	20	72	152	0	0	0	8	防衛率	11	7	14	19	
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	5	生産カウント	28	燃料	2000		

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
																

☆注目ポイント 普通の車両にミサイル発射装置を取りつけただけなので、攻撃力はあっても防衛力はないに等しい。道を走るのが得意であなどれないやつ。

移動カウント														
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中	
クロタル	2	20	78	158	0	0	0	4	防衛率	5	4	8	13	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	26	燃料	2700		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0		

F 戦闘機  
C 補助機  
G 戦ヘリ  
P 戦車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦			
 AMG	ローランド						対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	移動カウント	20 27 18 27 27 36 45 0 45 18 45 0 27 18	☆注目ポイント 射程の短い対空ミサイル車両としては最強のはずだったが、ゲームでは過小評価されている。フランスとドイツが共同開発したのだからもっと強くしてほしかった。								
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中	
ローランド	2	20	78	158	0	0	0	10	防衛率	18	10	21	26
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	32	燃料	2700	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0	
 AMG	81式短SAM						対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	移動カウント	23 28 16 32 24 40 48 0 48 16 48 0 32 24	☆注目ポイント 防衛力はないけれども、対空攻撃力は優れている。クロタルと同じく舗装道路ならば速く移動できるので、マップによっては非常に使えるユニットである。								
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中	
81 シキSAM	2	20	92	152	0	0	0	4	防衛率	5	4	8	13
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	24	燃料	2400	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0	
 AMG	ARMAD						対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)						
編成数 8	耐久数 2	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	移動カウント	28 38 25 38 38 50 38 0 38 25 50 0 38 25	☆注目ポイント スウェーデン製の防空専用ユニット。防空用は一般的に移動を必要としないので速度が遅い。反対に侵攻用のユニットは機動性が重要である。								
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中	
RBS 70	2	20	80	120	0	0	0	4	防衛率	13	8	16	21
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	28	燃料	2200	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0	

	AMG	ADATS	対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)
--	-----	-------	-------------------------

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 航空機から装甲車両までなんでも目標にする、射程2のADATSミサイルとはいっていいどんなミサイルなのだろうか・・・。

移動カウント	20	27	18	27	27	36	27	0	27	18	36	0	27	18
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

ADATS 2 20 118 158 78 0 0 8 防衛率 19 11 22 27

25mmタイクウ 1 5 76 96 60 80 0 2 生産カウント 34 燃料 2700

キジュウ 1 1 0 3 5 30 0 4 配置価格 100 対ミサイル防衛 0

	AMG	M48 チャパレル	対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)
--	-----	-----------	-------------------------

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 射程2の対空ミサイル車両の中では、これの右に出るものはいない。攻撃力が102もあるくせに生産カウントたったの16だなんて。ほかの対空車両はなんなのだ。

移動カウント	21	29	19	29	29	38	29	0	29	19	38	0	29	19
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

Sワインダー 2 20 102 142 0 0 0 8 防衛率 12 7 15 20

----- 0 0 0 0 0 0 0 生産カウント 16 燃料 2700

----- 0 0 0 0 0 0 0 配置価格 75 対ミサイル防衛 0

	AMG	ホーク	対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)
--	-----	-----	-------------------------

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 西側唯一の長射程の対空ミサイル車両。東側のSA-4やSA-6と比べて、射程が劣っている。ただ、ゲーム中ではそれはどうハンディが気にならない。

移動カウント	21	29	19	29	29	38	29	0	29	19	38	0	29	19
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

ホーク 5 20 88 88 0 0 0 2 防衛率 12 7 15 20

----- 0 0 0 0 0 0 0 生産カウント 30 燃料 2700

----- 0 0 0 0 0 0 0 配置価格 75 対ミサイル防衛 0

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

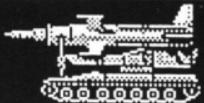
戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦		
<b>AMG</b>	<b>SA-4</b>											
編成数 8	耐久数 2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	
												
☆注目ポイント ガネフミサイルは射程がなんと7もある。とんでもなく遠くから対空ミサイルを撃ってこられるのは、たまらない。またSA-4は「硬い」のでも有名。防御力が高い。												
移動カウント	25	33	22	33	33	44	55	0	55	22	55	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中
ガネフ	7	20	82	82	0	0	0	2	防衛率	16	9	19
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	28	燃料	2500
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0
<b>AMG</b>	<b>SA-6</b>											
編成数 8	耐久数 2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	
												
☆注目ポイント SA-4にくらべて射程は短く6だが、代わりに弾数が3と多くなっている。いずれにしてもホークより優れているのはうらやましい。												
移動カウント	26	35	23	35	35	46	46	0	46	23	46	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中
ゲインフル	6	20	82	82	0	0	0	3	防衛率	14	8	17
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	28	燃料	1900
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0
<b>AMG</b>	<b>SA-8</b>											
編成数 8	耐久数 2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	
												
☆注目ポイント こいつとSA-9とは二者択一の関係にある。SA-8は攻撃力が高く速度が遅い。一方SA-9は攻撃力が低く速度が速い。どちらもちょっとずつ違うので迷うところだ。												
移動カウント	26	31	18	36	27	45	27	0	36	18	36	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中
ゲッコー	2	20	66	146	0	0	0	6	防衛率	11	7	14
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	22	燃料	2700
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0

	AMG	SA-9	対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)
--	-----	------	-------------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 ベ ス 中 日 行



☆注目ポイント SA-8のところでも説明したが、SA-9とSA-8は二者択一の関係にある。筆者だったらこのSA-9を選ぶだろう。最高速度15は魅力的だ。

移動カウント	21	26	15	30	23	38	23	0	30	15	30	0	30	23
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

ガスキン 2 20 56 136 0 0 0 4 防衛率 11 7 14 19

----- 0 0 0 0 0 0 0 生産カウント 22 燃料 3500

----- 0 0 0 0 0 0 0 配置価格 75 対ミサイル防御 0

	AMG	SA-13	対空ミサイル車両(大型輸送機・輸送艦・揚陸艦)
---	-----	-------	-------------------------

編成数 8 耐久数 2

生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 ベ ス 中 日 行



☆注目ポイント 神戸の風月堂ではないが、ゴーフル対空ミサイルはヘリによく効く。これで移動カウントが速くなればけっこう使えるユニットになると思うのだが。

移動カウント	22	30	20	30	30	40	30	0	30	20	40	0	30	20
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 建物 P1 高空 低空 地海 海中

ゴーフル 2 20 72 152 0 0 0 4 防衛率 15 9 18 23

キジュウ 1 1 0 3 5 30 0 4 生産カウント 24 燃料 2500

----- 0 0 0 0 0 0 0 配置価格 75 対ミサイル防御 0





USG

## AMX 105

自走砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々	ス	中	日	行
-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



☆注目ポイント 自走砲の中で射程が3しかないのはこのユニットだけである。射程が短いのは使えない。あと1つ射程が長ければ・・・と、くやしい思いをしたことがよくあった。

移動カウント	21	29	19	29	29	38	48	0	48	19	48	0	29	19
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
105 mmリュウ	3	40	0	0	80	65	10	9	防衛率	9	6	12	17
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	26	燃料	2200	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0	

USG	155 GCT	自走砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
-----	---------	--------------------

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々	ス	中	日	行
-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



☆注目ポイント 自走砲は一部を除いて性能が似ているものが多い。射程の特別長いもの、攻撃力の高いもの、生産カウントの少ないものなどが有用だろう。このユニットは何の特徴もない。

移動カウント	21	29	19	29	29	38	38	0	38	19	38	0	29	19
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
155 mmリュウ	4	40	0	0	100	75	10	7	防衛率	14	8	17	22
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	30	燃料	2500	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0	

USG	75式自走榴弾砲	自走砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)
-----	----------	--------------------

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々	ス	中	日	行
-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



☆注目ポイント 日本の地上車両らしく移動速度が遅く、あとはとりたてて特徴はない。名前が似ているのに75式130 mmというのがあるが、それは非常に使えるので間違えないように。

移動カウント	25	33	22	33	33	44	55	0	55	22	55	0	33	22
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
155 mmリュウ	4	40	0	0	104	80	10	6	防衛率	15	9	18	23
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	2	生産カウント	30	燃料	2000	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防御	0	

	USG	VK 155	自走砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)							
---	-----	--------	--------------------	--	--	--	--	--	--	--

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---



☆注目ポイント これはまた特別移動速度が遅い。道路を移動するときには砲兵と同じ速度になってしまって信じられない。本当にエンジン積んでいるのだろうか。

移動カウント																			
37	50	33	50	50	66	83	0	83	33	83	0	50	33						

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
155mmリュウ	4	40	0	0	100	75	10	5	防御率	11	7	14	19
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	生産カウント	30	燃料	1800	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防衛	0	

	USG	M109	自走砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)							
---	-----	------	--------------------	--	--	--	--	--	--	--

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
21	29	19	29	29	29	38	29	0	29	19	38	0	29	19	19

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
155mmリュウ	4	40	0	0	100	75	10	6	防御率	14	8	17	22
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	1	生産カウント	30	燃料	2200	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	75	対ミサイル防衛	0	

	USG	M107	自走砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)							
---	-----	------	--------------------	--	--	--	--	--	--	--

編成数	8	耐久数	2	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
22	30	20	30	30	40	50	0	50	20	50	50	0	30	20	20

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1		高空	低空	地海	海中
175mmリュウ	5	40	0	0	110	80	15	4	防御率	9	6	12	17
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	生産カウント	30	燃料	3400	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	配置価格	100	対ミサイル防衛	0	

F 戦闘機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦					
 USG		M 1 1 0												
編成数 8	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 伊												
		☆注目ポイント Mシリーズの自走砲三兄弟の三男は、攻撃力をアップさせた強者。射程は4のままなので使い勝手はM109と同じだ。けんかには強い、男三兄弟の末っ子である。												
移動カウント	22	30	20	30	30	40	50	0	50	20	50	0	30	20
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
203mmリュウ	4	40	0	0	120	85	30	4	9	6	12	17		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	30	燃料	3500			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	100	対ミサイル防衛	0			
 USG		M 1 9 7 3												
編成数 8	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 伊												
		☆注目ポイント これまた平凡な自走砲。特に欠点は見当らない。よく見ると、弾数が6だったり防御率が17だったりと、細かいパラメータは優秀だったりする。												
移動カウント	22	30	20	30	30	40	50	0	50	20	50	0	30	20
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
152mmリュウ	4	40	0	0	110	80	10	6	17	10	20	25		
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	30	燃料	2000			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	75	対ミサイル防衛	0			
 USG		M 1 9 7 4												
編成数 8	耐久数 2	生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 伊												
		☆注目ポイント M1973のあとに作られたにもかかわらず、性能が劣っている。攻撃力が90しかないのは困る。生産カウントが少し速くたって何にもならない。												
移動カウント	21	29	19	29	29	38	29	0	29	19	38	0	29	19
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中		
120mmリュウ	4	40	0	0	90	70	10	7	13	8	16	21		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	28	燃料	2700			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	75	対ミサイル防衛	0			



USG

## 54式122mm自走砲

自走砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 122 mmという数字は砲の口径をあらわしているので、当然大きくなるほど破壊力は高くなる。自走砲の標準は普通 155 mmなので、このユニットは攻撃力が低い。

移動カウント	22	30	20	30	30	40	50	0	50	20	50	0	30	20
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中	防衛率	生産カウント	燃料
122mmリュウ	4	40	0	0	90	70	10	7	10	6	13	18			
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	2	26					2500	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	75					対ミサイル防衛	0



ULG

## 75式130mm

自走ロケット砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント 自走ロケット砲なら、攻撃力重視の 75 式 130 mmか、射程重視の M L R S かのどちらかを選ぶべきである。75 式 130 mmの方がゲームでは有効だと思う。

移動カウント	25	33	22	33	33	44	33	0	33	22	44	0	33	22
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中	防衛率	生産カウント	燃料
130ロケット	4	45	0	0	150	350	0	2	10	6	13	18			
キジュウ	1	1	0	3	5	30	0	4	26					2000	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	75					対ミサイル防衛	0

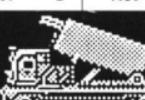


ULG

## MLRS

自走ロケット砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数 8 耐久数 2 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 イス 中 日 行



☆注目ポイント これだけの攻撃力と射程を持ち合わせているユニットは、ほかにはない。湾岸戦争でも活躍した。こんどのM L R S は絶対に外さないぞっ！

移動カウント	25	33	22	33	33	44	33	0	33	22	44	0	33	22
--------	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	---	----	----

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	建物	P1	高空	低空	地海	海中	防衛率	生産カウント	燃料
227ロケット	5	45	0	0	120	300	0	2	15	9	18	23			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	28					2300	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	100					対ミサイル防衛	0

- F 戦闘機  
C 補助機  
G 戦ヘリ  
P 戦車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潜水艦



ULG

BM21

自走ロケット砲(大型輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数

8

耐久数

2

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

々

ス

中

日

行



☆注目ポイント 自走砲と自走ロケット砲はまったく違う。自走砲は戦車砲の巨大なものがだが、自走ロケット砲は射程の長いロケット弾である。このBM21は生産カウントが少ないのが特徴。

移動カウント

23

28

16

32

24

40

48

0

48

16

48

0

32

24

武器名称

射程

準備

航空

ヘリ

車両

兵員

建物

P1

高空

低空

地海

海中

122ロケット

4

45

0

0

100

300

0

2

防衛率

5

4

8

13

-----

0

0

0

0

0

0

0

生産カウント

18

燃料

2400

-----

0

0

0

0

0

0

0

配置価格

75

対ミサイル防御

0



UFF

砲兵

固定砲(輸送機、輸送艦、揚陸艦)

編成数

8

耐久数

1

生産国

米

ソ

独

ワ

英

仏

伊

々

ス

中

日

行



☆注目ポイント 意外とお値打ちなのがこの砲兵である。画面のグラフィックを見ると頼りなさそうだが、攻撃力や移動速度もけっこうあるし、生産カウントがなにしろ速い。

移動カウント

47

57

33

66

50

83

99

0

99

33

99

0

66

50

武器名称

射程

準備

航空

ヘリ

車両

兵員

建物

P1

高空

低空

地海

海中

155mmリュウ

4

80

0

0

90

70

10

9

防衛率

2

2

5

10

キジュウ

1

1

0

3

5

30

0

6

生産カウント

14

燃料

12000

-----

0

0

0

0

0

0

0

配置価格

50

対ミサイル防御

0



BB-		アイオワ							戦艦							
編成数	1	耐久数	48	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
搭載 不可																
<p>☆注目ポイント 対艦攻撃力の化物だ。こんなのに狙われたらどんな洋上艦でもひとたまりもないだろう。しかし、対空攻撃力はお粗末。やはり戦艦は航空機に弱いのだ。</p>																

移動カウント															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
トマホーク	14	35	0	0	0	0	9216	0	0	2	0	0	0		
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	2520	0	0	2	0	0	0		
406 mmホウ	4	20	0	0	1080	675	7200	0	1800	10	0	0	0		
127 mmホウ	3	10	120	240	1080	720	840	0	0	8	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	700		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		40	0	0	0	0		
燃料	20000	視界	10	6	6	1									
価格	14000	防御率	15	20	30	10									

BC-		キーロフ							巡洋艦							
編成数	1	耐久数	25	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	イ	ス	中	日	行
搭載 不可																
<p>☆注目ポイント ソ連の原子力推進の巡洋戦艦。通常の巡洋艦よりもはるかに強い。しかも戦艦とは違って、航空機に対する攻撃力もかなりもっている。アイオワよりも使える。</p>																

移動カウント															
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
SS-N-19	14	35	0	0	0	0	3200	0	0	5	0	0	0		
SA-N-6	4	20	1200	1680	0	0	0	0	0	8	0	0	0		
RBU 6000	1	10	0	0	0	0	0	0	288	0	5	0	0		
100 mmホウ	2	10	80	160	640	440	480	0	0	8	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		40	0	0	0	0		
燃料	25500	視界	10	6	6	1									
価格	13000	防御率	15	20	30	10									

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	BC-	カラ	巡洋艦				
								編成数 1	耐久数 14	生産国 米ソ独ワ英仏伊仮ス中日イ				
								搭載	不可	☆注目ポイント まったく使えないなどの大木。ゲーム中に相手がこれを保有して、たった1隻でぶかぶかと海に浮かんでいたりすることがある。そんな時は格好の標的になるだろう。				
														
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	17	0	17	26	0	0	0
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
SS-N-14	3	35	0	0	0	0	0	600	0	2	0	0	0	
53 VA	1	10	0	0	0	0	2400	2400	0	2	0	0	0	
ゲッコー	2	20	360	520	0	0	0	0	0	9	0	0	0	
76mmホウ	1	10	80	240	280	320	200	0	0	8	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	500		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	20	0	0	0	0	0	
燃料	17500	視界	10	6	6	1								
価格	11000	防御率	20	25	35	15								
														
B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	BC-	ヴァージニア	巡洋艦									
			編成数 1	耐久数 10	生産国 米ソ独ワ英仏伊仮ス中日イ	搭載	不可	☆注目ポイント これも原子力推進の巡洋艦だ。原子力推進の艦船はすべて燃料が25500になっているので、すぐにわかる。対空・対艦とともに中堅の巡洋艦といったところ。						
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	18	0	18	27	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
SM1 MR	3	20	400	560	0	0	0	0	0	17	0	0	0	
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	1260	0	0	2	0	0	0	
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	540	0	4	0	0	0	
127mmホウ	3	10	20	40	180	120	140	0	0	49	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	20	0	0	0	0	0	
燃料	25500	視界	10	6	6	1								
価格	13000	防御率	20	25	35	15								

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

		BC-		タイコンデロガ						巡洋艦						
編成数	1	耐久数	9	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	乙	ス	中	日	行
搭載	不可															
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	19	0	19	29	0	0	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
SM2 MR	4	20	1500	2100	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0		
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	1260	0	0	2	0	0	0	0		
MK 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	3	0	0	0	0		
127mmホウ	3	10	20	40	180	120	140	0	0	10	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	500		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	20	0	0	0	0	0	0		
燃料	17500	視界	10	6	6	4										
価格	11000	防御率	25	30	40	20										
BC-		アンドレア ドリア						巡洋艦								
編成数	1	耐久数	14	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	乙	ス	中	日	行
搭載	不可															
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	19	0	19	29	0	0	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
SM1 MR	3	20	200	280	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0		
MK 46	1	10	0	0	0	0	0	540	0	2	0	0	0	0		
76mmホウ	1	10	240	720	840	960	600	0	0	4	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	500		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	0	0	0	0	0	0	0		
燃料	17500	視界	10	6	6	1										
価格	11000	防御率	20	25	35	15										

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	BD-	ソブレメンヌイ	駆逐艦			
編成数 1	耐久数 12	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行										搭載 不可				
																
☆注目ポイント 艦船攻撃が得意なソ連の駆逐艦。耐久数からすると巡洋艦並だ。SS-N-22はハープーンについて射程の長い対艦ミサイルである。																
移動カウント	 0	 0	 0	 0	 0	 0	 0	 17	 0	 17	 26	 0	 0	 0	 0	 0
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
SS-N-22	12	35	0	0	0	0	1600	0	0	4	0	0	0			
SA-N-7	3	20	200	280	0	0	0	0	0	11	0	0	0			
TYPE C1	1	10	0	0	0	0	1344	1344	0	2	0	0	0			
130mmホウ	3	10	60	120	540	360	420	0	0	14	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
生産カウント	400		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	20	0	0	0	0	0			
燃料	15000	視界	10	6	6	1										
価格	10000	防衛率	20	25	35	15										
BD-	ウダロイ	駆逐艦														
編成数 1	耐久数 13	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行														
																
移動カウント	 0	 0	 0	 0	 0	 0	 18	 0	 18	 27	 0	 0	 0	 0	 0	 0
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
SS-N-14	3	35	0	0	0	0	0	1200	0	2	0	0	0			
RBU 6000	1	10	0	0	0	0	0	456	0	5	0	0	0			
SA-N-9	2	20	720	1040	0	0	0	0	0	4	0	0	0			
100mmホウ	2	10	80	160	640	440	480	0	0	8	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
生産カウント	400		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	20	0	0	0	0	0			
燃料	15000	視界	10	6	6	4										
価格	10000	防衛率	20	25	35	15										

	BD-	アーレイ・バーク	駆逐艦
編成数	1	耐久数	15
生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	搭載	不可



☆注目ポイント 駆逐艦ならこのアーレイ・バークがもっともバランスがとれていて強い。速度が遅いほかにはこれといって欠点がない。潜水艦に 対してちょっと弱いかな。

移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
SM2 MR	4	20	1500	2100	0	0	0	0	0	3	0	0	0
ハーブン	13	35	0	0	0	0	1260	0	0	2	0	0	0
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	3	0	0	0
127 mmホウ	3	10	10	20	90	60	70	0	0	54	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	400		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	20	0	0	0	0	0
燃料	15000	視界	10	6	6	4							
価格	10000	防護率	20	25	35	15							

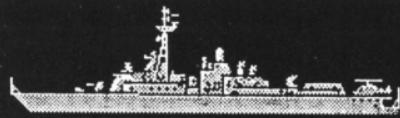
	BD-	マンチェスター	駆逐艦
編成数	1	耐久数	10
生産国	米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	搭載	不可



☆注目ポイント どうしてこんなに速度が遅いんだ。こんなに遅くては艦隊で行動したときにはぐれてしまうではないか。武装も大したことはないし……。

移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
シーダート	4	20	200	280	0	0	0	0	0	20	0	0	0
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	540	0	1	0	0	0
114 mmホウ	3	10	10	20	90	60	70	0	0	5	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	500		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	20	0	0	0	0	0
燃料	15000	視界	10	6	6	4							
価格	10000	防護率	20	25	35	15							

F  
戦闘機  
C  
補助機  
G  
戦ヘリ  
P  
戦車  
A  
対空車  
U  
砲兵  
T  
補助車  
I  
兵員  
B  
戦艦  
M  
補助艦  
S  
潜水艦

		BD-		カサール						駆逐艦									
F 戦闘機		編成数	1	耐久数	10	生産国		米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	ベ	ス	中	日	行
C 補助機								搭載		不可									
G 戦ヘリ		☆注目ポイント エグゼミサイルといえばフランス。潜水艦攻撃を得意としている。駆逐艦というのもともと潜水艦をたたくのが主任務だから、それに忠実である。																	
P 戦車	移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	19	0	19	29	0	0	0	0	0		
A 対空車	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4					
L-5	エグゼ	8	35	0	0	0	0	210	0	0	8	0	0	0	0	0	0		
ミストラル	L-5	1	10	0	0	0	0	420	420	0	5	0	0	0	0	0	0		
100mmホウ	ミストラル	2	20	540	780	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		
-----	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
U 砲兵	生産カウント	400			高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		10	0	0	0	0	0	0		
T 補助車	燃料	15000	視界	10	6	6	4												
I 兵員	価格	10000	防御率	20	25	35	15												
B 駆逐艦	BD-							リュッセンス						駆逐艦					
M 補助艦	移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	17	0	17	26	0	0	0	0	0		
S 潜水艦	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4					
SM1 MR	SM1 MR	3	20	300	420	0	0	0	0	0	12	0	0	0	0	0	0		
ハーブーン	ハーブーン	13	35	0	0	0	0	630	0	0	2	0	0	0	0	0	0		
アスロック	アスロック	1	10	0	0	0	0	0	720	0	2	0	0	0	0	0	0		
Mk 46	Mk 46	1	35	0	0	0	0	0	270	0	2	0	0	0	0	0	0		
127mmホウ	127mmホウ	3	10	20	40	180	120	140	0	0	49	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	400			高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		0	0	0	0	0	0	0	0		
燃料	15000	視界	10	6	6	4													
価格	10000	防御率	20	25	35	15													

BD-		アウダーチェ						駆逐艦							
編成数	1	耐久数	11	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
搭載 不可															
															
☆注目ポイント 127mmホウなんていらないからハーブーンを載せてほしかった。そうしたら非常に使える駆逐艦になったのに残念だ。潜水艦には強い。															
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	18	0	18	27	0	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
SM1MR	3	20	300	420	0	0	0	0	0	13	0	0	0		
A184	2	10	0	0	0	0	1190	1190	0	2	0	0	0		
MK46	1	10	0	0	0	0	0	270	0	2	0	0	0		
127mmホウ	3	10	40	80	360	240	280	0	0	24	0	0	0		
76mmホウ	1	10	120	360	420	480	300	0	0	8	0	0	0		
生産カウント	400	高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		0	0	0	0	0	0		
燃料	15000	視界	10	6	6	4									
価格	10000	防御率	20	25	35	15									
BD-	ルダ						駆逐艦								
編成数	1	耐久数	9	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
搭載 不可															
															
☆注目ポイント 射程10の対艦ミサイルHY-2を積んでいるのが特徴。艦船攻撃には強そうだ。駆逐艦らしくない奴。															
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	18	0	18	27	0	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
HY-2	10	35	0	0	0	0	540	0	0	3	0	0	0		
FQF2500	1	10	0	0	0	0	0	240	0	5	0	0	0		
パクライ	1	10	0	0	0	0	0	72	0	2	0	0	0		
37mmホウ	1	5	120	280	200	360	0	0	0	10	0	0	0		
130mmホウ	3	10	40	80	360	240	280	0	0	20	0	0	0		
生産カウント	400	高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		0	0	0	0	0	0		
燃料	15000	視界	10	6	6	4									
価格	10000	防御率	25	30	40	20									

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

BD-		あさぎり						駆逐艦						
F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦				
編成数 1	耐久数 9	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日弓	搭載 不可											
														
☆注目ポイント 問題は速度だね。通常の戦闘艦に比べて5割増しの移動カウントがかかるのは許せない。どうして日本の船はどれもみな遅いんだろう。														
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	27	0	27	41	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	1260	0	0	2	0	0	0	
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	270	0	2	0	0	0	
RIM-7M	2	20	360	520	0	0	0	0	0	2	0	0	0	
76mmホウ	1	10	80	240	280	160	200	0	0	15	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	400	△	高空	低空	地海	海中	△	対ミサイル防衛	20	0	0	0	0	
燃料	15000	視界	10	6	6	4	△	△	△	△	△	△	△	
価格	10000	防御率	15	20	30	10	△	△	△	△	△	△	△	
BD-		しらね						駆逐艦						
編成数 1	耐久数 9	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日弓	搭載 不可											
														
☆注目ポイント これはまったく使えない。こんなに使えない駆逐艦も珍しい。実は練習艦を改造したのでは・・・そんなことはないか。														
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	27	0	27	41	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4	
アスロック	1	10	0	0	0	0	0	180	0	10	0	0	0	
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	270	0	2	0	0	0	
RIM-7M	2	20	360	520	0	0	0	0	0	2	0	0	0	
127mmホウ	3	10	20	40	180	120	140	0	0	30	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	450	△	高空	低空	地海	海中	△	対ミサイル防衛	20	0	0	0	0	
燃料	15000	視界	10	6	6	4	△	△	△	△	△	△	△	
価格	10000	防御率	15	20	30	10	△	△	△	△	△	△	△	

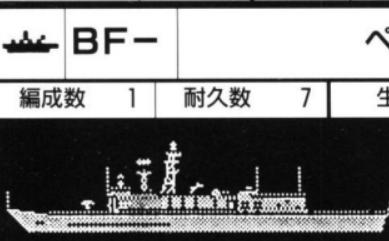
	BF-	クリパック3				フリゲート艦						
編成数	1	耐久数	9	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	ス
搭載										中	日	行



搭載 不可

☆注目ポイント 対潜攻撃能力はかなりのものがある。長射程の武器がないので、遠くから狙われるはどうしようもなくなるパターンの艦だ。

移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
53 VA	1	10	0	0	0	0	1920	1920	0	2	0	0	0
RBU 6000	1	10	0	0	0	0	0	288	0	5	0	0	0
ゲッコー	2	20	180	260	0	0	0	0	0	9	0	0	0
100 mmホウ	2	10	40	80	320	220	240	0	0	15	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	350			高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	10	0	0	0	0
燃料	12500	視界	10	6	6	1							
価格	9000	防御率	25	30	40	20							



