

大戦略Ⅲ'90

プレミアムスペック

S.ダイセンリヤカーズ著

III 大戦略Ⅲ'90 III



プレミアムスペック

S.ダイセンリヤカーズ著

ビジネス・アスキー刊

Login Books

COVER PHOTOGRAPH KATSUHIKO TOKUNAGA
AIRCRAFT PANAVIA TORNADO IDS ITALY
BAe BUCCANEER EGYPT

Daisenryaku'90 Premium Spec.

大戦略Ⅲ'90

アミアムスペック

S.ダイセンリヤカーズ 著
ビジネス・アスキー 刊

はじめに

『大戦略III グレートコマンダー』から1年と6ヶ月。大戦略ユーザー待望のバージョンアップ版、『大戦略III'90』『大戦略IIIパワーアップキット』が発売されました。大戦略III'90は、グレートコマンダーの弱点であるゲーム進行の遅さと思考ルーチンの甘さ、そして命令手順の不明瞭さを一気に解消するべくリリースされたのです。

果たして、結果は成功を納めることとなりました。ログイン誌上の"ソフトログ・トップ30"では初登場にしていきなり、パワーアップキットとIII'90が1位、2位を飾るという健闘ぶり。以後、2号にわたってその座をキープしたのです。

プログラムは大幅に改良されて、弱点の克服にあてられました。そして、兵器ユニットなどのデータも一新され、"1990年代を遊び抜けるシステム"としての熟成の度合いを深めていったのです。大戦略III'90に対する評価は、プレーヤーのレベルや使用するマシンによって異なるでしょうが、この大きな進歩、熟成の結果は誰もが認めるところでしょう。

そして、この華麗なるステップアップの様子を目の当たりにしたわれわれ、ログインブックス編集スタッフは、『大戦略III グレートコマンダーへの道』をバージョン

アップし、大戦略III'90に対応するガイドブックを刊行することを決意しました。グレートコマンダーへの道との相違点は、以下のとおりです。

☆グレートコマンダーへの道での兵器ユニット解説は、現実の兵器の運用法と現代戦のシステムを研究する形を取りましたが、今回はゲームフィールド内での現状に即した運用データをお届けします。

☆マップ解説ページでは、『大戦略III'90マップコレクション』に納められた20枚のマップを攻略します。なお、大戦略III'90に添付されている10枚のマップにつきましては、グレートコマンダーへの道をご覧ください。

☆今回の兵器ユニットおよび生産タイプ解説、マップ解説は少々辛口です。本書とグレートコマンダーへの道を読み比べて、適切な情報を把握して下さい。

☆生産タイプ編集や作戦命令作成、部隊名作成などの解説と作例を多く取り入れ、大戦略III'90のチューンアップに対応しています。

今回もシステムソフトの皆さんには、惜しみないご協力をいただきました。心より感謝の意を申し上げます。

CONTENTS

■ 第1章 大戦略世界のミリタリーバランス

アメリカ	12
ソビエト	13
西ドイツ	14
ワルシャワ	15
イギリス	16
フランス	17
イタリア	18
イスラエル	19
スウェーデン	20
中 国	21
日 本	22
イラク	23

■ 第2章 『大戦略III'90』の兵器庫

兵器庫閲覧にあたって

兵器ユニットデータ表のみかた	26
兵器ユニット分類記号の判別法	28

要撃機

F-14トムキャット/MiG-25	30
MiG-31/Su-21フラゴン	31

戦闘機

フィンバックB/ミラージュ3	32
ミラージュF1/ミラージュ2000/ラファール	33
クフィル/FSX/ビゲン	34
ドラケン/グリペン/F-16F.ファルコン	35
F-15イーグル/F-117/F-5Eタイガー2	36
F-4ファントム2/FA-18ホーネット/MiG-19ファーマー	37

MiG-21/MiG-23フロッガー/MiG-29	38
Su-27フランカー/F-104	39
戦闘攻撃機	
トーネード/F-111	40
Su-24フェンサー	41
攻撃機	
ファンタン A/S.エタングダール	42
ジャギュア/アルファジェット/三菱F1	43
A-10/A-4スカイホーク/A-6イントルーダー	44
A-7コルセア/MiG-27/Su-17フィッター	45
Su-25	46
VTOL機	
AV8ハリアー/Yak-38フォージャー	47
大型輸送機	
C-5ギャラクシー/An-124レスラン	48
小型輸送機	
運輸8型/トランザールC160	49
アエリタリアG222輸/川崎C-1/C-130	50
Il-76キャンディド/An-12カブ	51
対戦哨戒機	
SH5/アトランティック2	52
PS-1/ニムロッド/P-3Cオライオン	53
S-3バイキング/Il-38メイ	54
早期警戒機	
E-3Aセントリー/E-2Cホークアイ	55
Il-76メインステイ/Tu-126モス/シャクルトンAEW	56
DC-8 EE-5	57
電子戦機	
EF-111レイブン/EA-6プラウラー	58
Il-20クートA/キャンベラT Mk17/トーネードECR	59
アエリタリアG222V	60
偵察機	
RF-4ファントム2/RFA-18	61
ジャギュアGR1/ミラージュF1CR/RF-104	62
MiG-25R/MiG-21H/J-5	63
SF-37ビゲン/RF-5Eタイガーアイ	64
給油機	
KC-10/トライスターKC-1	65
KC-135/Tu-16バジャー補/ボーイング707タンカー	66
KC-130/アエリタリアG222補	67

爆撃機

Tu-16バジャー爆/B-52——————— 68

B-1/Tu-26/ブラックジャック——————— 69

攻撃ヘリ

A129マングスタ/AH-1ヒューイコブラ——————— 70

AH-64アパッチ/Mi-24ハインド/Mi-28ハボック——————— 71

MBB BO105——————— 72

対空攻撃ヘリ

ホッカム——————— 73

対潜ヘリ

SH-3シーキング/SH-60シーホーク——————— 74

Ka-27ヘリックス/Mi-14ヘイズ——————— 75

主力戦車

69式戦車/センチュリオン——————— 76

チーフテン/チャレンジャー/AMX30——————— 77

ルクレルク/レオパルド1/レオパルド2——————— 78

メルカバMk2/61式戦車/74式戦車——————— 79

90式戦車/88戦車/Sタンク——————— 80

M48/M60/M60A3——————— 81

M1/T-55/T-62——————— 82

T-64/T-72/T-80——————— 83

軽戦車/偵察車両

62式軽戦車/スコーピオン——————— 84

AMX13/PT-76/BRDM1——————— 85

BRDM2/テレダインAGS/AMX10RC——————— 86

空挺戦車

M551/ASU85——————— 87

対戦車車両

Ikv91/60式自走無反動砲——————— 88

ストライカー/ヤグアル2/Pvrbv551——————— 89

M901——————— 90

自走砲

AMX105/155GCT——————— 91

75式自走榴弾砲/VK155/M109——————— 92

M107/M110/M1973——————— 93

M1974/54式122mm自走砲——————— 94

自走ロケット砲

75式130mm/MLRS——————— 95

BM21——————— 96

固定砲

砲兵	97
対空ミサイル車両	
2S6ボルガー/レイピア	98
クロタル/ローランド/81式短SAM	99
ARMAD/ADATS/M48チャパレル	100
ホーク/SA-4/SA-6	101
SA-8/SA-9/SA-13	102
自走対空砲	
63式対空自走砲/DCA30	103
ゲパルト/87式対空自走砲/M163	104
ZSU-23-4/ZSU-57-2	105
ジープ	
ジープ隊	106
補給車	
補給車	107
一般歩兵	
歩兵/動員兵	108
ゲリラ/人民兵/重歩兵	109
空挺部隊	
空挺隊	110
機械化歩兵	
M113/73式装甲車	111
77式兵員輸送車/BTR60/トラック	112
歩兵戦闘車	
LVTP-7/M2ブラッドレイ	113
マルダー/MCV80/AMX10P	114
Pbv302/BMP-1/BMP-2	115
89式歩兵戦闘車	116
空中機動歩兵	
SA341ガゼル/WG13リンクス	117
UH-1イロコイ/V-22オスプレイ/UH-60	118
Z-5/Mi-8ヒップ/Mi-17ヒップH	119
AS332 S.ビューマ	120
戦艦	
アイオワ	121
巡洋艦	
キーロフ/カラ	122
ヴァージニア/タイコンデロガ/アンドレアドリア	123
駆逐艦	
ソブレメンヌイ/ウダロイ	124

アーレイ・パーク/マンチェスター/カサール	125
リュッツエンス/アウダーチェ/ルダ	126
あさぎり/しらね	127
フリゲート艦	
クリバック3/ペリー	128
タイプ22/バッチャ3/コマンダン・リヴィエル/ブレーメン	129
マエストラーレ/ジアング	130
空母	
トビリシ/ニミッツ	131
ケネディ/シャルル・ド・ゴール	132
ヘリ空母	
キエフ/インピニシブル	133
ジャンヌ・ダルク/ガリバルディ	134
揚陸艦	
イワンロゴフ/ワスプ	135
輸送艦	
輸送艦	136
補給艦	
補給艦	137
潜水艦	
アクラ/ロスアンジェルス	138
トラファルガー/リュビ/TYPE211	139
サルヴァトーレペロン/ハン/ゆうしお	140

■ 第3章 マップコレクターの情報ファイル

マップ1 World War 3	144
マップ2 Big Island War	146
マップ3 九龍牙(クリュウノキバ)	148
マップ4 レイン	150
マップ5 バトルオブオイル	152
マップ6 三国鼎立(サンゴク テイリツ)	154
マップ7 Battle Ground	156
マップ8 Sapporo city	158
マップ9 リクチセン	160
マップ10 ヤジリ トウ ノ タタカイ	162
マップ11 スーパー海戦	164
マップ12 イセワン ウォーズ	166
マップ13 Nightmare Island	168
マップ14 コレハ ミラクルダ!!	170

マップ15	テイコク ノ ソラ	172
マップ16	THREE THE SEA	174
マップ17	North Pole	176
マップ18	The Four Island	178
マップ19	METROPOLITAN WAR	180
マップ20	POOR COUNTRY	182

■ 第4章 『大戦略III'90』チューンアップガイド

オリジナル生産タイプIII'90	186
イタリアン1995年推定型	186
最新イラン型/トルコ型	187
スペイン型/ギリシャ型	188
キューバ型/南アフリカ型	189
リビア型/湾岸諸国統合型	190
多種国籍型/無国籍型	191
作戦命令	192
作戦命令設定の手引き	192
オリジナル作戦命令作例	194
オリジナル部隊名で雰囲気を盛り上げる	196
オリジナル部隊名作例	196
搭載武器スペックリスト・カテゴライズド	199
航空機搭載ミサイル	199
航空機搭載各種兵器	200
ヘリ搭載各種兵器	201
戦車砲システム	202
対戦車ミサイル	202
車両搭載各種兵器	203
自走砲システム	203
地対空ミサイル	204
対空砲システム	204
兵員携行各種兵器	205
艦砲システム	205
艦対空ミサイル	205
艦対艦ミサイル	206
魚雷	207
対潜兵器	207

カバーデザイン 今井邦孝(今井邦孝デザイン事務所)
写真提供 月刊PANZER(サンデー・アート社)

第1章

大戦略世界の ミリタリーバランス

今回は、新たにイラク型生産タイプを加えて
全12生産タイプとあいなった。
それらのなかで、真の強さを持ったものとは
いったいどれなのか?
攻撃側と防御側に視点を変えながら
ピリッとした最新の戦力評価をお届けしよう。



アメリカ



生産可能な兵器ユニット

F-14トムキャット	30	F-16F.ファルコン	35	F-15イーグル	36
F-117	36	F-4ファントム2	37	F/A-18ホーネット	37
F-111	40	A-10	44	A-4スカイホーク	44
A-6イントルーダー	44	A-7コルセア	45	AV8ハリアー	47
C-5ギャラクシー	48	C-130	50	P-3Cオライオン	53
S-3バイキング	54	E-3Aセントリー	55	E-2Cホークアイ	55
EF-111レイブン	58	EA-6プラウラー	58	RF/A-18	61
KC-10	65	B-52	68	B-1	69
AH-1ヒューイコブラ	70	AH-64アパッチ	71	SH-3シーキング	74
SH-60シーホーク	74	UH-1イロコイ	118	UH-60	118
M60A3	81	M1	82	M551	87
LVTP-7	113	M2ブラッドレイ	113	M901	90
M163	104	M113	111	トラック	112
ジープ隊	106	補給車	107	歩兵	108
重歩兵	109	空挺隊	110	M48チャバレル	100
ホーク	101	M109	92	M110	93
MLRS	95	砲兵	97		
アイオワ	121	ヴァージニア	123	タイコンデロガ	123
アーレイ・バーク	125	ペリー	128	ニミツツ	131
ケネディ	132	ワスプ	135	ロスアンジェルス	138
補給艦	137				

※兵器名の後の数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

アメリカには、陸海空に強力な兵器が揃っている。どの兵器も平均的に性能がよいので、どんな状況にも対応できるだろう。中でもとくに航空戦力が強力なので、制空権を奪うのは簡単である。陸上や海上も、兵器の性能と射程で敵を簡単に粉砕できるはずだ。まさしく世界一の軍隊にふさわしい兵器が揃っている。ただアメリカ生産タイプの兵器は、生産カウントの高いものが多いので生産して配備するまでのターンが長くなる。だから必要になってから兵器を生産するのではなく、必要になる兵器を作つておくという姿勢が望まれる。また高価な兵器が多いので、配備にかかる金を常に計算して軍事費を確保しておく必要がある。

アメリカを相手に戦う際の戦術は、ふたつほどある。まず最強の力を持つ航空戦力を対空ミサイルなどで集中的に叩く。航空戦力は生産に時間がかかるので、消耗した部隊に補給したり、新しい部隊を配備するのに時間がかかる。その間に攻めるのだ。航空機の援護がなければ、地上部隊はそれほど怖くはない。航空機の援護のない間に、地上部隊を叩くのが有効な手段である。また高価な兵器が多いので、航空戦力をひんぱんに消耗させれば軍事費が不足してくる。ただ汎用性のある兵器を相手にするので、どんな戦法を使っても苦しい。もしどうしても相手をするなら、“ロシア式戦力3倍の法則”で戦うのが一番有効な方法である。

ソビエト



生産可能な兵器ユニット

MiG-25	30	MiG-31	31	Su-21フラゴン	31
MiG-21	38	MiG-23フロッガー	38	MiG-29	38
Su-27フランカー	39	Su-24フェンサー	41	MiG-27	45
Su-25	46	Yak-38フォージャー	47	An-124ルスラン	48
Il-76キャンディット	51	Il-38メイ	54	Il-76メインステイ	56
Tu-126モス	56	Il-20クートA	59	MiG-25R	63
Tu-16バジャー捕	66	Tu-16バジャー爆	68	Tu-26	69
Mi-24ハインド	71	Mi-28ハボック	71	Ka-27ヘリックス	75
Mi-17ヒップH	119				
T-64	83	T-72	83	T-80	83
PT-76	85	BRDM2	86	ASU85	87
BMP-2	115	ZSU-23-4	105	ZSU-57-2	105
BTR60	112	トラック	112	ジープ隊	106
補給車	107	動員兵	108	重歩兵	109
空挺隊	110	SA-4	101	SA-6	101
SA-8	102	SA-9	102	SA-13	102
M1973	93	M1974	94	BM21	96
砲兵	97				
キーロフ	122	カラ	122	ソブレメンヌイ	124
ウダロイ	124	クリバック3	128	トビリシ	131
キエフ	133	イワンロゴフ	135	アクラ	138
補給艦	137				

*兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

ソビエトの兵器は、生産の早さと安さが基本である。性能はよくも悪くもない、そこそこのできである。とくに対空ミサイル車両の種類が豊富なので、地上からの対航空支援は完璧である。地上部隊も種類が豊富で、主力戦車もT-80など性能のよいものがある。さらにハボックなどの攻撃ヘリで、地上部隊を支援すれば無敵に近い。ただ航空戦力に汎用性がないのが、欠点となっている。しかし最新鋭の機体の性能は、アメリカを相手に十分戦える。つまりソビエトの兵器は適材適所に配置すれば、十分な性能を発揮するのである。確かに射程で劣る兵器が多いが、それは数で十分にカバーすることができる。

ソビエトを相手に戦うとき、とくに注意しなければならないのは対空ミサイルである。射程の長いものがあるので、知らない間に戦闘機が撃ち落とされている場合がある。航空戦力を投入するときには偵察をまめにして、不意討ちを受けないようにしなければならない。ソビエトには数で張り合っても勝てないので、わずかな射程の差などを利用して戦うようにする。ヘリックスの差で、先に損害を与えて有利に戦うのである。そしてソビエトの領土に侵攻するときには、陸空の部隊が揃っていくのがよい。そうすれば互いに援護しながら、数で押していくソビエトの部隊を撃退することができるだろう。

西ドイツ



生産可能な兵器ユニット

F-4ファントム2	37	トーネード	40	アルファジェット	43
トランザールC160	49	アトランティック2	52	E-3Aセントリー	55
トーネードECR	59	RF-4ファントム2	61	MBB BO105	72
SH-3シーキング	74	WG13リンクス	117	UH-1イロコイ	118
<hr/>					
レオパルド1	78	レオパルド2	78	M48	81
マルダー	114	ヤグアル2	89	ゲパルト	104
M113	111	トラック	112	ジープ隊	106
歩兵	108	重歩兵	109	空挺隊	110
ローランド	99	ホーク	101	M109	92
M110	93	砲兵	97		
<hr/>					
リュッツェンス	126	ブレーメン	129	輸送艦	136
TYPE211	139	補給艦	137		

*兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

西ドイツは、地上部隊が主力になる。とにかく主力戦車のレオパルド2があれば、地上戦はなんの心配もいらない。対空用の車両はゲパルトより、ローランドのほうが有効である。ゲパルトはヘリに絶大な威力を發揮するが、隣接するので反撃でかなりの損害を受ける。航空戦力はトーネード以外は、ちょっとと頼りない。アルファジェットは航続距離が短いので、空港周辺の守りにしか使えない。戦うときには航空戦力に頼らず、地上部隊で攻めるのがよいだろう。ローランドとレオパルド2でコンピネーションを組んで攻め込むのがよい。海洋戦力は守りには強いが、攻めるには戦力不足のようである。

西ドイツを攻めるときには、まず主力戦車のレオパルド2に注意しなければならない。とにかく地上部隊が主力になるので、攻撃ヘリなどで攻めるのがよいだろう。ただしゲパルトやローランドがあるので、必ず地上部隊と一緒に行動するほうがよい。また航空戦力は、トーネード以外は怖くないので、空から攻めるのもひとつの手段である。西ドイツに攻め込むときの基本は、対戦車車両を中心として、航空部隊で支援をする。戦車どうしの戦いを挑んでもいいが、その場合にはかなりの損害を覚悟しなければならない。とにかく真っ先にレオパルド2を攻撃して潰滅させれば、勝利が見えてくるだろう。

ワルシャワ

生産可能な兵器ユニット

MiG-21	38	MiG-23フロッガー	38	MiG-27	45
Su-17フィッター	45	Su-25	46	An-12カブ	51
MiG-21H	63	Mi-24ハインド	71	Mi-14ヘイズ	75
Mi-8ヒップ	119				
T-55	82	T-62	82	T-72	83
PT-76	85	BRDM1	85	BRDM2	86
BMP-1	115	ZSU-23-4	105	ZSU-57-2	105
BTR60	112	トラック	112	ジープ隊	106
補給車	107	動員兵	108	重歩兵	109
空挺隊	110	SA-4	101	SA-6	101
SA-8	102	SA-9	102	SA-13	102
M1973	93	M1974	94	BM21	96
砲兵	97				
輸送艦	136	補給艦	137		

※兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

ワルシャワは、ソビエトの廉価版といった兵器が並んでいる。二流の兵器の溜まり場といってよい。それなりのものは、対空ミサイル車両の種類だけであろう。ほかの兵器の性能は、安からう悪からうの精神にのっとっているので、真っ向から戦ったら絶対に勝てない。しかし二流の兵器なりに種類はきちんと揃っているので、数で押すなら戦えるはずである。大切なのは、相手の配備している兵器を見て、その弱点を突く兵器を配備することである。どうせどの兵器も安いし生産も早いので、2部隊で1部隊を潰滅させるくらいの戦いをするとよい。数で押しながら相手の出かたを見てあげ足を取るような姑息な戦いが大切である。

ワルシャワを相手に戦うときには、弱いなりにバランスが取れている兵器なので厄介な戦いになるだろう。性能は悪いが、安く早く生産できるので部隊の数で勝負すると苦しい。そこで性能のよい兵器を有利な地形で待ち伏せさせて、戦うのがよいだろう。とくに注意が必要なのは、航空部隊に対する射程の長い対空ミサイル車両の攻撃だけである。地上部隊どうしの戦いなら、数の差を兵器の性能と有利な地形で十分に補える。それからワルシャワの航空機は、どれも航続距離が短いので補給場所を絶ってしまえば自滅する。もし性能のよい兵器の部隊を、ワルシャワと同じ数だけ出せるなら寝ても勝てるはずだ。

イギリス



生産可能な兵器ユニット

F-4ファントムⅡ	37	トーネード	40	ジャギュア	43
AV8ハリアー	47	C-130	50	ニムロッド	53
シャクルトンAEW	56	キャンベラT Mk17	59	ジャギュアGRI	62
トライスターKC-1	65	SH-3シーキング	74	SA341ガゼル	117
WG13リンクス	117				
<hr/>					
チーフテン	77	チャレンジャー	77	スコーピオン	84
MCV80	114	ストライカー	89	トラック	112
ジープ隊	106	補給車	107	歩兵	108
重歩兵	109	空挺隊	110	レイピア	98
M109	92	M107	93	砲兵	97
<hr/>					
マンチェスター	125	タイプ22バッヂ3	129	インビンシブル	133
輸送艦	136	トラファルガー	139	補給艦	137

*兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

イギリスは、それなりにバランスが取れているのだが、やはり航空戦力が弱い。頼りになるのはトーネードだけで、あの機体は少々頼りない。その代わり地上部隊の主力戦車チャレンジャーは、かなり強力である。地形を利用すれば、相当有利に戦えるだろう。問題なのは、対空ミサイル車両がレイピアだけしかないことだ。ミサイルの射程が短いので、チャレンジャーの付近にいないと援護できない。海洋戦力は並の力があるがインビンシブルは、相手の国が普通の空母を持っているときには役に立たない。搭載できるハリアーは速度が遅いので、ほかの空母と戦うと負ける。そういうときにはインビンシブルを出してはいけない。

イギリスを相手に戦うときには、やはり航空部隊を先に攻撃するべきである。トーネードを落としたあとで、攻撃ヘリを侵攻させてチャレンジャーを攻撃するのだ。ただレイピアが怖いので、必ず地上部隊と一緒に行動する。地上部隊は攻撃ヘリの支援を受けながら、真っ先にレイピアを攻撃する。イギリスの対空ミサイル車両はレイピアだけなので、それがいなくなれば航空戦力を大量に投入できる。レイピアは、ヘリにとって脅威のだが反撃できる距離からしか攻撃してこないので相討ちになることが多い。イギリスを攻略するのなら、トーネードとレイピアとチャレンジャーを最初に撃破することを忘れてはいけない。

フランス



生産可能な兵器ユニット

ミラージュ3	32	ミラージュF1	33	ミラージュ2000	33
ラファール	33	S.エタンダール	42	ジャギュア	43
アルファジェット	43	トランザールC160	49	アトランティック2	52
DC-8EE-5	57	ミラージュF1CR	62	KC-135	66
SA341ガゼル	117	WG13リンクス	117	AS332 S.ピューマ	120
<hr/>					
AMX30	77	AMX13	85	AMX10RC	86
AMX10P	114	DCA30	103	トラック	112
ジープ隊	106	補給車	107	歩兵	108
重歩兵	109	空挺隊	110	クロタル	99
ローランド	99	AMX105	91	I55GCT	91
砲兵	97				
<hr/>					
カサーク	125	コマンダン・リヴィエル	129	シャルル・ド・ゴール	132
ジャンヌダルク	134	輸送艦	136	リュビ	139
補給艦	137				

*兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

フランスは安いのがとりえで、性能的には中途半端なものが多い。とくに航空戦力は、ミラージュがそこそこの性能を持っているが、エタンダールなどはエグゾセを撃てるだけがとりえである。幸い、地上攻撃に使えるジャギュアがあるのが救いでいる。地上部隊はAMX 30が、かなり使える兵器である。問題点としては防御が結構弱いので、攻撃されれば壊れると覚悟して使わなければならない。海洋戦力に空母があるのだが、よく見てみれば搭載できる戦闘機の少なさがわかると思う。積める戦闘機がなければ、空母なんか役にも立たない。とくにジャンヌダルクなんか、VTOL機がないフランスでは的にしかならない。

さてオフェンス部門で悪口をいったフランスではあるが、いざ戦うとなると兵器バランスがよいために強いものがある。守りに徹したりすると、意外に強いのである。まあそれでも航空戦力がカスしか揃っていないので、性能のよいF-15などが使えるなら簡単に攻略できる。また対空ミサイル車両がクロタルとローランドと射程の短いものしかないので、空からの攻略は楽である。ただ地上部隊は、速度も速く攻撃力もそこそこのものなので、注意しなければならない。フランスの地上部隊の弱点は、平均して防御が弱いことである。攻めてこられても慌てずに、地形を利用して攻撃すれば簡単に勝てるだろう。

イタリア



生産可能な兵器ユニット

F-104	39	トーネード	40	アエリタエアG222輸	50
C-130	50	アトランティック2	52	E-3Aセントリー	55
アエリタリアG222V	60	RF-104	62	アエリタリアG222捕	67
AI29マングスタ	70	SH-3シーキング	74	UH-1イロコイ	118
<hr/>					
レオパルド1	78	M60	81	M113	111
トラック	112	ジープ隊	106	補給車	107
歩兵	108	重歩兵	109	空挺隊	110
ホーク	101	M109	92	M107	93
M110	93	砲兵	97		
<hr/>					
アンドレアドリア	123	アウダーチェ	126	マエストラーレ	130
ガリバルディ	134	輸送艦	136	サルヴァトーレベロン	140
補給艦	137				

*兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

イタリアは、使えない武器のパレードのようなものである。使える兵器は、トーネードとレオパルド1、M60の3種類だけである。ほかの兵器はどうにもこうにも、性能が悪くて使えない。海洋戦力は、ハンバ者の集まりである。とくにガリバルディなんか、間違っても生産してはいけない。ハリアーのようなVTOL機のないイタリアにとって、こんな空母は役にも立たない。よくて、占領作戦でヘリの補給場所を務めるのが闇の山である。海では、オトマットを撃てるマエストラーレぐらいしか頼りにするものがない。使える兵器だけを生産して戦わないと、二流の兵器ばかりのイタリアで勝つのは難しいだろう。

イタリアを相手にするとには、本気にならないこと。本気でやったら、相手がかわいそうである。なにしろ、二流の兵器しか配備できない弱点だらけの軍隊を相手にするのだから、片目つぶる程度のハンデはつけたい。注意するべき兵器は、航空戦力ではトーネード、地上部隊ではホークだけである。制空権を押さえてしまえば、こっちのものなのだ。イタリアには最新鋭の戦車もないでので、地上部隊で苦戦することはないだろう。機械化歩兵もM113しかないので、どんなに数がいても簡単に勝てるはずである。海でも苦戦するような性能の艦はないので、対艦ミサイルの撃てる兵器があれば簡単に勝てるだろう。

イスラエル



生産可能な兵器ユニット

クフィル	34	F-16F.ファルコン	35	F-15イーグル	36
F-4ファントム2	37	A-4スカイホーク	44	C-130	50
E-2Cホークアイ	55	RF-4ファントム2	61	ボーイング707タンカー	66
AH-1ヒューイコブラ	70	UH-1イロコイ	118		
<hr/>					
センチュリオン	76	メルカバMk2	79	M60	81
M60A3	81	M163	104	ZSU-23-4	105
M113	111	トラック	112	ジープ隊	106
補給車	107	歩兵	108	重歩兵	109
空挺隊	110	M48チャバレル	100	ホーク	101
M109	92	M107	93	M110	93
砲兵97					
<hr/>					
輸送艦	136	補給艦	137		

※兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

イスラエルは、世界最強の軍隊といってよいくらいの兵器を揃えている。航空戦力はF-16とF-15、A-4と、強力な戦闘機、攻撃機が揃っている。地上部隊は、メルカバMk2少々弱いようだが、十分に戦うことができる。対空ミサイル車両も、チャバレルとホークの長短射程がちゃんと揃っている。問題は海洋戦力であるが、貧弱な輸送艦と補給艦しかない。だからといって、開き直って海上輸送をしなければいいのである。イスラエルは航空戦力だけでも十分にほかの国と戦えるのだから、時代遅れの海上輸送なんか必要ないのである。空陸が歩調を合わせて侵攻するなら、たいていの国には勝てるはずである。

イスラエルを相手に戦うのは、かなり苦しいものである。なにしろF-15とF-16のコンビネーションを崩すだけで、かなりの努力を必要とする。ただ地上部隊の主力であるメルカバMk2は、ほかの国の最新鋭戦車に比べると少し弱い。真っ向から戦うと、かなりの損害を与えられるはずである。チャレンジャーやレオパルド2などの最新戦車で攻めるのなら、かなり楽に戦える。ただそのときには、必ず対空ミサイル車両を伴って攻めないといけない。そうでないとF-16などの爆撃で、簡単に全滅させられてしまうだろう。戦車+対空ミサイル車両の部隊で、地道に侵攻する以外にイスラエルを相手にする方法はない。



スウェーデン

生産可能な兵器ユニット

ビゲン	34	ドラケン	35	C-130	50
SF-37ビゲン	64	MBB BO105	72	UH-1イロコイ	118
<hr/>					
センチュリオン	76	Sタンク	80	Pbv302	115
Ikv91	88	Pvrbv551	89	トラック	112
ジープ隊	106	補給車	107	歩兵	108
重歩兵	109	空挺隊	110	ARMAD	100
ホーク	101	VK155	92	砲兵	97
<hr/>					
輸送艦	136	補給艦	137		

※兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

スウェーデンは、あまり攻めるのに向いていない兵器で構成されている。航空戦力は種類も少なく戦闘機は汎用性はあっても、性能はよいといえない。地上部隊も数が少なく、そのほとんどを戦車と対戦車車両が占めている。幸い戦車に性能のよいものが多いので、攻めるときには戦車を主体にするとよい。そのときには、もちろん対空ミサイル車両を同行させる必要がある。ドラケンなどではほかの戦闘機部隊を完全に押さえるのは難しい。そこで対空ミサイル車両で地上部隊を守る必要がある。海洋戦力はないと思うほうがいい。全体的に兵器種類が少ないので生産する兵器を2~3種類に絞って、地形を利用して戦うといいだろう。

スウェーデンを攻めるのは、かなり苦しい戦いになる。なにしろスウェーデンは、守りを主体にした軍隊であるから守りに徹すると驚くほど強いのである。戦車部隊が強いため、攻撃へり主体で戦うと有利になるだろう。ただし対空ミサイル車両は、性能のよいものが射程の長短で揃っているので注意しなければならない。まあどちらも搭載しているミサイルの数が少ないので、数で押していくなら勝てるはずである。数で押せない場合には、性能のよい航空機と地上部隊のコンビネーションをうまく組んで攻めるのがいいだろう。戦車部隊を突破できれば、スウェーデンとの戦いは勝ったようなものである。

中国



生産可能な兵器ユニット

フィンバックB	32	MiG-19	37	MiG-21	38
ファンタンA	42	運輸8型	49	SH5	52
J-5	63	Tu-16バジャー爆	68	Z-5	119
<hr/>					
69式戦車	76	62式軽戦車	84	63式対空自走砲	103
77式兵員輸送車	112	トラック	112	ジープ隊	106
補給車	107	人民兵	109	空挺隊	110
54式122mm自走砲	94	砲兵	97		
<hr/>					
ルダ	126	ジアング	130	輸送艦	136
ハン	140	補給艦	137		

※兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

中国の兵器は、早く生産できる、安く配備できる、そのために部隊の数を多く出せる、それ以外にはとりえのない軍隊である。航空機は航続距離の短い役立たずばかり、戦車もすでに二流のものばかり、対空ミサイル車両はないときている。これで勝つのは非常に難しい。部隊の数が多いといっても、アメリカの戦闘機が飛んでくると2~3ターンでボロボロになってしまう。やはりここは、人民兵を大量に配備して、人海戦術によって攻める程度の作戦しかない。3対1の戦力差がなければ、中国の兵器は勝てない。海上戦力だけは、なかなかの力を持っている。しかし戦闘機などの支援を受けた相手にはかなわないと思う。

中国を相手にするときには、戦術などは必要としない。イタリア型生産タイプで攻めるならともかく、そのほかの国なら必ず勝てる。全体的に弱い中国だが、その中でも最大の弱点は対空ミサイル車両を持っていないことである。自走対空砲も、性能の悪い63式対空自走砲しかない。戦闘機の性能も悪いので、空から攻めれば簡単に勝てる。戦車も性能の悪いものしかないので、戦闘ヘリと戦車の部隊だけで勝てる。とにかく肩の力を抜いて戦っても、楽勝という相手である。注意しなければならないのは部隊の数だけは多いので、前線で戦うこちらの部隊の補給場所を確保しておくことだけである。

日本



生産可能な兵器ユニット

F-15イーグル	36	F-4ファントム2	37	三菱F1	43
川崎C-1	50	C-130	50	PS-1	53
P-3Cオライオン	53	E-2Cホークアイ	55	RF-4ファントム2	61
AH-1ヒューアイコブラ	70	SH-3シーキング	74	UH-1イロコイ	118
61式戦車	79	74式戦車	79	60式自走無反動砲	88
73式装甲車	111	トラック	112	ジープ隊	106
補給車	107	歩兵	108	重歩兵	109
空挺隊	110	81式短SAM	99	ホーク	101
75式自走榴弾砲	92	75式130mm	95	砲兵	97
あさぎり	127	しらね	127	補給艦	137
ゆうしお	140	輸送艦	136		

※兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

日本の兵器も中国に近い程度に、旧式なものが多いうのが事実である。その中でキラリと光る超新星のような存在が、イーグルである。戦うときはイーグルの援護なしには、日本は絶対に勝てないだろう。地上部隊では戦車も対戦車車両も、性能的には二流のものばかりである。海上戦力も、島国日本としてはちょっと頼りない。ハーブーンを撃つなら、海上艦艇よりシーキングのほうが便利である。まあ対空ミサイル車両だけは、ほかの国と張り合えるくらいの性能を持っている。基本的戦略としてはイーグルを、81式短SAMやホークで援護して戦うのがよいだろう。74式戦車は、反撃できる的と思ったほうが多い。

日本を攻撃するときに、真っ先に狙わなければならないのはイーグルである。これ以外の戦闘機は、前時代の遺物である。地上部隊も防御が弱いので攻撃すれば、簡単に勝てるはずである。ただ対空ミサイル車両だけは、ほかの国と同じような性能を持っているので注意しなければならない。海上艦艇はそれなりの性能しかないので心配する必要もない。潜水艦のゆうしおも、「沈黙の艦隊」ほどの威力は発揮しない。攻め込むときにイーグルとホークを潰滅させたら、恐れる部隊はなにもない。周囲が海の場所で日本が守りに徹したら、かなり攻めるのは難しい。日本もスウェーデンと同じように、守り専門の兵器仕様なのである。

イラク

生産可能な兵器ユニット

MiG-25	30	ミラージュF1	33	MiG-19ファーマー	37
MiG-21	38	MiG-23フロッガー	38	MiG-29	38
Su-17	45	Su-25	46	Il-76キャンディド	51
MiG-25R	63	Tu-16バジャー爆	68	Mi-24ハインド	71
MBB BO105	72	SA341ガゼル	117	Mi-8ヒップ	119
<hr/>					
69式戦車	76	チーフテン	77	T-55	82
T-62	82	T-72	83	BRDM2	86
BMP-1	115	BTR60	112	トラック	112
ジープ隊	106	補給車	107	動員兵	108
重歩兵	109	空挺隊	110	SA-6	101
SA-9	102	SA-13	102	M109	92
BM21	96	砲兵	97		
<hr/>					
輸送艦	136	補給艦	137		

※兵器名の後ろの数字は解説ページを表わしています。

オフェンス&ディフェンス

イラクの生産できる兵器は、空陸にわりとバランスが取れている。航空戦力は、MiG-29が主力になる。バジャーなどの爆撃機もあるので、首都爆撃などという作戦も取れる。地上部隊もチーフテンとT-72という主力戦車がふたつもある。地上部隊の支援には、ハインドという強い味方までいるのだ。さらに、対空ミサイル車両の種類が豊富なのが最大の強みである。海上戦力は、もとからないと思ったほうがよい。砂漠の国に海軍など不要なのである。地上を舞台に戦うなら、かなり強力な軍隊である。これだけのラインアップを持っているなら、アメリカ型生産タイプとも互角に戦うことができるだろう。

イラクを攻撃するときの攻略の要は、戦車部隊をいかに叩くかという問題である。攻撃へりでいくという技もあるのだが、その場合には対空ミサイル車両が邪魔になる。ここは性能のよい対戦車車両で攻めるのが、最良の戦術である。性能のよい航空機で戦う方法もあるが、損害が大きいことを覚悟しておかなければならない。対空ミサイル車両と対戦車車両の合同で地上から地道に攻めるのが、イラクを相手にするときの堅実な戦法である。地上部隊で侵攻してイラクの対空ミサイル車両を叩いたあとなら、航空戦力を投入するのもいいだろう。東西の兵器をバランスよく併せ持っているイラクは、かなりの強敵なのである。

第2章

『大戦略III'90』の 兵器庫

例によって、ここは『大戦略III'90』に登場する兵器たちを保管している史上最大のアーマリーだ。

252種類のユニットを42の新カテゴリーに分け、

基本性能値の分析はもちろんのこと

ゲームで運用するにあたっての注意点や有効な点などを余すことなく盛り込んでいる。



兵器庫閲覧にあたって

兵器ユニットデータ表の見かた

①			②				③		④				
速度	燃料	耐久数	武器名称				1	2	3	4	高度	視界	防御率
⑤	⑥	⑦									高空		
生産カウント	配置価格	編成数									低空		
⑧	⑨	⑩									地海	⑯	⑯
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防護率					⑮				海中		
⑪	⑫	⑬											
USA	USSR	WG											
WP	UK	FRA	燃料タンク				⑯						⑰
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ	スピード変化				⑰						

①兵器ユニット名称

兵器ユニット名をゲーム画面に準拠した形で表記。

②分類記号

兵器ユニットを3文字のアルファベッドで表記。判別法の詳細は28ページを参照。

③高 度

兵器ユニットが行動する高度を表記。

④兵器ユニット画像

兵器ユニットの側面シルエット。

⑤速 度

兵器ユニットが1ヘックスを通過するためにするカウント数を表記。地形の影響を受けやすい地上ユニットや艦船ユニットに関しては、道路及び海の移動カウントを表記している。

⑥燃 料

兵器ユニットの搭載する燃料の最大量。

⑦耐久数

この数値が0になったときに、兵器ユニッ

トは破壊される。

⑧生産カウント

兵器ユニット1機あたりの生産に必要なカウント数。この数値×小隊内の機数で、1小隊分の生産の必要なカウント数を求められる。

⑨配置価格

1機配置するために要する軍事費。同一機種で部隊を構成する場合には、×部隊内の機数で1部隊分の配置価格を求められる。グレートコマンダーで、“編成費用”と呼ばれていたものがこれにあたる。

⑩編成数

1小隊内に編成可能な兵器ユニットの最大機数。グレートコマンダーでは、“小隊最大機数”と呼ばれていた。

⑪搭載識別

その兵器ユニットに乗せることができる部隊の種類を分類記号で表記。ここでは、分類記号の3文字めを使用している。分類記

号に関する詳細は28ページを参照。

⑫搭載小隊数

兵器ユニットの搭載能力を数値で表記。ほかの兵器ユニットを輸送する場合に要チェック。数値は、輸送可能な小隊数を表わしている。搭載量が小隊数で表わされるようになったため、以前の“自機搭乗容量”と“部隊搭載容量”的概念は廃止された。嬉しい限りである。

⑬対ミサイル防御率

ミサイル攻撃に対する防御率を表わしている。一部の航空機や艦船に、大きな数値を持つものが見られる。また、地上ユニットの場合には、この欄を渡河に要するカウント数(速度)の表記に使用している。

⑭生産タイプ

その兵器の生産可能な生産タイプを明かなく表示している。12種類の略称の意味については、以下のとおり。

U S A ……アメリカ

U S S R ……ソビエト

W G ……西ドイツ

W P ……ワルシャワ

U K ……イギリス

F R A ……フランス

I T A ……イタリア

I S R ……イスラエル

S W D ……スウェーデン

C H I ……中国

J P N ……日本

I R Q ……イラク

生産タイプとは、どんな種類の兵器ユニットを生産できるかを決めた枠組みのこと。今回は、新たにイラク型生産タイプが加わることとなった。各生産タイプについての解説は、11ページを参照。

⑮武器名称

兵器ユニット1機あたりが搭載する武器の名前と、その弾数を表記。一度に最大で5種類の武器を装備することができます。また、

航空機とヘリコプターに限っては、“武装パック”と呼ばれる武器の搭載組み合わせが、最大で4種類設定されている。武装交換を行なえば、ひとつの機体をさまざまな任務に対応させられるというわけだ。武装交換を行なう際には、武装交換コマンド選択のうちに補給コマンドを実行のこと。

⑯燃料タンク

航空機のための予備燃料タンク。表記されている数だけ、総燃料数に加算されることになる。選択する武装パックによって、予備燃料の量は異なる。

⑰スピード変化

選択する武装パックによって変化が現われる。爆弾などを大量に装備した場合には顕著である。通常の速度にこの数値を加えたものが、武装交換後の速度となる。

⑱視界範囲

兵器ユニットの視界が効く範囲(素敵範囲)をヘックス数で表記。階層は高空、低空、地海、海中と改められたが、その概念はグレートコマンダーでの4つの高度とまったく同じである。

⑲防御率

各階層から攻撃もしくは反撃を受けた際の基本的な防御率を表わしている。

⑳兵器ユニット解説

ゲームに登場する兵器ユニットの性能や運用法などのデータに関するコメント。これとあわせて、各カテゴリーの解説も読んでおけばカンペキ。なお、実機の性能や運用法、そのほかのデータをゲームにフィードバックしたいときには、『大戦略IIIグレートコマンダーへの道』のコメントに目を通してみるといいだろう。グレートコマンダーへの道では、実機の解説を通して兵器ユニットの価値を把握できるように構成されているからだ。今回のコメントは、ある意味で辛口(一部激辛!?)。基本的には、趣味趣向に乗っ取って使いこなしていただきたい。

兵器ユニット分類記号の判別法

『大戦略III'90』の兵器ユニット分類記号は、基本的に『大戦略IIIグレートコマンダー』の形を踏襲している。一部で、カテゴリーの変更やユニットの機能の変更が行なわれたため、それに伴って分類記号も少々変わってしまったところもあるが、基本を押さえておけば大丈夫だ。

大きな変更点としては、まず最初に兵員ユニットの“拡大解釈”があげられよう。歩兵や空挺部隊だけではなく、グレートコマンダーでの汎用及び輸送へり、歩兵戦闘車、兵員輸

送車までが兵員ユニットとして、占領行動を取ることができるようになったのだ。つまり、これらは機動部隊という単位で解釈され、兵員とそれを運ぶユニットを込みで考えるようになったというわけだ。

このほかにも、装甲車両のカテゴリーがなくなつてPタイプの戦闘車両の枠が広げられた。また、間接射撃車として同じ枠内にあつた対空兵器と自走砲関連が、おのれの独立したことも記しておかねばなるまい。プレーしながらでも覚えられるのだ。

分類記号の一覧表

Fタイプ 戦闘航空機

●FI	要撃機	対航空機戦闘専門の戦闘機	30
●FF	戦闘機	航空機に対する攻撃力が優れている	32
●FU	戦闘攻撃機	武装交換によって対空、対地の戦闘をこなす	40
●FA	攻撃機	地上部隊に対する攻撃力に優れている	42
●FV	VTOL機	垂直離着陸可能な航空機	47

Cタイプ 補助航空機

●CL	大型輸送機	すべての地上部隊を輸送可能	48
●CS	小型輸送機	兵員、軽車両の輸送が可能	49
●CP	対潜哨戒機	潜水艦の索敵と攻撃を主任務とする	52
●CW	早期警戒機	空の索敵を専門とする航空機	55
●CE	電子戦機	敵の対空ミサイル攻撃命中率を低下させる	58
●CR	偵察機	地上部隊の索敵に適している	61
●CK	給油機	飛行中の航空機への燃料補給を行なう	65
●CB	爆撃機	建物に対する爆撃を主任務とする	68

Gタイプ 戦闘ヘリ

●GA	攻撃ヘリ	戦闘車両への攻撃力に優れる	70
●GF	対空攻撃ヘリ	ヘリへの攻撃力に優れる	73
●GS	対潜ヘリ	対潜水艦攻撃を主任務とする	74

Pタイプ 戦闘車両

●PP	主力戦車	地上戦の主力となる強力な戦闘車両	76
●PR	軽戦車/偵察車両	偵察及び主力戦車の支援を行なう	84
●PB	空挺戦車	飛行中の輸送機から降下可能な軽戦車	87
●PV	対戦車車両	戦車を破壊するための安価な装甲車両	88

Uタイプ 砲 兵

●US	自走砲	遠隔地への砲撃を行なう	91
●UL	自走ロケット砲	遠隔地への砲撃を行なう	95
●UF	固定砲	自走能力の窮めて低い遠隔砲撃ユニット	97

Aタイプ 対空車両

●AM	対空ミサイル車両	長射程の対空ミサイルを発射する	98
●AA	自走対空砲	対空戦闘得意とする戦闘車両	103

Tタイプ 補助車両

●TJ	ジープ	偵察向きの広い視界を機動力を持つ	106
●TU	補給車	地上部隊、ヘリ、VTOL機への補給を行なう	107

Iタイプ 兵 員

●II	一般歩兵	建物の占領を主任務とする	108
●IP	空挺部隊	輸送機からの降下が可能な歩兵ユニット	110
●IT	機械化歩兵	兵員輸送車で移動する歩兵ユニット	111
●IA	歩兵戦闘車	戦闘力を備えた装甲車で移動する歩兵ユニット	113
●IC	空中機動歩兵	ヘリに乗り高速で移動する歩兵ユニット	117

Bタイプ 戦闘艦

●BB	戦艦	対水上艦戦闘を主任務とする大型艦	121
●BC	巡洋艦	対潜戦、対水上艦戦用の航続距離の長い艦	122
●BD	駆逐艦	対潜戦、対水上艦戦用の中型艦	124
●BF	フリゲート艦	軽装備の小型戦闘艦	128

Mタイプ 補助艦

●MV	空母	航空機の洋上基地となる大型艦	131
●MH	ヘリ空母	ヘリとVTOL機のみが発着可能な軽空母	133
●ML	揚陸艦	地上部隊やヘリなどを大量に輸送する	135
●MA	輸送艦	港から港へと地上部隊を運ぶ	136
●MU	補給艦	艦船への補給を主任務とする	137

Sタイプ 潜水艦

●SS	潜水艦	海中からの対水上艦攻撃を行なう	138
-----	-----	-----------------	-----

搭載識別 他部隊への搭乗を表わす分類記号

●N	空母に搭載可能な航空機(艦載機)
●V	垂直離着陸能力を持つVTOL機
●H	ヘリコプター
●G	地上車両部隊
●I	すべての兵員
●L	航空部隊より空挺降下可能な軽車両及び兵員

要撃機

航空機の攻撃を専門とする戦闘機

要撃機は制空戦闘をおもな任務とするために、空中戦の性能だけを追求した航空機である。大戦略の基本生産タイプの中では、アメリカとソビエトしか生産できない。生産カウントは高く配備費用も高いが、空中戦でしかその性能を発揮できないので、戦局の変化には対応できない。初期に無理をして配備し首都上空を守るか、末期に工業力と軍事費の余ったところで配備して制空権を完全に握るのに使われる。どちらにしても、とにかく弱小国には縁のない兵器である。

F-14 トムキャット			FIN	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
4	700	2	フェニックス	4	0	6	0	高空	9	26
150	1250	4	スパロー	2	4	0	0	低空	8	51
			Sワインダー	2	4	0	0	地海	3	36
			20mmバルカン砲	6	6	6	0	海中	1	31
USA	USSR	WG	NOT					要撃機の中で最も長い射程を誇るフェニックスミサイルを搭載できる。反撃のない長射程の攻撃を得意とするので、Aクラスの部隊になる速度はどの兵器よりも速い。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	2	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	1	0	1	0			
CHI	JPN	IRQ								

MiG-25			FI	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
3	400	2	アペックス	2	4	0	0	高空	7	22
130	850	4	アフィッド	2	0	4	0	低空	6	47
			NOT					地海	3	32
			NOT					海中	1	27
USA	USSR	WG	NOT					大戦略の兵器の中で、もっとも速い航空機である。逃げていくF-14に追いつける速度は快感である。残念なのは自慢できるのが速度だけで、武装が貧弱なことである。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

MiG-31

FI

高 空



速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
4	400	2	エイモス	6	4	8	4	高空	8	24
生産カウント 140	配置価格 1100	編成数 4	アベックス	4	2	0	6	低空	7	49
搭載識別 ---	搭載小隊数 ---	対ミサイル 防 御 率 ---	アフィット	0	2	0	0	地海	3	34
			NOT					海中	1	29
USA	USSR	WG	NOT					最高10発のミサイルを搭載できる、針ネズミのような要撃機。3種類のミサイルを別々に搭載できるので、次発カウントの間のデッドタイムを気にしないですむのだ。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	1	0			
CHI	JPN	IRQ								

Su-21 フラゴン

FI

高 空



速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
4	400	2	アベックス	0	4	0	4	高空	6	22
生産カウント 120	配置価格 850	編成数 4	アフィット	8	2	8	2	低空	5	47
搭載識別 ---	搭載小隊数 ---	対ミサイル 防 御 率 ---	23mm航空機用機関砲	6	0	0	6	地海	3	32
			NOT					海中	1	27
USA	USSR	WG	NOT					ソビエトの要撃機の中では、珍しくミサイル以外の武装を持っている。速度と武装は、並の力である。少ない生産カウントと、わりと安めな配置価格がとりえである。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	2	2	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

【ダイセンリヤカー'sコラム①】窓際ゲパルトの悲しい話

大戦略のゲパルトは、とっても悲しい兵器である。ヘリを落とすことを使命にして生まれてきたというのに、最近のヘリは普段から対地ロケットとかTOWといった武器を搭載している。ゲパルトは射程が1ヘックスしかないのに、ヘリを攻撃しにいくと反撃を受ける。対地ロケットならまだいいが、TOWやHOTを撃たれるとドンドン損害を受ける。ひどいときになると落としたヘリの数より、やられたゲパルトの数のほうが多かったりする。当然、生き残る率は少なくA部隊になるなど夢のまた夢である。こうしてヘリにいちめられるゲパルトは、シマリス君の

ように可哀そうである。だいたい最近は、歩兵でさえ半自動ATMなんか持って歩いているから、気軽に撃つこともできない。思えば一番最初の大戦略のときも、エース部隊になった輸送ヘリに機銃で全滅させられた暗い過去がある。ものはや戦場では、隣接射撃をする時代ではないのかもしれない。ちょっと大戦略に慣れた人なら、西ドイツを担当してもゲパルトを配備しないでローランドやホークなどの対空ミサイル車両を配備してしまう。すっかり窓際族になってしまったゲパルトは、大戦略IIIではトラックを相手にする以外にAクラスになる方法がない。

戦闘機

航空機への攻撃力に優れている

大戦略では、敵国との戦いで主力となることが多いのが戦闘機である。戦闘初期の制空戦闘から、侵攻してくる地上部隊への爆撃、水上艦艇への攻撃まで幅広い戦闘を担当できる。性能のよい戦闘機を持っていれば、それだけでかなり有利な戦いをすることができる。戦闘機はどれも全体的に、生産カウントがやや多めで配備費用も高い。しかし要撃機などと違って戦局の変化に合わせて武器を変更して、空中戦から爆撃までこなせるので、配備して損のない兵器である。

フィンバックB			FF	高 空									
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率			
4	300	2	アトールRH	2	0	0	0	高空	5	21			
生産カウント	配置価格	編成数	アトールIR	2	2	2	2	低空	4	46			
110	850	4	500ポンド爆弾	0	0	4	0	地海	3	31			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地ロケット	0	0	0	12	海中	1	26			
—	—	—	23mm航空機用機関砲	6	6	6	6	航続距離は短い、武装は貧弱、配置価格は並という弱い戦闘機。遠くまで飛べないので、自国領土周辺の攻撃にしか参加できない。生産しないほうが得する兵器？					
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	2	0	0						
WP	UK	FRA	スピード変化	0	1	1	0						
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

ミラージュ3			FF	高 空									
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率			
4	600	2	シュペル530	1	0	0	1	高空	5	17			
生産カウント	配置価格	編成数	マジック	2	2	2	2	低空	4	42			
110	750	4	500ポンド爆弾	0	4	4	0	地海	3	27			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地ロケット	0	12	0	12	海中	1	22			
—	—	—	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	補給の回数を気にしなければ、かなり使える戦闘機。燃料より早く、弾薬が切れるので墜落の心配はない。ただし敵の攻撃に反撃できずに、バタバタ落ちる危険はある。					
USA	USSR	WG	燃料タンク	2	0	2	0						
WP	UK	FRA	スピード変化	0	2	0	1						
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

ミラージュF1			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	600	2	シュペル530	2	0	0	0	高空	6	22
生産カウント	配置価格	編成数	マジック	2	2	2	2	低空	5	47
120	850	4	1000ポンド爆弾	0	14	0	7	地海	3	32
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地ロケット	0	0	24	12	海中	1	27
—	—	—	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	ミラージュ3より、かなり搭載能力を増した機体である。500ポンド爆弾から1000ポンド爆弾を搭載可能になった。ミラージュ3より、こっちを生産するべし。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	1	0	1	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	2	1	2			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

ミラージュ2000			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	500	2	シュペル530	2	0	0	0	高空	6	30
生産カウント	配置価格	編成数	マジック	2	2	2	2	低空	5	55
130	1100	4	500ポンド爆弾	0	16	8	8	地海	3	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地ロケット	0	0	36	0	海中	1	35
—	—	—	30mm航空機用機関砲	6	6	6	0	ミラージュの中では、もっとも防衛率の高い機体である。対地ロケットと500ポンド爆弾を合わせて、7回も爆撃できるのは嬉しい。地上部隊の攻撃には最適である。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	1	0	0	2			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	2	1	1			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

ラファール			FFN	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	700	2	シュペル530	4	0	0	2	高空	6	34
生産カウント	配置価格	編成数	マジック	4	2	2	2	低空	5	59
130	1100	4	1000ポンド爆弾	0	16	12	8	地海	3	44
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海中	1	39
—	—	—	NOT					航続距離も並、武器搭載能力も並、防衛率も並というごく普通の戦闘機。ミラージュよりも使い安いのだが、生産カウントと配置価格が高いのがタマに傷である。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	2	0	2	2			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	2	2	1			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

クフィル			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
生産カウント 110	配置価格 850	編成数 4	Sワインダー	4	2	2	2	高空	6	22
			誘導爆弾	0	2	0	0	低空	5	47
			500ポンド爆弾	0	0	5	15	地海	3	32
			対地ロケット	0	0	12	0	海中	1	27
USA	USSR	WG	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	安くて配備しやすい機体なのだが、爆装すると速度が落ちるのが欠点である。さらに航続距離が短いので、速くに爆撃にいけない。敵国との隣接地域の守りには使える。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	1	1	1	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	2	2			
CHI	JPN	IRQ								

FSX			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
生産カウント 130	配置価格 1100	編成数 4	1000ポンド爆弾	8	0	16	0	高空	6	35
			ASM-1	0	4	0	0	低空	5	60
			スパロー	4	0	0	4	地海	3	45
			Sワインダー	2	2	2	2	海中	1	40
USA	USSR	WG	20mmバルカン砲	6	6	6	6	搭載能力も高く、防御率の高い、便利な機体である。とくに爆装して長距離を飛べるのがよい。爆装して速度が遅くなるときには、燃料タンクで航続距離をカバーできる。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	2	0	2	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	1	2	2	0			
CHI	JPN	IRQ								

ビゲン			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
生産カウント 120	配置価格 850	編成数 4	スカイフラッシュ	2	0	0	0	高空	6	22
			Sワインダー	4	2	2	2	低空	5	47
			1000ポンド爆弾	0	10	0	5	地海	3	32
			対地ロケット	0	0	24	0	海中	1	27
USA	USSR	WG	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	搭載できる武装は豊富でよいのだが、完全爆装するときに燃料タンクをつけられないために、極端に航続距離が短くなる。また防衛率も低めなので、消耗が激しい。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	1	0	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	2	1			
CHI	JPN	IRQ								

