WORLD ADVANCED

大戦略

作戦ファイル

公式ガイド

OFFICIAL GUIDE

SEGA SATURN™

第二部　戦略

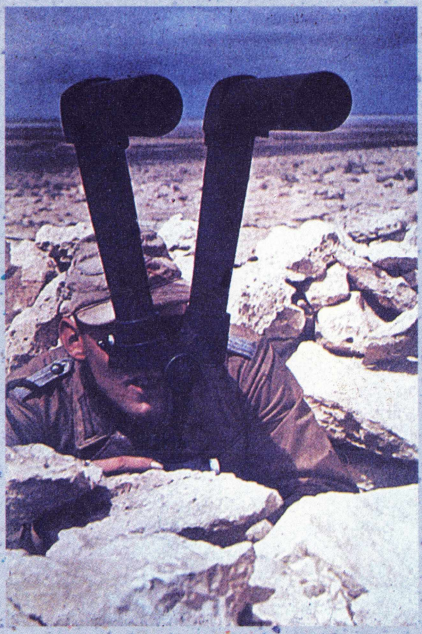
THE OUTLINE OF STRATEGIC

さて、スタンダードモードのオペレーションはこなせたかな。諸君らはすでにスタンダードモードによって純戦術的な思考力と判断力は身につけたと思う。

この章ではキャンペーンモードの解説をしよう。キャンペーンモードでは諸君にとって戦術的センスだけでなく、戦略的なセンスが問われることとなろう。最高司令官としてふさわしい力量を備えるようになってもらいたい。

キャンペーンモードは史実シナリオと仮想シナリオの２編に分かれている。史実シナリオは、史上最大規模の激戦、第二次世界大戦の独ソ戦をモチーフとしたものだ。優勢な相手にどう対抗し最後の勝利を得るか、精神面での強靭さが問われている。一方、５つの兵器タイプと数々のシナリオ分岐により柔軟な対応能力が必要とされているのが仮想シナリオだ。より上級なこのモードでの諸君の健闘を祈る。

双眼鏡を用い敵情を偵察するドイツ士官。
北アフリカ・トブルク戦線で。



バズーカによって破壊された独ヘッツァー駆逐戦車。歩兵用の携行対戦車兵器の登場は、戦車の優位性に影響を与えた。

演習概論

MANEUVERS

“砂漠の狐”と怖れられた、名将エルウィン・ロンメル独陸軍元帥。

仮想キャンペーンパラド大陸

仮想キャンペーンは80ページから紹介するように８面のマップをクリアする戦略性の高いモードである。10数面のマップをクリアしていく「鋼鉄の戦風」のキャンペーンモードとくらべて、展開はスピーディで、かつソビエトとイギリスの兵器生産タイプも選択することができる。より、純粋に戦略性の高いゲームをより手軽に愉しむことができるのだ。

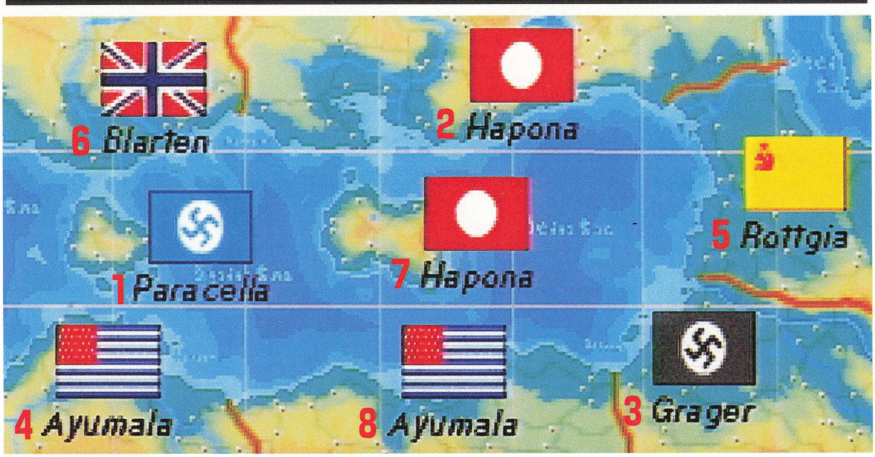
マップは８面と述べたが、それは戦場となる各領域（国家）の地勢図である。仮想キャンペーンは、次ページの分岐チャートをみれば分かる通り、34ものマップで構成されている。さらに選択する５パターン兵器タイプにより各シナリオの設定が異なっている。要するに５兵器パターン×34面＝総計170面ものマップを楽しむことができるのだ。

さて攻略だが、どの分岐をたどっても、２～３はシビアなマップがあるので、一概にどのルートが攻略しやすいかは、述べることはできない。一般的に最後にドイツ生産タイプのグレージャー帝国や、アメリカ生産タイプのアユメイラは残さない方がいいようだ。

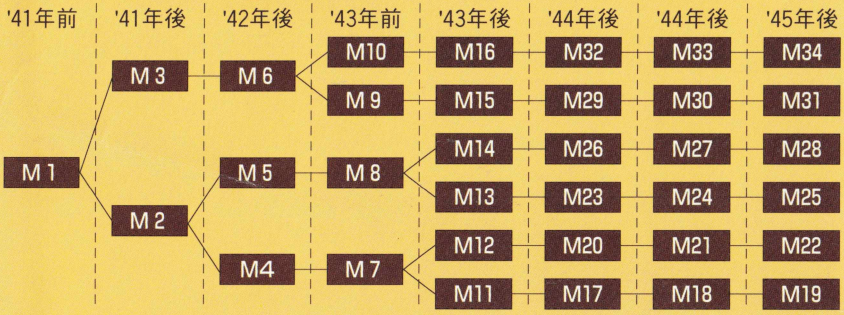
当然、選ぶ兵器タイプでかなり展開が変わってくる。アメリカは楽勝、ドイツは敵も強くなっている設定なのでそこそこ、英ソは特徴を活かせばクリアできる。苦しいのは日本といったところか？

以上、何度でも繰り返して楽しめるのが、仮想キャンペーンなのだ。

パラド大陸地図



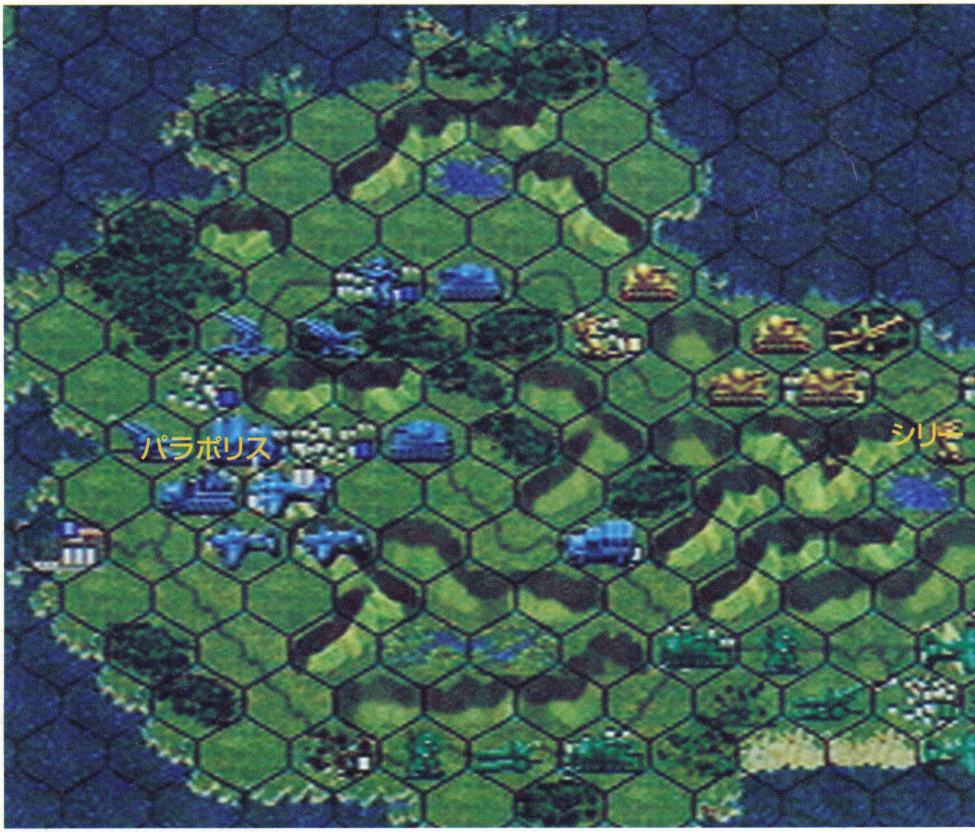
シナリオ分岐チャート



シナリオ別陣営表

マップNO.	マップ名	全体図NO.	最大ユニット数			
			自軍ユニット	敵国ユニット	敵国ユニット	敵国・同盟ユニット
M 1	平和の破綻	1	P18	H10～12	A10～12	—
M 2	南の刃	4	P30	A20	A20	—
M 3	要塞島	7	P35	H16～20	H20	—
M 4	砂漠の王国	6	P60	B30～40	B48～64	H24～30
M 5	艦隊の島	7	P35	H16～20	H16～20	—
M 6	鷲の片翼	8	P30	A16～25	A10～20	G15
M 7	港島	7	P35	H20	H20	A10
M 8	鷲の右翼	8	P25	A25	G15～16	P20
M 9	鷲の爪	4	P30	A30	G20	P30
M10	灰色の帝国	3	P64	G50～64	R35	G20～40
M11	イエローサンセット	2	P50	H48～64	R32～40	P40
M12	東の鷲	8	P25	A25	P20	G15～16
M13	キングオブグレー	3	P64	G50～64	R35～36	G20～40
M14	砂国	6	P64	B36～40	B52～64	H36～40
M15	女王と砂	6	P64	B40	B52～64	H40
M16	北の赤熊	5	P50	R35～52	H20～40	R25～40
M17	寒熊	5	P64	R35～64	G20～40	R24～40
M18	鷲の最後	8	P25～32	A25～30	G15～16	P16～20
M19	最後の皇帝	3	P64	G50～64	G40	P35
M20	ミスチョイス	3	P64	G50～64	R35	G20～40
M21	熊の穴	5	P50	R35～64	H20～40	R30～40
M22	黄色の夕焼け	2	P64	H52～64	(P40)	P40
M23	冬眠の時	5	P50	R35～64	H20～40	R25～40
M24	黄道の覇者	2	P64	H48～64	B40	P40
M25	王道の灯火	6	P64	B40	B52～64	P40
M26	日の沈むとき	2	P50	H48～64	R40	P40
M27	雪国	5	P64	R40	G20～40	R30～40
M28	皇帝の決断	3	P64	G50～64	G40	P35
M29	灰の去る道	3	P64	G50～64	R35	G20～40
M30	太陽の帝国	2	P50	H48～64	R40	P40
M31	レッドムーン	5	P64	R52～64	R40	P40
M32	黄色い太陽	2	P64	H48～64	B40	P40
M33	女王の望み	6	P64	B40	B52～64	P40
M34	鷲の叫び	4	P30	A30～32	A20	30

注　最大ユニット数の項目の、Pはパラセラ共和国（プレイヤー担当）、Aはアユメイラ共和国、Bはブラーテン王国、Gグレージャ帝国、Hはハポナ帝国、Rはロットジア共和国です。MAP NO.はシナリオ分岐チャートに、全体図NO.はパラド大陸図の国名番号にそれぞれ対応しています。



◉侵攻軍を迎撃せよ

パラセラ共和国本土に上陸してきた２カ国連合軍を撃退するシナリオである。どの兵器タイプを選んでも、一番最初に攻略するマップとなっている。

さて、両陣営の配置だが、東部に日本の生産タイプのハポナ軍、南東部にアメリカの生産タイプのアユメイラ軍が部隊を展開している。自軍は西部から侵攻する形になる。中央に山地があるので、北部からの部隊と南部からの部隊は事実上分断される。このため、どちらに攻勢の主力を置くかを考えなければならない。とはいえ、マップ自体が小さいため、それほど深刻になる必要もない。

基本的には戦車２～３個部隊に歩兵１～２個、プラス支援部隊１～２個といった戦闘団をそれぞれ編成し、それに航空部隊を随時つけるといったところだろう。

◉戦術展開

いずれの兵器タイプでプレイする場合でも、ハポナ軍はあまり脅威とはならない。最初に飛んでくる戦闘機を撃破してしまえば、あとは野砲の間接砲撃に注意していれば前進できる。このマップの場合、自軍部隊はすでに展開しているので、配置で悩むことはない。ただ、５～６部隊は追加で生産できる。タイプにもよるが、爆撃機を最優先に生産、次に歩兵、戦闘機の順がベターだろう。

PARACELTA

MAP 1
CENOZOIC CAMPAIGN

平和を乱す者は……。
Paracella

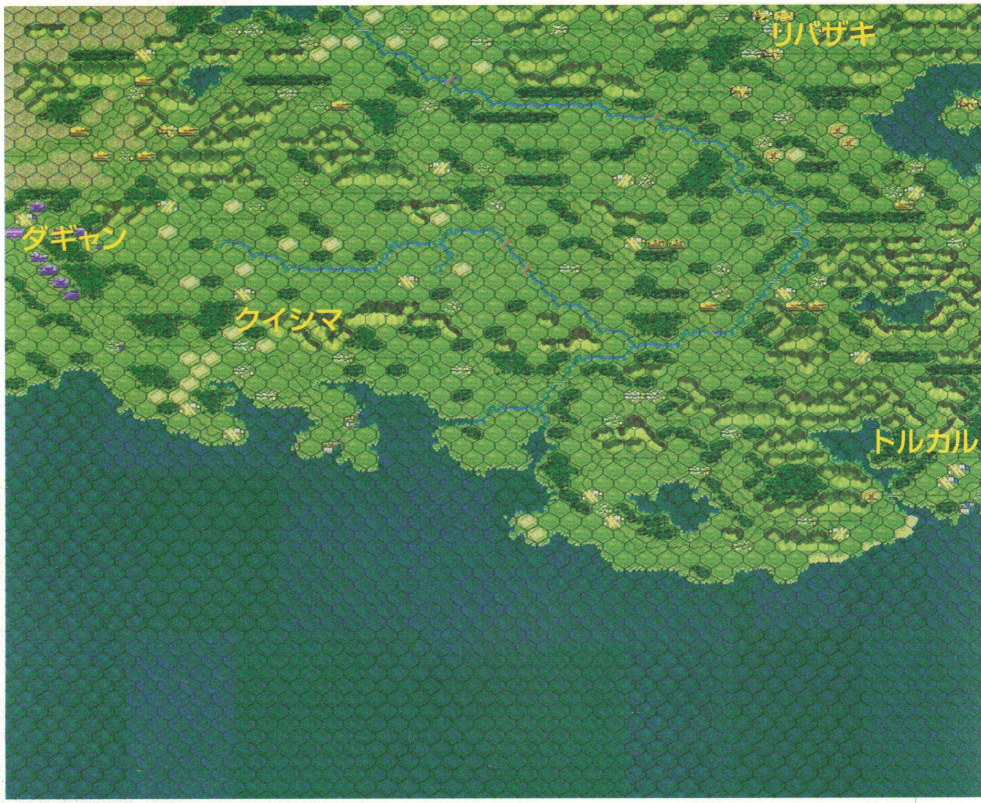
MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
1	平和の破綻	65.12.12	28	1	2	14×14

最初の２～３ターンに襲来する敵航空部隊をたたくために対空戦車を多めに作っておく、という手も有効である。アユメイラ軍のＭ３リーは強力で、最初に配置されている戦車では力不足だ。したがって野砲、航空部隊の爆撃で撃破してやろう。このため、爆撃機を作り、通常爆弾を搭載しておく。また、アユメイラ軍司令部付近に配置されている76㎜対空砲は早期に撃破してやらないと、のちのちめんどうなことになるので注意する。

いずれにせよ、強力なアユメイラ軍との戦闘に重点をおこう。

☆要諦!

航空機を中心に生産せよ
ハポナ軍にはかまうな
アユメイラ軍司令部から先に攻略せよ



◉動乱の震源を撃て

ハポナ帝国の本土に攻め込むマップ。南部は湖と山地に囲まれ、また森林も多い。山地を越えて北に向かうと森林と平地が広がっていて、そこでは機動戦が行いやすい。西部南岸には都市が多く、ここを制することが序盤必須になるだろう。

どのシナリオでも自軍司令部の位置は変わらないが、敵軍、援軍の位置と数はシナリオにより最もヴァラエティーに富む。

生産タイプが日本の場合、強力なのは航空兵器くらいで、陸軍、とくに戦車戦力はお粗末だ。それを補う歩兵の強さがあるとはいえ、所詮は非装甲部隊、爆撃には徹底的に弱い。ハポナ軍への対策としては対空部隊を多めに作り、制空権を確保することが肝要であろう。

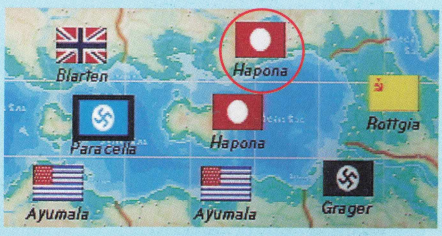
◉展開予想

攻勢の主方向は北部ということになるが、東部にロットジア軍がいる場合、こちらを先に撃破することをめざし、北部は山地部の出口まで前進してそこでハポナ軍を抑えるとよい。ロットジア軍がいない場合、東部は味方になるので、全力で北方に進撃する。

いずれにせよ西部へは必ず（自動車化歩兵か空挺歩兵による）都市制圧部隊を送るようにする。護衛部隊の戦車部隊をつけるのを忘れないように。

西部にブラーテン軍がいる場合、ロットジア軍

MAP2
CENOZOIC CAMPAIGN



野望の帝国の落日。
Hapona

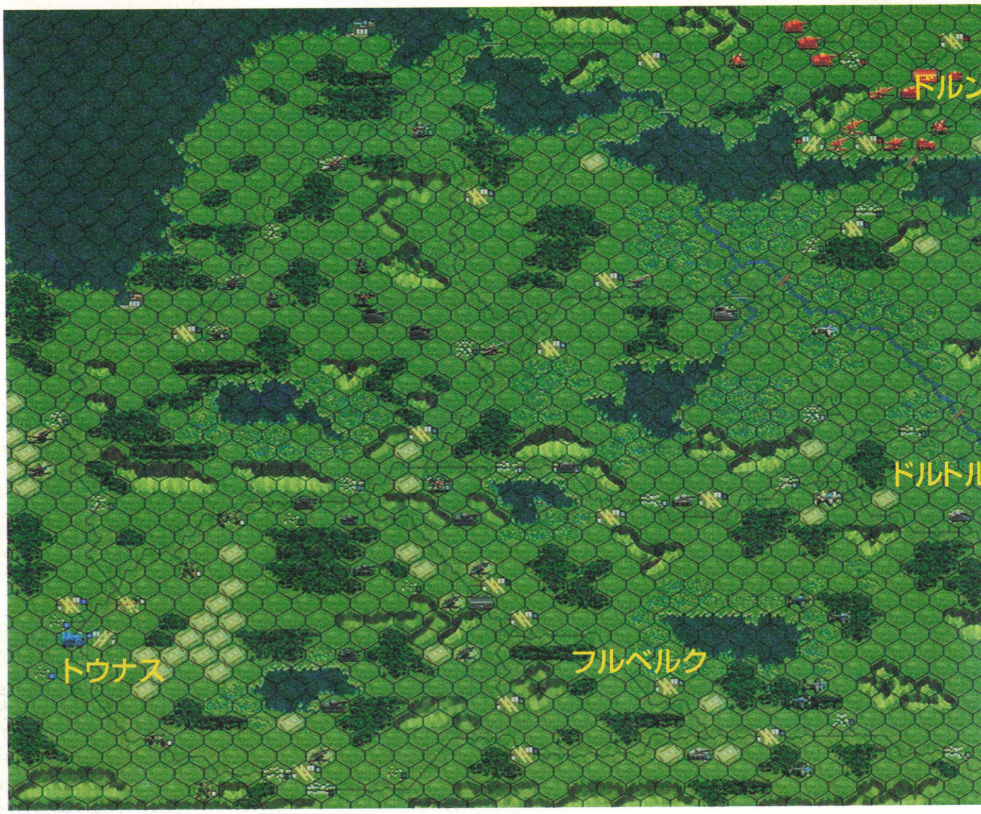
MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
11	イエローサンセット	66.8.10	50	2	2	62×62
22	黄色の夕焼け	67.3.5	50	3	1	
24	黄道の覇者	66.12.19	50	2	2	
26	日の沈むとき	66.10.31	50	2	2	
30	太陽の帝国	66.12.24	50	2	2	
32	黄色い太陽	66.11.10	50	2	2	

がいないので、ある程度の戦力を派遣し、独力でブラーテン軍を撃破できるようにしておく。この場合は、ハポナ軍の攻撃は最初友軍（同盟軍のパラセラ第７軍）の方に向かうことが多いので、この隙に機動力のある部隊でもって西部、中央部を制圧してしまおう。中央部を制圧すれば、経済力でもハポナ軍、ブラーテン軍を圧倒できるので、あとは力押しになる。

最終シナリオになると援軍で超兵器を装備した強力な空軍が登場する。注意せよ。

☆要諦!

陸上部隊でハポナ軍を押しつぶせ
制空権を確保すれば楽に勝てる
ハポナ軍航空部隊にのみ注意せよ



◉はやめにつぶしたい超大国

中盤から終盤にかけて、対峙することとなるグレージャ帝国はドイツタイプなだけに、かなり手強い。マップをみると、パラセラ軍司令部のすぐ東方に国境の要塞地帯がある。そこを抜けると山地、湖、川といった地形がまんべんなく続く。北部国境には大河が流れていて、橋を除けば渡河点はない。グレージャ軍の各司令部の周辺には要塞地帯があり、ここに野砲、対空砲が配置されると撃破が困難になる。

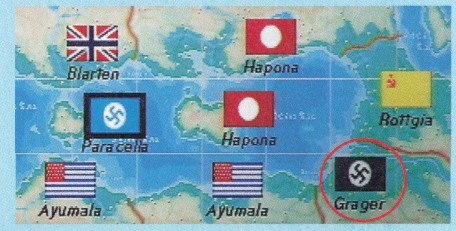
◉激戦を制するために

最後にここで戦う場合以外は、北部からはソビエトタイプのロットジア軍が支援に駆けつけている。強力な陸軍部隊を率いる、かなりうるさい存在である。国境防衛隊との戦闘は消耗戦になることが多い。早めに撃破してしまおう。南部は湖南の町まで早期に前進して、ここで皇帝親衛隊部隊との防衛戦闘を行うとよいだろう。

北部には戦車１～２部隊と歩兵１個部隊くらいの別働隊を編成、南下してくるロットジア軍を牽制する。基本的にはできるだけ前進し、ロットジア軍前衛とぶつかった段階で防衛戦闘を始めればよいだろう。

もっとも激戦となる中央部、国境防衛隊との戦闘は、まず自軍司令部の東部にある要塞地帯で最初の一撃を撃破し、そこから航空支援、間接砲撃

MAP3
CENOZOIC CAMPAIGN



灰色の陸の王者。
Grager

MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
10	灰色の帝国	66.6.20	60	1	3	46×46
13	キングオブグレー	66.8.11	60	3	3	
19	最後の皇帝	67.3.2	60	2	2	
20	ミスチョイス	66.9.30	60	1	3	
28	皇帝の決断	67.3.2	60	2	2	
29	灰の去る道	66.10.25	60	1	3	

などの支援を受けつつ徐々に前進、国境防衛隊司令部をめざす。防衛隊司令部の周辺に濃密に張りめぐらされた対空陣地は1個ずつていねいに撃破する。裸になった段階で司令部を爆撃する。皇帝親衛隊司令部は爆撃機で撃破するのが最も早い。

最終戦のシナリオになると、北部からパラセラ軍が支援に駆けつけており、戦力的には余裕がある。ただ、兵器タイプがドイツなので、相手にも超兵器が多く作られている。そのため個々の部隊は手ごわくなっているので注意が必要だ。

☆要諦!

陸戦は避け、空戦主体で戦え
最後にまわすと超兵器が登場
激戦は必至、早めの部隊展開を

◉南方の刃をたたき折れ

アユメイラ西部海岸に上陸、ここから前進してニューロゼルス、ニューシスコのアユメイラ軍司令部を撃破する。このシナリオはキャンペーン序盤に『平和の破綻』をクリアしたあと、中盤、あるいは最後に登場する。最後になるとアメリカタイプの優秀な航空兵力のみならず、途中から最新鋭機の援軍が飛来するので、できれば早い段階に倒してしまうほうが攻略はしやすいか？　末期のアメリカタイプ航空機と戦いたい場合は別だが。

地形的には、上陸した地点（自軍司令部）南部に山地があり、その南側に川が流れている地域（西北部）以外は、比較的平坦な地形で、序盤の陣地戦をくぐり抜ければ、機動戦を展開しやすいといえる。このシナリオでは、平地が続く中央部への早期進出がカギとなるだろう。

◉電撃戦を実践しろ!

アメリカの生産タイプの場合、砲兵戦力が強力で、さらにこれに加え爆撃機にもB-17等の防御力の高い機体がいたりして侮りがたい。経済的にも多くの戦力を生産できる余裕があり、消耗戦に巻き込まれると苦しい戦いになる。航空防御戦闘をしながら偵察によって砲兵、対空砲の配置を把握し、これを爆撃でしらみつぶしにしていくほかはない。ダメージも大きいが、航空部隊はどんどん奥地に前進して行くべきだろう。

MAP4
CENOZOIC CAMPAIGN

大空の死闘を乗り越えて……。

Ayumala

MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
2	南の刃	66.1.19	50	1	2	30×30
9	鷲の爪	66.6.30	50	2	2	
34	鷲の叫び	67.3.10	50	2	2	

基本的には、上陸地点東部の陣地地帯に主力部隊を投入、都市の占領、崩壊した都市の再建を行い、また、別に自動車化された快速部隊（戦車、装甲車２～３ユニットに自動車化歩兵１～２ユニット）を山地西部の地峡から南部に前進させ、一気に南下して東部に転進、ニューロゼルスをめざす。この部隊は牽制の意味が強いので、強力な抵抗に遭ったら、そこで防御戦闘を行う。とにかく止まったら負けだと思っておくことだ。

☆要諦!

強力な敵空軍に注意せよ
地上で電撃戦を展開せよ
最後にまわすと、敵に強力な援軍が

◉北の巨人

グレージャ帝国と同様プレーンな地形が支配的だが、南部には湿地、山地が続く。また、陣地ヘックスの集合による要塞地域は少なく、ロットジア空軍の戦力が比較的低いことも手伝って、グレージャ本土以上に機動戦闘を行いやすいといえる。

出撃地点はシナリオにより北方国境から攻める場合と南方国境から攻める場合があり、それにより変更される。また、最後にロットジアを攻めるシナリオ以外は、北方国境からの時は南部にグレージャ軍、南方国境からの時は北にハポナ軍の援軍がいるので、戦力的に少々苦しい戦いになるだろう。

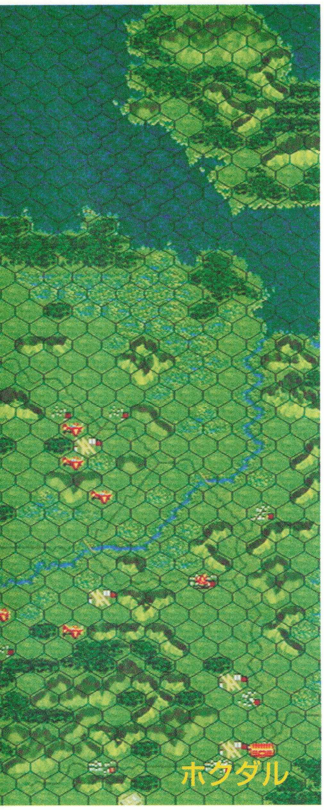
◉電撃戦を狙え

ソビエトタイプのロットジア軍は陸軍中心で航空兵力に見るべきものはない。しかし戦車戦力はどの時期でも強力で、またカチューシャに代表される間接射撃兵器も豊富でうるさい存在だ。

このような相手には戦闘機で制空権を確保し、爆撃機で後方の支援兵器を撃破してしまう戦術が有効だ。

通常の戦車兵力は当然だが、機動戦を想定して、歩兵（できれば自動車化または装甲擲弾兵などの快速部隊）は多めに作っておくとよい。

南部は、山間部で進撃路が限定されてしまうが、これは戦車４～５部隊と航空部隊の波状攻撃で、



MAP5
CENOZOIC CAMPAIGN

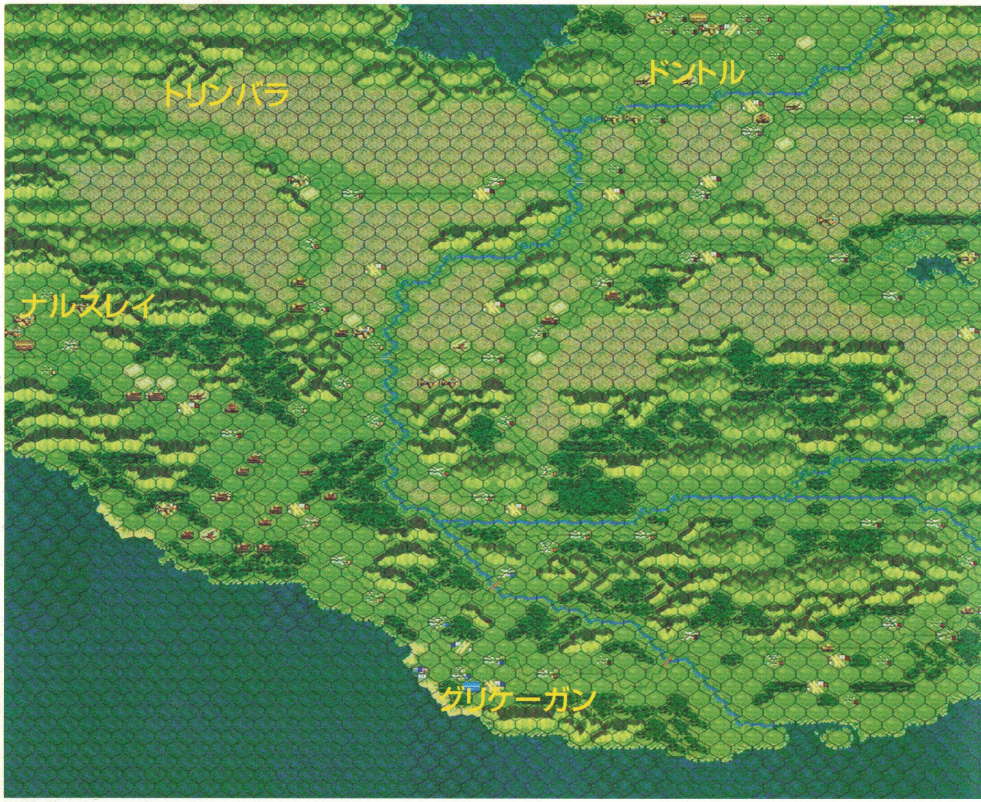
北の赤い強国。
Rottgia

徐々に前進していくしかない。逆に北部ではプレーンな地形が続くので、機動戦闘がメインとなるだろう。ただし、あまり序盤でてこずると、雪が降り地面が軟化してしまい、機動力が発揮できなくなってしまう。このような事態になる前にロットジア軍司令部のどちらか（できれば両方）を撃破しておくとあとが楽。またハポナ軍が敵陣営にいるシナリオでは、爆撃機の編隊によるピンポイント攻撃で、ハポナ軍司令部をたたきやすい。

MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
16	北の赤熊	66.8.21	50	1	3	46×46
17	寒熊	66.10.30	50	1	3	
21	熊の穴	66.12.15	50	1	3	
23	冬眠の時	66.10.21	50	1	3	
27	雪国	66.12.22	50	1	3	
31	レッドムーン	67.3.4	50	2	2	

☆要諦!

