

Login
Books

キャンペーン版
大戦略Ⅱ
パフォーマンスブック

ログイン編集部
特別編集

キャンペーン版 大戦略Ⅱ

パフォーマンスブック



ログイン編集部特別編集
ビジネス・アスキー刊

Login Books

ビジネス
アスキー

PC-8800シリーズ版最新の大戦略を アグレッシブにサポートする解説書

ログイン編集部の大戦略攻略チームが再び立ち上がった!

PC-8800シリーズ用キャンペーン版大戦略Ⅱの

すべてをここにお見せしよう!!

ハイパフォーマンスな解説書であること間違いなしだ

Login Books

ログイン編集部

特別
編集

ビジネス
アスキー

Strategic Confrontation II for the Campaign Performance Book

キャンペーン版大戦略Ⅱ パフォーマンスブック

ログイン編集部特別編集
ビジネス・アスキー刊

CONTENTS

■第1章 ハイパフォーマンス 『キャンペーン版大戦略II』を分析する!

『キャンペーン版大戦略II』の意義	8
『キャンペーン版大戦略II』の特徴	9
ゲームの初期設定について	11
自部隊に命令を与えよう!	13
1. 移動	13
2. 戦闘	15
3. 補給	18
4. 降車	19
5. 生産	20
6. 部隊表	21
7. 全体図	21
8. 補助表	22
9. 設定	23
10. 終了	23
各地形の役割について	24
建物の特徴	24
その他の地形の特徴	25
マップエディタは1粒で2度おいしい!	26
生産タイプ編集で世界をわがものに!	30
ユーティリティー解説	38

■第2章 12カ国を結ぶホットラインズ

アメリカ1	42
アメリカ2	44
西ドイツ	46
ソビエト	48
東ドイツ	50
ワルシャワ	52
イギリス	54
フランス	56
イスラエル	58

スウェーデン	60
日本	62
中国	64

■第3章 『キャンペーン版大戦略II』の兵器庫

兵器基本性能表の見かた	68
まずは兵器の分類を覚えよう	69
隣接攻撃用武器の解説	70
間接攻撃用武器の解説	71
航空機	72
ファントム2/ラファール/トムキャット	73
イーグル/F.ファルコン/MiG-21	74
MiG-23/MiG-29/MiG-31	75
Su-27/フオージャー/ミラージュ3	76
ミラージュF1/ミラージュ2000/タイガー2	77
クフィル/ドラケン/ビゲン	78
グリペン/ハリアー/トーネードADV	79
スターファイター/フィンバックB/F-117	80
ホーネット/スカイホーク/イントルーダー	81
コルセア/A-10/ジャギュア	82
S.エタンダール/三菱F-1/アルファジェット	83
Su-24/Su-25/Su-17	84
F-111/FSX/MiG-27	85
ファンタンA/トーネードIDS/輸送機	86
ヘリコプター	87
イロコイ/ブラックホーク/アパッチ	88
ヒューイコブラ/Mi-8ヒップ/Mi-17ヒップH	89
Mi-24ハインド/Mi-28ハボック/PAH-1	90
ガゼル/S.ビューマ/リンクス	91
ホッカム/オスプレイ	92
戦闘車両	93
M1エイブラムズ/M60A3/T-80	94
T-72/T-64/T-62	95
レオバルド2/レオバルド1/チャレンジャー	96
チーフテン/センチュリオン/89式戦車	97
74式戦車/ルクレルク/AMX-30	98
メルカバMk3/Sタンク/80式戦車	99

69式戦車/BRDM-2/AMX-10RC	100
スコープオン/テレグインAGS/ヤグアル2	101
Ikv91/62式軽戦車/PT-76	102
60式無反動砲/AMX-13/M901	103
対空車両	104
ゲパルト/ローランド2/DCA30	105
87式対空自走砲/SA-9 ガスキン/SA-8 ゲッコウ	106
SA-13ゴーフル/ZSU-23-4シルカ/M48チャパレル	107
RCM748レイピア/81式対空ミサイル/M163対空砲	108
ZSU-X/クロタル/ADATS	109
ARMAD/80式対空自走砲/63式対空自走砲	110
ホーク/SA-4 ガネフ/SA-6 ゲンフル	111
自走砲・対空車両	112
BM-21/M1973/M109	113
MLRS/75式155mm/75式130mm	114
155GCT/Vk155/83式自走砲	115
輸送車	116
M2 ブラッドレイ/マルダー/FV501ウォリアー	117
BMP-1/BMP-2/AMX-10P	118
PbvG/M113/73式装甲車	119
LVTP-7/88式歩兵戦闘車/77式兵員輸送車	120
トラック	121
補給車	122
補給車	122
兵 員	123
歩兵/重歩兵/エリート兵	124
動員兵/人民兵/ゲリラ兵	125
艦 船	126
駆逐艦	126
空母/ヘリ空母/輸送艦	127

■第4章 現代兵器の基礎知識'90 ニューカム一解説

『キャンペーン版大戦略II』の最新兵器を追求する！ 130

■第5章 ハイテンション・アンド・ハイプレッシャー

キャンペーンゲームモードの解説 140

キャンペーン1	142
キャンペーン2	146
キャンペーン3	150
キャンペーン4	154
キャンペーン5	158
キャンペーン6	162
キャンペーン7	166
キャンペーン8	170

■第6章 コマンダーの資質を試す20ミッションズ

ノーマルマップモードの解説	176
1. Island Campaign	178
2. At the Orient	180
3. SUPER BATTLE	182
4. CENTRAL ISLAND	184
5. Walking Shadow	186
6. STREET FIGHT	188
7. Northeast Plain	190
8. Triumphal Cry	192
9. MULTI MISSION	194
10. Russin Roulette	196
11. Before Dawn	198
12. Bay of Tactics	200
13. Defense Force	202
14. Midnight Sun	204
15. South West 5	206
16. MOON SONG	208
17. War of Strait	210
18. Lake at Nigti	212
19. Self Your Baby	214
20. Sea Battle	216

■第7章 極秘指令“ストーンリバー”を攻略せよ!!

『キャンペーン版大戦略II』のプロデューサーは語る	220
---------------------------	-----

カバーデザイン 今井邦孝(今井デザイン事務所)

第 1 章

ハイパフォーマンス 『キャンペーン版大戦略Ⅱ』 を分析する!

まず最初に、『キャンペーン版大戦略Ⅱ』の
資質について解説しよう
新たなシステムを導入して、8ビット大戦略は
大きく変わったのだ
ゲームコマンド群を中心に
プレイのすべてを追求していくぞ



『キャンペーン版大戦略Ⅱ』の マスターになる!

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』の意義

懐かしの名作、PC-9801シリーズのパソコンゲームとして売り出された、ストラテジック・シミュレーションゲーム『現代大戦略』からはや5年。

これだけの人気を持つ秘密は、一度でもプレイした人ならよくお分かりだろう。それは、ざっとこんな感じだ。

☆見たり聞いたりしたことがあり、憧れでもあった現代の最新兵器がゲームに登場し、自分でそれらを操れるという快感。

☆コンピュータだけを相手にするゲームが多い中、人間どうしてプレイしても十分に楽しむことができる汎用性のあるシステム。

☆コンピュータを相手にした場合の、適度に強く、かといって強すぎない思考ルーチン。

☆限りのあるパソコンの機能の中で、グラフィックや効果音などを充実させつつ、プレイアビリティ(プレイのしやすさ)を高く保っているゲーム全体のバランスのよさ。

このような優れた資質を持つ『現代大戦略』の後、『大戦略パワーアップセット』が発売され、より面白いゲームとして仕上がった大戦略シリーズは、当然のごとくPC-9801シリーズだけのゲームでは収まらず、『大戦略88』などの8ビットパソコンへと移植されることになったのであった。

PC-9801版と比べれば、やはりスペックに見劣りするPC-8800版ではあるが、その後『SUPER大戦略』となって、『現代大戦略』に

も引けを取らない性能を持つことになったのだ。

しかし、PC-8800版の大戦略シリーズが進歩している間、PC-9801版の大戦略シリーズも黙って停滞しているわけではなかった。そう、『大戦略Ⅱ』の出現だ。

間接射撃という攻撃方法を取り入れ、艦船ユニットや大型航空機が採用され、部隊の合流や分散、建物の耐久度など、システムに大きな改善がなされて、より凝ったゲームに仕上がっていた。

また、大戦略シリーズに類似したシステムを持ち、舞台を現代からファンタジー世界へと移し、ユニットも戦車や飛行機ではなくモンスターにチェンジさせた『マスター・オブ・モンスターズ』というゲームも発売された。このゲームでは初めて“キャンペーンゲーム”という概念が考え出されたのだ。

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』(PC-8800シリーズ)は、今までの大戦略シリーズのよいところだけをうまく吸収し、プレイアビリティを高く保ちながら、凝り性のわれわれを十分に満足させてくれる逸品といえそうだ。

☆PC-8800版大戦略シリーズ一覧☆

1986年	大戦略88
1987年	大戦略マップコレクション
1988年	SUPER大戦略 SUPER大戦略マップコレクション
1989年	キャンペーン版大戦略Ⅱ
1990年	???

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』の特徴

より成熟度を増した『キャンペーン版大戦略Ⅱ』は、PC-8800ダイセリヤカーが待ちに待った間接攻撃や艦船ユニット、キャンペーンモードの採用など、欠くことのできないシステムがあふれているのだ。

1. 反撃されない間接攻撃の採用

間接攻撃とは、隣接していない敵部隊で射程内にあるものに対して、一方的に攻撃を加え被害を与える攻撃方法なのだ。

しかし、すべての兵器ユニットが間接攻撃を行なえるわけではなく、間接攻撃専用の武器を搭載しているユニットのみに限定されている。ある意味で特権のようなものだ。

間接攻撃は、移動の前に行なわなければならない。まずF・2キーで“攻撃”コマンドを選択すると、射程内のヘックスがカラーで表示されるので、照準を敵部隊に合わせてリターンキーを押す!!

間接攻撃のよいところは、こちらから一方的に攻撃することができ、相手からの反撃をいっさい受けないため、被害を被ることがないというところ。

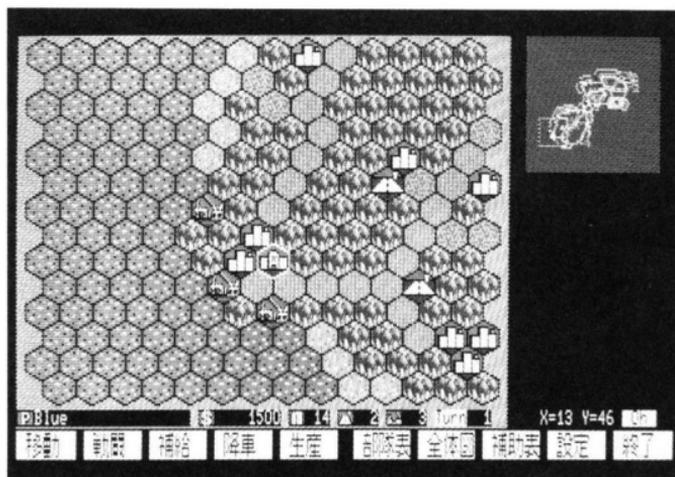
しかし、よいところばかりではない。間接攻撃にも重大な弱点があるのだ……。

それは、隣接攻撃用（隣接するヘックスから敵に攻撃を加える行為。当然反撃もある）の武器を持っていない場合には、懐に飛び込まれたらなす術がないということ。間接攻撃用の武器は、隣接攻撃には使用できないのだ。加えて一部の兵器は、防御力がやや低いという点もあげられよう。

従って、最前線は主力戦車やドッグファイト用の戦闘機に維持してもらいつつ、間接攻撃用兵器でその後方から援護射撃を行なうという戦法が有効かと思われる。

この間接攻撃用兵器の使いかたが、戦いを勝ち抜くための非常に重要なポイントになることは、まず間違いないのだ。

■キャンペーン版大戦略Ⅱの画面



2.隣接攻撃におけるイニシアティブ制

『SUPER大戦略』の場合は武器によって先制権が決まっていた。たとえばSAMミサイルと爆弾の場合は、SAMミサイルが先に攻撃を行ない、その後生き残った兵器ユニットが爆弾を投下するという具合だ。

ところが、『キャンペーン版大戦略II』では武器による先制権は廃止され、代わりに熟練

度(レベル)によって先制攻撃が仕掛けられるようになったのだ。

また、自分から攻撃を仕掛けた場合に、防御側の熟練度が攻撃側よりも小さかったときは、攻撃側は先制攻撃をすることができる。

これで、部隊の熟練度を上げる楽しみが増えるというものだ。

3.艦船ユニットと港の登場

艦船ユニットは、首都から半径5ヘックス以内にある港でのみ生産が可能なのだ。

艦船ユニットの特徴をひとことでいうと、カタい(防御率)・高い(価格)・遅い(速度)という感じになる。

このうち、高価な点とスローなスピードについてはいただけないが、防御率の高さには目を見張るものがある。艦船に被害を与える

ためには特別な武器が必要で(対艦ミサイルや爆弾など)、通常の陸上部隊などでは攻撃不可能なのだ。

海の広いマップでは、コンボイを繰り出して制海権だけではなく、制空権までも掌握してしまえ(SAM2の射程を利用する)。空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4種類の艦船をフルに使い、海の覇者となるのだ。

4.同盟の締結

プレイ前の初期設定で、4ヵ国間の同盟締結を設定することができることになった。

同盟を締結すると、同盟国の部隊のZOC(Zone of Control:支配地域)の中に入ってもそのまま移動を続けられたり、同盟国の都市や空港で燃料や弾薬を補給できたり(部隊の補充は不可)する。当然ながら、同

盟国から攻撃を仕掛けられることは皆無だ。

同盟を解除したいときは同盟国の部隊を攻撃すればいいが、同盟が解除されるときには自国のフェイズ(順番)が強制的に終了され、同盟国領内の部隊が全滅させられるため、十分に検討してから敢行するべきだ。裏切りとはそういうものなのだ。

5.キャンペーンゲームモードの新設

『マスター・オブ・モンスターズ』をプレイしたことがある人は既にご存じのことと思うが、改めてキャンペーンゲームの説明をしよう。

キャンペーンゲームとは、自分の国の部隊が8つのマップを通じて組織的に戦い抜き、最終的な勝利をものにするというゲームモードなのだ。

ひとつひとつのマップを決められたターン

内に終了し、終了時に生き残った部隊を経験値もそのままにして次なるマップへ引き継いでいく。そして、さらなる戦いを続けるというわけなのだ。

戦いの始めには、その戦いが引き起こされたいきさつや、戦略的にどこが重要なポイントになりうるかなどの状況説明が入り、ゲームの雰囲気盛り上げてくれるのだ!

ゲームの初期設定について

ゲームの初期設定とは、ゲームをプレイする上での基本中の基本。基本が一番重要なのだ。

同じマップをプレイする場合でも、設定を少し変えるだけで難しくも簡単にもなってしまう魔法のコマンドがこれだ！

1. 国名

自分が担当する国や、相手の国の名前を自由に換えられる。これは、ゲームにのめり込む上でなかなか重要なことなのだ。

につき敵国の名前にはちょっと気に入らないアイツの名前を入力してみたり(暗いかな)、仲よし同盟国にはお気に入りの名前をつ

けてあげたりすれば、ゲーム中についかけ声をかけたりするときに便利便利。

なかなかこれといった名前が思いつかない人は、とりあえず自分の名前だけでもつけておこうか。国名はゲームの途中で変更できるから、気の向いたときにつけ直そう。

2. プレイヤー

これは参戦する国のうち、誰がどこを担当するのかを設定する項目。

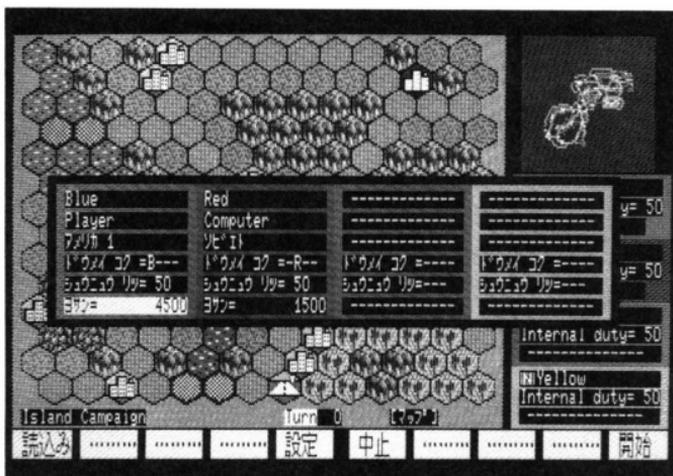
多くのマップは、プレイヤーがブルー国を担当することになっているが、たまには違った色も楽しんでみたくなると思う。そんなときは、この項目で設定を変更するのだ。

ブルー国の初期設定が不利になるように設

定してあるため、なかなか勝てないという人も、この項目をちょちょっとなら操作して有利な国を選択するといいいのだ。

また、多人数でプレイする場合も、誰がどの国を担当するのかよく相談の上、設定したほうが身のためだろう。

■ 初期設定の画面



3. 生産タイプ

生産タイプは、『SUPER大戦略』と同じく12種類。その中でも、『最新鋭』がなくなって新たに『東ドイツ』が登場した。

ログインでは、「多くのプレイヤーは『アメリカ1』でプレイする」という情報を得ているが、皆さんはどうだろう？ たまには違った

生産タイプでプレイしてみると、戦いかたなどが変わってまた面白いものなのだ。

祖国である日本を選ぶもよし、いつもは敵役のソビエトを選ぶのもまたよしというところだ。生産タイプに関する詳細は、41ページの第2章にばっちり出ているぞ。

4. 同盟

同盟の結びかたには、3国同盟対1国、2国対2国、2国対1国対1国などいろいろと考えられる。ただし、フタマタをかけるような同盟は認められていない。

同盟を結ぶことのメリットについては先にも述べたが、改めてここで整理してみよう。

☆同盟部隊のZOC(支配地域)に入っても移動を継続できる。

これは、同盟国と肩を並べて戦うときなどに重要になってくる。普通は他国部隊の支配地域に入ると、それ以上進めなくなってしまうという制限があるのだが、同盟国の部隊になればその制限などなくしてしまお

うという心の広い考えかたなのだ。

☆同盟国の都市空港港では、燃料と弾薬に限り補給可能となった。

これはとくに、同盟国の方面へ援軍を派遣する場合に重要となる。近くに自国の建物がない場合には便利このうえないぞ。

☆同盟国からの攻撃は一切ない。

もし、自国の地形が2国に挟まれているような場合、そのまま戦えば部隊を両方に割かれてしまい、戦力が無為に分散してしまう(これを2方面作戦とかいったりする)。もし片方の国と同盟を結ぶことが可能なら、敵に後ろを見せる必要がなくなるので、戦いを有利に展開することができる。

5. 収入率

収入率の設定を変えることにより、経済的な制限を加えることができるのだ。

熟練者の中には、限られた軍事費をどううまくやりくりして、安価な兵器で効率よく敵に打撃を与えるかといった、厳しい戦略を自分に要求している人もいる。コンピュータが

弱すぎるとお嘆きならば、この項目でハンディをつけて、さらに腕を磨くといいのだ。

逆にどうしても勝てない人は、敵の収入率をウンと低くしてやればいいのだ。そして、新しいマップに移るたびに収入率の差を縮めてやれば立派なダイセンリャカーになれるぞ。

6. 予算

『キャンペーン版大戦略II』の初期予算は、0～100000\$までの間を500\$刻みで設定することが可能なのだ。

艦船ユニットなどは非常に高価なので普通

に戦っているとなかなか生産することはできないが、初期予算にその分を組み込んでおけば、最初のターンから艦船をバッチリ揃えることができるのだ。

いよいよ部隊に命令を与える!

『キャンペーン版大戦略II』は『SUPER大戦略』の流れをくんでいるためプレイビリティが高くなるよう考えられている

命令には大きく分けて2種類あり、

5つの“軍事コマンド”と5つの“補助メニュー”に分かれているのだ

f-1 移動

“移動”とは、ある地点にいる部隊を他の地点へ移動させるということであるが、その中にはとても多くの要素が含まれているのだ。ただヤミクモに、敵の首都へと突撃すればよいというものではないぞ。

部隊にはそれぞれ固有の移動力というのが決められている。航空機は1ターンに移動できる距離は大きい、歩兵はほんの2~3ヘックスしか移動できない。

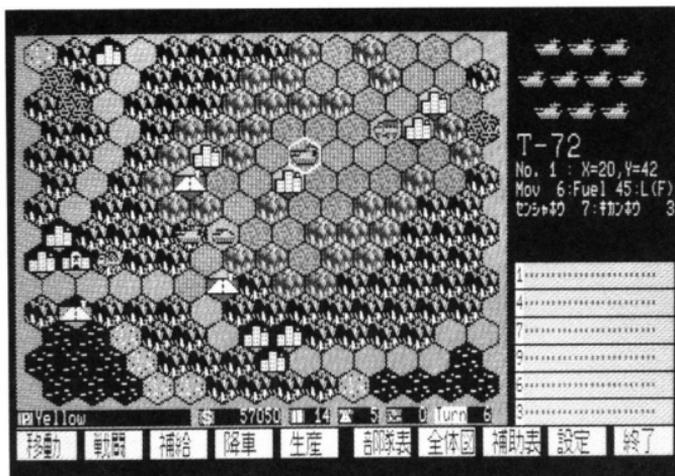
また地上部隊には、移動しやすい地形と移動に困難な地形がある。道路や平地など、容易に移動できる地形では移動力と同じだけのヘックス数を移動可能なのだが、森林や砂漠、荒地などを進む場合には2倍から3倍の移動力を費やす必要がある。つまり1ターンに動ける距離は、2分の1から3分の1になっ

てしまうのだ。

1ヘックスを移動するのに必要な移動力の数字は“移動消費率”と呼ばれ、これはまた部隊の“移動タイプ”によっても変化する。たとえば移動タイプが兵員の場合は、森や砂漠でも移動消費率は1のままなのだが、キャタピラやタイヤを使って移動する部隊は、移動消費率が2になるといった具合だ。移動タイプは、全部で9種類、航空機・キャタピラ1~3・タイヤ1~3・兵員・艦船だ(地形についての詳細は24ページ参照)。

さらに、移動が終わった地点で使用可能な行動コマンドがいくつかあり、それらも考慮に入れて最適なルートで移動することが勝利に近づくことになるのだ(移動後の行動コマンド解説は、14ページから始まるぞ)。

■移動の画面



●“移動→乗車”のセオリー

“乗車”とは、移動力の低い部隊を他の輸送部隊に乗車(搭載)させて、目的地までの移動を速やかに行なおうという概念。

歩兵を敵よりも早く展開させれば、それだけ自分の領土が早い時点でひろくなるというわけなのだ。

乗車にもいくつかの種類がある。まず、もっとも多用される歩兵輸送のための乗車から説明しよう。

歩兵を輸送するには、輸送ヘリを用いた空挺部隊と、輸送車を用いた陸上部隊のふたつが考えられる。空からの輸送のほうがより速い動きになるのだが、輸送車の中には戦闘力の高いタイプもあり、輸送終了後の歩兵の生存率を考えるとどちらがよいともいえないだろう。地形や敵の動きなどの状況に応じて使い分けなければならないのだ。

次に、車両の輸送について説明しよう。この行動は『SUPER大戦略』にはなかった要素で、今後の戦いに非常に重要なポイントとなりそうだ。車両を輸送できる部隊には輸送機と輸送艦とがあり、空と海からの輸送が可能となっている。

輸送機の場合は移動力が高いため、最前線へ増援部隊を送り込むときに使えば非常

に効果的なのだ。ただし、輸送機への乗車や輸送機からの降車は、空港でしか行なうことができないので注意を要する。

輸送艦による輸送は、つまり揚陸作戦ということなのだ。海を挟んでいると陸上部隊は侵攻が不可能なため、輸送艦による輸送に頼らざるをえない。また輸送艦に乗車(乗船)するためには、輸送艦が港に停泊中でなければならない。嬉しいことに、降車のほうは港でなくてもOKなのだ。だから揚陸って感じね。

輸送という行動全般に通じることで注意しなければいけないのは、絶対に敵からの攻撃を受けてはいけないということである。

もし輸送中に被害を受けると、輸送されている(被輸送)部隊まで一緒に被害を受けることになる。これでは被害は倍増するし、万が一全滅ともなれば、輸送されていた部隊は戦わずして葬られることになってしまう。悲惨の極みなのだ。

中には、敵の攻撃をかいくぐって自部隊を上陸させる“強襲揚陸”などというちょっと大胆な作戦もあるが、よくよく勝算を確信してからでない、単なる無謀な作戦に終わってしまうぞ。数ターン先の敵の動きまでも見通す目を養え!

●“移動→占領”は大戦略の最重要コマンド

兵員部隊にのみ可能な作戦行動で、敵の建物もしくは中立の建物を占領することによって自国の領土を増やす行動だ。

兵員部隊が、敵や中立の建物の上で移動を終えた場合、その建物は自国の所有する建物となる。敵の首都を落とすときも、これとまったく同じ要領だ。

占領した建物が都市・首都ならば、次ターンから軍事費を徴収することができる。また、自部隊に補給補充をすることも可能(同盟国

軍に補給をすることもできる)。

ただし兵員部隊は防御力が著しく低いので、なるべく最前線へは近づかないようにしたほうがいいだろう。地上戦ならば最前線は戦闘車両に任せ、その後に間接射撃部隊を置く。そして兵員部隊は最後方につけるのが理想だ。

逆に最前線にある建物を必死で占領し、そこを重要な補充拠点として押しまくるテもある。つまり、戦車や航空機をローテーションさせて補充。荒技も成功すれば気持ちいいぞ。

●“戦闘”の定義4カ条

各国が自国の領土の拡大を行なっていけば、いつかどこかで衝突するのは避けられない事実。そんなときは、ためらわず敵をやっつけるのみだ。従来の隣接攻撃と新たな間接攻撃を巧みに使い分け、敵の部隊に多大な損害を与え続けることができれば、勝利はほとんど手にしたようなものなのだ。

それではその、被害を最小限に抑えつつ敵に多大な損害を与えるにはどうすればよいのかを考えてみよう。

まず、第一に敵の性能をよく知るといことが肝心だ。昔から「敵を知り己を知れば、百戦危うからず」というとおり、敵の性能をよく把握して弱点を探り出し、そこをうまく攻撃すれば安価な兵器でも十分戦うことができるのだ。

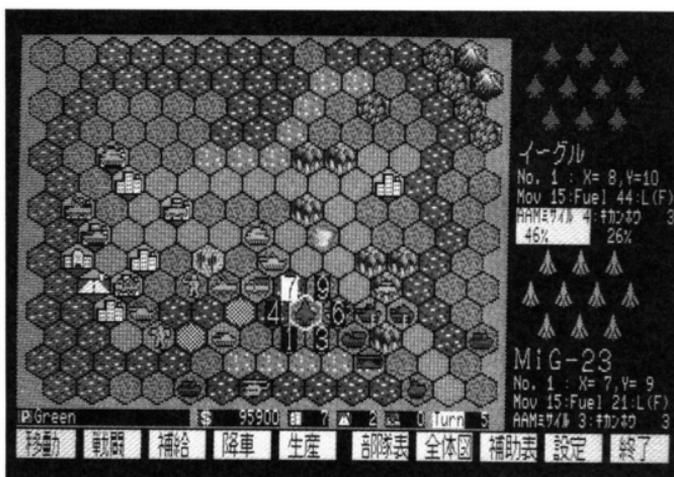
次に大事なものは、戦力の集中ということだ。弱い兵器でも、数が集まれば実にあなどりがたい存在となる。いくらレオパルド2が強いとて、BRDM2が3台まとめて攻撃すれば無事では済まないのだ。両側を敵に挟まれたときも、まず片方だけに戦力を集中して打

撃を与えておくのがセオリーといえるのだ。

また、部隊全体のバランスというのも非常に肝心なことのひとつなのだ。あり余る軍事費にものをいわせて高価な主力戦車を大量に配備していても、対空兵器の準備を怠れば、敵の攻撃ヘリに翻弄される。悪くすれば、全滅の憂き目にあうかもしれないぞ。

最後に、一番大事で、かつ困難なことが全体を把握する目をもつことだ。マップごとに戦局は大きく変化するので、特定のマップでは通用する戦法も他のマップではまったく意味をなさないこともある。大平原のマップでは、地上部隊の数を揃えて戦線を確保しなければならぬだろうが、山脈や海峡によって侵攻ルートが狭められたマップの場合には、地上部隊の数が多すぎるとかえって邪魔になったりするのだ。

以上のように、戦闘とは弱肉強食をそのまま現わす行動といえる。中途半端な戦闘は、必ず痛い目に会うと思って間違いないぞ。戦闘が始まったら、とことん戦うのだ。勝利はわれにあり!!

■リアルな
戦闘シーン

●力と技のバランシング、“隣接攻撃”

“隣接攻撃”とは、マップ上で隣合って位置した敵部隊に対して行なう攻撃のことをいう。

基本的に戦闘は同時戦闘なので、攻防どちらかが有利ということにはならない。ただし、敵部隊よりも経験値の高い自部隊が攻撃を仕掛けた場合に限り、先制攻撃を行なうことができるので、これを利用しない手はないのだ。

また、『SUPER大戦略』譲りのグラフィックと効果音は、相変わらずの臨場感を味わわせてくれるはず。

大戦略をプレイしていれば、隣接攻撃を避けて通るわけにはいかないことは、改めていわずともご存じのことと思う。領土を拡大し、敵首都を目指して侵攻するためには、どうしても敵部隊を攻撃しなければならないのだ。敵部隊を攻撃するときには、やみくもに近くにいる部隊で仕掛けるのではなく、先の“戦闘の定義4ヶ条”にもあるように、敵の弱点を突き、自軍の戦力を集中して効率のよい戦いをしなくてはならないのだ。

軍事費に余裕があるのなら、そんな小細工はしなくても、一番性能のよい兵器をどんどん前線に送り込めば勝てるかもしれないが、多くの場合は財政難に悩まされることになる

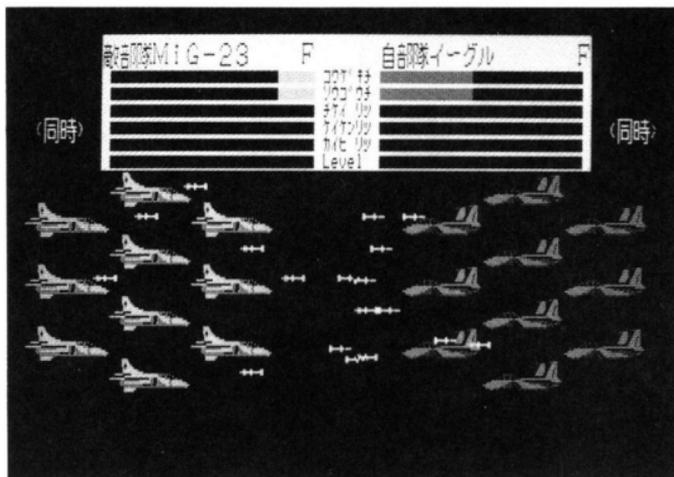
だろう。

そんなときは、コンピュータが航空機を作ったから航空機で対抗するといった、「目には目を」の作戦ではなく、対空ミサイル車両でうまく敵機を攻撃すればいいのだ。もし敵が、最新鋭の戦車の大軍を率いてやって来たときに対空兵器の配備が少ないという弱点を同時に見つけたならば、迷わず攻撃へりて反撃するというように、その場の状況に合わせて臨機応変に戦略を立てるべし。

もうひとつ大事なことに、地形の防御効果の最大限利用ということがある。地上部隊を戦わせるときには、同じ性能の兵器でも森に位置するのと道路とでは2倍、いや3倍くらいの差がでるのではないだろうか？ 身を隠すというのも、戦闘時のセオリーのひとつだ。

それともうひとつ、前述のおさらい。最前線での隊列の組みかたが重要だ。つまり、防御力の高い部隊が、間接攻撃部隊や兵員部隊などの弱い部隊を取り囲むような隊形を常に保つことが、自軍の被害を少なくするコツといえる。とくに兵員は、敵から目の敵にされるので注意しよう。ひとりでも生き残っていれば、占領作戦が遂行できるのだから！

■隣接攻撃の画面



●『キャンペーン版大戦略II』の目玉は“間接攻撃”だ！

“間接攻撃”とは、長い射程を持っている武器を搭載した間接攻撃部隊が、隣接していない敵部隊に対して一方的に損害を与えることだ。間接攻撃用の武器はAAM2、SAM2、対艦ミサイル、カノン砲、ロケット砲の5種類。

この攻撃法は、移動してしまっただけでは実行できない。必ずその場で攻撃(F・2)だ。武器の選択場面で、カノン砲などの長射程の武器を選択すると射程内のヘックスだけがカラーで表示される。照準カーソルを任意の敵部隊に合わせて、いざ発砲！ ヒューンとそこまで弾が飛んでいくわけなのだ。

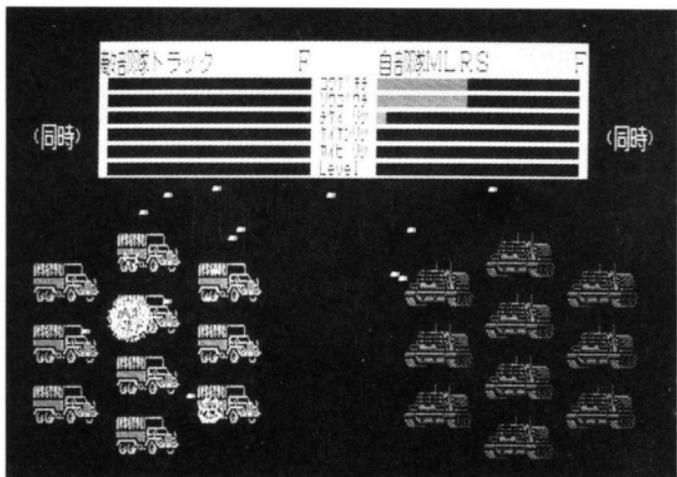
ただし、間接攻撃にもそれ相応のリスクがある。それは……、外れることがあるのだ。具体的に説明すれば、風向きや弾道計算のちょっとしたミスによって(!?)、着弾点がズレてしまうということらしい。このとき、ただ弾が外れるだけならまだしも、着弾点に自部隊がいようものなら、味方の頭上にワラワラと弾を降り注いでしまうことになる。弾が外れる確率は、ロケット砲、カノン砲、ミサイルの順に高いぞ。ロケット砲は面制圧用武器なので広範囲に降り注いで当たり前で、ミサイルは誘導装置のおかげで当たって当然かな。

多少の危険性は伴うものの、間接攻撃は使いかたを間違わなければ非常に強力な戦力になり得るのだ。なにしろ攻撃しても反撃は皆無なのだから、もっとも効率のよい攻撃法といえる。逆に弱点といえば、これらの武器を隣接攻撃に転用できないという点だろうか。戦車戦やドッグファイトを、ちょっと離れたところから援護する形が望ましい。もしくは、本物のトムキャットのように艦隊防空用に使ってみるとかね。

援護射撃は多ければ多いほど有利な気はするが、最大部隊数が48部隊という制限もあって、やむをえず前線を守る兵器を生産しなければならないことも多い。前線部隊と間接攻撃部隊との比率をどれくらいにするかが、司令官であるプレイヤーの腕の見せどころとなるのだ。

また、従来の大戦略では航空機がわか物顔で飛び回っていたのだが、これからは間接攻撃兵器が大量に配備されている地帯には、恐らく進入できなくなるに違いない。どこからともなく対空ミサイルが飛んでくるのだから、戦わずして哀れ空の藻屑と消え去る可能性もなきにしもあらず……、なのだ。

■間接攻撃の画面



●“補給”は戦略における命綱

“補給”とは、戦いや行軍に疲れた部隊に燃料や弾薬を補給したり、減台したユニットを補充したりして活力を取り戻すことなのだ。

補給を行なうためには、陸上部隊は都市、航空部隊は空港、艦船部隊は港の各建物に入っていないとばいけぬ。ただし補給車を使えば、陸上部隊とヘリコプター、そしてVTOL機(垂直離着陸機)に限り、燃料と弾薬の補給を行なうことができる。このときは、補給車に隣接したヘックスへ侵入すればいい。

戦場で敵を攻撃しまくってれば、残弾数はみるみるうちに減っていく。もし弾切れになろうものなら、その部隊はただの鉄屑だ。また、航空部隊の場合は燃料がなくなれば敵と戦わずして墜落することになり、いったい何のために生産したのだから分からなくなってしまふ。無意味な戦力の損失を防ぐためにも、マメな補給活動を続けるのがやっぱりいい。

これで、補給を欠かすことはできないことが分かってもらえたことだろう。補給を行な

える建物の数は限られている上に、部隊数が増えてきたり、前線から建物までの距離が遠くなってきたりすると、円滑な補給活動ができなくなってくる。そこで、補給車の出番とあいなるわけなのだ。ただし、補給車はほとんど武装というものを持ち合わせていないため、敵の攻撃にさらされることのないよう気をつけなければいけないぞ。補給車が全滅すると、戦団全体に大きなダメージを受けることになり、ピンチがやってくる。しかも、困っているときに限って、重大なピンチがやってくるものだ。

とくにキャンペーンモードの場合は苛酷な戦いが続く。部隊のユニット数が減ってきたら早めに、ユニットを補充してやろう。そのほうが、経験値も稼ぎやすくなるのはまず間違いない。経験値の高い部隊がいかにか有利かということは、“攻撃”のところで解説済みだ。

ハイパフォーマンスな兵器ほど、丹念なメンテナンスに対して敏感に反応してくれるぞ。

●“武装交換”とはなんだろう？

“武装交換”は、PC-8800大戦略ユーザーにとって『キャンペーン版大戦略II』で初めて登場した機能だ。これは航空機のみを与えられた特権で、“武装パック”と呼ばれる武器の組み合わせが2種類用意されている。空港に入ったらまず武装パック選択し、そして補給コマンドを実行するのだ。

武装交換が可能となったことで、今までのように、対空攻撃用と対地攻撃用の航空機を別々に生産する必要がなくなった。これは、軍事費や部隊数の節約に大きく貢献している。ゆとりのある分を地上部隊にまわせば、精強

な機械化部隊ができあがることになるのだ。

航空機を生産し前線へと出撃させる前には、戦況を十分に検討し、どちらの武装を搭載していくのかを慎重に決定しなければならない。敵の迎撃機がうなるほど待っている中に、爆弾を抱えて飛び込んだのでは、飛んで火に入る夏の虫になってしまうのだ。搭載武装の違いに気がついたら、前線に到着するのが多少遅れてでも途中の空港に寄って武装を交換したほうが、後悔しなくてすむと思うのだ。

各航空機が搭載する武装の詳細については、67ページの第3章を参照。

●“降車”の定義について

“降車”とは、輸送部隊が被輸送部隊（輸送してもらった部隊）を任意の場所に降ろすことをいう。今回は、輸送する側のユニットもされる側のユニットも、大幅に増えたのだ。

被輸送部隊を降車させるには、任意の位置まで移動した後にF・4キーを押す。すると隣接した6ヘックスに番号が表示されるので、気に入った場所を選択しさえすればいいのだ。ただし、被輸送部隊が進入できない場所への降車は不可能なので注意しよう。

『キャンペーン版大戦略II』では、新たな輸送部隊が登場している。それは空母とヘリ空母、輸送艦、輸送機の4種類。これらの兵器の採用によって、従来の歩兵輸送だけでなく、車両、ヘリコプター、VTOL機、そして航空機も運べるようになったのだ。足の遅い地上部隊を素早く展開させたり、はるばる海を渡っていくという海上輸送作戦を行なうことも

●安全で効果的な輸送作戦を遂行する

乗車してから降車するまでの行動を“輸送”と呼ぶわけだが、この輸送を効果的に行なうには、どのような点に気をつけたらよいか？改めてまとめてみよう。

輸送を行なう際に一番気をつけなければならないことは、輸送中は敵の攻撃を受けてはならないということだ。トラックや輸送ヘリ、輸送機、輸送艦のなんとモロイことか。敵の攻撃を受ければひとたまりもない。輸送中はの被害は搭載した部隊にまでおよぶので、ヤラれたらダブルショックだ。なかでも、輸送機や輸送艦などの大型輸送ユニットの場合は一度にふたつの部隊を載せられるので、トリプルショックになる可能性もある。

安全な輸送を行なうためには、補給路を確保するということが前提になってくる。補給路とは首都から前線までを結ぶ道のことで、

できるぞ。また、空母やヘリ空母を所要所に配置しておけば、動く空港として重宝すること請け合い。しかも艦載機の機動力と艦船の攻撃力を併せれば、海上を封鎖してしまうことも夢ではない。

輸送機と輸送艦についての乗車・降車ルールは前述のとおり。輸送機の場合は空港で乗車・降車を行ない、輸送艦の場合は港で乗車する。降車するときは、陸地に接岸すればOKなのだ。

輸送作戦の応用編として、二重の輸送というテクニックがある。兵員を搭載した輸送車両やヘリを、輸送機や空母などで運んでしまう方法だ。降車先での機動性を考えると、これはなかなかナイス。また、空母やヘリ空母でも兵員部隊を運べるといったウラをかいたような作戦が実行できて、もっとナイスな気分なのだ。

それも1本だけではなく何本か確保してあることが望ましい。この補給路に敵が侵入することのないよう、常に動きを監視しておきたいものだ。自国の領土に侵入してくる敵部隊は、早めに撃退しよう。

次に大事なことは、必要な部隊を的確なタイミングで輸送するということだ。次の局面ではどの兵科が足りなくなりそうかを予想して、前線に送り届けなければならない。これはかなり難しいことになるが、部隊を生産するのに1ターン、輸送部隊に乗車するのに1ターン、そして前線に到着するまでが？ターンかかるという計算を、大まかでもいいからしておけば所要時間の目安にはなるぞ。あとはグローバルな視点で、未来を予測しながら戦うことを心がければ、もう怖いものはないはずだ。

f-5 生産

“生産”とは、首都と首都に隣接する6ヘックス、および首都から5ヘックス以内にある建物において、軍事費を使って新しい部隊を登場させることだ。地上兵器ユニットの生産可能な建物は首都と都市、航空兵器ユニットの生産可能な建物は空港、艦船ユニットの生産可能な建物は港となっている。

この生産という概念は、普通のシミュレーションボードゲームにはあまりない考えかたで、大戦略シリーズ共通の大きな特徴のひとつとなっているのだ。

各国の兵器生産のバランスは、もちろん各プレイヤーの考えかたによって異なることだろう。地上部隊を重視するパターンや航空部隊を重視するパターン、またそれらをバランスよく配分したり、小数精鋭だったり安い兵器の大量生産だったり、さまざまな形になるはずだ。このうち、どれが一番よいという決定版はない。我流を押し通して自分の形を貫くのも、臨機応変に対応していくのも悪くない。

しかし、要点は似たようなことになると思

うので、簡単に説明しておこう。

まず、ゲーム序盤では領地の拡大を目指すために兵員部隊とそれを運ぶ輸送部隊が必要になってくる。

中盤になると、自国の領土がだいたい固まってきて、そろそろ敵のテリトリーに接する頃だ。戦いによって部隊を消耗することを考え、最前線を補強するための増援部隊(メインは戦車)を作らなければならない。また、その増援部隊を速やかに送り込むべく、輸送機などの輸送部隊も生産することになるだろう。

航空機の登場は、プレイヤーによっていろいろな考えがあるところなので、一概にいつ頃生産するのがいいのかわかりにくい。1ターンめの初期予算が豊富なうちに支援戦闘機(攻撃機)を作ってしまうのもいいし、期が熟すまで地道に軍事費を蓄えるのもいいぞ。

生産上の注意をあえていうならば、部隊全体のバランスが極端に偏らないようにしたほうがいいということぐらいだろうか。特定の分野に強い兵器にも、ちゃんと弱点はあったりするものなのだ。

■生産の画面



f-6 部隊表

“部隊表”は、自国の全部隊を一覧表にして表示する機能なのだ。

この表には、ユニット名称、移動タイプ、熟練度、機数(耐久数)、座標位置、燃料、搭載武器など、部隊の情報のほとんどすべてをまとめている。ゲーム中に部隊数が増えてきて自軍の把握が難しくなってきたときには、とりあえずこの表を呼び出して確認してみるといいだろう。

たとえば、すべての部隊の行動を終えた

と思っても、画面の隅に1部隊だけ未行動のまま残っている場合もある。そうならないためにも、自軍のフェイズを終了する前に部隊表で全部隊の状態をチェックしてみよう。この部隊表からは、任意の部隊を1発で選択できるので、しごく便利だ。

ミスのない戦略を実行するためのマストアイテムその1、部隊表はざっとこんな感じで使いこなしてほしい。自信を持ってオススメするぞ。

f-7 全体図

“全体図”は、通常のゲーム画面(ビュースクリーン)ではマップ全体の把握が難しい、と感じた場合に使いたい機能だ。

この機能では、3種類のマップを選択、表示することができる。

まずマップ全体の地形を表示する“全体図”そして、マップ上の部隊の展開を表示する“部隊図”。3つめは、地形と部隊の展開を同時に表示する“全体図+部隊図”ってな感じだ。

マップ全体図は、1ターンめの最初にじっくりとながめるべきものだろう。地形を読み

取って侵攻ルートを決め、生産の予定を立てるのだ。

部隊図では、敵味方部隊すべての位置が読み取れる。つまり、マップのどのあたりに兵力が集中しているのかがひと目で分かるため、敵の前線の弱い部分や逆に自軍のもろそうな部分を知るために大いに役立つぞ。

しかも、これら両方の図を同時に表示させると、部隊がマップ上のどこに展開しつつあるかが、さらに正確に知ることができるわけだ。マストアイテムその2も使えるぞ!

■ 部隊表の画面

Blue		国 部隊表												
No	ユニット名称	移動	L	数	座標	Gas	武器1	武器2	武器3	武器4	輸送	W		
1	騎兵	歩	0	5	42,49	000	騎銃	騎銃	騎銃	騎銃	騎銃	騎銃		
2														
3	歩兵	歩	0	8	44,53	58	70mm	8	Not 0	Not 0	Not 0	633		
4	M1エイブラムズ	+	92	0	4	43,55	1	戦車	2	機銃	4	Not 0	Not 0	
5														
6	M1エイブラムズ	+	92	0	5	13,61	19	戦車	4	機銃	4	Not 0	Not 0	
7	補給車	9	1	0	6	39,51	53	機銃	5	Not 0	Not 0	Not 0		
8	M1エイブラムズ	+	92	0	8	13,62	43	戦車	6	機銃	4	Not 0	Not 0	
9	ホーク	+	92	0	6	11,61	24	SAM2	2	Not 0	Not 0	Not 0		
10	ホーク	+	92	0	7	38,49	0	SAM2	0	Not 0	Not 0	Not 0		
11	ブラックホーク	航空	F	8	51,53	22	RCT	2	機銃	4	Not 0	Not 0		
12	MLRS	+	92	0	9	37,49	46	RCT2	6	Not 0	Not 0	Not 0		

f・8 補助表

“補助表”には、3種類がある。“基本性能表”と“地形防御率表・移動消費率表”、そして“比較攻撃率表”だ。これらの表の切り替えは、ROLL UPキーまたはROLL DOWNキーで行なえる。

まずは、基本性能表から説明していこう。この表は兵器ユニットの基本性能を知るためのもので、移動タイプ、価格、搭載燃料、武装とその弾数、輸送などのデータについてまとめられている。この中でとくに利用価値の高そうなデータは、移動タイプと価格ではないだろうか。敵の移動力があらかじめ分かっているならば、次のターンにどこまで侵攻してくるのかがある程度予想することができる。また敵兵器の価格を知ることによって、攻撃目標を価値の高い兵器に集中する作戦をとることもできるのだ。

次に地形防御率表・移動消費率表だ。

地形防御率表は、戦闘時に影響する地形防御率を示している。最前線で微妙な行動を要求されるときに、呼び出してみる事が多く

なるはず。

移動消費率表は、移動タイプ別の踏破力を示したものだ。各地形を移動する際に消費する移動力が分かるのだ。前述の全体図で侵攻ルートを決定し、次にルート上の地形の具合をこの表で把握するという作戦の立てかたがいかもかもしれない。

最後に比較攻撃率表だ。これは自部隊が敵部隊を攻撃したときに、どのぐらいの確率で撃破するかを数値で示している。攻撃側140兵器vs防御側140兵器の組み合わせで、すべての兵器の対戦比較が可能となっているのだ。もちろん、敵に攻撃を仕掛けられた場合の値を知ることもできるぞ。

攻撃を仕掛ける前に、そして敵の侵攻を阻もうと部隊を前へ送り出す前に、この表でチェックを入れてもっとも有効な兵器ユニットをぶつけてやろう。面倒臭いと思ってもちやんとチェックしておけば、後であわてふためくこともないに違いない。細かいことの積み重ねが、最終的な勝利を招くのだ。

■比較攻撃率表の画面

比較攻撃率表	MIG-23				MIG-21				Su-17				Mi-24 ハインド			
	機関		機関		機関		機関		機関		機関		機関		機関	
Blue	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
MIG-31	30	20	0	19	22	20	0	0	25	17	0	15	0	0	0	0
Su-27	19	13	0	12	14	13	0	0	16	10	0	9	0	0	0	0
Su-24	44	30	0	28	33	30	0	0	37	25	0	22	0	0	0	0
ウォーシャ	48	32	0	30	36	32	0	0	40	27	0	24	0	0	0	0
ホツカム	0	60	0	58	0	60	0	0	0	55	0	52	0	18	0	0
Mi-17 ヒップH	0	72	0	69	0	72	0	0	0	65	0	62	0	21	0	0
輸送機	57	38	0	36	42	38	0	0	47	32	0	29	0	0	0	0
T-80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	56	0	0	0
T-72	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	57	0	0	0
ZSU-X	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	49	0	0	0

f-9 設定

「設定」とは、プレイする前もしくはプレイ途中に、ゲームの環境を設定したり、ゲームの中断やデータの保存などを行なうためのコマンドなのだ。

設定できる項目には、戦闘モード、ゲームの保存、プレイヤー変更、効果音、新規読み込み、ゲームの中止、無条件降伏の7種類がある。

戦闘モードの設定は4段階。普段は、画面狭く弾が飛び交う「リアルファイト」か、適度なスピード感のある「中速表示モード」でプレイしている人が多いことだろう。その他にも戦闘画面を一切省略する「高速表示モード」と、自軍の戦闘のみをリアルファイトで表示する「自動モード」がある。

ゲーム保存のコマンドは、文字どおりゲーム中のデータをセーブするときに使うコマンド。重要な局面では、RPGのようにセーブ&

ロードを繰り返し、気に入る状況になるまでやり直したいものだ。

効果音の欄は、サウンドのON/OFFを切り替えるためのもの。

プレイヤー変更の欄では、各国の担当者をコンピュータか人間のどちらかに変更することが可能だ。コンピュータが弱すぎると思ったら生産だけでも手伝ってやるとか、前線の自部隊だけは自分で動かしてあとはコンピュータに任せるとか、使い道はさまざま。

新規読み込みとゲームの中止、無条件降伏は、進行中のゲームを放棄するときを使う。どれを選択するにしても後で泣きを見ないように、進行中のゲームは一応セーブしてから実行したほうがいいぞ。ちなみに、無条件降伏は10ターンめ以降でないといけないので、念のため。しかし、真のダイセンリャカーには無用のコマンドなのだ。

f-10 終了

「終了」は、自軍の行動をすべて終えたときに、次の国へ順番を受け渡すためのコマンドだ。勢いよく「終了っ！」してしまう前に、未行動の部隊はないかどうか、部隊表でもってキッチリ調べておきたい。念には念を入れたほうがいい。それでOKならば、思いっきりリターンキーを叩いて終了なのだ。「さあ、いつでも来い!!」ってな感じでね……。

ここで、ゲームオーバーの条件についても説明しておこう。

以下の条件のどれかに適合した場合に、ゲームオーバーとなる。

1. 敵国の首都を占領した場合
2. 敵国の部隊を全滅させた場合
3. 200ターンめを過ぎた場合(引き分け)
4. 人間担当のすべての国が降伏した場合

はつきりいって大戦略シリーズの醍醐味は、敵国の首都を占領することにある。敵の首都を占領して建物が自国の色に変わるとき、感激のあまり鳥肌が立ってしまうのだ。首都の占領作戦には執拗な抵抗が付きものだが、占領してしまえば都市の数も一気に増えるので、収入も激増。多国戦を戦い抜く場合、とくに有効な作戦なのだ。

敵の部隊を全滅させたときには敵の首都は自国の都市となるが、あとはすべて中立の建物になってしまうので、2ヵ国戦や多国戦の最後の国を落とすときに試してみるといいだろう。

なお、200ターンめを過ぎてでも敵国を落とせないときには、引き分けということになるのだ。プロ野球みたいに、決着がつくまでプレイさせてくれたらなあ。

地形の役割について

生産と補給の拠点となる地形

地形の中で、生産と補給が行なえるものは、周知のとおり首都、都市、空港、港といった建物だ。なかでも首都と都市からは軍事費が入ってくるので、戦略的なポイントにもなってくる。戦いは主として、これらの4つの建物を奪い合うために行なわれるのだ。

マップ上では、建物の色が国の色と同じになっていて一目で所属が分かるようになっている。また、中立の建物はミズイロだ。

4種類の建物が、戦いにおいて重要な拠点になることは既にお分かりだろう。では、その拠点を奪い合うときには何を心掛けておくべきか、もう少し詳しく説明してみることにする。

まず、敵が優勢な戦いの場合は、この建物

をうまく利用して戦わなければならない。前線の位置を建物より2〜3ヘックス敵のほうへ寄せて、ユニット数が少なくなった部隊を建物で補充しながら戦うと、思ったより長く持ちこたえられるのだ。いわゆる、戦国時代に活躍した鉄砲隊の戦いかたと同じパターン。

逆に自軍が優勢ならば、敵に部隊のローテーションをさせないような戦いを心掛けよう。敵の建物に近づく前にいったん前進を止めて戦力を蓄え、一気に敵の建物まで押し切ってしまうのだ。つまり、敵の部隊に補充する暇を与えないわけ。

下の表には、4種類の建物の特性が示してある。ゲームを始める前に、よく読んでおくとかメになるのだ。

建物の特性表

首都		都市	
	地形防御 50		地形防御 25
<p>1国にひとつしかない司令塔で、日本の国会議事堂、アメリカのホワイトハウスのようなものだろうか。ここを占領されると同時に国が滅亡してしまうのだ。地形防御率は50と山に次いで高く、陸上部隊の生産や補給・補充も行なえる。敵の首都を責めるときには、なかなかしぶとい抵抗を見せるので注意と忍耐が必要だ。</p>		<p>占領下にある都市の数で、毎ターンの収入力が決まる。収入力の増大=兵器の質の向上となるため、戦いはこの都市の争奪戦となるのだ。地形防御率も25あり、首都から半径5ヘックス内の都市では地上部隊の生産が、それ以外でも補給や補充を行なえるため、前線に自国の都市があるとまるで砂漠のオアシスのようにありがたいものだ。</p>	
空港		港	
	地形防御 15		20
<p>燃料がつきると墜落してしまう航空部隊にとっては、まさに命綱のような存在だ。首都から半径5ヘックス内の空港では、航空機とヘリコプターが生産可能。また、それらの部隊の補給や補充も空港で行なうことができる。攻撃力の高い航空部隊を効果的に稼働させるには、空港をキープしておくことが先決だ。しっかりメンテナンスしてやろう。</p>		<p>新登場の艦船ユニットは、首都から5ヘックス内の港で生産可能。艦船ユニットには、他の兵器と違って“耐久数”という概念がある。1隻の船が、敵からの攻撃に何回耐えられるかという設定値だ。これは船によって値が異なるので要チェック。攻撃を受けて耐久数が減ってきたら、寄港して補充(修理)すべし。沈むと相当もったいない気がするぞ。</p>	

その他の地形が持つ特性

ほとんどすべての地形は、地上部隊が移動する際の燃料消費に影響を与える。兵器の移動タイプと地形の燃料消費率の関係は、補助表の“地形防御率表・移動消費率表”を参照してほしい(F・8キー)。

また、戦闘の際に各地形が部隊の防御力に影響を与えるのは、既にご存じのことだろう。

“地の理”を生かせば、安価な地上兵器で高価な敵戦車や超高価な敵戦闘機にダメージを与えることができるのだ。事実、M901などは森に身を隠し、TOWミサイル発射機だけを枝葉の間から出して攻撃するという。われわれダイセンリヤカーも、ぜひとも見習いたい戦法のひとつだ。

その他の地形の特性表		要塞	
	地形防御 50		防御の要となる人工の地形なのだ。ここに部隊を籠らせておくと、しぶとく戦うことができる。敵に奪われないように注意したいものだ。
	道路 地形防御 0		平地 地形防御 5
	これも人工の地形、移動消費率が最も低く、陸上部隊が一番早く移動できる地形なのだ。ただし、防御率は0なので、敵地に近づいたら堂々と通行するのは止めよう。		平野、空き地、草原といったところか、キャタピラで移動する部隊は、道路と同じ移動消費率で通過できるのだ。ここで戦闘するのもできるだけ避けたほうがいい。
	荒地 地形防御 15		砂漠 地形防御 10
	瓦礫や岩石がむき出しのままの地形。地上部隊がここを通過するのは、多くの場合、通常の3倍はかかるのだ。しかし、地形防御率が若干高くなっているのはありがたい。		砂漠、砂地、砂丘の類。キャタピラでもここを移動するときは、平地と同じというわけにはいかないのだ。攻める側にとってはあまり嬉しくない地形なのだ。
	森 地形防御 35		山 地形防御 60
	地形防御率が山・要塞に次いで高い。この地形に隠れて戦うようにすると、被害はかなり少なくなるのだ。移動消費率は通常の約2倍といったところか。		兵員部隊と一部の装甲車両のみ侵入可能なのだ。防御効果が絶大なので、ここに重歩兵が居座るとなかなか侮り難い存在となる。ただし、侵入の際に要する移動力は多大。
	川 地形防御 0		海 地形防御 0
	水深が比較的浅いということで、一部の地上部隊を除いて通行が可能なのだ。しかし、通過するのにとても時間がかかるため、できれば橋を使いたいところ。		すべての地上部隊は侵入できない。航空機とヘリコプター、艦船のみが大手を振って通過できるのだ。地上部隊が海を越えるには、橋を使うか輸送に頼る以外方法はない。
	沼地 地形防御 0		橋 地形防御 0
	移動消費率が高い上、防御率も0という最悪の地形なのだ。こんな地形には近寄らないほうが賢明なのだが、敵の虚をつくらぬこの地形も利用できるかもしれない。		すべての部隊が通行可能な唯一の地形だ。川や海に橋が架かっている場合、それは地上部隊が侵攻する上で、最も重要なポイントとなるだろう。

マップエディタは1粒で2度おいしい!

大戦略のもうひとつの楽しみかた

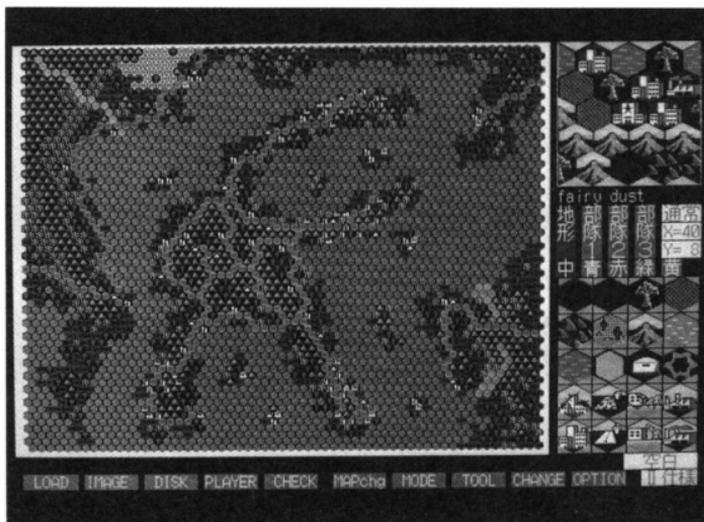
キャンペーンゲームを完全制覇し、既存のマップもすべてコンプリートしてしまった上級者諸君。「もう大戦略はディスクがすりきれるまで遊びまくったぜ!」と豪語するゲーマーの皆様。まだやることは残ってないか? そう、大戦略にはマップエディタや生産タイプ編集という機能があるではないか! また、大戦略をフツーに楽しんでいる初心者の諸君も注目してほしい。この機能を使えば、今までとはまた違ったオリジナルの大戦略ワールドを作ることが可能なのだ。

とはいえ、マップ作成というのはなかなか手間がかかるもの。少々根気のいる作業が続くだろう。しかし、完全お手製マップと新しい生産タイプでプレイすれば、自分のお好みの戦争ごっこが楽しめてしまうのだ。これな

ら、苦勞する甲斐もあるってものだ。

まず、マップの広さは64×64ヘックス。この中に海や山、都市などを配置していく。何もないまっさらなマップに配置していく他に、『キャンペーン版大戦略II』に最初から入っているマップを読み込んで、自分なりに手を加えることもできる。『SUPER大戦略』のマップを読むことも可能だ。懐かしいマップを引っ張り出して港をつけ足し、再び遊んでやることもできるわけだ。艦船と港が採用されたおかげで『大戦略II』のマップを模写することもできるだろう。昔のログインには『大戦略II』攻略マップがよく載っていたから、それを見ながら好きなものをポチポチ制作する、なんて方法もある。自分のやりやすい方法でどんどんマップを作ってみてくれ。

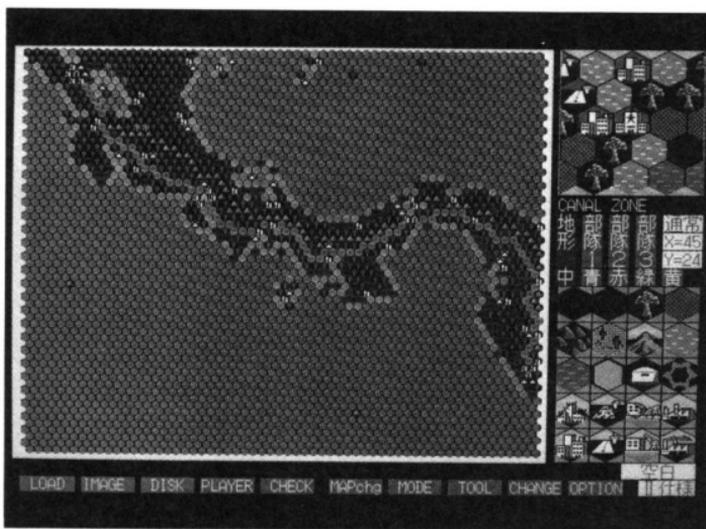
■fairy dust



不朽の名作『大戦略II』および『大戦略II SP』に収録されている、4カ国戦超オモシロマップだ。半島の先に位置する各国の条件は、どこを取ってもほぼ同じ。この際、好きな色で陣営を決めたっていいだろう。半島からテクテクと島の中央に出ていけば、そこは山に囲ま

れた自然の要塞だ。あちこちにじっと潜んで、対地・対空の間接攻撃を思う存分味わってみよう。こんなマップだから、艦船ユニットの使用ももちろん楽しめるぞ。洋上に浮かぶ小島の奪い合いになることは必至。艦船からの間接SAM攻撃が冴えわたってしまうのだ。

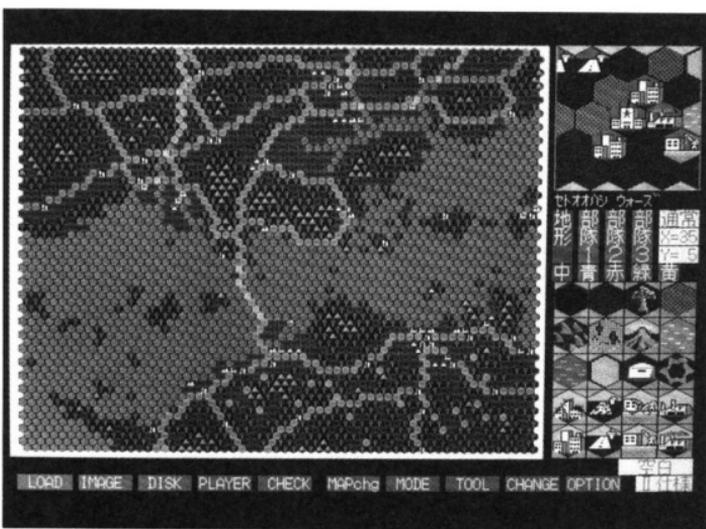
■CANAL ZONE



1987年7月に発売された「大戦略マップコレクション」に収録されていた1枚。もともと「現代大戦略」用のマップなので港は採用されていない。従って、マップ全体をよーくながめてバランスのいい位置に港を配置してやってほしい。各国1コから2コが適当だろう。こ

のマップを選んだ理由は、マップエディットが簡単なことと、細長い地形のため対地間接攻撃が有効になってくるとのこと。そして、海上からの支援があると もっと面白くなること、などがあげられる。キミは青、黄、赤、緑と一直線に並んだ国のうち、どこを選ぶ？

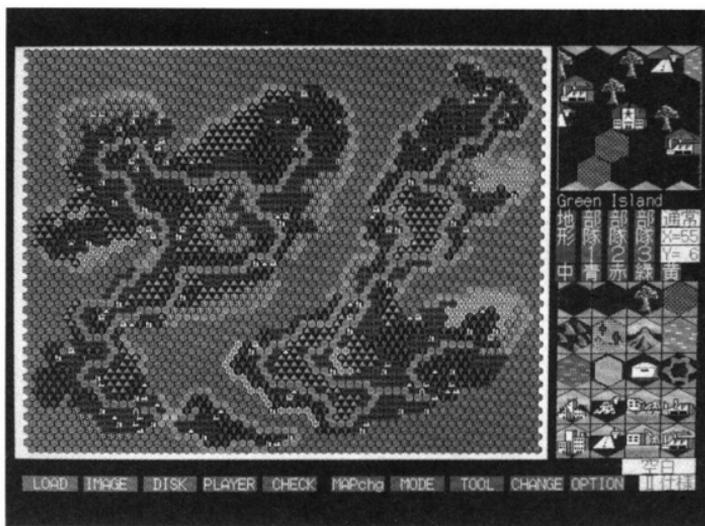
■瀬戸大橋 ウォーズ



これは1988年10月に発売された「大戦略IIマップコレクション」から。本州と四国を結ぶのはたった1本の橋のみ。これを確保することは、「CANAL ZONE」のマップを制覇するよりも遙かに困難だ。強力な主力戦車とそれをバックアップする自走砲、そして海軍・空軍との巧

みなコンビネーションが要求されるというわけね。まさに、ダイセンリヤカーの腕の見せどころといった感じだろう。首都は青が岡山で、赤が高松。困ったことに、赤軍の収入力は青軍のざっと2倍はある……。4カ国戦よりもハードな2カ国戦を試そう！

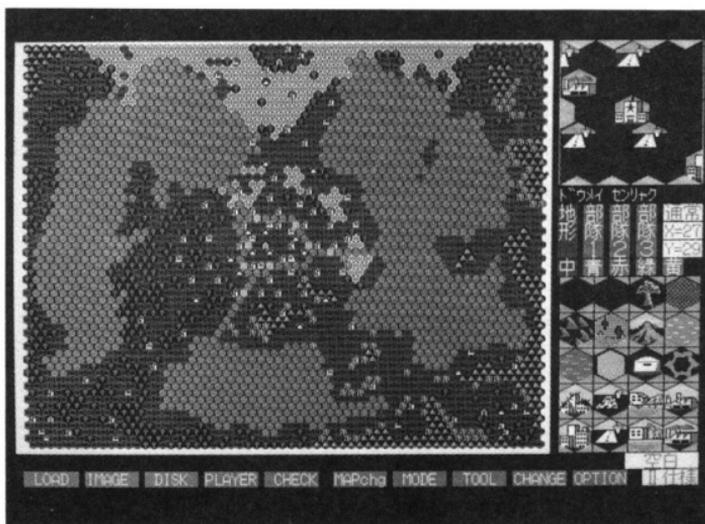
■Green Island



これは『大戦略マップコレクション』に収録されていた大戦略Ⅱ用のマップだ。マップ制作者が自らベストマップと謳うほど気合いの入った4カ国戦マップなのだ。攻略のポイントは、輸送機による輸送作戦と輸送艦による揚陸作戦にある。また逆に、いかにして敵の輸送

機やヘリコプターの侵入を防ぐかも問題となるだろう。対空間接攻撃の可能な兵器を、うまく使いこなすことが勝利への近道。陸から海から空から、SAM 2をバンバン撃ち込んでやりたいものだ。ログインの記事にもなったマップなので、やっぱり面白いぞ。

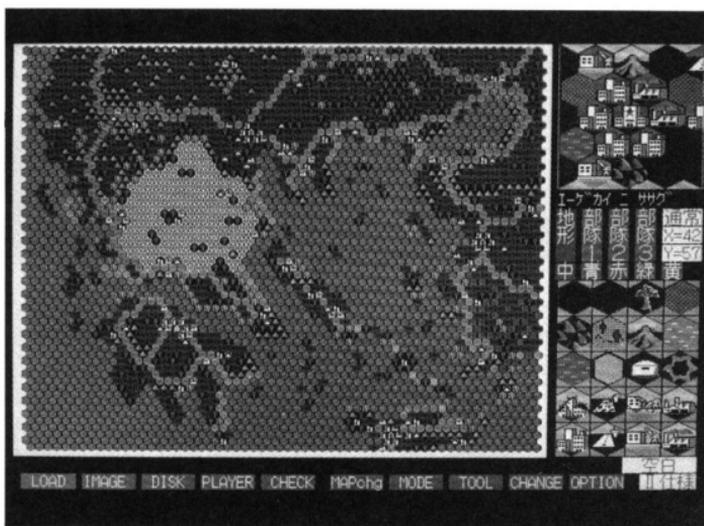
■同盟戦略



『大戦略Ⅱマップコレクション』から。真ん中の陸地のにさばるのは、都市の数で他国に10倍の差をつける黄軍。しかも港を所有しているのも黄軍だけなのだ。このマップでは、青・赤・緑の3国同盟軍でもって強大な黄軍を打ち破ることがテーマとなる。ちなみに、青軍

は南西部に位置するアメリカ型生産タイプ、赤軍は南東部に位置するソビエト型、緑軍は北に位置するNATO型。『キャンペーン版大戦略Ⅱ』で導入された同盟コマンドや間接攻撃システム、そして艦船の真価を試すには格好のマップデザインといえるのではないかな。

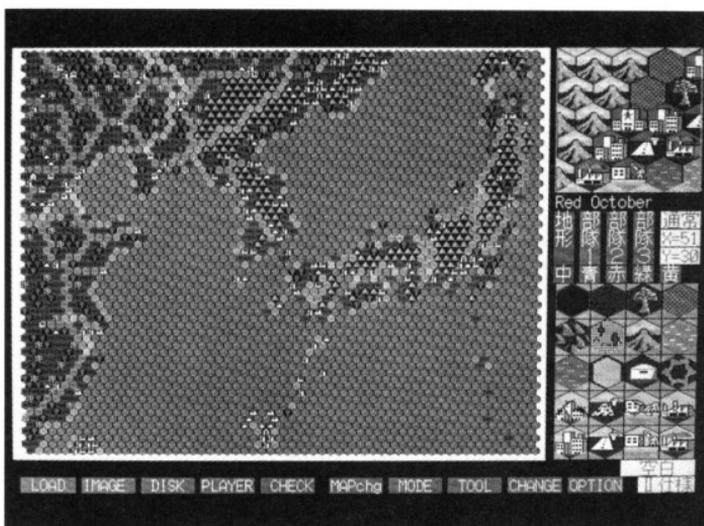
■エーゲ海に 捧ぐ



大戦略シリーズに初めて登場したこのギリシャ方面のマップは、『大戦略Ⅱ マップコレクション』に収録されている。各国の建物の数はまったく同じ条件なので、4ヵ国戦を人間どうして楽しむのもいいだろう。マップ北部を占める半島の東側は赤軍、反対の西側は緑軍。

そしてマップ南部の島には、青軍と黄軍がそれぞれ陣取っている。地上部隊で確実に領地を増やしていくことが、勝利への近道となるのだ。当然、海上からの支援も忘れずに行ないたい。ギリシャ型の生産タイプを利用すると(32ページ参照)、いっそう盛り上がるぞ。

■Red October



トム・克蘭シー先生の名著、『レッドオクトーバーを追え』をほうふつとさせるマップだ。戦いの舞台は、日本海からボツ海あたりがメインになる。ソビエトの艦隊が、群れを成してガシガシやってくるぞ。日本を領地とするプレイヤー(緑軍：日本型)は、沖縄や韓国、フ

イリピンに基地を持つアメリカ型の青軍と同盟を組んで戦うのだ。大陸の赤軍と黄軍に同盟を結ばせれば、難易度はさらにアップすること間違いなし。海での戦いを謳歌するためには、まず制空権を確保しておくこと。艦隊配備はそれからでも遅くはないはずだ。

生産タイプ編集で世界をわがものに!