ドラケン			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	600	2	Sワインダー	4	0	4	2	高空	5	20
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	0	0	4	2	低空	4	45
110	750	4	対地ロケット	0	12	0	0	地海	3	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	30mm航空機用機関砲	6	6	6	0	海中	1	25
USA	USSR	WG	NOT					生産カウントと配置価格のわりには、かなり使える機体である。武装の問題としては、対空ミサイルが射程の短いサイドワインダーしか搭載できないということだろう。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	1	0	1	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	1	2	1			
CHI	JPN	IRQ								

グリペン			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	400	2	スカイフラッシュ	4	2	0	0	高空	6	36
生産カウント	配置価格	編成数	Sワインダー	2	2	2	2	低空	5	61
130	1000	4	1000ポンド爆弾	0	0	16	8	地海	3	46
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	27mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海中	1	41
USA	USSR	WG	NOT					武装の面では文句はないのだが、生産カウントの高さと配置価格のわりに、航続距離が短いのが残念である。爆装すると空港の30ヘクタール以内しか行動できないのだ。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	2	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	2	1			
CHI	JPN	IRQ								

F-16 F.ファルコン			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	600	2	Sワインダー	6	2	2	2	高空	6	34
生産カウント	配置価格	編成数	誘導爆弾	0	0	6	0	低空	5	59
130	1100	4	1000ポンド爆弾	0	12	0	0	地海	3	44
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地ロケット	0	0	0	60	海中	1	39
USA	USSR	WG	20mmバレル砲	6	6	6	6	防御率が高く、生存率の高い機体である。生産カウントも配置価格も高いが、生産して損しない兵器。対地ロケットを数多く搭載できるので、対歩兵は無敵。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	1	1	1	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	1	1			
CHI	JPN	IRQ								

F-15 イーグル			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
4	1000	2	スパロー	4	0	0	0	高 空	7	45
生産カウント	配置価格	編成数	Sワインダー	4	4	4	4	低 空	6	70
140	1250	4	誘導爆弾	0	0	6	0	地 海	3	55
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	1000ポンド爆弾	0	18	0	12	海 中	1	50
USA	USSR	WG	20mmバルカン砲	6	6	6	6	武器搭載能力も高く、航 続距離も長い最新鋭戦闘機。 空中戦と爆撃のどちらもできて、防 御率も高い。F-15のAクラス部隊が 4部隊もいれば、どんな相手も怖くない。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	3	0	0	1			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	1	1			
CHI	JPN	IRQ								

F-117			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
6	500	2	誘導爆弾	4	0	0	0	高 空	6	50
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	0	8	4	0	低 空	5	75
160	1350	4	Sワインダー	2	0	2	0	地 海	3	60
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海 中	1	55
USA	USSR	WG	NOT					速度は遅い、航続距離は 短い、武器搭載能力も低 いというとれのない戦 闘機。現実での発見され にくいという利点も、大 戦略ではまったく発揮さ れない不遇の兵器。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	2	0	2	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

F-5E タイガー2			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
4	500	2	Sワインダー	4	2	2	2	高 空	5	19
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	0	4	0	0	低 空	4	44
100	600	4	対地ロケット	0	0	24	12	地 海	3	29
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	20mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海 中	1	24
USA	USSR	WG	NOT					主力戦闘機の補助には最 高の機体である。生産カ ウントも低く、配備価格 も安いので、数多くの部 隊を配備して戦うのがい いだろう。対地攻撃には ちょっと弱い。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	2	0	0	3			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	2	1			
CHI	JPN	IRQ								

F-4 ファントム2			FFN		高 空					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	600	2	スパロー	0	4	0	4	高空	6	20
生産カウント	配置価格	編成数	Sワインダー	4	0	4	4	低空	5	45
120	850	4	誘導爆弾	4	8	0	0	地海	3	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	500ポンド爆弾	0	0	18	0	海中	1	25
USA	USSR	WG	20mmバレカン砲	6	6	6	6	搭載武器もいいし、航続距離も長い性能のよい戦闘機。空中戦も爆撃も、それなりにできる。生産カウントは並だが、配置価格が安いので軍事費のないときには頼りになる。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	2	0	2	3			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	1	1	2	0			
CHI	JPN	IRQ								

F/A-18 ホーネット			FFN		高 空					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	500	2	スパロー	0	0	0	2	高空	6	30
生産カウント	配置価格	編成数	Sワインダー	2	2	2	4	低空	5	55
130	1100	4	1000ポンド爆弾	14	7	0	0	地海	3	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	ハーブーン	0	0	2	0	海中	1	35
USA	USSR	WG	20mmバレカン砲	4	4	4	4	空中戦から、地上爆撃、対艦攻撃までする万能戦闘機。ただ爆撃や対艦攻撃をするときには速度が遅くなり、航続距離も短くなる。できれば空母の周辺にいるのがよい。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	1	0	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	2	1	2	0			
CHI	JPN	IRQ								

MiG-19 ファーマー			FF		高 空					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	300	2	アトールIR	0	0	2	0	高空	5	20
生産カウント	配置価格	編成数	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	低空	4	45
100	500	4	500ポンド爆弾	2	0	0	0	地海	3	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地ロケット	0	12	0	0	海中	1	25
USA	USSR	WG	NOT					旧式の戦闘機。戦うというよりは、相手のミサイルを撃たせて消耗させるくらいが専門。爆装したときの航続距離が、50ヘクスしかないというのは泣けてくる。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	2	1	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

MiG-21			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
4	400	2	アトールIR	4	0	0	0	高 空	5	22
生産カウント 110	配置価格 600	編成数 4	23mm航空機用機関砲	6	6	6	6	低 空	4	47
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル防 御 率 —	1000ポンド爆弾	0	2	4	0	地 海	3	32
USA WP ITA CHI	USSR UK ISR JPN	WG FRA SWD IRQ	対地ロケット	0	12	0	24	海 中	1	27
NOT			MiG-19と、丙丁争う使えない戦闘機。爆装したときの航続距離は66ヘクスト、MiG-19より長いのが自慢だが生産カウントと配置価格が高いので負けてる。							
燃料タンク			スピード変化							
スピード変化			0 2 2 1							

MiG-23 フロッガー			FF	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
4	400	2	アベックス	4	0	0	0	高 空	6	20
生産カウント 120	配置価格 850	編成数 4	アフィッド	2	8	0	0	低 空	5	45
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル防 御 率 —	1000ポンド爆弾	0	0	8	0	地 海	3	30
USA WP ITA CHI	USSR UK ISR JPN	WG FRA SWD IRQ	対地ロケット	0	0	0	24	海 中	1	25
NOT			爆装すると途端に速度が遅くなるが、空中戦をしているときには普通の戦闘機の性能を持っている。空中戦専門と割りきっていれば、それなりに活躍してくれる兵器。							
燃料タンク			スピード変化							
スピード変化			0 0 2 1							

MiG-29			FFN	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
4	400	2	アラモ	2	0	0	2	高 空	6	35
生産カウント 130	配置価格 1100	編成数 4	アフィッド	4	4	2	2	低 空	5	60
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル防 御 率 —	1000ポンド爆弾	0	8	12	0	地 海	3	45
USA WP ITA CHI	USSR UK ISR JPN	WG FRA SWD IRQ	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海 中	1	40
NOT			性能のよい対空ミサイルを搭載できるので、空中戦ではアメリカの戦闘機と互角に戦う。空母に搭載できるので、海上での空の守りに最適な機体である。							
燃料タンク			スピード変化							
スピード変化			0 1 2 0							

Su-27 フランカー			FFN		高 空					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	500	2	アラモ	6	2	0	4	高空	7	29
生産カウント	配置価格	編成数	アフィッド	2	2	2	4	低空	6	54
140	1250	4	1000ポンド爆弾	0	12	12	0	地海	3	39
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海中	1	34
USA	USSR	WG	NOT					ソビエトの最新鋭戦闘機で、MiG-29より武器搭載能力が高い。対空ミサイルのアラモと一緒に1000ポンド爆弾を積めるので、空中戦と爆撃を同時に遂行できる。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	2	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	2	0			
CHI	JPN	IRQ								

F-104			FF		高 空					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	600	2	アスピード	2	0	0	0	高空	5	14
生産カウント	配置価格	編成数	Sワインダー	2	2	0	4	低空	4	39
120	750	4	1000ポンド爆弾	0	4	2	0	地海	1	19
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地口ケット	0	0	12	0	海中	0	00
USA	USSR	WG	20mmバリカン砲	6	6	6	6	搭載武器の性能は問題ないが、弾数の少ないので欠点である。また防御率も低ないので、攻撃されるとかなりの損害が出る。主力戦闘機の補助には、十分役に立つ兵器。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	2	0	1	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	2	0			
CHI	JPN	IRQ								

【ダイセンリヤカー'sコラム②】 メルカバうんちく話

大戦略では、メルカバが少々弱く設定されていると怒っている人も多いはずだ。だけどメルカバMk 2は、あの程度の性能だと思う。ここは主砲を120ミリに替えた、メルカバMk 3の登場を待ちたいところである。さて、よくメルカバに兵員を乗せられるという話を聞く。性能的には確かに、兵員を乗せる場所はある。しかし本当に兵員を輸送するのか、という話になると少々違ってくる。この兵員輸送という能力は、イスラエルという国の特殊性が要求したものなのだ。なぜならイスラエルは、非常に人命を大事にする国なのである。なにしろ国民の多い中

東の国に囮まれていて、一番人口が少ない国なのだ。だから兵隊が死ぬというのは、大変なことなのである。けれど負傷兵のための車両など作るわけにはいかない。そこで負傷した兵隊を乗せて、安全にすばやく後方に撤退するためにメルカバに兵員の乗るスペースを作られているのだ。メルカバは負傷兵をふたりまで乗せて、撤退できるのである。これによって戦争の一番の問題である、負傷兵の後方輸送というものを補助している。実際にメルカバの兵員搭乗部分は、小銃を持って6人乗ったら身動きできないほど狭いようである。

戦闘攻撃機

戦術爆撃を主任務とする

戦闘攻撃機はおもに地上爆撃に使われる航空機である。大戦略の中では、対地攻撃専門に使われることが多い。一応、対空ミサイルなども積めるのだが、爆装してしまうと装備できないことが多い。また空中戦の性能が悪いので、戦闘機と本気で戦うとかなりの損害を受けるのは間違いない。どうしても戦わなければならないときには、戦闘機と合同で攻撃するのがいいだろう。戦闘攻撃機の中でトーネードだけが、対空装備にした場合にだけ戦闘機と互角に戦う性能を持っている。

トーネード			FU	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
4	500	2	スカイフラッシュ	0	4	0	0	高空	7	25
生産カウント	配置価格	編成数	Sワインダー	2	2	2	2	低空	6	50
140	850	4	1000ポンド爆弾	12	0	0	6	地海	3	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	誘導爆弾	0	0	6	0	海中	1	30
USA	USSR	WG	27mm航空機用機関砲	6	6	6	6	戦闘攻撃機の中では、最高の性能を持っている。 戦況によって、空中戦用と地上爆撃用に武装を交換できるのがよい。ただ搭載武器の弾数が、少ないのが欠点である。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	2	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	2	0	1	1			
CHI	JPN	IRQ								

F-111			FU	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
4	800	2	誘導爆弾	0	8	0	0	高空	6	21
生産カウント	配置価格	編成数	500ポンド爆弾	36	0	24	0	低空	5	46
140	850	4	Sワインダー	0	0	0	6	地海	3	31
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	20mmバレッカン砲	6	6	6	6	海中	1	26
USA	USSR	WG	NOT					戦闘攻撃機であるが、どちらかというと爆撃専門の機体である。航続距離が長く、爆弾の搭載能力も高い。地上部隊の攻撃には最良の兵器。空中戦をするのは無謀。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	2	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	1	1	1	0			
CHI	JPN	IRQ								

Su-24 フェンサー			FU	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	500	2	誘導爆弾	0	4	0	0	高空	6	21
生産カウント 140	配置価格 850	編成数 4	1000ポンド爆弾	12	0	6	0	低空	5	46
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル 防 御 率 —	アフィッド	2	2	2	4	地海	3	31
USA	USSR	WG	23mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海中	1	26
WP	UK	FRA	NOT					空中戦も地上攻撃もこなせるが、今ひとつ碧りとしない機体。空地の二兎を得ようとして、どちらも取れなかつたという感じである。作るメリットがあまり感じられない。		
ITA	ISR	SWD	燃料タンク	0	2	0	2			
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	2	2	1	0			

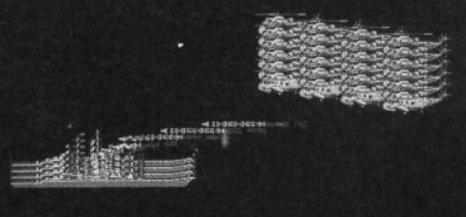
【ダイセンリヤカー'sコラム③】ハーブーン早撃ち技

対艦攻撃兵器として、ハーブーンミサイルは非常に長い射程を持っている。戦艦などに搭載されているものは、次発カウントが35である。けれどもシーキングなどに搭載されているものは次発カウントが55である。1ターンに1回しか発射できないのが、最大の問題である。ただある方法を使えば、ハーブーンを1ターンに2回発射することが可能なのだ。この方法を使うにはシーキングの場合、発射する際に補給車とスタックしているか、補給可能な施設の上空にいることが条件となる。方法は簡単でハーブーンを発射した直後、すぐにシーキングを補給状態にさせるのである。

補給を完了するには、20カウントを必要とする。ハーブーンの次発カウントは55である。不思議なことに補給を完了すると、次発カウントは解除されて、ふたたびハーブーンは発射可能な状態に戻っている。55マイナス20で35カウントを得した計算になる。実際に補給に入るまでのカウントが消費される場合があるので、20~25カウントを稼ぐのが平均的である。それでも1ターンに2回、ハーブーンを発射することができるのだ。これは敵の艦隊が首都付近を防衛しているときには、ものすごく役に立つ戦法である。

もちろんこの方法は、ほかの武器にも応用することができる。とくに砲兵などを都市に固定して補給しながら攻撃すれば、80もある次発カウントが30程度に縮まるので普通の部隊と変わらない攻撃が可能になる。時代遅れといわれた兵器でも、連続攻撃ができるれば十分に役に立つものである。MLRSなどでも、短縮できるカウントは少ないが有効な手段となる。このように補給拠点に部隊を固定して常に補給しながら攻撃する方法は、場所によっては有利な戦いを展開できる。問題としては、この方法で得をするのはわずかな部隊でしかない。戦局を覆すほどの決定的な戦法ではないのである。

防衛側 通常艦				攻撃側 対潜ヘリ			
キーパ	キーパ	キーパ	キーパ	雷電	シーキング	シーキング	シーキング
6	6	6	6	6	ハーブーン 55 +ロフ	ハーブーン 55 +ロフ	ハーブーン 55 +ロフ



▲シーキング部隊は一斉射撃でハーブーンを24発発射する。

攻撃機

地上部隊への攻撃力に優れている

攻撃機は大戦略の中では、地上部隊に対する爆撃に使われることが多い。戦闘機と比べると速度が遅く、対空戦闘能力をほとんど持っていないので、必ず味方の要撃機や戦闘機の援護が必要である。さらに攻撃機の大きな欠点は、戦闘している時間が短いことである。地上攻撃で爆弾を使い切ってから空港で補給して、再び戦線にくるまでの時間が非常に長い。この補給のための時間を考えていないと、支援している地上部隊を窮地に立たせてしまうこともある。

ファンタンA			FA	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
6	300	2	500ポンド爆弾	10	10	5	5			
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	0	12	24	高空	4	19
			アトルIR	2	0	0	0	低空	3	44
			23mm航空機用機関砲	4	4	4	4	地海	3	29
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	24
			燃料タンク	0	2	2	0	速度が遅いうえに、航続距離が50ヘクスしかない欠点を持つ。欠点を補うために、燃料タンクをつけて航続距離を伸ばすと武装が貧弱になるというすごい兵器。		
			スピード変化	0	0	0	0			
USA	USSR	WG								
WP	UK	FRA								
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

S.エタンダール			FAN	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
6	400	2	500ポンド爆弾	2	0	4	0			
生産カウント	配置価格	編成数	エグゾセ	0	1	0	0	高空	4	17
			対地ロケット	0	0	0	24	低空	3	42
			マジック	2	0	0	0	地海	3	27
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海中	1	22
			燃料タンク	1	2	0	1	生産カウントが低く、配置価格が安く、空陸海のさまざまな攻撃に使える。しかし航続距離の短さ、武器の弾数の少なさなどの欠点のほうが大きい二流攻撃機である。		
			スピード変化	0	0	0	0			
USA	USSR	WG								
WP	UK	FRA								
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

ジャギュア			FA	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
5	400	2	誘導爆弾	0	6	0	0	高空	4	16
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	6	0	0	3	低空	3	41
110	600	4	対地ロケット	0	0	12	12	地海	3	26
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	Sワインダー	2	2	2	2	海中	1	21
			30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	攻撃機の中では、比較的速度の早い機体である。武器搭載能力が低く、弾数が少ないのが欠点。だが空港の付近で、対地支援専門の部隊が必要なときには使える兵器である。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	1	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

アルファジェット			FA	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
7	300	2	誘導爆弾	0	0	4	0	高空	4	19
生産カウント	配置価格	編成数	500ポンド爆弾	4	4	0	0	低空	3	44
100	500	4	対地ロケット	0	0	0	24	地海	3	29
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	Sワインダー	2	0	0	0	海中	1	24
			27mm航空機用機関砲	6	6	6	6	在庫を作ると工業力のムダ、配備すると軍事費のムダになるダメ攻撃機。速度は遅い、航続距離は短い、搭載武器の弾数は少ないので三重苦を持っている三流兵器である。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	2	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

三菱F1			FA	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
5	400	2	500ポンド爆弾	8	0	4	0	高空	4	16
生産カウント	配置価格	編成数	ASM-1	0	2	0	0	低空	3	41
110	600	4	対地ロケット	0	0	12	24	地海	3	26
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	Sワインダー	2	2	2	2	海中	1	21
			20mmパルカン砲	6	6	6	6	500ポンド爆弾を積まなければ、なんとか使える攻撃機である。燃料タンクをひとつつけると、なんとか100ヘックスの航続距離をキープできる。主力部隊の補助には最適。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	1	1	1			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

A-10			FA	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
8	500	2	誘導爆弾	0	6	0	0	高空	4	23
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	18	0	12	0	低空	3	48
120	750	4	対地ロケット	0	0	0	90	地海	3	33
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	Sワインダー	0	2	0	0	海中	1	28
			30mmガトリング砲	6	6	6	6	対地ロケットで15回の爆撃ができる、30ミリガトリング砲が3回撃てるのが最大の魅力である。航続距離の短さと速度の遅さも、強烈な攻撃力の前にはがまんできる。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	1	1	1			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

A-4 スカイホーク			FAN	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
5	500	2	1000ポンド爆弾	5	10	0	0	高空	4	20
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	0	24	0	低空	3	45
100	500	4	Sワインダー	2	0	0	3	地海	3	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	20mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海中	1	25
			NOT					それなりの性能を持っている攻撃機だが、爆装すると速度が極端に遅くなるのが欠点である。しかし空母に搭載可能なので、攻撃目標の付近に空港がないときには役に立つ。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	1	0	1	1			
WP	UK	FRA	スピード変化	1	2	2	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

A-6 イントルーダー			FAN	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
7	700	2	誘導爆弾	0	0	4	0	高空	4	18
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	16	0	0	8	低空	3	43
120	600	4	ハープーン	0	2	0	0	地海	3	28
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	23
			NOT					爆撃専門の攻撃機であるが、対艦攻撃也可能である。航続距離は長いが、対空戦闘能力は皆無なので単独行動はできない。制空権を取ったあとの、対地攻撃には抜群の兵器。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	2	0	2			
WP	UK	FRA	スピード変化	1	1	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

A-7 コルセア			FAN	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
6	600	2	誘導爆弾	0	6	0	0	高空	4	17
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	14	0	7	7	低空	3	42
110	700	4	Sワインダー	2	2	4	2	地海	3	27
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	20mmバルカン砲	6	6	6	6	海中	1	22
USA	USSR	WG	NOT					攻撃機の中では、わりとバランスの取れた機体である。欠点は、速度を落とさない装備にすると爆撃が1回しかできないことだ。ひんぱんに補給できる状況なら役に立つ。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	1	1	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

MiG-27			FA	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
4	400	2	1000ポンド爆弾	4	8	4	0	高空	5	15
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	0	12	24	低空	4	40
120	750	4	アフィッド	2	0	0	0	地海	3	25
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	23mmガトリング砲	6	6	6	6	海中	1	20
USA	USSR	WG	NOT					速度も速く、航続距離もそこそこの性能を持っている。とくに爆装した場合に、その性能をフルに発揮する。空中戦は、することもできるくらいに思っていたほうが多い。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	1	1			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	1	1	1			
CHI	JPN	IRQ								

Su-17 フィッター			FA	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
5	400	2	1000ポンド爆弾	8	4	4	0	高空	4	17
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	0	12	36	低空	3	42
100	600	4	アトルIR	0	2	0	0	地海	3	27
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	海中	1	22
USA	USSR	WG	NOT					数で勝負するときに役に立つ攻撃機。対地ロケットを装備すると活躍できる。おもな任務は対地支援になる。生産ポイントと配置価格の低さからすれば、よい兵器である。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	1	1	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	1	0	1	1			
CHI	JPN	IRQ								

Su-25

FAN

高 空



速度	燃料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
7	300	2	誘導爆弾	0	8	0	0	高空	4	25
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	5	0	10	0	低空	3	50
120	750	4	対地ロケット	0	0	0	60	地海	3	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	アフィッド	2	2	0	2	海中	1	30
USA	USSR	WG	30mm航空機用機関砲	6	6	6	6	搭載できる武装は充実しているのだが、航続距離の短さが気になる。だが空母に搭載できるので、空港がなくても使える。一番よい武装は、対地ロケットである。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	1	0			
CHI	JPN	IRQ								

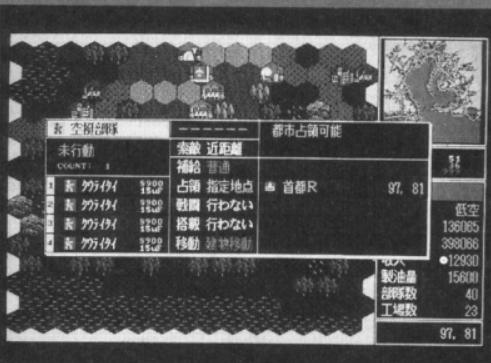
「ダイセンリヤカー'sコラム④ 首都攻略法その1 空挺降下

大戦略IIIで勝利するためには、どうしても首都を占領する必要がある。占領できる部隊は、空中機動歩兵か歩兵戦闘車や兵員部隊に限られている。通常の戦闘で、敵首都に侵攻していると占領は最後になってしまう。また占領までにかかる時間は、地上部隊でも空中機動歩兵でもかなり長いものになる。占領までの時間を短くする方法のひとつとして、中盤からの空挺降下作戦がある。これは敵の首都の上空から、空挺部隊を降下させて占領しようとする作戦である。必要な部隊は小型輸送機と空挺部隊だけで、どの国でも簡単に実行できる作戦である。また輸送機は速度も早いので、首都占領までの時間を短縮することができる。

コンピューター相手の場合は、開戦から10ターン過ぎたあたりから開始するのがもっとも成功確率が高い。コンピューターは首都の防御などしていないことが多いので、首都に接近できれば簡単に占領することができる。もっと重要なポイントは、輸送機が通るべき航路の選定を誤らないことである。大戦略のマップでは、必ず敵部隊がひんぱんに通るルートがある。それは偵察機や偵察部隊を使えば、簡単に見つけることができるはずだ。輸送機を飛ばす際には、そのルートからはずれる

ようにすればいいのである。それ以外に注意することとしては、レーダーの搜索範囲を横切らないようにすることである。小型輸送機なら最低でも150ヘクスの航続距離を持っているので、迂回しても任務途中で墜落することははずだ。空中給油機が配備できるなら、途中まで一緒に飛んでいって1回給油してもいい。

大型輸送機が使えるなら、もっと大胆な空挺揚陸という大技が使えるはずだ。これなら対空ミサイル車両や戦車まで運べるから、短時間で部隊の移動が可能である。もっともそのためには、輸送機を大量に生産しておき、配備するための軍事費を用意しておく必要がある。



●下に地面がある限り、どこでも空挺部隊は降下するのだ。

VTOL機

垂直離着陸が可能な航空機

大戦略の中では、かなり性能を限定されている特殊な戦闘機である。垂直離着陸ができるので、空港が必要ないのが最大の利点である。このためVTOL機は、戦闘初期や前線などで空港が確保されていないときに、もっとも効果を発揮する。補給車だけあれば武器と燃料の補給ができるので、戦闘をしている時間がほかの戦闘機より長くなるのが利点である。だが前線に配置した補給車を守るために、余分に地上部隊が必要になるという欠点もある。

AV8 ハリアー			FVV	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
5	400	2	誘導爆弾	0	7	0	0	高空	6	26
生産カウント	配置価格	編成数	1000ポンド爆弾	7	0	0	0	低空	5	51
130	850	4	Sワインダー	2	2	4	0	地海	3	36
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	対地ロケット	0	0	0	12	海中	1	31
USA	USSR	WG	25mm航空機用機関砲	4	4	4	4	補給車から補給できるなど、場所を選ばないので、とりえのひとつである。ただ爆装すると速度が遅くなるうえに、積める爆弾の数が少ないので大きな欠点である。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	2	2	0	1			
CHI	JPN	IRQ								

Yak-38 フォージャー			FVV	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
6	300	4	1000ポンド爆弾	0	0	2	2	高空	5	20
生産カウント	配置価格	編成数	AS-10	0	2	0	0	低空	4	45
130	750	2	アフィッド	2	2	0	0	地海	3	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	23mm航空機用機関砲	4	0	4	0	海中	1	25
USA	USSR	WG	NOT					空中戦をするにしても、爆撃をするにしても、搭載できる弾数が少ないのが最大の欠点である。ただ対艦ミサイルが発射可能なので、空母の護衛には向いている。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	2			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	2	1	1			
CHI	JPN	IRQ								

大型輸送機

大型の車両も輸送可能

とにかく、地上部隊ならなんでも運べるのが大型輸送機の利点である。歩兵戦闘車や対空ミサイル車両、自走砲まで運んでしまう。大型輸送機を使える国は、後半になって空港を確保できたら揚陸艦や輸送船より速い輸送手段を得たことになる。また制空権を確保しているのなら、敵国の空港に無理やり着陸して部隊を配置するという戦術もある。大型輸送機があると、使える戦術が増えるのが嬉しい。アメリカとソビエトしか使えないのが悔しい、便利な航空機である。

C-5 ギャラクシー											
CL		高空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速度	燃料	耐久数									
6	1200	5	NOT						高空	3	5
180	2000	2	NOT						低空	3	30
GIL	1	対ミサイル 防衛率	NOT						地海	3	20
USA	USSR	WG	NOT						海中	1	10
WP	UK	FRA	燃料タンク						200ヘックスの航続距離を 持っているので、マップ のどこにでも地上部隊を 運ぶことができる。武装 がないので、敵を避ける か、護衛が必要である。		
ITA	ISR	SWD	スピード変化								
CHI	JPN	IRQ									

An-124 ルスラン											
CL		高空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速度	燃料	耐久数									
6	1200	5	NOT						高空	3	5
180	2000	2	NOT						低空	3	30
GIL	2	対ミサイル 防衛率	NOT						地海	3	20
USA	USSR	WG	NOT						海中	1	10
WP	UK	FRA	燃料タンク						C-5ギャラクシーの倍の部 隊搭載能力を持つ、大戦 略最高性能の大型輸送機 である。大量の部隊をす ばやく戦線に運ぶことが できる。		
ITA	ISR	SWD	スピード変化								
CHI	JPN	IRQ									

小型輸送機

兵員および空挺隊の装備を運ぶ

小型輸送機は、兵員の輸送をおもに担当する航空機である。兵員以外には、空挺降下可能な部隊も積める。持っていない国はないがアメリカとかソビエト以外では、たいてい兵員以外に運ぶ兵器がない。空挺戦車を持っている国では、使いかたによっては戦術的に重要な輸送機である。それ以外の国では空挺部隊を、敵国の首都占領に降下させる以外の役には立たない。小型輸送機は、防衛のための武器を持っていないので戦闘機などで護衛する必要がある。

運輸8型											
CS		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	NOT						高空	3	5
7	1300	4	NOT						低空	3	30
生産カウント	配置価格	編成数	NOT						地海	3	20
140	1500	2	NOT						海中	1	10
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT						小型輸送機の中で、2番めの航続距離を持っている機体である。ただそれ以外の性能は、ほかの機体と大差ない。武装がないので戦闘はできない。		
IL	1	—	NOT								
USA	USSR	WG	燃料タンク								
WP	UK	FRA	スピード変化								
ITA	ISR	SWD									
CHI	JPN	IRQ									

トランザールC160											
CS		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	NOT						高空	3	5
8	1200	4	NOT						低空	3	30
生産カウント	配置価格	編成数	NOT						地海	3	20
140	1500	2	NOT						海中	1	10
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT						輸送能力は、ほかの機体と変化ない。だが速度が遅く、目標到達まで時間がかかる。航続距離は短いほうから2番めである。武装はないので戦闘不能。		
IL	1	—	NOT								
USA	USSR	WG	燃料タンク								
WP	UK	FRA	スピード変化								
ITA	ISR	SWD									
CHI	JPN	IRQ									

アエリタリアG222 輸

CS			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
8	1100	4	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1500	2	NOT					地海	3	20
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	10
IL	1	—	NOT					大戦略の小型輸送機の中で、航続距離と速度が最低の機体である。敵を迂回しながら進む場合に、途中で補給する必要があるかもしれない。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

川崎C-1

CS			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
6	1000	4	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1500	2	NOT					地海	3	20
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	10
IL	1	—	NOT					航続距離も長く、速度も早い機体である。ちなみに移動カウント6というのは小型輸送機の中で最高の速度である。武装がないので戦闘不可能。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

C-130

CS			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
7	1200	4	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1500	2	NOT					地海	3	20
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	10
IL	1	—	NOT					速度では川崎C-1に負けているが、航続距離は少々長い。航続距離だけを見るなら、小型輸送機の中で3番めである。武装はないので戦闘不能。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

I-76 キャンディド

CS		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
6	1200	4	23mm航空機用機関砲	6	0	0	0	高空	3	5
生産カウント 140	配置価格 1500	編成数 2	NOT					低空	3	30
搭載識別 IL	搭載小隊数 1	対ミサイル 防 御 率 ——	NOT					地海	3	20
USA	USSR	WG	NOT					海中	1	10
WP	UK	FRA	燃料タンク					速度も速く、航続距離は小型輸送機の中でも最も長い最高性能の機体。武装も一応、23ミリ機関砲を搭載しているので、隣接戦闘なら撃ち返せる。		
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

An-12 カブ

CS		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
6	900	4	23mm航空機用機関砲	6	0	0	0	高空	3	5
生産カウント 140	配置価格 1500	編成数 2	NOT					低空	3	30
搭載識別 IL	搭載小隊数 1	対ミサイル 防 御 率 ——	NOT					地海	3	20
USA	USSR	WG	NOT					海中	1	10
WP	UK	FRA	燃料タンク					速度はキャンディドと同じ性能なのだが、搭載燃料が少ないので航続距離が短い。搭載している武装も、23ミリ機関砲で、これまた同じである。		
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

【ダイセンリヤカー'sコラム⑤】 大戦略シンドローム

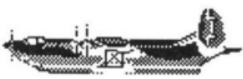
大戦略Ⅲは、長時間プレーするゲームであるが、当然のことながらあまり長い時間、画面を見つめているのは健康によくない。とくに緊迫した戦闘を繰り返していると、精神衛生上危険な症状がいくつか出てくる。この症状は、ゲームの中で自分が担当している国が不利な戦況ほど表に現われてくる。まず危ない症状その1は、画面にグチをいうようになる。まあこれも、「なんで当たらない？」とか、「なんとかしろよ」程度のものである。この症状が進行すると、自分の部隊で攻撃した相手が「機」、「車両」でも生き残ろうものなら、画面に向かって罵声を浴びせて

しまう。罵声も過激なものが多くなり、「！匹残りやがった！」とか、「しぶとい野郎だ！」などになる。これの病状が！歩進むと、今度は罵声に行動が伴ってくる。軽いものでは貧乏ゆすりなどで、酷くなってくるとマウスを叩きつけたりする。こうなるとモニターの画面を殴りつけるのも近いので、注意しましょう。このような症状を自覚したら、すぐゲームをやめて寝るのがいいでしょう。お腹が減っていたら、なにか食べるのもいいでしょう。ゲームなんだから、あまり熱くならずに気持ちを楽にして、のんびりプレーしたほうが楽しいですよ。

■ 対潜哨戒機

対潜水艦攻撃を行なう

大戦略の中で、対潜哨戒機が活躍することはほとんどない。なぜなら配置価格が高いので、対戦ヘリのほうが安く配置できるので、そちらを多用してしまうのである。また潜水艦があまり脅威ではないので、対戦哨戒機を配置しなくともなんとかなってしまう。潜水艦を見発してから、生産しても十分に間に合ってしまう。また敵国が配置する潜水艦の数が少ないので、1隻撃沈すると用済みになることが多い。対艦攻撃能力のある機体以外は、趣味で配備することになるだろう。

SH5													
CP		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率		
速 度	燃 料	耐久数	53VA	2	0	0	0	高空	3	10			
8	1200	4	爆 雷	8	0	0	0	低空	3	35			
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					地海	3	20			
140	2000	2	NOT					海中	5	15			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	燃料タンク	0	0	0	0	対潜哨戒機の中では、速度と航続距離性能がもっとも低い機体。そのため配置価格が一番安い。搭載している魚雷の数が少なく、対潜能力は低い。					
—	—	—	スピード変化	0	0	0	0						
USA	USSR	WG											
WP	UK	FRA											
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

アトランティック2													
CP		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率		
速 度	燃 料	耐久数	Mk46	4	0	0	0	高空	3	10			
7	1300	4	爆 雷	0	0	18	0	低空	3	35			
生産カウント	配置価格	編成数	エグゾセ	0	8	0	0	地海	3	20			
140	2200	2	NOT					海中	3	15			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					対潜能力は低いが、エグゾセを発射できるので対艦攻撃力は高い。ただ搭載している武器の関係で対潜、対艦攻撃のどちらかしかできないのが欠点。					
—	—	—	燃料タンク	0	0	0	0						
USA	USSR	WG	スピード変化	0	0	0	0						
WP	UK	FRA											
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

PS-1

CP		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
8	1200	4	Mk46	6	0	0	0	高空	3	10
生産カウント 140	配置価格 2200	編成数 2	爆 雷	8	0	0	0	低空	3	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地海	3	20
—	—	—	NOT					海 中	5	15
USA	USSR	WG	NOT					速度と航続距離が対潜哨戒機の中で最低のわりには配置価格が高い機体。搭載している武器が、爆雷とMk46だけなので、対潜能力は非常に低い。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

ニムロッド

CP		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
6	1500	4	Mk46	9	0	0	0	高空	3	10
生産カウント 140	配置価格 2200	編成数 2	ハーブーン	2	0	0	0	低空	3	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地海	3	20
—	—	—	NOT					海 中	5	15
USA	USSR	WG	NOT					速度が速く、航続距離も対潜哨戒機の中で最も長い。対艦戦闘はハーブーンで文句ないが、対潜攻撃がMk46というのは機体の持ち腐れである。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

P-3C オライオン

CP		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
6	1300	4	Mk46	4	8	0	0	高空	3	10
生産カウント 140	配置価格 2200	編成数 2	爆 雷	0	0	24	0	低空	3	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	ハーブーン	4	0	0	0	地海	3	20
—	—	—	NOT					海 中	5	15
USA	USSR	WG	NOT					ニムロッドと同じ武装なのだが、ハーブーンの搭載弾数が多いので対艦戦闘能力は高い。爆雷も積めるが、ほとんど役に立たないのでムダである。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

S-3 バイキング										
CPN		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
6	1000	4	Mk46	4	0	0	0	高空	3	10
生産カウント 140	配置価格 1700	編成数 2	爆 雷	0	6	0	0	低空	3	35
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル 防 御 率 —	ハーブーン	0	0	2	0	地海	3	20
USA	USSR	WG	NOT					海中	5	15
WP	UK	FRA	NOT					速度は速いが、航続距離 は少々短い。武装は、オ ランオンと大差ない。し かし対潜哨戒機の中で唯 一、空母に搭載できるの が強みである。		
ITA	ISR	SWD	燃料タンク	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

II-38 メイ										
CP		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
7	1400	4	53VA	6	0	0	0	高空	3	10
生産カウント 140	配置価格 2200	編成数 2	爆 雷	0	20	0	0	低空	3	35
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル 防 御 率 —	NOT					地海	3	20
USA	USSR	WG	NOT					海中	5	15
WP	UK	FRA	NOT					速度は普通で、航続距離 はわりと長い機体である。 一応は対艦対潜、両方の 能力を持っている。しか し射程が短いので、反撃 されるのは確実である。		
ITA	ISR	SWD	燃料タンク	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

「ダイセンリヤカー'sコラム⑥ 協調性のない同盟軍

大戦略III'90では、同盟軍に対して攻撃することはできなくなった。まあ同盟している国々の首都を占領してしまうなど、非人道的行動があるので当然であろう。しかし同盟して戦っていると、時に攻撃してやりたくなる同盟軍部隊も存在するのである。もっとも頭にくるのは周囲が丘に囲まれているような狭い道路の真中に、燃料切れで立ち往生している同盟軍の地上部隊である。その1部隊のために、こっちの部隊は移動速度の低下する丘へと迂回しなければならない。いっそ補給してやれるなら補給車を貸してやるのに、頑固にガス欠のまま道路の真ん中に

止っている部隊を爆撃したくなるのはしかたないと思わないだろうか？

次に頭にくるのが、こちらが占領しようとした施設を先に占領してしまう同盟軍の占領部隊である。まあ占領は速いもの勝ちとはいえ、なぜふたつある空港を両方とも占領する必要があるのか。こっちが補給用に狙っていた空港を両方とも取ってしまう同盟軍の占領部隊なんか、爆撃してやりたくなるのである。とにかく同盟というより、互いに攻撃しないだけの関係は戦闘している最中にギスギスした状況を作り出すだけのように思えてしまうのである。

■早期警戒機

空を飛ぶ電子の要塞

早期警戒機は大戦略の中で、攻撃しにくる敵戦闘機を早く発見するためにはどうしても必要になる。武器をまったく搭載していないので、護衛機と一緒に飛ばす必要がある。護衛を同じ部隊に入れる際の注意は、航続距離の長い機にすることである。そうでないと早期警戒機の索敵時間が短くなってしまう。あらゆる高度で、広い視界を確保したいのなら偵察機を同じ部隊に配置するのもいい。戦闘中盤の制空権を握る戦いには、1機は配備しておきたい。

E-3A セントリー

CW			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	视 界	防 御 率
6	1500	5	NOT					高空	15	5
生産カウント 200	配置価格 3200	編成数 2	NOT					低空	10	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地海	5	15
USA	USSR	WG	NOT					海中	1	10
WP	UK	FRA	燃料タンク					早期警戒機としては、もっとも長い航続距離を持っている。索敵距離も広いので、航空機の警戒には最適である。武器がないので護衛が必要である。		
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

E-2C ホークアイ

CWN			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	视 界	防 御 率
7	1400	5	NOT					高空	13	5
生産カウント 200	配置価格 2200	編成数 2	NOT					低空	8	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地海	5	15
USA	USSR	WG	NOT					海中	1	10
WP	UK	FRA	燃料タンク					索敵範囲と速度でセントリーに劣るが、空母に搭載できる。F-14やバイキングとコンビを組むと空母を護衛する部隊としては最強になる。		
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

I1-76 メインステイ



CW			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
6	1400	5	NOT					高空	15	5
200	2700	2	NOT					低空	10	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地海	5	15
—	—	—	NOT					海中	1	10
USA	USSR	WG	NOT					早期警戒機の中で、航続距離は2番めの長さを誇っている。索敵範囲はセンターと変わらないが、配置価格はこちらのほうが安い。		
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

Tu-126 モス



CW			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
6	1300	5	NOT					高空	13	5
200	2200	2	NOT					低空	8	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地海	5	15
—	—	—	NOT					海中	1	10
USA	USSR	WG	NOT					早期警戒機の中で、航続距離は2番めの長さを誇っている。索敵範囲はホークアイと同じだが、残念ながらモスは空母に搭載することができない。		
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

シャクルトンAEW



CW			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
8	1600	5	NOT					高空	13	5
200	2200	2	NOT					低空	8	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地海	5	15
—	—	—	NOT					海中	1	10
USA	USSR	WG	NOT					速度の遅い機体だが、航続距離は普通である。目標到達までの時間が余分にかかるが、索敵範囲はホークアイやモスと同じである。		
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

DC-8 EE-5

CW		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
7	1400	5	NOT					高空	15	5
生産カウント 200	配 置 価 格 2700	編 成 数 2	NOT					低空	10	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					地 海	5	15
—	—	—	NOT					海 中	1	10
USA	USSR	WG	NOT					速度は遅いほうではないが、航続距離は早期警戒機のなかで最低である。ただ索敵能力は、セントリーと同じなので配備して損はない。		
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

■ ダイセンリヤカー'sコラム⑦ 首都攻略法その2 破壊爆撃

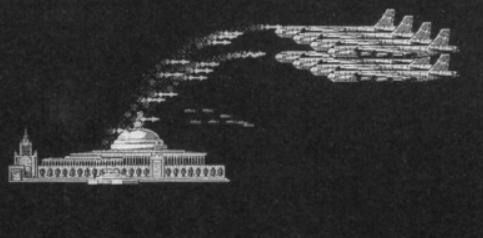
大戦略で勝利するための方法は、なにも首都を占領するだけではない。首都占領は、一番利益のある方法なのだが、敵国を滅ぼすだけなら都市破壊武器での首都破壊という方法がある。都市破壊は、航空機の積んでいる1000ポンド爆弾や誘導爆弾などでも行なうことができる。だがもっとも早く効果的なのは、爆撃機による攻撃である。爆撃部隊は移動速度が速く、航続距離も長いので首都の攻撃にはもってこいの兵器である。ただ爆撃部隊による首都破壊を成功させるためには、いくつかの問題がある。まず爆撃機1部隊では、首都を完全に破壊することができないのである。なぜなら首都からの反撃は強烈で、1攻撃するごとに1小隊が全滅するのを覚悟しておかなければならない。つまり爆撃機1部隊だけでは、4回攻撃すると全滅してしまう。さすがに4回の攻撃だけでは、首都を完全に破壊することはできない。では首都を爆撃で破壊するためには、必要最小限として爆撃の部隊がどれだけ必要なのであろうか？

何度も首都爆撃をやって試してみたが、爆撃機4部隊が同時に攻撃することで、首都を完全に破壊することができるようだ。ただ4部隊ですませるためには、少々注意しなければならない

ことがある。それは反撃で小隊数が減少したらなるべくほかの部隊と合流させて、完全部隊で攻撃するようにしなければならないことだ。1回の攻撃で数多くの爆弾を投下するほど、首都に与えるダメージが大きいのである。つまり常に最高の状態で攻撃できるように、攻撃を受けて消耗した部隊を合流をさせる必要があるのである。

爆撃による首都破壊の利点は、使用する部隊が少ないので早く戦闘を終了させることができる。しかし首都を破壊すると敵の領土が、すべて中立化してしまうという問題点もある。まだ戦うべき敵国がいる場合には国力を増やすことができないので、あまりやるべきではない。

防衛側	首都Y	攻撃側		爆撃機
		B-52	B-52	
		15分 30分 32分	15分 30分 32分	B-52 B-52 B-52 B-52



● 爆撃機の爆弾は、できれば1回で全部落としてしまいたい。



電子戦機

敵のレーダーを攪乱させる

航空機の部隊を対空ミサイルから守るのが、電子戦機の主任務である。しかし大戦略の中では、対ミサイル防御率という数値で性能を評価していて、その効果に大きなインパクトはないようだ。一応は対空ミサイルの命中率を下げてくれているのだが、結局ミサイルが命中してしまう。また配置価格が高価なわりには、1部隊にしか効果がないのが悲しい。これも対潜哨戒機と同様に、プレーヤーの趣味で配備する兵器ユニットといえそうだ。

EF-111 レイブン										
CE		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防 御 率
4	800	2	NOT					高空	3	21
生産カウント	配 置 価 格	編成数	NOT					低空	3	46
160	2500	2	NOT					地海	3	31
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海 中	1	26
USA	USSR	WG	NOT					電子戦術機の中では、もっとも対ミサイル防御率の高い機体である。航続距離も長いので、早期警戒機などと同じ部隊に入れることもできる。		
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

EA-6 プラウラー										
CEN		高 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防 御 率
6	700	2	NOT					高空	3	18
生産カウント	配 置 価 格	編成数	NOT					低空	3	43
160	2500	2	NOT					地海	3	28
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海 中	1	23
USA	USSR	WG	NOT					速度が遅く、航続距離が最低の機体である。空母に搭載できるので、空港の少ない場所では活躍する。対ミサイル防御率は30パーセントと高い。		
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

I1-20 クートA



CE			高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	NOT							高空	3	5
7	1400	2	NOT							低空	3	30
生産カウント	配置価格	編成数	NOT							地海	3	15
160	2500	2	NOT							海中	1	10
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT							速度は遅いが、航続距離 はレイブンと変わらない 性能の機体である。ただ 対ミサイル防御率が、20 パーセントしかないので 電子戦の性能は悪い。		
—	—	20	NOT									
USA	USSR	WG	燃料タンク									
WP	UK	FRA	スピード変化									
ITA	ISR	SWD										
CHI	JPN	IRQ										

キャンベラT Mk17



CE			高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	NOT							高空	3	5
5	1000	2	NOT							低空	3	30
生産カウント	配置価格	編成数	NOT							地海	3	15
160	2500	2	NOT							海中	1	10
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT							速度はクートAよりも速い のだが、航続距離は変化 ない機体。対ミサイル防 御率も20パーセントしか ないので、最低性能を互 いに競っている。		
—	—	20	NOT									
USA	USSR	WG	燃料タンク									
WP	UK	FRA	スピード変化									
ITA	ISR	SWD										
CHI	JPN	IRQ										

トーネード ECR



CE			高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	NOT	4	0	0	0	高空	4	25		
4	500	2	NOT					低空	4	50		
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					地海	4	35		
160	2500	2	NOT					海中	1	30		
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					対ミサイル防御率の性能 はレイブンと同じ40パー セントである。航続距離 は短いのだが、サイドワ インダーを4発積んでい るので攻撃もできる。				
—	—	40	NOT									
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0					
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0					
ITA	ISR	SWD										
CHI	JPN	IRQ										

アエリタリアG222V



速度	燃料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
8	1100	2	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
160	1500	2	NOT					地海	3	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	10
		30	NOT					速度が遅く航続距離も短いのだが、対ミサイル防御率は30パーセントと高く、電子戦機としての性能は悪くない。配置価格が安いのも魅力のひとつ。		
USA	USSR	WG	燃料タンク							
WP	UK	FRA								
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

速度が遅く航続距離も短いのだが、対ミサイル防御率は30パーセントと高く、電子戦機としての性能は悪くない。配置価格が安いのも魅力のひとつ

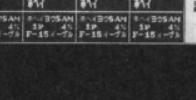
ダイセンリヤカー'sコラム⑧ 費用対効率を考える その1

戦闘をする際には、費用対効果というものを考えなければならない。これを無視した戦闘を維持できるのはよほど金の余っている国でないと不可能である。では大戦略での費用対効果というのは、どのように考えればいいのだろう。普通の費用対効果は、壊した武器と壊れた武器の差額をいわれることが多い。要は100億円した兵器を、2億円のミサイル1発で壊すと費用対効果は $100億 - 2億 = 98億円$ となるのだ。大戦略IIIでは配置費用のほかに、生産カウントという要素がある。このふたつは、別々に考えることにする。つまり大戦略IIIには、生産カウント対効果と配置費用対効果があるのだ。

まず生産カウント対効果は、どのようにして算出するかを説明しよう。攻撃して撃破した防御側兵器の総生産カウントから、被害を受けた攻撃側兵器の生産カウントを引くのである。配置費用対効果も基本的には同じである。大戦略のおもしろいところは、生産カウント対効果で採算が合っても配置費用対効果で赤字になる場合が多いことがある。この現象が顕著なのは、歩兵対戦闘機の戦いである。例としては、60人で構成されている歩兵部隊が、16機で構成されているイーグルと戦闘したとする。この戦闘で歩兵部隊は全滅

して、イーグルが「機だけ撃墜されたとする。このときのイーグルの生産カウント対効果は、歩兵部隊の総生産カウント480で、撃墜された1機のイーグルの総生産カウント数は140である。480マイナス140で、340の生産カウント対効果を挙げたことになる。だが配置費用対効果で計算すると、歩兵部隊の総配置費用は480である。撃墜されたイーグルの1機分の配置費用はなんと1250である。この攻撃の配置費用対効果は1250マイナス480で、-770になるのだ。つまりこの戦いでは、生産カウントは防御側が消耗したのだが、軍事費は攻撃側が消耗したことになるのだ。おわかりいただけたかな？

防雷側 一 艦歩兵			攻撃側 戰闘機		
AN	AN	AN	正面	AN	AN
E-15-305AM E-15-41	E-15-305AM E-15-41	E-15-305AM E-15-41	20mm 5.5 2p 32%	20mm 5.5 2p 32%	20mm 5.5 2p 32%
E-15-41	E-15-41	E-15-41	32%	32%	32%
E-15-41	E-15-41	E-15-41	32%	32%	32%




▲兵員の対空ミサイルは命中率が低いわりによく当たる。

偵察機

地上部隊の動きを捕捉する

大戦略ではおもに地上の視界を確保することが、偵察機の役割である。だが偵察機よりジープのほうが、広い地域の視界を確保できて配置価格も安いので、偵察機が何十部隊も配置されることは少ない。ただ早期警戒機を配置する際には、一緒に行動させているとあらゆる高度を、広い地域まで監視できて非常に便利である。武器を搭載していないことが多く、搭載していても本格的な戦闘は不可能である。偵察にいくときには、護衛してくれる戦闘機と一緒に行動するほうがよい。

RF-4 ファントムII			CRN	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	500	2	NOT					高空	3	25
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	50
100	1300	2	NOT					地海	7	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	30
—	—	—	NOT					性能の格差のない偵察機の中で、配置価格があり高くない機体である。ただ攻撃武器をなにも搭載していないので、単独で偵察している場合には簡単に撃墜されてしまう。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ	スピード変化							

RF/A-18			CRN	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	500	2	Sワインダー	2	0	0	0	高空	3	35
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	60
100	2100	2	NOT					地海	7	45
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	40
—	—	—	NOT					大戦略の中でもっとも高価な偵察機である。サイドワインダーを搭載して攻撃もできるようになっている。ただ搭載弾数が少ないので、あくまで反撃用と思ったほうがよい。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ	スピード変化							

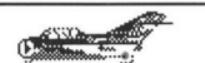
ジャギュアGR1			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
4	500	2	Sワインダー	2	0	0	0	高空	3	21
生産カウント	配置価格	編成数	30mm航空機用機関砲	6	0	0	0	低空	4	46
100	1100	2	NOT					地海	7	31
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	26
—	—	—	NOT					偵察機の中で配置価格が低いわりには、武装が充実している機体。敵戦闘機の攻撃を受けても2回までなら応戦できるので、援護の部隊が到着するまで生き伸びられるはずだ。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

ミラージュF1CR			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
4	600	2	30mm航空機用機関砲	6	0	0	0	高空	3	27
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	52
100	1600	2	NOT					地海	7	37
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	32
—	—	—	NOT					偵察機の中では、もっとも航続距離が長いので、長距離の偵察が可能。ただし武装は、貧弱な30ミリ機関砲しか積んでいないので、対空ミサイルを撃たれたら終わり。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

RF-104			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
4	500	2	NOT					高空	3	19
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	44
100	1400	2	NOT					地海	7	29
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	24
—	—	—	NOT					配置価格が高いわりには、武装もなく並の航続距離しか持っていない。防御率も低いので、攻撃された場合には100パーセント墜墜されると覚悟のうえで配備したい。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

MiG-25R			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
3	500	2	NOT					高空	3	27
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	52
100	1600	2	NOT					地海	7	37
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	32
—	—	—	NOT					大戦略の中で、もっとも速い偵察機である。武装は一切持っていない。しかし、敵戦闘機に攻撃されそうになんて、発見が早ければ十分に逃げきれる速度が武器といえる。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								

MiG-21H			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	400	2	23mm航空機用機関砲	6	0	0	0	高空	3	27
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	52
100	1100	2	NOT					地海	7	37
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	32
—	—	—	NOT					MiG-25Rに比べて偵察能力には差はないが、速度が遅い。一応、武装として23ミリ機関砲を搭載しているものの、3回しか撃てない。攻撃を受ければ墜落されるのは確定。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

J-5			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
4	400	2	23mm航空機用機関砲	6	0	0	0	高空	3	25
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	50
100	900	2	NOT					地海	7	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	30
—	—	—	NOT					配置価格の安さだけがとりえの偵察機。23ミリ機関砲が3回撃てるようになっているが、とても全弾撃ちつくまで飛んでられると思えない。だが、数で勝負するには最適。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

SF-37 ビゲン			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	视 界	防 御 率
4	500	2	Sワインダー	2	0	0	0	高空	3	25
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	4	50
100	1600	2	NOT					地海	7	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	30
—	—	—	NOT					生産カウント、配置価格や性能、速度も航続距離も普通の偵察機。武器も一応、サイドワインダーを2発だけ搭載しているので、攻撃を受けたら反撃も可能である。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

RF-5E タイガーアイ			CR	高 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	视 界	防 御 率
4	300	2	Sワインダー	2	0	0	0	高空	3	24
生産カウント	配置価格	編成数	20mm航空機用機関砲	6	0	0	0	低空	4	49
100	1100	2	NOT					地海	7	34
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	29
—	—	—	NOT					サイドワインダーと20ミリ機関砲を搭載しているので、武装は充実している。しかし航続距離が短いので、長距離の偵察は給油機とコンビを組んでいないと不可能である。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

■ ダイセンリャカー'sコラム⑨ 費用対効果 その2

さて前のコラムでは、歩兵対戦闘機の費用対効果について説明した。そのほかにもワリに合わない攻撃や、効果のもっとも挙がる攻撃などの説明をしてみよう。まずもっとも効果の高い攻撃は、反撃を受けない対空ミサイル車両の攻撃である。しかし反撃を受けたとしても、その効果はかなりのものである。反撃を受けた例を挙げるなら、SA-4の32両の部隊と、イーグルの16機の部隊が隣接して戦闘をしたとする。この攻撃によってSA-4の部隊が全滅、イーグルが8機撃墜されたと推定する。これによって、SA-4が挙げた生産カウント対効果は1120マイナス896

で224である。これは一応効果を挙げているが、あまり効率的な戦いとはいえない。

だが配置費用対効果は予想した以上に効率的で、10000マイナス2625で7375になる。これでいかに地対空ミサイルで、戦闘機を撃墜する効率がよいか理解できたと思う。また航空機の爆撃で、対空ミサイル車両を攻撃することがムダな攻撃であることに気づいたと思う。とにかく反撃できない攻撃は、なるべく受けないほうがいいのである。逆にいうなら、反撃できないような攻撃を常にするように注意していればいいのである。

空給油機

空中で燃料を補給することができる

"移動する空港"というのが、給油機の任務である。大戦略の中では、長距離の任務を遂行する戦闘機や攻撃機の燃料補給に活躍する。また早期警戒機などに補給することで警戒部隊の活動時間を増やすなど、重要な役割を持っている。攻撃能力がないので、制空権を確保していない間は護衛が必要である。また弾薬の補給はできないので、空港までの燃料を継ぎ足すことしかできない。給油機どうしでは補給できないので、いつかは補給に帰らなければならない。

KC-10											
CK		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	NOT					高空	3	5	
5	1200	2	NOT					低空	3	30	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					地海	3	15	
140	1700	2	NOT					海中	1	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					給油機の中では、速度や航続距離では最高の機体である。240ヘックスを移動することができ、12ターンにわたって滞空していることができる。			
USA	USSR	WG									
WP	UK	FRA									
ITA	ISR	SWD		燃料タンク							
CHI	JPN	IRQ		スピード変化							

トライスター KC-1											
CK		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	NOT					高空	3	5	
5	1200	2	NOT					低空	3	30	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					地海	3	15	
140	1700	2	NOT					海中	1	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					民間旅客機として有名な機体を空中給油機に転用したもの。大戦略III'90での性能は、前述のKC-10と同等である。3発のジェットエンジンが美しい。			
USA	USSR	WG									
WP	UK	FRA									
ITA	ISR	SWD		燃料タンク							
CHI	JPN	IRQ		スピード変化							