敵戦車部隊は強力、航空機は脆弱
間接攻撃ユニットに注意せよ
ハポナ軍司令部は爆撃機で落とせ



◉砂漠の老王国

基本的にキャンペーンの終盤に登場しやすいのが、ブラーテン王国。

ブラーテン南海岸に上陸を果たしたパラセラ軍は、ブラーテン首都ドントルに向けて北上作戦を開始する。中央部に広大な砂漠地帯があり、東部は山地に囲まれている。山地、砂漠とも機械化部隊には移動が困難なので、それぞれ街道に沿って前進するのがベストチョイスとなるだろう。ブラーテン軍の生産タイプはイギリス。戦車戦力は下から数えたほうがよいくらいだが、航空戦力は意外に強力。とくにスピットファイアはどの時期でも安定した力を発揮する。モスキートなどの中型爆撃機にも注意がいる。また、援軍に登場するハボナ軍も航空戦力は侮れない。対空部隊と航空機の活躍が期待される。

◉砂漠のキツネになれるか

進撃路は3つ。中央部はその後2つに分岐するので多めに部隊を配置するとよいだろう。

西部方面は司令部を撃破できるだけの戦力を持たせて送り出す。中央、西部それぞれに歩兵部隊を1～2個つけてやろう。

いずれにせよ中央部が主攻勢になるはずだが、この戦線は飛行場が少ないので、航空部隊の運用には注意がいる。とくに航続距離の短い航空機の兵器タイプ（ドイツ・イギリス・ソビエト）を選

BARTEN

MAP6
CENOZOIC CAMPAIGN

砂塵をあげて……。
Blarten

MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
4	砂漠の王国	66.4.10	60	1	3	62×62
14	砂国	66.8.15	60	1	3	
15	女王と砂	66.8.19	60	1	3	
25	王道の灯火	67.3.11	60	2	2	
33	女王の望み	66.1.3	60	2	2	

択したときは、ローテーションを考えてプレイしよう。

東部方面への戦略はシナリオによって変化する。ハポナ国が事前に制圧されていれば東部から、友軍のパラセラ第4軍が進撃するので、こちらは歩兵のみを送って都市の制圧を行えばいい。ハポナ国を制圧していない場合、ブラーテンの援軍にハポナ第58軍が展開しているので、こちらへの備えも必要になる。ハポナ軍は航空兵力が有力なので、対空部隊は必ずつけてやりたい。

☆要諦!

航空部隊の展開はよく考えてから
陸上部隊で押せたら押せ
スピットファイアには要注意

◉島嶼の戦い

キャンペーン前半にのみ直面するシナリオで、ハポナ帝国の領土であるトウリツ島での攻防戦だ。

ここの敵は日本の兵器タイプのみで、時期的には1942年の前半から43年前半の生産タイプになる。このあたりまでなら日本の生産兵器は強力ではないので、それほど苦労なく戦える。

地形的には、自軍司令部の東部に湖があり、その東に南北に走る道路がある。さらに東は山地が続く。そのため、このマップでは、部隊は基本的に南北に分断された状態で戦うことになる。

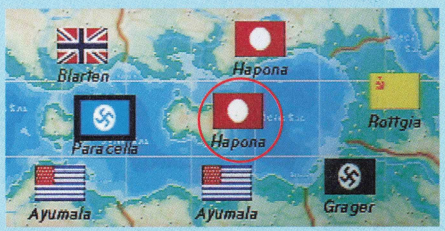
主力をどちらに向けるかによって編成は変わる。基本的に中央部まではバランスよく進み、以降、北部は陸上部隊、南部は航空部隊を展開させるのがやりやすい。いずれにせよ、敵の強力な航空兵力に対する備えは重要になるだろう。

◉旧式戦艦は無視せよ!

ハポナ軍は島東南部に海軍部隊、東北部に陸軍部隊が展開している。重要度はどちらが高いということはないが、戦力的にいえば、旧式戦艦を有し、航空部隊も強力になっている海軍部隊からやっつけていくほうがいいだろう。

中央南部の都市、要塞地帯での戦闘がこのシナリオの焦点になる。とくに地上戦闘では敗れることは少ないと思うが、歩兵部隊を航空攻撃で失わないように注意してやる。ここから海軍部隊司令

MAP7
CENOZOIC CAMPAIGN



孤島の死闘。
Hapona

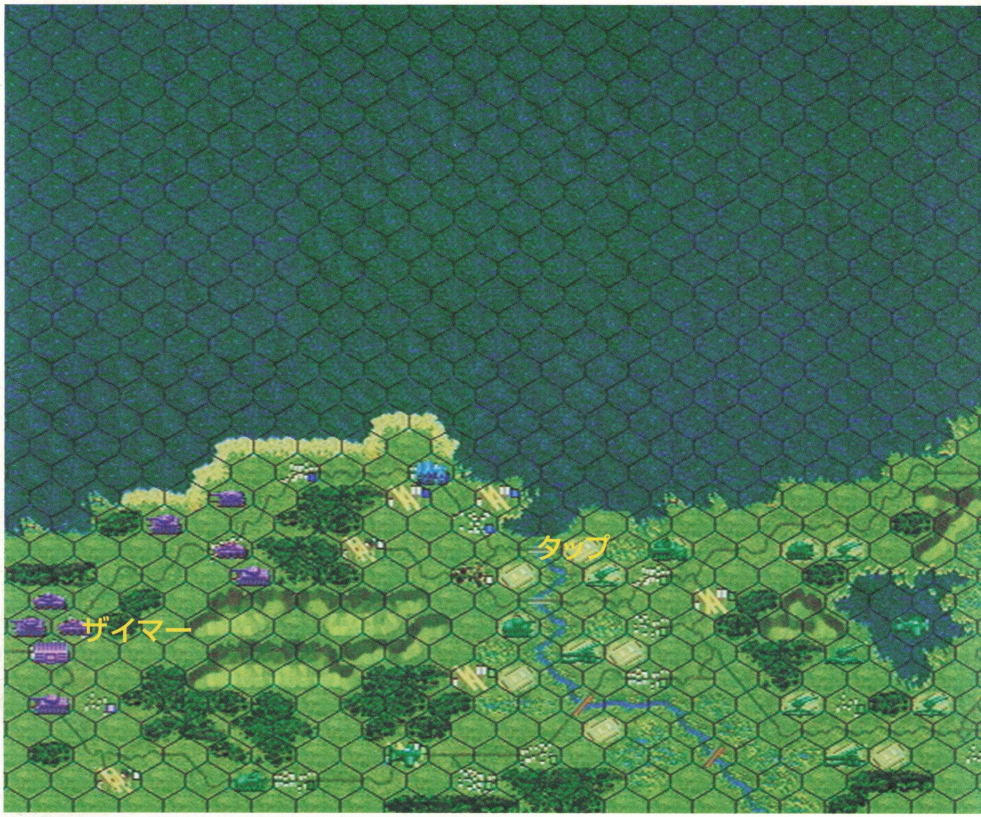
MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
3	要塞島	66.1.15	40	1	2	30×30
5	艦隊の島	66.3.12	40	1	2	
7	港島	66.6.12	40	1	3	

部に続く地峡部での戦闘では、爆撃部隊、間接砲撃部隊の活躍が重要だ。北部は南部での戦況を見つつ、徐々に押していけばよいだろう。海軍部隊には戦艦が数隻いて、敵司令部近くになると、艦砲で支援砲撃を行ってくる。これが動き出すとやっかいなので、司令部破壊は爆撃機にその任務をまかせよう。

海軍部隊の司令部を撃破すれば、あとは掃討戦になるだろう。

☆要諦!

北方の敵司令部は陸上部隊で
南方の敵司令部は航空部隊で
敵戦艦の射程範囲に入るな



◉南方の強敵

アユメイラ東部侵攻作戦。キャンペーン序盤から中盤にかけて直面するシナリオだ。相手の兵器タイプも、陸上、航空兵器ともに性能的にバランスがとれ、ライバルとしてはもっとも手ごわいアメリカタイプ、ドイツタイプとなっているが、対応は比較的容易だろう。

マップはそれほど大きくなく、北方は海なので実質上のバトルフィールドは狭い。地形的に縦幅の少ない土地という印象で、中央部に河川と湖があることもあり、進撃路は事実上限定されてしまう。こういうマップでは地形を利用して当初は守勢防御に徹して相手に出血を強制し、相手が息切れしてきたら、一気に力で押せばいい。戦術的には間接攻撃兵器や航空兵力の活用がカギとなるだろう。

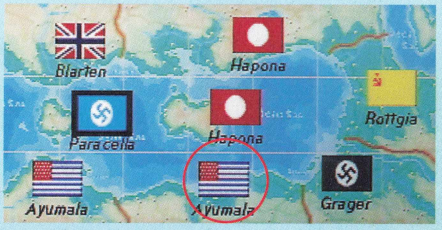
◉航空戦がメイン

ゲーム序盤はまず敵側航空機による波状攻撃があるので、これに対する備えをする。司令部南方の崩壊した飛行場を再建すると、生産空港が3つとなり、航空兵力は比較的すぐに展開できるようになる。

序盤の展開で司令部東南の陣地地帯を制圧後は、河を盾にいったん防御戦を展開しつつ、西部の都市・空港を制圧しよう。

河以西の制圧後は、航空機による支援を受けつ

MAP8
CENOZOIC CAMPAIGN



敵の攻勢を分断せよ。

Ayumala

MAP NO.	シナリオ名	開始年	ターン数	自国側陣営数	敵国側陣営数	MAP SIZE
6	鷲の片翼	66.5.10	40	1	3	30×30
8	鷲の右翼	66.5.10	40	2	2	
12	東の鷲	66.8.12	40	2	2	
18	鷲の最後	66.12.10	40	2	2	

つ、東部への進撃を行う。相手側に生産空港が少ないこともあって、制空権の確保は比較的簡単だ。

また、前のシナリオでアユメイラ西部を制圧していないと、西部はアユメイラ軍の司令部になる。この場合は、真っ先にこの西部の司令部のアユメイラ軍司令部を倒そう。そうしないといつまでも挟撃を受け、支配領域を拡大しても自軍司令部は脅かされ続けるからだ。あとの展開はほかのシナリオと同じでいい。

☆要諦!

仮想キャンペーンでは難関マップ
敵航空機の猛襲に耐えよ
中央の河で守勢防御ラインをしけ

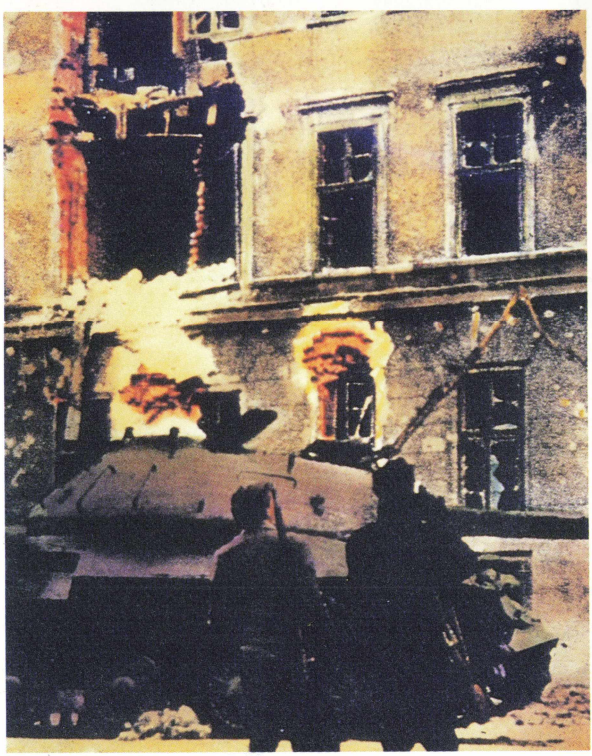
GUIDANCE FOR RUSSIAN CAMPAIGN

ハーケンクロイツをたたけ!

前作『ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜』のキャンペーンモードのドイツでプレイすると、序盤から中盤まではソ連相手の過酷な独ソ戦を戦うこととなった。「侵略を受け、首都モスクワ突入寸前まで押され、多大な犠牲を払いながらも耐え抜き、ついに勝利を勝ち取ったソビエト連邦の立場でプレイしたい」というユーザーからの熱い声に応えて、ここに史実モードとして登場することとなった。

さて、このモードでは史実通りに苦戦の連続が予想される。特に前半のマップで勝利を収めるのは困難だ。ただし、引き分けでも次のマップに進むことができる。要するに負けないことが肝心なのである。史実のソ連軍が個々の戦闘では勝てなくても、いかなる局面でもギブアップしなかったように。

ソ連では「大祖国戦争」と呼ばれた独ソ戦。この史実キャンペーンをプレイすることは、史上最大規模の苛烈な戦闘の連続を凝似体験することである。最後までギブアップしない不屈の闘志をもって戦い抜いてもらいたい。



戦闘が終了したあと、崩壊した建物を見上げるスターリン重戦車と随伴歩兵。長くドイツの占領下にあえいだ東ヨーロッパ諸国。解放の最先頭にたったソ連軍兵士たちの見たものは、瓦礫となった都市であった。

大祖国戦争

これからソ連軍でプレイする際の心構えを講釈しよう。ドイツや日本、アメリカと違ってどうも馴染みがない北の大国ソ連。ここでばっちり勉強してライバルに差をつけるべし。

まず第１。航空機の援護を期待してはいけない。これは特に初期の航空機を使用する際にいえることだが、とにかく敵国ドイツはおろか日本にも見劣りする内容なのだ。唯一互角の勝負ができると思われるイタリア空軍は生産タイプのなかには存在しない。爆撃機もシュトルモビクが防御力の高さで気を吐いているが、これとて戦闘機が現れれば逃げ出すしかない。キャンペーンではドイツ軍戦闘機の数が少ないことが唯一の救いになっている。末期になれば機体性能も向上するが、当然ながら敵国の航空機の性能も上昇する。航空機は「使えれば儲け物」くらいにとらえていた方が無難だ。

第２。間接攻撃兵器。こいつは使える。伝統的に支援火器が優秀なソ連軍、ゲームでもしっかり反映されていて特に野砲は優秀。122㎜砲がいきなり生産できる点だけでもいける上、これが152㎜砲に進化する。防御陣地の粉砕や敵の突破阻止など攻防両面で大活躍してくれるだろう。また、ロケット砲を搭載したカチューシャは、自走して移動後も砲撃可能。これもお薦めだ。ただし、携行弾数が少ないし、防御力が弱い。生産コストが安いので使い捨てと割り切った方がいいだろう。

第３。戦車は優秀。言わずと知れたT-34、KV-1から始まってスターリン戦車まで、戦車はどの時期でも信頼できる。これに加え突撃砲などの自走砲系も優れている。前半はドイツ戦車を圧倒できるが、後半はドイツにもパンターやティーガー等が出現するので注意。また初期の快速戦車はちょっと打たれ弱いので、要注意！

以上のことを心の片隅においてプレイすると、陸軍大国ソ連の本質が理解できることだろう。

1 キエフ大包囲戦
KIEV '41.8

↓

2 装甲の網を破れ
MOSKVA '41.10

↓

3 よみがえる都市
STALINGRAD '43.1

↓

4 ハリコフの明暗
KHARKOV '43.3

↓

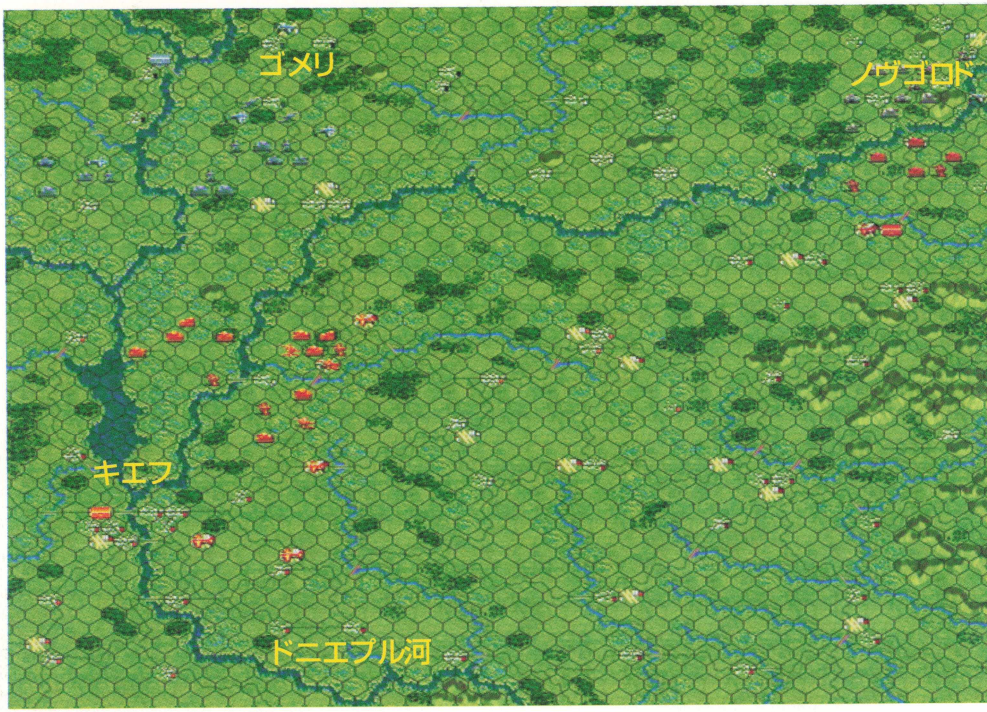
5 最大の戦車戦
KURSK '43.7

↓

6 河畔の進撃
MINSK '44.6

↓

7 終焉
BERLIN '45.3



◉背景と状況

1941年6月22日、ドイツ軍300万が突如国境を突破、ソ連邦領内に侵入を開始した。不意をつかれたソ連軍は各地で撃破された。7月にはミンスクで28万7000人が捕虜となり、つづいて8月には国境から700kmのスモレンスクが占領されてしまった。北部から中部にかけての攻撃は完全な奇襲で、ソ連航空部隊は数日で壊滅、地上部隊も各個に投入されて撃破されてしまったのだ。

しかし南方では初期の奇襲から立ち直り、頑強な抵抗を続けた。地上部隊に有力な兵器が多く、主力を配置していたためである。結果、8月の段階でドイツ軍の進出ラインはキエフ西方で止まっていた。大きく空いた南方側面に危機感を抱いたヒトラーはグデーリアンの第2装甲集団に南方への転進を命じ、ここにキエフ方面のソ連軍は南北から包囲の危機にさらされることになった。

◉攻略

プレイヤーの司令部が配置されているのはキエフで、指揮下の部隊はほとんど北部から侵入してくるドイツ軍、主に第2軍に対する備えとして配置されている。また、東方には味方の第26軍が展開しており、こちらはドイツ第2師団と対峙している。シナリオの途中で南方からドイツ第1師団がドニエプル河を渡河、北方に向けて前進してくる。注意。

戦力的に戦車の一部（T-34AとKV-Ⅰ重戦車）と野砲以外はほとんど使い物にならない。とくに航空機はガタガタで、ドイツ軍の主力戦闘機メッサーシュミットBf109Fが現れたら全滅覚悟で戦わなければならないだろう。そのため、地上部隊も航空攻撃にさらされることになるので、ZIS対空トラックを始め対空兵器を多めに生産すること。航空機はイリューシンIℓ-2シュトルモビクがかろうじて使えるので、ドイツ軍戦闘機の隙を突いて地上攻撃に投入しよう。

勝利条件は第2師団司令部の撃破だが、戦力差が圧倒的なので、これを達成するのは難しい。そ

SCENARIO 1

RUSSIAN CAMPAIGN

作戦期間	'41.8.27～10.3
ターン数	38ターンで終了
勝利条件	
大勝	ドイツ第２軍司令部を29ターン以内に撃破 ボーナス　訓練値60経験値50予算6000
勝利	ドイツ第２軍司令部を撃破 ボーナス　訓練値30経験値25予算3000
引分	次のマップに進める。 ボーナス　訓練値15経験値10予算1500
MAP SIZE	46×46(x×y)

キエフ大包囲戦

KIEV

こで引き分けを狙って戦力の温存を図る戦略を薦める。とくにBT戦車とT-26の経験値を高め、できるだけ多くの戦車をT-34、KV-Ⅰに進化させることをめざそう。そうすれば次のシナリオの際に楽ができる。

また、南方からの第１師団に対する備えは、橋を押さえてしまえば部隊を節約できるので、BT快速戦車を橋に向かわせること。２部隊もあればいいだろう。

◉史実では

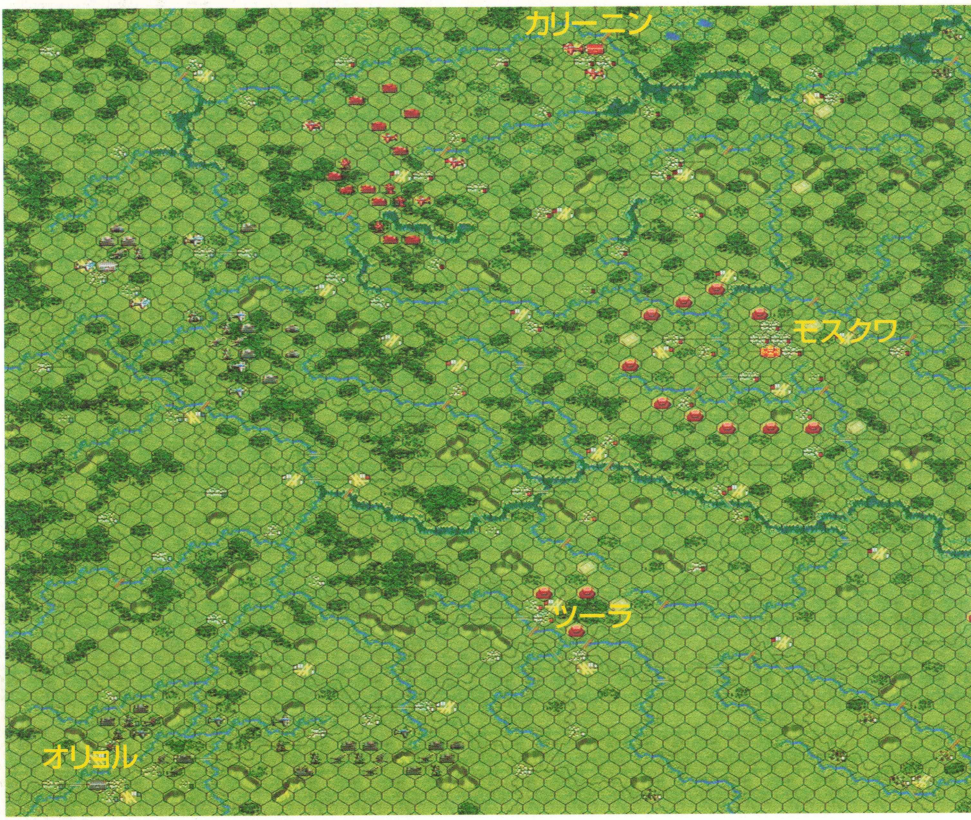
クライスト上級大将指揮の第１装甲集団は９月11日、ドニエプル下流域を渡河、９月14日には南下するグデーリアンの第２装甲集団と合流、キエフの包囲は完了した。この戦いでソ連軍は空前絶後の66万人が捕虜となり、ウクライナ地方への門戸は開かれた。ドイツ軍の次の目標はモスクワとなった。いよいよソ連軍に後はなくなった。

陣営	軍事費	都市収入	国家収入	総部隊数	訓練値	経験値
ソビエト連邦（ソ）	6000	2500	300	26	25	30
ソビエト第26軍（ソ）	4000	2500	200	22	30	20
ドイツ第２師団（独）	6000	700	500	24	50	50
ドイツ第２軍（独）	5000	800	500	25	90	90

援軍	10ターンに南より登場					
ドイツ第１師団（独）	4500	0	500	30	150	150

☆鉄則!

Bf109Fとの交戦は避けよ
主力戦車部隊を育成せよ
引き分けでもやむなし



◉背景と状況

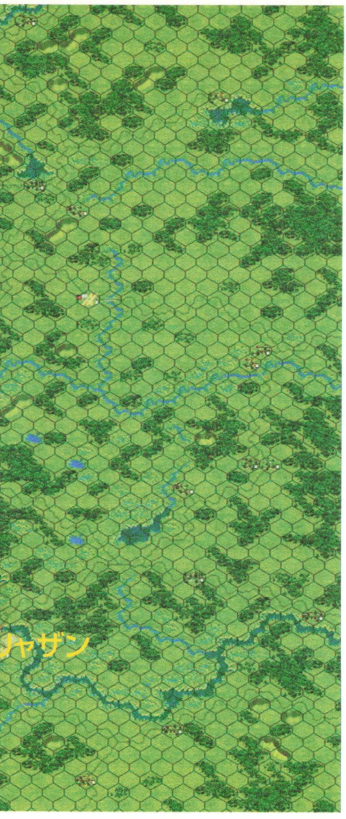
1941年９月30日。ドイツ軍のモスクワ侵攻作戦は開始された。３個装甲軍と１個軍による攻勢は２個航空艦隊に支援され、ソ連軍の戦線は簡単に破られてしまった。ブリヤンスクとヴィヤジマの２カ所で包囲されたソ連軍は66万3000人に及び、モスクワを守るべき兵力は失われたかにみえた。しかし10月末に降り続いた雨がロシアの大地を泥沼に変え、ドイツ軍の進撃は止まる。この隙にソ連軍は再び防衛態勢を立て直したものの、地面の凍結によってドイツ軍の攻勢は再開されることになった。作戦名は『タイフーン』。

◉攻略

プレイヤーの司令部は首都モスクワのど真ん中に配置されている。生産都市、空港ともに数多く存在するので、配置に関しては特に問題はない。また、航空機に関してだが、このシナリオでは晴れることが少ないために地上支援などは難しくなっている。逆に言えば自軍も空襲を受けにくくなっているわけだが。そのため間接射撃兵器（特にカチューシャ）を多めに生産して、前線の突破に使うとよいだろう。カチューシャは携行弾数が少ないので、カチューシャ部隊にはできるだけ補給車をつけてやりたい。

また、モスクワから離れると極端に都市と飛行場の数が少なくなるので、補給には十分注意してやろう。補給車は多めに作っておくとよいだろう。

北部には味方が展開しているので、まずはオリ



RUSSIAN CAMPAIGN

SCENARIO 2

RUSSIAN CAMPAIGN

作戦期間	'41.12.5～'42.2.12
ターン数	70ターンで終了
勝利条件	
大勝	すべての司令部を48ターン以内に撃破 ボーナス　訓練値80経験値40予算8000
勝利	すべての司令部を撃破 ボーナス　訓練値50経験値20予算5000
引分	次のマップに進める。 ボーナス　訓練値25経験値 5 予算2500
MAP SIZE	62×62

装甲の網を破れ

MOSKVA

陣営	軍事費	都市収入	国家収入	総部隊数	訓練値	経験値
ソビエト連邦（ソ）	5000	2300	100	28	40	30
カリーニン方面軍（ソ）	1500	1900	100	38	80	50
ドイツ第９軍（独）	6500	1300	600	20	40	40
ドイツ第４師団（独）	5000	900	150	30	30	20

援軍	５ターンに北東から登場					
ソビエト第50軍（ソ）	3000	0	500	22	40	40

ョルに展開する第４師団司令部をめざす。前回のシナリオでT-34、KV-Ⅰを大量に残していれば、あとはこれらを前面に押し立てて前進する。天候によっては雪が進撃を阻むことがあるかもしれないが、押しまくること。

◉史実では

12月５日、雪と消耗のためドイツ軍の進撃はモスクワ前面で止まった。そして翌日からは、極東から送られた精強モンゴル師団による反撃が始まり、ドイツ軍は撃破されていった。春まで続いたソ連軍の攻勢は撃退こそされてしまうが、危地は脱した。敗れた一方のドイツ軍はこの冬季の痛手を回復することが、最後までできなかった。

☆鉄則!