編集作業のコツと、ログインオリジナル生産タイプを伝授だ

生産タイプ編集では、ユーザーが兵器の構成を組み替えてオリジナルの生産タイプ(国)を設定したり、生産タイプの名称を変更したりすることができる。編集操作は簡単で、全部で140種類の兵器の中から好みのものをピックアップしていだけでいいのだ。ひとつの生産タイプに採用できる兵器の数は最大で20コ。そして1枚のディスクにつき、16種類の生産タイプを収めておけるわけ。兵器にあまり詳しくない人は、本書の第3章をよく読んで、バランスの取れたラインアップを考えよう。カテゴリーのかたよりはゲーム進行上もっとも注意しなければならないのだ。とくにその国をコンピュータに担当させる場合には、十分な注意が必要といえる。

編集するときのコツとしては、まず各生産タイプには必ず輸送機と輸送艦を入れることだ。どんなマップにも輸送作戦というのは欠かせない。そして、各カテゴリーの配分をうまく取るようにすること。つまり、ひとつの国に似たような兵器が多く存在する場合、全部入れては上限の20種類なんてあつという間にすぎてしまうから、好みのものや特徴的なものを重点的に残していくのがいいだろう。まあ、人間が担当するのなら、そういったかたよりのある編集も場合によっては面白いかもしれないが……。

それから、なにも現実存在する国にこだわらなくても、まったくオリジナルの生産タイプを作ってみるのも面白いぞ。『SUPER大戦略』にあった『最新鋭』などは、そのいい例だろう。生産国、使用国の枠を超越し、純粹に強い兵器だけを集めてみると確かにフラストレーションの解消にはなりそうだ。

今回ログイン編集部が作った生産タイプは、全部で14種類に上る。『キャンペーン版大戦略

II』に最初から登録されていた生産タイプが12種類だから、両方合わせればなんと26種類もの生産タイプの中から、自分の好きなものを選べるようになるわけだ。これだけではもの足りない人は、たくさんユーザーディスクを用意して、世界の各国を作成するのもいいだろう。マイナーな国は作成しづらいし、かなり根気のいる作業だが、そこまでやれば君も立派なダイセンリャカーなのだ。

一部の生産タイプでは、ゲームに出てこない兵器に代用品をあてるということをしている。しかし、兵器の生い立ちや搭載武器などを始めとするデータから、最適と思われるものを代わりにあてているので、安心して使ってみてほしい。艦船については、フリゲイト艦以上の艦船を持つ国にはすべて駆逐艦を入れてみた。それから、生産種類が全部で20種類とちょっと少なめなので、中には惜しくも入れられなかった兵器もある。そういった場合は、その国が保有している数が多い兵器を重点的に残していった。たとえば、レオバルド1を500両、AMX-30を300両保有している国で、生産兵器の種類が多い場合、保有数の多いレオバルド1を生産タイプに入れてやったわけだ。だから、自分で納得ができない兵器が入っていたら、好みでどんどん入れ直していったらいいだろう。

そしてやっぱり、新しい生産タイプには新しいマップだ。今回紹介したイラン、イラク、そしてエジプトなどを使って、オリジナルの中近東マップで遊べば、これもまたかなり盛り上がるのではないだろうか。マップの編集機能については、前述のとおりだ。

フツツの国に飽きたら、ぜひともこの生産タイプ編集に触手を伸ばしてみるべし。他では味わえないエクスタシーが待っているぞ。

■イタリア

生産タイプ編集			
Type No. 1 ITALY			
Price 1200 スターファイター	Price 2500 トーンードIDS	Price 1500 輸送機	Price 700 アバッチ
Price 200 イロコイ	Price 450 M80A3	Price 500 レオパルド1	Price 350 ホーク
Price 400 M109	Price 250 M113	Price 100 トラック	Price 200 精給車
Price 100 歩兵	Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 7500 ヘリ空母
Price 4000 輸送艦			
編集	保存 名称 終了

ちょっと古めのアメリカ製兵器と、ヨーロッパ製兵器をミックスした構成のイタリア。このちょっと古い兵器群の中でひととき光り輝くのがトーンードIDSとガリバルディというヘリ空母の存在だ。実際にイタリアに配備されている戦闘機はスターファイターが中心なの

だが、これをメインに使うにはあまりに頼りない。対空兵器もホークだけしかないので、ここはどうしてもトーンードとヘリ空母(のSAM2)に頑張っていたきたいところ。また、イタリア国産の最新攻撃ヘリ、A129は同等の性能と思われるアバッチで代用した。

■スペイン

生産タイプ編集			
Type No. 2 SPAIN			
Price 2100 ファントム2	Price 2000 ミラージュ3	Price 2300 ミラージュF1	Price 1600 タイガー2
Price 2100 ハリアー	Price 2300 ホーネット	Price 1500 輸送機	Price 200 イロコイ
Price 500 AMX-30	Price 250 スコルピオン	Price 400 ローランド2	Price 350 ホーク
Price 400 M109	Price 350 LVTP-7	Price 200 精給車	Price 100 歩兵
Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 7500 ヘリ空母	Price 4000 輸送艦
編集	保存 名称 終了

ハリアーやホーネットなど、わりと古い兵器が揃っているスペイン。この国にはハリアーを搭載できる軽空母が2隻配備されている。ゲーム上でもヘリ空母があればかなり海上戦力が充実するだろう。それに比べて陸軍のほうはいまひとつで、実際のスペインではいま

だに40年前の戦車、M48が主力。これではちょっとたまらないので、現在着々と配備されつつあるAMX-30をメインとして入れてみた。現在、スペインでは兵器の近代化計画が行なわれているので、数年後にはまったく違った生産タイプになるかもしれない。

■ギリシャ

生産タイプ編集			
Type No. 3 GREECE			
Price 2100 ファントム2	Price 3100 F, ファルコン	Price 2700 ミラージュ2000	Price 1600 タイガー 2
Price 1700 コルセア	Price 1500 輸送機	Price 200 イロコイ	Price 500 ヒューエイコブラ
Price 500 レオパルド1	Price 500 AMX-30	Price 300 M901	Price 350 M48チャパレル
Price 350 ホーク	Price 400 M109	Price 350 AMX-10P	Price 200 補給車
Price 100 歩兵	Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

海洋国ギリシャの現役軍人の数は21万人以上、艦船の質もかなり高く、なかなか装備が充実した国なのだ。しかしF.ファルコンやミラージュ2000などの最新鋭航空機がバリバリ揃っているワリに、陸軍のほうはちとパワー不足か。レオパルド1とAMX-30のペアはそこの

二流戦車を相手にするには十分なのだが、チャレンジャーやM1エイブラムスなどが相手ではツライかもしれない。ゲーム中だけでなく、実際のギリシャでも地上兵器の旧式ぶりはかなり目立つところ。艦船と航空機の質がいいだけにちょっと惜しい気がする。

■スイス

生産タイプ編集			
Type No. 4 SWITZERLAND			
Price 2000 ミラージュ3	Price 1600 タイガー 2	Price 1700 三菱F-1	Price 1500 輸送機
Price 250 S, ビューマ	Price 600 レオパルド2	Price 400 センチュリオン	Price 200 60式無反動砲
Price 350 RCM748 レイピア	Price 300 BM-21	Price 400 M109	Price 250 M113
Price 100 トラック	Price 200 補給車	Price 100 歩兵	Price 200 重歩兵
Price 250 エリート兵	Price 4000 輸送艦		
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

スイスには独自の兵器が多く、輸入兵器も名称を変更して使っている。たとえばレオパルド2はPz-87、センチュリオンはPz-55という感じで呼んでいるのだ。また、スイスの保有するハンター対地攻撃機は、能力や用途から考えて三菱F-1で代用してしまうぞ。同様に

M-58/106ミリ無反動砲は、60式無反動砲にチェンジ。海軍は存在しないので、艦船は輸送艦だけにした。海の多いマップは苦勞するだろう。かなり独自の生産タイプになったが、やっぱり永世中立を守るにはこれくらい力の戦力が必要なのかな。

■オーストラリア

生産タイプ編集			
Type No. 5 AUSTRALIA			
Price 2900 ホーネット	Price 1900 F-111	Price 1500 輸送機	Price 200 イロコイ
Price 500 レオバルド1	Price 350 ROM748 レイピア	Price 300 ARMAD	Price 350 M2ブラッドレイ
Price 250 M113	Price 100 トラック	Price 200 補給車	Price 100 歩兵
Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 4000 輸送艦	
編集	保存
.....	名称
.....	終了

オーストラリアにはアメリカ製のF-111とホーネットがある。駆逐艦やフリゲイト艦も思ったより多数持っている。海洋戦力は強いといえるだろう。生産できる兵器の種類はやや少なめで、地上部隊には最新鋭兵器が見当たらないが、ホーネットとF-111を対地・対空

に使いこなしていけば、結構イケるはず。レイピアとARMADは、非自走型のレイピアミサイルとRBS-70ミサイル（ARMADが搭載しているミサイル。元来は歩兵携行用SAM）の代わりに採用した。また、M2ブラッドレイは、76mm砲を搭載したM113の代用だ。

■エジプト

生産タイプ編集			
Type No. 6 EGYPT			
Price 2100 ファントム2	Price 3100 F. ファルコン	Price 1100 MiG-21	Price 2700 ミラージュ2000
Price 1200 アルファジェット	Price 1500 輸送機	Price 250 Mi-8 ヒップ	Price 500 ガゼル
Price 450 M60A3	Price 400 T-62	Price 300 M901	Price 350 クロタル
Price 350 SA-4 ガネフ	Price 400 M109	Price 300 BMP-1	Price 200 補給車
Price 100 歩兵	Price 250 エリート兵	Price 5000 駆逐艦	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....	終了

クロタルやガネフといった対空兵器がなかなか強力。F.ファルコンやミラージュ2000などの新型航空機を効果的に使っていけば空は安心できる。地上兵力については、主力戦車が危なくなったら航空機や駆逐戦車、自走砲のバックアップで盛り上げてやればだいじょうぶ

だろう。また、エリート兵が入っている理由は、コマンド部隊の実力を考えた結果だ。艦船を使うときには、駆逐艦と輸送艦でコンビネーションを組んで、万能なF.ファルコンをサポートさせよう。これなら、かなり大がかりな揚陸作戦も可能だ。

■ サウジ アラビア

生産タイプ編集			
Type No. 7 SHUDIARABIA			
Price 3800 イーグル	Price 1600 タイガー 2	Price 2600 トーネードIDS	Price 1500 輸送機
Price 200 イロコイ	Price 450 M60A3	Price 500 AMX-30	Price 300 M901
Price 350 DCA30	Price 300 M163対空砲	Price 350 クロタル	Price 350 ホーク
Price 400 155GCT	Price 350 AMX-10P	Price 100 トラック	Price 200 補給車
Price 100 歩兵	Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

サウジアラビアはムダのないすっきりした兵器構成だ。何といっても嬉しいのは、最強戦闘機イーグルの存在だろう。もしそこまで軍事費が貯まらなくても、多目的に使えるトーネードが立派に活躍してくれるはず。地上兵器は主力戦車が小粒だが、M901のゴリ押しで切

り抜かれる。対空兵器も種類が豊富なので必要に応じて選べるだろう。初心者にも安心して薦められる生産タイプといえそうだ。またサウジアラビアでは、フランス製のマティナ級フリゲイト艦を配備しているの

■ イラン

生産タイプ編集			
Type No. 8 IRAN			
Price 2100 ファントム2	Price 3400 トムキャット	Price 1600 タイガー 2	Price 1500 輸送機
Price 200 イロコイ	Price 500 ヒューイコブラ	Price 550 チーフテン	Price 400 89式戦車
Price 250 スコルピオン	Price 300 ZSU-23-4	Price 350 シルカ	Price 350 ホーク
Price 300 BM-21	Price 400 M109	Price 300 BMP-1	Price 200 補給車
Price 100 歩兵	Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

空戦ではトムキャットがメチャクチャ強く、多用途で安いファントム2も頑張ってくれる。地上ではチーフテンと、それを補佐する軽戦車はかなり強い。おまけに戦闘ヘリから対空車両、自走砲もバッチリ豊富ときたもんだ。イランは対空・対地・対艦能力のどれもがナ

イスな感じで、かなり強力な生産タイプといえる。またイラン海軍では駆逐艦とフリゲイト艦を保有しているので、海戦も心強い。要するに、海が多いマップだろうが陸が多いマップだろうが、かなり有利に戦いを進められるってなわけだ。

■イラク

生産タイプ編集			
Type No. 9 (IRA)			
Price 1900 MiG-23	Price 2800 MiG-29	Price 2300 ミラーージュF1	Price 1600 Su-25
Price 1500 輸送機	Price 250 Mi-8 ヒップ	Price 700 Mi-24 ハイノド	Price 400 T-62
Price 550 チーフテン	Price 250 BRDM-2	Price 350 SA-9 ガスキン	Price 300 ZSU-23-4 シルカ
Price 350 SA-6 ゲンフル	Price 400 M1973	Price 250 M113	Price 200 補給車
Price 100 歩兵	Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

なかなか重厚な兵器構成のイラク。航空機はやや古めから最新型までいろいろな価格のものが揃っていて、しかも対地攻撃が可能なものばかり。敵の戦車部隊にとって、まさに天敵のような生産ラインアップなわけだ。イラクでは中国がライセンス生産したMiG-21も配

備されているから、価格の安さを重視する人や、逆境が好きなお上級者ならばミラーージュの変わりに入れてやるのもいいかもしれない。この生産型とイランの生産型を入力して、オリジナルの中東マップを作れば、気分はイラン・イラク戦争ごっこ(!!)だ。

■シリア

生産タイプ編集			
Type No.10 (SYRIA)			
Price 1100 MiG-21	Price 1900 MiG-23	Price 2800 MiG-29	Price 1300 Su-17
Price 1500 輸送機	Price 250 Mi-17 ヒップH	Price 500 ガゼル	Price 500 T-72
Price 400 T-62	Price 250 BRDM-2	Price 350 SA-13 ゴーフル	Price 300 ZSU-23-4 シルカ
Price 350 SA-6 ゲンフル	Price 300 BM-21	Price 400 M1973	Price 300 BMP-1
Price 200 補給車	Price 200 重歩兵	Price 70 歩兵	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

おもにソ連製の兵器で構成されている国だ。攻撃機はSu-22が配備されているが、「キャンペーン版大戦略Ⅱ」には登場していないので代わりに原型機のSu-17を使用した。また駆逐艦が入っていないのは、シリアの海軍はそれほど強力とは思えなかったからだ。攻撃ヘリは

ガゼルを導入。シリアはハイノドも保有しているので好みに応じて入れ代えてみるのもいいだろう。戦力的には比較的上のランクに位置するので、他の中東、ヨーロッパ諸国とも対等なプレイが楽しめるぞ。ただ、決定的な打撃力に欠けるので、戦力は集中させよう。

■インド

生産タイプ編集			
Type No.11 INDIA			
Price 1100 MiG-21	Price 1900 MiG-23	Price 2700 ミラージュ2000	Price 2100 ハリアー
Price 1700 ジャキュア	Price 1500 輸送機	Price 250 Mi-17 ヒップH	Price 500 T-72
Price 400 センチュリオン	Price 200 PT-76	Price 350 SA-9 ガスキン	Price 300 ZSU-23-4 シルカ
Price 350 SA-4 ガネフ	Price 300 BM-21	Price 350 BMP-2	Price 200 補給車
Price 250 エリート兵	Price 5000 駆逐艦	Price 7500 ヘリ空母	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....	終了

かなりレベルの高い兵器が配備されているぞ。しかもインドはヘリ空母と駆逐艦、それにフリゲート艦を保有して海も得意分野なのだ。従って注目したいのは、ハリアーとヘリ空母の組み合わせとなる。これを駆逐艦に護衛させれば、まさに海上の機動部隊といえ

そうだ。まあ、それだけの資金があればの話なのだが。また陸戦力の選択範囲も広く、安い軽戦車から主力のT-72まで必要に応じて生産が可能。インドで一番多く配備されているビジャンタ戦車は、ほぼ同性能と思われるセンチュリオンに変換した。

■アルゼンチン

生産タイプ編集			
Type No.12 ARGENTINE			
Price 2000 ミラージュ3	Price 1200 スカイホーク	Price 1300 S, エタンダール	Price 1500 輸送機
Price 250 S, ビューマ	Price 500 レオパルド1	Price 500 AMX-30	Price 200 AMX-13
Price 400 ローランド2	Price 300 SA-9 ゲッコウ	Price 400 M109	Price 350 マルダー
Price 350 LVTP-7	Price 100 トラック	Price 200 補給車	Price 100 歩兵
Price 200 重歩兵	Price 5000 駆逐艦	Price 10000 空母	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....	終了

国際色豊かなラインアップのアルゼンチンは、なんと空母を保有している。スカイホークとS, エタンダールをガンガン作りたくなるなあ。戦闘機のほうは、実際にはミラージュ3、5、ネシェルを持っているが、これらはすべてミラージュ3で代用。マルダーの車体を

利用した主力戦車TAMは、パワー的に見てレオパルド1に相当すると判断。そしてTAM-VCPIには、母体となったマルダーをそのまま入れてみた。戦闘機にパンチ力がない分は、空母と駆逐艦のパワーで補ってやるといだろう。

■大韓民国

生産タイプ編集			
Type No.13 KOREA			
Price 2100 ファントム2	Price 3100 F, フォルコン	Price 1600 タイガー 2	Price 1500 輸送機
Price 200 イロコイ	Price 500 ヒューイコブラ	Price 600 M1エイブラムズ	Price 450 M60A3
Price 300 M163対空砲	Price 350 ホーク	Price 400 M109	Price 250 M113
Price 350 LVTP-7	Price 100 トラック	Price 200 補給車	Price 100 歩兵
Price 200 重歩兵	Price 250 エリート兵	Price 5000 駆逐艦	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

大韓民国といえば88(ハルバル)戦車といきたいところだが、残念なことに生産タイプ編集用ユニットには88は入っていない！ この戦車の開発には、朝鮮半島の地形を克服する機動性と、韓国人の体格に適合する車体を得ることに重点が置かれた。米クライスラー社

が、M1をモデルに設計したという話だ……。そういうことなら、主力戦車の座はM1に決定。また、1993年から韓国でライセンス生産される予定の、ホーネットもしっかり先取りしてしまうつもりならば、タイガー2と入れ替えよう。

■アートボックス

生産タイプ編集			
Type No.14 ARTBOX			
Price 1900 MiG-23	Price 2800 MiG-29	Price 1300 S, エタンダール	Price 2600 トーネードIDS
Price 1500 輸送機	Price 750 ホッガム	Price 500 ヒューイコブラ	Price 250 S, ビューマ
Price 600 レオパルド2	Price 350 テレダインAGS	Price 400 M1973	Price 400 ZSU-X
Price 350 SA-6 ゲンフル	Price 350 マルダー	Price 200 補給車	Price 250 エリート兵
Price 70 射撃兵	Price 5000 駆逐艦	Price 10000 空母	Price 4000 輸送艦
編集	保存
.....	名称
.....
.....	終了

キャンペーンゲーム攻略ページ(139ページから)の、コラム欄で使用しているオリジナル生産タイプだ。最新の兵器ばかりを集めたというわけではなく、かといって、マイナーな兵器ばかりをよりすぐったというわけでもない。兵器チョイスの基準を、プレイヤーである

「ゲームグラフィックス」編集部のか加藤氏に尋ねたところ、「コストパフォーマンスと移動力、そして敵地上部隊に対する攻撃力を重視して決めました」とのこと。兵器の能力を吟味することは結構難しいことなのだが、さすがはGG編集部だ。ツウな感じが漂っているぞ。

ユーティリティでゲームを管理する

マップ・ゲーム複写

これは、マップやゲームのデータを複写するコマンドだ。同じパソコンを持っている友人に、キミが作成したオリジナルマップをテストプレイしてもらおう場合なんかには使うといい。やっぱり何人かでプレイすると、ひとりでは気がつかなかった細かい改良点が見つかりやすい。より一層ゲームバランスが向上するってわけなのだ。システムソフトでは、常時オリジナルマップを募集しているから優秀な作品ができれば送ってみたいとはいかか？

もしかしたら、マップ集なんかが発売されて、その中にキミの作品が入るかもしれないぞ。

それでは、ゲームデータ複写について要点を説明したい。この“マップ・ゲーム複写”で

は、『キャンペーン版大戦略II』に用意されている20種類のマップと、キミが作成したオリジナルマップでのゲームデータのみ複写可能なのだ。キャンペーンのゲームデータや、オリジナル生産タイプを複写したい場合は次の“ディスク複写”を選んでほしい。

複写されるディスクは必ずユーザーディスクでなければならない。買って来たばかりのブランクディスクには、複写できないのだ。そういったディスクは、まず“ユーザーディスクの作成”というコマンドを選んで、ディスクを『キャンペーン版大戦略II』に使用できるようにフォーマットすること。それから、マップでもゲームでも複写してくれ。

ディスク複写

ディスクの中身をまるまる複写するコマンドだ。“マップ・ゲーム複写”と違う点は、自分で作成したオリジナル生産タイプと、キャンペーンゲームも複写可能だということ。ようするにゲームデータだろうが、オリジナル生産タイプだろうが、なんでもかんでも複写されるのだ。ディスクをバックアップするときのコマンドだと思ってくれればいい。大事なデータがちょっとした事故で破壊されては、泣くに泣けない。でも、笑えば気が晴れるか

もしれないな。まあ、間違ってもそんなことにはなりたくないだろうから、重要なディスクは、必ずバックアップを取っておくこと。

ちなみに、1枚のディスクを複写するのに要する時間は、“マップ・ゲーム複写”のほうが断然早い。オリジナルマップをバックアップするだけなら、“マップ・ゲーム複写”のほうが効率よくできるわけだ。このふたつの複写コマンドを、用途によってうまく使い分けするのがカシコイ使いかたといえる。

ユーザーディスク作成

このコマンドを実行すると、マップデータやゲームデータ、生産タイプデータなど、さまざまなデータを保存するディスクを作成することができる。ブランクディスクを買ってきたら、まずこのコマンドでフォーマットしてやらなければならない。また、このコマンドを実行すると、ディスクに入っているすべてのデータは消えてしまうので、重要なディスクの管理には細心の注意を払うこと。間

違って消してしまったら、笑うしかない。

このコマンドで作成したユーザーディスクには、マップデータとゲームデータを合わせて39コ、それに加えて生産タイプ16種類を保存することができる。もし、それ以上マップや生産タイプを作りたいかったら、別のユーザーディスクに入れていけばいいのだ。そうしてユーザーディスクが何枚もたまってくれば、キミも立派なダイセンリャカーだ。

生産タイプ編集

あらかじめ用意されている12種類の生産タイプに加えて、まったく新しい生産タイプを作成するコマンド。生産タイプの例は30ページに載せてあるから、これらをバシバシ入力して、フツウの人と差をつけてやるのだ。ちなみに入力しているうちに、いろいろな国の兵器に詳しくなる。そうなると、友人が訪ねてきたときなど、「おれってばさー、やっぱスイスが好きな人じゃん。あの国のハンター攻撃機、あれって三菱F-1クラスの性能だと思っけよ。そんな感じしちゃうたりしない？」なんて素敵な会話も自由自在になるだろう!!

そんな会話はさておき、生産タイプの編集方法について触れてみたい。まずこのコマンドを選択すると、生産タイプ表示スペースが画面に現れる。このマス目にカーソルを合わ

せて、兵器で埋めていけばいいわけだ。

また、生産タイプの名前も英数字カタカナを15文字までつけられる。生産タイプに合ったカッコイイやつをつけてやってほしい。「イラン」とか「エジプト」みたいに、現実にある国名をダイレクトにつけてもいいし、「ログインブソウシュウダン」とか、「ハヤマレイコシンエイタイ」みたいな非常識なものまで、なんだっていいのだ。そして「保存」のコマンドを選択すれば、キミのオリジナル生産タイプは、ディスクにセーブされる。いたってシンプル、かつイメージな操作方法でしょ。ちなみに、編集するときのコツや注意点なども、30ページで述べているから、これからのオリジナル生産タイプを編集する、なんて人は参考にしてちょうだい。

データ削除

ディスクに保存されているマップデータとゲームデータを削除するときに使うコマンド。通常マップでのゲームの他に、キャンペーンゲームも削除することができる。だから、憎いあんちくしょうのキャンペーンデータめがけてこのコマンドを実行してやれば、ノックダウンは確実だ。とまあ、これはジョーダンだが、このコマンドを扱うときはジョーダン抜きで注意してほしい。1度削除してしまったデータは2度と復活することはないのだ。

本当に不必要なデータだけを削除すること。

またこの「データ削除」は、普段あまりあまりお世話にならないコマンドともいえる。なぜなら、もしオリジナルマップの数や生産タイプがディスクいっぱいになってしまっても、新しくユーザーディスクを作ってやればいい。また、古いゲームデータは、わざわざ除去しなくても、上から新しいもの書き換えてやればいいのだ。へたにこのコマンドをいじって、大事なデータを消すなよ。

ユーティリティ終了

これを選択すると、ユーティリティを終了してオープニング画面に戻る。オープニング画面では、ゲームを開始するか、オリジナルマップを作成するか、ユーティリティを使用するかを選択できるようになっているのだ。

さあ、ユーティリティ機能について分かっていたただけたらどうか。バンバンとユーザー

ディスクを作成して、ゲームをセーブしまくるのもよし。マニアックな生産タイプを作成して友人とオタな討論をするのもよし。せっかく作ったオリジナルマップを間違えて削除してしまうもよし!? それぞれ自分勝手にこの機能を活用してくれ。これでまた一步、キミの大戦略ワールドが広がったのだ!!

第2章

12カ国を結ぶ ホットラインズ

各国を結ぶホットラインの受話器を取れば
数千マイル彼方からの情報が
リアルタイムで手に入る
ゲームに登場する12カ国の情報を
前作『SUPER大戦略』と比較しながら
お届けしよう



アメリカ1

生産可能な兵器

●イーグル	74	●F-117	80
●F.ファルコン	74	●A-10	82
●F-111	85	●アパッチ	88
●ブラックホーク	88	●輸送機	86
●M1エイブラムズ	94	●M60A3	94
●M901	103	●M163対空砲	108
●ADATS	109	●ホーク	111
●MLRS	114	●M2ブラッドレイ	117
●補給車	122	●歩兵	124
●重歩兵	124	●輸送艦	127

今回更新された兵器

まず、航空機ではF-117と輸送機が新たに登場した。F-117はとくに対空防御力に優れているので、生存率の高い機体となっているが、その分価格も非常に高価な設定になっている。

地上兵力で更新された兵器には、ADATS、MLRS、ホークがある。

今まで、アメリカにおいても、ゲバルトのようなある程度の対地攻撃能力を持つ対空車両が待ち望まれていたのだが、ADATSの出現をもってその念願がかなった。ADATSのSAMミサイルは、ATMミサイルにも転用できるのだ。

MLRSとは間接攻撃用の車両で、唯一5ヘックスの射程を持つロケット弾を搭載している。間接攻撃の射程の優劣は、戦いの中でも非常に重要なものなので、この兵器だけをとてもアメリカ1は地上兵器で有利といえるのだ。

ホークは、対空攻撃用の間接攻撃用。SAMミサイルの射程は5なのだ。ただし、搭載弾数が2発というのはいただけない。常に補給車を近くに配備しておかないと、満足のいく攻撃ができなくなる恐れがあるのだ。

アメリカ1の場合、地上兵力や航空兵力を充実

SUPER大戦略版 アメリカ1

ファントム2	イーグル
F.ファルコン	コルセア
A-10	F-111
ブラックホーク	アパッチ
M1エイブラムズ	M60バットン
M901	M48チャバレル
M163対空砲	M2ブラッドレー
トラック	歩兵
重歩兵	補給車

させているため、海洋兵力を割り当てる余地がなくなってしまったようだ。従って、艦船部隊が登場したのは、輸送艦だけとなっている。

更新されて引退してしまった兵器を紹介すると、ファントム2、コルセア、M48チャバレル、トラックなどがある。

この中には、他の生産タイプの中でまだまだ十分現役として手強い動きを示すものもいるので、一概に古い兵器とはいいきれないかもしれない。

国内総生産：1987年4兆4612億ドル

国内総生産成長率：1987年2.9%

インフレ率：1987年3.8%

国防予算：1989年2916億ドル

人口：2億4532万人

現役兵力：216万3200人

アメリカ1の傾向と対策

アメリカ1の「傾向と対策」とは、アメリカ1を使うにあたってのアドバイスと、アメリカ1を相手に戦う場合のアドバイスのことだ。

アメリカ1の場合、主力戦車にはエイブラムズ、対地間接攻撃用にはMLRSがあるため、陸軍はほとんど申し分のないでさばるようだ。欲をいえば、対空間接攻撃用のホークが少し物足りないというところだろうか。射程距離が短めなので、数を多く揃えておく必要がある。

攻撃ヘリはアバッチで決まり！ これも最強の部類に入る強力な兵器だ。そのわりに価格もまあまあのところまで抑えてあるので、かなり有効に活用できそうだ。

歩兵戦闘車のブラッドレイも、安価な上にATMミサイルまで搭載している。強力な機関砲は、兵員を降車させた後での支援戦闘に威力を発揮するぞ。

航空機を使うときに問題になりそうなのは、要撃機(対航空機戦闘専用の機体)の値段が高いということだろうか。

戦闘機を十分に配備するためには、強い陸軍が頑張らなくて都市を占領し、軍事費を稼ぐ必要がある。幸いなことに、攻撃機には性能のよいF-111が配備されているので、要所では空軍の支援も借り

るようにしたい。

アメリカ1で一番気掛かりなのは、対艦攻撃に有効な手段を持っていないということだ。一番期待できそうなのが、A-10やF-111のSバクダンのレベルでは少し頼りないような気がする。こればかりはどうしようもないので、多数の攻撃機を護衛につけてやるしかなさそうだ。トム・克蘭シーの小説「レッドオクトーバーを追え」では、A-10が見事な対艦攻撃をシミュレートしていたぞ。

それでは逆に、アメリカ1と戦う場合にはどうしたらよいだろうか？ ナンバーワンのポイントが、陸軍の対空兵力の弱さをうまく攻撃するということだ。

ホークは射程距離は5ヘックスしかないのですが、ホークの射程外から攻撃ヘリなどの安価な兵器で、エイブラムズを始めとする陸上部隊に大きな被害を与えたい！

とはいうものの、隣接攻撃兵器のADATSがなかなかの脅威なので、ひと筋縄で攻め落とすことは難しいかもしれない……。

アメリカ1に勝つためには、真正面からの兵器の衝突というパターンは避け、建物の占領の素早さや、用兵の巧みさ、奇襲攻撃など、あらゆる方面から圧力を掛ける戦略が必要なのだ。

■夢のスーパー対空車両、その名もADATSなり!

1979年に試験を終えたイーグル35ミリ×2対空自走砲、1985年に生産が中止されたM247サージャント・ヨーク(P C-980I大戦略Ⅱに登場していた)の後に開発が始められた、低空用自走防空システム。ADATSは、攻撃機とヘリコプターを対象としている最新兵器なのだ。

武装は地対空ミサイル×8、エリコン社製25ミリ砲×1、12.7ミリマシンガン×1。そして探知距離25キロの性能を持つ捜索用レーダー、追跡装置、ミサイル誘導用および測距用レーザ

などを、M2ブラッドレイの車体に搭載された砲塔に装備している。スゴイことにADATSの対空ミサイルは、発射筒を水平にすることによって戦車ミサイルにも転用できるのだ。

またスイスとカナダでも、M113の車体(スイスではMOWAGの車体も考慮)を使用した型が開発されている。もうひとつスゴイことに、M1エイブラムズの車体を使用したヘビー級タイプも現在開発中とのこと。ゲーム中で、その性能をじっくりと味わってみてほしいのだ。

アメリカ2

生産可能な兵器

●ファントム2	73	●トムキャット	73
●ホーネット	81	●ハリアー	79
●イントルーダー	81	●コルセア	82
●ヒューイコブラ	89	●オスプレイ	92
●輸送機	86	●M1エイブラムズ	94
●M60A3	94	●M163対空砲	108
●M109	113	●LVTP-7	120
●補給車	122	●エリート兵	124
●重歩兵	124	●空母	127
●駆逐艦	126	●輸送艦	127

今回更新された兵器

アメリカ2で新たに登場する兵器には、以下のものがある。

まず航空機では、輸送機が新たに導入された。アメリカ2の航空機は「SUPER大戦略」の頃から充実していたので、これで十分なのだ。

ヘリコプターでは、イロコイスの代わりにオスプレイが登場。オスプレイは移動力が9ヘックスとスピードが速く、しかもAAMミサイルとロケット弾のどちらかの武装を選ぶことができるため、優秀な輸送ヘリといえる。しかしかなり高価なので、序盤に数を揃えられるか気になるところだ。

陸軍はほとんど変更はなく、M109自走砲が追加されたのみ。

その代わりといっておかしいが、艦船ユニットは非常に充実していて、追加されたのは、空母、駆逐艦、輸送艦の3種類だ。

空母は、艦上機と呼ばれる航空機を搭載し、長い航海に出ることができる。アメリカ2の場合は、輸送機を除くすべての航空機が艦載可能だ。艦船はダメージを受けにくいので、戦闘時以外は航空機を空母に着艦させておいたほうが、相手を刺激することもない(?)。また、駆逐艦は敵の艦船部

SUPER大戦略版 アメリカ2

ファントム2	トムキャット
ハリアー	ホーネット
イントルーダー	コルセア
イロコイス	ヒューイコブラ
M1エイブラムズ	M60バットン
M163対空砲	LVTP-7
トラック	重歩兵
エリート兵	補給車

隊を攻撃するための船で、強力な対艦ミサイルを搭載している。敵空母や輸送艦の近くににじり寄り、間接ミサイル攻撃で沈めてしまうという、敵にまわすと恐ろしい存在なのだ。

なにはともあれ艦船と艦上機の採用により、アメリカ2(海軍・海兵隊)の面目躍如といったところだ。

国内総生産：1987年4兆4612億ドル

国内総生産成長率：1987年2.9%

インフレ率：1987年3.8%

国防予算：1989年2916億ドル

人口：2億4532万人

現役兵力：216万3200人

アメリカ2の傾向と対策

アメリカ2は、バランスの取れた部隊が編成できる非常に優秀な生産タイプだ。

戦闘機には、間接攻撃の可能なF-14トムキャットと対空対地もこなす有名な戦闘機、ホーネットとファントム2が揃っている。その他にも、重厚な爆撃を敢行するコルセアや、対艦攻撃の得意なイントルーダーなどなど。

さらに、主力戦車にはM1エイブラムスが用意されているため、地上兵力もほぼ申し分のないものに仕上がらさう。

しかし、この地上兵力の中で、唯一弱点といえることがある。それは、地对空ミサイルをまったく生産できないということだ。アメリカ2には、対空兵器がM163対空砲しかない。これでは空からの攻撃に対して非常に脆弱だといわざるをえない。

地上部隊で敵の航空機部隊に対抗するのが難しいとなれば、こちらも航空機部隊を生産して対抗するしかない。とはいっても、戦闘機が一番安くコルセア。使いやすさでいえばハリアーぐらいはほしい。序盤でこれらの飛行機を生産するためには、少し貯金などもしくはなくてはならないのだ。

航空部隊の割り合いが多くなると、今度は飛行場の数が心配になってくるはず。ハリアーなら、

補給車からでも補給できるので心配はいらないが、他の飛行機はそうはいかない。初期予算に余裕があったり、ゲームの中盤になって軍事費が貯まってきたら、ぜひとも空母を生産しておきたいところだ。空母は、航空機を載せると同時に燃料や弾薬の補給も行なってくれるので、航空部隊にとっては非常にありがたい存在となってくれるぞ。

対空ミサイルによる警戒網を敷けない以上、最前線での展開は他の生産タイプよりもフレキシブルに行なわれなければならない。戦闘攻撃機によるシフトと、主力戦車によるシフトを状況に応じて前面に押し出していくしかないだろう。海の近くで戦闘が行なわれるのなら、艦船の対空ミサイルをアテにするというテもあるはずだ。

それでは、アメリカ2への対策はどうしたらよいのだろうか？ 今までの注意事項を逆に取れば、それがアメリカ2の弱点ともいえるので、分かりやすいだろう。最大の弱点は、地上の対空攻撃部隊だ。はっきりいって、M163対空砲だけでは守り続けることはできない。

艦船ユニットと艦上機の豪華なバリエーションを誇るアメリカ2も、プレイヤーが明晰な頭脳を持ち合わせていなければ、ただの成金趣味だ。

■V-22オスプレイは高くて当たり前なスーパーヘリなのだ

ベル社とボーイング・バートル社が共同で開発したオスプレイ(osprey:ミサゴ)は、左右主翼端のエンジン・ナセルを0度(水平位置)から100度まで作動させることによって、回転翼機と固定翼機の両機能を発揮するティルト・ローター機である。

簡単にいっちゃえば、ベル社とボーイング社と一緒に開発したオスプレイは、羽の先っぽにあるエンジンがクリッと回転して、普通の飛行機みたいになったり、ヘリコプターみたいにな

ったりする便利なヤツなのだ。

オスプレイは、アメリカ3軍先進垂直空輸機(JVX)として開発が始められたわけだが、かなり高価なためか陸軍があっさりと手を引いてしまった。現在は、海兵隊の強襲揚陸型、空軍の特殊戦輸送型、海軍の戦闘捜索収難兼特殊戦型が開発中とされている。

兵員を輸送するときには、ハリアーを護衛につけてやると海兵隊の構想そのまま、なかなか趣があるのだ。

西ドイツ

生産可能な兵器

●ファントム2	73	●トーネードIDS	86
●スターファイター	80	●アルファジェット	83
●PAH-1	90	●イロコイ	88
●輸送機	86	●レオバルド2	96
●レオバルド1	96	●ヤグアル2	101
●ゲバルト	105	●ローランド2	105
●ホーク	111	●M109	113
●マルダー	117	●補給車	122
●歩兵	124	●重歩兵	124
●駆逐艦	126	●輸送艦	127

今回更新された兵器

西ドイツには、「SUPER大戦略」で登場した兵器が、ほとんどすべて引き継がれている。

更新というより追加されたというべき兵器は、対空、対地の間接攻撃兵器に輸送機と輸送艦、それから駆逐艦の合わせて5種類なのだ。

対地間接攻撃用にはM109が採用された。この自走砲は射程4ヘックスのカノン砲で、移動型はキャタピラ2という平均的な性能だ。

対空間接攻撃兵器はホークだ。ソビエト製の機種に比べて射程が短く、あまりインパクトのある兵器とはいえないが、間接攻撃ができるというだけでプレイヤーに妙な安心感を与えてくれる。

輸送機と輸送艦は、「キャンペーン版大戦略Ⅱ」になってから、すべての生産タイプに配備されている兵器だ。戦闘には積極的に参加させるわけにはいかないが、戦闘の裏側で増援部隊を地道に輸送して、最前線を支えてくれる縁の下の力持ちといえる。よほど小さなマップでない限り、このどちらかの輸送手段を使わないと増援部隊を速やかに送ることができなくなるはず。

海戦の主役となる駆逐艦は、海が広いマップでないと、なかなか活躍する場面がないかもしれな

SUPER大戦略版 西ドイツ

ファントム2	スターファイター
アルファジェット	トーネードIDS
イロコイ	PAH-1
レオバルド2	レオバルド1
ヤグアル2	ゲバルト
ローランド2	マルダー
トラック	歩兵
重歩兵	補給車

い。しかし、敵艦隊にとって脅威となる存在なのでM109と同様、持っているだけでも嬉しくなってしまうのだ。

また、余談になるが、スターファイターあたりはそろそろ更新されてもいい頃だろう。生産タイプ編集の機能を使って、代わりに現在試験中のロケット砲、MLRSを入れてみても面白いかもね。

国内総生産：1987年1兆1197億3000万ドル
国内総生産成長率：1987年1.7%
インフレ率：1987年0.2%

国防予算：1988年303億1000万ドル
人口：6093万1000人
現役兵力：48万8700人

西ドイツの傾向と対策

西ドイツの特徴としてまず頭に思い浮かぶのは、やはりパワフルな地上戦力なのだ。

主力戦車のレオパルド2は、攻撃力、防御力、移動力、価格のどれをとっても極めてバランスがよい。まさに、世界最強の戦車という名声をほしのままにしているという感じだ。対戦車ミサイル車両のヤグアル2も有名どころ。戦車に対する攻撃力は相当強力だ。

また、対空車両にも超有名な兵器がある。それは、ゲバルトとローランド2だ。

ゲバルトは、対空車両にしては対地攻撃力が結構高い。それに、なんといっても価格も低く抑えられているので、気軽に作れて気軽に使えるところがいい。

一方、ローランド2はキャタピラ3の移動型で移動力も7と高速型だ。間接攻撃はできないものの、その守備範囲の広さには目を見張るものがある。おまけに攻撃力もトップクラスなのだ。

歩兵戦闘車両のマルダーは、他国の歩兵戦闘車両に比べて、移動力や防御力などに優れている。必殺のATMミサイルがニラミを効かせるぞ。

こんな感じの、陸軍王国ともいえる西ドイツなのだが、いったい航空戦力のほうはどうなっているのだろうか……？

主力戦闘機のトーンードIDSは、汎用性のある優秀な機体だ。しかしゲームでは、どちらかというところ攻撃機としての性能を重視しているため、対空攻撃や対空防御力が飛び抜けていいというわけではない。

ファントム2になると、トーンードよりもさらにランクが下がる。アルファジェットは小型の練習/攻撃機。スターファイターにいたっては、完全に問題外だろう。はっきりいって、最新の敵戦闘機と渡り合えるがタマがないのだ。

西ドイツ型の生産タイプでプレイするならば、ゲバルトやローランド2で空からの敵の侵入を防ぐのが、まず大切なことだ。そして比較的安価なこれらの航空機で、戦車群を援護しながら戦うパターンがベスト。

西ドイツと対戦する場合には、この航空兵力の貧弱さを突く方法が手っ取り早い。早々に制空権を奪って、攻撃機や攻撃ヘリでレオパルド2を徹底的に叩く。前線にガタが出始めたら、地上兵力で対空車両を仕留めるという、水も漏らさぬ作戦だ。正面から陸戦でカタをつけようとする、レオパルド2の頑強さを思い知ることになるぞ。戦力を十分集中して、敵の隊列にクサビを打ち込む要領でいけ!!

■悲哀! 忘れられてしまったレオパルド1

レオパルドといえば、今さら1のことを挙げる人はいまい。『SUPER大戦略』に登場して以来、主力戦車の座は最初からレオパルド2に奪われっ放し。おまけに、下からはコストパフォーマンスの高いヤグアル2に突き上げられっ放しなのだ。

……レオパルド1はチーフテン、AMX-30といった主力戦車と同時代(1957年)に開発が開始された。当初は主力戦車共通化計画に従って、伊・仏・英の3国も計画に参加していたが、最終

的には各国が独自に開発することになる。そして1963年、西ドイツ陸軍が次期主力戦車として採用を決定し、1965年から配備が始まったのだ。最近ではイタリアのOTOメララ社が、伊陸軍主力戦車としてレオパルド1のライセンス生産を始めている。欧州諸国ではまだまだ花形だ。

また、最新のレオパルド1には120ミリ滑腔砲に2と同じFCS、改良された数々の機器が搭載され、実験でもレオパルド2と同じ性能を証明している。大戦略でも頑張ってくれ!!

ソビエト

生産可能な兵器

●MiG-31	75	●Su-27	76
●Su-24	84	●フォージャー	76
●ホッカム	92	●Mi-17ヒップH	89
●輸送機	86	●T-80	94
●T-72	95	●ZSU-X	109
●SA-13ゴーフル	107	●SA-6ゲンフル	111
●M1973	113	●BMP-2	118
●補給車	122	●動員兵	125
●重歩兵	124	●空母	127
●駆逐艦	126	●輸送艦	127

今回更新された兵器

ソビエトの航空部隊は、「キャンペーン版大戦略Ⅱ」になって大きく削減されてしまった。

MiG-29、27、Su-25の3機種が交代させられ、おもに艦船部隊の増強に割り当てられたようだ。

ヘリコプターでは、ハボックの代わりにホッカムが採用された。このヘリコプターはAAMミサイルを搭載し、敵の攻撃ヘリコプターを迎撃する任務を持っている。ただし、対地攻撃用のヘリが不在となってしまったので、陸軍支援に影響が出ないかどうか心配なところでもある。

陸上部隊ではT-64に代わってT-72が配備され、多少性能がアップしたようだ。しかし、安価で足も速くなかなか評判のよかったBRDM-2が姿を消してしまったのは残念だ。

対空車両では、最新の対空砲を持つZSU-Xが採用された。移動力、防御力、攻撃力のすべてにおいて、ひとまわり性能が上昇。価格は、シルカに比べて100\$しか上がっていないため、西のゲバルトに十分対抗できる兵力になりそうだ。

間接攻撃車としては、対地攻撃用にM1973が、対空攻撃用にはゲンフルが採用されている。

M1973は射撃距離4ヘックスのカノン砲で、他

SUPER大戦略版 ソビエト

MiG-29	MiG-31
Su-27	フォージャー
Su-24	Su-25
MiG-27	Mi-17ヒップH
Mi-28ハボック	T-80
T-64	BRDM-2
SA-8ゲッコー	SA-13ゴーフル
ZSU-23-4シルカ	BMP-2
トラック	重歩兵
動員兵	補給車

国の兵器と大差はない。

ゲンフルミサイルは6ヘックス先まで届き、西側がおもに装備するホークよりも1ヘックス長い射程を誇る。しかも搭載弾数も3発。ホークよりも明らかに性能がよい兵器なのだ。

艦船部隊はアメリカ2と同じく、空母、駆逐艦、輸送艦を揃えている。Su-27^{*}フランカー^{*}やフォージャー、ヘリを搭載して、機動部隊に花を添えてやりたい。

物財純生産：1987年6391億ルーブル
物財純生産成長率：1987年2.3%
インフレ率：1987年1.6%

公式国防支出：1988年205億ルーブル
人口：2億8481万9000人
現役兵力：509万6000人

ソビエトの傾向と対策

ソビエトは、アメリカに負けず劣らずバランスのいい生産タイプに仕上がっている。最近は大規模なゲームの中で大東側の代表という感じ。ムダのない強力なラインアップを誇る。

戦闘機には、イーグルに次ぐ性能を持つSu-27と、射程5の間接ミサイル攻撃が可能なMiG-31が配備される。攻撃機にもこれまた優秀なSu-24が用意されているので、アメリカに比べても見劣りすることはない。VTOL機もフォージャーがあるので、航空部隊はまず問題ないといえよう。

地上部隊では、主力戦車にT-80とT-72が配備されている。性能的にはレオパルド2やM1エイブラムスなどに多少劣るが、価格が安いので数を揃えて対抗したい。

対空車両のZSU-XIは、西のゲバルトと肩を並べるほど優秀な車両で、ゲバルトに比べて移動力と対地防御力で少し劣り、価格と対空攻撃力では互角、対地攻撃力では逆に少し優っているというシロモノ。また、ゴーフル対空ミサイルも非常に性能がよく、あなどり難い存在だ。

間接攻撃車においては、対地攻撃用のM1973は普通だが、対空攻撃用のゲンフルが魅力だ。

ソビエトは地上兵力の対空攻撃力が非常に優れ

ているといえる。ZSU-Xとゲンフルを重厚に配備されてしまうと、敵の航空部隊は非常に攻めにくくなるに違いない。

艦船部隊は、例によって駆逐艦で敵の艦船を攻撃することに力を入れたい。

ソビエトに対して戦いを挑むとなると、これだけバランスのいい生産タイプなので、なかなかこれといった弱点が見つからないというのが正直なところなのだ。

アメリカのように、対地間接攻撃に優秀なMLRSを有している国なら敵の間接攻撃の射程外から攻撃を仕掛けられるため、有利に戦うことも可能かもしれない。しかし、他の国ではこの作戦は通用しないので、結構苦しい戦いになるぞ。

そこで、ソビエトに対する作戦としては、経済的に優位に立つことと、敵部隊の少ない前線を探して各個撃破を何度も繰り返す、ということになるだろうか。

これはソビエトに対してのみ有効な作戦とはいえないので、あまりバツとしたものではないが、逆にいえばそれだけソビエトは強い。今回のソビエトは、12か国中最強といってもいいぐらいだ。ベストの作戦は、自分でソビエトを担当してしまうこと！ これにつきる。

■空母を大事にしたい人の戦法はこれしかない!

海上交通路の維持が国家の継戦力を支えるものであることは、ヨーロッパを戦場とした2度の大戦で立証済み。海軍の行動範囲が内海から外洋へと拡大するにつれて艦は大型化し、コルベットから駆逐艦、フリゲイトへと成長した。そして陸上の基地における航空兵力、とくに航空優勢を維持する戦闘機の行動圏を離れて行動するに至ったのだ。ここで個艦防空の域を越えて、グループとしての縦深な防空を行なう対航空艦が必要となってくる……。

本来ならば、ここで広域防空システムを搭載するイーゼス艦の投入を図りたいところだが、残念ながら「キャンペーン版大戦略II」にはイーゼス艦は導入されていない。おまけに、駆逐艦はSAMも持っていない。敵機がやってきましたら、直ちに艦載機を発進させて迎撃。ついでに駆逐艦の砲も使え！ ただし艦の隊列は崩すな。空母のSAMIは最後の手段だ。てな感じで、なるべく空母に敵を近づけないようにするしかない。それでも心配なら、港から出すべからず!!

東ドイツ

生産可能な兵器

●MiG-29	75	●MiG-27	85
●MiG-23	75	●Su-25	84
●Mi-28ハボック	90	●Mi-17ヒップH	89
●輸送機	86	●T-80	94
●T-64	95	●ZSU-23-4シルカ	107
●SA-9ガスキン	106	●SA-13ゴーフル	107
●M1973	113	●BMP-2	118
●トラック	121	●補給車	122
●動員兵	125	●重歩兵	124
●駆逐艦	126	●輸送艦	127

初登場! 東ドイツの兵器

東ドイツは新しく登場した生産タイプで、一見するとソビエトとほとんど同様の最新兵器が配備されている。それもそのはず、東ドイツは社会主義国の中でも主要な位置にある国なので、ソビエトからの援助を大きく受けているのだ。

具体的にどんな兵器が配備されているかは、一覧表を見ればすべて書かれているので、その中でも特徴があって、利用価値の高そうな兵器の紹介をしてみよう。

まず、戦闘機のMiG-29とMiG-23は、価格が安い割りに性能がよいという、いわゆるコストパフォーマンスが高い機種といえるのだ。序盤から中盤にかけてはMiG-23が、中盤から終盤にかけてはMiG-29が活躍することになるだろう。

攻撃ヘリのハボックは、アメリカのアパッチと比べても防御力が少し劣る程度で、最強の部類に

入る攻撃ヘリ。敵の戦車に対して、十分すぎる破壊力を持っているのだ。

主力戦車は、ソビエトと同じT-80が配備されている。T-64と同じように、機銃による対ヘリ攻撃力がとても高いのだ。

対空間攻撃用のゲンフルも優秀な兵器で、空の守りにおいてもソビエトと遜色のないラインアップとなっている。

艦船ユニットは、駆逐艦と輸送艦が配備されているので、海上輸送は安心して行なえそうだ。空母もヘリ空母もないのは寂しいかもしれないが、実際に保有していないのではしかたがない。

こうしてみると、なかなかバランスの取れたナイスな生産タイプといえる。MiG-29[®]ファルクラム[®]を始めとするミグシリーズとハボック、T-64に興味のある人には一度プレイしていただきたい。

物財純生産：1987年2620億オストマルク
物財純生産成長率：1987年3.6%
インフレ率：1987年0.0%

国防支出：1988年216億4700万オストマルク
人口：1659万3000人
現役兵力：17万2000人

東ドイツの傾向と対策

兵器の説明で大部分のことを話してしまったみたいだが、改めて東ドイツを使って戦う際に気をつけなければならないことをまとめてみよう。

東ドイツ型の全体的な性格は、ひとことというソビエトのミニチュア版のような感じ。ほとんどの兵科において、ソビエトと同等か1ランク下の兵器が配備されているようだ。かなり強い兵器やそこそこ強い兵器が、安価で手に入るわけ。

ということは、ソビエトと同じような戦いかたをすれば、アメリカを相手にしたとしても結構イケることになる。アメリカの兵器に比べてこっちは確実に1割から2割5分も安い。つまり同じ軍事費があれば、10パーセントから25パーセントは戦力に差をつけられるということだ。「質より量」とまではいなくても、その一歩手前、「ある程度質もよくて量もある」作戦の展開となるだろう。

実はこの作戦は非常に有効なのだ。やられてもやられても次から次へと増産して、どんどん前線

へと兵力を送り出して行くと、そのうち敵のほうに疲れ果てて、前線から退かざるをえなくなる。

そのためには、前線までの増援部隊の輸送をできる限り速やかに行ない、たゆみなく攻撃を仕掛けていくことが大切なのだ。

では逆に、どしどし攻めてくる東ドイツにはどうやって対抗したらよいだろう？

それは、虎の子の高価な兵器たちがエジキにされないようにすることだ。常に敵よりも防御効果の高い地形にこもって戦うべし。加えてもうひとつ。山や海に挟まれた狭い土地に敵を誘い込め！そうすれば、一度に戦える部隊数が限られてしまい、数の有利さは発揮できなくなるぞ。こちらの兵器の優秀さをアピールするチャンスなのだ。

もし、自分の生産タイプが東ドイツと同等か貧弱な場合には、こちらで数で勝負するしかない。うーむ、ボコボコの殴り合いになることは必至という感じだなあ……(でも、これしかない)。

■最高機密戦車、T-64シリーズ

よく、T-64はT-62の後継車として開発されたといわれがちなのだが、名前からも分かるように1964年にはその存在が西側に知られていたわけで、T-62と並行して開発が進められていたと考えたほうがよさそうだ。

そんなに古い設計のT-64が、なぜ「最高機密」のあまり、存在をも否定されるほど「ソ連にとって重要だったか」というと、T-62の重量40トン・115ミリ砲・580馬力エンジンに対して、重量はわずかに38トン、125ミリ滑腔砲と750馬力の大出

力エンジンを搭載していたからなのだ。これは、同世代のアメリカ製戦車M60と比べて遙かに優れた性能で、ソ連が隠し通そう、西側が探り出そうと躍りになっていたのは当然といえば当然。

このT-64が、東ドイツやハンガリーに駐在するソ連軍に配備されていたのは、仮想敵国である中央ヨーロッパの国々が揃って強力な戦車を保有していたかららしい。T-64は新設計で技術水準も高く高価な戦車だ。一方、T-72はT-55の後継車として技術水準も低めで低価格とのこと。

ワルシャワ

生産可能な兵器

●MiG-23	75	●MiG-21	74
●Su-17	84	●Mi-24ハインド	90
●Mi-8ヒップ	89	●輸送機	86
●T-72	95	●T-62	95
●BRDM-2	100	●ZSU-23-4シルカ	107
●SA-8ゲッコウ	106	●SA-4ガネフ	111
●BM-21	113	●BMP-1	118
●トラック	121	●補給車	122
●動員兵	125	●重歩兵	124
●駆逐艦	126	●輸送艦	127

今回更新された兵器

今回のワルシャワにはとくにこれといった大きな兵器の更新はなく、『SUPER大戦略』と同様にソビエト製兵器の型の古いものを配備してあるという感じなのだ。

航空機には、輸送機が追加になっただけで、他はまったく更新されていない。

ヘリコプターも主力戦車も更新はない。

その中で、軽戦車のPT-76がBRDM-2に変更され、移動力と戦車への攻撃力を増強している。

間接攻撃用の兵器として追加されたものは、対地攻撃用がBM-21という自走ロケット砲、対空攻撃用がガネフというミサイル車両なのだ。

対地攻撃用のロケット砲は、攻撃率としては低い値なのだが、攻撃判定回数が2回なので、防御力の弱い兵器に対しては多大な効果がある。装甲を持たない車両や兵員などにとても有効だ。

また対空攻撃用のガネフは、『キャンペーン版大戦略Ⅱ』の中でもっとも長い射程距離、7ヘックスを誇る対空ミサイル車両。ワルシャワ型の生産タイプにとって、非常に強力な空の守護神となる兵器なのだ。

艦船ユニットは駆逐艦と輸送艦が配備されたの

SUPER大戦略版 ワルシャワ

MiG-21	MiG-23
Su-17	Mi-8ヒップ
Mi-24ハインド	T-72
T-62	PT-76
SA-9ガスキン	SA-8ゲッコウ
ZSU-23-4シルカ	BMP-1
トラック	重歩兵
動員兵	補給車

で、海の輸送・護衛についても問題はないだろう。

更新・追加された兵器は結局6種類だが、艦船と輸送機を除いた兵器は最新型ではなく、ソビエトのお古のような兵器しか登録されていないのだ。

ワルシャワは、はっきりいって兵器の性能がよくない。アメリカやソビエト、日本などの新鋭兵器に対して、一世代前の兵器のような感じがする。

ワルシャワの兵器の中で、主力となりうるものを簡単に紹介してみよう。

航空機のMiG-21、Su-17はまだまた現役で活躍している機体ではあるが、そろそろ第一線を後退しなければならない頃だろう。メインはもちろんMiG-23だ。

攻撃ヘリのハインドは兵員を輸送可能な上、対戦車攻撃にも威力を発揮するという優秀なヘリコプターなので、使い道が多そうだ。

戦車は、T-72とT-62しか配備されていない。しかし、T-72が使えらるとはアンラッキー中のラッキー。元来、大戦略シリーズはソビエト製の兵器を高く評価する傾向にある。中でもこのT-72は石川プロデューサーのお気に入りだ。コストパフォーマンスがめちゃくちゃ高いぞ。

対戦車ミサイル車両には、安価でスピードの速いBRDM-2が配備され、敵の戦車にも対抗できそうな感じだ。

ゲッコーとシルカは、双方とも平均的な性能なので、可もなし不可もなしというところか。

歩兵戦闘車はBMP-1。BMP-2と比べるとラン

クが下のようなのだが、性能を比較してみると移動力で優っているではないか。まんざらそれほど悪い機種ではないようだ。

対地間接攻撃用のBM-21は、かなり古い機種ではあるが、腐っても自走ロケット砲。戦車のような堅牢な装甲を持つ兵器以外には、結構ポイント稼がせてもらえそう。

対空ミサイル車両のガネフは、ワルシャワが唯一、他の生産タイプに自慢できるハイパー兵器だ。射程距離をご覧あれ！ 7ヘックスも離れたところからミサイルを打てるぞ。敵の航空機は行き場がなくなってしまいそう。

以上のような兵器で、いかにして戦えばよいのだろうか……。それはあなたの予測したとおり、人海戦術で質より量の勝負をするしかないのだ。

方法は東ドイツのところで紹介したので、詳細は省略させてもらうが、東ドイツよりさらに兵器の性能が劣っているため、より一層、数を頼りにたたみ込むように攻めなければならないだろう。これは辛い戦いになりそう。対策も東ドイツで説明したとおり、人海戦術には同じテで受けるか、戦場の狭い土地で戦うかということになるのだ。もっとも、ワルシャワを担当するときはスウェーデンや中国を相手にするようにすればいいのだが。

■ガネフ虫も好き好き……(おそまつ)

PC-9801版の大戦略シリーズでは、間接攻撃が採用されて久しいが(1987年・大戦略Ⅱ)、当時から東側の生産タイプを相手にするプレイヤーにとっての悩みの種は、このガネフとゲンフルだった。

ガネフの射撃距離7ヘックス、ゲンフルの6ヘックスというのは従来どおり。どこからともなく地对空ミサイルが飛来して、一方的に損害を与えるというヤリ口だ。それだけならばまだいいが、おまけにガスキンかなんかが、そのな

がーい足を使って接近、生き残った虎の子戦闘機群にトドメを差した日にゃ、こちらダイセンリャカーの肩書きを返上しなけりゃなるまい。

大戦略歴4年の担当編集者がいうんだから、ガネフの脅威っていうのはハンバなもんじゃない。前線では、絶対敵にミサイル包囲網を作らせないようにしたいものだ。

プレイヤーによっては、ソビエトの地对空ミサイルに惚れ込んでしまっている人さえいる。外れることも結構あるんだけどねえ……。

イギリス

生産可能な兵器

●ファントム2	73	●トーネードADV	79
●トーネードIDS	86	●ハリアー	79
●ジャギュー	82	●ガゼル	91
●リンクス	91	●輸送機	86
●チャレンジャー	96	●チーフテン	97
●スコープオン	101	●RCM748レイピア	108
●M109	113	●FV510ウォリアー	117
●補給車	122	●歩兵	124
●重歩兵	124	●ヘリ空母	126
●駆逐艦	127	●輸送艦	127

今回更新された兵器

イギリスも、更新された兵器は少ないようだ。まず歩兵戦闘車両のMCV80が、FV510ウォリアーに名称変更されている。

ウォリアーは、『SUPER大戦略』のときに比べると攻撃力が少しアップしているようだ。

更新以外に、追加という形で新しく配備された兵器がある。西側の標準型自走砲ともいえるようなM109、空輸作戦の要となる輸送機、そして豪華なラインアップを誇る艦船部隊、ヘリ空母・駆逐艦・輸送艦だ。

軽空母とも呼ばれるヘリ空母は正規空母よりも小型なため、運用可能な航空機はVTOL機とヘリコプターに限られる。しかし幸いなことに、イギリスにはハリアーという超優秀なVTOL機がある。ハリアー2～4部隊をヘリ空母に交代で着艦させながら、哨戒作戦に当たらせよう。敵攻撃機やヘリコプターの迎撃には、十二分の働きをしてくれるはずだ。

今回のイギリス型には、残念なことに対空間接攻撃用の兵器が配備されていない。このため、空の守りは空軍の力にも頼らざるをえないだろう。

しかし、イギリス空軍は、そんな心配などする

SUPER大戦略版 イギリス

ファントム2	ハリアー
トーネードADV	ジャギュー
トーネードIDS	ガゼル
リンクス	チャレンジャー
チーフテン	スコープオン
RCM748レイピア	MCV80
トラック	歩兵
重歩兵	補給車

必要がないほどに充実しているの、航空機の運用でなんとかカバーするのだ。

国内総生産：1987年6096億9000万ドル

国内総生産成長率：1987年4.0%

インフレ率：1987年4.2%

国防予算：1988/89年337億6000万ドル

人口：5627万1000人

現役兵力：31万6700人

イギリスの傾向と対策

航空機ではトーネードが2タイプ配備され、空と陸の両面に高い攻撃力を発揮する。トーネードより安い機種でも、ファントム2とジャギュアが配備されているので、軍事費が少なめのマップで戦う場合でも、序盤から航空機を生産することが可能なのだ。

また、VTOL機のハリアーも手軽に運用ができて、性能もまずまずの線を保っている。ゲーム全般を通しての活躍に期待できる。

攻撃ヘリのカゼルは、アバッチャやハボックと比べると多少ATMミサイルの攻撃率が低いものの、その分価格が安いのでコストパフォーマンスではほぼ互角といえよう。

イギリスの地上戦力には、これもアメリカやソビエト、西ドイツに引けをとらない優秀な兵器が揃っている。

主力戦車のチャレンジャーは、攻撃力でこそレオパルド2、エイブラムス、T-80に負けてはいるが、防御力では最高の値を誇っている。守りが強固であるということも、よい戦車の条件のひとつ。大戦略でもっともカタイ戦車は、非常に恐ろしい存在といえるのだ。

軽戦車のスコープイオンは、キャタピラ駆動で移動力8という足の速い兵器だ。価格が安価で、し

かもそれなりの戦力は備えているので、序盤での活躍には目を見張るものがあるはずだ。

このようにイギリスは兵器の性能もよく、また安価な兵器も取り揃えているため、序盤から有利に戦うことができる生産タイプといえる。個々の兵器のスペックだけを比べれば、アメリカ、ソビエトのほうが勝っているだろうが、コストパフォーマンスとう点ではほぼ同格。従って、イギリスを使ってプレイするときは正攻法でいっても十分勝利できるのだ。

これだけ隙が少ないイギリスと戦うときの対策としては、あまりこれといった名案が思い浮かばない……。強いていえば、SAM2を装備する航空ユニット、地上ユニットがないということか。対空車両の隙をぬって、防御力の高いイギリスの陸上兵器を空から潰していく方法が、一番効率よいと思われる。

また、イギリスのラインアップはゲーム中盤から終盤にかけての決定打に欠ける。つまり、相手を圧倒してしまうような超強力な兵器が、チャレンジャーを除いてはないのだ。せめて空にトーネードを超えるナニかがあれば、アメリカとソビエトに肩を並べられる生産タイプとなっていただろうになあ……。

■トーネードはインターナショナルな戦闘機だ

1968年1月、ヨーロッパの各国が使用していたF-104の後継機を開発するために、西ドイツ、イタリア、オランダ、ベルギーがプロジェクトチームを結成。同年7月、イギリスもこれに加わり、MRCA (Multi-Role Combat Aircraft) という計画名称の下に、多目的戦闘機の開発が始まったのだ。

MRCAは、ひとつの原型から低空侵襲攻撃、対地支援、対艦攻撃、制空、迎撃、偵察などのさまざまな任務をこなせるような機体を作ろう

という計画。開発費の問題から脱落する国が出て、最終的にはイギリス、西ドイツ、イタリアの共同開発の形に収まった。

まず試作・量産が行なわれたのは、阻止・攻撃型のIDSで、対地攻撃、対艦攻撃、戦術偵察を主任務とする本格的な攻撃機。

一方ADVは、イギリスが独自に発注した迎撃専用機の発展型だ。イギリス空軍には、1984年から引き渡しが始まっている。両型とも、サウジアラビア、マレーシアでも使われているのだ。

フランス

生産可能な兵器

●ラファール	73	●ミラージュ2000	77
●ミラージュF1	77	●S.エタンダール	83
●ガゼル	91	●S.ピューマ	91
●輸送機	86	●ルクレルク	98
●AMX-30	98	●AMX-10RC	100
●DCA30	105	●クロタル	109
●I55GCT	115	●AMX-10P	118
●補給車	122	●歩兵	124
●重歩兵	124	●空母	127
●駆逐艦	126	●輸送	127

今回更新された兵器

今回フランスから消えてしまった兵器は、航空機のミラージュ3とジャギュー、地上兵器のAMX-13とローランド2だ。代わりに採用された目玉兵器は、新登場のラファール、主力戦車ルクレルクの2種類。その他にも輸送機、空母、駆逐艦、輸送艦とのI55GCT自走砲がある。

ラファール戦闘機はミラージュから発展した機体で、同じくミラージュから発展したクフィルのようにカナード翼を装備している。性能的にはクフィルよりも若干移動力が少ないが、攻撃力と防御力では遥かに勝っている。対地攻撃も対空攻撃もそつなくこなすよい戦闘機だ。

新型戦車ルクレルクは、移動力・防御力でレオバルド2とほぼ互角の性能を持ち、車両に対する攻撃力が少々劣るものの、価格が安いコストパフォーマンスの高い戦車といえそうだ。この戦車もまた、一流の部類に入るだろう。

間接攻撃用の自走砲I55GCTは、射程距離4で移動力6の、ごく平均的なカノン砲だ。

フランスでは艦船部隊も充実していて、空母と駆逐艦、輸送艦を配備している。

フランスで空母に着艦できる航空機といえば、

SUPER大戦略版 フランス

ミラージュ3	ミラージュF1
ミラージュ2000	ジャギュー
S.エタンダール	ガゼル
シュベルピューマ	AMX-30
AMX-10RC	AMX-13
ローランド2	DCA30
クロタル	AMX-10P
トラック	歩兵
重歩兵	補給車

ラファールとS.エタンダール。大規模なマップでも十分戦うことができそうな打撃力だ。

しかし、間接攻撃用の対空兵器が配備されていないのは、ちょっと困りもの。

航空機のジャギューと対空車両のローランド2の引退はいささか早すぎるような気もするが、艦船部隊を充実を図るためにはやむをえないところ。もっとも空軍では、ジャギューよりもF1のほうを重視しているという話もあったりするからなあ。

国内総生産：1987年推定8770億5000万ドル
国内総生産成長率：1988年3.3%
インフレ率：1987年2.2%

国防予算：1988年318億8000万ドル
人口：5550万6000人
現役兵力：45万6900人

フランスの傾向と対策

フランスも、今回の兵器の更新で戦闘機と主力戦車の性能が向上し、アメリカ・ソビエト・イギリス・西ドイツに十分対抗できる生産タイプとなっている。

具体的には、航空戦力にラファールを始めとする戦闘機群の配備があげられる。攻撃機のS・エタングルとともに重厚な防空網を形成することはまず間違いない。

攻撃ヘリのカゼルは、イギリスにも配備されている安価で性能のよい機体で、対戦車攻撃にも有効に活躍する。

兵員輸送用ヘリのS・ビューマは、その安い価格にもかかわらずスピードの点で優れている（ちなみに移動力は8）。序盤における領地確保のための兵員輸送で、大きな助けとなりそうだ。

主力戦車のルクレルクは、アメリカのM1エイブラムスやソビエトのT-80よりも防御力が高く、攻撃力でもほぼ互角の力を持つ優れた戦車だ。

また、装甲車両のAMX-10RCは車両の中で唯一、[〃]山[〃]の地形を通過できる装甲車なので、山の多い地形では、その地形防御を利用して優れた働きをしてくれるだろう。

対空車両は、DCA30とクロタルの2種類が配備されている。DCA30は機関砲、クロタルはSAMミサイルを搭載。ともに価格の安さで勝負する兵器なのだ。

このように、フランスもバランスのいい生産タイプなので、どのような戦いにも対応できるだろう。しかしイギリスと同様に、間接攻撃可能な対空兵器を配備していない点が残念でしかたがない。

フランスを相手に戦うには、間接対空攻撃がないことを逆手に取って、イギリスに対する場合と同じように、攻撃機や攻撃ヘリなどの空軍による支援を多くするとよいだろう。

フランス側もそれを見越して、DCA30やクロタルなどの対空車両を多数配備したり、早い時期から戦闘機を生産して対処すると思われる。しかし対空防御に重点を置けば、それだけ対地攻撃車両の生産が少なくなってしまうため、それがまたつけ目となるわけだ。攻撃ヘリなどで揺さぶりを掛け、フランスが対空防御に力を入れ出した頃を見計らって、逆に戦車を大量投入するといったパターンがいいぞ。敵の部隊編成をよく観察して、逆手に取るといった戦略が重要なのだ。

■最新原子力空母に舞い降りるラファール戦闘攻撃機

フランス海軍では、クレマンソー級の空母を2隻保有している（クレマンソーとフォッシュ）。艦載機は、おなじみのS・エタングルとF-8クルセイダー、リンクスヘリコプターなど。

今日では、大型の正規空母を保有する国は少なくなってきたが、フランスはやってくれる。これらの空母の老朽化に伴い、新たな原子力空母を造っているのだ。シャルル・ド・ゴール級と呼ばれるこの艦は、1996年に就役予定。艦載機はクレマンソーに搭載しているS・エタングル

を引き継ぐ予定とされているが、もちろんラファールの艦上機化計画も忘れてはならない。既に洋上に浮かぶクレマンソーで着艦訓練を重ねているようだ。そのラファールの姿を捉らえたビデオソフトも発売されているぐらいなので、艦上機化は案外スムーズに進むかもしれない。

最新の戦闘機に最新の防空システムまで搭載することが予定され、さらにフォッシュと交替する2番艦の計画さえあるという。はっきりいって、6年後が楽しみな感じなのだ。

イスラエル

生産可能な兵器

●ファントム2	73	●イーグル	74
●F.ファルコン	74	●クフィル	78
●スカイホーク	81	●イロコイ	88
●ヒューイコブラ	89	●輸送機	86
●メルカバMk3	99	●M60A3	94
●ZSU-23-4	107	●M163対空砲	108
●M48チャバレル	107	●ホーク	111
●M109	113	●M113	119
●トラック	121	●補給車	122
●エリート兵	124	●輸送艦	127

今回更新された兵器

今回のイスラエルには、あまり大きな更新や追加はなかった。

更新されたのは、主力戦車のメルカバがメルカバMk3になったぐらいだろうか。

メルカバMk3は、従来型のMk2に比べて防御力や攻撃力が格段に向上しているとはいえ、レオパルド2やエイブラムス、チャレンジャー、T-80といった主要国の最新鋭戦車にはちょっと見劣りする性能だ。しかし、それ以外の戦車には安心してブツけられるぞ。そして、メルカバシリーズの最大のメリットは兵員の輸送を行なえるということ。兵員を輸送して占領作戦を敢行し、そのまま降車先で敵戦車と互角に渡り合ってしまうのだから、結構使い道があるものだ。

追加された兵器としては、間接攻撃兵器のM109とホーク、それに輸送機、輸送艦がある。

M109とホークも、とくに優れているわけではないのだが、間接攻撃兵器があるのとないのとは、部隊全体に大きな影響を与える。この2種類は、十分な活躍が期待できる存在になるだろう。

航空機の中では、攻撃機のラビが姿を消してしまった。ラビは1986年7月にロールアウトした機

SUPER大戦略版 イスラエル

ファントム2	イーグル
F.ファルコン	クフィル
ラビ	スカイホーク
イロコイス	ヒューイコブラ
M60バットン	メルカバ
ZSU-23-4シルカ	M48チャバレル
M163対空砲	M113
トラック	エリート兵
補給車	

体だが、イスラエルの財政上の問題などから1987年に開発中止になってしまったのだ。しかし、スカイホークはまだ現役で活躍中しているし、クフィルを始めとするすべての戦闘機が爆弾を搭載できるため、対地攻撃の面で心配する必要はまづなさそうだ。

とにかくクフィルにメルカバMk3といった、イスラエル国産の兵器に惚れ込んじゃってるプレイヤーにお薦めな生産タイプといえる。

国内総生産：1987年347億ドル
国内総生産成長率：1987年4.0%
インフレ率：1987年19.8%

国防予算：1988年57億1000万ドル
人口：446万6000人
現役兵力：14万1000人

イスラエルの傾向と対策

イスラエルは戦いを数多く経験してきた国なので、さすがに要所要所を押さえた兵器が用意されているのだ。

航空機のイーグル、F.ファルコン、ファントム2はアメリカと同じ顔ぶれで、それに加えて独自に開発したクフィルや、コストパフォーマンスに優れたスカイホークも配備され、これといった弱点は見当たらない。

陸上兵力では、イスラエル独自の設計思想によって開発されたメルカバMk3が異彩を放っているようだ。

対空車両にはシルカ、チャバレル、M163対空砲の3種類が揃っていて、これも問題なし。アメリカとソビエトの両方の兵器が混在しているあたりに、イスラエル軍の特徴が現われている。

間接攻撃用の兵器には、M109とホークが配備されているので、これらを利用しないテはないだろう。隣接攻撃兵器と間接攻撃兵器の割り合いをどれくらいにするかが、プレイヤーの腕の見せどころなのだ。

イスラエルの兵員がすべてエリート兵というの

は、訓練度の高さとする程度の戦いへの慣れのためと思われる。価格が高いため、序盤では数多く揃えられないのがやはり辛い。しかし、同じ価格の装甲車両と攻撃力や防御力を比べてみると、エリート兵の防御力やATMミサイルは、同じぐらいのレベルだということが分かる。すごい歩兵部隊なのだ。

こうしてみると、イスラエル型はかなりバランスの取れたよい生産タイプといえる。とくに、メルカバMk3とエリート兵を組み合わせれば、地上戦において非常に優れた部隊となるだろう。

イスラエルと戦う場合には、メルカバとエリート兵というこの組み合わせを、いかにして押さえるかにかかってくる。

攻撃は、できる限り兵員輸送中のメルカバMk3に集中させよう。多少の被害はかえりみずに空からバシバシ攻撃して、最終的にはエリート兵を生き残らせないようにするのだ。

エリート兵さえいなければ、メルカバもただの鉄の箱。性能のいい最新鋭戦車を相手にしては、到底勝ち目はないはずだ。

■真のダイセンリャカーならメルカバを好きになれ!!