KC-135

CK			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
5	1200	2	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1700	2	NOT					地海	3	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	10
—	—	—	NOT							
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								



実機の運用年数は、もうそろそろ40年にもなろうとしているが、ゲームでの性能のほうは一級品。KC-10やトライスターと比べても遜色ないのだ。

Tu-16 バジヤー 補

CK			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
5	800	2	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1700	2	NOT					地海	3	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	10
—	—	—	NOT							
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								



速度は補給機の中でも速いほうなのだが、航続距離が少々短い。生産カウントや配置価格はほかの機体と変わらないのが、ソ連製の悲しさである。

ボーイング707タンカー

CK			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
5	1200	2	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1700	2	NOT					地海	3	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	10
—	—	—	NOT							
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク							
ITA	ISR	SWD	スピード変化							
CHI	JPN	IRQ								



給油機の中では、速度や航続距離では最高の機体である。240ヘックスを移動することができ、12ターンにわたって滞空していることができる。

KC-130

CK			高空							
速度	燃料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
7	1200	2	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1700	2	NOT					地海	3	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT					海中	1	10
—	—	—	NOT					燃料の搭載量は1200と多いが、速度が遅いために航続距離は短い。だが、航続距離が短いといっても給油機の中では2番目の長さである。		
USA	USSR	WG	燃料タンク							
WP	UK	FRA	スピード変化							
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								



アエリタリアG222 補

CK			高空							
速度	燃料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
8	1100	2	NOT					高空	3	5
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	30
140	1700	2	NOT					地海	3	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT					海中	1	10
—	—	—	NOT					給油機の中では、速度と航続距離が最低の機体である。滞空時間はほかの機体と変わらないのだが、航続距離は137ヘクスическомかない。		
USA	USSR	WG	燃料タンク							
WP	UK	FRA	スピード変化							
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								



ダイセンリヤカーソラム⑩ 費用対効果 その3

さて前のコラムでは、さまざまな攻撃の際の費用対効果について説明した。なぜ大戦略で、こんなことを考えなければならないかというと、戦況によっては攻撃してはならない部隊も存在するということなのだ。まず自国と敵国の現在の状況を、よく理解しなければならない。自国に工業力が不足しているときには、生産カウント対費用のよい戦いをする必要があるし、軍事費が不足しているときなら配置費用対効果のよい戦いをする必要がある。こういうことを考えて戦っていれば、敵国と自国の状況を逆転させることができるのである。つまり相手が工業力で勝

っているなら、配置費用対効果を考えて攻撃すれば、相手は軍事費の不足で生産した兵器在庫を配置できなくなる。逆に軍事費が余っているようなら、生産カウント対費用を考えて攻撃するのである。一番の問題は、工業力も軍事費も上回っている相手である。その場合は簡単で、生産カウント対効果と配置費用対効果の両方を考えて戦えばいい。もっとも逆に、工業力と軍事費で自国が敵国に圧倒的な差を持っている場合には、こんな心配はしなくていい。これは自分が苦しいときに国力のわずかな差を埋めたり、十分に活用するための考え方なのである。

爆撃機

建物への爆弾攻撃が主任務

機体の搭載限界ギリギリまで爆弾を積んで、戦略的に重要な都市を破壊するのが爆撃機の任務である。大戦略では、都市攻撃用の大型爆弾のほかに、対艦ミサイルを搭載できる爆撃機もある。対艦攻撃は長射程のミサイルを搭載できるので、反撃を受けないですむ。だが首都や基地を爆撃する場合には反撃があるので、爆撃部隊の消耗は予想外に大きいだろう。爆撃部隊は配置価格が高いために、首都を潰滅させる以外には費用対効果が低いので、あまり経済的な戦法とはいえない。

Tu-16 バジヤー 爆													
CB		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率		
速度	燃 料	耐久数	大型爆弾	8	0	0	0	高空	3	15			
5	800	2	AS-12	0	2	0	0	低空	3	40			
生産カウント	配置価格	編成数	23mm航空機用機関砲	6	6	0	0	地海	3	30			
200	1700	2	NOT					海中	1	20			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					統距離は短いが、爆撃と対艦戦闘ができる。配置価格の分は、戦ってくれる。ただ耐久数が低いので、攻撃を受けると簡単に撃墜されてしまう。					
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0						
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0						
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

B-52													
CB		高 空		武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率		
速度	燃 料	耐久数	大型爆弾	10	0	0	0	高空	3	20			
5	1000	4	ハーブーン	0	12	0	0	低空	3	45			
生産カウント	配置価格	編成数	20mm/パルカン砲	6	6	0	0	地海	3	35			
200	1700	2	NOT					海中	1	25			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					ハーブーンを12発搭載できるので、対艦攻撃に威力を發揮する。爆弾の搭載能力は比較的の低く、建物を壊滅させる前に爆弾がつきてしまう。					
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0						
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0						
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

B-1

CB			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
5	1100	6	大型爆弾	32	0	0	0	高空	3	35
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低空	3	60
200	2700	2	NOT					地海	3	50
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	40
—	—	—	NOT					爆弾しか搭載できない機体だが、搭載能力は高い。また耐久数も高いので、建物からの反撃にも堪えられる。汎用性のないことだけが欠点である。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

Tu-26

CB			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	800	5	大型爆弾	10	0	0	0	高空	3	20
生産カウント	配置価格	編成数	AS-6	0	3	0	0	低空	3	45
200	2200	2	23mm航空機用機関砲	6	6	0	0	地海	3	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	25
—	—	—	NOT					速度が速く、航続距離はB-52と変わらない。対艦ミサイルも積むことができるので汎用性は高い。配置価格が安いのも魅力のひとつ。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

ブラックジャック

CB			高 空							
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
4	900	6	大型爆弾	12	0	0	0	高空	3	30
生産カウント	配置価格	編成数	AS-6	0	3	0	0	低空	3	55
200	2700	2	NOT					地海	3	45
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	35
—	—	—	NOT					爆撃機の中で最高の速度と航続距離を持っている機体。配置価格は高いのだが、対艦ミサイルも積めるので汎用性が高く配備して損はない。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

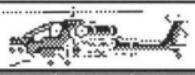
■攻撃ヘリ

地上部隊への攻撃力に優れている

大戦略における攻撃ヘリのおもな任務は、対戦車攻撃と地上部隊の支援である。移動速度が地上部隊よりも速いので、迅速な攻撃が期待できる。また補給車がいれば燃料と弾薬の補給ができるので、航空機のように空港を必要としないのが大きな利点である。ただ機種によっては車両攻撃が専門になっているので、歩兵部隊を攻撃できない場合がある。また航空機による攻撃には反撃できない。味方の航空機による支援を絶対に必要とする場合もあるだろう。

A129 マングスタ			GAH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
11	600	2	TOW	8	8	0	0	高空	1	35
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	12	0	24	12	低空	3	32
46	150	6	機 銃	0	6	0	6	地海	3	27
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	27
—	—	—	NOT					TOWを搭載していて、速度も普通の攻撃ヘリ。ただ、機関砲ではなくて機銃搭載というのが弱い。ヘリを攻撃するのには不可能に近いので、もっぱら対地攻撃専門である。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

AH-1 ヒューイコブラ			GAH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防衛率
10	600	2	TOW	8	0	0	0	高空	1	34
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	12	24	0	0	低空	3	31
46	150	6	20mm機関砲	6	6	0	0	地海	3	26
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	26
—	—	—	NOT					攻撃ヘリの中では速度が速く、航続距離も長い。20ミリ機関砲とTOWを搭載している。機関砲があるので対地攻撃以外にも、ほかのヘリを攻撃することも可能である。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

AH-64 アパッチ			GAH		低 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率			
10	600	2	ヘルファイア	16	8	0	0	高空	1	38			
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	12	24	0	低空	3	35			
50	200	6	30mm機関砲	6	6	6	0	地海	3	30			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	30			
			NOT					最新鋭の攻撃ヘリだけあって、ヘルファイアが16発も搭載できる。また対地ロケットも同時に搭載可能。搭載武器をフル活用したしつこい攻撃ぶりには定評がある。					
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0						
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0						
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

Mi-24 ハインド			GAH		低 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率			
11	600	2	スパイラル	4	0	0	0	高空	1	29			
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	24	0	0	0	低空	3	26			
46	150	6	30mm機関砲	6	0	0	0	地海	3	21			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	21			
			NOT					スパイラルに対地ロケット、30ミリ機関砲と武装は実に充実している。地上部隊を攻撃するときに、対地ロケットのあとにスパイラルを発射する波状攻撃が威力絶大である。					
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0						
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0						
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

Mi-28 ハボック			GAH		低 空								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率			
11	500	2	スパイラル	8	0	0	0	高空	1	36			
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	12	24	0	0	低空	3	33			
48	150	6	30mm機関砲	6	6	0	0	地海	3	28			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	28			
			NOT					ハインドよりも武器搭載量が多く、防御率もよくなつた機体。ただ航続距離が短いのと、スパイラルを積んでいると対地ロケットの弾数が少なくなるのが残念である。					
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0						
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0						
ITA	ISR	SWD											
CHI	JPN	IRQ											

MBB BO105			GAH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視 界	防 御 率
11	600	2	HOT	8	0	0	0	高空	1	32
生産カウント	配置価格	編成数	20mm機関砲	6	0	0	0	低空	3	29
44	150	6	NOT					地海	3	24
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	24
USA	USSR	WG	NOT					生産カウントと配置価格 がほかの攻撃ヘリと大差 ないわりには、武装が非 常に貧弱である。搭載し ているのがHOTと20ミリ機 関砲だけなので、兵員攻 撃はかなり苦しい。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

■ ダイセンリヤカー'sコラム⑩ 卑怯、配置地点の確保戦術！

大戦略では相手の基地や空港を占領する場合は、最初に兵器在庫を持っていないときにはなるべく早いターンに行なったほうがよい。なぜなら相手が配備する部隊が少ない間なら、占領部隊が攻撃を受けるまでに施設を占領してしまう可能性が高いのである。だが序盤では、どちらも部隊の数が少ない。そうそう早く占領部隊を多くの重要地点に送るのは難しい。そういうときに、卑怯ではあるが次のような方法が有効である。それは空中機動歩兵などで1小隊1機だけの部隊を大量に配備して、数多くの施設に送るのである。大戦略IIIでは、施設の上に他の国の部隊がいるときには、新しい部隊を配置することができない。つまり1機でも敵国の中の基地や空港の上に、自分の部隊がいれば相手は新しい部隊を配置できないのである。たいていの場合、前線の基地は首都からかなり離れている。序盤には在庫がない限り戦闘機の部隊など配置できるわけがないので、1機だけの部隊で基地や空港を保持しておくことは十分可能なのである。もちろん1機だけ、そのまま占領していると時間が大量に必要である。だから次のターンなどに、数の揃った占領部隊を送り込むのである。普通に考えるなら1機だけの部隊より、ちゃんとした占

領部隊を送ったほうが早く占領できるように思える。しかし初期の頃だけは、1機の部隊が活躍することができるのだ。なぜなら部隊が配置されてしまうと占領するためには、そこにいる部隊を攻撃しなければならない。しかし部隊を配置させなければ、余分な戦闘をしなくとも簡単に占領することができる。つまりこの作戦の要点は、敵の重要施設に部隊が配置される前に押さえてしまうことなのである。そしてほかの場所から援軍がくる前に、数の揃った部隊で占領してしまうのだ。最初に使った1機だけの部隊は、作戦が終わったら1部隊に合流させて補充可能な施設で補給すればムダにはならない。



▲ 基本的には、穴の出口を石でふさぐと変わらないのだ。

■対空攻撃ヘリ

対ヘリ攻撃が主任務

対空攻撃ヘリは、大戦略の基本生産タイプの中には入っていない種類の兵器である。だが実際にゲームの中で使ってみると、ものすごい性能の兵器であることがわかる。なにより驚くのは対空ミサイルを搭載していて、戦闘機にも反撃できることである。また武装変更をすれば、対地支援も難なくこなしてしまう。この対空攻撃ヘリさえあれば、占領に必要な空中機動歩兵を別として、攻撃ヘリは生産する必要がなくなるほどの性能なのである。

ホッカム			GFH	低 空				機動歩兵		
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
10	500	2	アフィッド	4	0	0	0	高 空	1	38
生産カウント	配置価格	編成数	スパイラル	0	4	0	0	低 空	3	35
50	200	6	対地ロケット	0	12	0	0	地 海	3	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	23mm航空機用機関砲	6	6	0	0	海 中	1	30
USA	USSR	WG	NOT					とにかく強い。ソビエト型生産タイプの中に入っていないが、使ってみると鬼のように強い。AAMのアフィッドを搭載しているので、戦闘機に攻撃されても反撃できる。		
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

■ダイセンリヤカー'sコラム⑪ 建物反撃模様

さて建物を攻撃すると、さまざまな武器で反撃してくる。もっとも強力な反撃は首都のもので、対空ミサイルと固定砲を持っている。固定砲の攻撃力はそれほどでもないのだが、対空ミサイルは攻撃した航空部隊の1小隊を完全に撃ち落とされてしまう。その次に強烈な反撃をしてくるのはレーダーで、対空ミサイルと射程1ヘックスの砲を持っている。砲の攻撃力は低いが、対空ミサイルの攻撃力は高いので航空機による攻撃は行なわないほうがよい。基地と都市は、対空攻撃には機関砲しか使えないが、地上部隊には固定砲で反撃できる。地上部隊の攻撃

は反撃による損害が大きいので、攻撃力の弱い機関砲の反撃しか受けない空爆のほうが部隊の損害が少なくてすむ。

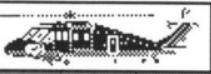
空港と工場、製油所は機関砲だけしか持っていないのか対空攻撃と、隣接しているなら対地攻撃ができる。ここは間接射撃で攻撃するほうが反撃を受けないので安全である。最後に残った港は、地上攻撃用の砲しか持っていない。港を攻撃する場合には、間接射撃か空爆が一番安全な方法である。都市の占領時間を短縮するために支援攻撃の場合には、建物からの反撃を考えて兵器を選択すると損害が少なくてすむ。

■対潜ヘリ

対潜水艦攻撃に威力を発揮する

対潜ヘリの任務は、おもに潜水艦を攻撃することである。だが大戦略の中では、対潜攻撃をするよりは対艦攻撃をすることのほうが多い。潜水艦の存在が大戦略の中では大きな脅威ではないために、あまり重要な兵器ではない。ただシーキングだけは、ハーブーンを発射できるので対艦攻撃にも活躍する。そのほかの対潜ヘリもシーホークを除いて対艦攻撃ができるのだが、搭載武器の射程が短いのでどうしても反撃を受けてしまうことになる。

SH-3 シーキング			GSH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
10	700	2	Mk46	4	0	0	0	高空	1	26
生産カウント 44	配置価格 100	編成数 6	爆 雷	0	8	0	0	低空	3	23
搭載識別 USA	搭載小隊数 USSR	対ミサイル 防 御 率 WG	ハーブーン	0	0	2	0	地海	3	18
—	—	—	NOT					海中	4	18
WP	UK	FRA	NOT					対潜ヘリの中では、一番武装が豊富である。ただ爆雷は、ほとんど使用することができない。配備すると対潜任務より、ハーブーンを撃つ対艦任務のほうが多いという兵器。		
ITA	ISR	SWD	燃料タンク	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

SH-60 シーホーク			GSH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
10	700	2	Mk46	2	0	0	0	高空	1	30
生産カウント 46	配置価格 100	編成数 6	NOT					低空	3	27
搭載識別 USA	搭載小隊数 USSR	対ミサイル 防 御 率 WG	NOT					地海	3	22
—	—	—	NOT					海中	4	22
WP	UK	FRA	NOT					Mk46しか装備できないので、配備してもあまり意味のない兵器(?)。同じ配備するなら、シーキングのほうが役に立つ。よほどのことがない限り、生産しないほうがよい。		
ITA	ISR	SWD	燃料タンク	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

Ka-27 ヘリックス			GSH	低 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
11	700	2	TYPE C	2	0	0	0	高 空	1	26
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低 空	3	23
44	100	6	NOT					地 海	3	18
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海 中	4	18
—	—	—	NOT					生産カウントと配備価格はほかの対潜ヘリと違わないが、速度が遅くて航続距離も短い。搭載しているTYPE C魚雷で対艦攻撃もできるので、それなりに役に立つ。		
USA	USSR	WG								
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

Mi-14 ヘイズ			GSH	低 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
12	700	2	TYPE C	2	0	0	0	高 空	1	26
生産カウント	配置価格	編成数	NOT					低 空	3	23
42	100	6	NOT					地 海	3	18
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海 中	4	18
—	—	—	NOT					配置価格や性能の面ではKa-27と変化はないのだが、速度がさらに遅いのは問題である。航続距離も対潜ヘリの中では一番短いので、常に空母のそばで活動させてやりたい。		
USA	USSR	WG								
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

「ダイセンリヤカー'sコラム⑫」 2S6ボルガー対ADATS

2S6ボルガーとADATSは、ともに最新型の対空ミサイル車両である。このふたつは、基本生産タイプの中には入っていない。だが使ってみればわかるだろうが、このふたつはほかの対空ミサイル車両が必要なくなるほどのすごい性能を持っているのである。

まずボルガーだが、SA-19という対空ミサイルを搭載しているほかに、30ミリ対空機関砲を搭載していて車両にも攻撃できる。またヘリに対してはSA-19、30ミリ対空機関砲とも高い命中率を持っているので非常に強力な対空攻撃能力を持っている。ADATSはボルガーよりも性能の

よい、車両と同じ名前であるADATSという対空ミサイルを装備していて、これは車両攻撃までこなしてしまう。射程は2ヘクスあるので上手に戦えば、まったく損害を出さずに主力戦車を潰滅させることもできる。そのほかの武装は、ボルガーより口径と予備弾薬の数で劣るが25ミリ対空機関砲を搭載して、さらに機銃まで搭載している。ADATSを配備できれば、これひとつで対空ミサイル車両と対戦車車両の役割をこなしてしまう。ボルガーとADATSは、生産カウントも配置価格も高いが、それを十分に補うほどの性能を持っている。

主力戦車

地上部隊への攻撃力に優れている

主力戦車は大戦略の中で、地上部隊の中核となる重要な兵器である。地上部隊どうしの攻撃では、戦車の性能次第で損害の規模が変わってくる。もちろん主力戦車だけでは十分に戦えないでの、ほかの地上部隊や航空機の支援が必要なのはいうまでもない。主力戦車の主砲は砲弾の数が少ないので、戦闘を開始するとすぐに弾切れになる。そのため必ず補給車を近くに待機させておく必要がある。攻撃ヘリや航空機には弱いので、対空ミサイル車両の援護も必要である。

69式戦車			PPG	陸 上									
速 度 22	燃 料 2500	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防衛率				
			100mm滑腔砲		高空		1		29				
			機 銃		低空		2		16				
			NOT		地海		2		32				
			NOT		海中		1		37				
生産カウント 19			機 銃	8	USA	USSR	WG	WP					
配置価格 70					UK	FRA	ITA	ISR					
搭載識別 —					SWD	CHI	JPN	IRQ					
搭載小隊数 —					配置価格は安いが、戦車としては普通の性能を持っている。ただ主砲の予備弾薬が少ないので、ひんぱんに補給する必要がある。								
渡 河 55													

センチュリオン			PPG	陸 上									
速 度 22	燃 料 1700	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防衛率				
			105mmライフル砲		高空		1		24				
			機 銃		低空		2		14				
			NOT		地海		2		27				
			NOT		海中		1		32				
生産カウント 16			機 銃	6	USA	USSR	WG	WP					
配置価格 65					UK	FRA	ITA	ISR					
搭載識別 —					SWD	CHI	JPN	IRQ					
搭載小隊数 —					生産カウントが低いので、早く生産できる戦車である。しかし防衛率が弱く、損害を受けて全滅するのも一番早い戦車である。								
渡 河 55													

チーフテン			PPG	陸上						
速度 22	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度 高空 低空 地海 海中	視界		防御率		
			120mmライフル砲			1		57		
			NOT			2		30		
			機銃			2		60		
生産カウント 27	配置価格 95	編成数 8	NOT		USA UK SWD	USSR	WG	WP		
			NOT			FRA	ITA	ISR		
			NOT			CHI	JPN	IRQ		
			NOT			配置価格のわりには防御率も高く、主砲の予備弾薬の数も多い。速度がちょっと遅いのが気になるが、活躍してくれる戦車である。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 55	NOT							
			NOT							
			NOT							
			NOT							

チャレンジャー			PPG	陸上						
速度 20	燃料 2200	耐久数 2	武器名称		高度 高空 低空 地海 海中	視界		防御率		
			120mmライフル砲			1		67		
			NOT			2		35		
			機銃			2		70		
生産カウント 33	配置価格 120	編成数 8	NOT		USA UK SWD	USSR	WG	WP		
			NOT			FRA	ITA	ISR		
			NOT			CHI	JPN	IRQ		
			NOT			速度も速く、最強の防御率を持っている戦車である。生産カウントと配置価格の高さが、唯一の欠点である。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 50	NOT							
			NOT							
			NOT							
			NOT							

AMX30			PPG	陸上						
速度 18	燃料 3000	耐久数 2	武器名称		高度 高空 低空 地海 海中	視界		防御率		
			105mmライフル砲			1		35		
			NOT			2		19		
			機銃			2		38		
生産カウント 25	配置価格 95	編成数 8	NOT		USA UK SWD	USSR	WG	WP		
			NOT			FRA	ITA	ISR		
			NOT			CHI	JPN	IRQ		
			NOT			速度が速く、行動半径の広い戦車である。主砲の予備弾薬も多く、防御率も低くはない。配置価格は安いが、結構活躍してくれる。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 36	NOT							
			NOT							
			NOT							
			NOT							

ルクレルク			PPG	陸 上					
速度 18	燃料 2900	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率	
			120mm滑腔砲		高空	1		57	
			120mm滑腔砲		低空	2		30	
			120mm滑腔砲		地海	2		60	
			120mm滑腔砲		海中	1		65	
生産カウント 31	配置価格 120	編成数 8	機 銃	5	USA	USSR	WG	WP	
					UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
					速度が速く、防御率の高い戦車である。ただ、主砲と機銃の発射回数が少ないので、ひんぱんに補給しなければならない。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 36	NOT						

レオパルド1			PPG	陸 上					
速度 18	燃料 3000	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率	
			105mmライフル砲		高空	1		39	
			105mmライフル砲		低空	2		21	
			105mmライフル砲		地海	2		42	
			105mmライフル砲		海中	1		47	
生産カウント 23	配置価格 95	編成数 8	機 銃	11	USA	USSR	WG	WP	
					UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
					速度が速く、防御率も高い戦車である。主砲の発射回数は多く、行動半径も広い。配備価格以上に、戦ってくれるはずだ。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 36	NOT						

レオパルド2			PPG	陸 上					
速度 17	燃料 2900	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率	
			120mm滑腔砲		高空	1		58	
			120mm滑腔砲		低空	2		30	
			120mm滑腔砲		地海	2		61	
			120mm滑腔砲		海中	1		66	
生産カウント 31	配置価格 120	編成数 8	機 銃	12	USA	USSR	WG	WP	
					UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
					速度は戦車の中で2番目に速く、防御率も高い部類に入る。ただ、主砲の予備弾薬が少ないないので、補給の回数が多くなるのが欠点。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 34	NOT						

メルカバMk2			PPG	陸上														
速度 23	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度 高空 低空 地海 海中	視界 1 2 2 1	防御率 41 22 44 49											
			105mmライフル砲				USA USSR WG WP											
			機銃 NOT				UK FRA ITA ISR											
			NOT				SWD CHI JPN IRQ											
生産カウント 27 搭載識別 ——																		
速度は遅いが、防御率は高い戦車である。主砲の予備弾薬が多いので、長時間戦える。配置価格が安いわりには、強い戦車である。																		

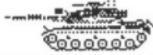
61式戦車			PPG	陸上														
速度 23	燃料 1700	耐久数 2	武器名称		高度 高空 低空 地海 海中	視界 1 2 2 1	防御率 30 16 33 38											
			90mmライフル砲				USA USSR WG WP											
			機銃 NOT				UK FRA ITA ISR											
			NOT				SWD CHI JPN IRQ											
生産カウント 17 搭載識別 ——																		
生産カウントの低さと、配置価格の安さがどうりえの戦車。防御率は普通だが、主砲の命中率が低いので真っ向から戦闘すると負ける。																		

74式戦車			PPG	陸上														
速度 21	燃料 2000	耐久数 2	武器名称		高度 高空 低空 地海 海中	視界 1 2 2 1	防御率 38 20 41 46											
			105mmライフル砲				USA USSR WG WP											
			機銃 NOT				UK FRA ITA ISR											
			NOT				SWD CHI JPN IRQ											
生産カウント 23 搭載識別 ——																		
生産カウント、配置価格、速度、防御率、主砲の命中率まで全部が並の性能の戦車で、強くもなければ弱くもない。																		

90式戦車			PPG	陸 上					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防衛率	
			120mm滑腔砲	4	高空	1		59	
18	2900	2	機 銃		低空	2		31	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		地海	2		62	
31	120	8	NOT		海中	1		67	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		USA	USSR	WG	WP	
—	—	36	NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ	
速度も速く、防衛率も戦車の中では2番めくらいの強さである。配置価格は高いが、主砲の命中率も高いので役に立つ戦車だろう。									

88戦車			PPG	陸 上					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防衛率	
			105mmライフル砲	5	高空	1		49	
18	2700	2	機 銃		低空	2		26	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		地海	2		52	
31	95	8	NOT		海中	1		57	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		USA	USSR	WG	WP	
—	—	36	NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ	
配置価格が安いわりには、防衛率の高い戦車である。主砲の発射回数が、最新戦車の平均よりも多いので有利な戦闘ができる。									

Sタンク			PPG	陸 上					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防衛率	
			105mmライフル砲	5	高空	1		35	
22	2300	2	機 銃		低空	2		19	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		地海	2		38	
21	95	8	NOT		海中	1		43	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		USA	USSR	WG	WP	
—	—	44	NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ	
速度は遅いが、防衛率は低くはない。主砲の命中率がよいので、地形を利用して戦えばかなり活躍してくれる戦車である。									

M48			PPG		陸上									
速度 24	燃料 1400	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			90mmライフル砲		高空		1		26					
			NOT		低空		2		14					
			NOT		地海		2		29					
			NOT		海中		1		34					
生産カウント 15	配置価格 70	編成数 8	機銃		USA		USSR		WG					
			NOT		UK		FRA		ITA					
			NOT		SWD		CHI		JPN					
			NOT		ISR		IRO		戦車の中では最低の速度で行動半径も狭く、主砲の命中率も低く、防御率も最低である。ただ早く生産できるのがとりえである。					
			NOT											
M60			PPG		陸上									
速度 22	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			105mmライフル砲		高空		1		28					
			NOT		低空		2		15					
			NOT		地海		2		31					
			NOT		海中		1		36					
生産カウント 19	配置価格 70	編成数 8	機銃		USA		USSR		WG					
			NOT		UK		FRA		ITA					
			NOT		SWD		CHI		JPN					
			NOT											
			NOT		速度は遅く、防御率も低く、配置価格が安いとのと主砲の命中率が高いほかには、とりえがない戦車である。									
M60A3			PPG		陸上									
速度 22	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			105mmライフル砲		高空		1		35					
			NOT		低空		2		19					
			NOT		地海		2		38					
			NOT		海中		1		43					
生産カウント 23	配置価格 95	編成数 8	機銃		USA		USSR		WG					
			NOT		UK		FRA		ITA					
			NOT		SWD		CHI		JPN					
			NOT											
			NOT	速度、防御率、主砲の命中率などの性能から配置価格まで並の戦車である。主砲の予備弾薬が多いので、長時間戦闘ができる。										

M60A3			PPG		陸上											
速度 22	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率							
			105mmライフル砲		高空		1		35							
			NOT		低空		2		19							
			NOT		地海		2		38							
			NOT		海中		1		43							
生産カウント 23	配置価格 95	編成数 8	機銃		USA		USSR		WG							
			NOT		UK		FRA		ITA							
			NOT		SWD		CHI		JPN							
			NOT													
			NOT	速度、防御率、主砲の命中率などの性能から配置価格まで並の戦車である。主砲の予備弾薬が多いので、長時間戦闘ができる。												
M60A3			PPG		陸上											

M1			PPG	陸 上					
速度 18	燃料 2600	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率		
			120mm滑腔砲		高空	1	57		
			120mm滑腔砲		低空	2	30		
			120mm滑腔砲		地海	2	60		
			120mm滑腔砲		海中	1	65		
生産カウント 33	配置価格 120	編成数 8	機 銃	23	USA	USSR	WG	WP	
					UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
					速度も速く、防御率も高く、主砲の命中率も多い。ただ生産カウントが戦車の中で一番多く、生産に時間がかかるのが欠点である。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 36	NOT						

T-55			PPG	陸 上					
速度 22	燃料 3100	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率		
			100mmライフル砲		高空	1	30		
			100mmライフル砲		低空	2	16		
			100mmライフル砲		地海	2	33		
			100mmライフル砲		海中	1	38		
生産カウント 17	配置価格 70	編成数 8	機 銃	7	USA	USSR	WG	WP	
					UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
					安く、早く、多く配備できるのがとくえの廉価な戦車である。主砲の命中率が悪いので、あまり戦闘で活躍できない。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 44	NOT						

T-62			PPG	陸 上					
速度 22	燃料 2500	耐久数 8	武器名称		高度	視界	防御率		
			115mm滑腔砲		高空	1	33		
			115mm滑腔砲		低空	2	18		
			115mm滑腔砲		地海	2	36		
			115mm滑腔砲		海中	1	41		
生産カウント 21	配置価格 70	編成数 2	機 銃	7	USA	USSR	WG	WP	
					UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
					T-55と同じ程度に配置価格は安いが、主砲の性能がよくなっている。防御率も少し高いので、戦闘で生き残る確率が高い。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 44	NOT						

T-64			PPG	陸上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率
			125mm滑腔砲	4	高空	1	45
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	7	低空	2	25
			AT-8	2	地海	2	50
			NOT		海中	1	50
			NOT		USA USSR WG WP	UK FRA ITA ISR	SWD CHI JPN IRQ
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT	速度が速く、防御率も高い戦車である。配置価格が安いわりには武器にAT-8まで搭載しているので、おトクな戦車である。			
			NOT				

T-72			PPG	陸上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率
			125mm滑腔砲	4	高空	1	42
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	7	低空	2	22
			NOT		地海	2	45
			NOT		海中	1	50
			NOT	USA USSR WG WP			
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT	UK FRA ITA ISR	SWD CHI JPN IRQ	SWD CHI JPN IRQ	
			NOT	速度は戦車の中で最高の速さである。防御率も高く、主砲の命中率もいいので機動力のある戦いをすることができる。			

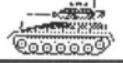
T-80			PPG	陸上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率
			125mm滑腔砲	4	高空	1	56
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	7	低空	2	29
			AT-8	2	地海	2	59
			NOT		海中	1	64
			NOT		USA USSR WG WP	UK FRA ITA ISR	SWD CHI JPN IRQ
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT	速度や防御率などの性能のバランスはよい。主砲の命中率もよいのだが、配置価格が高いのでT-64のほうが魅力的に見えてしまう。			
			NOT				

■ 軽戦車/偵察車両

対地攻撃力を備えた軽車両

軽戦車と偵察車両のおもな任務は、占領部隊や攻撃部隊の前方に出て敵部隊の位置を確認することにある。戦闘初期に移動速度の速さを生かして前方に出ていき、占領する都市を確保したり、敵部隊の前進を阻止するのである。また配置価格が安いものが多いので、部隊数を増やして前線に散らして警戒ラインを作ることもできる。ただ防御の弱い車両がほとんどなので、戦闘した場合にはかなりの損害を受ける。敵部隊の足止めも、長い時間は無理である。

62式軽戦車			PRG	陸 上									
速 度 19	燃 料 2700	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率					
			85mmライフル砲		高空	1		24					
			機 銃		低空	2		13					
			NOT		地海	5		27					
			NOT		海中	1		32					
生産カウント 11	配置価格 45	編成数 8	USA		USSR	WG		WP					
			UK		FRA	ITA		ISR					
			SWD		CHI	JPN		IRQ					
			NOT		軽戦車の中では、普通の性能を持っている。 速度も普通で、偵察にも使える。ただ主砲の命中率が悪いので、戦闘には向かない。								
			NOT										
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 48	NOT										
			NOT										
			NOT										
			NOT										
			NOT										

スコーピオン			PRG	陸 上									
速 度 16	燃 料 3200	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率					
			76mmライフル砲		高空	1		25					
			機 銃		低空	2		14					
			NOT		地海	5		28					
			NOT		海中	1		33					
生産カウント 11	配置価格 45	編成数 8	USA		USSR	WG		WP					
			UK		FRA	ITA		ISR					
			SWD		CHI	JPN		IRQ					
			NOT		速度が速いので、偵察に向いている軽戦車である。防御率も高いので、地形を利用すれば戦闘でも活躍できる。								
			NOT										
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 24	NOT										
			NOT										
			NOT										
			NOT										
			NOT										

AMX13			PRG		陸上									
速 度 19	燃 料 2400	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			105mmライフル砲		高空		1		24					
			NOT		低空		2		13					
			NOT		地海		5		27					
生産カウント 17	配置価格 45	編成数 8	機 銃		海中		1		32					
			NOT		USA		USSR		WG					
			NOT		UK		FRA		ITA					
			NOT		SWD		CHI		JPN					
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 48	NOT		速度も速いほうで、主砲の命中率の高い軽戦車である。防御率も高いので戦闘もできるのだが、主砲の予備弾薬が少ないのが欠点。									
			NOT											

PT-76			PRG		陸上									
速 度 23	燃 料 1900	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			76mmライフル砲		高空		1		20					
			NOT		低空		2		11					
			NOT		地海		5		23					
生産カウント 11	配置価格 45	編成数 8	機 銃		海中		1		28					
			NOT		USA		USSR		WG					
			NOT		UK		FRA		ITA					
			NOT		SWD		CHI		JPN					
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 35	NOT		速度が遅いので、偵察には向かない軽戦車である。主砲の命中率も悪く、敵部隊の足止め程度にしか使えない。									
			NOT											

BRDM1			PRG		陸上									
速 度 16	燃 料 2700	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			スワッター		高空		1		16					
			NOT		低空		2		9					
			NOT		地海		5		19					
生産カウント 11	配置価格 45	編成数 8	機 銃		海中		1		24					
			NOT		USA		USSR		WG					
			NOT		UK		FRA		ITA					
			NOT		SWD		CHI		JPN					
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 24	NOT		速度も速くなく、防御率も最低で武器も貧弱な偵察車両。ただスワッターの予備弾が多いので、敵部隊の足止めには使える。									
			NOT											

BRDM2			PRG	陸上					
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			スパンドレル	5	高空	1		18	
15	3500	2	機銃	2	低空	2		10	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		地海	5		21	
11	70	8	NOT		海中	1		26	
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		USA	USSR	WG	WP	
—	—	23	NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
BRDM1より、ちょっと速くなった偵察車両。 スパンドレルの命中率は高いのだが、車両攻撃以外に使えないで歩兵には弱い。									

テレダインAGS			PRG	陸上					
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			105mmライフル砲	5	高空	1		30	
16	2600	2	機銃	10	低空	2		16	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		地海	5		33	
19	70	8	NOT		海中	1		38	
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		USA	USSR	WG	WP	
—	—	24	NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
速度も速く、防御率も高く、主砲の命中率まで高い。主砲の予備弾薬も多いので、偵察しながら戦闘もできる便利な軽戦車。									

AMX10RC			PRG	陸上					
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			105mmライフル砲	4	高空	1		21	
16	3700	2	機銃	4	低空	2		12	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		地海	5		24	
9	45	8	NOT		海中	1		29	
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		USA	USSR	WG	WP	
—	—	24	NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
AMX13には防御率と主砲の命中率で劣っているが、移動速度がわずかに速い。主砲の予備弾薬が1発だけAMX13よりも多いのだ。									

空挺戦車

空中からの投下が可能な軽戦車

空挺戦車は、小型輸送機で輸送できるように軽く作られた戦車である。だがそのために武装は貧弱になり、防御も弱く主力戦車や対戦車車両に簡単にやられてしまう。ただ空挺戦車は空挺降下でどこにでも落とせるので、歩兵に攻められている場所に降下させるのは有効な戦法である。いくら弱い空挺戦車でも、歩兵相手なら互角以上に戦えるのである。だが降下したあとの問題として、本格的に戦闘すると主砲や機銃の弾がすぐに切れてしまう欠点を持っている。

M551			PBL	陸 上						
速 度 18	燃 料 3000	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率		
			152mmガンランチャー	3	高空	1	25			
			機 銃	8	低空	2	14			
					地海	3	28			
生産カウント 17	配置価格 70	編成数 8	NOT		海中	1	33			
					USA	USSR	WG	WP		
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR		
					SWD	CHI	JPN	IRQ		
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 27	NOT		主砲の命中率は高いのだが、弾薬が少ないので補給がひんぱんに必要になる。また、防御率が低く、戦闘車両との戦いは困難を窺める。					
			NOT							

ASU85			PBL	陸 上						
速 度 23	燃 料 1900	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率		
			85mmライフル砲	4	高空	1	23			
					低空	2	13			
			機 銃	7	地海	3	26			
					海中	1	31			
生産カウント 17	配置価格 70	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP		
					UK	FRA	ITA	ISR		
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ		
					速度が遅いので、空挺降下した付近から速くには行けない。主砲の命中率が低く、予備弾薬も少ないので積極的な戦闘には向かない。					
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 35	NOT							
			NOT							

■対戦車車両

対戦車攻撃力に優れている

主力戦車などの高価な兵器を、安い装甲車に対戦車ミサイルやライフル砲を搭載して攻撃しようという発想の下に作られたのが対戦車車両である。大戦略の地上車両の中では移動速度が速いのを利用して、対空ミサイル車両などを攻撃するのに使える。問題点としては防御が弱いために主力戦車と戦った場合に、必ず大きな損害を受けることである。元が装甲車なので、戦車と戦うときには地形効果などで防御率を上げないと簡単に全滅してしまう。

Ikv91			PVG	陸上									
速度 18	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率					
			90mmライフル砲		高空	1		26					
			機銃		低空	2		14					
			NOT		地海	2		29					
			NOT		海中	1		34					
生産カウント 15	配置価格 65	編成数 8	USA		USSR	WG		WP					
			UK		FRA	ITA		ISR					
			SWD		CHI	JPN		IRQ					
			NOT		速度が速く、攻撃できる回数が一番多い対戦車車両である。防御率も高いので地形を利用すれば、主力戦車と互角に戦える。								
			NOT										
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 27											

60式自走無反動砲			PVG	陸上									
速度 23	燃料 1600	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率					
			106mm無反動砲		高空	1		13					
			機銃		低空	2		8					
			NOT		地海	2		16					
			NOT		海中	1		21					
生産カウント 9	配置価格 45	編成数 8	USA		USSR	WG		WP					
			UK		FRA	ITA		ISR					
			SWD		CHI	JPN		IRQ					
			NOT		速度が遅く、防御率も低く、無反動砲の命中率まで悪い。予備弾薬も少ないが、全弾撃ちつくす前に部隊が全滅することが多い。								
			NOT										
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 58											

ストライカー			PVG	陸上							
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率				
16	2700	2	スイングファイア	5	高空	1	17				
生産カウント	配置価格	編成数	機銃	4	低空	2	10				
					地海	2	20				
			NOT		海中	1	25				
					USA	USSR	WG				
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		UK	FRA	ITA				
					SWD	CHI	JPN				
			NOT		USA	USSR	WP				
					UK	FRA	ISR				
SWD											
速度は対戦車車両の中でもっとも速く、防御率も悪くない。ただ車両以外への攻撃能力が低いので、歩兵などを相手にすべきではない。											

ヤグアル2			PVG	陸上							
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率				
18	2400	2	HOT	10	高空	1	22				
生産カウント	配置価格	編成数	機銃	6	低空	2	12				
					地海	2	25				
			NOT		海中	1	30				
					USA	USSR	WG				
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		UK	FRA	ITA				
					SWD	CHI	JPN				
			NOT		USA	USSR	WP				
					UK	FRA	ISR				
SWD											
速度はわりと速く、対戦車ミサイルの予備弾数はもっとも多い。防御率は高く、地形を利.用すれば主力戦車と互角に戦える。											

Pvrbv551			PVG	陸上							
速度	燃料	耐久数			高度	視界	防御率				
25	2200	2	TOW	5	高空	1	13				
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		低空	2	8				
					地海	2	16				
			NOT		海中	1	21				
					USA	USSR	WG				
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		UK	FRA	ITA				
					SWD	CHI	JPN				
			NOT		USA	USSR	WP				
					UK	FRA	ISR				
SWD											
速度は対戦車車両の中ではもっとも遅く、防御率も最低。対戦車ミサイルしか搭載していないので、歩兵に攻撃されると弱い。											

M901

PVG

陸上



速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率		
			TOW	5	高空	1	15		
生産カウント 15	配置価格 45	編成数 8	機銃	4	低空	2	9		
					地海	2	18		
					海中	1	23		
					USA	USSR	WG		
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 27			UK	FRA	ITA		
					SWD	CHI	JPN		
					NOT	NOT	IRQ		
					速度は結構速いのだが、防御率は高いほうではない。正面からまともに主力戦車と撃ち合いをするのは避けたほうがいい。				

【ダイセンリヤカー'sコラム⑭】大戦略潜水艦考察

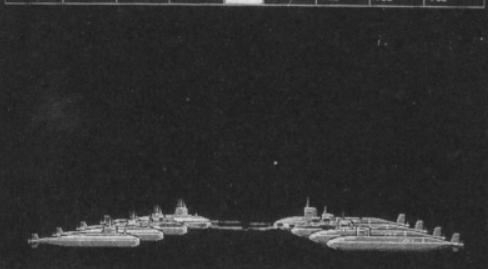
大戦略では潜水艦が、かなり弱く設定されている。そのために、どうしても潜水艦を配備する気にならない。またせっかく配備しても、遊ばせておくことが多い。その最大の理由は、大戦略の潜水艦に隠密性がまったくないことである。とにかく簡単に発見されてしまっては、潜水艦の存在意義の80%がなくなってしまう。せめて移動する際に、その存在を隠せるようにしてほしかった。潜水艦の特徴は気づかれないように敵の懐に潜入して、攻撃することである。現状のままでは、目標に接近する間に発見されてしまうことが多い。せめて攻撃するまでは隠密移動ができるようにしてほしい。

また潜水艦が搭載している魚雷にも問題が多い。ロスアンジェルスやゆうしおがMk46などという旧式魚雷を搭載しているのは困ったものである。ロスアンジェルスにはMk48+、トラファルガーにはスピアフィッシュ、ゆうしおには国産魚雷のGRX2などの最新魚雷を搭載してほしい。そうするももっと潜水艦を使って、いろいろな作戦を試してみたくなるはずだ。

また潜水艦の重要性を低下させてるのは、隠密性のなさや魚雷の性能だけではない。海上で戦闘しなければならない理由が、見当たらないためであ

る。潜水艦が海での脅威であるのは、海上輸送を巧妙に妨害できるからなのだ。しかし大戦略IIIでは、一度占領してしまえば敵の領土にある基地に部隊を配置できるために海上輸送の必要がないのである。そのため本来、海上輸送を阻害する役目を持つ潜水艦も、その存在理由を持てないのである。しかし大戦略のようなゲームでは、これもしかたないことである。だがそれによって早期警戒機や対潜哨戒機、偵察機や対潜ヘリなどの兵器が無用になってしまっているのは困ったものである。そこで潜水艦や水上艦艇が、別の脅威となるような理由を与えてやれないのだろうか？（96ページに続く）

防衛側 潜水艦				攻撃側 潜水艦			
リバ	リバ	リバ	リバ	距離	M47	M48	M49
L-1B	L-1B	L-1B	L-1B	2.5	100-46 4.0P 1.0C	100-46 2.5P 1.0C	100-46 2.5P 1.0C
L-1C	L-1C	L-1C	L-1C	2.5	100-46 4.0P 1.0C	100-46 2.5P 1.0C	100-46 2.5P 1.0C
L-1D	L-1D	L-1D	L-1D	2.5	100-46 4.0P 1.0C	100-46 2.5P 1.0C	100-46 2.5P 1.0C



▲潜水艦の魚雷発射は、ドラマチックである。

自走砲

走行可能な長距離砲

前線で戦っている地上部隊の火力支援をするのが、自走砲のおもな任務である。大戦略では都市などを攻撃することもできるので、かなり活躍してくれる。自走砲の武器は、遠距離攻撃ができるので反撃を受けない。理想的な自走砲の攻撃方法は、主力戦車などが攻撃する前に敵部隊に打撃を与えることである。敵部隊の車両の数が減れば、それだけ味方の部隊が損害を受ける確率を減らすことができる。欠点としては、次発カウントが長いことである。

AMX105			USG		陸 上				
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			105mm榴弾砲	9	WG	WP			
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	4	UK	FRA	高空	1	9
			NOT		ITA	ISR	低空	2	6
			NOT		SWD	CHI	地海	3	12
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		JPN	IRQ	海中	1	17
			NOT		速度は自走砲の中では速いのだが、防御率が低く、射程も短いのが欠点である。ただ予備弾薬の数は、自走砲の中で最高である。				

155GCT			USG		陸 上				
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			155mm榴弾砲	7	WG	WP			
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	4	UK	FRA	高空	1	14
			NOT		ITA	ISR	低空	2	8
			NOT		SWD	CHI	地海	4	17
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		JPN	IRQ	海中	1	22
			NOT		自走砲の中では速度が速く、防御率も低くはない。射程も4ヘックスあり、弾薬が7回分があるので補給が少なくてすむ。				

75式自走榴弾砲			USG		陸 上								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	WG	WP	UK	FRA	高度	視界	防御率
			155mm榴弾砲	6									
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	2	ITA	ISR	SWD	CHI	JPN	IRQ	高空	1	15
			NOT								低空	2	9
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		JPN	IRQ					地海	4	18
			NOT								海中	1	23

速度は自走砲の中でも遅いほうだが、命中率はよい。防御率は平均的で射程距離長し。予備弾薬も多いほうなので使える自走砲である。



Vk155			USG		陸 上								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	WG	WP	UK	FRA	高度	視界	防御率
			155mm榴弾砲	6									
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	2	ITA	ISR	SWD	CHI	JPN	IRQ	高空	1	11
			NOT								低空	2	7
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		JPN	IRQ					地海	4	14
			NOT								海中	1	19

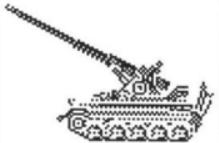
速度は自走砲の中で最低である。防御率も低い車両なので、接近戦闘は避けなければならない。榴弾砲の命中率は悪くない。



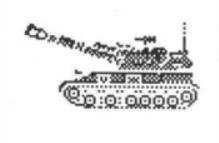
M109			USG		陸 上								
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	WG	WP	UK	FRA	高度	視界	防御率
			155mm榴弾砲	6									
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	1	ITA	ISR	SWD	CHI	JPN	IRQ	高空	1	14
			NOT								低空	2	8
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		JPN	IRQ					地海	4	17
			NOT								海中	1	22

速度は速く、防御率も高い。榴弾砲の射程も長く命中率まで高い。機動部隊に随行して戦う自走砲の見本のような存在だ。



M107			USG		陸 上		
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	
			175mm榴弾砲	4	WG	WP	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA	
			NOT		ITA	ISR	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		SWD	CHI	
			NOT		JPN	IRQ	
速度も速いほうで、榴弾砲の射程も5ヘックスと長く命中率も高い。しかし、防御率の低さと予備弾薬が少なさが欠点となっている。							

M110			USG		陸 上		
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	
			203mm榴弾砲	4	WG	WP	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA	
			NOT		ITA	ISR	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		SWD	CHI	
			NOT		JPN	IRQ	
榴弾砲の命中率は自走砲の中で最高なのだが、防御率が低いのが欠点である。また予備弾薬が少ないので、ひんばんな補給が必要である。							

M1973			USG		陸 上		
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	
			152mm榴弾砲	6	WG	WP	
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃		UK	FRA	
			NOT		ITA	ISR	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		SWD	CHI	
			NOT		JPN	IRQ	
榴弾砲の命中率、防御率がともに高い。予備弾薬の数も多いほうで、配置価格が安いわりには役に立つ自走砲である。							

M1974			USG		陸上				
速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			122mm榴弾砲	7	WG	WP			
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA	高空	1	13
			NOT		ITA	ISR	低空	2	8
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		SWD	CHI	地海	4	16
			NOT		JPN	IRQ	海中	1	21

速度が速い以外には、榴弾砲の射程も命中率も平均的である。防御率が低いので、攻撃されれば大きな被害を受ける。

54式122mm自走砲			USG		陸上					
速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
			122mm榴弾砲	7	WG	WP				
生産カウント	配置価格	編成数	機銃		2	UK	FRA	高空	1	10
			NOT		ITA	ISR	低空	2	6	
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		SWD	CHI	地海	4	13	
			NOT		JPN	IRQ	海中	1	18	

速度、榴弾砲の射程、命中率などは平均的なレベルの自走砲。ただ防御率が最低に近く、攻撃を受ければ大きな被害を受けるのは確実。

■ ダイセンリヤカーソラム⑯ 最強の攻撃ヘリ、ホッカム

ホッカムは、基本生産タイプには含まれていない兵器である。この対空攻撃ヘリといふのは、ソビエトにしかない特殊な兵器である。これが大戦略の中では、また鬼のように強い兵器なのである。なぜなら種類の数多いヘリの中で唯一、航空機に対しての反撃が可能であり、また武器を交換することによって攻撃ヘリにもなってしまうのである。実際に使ってみた感想では、対空攻撃より対地攻撃をしたときのほうが強かつたような気がする。対空攻撃装備のときは、アフィッドに23ミリ航空機用機関砲を搭載していて、ヘリから航空機まで広く攻撃できる。対地

攻撃装備のときはアフィッドと交換に、スパイアルに対地ロケットを搭載できる。このふたつと23ミリ航空機用機関砲を合わせて、1回ずつ波状攻撃を行うとM1でも全滅してしまう。ただ搭載している予備弾薬が少ないので、ひんぱんに補給する必要があるのが欠点である。

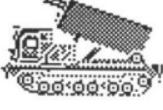
ホッカムと対空ミサイル車両のボルガーが加わるだけ、いきなりソビエト型生産タイプは最強の軍に早変わりしてしまう。このふたつがコンビを組んで、大量に配置されたらアメリカの最新鋭戦闘機も簡単に撃墜されてしまうのは間違いない。

自走ロケット砲

走行可能なロケット発射機

自走ロケット砲は、敵の後方に集結している戦車部隊などを攻撃するための兵器である。大戦略の中では、主力戦車などと一緒に行動して、接近してくる敵部隊に損害を与えるのが一般的な任務である。射程距離が長く、反撃を受けないのが自走ロケット砲の利点であるが、2度射撃したら弾薬が切れてしまうという欠点も持っている。このために補給車両などが付近にいる必要があり、そのために部隊全体の侵攻速度が遅くなるという問題も出てくる。

75式130mm			ULG		陸上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR		
22	2000	2	130mmロケット砲	20	WG	WP		
生産カウント	配置価格	編成数	機銃	4	UK	FRA		
26	75	8	NOT		ITA	ISR		
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		SWD	CHI		
—	—	33	NOT		JPN	IRQ		
			NOT					
							高度 視界 防御率	
							高空 1 10	
							低空 2 6	
							地海 4 13	
							海中 1 18	
自走ロケット砲の中では、平均的な性能を持っている。ただ命中率は高くはないので、装甲車両を目標にした場合は信頼性が低い。								

MLRS			ULG		陸上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR		
22	2300	2	227mmロケット砲	12	WG	WP		
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA		
28	100	8	NOT		ITA	ISR		
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		SWD	CHI		
—	—	33	NOT		JPN	IRQ		
			NOT					
最高の射程を持つ自走ロケット砲。弱点としてはロケット砲以外の武器を搭載していないので、次発カウントの間は無力なことである。								

BM21			ULG		陸上				
速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR			
			122mmロケット砲	20	WG	WP			
生産カウント 18	配置価格 75	編成数 8	NOT		UK	FRA	高度	視界	防御率
			NOT		ITA	ISR	高空	1	5
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 48	NOT		SWD	CHI	低空	2	4
			NOT		JPN	IRQ	地海	4	8
移動速度は自走ロケット砲の中で最高であるが、防御率と命中率は最低。そのため、部隊を数多く配置しないと支援効果が低い。									

「ダイセンリヤカー'sコラム⑯」トマホーク考察

水上艦艇や潜水艦を新たな脅威とするためには、巡航ミサイルのトマホークで建物を攻撃できるようにしてしまうのである。本来、トマホークは遠く離れた重要な施設を正確に攻撃するために開発された巡航ミサイルである。首都や工場などを攻撃できないのでは、その性能を正確にシミュレートしているとはいえない。恐らくゲームデザイナーは射程の長いミサイルによる攻撃は、ゲームのバランスを崩すと考えたのだろう。しかし射程の長いミサイルで攻撃される危険があるからこそ、早期警戒機や対潜哨戒機による警戒が必要になるのだ。大戦略では、警戒するべきことが少なすぎるようだ。

距離攻撃の恐怖がないので、偵察や警戒をおろそかにしてしまうのだ。トマホークで首都攻撃ができるようになると、ロスアンジェルス級の潜水艦が首都付近にいるだけで脅威になる。

そこで潜水艦を警戒し、攻撃される前に沈めようと対潜哨戒機を飛ばして警戒するようになるのである。

また水上艦艇の編成も、もっとデフォルメしていいのではないだろうか？4隻1部隊と見ると、なんとなく海が狭いように思えてしまう。そこで潜水艦は別として、水上艦艇は1艦ずつではなく艦隊として編成してみたらどう

だろう。駆逐艦とか巡洋艦だけで、海上部隊を構成しているのは日本だけである。もっとも日本は駆逐艦しか持っていないから、そうなっているのだ。そういう国は別としてアメリカ型生産タイプの場合など、タスクフォースとして構成してしまえばいいのだ。もちろんそれなりに生産カウントや配置価格を高くする必要はあるだろう。攻撃による損害は艦単位でなくなるので計算が面倒になるが、そこはコンピューターゲームなのだから簡単にできるはずだ。艦隊を持っていない国が不公平になると思う人もいるだろうが、基本生産タイプでさえ不公平な部分があるのでから大丈夫だと思う。

防衛網 巡洋艦				攻撃網 軽艦			
キ-07	キ-07	キ-07	キ-07	重巡	ミサイ	ミサイ	ミサイ
55-N-19 13% +1% +1% +1%	55-N-19 13% +1% +1% +1%	55-N-19 13% +1% +1% +1%	55-N-19 13% +1% +1% +1%	6	17ミサイ +4ミサイ +4ミサイ +4ミサイ	17ミサイ +4ミサイ +4ミサイ +4ミサイ	17ミサイ +4ミサイ +4ミサイ +4ミサイ
■	■	■	■	■	■	■	■



◆トマホーク1発で1億4千万円。16発撃ってさていくら？

固定砲

牽引式の遠距離射撃砲

大戦略の中では、もっとも旧式な兵器である。移動速度は地上部隊の中で最低の遅さであり、武器も1回射撃してからの次発カウントが長いので前線で戦うことなどできない。生産カウントと配置価格で考えるなら、歩兵を配置するべきである。兵器在庫が余っていて、よほど困ったときにしか配置することはないだろう。使いかたとしては、重要な施設に固定しておいて、拠点防御に使うのが最良の戦法である。

砲 兵			UFF		陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防衛率	
			155mm榴弾砲	9			1	2
生産カウント 14	配置価格 50	編成数 8	機 純	6	低空	2	2	
					地海	4	5	
			NOT		海中	1	10	
					USA	USSR	WG	WP
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 99	NOT		UK	FRA	ITA	ISR
					SWD	CHI	JPN	IRQ
			NOT		射程も長く命中率は高いのだが、次発カウントの長さと移動速度の遅さが決定的な弱点になっている。拠点防御に適した兵器ユニット。			

ダイセンリヤカー'sコラム⑯ 最速空中機動歩兵、オスプレイ

ホッカムと同様、オスプレイも基本生産タイプの中に含まれていないへりである。空中機動歩兵の中で最高の防衛率を持ち、対空ミサイルなどの攻撃にも生き残る可能性が非常に高い。また移動速度がほかの機体よりわずかに早く、1ターンに1ヘックスの差をつけることができる。また航続距離も122ヘックスと非常に長いので、遠距離の占領目標まで早く到達できるので、初期の占領作戦に参加させれば非常に活躍する。