搭載 不可

☆注目ポイント まんべんなく攻撃力を割り振った小型の戦闘艦だ。こういう奴を「山椒は小粒でもビリリと辛い」というのだろう。

移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
SM1 MR	3	20	300	420	0	0	0	0	0	12	0	0	0
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	630	0	0	2	0	0	0
MK 46	1	10	0	0	0	0	0	540	0	4	0	0	0
76 mmホウ	1	10	40	120	140	160	100	0	0	16	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	350			高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	10	0	0	0	0
燃料	12500	視界	10	6	6	1							
価格	9000	防御率	25	30	40	20							

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦	BF-	タイプ22バッヂ3	フリゲート艦
編成数 1	耐久数 11	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日イ	搭載 不可										
													
移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	1260	0	0	2	0	0	0
スティングレイ	1	10	0	0	0	0	0	360	0	2	0	0	0
シーウルフ	2	20	540	780	0	0	0	0	0	2	0	0	0
114mmホウ	3	10	10	20	90	60	70	0	0	55	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	400	高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	10	0	0	0	0	0	0
燃料	12500	視界	10	6	6	1							
価格	9000	防御率	20	25	35	15							
													
移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
L-3	1	10	0	0	0	0	0	700	0	3	0	0	0
305キュウホウ	1	10	0	0	0	0	0	80	0	2	0	0	0
エグゼ	1	35	0	0	0	0	480	0	0	2	0	0	0
100mmホウ	2	10	60	120	480	330	360	0	0	16	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	350	高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	10	0	0	0	0	0	0
燃料	12500	視界	10	6	6	1							
価格	9000	防御率	25	30	40	20							

	BF-	ブレーメン	フリゲート艦
--	-----	-------	--------

編成数 1 耐久数 9 生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行

搭載 不可



☆注目ポイント 洋上艦の攻撃が得意。ハープーンというものは便利なものだ。小型艦でもこの対艦ミサイルを載せただけで、戦艦さえも恐れさせてしまうのだから。

移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	19	0	19	29	0	0	0
--------	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	----	---	---	---

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
ハープーン	13	35	0	0	0	0	1260	0	0	2	0	0	0
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	180	0	2	0	0	0
RIM-7M	2	20	720	1040	0	0	0	0	0	4	0	0	0
76 mmホウ	1	10	40	120	140	160	100	0	0	16	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

生産カウント	350	高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	0	0	0	0
燃料	12500	視界	10	6	6	1				
価格	9000	防御率	25	30	40	20				

	BF-	マエストラーレ	フリゲート艦
--	-----	---------	--------

編成数 1 耐久数 8 生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行

搭載 不可



☆注目ポイント フリゲート艦クラスの洋上艦を1隻選ぶなら、このマエストラーレがいいだろう。対艦攻撃力・対潜攻撃力・対空攻撃力それぞれが満足水準に達している。

移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	19	0	19	29	0	0	0
--------	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	----	---	---	---

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
オトマット	13	35	0	0	0	0	630	0	0	2	0	0	0
A244S	1	10	0	0	0	0	192	192	0	2	0	0	0
アスピード	3	20	200	280	0	0	0	0	0	12	0	0	0
127 mmホウ	3	10	20	40	180	120	140	0	0	27	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

生産カウント	350	高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御	20	0	0	0
燃料	12500	視界	10	6	6	1				
価格	9000	防御率	25	30	40	20				

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

F 戦闘機	 BF-1	ジアング				フリゲート艦										
C 補助機	編成数 1	耐久数 7	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行													
G ヘリ								搭載	不可							
P 戦車								☆注目ポイント 射程10の対艦ミサイルHY-2を搭載している。それ以外は使えない装備だ。それでもマエストラーレと比べて、どうしてこんなに差があるのだろう。								
A 対空車	移動カウント															
U 砲兵	武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
T 補助車	HY-2	10	35	0	0	0	0	540	0	0	2	0	0	0		
I 兵員	RBU1200	1	10	0	0	0	0	0	300	0	5	0	0	0		
B 戦艦	バクライ	1	10	0	0	0	0	0	24	0	5	0	0	0		
M 補助艦	37mmホウ	1	5	30	70	50	45	0	0	0	80	0	0	0		
S 潜水艦	100mmホウ	2	10	20	40	160	110	120	0	0	45	0	0	0		
生産カウント		350			高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御			0	0	0		
燃料		12500	視界		10	6	6	1								
価格		9000	防御率		25	30	40	20								



F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

	MV-	トビリシ						空母						
編成数	1	耐久数	57	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス	
搭載	NVH 8小隊											中	日	行



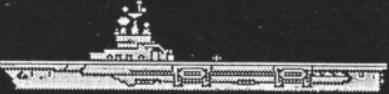
☆注目ポイント ソ連の最新型原子力航空母艦。  
ソ連は数年前まで大型の空母が1隻もなく、へり  
空母しか持ていなかった。つまりソ連最初の大  
型航空母艦である。

移動カウント																
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
SA-N-9	2	20	880	1040	0	0	0	0	0	3	0	0	0			
130mmホウ	3	10	40	80	360	240	280	0	0	10	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
生産カウント	900			高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		40	0	0	0			
燃料	25500	視界	10	6	6	1										
価格	20000	防御率	15	20	30	10										

	MV-	ニミツツ						空母								
編成数	1	耐久数	77	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	久	ス			
搭載	NVH 10小隊											中	日	行		
移動カウント																
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
RIM-7M	2	20	540	780	0	0	0	0	0	4	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
生産カウント	900			高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		40	0	0	0			
燃料	25500	視界	10	6	6	1										
価格	20000	防御率	15	20	30	10										



☆注目ポイント 世界最強の原子力航空母艦。  
F-14 や F/A-18 など 80 機近くの航空機の運  
搬が可能だ。ゲーム中ではまさに移動する空港と  
しての役割を担う。

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦		MV-1 ケネディ 空母
												編成数 1 耐久数 60 生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日イ 搭載 NVH 10小隊
												☆注目ポイント 第2次世界大戦以来の通常型航空母艦。ニミツ級空母に比べてコストパフォーマンスはよいので、こちらの方がおすすめ。原子力の嫌いな人にもいい。
												
												移動カウント
												0 0 0 0 0 0 0 18 0 18 27 0 0 0
												武器名称
RIM-7M												射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4
-----	2	20	660	780	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
生産カウント	800							高空 低空 地海 海中 対ミサイル防衛	30	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
燃料	20000	視界	10	6	6	1						
価格	18000	防御率	15	20	30	10						
												
												移動カウント
												0 0 0 0 0 0 0 27 0 27 41 0 0 0
												武器名称
ASTER	3	20	1500	2100	0	0	0	0	0	4	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
ミストラル	2	20	810	1170	0	0	0	0	0	2	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
生産カウント	900							高空 低空 地海 海中 対ミサイル防衛	40	0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
燃料	25500	視界	10	6	6	1						
価格	20000	防御率	15	20	30	10						

	MH-	キエフ						ヘリ空母					
編成数	1	耐久数	36	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中日行
				搭載	VH	4小隊							

☆注目ポイント ヘリ空母の決定版だ。こいつはもと巡洋艦を発展させて設計したので、やたらにいろいろな武器を搭載している。特に射程15のSS-N-12の攻撃力は凄まじい。

移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
SS-N-12	15	35	0	0	0	0	5760	0	0	3	0	0	0
ゲッコー	2	20	360	520	0	0	0	0	0	9	0	0	0
RBU 6000	1	10	0	0	0	0	0	288	0	5	0	0	0
76mmホウ	1	10	80	240	280	320	200	0	0	8	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	40	0	0	0	0	0
燃料	17500	視界	10	6	6	1							
価格	14000	防御率	15	20	30	10							

	MH-	インビンシブル						ヘリ空母					
編成数	1	耐久数	23	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中日行
				搭載	VH	4小隊							

☆注目ポイント イギリスは大型空母の保有をあきらめ、この型の小型ヘリ空母の運用に切り替えた。それというのもお金がかかりすぎるからだ。ハリアーなしでは意味のない艦である。

移動カウント													
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4
シーダート	4	20	200	280	0	0	0	0	0	11	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛	30	0	0	0	0	0
燃料	17500	視界	10	6	6	1							
価格	14000	防御率	20	25	35	15							

F 戦闘機  
C 補助機  
G 戰ヘリ  
P 戰車  
A 対空車  
U 砲兵  
T 補助車  
I 兵員  
B 戰艦  
M 補助艦  
S 潛水艦

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戦艦	M 補助艦	S 潜水艦						
	MH-1	ジャンヌ ダルク						ヘリ空母								
編成数	1	耐久数	17	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行	
						搭載	VH 4小隊									
☆注目ポイント フランスのヘリ空母。ヘリ空母のくせにキエフのようにエグゾセを搭載している。へたになめて近寄ると痛い目にあいそうだ。																
移動カウント									23			23	35	0	0	0
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
エグゾセ	8	35	0	0	0	0	630	0	0	2	0	0	0			
100mmホウ	2	10	120	240	960	660	720	0	0	8	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中			対ミサイル防御	0	0	0	0			
燃料	17500	視界	10	6	6	1										
価格	14000	防御率	20	25	35	15										
	MH-1	ガリバルディ						ヘリ空母								
編成数	1	耐久数	17	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行	
						搭載	VH 4小隊									
☆注目ポイント 比較的最近建造されたイタリアのヘリ空母。イタリアはイギリスからハリアーを購入してこのガリバルディに載せている。それでもここ数年ヘリ空母の人気が高い。																
移動カウント									20			20	30	0	0	0
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
オトマット	8	35	0	0	0	0	560	0	0	2	0	0	0			
A244S	1	10	0	0	0	0	192	192	0	2	0	0	0			
アスピード	3	20	400	560	0	0	0	0	0	12	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中			対ミサイル防御	30	0	0	0			
燃料	17500	視界	10	6	6	1										
価格	14000	防御率	20	25	35	15										

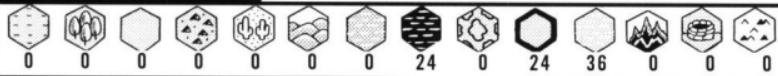
	ML-1	イワン ロゴフ	揚陸艦
--	------	---------	-----

編成数 1 耐久数 17 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行

搭載 VHGI L 4小隊



☆注目ポイント ソ連の強襲上陸艦。VTOL機の発達で、強襲上陸艦にも戦闘機が載せられるようになり、上陸作戦が楽になった。ただし、こいつに載せるのはフォージャーだ。



武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

122ロケット 4 45 0 0 100 300 0 0 0 2 0 0 0

ゲッコー 2 20 180 260 0 0 0 0 0 9 0 0 0

76mmホウ 1 10 40 120 140 160 100 0 0 15 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

生産カウント 300 高空 低空 地海 海中 対ミサイル防衛 20 0 0 0

燃料 17500 視界 10 6 6 1

価格 8000 防御率 20 25 35 15

	ML-1	ワスプ	揚陸艦
--	------	-----	-----

編成数 1 耐久数 43 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 々ス 中 日 行

搭載 VHGI L 5小隊



☆注目ポイント ヘリ空母を作るくらいなら、このワスプで充分に事足りる。なんといっても生産カウントが倍以上も速いのだ。ついでに戦車の3小隊でも運搬しよう。



武器名称 射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4

RIM-7 M 2 20 440 520 0 0 0 0 0 4 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

----- 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

生産カウント 300 高空 低空 地海 海中 対ミサイル防衛 20 0 0 0

燃料 17500 視界 10 6 6 1

価格 8000 防御率 15 20 30 10

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

MA- 輸送艦		輸送艦													
編成数	1	耐久数	5	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
		搭載 G I L 4小隊													
☆注目ポイント 輸送に徹したその名も輸送艦。生産カウント200、武器なし。もうちょっと頑張って揚陸艦を作れば戦略の幅が広がるのに・・・。															
移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	32	0	32	48	0	0	0	
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	200		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		0	0	0	0	0		
燃料	17500	視界	4	3	2	1									
価格	4000	防御率	15	20	30	10									
MU- 補給艦	補給艦														
編成数	1	耐久数	5	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
		搭載 不可													
☆注目ポイント 艦が燃料切れで立往生したらこの出番。だが、実際に使うことはまったくない。燃料切れになるまで艦が海を航海することはほとんどない。															
移動カウント	0	0	0	0	0	0	32	0	32	48	0	0	0		
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
生産カウント	200		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		0	0	0	0	0		
燃料	20000	視界	4	3	2	1									
価格	2000	防御率	15	20	30	10									

	SS-	アクラ						潜水艦							
編成数	1	耐久数	10	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	々ス	中	日	行
				搭載	不可										

☆注目ポイント 潜水艦が対空攻撃用の武器を持つなんて非常識だ。アクラのSS-N-8はそんなことを平気でやってくれている。対潜ヘルリで攻撃したら反撃を食らうなんて信じ難い。

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	17	0	17	34	0	0	0	0
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
TYPE C	1	10	0	0	0	0	2688	2688	0	3	0	0	0	0	
SS-N-16	4	35	0	0	0	0	0	600	0	1	0	0	0	0	
SA-N-8	2	20	180	260	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
TYPE 65	2	10	0	0	0	0	3600	0	0	1	0	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御		0	0	0	0	0	0	
燃料	25500	視界		1	1	3	3								
価格	12000	防御率		30	35	45	25								

移動カウント	0	0	0	0	0	0	0	18	0	18	36	0	0	0	0
武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4		
Mk 46	1	10	0	0	0	0	0	360	0	5	0	0	0	0	
トマホーク	14	35	0	0	0	0	0	1480	0	0	7	0	0	0	
ハーブーン	13	35	0	0	0	0	0	1600	0	0	2	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
生産カウント	600		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防御		0	0	0	0	0	0	
燃料	25500	視界		1	1	3	3								
価格	12000	防御率		35	40	50	30								

F 戦闘機	S SS-	ト ラ フ ア ル ガ ジ	潜 水 艦
C 補助機	編成数 1 耐久数 8 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行	搭載 不可	☆注目ポイント 潜水艦同士の戦闘に強い攻撃型原潜。でもそんな戦闘はいまだかつてゲーム中で見たことがない。「沈黙の艦隊」という漫画の世界だ。
G 戦ヘリ			
P 戦車	移動カウント		
A 対空車	武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4	
	Tフィッシュ	2 10 0 0 0 0 1260 1260 0 5 0 0 0	
	ハーブーン	13 35 0 0 0 0 1600 0 0 1 0 0 0	
	-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
	-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
	-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
U 砲兵	生産カウント	600	高 空 低 空 地 海 海 中 対ミサイル防衛 0 0 0 0
T 補助車	燃料	25500	視 界 1 1 3 3
I 兵員	価 格	12000	防 御 率 35 40 50 30
B 戦艦	S SS-	リ ュ ピ ビ	潜 水 艦
M 補助艦	編成数 1 耐久数 6 生産国 米 ソ 独 ワ 英 仏 伊 久 ス 中 日 行	搭載 不可	☆注目ポイント 原子力推進のくせに速度が遅い。フランスの潜水艦技術はまだまだ未熟だ。でもエグゾセは侮れない。
S 潜水艦	移動カウント		
	武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4	
	L-5	1 10 0 0 0 0 210 210 0 12 0 0 0	
	エグゾセ	8 35 0 0 0 0 1600 0 0 1 0 0 0	
	-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
	-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
	-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
	生産カウント	600	高 空 低 空 地 海 海 中 対ミサイル防衛 0 0 0 0
	燃料	25500	視 界 1 1 3 3
	価 格	12000	防 御 率 35 40 50 30

F

戦闘機

C

補助機

G

戦ヘリ

P

戦車

A

対空車

U

砲兵

T

補助車

I

兵員

B

戦艦

M

補助艦

S

潜水艦

	SS-	TYPE 211	潛水艦
--	-----	----------	-----

編成数	1	耐久数	5	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	乙	ス	中	日	行
-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

搭載 不可



☆注目ポイント 通常推進の攻撃型潜水艦。使えない。通常の潜水艦は酸素補給のため必ず一定時間ごとに浮上しなければならないが、原潜ならば水を電気分解できるのでその必要はない。

移動カウント																
	0	0	0	0	0	0	0	24	0	24	48	0	0	0	0	0

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--	--	--

シール	2	10	0	0	0	0	2664	0	0	4	0	0	0			
-----	---	----	---	---	---	---	------	---	---	---	---	---	---	--	--	--

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

生産カウント	500		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		0	0	0	0	0			
--------	-----	--	----	----	----	----	---------	--	---	---	---	---	---	--	--	--

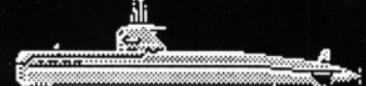
燃料	10000	視界		1	1	3	3									
----	-------	----	--	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

価格	10000	防御率		30	35	45	25									
----	-------	-----	--	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	SS-	サルヴァトーレ ベロン	潛水艦
--	-----	-------------	-----

編成数	1	耐久数	5	生産国	米	ソ	独	ワ	英	仏	伊	乙	ス	中	日	行
-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

搭載 不可



☆注目ポイント 速度の遅いのが頭にくるが、それというのも生産カウント 500 でハープーンを持っていているからだ。生産カウント 400 なら買いたいだ。

移動カウント																
	0	0	0	0	0	0	0	25	0	25	50	0	0	0	0	0

武器名称	射程	準備	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	P1	P2	P3	P4			
------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--	--	--

A184	2	10	0	0	0	0	2380	2380	0	2	0	0	0			
------	---	----	---	---	---	---	------	------	---	---	---	---	---	--	--	--

ハープーン	13	35	0	0	0	0	1600	0	0	1	0	0	0			
-------	----	----	---	---	---	---	------	---	---	---	---	---	---	--	--	--

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

生産カウント	500		高空	低空	地海	海中	対ミサイル防衛		0	0	0	0	0			
--------	-----	--	----	----	----	----	---------	--	---	---	---	---	---	--	--	--

燃料	10000	視界		1	1	3	3									
----	-------	----	--	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

価格	10000	防御率		30	35	45	25									
----	-------	-----	--	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

F 戦闘機	C 補助機	G 戦ヘリ	P 戦車	A 対空車	U 砲兵	T 補助車	I 兵員	B 戰艦	M 補助艦	S 潜水艦	SS- ハン	SS- ゆうしお	ハン	潜水艦	
											編成数 1	耐久数 8	生産国 米ソ独ワ英仏伊々ス中日行	搭載 不可	
☆注目ポイント うわさされている中国の原潜。本当に中国には原子力潜水艦なんか作る能力があるのだろうか。うーん。武器は全然使い物にならない。中国に原潜なんて・・・。															
											移動カウント	0 0 0 0 0 0 0 19 0 19 38 0 0 0 0			
											武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4			
											M3 VA	1 10 0 0 0 0 1440 1440 0 6 0 0 0 0			
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
											生産カウント	600	高空 低空 地海 海中 対ミサイル防衛	0 0 0 0 0	
											燃料	25500 視界	1 1 3 3		
											価格	12000 防御率	25 30 40 20		
											移動カウント	0 0 0 0 0 0 0 27 0 27 54 0 0 0 0			
											武器名称	射程 準備 航空 ヘリ 車両 兵員 艦船 潜水 建物 P1 P2 P3 P4			
											Mk 46	1 50 0 0 0 0 0 360 0 3 0 0 0 0			
											ハーブーン	13 55 0 0 0 0 0 1600 0 0 1 0 0 0			
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
											-----	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
											生産カウント	500	高空 低空 地海 海中 対ミサイル防衛	0 0 0 0 0	
											燃料	10000 視界	1 1 3 3		
											価格	10000 防御率	30 35 45 25		

# 兵器データの 性能ベスト 早見表

角籠大戦略軍事評論家

マップを読み込んでゲームを始める前に、マップに適した生産タイプを編集したいと思うことはよくあるよね。それにしても大量のデータの中から真に使える兵器はどれなのかを探すのは大変だ。そこで「兵器ユニットのデータ表」をもとにして、ゲーム中で頻繁に使われると思われるデータのみを選び出し、それぞれの項目でベスト5~7のユニットを簡易早見表形式にまとめたのが本章である。

各早見表の前後に筆者のコメントが書かれているが、ここにはゲームを極めた筆者が(言った者勝ちなのだ!)、あらためてデータをよく振り返えって見た時に、「なるほどそうだったのか!」と気がついた点も書かれているので、なるべく読んでほしいと思うのである。

真 トムキャット



# 戦闘機（通常型）

戦闘機は艦載型と通常型に分けて考えた。陸上主体のマップでは両者と一緒に考えてよいが、海が主体となるマップでは特に「艦載機」であることが重要になってくるからだ。そうはいっても、艦載機も陸上では通常型と同じように行動できるので、通常型の表を見るときは必ず艦載型の表も併せて見てほしい。

## ○防御率

(数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率)

1	F-117	50,75,60,55
2	F-15	45,70,55,50
3	グリペン	36,61,46,41
4	FSX	35,60,45,40
5	F-16	34,59,44,39
6	ミラージュ2000	30,55,40,35
7	F-14	26,51,36,31

F-117はステルス機なので、実際から考えるところでも低くらいた。F-15はステルスでもないのにとび抜けている。3位にグリペンが入っているのがおもしろい。

## ○対空攻撃力

(数字は対空攻撃率×射程)

1	MiG-31/エイヌス	440
2	F-15/スパロー	420
3	ミラージュ F1/シェベル530	390
	ミラージュ2000/シェベル530	390
	FSX/スパロー	390
	グリペン/スカイフラッシュ	390

F-15はスパローの攻撃力でも他をよせつけない。MiG-31が1位なのは射程が4あるためである。ミラージュシリーズは意外に攻撃力がある。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対車両攻撃力)

1	F-16/誘導爆弾	780
2	F-15/誘導爆弾	780
3	F-16/1000爆弾	720
	F-15/1000爆弾	720
	ミラージュ2000/500爆弾	720
6	ミラージュ F1/1000爆弾	630
7	F-117/誘導爆弾	520

やっぱりF-15は強い。ストライクイーグルと呼ばれるゆえんだ。F-16が生産カウントの割に頑張っている。FSXは地上攻撃では上位に顔を出していない。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	F-5E	100
	MiG-19	100
3	ファインバック B	110
	ミラージュ3	110
	クフィル	110
	ドラケン	110
	MiG-21	110

1位のF-5Eは実際もこのようにコストパフォーマンスのよい機体である。3位のクフィルはけっこう使えるだろう。中国製の機体が2種類あるのはなぜか納得がいく。

# 戦闘機（艦載型）

艦載機は普通は同クラスの通常型にくらべて弱点があるものだが、中には優秀なものもあって通常型の性能をしのいでいるものもある。そういう機体は非常におすすめだ。

## ○防御率

(数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率)

1	MiG-29	35,60,45,40
2	ラファール	34,59,44,39
3	F/A-18	30,55,40,35
4	Su-27	29,54,39,34
5	F-4	20,45,30,25

MiG-29とラファールは十分に通常型とわたりあえる力を持っている。3位のF/A-18はもう一頑張りほしいところだ。4位のSu-27は不本意に低い。

## ○対空攻撃力

(数字は本書データ表の対空攻撃力)

1	トムキャット/フェニックス	840
2	トムキャット/スパロー	420
3	ラファール/シュペル530	390
	F-4/スパロー	390
	F/A-18/スパロー	390
	MiG-29/アラメ	390
	Su-27/アラメ	390

1位のトムキャット/フェニックスは射程7の威力だ。3位のF-4は実はバランスの取れない機体だ。ここに出てきた戦闘機はすべて通常型としても十分な性能をもつ。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	F/A-18/1000爆弾	840
2	F-4/500爆弾	810
3	ラファール/1000爆弾	480
	F-4/誘導爆弾	480
5	MiG-29/1000爆弾	400
	Su-27/1000爆弾	400

1位のF/A-18と2位のF-4はすば抜けている。5位以下はどんぐりの背くらべである。F-4が2回出てくることに気づいたるか。地上攻撃にはF-4がいい。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	F-4ファントム	120
2	ラファール	130
	F/A-18	130
	MiG-29	130

F-4がなぜか1位だ。艦載機は全体として生産カウントがかかる傾向にあるからだ。つまり艦載機というのは一般に作りにくいという弱点を持つのである。

## 攻撃機（通常型）

これも戦闘機と同じく艦載型と通常型に分けた。戦闘攻撃機はこの攻撃機に分類しておいた。また、VTOL機であるハリアーとフォージャーは艦載型の攻撃機として分類している。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	トーネード	4
	F-111	4
	Su-24	4
	MiG-27	4
5	ジャギュア	5
	三菱F1	5
	Su-17	5

攻撃機で移動カウント4というのは4機しかない。1位のトーネード、F-111、Su-24はみな戦闘攻撃機である。MiG-27はMiG-23の改造型。

## ○防御率

(数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率)

1	トーネード	25, 50, 35, 30
2	A-10	23, 48, 33, 28
3	F-111	21, 46, 31, 26
	Su-24	21, 46, 31, 26
5	ファンタンA	19, 44, 29, 24
	アルファジェット	19, 44, 29, 24

やはり戦闘攻撃機が上位を占めている。2位にA-10が入ってきてるのが面白い。A-10は装甲を持つ特殊な攻撃機だということを思い出せば納得はいく。

## ○対空攻撃力

(数字は本書データ表の対空攻撃力)

1	トーネード/スカイフラッシュ	420
2	トーネード/S ウィンダー	240
3	F-111/S ウィンダー	220
	ジャギュア/S ウィンダー	220
	アルファジェット/S ウィンダー	220
	三菱F1/S ウィンダー	220
	A-10/S ウィンダー	220

1位のトーネードは別格だ。トーネードは本来多目的の戦闘機だからこうなるのは当たり前かもしれない。3位以下はみな同じレベルでそろっている。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	F-111/500爆弾	1080
2	F-111/誘導爆弾	960
3	トーネード/誘導爆弾	780
4	トーネード/1000爆弾	720
	ジャギュア/誘導爆弾	720
	A-10/誘導爆弾	720

1位と2位に入っているF-111は、戦略爆撃機としても使えるという話である。トーネードはここでも2回顔を出している。4位に入っているA-10は非常に使える。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	ファンタン A	100
	アルファジェット	100
	Su-17	100
4	ジャギュア	110
	三菱 F1	110
6	A-10	120
	MIG-27	120

中国製のファンタン A がやっぱりトップを取った。6位の A-10 は攻撃力の割に生産カウントがかからず、たいへんにお買得となっている。

## 攻撃機（艦載型）

艦載型の攻撃機は全体的にユニットの種類が少ないので、あまり多く載せなかった。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	AV8ハリアー	5
	A-4	5
3	S.エタンダール	6
	A-7	6
	フォージャー	6

1位のハリアーと A-4 は戦闘機用の武装バックの時は速いが、攻撃機用の武装に換えたときにスピード変化が生じて遅くなるので注意が必要。

## ○防御率

(数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率)

1	AV8ハリアー	26, 51, 36, 31
2	Su-25	25, 50, 35, 30
3	A-4	20, 45, 30, 25
	フォージャー	20, 45, 30, 25
5	A-6	18, 43, 28, 23

2位の Su-25 はさすがソ連版の A-10 と言わわれているだけある。A-4 は小型の艦上攻撃機で機動性に優れており、安いのに優秀な航空機である。

## ○対空攻撃力

(数字は本書データ表の対空攻撃力)

1	AV8ハリアー/S ウインダー	220
	A-7/S ウインダー	220
	A-4/S ウインダー	220
	S.エタンダール/マジック	220
2	Su-25/アフィッド	200
	フォージャー/アフィッド	200

1位も2位もそれほど変わらない。攻撃機に対空攻撃をさせること自体無理があるので、戦闘機でもない限り、相手の戦闘機に攻撃をしかけるものではない。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	A-6/1000爆弾	880
	Su-25/誘導爆弾	880
3	AV8ハリアー/誘導爆弾	840
4	AV8ハリアー/	770
5	A-7/誘導爆弾	720

ハリアーは攻撃力は高いが武装弾数が少ない。5位に入っている A-7 の方が実際のゲームでは使えた。必ず武装弾数も見てトータルに判断してほしい。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	A-4	100
2	S.エタンダール	110
	A-7	110
4	A-6	120
	Su-25	120

A-4とA-7は生産カウントが速い割によく働く。特にA-7が素晴らしい。艦載機型の攻撃機は戦闘機ほど生産に時間がかかる。対空攻撃を考えなくてもいいからだ。

## 電子戦機

電子戦機は全部で4種類しかない。必要となるデータはミサイル防御率だけにした。

## ○ミサイル防御率

(数字はミサイル防御率)