前作「SUPER大戦略」で、シミュレーションゲームプレイヤーの前に突如姿を現わしたメルカバ。最初の、「兵員が運べるなんて便利な戦車だなあ」という印象が強すぎたせいか、メインバトルタンクであることをすっかり忘れてしまっていたのだ。実際、メインというほど強くなかったしね(軽戦車並だったような気がする)。

それが今回はどうしたことだろう。しっかりメインバトルタンクしちゃってるではないか。強い強い。あのクサビ型砲塔を目の中に入れて

も痛くないほどクワイイやつになったなあ。バージョンがMk2からMk3になっただけで、この性能差。一刻も早くMk1000000あたりを開発してもらいたいものだ。そうすれば、M1やチャレンジャーにも負けはしないぞ。

あと、メルカバの車体を利用して開発されている155ミリ自走砲とか、LARI60ミリ自走多連装ロケット、ソルトム155ミリ自走砲M72がゲームに登場してくれば、もっとイスラエリーな感じがしてよかったのになあ。次回に期待だ。

スウェーデン

生産可能な兵器

●グリペン	79	●ビゲン	78
●ドラケン	78	●PAH-1	90
●輸送機	86	●イロコイ	88
●Sタンク	99	●センチュリオン	97
●Ikv91	102	●ARMAD	110
●ホーク	111	●VK155	115
●Pbv G	119	●トラック	121
●補給車	122	●歩兵	124
●重歩兵	124	●輸送艦	127

今回更新された兵器

スウェーデンでは、兵員輸送車のPbv302が新型のPbv Gに更新された。

この更新で、移動力と攻撃力が少し改善されているようだ。しかしその分、価格も50\$高くなっている。

その他では、間接攻撃兵器が追加されたのだ。対地攻撃用にはVK155が、対空攻撃用にはホークが配備された。

VK155は、他の自走砲に比べると移動力に若干の問題があるようだ。まあ、主力戦車に随伴させることは不可能でも、射程と攻撃力の面で他の自走砲に劣ることはないのだから、あらかじめ足が遅いことを念頭において運用すればいい。そのために採用された輸送機なのだ。

対空間接攻撃用のホークも配備され、ひとつおりの防備は整っているぞ。

艦船ユニットは輸送艦のみの配備。敵の艦船部隊が攻めてきたときには、ドラケン、ビゲン、グリペンといった航空戦力でこれを阻止するしかないさそうだ。多目的戦闘機の意地を見せてやれ！

SUPER大戦略版 スウェーデン

ドラケン	ビゲン
グリペン	イロコイス
PAH-1	センチュリオン
Sタンク	Ikv91
ARMAD	Pbv302
トラック	歩兵
重歩兵	補給車

国内総生産：1986/87年1590億ドル
国内総生産成長率：1986/87年2.3%
インフレ率：1987/88年5.2%

国防予算：1987/88年44億3000万ドル
人口：842万人
現役兵力：6万7000人

スウェーデンの傾向と対策

他国とは軍事同盟を結ばず、兵器は極力国内で生産するという政策が、スウェーデン特有のユニークな兵器を数多く誕生させる要因のひとつだ。高速道路からの発着が可能なピゲンや、北欧の厳しい地形を踏破することを前提に設計されたSタンクにPbvなどなど、枚挙にいとまがない。しかし残念ながら、高速道路の滑走路化や北欧の地形というのは『キャンペーン版大戦略Ⅱ』のゲームシステムでは再現できないところ。特殊な条件の下で行動すれば確実に敵を捉え、撃退してくれるほど器用な兵器なのに、もったいない話だ。

スウェーデンの航空機にはドラケン、ピゲン、グリブの3機種があり、どれもがAAMミサイルと爆弾を交換装備することができる。もともと、ひとつの機体で数多くの任務をこなせるように開発された、コストパフォーマンスの高い戦闘攻撃機なのだ。

攻撃ヘリは、西ドイツと同じくPAH-1を持っていて、敵戦車を攻撃するときには活躍が期待できるぞ。

航空戦力のパワーのわりには、地上戦力の性能がかんばしくないようだ。戦車はSタンクとセンチュリオンが配備されているが、アメリカのM1

エイブラムズ、西ドイツのレオバルド2のようなスーパー戦車に比べると、2流といわれてもしかたのない性能しか持ち合わせていない。

VK155は、他国の自走砲と比べてみると移動力に若干の不満が出てくる。早めに生産して前線に動かせるなどの配慮が必要になってくるぞ。

このように、スウェーデンの場合は全体的に兵器の性能が劣っているため、この生産タイプを使って戦うにはちょっとした苦労が伴うだろう。主力戦車が弱いため、前線を力て押し切るなんてことはまずできない。航空機や攻撃ヘリに支援してもらったり、間接攻撃兵器の割り合いを多くしたりする必要があるようだ。

しかし、間接攻撃兵器を多く生産するために、前線にまわすべき戦車の数を減らしてしまうのもまたマズイ。ただでさえ防御力に不安があるのだから、前線の維持は極めて慎重に行ないたい。結局、質がいまいちならば数で勝負するしかないというところか……。

スウェーデンへの対策は、とくになにもいらないだろう。正攻法で戦って、敵に攪乱されないよう注意さえしていれば、難なく勝利できるとハズなのだ。

■スウェーデンにも最新の歩兵戦闘車があるのだ!!

1988年、北欧の作業環境に適應することを主眼に開発されたCV90の試作車試験が完了した。今回のスウェーデン型生産タイプに名を連ねているPbvGは、CV90ファミリーの一員なのだ。

CV90ファミリーの構成車種は、以下のようになっている。

- ①機械化歩兵戦闘車型のPbvG。
40ミリ砲と7.62ミリ砲を搭載する水陸両用車。Pbv302よりも強化された装甲をまとう。
- ②兵員輸送車型のPbvL。

ふたり乗り砲塔を持ち、25ミリ砲を搭載している。後部座席には8名が乗車できる。

- ③対空戦闘車のLvKA 2。
パワーユニット、シャーシなどはPbvGとほとんど同じ。後部乗車兵員室には弾薬とレーダーが収まる。いわゆる、対空自走砲なのだ。
- ④その他：指揮官車、観測車、回収車120ミリ迫撃戦車(照明弾発射機)などがある。

これらのファミリーは、1993年から1994年にかけてスウェーデン陸軍に配備される予定だ。

日本

生産可能な兵器

●ファントム2	73	●イーグル	74
●FSX	85	●三菱F-1	83
●ヒューイコブラ	89	●イロコイ	88
●輸送機	86	●89式戦車	97
●74式戦車	98	●60式無反動砲	103
●87式対空自走砲	106	●81式対空ミサイル	108
●ホーク	111	●75式155mm	114
●88式歩兵戦闘車	120	●補給車	122
●歩兵	124	●重歩兵	124
●駆逐艦	126	●輸送艦	127

今回更新された兵器

今回、日本には数多くの兵器が追加・更新されている。これらの兵器の充実によって、『SUPER大戦略』では弱い生産タイプだといわれてしまった汚名を挽回できそうだ。

具体的には、まず航空戦力におけるFSXと輸送機の追加があげられる。

FSXは、三菱F-1の後継機となる支援戦闘機だ。海に囲まれた国土を守るため、洋上阻止能力が重視されている。ゲームでもそこはバッチリ再現されていて、艦船に対する攻撃力はかなり高い。もちろん武装を交換することによって、対空攻撃も対地攻撃もやっつけられる。価格が同程度の航空機にはホーネットとMiG-29があり、この2機種と比べると、対地攻撃力でMiG-29に、対艦攻撃力でホーネットに若干優っているようだ。

地上戦力においては、主力戦車に89式戦車が採用された。この最新戦車は、もちろん世界の一流に名を連ねるに値する性能を持っている。

88式歩兵戦闘車の性能は、アメリカのM2ブラッドレイには移動力で、西ドイツのマルダーには攻撃力で優っている。その分価格も高めに設定されているので、まあ、当然といえば当然の性能か

SUPER大戦略版 日本

ファントム2	イーグル
三菱F-1	イロコイ
ヒューイコブラ	74式戦車
61式戦車	60式無反動砲
87式対空自走砲	81式対空ミサイル
73式装甲車	トラック
歩兵	重歩兵
補給車	

もしれない。

間接攻撃兵器では、対地攻撃用に射程4の75式155mm自走砲が、対空攻撃用にホークがそれぞれ配備されている。

また、艦船部隊には駆逐艦と輸送艦が配備され、これにFSXの護衛をつければ海上輸送も安心して行なえそうだ。駆逐艦とFSXがあれば、海上交通路の確保もラクチンなのだ。

国内総生産：1986/87年2兆1196億ドル
国内総生産成長率：1987/88年3.7%
インフレ率：1987年0.1%

防衛予算：1988/89年296億3000万ドル
人口：1億2209万人
自衛官現員：24万5000人

日本の傾向と対策

今回の日本は、兵器の世代交替が完了し、最新の装備が充実しているようだ。従って、陸海空の戦力すべてがレベルがアップし、強い生産タイプの種類に入ってきたのだ。プロ野球というならば、念願のAクラス入り！ というところか。

航空機には、イーグル、ファントム2に加え、FSXが追加されているので、対空攻撃、対地攻撃とも満足いく攻撃力が保たれている。

主力戦車には新型の89式戦車が登場し、74式戦車に比べて防御力、攻撃力が向上。一流の性能を持つようになってきている。

対空車両では87式対空自走砲がゲバルトとほぼ同じ性能を持っていて、対空および対地攻撃をこなす便利な兵器なのだ。

間接攻撃兵器も、対地攻撃に75式155mm、対空攻撃にホークが配備されている。

こうした優れた兵器が配備されたことで、日本を使って戦うときには、真正面から正攻法で戦っても十分勝るといえるだろう。

あとは、高性能兵器たちをたくさん配備できるように、軍事費をガッポリ手に入れたいものだ。部隊を素早く展開し、敵よりも領地を多く確保しよう。

それとは逆に、日本への対策はどのようにすれ

ばよいのだろうか？

航空機は充実しているので弱点はないようだ。主力戦車も性能が向上して強力になっている。

間接攻撃兵器は対空・対地とも配備されているし、艦船部隊には駆逐艦が配備されている。

一見すると、バランスの取れた弱点のない生産タイプのようなのだが、もう一度よく全体を眺めてみよう。そう、安価で性能のいい兵器がないことに気がついたことだろう。

たとえば、航空機で一番安いのは三菱F-1で、1700\$。このお値段では、序盤からバンバン飛ばすということではできそうにない。地上戦力でも、89式戦車と74式戦車も安価とはいえず、かといって60式無反動砲では、あまりにも防御力がなさすぎるのだ。

つまり、日本を相手にする場合には、軍事費を与えないようにするということだな。作戦名は、“ジャパン・バッシング”(日本叩き)なんてすると、また今っぽくていい。これは、オリジナルマップの名前にも使えそうだ。しみじみといい。

ゲーム序盤で軍事費が少ないうちに、敵領地付近の建物に素早く兵を派遣して、これを押さえてしまいたい。AMX-10RCやスコピオンといった韋駄天マシンが役に立ちそうだ。

■次期主力戦車のハイテクぶりをご覧ください！

本年度から陸上自衛隊の次期主力戦車として量産配備される89式戦車(仮称/90式戦車という話もある)の特徴はなんといっても走行間射撃照準システムにつきる。このシステムがあれば、たとえ走行中であっても移動目標に対しての正確な射撃が可能とされているのだ。

基本システムは、赤外線画像方式の熱線映像装置と連動した自動追尾機構、安定装置、自動装填装置から成る。

自動追尾は、熱線映像装置によって得られた

赤外線画像を元にして、目標と周囲の温度差や目標の面積、重心などといった情報から行なわれる。“クラスタリング方式”と呼ばれるものだ。主砲には、照準装置に連動する誘導照準方式を採用。走行時の照準性能や夜間の自動追尾性能は、技術試験を通して既に実証されている。

なんかSFマンガのようなノリだけど、とにかくすごそう。搭載している器材や赤外線画像なんていうのを、見てみたい気もするんだけど、そういうのって見せてくれないのかなあ！

中国

生産可能な兵器

●MiG-21	74	●フィンバックB	80
●ファンタンA	86	●輸送機	86
●Mi-8ヒップ	89	●80式戦車	99
●69式戦車	100	●62式軽戦車	102
●PT-76	102	●80式対空自走砲	110
●63式対空自走砲	110	●83式自走砲	115
●77式兵員輸送車	120	●トラック	121
●補給車	122	●人民兵	125
●駆逐艦	126	●輸送艦	127

今回更新された兵器

『SUPER大戦略』では、生産できる兵器の種類が少なかった中国なのだが、『キャンペーン版大戦略Ⅱ』になって全部で6種類の兵器が追加・更新されることになった。

といっても、航空戦力は従来どおりで進歩がなく、貧弱といわざるをえない。追加・更新された兵器の大部分は陸上兵力なのだ。

主力戦車には80式戦車が追加されたので、最前線を守る部隊にも少しは粘りが出てくるだろう。80式戦車の性能は、M60A3やレオパルド1と同じぐらいのレベル。まあ、バンバンザイで喜んでしまうほどではないかもしれないが、69式戦車よりはよほど頼りになるというもの。

対空車両には、80式対空自走砲が配備された。対空機関砲を搭載したこの車両は、ゲバルトやシルカと同様に対地攻撃もある程度こなしてくれる便利な兵器だ。しかし、対空車両で一番性能のいい兵器がこの80式対空自走砲で、航空機に対する攻撃率が45パーセントしかないというのは、若干心細い気がする。対空ミサイルなんていうシロモノは持ち合わせていないわけだ。

自走砲は、83式が配備された。この車両は他国

SUPER大戦略版 中国

MiG-21	フィンバックB
ファンタンA	Mi-8 ヒップ
69式戦車	62式軽戦車
PT-76	77式兵員輸送車
63式対空砲	トラック
人民兵	補給車

の間接攻撃兵器と比べても互角の性能を持っているので、ほっとひと安心。

残りの3種類は、輸送機、輸送艦と駆逐艦。嬉しいことに、これは、どの生産タイプでも性能は同じなのだ。駆逐艦と自走砲、80式戦車の攻撃力をうまく使ってやりたいものだねえ。

国内総生産：2935億7000万ドル
国内総生産成長率：1987年9.4%
インフレ率：1987年7.3%

国防予算：1988年57億8000万ドル
人口：10億7200万人
現役兵力：320万人弱

中国の傾向と対策

中国の傾向は、弱いひとことにつきる。これは「SUPER大戦略」から引き継いでいる傾向で、ヤラ役＝イエロー国＝中国のイメージが浸透してしまっている。

なにしろ、航空機はMiG-21とフィンバックBとファンタンAの3種類しかなく、この3つともどちらかといえば性能のよさよりも価格の安さを売りモノにしたような兵器で、攻撃ヘリも配備されていない。

また地上戦力も主力戦車が80式戦車と69式戦車では、セカンドランク、サードランクの性能しか持ち合わせていないということなのだ。おまけに、SAMミサイルを搭載した対空兵器が配備されていないため、敵の航空機に対する攻撃力が不十分。ましてや、中国型の生産タイプに間接攻撃用の対空兵器が配備されるのは、いったい何年先になることやら。

他国に見劣りしていないのは、艦船部隊や輸送部隊といった生産タイプによって変化しない部隊のみというのだから、最弱の生産タイプと呼ばれてもいたしかたない。

兵器の性能が悪いとき、どうやって戦えばよいのかというと、やはりワルシャワのように質より量の作戦しかないだろう。

幸いなことに中国の兵器の価格はすべて安いので、序盤から大量生産を行なうことができるのだ。素早く部隊の数を増やし、どんどん領土を広げていって、敵を数で圧倒してしまえ。

押して押して押しまくり、敵に被害を与え続けていくことで敵部隊の数が減っていき、中国が有利になってくるだろう（あくまでも、だろう……）。条件が互角のマップを中国型でプレイして勝利することができれば、キミは極めて優れた司令官といえるのだ。システムソフトの池尻氏は、「キャンペーンゲームは、中国型でも必ず制覇できる！」と教えてくれた。頑張ってみようではないか!!

そして、中国型と相対した場合。このときは、とくに対策を立てるほどのこともないだろう。

質より量で攻めてくる中国には、こちらもある程度の数を揃え、囲まれぬ程度に部隊を展開させておく。できるだけ1対1の戦いになるようにするといいぞ。たとえ囲まれても2～3ターンの間ならば、なんとか持ちこたえられるんじゃないかな。

また、対空ミサイル車両が配備されていないため、攻撃機による対地攻撃が有効だ。ただでさえ防御力の弱い80式や69式戦車は、攻撃機からの攻撃にはひとたまりもないだろう。

■12生産タイプバトルロイヤルの覇者は誰だ!?

今回登場する12の生産タイプの優劣を順位で現わすと、どうなるのだろうか？ ログインの独断と偏見で1位から12位までを決めてみたのだ。

まず12位から。これはもちろん中国だ。

10位はワルシャワとスウェーデンで、9位はイスラエル。このあたりは、あえて説明せず。

8位は意外なことにアメリカ1。やはり海軍力のないぶん、不利といわざるをえない。

5位はアメリカ2と西ドイツ、そして東ドイツ。いまいちパンチ力に欠ける構成なのだ。

4位は日本！ 最新兵器のテンコ盛りで、決定打となる兵器も多数ある。海も安心だもんね。

3位は手堅い兵器の多いイギリス。

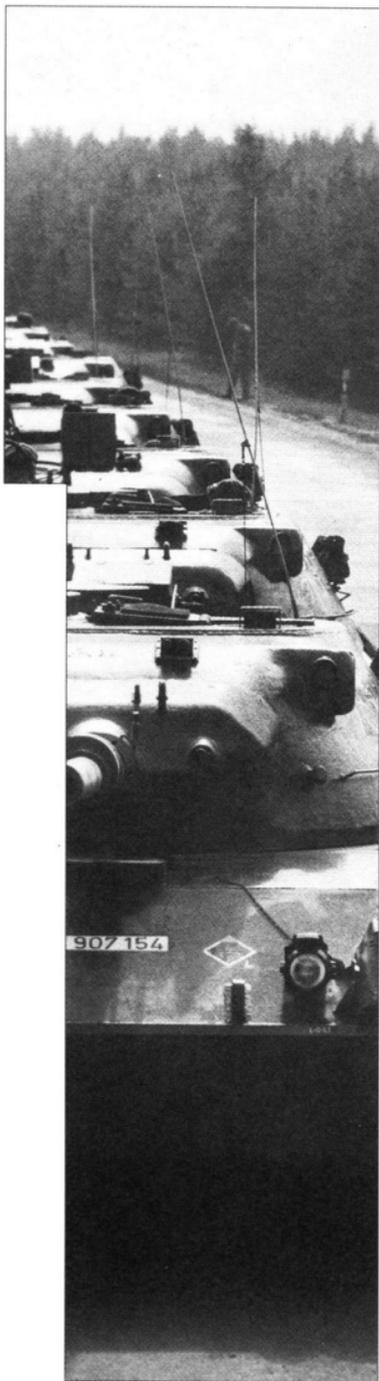
2位はフランス。正規空母と最新兵器の導入によって戦力が大幅にアップしているぞ。

そして1位はソビエトだ!! 兵器のコストパフォーマンスから兵器構成のバランスまで、どれを取っても文句ナシ。さすが大戦略プロデューサーの石川氏がヒキキするだけのことはある、という感じなのだ。どう、参考になったかな？

第3章

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』 の兵器庫

ここは、今回ゲームに登場する
兵器たちを保管している世界最高のアーマリーだ
全140種の兵器を9つのカテゴリーに分け
そのシルエットから性能にいたるまでを
詳細に報告しよう
大戦略のすべてはここから始まる



『キャンペーン版大戦略Ⅱ』の兵器庫へご招待!!

兵器基本性能表の見かた

①							③		④				
移動力 ⑤	耐久力 ⑥	搭乗 ⑦	②										
			武装名称				弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料 ⑧	価格 ⑨		⑬				⑭						
輸送部隊 ⑩	輸送数 ⑪												
USA1	USA2	USSR					⑯						
WP	WG	EG					⑰						
BRT	FHA	ISR											
SWD	JPN	CHI											

①兵器名称

兵器名をゲーム画面に準拠した形で表記。

②移動型

各兵器に割り当てられた移動形態。悪路を踏破する際の燃料消費率に、大きな影響を与える。移動に関する詳細は、13ページを参照。

③兵器画像A

マップ(ヘックス)上に表示される兵器の簡略グラフィック。

④兵器画像B

戦闘画面に表示される兵器のリアルグラフィック。

⑤移動力

1フェイズ内に移動することのできるヘックス数。周囲の地形と兵器の移動型によって、額面の数値は変動する。詳細は、兵器カテゴリー別の移動消費率表を参照のこと

(72ページから)。

⑥耐久力

その兵器で構成された部隊が、どれだけダメージを被るとマップ上から消滅するかを表わしている。8ビット版『大戦略』の通例では兵器10機をもって1部隊としているので、大半の兵器は耐久数が10ポイントとなる。なお、今回登場した輸送機や艦船といった大型兵器の場合は1部隊の構成機数は1機となっているが、その1機に2~10ポイントの耐久数が与えられているので、本欄にはその数値を表示している。耐久数を分かりやすくいえば敵の攻撃に何発まで耐えられるかということだ。

⑦搭乗

他の兵器に乗り込むことができる場合は、自らの搭乗兵器記号を明記。この記号に関する詳細は、71ページを参照。

⑧燃料

兵器の搭載可能な燃料の量。

⑨価格

生産時に必要な軍事費。高額な兵器ほど性能も高いといえる。生産に関する詳細は、20ページを参照。

⑩輸送部隊

搭載可能な兵器の種類を記号で表記。

⑪輸送数

搭載可能な部隊数。

⑫生産タイプ

その兵器を生産可能な生産タイプ(国)を明かす表示している。略称の意味は以下のとおり。生産型については41ページを参照。

USA 1……アメリカ 1

USA 2……アメリカ 2

WG……西ドイツ

USSR……ソビエト

EG……東ドイツ

WP……ワルシャワ条約機構

BRT……イギリス

FRA……フランス

ISR……イスラエル

SWD……スウェーデン

JPN……日本

CHI……中国

なお、まったく明かされていない兵器は、“生産タイプ編集”の機能で呼び出すためのものなのだ(30ページ参照)。

⑬武装名称

兵器が搭載する武器の名称を表記。一度に2種類の武器を搭載することができる。また航空機に限っては、“武器パック”と呼ばれる武装の組み合わせを持っている。武器パックを交換すれば、ひとつの機体をさまざまな任務に対応させることができるというわけだ。これを“武装交換”という。

⑭武器性能

兵器が搭載する各武器の性能を数値で表わしている。弾数・射程距離を始めとし、対戦相手別(航空機・ヘリコプター・地上車両・兵員・艦船)の攻撃力を数値で表示。数値が高いほど命中しやすい。戦闘に関する詳細は、15ページを参照。

⑮攻撃回避率

対空・対地・対艦の防御力をグラフに示したものの。数値が高いほど、敵の弾を回避する率が高いといえる。また、3種の防御力を平均化した“総合防御力”も同時に明記している。

⑯実機解説

実物の解説。兵器の歴史や用途、エピソードなどを中心に構成している。

⑰部隊解説

ゲーム中の兵器の使いかたを解説。長所や短所、ライバル兵器との比較などを中心に構成している。“実機解説”と同時に読んでほしい。

まずは兵器の分類を覚えよう

兵器を運用する上でもっとも重要なことは、その兵器の属するカテゴリーを知ることにある。兵器のカテゴリーさえわかればおのずと用途も判断できるし、搭載部隊や武装の内容もある程度つかめてくるというものだ。

本書の兵器庫に収められた140種の兵器は、その用途によって9つのカテゴリーに分類されている。これは大まかな分類でしかないが、

用途を知るには十分な分けかたといえよう。また、運用法についてより詳しく知りたいときには、兵器の搭載する武器に目を向けてみるといい。同じカテゴリーの兵器でも、どんな武器を搭載しているかによって使いかたが異なるのだ。その武器の種類と具体的な使いかたについては、70ページで解説しているのでじっくりと吟味していただこう。

兵器の使いかたは搭載武器によって決まるのだ!

隣接攻撃用の武器は10種類

AAMミサイル(空対空ミサイル)

航空機が搭載しているこのミサイルは、敵航空機と格闘する場合に有効な武器だ。空中では地形による防御力は加味されないで、自分よりも強い相手に向かっていったときには、ソク死なのだ。

また、残念なことに対ヘリ戦闘には使用できない。強力すぎてゲームバランスを崩してしまうのを懸念してか!? しかし、ホッカム(対空ヘリ)とオスプレイだけは例外で、航空機にもヘリにも容赦なくAAMをブツ放すぞ。

SAMミサイル(地对空ミサイル)

対空車両と重歩兵、艦船が装備している。地上部隊の場合は、地形防御効果の高い森や建物から攻撃を仕掛けると、反撃をいくらか和らげることができる。

爆 弾

航空機が装備する、対地および対艦攻撃用の武器。強力なSAMを持つ兵器に、真っ向から挑んでいくことだけはやめよう。返り討ちに合ってしまうぞ。

ロケット弾

おもに兵員輸送用のヘリが装備している対地攻撃用の武器。装甲の厚い戦車などにはあまり効果はないが、兵員やトラックなどのヤワなものに対しては結構効き目がある。

機関砲

対空戦闘、対地戦闘のどちらでもイける。なかでも航空機の固定武装として搭載されている機関砲は、対ヘリ攻撃においてかなり高い撃破率を示しているのだ。

戦車砲

文字どおり戦車が持っている砲。対地攻撃用の砲の中ではもっとも大きな破壊力を誇る。

ATMミサイル(対戦車ミサイル)

低コストの兵器で高価な戦車に大きな打撃

を与えることができる。攻撃用ヘリや安価な戦闘車両、兵員が搭載。しかし敵の反撃による被害もはなはだしいので、有利な地形から攻撃したい。

機 銃

おもにヘリ、戦闘車両のサブウエポンとして使用されている。兵員や非装甲のトラックなどを狙うときには、この武器でも十分だ。

T-80とT-64の機銃は、他の戦車と比べて対ヘリの攻撃力が40パーセントほど高いので、前線では意外なほどの生存率を示すこともあるのだ。

マシンガン

兵員が携行する武器。歩兵とエリート兵が持っているマシンガンの性能は、人民兵や動員兵の持っているものよりも2~3倍もパワーがある。これは戦車砲と同じぐらいの効力だ。つまり、歩兵とエリート兵は建物を占領するだけではなく、敵兵の攻撃にも十分使えるというが分かるだろう。また、ヘリに対する攻撃力もあなどれないものがあるぞ。

それに比べて人民兵や動員兵、ゲリラ兵は、かなりナサケナイものがある。

艦 砲

駆逐艦が搭載している。隣接していれば、すべての敵に対して有効だ。航空機にも対空機関砲並の威力を発揮するので、SAMミサイルで撃ちもらした敵を掃除するのにもってこいといえる。

上記の武器のうち、とくに爆弾、ロケット弾、機関砲、機銃を用いた戦闘においては、1ユニットで敵の2ユニットを同時に攻撃できるのだ。これを“複数攻撃”という。ただしこの有利な攻撃も、敵が地上部隊である場合に限られるので、念のため。

間接攻撃用の武器は5種類

AAM2ミサイル(空対空ミサイル)

F-14トムキャットの搭載している“フェニックスミサイル”と、MiG-31フォックスハウンドの搭載する“エイモスミサイル”をゲームで表現するとこうなる。隣接攻撃型のAAMミサイルとの性能差はほんのわずかだ。だったら、反撃を受けない間接攻撃に徹したほうがいいに決まっている。対航空機戦では、超強力なイーグルやMiG-29をフォローする役に徹すると、経験値も上がりやすいのだ。

SAM2ミサイル(地対空ミサイル)

一部の対空ミサイル車両と空母、ヘリ空母が装備する。はっきりいって、これは脅威だ。一所懸命お金を貯めてせっかく作った攻撃機が、一瞬にしてどこからともなく飛んでくるミサイルにヤラれてしまうのだから……。

これを使う側としては、要所要所にバンバン配置して完璧な対空防衛網を敷いていきたいところ。お値段も安いし、ヘリへの攻撃力はこれまた絶大ときたもんだ。

カノン砲

自走砲専用の砲。トムキャットと同様に最前線は強力な兵器に任せ、後方からこれで支援するという形をとることになるだろう。大

平原よりも、橋上での小競り合いや狭い場所での戦いに向いていそうだ。いつも後ろでおくゆかしく。これが自走砲のモットーと心得よう。間違っって前に出てしまったら、これもソク、死だ。

ロケット砲

BM-21、MLRS、そして75式130mmが装備している。敵の頭上にワラワラと弾を降り注ぐのが仕事なのだ。ロケット砲は複数攻撃用の武器なので有利なようにも思えるが、肝心の命中精度がイマイチ、イマニ……。敵味方の入り乱れるフィールドでは、とてもじゃないけどコワくて使えないぞ。弾道がズレて味方にワラワラされては、たまったもんじゃない。重要な場面でロケット砲を使用する前には、必ずゲームデータのセーブを心掛けるようにしましょう。失敗したらやり直せばいいじゃん。みのがしてくれよー。

対艦ミサイル

駆逐艦のみが搭載しているスーパーミサイル。艦船ユニットを沈めるときには、絶対使ってみたい。攻撃機の爆弾を利用するのも悪くないが、やっぱり反撃なしというのがいい。落とされる攻撃機代で駆逐艦が買えるもんね。

他部隊への搭乗が可能な兵器を表わす記号

輸送機や輸送艦、空母などの採用によって輸送作戦の可能性は大きく広がった。それに伴って、兵器ユニットの非搭載性が重視されるようになってきた。つまり、「この兵器は他の部隊に乗り込むことができるのか、できないのか？ できるとしたら、なにに乗り込めるのか？」といったことが、作戦をスムーズに展開させる上で重要になってきたわけだ。

これを知っているか知らないかで、勝負が決まってしまうといっても過言ではない。さっそく、72ページからの兵器基本性能表でチ

ェックせよ！ 以下は“搭乗”欄の補足説明。

- N……………空母に搭乗可能な艦上機
- V……………空母、ヘリ空母に搭乗可能なVTOL機
- H……………空母、ヘリ空母に搭乗可能なヘリコプター
- G……………輸送機、輸送艦に搭乗可能な地上部隊
- I……………輸送機、輸送艦、ヘリコプター、輸送車に搭乗可能な兵員

■航空機

戦場で最も華やかな存在。それが航空機だ。空戦の重要性は第2次世界大戦で証明され、「空を制する者は戦いを制する」とまでいわれていた。その言葉は、長いときを経た今日でももちろん生きているのだ。ひとくちに航空機といってもその種別はさまざまで、戦場空域を制圧、支配して制空権をとるための戦闘機や味方の領土や艦隊を守るための要撃機、また地上兵器や艦艇に対して攻撃能力を持つ攻撃機、何十トンもの地上兵器を空輸する輸送機などというものもある。

■航空機

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

対空戦闘能力ベスト10

■キャンペーン版大戦略Ⅱに登場する航空機の空戦能力を対航空攻撃力や対空防御力から計算して、最強の戦闘機を調べてみた。最もポイントが高かったのは、強力な防御力を誇るF-117だった。しかし当然、価格の方も超高値。撃ち落とされたときの損害も非常に大きい、ということになる。

1	F-117
2	イーグル
3	Su-27
4	トーネードADV
5	トムキャット
6	MIG-27
7	ラファール
8	グリペン
8	FSX
8	ホーネット

対地戦闘能力ベスト10

■空対空のハデな戦いに比べて、どうしても地味に見えてしまう攻撃機。しかし、地上で猛威を奮う主力戦車もこの攻撃機の前では赤子同然の存在なのだ。それではもっとも使える攻撃機はどれか？ 対車両攻撃力や対兵員攻撃力、対地防御力から割り出してみた。F-111は価格も安いし、お買得なのね。

1	F-111
2	Su-24
3	F-117
4	A-10
5	トーネードIDS
6	FSX
6	イーグル
8	ラファール
8	ホーネット
10	イントルーダー

最高速度ベスト10

■ゲーム中では移動力として表現されている飛行速度だが、本物の兵器の速度性能はどうだったのだろうか。最高速度を調べて、順に並べてみた。ちなみに、ゲームには登場していないが、1番速い航空機はMIG-25で、最高速度何とマッハ2.81 というんだからすごい。表内の数値単位はマッハだ。

1	イーグル	2.50
2	MIG-31	2.40
3	MIG	2.35
4	Su-27	2.35
5	トムキャット	2.34
6	MIG-29	2.30
6	クフィル	2.30
8	ファントム2	2.27
9	スターファイター	2.25
10	ミラージュ2000	2.20

ファントム2



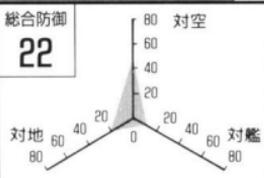
移動力	耐久力	搭乗
15	10	N

航空機

燃料	価格
50	2100
輸送部隊	輸送数

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
AAMミサイル	4	1	65	0	0	0	0
機関砲	3	1	42	77	5	10	0
爆弾	3	1	0	0	55	60	30
機関砲	3	1	39	74	5	10	0

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■1958年、原型1号機が初飛行。当時としてはトップレベルの全天候能力を備え、空戦や対地攻撃に威力を発揮した。“スーパー”や“改”と呼ばれる改良型が現在も各国の空を守り続けている。

■地上攻撃から対空攻撃まで多目的に使用できるのが魅力だ。戦闘力は新型機に比べると見劣りしてしまうが、武器搭載数が多いうえに価格も安いので、それも許せるだろう。

ラファール



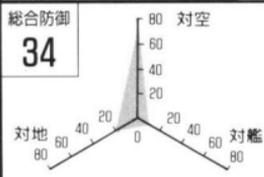
移動力	耐久力	搭乗
14	10	N

航空機

燃料	価格
50	3400
輸送部隊	輸送数

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
AAMミサイル	3	1	70	0	0	0	0
機関砲	3	1	48	83	10	15	0
爆弾	3	1	0	0	57	62	30
機関砲	3	1	45	80	10	15	0

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■次世代戦闘機のデモンストレーター。国際共同開発の欧州戦闘機(EFA)計画での意見の対立などから、フランスが独自に開発してしまった機体だ。迎撃型、戦術型、艦上型が考えられている。

■ログイン・ブックス『大戦略Ⅲグレートコマンダーへの道』のカバーを飾った機体。真上から見るとイカの姿焼きのような格好だが、実力はアメリカのイーグルやファルコンに匹敵している。

トムキャット



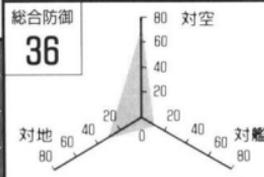
移動力	耐久力	搭乗
15	10	N

航空機

燃料	価格
60	3400
輸送部隊	輸送数

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
AAMミサイル	4	1	70	0	0	0	0
機関砲	3	1	46	81	8	13	0
AAM2ミサイル	3	6	65	0	0	0	0
機関砲	3	1	46	81	8	13	0

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■艦隊防空戦闘機として第一級の性能を持つ超有名な迎撃機(インターセプター)。今後はエンジン、アビオニクスなどを改修したF-14AプラスやF-14Dスーパートムキャットが主流となるだろう。

■対地攻撃や対艦攻撃には使えないが、対空攻撃にはすごい威力を発揮するのだ。とくにAAM2の間接射撃は自機の損害ゼロで敵に大ダメージを与えるので、非常に有効な武器になってくれる。

イーグル			航空機							
移動力 15	耐久力 10	搭乗 —	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料 60	価格 3800		AAMミサイル 機関砲	4 3	1 1	80 46	0 81	0 8	0 13	0 0
輸送部隊	輸送数		爆弾 機関砲	3 3	1 1	0 43	0 78	57 8	62 13	30 0
USA1 USA2 USSR			総合防御 36	対空			<p>■米国が生んだ世界最強の制空戦闘機。1979年の燃料タンク関係の改修により、大西洋を無給油で横断することが可能。F-111の後継機に決定した複合任務戦闘型(ストライクイーグル)もあるぞ。</p> <p>■値段は張るが対空、対地、対艦攻撃とどんな任務もソツなくこなし、攻撃力や移動力も申し分ない。ただ、対空兵器の集中攻撃には注意したい。大空を渡る荒鷲も対空ミサイルには弱いのだ。</p>			
WP	WG	EG	対地			対艦				
BRT	FRA	ISR	80 60 40 20 0 20 40 60 80							
SWD	JPN	CHI								

F.ファルコン			航空機							
移動力 14	耐久力 10	搭乗 —	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料 50	価格 3100		AAMミサイル 機関砲	3 3	1 1	60 48	0 83	0 10	0 15	0 0
輸送部隊	輸送数		爆弾 機関砲	3 3	1 1	0 45	0 80	57 10	62 15	30 0
USA1 USA2 USSR			総合防御 33	対空			<p>■米空軍が、F-4の後継機として1966年に採用を決定した防空戦闘機。西側各国からの発注も多く、計4000機以上が量産されるだろう。F-16改アジャイルファルコン(agile;敏捷な)も開発中とのこと。</p> <p>■汎用性が高く、対空防御力が大きい。ゲーム中でもかなり生存率が高いといえる。反面、対空攻撃力がこの価格にしてはちょっと低く、敵を取りこぼしてしまうこともまあある。</p>			
WP	WG	EG	対地			対艦				
BRT	FRA	ISR	80 60 40 20 0 20 40 60 80							
SWD	JPN	CHI								

MiG-21			航空機							
移動力 14	耐久力 10	搭乗 —	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料 45	価格 1100		AAMミサイル 機関砲	2 3	1 1	45 41	0 76	0 1	0 5	0 0
輸送部隊	輸送数									
USA1 USA2 USSR			総合防御 14	対空			<p>■ソ連を代表する戦闘機で、初期型MiG(ミグ)-21 FフィッシュベッドCは1958年に就役。小型軽量で単純な構成と装備による扱いやすさ、低価格という長所は、同時期の米戦闘機の対極にあたる。</p> <p>■価格の安さがウリ。しかし、安いだけあって攻撃力も防御力もかなり低い。まあゲーム序盤の制空権を奪うには、こいつで十分かもしれない。中盤からはヘリを相手に戦っていけば生き残れるぞ。</p>			
WP	WG	EG	対地			対艦				
BRT	FRA	ISR	80 60 40 20 0 20 40 60 80							
SWD	JPN	CHI								

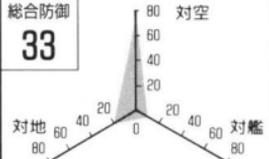
MiG-23			航空機							
移動力 15	耐久力 10	搭乗								
燃料 45		価格 1900	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
輸送部隊		輸送数	AAMミサイル	3	1	60	0	0	0	0
			機関砲	3	1	41	76	5	10	0
			爆弾	3	1	0	0	54	58	30
			機関砲	3	1	38	73	5	10	0
USA1	USA2	USSR	総合防御 24	対空						
WP	WG	EG	対地							
BRT	FRA	ISR	対艦							
SWD	JPN	CHI	<p>■MiG-21の後継機にあたる制空戦闘機。手動で角度を変化させる可変翼を採用している。アルチョム・ミコヤンが死の直前まで開発に心血を注いでいたという(1970年没)。E.フェラーリみただ。</p> <p>■西側兵器でいえば、ファントム2クラスの実力を持つ。イーグルやファルコンと戦うには、少し心もとないが、対空兵器の支援でうまく切り抜けよう。価格以上の働きはしてくれるぞ。</p>							

MiG-29			航空機							
移動力 14	耐久力 10	搭乗 N								
燃料 50		価格 2800	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
輸送部隊		輸送数	AAMミサイル	3	1	70	0	0	0	0
			機関砲	3	1	47	82	8	13	0
			爆弾	3	1	0	0	54	58	30
			機関砲	3	1	44	79	8	13	0
USA1	USA2	USSR	総合防御 33	対空						
WP	WG	EG	対地							
BRT	FRA	ISR	対艦							
SWD	JPN	CHI	<p>■1988年9月、フアンボロ航空ショーにソ連戦闘機として初めて出品された。F-14に似たフォルムとF-18と同等の機体サイズを持つ。機動性能はF-16や18に十分匹敵するといわれている。</p> <p>■攻撃力、防御力はF.ファルコンをしのぐトムキャットクラス。しかも価格はホーネットより安価と、コストパフォーマンスも抜群。これならイーグルやラファールと渡り合うことも可能だ。</p>							

MiG-31			航空機							
移動力 16	耐久力 10	搭乗								
燃料 50		価格 2800	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
輸送部隊		輸送数	AAMミサイル	2	1	65	0	0	0	0
			AAM2ミサイル	2	5	60	0	0	0	0
USA1	USA2	USSR	総合防御 28	対空						
WP	WG	EG	対地							
BRT	FRA	ISR	対艦							
SWD	JPN	CHI	<p>■本機の噂は1970年代からあったが、実物の姿は1985年、ノルウェー空軍機によって初めてフィルムに収められた。ソ連では高高度からのルックダウン捜索、AAMシュートダウンを有効視している。</p> <p>■行動半径が広く、全航空ユニットの中で唯一、1フェイズで16ヘックスの飛行が可能。高速性を生かして急速接近、離脱をしながら得意の対空ミサイル間接攻撃をかましてやれ!</p>							

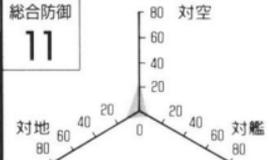
Su-27




移動力	耐久力	搭乗	航空機						
15	10	N							
武装名称			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	AAMミサイル							
50	3100								
機関砲			3	1	75	0	0	0	0
爆弾			3	1	0	0	54	58	30
機関砲			3	1	41	76	6	11	0
輸送部隊			輸送数		総合防御 33 				
USA1	USA2	USSR							
WP	WG	EG	<p>■ソ連の中央流体力学研究所がF-14をモチーフに基本型を作り、スホーイ設計局がディテールを追求したモデル。F-15に匹敵する性能を持つらしい。また、「艦上機ではないか？」という説もある。</p> <p>■なかなか強力で、イーグルとほぼ同等の強さを誇る。それでいて価格はF・ファルコンと同じ。ゲーム中では、ソ連の航空兵器はコストパフォーマンスの面でたいへん優れているといえそうだ。</p>						
BRT	FRA	ISR							
SWD	JPN	CHI							
輸送部隊									

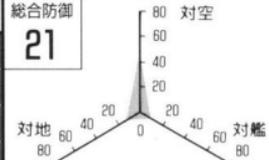
フォージャー




移動力	耐久力	搭乗	航空機						
13	10	V							
武装名称			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	AAMミサイル							
40	1300								
機関砲			1	1	45	0	0	0	0
爆弾			4	1	41	76	8	13	0
機関砲			2	1	0	0	54	58	30
輸送部隊			輸送数		総合防御 11 				
USA1	USA2	USSR							
WP	WG	EG	<p>■ヤコブレフYak-38MPはソ連海軍の艦載VTOL機だ。名称のMPとは洋上哨戒を意味するといわれるが、そのわりには装備が不十分で、用途については議論の分かれるところ。武装面も心もとない。</p> <p>■空港の少ないマップなら使えるかも。中級以上の実力がある戦闘機を、相手にしてはいけない。攻撃ヘリをいじめて、戦闘機が来たら、すかさず攻撃線離脱するのだ。弱者が生き抜く術だな。</p>						
BRT	FRA	ISR							
SWD	JPN	CHI							
輸送部隊									

ミラージュ3




移動力	耐久力	搭乗	航空機						
15	10								
武装名称			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	AAMミサイル							
45	2000								
機関砲			2	1	60	0	0	0	0
爆弾			3	1	42	77	5	10	0
機関砲			1	1	0	0	38	43	30
輸送部隊			輸送数		総合防御 21 				
USA1	USA2	USSR							
WP	WG	EG	<p>■1960年代から1970年代にかけて、もっとも成功した戦闘機のひとつといわれている。中東戦争やインド・パキスタン戦争などに投入され、そのたびに高い評価を得た。無尾翼デルタが印象的な機体。</p> <p>■このフランスのベストセラー戦闘機も、かれこれ20年以上昔の機体。F-16やMIG-29など、最新鋭戦闘機と同等な条件で戦うなんてムチャはしないほうがいだろう。「質より量作戦」だ。</p>						
BRT	FRA	ISR							
SWD	JPN	CHI							
輸送部隊									

ミラージュF1

移動力 15

耐久力 10

搭乗

航空機

武装名称			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
AAMミサイル			2	1	65	0	0	0	0
機関砲			3	1	42	77	5	10	0
爆弾			1	1	0	0	40	45	30
機関砲			3	1	39	74	5	10	0

燃料 55

価格 2300

輸送部隊

輸送数

USA1 USA2 USSR

WP WG EG

BRT FRA ISR

SWD JPN CHI

総合防御 27

■仏空軍の主力戦術戦闘機。ジャギュアも同様の任務に就いているが、実際はどちらかF1のほうが重視されているようだ。通常の尾翼つぎ後退翼が採用されたのは、STOL性を強化するためのものだ。

■価格のワリには性能がよいのだが、武器の搭載数が少ない。AAMは2発しか積めないし、爆弾も1発だけ。自軍の空港が遠い戦場は、補給で苦労することは覚悟しておこう。

ミラージュ2000

移動力 15

耐久力 10

搭乗

航空機

武装名称			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
AAMミサイル			3	1	70	0	0	0	0
機関砲			3	1	45	80	10	15	0
爆弾			3	1	0	0	57	62	30
機関砲			3	1	42	77	10	15	0

燃料 55

価格 2700

輸送部隊

輸送数

USA1 USA2 USSR

WP WG EG

BRT FRA ISR

SWD JPN CHI

総合防御 27

■ダッソーブレゲー社が、F-16に匹敵する機体を作らんとした結果に生まれた小型単座戦闘機。スピードおよび運動性は第一級で、制空戦闘から要撃、地上攻撃までそつなくこなす。

■F、ファルコン並の性能を持つが、価格はずっと安い。同じ価格帯のホーネットやMiG-29には防御力で少し負けているので、全滅しないように大事に使ってやること。

タイガー2

移動力 14

耐久力 10

搭乗

航空機

武装名称			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
AAMミサイル			1	1	55	0	0	0	0
機関砲			4	1	46	81	5	10	0
爆弾			2	1	0	0	55	60	30
機関砲			4	1	43	78	5	10	0

燃料 45

価格 1600

輸送部隊

輸送数

USA1 USA2 USSR

WP WG EG

BRT FRA ISR

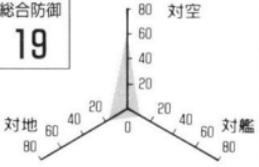
SWD JPN CHI

総合防御 17

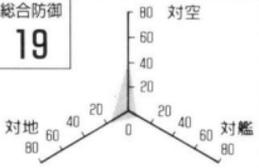
■F-5シリーズは軽量で(A型は総重量わずか6トン)、超音速飛行を可能とし、しかも空中戦にも強いというまとまりのよさを見せている。"トップガン"では異機種間空戦訓練に使用している。

■オリジナルの生産型を編集する場合、大韓民国やサウジアラビア、イランなどに組み込んでやればいだろう。価格が安いワリには対空攻撃、対地攻撃と多用途に使えてなかなか便利なのだ。

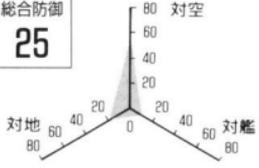
クフィル

移動力	耐久力	搭乗	航空機								
15	10		武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
燃料		価格	AAMミサイル		2	1	60	0	0	0	0
45		2400	機関砲		3	1	42	77	7	12	0
輸送部隊		輸送数	爆弾		3	1	0	0	55	60	30
			機関砲		3	1	39	74	7	12	0
総合防御			19		 <p>■ミラーージュ5(3の輸外型)を勝手にコピー生産したイスラエル国産機ネシェル。そして1974年、ネシェルを改修しドッグファイトも可能な対地支援機として登場したのが、このクフィルなのだ。 ■オールマイティーに使える機体。同価格帯のミラーージュF1には対空攻撃力が1歩譲り、対地攻撃力が優っている。また、燃料が45とちょっと少なめだ。燃料切れで墜落だけは絶対に避けたい。</p>						
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

ドラケン

移動力	耐久力	搭乗	航空機								
15	10		武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
燃料		価格	AAMミサイル		2	1	60	0	0	0	0
45		1600	機関砲		3	1	40	75	2	7	0
輸送部隊		輸送数	爆弾		1	1	0	0	38	43	30
			機関砲		3	1	37	72	2	7	0
総合防御			19		 <p>■ダブルデルタ翼の採用によって、高速道路から運用できるSTOL性と大上昇力、そして超音速性能を得ることに成功したスウェーデンの戦闘機。40年も昔に設計されたなんて、信じられる？ ■値段の安さを生かしてゲーム序盤に活用しよう。対空攻撃も対地攻撃もそれなりにこなしてくれる。武器の搭載量と、防御力に不安があるので、こまめに帰還、補充してパワーアップを目指せ。</p>						
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

ビゲン

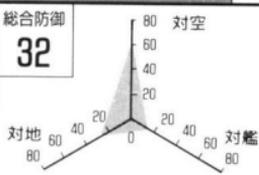
移動力	耐久力	搭乗	航空機								
15	10		武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
燃料		価格	AAMミサイル		2	1	65	0	0	0	0
50		2200	機関砲		3	1	42	77	5	10	0
輸送部隊		輸送数	爆弾		2	1	0	0	55	60	40
			機関砲		3	1	39	74	7	12	0
総合防御			25		 <p>■森林を縫って走るスウェーデンの高速道路に、わずか500メートルの直線があれば、このビゲンは運用可能だ。着陸後は岩盤を繰り抜いた洞穴格納庫に待機するというしつとさも持ち合わせている。 ■カーナードつきデルタ翼という独特のデザインを持つビゲンは、ゲーム中では対艦攻撃力がホーネットと同じくらい強力なのだ。敵の艦船撃退用に海辺の空港に配備するといいたいだろう。</p>						
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

グリペン			航空機						
移動力	耐久力	搭乗							
14	10								
燃料	価格								
50	2500								
輸送部隊	輸送数								
USA1	USA2	USSR							
WP	WG	EG							
BRT	FRA	ISR							
SWD	JPN	CHI							
総合防御			28						
対地			対空						
対艦			対艦						
<p>■1機種で制空、要撃、航空阻止、地上支援、対艦攻撃、偵察などの任務をこなすスウェーデンの多目的戦闘機。そのシルエットは基本的にピゲンのコ・デルタを踏襲。1980年代を担う1機なのだ。</p> <p>■攻撃力が高く価格も安い。ピゲンもそうだが、スウェーデン空軍は拉削しといえる。これだけ強ければ陸軍の弱さもフォローできそう。移動力でピゲン、攻撃・防御力でグリペンを選べ!</p>									

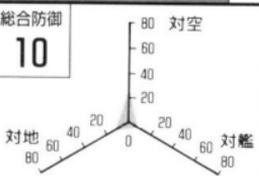
ハリアー			航空機						
移動力	耐久力	搭乗							
13	10	V							
燃料	価格								
45	2100								
輸送部隊	輸送数								
USA1	USA2	USSR							
WP	WG	EG							
BRT	FRA	ISR							
SWD	JPN	CHI							
総合防御			22						
対地			対空						
対艦			対艦						
<p>■VTOL機は長大な滑走路を必要としないので、行動を秘匿し、戦力の集中分散することも随時可能。欧州のように戦線が近接する場合には、そのポテンシャルを十二分に発揮してくれるはずだ。</p> <p>■空港が少ないマップでガゼン威力を発揮してくれる。燃料と移動力がちょっと少ないが、補給車をうまく配置すれば問題ない。多用途に使用して、安いので、序盤から終盤まで役に立つだろう。</p>									

トーンードADV			航空機						
移動力	耐久力	搭乗							
15	10								
燃料	価格								
45	2600								
輸送部隊	輸送数								
USA1	USA2	USSR							
WP	WG	EG							
BRT	FRA	ISR							
SWD	JPN	CHI							
総合防御			33						
対地			対空						
対艦			対艦						
<p>■英・西独・伊が共同開発したトーンードIDSからの迎撃専用発展型。迎撃用防空レーザー「フォックスハンター」を搭載したことによって、機首部が71cm延長された。英空軍への引き渡しは1984年から。</p> <p>■非常に強力な対空攻撃力を備えている。この価格にして、AAMの破壊力がイーグルクラスなのだ。燃料の残量に注意して、戦闘機と攻撃ヘリをバシバシ撃ち落とすとしてやろう。</p>									

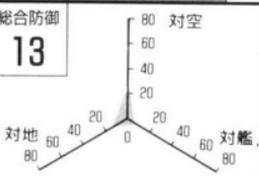
ホーネット

移動力	耐久力	搭乗	航空機																																														
14	10	N																																															
燃料	価格	<table border="1"> <thead> <tr> <th>武装名称</th> <th>弾数</th> <th>射程</th> <th>航空</th> <th>ヘリ</th> <th>車輛</th> <th>兵員</th> <th>艦船</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AAMミサイル</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>70</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>機関砲</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>48</td> <td>83</td> <td>10</td> <td>15</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>爆弾</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>57</td> <td>62</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>機関砲</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>45</td> <td>80</td> <td>10</td> <td>15</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>								武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	AAMミサイル	3	1	70	0	0	0	0	機関砲	3	1	48	83	10	15	0	爆弾	3	1	0	0	57	62	40	機関砲	3	1	45	80	10	15	0
武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船																																										
AAMミサイル	3	1	70	0	0	0	0																																										
機関砲	3	1	48	83	10	15	0																																										
爆弾	3	1	0	0	57	62	40																																										
機関砲	3	1	45	80	10	15	0																																										
輸送部隊	輸送数	<table border="1"> <thead> <tr> <th>USA1</th> <th>USA2</th> <th>USSR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WP</td> <td>WG</td> <td>EG</td> </tr> <tr> <td>BRT</td> <td>FRA</td> <td>ISR</td> </tr> <tr> <td>SWD</td> <td>JPN</td> <td>CHI</td> </tr> </tbody> </table>								USA1	USA2	USSR	WP	WG	EG	BRT	FRA	ISR	SWD	JPN	CHI																												
USA1	USA2	USSR																																															
WP	WG	EG																																															
BRT	FRA	ISR																																															
SWD	JPN	CHI																																															
総合防御 32								<p>■ トムキャットの戦闘能力、スカイホークの多用途性、コルセアの攻撃能力を持つ軽量戦闘機計画にもとづいて開発された戦闘/攻撃機。運用も可能だ。 ■ 対空戦闘から対地、対艦攻撃まで何でもこなす。攻撃力が高く価格も安いから、中盤に揃えておけば、最後まで役立つぞ。調子に乗って敵陣に深入りし、対空車両のフクロ叩きにあわないように。</p>																																									

スカイホーク

移動力	耐久力	搭乗	航空機																																														
12	10	N																																															
燃料	価格	<table border="1"> <thead> <tr> <th>武装名称</th> <th>弾数</th> <th>射程</th> <th>航空</th> <th>ヘリ</th> <th>車輛</th> <th>兵員</th> <th>艦船</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AAMミサイル</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>40</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>機関砲</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>34</td> <td>69</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>爆弾</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>63</td> <td>68</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>機関砲</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>31</td> <td>66</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>								武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	AAMミサイル	1	1	40	0	0	0	0	機関砲	3	1	34	69	5	10	0	爆弾	3	1	0	0	63	68	45	機関砲	3	1	31	66	5	10	0
武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船																																										
AAMミサイル	1	1	40	0	0	0	0																																										
機関砲	3	1	34	69	5	10	0																																										
爆弾	3	1	0	0	63	68	45																																										
機関砲	3	1	31	66	5	10	0																																										
輸送部隊	輸送数	<table border="1"> <thead> <tr> <th>USA1</th> <th>USA2</th> <th>USSR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WP</td> <td>WG</td> <td>EG</td> </tr> <tr> <td>BRT</td> <td>FRA</td> <td>ISR</td> </tr> <tr> <td>SWD</td> <td>JPN</td> <td>CHI</td> </tr> </tbody> </table>								USA1	USA2	USSR	WP	WG	EG	BRT	FRA	ISR	SWD	JPN	CHI																												
USA1	USA2	USSR																																															
WP	WG	EG																																															
BRT	FRA	ISR																																															
SWD	JPN	CHI																																															
総合防御 10								<p>■ 小型軽量ながら大きな兵器搭載能力を持つ艦上攻撃機。良好な操縦性、多用途性、信頼性、頑丈さ、低い生産コストなどが特徴で、1954年から現在まで3000機以上が生産された傑作機なのだ。 ■ 対空攻撃はイマイチだけど、対地攻撃は価格以上の威力を発揮するぞ。防御力が低いので、敵の対空車両には常に目を覚ましておいて。対艦攻撃力も抜群で、ホーネット以上の破壊力がある。</p>																																									

イントルーダー

移動力	耐久力	搭乗	航空機																						
12	10	N																							
燃料	価格	<table border="1"> <thead> <tr> <th>武装名称</th> <th>弾数</th> <th>射程</th> <th>航空</th> <th>ヘリ</th> <th>車輛</th> <th>兵員</th> <th>艦船</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>爆弾</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>65</td> <td>70</td> <td>45</td> </tr> </tbody> </table>								武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	爆弾	5	1	0	0	65	70	45
武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船																		
爆弾	5	1	0	0	65	70	45																		
輸送部隊	輸送数	<table border="1"> <thead> <tr> <th>USA1</th> <th>USA2</th> <th>USSR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WP</td> <td>WG</td> <td>EG</td> </tr> <tr> <td>BRT</td> <td>FRA</td> <td>ISR</td> </tr> <tr> <td>SWD</td> <td>JPN</td> <td>CHI</td> </tr> </tbody> </table>								USA1	USA2	USSR	WP	WG	EG	BRT	FRA	ISR	SWD	JPN	CHI				
USA1	USA2	USSR																							
WP	WG	EG																							
BRT	FRA	ISR																							
SWD	JPN	CHI																							
総合防御 13								<p>■ 現在ホーネット、コルセアと共にアメリカ海軍の主力攻撃機として使用されている。優れた電子機器と低空飛行能力、全天候攻撃能力を持ち、ベトナム戦にも投入され、その力を発揮した。 ■ 対艦攻撃力が大きく、爆弾も多数搭載できるうえに、価格も安い。敵の戦車が多い戦線か、海辺の空港に投入してやろう。防御力と対空攻撃力が低いので、護衛機をつけて行動したい。</p>																	

移動力			耐久力			搭乗			航空機										
12			10			N			航空機										
燃料			価格			武装名称													
60			1700			AAMミサイル													
機関砲			機関砲			弾数		射程		航空		ヘリ		車輛		兵員		艦船	
輸送部隊			輸送数			1		1		50		0		0		0		0	
輸送部隊			輸送数			3		1		37		72		8		13		0	
輸送部隊			輸送数			5		1		0		0		65		70		30	
輸送部隊			輸送数			3		1		34		69		8		13		0	
USA1			USA2			USSR			総合防御										
WP			WG			EG			15										
BRT			FRA			ISR			対空										
SWD			JPN			CHI			対地										
SWD			JPN			CHI			対艦										

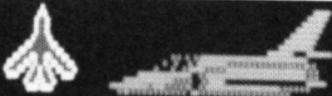
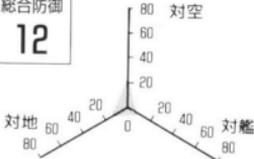
■スカイホークの後継機として開発された艦上攻撃機。開発期間と経費削減のためF-8クルセイダーの一部を極力流用している。低速機動性と兵装搭載能力が非常に優れているのだ。
 ■燃料と爆弾の搭載量が多いので、長時間の任務に就くことが可能。AAMも1発だけだが装備できるので、もしものときの自衛手段として使うのがカシコイやりかただ。

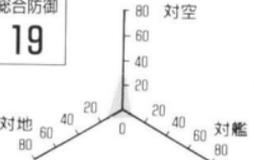
移動力			耐久力			搭乗			航空機										
11			10						航空機										
燃料			価格			武装名称													
40			1500			爆弾													
輸送部隊			輸送数			4		1		0		0		67		72		35	
輸送部隊			輸送数			5		1		1		34		49		54		0	
USA1			USA2			USSR			総合防御										
WP			WG			EG			13										
BRT			FRA			ISR			対空										
SWD			JPN			CHI			対地										
SWD			JPN			CHI			対艦										

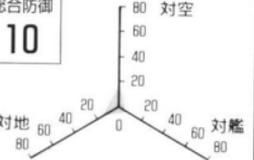
■地上部隊の近接支援専用攻撃機。特に低空で優れた運動性を発揮し、被弾に対しても強く設計されているのだ。機首の30mmガトリング砲は、航空機搭載の機関砲としては最強のシロモノだ。
 ■燃料と移動力が少ない。コルセアとは逆に、長時間の任務には向いていないといえる。対空任務も苦手だから、戦闘機や攻撃ヘリは相手にせずに、戦車や兵員に爆弾を落とすやろう。

移動力			耐久力			搭乗			航空機										
13			10						航空機										
燃料			価格			武装名称													
45			1700			AAMミサイル													
輸送部隊			輸送数			2		1		50		0		0		0		0	
輸送部隊			輸送数			3		1		40		75		7		12		0	
輸送部隊			輸送数			3		1		0		0		60		65		35	
輸送部隊			輸送数			3		1		37		72		7		12		0	
USA1			USA2			USSR			総合防御										
WP			WG			EG			16										
BRT			FRA			ISR			対空										
SWD			JPN			CHI			対地										
SWD			JPN			CHI			対艦										

■イギリスとフランスが共同開発した戦術支援戦闘機。イギリス空軍では敵航空兵力を飛行場にて奇襲するため。フランス空軍では戦略爆撃機の進路上の対空火網を粉碎する任務をおっている。
 ■対空・対地・対艦任務のひとつをこなすが、対空攻撃力は今ひとつ。敵がMiG-23やファントム2クラスなら何とかできるが、MiG-29やファルコン以上のレベルだと、かなり危険。

S.エタンダードル			航空機																														
移動力 12	耐久力 10	搭乗 N																															
燃料 45			価格 1300			<table border="1"> <thead> <tr> <th>武装名称</th> <th>弾数</th> <th>射程</th> <th>航空</th> <th>ヘリ</th> <th>車輛</th> <th>兵員</th> <th>艦船</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>爆弾</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>65</td> <td>70</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>機関砲</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>34</td> <td>69</td> <td>8</td> <td>13</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>				武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	爆弾	2	1	0	0	65	70	45	機関砲	3	1	34	69	8	13	0
武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船																										
爆弾	2	1	0	0	65	70	45																										
機関砲	3	1	34	69	8	13	0																										
輸送部隊			輸送数																														
USA1	USA2	USSR	<table border="1"> <thead> <tr> <th>USA1</th> <th>USA2</th> <th>USSR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WP</td> <td>WG</td> <td>EG</td> </tr> <tr> <td>BRT</td> <td>FRA</td> <td>ISR</td> </tr> <tr> <td>SWD</td> <td>JPN</td> <td>CHI</td> </tr> </tbody> </table>							USA1	USA2	USSR	WP	WG	EG	BRT	FRA	ISR	SWD	JPN	CHI												
USA1	USA2	USSR																															
WP	WG	EG																															
BRT	FRA	ISR																															
SWD	JPN	CHI																															
総合防御 12							<p>■フランス海軍では、艦上戦闘機/攻撃機エタンダードルとクルセイダーの後継機として使用されている。当初はジャギアMの採用が予定されていたが、重量過大のため見送りととなった。</p> <p>■価格のワリに対艦攻撃力と、対地攻撃力に優れている。搭載できる弾数が少ないので、空港と戦場の往復を繰り返す。防御力と移動力が低いから、常に敵の対空戦力との間合いを考えよう。</p>																										

三菱F-1			航空機																														
移動力 13	耐久力 10	搭乗																															
燃料 45			価格 1700			<table border="1"> <thead> <tr> <th>武装名称</th> <th>弾数</th> <th>射程</th> <th>航空</th> <th>ヘリ</th> <th>車輛</th> <th>兵員</th> <th>艦船</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>爆弾</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>65</td> <td>70</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>機関砲</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>34</td> <td>69</td> <td>8</td> <td>13</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>				武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	爆弾	3	1	0	0	65	70	45	機関砲	3	1	34	69	8	13	0
武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船																										
爆弾	3	1	0	0	65	70	45																										
機関砲	3	1	34	69	8	13	0																										
輸送部隊			輸送数																														
USA1	USA2	USSR	<table border="1"> <thead> <tr> <th>USA1</th> <th>USA2</th> <th>USSR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WP</td> <td>WG</td> <td>EG</td> </tr> <tr> <td>BRT</td> <td>FRA</td> <td>ISR</td> </tr> <tr> <td>SWD</td> <td>JPN</td> <td>CHI</td> </tr> </tbody> </table>							USA1	USA2	USSR	WP	WG	EG	BRT	FRA	ISR	SWD	JPN	CHI												
USA1	USA2	USSR																															
WP	WG	EG																															
BRT	FRA	ISR																															
SWD	JPN	CHI																															
総合防御 19							<p>■超音速練習機T-2を発展させた国内開発の支援戦闘機。日本は四方を海に囲まれているため、洋上阻止がおもな任務となっている。搭載する対艦ミサイルも国産化されつつある昨今ののだ。</p> <p>■ジャギアをお手本にして出来た、と言われるだけあって、価格も性能もかなり似ている。ジャギアと比べて、対空任務には使えなくなったぶん、対地、対艦攻撃力と防御力が勝っている。</p>																										

アルファジェット			航空機																														
移動力 12	耐久力 10	搭乗																															
燃料 40			価格 1200			<table border="1"> <thead> <tr> <th>武装名称</th> <th>弾数</th> <th>射程</th> <th>航空</th> <th>ヘリ</th> <th>車輛</th> <th>兵員</th> <th>艦船</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>爆弾</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>65</td> <td>70</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>機関砲</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>34</td> <td>69</td> <td>8</td> <td>13</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>				武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	爆弾	2	1	0	0	65	70	35	機関砲	3	1	34	69	8	13	0
武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船																										
爆弾	2	1	0	0	65	70	35																										
機関砲	3	1	34	69	8	13	0																										
輸送部隊			輸送数																														
USA1	USA2	USSR	<table border="1"> <thead> <tr> <th>USA1</th> <th>USA2</th> <th>USSR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WP</td> <td>WG</td> <td>EG</td> </tr> <tr> <td>BRT</td> <td>FRA</td> <td>ISR</td> </tr> <tr> <td>SWD</td> <td>JPN</td> <td>CHI</td> </tr> </tbody> </table>							USA1	USA2	USSR	WP	WG	EG	BRT	FRA	ISR	SWD	JPN	CHI												
USA1	USA2	USSR																															
WP	WG	EG																															
BRT	FRA	ISR																															
SWD	JPN	CHI																															
総合防御 10							<p>■フランスのダッソーブレゲー社が西ドイツのドルニエ社と共同で開発した高等ジェット練習・攻撃機。フランス空軍のアクロバット飛行チームの、"パトルイユ・ド・フランス"でも使用されている。</p> <p>■ゲーム序盤の、敵がまだ対空戦力を揃えていないうちに配備しよう。値段が安いので、早期配備ができるはずだ。防御力が低いので、こまめに補給をして、数を減らさないようにするべし。</p>																										

Su-24			航空機							
移動力	耐久力	搭乗	武装名称							
14	10		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	
燃料	価格		爆弾	4	1	0	0	70	75	35
55	1800		機関砲	3	1	32	67	9	14	0
輸送部隊	輸送数									
USA1	USA2	USSR	総合防御							
WP	WG	EG	18	対空						
BRT	FRA	ISR	対地							
SWD	JPN	CHI	対艦							

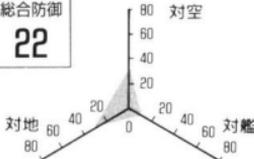
■1974年に配備されたソ連初の本格的戦術戦闘機。大搭載量とイギリスをもカバーする航続距離はソ連の戦術攻撃力を格段に強化した。低高度優攻能力も高く、現在ソ連では500機近く配備されている。
 ■対地攻撃力が絶大。爆弾の破壊力は、全航空機の中で1番優れているのだ。平地にいる歩兵なら、1回の攻撃で全滅させることもできる。移動力や燃料も多いので、長距離爆撃が可能だ。