だが搭載している武器はそれほど強力なものではなく、対地ロケットと機銃だけである。対地ロケットは予備弾薬の数が少なく、2回射撃

すると弾薬が切れてしまう。そのためオスプレイを戦闘任務に転用する場合には、付近に補給できる場所を確保しておく必要がある。オスプレイの生産カウントはほかの空中機動歩兵の1割増し程度で、配置価格は2.5倍とかなり高い兵器である。だが攻撃された場合の生存確率とほかの空中機動歩兵との移動速度と航続距離の差などの性能のよさを考えれば、この程度の配置価格の差は当然だろう。このオスプレイをアメリカ型生産タイプに編入すると序盤の占領作戦が迅速になり、工場などの重要施設の占領が楽になるのは間違いない。

対空ミサイル車両

自走可能なSAM発射機

高価な航空機を、安く簡単に撃墜するために作られた兵器である。大戦略の中では、地上部隊を戦闘機や攻撃機から守るのがおもな任務である。搭載している地対空ミサイルの性能によって、この車両は長射程型と短射程型の2種類に分類することができる。長射程の車両は拠点防御に向いているし、短射程の車両は地上部隊の援護に最適である。長射程ミサイルで最初に迎撃し、接近したところを短射程ミサイルで攻撃するのがもっとも有効な対空ミサイル車両の使用方法である。

2S6 ボルガー			AMG	陸 上					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率		
			SA-19	8	高空	5	17		
生産カウント	配置価格	編成数	30mm対空機関砲		12	低空	2	10	
			NOT			地海	2	20	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT			海中	1	25	
			NOT			USA	USSR	WG	WP
			NOT			UK	FRA	ITA	ISR
			NOT			SWD	CHI	JPN	IRQ
速度は速く、対空ミサイルの命中率も高い。なによりも対空機関砲を同時に搭載しているので、恐ろしく強い。									

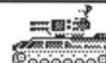
レイピア			AMG	陸 上				
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率	
			レイピア	8	高空	6	11	
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃		低空	5	7	
			NOT		地海	2	14	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		海中	1	19	
			NOT		USA	USSR	WG	WP
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ
速度は遅いが、対空ミサイルの命中率は悪い。防御率が低いので、攻撃を受けると大きな被害が出る。								

クロタル			AMG	陸上						
速度 18	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率	
			クロタル	4	高空	6	5			
					低空	5	4			
					地海	2	8			
					海中	1	13			
生産カウント 26	配置価格 75	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP		
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR		
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 54	NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ		
			NOT		対空ミサイルの命中率は高いのだが、速度の遅さと予備弾の少なさが欠点である。また防御率も最低なので攻撃されると非常に弱い。					

ローランド			AMG	陸上						
速度 18	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率	
			ローランド	10	高空	6	18			
					低空	5	10			
					地海	2	21			
					海中	1	26			
生産カウント 32	配置価格 75	編成数 8	機銃		USA	USSR	WG	WP		
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR		
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 45	NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ		
			NOT		速度が速く、対空ミサイルの命中率も高い。なによりもミサイルの予備弾が多いので戦闘時間が長く、補給が少なくてすむのが利点。					

81式短SAM			AMG	陸上						
速度 16	燃料 2400	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率	
			81式短SAM	4	高空	6	5			
					低空	5	4			
					地海	2	8			
					海中	1	13			
生産カウント 24	配置価格 75	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP		
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR		
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 48	NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ		
			NOT		速度は少し遅いが、対空ミサイルの命中率が良好。対空ミサイルの予備弾が少ないので、防御率が最低なのが欠点である。					

ARMAD			AMG	陸上					
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			RBS70	4	高空	6		13	
25	2200	2	NOT		低空	5		8	
28	75	8	NOT		地海	2		16	
—	—	—	NOT		海中	1		21	
生産カウント	配置価格	編成数	USA		USSR	WG		WP	
			UK		FRA	ITA		ISR	
搭載識別	搭載小隊数	渡河	SWD		CHI	JPN		IRQ	
			NOT		速度が非常に遅く、対空ミサイルの命中率も短射程型の中では最低である。また予備弾の搭載量も少ないのでまめな補給が必要である。				

ADATS			AMG	陸上					
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			ADATS	8	高空	6		19	
18	2700	2	25mm対空機関砲		低空	5		11	
34	100	8	機銃		地海	2		22	
—	—	—	NOT		海中	1		27	
生産カウント	配置価格	編成数	USA		USSR	WG		WP	
			UK		FRA	ITA		ISR	
搭載識別	搭載小隊数	渡河	SWD		CHI	JPN		IRQ	
			NOT		速度が速く、防御率も高く、対空ミサイルの命中率も高い。対空機関砲のほかに機銃まで搭載している超強力な対空ミサイル車両だ。				

M48 チャパレル			AMG	陸上					
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			Sワインダー	8	高空	5		12	
19	2700	2	NOT		低空	4		7	
16	75	8	NOT		地海	2		15	
—	—	—	NOT		海中	1		20	
生産カウント	配置価格	編成数	USA		USSR	WG		WP	
			UK		FRA	ITA		ISR	
搭載識別	搭載小隊数	渡河	SWD		CHI	JPN		IRQ	
			NOT		速度、防御率、対空ミサイルの命中率などは平均的な性能である。予備弾の数も多いので、戦闘している時間が長い。				

ホーク			AMG	陸上			
速度 19	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率
			ホーク	2	高空	6	12
			NOT	NOT	低空	5	7
			NOT	NOT	地海	2	15
			NOT	NOT	海中	1	20
生産カウント 30	配置価格 75	編成数 8	USA	USSR	WG	WP	
			UK	FRA	ITA	ISR	
			SWD	CHI	JPN	IRQ	
			速度は速く、対空ミサイルの射程が長いのが特徴であるが、命中率がやや悪い。予備弾の数も少なく、ひんぱんに補給する必要がある。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 29	武器名称		高度	視界	防御率
			ガネフ	2	高空	6	16
			NOT	NOT	低空	5	9
			NOT	NOT	地海	2	19
			NOT	NOT	海中	1	24
生産カウント 28	配置価格 75	編成数 8	USA	USSR	WG	WP	
			UK	FRA	ITA	ISR	
			SWD	CHI	JPN	IRQ	
			速度は遅いが防御率は高く、対空ミサイルの射程も最高である。しかし命中率の悪さと弾数も少なさが信頼性を落としている。				

SA-4			AMG	陸上			
速度 22	燃料 2500	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率
			ガネフ	2	高空	6	16
			NOT	NOT	低空	5	9
			NOT	NOT	地海	2	19
			NOT	NOT	海中	1	24
生産カウント 28	配置価格 75	編成数 8	USA	USSR	WG	WP	
			UK	FRA	ITA	ISR	
			SWD	CHI	JPN	IRQ	
			速度は遅いが防御率は高く、対空ミサイルの射程も最高である。しかし命中率の悪さと弾数も少なさが信頼性を落としている。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 55	武器名称		高度	視界	防御率
			ゲインフル	3	高空	6	14
			NOT	NOT	低空	5	8
			NOT	NOT	地海	2	17
			NOT	NOT	海中	1	22
生産カウント 28	配置価格 75	編成数 8	USA	USSR	WG	WP	
			UK	FRA	ITA	ISR	
			SWD	CHI	JPN	IRQ	
			対空ミサイルの射程はホークよりも長いのが問題は命中率だ。SAM車両の弾数が少ないのは、当たり前というところだろうか。				

SA-6			AMG	陸上			
速度 23	燃料 1900	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率
			ゲインフル	3	高空	6	14
			NOT	NOT	低空	5	8
			NOT	NOT	地海	2	17
			NOT	NOT	海中	1	22
生産カウント 28	配置価格 75	編成数 8	USA	USSR	WG	WP	
			UK	FRA	ITA	ISR	
			SWD	CHI	JPN	IRQ	
			対空ミサイルの射程はホークよりも長いのが問題は命中率だ。SAM車両の弾数が少ないのは、当たり前というところだろうか。				
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 46	武器名称		高度	視界	防御率
			ゲインフル	3	高空	6	14
			NOT	NOT	低空	5	8
			NOT	NOT	地海	2	17
			NOT	NOT	海中	1	22

SA-8			AMG	陸 上			
速 度 18	燃 料 2700	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率
			ゲッコー	6	高空	6	11
					低空	5	7
					地海	2	14
					海中	1	19
生産カウント 22	配置価格 75	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG WP
					UK	FRA	ITA ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN IRQ
			NOT				
			NOT				
速度が遅く、短射程型なので拠点防衛に向いている。防御率が低いので、孤立しないで何部隊か一緒に場所にいるほうがよい。							

SA-9			AMG	陸 上			
速 度 15	燃 料 3500	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率
			ガスキン	4	高空	5	11
					低空	4	7
					地海	2	14
					海中	1	19
生産カウント 22	配置価格 75	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG WP
					UK	FRA	ITA ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN IRQ
			NOT				
			NOT				
速度が速いので、地上部隊の対空援護に最適の車両である。ただ航空機に対する対空ミサイルの命中率が低いのが欠点である。							

SA-13			AMG	陸 上			
速 度 20	燃 料 2500	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率
			ゴーフル	4	高空	6	15
					低空	5	9
					地海	2	18
					海中	1	23
生産カウント 24	配置価格 75	編成数 8	機 銃	4	USA	USSR	WG WP
					UK	FRA	ITA ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN IRQ
			NOT				
			NOT				
速度は速いほうで防御率も悪くない。対空ミサイルの命中率は良好だ。補給線をキープしていれば怖いものはない。							

自走対空砲

自走可能な高射機関砲

自走対空砲は、ヘリなどを撃墜するのがおもな任務である。だが最近のヘリは、対地攻撃用の兵器を装備していることが多いので反撃を受ける可能性が高い。防御率が低いので、反撃を受けた場合に大きな損害が出る。隣接攻撃のために、これを防ぐ方法がないのが最大の欠点である。また航空機に対する攻撃もできるのだが、その効果は低い。自走対空砲のもっとも有効な使用方法は、対空ミサイル車両が撃ち逃した航空機やヘリに攻撃することである。

63式対空自走砲			AAG	陸 上					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			37mm対空機関砲	12	高空	4	15	USA	USSR
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		低空	3	9	WG	WP
					地海	2	18	UK	FRA
					海中	1	23	IT A	ISR
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		速度は速いほうで、射撃回数が多い。だが命中率が悪く、防御率も低いので攻撃した部隊からの反撃で大きな損害を受ける。				
—	—	48			NOT				

DCA30			AAG	陸 上					
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率	
			30mm対空機関砲	12	高空	5	18	USA	USSR
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		低空	4	10	WG	WP
					地海	2	21	UK	FRA
					海中	1	26	IT A	ISR
					SWD	CHI	JPN	IRQ	
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		自走対空砲の中では、平均的な性能を持っている。航空機に対する攻撃率が低いので、あまり攻撃をしかけないほうがいい？				
—	—	48			NOT				

ゲパルト			AAG	陸 上					
速 度 18	燃 料 2900	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率	
			35mm対空機関砲		高空	5		17	
			NOT		低空	4		10	
			NOT		地海	2		20	
			NOT		海中	1		25	
生産カウント 30	配置価格 75	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP	
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ	
			NOT		自走対空砲の中ではもっとも速度が速く、防御率も高い。攻撃性能は高いのだが、反撃を受ければ大きな被害を受けるだろう。				
			NOT						
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 —	NOT						
			NOT						
			NOT						
			NOT						
			NOT						

87式対空自走砲			AAG	陸 上					
速 度 22	燃 料 2900	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率	
			35mm対空機関砲		高空	5		19	
			NOT		低空	4		11	
			NOT		地海	2		22	
			NOT		海中	1		27	
生産カウント 30	配置価格 75	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP	
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ	
			NOT		速度は遅いのだが、ヘリに対する攻撃性能と防御率は対空自走砲の中で最高である。ただ、起伏の激しい地形では移動に時間がかかる。				
			NOT						
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 —	NOT						
			NOT						
			NOT						
			NOT						
			NOT						

M163			AAG	陸 上					
速 度 19	燃 料 2600	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率	
			20mmバルカン砲		高空	5		15	
			NOT		低空	4		9	
			NOT		地海	2		18	
			NOT		海中	1		23	
生産カウント 24	配置価格 75	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP	
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR	
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ	
			NOT		速度、攻撃命中率、防御率など平均的な自走砲である。ただ低空からの攻撃に弱いので、対地攻撃可能なヘリは天敵である。				
			NOT						
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 —	NOT						
			NOT						
			NOT						
			NOT						
			NOT						

ZSU-23-4			AAG		陸 上									
速 度 23	燃 料 1900	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			23mm対空機関砲		12		高空		5		16			
			NOT		低空		4		9					
			NOT		地海		2		19					
生産カウント 24	配置価格 75	編成数 8	NOT		海中		1		24					
			NOT		USA		USSR		WG		WP			
			NOT		UK		FRA		ITA		ISR			
			NOT		SWD		CHI		JPN		IRQ			
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 58	NOT		自走対空砲の中で、速度は最低である。防御率は高いほうなのだが、攻撃命中率はヘリ以外に対しても低い。									
			NOT											
			NOT											
			NOT											

ZSU-57-2			AAG		陸 上									
速 度 22	燃 料 2400	耐久数 2	武器名称		高度		視界		防御率					
			57mm対空機関砲		6		高空		4		18			
			NOT		低空		3		10					
			NOT		地海		2		21					
生産カウント 20	配置価格 75	編成数 8	NOT		海中		1		26					
			NOT		USA		USSR		WG		WP			
			NOT		UK		FRA		ITA		ISR			
			NOT		SWD		CHI		JPN		IRQ			
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 55	NOT		性能的にはZSU-23-4と大差ない。ただ生産カウントが低いので、こちらのほうが速く大量に配備することができる。									
			NOT											
			NOT											
			NOT											

「ダイセンリヤカー'sコラム⑯ 潜水艦放置作戦

潜水艦は大戦略では、あまり強い兵器になっていない。速度が遅く、魚雷の射程も短いから積極的に配備しようとする人は少ないだろう。そんな潜水艦でも、ちょっとした発想の転換と心の余裕で面白い作戦で活躍できるのである。まずこの作戦が効果を挙げるためにはマップの海の割合が広く、また海が戦略的に重要な場所になければならない。そうマップコレクションの中なら、14番めの「スーパー海戦」や、20番めの「POOR COUNTRY」のようなタイプのマップがいいだろう。

実行する作戦は、簡単なものである。まず潜

水艦を配備したら、索敵を遠距離、攻撃を積極的、補給を消極的に設定する。それが終わったら潜水艦のことを忘れて、どこでなにするのも気にしないのである。すると潜水艦は、密かに敵を探して海の中をうろつくことになる。そして敵艦を見発すれば、勝手に接近して攻撃してくれるるのである。これは地上での戦いか忙しいときに、海の掃除をするつもりでやっておくとあとが楽になる。もちろん潜水艦は反撃で沈んでしまうことが多いので、部隊の数は多めに必要である。軍事費と工業力に余裕があるときには、こんな作戦をやってみるのも楽しいはずだ。

ジープ 比較的安価な偵察車両

大戦略に登場する地上車両の中で、もっとも速い速度を持っているのがジープである。大戦略では、偵察がおもな任務である。地上視界が6ヘクスと広く、これを超える性能の偵察車両はない。ただ空中の視界が狭いので、あくまで地上偵察だけにしか使えない。搭載している武器は機銃だけなので、戦闘はほとんどできない。装甲もないのに防御率は低く、攻撃された場合には確実に破壊される。ジープを偵察に出す場合には、1、2両で1部隊を構成するのが効率的である。

ジープ隊			TJL	陸上						
速度 15	燃料 3000	耐久数 1	武器名称		高度	視界		防御率		
			機銃	6	高空	1		17		
					低空	3		10		
					地海	6		20		
					海中	1		25		
生産カウント 6	配置価格 25	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP		
					UK	FRA	ITA	ISR		
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ		
					安価で性能のよい偵察車両。防御率は低く、武器は機銃しかないので、歩兵と戦っても大きな損害を受けてしまう。					
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 23	NOT							
NOT										

「ダイセンリヤカー'sコラム⑯ M551対ASU85 性能比較

さて空挺戦車という兵器は、たったの2種類しか存在していない。アメリカのM551とソビエトのASU85以外に持っている国がないのは、使う機会の少ない兵器だからである。大戦略の中でも、空挺戦車なんか使う場面はそうそうない。M551は移動速度が速く、平地だけを走行するなら150ヘクスを移動することができる。それに比較するとASU85は移動速度が遅く、平地を走行する場合に73ヘクスと、M551の半分の距離しか移動できないのだ。ところが、搭載している武器ではM551がその主力である、152ミリガンランチャーや3回しか発射できないのに対し

て、ASU85は85ミリライフル砲を4回発射できる。おもしろいのは各兵器が搭載している機銃で、M551は8回、ASU85は7回射撃できる。つまり攻撃できる回数は、合計で両方ともまったく同じ回数なのである。

この性能が悪く戦闘作戦には堪えられそうにない貧弱な空挺戦車も、ひとつだけ活躍できるような作戦がある。それは空挺部隊の護衛として、一緒に降下することである。空挺部隊だけでは戦車の攻撃に堪えられない。しかし空挺戦車が犠牲になれば、空挺部隊が目標を占領するまでの時間を稼ぐことができるのだ。

■補給車

建物以外の地形でも味方への補給が可能

補給車は戦力にはならないが、もっとも重要な車両である。地上部隊とヘリ、VTOL機などに補給するのが主任務である。どのような地域でも補給車がいれば簡単に補給ができるので、戦闘の激しい場所では絶対に必要である。とくに主力戦車などは、補給車が付近にいないとすぐに弾薬が切れてしまう。武器として機銃を搭載しているが、戦闘には絶対に参加しないほうがよい。防御率は低いので攻撃されない場所に待機させておくか、護衛をつける必要がある。

補給車			TUG	陸 上									
速 度 25	燃 料 5000	耐久数 1	武器名称		高度	視界		防御率					
			機銃		高空	1		2					
			NOT		低空	2		2					
			NOT		地海	2		5					
			NOT		海中	1		10					
生産カウント 8	配 布 価 格 25	編成数 8	USA		USSR	WG		WP					
			UK		FRA	ITA		ISR					
			SWD		CHI	JPN		IRQ					
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		部隊に弾薬や燃料を補給するための車両。速度が遅いので、部隊と一緒に行動させると侵攻速度が極端に低下する。								
—	—	75	NOT										
NOT													

■ダイセンリヤカー'sコラム⑳ 国籍無視最強生産タイプ考察

さてここでは国籍を無視して、強い兵器だけ集めてみるとどんなことになるのか考えてみよう。まあときには圧倒的に強い部隊で、思う存分戦ってストレスの解消をするのもいいと思う。まず絶対に入れたいのは、対空ミサイル車両のボルガーとADATSである。とくにADATSがあると、対戦車車両なんか必要なくなってしまう。このふたつと一緒に配置すれば、航空機など恐れる必要はなくなる。攻撃ヘリも、対空攻撃ヘリのホッカムがあればほかはいらない。配置した部隊を、対空装備と対地装備に決めて行動させておけば十分に活躍してくれる。空中機動歩

兵には当然、オスプレイを入れる。ほかの空中機動歩兵より速く遠い占領目標に到達できれば、中立地帯の占領も楽だ。また地上部隊の要として、機動力を重視してT-74を入れる。防御率が低いのがちょっと気になるが、ホッカムの援護があれば問題ない。現代戦はスピードが勝負である。このラインナップに要撃機のトムキャットと戦闘機のイーグルがあれば、もうほかの兵器なんか必要ない。たった7種類の兵器しかしない生産タイプであるが、これでアメリカ型生産タイプやソビエト型生産タイプを相手に楽に戦って勝てるはである。

一般歩兵

建物を占領することができる

空中機動歩兵や歩兵戦闘車、機械化歩兵の登場によって、すっかり歩兵の影は薄くなってしまった。それでもまだ生産力、アントの少なさと配置価格の安さで、若干は活躍する場所が残っている。だが、やはり昔の大戦略ほど的重要性はないので生産しないことも多いだろう。ただ一般歩兵の利点は、山岳を越えていくことである。空中機動歩兵や歩兵戦闘車は山岳を越えられないで、山に囲まれた場所を占領するためには歩兵が絶対に必要になる。

歩 兵			III	陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率
			半自動ATM		高空	1	22
40	9000	1	半自動ATM		低空	3	12
			半自動ATM		地海	4	25
8	5	15	歩兵用SAM		海中	1	30
			歩兵用SAM		USA	USSR	WG
—	—	—	機 銃		UK	FRA	ITA
			機 銃		SWD	CHI	JPN
—	—	—	NOT		WP	ISR	IRQ
			NOT		一般歩兵の中で、もっとも防御率が高い。武装もバランスが取れているので、敵の地上部隊の足止めなどもできる。		

動員兵			III	陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率
			サガー		高空	1	17
45	9900	1	サガー		低空	3	10
			サガー		地海	4	20
6	3	15	歩兵用SAM		海中	1	25
			歩兵用SAM		USA	USSR	WG
—	—	—	機 銃		UK	FRA	ITA
			機 銃		SWD	CHI	JPN
—	—	—	NOT		WP	ISR	IRQ
			NOT		速度は歩兵より遅く、武装も貧弱である。しかし配置価格が低いので、損害覚悟で時間稼ぎに使うこともできる。		

ゲリラ			III		陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率	
			歩兵用SAM	1			高 空	1
35	5600	1			低 空	3		7
					地 海	4		15
					海 中	1		20
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	6	USA	USSR	WG	WP
4	2	15	NOT		UK	FRA	ITA	ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		速度は速いのだが、防御率が低い。生産カウントと配置価格が低いので、数多く配備して数で勝負するしかない。			
—	—	53	NOT					

人民兵			III		陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率	
			機 銃	6			高 空	1
49	9600	1	NOT		低 空	3		7
			NOT		地 海	4		15
			NOT		海 中	1		20
生産カウント	配置価格	編成数	USA	USSR	WG	WP		
4	2	15	UK	FRA	ITA	ISR		
			SWD	CHI	JPN	IRQ		
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	歩兵の中では速度も遅く、最低の武装しかしていない。SAMもATMも装備していないので、車両や航空機の攻撃には無力である。					
—	—	74	NOT					
			NOT					

重歩兵			III		陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率	
			半自動ATM	4			高 空	1
45	7700	1	步兵用SAM	4	低 空	3		10
			機 銃	6	地 海	3		20
			NOT		海 中	1		25
生産カウント	配置価格	編成数	USA	USSR	WG	WP		
10	7	15	UK	FRA	ITA	ISR		
			SWD	CHI	JPN	IRQ		
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	速度は遅く、防御率は歩兵の次に高い。ATMとSAMの予備弾を多く持っているので、地形を利用すれば主力戦車とも戦える。					
—	—	68	NOT					
			NOT					

空挺部隊

空挺降下できる兵員ユニット

輸送機に乗って空中から直接降下できる能力を持っている歩兵が、空挺部隊と呼ばれる。小型輸送機で運んでもらって、海以外の場所にならどこにでも降下することができる。一般歩兵に比べて厳しい訓練を積んでいて移動速度が速いが、そのために武装は軽くなっている。空挺降下は、首都を占領するための作戦としては最高の作戦である。ただし武器の弾数が少ないので、本格的な戦闘をするのは不可能である。あくまで都市占領のための部隊と思ったほうがよい。

空挺隊			IPL	陸上			
速度	燃 料	耐久数	武器名称	高度	視界	防御率	
				高空	1	32	
35	8900	1	半自動ATM	1	低空	3	17
					地海	4	35
生産カウント	配置価格	編成数	歩兵用SAM	1	海中	1	40
					USA	USSR	WG
14	10	15	機 銃	6	UK	FRA	ITB
					SWD	CHI	JPN
搭載識別	搭載小隊数	渡 河	NOT		IRQ	速度が速く防御率も高い。一般歩兵と武装は同じなのだが予備弾数が少ないので、反撃以外の戦闘は避けたほうがいいだろう。	
					IRQ		

「ダイセンリヤカー'sコラム㉑ 射程維持攻撃が欲しい！

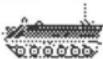
『大戦略III'90』をプレーして不満に思うことに、長射程の武器を搭載している兵器が必要以上に目標に接近してしまうことがある。例を挙げるならトムキャットがフェニックスを搭載しているのに、攻撃目標のSu-27にどんどん接近していくって反撃を受けてしまうような状況がよくある。これでは、せっかくの性能を十分に活かすことができない。そこで攻撃指定の中に、武器の最大射程を活かして攻撃する命令がほしい。つまりこの命令を与えれば、トムキャットは攻撃目標との距離を、最大射程の兵器の範囲で維持しながら移動するのである。

この命令は要撃機だけでなく、地上部隊にも有効である。射程の長いホークなどの対空ミサイル車両や、MLRSなどが必要以上に敵に隣接してしまい受けなくてよい被害を被ることも多かった。それを回避するためには、ひんぱんに部隊に命令を出さなければならなかった。そのためゲームの進行が遅くなることも多かったのである。なにしろ射程の長い兵器は、反撃を受けずに相手に被害を与えられるのが最大の利点である。それが隣接して目標を攻撃してしまうのでは、せっかくの長射程が役に立っていない。次回の大戦略では、改善してもらいたいと思う。

■機械化歩兵

建物の占領が可能な装甲車

『大戦略III グレートコマンダー』では、兵員輸送車と呼ばれていた。以前は歩兵を輸送するだけの車両だったのだが、現在では歩兵をすでに積んでいる状態になっていて、建物を占領することもできる。機銃しか搭載していないので、まともな戦闘是不可能である。移動速度が歩兵より速いので、占領目的に到達する時間が速い。ただ機械化歩兵だけで前進すると、攻撃を受けた場合に簡単に全滅してしまうので、地上部隊か航空機の援護が絶対に必要である。

M113			ITG		陸 上		
速 度 18	燃 料 2700	耐久数 1	武器名称		高度 高空	視界 1	防御率 16
			機 銃	4			
			NOT	4	低空	2	9
					地海	2	19
					海中	1	24
生産カウント 12	配置価格 45	編成数 8	NOT	4	USA	USSR	WG
					UK	FRA	ITA
					SWD	CHI	JPN
					IRQ	速度は、機械化歩兵の中では一番速い。防御率は低く、武装も貧弱なので占領作戦以外には使えないのだ。	
			NOT	27			
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 —	NOT	4	USA	USSR	WG
					UK	FRA	ITA
					SWD	CHI	JPN
					IRQ	速度は、機械化歩兵の中では一番速い。防御率は低く、武装も貧弱なので占領作戦以外には使えないのだ。	
			NOT	—			

73式装甲車			ITG		陸 上		
速 度 19	燃 料 2000	耐久数 1	武器名称		高度 高空	視界 1	防御率 17
			機 銃	4			
			NOT	4	低空	2	10
					地海	2	20
					海中	1	25
生産カウント 12	配置価格 45	編成数 8	NOT	4	USA	USSR	WG
					UK	FRA	ITA
					SWD	CHI	JPN
					IRQ	速度が早く、防御率も高い車両である。しかし、M113と同様に武装が貧弱なので、歩兵と戦っても被害を受けるだろう。	
			NOT	29	NOT		

77式兵員輸送車			ITG		陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率
			機 銃	4		高空	1	
生産カウント 12	配置価格 45	編成数 8	NOT		低空	2	10	
			NOT		地海	2	21	
			NOT		海中	1	26	
			NOT		USA	USSR	WG	WP
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 29	NOT		UK	FRA	ITA	ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ
			NOT		速度が速く、防御率は機械化歩兵の中で最高である。ただ武装は機銃しかないので、戦闘任務にはまったく適していない。			
			NOT					

BTR60			ITG		陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率
			機 銃	4		高空	1	
生産カウント 8	配置価格 45	編成数 8	NOT		低空	2	9	
			NOT		地海	2	18	
			NOT		海中	1	23	
			NOT		USA	USSR	WG	WP
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 24	NOT		UK	FRA	ITA	ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ
			NOT		速度は遅いが、防御率は悪くない。配置価格はM113と変わらないが、生産カウントが低いのですばやく生産することができる。			
			NOT					

トラック			ITG		陸 上			
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		高度	視界		防御率
			機 銃	6		高空	1	
生産カウント 6	配置価格 35	編成数 8	NOT		低空	2	2	
			NOT		地海	2	5	
			NOT		海中	1	10	
			NOT		USA	USSR	WG	WP
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 75	NOT		UK	FRA	ITA	ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ
			NOT		配備価格が安いのと、生産カウントが低いのがとりえである。だが速度が遅く、防御率も低いので攻撃を受ければ簡単に全滅する。			
			NOT					

■歩兵戦闘車

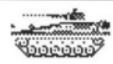
建物の占領が可能な戦闘車両

機械化歩兵の武装と防御の弱さをカバーしたのが、歩兵戦闘車である。機械化歩兵と同じように、歩兵をすでに積んでいる状態なので建物の占領も可能である。歩兵戦闘車は、地上部隊の中で主力戦車の次に重要な車両である。搭載している武器は強力なものが多く戦闘能力が高いので、主力戦車と互角に戦うことも可能である。敵部隊と戦いながら占領作戦をすることも可能であり、戦況に合わせてさまざまな任務をこなすことができる便利な兵器である。

LVTP-7			IAG	陸上				
速度 17	燃料 2600	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率
			40mm擲弾	8	高空	1	21	
			機銃	2	低空	2	12	
					地海	2	24	
					海中	1	29	
生産カウント 18	配置価格 90	編成数 8	NOT		USA	USSR	WG	WP
					UK	FRA	ITA	ISR
					SWD	CHI	JPN	IRQ
			NOT		速度は速く、防御率も悪くない。搭載している武器の命中率もよく、予備弾薬の数も多いので戦闘にも十分にこなせる。			
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 —	NOT					
			NOT					

M2 ブラッドレイ			IAG	陸上				
速度 18	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度	視界		防御率
			TOW	7	高空	1	23	
					低空	2	13	
					地海	2	26	
					海中	1	31	
生産カウント 20	配置価格 100	編成数 8	25mm機関砲	9	USA	USSR	WG	WP
					UK	FRA	ITA	ISR
					SWD	CHI	JPN	IRQ
			機銃	4	速度は遅いが、防御力は高い。武装もTOW以外に20ミリ機関砲も搭載しているので、積極的な戦闘にも十分堪えうる。			
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡河 —	NOT					
			NOT					

マルダー			IAG	陸 上				
速度 17	燃料 3000	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率	
			HOT	4	高空	1	23	
					低空	2	13	
					地海	2	26	
生産カウント 20	配置価格 100	編成数 8	20mm機関砲	12	海中	1	31	
					USA	USSR	WG WP	
			機 銃	10	UK	FRA	ITA ISR	
					SWD	CHI	JPN IRQ	
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 34	NOT		性能的には、プラッドレイと大差ない。武器もTOWがHOTに変わっているだけで、防御率にも変化はない。ヘビー級歩兵戦闘車だ。			
			NOT					

MCV80			IAG	陸 上				
速度 17	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率	
			30mm機関砲	12	高空	1	24	
					低空	2	13	
					地海	2	27	
生産カウント 18	配置価格 100	編成数 8	機 銃	4	海中	1	32	
					USA	USSR	WG WP	
			NOT		UK	FRA	ITA ISR	
					SWD	CHI	JPN IRQ	
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 34	NOT		速度が速く、防御率も歩兵戦闘車の中でもっとも高い。ただ武器が30ミリ機関砲しかないので、戦闘は避けたほうがよい。			
			NOT					

AMX10P			IAG	陸 上				
速度 18	燃料 2700	耐久数 2	武器名称		高度	視界	防御率	
			20mm機関砲	8	高空	1	21	
					低空	2	12	
					地海	2	24	
生産カウント 18	配置価格 90	編成数 8	機 銃	4	海中	1	29	
					USA	USSR	WG WP	
			NOT		UK	FRA	ITA ISR	
					SWD	CHI	JPN IRQ	
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 27	NOT		速度は速いが、防御率が歩兵戦闘車の中では低いほうである。武装も貧弱なので、戦闘は極力避けたほうがいいだろう。			
			NOT					

Pbv302			IAG		陸 上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率	
			20mm機関砲	6				
生産カウント 14	配置価格 90	編成数 8	NOT		高空	1	20	
			NOT		低空	2	11	
			NOT		地海	2	23	
			NOT		海中	1	28	
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 27	NOT		USA	USSR	WG	WP
			NOT		UK	FRA	ITA	ISR
			NOT		SWD	CHI	JPN	IRQ
			NOT		基本的にはAMX10Pと大差ないが、防御率で少々劣る。機関砲の弾数が少なくて機銃も装備していないので、非常時には不安が募る。			

BMP-1			IAG		陸 上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率	
			サガー	1				
生産カウント 18	配置価格 90	編成数 8	73mm滑腔砲	4	高空	1	22	
			機 銃	40	低空	2	12	
			NOT		地海	2	25	
			NOT		海中	1	30	
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 24	USA	USSR	WG	WP		
			UK	FRA	ITA	ISR		
			SWD	CHI	JPN	IRQ		
			歩兵戦闘車の中では最高速度を誇り、搭載武器の命中率もよい。ただ75ミリ滑腔砲の予備弾薬が少ないので、戦闘任務は苦しい。					

BMP-2			IAG		陸 上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率	
			スパンダレル	1				
生産カウント 20	配置価格 95	編成数 8	30mm機関砲	8	高空	1	23	
			機 銃	4	低空	2	13	
			NOT		地海	2	26	
			NOT		海中	1	31	
搭載識別 —	搭載小隊数 —	渡 河 29	USA	USSR	WG	WP		
			UK	FRA	ITA	ISR		
			SWD	CHI	JPN	IRQ		
			歩兵戦闘車の中では速度がもっとも遅い。スパンダレルを積んでいるが、1回しか撃てないのでメインは30ミリ機関砲である。					

89式歩兵戦闘車			IAG	陸上			
速度	燃料	耐久数	武器名称		高度	視界	防御率
			重MAT	2	高空	1	24
生産カウント	配置価格	編成数	35mm機関砲	8	低空	2	13
				8	地海	2	27
			機銃	4	海中	1	32
				4	USA	USSR	WG
搭載識別	搭載小隊数	渡河	NOT		UK	FRA	ITA
			NOT		SWD	CHI	JPN
			NOT		35ミリ機関砲と重MATを搭載しているので攻撃力はある。ただ、弾薬が少ないので戦闘する場合にはひんぱんな補給が必要である。		

ダイセンリヤカーソラム② 戦艦防御攻撃法

戦艦を使って首都を砲撃する戦法があるが、この際に首都からくる反撃のダメージは無視できないほど大きい。ちょっと砲撃の効果が悪いと、戦艦が1隻くらい沈んでしまう。だが戦艦を4隻まとめて1部隊にしているのなら、戦艦を沈めないですむ防御方法がある。それは被害を受ける度に小隊情報を確認して、戦艦の耐久数が減少して1桁になったなら隊列を変更して最前列から外すのである。こうすると無傷の戦艦が次の首都からの反撃を受けるので、後ろの損傷した戦艦は沈まないですむのだ。これはコンピューターが、駆逐艦や巡洋艦を出してきたときにも使える防御方法である。なぜかコンピューターは海上艦艇を1隻でしか配備しないので、この防御方法で有利に戦うことができるのである。

さて話は戻るが、戦艦というのは

現代戦ではあまり活躍できなくなっている。まあ何百キロも飛んでいって見事に目標に命中してしまうミサイルがあるようでは、戦艦も窓際族になっちゃうのもしかたない。大戦略でも戦艦は、トマホークとハープーンの大量発射台になってしまっている。アイオワの武装を見てみると、いかにも昔の戦艦に、無理やり最新鋭のミサイル発射台をつけただけというのがわかる。

主砲である406ミリ砲は10回、副砲の127ミリ砲は9回も射撃できるのに、トマホークとハープーンは2回射撃してしまうと弾薬が切れてしまうのである。つまり砲撃をしているときには補給が少なくてすむが、ミサイル攻撃になるとひんばんな補給が必要になるのである。トマホークやハープーンの次発カウントは35しかないので、アイオワは1ターンの戦闘で搭載しているすべてのミサイルを撃ちつくしてしまうのである。まあたいていの水上艦艇はこれだけの攻撃を受けたら沈んでいる。よほど数多くの敵艦が攻めてきていない限り、アイオワへのミサイル補給はそれほど大きな問題ではないのである。

防御側		進攻側	
過洋艦	駆逐艦	駆逐艦	過洋艦
主砲	主砲	主砲	主砲
10.2cm	10.2cm	10.2cm	10.2cm
SS-N-3B	SS-N-3B	SS-N-3B	SS-N-3B
7.6cm	7.6cm	7.6cm	7.6cm
2cm	2cm	2cm	2cm
12mm	12mm	12mm	12mm
機銃	機銃	機銃	機銃
6	6	6	6
ミサイル	ミサイル	ミサイル	ミサイル
1.17発	1.17発	1.17発	1.17発
SS-N-3B	SS-N-3B	SS-N-3B	SS-N-3B
SS-N-14	SS-N-14	SS-N-14	SS-N-14
SS-N-12	SS-N-12	SS-N-12	SS-N-12
SS-N-13	SS-N-13	SS-N-13	SS-N-13



↑戦艦が4隻並んでの一斉射撃は、勇壮な場面である

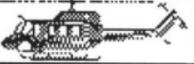
空中機動歩兵

建物の占領が可能なヘリ部隊

グレートコマンダーでは、汎用ヘリと呼ばれていたものである。やはり歩兵を搭載している状態なので、建物を占領することができる。歩兵を乗降させる時間がなくなったので、かなりすばやく都市などの占領を完了することができる。対地攻撃用の武器を搭載している機体が多く、占領作戦以外にも対地支援をすることも可能である。移動速度が速いので、初期の都市占領に威力を発揮する。戦闘機と対空ミサイルに弱いので、航空機と地上部隊の支援が必要になることが多い。

SA342 ガゼル			ICH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
10	700	2	HOT	4	4	0	0	高 空	1	32
生産カウント 44	配置価格 200	編成数 6	対地ロケット	12	0	0	0	低 空	3	29
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル 防 御 率 —	機 銃	0	6	0	0	地 海	3	24
USA	USSR	WG	NOT					海 中	1	24
WP	UK	FRA	NOT					HOTと対地ロケットを同時に搭載できるので、地上部隊から隣接攻撃を受けた場合には相打ちに持ち込める強い機体。占領だけでなく、戦闘にも威力を発揮する。		
ITA	ISR	SWD	燃料タンク	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

WG13 リンクス			ICH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
10	700	2	HOT	8	0	0	0	高 空	1	28
生産カウント 44	配置価格 200	編成数 6	Mk46	0	2	0	0	低 空	3	25
搭載識別 —	搭載小隊数 —	対ミサイル 防 御 率 —	20mm機関砲	6	6	0	0	地 海	3	20
USA	USSR	WG	NOT					海 中	2	20
WP	UK	FRA	NOT					HOTと20ミリ機関砲のほかに、Mk46魚雷も装備することができる。対潜ヘリがないときには、その代用にもなる。防御率が低いので、積極的な戦闘では消耗が激しい。		
ITA	ISR	SWD	燃料タンク	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ	スピード変化	0	0	0	0			

UH-1 イロコイ			ICH	低 空						
速度	燃料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
12	700	2	TOW	0	0	4	0	高空	1	26
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	24	0	0	低空	3	23
40	100	6	機 銃	6	0	0	0	地海	3	18
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	18
—	—	—	NOT					速度が遅く、航続距離が短いのが最大の欠点。さらに搭載武装は必ずTOWか対地ロケットを選択しないといけない面倒な兵器。搭載する武器は対地ロケットがよい。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

V-22 オスプレイ			ICH	低 空						
速度	燃料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
9	1100	2	対地ロケット	12	0	0	0	高空	1	38
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	6	0	0	0	低空	3	35
50	500	6	NOT					地海	3	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	3	30
—	—	—	NOT					速度が速くて、航続距離の長いのが特徴の兵器。武装が対地ロケットと機銃などが残念である。開戦初期の都市占領には速度の違いで、敵の空中機動歩兵を圧倒できる。		
USA	USSR	WG	燃料タンク							
WP	UK	FRA	スピード変化							
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

UH-60			ICH	低 空						
速度	燃料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高度	視界	防御率
10	700	2	ヘルファイアー	16	0	0	0	高空	1	30
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	6	0	0	0	低空	3	27
46	200	6	NOT					地海	3	22
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海中	1	22
—	—	—	NOT					平均的な性能の空中機動歩兵である。搭載しているヘルファイアーが、車両に対して絶大な威力を発揮する。反面、歩兵部隊に対しては機銃しかないので弱い。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

Z-5			ICH	低 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
12	700	2	スワッター	4	0	0	0	高空	1	24
生産カウント	配置価格	編成数	機 銃	6	0	0	0	低空	3	21
40	100	6	NOT					地海	3	16
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	16
—	—	—	燃料タンク	0	0	0	0	速度が遅いのに加えて、武装が貧弱である。搭載している武器は、反撃専用と思ったほうがよい。防御率も低く、戦いになったら生き残れる可能性は極めて低い。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

Mi-8 ヒップ			ICH	低 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
11	700	2	サガー	4	0	0	0	高空	1	26
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	36	0	0	低空	3	23
42	100	6	機 銃	6	6	0	0	地海	3	18
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	18
—	—	—	NOT					速度は少々遅いが、武装はサガーか対地ロケットのどちらかを積めるのが心強い。配備した際にはサガーを積んでいるが、なるべく早く対地ロケットに積み替えるべきだ。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

Mi-17 ヒップH			ICH	低 空						
速 度	燃 料	耐 久 数	武器名称	1	2	3	4	高 度	视 界	防 御 率
11	700	2	スパイラル	4	0	0	0	高空	1	28
生産カウント	配置価格	編成数	対地ロケット	0	36	0	0	低空	3	25
42	200	6	機 銃	6	6	0	0	地海	3	20
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT					海中	1	20
—	—	—	NOT					配置価格が高いが、速度はHi-8と変わらない。ただ対戦車ミサイルは、より性能のよいスパイラルを搭載できる。占領作戦が終了したら、対戦車攻撃にも使える便利なヘリ。		
USA	USSR	WG	燃料タンク	0	0	0	0			
WP	UK	FRA	スピード変化	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD								
CHI	JPN	IRQ								

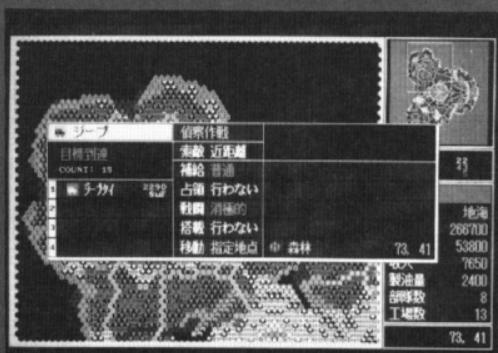
AS332 S.ピューマ			ICH	低 空						
速 度	燃 料	耐久数	武器名称	1	2	3	4	高 度	視 界	防 御 率
11	700	2	機 銃	6	0	0	0	高 空	1	28
生産カウント	配 置 価 格	編 成 数	NOT					低 空	3	25
42	180	6	NOT					地 海	3	20
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT					海 中	1	20
—	—	—	NOT					速度が遅く、武装が機銃しかない貧弱な空中機動歩兵。ほかの任務に転用できない、占領専門のヘリ部隊である。融通の効かない兵器なので、必要以上に生産しないこと。		
USA	USSR	WG	NOT							
WP	UK	FRA	燃料タンク	0	0	0	0			
ITA	ISR	SWD	スピード変化	0	0	0	0			
CHI	JPN	IRQ								

ダイセンリヤカー'sコラム㉓ 能率的偵察考

さて大戦略では、効率のよい偵察が各種部隊の損害を大きく減少させる。なによりもソビエト相手に戦っているときには、地上偵察をおろそかにすると対空ミサイルによって航空部隊が大きな被害を受けてしまう。大戦略で、もっとも安価で性能のよい偵察車両はジープである。地上視界が6ヘックスあるので、かなり広い範囲を偵察することができる。偵察機も地上視界が5ヘックスあり、ジープの4倍以上も速度が速いのですばやい偵察が可能である。

偵察機とジープは、生産カウントと配置価格が天と地ほどの違いがある。偵察機の弱点は、ソビエト相手のときには視界外から対空ミサイルを撃たれてしまうことである。その点でジープは、視界が広いので発見してすぐに攻撃されることはない。偵察で大事なことは、発見した部隊を見失わないことである。攻撃していく部隊は目標を失うと移動のためのカウントをムダにしてしまうので、偵察部隊は敵部隊を見失ってはいけないのである。見失う理由はふたつあって、敵部隊が視界の範囲から出てしまった場合と、偵察部隊が攻撃によって消滅してしまった場合である。敵部隊が視界からでてしまった場合には追跡していくべきなのだが、攻撃を受けた場合には追跡

することもできない。攻撃によって偵察が不可能になるのを防ぐためには、偵察部隊の数を増やせばいいのである。別に偵察性能は数に左右されないので、ジープなどは1両1部隊として出してても問題ない。そして4部隊で1ヵ所の偵察をしていれば、そう簡単に偵察部隊が潰滅してしまうことはない。このような方法を使っても部隊数が多くなり、戦闘部隊を配置できなくなる危険はない。なぜなら偵察部隊は常に危険に直面していて、黙っていても攻撃されてしまうのである。偵察部隊が攻撃を受けると敵の弾薬を消耗されることになり、間接的に地上部隊を支援することになる。



◆均等な間隔での検査は、ムダがなくてよい

戦

艦

対艦戦闘がおもな任務

大艦巨砲主義のなごりで、耐久数が高いのでなかなか沈まないのがとりえである。生産カウントと配置価格が高いので、そう簡単に配備することができない兵器である。敵国の首都が海岸近くにある場合には、都市を砲撃して占領時間を短縮することができる。対艦ミサイルと艦砲で武装しているが、対空ミサイルがないので戦闘機や攻撃機からの攻撃には弱い。戦艦の有効な使用方法は4隻で1部隊を構成して、首都を攻撃することである。

アイオワ										
BB	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
速 度	燃 料	耐久数	トマホーク	32	WG	WP	高空	10	15	
18	20000	48	ハーブーン	16	UK	FRA	低空	6	20	
生産カウント	配置価格	編成数	406mm砲	90	ITA	ISR	地海	6	30	
700	14000	1	127mm砲	96	SWD	CHI	海中	1	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT		JPN	IRQ	生産カウントと配置価格のわりには、使う場所の少ない兵器。移動に時間がかかるので、必要な時期を考えて配備したい。			
—	—	40								

「ダイセンリヤカー'sコラム②」 攻撃高度指定も欲しい！

この命令は目標を決定する場合に、その高度を判定する命令である。なぜこのような命令が必要かというと、補助についている兵器のために本来目標とする部隊以外を攻撃してしまうことを防ぐための命令である。例を挙げるなら、レイビアには、機銃が搭載されている。そのため付近に航空機やヘリの目標がないと、歩兵を機銃で攻撃してしまう。同然、歩兵は半自動ATMを装備しているので反撃をしてくる。このよけいな攻撃のために、部隊の半分が被害を受けたりするのだ。このように本来目標にすべきでない状況の相手に、無用な攻撃をする危険を排

除するのが攻撃高度指定である。

これは攻撃すべき高度をふたつまで設定する命令である。たとえば、高高度と低高度、もしくは低高度と陸上などというように設定するのである。この命令で設定された高度以外にある目標は、部隊は無視して攻撃しないのである。これによって無謀な攻撃や無意味な攻撃を減らすことができる。また目標とする高度の相手を待っている間に、ほかの部隊を攻撃して肝腎な相手が現れたときに弾切れという状態もなくなるはずである。目標を狭めることで、コンピューターの思考も早くなると思う。

巡洋艦

航続距離の長い戦闘艦

巡洋艦は、おもに水上打撃任務を行なう。大戦略の中で巡洋艦は対空、対艦、対潜、対地の4つの攻撃がすべてできるよう設定されている。そのため生産カウントと配置価格が高くなっている。ただ攻撃能力は、巡洋艦が搭載している武器によって変わってくるし、搭載している砲は射程が短いものが多いので対地支援はできない艦が多い。巡洋艦は空母の護衛、輸送船団の楯として使われることが多い。海が多い地形ならば、配備しておくと便利な兵器である。

キーロフ										
BC	海上		武器名称			USA	USSR	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	SS-N-19	20	WG	WP	高空	10	15	
17	25500	25	SA-N-6	96	UK	FRA	低空	6	20	
生産カウント	配置価格	編成数	RBU6000	60	ITA	ISR	地海	6	30	
600	13000	1	100mm砲	64	SWD	CHI	海中	1	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT		JPN	IRQ	対空防衛や対艦攻撃に向いている巡洋艦。とくにSS-N-19は、アイオワのトマホークと同じ射程を持っているので張り合える。			
—	—	40								

カラ										
BC	海上		武器名称			USA	USSR	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	SS-N-14	8	WG	WP	高空	10	20	
17	17500	14	53VA	10	UK	FRA	低空	6	25	
生産カウント	配置価格	編成数	ゲッコー	36	ITA	ISR	地海	6	35	
500	11000	1	76mm砲	64	SWD	CHI	海中	1	15	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT		JPN	IRQ	武器の射程が短いので、空母などの護衛に向いている。予備弾数が少ないので港の近くにいるか、補給艦のサポートが必要である。			
—	—	20								

ヴァージニア

BC 海上

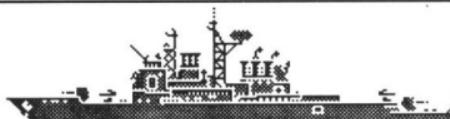


速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			SM1MR	68					
18	25500	10	WG	WP			高空	10	20
			UK	FRA			低空	6	25
生産カウント	配置価格	編成数	ハーブーン	8	ITA	ISR	地海	6	35
600	13000	1	Mk46	24	SWD	CHI			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	127mm砲	98	JPN	IRQ	海中	1	15
—	—	20	NOT						

SM1MRの射程がちょっと長いので、対空攻撃に向いている。逆にハーブーンの予備弾数が少ないので、対艦攻撃には向かない。

タイコンデロガ

BC 海上



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			SM2MR	60					
19	17500	9	WG	WP			高空	10	25
			UK	FRA			低空	6	30
生産カウント	配置価格	編成数	ハーブーン	8	ITA	ISR	地海	6	40
500	11000	1	Mk46	6	SWD	CHI			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	127mm砲	20	JPN	IRQ	海中	4	20
—	—	20	NOT						

対空防御専門の巡洋艦。ただし一度に発射するミサイルの数が多いので、すぐに弾が切れる。そのためひんぱんに補給する必要がある。

アンドレア ドリア

BC 海上



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			SM1MR	80					
19	17500	14	WG	WP			高空	10	20
			UK	FRA			低空	6	25
生産カウント	配置価格	編成数	Mk46	12	ITA	ISR	地海	6	35
500	11000	1	76mm砲	96	SWD	CHI			
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT		JPN	IRQ	海中	1	15
—	—	—	NOT						

速度はちょっと遅いが、ミサイルの発射数が少なく、予備弾数もたくさんあるので補給の間隔が短くてすむのがうれしい。

■ 駆逐艦

対潜および護衛任務用の小型艦

駆逐艦は、おもに対艦任務を行なう。射程の長い対艦ミサイルを搭載している駆逐艦は、輸送船団にとってかなりの脅威である。また対空ミサイルも搭載しているので、海上で戦闘機などを迎撃することもできる。ただ耐久数が低いので、艦どうして戦闘すると簡単に沈んでしまう。弱点としては搭載している武器の予備弾数が少ないので、本格的に戦闘する場合にはひんぱんに補給が必要なことである。

ソブレメンヌイ									
BD	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	SS-N-12	16	WG	WP	高空	10	20
17	15000	12	SA-N-7	22	UK	FRA	低空	6	25
生産カウント	配置価格	編成数	TYPE C1	4	ITA	ISR	地海	6	35
400	10000	1	130mm砲	84	SWD	CHI	海中	1	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT		JPN	IRQ	対空、対地、対艦、対潜に必要な砲やミサイル、魚雷をバランスよく搭載している。配備してムダのない駆逐艦である。		
—	—	20							

ウダロイ									
BD	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	SS-N-14	16	WG	WP	高空	10	20
18	15000	13	RBU6000	95	UK	FRA	低空	6	25
生産カウント	配置価格	編成数	SA-N-9	32	ITA	ISR	地海	6	35
400	10000	1	100mm砲	64	SWD	CHI	海中	4	15
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT		JPN	IRQ	対空攻撃もできるが、基本的には対潜攻撃専門の駆逐艦。対空支援と対地支援する場合には、付近に補給できる場所が必要である。		
—	—	20							

アーレイ・バーク										
BD	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
速度	燃料	耐久数	SM2MR	45	WG	WP	高空	10	20	
19	15000	15	UK	FRA			低空	6	25	
生産カウント	配置価格	編成数	ハーブーン	8	ITA	ISR	地海	6	35	
400	10000	1	Mk46	6	SWD	CHI	海中	4	15	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	127mm砲	54	JPN	IRQ	対空、対艦、対潜攻撃ができる駆逐艦。しかし対空攻撃は発射するミサイルの数が多いので、弾切れに注意する必要がある。			
—	—	20	NOT							

マンチェスター										
BD	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
速度	燃料	耐久数	シーダート	40	WG	WP	高空	10	20	
27	15000	10	UK	FRA			低空	6	25	
生産カウント	配置価格	編成数	Mk46	6	ITA	ISR	地海	6	35	
500	10000	1	144mm砲	55	SWD	CHI	海中	4	15	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		JPN	IRQ	対空と対潜攻撃が得意な駆逐艦。対艦攻撃は114ミリ砲で可能だが、耐久数の値が低いので隣接戦闘は避けたほうが無難である。			
—	—	20	NOT							

カサール										
BD	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
速度	燃料	耐久数	エグゼ	8	WG	WP	高空	10	20	
19	15000	10	UK	FRA			低空	6	25	
生産カウント	配置価格	編成数	L-5	10	ITA	ISR	地海	6	35	
400	10000	1	ミストラル	12	SWD	CHI	海中	4	15	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	100mm砲	57	JPN	IRQ	エグゼを搭載しているが、ハーブーンより射程が短いのが欠点。なるべく接近して、エグゼとL-5魚雷の連続攻撃をするのがよい。			
—	—	10	NOT							

リュッツエンス



BD 海上

速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA WG UK ITA SWD JPN	USSR WP FRA ISR CHI IRQ	高度	視界	防御率
			SMIMR	36					
17	15000	10					高空	10	20
生産カウント	配置価格	編成数	ハーブーン	4			低空	6	25
400	10000	1	アスロック	8			地海	6	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	Mk46	6			海中	4	15
—	—	—	127mm砲	98			対潜攻撃が得意な駆逐艦。ただし対潜武器のMk46魚雷やアスロックの射程が短いので、対潜ヘリとのコンビネーションが必要。		

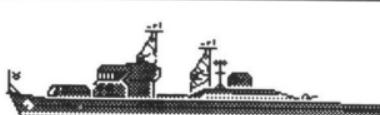
アウダーチェ



BD 海上

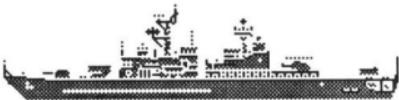
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA WG UK ITA SWD JPN	USSR WP FRA ISR CHI IRQ	高度	視界	防御率
			SMIMR	39					
18	15000	11					高空	10	20
生産カウント	配置価格	編成数	A184	4			低空	6	25
400	10000	1	MK46	6			地海	6	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	127mm砲	96			海中	4	15
—	—	—	76mm砲	96			対空攻撃と砲による対地支援が得意である。対艦攻撃も可能だが、射程が短いので接近するまで反撃できない欠点を持っている。		

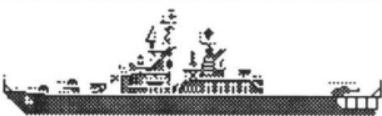
ル ダ



BD 海 上

速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA WG UK ITA SWD JPN	USSR WP FRA ISR CHI IRQ	高度	視界	防御率
			HY-2	6					
18	15000	9					高空	10	25
生産カウント	配置価格	編成数	FQF2500	60			低空	6	30
400	10000	1	爆 雷	24			地海	6	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	37mm砲	80			海中	4	20
—	—	—	130mm砲	80			対艦、対潜攻撃を主任務とするが、搭載している武器の性能が悪い。海岸沿いで、砲による対地支援をする程度にしか役に立たない。		

あさぎり										
BD	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
速度	燃料	耐久数	ハーブーン	8	WG	WP	高空	10	15	
27	15000	9	Mk46	6	UK	FRA	低空	6	20	
生産カウント	配置価格	編成数	RIM-7M	8	ITA	ISR	地海	6	30	
400	10000	1	76mm砲	60	SWD	CHI	海中	4	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		JPN	IRQ	対空や対艦攻撃ができるのだが、いずれの武器も弾数が少ないのが欠点。速度も遅く、耐久数も低いので、ハーブーンだけが頼り。			
—	—	20								