1	EF-111	45
2	トーネード ECR	40
3	EA-6	30
	エアリタリア	30

1位のEF-111と2位のトーネード ECRは速度が4カウントなので、戦闘機と同じスピードで行動できる。またトーネード ECRはS ウィンダーを持っている。

## 対潜哨戒機

対潜哨戒機はやはり潜水艦の撃沈が主任務である。表を見るときには対潜ヘリと比べてみてほしい。どちらも使い方はよく似ている。

## 対潜攻撃力

(数字は本書データ表の対潜攻撃力)

1	SH5/53VA	960
	Il-38ムイ/53VA	960
3	Il-38ムイ/爆雷	500
4	アトランティック/爆雷	450
5	P3C オライオン/爆雷	400
6	S-3パイキング/爆雷	300
7	SH5/爆雷	200
	PS-1/爆雷	200

対潜哨戒機には対艦ミサイルを持っているものもある。アトランティック、P3C、S-3がそれだ。ゲームでは多目的に使える対潜哨戒機の方が有利である。

## 攻撃ヘリ

攻撃ヘリの目標はすばり戦車である。他のユニットと総合的に比較するときは、対地攻撃力を重点に置くほうがいい。

## ○防御率

(数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率)

1	アパッチ	38,35,30,30
	ホッカム	38,35,30,30
3	ハボック	36,33,28,28
4	A129マングスター	35,32,27,27
5	ヒューコブラ	34,31,26,26

さすがアパッチ、世界最強の攻撃ヘリである。ホッカムは対ヘリ攻撃用のヘリでちょっと異色。5位のヒューコブラがゲームでは一番使いやすかった。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	アパッチ/ヘルファイヤー	160
2	A129マングスター/TOW	150
	ヒューコブラ/TOW	150
5	ハボック/スパイアラル	150
	ハインド/スパイアラル	130
	BO105/HOT	130
	ホッカム/スパイアラル	130

アバッチは非常に優秀な攻撃ヘリだが、生産カウントが遅い。5位のハインドはヒューアイコブラ同様バランスが取れているが、対地攻撃力が今一つで勧められない。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	BO105	44
2	A129マングスタ	46
	ヒューアイコブラ	46
5	ハインド	46
	ハボック	48

A129マングスタは移動速度が11と、ヒューアイコブラの10よりも遅いのが隠れた欠点である。また、1位のBO105はロケット弾が装備できない欠点がある。

## 対潜ヘリ

対潜哨戒機と役割はほとんど同じである。ヘリ空母や揚陸艦にも載せられる対潜ヘリの方がゲームでは使いやすかった。スピードを要求しないなら対潜ヘリの方がいいだろう。

## ○対潜攻撃力

(数字は本書データ表の対潜攻撃力)

1	Ka-27ヘリックス/TYPEC	672
	Mi-14ヘイズ/TYPEC	672
3	SH-3シーキング爆雷	200
4	SH-3シーキング/Mk46	180
	SH-60シーホーク/Mk46	180

3位と4位に入っているSH-3はヘリのくせにハーブーンを持っているとんでもない奴。これだけ他のユニットがいくら強くて色々あせてしまう。

## 空中機動歩兵

空中機動歩兵で大事なのはまずスピード、次に生産カウントである。対地攻撃力は二の次。

そうは言っても、そばに敵の兵員輸送車がいたときに攻撃できないのは頭にくる。この3つのパラメータは、自分の戦略にあわせて重みを変えていくのがいいだろう。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	オスブレイ	9
2	ガゼル	10
	リンクス	10
	ブラックホーク	10

オスブレイは正確にはヘリではなくてプロペラ機の仲間である。スピード10は最低ほしいので、2位の3種類のヘリの中から自分の好きなユニットを選ぶといい。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	UH-60/ヘルファイア	140
2	ガゼル/HOT	130
	リンクス/HOT	130
	UH-1/TOW	130
	ヒップ H/スパイクル	130

UH-60はアバッチと同じヘルファイアを16発も積むことができるが、実際に16発も使いたいことはない。同時に多くの武器を装備できるユニットの方がいい。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	イロコイ	40
	Z-5	40
3	ヒップ	42
	ヒップ H	42
	S.ビューマ	42

1位のイロコイとZ-5はともに移動カウントが12もかかりいくら生産が速くても使えない。3位のヒップ Hはまあまあつかえる。もう少し我慢してガゼルぐらい作りたい。

## 主力戦車

主力戦車の中には重戦車と中戦車がある。重

戦車は各国ともトップクラスの戦車をそろえている。これらは火力（攻撃力）重視、一方中戦車はミドルクラスの戦車でスピードやコストパフォーマンス重視となろう。主力戦車を選ぶ場合は重戦車と中戦車を1種類ずつ選ぶといい。

## ○スピード

（数字は移動カウント）

1	T-72	16
2	レオパルト2	17
	T-64	17
	T-80	17
5	AMX30	18
	ルクレルク	18
	レオパルト1	18
	90式戦車	18
	88戦車	18
	M1	18

重戦車はスピードは18もあれば充分である。したがってこの表にでている戦車はすべてその候補に上げてよい。2位のT-80とT-64はどちらを選ぶか迷うところ。

## ○防御率

（数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率）

1	チャレンジャー	67,35,70,75
2	90式戦車	59,31,62,67
3	レオパルト2	58,30,61,66
4	チーフテン	57,30,60,65
	ルクレルク	57,30,60,65
	M1	57,30,60,65
7	T-80	56,29,59,64
8	88戦車	49,26,52,57

1位のチャレンジャーは並外れている。7位のT-80ぐらいまでならどれを選んでもでもいい。イギリスの戦車は足が遅いので注意が必要。

## ○対地攻撃力

（数字は本書データ表の対地攻撃力）

1	ルクレルク/120滑空	156
	レオパルト2/120滑空	156
	90式戦車/120滑空	156
	M1/120滑空	156
5	チャレンジャー/120ライフル	146
6	T-80/125滑空	140
7	ムルカバ/105ライフル	136
	88戦車/105ライフル	136
	チーフテン/120ライフル	134
9	T-64/125滑空	134

重戦車で最も気になるデータだが、1位が4種類もある。ゲームでプレイした感じでは、6位のT-80ぐらいになると、もうちょっと弱いかなという気がする。

## ○生産カウント

（数字は生産カウント）

1	M48	15
2	センチュリオン	16
3	61式戦車	17
	T-55	17
5	69式戦車	19
	M60	19
7	Sタンク	21
	T-62	21

2位のセンチュリオンは代表的な中戦車。この生産カウントでは驚くほどの性能を持つ。もう少し攻撃力がほしいならSタンクがいい。どちらにしても足が遅いのが欠点。

## 軽戦車

軽戦車は、相手が主力戦車以外ならほぼ主力戦車の80%程度の仕事をしてくれる優秀な奴だ。ただこの中には偵察車両も混ざっていて、そういうのは弱いので別にしてもらいたい。軽戦車を主力に使えば視界が広まり機動性も上昇して、電撃作戦が簡単に実行できる。

## ○スピード

（数字は移動カウント）

1	スコーピオン	16
	BRDM1	16
	テレダイン	16
	AMX10RC	16
5	M551	18

1位のユニットのうちBRDM1とAMX10RCは偵察車両である。テレダインとスコーピオンが攻撃主任務だが、AMX10RCは攻撃力が高い。ただしBRDM1とAMX10Cは荒れ地丘陵に弱い。

## ○防御率

(数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率)

1	テレダイン	30, 16, 33, 38
2	スコーピオン	25, 14, 28, 33
	M551	25, 14, 28, 33
4	62式戦車	24, 13, 27, 32
	AMX-13	24, 13, 27, 32

軽戦車を選ぶときには防御率はあまり関係ないバラメータだが、ないよりあった方がいい。1位のテレダインは別格。4位のAMX-13はなかなかトータル的に優秀である。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	テレダイン/105ライフル	124
2	AMX-13/105ライフル	105
	M551/152ガンランチャー	118
4	AMX10RC/105ライフル	112
5	BRDM2/スペンドレル	90

またしてもテレダインが1位。実はこいつは中戦車をも圧倒するトータル性能を持つ最新型の高速戦車なのである。4位のAMX10RCはたいしたものだ。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	AMX-10RC	9
2	62式戦車	11
	スコーピオン	11
	PT-76	11
	BRDM1	11
	BRDM2	11

1位のAMX10RCの9カウントというのは、性能を考えるとあまりにインチキだ。2位の中ではスコーピオンが優秀だと思う。BRDMシリーズは使えない。

## 対戦車車両

軽戦車が偵察任務もこなす万能型の車両なのに対し、対戦車車両はもっぱら隠れて戦車に先制攻撃をしかける任務を持つ。通常は対戦車ミサイルを主力の武器とする。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	Ikv91/90mm ライフル	92
2	ストライカー/スイングファイア ヤグアル/HOT	90
	Pvrbv551/TOW	90
	M901/TOW	90
6	60式無反動砲/106無反動	86

1位のIkv91は軽戦車的な車両。強さで選ぶならスピードもあるこいつが一番いい。2位のユニットはどれもあまり積極的に使う気になれない。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	60式無反動砲	9
2	Ikv91	15
	ストライカー	15
	Pvrbv551	15
	M901	15

1位の60式無反動砲はなんと日本製。生産カウント9はすごい。足の遅さが気になるが、とにかく早く作りたいという人にはおすすめ。それなりに働いてくれる。

## 対空ミサイル車両

対空ミサイル車両ははっきりと2種類分けて考えるべきである。射程を長くとって攻撃範囲を広くした車両と、射程は普通で機動力や攻撃力を強化した車両である。射程の長いユニットは3ユニットしかないのに、選ぶときにあまり迷わないだろう。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	SA-9	15
2	81式短SAM	16
3	2S6ボルガー	18
	クロタル	18
	ローランド	18
	ADATS	18
7	チャバレル	19
	ホーク	19

1位のSA-9や2位の81式短SAMは荒れ地や丘陵に弱い。いくら最高速度が速くても、地形に弱いのでは実際使いにくい。7位のチャバレル程度の最高速度があれば十分だと思う。

## ○対空攻撃力

(数字は本書データ表の対空攻撃力)

1	SA-4/ガネフ	574
2	SA-6/ゲインフル	492
3	ホーク/ホーク	440
4	ADATS/ADATS	236
5	チャバレル/S ウィンダー	204
6	81式短SAM/81式SAM	184
7	ARMAD/RSB70	160
8	2S6ポルガー/SA-19	156
	クロタル/クロタル	156
	ローランド/ローランド	156

1位から3位までは射程の長い車両だ。4位のADATSは別の意味で強すぎる所以、使ってほしくない。5位のチャバレルと6位の81式短SAMは優秀だ。

## ○対ヘリ攻撃力

(数字は本書データ表の対ヘリ攻撃力)

1	SA-4/ガネフ	574
2	SA-6/ゲインフル	492
3	ホーク/ホーク	440
4	ADATS/ADATS	316
5	2S6ポルガー/SA-19	316
6	クロタル/クロタル	316
7	ローランド/ローランド	316
8	レイピア/レイピア	304
	81式短SAM/81式SAM	304
	SA-13/ゴーフル	304

対空と対ヘリでは順位が入れ替わるのが面白い。1位から3位までは変化がないが、4位以下はずいぶん違う。ARMADがベストに入っていないことに注意。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	チャバレル	16
2	SA-8	22
3	SA-9	22
4	81式短SAM	24
5	SA-13	24
6	クロタル	26

1位のチャバレルは性能を考えるとなんでも

なく速い。上達したらこういうインチキ臭いようなユニットも使わないようにしよう。4位の81式短SAMは使い方が難しい。

## ○射程

(数字は射程 Hex)

1	SA-4/ガネフ	7
2	SA-6/ゲインフル	6
3	ホーク/ホーク	5

トータルではやっぱりSA-6が優れているだろう。ホークをあえて選ぶ理由はまったくない。ハンディをつけるなら射程の長い車両なしでやってもらいたい。

## 対空自走砲

対空自走砲は、このゲームでは主にヘリを攻撃するためのものと考えた方がいいだろう。射程が1しかないため、こちらが攻撃すれば相手の反撃を食らう点で対空ミサイル車両と完全に異なる。この違いゆえに実際のゲームをプレイするときには、残念ながら出番がまったくない。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	ゲパルト	18
2	63式対空自走砲	19
	DCA30	19
	M163	19

さすがドイツ製のゲパルトは優れている。3位以下は使えないでの載せなかった。

## ○対ヘリ攻撃力

(数字は本書データ表の対ヘリ攻撃力)

1	87式対空自走砲	260
2	ゲパルト	256
3	DCA30	244
4	ZSU-23-4	232
5	M163	220

日本製の87式対空自走砲がわずかにゲパルトに差をつけた。この程度の差はゲームでは無視できるが、それでも何かうれしくなるのは筆者が日本人だからだろうか。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	63式対空自走砲	20
2	ZSU-57-2	20
3	M163	24
	ZSU-23-4	24

1位のZSU-57-2は地上攻撃にけっこう強い変な対空自走砲である。そう考えるとこのユニットはお買得かもしれない。ただ何に使うかは不明。

## 自走(ロケット)砲

自走砲は榴弾砲といって戦車砲の大型のもの、自走ロケット砲は攻撃機でおなじみのロケット弾を地上車両の発射装置から遠くへ飛ばして攻撃する兵器である。自走砲は装甲車両に、自走ロケット砲は装甲車と兵員によく効くと覚えておけば間違はない。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	75式130mm	600
2	MLRS	600
3	M107	550
4	M110	480
5	M1973	440
6	75式自走榴弾砲	416
7	155GCT	400
	VK155	400
	M109	400
	BM21	400

1位は2つとも自走ロケット砲である。ゲームでは4位のM110ぐらいまでなら何とか使える。攻撃力は大きければ大きいほどよい。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	砲兵	14
2	BM21	18
3	AMX105	26
	54式122mm自走砲	26
	75式130mm	26

1位の砲兵は、自走砲が開発される前には一般的だった。2位のBM21は自走ロケット砲で、なかなか攻撃力もありコストパフォーマンスはかなりよい。

## 歩兵戦闘車

歩兵戦闘車は兵員輸送車と違って、移動カウントが地形に左右されにくくトータルのスピードが速い。また防御力が高いばかりでなく、攻撃を受けたときにある程度の反撃ができるようになっている。重要なバラメータは使い方にもよるが、スピードと対地攻撃力が最も重要であろう。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	BMP-1	16
2	LVTP-7	17
	マルダー	17
	MCV80	17
	89式歩兵戦闘車	17

1位のBMP-1はトータルバランスからいっても一番おすすめだ。2位の89式歩兵戦闘車は優秀だが生産カウントが遅く、作るのをためらってしまう。またマルダー、MCV80、88式歩兵戦闘車は川に弱い。

## ○防御率

(数字は順に高空、低空、地海、海中の防御率)

1	MCV80	24,13,27,32
2	89式歩兵戦闘車	24,13,27,32
3	M2ブレッジャー	23,13,26,31
	マルダー	23,13,26,31
	BMP-2	23,13,26,31

防御率はあまり差がないので、防御率で選ぶことはできないだろう。ただあまり低いのは歩兵戦闘車の意味をなさないので使わない方がよい。

## ○対地攻撃力

(数字は本書データ表の対地攻撃力)

1	89式歩兵戦闘車/重MAT	120
2	M2ブラッドレー/TOW	90
	マルダー/HOT	90
	BMP-2/スパンデル	90
5	BMP-1/73渾空砲	76
6	BMP-1/サガ	70
7	LVT-P7/40mm てき弾	60

1位の89式歩兵戦闘車は飛び抜けた攻撃力である。これだけの攻撃力があれば対戦車両として十分に働いてくれる。日本製はなかなか優れたものが多い。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	Pbv302	14
2	LVTP-7	18
	MCV80	18
	AMX10P	18
5	BMP-1	18

1位のPbv302は攻撃力があまりにも貧弱なので、絶対に選んではいけない。これを選ぶくらいなら機械化歩兵を使った方がました。

## 機械化歩兵、兵員

機械化歩兵は兵員輸送用の装甲車と兵員がセットになったものだ(歩兵戦闘車もちゃんと中には兵員が乗っている)。兵員は何かの乗物に乗って移動するのが普通だが、作戦によっては徒步で行った方がいい場合もある。大戦略ではその辺の違いは捨象されている。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	BTR60	16
2	M113	18
3	73式装甲車	19
	77式兵員輸送車	19

1位のBTR60は最もおすすめだ。なにしろスピードが速くて生産カウントも速い。ただし荒れ地や丘陵には弱い。2位以下はどれも使いたいとは思わない。他になければしょうがないが。

## ○生産カウント

(数字は生産カウント)

1	ゲリラ	4
	人民兵	4
3	トラック	6
	動員兵	6
5	BTR60	8
	歩兵	8

1位にならんでいる2つのユニット(?)は何となく笑いを誘う。これほど手間のかからない兵員も他にないのだろうな。訓練というものをしないのだろうか。

## 航空母艦、ヘリ空母

空母自体で攻撃をしかけることはまずないと思われるが、単にやられたときにどれだけ耐えられるかという耐久数に的をしぼってみた。

## ○耐久数

(数字は耐久数)

1	ニミツ	77
2	ケネディ	60
3	トビリシ	57
4	ワスプ	43
5	シャルル・ド・ゴール	38

2位のケネディは生産カウントがあまりからないのでおすすめである。4位のワスプは揚陸艦だが、ヘリ空母として十分に使える。これもおすすめ。

## 戦艦(Bタイプ)

攻撃主任務の戦闘艦はそれぞれのクラスに分けて考えようとしたが、駆逐艦でも巡洋艦並に大型であったり、逆に巡洋艦でも駆逐艦クラスの耐久力しかないものがあったりしたので、すべて一括にまとめて扱うこととした。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	キーロフ	17
	カラ	17
	ソブレメンヌイ	17
	リュッセンス	17
5	アイオワ	18
	ヴァージニア	18
	ウダロイ	18
	アウダーチュ	18
	ルダ	18
	クリバック	18

1位のキーロフは重巡洋艦として最も優れている。どのクラスにしても、空母よりもスピードの速い船は使い物にならない。空母に置いて行かれるのは情けない。

## ○耐久数

(数字は耐久数)

1	アイオワ	48
2	キーロフ	25
3	アーレイ・パーク	15
4	カラ	14
	アンドレアドリア	14
5	ウダロイ	13
6	ソブレメンヌイ	12

さすが戦艦！アイオワの耐久数48は他を圧倒している。なかなか沈まないぞ。4位のカラはトータル攻撃力の点で明らかに劣る。ウダロイは対空攻撃力がいい。

## ○対艦攻撃力

(数字は本書データ表の対艦攻撃力)

1	アイオワ/トマホーク	129024
2	キーロフ/SS-N-1	44800
3	アイオワ/ハーブーン	32760
4	アイオワ/406mm砲	28800
5	ソブレメンヌイ/SS-N-2	19200
6	ヴァージニア/ハーブーン	16380
	タイコンデロガ/ハーブーン	16380
	アーレイ・パーク/ハーブーン	16380
	あさぎり/ハーブーン	16380
	タイプ22パッチ3/ハーブーン	16380
	ブレーメン/ハーブーン	16380

やっぱり戦艦！アイオワの数字は呆れ返るぐらいすごい。しかもよく見ると1位・3位・4位を1隻で独占している。トータルの対艦攻撃力は一体どれほどになるのだろう。

## ○対空攻撃力

(数字は本書データ表の対空攻撃力)

1	タイコンデロガ/SM2R	6000
	アーレイ・パーク/SM2R	6000
3	キーロフ/SA-N-6	4800
4	ウダロイ/SA-N-9	1440
	ブレーメン/RIM-7M	1440
6	ヴァージニア/SIMMR	1200
7	カサール/ミストラル	1080
	タイプ22パッチ3/シーウルフ	1080

1位のタイコンデロガは耐久数は駆逐艦並で、対空攻撃力に特化したイージス艦。同順位のアーレイ・パークははれっきとした巡洋艦だ。キーロフには弱点が見あたらない。

## ○対潜攻撃力

(数字は本書データ表の対潜攻撃力)

1	ウダロイ/SS-N-1	3600
2	カラ/53VA	2400
3	アウダーチュ/A184	2380
4	クリバック/53VA	1920
5	カラ/SS-N-1	1800
6	ソブレメンヌイ/TYP3C	1344
7	リュッセンス/アスロック	720

1位のウダロイは対空攻撃にも優れているが、対艦攻撃に弱い。ゲームをプレイするとわかるが、潜水艦は洋上艦で攻撃するよりも航空機かヘリで攻撃した方が効率がいい。

## 潜水艦

大戦略III'90ではもっとも出番の少ない種類のユニットである。実際の戦争では潜水艦の威力（威嚇力）は核装備なので絶大である。

## ○スピード

(数字は移動カウント)

1	アクラ	17
2	ロサンゼルス	18
	トラファルガー	18
4	ハン	19

4位のハンは中国製で何と原子力推進だ！

中国もそこまで技術が向上したのか……。1位のアクラは対空攻撃能力のある変な奴。

## ○対艦攻撃力

(数字は本書データ表の対艦攻撃力)

1	ロスアンジェルス/ハーブーン	20800
	トラファルガー/ハーブーン	20800
	サルバトーレベロン/ハーブーン	20800
	ゆうしお/ハーブーン	20800
5	ロスアンジェルス/トマホーク	20720
6	リュビ/エグゾゼ	12800
7	アクラ/TYPE6	7200

ハーブーンはすごい優秀だ。このミサイルを積んでいるだけで対艦攻撃力は飛躍的にアップする。ロスアンジェルスはさらにトマホークまで積んでいるとんでもないやつだ。

写真 F/A-18ホーネット



# マップ別 攻略法

高木軍曹

いよいよ実戦だ！しかし、本書をしっかりと読んでくれた君なら大戦略Ⅲ'90に付いているマップなどおちゃのこさいさいといったところだろう。ここではあまり詳しく書くとかえってお節介になるので、戦略上のポイントだけ示すことにした。諸君の健闘を祈る。

JA-37ビゲン



# Island Real

大戦略シリーズでは、まさしく御馴染みになった「ミナサマオナジミノマップデス」。戦略としては基本パターンに忠実に、中立工場を占領しつつ足場を固め、3つのルート（中央の陸地、東側の橋、北側の橋）に攻撃部隊を送り込もう。

3つのルートの中で一番重要なのは、東方の砂漠地帯に向かうルートだ。砂漠の手前にある橋を渡ってすぐの、3つ並んだ飛行場とその北側にある基地を、いかに早い時点で占領できるかが攻略のポイントとなる。R国もこの地点に多くの部隊を投入してくる公算が大きい。R国より先にこの飛行場と基地を取らないうと苦しい戦いとなる。

序盤戦での基本はやはり生産力につけることだ。収入、製油量は多めに設定されているので、問題はない。自国首都から東方の沿岸部に点在する4工場。北方沿岸部の3工場。中央部 X57Y77・X57Y76の2工場。これらの工場に狙いを絞って占領作戦を開始しよう。大戦略III'90は、歩兵占領部隊の乗車、降車という概念が無くなった。また、航空輸送機で任意の場所に降下できる空挺部隊以外の一般歩兵は、足が遅いためあまり必要ではない。したがって空中歩兵部隊、機械化歩兵部隊、戦闘歩兵部隊を使用しての占領作戦となる。

このマップは初期設定で工場数が7と多いほうではある。そうは言っても生産兵器の割り当ては最も効率の良い割り当てにしなければならない。アメリカ系生産タイプの空中機動歩兵にはUH-1イロコイとUH-60の2種類ある。生産カウントでは、UH-60の方が時間がかかる。しかし、移動速度がイロコイよりも速いのでUH-60をすすめたい。

それでは何機編成の部隊が、占領をする上で効果的なのか。空中機動歩兵では、9機以下の部隊が1回の占領活動で守備隊に与える損害は1ポイントである。ところが10機の部隊では2ポイント、建物に与える損害は同じく1ポイントだ。したがって、少ない機数でより良い効果を得るには、10機編成の空中歩兵部隊を配置しよう。（ちなみに9機以下では1ポイント、10～19機では2ポイント、20～24機では3ポイントの影響を守備隊に与えることができる）。

工場数の少ないときには、このへんを考慮にいれて生産しよう。コンピュータ側は4機か8機の編成が多いようだ。10機の空中歩兵を生産するには、1ターンで5工場指定すればよい。残りの2工場はトラックを生産し、占領活動に力を入れる。トラックは移動速度が遅いので、早めにM2ブラッドレイに生産を切りかえよう。

配置位置は、X32Y97のレーダー基地に空中歩兵部隊を配置して、X49Y104の工場から東方の4工場を占領。X42Y82の地上基地に地上歩兵部隊を配置し、X54Y68の地上基地と X59Y68の飛行場を目標にしよう。X33Y78のレーダー基地には次のターンに空中歩兵部隊を配置して、北方沿岸の建物を占領しよう。占領部隊は5~6部隊あれば充分なので、生産を戦闘部隊に切りかえることを忘れてはならない。

さてこのマップで一番の激戦が予想されるのは、北東の砂漠地帯の飛行場である。R国部隊の配置もここが多い。前戦にある飛行場はこの3つしかないのと、空中戦を行うにはどうしても避けて通れない地点だ。

R国は対空車両を多く配置してくるので戦闘機での攻撃は注意が必要だ。敵の対空車両に対する地上部隊を早いうちに送り込まなければならない。この飛行場を占領できれば勝利は近い。敵歩兵部隊を撃破しつつR国の工場を占領し、生産力を下げて、R国首都に攻め込もう。

## BASIC 4

4ヶ国すべてが設定され、地上、空中、海上それぞれの戦闘が行われる、まさに入門用のマップだ。このマップでは、20ターン以内の攻略を目標に空中部隊だけでの作戦を立ててみよう。

初期設定で気になるのが収入の低いことだが、その他はそれほど問題ない。序盤では都市の占領を心かけよう。それと平行して早い時点でのR国の占領が肝要だ。

軍事費が非常に少ないために高価な戦闘機の生産は難しい。このマップで活躍が期待できるのは、地上、空中両方の攻撃ができ、なおかつ価格の安いA-4スカイホークだ。

1ターン目の生産は、UH-60に工場7、A-4に工場1を指定し、UH-60の10機部隊と3機部隊の2部隊を配置。

2ターン目に、UH-60に工場4、A-4に工場4を指定し、UH-60を10機、A-4を4機配置。UH-60の10機部隊をR国首都占領に向かわせ、A-4をその援護部隊とする。他のUH-60は近くの都市を占領させる。

3ターン目以降は、A-4の生産工場を増やし、援護部隊とする。途中R国の占領部隊を発見しても攻撃はさせない。R国の占領都市が増えても、R国首都を占領してしまえば自国都市となるので、占領の手間が減る。いざという時の残弾不足ということをなくす意味もある。R国は北方南方両面に対応して守備を

しなければならないので、我軍に対する攻撃は半減する。R国対空部隊にだけ攻撃をするようにしてUH-60を守ろう。R国首都が近づくとR国は首都防衛作戦出てくるので、R国首都上空にA-4を配置しておいて、R軍には配置させないようにしてしまう。

6ターンぐらいにはR国を占領できるはずだ。序盤戦ではR国対空部隊をほとんど生産していないので、この作戦は可能だ。

R国を占領できれば次はG国だ。R国配置可能位置であった場所を利用して、R国を占領した要領でG国も占領できる。G国についても生産の内容はR国とさして変わらない。ただし、軍事力はずっと上がっているので、10ターンを目指してG国を占領してしまおう。

最後のY国は海を挟んでいるので少し時間はかかるが、方法はそれほど変わらない。軍事力にものを言わせて戦闘機を大量生産し、数で押しきりればよい。X90Y36の飛行場を占領してから行動すればなお安全だ。その場合、給油機を燃料切れに備えて飛ばしてほしい。20ターンまでにはY国も占領できる。

## NATO vs. WPO 2

豊富な軍事費と生産工場があり、中立都市はほとんど無い。序盤戦から激しい戦闘が予想される。R国工場は19と多いので早いターンから敵戦闘機が飛来して来る。地上部隊、空中部隊、占領部隊のバランスのとれた生産を考えなければならない。

占領目標のほとんどがR国の建物であり、耐久度は15だ。占領能力の弱い部隊では、占領中に敵部隊に全滅させられかねない。空中歩兵部隊の単独行動も危険だ。このマップでは、今までの大戦略シリーズのオーソドックスな方法が生きてくる。すなわち、M2ブラッドレイを中心に対空車両と地上攻撃部隊で大隊を編成して、占領活動を行うという作戦だ。