冬将軍を味方につけよ
ここでは支援火器を主力とせよ
トーチカを巧みに利用せよ

◉背景と状況

1941年末から42年にかけてのソ連軍の冬季攻勢は準備不足、戦力不足のため２月頃には停滞し、３～４月には泥濘期に入って戦線は膠着した。再編成を終えたドイツ軍は再び攻勢を開始した。

今度の目標は南部油田地帯。コーカサスをめざしてドン河西側のソ連軍の撃滅をはかった。５月の反撃でハリコフを奪回していたソ連軍は燃料不足で動けないところを包囲され全滅、つづいて開始された攻勢作戦『青』ではヴォロネジまで進出され、ドイツ軍の主力はコーカサスへ向かった。その際、ドン河とボルガ河の接近点に存在するスターリングラードは副次的目標として、野砲の制圧下において無力化すればよいとされていた。しかし予想外の戦果に酔ったヒトラーは、ソ連邦指導者の名のついた都市の占領を命じた。

◉攻略

とにかくマップが小さく、両軍の司令部が接近しているため、乱戦になることは必至のシナリオだ。幸いなことにドイツ軍の攻勢の矢面に立つのは味方軍になるので、味方が頑張っている間に配置を優先して行い、準備が整った段階で反撃を開始するとよいだろう。

このシナリオは、来るべき反攻作戦のための経験値稼ぎと考えて、部隊の温存を図る戦いをしよう。

◉史実では

８月、スターリングラード市街の外郭に達した第６軍は、第４装甲軍の支援を受けて市内に突入した。同市のソ連軍も頑強に抵抗したが９月末にはボルガ河畔に到達されてしまう。そして10月には市街のほとんどが占領されてしまった。

しかし11月、スターリングラードのドイツ軍の側面を守るルーマニア軍に対し、ソ連軍の反撃が始まり、11月末にはドイツ第６軍33万人が包囲された。ヒトラーは第６軍の脱出を許さず死守を命

SCENARIO 3

RUSSIAN CAMPAIGN

作戦期間	'43.1.10～1.29
ターン数	20ターンで終了
勝利条件	
大勝	すべての司令部を15ターン以内に撃破 ボーナス　訓練値40経験値30予算3000
勝利	すべての司令部を撃破 ボーナス　訓練値15経験値10予算2000
引分	次のマップに進める。 ボーナス　訓練値10経験値 5 予算1000
MAP SIZE	14×14

よみがえる都市

STALINGRAD

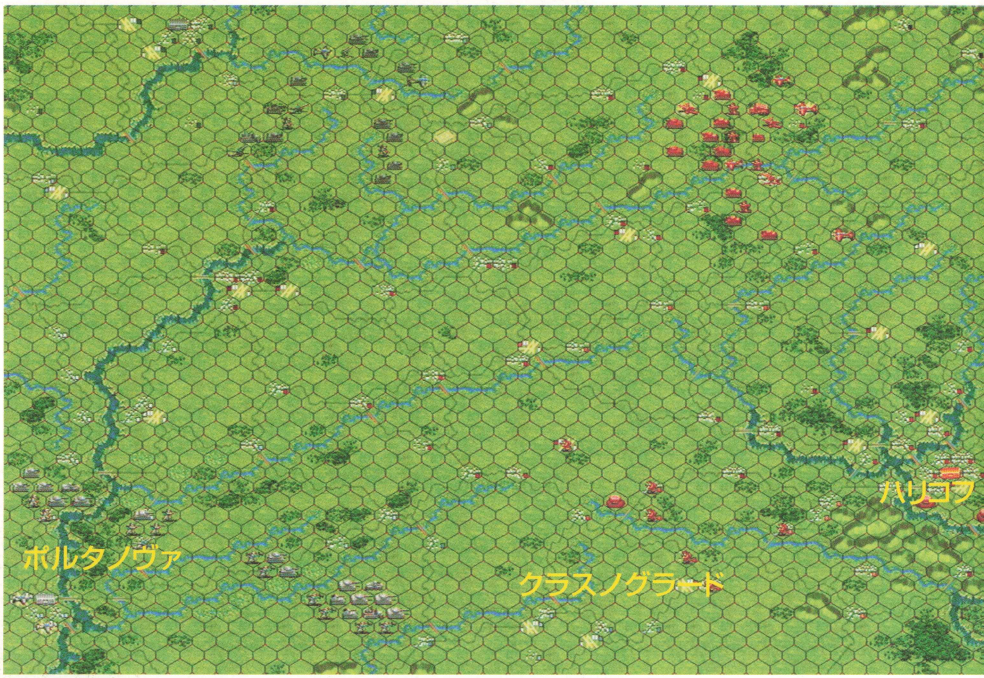
じ、補給は航空輸送で賄うことになった。しかしソ連軍の反撃は厳しく、この期間の空輸作戦でドイツの輸送機部隊は壊滅的打撃を受ける。つづいて南方から包囲された第６軍の救出作戦が行われたが、スターリングラードまで35kmのところで阻止された。そしてソ連軍のさらなる攻勢で救出作戦どころではなくなり第６軍の命運は尽きた。第６軍はソ連軍主力をこの地域に引きつけ続けた末、翌43年の１月31日に降伏した。

陣営	軍事費	都市収入	国家収入	総部隊数	訓練値	経験値
ソビエト連邦（ソ）	3000	800	300	16	25	15
ソビエト第62軍（ソ）	3000	400	200	18	20	30
ソビエト第５軍（ソ）	1000	200	200	10	15	25
ドイツ第66軍（独）	3500	900	400	25	45	40
ドイツ第57軍（独）	4000	800	400	23	40	40

冬の雪原をゆくドイツ歩兵。スターリングラード戦ではドイツ軍に対し第一線部隊30万を失うという決定的な打撃を与えた。

☆鉄則!

無理押しは避けよ
支援砲撃を有効に使え
航空機は作戦不能と心得よ



◉背景と状況

1942年12月、スターリングラード救出作戦が開始された。この攻撃は当初うまく行って、スターリングラードまで50kmの地点まで到達したが、そこで阻止されてしまう。

続いて開始されたソ連軍の反撃は大規模なもので、オリョルからロストフに至る南部戦区全体に及んだ。この戦線を守っていたのはハンガリー、イタリア、ルーマニアの親独同盟軍だったが、装備、士気ともにドイツ軍よりはるかに低いこれらの部隊はあっと言う間に壊滅した。ドイツ軍はもはやスターリングラードどころではなくなり、南部の全戦線で後退を始めていた。勢いに乗るソ連軍はこのままドネツ河をめざし、43年2月にはハリコフを占領、そのままドニエプル河に向かう。

しかしこの攻撃は無謀だった。雪解けと燃料不足で進撃の止まった第3戦車軍は態勢を立て直したドン軍集団司令官マンシュタインの反撃で壊滅、ドネツ河以西を失ってしまったのだ。

マンシュタインの次の標的はハリコフである。

◉攻略

このシナリオはソ連軍（ブリヤンスク、ボロネジ方面軍）がハリコフを占領し、冬季攻勢が一段落したところから始まる。この時期ソ連軍は装備の消耗と燃料不足、加えて雪解けによる泥濘でほとんど身動きが取れない状態だった。対してドイツ軍は西部戦線から急送された精強SS装甲軍団と再編成された第1装甲軍の反撃態勢が整い、すでにシナリオ開始時期の直前に、南部のソ連軍を撃滅していた。

マップの配置を見ても、ソ連軍が守るべき都市群ははるか西方にあり、また自軍都市の一部には同盟のボロネジ方面軍の歩兵が燃料0の状態で止まっている（動員兵で設定されている）という、後手にまわった状態だ。

プレイヤーが直面するドイツ軍は最新鋭のティーガーⅠ重戦車を装備した第2軍だ。北部からはドイツ第4軍が迫ってくる。こちらは味方のボロネジ方面軍が相手をしてくれるが、それでも戦力的には劣勢を強いられる。

SCENARIO 4

RUSSIAN CAMPAIGN

作戦期間	'43.3.4～5.2
ターン数	60ターンで終了
勝利条件	
大勝	ドイツ第２軍の司令部を40ターン以内に撃破 ボーナス　訓練値70経験値80予算7500
勝利	ドイツ第２軍の司令部を撃破 ボーナス　訓練値35経験値40予算4000
引分	次のマップに進める。 ボーナス　訓練値15経験値10予算1500
MAP SIZE	46×46

ハリコフの明暗

KHARKOV

ここでも割り切って次のシナリオのための経験値稼ぎをメインとしたい。

そう考えるとある程度は楽になる。ハリコフ西方の都市でドイツ軍の攻撃を押さえ、部隊の経験を上げることに全力をかける。ティーガーⅠは陸上部隊で直接戦うのではなく、爆撃機、野砲などで数を減らし、最後の止めを戦車ユニットで行うようにしよう。

陣営	軍事費	都市収入	国家収入	部隊数	訓練値	経験値
ソビエト連邦（ソ）	4000	4800	100	34	30	20
ボロネジ方面軍（ソ）	4500	2400	200	36	50	50
ドイツ第２軍（独）	2000	1500	100	31	10	10
ドイツ第４軍（独）	2000	1200	100	22	20	10

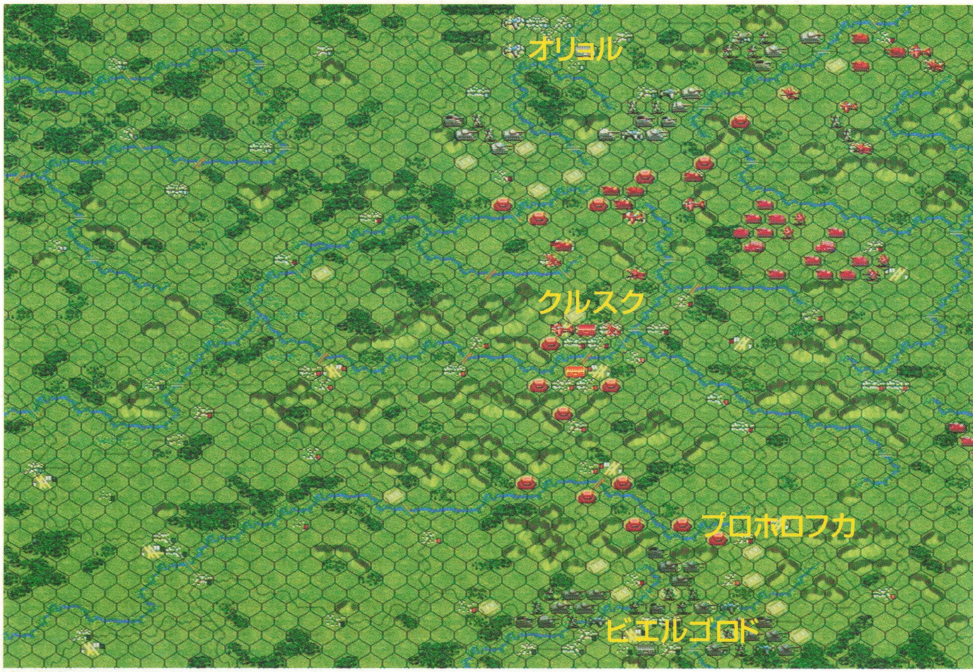
援軍	ターン７に南東より出現					
マンシュタイン軍（独）	2000	0	100	20	100	80

◉史実では

第３戦車軍を撃破したマンシュタインは、攻勢を続けた。３月14日には６日間の激戦の末ハリコフを再占領。勢いに乗るドイツ軍はさらに北方、新目標クルスクをめざしたが、ビエルゴロドを占領した所でソ連軍の抵抗が激化したため、進撃を停止した。ここでロシアの大地は泥濘期に入り、独ソ両軍は次なる戦いのために補給と再編成に入った。

☆鉄則!

ティーガーⅠは航空攻撃で退治
都市防衛を第一とすること
部隊の孤立に気を配れ



◉背景と状況

43年春季のドイツ軍の攻勢の結果、クルスクに突出部が残った。43年の夏季攻勢は、この突出部を包囲殲滅し、戦線の整理を図ることが目的だった。これによって予備兵力を抽出しようとしていたわけだ。はじめ、ドイツ軍の攻撃は5月に予定されていたが、新兵器の開発を待ったヒトラーの命令によって7月に変更され、この間にスパイの活躍により攻勢計画を察知したソ連軍はクルスク地区の防衛態勢を固め、厚いところでは8層に及ぶ防御陣地を完成させたのだった。

1943年7月5日、ドイツ軍は総兵力151万4000人、戦車5000輌、火砲1万6600門、航空機5000機を押し立てて攻勢を開始した。これを迎え撃つのは総兵力264万人、戦車8200輌、火砲5万2500門、航空機6950機のソ連軍。ここに史上最大の戦闘が始まる。

◉攻略

クルスクを中心として北部にはドイツ第9軍、それに対峙するソ連中央方面軍（クルスク守備軍）、南部にはドイツ第2師団。また、クルスク東方からは予備兵力であり、反撃兵力であるステップ方面軍が展開している。この軍にははじめからSu152などの有力な戦車が配備されている。プレイヤーの部隊は南の第2師団に対峙するボロネジ方面軍ということになる。

キャンペーンでは、部隊を配置していかなければならないため、ドイツ軍の攻勢を受け止めるのは南部に展開しているトーチカのみとなってしまう。このため、ドイツ軍の進撃は史実よりも簡単にいくだろう。しかしだからといって部隊を配置してすぐに投入したのでは各個に撃破されてしまう。ある程度数を揃えるまでは、またドイツ軍がトーチカやステップ方面軍との戦闘で消耗するまではできるだけ都市を奪われないように、防御戦闘を続けよう。今までのシナリオで経験値をためた部隊は有力な兵器に進化、改良してやること。ドイツ軍にはティーガーⅠに加えパンターD、フンメル、ナスホルン、エレファントといった新型兵器がふんだんに配置されている。これらは相変

SCENARIO 5

RUSSIAN CAMPAIGN

作戦期間	'43.7.4～9.1
ターン数	60ターンで終了
勝利条件	
大勝	すべての司令部を40ターン以内に撃破 ボーナス　訓練値80経験値60予算9000
勝利	すべての司令部を撃破 ボーナス　訓練値30経験値30予算4800
引分	次のマップに進める。 ボーナス　訓練値10経験値10予算3000
MAP SIZE	46×46

最大の戦車戦

KURSK

わらず間接攻撃と爆撃で弱らせ、1部隊ずつ確実に撃破していく。

また、自走砲のフンメルとナスホルンは似ているが、対戦車攻撃力は格段に違うので間違えないよう注意。

◉史実では

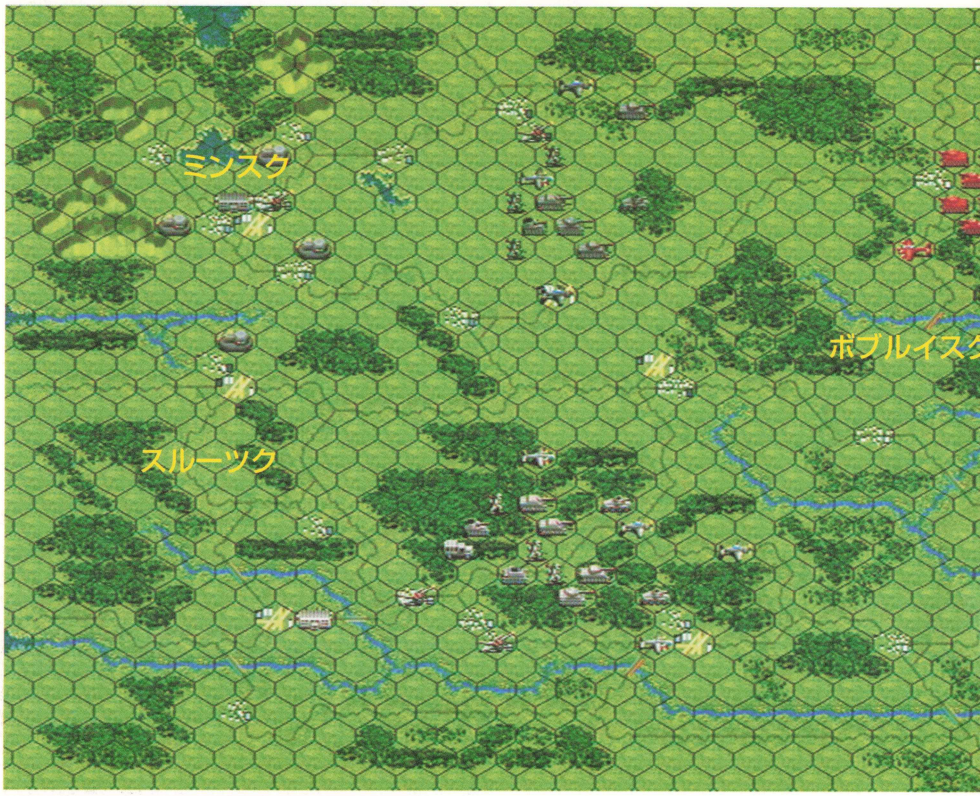
準備の整った防御陣地に突入したドイツ軍の攻勢は奮わなかった。北部はわずか10kmほど前進したのみでソ連軍の防御陣地に進撃を止められ、またさらに北のオリョルをめざした反撃作戦が始まるとクルスク攻撃どころではなくなり、後退を始めていった。

南部戦線では、出血しながらも40km近く前進した。しかしそこでソ連軍予備兵力との最大規模の戦車戦になり、辛うじて勝利したものの、多くの戦車を失った。7月13日、クルスク攻撃のチタデレ作戦は中止され、ドイツ軍はドニエプル河めざして後退を始めた。戦勢は逆転した。

陣営	軍事費	都市収入	国家収入	総部隊数	訓練値	経験値
ソビエト連邦（ソ）	6500	2200	400	32	30	40
クルスク守備軍（ソ）	7000	1900	500	35	80	70
ステップ方面軍（ソ）	5000	1600	400	27	35	60
ドイツ第2師団（独）	4000	1600	500	30	15	15
ドイツ第9軍（独）	4000	1800	400	35	15	15

☆鉄則!

ドイツ軍の消耗を待て
ドイツ戦車には要注意
友軍部隊との混乱を避けよ



◉背景と状況

1943年から44年春季に至る後退戦闘で、南部のドイツ軍はルーマニア、ハンガリー国境まで後退した。また、西方では連合軍による大陸反攻作戦が間近とみ、多くの予備部隊が西方に派遣されていた。もはやドイツ軍には東部戦線で攻勢をかける力はなくなっていたのだ。

そこでソ連軍は広大な戦線をわずかな兵力で支えるドイツ中央軍集団を撃滅すべく、夏季攻勢を開始したのである。作戦名は『バグラチオン』。ナポレオンの攻勢に対抗した将軍の名前だ。

◉攻略

マップの西北部にトーチカに囲まれたミンスクがあり、その東方と南方にドイツ軍が２個軍展開している。味方は北部に第65軍が展開し、自軍は南方からミンスクを目指す。自軍の正面に展開しているドイツ第５軍は装備も兵力もなかなかのもの。部隊配置に追われる初期にはかなりの苦戦を強いられる。また、ハインケルHe177爆撃機による空襲もうるさいので、これら爆撃機は早々に撃墜しておこう。

航空機は優秀になったとはいえ、ドイツ軍もフォッケウルフFw190を装備し、また対空車両も充実しているので、こちらは航空機はあまり（あくまでもあまりであり、作るなというわけではない）重視せず、対空車両と間接攻撃部隊を多めに作る。また、この時期にはスターリン戦車も開発されているので、手持ちの重戦車はすぐに進化させよう。これでようやくティーガーⅠ、パンターに対抗できる戦車が手に入る。

RUSSIAN CAMPAIGN

SCENARIO 6

RUSSIAN CAMPAIGN

作戦期間	'44.6.28～8.16
ターン数	50ターンで終了
勝利条件	
大勝	すべての司令部を35ターン以内に撃破 ボーナス訓練値60経験値40予算8000
勝利	すべての司令部を撃破 ボーナス訓練値30経験値20予算5000
引分	次のマップに進める。 ボーナス訓練値15経験値 5 予算2000
MAP SIZE	32×32

河畔の進撃

MINSK

陣営	軍事費	都市収入	国家収入	総部隊数	訓練値	経験値
ソビエト連邦（ソ）	8000	800	500	28	30	30
ソビエト65軍（ソ）	7000	400	700	30	50	50
ドイツ第５軍（独）	6000	700	1000	27	20	15
ドイツ第９軍（独）	6000	1200	900	28	50	50

援軍	8 ターンに南西より登場					
ソビエト第69軍	3000	0	100	20	35	35

展開としては、正面からの激突になるので、最初は防御戦闘を行って相手の消耗を待ち、弱った所で一気に反撃、前進するというパターンを繰り返せばいいだろう。南部の第５軍を撃破すれば、あとはミンスクだ。第９軍には強力なヤークトパンターがいる。こいつは見かけ残らず撃破すること。

◉史実では

攻勢開始と同時に行われたパルチザンの蜂起によりドイツ軍の交通は各所で分断されマヒした。効果的な防御のできないドイツ軍は各個撃破され、ミンスクは７月４日に解放された。８月までにドイツ軍はロシアから駆逐され、戦死、戦傷約40万、捕虜15万を数えた。文字通り中央軍集団は壊滅し、ベルリンまでの道を阻むものはなくなったのだ。

☆鉄則!

戦力はまったくの五分
南方のドイツ第５軍から撃滅せよ
敵戦車は航空攻撃でたたけ

45-02

◉背景と状況

今やドイツ軍は各地で後退している。1945年に入っても状況は変わらない。ソ連軍は1945年１月からの攻勢で東プロイセンを席巻、ベルリンまで60㎞の地点まで前進していた。あとは連合軍のどの国がベルリンを占領するかということが問題だった。

◉攻略

マップはドイツ北部を網羅している。西のライン河にはアメリカ第12軍、イギリス軍が展開している。ベルリン防衛軍は史実よりはるかに充実しており、プレイヤーを苦しめるだろう。部隊を展開している最中はとくに苦しい。しかしドイツ第５軍の防衛線はそれほど強固ではなく、いずれベルリン防衛軍も西方に戦力を割かざるを得なくなる。このときには自軍部隊も展開を終えているだろうから、反撃を開始しよう。ドイツ軍にはティーガーⅡ、ヤークトパンターもいるが、こういう強力な部隊は、間接砲撃と爆撃で弱らせるのを忘れないように。また、ドイツ第５軍にはヤークトティーガーという、できれば遭いたくない駆逐戦車がいるので注意。

進撃路についてだが、ベルリン東のオーデル河畔はトーチカも多く防御しやすくなっている。ここは河畔部で防衛戦を展開し、思い切って南北に迂回して北と南からベルリンを包囲するように機動するとよいだろう。

また、序盤は部隊の展開とともに補給部隊と占領部隊を南部に派遣し、ハンガリー、オーストリア地方の都市を占拠、再建すること。ただ、南部

SCENARIO 7

RUSSIAN CAMPAIGN

作戦期間	'45.2.7～5.7
ターン数	90ターンで終了
勝利条件	
大勝	すべての司令部を40ターン以内に撃破 ボーナス　訓練値 0 経験値 0 予算 0
勝利	すべての司令部を撃破 ボーナス　訓練値 0 経験値 0 予算 0
引分	エンディングに進める。 ボーナス　訓練値 0 経験値 0 予算 0
MAP SIZE	62×62

終焉

BERLIN

陣営	軍事費	都市収入	国家収入	総部隊数	訓練値	経験値
ソビエト連邦（ソ）	10000	2500	1000	32	40	30
アメリカ第12軍（米）	10000	900	1200	36	60	60
イギリス軍（英）	9000	1300	1000	28	70	70
ドイツ帝国（独）	6500	2500	50	45	40	40
ドイツ第５軍（独）	3000	4000	100	50	15	15

には強力な航空機ユニット（Me262）がいるので、対空防御も怠ることのないように。

◉史実では

４月16日、オーデル河畔に史上最大規模の火砲線を引いたソ連軍は最後の攻勢を開始。ここでドイツ軍は頑強に抵抗したが、４月25日には第１白ロシア方面軍と第１ウクライナ方面軍はベルリンの包囲を完了した。また、この日にはライン河を突破してドイツ国内を急進してきたアメリカ軍とトルガウで合同している。ベルリンの攻防戦は約１週間続き、４月30日、国会議事堂の陥落とともにヒトラーは毒を仰いだ。

後任を指名されたデーニッツは連合軍に無条件降伏、７年にわたった第２次欧州大戦は終結したのだった。

☆鉄則!

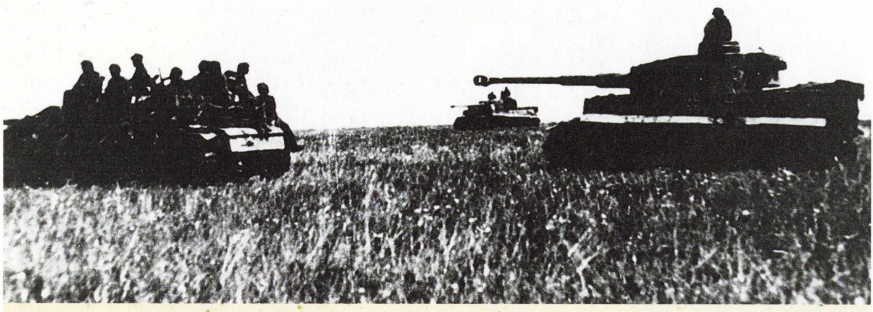
まずは敵航空ユニットを始末せよ
正面は守勢で攻勢は南北から
進撃路以外の敵トーチカは無視せよ

SPECIAL

文◉軍事評論家　齋木伸生

泥沼の死闘

'41～45　独ソ戦



ドイツ軍、ロシアの平原へ

1941年6月22日、ドイツのソ連攻撃計画、バルバロッサ作戦が発動された。これは以後4年弱も続き、第二次世界大戦を決した戦いであった。ナチスドイツの指導者ヒトラーは、スターリンを指導者とした社会主義国家に戦いを挑んだのである。

ドイツ軍の集結した兵力は兵員305万人、装甲車輌3580、火砲7180門、航空機1830機であった。これに対するソ連軍の戦力は装甲車輌2万4000、航空機8000機を超えていた。しかし、そのほとんどは旧式でドイツ軍の敵ではなかった。緒戦は一方的なドイツ軍の勝利のうちに進行した。政治戦略の天才ヒトラーは最大の敵ソ連と不可侵条約を結んでいた。スターリンはこれを信じきっていたので、ドイツ軍の攻撃はありえないと思い込んでいた。ソ連の前線陣地は警備態勢も取れないうちに全滅し、空軍も地上で撃破されたのである。

ドイツ軍は3本の攻勢軸を作ってソ連領に侵攻した。レープ元帥指揮下、2個軍と1個機甲集団からなる北方軍集団は、バルト地域からソ連第二の都市レニングラードをめざして進撃した。ボック元帥指揮下の中央軍集団は、2個軍と2個機甲集団からなる主攻勢部隊で、ブーク川、ドニエステル川を越え白ロシアを席巻してスモレンスクに到達。ルントシュテット元帥指揮下の南方軍集団は、ウクライナの穀倉地帯を奪取し、キエフ付近で敵を撃滅することになっていた。作戦は南方軍集団を除いては予定以上に順調に進んだ。南方軍集団は、ソ連軍がこちらを主攻と思い込んでいたために激しい抵抗に直面してしまったのだ。さらに強力なソ連戦車T-34とKV-Ⅱに初めて出会ったのもこの戦線だった。しかしなんとかこの抵抗を排除し、キエフへの進撃に成功すると、ヒトラーは中央軍集団の一部を南に旋回させ、南方軍集団と手を結ばせた。この結果キエフでは、66万5000人の捕虜を得るという大勝利が達成された。次の目標はモスクワである。

しかしキエフへの回り道は致命的な時間のロスであった。9月30日に開始されたモスクワ攻撃は順調に進んではいた。しかし10月半ばを過ぎると冬を前にした長雨の季節がやってきて、道路を泥の海に変え部隊の行動は不可能となった。やがて11月に入ると恐るべきロシアの冬将軍がやってきた。道路が凍り行動できるようになったのもつかの間、やがて

気温は零下40度にも下がり、車輌も武器もすべて使用不能になってしまったのである。12月1日、ドイツ軍の先鋒部隊はクレムリンを臨む、モスクワからわずか30kmの距離まで迫っていたが、これが最後であった。ソ連軍はシベリアから部隊を呼び寄せ、寒さをものともせずに反撃に移り、ドイツ軍はじりじりと後退していった。しかしソ連軍にも全面的な反攻を行う戦力はなく、1941～42年の冬は両軍のにらみ合いで終わった。

現在では、ヒトラー以上の独裁者と呼ばれるスターリン。大きな犠牲を出しながらもソビエトを勝利に導いた。そして、政治面からも連合国中、最大の成功を収めたその指導手腕は並大抵のものではない。

膠着する戦線

1942年春、先手を取ったのはソ連軍であった。彼らはハリコフ奪回を目指して西方に進撃を開始したのである。しかしこの攻勢はあっけなくドイツ軍に撃滅された。今度はドイツ軍の攻勢が開始された。今回の攻勢は主軸を一本に絞り、南部戦線からコーカサスの油田地帯を占領することをめざしていた。

ドイツ軍の進撃は前年を彷彿させるごとく順調に進んだ。しかし思わぬ罠が待っていた。それはこの攻勢の側面援護のためにとられた支作戦の目標都市、スターリングラードであった。この都市は周囲の高地を押さえておけば無害とすることができ、戦略的目標となるものではなかった。しかしその名前に拘泥したヒトラーは町の占領に固執したのである。

ドイツ第6軍は要塞化された都市の占領にてこずった。頑強に抵抗するソ連軍拠点を一軒単位で、排除しなければならなかった。このため、蜜に群がる蟻のように多くのドイツ軍兵力が集中する結果となった。必然的に翼側の防御は不足し、ルーマニア軍やイタリア軍のような弱小な同盟軍に任せられることになった。ソ連軍はこの戦線の情況に注目し、反撃の機会をうかがっていた。11月19日、50万人以上の兵員、1500輌の戦車、1万5350門の火砲を持つソ連軍が手薄な同盟軍戦線に襲いかかった。戦線はあっという間に消滅した。11月22日、ソ連南西方面軍とスターリングラード方面軍は手を握り、ドイツ第6軍下の5個軍団とルーマニア2個師団の生き残りなど33万人が包囲された。

ドイツ軍は包囲部隊の救出作戦を発起したが、ソ連軍は強力であった。また戦車の性能でもT-34が中心となったソ連軍のほうが勝っていた。さらに戦力に余裕のあるソ連軍はロストフをうかがう新たな攻勢を発起した。このため救出作戦は、スターリングラードまであと50kmというところで中止された。第6軍への補給は空から行われた。しかし輸送機の不足、天候不順が輸送の障害となった。さらにこのころになるとソ連空軍も、新鋭のYak1、LaGG3などが前線に投入され、ドイツ軍の制空権の優位も揺らいできていた。

雪で覆われた路上の3号戦車。その車上で作戦前の打ち合わせをするドイツ将校。兵士たちの防寒装備がそれなりに整っているところをみると、1942～43年の冬だろう。戦線は一進一退の膠着状態に入っていた。

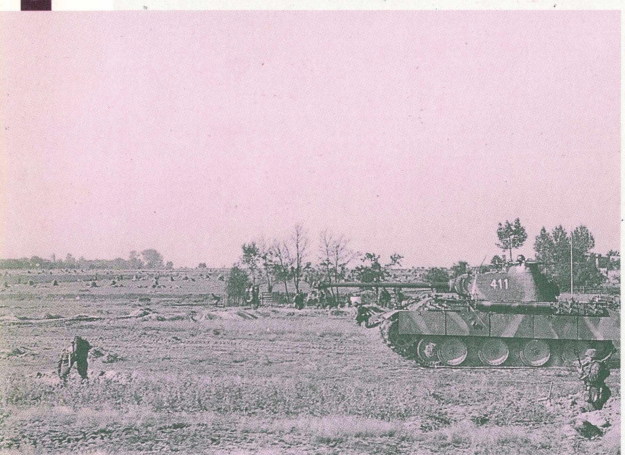
このため輸送機パイロットの努力にもかかわらず、必要量を輸送することはまったく不可能であった。１月31日、第６軍は降伏した。その残存兵力は９万1000人に過ぎなかった。