しらね										
BD	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
速度	燃料	耐久数	アスロック	10	WG	WP	高空	10	15	
27	15000	9	Mk46	6	UK	FRA	低空	6	20	
生産カウント	配置価格	編成数	RIM-7M	8	ITA	ISR	地海	6	30	
450	10000	1	127mm砲	60	SWD	CHI	海中	4	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		JPN	IRQ	それなりの武装をしているが、弾数が少なく射程が短いのが弱点。港付近を守るか、輸送船の横にする程度の役にしか立たない。			
—	—	20								

「ダイセンリヤカー'sコラム㉕ 弹薬補給と燃料補給の指定

次は補給の指定を、弾薬と燃料に分けて指定できるようにしてほしい。補給の指定は、燃料の残りで見ているので、弾薬が少なくなってしまっても補給せずに前進して、敵部隊に攻撃してすぐに弾薬切れになってしまうことが多い。戦場で弾薬が切れるのは、死活問題である。本来、弾薬が切れる前に補給に戻る必要がある。そこで補給を弾薬と燃料に分けて、補給設定を細かくできるようにしてほしいのだ。例としては弾薬の消耗率を50パーセント、80パーセント、100パーセントの3種類に設定して、その状態になったら補給しにいくようにしてもらいたい。

それから補給も弾薬だけの補給とか、燃料も満タンにするのではなく半分だけとかできるようにしてほしい。保有燃料が少ないとときには、ギリギリまで燃料を補給せずに、弾薬だけの補給で戦いたいのである。また燃料を補給する際も保有燃料が少ないとときには満タンにせず半分だけ補給して、1部隊分の燃料を2部隊に割りふって行動不能になるのを防いだりしたいのである。しかし弾薬を補給すると燃料も補給されてしまい、不足した燃料を買うために軍事費が不足することも多い。なんとかして燃料補給と弾薬補給は別々にできるようにしてもらいたい。

■ フリゲート艦

駆逐艦よりも軽装備の艦艇

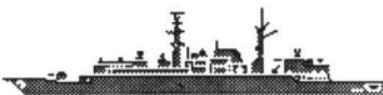
フリゲート艦と駆逐艦は、耐久数の少なさや搭載武器の数の違いなどで区別されているようである。平均的に見てフリゲート艦のほうが、搭載武器の予備弾数が少ないので港か補給艦がそばにないと戦うのは苦しい。大戦略では巡洋艦か駆逐艦が建造できるときには、フリゲート艦を作る気にならない。高い生産カウントと配置価格のわりには、あまり戦闘能力の高い兵器ではないので、よほど制海権を得る必要がある場合以外には配置する必要はないかもしれない。

クリバック3										
BF		海上								
速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
18	72500	9	53VA	8	WG	WP	高空	10	25	
生産カウント	配置価格	編成数 1	RBU6000	60	UK	FRA	低空	6	30	
350	9000		ゲッコー	18	ITA	ISR	地海	6	40	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率 10	100mm砲	60	SWD	CHI	海中	1	20	
—	—		NOT		JPN	IRQ	対空と対艦攻撃が得意だが、搭載している武装の射程が短いので接近する必要がある。耐久数が少ないので、相打ちの覚悟が必要。			

ペリー										
BF		海上								
速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
20	12500	7	SMIMR	36	WG	WP	高空	10	25	
生産カウント	配置価格	編成数 1	ハーブーン	4	UK	FRA	低空	6	30	
350	9000		Mk46	24	ITA	ISR	地海	6	40	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率 10	76mm砲	64	SWD	CHI	海中	1	20	
—	—		NOT		JPN	IRQ	対空と対艦攻撃がとりえ。艦の耐久数が非常に低いので、対艦攻撃の場合は離れた場所からハーブーンを撃つのが最良の方法である。			

**タイプ22
バッヂ3**

BF 海上



速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			ハーブーン	8					
19	12500	11			WG	WP	高空	10	20
生産カウント	配置価格	編成数	ステイングレイ	6	UK	FRA	低空	6	25
400	9000	1	シーウルフ	12	ITA	ISR	地海	6	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	114mm砲	55	SWD	CHI	海中	1	15
—	—	10	NOT		JPN	IRQ			

対空、対艦攻撃が得意である。艦の耐久数が
フリゲート艦の中でもっとも高いが、離れた
場所からハーブーンを撃つほうが無難だろう。

**コマンダン・
リヴィエル**

BF 海上



速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			L-3	6					
22	12500	7			WG	WP	高空	10	25
生産カウント	配置価格	編成数	305mm臼砲	4	UK	FRA	低空	6	30
350	9000	1	エクノセ	4	ITA	ISR	地海	6	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	100mm砲	96	SWD	CHI	海中	1	20
—	—	10	NOT		JPN	IRQ			

フリゲート艦の中では、一番速度の遅い艦で
ある。搭載している武器の射程が極端に短い
ので、接近戦闘以外に戦う方法がない。

ブレーメン

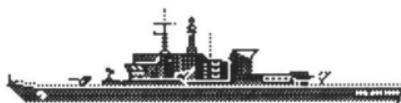
BF 海上



速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
			ハーブーン	8					
19	12500	9			WG	WP	高空	10	25
生産カウント	配置価格	編成数	Mk46	4	UK	FRA	低空	6	30
350	9000	1	RIM-7M	32	ITA	ISR	地海	6	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	76mm砲	64	SWD	CHI	海中	1	20
—	—	—	NOT		JPN	IRQ			

対空、対艦戦闘が主任務の艦。76ミリ砲の射
程が短いので対地支援はできない。ハーブー
ンが撃てなくなると、ただの鉄クズ？

マエストラーレ		
BF	海上	



速度	燃料	耐久数	武器名称	USA	USSR	高度	視界	防御率
19	12500	8	オトマット	4	WG WP	高空	10	25
生産カウント	配置価格	編成数	A244S	6	UK FRA	低空	6	30
350	9000	1	アスピード	24	ITA ISR	地海	6	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	127mm砲	52	SWD CHI	海中	1	20
—	—	20	NOT		JPN IRQ	対艦ミサイルのオトマットと対空ミサイルのアスピード以外は、とりえのない艦。補給艦の補助があればかなり戦える。		

ジアング		
BF	海上	



速度	燃料	耐久数	武器名称	USA	USSR	高度	視界	防御率
22	12500	7	HY-2	4	WG WP	高空	10	25
生産カウント	配置価格	編成数	RBU1200	50	UK FRA	低空	6	30
350	9000	1	爆雷	20	ITA ISR	地海	6	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	37mm砲	80	SWD CHI	海中	1	20
—	—	—	100mm砲	90	JPN IRQ	対艦ミサイル以外の武器の射程が、極端に短い艦である。ハーブーンなどを搭載している艦とは、まともに戦えない。		

「ダイセンリヤカー'sコラム㉙」輸送航路指定

よく輸送機による空挺降下や強襲揚陸をやったのだが、そのときに困るのが輸送機が最短距離を飛んでしまうことであった。戦場では最短距離より、安全な航路を取ってもらいたいものである。そこで輸送するべき航路を設定できるようにしてもらいたい。航路を指定できれば、レーダーなどに察知されないように危険な場所を迂回して飛んでいくことができる。今のままだと、何度も命令を変更しながらでないと輸送機は最短距離を飛んでしまう。これをひんぱんにやるのはつらい。せっかくマウスが使えるのだから飛ぶべき航路を指定できると安心できる。

それにこれは爆撃機などの航路も指定できるようにしてもらいたい。相手の首都を爆撃行けるだけの長い後続距離を持っているのに、最短距離を急ぐ必要はないのだ。最短距離で急いでもらうより、まず目標に安全に到着してもらうのが第一である。高い爆撃機も、首都を爆撃できなければムダになってしまふ。安全に目標に到着するために、ぜひとも航路指定を導入して欲しい。確かに今のままで、十分に注意して命令を与えれば、迂回しながら航行することはできる。しかしよけいな手間は、少しでも少ないほうが嬉しいものである。

空母

航空機の発着可能な大型艦

大戦略の中で、空母は即応性の高い空港として活躍する。前線に空港を確保していないときなど、空母があるだけで随分と攻撃が楽になる。ただ空母は部隊を搭載するためにほとんどの能力を割かれていて、防御が弱い。そこで必ず、巡洋艦か駆逐艦を護衛につける必要がある。そのほかの問題としては配置価格が高く、搭載する航空機を含めるとかなりの軍事費を必要とすることである。よほど余裕のないとき以外は、空母を配備するのは難しいだろう。

トビリシ									
MV	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
速度 13	燃料 25500	耐久数 57	SA-N-9	24	WG	WP	高空	10	15
生産カウント 900	配置価格 20000	編成数 1	130mm砲	40	UK	FRA	低空	6	20
搭載識別 NVH	搭載小隊数 8	対ミサイル 防 御 率 40	NOT		ITA	ISR	地海	6	30
			NOT		SWD	CHI	海中	1	10
			NOT		JPN	IRQ			

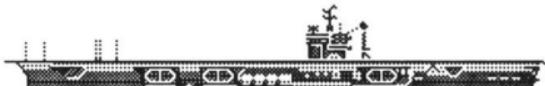
大戦略の空母の中では並の耐久数を持っている。対空ミサイル以外に130ミリ砲も搭載しているので、対地支援もちょっとできる。

ニミツ									
MV	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
速度 18	燃料 25500	耐久数 77	RIM-7M	24	WG	WP	高空	10	15
生産カウント 900	配置価格 20000	編成数 1	NOT		UK	FRA	低空	6	20
搭載識別 NVH	搭載小隊数 10	対ミサイル 防 御 率 40	NOT		ITA	ISR	地海	6	30
			NOT		SWD	CHI	海中	1	10
			NOT		JPN	IRQ			

大戦略の空母の中で最高の耐久数を持っている。搭載できる小隊数も多い。ただ武装が対空ミサイルだけなので、護衛が必要である。

ケネディ

MV 海上



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
18	20000	60	RIM-7M	24	WG	WP	高空	10	15
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA	低空	6	20
800	18000	1	NOT		ITA	ISR	地海	6	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防衛率	NOT		SWD	CHI	海中	1	10
NVH	10	30	NOT		JPN	IRQ	耐久数ではニミッツに劣るが、搭載能力は同じである。やはり武装が対空ミサイルだけなので護衛をつける必要がある。		

シャルル・ド・ゴール

MV 海上



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
27	15500	38	ASTER	60	WG	WP	高空	10	15
生産カウント	配置価格	編成数	ミストラル	18	UK	FRA	低空	6	20
900	20000	1	NOT		ITA	ISR	地海	6	30
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防衛率	NOT		SWD	CHI	海中	1	10
NVH	8	40	NOT		JPN	IRQ	大戦略の空母の中では速度が一番遅く、耐久数も最低である。ただ対空ミサイルを2種類搭載しているので、対空防衛は強い。		

ダイセンリヤカー'sコラム㉗ 電子戦のエリア効果

電子戦機というのは、恐らく大戦略でもっとも使われない兵器の代表である。効果はあるのだろうが、あまり顕著には目に見えてこないので、役立たずに思われてしまう。確かに足が遅い上に、ろくな攻撃ができるわけなく、なんとなく部隊に入るだけムダなように思われてしまう。これは本来、電子戦というものが部隊に対して行なわれるのではなく、地域に対して行なわれるため効果がないように思えてしまうためである。そこで電子戦機の防御効果を、含んでいる部隊に限定するのではなく、せめて同一ヘックスにスタックしている部隊すべてに適

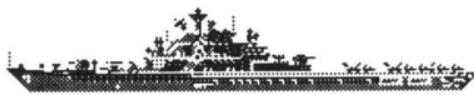
応させたらどうだろうか？ もっとも基本としては、メガヘックス（自分のヘックスを中心とした周囲6ヘックスを含む範囲）の効果範囲を持っていてもいいように思う。

とにかく電子戦機自体が地味な存在なので、せめて効果範囲だけでも派手にしてあげたいと思うのは間違いただろうか？ 実際の電子戦機も、ほかの部隊と一緒にあって、それを支援するのが基本である。部隊に編入するのは、現代戦として少々無理があると思う。むしろエリア効果で支援できるのか現実的だし、もっと電子戦機が活用されると思うのだがどうだろうか？

ヘリ空母

ヘリとVTOL機が発着できる

各種ヘリやVTOL機を搭載することができる、限定的能力の空母である。ただヘリやVTOL機は補給車からも補給できるので、配備しても目立った効果がないのが残念である。ただ対艦攻撃をひんぱんに行なわなければならない状況では、対潜ヘリを搭載していれば有利な戦いができる。ただそのような状況が比較的少ないので、配置価格の高いわりには働きを実感できないかもしれない。海軍力のステータスシンボルとして作っておくのもいいだろう。備えあれば憂いなし。

キエフ										
MH	海上		武器名称			USA	USSR	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	SS-N-12	24	WG	WP	高空	10	15	
18	17500	36	UK	FRA	低空	6	20			
生産カウント	配置価格	編成数	ゲッコー	36	ITA	ISR	地海	6	30	
600	14000	1	RBU6000	60	SWD	CHI	海中	1	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	76mm砲	64	JPN	IRQ	大戦略のヘリ空母の中で、最も速度が速い。 武装も射程の長い対艦ミサイルを持っている ので、海上戦闘にも参加できる。			
VH	4	40	NOT							

インビンシブル										
MH	海上		武器名称			USA	USSR	高度	視界	防御率
速 度	燃 料	耐久数	シーダート	22	WG	WP	高空	10	20	
20	17500	23	UK	FRA	低空	6	25			
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		ITA	ISR	地海	6	35	
600	14000	1	NOT		SWD	CHI	海中	1	15	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御 率	NOT		JPN	IRQ	キエフに耐久数と速度、武装で劣っている。 対空ミサイルしか装備していないので、海上 戦闘には参加させるべきではないだろう。			
VH	4	30	NOT							

ジャンヌ・ダルク

MH 海上



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA WG UK ITA SWD JPN	USSR WP FRA ISR CHI IRQ	高度	視界	防御率
			エグゼ	6					
23	17500	17					高空	10	20
生産カウント	配置価格	編成数	100mm砲	96			低空	6	25
600	14000	1	NOT				地海	6	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防護率	NOT				海中	1	15
VH	4	—	NOT				速度はヘリ空母の中で最低、耐久数も低い。対艦ミサイルに対する防護が弱く、対空ミサイルがないので航空機の攻撃にも弱い。		
			NOT						

ガリバルディ

MH 海上



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA WG UK ITA SWD JPN	USSR WP FRA ISR CHI IRQ	高度	視界	防御率
			オトマット	4					
20	17500	17					高空	10	20
生産カウント	配置価格	編成数	A244S	6			低空	6	25
600	14000	1	アスピード	48			地海	6	35
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防護率	NOT				海中	1	15
VH	4	30	NOT				射程3ヘクスのアスピードを搭載しているので、対空攻撃が得意。またオトマットで対艦攻撃ができるのが強みである。		
			NOT						

■ ダイセンリヤカー'sコラム㉘ 大戦略とシミュレーション その1

大戦略とウォーゲームは、実は似ているようで決定的な部分の相違がある。ここではいくつか実例を挙げて、それについて考えてみたいと思っている。まず最初に、もっとも大きな違いについて話してみたい。大戦略とウォーゲームの違いは、大戦略は兵器の性能をシミュレーションするのに対して、ウォーゲームは兵器の運用をシミュレーションするのである。つまり大戦略では、兵器どうしの戦闘しかシミュレーションしていないのである。この場合、戦術は二次的なものになってしまう。なぜなら性能のよい悪いではなく、兵器を数多く保有している国

が最終的に勝ってしまうことになるからである。逆に、ウォーゲームではどんなに兵器があっても運用の方法が悪ければ、決して勝利することはできないのである。

大戦略とウォーゲームを、同一の基準で判断することはできない。だから似ているようで似ていない、ふたつのゲームの基本的な部分の違いを知っておくのはムダではない。大戦略はゲームとしては非常によいゲームなのである。だが勝利条件は首都を占領することであるというルールが、シミュレーションとしての大戦略の最大の欠点になっているのだ(その2に続く)。

■揚陸艦

部隊を大量に輸送することができる

輸送艦では防御が弱く、港以外で部隊を展開できない弱点を補ったのが揚陸艦である。対空ミサイルなどの武装も持っているし、ヘリを搭載することができるので対艦攻撃をすることもできる。また浅瀬であれば部隊を展開できるので、奇襲揚陸作戦などもできる。輸送艦より移動速度も速いので、あればかなり役に立つ。ただ揚陸艦を持っているのは基本生産タイプの中でアメリカとソビエトだけなので、どうしても大型輸送機に活躍の場を取られてしまいかねない。

イワン ロゴフ											
ML	海上										
速度	燃料	耐久数	武器名称			USA	USSR	高度	視界	防御率	
24	17500	17	120mmロケット砲	20		WG	WP	高空	10	20	
生産カウント	配置価格	編成数	ゲッコー	18		UK	FRA	低空	6	25	
300	8000	1	76mm砲	60		ITA	ISR	地海	6	35	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT			SWD	CHI	海中	1	15	
VH GIL	4	20	NOT			JPN	IRQ	対地攻撃用の武器を多く搭載しているので、揚陸を邪魔する部隊を攻撃して、排除することができる。対空防御もそれなりである。			

ワスプ											
ML	海上										
速度	燃料	耐久数	武器名称			USA	USSR	高度	視界	防御率	
24	17500	43	SIM-7M	16		WG	WP	高空	10	15	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT			UK	FRA	低空	6	20	
300	8000	1	NOT			ITA	ISR	地海	6	30	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT			SWD	CHI	海中	1	10	
VH GIL	5	20	NOT			JPN	IRQ	イワンロゴフより耐久数と、搭載できる部隊数で勝っている。ただ対空ミサイルしか装備していないので対地攻撃はできない。			

輸送艦

地上部隊を輸送するための艦船

地上部隊を輸送するためだけの艦で、一切の武装を持っていない。速度も遅いので護衛をつけていないと、航空機や駆逐艦の攻撃で簡単に沈んでしまう。どこの国でも生産することができるのだが、意外と使われることの少ない艦である。大戦略Ⅲの性質上、どうしても敵国の基地を占領してから部隊を配置してしまう。そのため空中機動歩兵が到達できない距離の海で隔たれている状況でない限り、輸送船が大活躍することはないはずである。

輸送艦										
MA	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
32	17500	5	NOT		WG	WP	高空	4	15	
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA	低空	3	20	
200	4000	1	NOT		ITA	ISR	地海	2	30	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		SWD	CHI	海中	1	10	
GIL	4	—	NOT		JPN	IRQ	速度が遅くて耐久数も低い。攻撃用の武器はないにもなし。強力な護衛部隊なしでは、絶対に部隊を輸送することができない。			

ダイセンリヤカー'sコラム② 大戦略とシミュレーション その2

さて前のコラムでいったとおり、大戦略のゲームとしての欠点は勝利するためには絶対に首都を占領、もしくは破壊しなければならないことなのである。このために極端な例としては首都を敵の大部隊に包囲されても、歩兵1部隊だけで敵の首都を占領してしまえば勝てるのである。これがよいか悪いかは別として、このように首都だけを狙うという基本勝利条件が大戦略を後半になると敵部隊がいなくななり、ただ首都を占領するだけの単調なゲームにしてしまうのである。

またこれだけ首都の存在が重大なゲームであ

りながら、コンピューターが首都を守っていることがほとんどない。これを読んでウソだと思うならゲームを開始して10~20ターンの間に、小型輸送機に空挺部隊を積んで敵国の首都に背後から侵入してみなさい。5回に4回は、その空挺効果は成功するはずである。大戦略Ⅲ'90は基本的に、コンピューター対人間の戦いになることを想定しているはずである。ならばもっとコンピューターが首都を防御するようにしてほしい。同じバターンでの作戦でいつも勝てるようでは、いくらマップに変化があってもやる気がなくなってしまうだろう(その3に続く)。

■補給艦

艦船への補給活動が任務である

輸送船と違って、補給艦はかなり活躍する場所がある。水上艦隊が配備されれば、補給のために必ず1隻は補給艦を用意するからである。とくにイージス艦やフリゲート艦の部隊を、数多く配置した場合には補給艦なしでは戦闘を続行することができない。いまでもなく武装はまったくないので、安全な場所に待機させておくか、攻撃を受けないように航空機などで護衛しておく必要がある。

補給艦										
MU	海上		武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率	
速度 32	燃料 20000	耐久数 5	NOT		WG	WP	高空	4	15	
生産力 200	配置価格 2000	編成数 1	NOT		UK	FRA	低空	3	20	
			NOT		ITA	ISR	地海	2	30	
			NOT		SWD	CHI	海中	1	10	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT		JPN	IRQ	非常に速度が遅いので、部隊に編入するのは考えものである。護衛と一緒に後方から別部隊として追跡させるのが、よい方法である。			
			NOT							

■ダイセンリヤカー'sコラム⑩ 大戦略とシミュレーション その3

大戦略をより完全なるシミュレーションにするためには、どのような改良が必要なのであるか？ まず勝利するための条件を首都を占領するだけでなく、もっと複合的な勝利条件にすることである。これはマップごとに変更できたほうがおもしろくなるだろう。占領すべき特定の基地や、ある一定以上の都市を占領することを勝利条件にするのである。そうすることで、勝利条件ごとにさまざまな作戦を立てる必要が出てくる。もちろん今のままで作戦を立てる必要はあるが、それはあくまで首都を落とすという一点に常に集中する。極端な例だが勝利条

件を満たす場合の作戦では、敵の部隊との戦闘を避けなければならないこともあるのだ。

大戦略は非常に面白いゲームなのだが、マップが変化しても戦術が、まったく変化しないのが欠点となっている。そしてマップの攻略方法も常に、何ターンに首都を陥落させられるかだけが問題になってしまふ。そうではなく、マップが変化すれば、勝利条件も戦術も変化するようなゲームをやってみたいのである。大戦略はそのようなゲームになる可能性を、非常に多く秘めているのだ。だから私は、『大戦略IV』にも非常に期待しているのだ。

■潜水艦

海中からの対艦攻撃を主任務とする

大戦略の中で、潜水艦ほど役に立たない兵器はない。配備したら捜敵範囲を遠距離にしておいて、後は指示を出さずに放っておくのが潜水艦の一番よい使用方法である。そうすると忘れた頃に水上艦艇に攻撃をしかけて、反撃を受けて沈んでしまう。長射程の対艦ミサイルを搭載していない潜水艦は、1回攻撃しただけで沈むと思っていたほうがいい。戦況に余裕がある場合、相手にしてない水上艦艇がいるような場合にしか潜水艦を使う状況はないだろう(ちょっと辛口かな?)。

アクラ										
SS	海 中									
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高 度	视 界	防 御 率	
17	25500	10	TYPE C	12	WG	WP	高空	1	30	
生産カウント	配置価格	編成数 1	SS-N-16	2	UK	FRA	低空	1	35	
600	12000		SS-N-8	2	ITA	ISR	地海	3	45	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	TYPE 65	4	SWD	CHI	海中	3	25	
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	対艦攻撃だけでなく、対空攻撃ができるのが大きな魅力である。ただ対空ミサイルなど弾数が少ないので、補給に注意が必要である。			

ロスアンジェルス										
SS	海 中									
速 度	燃 料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高 度	视 界	防 御 率	
18	25500	9	Mk46	20	WG	WP	高空	1	35	
生産カウント	配置価格	編成数 1	トマホーク	28	UK	FRA	低空	1	40	
600	12000		ハーブーン	8	ITA	ISR	地海	3	50	
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル 防 御 率	NOT		SWD	CHI	海中	3	30	
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	対艦攻撃専門の潜水艦。トマホークとハーブーンという長射程のミサイルを撃てるのが魅力である。魚雷のMk46は使えない。			

トラファルガー

SS

海 中



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
18	25500	8	Tフィッシュ	20	WG	WP	高空	1	35
生産カウント	配置価格	編成数	ハーブーン	4	UK	FRA	低空	1	40
600	12000	1	NOT		ITA	ISR	地海	3	50
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		SWD	CHI	海中	3	30
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	ハーブーンが撃てて、魚雷の射程もちょっと長いので対艦攻撃は反撃のない場合が多い。対潜攻撃の能力も決して悪くない。		

リュビ

SS

海 中

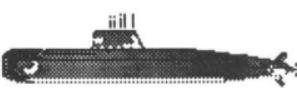


速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
23	25500	6	L-5	12	WG	WP	高空	1	35
生産カウント	配置価格	編成数	エグゾセ	4	UK	FRA	低空	1	40
600	12000	1	NOT		ITA	ISR	地海	3	50
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		SWD	CHI	海中	3	30
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	対艦攻撃は、エグゾセが頼りである。耐久数が低いので、潜水艦どうしで魚雷を撃ち合うと負けてしまう可能性が大きい。		

TYPE211

SS

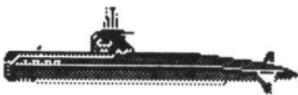
海 中



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
24	10000	5	シール	16	WG	WP	高空	1	30
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA	低空	1	35
500	10000	1	NOT		ITA	ISR	地海	3	45
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		SWD	CHI	海中	3	25
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	対艦攻撃しかできない潜水艦。速度も遅く、耐久数は潜水艦の中で最低である。水上艦艇を攻撃したら、反撃で間違いなく沈む。		

サルヴァトーレ
ベロン

SS 海中



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
25	10000	5	A184	8	WG	WP	高空	1	30
生産カウント	配置価格	編成数	ハーブーン	4	UK	FRA	低空	1	35
500	10000	1	NOT		ITA	ISR	地海	3	45
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		SWD	CHI	海中	3	25
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	速度が遅く、耐久数が潜水艦の中では最低である。一応、ハーブーンが撃てるので、接近しない戦闘をするのが最良の戦法である。		
—	—	—	NOT						

ハン

SS 海中



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
19	25500	8	53VA	18	WG	WP	高空	1	25
生産カウント	配置価格	編成数	NOT		UK	FRA	低空	1	30
600	12000	1	NOT		ITA	ISR	地海	3	40
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		SWD	CHI	海中	3	20
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	射程1の魚雷しか装備していないので、大戦略では潜水艦というより大型魚雷に近い(?)。相打ち覚悟の戦闘以外はできない。		
—	—	—	NOT						

ゆうしお

SS 海中



速度	燃料	耐久数	武器名称		USA	USSR	高度	視界	防御率
27	10000	5	Mk46	12	WG	WP	高空	1	30
生産カウント	配置価格	編成数	ハーブーン	4	UK	FRA	低空	1	35
500	10000	1	NOT		ITA	ISR	地海	3	45
搭載識別	搭載小隊数	対ミサイル防 御率	NOT		SWD	CHI	海中	3	25
—	—	—	NOT		JPN	IRQ	速度と耐久数の両方が、潜水艦の中で最低。救いはハーブーンを撃てることで、港から動かさずに、これだけ撃っているのが無難だろう。		
—	—	—	NOT						



第3章

マップコレクターの 情報ファイル

基本システムに添付されている10枚のマップで
『大戦略Ⅲ'90』の進化ぶりを確認したら、
今度はいよいよ本番だ!!

諸君は『大戦略Ⅲ'90マップコレクション』の
輝く20枚をみごと制覇して、
グレートコマンダーを超えることができるのか?



MAP NUMBER 1

World War 3

果タシテ ヨーロッパヲ 制霸スルコトガデキルカ!

ソビエト軍部隊、数多し！ 西側同盟諸国首都周辺に、常に注意せよ！

開戦状況はイギリス、西ドイツ、フランスの3国同盟に、ソビエト連邦が攻めてくるというシナリオである。都市、工業力ともに敵であるソビエトに劣ってはいるが、3国同盟を結んでいるので事実上は互角である。問題なのは、わがイギリスがヨーロッパ側に基地と空港を持っていないということである。正面戦闘を同盟国にまかせるにしても、このままでは支援をするのも難しい。とにかくなるべく早く補給できる場所をソビエトからぶん取らなければならぬのだ。初期状態を見るとスペイン、モロッコ、イタリア、ギリシャとトルコの周辺に中立の建物が集中している。

もっとも重要な場所は、マップの中央から南東にあるブダペストの中立基地や空港などである。ここを取ることができれば、北のワルシャワや東のルーマニアの基地を攻撃することができる。モスクワに直接、攻撃部隊を送ることも不可能ではない。さらにイギリスから北西にあるノルウェーとスウェーデンの中立地帯にあるX=68、Y=27の中立レーダーに空中機動歩兵を送り込むことにする。こここのレーダーを確保できればバルト海の高空視界を確保でき、フィンランド周辺にある基地を占領するチャンスを持てる。ブダペストの中立地帯とノルウェーの中立レーダーを取れるかどうかが、この戦争の勝利の鍵を握っているのだ。

予想どおり、開戦当初は、数で押してくるソビエトに同盟諸国は、不利な戦いを強いられている。だがわが大英帝国は、このような

卑劣な連中に負けはしない。などと画面に向かってアジ演説が終わったところで、15ターンほどが過ぎた。とにかく数で押してくるソビエトの戦法に、西ドイツ、フランスの同盟国は苦戦しているようである。とくに西ドイツは、ポン北部の工場や都市を占領されて苦戦している。問題なのは周囲を飛んでいるSu-27を中心とした戦闘機部隊である。そこでソビエトの戦闘機を陽動するために、われわれイギリス軍は回部隊として1小隊に2機ずつのガゼル4小隊で1部隊を編成して、5部隊ほど飛ばした。案の定ロシアの白熊は、この餌に食らいついてきた。戦闘機が周囲にいなければ、同盟国は周囲にいるソビエトの空中機動歩兵を掃討できるだろう。

21ターンに、予想もしていなかった事態が勃発した！なんとフランスが陥落してしまったのだ。ソビエトに近い西ドイツのポンには部隊を投入して、首都周辺の視界を確保していた。だが距離のあるパリ周辺は警戒していないかったのだ。その隙をついて、ソビエトの空中機動歩兵がパリに侵入していたのだ。不覚にもわがイギリス軍は、デンマーク付近の空港を占領するために全力で戦っている最中だった。パリの守備隊の低下に気づいたのだが、掃討部隊は間に合わなかった。ワルシャワ周辺で、一気にソビエト軍を押しつぶそうとしていた3国連合軍は、フランスの脱落により窮地に落とされてしまった。ようやく占領したベルリンやワルシャワ周辺の建物も、ソビエトに再占領されてしまった。しかたな

く戦術を転換して、占領されたフランス軍の建物を集中的にソビエトから取り戻す作戦を行なう。このフランス領地奪回の作戦は、貴重な時間を消費することになった。

40ターンまでに、われわれはパリ周辺の建物をソビエトから奪回することに成功した。またベルリン周辺も占領し、ワルシャワにイギリス軍の占領部隊が迫っている。不思議なことに、ソビエトの攻撃は激しくない。ワルシャワ周辺でも、部隊らしい部隊はいない。いったいソビエトになにが起こっているのか。実はこのとき、気の早いソビエトはモスクワ周辺に部隊を集中していた。そのためにイギリス軍の進行は、思ったより早く進んだ。50ターンでレニングラード周辺は、修羅場と化していた。すでにワルシャワ周辺の建物も、占領を完了している。そこで次なる作戦を開始することにした。首都であるモスクワの寸前にあるX=117、Y=49のレーダーを占領するのである。ワルシャワに基地はあるのだが、モスクワまでは結構遠い。そこで首都寸前のレーダーから、空中機動歩兵を発進させてモスクワを落とす作戦なのである。レーダー自体の占領は、あっけなく終了した。だが、まだ安心はできない。ソビエト連邦の兵器在庫

は、こちらの在庫より3割も多いのだ。射程の長いガネフ、ゲインフルなどの地対空ミサイルの攻撃があれば、占領部隊が全滅する恐れは十分にあるのだ。

予想していたとおり、ソビエト連邦の首都防衛はすさまじいものであった。周囲は残酷と化した航空機、ヘリや戦車で埋めつくされたのは間違いない。ソビエトはまず、出せるだけの戦闘機、戦闘攻撃機を出してきた。これを叩き落とすのにトーネードとファントム2が襲いかかる。互いにジワジワと消耗していく戦いは不毛なものである。だがこちらには元フランスとソビエトから得た、あり余る工業力があった。ソビエトは在庫をすべて使ってしまうと、もはや戦闘機を補給することができなかった。とくにオデッサの基地からわが軍の部隊が北上するようになると、攻撃ヘリや戦闘機などは櫛の歯が抜けるように消えていった。そしてついに70ターンにソビエト連邦は首都を占領されたのである。わがイギリスの建物所有率は84%であった。

この戦いの最大の失敗は、フランスを占領されたことであろう。もしフランスが降伏していなければ、この半分のターンで落とすことができたと思う。

フランス陥落直前 しっかりしろ!!

とにかく情けない。この写真は、ゲームが終了してからフランスの占領寸前の状態を確認したものだ。

首都の守りが、ジャギュア4機だけってのは、ないだろう。もうちょっと考えて、ローランドやクロタルくらいは配置していてほしいものだ。だいたい国を守るというのは、首都を守ることと違うか？ 少しは西ドイツを見習えよ！ 見ろ、ベルリンには、ちゃんとローランドが配置されてるだろうが！ もう少し本気で戦ってくれ！



MAP NUMBER 2

Big Island War

ワルシャワノ 侵攻ヲ アナタハ 止メルコトガ デキルカ

すべての鍵を握るのは、いかにワルシャワ条約軍を早く落とすかだ！

開戦状況はアメリカ軍、ソビエト軍、イギリス軍、ワルシャワ条約軍の4国が互いにつぶしあう殲滅戦である。工業力はソビエトとワルシャワが有利で、それぞれの国がすでに兵器の在庫を持っている。軍事費はワルシャワが一番少ないが、これは都市の数で十分に補えるはずだ。在庫と軍事費の低いわれわれアメリカが状況的に一番不利といえるだろう。国の位置でもマップの中心にあるアメリカが不利である。ワルシャワとソビエト、イギリスはアメリカの周辺でしか衝突しないように計算されているらしい。どうやら位置と距離から、最初にワルシャワを落とすのが得策だろう。そのあとでイギリスを落とし、最後にソビエトを相手にするのがよい作戦と思う。

なによりも気になるのは、兵器の在庫である。すべての兵器の数が、完全部隊の半分以下の在庫しかないのだ。航空機でもっとも頼りにしているF-14とF-15が、4機ずつしかない。かろうじてF-4やハリアーなどが8機の在庫がある。このまま半分の数で部隊を構成して配置するか、それとも在庫を生産して完全部隊として出すか？ その判断が、この戦いの鍵を握るだろう。なにしろ敵のほうは圧倒的に在庫が多いはずである。半分の数では、部隊の生存率は極端に低下する。ただでさえ配備に金のかかる部隊だから、簡単に死んでもらっては困る。けれども工業力に余裕はないので、簡単に在庫を増やすことはできない。だが相手の数を予測するなら、完全部隊で配備したい。果たしてどうなるか？

開戦当初、予想どおりにワルシャワの猛攻で死にそうになる。なにしろ敵は、部隊の数が違う。いくら性能の良い兵器でも、2対1では絶対に負けてしまう。F-4の8機編隊が空中機動歩兵の掃討をしていると、MiG-21の完全部隊が飛んできて撃墜される。半分の数では、やはり完全部隊に勝てない。対空ミサイル車両のチャバレルなどで、首都周辺の防御をしながらの苦しい戦いが続く。なにしろ首都周辺には5ターンを過ぎてからワルシャワだけでなく、ソビエトの戦闘機や空中機動歩兵までやってくるのだ。首都を守りながら、侵攻してくる大量のワルシャワ軍を相手にしていると泣きたくなってくる。いくら部隊を壊滅させても、同じ数の部隊が後方から現われるのだ。あまりにも首都の西の平原で消耗戦が続くので、10ターンめに空挺部隊をギャラクシーでワルシャワ首都に降下させる作戦を開始する。撃墜されないように敵のレーダーなどを迂回して、なんとか13ターンに首都に降下をさせることができた。この部隊が結局、16ターンにワルシャワの首都を占領することになる。一気に工業力が増えたので、好きな兵器を生産できる。

次に狙うべき目標は、兵器の貧弱なイギリスである。首都を占領するために、飛び石のようにレーダーを占領しながら、UH-60が接近していく。抵抗らしいものが、ほとんどない。UH-60と別方向から侵入してきたイロコイガ、レイビアに叩かれた程度であった。どうやら軍事費と燃料に乏しいため、部隊を多

く配置できないらしい。貧乏はいつも悲しい。せっかく、倉庫には在庫があるのに、それを使えないのだ。かくして簡単に首都へUH-60が侵入すると、21ターンにイギリスは落ちたのであった。これで残ったのはソビエト1国だけである。ここまでくれば、30ターンまでに落とせるはずだ。

まず首都付近から橋で続いている島にある中立とソビエトの建物を、占領する作戦を開始する。ここを橋頭堡として、直接首都に侵攻するのだ。まず地上部隊をX=63, Y=14の基地から次々と出発させる。さらに敵の戦闘機を落として制空権を奪うために、3部隊のF-16を向かわせた。25ターンくらいで最初の目標をほぼ占領することができた。敵の反撃はあまり激しくない、ちょっと国の状態をのぞいてみると軍事費が少ないので戦闘機が配置できないらしい。地上部隊の反撃はそこそこあるのだが、航空部隊はかけらも出てこない。アメリカの最大の敵も、どうやら貧乏らしい。いくら兵器の在庫が多くても、戦場に配置できなければクズと同じである。そのおかげで意気揚々と飛んできたF-16は肩すかしをくらってしまった。しかたなく空挺戦車や歩兵を、20ミリバルカンで撃つことにする。

このまま簡単に首都まで侵攻することができそうなので、もの足りない。ソビエトは使った軍事費の量に比べて、あまりに配備されている部隊が少ない。怪しいと思っていると、イギリスの周辺から上がって来た部隊が、南の港で巡洋艦に攻撃された。どうやら南の島にある港を、4隻ほどの巡洋艦で固めているらしい。無用な場所で、そんなものに金を使っているから軍事費がなくなるのである。そのような理由で、まともな部隊のいないソビエトを、どんどんとわが軍は押していく。新しく配備されたソビエトの地上部隊など、F-16の波状攻撃で1ターンもたずに壊滅していく。こうして大きな抵抗がないままに、31ターンにソビエトの首都は占領されたのであった。

全体的な感想としては、ワルシャワが異常に強いということだろうか？とにかくワルシャワを落とすまで、このマップ攻略の80パーセントであるような気がする。つまりワルシャワを落とした瞬間に、工業力の格差が大きくなりイギリスもソビエトもアメリカに太刀打ちできなくなるのだ。もう少し工業力格差をなくして、軍事費を多く設定すると鬼のようなマップになると思う。

貧乏なし！ 部隊なし！

これがワルシャワを占領したあとの残り3国の状況である。人間が操るアメリカ以外、軍事費がほとんどないのである。ソビエトはまだ保有燃料が多いので、救いがある。イギリスなんか保有燃料が0である。こんな状態では、配備した部隊を満足に補給させることもできないはずだ。

とかく戦争は、金がかかるものである。軍事費がなくては、勝てる戦争だって勝てなくなる。勝つための第一歩は、まず金を貯めることなのかもしれない。

《国の状態》				
国名	アメリカ軍	ソビエト軍	イギリス軍	ワルシャワ条約軍
軍事費	25860	3946	6718	0
保有燃料	69786	166893	0	0
指揮官	A ■■■	コンピュータ	コンピュータ	コンピュータ
同上	B . . .	・R . .	・G .	・Y . .
生産性	アメリカ	ソビエト	イギリス	ワルシャワ
兵器/在庫	60 / 366	60 / 543	34 / 372	37 / 590
現在状態	貧 在	健 在	健 在	他国占領
首都/都市	1 / 25	1 / 8	1 / 10	0 / 0
工場/製油	24 / 4	12 / 9	8 / 0	0 / 0
空港/港	15 / 7	7 / -7	9 / 4	0 / 0
基地/防空	10 / 6	5 / 6	6 / 4	0 / 0
資源地図				
資源地図				400U
部隊数				19
工場数				25
				36, 54

MAP NUMBER 3

九龍の牙(クリュウノキバ)

九ツノ 要塞ヲ巡ル 攻防戦

大国どうしの戦い。とにかく領土拡大が勝利への近道！

開戦状況では、圧倒的にわがローレンシアが不利である。なにしろザヴィナル帝国は、こちらの10倍の工業力と17倍の都市を持っているのだ。軍事費は互角、兵器の在庫はやや相手が多めである。総合的に見れば、相手が有利のようである。このままの状態で変化がなければ、とうてい勝つことはできないだろう。そこで建物分布を見ると、かなりの地域に中立の建物がある。中立の工場や都市を占領しながら、ザヴィナル帝国の領土を奪っていけば今の状況を挽回できそうである。

そこでまず、こちらの首都の東にある中立建物を占領したのち、そこから北にある砂漠のオアシス付近の建物を占領する領土拡張作戦を展開する。オアシス周辺を確保したなら、北東にある要塞都市を攻略する。もちろん敵の首都には遠いので、こちらの戦いは陽動作戦となるだろう。その陽動作戦と一緒に首都の西にある中立地帯を占領して、半島に橋がかかっている付近のザヴィナル帝国の基地を占領する作戦を行なう。そこを取ることができれば、北上して領土を奪いながらザヴィナル帝国の首都に侵攻することができる。さらに首都の北、運河の対岸にある基地から運河をさかのぼる侵攻部隊を発進させる。この部隊は、敵を引きつけるだけの囮のようなものだ。3方面作戦になるが、それはしかたない。なにしろ最初から力の差がありすぎるので、苦しい展開になるのは当然なのだ。無理をしてでも迅速に領土を拡張することが、この戦いの勝利の鍵を握っているようだ。

開戦直後から、結構苦しい戦いを強いられている。なにしろ敵の攻撃機が、直接首都まで飛んでくるのだ。そこで兵器の在庫にあったタイコンデロガとアーレイバークを、首都近くの港に配置して防御させることにした。たった1艦隊を配置しただけで、飛んでくる敵飛行部隊を完全に撃墜できた。さらにホークの2部隊を首都周辺に配置すると、首都付近に接近できる航空機は存在しなくなった。首都の守りが完全になったので、3ヵ所で同時に進行なっている侵攻作戦に専念できるようになった。25ターンを過ぎる頃には3方面作戦のうち西にあった要塞都市と、砂漠のオアシス周辺の占領は終了していた。さらに30ターンには、X=65、Y=90の都市を中心とした中立都市群も占領を完了していた。

初期の作戦が成功したので、次の作戦を行なうことにする。まず砂漠のオアシス周辺からは、北東にあるX=126、Y=44の工場を中心とした要塞都市を攻略する部隊を発進させた。次にX=25、Y=126の工場を中心とした要塞都市から、北に伸びる海岸沿いにある中立建物を占領するために、空中機動歩兵を発進させた。X=65、Y=90の都市を占領した部隊は、X=56、Y=74の工場を中心とした都市を占領したのちに、やや西寄りにあるX=35、Y=74の基地を中心とした湾にある都市を占領させる予定である。この作戦が完了すればザヴィナル帝国の首都までは、ふたつの要塞都市しか残っていない。

50ターンを過ぎて、ようやく地図上の半分

の地域をわが領土とすることができた。予定どおりの場所を占領できたのは、海岸沿いの中立建物を占領している空中機動歩兵と、湾岸都市を占領した部隊だけである。砂漠方面の部隊は敵部隊と交戦するが多く、思ったほど早くは進めない。海岸地帯を占領している空中機動歩兵は、すべての建物を占領するのにまだ時間がかかるようである。しかたないので湾岸都市を占領した部隊だけを、さらに北のX=52、Y=32の基地を中心とした要塞都市に侵攻させることにした。この目標を占領することができればザヴィナル帝国の首都までは、ほんのわずかである。

この侵攻は非常にスムースに進んで、60ターンを過ぎる頃には目標の基地を占領していた。ここで問題となったのは首都に向かうには、まず運河を越えなければならないことであった。そこでまず大型輸送機のギャラクシーを配置して、占領に必要な歩兵戦闘車だけをすばやく空輸することにした。そのほかに戦闘車両は、時間はかかるが揚陸艦のワスプで輸送することにする。占領部隊の援護は、しばらくの間だけA-4やF-111などにやってもらうことにする。対岸の都市を占領できれ

ば首都を占領するのはもう時間の問題である。

対岸の都市の占領は、65ターンにはもう終了していた。ワスプでかなり大量の部隊を運べたので、思った以上に早く占領することができた。砂漠の方面も都市の占領が完了して、さらに北にあるX=94、Y=35の都市を占領に向かっている。建物分布を見ると、ちょうど東と西の都市を分断できたのが確認できる。さらに海岸沿いに占領した港から、タイコンデロガやアーレイバークを出して敵首都の西側を攻撃する作戦を開始する。75ターンについに主力部隊が首都周辺に到着した。敵の首都周辺は攻撃ヘリや攻撃機で固められていたが、タイコンデロガがそれらを一掃してしまった。地上部隊も都市を守っていたが、F-111やF-15などの空爆で全滅した。そののちに大量の占領部隊がなだれ込むように首都周辺に侵攻してきた。かくして77ターンにザヴィナル帝国は崩壊したのであった。

全体的な反省としては、少々攻略に時間をかけすぎたように思う。首都を占領する作戦ではなく、爆撃機や戦艦で首都を壊滅させる作戦ならもっと早く終わったと思う。

最初の攻略地点 はここだ!

X=25、Y=126の工場を中心としたザヴィナルの都市の周辺と、さらにもっと西側にあるX=5、Y=124の基地を中心とした中立都市が最初の攻略ポイントである。ここを押さえておかないと、首都を目指して北上するのがきつくなる。とくに注意しなければならないのは、もっとも西側にある基地と空港、港のある中立地帯をザヴィナル帝国に取られないことである。そこを相手に取られただけで、この周辺は泥沼のような戦いになる。



MAP NUMBER 4

レイン

空挺隊ガ 活躍スルゾ!

巨大帝国に挑む弱小国ふたつ！ じっくり攻める以外に勝つ方法なし

開戦状況は、北西に位置しているレッド国と海岸に位置しているグリーン国が同盟を組んでマップの北東に位置しているブルー国を相手に戦うものである。兵器の生産型は、ブルーがアメリカ型生産タイプ、レッドがイギリス型生産タイプ、グリーンが西ドイツ型生産タイプとなっている。兵器の性能という面では、多少不利という程度である。深刻な問題は、工業力の格差である。初期の状態ですでにブルーとグリーンの差は、7対1もある。7倍の工業力を持つ相手と、まともに戦うことは可能なのであろうか？ アメリカ型生産タイプは、生産カウントが高いのが欠点のひとつなのに、それを十分に補えるだけの工業力が用意されているのだ。

そこで最初に取るべき作戦の中心は、各地に点在している中立の建物から工場だけを選んでばやく占領することである。だが中立の工場は、意外と周間に少ない。そこで建物分布を見てみると、マップの西側に破壊建物が集中している。破壊された建物の中には工場が多いので、この付近を占領するために空中機動歩兵を早めに配置させておく。工業力の格差が早く縮まれば、マップ中央の山脈に囲まれたブルーの工業地帯を占領するための作戦を開始できる。なにしろ山岳にさえぎられているので、ヘリを使うことはできない。そうはいっても、歩兵を歩かせるには気が遠くなりそうな距離である。しかも相手は山岳の中に空港を持っているので、戦闘機で護衛した輸送機を使うのが最善の策である。

開戦すると、まずブルーは南東の中立建物の占領を開始している。さらに北東にあるレッドの領土に進出している。幸い、もっとも国の位置が遠いグリーンの周辺には、10ターンを過ぎてもまだブルー部隊の影は見えない。だが確実に連中は、中立地帯を占領しながら迫っている。北側の攻勢は同盟軍にまかせることにして、われわれは南の建物を占領しながらブルーの首都を目指す作戦とした。工業力が少なく生産が遅いので、まともな侵攻部隊を揃えられたのは30ターン頃であった。同盟軍のレッドの領土周辺は、建物を取ったり取られたりする激戦地帯となっていた。どうやらブルーは、まずレッドを先に落とそうとしているらしい。そこで敵の主力が別の方向にいっている間に、空挺部隊を歩いて山岳地帯中央の工場地帯に侵攻させる作戦を開始した。もちろん戦闘機を先に飛ばして、工場地帯を防衛している攻撃ヘリなどを撃墜する準備もしておいた。侵攻する空挺隊の最優先占領目標は、まず空港とレーダーである。戦闘機と攻撃ヘリの補給場所がなくなれば、この工業地帯を占領するのは簡単である。

50ターンを過ぎてようやく空挺隊が山を越えて侵入してくる頃には、こちらのファントム2で攻撃ヘリの掃討を完了していた。攻撃をしながらブルーの増援がないのを不思議に思っていたら、なんと軍事費が0になっている。どうやら部隊を出しすぎて、維持費だけで精一杯のようである。都市の数から収入を推測すると、およそ10000前後の軍事費を毎タ

ーン徴収しているようだ。その程度の費用では、部隊の補給だけで土上がってしまうだろう。ここにきて性能がよいが、配備に金のかかるアメリカ型生産タイプの弱点が現われたのだ。おそらくブルーは、工業力によって作った在庫を出せるだけ配備しているに違いない。こうなると、あり余る工業力が仇になつたといえるだろう。補給もままならない国では、もはや負けるのは時間の問題である。人間が指揮しているなら、部隊を配置するのを控えて軍事費を蓄えるのだろうが、コンピューターはそれをしないようだ。

60ターンを過ぎると山岳中央の工業地帯は、ほぼすべて占領した。これによってブルーは工業力が減少したため、部隊を配備できなくなつたようである。そのおかげか、多少の軍事費が残るようになった。一方、運河を北上している部隊は、X=45、Y=20の基地を占領してブルーの首都攻略のための橋頭堡とすることことができた。さらに南の都市を占領していた部隊も、その目的を完了して首都を目指して北上する体制が整つた。だがまだブルーの首都までの距離は遠く、まったく油断できない状態である。

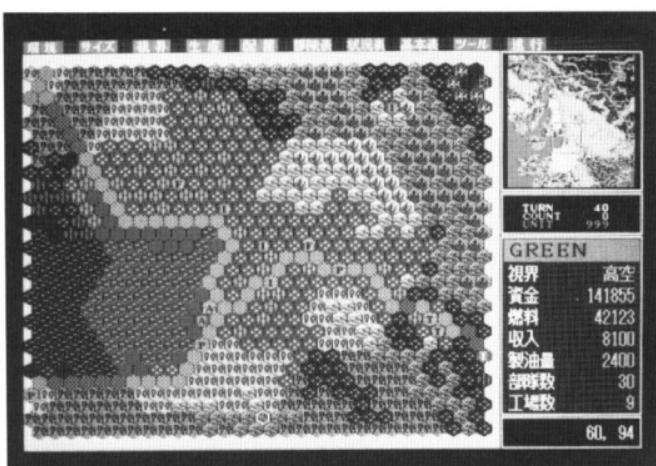
北側の部隊がブルーの首都を目指して侵攻

して、首都が見えてきたのは70ターンを過ぎてからであった。こちら側には、レッドの部隊も数は少ないが展開している。だが簡単には、首都に近づくことはできなかつた。なにしろブルーは、途中のレーダーに攻撃ヘリを山のように配備していて地上部隊が近づけないようになっていたのだ。そこでトーネードやファントム2を派遣して、攻撃ヘリを掃討した。航空部隊が到着するまでに、攻撃ヘリのために、侵攻してきた部隊はかなり消耗していた。そこで地上部隊のかわりに、占領したブルーの首都に近いレーダーから空中機動歩兵の部隊を大量に発進させる作戦を開始した。なんと首都占領のために配備したリンクスの部隊は、全部で20部隊に及んだのである。さらに航空戦力による支援を受けてリンクス3部隊が首都に突入した。数々の抵抗もむなし81ターンにブルーは陥落したのである。建物保有率は、80パーセントであった。

今回の一生の不覚としては、製油所が4カ所しかないように最後まで気づかなかつたことである。保有燃料だけでブルーが戦っていたので、軍事費が不足したようである。燃料不足に助けられた戦いであった。

歩兵は山越えて 黙々とただ歩く

『大戦略III'90』では、地上部隊で歩兵部隊だけが山を越えていくことができる。今回も山向こうの工場を占領するのに、歩兵部隊にひたすら歩いてもらった。だがその歩兵部隊も浅瀬や川までは渡れるのだが、海は泳いで渡れない。また普通に考えるなら半自動ATMと歩兵用SAM、さらに機銃まで持っていて、海を泳いで渡れるわけがない。これで海も泳いで渡れる、スーパー歩兵部隊がいたら便利でいいのだけれど、それじゃSFの世界になつてしまう。



MAP NUMBER 5

バトルオブオイル

燃料ガ アトワズカ! タダチニ確保セヨ

慢性的燃料不足には、3カ所程度の製油所は焼け石に水!

開戦状況では、マップの南東にブルー、北東にレッド、北西にグリーン、そして南西にイエローの首都がそれぞれ位置している。中間には中立の建物があり、東中央周辺には破壊建物が多く点在している。どこの国も同盟を結んでいないので、すべての国を倒さなければならぬ。戦略的な問題は、中央の小島にある3カ所の製油所以外に製油施設のないことだ。初期の設定を見ると、保有燃料はイエローの42000が最高である。最低はレッドの28100である。これはどう楽観的に予測しても、間違いなく燃料不足がやってくるのは避けられない。つまり3カ所の製油所が、この戦争の勝敗を左右する鍵なのである。

そこで基本的な作戦を練るために、国の状態をのぞいてみる。工業力は、レッドが一番多く持っている。しかしこれは、レッドの保有燃料が少ないと無視しても構わない。部隊を多く出すということは、それだけ補給する回数も多く、たくさんの燃料を使うことになる。戦闘機の部隊などを多く配備すれば、維持する燃料だけで軍事費を全部使ってしまうだろう。問題なのはわがブルーの首都で、ほかの陸地から海で孤立していることである。もちろん陸続きの場所に基地はあるのだが、ここから占領目的地までが気の遠くなるほど遠いのである。しかたないので、まず空中機動歩兵を活用することに決めた。ヘリなら航空機ほどの燃料は消費しないので、小島の精油所を占領するまで保有燃料をもたせられる判断したのだ。そして空港を飛び石のよう

に占領しながら、空中機動歩兵を小島の製油所に飛ばす計画である。精油所を先に占領することができたなら、燃料に軍事費を使わないでの有利な戦いを進めることができるはずである。

開戦すると破壊建物が回復するのは当分のことなので、まずM113やトラックなどの地上部隊を発進させて、湾岸沿いの施設を占領することにした。また空中機動歩兵を2部隊だけ発進させて、1部隊は首都周辺の中立建物を占領させ、もう1部隊はおもにレッド国方面に近い空港だけを占領させるようにした。それと同時に、一刻も早く製油所を占領するために、小型輸送機に空挺隊を搭載して飛ばすことにする。燃料や工業力を余分に使うことになるが、ほかの国に取られるよりはよいと判断した。かなり急いだのだが、最初の製油所を占領できたのは15ターンを過ぎた頃であった。製油所は占領したのだが、やはりほかの国も製油所を狙ってくる。18ターンめに國の状態を見てみると、ブルー以外には保有燃料が残っていないのである。レッドなどは、保有燃料だけでなく軍事費まで0になっている。この状態は、ターンが進むごとに悪化していくようである。30ターンを過ぎるとブルーを除く3国は、もはや軍事費と保有燃料が0になっているのが当たり前になってきた。それでもブルーの製油量は、毎ターン2400程度しかない。予測では50ターンを過ぎれば、燃料が不足してきそうである。燃料が不足する前に、なんとかレッドとグリーンを落とさ

なければならない。

予測どおり、50ターンを過ぎてついに保有燃料がつきた。あとは毎ターン始めに製油されてくる3600以外の燃料は、軍事費を消費して買わなければならない。その頃、ようやくレッドを攻略することができた。都市を真っ先に奪われたレッドは、軍事費の不足で首都の防御がほとんどされていなかった。首都に自走対空砲が1部隊配置されていただけであった。必死の抵抗もむなしく、57ターンについにレッドは陥落した。偶然とは恐ろしいものでレッドが陥落したのと同じターンに、グリーンがイエローに占領されていたのである。

仲よく、互いに1国を占領したブルーとイエローの国力を見てみる。工業力は同じ程度の数を持っている。だがブルーのほうが、都市の数が多いので軍事費の面で有利のようだ。資金や生産力に問題はないが、イエローの首都攻略の問題となりそうのは距離であった。湾をぐるりと回っていかなければ、イエローの首都にたどり着けないのだ。地上部隊で攻めるには時間がかかるてしまう。しかし航空部隊は侵攻が速いが、配備に金がかかり、燃料を多く消費する。現状では、航空戦力に頼

れるほど資金的な余裕はないのである。さすがに60ターンを過ぎると、いかに徴収できる軍事費が多くても54部隊を支えるのには不足してくる。結局、地上部隊をそのまま侵攻させることに決めた。状況を冷静に判断して、軍事費の不足しているイエローは本格的な反撃をする手段を持っていないと予測したのだ。これは間違いない判断であった。予測どおり、侵攻する部隊を攻撃してきたのは重歩兵の部隊しかいなかったのである。そして77ターンに、ついにイエローの首都は陥落したのであった。ブルーの建物保有率は、90ペーセントであった。

全体的な反省としては、レッドの攻略に気を取られて、グリーンがイエローに占領されそうなことを気づかなかつたことである。これに気づいていれば、グリーンを叩くための戦力を航空輸送用に切り替えて、もう少し早くイエローを占領することができたと思う。燃料が不足する戦いは、思った以上に苦しいものであった。なにしろ配備に回すつもりの軍事費が、燃料にくわれてしまうのである。もし3ヶ所の製油所を取っていなければ、勝てなかつたかもしれない。

戦争バカの 燃料貧乏!