R国に近い位置に部隊を配置するのはもちろんである。X50のラインを境に、北部、中央部、南部と3つの配置可能位置があるが、R国もそれと同じように向かい合させて基地を持っている。序盤で、R国は8機以下の空中歩兵部隊で占領に向かって来る。対空車両で迎え撃とう。そして我軍の空中歩兵でR国基地の都市規模を下げて配置不能にしたのち、後方の戦闘部隊と合流し、占領活動に入るのがよい。

さて、この3つの基地を占領したあと、どのルートでR国に進攻していくかである。中央部の基地は守備に専念し、北方と南方から部隊を送り込んで挟み撃

ちにするように攻撃をするのが能率的だ。この場合、中央部のR国基地は占領できなくともよい。R国に攻め込む時には、R国の工場を叩きながら進もう。R国の生産力を下げるのには避けられない。

# YAMATO 1997

敵国はR国、G国の2国だ。軍事力、生産力を見ると、G国がR国に比べてはるかに劣る。弱肉強食の大戦略の世界では弱い者から攻撃するのが原則、というわけで最初の攻撃目標は、G国だ。

空中歩兵部隊と攻撃機をG国首都に送り込み、G国占領だけを目標にする。攻撃機にはG国の対空部隊だけに戦闘を行わせ、他の部隊には攻撃させない。UH-60を10機と、A-4を8機の2部隊で占領可能だ。6ターン目までにG国は落とせる。

序盤戦では、G国占領ともう1つ重要な仕事がある。それは国力をつけるためのもので、自国首都の北に位置している中立工場の占領だ。G国を占領してから、X29Y103の飛行場に空中歩兵部隊を配置して、占領する方法もあるが、燃料の補給に苦労するのであまりすすめられない。地上部隊を送り込むには時間がかかり過ぎる。

そこで使用したいのが空挺部隊だ。こいつを空輸してパラシュート降下させ、占領しよう。歩兵への燃料補給はまったく心配ない。この場合、輸送機をギャラクシーにするかC-130にするかだが、輸送機をこの作戦だけに使用するのであれば、生産カウントの少ないC-130になるが、今後のR国との戦いのことを考えると多少時間はかかるても、他の地上部隊を輸送できるギャラクシーを生産した方がよい。北東の山脈を越えたところに点在する都市は、地上部隊でじっくり攻め込み占領しよう。

14ターン目には、北西沿岸部に連なる破壊都市群が復興し中立都市となる。M2ブラッドレイは自国基地から約3ターンでこの地点に到達できるので、11ターン目にM2ブラッドレイを配置しておけば、破壊都市が中立都市となつたところで占領活動に入れる。

さてR国との戦闘だが、航空部隊の投入を行う上で最も重要な地点がX97 Y39にある飛行場だ。空中戦を重視した場合、武器補給には欠かせない。空輸作戦にも必要だ。序盤に山脈を越えて北東に向かわせた部隊を、早めにこの地点の占領に向かわせよう。援護の戦闘機を忘れてはならない。

地上部隊の輸送を行い、この飛行場を足掛かりにR国首都に進攻していく。

しかしここで気になるのが、X95Y31にあるR国港だ。ここに敵艦船を配置されると、自軍の航空部隊が大きな損害を受ける。占領するか、敵に配置される前に自軍の部隊を配置しておこう。

東方の道路からの攻撃が主な攻撃ルートとなるが、西方のルートからの攻撃を考えた場合には、X43Y40の飛行場を占領しておき、ここを足掛かりに攻めよう。東西両ルートから攻め込めば、R国は成す術がないだろう。

## STRONG TREATY

初期設定ではG国と同盟関係にあり、戦いはR国、Y国が相手である。しかし、このG国との同盟が、かえって戦いの足枷になってしまうだろう。なんとも難易度の高いマップだ。大戦略IIIグレートコマンダーでは、同盟を破棄してG国を占領してしまうという汚い作戦もできたが、「90版では不可能となった。サブタイトル通りに作戦を立てていくしかない。

我軍の首都は他の3国からは離れて位置しているので、早い時点での戦いにはなりにくい。だがR国とY国は、軍事力に乏しく距離も近いG国の占領を第一目標としてくる。R国、Y国どちらかの国がG国を占領すると、それだけで倍近くの国力をもってしまうので、そうとう苦しい戦いを強いられることになる。

序盤戦では国力増強のため、自国首都から南の橋を渡って道路沿いの都市を占領していく。また、西方の中立都市にも占領部隊を派遣しよう。

序盤での速やかな占領活動を行うには、やはり空中歩兵部隊が必要だ。地上占領部隊では移動速度が遅すぎ、点在する都市を占領して行くのに時間がかかりすぎる。とはいえ、我軍の工場数は4で、空中歩兵部隊も思うように生産できないような状態だ。ここで思い出してほしいのが、Island Realで触れた、1回の占領活動で都市に与える影響と、歩兵部隊との数の関係だ。空中歩兵部隊は機数が1機でも9機でも、守備隊には1ポイントの損害を与えることができる。そこで、工場数の節約のために、1機だけで1部隊とする単機占領部隊を配置することにした。単機占領部隊を2部隊ぐらいづつ同じ建物の占領に向かわせれば、守備隊15の建物でも2ターン以内に占領できる。だが、問題が多くなる。部隊数が多くなるため、部隊の管理が忙しくなるのだ。また、建物の占領が完了した時には、建物規模が必ず1になってしまい復興に時間がかかる。さらに、敵に攻撃されると1度の攻撃で部隊が全滅してしまうことだ。しかし、工場数の少ない設定ではしかたのない作戦だろう。注意しておきたいことは、占領作戦の命令だけにしておくと、それぞれの部隊が別々の建物の占領に向かってしまうこと

だ。ひとつの行動が終了する度に、隨時命令を与えていかなければならない。1つの配置位置には4部隊までしか配置できないことも忘れてはならない。

G国を守れとサブタイトルにもあるように、G国を守らないと苦しい戦いになることは前述した。序盤ではG国も占領活動しかしていない。敵国の占領に対する防衛はほとんどせず、無防備に近い状態だ。G国を守るために20ターン目くらいまでに、4機部隊で良いので戦闘機と補給機を援軍として送り込もう。それにしても自分の国は自分で守れと言いたくなる。G国の防衛がうまくいけば、G国が他国（Y国）の可能性が大きい）を占領する可能性が強くなる。そうなれば、1国のみが相手ですむが、それでもG国首都の守備隊には、常に注意しておきたい。

R国を攻める上でX91Y59の飛行場は必ず取っておこう。しかし、同盟国のG国もここを占領目標にしてくる。G国に先を越されると補給が非常に難しくなる。X69Y117のR国基地を占領できれば、G国との連合軍でR国を落としてしまおう。Y国には、X30Y9のレーダー基地、X19Y17の基地付近の都市、X14Y36の飛行場、の順番で攻め込めばよい。

## PACIFIC CONQUEST

日本、アメリカ、中国の連合軍、対、赤いヒグマと言われたソ連との戦いだ。R国の中立都市が隣接しているため、序盤戦からの戦いになる。

工場数は5で、ある程度の部隊は生産可能なのだが、R国は戦闘機を我が国の近くに配置してくるので、あまり多い機数の空中歩兵部隊を配置すると損害が大きくなる。したがって、このマップも単機空中歩兵部隊を配置する。

北海道、能登半島、九州に、それぞれ単機の空中歩兵部隊を配置する。九州の部隊には朝鮮半島の中立都市を、北海道の部隊にはサハリンのR国3つの基地を占領させる。能登半島の部隊が一番重要なのが、特攻部隊となる可能性が強い。

能登半島の部隊には、X44Y43の付近にある2つの基地、2つの飛行場、それと1つのレーダー基地の占領に向かわせ、基地としての機能を無くして配置不能とさせる。しかし、ここにR国戦闘機が飛来し、単機空中歩兵部隊はパタパタと墜とされてしまうだろう。しかし、戦闘機は北海道、九州部隊への攻撃用の武器が無くなるので、肉を切らせて骨を断つというところだ。R国は対空車両を配置してくるので地上基地の占領を目標にしよう。

この地点のR国基地の占領が終われば、戦いは序盤から中盤に入る。

地上部隊の輸送を行う。九州の港と朝鮮半島の港を利用する。海が1ヘックスしかないので、輸送艦の移動速度が遅い割にはスムーズに輸送ができる。地上部隊には、中国首都を通過させR国首都に向かわせよう。

空中部隊は、X39Y33からX29Y37の飛行場を占領して進むが、X29Y38の基地に対空車両を配置されないように、自軍の戦闘機で配置不能にしておこう。

地上部隊がR国首都に近づいたら、空中部隊すべてを投入し、攻め込もう。中国軍の援軍もあるはずだ。18ターン以内の攻略も可能だ。

実は、プレイヤーは攻め込まないのに中国軍による占領でいつのまにか終わっていた、ということもあるマップである。上級者はR、G、B全部を敵にして戦かうというのもおもしろい。

## 瀬戸内海 WAR

瀬戸内海を中心に、東西南北に離れて4国の首都が位置していて、目標の立てにくいマップだ。G国の占領が第一目標だが、そればかりに気を取られていると、あとあと苦労することになる。

G国の占領、瀬戸内海沿岸の都市占領、九州南部の都市占領。この3つが序盤でのおおまかな作戦となる。この3つの中で最も重視したいのが、瀬戸内海沿岸の中立都市の占領だ。R国へも、Y国へも、この地点の占領なくしては考えられない。さらに自国の力をつけるにも不可欠だ。

G国の占領には、足掛かりとなる飛行場もなく、距離も遠いので時間がかかる。ただ、G国はR国の占領にほとんどの部隊を投入しているので、戦闘面ではそれほどの苦労はない。G国占領に時間をかけるのも作戦だ。25~30ターン目ぐらいにG国がR国を占領することもあるので、R国の守備隊を確認しておこう。G国がR国を占領した後でG国を占領してしまえば、R国を占領する手間が省ける。日本海に面するレーダー基地を占領し、補給基地としながらG国に向かおう。戦闘機を送り込むには、給油機を忘れないように。

Y国へ攻め込むには、X47Y74の飛行場を取ることが急務だが、迎撃部隊をここに配置してくるので、序盤の国力が弱いうちは止めておいたほうがよい。X41Y54の飛行場を占領した後の方がよいだろう。R国との戦いで激戦が予想される場所は、X85Y57の飛行場付近だ。空輸機による地上部隊の大量投入を行おう。攻略までには時間のかかるマップだが、じっくり攻めていけばそう難しいマップではないだろう。

# その他のマップ紹介

大戦略III'90で遊べるマップ集を簡単に紹介しよう。

## 1. 大戦略III'90 マップコレクション

(株)システムソフト 5,000円  
内容 マップ20枚+マップエディタ

## 2. 大戦略III マップデータ集 世界激闘編

(株)総合ビジネスアシスト 3,600円  
内容 マップ12枚

## 3. 大戦略III マップデータ集 赤の逆襲編

(株)総合ビジネスアシスト 3,600円  
内容 マップ12枚

## 4. 大戦略III'90 プレイヤーズパック

(株)総合ビジネスアシスト 3,900円  
内容 マップ 7枚+配置済みデータ3枚

1のマップコレクションはシステムソフトおなじみ(マップをユーザーから募集して制作した)マップ集だ。また、付録としてマップエディタが付いている。ただし、これはグレートコマンダーに付いていたものとまったく同じである。

2. 3はグレートコマンダー用に作成されたマップであるが、'90でも遊べるようになっている。赤の逆襲編は、すべてのマップでプレイヤーがソビエトを担当するようになっている。

4のプレイヤーズパックは、マスコミなどでも取り上げられたいわくつきの湾岸戦争マップが納められている。また、配置済みデータというのは、数ターン進んだところから始まるようになっている。つまり生産、配置はすでに済んでいるというわけである。コロンブスの卵的発想だが、ときどき変な生産をしてしまうというコンピュータの思考ルーチンの弱点がうまくカバーされていて、なかなかおもしろいアイデアである。

## COLUMN 石塚のたまにはまじめな主張

湾岸戦争で、戦争を題材にしたゲームはいろいろ話題になった。そしてその論調は決まってこうだったようだ。

「戦争を題材にしたゲームは不謹慎だ」「ゲームと現実の区別がつかなくなる」要するにそのようなゲームは好ましくないというのだ。

それでは、戦争を扱った映画や本はいけないのだろうか。そんな話は聞いたことがない。結局「ゲームだから」いけないと言っているに過ぎないのである。

戦争の映画には友情があり愛がある。しかしこれは実際の戦争とはかけ離れた甘美な世界でしかないのではないか。

大戦略ものをやった人ならわかると思うが、プレイヤー（司令官）にとってみれば、戦車とか飛行機とかいったものはあくまでも駒に過ぎない。そのユニットの立場とか痛みとかいうことはあまり考えないし、それが故に平気で捨て駒に使ったりもする。そういう面で、大戦略を始めとする戦争シミュレーションは非情なゲームといえるし、このようなゲームが教育上よくないと考える人もいるだろう。

しかしそれが戦争というものなのである。戦争は非情なものだから、それを正しくシミュレートしようとすると非情にならざるを得ない。戦争とは国民さえも駒にしてしまう非情なものだということがわかっていないと、正義とか貢献とかいう甘い言葉にだまされることになるのではないだろうか。戦争を知らないに越したことはないが、戦争を知らなければよいというものではない。

そして戦争の本当の姿をおぼろげながらも知らせてくれる大戦略は、戦争の理解に対してプラスには働いてもマイナスにはなるまい。

だから戦争シミュレーションをしていても後ろめたく感じる必要はまったくないのだ。

そして、この本を読んでくれた人は誰はばかることなく、「私は大戦略をプレーしています」と言えるようになってほしいのである。

# パワーゲーマー 講 座

角籠大戦略軍事評論家

大戦略III'90は、前作の大戦略IIIグレートコマンダーよりましになったとはい、思考ルーチンやゲームバランスなどに疑問を感じることがある。チューンナップすれば本来はもっとおもしろいゲームのはずなのだが……と思うようなところがあるのだ。

思考ルーチンの改造は、プログラムそのものをいじらなくてはならないので簡単にという訳にはいかないが、ゲームバランスについては、マップや初期設定、及びユニットのデータ改造により、割と簡単に行える。本章ではそのうちユニットデータの改造方法について解説しよう。

このテクニックを使って、こんなおもしろいのができたぞ！ という方がいましたら秀和システム編集部までご一報ください（ただし、予算過小のためプレゼントはなし……編）。



写真

M 2  
ブ  
ラ  
ッ  
ド  
レ  
イ

# ゲームデータの解析

「大戦略3」に登場するユニットの個々の特性データは、ユーザーディスクの「UNIT.H98」というファイルにすべて収められている。この章ではこのデータファイルを解剖し、ユニットデータの全貌を明らかにしていこう。一部にはシステムソフトからの希望で細かく公開できないデータもあるが、その場合には秘密マーク（まる秘データは自分で解析してね）をつけて簡単な説明にとどめておく。

なお最初に断っておくけど、この章の内容は、MS-DOSの知識などある程度パソコンの知識をもっていないと、あまりよく理解できないかも知れないから、そのつもりで読んでほしい。また、誤ってシステムディスクを消してしまったなどの事故に関しての責任はもたないので、覚悟して実行してほしい。とまあ、データ解析をはじめるに当たっての若干の心構えができたところで、いよいよ本題に入ろう。

さて、システムソフトの「大戦略」シリーズのゲームは、だいたいどれでもユニットデータに関して同じようなデータ配列を行っている。筆者は「スーパ一大戦略」や「キャンペーン版大戦略II」などすでにデータ解析をした経験があり、今回もその延長線上で解析を行うことができた。データの中身を見るためには、エコロジーIIなどのディスクユーティリティがあると便利だ。ここではエコロジーIIを使ってファイルの中身を見ていくことにする。

ところで、エコロジーIIってなんだ、という人のためにこれについて簡単に述べておこう。名探偵の7つ道具からラーメン屋のフライパンに至るまで、何ごとを行うにもツールというものが必要である。道具の善し悪しは仕事の成果にまで影響する。データ解析にもそれ用のツールが必要である。エコロジーはディスクに関するよろずツールで、特にデータ解析専門に作られたという訳ではないが、ファイルの中身を16進数で表示する機能や変更したデータをセクタ単位で書き込む機能があるので、今回のデータ解析には充分役に立つのだ。

さて、エコロジーIIを立ちあげてユーザーディスクのディレクトリを見てみると、「UNIT.H98」がルートディレクトリにあるのがわかる。ルートディレクトリに入ったら、カーソルを目的の「UNIT.H98」ファイルにあわせてユーティリティコマンドの「ファイルのエディット」を使ってみよう。FILE EDIT 画

面になり、ファイルの中身が16進法で表示されたはずだ。ここで、[CTRL]+Kを押して画面右のアスキーダンプ表示を漢字表示に直してほしい。この状態で[CTRL]+Pを押すと画面のダンプがプリンターに打ち出されるので、プリンターを持っている人はやってみるといいだろう。ついでにデータを書き換えるときは、そこにカーソルを移動し値を入力した後、[CTRL]+Wである。

エコロジーの詳しい使い方に関してはこの本の目的からはずれてしまうので、別の本を見ていただきたい。

## 「UNIT.H98」のファイルの最初の部分

	+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F	
0000 :	82 65 81 7C 82 50 82 53 81 40 83 67 83 80 83 4C	F - 1 4 トムキ
0010 :	83 83 83 62 83 67 00 00 46 2D 31 34 00 00 00 00	ヤツト..F-14...
0020 :	00 11 1A 33 24 1F CC AA C6 AF B8 BD 00 00 00 BD F6	...3\$.フェニックス..ス
0030 :	DB B0 00 00 00 00 53 DC B2 DD F0 B0 00 00 32 30	-....Sワイン..20
0040 :	6D 6D F5 D9 B6 DD 2D 2D 2D 2D 2D 2D 01 01	mmカン---
0050 :	01 19 00 3C 00 00 00 00 00 00 46 00 00 00 00 00	.. <k>.....F...</k>
0060 :	00 3C 28 00 00 00 00 00 28 46 1E 37 00 00 00 00 00	.<(.....(F.7...
0070 :	00 00 00 00 00 00 02 02 02 02 00 01 01 01 02 00	.....
0080 :	14 14 14 01 00 07 03 02 01 00 96 00 04 02 E2 04	.....
0090 :	01 00 09 08 03 01 02 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	.....
00A0 :	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 11 00 01 04 02 02	.....
00B0 :	06 00 BC 02 01 02 00 00 04 04 06 00 00 F4 01 00 00	..シ..
00C0 :	00 06 00 00 06 00 F4 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00	.....M i G -
00D0 :	F4 01 00 00 00 00 00 00 82 6C 82 89 82 66 81 7C	.....
00E0 :	82 51 82 54 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	25
00F0 :	4D 69 47 2D 32 35 00 00 00 11 16 2F 20 1B B1 FC	MIG-25...../.7

+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F

兵器の名称(全角)																	
0000																	
0010																	
0020	(秘) 防御率 高空/低空/地海/海中	武器名称 1															
0030	武器名称 2	武器名称 3															
0040	武器名称 4	武器名称 5															
0050	(秘) 攻撃率 1 航空/ヘリ/車両/兵員/艦船/潜水/建物	攻撃率 2															
0060	攻撃率 3	攻撃率 4															
0070	攻撃率 5	破壊数 武1 武2 武3 武4 武5			発射数 武1 武2 武3 武4 武5												
0080	力 ウン ト 武1 武2 武3 武4 武5	射程 武1 武2 武3 武4 武5			生産 カウント		編成 耐久		配置 価格								
0090	(秘) 搭載 高空/低空/地海/海中	(秘) 平地/森/道路/荒地/砂漠/丘陵/川/海/湿地															
00A0	橋 浅瀬 山岳 陣地 水原 建物 港 破壊 港?	(秘) (秘) (秘)			弾1 弾2 弾3												
00B0	武装 パック 1 弾4 弾5 燃料 スピード タンク ミサイル	武装 パック 2															
00C0	武装 パック 3	武装 パック 4															
00D0		次のデータ															
00E0																	

また、文字データと数値データの区別は重要なので、以下の解説の中で必ず注意して読んでほしい。数値データの場合はすべて16進法で示されており、確認するときは関数電卓などで10進法の数字に直さなくてはいけない。文字データの場合は漢字コード表のコードが示されているが、確認は右の画面を見ればすむだろう。それでは解説に入ろう。

### **0000—0017**

前のページの図はプリントアウトした「UNIT.H98」ファイルのダンプリストの最初の部分である。これを見ると、まず大きく目につく部分が全角の文字で、「F—14 トムキャット」とある。アドレスでは0000バイトから0015バイトが該当する。ここは、ゲーム中に基本表の兵器種類のウィンドーを開くと出てくる兵器の名称のデータである。その隣0016バイトと0017バイトは空である。

### **0018—001F**

0018バイトから001Fバイトはコンピュータが内部で持っている簡略化したユニットの名前である。当然文字データである。

### **0020—0021**

ユニットの数値的なデータは0020バイト目から始まる。0020バイトはユニットの分類、0021バイトはユニットの階層を示すデータで、ともに囲である。

### **0022—0025**

0022バイトから0025バイトは、階層防御率を示している。この順に「高空」「低空」「地海」「海中」の防御率である。

### **0026—004D**

0026バイトから004Dバイトまではユニットが装備している武器の名前で、文字データである。ここは1つの武器名が8バイトの長さで入っていて、これが全部で5組ある。最初の武器は0026から002Dまで、次の武器は002Eから0035まで、という具合だ。

### **004E—0052**

武器の名前の次は攻撃率かと思いきや、004Eバイトから0052バイトまでは画面処理用と思われるデータが入っている。これは囲である。

## 0053—0075

さてお待ちかねの?攻撃率は0053バイトから0075バイトまでだ。ここはさつきの武器名と似た感じで、1つの武器の攻撃率が7バイトに収まっている、これが全部で5組ある。最初の武器の攻撃率は0053バイトから0059バイトまでである。データの順番は、ゲーム中に画面上メニューの「基本表」をクリックし「兵器種類」のウィンドーを開いたときに見えるあの攻撃率の表の通りで、順に「航空」「ヘリ」「車両」「兵員」「艦船」「潜水」「建物」に対する攻撃率である。

## 0076—0089

続く0076バイトから007Aバイトまでは武器の「破壊数」、007Bバイトから007Fバイトまでは武器の「発射数」、0080バイトから0084バイトまでは武器が次に使えるようになるまでの「カウント」である。そして、0085バイトから0089バイトまでは唯一残っていた「射程」が入っている。

## 008A—008B

008Aバイトからはユニットの基本性能が続く。008Aバイトと008Bバイトは「生産カウント」である。「生産カウント」は255(16進法2桁でFF)を越えるユニットもあることから1バイト分のデータでは足りず、2バイト分のスペースをとってある。ここで、このデータの格納法について説明しておこう。コンピュータのデータの記録のしかたはちょっと変わっていて、16進法4桁の数字は上位2桁と下位2桁に分けて考え、下位を先に、上位を後に記録するのが普通である。したがって、008Aバイト目は16進法下位2桁の数字が入り、008Bバイト目は同上位2桁の数字が入るわけだ。

## 008C—008F

008Cバイトは部隊の「編成数」、008Dバイトはユニットの「耐久数」である。そして008Eバイトと008Fバイトは「配置価格」で、さきの「生産カウント」と同じ理由から2バイト分とてある。

## 0090—0096

0090バイトはユニットの生産に関わってくるデータで<sup>④</sup>。0091バイトは輸送できる小隊の数、すなわち「登載数」である。空母はこの数字が0Aであったりする。0092バイトから0095バイトまでは「視界」で、順に「高空視界」「低空視界」「地海視界」「海中視界」である。0093バイトは燃料のお値段らしきもので、これも一応<sup>④</sup>なのだ。

**0097—00A9**

0097バイトから00A9バイトまでは、地形に対して移動するのにどれだけカウントが必要かという「移動カウント」が入っているらしい。ここで「らしい」と書いたのは、一部はっきりしないところがあるからだ。0097バイトから00A4バイトまでの14バイトは、「基本表」の「兵器種類」で見える地形の移動カウントであることは明らかで、順に「平地」「森」「道路」「荒れ地」「砂漠」「丘陵」「川」「海」「湿地帯」「橋」「浅瀬」「山岳」「陣地」「水原」の14種類である。次の00A5バイトから00A8バイトまでの4バイトはおそらく、「地上の建物」「港」「破壊された地上の建物」「破壊された港」に対する移動消費カウントが順に書かれていると思われる。しかし、最後の00A9バイトのデータはいったい何の地形に対する移動消費カウントなのかわからないのである。252種類のユニットについてすべて調べてみた結果、ここのデータが「移動カウント」であることは間違いないのであるが……。しかも、その数値は必ずユニットの最大速度=最小「移動カウント」になっているのも不思議だ。

秘密のデータは公開できないといつても、筆者はすでに解き明かしている。しかし、このデータだけは本当にわからなかったのだ。ひょっとすると、「基本表」「兵器種類」をクリックして兵器名称がずらーっと並んでいる画面に出てくる「速度」のデータなのであろうか。この「速度」の部分にはユニットの持つ最小「移動カウント」が表れているので説明はつくが、自信はない。読者の中で力のある人は一度調べてほしい。

**00AA—00AC**

解説を続けよう。00AA バイトは補給、00AB バイトと00AC バイトは登載を示す秘密のデータである。

**00AD—00D4**

そして00AD バイトからは武装パックのデータが00D4バイトまで続く。ここは1つのパックのデータが10バイトで入っており、それが全部で4組ある。最初の5バイトの00AD バイトから00B1バイトは弾数、次の2バイトの00B2バイトから00B3バイトはそのパックをつけたときの総「燃料」である。タンクの数に応じてこのデータは変化する。たとえば基本「燃料」が500でタンクが1だったら、このデータは $500+100=600$ 、16進法になおして02BCとなる。格納されるときは上位と下位の桁に分けて BC と 02 になり、図の1のデータと一致する。最後の3バイト00B4、00B5、00B6バイトには、それぞれ「スピード変化」、「燃料タンク」の数、「対ミサイル防御率」のデータが入る。後はこれの繰り返しである。

さて、これで1つのユニットについてのデータはすべて終わった。次のユニッ

トのデータは3バイト間をおいて00D8バイトから始まる。同じように見ていくれば簡単にわかるだろう。今回はエコロジーIIを使って解析を進めていったが、同様のユーティリティであれば解析は可能だ。

MS-DOS のほかに、マシン語やディスクに関しての知識がないとこの章の内容は十分に理解できないかも知れない。それでも、ある程度パソコンについて知っている人なら、何となくデータの構造がつかめたかと思う。これを機会にマシン語やディスクの勉強をしてみてはどうだろう。がちゃがちゃいいながらディスクにセーブされていたけれども、今まで意識したことのなかった「データ」というものの構造を調べていくのもけっこうおもしろいと思う。このようなソフトをつくった「素晴らしい人」に一步近づいたような気がする。

## データ改造のネタ

### 1. スカッドミサイルをつくる。

大戦略には都市攻撃用のスカッドミサイルなんてものは存在しない。そこで、データを改変し、スカッドミサイルと同じ効力をもたせてしまう。

たとえば、ゲーム中ではほとんど使わない砲兵のデータをもとにしてみよう。まず名前を書き換える。当然武器名称も115mm リュウダン砲からスカッドミサイルにしてしまう。次に射程だが、これは10から15くらい。次弾発射カウント（準備カウント）は80のままでいいだろう。それから一番重要なのが、攻撃率（攻撃成功率）の都市に相当するところを10程度にし、それ以外は0にしておくことだ。スカッドミサイルの破壊力はあまりないので、破壊数は1にしておくとよいだろう。

これに対してミサイル迎撃用のパトリオットミサイルは、さすがにデータ改変だけではできない。都市にミサイル防御率があれば可能なのだが..