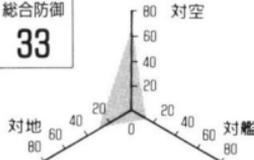
Su-25			航空機							
移動力	耐久力	搭乗	武装名称							
12	10	N	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	
燃料	価格		爆弾	2	1	0	0	60	70	35
40	1600		機関砲	5	1	1	32	47	52	0
輸送部隊	輸送数									
USA1	USA2	USSR	総合防御							
WP	WG	EG	11	対空						
BRT	FRA	ISR	対地							
SWD	JPN	CHI	対艦							

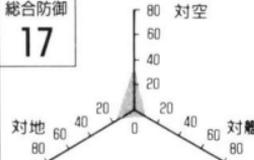
■近接支援用の攻撃機。用途でいえばアメリカのA-10に近い。速度性能、運動性能はA-10を上回るが武器搭載能力はアメリカの戦術戦闘機程度しなく、両国の思想の違いを感じさせてくれる。
 ■A-10と価格も性能もかなり似ている。攻撃力では、A-10に負けているものの、移動力ではSu-25が勝っている。どちらも対空戦力が弱いので、敵の戦闘機、要撃機には注意したい。

Su-17			航空機							
移動力	耐久力	搭乗	武装名称							
14	10		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船	
燃料	価格		AAMミサイル	3	1	50	0	0	0	0
40	1300		機関砲	3	1	34	69	4	9	0
輸送部隊	輸送数		爆弾	3	1	0	0	61	66	35
			機関砲	3	1	31	66	4	9	0
USA1	USA2	USSR	総合防御							
WP	WG	EG	10	対空						
BRT	FRA	ISR	対地							
SWD	JPN	CHI	対艦							

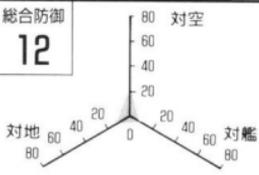
■離着陸性能に問題のあったSu-7にVG（可変後退）翼を取入れたソ連の攻撃機。可変翼といっても本格的なものではなく、外翼部の4mほどが動くもの。安上がりに改善して成功した例といえる。
 ■安くても何にでも使える機体。この価格で対地から対空、対艦攻撃まで使えて、弾数も多いのはエライ。でも、攻撃力と防御力はいまいちなことないので、あまりいい戦果を期待してはいけない。

F-111			航空機							
移動力 14	耐久力 10	搭乗								
燃料 65		価格 1900	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
輸送部隊		輸送数	爆弾	6	1	0	0	70	75	35
			AAMミサイル	1	1	55	0	0	0	0
USA1	USA2	USSR	総合防御 22 							
WP	WG	EG	■世界最初の実用VG翼機。また、戦闘機としても世界で最初にターボファンエンジンを採用した機体として有名。1986年のリビア爆撃では長距離を大量兵装で低空侵攻する能力を見せた。 ■強力な対地攻撃力と対空攻撃力を備えている。燃料と移動力も多く、防御力もなかなか。アメリカ1担当で、お金に余裕があるなら、A10よりもF111を先に配備したほうがいいぞ。							
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

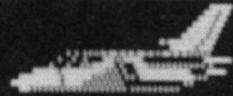
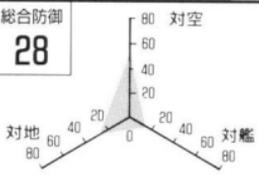
FSX			航空機							
移動力 14	耐久力 10	搭乗								
燃料 55		価格 2900	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
輸送部隊		輸送数	AAMミサイル	3	1	70	0	0	0	0
			機関砲	3	1	48	83	10	15	0
			爆弾	4	1	0	0	57	62	45
			機関砲	3	1	45	80	10	15	0
USA1	USA2	USSR	総合防御 33 							
WP	WG	EG	■三菱F-1に代わる新支援戦闘機として、F-16改の採用が1987年に決定。主な改良点は機首形状の変更、カナード翼の追加、胴体及び尾翼における最先端技術（材料と構造技術）の導入などである。 ■対空防御力以外の性能は全てF、ファルコン以上なのに、価格はF、ファルコンより200安い。任務もドッグファイトから地上部隊支援、対艦攻撃もやっつきの、しかも高性能。優等生なヤツだ。							
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

MiG-27			航空機							
移動力 14	耐久力 10	搭乗								
燃料 50		価格 1700	武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
輸送部隊		輸送数	AAMミサイル	2	1	50	0	0	0	0
			機関砲	5	1	1	35	44	49	0
			爆弾	4	1	0	0	63	68	35
			機関砲	5	1	1	32	44	49	0
USA1	USA2	USSR	総合防御 17 							
WP	WG	EG	■汎用戦闘機MiG-23を戦術的支援攻撃機にしたもの。フロッターと呼ばれている。MiG-23に比べて武装搭載能力が大きく向上しているかわりに、アフターバーナーなどが簡素化されているのだ。 ■こいつの装備しているガトリング砲は、地上攻撃力が抜群。対地攻撃がしたいけど、敵の航空機も気になるなら、爆弾よりもAAMミサイルを積み、機関砲で対地攻撃をすればいい。							
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

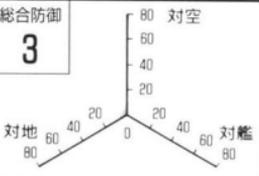
ファンタンA

移動力	耐久力	搭乗	航空機													
14	10		武装名称						弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船	
燃料		価格								2	1	0	0	63	68	35
40		1100								3	1	32	67	6	11	0
輸送部隊		輸送数														
—		—														
USA1	USA2	USSR	総合防御 <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">12</div>  </div>						<p>■ファンタンAは制式には南昌Q-5という中国で最初の本格的軍用機だ。MIG-19をベースに改設計した地上攻撃用の戦闘機で、MIG-19の面影がまったく残らないほど改良、変更されている。</p> <p>■性能にはS、エタンダールとほぼ同格だ。価格が安いのはいいのだが、防御力と燃料の少なさにはイチマツの不安が残る。武器の搭載数も少なめだから、空港での補給はまめに行なうこと。</p>							
WP	WG	EG														
BRT	FRA	ISR														
SWD	JPN	CHI														

トーンードIDS

移動力	耐久力	搭乗	航空機													
15	10		武装名称						弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船	
燃料		価格								3	1	65	0	0	0	0
45		2600								3	1	45	80	10	15	0
輸送部隊		輸送数								4	1	0	0	62	67	45
—		—								3	1	42	77	10	15	0
USA1	USA2	USSR	総合防御 <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">28</div>  </div>						<p>■イギリス、西ドイツ、イタリアの3カ国によって共同開発された多目的戦術戦闘機。長い航続距離と精密な攻撃システム、そして多彩な兵器を持ち、航法精度とレーダーの性能は超一流だ。</p> <p>■価格からすればライバルは、ファントム2かクワイル、ミラージュ2000といったところか。なかなかバランスのとれた機体で、戦闘機としても攻撃機としても満足いく戦果を上げてくれるぞ。</p>							
WP	WG	EG														
BRT	FRA	ISR														
SWD	JPN	CHI														

輸送機

移動力	耐久力	搭乗	航空機													
10	2		武装名称						弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船	
燃料		価格														
60		1500														
輸送部隊		輸送数														
GI		2														
USA1	USA2	USSR	総合防御 <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">3</div>  </div>						<p>■小型輸送機は世界各国に多数存在するが、主力戦車まで運べる大型輸送機はアメリカとソ連しか装備していないのだ。中でもソ連のルスランは登載重量40t以上、まさに空飛ぶ駐車場といえる。</p> <p>■移動力が低く、耐久力も低くない。これでは空飛ぶマトだ。しかし地上部隊の輸送は、マップによっては不可欠なもの。輸送機の飛行ルートは慎重に決めて、できれば護衛機もつけたい。</p>							
WP	WG	EG														
BRT	FRA	ISR														
SWD	JPN	CHI														

ヘリコプター

安い価格で兵員輸送から攻撃、観測などさまざまな任務に使用できる汎用ヘリは、大国から小国まで世界各国で使用され、陸上部隊が運用するヘリコプターの中核を占めている。汎用ヘリから発展した攻撃ヘリは、小まわりがきくというヘリコプターの特性を生かして、防御効果の高い地形を這うように飛行しながら対戦車ミサイルをくらわす。まさに戦車の天敵なのだ。また、そういったタンクキラーの攻撃ヘリから地上部隊を守る対空攻撃ヘリ、というのも存在する。

航空機

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

生存性ベスト10

■ヘリの防御力というのは案外モロイ。どんなに強力な対戦車ミサイルを装備していても、敵の対空兵器の攻撃で簡単に全滅してしまうこともある。攻撃ヘリにしても輸送ヘリにしても、生存性（サバイバビリティ）は非常に重要な要素なわけだ。ヘリの防御力や移動力、燃料などから計算してみた。

1	アパッチ
2	ヒューイコブラ
3	Mi-28ハボック
4	オスプレイ
5	ホッカム
6	リンクス
6	S.ピューマ
8	Mi-24ハインド
9	Mi-17ヒップH
10	ガゼル

対車両攻撃力ベスト10

■攻撃ヘリは安い価格で生産でき、しかも高い攻撃力を持つのが特徴。その強さは、ヘタな戦車や攻撃機を上回っているほど。防御力で不安があるが、価格が安いんだから許してやろう。対車両攻撃力と対地防御力、弾数や燃料などから戦闘能力を計算すると、やっぱりアパッチが最強だったのだ。

1	アパッチ
2	Mi-28ハボック
3	ヒューイコブラ
4	Mi-24ハインド
5	PAH-1
6	ガゼル
7	ホッカム
8	ブラックホーク
9	リンクス
10	S.ピューマ

速度ベスト10

■速い！速い！ゲーム中では9ヘックスの移動力があるオスプレイ、本物は時速600キロを超えるスピードで飛行するとは、さすがはティルトローター機。両翼の回転プロペラはダテジャーなかった。1971年に世界速度新記録を樹立したガゼルは、もう過去の記録か。表内の数値はkm/hだ。

1	オスプレイ	630
2	アパッチ	365
3	リンクス	333
4	Mi-24ハインド	320
5	ヒューイコブラ	315
6	ガゼル	310
7	S.ピューマ	304
8	ブラックホーク	296
9	Mi-8ヒップ	250
10	イロコイ	204

イロコイ




移動力	7	耐久力	10	搭乗	H	航空機												
燃料						価格						武装名称						
35						200						機銃						
輸送部隊						輸送数						弾数						
1						1						射程						
												航空						
												ヘリ						
												車輛						
												兵員						
												艦船						
												6						
												1						
												0						
												20						
												15						
												35						
												0						

USA1 USA2 USSR

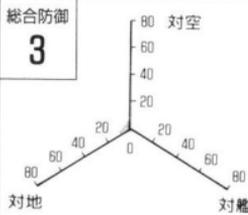
WP WG EG

BRT FRA ISR

SWD JPN CHI

総合防御

3



■これまでに11000機以上生産されたアメリカの中型汎用ヘリコプター。簡単な構造、高い信頼性、容易な整備が特徴で、多用な任務に耐えられる。日本でも富士重工がライセンス生産しており、軍民を問わず世界各国で使用されている機体だ。

■ヘリコプターの中では1番安価。ゲーム序盤から終盤までコンスタントに使えるユニットだ。また、兵員の輸送ばかりでなく、敵の足止めや、おとりにも使える。輸送ヘリには燃料が少なめだから、兵員の輸送中は、燃料の残量に注意すること。

ブラックホーク




移動力	7	耐久力	10	搭乗	H	航空機												
燃料						価格						武装名称						
35						300						ロケット弾						
輸送部隊						輸送数						機銃						
1						1						弾数						
												射程						
												航空						
												ヘリ						
												車輛						
												兵員						
												艦船						
												2						
												1						
												0						
												0						
												25						
												55						
												0						
												20						
												40						
												0						

USA1 USA2 USSR

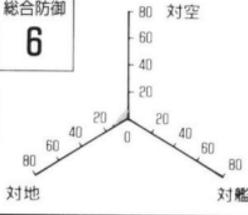
WP WG EG

BRT FRA ISR

SWD JPN CHI

総合防御

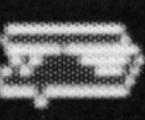
6



■UTTAS（汎用戦術輸送システム）としてアメリカで採用された最新型の中型双発輸送ヘリコプター。イロコイの後継機として戦術輸送や負傷者の後送に使用されている。安全性や飛行性に変化優れ、16発のヘル・ファイアミサイルはなかなか強力だ。

■このブラックホークは、輸送ヘリの中ではかなり攻撃力が高い。とくにロケット弾での対兵員攻撃力は絶品だ。しかし、イロコイ同様燃料が少なく行動範囲が狭い。空港や補給車のない戦場では、あっという間に燃料切れになってしまうだろう。

アパッチ




移動力	7	耐久力	10	搭乗	H	航空機												
燃料						価格						武装名称						
40						700						ATMミサイル						
輸送部隊						輸送数						機銃						
												弾数						
												射程						
												航空						
												ヘリ						
												車輛						
												兵員						
												艦船						
												8						
												1						
												0						
												0						
												27						
												80						
												0						
												20						
												50						
												0						

USA1 USA2 USSR

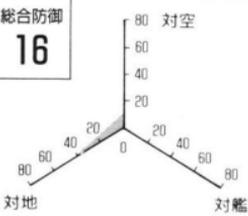
WP WG EG

BRT FRA ISR

SWD JPN CHI

総合防御

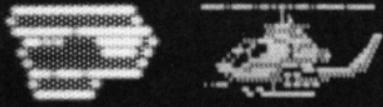
16



■1982年にAAH（先進攻撃ヘリ）として採用された新型攻撃ヘリコプター。機体構造はセミモノコック構造で生存性が高く、乗員席は20mm弾程度が当たっても破壊しない。主ローター鋼板の半分が直撃弾に貫通されても耐えられる強固な設計なのだ。

■攻撃ヘリの中で、対地攻撃力と防御力でこのアパッチが一番優れている。それに、ATMが大量に装備でき、燃料も多めにあるため遠出も可能だ。戦車や兵員を相手に防御力の大きい地形で戦えば、かなりの戦果が期待できるだろう。

ヒューイコブラ



移動力	耐久力	搭乗
8	10	H

航空機

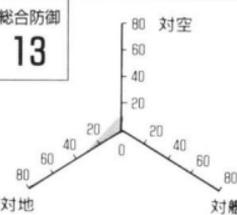
燃料	価格
35	500

ATMミサイル機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
ATMミサイル	4	1	0	0	70	0	0
機銃	4	1	0	25	20	50	0

輸送部隊	輸送数

総合防御
13



■ベトナム戦争でアメリカ軍の大型輸送ヘリの護衛のためにイロコイから開発された攻撃ヘリコプター。いろいろなシリーズがあり、S型は機首に20mm機関砲を積み、胴体両翼にはTOWを8発搭載する。そして最新のW型はアパッチにも匹敵する性能らしい。
■価格が安いワケには、対地攻撃力大きい。まだ敵の対空戦力が揃っていない序盤戦では、戦車とともにコイツを配備しよう。ただ、機動性が高いのだが、燃料が少ない。補給車もしくは空港の位置を把握して、危なくなったらすぐ帰還、補給だ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

Mi-8ヒップ



移動力	耐久力	搭乗
7	10	H

航空機

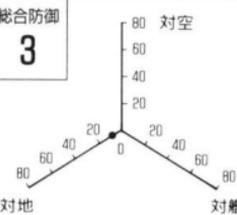
燃料	価格
40	250

ロケット弾機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
ロケット弾	4	1	0	0	20	35	0
機銃	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊	輸送数
1	1

総合防御
3



■ソ連の侵攻輸送用として今までに1万機以上が量産された双発輸送ヘリコプター。32発のロケットポッドを4個、スワッター対戦車誘導ミサイルを4個、そして機首に12.7mm機銃を装備できる。兵員は32人まで乗員可能で、医療用、偵察用などもある。
■防御力が低いので、攻撃を仕掛ける場合は常に防御効果の高い地形に移動してから行なうこと。また、この価格にしては攻撃力もあり、兵員や戦車を相手にそこそこ戦ってくれる。輸送任務が完了したら、ロケット弾で敵兵員を蹴ちらしてしまえ！

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

Mi-17ヒップH



移動力	耐久力	搭乗
7	10	H

航空機

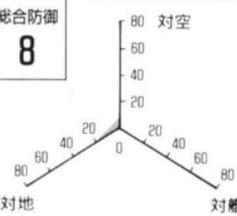
燃料	価格
40	250

機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
機銃	6	1	0	20	15	35	0

輸送部隊	輸送数
1	1

総合防御
8



■Mi-8ヒップの後継機としてソ連で開発された。機体構造はほとんどMi-8ヒップと同じで、エンジンをMi-14のものより強力なものに換装したのだ。これによって速度性能や高度性能が向上し、総重量1万2千キロとは思えない機動性を発揮させている。
■Mi-8ヒップに比べてロケット弾がなくなり攻撃力が下がってしまった。しかし、防御力は上がっているから、輸送中の兵員が生き残る確率が若干増えているのだ。機銃の攻撃力はイロコイ並なので敵兵員を相手に戦っていこう。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

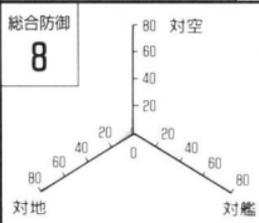
Mi-24ハインド



移動力	耐久力	搭乗
8	10	H
燃料	価格	
40	700	
輸送部隊	輸送数	
1	1	

航空機		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
武装名称		8	1	0	0	70	0	0
ATMミサイル		4	1	0	23	15	35	0
機銃								

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■ソ連最初の本格的な攻撃ヘリコプターで、1970年より実用化された。ハインドの任務は、まず空中からの攻撃で制圧、そして兵員をそこに降ろし、その地点での敵の反撃を制することだ。武装としてガトリング砲と固定翼にミサイルを搭載できる。

■兵員を輸送できる上に、攻撃力、防御力がヒューイコプラ並に高い。ゲーム序盤にちょっとムリしてでも、このMi-24ハインドを配備しておけば、兵員運搬後のバックアップも安心だ。近くに敵地上部隊がいても、心強い味方になってくれる。

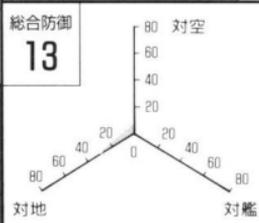
Mi-28ハボック



移動力	耐久力	搭乗
7	10	H
燃料	価格	
40	700	
輸送部隊	輸送数	

航空機		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
武装名称		8	1	0	0	80	0	0
ATMミサイル		4	1	0	26	20	50	0
機銃								

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■1989年のパリエアショーで初めて西側に公開された攻撃ヘリコプターで、ソ連製のアバッチといえる。5枚のメイン・ローターは金属製の全簡接式というオーソドックスな構造をだが、操縦性や武装面などはハインドに比べて格段に向上しているのだ。

■アバッチと同価格な上に性能もかなり似ている。攻撃力や燃料、移動力などほとんど同じで、対地防御力で少し負けているくらいだ。戦闘ヘリとしては、完成した性能なので、お金があれば序盤戦から地上部隊の援護に、ぜひ配備したい。

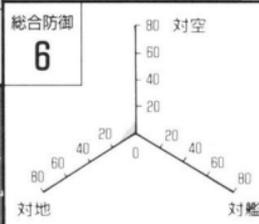
PAH-1



移動力	耐久力	搭乗
7	10	H
燃料	価格	
40	500	
輸送部隊	輸送数	

航空機		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
武装名称		6	1	0	0	70	0	0
ATMミサイル		4	1	0	25	20	40	0
機銃								

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■民間の小型双発ヘリコプターを西ドイツ陸軍が採用したもの。操縦反応が非常に速く固定翼機のような運動性能を持っている。また、機体は5人乗りで、武装としてHOT対戦車ミサイル6発を搭載できるのだ。現在、西ドイツでは改良が進んでいる。

■車両に対して高い攻撃力を持っている。燃料、武器搭載量も多いので、数さえ揃っていればT-72やM1エイブラムスといった主力戦車だって怖くない。しかし防御の面は少し弱く、敵の対空車両や戦艦機体の攻撃で、軽く全滅してしまう可能性も。

ガゼル



移動力	耐久力	搭乗	航空機							
7	10	H	武装名称							
燃料	価格	ATMミサイル機銃		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
40	500			4	1	0	0	70	0	0
輸送部隊	輸送数	総合防御		20	20	40	60	20	50	0
		6		80	0	80				
USA1	USA2	USSR	<p>■高速、長航続の多用途軽量ヘリコプター。後部ローターを廃止して垂直安定板にフェネストロンという新機構を採用しており、飛行中の空気抵抗と地上での安定性を向上させている。その結果、1971年には310km/hという世界新記録を樹立したのだ。</p> <p>■対地攻撃力が高いので対車両、対兵員に使える。しかしPAH-1と同じく、防御力が低い点も見逃してはならない。なるべく防御効果の高い地形を飛び、数が減ったら迅速に補充しよう。そのためにも、最前線は、都市と空港の占拠を忘れずに。</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

S.ピューマ



移動力	耐久力	搭乗	航空機							
8	10	H	武装名称							
燃料	価格	機銃		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
40	250			4	1	0	20	15	35	0
輸送部隊	輸送数	総合防御		20	20	40	60	20	35	0
1	1	9		80	0	80				
USA1	USA2	USSR	<p>■フランスの民間大型輸送ヘリコプターを軍が飛行性と整備性、生存性を高める改造したものだ。フランス軍の他にはイギリス軍も採用している。海軍型はエグゾセミサイルを搭載でき、陸軍型は輸送性を重視してあるため長胴で、25名の兵員が搭乗可能。</p> <p>■安価な輸送ヘリとしては、イロコイよりも完成度が高い。イロコイとの価格差が50で、防御力、燃料、移動力が高くなっているからだ。機銃の弾数が少ないが、前線で積極的に戦う兵器ではないので、気にはならないだろう。</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

リンクス



移動力	耐久力	搭乗	航空機							
7	10	H	武装名称							
燃料	価格	ロケット弾機銃		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
40	300			2	1	0	0	20	50	0
輸送部隊	輸送数	総合防御		20	20	40	60	15	40	0
1	1	9		80	0	80				
USA1	USA2	USSR	<p>■イギリスとフランスが共同開発した中型多用途双発タービン・ヘリコプター。陸軍の汎用型は各種攻撃武装ができ、海軍型は対潜任務の装備が搭載できる。対戦車攻撃用は機首下面に20mm機関砲、固定翼にはATM18発を搭載し、兵員輸送もやってくる。</p> <p>■味方の兵員の運搬後は、数の減った車両や兵員を相手に戦っていろ。ブラックホークに性能が似ているが、防御力と燃料がリンクスの方が上なので使いやすい。攻撃力がブラックホークより低いものの、使ってみてあまり気にならない程度だ。</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

ホッカム



移動力 8 耐久力 10 搭乗 H

航空機

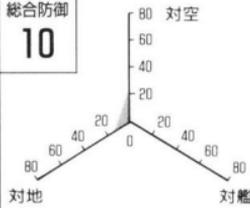
燃料 40 価格 750

武装名称
AAMミサイル
機関砲

弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
3	1	35	55	0	0	0
3	1	17	22	30	16	0

輸送部隊 _____ 輸送数 _____

総合防御
10



■二重反転ローターを採用したソ連の高速ヘリコプター。対空能力を重視しているといわれているが、艦載機として水上艦やヘリ空母で運用し、対潜ヘリや哨戒機を駆逐するのが目的かもしれない。武装交換により対地攻撃を行なうこともできる。

■対空、対地に使えてとくにヘリに対して高い攻撃力を備えている。中盤戦からのヒューイコブラやアパッチなどの戦闘ヘリ撃退用に配備したい。戦闘機より空価で、対空車両よりも移動力が大きい。対空戦力が欲しい戦線に迅速に到着してくれるのだ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

オスプレイ



移動力 9 耐久力 10 搭乗 H

航空機

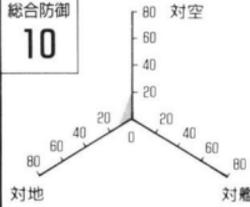
燃料 40 価格 650

武装名称
AAMミサイル
機銃

弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
1	1	30	50	0	0	0
3	1	13	18	13	18	0

輸送部隊 1 輸送数 1

総合防御
10



■アメリカのベル社とボーイング社で開発した全複合材の実用ティルトローター機。試作1号は1989年3月に初飛行している。主翼先端のエンジン部分が回転してヘリコプターのように空中停止ができ、巡航中は固定翼機のような速度でフライトできる。

■移動力がヘリの中では1番大きく、対空攻撃力が高い。ゲーム中ではホッカムと同じくヘリの迎撃や、数の減った戦闘機のトドメに使えばいいだろう。注意する点は、AAMの搭載量が少ないのと、対地攻撃力が低いことだ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

戦闘車両

戦闘車両とは陸上戦闘用の車両の総称で、細かく分類すると主力戦車、軽戦車、対戦車車両（駆逐戦車）に分けられる。戦車といえば、昔は軽・中・重戦車や巡航戦車などに分かれていたが、現代では主力戦車と火力支援用の軽戦車の2種類しかない。最近の主力戦車は120mm滑腔砲や複合装甲に身を固め、レーザー測定機/射撃統制装置を搭載し、高出力のガスタービンエンジンで爆走する。また、ミサイルを搭載する対戦車車両は、装甲を持つ兵器に絶大な破壊力を発揮してくれる。

キャタピラ1

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	1	2	3	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

キャタピラ2

1	1	2	5	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

キャタピラ3

1	1	2	-	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

タイヤ1

1	2	2	3	-	2	3	-	1	3	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

タイヤ3

1	1	2	5	-	2	3	4	1	3	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

対地戦闘能力ベスト5

1	レオバルド2
1	89式戦車
3	ルクレルク
4	チャレンジャー
5	M1エイブラムス

エンジン馬力ベスト5

1	89式戦車	30
1	ルクレルク	30
3	レオバルド1	27
4	M1エイブラムス	25
5	T-80	23

■対地戦闘能力は攻撃力と防御力、移動力や燃料、弾薬数などを考慮し、ベスト5を並べてみた。また、エンジン馬力ベスト5は本物の戦車のトン当りの馬力を調べてパワフルな戦車順に並べたのだ。表内の数値は馬力/トン。

M1エイブラムズ



移動力 7 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ2

燃料 44 価格 600

砲
機銃

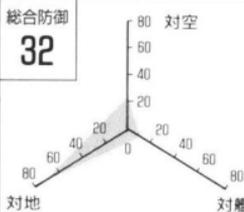
武装名称

弾数 射程 航空 ヘリ 車輛 兵員 艦船

7 1 0 0 81 73 0
4 1 0 15 15 35 0

輸送部隊 輸送数

総合防御 32



■1980年に生産が始まった米国の主力戦車。生産開始当初は105mm砲だったが、1986年に120mm滑腔砲に改良されて、攻撃力が向上した。パワフルな1500馬力ガスタービンエンジンの機動性はすこぶる良好で、特殊装甲材を使用した防御力も非常に優秀なのだ。
■価格はやや高めだが攻撃力や防御力はトップクラス。アメリカを担当したら、ぜひ主力戦車として使いたい。燃料に若干、不安があるので補給車を同行させずに最前線へ送り出すのは危険だ。燃料切れで動けない戦車なんて、ちょっと情けない。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

M60A3



移動力 6 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ2

燃料 50 価格 450

砲
機銃

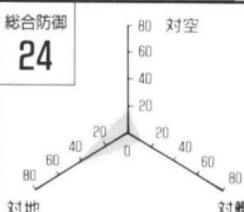
武装名称

弾数 射程 航空 ヘリ 車輛 兵員 艦船

9 1 0 0 74 67 0
4 1 0 15 15 35 0

輸送部隊 輸送数

総合防御 24



■M60シリーズは1960年に部隊に配備されて以来、基本設計の優秀さから何度も改良され、長い間米国主力戦車の座を維持していた戦車だ。中でも1978年に完成したM60A3は、最新の射撃統制装置を搭載した、非常に近代的な戦車となった。
■価格は割に攻撃力は高いほうで、燃料や武器搭載量も多い。しかし、敵がチャレンジャーやレオバルド2のような最新鋭戦車だったら、M60A3では、少々心許ない。そういう場合は、M1エイブラムズのサポートや対空車両の護衛に使ってやろう。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

T-80



移動力 7 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ2

燃料 50 価格 550

砲
機銃

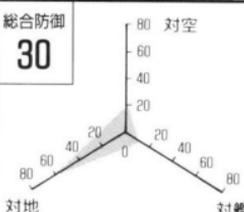
武装名称

弾数 射程 航空 ヘリ 車輛 兵員 艦船

7 1 0 0 79 72 0
4 1 0 25 15 35 0

輸送部隊 輸送数

総合防御 30

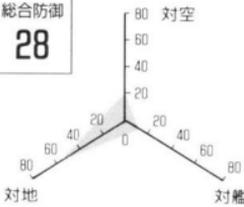


■さまざまな憶測が飛び交っていたソ連の新主力戦車T-80。その信頼するに足る最初の情報が登場したのは、1986年になってからのこと。基本的にはT-64の発展型と見られているが、エンジンには大きな技術革新が施されている。ガスタービンで1000馬力だ。
■M1エイブラムズやレオバルド2、チャレンジャーといったAクラスの精鋭戦車に引けをとらない性能で、値段も安い。攻撃、防御面だけでなく弾薬搭載量や移動力など、なかなかバランスのとれた戦車だ。ヘリに対しても、高い攻撃力を持っているぞ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

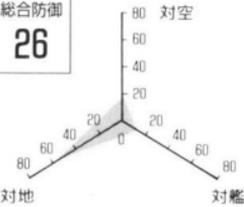
T-72




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2												
6	10	G	武装名称												
燃料		価格		砲機銃		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船			
55		500				7 3	1 1	0 0	0 15	77 15	70 35	0 0			
輸送部隊		輸送数		総合防御		 <p>ソ連内外に対して広く宣伝された主力戦車。T-64と比べると、安上がりで技術的にもそれほど高度ではない、お買い得戦車なのだ。大量生産されたT-72はソ連軍ではちろんのこと、世界各国にバラまかれて外貨の獲得に大きく貢献した。</p> <p>■T-80に攻撃、防御力で少し劣っているが、それほど気にすることはない。この価格での性能は、同価格帯の戦車と比べてみても、かなりお買得と言えるからだ。最前線の切込み隊から、重要拠点の防御まで、必要に応じてこなしてくれる。</p>									
		28													
USA1	USA2	USSR													
WP	WG	EG													
BRT	FRA	ISR													
SWD	JPN	CHI													

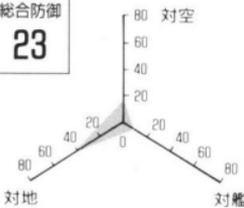
T-64




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2												
6	10	G	武装名称												
燃料		価格		砲機銃		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船			
55		500				7 3	1 1	0 0	0 25	77 15	70 35	0 0			
輸送部隊		輸送数		総合防御		 <p>■米国のM1や西独のレオバルド2に対抗できるよう、高度な技術によって開発された主力戦車。ヨーロッパ中部でもっとも重要なドイツ北部の平野で、機動戦を展開することを念頭に置かれている。ソ連地上軍の中核となるべく生まれた戦車なのだ。</p> <p>■T-72と共に、中堅戦車の中でもかなり高い性能を誇っている。さすがに攻撃、防御力は最新鋭の戦車に負けているが、地形効果を利用すればそういった戦車とも互角以上の戦いをしてくれるだろう。それに、対ヘリ攻撃力はT-80並に高いのだ。</p>									
		26													
USA1	USA2	USSR													
WP	WG	EG													
BRT	FRA	ISR													
SWD	JPN	CHI													

T-62




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2												
5	10	G	武装名称												
燃料		価格		砲機銃		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船			
45		400				7 3	1 1	0 0	0 15	42 15	67 35	0 0			
輸送部隊		輸送数		総合防御		 <p>■T-54/55の後継機種で、1961年から量産されている。1972年までになんと40000両以上が生産されているという。現在の戦車砲の主流ともいえる滑腔砲をいち早く搭載したことで注目を集めた。ソ連独特の流線型の避弾経始ラインがなんともいえずカワイイ。</p> <p>■移動力が低く、攻撃力もイマイチ。でも、防御力はこの価格にしては高いといえる。燃料が少ないため補給車と一緒に行動したほうがいだろう。価格は安いのだが、ワルシャワ担当なら、あと100出してT-72を配備したほうが後々有利だ。</p>									
		23													
USA1	USA2	USSR													
WP	WG	EG													
BRT	FRA	ISR													
SWD	JPN	CHI													

レオパルド2



移動力 7 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ2

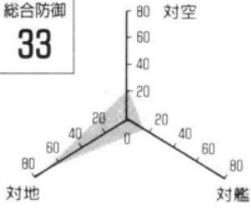
燃料 55 価格 600

砲機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲	8	1	0	0	83	73	0
機銃	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 33



■強力な120mm砲と特殊装甲をもって、優れた火力と機動力を誇っている。車体にはスペースド アーマー(2枚の装甲間に空間を設けて、砲弾の威力を拡散させる方式)が用いられ、全体的に角張った形状をしている。世界で最新・最強の戦車のひとつだ。
 ■戦車の中では最高の対地攻撃力を持ち、防御力も同価格のM1エイブラムズより高い。しかも燃料と移動力も多く、弱点を探す方が難しいのだ。これは間違いなく価格以上の性能と言える。最前線では攻撃機と戦艦ヘリに注意してれば、まず大丈夫だろう。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

レオパルド1



移動力 6 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ2

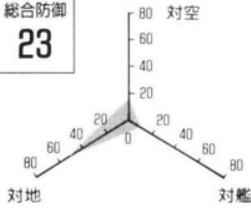
燃料 60 価格 500

砲機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲	9	1	0	0	67	67	0
機銃	3	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 23



■1951年に開発が始まり、1963年の7月に西ドイツが主力戦車として採用を決定した。英国製の105mm砲を搭載しており、堅ろうで信頼性が高くバランスのとれた戦車として定評があるのだ。他国からの注文も多く、1983年には総生産数6300両にも達している。
 ■燃料、弾薬が多数搭載できる。補給車がいなくても長距離移動が可能だ。攻撃力や防御力は価格並で、M60A3やT-64、74式戦車などと並ぶ中堅クラスの性能。西ドイツ担当なら、最前線はレオパルド2に任せて、兵員や対空車両の援護に使える。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

チャレンジャー



移動力 7 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ3

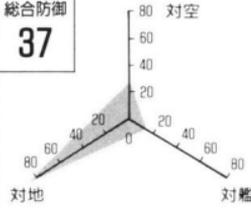
燃料 38 価格 600

砲機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲	9	1	0	0	78	73	0
機銃	3	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 37



■1983年にイギリス軍に装備された最も新しい主力戦車。チョバムアーマーと呼ばれる複合装甲とスペースド アーマーを採用して、優れた防御力を有する。重量が62tと現用戦車の中では一番重い、1200馬力のエンジンはその巨体を軽快に動かしている。
 ■この防御力の高さは凄いだ。レオパルド2が攻撃と防御、燃料などバランスのとれた強さとするれば、このチャレンジャーは絶大な防御力の強さといえる。しかし、燃料が少ないという弱点もある。常に補給車と行動しないと、燃料切れで動けなくなるぞ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

チーフテン



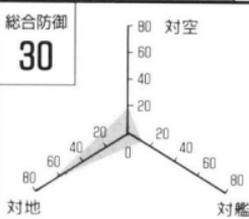
移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

キャタピラ2

燃料	価格
40	550

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲 機銃	9	1	0	0	76	70	0
	3	1	0	15	15	35	0

輸送部隊	輸送数



■センチュリオン中戦車及びコンカラー重戦車の後継として1950年にイギリスで開発された主力戦車。開発当初は機動性の点で不評なところもあったが、少しずつ改良されていき、1960年代には各国の戦車の中でも最高の火力と防御力を備えるに至った。

■攻撃力、防御力共になかなか高く、燃料が少ない点を除けばかなり使える戦車だ。だいたいT-80やM1エイブラムスに並び強さで、価格のわりに装備できる弾数も多い。これなら、主力戦車として配備しても不満はないだろう。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

センチュリオン



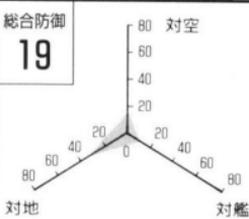
移動力	耐久力	搭乗
5	10	G

キャタピラ3

燃料	価格
38	400

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲 機銃	9	1	0	0	58	60	0
	3	1	0	15	15	35	0

輸送部隊	輸送数



■1943年にイギリスで生産されて以来、様々な改良が加えられ、現在でも数カ国が使用している最も息の長い戦車なのだ。中でもスウェーデン型センチュリオンはエンジンや変速機が強力なものに換装され、数々の電子機器を搭載している。

■安い価格で配備できるのは嬉しいが、燃料と移動力が低いため、最前線に行くのに時間がかかる。また、レオパルド2やチャレンジャーなど最新鋭戦車と走り合うには攻撃力、防御力が低すぎる。自走砲や戦闘ヘリなどの援護なくしては生き残れないな。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

89式戦車



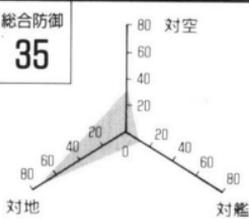
移動力	耐久力	搭乗
7	10	G

キャタピラ2

燃料	価格
55	600

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲 機銃	8	1	0	0	78	73	0
	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊	輸送数



■陸上自衛隊が74式戦車の後継として開発を進めている次期主力戦車。120mm砲や1500馬力エンジン、特殊防弾装甲を有し、火力、機動力、防御力など他国の最新主力戦車にひけをとらない性能になっている。1990年代には量産に入るみこみだ。

■価格が高いただけあって、T-80やM1エイブラムス、レオパルド2に匹敵する強さだ。燃料、移動力が高く弾薬の搭載量も多い。しかも対空防御力はあるチャレンジャーより高い！これなら攻撃機や戦闘ヘリの奇襲にも何とか耐えてくれるだろう。

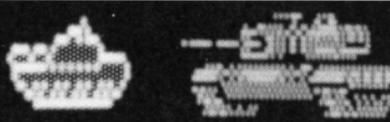
USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

74式戦車



移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3							
6	10	G	武装名称							
燃料		価格	砲 機銃	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
40	500	8		1	0	0	71	69	0	
輸送部隊		輸送数	総合防御 23	4	1	0	15	15	35	0
USA1		USA2		USSR						
USA1	USA2	USSR	<p>■61式戦車の後継として日本で開発された主力戦車。105mm主砲、2サイクルディーゼル、最新の射撃統制装置や油気圧式懸架装置（地形に合わせて車体姿勢を変更し、命中精度を高める装置）など1970年代の戦車としては各国の中で最も優れた戦車だった。</p> <p>■さすがにレオパルド2などの最新鋭戦車と比べると、どうしても古くさく見えてしまう。生産タイプが日本で、敵がそういった強力な戦車ならば、89式戦車に任せよう。だからといって弱い戦車でもないで、敵によって使い分けるといいたいだろう。</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

ルクレルク



移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2							
7	10	G	武装名称							
燃料		価格	砲 機銃	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
55	550	8		1	0	0	78	73	0	
輸送部隊		輸送数	総合防御 32	3	1	0	15	15	35	0
USA1		USA2		USSR						
USA1	USA2	USSR	<p>■1999年から量産に入り、フランス陸軍には1100~1400両の装備が予定されている最新鋭戦車。主砲は120mm砲を採用し、エンジン出力も1500馬力の高出力。他国の主力戦車がほとんど4人乗りなのに対して、このルクレルクは3人の乗員で済むのも特徴。</p> <p>■T-80並の攻撃力にレオパルド2並の防御力を備えた戦車だ。全体的に高性能なので、主力戦車としてパンパン活躍させよう。もし、敵がM1エイブラムズやチャレンジャーなど強力な戦車だったら、気合いと地形効果で乗りきるのだ。</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

AMX-30



移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2							
6	10	G	武装名称							
燃料		価格	砲 機銃	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
55	500	8		1	0	0	69	70	0	
輸送部隊		輸送数	総合防御 25	4	1	0	15	15	35	0
USA1		USA2		USSR						
USA1	USA2	USSR	<p>■1960年代のNATO主力戦車共通化計画には、イタリア、フランス、西ドイツが参加していたが、最終的には各国が独自に開発することになった。そして西ドイツはレオパルド1を完成させ、フランスからはこのAMX-30が生まれたのだ。</p> <p>■なかなか強いのだが、フランス担当ならば、たった50両の遺いで攻撃力、防御力がずっと上回ったルクレルクが配備できるので、利用価値は低いだろう。性能、価格が似ているレオパルド1、M60A3、チーフテンは、AMX-30と同世代の戦車なのだ。</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

メルカバMk3



移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

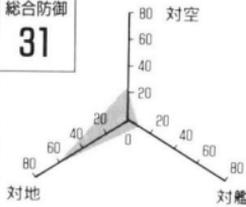
キャタピラ3

燃料	価格
50	500

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲 機銃	9 4	1 1	0 0	0 15	78 15	70 45	0 0

輸送部隊	輸送数
1	1

総合防御
31



■メルカバは防御力と乗員人命を重視した設計で、車体前部にエンジンを置いている。また車体後部に兵員の同乗も可能。火力も高く、レバノン紛争ではソ連のT-72を30両も撃破した記録がある。Mk3は新エンジンと120mm滑腔砲を搭載した最新型だ。

■この価格で攻撃、防御力が非常に高い。また搭載できる弾数も多く燃料も文句ない。その上、兵員の搭載まで可能だ。これはかなり使えるぞ。運搬した兵員で都市を占領し、そこで補給、補充を行ないながら戦線を広げることができるからだ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

Sタンク



移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

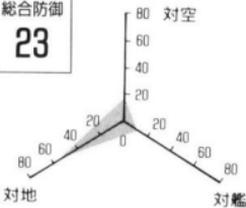
キャタピラ2

燃料	価格
39	500

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲 機銃	8 4	1 1	0 0	0 15	68 15	70 35	0 0

輸送部隊	輸送数

総合防御
23



■Sタンクとはスウェーデン陸軍が主力戦車として装備しているStrv103Bのこと。無砲塔で、主砲の105mmライフル砲は車体に固定されている。したがって、照準は油気圧懸架装置を使用して、車体の旋回、俯仰によって行なうのだ。

■同じスウェーデンのセンチリオンよりは強い。しかし強いといってもM1エイブラムズやレオパルト2クラスの戦車が攻めてくるとかなりツライ。よほどうまく戦わないと、ダメージをくらうぞ。スウェーデンを担当したら地上部隊で苦労しそうだ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

80式戦車



移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

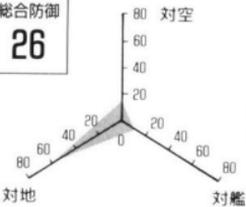
キャタピラ2

燃料	価格
50	500

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲 機銃	7 3	1 1	0 0	0 15	68 15	70 35	0 0

輸送部隊	輸送数

総合防御
26



■中国の最新鋭戦車。69式まではソ連のT-54をモデルとしていたが、80式では英国型の105mmライフル砲を搭載しレーザー測速機、新型射撃統制装置や730馬力エンジンなどを採用し、近代化された主力戦車となった。量産のスケジュールなどはまだ不明。

■中国が誇る最新鋭戦車だけあって、性能も今までの主力戦車だった69式戦車や62式軽戦車より、ずつと強力だ。とはいっても、その強さもレオパルト1やM60A3といった中堅クラスなのだが。大事に使って、エースに育てあげなべし。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

69式戦車			 								
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2								
5	10	G	武装名称								
燃料		価格		砲	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50		400		機銃	7	1	0	0	59	60	0
輸送部隊		輸送数		3	1	0	15	15	35	0	
USA1		USA2		USSR		総合防御					
WP		WG		EG		22					
BRT		FRA		ISR		対空					
SWD		JPN		CHI		対地					
						対艦					

■ソ連のT-54を1955年に中国がライセンス生産したのが69式戦車。69式戦車はその発展型だ。生産開始は1969年だが、本格的な生産は1980年代に入ってから始めている。エンジンの出力は580馬力。ゲーム上の69式同様、機動性はイマイチなようだ。
 ■同価格のセンチリオンやT-62より攻撃、防御力が高く燃料も多い。と、こう書けば聞こえはいいが、実際に使ってみるとM60A3やSタンクが攻めてきても苦戦するだろう。価格でみれば安い買物なので、数を揃えて一斉突撃だ。

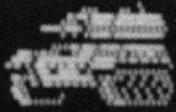
BRDM-2			 								
移動力	耐久力	搭乗	タイヤ1								
8	10	G	武装名称								
燃料		価格		ATMミサイル	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
75		250		機銃	5	1	0	0	80	0	0
輸送部隊		輸送数		4	1	0	15	15	35	0	
USA1		USA2		USSR		総合防御					
WP		WG		EG		3					
BRT		FRA		ISR		対空					
SWD		JPN		CHI		対地					
						対艦					

■1965年頃に開発されたソ連の小型軽量装甲車。水陸両用で、もともと偵察や指揮などを主体とした車両だが、対戦車ミサイルや地对空ミサイル搭載車としても多く使われている。地面の状態に応じてタイヤの空気圧を調整し、優れた路外機動力を発揮する。
 ■防御力がこそほとんではないが、この川をも恐れぬ高機動性と、車両に対する攻撃力の高さはかなり使える。また、価格も安く気軽に大量配備が可能だ。これなら数に任せて後からどンドン攻めて行けば、高価な主力戦車部隊も怖くはない。

AMX-10RC			 								
移動力	耐久力	搭乗	タイヤ3								
8	10	G	武装名称								
燃料		価格		砲	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
60		200		機銃	7	1	0	0	50	50	0
輸送部隊		輸送数		4	1	0	15	15	35	0	
USA1		USA2		USSR		総合防御					
WP		WG		EG		10					
BRT		FRA		ISR		対空					
SWD		JPN		CHI		対地					
						対艦					

■105mm砲を搭載したフランスの偵察用重装甲車。車体、砲塔とも防弾アルミの溶接構造で、後部にある2基のウォータージェットで水上を浮航できる。また、600のミシュランタイヤは地面に応じて空気圧調整ができ、油気圧懸架装置で車高の変更も可能だ。
 ■価格の安いフランスのイダテンマシン。移動力白とタイヤ3の抜群の機動性は、山だろろが川だろろろがおかまいなしに走りまくれるのだ。対地攻撃力はやや低いが、燃料と弾薬は十分搭載できる。これは敵対空車両の奇襲にはもってこいだな。

スコープオン



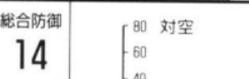
移動力	耐久力	搭乗
8	10	G

キャタピラ1

燃料	価格
64	250

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船
砲 機銃	7	1	0	0	48	50	0
	4	1	0	15	15	35	0

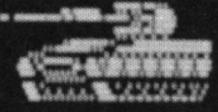
輸送部隊	輸送数



■歩兵部隊の火力支援と水陸両用性、被空輸性も持つように設計された偵察用の軽戦車。1972年から量産され、イギリス軍に装備された。軽量化を図るため、車体には強化されたアルミ合金が使用されているが、強度は機銃弾の防御で限界だと言われている。
 ■機動性が高く、価格も安い。このふたつの利点を生かしてゲーム序盤に大量配備し、重要拠点の防御やおとりなどに使えばいいだろう。生産型がイギリスなら、ゲーム中盤から燃料の少ないチャレンジャーや、チーフテンのサポートとして使おう。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

テレダインAGS



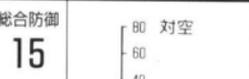
移動力	耐久力	搭乗
8	10	G

キャタピラ1

燃料	価格
50	350

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船
砲 機銃	8	1	0	0	70	73	0
	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊	輸送数



■アメリカ軍のAGS計画(緊急派遣が容易で、重装備の米軍部隊が到着するまでの戦闘に堪えうる小型軽量車両)に基づいてテレダイン社が提示した軽戦車。小柄だが強力で、105mm砲をオーバーヘッド型に搭載し、正面の暴露面積を小さくしている。
 ■安い、速い、強いと3拍子そろっている小型軽量車両。ゲーム序盤、最前線に迅速に到着して、味方の主力地上部隊が到着するまで十分戦ってくれる。それだけの攻撃力を持っているのだ。なるべく山や森で戦って、残機数には気を使おう。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

ヤグアル2



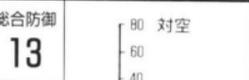
移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

キャタピラ3

燃料	価格
40	300

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船
ATMミサイル 機銃	9	1	0	0	80	0	0
	3	1	0	15	15	35	0

輸送部隊	輸送数



■TOW(目視有線誘導)ミサイルを主武装とする対戦車車両。西ドイツでは1950年頃からマルダーなどの歩兵戦闘車に対戦車ミサイルを搭載した駆逐戦車を開発しており、1979年にヤグアルが完成した。ちなみにヤグアル1はHOT対戦車ミサイルを装備している。
 ■レオバルド2に匹敵する高い攻撃力を持ち、防御力もATM車両の中では一番優れている。大量に生産して、主力戦車と一緒に部隊を組ませて前線へ送りだせ。こいつなら、高価な最新鋭戦車の鼻っばしをへし折ってやれるな。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

Ikv91			キャタピラ1								
移動力	耐久力	搭乗	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
6	10	G	砲機銃		6	1	0	0	60	60	0
燃料 43		価格 250		砲機銃		3	1	0	15	15	0
輸送部隊		輸送数		総合防御 14							
USA1	USA2	USSR	<p>対地 対空 対艦</p>								
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

■スウェーデンで1972年から開発され、1975年に部隊に装備、そして1978年まで生産された水陸両用の軽戦車。90mm砲を搭載し、車体及び砲塔は防弾性鋼の溶接構造になっている。また、エンジンを強化し、105mm砲を搭載したタイプもある。

■AMX-13やPT-76、62式軽戦車など同クラスの軽戦車と比べて、高い攻撃と機動性を備えている。しかもATM車両並の価格で生産できるなんて、嬉しいかぎりだ。序盤戦の突撃部隊として生産すれば、かなりイイ線まで行くぞ。

62式軽戦車			キャタピラ3								
移動力	耐久力	搭乗	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
5	10	G	砲機銃		7	1	0	0	52	40	0
燃料 50		価格 150		砲機銃		3	1	0	15	15	0
輸送部隊		輸送数		総合防御 18							
USA1	USA2	USSR	<p>対地 対空 対艦</p>								
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

■ソ連のT-54を中国が改造したもの。85mm砲を搭載し、より軽くするために装甲を薄く設計されて、総重量を2tに抑えている。搭載しているエンジンは430馬力の水冷ディーゼル。中国だけでなく、タンザニアやコンゴ、北朝鮮などにも輸出されているのだ。

■今時、重歩兵より安く戦車が生産できるとは！ 攻撃、防御力は高くはないが、こんなに安価なんだから、かんべんできる。それよりも、移動力がかなり低いのがツライ。主に防衛任務か、量を揃えて、使い捨て感覚で攻めていこう。

PT-76			キャタピラ1								
移動力	耐久力	搭乗	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
6	10	G	砲機銃		7	1	0	0	46	40	0
燃料 38		価格 200		砲機銃		4	1	0	15	15	0
輸送部隊		輸送数		総合防御 10							
USA1	USA2	USSR	<p>対地 対空 対艦</p>								
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

■ソ連が開発した偵察、火力支援用の水陸両用軽戦車だ。生産と取扱が簡単なのだが、軽戦車としては大型で、装甲も薄いという欠点がある。また、暗視装置などの近代的な装備が不十分といわれている。しかしベトナム戦争での湿地帯の神出鬼没さは有名。

■62式軽戦車より価格が50高いわりに、攻撃力と防御力は劣っている。しかし、キャタピラ1は川を渡る能力が優れているので、この価格にしては機動性がいいと言える。中国担当で機動性を重視する人なら、62式軽戦車よりこいつを生産しよう。

60式無反動砲



移動力 6 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ3

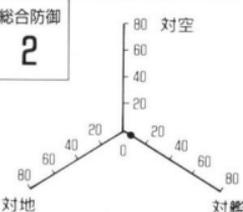
燃料 35 価格 200

砲機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲機銃	8	1	0	0	53	40	0
	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 2



■第二次世界大戦後、1960年に日本の陸上自衛隊が始めて開発、制式化した国産の装軌式戦闘車。世界最小の部類に入るほど小型で軽量なのだ。搭載している2門の106mm無反動砲は昇降式なので、本体を隠しながら対戦車攻撃を行なうことができる。

■対空、対地防御力が全く無いのは痛い。ゲーム序盤は数に任せてパンパン押して、中盤からは生き残ったヤツを大事に使って経験を積ませるといいだろう。もしくは、価格が安いので思い切って使い捨て部隊にしてもいいかもしれない。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

AMX-13



移動力 6 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ3

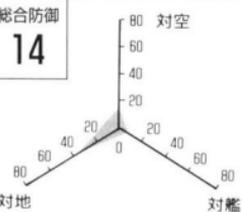
燃料 40 価格 200

砲機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲機銃	6	1	0	0	50	50	0
	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 14



■フランスが第二次大戦後に開発した軽戦車。対戦車ミサイルを搭載したタイプもある。本体から突きでた揺動砲塔が特徴的だが、車高が高くなり故障も多いらしい。しかし開発から40年以上たった現在でもフランスだけでなく、世界各国で使用されている。

■フランス生産型なら、同価格のAMX-10RCとどちらを生産するか迷うはず。行動範囲の広さではAMX-10RCだが、全体的な防御力ではこのAMX-13の方が勝る。最前線までそんなに遠くないなら、生存率の高いAMX-13がいい。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

M901



移動力 6 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ1

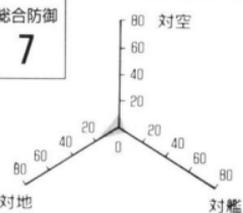
燃料 48 価格 300

ATMミサイル機銃

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
ATMミサイル機銃	8	1	0	0	80	0	0
	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 7



■アメリカで1978年に生産されて、1983年までには約2000両生産された対戦車車両。M113兵員輸送車の上部に対戦車ミサイルTOW発射機を搭載し、30%の坂があれば車体を隠しながら攻撃が行なえる。現在は、主にヨーロッパ駐留部隊に多く配備されている。

■強力な攻撃力と貧弱な防御力を持つ。長い目で見れば、生存率の高い戦車の方が有利なのだが、やはり安価というのは魅力的。価格が300のM901で、価格600のチャレンジャーやレオバルド2を倒せるのだから、少しぐらいの被害は目をつぶれ！

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

■対空車両

対空車両には対空自走砲と対空ミサイル車両がある。対空自走砲は、移動中の機甲/機械化部隊とともに行動し、低空で攻撃してくる敵航空機を阻止するのがおもな役目。発射速度の速い高射機関砲をレーダーとともに戦車や装甲車の車体に搭載しているものが多い。対空ミサイル車両はSAM(地対空ミサイル)を車両に搭載して機動性を持たせたもの。これによって機械化部隊に随伴して対空警戒が行なえるうえに、敵からの攻撃も受けにくくなった。

■キャタピラ1

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	1	2	3	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■キャタピラ2

1	1	2	5	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■キャタピラ3

1	1	2	-	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■タイヤ1

1	2	2	3	-	2	3	-	1	3	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■タイヤ2

1	2	2	-	-	2	3	-	1	3	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

機関砲戦闘カベスト5

- 1 ZSU-X
- 2 ケバルト
- 2 87式対空自走砲
- 4 80式対空自走砲
- 5 DCA30

SAM車両戦闘カベスト5

- 1 ローランド2
- 2 クロタル
- 3 SA-13ゴーフル
- 4 ADATS
- 4 SA-4ガネフ

■機関砲は最新型のZSU-Xが強かった。対空、対地攻撃と防御のバランスがうまくとれていたのだ。一方、対空ミサイル車両ではローランド2がメチャメチャ強い！ 対空車両のホームラン王と呼ぶにふさわしい性能といえる。

ゲパルト			キャタピラ3								
移動力	耐久力	搭乗	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
7	10	G	機関砲		8	1	55	85	35	50	0
燃料	価格	総合防御			<p>■ゲパルトの車体は同じ西ドイツのレオパルト1と同じものが使われているが、ゲパルトの方が若干、装甲が薄くなっている。前部に追跡用、後部に探索用のレーダーを備え、射程4000mまでの敵に1420発のエリコン35mm砲を食らわせるのだ。</p> <p>■対空砲の攻撃力が非常に大きい。また、対空車両にしては対地攻撃力も大きく、防御力も対空、対地とそれなりにある。バランスのとれた性能で、生存率も高い。ゲーム序盤戦から、味方の主力戦車を攻撃機や戦艦ヘリから守ってやろう。</p>						
55	400	21									
輸送部隊	輸送数										
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

ローランド2			キャタピラ3								
移動力	耐久力	搭乗	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
7	10	G	SAMミサイル機銃		4	1	65	95	0	0	0
燃料	価格	総合防御			<p>■フランスと西ドイツが共同開発した全天候型の低空防空用の自走対空ミサイル車両。射程は約500mから6300mで、照準線誘導方式。西ドイツではマルダーの車体に、フランスではAMX-30の車体にユーロミサイルローランド2を搭載している。</p> <p>■対空攻撃、防御力に優れている。特にヘリに対しては鬼のように強く、出会いがしらにいきなり全滅させることも可能なのだ。対空防御力も高いので敵の減った攻撃機なら、返り撃ちすることもできる。ただ弾数が少ないのがたまにきず、だな。</p>						
50	400	19									
輸送部隊	輸送数										
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

DCA30			キャタピラ3								
移動力	耐久力	搭乗	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
6	10	G	機関砲		8	1	45	75	30	47	0
燃料	価格	総合防御			<p>■この車体にはAMX-13とAMX-30を使用したものがある。ゲームで登場するのはサウジアラビアに輸出されているAMX-30を使ったもので、実際にはフランス陸軍には使われていない。30mm砲を2門搭載し、有効射程は3500m。</p> <p>■対空、対地攻撃力もそれなりにあるのだが、燃料が少ないので、補給には気を使え。汎用性がゲパルト並に高いので、序盤戦に主力戦車の護衛として生産しておくといいだろう。もし、戦車隊が危機になっても対地、対空支援ができれば心強い。</p>						
35	350	7									
輸送部隊	輸送数										
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

87式対空自走砲



移動力 7 耐久力 10 搭乗 G

キャタピラ3

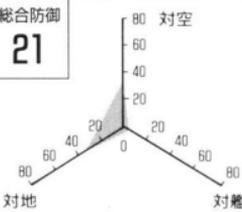
燃料 40 価格 400

機関砲

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船
機関砲	8	1	55	85	35	50	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 21



■アメリカ軍から供与されているM15、M42の後継として開発された陸上自衛隊の自走高射機関砲。試作当初は61式戦車の車体に砲システムを搭載する予定だったが、74式戦車に変更された。砲塔の両側に35mm機関砲を搭載し、外見はグバルトに似ている。
 ■グバルトに価格も性能もかなり似ている。つまり、グバルト同様、足が速く攻撃力が高いのだ。生産型が日本なら、ホークや81式対空ミサイルより汎用性が高いので、敵が航空戦力を生産する前に戦車の護衛用に配備したい。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

SA-9ガスキン



移動力 8 耐久力 10 搭乗 G

タイヤ1

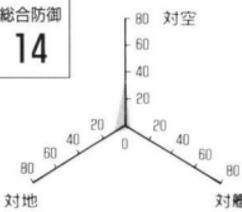
燃料 75 価格 350

SAMミサイル

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船
SAMミサイル	4	1	60	85	0	0	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 14



■1968年にソ連が装備した晴天候型の近距離対空自走ミサイル。車体にはBFDM-2装甲偵察車を流用しているのだ。また、ガスキンとはNATOと呼ばれている名称で、ソ連名はZFK-BDストレラ1。現在、ソ連ではSA-13ゴフルに交代しつつある。
 ■燃料と移動力が高く、地形の変化にも強い。しかし対地防御力は低く、敵の地上部隊に注意しないと、戦車や自走砲の攻撃であっさり全滅してしまうだろう。普段は都市や森の中に隠れて、地上部隊が攻撃機や戦艦ヘリによってピンチになったら、出撃だ。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

SA-8ゲッコー



移動力 6 耐久力 10 搭乗 G

タイヤ1

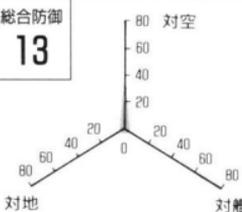
燃料 60 価格 300

SAMミサイル

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船
SAMミサイル	6	1	60	85	0	0	0

輸送部隊 輸送数

総合防御 13



■ソ連製の全天候型低空防空用自走ミサイル。車体はZIL-167トラックを母体に開発され、水上航行も可能。射程は1600~12000mで、司令電波に誘導されたミサイルは最終的に赤外線ホーミングとなるのだ。ソ連ではゲッコーと呼ばずにストレラ3と呼ぶ。
 ■このゲッコーは価格が安いので、ゲーム序盤戦の主力戦車の友に。地上部隊の中に、SAM車両が1台いるだけでも、すいぶん安心できる。敵が航空機を生産しだしてから、あわてて対空車両を生産しても、遅いのだよ。

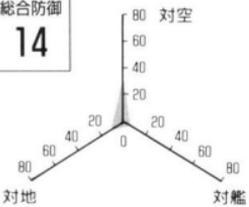
USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

SA-13ゴースト




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3							
6	10	G								
			武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	SAMミサイル機銃								
45	350	4	1	65	95	0	0	0	0	0
輸送部隊			輸送数							
USA1 USA2 USSR										
WP WG EG										
BRT FRA ISR										
SWD JPN CHI										

総合防御 **14**



■対空ミサイル車両としては最新型で、SA-9ガスキンの後継となるべく、1970年代後半にソ連で開発された。ミサイルは全長2.2m、弾頭重量8kgで追尾装置に赤外線シーカーを使って誘導される。射程も長く、10km先の敵を狙うこともできるのだ。

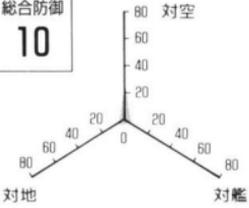
■ローランド2に匹敵する、非常に高い対空攻撃力を備えている。こういった安価な対空車両で、高価なイーグルやラファールといった最新鋭戦闘機を落として、敵に大ダメージを与えよう。SAMの搭載量と防御が弱い面は注意したい。

ZSU-23-4シルカ




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3							
5	10	G								
			武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	機関砲								
35	300	8	1	40	65	25	45	0	0	0
輸送部隊			輸送数							
USA1 USA2 USSR										
WP WG EG										
BRT FRA ISR										
SWD JPN CHI										

総合防御 **10**



■23mm機関砲を4門搭載した対空自走砲。1960年代初めにソ連で開発され、第四次中東戦争ではイスラエル空軍に大きな損害を与えて有名になった。有効射程はせいぜい2500m程と推測され、射撃中に新たな目標が現れても発見できない、という欠点を持つ。

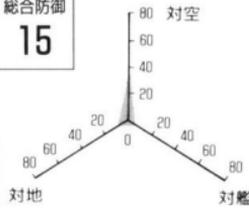
■対空任務ばかりでなく、対地攻撃も可能だ。だが、対地攻撃をする場合、攻撃力の高い戦車や、ATM車両は相手にせず、兵員や対空車両とだけ戦うこと。また、防御力と燃料がかなり少ない。まめに都市に入って補給、補充を行なえ。

M48チャパレル




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1							
6	10	G								
			武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	SAMミサイル								
50	350	4	1	60	85	0	0	0	0	0
輸送部隊			輸送数							
USA1 USA2 USSR										
WP WG EG										
BRT FRA ISR										
SWD JPN CHI										

総合防御 **15**

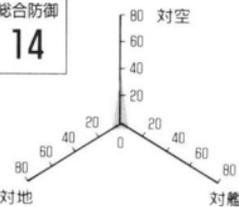


■本来、戦闘機に積まれている空対空ミサイルのサイドワインダーを地上用に改造し、M48装軌輸送車に搭載したのがM48チャパレルだ。1969年にアメリカ陸軍に引き渡しが始まり、防空部隊に配備されている。ちなみにミサイルの有効射程は6000m。

■装備できる弾数は少ないものの、攻撃力はかなり高い。SAMを撃ち尽くさないように、気配りが大切だ。性能的はSA-9ガスキンとほぼ同等だろう。イスラエルの生産型なら、間接的にこのM48チャパレルと、遠距離用にホークが強いぞ。

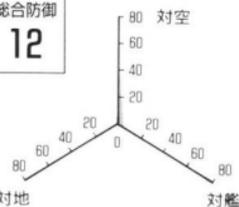
RCM748レイピア




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1					
6	10	G						
燃料			価格			武装名称		
48			350			SAMミサイル機銃		
弾数			射程			航空		
8			1			60		
ヘリ			車輪			兵員		
85			0			0		
艦船			対地			対艦		
0			15			20		
輸送部隊		輸送数		総合防御		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p style="text-align: center;">14</p>  </div> <div style="width: 60%;"> <p>■レイピアはイギリス軍の小型軽量で即応性が高く、しかも安価な低空用対空ミサイル車両。フォークランド紛争でも非自走型が活躍した。レイピアミサイルは照準誘導で高度6000までの航空機をマッハ2のスピードで追いかけて撃墜するのだ。</p> <p>■キャタピラ1のパワフルな走行は、大きな川でもズンズン進んでくれる。また、対空防御力が高く、機銃も装備しているので生存確率もますます。SAM搭載の対空車両としては上級の性能だから、安心して使っていこう。</p> </div> </div>		
USA1	USA2	USSR						
WP	WG	EG						
BRT	FRA	ISR						
SWD	JPN	CHI						

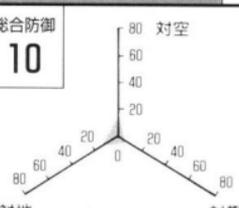
81式対空ミサイル

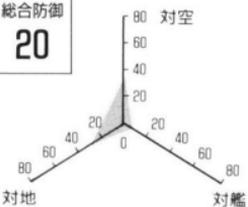


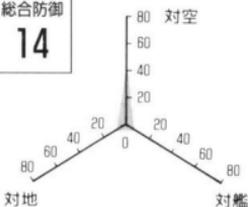

移動力	耐久力	搭乗	タイヤ2					
7	10	G						
燃料			価格			武装名称		
45			300			SAMミサイル		
弾数			射程			航空		
4			1			65		
ヘリ			車輪			兵員		
95			0			0		
艦船			対地			対艦		
0			0			0		
輸送部隊		輸送数		総合防御		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p style="text-align: center;">12</p>  </div> <div style="width: 60%;"> <p>■1966年に開発され、1981年に制式化された初の純国産対空ミサイル車両。赤外線誘導型のミサイル発射機2基と、レーダーを搭載した1基で1グループを形成する。ECCM(対電子対策)装置が非常に優秀で、1度に2目標を同時攻撃も可能だ。</p> <p>■破壊力が大きく、価格が安いのが特徴。移動力は大いのだが移動型がタイヤ2なので、同クラスのゲッコウやクロタルには踏破性で劣っている。対地防御力も全く無いから、敵の地上兵器は非常に怖い存在だ。航空兵器を攻撃する前にやられるなよ。</p> </div> </div>		
USA1	USA2	USSR						
WP	WG	EG						
BRT	FRA	ISR						
SWD	JPN	CHI						

M163対空砲




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1					
6	10	G						
燃料			価格			武装名称		
48			300			機関砲		
弾数			射程			航空		
6			1			35		
ヘリ			車輪			兵員		
65			25			45		
艦船			対地			対艦		
0			0			0		
輸送部隊		輸送数		総合防御		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p style="text-align: center;">10</p>  </div> <div style="width: 60%;"> <p>■航空機に搭載されているM61バルカンをM113兵員輸送車に搭載した対空機関砲。6門の20mm機関砲が回転しながら弾丸を発射する。射程は1500m程度しかなく、速度830km/h以下の航空機に対する撃墜率は約35%。現代では能力不足だろう。</p> <p>■はっきり言って性能は良くない。対空攻撃力、対地攻撃力がいまいひとつで、防御も手薄なのだ。まあ安価に生産できるのは魅力を感じるが、アメリカ1の生産タイプで、ゲームが中盤以降だったら、ADA TSを配備した方がいいのでは？</p> </div> </div>		
USA1	USA2	USSR						
WP	WG	EG						
BRT	FRA	ISR						
SWD	JPN	CHI						

ZSU-X												
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3									
6	10	G	武装名称									
燃料			機関砲			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50						8	1	55	85	40	60	0
価格			総合防御			 <p>対空 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対地 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対艦 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>■アメリカ国防省が発行した"ソ連の軍事力1987年度版"の巻頭に予想イラストで登場した新型の対空自走砲。砲塔に2門の30mmガトリング砲を搭載しているといわれ、戦車師団や自動車化狙撃師団に新しく配備される予定とのこと。 ■対地攻撃力がゲバルトより高い。しかし、強力無比というほどでもないで、強力なATM車両や主力戦車クラスが攻めてくると苦戦を強いられるだろう。対地攻撃は味方の戦車の援護くらいにして、ヘリや航空機を重点的に落とすこと。</p>						
400			20									
輸送部隊			輸送数									
USA1	USA2	USSR										
WP	WG	EG										
BRT	FRA	ISR										
SWD	JPN	CHI										

クロタル												
移動力	耐久力	搭乗	タイヤ2									
7	10	G	武装名称									
燃料			SAMミサイル			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50						4	1	65	95	0	0	0
価格			総合防御			 <p>対空 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対地 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対艦 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>■フランスが南アフリカの注文により1964年に開発した全天候型の対空自走ミサイル。2-3両の攻撃車両と1両の捜査補足車両で1グループを組む。射程8500m、航速毎分250mの敵に80%の撃墜率を誇るのだ。フランス空軍が基地の防空用に配備している。 ■強力なSAMは、ゴールやローランド2と並ぶ絶大な破壊力を持っている。でも弾数が少なく、対地防御が弱い点も共通した弱点だ。SAM車両の役目は、高価な航空機を安く叩き落とすこと。地上兵器には逃げまくれ！</p>						
350			14									
輸送部隊			輸送数									
USA1	USA2	USSR										
WP	WG	EG										
BRT	FRA	ISR										
SWD	JPN	CHI										

ADATS												
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2									
7	10	G	武装名称									
燃料			SAMミサイル			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50						8	1	65	85	60	0	0
価格			機関砲			4	1	5	25	25	30	0
輸送部隊			輸送数			 <p>対空 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対地 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対艦 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>■ADATSとは、Air Defense/Anti Tank System (防空/対戦車システム) のことで、アメリカ陸軍が1987年末に採用を決定した次期主力の地对空ミサイル/砲システムだ。8基のSAM発射機と1門のエリコン25mm砲、そしてマシンガンを搭載している。 ■こいつのSAMは、なんと車両に対しても攻撃が可能！ 対空車両に対しては値段が張るが、この攻撃力、汎用性の高さなら、納得がいくはず。防御力や機動性もますますなので、序盤にムリして揃えておいても、損はないだろう。</p>						
500			22									
輸送部隊			輸送数									
USA1	USA2	USSR										
WP	WG	EG										
BRT	FRA	ISR										
SWD	JPN	CHI										

ARMAD

移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

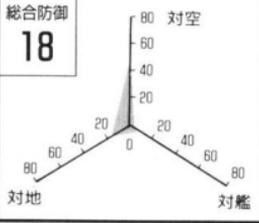
キャタピラ3



燃料	価格
40	300
輸送部隊	輸送数
_____	_____

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
SAMミサイル 機銃	4	1	50	75	0	0	0
	3	1	0	15	15	35	0

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■本来、歩兵携行用のスウェーデンのボフォース社が開発したRBS-70対空ミサイルとレーダー及び照準システムをM113装甲兵員輸送車に取り付けた対空車両。また、RBS-70対空ミサイルはスウェーデンの艦船にも搭載されているのだ。

■対空防御力が非常に高い。また、安価ながら機銃も装備しているのだ。対空防御が高いのだから、攻撃機や戦闘ヘリに果敢に攻撃していけ！たとえ全滅したって価格を考えればダメージは低い。制空権を奪われそうになったら、こいつで突撃だ。

80式対空自走砲

移動力	耐久力	搭乗
7	10	G

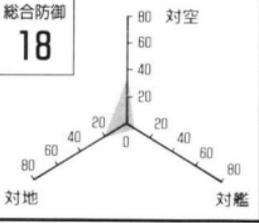
キャタピラ3



燃料	価格
50	350
輸送部隊	輸送数
_____	_____

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
機関砲	8	1	45	70	30	50	0

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■中国に最近配備された事が分かった対空自走砲。69式戦車の車体にソ連のZSU-57-2AASPをモデルとした砲塔が搭載されている。59式57mm砲2門を砲塔前部に連装し、全自動式で毎分120発の弾丸を発射する。最大射程12000m、有効射程はおよそ5000mだ。