1943年１月15日、スターリングラードの戦いが終局に近づいたころ、ソ連軍はヴォロネジの南方で新たな攻勢を仕掛けた。戦線には大穴が開き、ソ連軍はクルスクからハリコフに向かって進撃を続けた。しかしドイツ軍はたくみに行動した。マンシュタイン指揮下のドイツ軍は、前線を死守して抵抗するようなことはせず、見事な戦術機動を行い、敵を罠にはめ包囲殲滅したのである。これにより戦線は安定し数カ月の平穏が得られた。

1943年の春、ドイツ軍はスターリングラードでの痛手から立ち直るため懸命の再建を行っていた。戦車生産は増加し、ティーガーやパンターのような新鋭戦車もデビューした。これでようやくソ連戦車に正面から対抗することが可能となったのである。

運命のクルスク

ヒトラーは新たな攻勢を企図した。それはクルスクに突出したソ連軍の戦線を、北と南から挟み撃ちにして敵を殲滅し、東部戦線の主導権を取り戻そうとするものであった。



1944年の東部戦線、平原をゆくドイツパンター戦車と散開しつつ随行する装甲擲弾兵。威力偵察中だろうか？　全面攻勢に出たソ連軍に対し、ドイツの装甲部隊は粘り強く機動防御を行い、戦線崩壊を食い止めた。

作戦は春先すぐに実行されれば成功したかもしれない。しかしヒトラーは決定的な戦果を狙って兵力の集結を待った。とくに期待の新型戦車パンターの量産を待っていたのである。

残念ながら、この用意周到さは悲劇をもたらした。ソ連軍はこの攻勢の情報を入手し、着々と防御陣地の強化を進めていたのである。皮肉なことにドイツ軍の戦力強化のための時間は、ソ連軍を戦力強化させることになった。

1943年７月４日、短い準備砲撃ののち、戦車を先頭にドイツ軍の進撃が開始された。攻撃は最初からうまくいかなかった。ソ連軍の防御陣地は極めて巧みに構築されており、ドイツ軍は各所で大損害を受けた。南部ではわずかに前進することができたが、北部では攻勢は早々に頓挫した。

７月13日、シシリーに連合軍が上陸した報告が伝えられるとヒトラーは攻勢の中止を決定した。せっかく再建されたドイツ軍部隊はその戦力を完全に失った。

ソ連軍の逆襲

ソ連軍はクルスクでドイツ軍部隊を撃ち破ったことだけでは満足せず、オリョルとブリャンスクの間で攻勢に転じた。ドイツ軍がこの攻勢を支えることはまったく不可能であった。ドイツ軍は後退に継ぐ後退を続けた。９月には前線はドニエプル川まで後退した。

10月、ソ連軍はドニエプル川を越える大攻勢を発起した。ドイツ軍は頑強に抵抗したが、

11月6日、キエフは解放され、さらにソ連軍の進撃は続いた。しかしドイツ軍はソ連先鋒部隊を包囲殲滅し、当面の脅威は排除された。

1944年1月、ソ連軍はドニエプル川下流で攻勢を開始した。この戦闘は小さなスターリングラードとなり、ドイツ軍はコルスンで5万人以上が包囲され大損害を被った。

3月に入るとウクライナのソ連軍は南部ポーランドとドニエステル川、カルパチア山脈に向かう攻勢を開始した。4月にはドイツ軍はソ連領土南部から駆逐された。

この間北部および中央部の戦線では、レニングラードが解囲されたぐらいで大きな動きはなかった。しかし1944年6月、ソ連軍はキエフ北方のモジルからドヴィナ河畔のポロトスクに至る線で、4個軍集団による大攻勢を発起した。ヒトラーは戦略的後退を許さず、いたずらに死守命令を発したため、効果的な防御ができずに中央軍集団は崩壊した。

それから1か月、ソ連軍は実に700kmも前進し、ヴィッスラ川に至った。ほとんどのソ連領土が解放され、ワルシャワは目の前にあった。そしてドイツの最後は間近となった。

ベルリンの陥落

しかしソ連軍は補給と再編制のため長くここに留まる。攻勢が再開されたのは1945年1月12日のことであった。ソ連軍はヴィッスラ川からオーデル川に向けて進撃を開始した。第1、第2白ロシア方面軍、第1、第2ウクライナ方面軍が一斉に行動を起こした。

ソ連軍の戦力は圧倒的であった。1月26日にはキュストリンに進出し、ベルリンを指呼の間に臨む。しかしソ連軍はドイツ軍の戦力を過大評価し、ベルリンへの攻撃を躊躇した。彼らは先に東プロシャとカルパチアのドイツ軍を掃討することにした。この間3月にドイツ軍はハンガリー奪還作戦を発起していたが、これは難なく撃退された。

ソ連軍によるベルリン攻撃が開始されたのは、1945年4月16日のことであった。ドイツ軍にはもはや抵抗する力は残されてはいなかった。4月24日ソ連軍はついにベルリンを包囲した。ヒトラーはベルリンに留まって最後の抵抗を行ったが、陥落は時間の問題でしかなかった。

4月30日、ヒトラーは官邸地下壕で服毒自殺を遂げた。5月9日、ドイツは連合国に降伏し戦争は終結した。

1945年5月、戦争の終結を祝いパレードするソ連打撃軍の主力となったT34/85中戦車。ソ連はこの戦争で600万人とも1200万人とも2000万人ともいわれる人的損害を出した。

第三部

GENERAL REMARKS

さて演習はうまくこなせただろうか？キャンペーンモードでは、純戦闘的な判断のみならず、兵器ユニットひとつひとつをどのように進化・改良させるかで、つづくマップでの戦い方が変わることが実感できたと思う。

そこで、この第三部では、兵器ユニットの進化の過程と、年代別の生産可能兵器ユニットのリストを掲載した。進化表は国籍別、タイプ別に分類されている。矢印横の数値は必要経験値だ。生産表は基本的にキャンペーンモードに対応するものである。

バルジの戦いで、捕虜になった米歩兵を横目に進撃する独SS第1装甲師団のティーガーII型重戦車。

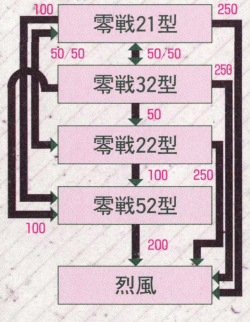
兵器進化総論

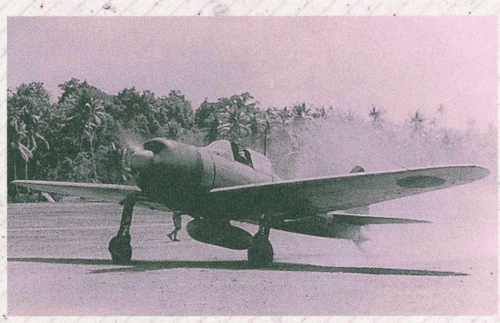
OF ALL WEAPON EVOLUTION

大日本帝国

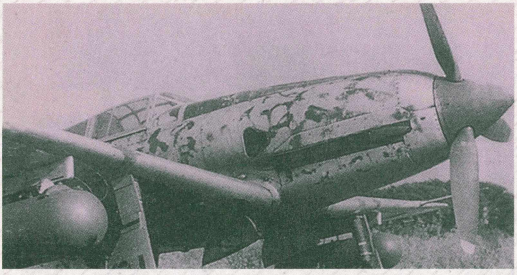
航空ユニット

戦闘機系





防御力こそ低いが、航続力・攻撃力に卓越したものがある零戦。中盤までは頼れるユニットだ。烈風までは進化・改良の必要はないだろう。とはいえ、烈風より疾風の方が優れている。烈風は疾風登場までのつなぎだ。



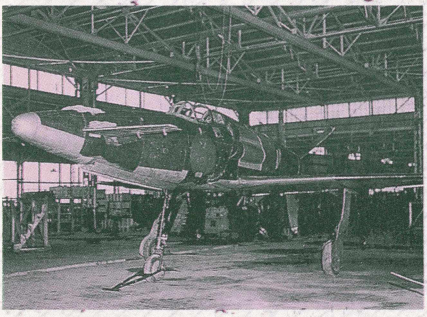
飛燕
50
五式戦
250
橘花

雷電
250
紫電改
250
震電
250
震電改

中盤戦で、ヘルキャットやスピットⅥやライトニング、Fw190Aら他国の優秀機とはりあえるのがこの飛燕。航続力に難があるが、攻撃力と防御力のバランスがいい。

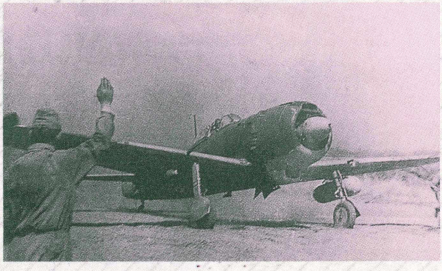
九七式戦闘機
200
隼１型
50
隼２型
50
隼３型
50

終盤戦に欠かせない超兵器、震電。ジェット機型の震電改は非生産ユニットなのでこいつから進化させよう。

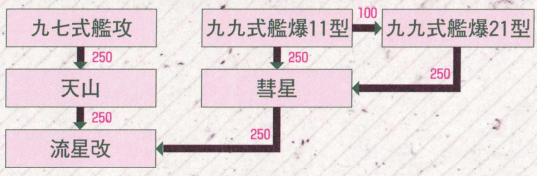


最後まで使える日本の優秀機、疾風。鍾馗からの進化だが、終盤は生産可能だ。攻撃力・防御力・航続力ともに申し分なく、戦闘爆撃機としても使える。

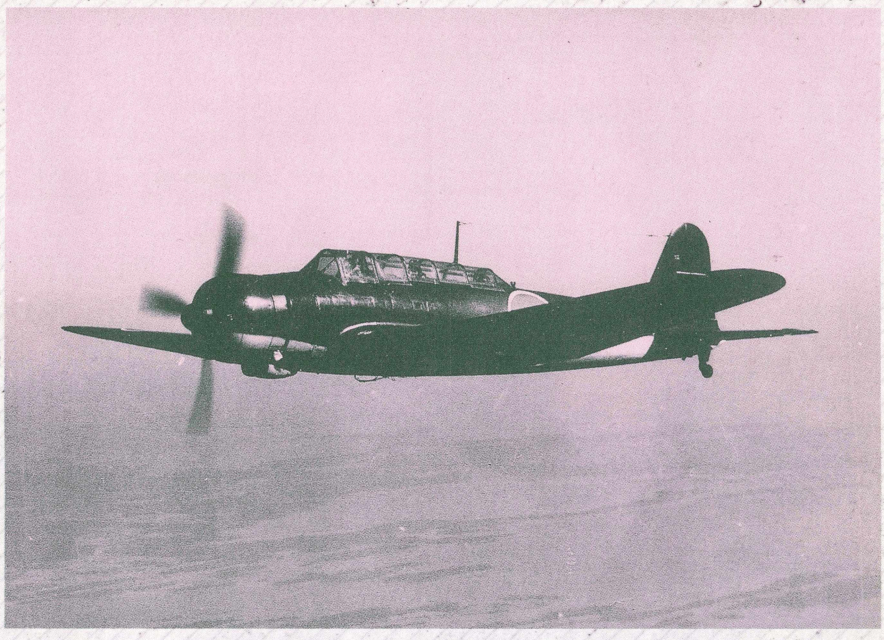
鍾馗
250
疾風

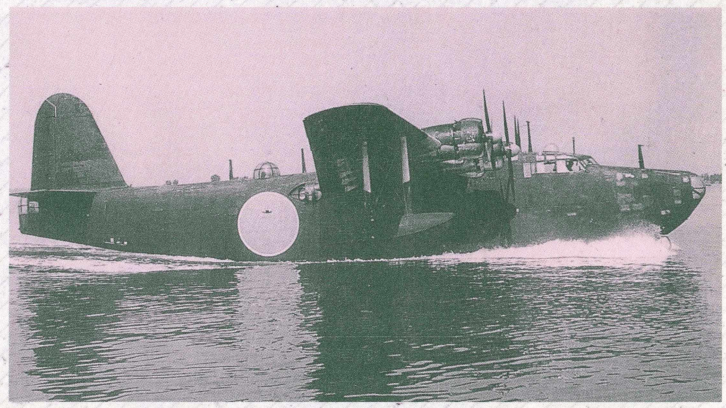


爆撃機系

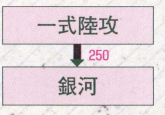


九七式艦攻。ゲーム設定上、活躍の場が少ない艦上攻撃機・爆撃機系だが、対艦攻撃にはやっぱりこいつで。



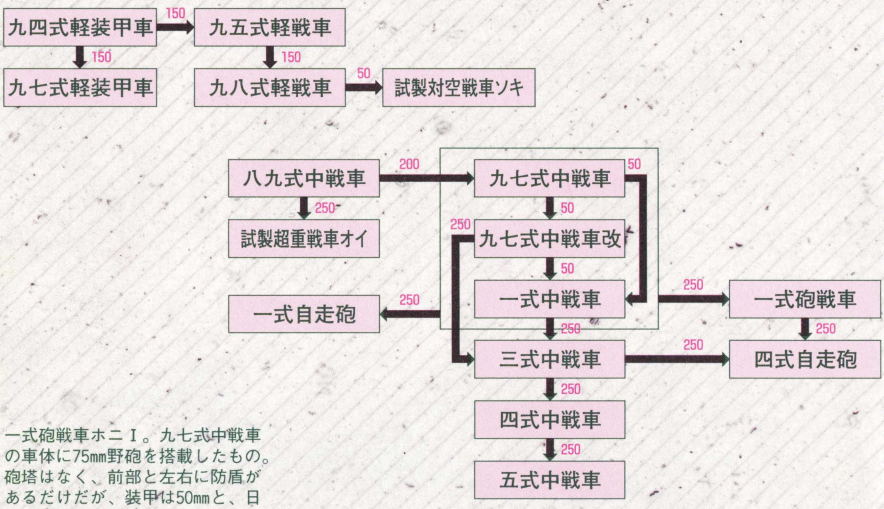


日本の誇る傑作機、二式飛行艇はゲームでもばっちり。雷撃・対潜攻撃もできる。最後まで使える優秀機だ。

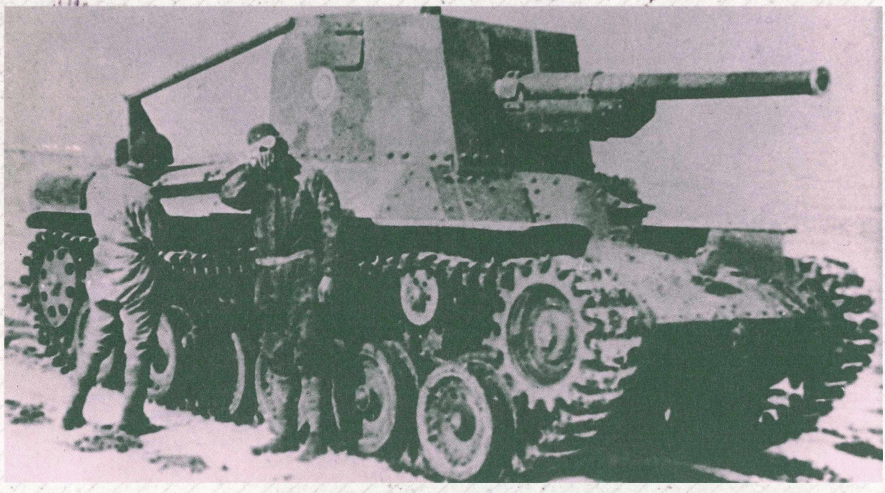


陸上ユニット

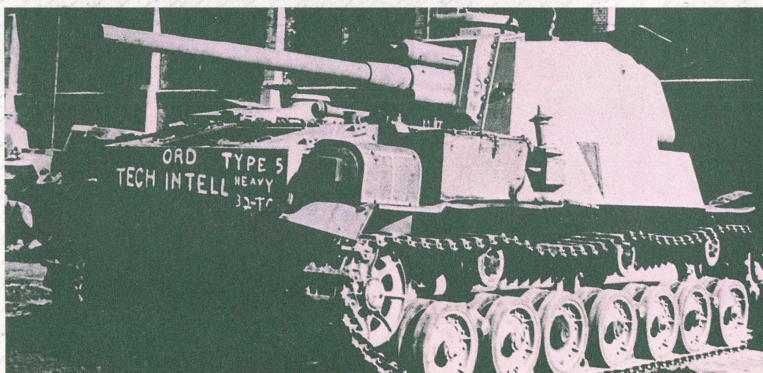
戦車・装甲車系

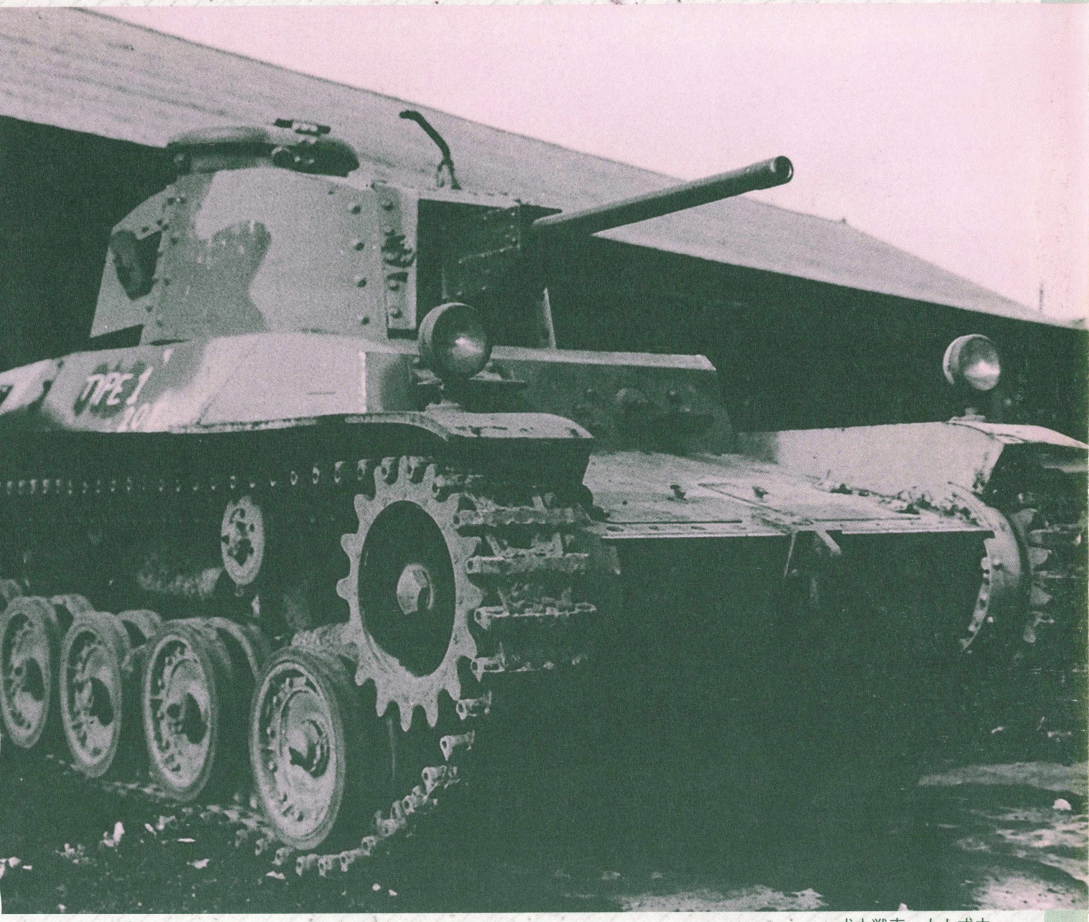


一式砲戦車ホニⅠ。九七式中戦車の車体に75㎜野砲を搭載したもの。砲塔はなく、前部と左右に防盾があるだけだが、装甲は50㎜と、日本の装甲車輌としては厚い。



四式中戦車チトの車体後部と砲塔。M4シャーマンやT34/76と互角に撃ち合える主砲と装甲を有していた。進駐したアメリカ兵によってTYPE5とペンキで書かれているが、これは誤りである。





一式中戦車。九七式中戦車改の改良型で装甲は厚くなったが備砲は同じ。ゲームでもあまり役に立たない。

非装甲系

37mm対戦車砲 → (250) 47mm対戦車砲

75mm対空砲 → (250) 88mm対空砲

75mm野砲 → (250) 105mm野砲 → (250) 150mm野砲

歩兵 → (250) 近衛兵
歩兵 → (200) 自動車化兵
自動車化兵 → (250) 落下傘部隊

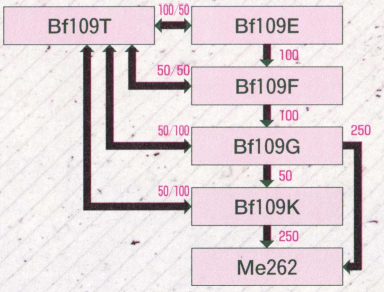
◉大日本帝国生産表

兵器名称	41前	41後	42後	43前	43後	44前	44後	45迄
零式艦戦21型	×	○	○	×	×	×	×	×
零式艦戦52型	×	×	×	○	○	×	×	×
烈風	×	×	×	×	×	○	○	○
九七式戦闘機	○	×	×	×	×	×	×	×
隼１型	×	○	×	×	×	×	×	×
隼２型	×	×	○	○	○	○	×	×
隼３型	×	×	×	×	×	×	○	×
疾風	×	×	×	×	×	×	○	○
五式戦闘機	×	×	×	×	×	×	○	○
雷電	×	×	○	○	○	×	×	×
紫電改	×	×	×	×	×	○	○	×
震電	×	×	×	×	×	×	×	○
鍾馗	×	×	○	○	○	○	×	×
飛燕	×	×	×	○	○	○	×	×
秋水	×	×	×	×	×	×	×	○
九九式艦爆11型	○	○	○	○	×	×	×	×
九九式艦爆21型	×	×	×	×	○	○	×	×
彗星	×	×	×	×	×	×	○	○
九七式艦攻	○	○	○	○	×	×	×	×
天山	×	×	×	×	○	○	○	○
流星改	×	×	×	×	×	×	×	×
一式陸攻	×	○	○	○	○	×	×	×
銀河	×	×	×	×	×	○	○	○
九七式重爆	○	○	○	×	×	×	×	×
飛龍	×	×	×	×	×	×	○	○
二式飛行艇	×	×	×	○	○	○	×	×
九四式軽装甲車	○	○	×	×	×	×	×	×
九七式軽装甲車	×	×	○	○	○	×	×	×
九五式軽戦車	×	○	○	○	○	×	×	×
九八式軽戦車	×	×	×	×	×	○	○	○
八九式中戦車	○	×	×	×	×	×	×	×
九七式中戦車	×	○	○	○	×	×	×	×
九七式中戦車改	×	×	×	×	○	×	×	×
一式中戦車	×	×	×	×	×	○	×	×
三式中戦車	×	×	×	×	×	×	○	×
四式中戦車	×	×	×	×	×	×	×	○
試製対空戦車ソキ	×	×	×	×	×	○	○	○
37㎜対戦車砲	○	○	×	×	×	×	×	×
47㎜対戦車砲	×	×	○	○	○	○	○	○
75㎜対空砲	○	○	○	○	○	○	○	○
75㎜野砲	○	○	○	○	○	○	○	○
歩兵	○	○	○	○	○	○	○	○
補給車	○	○	○	○	○	○	○	○

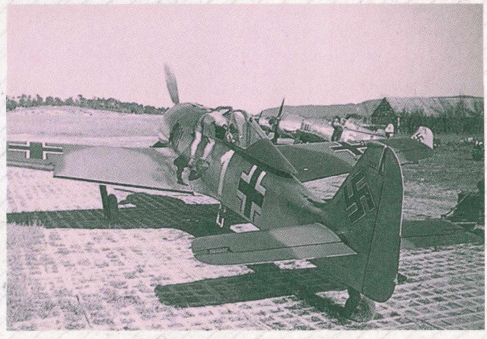
ドイツ帝国

航空ユニット

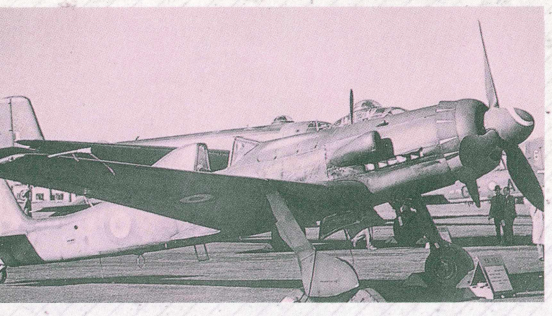
戦闘機系

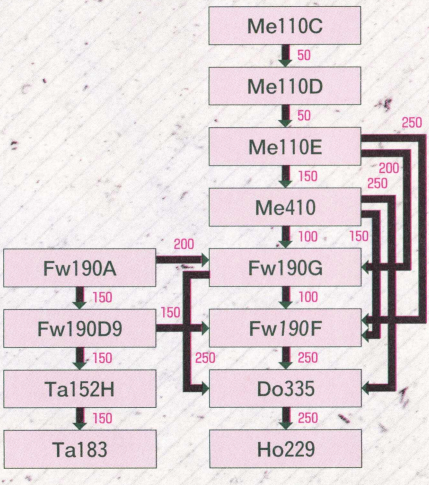


基地で出撃準備をするFw190A。中盤から終盤まで活躍できる名機。生産可能になったらBf109から乗り換えて主力戦闘機にしよう。発展型にも期待できる。

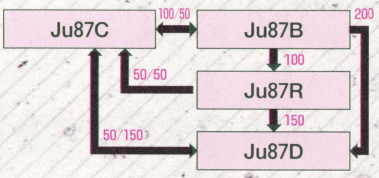


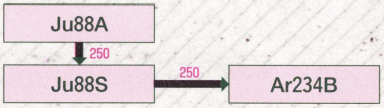
究極のレシプロ戦闘機と呼ばれたTa152H。ゲーム終盤に登場する。Me262なども同時期に登場するので、意外と使わないかも。これは戦後英軍に接収された機体である。

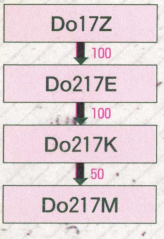


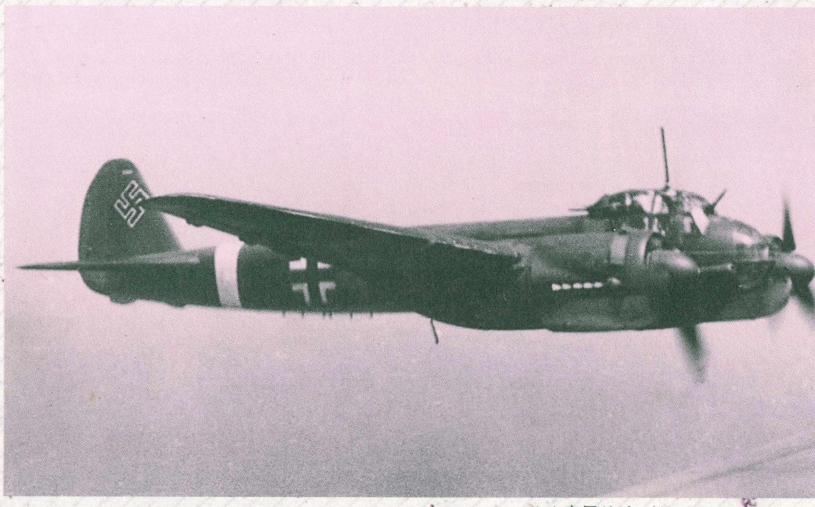


爆撃機系

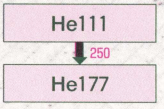




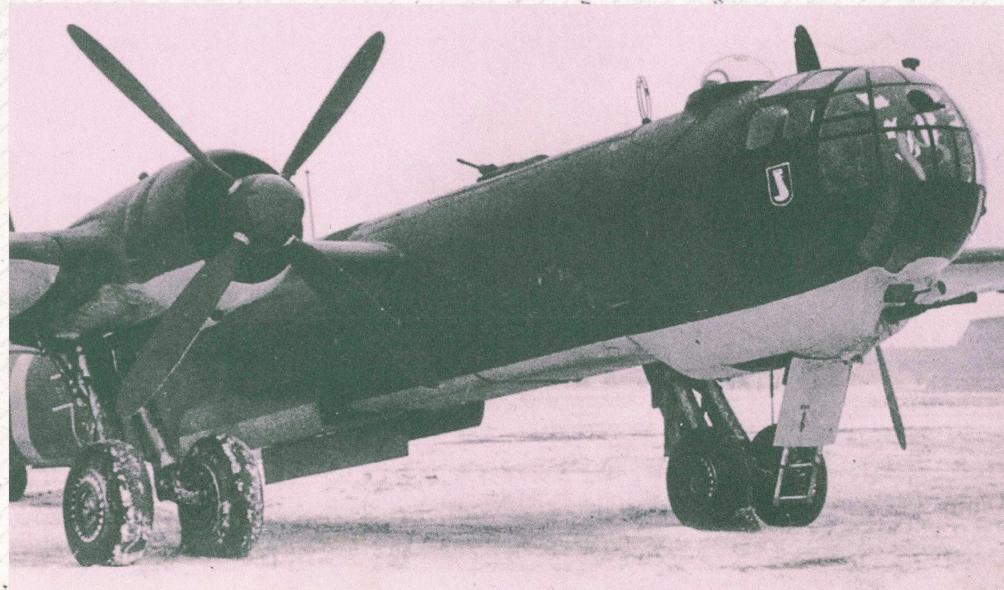




やや高価だが、ゲーム序盤においては高性能爆撃機のJu88。ただしS型になっても対艦攻撃力は低い。

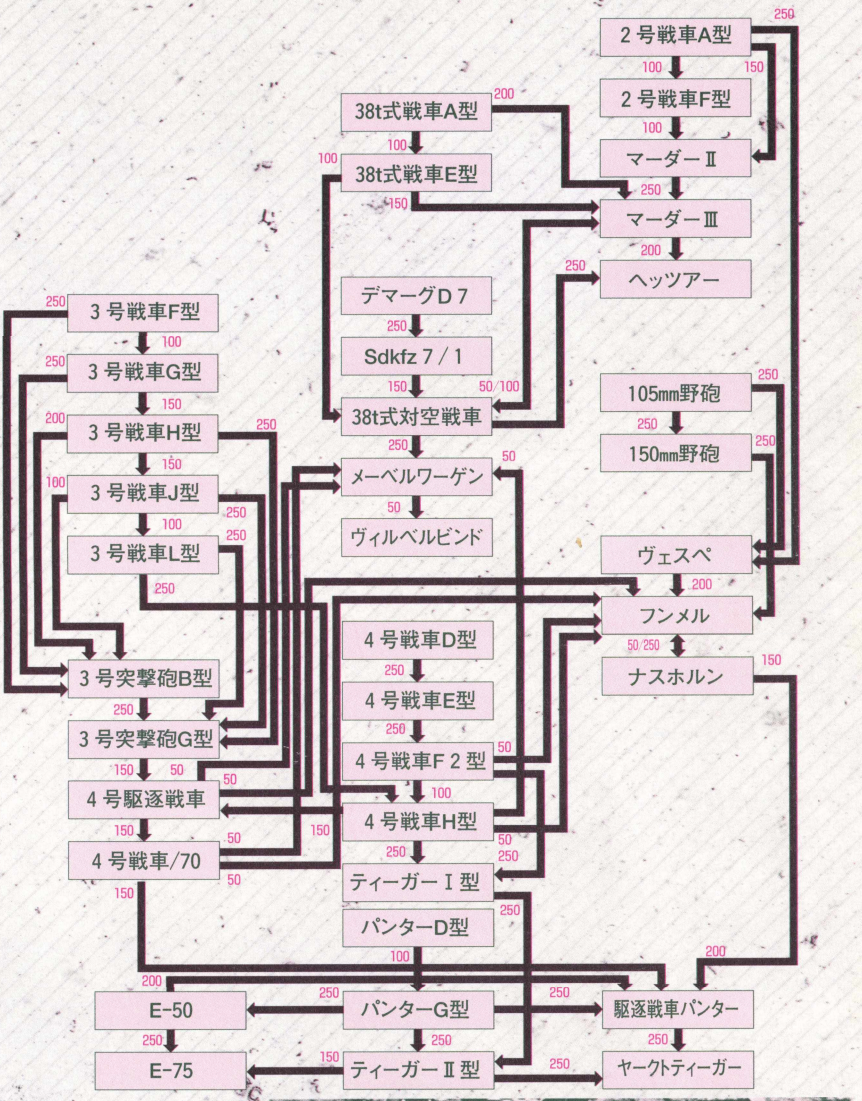


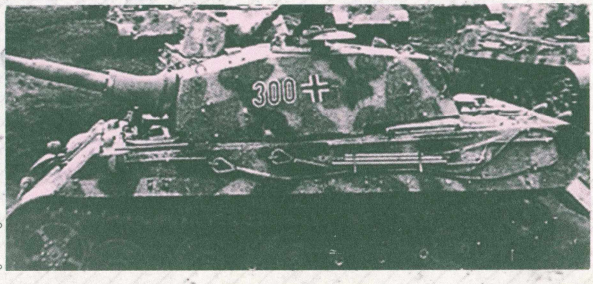
エンジントラブルで失敗作となったHe177も、ゲームではドイツ空軍最強の爆撃機として連合軍に立ちはだかる。