とかく戦争は、金がかかるものである。兵器は配備して置いておくだけで、金がかかる。まして目的地まで移動させて戦闘したら、もっと金がかかる。保有燃料がある間はいいけど、燃料と弾薬を金で買うようになると右の写真みたいに、国がとたんに貧乏になる。大戦略で貧乏な戦いだけはしたくない。動く燃料も撃つ砲弾もなくなった部隊が、一方的に攻撃されるのを見るのは悲しい。そうなると画面から、戦争の悲惨さが伝わってくるようだ。

《国の状態》				
国名	BLUE	RED	GREEN	YELLOW
軍事費	0	2960	3014	0
保有燃料	0	0	0	0
指揮官	人間	コンピュータ	コンピュータ	コンピュータ
同盟	B...	.R..	.G.	...Y
生産型	アメリカ	ソビエト	西ドイツ	ワルシャワ
兵器/在庫	60 / 405	60 / 1101	35 / 245	37 / 1379
現在状態	健在	健在	健在	健在
首都/都市	1 / 23	1 / 2	1 / 3	1 / 8
工場/製油	17 / 3	9 / 0	6 / 0	16 / 0
空港/港	16 / 16	4 / 2	5 / 1	15 / 7
基地/防空	10 / 6	2 / 2	1 / 1	8 / 6
表面積				3000
部隊数				53
工場数				18
60,109				



MAP NUMBER 6

三国鼎立(サンゴクティリツ)

キタノカタ チュウゲンヲサダメ、カンシツヲ フッコウスベシ

洛陽を倒すための鍵はすばやい侵攻。西安を初期に占領するのが最良の作戦だ！

中国要部を舞台に行なわれる、成都と建業の連合国対洛陽の戦いである。なんとなく三国志の匂いが漂っている戦場である。本当は三国志当時の地名で解説をしようと思ったのだが、昔の地名で解説したらどこがどこやら判別できない。中国史にうとい人には、チングンカンブンの話になってしまう。そこで現代地図を見ると、成都と洛陽はそのまま地名が残っている。残っていないのが建業であるが、ここは南京とほぼ同じ場所である。また『大戦略III'90マップコレクション』のマニュアル解説にある長安というのは、今では西安と呼ばれている。それ以外の場所は基本的に今の地名で説明することにする。つまりここで説明するときに建業とあるのは南京、長安と書いてあるのは西安と納得して、今ある地図を見てもらえば位置がわかると思う。古代中国好きの人には悪いけど、そうしないと解説が理解できない人がたくさん出てしまう。

ということで、さっそく解説をしてみたいと思う。倒すべき洛陽は、わかつ成都の南鄭からそう遠くはない。しかし初期の国力では、どうやっても直接侵攻するには無理がある。ここは早めに長安を占領して、侵攻部隊の準備をするのがいいだろう。北上して蘭州周辺を占領して国力を蓄えるのもいいが、大戦略は攻めるより守るほうが簡単である。ここは初期に長安を占領して、部隊が配備可能になるのを待つのがよい作戦である。国力では圧倒的な差をつけられているが、ここは地の利を得て洛陽と戦うとしよう。

開戦して最初に行なった作戦は、まず長安に部隊を配備させないための妨害工作である。工業力が少ないので、まずリンクス1機だけの部隊を3部隊、南鄭に配備する。その部隊をすぐに長安の基地、レーダー、空港に直行させるのである。1機だけの部隊で占領すると、規模と守備隊が同じ比率で減少する。これで部隊の配備を不可能にするのである。もちろんこのままだと占領するまで膨大な時間がかかるので、次のターンにきちんとした占領部隊を送る。ようは長安を守る時間を、洛陽に与えないようにするのだ。6ターンに長安を占領すると、次はそこを守るためにホークとトーネードなどの部隊を生産配備する。長安を押さえたら、すぐに北西にある蘭州にも占領部隊を送る。15ターンには、この2ヵ所を占領してしまったので、あとはじっくりと状況が整うのを待つだけだ。ただ待っているのも暇なので、一気に空中機動歩兵で成都の背後にある太原を占領する作戦を行なう。これはとくに重要な戦いではないが、やはり成都の国力を削いでおくのは必要なことである。20ターンには、その作戦も成功して太原の空港や工場などを占領することができた。意外と洛陽の抵抗がないので、調子に乗って30ターンまでに石家庄や北京周辺まで占領してしまった。かなり国力の差を埋めたところで、建物分布を見てみると、建業が首都周辺で、かなり苦しい戦いをしている。首都の隣の基地や都市などを占領されている。だが空港は無事なので、なんとかするだろう。

援助する気の全然ない同盟国に、さぞ建業は怒っているだろう。だが同盟国の安全も大事だが、なによりも洛陽を陥落させることができ大切なのである。あと少し、持ちこたえれば必ずわが軍が、洛陽を占領する。建業には辛いだろうが、敵の主力部隊を引きつけてもらうことにする。35ターンに、ついに洛陽占領部隊が長安から出発した。対空ミサイル車両のホークとローランドを中心に、ゲパルトやレオパルド2で構成した部隊である。また空中機動歩兵も、同時に首都占領のために発進させた。37ターン頃には、建業の部隊も洛陽の首都に到達しているらしい。首都周辺の工場や都市を占領している。気になって建業の首都周辺を見てみると、どうやら洛陽の占領部隊を駆逐して建物を取り戻したらしい。これはひょっとすると、建業の部隊に洛陽の首都を占領されてしまうかもしれない。まあ同盟軍なのだから、首都占領の張り合いなど無意味である。と、理屈では納得しているのだが、やはり自分の部隊で洛陽を占領したいものである。40ターンになると、やっと地上部隊が洛陽の首都周辺に到着した。先発した空中機動歩兵は、敵のホーク部隊に撃墜されてしまった。洛陽の首都は、空挺戦車と対空ミ

サイル車両で防御されていた。対空ミサイル車両をなんとかしないと危なくて空中機動歩兵が近寄れないでの、到着したレオパルド2やゲパルトなどで攻撃を開始する。首都を守っていた部隊はレオパルド2やゲパルトの波状攻撃で全滅してしまった。無防備になった首都に、占領部隊が突入する。占領部隊だけにまかせず、M109にも都市を攻撃させる。しかしこれは、首都からの反撃が強烈で、逆にM109は大きな打撃を受けた。2回の攻撃で、最前列の小隊が全滅したので攻撃を中止する。完全部隊のM113も首都に突入したので、これ以上の犠牲を出す必要もない。首都周辺に部隊を配置できない洛陽は、40ターンの終わり近くに陥落した。建物保有率は建業が19パーセント、成都が76パーセントであった。全体的な感想は、難易度5というわりには簡単であった。まあそれも、かなり卑怯な手段で戦ったためかもしれない。戦った感じでは洛陽は、首都の北側をあまり防御しないようである。やはり部隊の主力が建業に向くので、南に力を入れるのであろう。そのために成都は、楽な戦いを展開できた。それでも長安を、初期に占領していなかつたら苦しい戦いになつたろう。

昔も今も変わらない群雄割拠!

このマップの地名は、三国志の頃の地名になっている。当時はまさしく、群雄割拠の時代であった。群雄割拠というのは、力のある連中が、われこそはと互いに争うことである。まさしく大戦略も、そのような状況なのである。もっとも三国志と違うところは、英雄豪傑がないことであろう。しいていうなら、レオパルド2なんか英雄かもしれない。しかし現代戦に英雄は不在である。爆撃食らって全滅するんじゃ英雄とはいえないのである。



MAP NUMBER 7

Battle Ground

BLUEグンハ GREENグンヲ 守レルカ!?

人間が2国を同時に指揮する。果たして指揮の混乱は避けられるのか?

開戦状況は、大戦略のマップの中では異色のものである。なにしろ人間が指揮する国がブルーとグリーンの2国があるのである。当然、人間の指揮する国どうしとコンピューターの指揮する国どうし、互いに同盟している。国の位置は、レッドが島の北側、グリーンがレッドから南東側に位置して、さらに南東に位置しているイエローに挟まれている。そしてイエローから南西に、ブルーが位置している。ブルーとレッドの間には細い島があり、そこには破壊建物がいくつか存在している。イエローの東側には、かなり多くの中立建物が存在している。工業力を見るとコンピューター連合は人間連合の半分程度しか持っていない。つまり中立地帯を占領することによって、国力を上げるようになっているようだ。各国の兵器生産タイプを見てみると、ブルーがアメリカ型生産タイプ、グリーンが西ドイツ型生産タイプ、レッドがソビエト型生産タイプ、イエローが中国型生産タイプである。

兵器の生産型や国の配置などから見て、一番不利な状況に陥りそうなのはグリーンのようである。なにしろ敵対国に挟まれているので、2対1の戦いになりえる。だがブルーが先にイエローを落としてしまえば問題はなくなる。しかし、2国を同時に人間が指揮するのは非常に難しい。そこでブルーで積極的に戦うことにして、グリーンはホークとレオパルド2を生産して国防作戦を行ない、マルダーで占領作戦を行なうことにした。運がよければ、グリーンがレッドを落とすこともあり

える。ブルーは一刻も早くイエローを攻めて陥落させ、すばやく戦力をレッド攻略に転換しなければならない。グリーンがレッド相手にどれだけ防戦できるかが、勝利の鍵を握っている。

開戦すると、予想外にグリーンは善戦している。その理由のひとつに、イエローが中立地帯の占領に忙しく、グリーンを攻めていないということがあった。それだけではなく、イエローは戦力のほとんどを中立地帯に送り込んでいるので、ブルーが攻め込んでくるのを食い止められないでのある。首都周辺にも防御部隊は見当たらず、8ターンに首都占領部隊によってイエローは陥落していた。これによってグリーンは2国に攻められる危機を回避できたのだ。

問題は、イエロー攻略に時間をかけていたブルーの戦力をレッドに回すのに時間がかかるのであった。だがグリーンは、攻め込んでくるレッドをホークやレオパルドで効率よく撃退している。なにも指示していないわりには、レッドの首都方向までマルダーが侵攻していたりして、なかなか意欲的に戦っている。このままだとレッドは、ブルーが占領するより先に、グリーンが占領するかもしれない。なにしろ地上部隊が接近しつつあるのだが、距離が長いので結構時間を消費してしまう。さらにブルーの主力である航空戦力が、レッドの付近で補給する場所がないのである。そのため細い島にある破壊空港が復活する14ターンまで本格的なレッド攻略を待たなければ

ればならなかったのだ。

20ターンまでの戦いは、おもにグリーンとレッドの間で行なわれていた。レッドは積極的にグリーンを攻めている。激戦地帯となったのは、X=54、Y=41の空港の周辺であった。侵攻してくるレッドの占領部隊をホークとレオパルドが迎え撃つ。空港や工場を取ったり取られたりするのが、しばらく続いた。この戦いがレッドを消耗させていたので、南のほうにはレッドの部隊はまったく侵攻してこなかった。この間に復活した建物を占領して、ブルーはレッド攻略の部隊を整えることができた。地上部隊では展開が遅いので、航空戦力を主体に首都攻略を行なうことにした。

21ターンにF-15を中心とした航空制圧部隊が、レッドの首都周辺の部隊を攻撃していると、グリーンのマルダーがすでに首都に突入していた。本当はブルーに占領させたいのだが、まあ同盟軍なのでこのまま援護することにした。22ターンにレッドはヒップH、T-64、SA-4を1部隊ずつ配備した。どうやらT-64でマルダーを倒して、SA-4で上空援護のF-15を落とそうというつもりらしい。F-15は

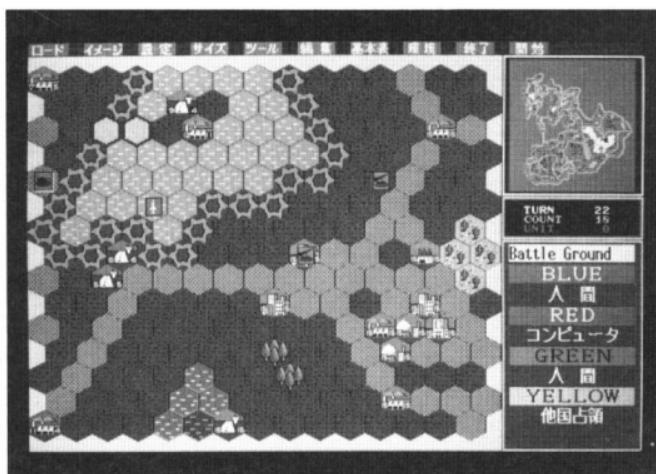
1000ポンド爆弾を装備していたので、先に接近してSA-4を爆撃した。もちろんSA-4も対空ミサイルを撃って反撃してくる。爆撃の結果は、F-15が2機撃墜されてしまったが、SA-4の部隊は全滅した。おもしろかったのはT-64は、なにを勘違いしているのか首都のマルダーには向かわずにレーダーを占領していたブルーのUH-60に攻撃をしてきたのだ。この攻撃の結果は惨憺たるもので、T-64はヘルファイアの餌食となって2両残して潰滅してしまった。追撃ちをかけるように、F-15のサイドワインダーがヒップHを1機残して潰滅させる。この攻撃でレッドの首都周辺の部隊は、いないに等しい状態になってしまった。グリーンのマルダーは攻撃されることなく、悠然とそのターンに首都の占領を完了させた。建物の保有率はブルーは68パーセント、グリーンが28パーセントであった。

全体的な反省としては、少しブルーの指揮にこだわりすぎたことだ。イエローが落ちたときに、すぐグリーンを中心に侵攻する作戦に切り換えれば、もっと早くレッドを落とすことができただろう。

ハリネズミの国防のススメ

人間が指揮する国は、基本的に1国が限度である。そこで2国指揮の場合には、どうしても片方の国は指揮する時間が少なくなってしまう。そんなときに有効なのは、配備する兵器を固定して、同じ作戦だけを実行させることである。

今回はグリーンに、ホークとレオパルド2を集中的に作らせて国防に専念した。グリーンはこの作戦で、首都を守り抜いた。勝つことを考えなければ大戦略では、専守防衛は結構有効な戦術となるようだ。



MAP NUMBER 8

Sapporo city

札幌ノ 美シイ地形ヲ オ楽シミクダサイ

最初から最後まで各国対抗都市占領マラソン大会!?

開戦状況は、孤立しているグリーンが、ブルー、レッド、イエローの3国連合に戦争をしかけるというものである。国の位置は、グリーンが札幌市街の中心地の西寄り、レッドが石狩湾に近い稲穂周辺、そしてイエローが上野幌周辺、わがブルーが真駒内周辺に位置している。つまり北西、南西、南東から札幌中心地を目指す戦いなのである。初期状況を見ると、軍事費はグリーンがほかの国の3倍持っているが、こちらは3国とも同盟状態なので互角といっていいだろう。各国の兵器の生産タイプも、似たりよったりのものである。兵器での性能格差はほとんどない。ただ孤立しているグリーンが日本型生産タイプで、戦車が弱いのが少々気になる。それに工業力がほかの国の倍に設定されているのだが、よく考えてみると敵対する3国合わせた工業力より低いのである。これでは戦う前から、勝ったも同然である。なんとなくかわいそうになってくるが、この解説では初期設定を変化させないことを条件にしているのでしかたない。そこで作戦を立てるために建物分布を見てみると、ものすごい量の中立建物が残されている。つまり占領した建物次第では、一気にグリーンが強くなるかもしれない。ブルーにとってイヤなのは、最初にわが軍の部隊を配備する場所の前に、レッドの基地とレーダーがあることだ。つまりレッドが先に重要施設を占領してしまうと、われわれは補給箇所を確保できない危険がある。そこでまずX=57、Y=99の中立レーダーと、さらに北にあるX=61、

Y=86の中立基地だけは間違いなく占領することに決めた。ほかの重要施設は、取れたら取る程度の覚悟である。果たしておのおの勝手な行動をする3国連合部隊は、孤独に戦うグリーンに勝てるのだろうか？

いざ戦闘が始まると、最初は大騒ぎであった。とにかく1カウントでも早く中立の建物に到着するのが目標で、戦闘など16ターンまで起らなかった。休みなく次々と中立地帯を占領するのが主任務であり、戦闘は二の次という状態なのだ。15ターンを過ぎた状態で建物分布をのぞいてみたが、いまだに各国の領土は接していない。つまり部隊が接触しておらず、戦闘が行なわれていなことを示している。20ターン近くになって、ようやくグリーンの部隊が視界に入るようになった。だが驚いたことに、歩兵、空中機動歩兵以外の部隊がほとんどないのだ。首都近くに60式自走無反動砲が1部隊いただけであった。こんな状態では、首都を落としてくださいといっているようなものである。このチャンスを逃さず、わがブルー軍は近くを飛んでいた空中機動歩兵を急行させた。首都に空中機動歩兵を侵入させたが、すぐ南側にある基地が気になった。そこで部隊を分割して1小隊を基地に動かした。これで新しく対空ミサイル車両を配備できないので、首都を陥落させることができる。そのまま抵抗らしい抵抗もなく22ターンに、グリーンの首都はあっけなく陥落した。わがブルーの建物保有率は38パーセントであった。

全体的な反省をしようと思ったが、なんとなく幸運だけで勝ってしまった。正直にいうなら、よくわからない戦いであった。本格的な戦闘は一度もしなかった。あまりにもあっけなく終わってしまったので、これ以上ここに書くことが思い浮かばない。

そこでグリーンの立場に立ってみて、なにが敗因だったのかを調べてみよう。まず最大の敗因になったのは、グリーンが占領した丘珠空港であった。ここは地図の中央から北東にある、ふたつの空港のことである。このマップでは、これ以外に空港がない。当然のことながら、この空港で戦闘機が配備可能になっていたらグリーンは圧倒的に強かったはずである。このマップでヘリが異常に強いのは、天敵である戦闘機が出てこないためである。戦闘機が配備できれば、間違いなく3国連合相手でも互角以上に戦えたはずだ。

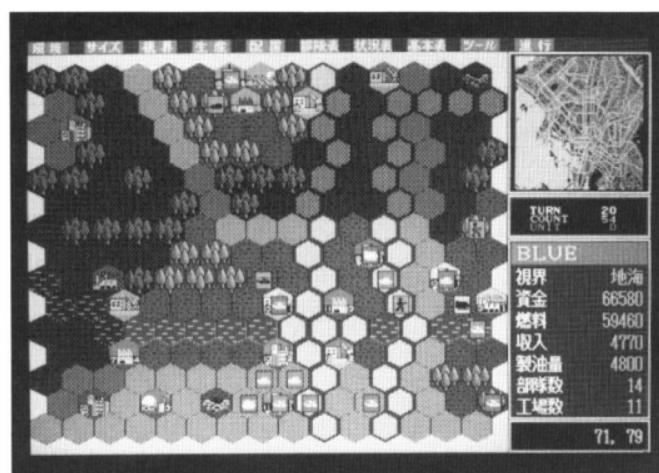
問題はここの占領をグリーンとレッドが争ったことである。先に空港を占領していたグリーンは、侵攻してくるレッドの部隊を撃退するために、かなりの数の部隊をここに注ぎ込んだ。結果として南の中立都市を占領しているために侵攻の遅れたブルー、イエローの部隊に対応する兵器在庫が残っていなかった

のだ。問題はそれだけでなく空港を確保するために、グリーンは攻撃機の三菱F1を用意していた。そのためにさかれた工業力も、敗因のひとつとなっている。

そこで自信のある人は、この丘珠空港を最初からグリーンに支配させておくのがいいだろう。孤立しているグリーンが戦闘機を使えるだけで、3国同盟のメリットなど消し飛んでしまう。グリーン以外の国は空中機動歩兵は使えなくなるので、対空ミサイル車両と一緒に地上部隊で攻めることになるだろう。航空支援のない戦いが、どれだけつらくなるかはあまり想像たくない。恐らく首都に近づくだけで30ターン近くかかるだろう。また中立の建物を、最初からバランスよくすべての国に割り振っておくのもいい。それだと建物占領合戦になって周囲に見える部隊が歩兵や歩兵戦闘車、空中機動歩兵ばかりという状態もなくなる。『大戦略III'90』では、占領する中立地帯が数多いとコンピューターが弱くなる傾向がある。また支配地域が入り乱れるとコンピューターはすべてを守ろうとして部隊が拡散して弱くなる。このふたつに注意すると、このマップはもっとおもしろくなると思う。

ヘボ戦略、首都より空港を可愛がり

これがグリーンの敗因になった丘珠空港の周辺である。たったふたつの空港を守るために、主力部隊を注ぎ込むんじゃない!? せめて首都の防備を固めてあるなら納得するけど、首都がガラ空きじゃヘボといわれてもしかたない。まあグリーンにとってなにか惜しかったかといえば、空港があと1ターンで配備可能にあるところで首都を占領されたことかもしれない。戦闘機が出てくりや強かったろうけど、無理は禁物。まず首都の安全が第一と思う。



MAP NUMBER 9

リクチセン

三国ノ 戦イテス

アメリカとソビエトが争っている間に、自國の力を蓄える

開戦状況は、アメリカ、ソビエト、西ドイツが西側を山岳地帯に塞がれ、東側が海に面している閉鎖的な地形の中で争うシナリオである。アメリカが北東方向、ソビエトが南東方向、そして西ドイツがマップ中央の西寄りに位置している。各国の間には、多少の中立建物が存在している。国の状態は、軍事費も互角、都市の数も工業力も各国に多少の差はあるが、ほぼ互角といっていい程度である。そして兵器の在庫が、3国とも仲よく歩兵が255人とトラックが100台である。空港やレーダーもあるので地上部隊以外にも、そこそこに航空部隊を使えるようだ。

初期状況は把握できたので次に問題になるのは、どのような作戦を展開するかである。どちらを先に攻めても、どこかで三つ巴の状態になるのは見えている。できればアメリカとソビエトが両方とも消耗したときに、同時に占領できれば文句はないのだが限りなく不可能に近い作戦である。さまざまな状況を考えて、対空ミサイル車両の射程の長いソビエトから攻めることにする。アメリカの対空ミサイル車両は、性能的に西ドイツと同じである。それに陸戦の主力となるレオパルド2はM1よりも生産カウントが低く、性能が少々よい。アメリカ相手なら數で押されることはないとどうが、ソビエト相手なら數に悩まされるに違いない。だが国の位置などの地理的な条件が悪いので、アメリカとソビエトを同時に相手にする最悪の状況もありうる。2国相手の戦争は、できることなら避けたいのものである。

開戦すると、まずは歩兵とトラックの部隊が中立建物を目指して侵攻する。だがそれを攻撃しにくる戦闘機や建物を占領に現われる空中機動歩兵のために、防御用としてローランドを数多く配備することにする。ホークは射程が長いのだが、相手の部隊が多いときは補給に使う時間のほうが多くなってしまう。その点、ローランドは射程が短い分、搭載しているミサイルの数が多い。機銃も搭載しているので、ホークより戦っている時間が長い。さらにいろいろと考えた末に防御部隊は、車両の数を完全に揃えた部隊ではなく、4両ずつ4小隊の部隊を配置することに決めた。兵器を生産する工業力が少ないので、車両の数を完全な部隊にして配備する部隊数を少なくするより、1部隊あたりの数を少なくして配備する部隊を多くすることにした。1部隊としての戦力としては弱いが、敵の部隊も少ない数で出てくるので問題はない。占領部隊も同じように部隊の車両数を半分にして、倍の数の部隊を出している。部隊の数が多かったおかげなのか、20ターンには主力がソビエトの首都周辺に到達している。それ以外にもマップ中央の中立都市を占領したし、アメリカ方面などにも部隊は侵攻している。建物分布の変化を見ていると、どうやらアメリカとソビエトは、海岸沿いに侵攻して戦っているらしい。両国の主力部隊がそこに集中しているので、奥地には占領部隊がこないのだ。それなら敵の主力部隊がつぶし合っている間に、両国の首都を同時占領するのも夢ではない。

30ターンになると、そろそろソビエトの首都を占領できそうな状態である。だが気になるのは、ソビエトの首都周辺の都市を占領しているアメリカ部隊の行動である。こうなるとどちらの部隊が早く、ソビエトの首都に到達するかが問題である。もちろんソビエト方面だけでなく、アメリカ方面の部隊も活躍している。足の速いジープ部隊が先に基地やレーダーに侵入して、敵部隊の配置を妨害している間に占領部隊がくる侵攻作戦は十分に成功している。このままソビエト占領が長引いてくれれば、アメリカを先に占領することは不可能ではない。

などと次の作戦を練っていた30ターン後半に、早くもソビエトがアメリカに占領されてしまった。もう少しソビエトは首都を維持してくれると思ったのだが、予測が甘かったようである。だが幸いなことに、アメリカの主力部隊はまだソビエト首都周辺にいる。主力部隊が首都に戻る時間を与えなければ、早いターンでアメリカを占領することもできるだろう。すでに陽動のつもりで配置した部隊が、アメリカの首都周辺に展開している。だが工業力の増えたアメリカは、首都周辺に新しい部隊を配置してくるに違いない。

結局、32ターンまで戦況を観察してみたがアメリカの抵抗はおもにソビエト首都付近で多かった。占領した基地や港に、新しい部隊が続々と配置された。だが肝心の自分の国の首都周辺は、あまり部隊を配置していない。攻撃ヘリが2部隊に、M1が1部隊が最先鋒のマルダーに攻撃をしてきた程度であった。首都を守備する部隊が少ない間に、占領部隊を潜入させたい。そこで工業力のほとんどを、リンクスの生産に回すことにする。空中機動歩兵の機動力を使って、すばやくアメリカの首都を攻略するのである。33ターンに早くもリンクスが2部隊、首都周辺のレーダーを目指して飛んでいった。36ターンにはレーダー、空港と必要な施設を占領して一気にリンクス3部隊がアメリカの首都に侵攻していく。やはりコンピューター側の鉄則で、首都を防衛している部隊はいなかった。リンクスの占領作戦を援護するために、F-4が落とした500ポンド爆弾がトドメの一撃となった。こうして38ターンに、アメリカの首都は占領されたのである。

全体的な感想としては、アメリカとソビエトが真っ向から戦ったので西ドイツが漁夫の利を得たといった戦いであった。

いつの間にやら 超大国西ドイツ

アメリカとソビエトが互いに争っているので、最初の間はおとなしく中立地帯の占領に勤しんでいた。ほんの少し余裕ができるからは、アメリカとソビエトの辺境の建物を占領しにもいった。地道な努力と卑怯ともいえる作戦で戦って、気づいたときには両国をしおぐ国力を持っていた。アメリカが、このすぐあとでソビエトを占領する。しかし数字を見ればわかるように、ふたつの国を合わせても西ドイツに工場や都市の数は及ばないのである。

《国の状態》				
国名	アメリカ	ソビエト	西ドイツ	
軍事費	216490	189744	373138	0
保有燃料	3280	1200	0	0
指揮官	コンピュータ	コンピュータ	人間	不参加
同盟	B...	R..	...G..
生産型	アメリカ	ソビエト	西ドイツ	
兵器/在庫	60 / 328	60 / 310	35 / 323	0 / 0
現在状態	備在	備在	備在	未登場
首都/都邑	1 / 23	1 / 14	1 / 52	0 / 0
工場/製油	14 / 3	3 / 1	19 / 0	0 / 0
空港/港	3 / 2	3 / 2	14 / 1	0 / 0
基地/防空	4 / 3	3 / 4	16 / 13	0 / 0
資源概要				
部隊数				
工場数				
0, 42				



MAP NUMBER 10

ヤジリトウノタタカイ

89式、FSX、グリペン、トウモ 使ッテクダサイ!!

島の中央を押さえた者が、この戦いの勝者になる

開戦状況は、ほぼ互角の国力を持つ4国が島の統一を目指して戦う状態である。同盟関係はないので、各国が互いにつぶし合うことになるだろう。国の配置を確かめると、島の北西に自衛国、南西に中国、東にイスラエル、中央にスウェーデンの都市がある。兵器の在庫は、仲よく同じ数だけ持っている。恐らく在庫の兵器種類も、各国ともに同じものが用意されているのだろう。位置的な意味で、もっともつらい戦いを強いられそうなのは中央のスウェーデンである。おそらく三方から攻められるので、スウェーデンが生き残ることはないだろう。次に戦力を分析すると、やはり一番弱いのは中国である。地形を見ても、やはり中国が一番防御が弱いように思える。そうなるとイスラエルが、もっとも手強い相手となる。国力は自衛国とまったく互角、兵器の性能も悪くないし、地形も防御に向いている。セオリードおりに戦うなら、まず中国を落として、次にスウェーデン、最後にイスラエルを攻めるのであろう。だが、ここで私は大きな博打に出ることにした。

まずスウェーデンを攻めるのである。あととのことを考えるなら、いつでも落とせそうな中国など放っておいて、先にスウェーデンを攻めるべきなのだ。島の中央を取ることができれば、イスラエルを牽制しながら中国を攻めることができる。いや、思い切ってイスラエルと中国の両方を相手にすることも夢ではない。島の中央を支配した者が、この戦いの勝者となるだろう。

開戦直後、まずスウェーデンを落とすための作戦を開始した。スウェーデン攻略のポイントは、島の中央からやや西よりにある空港であった。X=47、Y=66の空港をいち早く占領するのが作戦の第1段階である。スウェーデンや中国に先を越されないように、まずファントム2を1部隊飛ばして空港を確保しておく。次にイロコイが、空港を占領するため遅れて到着する。3ターンまでに、空港を確保することができた。次は損失を無視して、在庫の豊富な三菱F1を3部隊、それを援護するファントム2を2部隊、首都付近の部隊掃討のために投入する。また同時に占領してた空港に集結させておいたイロコイを、首都を目指して侵攻させる。敵の対空ミサイル車両で三菱F1が1部隊壊滅したが、7ターンで首都を陥落させることができた。

スウェーデンを陥落させたが、問題はイスラエルと中国の部隊が予想以上に多く接近していたことだ。スウェーデン攻略のために分散している部隊を整えて、中国攻略を開始するには少々時間がかかりそうである。もっとも中国は性能の悪い部隊ばかりなので、それほど苦労はない。問題はイスラエルである。イスラエルの生産できる兵器は、自衛国とは同じ性能を持っている。同じ性能の部隊が戦えば、互いに激しく消耗するはずである。これから戦いは中国を相手にしながら、どれだけイスラエルとの戦いで消耗を防げるかが勝利の鍵となる。一刻も早く、中国を攻め落とす必要がある。

中国を攻め落とすのに、思った以上に時間がかかった。なにしろ安い兵器が多いので、数多い部隊を相手にしていると時間を消費してしまう。中国の都市までの間には、補給に使える中立都市や空港がないので思った以上に苦しい戦いになった。しかも中国一国だけでなく、イスラエルまで相手にしていては戦いが長引くのも道理である。まず中国の都市群の橋にあるX=36、Y=92の空港を占領して、戦闘機による部隊掃討を行なった。中国には対空ミサイル車両がないので、戦闘機の効果は絶大であった。かくして26ターンに中国は陥落した。

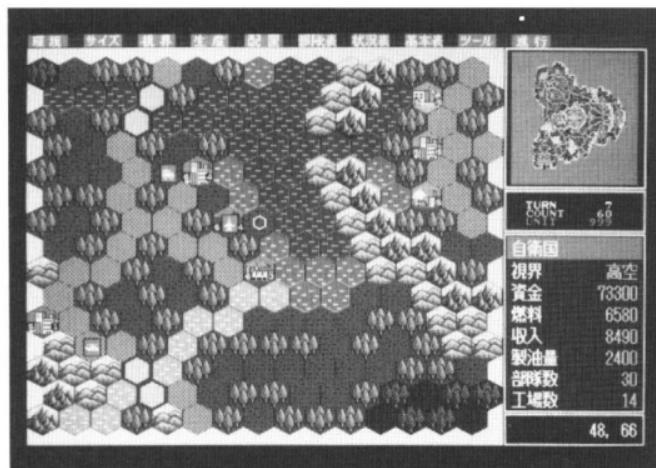
中国を攻めているのと同時に、イスラエルの攻略も進行していた。まず自衛国首都周辺から、地上部隊を発進させて北から東に侵攻させた。この部隊はまず途中にある空港などを占領したあと、X=90、Y=49の都市を中心とした北の防衛都市群の占領を目的としていた。次にスウェーデンの首都であった周辺から、対空ミサイル車両を中心とした空中機動歩兵掃討部隊と地上部隊攻撃用の戦闘機部隊が、まっすぐ東を目指していた。さらにジープ偵察隊が、首都周辺の部隊配置を探りに首都付近に接近していた。

イスラエルの攻略は、まず23ターンに北の防衛都市群にあるX=90、Y=56のレーダーを占領したときに始まった。このレーダーから、首都占領のための空中機動歩兵を発進させる作戦である。どうやらイスラエルは北の防衛都市群を取り戻すのに、全力を注いでいる。ひっきりなしに空中機動歩兵や攻撃ヘリを配備してくるが、すぐにF-15などの制空権を確保している部隊に撃墜される。その間に首都付近に接近した偵察部隊から、驚くべき情報がもたらされた。首都を防御する部隊が存在しないのである。さっそく27ターンに首都占領を目的とした空中機動歩兵が4部隊、レーダーから発進した。この部隊が首都に到着したのが29ターンであった。さすがに占領部隊が4部隊もいると、攻略のスピードが違った。そのターンのうちに、イスラエルの首都を占領することができた。自衛国建物保持率は97パーセントであった。

全体的な反省としては、スウェーデン攻略から中国を落とすまで時間をかけすぎたようだ。戦った感触からは、15ターン前後に中国を落とすことも可能だろう。戦闘終了までの時間を、あと7、8ターンは縮められるかもしれない。

この中立空港が完全勝利の鍵!?

スウェーデンの西にあるこのひとつの中立空港がなければ、もう少しスウェーデンの守りは固いに違いない。なぜならここで補給できないと、自衛国イロコイは首都を占領するまで燃料がもたないのである。近くに補給車を用意するなり、地上部隊で進行する準備なしにはスウェーデン攻略を始められなかつたはずなのである。たったひとつの建物が、1国の首都陥落を用意するのだから空港ひとつといっても、あだやおろそかにはできない。



MAP NUMBER 11

スーパー海戦

基地ガ 少ナイカラ、海カラ 攻メヨウ!!

大きな湾を陸地沿いに迂回するか? それとも海を突っ切るか? それが問題だ

開戦状況は、ひとつの湾の周囲の北東にフランス、北西にアメリカ、南西にソビエト、南東にイギリスの首都がある。この4つの国が互いに争う撃滅型のマップである。同盟がないから、自分のことだけ心配していればいい。しかし3国全部を倒す必要があるので、面倒な戦いになるだろう。初期の状態を見ると軍事費、保有燃料とともにそこそこあるので、あとは工業力の問題になる。と思ったら、工業力も最初は4国とも同じ程度しかないのである。そこで建物分布を見てみると、湾の中央にある島に中立の建物が集中しているようだ。つまりここを押さえた国が、この戦いの勝者になれるということなのだ。工場が8つも集中しているので、まさしく勝敗を決めるためにあるような島である。この島を占領するための戦略的な問題としては、空港が存在しないことだろう。ここは航続距離の長いF-15を使うか、空母に搭載できるF-14やF-4を使うかを決めなければならない。

そこで初期の生産在庫を見ると、空母ニミツの在庫が1隻ある。これで空母搭載可能な航空機をおもに使って戦うことを決める。だが初期の工業力では、海上を制圧するほどの部隊を生産することは不可能である。そこで、自分の国にもっとも近い東のフランスをまず叩くことにした。その後にフランスから奪った工業力を使って、戦艦や巡洋艦などの空母の護衛を作る。そして完全に制海権を握ってから、中央の島を占領する作戦である。果たして思惑どおりにいくか?

開戦すると、M2ブラッドレイなどの占領部隊をおもに生産する。本当は空中機動歩兵を使おうとも思ったが、補給が難しいので断念した。本当は機動力を使ってすばやくフランスを落としたいのだが、無理は禁物である。まず地上部隊を部隊内の機数を少なくして、部隊の数を多くして発進させる。ある程度まで占領部隊の数が揃ったら、生産をF-15だけに切り換えた。すべての工業力を注ぎ込んで、一気に3部隊ほどを生産する。F-15で航空支援を行なながら、地上部隊を一気にフランスの首都まで侵攻させる作戦である。この作戦はうまくいって、完全にフランスの攻撃を封じることができた。地上部隊が主体なために侵攻に少々時間がかかったが、18ターンに首都を落とすことができた。これでフランスから奪って2倍に増えた工業力を使って、中央の島を占領するのだ。

まず海上での優位を取るために、空母の護衛として戦艦アイオワを2隻建造することにする。さらに制空権を取るためにF-14が1部隊以上、必要となるだろう。戦艦と空母が島に接近して、UH-60が工場の占領を始めたのは、28ターンを過ぎてからであった。島にはすでに、ソビエトがヒップHなどを飛ばしてきていた。工場のいくつかは占領されていたが、補給するための空港が少々遠いので数は多くない。攻撃ヘリなどの護衛もいるが、こちらのUH-60の護衛は、世界最強の要撃機F-14である。そう自慢しているF-14は、じつはまだ1部隊しか配備していなかった。だが

その1部隊だけで、たちまちヒップHやハインドなどバタバタと撃ち落としていく。その間にUH-60が、次々と島の工場を占領していく。一方、その頃にはイギリスの首都めがけて侵攻する地上部隊が、マップの東に到達していた。さすがにF-111とF-15で航空支援をしているので、進軍を食い止められるほどの戦いは起こっていない。戦いか起こっていないというよりは、占領部隊以外のイギリス軍をほとんど見ていないのである。あまりにイギリスの攻撃が少ないので、不審に思って建物分布を見てみる。するとイギリスの首都近くに、赤い表示がある。どうやらソビエトの占領部隊が、イギリスの首都付近に接近しているようだ。どうやらイギリスは首都の防備に忙しくて、進軍してくる途中の部隊など相手にできないようだ。これを見て、少々急ぐことにする。ここでソビエトの工業力が増えてしまっては、後半の戦いが長引いてしまう。

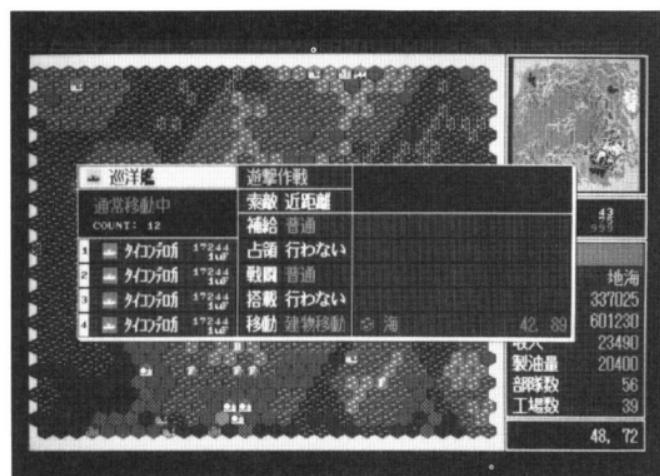
かなり急いでみたか結局、イギリスの首都を落とせたのは38ターンであった。まあソビエトに先に落とされなかっただけでも、よしとする。この頃には中央の島も完全に占領していたので、ソビエトとの工業力の差は5倍近くまであった。こんな格差があっては、勝

って当然の状態である。だが問題は、占領するまでの時間である。あまり時間を浪費して多大な犠牲を出したくはない。そこで中央の島を占領していたUH-60の部隊と空母を、そのままソビエト占領のために回すことにした。ソビエトは海上部隊より、東から侵攻てくる地上部隊を脅威と見ている。この様子なら、首都の守りはないに等しいに違いない。作戦を開始してみると、予想どおりに首都には防衛部隊の影もなかった。41ターンにソビエトの首都に侵入すると、そのまま43ターンには占領を完了してしまった。建物の保有率は94パーセントであった。

全体的な感想としては、機動力のある兵器で侵攻すると結構簡単に首都を落とせるようだと思う。それ以外にマップの全体的な感想として、『スーパー海戦』というマップのわりには船舶をほとんど使用しなかったのが残念である。アイオワ4隻とタイコンデロガ4隻、ニミッツ1隻が、わがアメリカの海軍力のすべてであった。最初にもう少し、船の在庫が多いと海戦になる可能性が高くなるかもしれない。船は生産カウントが高いので、たくさん作る気にならないのだ。

| 天気晴朗なれど
敵艦は見えず!

マップのタイトルがスバル海戦となれば、戦艦を作らなければならない。とりあえず敵艦隊の猛攻を予想して、戦艦アイオワ4隻とタイコンデロガ4隻を作り、待ち受けでみた。その結果、敵艦の姿をほとんど見なかった。カラとキーロフが1隻ずつ、ちょっと顔を出しただけである。つまり高い金と膨大な工業力を使って、役に立たない兵器を配備してしまったのだ。大艦巨砲主義は、大戦略的世界でもすでに時代連れられ払い、私は悲しい！



MAP NUMBER 12

イセワン ウオーズ

伊勢ノ 真珠ヲ ワガ手ニ ツカメ!

津、伊勢を攻略してから、海を渡って豊橋を相手にするのがベスト！

開戦状況は名古屋、豊橋、伊勢、津の4国が伊勢湾を挟んで争う状況である。どの国も同盟を結んでいないので、全部の国が敵である。初期状態を見ると4国とも同じような国力で、軍事費は名古屋と豊橋がほかの国よりも多い。兵器は、珍しく人間の指揮する名古屋がソビエト型生産タイプである。豊橋がアメリカ型生産タイプ、伊勢がフランス型生産タイプ、津が西ドイツ型生産タイプである。名古屋は生産時間の短い兵器が使えるので、工業力の少ない現状はかなり有利だと思う。建物分布を見ると名古屋と豊橋の間にある豊田や安城などの都市は中立になっている。この中立地帯を占領できれば、一気に国力を増すことができる。だが名古屋の近くには津があり、豊橋の近くには伊勢がある。とくに渥美半島が、実際の地図より伊勢の方向に伸びている。つまり2国とも空中機動歩兵で直接、占領できる位置にあるのである。もっとも首都が遠いぶん、豊橋が若干有利のようである。名古屋と津の状況は、途中に若干の中立建物があるので、津の部隊が名古屋に侵攻していくのに少々時間がかかると思う。恐らく豊橋は、最初に主力部隊を伊勢攻略に使うに違いない。一方、伊勢も豊橋の侵攻を防ぐのに主力を削がれるだろう。津は名古屋と伊勢の両方に部隊を送るだろうから、侵攻してくる部隊はそんなに多くないと予測した。そこで初期の作戦は、津を攻めながら豊田や碧南周辺の中立建物を占領して、豊橋の侵攻に備えることにした。津を占領してから、伊勢を攻め落

とす。そして伊勢と豊田の拠点から、豊橋を挟み討ちにする作戦である。果たして予測どおりに各国の部隊は動いてくれるだろうか？

開戦から15ターンまでは、ほぼ予測どおりに動いている。少々予測からははずれたのが、豊橋から地上部隊が数多く豊田方面に北上してきたことであろう。どうやら伊勢方面は空中機動歩兵だけにまかせて、地上部隊は名古屋を目指しているらしい。これは早急に津を占領して次の作戦を実行しなければならない。

津の占領は、かなりの時間がかかった。なにしろ豊田方面にいる豊橋の部隊の侵攻を阻止しながら津を攻めるので、部隊の数がどうしても不足する。結局、津の首都占領には22ターンまでかかってしまった。これから伊勢を攻めようと侵攻している途中の29ターンに、伊勢を豊橋に占領されてしまった。伊勢への侵攻状況は、中途半端な距離である。このまま伊勢方面に侵攻するか、それとも配備した部隊だけ侵攻させて、新しい部隊は豊田方面に配属するかを決めねばならない。確かに首都周辺まで、豊橋の部隊が現われているのも事実である。ここで首都周辺から、豊橋の部隊を押し返す必要はある。一方、まだ豊橋は地上部隊を伊勢周辺には配置していないはずである。軍事費を見ると意外と少なく68000程度しか残っていない。都市の数を計算しても、1ターンに18000の軍事費の徴収か限度であろう。その程度の軍事費では、そうそう強力な部隊を配備できないはずである。ここは部隊の貧弱な伊勢方面から、海を越えて豊橋

を攻撃する作戦に切り替えることにした。このまま主力部隊の配置を豊田方面に転換してもいいのだが、配備にかかる時間や、豊橋の主力部隊との戦闘による消耗を考えると得策ではない。そこで津を占領した地上部隊はこのまま伊勢方面を攻めて、渥美半島に揚陸艦で部隊を輸送する予定である。少なくとも、今から東の豊田方面に部隊を侵攻させるよりは、短いターンで豊橋を占領できるはずだ。

伊勢方面に侵攻を続けて40ターンを過ぎると、破壊された首都も見えてきた。思ったとおりに豊橋は、ここに強力な部隊を配置できないでいる。だがそのために、名古屋周辺の戦いはかなり苦しい。幸い侵攻の速い空中機動歩兵と護衛戦闘機は、SA-8とSA-6の部隊が頑張って食い止めている。しかしこれに地上部隊の侵攻が加わったら、どれだけのターン敵を首都から遠ざけておけるか自信はない。いざというときのために、戦車部隊などを1、2部隊ほど増強しておく。しかし豊橋の大部隊が迫ってきたら、長くても3ターン程度しか食い止めておけないだろう。ここは一刻も早く、豊橋を占領しなければならない。伊勢の破壊首都周辺を占領できたのは、44ターン

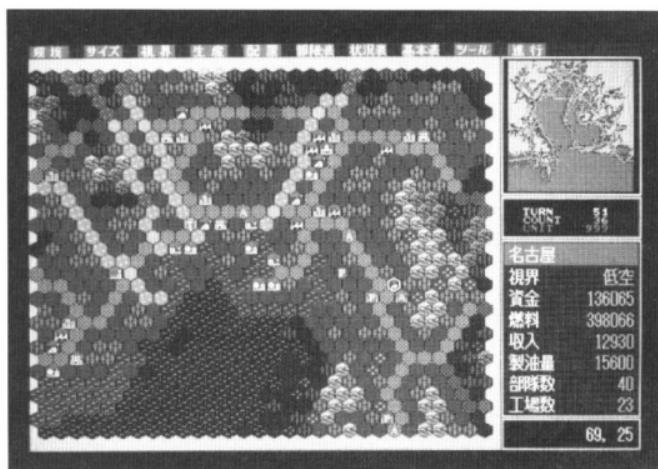
頃であった。空港と港が部隊配備可能になるまで待って、一気に豊橋を攻め落とすのだ。

一応、48ターンからイワンロゴフを用意して、輸送を始めてみたのだが亀のように遅い。そこで首都に直接、小型輸送機による空挺部隊の降下を行なうことにした。伊勢の空港の近くには基地がないので、X=45、Y=80の基地と隣の空港を使うことにした。空挺部隊を満載したキャンディドは、途中で攻撃を受けたが51ターンに空挺部隊を首都に降下させることに成功した。豊橋の首都付近には、ハリアー程度しか守備部隊がないかった。首都占領に降りた空挺部隊は、全部で7小隊もいるので、かなり少ない時間で首都を占領できるはずである。予測したとおり、51ターンのカウント57で豊橋の首都を占領することができた。

全体的な感想では、津を牽制しながら豊田方面から豊橋を攻める手段でも勝てそうであった。豊橋はアメリカ製の兵器のために、配備にかなり軍事費を使う。そのため部隊数が少なくなる。そこでソビエト製の安い兵器で部隊数を多くできる名古屋は、作戦次第でかなり有利に戦えるはずなのだ。

豊橋方面からの最終防衛ライン

もし解説のように攻めるなら、豊橋の部隊をこさせではなく名古屋首都最終防衛ラインがある。名古屋の首都から南東の方向にある豊明と、すぐ東にある瀬戸である。瀬戸にある基地と、豊明の基地と空港を守っておかないと苦しい戦いになる。この3ヶ所を守っていれば、地上部隊の侵攻はかなり遅くなるはずである。また航空戦力などもこの3ヶ所で十分に監視できる。この最終防衛ラインを越えられなければ、まず豊橋に負けることはない。



Nightmare Island

コンピューターは ブルーニ 挑戦スル……

3対1の不利な戦い。奇襲空挺降下以外に勝つ手段なし！

開戦状況は、北と南に細長い小さな島の北に中国とワルシャワ、南にソビエト、その3国に挟まるるようアメリカが島の中央に位置している。ソビエト、ワルシャワ、中国の3国は互いに同盟を結んでいてアメリカは狭い島の中で孤立している。各国とも兵器の在庫を持っているので、最初から激戦になるのが予測できる。首都と首都の間の距離は、遠くも近くもない。工業力や収入なども、4国ともに同じ程度しか持っていない。つまりアメリカは3倍の戦力に、島の北と南から攻められる状態なのである。建物分布を見ると、アメリカと各国の間には少々の中立建物が存在している。だがこんな程度の規模では、相手の占領部隊の進行を遅らせる程度の役にしか立たない。逆にアメリカが、この中立建物を占領しに動くと部隊を分散することになって不利な状況になる。基本的に中立地帯を無視することにして、北と南のどちらを先に攻めるかを決定することにした。北を攻めるなら、ワルシャワと中国を両方相手にしなければならない。2国を同時に相手にするのは、この状況では少々つらい。しかし南のソビエトは、性能のよい兵器が多い。攻略に時間がかかるれば、北からワルシャワと中国の部隊がなだれ込んでくる。敵は北と南から進軍してくるのだから、なにをどうやっても最後には両面作戦になってしまう。ここは首都周辺の守りを固めて、相手の出かたを見る以外に戦法がないと思う。果たして3倍の兵力を相手に、アメリカは勝利できるのであろうか？

開戦から5ターンで、すでにアメリカは危機的状態に陥っていた。とにかく連合軍の部隊が、山のように押し寄せてくるのだ。さすがに5ターンで接触するのは、航空戦力が多い。ホークやチャバペルが迎え撃っているのだが、部隊の数が多いのですぐに補給しなければならない。補給している間に攻撃を受けることも多く、かなり消耗している。もちろんこちらも戦闘機を出してはいるのだが、なにしろハンパな数の部隊が多いので実力を発揮していない。かなり無理をしてF-15を生産してみたのだが、それを配備する寸前になつて軍事費が不足するなど悪いことが続いている。数は少ないが、こちらの地上部隊も互角に戦っている。だが部隊数が少ないので、次発カウントの合間や、弾薬が切れて補給している間に攻撃を受けて消耗していく。

真っ向から戦っていては、どうやっても勝てそうにない。そこで相手の部隊は、わがアメリカの首都を目指していると予測して、海を迂回して中国の首都に直接、ギャラクシーで空挺部隊を空輸する作戦を開始した。恐らく中国は首都の防御をしていないので、空挺降下が成功するはずである。この作戦で中国の首都を占領できれば、一気にワルシャワを陥落させることも可能である。そうすれば南のソビエトとだけ、戦えばいい状態になる。とにかく一刻も早く、首都に攻めてくる部隊を減らさなければならない。いかに高性能の兵器であっても、3対1の戦争はそう長く維持できないのである。

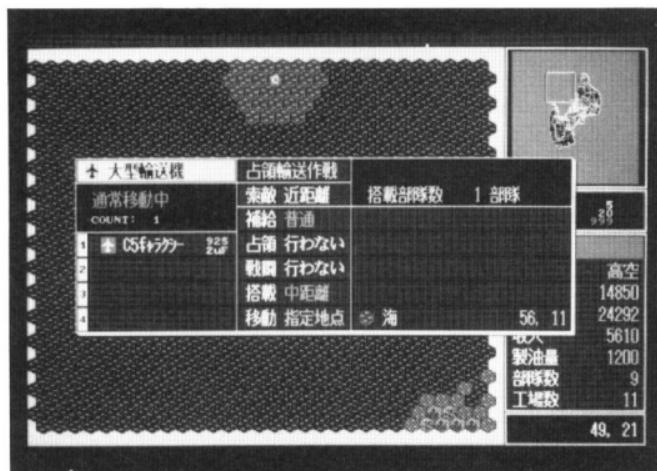
8ターンに、やっと中国の首都を占領することができた。ここから速攻で、ワルシャワの首都を占領しなければならない。アメリカの首都周辺に飛んでいる戦闘機が、後方に戻る時間を与えてはいけない。それでもワルシャワの首都に侵入したのは、9ターンになつてからであった。だがその頃アメリカの首都も、危機的状態にあった。北からワルシャワのヒップHが3部隊、SA-8が2部隊、そしてBTR60が2部隊、首都周辺の都市を占領はじめていた。さらに南からソビエトのSA-9が1部隊、MiG-23なども接近していた。一方、それらを迎撃して首都を守る部隊はチャバレルが1部隊、M1が2部隊、そして2小隊4両しかしないホークが1部隊だけであった。ワルシャワの首都をアメリカが落とすのが先か、アメリカの首都をワルシャワが落とすのが先か？ 息詰まる戦いが続いている。幸いなのは、ソビエトの占領部隊がまだ遠いことである。首都までの間にある建物が、ソビエト占領部隊の侵攻を遅らせているのだ。M1とチャバレルの奮闘によってアメリカは首都を守りきり、ワルシャワを10ターンに占領することができた。こうなればソビエトを倒すのも間近である。

頑張れ輸送機 奇襲空挺降下

輸送機は足が長い。少し速まわりしても、燃料が切れることはない。最短距離だと敵の戦闘機などと出会ってしまうが、海に出ちゃえばこっちのもの。航続距離の短い戦闘機なんか、追ってこれない。少し時間がかかるが、それは敵の部隊が首都から遠くにいくこともある。圧倒的な戦力差があるときには、奇襲空挺降下が有効な作戦である。爆撃機と一緒にいって共同作戦するのもいい。数多い部隊を相手するより、首都だけ相手にするほうが楽だ。

ソビエトとの戦いは、かなりの消耗戦となつた。アメリカは首都防衛のために、ほとんどの戦力を消耗していた。工業力は増えたが新しい兵器が生産配備されるまで、ソビエトを攻めることができなかつた。また配備できる基地からは、沼地を横断しないとソビエトの領地に侵攻できない。地上部隊を要所に展開するだけで、25ターンまでかかってしまった。動きの速い航空戦力は、ソビエトの対空ミサイルのために思つたように動けなかつた。34ターンになって、どうにか首都周辺まで攻め込むことができた。首都を固めている対空ミサイル車両のために、結構攻略に手間がかかつた。最終的にはMLRSの4部隊による波状砲撃で首都に配置された部隊の数を減らして、F-15を接近させて爆撃で全滅させた。首都を守っていた部隊を潰滅させて、39ターンにようやくソビエトを占領することができた。狭い島の中で、思った以上に苦しい戦いであつた。

全体的な反省としては、ソビエト攻略の初期に首都周辺の基地を取れなかつたことである。そのためにソビエト攻略に、予想外に時間をとられてしまった。沼地を横断する地上部隊の速度は、亀のようであつた。



The screenshot shows a transport plane (Cessna C172) with the following statistics:

本大型輸送機		占領輸送作戦	搭載部隊数	1部隊
通常移動中	COUNT: 1	索敵 近距離		
1	座席 05キラカ	補給 普通		
2		占領 行わない		
3		救援 行わない		
4		搭載 中距離		
		移動 指定地点	※ 海	56, 11
				24292
				5610
				1200
				9
				11
				49, 21

Additional information shown on the right side of the screen:

- Top right: Map showing the location of the transport plane.
- Bottom right: Icons for fuel, crew count, and factory count.

MAP NUMBER 14

コレハ ミラクルダ!!