■機動力が高く、攻撃力もそれなりに備えている。中国の生産型にはSAM車両がないので、この80式対空自走砲が最強の対空戦力なのだ。ゲーム中盤から大量に生産して、地上部隊の援護だけでなく、中国の航空戦力の弱さもカバーしたい。

63式対空自走砲

移動力	耐久力	搭乗
5	10	G

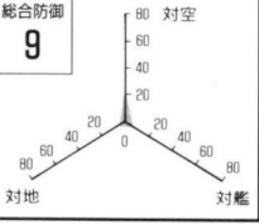
キャタピラ3



燃料	価格
40	250
輸送部隊	輸送数
_____	_____

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
機関砲	6	1	35	55	15	15	0

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■T-34/86中戦車の車体に地上で使用していた37mm 2連装機関砲を搭載したものの、1963年頃に中国が独自に開発した対空自走砲なのだ。オーブントップ型の砲塔で、砲の上げ下げ、旋回など人力で行うため、低空の高速目標には対処しきれないらしい。

■安さだけが取柄なんて、いかにも大戦略の中国兵器らしい。しかし、この攻撃力と機動力の弱さは、いかんともしがたい。狭くて、空港が少いマップならば、なんとか使えるかも。軍事費に少しでも余裕があれば、80式対空自走砲を生産しよう。

ホーク

移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

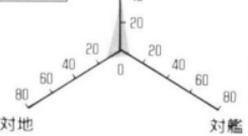
キャタピラ2

燃料	価格
45	350

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
SAM2ミサイル	2	5	65	85	0	0	0

輸送部隊	輸送数

総合防御
15



USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■M548装軌貨物輸送車にホークSAMを搭載した車両で、制式名称はホークM548SAM。1960年代にアメリカで開発された。ミサイルはセミホーミング式で、目標から反射される照射レーダー波で誘導され、高度13700mにも達する。非自走型もあるのだ。
 ■間接射撃ができる対空車両だが、射程が短く取扱いが結構難しい。隣接している兵器も攻撃できないから、近づきすぎても、遠すぎても威力を発揮してくれないぞ。弾数が少ないので、射撃するときは、都市の中か、補給車の側で行なうこと。

SA-4ガネフ

移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

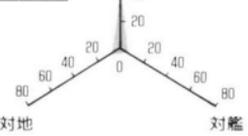
キャタピラ3

燃料	価格
40	350

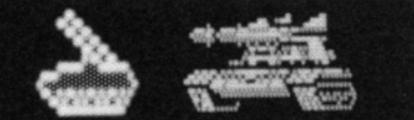
武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
SAM2ミサイル	2	7	65	85	0	0	0

輸送部隊	輸送数

総合防御
15



USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■SA-4ガネフは1950年代に開発されたソ連の中低空用の対空自走ミサイルだ。長さ8.25mのミサイルは射程56kmでガイダンス・ビームによって誘導され、目標に接近、爆発するのだ。現在、ソ連軍では最新型のSA-12Aグラディエイターに交代しつつある。
 ■同価格のホークやSA-6ゲンフルより射程が長いので扱いやすい。SAM2ミサイルの搭載数は少なく、補給車の付添いなくしては、すぐに撃ち尽くしてしまうだろう。また、移動型がキャタピラ3だから、川を渡ることはできない。

SA-6ゲンフル

移動力	耐久力	搭乗
6	10	G

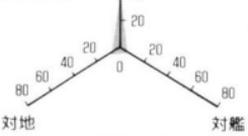
キャタピラ2

燃料	価格
45	350

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
SAM2ミサイル	3	6	65	85	0	0	0

輸送部隊	輸送数

総合防御
14



USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



■ゲンフルはNATOのコードで、ソ連名はZRK-SDKud。1967年のモスクワパレードに初めて登場した。射程約30kmの対空ミサイルは、SA-4ガネフとほとんど同じ誘導方法で敵機に飛んで行く。ソ連軍ではSA-11ガドフライにその座を譲りつつある。
 ■装備できるSAM2ミサイルが3発と、SA-4ガネフやホークよりは多く搭載できる。とはいえ、2発も3発も少ないことには変わりないのだが……。補給車を隣に配置して、森や要塞に隠れながら射撃するのが、基本かつベストな戦法だ。

■自走砲・ロケット砲

野戦用の牽引式火砲を戦車や装甲車の車体に搭載し、機動性を持たせたものが自走砲だ。これにより、高速で移動する機甲/機械化部隊や戦車隊についていくことができるようになった。またロケット砲は、正式にはロケットランチャーと呼ばれ、第2次世界大戦で多用されていたが、命中精度の低さから西側諸国ではあまり重要視されなかった。しかし最近になって戦線後方の目標に対する地域制圧射撃用として、短時間に大量の火力を集中できるロケット弾が再評価され始めているのだ。

■キャタピラ2

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	1	2	5	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■キャタピラ3

1	1	2	-	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■タイヤ2

1	2	2	-	-	2	3	-	1	3	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

命中精度ランキング9

■今回登場するすべての自走砲とロケット砲の命中精度を、プレイ中に調べてみた。ランダムな要素も加味されるのでいつもこうなるとは限らない。余興というヤツだ。

1	83式自走砲
2	75式155mm
2	Vk155
4	155GCT
4	M109
4	MLRS
4	BM-21
8	M1973
8	75式130mm

射程距離ランキング9

■本物の自走砲とロケット砲の最大射程距離を調べた結果、一番遠くまで弾を飛ばしたのは、ゲーム同様、MLRSだった。表の数値単位はメートルだ。

1	MLRS	30000
2	Vk155	25000
3	M1973	24000
4	155GCT	23500
5	BM-21	22000
6	75式155mm	19000
7	M109	18100
8	83式自走砲	17200
9	75式130mm	14500

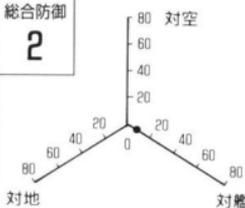
馬力ランキング9

■パワフルな戦車隊についていくにはパワフルな馬力が必要。ゲームの中では機動性が悪いVk155は、馬力が低いのではなく重量が重いからか。表の数値は馬力。

1	155GCT	720
2	M1973	520
2	83式自走砲	520
4	M109	405
5	75式155mm	400
6	Vk155	300
7	BM-21	270
8	MLRS	240
9	75式155mm	150

BM-21



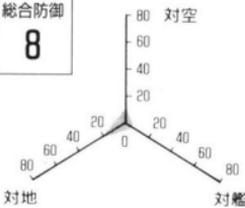

移動力	耐久力	搭乗	タイヤ2							
6	10	G								
燃料		価格		ロケット砲						
50		300		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50		300		5	4	0	0	40	50	0
輸送部隊		輸送数		総合防御						
				2						
USA1	USA2	USSR	 <p style="text-align: center;">対地 対空 対艦</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

■1964年に出現したソ連の多連装ロケット発射機。122mm40連装のロケット弾をUral-375トラックに搭載したもの。第二次世界大戦中にソ連が開発したロケット発射機の元祖、カチューシャの流れをくむ、伝統的なロケット発射機といえる。

■自走砲の中では一番安価。その代わり攻撃力が低く、防御力も全く無いため、森の中や都市に入って射撃を行なうなどの配慮が必要だ。この価格なら序盤戦から生産可能だから、敵が強力な地上部隊を生産する前に、前線に送り込もう。

M1973



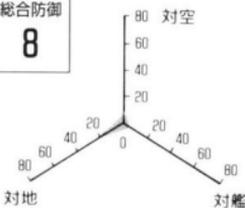

移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2							
6	10	G								
燃料		価格		カノン機銃						
50		400		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50		400		6	4	0	0	60	65	0
輸送部隊		輸送数		総合防御						
				8						
USA1	USA2	USSR	 <p style="text-align: center;">対地 対空 対艦</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

■1970年代に開発された自走榴弾砲。車体はSA-4ガネフの発展型で、元比べて全長が少し短い。ソ連の他にイラク、リビアで装備されているのだ。主砲の152mmカノン砲は最大射程2400メートル、弾には2KT級核弾頭の使用も可能とは、なんと恐ろしい。

■自走砲の中では、かなり高い攻撃、防御力を持っている。また機動性も高く、川を渡ることも可能だ。高い攻撃力があるため、間違っても自軍の地上部隊を攻撃しないように、味方が隣接していない敵を優先的に攻撃するように。

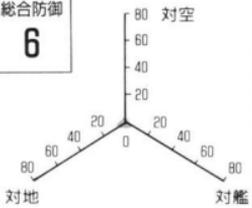
M109

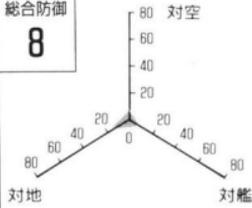


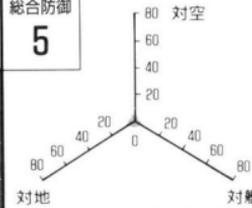

移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2							
6	10	G								
燃料		価格		カノン機銃						
50		400		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50		400		6	4	0	0	60	65	0
輸送部隊		輸送数		総合防御						
				8						
USA1	USA2	USSR	 <p style="text-align: center;">対地 対空 対艦</p>							
WP	WG	EG								
BRT	FRA	ISR								
SWD	JPN	CHI								

■M109シリーズは最初から専用の設計を持ち、完全密閉の全周旋回の砲塔、優れた機動性など自走砲の第二世代と呼ばれていた。1950年代後半に開発が開始され、アメリカ陸軍のみならず、全世界で最も使用されている155mm自走砲なのだ。

■M1973と全く同性能、同価格。これは、自走砲としては、かなり水準の高い性能だ。前線に一台でも自走砲があれば、かなり自軍に有利な戦いができるはず。とくに平地や道など、防御力の低い地形にいる敵に引導を渡してやるのだ。

MLRS													
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2										
6	10	G	武装名称										
燃料			ロケット砲				弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50			価格				6	5	0	0	45	55	0
輸送部隊			輸送数				総合防御						
—			—				6						
USA1	USA2	USSR	 <p>対地</p> <p>対艦</p>										
WP	WG	EG											
BRT	FRA	ISR											
SWD	JPN	CHI											
—													
<p>■短時間に多数の弾を発射することが可能な装軌式多連装ロケットランチャー。命中率は低いが、そのために起きる分散効果が地域圧制には向いている。射程30km、12発の弾を搭載でき、通常ロケット弾の他にも地雷散布弾、ターミナル誘導弾を発射できる。</p> <p>■このMLRSが装備しているロケット砲は、威力は低いが、射程が他の自走砲より1ヘックス長く設定されている。射程が長いということは、それだけ使いやすいということ。最前線に行けば、たった1ヘックスでも、すごく有難く感じるのだ。</p>													

75式155mm													
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3										
6	10	G	武装名称										
燃料			カノン機銃				弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50			価格				6	4	0	0	60	65	0
輸送部隊			輸送数				総合防御						
—			—				8						
USA1	USA2	USSR	 <p>対地</p> <p>対艦</p>										
WP	WG	EG											
BRT	FRA	ISR											
SWD	JPN	CHI											
—													
<p>■1970年に開発が開始。1975年に制式化された日本で最初の本格的自走砲。最大射程19000メートル、車体と砲塔は防弾アルミの全容接製で、自動装填機構を持っている。しかし装薬は人力で行なうため、持続する発射速度は毎分1発でしかない。</p> <p>■攻撃力が高く、防御力も自走砲としては高い。ただ、機動性は移動型がキャタピラ3なので川に入ることはできない。自走砲は接近戦が弱いので、単体ではあまり役に立たないが、戦車の後ろから射撃すれば、これほど有効な兵器はないのだ。</p>													

75式130mm													
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3										
6	10	G	武装名称										
燃料			ロケット砲				弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50			価格				5	4	0	0	45	50	0
輸送部隊			輸送数				総合防御						
—			—				5						
USA1	USA2	USSR	 <p>対地</p> <p>対艦</p>										
WP	WG	EG											
BRT	FRA	ISR											
SWD	JPN	CHI											
—													
<p>■集中使用による圧倒的の多量の弾丸を目標に送り込むことを目標に作られた自走多連装ロケット発射機。日本の陸上自衛隊が配備している。ロケット弾は30発一斉発射可能で、飛距離は最大14000メートル。全弾撃ちつくすには約12秒かかるとのこと。</p> <p>■ロケット砲の威力が低いが、価格は安くなっている。安いといっても75式155mmやM109などと比べても、たった50しか違わないのだが……。また、キャタピラ3なので川には入れない。川が多いマップでは、少し使いづらいだろう。</p>													

155GCT




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3																								
6	10	G																									
燃料 50 価格 400			武装名称																								
輸送部隊 _____ 輸送数 _____			弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船																		
			6	4	0	0	60	65	0																		
			3	1	0	15	15	35	0																		
USA1 USA2 USSR WP WG EG BRT FRA ISR SWD JPN CHI			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">総合防御</td> <td colspan="8"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td colspan="8"></td> </tr> </table>							総合防御									8								
総合防御																											
8																											
			<p>■車体にはAMX-30主力戦車の車体を使い、中央には155mmカノン砲を取り付けている。砲塔には固定型と旋回型があり最大射程29000メートル、毎分8発の弾を発射できる。この発射速度は当時世界最速で、それゆえ世界で最も強力な自走砲といわれていた。</p> <p>■攻撃、防御力はM109やVK155同様、かなり高い。自走砲の間接射撃の利点は、味方の被害が全く無しで敵を破壊できる点にある。反面、射撃が失敗して近くの味方を攻撃することもあるし、防御力が低く敵に隣接されると非常に弱い存在なのだ。</p>																								

VK155




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2																								
5	10	G																									
燃料 50 価格 400			武装名称																								
輸送部隊 _____ 輸送数 _____			弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船																		
			6	4	0	0	60	65	0																		
			8																								
USA1 USA2 USSR WP WG EG BRT FRA ISR SWD JPN CHI			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">総合防御</td> <td colspan="8"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td colspan="8"></td> </tr> </table>							総合防御									8								
総合防御																											
8																											
			<p>■ポフォース社が1956年に開発した155mm自走砲。大型、高姿勢だが弾の発射速度が早く、発表当時は各国の注目を浴びた。車体はB1タンクと類似していて、主砲は50口径長の長身砲を採用し、最大射程はおおよそ25000メートル、発射速度は15発/分。</p> <p>■移動力が少なく、機銃も装備していないので、敵に隣接されると手も足もなくなる。近くにいる敵地上部隊に注意しないと、いきなり接近されて、逃げられなくなるぞ。攻撃力が結構高いので、前線では戦車を護衛に付けたい。</p>																								

83式自走砲




移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ3																								
6	10	G																									
燃料 50 価格 400			武装名称																								
輸送部隊 _____ 輸送数 _____			弾数	射程	航空	ヘリ	車輻	兵員	艦船																		
			6	4	0	0	60	65	0																		
			3	1	0	15	15	35	0																		
USA1 USA2 USSR WP WG EG BRT FRA ISR SWD JPN CHI			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">総合防御</td> <td colspan="8"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td colspan="8"></td> </tr> </table>							総合防御									8								
総合防御																											
8																											
			<p>■1984年10月の北京パレードに出現した83式152mm自走榴弾砲。ソ連のM1973と似ているが、車体、砲台共に僅かに異なっている。主砲には66式牽引砲が搭載され、搭載弾数30発。最大射程は17200mだ。ロケットランチャーも4発搭載している。</p> <p>■この83式自走砲も、M109や155GCTと同価格、同性能。これはもう完成した性能といえる。しかしキャタピラ3なので、M109のように川を渡ることにはできない。中国の兵器としては珍しく、自走砲の中ではトップクラスの性能なのだ。</p>																								

■輸送車

強力なエンジンを搭載した主力戦車や装甲車など、地上部隊の機械化が進むと、歩兵もそれにあわせて戦場を移動しなければならない。そういった流動的な戦場で歩兵の進撃を助けるために生まれたのが兵員輸送車というわけだ。しかし敵と遭遇した場合、貧弱な武装の兵員輸送車では反撃することもままならない。そこで現代では、強力な対装甲戦闘能力を持つ歩兵戦闘車が重要視されている。兵員降車後も積極的に火力支援が行なえるだけの火力と装甲を備えているのだ。

■キャタピラ1

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	1	2	3	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■キャタピラ2

1	1	2	5	-	2	2	-	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

■タイヤ2

1	2	2	-	-	2	3	-	1	3	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

生存性ベスト10

■安全に、しかも高速に兵員を目的地へ運ぶのが輸送車の役目。輸送車の防御力と移動力から、最も生存性の優れた物を調べると、日本の最新鋭歩兵戦闘車が1番だ。

1	88式歩兵戦闘車
2	マルダー
3	FV510ウォリアー
4	Pbv G
5	M2ブラッドレイ
6	BPM-2
7	AMX-10P
8	BMP-1
9	73式装甲車
10	M113

対地戦闘能力ベスト10

■兵員を運搬した後のバックアップも重要な要素だ。対地戦闘能力を、弾薬や燃料なども考慮して調べてみると、こちらも日本の88式が1番だった。日本強し！

1	88式歩兵戦闘車
2	M2ブラッドレイ
3	マルダー
4	BMP-2
5	FV510ウォリアー
6	Pbv G
7	AMX-10P
8	BMP-1
9	LVTP-7
10	73式装甲車

最高速度ベスト10

■本物の輸送車、歩兵戦闘車の速度はどうだろうか。もちろん、速度が速ければそれが最高の輸送車というわけではないのだが。表内の数値はkm/hだぞ。

1	マルダー	75
1	FV510ウォリアー	75
3	LVTP-7	72
4	M113	68
5	M2ブラッドレイ	66
5	Pbv G	66
7	AMX-10P	65
8	73式装甲車	60
8	BMP-1	60
8	BMP-2	60

M2ブラッドレイ



移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1								
6	10	G	武装名称								
燃料		価格	ATMミサイル		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
48		350	機関砲		2	1	0	0	80	0	0
輸送部隊		輸送数	総合防御		5	1	0	25	25	45	0
1		1	14		<p>■M1エイブラムズと共に米軍機甲部隊の基本装備として開発された歩兵戦闘車。アルミ合金製の車体は浮航性が高く要部に二重装甲が施され、14.5mm級の徹甲弾や150mm級の榴弾にも堪える。武装は砲台の中央に25mm機関砲、左側にTOW発射機を備えている。 ■輸送車の中で、車両に対して最も大きな攻撃力を持っている。それに機動性も高く、軽快なフットワークで川を渡ってくれるのだ。これは価格からみて、お買得と言える。燃料と弾数が少ないが、運搬した兵員が都市を占領できるので、補給はしやすい。</p>						
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

マルダー



移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2								
7	10	G	武装名称								
燃料		価格	ATMミサイル		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
60		350	機関砲		1	1	0	0	75	0	0
輸送部隊		輸送数	総合防御		5	1	0	25	25	40	0
1		1	17		<p>■各国の歩兵戦闘車の中では最も重い車両だが、エンジン出力が高く機動性は高い。車体は防弾鋼の溶接構造のため浮航性はないが、アルミ合金に比べて防御力が高く前面は20mm徹甲弾でも貫通しないのだ。1959年西ドイツでHS-30の車体を利用して開発された。 ■移動力が大きく、燃料も多く搭載できる。ATMの弾数がすくなく、威力もM2ブラッドレイより落ちるが、防御力はこのマルダーの方が優れているのだ。兵員を迅速に、かつ安全に最前線に輸送するには、なくてはならない存在だ。</p>						
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

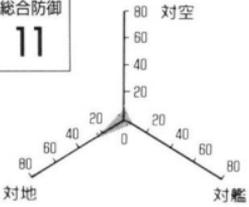
FV510ウォリアー



移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ2								
7	10	G	武装名称								
燃料		価格	機関砲		弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
50		350	機銃		5	1	0	25	25	40	0
輸送部隊		輸送数	総合防御		4	1	0	15	15	35	0
1		1	16		<p>■1970年頃に、FV432兵員輸送車の後継としてイギリスで開発された歩兵戦闘車。外見はアメリカのM2ブラッドレイに似ているが、イギリス独自の開発。また、長時間の歩兵戦闘に対応することを主目的に作られているため、ATMは搭載していない。 ■M2ブラッドレイやマルダーのようにATMを搭載した輸送車と比べると、どうしても攻撃力で劣ってしまう。しかし機動性と防御力では負けていない。敵が対空戦力を多く揃えていたら、輸送ヘリよりも輸送車を生産したほうが良いだろう。</p>						
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

BMP-1



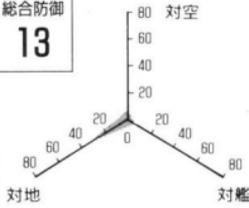

移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1					
7	10	G						
燃料			価格			武装名称		
50			300			砲		
1			1			ATMミサイル		
輸送部隊			輸送数			総合防御		
1			1			11		
USA1	USA2	USSR	 <p style="text-align: center;">対空</p> <p style="text-align: center;">対地</p> <p style="text-align: center;">対艦</p>					
WP	WG	EG						
BRT	FRA	ISR						
SWD	JPN	CHI						

■1960年代に開発されたソ連の歩兵戦闘車。76mm低圧砲、サガー-ATGM(対戦車ミサイル)、アルミ合金製全溶接構造の車体、300馬力の4サイクル水冷ディーゼルなどその性能は西側諸国にショックを与え、現在の歩兵戦闘車に大きな影響を残した。

■価格が安く、輸送車の中では最高の機動性を備えている。特に川が多いマップで、その威力を発揮してくれるだろう。攻撃力が低いため、敵とは積極的に戦わずに、むしろ逃げまくっていたほうがいい。機動性が高いというのは、逃げ足も速いことなのだ。

BMP-2



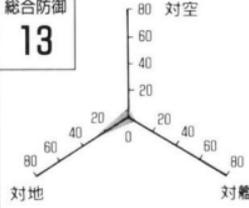

移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1					
6	10	G						
燃料			価格			武装名称		
50			350			ATMミサイル		
1			1			機関砲		
輸送部隊			輸送数			総合防御		
1			1			13		
USA1	USA2	USSR	 <p style="text-align: center;">対空</p> <p style="text-align: center;">対地</p> <p style="text-align: center;">対艦</p>					
WP	WG	EG						
BRT	FRA	ISR						
SWD	JPN	CHI						

■BMP-1の改良型で、砲塔が2名用になり76mm低圧砲に換えて30mm機関砲を装備している。対戦車ミサイルも新型のAT-5スバンドレルに換わり、攻撃力がだいぶん向上したのだ。車体も防弾網の全溶接製になりBMP-1よりも頑丈になって、浮航性が向上した。

■攻撃力と防御力がBMP-1より高くなったが、移動力が低くなったのはちょっと悲しい。また、搭載されているATMの数も少なく、たった1回の攻撃しかできない。これは、最前線まで運んだ兵員を守るために使用するべきだな。

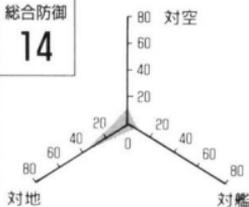
AMX-10P

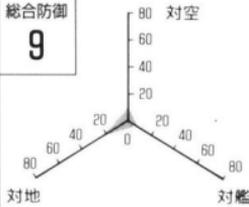


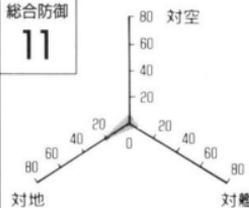

移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1					
6	10	G						
燃料			価格			武装名称		
45			350			機関砲		
1			1			機銃		
輸送部隊			輸送数			総合防御		
1			1			13		
USA1	USA2	USSR	 <p style="text-align: center;">対空</p> <p style="text-align: center;">対地</p> <p style="text-align: center;">対艦</p>					
WP	WG	EG						
BRT	FRA	ISR						
SWD	JPN	CHI						

■1972年にフランス陸軍で制式採用された歩兵戦闘車。車体はアルミ合金の全溶接構造。水上をウォータージェットで浮航する。諸外国にも多数輸出されていて、2000両以上生産されている。現在は同車を母体にした各種車両が開発中らしい。

■燃料が少なめだが攻撃、防御力などは平均的な輸送車といえる。車両やヘリに攻撃しても大した結果は得られない。戦うなら兵員相手がいいだろう。価格は安いから、兵員を運搬した後は、橋になってでも守ってやる。

Pbv G											
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1								
7	10	G	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
燃料	価格	機関砲 機銃		6	1	0	25	25	40	0	
50	350	機銃		4	1	0	15	15	35	0	
輸送部隊	輸送数	総合防御	 <p>対空 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対地 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対艦 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>■Pbv302にかわる歩兵戦闘車として、配備が予定されている。現在既に試験も終了し、1993年から1994年の間に姿を見せ始める予定。他のスウェーデン製兵器と同様に北欧の作戦環境に適応することが重要視されている。もちろん水陸両用でグイグイ走るぞ。</p> <p>■日MP-1と同じく、かなり機動性が高い。キャタピラ1の走破性に移動力Aは伊達ではないのだ。攻撃力が低く防御力が高いのだから、できるだけ敵とは戦闘しないで、いかに安全に兵員を運搬するか、を考えた方がいいだろう。</p>								
1	1	14									
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

M113											
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1								
6	10	G	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
燃料	価格	機関銃		5	1	0	15	15	35	0	
45	250	機銃		5	1	0	15	15	35	0	
輸送部隊	輸送数	総合防御	 <p>対空 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対地 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対艦 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>■1956年に開発されて以来、20年間アメリカで生産されてきた装甲兵員輸送車。信頼性が高く構造が簡単で廉価、機動性も高く空輸性、水陸両用性を備えている。車体は箱型のアルミ合金製で、12.7mm機関銃を搭載。世界各国で70000両以上生産されたのだ。</p> <p>■価格が安く、防御力もそこそこあるのだが、なにしろ古い型なので、攻撃力が低い。しかし、そもそも輸送車の任務は攻撃よりも運搬が主なので。その点、安価で走破性の優れたM113はまだまだ現役でも適用する性能だ。運搬に徹してひた走れ！</p>								
1	1	9									
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

73式装甲車											
移動力	耐久力	搭乗	キャタピラ1								
6	10	G	武装名称		弾数	射程	航空	ヘリ	車輪	兵員	艦船
燃料	価格	機銃		5	1	0	15	15	35	0	
35	300	機銃		5	1	0	15	15	35	0	
輸送部隊	輸送数	総合防御	 <p>対空 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対地 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>対艦 80 60 40 20 0 20 40 60 80</p> <p>■60式装甲車の後継として1967年に試作が開発された陸上自衛隊の兵員輸送車。現代の車両にはめずらしく、車体前面に機関銃がついている。アルミ溶接構造の車体は浮航性があり、車両の中から兵員が射撃を行なうことも可能だ。</p> <p>■燃料が少なすぎる。これでは、目的地に付く前にこと切れてしまうだろう。長距離移動には補給車の同伴を忘れてはならない。また、攻撃力はM113並に低く防御力も並。できるだけ燃料と残機数に気を使って行動するべし。</p>								
1	1	11									
USA1	USA2	USSR									
WP	WG	EG									
BRT	FRA	ISR									
SWD	JPN	CHI									

LVTP-7



移動力 7 耐久力 10 搭乗 G

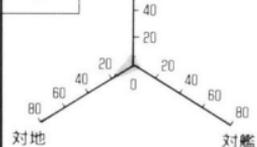
キャタピラ1

燃料 48 価格 350

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲 機銃	9	1	0	0	20	40	0
	4	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 1 輸送数 1

総合防御 8



■LVTPは主にアメリカ海兵隊で使用されている上陸用の装甲戦闘車で、LVTP-7は1968年に開発された。車体は浮航性を重視しているため、アルミ合金を使用し、かなり大型になっている。そして武器には機関銃と40mm榴弾自動発射機を装備しているのだ。
 ■機動力が高く戦車砲も装備しているからヘタな輸送ヘリより、ずっと使えるのだ。まあマップが海や山ばかりなら、話は別だが……。攻撃力も敵の兵員を相手に戦ってれば、まず大丈夫。特に輸送中は危ない橋は渡らないように。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

88式歩兵戦闘車



移動力 7 耐久力 10 搭乗 G

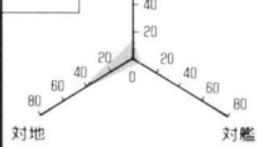
キャタピラ1

燃料 50 価格 400

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
ATMミサイル 機銃	3	1	0	0	80	0	0
	6	1	0	15	15	35	0

輸送部隊 1 輸送数 1

総合防御 18



■装甲車よりも戦闘力の高い歩兵戦闘車として1981年から陸上自衛隊で開発されている新型車両。車体と砲台は73式装甲車と同じくアルミ製の溶接構造をしており、エリコン35mm機関砲、対戦車ミサイル、7.62mmマシンガンを搭載。戦闘力がなかなか高い。
 ■輸送車の中では特に高価だが、それだけの価値はある。攻撃、防御力と機動力が高く、燃料や弾数も多い。これだけの性能だと、単に兵員の運搬だけではなく、もったいない気もする。兵員にもしものことが起こっても、コイツが倒にいれば安心だな。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

77式兵員輸送車



移動力 6 耐久力 10 搭乗 G

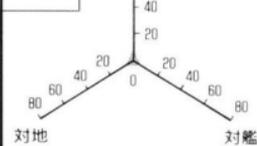
キャタピラ2

燃料 48 価格 200

武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
機銃	6	1	0	15	15	35	0

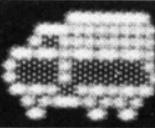
輸送部隊 1 輸送数 1

総合防御 4



■ソ連のBTR-50PK兵員輸送車にかなり似ている中国の兵員輸送車。後方駆動式の車体はかなり大型で、水陸両用。武装は車長席の12.7mmマシンガンだけなので、戦闘力はさほどない。同型式に救急車、指揮車、燃料補給車などがある。
 ■価格がかなりお安くなっているのだが、攻撃や防御の面でかなり弱い。移動力も低く、これでは輸送ヘリを生産した方がいいのでは？ と、言いたくなってしまう性能なのだ。実際、トラックよりはまし、くらの性能なので、期待してはいけない。

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI

トラック			 									
移動力	耐久力	搭乗	タイヤ2									
6	10	G		武装名称			弾数	射程	航空	ヘリ	車輦	兵員
燃料	価格	機銃				5	1	0	15	15	35	0
80	100		総合防御									
輸送部隊	輸送数	0										
USA1	USA2	USSR										
WP	WG	EG										
BRT	FRA	ISR										
SWD	JPN	CHI										

対空	80	60	40	20	0	20	40	60	80	対艦
対地	80	60	40	20	0	20	40	60	80	対艦

■世界各国に多数存在する兵員輸送用のトラックのこと。様々な種類があるが、性能的には大差はない。また、大半の輸送トラックはタイヤ走行なので道路以外の地形では走破性が悪い。われわれが使用している民間トラックとあまり変わりはないのだ。
 ■輸送のバイオニア。用途も兵員の輸送に限られているため、攻撃、防御力はほとんどない。だから、最前線まで無事に兵員を輸送するのはかなり困難といえるだろう。安価だからゲーム序盤にのみ使って、中盤からは輸送ヘリや装甲車両にしたほうがいい。

■補給車

第一線の戦闘部隊に劣らず重要なのが、この補給部隊だ。普段はあまり脚光を浴びることはないが、戦史をひもとくと補給が戦闘の行方を左右したケースは多い。いくら最強の部隊を揃えても、補給が切れたら何の役にも立たないのだから、兵力の規模に応じてちゃんと補給部隊を持つのが、勝利への第一歩となるのだ。ゲームでは、攻撃力や防御力はほとんどあてにならないから、地形効果の高い場所に置いて戦車や対空ミサイルでカバーしないと悲惨な目に合うぞ。

■タイヤ2

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	2	2	-	-	2	3	-	1	3	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

補給車

移動力	耐久力	搭乗	タイヤ2	
6	10	G		
燃料	価格	機銃		
80	200			
輸送部隊	輸送数	総合防御		
—	—	0		
USA1	USA2	USSR	<p>■一般的に補給車とは燃料や弾薬などの物資を積んだトラックのことをさす。過去の様々な戦争においても補給によって戦いが左右されたケースは多い。つまりこの補給車の使い方で、自軍に有利な戦いにも不利な戦いにもなるわけだ。</p> <p>■補給車は、隣接する全てのヘックスの車両、兵員、ヘリコプター、VTOL機に燃料と弾薬の補給ができる。防御力が全く無いから、森の中に隠れながら行動しよう。間接射撃のできる自走砲や、弾数の少ない対空車両の心強いパートナーでもある。</p>	
WP	WG	EG		
BRT	FRA	ISR		
SWD	JPN	CHI		

兵員

兵員は、『大戦略』のルール上なくてはならない存在だ。この兵員なくして、中立と敵の建物を占領することはできない。『キャンペーン版大戦略II』には6タイプの兵員が登場するが、そのパフォーマンスはさまざまと言える。中でも歩兵は、もっともスタンダードな位置にあると考えていだろう。広範囲な行動半径を持ち、兵員への攻撃力も高い。また、装備している武器は貧弱だが、移動力のあるゲリラもたまには使いたい。第3世界の国向きだといえる。

兵員

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
1	1	1	2	-	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

生存性ベスト5

■兵員ユニットの中でズバ抜けた防御力を誇るエリート兵は特殊訓練でも受けたのだろうか。そしてそれに次ぐのが軍隊としてキチンと訓練されている歩兵、重歩兵。動員兵とゲリラは普段は民間人なので、防御力が少々低い。それにしても人民兵は弱い。武装ですら、ゲリラに負けてるなんて！

- 1 エリート兵
- 2 歩兵
- 3 重歩兵
- 4 動員兵
- 4 ゲリラ兵

対兵員攻撃力ベスト5

■兵員どうしがバトルロイヤルをした場合、勝ち残る可能性が1番高いのも、やっぱりエリート兵だ。そして次が歩兵。動員兵と続く。重歩兵は装備している武装が重たすぎるのか、兵員攻撃は苦手なようだ。ゲリラ兵の射撃の腕もあまりよくない。いや、装備が悪いのか。しかし人民兵は使えないなあ。

- 1 エリート兵
- 2 歩兵
- 3 動員兵
- 4 重歩兵
- 4 ゲリラ兵

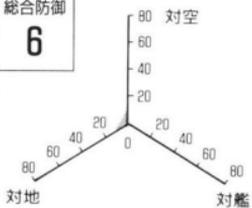
カッコよさベスト10

■独断と偏見で『キャンペーン版大戦略II』に登場する兵員ユニットをカッコイイ順に並べてみた。やっぱりゲリラ兵はイカス。マシンガンがいかにもゲリラって感じ。次は重たそうな対戦車砲の重歩兵、レッドベレーみたいなエリート兵。そして毛皮の帽子の動員兵だ。人民兵の中華ナベもいいけど……。

- 1 ゲリラ兵
- 2 重歩兵
- 3 エリート兵
- 4 動員兵
- 5 人民兵

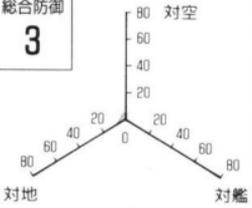
歩兵




移動力	耐久力	搭乗	兵員									
3	10	1	武装名称									
			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船			
燃料 70	価格 100		マシンガン									
			8	1	0	13	13	48	0			
輸送部隊		輸送数		総合防御 6		 <p>■兵員というカテゴリーの中で基本中の基本ともいえるのがコレだ。航空機や戦車のようなハデさはないが、敵地を占領するためには欠かせないユニットだ。歩兵戦闘車とコンビを組ませて機械化歩兵とするのも、これまた基本中の基本といえる。</p> <p>■歩兵は大戦略シリーズでは無くてはならない存在だ。占領作戦の要といえる。また、移動力、防御力が重歩兵より大きいので、攻撃より占領を重点的に考えている人にオススメだ。輸送ヘリや戦闘車と一緒にガンガン進撃させよう。</p>						
USA1	USA2	USSR										
WP	WG	EG										
BRT	FRA	ISR										
SWD	JPN	CHI										

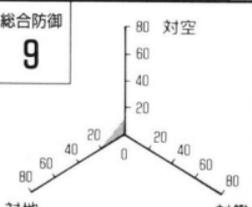
重歩兵




移動力	耐久力	搭乗	兵員									
2	10	1	武装名称									
			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船			
燃料 60	価格 200		ATMミサイル SAMミサイル									
			4	1	0	0	55	30	0			
輸送部隊		輸送数		総合防御 3		 <p>■一般の歩兵よりも強力な装備を持っている。ミサイル等を重装備しているため、機動性にやや欠けるようだ。歩兵以上に、歩兵戦闘車や輸送ヘリのカップリングが重要なポイントをおさめる。ひとたび降り立てば、拠点防御の任務も十分にこなすぞ。</p> <p>■重歩兵はヘリや車両には強いが、対歩兵戦はちょっと苦手。移動力が低いため、進撃しながら占領するのは歩兵に任せて、重歩兵は占領した最前線の都市を守るために配備してやればいだろう。敵の輸送ユニットを破壊しまくれ！</p>						
USA1	USA2	USSR										
WP	WG	EG										
BRT	FRA	ISR										
SWD	JPN	CHI										

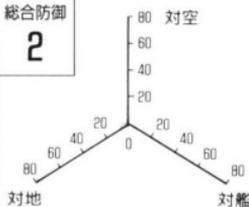
エリート兵




移動力	耐久力	搭乗	兵員									
3	10	1	武装名称									
			弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船			
燃料 80	価格 250		ATMミサイル マシンガン									
			4	1	0	0	60	0	0			
輸送部隊		輸送数		総合防御 9		 <p>■エリート兵とは、特殊訓練を受けた空挺部隊やコマンド部隊、海兵隊などのことだろうか。ミサイルを携行しながらも、歩兵と同じスピードを誇るのはひとえに日頃の訓練のたまものなのだ。スタローンとかシュワルツェネッガーてな感じか。</p> <p>■価格が高いたって、攻撃、防御は一流。移動力も高いから、軍事費に余裕があれば大量に配備したい。しかし、この価格ではゲーム序盤に数をそろえるのは難しい。最初は少数精鋭でいくしかないな。輸送ユニットとのコンビネーションが大事だぞ。</p>						
USA1	USA2	USSR										
WP	WG	EG										
BRT	FRA	ISR										
SWD	JPN	CHI										

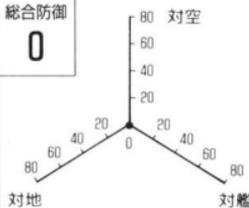
動員兵



移動力	耐久力	搭乗	兵員											
3	10	1	武装名称					弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	マシンガン					6	1	0	9	13	35	0	
50	70	総合防御												
輸送部隊	輸送数	2					<p>■戦時に徴兵し、短時間で養成するのが動員兵。ゲームでは東側陣営のみに登場する。十分な訓練を積んでないので、本格的な厳しい戦闘には参加させないほうがいいだろう。生粋の軍人というわけではないので、兵員としての戦力は並よりやや下だ。</p> <p>■攻撃力、防御力が少し低め。エリート兵や歩兵を相手にすると、ちょっと分が悪い戦いになるだろう。地形効果を利用して、できるだけ生存率の高い作戦をするように。また、輸送ユニットなどのバックアップで動員兵を盛り上げてやろう。</p>							
USA1	USA2	USSR												
WP	WG	EG												
BRT	FRA	ISR												
SWD	JPN	CHI												

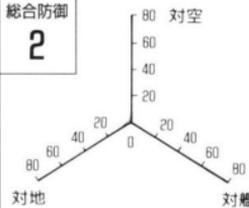
人民兵



移動力	耐久力	搭乗	兵員											
2	10	1	武装名称					弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	マシンガン					6	1	0	8	10	20	0	
50	50	総合防御												
輸送部隊	輸送数	0					<p>■おなじみ中国の歩兵。中国の軍力は近代化が非常に遅れている。それは歩兵も例外ではなく、装備や戦術など、近代戦に適していないようだ。結局、人海戦術に頼るしかないのだ。それにしても、本物の中国の兵隊さんも中華ナベかぶって戦うのかな。</p> <p>■ナサケナイほど弱い。移動力が歩兵よりも、攻撃も防御も最低ランクだ。でも、価格が歩兵の半分なので、単純に計算しても歩兵の倍は作れる。これは数にモノイわせて大量生産してやろう。占領専用と割り切って、なるべく戦わせないのほうがいい。</p>							
USA1	USA2	USSR												
WP	WG	EG												
BRT	FRA	ISR												
SWD	JPN	CHI												

ゲリラ兵



移動力	耐久力	搭乗	兵員											
4	10	1	武装名称					弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
燃料	価格	マシンガン					6	1	0	9	13	30	0	
50	100	総合防御												
輸送部隊	輸送数	2					<p>■普通の軍隊が正規軍と呼ばれるのにたいして、不正規軍と呼ばれるのがゲリラの宿命。その装備や訓練度は正規軍に比べてはるかに劣っているのが実状だ(例外もあるけど)。機動性をフル活用して敵の戦線後方を攪乱、妨害するのがおもな任務。</p> <p>■戦力は動員兵並だが、移動力が歩兵よりも1ヘックス多く設定されている。ゲリラ兵は、敵と積極的に戦わない方がいい。そして、いざとなったら山に隠れながら移動するのだ。防御効果の高い山なら、敵に攻撃されても被害は最小限ですむからだ。</p>							
USA1	USA2	USSR												
WP	WG	EG												
BRT	FRA	ISR												
SWD	JPN	CHI												

艦船

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』には4タイプの艦船が登場する。第二次世界大戦で海戦の主役を務め、その搭載機数の多さと、防空装備はさながら洋上の巨大要塞といえる航空母艦。そして、対艦ミサイルの発達により姿を消した戦艦に変わって台頭した駆逐艦。また、本格的なフライトデッキと格納庫を持ち、多数のVTOL機やヘリコプターを搭載できるヘリ空母。兵員、戦車、火砲などの兵器や弾薬、食料、燃料、物資などを輸送する輸送艦があるのだ。

■艦船

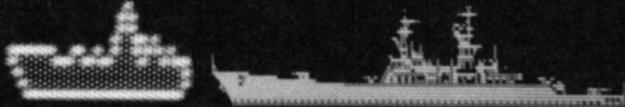
道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	港	首都
-	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	1	-
0	5	35	0	0	10	15	60	0	0	50	25	15	20	50

駆逐艦

艦船

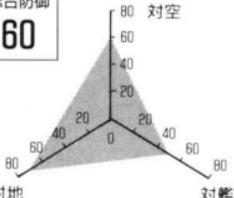
移動力	耐久力	搭乗
6	7	
燃料	価格	
100	5000	
輸送部隊	輸送数	

USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI



武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
対艦ミサイル	10	5	0	0	0	0	80
砲	15	1	35	60	60	70	30

総合防御 60



対空 80
対地 80
対艦 80

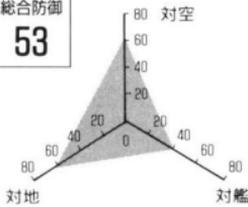
■本来、駆逐艦とは魚雷艇や水雷艇の攻撃から大型艦を守るために作られたのが始まりだ。第二次大戦では艦隊の護衛として対潜水艦戦に多用されていたが、最近では対艦ミサイルの脅威から、防空能力を重視した作りとなっている。
■対艦攻撃のプロ。搭載している対艦ミサイルはメチャクチャ強力で、輸送艦などあっという間に撃沈してしまうのだ。また、対空、対地、対艦と多用途に使える砲も装備しているから、航空兵器ばかりでなく、海に面している地上兵器にも攻撃可能だ！

空母		
艦船		
移動力	耐久力	搭乗
5	10	—
燃料	価格	
150	10000	
輸送部隊	輸送数	
NVH	2	
USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI




武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
SAM2ミサイル	9	6	60	80	0	0	0
機関砲	10	1	35	60	30	30	0

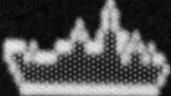
総防御 53



■戦闘機や攻撃機、早期警戒機等を搭載する洋上の航空基地、それが空母だ。建造費と維持費が高く、搭載する航空機も高価なため、現代では本格的な大型空母を多数保有しているのはアメリカだけ。しかし最近ではソ連も本格的な空母を開発中らしい。

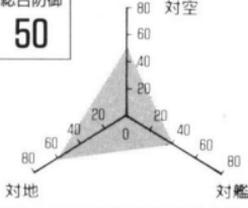
■耐久度が高く、ちょっとやさっとじゃ沈まないだろう。対空攻撃も得意で、SAM2の間接射撃はいたる戦闘機より、よっぽど使えるのだ。でも、対艦攻撃ができないから、護衛艦を同行させるか、対艦攻撃力のある迎撃機を乗せておこう。

ヘリ空母		
艦船		
移動力	耐久力	搭乗
5	8	—
燃料	価格	
150	7500	
輸送部隊	輸送数	
VH	2	
USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI




武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
SAM2ミサイル	7	6	60	80	0	0	0
機関砲	10	1	35	60	30	30	0

総防御 50



■ハリアーやフォージャーなどのVTOL機の運用が可能な軽空母のこと。大型の正規空母よりも建造・維持等のコストがかららないため、アメリカのような軍事パワーを持たない国にとって、このヘリ空母とVTOL機の組み合わせは非常に魅力があるのだ。

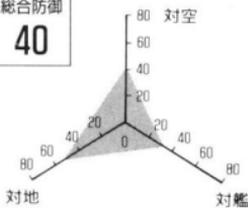
■ヘリとVTOL機の搭載ができる。空母と同じく、対艦攻撃ができないから、敵の駆逐艦が近づいてくると非常にツライ。護衛艦がいなければ、ひたすら逃げる！ 敵の首都が海に面していたら、兵員を乗せた輸送ヘリを使って、電撃作戦を展開しよう。

輸送艦		
艦船		
移動力	耐久力	搭乗
4	5	—
燃料	価格	
125	4000	
輸送部隊	輸送数	
GI	2	
USA1	USA2	USSR
WP	WG	EG
BRT	FRA	ISR
SWD	JPN	CHI




武装名称	弾数	射程	航空	ヘリ	車輛	兵員	艦船
砲	8	3	0	0	40	40	10
機関砲	8	1	40	55	30	30	0

総防御 40



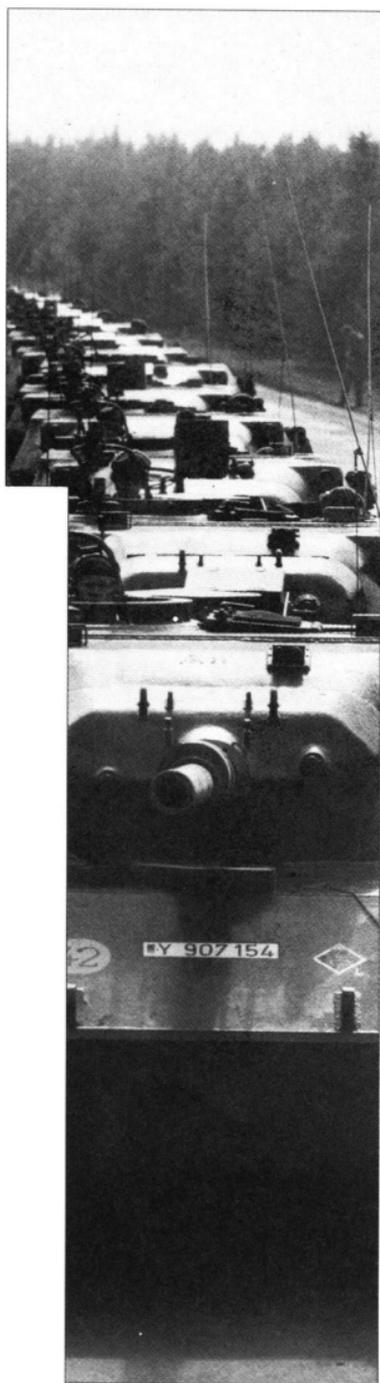
■兵員、戦車などの兵器や弾薬、食料などの物資を輸送する艦船。一般には非武装なので敵からの攻撃を受ける可能性の少ない海域で使用される。駆逐艦などの援護を受けながら、コンボイを組んで任務を遂行させるのが、リスクの少ない作戦だ。

■敵の地上部隊へ間接射撃ができるので、輸送した部隊の援護が可能だ。ただ足が非常に遅く、敵の駆逐艦に追われた場合、逃げきるのは非常に困難。耐久力も低いから、対艦攻撃力の大きな攻撃機にも注意しないと、海の藻屑と消えてしまうだろう。

第4章

現代兵器の基礎知識 '90 ニューカマー解説

数多くの新システムを採用したことによって
大戦略の概念は変わった
なかでも間接攻撃の可能な兵器と艦船の導入は
われわれに大きな衝撃を与えたのだ
これらの最新兵器の解説を
美しいフォトグラフとともにお届けしよう



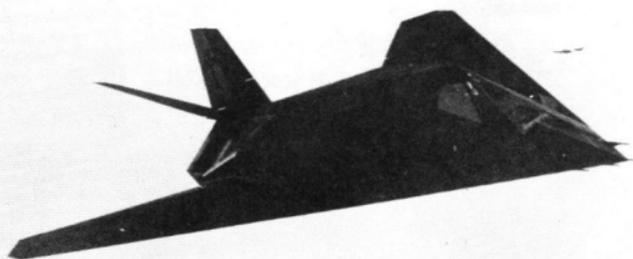
キャンペーン版大戦略Ⅱの最新兵器を追求する!

航空機編

ロッキードF-117A (アメリカ)

SPECIFICATIONS(推定)

- 全長 15メートル
- 全幅 11.8メートル
- 翼面積 73平方メートル
- 自重 16~20トン
- エンジン GE
F404特殊型×2
- 燃料容量 不明
- 最大速度 時速
1040キロ/SL
- 行動範囲 750~1000キロ
- 武装 不明
- 初飛行 1981年6月



現在でも、まだ詳しいことは明かされていない、通称“見えない戦闘機”ステルスファイターだ。1988年11月10日にアメリカ国防省によってその存在と52機を受領していることが初めて明らかにされた。

敵に発見されにくい飛行機の研究、開発は1970年代前半からDARPAと米空軍共同で行なわれてた。その結果、XSTとよばれるデモンストレーターの開発に成功、5機がロッキード社で制作された。XSRはレーダークロスセクションを下げる形態を取るために、背面空気取入れ口を採用し、材料も電波を吸収しやすいFRPを多用していた。また、エンジンノイズの低減と赤外線放射をおさえるノズル形状に工夫がされた。残念ながら、XSRはテスト飛行中に2機が事故で失われたといわれているが、そのステルス性は予想以上に優れていたようだ。

現在ではすでにステルス飛行隊がネバタ州ネリス空軍基地で編成されていて、飛行訓練が目撃された例もある。この空軍基地周辺の住民の話を分析してみると、どうやらF-117Aは独特の音で飛んでいるらしい。向こうから飛んでくるときは、小さく高い泣き声のような音がして、飛び去るときはくぐもった音がするのだ。また、人よりも犬が先に気がつくらしく、人間には聞こえない高周波成分が含まれているのではないかと、という見かたもある。しかしいずれにしてもまだまだ謎の多い戦闘機なことは確かだ。

現在分かっている情報の要点をまとめてみよう。製造会社はロッキード・エアロノティカル・システムズ。ネリス空軍基地内にあるトノバ試験飛行場が所在地。ネリスAFB4450TGが運用部隊。購入済み59機のうち52機が引渡し完了し現在も生産中、ということだ。

ダッソーブレゲー・ ラファール(フランス)

SPECIFICATIONS

- 全 長 15.8メートル
- 全 幅 11.0メートル
- 翼面積 47平方メートル
- 自 重 9 トン
- エンジン GE F404×2
- 燃料容量 4250キログラム
+α
- 最大速度 マッハ2以上/
11000メートル
- 行動範囲 300~350NM
(3.5トン爆装時)
- 武 装 30ミリDEFA
機関砲×2
AAM、爆弾など
総重量3.5トン
- 初飛行 1986年7月4日



ラファールは高機動性、戦闘時における大仰角での飛行維持、STOL性の向上などに重点がおかれてダッソー社によって開発された。その結果、カナード翼つきデルタ翼という独特の形状になったわけだ。しかもフランス軍の、「より小型で軽量の機体」という欲求を満

たすため、機体には複合材や新合金が使われている。さらに量産型には小型で推力の大きなM88エンジンに換装される予定だ。

ラファールには、迎撃型や90年代にジャギューと交代する戦術型、フランスの原子力空母に載せる艦上型などが考えられているのだ。

ノースロップF-5E (アメリカ)

SPECIFICATIONS

- 全 長 14.45メートル
(含ブローブ)
- 全 幅 8.13メートル
- 翼面積 17平方メートル
- 自 重 4.410キログラム
- エンジン GE J85-GE-21
- 燃料容量 2563リットル
- 最大速度 マッハ1.64/
11000メートル
- 行動範囲 890キロ
(4.4トン爆装時)
- 武 装 M39A 2
20ミリ機関砲×2
AAM×2
爆弾など3.1トン
- 初飛行 1972年8月11日



小型で機敏な動きができる戦闘機を、という考えのもとでノースロップ社が開発した双発戦闘機。こんなに小さく軽量で、しかも超音速飛行ができ、空中戦に強い機体ができあがったのにはいくつかの理由がある。まず、

設計者が優秀だったこと。新しい技術が導入できたこと。そして、J85という軽量小型のエンジンに恵まれたこと、だろう。機体の信頼性も高く、今までに16か国で1000機以上が生産された。

地上兵器編

ルクレルク主力戦車 (フランス)

SPECIFICATIONS

- 主 砲 120ミリ滑腔砲
- 最大初速 秒速1750メートル
- 機 関 銃 12.7ミリ×1
7.62ミリ×1
- エンジン UNI
V8X-1500
水冷ディーゼル
1500馬力
- 最高速度 時速70キロ
- 登 坂 力 60パーセント
- 航続距離 550キロ
- 懸架装置 トーションバー
or油気圧式
- 全重量 50トン
- W P R 30馬力/トン



AMX-30の後継機開発に立ち遅れたフランス陸軍は、1982年から西ドイツと主力戦車の共同研究を開始。その結果、1986年にルクレルクのプロトタイプを完成させたのだ。

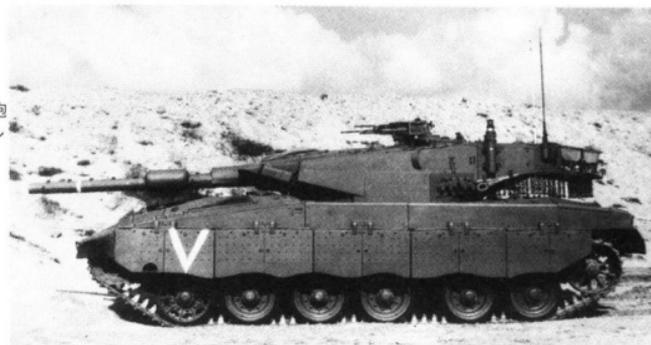
ルクレルクのエンジンは少ない気筒数で高出力を発揮し、加速性、寒冷時の始動性が非

常に高い。また、高性能の自動装填装置も採用していて、毎分10～12発の射撃が可能なのだ。この装置は信頼性も非常に高く、アメリカのM1エイブラムス向上計画にも採用されるらしい。まさに、第三代最後の主力戦車というにふさわしい性能なのだ。

メルカバ主力戦車 (イスラエル)

SPECIFICATIONS

- 主 砲 105ミリライフル砲
- 最大初速 秒速1455メートル
- 機 関 銃 7.62ミリ×3
- エンジン AVDS
1790-5 A
ディーゼル
908馬力
- 最高速度 時速44キロ
- 登 坂 力 65パーセント
- 航続距離 500キロ
- 懸架装置 独立、ヘリカル、
スプリング
- 全重量 60トン
- W P R 15馬力/トン



1967年に勃発した中東戦争の影響で、イスラエルは今まで購入装備していたセンチュロンやM60とはまったく違った、独自の新型戦車を開発することになった。そしてその結果、1972年にメルカバ戦車試作1号が誕生したのだ。

1982年のレバノン紛争で性能の高さを実証したメルカバは、1983年にエンジンのパワーアップや新型射撃統制装置を搭載したMk2を開発。そして、それに続くMk3も、英国製の新エンジンや120ミリ滑腔砲、多重装甲などが採用され、現在実用テスト中らしい。

80式主力戦車 (中国)

SPECIFICATIONS

- 主 砲 105ミリ
ライフル砲
- 機 関 銃 12.7ミリ×1
7.62ミリ×1
- エンジン 12150L-7BW
V型12気筒
ディーゼル
730馬力
- 最高速度 時速60キロ
- 登 坂 力 60パーセント
- 航 続 距 離 430キロ
- 懸架装置 トーションバー/
油圧式
- 全 重 量 38トン
- W P R 19.2馬力/トン



1950年代に自国で戦車の開発を始めた中国は、これまでソ連のT-54をモデルに59式戦車、69式戦車などを作ってきた。ところが、この80式主力戦車は今までの中国戦車とはかなり違った設計となっているのだ。やはり、これも最近中国で盛んな近代化の波というやつなのだろうか。

では、なにが今までと違うのか。まず英国製の105ミリライフル砲を装備している。また、新型の射撃統制装置やレーザー測定機など、電子装備も充実している。そして走行装置も従来からのクリスティー型ではなく、西側式の上部転輪3個型だ。細かい点だが、サイドスカートがついたのも、今までと違うのだ。

80式57ミリ対空自走砲 (中国)

SPECIFICATIONS

- 主 砲 59式57ミリ砲×2
- 発射速度 100~120×2発/
分
- 最大射程 12000メートル
- 射 界 360度
- エンジン 7BW
ディーゼル
580馬力
- 最高速度 時速50キロ
- 登 坂 力 60パーセント
- 航 続 距 離 450キロ
- 渡 渉 水 深 1.40メートル
- 全 長 8.5メートル
- 全 高 2.75メートル
- 全 重 量 31トン



中国にごく最近配備された最新型の対空自走砲だ。中国製の69式主力戦車の車体に、ソ連の対空車両をモデルにして開発された砲塔が搭載されている。

自走砲の中はどうなっているかというところ、まず車体前部右側には操縦手席がある。そし

て中央の砲塔には戦闘室、後部はエンジン室となっているのだ。そして車長、砲手、装填手2名、信管測距手、操縦手の計6名が乗車する。全自動式の砲塔は、射角-1度から+81度まで動き、高度8800メートルまでの航空機を撃墜できるのだ。

MLRS多連装ロケットランチャー(アメリカ)

SPECIFICATIONS

- ミサイル M42ロケット弾
(榴弾、MP弾頭)
AT 2地雷散布弾
ターミナル誘導弾
(レーザー誘導)
- 加速度 40~50 G
- 射程距離 30キロ以上/
無誘導
- 搭載量 6発入り
コンテナ×2
- エンジン VTA-903
ディーゼル
500馬力
- 懸架装置 トーションバー
独立懸架式



1979年に試作され、1981年に量産が決定されたアメリカの多連装ロケットランチャー。C-141輸送機による空輸も可能で、車体前部に乗員3名が乗車する。MLRSは、短時間に大量の弾を発射することを主目的として、M978輸送車(M2ブラッドレイと同一車体)とロケットランチャーから開発されたのだ。

もともと、西側ではこういった火力支援車両は、その命中率の低さから重要視されてはいなかった。しかし最近になって、その命中率の低さゆえに起きる分散効果が地域制圧に向いている、と再評価されはじめたのだ。ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当たる、というコンセプトなわけだな。

SA-4ガネフ(ソビエト)

SPECIFICATIONS

- ミサイル SA-4×2
- 最大射程 距離56キロ
高度21キロ
2529キロ
- 発射重量 2529キロ
- エンジン ディーゼル水冷
前方駆動式
600馬力
- 最高速度 時速50キロ
- 登坂力 60パーセント
- 航続距離 450キロ
- 懸架装置 トーションバー
独立懸架式
- 全長 9.46メートル
- 全高 4.47メートル
- 全幅 3.2メートル



中低空防空用の地対空ミサイルを装軌車両に搭載した対空ミサイル車両だ。1964年のモスクワパレードで、その存在が確認された。通常は、第一線の後方10~20キロメートルにレーダー車、ZSU-23-4シルカとともに位置して、中低空の防空任務に使用されている。

SA-4ガネフミサイルは、まず外部に装着された4基の個体燃料ブースターによって発射される。そして燃料が燃え尽きると、ブースターは切り放されてラムジェットによって飛行するのだ。その後、ミサイルは反射レーダーの誘導によって目標へ誘導される。

83式152ミリ自走榴弾砲 (中国)

SPECIFICATION

- 主 砲 66式152ミリ榴弾砲×30発
ロケットランチャー×4発
- 最大射程 17200メートル
- 機関銃 12.7ミリ×1
7.62ミリ×2
- エンジン ディーゼル
520馬力
- 最高速度 時速55キロ
- 航続距離 450キロ
- 渡渉水深 1.3メートル
- 全 長 7.3メートル
- 全重量 30トン
- W P R 17.3馬力/トン



1984年10月の北京軍事パレードに初めて現れた中国製の自走榴弾砲だ。詳しい開発時期は、今のところ不明。全体的にソ連の自走砲M1973とそっくりな形状をしている。これは中国の兵器すべてにいえることだが、ソ連の兵器に非常によく似ている。中国とソ連のただならぬ仲を感じさせてくれるではないか。

この83式自走砲は、車体前部にエンジンを搭載し、その左後方に操縦手が配置される。そして、射撃統制装置には新型のパノラマ式潜望鏡と、直視眼鏡が装備されているのだ。装備している電子装備などから、射程距離ではM1973に劣るものの、命中精度は優れている、といえそうだ。

M109 (アメリカ)

SPECIFICATIONS

- 主 砲 155ミリ榴弾砲×34発
- 最大射程 18000メートル
- 機関銃 12.7ミリ×1
8 V 71 T
- エンジン ディーゼル
405馬力
- 最高速度 時速60キロ
- 渡渉水深 スクリーン浮航
1.06メートル
- 航続距離 350キロ
- 懸架装置 トーションバー
独立懸架式



- 全重量 26トン
- W P R 17馬力/トン

1950年にアメリカで開発されてからおよそ40年以上たつ現代でも、全世界で最も使用されている自走砲。非常に優秀な火力と機動性を持ち、総生産数は10000両にも上る。最初から専用の設計で、完全密閉の車体は、現代の自走砲の基本を築き上げたといつていい。

またM109シリーズは西ドイツ、イスラエル、

イタリアなど各国で改良され、さまざまな派生型が存在している。その中でも、アメリカ製最新型のM109A3は、榴弾のほかにもカップバーヘッド弾を2発搭載して射撃統制装置を完全自動化、射程の延長や搭載弾数の増量など、現在だけでなく将来的にも十分通用する性能を備えているのだ。

海上兵器編

ミニッツ級空母 (アメリカ)

SPECIFICATIONS

- 排水量 91,487トン
- 全長 332.9メートル
- 主機 原子力蒸気タービン
260000馬力
- 速力 30ノット強
- 武装 シー・スバロー
短SAM 8連装
発射機×3
20ミリCIWS
×4機
- レーダー SPS48
3次元レーダー
SPS49対空探索
レーダー搭載



アメリカが世界に誇る原子力空母だ。"ミニッツ"級空母は原子力推進空母の第1番艦"エンタープライズ"の完成から7年後に建造され、現在4隻が配備されている。対空戦闘と、対潜指揮も可能なのだ。

なぜ空母に原子力が必要か。それは、カタパルト発進に大量の蒸気が必要とするため、パワフルな原子力蒸気タービンが最も活用に適しているからだ。しかしその反面、巨額の建造費、維持費がかかってしまうのだ。

ワスプ級揚陸艦 (アメリカ)

SPECIFICATIONS

- 排水量 40532トン
- 全長 257.3メートル
- 主機 蒸気タービン
- 速力 22ノット
- 武装 シー・スバロー
短SAM 8連装
発射機×2
20ミリCIWS
×3



『キャンペーン版大戦略II』には輸送艦が登場するのに、なんで揚陸艦を紹介するんだ！なんて思っている人はまだまだスウィートだぞ。輸送艦とは兵員、武器、弾薬、などの補給物資と小型兵器を運ぶ艦船であって、戦車も運べて、しかも港がなくても兵器を上陸させら

れる艦船は揚陸艦となるわけだ。

この汎用強襲揚陸艦"ワスプ"は、アメリカの新しい大型揚陸艦だ。上陸作戦用に汎用ヘリコプターや揚陸艇、そしてV/STOL機まで搭載可能なのだ。上陸部隊を発進させた後は制海任務もこなしてくれるわけだ。

インピンシブル級ヘリ空母(イギリス)

SPECIFICATIONS

■排水量	19500トン
■全長	206.6メートル
■主機	COGAG
■速力	28ノット
■武装	シー・ダートSAM連装発射機×1 20ミリCIWS×2

1980年に就役した西側海軍初のV/STOLキャリアー、それがインピンシブル級1番艦だ。1985年に就役した3番艦、「アーク・ロイヤル」は、フォークランド紛争の戦訓を生かして、防空能力を強化して建造された。また、それに伴い1番艦と2番艦も防空能力の改良を行なう予定ということである。

このインピンシブル級空母は、基準排水量が20000トンに満たない小型空母だがイギリスの海上戦力の要として活躍しているのだ。



ちなみに、インピンシブル級空母が常時配備している航空機と数は以下のとおり。

☆シーハリアー	×8機
☆シーキング対潜ヘリ	×12機

ソブレメンヌイ級 駆逐艦(ソビエト)

SPECIFICATIONS

■排水量	7300トン
■全長	156メートル
■主機	蒸気タービン
■速力	32ノット
■武装	SS-N-22SSM 4連装発射筒×2 SA-N-7 SAM 単装発射機×2 130ミリ連装砲 ×2



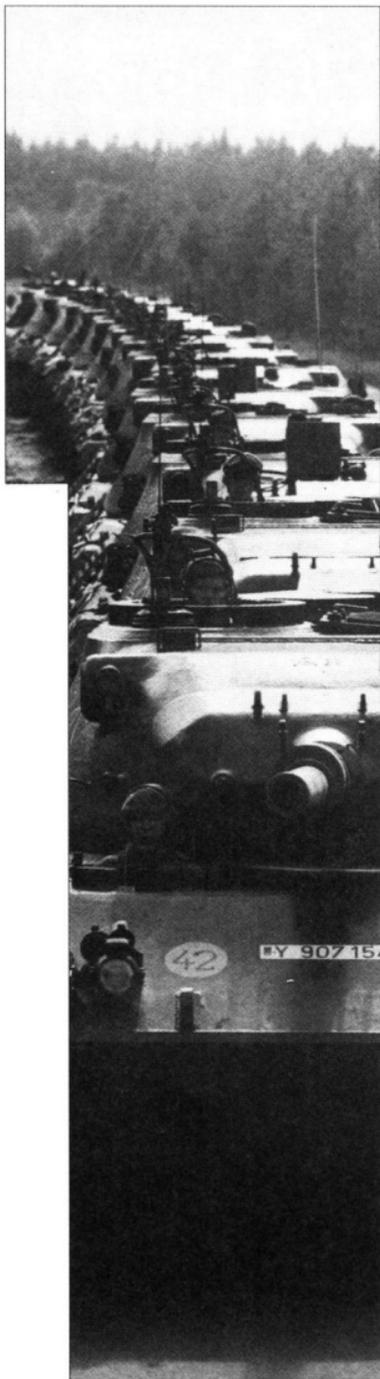
1980年に就役した、ソ連の新しいミサイル駆逐艦だ。現在では8隻が実戦配備され、新たに6隻を建造中らしい。ホーモンB、またはヘリックス対潜ヘリを1機搭載でき、対潜哨戒もバッチリこなしてくれる。また、ほぼ同時期に就役したミサイル駆逐艦に、「ウダロ

イ」級があり全長162メートル、排水量8500トン、主機COGOG、速力30ノット。武装として、短SAM8連装VLS×8100ミリ単装砲×2、ヘリックスを2機搭載している。「ウダロイ」級は対艦攻撃よりも、対潜水艦攻撃を主任務にしているのだ。

第5章

ハイテンション アンド ハイプレッシャー

ゲームを作りゲームを解くことを生業とする
ゲームグラフィックス誌編集部
加藤智士氏にとって攻略できないものなどない
誰もが一度は断念するというこのキャンペーンを
いとも簡単にふためくりしてしまうのだ
2種類の生産タイプによる攻略記録が今ここに!!



いよいよキャンペーンシナリオの 始まりなのだ!

キャンペーンシナリオとは

『キャンペーン版大戦略II』はキャンペーンモードを採用したことによって、他の大戦略とは大幅に趣が変わったのだ。もともとキャンペーンという概念は、『マスター・オブ・モンスターズ』で初めて試みられ、ユーザーから非常に好評を博したもの。シナリオ(マップ)を次々と制覇していくことによって、各ユニットも経験を積んで強くなっていく。いわば、シミュレーションにRPG感覚を盛り込んだシステムなのだ。また、従来の個別マップよりもストーリー性が高いため、シナリオ制覇の達成感が大きい、という特徴もある。

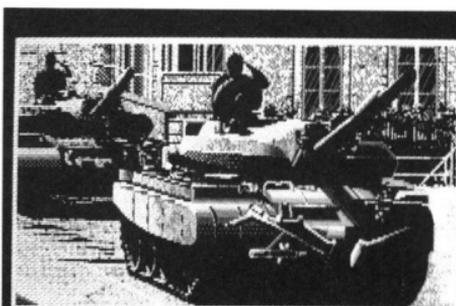
今までの大戦略でも、各兵器は経験を積むことにより強くなっていた。しかし、その強い兵器を新しいマップに引き継ぐことはできなかった。つまり、いくら手塩にかけて育ててきた新鋭部隊も、そのマップをクリア

してしまえば、もう2度と出動することはなかったのだ。ところがキャンペーンゲームでは、あらかじめ用意されたマップを終了させるまで、部隊を引き継ぐことができる。これによって、ゲームが進むにつれて部隊が成長し、強くなっていく楽しみが倍增するわけだ。また面白い点としては、経験値の上昇したプレイヤーの部隊に対抗できるよう、敵部隊も最初から高い経験値を持っていたりする。おまけに、最初からマップ上に展開している敵部隊もいちゃったりするのだ。

では、この『キャンペーン版大戦略II』のキャンペーンゲームについて具体的に説明してみよう。まず、プレイヤーが初期設定を変更できるのは国名と生産タイプだけ。それも一旦決定してゲームを開始してしまうと、もう二度と変えることはできない。ここは要注

■ キャンペーン での小休止

敵首都を占拠すると、この戦線状況説明画面になる。ここでは、プレイヤーが次に戦わねばならない戦場のことや、敵国の説明があたかもストーリー小説のように表示されるのだ。これが実にカッコイイ。こういった細やかな演出が、プレイヤーの想像力を巧みにかきたて、のめり込ませてくれる要因だろう。ちなみに、ここでは残存兵器すべてを次のマップへ持っていか、それとも指定した兵器だけを持っていくか選ぶことができるのだ。



達するという電撃戦により勝利を納めた。その後、戦線整理や部隊の再編成のために次の作戦は翌年になり、侵攻ルート上で最も抵抗の少ないアルタイ共和国に進軍することになった。しかし、アルタイ共和国の同盟国であるドルーネ王国の援軍も考えられ、速やかにアルタイ共和国を占領しなければ苦しい戦いになるだろう。

意だ。最初は陸に強いアメリカ1で進めていき、海の多いマップにぶち当たったら艦船の強いアメリカ2に変更する、なんてことはできないのだ。生産タイプは慎重に決めて、なるべく自分の実力に見合う国で遊ぼう。

勝ち抜くべきマップは合計8枚用意されている。その中には海の多いものや陸が多いもの、ふたつの敵国に囲まれたものなど多種多様なマップ構成になっている。そして各マップにはターン制限がされていて、決められたターン内に敵の首都を占領しなければならぬのだ。このターン設定がなかなか微妙で、難しすぎず簡単すぎず、バランスがうまく取れている。1度めの挑戦でクリアできなくても、2度めならばまず大丈夫という感じの難易度だろうか(ただし、大戦略シロウターはこの限りではない)。もちろん、ゲーム後半にいくにしたがって、ターン制限は厳しくなっていくのだ。また、腕に覚えのある人はどれだけ早くクリアできるか競ってみるのもいい。なにしろ、規定のターンより早く敵の首都を占領できた場合、その早さに応じて特定の経験値が各部隊にプラスされるのだ。

キャンペーンシナリオでの最終的な勝利条

件は、8枚のマップすべてを征服すること。

1枚でも手を焼きそうなマップを8枚も攻略するのだから、1、2日で終了させようとせずに、腰をすえてじっくり取り組むといいだろう。マップを攻略し終えるたびに、そこに登場していたすべての兵器を次のマップへ引き継ぐことができる。最大部隊数と同じ48部隊まで引き継ぐことができるのだ。当然、引き継ぎたくない部隊を排除することもできるぞ。それほど経験を積んでない歩兵や輸送ヘリばかり引き継いでしまうと、最大部隊数がいっぱいになって、いざというときに兵器が生産できなくなる。兵器が多くなってきたらバシバシ削ってやるべし。また嬉しいことに、各部隊のユニット数がいくら減っていても必ず上限まで増えているということ。つまり消耗してしまったユニットが、次のマップの1ターンめにはちゃんとして補充されているわけなのだ。しかも補充されたことによって軍事費が減ることもない。

このゲームの最大のウリは、いうまでもなくキャンペーンモードだ。ガンガンいこうぜ。

(注)シロウター：素人のこと。ヒギナー。

■残存部隊選択の画面

経験を積んで、より強力になった兵器を次のマップへ引き継いでいる場面だ。もちろん、すべての兵器を引き継ぐことも可能だが、管理すべき兵器が多くなってきた場合、経験をさほど積んでいない兵員ユニットや輸送ユニットは引き継がないほうがいいだろう。なぜなら、こういったユニットは安価なため、いつでも生産できるからだ。それとは逆の意味で、高価な航空機ユニットはたとえ経験が浅くても絶対引き継いでやったほうがいい。

No	ユニット名称	移動	L	数	Gas	武器1	武器2	武器3	武器4		
1	歩兵	兵員	F	10	70	75278	8	Not 0	Not 0	Not 0	
2	歩兵	兵員	F	10	70	75278	8	Not 0	Not 0	Not 0	
3	輸送ヘリ	輸送	F	10	70	75278	8	Not 0	Not 0	Not 0	
4	ハリヤー	航空	A	10	45	AM	2	機銃	3	機銃	0
5	チャレンジャー	特+73	C	10	38	戦車	9	機銃	3	Not 0	Not 0
6	トネードADV	航空	E	10	45	AM	3	機銃	3	Not 0	Not 0
7	RCM748 レイピア	特+71	E	10	48	SAM	8	機銃	3	Not 0	Not 0
8	トネードADV	航空	E	10	45	AM	3	機銃	3	Not 0	Not 0
9	歩兵	兵員	F	10	70	75278	8	Not 0	Not 0	Not 0	
10	橋給車	特+2	F	10	80	機銃	6	Not 0	Not 0	Not 0	
11	チャレンジャー	特+73	E	10	38	戦車	9	機銃	3	Not 0	Not 0
12	歩兵	兵員	F	10	70	75278	8	Not 0	Not 0	Not 0	

キャンペーン1

制限ターン数
40ターン

□初期配置

■BLUE

■RED 駆逐艦×2 輸送艦×1

■GREEN

■YELLOW 輸送艦×1

1992年6月。ラガール連邦国が突如、北方諸国へ侵攻を開始し、瞬く間にノースラードの大半をその占領下に置いた。

1995年7月。これに対しわが国はグレナディア共和国と反ラガール同盟を結び、これ以

上のラガール進軍を阻止すべく2个方面軍をラガール軍との最前線へ投入した。

この戦いの最終目標はわが国の西方、南方の2方面軍でラガール連邦国に侵攻し、首都“ストーンリバー”を占領することにある。

今回の目玉! キャンペーンシナリオ!!