陸上ユニット

戦車・装甲車系

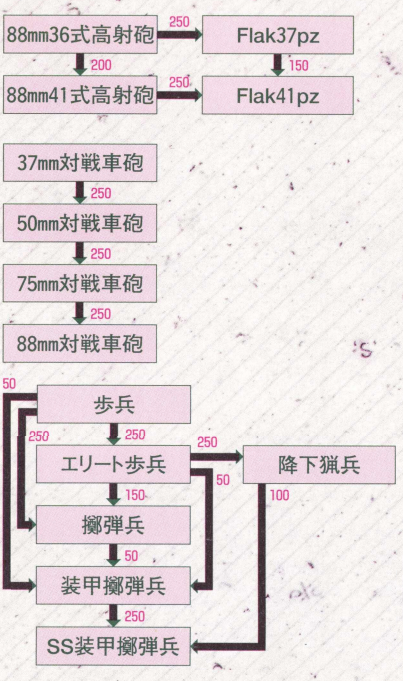


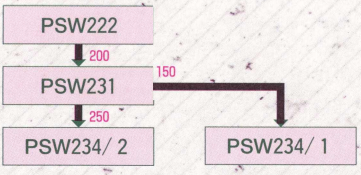


アルデンヌ戦の前が。最強の重戦車ティーガーⅡ型の出撃前の勇姿。ゲームでも、これと撃ちあえる戦車は少ない。

走攻守三拍子揃ったパンター戦車。戦車界のイチローてとこかな。予備の履帯を砲塔に巻き補助装甲にしている。

装甲車・非装甲系





軽機関銃をかまえるドイツ歩兵。映画等でよく見るグレーではなく、カモフラージュに優れた迷彩服を装備。

◉ドイツ帝国生産表

兵器名称	41前	41後	42後	43前	43後	44前	44後	45迄
Bf109E	○	×	×	×	×	×	×	×
Bf109F	×	○	○	○	×	×	×	×
Bf109G	×	×	×	×	○	○	×	×
Bf109K	×	×	×	×	×	×	○	○
Fw190A	×	×	○	○	○	×	×	×
Fw190D 9	×	×	×	×	×	○	○	×
Ta152H	×	×	×	×	×	×	×	○
He162	×	×	×	×	×	×	×	○
Me163	×	×	×	×	×	×	×	○
Me110C	○	○	×	×	×	×	×	×
Me110D	×	○	○	×	×	×	×	×
Me110E	×	×	○	○	×	×	×	×
Me410	×	×	×	×	○	×	×	×
Fw190G	×	×	×	×	×	○	×	×
Fw190F	×	×	×	×	×	×	○	○
Ju87B	○	○	×	×	×	×	×	×
Ju87R	×	×	○	○	○	○	○	○
He111	○	○	○	○	○	×	×	×
He177	×	×	×	×	×	○	○	○
Do17Z	○	×	×	×	×	×	×	×
Do217E	×	○	○	○	×	×	×	×
Do217M	×	×	×	×	×	×	○	○
Do217K	×	×	×	×	○	○	○	○
Ju88A	○	○	○	○	×	×	×	×
Ju88S	×	×	×	×	○	○	○	○
PSW222	○	○	×	×	×	×	×	×
PSW231	×	×	○	○	×	×	×	×
PSW234/1	×	×	×	×	○	○	×	×
PSW234/2	×	×	×	×	×	×	○	○
PzKwⅡA	○	×	×	×	×	×	×	×
PzKwⅡF	×	○	×	×	×	×	×	×
PzKwⅡL	×	×	○	○	○	○	○	○
PzKw38tA	○	×	×	×	×	×	×	×
PzKw38tE	×	○	○	○	×	×	×	×
PzKwⅢF	○	×	×	×	×	×	×	×
PzKwⅢG	×	○	×	×	×	×	×	×
PzKwⅢH	×	×	○	×	×	×	×	×
PzKwⅢJ	×	×	×	○	×	×	×	×
PzKwⅢL	×	×	×	×	○	×	×	×
PzKwⅣD	○	×	×	×	×	×	×	×
PzKwⅣE	×	○	○	×	×	×	×	×
PzKwⅣF2	×	×	×	○	×	×	×	×
PzKwⅣH	×	×	×	×	○	○	○	○
パンターD	×	×	×	○	×	×	×	×
パンターG	×	×	×	×	○	○	○	○
ティーガー	×	×	×	×	×	×	×	○
StuGⅢB	○	○	○	×	×	×	×	×
StuGⅢG	×	×	×	○	○	×	×	×
ヘッツアー	×	×	×	×	×	○	○	○
JgdPzⅣ	×	×	×	×	○	○	×	×
JgdPzⅣ/70	×	×	×	×	×	×	○	○
マーダーⅢ	×	×	×	○	○	×	×	×
デマーグD 7	○	○	×	×	×	×	×	×
Sdkfz 7/1	×	×	○	○	×	×	×	×
FPz38t	×	×	×	×	○	○	×	×
メーベルワーゲン	×	×	×	×	×	×	○	×
ヴィルベルビンド	×	×	×	×	×	×	×	○
37㎜PaK35	○	○	×	×	×	×	×	×
50㎜PaK38	×	×	○	○	×	×	×	×
75㎜PaK40	×	×	×	×	○	○	○	○
88㎜Flk36	○	○	○	○	×	×	×	×
88㎜Flk41	×	×	×	×	○	○	○	○
105㎜野砲	○	○	○	○	○	○	○	○
歩兵	○	○	○	×	×	×	×	×
擲弾兵	×	×	×	○	○	○	○	○
装甲擲弾兵	○	○	○	○	○	○	○	○
補給車	○	○	○	○	○	○	○	○

アメリカ合衆国

航空ユニット

戦闘機系

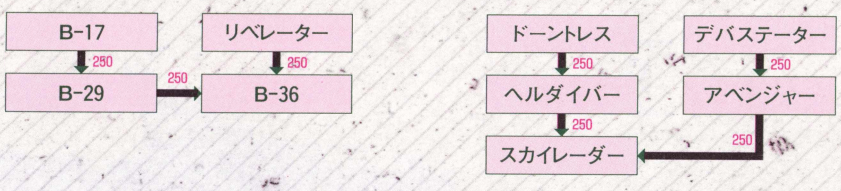
ブファロー
250
ワイルドキャット
250
ヘルキャット
200
ベアキャット
250
パンター
100

250
コルセア

ライトニングH
150
ライトニングL

ウォーフォーク
250
サンダーボルト
250
マスタング
250
エアラコメット

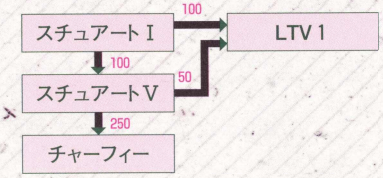
編隊飛行する最優秀機P-51Dマスタング。ゲームでも、空の王者として最高クラスの戦闘力を発揮する。



B-29のテスト飛行でともに飛ぶB-17。ヨーロッパでも太平洋でも大空の覇者となったのは両者である。

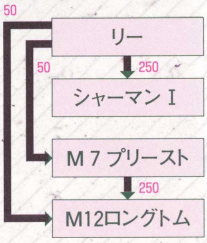
陸上ユニット

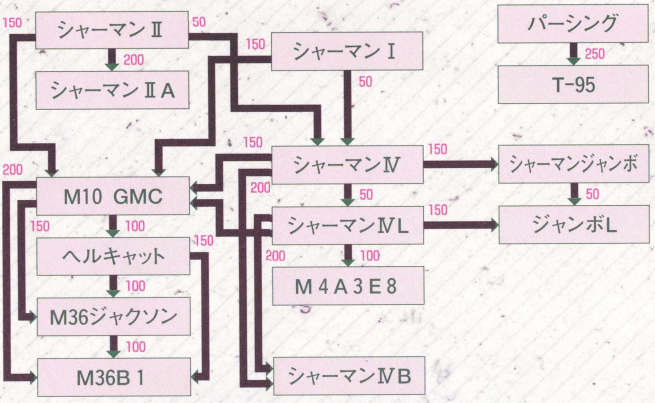
戦車・装甲車系

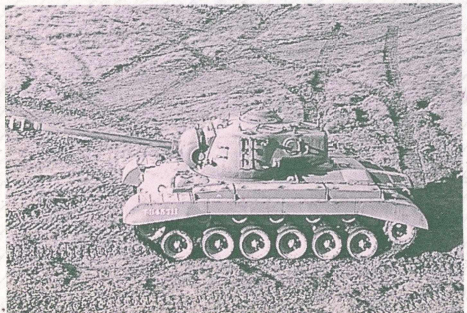


M３スチュアート軽戦車。ゲームでは優秀な機動性を有し、南方のマップでは日本軍相手に活躍が期待できる。

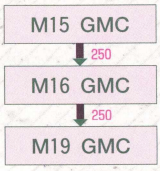
歩兵を跨乗させ街道を往く米M４シャーマン中戦車。装甲補助のためか土嚢を積んでいるのがわかる。





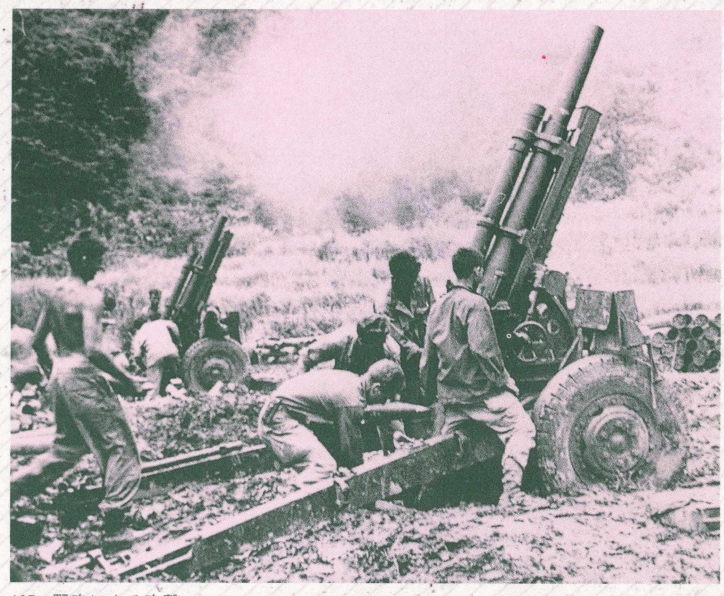


M26パーシング。ドイツ戦車に対抗するために急遽開発された重戦車である。100㎜の装甲と90㎜高射砲を戦車向けにして装備している。



M７　プリースト
250
M12　ロングトム

37㎜PaKM 3
250
57㎜PaKM 1
250
3 in.PaKM 5



76㎜AA砲
250
90㎜AA砲

105㎜野砲による砲撃。米軍は太平洋でもヨーロッパでもケタ違いの砲弾を敵陣地にプレゼントした。ゲームでも野砲は重要なユニットとなるだろう。

105㎜野砲
250
155㎜L.トム

ヨーロッパ戦線の瓦礫と化した都市部で、休む米歩兵。手前の兵士はトンプソン短機関銃をかまえている。

歩兵41 → 250 → 海兵隊
250 ↓　　250 ↓
歩兵 → 250 → 空挺隊

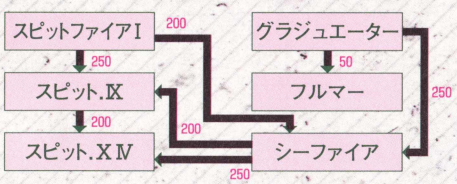
◉アメリカ合衆国生産表

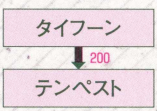
兵器名称	41前	41後	42後	43前	43後	44前	44後	45迄
ワイルドキャット	×	○	○	×	×	×	×	×
ヘルキャット	×	×	×	○	○	○	×	×
ベアキャット	×	×	×	×	×	×	○	○
ブファロー	○	×	×	×	×	×	×	×
コルセア	×	×	×	×	○	○	○	○
ウォーフォーク	×	○	○	○	×	×	×	×
マスタング	×	×	×	×	×	○	○	×
エアラコメット	×	×	×	×	×	×	×	○
フライング・ラム	×	×	×	○	○	○	○	○
ライトニングH	×	×	○	○	○	×	×	×
サンダーボルト	×	×	×	×	○	×	×	×
ドーントレス	○	○	○	×	×	×	×	×
ヘルダイバー	×	×	×	○	○	○	×	×
デバステーター	○	○	○	×	×	×	×	×
アベンジャー	×	×	×	○	○	○	×	×
スカイレーダー	×	×	×	×	×	×	○	○
ハボック	○	○	○	○	○	○	○	○
B-17	×	○	○	○	○	×	×	×
B-29	×	×	×	×	×	○	○	○
ミッチェル	○	○	○	○	○	○	○	○
リベレーター	○	○	○	○	○	○	×	×
グレイハウンド	×	○	○	○	○	○	○	○
スチュアートⅠ	○	○	○	○	×	×	×	×
スチュアートⅤ	×	×	×	×	○	○	×	×
チャーフィー	×	×	×	×	×	×	○	○
リー	○	○	○	×	×	×	×	×
シャーマンⅠ	×	×	×	○	○	×	×	×
シャーマンⅡ	×	×	×	○	○	×	×	×
シャーマンⅣ	×	×	×	×	×	○	×	×
シャーマンⅣL	×	×	×	×	×	×	○	×
シャーマンジャンボ	×	×	×	×	×	×	×	○
パーシング	×	×	×	×	×	×	○	○
M10GMC	×	×	×	×	○	○	×	×
ヘルキャット	×	×	×	×	×	×	○	○
M15GMC	×	×	○	○	○	×	×	×
M16GMC	×	×	×	×	×	○	○	○
M７プリースト	×	×	×	×	○	○	○	○
37㎜PaKM３	○	○	×	×	×	×	×	×
57㎜PaKM１	×	×	○	○	×	×	×	×
３in.PaKM５	×	×	×	×	○	○	○	○
76㎜AA砲	○	○	○	○	○	○	○	○
105㎜野砲	○	○	○	○	○	○	○	○
歩兵41	○	○	×	×	×	×	×	×
海兵隊	×	×	○	○	○	○	○	○
歩兵	×	○	○	○	○	○	○	○
給車	○	○	○	○	○	○	○	○
駆逐艦	○	○	○	○	○	○	○	○
M４A３E８	×	×	×	×	×	×	×	○
P-38L	×	×	×	×	×	○	○	○
PBY	×	○	○	○	○	○	○	○

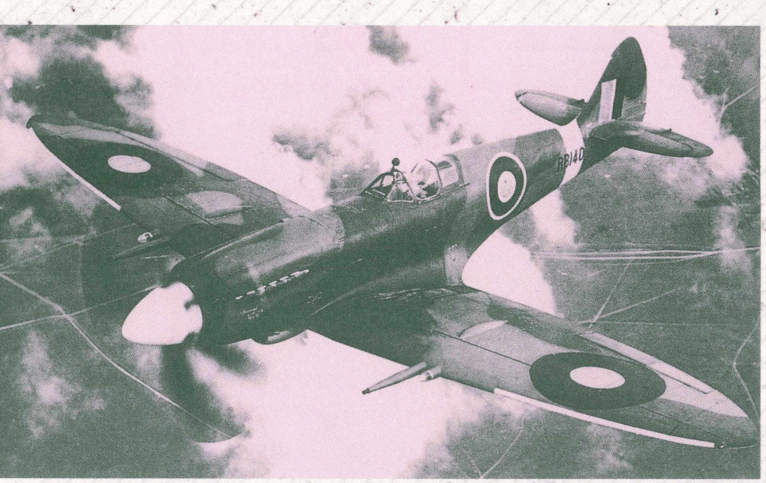
大英帝国

航空ユニット

戦闘機系

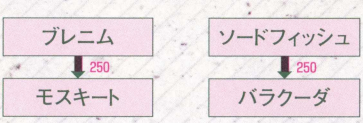




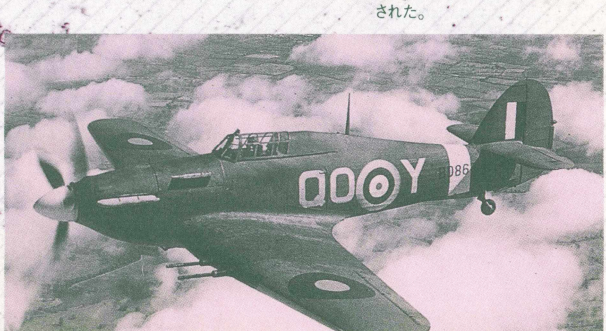


スピットファイアの後期生産型は、2000馬力級のグリフォンエンジンを搭載、高々度高速性能が増大した。

爆撃機系

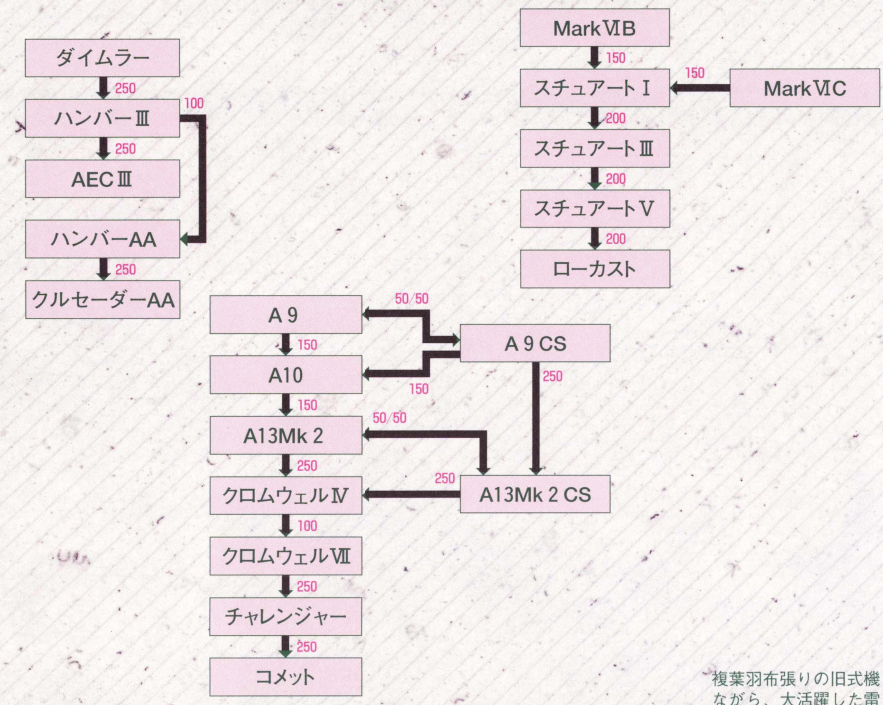


夜間戦闘機仕様のハリケーンⅡC。ハリケーンは生産性の容易さもあって、1万5千機以上が生産された。



陸上ユニット

戦車・装甲車系



複葉羽布張りの旧式機ながら、大活躍した雷撃機ソードフィッシュ。こいつを使いこなしてこそ英軍マニアだ。

リー
250
シャーマンⅡ
150
シャーマンⅡA
200
ファイアフライ

ビショップ
250
プリースト
150
セクストン

マチルダⅠ
250
マチルダⅡ
250
バレンタインXI
200
チャーチルⅣ
100
チャーチルⅥ
100
チャーチルⅦ

ウルバリン
250
アキリーズ

大量生産された巡航戦車クロムウェルだが、長砲身タイプの4号戦車に対してあきらかに遅れをとっていた。

歩兵戦車マチルダ。その重装甲はフランス電撃戦・アフリカ戦線でドイツ装甲師団の前に立ちふさがった。

非装甲系

2 ポンド砲
↓ 250
6 ポンド砲
↓ 250
17ポンド砲

25ポンド砲
↓ 250
5.5in野砲

歩兵 → 150 歩兵44
↓ 200
自動車化兵
↓ 250
空挺隊

対戦車ロケット弾ピアットをかまえるイギリス軍歩兵。ゲームでは、各国の歩兵ユニット中もっとも移動力が小さく使いにくい。

◉大英帝国生産表

兵器名称	41前	41後	42後	43前	43後	44前	44後	45迄
フルマー	×	×	○	○	○	○	○	○
シーファイア	×	×	○	○	×	×	×	×
グラジュエーター	○	×	×	×	×	×	×	×
ハリケーンⅠ	○	×	×	×	×	×	×	×
ハリケーンⅡ	×	○	○	×	×	×	×	×
タイフーン	×	×	×	○	○	×	×	×
テンペスト	×	×	×	×	×	○	○	○
スピットファイアⅠ	○	○	×	×	×	×	×	×
スピット.Ⅸ	×	×	○	○	○	○	×	×
スピット.ⅩⅣ	×	×	×	×	×	×	○	○
ハリケーンⅡD	×	×	×	○	○	×	×	×
ハリケーンⅣ	×	×	×	×	×	○	○	○
スキュア	×	×	○	○	○	○	○	○
ソードフィッシュ	○	○	○	○	×	×	×	×
バラクーダ	×	×	×	×	○	○	○	○
ブレニム	○	○	○	×	×	×	×	×
モスキート	×	×	×	○	○	○	○	○
ボーフォート	○	○	×	×	×	×	×	×
ランカスター	○	○	○	○	○	○	○	○
ウェリントン	○	○	○	○	○	○	○	○
ハリファクス	×	×	○	○	○	○	○	○
ボストン	×	○	○	○	○	○	○	○
ダイムラー	○	○	○	×	×	×	×	×
ハンバー　Ⅲ	×	×	×	○	○	×	×	×
AEC　Ⅲ	×	×	×	○	○	○	×	×
MarkⅥB	○	×	×	×	×	×	×	×
MarkⅥC	○	×	×	×	×	×	×	×
スチュアートⅠ	○	○	×	×	×	×	×	×
スチュアートⅢ	×	×	○	○	×	×	×	×
スチュアートⅤ	×	×	×	×	○	○	×	×
ローカスト	×	×	×	×	×	×	○	○
A９	○	×	×	×	×	×	×	×
A９CS	○	×	×	×	×	×	×	×
A10	○	×	×	×	×	×	×	×
A13Mk２	×	○	×	×	×	×	×	×
A13Mk２CS	×	○	×	×	×	×	×	×
クロムウェルⅣ	×	×	○	×	×	×	×	×
クロムウェルⅦ	×	×	×	○	○	×	×	×
チャレンジャー	×	×	×	×	×	○	○	×
コメット	×	×	×	×	×	×	×	○
リー	×	○	×	×	×	×	×	×
シャーマンⅡ	×	×	○	○	○	○	×	×
シャーマンⅡA	×	×	×	×	×	×	○	×
ファイアフライ	×	×	×	×	×	×	×	○
マチルダⅠ	○	×	×	×	×	×	×	×
マチルダⅡ	×	○	○	×	×	×	×	×
バレンタインXⅠ	×	×	×	○	×	×	×	×
チャーチルⅣ	×	×	×	×	○	○	×	×
チャーチルⅥ	×	×	×	×	×	×	○	○
ウルバリン	×	×	×	×	○	○	×	×
アキリーズ	×	×	×	×	×	×	○	○
ハンバーAA	×	×	○	○	○	×	×	×
クルセーダーAA	×	×	×	×	×	○	○	○
ビショップ	×	×	○	○	○	×	×	×
プリースト	×	×	×	×	×	○	○	○
セクストン	×	×	×	×	×	○	○	○
２ポンド砲	○	○	○	○	×	×	×	×
６ポンド砲	×	×	×	×	○	○	×	×
17ポンド砲	×	×	×	×	×	×	○	○
40㎜ボフォース	○	○	○	○	○	○	○	○
25ポンド砲	○	○	○	○	○	○	○	○
歩兵	○	○	○	○	○	×	×	×
歩兵44	×	×	×	×	×	○	○	○
自動車化兵	×	×	○	○	○	○	○	○
空挺隊	×	×	×	×	×	×	×	×
補給車	○	○	○	○	○	○	○	○