64×64デ 十分オサマル マップデス

3対1の不利を補うためには、離れ小島の工業力を奪うのが鍵だ！

開戦状況は小さな島でアメリカが、ソビエトやワルシャワ、中国の3国に袋叩きにされる設定である。菱形の島の南端にアメリカの首都、北端に3国の首都が集中している。なによりすごいのは、マップの北西にある離れ小島である。ここに3国の工場、都市、製油所が集中しているのだ。周囲は山で囲まれているから、空中機動歩兵は占領しにくくことができない。無理やり占領する方法としては、輸送機に空挺隊を乗せて空挺降下を行なうことだけだ。だが輸送中に、敵国の戦闘機に落とされる可能性は高い。堅実なのは、各国の首都を占領することだろう。まず作戦を立てるために建物分布を見る。両陣営の中間に山ほど、中立の基地や建物がある。中央突破か、片側を重点的に叩くか、どちらの作戦を取るかで戦況はガラリと変化するはずだ。結局、最初の作戦は3国の中でもっとも弱い中国を叩くことに決定した。島の西側を進行して中国の首都を目指すのだ。

兵器の在庫を調べてみると、すべての兵器が最初に完全な1部隊を編成するだけの在庫がある。これで島の中央から進行していく連中を牽制しつつ、西側から中国の首都を目指せばいいのだ。アメリカの兵器は強いし、なんといっても航空戦力の性能は最高である。この圧倒的な航空戦力があれば、敵を壊滅できなくても十分に食い止めることができるはずだ。軍事費も燃料もたっぷりあるから、ぜいたくな戦いかげ展開できるだろう。問題は、どれだけ早く中国を落とせるかだけだ。

開戦後、10ターンで私は自分のモクロミが甘かったことを実感した。とにかく3対1という戦力差は、兵器の性能を無視することができるようだ。いくら性能のよいトムキャットでも、敵戦闘機が3倍飛んでくるのではたまらない。もちろん勝つことはできるのだが、弾薬がつきてしまう。そうすると補給に帰る途中で、別の部隊に攻撃されてしまう。また上空を援護している戦闘機が補給にいっている間に、最前線の地上部隊が残った敵攻撃機にやられて壊滅状態になってしまう。なによりも3国同盟と工業力の差が、落としてもすぐに別の敵部隊が飛んでくるという状態を作り出した。あまりにも島中央での部隊の消耗が激しいので、極秘作戦を実行することにする。首都近くの空港から、ギャラクシーに空挺隊を搭載して後方の離れ小島の工場を狙うという奇襲空挺作戦である。狙う工場は離れ小島の中央の位置しているソビエト連邦の地域に決定した。なにしろあそこの航空機が、一番手強いのだ。敵のレーダーエリアに接触しないように、大きく迂回しながらギャラクシーは飛び立っていった。

20ターン頃には、島の中央は大激戦区となっている。確認できるだけで、敵19部隊にわが国の部隊が9部隊で戦闘している。2倍の戦力に対して、戦闘機、戦闘攻撃機が必死に戦っている。とくにF-111が、地上部隊を壊滅させ続けているのが救いである。しかしわざわざつではあるが、確実に航空部隊は消耗している。

そんなときに朗報が、司令部に飛び込んできた。20ターンの中頃に、ギャラクシー輸送部隊がX=18, Y=6にあるソビエト連邦の工場群に無事、空挺隊を降下させたのである。これで1ターンに1工場ずつを、確実に占領できる。この空挺部隊が攻撃されなければ、10ターン後にはソビエトは弱体化しているはずだ。

30ターンを過ぎると、中国の首都は間近である。うるさいソビエト連邦の攻撃機を撃退しながら、歩兵戦闘車と空中機動歩兵が侵攻を続ける。中国の首都を落とすのに時間を消耗したくないので、占領した近くの港からアイオワ4隻で編成した都市攻撃艦隊を発進させた。首都をめがけて、アイオワの406ミリ砲が容赦なく火を吹く。これで中国の首都の都市規模と守備力をガタガタに低下させることができた。そして守備隊が2まで低下した35ターンに、M2ブラッドレイ1部隊が侵入して、簡単に占領が完了した。中国が落ちたあととの陥落ターゲットは、北東にあるワルシャワの首都である。

ワルシャワは、周間にあった中国の基地が仇となって39ターンに陥落した。首都からたった8ヘックスしか離れていない場所に、規

模15の基地があったのではしかたない。

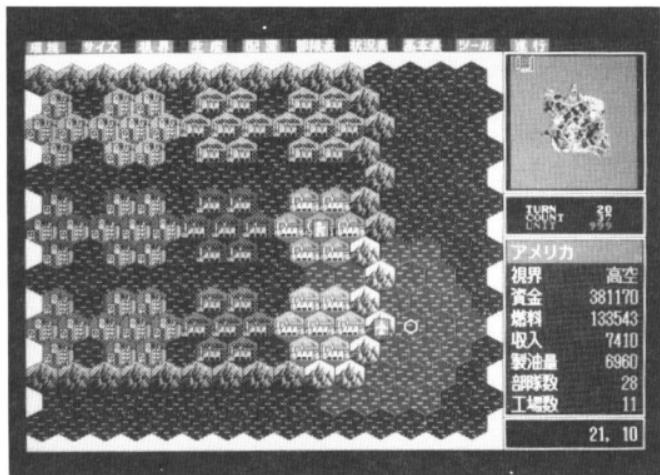
ワルシャワを占領した時点で、残るソビエトと自国の工業力の差は22対1になっていた。だがソビエトは、工業力が豊富であった頃の在庫で徹底的にわれわれに抵抗する。残っている兵器の在庫から、占領部隊を出してこちらの建物を占領しようとまでするのが。また首都付近の港には、キーロフが数隻配備されていた。最初に接近したUH-60は、これに全滅させられた。だがUH-60が全滅する前にキーロフは、アイオワのハープーンで海の藻屑と消えた。首都を防衛していた戦車や対空ミサイル車両の部隊は壮絶な戦闘のあとに、こちらの占領部隊の大部分と引き換えて消えていった。もし離れ小島の工業力を奪っていなかったら、これよりも激しい抵抗があったはずである。だが42ターン10カウントで、ついにソビエトの首都も陥落した。アメリカの建物保有率は、98パーセントであった。

全体的な反省としては、離れ小島の工業力をそいでいく方法は、ちょっと姑息な方法だったかもしれない。しかし3対1の戦いだから、正面戦闘だけでは絶対に勝てなかったのは間違いない。だが自信のある人物は、真正面からの戦闘をするのもいいだろう。

これが勝利の決定的瞬間だ

離れ小島の工業地帯に下り立った、わが祖国の英雄たちの姿である。彼らのここでの地道な占領活動が、のちにソビエトを苦しめるのである。

ここまで彼らを運んできた功労者である、C-5ギャラクシーも右下に見えている。敵のレーダーに捕まらないように、速回りしたかいがかったというものである。こいつらは、勲章ものの活躍をしてくれた。このマップの勝敗は、ここで決していたという決定的瞬間なのである。



MAP NUMBER 15

ティコク ノ ソラ

皇国ノ 興廢 コノ一戦ニアリ

テルタ帝国の相手は共和国連合。ペルシア皇国はユーダス王国が占領した！

開戦状況は、マップの南西にある島にテルタ帝国、マップ中央にある半島にペルシア皇国、大陸の北西にユーダス王国、そして大陸の東南東に共和国連合が位置している。テルタ帝国とユーダス王国が同盟していて、ペルシア皇国と共和国連合はそれぞれ孤立している。つまり2国同盟が、孤立している国をそれぞれ叩くという状況なのだ。国力を比較してみると、共和国連合が極端に弱い以外には、ほとんど互角である。つまり半島の南側と大陸の北東にある中立建物を早めに占領した国が有利になる。建物分布を見てみるとテルタ帝国は、破壊建物を挟んで共和国連合の首都近くに基地や空港を持っている。つまりここから弱い共和国連合を直接、占領しにいけるのである。まあ戦闘開始から、わずかなターンで共和国連合を占領することができるだろう。まず共和国連合の攻めかたに、悩む必要などない。問題は、半島の中央に位置しているペルシア皇国の攻めかたである。ユーダス王国に全面的に攻略をまかせてもいいのだが、ここは半島の端にある基地を占領して、そこから攻めることにする。共和国連合を占領してから、そのまま部隊を侵攻させてもいいのだが、かなりの距離がある。ペルシア皇国の首都まで侵攻するにはかなりの時間を必要とするだろう。時間のかからない方法で戦うほうが、余分な犠牲を出さなくてすむ。テルタ帝国がすばやく共和国連合を占領してユーダス王国の侵攻が速ければ、簡単にペルシア皇国を倒すことができるだろう。

開戦すると、まずテルタ帝国は共和国連合を占領するために全力を投入した。やはり敵対する国は、弱小といえども早めに叩いておく必要がある。対空ミサイル車両のチャバレルと占領部隊にはおもにトラックを使うことにした。まだ工業力が少ないので、生産ポイントの少ない兵器を使うことにしたのだ。半島にある基地占領には、空中機動歩兵を発進させた。戦闘が始まって10ターン頃には、半島の施設もかなり占領が終わっていた。共和国連合の攻略は、あと少しで首都を占領できそうな状態であった。予測では、15ターン過ぎには共和国連合の首都を占領できていると思う。半島の占領部隊は、12ターンにペルシア皇国の戦闘機部隊に撃墜されてしまった。新しい占領部隊を送りたいのだが、共和国連合の占領が終わらないと、それも無理な状態である。とりあえず半島の基地のことは気にしないでおいて、共和国連合を占領することにだけ専念する。そのかいがあって、16ターンに共和国連合の首都を占領することができた。これで工業力も増強できたので、一気にペルシア皇国に侵攻することができる。

やっと余裕ができたので、建物分布でユーダス王国の侵攻状況を確認してみる。現状では、そんなに激しい戦いをしているようではない。互いの国を隔てていた中立建物を占領して、本格的に侵攻しようとする寸前のようにある。こうなればユーダス王国に遅れを取ることできない。なんとしてもペルシア皇国も、わがテルタ帝国が占領するのだ。

ペルシア皇国占領に燃えてみたが、現実はかなり厳しい。とにかく侵攻に時間が必要なのである。まず揚陸艦を配備して、海を越えてペルシア皇国の首都周辺に上陸する作戦を開始する。それと同時に、本気で半島の端にある基地と空港を占領しにいく。ここから部隊を配置できれば、かなりの時間を節約できる。首都のある島から、戦闘機と空中機動歩兵を1部隊ずつ発進させる。まだペルシア皇国の占領部隊は、基地や空港に到着していないので、なんとか守りきることができるだろう。揚陸艦に乗せなかった共和国連合占領部隊の残りは、遅いのを覚悟で海岸沿いに侵攻させることにした。途中には中立の建物もあるので、それを占領させるためである。

そんな作戦を展開して、どうにかペルシア皇国を攻略する準備が整ったのは30ターンを過ぎてからであった。ところがペルシア皇国の都市の周辺には、ジューダス王国の部隊が多数侵攻してきていたのだ。空中機動歩兵などで半島のペルシア皇国領地を占領していくと、すでにジューダス王国の占領部隊がいることが多かった。建物分布を見ると、ペルシア皇国の首都近くまで、すでに占領部隊が侵攻しているようである。このまま先を越されるわ

けにもいかないが、首都方面に向かっている揚陸艦は、侵攻が遅い。果たして搭載部隊を展開するまで、ペルシア皇国の首都はもっていのだろうか？

33ターンに、恐れていたことが現実となってしまった。揚陸地点にワープが近づいたときに、キーロフから攻撃があった。せっかくここまで部隊を輸送してきたのに、寸前で沈んでしまっては大変である。援護にF-16を1部隊、派遣することにした。F-16が首都周辺に到達するとジューダス王国の重歩兵部隊が、すでにペルシア皇国の首都に突入していたのだ。ペルシア皇国の攻撃を受けながらも、ジューダス王国の重歩兵部隊は少しずつ首都の守備隊を減少させていく。こちらのワープがまだ港に到着しない34ターンに、ついにジューダス王国はペルシア皇国を占領したのであった。やはり地理的な差で遅れをとったのは痛かった。なによりも悔しかったのが、建物保有率がジューダス王国47パーセント、デルタ帝国44パーセントで負けていたことである。

全体的な感想では、これほど同盟国が強かったマップも珍しい。マップコレクションのすべてのマップで戦ったが、同盟国に敵国を占領されたのは、このマップだけである。

最大の防御力を持つデルタ帝国

これほど守る必要のない首都も珍しい。なにしろ絶海の孤島なので、地上部隊がくる心配がない。輸送船や揚陸艦は、足が遅いので見えてから部隊を配置しても十分に対処できる。それに島の周囲には浅瀬がほとんどなく、揚陸艦が部隊を上陸させられる場所も限られている。怖いのは空中機動歩兵と輸送機程度。そもそも戦闘の初期には、まったく気にしなくていい。首都の防御のために、よけいな心配をしなくていいのは嬉しいものである。



MAP NUMBER 16

THREE THE SEA

THREE THE SEA A WAR

同盟国との共同戦線により、すばやい進軍と占領が勝利の鍵だ！

開戦状況は、3つの海に囲まれた細い土地の支配を、光輝国と電光国との同盟と竜神国と黒龍国の同盟が争うというものである。国の位置はわが光輝国が北北東部周辺、電光国が東部周辺、竜神国が南南東部周辺、黒龍国が西南部周辺である。ほかに北西部周辺に中立建物と破壊建物があり、竜神国と黒龍国の中間にも破壊建物が点在している。陸続きになっている電光国と竜神国の中には、かなりの広さの砂漠がある。中央を横断して地上部隊が侵攻てくるにはかなりの時間が必要であると思う。海が多いわが国の状況を見ると貧弱な工業力しかないので、簡単に艦隊を編成することはできない。地上部隊で侵攻するとしても、まず竜神国を落とさなければならない。砂漠を越えていくのは、膨大な時間が必要だろう。そこで地上部隊の食い止めは、すべて電光国にまかせることにした。砂漠を越えて竜神国の部隊がくるのに時間はかかるだろうし、電光国が戦ってくれるから相当な時間を稼げるはずである。その間にわれわれは、X=37、Y=8のレーダーから空中機動歩兵を発進させて北西にある中立建物を占領する。幸い、レーダーや空港、基地などの施設もあるので、そこを占領して配備できるまで守るのである。そこから南下して、黒龍国を占領する作戦である。先に黒龍国を占領してしまえば、竜神国は西と北東から攻められることになる。この作戦の要は、時間である。竜神国が砂漠を越えてくる前に、なんとしても黒龍国を占領しなければならない。

開戦すると、部隊の数を多くするために正規部隊の3分の1の数でUH-60を配備した。2ターン後には、最初の占領目的地であるX=27、Y=19のレーダーを占領することができた。ヘリの補給ポイントを確保したので、続いて空港、基地と占領する。10ターンを過ぎると、黒龍国の空中機動歩兵も姿を見せるようになった。確保した基地が配備可能になるには、まだ11ターンを必要としている。空港も確保できているので、占領支援のためにF-15を1部隊、本土の空港から派遣する。占領行動をとっている敵空中機動歩兵を簡単に片づけてくれた。20ターンになると、そろそろ空港や基地が配備可能な状態になってきた。その頃、砂漠周辺によく竜神国の部隊の動きが見える。どうやら占領部隊が、X=73、Y=53周辺の海沿いの都市や工場を占領し始めているようである。しかし20ターンにもなるのに、いまだにわが国の部隊は6部隊しかいない。少し寂しい気もするが、少数精鋭と思えばよい。シリジリと黒龍国の首都を目指して、占領部隊は南下していく。黒龍国は、こちらの占領部隊を無視しているらしい。どうやら地上部隊を電光国周辺まで侵攻させているようで、首都付近の守りは薄いようである。25ターンになると、ついに竜神国の部隊が光輝国領土に侵入してきた。補給部隊とともに、空中機動歩兵や戦車などが現われた。油断していたわが国は、X=92、Y=40を不名誉なことに竜神国に占領されてしまった。

ただちに侵攻部隊を潰滅させるために、戦

闘部隊を配置したが一步遅く、なんとレーダーは電光国に奪われてしまった。同盟国にでも、自分の領地を奪われたのは頭にくる。これを教訓として、M1とF-15を1部隊ずつ、その方面に配備しすることにした。結構、砂漠を越えてくる部隊は多く、F-15の部隊はすぐにAランクになってしまった。M1は搭載弾薬が少ないので、補給にいっている間にF-15が部隊を全滅させることができた。思った以上に時間がかかったが、32ターンについて黒龍国を占領することができた。首都の周囲は守りがないに等しく、簡単に占領部隊が侵入できた。

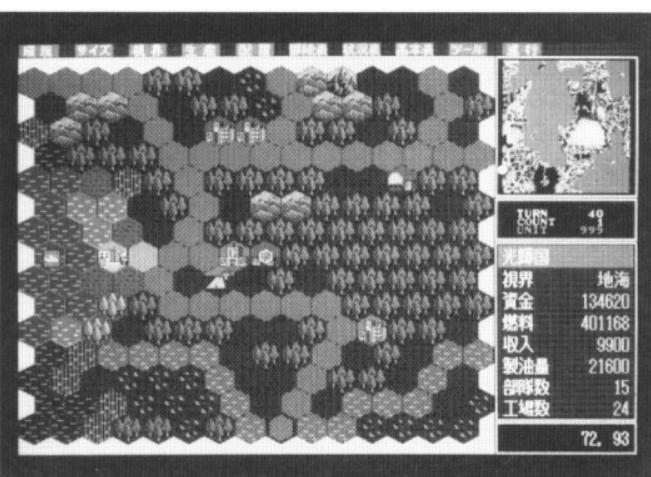
黒龍国を占領したこと、やっと電光国まかせにしていた竜神国攻略を開始することができる。しかし黒龍国が持っていた竜神国に一番近い基地は、森に囲まれている。地上部隊が侵攻していくには、かなりの時間を必要とする。しかたないので、砂漠を越えていく部隊も本土から発進させることにした。だが予想外であったのは、電光国の部隊がかなりの活躍をしたことであった。こちらの部隊が西から侵攻していく間に、首都周辺の空港は占領するし、こちらが補給のために占領しようとした基地や空港を先に占領している。

予定していた場所を占領できなくて、何度も首都攻略のための作戦を変更しなければならなかった。こういうときには、同盟軍の施設を利用できないことが残念である。とにかく電光国の占領部隊は、首都にすら侵入したのである。竜神国の必死の攻撃のために、占領部隊は全滅したが、このおかげであとのわが部隊の占領が楽になった。竜神国の地上部隊が多いので、F-111を飛ばして地上部隊を攻撃する。同時に先に電光国に首都を占領されないよう、侵攻速度の速い空中機動歩兵を発進させる。F-15の護衛つきなので、占領部隊は問題なく竜神国の首都に突入した。先に電光国の占領部隊でダメージを受けていた竜神国の首都は、48ターンに占領されたのであった。

全体的な感想としては、艦船をまったく使わなかつたのが残念である。やはり陸続きになっていると、海洋戦力は活用されにくいようである。せっかく海で巧みな地形を作つてあるのだから、海洋戦力の使いかたを考えるような状況にしてほしかった。恐らくもう少し工業力が多いと、艦船を建造してみる気分になるだろう。

獅子奮迅電光国 漁夫の利光輝国

とにかくコンピューターの同盟国としては、このマップの電光国は頑張ってくれた。ずっと竜神国との戦いに援助もしなかったのに、もう一步で首都占領までいったのはすごい。首都に先に突入されたときはヤラレタと思い、ついつい援護をしなかった。結局、竜神国の部隊にやられちゃったあと、援護しなかったのは同盟国としてあるまじき行為と自らを恥じた。マップコレクションにある同盟シナリオの中で、電光国こそが最高のパートナーだった。



North Pole

北極ヲ 中心ニ 米ソ対決

イギリス、スウェーデンはソビエトのエジキ！ アメリカ対ソビエトが本当のシナリオ

開戦状況は、北極圏を挟んでアメリカとソビエトが国境を越えて争うシナリオである。一応、ソビエトの近くにスウェーデンとイギリスが同盟状態で地図の中に入っているが、予想するまでもなくソビエトのエジキになるために配置されているにすぎない。各国の位置は世界地図どおりである。アメリカ周辺のカナダやグリーンランドは、中立地帯になっているようだ。さて国の状態を見ると、戦うなど考えたくないくらいソビエトが強い。工業力と収入は、ほかの国と比較するまでもなく多い。つまりアメリカは、イギリスやスウェーデンがソビエトに攻められている間に、中立地帯を占領して国力を増強しなければならないのだ。なるべく速い時期に、グリーンランドのレーダーを確保して、海を渡ってくるソビエト軍を監視しなければならない。イギリスとスウェーデンの部隊は、間違っても海を渡ってこないだろう。予測では、15ターンまでに両国とも、ソビエトに占領されているに違いない。またベーリング海峡を挟んだソビエト部隊との戦いも、熾烈なものになるに違いない。初期の工業力の格差をいかにして克服するかが、この戦いの鍵である。少数部隊で防御するには、ベーリング海峡は最適な地形である。しかし航空戦力の出た次第では、あっという間に突破されてしまうだろう。幸いなことに、突破されても首都扱いになっているシアトルは遠い。果たしてロシアの白熊どもに、神聖なるアメリカの地を踏まさず勝利することはできるのだろうか？

開戦して10ターンほど経過して、まだ本格的な戦いは起こっていない。ベーリング海峡付近で、小競り合いが2～3度あった程度である。わが占領部隊は順調にカナダとクイーンエリザベス諸島周辺の建物を占領している。一方、イギリスとスウェーデンはかなり苦しい戦いをしているらしい。スウェーデンなどは、すでにいくつかの建物をソビエトに占領されてしまっている。どうやら15ターンに占領されるという推測は、当たってしまうようだ。しばらく静かに占領作戦しかしていなかったが、ついに12ターンにスウェーデンが、さらに17ターンにイギリスがソビエトに占領されてしまった。圧倒的な生産力の違いと資金力の違いのために、20ターンには負けそうな気分になっていた。だがソビエトは、まだイギリス方面に展開していた主力部隊を別方面に向けていないはずである。そこで手薄になっていたベーリング海峡を越えて、いくつかの基地と港を占領することができた。だがグリーンランド周辺に、ソビエトの空中機動歩兵が現われたのも同じ頃であった。占領部隊しかいないこの方面に、戦闘機が1部隊飛んできただけで全滅してしまう。そこで急遽、F-14やF-16などの航空部隊の生産を始める。少々、生産するタイミングが遅れたがソビエトの部隊が現われるまでには間にあった。一方、ベーリング海峡を越えた部隊は、順調に東シベリア海岸沿いに侵攻して30ターンにはチクシ周辺の工場と都市を占領していた。

40ターンを過ぎると、かなり状況は好転し

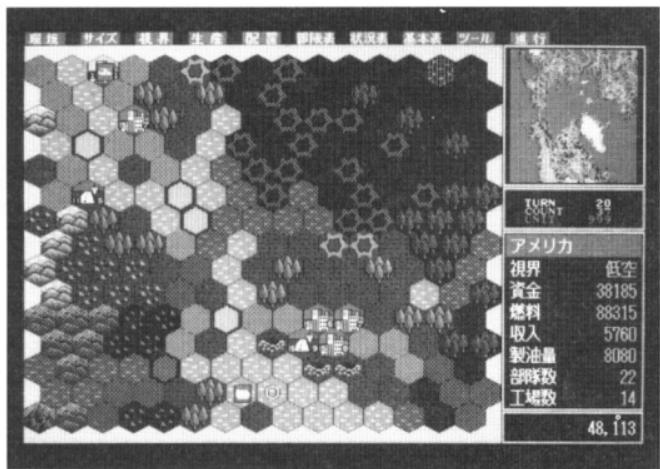
てきている。工業力の格差も、かなり縮まってきた。ベーリング海峡を越えた部隊は、さらに侵攻を続け、ハタンガを越えてジクソン周辺を占領している。また配備可能になったレーダーからUH-60の部隊を出して、オホーツクやイルクーツクの周辺を占領している。激戦となっているのは、ノリリスク周辺とグリーンランドである。ジクソンで占領した港が配備可能になったので、空母ケネディを配置した。これで侵攻しながら艦上機やヘリの補給場所に悩まなくてすむ。50ターンを過ぎても、さすがにソビエトの中心地に近づいてきたので、スペルドロフスク周辺の占領ははかどっていない。同じくグリーンランド周辺も、一進一退でなかなか決着がつかない。膠着状態に近いので、結構イライラする。60ターン頃には、スペルドロフスク周辺の占領もほぼ終了してゴーリキー周辺まで侵攻することができた。ソビエトの首都であるモスクワまでは、まだかなりの距離がある。地上部隊の侵攻の遅さに、そろそろガマンの限界がきた。そこで小型輸送機による、空挺部隊の降下を行なうこととした。直接モスクワにいくのはまだ危険なのでゴーリキー周辺の建物、とくに配置可能な施設から占領する作戦であ

る。同時に空港などを攻撃して、敵部隊の配置を妨害することによって、早めにモスクワを占領しようという作戦である。首都周辺への侵攻部隊には、ソビエトも積極的に攻撃してくる。だが部隊を配備するための施設すべて占領されてしまっては、その攻撃も長続きしない。首都ですら爆撃で部隊を配備不能の状態にされている。もっとも首都の近くにあった空港も、爆撃によって破壊されていた。首都周辺から部隊が出せないと知ると、ソビエトはほかの場所から占領部隊などを出してきた。グリーンランドはいうまでもなく、占領しないでいたペトロバプロフスク＝カムチャツキーやハバロフスクから部隊がゾロゾロと侵攻してくる。悲しいのは、それだけの部隊がいながら首都周辺には味方部隊の影も見えないことである。こうして70ターンに、ソビエトは占領されたのである。

全体的な感想としては、やはりソビエトが圧倒的な国力を持っているわりには、弱かつたことである。またソビエトの首都周辺に、基地や空港が少なかったことも勝因のひとつである。ソビエトと張り合ってイギリスを先に落としてみるのもおもしろいかもしれない。

カナダの周辺は必ず押さえる!

このマップでは、悪魔に魂を売ったとしか思えないほどソビエトは都市と工場を持っている。そのままの状態で戦っていると、絶対とはいわないが勝てる望みは薄い。そこで周囲にあるカナダやバンクス島、ビクトリア島、バッフィン島辺りにある都市や工場を早めに占領する必要がある。ひとつやふたつの工場なんかと思ってるだろうけど、これがあとからジワッと役に立ってくるのである。取れるものを早めに取る。これが大戦略の鉄則である。



MAP NUMBER 18

The Four Island

壮絶ナ 陸上戦ヲ 勝チ抜ケ!!

各国の首都と首都の距離が短いので電撃戦が勝利の鍵だ

開戦状況は、日本によく似た島国で北海道にEZO国(以下エゾ)、関東にKAMAKURA国(以下カマクラ)、関西にNANIWA国(以下ナニワ)、そして最後に九州北部にDAZAIFU国(以下ダザイフ)がそれぞれあり、互いに領土拡大を目指して争うという状況である。各國の首都との距離が、非常に短いのがこのマップの特徴である。なんとダザイフとナニワの間が約19ヘックス、もっと短いのはナニワとカマクラの間で、約15ヘックスしかない。唯一、エゾの首都だけが、ほかの国の首都から30ヘックス以上離れている。これは間違いなく電撃戦になるはずだ。そこで各國の兵器生産タイプを確認する。エゾがソビエト型生産タイプ、カマクラがアメリカ型生産タイプ、ナニワがイスラエル型生産タイプ、そしてわがダザイフが西ドイツ型生産タイプである。工場の数が思ったより少ないので、アメリカ型生産タイプは不利になると予測した。そうなるといかに早く隣のナニワを陥落させ、武器の在庫の少ないうちにカマクラを攻撃できるかが最初の問題である。そのあとでなら、圧倒的に成了った国力でエゾを倒すことができるだろう。そこで建物分布を確認すると、狭い領土のわりには中立の建物が多い。そこで最初は中立の建物を占領せずに、ナニワの首都を狙うこととした。ナニワがいなくなれば、九州南部や四国の建物はゆっくり占領できる。カマクラは、アメリカ型生産タイプ特有の生産カウントの高さで初期には強力な兵器を配備できないはずである。少々ナニワの首都占

領に時間がかかっても問題はないだろう。この戦いはいかに早くナニワを落とせるかで決まるはずだ。

開戦してみると、意外とナニワの抵抗が激しい。なにより困ったのは、いち早く対空ミサイル車両が首都周辺に配置されたので空中機動歩兵が接近できることであった。これでは移動に時間のかかる地上部隊を使わないと、首都の占領は難しい。そこですでに展開しているリンクスの部隊を、九州南部に後退させて、中立建物の占領をさせることにした。そして首都からマルダーとレオパルド2を1部隊ずつ発進させる。さらに周囲にホーク部隊を配置して、敵空中機動歩兵の侵攻を阻止する作戦を展開した。ホーク部隊と支援のファンタム2によってナニワの空中機動歩兵は出てくるたびに壊滅した。だが首都を攻略しにいった地上部隊は移動が遅いえに、敵部隊と戦闘しながらの侵攻なので意外と時間がかかる。それでも20ターンにはナニワの首都を陥落させることができた。その頃にはすでにエゾが、東北地方を完全に占領していた。カマクラは予想どおりに、生産カウントが高い航空機を使えずに苦戦しているようだ。ナニワを陥落させた部隊が、カマクラの首都にジワジワと接近していく。空中機動歩兵を使えば早いのだが、問題は敵もまたホークを配備していることである。敵国ナニワとカマクラの対空ミサイル車両が、自国と同じというのは性能を知っているだけにやりにくいものである。こちらのレオパルド2に対抗でき

るM1をカマクラが出してこないので、首都に到達できるのは時間の問題である。26ターンに、ついにわが部隊は、カマクラの首都を占領することができた。

さて残る国は、エゾだけである。こちらがカマクラの首都を占領した時点での本州のほとんどはわが国の領土であった。日本海側の都市が、エゾに取られているだけなので、まずそこを占領することにする。本州を完全に支配下に置いてから、北海道を攻めることに決意した。あり余る工業力にものをいわせて、損失を無視して空中機動歩兵を大量に投入した。対空ミサイルに落とされる数より、侵攻する数が多ければ勝つことができる。損失に対しても過度に神経質にならなくていい、大戦略ならではの豪快な作戦である。

完全に本州を占領してからエゾを攻めたのだが、エゾの周辺には意外な弱点があった。それはX=80、Y=45の基地を占領されてしまうと、首都のほかに地上部隊を配置する場所がないのである。そこでここに配備されていた地上部隊を、トーネードで壊滅させてから空中機動歩兵に占領させた。

これだけでエゾの抵抗は、ほとんどなくな

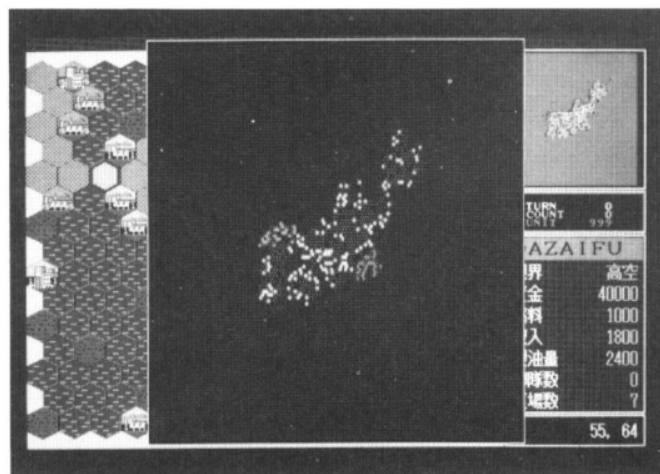
った。工業力も配備できる場所も少ないので、もはや負けるのは時間の問題である。わずかに攻撃ヘリが抵抗するが、トーネードの部隊がこれを壊滅させる。31ターンには首都に空中機動歩兵が侵入した。その頃になると地上部隊も到着しており、エゾの部隊は影も形も見えなかった。そして33ターンにエゾの首都は陥落した。かくして98パーセントの建物を所有しているダザイフが、日本統一を果たしたのである。

全体的な感想としては最初から地上部隊を主力にしていても、わりと早くナニワを攻略できたと思う。首都と首都の距離が短いので、地上部隊でも十分速く侵攻できる。また兵器の性能がエゾ以外は大きな変化がないのもおもしろかった。なにしろ対空ミサイル車両と戦車は、同じ程度の性能なので戦うとかなりきつい。航空戦力ではダザイフが一番不利だが、工業力の不足が航空戦になるのを防いでくれた。もし航空戦になっていたら、苦しい戦いになっていたと思う。自信のある人はエゾ、カマクラとナニワを同盟させるのもおもしろいかもしれない。

狭いところに 建物ギッシリ

初期の建物配置状態を見ると、中立の建物がたくさんあるのがわかる。この中立の建物の取り合いか、コンピューターの思考を少し弱くしていると思う。

どうも中立の建物のせいで戦闘開始直後が、占領部隊の競争になってしまうのがおもしろくない。大戦略のようなゲームでは、バランスを考えて建物を配置して、その状況をいかに崩すのか作戦を立てるのがおもしろいと思っている。まあ個人的な意見なんだけど、皆さんはどう思いますか？



MAP NUMBER 19

METROPOLITAN WAR

移動ノトキハ JRヲゴ利用クダサイ

入り乱れた領地は、コンピューターの思考能力を低下させる

開戦状況は、混沌としている。東京の地形にブルー、レッド、グリーン、イエローの4国が散り散りに領地を所有している。地形は各所に山岳地帯があり、車両やヘリが短距離で目的地に侵攻するのを妨げている。また基地やレーダーが各所に分散しているので、敵の侵攻ルートを予想することは難しい。国の状態を見ると各国とも、兵器の在庫を大量に持っている。だが軍事費が極端に少ないので、開戦初期に大量の部隊が出現することはないだろう。わがブルー軍の首都から均等の距離の位置に、各国の首都が位置している。つまりわが国は、3方向から攻められる状態になるようだ。建物分布を見てみると、グリーンの建物が目立つ。それに比べるとレッドとイエローの建物は少ないようだ。国力の少ない国から叫いたほうが、あとあと戦いを楽にしてくれるだろう。

生産タイプを見ると、レッド国はソビエト型生産タイプ、グリーン国は日本型生産タイプ、イエロー国にいたっては中国型生産タイプである。わが国はアメリカ型生産タイプなので、よほどの工業力の差があっても苦戦しないですむだろう。そこで初期の工業力がまったくない弱小のレッド国を真っ先に攻撃する。続いて貧弱な兵器しかないイエロー国を攻撃して増加した工業力と資金で、最後に工業力と都市の多いグリーン国と雌雄を決するのだ。果たして広い地域に散らばった領地を守りながら、われわれは勝利することができるのでだろうか？

開戦してみると、予想どおりに点在している敵の基地からボロボロと占領部隊が出現てくる。予想外だったのは、なにしろ一定の地域でなくマップ全域の各所に少しづつ出現するのでうっとうしい。点在している自軍の建物をすべて防御するのは難しいので、遠くに位置している都市などは占領されるにまかせた。逆に、こちらは直接首都を狙えば、取られた建物をそのまま取り返せるのである。基本作戦を首都攻略に切り替えるので、首都には在庫にあった重歩兵を3部隊ほど配置して敵の攻撃に備えることにした。本当は対空ミサイル車両を配備したいのだが、工業力はすべて首都攻略に使用するヘリ部隊の生産に使ってしまった。戦力としては非常に心もとないが首都を落とすまでの数ターン、自国首都を守ればいいのだから問題はないはずだ。

首都攻略のためのポイントは、2ヶ所である。まずイエロー国攻略のために、X=110、Y=110のレーダーから空中機動歩兵を出す必要がある。ここは首都を狙う前に、隣にあるレッド国レーダーを先に占領しなければならない。次のグリーン国首都を狙うために、X=64、Y=102のレーダーから空中機動歩兵を出す。ここはグリーンの首都から少し遠いので、途中にあるX=66、Y=112の中立レーダーを先に占領する。ここで補給をしてから、一気にグリーンの首都を奪い取るのだ。残ったレッド国は、敵にはならないだろう。うまくいけば10ターンまでに決着がつくだろう。

計画は作戦どおりに進んでいる。まず最初に落ちたのは、イエロー国であった。5ターン40カウントで首都を落とした。同じときすでにグリーン国が首都近くに、わが空中機動歩兵が接近していた。まずヘリの天敵である戦闘機の配備を防ぐために、X=58、Y=124の空港を先に占領することに決めた。イエロー国が首都占領で、レッド国が首都から西にある基地が手に入った。ここから在庫としてあった歩兵を3部隊ほど配置して、首都占領のために歩かせる。距離が近いので、恐らく8ターンか9ターンには首都に侵入することができるだろう。

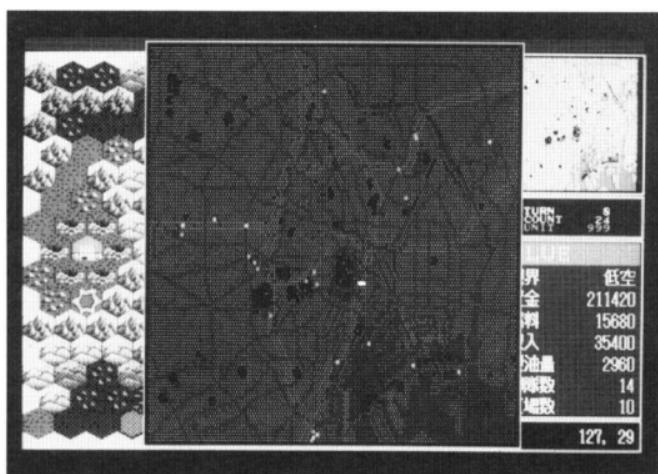
6ターンにグリーン国近くの空港を占領して、首都を占領するのが簡単になる。全体的に空港が少ないので、首都近くの空港を占領してしまうと恐れていた戦闘機は、まったく姿を見せない。その代わりに攻撃ヘリがすぐ隣のレーダーから出てきたが、その程度の攻撃ではUH-60が落ちるはずがない。一応、首都には防御のために60式自走無反動砲が1部隊だけいた。だがこんな守りは、UH-60のヘルファイアでたちまち壊滅させることができた。グリーン国が首都に侵入できたのは7ターンであった。

おいレッド国よ ヤル気あるのか

最後に残ったレッド国には、まったくやる気が見られなかった。なにしろ部隊がひとつも存在しないのである。占領寸前にセーブしたデータで、レッド国が状態を見てみた。なんと部隊がひとつも配置されていないのである。この投げやりな態度には少々驚いてしまった。燃料は少ないが、金はあり余っている。もう少し積極的に戦ってもらいたいものだ。地上部隊で首都を守る程度は、戦うときの最低限の礼儀だろうに、困ったものである。

かくしてグリーン国も、8ターン35カウントで陥落した。残ったレッド国には、すでに歩兵3部隊が川を渡って接近しているところであった。首都は1部隊も守っていない状態で、9ターン中頃に歩兵部隊は簡単に侵入することができた。さすがに3部隊も同時に侵入すると占領が早く、10ターン20カウントでレッド国は陥落した。

全体的な感想としては、もう少し早く戦いを終わらせられたかもしれないという程度である。もっとも短くて8ターン程度で、3国を占領できる可能性がある。マニュアルにはこのマップの難易度は5と書かれていた。しかし実際に戦闘してみると難易度はかなり低いように思える。確かにマップはきれいに作ってあるのだが、コンピューターがその複雑さについていけないのである。支配地域が入り組んでいると、すべての地域を守ろうとしてコンピューターは部隊を分散配置する。これが首都などの重要地帯の防御を薄くさせる原因になっている。さらに首都近くに部隊の配置場所が少ないのも敗因のひとつである。占領部隊に首都に入られると、新しい兵器を配置できないので防げない。首都の付近に自國の基地があればもう少し難しくなるだろう。



MAP NUMBER 20

POOR COUNTRY

貧乏 暫ナシ

工業力も戦力もない貧々共和国の味方は、時間と忍耐力であった

開戦状況は悲惨である。簡単にいうなら、このシナリオは2大帝国に弱小国と二流国が喧嘩をしかけるという悲惨な設定である。状況的には2対2の戦いなのだが、相手の戦力はアメリカ型生産タイプとソビエト型生産タイプである。対するわれらの戦力は、日本型生産タイプと中国型生産タイプとなっている。しかも日本型生産タイプには、最新兵器がまるでない。せめてFSXがあれば、89式戦車があれば、と思ってもしかたない。与えられた状況で、ベストをつくすのがダイセンリヤカーというものだ。とにかく焼け野と化している周囲の破壊地形が復活するまでは、専守防衛に徹する以外に戦法はない。防衛作戦としては、まず73式装甲車と補給車を生産する。73式装甲車は周囲の破壊地形を占有させておいて、復活したらすぐに占領できる状態にする。補給車は16両ほど生産したら、さっそく海岸沿いに走らせて補給所として準備する。

海岸沿いの補給車の配置ポイントは、X=68、Y=38とX=69、Y=20、そしてX=68、Y=7の3ヶ所に決定した。なぜならこちらの頼みの綱となる、空中機動歩兵のイロコイは航続距離が短い。途中で補給しなければ、どんなに無理をしても対岸に行き着くのが不可能である。そこで海岸沿いに補給しながら、米米帝国の北部にある中立地帯を占領する作戦を立てた。もしこの計画が成功したなら、無理をしてでも米米帝国の首都を直接攻略できるだろう。対岸に橋頭堡がなければ、この戦いには勝てない。

R.ウォーリア国を最初に攻めることも考えたのだが、あまりにも陸路の距離がありすぎる。進行の途中で、補給箇所を確保するのも難しいようだ。まず最大国である米米帝国を落とす。それがわれわれを勝利に導く唯一の道であるのだ。

開戦してから14ターンの間は、戦時態勢にありながら平和なものであった。73式装甲車とホークの部隊を配置しているが、敵の姿はまったく見えない。たまに同盟軍の戦闘機が南に飛んでいくのが見えるだけだ。周囲の破壊地形が回復すると、工業力にも余裕ができる。なんとかイロコイの対岸占領部隊も1部隊だけ発進していった。無事に占領地帯に到着できればいいのだが、それは神だけが知っている。その部隊が、中立地帯の空港を占領して、その空港に配置が可能になるには30ターンまで待たねばならなかった。さらに隣の基地が配置可能になるには、まだ3ターンを必要としている。この時点で同盟国ユニコーン連邦は、マップの西端にある空港と基地を巡ってR.ウォーリア国と戦っている。加勢にいきたいのだが、われわれにはそこにまわす戦力がない。情けないことである。しかたなく彼らの勝利を祈るだけにする。

45ターンになって、やっと米米帝国に侵攻する準備が整う。まずジープ隊を先行させて、視界を確保する。とにかく占領部隊を送る前に待ち伏せの有無を確認して、安全を確保しなければならない。わずかへり1機とて余分に消耗する戦力など、われわれにはない。

偵察の結果は、米米帝国に通じている湾側道路を見張っていたのは戦車部隊ではなく、数隻の戦艦アイオワと巡洋艦タイコンデロガであった。安全を確保するために、シーキングを生産してハーブーンで攻撃を開始する。敵艦隊を沈めて、ジープ隊が安全を確認した時には60ターンになっていた。

61ターン頃に、空中機動歩兵3部隊とイーグル1部隊、さらにジープ隊が米米帝国首都めかけて侵攻を開始した。まずイーグル部隊が単身突入して、敵の航空部隊を引きつける作戦である。コルセア1部隊が、さっそく引きずり出される。続いて、イロコイ3部隊が首都を占領するために侵入を開始する。さらにジープ隊が、索敵と首都周辺の戦力把握のために突入した。いつ地対空ミサイルやトムキャットの機銃掃射があるか、緊張の中をイロコイが進んでいく。だが驚いたことに占領部隊は、なんの抵抗もなく簡単に首都に到達してしまった。そして64ターンに占領を完了したのであった。なんと米米帝国の首都を守っていた航空部隊は、コルセア1部隊だけだったのだ。それ以外の守備は、戦艦や巡洋艦に頼っていたらしい。相手の油断による勝利だが、勝ったことには違いない。

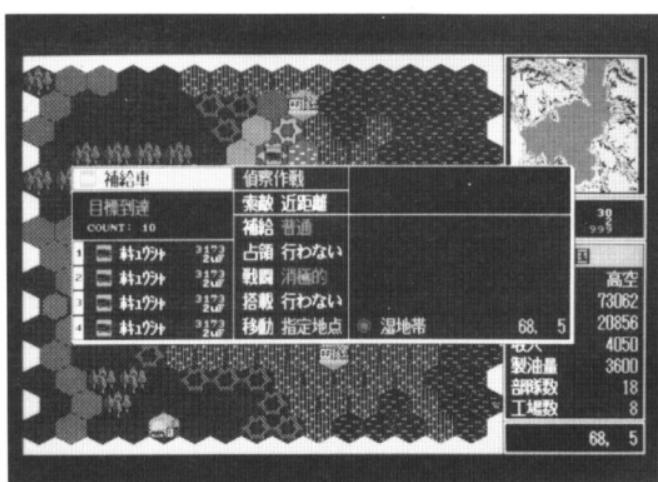
ここがイロコイの補給ポイントだ!!

イロコイは遅い、とにかく遅い。移動速度が遅いということは、航続距離が短いということである。だから対岸に橋頭堡を築くためには、イロコイより先に補給車を走らせて配置しておかなければいけない。

各地で飛び石のように補給しながら、占領目的の空港に飛ぶのだ。そのためになんのことを考えておかないと、このマップは勝てないのだ。

残るはR.ウォーリア国だけだ。善戦しているユニコーン連邦に加勢して、一気に倒すことができるだろう。米米帝国が、占領していたR.ウォーリア国に西にある空港の周囲にはカラとかキーロフが配置されている。ここから航空部隊を出しても、撃墜されるだけだろう。そこで少し遠いが、R.ウォーリア国首都から東のX=85、Y=107のレーダーと、その少し南にあるX=90、Y=112の空港から部隊を発進させることにする。ここからR.ウォーリア国首都の北にある出島の空港を確保して、空中機動歩兵による首都占領を狙うのだ。首都に接近したときにわかったのは、すでにユニコーン連邦の先陣が首都占領をしようとしていたことだ。だが敵の攻撃によって、占領部隊は壊滅してしまったようだ。しかし首都の防御力は、半分の8まで低下していた。圧倒的な数にものをいわせて74ターンに、ついにR.ウォーリア国を陥落させたのである。

全体的な反省としては、少し戦力の差を考えすぎて、臆病になったことだ。米米帝国は首都の防衛を艦船に頼っていたらしい。大胆な人は、C-130で空挺隊を米米帝国首都に降下させるのもいいだろう。



第4章

『大戦略Ⅲ'90』 チューンアップガイド

ハイテクノロジーによってもたらされた高度なメカニズムには、的確な調整が欠かせない。

スキーのワックス掛けから
ジェットエンジンのチューニングまで、
その道の職人と呼ばれる者たちは丹念に愛でる。
大戦略を愛でて、目指せよチューンアップーズ！



『オリジナル生産タイプIII'90』できました

グレコマ、キャンペーン版に続くオリジナル第3弾

自分の好きな生産タイプを設定して、戦えるのは楽しいものである。基本生産12種類は、すべてバランスをよく考えて設定されている。しかしときには、自分の好きなユニットだけ集めて戦ってみるのもいいだろう。それにカテゴリーの偏った生産型は、人間が担当するならそれなりのハンデになる。コンピューターなんか弱くて相手にならないと思っているのなら、わざとカテゴリーを偏らせた生産タイプで戦ってみるのもいいだろう。そんな生産タイプでは苦しい戦いになるかもしれないが、きっと新しい発見があるに違いない。

今回は、イタリア型とイラン型を最新装備

にしたタイプ以外に、9種類の新しい生産タイプを作つてみた。これにゲームについている基本生産と、グレートコマンダーへの道のオリジナル生産型を合わせると、32種類の生産型を使うことができるのだ。

例によって艦船は種類が少ないので、かなりの生産タイプでほかの船と代用している。また地上戦力の中で自国製の兵器や改造型の兵器を使っている場合も、ほかの兵器や改造前の兵器で代用している。しかし兵器の性能や搭載武器の口径、種類などを比較して、もっとも性能の近いものを代用にあてているのでバランスは取れているから安心してほしい。

イタリアン
1995推定型

生産型作成				
生産型名	イタリアン'95	Type	兵器名	
F-104	トネード	AV8 マーラー	G222	
C-130	カラブリック	E3Aビトリー	G222VS	
RF-104	G222	マングル	シキラ	
イロコ	レオカルドF1	M60	LVT-7	
M901	M163	M113	トラック	
チカイ	ホーリッシュ	ホーリ	ラウカハイ	
カラブリック	ホーク	M109	M107	
M110	MLRS	ホーリ	A-ボア	
アラーチ	エストラーレ	前加ティ	コウカホ	
S-101	ホーリッシュ			

■「大戦略III'90」になってイタリア型と中国型、そして日本型の各生産タイプは、最新のデータになるものとばかり思っていたのだが、どっこい大作！ 弱小マニアの願いも空しく、グレコマの生産内容からの変更是なかった。それならばオリジナルを作ってしまえ、ということです。

回作成したのがコレ。ベースはもちろん、基本I2生産タイプの中のイタリア型だ。ガリバルディ級ヘリ空母の取得に伴い、近々発注される見とされているハリアーを入れただけでも、この華やかさ。少数のMLRS多連装ロケット発射機や海兵隊のLVTP-7も続勤昌などが、趣深い。

■ 海洋イラン型 生産タイプ!!

生産型作成			
生産型名	最新イラン		Type 兵器名
F-14	F-5エイド	F-4ファントム	F-14
RF-4ファントム	707シカ	ヒーイドラ	MiG-25
イロイ	チガフ	M48	ミG-31
T-55	T-62	T-72	Su-21
BMP-1	ZSU-23-4	ZSU-57-2	フイツキB
トラック	ラ-タク	キュウタ	ミラ-3
F9イハイ	ラウカハイ	カテイハイ	ミラ-1F1
M109	M107	M110	ミラ-200
カバ	カ	カブ	FFN ラード
キュウカ			クワ
			ビラ
			トカ
			タハ
			F-16

■ 今回は海洋戦力をおもに見直してみたのだが、その際に困ったのがイランの駆逐艦やフリゲート艦は対空ミサイルを積んでいないので、代用艦艇にかなり苦しんだ。とりあえずイランが持っているバルトル級とサムナー級、ふたつの駆逐艦の代用にルダを使うことにした。次にア

ルバンド級とバヤンドル級のふたつのフリゲート艦の代用に、ジアングを使った。両方とも中国の艦艇なので少し違和感があるのだが、許してほしい。今どき、対空ミサイルを搭載していない駆逐艦なんていうのは、中国にしかないものである。

■ トルコ型 生産タイプ

生産型作成			
生産型名	トルコ		Type 兵器名
F-16	F-5エイド	F-4ファントム	F-14
C-130	S-3バイキング	RF-4ファントム	MiG-25
レーベルF1	M48	M2ラップレイ	ミG-31
M113	トラック	チ-タク	Su-21
カバ	ラウカハイ	カテイハイ	フイツキB
M109	M107	M110	ミラ-3
リュウエンス	ルーカ	カウカ	ミラ-1F1
キュウカ			ミラ-200
			ラード
			クワ
			ビラ
			トカ
			タハ
			F-16

■ トルコは、空陸海が小さくまとまっている生産型である。航空戦力は、やはりF-16が主力になるだろう。対潜哨戒機がS2トラッカーという旧式の機体なので、その後継機であるS-3バイキングで代用した。地上戦力はレオパルド1とM901TOWに頼ることになるだろう。対空ミサイ

ルが短射程型のものしかないので欠点である。海洋戦力はギリシャと同じような旧式艦艇しかないので、同じ種類の艦をまとめて駆逐艦をリュツェンス、フリゲートをブレーメンで代用した。潜水艦は3種類をまとめてTYPE211で代用することにした。

スペイン型 生産タイプ

生産型作成			
Type	兵器名	Type	兵器名
FIN	F-14	FI-	MiG-25
FI-	MiG-31	FI-	Su-21
FF-	フロムズ	FF-	ミラージュ3
FF-	ミラージュ1	FF-	ミラージュ200
FFN	ラファ	FF-	カイル
FF-	FSX	FF-	ビク
FF-	ドウガ	FF-	タム
FF-	F-16	▼	

■スペインは海軍に重点が置かれているので、海洋戦力は豊富である。航空戦力もホーネットやハリアーがあるので、かなり充実している。地上戦力もAMX 30やLTV-7があるので安心できる。ただこの生産タイプの最大の欠点は、攻撃機と空中機動歩兵の欠如である。またオライ

オンは実際に配備されているP-3Aの代用である。またインビンシブルは自国製のプリンシベ・デ・アストリアス級の代用、リュッツエンスはギアリング級、ベリーはFFG 7級の代用である。潜水艦のサルヴァトーレベロンは、フランス製のアゴスタ級の代用である。

ギリシャ型 生産タイプ

生産型作成			
Type	兵器名	Type	兵器名
FIN	F-14	FI-	MiG-25
FI-	MiG-31	FI-	Su-21
FF-	フロムズ	FF-	ミラージュ3
FF-	ミラージュ1	FF-	ミラージュ200
FFN	ラファ	FF-	カイル
FF-	FSX	FF-	ビク
FF-	ドウガ	FF-	タム
FF-	F-16	▼	

■戦力はあるのだが、旧式兵器の多い国である。まず航空戦力はF-16が光っている。地上戦力も旧式な戦車や歩兵戦闘車ばかりだが、性能は悪くない兵器が揃っている。海洋戦力は旧式の艦艇しかないので、かなり代用品を使うことになった。まずギアリング級、サムナー級、フレ

ッチャー級の3種類の駆逐艦を一緒にしてリュッツエンスで代用した。さらにコルテニア級、キャノン級、ライン級と一緒にしてベリーで代用、さらに潜水艦がT-209級とグッピー級しかないので、一緒にまとめてTYPE211で代用することにした。

| キューバ型 | 生産タイプ

■キューバは全体的に旧式の兵器の多い国である。まず航空機が2種類しかなく、航空戦力はどうにも心細い。ほかの兵器ではとくに主力戦車が旧式で、戦力といえばうなのはT-62程度なので地上戦力も弱い。ただ対空ミサイルの種類は豊富で、射程も長短両張りっている。制空権を

取るのは難しいが、対空ミサイル車両と航空機が互いに協力して侵攻すれば勝てるはずだ。海洋戦力は、ないに等しいがソ連製フォックストロット級の潜水艦を持っている。これは、サルバトーレベロンドで代用することにした。ちょっと大判ぶりのまいかな。

| 南アフリカ型 | 生産タイプ

■ ここも古い兵器しかないので、かなり代用品を使っている。まず航空戦力では、偵察機のミラージュ3RZが大戦略にないのでミラージュF1CRで代用した(やや強引?)。地上戦力の中ではAMX改造の車両でレイテルと呼ばれる歩兵戦闘車をAMX-10Pで代用。バルキリ22と呼ばれるロケ

ット砲をBM21で代用、BTR 60とM113をさまざまな機械化歩兵の代用、自走砲のG6に口径が同じM109を代用した。海洋戦力では、ダフネ級の潜水艦をTYPE211で代用した。代用品ばかりで、かなり本来の姿から離れてしまった生産型ではあるかな。

| リビア型 生産タイプ

■航空戦力には要撃機のMiG-25フォックスバットがあり、ミラージュF1やMiG-23フロッガーというそれなりの性能を持った戦闘機もあるので、結構戦えるだろう。さらに攻撃ヘリもあるので、地上部隊への航空支援は強力である。地上戦力も安くて速いT-72があり、対空ミサイル

ル車両も射程の長短が揃っているので問題はない。ただ地上戦力の欠点は、支援火力である自走砲が1種類しかないのである。一応はBM21があるので、地上部隊の後方支援能力は低い。海洋戦力は、例によって輸送艦と掃海艇だけである。

| 湾岸諸国統合型生産タイプ

■いろいろと火種のつきない中東、その軍事弱小国をひとつにまとめたのがこの生産型である。クウェートやバーレーン、オマーン、カタール、アラブ首長国連邦などをひとつにしてある。弱小国の集まりでも、5国も集結するとそれなりの種類になるから不思議だ。たゞ航空

戦力は貧弱で、A-4くらいしか使える兵器がない。地上戦力もかなり貧弱だが、主力戦車だけはどの国にも負けない程度のものがそろっている。そんな弱小国でも対空ミサイル車両だけは、射程の長短が揃っているので問題ない。海上戦力は、例によってないに等しい。

多種国籍型 生産タイプ

生産型作成			
生産型名	多種国籍型		
F-14	ミラーラー	F-16	F-15イタリ
F-117	F-4アトム	F/A-18	トマホーク
F-111	ストライク	A-10	A-4
A-6	AV8 ホーク	C5トランク	C-130
E3Aヒドリ	E2C4-ケイ	EF-111	EA-6
I-3-FECR	RF/A-18	KC-10	B-52
アカウ	シーキング	飛	リコス
UH-60	チャレンジャー	AMX30	M60A3
M1	ストレル	AMX10RC	LVT-P-7
M2トラッパー	MCV80	M163	チカイ
ホウウク	ヘイ	コウモリ	カウライ
レイ	ロード	ホウ	M110
MLRS	アキロ	ケーラー	タイコンボ
アレイ・ホーク	マスクスター	タク22 B3	ミツ
タクティ	ワカ	ホウガ	ホウガ

Type	兵器名
FIN	F-14
FI-	MiG-25
FI-	MiG-31
FI-	Su-21
FF-	フロカス
FF-	ミラーラー
FF-	ミラーラーF1
FF-	ミラーラー200
FFN	ラバー
FF-	グリ
FF-	FSX
FF-	ビク
FF-	ドカ
FF-	タバ
FF-	門子F-16

■最新ハイテク兵器の塊のような生産型である。空陸海と最強の兵器が揃っているので、どんな生産型とでも楽勝で戦えるだろう。この生産型の魅力は、航空戦力が圧倒的に強いことである。大型輸送機もあるから、どんな地上部隊でも空港から空港へ運ぶことができる。地上戦

力も、チャレンジャーやM1といった最強戦車が揃っている。前線で戦う地上部隊を支援するためのM110やMLRSも揃っている。まあ弱点といえば生産カウントと配備価格が高い兵器ばかりなので、工業力や軍事費が少ないと部隊を配備できないことであろう。

無国籍型 生産タイプ

生産型作成			
生産型名	無国籍型		
F-14	F-15イタリ	F-4アトム	MiG-29
A-10	A-4	An-124	キラギ
S-3ハサウ	E3Aヒドリ	E2C4-ケイ	ラ・エアGR1
KC-10	Tu-16 ハ	B-52	アカウ
ハボック	カハ	シーキング	飛
スルイ	ロードF2	T-64	AMX10RC
M2トラッパー	タク22	トランク	チカイ
ホウウク	ヘイ	リラ	ミラーラー
タクティ	ADATS	ホウ	SA-4
SA-6	MLRS	BM21	カイ
カ	タイコンボ	アレイ・ホーク	ミツ
キロ	ワカ	トラッパー	ホウガ

Type	兵器名
FIN	F-14
FI-	MiG-25
FI-	MiG-31
FI-	Su-21
FF-	フロカス
FF-	ミラーラー
FF-	ミラーラーF1
FF-	ミラーラー200
FFN	ラバー
FF-	グリ
FF-	FSX
FF-	ビク
FF-	ドカ
FF-	タバ
FF-	門子F-16

■多種国籍型との違いは、ハイテク兵器だけでなく安い兵器も同時に生産できるということである。アメリカ型の高価な兵器以外に、ソビエト製の安価でそこそこの性能を持つ兵器も使える。価格が安いものと高いものが揃っているので、軍事費が少なかったり工業力が不足した

場合にも十分に戦うことができる。航空戦力はアメリカ主体だが、地上戦力はバラエティーに富んだ構成になっている。もっとも海洋戦力は、配置価格と性能の差があまりないので強い艦艇だけを集めてみた。この生産型を使えば、どんな敵と戦っても勝利は間違いない。

オリジナル作戦命令の作成も怖くはない!