そこで、たとえば対戦相手が先進国の場合、スカッドミサイルはパトリオットミサイルで迎撃される可能性が高いということで、スカッドミサイルそのものの攻撃成功率をもっと低くしておく、などといった方法も考えられる。

### 2. トマホークで都市攻撃

大戦略III'90で艦船の発射するトマホークに都市攻撃機能がないのはおかしい、というのは一部では有名な話だ。しかしそれも、データ改変ができればちょちょいのちょいで直せる。たとえばアイオワの装備しているトマホークの都市攻撃成功率0のところを、5から10程度に書き換えてやれば完了だ。こうすると艦船や潜水艦の脅威が増すため、今まで出番のなかった対潜哨戒機や偵察機が重要になるだろう。

# 撃破数の計算(小隊単位)

## 我々は撃破数を知りたいのだ

さて、「攻撃力」を説明するためには、「そもそも戦闘が起こったときに、どのようにして相手を撃破した数を計算するのだろうか?」という謎から紐解いていかねばなるまい。とりあえずこの計算方式の謎に迫ってみることにしよう。

たとえば、味方のA-10が敵のT-80を攻撃した場合、攻撃前と後を比べて、敵のT-80を何両撃破できるのかということである。

ゲーム中の基本性能表を見ただけではわからない。大戦略III'90はあまりにもいろいろなデータが絡み合っているので、ちょっと考えただけではわかりにくいと思う。その辺がなんとなくもやもやしております一発明朗会計になっていない。というわけで、撃破数を求めてみよう。くどいようだけれど知りたいのは小隊単位での撃破数であり、以下の文章はこれを求める過程である。

## 基本性能表との関係

基本性能表にユニット個々の特性値がいろいろと載っているが、この中で重要なのは、武器の攻撃率(S.ワインダー、20mバルカンなど)とユニットの階層防御力(なんて言うととても難しく聞こえるかも知れないが、対航空、対ヘリ防御力などのことである)で、これらを基本数値としてさらにいくつかの変数と乱数を加え、最終的に相手を撃破した数を計算する、というのがおおざっぱな流れである。

実際の計算はもっと複雑なので、わかりやすくするために戦闘を大きく2つの場面に分けて考えてみよう。一つは攻撃側の使用した兵器が相手に到達するまでの場面(攻撃フェーズ)、もう一つは到達した兵器が相手にダメージを与えて撃破する場面(撃破フェーズ)である。

## 攻撃フェーズ

このフェーズでは、発射した弾が相手に到達するまでの局面を考える。

具体的なイメージをつかむために、攻撃側を A-10(攻撃機)、防御側を T-80(戦車)として話を進めていこう。

まず、A-10が基地にいるT-80を1000爆弾で攻撃することを考えてみよう。A-10の対装甲攻撃率は55%で発射数は6である。

その前に、大戦略III'90での攻撃率(または攻撃成功率)とは、目標にどれくらいの確率で当たるかという値であることに気をつけよう。したがって命中率という言葉の方がピッタリくる。ここは大戦略II以前のシステムと名前は同じでも大きく変わっているところなので要注意だ! II以前では攻撃率と言うと、爆弾そのものの性能を表す爆発力も含めた値であったが、IIIでは爆発力は含まれていないのだ。単に攻撃側の放った爆弾やミサイルなどが、どのくらい敵に命中するかの値である。

A-10の対装甲攻撃率55%というのは爆弾1発の場合の攻撃率(命中率)である。しかし実際を考えてみればわかるように、普通、爆弾1発だけ落として基地に帰ってくるなんてことはせず、何発かまとめて落とすであろう。これが発射数である。したがって、これらをかけあわせたもの $0.55 \times 6 = 3.30$  が総命中率となる。3.30をパーセントにすると330%になっておかしいと思われるかも知れないが、下手な鉄砲も數うちゃ当たるで、たとえば10回に1回しか当たらないハンターでも、30発も撃てば3回は当たるというわけだ。つまり確率300%ということになる。

$$\begin{aligned} \text{総命中率} &= \text{攻撃率(命中率)} \times \text{発射数} \\ &= 0.55 \times 6 \\ &= 3.30 \end{aligned}$$

この総命中率にA-10の1小隊の機数=「自機数」をかけたもの $3.30 \times 4 = 13.2$ が攻撃側の1小隊あたりの総命中率になり、ここでは「小隊総命中率」と呼ぶことにする。さっきの下手な鉄砲撃ちがたくさん弾を持って、そのうえ何人か集まって団体で攻撃するようなものである。この場合の命中率は人数に比例するであろう。

$$\begin{aligned}
 \text{小隊総命中率} &= \text{総命中率} \times \text{自機数} \\
 &= 3.30 \quad \times 4 \\
 &= 13.2
 \end{aligned}$$

さて、今度は防御側の話である。いままでは敵のT-80が止まっていてまったく逃げないでいる場合の話であるが、実際は何らかの回避手段を取るのは当然である。

さっきの下手な鉄砲撃ちのたとえで言えば、いままでは彼らの目標が止まっていて動かない場合ということになるが、今度は鹿とかたぬきのように逃げる標的の場合ということになる。

敵のT-80が森の中にいる場合、平地にいる場合と比べて命中率が下がることは容易に想像できるだろう。また速度が速いとかレーダー装置が発達している等、回避手段のうまい奴には当たりにくくなることもわかると思う。

したがって、小隊総命中率から、今度は守るT-80側の防御率（この場合は対空防御率=56%）分だけ差し引くのであるが、さらに、T-80は地上車両であるから地形防御率（30%）分だけ「小隊総命中率」から引いておかなければならない。つまり、

$$\begin{aligned}
 \text{小隊攻撃率} &= \text{小隊総命中率} \times (1 - \text{地形防御率}) \times (1 - \text{対空防御率}) \\
 &= 13.2 \quad \times (1 - 0.30) \quad \times (1 - 0.56) \\
 &= 4.1
 \end{aligned}$$

というわけだ。

こうして出た数値を後でまた使うので、ここでは便宜的に「小隊攻撃率」と呼んでおく。この「小隊攻撃率」が求められたところで攻撃フェーズが終わり、次は撃破フェーズになる。

## 撃破フェーズ

このフェーズでは、命中した弾が相手にダメージを与えていく局面を考える。ここではじめて爆弾そのものの性能、すなわち貫徹力というか爆発力が登場するのだ。これは破壊数という形で基本性能表に掲載されている。

下手な鉄砲撃ちの撃った弾がたまたま運良く命中したとしても、その弾が45口径ライフルあるいは空気銃であったかによって、獲物のダメージが変わってくるであろう。

A-10の1000爆弾の破壊数は、基本性能表によれば3である。ちなみに耐久値の大きい艦船ユニットを攻撃する兵器、たとえばハープーンやASM-1等のミサイルは、この破壊数が9や10などといった大きな値を取る。

ところでこの「破壊数」というのがちょっとくせもので、そのままこの数値を使うわけにはいかないのだ。というのも、この「破壊数」には乱数がかかるからだ。これは弾丸やミサイルの入射角度が、風やそのときの状況によってさまざまに異なるから、と思っていただきたい。

乱数は、マニュアルにも載っているが50%から100%までの値をとり、この「破壊数」の数値をそれだけ変化させる。すなわち、ゲーム中での破壊力は乱数をRNDとおくと

$$\begin{aligned} \text{ゲーム中での破壊力} &= \text{破壊数} \times \text{乱数} \\ &= \text{破壊数} \times \text{RND} \\ &= 3 \quad \times \text{RND} \end{aligned}$$

になる。

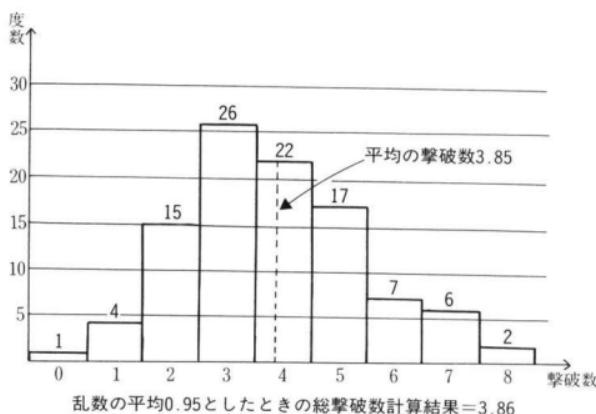
乱数RNDは神(コンピューター?)のみぞ知る、というわけであるが、実験結果により、この乱数の平均はだいたい0.95ぐらいであると見当がつけられる。このように推測されるもとになった実験結果を次ページに示しておく。

一方、ダメージを与えられたT-80は“ゲーム中での破壊力”だけ“耐久数”が減るのであるが、“ゲーム中での破壊力”が“耐久数”と同じか、または越えている場合、ユニットは撃破されて越えた分の破壊力は無視される。

たとえば“ゲーム中での破壊力”が2.70で“耐久数”2の場合、 $2.70 - 2 = 0.70$ は無視されることになる。無視される部分をのぞいた破壊力を「実質破壊力」と呼んでおこう。つまり“ゲーム中での破壊力”か“耐久数”的どちらか小さい方をとるわけだ。

たとえて言えば、耐久度の大きい象や熊は15口径の弾丸では死なないのもいりが45口径ならしとめられる。耐久度の小さい兎や鳥などは、命中さえすれば15口径でも45口径でも同じであろうということになる。

A-10 (1小隊4ユニット) が1000爆弾で基地にいる T-80 (1小隊4ユニット) を攻撃し撃破した結果 (100回試行)。



関数を使った式で表すと、

$$\begin{aligned}
 \text{実質破壊力} &= \text{Min} (\text{ゲーム中の破壊力, 耐久数}) \\
 &= \text{Min} (\text{破壊力} \times \text{乱数}, \text{耐久数}) \\
 &= \text{Min} (3 \times \text{RND}, 2) \\
 &= 1.9
 \end{aligned}$$

となる。

※乱数の平均値は0.95であるが、 $\text{Min}(3 \times \text{RND}, 2)$  の平均値は1.9となり（2ではない！）。

また1小隊で考えるとき、T-80の総耐久数を敵小隊総耐久数とすると

$$\begin{aligned}
 \text{敵小隊総耐久数} &= \text{耐久数} \times \text{敵機数} \\
 &= 2 \times 6 \\
 &= 12
 \end{aligned}$$

である。このゲームでは小隊を一つの単位としてみており、その小隊の中の1ユニットにだけ弾が集中するということではなく、平均的にダメージを受けるものとしている（ある小隊に弾が集中することは起こり得るようにはなっている

が、ここでは無視する)。

したがって1小隊での平均ダメージ率は

$$\begin{aligned}\text{平均ダメージ数} &= \text{小隊攻撃率} \times \text{実質破壊力} / \text{敵小隊総耐久数} \\ &= 4.1 \times 1.9 / 12 \\ &= 0.65\end{aligned}$$

## さて、いよいよ最後の大詰め「総撃破数」を求めよう。

ここまでくればもう後わずか。総撃破数は平均ダメージ率に敵機数をかけるだけでよい。

$$\begin{aligned}\text{総撃破数} &= \text{平均ダメージ率} \times \text{敵機数} \\ &= 0.65 \times 6 \\ &= 3.9\end{aligned}$$

この A-10 と T-80 の戦闘では、1 小隊で平均 3.9 両の T-80 が撃破されることになる。

以上をまとめると次のようになる。

$$\begin{aligned}\text{総撃破数} &= \text{小隊攻撃率} \times \text{実質破壊力} / \text{敵小隊総耐久数} \times \text{敵機数} \\ &= \text{攻撃率} \times \text{発射数} \times \text{自機数} \times (1 - \text{地形防御率}) \times (1 - \text{対空防御率}) \\ &\quad \times \text{Min} (\text{破壊力} \times \text{RND}, \text{耐久数}) \\ &\quad / \text{敵小隊耐久数} \times \text{敵機数}\end{aligned}$$

# 経験値とは何だろう

ところで先ほど触れたが、経験値についてはどうなっているのだろうか。

経験値は、敵を撃破するとその数に応じて増えていく。最初はF レベルから始まり、E、D、C、B をへて最後にはA レベルになり、それ以上は上がらなくなる。また、各レベルの間は階段状になっているのではなく、なめらかになっている。画面上ではA からFまでのレベル記号しか見ることができないので詳しくはわからないが、おそらくコンピューターの方ではFを0、Aを250として、その間の整数値を経験値として持っていると思われる。Fは0~49、Eは50~99、Dは100~149、Cは150~199、Bは200~249、Aは250というようである。実際に戦闘をして、この経験値がどの程度もとの「攻撃率」に関わってくるか実験してみたところ、すべての武器に対する「攻撃率（命中率）」が軒並み25%程上乗せされていることがわかった。これはかなりすさまじいことである。もともと「攻撃率（命中率）」が高かった武器は言うに及ばず、あまり効かないはずの武器、たとえばハボックの30キカンホウでもかなりの攻撃力をもつことになるのだ。読者も実際にゲームの中でレベルAまで部隊を成長させて、その効果を確かめてほしい。きっとあまりの破壊力に驚くことだろう。

さらに、経験値は攻撃力だけでなく、防御力にも影響を与える。これらのユニットに対してすべて「防御率」が1.25倍（もとの値の25%アップ）になっているのがわかった。

このような「攻撃率」「防御率」の変化により、レベルの上がったユニットはもとのユニットに比べて格段に優れた性能をもつことになる。興味深いのは、最初から強さの違う2種類のユニット（例えばF-15とF-4など）を比べたとき、レベルFとレベルAではその強さのバランスが変わっていることである。比率で考えると、「攻撃率」で見た場合2種類のユニットの差は縮まっているが、「防御率」で見た場合差は変わっていない。また数値で考えると、「攻撃率」では差は変わらず、「防御率」では差は拡大していることになる。どちらで考えるか悩むところだが、筆者の経験からこういった値は比率で考える方が妥当だと思われる。その場合2種類のユニットの性能の差が縮まることになるが、ゲームをしてみるとそれが納得できるだろう。

# リファレンス

## 大戦略III'90の世界の法律集

吉田 軽戦車

真 空挺隊

この章には、大戦略III'90の世界における規則についてひととおり掲載した。まるで、法律集のようになってしまったが、ルールに関するすべてのことについて記述するためなので許しいただきたい。



## 概要

### 【勝利条件】

ゲームには最大4ヶ国が参戦し、自国外の国は敵国あるいは同盟国である。ゲームの目的は敵国に勝つことである。次の条件のうちいずれかが満たされれば、敵国を倒せるのだ。

#### 1. 敵国の首都を占領した場合

占領された国すべての建物は占領した国のもとなる。占領された国の部隊は全滅し、その首都は破壊首都となる。

#### 2. 敵国の首都を破壊した場合

首都を破壊された国すべての建物は中立の建物となる。首都を破壊された国の部隊は全滅する。

注) 大戦略II以前と違い、敵国の部隊が全滅しただけでは勝利にならない、という点に注意して欲しい。

### 【カウント・ターン】

このゲームの特徴は、なんといってもリアルタイムでゲームが進行していくことである。これまでの大戦略シリーズでは、ゲームはターンで進行していく。わかりやすく言うと、数人でスゴロクゲームをやるときに、全員が1回ずつサイコロをふったら、それで1ターンが終了したことになる。つまり、各ターンで1回ずつ自分の番(かっこつけて難しく言うと“フェイズ”なのだ)がまわって来ていた。しかし、このゲームでは時間の進行とともにすべての部隊がほぼ同時に、しかも連続的に行動する。プレイヤーは適宜、時間を止めて命令を行っていくことになる。このときに時間の単位となるのが“カウント”である。つまり、現実の世界でいう1分、1時間をこの大戦略の世界では1カウントとしているのである。したがって、兵器を生産する場合も、部隊が何か行動する場合も、ある程度のカウント(時間)が必要になる。それでは、ターンとはどんな意味をもつなのだろうか? ゲームでは100カウントで1ターンとなる。つまり、60分で1時間となるように、カウントが集まって別の時間の単位になったにすぎないのである。したがって、ターンはカウントほど重要ではないのだ。

## 【ヘックス・階層】

### ★ヘックスとは

マップには6角形のマスがたくさん集まっている。この6角形のマスのことを“ヘックス”と呼ぶ。この呼び名はギリシア語で6の意味をもつ“HEX”にちなんだものである。ゲームはこのヘックス上を部隊が動くことで進んでいく。1つのマップはヘックスが縦に128個、横に128個集まって構成される。

### ★階層とは

このゲームでは現実の世界をよりリアルに再現するために、マップが3次元構造になっているのだ。すなわち、各ヘックスには4つの高度が設定されていて、各高度のことを“階層”という。4つの階層とは、高空、低空、地海、海中である。ただし、海中は海と浅瀬にしか存在しない階層だし、山岳には低空は存在しないと考えよいだろう。

ゲームの中では、各兵器は常に1つの階層内で行動しているのだ。これをその兵器の行動階層という。行動階層は兵器の種類によって次のように決まっている。

兵器	航空	ヘリ	車	艦船	潜水
行動階層	高空	低空	地海	地海	海中

### 【地形】

### ★地形とは

このゲームは、マップという仮想の世界を構築し、そこを舞台として戦争を繰り広げていくというゲームである。戦場となるマップは、現実の世界をできるだけリアルに表現するために、変化に富んださまざまな地形によって構築されているのだ。

### ★地形分類

地形は次のように、自然地形と建物と破壊建物とに分類できる。

自然地形	平地、森林、道路、荒地、砂漠 丘陵、川、海、湿地帯、橋 浅瀬、山岳、陣地、水原
建物	首都、都市、工場、製油所、港 空港、基地、レーダー基地
破壊建物	破壊首都、破壊都市、破壊工場 破壊製油所、破壊空港、破壊港 破壊基地、破壊レーダー基地

## ★地形の特徴

- すべての地形には地形防御率という数値が設定されている。この数値は戦闘に大きな影響を及ぼす（詳しくは【戦闘】を参照）。この数値は『基本表』の〈地形防御率〉によって確認できる。
- 地形は部隊の移動カウントに影響を及ぼす。例えば車両が道路を移動するときと、丘陵を移動するときでは、後者のほうが時間がかかるのは当然であろう。（詳しくは【移動】を参照）
- 建物および破壊建物には、「規模」「守備隊」という2つの数値が設定されている。

\*『環境』の中の《地形数値》を〈ON〉に設定し、《サイズ》を〈15×15〉に設定する。建物および破壊建物のそれぞれのヘックスに、2つずつ数値が表示されるはずである。左側の数値は、その建物の規模を表す。右側の数値は、その建物を守る守備隊の数を表す。2つの数値はともに15が最大値である。建物の規模は、軍事収入、燃料獲得、部隊配置と関係がある。守備隊の数は、占領行動と関係がある。

4. 建物は1ターン経過ごとに守備隊の数が1ずつ増えしていく。ただし、15が最大値である。守備隊の数が0になると占領となる。

（詳しくは【占領】を参照）

5. 建物および破壊建物は、1ターン経過するご

とに規模が1ずつ大きくなる。ただし、15が最大値である。

6. 建物への攻撃によって建物の規模が0になると、破壊建物となる。

7. 破壊建物は規模が15になると、中立の建物（規模1、守備隊1）に復旧する。ただし、破壊建物は復旧しない。

8. 次に示す建物からは、ターンごとに軍事費、燃料が得られる。

首都、都市：それぞれの首都、都市について、その規模×30の軍事費が得られる。

製油所：それぞれの製油所について、その規模×100の燃料が得られる。

9. 次に示す建物では、兵器の生産・部隊の配置・補充・修理・補給ができる。

（詳しくは【生産】・【配置】・【補給】を参照）

首都、工場	兵器の生産が行える
首都、基地	地上部隊の配置・補充・補給が行える
都市	地上部隊への補給が行える
レーダー基地	ヘリの配置・補充・補給が行える
空港	航空機、ヘリの配置・補充・補給が行える
港	艦船の配置・修理・補給が行える

## ★地形表

地形	地形防御率	特徴
平地	5%	地上部隊は、比較的楽に移動できる。
道路	0%	地上部隊は、最高速で移動できる。
橋	0%	条件は道路と同じである。艦船も進入可。
陣地	25%	地形防御率が高くトーチカとしての働きをする
荒地	15%	地上部隊の移動には、かなり時間がかかる。
砂漠	10%	荒地ほど、地上部隊の移動に時間はかかる。
森林	35%	地上部隊の移動には、かなり時間がかかる。 地形防御率はかなり高い。
浅瀬	0%	揚陸艦は、ここで搭載部隊を降ろせる。 艦船の移動には時間がかかる。
川	0%	地上部隊の移動には、かなり時間がかかる。 艦船は進入できない。
海	0%	地上部隊は進入できない。
湿地帯	0%	地上部隊の移動には、かなり時間がかかる。 また、防御効果もない。
山岳	60%	航空機、兵員だけが進入できる。 防御効果の最も高い地形である。
丘陵	30%	防御効果は高いのだが、地上部隊の移動にはかなり時間がかかる。
水原	10%	艦船は進入できない。

建物	地形防御率	取得物
首都	50%	工業力と軍事費
都市	20%	軍事費
工場	15%	工業力
製油所	15%	燃料
空港	15%	—
港	15%	—
基地	30%	—
レーダー基地	30%	—

破壊建物	地形防御率	特徴
破壊首都	0%	防衛効果なし。
破壊都市	30%	都市より、防衛効果が高くなっている。
破壊工場	20%	工場より、防衛効果が高くなっている。
破壊製油所	20%	製油所より、防衛効果が高くなっている。
破壊空港	15%	特になし。
破壊港	20%	港より、防衛効果が高くなっている。
破壊基地	20%	基地より、防衛効果が低くなっている。

## 【兵器種類】

### ★兵器の分類

このゲームでは全部で252種類もの兵器が登場する。これらすべてを分類することは難しそうだが、実はそれほど難しくない。分類する場合はまず、車両、飛行機、船といったおおまかな形で分類できる。そして次に、その兵器がどんな能力を持ち、どういうことを得意とするのかによって分類できる。こうして分類すれば、その兵器の任務が一目でわかるだろう。このゲ

ームでは、各兵器にアルファベット3文字からなる“識別記号”というものを決め、それによってその兵器の任務と搭載・着艦についての情報が得られる。

### ★識別記号

各兵器にはアルファベット3文字の識別記号が設定されている。1文字目と2文字目が、任務による分類を示しており、3文字目は搭載識別と呼ばれるものである。まず1文字目、2文字目にについて説明する。

1文字	2文字目	任務
F 戦闘 航空機	I (要撃機)	対空攻撃が主任務である。
	F (戦闘機)	対空攻撃が主任務だが、武装変更により対地攻撃も可能である。
	U (戦闘攻撃機)	対地攻撃、対空攻撃の両方をこなす。
	A (攻撃機)	対地攻撃が主任務である。
	V (VTOL 機)	補給車からの補給が可能な航空機。
C 補助 航空機	L (大型輸送機)	すべての地上部隊を輸送できる。
	S (小型輸送機)	兵員および空挺降下が可能な部隊しか輸送できない。
	P (対潜哨戒機)	海中への視界が広く、潜水艦への攻撃能力を持っている。
	W (早期警戒機)	空中偵察に適している。
	E (電子戦機)	敵の対空ミサイルの命中率を下げてくれる。

	R (偵察機)	地上偵察に適している。
	K (給油機)	航空機への給油を行う。
	B (爆撃機)	建物の破壊が主任務である。
G 戦闘ヘリ	A (攻撃ヘリ)	対地攻撃が主任務である。
	F (対空攻撃ヘリ)	対空攻撃が主任務である。
	S (対潜ヘリ)	潜水艦への攻撃が主任務である。
P 戦闘車	P (主力戦車)	対地攻撃が主任務である。
	R (軽戦車／偵察車両)	速度が速く、地海視界が広い車両である。
	B (空挺戦車)	空挺降下が可能である。
	V (対戦車車両)	車両への攻撃が効果的である。
U 砲兵	S (自走砲)	車両への間接攻撃が効果的である。
	L (自走ロケット砲)	防御力の低いユニットへの間接攻撃が効果的である。
	F (固定砲)	速度が遅いので、守備に適したユニットである。
A 対空車両	M (対空ミサイル車両)	航空機・ヘリへの間接攻撃が可能である。
	A (対空自走砲)	ヘリへの攻撃が効果的である。
T 補助車両	J (ジープ)	地海視界が広く、偵察に適する。
	U (補給車)	地上ユニット、ヘリ、VTOL機への補給を行う。
I 兵員	I (一般歩兵)	安価だが、速度は遅い。
	P (空挺部隊)	空挺降下が可能である。
	T (機械化歩兵)	比較的速く移動できるが、攻撃能力はないに等しい。
	A (歩兵戦闘車)	対戦車車両並の攻撃力を持っている。
	C (空中機動歩兵)	兵員の中で最も速く移動できる。
B 戦闘艦	B (戦艦)	艦船との戦闘では最強である。
	C (巡洋艦)	艦船や潜水艦への攻撃が主任務だが、対空攻撃能力も高い。
	D (駆逐艦)	任務は巡洋艦と同じだが、巡洋艦よりやや弱い。
	F (フリゲート艦)	安価だが、戦闘能力は低い。
M 補助艦	V (空母)	艦載機、VTOL機、ヘリを搭載できる。
	H (ヘリ空母)	VTOL機、ヘリを搭載できる。
	L (揚陸艦)	地上部隊、VTOL機、ヘリを搭載でき、浅瀬で部隊を降ろせる。
	A (輸送艦)	地上部隊を港から港へ運ぶ。
	U (補給艦)	艦船への補給を行う。
S 潜水艦	S (潜水艦)	艦船や他の潜水艦への攻撃が主任務。

3文字目の搭載識別とは、その兵器がどのような輸送部隊に搭載（乗）可能かを識別するための記号である。以下にこの記号の説明をする。  
搭載については【搭載・輸送】の所でも詳しく説明する。

### 3文字目

注) 空挺降下とは、搭乗している部隊が輸送機からバラシュートなどを使って地上に降りることである。

N (艦載機)	空母への着艦が可能な航空機である。
V (VTOL 機)	空母、ヘリ空母、揚陸艦への着艦が可能な航空機である。

H (ヘリ)	空母、ヘリ空母、揚陸艦への着艦が可能である。
G (車両)	大型輸送機、揚陸艦、輸送艦への搭載が可能である。
I (兵員)	大型輸送機、小型輸送機、揚陸艦、輸送艦への搭乗が可能である。
L (空挺部隊)	搭乗可能ユニットは兵員の場合と同じだが空挺降下が可能である。
F (砲兵)	砲兵は車両と扱うべきだが、輸送の場合に限り兵員として扱われる。
— (その他)	搭載（乗）、着艦が不可能なユニットである。

識別記号による分類の他に、特殊任務をもつユニットについて次のように大別することもできる。

占領ユニット	占領を行えるユニットのことである。識別記号の1文字目がI(兵員)のユニットがこれにあたる。
補給ユニット	補給車、給油機、補給艦など
輸送ユニット	部隊の輸送が可能なユニット
偵察ユニット	視界が広く、速度が速いユニット

## 【部隊編成】

### ★部隊とは

各ユニットは1ユニットずつ行動するのではなく、いくつかのユニットで部隊を編成して行動する。ゲームにおけるさまざまな行動は、部隊を単位として行われることが多いのだ。その部隊の編成について説明する。

部隊は小隊という単位がいくつか(1~4小隊)集まって編成される。小隊とは部隊よりさらに小さな集まりである。このように部隊は小隊が集まつたものであるが、小隊はどのように編成されているのだろうか。

小隊は同一の兵器ユニットがいくつか(1~Mユニット)集まって編成される。Mのことを小隊最大編成数といい、この値は兵器の種類によって次のように異なる。

### 小隊最大編成数

兵器	航空機	ヘリ	車両	兵員	艦船
F	C	H	PAU	I	MS
M	4	2	6	8	15

### ★混成部隊

小隊は必ず同一の兵器ユニットで編成されるが、部隊は同一の兵器で編成されなくてよい。このように、2種類以上の兵器ユニットで編成される部隊を混成部隊とよぶ。ただし、混成部隊を編成する場合には行動階層が同じ兵器ユニットで編成しなければならない。また、艦船ユニットと地上ユニットの混成部隊も編成できない。混成部隊を編成した場合、その部隊の行動は次のような制約を受けるので注意すること。

1、その部隊の移動速度は、編成ユニットの中で最も遅いユニットの速度となる。極端な例をあげると、戦車と歩兵の混成部隊の場合は歩兵の移動速度で移動することになる。

2、視界については編成ユニットの中で最も視界の広いユニットの視界を持つことになる。

3、部隊の中に補給可能なユニットがあっても、そのユニットは他の部隊にしか補給できない。補給部隊が自分に補給できないと同じである。

## 【視界】

### ★視界とは

従来の大戦略ではマップ上のすべての部隊が見えたのだが、現実を考えた場合そのようなことはありえないものである。実際の戦争を考えると、敵部隊を発見できる範囲は非常に限られているはずである。そういう点をリアルに再現するために、このゲームでは“視界”というものが設定されている。一般に、敵を探すことを“索敵”というが、視界とは索敵が可能な範囲のことをいうのである。わかりやすく言うと、敵部隊の存在が確認できる範囲のことである。自国の建物や部隊があれば、その周辺の敵部隊を発見することはできるはずである。したがって、建物や部隊(正確には兵器ユニット)にそれぞれ一定範囲の視界が与えられている。視界内のヘックスはマップスクリーン上で明るく表示されるのだ。