ソビエト連邦

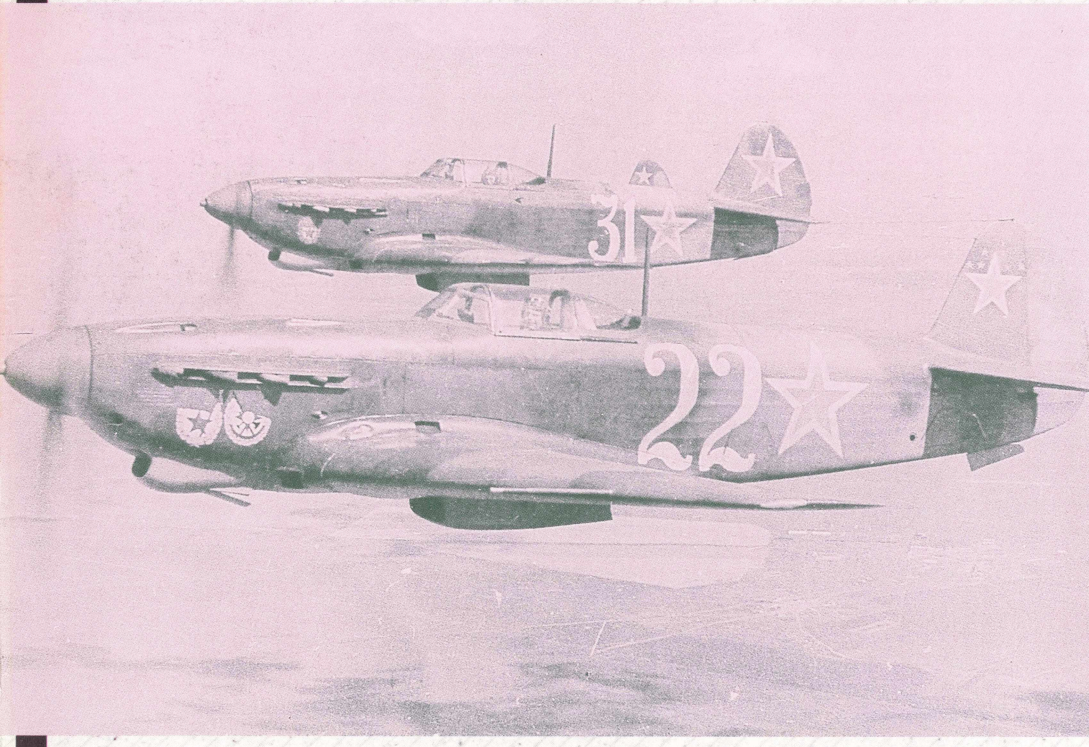
航空ユニット

戦闘機

I-15
↓ 150
I-16

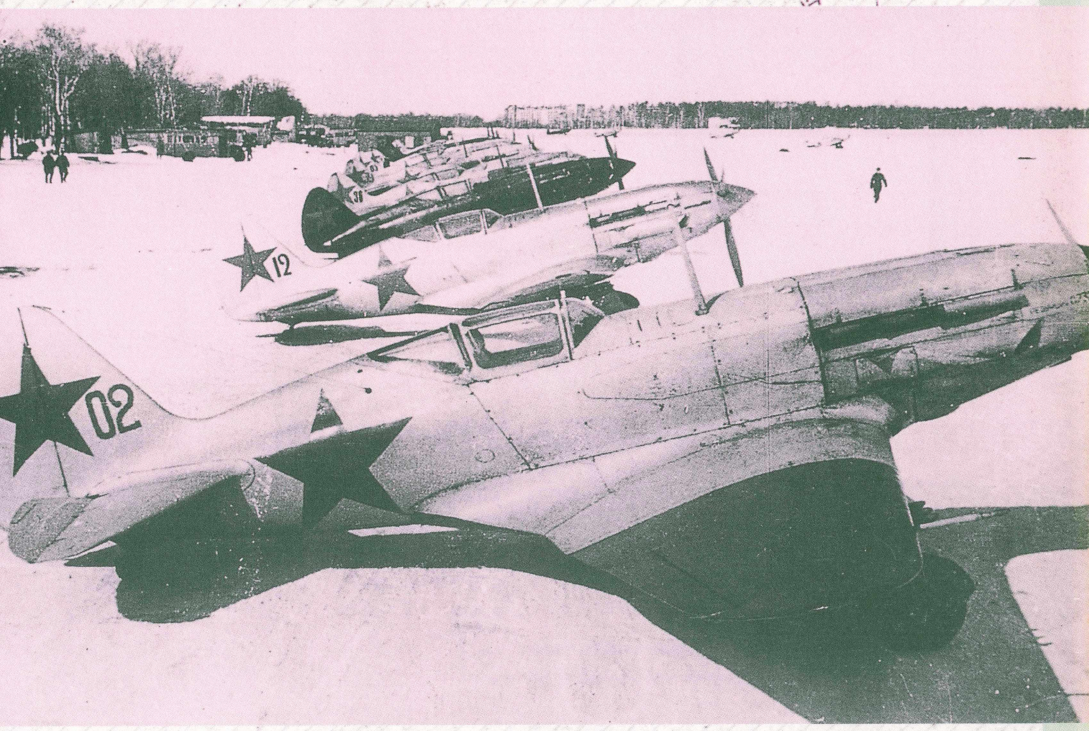
Yak 1
↓ 250
Yak 7
↓ 250
Yak 9
250

ソ連空軍のヤコブレフYak 9戦闘機。スターリングラード攻防戦から登場した主力戦闘機である。



Mig 3
250
Mig 7

独ソ戦初期に活躍したMig 3戦闘機。中高度ではときにドイツ機よりも優れた能力を発揮した。



爆撃機系

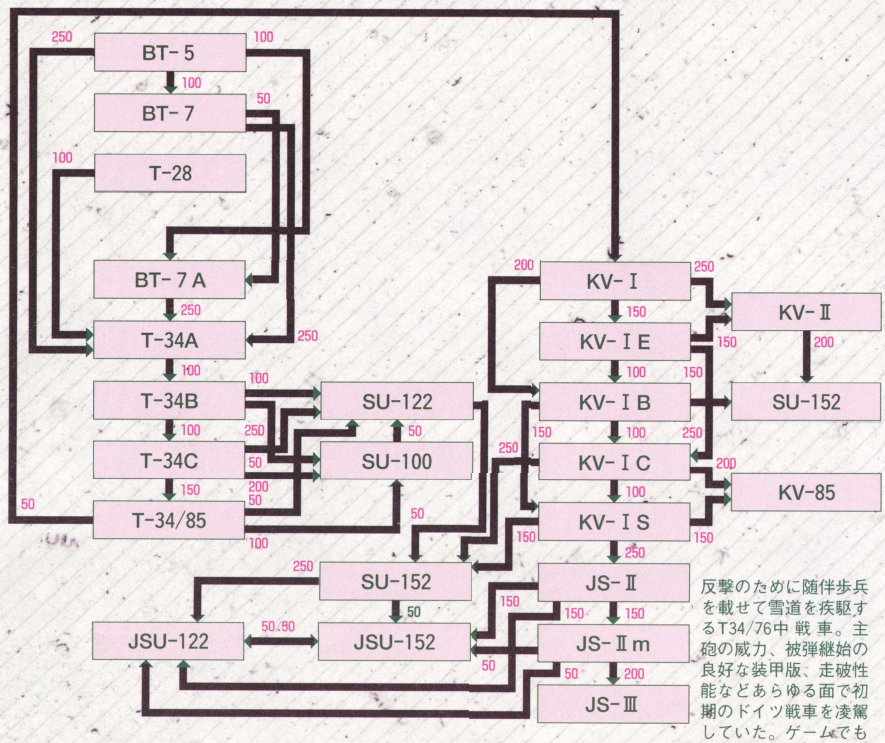
Iℓ-2
250
Iℓ-10

ドイツ陸上部隊から黒死病と怖れられたIℓ-2地上襲撃機。多少の被弾ではビクともしない頑丈な機体が特徴。

TB-3
250
Pe-8

陸上ユニット

戦車装甲車系



反撃のために随伴歩兵を載せて雪道を疾駆するT34/76中戦車。主砲の威力、被弾継始の良好な装甲版、走破性能などあらゆる面で初期のドイツ戦車を凌駕していた。ゲームでも数多いヴァリエーションが用意されている。

T-26M33
↓100
T-26M37
↓150
T-60M40
↓100
T-60M42

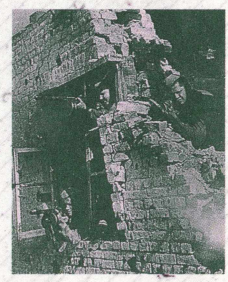
ZIS-AA
↓250
ZSU-37

進撃するT34/85中戦車。ゲームでもドイツのパンターを除けば総合力ナンバー1だ。実戦では数でも凌駕した。

非装甲車系

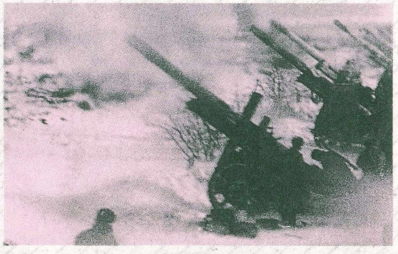
45mmM32
↓150
57mmM41
↓150
76.2mmM36

76mmAA砲
↓250
85mmAA砲



122mm野砲
↓250
152mm野砲

152mm野砲の一斉砲撃。重砲によるソ連軍の砲撃は、西部戦線の米軍の精密を備えたそれと違い、絨毯砲撃と称せるような凄まじいものであった。ゲームでも敵にまわった場合、ソ連軍野砲には悩まされるだろう。



PPsh短機関銃で射撃をするソ連歩兵。スラヴ系だけでなく、徴発された東洋系の兵士も多かった。

狙撃兵 ↔(50/100) スキー歩兵
↓250
機械化歩兵
↓250
親衛赤軍

◉ソビエト連邦生産表

兵器名称	41前	41後	42後	43前	43後	44前	44後	45迄
I-15	○	×	×	×	×	×	×	×
I-16	×	○	○	○	○	○	○	○
LaG 3	×	○	○	○	○	○	○	○
Yak 1	×	○	○	○	×	×	×	×
Yak 7	×	×	×	×	○	○	×	×
Yak 9	×	×	×	×	×	×	○	○
Mig 3	×	×	×	○	○	×	×	×
Mig 7	×	×	×	×	×	○	○	○
SB- 2	○	○	○	○	○	○	○	○
Il- 2	×	×	○	○	×	×	×	×
Il-10	×	×	×	×	○	○	○	○
TB- 3	○	○	○	×	×	×	×	×
Pe- 8	×	×	×	○	○	○	○	○
BA- 6	○	○	×	×	×	×	×	×
T-26M33	○	×	×	×	×	×	×	×
T-26M37	×	○	×	×	×	×	×	×
BT- 5	○	×	×	×	×	×	×	×
BT- 7	×	○	×	×	×	×	×	×
BT- 7 A	×	×	○	×	×	×	×	×
T-60M40	×	○	×	×	×	×	×	×
T-60M42	×	×	○	○	○	○	○	○
T-34A	×	○	○	×	×	×	×	×
T-34B	×	×	×	○	×	×	×	×
T-34C	×	×	×	×	○	×	×	×
T-34/85	×	×	×	×	×	○	○	○
KV-	×	○	×	×	×	×	×	×
KV-E	×	×	○	×	×	×	×	×
KV-B	×	×	×	○	×	×	×	×
KV-C	×	×	×	×	○	×	×	×
KV-S	×	×	×	×	×	○	×	×
JS-Ⅱ	×	×	×	×	×	×	○	×
JS-Ⅱm	×	×	×	×	×	×	×	○
JSU-122	×	×	×	×	×	×	○	○
JSU-152	×	×	×	×	×	○	×	×
SU-122	×	×	×	×	○	○	×	×
ZISAA	○	○	○	×	×	×	×	×
ZSU-37	×	×	×	○	○	○	○	○
IAG-10AA	○	○	○	○	○	○	○	○
カチューシャ	○	○	○	○	○	○	○	○
45㎜M32	○	○	×	×	×	×	×	×
57㎜M41	×	×	○	○	○	○	×	×
76.2㎜M36	×	×	×	×	×	×	○	○
76㎜AA砲	○	○	○	○	○	○	○	○
122㎜野砲	○	○	○	○	○	○	○	○
狙撃兵	○	○	○	○	○	○	○	○
補給車	○	○	○	○	○	○	○	○
T-28	○	×	×	×	×	×	×	×
KV-Ⅱ	○	×	×	×	×	×	×	×

通はこう戦え！ クロイツとジャック

英独こだわりプレイのすすめ

ドイツ帝国編

文◉望月隆一

◉何も考えなくても勝てるからといって……

ドイツの生産タイプで戦う場合。前々作『アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦』では主役だった国で、中盤～終盤にかけての戦闘機、戦車戦力は強力無比。生産される兵器もバラエティに富み、また末期には超兵器の数々が生産可能となるのが強みだ。同時期の他国の生産タイプよりも優秀な兵器が多い。したがって最も初心者向けの生産タイプといえる。そのためそんなに考えなくてもそのとき生産できる戦闘機、戦車を生産、改良していれば特に問題はないだろう。

さて、そんなドイツ軍でプレイする場合どうするか。普通にやっていれば戦車を中心として戦闘機、爆撃機、砲兵も欲しいしといった感じで必要な部隊を必要な数だけ作ればよい。でも、それでは当り前すぎて物足りないと思う人は、最強と呼ばれた装甲師団(＊)を編成してみるのはどうだろうか。

みなさんは、１ユニット10輌の各部隊、気分的にはどのくらいと感じているだろうか。わたしは１個大隊～連隊くらいに感じてるのね。そうするとそれぞれの兵科を戦車大隊、歩兵連隊、砲兵連隊に見立てられる。でどうするかというと、１個師団分のそれらを作って、まとめて戦線に投入するのだ。たとえば1944年式の機甲師団編成(＊)は戦車連隊１個(２個大隊)、歩兵（擲弾兵）連隊２個、砲兵１個連隊に捜索、突撃砲（戦車駆逐）、対空砲大隊など。これを同時期の兵器ユニットで表現するとパンター１ユニット、Ⅳ号１ユニット、自動車化歩兵２ユニット、150㎜野砲１ユニット、ヴェスペまたはフンメル１ユニット、これにⅢ号突撃砲１ユニット、PSW234偵察車輌１ユニット、88㎜対空砲１ユニッ

＊装甲師団＝ちなみに1939年頃の装甲師団編成。戦車旅団１個(２個連隊)、歩兵旅団１個(歩兵連隊２個)、砲兵連隊２個に捜索大隊、対戦車大隊など。

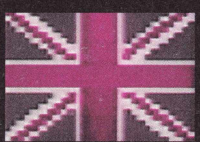
＊JGナンバー＝JGナンバーとは、JagdGesbarder＝ヤークトゲシュバーダーで戦闘航空団のこと。戦闘機を装備して制空任務に就く。ちなみに爆撃部隊はKG(カンプゲシュバーダーで爆撃航空団)、戦闘爆撃機はZG(ツェルスゲシュバーダーで駆逐航空団)。

＊編成＝もしくは規模を中隊まで下げることもできる。マップのスケールが小さくなるが、史実からの。そうすると１個戦闘団(カンプグルッペ)くらいの単位で部隊を作るとよいぞ。戦車１個大隊(戦車４個中隊)、歩兵１個連隊(歩兵２個大隊)、砲兵、捜索、対戦車、対空の各中隊それぞれ１～２個ずつ。ってとこかな。

＊当然、ドイツ側では、英軍をトミー、米軍をヤンキー、ソ連軍をイワンと呼びながらプレイするのは基本。英米軍ではドイツ軍

トとメーベルワーゲン１ユニット。となるだろうか。大戦略のゲーム上で考えれば、支援部隊が多すぎて満足に前進できんかもしれんが、戦車不足に悩んだドイツ軍を感じるにはこのくらいがちょうどいいし、これに重戦車大隊（ティーガーⅠまたはⅡ）１ユニットに戦車駆逐連隊（ヤークトパンター）などの支援をうけたりすれば、もっとそれっぽいじゃない。航空機だってそれぞれにJG(＊)ナンバーをつければそれっぽいし。ダメ？

ところで、効率よく戦うために不要な兵器というのは、ドイツ軍でも存在する。だけど、作らないでいると、後半に用意されている超兵器に進化させるのが大変になってしまう。ということは、それら超兵器の進化の元ユニットをゲーム序盤から大切に育てていってやる必要があるわけだ。とりあえず、存在するだけでやっかいなユニットも、たとえばBf 110にしてもこいつが、Ho229になると思えば、苦しくたってへっちゃらだ、の精神でチャレンジしよう。



大英帝国編

文◉岡部いさく

◉英軍フェチはめげない

イギリス軍でプレイしようという以上、なによりもまず兵器の性能に頼るのだけは避けなくてはならない。敵側、特にドイツ軍に比べて一歩も二歩も引けを取る兵器で、悠然と苦戦することこそ、イギリス軍プレイヤーに課せられた使命である。ただし空軍の戦闘機と、大戦中期以降の爆撃機ならば、速力と火力、爆弾搭載能力をかさにきてドイツ軍をいぢめるのもいいが。

イギリス軍プレイヤーとしての心構えが試されるのは特に初期の陸戦だ。打たれ強いだけで遅くて火力の弱い歩兵戦車と、逆に足が速いのが唯一の取り柄で、装甲は薄いし火力も情けない巡航戦車。この２種類でドイツの３号や４号戦車に立ち向かい、それぞれの欠点を身に染みて感じることこそ、イギリス軍でプレイする醍醐味だ。２ポンド対戦車砲を備えた戦車だと、主砲で非装甲目標が撃てないというゲーム・システムも秀逸だ。戦争後期になっても、楽しみは尽きない。パンターやティーガーに対する切り札がファイアフライで、あとはクロムウェルとアキリーズぐらいなのだから、イギリス軍プレイヤーの役割は最もチャレンジングだといえよう。

空軍にしても、最初のうちは爆撃機や雷撃機が無事に帰ってくることは期待しないよう

のことをクラウツもしくはナチのブタ、ソ連ではファシストと呼んであげよう。あ〜あぶない。

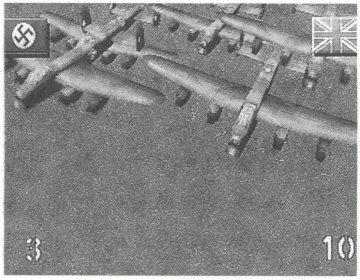
＊ヴィクトリア・クロス＝いや、実際全く大変な勲章。たとえば燃えているランカスターの主翼の上に這い出して、手で火を消して大火傷で死んだりとか、ドイツ高速戦艦のイギリス海峡突破阻止にソードフィッシュで出撃して、FW190に撃墜されて全滅したりするとか、中隊の部下を退却させるために、重傷を負いながらピストルと手榴弾だけでドイツ軍の迫撃砲と機関銃に立ち向かって戦死するとか、すごく絶望的なことをして、揚げ句に命を落とさないと、なかなか貰えない。なかには有名な爆撃隊指令官ガイ・ギブソン中佐みたいに、特殊爆弾"ハイボール"でのダム攻撃作戦の指揮の功績によって、ちゃんと生きて授与される人もいたけど、いずれにせよ「ヴィクトリア・クロスが欲しいから頑張る」という性格の勲章じゃなかったようだ。

＊633爆撃隊＝フレデリック・スミス作の小説で、のちに本物のモスキートを使って映画化された。ノルウェーのフィヨルドの

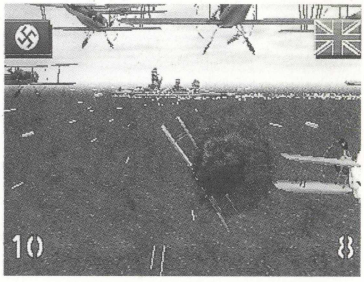
にしよう。ブレニムを出撃させたら、対空砲火やメッサーシュミットBf109にやられて、1～2機しか残らないと考えたほうがよい。緑の草地の飛行場に、片方のエンジンから煙を引いて1機のブレニムがよろめきながら侵入してくる……不安げに見守る整備員たち、しかしそれきりもう爆音は聞こえない……。そんな光景を思い浮かべながらコントローラーを握ろう。ノートを1冊用意して、自分なりに“ビクトリア・クロス”（＊イギリス軍最高位の勲章。戦死者に追贈されることが多い）授与の記録をつけていくのもおもしろいかもしれない。

ただし戦争中期以降になれば話は別だ。スピットファイアXIVやテンペストでドイツ機を（メッサーシュミットMe262も）叩き落とし、タイフーンで敵戦車をなぶりごろし。この段階での情け容赦はイギリス軍には似合わない。余裕を見せて、モスキートの肉薄攻撃で敵司令部を一撃破壊、名付けて“633爆撃隊”（＊）なんていう芸当をやってもいい。爆撃機ならランカスターが心強い。飛行性能はともかく爆弾搭載量がオニのようだ。爆撃目標にダムがないのが残念だが、ドイツ戦艦テルピッツはぜひともランカスターの5t爆弾で葬り去ってやりたい。

「イギリス人は敗北をめでる」という。ノルマンディー上陸よりはダンケルク撤退、エル・アラメインよりはトブルク陥落のほうが、より壮烈で鮮やかな物語りとして語り継がれているのだそうだ。ゲームでイギリス軍を楽しむ場合もこの言葉を肝に銘じて、最後の勝利まで喜んで苦戦を続けようではないか。



5t爆弾を積めるのはランカスターだけだ。独戦艦テルピッツをこいつで血祭りに。停泊中を襲うのが通だ。

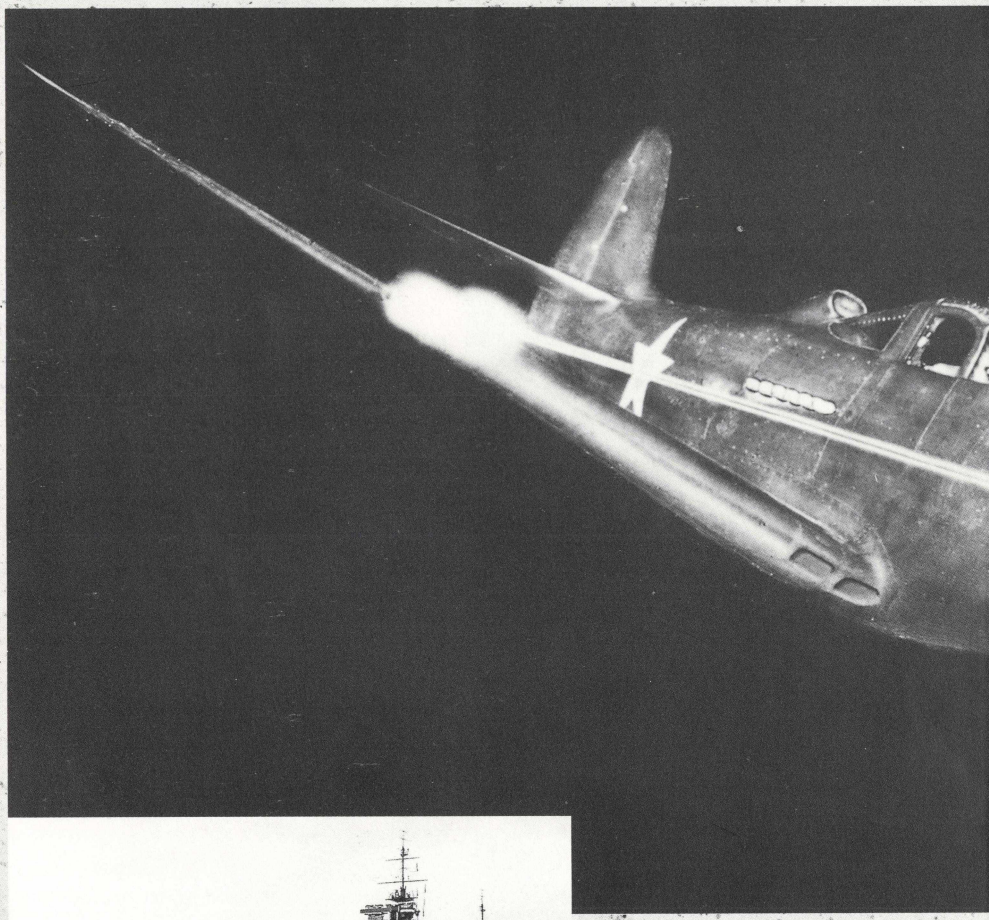


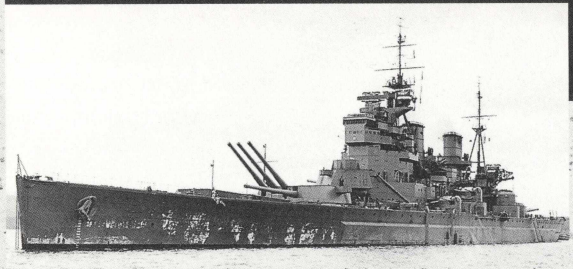
ついでによれよれのソードフィッシュで独戦艦ビスマルクを狙おう。無理でもやるのが、ジョンブル魂じゃ。

奥深くに作られたナチス・ドイツの原爆材料工場に、決死の爆撃を敢行して全滅する、特殊任務専門のモスキート飛行隊の物語。映画のクライマックスのフィヨルド突入のシーンは、のちのスターウォーズのデス・スター攻撃の段の原型になった（ような気がする）。本当にイギリス空軍のモスキート部隊は、処刑間近だったフランス・レジスタンスを脱出させるためにアミアン監獄を爆撃したり、オスロ市内中心部のゲシュタポ本部を爆撃したり、白昼の超低空精密爆撃に活躍して、それが小説のモデルになっている。「633爆撃隊」の小説はシリーズ化されていて、現在6冊刊行されている。近々、翻訳が（新訳で）出るとか。

第四部　全部隊

ALL UNIT EQUIPMENT



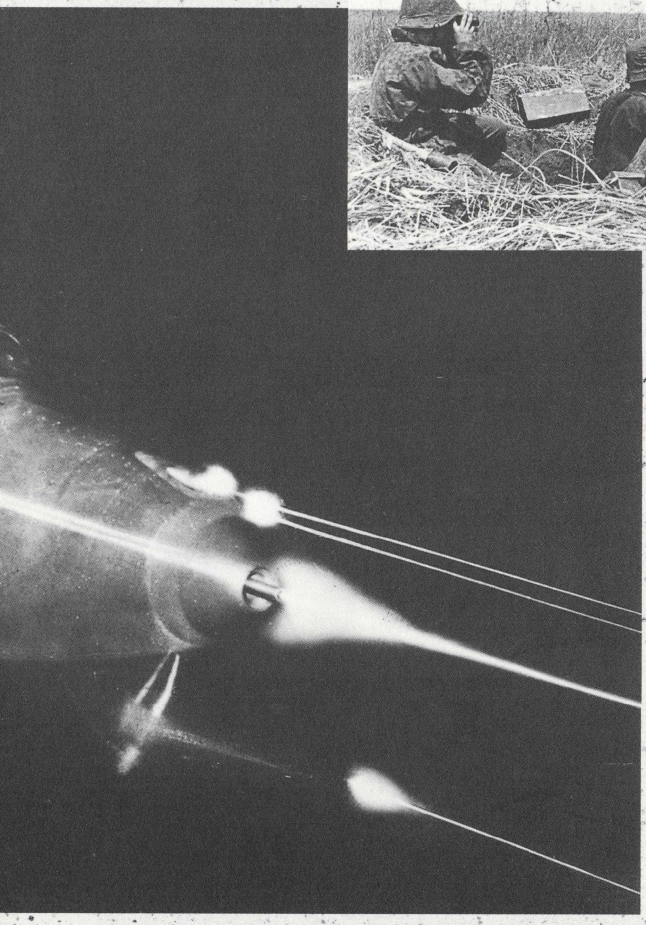


ロイヤルネービーの最新鋭戦艦、キングジョージV世級。

装備総覧

LIST

独SS擲弾兵の重機関銃クルー。

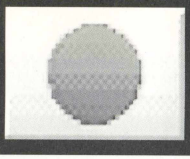


操縦席の後方に発動機を搭載するという特異な形式のベルP39エアラコブラ米陸軍戦闘機。

ユニット一覧の見方

名称　ユニットの名称です。
分類　ユニットの種別です。
進化改良　キャンペーンシナリオでプレイする場合の進化改良先のユニットナンバーです。(　)内は必要な経験値です。
性能諸元　ユニットの性能を各項目ごとに表示しました。
移動　基本的な移動力です。移動力と地形や天候により移動できる範囲が決定します。
燃料　最大燃料値です。
資金　1ユニットあたりの生産資金です。
索敵　索敵範囲です。
索潜　潜水艦に対する索敵範囲です。
搭載　空母に搭載の可否です。空母の場合は最大搭載ユニット数です。
対空　航空ユニットの攻撃に対する防御力です。
対地　地上ユニットの攻撃に対する防御力です。
対艦　艦艇ユニットの攻撃に対する防御力です。
搭載武器　装備している武器の名称です。
対司　司令部ユニットに対する攻撃力です。
対空　航空ユニットに対する攻撃力です。
対装　装甲ユニットに対する攻撃力です。
対非　非装甲ユニットに対する攻撃力です。
対艦　艦艇ユニットに対する攻撃力です。
対潜　潜水艦ユニットに対する攻撃力です。
射程　武器の射程範囲です。自ユニットより数値の分のヘックスが攻撃可能です。
弾数　各武装パックの弾数です。

注)国籍順に掲載する関係上、ユニットナンバーは必ずしも、数字順に並んでいません。上記の対空、対艦のうち性能諸元は防御力、搭載武器は攻撃力を示します。また、ゲームでの戦闘結果には、上記の攻撃力や防御力のほかに訓練値や地形効果などが影響します。ここに掲載したデータはあくまでも基本的なユニットのデータです。



大日本帝国

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
1 零式艦戦21型 艦上戦闘機 進化改良				5(250)		2(50)		3(50)			4(100)	
移動 14 索敵 3 対空 38	20㎜キカンホウ	10	80	20	40	—	—	1	5	3	3	—
燃料 82 索潜 1 対地 10	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	1	—	—
資金 240 搭載 可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
2 零式艦戦32型 艦上戦闘機 進化改良				5(250)		3(50)		4(100)			1(50)	
移動 10 索敵 3 対空 40	20㎜キカンホウ	10	80	20	40	—	—	1	6	3	3	—
燃料 58 索潜 1 対地 10	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	1	—	—
資金 220 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
3 零式艦戦22型 艦上戦闘機 進化改良				5(250)		4(100)		1(50)				
移動 11 索敵 3 対空 40	20㎜キカンホウ	10	80	20	40	—	—	1	6	3	3	—
燃料 62 索潜 1 対地 10	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	1	—	—
資金 230 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
4 零式艦戦52型 艦上戦闘機 進化改良				5(200)								
移動 12 索敵 3 対空 43	20㎜キカンホウ	10	100	20	40	—	—	1	6	3	3	—
燃料 66 索潜 1 対地 10	250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	—	1	—	—
資金 250 搭載 可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
5 烈風 艦上戦闘機 進化改良												
移動 10 索敵 3 対空 65	20㎜キカンホウ	10	100	20	40	—	—	1	7	—	—	—
燃料 54 索潜 1 対地 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 300 搭載 可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6 九七式戦闘機 戦闘機 進化改良				7(200)								
移動 10 索敵 3 対空 30	7.7㎜MG	3	40	8	15	—	—	1	10	—	—	—
燃料 54 索潜 1 対地 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 120 搭載 不可 対艦 16	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7 隼 1型 戦闘機 進化改良				8(50)		9(50)						
移動 13 索敵 3 対空 35	12.7㎜MG	5	60	15	30	—	—	1	9	5	5	—
燃料 78 索潜 1 対地 10	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	1	—	—
資金 140 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
8 隼 2型 戦闘機 進化改良				9(50)								
移動 13 索敵 3 対空 40	12.7㎜MG	5	65	15	30	—	—	1	7	4	4	—
燃料 78 索潜 1 対地 10	250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	—	1	—	—
資金 160 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
9 隼 3型 戦闘機 進化改良												
移動 13 索敵 3 対空 40	12.7㎜MG	5	65	15	30	—	—	1	7	4	4	—
燃料 78 索潜 1 対地 20	250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	—	1	—	—
資金 180 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
10 疾風 戦闘機 進化改良												
移動 13 索敵 3 対空 65	20㎜キカンホウ	10	120	20	40	—	—	1	7	4	4	—
燃料 74 索潜 1 対地 15	500kgバクダン	25	—	60	100	40	—	1	—	1	—	—
資金 280 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
11 五式戦闘機 戦闘機 進化改良				12(250)								
移動 12 索敵 3 対空 62	20㎜キカンホウ	10	120	20	40	—	—	1	7	4	4	—
燃料 66 索潜 1 対地 15	500kgバクダン	25	—	60	100	40	—	1	—	1	—	—
資金 260 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	II	III	IV
性能諸元												
12 橘花 戦闘機 進化改良												
移動 9 索敵 3 対空 68	30mmキカンホウ	15	120	30	60	—	—	1	4	2	—	—
燃料 36 索潜 1 対地 25	500kgバクダン	25	—	80	120	40	—	1	—	1	—	—
資金 360 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
13 雷電 局地戦闘機 進化改良 14(250)												
移動 10 索敵 3 対空 55	20mmキカンホウ	10	120	20	40	—	—	1	9	5	5	—
燃料 58 索潜 1 対地 15	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	1	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
14 紫電改 局地戦闘機 進化改良 15(250)												
移動 13 索敵 3 対空 58	20mmキカンホウ	10	120	20	40	—	—	1	9	6	6	—
燃料 70 索潜 1 対地 18	250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	—	1	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
15 震電 局地戦闘機 進化改良 16(250)												
移動 9 索敵 3 対空 70	30mmキカンホウ	15	150	30	40	—	—	1	5	3	3	—
燃料 46 索潜 1 対地 20	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	2	—	—
資金 280 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
16 震電改 局地戦闘機 進化改良												
移動 9 索敵 3 対空 80	30mmキカンホウ	15	160	30	40	—	—	1	5	3	3	—
燃料 42 索潜 1 対地 25	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	1	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
17 鍾馗 局地戦闘機 進化改良 10(250)												
移動 10 索敵 3 対空 53	12.7mmMG	5	90	15	30	—	—	1	7	4	4	—
燃料 54 索潜 1 対地 10	250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	—	1	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
19 飛燕 局地戦闘機 進化改良 11(50)												
移動 9 索敵 3 対空 58	20mmキカンホウ	10	120	20	40	—	—	1	7	4	4	—
燃料 46 索潜 1 対地 12	500kgバクダン	25	—	60	100	40	—	1	—	1	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
21 秋水 局地戦闘機 進化改良												
移動 8 索敵 3 対空 70	30mmキカンホウ	15	140	30	40	—	—	1	3	—	—	—
燃料 30 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 180 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
22 九九式艦爆11型 急降下爆撃機 進化改良 24(250) 23(100)												
移動 11 索敵 2 対空 30	7.7mmMG	3	30	8	15	—	—	1	10	—	—	—
燃料 62 索潜 2 対地 30	250kgバクダン	20	—	60	90	60	—	1	2	—	—	—
資金 160 搭載 可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
23 九九式艦爆21型 急降下爆撃機 進化改良 24(250)												
移動 11 索敵 2 対空 35	7.7mmMG	3	30	8	15	—	—	1	10	—	—	—
燃料 62 索潜 2 対地 35	250kgバクダン	20	—	60	90	60	—	1	2	—	—	—
資金 180 搭載 可 対艦 55	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
24 彗星 急降下爆撃機 進化改良 27(250)												
移動 14 索敵 2 対空 40	7.7mmMG	3	30	8	15	—	—	1	10	10	10	—
燃料 86 索潜 2 対地 40	250kgバクダン	20	—	60	90	60	—	1	3	—	1	—
資金 220 搭載 可 対艦 60	500kgバクダン	25	—	90	120	70	—	1	—	1	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
25 九七式艦攻 艦上攻撃機 進化改良 26(250)												
移動 10 索敵 5 対空 25	60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	—	6	—
燃料 50 索潜 2 対地 25	250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	—	3	—	—
資金 200 搭載 可 対艦 45	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	1	—	—	—
	7.7mmMG	—	20	—	—	—	—	1	10	10	10	—