やるしかねえだろ、キャンペーン!!

『キャンペーン版大戦略II』というからには、やっぱり「キャンペーンシナリオ」がついているのは必定。ついているからにはプレイせねばなるまい、それがダイセンリャカーのサダメ、というわけでこりゃあいつちょやってみるしかないだろなのだっ!!

生産タイプはイギリスに決定!!

キャンペーンシナリオを立ち上げ、初期設定を見てみよう。う〜む、ブルーはやはりアメリカ1になっている。しかし私はどうもこのアメリカ1の生産タイプが好きではない。なんでかというと、対空兵器群が貧弱だからなのですね。それから初心者の人にとってそれほどプレイしやすいパターンとも思えないからなのだな。アメリカ2も同様。それで、私の嗜好に合っているうえ、しかも初心者がプレイしやすいパターンはどれか? という、それはズバリ、ソビエトなのだ。ソビエトはいい。しみじみといい。各種兵器がソツ

なく入っているという点はもとより、その力強いイメージがいいよね(そうでもないか)。ただし、西側の兵器に比べていまいちメジャーじゃないので、万人ウケする生産タイプとは言い難い。その点、アメリカ1、2なんかはエイブラムズやトムキャットなんかが入っていて感情移入しやすいんだらうけど、やっぱりプレイしにくいんじゃないだろう。そこで候補に挙がってきたのが西ドイツとイギリス。この両国の生産タイプはなかなかまとまってるし、結構メジャーでもある。ということでいろいろ討議した結果、ブルーの生産タイプはイギリスに決定しました。パチパチパチ……。西ドイツの敗因は、「空母が入ってない」から。なにあってんだかさっぱりわからないんだらうけど、これは「せっかくキャンペーンシナリオをやるんだから空母を使ってみたい」という私のワガママによるものなのだ。西ドイツファンの人には悪いけど、そうなっちゃった以上しょうがないのだ。わりわりい。

生産パターンも決まったところで、始めることにしましょう

さあ、生産パターンもめでたく決定したし、さっそくそのキャンペーンシナリオをプレイしようじゃないか。

いくつかの手続きとアクセスの後に、遂にそのときは来た。キッ、とまなじりをつり上げつつ（べつにまなじりつり上げなくたっていいんだけど）F・10キーをコッ、と叩いた。テテテテテ……、と出てきたストーリーを目で追いながら「うーむなるほどなるほど、そーかそーか」とひとりて納得していると、「ピローンピローン！」という、大戦略のテーマともいうべき「ピローンピローン！ おまえの番だよ～ん」サウンドが飛び出した。

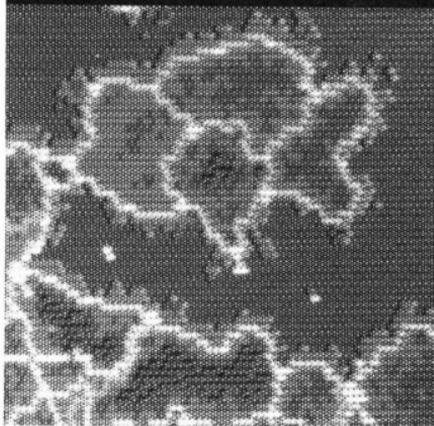
これを聞いてしまったか最後、私の心はもう職業軍人。ブルー軍総司令部作戦参謀と化してしまっただけではありません。

もう待てない。F・7キーをコッ。全体図をじっくり眺めて作戦を立てなきゃね。

ブルー軍主力、南下せよ!!

とりあえず立てた作戦は、主力をセルディア国占領にまわしつつ、占領後すみやかにラガール国へ侵攻。ブルー国首都のある半島に

まあ、まずは全体図を見るのだ



ある中立都市等はリンクス&歩兵セット400\$で占領する。それから半島の東部にはおそらくラガール軍が上陸してくるだろうからレイピア2、3部隊とチャレンジャーを1、2部隊まわしておいて、落ち着いたら輸送機で南下しようという、このマップを見た誰もが考えつくだらう平凡なものとなったのだった。

しかし平凡だからといってバカにはいけない。常に真実はひとつなのだ。ストーリーもそうっているし、どう考えてもこのマップはほかに作戦の立てようがないのだ（本

初期設定のデータ

	国名	プレイヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギリス	—	50	7500	4	1	2
RED	ラガール国	コンピュータ	ソビエト	—	70	1500	11	4	2
GREEN	セルディア国	コンピュータ	西ドイツ	—	50	1500	9	6	2
YELLOW	—	—	—	—	—	—	—	—	—

当かなあ)。

この『キャンペーン版大戦略II』もそうだけど、一連のシステムソフトレーベルで世に出回っているキャンペーンシナリオは(一連のというほど出てないか)、最初のシナリオですべてが決まる。と、ここまでいっちゃうといいすぎだけど、それぐらい最初のシナリオが重要なのですね。

それにキャンペーンシナリオでは早くクリアすれば残ったターン数倍、経験値が上がるので、もう死にもの狂いで敵首都目指して突進しよう。ここで稼いでおけばあとあと楽になれるぞ! コレホント。

やっと始まるキャンペーン

ああ、やっと本文が始まった。やれやれ。とりあえず歩兵2部隊とチャレンジャー3部隊、レイピア1部隊に補給車を1部隊。そしてイギリスの虎の子、ハリアーを1部隊製造。このうち、南下するのは歩兵1部隊とチャレンジャー2部隊とハリアーで、ほかは半島東部へ。イギリスでとくに注意しなければならないのは戦車の燃料切れなのだ。とにかくチャレンジャーにしてもチーフテンにしても異常に足が短い。短足だ。チャレンジャーなん

て燃料38という、MBTにあるまじき短足さだ。そのうえ困ったことにストライドだけは長くて7も出るもんだから補給車がついていけない。無補給、フルスピードで5ターンしか動けないなんて思わず泣きがはいっちゃう悲しさだが、まあそれは万全の補給体制を確保すればいいことなのであきらめることにして、F・10をコッ!

その後、レイピア2部隊を半島東部に送ってそれ以外はずんずん南下。次々にセルディア国の都市、空港を占領。しかしまだ4ターンだというのにもうセルディア国首都は陥落の一手手前、というのは逆に「こんなことで本当にいいのだろうか。これはシステムソフトの策略なのではないだろうか」という疑念を呼び起こした。そこで私の脳細胞は「いや、セルディア国軍も一所懸命中立都市なんかを占領してくれているのだし、もうちょっと占領してくれるまで待ってあげてもいいよな。シナリオ開始5ターンで国がなくなったんじゃないあんまりだもんな」と判断を下し、10ターンぐらいまで遊ばせておくことにした。

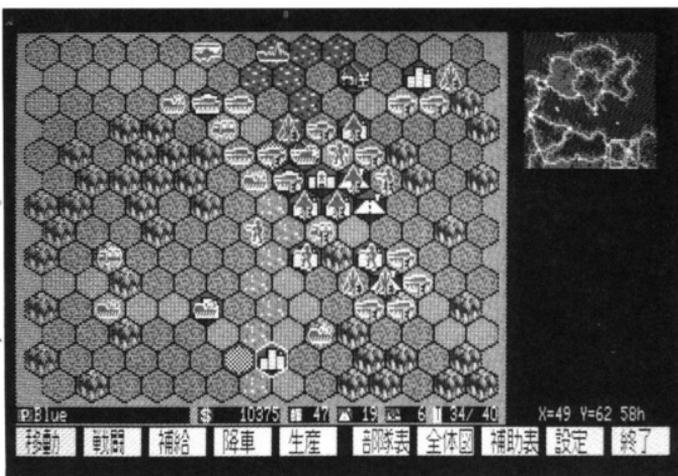
7ターン目にはた、と気がついた。「セルディア国を遊ばせておくのはまずい! 大陸の中央を流れる川のラインをラガール軍に取ら

■とにかくトホホな気分だぜ

これがラガール国首都陥落直前の図。チャレンジャーに渡河能力がないので南からせり上がるしか手がないのだった。困った困った。しかもチーフテンの能力も信用していないので、チーフテンを作る気にもならない。困ったもんだ。

同様の理由でM109、FV510ウォリアー、スコープシオン、ガゼル、ファントム2、ジャギューア、重歩兵もまったく作っていない。

詳しくは次のシナリオ2を読むのだ。



れたらえらいことになる！ こっちの主力はチャレンジャーだから、一刻も早く河を越えねばヤバイ！」 そうなのだ。チャレンジャーは短足なうえに、渡河能力もないのだ。まったく……。あわててセルディア国首都を占領し、補給もブッチぎって南北2派に分かれて大急ぎで東へ。

その頃、半島の東部には輸送艦となぜかホッカムが蠅のごとく襲撃してきた。ハインドやヒップなら理解できるけど、なぜホッカムが!? その答えはすぐにわかった。強いのだ。『大戦略III』ではそんなに役に立たなかったホッカムがやたらと強いのだ。硬いだけが取り柄のチャレンジャーがハボックにやられたのかと間違うぐらいボコボコにされてしまう。とりあえずレイピアで叩き墜とすが、ホッカムの予想外の強さにちょっと不安になってしまう。ソビエトで怖いのはゲンフルなどの長射程SAMだけ、とタカをくくっていただけにちょっとショックラージな事件だったのだ。

半島の占領もほぼ完了した20ターン、大陸ではラガール国首都前の河の西にある都市群でもめていた。無理をして先を急いだためにチャレンジャーの補給切れを恐れて思うよう

に進軍できないのだ。陸軍が対空兵器を破壊してくれないので空軍もなかなか前線支援できないという、ニッチモサッチモいかない状況に陥ってしまった。補給車が追いつくにはあと3ターンは必要だ。とりあえず北の都市ふたつと空港ひとつをむしり取って、半島からレイピアとチャレンジャーを空輸する。しかしラガール軍の駆逐艦がウロウロしていてそれも思うようにいかない。結局2ターンの距離を4ターンかけて迂回しなければならなかった。ここで左手人差し指が無意識にリセットボタンへと伸びるが慌てて右手で取り押さえ、「フウフウ」と鼻息を荒くしながらも補給車到着をじっと待つ。

そして、そのときは来た。補給も完了し一気に首都へ攻め込む！ といきたいところだが、そうはいかなかった。ラガール軍の断末魔と悪夢のごとく重くのしかかるチャレンジャー渡河能力欠損の現実。こんなことならもっとチーフテン作っときゃよかった。トホホ。

キャンペーン 1 終了データ
34ターンで終了 都市48 空港19 港6

■おお、生産タイプが“アートボックス”ならこんなに楽じゃねえかよ

いやー、生産タイプを変えただけで、こんなにも違うもんかね～、しかし。このキャンペーン1を37ページで紹介した生産タイプでプレイしてみたらおっそろしく早くケリがついてしまった。25ターンだからなあ。う～む。でも、まあ1回プレイしていただきたいの感じがわかっていたから、ということも多分に関係しているんだろうけど。それにしたってこっちをメインにして記事を書きたくなくなっちゃうよなホント。

特筆すべきはレオバルド2だな、やっぱり。チャレンジャーを使った後にレオバルド2を使ったから、もうそのありがたさが5倍にも10倍

にも感じられちゃったってわけだ。

ただ、ハリアーがない分、空港を大切に扱わないといけなのが欠点といえば欠点だけど、それを補って余りあるレオバルド2の性能!! これだけ戦車がやってくれるのなら迷わず自走砲も作れるってもんだ。

う～むしかし、レオバルド2ってこんなに強かったのかあ……。今まで生産タイプといえばソビエトばかりでやっていたから、全然知らなかったなあ。そうか、それでアイツは、4人でプレイするときいつも西ドイツを取りたがってたんだ。そーかそーか、そーであったか。

キャンペーン2

制限ターン数
25ターン

□初期配置

■BLUE

■RED T-80×1 T-64×1 M1973×1

■GREEN

■YELLOW BRDM×1 シルカ×1 T-62×1

□継続部隊

トーネードADV×2

輸送機×3

チーフテン×1

歩兵×6

トーネードIDS×2

リンクス×2

RCM748レイビア×6

ハリアー×4

チャレンジャー×13

補給車×4

□繰り越し軍事費

25975\$

1995年9月1日に開始された“ストーム作戦”は、作戦開始からわずか1ヵ月で目標ラインに到達するという電激戦によって勝利を収めた。

その後、戦線整理と部隊の再編成のために次の作戦開始は翌年となった。

この作戦では侵攻ルート上、最も抵抗の少ないアルタイ共和国に進軍することになる。

しかし、アルタイ共和国の同盟国であるドルネ王国の援軍も考えられ、速やかにアルタイ共和国を占領しなければ苦しい戦いになるだろう。

キャンペーンシナリオであるからして、1の続きなのだ

漠然と広いマップだけど、ルートは1本しかないのだ(と思う)!

と、まあ最後のほうは力つきた感じがしないでもないけど、シナリオ1をクリアして、さあ、シナリオ2をプレイしてみよう。

しかし、本文に入る前に説明せねばなるまい。なぜチーフテンやM109などをまったく作っていないのかを(とはいってもチーフテンは1コ作ったんだけど)。

その理由は6つある。ひとつは、ハリアーがあるからまずガゼルなんてもんはいらぬ。

ひとつは、いくらチャレンジャーがちょっ

と問題あるといってもチーフテンはやっぱりチーフテンでしかないし、50\$しか違わないのならチャレンジャー作っとけばいいよなあ。そのほうが足も速いし。そもそもオレはチーフテンでもんを信用してないんだよな。ただなんとなく。これが300\$で作れるってんなら喜んで量産しちゃうんだけど。という所在不明な私の先入観によること(実際は結構優秀な戦車なんですわ。チーフテンって)。

ひとつは、間接射撃なんて甘っちょろいことやってんじゃねえんだ! わかってんのかM109!! MBT相手じゃたいしたダメージ与

えられないくせに、まったく。このゲームに間接射撃を入れるかわりに部隊の合流、分散コマンドを入れておくれよ。システムソフトさんお願い。という私の感情的毛嫌いによること(でも対艦ミサイルとかへり空母のSAM 2とかは嬉しがつて使ってるんだけど)。

ひとつは、トーネードの両方を2部隊ずつ作っちゃったからファントムとジャギューアはいらない。じゃーねー、ということ。

ひとつは、リンクスにやってもらうからお前さんはいいや、FV510ウォリアー。ゆっくりしてて、ということ。

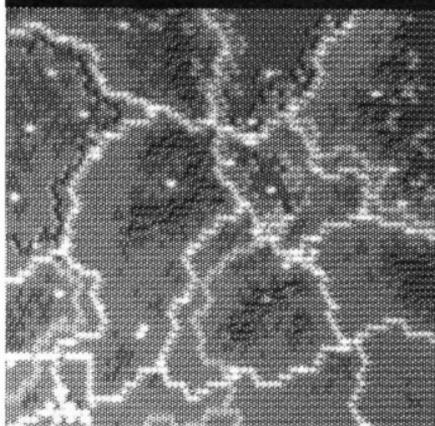
最後のひとつは、え!? 重歩兵って機銃持ってないの!? 足も遅いし……、うーむ。

と、異常に前フリが長くなっちゃったけど、とにかく以上の理由によりこのプレイでは出てこない兵器があるんですよという報告(弁解ともいう)をしたかっただけなのだ……。いーから早く本文に行けて? はい。

作戦名は"チャレンジャー"(自称)

右上の全体図を見てくれ。……見たね!? このマップを見て君はどんな作戦を立てるのだろうか。西、南、東3方面に分けて南下? それとも西、南2方面に分けて南下かな?

これならチャレンジャーも安心



しかし答えは南に1本、ドドドドッとサラ金雪ダルマ青天井方式のごとく南下するしかないのだ。誰かなんといおうかいわまいがそうなっているのだ。いいね?

そして、この作戦の侵攻ルート上(中央から左下)には河がない! うれしい! チャレンジャーを13部隊も作ってしまった以上、河の存在は進軍の遅延化、ひいては制限ターンオーバーを招くのだ。いやあ〜、よかったよかった。しかしクリアするまで次のマップがわからないっていうのは結構怖いね。

初期設定のデータ

	国名	プレイヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギリス	—	40	25975	2	1	1
RED	ドールネ国	コンピュータ	東ドイツ	—	70	1500	9	4	0
GREEN	—	—	—	—	—	—	—	—	—
YELLOW	カルナーク国	コンピュータ	ワルシヤワ	—	70	1500	13	6	1

Oh No! 武器バック交換するの忘れた!!

作戦は立てた。“チャレンジャー”という、ちょっとマヌケな気がしないでもないネーミングだがそれでもいいのだ。心の底から「ああ、河がなくてよかった……。ホッ」としてしまったんだからしょうがないのだよ。

とにかく部隊を引っ張り出さなきゃ始まらないのでF・5をコック、とやって部隊表を眺める。すぐ西にカルナーク軍のBRDM-2、ZSU-23-4シルカ、T-62がいるのでチャレンジャーを3部隊出す。レベルはもちろんA。それからハリアー1部隊とその他もろもろ。そして、ヘリ空母を1隻。7500\$は高いよなあ……。でも作る。このヘリ空母は、ハリアーを狙ってシルカが海沿いに来たら機関砲でバリバリとやって、少しでもダメージを与えておこう。ハリアーの補給も兼ねてここはヘリ空母、ということで建造したのだ。シナリオ1で艦船を作った人はそれを出せばOK。

案の定シルカが海沿いにやってきた。バカな奴よ。ヘリ空母の機関砲を喰らえ!! ケケケ……。とほくそえみつつF・1。しかし、ディスプレイに表示された移動可能ヘックスは……。なんとシルカにZOC張られて1ヘックスしか動けないのだ!! 「嘘だろ、なんで船

が地上のモノに足止めされなきゃいけないんだよ」と試してみても相手はブーンと低くうなっているだけ。まあ攻撃できないわけではないので隣に動いてF・2。なんと5両も破壊してくれたヘリ空母の頭をなでつつ、ハリアー発進!! ジャマなT-62を爆撃だ。トテテ……。F・2! なにっ!? しまったあああディスプレイで繰り広げられたT-62の上部装甲をなでる機関砲の凶! ノォー!! 武器バック交換するの忘れたああああ!! 思わず頭をかきむしって頭髪を12.92本(全国平均)引き抜いて悔しがる私だ。あーあ、リセットするかあ!? 考えること2分25秒。これもまた運命とあきらめた。できたお人だなあオレってば。

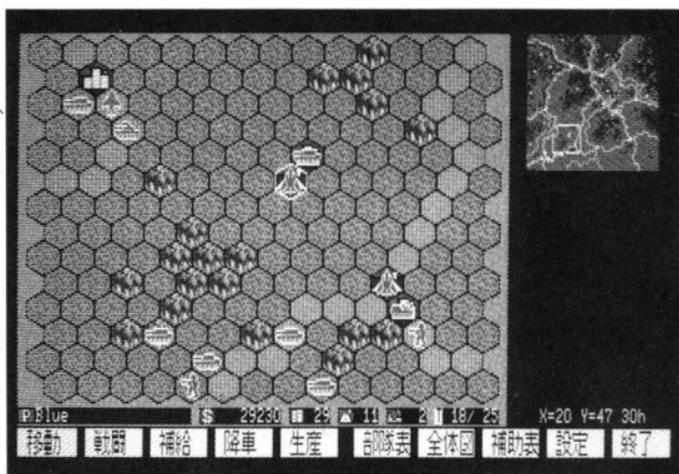
首都から5ヘックス以内にある中立都市ふたつと空港をひとつ占領して、全部隊が出揃った6ターン。カルナーク国方面軍は予想していたとおりの河の手前で大渋滞。なんとか押し込んだチャレンジャー2部隊がカチューシャの洗礼を浴びるが、2部隊合わせて1両の損害。なめんなよこちとらレベルAだぞこのやろう的前進で9ターンにカルナーク国陥落。チャレンジャーで勝負するのだったら東から湖沿いに攻めたほうがよかったみたいだ。と

ココが重要 この空港だ

このシナリオをイギリス、アメリカ2、ソビエト以外の生産タイプでプレイする場合はここが重要になるぞ(まあ、どこでやったって重要なんだけど)。

とにかくココと、あとはこの北西にある橋の近くのふたつの空港が重要だぞ。

侵攻ルート上に都市があまりないうえに補給も伸びがちになるので、被害を被った車両とのローテーションをスムーズに行なうことがこのシナリオを早くクリアするコツだ(どのシナリオでもそうか)。



反省。しかしこれも、チーフテンをもうちょっと作っておけば2ターン早く落せたのではないのか？ これは悪いお手本なので、真ん中一本勝負作戦をやるのなら渡河能力のある戦車で攻め込もうね。カルナーク国制圧にまわった部隊は輸送機とリンクスでドルーネ国方面へ。

そして同じ頃、ドルーネ国方面も次第に本格化し始めてきた。北に山脈を見つ、チャレンジャー軍団は扇状に散開、帯状にZOCを形成して前進を続ける。その後ろにレイピア、補給車が続く。ハリアーとトーンードIDSの自転車操業で地上部隊にはほとんど被害を出さずにすんだ。つまり、戦車と対地ヘリは航空機で相手をして、対空兵器、対空ヘリには地上戦力で相手をする。ということなのだ。それにしても、こうも完全に分業できる陰にはハリアーの存在が常に光っているのだ。やっぱり補給車で補給できるってのは最大の強みだな。ただし、今回はたまたまイギリスの生産パターンでプレイしているからいいけど、イギリス、アメリカ2、ソビエト以外の生産タイプでプレイするのなら、この平地のかな

り南にある都市と空港を絶対に確保しなければならない。もしVTOL機が生産タイプに含まれていないのなら、ちょっとこの真ん中1本勝負作戦は避けたほうがいい。西と南の2方面で南下して、西の道路沿いに点在する空港を占領するのもテだ。というか、普通はこっちの作戦を取るんだらうけど。実際、“アートボックス”の生産パターンでプレイしたときはそうだったし……。

そうして次第に車両間隔を狭めていって、密度の濃い戦線を形成しつつドルーネ国首都周辺を北と南から包囲。

ドルーネ国陥落は18ターンであった。

まあ、このシナリオは敵のレベルもたいしたことないし、ただの通過地点、という感じである〜クリアできるマップなのだ。

何ターンでクリアできるか友達と競っても面白いかも。何も考えずに押ししていけばいいだけだから、純粋に戦車戦を楽しもう！

キャンペーン 2	終了データ
18ターンで終了	都市30 空港11 港 2

■今度はちょっとつらかったかもしれない

キャンペーン1ではなんとイギリスの生産タイプより9ターンも早くクリをつけてしまったこの生産パターンだが、今回はちょっと苦戦。

それというのもVTOL機が生産タイプに含まれていないからで、カルナーク国は7ターンに占領したものの、ドルーネ国方面への支援がなかなかできずに地上軍がかなり深刻な被害を被ってしまった。ああ、こんなとき、部隊の合流、分散コマンドがあればなあ……。としみじみ思ってしまう私なのであった。

このキャンペーン2からは多額の貯金のおかげで自国の首都5ヘックス以内と侵攻ルート上、

そして敵国の都市、空港、港以外は占領しなくてもよくなるので（これだけ占領すれば十分なような気もするけど）ムダに歩兵を使わないように注意したいところだ。ヘリで戦車の後をつけていくのもいいし、地域制圧をしてから輸送機でドツと運んでしまうのもいいかもしれない。

そういえば、間接射撃のできるM109やM1973というのは、作ってすぐにはあまり役に立たないけど、レベルがAにでもなったらMBT相手でもかなり損害を与えられるのではないのか、ということに今、気がついた。きっとそうだ、そうに違いないんだ……。ああ……。

キャンペーン3

制限ターン数
30ターン

□初期配置

■BLUE

■RED T-80×3 T-72×1 M1973×1 駆逐艦×2

輸送艦×1

■GREEN

■YELLOW 輸送機×1 ヘリ空母×1 駆逐艦×3 輸送艦×1

□継続部隊

トーネードADV×2

輸送機×3

チーフテン×1

歩兵×6

トーネードIDS×2

リンクス×2

RCM748レイピア×6

ヘリ空母×1

ハリアー×4

チャレンジャー×12

補給車×4

□繰り越し軍事費

39170\$

1996年3月6日に開始されたフェニックス作戦(チャレンジャー作戦じゃないのか……)は、もっとも抵抗の少ないハイビーチへの上陸によって始まった。上陸地点から西方5キロメートルの港湾都市ノースポートを占領し、そこを供給源としつつ南方へ侵攻を開始

したのだ。

1996年5月23日、ドルーネ王国からの援軍を駆逐したことによりこの作戦は終了した。

作戦終了後も南下を続け、東アドラ海制海権確保のためにふたつの作戦を同時期に開始することとなった。

自部隊もナカナカ成長してきたぞ、のシナリオ3

一見難しそうだけど、実はそんなに難しくないぞ

キャンペーン2で不覚にもチャレンジャーを1部隊失ってしまったわが軍は、ここでチーフテン2部隊と駆逐艦2隻の導入を決定した。なぜここでチーフテンが!? その深意は「ただなんとなく、ここで作ってレベルを上げておいて、来たるときに備えておこう」ということだったりするのだ。

果たしてその「来たるとき」は来るのだろうか!?

そして侵攻パターン。これはもう簡単です

ね。ラガール国への西方方面軍と、2本ニュ〜っと南に伸びている半島の西側を南下しつつ、ラガール国にちょっかいを出すという南方方面軍に分ける、ということですね。ですね!? ですよね!?

その理由は「エスラーナ国本島の西の方が太くて上陸後の散解が簡単」だからなのだ。東から上陸するテもあるけど、こっちからだとは途中道1本の場所を進まなくてはいけないので、邪魔されると非常にムカツクからなのだった。バカにはしてはいけない。ムカツクことは最初からしないほうがいいのだ。

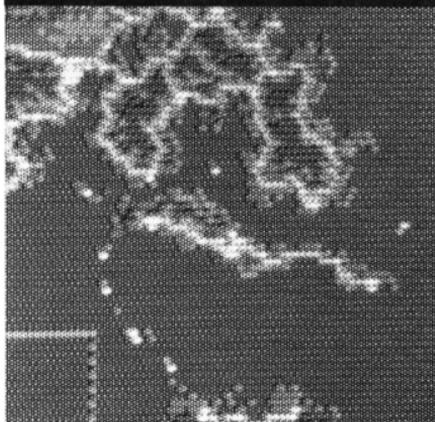
そして、侵攻は始まった

シナリオ開始早々、スパイ衛星クルッチョ3号(手動カーソル衛星ともいう)を使用して各国の様子をのぞき見た。

すると! なんとということかラガール国に2隻の駆逐艦が初期配置されているっつっ!! 「こっち米んなよな～、お前な～、ほんとなな～」と哀願しつつF・5をコッ、コッ、と景気よく押して再編成を終えた歴戦の部隊達を再配置。1ターン目はすべてラガール国への西方方面軍を編成する部隊を呼び出した。

続く2ターン目も同方面軍へ。おもな面子は、まず主力のチャレンジャー(主力はむしろハリアーのような気がするけどいいのだ。まがりなりにもチャレンジャーはイギリスのMBTなのだ。MBTだよなあ……)。それから、SAMを8発も装備していて渡河能力もあって、機銃までついているお得でカワイイRCM748レイピア、それからコイツがいなきゃチャレンジャーなんざただの鉄くズだぞわかってんのか、の補給車。そしておなじみ、リンクス&歩兵セット。そしてそして、忘れちゃいけないこのお人を、の、イギリスの象徴ハリアー! ハリアアアア!! ハリアアアアア!! ハリ、アアアア!! あ、しつこ

正しい作戦は西と南の2方面です



い? すまんすまん。でもこれだけハリアーに惚れ込んでんのよ、わかってね。

3ターン目に、早くもラガール国のT-80と交戦。でもハリアーで爆撃してチャレンジャーでおさらいするという無敵のパターンをもってすれば赤子の手をひねるよりもたやすいこと。生き馬の目ん玉をグリリとえぐり出すがごとく、飛ぶ鳥をはたきオトす勢いでラガール国首都めがけてラッシュラッシュ!! プッシュプッシュね～の高見山もびっくりだ。

初期設定のデータ

	国名	プレイヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギリス	—	30	39170	2	1	1
RED	ラガール国	コンピュータ	ソビエト	—	100	2000	13	2	2
GREEN	—	—	—	—	—	—	—	—	—
YELLOW	エスラーナ国	コンピュータ	イギリス	—	100	3000	16	7	6

どーなってんだ!? トーネードADV!

怒り狂ったタスマニアデビルのような勢いで10ターンにあっけなくラガール首都を占領した後、いよいよ全軍はエスラーナ国へとその矛先を向けた! ここで問題になるのは部隊の輸送で、当初の作戦どおり輸送機を使用してエスラーナ国本島西部に強行着陸を敢行! というのは男らしくてかっこいいけど、そんなことを本当にやるヤツがいたら誉めてつかわず。ハッハッハ、近う寄れ。予は苦しゅうない。

そこでアタシは考えた。99パーセントは眠っている脳細胞をこのときばかりはフル稼働させて考えた。おかげで知恵熱が出ちゃった。

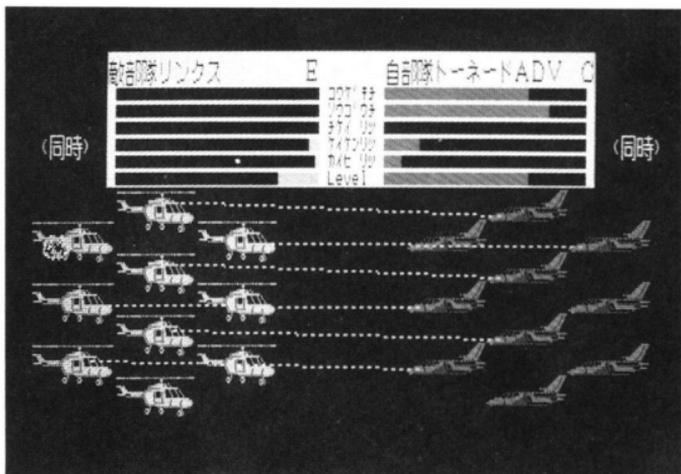
輸送機のベースを半島の「股」の部分にある空港にして、玉砕覚悟のハリアー&トーネードIDS部隊がエスラーナ国本島西部の空港をむしり取る。と同時にリンクスで空輸した歩兵が空港を素早く占領。航空機がZOCを張っているうちにAレベルチャレンジャーを2部隊搭載した輸送機が着陸、島の空港の完全確保というささいなSAMミサイルを駆逐する。

とまあ、どうです、見事な作戦だよなあ。誰が考えても絶対おんなじ作戦になるような見事な作戦だ。

ところがいくら頭で考えても上手くいくはずないでしょあんだ。というのがこの世の常。この作戦も例に違わずすんなりといかなかったのです。でもまあまったく失敗したのではなくて、ちょっと予想していたより被害が多かったかなという程度だけだね。まずこうするさいのはカルナーク国のトーネードADV! こいつがとにかくイヤ! 「もうイヤ!!」なくらいイヤなのだ。こいつが最初8ターンに現われたときは「ああ、こいつ程度ならこっちのレベルAトーネードADV2部隊でなんとかなるだべ〜」的な落ち着きをもって構えていたのだが、しかし、しかししかし、コトをおっぱじめてみたらこりゃタイヘン。最初にブチ当てたこっちのトーネードADVは「これレベル逆なんじゃないの?」的5対4の敗北。己の目を疑いつつも1部隊のトーネードADVを180度後ろにつけて包囲してF・2。「こんどこそはやってくれるはずだよな。な、トーネード、信じてるからな。お前、オレが信じてるんだからもろんそれに応えてくれるよな、な、な!?!」と息をひそめてディスプレイを見つめてみれば、6対5の結果が!?! ガーン!! この瞬間ワキシの下アゴはニュートンの学説どおり全国平均150.73センチほど落

こいつがすべて悪いのだ……

このトーネードADVをナメたらイケンのだ。F-15と同等の対空能力を持っていて1200\$も安い、コストパフォーマンスの権化のようなヤツなのだ。そのかわり爆装できないし、航続距離(燃料)も45とちょっと、かなり、少なめだけどね。でもまあイギリスの場合は爆撃任務はハリアーとトーネードIDSがいるし、ねえ……? でもやっぱりもうちょっと航続距離が欲しいよなあ、やっぱりなあ。そうだよなあ……。



下した！ あたかもリンゴのごとく!!

たまたまこういう結果が出ただけ、だとしてもこれだけは納得いか〜ん!! いったいどこをどーやればレベル的にも数値的にも有利なこっちが11機も墜とされて相手が1機とはいえ残ってしまうのだ!?! いったいどーなっておるのだシステムソフト様!! とオレは怒ったね。怒ったんです。

しかし考えてみればこのトーネードADVというヤツは、対空能力だけならF-15とほぼ同等の能力を持っている（しかも、お値段は2600\$とF-15より1200\$も安い）ので、こういう結果が出てもおかしくないのかもしれない（でも、できるならこっち側に有利な結果を出してほしかった……）と、ちょっとやさしい気持ちになって冷静に考えた。でもなあ〜、う〜む。

まあいいや、とにかくトーネードADVをダメたらイカンぜよ、ということをはたで理解した私は、「早くヘリ空母が来ないかな〜」などといいつつ艦船の侵攻状況を見た。ガン！ こっちはエスラーナ国の死にぞこない駆逐艦が邪魔してヘリ空母が前に出せ〜ん！ 艦船はラグール国とエスラーナ国とでドンパチ

やっていてエスラーナ国の駆逐艦が無傷だとは思ってもみなかったところに加えてこっちが放った対艦ミサイルが2回とも外れたりしてもう最悪の状況。いまだに西の半島とラグール国のあった大陸との海峡の南でマゴマゴしていた。海軍の支援がもう期待できない今、エスラーナ国攻略の主力はハリアーしかない!! あ、違った、チャレンジャーだ、チャレンジャーしかない!! なんとか食い止めてほしいところだ。がんばれハリアー！ いや、チャレンジャー!!

指令官の期待を一身に背負ったAランクチャレンジャーは見事、その期待に応えてくれた。輸送機が増援を届けるまでエスラーナ国のチャレンジャーを食い止め、都市を更にふたつ制圧。増援でやってきたチャレンジャーとローテーションを組みつつ、カルナーク軍をじわっ、じわっ、と駆逐していった。

それを足掛りに、ついに23ターン、カルナーク国首都はわが軍の歩兵によって占領されてしまったのであります。パチパチパチ。

キャンペーン 3 終了データ
23ターンで終了 都市22 空港 8 港 5

■この生産タイプでやるとこうなっちゃったりするのだ、これが

もうひとつの生産タイプでプレイすると、今度もちょっと困った。空港が少ないんだよなあ（航空機が多すぎるのかもしれない）。キャンペーン2でも空港が少なかったので、攻撃ヘリをポチポチと作っていたんだけど、このシナリオもそう。もう消耗品扱いで攻撃ヘリを前線に投入してわりやりZOCを形成。

ここで、「ふた股半島の東側も占領すればいいじゃないか」と思ったあなた、それは違う。とあえていいきってしまう。それは違うのだよ。えっへん。この東側の半島はエスラーナ軍（おもにリンクスと歩兵重歩兵）の格好のエサとなる

のだ。おバカさんなエスラーナ軍の歩兵さんたちは、必死になっての東側の半島の中立都市、空港を占領していくんだ。ここにわざわざ戦力を割いても、いたずらに損害（というほど被害は出ないだろうけど）を出すだけだからやめておいたほうがいい。

でも、エスラーナ本島に空輸する部隊は限られているし、実際空輸する頃にはもう西の半島にはエスラーナ軍はやって来ないので最初から6部隊（MBT×3、補給車×1、歩兵×2）程度を送っておくのもいいかもしれない。いや、そのほうがいいのかような気が……。

キャンペーン4

制限ターン数
35ターン

□初期配置

■BLUE

■RED 輸送機×1 空母×1 駆逐艦×3 輸送艦×2

■GREEN 駆逐艦×2 輸送艦×1

■YELLOW

□継続部隊

トーンードADV×2	トーンードIDS×2	ハリアー×4
輸送機×3	リンクス×2	チャレンジャー×11
チーフテン×3	RCM748レイピア×6	補給車×4
歩兵×6	ヘリ空母×1	駆逐艦×2

□繰り越し軍事費

34570\$

1996年8月4日。東アドラ海の制海権確保の目的で計画された“シルバーフィッシュ作戦”は、東アドラ海の入口にあるエスラーナ連合王国を占領しつつ、ラガール国の主要都市ツールを確保することにあった。

1996年12月2日、この作戦の成功により東アドラ海への海軍派遣が可能になり、わが国はまた一步、ラガール連邦国首都へ近づくこととなった。この長き戦役も、中盤にさしかかった……。

名も知らぬ、南の島にイは日本人

大輸送作戦だっ!!

なんだなんだ!? このマップは!? もうまるっきり部隊を輸送しなけりゃならないじゃないかっ!! やだなあ……。輸送するのって燃料を気にしなきゃならないし、制空権を確保しなきゃならないしで神経すり減るから嫌いなんだよなあ。輸送機ごと撃墜されたらもうリセットものだしなあ……。 (しかしそれよりもチャレンジャーを運用するほうが疲れるというこの現実をどうにかしたいのだ)。

このシナリオでは全部隊の約7割ぐらいいが使用しないのだ (航空機が多い人や艦船が

多い人はもうちょっと多くなるけど)。

それは結局、途中のハチマン国占領に使用した陸上兵器を、そのままラガール国攻略に使わないと時間的に間に合わないから、なのだ。輸送機が本国から輸送できるのはせいぜい1往復半、無理して2往復半で、これのをへ輸送機数×2倍した数だけの地上部隊を輸送できるわけだけれど、ハチマン、ラガール両国を占領するのに必要なのは8部隊あれば十分なのだ。

これ以外にヘリで歩兵を輸送すればもうほとんどに十分。無理をしてピストン輸送に励む

よりも前線に留まって、いつでもラガール国へ輸送できる体制を構えているほうが得策だ。

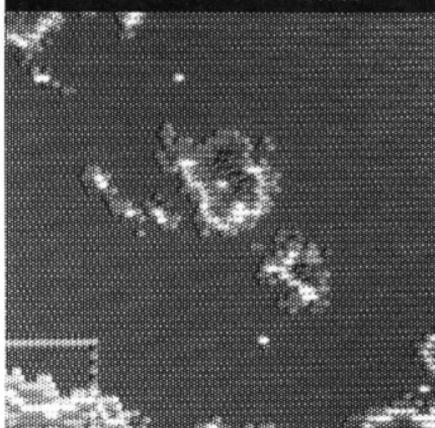
輸送艦での輸送もあまりおすすめできない。めいっばい飛ばしてやっとならガール国にたどり着くぐらいの距離だし、そもそも最短ルートで動けるワケがない。オレはハチマン国だろうがラガール国だろうか関係ナイもんね。駆逐艦でもなんでも持ってこい！ って人はいいけど、そんなわけにもいかないし、たとえば1、2隻でも貴重な48部隊をさいてこの先役に立つかわからない輸送艦を作るっていうのもちょっとバカげてるもんな。

これで、このシナリオでとるべき作戦の姿がだんだん克明になってきた。

今回の作戦。自国のある大陸からハチマン国にちぎれながら伸びている島にある中立空港の確保。ハチマン国への侵攻はハチマン国本島の北にある空港に占領部隊を降ろして行なうこと。輸送機は無駄な動きをしないでいつでも来たるべきラガール侵攻に備えること。それにはできるだけ速やかに敵艦船を壊滅することが必要だ。以上がこの作戦のおもな内容なのだ。

それから、このシナリオはチンタラやっていると本当に制限ターンをオーバーしてしま

時間的にかなりシリアスな作戦だ



う恐れがあるので（このシナリオの文調が今までと違ってちょっとカタメになってるよな。それぐらい深刻なのだよ）心してかかっておくれでないか〜いのココロなのだ。ホエホエ。

もうひとつ注意しなきゃならないのは、かなり強力（レベル的にも数値的にも）になってきた敵艦船（艦隊といったほうがいいのかも）の存在だ。こいつらにはちょっと手間取るぞ。とくにラガール国の空母を中心とした艦隊がヤッカイだ。空母がSAM2を装備しているからこいつだけはとにかく早めに沈め

初期設定のデータ

	国名	プレイヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギリス	—	30	34570	4	3	2
RED	ラガール国	コンピュータ	ソビエト	—	100	1500	14	5	3
GREEN	ハチマン国	コンピュータ	ニッポン	—	100	5000	4	2	2
YELLOW	—	—	—	—	—	—	—	—	—

チャレンジャー6部隊とレイピア1部隊、歩兵1部隊を搭載した輸送機軍団は「そんなことあワシにやあまったく関係ないかんね」といいつつ、ブーンブーンと編隊組んでハチマン国へと飛んで行く。ハチマン国までちぎれながら伸びている島の空港はリンクス&歩兵セットが着実に占領し、そこにはトーネードADVとIDSが順次移動していった。ヘリ空母クリキンスカヤ（なぜソビエト系の艦名なのかと余計な詮索をしないこと）からは満を持してシーハリアー（ほんとはタグのハリアーなんだけど）がデッキを飛び立った（おお、なんか急にカッコよくなってきたなあ）。

ときは9ターン。今、ハチマン国本島侵攻の火蓋が切って落された!! 輸送機とタイミングを合わせて飛び立ったトーネードIDSが島北西の空港を占拠していた重歩兵に爆撃! 損害1機。素早く空港に着陸する輸送機。その腹からチャレンジャーを吐き出し、再び本土へ。奪われた空港を取り返そうと北上するハチマン軍の眼前に爆弾を落しZOCを形成するハリアー。すがる三菱F-1に情け容赦なしのAAMを打ち込むトーネードADV。しかしカッコいいのはここまでなのだった。ろくに

日本の生産タイプを知らない私は、補給車と間違えて81式対空ミサイルに爆撃を仕掛けてしまったのだ! 現用SAMの中でもトップレベルの性能を持つこのトラックモドキにポコポコにされたハリアー! 「まったく日本の兵器はこんなセコイのばっか」とブーたれつつも14ターンめには首都を占領。

この時点で南の島の半分ほどがラガール軍によって占領されていた。地上部隊は航空機で手際よく排除し、リンクスで歩兵を運んで占領、レイピアを2部隊輸送。同時に南西にある空港だけの2ヘックスの島も占領。ラガール国侵攻の準備を整える。ところが問題の機動部隊に手間取り、侵攻開始はなんと27ターンに!? 「ヤッベ〜もう1回やり直しか?」的諦めをほらみつつ、敵本土西端の空港に強行着陸。いちかばちかの「損害一切関係ナシ、ただ行くオンリー」的突撃!!

なんとか終了ギリギリ、35ターン目にラガール国首都占領を成し遂げたのでありました。あっふねえったらありやしねえ。フゥ。

キャンペーン4 終了データ
35ターンで終了 都市17 空港14 港10

■なんにしても結構苦しいんだなこのシナリオ

“アートボックス”の生産パターンでプレイしてみても、結構ソライソやっぱり。このシナリオに必要なのは、航続距離のある戦闘機、攻撃機と駆逐艦、それから輸送機だろうなあ。イギリスの生産タイプではトーネードとハリアーしか作っていなかったから、ハリアーはいいとしても、トーネードがラガール本土にギリギリの範囲だった。せめて燃料が50あれば……。輸送機はハチマン国本島南部のふたつの空港からラガール本土まで飛んで、ハチマン国南の島にあるふたつの空港まで戻ってギリギリのところだ。ラガールに侵攻する際は、折り返し給油を受

けに行くのではなく、燃料切れ覚悟でやるしかないだろう。燃料切れが先か首都占領が先か、なかなかスリリングで面白くなるぞ。これに私のように制限ターンもギリギリにすればもうこれ以上のスリルはないだろう。

ほかに、ラガール本土から西に点在する島にある空港を占領してしまう方法もあるけど、この空港も距離的にはハチマン国あたりの空港とあまり変わらないので、占領しなくても関係ないだろう。それよりも、ハチマン国の南西にある2ヘックスの空港だけの島を確実に占領するのだ。

キャンペーン5

制限ターン数
32ターン

□初期配置

■BLUE

■RED 空母×1 駆逐艦×2

■GREEN 駆逐艦×1 輸送艦×1

■YELLOW F-16×1 クフィル×1 ヒューイコブラ×1 シルカ×1(イエロー国)
M60A3×2 M109×1 ホーク×1 メルカバMk3×2
M163対空砲×1

□継続部隊

トーネードADV×2

トーネードIDS×2

ハリアー×4

輸送機×4

リンクス×2

チャレンジャー×11

チーフテン×3

RCM748レイピア×6

補給車×4

歩兵×5

ヘリ空母×1

駆逐艦×2

□繰り越し軍事費

30947\$

1996年8月8日、“シルバーフィッシュ作戦”と同時期に進行された“ドラグーン作戦”は、東方の経済大国である八チマン国の征服とラガール連邦植民地かつ海軍基地であるハラールを占領することになった。

結局、ラガール連邦国の海軍力に多大な損

害を与え、いまや東アドラ海の制海権は自国のものとなった。以後、東アドラ海に海軍が派遣できるようになったため、次の作戦で、東西のアドラ海を結ぶ港湾都市タクスへの強襲上陸が可能となり、ノースラールランドにいるラガール軍が独立することになるだろう。

キャンペーンゲーム、第二のシナリオ1だ

その気になれば、10ターンでクリアできるシナリオだぞ!!

いやしかし、別にたいしたモノ作っていないのになんで繰り越し軍事費が減っていくんだろうと思ってたら、いやそーかそーか、やられたのを補充するときに減るんだよな、そういえば、20000\$も30000\$もあるから別にいくら減ろうがあんまり関係ないんだけど。いやあー、そうであったか。

さて、このマップをひとめ見て、ちょっといやな感じしなかった!? え? しねえよタコ助だと!? ……するよね!? はい、みんな

しましたね!? なんでかっていうと、このシナリオで初の4ヵ国マップになっていて、ということはコンピューターの思考時間がまた1国分増える。ということは1ターンがなかなか終わらない、ということなわけだ。ああ、これだけでもイヤになるってえのに、さらにこの上しよっぱなから2正面の様相を呈していると。同盟国のグレナディア国ははるか北西端にいるから初期の参戦は望めないし、ラガール、カダブ両国のレベルはDなのにグレナディア国のレベルはE。

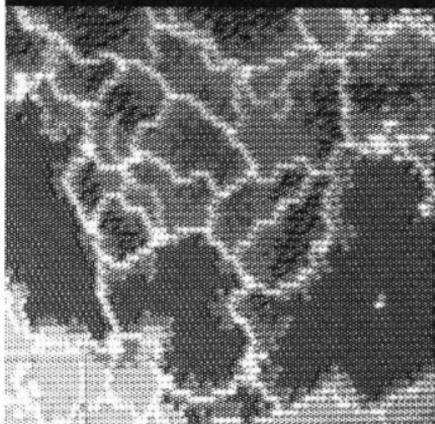
もうこれだけイヤなことが揃えば十分だよ

おまいさん、もう勘弁しておくれやす……。よよよ……。なわけなんだつまり。

で、これだけ「イヤだなあ」と思っていると面白いモンで、プレイしてみても思ったように上手いかなかったり、やたらと損害を出したりするもんなんだな。そうなる「ああ、やっぱりイヤだなこのシナリオ。どうにかして次のシナリオに行けないかな」なんて思い始めてしまうというわけなんだが、ちょっと待てい。実はこのシナリオはまったく簡単。その気になったら10ターンでクリアできるシナリオなのだ(おっ、いいきったぞオレ。いいきってしまったぞ。そうですよねえ、システムソフトさん……。)10ターンはいいすぎかなあ。いやしかし、ほんとにそのくらいでクリアできるはずなんだぞ。つまりまあその、「キャンペーンゲーム、第二のシナリオ1」とでもいおうか、経験値稼ぎにはもってこいのシナリオなんだな。

それじゃあ今回の作戦。全部隊を五分五分にラガール国方面とカダフ国方面へ差し向け、とにかく押しまくる。グレナディア国はもう一切アテにしない。「せめて補給車とか、補給してくれないかな〜」などと日和ったことを考えること、一切まかりならん！ 即刻切腹

な〜んにも考えることはな〜い



を申しつける。斬れ斬れ斬れえええい！ 介錯はワタシがいたそうなのだ。なんだそりゃ。

ここでちょっといい話をお聞かせしよう。マップの西端、砂漠の中に首都を構えるカダフ国についてだ。この国、都市収入100で都市を19も持っていてその上、開始時の資本金は5000もある。初期配置でイキナリF-16とかクフィルとかが置いてあるし、いかにも「お前、わしにタテつこうちゅうんなら、バシバシ飛行機製造しちゃうけんね」という態度を表わしているけど、実は全然大したことはないのだ。

初期設定のデータ

	国名	プレイヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギリス	BG	10	30947	2	1	1
RED	ラガール国	コンピュータ	ソビエト	RY	100	3000	11	4	4
GREEN	グレナディア国	コンピュータ	西ドイツ	BG	100	1500	3	3	2
YELLOW	カダフ国	コンピュータ	イスラエル	RY	100	5000	19	7	0

オニ弱。何も恐れることはない。ただ突き進め。それでOK。

な～んにも考えることはな～いのだ

しかしこれだけ偉そうなことをいってもそれはこのシナリオをクリアしてからのことであって、実際シナリオを開始した当初は実に見事に「お前、わしにタテつこうちゅうんならバシバシ飛行機製造しちゃうけんね」的カダフ国の迫力に気押されてしまっていたのだ（人間てホラ、所詮は弱い生き物だからね、ホラ、ね）。

完全にシッポを股の間にまるめこんだ犬と化した私であったが、しかし戦う前から負け犬を名乗ったのではこの先のシナリオに進めない。ここは一発奮起してカダフ国にタテつこうではないか！

まずいつものごとく自国首都5ヘックス以内の都市を占領し、レベルAチャレンジャー軍団をラガール国のある北と、カダフ国のある西に振り分け、その後ろに「お前だけが頼りなんだぜレイピア」の想いを込められたレベルAレイピア、補給車が続く。

しかしそんな悲壮な想いとはうらはらに、最も恐れていたカダフ軍のF-16とクフィル

は狂ったように北上していった。その先にはわか同盟国である、グレナディア国首都があるのだ。「ラッキイイイ!! ケケケ……。ばーかめ、どっち行ってんだよ～」と、これこそ負け犬の遠吠え！ 的セリフを無意識のうちに吐いてしまった私だ。しかしいいのだ。これはこれで、眼の前に示された現実なのだ。結果オーライなのだよ。マップを見た瞬間に同盟国(同盟国ねえ……)グレナディア国にはまったくなにも期待していなかっただけに、これは素直に喜べる現実なのだ。

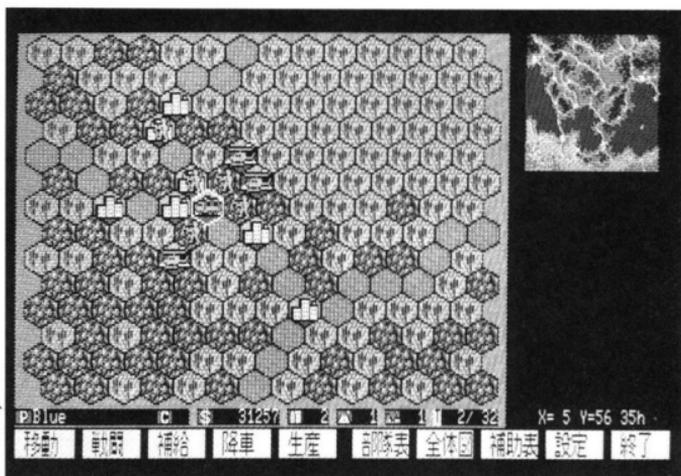
そのおかげでわか軍のハリアーとリンクスは安心して西の空を飛びまわられたのであった。同志グレナディア国よ、ありがとう。

その頃、ラガールへ向った北方方面軍は、山岳地帯をタテに挟んだふたつの街道のうちの西側を北上していた。山岳地帯の東に広がる海原では、自軍駆逐艦2隻とラガール軍空母チェタイキン（オレが勝手にいってるだけなんだけど）率いる駆逐艦2隻との間で対艦ミサイルが飛び交っていた。ラガール軍艦艇はいやらしくも沿岸をなめるように南下を続け、自軍北方方面軍を支援するべく上空を飛ぶトーネードIDSらの行動域をそのSAM2のレンジによって封じようとしていた。一刻も

■わしゃコワイ人 なんだかんね

コイツがこのシナリオクリアを長引かせる元凶となったカダフ国の1ターン生産後の姿。

初期配置から11も部隊が配置してあって、都市収入が100で都市を19コも持っている、このめっちゃくっちゃん「コラ、オレはこんなに生産しとるんだかんね。オレになんかしたらタダじゃおかんけんね」的な生産を目の当たりにすれば、誰でも「う～む。わかったよ、勘弁して……。許して」といってしまうだろう（いわない？ オレだけ!?!）。



早く空母を撃沈しなければ沿岸沿いの街道を北上している別動隊（チャレンジャー×3、レイピア×1、補給車×1）への支援がままならない。急がねば。

そして8ターン。ついにわが軍最強のレベルA駆逐艦クバンスカヤとレベルB駆逐艦ズブロッカの手によってラガール軍空母チェタイキンは海の藻屑と化した。まずクバンスカヤが6発、ズブロッカが4発を間髪入れずに叩き込み、眼の覚めるような各艦1回ずつの攻撃で撃沈したのだ。

こうなってしまうと、制海権はわが軍の掌中にあるようなもの。その後3ターンをもってラガール軍艦艇はこの海域から姿を消した。

同じく8ターンめ、西方方面軍はカダフ国首都から少し東にある、グレナディア国へつながる橋のたもとから伸びる街道の分岐点にさしかかっていた。ここにある空港を占領すればカダフ国首都占領が容易になることは間違いない。ときどき忘れていたことを思い出したかのようにA-4スカイホークやF-4ファントム2が飛来したが、いずれもレベルAレイピアの前に、はかなく散っていった。カダフ国首都はもう目の前である。

10ターン。ラガール軍との間で次第に戦火

が激しくなってきた山岳地帯西側の平野では、ラガール軍の戦闘車両が次第に姿を消し、それはわが軍のラガール首都への道が開けたことを示した。補給を終えたチャレンジャーたちはゆっくりと前進を開始した。目指す場所まではあと5ターンとかかるまい。

14ターン。遂に西方方面軍はカダフ国首都を包囲した。首都に立て籠るエリート兵の頭上にハリアーカ爆弾を落とし、カダフ国はわが軍によって占領された。

カダフ国のそれよりも早く達成されてもおかしくなかった北方方面軍だったが、ラガール国の首都東側に並べられた長距離SAMによって航空機での前線支援が思うようにいかず、地上部隊も戦局を打開すべき方法を見つけれずにいた。

しかし16ターン。前線で頑張るT-80が撃破されたのをきっかけに、雪崩のごとくラガール軍最後の首都防衛隊は消えていったのだ。

あー疲れた。こーいうなんかちょっとドキュメントっぽい感じで書くのはもう限界だあ。次からはまたモトの調子に戻そ〜っと。

キャンペーン5 終了データ
16ターンで終了 都市30 空港13 港3

■なんだこのやろうカダフ国!

“アートボックス”の生産タイプでプレイするときには、もうこのシナリオのすべては分かっているのだから、「ホラ、なんかしてみろや、え!?」的、左ウチワ代議士の椅子にふんぞりかえり体制であった。なにせこのパターンには最強戦車、レオバルド2が組み込まれておるのだ。ハッハッハッと高笑い。

カダフ国へは、自国首都から伸びる沿岸の街道からカダフ国の空港1、都市2のある分岐点を下り、南のルートをとだ一直線に首都へ突き進んだ。

ラガール国へは山岳地帯の入口からふたてに

別れて北上。そのうちわけは山岳の西側7、東側3という感じかな。早めにこうるさいラガール艦隊を撃沈しておくのだ。

基本的に両国ともなせかいつもより強くないような気がする(レベル0にもかかわらず、といってもこっちはレベルAということもあり)ので、ビシビシ激しく侵攻しよう。

しかしなにかしっくりこないのは、カダフ国のM113がやたらと固いような気がするからだ。チャレンジャー(もちろんレベルA)がフルスタックで射撃してもあ〜んまり効かないんだよなあ。気のせいかなあ。う〜む。

キャンペーン6

制限ターン数
30ターン

□初期配置

■BLUE

■RED Su-27×2 Su-24×1 T-80×4 T-72×3
M1973×2 SA-6×1 SA-13×1

■GREEN AMX-10RC×1

■YELLOW 69式戦車×1 62式軽戦車×1 63式対空砲×1 PT-76×1
83式自走砲×1

□継続部隊

トーネードADV×2 トーネードIDS×2 ハリアー×4
輸送機×4 リンクス×2 チャレンジャー×13
チーフテン×3 RCM748レイビア×6 補給車×4
歩兵×6 ヘリ空母×1 駆逐艦×2

□繰り越し軍事費

37632\$

1997年2月14日。伸びきった戦線と補給不足の状態で開催された“オーバーロード作戦”は、東アドラ海と西アドラ海を結ぶ港湾都市タクスへ強襲上陸し、確保することになった。しかし地上部隊の侵攻が遅れ北方のラガール主要都市カッセが落ちていなかったため、上

陸地点からラガール連邦国とカダフ首長国連邦との2ヵ国を相手にすることとなったが、同盟国であるグレナディア共和国の援軍によって作戦はどうか成功に終わった。が、戦力回復に手間取り、ラガール軍に回復の時間を与えてしまうこととなった。

そして同盟国のナゾは深まるばかりだ

役に立たんぞ同盟国！ エッ？
いったいなんのためにおるのだ

ストーリーには、「同盟国であるグレナディア共和国の援軍によって作戦はどうか成功に終わった」なんて書いてあるけど、そんなことは決してナイ。断じてナイ。誰がなんといおうがいわまいが、そんなこたあねエの。な～にが、「作戦はどうか成功に終わった」だってんだい。ラガールもカダフもオレが攻め落としたんじゃねえか、まったく。同盟国なら、もうちっとしっかりしてくんなきゃ困るぜ……。

まあいい。とりあえず敵の戦力を分散させるという意味では役に立っているわけだから、まあいいや。いやーいやー。もうお前なんかカンケーないけんね。勝手にやってろってんだ。ヤーイヤーイ。

そして今回も例によって同盟国は役に立たない。いや、もしかして同盟国の存在意義は敵戦力をひきつけることだけにあるとすれば、非常に役に立っているのか!? そういうことで同盟国を設定しているのか？ ねえシステムソフトさん、どうなんです？ 教えて。

というのも、マップの北、海岸中央のトー

チカで囲まれた都市群に初期配置された部隊以外、こっちには向ってこないんだな。極端に言えば。来るっていてもSu-27とSu-24ぐらいなのだ。あー、やっぱりそうなのかなあ。同盟国って部隊をひきつけるためだけにいるのかなあ。うーむ。

しかし今回の同盟国、フィルスナ国は初期配置がAMX-10RCだけ、貯金はなんと500\$という、敵を引きつけるどころか、そのまま滅ぼされかねない情けなさなのだ。

結局このシナリオも、己だけか頼りになりそうだ。まったくなあ……。

今回の作戦。主力は北の海沿いに進軍し、途中にあるラガールの一大要塞を占領、素早く部隊を整えてそのままラガール首都へ。イエローには全部隊の30パーセントほどをさいて向かわせ、15ターンを目標に占領してしまおう。上手くいけばそのまま西へ向かわせて、主力と合流だ。こんなところだな。さて、どうなることやらなあ……。

まず西へ向う主力の要、チャレンジャーと補給車、レイビアをポンポンと再配置。空港にはハリアー。まあ最初は何を出しても大差ないよね。問題はいきなり出てきた謎の同盟国、フィルスナ国の生産にあるのだ。彼は



いったい何を作るんだらう。その前にラガールは首都のまわりにヒップと歩兵、重歩兵を死ぬほど作って、Su-27、Su-24を東に離陸させた。「あーあ、こっち来ちゃったなあ」などと思っているうちにフィルスナ国の番になった。AMX-10RCがテケテケテケ……、と北上。「おいおい、山もないのに単身北上して大丈夫なんかよ、おい」といった直後、カーソルが首都上に。「むっ！」緊張の一瞬!! ピッピッピッと3ヵ所に動いた後には！ 歩兵と重歩兵とトラック……!!

初期設定のデータ

	国名	プレイヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギリス	BG	30	37632	3	2	1
RED	ラガール国	コンピュータ	ソビエト	RY	100	5000	19	6	4
GREEN	フィルスナ国	コンピュータ	フランス	BG	30	500	2	1	0
YELLOW	ラキト国	コンピュータ	中国	RY	70	1500	5	1	0

同盟国、同盟国の役割は……!?

この時点で、「20ターンまでに自力でなんとかせねば」の想いが決定的となった。

2ターンめにラキト国方面へ差し向けるべくハリアーを1コとリンクス、歩兵を引っ張り出す。ラキト国への道路沿いにある空港を確保する間、ハリアーで北上してくる連中をいじめてやろうというハラなのだ。なあーに、相手はしょせん中国型生産タイプ。レベルもたかだかEだからね。三味線弾きまくったって勝ちちゃうってもんだ。西方方面軍には引き続きSu-27、Su-24が迫り来る。もうこうなってしまうとZOCだなんだと騒いでもムダだ。対空ZOCを張れるほどレイピアが出ていないし、移動力14~15なんてのを相手に地上をいくら逃げまわってもカナシイだけだ。カナシー。部隊1コを生贄にして、挟み込んで燃料切れにしてしまおう。ケケケ。しかし、ラガール国はラキト国と違って精鋭レベルCだから、Su-24の爆撃は大いなる驚異だ。一発で全滅しなきゃいいけど。

もうさして興味のなくなったフィルスナ国の生産は1ターンと大差なし。うーむ。

そして時の進みは急激に加速する。そろそろ全部隊を出し終わる10ターンめ。西方方面

軍はトーチカに囲まれた都市群から出動したラガール軍との戦闘を終えようとしていた。場所はそのトーチカ囲まれ都市群の東、約10ヘックス。15ターンには部隊の補給を終えてラガール首都へ侵攻するメドが立った。

同じく10ターン。簡単に落とせるはずだったラキト国の予想外の抵抗を受け、わか南方方面軍はちょっと困っていた。データ上ではチャレンジャーにまったく歯が立たないはずの80式戦車がやたらと強いのだ。レベルAチャレンジャー・フルスタック3部隊をもっても与えた損害が3。こっちは合計7。

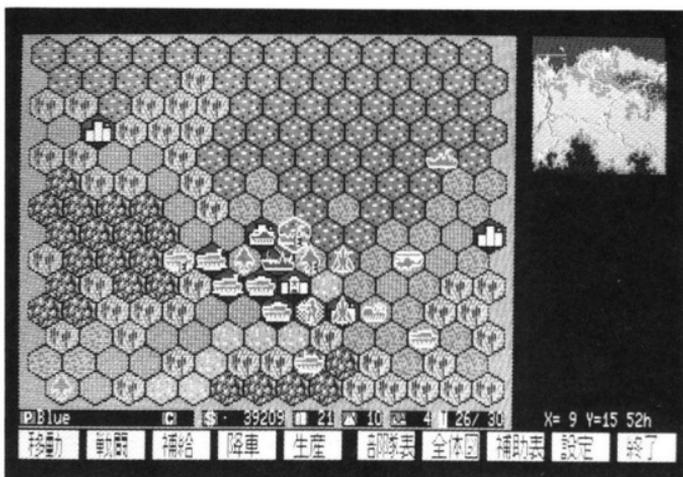
長いこと大戦略をやっていると、戦闘結果に“波”みたいなものがあるな〜、とは思っていたんだけど（1回攻撃したときにあんまりダメージを与えなかったとすると次の攻撃はめちゃくちゃにダメージを与えたり、またその逆だったり）、3回攻撃して全部大ハズレパターンは初めてだったのだ。

まあとはいっても、航空機にはそんなことあ通用しないのだ。容赦なく爆撃。ドカドカ。首を傾げた事件のほかは別ににも問題はなかった。対空砲なんかはオニのように弱いし、『スーパー大戦略』では結構重宝した62式軽戦車なんて、ハシにもボウにも引っ掛からない

■また遅れた 首都占領!

これがラガール首都陥落直前之図。なかなかむりやりにイッてるところがまあなんだが、そこは許していただきたい。

そういえば、シナリオ1からラガール首都ラガール首都と連呼してるけど、誠のラガール軍首都は“ストーンリバー”とあって、シナリオ8でやっとお眼にかかれるんだ。だから、それまでにラガール首都と表記するのはおかしいんだけど、そのほうがわかりやすいでしょ!? わかりづらいか。



ほどの弱さ(これが、本当の強さなのかもしれないんだけど)。

しかし、なんだかんだと戦力が先細っていった、ラキト国を占領した14ターンには南方方面軍の戦力はガタガタのボロボロ。この分では占領後速やかに西に向って西方方面軍と合流するわけにはいかないようだ。あーあ。

ほんでその頃の西方方面軍はというと、当初の予定どおり途中の「とりあえずトーチカでまわりを囲んでみました」といった感じの都市群での補給も完了、いよいよラガール首都への進撃を開始しよう、というところだったが、その首都まわりから湧き出たT-80やM1973、ゲンフルがやってきた。「ええい、じゃますんなあ!!」とわめきつつ、真正面からガッシとスクラム。もちろん航空機での支援も忘れてはいない。

このシナリオで感じたことなんだけど、ラガール軍の攻撃にはうねりがあって、ひとつのうねりを乗り越えるときはばくは大丈夫なんだな。なんでなんだろう。コンピュータには、そっちに向けた部隊がほぼ壊滅しないと次の部隊を作らないという信念があるんだろうか。まあだから、うねりを乗り越えたら余裕で部隊を再編成できる時間が取れるんだな。

ここで全体の戦況が一転する。なんと!!

マップ南西のフィルスナ国が、知らないうちにラガール首都の南15ヘックスぐらいに迫ってきたのだ!! シナリオを開始した時点では、思いもよらなかったこの事態!! ただでさえ、わが軍によってトーチカで囲んじやった都市群を奪われ、収入がグンと落ちているのに、それに加えて攻め落とせるはずだったフィルスナ国の巻き返し!! ラガール軍としてはバンバン兵器を製造したいところなのに、肝心の収入は先細りの、もしラガール国をプレイヤーが扱ってたとしたらリセットモノのこの状況!!

かくして、ラガール国はわが軍とフィルスナ国の前になす術もなく崩れ落ち、キャンペーンシナリオも残すトコロあとふたつ、というところまでこぎつけた。でもまた首都前に河があって2ターン損してしまっただけ。こーゆーときに限って、チーフテンが損害食らっていたりして使えないのはなぜ!?

キャンペーン 6 終了データ
26ターンで終了 都市22 空港10 港4

■空港を着実に占領するのだってばさ

ラガール国方面もラキト国方面も、侵攻ルート上の空港を確実に占領しておけば大丈夫だ。ときどきやってくる大きなうねりのようなラガール軍の攻撃も、航空機の支援が確保されていればあつという間に蹴散らせるし、ラキト国方面では占領後の部隊(または、もう確実に占領することがわかっていて余ってしまった部隊)を西に移動させるための輸送機を待機させておくために必要だ。本文ではまずラガール国側へ部隊を向わせているけど、これをラキト国側に向わせてしまうのもひとつの方法だ。

ラキト国を10ターンまでに占領できれば、そ

の後輸送機を使わずに西へ向っても、十分合流は間に合う。

もうひとつ、占領後に南西(フィルスナ国方面)へ行く方法もあるが、他人に戦力を与えるヒマがあるならその分を西方方面軍にまわしたほうが得策だぞ。フィルスナ国は放っておいても20ターンぐらいには一大勢力に成り上がっているからなのだ。

最初にやってくるSu-27とSu-24はムリヤリ落とそうとしないで、取り囲んで燃料切れを待つのだ(Su-24は戦闘機で叩き落とすちゃってもいいけど)。

キャンペーン7

制限ターン数

28ターン

□初期配置

■BLUE

■RED

T-80×5 輸送艦×1	T-72×3	M1973×3	駆逐艦×3
-----------------	--------	---------	-------

■GREEN

レオバルド2×3 ローランド×1	レオバルド1×1	ヤグアル2×2	M109×2
---------------------	----------	---------	--------

■YELLOW

グリベン×1 Sタンク×1	ビゲン×1 センチュリオン×1	ドラケン×1 VK155×1	PAH-1×1 Ikv91×1
------------------	--------------------	-------------------	--------------------

□継続部隊

トーネードADV×2

輸送機×4

チーフテン×3

歩兵×4

トーネードIDS×2

リンクス×3

RCM748レイピア×6

ヘリ空母×1

ハリアー×4

チャレンジャー×13

補給車×4

駆逐艦×2

□繰り越し軍事費

42809\$

1997年11月13日。“エトワール作戦”は補給状態と戦線が回復した後、初めて行なわれる作戦であった。この作戦の主旨は、南方の自由フィルナス軍と協力し、南アドラ海沿岸のラガール国都市を占領することにあった。また、ここを早く突破できれば、西方方面軍よ

り先にラガール連邦首都に着くという賭けでもあった。しかし実際は、作戦は成功したもののアルフ要塞の障害によって進軍が遅れ、ラガール本国領への突破は不可能となった。

結局1998年6月、西方方面軍と合流し、セレブ海東岸へ進軍することとなった。

いよいよセミファイナル!