### ★階層別視界

実は、階層と視界は無関係ではないのである。例えば、海上に航空機がいることを確認できた

としても、同じ場所に潜水艦がいて、それを確認できるかどうかはわからないのである。このように、視界の広さは階層別に異なっているのだ。従って、実際のゲームでは1つのヘックスに複数の敵部隊がいたとしても、こちらからはその一部しか確認できない場合があるのだ。

## ★部隊の視界

部隊の視界というが、厳密にはその部隊を編成している各兵器ユニットに一定の視界が与えられている。各兵器が持つ視界は兵器の種類によってかなり異なる。基本的には、兵器の持つ視界はその行動階層に対する視界が最も広いと考えてよい。ただし、例外もある。次の表は兵器の種類によって視界がどのくらい違うのかを示したものである。視界範囲は同じ種類に分類される兵器の間でもかなり違う場合があるので注意してほしい。識別記号については【兵器種類】を参照すること。

## ★建物の視界

建物にはそれぞれ一定範囲の視界が与えられている。この範囲は建物の種類によって多少異なる。一般的に、基地など軍事目的の建物には広い視界が与えられている。なぜなら、そのような建物には広範囲のレーダーなどが設置されているはずだからである。建物の階層別視界を表にして示しておく。建物の視界は初期メニューまたはゲームメニューの『基本表』の中の〈地形種類〉によっても確認できる。

建物	高空	低空	地海	海中
首都	6	3	4	3
都市	5	3	5	2
工場	2	2	2	1
製油所	2	2	2	1
空港	8	4	3	2
港	4	3	3	6
基地	8	4	6	6
レーダー	13	5	3	2

識別記号（1、2文字目）	高空	低空	地海	海中
FI, FF, FU, FV	5~9	4~8	3	1
FA	4~5	3~4	3	1
CL, CS, CK, CB	3	3	3	1
CP	3	3	3	5
CW	3~15	8~10	5	1
CE	3~4	3~4	3~4	1
CR	3	4	7	1
GA, GF	1	3	3	1
GS	1	3	3	4
IC	1	3	3	1~3
PP, IA, IT, TU	1	2	2	1
PR	1	2	5	1
PB	1	2	3	1
TJ	1	3	6	1
II, IP	1	3	3~4	1
AA, AM	4~6	3~5	2	1
US, UL, UF	1	2	3~5	1
BB, BC, BD, BF	10	6	6	1~4
MV, MH, ML	10	6	6	1
MA, MU	4	3	2	1
SS	1	1	3	3

# 操作方法

## 【基本操作方法】

ゲームの操作はキーボード、バスマウス、シリアルマウスのいずれでも行える。

**キーボード**：初期メニュー、ゲームメニューの選択は、ファンクションキー (f1~f10) で行う。その他の場合は、カーソルキーまたはテンキーでカーソルを移動させ、リターンキーで選択する。メニューからぬけたり、ゲームの進行をストップさせたりするにはESCキーを使う。

**マウス**：マウスカーソルを移動させて、左クリックでメニューを選択できる。右クリックでメニューからぬけたり、ゲームの進行をストップさせたりすることができる。

## 【その他の操作方法】

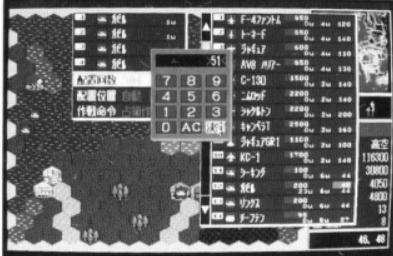
### 1. 数値入力

#### キーボードの場合

テンキーで数値を入力する。HOME CLRキーで入力した数値をクリアできる。決定はリターンキーで行う。

#### マウスの場合

電卓のような数値入力画面の数字のところにマウスカーソルを移動させ、左クリックして数値を入力する。ACで入力した数値のクリアができる。入力したら決定の所を左クリックする。



### 2. 文字入力

名称などの文字入力は日本語フロントプロセッサ VJE-βのシステム環境を利用して文字入力画面で行う。文字入力画面は画面の下方に表示される。文字入力はマウスでは行えないの

で注意すること。VJE-βについての詳細は他誌を参照されたい。

## 【データコピーの手順】

- 1) 初期メニューから『ツール』を選択する。
- 2) サブメニューが表示されるので、〈データコピー〉を選択する。
- 3) ドライブ選択メニューが表示される。この選択はコピー元のディスクをどのドライブにセットするのかを決定するためのものである。
- 4) ドライブAにセットしてあるゲームディスク1を抜き取り、コピー元となるユーザーディスクをセットする。したがって、ドライブ選択メニューから〈A〉を選択する。
- 5) 再びドライブ選択メニューが表示される。今度の選択はコピー先のディスクをどのドライブにセットするのかを決定するために行うものである。
- 6) ドライブBにコピー先となるユーザーディスクをセットする。したがって、今度のドライブ選択では〈B〉を選択する。
- 7) コピー元のデータ一覧表が表示される。表示されたデータの一部だけをコピーしたい場合は、目的のデータを選択した後〈実行〉を選択すればよい。表示されたデータをすべてコピーしたい場合は、〈全複写〉を選択すればよい。キーボードで操作している場合は、f1キーで〈全複写〉、f2キーで〈実行〉を選択できる。
- 8) コピーが終了したら、終了を知らせるメッセージが表示される。ESCキーを押す(右クリックする)と画面は初期画面に戻る。

## 【データ消去の手順】

- 1) 初期メニューから『ツール』を選択する。
- 2) サブメニューが表示されるので、〈データ消去〉を選択する。
- 3) ドライブ選択メニューが表示される。
- 4) 消去したいデータの入ったディスクをドライブBにセットし、ドライブ選択メニューから〈B〉を選択する。
- 5) データの一覧表が表示される。一部のデータだけ消去したい場合は、消去したいデータを選択した後〈実行〉を選択すればよい。データをすべて消去したい場合は、〈全消去〉を選択すればよい。キーボードで操作している場合は、f1キーで〈全消去〉、f2キーで〈実行〉を選択できる。
- 6) 消去が終了したら、終了を知らせるメッセージが表示される。ESCキーを押す(右クリックする)と画面は初期画面に戻る。

## 【生産型作成の手順】

このゲームでは最初から12種類の生産型が登録されている。しかし、プレイヤーはこの12種類の生産型のどれかでプレイしなければならない、というわけではない。自分の好きな兵器ユニットを選んで新しい生産型を作成し、その生産型でプレイしてもよいのである。そのためには、あらかじめ生産型を作成しておかなければならない。以下に生産型作成の手順を示す。

- 1) 初期メニューから『編集』を選択する。
- 2) サブメニューから『作戦命令作成』を選択する。作戦命令作成メニューが表示される。ユーザーが作成できる作戦命令は9つまでである。
- 3) メニューからどれかを選択すると、その作戦命令の6つの行動基準が表示される。各行動基準についてそれぞれ設定を行う。
- 4) 作戦命令の名称を入力する。入力の方法は、まず作戦命令名の欄(“ユーザー用”と表示された欄)にカーソルを合わせ選択する。生産型作成と同様に文字入力状態となるので、6文字以内で名称を入力する。入力が終ったらリターンキーを押す。画面は3)の状態に戻る。
- 5) 2回 ESC キーを押せば(右クリックすれば)作業は終了し、初期画面に戻る。
- 4) 生産型作成画面が表示される。
- 5) 画面の右側の兵器一覧にカーソルを移動させ、生産型の中に登録したい兵器を選択する。選択された兵器は生産型作成表に表示される。この操作を繰り返していく、生産型を作成する。1つの生産型の中には最大60種類の兵器を登録できる。誤って不必要的兵器を登録した場合は、生産型作成表に表示されているその兵器のところにカーソルを移動させ、選択すれば表から消去される。
- 6) 必要な兵器を登録したら、その生産型の名称を入力する。作成表の上部にある生産型名の欄(“ユーザー”と表示された部分)にカーソルを移動させ選択する。画面の下に文字入力画面が表示されるので、8文字以内で生産型名を入力する。リターンキーを押せば生産型作成画面に戻る。
- 7) ESC キーを押す(右クリックする)と、その生産型をユーザーディスクに保存するかどうかを選択するメニューが表示される。保存する場合は『実行』を選択すればよい。『中止』を選択すると画面は生産型作成画面に戻り、再び生産型作成が行える。

(注) 生産型作成画面では各兵器の詳細なデータを確認できる。確認の方法は、兵器一覧の中でデータを知りたい兵器の欄にカーソルを移動させ、HELP キーを押せばよい。マウスの場合は、各兵器の Type のところにカーソルを移動させ左クリックする。なお、生産型作成画面に入ると、生産型の保存を行わない限り初期画面に戻ることはできない。

## 【作戦命令作成の手順】

作戦命令とは各部隊にその行動基準を与えるためのものである。(詳しくは【作戦命令】を参照)ここでは、作成作業の手順だけを述べることにする。

- 1) 初期メニューから『編集』を選択する。
- 2) サブメニューから『作戦命令作成』を選択する。作戦命令作成メニューが表示される。ユーザーが作成できる作戦命令は9つまでである。
- 3) メニューからどれかを選択すると、その作戦命令の6つの行動基準が表示される。各行動基準についてそれぞれ設定を行う。
- 4) 作戦命令の名称を入力する。入力の方法は、まず作戦命令名の欄(“ユーザー用”と表示された欄)にカーソルを合わせ選択する。生産型作成と同様に文字入力状態となるので、6文字以内で名称を入力する。入力が終ったらリターンキーを押す。画面は3)の状態に戻る。
- 5) 2回 ESC キーを押せば(右クリックすれば)作業は終了し、初期画面に戻る。

## 【部隊名登録の手順】

各部隊には部隊名というものが付けられている。通常、部隊を編成したら、その中でユニット数が最も多い兵器(同数の場合は隊列で最前列にある兵器)に応じて部隊名が付けられる。しかし、ゲームを行ううちに、プレイヤーはもっと個性的な部隊名を付けたくなるかもしれない。その場合に、ここで部隊名の登録をしていれば、その部隊名を付けることができる。登録できる部隊名は18個までである。また、42種類の部隊名が最初からオリジナル部隊名として登録されている。登録の手順は以下の通りである。

- 1) 初期メニューから『編集』を選択する。
- 2) サブメニューから『部隊名登録』を選択する。
- 3) 登録メニューが表示されるので、その中から1つを選ぶ。
- 4) 生産型作成と同様に文字入力状態となるので、8文字以内で部隊名を入力する。
- 5) リターンキーを押せば部隊名は登録される。

初期画面に戻るには、ESC キーを押せば(右クリックすれば)よい。

## 【操作環境設定】

操作方法や画面表示に関する設定を操作環境設定という。この設定は初期メニューおよびゲームメニューの『環境』によって行う。初期メニューから『環境』を選択すると、次の6つの項目が表示される。ゲームメニューの『環境』では表示される項目が多少異なるが、さほど変わらない。

《進行モニタ》《戦闘表示》《操作音》  
《操作モード》《マウス速度》《地形数値》

この6つの項目について、それぞれの機能を説明する。

## 《進行モニタ》

進行モニタとは、ゲーム中、画面上に表示される「補給を行います」とか「都市を占領しました」といったメッセージのことである。プレイヤーに部隊行動の進行状況を知らてくれる。進行モニタは次の3つの設定項目から選択する。

〈確認〉：進行モニタが表示されたら、プレイヤーがそれを確認してリターンキーを押す（左クリックする）までゲームは中断し、モニタが表示されたままとなる。

〈自動〉：進行モニタは表示されるが、一定時間後に自動的に消え、ゲームも進んでいく。

〈無視〉：進行モニタは表示されない。

## 《戦闘表示》

戦闘が起こったとき、画面にどのように表示するかを設定するものである。次の3つから選択する。

〈通常〉：戦闘になると画面が戦闘画面に変わり、その様子から結果まで表示される。

〈高速〉：戦闘画面に変わるが、戦闘の様子は表示されず、結果のみ表示される。

〈省略〉：戦闘画面は表示されない。

## 《操作音》

ゲーム中の音（ただし、戦闘画面での音は除く）の設定を行う。次の2つから選択する。

〈ON〉：音を鳴らす。

〈OFF〉：音を鳴らさない。

## 《操作モード》

ゲームの操作方法の設定を行う。次の3つから選択する。

〈キーボード〉〈バスマウス〉〈シリアルマウス〉

## 《マウス速度》

操作モードがマウスに設定されている場合に限り、マウスカーソルの移動速度が設定できる。次の3つから選択する。

〈普通〉 〈速い〉 〈遅い〉

## 《地形数値》

15×15のサイズでマップを表示させたときに、建物のヘックスに2つの数値（詳しくは【地形】を参照）を表示できる。この数字を表示するかどうか設定する。つぎの2つから選択する。

〈ON〉：表示する。

〈OFF〉：表示しない。画面の表示速度が多少、速くなる。

操作環境の初期設定は次のようにになっている。

《進行モニタ》 <確認>

《戦闘表示》 <通常>

《操作音》 <ON>

《操作モード》 <キーボード>

《マウス速度》 <—>

《地形数値》 <ON>

それぞれの設定項目で現在設定されているものには、★がつく。

## ☆どう設定すべきか？

進行モニタは頻繁に表示される。そのためリターンキーを押すのは、非常に面倒であるから、《進行モニタ》は〈自動〉または〈無視〉に設定するのがよいだろう。ただし、〈無視〉と設定した場合は、部隊行動の進行状況などがわかりにくないので、〈自動〉に設定するのがもっともよいだろう。

## 【初期設定】

初期設定とはゲーム開始時の各国の状態に関する設定のことである。マップまたはゲームを読み込んだ後、初期メニューから『設定』を選択する。サブメニューの〈初期設定〉を選択すると、次のような画面（初期設定画面）にかかる。



初期設定画面の各項目について説明する。また、この中には設定変更が可能な項目もあるので、変更の手順なども説明する。しかし、設定変更を行うことによりゲームバランスが崩れることも考えられるので、そのあたりは十分に注意してほしい。

## 《国名》

参戦国の名前が表示される。初期状態ではこの欄に色の名前が表示されている場合がある。この色をその国のシンボルカラーという。建物や部隊はシンボルカラーによってどの国の人ものであるのかがわかる。この項目は読み込んだデータがマップデータ、ゲームデータのどちらの場合でも設定を変更できる。変更の手順は以下のとおりである。

- 1) 初期設定画面の中で変更したい国名の欄にカーソルを合わせ、選択する。
- 2) 文字入力画面が表示されるので、8文字以内で国名を入力する。

### 《軍事費》

現在、その国が持っている軍事費が表示される。この項目はマップデータのみ変更が可能である。変更の手順は以下のとおりである。

- 1) 変更したい軍事費の欄にカーソルを合わせ、選択する。
- 2) 数値入力画面が表示されるので6桁以内で軍事費を入力する。

### 《保有燃料》

現在、その国が持っている燃料が表示される。この項目もマップデータのみ変更が可能である。変更の手順は以下のとおりである。

- 1) 変更したい燃料の欄にカーソルを合わせ、選択する。
- 2) 数値入力画面が表示されるので6桁以内で燃料を入力する。

### 《指揮官》

その国を誰が指揮しているのかを表示する。この項目はゲームデータ、マップデータとともに変更が可能である。この項目は〈人間〉〈コンピュータ〉〈不参加〉のどれかに設定できる。ただし、ゲームデータの場合は、〈人間〉または〈コンピュータ〉に設定されている国を〈不参加〉に設定することはできない。また、その逆もできない。マップデータの場合は、〈人間〉または〈コンピュータ〉に設定されている国を〈不参加〉にすると、その国の建物は中立の建物となる。設定を変更する場合、つぎの2つの条件が満たされていないとゲームを開始できない。

- 1) 2ヶ国以上が参戦していないなければならない。
- 2) 少なくとも1ヶ国を〈人間〉に設定していかなければならない。

指揮官の設定変更の手順は次のとおりである。

- 1) 変更したい指揮官の欄にカーソルを合わせ、選択する。
- 2) 〈人間〉〈コンピュータ〉〈不参加〉の3つが表示される。白字で表示されているものに設定を変更することができる。

### 《同盟》

その国の同盟関係が表示されている。表示されているアルファベットは各国のシンボルカラーの頭文字である。このゲームにおける同盟とは不戦同盟および不侵攻同盟である。つまり同盟国の部隊を攻撃することはできないし、同盟国

の建物を占領することはできないのである。また、参戦国すべてが同盟関係となるような同盟は結べないようになっている。この項目はマップデータのみ変更が可能である。変更の手順は次のとおりである。

- 1) 変更したい同盟の欄にカーソルを合わせ、選択する。
- 2) 同盟選択メニューが表示されるので、その中から選択する。白字で表示されているのが選択可能な同盟関係である。

### 《生産型》

その国の生産型が表示されている。生産型によってその国の生産できる兵器が決まる。この項目はマップデータのみ変更が可能である。変更の手順は次のとおりである。

- 1) 変更したい生産型の欄にカーソルを合わせ、選択する。
- 2) 生産型一覧表が表示されるので、その中から生産型を選択する。

### 《兵器／在庫》

その国が生産できる兵器の種類数と現在の在庫数が表示されている。ゲーム開始時には通常、在庫数は0であるが、この项目的設定変更により在庫を持った状態でゲームを開始できる。この項目はマップデータのみ変更が可能である。変更の手順は次のとおりである。

- 1) 変更したい在庫の欄を選択する。
- 2) その時点で設定されている生産型の兵器一覧が表示される。
- 3) 一覧から在庫を設定したい兵器を選択する。
- 4) 数値入力画面が表示されるので、在庫数を入力する。ただし、1つの兵器の在庫数は250が最大であるから、入力できる数値は250以下である。
- 5) 在庫の設定は完了し、画面には再び兵器一覧表が表示される。必要であれば他の兵器についても同様にして在庫数を入力する。
- 6) すべての設定が終了したらESCキーを押して（右クリックして）初期設定画面に戻る。

注) 在庫を入力した後に生産型の変更を行うと、在庫の入力は無効となる。

### 《現在状態》

その国の状態が表示されている。国の状態は「健在」「他国占領」「不参加」のいずれかである。この項目は設定変更できない。

### 《司令／都市》

その国が保有する首都、都市の数が表示されて

いる。設定変更はできない。

### 《工場／製油》

その国が保有する工場、製油所の数が表示されている。設定変更はできない。

### 《空港／港》

その国が保有する空港、港の数が表示されている。設定変更はできない。

### 《基地／防空》

その国が保有する基地、レーダー基地の数が表示されている。設定変更はできない。

## 【マップ読み込みの手順】

ディスクに保存されているデータにはマップデータとゲームデータの2種類がある。マップデータとはゲームディスク3(マップディスク)に入っているデータのこと、ゲームデータとはユーザーディスクに入っているデータのことである。データに関する操作では、どちらのデータであるのかが重要である。

### a. ロードによる方法

- 1) ドライブAにゲームディスク1、ドライブBにゲームディスク3をそれぞれセットした状態にする。
- 2) 初期メニューから『ロード』を選択する。
- 3) サブメニューに〈ロード〉と表示されるので、それを選択する。
- 4) ドライブ選択メニューが表示されるので、〈B〉を選択する。
- 5) マップデータの一覧表が表示される。
- 6) 読み込みたいマップを選択する。
- 7) マップが読み込まれて、画面は初期画面にもどる。

### b. イメージによる方法

- 1) ロードと同様の操作を行う。
- 2) 初期メニューから『イメージ』を選択する。
- 3) サブメニューに〈イメージ〉と表示されるので、それを選択する。
- 4) ドライブ選択メニューが表示されるので、〈B〉を選択する。
- 5) マップ名とマップの全景の一覧表が表示される。
- 6) 読み込みたいマップ名のところにカーソルを合せて選択する。
- 7) マップが読み込まれて、画面は初期画面にもどる。

## 【ゲーム読み込みの手順】

### a. 初期メニューでの読み込み

- 1) ドライブAにゲームディスク1、ドライブBにユーザーディスクをセットすれば、マップの読み込みの手順2)以下と同様の操作で行える。

### b. ゲームメニューでの読み込み

- 1) ドライブAにゲームディスク1、ドライブBにユーザーディスクをそれぞれセットした状態にする。
- 2) ゲームメニューから『ツール』を選択する。
- 3) サブメニューが表示されるので、その中から〈ゲーム読み込み〉を選択する。
- 4) ドライブ選択メニューが表示されるので、〈B〉を選択する。
- 5) ゲームデータの一覧表が表示される。
- 6) 読み込みたいゲームを選択する。
- 7) ゲームが読み込まれて、画面はゲーム画面にもどる。

注) 〈ゲーム読み込み〉でマップを読み込むことはできない。

## コマンド

### 【生産】

#### ★生産のルール

初期設定で設定した生産型によって、生産できる兵器ユニットが決まる。

1、それぞれの国は、あらゆる兵器を生産できるわけではない。その国の生産型の中から、生産したい兵器を選んで生産していくのである。

部隊を配置するには、(初期設定で在庫を変更していない限り)まず、兵器を生産しなければならない。

2、生産したユニットは在庫として蓄えられる。部隊の配置や補充を行うときは、在庫からユニットを持ち出していく。生産を行うためには、工場があればよい。

3、生産を行うだけなら軍事費は必要ない。また、工場の規模が生産行動に影響を及ぼすことはない。

生産指定とは、各工場へ、何を生産するのかを指示することである。

4、1つの工場では、兵器1種類しか生産できないと考えるとよいだろう。実際に指定するとときは、生産したい兵器ユニットを、いくつの工場で生産するのかを決めることがある。

生産指定工場数は自国の保有工場数を越えてはならない。

首都も工場の能力を持つ。

生産カウントとは、その兵器を1ユニット生産するのに必要なカウント数のことである。この値は兵器によって異なる。

5、複数の工場で1つの兵器を生産した場合、その工場数に応じて生産カウントが短縮される。例えば、生産カウントが100の兵器ユニットの生産に2つの工場を指定すると、50カウントでその兵器を1ユニット生産できる。通常、兵器性能表などに表示されている生産カウントは、指定工場数が1の場合である。

1つの兵器の在庫は250ユニットが上限である。

6、在庫が250に達すると、自動的にその兵器の生産指定工場数は1になる。

ゲーム中に、占領などによって保有工場数が変化した場合、生産指定工場数は、自動的に次のように変わる。

a、工場数が増えた場合は、生産指定をしている兵器の中で、指定工場数が最も少ない兵器の指定工場数が増える。指定工場数の最も少ない兵器がいくつかある場合は、生産指定画面の上方の兵器から順に、指定工場数が増える。

b、工場数が減った場合は、生産指定をしている兵器の中で、指定工場数が最も多い兵器の指定工場数が減る。指定工場数の最も多い兵器がいくつかある場合は、生産指定画面の下方の兵器から順に、指定工場数が減る。ただし、この場合、工場数が減っても、指定工場数が保有工場数以下という条件が満たされれば、指定工場数は変化しない。

c、基本的にはa、bのようになるが、兵器の在庫数にかなりの差がある場合、例外的に次のようになる。在庫数の多い兵器の指定工場数がaの条件にあてはまるとしても、増えない場合がある。また在庫数の多い兵器の指定工場数が優先的に減らされる場合もある。

## ★生産指定の手順

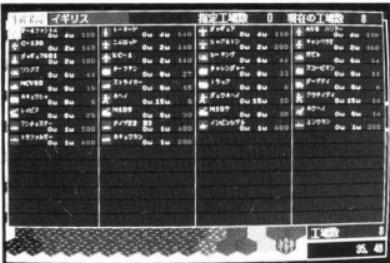
- 1) ゲームメニューから『生産』を選択する。
- 2) サブメニューに〈生産指定〉と表示されるのでそれを選択する。
- 3) 画面が生産指定画面に変わる。生産したい兵

器を選択する。キーボードの場合はテンキーでカーソルを移動させる。

- 4) 数値入力画面が表示されるので、その兵器の生産指定工場数を決める。
- 5) 指定工場数が現在の保有工場数を越えない範囲で、他の生産したい兵器についても同様の操作を行う。
- 6) 指定が終ったらESCキーを押せば(右クリックすれば)画面はゲーム画面に戻る。ただし、指定工場数が現在の保有工場数より多い場合、メッセージが表示されゲーム画面に戻れない。

## ★生産指定の解除

生産指定を解除しない限りその兵器は最大数(250ユニット)まで生産し続けられる。生産指定を解除するには、指定工場数を0と入力すればよいのである。



生産指定画面の各兵器の欄にはいくつかの数値が表示されている。

生産指定	イギリス	指定
F-4 ファントム	0u 4u 120	1-2-1 0u 4u 140
C-130	0u 2u 140	2-4ローラ 0u 2u 140
ダグラスA1	0u 2u 100	KC-1 0u 2u 140
ソクス	0u 6u 44	ターフラン 0u 9u 27
MCV90	0u 5u 15	ストライカー 0u 5u 15
ホキュウジ	0u 5u 5	ホヘイ 0u 15u 5
レイピ	0u 5u 25	M109 0u 5u 30
ワッカスター	0u 5u 500	タイプ22 B3 0u 5u 400
トラッカルガ	0u 5u 600	ホキュウジ 0u 5u 200

1、兵器シルエット：カーソルを合わせて選択すると、その兵器の詳細なデータが表示される。キーボードの場合はHELPキーを押せばよい。

- 2、兵器名称
- 3、在庫数
- 4、指定工場数
- 5、最大編成数：小隊の最大編成ユニット数を表示している。
- 6、残り生産カウント：次の1ユニットを生産するまでのカウント数を表示している。

## 【配置】

兵器を生産したら、それをどのように部隊編成し、どこにどれだけ配置するかを指示しなければならない。これを配置指定という。部隊の配置は各ターンのはじめに行われる。したがって、プレイヤーはそれまでに配置指定をしておかなければならない。また、配置指定でプレイヤーは次の4つの項目について指示しなければならない。

### 《部隊編成》

部隊をどのような小隊によって編成するのかを指示する。具体的には第1～第4小隊についてそれぞれの兵器の種類と数を指示する。部隊編成のルールについては【部隊編成】を参照。

### 《配置回数》

その編成の部隊を何回配置するのか、を指示する。

### 《配置位置》

どこに配置するのかを指示する。

### 《配置時の作戦命令》

配置した時にその部隊にどのような作戦命令を与えておくのかを指示する。ここで指定できる作戦命令は、オリジナル作戦命令と作戦命令作成で登録したものに限られる。

## ★配置に関するルール

1. 部隊の配置は各ターンの最初にまとめて行われる。

2. 配置には軍事費が必要である。これを兵器の配置価格といい、兵器によって異なる。配置価格は基本性能表などで確認できる。

3. 部隊は建物に配置することができる。配置可能な建物は兵器の種類によって異なり、次のように決まっている。

航空機	空港
ヘリ	空港・レーダー基地
地上部隊	首都・基地
艦船	港

部隊が配置されるためには、建物の規模が15でなければならない。

部隊の配置は配置指定一覧表の上の行から優先的に行われる。

配置指定をしても部隊が配置されない時は次のようなことが考えられる。

A、軍事費が足りない。

B、兵器の在庫数が足りない。

C、配置位置に敵部隊がいる。もしくは、配置位置に自国の部隊が4部隊いる。

D、配置位置の建物の規模が低下している。

E、部隊数が最大部隊数に達している。

## ★最大部隊数

マップ上に展開できる部隊数には上限があり、それを最大部隊数という。

参戦国数	最大部隊数
2ヶ国	126部隊
3ヶ国	84部隊
4ヶ国	63部隊

## ★配置指定の手順

- 1) ゲームメニューから『配置』を選択する。
- 2) サブメニューに〈配置指定〉と表示されるのでそれを選択する。
- 3) 配置指定一覧表が表示される。No1～No10の中で空白の行を選択する。
- 4) 画面が配置指定画面に変わる。
- 5) まず、部隊編成の指定を行う。部隊として配置したい兵器を右側の兵器一覧から選択すると小隊編成メニューが表示されるので、何ユニットでその小隊を編成するのかを指定する。左側の部隊編成表示部に、いま指定した小隊が表示されるはずである。同様の操作で部隊編成を指定できる。もし、まちがって小隊を指定した場合は、部隊編成表示部にカーソルを持って行き、まちがって指定した小隊を選択すればその小隊は消える。
- 6) 次に、配置回数の指定を行う。配置回数と表示された欄にカーソルを合わせ選択すると、数値入力画面が表示される。配置回数を入力すればよい。最大で99まで入力できる。
- 7) 配置回数の次は配置位置を指定する。最初は配置位置が自動と表示されているだろう。自動にしておくと、コンピュータが判断して最適と思われる場所に配置してくれる。明確に指定する場合は、配置位置の欄を選択する。いったん配置指定画面が消えるが、マップスクリーン上で配置位置を選択すればよい。選択すると再び配置指定画面が表示され、配置位置の座標が表示されている。
- 8) 最後に作戦命令を指定する。作戦命令の欄を選択すると作戦名が表示されるので、その中から選択すればよい。
- 9) 5)から8)の操作はどのような順に行っててもよい。ただし、配置位置指定は部隊編成指定の後にしか行えない。
- 10) 指定が終ったらESCキーを押せば(右クリックすれば)、配置指定一覧表が表示される。その中に、いま行った配置指定が表示されて