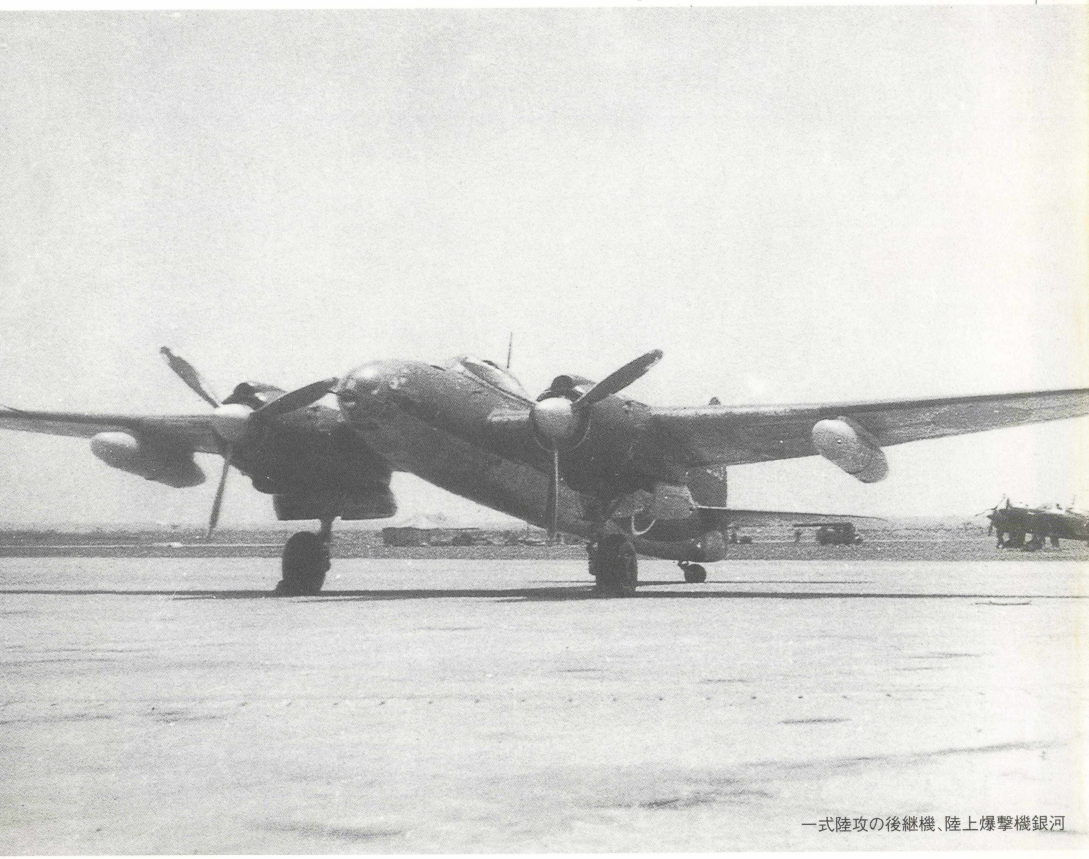
NO.	名称	分類	進化改良	性能諸元							搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
26	天山	艦上攻撃機	進化改良	27(250)																		
移動	11	索敵	5	対空	30						60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	—	6	—
燃料	62	索潜	2	対地	35						500kgバクダン	25	—	60	100	40	—	1	—	2	—	—
資金	240	搭載	可	対艦	50						ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	1	—	—	—
											7.7mmMG	—	30	—	—	—	—	1	10	10	10	—
27	流星改	艦上攻撃機	進化改良																			
移動	11	索敵	2	対空	45						60kgバクダン	6	—	30	60	12	—	1	—	—	6	—
燃料	62	索潜	2	対地	45						500kgバクダン	25	—	90	120	70	—	1	—	2	—	—
資金	280	搭載	可	対艦	55						ギョライ	—	—	—	—	120	—	1	1	—	—	—
											13mmキカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	10	10	10	—
28	一式陸攻	陸上攻撃機	進化改良	29(250)																		
移動	12	索敵	4	対空	15						Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—
燃料	118	索潜	1	対地	30						250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	3	—	—	—
資金	260	搭載	不可	対艦	40						ギョライ	—	—	—	—	90	—	1	—	1	—	—
											20mmキカンホウ	—	30	—	—	—	—	1	4	4	4	—
29	銀河	陸上攻撃機	進化改良																			
移動	13	索敵	4	対空	25						Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—
燃料	106	索潜	1	対地	40						500kgバクダン	25	—	60	100	40	—	1	4	—	—	—
資金	300	搭載	不可	対艦	45						ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	—	1	—	—
											13mmキカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	10	10	10	—
30	九七式重爆	爆撃機	進化改良	32(250)																		
移動	12	索敵	2	対空	15						Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—	—
燃料	66	索潜	1	対地	20						250kgバクダン	20	—	50	80	30	—	1	—	4	—	—
資金	160	搭載	不可	対艦	20						NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
											13mmキカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	10	10	—	—
31	飛龍	爆撃機	進化改良	33(250)																		
移動	13	索敵	2	対空	35						Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—
燃料	78	索潜	1	対地	40						500kgバクダン	25	—	60	100	40	—	1	—	5	—	—
資金	260	搭載	不可	対艦	40						ギョライ	—	—	—	—	90	—	1	—	—	1	—
											20mmキカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	10	10	10	—
32	二式飛行艇	陸上攻撃機	進化改良	31(250)																		
移動	12	索敵	4	対空	40						Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—
燃料	114	索潜	2	対地	40						250kgバクダン	20	—	50	80	30	20	1	4	—	—	—
資金	250	搭載	不可	対艦	50						ギョライ	—	—	—	—	90	—	1	—	2	—	—
											20mmキカンホウ	—	30	—	—	—	—	1	10	10	10	—
33	富嶽	爆撃機	進化改良																			
移動	14	索敵	2	対空	90						Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	8	—	—	—
燃料	250	索潜	1	対地	90						500kgバクダン	25	—	60	100	40	—	1	—	15	—	—
資金	800	搭載	不可	対艦	90						NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
											NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
34	九四式軽装甲車	装甲車	進化改良	35(150)	36(150)																	
移動	6	索敵	4	対空	10						7.7mmMG	3	—	5	50	—	—	1	5	—	—	—
燃料	60	索潜	1	対地	5						NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金	23	搭載	不可	対艦	50						NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
											NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
35	九七式軽装甲車	装甲車	進化改良																			
移動	7	索敵	4	対空	10						37mmホウL37	10	—	30	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料	60	索潜	1	対地	5						7.7mmMG	3	—	5	50	—	—	1	5	—	—	—
資金	25	搭載	不可	対艦	50						NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
											NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
36	九五式軽戦車	軽戦車	進化改良	37(150)																		
移動	6	索敵	4	対空	10						37mmホウL37	10	—	30	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料	50	索潜	1	対地	5						7.62mmMG	3	—	5	30	—	—	1	5	—	—	—
資金	33	搭載	不可	対艦	50						NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
											NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
37	九八式軽戦車	軽戦車	進化改良	48(50)																		
移動	6	索敵	4	対空	10						37mmホウL37	10	—	30	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料	50	索潜	1	対地	8						7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	5	—	—	—
資金	34	搭載	不可	対艦	50						NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
											NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
38 八九式中戦車 軽戦車 進化改良 46(250) 39(200)												
移動 4 索敵 2 対空 10	57mmホウL18	10	—	25	55	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 8	6.5mmMG	3	—	15	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 36 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
39 九七式中戦車 中戦車 進化改良 40(50) 41(50) 47(250) 49(250)												
移動 5 索敵 2 対空 10	57mmホウL18	10	—	35	55	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 18	6.5mmMG	3	—	15	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 42 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
40 九七式中戦車改 中戦車 進化改良 41(50) 42(250) 47(250) 49(250)												
移動 5 索敵 2 対空 10	47mmホウL47	10	—	45	50	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	6.5mmMG	3	—	15	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 45 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
41 一式中戦車 中戦車 進化改良 42(250) 47(250) 49(250)												
移動 5 索敵 2 対空 10	47mmホウL47	10	—	45	50	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 24	7.7mmMG	3	—	5	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 48 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
42 三式中戦車 中戦車 進化改良 43(250) 50(250)												
移動 5 索敵 2 対空 10	75mmホウL31	15	—	55	70	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 24	7.7mmMG	3	—	5	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
43 四式中戦車 中戦車 進化改良 44(250)												
移動 5 索敵 2 対空 10	75mmホウL38	15	—	60	70	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	7.7mmMG	3	—	5	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 54 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
44 五式中戦車 中戦車 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 10	88mmホウL56	20	—	90	80	10	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 35	7.7mmMG	3	—	5	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 58 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
45 特二式内火艇 中戦車 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 —	37mmホウL37	10	—	30	40	—	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 48 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
46 試製超重戦車オイ 重戦車 進化改良												
移動 3 索敵 2 対空 10	47mmホウL47	10	—	45	50	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	105mmホウ	20	—	40	90	—	—	1	3	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 50	7.7mmMG	3	—	40	50	—	—	1	5	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
47 一式自走砲 駆逐戦車 進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	105mmホウ	20	—	40	90	—	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 12	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
48 試製対空戦車ソキ 対空戦車 進化改良												
移動 6 索敵 2 対空 30	20mmキカンホウ	10	30	40	40	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 30 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
49 一式砲戦車 自走榴弾砲 進化改良 50(250)												
移動 5 索敵 1 対空 —	75mmヤホウ	15	—	25	70	—	—	3	3	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 12	75mmヤホウ	15	—	15	35	—	—	1	2	—	—	—
資金 44 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

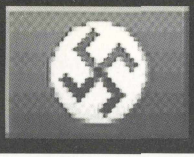
NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
50 四式自走砲 自走榴弾砲 進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	150mmヤホウ	25	—	70	110	10	—	4	3	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 12	150mmヤホウ	25	—	35	55	10	—	1	2	—	—	—
資金 53 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
51 37mm対戦車砲 牽引対戦車砲 進化改良 52(250)												
移動 — 索敵 1 対空 20	37mmホウL37	10	—	30	40	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 30 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
52 47mm対戦車砲 牽引対戦車砲 進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 20	47mmホウL47	10	—	45	50	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
53 75mm対空砲 牽引高射砲 進化改良 54(250)												
移動 — 索敵 1 対空 50	75mmAAホウ	—	40	—	—	—	—	4	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	75mmAAホウ	15	20	50	50	—	—	1	5	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
54 88mm対空砲 牽引高射砲 進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 50	88mmホウL56	—	50	—	—	—	—	5	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	88mmホウL56	20	25	70	60	10	—	1	5	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
55 75mm野砲 牽引榴弾砲 進化改良 56(250)												
移動 — 索敵 1 対空 20	75mmヤホウ	15	—	25	70	—	—	3	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	75mmヤホウ	15	—	15	35	—	—	1	4	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
56 105mm野砲 牽引榴弾砲 進化改良 57(250)												
移動 — 索敵 1 対空 20	105mmヤホウ	20	—	40	90	—	—	4	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	105mmヤホウ	20	—	20	45	2	—	1	4	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
57 150mm野砲 牽引榴弾砲 進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 20	150mmヤホウ	25	—	70	110	10	—	4	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	150mmヤホウ	25	—	35	55	10	—	1	4	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
58 歩兵 歩兵 進化改良 60(250) 61(200)												
移動 4 索敵 2 対空 10	ライフル	80	—	15	80	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 10 搭載 不可 対艦 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
60 近衛兵 歩兵 進化改良 62(250)												
移動 4 索敵 2 対空 10	サブマシンガン	120	2	15	90	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
61 自動車化兵 機械化歩兵 進化改良 62(250)												
移動 3 索敵 3 対空 10	サブマシンガン	120	2	15	90	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 35 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
62 落下傘部隊 空挺歩兵 進化改良												
移動 3 索敵 3 対空 10	サブマシンガン	120	2	15	90	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
63 長門 戦艦 進化改良												
移動 4 索敵 1 対空 60	400mmホウ	20	—	80	100	160	—	7	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 80	400mmホウ	20	—	80	100	160	—	1	15	—	—	—
資金 1200 搭載 不可 対艦 75	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	25	25	35	65	—	1	15	—	—	—
64 大和 戦艦 進化改良												
移動 4 索敵 1 対空 70	460mmホウ	30	—	100	120	180	—	7	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 90	460mmホウ	30	—	110	130	180	—	1	15	—	—	—
資金 2000 搭載 不可 対艦 85	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	25	25	35	65	—	1	15	—	—	—
65 金剛型巡洋戦艦 巡洋戦艦 進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 50	360mmホウ	18	—	75	90	140	—	6	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 70	360mmホウ	18	—	75	90	140	—	1	15	—	—	—
資金 1000 搭載 不可 対艦 65	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	25	25	35	65	—	1	15	—	—	—
66 赤城 空母 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 10	200mmホウ	10	—	40	50	80	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 50	120mmAAホウ	6	30	25	30	50	—	1	15	—	—	—
資金 1000 搭載 4 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	25mmキカンホウ	—	30	—	—	—	—	1	15	—	—	—
67 加賀 空母 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 10	200mmホウ	10	—	40	50	80	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 50	127mmAAホウ	6	30	25	35	65	—	1	15	—	—	—
資金 1000 搭載 4 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	25mmキカンホウ	—	30	—	—	—	—	1	15	—	—	—
70 翔鶴 空母 進化改良												
移動 6 索敵 2 対空 10	127mmAAホウ	6	30	25	35	65	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 1100 搭載 4 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	25mmキカンホウ	—	30	—	—	—	—	1	15	—	—	—
71 大鳳 空母 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 30	100mmAAホウ	5	25	20	25	40	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 1400 搭載 3 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	25mmキカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	15	—	—	—
72 雲龍型空母 空母 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 5	127mmAAホウ	6	30	25	35	65	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 750 搭載 3 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	25mmキカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	15	—	—	—
410 日重巡洋艦 重巡洋艦 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 50	200mmホウ	10	—	40	50	80	—	4	15	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 40	200mmホウ	10	—	40	50	80	—	1	15	—	—	—
資金 800 搭載 不可 対艦 45	ギョライ	—	—	40	—	100	—	1	15	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
412 日軽巡洋艦 軽巡洋艦 進化改良 410(250)												
移動 6 索敵 3 対空 40	150mmホウ	7	—	30	40	60	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 3 対地 30	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
資金 600 搭載 不可 対艦 35	バクライ	—	—	—	—	—	60	1	15	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
415 日駆逐艦 駆逐艦 進化改良 412(250)												
移動 6 索敵 4 対空 30	120mmホウ	6	—	20	30	50	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 3 対地 20	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 30	バクライ	—	—	—	—	—	60	1	15	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
418 日潜水艦 潜水艦 進化改良												
移動 4 索敵 3 対空 10	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
性能諸元												
420 陸奥 戦艦	**進化改良**											
移動 4 索敵 1 対空 60	400mmホウ	20	—	80	100	160	—	7	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 80	400mmホウ	20	—	80	100	160	—	1	15	—	—	—
資金 1200 搭載 不可 対艦 75	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	25	25	35	65	—	1	15	—	—	—
422 大和(改装後) 戦艦	**進化改良**											
移動 4 索敵 1 対空 85	460mmホウ	30	—	100	120	180	—	7	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 90	460mmホウ	30	60	100	120	180	—	1	15	—	—	—
資金 2000 搭載 不可 対艦 85	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	25	25	35	65	—	1	15	—	—	—
423 武蔵 戦艦	**進化改良**											
移動 4 索敵 1 対空 75	460mmホウ	30	—	100	120	180	—	7	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 90	460mmホウ	30	—	—	120	180	—	1	15	—	—	—
資金 2000 搭載 不可 対艦 85	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	25	25	35	65	—	1	15	—	—	—
458 民間人 輸送車	**進化改良**											
移動 2 索敵 3 対空 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



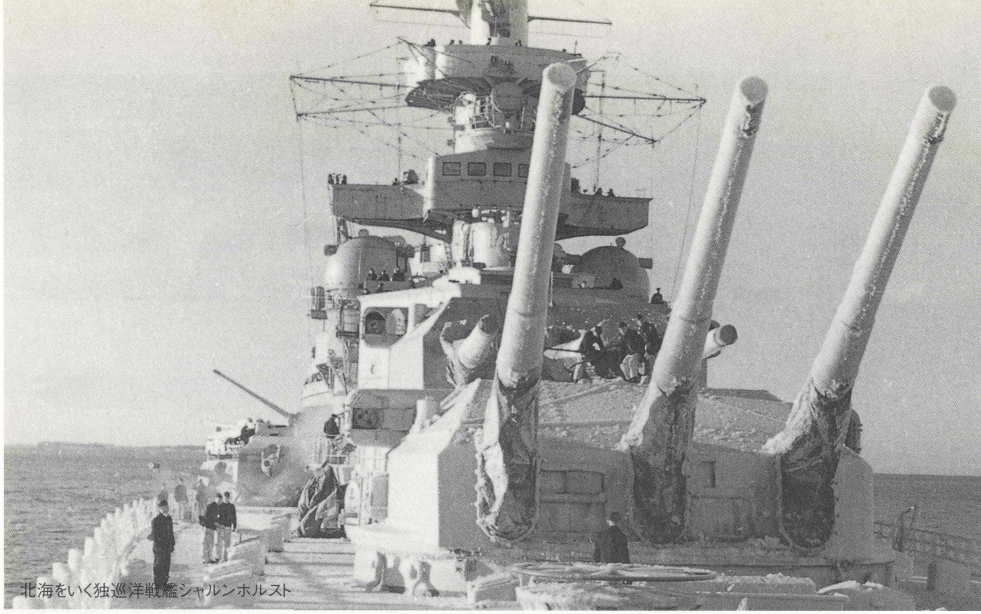
一式陸攻の後継機、陸上爆撃機銀河



ドイツ帝国

NO.	名称	分類	進化改良	性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
77	Bf109T	艦上戦闘機	進化改良 78(50) 79(50) 80(100) 81(100)													
	移動 9	索敵 3	対空 50		20mmキカンホウ	10	60	20	45	—	—	1	7	4	—	—
	燃料 42	索潜 1	対地 10		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 180	搭載 可	対艦 30		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
78	Bf109E	戦闘機	進化改良 79(100) 77(100)													
	移動 9	索敵 3	対空 50		20mmキカンホウ	10	70	20	45	—	—	1	7	4	—	—
	燃料 42	索潜 1	対地 10		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 180	搭載 不可	対艦 20		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
79	Bf109F	戦闘機	進化改良 80(100) 77(50)													
	移動 10	索敵 3	対空 53		15mmキカンホウ	8	60	15	30	—	—	1	11	6	6	—
	燃料 50	索潜 1	対地 10		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 190	搭載 不可	対艦 20		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
80	Bf109G	戦闘機	進化改良 81(50) 85(250) 77(50)													
	移動 9	索敵 3	対空 58		20mmキカンホウ	10	75	20	45	—	—	1	8	4	4	—
	燃料 46	索潜 1	対地 10		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 200	搭載 不可	対艦 20		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
81	Bf109K	戦闘機	進化改良 85(250) 77(50)													
	移動 9	索敵 3	対空 55		30mmキカンホウ	15	80	30	40	—	—	1	6	3	3	—
	燃料 42	索潜 1	対地 10		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 220	搭載 不可	対艦 20		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
82	Fw190A	戦闘機	進化改良 83(150) 95(200)													
	移動 10	索敵 3	対空 60		20mmキカンホウ	10	90	20	40	—	—	1	8	4	4	—
	燃料 54	索潜 1	対地 15		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 240	搭載 不可	対艦 30		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
83	Fw190D9	戦闘機	進化改良 84(150) 96(150)													
	移動 9	索敵 3	対空 63		20mmキカンホウ	10	100	20	45	—	—	1	13	7	7	—
	燃料 46	索潜 1	対地 15		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 270	搭載 不可	対艦 30		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
84	Ta152H	戦闘機	進化改良 87(150)													
	移動 11	索敵 3	対空 65		30mmキカンホウ	15	120	30	45	—	—	1	7	4	4	—
	燃料 62	索潜 1	対地 15		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 300	搭載 不可	対艦 30		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
85	Me262	戦闘機	進化改良													
	移動 10	索敵 3	対空 75		30mmキカンホウ	15	140	30	60	—	—	1	6	3	3	—
	燃料 50	索潜 1	対地 20		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	1	—	—
	資金 450	搭載 不可	対艦 40		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
86	He162	戦闘機	進化改良													
	移動 9	索敵 3	対空 68		20mmキカンホウ	10	120	20	35	—	—	1	8	—	—	—
	燃料 46	索潜 1	対地 15		250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	—	—	—	—
	資金 350	搭載 不可	対艦 30		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
87	Ta183	戦闘機	進化改良													
	移動 11	索敵 3	対空 80		30mmキカンホウ	15	160	30	60	—	—	1	8	4	4	—
	燃料 62	索潜 1	対地 25		500kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	1	—	—
	資金 600	搭載 不可	対艦 50		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
					タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
性能諸元												
88 Me163 局地戦闘機 進化改良												
移動 8 索敵 3 対空 78	30mmキカンホウ	15	120	30	60	—	—	1	4	—	—	—
燃料 30 索潜 1 対地 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 150 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
89 Me110C 戦闘攻撃機 進化改良 90(50)												
移動 10 索敵 4 対空 35	20mmキカンホウ	10	40	20	45	—	—	1	8	15	—	—
燃料 54 索潜 1 対地 15	250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	3	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
90 Me110D 戦闘攻撃機 進化改良 91(50)												
移動 10 索敵 4 対空 38	20mmキカンホウ	10	40	20	45	—	—	1	8	15	8	8
燃料 50 索潜 1 対地 15	250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	4	—	2	—
資金 210 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2
91 Me110E 戦闘攻撃機 進化改良 94(150) 95(200) 96(250)												
移動 10 索敵 4 対空 40	20mmキカンホウ	10	40	20	45	—	—	1	6	12	6	6
燃料 50 索潜 1 対地 15	500kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	4	—	2	—
資金 220 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2
94 Me410 戦闘攻撃機 進化改良 95(100) 96(150) 97(250)												
移動 10 索敵 4 対空 48	20mmキカンホウ	10	60	20	45	—	—	1	7	14	7	7
燃料 58 索潜 1 対地 20	500kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	3	—	1	—
資金 270 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2
95 Fw190G 戦闘攻撃機 進化改良 96(100) 97(250)												
移動 9 索敵 4 対空 55	20mmキカンホウ	10	80	20	40	—	—	1	4	8	4	4
燃料 46 索潜 1 対地 15	500kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	3	—	1	—
資金 270 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2
96 Fw190F 戦闘攻撃機 進化改良 97(250)												
移動 9 索敵 4 対空 60	20mmキカンホウ	10	90	20	40	—	—	1	4	8	4	4
燃料 46 索潜 1 対地 15	500kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	3	—	1	—
資金 270 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2
97 Do335 戦闘攻撃機 進化改良 98(250)												
移動 13 索敵 4 対空 70	30mmキカンホウ	15	130	30	40	—	—	1	3	6	3	—
燃料 86 索潜 1 対地 15	250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	3	—	1	—
資金 400 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
98 Ho229 戦闘攻撃機 進化改良												
移動 14 索敵 4 対空 75	30mmキカンホウ	15	120	30	60	—	—	1	6	3	—	—
燃料 70 索潜 1 対地 30	250kgバクダン	20	—	50	80	20	—	1	4	2	—	—
資金 500 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
455 ハウニブ 戦闘攻撃機 進化改良												
移動 15 索敵 3 対空 90	30mmキカンホウ	15	160	30	60	—	—	1	4	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 50	75mmホウL70	15	—	105	70	15	—	1	4	—	—	—
資金 800 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
99 Ju87C 急降下爆撃機 進化改良 102(150) 101(50) 100(50)												
移動 9 索敵 2 対空 10	7.92mmMG	3	20	10	20	—	—	1	10	—	—	—
燃料 42 索潜 2 対地 30	250kgバクダン	20	—	70	100	50	—	1	2	—	—	—
資金 170 搭載 可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
100 Ju87B 急降下爆撃機 進化改良 101(100) 102(200) 99(100)												
移動 9 索敵 2 対空 10	7.92mmMG	3	20	10	20	—	—	1	10	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 30	250kgバクダン	20	—	70	100	50	—	1	2	—	—	—
資金 150 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