まずは作戦命令コマンドの解説で基礎を固める

■索敵

遠距離	ほとんど全地域、マップの端まで索敵する。問題としてはあまり速くの敵ばかりを見てしまい、付近の索敵がおろそかになる恐れがある。移動速度の遅い地上部隊には向かない命令。航空機以外には使用しないほうが無難。
中距離	マップサイズでいえば、 60×62 ヘクス程度の範囲を索敵する。敵の領土に侵攻するような場合には最適である。2方向から敵に攻められている場合には、どちらに移動するかわからないので注意が必要である。
近距離	マップサイズでいえば、 30×30 程度の範囲を索敵する。拠点を守る防衛部隊や敵国領土に侵攻していく攻撃部隊などに最良の命令である。もっとも多く使われる命令である。

■補給

行わない	どのような状況になろうとも、絶対に補給行動に移らない命令。よほどの理由がない限り、指定しないほうがいい。航空部隊なら、燃料切れで墜落する危険を覚悟しておかなければならない。
積極的	搭載燃料の30パーセント程度を消費したら、補給行動に移る命令。地上部隊にはほとんど使わない命令である。航続距離の短い航空機は、この命令にしておかないと空港に燃料が不足して戻ってこれない場合がある。
普通	搭載燃料の50パーセント程度を消費したら、補給行動に移る命令。ほとんどの部隊は、この命令を指定しておけば燃料切れで墜落したり行動不能になったりしない。もっとも多く使われる命令である。
消極的	搭載燃料の70パーセント程度を消費したら、補給行動に移る命令。限界ギリギリまで作戦行動を取る場合に使われる。航空機などの場合、空港に補給に戻る最低燃料が不足する場合があるので注意が必要である。

■占領

行わない	いかなる状況、占領能力のあるなしに関わらず、占領行動を絶対にしない命令である。占領能力を持たない部隊は、自動的にこの命令を指定されるようになっている。
遠距離	占領目標をマップ全体の中から、ほかの部隊の占領目標になっていない最短距離の建物から設定する。ある程度の数の占領部隊が重要施設を占領したあとや、中立の建物が広く点在しているときは有効な命令である。
中距離	占領目標をマップサイズ 60×62 の中から、ほかの部隊の占領目標になっていない最短距離の建物から設定する。空中機動歩兵などで、重要な地点をすばやく占領させるのによい命令である。
近距離	占領目標をマップサイズ 30×30 の中で、ほかの部隊の占領目標になっていない最短距離の建物から設定する。空中機動歩兵から一般歩兵まで、占領作戦を行なう場合にもっとも多く使われる命令である。

■戦闘

行わない	どのような状況になっても、敵部隊にこちらから攻撃をしない命令。相手から攻撃を受けた場合には、当然のことながら反撃をする。占領作戦や、拠点を防御しながら時間を稼ぐ場合にしか使用しない。
積極的	攻撃できる武器がある限り、どのような無謀な攻撃もしてしまう命令。この命令を状況判断なしで使用すると、ジープが主力戦車に攻撃したり、要撃機が対空ミサイル車両に攻撃しにいくことになる。
普通	攻撃する武器が、相手の部隊に通常の効果があるなら攻撃する命令。この命令を出しておけば、とりあえず安心していられる。攻撃部隊に対して、もっとも多く使われる命令である。
消極的	絶対的に有利な状況でない限り、攻撃をしない命令である。攻撃部隊などには不要な命令であるが、偵察部隊や戦力の温存しておきたい場合には有効な命令である。

■搭載

行なわない	どのような状況であっても、部隊の搭載をしない命令である。また搭載能力のない部隊は、自動的にこの命令を指定される。自ら指定することは少ないが、もっとも多く使われる命令である。
遠距離	現在位置からマップ全域の中で、もっとも近距離にいる搭載待機中の部隊もしくは搭載可能部隊に移動する。輸送機で前線まで反復輸送をする場合以外には、あまり有効な命令ではない。
中距離	現在位置からマップサイズ60×62の中で、もっとも近距離にいる搭載待機中の部隊もしくは搭載可能部隊に移動する。地上輸送部隊がなくなつた今では、まったく使わない命令である。
近距離	現在位置からマップサイズ30×30の中で、もっとも近距離にいる搭載待機中の部隊もしくは搭載可能部隊に移動する。地上輸送部隊がなくなつた今では、まったく使わない命令である。
搭載到達範囲	現在位置から移動できる範囲で、もっとも近距離にいる搭載待機中の部隊もしくは搭載可能部隊に移動する。地上部隊が搭載輸送をしなくなつた今では、まったく意味のない命令である。
首都	現在位置から、自国の首都に向かって移動する命令である。輸送できるのが輸送機と輸送艦だけになり、地上部隊が搭載輸送をしなくなつた今では、まったく必要のない命令である。

■移動

行なわない	部隊が現在の地点から、いっさい移動しない命令である。特定の拠点を防御する場合には有効な命令である。地上部隊以外には、ほとんど使用しない命令である。
侵攻	敵のいる方向に移動する命令である。敵部隊を目標にすることも多く、たまには目標を確認していないアサッテの方向に移動していたりする。敵部隊との戦闘を目的にした場合に、有効な命令である。
国防	自国の建物の付近に移動する命令である。自国の領土が広い場合には、全然関係ない場所に移動することも多い。拠点防衛ではなく地域防衛をする場合に有効な命令である。
建物	中立、敵国を問わずに自国外の建物が集中している場所に移動する命令である。ただ目標があまりに多い場合には、部隊が拡散してしまう危険もある。占領部隊などに指定すると有効な命令である。
首都	自国の首都に移動してくる命令である。敵部隊の攻撃によって、首都周辺まで攻め込まれているときなどに有効な命令である。よほどの危機的状況でない限り使われない命令である。
偵察	現在の視界範囲内に入っていない箇所を探して、移動する命令である。偵察機、偵察車両にとって便利な命令である。ただし不必要的方向に向かう可能性もあるので、常にチェックする必要がある。
不定	移動目標を持たない命令である。この命令のときには、補給、占領、戦闘などの命令が指定する地域に向かって移動する。常に部隊の行動を監視している場合には、よけいな移動をしないので有効な命令である。

後述の作戦命令を入力すると、基本の作戦命令9個と合わせて21とおりの作戦命令が使用可能になる。作戦命令指定時に注意が必要なことは、使用する作戦命令が状況にきちんと適応しているかどうかである。状況にそぐわない作戦命令を使うと、部隊を混乱させ任務の遂行を阻害してしまう。使用する兵器の航続距離や戦闘力をよく考えて作戦命令の指定をしないと、補給が必要なのに攻撃を続け

たりしてしまう。ささいなミスが原因で、せっかくの勝利のチャンスを逃がしてしまうこともあるのだ。人によって、作戦命令に頼らず、逐次各部隊に命令を出していく人もいるだろう。だが作戦命令に沿って自動的に敵を攻撃して、自国が勝利をおさめるのを眺めるのは快感である。ここに載せた作戦命令は限定された状況で能率よく動くものが多いので、説明をよく読んで正しく使ってほしい。

オリジナル作戦命令の12例を紹介しよう

哨戒攻撃作戦

索敵	遠距離
補給	普通
占領	行なわない
戦闘	普通
搭載	行なわない
移動	偵察

潜水艦や水上艦艇などの航続距離が長く、ひんぱんに補給を必要としない部隊に適している作戦命令である。偵察移動なので、視界範囲に入っていない場所に移動していく、敵艦艇を発見次第攻撃してくれる。地上部隊にも応用できるが、視界外の陸地が広い場合には全然関係ない場所に移動する危険がある。

警戒偵察作戦

索敵	近距離
補給	普通
占領	行なわない
戦闘	消極的
搭載	行なわない
移動	偵察

早期警戒機などに、戦闘機などの護衛をつけた部隊に最適な命令である。戦闘機が消極的なので敵戦闘機に攻撃はしないが、同じ種類の早期警戒機がいた場合には攻撃してくれるので、敵の視界を狭めるのに最良の作戦命令である。補給が普通なので、戦闘機のミサイルが切れる頃にはちゃんと空港に帰ってくる。

捜索撃滅作戦

索敵	中距離
補給	消極的
占領	行なわない
戦闘	積極的
搭載	行なわない
移動	偵察

航続距離の長い攻撃機や、戦闘機に最良の作戦である。視界外の地域に機動して、敵を発見すれば武器と燃料の続く限り攻撃して敵を壊滅する。ただし戦闘機が積極的なので、対空ミサイル車両まで攻撃してしまうのが欠点である。航続距離の短い戦闘機や攻撃機は、燃料が不足して空港に戻れない危険もある。

波状攻撃作戦

索敵	近距離
補給	積極的
占領	行なわない
戦闘	積極的
搭載	行なわない
移動	偵察

空港などの補給可能な場所の付近に、敵部隊が侵攻してきた場合に有効な作戦である。航続距離の長い戦闘機でも、ひんぱんに補給しにくくなるので弾薬が切れる恐れがない。攻撃機や戦闘機が4部隊以上で行なうと、かなりの効果を発揮する。戦闘地帯との距離がある場合には、使わないほうがよい命令である。

遅延作戦

索敵	中距離
補給	消極的
占領	行なわない
戦闘	積極的
搭載	行なわない
移動	侵攻

偵察車両や軽戦車などの移動速度の速い車両などが、敵部隊に隣接して侵攻を遅らせるための作戦命令である。同然のことながら、戦闘して勝てるわけがない部隊が行なう損害覚悟の時間稼ぎ作戦である。兵器在庫の確保や、新しい部隊の配置までの時間稼ぎにもっとも効果のある作戦である。

拠点爆撃作戦

索敵	遠距離
補給	消極的
占領	行なわない
戦闘	積極的
搭載	行なわない
移動	建物

爆撃機による首都や基地、空港などの重要拠点の爆撃や砲撃に使用する作戦命令である。この命令を使える部隊は限られているが、首都などを爆撃するときには便利な命令である。この命令は最初に、攻撃目標をセッティングすることを忘れてはならない。放っておくと、全然別の場所の工場を爆撃しにいったりする。

緊急占領作戦

索敵	中距離
補給	消極的
占領	中距離
戦闘	普通
搭載	行なわない
移動	建物

空中機動歩兵などの移動速度の速い占領部隊に、もっとも効果のある作戦である。通常の占領作戦では補給に戻る時間が早いので、補給設定を消極的にすることによって占領時間を増やした。補給車などの援護がなくとも、通常の3割は空中機動歩兵の占領する時間が増えた。ただし燃料不足で墜落する危険があるので、注意が必要だ。

攻勢占領作戦

索敵	中距離
補給	普通
占領	近距離
戦闘	普通
搭載	行なわない
移動	建物

通常の占領作戦では、目的地に敵部隊がいた場合には黙って待っているだけである。だがこの命令を使えば邪魔な部隊を占領部隊が攻撃して、占領目標を確保してくれる。この命令は空中機動歩兵が十分に地上攻撃能力を持っている場合にだけ使うといい。よって機銃しか持っていないようなへりに、この命令を実行させるのは無理である。

特攻占領作戦

索敵	遠距離
補給	行なわない
占領	遠距離
戦闘	行なわない
搭載	行なわない
移動	建物

空中機動歩兵などが目的地に着いて施設を占領したあとなら、墜落しても構わないという捨てる身の占領作戦である。遠距離にある重要施設や、首都占領のための決死の行動である。ただ占領目的地が補給可能な場合には、占領が終わった瞬間に命令を切り換えると墜落を免れることもできる。ここ一番、というときに使う豪気な命令だ。

突撃制圧作戦

索敵	遠距離
補給	消極的
占領	行なわない
戦闘	積極的
搭載	行なわない
移動	建物

敵国の領地になる都市などに戦闘部隊が先に到達して、そこを守っている守備部隊を攻撃する作戦である。占領部隊の武装が弱いときなどに、先に占領地域を戦闘部隊によって攻撃して確保しておくために使うと効果的である。後方から占領部隊を送るのを忘れていると、作戦そのものがムダになってしまふので注意しなければならない。

追撃作戦

索敵	近距離
補給	消極的
占領	行なわない
戦闘	積極的
搭載	行なわない
移動	不定

弾薬切れなどで撤退していく部隊や、点在している部隊を各個に攻撃していく作戦である。視界に入っている限り、目標の部隊をどこまでも追って攻撃する。相手の部隊より移動速度が速い部隊に使わないと、振り切られてしまう。また補給状態が消極的なので、途中で燃料切れで止まってしまう危険もあるので注意が必要だ。

拠点防御作戦

索敵	近距離
補給	積極的
占領	行なわない
戦闘	積極的
搭載	行なわない
移動	国防

射程の長い兵器で、自国領土の拠点防御をする場合に使用する作戦である。補給を積極的にすることで、守備部隊が遠くに誘い出されないようにした。また移動を国防に設定することによって拠点だけでなく、ある程度の地域防衛を可能にした。対空ミサイル車両や首都付近の制空権を守る戦闘機などに使うと効果的である。

ラクラク入力、オリジナル部隊名44例!

今回はリアリズムに徹してみた。SF的なモノもいいかも

部隊名をつけるというのは、結構面倒なものであるだいたい208飛行大隊なんて名前では、どうも雰囲気が出ない。やはり血沸き肉踊るような、カッコいい名前をつけたいではないか。まあ軍事関係に未練がないなら、好きな名前をつければいい。べつにドラゴンという部隊名の戦闘機部隊がいてもいいし、ゴ

プリンという部隊名の主力戦車部隊がいてもいいのである。しかし大戦略と名前がついているなら、軍隊の部隊名にこだわってみようじゃないか、というわけで、あっちこっちの国の部隊名をカテゴリー別にまとめてみた。歩兵部隊なんてSASと部隊名を変えただけで、強くなったみたいに思うから不思議だ。

■要撃機

ウルフパック

トムキャットの部隊の最初の航空隊の名前である。ウルフパックということばの意味は、狼が群れで狩りをする特性から取られている。

CAP

CAPは戦闘空中哨戒のことである。空母などの上空に待機して偵察しながら、接近する敵機を撃墜する部隊の名称である。

■戦闘機

ハイローミックス

小型戦闘機と大型戦闘機を組み合わせた部隊の呼び名である。F. ファルコンとイーグルの組み合わせがよい例。ソビエトならMiG-29とSu-27の組み合わせである。

デュアルロール

空戦も地上攻撃もこなせる万能型の戦闘機のことをいう。F. ファルコンとかイーグルとかの爆弾搭載能力が大きめの戦闘機にピッタリの名前である。

■攻撃機

タンクバスター

A10やSu-25などの対戦車専門の攻撃機に対する呼び名である。このほかにはタンクキラーなんていうのも、結構カッコいい名前である。

■大型輸送機

ビッグママ

戦車などの大型兵器の輸送を行なうので、このように呼ぶことがある。さながら、大きな子供を運ぶゆりか

ごといったところである。

■小型輸送機

ワイルドギース

ワイルドギースというののは、傭兵部隊の名前である。映画の中で、傭兵部隊を輸送するのにC-130を使用していたので、こういう名前もいいかもしれない。

■対潜哨戒機

ハンターキラー

輸送船団などを狙う潜水艦を攻撃するためのP-3Cなどで構成される部隊の呼び名。文字どおり、船のハンターを狩りだす部隊に相応しい名前だ。

■早期警戒機

フライングポスト

日本では警戒航空隊などと呼ばれている。早期警戒機は、戦闘機部隊に航法指示などもするので空飛ぶ司令部という意味でフライングポストと呼ばれる。

■電子戦機

ワイルドウイゼル

ワイルドウイゼルというののは、野生の貂という意味である。ここではレーダーサイトを攻撃する航空機をいい、レーダー攪乱する部隊のことを指す。

■偵察機

偵察航空団

偵察の方法には、戦略偵察と戦術偵察のふたつがあるが、大戦略で偵察機が行なうのは戦術偵察である。ちなみに、ここでつけられている偵察航空団という呼びかたは自衛隊のものである。

■攻撃ヘリ

ガンシップ

本来は海上の砲艦という意味だが、今では空地上部隊を支援する攻撃ヘリの呼び名にも使われている。最近の攻撃ヘリは、空中軍艦並の性能を持つからだ。

空中砲兵

攻撃ヘリが登場した頃に、こういう名称が使われていた。ベトナム戦争当時活躍した米軍第1騎兵師団の攻撃ヘリなどがその一例である。

■対潜ヘリ

ASW

アメリカやイギリスなどで使われる作戦名であるが、対潜水艦戦の略で、対潜ヘリが行なう任務そのままなので、部隊名として使っても間違いない。

■主力戦車

戦車部隊

ソビエト軍の主力戦車部隊の呼び名である。日本でもこのようない呼びかたをする場合がある。タンクという単語から、翻訳したことば。

装甲部隊

ドイツ国防軍の主力戦車部隊の呼び名である。本来はパンツァーということばからの翻訳である。第2次大戦から、このことばは使われている。

機甲部隊

アメリカやイギリスの主力戦車部隊の呼び名である。本来はアーマーということばから翻訳されている。戦車小隊はアーマープラトーンと呼ばれる。

パンツァーカイル

本来はドイツ語で、装甲の鐘と呼ばれる陣形のことであった。戦車部隊の攻撃用の陣形として使われた呼び名で、最前線で突撃する部隊につけるとよい。

■軽戦車/偵察車両

装甲搜索部隊

ドイツ軍で使われている呼び名である。強行偵察などを行なって、まず最初に敵と接触する部隊に相応しい名前である。

装甲騎兵

装甲騎兵という名前は、現代のアメリカ軍の偵察部隊の名前である。昔の騎兵隊のようなイメージでつけられているのだ。

■対戦車車両

ストライカー

アメリカなどが使っている、対戦車部隊の呼び名である。搭載している武器が対戦車ミサイルを発射する兵器の場合に使う部隊名である。

パンツァーカノネ

ドイツやイスラエルなどが使っている、対戦車部隊の呼び名である。搭載している武器が、大型の対戦車砲の場合に使う部隊名である。

駆逐戦車

第2次大戦、対戦車車両が登場した頃には、これを総称して駆逐戦車と呼んでいた。最近では、あまり使われなくなった呼びかたである。

■歩兵戦闘車

マリーン

アメリカの海兵隊の名前である。どんな兵器にもつけていい名前ではなくて、なるべくLVTP-7にだけつけるようにこだわりたい。

ブラックベレー

ソビエトの海兵隊の名前である。なるべくソビエト軍の部隊にだけつけるようにしたい。間違ってもアメリカ軍の部隊にはつけてはいけない。

装甲猟兵

ドイツ国防軍で使われる、機械化歩兵の部隊の名前でパンツァーイエーガーの略である。猟兵とは、いかにもというところだ。

機械化狙撃兵

ソビエト軍の機械化歩兵部隊に使われている呼び名である。狙撃兵についているが、これは英語でいうライフル部隊を日本語に訳すとこうなってしまう。

装甲擲弾兵

やはりドイツ国防軍の呼び名である。ドイツ語でパンツァーグレンadierといつただが、字数が長すぎて、大戦略では部隊名として入力できない。

カンブングルッペ

歩兵戦闘車だけでなく、主力戦車などを混ぜた部隊に付ける名称。ドイツ国防軍で使われていて、日本語にすると戦闘集団という意味になる。

■ジープ隊

ラットバトロール

アメリカの有名なテレビドラマで、イギリスの砂漠の鼠と呼ばれた第8軍の偵察部隊をモデルとしていた。大戦略の中でジープは、偵察以外の任務ができないのでピッタリの名称である。

■空中機動歩兵

エアキャバルリー

アメリカ軍での空中機動歩兵の呼び名である。キャバルリーというのは騎兵という意味で、日本語に訳すと空中騎兵という意味になる。

エアモビル

空中機動歩兵というのを、そのまま英語にするところである。エアキャバルリーとの違いは、エアモビルのほうが戦闘的でない部隊のことである。

ヘリボーン

名前というよりは、作戦名に近いものである。単にヘリを利用して占領作戦のことなので、前線の空中機動部隊の名称としてはよく似合うだろう。

■一般歩兵

コマンド部隊

イギリス軍での特殊部隊の呼び名である。大戦略では歩兵に区別がないので、強そうな名前をつけたいときや経験を積んだ歩兵部隊につけよう。

Aチーム

Aチームは、ABLEチームの略である。エイブルというのは～できるという意味で、どんなこともできる強い歩兵部隊をこう呼ぶのである。

近衛部隊

親衛部隊は、大統領や總統などのVIPの護衛をする歩兵部隊のことである。首都地域周辺を守る歩兵部隊には、この名前がいいだろう。

SS

基本的には近衛部隊と意味においては変化がない。ただし、第2次大戦中のドイツにとくに思い入れがある人は、この名前を使うといい。

■空挺部隊

SAS

イギリスの空挺部隊の呼び名で、正式名称はスペシャル・エア・サービスである。日本語に訳すと、特殊空挺部隊という意味になる。

スペツナズ

ソビエトの有名な特殊部隊の名前である。アフガン侵攻の際に、一躍有名になった。敵の首都に乗り込むソビエト軍の空挺隊にはぴったりである。

第1空挺団

日本の空挺部隊の呼び名である。あんまり有名じゃないが、陸上自衛隊員の中ではエリート部隊である。

SOF

アメリカの空挺部隊の呼び名で、正式名称をスペシャル・オペレーション・フォースという。グリーンベレーという呼び名のほうが有名である。

パラトルーパー

パラシュートで降下する兵士のことを、パラトルーパーと呼ぶ。英語を使っている国なら、このような名称を使うこともできる。

■自走砲

ファイアサポート

ファイアサポートというのは早い話が、火力支援のことである。自走砲は、後方から敵部隊を攻撃するのでこういう名前で呼ばれる。

特科隊

特科隊というのは、自衛隊での自走砲部隊の名前である。部隊につける際には、第1特科団などとするものいいだろ。

■自走対空砲

AAA

AAAは正式名称をアンチ・エアクロフト・アーティラリーといい、日本語に訳すと対空砲というそのままの意味になる。入力が簡単な部隊名である。

スカイスイーバー

スカイスイーバーは、日本語でいうなら空の掃除屋という意味である。文字どおり、戦闘機を一掃してしまう対空ミサイル車両に相応しい呼び名である。

■海洋戦力

タスクフォース

アメリカ軍にある空母を含む艦隊をタスクフォースと呼ぶ。普通は空母を中心にして、護衛の巡洋艦や駆逐艦で構成されている艦隊のことである。

エスカドラ

ソビエト軍の艦隊の呼びかたである。空母、巡洋艦、駆逐艦まで、どんな艦艇が含まれていても一緒にしているから呼べてしまう。

フロッテ

ドイツ海軍での艦隊の呼び名である。英語でいうとフリート、日本語で艦隊という意味もそっけもない意味になるが、ドイツ語でいうとなんとなくカッコいい。

護衛隊群

「沈黙の艦隊」などで出てきたから、知っている人も多いと思うが、間違っても潜水艦についてはいけない。

搭載武器スペックリスト・カテゴライズド

搭載武器までもカテゴライズしてしまったのだ!

この“搭載武器スペックリスト・カテゴライズド”的ページでは、『大戦略III'90』に登場するすべての搭載武器について解説しているのだ。搭載武器というのは、兵器ユニットが装備しているミサイルや砲などのタマもしくはその発射装置を意味する。

スペックリスト(性能表)は、発射プラットフォーム、つまり装備している兵器ユニットのことだな、の種類別に作成されている。念のためにいっておくが、ここでは空中機動歩兵などの特殊な兵員は、入れ物であるヘリや地上車両として分類してあるので気をつけてほしい。

データを読み取る際の注意事項を以下に記しておくので、分析にかかる前に必ず読んで

おこう。よく読むんだよ。

☆各カテゴリー内の順列は、第一に五十音順の日本語、第二に数字、第三にアルファベット順となっている。

☆ひとつのカテゴリー内に同じ武器が複数存在する場合には、もっとも性能値の高いデータを表記している。

☆複数のカテゴリーに同じ武器が存在してもそれは間違いではない。ミサイルや魚雷などは空から撃ったり、艦上から撃ったりと忙しいものだ。そのたびにページをひっくり返すのでは面倒なので、完全カテゴリー別にしてしまったという次第。

んでは、シュペールでクロタールでアスピーテなデータを、とくとご覧あれ。

■航空機搭載ミサイル(AAM/ASM)

名 称	射 程	航 空	ヘ リ	車 両	兵 員	艦 船	潜 水	建 物	破 壊	射 数	次 発
アスピード	3	60	40	0	0	0	0	0	2	1	20
伊製のセミアクティブレーダー追尾型。こだわるのなら、アスピデと発音するのがよい。											
アトールIR	2	45	25	0	0	0	0	0	2	1	20
ソ連製の赤外線追尾型AA-2のこと。アトールとはNATOがつけた呼称なのだ。											
アトールRH	3	50	0	0	0	0	0	0	2	1	20
セミアクティブレーダー追尾型となったAA-2-2アトール改のこと。中国機も使用する。											
アフィッド	2	55	35	0	0	0	0	0	2	1	20
ソ連製の赤外線追尾型AA-8。多くのミグが装備しているスタンダードタイプだ。											
アペックス	3	65	0	0	0	0	0	0	2	1	20
ソ連製のセミアクティブレーダー追尾型AA-7。射程の短い赤外線追尾型もある。											
アラモ	3	65	0	0	0	0	0	0	2	1	20
セミアクティブレーダー追尾型AA-10。新型のため、弾頭重量やサイズなど不明な点が多い。											
エイモス	4	55	0	0	0	0	0	0	2	1	20
長射程を誇るセミアクティブレーダー追尾型AA-9。MiG-31が装備している。											
エグゾセ	8	0	0	0	0	40	0	0	6	1	35
あまりにも有名な仏製の慣性航法+終末アクティブレーダー追尾型対艦ミサイル。型式はAM39。											

名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
Sワインダー	2	60	40	0	0	0	0	0	2	1	20
西側が広く採用している米国製の赤外線追尾型サイドワインダー。数多くのバリエーションがある。											
シュペル530	3	65	0	0	0	0	0	0	2	1	20
仏製のセミアクティブレーダー追尾型対空ミサイル。シュペルとはSUPERのことだ。											
スカイフラッシュ	3	70	0	0	0	0	0	0	2	1	20
英国製のセミアクティブレーダー追尾型対空ミサイル。ゲームでは驚異的な強さを見せつける。											
スパロー	3	70	0	0	0	0	0	0	2	1	20
これも有名で強力な米国製セミアクティブレーダー追尾型対空ミサイル。攻撃率70%はすごい。											
ハープーン	13	0	0	0	0	37	0	0	9	1	35
米国製の対艦ミサイル。誘導方式はエグゾセと同じく複合型。13ヘックスの射程は卑怯ともいえる。											
フェニックス	7	60	0	0	0	0	0	0	2	1	20
トムキャットに搭載される米国製空対空ミサイル。この種の中ではもっとも長い射程距離を持つ。											
マジック	2	60	40	0	0	0	0	0	2	1	20
仏製の赤外線誘導型空対空ミサイル。R.550よりも射程の長いマジック2もすでに登場している。											
AS-6	9	0	0	0	0	20	0	0	40	1	35
ソ連の新鋭爆撃機が搭載する最強の空対艦ミサイル。キングフィッシュの呼称はダテではない。											
AS-10	9	0	0	0	0	30	0	0	4	1	35
フォージャーが搭載する空対艦ミサイル。通称カレン。セミアクティブレーザー追尾型で短射程。											
AS-12	9	0	0	0	0	30	0	0	6	1	35
バジャーが搭載するバッシブレーダー追尾(対放射源)対艦ミサイル。通称ケグラ。											
ASM-1	9	0	0	0	0	37	0	0	7	1	50
エグゾセをしのぐといわれる高性能国産対艦ミサイル。性能はよいのだが次発カウントが長い。											

■航空機搭載各種兵器

大型爆弾	1	0	0	0	0	0	0	20	5	2	15
2000~3000ポンドの爆弾を指すようだ。ゲームでは洋の東西を問わず、爆撃機に積まれている。											
対地ロケット	1	0	0	35	60	12	0	0	1	6	10
ロケットポッドのことである。これもまた、ゲームでは特別に国籍は定められていない。											
爆雷	1	0	0	0	0	0	5	0	10	10	10
対潜哨戒機が搭載している対潜戦用の標準兵器。発射弾数の多い機種が有利だろう。											
誘導爆弾	1	0	0	65	80	27	0	7	3	6	15
1000ポンド爆弾よりも攻撃率が心もち高い。これもセミアクティブレーザー誘導のおかげか?											
20mm航空機用機関砲	1	35	65	30	45	0	0	0	2	2	1
F-5EとA-4が固定武装として装備している。A-4の場合は対ヘリ及び対兵員用として使用すべし。											
20mmバルカン砲	1	45	75	35	60	0	0	0	2	2	1
性能差はあまり見られないが、それでもF-16とFSXのパワーにはひときわ光るものがある。											
23mmガトリング砲	1	15	35	30	60	0	0	0	2	2	1
ソ連のMIG-27が搭載している。これでドッグファイトをするくらいなら、逃げるほうがマシだ。											
23mm航空機用機関砲	1	25	65	30	55	0	0	0	2	2	1
東側の航空機に多く搭載されている。意外にも最高の攻撃率を示していたのはMIG-21だった。											
25mm航空機用機関砲	1	20	60	25	50	0	0	0	2	2	1
ハリアーの固定武装とされている。ヘリコプターへの攻撃率は、相変わらず高い数値である。											

名 称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
27mm航空機用機関砲	1	30	70	35	60	0	0	0	2	2	1
西独、スウェーデン系の航空機用。いまだ開発中とされるグリベンのポイントが高い。											
30mmガトリング砲	1	5	30	45	75	0	0	0	2	2	5
A-10のために存在するキャノン。ヘタな爆弾よりも攻撃率は高いかもしれない。											
30mm航空機用機関砲	1	30	70	40	65	0	0	0	2	2	1
ソ連と私がやたらつけたがる、比較的口径の大きい機関砲。思ったほど威力はないようだ。											
53VA	1	0	0	0	0	30	30	0	32	1	10
直径553mmという比較的大型の魚雷。遠隔地からの攻撃ができるないので、反撃をくらうことは必至。											
500ポンド爆弾	1	0	0	45	55	15	0	3	2	12	15
搭載機種による性能差はほとんどないので、発射弾数が破壊力の決め手となる。12発はF-111だ。											
1000ポンド爆弾	1	0	0	60	70	22	0	5	3	7	15
あらゆる任務をこなすF/A-18は爆撃能力も非常に高い。同じく多目的機のトーネードも頑張る！											
Mk46	1	0	0	0	0	0	30	0	6	1	10
米国製の魚雷。西側の対潜哨戒機に搭載されているものには性能差はない。対潜水艦戦闘用。											

■ヘリ搭載各種兵器

アフィッド	2	50	60	0	0	0	0	0	2	1	20
プラットフォーム(発射台)が変わってもやはりAAM。対ヘリ攻撃率に注目していただきたい。											
機 純	1	0	3	5	30	0	0	0	1	1	5
「大戦略III'90」に登場する武器の中で、もっとも破壊力の小さいもの。基本中の基本である。											
サガー	1	0	0	55	0	0	0	0	2	1	10
ソ連製の有線誘導式対戦車ミサイルAT-3。結構古いモデルだ。ヘリではMi-8ヒップが装備。											
スパイラル	1	0	0	75	0	0	0	0	2	1	10
ソ連の無線誘導式対戦車ミサイルAT-6。比較的新しいソ連機に搭載されている。やはり強い。											
スワッター	1	0	0	45	0	0	0	0	2	1	10
ソ連の無線誘導式対戦車ミサイルAT-2。かなり古い型なのでソ連以外の東側諸国でおもに使用。											
対地ロケット	1	0	0	20	60	5	0	0	1	6	10
万国共通に設定されているロケットポッド。どのヘリに装備しても攻撃率は同じである。											
ハープーン	13	0	0	0	0	35	0	0	9	1	55
次発カウントを除けば航空機搭載型と比べても遜色はない。シーキングの作戦能力が大幅にアップ。											
爆 雷	1	0	0	0	0	0	5	0	10	4	10
ハープーンASM(空対艦ミサイル)と同様に、これもシーキング対潜ヘリの装備のひとつ。											
ヘルファイアー	1	0	0	80	0	0	0	0	2	1	10
圧倒的に強い米国製の対戦車ミサイル。レーザーもしくは赤外線によって誘導される。											
20mm機関砲	1	0	5	8	35	0	0	0	2	1	5
口径のサイズまで明示しているのでイケルのかと思いきや、実は機銃に毛の生えた程度の破壊力。											
23mm航空機用機関砲	1	20	50	15	40	0	0	0	1	1	5
ホッカムに搭載されている。結構使いでのある武器だ。ほかのヘリにも載せられればいいのに。											
30mm機関砲	1	0	5	10	30	0	0	0	2	1	5
攻撃ヘリに搭載されている。20mm機関砲と同様、口径の数字にインパクトはあるのだが……。											
HOT	1	0	0	65	0	0	0	0	2	1	10
ユーロミサイル社の有線/赤外線誘導式の対戦車ミサイル。同社は欧州各国の国際共同経営。											

名 称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
Mk46	1	0	0	0	0	0	30	0	6	1	10
ゲーム中では西側各国の標準型魚雷として数多く搭載されている。水上艦に対しては使用不能。											
TOW	1	0	0	75	0	0	0	0	2	1	10
米国製の目視有線誘導型対戦車ミサイル。ヨーロッパのHOTと並ぶATMの代名詞的存在。											
TYPE C	1	0	0	0	0	32	32	0	21	1	10
ソ連製の対潜魚雷。ゲームでは水上艦艇の攻撃もこなす。ヘリはペイロードの少なさがネックだ。											

■ 戦車砲システム

73mm滑腔砲	1	0	0	38	48	0	0	0	2	1	10
BMP-1が装備している低圧砲。命中精度はあまりよくないといわれている。											
76mmライフル砲	1	0	0	41	51	0	0	0	2	1	10
スコーピオンとPT-76が装備。スコーピンは垂直鎖栓、半自動式低圧砲で上記の数値を叩き出す。											
85mmライフル砲	1	0	0	44	59	0	0	0	2	1	10
ASU85と62式軽戦車が装備。小口径砲は設計が古いけれど、どれも似たりよったりの性能だ。											
90mmライフル砲	1	0	0	46	56	0	0	0	2	1	10
1950年代に開発された戦車や対戦車車両が搭載。これも弱い。車体や射撃統制装置も古いためだ。											
100mm滑腔砲	1	0	0	54	64	0	0	0	2	1	10
中国の69式1型戦車に採用された戦車砲。2型は英国製の105mm砲と新式の射撃統制装置を搭載。											
100mmライフル砲	1	0	0	46	61	0	0	0	2	1	10
第2次世界大戦中に開発されたSU-100SP突撃砲の砲を、T55戦車に搭載したのだ。ソ連製。											
105mmライフル砲	1	0	0	62	67	0	0	0	2	1	10
M60やレオパルド1といった、西側における第2次大戦後第2世代の戦車に多く搭載されている。											
106mm無反動砲	1	0	0	43	53	0	0	0	2	1	10
有翼HEAT弾を使用する日本製無反動砲。遮蔽物からの対戦車攻撃を主任務としているのだ。											
115mm滑腔砲	1	0	0	59	69	0	0	0	2	1	10
ソ連のT-62が搭載。射撃統制装置の精度が悪く、発射速度も遅いといわれる。長い砲身が印象的。											
120mm滑腔砲	1	0	0	78	83	0	0	0	2	1	10
M1を初めとする西側の主力戦車が装備している。「大戦略III'90」では最強の戦車砲なのだ。											
120mmライフル砲	1	0	0	73	83	0	0	0	2	1	10
英国の主力戦車が装備。最新のチャレンジャー2もライフル砲搭載のこと。英国はこだわる。											
125mm滑腔砲	1	0	0	70	80	0	0	0	2	1	10
ソ連のT-64～80に装備されている。レーザー探知装置、砲安定装置などの機器も完備している。											

■ 対戦車ミサイル(ATM)

サガー	1	0	0	35	0	0	0	0	2	1	10
ソ連製。ATMは対戦車地雷の略称と区別するためATGM(Guided Missile)と呼ばれることもある。											
スイングファイア	1	0	0	45	0	0	0	0	2	1	10
スコーピオン偵察戦闘車から派生した、ストライカー対戦車車両に搭載されているATMだ。											
スワッター	1	0	0	35	0	0	0	0	2	1	10

1950年代に開発されたBRDM-1に装備中の古いATM。最近ではサガーに取って替わられつつある。

名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
重MAT	1	0	0	60	0	0	0	0	2	1	10
日本製の79式対舟艇/対戦車誘導弾。赤外線半自動誘導。「戦国自衛隊」で小田原城の門を破壊した。											
152mmガンランチャー	1	0	0	59	64	0	0	0	2	1	10
米国のM551シェリダンの主砲。実際には、シレーラ赤外線誘導式ATMと普通弾を使用できる。											
ADATS	2	59	79	39	0	0	0	0	2	1	20
本来は攻撃機やヘリを対象にしたSAMなのだが、ATMとして流用してしまおうという概念なのだ。											
AT-8	1	0	25	50	0	0	0	0	2	1	10
ソ連製の対戦車ミサイル。NATOでの呼称は“ソングスター”だ。T-64、80の主砲から発射される。											
HOT	1	0	0	45	0	0	0	0	2	1	10
TOWおよびMILAN対戦車ミサイルと並ぶ有名な兵器。この3種を使い回せるATM車両が多い。											
TOW	1	0	0	45	0	0	0	0	2	1	10
大戦略にはBGM-71A型のTOWが登場するが、さらに進化したTOW2やTOW2Aというのも存在する。											

■車両搭載各種兵器

機銃	1	0	3	5	30	0	0	0	1	1	1
おもに車両のサブウェポンとして装備。対兵員以外の戦闘ではほとんど力を發揮することはない。											
20mm機関砲	1	0	5	8	35	0	0	0	1	1	1
戦車のサブウェポン、歩兵戦闘車の主砲として搭載されている。機銃よりも心持ち性能がよい。											
25mm機関砲	1	0	5	8	35	0	0	0	2	1	5
M2ブラッドレイが、TOWとともに主砲として装備している。マルダーの機銃並の性能だ。											
30mm機関砲	1	0	8	10	35	0	0	0	2	1	5
口径の大きな機関砲なので威力がありそうなのだが、それほどでもない。MCV80とBMP-2が装備。											
35mm機関砲	1	0	11	16	36	0	0	0	2	1	5
日本の89式歩兵戦闘車に搭載されている。さすがに、ほかの機関砲とは威力に差が見られる。											
40mm擲弾	1	0	0	30	50	0	0	0	2	1	10
LVTP-7に搭載されているMk19-3/40mm榴弾自動発射機のこと。威力はAT-2並だが、兵員にも対応。											

■自走砲システム(SPH/SPG)

105mm榴弾砲	3	0	0	40	65	0	0	5	2	1	40
仏国のAMX105の主砲。口径が小さいためか、ほかの榴弾砲よりも射程や攻撃力の点で劣る。											
122mm榴弾砲	4	0	0	45	70	0	0	5	2	1	40
東側の榴弾砲に見られる口径だ。西側の155mmと比べると若干攻撃率が低いかな、という感じ。											
152mm榴弾砲	4	0	0	45	75	0	0	5	2	1	40
ソ連のM1973に搭載されている。155mm榴弾砲に匹敵するパワーを秘めているのだ。											
155mm榴弾砲	4	0	0	50	75	0	0	5	2	1	40
西側の標準的な自走砲M109をはじめ、155GCTやVK155に装備されている主砲。建物にも使える。											
175mm榴弾砲	5	0	0	55	80	0	0	5	3	1	40
M107が装備。155mmよりも攻撃率が高いうえに、破壊力も1ポイント上をいく。搭載弾数が少ない。											
203mm榴弾砲	4	0	0	60	85	0	0	10	3	1	40
大戦略最強の榴弾砲。M110の車体のほうも、大きな砲を運んでいるわりには駄足といえるのだ。											
120mmロケット砲	4	0	0	10	30	0	0	0	1	10	45
ソ連製のBM21に搭載されているロケット発射機。威力よりも車体の足の速さを讃めるべきか？											

名 称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
130mmロケット砲	4	0	0	15	35	0	0	0	1	10	45
3機種ある自走ロケット砲で2番目の性能値を占める。3機種とも次發カウントの長さが気になる。											
227mmロケット砲	5	0	0	20	50	0	0	0	1	6	45
米国の多連装ロケット発射機(Multiple Launche Rocket System)。無誘導もしくはレーザー誘導。											

■地対空ミサイル(SAM)

ガスキン	2	28	68	0	0	0	0	0	2	1	20
パッシブ赤外線シーカーを持つソ連製の低空防空用ミサイル。近年、ゴーフルと交替しつつある。											
ガネフ	7	41	41	0	0	0	0	0	2	1	20
初期ガイダンスピーム誘導+終末セミアクティブラーミナル誘導式の中低空防空用SAM。ソ連製。											
クロタル	2	39	79	0	0	0	0	0	2	1	20
赤外線追隨装置とテレビ工学追隨装置によってミサイルをビーム誘導する。仏製の低空防空用SAM。											
ゲインフル	6	41	41	0	0	0	0	0	2	1	20
ガネフと同様の無線誘導+セミアクティブホーミング式。ソ連製の中低空用SAM。											
ゲッコー	2	33	73	0	0	0	0	0	2	1	20
ゲインフルの後継機種。初期ビームによる指令誘導+終末赤外線自動誘導。テレビ誘導も可能か?											
ゴーフル	2	36	76	0	0	0	0	0	2	1	20
2バンドのパッシブ赤外線シーカーが搭載された低空防空用SAM。パッシブとは受信型のこと。											
Sワインダー	2	51	71	0	0	0	0	0	2	1	20
サイドワインダー赤外線誘導型AAMを地上のミサイルランチャーから発射する。米国製だ。											
ホーク	5	44	44	0	0	0	0	0	2	1	20
米国製。目標が反射するレーダー波をミサイルが捉らえて追尾するセミホーミング式SAM。											
レイピア	2	36	76	0	0	0	0	0	2	1	20
搜索レーダーで捕らえた敵をコンピューターが追隨して照準を合わせる照準線誘導式。英国製。											
ローランド	2	39	79	0	0	0	0	0	2	1	20
ユーロミサイル社製。自動レーダー追隨と操作手が光学照準機で照準を合わせるモードがある。											
81式短SAM	2	46	76	0	0	0	0	0	2	1	20
1981年に制式採用された国産の低空防空用短SAM。赤外線誘導式で自動的にロックオンする機械。											
ADATS	2	59	79	39	0	0	0	0	2	1	20
米国の低空用自走式防空システムに搭載されている。車体はM1、M2、M113、モバクなど。											
RBS70	2	40	60	0	0	0	0	0	2	1	20
スウェーデン製。元来歩兵用であったSAMをレーダーなどとともにM113に搭載してしまったのだ。											
SA-19	2	39	79	0	0	0	0	0	2	1	20
依然として存在が明らかにならないSAM。ZSU-X改め、2S6ポルガーが搭載。もちソ連製だ。											

■対空砲システム(AAG)

20mmバルカン砲	1	10	55	15	35	0	0	0	2	2	5
米国製のバルカンM61AI/20mm砲。6銃身の回転キャノンだ。M163に搭載されている。											
23mm対空砲	1	13	58	16	33	0	0	0	2	2	5
ソ連製のZU-23/23mm機関砲。ガス圧を利用した全自動式型。ZSU-23-4*シルカ*に搭載。											
25mm対空砲	1	19	24	15	40	0	0	0	2	2	5
ADATSに装備されているエリコン社製機関砲。SAMで撃ちもらした敵を水際で掃討する。											

名 称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
30mm対空砲	1	17	62	22	42	0	0	0	2	2	5
	DCA30と2S6が搭載。DCA30の主砲はイスパノHSS831Aで、目標の移動位置を予測して自動発射。										
35mm対空砲	1	20	65	25	45	0	0	0	2	2	5
	ゲバルトと87式対空自走砲が搭載。ともにエリコン社製のKDA型35mm砲を使用している。										
37mm対空砲	1	5	40	10	30	0	0	0	2	1	5
	中国の63式対空自走砲が搭載している。西側の対空砲よりも遙かに劣る性能には泣かされる。										
57mm対空砲	1	5	50	20	35	0	0	0	2	2	5
	ソ連製のS-68/57mm砲。レーダーやコンピューターなどを装備していないわりにはよい数値だ。										

■兵員携行各種兵器

機 銃	1	0	3	5	30	0	0	0	1	1	5
	どんな兵員でも必ず持っている装備。いわゆる、マストアイテムというやつだろうな。										
サガー	1	0	0	35	0	0	0	0	2	1	10
	動員兵が装備している対戦車ミサイル。威力は車載型と同じだが、発射が携行できないのが辛い。										
半自動ATM	1	0	0	25	0	0	0	0	2	1	10
	赤外線追尾型対戦車ミサイルのことを指すのだろうか？意外にも、サガーよりも威力が劣る。										
歩兵用SAM	2	12	24	0	0	0	0	0	2	1	10
	ゲリラも使っているところを見ると、差し詰め“スティングー”ミサイルといったところか。										

■艦砲システム

37mm砲	1	15	35	25	45	0	0	0	1	8	5
	中国艦が装備。対空防御用なのだが、ほとんど役に立たないと思っておいたほうがいい。										
76mm砲	1	10	30	35	40	25	0	0	1	12	10
	東西両陣営で使用中の発射速度の速い艦砲。まさに弾幕を張るという感じだ。一応、対艦攻撃も可。										
100mm砲	2	5	10	40	55	30	0	0	2	8	10
	東西両陣営で使用。76mm砲と同じように、これも対ヘリおよび対地上部隊用といったところ。										
114mm砲	3	5	10	45	60	35	0	0	2	1	10
	英兵装研究開発機構で設計された英海軍の標準中口径砲。対艦攻撃力も結構備えている。										
127mm砲	3	5	10	45	60	35	0	0	2	12	10
	米国のFMC社で開発され、フリゲート以上のほとんどの米艦に装備された。西独、日本でも使用。										
130mm砲	3	5	10	45	60	35	0	0	2	6	10
	ソ連艦に装備されている半自動もしくは水冷全自動式の艦砲。やはり対地上部隊の攻撃用か。										
406mm砲	4	0	0	60	75	40	0	10	20	9	20
	米戦艦アイオワの主砲。もちろん世界で最大口径の艦砲だ。主任務は、陸上攻撃だろう。										
122mmロケット砲	4	0	0	10	30	0	0	0	1	10	45
	ソ連のイワンロゴフが装備。揚陸前に敵地上部隊の数を減らしておくのが役目だ。										

■艦対空ミサイル(SAM)

アスピード	3	50	70	0	0	0	0	0	2	4	20
	F-104“スターファイター”に搭載されているものの艦載型だ。やっぱりアスピードと発音したい。										
ゲッコー	2	45	65	0	0	0	0	0	2	4	20
	ソ連の艦対空ミサイルSA-N-4。地上型と同じで、水上艦からの誘導波によって目標に向かう。										

名 称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
シーウルフ	2	45	65	0	0	0	0	0	2	6	20
英國製の艦対空ミサイル。ミサイルフリゲート艦のタイプ22バッッチ3が装備。艦より誘導される。											
シーダート	4	50	70	0	0	0	0	0	2	2	20
英國製のセミアクティブレーダー追尾型SAM。シーウルフよりも遙かに長い射程を持つ。											
ミストラル	2	45	65	0	0	0	0	0	2	6	20
仏製の赤外線追尾型艦対艦ミサイル。低空の個艦防護に適したタイプといえよう。											
ASTER	3	50	70	0	0	0	0	0	2	15	20
仏製の初期慣性航法+終末アクティブルーダー追尾型SAM。正式にはASTER30かな。15もある。											
SA-N-6	4	50	70	0	0	0	0	0	2	12	20
ソ連海軍のもっとも新しい艦隊防空ミサイル。ラジオコマンド誘導で長射程。ミサイル巡洋艦用。											
SA-N-7	3	50	70	0	0	0	0	0	2	2	20
射程はSA-N-6"グランブル"とSA-N-8"グレムリン"の中間。ゲームでは艦隊/個艦防護両用か。											
SA-N-8	2	45	65	0	0	0	0	0	2	2	20
SA-N-7"ギャドフライ"よりも射程はぐっと短い。SA-N-5との交替を果たした個艦防護用SAM。											
SA-N-9	2	45	65	0	0	0	0	0	2	8	20
西側では、水上艦艇からの指令誘導によって目標に向かうと推定されている。詳細は不明。											
RIM-7M	2	45	65	0	0	0	0	0	2	6	20
米国製のセミアクティブルーダー追尾型対空ミサイル。"シースバロー"の発展型である。											
SM1MR	3	50	70	0	0	0	0	0	2	4	20
米国製"スタンダード"SAMの第1世代ともいえる中射程ミサイル。セミアクティブルーダー追尾。											
SM2MR	4	50	70	0	0	0	0	0	2	15	20
スタンダードの第2世代。イージス機構に対応すみで、自らが算出した予想会敵位置に飛行する。											

■艦対艦ミサイル(SSM/SUM/USM/UUM)

エグゾセ	8	0	0	0	0	35	0	0	6	1	35
西側SSMの先駆者の存在であった、ノルウェー製"ベンギン"のあとを追うように開発された。											
オトマット	13	0	0	0	0	35	0	0	9	2	35
1970年代中頃に実用化した伊仏共同開発の長射程ミサイル。ツウはオトマートと呼ぶらしい?											
トマホーク	14	0	0	0	0	32	0	0	18	16	35
世界に先駆けてSSMを実用化したソ連に対抗するため、米国が開発した艦載型長射程巡航ミサイル。											
ハーブーン	13	0	0	0	0	35	0	0	9	8	35
スタンダードSAM対艦型のあとを継いだ本格的な対艦ミサイル。発射プラットフォームを選ばない。											
HY-2	10	0	0	0	0	15	0	0	18	2	35
中国がSS-N-2"スティクス"をベースに開発。中国では海鷹、一般にはシルクワームと呼ばれる。											
SS-N-12	15	0	0	0	0	18	0	0	40	8	35
SA-N-3の発展型。超長射程型で、飛翔速度はマッハ2といわれる。NATO名サンドボックス。											
SS-N-14	3	0	0	0	0	0	30	0	5	4	35
水上艦用長射程対潜ミサイル。ラジオコマンド+慣性誘導方式。ソ連版のASROCといったところ。											
SS-N-16	4	0	0	0	0	0	30	0	10	2	35
潜水艦用。慣性誘導で目標に向かう。14、16とともに、通常火薬の魚雷頭部を積んでいる。											
SS-N-19	14	0	0	0	0	20	0	0	40	4	35
サンドボックスの発展型。射程は同程度だが、誘導方式が改良されている。											

名 称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	次発
SS-N-22	12	0	0	0	0	20	0	0	20	4	35
SS-N-9"サイレン"のバージョンアップ版。1980年前後に実用化してソブレメンヌイとともに登場。											

■魚雷

シール	2	0	0	0	0	37	0	0	18	4	10
独製の有線誘導式魚雷。速力を変化させることもできるのだ。ゲームではSST-4に代わって登場。											
ステイングレイ	1	0	0	0	0	0	40	0	3	3	10
英国製。直径324mmと、やや小柄だ。プラットフォームは空、水上、潜水艦で、場所を選ばず。											
Tフィッシュ	2	0	0	0	0	35	35	0	9	4	10
英國製のMk24タイガーフィッシュ。シール魚雷と同じく、有線誘導式の可変速力型なのだ。											
53VA	1	0	0	0	0	30	30	0	16	5	10
ちょっと古めのソ連製魚雷。東側の対水上艦、対潜兵器にゆきわたっている。数撃ちや、当たる?											
A184	2	0	0	0	0	35	35	0	17	2	10
伊製の有線誘導式魚雷。これも、今や有線誘導式の常識となった可変速力型なのだ。											
A244S	1	0	0	0	0	32	32	0	2	3	10
A184よりも小径の伊製魚雷。弾頭の炸薬重量は少なく、有効射程も短い近距離型。											
L-3	1	0	0	0	0	0	25	0	14	2	10
仏海軍のコマンダン・リヴィエルが装備している対潜魚雷。											
L-5	1	0	0	0	0	30	30	0	7	2	10
仏製。水上艦艇と潜水艦のどちらからでも発射可能で、目標も水上艦艇、潜水艦を問わない。											
Mk46	1	0	0	0	0	0	30	0	3	6	10
米製の対潜魚雷。ゲームでは米関連の標準型となっている。Mk46も登場させるべきだったかな?											
TYPE C	1	0	0	0	0	32	32	0	21	4	10
ソ連製の対水上艦/対潜魚雷。C1よりも命中率が若干高いという評価もある。											
TYPE C1	1	0	0	0	0	32	32	0	21	2	10
TYPE Cと同じく有線誘導方式である。水上艦艇からも発射できるのが特徴。											
TYPE 65	2	0	0	0	0	25	0	0	36	4	10
速力が速く、有効射程も長いソ連製の魚雷。アクティブ(探信)ソナーを搭載している。											

■対潜兵器

アスロック	1	0	0	0	0	0	30	0	6	4	10
Anti Submarine Rocket。対潜魚雷(核爆雷も使用可)をロケットで目標海面に発射。米製。											
爆 雷	1	0	0	0	0	0	3	0	2	12	10
水中を自重で沈降し爆発する対潜爆弾。昔のドラム缶型と違い、細身で尾部に安定翼がついている。											
305mm臼砲	1	0	0	0	0	0	20	0	2	2	10
旧式だがディーゼル潜水艦には今だに効果的。ロケットで爆雷を目標海面に発射する。仏製。											
FQF2500	1	0	0	0	0	0	10	0	2	12	10
臼砲と同様の爆雷発射機。"海面にばらまく"兵器なので効果は艦の探知能力に大きく依存している。											
RBU1200	1	0	0	0	0	0	15	0	2	10	10
ソ連製の爆雷発射機。比較的簡単な構造と安さで、そこそこの効果を挙げるといわれる。											
RBU6000	1	0	0	0	0	0	12	0	2	19	10
最新のソ連製爆雷発射機。話はそれるが、FQF2500は中国製。一時はRBU2500とも呼ばれていた。											

大戦略 III '90 プレミアムスペック

1991年3月30日 初版発行

11586

1991年6月20日 2刷発行

著 者 S.ダイセンリヤカーズ

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 03-3486-7119(大代表)

編 集 アスキー出版局MSXマガジン編集部

装 丁 今井邦孝 金子隆(今井邦孝デザイン事務所)

印 刷 三共グラフィック株式会社 Printed in Japan

協 力 株式会社システムソフト

強 力 竹内 誠 塩沢広孝 桜井 淳

本書内容の無断転載を禁ずる

定価はカバーに表示しております

ISBN4-89366-089-6 C0055

大戦略III'90



プレミアムスペック

ISBN4-89366-089-6 C0055 P1800E 定価1,800円(本体1,748円)