いるはずである。指定した回数だけ配置を行ったら、自動的に表示は消える。

## 【作戦命令】

これまでの大戦略シリーズでは、各ターンの自分のフェイズに自国の部隊を動かしていくつたのだが、このゲームではすべての部隊が同時に行動をするので従来の方法で部隊を動かすわけにはいかない。そこで、この作戦命令が必要となる。プレイヤーは指揮官として各部隊に命令を与え、コンピュータがその命令に従って各部隊を動かすのである。部隊の行動は6つの行動基準から構成され、その行動基準の組み合わせで命令が構成されるのである。

### ★行動基準とは？

部隊の行動は次の6つの要素から構成されると考えられる。この6つの要素のことを行動基準と呼ぶ。作戦命令はこの行動基準設定の組み合わせによって決まる。

#### 1. 索敵

戦闘に関する命令の一部であり、攻撃目標をどのくらいの距離まで探すかの基準である。つまりこの設定により、多くの敵部隊の中から攻撃目標をいくつかの部隊に絞り込むのである。この行動基準は次の3つの中のどれかに設定する。それぞれの設定について、コンピュータがどのように判断するのかも示しておく。

遠距離	部隊の現在位置から20ヘックス以内にいる敵を攻撃目標とする。
中距離	部隊の現在位置から10ヘックス以内にいる敵を攻撃目標とする。
近距離	部隊の現在位置から5ヘックス以内にいる敵を攻撃目標とする。

#### 2. 補給

部隊が移動するには燃料が必要であるし、戦闘を行うには弾薬が必要である。この行動基準は燃料、弾薬がどのくらい減ったら補給に行くかの基準である。次の4つの中のどれかに設定する。通常は〈普通〉または〈積極的〉に設定しておくべきであろう。〈消極的〉に設定しておくと、ぎりぎりまで燃料を使うので移動不能や墜落する危険がある。〈行わない〉を使うのは特攻作戦ぐらいだろう。

#### 3. 占領

占領目標をどのくらいの範囲まで探すかの基準である。

〈行わない〉、〈遠距離〉、〈中距離〉、〈近距離〉のどれかに設定する。

#### 4. 戰闘

どのくらい積極的に戦闘を行うかの基準である。つまり、攻撃をした場合にかなりのダメージを与えることが期待される部隊だけに攻撃をするのか、少しでもダメージを与えることができるなら、どんな部隊へも攻撃するのかを判断する基準である。攻撃した場合の敵の反撃は判断材料に入っていないので注意すること。

〈行わない〉、〈積極的〉、〈普通〉、〈消極的〉の4つのどれかに設定する。

#### 5. 搭載

輸送部隊が輸送開始地点を現在位置からどのくらいの範囲まで探すかの基準である。次の6つのどれかに設定する。

〈行わない〉、〈遠距離〉、〈中距離〉、〈近距離〉、〈到達範囲〉、〈首都〉

#### 6. 移動

部隊を基本的にどの方向へ移動させるかの基準である。次の7つのどれかに設定する。それぞれがどのような移動をおこなうのかも示しておこう。

行わない	その場を動かなくなる。これに設定すると、補給はその場で行える場合を除き、行わなくなる。また、占領についてもその場を占領できる場合を除き、行わなくなる。
侵攻移動	敵のいる方向に移動していく。
国防移動	自国(敵)の建物の周辺に移動する。
首都移動	自国の首都に移動する。
建物移動	中立および敵国の建物が多い場所へ移動する。
偵察移動	視界に入っていない地点へ移動する。
不定	移動は行わない。ただし、〈行わない〉の場合と異なり他の行動に影響を及ぼさない。つまり補給が必要となればそのための移動を行うし、占領目標が見つかれば占領にも向かう。

## ★行動の優先順位

これまででは各行動基準について説明したが、これらの行動基準には優先順位というものがある。優先順位とは、どの行動を最も優先して行うのかを決めるための順位である。したがって、『索敵』は攻撃目標を探すだけの基準であるから、優先順位には関与しないと考えてよい。その他の行動の優先順位は、行動基準の欄が上にあるほど優先される。つまり、補給が最も優先されることになる。したがって、占領中でも燃料が少なくなると補給に向かう。

## ★オリジナル作戦命令について

これまで述べた6つの行動基準を組み合わせて作戦命令が構成されている。ディスクにはあらかじめ次の9つのオリジナル作戦命令が用意され、それぞれの作戦命令の行動基準は次のように設定されている。

作戦名	索敵	補給	占領	戦闘	搭載	移動
遊撃作戦	近距離	普通	行わない	普通	行わない	建物移動
最終防衛作戦	近距離	普通	行わない	積極的	行わない	行わない
侵攻作戦	中距離	普通	行わない	普通	行わない	侵攻移動
占領作戦	近距離	普通	近距離	行わない	行わない	建物移動
国防作戦	中距離	普通	行わない	普通	行わない	国防移動
首都防衛作戦	近距離	普通	行わない	積極的	行わない	首都移動
偵察作戦	近距離	普通	行わない	消極的	行わない	偵察移動
占領輸送作戦	近距離	普通	行わない	行わない	中距離	建物移動
部隊輸送作戦	近距離	普通	行わない	行わない	遠距離	侵攻移動

各作戦命令の特徴を以下に述べる。

## 遊撃作戦

移動目標地点に移動し、近くにいる敵を攻撃していく。敵が近くにいないときは、移動目標地点で待機している。

## 最終防衛作戦

その場から動かすに、射程内に入ってきた敵部隊を攻撃する作戦である。移動をしないので、補給を行うにはその場所が補給可能な場所であるか、補給部隊をそこに配置する必要がある。また戦闘も受動的となり、敵が自ら射程内に入つこない限り攻撃できない。したがって、射程の長い兵器を都市などに配備して、この命令を与えれば国防を行ううえで有効であろう。

## 侵攻作戦

敵のいる方向へ積極的に進んでいく。また、

比較的広い範囲から攻撃目標を探し攻撃するので、敵部隊を一掃していくことにもなる。

## 占領作戦

部隊の移動能力を越えない範囲で占領可能な建物を探し、占領していく作戦である。当然ながら、占領を行える部隊だけに指示できる作戦である。移動能力を越えるところにしか目標が見つからない場合は、輸送部隊に搭乗して占領を行う。

## 国防作戦

自国の領土に侵入してくる敵を探し、攻撃する作戦である。敵国へ侵攻していくのではなく、自国の領土を確保しておくための作戦である。

## 首都防衛作戦

作戦名のとおり首都を防衛するための作戦である。敵部隊が容易に首都に接近できる場合を除き、首都防衛はあまり必要ないだろう。

## 偵察作戦

偵察のための作戦である。偵察部隊には視界の広い兵器を1ユニットだけ使うのが効率的であろう。

## 占領輸送作戦

占領部隊を占領可能な建物の多い遠隔地へ運ぶための作戦である。

## 部隊輸送作戦

部隊をその移動能力を越えた場所などに運ぶための作戦である。

## ★各部隊への指示

各部隊へは作戦名を指示することにより作戦命令が与えられる。また、各行動基準を部分的に設定することもできる。それぞれの指示の方法について説明する。

### A. 作戦名の指示

オリジナル作戦命令および作戦命令作成で作成した作戦命令は、作戦名の指示を行うだけで部隊にその作戦命令を与えることができる。手順は以下のとおりである。

- 1) 命令を与える部隊を選択し、部隊情報画面を表示させる。
- 2) 部隊情報画面の作戦名の欄にカーソルを合わせ選択する。
- 3) 作戦名の一覧が表示されるので、その中から作戦命令を選択する。
- 4) 部隊には選択した作戦命令が与えられ、画面は部隊情報画面に戻る。

### B. 各行動基準の指示

作戦名を登録していない作戦命令は各行動基準を設定することによって指示できる。各行動基準の設定は以下の手順で行える。

- 1) 部隊情報画面を表示させる。
- 2) 設定したい行動基準の欄を選択する。
- 3) 設定項目が表示されるのでその中から選択する。
- 4) 行動基準が設定され、画面は部隊情報画面に戻る。

## 【占領】

このゲームでは軍事費は都市から、燃料は製油所から、兵器の生産能力は工場からそれぞれ得られる。したがって、このような建物が多いほど有利になるのである。逆に、敵がこうした建物をたくさん持っていると次から次に部隊を送り出していくので、なかなか部隊を侵攻させることができなくなる。そこで必要となるのが占領行動である。占領によって敵の建物を自国に占領することは、敵に経済的な打撃を与えるとともに自国に利益をもたらすことになる。また、敵の前線基地などを占領すれば、そこからこちらの部隊を送り出せるので、侵攻がかなり楽になる。このように占領は戦闘とともに戦略を練るうえで重要な柱となる。

## ★占領のルール

1、他国（敵国）の建物を自国の建物にする行動を占領行動という。同盟国の建物は占領できない。占領可能な建物は中立または敵国の建物である。

2、占領行動は占領ユニットだけが行える行動である。占領ユニットとは、兵器識別記号の1文字目がIとなっているユニットのことである。また、部隊内に1ユニットでも占領ユニットがあれば、その部隊は占領を行える。

3、建物の守備隊が0になると、守備隊1の占領国に建物となる。建物の守備隊および規模については【地形】を参照。

4、占領行動を1回行うには、行動カウントとして20カウントが必要である。わかりやすく言うと、占領部隊が占領目的地に到着してから、20カウントごとにその建物の規模が1減り、守備隊の数がいくつか減るのである。

1回の占領行動によって減る守備隊の数は、占領部隊の中の占領ユニットの数に比例する。

5、占領ユニットの数が多いほど、1回の占領行動で減る守備隊の数も多くなる。つまり、同じ建物を占領する場合に占領ユニットが多い部隊で占領するほうが迅速に占領できるのである。占領ユニット数と1回の占領による守備隊数の減少には、次のような関係がある。

占領ユニット数	1~9	10~19	20~29
守備隊数の減少	1	2	3

30~39	40~49	50~59	60
4	5	6	7

6、複数の部隊で1つの建物を占領することもできる。こうすることにより迅速な占領を行える。ただし、プレイヤーが意図的に占領目的地を指定しない限り、複数の部隊で1つの建物の占領を行うことはないだろう。また、複数の部隊に同じ占領目的地の指定を行っても、目的地の近くに占領可能な建物がたくさんあると、勝手に目的地が変更されることがある。

7、建物への攻撃を行うと建物の規模と守備隊数の両方が減る。つまり、建物への攻撃は占領行動の補助としての働きももつ。ただし、建物の規模が0になると破壊建物となる。また、いくら攻撃しても守備隊数は1まですか下がらない。

## ★ゲームにおける実際の占領

例として、歩兵（60ユニット）による中立都市（規模15・守備隊15）の占領を考える。ターン10、カウント10に目的地に到着した。到着時に1回目の占領を行い、都市は規模14、守備隊8となる。20カウント後（ターン10・カウント30）に2回目の占領を行い、都市は規模13、守備隊1となる。さらに20カウント後（ターン10・カウント50）に3回目の占領を行い、都市は規模12、守備隊1の自国の都市となる。歩兵は、これから20カウント後（ターン10・カウント70）に3回目

の占領行動を行って占領を完了し、次のヘックスに進む。

## 【戦闘】

勝利を得るために敵部隊を攻撃し、取り除いていかなければならない。これが戦闘行動である。戦闘行動はこのゲームにおける中心的な行動である。戦闘は部隊間で行われるが、厳密には小隊間で行われているのだ！つまり、攻撃側の第1小隊と防衛側の第1小隊の間で戦闘が行われるのである。小隊数が異なる場合は、余った小隊が敵小隊の中で前列にいる小隊を攻撃するのだ。例として、4小隊の部隊（部隊A）と2小隊の部隊（部隊B）の戦闘を考える。部隊Bの各小隊は部隊Aの第1、第2小隊を攻撃する。部隊Aの各小隊を考えると、第1、第3小隊が部隊Bの第1小隊を攻撃し、第2、第4小隊が部隊Bの第2小隊を攻撃する。

攻撃を行う場合、攻撃目標で大別すると部隊への攻撃と建物への攻撃の2つに分類でき、攻撃様式で大別すると直接攻撃と間接攻撃とに分類できる。ここでは、まず敵部隊への攻撃を考えていくことにする。建物への攻撃については後で触れる。

### ★戦闘条件

攻撃目標として敵部隊を指定する場合には次のような条件が前提条件として満たさなければならぬ。

1.攻撃目標となる部隊は視界内にいなければならぬ。

2.攻撃側は攻撃目標部隊に対して攻撃能力のある武器を装備していなければならぬ。

条件2の中に記されている攻撃能力について説明すると、攻撃目標に対してその武器の攻撃率が0%の場合に攻撃能力がないということになる。

### ★直接攻撃と間接攻撃

簡単に言うと、直接攻撃とは隣接ヘックスにいる敵部隊を攻撃することであり、間接攻撃とは2ヘックス以上離れたところにいる敵部隊を攻撃することである。したがって間接攻撃を行うには離れたヘックスまでとどく武器が必要である。こうした武器の特性を示す数値が射程である。射程3と表示されている場合は、その武器が3ヘックス離れた所までとどくことを示している。ここで注意したいのは、射程3の武器ではなく、3ヘックス以内であればどこへでも攻撃できるのである。このように言うと射程は長いほどよいと思いつかだが、実際にそれぞれの武器

を見していくと、射程の長い武器は次弾発射カウントが長いとか攻撃率が低いといった欠点ももつてゐる。（次弾発射カウントについては後で述べる。）最後に、それぞれの攻撃様式の使い方について述べると、直接攻撃は敵部隊の反撃を受けることが多いので攻撃目標の選択に注意すべきである。間接攻撃の場合はとにかく敵の射程外から攻撃して反撃を受けないようにすべきであろう。

### ★熟練度

各小隊に熟練度というものがあることは、小隊情報の説明（【部隊命令】）すでに述べた。ここではその熟練度について説明する。

小隊は戦闘を繰り返すことによって少しずつ成長していく。この成長の度合を示すのが熟練度（レベル）である。レベルはAからFまであり、部隊配置時の各小隊のレベルはFである。戦闘を行って、敵部隊を撃破すると一定のポイントが得られる。ポイントがある程度たまるとレベルが上がる。こうしてレベルAまで成長することができる。レベルが高いほど攻撃能力、防御能力も高くなる。ただし、こうしたレベルの上昇は建物を攻撃しても起こらない。

次にレベルの高い部隊がユニット補充を行った場合を考える。普通に考えると、レベルの高いユニットのかわりにレベルの低いユニットが入ってくるから、小隊の総合力は低下し、レベルも下がるはずである。しかし、このゲームではそのようなことは起こらない。つまり、いったんレベルAになった小隊は何度補充を行ってもレベルAのままなのである。

### ★地形防御率

それぞれの地形に地形防御率という数値が設定されていることは、すでに【地形】のところで述べた。ここではその地形防御率について説明する。

地形が攻撃を妨害してくれるために生じるのが地形防御である。例としてヘリが戦車を攻撃する場合を考える。戦車が道路にいる時に攻撃をすれば、戦車はまるみえだから、よく命中すると考えられる。森などに戦車がいる時に攻撃すれば、森の木によって戦車が見えにくくなるので、命中率が下がると考えられる。このように地形には防御効果があるが、これは地上ユニットの場合にだけみられる効果である。

### ★敵部隊の撃破

敵部隊を攻撃して、どのような方法によって結果が出されているのだろうか。ここでは、簡単にそのことについて述べる。

敵を撃破するにはまず、弾が命中しなければならない。この命中する確率を表しているのが最終的な攻撃命中率である。この値は武器の攻撃率を基本値として、次の3つの要因による影響を加味して求められる。

1. 地形防御率：地形は地上部隊の隠れ蓑となる。
2. 熟練度（レベル）：レベルが高いほど攻撃能力および回避能力が上がる。
3. 対ミサイル防御：電子戦機や艦船はミサイル攻撃に対して特別な防御効果をもつ。電子戦機のもつ防御効果はその部隊全体に作用する。

このようにして命中率が求められると、今度はその武器を何発発射したのかを考える。これは戦闘画面に1ユニット当りの同時発射弾数として表示される。（小隊情報画面にも射数として表示されている）この値は武器の種類によってかなり違っている。また、同じ武器でもそれを装備している兵器によって違うことがある。当然のことながら命中率が同じであれば、射数が多いほど命中弾数も増えることになる。最終的な命中率と射数から命中した弾数が決まる。

命中弾数が決ったら、それぞれの弾がどの程度のダメージを敵に与えたのかを考える。このダメージを示す数値が破壊である。破壊は小隊情報画面などで確認できる。各兵器には耐久数というものが設定されている。この耐久数が0になるとそのユニットは撃破されたことになる。破壊とはこの耐久数をどれだけ減らせるのかを示す数値である。しかし、ここで注意してもらいたいのは、破壊がそのまま耐久数の減少となるわけではないということである。実際に弾が命中する場合、弾が直撃する場合もあれば、かかる程度の場合もある。そうした点をゲームに再現するために、命中による耐久数の減少は破壊の値に乱数（1/2~1の値をとる。）をかけたものとして求められている。最後に、現実を考えた場合1発の弾で2ユニット以上を撃破することは難しいであろう。このゲームでもそのことを考えて、1発の弾で撃破できるユニットは1ユニットまでとなっている。例えば、破壊4の武器1発で耐久数1のユニットを4ユニット撃破することなどはできないのである。

## ★武器の使用制限

攻撃をする場合に武器の残弾数が0でないなら、いつでも攻撃ができるというわけではない。ある武器で1度攻撃をしたら、その武器をもう1度使うためには一定のカウントが必要となる。このカウントを次弾発射カウントという。このカウントは次の弾の準備をするために必要なカウントと考えればよいだろう。小隊情報で武器データのカウントの欄にOKと表示されていれば、その武器を使うことができる。使え

ないときは、あと何カウント経過したら使えるようになるのかが表示される。

## ★建物への攻撃

建物への攻撃も基本的には部隊への攻撃と同じと考えてよいだろう。建物に対して攻撃能力を持つ武器はかなり限られるので注意してほしい。建物と戦闘を行う場合、戦闘画面では建物は1小隊として表示される。建物を攻撃するときには、必ず攻撃目標として指定しなければならない。なぜなら、コンピュータが勝手に建物を攻撃目標に指定することはないからである。また、建物の中には攻撃を加えた場合に反撃をしてくるものもある。次に建物の反撃能力の表を示す。

### 建物の反撃（数は射数、程は射程）

建物	車両・艦船			航空機		
	兵器名	数	程	兵器名	数	程
首都	固定砲	2	5	SAM	2	1
都市	固定砲	2	5	なし		
工場	機関砲	1	1	機関砲	1	1
製油所	機関砲	1	1	機関砲	1	1
港	砲	1	1	なし		
基地	固定砲	2	5	機関砲	1	1
レーダー	SAM	3	1	砲	1	1

## ★戦闘に関するルール

1. 戦闘とは敵部隊を撃破する行動であり、攻撃目標に近づくための戦闘移動と戦闘の実行とに分けられる。
2. 戦闘行動は作戦命令の索敵基準と戦闘行動基準にしたがって行われる。索敵基準とは攻撃目標を探す範囲の基準であり、戦闘行動基準とはどのくらい積極的に攻撃を行うかの基準である。戦闘行動基準では攻撃した時に、敵部隊にどのくらいのダメージを与えられるのかが判断されるのであって、こちらが敵の反撃によりどのくらい被害を受けるのかは判断されないと考えてよいだろう。したがって、攻撃機は対空車両を戦車と同じく単なる車両と考えて攻撃に向かって行くのである。
3. 戦闘は小隊単位で行われる。
4. 攻撃目標は視界内に見えていなければならない。ただし、このルールはこちらが攻撃側として戦闘を行う場合に限って適用される。
5. 敵部隊を攻撃するためには、その敵部隊に対して攻撃能力のある武器を持っていなければならない。
6. 戦闘の発生は7カウントごとにチェックされ

る。もう少しあかりやすく言うと、部隊が攻撃目標を見つけて戦闘移動に入つてから、7カウントごとに戦闘が発生するかどうかをチェックされる。したがつて、1つの部隊が攻撃側として連続的に戦闘を行う場合、最低7カウントの間隔が必要である。

7、一度使用した武器は一定のカウントが経過しないと、再び使用することはできない。このカウントのことを次弾発射カウントと言う。

8、耐久度が低下していても、その性能に影響はない。

9、攻撃目標が視界の外に見えなくなるか、弾薬が切れると、攻撃目標は自動的に取り消され、再設定される。ただし、攻撃目標が建物の場合には、建物を破壊するまで目標が取り消されることはない。

10、敵から攻撃を受けた場合は、たとえ視界の外であっても射程内であれば反撃できる。

## 【補給】

各部隊は弾薬がなくなると攻撃ができなくななる。また、燃料がなくなると墜落したり、移動不能となったりする。こうした状態にならないようにするために、補給によって弾薬や燃料を補給するのである。補給には弾薬・燃料の補給の他に、ユニットの修理、補充というものもある。

**修理**：攻撃を受けたために耐久数が減っているユニットを修理して、元の耐久数に戻すことである。

**補充**：小隊編成数が最大数に満たない場合には、在庫からユニットを持ってきて不足数を補充することである。

こうした補給を行う場合、それができる場所は決まっており、その場所は補給される側の兵器の種類によって異なる。補給は建物から受けができる他に、補給部隊から受けることもできる。以下に補給について詳しく説明する。

## ★建物からの補給

先に述べたように、部隊が建物から補給を受ける場合は、兵器の種類によって補給を受けられる建物が次のように決まっている。

首都	地上部隊に対して燃料・弾薬の補給、修理、補充
都市	地上部隊に対して燃料・弾薬の補給、修理
空港	航空機およびヘリに対して燃料・弾薬の補給、修理、補充

港	艦船に対して燃料・弾薬の補給、修理
基地	首都と同様の補給
レーダー基地	ヘリに対して燃料・弾薬の補給、修理、補充

注)艦船は小隊最大編成数が1だから補充の必要はない。

また、建物の規模も補給に大きな影響を与える。具体的には、燃料・弾薬の補給と修理は建物の規模が1から可能だが、ユニット補充は規模が8以上でないとできない。

## ★補給部隊からの補給

ある種の兵器は他の部隊に補給を行うことができる。このような兵器を含む部隊を補給部隊という。ただし、1つの補給部隊があらゆる兵器に補給できるわけではない。また、補給部隊による補給ではユニット補充はできない。補給を行える兵器の特徴を次に示す。

補給車	地上部隊、ヘリ、VTOL機に補給できる
給油機	航空機に補給できる。ただし、燃料の補給のみが可能
補給艦	艦船に補給できる

## ★輸送部隊による補給

部隊が輸送部隊に搭載されると自動的に燃料・弾薬が補給される。つまり、輸送兵器には補給能力もあると考えてよい。ただし、その輸送兵器が地上部隊の場合に限り、補給目的部隊として指定することはできない。

## ★補給のルール

- 各部隊の補給行動は作戦命令の補給行動基準に従つて行われる。
- 同一部隊の小隊間で補給を行うことはできない。例えば、2小隊の戦車と2小隊の補給車から編成されている部隊を考える。この部隊の戦車は同一部隊の補給車から補給を受けることはできない。
- 補給ユニットは補給部隊から補給を受けることはできない。つまり、補給ユニットは建物からしか補給を受けることができない。
- 補給部隊の補給回数に制限はない。つまり、補給部隊は他の部隊に何度でも補給ができる。
- 補給部隊は補給ユニット数がいくつであっても、その補給能力に違いはない。具体的にいうと、補給車1ユニットから成る補給部隊と補給車

30ユニットから成る補給部隊とその補給能力に違いはない。  
6. 弾薬の補給、修理を行う場合には、軍事費は必要ない。  
7. 燃料の補給を行うと保有燃料から補給しただけの燃料が減る。保有燃料が0になると燃料を買わなければならない。保有燃料も軍事費も0となると燃料の補給は行われない。

8. ユニットの補充を行うには、配置価格と同じ軍事費と補充に必要な在庫数が必要である。補充は補給を行うときに自動的に行われる。

9. 補給には行動カウントとして20カウントが必要である。つまり、補給を開始してから20カウントが経過しないと次の行動に移れない。

10. 部隊が輸送部隊に搭乗、着艦すると、自動的に燃料・弾薬の補給が行われる。

11. 補給行動基準に従って補給に向かおうとしても、移動可能な範囲に補給可能地点が存在しないと補給に向かわない。

12. 輸送部隊による補給を行う場合、被補給部隊がいるヘックスに輸送部隊が入ると、「補給を行います。」という進行モニタが表示されるにもかかわらず補給が行われていないことがある。このような場合は輸送部隊を別のヘックスに移動させて、そこに被補給部隊を入れて補給を行えはよい。

## 【移動】

### ★移動とは

各部隊は様々な行動を行うのだが、その中でも最も基本的な行動が移動である。部隊があるヘックスからそのとなりのヘックスに動くことを移動という。移動にもいくつかの種類があり、移動が何を目的としているのかによって次のように分類されるのだ。

補給移動	補給を行うための移動
占領移動	占領を行うための移動
戦闘移動	戦闘を行うための移動
搭載移動	輸送部隊に搭乗するための移動
通常移動	移動目標地点に向かう移動

このように移動とはさまざまな行動を行うためにその目標地点に向かう行動である。

### ★移動とカウント

移動を行うときには当然、カウント(時間)が必要となる。このカウントは兵器の種類、地形の種類によってさまざまに異なる。まず、兵器種類が異なる場合を考えると、例えば航空機

と戦車とでは航空機のほうが断然速いはずである。だから、1つのヘックスを移動するときにかかるカウント(時間)も航空機のほうが戦車に比べて短いはずである。次に地形の種類が異なる場合を考えると、航空機やヘリは空を飛ぶので地形の影響を受けるはずではなく、地上部隊や艦船は移動が困難な地形では長いカウントが必要となるはずだ。

### ★移動行動基準

こうした部隊の移動は作戦命令の移動基準に従って行われるのだ。移動基準の内容については【作戦命令】の所で説明したが、ここでもう一度説明する。移動基準は7つあり、それぞれ次ののような内容である。

侵攻移動	基本的に敵のいる方向へ移動
国防移動	自国の建物の多い所へ移動
建物移動	中立および他国建物の多い所へ移動する
首都移動	自国の首都へ移動
偵察移動	視界外の地点へ移動
不定	基本的に移動をしないが、補給などの他の行動が必要となるとそのため移動を行う
行わない	移動は行わず、補給、占領、戦闘もその場で行われる場合を除き行うことはない

注) 通常、移動は最も優先順位が下であるが、「行わない」に設定した場合に限り最も優先される。

### ★移動目標の選択—目標が見つからないときは?—

移動目標地点は(特別に設定しない限り)移動基準に従ってコンピュータが選択してくれるが、しばしば目標が見つからないときがある。例えば、海を隔てた所に敵の首都があるときに、地上部隊に侵攻移動を指示しても目標が見つからないことがある。このような場合にはその部隊は搭載待機状態となり、輸送部隊によって輸送されるのを待つことになるのだ。輸送については【搭載・輸送】を参照すること。