同盟国は最初っから激戦繰り広げている
グレナディア国だ!!

キャンペーン5、キャンペーン6と存在意義がイマイチ分からなかった同盟国だが、このシナリオではしょっぱなからラガール軍とグレナディア軍がライン組んでぶつかり合っているのではないですか、エエ!?「よーしよし、やっとお前も本気を出したんだな、同志よ」と無意識に口を開いた私だ。

そして、ラガール国と同盟関係にあるイエロー、ウェルナルド国の生産タイプはマップを見ればなんとなくわかる、スウェーデンな

のだ。生産タイプ総当たり戦もアメリカ1、2を除いてすべてと当たることになるのかな。

まず今回の作戦を説明すると、ウェルナルド侵攻と並行して自国首都の空港から南東に30ヘックスぐらい行ったところにある空港まで空輸を行なう。とりあえずそれでラガール攻略の足掛かりを早めに確保しておきたい。

ウェルナルドは、最悪でも10ターンまでには占領したいところだ。そうしないと、部隊がラガール首都に到着するのが制限ターンぎりぎりになってしまうのだ。

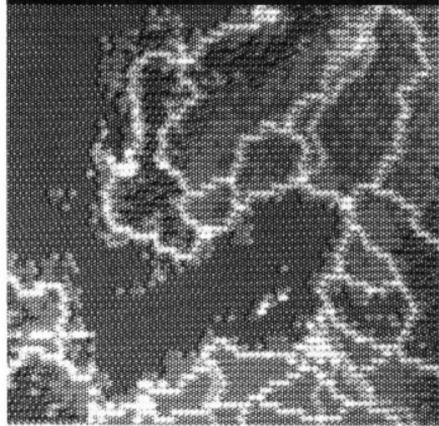
でも、わざとやってるんじゃないだろう

けどスウェーデンのグリペン、ビゲン、ドラケン、ってえの、なんかへんだよな。なんで北欧のほうって“~ネン”つうの的多いんだろ。バタネンとかカクネンとか。まあそれが、鈴木とか田中とかっていうのと一緒に意味なんだらうけど。んなこたあどーでもいーか。

それじゃ久々登場、手動カーソル衛星クルッチョ7号を呼び出してみよう。ピッ!! お、出ました出ました。うわー、ウェルナルドまでは山脈の間をって行かねばならんのかあ。道幅セマイなあ。あ、Sタンクだ。そういえば昔、『パンツァー』だったか『戦車マガジン』だったかにSタンクのなんたらテストなんつって爆弾落としたり地雷踏ませたりいろんなことやってたような記憶があるなあ。他にはなに装備してんだろ。お!? VK155!! 毎分15発発射可能のアイツが!! でも、この『キャンペーン版大戦略II』じゃあ、そんなこたあ関係ないのだ。へっへっへーだ。

むうう……、それにしても、ここらからラガール国もかなり本腰入れてるなあ。貯金が7500\$か。初期配置15で……。グレナディア国のほうもなかなかヤル気見せてるじゃん。よしよし。よし、とりあえず(立てた作戦通りで)よさそうだな。

そろそろ本気のラガール軍



まず港から駆逐艦を引っ張り出して、あとはいつものようにチャレンジャー、レイピア、補給車、リンクス、歩兵、ハリアーと。トーンード関係は、まだ空港を確保していないから運用できずと。

3ターンめの頃には船もすべて出し終えて、輸送機に歩兵、チャレンジャー、レイピア、補給車を積み込む。今回の輸送はかなりムリヤリなので、最初から撃墜覚悟(とはいってもちゃんと部隊を降ろしてからだけど)で行くつもりなのだ。

初期設定のデータ

	国名	プレイヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギリス	BG	20	42809	2	2	1
RED	ラガール国	コンピュータ	ソビエト	RY	100	7500	15	5	3
GREEN	グレナディア国	コンピュータ	西ドイツ	BG	100	1500	7	2	2
YELLOW	ウェルナルド国	コンピュータ	スウェーデン	RY	100	3000	6	4	3

2ターン。早くもラガール、グレナディア戦線崩壊の兆しが。別にグレナディアが押ししてるのならにも問題はないんだけど、押されて戦線が崩壊してるもんだから心配してしまう。「おっ、同志が頑張っているんじゃ、早く助けてやらねばならぬ」と思ったとたんに国がなくなったってんじゃ眼が点モノなので、「おいおい〜、なんとか耐えろよ、ほんとにな〜、耐えて燃えろのユッケジャンクッパはモランボンのレトルトだけどオレはあんまり好きじゃないんだよな〜」などとグレナディア国を励ましつつ、チャレンジャー軍団は南下を続ける。

3ターン。なんか笑っちゃうグリペン、ビゲン、ドラケントリオが飛来。でもこいつらも囲み取られて燃料切れで墜落。これでも武装バックを交換するなりしてくればそれなりに怖いのに、対空兵装のままチャレンジャーを攻撃したりするもんだから、ぜんっぜんダメージを与えられぬまま消え去ってしまう。まあこっちはそのほうが楽なんだけど。

それから、急にグレナディア国をプレイヤー扱いにならないだろうかと思って、わざわざ途中で一回セーブして、設定を見てみた。プレイヤーの欄にカーソルを合わせてスペー

スキーをカコカコとやったけどダメだった。そーだよなー、そんなことできっこないんだよなー、なにバカなこと実際に試してんだろオレ。あ、なんか急に恥ずかしくなってきたな、いやあ〜、まいったなあ……。

いやいや、そんなことでくじけてどうするんだ、続きをやらなければ。

6ターン。チャレンジャー軍団はウェルナルド首都手前にやってきた。貯金もほとんど使い果たした上に生産可能な都市のいくつかをわが軍に占拠され、ムリヤリ歩兵などを生産するウェルナルドの姿に涙しつつも、8ターンには首都を占領。全速力でラガール首都へと向かう。

そのころ、先発空輸部隊のほうはといえば、襲いかかるフォージャーをするりとかわし、ゲンフルの鼻先の空港に強行着陸。歩兵とチャレンジャーを吐き出した。が、あえなくゲンフルのSAMを食らって墜落。はなからその覚悟だったとはいえ、眼の前で落とされるのはやっぱりムカツクもんだ。

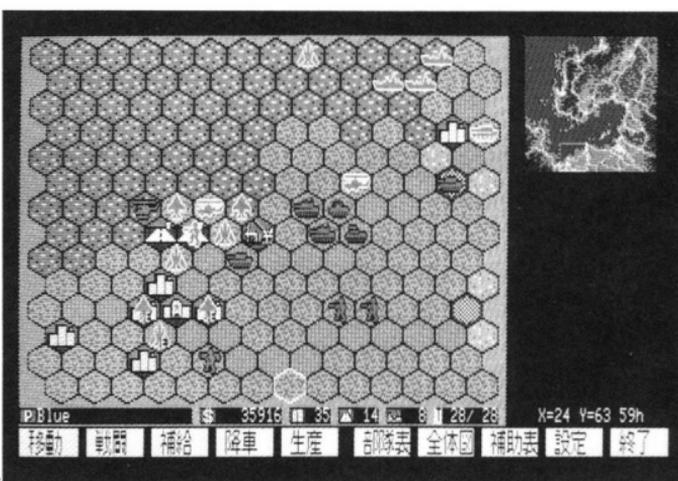
とりあえず空港をすぐに占領し、自国首都の空港にトーネードIDSを2部隊呼び出す。前線に空港が確保できちまえば、もうこっちのものだ。

苦勞したんだ、いや〜ほんとに

これが悪夢のような、元同盟国どうしの血みどろの戦い。海沿いにリンクスとハリアー、トーネードを飛ばし、燃料切れ覚悟でゴリゴリと押し込んだところ。

最後まで首都には歩兵がいたのだが、これはずしたらまたもう1回やり直しという状況で見事に全滅させたのはさすが精鋭、ブルー軍ならではの（その前に4回失敗してんだけど）。

しかしマルダーに発砲する前に、ラガール軍最後の駆逐艦を壊せばよかったんだよな。バカだよなあオレ。



10ターン。それまで「お前、そんなところの港を占領してどうすんだよ。ねえちょっと聴いてる!？」的な不思議行動を続行し続けていたグレナディア軍が巻き返してきた。一時はグレナディア首都目前まで迫ったラガール軍を逆にラガール首都近くまで押し返し始めたのだ。「よーしよーし、いーねいーねいーねー」とモミ手をかましつわが軍も負けじと必死の前進。橋を渡り、今度はチーフテンを有効に運用して、ついに、20ターンにレッド国占領!! と思ったら、グレナディア軍のマルダーがラガール首都にデンと居直り、びくともしない。とりあえずそのターンは「いや、しょうがない、もう1ターン待ってみようか」と珍しく待った。

いつもならそんなことはほしないんだけど、運の悪いときはそういうモンが重なって起こっちゃうもので、なんと、あろうことか私は同盟国であるこのグレネディア軍のマルダーに発砲したのだ。その瞬間、ピーッ、ピーッ、ピーッという音とともに、「グレナディア国との同盟は破棄されました」という表示がディスプレイに黒バック白文字で現われたかと思うと、強制的にブルーのターンが終わってしまった。今まで同盟破棄なんてことをやった

ことがなかった私は、「あら、ヤベエ……。でもまあいいか、次のターンでレッド占領すれば終わりだし〜」なんて調子でのん気に構えていた。

しかし23ターンめ。レッド首都を占領してもいっこうに現われないグラフィックやストーリー。考えること全国平均5分17秒。「ガン。そーか、同盟破棄しちゃったからグレナディアの首都も占領しなきゃならないのかあ!」と気がつく。残されたターンは6ターンだ。しょうがないのでいったんここでセーブをして、グレナディア首都攻略の作戦を練った。地上部隊が頑張ってもあと6ターンで首都前まで到達するのは不可能。そこで海沿いをリンクスで空輸することにした。燃料切れ覚悟でガッチリまわりを取り囲むハリアー、トーネード。

しかし、なかなか上手くいかないんだ、これが。なんだかんだでえ〜と、5回やり直してやっと制限ターン数ギリギリでクリア。いやはやまったくまいったまいった。

キャンペーン7 終了データ
28ターンで終了 都市36 空港14 港8

■こんどはグレナディアに発砲しないようにしよう

せっかく20ターンで占領できるところをじゃまされ、思わず発砲してしまったばかりにイタイ目をみた本文だったが、こっちのパターンではもうそんな過ちは犯さない(普通は同盟破棄なんてしないもんなんだけど)。今度はムリをして輸送機で空輸するのをやめて、ウェルナルドへの途中でふたてに別れることにしたのだ。これだと制限ターンギリギリかな〜なんて思っていたら、なかなかどうして、19ターンでクリアしちゃったのだ。原因はレベルの上がったレオバルド2だ。まー強いこと強いこと。敵はいないな。もう。最強だ。

もうひとつ。このシナリオは、後半の(セミファイナルだというのに)シナリオにはかき流せるマップなので、無理な(たとえば輸送機でゲンプルの鼻先の空港に着陸したり)作戦、行動を取らなくても制限ターン数内には終わってしまうぞ。でん、と腰を落ち着けて、ラストシナリオへ景気をつけるためにも、チョチョイのチョイっとクリアーしちゃおう。

5ターンは確実に残してクリアーできるから、このシナリオをプレイする段階で48部隊作っていなかったりしたときは、そいつらのいい経験値稼ぎになるシナリオだ。

キャンペーン8

制限ターン数

60ターン

□初期配置

■BLUE

■RED	MiG-31×1 T-80×7 補給車×1	Su-27×1 T-72×1 空母×1	Su-24×1 M1973×4 駆逐艦×3 M109×1	ホッカム×1 SA-6×2
■GREEN	レオバルド2×1	ヤグアル2×1		

■YELLOW	MiG-29×1 T-80×2	MiG-27×1 T-64×3	Su-25×1 M1973×3	ハボック×1
---------	--------------------	--------------------	--------------------	--------

□継続部隊

トーネードADV×2 輸送機×3 チーフテン×3 歩兵×2	トーネードIDS×2 リンクス×3 RCM748レイピア×5 ヘリ空母×1	ハリアー×4 チャレンジャー×12 補給車×4 駆逐艦×2
--	--	--

□繰り越し軍事費

35916\$

1998年7月30日。遅れていた後続部隊との合流を果たし、“ラックフィールド”作戦は開始された。

わが軍の行く手に立ちふさがったウェルナルド軍を、1998年10月9日早朝に突破。そのまま南下してラガール国の主要都市ソータを

占領し、この作戦は成功に終わった。

かくして、ラガール連邦国首都“ストーンリバー”への道は開かれた。しかし、ラガールの同盟国であるドナー帝国の援軍が到着しつつあるという情報も入っている。最後の戦いが激戦となるのは間違いのないであろう。

長い長い夜が明け、そこには……

やっときたよね最終面!!

ああ、やっとここまでこぎつけたのだ。これで最後かと思うとなにやら名残惜しいやら悲しいやら、一種異様な感情(愛情!?)がついつい芽生えてしまいがちだが(そんなこたあねえよ、まったくない。断言)、その想いを断ち切って、最終目標であるラガール連邦国首都“ストーンリバー”へ攻め込もう!

よーし、そんなじゃあマップを早速偵察だ。わが軍の最新型偵察衛星、前型のクルッチョシリーズにさらに改造を加えたクルッチョラー-2号を使用するのだ。うーむ、すごいっ!

調べてみてすぐ分かったのは、さすが真の、誠の首都だけあって、いきなりの初期配置24部隊はすべてレベルB、貯金が20000\$、都市収入100で16コ!! もうひしひしと「キサマラ、イカシテハカエサンケンネ」というシステムソフトの、いやラガール国の決意がバチバチと伝わってきた。

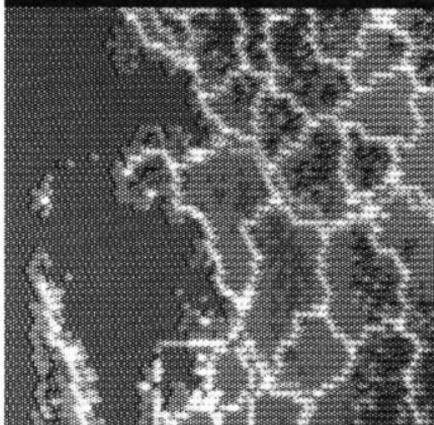
よーし、その気なんだなこのヤロー。今度はグレナディア軍だって同方向から攻めることができるんだぜ (!!)。ちょっと待てよ、シナリオ7でグレナディアとの同盟は破棄しちゃったから、もしかしてキャンペーン8じ

や敵なのか!? おそろおそろ調べてみると、
 ガーン!! やっぱり敵だあ、NO! ジーザス
 っ!! な〜んちゅうのはウソで、ほんととはち
 ゃんと同盟を組んでいるんです。ヘッヘー、
 ハッハー。まあニワトリは3ポ歩くと覚えて
 たことみんな忘れるっていうし、なにはとも
 あれよかったよかった。思わず傍らにいた軍
 師、松永うんたらが「殿の人徳にござります
 」と口走ったほどよかったよかった。「なか
 なかのキレ者でござる」、そーかそーか(信長
 の野望・戦国群雄伝やってない人は、さっぱり
 分かんないね。すまんすまん)。

そんじゃ今回の作戦。わが軍はマップ中央
 以西をカバーし、全軍南下。グレナディア軍
 がドラール軍を押さえられない場合は、チャレ
 ンジャーを3〜4部隊を差し向ける。

それから、制限ターン数が「60ターン」なの
 はなにかウラがあるからだ(そんなのはウラ
 でもなんでもなくて貯金があるから壊しても
 キリがない、それで時間がかかる、ぐらいな
 ことなんだけど)せっかくダメージを与えても
 新品と取って代わられたらクヤシイし、ラチ
 もあかん。今回はいつにも増していかに自軍
 の損害を押さえて相手にダメージを与えるか。

とにもかくにも、考えねばならん



そして、ダメージを受けた部隊とそうじゃな
 い部隊とのローテーションを、どれだけなめ
 らかに回転させることができるか。

今回はこのふたつのことに十分注意してプ
 レイを試みたい(でも実際はユニットがいか
 くつ補給されるか、なんてことはそのとき
 になってみないと分からないから、なかなかス
 ムースにローテーションを組ませるってのは
 難しいんだけどさ。そこをなんとか上手くや
 ってみてちょうだいな)。

初期設定のデータ

	国名	プレイ ヤー	生産	同盟	収入	\$	都市	空港	港
BLUE	—	人間	イギ リス	BG	50	35916	2	2	2
RED	ラガ ール 国	コンピ ュータ	ソビ エト	RY	100	20000	16	5	3
GREEN	グレナ ディア 国	コンピ ュータ	西ド イツ	BG	100	3000	3	0	0
YELLOW	ドラ ー帝 国	コンピ ュータ	東ド イツ	RY	100	2000	11	4	0

最終目標は“ストーンリバー”!!

とりあえずわが軍としては、一刻も早く自国首都の南にある空港(すぐ手前と、ちょっと南下したところにある)を確保しなければ。2ターンめに輸送機を引っ張り出してチャレンジャーと歩兵、レイビア2部隊を南の空港へ空輸。ドラー軍のMiG-29が心配だったんだけど、ドラー軍は全軍上げての総決算、わっせわっせとわか同盟国、グレナディアに進軍していたのでまあ心配はないだろう。

それより問題なのはラガール軍のMiG-31を筆頭にしてSu-27、Su-24のほうなのだ。はっきりいってレベルがBということはほとんどわが軍と変わらないから、今まで面白いように爆撃で破壊していたのとそっくり同じことをラガール軍にやられると思って間違いない。それもヤツラは極めて早い時期からスッ飛んでくるから、南下を急ぐ地上部隊が被害を被ってしまうのだ。

実際にやられたのは(しかしこれはそのつもりだったんだけど)空港に部隊を降ろした後の輸送機。これがMiG-31のAAM2でやられてしまう。結局輸送機はこの後使うことはナシと見て、続けて2機も部隊を降車した後エサとして壊してもらおう。あいた部隊(本シナ

リオ開始時の部隊数は44部隊だったから、7部隊分を新しく作ることにする。新製造のうち最も多いのがレイビア。これはこのシナリオが今までと違って、ラガール国が20000\$も貯金を持っているから、「初期配置の航空機がやられてしまうとその後は航空機をあまり造らない」というパターンみたいなことが通用しないだろうから。以上の理由でレイビアを3部隊。

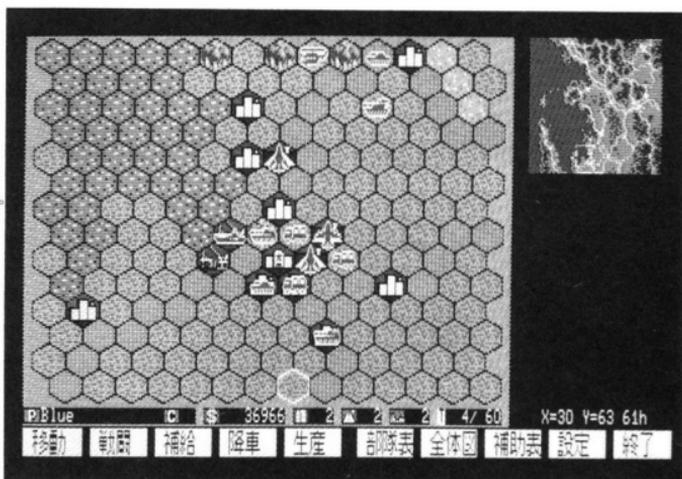
航空機が頻繁に襲ってくるということはそれだけ確実に前線に被害が出る、ということだから、ここはやっぱりなんだかんだいってもチャレンジャー。コイツは2部隊。

あとは、輸送機に乗せて運んだらストックに歩兵がいなくなっているのに気がついて、歩兵を2部隊。こいつらがいなきゃ空港も何も占領できないからなあ。気づいてよかった。2部隊のまんまじゃ危ないところだった。

ラガール軍は、予想どおり航空機をたくさん作ったか? ……答え。そのとおり、もうSu-24がオニのように襲いかかってきちゃったんだなこれが。で、地上部隊に爆撃させじとハリヤーとかが飛んでいって、まあ約半分ぐらいは叩き落とすとしよう。だいたい同時

■とにかく 考えよう

とにかく考えろなんて書くのはいいけど、ちょっと前のページでは「な〜んも考えなくていいけんね〜」などと書いてるんだよなオレ。いったいどっちなんだ? と首をかしげる人はまさかないと思うけど、なんにも考えなくていいといってもやっぱり考えなくちゃいけないのだよ、何事も。悩め悩め若人たちよ。



攻撃の判定になるから、こっちも2、3機やられるよね。これだけならあと1部隊のハリアー、もしくはトーネードでカタはつきし、1回の戦闘での“勝ち”なんだろうけど、今回は違う。Su-24を相手にしてちょっとイタイかな？ というところにAAM2が飛んで来たり、Su-27やMiG-29あたりが踊り込んでくるのだ。これをやられちゃうと結局航空機はいったんユニット補給をするために戻らなくちゃならないし、始末しきれなかった（あるいは怖くて近寄れなかった）Su-24の爆撃で地上兵器は減ってしまうのだ。これが続くようなら、その国は“負け”してしまうんだな。今までの敵国と立場が逆転したと考えればわかると思う。

この状態を打開するにはなにが必要なのかというと、それは基本中の基本である「部隊の行動後の状況を行動する前に把握する」ことにつきるのだ。この部隊をここに動かすとして、その次にはどの部隊をどう動かすか。ZOCはどうなってるか。まわりにいる敵部隊はどこにいるのか。という計画的な、いってみれば詰め将棋みたいなモンなんだけど、2手先3手先、ずーっと先まで戦況が見通せる

か、ということなのだ。な～んつつてるオレ自身だって完璧にはやれないけどね。でもそれを意識してゲームをプレイすれば、クリアしたときに結構疲れるはずだ。どうせプレイするんなら思いっきり疲れるくらい考えてみちゃあどうぞんしょ、ということなのだ、つまり。

だから、このシナリオについてはあんまり攻略法みたいのは書かない（だからといって、他は書いていたのかといわれると困るんだけど）。じっくり考えてから行動すれば、簡単に勝てるはずだ。相手はしょせんコンピュータなんだしね。先読みの訓練に一番いいのは人と人でプレイすること。とにかく人間対人間ならどんなマップでもすっごく面白くなる。

あ、でも最後にやっぱりひとつだけ。ドラー軍をドラー国首都の西の山脈でツッているうちに、グレナディア軍がなんとかしてくれちゃうんだよーん。

と、いうことでキャンペーンシナリオの解説みたいなプレイみたいなのは終わりだっ！

キャンペーン 8	終了データ
41ターンで終了	25 12 5

■コンピューターが相手なら、難易度は全部☆だ！

な～んつつてスゲエ偉そうなコトいっても、しょせんはあっしもそのコンピューター相手に制限ターンギリギリまでねばられたり、大して早くクリアもしてないんだけどねー。

でもこれはホントだ。大戦略シリーズ（大戦略Ⅲは、人間対人間だとブラインドの意味がなくなるので除外）は、絶対に人間どうしてプレイしなきゃせんっせん面白くないよほんとに。人間が相手なら難易度はどんなマップ、どんなシナリオでも☆☆☆☆☆!! そりゃあね、赤ちゃんとかが相手なら、そうともいえないかもしれないけど。

まあ、この8つあるキャンペーンシナリオの中では一番難しいんだろうなあ。ラガール国が貯金にモノいわせてガンガン攻めてくるから。ドラー帝国もなかなかねばるし。あ、そうだ、このシナリオで初めて（といってもシナリオ7でもその機会はあったんだけど）同盟国の都市や補給車から補給を受けた（というかムリヤリ受けた）んだ。

このシナリオをクリアするとどうなるのかは、自分でクリアして、自分の目で確かめるのだ。いいですね!?

第6章

コマンダーの 資質を試す 20ミッションズ

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』には
キャンペーンシナリオ用の8枚のマップ以外に
従来と同じタイプのマップが20枚用意されている

キャンペーンゲームを終了し
なおかつこれらの20枚のマップを制覇した者こそ
真のコマンダーと呼ぶに相応しい



従来どおりのマップモードもちゃんと装備されているのだ!!

大戦略を語るなら、やっぱりマップモードだ!

『キャンペーン版大戦略II』には、20種類のマップが用意されている。キャンペーン以外のゲームを遊ぶ場合は、このマップの中から好きなものを読み込んでプレイするわけだ。このマップの中には、単純な構成の2ヵ国戦から、複雑な地形の4ヵ国戦までいろいろなものがあるから、初心者から上級者まで幅広く楽しむことができるぞ。次のページからはこの20種類のマップについて、難易度や攻略法など詳しくを説明しているから、自分に合うマップを選ぶことができるぞ。

それでは、そのマップ攻略ページについて、ちょこっと説明してみよう。まず、左側のページにはマップのタイトルと全体図が表示されている。ここをよく見て、いろいろと戦略を巡らせるといいだろう。そして右側のページに表示してある☆の数は、その国の難易度

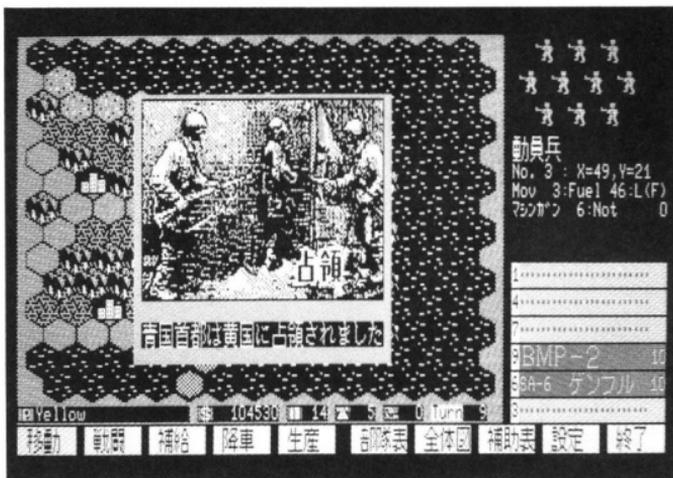
を表わしている。つまり、1枚のマップでも担当する国によってかなり難易度が違うわけだ。☆の数が多いほど勝つことが難しい国なので、大戦略エキスパートならうんと☆が多い国でプレイしてくれ。

好みのマップを見つけたら、次に初期設定の変更をしなければならない。初期設定について詳しいことは、本書の11ページに載せてあるから、よく読んでみてほしい。ここでは、11ページで説明しなかった初期設定の有効な変更のしかたなんかを説明するぞ。

まず国名。英数字カタカナを15文字まで。自分の気に入ったものを好き勝手に付けてやるのだ。よく、“Blue”や“Red”なんて名前前でプレイしている人がいるが、たまには変な名前を付けてやるのをオススメする。“美少年連隊”とか“新生大日本帝国軍”なんて、ちょっと

■ 決定的勝利の瞬間 ワレ首都占領シタリ

長い戦いが終わった瞬間。自軍の歩兵が敵首都を完全制圧したのだ。この瞬間、今までの戦いが走馬燈のように流れる。いやしかし、この場面を見るためにどれほど苦勞したことか。生活は崩壊し、付き合いが悪くなり友人関係は崩れ、仕事もロクに手を付けられなかったあの日々。フッ、今では何もかも懐かしい。しかし喜んでばかりはいられない。次なるマップが呼んでいるではないか。ああ、まってね。ボクはすぐそこに行くよーん。



ワクワクするでしょ。しないか。国名はいつたん決定してゲームを初めてしまうと、変更することはできないから、注意するように。

次にプレイヤーだ。この設定は、ゲーム中にいつでも変更可能なのだ。だからコンピュータにどうしても勝ちたい人は、コンピュータ担当国をプレイヤー担当に変更して、補給車ばかり作る、なんてズルができるのだ。敵国でメチャメチャなインチキ作戦をした後は、コンピュータ担当に戻しておこう。次のターン、コンピュータは文句のひとつもいわないで一生懸命作戦を考るぞ。でも、こんなことして勝っても気持ちいいもんじゃないな。また数人でゲームをプレイしているとき、用事があってどうしてもひとり抜ける、なんて場合には、その国をコンピュータ担当に変更してやればいっただろう。

生産タイプは、41ページからの生産タイプ解説を読んで、自分に合ったものを選ぼう。気に入った国がなければ、オリジナルの生産タイプを編集しちやえばいいのだ。ここでアドバイス。大戦略を始めたばかりのビギナーなら、敵国の生産タイプに中国を選んでみよう。大戦略のルールを覚えながら、同時に勝つ楽しみも教えてくれるはずだ。

同盟にも必殺技がある。まず基本的に、コンピュータは、同盟国を絶対に攻撃してこない。だから、同盟国の首都の隣に自軍の歩兵をそっと持っていき、共同で敵国を倒したらすぐ同盟国を占領することもできるのだ。こんな作戦を執行しても、コンピュータは決して文句をいわない。ホントいいやつだな、コンピュータってヤツは。

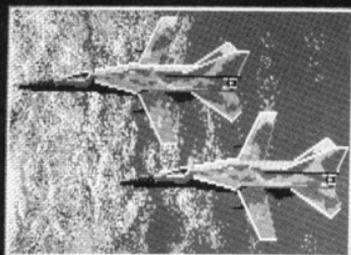
収入率は0から100までの範囲で決められる。通常は50だ。ビギナーならコンピュータの倍の数値にしてやれば、かなり有利なゲーム展開になるはず。ちなみに、キャンペーンゲームではマップをクリアするごとにこの条件が厳しくなっていく。後半は自軍が30で敵国が100、なんて数値になるのだ。

最後に予算だ。これは説明するまでもないだろう。ログイン編集部のステルス松本はこの数字を最大の100000\$にして、高価な兵器を生産しまくっている。しかもみんな燃料が切れたら使い捨てだ。イーグルなんか、何十機も墜落させてるのだ。しかも、それでもコンピュータには勝てないらしい……。

通常マップモードのアドバイスはこれで終わりだ。それでは、マップ攻略ページを君の大戦略ワールドにしっかり活用してくれ！

■ 栄光の エンディング

敵の首都を占領するか、敵部隊を全滅させると、このエンディングシーンになる。2機編隊のF-111がなんとも勇ましい。ここでは、どの国が何ターンで占領されたか、という戦闘結果が表示されるのだ。また、いかしたミュージックが流れながら、開発スタッフのクレジットも表示されるから、今までの戦いなど思い浮かべながら、ほくそえんでほしい。



[キャンペーン版大戦略II 戦闘結果]
青国… 9ターンに首都占領により降伏
赤国… 不参加
緑国… 不参加
黄国… 9ターン現在残存

○キャンペーン版大戦略II
for PC-8801

制作スタッフ

System Design

No.1

Island Campaign

アイランド キャンペーン

基本解説 え〜、毎度お馴染みの……

BLUE国

もう大戦略になくってはならないとまでいわれている(そういっているのは私だけではないはずだ。たぶん)、この『アイランドキャンペーン』。

とにもかくにも、このマップからすべてが始まる、ということなのだ。「もーオレはず〜っと大戦略とつき合っただけから、いまさらアイランドキャンペーンなんてやってられっかよ、ケッ」などという輩は神様が許さないのだ。いや、神様が許したとしてもシステムソフトのスタッフが許すわけがないのだ。いいね?

まずマップを一目見てすぐに分かるのは、ブルー国とレッド国のちょうど真ん中のあたりにある一大都市群を巡って血みどろの戦いが繰り広げられそうだとということ。それから、

その戦いに勝った国が勝者になる、ということだな。つきつめていえばこれだけしかない。

そして、このマップをブルー軍でプレイする場合はなにも考えることなくズンズン戦車を前進させて、歩兵でドンドコ都市空港を占領して、航空機でときどき前線に爆撃すればOK。ほんとにな〜んにも考えることはないのだ。なにせこれは大戦略シリーズの永遠の「入門用」マップなのだ。深刻に考えることはないのだ。ほんとなのだ。

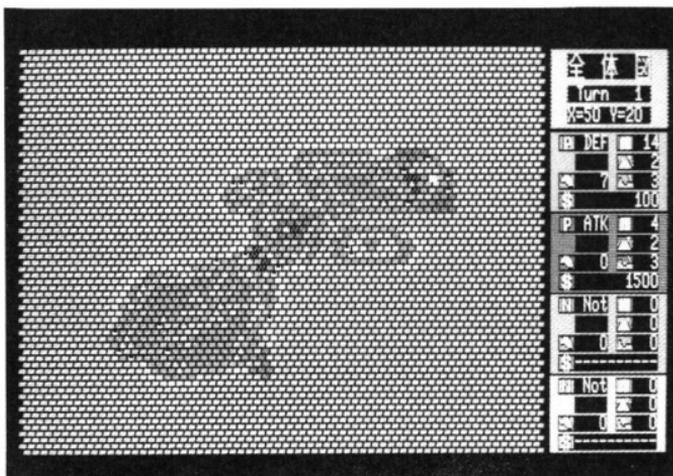
作戦の第一段階はX=29、Y=32のあたりのくびれた部分をスムーズに通過すること。

第2段階はレッド国から伸びる3本の道路のうち、真ん中の道路の手前までを確保すること(つまり、レッド軍を真ん中の大きな島に入れないということだ)。

■まさに永遠のマップだな

戦いの場はマップの中央部。その東と北にある島を確保できるか!?

すべてはそれにつきるのだ……。



第3段階はそこから東と北にある小さな島(とくに東の島)を確保すること。

そして第4段階は、レッド国首都の占領だ。このなかでとくに重要なのは第2段階で、ここで失敗すると東と北の島へ展開する(戦力をさく)ことが苦しくなってしまうのだ。実際ブルー軍がこの橋のたもとに着くより早くレッド軍が渡ってくるのだが、とにかく最初は敵にかまわず橋のたもとまで行って、橋を封鎖すること。後続部隊を断ち切ってしまうばこっちのものなのだ。ガンバレ!!

RED国

はっきりいってこのマップはレッド国でプレイしたほうが面白いのだ。生産パターンはべつにソビエトでなくてもかまわない。自分の一番好きなパターンでプレイしよう。「オレはちょっとそんじょそらのダイセンリヤカーじゃねえよ」というハナタカダカな人は生産タイプを中国とかワルシャワあたりでやってみよう。

レッド国はブルー国に比べて初期設定での

圧倒的な差があるので、お金と相談しつつその場その場で的確に戦況に合った兵器を生産し、前線へ送り出すことが重要なのだ。値段の張る兵器はそれなりにやってくれるが数多く作れないし、かといって安物ばかりでは戦えない。作戦参謀の腕の見せどころだ。

レッド軍の作戦はブルー軍のまったく逆なのだ。いかにして素早く真中の橋を渡ってブルー軍を奥(南)に足止めさせるか。東と北の島を確保できるか、ということだ。

設定を変更しないでレッド国をプレイするのなら、最初はBRDM-2やT-72、ゲンフルあたりを生産することになるだろう。都市の数が増えて収入が多くなってきたら、T-80、M1973を作るか作らないかは個人の趣味だけど、キャンペーンシナリオじゃないからそんなに活躍してくれないだろう。その分戦車や対空兵器を作ったほうがいいような気がする。

それにしても、このアイランドキャンペーン。名作マップといっても過言ではないだろうな。入門用としてでも、いくらか慣れた人でも変わりなく楽しめるんだから。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	14	2	3	X=13 Y=46	☆
RED	4	2	3	X=50 Y=20	☆☆
GREEN	—	—	—	—	—
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	32	6	4	—	—

No.2

At the Orient

アット ジ オリент

基本解説 キーは航空機だ

BLUE国

マップの南東に首都を構えるブルー国としては、初めにレッド国のある北へ行くかグリーン国のある西に行くか迷うところだ。

グリーン国方面には深い河(細い海?)が通っていて進撃のルートが限定される。レッド国方面には河が入り組んでいてこちらもなかなか進撃しにくい。

しかしこれは地上部隊に関係することで、お空をスイスイ飛びまわる航空機には地形なんてぜんぜん関係ナイんだもんね。そう、このマップは航空機の運用がメインになっているのだ。『アイランドキャンペーン』で戦車なんかの感触を覚えさせ、この『アット・ジ・オリент』では航空機の運用を覚えさせよう

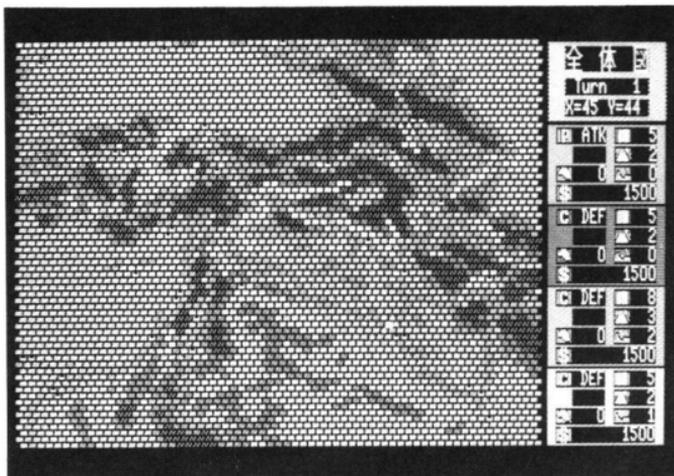
というこのシステムソフトの憎いまでの心配りがうかがわれる(ほんとかな?)。

ブルー国の戦線は、北はレッド国首都の東南のちょっとした岬みたいなところにあるトーチカ、空港、都市ふたつのところへ流れる河のライン。西は砂漠の中央よりやや西寄り、といったところか。ちょっと北方面を欲張って書いたけど、このラインまでを確保できればレッド国攻略も簡単になるから、ぜひガンバってほしいところだぞ。グリーン国に攻め込むのはレッド国を攻略してからだ。2正面(場合によってはイエロー国も絡んで、3正面になるかも)のままグリーンを攻め落とすのはちょっと、かなり難しいからね(グリーン国の生産タイプはなんとあの西ドイツなのだ)。

■舞台は 中東だ

同盟コマンドをいじくって西側2大強力生産パターンVS東側の代表生産パターンとの戦いにしても面白いかも。もちろんプレイヤーは東側だ。

どの国をプレイするにしてもどの方向に戦力を差し向けるか迷うところ(迷わずイエローを攻めればいいんだけど)。そういう意味ではブルー国がいちばんツライかな。



RED国

レッド国がまず最初にすべきことは、ブルー国のところで書いた、岬みたいなところに流れる河を越えて、マップ中央より南に戦線を築くことだ。しかしこれはブルー国へ進軍するためじゃなくて、あくまでもブルー軍の進撃を食い止めるだけのものなのだ。地形を上手く利用して、無理に頑張らずに引くときは引いても構わないからできるだけ損害を出さないようにしよう。

その間にイエロー国を攻め落としてしまうのだ。イエロー国の生産タイプはワルシャワだし、西の半島(実際のトルコのあるところ)の北側の道路1本で進撃しても大丈夫。

イエロー国を占領したら、いよいよ南の戦線を下げて、ブルー国を占領しよう。そうなってしまえばグリーン国落としても楽勝だ。

GREEN国

グリーン国はこの4国中で一番簡単なんじゃないかな。「ボクは初心者なんですケド」という人はグリーン国でプレイしてみよう。

まず西の海沿いに北上しながら都市、空港

を占領していったら、イエロー国を攻め落とす。西ドイツの生産タイプをもってすればワルシャワなんぞイチコロだぞ。

ブルー国方面へはイエロー国を占領してから攻め込んでもいいし、先にレッド国に行ってからでもいい。ブルー国方面のラインか持ちこたえそうならイエロー国占領に使った戦力をそのままレッド国に向けて、先にレッド国を占領してしまおう。ヤバそうならその戦力をブルー国に向ければいい。簡単だね。

YELLOW国

イエロー国は生産パターンが4国中最弱のワルシャワなので、最初からグリーン国を相手にしようなどと考えるはいけない。まずはレッド国だ。グリーン国は半島のつけ根から少し南で防戦しつつ、その間にレッド国を攻略してしまうのだ。戦力が整ってきたら、グリーンに攻め込もう。素早く侵攻しないと北と中央のブルー軍との戦線が崩れてくるので注意。イエロー国でプレイする場合はレッド国と同盟を組んでもいいかも。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	5	2	0	X=45 Y=44	☆☆☆☆
RED	5	2	0	X=47 Y=13	☆☆
GREEN	8	3	2	X=4 Y=53	☆
YELLOW	5	2	1	X=13 Y=18	☆☆
中立	47	21	8	—	—

No.3

SUPER BATTLE

スーパー バトル

基本解説 進む方向を見極める!!

BLUE国

基本的にはイエロー、グリーン、レッドの順で攻め落とすことになるかな。ブルー軍の利点は、1度に1国ずつ相手にしていけばよいという、1本化された戦略にあるよね。

ブルー軍のすべては、いかに素早くイエロー国を占領できるかだ。とりあえず何も考えず河を越えてしまえ! とくにブルー国の空港はイエロー軍の対空ミサイル射程内なので、もたもたしていると航空兵器を生産するそばから撃ち落とされる、なんてことになる。

イエロー国の都市を1~2コ占領してしまえばもう勝ったも同然、グリーン軍がマップ右端を攻め上ってくる前になんとかここにある空港を取っておきたい。ここを確保しておけば後々役に立つこと間違いなし。余裕があ

るのなら輸送機でバンバン部隊を送り込もう。

イエロー国を攻略したらマップ上部左にある中立及びレッド国の都市を確実に押さえておこう。グリーンに侵攻するのはしっかりと軍備を整えてからのほうがよさそう。その後すぐにレッド軍を相手にしなければならぬから、グリーン軍で力つきないためにも、ね。

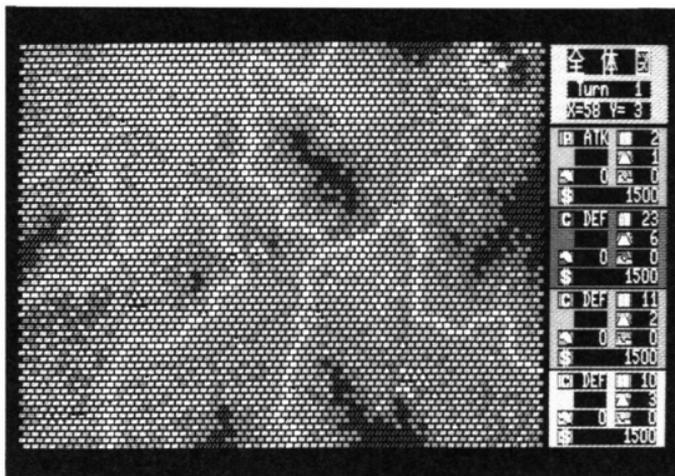
そうなってしまえばグリーン国も簡単に落とせるし、レッド軍に対してグッと有利になれる。まさに一石二鳥。

もうひとつ、イエロー国占領後にグリーンに対しては防戦してマップ上部を迂回し、先にレッド国を落すのもテ。グリーン軍が予想外に手強かったり、イエロー国に手間取った場合などはこっちをおすすめしちゃうぞ。

■左上の都市群を押さえろ!

マップ左上にはレッド国の都市と中立都市が密集している。ブルー国にとってはイエロー国占領後の貴重な収入源となるし、レッド国も勝利を確実なものにするためになんとか押さえておきたい。イエロー国はなんとしてでも、絶対に、確保したいところだ。とくにレッド国がここを押さえてしまったらちょっとほかの3国は勝ち目がなだらう。

このシナリオのポイントは左上の一大都市群のゆくとグリーン国のふんばりにあるといえる。



RED国

何も考えることなし!! この強大な国力でもってグリグリ他国を蹂躪しようじゃないか。

レッド軍の当面の目標は「グリーン軍をブッ潰す」ことだ。グリーン国との間には2本の河が流れてるけど、この河の間に広がる地域をすべて掌握すること。絶対に。2本めの河の向こう岸までは距離的にいってグリーン軍に取られてしまうのはしかたがないとして、これだけは必ずやること。約束だ。そうしておけばちょっと軍備を整えるだけで簡単に河向こうに進出することが可能になるぞ。

航空攻撃なんかは長射程のSAMで排除していけば何も恐れることはないし、早いうちから攻撃機を作るのもよし。それから忘れちゃいけないのがマップ北西の都市群で、ここには輸送機で部隊を運んで確保してしまおう。これをやるだけの資金はすぐできるからね。

GREEN国

グリーン軍は結構ツライぞ。レッド国とイエロー国の板挟み状態をどうやって脱するのか!? とりあえずレッド国方面は山岳地帯に

なっているおかげで進撃してくる場所が決まっているから、河のこちら側の都市に立てこもり防戦しつつマップ中央都市を占領しよう。

イエロー国へはブルー軍と挟撃する形になるので意外と楽。しっかりとレッド軍の攻撃を持ちこたえて力を蓄えておけば楽勝だ。

レッド国へ攻め込むのはイエロー国とブルー国を占領してから。イエロー国を落とすまでレッド軍を押さええることができたのなら、ブルー国もすぐに落とせるはずだ。

YELLOW国

ブルー国を落せなかったら滅びるぞ! すぐに滅亡するぞ。本当だぞ。グリーン軍、レッド軍とやり合おうなんてのはブルー国を手に入れてからのお話。まずヘリをフル稼働してマップ中央部や左上部の都市群を占領しよう。とにかく敏速に行動してグリーンやレッド軍が攻め込んでくる前に戦力を固めるのだ。

考えようによっては4国中最もキビシイといえるので、その時点での最重要点を把握しつつ臨機応変敏速確実に行動しよう。

己の腕に自信がある人は一度やってみよう。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	2	1	0	X=58 Y=3	☆☆☆
RED	23	6	0	X=4 Y=58	☆
GREEN	11	2	0	X=48 Y=52	☆☆
YELLOW	10	3	0	X=52 Y=8	☆☆☆
中立	43	11	0	—	—

No.4

CENTRAL ISLAND

セントラル アイランド

基本解説 遠すぎた橋を目指せ!!

BLUE国

ちょっと見た感じからするとまずグリーン国を攻めるのが先、と考えてしまいそうだよな。だがちょっと待て。グリーン国との間にある島に目をやると互いの土地を結ぶ橋はひとつも見あたらない。つまりグリーン国を最短距離で攻めるにはヘリコプターや輸送機に頼らざるをえないわけだ。ヘリコプターはともかく最初から輸送機を作る余裕は普通ないよね。そこでレッド国のほうを見てみよう。こちらは陸続きで、道路も通じている。先に攻めるならこっちだ。だが、見てのとおり国力に差がありすぎる。まず対抗できるだけの力を蓄えなければならないぞ! そのために占領すべき都市はマップ東端とその北側の半島にある。半島はグリーン国を陸路から攻め

る際の重要な足掛りにもなるのでぜひ確保するべきだ。

グリーン国の攻撃は橋の周辺で受け止め、島越しのヘリボーンに注意しつつレッド国を攻略する。これが成功すればグリーン国を落すのもたやすいだろう。

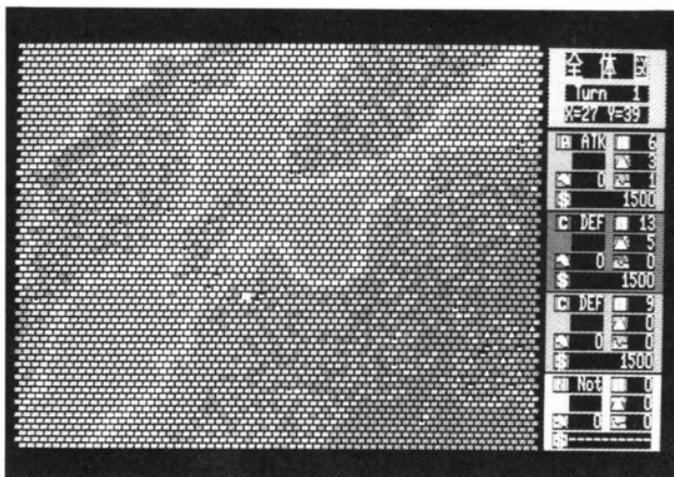
RED国

最初から国力は大きいので積極的にいこう。第1目標は当然ブルー国だ。しかしグリーン国に力をつけさせても後がやっかいだ。ではどうするか? ブルー国同様に橋の周辺を確保しておく必要がある。半島まで渡れとまではいわないがグリーン国の侵攻を阻めるようにしておこう。そしてマップ東方の都市群を押さえてブルー国をひねりつぶすのだ! そ

■橋への競争 なのだ!

このマップでは大陸と半島、そしてグリーン国とを結ぶ2本の橋がなんといっても最重要目標だ!! どの国が一番乗りをするかで戦いの様相は大きく変わることだろう。とくにブルー国は他国に先を越された場合非常に苦しい立場に置かれ、まず勝つことは出来なくなってしまおうぞ。グリーン国も大陸へ攻め込むためにはここを通らなければならないし、レッド国も同様だ。

「遠すぎた橋」にならないように迅速に行動せよ!



してその後グリーン国を目指す。ここまできていけば資金にも余裕が出てくるだろうから、輸送機もバンバン生産できるってもんだ。空と陸から3次元立体エアボーン攻撃で一気に勝負を着けてしまえ!!

もし首尾よく半島まで進むことができたなら、グリーン国を先に攻めるのもテだ。ブルー国に対しては防衛戦を行ない、半島を通じて続々と部隊を送り込んでいくのだ。そうしてグリーン国を落してしまえばブルー国の南北からこれまた3次元立体エアボーン攻撃でケリを着けることができるぞ。

ブルー、グリーン、どちらから先に攻めるにしてもマップ右方の都市は取っておかないと勝利はおぼつかないぞ。

GREEN国

とにもかくにも大陸へ渡ってしまわなければならない。それがまず何よりの目標とされ

るべきだ。そのためには速やかに半島と橋を占領してしまわねばなるまい。ここをシッカリと取っておかないとかなりキビシイことになるのは確実だ。グリーン国にとってはレッド国がブルー国に手間取ってくれているほうが都合がいいのでブルー国は攻めずにレッド国の隙をうかがって大陸の右端の都市群を狙おう。このとき地上からの侵攻と同時に半島からヘリボーンを仕掛けるのもイイ方法だぞ。

大陸にしっかりした足掛りができているならブルー国を先に落とすという作戦も考えられる。こちらの場合には同時に中央を中継してヘリボーンを行なおう。ブルー国を先に落とせばレッド国を攻めるのはより簡単になるので、輸送機で部隊を送り旧ブルー国と橋の2方向から攻撃しよう。

半島の占領にグリーン国の生死がかかっている。それを肝に銘じておくべし!!

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	6	3	1	X=27 Y=39	☆☆
RED	13	5	0	X=59 Y=49	☆
GREEN	9	0	0	X=8 Y=24	☆
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	29	15	5	—	—

No.5

Walking Shadow

ウォーキング シャドウ

基本解説 広く、浅く、そして集中せよ

BLUE国

マップを見ると、4つの土地が5つの橋によってつながっているね。ブルー国としてはレッド国にこの中のどの橋も渡らせてはならない。とはいっても距離的な問題もあることだし、北の土地とレッド国の土地とを結ぶ橋は渡られてしまってもしかたあるまい。だが、中央にかかっているレッド国とブルー国を直接結ぶ巨大な橋、ここを渡られてはイカンぞ。渡られてしまっても反撃して取り返せ！ とにかく最初のうちは北と南の土地を広く範囲に押さえていってより多くの都市、飛行場を占領しなければならないぞ。そのためにはまずそれぞれの橋まで進出してレッド国の部隊を向こう側へ閉じ込めてしまわなければならない。真っ先にヘリコプターなどで各橋まで部

隊を送り敵部隊を食い止めておこう。その間に都市を占領して行くのだ!!

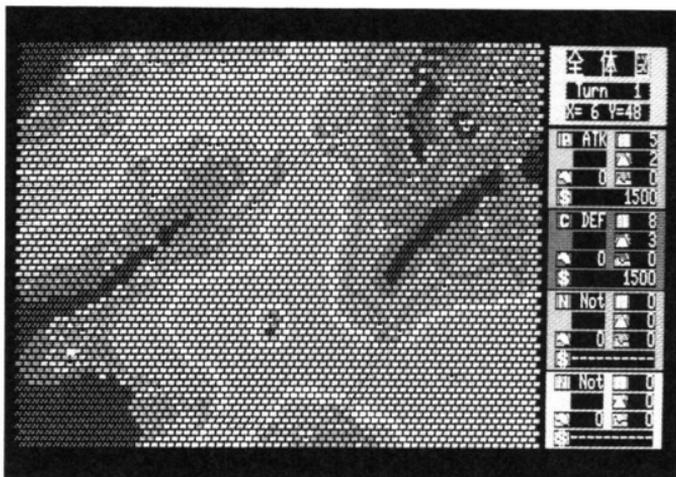
しっかりと都市を押さえたら攻撃の準備だ。まずどの方向から侵攻するか決定しなければならぬ。北方、南方、そして中央と3方向から同時に攻め込めれば問題はないがそれほど余裕はないだろうと思う。そうすると1方向か2方向となるがなるべくなら主攻勢とその補助、支援攻勢の2方向がいいだろう。まず距離的にも中央から攻めがちだが、逆に中央は副として北方か南方を主攻軸とするとよいかもしれない。

北方と中央の組み合わせならば両方ともレッド国への距離も近くヘリコプターや航空機などで互いを支援することも容易にできる。ただし相手側の反撃も集中するので気を配

■橋を渡らせるな!

橋、中でも中央の大きな橋は両国にとって互いに渡ってしまわれると非常に苦しくなるので堅固に守っておかねばならない。

橋を守るには間接射撃兵器が大変有効だ。とくに地上部隊は橋を一行に渡ってこなければならぬからロケット砲やカノン砲の格好の目標となってしまうだろう。これを打ち破るには航空ユニットによる攻撃ぐらいいかないので、恐ろしく苦勞することになるぞ!



入れる必要がありだ!!

中央と南方の組み合わせせなら南方からの攻撃のタイミングが問題だ。中央からある程度敵部隊を渡らせて戦力を引きつけておけば意外と順調に南方から敵地へ食い込めるだろう。

南北から攻め込む場合もやはり中央に敵兵力を引きつけておくと楽に進むことができるだろう。レッド国側まで侵入したら都市の占領もさることながら敵の戦力を減少させるように努力をしよう。援軍を素早く送り込むために輸送機も用意しておければベストだぜ!

序盤で素早く各方面に展開し、準備を整えて敵の手薄なところへ攻撃を集中! これでいこう。

RED国

目指すは中央の橋だ! これにつきる。敵に力を蓄えさせてはならない、息もつかせぬ攻撃の連続によって中央を突破してしまえ!! とにかく中央突破に成功すれば、都市も飛行場もたくさんある。

中央の抵抗が激しい場合には上方の土地をガッチリと押さえて攻撃の準備を整えて2方向から攻めまくろう。ブルー国にひと息もつかせないようにするのだ。南方の土地についてはその距離からしてもブルー国に取られてしまうのはしかたがないが、ヘリコプターやトラックなどでイヤガラセ的占領部隊を送っておくのもよいだろう。なにがなんでもブルー国には都市を与えてはならない、そのくらいの気構えで臨んでいこうぜ!

南北の土地を押さえて中央はほどほどに留めるという手段もある。南北をしっかりと確保できれば後は3方向からじっくりと攻めて行けばよいだろう。

また、わざと中央に隙を作り、ブルー国の部隊をこちら側へと引き込んで叩き、戦力を消耗させるという作戦もあるぞ。この方法はあまり優勢でないときの打開策としてお勧めする。

ブルー国が力をつけないうちに叩く。それが重要なのだよ。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	5	2	0	X=6 Y=48	☆☆☆
RED	8	3	0	X=60 Y=6	☆☆
GREEN	—	—	—	—	—
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	40	29	0	—	—

No.6

STREET FIGHT

ストリート ファイト

基本解説 まさに殴り合いだ!!

BLUE国

あまりといえばあまりにも厳しい状況だ。とにかく橋を渡って都市を取らなければならぬのだが、行った先で他の3国に袋叩きにされてしまうわけだ、これが。とくにレッド国の側面からの圧迫は苦しいものになるだろうね。レッド国をうまく牽制してグリーン国を攻めることができればいいことはないが、そううまくはいきこまないだろう。まず橋を渡ってその周辺を確保したら西方の都市を地道に占領していこう。そして戦力を貯めながら少しずつ、少しずつ勢力を伸ばしていくのだ。レッド国の圧迫に耐えつつイエローやグリーン国の都市を奪っていこう。グリーン国の力のある程度弱めたら先にイエロー国を攻略するのもいい手段だ。グリーン国を先に落

してもよいがその場合、イエロー国とレッド国に挟み打ちを食らってしまう。そうしてイエロー国とグリーン国を落すことができればもうレッド国とも互角以上に戦えるだろうというものだ。ただし、先ほども書いたとおり橋を渡りついた周辺はしっかりと押さえておかないといけない。とくにレッド国側の岸辺から橋までカノン砲が届いてしまうので十分注意しておこう。もしどうにもこうにも、ニッチモサッチモいなくなったときにはスーパーウルトラ一発大逆転を狙って、レッド国への一大ヘリボン作戦を取行するしかないでしょうな。

RED国

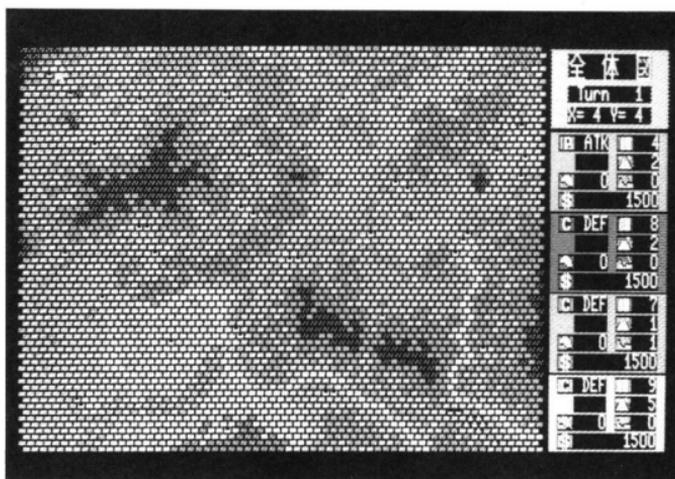
この国は比較的簡単だ。まず取れる都市を

■ストリート ファイト!!

マップを横切っている大通り、そのちょうど中央の地点で4つの国が激突し、すさまじい戦闘を繰り広げることになるのだ!!

消耗戦になるであろうことは想像がつくので、いかに部隊を有効に生産するかが勝敗を決める重要な要素だ。常に戦場へ兵力を送り続けることのできる者が勝者となるだろう。

道路がよく整備されている地形なので地理的な有利、不利はないだろうから、いかにうまく戦闘を行なうかがポイントだね。



全部取ってしまい、次にグリーン国の攻略にかかる。この間にブルー国の邪魔をするために橋の周辺にチョックイを出すのも忘れてはならないぞ。岸辺に自走砲をズラリと並べて橋を渡るそばから痛めつけてしまえ！

グリーン国へはマップ下側の道路を利用して中央通りと挟み込むように攻めよう。空港も多いので航空ユニットも存分に使えるってものだ。

グリーン国を攻略した時点でブルー国の勢力が大きくなっていたらこちらを先にかたづけよう。橋の周辺を占領して首都との連絡を断ってしまえば後はシラミ潰しにいくだけだね。ブルー国の勢力がそう大きくなければイエロー国を先に落してからブルー国を叩き潰そう。島に取りつくときに多少とこずるかもしれないが航空ユニットを有効に使えばチョロイものだ。

GREEN国

さて、この国は周囲に多くの都市はあるがレッド国とイエロー国に完全に挟まれている上に北方からブルー国の部隊が降ってくるので大変厳しい。とにかく敵の数を減らさねば

ならない。まずイエロー国からツブすべきだろう。そうすれば敵の攻めてくる方向はグンと減ることになる。イエロー国の次はレッド国だろう、ブルー国はマップ北方に圧迫しておいてレッド国へと進むのだ。マップ南方の道路づたいに攻めるのがよいだろうね。

何はともあれ最初にふんばりがきくかどうか問題なので、部隊の数を揃えるのが肝心だね。

YELLOW国

この国の戦略はおおむねレッド国と同じといえるだろうね。勝つためにはレッド国やブルー国に先んじてグリーン国を陥落させる必要がある。このマップはどの国も多くの都市を得ることができるので、必然的に大兵力どうしの激突となる。この、まるで往來の殴り合いのような戦いを勝ち抜くには自国の兵器の性質を知り、常にその長所を発揮できるような状況を作っていかなければならない。

このマップでは先にどこか1国を占領できた国が勝利を収める可能性が極めて高いといえるのだ。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	4	2	1	X=32 Y=7	☆☆☆☆☆
RED	10	4	2	X=49 Y=15	☆☆
GREEN	10	4	0	X=36 Y=43	☆☆☆
YELLOW	10	4	0	X=12 Y=49	☆☆
中立	30	20	3	—	—

No.7

Northeast Plain

ノースイースト プレーン

基本解説 複雑な地形を克服せよ!!

BLUE国

マップは中国北東部をもとにデザインされており、とても変化に富んだ地形が特徴だ。ブルー国はまず真っ先にレッド国と戦うことになるだろう。レッド国との間には山地が横たわり、数ヶ所に道路が通っている。このおかげで、互いに攻撃をかける場所が限定されているのだ。つまり真っ向から激突することになるわけですねえ。そうすると戦力の多いほうが有利となるので、マップ中央に散らばっている都市を確保しなければならないぞ。レッド国には占領できる都市があまりないので早めに差をつけて攻め落としてしまうのが賢いやりかただ!

レッド国を落せたら次はグリーン国とイエロー国だが、レッド国を攻めた部隊でマップ

東側の海沿いの道路を使って攻め下りるのがいいと思うぞ。グリーン国を占領するまでイエロー国の攻撃を食い止めることができればもう安心。

イエロー国は初戦ではかなり強大なので、河川などの地形を生かして押し切られないようにガンバルのだ。

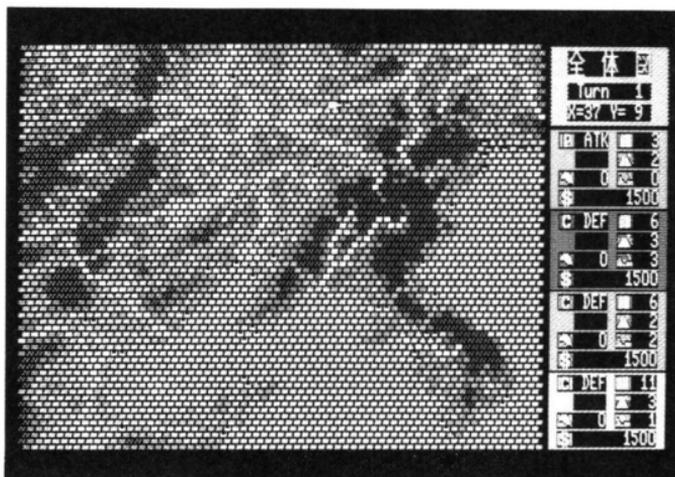
RED国

この国はまずブルー国とグリーン国を相手にするわけだが、やはりブルー国を占領してからが勝負。ブルー国を確保したらマップ中央部を固めて、グリーン国を半島の中へと追いつ込んで、その間にイエロー国の隙をうかがうのだ。イエロー国とはマップの中央で激しい戦いになるハズ。ここはあまり無理をせず

■山を飛び谷を越え

とにかく河が多く、山もあるし森も多い。守るにしても攻めるにしてもこの起伏に富んだ地形をうまく利用しなければならない。

マップ中央部の比較的平易な地形だが河によって刻まれているので攻撃経路は限られてくる。ヘリコプターや脚の速い車両等で浅瀬を突破するなどの方法が必要となってくるだろう。



に、危なくなったら北方へと引き上げて守りを固め、グリーン国と戦わせるように仕向けよう。そのうちにどちらかが弱ってくるのを待ち、弱ったほうへ攻め込んで一気に勝負に持ち込んでしまうのがコツだ。

資金に相当の余裕があれば輸送艦を使って攻める、という手もある。また、ブルー国は後に回して早い時期に全力でグリーン国を落してしまうのもいいだろう。こっちのパターンのほうが、イエロー国を相手に戦いやすいのではないだろうか。

GREEN国

攻撃方向を1本化するためにも、レッド国から攻めるのがいいだろう。レッド国を攻めるには道が限られていて、地上部隊だけではかなりの苦戦を強いられるはずだからヘリコプターなどをうまく使って攻めるのだ。輸送艦があれば、もういうことはないんだけどねえ。レッド国さえ落してしまえば、もう後は

西へ西へと攻めていけばいい。ブルー国を呑み込んでイエロー国へと進撃開始だ!! マップ中央でイエロー国の部隊を打ち破ることが出来れば、もう、グリーン国の行く手を阻むものはないぞ。

YELLOW国

この国は最初からかなり優勢。だから何も考えず、恐れずにマップ中央部へ討って出よう!! 最初は海沿いに進んでいき、グリーン国の出口に蓋をしてしまい、そこから頭を持ち上げてブルー国を攻め落してしまえっ!

この国も、輸送艦を作れるだけの余裕があればグリーン国への侵攻はずっと容易になることは間違いない。

このマップは艦船も使えるとグッと戦いの様相も変わってくるので、初期設定のデータを変更して艦船を作れるだけの資金を与えておくと、きっと面白くなるぞ。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	3	2	0	X=37 Y=9	☆☆☆
RED	6	3	3	X=58 Y=16	☆☆☆
GREEN	6	2	2	X=49 Y=46	☆☆☆
YELLOW	11	3	1	X=8 Y=44	☆☆
中立	48	21	9	—	—

Triumphal Cry

トライアンファル クライ

基本解説 戦場は道路だ

BLUE国

非常に守りやすいところに首都があるが、首都の近くまで攻めてこられるようではこのゲームはおしまいなので、あまり関係はないかもしれない。

とりえず攻撃する方向だ。距離的にもっとも近いのはイエロー国である。しかしこの方面に進むとあまり都市がない。そこで、マップ北方の道路づたいにグリーン国を目指す進路を取りつつ、都市を手中に収めていくのがよいようだ。グリーン国からの道路とつながるあたりでグリーン国の部隊とも遭遇することになるだろう。これをなんとか道路沿いの森林地帯で食い止めておいて、南方へと下り、東方からも部隊を降ろしてきて東西からイエロー国を挟撃するのだ。マップ中央部の

都市群まで進めればかなり楽になるだろう。

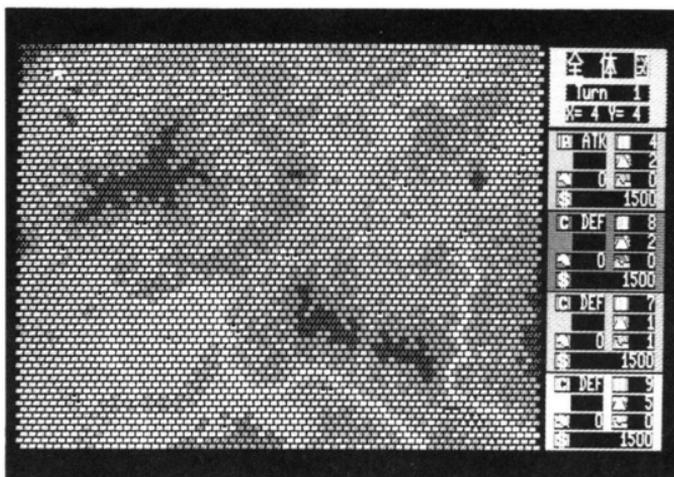
イエロー国を首尾よく落とせたら、中央の都市群で攻め上ってくるレッド国の部隊を防いでおいてマップ北方よりグリーン国を目指す。グリーン国はレッド国にも攻め込まれているだろうから、航空機で支援してやればそう苦勞せずに占領できるだろう。この間、中央の都市群には南方と東方から圧迫が強まると考えられるので、攻撃ヘリや間接射撃兵器を配置して対処しておこうぜ！

グリーン国まで落としてしまえばもうこっちのもの。山の両側、マップの右端と中央から道沿いに攻撃していこう。この頃にはかなりの余裕があるだろうから、ガンガン航空機を飛ばして撃滅していこう！

■主要交通点を
取れ！

このマップでは都市と空港がT字路などの交通の要所に集中している。このような要所は前線部隊の発進基地及び、補給拠点として役に立つため是非とも確保しておきたい。とくに、マップの中央付近に点在しているこれらを制する者がこのマップの覇者となるであろうというほど重要である。

またこのマップは、どの国からも複数の攻撃経路を設定できるので、他国の出かたをよく見極めることが必要だ。



RED国

マップの南側から猛スピードで進め!! 中央南側にある都市、飛行場は絶対、確実に確保しておくべし! ここを前線基地としてイエロー国、そしてブルー国を目指すのだ。またマップの東方からもさかのぼり、T字路までは進んでおこう。ここまでが第1段階だ。

第2段階では、グリーン国への侵攻を開始するとともに、前線基地をマップ中央の都市群まで押し上げる。この時点でマップ南東4分の1はレッド国の支配下になるのだ。もし両方同時に行なう力がないときには、マップ中央への侵攻を優先して都市を取り、その後、グリーン国へと攻め上る。

グリーン国を手中に収めたならば、いよいよ第3段階。ブルー国前線部隊の撃滅を開始する。恐らくこの時点でブルー国の主力部隊はマップの北東、グリーン国の左手に集中しているはずだ! これをグリーン国側と前線基地から挟み込むように包囲、撃滅するのだ!

前線の大掃除が終わったら、最終段階に移行する。もはや抵抗力のなくなったイエロー、

ブルーの両国をひねりつつのみだ。

GREEN国

この国は以外と大変だ、どう進んでも障害に突き当たる。西はブルー国、南はレッド国、中央にはイエロー国。3国と同時に戦うハメにもなりかねない。ここはやはり南へ進むか西へ攻めるか、どちらかに絞るべきだ。

ブルー国がマップの西端からイエロー国を攻めているなら北方からブルー国を攻め、レッド国がマップ南側から中央へ抜けようとしているなら東端からレッド国を攻めるのだ。

YELLOW国

目指すはマップの中央だ。できることならその南の都市群も取っておきたい。そしてマップ南西に散らばっている都市もきっちりと占領しておこう。

この国もグリーン国同様に他国の出かたを見て、進むべき方向を見定めよう。たいていの場合にはレッド国に侵攻したほうがよい結果になるようだぞ。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	4	2	0	X=4 Y=4	☆☆☆
RED	8	2	0	X=55 Y=59	☆☆
GREEN	7	1	1	X=60 Y=12	☆☆☆
YELLOW	9	5	0	X=14 Y=29	☆☆
中立	47	27	5	—	—

No.9

MULTI MISSION

マルチ ミッション

基本解説 地歩を固めてから進め!

BLUE国

まったく、なんとも入り組んだマップであることよ。まず、長い通路を通して島へと進むのもよいが、その前に身のまわりをきちんと整えておこう。つまりイエロー国の占領だ。これだけは必ずやっておこう。そしてそれぞれの島に散らばっている都市、飛行場を占領していく。これには輸送ヘリを使って素早く勢力を広げていくのが得策だ。レッド国もグリーン国もかなり強大なので、しっかりと地歩を固めておかなければ対抗できないぞ。

最初のうちはレッド国の斜め下にある島まで進み、チャンスをおかかって左の大陸の都市群を占領しておこう。ここを取ってしまえばもう十分、レッド国を攻めることもできるだろう。レッド国への侵攻は島にある飛行場

を存分に使用して行なおう。また、資金があれば輸送艦も使おう。

レッド国を陥落させてしまえばもうグリーン国など物の数ではないだろう。大陸を押し渡っていこうぜ!

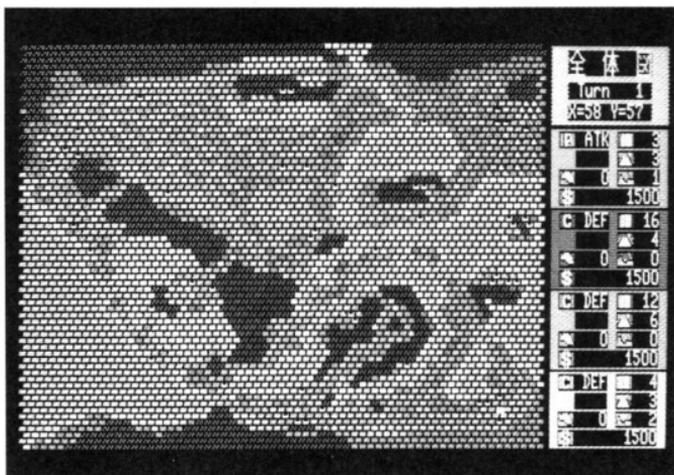
RED国

この国は強大だぞ。まず小生意気なブルー国をセッカンしてやりたいところだがまあそこは押さえ、すぐ南の島を完全占拠する。その上でこの島を経由して大陸へ部隊を送り込み、大都市群を手中に収めてグリーン国に向かうのだ。大陸の都市を手に入れればもう怖いものはない!! 速やかにグリーン国を押しつぶし、島づたいにブルー国を駆逐して最後はイエロー国を始末してフィニッシュだ。

■航空機を活かせ!

このマップではまわり道が多いので、いったん押され始めると援軍が到着するまでに圧倒されてしまいがちだ。そこで、航空機ユニットのスピードが役に立つ。輸送機があれば増援部隊も素早く送ることができる。とくにこのマップのように水面が多いときには、その有難さが数十倍にも感じられる。

必要なときに必要な場所へ投入できるように、配置のしかたもよく考えよう。



この国はもうやりたい放題できるから、欲求不満のときに最適だね。

陸の大都市群周辺で防御戦を行ない、牽制しておこう。

GREEN国

この国も速やかに大陸を横断して大都市群を狙うべきだ。それとともに大陸下側を通してイエロー国の方面へ続く通路を伝えていくという方法もある。これは速やかにイエロー国を占領できれば非常に優勢に立てることになる作戦だ。イエロー国を占領できれば、もうブルー国は眼と鼻の先といえよう。勢いに乗ってブルー国を占領してしまえばたとえ大陸北東部の大都市群をレッド国に押さえられてしまっても十分に対抗することができようというものである。

しかし手堅くいかならば、やはり大陸の都市は手に入れておくべきだろう。そうしてからイエロー国を攻め滅ぼし、ブルー国に侵攻するのだ！ この間、レッド国に対しては大

YELLOW国

この国にとってまず重要なのは、ブルー国との競争に勝ち残ることである。それもグリーン国が攻め込んでくる前になんとかしておかななくてはならない。仮に首尾よくブルー国に勝利したとしても、今度はグリーン国をもしのぐほど強力なレッド国を相手にしなければならなくなる。ブルー国以上に勝つことの難しい国といえるだろう。真の意味での上級者向けであるぞ。

とにかくブルー国に勝つにはブルー国にまけないように素早く、的確に都市を占領していくしかないぞ。また、グリーン国から伸びる通路に部隊を送ってグリーン国の侵攻に対して足止めをしておくことも必要だ。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	3	3	1	X=58 Y=59	☆☆☆☆
RED	16	4	0	X=62 Y=10	☆☆
GREEN	12	6	0	X=3 Y=15	☆☆☆
YELLOW	4	3	2	X=33 Y=57	☆☆☆☆☆
中立	26	22	9	—	—

No.10

Russian Roulette

ロシアン ルーレット

基本解説 大平原の小さな国

BLUE国

大変だ！ まわりに都市がないのでグリーン国をなんとしても占領しなければならない。最初の資金で生産した全軍を持ってして攻撃しよう。何とかグリーン国を占領できたなら、今度はイエロー国を占領しなければならない。イエロー国を攻めるには山岳地帯を横切る道路に沿っていくか、山岳の先端を迂回していくか、といくつかあるわけだが、迂回しながら都市を取っていき、財源をある程度確保してから道路沿いにも部隊を送っていくのはいいのではないだろうか。

ブルー国にとって最終的な敵はレッド国。レッド国の攻撃経路は恐らくマップの中央を通って覆いかぶさるように攻めて来るだろう。とにかく国力に差があるので一度攻撃を跳ね

返してから、マップの左側の道路を攻め上って都市や飛行場を占領していくといいぞ。マップ中央部付近の飛行場、都市を取ればもう一息だ。このあたりでレッド国の攻撃を防ぎながら、東西から都市を奪っていくのだ。そして最後には、3方向から攻撃を開始してTHE ENDとあいなるわけね。

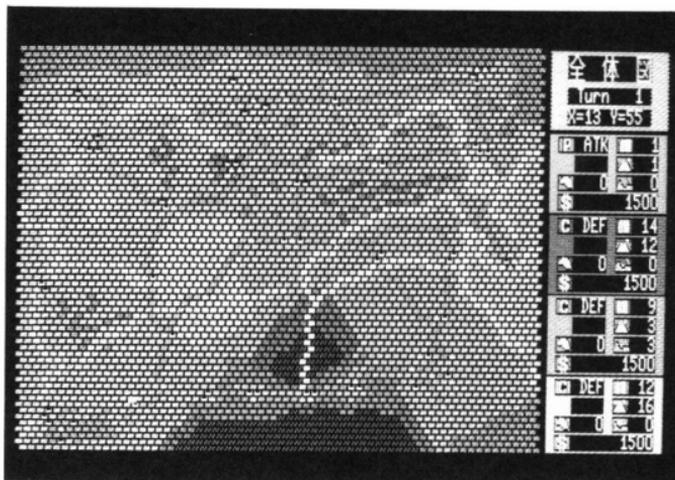
RED国

まわりに多くの都市があり、序盤戦では敵とほとんど戦闘しないので、たっぷりと力を蓄えてから天下っていく。進む方向としては東端からイエロー国を目指すのと、西端からブルー国、グリーン国を目指す方向、そして中央を下りながら攻めやすい方向を見つけ進んでいく方法などがある。イエロー国

■平原の死闘

こうたっ広い地形では戦略上の焦点を見失ってしまいそうだが、ただ漠然と攻撃しているだけではいけない。敵の部隊の動き、配置をよく見ていけば必ず、「ここを突かれると痛い」といった場所が見つかるはずだ。そこへ的確な攻撃を行えば、一気に前線を突き崩すことも可能だ。

全体の流れを見る眼、それとタイミング。戦力が互角なら、こういうところで差が出てくるわけだ。



を早めに叩いておきたいならば、やはり、東側から進んで行くべきだろう。イエロー国さえ消してしまえばもはやレッド国に対抗できる存在はなくなるのだ。

イエロー国を占領した後は山の間を抜ける道路を突撃していくのみ。早めに弱小国にとどめをさしてあげよう。

GREEN国

初期設定を見た限りではなんとかかなりそうだが、いざ始めてみると、えらくとんでもないところに港やら都市やらが散らばっていて、ほとんどレッド国を肥え太らせるための肥料でしかない。こうなるともう、少し心苦しいがブルー国をいたいて少しでも長生きするしかない。なんとか都市を増やしていったってイエロー国に攻め入るか、レッド国と対決するしか道はなさそうだ。レッド国がイエロー国に手間取っているようならば、マップの西側から進撃して、レッド国の都市を削り取っていくこともできるのだろうか……。

YELLOW国

とりあえずレッド国に対抗するためには取れる限りの都市を取り、ブルー国とグリーン国とを占領しておかなければならない。レッド国を牽制しながらマップの東側の都市を取りまくり、山岳を突っきる道路を利用してブルー国を、そして次にグリーン国を攻略していくのがいいって感じた。

レッド国との決戦の場は、マップ中央東寄りあたりのY字路になるのではないだろうか。その周辺で戦いつつマップ北東方向へ少しずつ戦力を送り込んでいけば、そのうちに圧倒していくことができるはず。

このマップでは、侵攻方向をどのようにもとることができるので(とくにレッド国)、柔軟な戦略を立ててみようではないか。ただし、あまり間口を広げすぎてしまうと補給が追いつかなくなってしまい、戦線が崩壊してしまうこともありうる。適度な戦力の集中を保つのがコツなのだ。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	1	1	0	X=13 Y=55	☆☆☆☆
RED	14	12	0	X=28 Y=8	☆☆
GREEN	9	3	3	X=5 Y=60	☆☆☆
YELLOW	12	16	0	X=50 Y=51	☆☆
中立	16	14	1	—	—

No.11

Before Dawn

ビフォー ドーン

基本解説 短期決戦か？

BLUE国

見れば分かる通り、まず最初のうちは自国側の土地をしっかりと固めてから進むことになる。地形的には道路はキチンと通っているけれども、山岳や森林が多く道路以外の場所を通過するのは非常に困難になっている。そしてレッド国へと進むための道は1ヵ所しかない。どうあってもここを通過しなければならない。レッド国にとってもそれは同じことだ。距離などの面からしてもこの接続部分を巡って激戦が行なわれることになるだろう。ヘリコプターなどでそれ以外のところから進む方法もあるが、あくまでも補助的なものでしかなく、勝負を決めるためにはここから渡らなくてはならないのだ！

さて、向こう側へ渡るためにはどうすれば

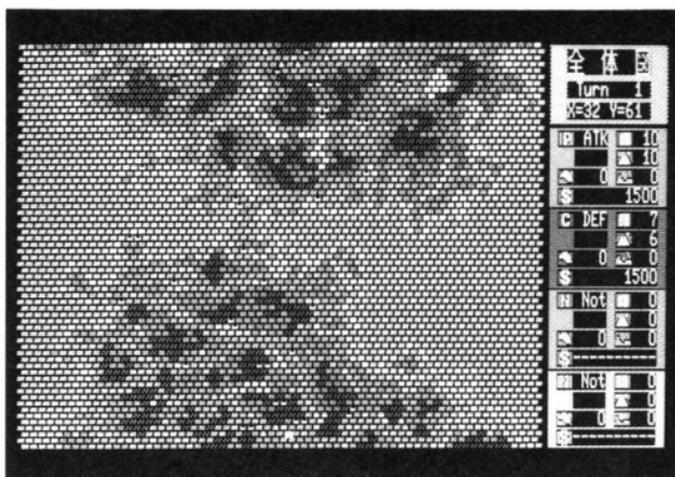
よいか？

序盤のうちは一気に橋を渡り、向こう岸に橋頭堡を確保してしまう。この方法は1歩間違うと、地獄のような消耗戦に引きずり込まれてしまう可能性もあるが、うまくことが運べば、終始一方的に自分のペースでゲームを進めていくことができる。

とにかく自分のまわりの土地をひとつおとり占領してから攻撃の準備を進める。この場合は橋の周辺に防御のための部隊を送っておき、敵の攻撃を足止めしておく。これがごく一般的な正攻法といえる。当然ながら、相手側もそれ相応の準備が整っているから、必然的に激しい戦いが繰り広げられることになる。一進一退の状態に陥りやすいが、一番大戦略らしい展開ともいえるだろう。

■橋頭堡を確保せよ！

相手側の土地に橋頭堡を築くことができれば、なにがなんでもそれを防衛しなければならない。せめて橋から6ヘックス以内は制圧、確保しておきたい。そのうえで都市も確保できていれば完璧だろう。ユニットの補充を行なえば、それだけ増援到着まで持ちこたえることのできるチャンスは増大する。航空機なども積極的に投入して維持しておくのだ。



もうひとつの方法は徹底して力を蓄えて、一度敵の部隊をこちら側まで渡らせてしまい、誘い込んだうえで完膚なきまでに叩きのめしてから相手方へと攻め込むというものだ。完璧主義の人にお勧めの作戦といえよう。

さて、なんだかんだで向こう側へ渡ってしまってからだが、そのまままっすぐ進もうとすると山と森を突っ切ることになる。それ以外のルートは、左右を道路に沿ってまわり込むコースになる。個人的には中央の森林地帯を突っ切り、同時に東西からも迂回させることをお勧めするぞ。正面から戦車やヘリコプターが進み、東西から自走砲などで支援された歩兵と歩兵戦闘車を進ませて、都市を奪いつつ首都へと接近するのだ！ なに、そんな余裕はない？ そういうときは焦らずに橋頭堡を完璧なものにして増援を待ち、しかる後に攻撃すればいいのだ。重要なのは向こう側へ渡って、一度でも攻撃を成功させておくことだ。

RED国

レッド国の戦略も基本的にブルー国と同一である。ただ、初期設定で多少不利なので、ブルー国よりもなお一層戦力の増大、温存に重点を置いてブルー国と拮抗できるだけの部隊を揃えよう。降着状態が長引けば長引くほど部隊数の上限があるのだから、彼我の差を縮めていくことができるはずだ。なんとかなりそうなだけの数が揃ったら攻撃をしかけてみよう。守っているだけでは絶対に勝てないのだから。もし向こう岸まで渡ることができたら徹底的にその場所を守りとおして次なる攻撃のための橋頭堡とするのだ。このような一対一のマップでは辛抱強く、粘り強く戦うことが大切な要素になる。

また、レッド国は守りに適した地形でもあるので、一度ブルー国の部隊を誘い込んでから大反撃を行なってみるのもいいだろう。一度力の均衡を破ることができれば一気にブルー国の首都へ肉薄することも不可能ではない。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	10	10	0	X=32 Y=61	☆
RED	7	6	0	X=33 Y=3	☆☆
GREEN	—	—	—	—	—
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	53	22	0	—	—

No.12

Bay of Tactics

ベイ オブ タクティクス

基本解説 渡洋攻撃

BLUE国

ブルー国はレッド国とは海を隔てており、しかもグリーン国ともかなりの距離がある。基本戦略としては陸路、都市を占領しつつグリーン国を目標に進むことになるだろう。しかし資金面に余裕があるならば、当然このマップなら輸送艦を作って上陸作戦を展開したいと考えてしまう。そのうえレッド国へはヘリコプターで侵攻することも可能なので、両者を組み合わせれば絶大な効果を発揮できる。やはりこういった広い海のあるマップでは初期設定を変更して最初から艦船を作れるだけの資金を持たせたほうが面白い。

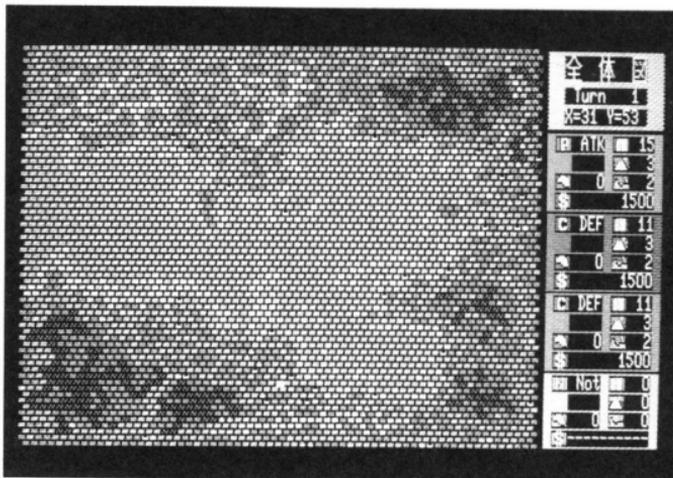
しかし、原則的にはグリーン国を当面の目標として、陸路からの攻撃を行なうべきである。ヘリコプターも輸送艦も陸上部隊との連

携があつてこそ、その真価を発揮できるのだ。グリーン国は、結局のところレッド国も相手にしなければならぬので、以外と楽に落せるはず。ただしグリーン国からも一発逆転を狙ったヘリボーンを仕掛けてくることのできるの、首都の周辺は対空防御を強化しておく必要があるぞ。グリーン国を落とした直後には、レッド国の侵攻部隊とも接触することになるので、そのつもりで送り込む部隊を検討しよう。

グリーン国を占領できれば、かなりの余裕が出てくる。ここはひとつ、輸送艦を作ってレッド国への侵攻に使うのだ。ヘリコプター、輸送機、輸送艦そして地上部隊による同時侵攻は華々しくて嬉しくなること請け合い。

■恐怖のZOC

ZOCとは何か？ それはZone of Control：支配地域という意味だ。大戦略でも相手のユニットに隣接するとそれ以上は移動できなくなるよね、つまり、平たくいうと“なわばり”のことだ。さて、「キャンペーン版大戦略Ⅱ」には艦船が登場するけれど、この艦船ユニットもZOCの影響を受ける。なんと歩兵やトラックのZOCにも見事に引っかかってしまい海辺で立往生してしまうことがあるんだな。恐ろしいことよ。



RED国

レッド国はブルー国とはちょうど反対の位置なるが、グリーン国にはより近くなっている。それゆえ、ブルー国よりも早くグリーン国を落とすこともできるだろう。ただし、しっかりと都市を押さえていかないと、いつ立場が逆転するか分からないから要注意。レッド国も資金があれば艦船を作って、水陸両面作戦にチャレンジしてみようではないか。

グリーン国を攻めるには、とにかく正面からいくしかない。迂回なんかできる場所がないのだ。だからより多くの都市を取り、生産力を確保しなければならない。そのための方法として、海を越えてのヘリボーン作戦が考えられよう。これはなにも、ブルー国の首都を狙う必要はなく、マップ南西の都市群を一時的に得るだけでいい。それよりも、グリーン国に対する攻撃部隊を強化するのが先決だ。レッド国には、最終的にグリーン国を陥落させなければ勝利はない。ありとあらゆる兵器、戦術、謀略、運と、使えるものはなんでも使

ってしまえ！

GREEN国

一見、不利な状況に見えるのだが、意外と周囲に都市も多いので、勢力を拡大するのは比較的容易だろう。ただ、2方向から挟まれているのは確かなのだから、攻める方向と守る方向をきっちりと分けて、それぞれに的確な対処しておかなければならない。最初のうちはレッド国に対しては防御にまわり、マップ南東に向かって勢力を広げておくのだ。

もし輸送艦等を使える状況になったなら、ブルー国とレッド国のどちらを攻めるか悩むところ。贅沢に5隻前後使えたなら(そんなに作れるようならとくに勝ってるけど)、一挙にレッド国の背後に上陸させ、陸路と共同して挟撃！ なんてやってみたいね。

とにかくこういった水物マップは艦船が出てこなければちっとも面白くないので、ドカーンと資金を30000ぐらいに増やしてビシバシと艦隊を出撃させよう！

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	15	3	2	X=31 Y=53	☆☆
RED	11	3	2	X=22 Y=14	☆☆
GREEN	11	3	2	X=59 Y=18	☆☆☆
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	36	12	14	—	—

No.13

Defense Force

ディフェンス フォース

基本解説 山を征する者、世界を征す

BLUE国

初期設定を見ると、どの国も都市の数などはまったく同じで、まさに互角である。多人数でのゲームを考えて作られたマップだろう。

マップ中央には巨大な山岳地帯が広がり、全体は森林地帯で覆われている。

それぞれの国は、南東にブルー国、西へ移動して南西のレッド国、その北の北西がイエロー国、そして北東がグリーン国、と、四隅に置かれていて地理的にも互角の条件である。

北のイエロー国、グリーン国の間と南のブルー国、レッド国の間のそれぞれに都市があり、マップ製作者の、人間心理を巧妙に考えた配置がうかがわれる。そして中央の山岳地帯には多くの都市と飛行場があり、ここが勝敗を分けるポイントになることは間違いない。

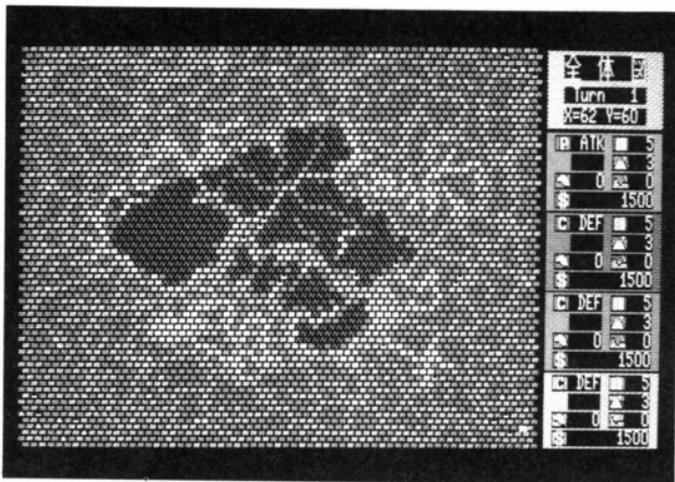
ブルー国としてはレッド国との間の土地に散在する都市を取り、レッド国と戦いながら中央の山岳地帯を目指すことになるだろう。これは基本的にはどの国も同じである。まず横方向にある国を制圧して他国に差をつけ、そのうえで山岳地帯を占領して今度は縦方向の敵国を攻略してしまう。最後に対角に残る国を滅ぼしてゲーム終了だ。

縦方向の国を先に攻めるという手段もある。この場合目標となる国が上記のような横の国を攻撃する戦略を採っている場合に効果的だ。ただし、横方向の国にも自分と同じ戦略を採ってもらうことが必要だ。4人ゲームのときに行なうといいだろう。両国間の都市は折半しておくのだ。いわゆる同盟というヤツだ。設定にも同盟のモードがあるが、人間どうし

■お山の大将になれ!

中央の山岳地帯がなんといっても重要だ。ここを押さえたと国が圧倒的に有利になることはまず間違いない。都市も空港もたくさんあり、どの国を攻めるにも貴重な前線基地として役に立つだろう。

恐らくどの国もこの山岳地帯を目指すので激戦となるに違いない。山が多いこともあり、歩兵が意外と役立つかもしれないぞ。フランスのAMX-10RCやヘリコプターが重要な戦力になるはずだ。



の同盟のほうが遥かに現実的だ。破ってもペナルティーのない口約束だけに緊迫感が違うぞ。多人数で行なうときにはこのパターンが多く、同盟どうしの戦争、といった形になることも多い。そんな場合に勝敗を左右するのは裏切りのタイミングだ。「勝てる！」と思ったら、躊躇なく同盟破棄を宣言してしまえ！そのためには同盟国との協定ラインの周辺に気づかれないように兵力を配置しておこう。移動力を計算に入れて今現在戦っている戦線にずらしておく効果的だ。タイミングについては、目標となる国が攻撃を順調に進めている真っ最中がよい。「もう少しでいけるぞ！」と思っているときは戦力もそちらに集中されているし、心理的にウラもかかれやすいのだ。

また全方向に一度に進む、という方法もある。他の3国が戦い合っている場合にはひとりで勢力を、それも楽をして広げることができる。とくに山岳に部隊を集中できるのでその面でも優勢だろう。似たような手段として、最初から中央の山岳地帯を目指し、自国周辺ではほどほど都市を押さえたら防戦に努めるというのもある。山岳地帯に戦力を集中して

制圧すれば都市も飛行場もたくさん手に入り、どの方向へも進むことができるようになるのだ。ただし、急ぎすぎると3方向から攻められてしまうので注意しよう。

RED国

戦略的にはブルー国のところでも書いたように、ブルー国方面に進みつつ山岳地帯を狙うのがよいだろう。このマップではどの国の条件も同じなので作戦、戦略も同じパターンになってしまう。各国の行なう戦略の組み合わせによって展開が変わってくるので、相手の出かたには注意しておこう。

GREEN国

この国も特筆すべきことはない。ブルー国と同様だ。各国の条件が同じ場合には、プレイの順番が大きく影響する。同じ距離にある都市でも順番が早いほうが先に占領できるからだ。自分の順番も考えて作戦を立てよう。

YELLOW国

やはり他国と同じだ。山を目指せ！

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	5	3	0	X=62 Y=60	☆☆☆
RED	5	3	0	X=2 Y=60	☆☆☆
GREEN	5	3	0	X=61 Y=3	☆☆☆
YELLOW	5	3	0	X=2 Y=3	☆☆☆
中立	58	16	0	—	—

Midnight Sun

ミッドナイト サン

基本解説 大要塞都市獲得大作戦

BLUE国

ブルー国はレッド国の大要塞都市を目指して進むのだが、とにかくこの国力の圧倒的な差をなんとか克服しなければならない。

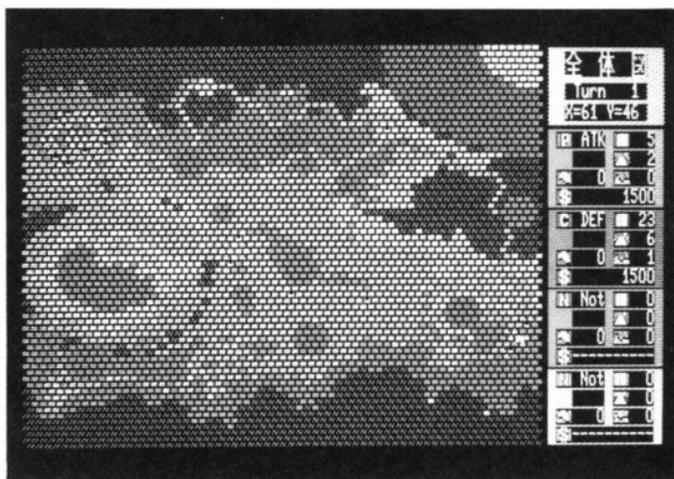
ブルー国からはおもにふたつの進路が考えられる。マップの南端を進んでいく方法と、ブルー国の北の山脈を越えて進んでいく方法だ。マップ南端の道路をまっすぐ進んでいけば大都市群に突き当たる。当面の収入源はここに頼ることになるだろう。南端の道路からレッド国の要塞都市に向けて別れた道をたどると途中でトーチカを備えた都市群がある。ここへの侵攻が要塞都市への第1歩となるぞ。ここを攻め落とすにはマップ南の都市群の収入だけでは心細い。そのために、山脈の向こう側へ進出して都市を確保しておく必要があ

る。また、レッド国の攻撃はこちらの方面から行なわれることも多いので、ある程度強力な戦力が必要となってくる。とくに航空機の攻撃には注意すること。なにせレッド国の国力を持ってすればかなり初期から航空機を生産できるので、対空兵器は必須のアイテムなのだ。とくに、レッド国の生産タイプがソビエトの場合にはホッカムに注意しておく。序盤では輸送ヘリが絶対必要になるので彼らを守らなければならないのだ。輸送中に襲われないように気を配っておかなければね！

なんとか山の向こうの都市まで取ることができれば、マップ中央の小要塞都市へと攻撃を開始するのだ。恐らくレッド国の部隊がひっきりなしに進出しようと攻撃を繰り返しているだろうから、待ち受けて撃滅しながら少

■山岳地帯が 決戦場だ！

マップをひとめ見た限りではマップの中央を進んでいくのが普通だと考えがちだが、実はマップの北東にある都市群がブルー国にとってもレッド国にとっても非常に重要な存在となる。ブルー国にとってはマップ南端の都市を取った後は小要塞都市を取ればこちらを取るしかなく、レッド国にとってもここを押さえておかないとブルー国にチャンスを与えることになってしまう。そのため山岳を越えたあたりでの戦闘が天下の分け目だろう。



しずつ進んでいこう。また、その間にマップ西方にもヘリコプターで歩兵を運び、少しでも多くの都市を取っておこうぜ。

マップ中央の小要塞都市まで進めたら目前に迫った大要塞都市への攻撃の準備をしておくのだ。マップの右側からもまわり込んで、より多くの都市を取るために攻撃を行なう。こうして両方向から少しずつ接近していこう。

両方向からの攻撃部隊が合流できるところまで進出できればもう大要塞都市は手の届くところにある。すでに生産力も十分なものになっているだろうから勝利は目前だ。しかし、大要塞都市だけでもかなりの生産力を擁しているので増援を待つ傍らに包囲するように部隊を進め、まわりの都市も占領しておこう。

多方向から攻撃して喰い込んでいけばやがて大要塞都市も陥落するだろう。損害もかなり出ると思われるのでまく部隊をローテーションさせて切れ目のない攻撃を続行しよう。

RED国

勝負は初めから決まっているようなものだ。

マップ下端の都市群は取られてしまうだろうが、まあこれはしかたないだろう。それほど気にすることはない。それよりもマップ北東部の都市群を取られないようにするべきだ。マップ中央部の小要塞都市を押さえたらマップ北部を東に進んで都市を確保してしまおう。小要塞都市では防戦に徹して山岳地帯へと攻撃していくのだ。それからマップ西のほうにもいくつかの都市があるから輸送ヘリで歩兵を送って占領しておこう。

山岳地帯まで進めたらマップ中央からも小要塞都市を発進基地として攻撃を開始だ。航空機で支援させて邪魔な敵を排除しながら進もう。ここまで来ていればもう、ただただ前進していくのみだ。この攻撃ではマップ南端の都市群の占領を目指す。ここを占領されるとブルー国はもはや立ち直ることは不可能だ。

ブルー国首都への最終侵攻は山岳地帯から行ない、併せてマップ下端の都市群を占領した部隊でその支援をする。もはやブルー国には両方向を支える力はないので、首都陥落前に部隊を全滅させることもできるだろう。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	5	2	0	X=61 Y=46	☆☆☆
RED	23	6	1	X=6 Y=14	☆
GREEN	—	—	—	—	—
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	73	5	0	—	—

No.15

South West 5

サウス ウェスト ファイブ

基本解説 畑を荒すなあ！

BLUE国

このマップをひとめ見て、「なんだ、このマップは？」と思った人は多いはずだ。いや、そう思わなかった人はいないのではないだろうか？ 規則正しく分けられた農地を連想させる。首都の位置を見てみると、まわりをまるで家の塀のように山が囲んでいる。ご丁寧なことに立派なトーチカの門構えまでついているではないか。レッド国も同様だ。どうやらこれは、まだ開墾されてない土地をふたつの農家が奪い合う、という設定か、さもなければ西部劇に出てくる一家どうしの利権争いみたいだな。

ブルー国の門を通過して外へ出ると、一面に都市や飛行場が散らばっている土地がある。ここをすべて占領すれば勝利間違いないな。

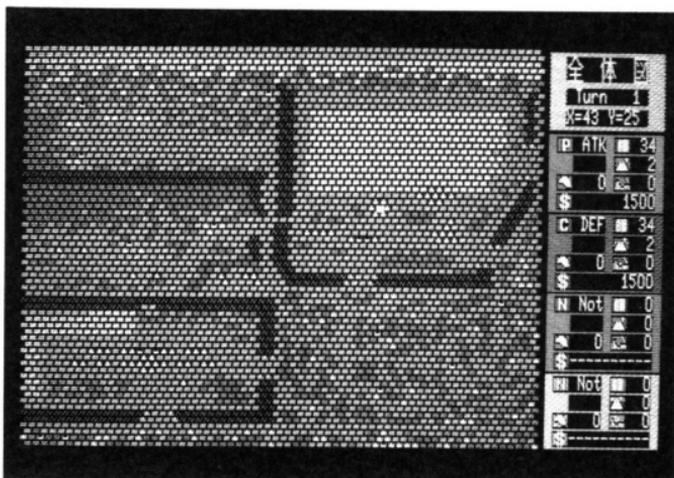
マップが広いわりには主要戦場は限定されている。両国とも最初からべらぼうな数の都市を持っているので、大激戦となるのは避けられないだろう。

両国とも相手を圧倒するためにはより多くの都市を取らなければならないが、例の都市群を奪う合っていたのでは、なかなか勝負がつかないだろう。そこでブルー国はマップ北西の土地へ裏口を通過して進出しよう。ここには結構な数の都市が散在している。マップの北端のほうにも都市はあるのでヘリコプターなどで歩兵を送っておこう。ブルー国の東側にも都市はあるぞ。忘れずに取っておこう。

レッド国の門をくぐるのは大変だ。幅が非常に狭いので航空機やヘリで地上部隊のために道を開いてやろう。幸いなことに攻撃をし

■スピードだ！

このマップの両国の出口からは道路が伸びている。南東に広がる土地を手に入れるには相手より先に進出していくことが大切だ。そこでこの道路を利用する作戦がある。道路を高速で進み、敵首都からの出入口を塞いでしまうのだ!! こうしてしまえば敵は満足に部隊を送り出すことができなくなる。こちらの送り込んだ部隊もタダでは済まないだろうが、そのおかげで多くの都市を取ることができればムダ死にはない。深く散ってもらう。



かけることになる門は勝手口なのでトーチカはない。

堀の中には少し庭木が植えられているぐらいで(?)、これといった防御拠点はないため大きな損害を出すことになるだろう。なんとかして屋敷の一角でも奪っておかなければ苦しいことになる。

マップ北西を制圧しておけばそこからヘリや歩兵で堀を乗り越えて侵入することができる。なんとか飛行場を確保できたら輸送機で一気に殴り込んで部隊を投入してしまおう。それと、レッド国の敷地内の西側にも別邸があるのでそこを先に占領し、生産力を低下させておくのもいいだろう。

もし南東の土地での戦闘にケリがいたら、移動して正面の門を攻撃しよう。この門の周辺には都市沢山あるので、しっかりと押さえ、損害を受けている部隊を補充させてから門を越えてなだれ込んでいくのだ。

RED国

ブルー国と同じようにマップの北西部を押し返さえることが大切だ。ヘリを使えばブルー国よりも早く進出できる。輸送機も作って増援を送り込んでいこう。マップ南東については距離も同じくらいなので根気のいる戦いとなる。また、生産力の大きさを利用して最初から脇目もふらずに直接相手の首都を狙うという手もあるぞ。少なくとも心理的な効果がある(コンピュータには通用しないけどね)。また、下側の門の外にも都市があるので南東にまわり込むついでに占領しておこう。

前半から航空機を生産していくことができるので思う存分戦闘が楽しめるマップだぞ。恐らく48部隊をフルに保有できるだろう。各種兵器による共同作戦を気持ちよく展開していこうぜ。輸送機を大量に使った大空挺作戦も可能！ 自分の理想の攻撃を実行してみるチャンスだ!!

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	34	2	0	X=43 Y=25	☆☆
RED	34	2	0	X=15 Y=50	☆☆
GREEN	—	—	—	—	—
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	95	12	0	—	—

No.16

MOON SONG

ムーン ソング

基本解説 イエロー国はネロ少年だ

BLUE国

マップ中央にある巨大な湖。ブルー国は、その真ん中へと伸びる水上都市となっている。ほぼマップの中心にあるので、どの方向へも進むことが可能だ。

一番進出しやすいのは陸続きにもなっているイエロー国方面であろう。この国が一番攻めやすいだろう。ここへ地上部隊と海上からヘリ部隊を送り、まわりの都市から占領していこう。イエロー国の後にはグリーン国もあるので先を越されないように！

西方にある少し小さい湖には都市が固まっているのでレッド国に取られないうちに占領してしまおう。レッド国は橋を渡って攻め込んでくるので、ある程度の部隊を送っておかないと首都も危険にさらされて

しまうことになる。

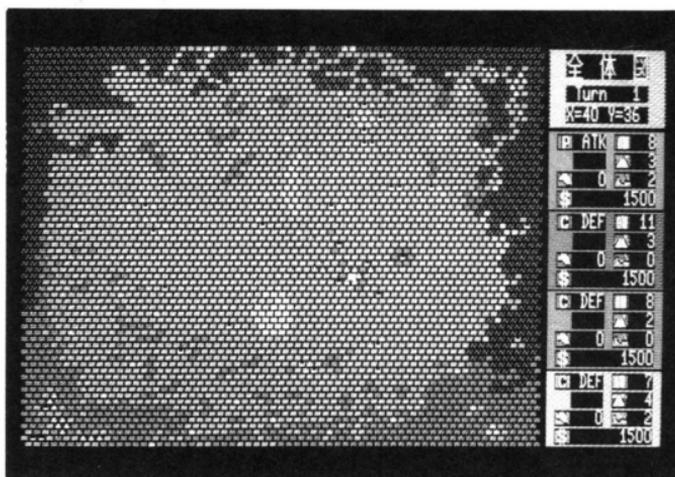
レッド国が攻め上ってくる前にイエロー国を落としておかないと、北上してきたレッド国に側面からの攻撃を受けてしまうぞ。これでは2国に挟まれた形になり、とても苦しい状況に陥ってしまうだろう。イエロー国はなんとしても早めに落としてしまおう。イエロー国の後にはグリーン国が控えているので、こちらもレッド国が来る前にせめて山岳地帯まで押し込めてしまっておくべきだ。

イエロー国を落としてしまえば随分と楽になるので、レッド国の攻撃に備えながらグリーン国を攻略してしまおう。グリーン国も占領してしまえば後は楽勝なのだ。

レッド国への攻撃は、橋を渡っていく進路とマップの西側からまわり込んでいく進路が

■不幸の星の下に……

このマップのイエロー国ほど悲惨な国もないだろう。グリーン国とブルー国のどちらかを落とさねばならないが、どちらの国も守りやすいのである。グリーン国は山に囲まれているし、ブルー国はその名にふさわしく湖上にある。イエロー国には守ってくれる地形もなく、そのうえ重要な戦略目標となるため両国から激しく攻め寄せられる運命にある。まるで「フランダーズの犬」のネロ少年のようだ。不幸という他はない。



あるが、レッド国がイエロー国の間近まで来ていた場合にはそれらの部隊が戻れないようにして撃滅してから進んでいくべし。橋の周辺では防御して、西側から部隊がまわり込むのを待ってから攻撃するとよいだろう。レッド国は遠く離れているので、増援を投入するだけの輸送機を必ず作っておこう。

RED国

この国は他の3国からずっと離れたところにあるので、序盤のうちに誰にも邪魔されず勢力を拡大することができる。

進む方向はふたとおりだろう。マップ西側から北上する方法と橋を伝っていく方法だ。

西側を進んでいくのは、必須のパターン。こちら側から進んでいかないと都市の数が足りないのだ。とくに小さいほうの湖の都市群はぜひとも占領しておかなければならない。

ブルー国に対しては、橋を渡って少しずつ接近していくのがいいだろう。北からの攻撃を成功させるための補助をするのだ。なにぶん、首都から遠く離れたところが戦場となるので輸送機を作っておくにこしたことはない。

GREEN国

山の中に閉じ込められたような位置にある。この状態から脱するためには、イエロー国占領が絶対の条件だ。

イエロー国へ向かっていくと山の出口に都市があるのでここを前線基地にしよう。それからマップ東端に沿ってヘリコプターで歩兵を空輸して都市を占領しておく。湖の縁にあるいくつかの都市も占領しておこう。このあたりにはブルー国もヘリなどで進出してくるので、対空兵器、それもSAM2搭載型を置いておくといい。イエロー国を落とせれば、後は楽にブルー国を落すこともできるはずだ。

YELLOW国

この国は生き残ることが難しい位置にある。生き残るためにはブルー国かグリーン国を攻略しなければならないが、国力を考えるとどちらか一方と戦うだけか精一杯だ。ブルー国を首都ギリギリに食い止めつつグリーン国を全力で攻めるか、その逆しかないだろう。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	8	3	2	X=40 Y=36	☆☆
RED	11	3	0	X=4 Y=60	☆☆
GREEN	8	2	0	X=60 Y=5	☆☆☆
YELLOW	7	4	2	X=41 Y=11	☆☆☆☆
中立	62	11	7	—	—

No.17

War of Strait

ウォー オブ ストレイト

基本解説 ミツドモエのゴチャゴチャバトル!

BLUE国

ブルー国はとにかく他国に邪魔されないように勢力を伸ばしておこう。確実に輸送機と輸送艦が必要となってくるのでせつせつと資金を増やしていくべし。

レッド国とは間に山があるとはいえ、陸続きなので、先に攻略する必要がある。グリーン国とヘリボン合戦をやっているうちに攻撃してしまえ!

レッド国への攻撃と同時に、ヘリコ輸送機でブルー国から近い島に足がかりを作るために部隊を送っておこう。グリーン国は橋を渡ってくるので、輸送機で戦車などを送っておく必要がある。

レッド国を占領できたら島へと侵攻する。ぜひとも輸送艦を作ってもらいたい。戦力を

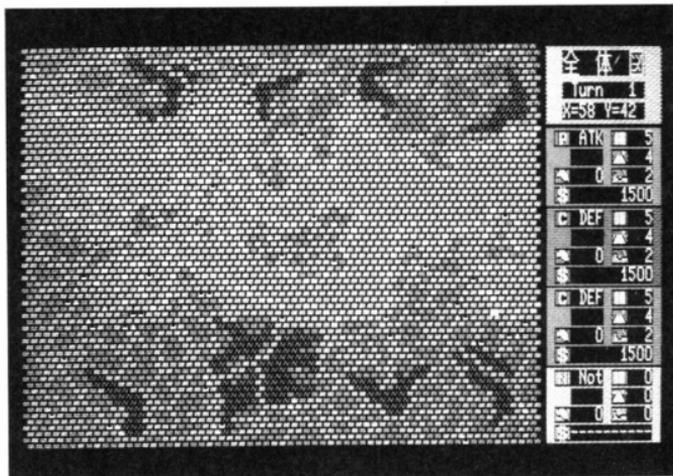
向こう側へ送るには輸送艦と輸送機を使うことになるが、輸送機は空港にしか部隊を降ろすことができないし、攻撃されるととてももろい。グリーン国を落とすには輸送艦が絶対必要だ。輸送艦なら岸辺の好きなところに部隊を揚陸できるし、頑丈で、地上部隊の支援を行なえる武装も持っている。

島を制圧できたら、とにかく戦力を送り込もう。輸送機でピストン輸送を行ないグリーン国を攻撃する用意をする。グリーン国への攻撃はこの島からの部隊と輸送艦による上陸部隊、そしてヘリコプターによる降下部隊によって行なうのだ。地上部隊は正面から、上陸部隊、降下部隊は側面からだ。上陸、降下部隊が飛行場を占領したらすかさず輸送機で部隊を空輸しよう。

■中央の島が欲しい!

なんといっても中央の島が決め手だ。ブルー国とレッド国にとっては最終的にグリーン国に攻め込むための足がかりなのだ。また、グリーン国にとっても自国を防御するためにはここを制圧しておく必要がある。

この島を制圧するには輸送機と輸送艦がどうしても必要となる。グリーン国が陸続きなので、レッド国とブルー国は苦勞することになるだろう。駆逐艦などの艦船でグリーン国からの補給を遮断する必要が生じてくるだろう。



RED国

ブルー国を占領することが第1目標だ。グリーン国に対しては輸送艦ができるまではヘリコプターによる侵攻に気をつけていればよい。なにはさておきブルー国目指して進まなければならぬ。

ブルー国を攻めるにしても、中央の島を制圧する必要が出てくるかもしれない。そのときにはグリーン国も相手にしなければならなくなるので、この国もなんとしても輸送艦と輸送機を作っておくべきだろう。

ブルー国を陥落させれば後は楽々。ブルー国のところでも書いたように、まず島を攻めて、それから上陸作戦を行えばよいだろう。

GREEN国

まず最初にマップ北側の土地を完全に押さえてしまおう。邪魔する者はいないはずだ。

そうして生産力を高めて島へと進もう。グリーン国からは橋でつながっているの、ブルー国やレッド国がヘリや輸送機で部隊を送り込んできても容易に制圧することができるだろう。この島には、SAM2 装備の対空車両を中心とした防空システムを作り上げておかなければならない。その後は向こう側への侵攻の準備だ。目標は当然レッド国。輸送艦と航空機の備えが必要だ。とくに航空機は輸送艦を防ぐ手段でもあるので重要だ。

ブルー国を先に攻略する手もあるが、これではかなりの数の輸送艦が必要となる。まあ、中央の島を制圧して輸送艦と輸送機に気をつけていれば、めったなことでは攻め込まれないので、船が揃うまで待っているのもいいかもしれないぞ。史上最大の上陸作戦にチャレンジしてみようではないか!!

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	5	4	2	X=58 Y=42	☆☆☆
RED	5	4	2	X=9 Y=41	☆☆☆
GREEN	5	4	2	X=23 Y=7	☆☆
YELLOW	—	—	—	—	—
中立	45	23	12	—	—

No.18

Lake at Nigti

レイク アット ニグティ

基本解説 ニグティの湖のほとりで艦船を使いたいっ！

BLUE国

大きな湖が中央に広がっている。最初から艦船の使用を想定して作ってあるマップのようだ。しかし例によって最初から艦船を作る余裕などはないので初期設定を変更するか、根気よく資金を貯めていくしかない。

さてブルー国の最初の目標は、レッド国かグリーン国になるが、どちらを攻めるのも同じことである。ただレッド国のほうが湖に浮かぶ島に少しだけ近いようだから、そのあたりを考えて攻める方向を決めよう。

陸路から攻める場合には、各国との間に小島があるくらいで、道路もつながっているので、とくに考えなければならぬことはない。陸路から攻める場合にも艦船があれば非常に役に立つのでなんとしても作っておきたい。

このマップのように各国の条件が同じで、しかも攻撃経路が限定されていると、なかなか勝負の着かないシーソーゲームに陥りやすい。このマップでは先に艦船を作った国が状況を打破することになるかもしれない。うまく資金繰りを行なって艦船を手に入れよう。

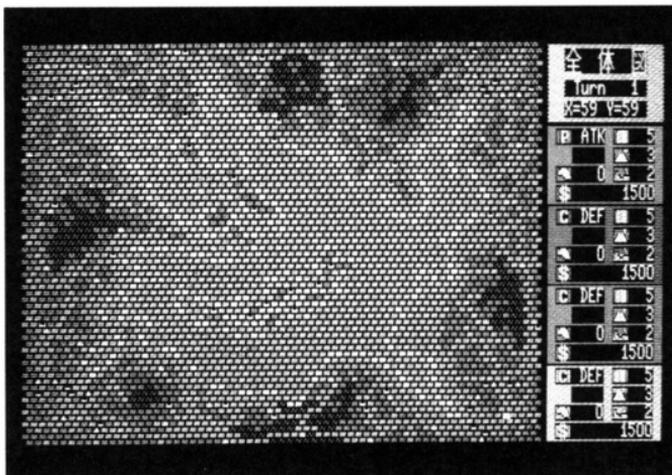
RED国

とにかくこのマップでは艦船がなければ話にならないので初期設定を変更して、最初から艦船を持てるようにすることをお勧めする。

ブルー国のところでも書いたように、陸路からの攻撃はこれといったポイントはないだろう。これに艦船を組み合わせることによって戦況を有利にすることができるのだ。地上部隊の攻撃と連携して背後に輸送艦で部隊を

■艦船に活躍の場を!!

このマップで、艦船を使わないでどうしろというのだ!! しかし、初期設定のままでは艦船が登場したとしても、ほとんど勝負が着いた後になってしまう。だから、初期設定の段階で艦船を十分作れるだけの軍事費を設定してみるといいだろう。そのお金で戦車や飛行機を作ってしまう人もいるだろうが、このマップでは絶対に艦船のほうが役立つはずだ。資金は50000\$くらいがいいだろう。ドバツといこうね。



上陸させれば、敵を挟み打ちにして前線を崩壊させ大きく前進することができてしまうのだ。空母やヘリ空母があればその効果はより大きくなるだろう。当然敵も同じ作戦を狙ってくるだろうから、必然的に海上戦が繰り広げられる。艦船に対しては駆逐艦の対艦ミサイルが最も効果が大きいので、空母や輸送艦を寄せつけないためには、ぜひとも作っておく必要があるぞ。

空母やヘリ空母で歩兵を乗せたヘリコプターを運ぶのも効果的な戦術だぞ。このマップでは海から直接首都を狙えるのでかなりの驚異となるだろう。また、空母やヘリ空母が装備しているSAM2で地上部隊を支援してやることもできるのだ。

どんな艦船でも、それ単体だけでは有効な力を発揮することはできないぞ。他の艦種や地上部隊、航空部隊などと連携することが大切だ。

GREEN国

まず他の国を攻めるためには湖の島を手に入れることだ。この島を押さえておけば、航空機を配置して敵の艦船の動きを制限することができる。そしてこの島を中継して、どこへでも輸送機によって部隊を送り込むことができるようになる。また上陸作戦を行なう場合の援護もできるし、陸路を進む地上部隊を支援することもできるのだ。この島を押さえた者は、艦船を使用する余裕がない場合でもかなり有利に戦うことができるだろう。

YELLOW国

他の国で書いたことがすべてである。島には長く伸びた半島を通じて一番近いといえるので、なんとしても占領しよう。たとえ他国に取られても、半島を利用してSAMを配置しておけば、島を基地とする航空機の活動を制限することもできるだろう。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	5	3	2	X=59 Y=59	☆☆☆
RED	5	3	2	X=4 Y=59	☆☆☆
GREEN	5	3	2	X=59 Y=3	☆☆☆
YELLOW	5	3	2	X=2 Y=3	☆☆☆
中立	44	20	11	—	—

No.19

Self Your Body

セルフ ユア バディ

基本解説 飛び石作戦を取らせよ！

BLUE国

マップの大部分は海洋になっている。それぞれの島は海に隔てられていて、陸路から侵攻することは不可能だ。ブルー国はマップの左上の土地にあり、自国周辺を固めた後はマップ中央の島々に侵攻してグリーン国と対決することになる。グリーン国を攻略するには海を越えなければならない。そのために使えるのは、輸送ヘリ、輸送艦、そして輸送機である。早いうちに侵攻するなら輸送ヘリを使うことになる。輸送ヘリでは車両を運べないため、輸送機で部隊を運ぶために安全な飛行ルートを確認しておこう。航空機や攻撃ヘリなどで援護してやる必要がある。

艦船を使用することができれば、輸送艦により、最初から強力な戦車や対空ミサイル車

両を上陸させることができる。輸送機のためにより安全な航路が早期にできることだろう。ただし、艦船が使用できる頃には敵の戦力も増えているはずなので、初期にヘリによる小規模な侵攻で橋頭堡を作り、艦船ができるのを待ってから、本格的な攻撃を行なうのがよいだろう。

グリーン国を攻略できたら次はイエロー国だ(イエロー国が残っていればね)。向こう側の陸地との間にある島々を丹念に占領していこう。とくに空港は優先目標だ。

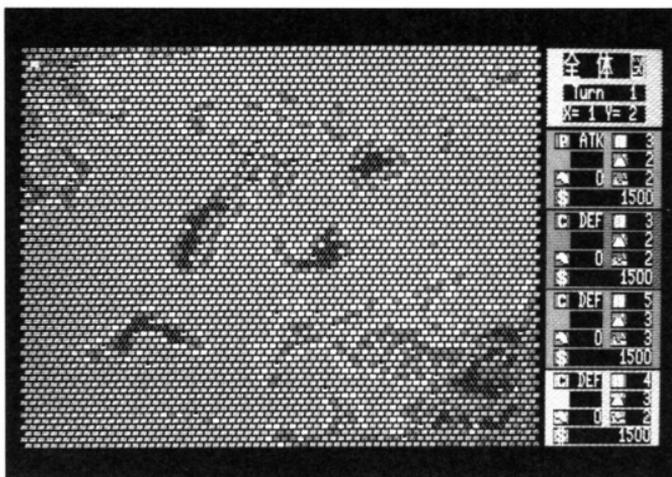
イエロー国側への上陸には先だって航空機による攻撃を行なっておこう。空母や駆逐艦があれば上陸予定地点の掃除をしまえ。

艦船を有効に使用して海辺の各所から攻撃、上陸すれば、イエロー国はたやすく落とせる

■孤島の航空隊

グリーン国の南側にある島が航空基地として大きな役割を果たすことになる。グリーン国からイエロー国へ攻めるときもその反対の場合もこの島に航空隊を配置しておけば敵首都近辺では押されがちな航空戦でも優位を発揮できるだろう。敵艦船を牽制することもでき、制海権、制空権の両方も得ることができるぞ！

お国の守りは彼らの銀翼にかかっているのだ!!



ぞ。後はどれだけ手際良く部隊を輸送して
けるかがレッド国陥落の時期を決定する。

RED国

まずイエロー国を攻略することによって自
国の土台を固めておこう。イエロー国は地上
からの攻撃だけではなかなか頑強で落とす
らるので、多数ある空港を使い、航空機によ
る攻撃を徹底的に行なおう。

中央海域の島々に対する侵攻も航空機を中
心に行なうのがよいだろう。グリーン国の動
きを航空機によって封じ込めてしまおう。

グリーン国自体に対する攻撃は艦船を用意
してからの方が確実といえる。敵艦船の動き
を航空機で制限しておいて上陸地点を確保し
よう。多少の航空機の損失は覚悟のうえだ。
上陸に成功すればいくらでも取り返しはつく。

GREEN国

少々考えなければならぬ。とにかくまわ
りの島々はきっちり押さえておかないと苦し
いぞ。しっかり準備を整えないと両面から侵
攻を受けることになるのだ。艦船や輸送機を

攻撃できる航空戦力を揃えておこう。

最初に攻略するのはブルー国よりもイエロ
ー国がよいだろう。ブルー国からの侵攻のほ
うが防ぎやすいので、まずゴタゴタしている
イエロー国方面をガッチリと固めてしまおう。
これはレッド国を封じ込める効果もある。

レッド国に対しては陸と海からの攻撃を空
から援護するという形で一気に勝負をつけて
しまえ！ ブルー国の大規模な侵攻があった
場合には、損害に構わず上陸前に攻撃を繰り
返して防戦しておこう。一度攻撃を頓挫させ
ておけばレッド国を落とすまでの時間は稼げ
るはず。生産力で圧倒的な優位に立てればブ
ルー国は一度の上陸作戦で崩壊してしまうだ
ろう。

YELLOW国

非常に厳しいといわざるをえない。レッド
国に勝つことができなければ滅亡は確実だ。
とにかく早期からヘリなどのスピードの速い
兵器で進出し、勝負を賭けていこう。生産力
に差がつきはじめてたらおしまいだぞ！

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	3	2	2	X=1 Y=2	☆☆☆
RED	3	2	2	X=59 Y=49	☆☆☆
GREEN	5	3	3	X=31 Y=19	☆☆☆
YELLOW	4	3	2	X=32 Y=45	☆☆☆☆
中立	24	23	6	—	—

No.20

Sea Battle

シー バトル

基本解説 戦場に架ける橋

BLUE国

海に浮かぶ島国であるブルー国は、同じく島国であるがより大きな力を持つイエロー国と大陸の強大な国家のレッド国を相手にしなければならない。

3国の間には数多くの小島があり、その間を橋が複雑につないでいる。ブルー国がこの橋を利用して進出するためにはどちらか一方の国を圧倒しておかなければならないだろう。

まず、その国力から比較してもイエロー国からなんとかしていくべきだろう。ブルー国の右側に浮かぶ島々を利用して、ヘリボーン作戦を行なっていき、橋からの攻撃とあわせてイエロー国の島の一角まで到達してしまえ。

そこまで進めることができればイエロー国を落とすことは簡単だろうが、レッド国に横

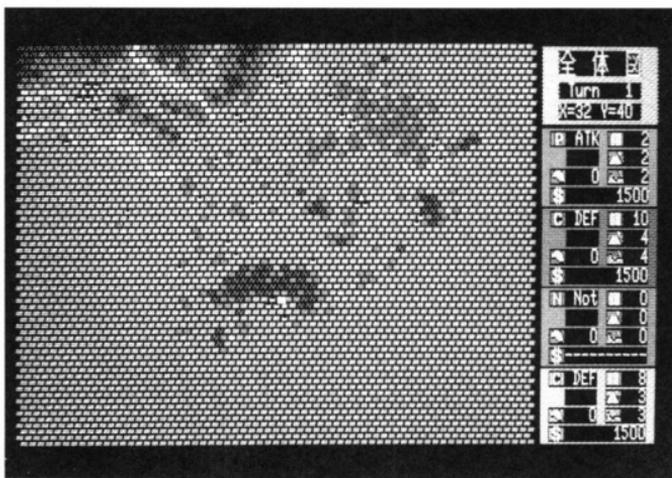
からつつつかれると苦しいことになってくる。レッド国を押さえておくためには、ブルー国の左に浮かぶ飛行場のある島を確保することが必要だ。ここに航空機を配置してレッド国の部隊に対して阻止攻撃を行なうのだ！

イエロー国を占領できれば攻撃方向を束ねることができるから、イエロー国西岸からヘリボーンを行なって飛行場を確保し、輸送機を活用して部隊を投入、橋からの攻撃を援護していこう。

艦船を使ってレッド国の南側を突く、というのも有効だな。橋からの攻撃を成功させるためにも実行してみる価値は高いだろう。艦船は高価だが、このようなマップでは非常に利用価値は高いので、せめて輸送艦ぐらいは作ってみるべきだ。今回も初期設定を変更し

■全兵器を投入せよ!

3国の接点である中央の橋々を巡る戦いではすべての種類の兵器が入り乱れることになる。この戦いを勝ち抜くには各兵器の特長をつかみ、ジャンケンで要領で有利に戦える組み合わせを作っていくことだ。このゲームでは間接射撃兵器があるので事情は複雑となるが、間接射撃兵器は移動か攻撃かの選択を迫られるので、たとえば自部隊が損失を出してもすぐお返しをできるように根回ししておくのだ。このジャンケン最後の1回に勝てればいいのだ。



て資金を増やし、最初から艦船を使っていくほうが面白いと思うぞ。

RED国

初めは有力な勢力を誇っているが、モタモタしていると危なくなるので、事を急ぐ必要がある。とくにブルー国西側の海に浮かぶ空港は、ブルー国を攻める上で恐ろしく有効に機能するので、ぜひとも確保しておきたい。中央の橋を巡る戦いにも、役立つこと間違いなしだ！

イエロー国に対しては大陸の右岸からしつこくヘリボーンを行なって嫌がらせをしておこう。こちらの大陸まで入らせないようにしておくのだ。

橋での戦いは3国の攻めあいとなるので、他の2国の動静をよく観察して弱いところを突いていくのが肝要だ。自分が突っ込みすぎて、袋叩きにあわされないように気をつけるのだ。

YELLOW国

やはり中央の橋での戦いと、島づたいのへ

リボーン作戦が中核となるだろう。とくにブルー国東側の島々からは、橋での戦いにも影響を与えることができるので、うまく利用していこう。

橋を押さえることが、このマップの勝敗を握る鍵になる。航空機や艦船を有効に活動させることが、勝利への礎だ。また、入り組んだ地形のあるところでは、間接射撃を行なえる兵器がただならぬ役割を果たすことになるだろう。

大戦略シリーズでは、兵器の性能もある程度ゲーム展開に影響を与えるのだが、最終的な勝敗を分けるのは部隊の使いかたの巧さと、全体の流れをつかむ眼だ。これは相手がコンピューターのとときにはさして重要ではないことだが、人間どうしてゲームを行なう場合には決定的な違いとなって現れてくるはずなのだ。コンピューターの戦略(と呼べるほどのものではないが……)にはひたむきさはあるのだが、人間のような慎重さや先の展開を推量する力はない。最近ではコンピューターの攻めかたをするプレイヤーもいるぞ。思いあたる人はメンタルな部分でも楽しめるようになろう。

初期設定のデータ

	都市	空港	港	首都	難易度
BLUE	2	2	2	X=32 Y=40	☆☆
RED	10	4	4	X=8 Y=7	☆☆
GREEN	—	—	—	—	—
YELLOW	8	3	3	X=40 Y=12	☆☆
中立	13	10	6	—	—

第7章

極秘指令 "ストーンリバー"を 攻略せよ!!

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』のプロデューサー

石川淳一氏が初めて語る制作秘話

このゲームの魅力を

再度認識するに値する話をお届けしよう

なにを隠そう、"ストーンリバー"とは

石川氏その人のことなのだ



『キャンペーン版大戦略II』はこうして生まれた!!

キャンペーンモードというまったく新しい要素を引っ提げて

パワフルに帰ってきた8ビット版大戦略!

今回はプロデュース担当の石川氏と、ディレクション担当の池尻氏に奥の奥まで突っ込んだ話を聞いてみたのだ!!

今までの大戦略とは、ここが違う!

—『キャンペーン版大戦略II』を8ビットマシンで作ったきっかけを教えてください。

石川 まず、8ビット版はかなりコンセプトが明確なんです。それはですね、『SUPER大戦略』のときに切らざるをえなかった16ビット機の『大戦略II』の要素、これをなんとか8ビット版に入れたい。しかしメモリや処理速度などの制約から、すべての要素を入れる

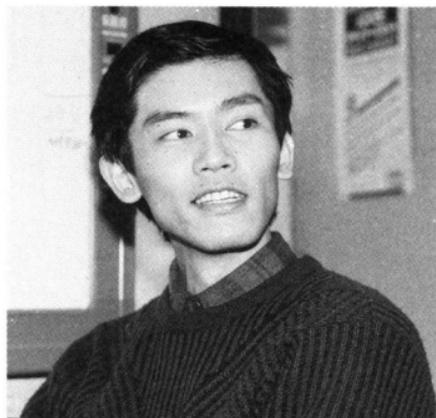
ことは不可能なんです。そこで『大戦略II』の特徴となる要素だけでも入れられないか、そういう考えから始まったんです。ですから、基本的にはキャンペーンモードという発想は後からでてきたものでして、まずは8ビット版で『大戦略II』を作る。ここからスタートしたわけなんです。

—キャンペーンゲームを大戦略シリーズでは初めて採用したわけですが、ユーザーの反応などはどうでしょうか?

石川 普通のマップよりはキャンペーンゲームのほうが楽しい、という人が多いですね。やっぱり自分が手塩にかけて育てたユニットが次のマップに持ち越せて、それが活躍するというのは楽しいですから。そういう意味では大戦略にキャンペーンモードをつけたのは成功でしたね。一種のドラマ性を入れていくことによって、ガチガチの本格的なシミュレーションになってもゲームとして楽しめるんじゃないですか。今後システムソフトが発表するシミュレーションのひとつの方向として、このようなドラマチック路線を続けてもいいんじゃないかな、なんて思ってます。

—キャンペーンモードのシナリオは誰が考えたのですか?

石川 基本的にシナリオやマップなどは、全部池尻に任せました。



●石川 淳一

昭和37年11月28日生。射手座。血液型B型。未婚。好きな色はライトグリーン。趣味はスイミング。大戦略パワーアップセットから大戦略プロジェクトに参加する。やっぱり秀てた才能のある女性が好きだ。

池尻 今回のキャンペーンモードでは初めてシナリオ性を持たせましたので、面白いストーリーをいろいろ考えたわけなんです、これがなかなか難しく……。

——ふむふむ。キャンペーンで8枚というマップの数に関してはどうでしょうか？

石川 ひとつのキャンペーンとしては、ちょうどいい枚数だと思っています。

池尻 最初は10枚という話だったんですが、あまり多くしても途中でだらけますしね。8枚くらいがちょうどいいんじゃないですか。

石川 理想としては、8枚組のキャンペーンが2、3セットくらいあればいいかな、なんて思うんですが、それではちょっと作る側がしんどいんですね。従来は、その1枚のマップの中ですべてのゲームバランスを考慮することができたんですが、キャンペーンではプレイヤーの部隊が引き継がれますから、2枚め、3枚めといくうちにバランスの誤差が広がっていくんですよ。つまりあるユーザーが2枚めに引き継ぐ状態と、別のユーザーが2枚めに引き継ぐ状態とはかなり幅があるんです。その幅の中でどうバランスを取るかというのは、シナリオが進むごとに難しくなっていますね。やっぱり全然勝てないマップも面白くないですし、ラクに勝てるマップもつまらないでしょう。

思考するコンピュータの謎を聞く

——ゲームバランスについてユーザーからの反応はどうでしょうか？

石川 ゲームとしての評判はいいんですが、『SUPER大戦略』に比べてちょっと遅くなったのを気にしているユーザーもいるんですね。逆にいうと8ビットマシンの限界を知っているユーザーにはすごく評判がいいんですが、8ビットマシンとかそういうことを関係なく、初めてこのゲームで遊ぶ人にはスピードの点でちょっと不満のようです。ゲームは非常に面白いんだけど、もう少し思考時間を

速くしてほしいなあ、なんて意見もありました……。

——なるほど。では、その思考ルーチンについてのお話に移りましょう。コンピュータ側は、どんな命令を重要視しているんですか。

石川 まず攻撃ですね。とにかく得意な敵を見つけて攻撃せよ！ と。次に移動です。どこに部隊を持っていくか。そして最後にどんな兵器を生産するか、というこの3つを重要視しています。

——自分に有利な敵を見つけて攻撃する場合、いったいどれくらいの範囲をコンピュータは見ているんですか？

石川 まず1ターンで届く範囲を見ます。それで敵がいなければ、だいたい2～3ターンの範囲で移動できる敵を探しますね。

池尻 あまり先を見すぎると、逆に敵についていこうとして変な動きになってしまいますので、2～3ターンくらいの距離がちょうどいいんですよ。

——攻撃の次に優先されるのが移動ですか。

石川 はい。移動は基本的に首都の方向に進んでいきます。そして戦場に近づくと、敵を探してある程度の距離を見始めるわけです。歩兵の場合は、また違っていて敵の首都ではなく中立の都市や近い敵の都市を目指して動くわけです。

——そして生産する兵器を考えるわけですね。

石川 そうです。ただ、生産のときと移動のとき、攻撃のときなどは、ちゃんとコンビネーションを考えているわけですが、この3つを統括するプログラムが8ビット版では再現できなかったんです。たとえば、歩兵のために輸送ヘリを生産したんだけど利用されない、なんてことがときどき起こってしまうのは、このためなんですよ。

開発秘話、メモリとの激闘!

——なるほど。では、制作期間について質問します。まったく新しいゲームを作る場合、

今回のように『SUPER大戦略』などという下地がある場合とではだいぶ違ってくるわけですか？

石川 全然違いますね。今回、『キャンペーン版大戦略II』はだいたい8カ月くらいで作ったんです。『SUPER大戦略』がベースにあるということで、これになにを加えたらいいか、プログラマーも非常に分かりやすかったんですよ。8ビットマシンのいい点についてはなんですが、メモリが少ないだけに最初から仕様をきっちり決めなければなりません。今回は『SUPER大戦略』という下地があったおかげで、残っているメモリから入れられそうな要素を割り出して、かなり集中的に作ることができました。

——最初の『大戦略88』は何もないところから作ったわけですよ。やっぱり制作は苦労されたんですか？

石川 あれは地獄でした。そうですね、たぶん1年半以上かかりましたね。後半はこっちもさっちもいなくなつて、思考ルーチンなんかを全部作り直しました。開発期間が3カ月くらい延びましたね。やっぱり最初に何も

ないところから作るというのは大変ですよ。

池尻 『SUPER大戦略』のときは1年くらいでしたっけ。

石川 『大戦略88』をやっていた頃は、ここまでのような要素を入れられるとは思っていませんでしたしねえ。

池尻 『SUPER大戦略』が、8ビットマシンのひとつの限界だと思っていましたからね。

——現在の『キャンペーン版大戦略II』にもっと入れたかった要素はありますか？

石川 まず、1ヵ国で生産できる兵器の種類を増やしたかったですね。船や間接射撃兵器も入って、『SUPER大戦略』と同じ20種類ではちょっとキツイですよ。あとは工作部隊とか、都市の耐久度とか……。でも、最初からここまで入れようとは考えていませんでした。大戦略シリーズの面白さは、敵の戦力に合わせて兵器を生産し、それをいかに運用するかという部分にあると思うんです。工作部隊や都市の耐久度というのはプレイに花を添えるという部分ではいいんですが、ゲームの本質ではないと考えたんです。そういう部分でムリするよりは、その分なにか他にまわしたかったんですよ。ですから、大きな要素として間接射撃と艦船、このふたつを最低限の目標として作っていきました。

——メモリとの戦いというわけですか。

石川 そうですね。シミュレーションゲームの場合は、絶対に食ってしまうメモリ領域があって、オンメモリで動かさなければ速度的に話にならないという部分があるんです。そういった、メモリ以外のところでやらなくてはならないことが多いんです。このへんがかなり厳しかったですね。

ユーザーの意見がゲームを作っていく

——なるほど。では『大戦略III』の8ビット版などは、いったいどうなのでしょうね？

石川 もし、やるとしたらリアルタイム移動システムだけを使ったまったく別のゲームに



●池尻 賢一

昭和41年10月9日生。天秤座。血液型A型。未婚。好きな色は白、青、赤のトリコロール。趣味はテーブルトークRPGとボードゲーム。好みはフランス兵器にナチュラルな女性。人生これにつきるそう。

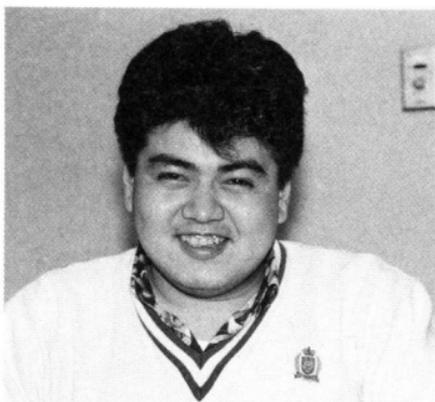
なってしまうでしょう。マルチスタックやユニットの混合などは全部切ってしまう。それを『大戦略III』と呼んでしまうのは結構怪しいんですが……。でも移動システムそのものは簡単なんです。現にアメリカのシミュレーションゲームではリアルタイムのシステムが盛んで、それがアップルIIなんかでも平気で動いているんです。ただ、それをバラエティー豊かに面白く『大戦略III』並のボリュームで、というのはちょっと厳しいですね。——新しい8ビット版の大戦略はまだまだ見えず、といったところですか。

石川 意見が欲しですね。こういうゲームがほしいんだ、という。『キャンペーン版大戦略II』を作ったときの原動力というのは、「やっぱり船がほしい」とか、「間接射撃がほしいんだ」というユーザーからの意見なんです。それから、8ビットではメモリがないからなんにもできないや、なんて思わないでほしいです。どう見ても、メモリが足りなくてできないと思っても、皆さんからの要望があればいろいろと考えてひねり出されるものがあるかもしれませんし、プロジェクトを推進していく上でのパワーにもなります。

池尻 中には熱心なユーザーが、分厚い封書にしていろいろ意見を送ってくれるんです。これは僕らにとって励みになりますね。

石川 正直いって、『SUPER大戦略』を発売するちょっと前の時点で8ビットはもう終わりがな、と思っていたんです。しかし、予想以上の売り上げと皆さんからの意見で、これはまだまだ8ビット版もいけるな、と感じました。それが2年前ですから、逆に今でもユーザーの反応がちゃんとあれば、まだまだやれるな、ということになります。ハードの売れ行きが伸び悩んでいても、ユーザーの数は激減するわけではないですからね。意見がある限りはちゃんと作っていききたいんです。

——そうですか、やっぱりユーザーの意見が原動力になりますよね。それでは最後に、向



●森本 五郎

システムソフト広報課の最新鋭部隊。部隊といっても10人いるわけではない。ひとりも100人分の働きをしようというエリート兵なのだ。プロフィールは、読者の皆さんのご要望があれば次の機会に紹介しよう。

こう数年の間で手掛けてみたい作品について教えてください。

石川 今年からは、シミュレーション市場を活性化するような作品を作っていきたいんです。たとえば、去年だったら『天下統一』だとか『遊撃王II』、『マスター・オブ・モンスターズ』という作品がありましたよね。このようなオリジナルのシミュレーションゲームを充実させていくつもりです。もちろん大戦略そのものをやめてしまうわけではなく、今まで大戦略シリーズで培ってきたものを使って、もう一歩踏み出してみたいな、と考えているところです。

池尻 僕は、現代の設定とは違った作品を作りたいですね。中世や原始時代物といった感じの作品かなあ。オカルト物もやってみたいと思っています。そうですねえ、やっぱり「こんなゲームがプレイしたいんだ!」というユーザーからの意見がほしいですね。

——今後の新製品のラインアップというのは、ユーザーの意見にかかっているわけですね。本日はどうもありがとうございました。

(1990年1月30日取材)

参考文献

ミリタリー・バランス1988-1989(朝雲新聞社)
世界航空機カタログ1990年版(イカロス出版)
月刊PANZER各誌(サンデーアート社)
'89世界の戦車 年鑑(戦車マガジン社)
世界の艦船増刊 現代軍艦年鑑(海人社)

写真提供

株式会社エアワールド 月刊航空雑誌「エアワールド」編集部
株式会社海人社 月刊雑誌「世界の艦船」編集部
サンデーアート社 月刊「PANZER」編集部

キャンペーン版大戦略Ⅱ パフォーマンスブック

11515

1990年4月30日 初版発行

編者 アスキー出版局ログイン編集部
寄稿 株式会社アートボックス 加藤智士
五戸場玲治
発行者 塚本慶一郎
発行所 株式会社ビジネス・アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
TEL 03-486-7119(大代表)
装丁 今井邦孝 金子隆(今井デザイン事務所)
印刷 三共グラビア印刷株式会社 Printed in Japan
協力 株式会社システムソフト

定価はカバーに表示してあります

ISBN4-89366-059-4 C0055

COVER PHOTOGRAPH
SHIPS OF THE WORLD



Login
Books

ISBN4-89366-059-4 C0055 P1800E 定価1,800円(本体1,748円)

88版大戦略シリーズのニューカマー 『キャンペーン版大戦略Ⅱ』絶賛発売中!

■対応機種一覧

PC-8801mkⅡ SR/TR/FR/MR

PC-8801FH/MH/FA/MA/FE

PC-88VA ※要2ドライブ/V2モード専用

■価格 8,800円(消費税別)

■発売元 株式会社システムソフト

ISBN4-89366-059-4 C0055 P1800E 定価1,800円(本体1,748円)