### ★移動のルール

1. 部隊が目的を果たすために、あるヘックスから次のヘックスに動くことを移動という。
2. 1つのヘックスを通過するためには、一定のカウントが必要である。これを移動カウントと呼ぶ。
3. 移動カウントは兵器によってさまざまに異なる

る。また、地上部隊や艦船の場合には、移動カウントは地形の影響を受ける。

4、混成部隊の場合、その部隊の移動カウントは編成ユニットの中で最も移動カウントの長いユニットに合わせられる。

5、次に示す兵器には進入が不可能な地形がある。部隊の中にこのような兵器が1つでもあると、その部隊はその地形に進入できなくなる。

車両	山岳、海には進入できない
兵員	海には進入できない
ヘリ	山岳には進入できない
艦船	海、浅瀬の他の地形には進入不可

## 【搭載・輸送】

### ★輸送の必要性

戦場となるマップは非常に広大である。こうした広大な戦場では、移動速度の遅い兵器は前線に到達するのにたいへん時間がかかる。また、しばしば海や山岳で隔てられているために侵攻が困難な場合もある。こうした場合に、輸送部隊による輸送が必要となるのだ。輸送をうまく行えるかどうかが攻略の鍵となることもある。なお、輸送について考える場合は地上部隊の輸送と航空機・ヘリの輸送とは基本的にかなり違うものなので注意してほしい。

### ★搭載識別記号

部隊の輸送を行うとき、搭載識別記号はたい

N	Nは艦載機を表す。艦載機とは空母に着艦できる航空機のことをいう。空母という限られたスペースで離着陸を行うので、大型の航空機はこの分類には属さないのだ。
V	VはVTOL機を表す。VTOL機は垂直離着陸機とも呼ばれ、ヘリのように垂直に離着陸を行うことのできる航空機である。従って、このゲームでVTOL機は搭載に関してヘリと同じように扱われている。
H	Hはヘリを表す。ヘリは垂直離着陸が可能で、さまざまな輸送兵器に着艦できる。具体的には、空母、ヘリ空母、揚陸艦に着艦できる。
G	Gはすべての地上兵器を表す(ただし以下のI、L、Fは除く)。戦車や対空ミサイル車両などのことである。これに属す兵器は大型航空機、揚陸艦、輸送艦に搭載できる。
I	Iは空挺隊以外の兵員を表す。兵員とは小隊最大編成数が15である兵器のことをいう。兵員は輸送する場合に、車両ほどかさばらないのでさまざまな輸送兵器に搭乗できるのだ。具体的には、大型・小型輸送機揚陸艦、輸送艦に搭乗できる。
L	Lは空挺隊、空挺戦車、ジープ隊を表す。これに属す兵器は空挺降下が可能である。空挺降下とは航空機からパラシュートなどを使って地上に降りることである。従って、この兵器の特徴として山岳、海以外のあらゆる場所で部隊の展開が行える。搭乗できる兵器は兵員と同じである。
F	Fは砲兵を表す。この識別はマニュアルには記されていないが、兵器基本性能表などで砲兵を見るとFとなっている。砲兵は小隊最大編成数が8で空挺降下もできないのでGに属してもよいはずである。しかし、砲兵は輸送する場合に車両ほどかさばらないと考えられるので、兵員と同じ輸送兵器に搭乗できるのだ。

へん重要である。搭載識別記号とは輸送される側につけられた記号であり、その兵器がどのような輸送兵器に搭載(乗)、着艦できるのかを示すものである。この記号は識別記号の3文字目のアルファベットのことである。記号の内容については【兵器種類】のところで説明したが、ここではもう少し詳しく説明する。

### ★輸送部隊と輸送能力

輸送能力をもつ兵器を含んだ部隊を輸送部隊と呼ぶ。輸送能力をもつ兵器は6種類に分類でき、それぞれ搭載できる兵器の種類と数が決まっている。各兵器の輸送能力は小隊情報や基本性能表の搭載識別と書かれた欄で確認できる。その欄の搭載識別記号の中で白字で表示されているものを搭載できる。ここではどのような種類の輸送兵器があり、それぞれどのような兵器をどれくらい搭載できるのかを表に示す。

輸送兵器	搭載可能兵器	1ユニットの搭載可能数
大型輸送機	G, I, L	1、2小隊
小型輸送機	I, L	1小隊
ヘリ空母	V, H	4小隊
空母	N, V, H	8、10小隊
揚陸艦	V, H, G, I, L	4、5小隊
輸送艦	G, I, L	4小隊

## ★部隊の搭載

実際にゲームで輸送を行う場合、あらゆる場所で部隊を搭載できるわけではない。輸送兵器の種類によって部隊を搭載する場所は決まっている。例えば、大型輸送機の場合には部隊を搭載できる場所は空港のみである。なぜならば、部隊を搭載するためにはいったん着陸しなければならず、航空機が離着陸するときには空港ぐらいの長い滑走路が必要であるからだ。このように部隊の搭載を行える地形は非常に限られている。搭載を行える場所を次の表に示す。

輸送兵器種類	搭載可能な地形
大型輸送機	空港
小型輸送機	空港
空母	海、浅瀬、港
ヘリ空母	海、浅瀬、港
揚陸艦	港
輸送艦	港

注) ヘリ、VTOL 機の揚陸艦への搭載は海、浅瀬でも可能。

## ★部隊の展開

部隊を搭載したら目的地まで部隊を輸送し、そこで部隊を降ろさなければならない。部隊を降ろすことを部隊を展開するという。部隊の展開も搭載の場合と同様にどこでもできるわけではなく、地形による制約がある。ここでは、地上部隊の展開と航空機・ヘリの展開とに分けて説明する。

### 1. 地上部隊の展開

地上部隊を輸送できる兵器には輸送機、揚陸艦、輸送艦がある。まず、艦船による輸送を行う場合には、部隊の展開は港および浅瀬で行える。次に、輸送機の場合は搭載部隊が空挺降下を行えるならば山岳、海を除くあらゆる場所で部隊を展開できる。空挺降下を行えない部隊の場合には空港でのみ部隊を展開できる。

### 2. 航空機・ヘリの展開

まず最初に航空機・ヘリの場合、部隊の搭載は輸送が目的ではなく補給が目的であると考えるべきである。なぜなら、航空機やヘリは搭載されても一定のカウントが経過すると自動的に部隊が展開されてしまうからである。したがって、部隊の展開は輸送部隊の行動範囲であればどこでも可能である。輸送部隊による補給については【補給】を参照すること。

## ★輸送の手順

これまで搭載・輸送について説明してきたが、

ゲームにおいて具体的にどのように指示すれば部隊が搭載され、輸送されるのだろうか。ここでは、その手順について説明する。

1. 輸送部隊を搭載地点に移動させる。搭載地点は搭載行動基準の目的地の所に表示される。この目的地は、たとえそこが部隊を搭載できない場所であっても指定することができる注意すること。
2. 搭載地点の近くにいる被輸送部隊を輸送部隊の所まで移動させる。
3. 部隊が搭載され、輸送部隊の移動目的地まで部隊が輸送される。

## ★搭載・輸送のルール

1. 輸送は作戦命令の搭載基準と移動基準に従って行われる。搭載基準は部隊を搭載する地点を探すための基準であり、移動基準は部隊を展開する地点を探すための基準である。
2. 1つの輸送部隊は最大で4つの部隊を輸送できる。
3. 輸送部隊が戦闘で被害を受けた場合は、被輸送部隊も同じ割合で被害を受ける。
4. 搭載識別記号が異なる兵器で編成された部隊（主力戦車と空挺戦車の部隊など）は輸送部隊に搭乗できない。

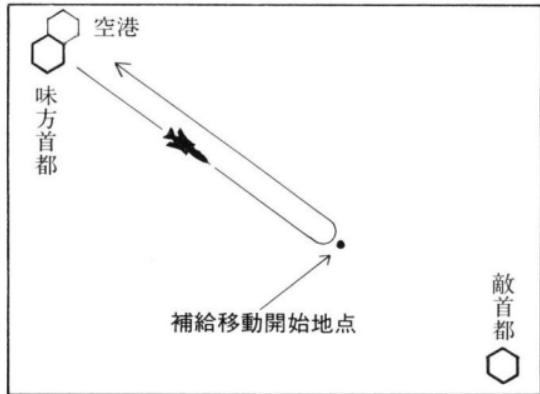
## 番外コラム 行動基準の不思議

大戦略III'90の行動基準には謎が多い。それぞれの基準には積極的とか普通、消極的（あるいは遠距離、中距離、近距離）などと書いてあるが、その具体的な数字はいくつなのだろうか。気になっていろいろ調べてみると、さまざまな条件が複雑に絡み合って、泥沼の様相を呈してくる。それでもまあ、ゲームをプレーするうえでは、搭載基準が遠距離だろうが中距離だろうが大して問題はなく、要はこれらを行なうか行わないかだけ決めておけばよいことがほとんどである（いざとなったらプレイヤーが直接位置を指定してしまえばよい）。

ところがある日、補給基準を普通にしておいて突然“墜落しました”と表示されたことがあった。ウームこれはおかしい！　というわけで、航空ユニットの補給基準を調べてみた。

### 実験方法

まずはマップエディタでテストマップを作成した。といってもマップの両端に敵と味方の首都があり、さらに首都の近くに味方空港があるだけのものである。（味方首都（2, 2）、敵首都（126, 126））。



マップ左上の空港から味方の飛行機が燃料満載で飛び立ってから、マップ右下の敵首都をめざすわけだが、そこまでの距離が遠いので、ある程度燃料を消費した時点で引き返すはずである。そのときの航空機の消費燃料を求める。機種はそれぞれ代表的なものを選んだ。作戦は遊撃作戦とし、補給基準だけを積極的、普通、消極的と3通りに変化させ、それ以外のコマンドは変化させない。遊撃作戦としたのは、移動が建物移動に設定されており、目標地点が自動的に敵首都近辺になるからである。

表の補給基準というのは、消費燃料／初期の満タン燃料である。ただし、移動カウントの細かい値は状況により多少変動があるので、+/-5%程度の誤差はあると思って欲しい。実験値は3回行ったときの平均値である。

補給基準が100%というのは墜落するまで飛んでいたことになる。つまり補給を“行わない”にするのと結果的には同じことである。

## 結果その1

			積極	普通	消極
F	<b>F-14</b> 満タン 700	消費燃料	700	700	700
		補給基準	100%	100%	100%
	<b>F-16</b> 満タン 600	消費燃料	600	600	600
		補給基準	100%	100%	100%
	<b>ハリアー</b> 満タン 400	消費燃料	168	400	400
		補給基準	42%	100%	100%
	<b>A-10</b> 満タン 500	消費燃料	157	252	500
		補給基準	31%	50%	100%
C	<b>B-52</b> 満タン 1000	消費燃料	1000	1000	1000
		補給基準	100%	100%	100%
	<b>S3バイキング</b> 満タン 1000	消費燃料	1000	1000	1000
		補給基準	100%	100%	100%
H	<b>アバッチ</b> 満タン 600	消費燃料	150	310	600
		補給基準	25%	52%	100%
	<b>イロコイ</b> 満タン 700	消費燃料	180	344	700
		補給基準	25%	49%	100%

A-10のように、補給を消極的にしておくとまったく補給しないで墜落するまで飛んで行ってしまうものがある。もしかすると、補給しようとした時点で空港からあまりに遠いので補給を諦めてしまった、という悲しい事情？もあるのかも知れない。そこで今度は、空港から5~6ヘックス離れたところに手動で目標位置を設定した。この場合でも燃料が少なくなると基地に引き返すわけだが、そのときの消費燃料を調べた。それ以外の条件は同じとする。

## 結果その2

			積極	普通	消極
F	<b>F-14</b> 満タン 700	消費燃料	525	590	640
		補給基準	75%	84%	91%
	<b>F-16</b> 満タン 600	消費燃料	424	480	540
		補給基準	71%	80%	90%
	<b>ハリアー</b> 満タン 400	消費燃料	182	242	329
		補給基準	46%	61%	82%
	<b>A-10</b> 満タン 500	消費燃料	132	260	380
		補給基準	26%	52%	76%
C	<b>B-52</b> 満タン 1000	消費燃料	785	850	927
		補給基準	79%	85%	93%
	<b>S3バイキング</b> 満タン 1000	消費燃料	730	816	916
		補給基準	73%	82%	92%
H	<b>アパッチ</b> 満タン 600	消費燃料	150	310	450
		補給基準	25%	52%	75%
	<b>イロコイ</b> 満タン 700	消費燃料	160	340	528
		補給基準	23%	49%	75%

今度はさすがに燃料切れで墜落することはなくなった。それにしても補給基準はまちまちだ。積極的：普通：消極的で約3割：5割：7割などとなっている雑誌や本もあるが、それほど単純ではないようだ。

また、補給をしようとした時点で空港へ戻れないことがわかると、特攻隊に変身してしまうという悲しい習性がある。とくに遊撃作戦は索敵範囲が近距離であるにもかかわらず、近くに攻撃対象がないとかなり遠方まで飛んで行ってしまうので注意が必要である。

このコーナーはガスキン石塚（使えない）が半ば暴走気味に大戦略を斬りまくってしまったものです。ゲームに疲れたとき読んでいただこうと思ったのですが、いっそう疲れてしまうかもしれません。

## こら COLUMN 大戦略III'90 悲劇集

### @タイコンデロガの悲劇

艦船を配置するには非常な時間と、多大な出費を覚悟しなければならない。それだけに艦船を登場させることは、大戦略プレイヤーの夢でもある。

そして今日、私はついにあこがれのイージス艦（タイコンデロガ）を配置した。防空システムを完備した最新鋭のハイテク艦だ。まさに艦隊の守り神といったところであろうか。

イージス艦が、敵戦闘機をばたばた落すところが目に浮かぶ。ムヒヒッ。

イージス艦を配備させるとどこからか敵のハボックが寄ってきた。「愚か者め、イージス艦の恐ろしさを見せてやるわ！」

……しかし期待に反して、敵の一発の攻撃でイージス艦は海の藻屑と消えてしまった。

実はそいつはAレベルのハボックであった。本来は1%の攻撃率が26%にまでアップしていたのだ。

### @私の日本語ワープロの悲劇

野球艦船（観戦） 艦載弁（関西弁） ご小隊（ご招待）

大きなあ 大きなあ 部隊（舞台）にいー 立あーち

これは著者のワープロソフトで変換したものである。ちなみに「とむきやつと」も「れおばるど」も一発変換してくれる。

## こら COLUMN 創作つくりばなし集

### ①最終手段

我がブルー国は、レッド国を完膚なきまでに叩き潰そうとしていた。あらゆる拠点を配置不能の状態にした上に、レッド国のすべてのユニットをマップ上から抹消しようとしていた。マップ上はいたるところ青に染まっていた。

レッド国にとってはまさに屈辱的な敗退である。そして最後まで逃げていた赤の潜水艦に、対潜ヘリがとどめの攻撃をくらわそうとしたときだ...!?

突然、ブルー国の建物が破壊建物に変わり部隊が消滅した。そして一言メッセージ「首都が破壊されました」。

どうやら、潜水艦による核攻撃という最終手段にやられたらしい。そしてマップ上には破壊建物のみが残ったのはいうまでもない。

### ②史上最強の歩兵

敵はもう首都のみになった。残すは歩兵1小隊のみ。戦車が猛烈に射撃する。攻撃機は猛爆する。勝利はすぐそこかに見えた。しかしどうしても最後の1人が死がない。それどころか、こちらの部隊が次々にやられ、ついには攻撃ヘリまで撃ち落とされてしまった。

これは何かのバグに違いない。そう思いながらおそるおそるその歩兵をクリックするとそこには「ランボー」と書いてあった。

### ③A-10の悲劇

A-10は燃料が少ない。大戦略III'90でもそれは変わってはいなかった。

今回の私のプレーしたマップのゲームでは、占領部隊がもたもたしていたために前線に飛行場が確保できず、首都近くに最初から1つあるものだけだった。おかげでA-10は前線に致達する前にいつも燃料が切れ、その実力を発揮できずに終っていた。

そしてある日、A-10の怒りが爆発した。あろうことか味方のLVTP7にその実力を発揮してしまったのである。「とにかく何でもいいから攻撃したかった」と後にA-10が語ったかどうかは不明である。

## こらCOLUMN 大予言 大戦略III'95（仮称）はこうなる！？

### \*生物化学兵器

化学兵器も登場します。これらの兵器は非常に強力で、付近一帯の敵を一掃してくれることでしょう。ただし、これを使用すると世界中を敵にまわすことになります。同盟国はいうに及ばず自国の都市や前線部隊も敵に寝返ることがあります。

### \*地雷

敵の進撃を鈍らせるために地雷を敷くことができます。ただし味方の部隊に教えておかないと、味方がやられることになります。

### \*原子力推進

現在はまだ潜水艦や空母にしか使われていない原子力推進だが、この頃には戦車や航空機の中にも原子力推進をしているものがあるかもしれません。

原子力だから航空機もいくらでも飛んでいられます。しかも落ちるとそこら中に死の灰をばらまくから、恐くてうかつに撃ち落とせないとくりやまさに最強の兵器といえましょう。ただし飛んでる最中にいきなりメルトダウンなーんてこともあるのでご注意。

### \*残骸

かつて戦いがあったところでは、戦車の残骸によって移動速度が遅くなります。また人が大量に死んだ土地では怨霊がとりついて、事故が起りやすくなっています。

### \*朝令暮改をしてはならない

ユニットが人格を持っていますので、しそっちゅう命令を変更すると、あなたは信用を失った結果ユニットが勝手に動き回り、命令を聞かなくなってしまうでしょう（私の場合、すでにその傾向がありますが…）。

### \*距離と命中率

間接攻撃の兵器はその距離が離れるにしたがって命中しにくくなります。また攻撃目標との間に何か部隊がいると、その部隊が敵であれ味方であれぶち当る可能性があります。

## こらCOLUMN 大戦略進化論

## \* 大戦略がRPGに進化したら……

「ある平和な村に暮らしていたホーくん。しかし最近村では妙な噂が流れている。何でも悪の大魔王タイコンデロガが復活するというのだ。そこでホーくんは旅に出て、成長しジュウホーくんやエリートホーくんになるのだ。ちょっと屈折している君にはゲリラホーくんというコースもある。まあいずれにしても最後には悪の大魔王タイコンデロガを倒し、この世が暗黒の世界になるのを防ぐ……」なーんてストーリーになるのかしら。大魔王を倒すために、まずは弱いジンミンホーで経験値稼ぎなんてちょっとシュールだな。

## \* 大戦略がアドベンチャーゲームに進化したら……

「\*\*戦争殺人事件」とかいって、次々と死人がでるからきっと終らないだろう。もっとも犯人が敵の軍隊だということは推理するまでもなくわかりそうだ。

## \* 大戦略がシューティングに進化したら……

一瞬で弾切れをおこすに違いない。

## \* 大戦略がマージャンゲームに進化したら……

「麻雀大戦略」とかいうタイトルだけなら結構あるかもしれない。(もちろん脱衣麻雀)

## \* 大戦略がビジネスソフトに進化したら……

戦争がビジネスにならないように祈るしかない。

## こらCOLUMN 大予言 10年後の大戦略

## \* DS-WINDOWS (DaiSenryakuWINDOWS)

15×15のウィンドウと30×30のウィンドウと生産・配置ウィンドウが同時に開けて、32ビット機ではマルチタスク(大戦略III'90とキャンペーン版大戦略IIとか私の希望としては大戦略と原稿を書くソフト)ができるなんてのはどうでしょう。もちろん拡張メモリとハードディスクがないと使えないのはいうまでありませんが..

## こら COLUMN プレイヤーレベル別 生産指南

大戦略III'90では252もの兵器(アメリカだけでも60種類)が用意されていますが、いくつもある兵器の中から必要なものを選んで生産するのは非常に難しいものです。そこであなたのレベルに見合った兵器の生産方法を伝授しましょう。

まずはあなたのレベルのテストです。次のうち当てはまるものがいくつあるか数えてください。

1. 大戦略ものは大戦略III'90が初めて。
2. 戦闘機と攻撃機の区別がつかない。
3. 補給をうまくできない。
4. 生産カウントから1ターンの間にできる兵器の数が計算できない。
5. あなたはこの本を買っていない。

**該当するものが0~1個→人間級** あなたには言うことはありません。この本を参考にして究極の生産方式を目指してください。

### 該当するものが2~3個→ピテカントロプス級

あなたは陸上兵器だけを作りましょう。航空兵器や艦船を使うにはまだまだ進化が足りません。

歩兵戦闘車と、対空兵器、自走砲から一種類づつ選んで生産しましょう。できれば生産が速くできて弾数の多い奴がお勧め。アメリカだったらLVTP7、チャバレル、M109で決まり!

ただし、海の向こうにはこれでは攻めてはいけません。人間に進化して航空機を活用するか、猿に退化して空中起動歩兵を量産するかしましょう。

### 該当するものが4~5個→猿級

歩兵戦闘車か空中起動歩兵のみを生産しましょう。

敵と陸続きのときには歩兵戦闘車のみ、そうでないときは空中起動歩兵のみでOK!とにかくそれだけをまさに猿のように生産し続けましょう。

もちろん戦闘では勝てないものと思ってください。これは猿である以上仕方がないでしょう。しかし潰しても潰しても湧き出してくるあなたの部隊の数に押され敵は後退していくに違いありません。

そしてあなたはこう叫ぶのです。

「はっはっはっ、猿をなめるなよ」

## こら COLUMN 珍プレイ迷プレイ

大戦略III'90では、駒の一個一個を実際に動かすのはコンピュータで、人間は作戦を立てるだけでいいから、本当はゆったりプレイしていてもよいはずですが、実際は作戦命令だけではコンピュータは何をしてかすかわかったものではないから、目を離していることはできなくなっています。

将棋でいえばちょうど、熊さん、八つあんレベルの下手な人を後ろからアドバイスしているようなもの。だから一手ごとに修正してやらないと、飛車を桂馬と交換されてしまったり、王手を見逃したりしてしまうのです。

それでもターンが進んでユニットが増加し、プレイヤーの集中力が減退すると、目のとどかないところでコンピュータはとんでもないことをしています。ここではそんなコンピュータの珍プレイを集めてみました。

### ◎一途な対空車両

最初に発見した敵は思ったとおり、空中機動歩兵だった。味方の対空車両がこれの撃墜に向かっている。「ウーム、いいぞいいぞ」

しかし敵は危険を察知したのか、単に燃料が切れたのか、突然逃げ始めた。しかし、追いつくはずもないのにそのヘリを犬のように追いまわす対空車両。

そのとき、脇の方からひょっこりとハインドが視界に飛び込んできた。しかし対空車両は目の前の敵を無視して、追いつきもしない空中機動歩兵を狙ってるときもんだ。人間だったら「まあ、とっても一途なおかた」という評価も成り立つが、ここではそうも言ってられない。そんなことをしている間に、装甲車が1部隊なくなってしまったんだから。

そして、ついに視界の外まで逃げられたとき、「目標を見失いました」「目標を見失いました」「目標を見失いました」... のメッセージが10回も連呼され、頭にきた私は自分を見失いました。

### ◎普通に戦闘

戦闘に対する態度を「積極的」に設定しておくと、ろくなことがない。要するに自分の弾が目標に当る可能性があれば戦闘を仕掛けるから、歩兵が攻撃ヘリに戦闘を仕掛けるということを平気でやってしまう。(たいていはロケット弾の返り討ちにあって全滅してしまう)

そこで「普通」に設定しておけば安心かというとそうでもない。T-64がATMでヘリを攻撃するならまだしも、歩兵戦闘車までが機関砲でヘリを攻撃してくれるからだ。はっきりいってこれは絶対普通とは言えない。

## ①この世界の常識

コンピュータはときどき戦艦なんかを作ってくるが、私はよほどのことでもない限り放っておくことにしている。そんなものを真面目に潰そうと思ったらたくさんの部隊と時間が必要で、そんなことをする暇があるなら敵の首都に突き進んだ方が賢明というわけだ。

ゲームも中盤にさしかかった頃、ついにアイオワ（世界最強の戦艦）が姿を現した。しかし何を思ったか攻撃ヘリがアイオワに戦いを挑んだのである。

戦艦とヘリとでは、小錦とちびっこ相撲ぐらいの差があるので……。

「お前のような愚か者は墜されてしまえ！」

ということでその部隊を見捨てたところ、なんと次のターンでそのヘリがアイオワをロケット弾で沈めてしまったのである。

こんなこと江畑謙介が聞いたらびっくりして腰を抜かすに違いない。どうも世間の常識はこの世界では通用しないようだ。まあ常識の違いが生んだ名プレイとでも言えましょうか。

## ②目的と手段

もう首都は目前、敵の妨害もほとんどなく歩兵戦闘車が無人の荒野を敵の首都に向かって進んでいた。勝利はもうすぐかと思われた。が30秒ほど目を離している間に、なんと首都のとなりの工場を占領し始めているではないか！すぐ目の前にがら空きの首都が横たわっているというのに……。将棋でいえば、王が取れる状態なのに飛車に目がくらんでそれを取ってしまうようなものである。

どうやらユニットどもはこのゲームの目的すら理解していないらしい。



## 大戦略Ⅲ'90 ガイドブック

---

発行日 1991・6・15 初版第1刷  
1992・3・10 初版第3刷

---

著 者 角藤陽一郎・吉田圭司郎・石塚辰郎・高木正輝  
まん画 重松昌樹

協 力 (株)システムソフト  
(株)総合ビジネスアシスト



発行者 牧谷秀昭

発行所 秀和システムトレーディング株式会社  
東京都港区赤坂8-5-29チェックビル 〒107  
03-3470-4941

印刷所 誠美堂印刷株式会社

製本所 大宮製本株式会社

printed in Japan

---

ISBN4-87966-236-4 C3055

定価はカバーに表示しております。

落丁本・乱丁本はお取替え致します。なお、本書に関するご質問  
は小社編集部宛、ご質問の主旨、住所、氏名、電話番号等明記の上、  
書面にてお願い致します。

秀和システムトレーディング株式会社

ISBN4-87966-236-4 C3055

# ゲーム

## キャンペーン版 大戦略II ガイドブック

●大戦略ファンに向けて、戦略のたてかたや細かな戦術を中心解説しました。ユニットの組合せ方や部隊の展開のさせ方、パズルのようなトリッキーなテクニック、さらに根底に流れる戦略的な考え方など「キャンペーン版 大戦略II」のおもしろさがさらにアップします。

☆付録：短期決戦マップ集

ゲームに時間がかかりすぎるという声が多いなか、忙しい方でも楽しめるように、ショートターンで終わるマップを付けました(5" 2HDフロッピ 1枚)。

角藤 陽一郎 監修

A5版(5" 2HDフロッピ 一付き) 226頁

定価2,200円 本体2,136円

## ダンジョンマスター ガイドブック

●「ダンジョンマスター」は欧米で数々の賞をとった人気ゲームです。この本にはトリッキーなパズルの解き方、パーティの育て方、魔法モンスター攻略法などが詳しく書いてありますまた、すぐに答えを知りたくないゲーマーのために本文はヒント、答えは袋とじの2段構えにしました。

☆付録：ダンジョンマップ(白地図)

自分でマップを作るのがめんどくさいという人のために白地図をつけました。

永田 浩史・小林 健志 共著

A5判 182頁 定価1,600円 本体1,553円

## 続・ダンジョンマスター ガイドブック —カオスの逆襲—

●リアルタイムRPGの傑作「ダンジョンマスター」がさらに面白くなつて帰ってきた。迷路をさまよい多数の敵を討ち負かし、無事に使命を果たせるか！そんなダンジョンの戦士達に表裏多数のアドバイスを提供します。

永田 浩史・小林 健志・石塚 辰郎・奥田 恒也 共著

A5判 190頁 定価1,600円 本体1,553円

## シムシティ ガイドブック

●基本からさまざまな問題の対処の仕方などを詳しく解説しました。さらに、まじめなシムシティをちょっととなめからバロディ化するなど、あらゆる切り口から解説し、おもしろさをとことん追求しました。ゲームを楽しむための増幅機としてご利用下さい。

石塚 辰郎・野田 祐己・春日 秀美 共著

A5判 176頁 定価1,400円 本体1,359円



秀和システムトレーディング株式会社 定価1,800円(本体1,748円)

ISBN4-87966-236-4 C3055 P1800E