北海をいく独巡洋戦艦シャルンホルスト

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
性能諸元												
101 Ju87R 急降下爆撃機 進化改良 102(150) 99(50)												
移動 10 索敵 2 対空 10	7.92㎜MG	3	20	10	20	—	—	1	10	10	—	—
燃料 54 索潜 1 対地 30	250kgバクダン	20	—	70	100	50	—	1	2	1	—	—
資金 170 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
102 Ju87D 急降下爆撃機 進化改良 99(50)												
移動 9 索敵 2 対空 10	7.92㎜MG	3	30	10	20	—	—	1	10	10	10	—
燃料 46 索潜 1 対地 40	500kgバクダン	25	—	80	120	60	—	1	3	—	1	—
資金 160 搭載 不可 対艦 50	1.4tバクダン	30	—	120	160	100	—	1	—	1	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
103 He111 爆撃機 進化改良 104(250)												
移動 12 索敵 2 対空 30	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—
燃料 80 索潜 1 対地 30	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	8	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 30	ギョライ	—	—	—	—	90	—	1	—	—	2	—
	7.92㎜MG	—	40	—	—	—	—	1	8	8	8	—
104 He177 爆撃機 進化改良												
移動 13 索敵 2 対空 55	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	9	—	—	—
燃料 118 索潜 1 対地 50	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	14	—	—
資金 540 搭載 不可 対艦 50	ASMミサイル	—	—	—	—	90	—	5	—	—	3	—
	20㎜キカンホウ	—	50	—	—	—	—	1	8	8	8	—
105 Do17Z 爆撃機 進化改良 106(100)												
移動 12 索敵 2 対空 30	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	4	—	—
資金 180 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.92㎜MG	—	40	—	—	—	—	1	8	8	—	—
106 Do217E 爆撃機 進化改良 108(100)												
移動 13 索敵 2 対空 40	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—
燃料 70 索潜 1 対地 25	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	8	—	—
資金 360 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20㎜キカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	8	8	—	—
107 Do217M 爆撃機 進化改良												
移動 13 索敵 2 対空 40	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	8	—	—	—
燃料 66 索潜 1 対地 30	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	14	—	—
資金 420 搭載 不可 対艦 40	ASMミサイル	—	—	—	—	90	—	5	—	—	2	—
	15㎜キカンホウ	—	50	—	—	—	—	1	8	8	8	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
性能諸元												
108 Do217K 爆撃機 進化改良 107(50)												
移動 13 索敵 2 対空 40	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	8	—	—	—
燃料 66 索潜 1 対地 25	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	15	—	—
資金 390 搭載 不可 対艦 35	ASMミサイル	—	—	—	—	90	—	5	—	—	2	—
	20mmキカンホウ	—	50	—	—	—	—	1	8	8	8	—
109 Ju88A 爆撃機 進化改良 110(250)												
移動 13 索敵 2 対空 35	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	5	—	—	—
燃料 78 索潜 1 対地 30	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	10	—	—
資金 300 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.92mmMG	—	50	—	—	—	—	1	8	8	—	—
110 Ju88S 爆撃機 進化改良 111(250)												
移動 13 索敵 2 対空 48	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—
燃料 86 索潜 1 対地 40	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	8	—	—
資金 450 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.92mmMG	—	30	—	—	—	—	1	8	8	—	—
111 Ar234B 陸上攻撃機 進化改良												
移動 14 索敵 2 対空 75	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	500kgバクダン	25	—	80	120	40	—	1	3	—	—	—
資金 500 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
112 PSW222 装甲車 進化改良 113(200)												
移動 8 索敵 4 対空 —	20mmキカンホウ	10	10	30	40	—	—	1	7	—	—	—
燃料 55 索潜 1 対地 8	7.92mmMG	3	5	5	45	—	—	1	4	—	—	—
資金 25 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
113 PSW231 装甲車 進化改良 115(250) 114(150)												
移動 8 索敵 5 対空 5	20mmキカンホウ	10	—	30	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 55 索潜 1 対地 10	7.92mmMG	3	—	5	45	—	—	1	7	—	—	—
資金 30 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
114 PSW234/1 装甲車 進化改良												
移動 8 索敵 5 対空 —	20mmキカンホウ	10	10	30	40	—	—	1	12	—	—	—
燃料 115 索潜 1 対地 15	7.92mmMG	3	5	5	45	—	—	1	8	—	—	—
資金 35 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
115 PSW234/2 装甲車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 8	50mmホウL60	12	—	55	50	3	—	1	6	—	—	—
燃料 115 索潜 1 対地 13	7.92mmMG	3	—	5	45	—	—	1	4	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
116 PSW234/3 装甲車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 —	75mmホウL24	15	—	25	70	—	—	1	4	—	—	—
燃料 115 索潜 1 対地 13	75mmHeat	15	—	60	70	—	—	1	1	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
117 PSW234/4 装甲車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 —	75mmホウL46	15	—	75	70	5	—	1	2	—	—	—
燃料 115 索潜 1 対地 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 45 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
118 2号戦車A型 軽戦車 進化改良 119(100) 148(150) 161(250)												
移動 5 索敵 4 対空 12	20mmキカンホウ	10	—	30	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 44 索潜 1 対地 8	7.92mmMG	3	—	5	45	—	—	1	5	—	—	—
資金 45 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
119 2号戦車F型 軽戦車 進化改良 148(100)												
移動 5 索敵 4 対空 8	20mmキカンホウ	10	—	30	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 13	7.92mmMG	3	—	5	45	—	—	1	9	—	—	—
資金 45 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
120 2号戦車L型 軽戦車 進化改良												
移動 7 索敵 4 対空 11	20mmキカンホウ	10	—	30	50	—	—	1	8	—	—	—
燃料 54 索潜 1 対地 15	7.92mmMG	3	—	5	45	—	—	1	8	—	—	—
資金 55 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
121 38t式戦車A型 軽戦車 進化改良 122(100) 149(200)												
移動 5 索敵 4 対空 9	37mmホウL48	10	—	35	40	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 13	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	4	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
122 38t式戦車E型 軽戦車 進化改良 149(150) 153(100)												
移動 5 索敵 4 対空 12	37mmホウL48	10	—	35	40	—	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	4	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
123 3号戦車F型 中戦車 進化改良 124(100) 140(250)												
移動 5 索敵 2 対空 15	37mmホウL47	10	—	35	40	—	—	1	12	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 15	7.92mmMG	3	—	5	65	—	—	1	4	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
124 3号戦車G型 中戦車 進化改良 125(150) 140(250)												
移動 5 索敵 2 対空 15	50mmホウL42	12	—	45	50	1	—	1	10	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 20	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	5	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
125 3号戦車H型 中戦車 進化改良 126(150) 140(200) 141(250)												
移動 5 索敵 2 対空 14	50mmホウL42	12	—	45	50	1	—	1	10	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 23	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	5	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 23	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
126 3号戦車J型 中戦車 進化改良 127(100) 140(100) 141(250)												
移動 5 索敵 2 対空 14	50mmホウL60	12	—	55	50	3	—	1	8	—	—	—
燃料 41 索潜 1 対地 25	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	5	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
127 3号戦車L型 中戦車 進化改良 131(250) 141(250)												
移動 5 索敵 2 対空 14	50mmホウL60	12	—	55	50	3	—	1	8	—	—	—
燃料 41 索潜 1 対地 28	7.92mmMG	3	5	5	65	—	—	1	6	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
128 4号戦車D型 中戦車 進化改良 129(250)												
移動 5 索敵 2 対空 11	75mmホウL24	15	—	40	70	1	—	1	8	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 15	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	5	—	—	—
資金 75 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
129 4号戦車E型 中戦車 進化改良 130(250)												
移動 5 索敵 2 対空 11	75mmホウL24	15	—	40	70	1	—	1	8	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 20	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	5	—	—	—
資金 75 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
130 4号戦車F２型 中戦車 進化改良 131(100) 135(250) 162(50)												
移動 5 索敵 2 対空 11	75mmホウL43	15	—	70	70	5	—	1	9	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 25	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	5	—	—	—
資金 75 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
131 4号戦車H型 中戦車 進化改良 135(250) 143(150) 162(50) 154(50)												
移動 5 索敵 2 対空 14	75mmホウL48	15	—	75	70	5	—	1	9	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 30	7.92mmMG	3	5	5	65	—	—	1	4	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

砲身を掃除中の独4号戦車H型

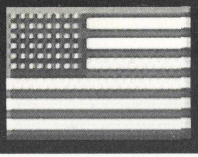
NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
性能諸元												
132 パンターD型 中戦車 進化改良 133(100)												
移動 6 索敵 2 対空 16	75mmホウL70	15	—	105	70	15	—	1	8	—	—	—
燃料 55 索潜 1 対地 55	7.92mmMG	3	—	5	35	—	—	1	4	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 55	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
133 パンターG型 中戦車 進化改良 136(250) 145(250) 134(250)												
移動 6 索敵 2 対空 16	75mmホウL70	15	—	105	70	15	—	1	8	—	—	—
燃料 58 索潜 1 対地 58	7.92mmMG	3	5	5	65	—	—	1	5	—	—	—
資金 95 搭載 不可 対艦 58	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
134 E-50 中戦車 進化改良 139(250) 145(200)												
移動 7 索敵 2 対空 30	88mmホウL71	20	—	125	80	20	—	1	7	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 70	7.92mmMG	3	5	5	65	—	—	1	5	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
135 ティーガーI型 重戦車 進化改良 136(250)												
移動 5 索敵 2 対空 25	88mmホウL56	20	—	90	80	10	—	1	9	—	—	—
燃料 35 索潜 1 対地 48	7.92mmMG	3	—	5	60	—	—	1	7	—	—	—
資金 95 搭載 不可 対艦 48	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
136 ティーガーII型 重戦車 進化改良 139(150) 147(250)												
移動 4 索敵 2 対空 40	88mmホウL71	20	—	125	80	20	—	1	7	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 80	7.92mmMG	3	5	5	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 120 搭載 不可 対艦 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
138 マウス 重戦車 進化改良												
移動 3 索敵 2 対空 60	128mmホウ	22	—	155	100	30	—	1	3	—	—	—
燃料 20 索潜 1 対地 90	75mmホウL37	15	—	60	70	3	—	1	20	—	—	—
資金 250 搭載 不可 対艦 90	mmMG	3	—	5	45	—	—	1	7	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
139 E-75 重戦車 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 35	128mmホウ	22	—	155	100	30	—	1	7	—	—	—
燃料 40 索潜 1 対地 80	7.92mmMG	3	5	5	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 150 搭載 不可 対艦 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
140 3号突撃砲B型 突撃砲 進化改良 141(250)												
移動 4 索敵 1 対空 11	75mmホウL24	15	—	40	70	1	—	1	6	—	—	—
燃料 41 索潜 1 対地 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
141 3号突撃砲G型 突撃砲 進化改良 143(150)												
移動 4 索敵 1 対空 14	75mmホウL46	15	—	75	70	5	—	1	6	—	—	—
燃料 40 索潜 1 対地 30	7.92mmMG	3	5	5	45	—	—	1	2	—	—	—
資金 75 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
142 ヘッツアー 駆逐戦車 進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 9	75mmホウL46	15	—	75	70	5	—	1	6	—	—	—
燃料 43 索潜 1 対地 45	7.92mmMG	3	5	5	20	—	—	1	4	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
143 4号駆逐戦車 駆逐戦車 進化改良 144(150) 154(50) 162(50)												
移動 5 索敵 1 対空 15	75mmホウL46	15	—	75	70	5	—	1	8	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 40	7.92mmMG	3	—	5	20	—	—	1	2	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
144 4号戦車/70 駆逐戦車 進化改良 145(150) 154(50) 162(50)												
移動 5 索敵 1 対空 15	75mmホウL70	15	—	105	70	15	—	1	6	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 48	7.92mmMG	3	—	5	20	—	—	1	2	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 48	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
145 駆逐戦車パンター 駆逐戦車 進化改良 147(250)												
移動 6 索敵 1 対空 25	88mmホウL71	20	—	125	80	20	—	1	6	—	—	—
燃料 41 索潜 1 対地 60	7.92mmMG	3	—	5	50	—	—	1	2	—	—	—
資金 95 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
146 エレファント 駆逐戦車 進化改良 145(200)												
移動 3 索敵 1 対空 30	88mmホウL71	20	—	125	80	20	—	1	6	—	—	—
燃料 30 索潜 1 対地 63	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 63	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
147 ヤークトティーガー 駆逐戦車 進化改良												
移動 3 索敵 1 対空 40	128mmホウ	22	—	155	100	30	—	1	6	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 83	7.92mmMG	3	5	5	35	—	—	1	5	—	—	—
資金 105 搭載 不可 対艦 83	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
148 マーダーⅡ 駆逐戦車 進化改良 149(250)												
移動 5 索敵 1 対空 —	75mmホウL46	15	—	75	70	5	—	1	4	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 5	7.92mmMG	3	5	5	30	—	—	1	2	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
149 マーダーⅢ 駆逐戦車 進化改良 142(200) 153(50)												
移動 5 索敵 1 対空 —	75mmホウL46	15	—	75	70	5	—	1	4	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 10	7.92mmMG	3	—	5	40	—	—	1	2	—	—	—
資金 55 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
150 ナスホルン 駆逐戦車 進化改良 145(150) 162(50)												
移動 5 索敵 1 対空 —	88mmホウL71	20	—	125	80	20	—	1	4	—	—	—
燃料 47 索潜 1 対地 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
151 デマーグD7 対空戦車 進化改良 152(250)												
移動 7 索敵 2 対空 30	20mmキカンホウ	10	30	40	40	—	—	1	5	—	—	—
燃料 55 索潜 1 対地 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 35 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
152 Sdkfz7/1　対空戦車　進化改良 153(150)												
移動 6 索敵 2 対空 40	20㎜キカンホウ	10	55	40	90	—	—	1	16	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
153 38t式対空戦車　対空戦車　進化改良 154(250) 149(100) 142(250)												
移動 5 索敵 2 対空 30	20㎜キカンホウ	10	35	30	50	—	—	1	7	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 3	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 45 搭載 不可 対艦 3	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
154 メーベルワーゲン　対空戦車　進化改良 155(50)												
移動 5 索敵 2 対空 40	37㎜キカンホウ	18	45	70	70	—	—	1	8	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
155 ヴィルベルビンド　対空戦車　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 40	20㎜キカンホウ	10	35	30	50	—	—	1	16	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 10	7.92㎜MG	3	—	5	35	—	—	1	5	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
156 オストウィンド　対空戦車　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 50	37㎜キカンホウ	18	60	80	80	—	—	1	10	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 18	7.92㎜MG	3	—	5	35	—	—	1	5	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 18	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
158 Flak37Pz　自走高射砲　進化改良 159(150)												
移動 5 索敵 1 対空 —	88㎜ホウL56	—	60	—	—	—	—	5	3	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	88㎜ホウL56	20	25	70	60	10	—	1	3	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
159 Flak41Pz　自走高射砲　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	88㎜ホウL74	—	60	—	—	—	—	6	3	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	88㎜ホウL74	20	30	105	60	20	—	1	3	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
160 グリーレ　自走榴弾砲　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	150㎜HI	25	—	70	110	5	—	3	2	—	—	—
燃料 44 索潜 1 対地 8	150㎜HI	25	—	35	55	5	—	1	2	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
161 ヴェスペ　自走榴弾砲　進化改良 162(200)												
移動 5 索敵 1 対空 —	105㎜ヤホウ	20	—	40	90	—	—	4	4	—	—	—
燃料 39 索潜 1 対地 3	105㎜ヤホウ	20	—	20	45	2	—	1	1	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 3	7.62㎜MG	3	5	20	65	—	—	1	2	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
162 フンメル　自走榴弾砲　進化改良 150(250)												
移動 5 索敵 1 対空 —	150㎜ヤホウ	25	—	70	110	10	—	4	3	—	—	—
燃料 47 索潜 1 対地 10	150㎜ヤホウ	25	—	35	55	10	—	1	1	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
163 37㎜対戦車砲　牽引対戦車砲　進化改良 164(250)												
移動 — 索敵 1 対空 10	37㎜ホウL45	10	—	35	40	—	—	1	10	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
164 50㎜対戦車砲　牽引対戦車砲　進化改良 165(250)												
移動 — 索敵 1 対空 10	50㎜ホウL60	12	—	55	50	3	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
165 75㎜対戦車砲 牽引対戦車砲 進化改良 166(250)												
移動 — 索敵 1 対空 10	75㎜ホウL46	15	—	75	70	5	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
166 88㎜対戦車砲 牽引対戦車砲 進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 10	88㎜ホウL71	20	—	125	80	20	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
167 88㎜36式高射砲 牽引高射砲 進化改良 168(200) 158(250)												
移動 — 索敵 1 対空 —	88㎜ホウL56	—	60	—	—	—	—	5	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	88㎜ホウL56	20	25	70	60	10	—	1	5	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
168 88㎜41式高射砲 牽引高射砲 進化改良 159(250)												
移動 — 索敵 1 対空 —	88㎜ホウL74	—	60	—	—	—	—	6	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	88㎜ホウL74	20	30	105	60	20	—	1	5	—	—	—
資金 120 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
169 105㎜野砲 牽引榴弾砲 進化改良 170(250) 161(250)												
移動 — 索敵 1 対空 —	105㎜ヤホウ	20	—	40	90	—	—	4	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	105㎜ヤホウ	20	—	20	45	2	—	1	2	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
170 150㎜野砲 牽引榴弾砲 進化改良 162(250)												
移動 — 索敵 1 対空 —	150㎜ヤホウ	25	—	70	110	5	—	5	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	150㎜ヤホウ	25	—	35	55	5	—	1	2	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
171 歩兵 歩兵 進化改良 172(250) 175(50) 173(250)												
移動 3 索敵 2 対空 10	ライフル	80	—	10	40	—	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	ATライフル	10	—	20	20	—	—	1	2	—	—	—
資金 10 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
172 エリート歩兵 歩兵 進化改良 173(150) 175(50) 177(250)												
移動 4 索敵 2 対空 15	ライフル	120	2	10	60	—	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 40	ATライフル	10	—	20	20	—	—	1	2	—	—	—
資金 20 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
173 擲弾兵 歩兵 進化改良 175(50)												
移動 3 索敵 2 対空 10	ライフル	80	—	10	40	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	P.ファウスト	—	—	100	—	—	—	1	3	—	—	—
資金 10 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
175 装甲擲弾兵 機械化歩兵 進化改良 176(250)												
移動 3 索敵 3 対空 20	ライフル	120	2	10	60	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 45 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
176 SS装甲擲弾兵 機械化歩兵 進化改良												
移動 4 索敵 3 対空 20	トツゲキライフル	120	2	5	70	—	—	1	3	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	P.シュレッケ	35	—	120	70	—	—	1	3	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
177 降下猟兵 空挺歩兵 進化改良 176(100)												
移動 3 索敵 3 対空 20	サブマシンガン	120	—	5	80	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
457 機械化兵　歩兵　進化改良												
移動 2　索敵 3　対空 40	40mmキカンホウ	20	55	80	90	—	—	1	12	—	—	—
燃料 30　索潜 1　対地 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 100　搭載 不可　対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
178 ビスマルク　戦艦　進化改良												
移動 5　索敵 1　対空 60	380mmホウ	19	—	80	95	150	—	6	15	—	—	—
燃料 255　索潜 1　対地 80	380mmホウ	19	—	80	95	150	—	1	15	—	—	—
資金 1800　搭載 不可　対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	105mmAAホウ	5	28	18	26	42	—	1	15	—	—	—
179 H型戦艦　戦艦　進化改良												
移動 5　索敵 1　対空 70	406mmホウ	20	—	80	100	170	—	7	15	—	—	—
燃料 255　索潜 1　対地 90	406mmホウ	20	—	80	100	170	—	1	15	—	—	—
資金 2200　搭載 不可　対艦 85	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	105mmAAホウ	5	28	18	26	42	—	1	15	—	—	—
180 G.ツェッペリン　空母　進化改良												
移動 6　索敵 2　対空 60	150mmホウ	7	—	30	40	60	—	1	15	—	—	—
燃料 255　索潜 1　対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 1600　搭載 3　対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	105mmAAホウ	5	28	18	26	42	—	1	15	—	—	—
181 シャルンホルスト　巡洋戦艦　進化改良												
移動 6　索敵 1　対空 50	280mmホウ	14	—	55	70	126	—	5	15	—	—	—
燃料 255　索潜 1　対地 70	280mmホウ	14	—	55	70	126	—	1	15	—	—	—
資金 1200　搭載 不可　対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	105mmAAホウ	5	28	18	26	42	—	1	15	—	—	—
413 独駆逐艦　駆逐艦　進化改良 411(250)												
移動 6　索敵 4　対空 30	120mmホウ	6	—	20	30	50	—	1	15	—	—	—
燃料 250　索潜 3　対地 20	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
資金 400　搭載 不可　対艦 30	バクライ	—	—	—	—	—	60	1	15	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
416 独潜水艦　潜水艦　進化改良												
移動 4　索敵 3　対空 10	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
燃料 250　索潜 1　対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 400　搭載 不可　対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
433 テルピッツ　戦艦　進化改良												
移動 5　索敵 1　対空 50	380mmホウ	19	—	80	95	150	—	6	15	—	—	—
燃料 250　索潜 1　対地 80	380mmホウ	19	—	80	95	150	—	1	15	—	—	—
資金 1800　搭載 不可　対艦 70	ギョライ	—	—	—	—	80	—	1	5	—	—	—
	105mmAAホウ	5	28	18	26	42	—	1	15	—	—	—
438 グナイゼナウ　巡洋戦艦　進化改良												
移動 6　索敵 1　対空 50	280mmホウ	14	—	55	70	126	—	5	15	—	—	—
燃料 255　索潜 1　対地 70	280mmホウ	14	—	55	70	126	—	1	15	—	—	—
資金 1200　搭載 不可　対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	105mmAAホウ	5	28	18	26	42	—	1	15	—	—	—
137 ティーガー(P)　重戦車　進化改良												
移動 3　索敵 2　対空 25	88mmホウL56	20	—	90	80	10	—	1	9	—	—	—
燃料 20　索潜 1　対地 50	7.92mmホウ	3	—	5	60	—	—	1	7	—	—	—
資金 100　搭載 不可　対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



アメリカ合衆国

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												

184 ワイルドキャット 艦上戦闘機 進化改良 185(200) 189(250)

性能諸元			
移動 12	索敵 3	対空 55	
燃料 66	索潜 1	対地 10	
資金 200	搭載 可	対艦 30	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
12.7mmMG	5	60	15	35	—	—	1	7	4	4	—
45kgバクダン	5	—	25	50	9	—	1	—	2	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—

185 ヘルキャット 艦上戦闘機 進化改良 186(250)

性能諸元			
移動 13	索敵 3	対空 65	
燃料 74	索潜 1	対地 10	
資金 300	搭載 可	対艦 30	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
12.7mmMG	5	100	15	30	—	—	1	8	4	4	—
454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	1	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—

186 ベアキャット 艦上戦闘機 進化改良 187(100)

性能諸元			
移動 11	索敵 3	対空 70	
燃料 62	索潜 1	対地 10	
資金 350	搭載 可	対艦 30	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
20mmキカンホウ	10	100	20	35	—	—	1	8	4	4	4
454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	1	—	—
ロケットダン	15	—	40	60	20	—	1	—	—	2	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1

187 パンター 艦上戦闘機 進化改良

性能諸元			
移動 10	索敵 3	対空 75	
燃料 58	索潜 1	対地 10	
資金 400	搭載 可	対艦 30	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
20mmキカンホウ	10	140	20	35	—	—	1	8	4	—	—
ロケットダン	15	—	70	100	25	—	1	—	2	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

188 ブファロー 戦闘機 進化改良 184(250) 189(250)

性能諸元			
移動 10	索敵 3	対空 40	
燃料 54	索潜 1	対地 10	
資金 160	搭載 不可	対艦 20	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
12.7mmMG	5	40	15	35	—	—	1	7	4	—	—
45kgバクダン	5	—	25	50	9	—	1	—	1	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

189 コルセア 戦闘機 進化改良

性能諸元			
移動 10	索敵 3	対空 70	
燃料 58	索潜 1	対地 10	
資金 320	搭載 可	対艦 20	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
12.7mmMG	5	120	15	30	—	—	1	8	4	4	4
454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	2	—	—
ロケットダン	15	—	40	60	20	—	1	—	—	4	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2

190 ウォーフォーク 戦闘機 進化改良 195(250)

性能諸元			
移動 10	索敵 3	対空 53	
燃料 50	索潜 1	対地 10	
資金 180	搭載 不可	対艦 20	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
12.7mmMG	5	60	15	40	—	—	1	7	4	4	—
227kgバクダン	18	—	50	70	10	—	1	—	1	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—

191 マスタング 戦闘機 進化改良 192(250)

性能諸元			
移動 14	索敵 3	対空 68	
燃料 78	索潜 1	対地 15	
資金 280	搭載 不可	対艦 30	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
12.7mmMG	5	120	15	50	—	—	1	7	4	4	4
453kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	2	—	1
ロケットダン	15	—	40	60	20	—	1	—	—	3	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1

192 エアラコメット 戦闘機 進化改良

性能諸元			
移動 9	索敵 3	対空 75	
燃料 46	索潜 1	対地 10	
資金 380	搭載 不可	対艦 20	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
37mmキカンホウ	18	130	30	45	—	—	1	5	3	3	—
454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	2	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—

193 フライングラム 局地戦闘機 進化改良

性能諸元			
移動 9	索敵 3	対空 65	
燃料 42	索潜 1	対地 10	
資金 200	搭載 不可	対艦 20	

搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
12.7mmMG	—	160	—	—	—	—	1	4	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

194 ライトニングH 戦闘攻撃機 進化改良 439(150)

性能諸元			
移動 14	索敵 4	対空 65	
燃料 78	索潜 1	対地 20	
資金 250	搭載 不可	対艦 40	

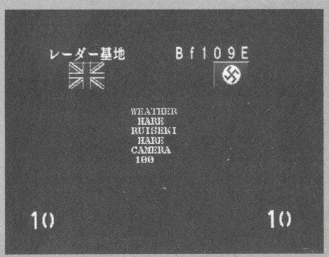
搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
20mmキカンホウ	10	80	20	50	—	—	1	5	5	5	9
454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	3	—	—	—
ロケットダン	15	—	40	60	20	—	1	—	4	—	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
195 サンダーボルト 戦闘攻撃機 進化改良 191(250)												
移動 11 索敵 4 対空 70	12.7mmMG	5	110	15	60	—	—	1	5	5	5	5
燃料 62 索潜 1 対地 25	453kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	2	—	—	—
資金 220 搭載 不可 対艦 50	ロケットダン	15	—	50	100	20	—	1	—	4	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	2
196 ドーントレス 急降下爆撃機 進化改良 197(250)												
移動 10 索敵 2 対空 35	12.7mmMG	5	30	10	20	—	—	1	9	9	—	—
燃料 54 索潜 2 対地 30	454kgバクダン	25	—	80	120	65	—	1	2	1	—	—
資金 160 搭載 可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
197 ヘルダイバー 急降下爆撃機 進化改良 200(250)												
移動 11 索敵 2 対空 45	20mmキカンホウ	10	30	10	20	—	—	1	9	9	—	—
燃料 62 索潜 2 対地 40	454kgバクダン	25	—	80	120	65	—	1	2	1	—	—
資金 240 搭載 可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
198 デバステーター 艦上攻撃機 進化改良 199(250)												
移動 9 索敵 5 対空 30	454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	2	—	—	—
燃料 42 索潜 2 対地 25	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	—	1	—	—
資金 180 搭載 可 対艦 55	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.62mmMG	—	30	—	—	—	—	1	10	10	—	—
199 アベンジャー 艦上攻撃機 進化改良 200(250)												
移動 12 索敵 5 対空 40	454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	2	—	—	—
燃料 66 索潜 2 対地 35	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	—	1	—	—
資金 260 搭載 可 対艦 65	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12.7mmMG	—	30	—	—	—	—	1	10	10	—	—
200 スカイレーダー 急降下爆撃機 進化改良												
移動 13 索敵 3 対空 50	454kgバクダン	25	—	80	120	65	—	1	3	—	—	—
燃料 70 索潜 2 対地 45	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	—	1	—	—
資金 340 搭載 可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	10	10	—	—
201 ハボック 陸上攻撃機 進化改良												
移動 12 索敵 4 対空 40	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 66 索潜 1 対地 30	454kgバクダン	25	—	80	120	65	—	1	4	—	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12.7mmMG	—	50	—	—	—	—	1	10	10	—	—
203 B-17 爆撃機 進化改良 204(250)												
移動 13 索敵 2 対空 60	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—
燃料 94 索潜 1 対地 70	227kgバクダン	18	—	60	100	30	—	1	—	8	—	—
資金 300 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12.7mmMG	—	70	—	—	—	—	1	10	10	—	—
204 B-29 爆撃機 進化改良 205(250)												
移動 13 索敵 2 対空 75	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	10	—	—	—
燃料 126 索潜 1 対地 80	227kgバクダン	18	—	60	100	30	—	1	—	40	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12.7mmMG	—	100	—	—	—	—	1	10	10	—	—
205 B-36 爆撃機 進化改良												
移動 13 索敵 2 対空 80	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	48	—	—	—
燃料 216 索潜 1 対地 85	227kgバクダン	18	—	60	100	30	—	1	—	99	—	—
資金 500 搭載 不可 対艦 85	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	120	—	—	—	—	1	10	10	—	—
206 ミッチェル 陸上攻撃機 進化改良												
移動 12 索敵 2 対空 45	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 40	227kgバクダン	18	—	60	100	30	—	1	3	—	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12.7mmMG	—	40	—	—	—	—	1	10	10	—	—
207 リベレーター 爆撃機 進化改良 205(250)												
移動 12 索敵 2 対空 45	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	6	—	—	—
燃料 110 索潜 1 対地 50	227kgバクダン	18	—	60	100	30	—	1	—	13	—	—
資金 260 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12.7mmMG	—	70	—	—	—	—	1	10	10	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
439 ライトニングL 戦闘攻撃機 進化改良												
移動 14 索敵 3 対空 70	20mmキカンホウ	10	110	20	50	—	—	1	6	6	6	11
燃料 78 索潜 1 対地 20	454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	4	—	—	—
資金 260 搭載 不可 対艦 40	ロケットダン	15	—	40	60	20	—	1	—	5	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—
446 カタリナ飛行艇 陸上攻撃機 進化改良												
移動 12 索敵 4 対空 30	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 102 索潜 2 対地 30	227kgバクダン	20	—	45	70	30	20	1	4	—	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 40	ギョライ	—	—	—	—	90	—	1	—	—	2	—
	7.62mmMG	—	30	—	—	—	—	1	6	6	6	—
208 グレイハウンド 装甲車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 —	37mmホウL54	10	—	45	40	—	—	1	8	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 13	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	3	—	—	—
資金 48 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
209 スチュアートⅠ 軽戦車 進化改良 210(100) 221(100)												
移動 7 索敵 4 対空 10	37mmホウL53	10	—	45	40	—	—	1	10	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 20	7.62mmMG	3	5	5	65	—	—	1	4	—	—	—
資金 44 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
210 スチュアートⅤ 軽戦車 進化改良 211(250) 221(50)												
移動 7 索敵 4 対空 10	37mmホウL54	10	—	45	40	—	—	1	12	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 28	7.62mmMG	3	5	5	60	—	—	1	7	—	—	—
資金 46 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
211 チャーフィー 軽戦車 進化改良												
移動 7 索敵 4 対空 10	75mmホウL38	15	—	60	70	—	—	1	5	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 25	12.7mmMG	5	8	10	60	—	—	1	5	—	—	—
資金 71 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
212 リー 中戦車 進化改良 213(250) 231(50) 232(250)												
移動 5 索敵 2 対空 12	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	5	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 25	37mmホウL54	—	—	45	—	—	—	1	18	—	—	—
資金 64 搭載 不可 対艦 30	7.62mmMG	3	5	5	60	—	—	1	10	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
213 シャーマンⅠ 中戦車 進化改良 215(50) 224(150)												
移動 5 索敵 2 対空 15	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	10	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 30	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 68 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
214 シャーマンⅡ 中戦車 進化改良 215(50) 219(200) 224(150)												
移動 5 索敵 2 対空 15	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	9	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 35	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
215 シャーマンⅣ 中戦車 進化改良 216(50) 220(200) 217(150) 224(150)												
移動 5 索敵 2 対空 15	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	10	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 30	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
216 シャーマンⅣL 中戦車 進化改良 427(100) 220(200) 218(150) 224(150)												
移動 5 索敵 2 対空 15	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	10	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 38	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 73 搭載 不可 対艦 38	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
217 シャーマンジャンボ 中戦車 進化改良 218(50)												
移動 4 索敵 2 対空 15	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	10	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 65	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	8	—	—	—
資金 78 搭載 不可 対艦 65	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

戦闘アニメ自由自在

いつも見ても迫力満点の戦闘アニメ。この秘技を使えばコントロールできるんだ。



①２P側にもコントロールパッドを接続する。
②HEXマップから戦闘シーンにフェードインする時に２P側の「A」ボタンを連打する。
③１P側の上下キーで選択……選択されたものはオレンジ色になる。
WEATHER……天候条件変更　HARE→YUKI→AME→KUMORI…
RUISEKI……背景変更　HARE→SETSUGEN→DORONUMA…
CAMERA ……アングル変更
「L」押す毎に、1、2、3 … 97、98
「R」押す毎に、98、97、96 … 1、0
と、切り替わる。

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
218 ジャンボL　中戦車　進化改良												
移動 4 索敵 2 対空 15	76mmホウL52	15	—	75	60	5	—	1	10	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 65	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	8	—	—	—
資金 82 搭載 不可 対艦 65	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
219 シャーマンⅡA　中戦車　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 15	76mmホウL52	15	—	75	60	5	—	1	7	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 38	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	8	—	—	—
資金 76 搭載 不可 対艦 38	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
220 シャーマンⅣB　中戦車　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 15	105mmホウ	20	—	40	90	—	—	1	7	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 35	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 73 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
221 LTV1　中戦車　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 —	37mmホウL54	10	—	45	40	—	—	1	8	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 3	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	3	—	—	—
資金 49 搭載 不可 対艦 3	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
223 パーシング　重戦車　進化改良 428(250)												
移動 4 索敵 2 対空 15	90mmホウL50	20	—	95	80	15	—	1	7	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 65	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 91 搭載 不可 対艦 65	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
427 イーズィーエイト　中戦車　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 20	76mmホウL52	15	—	75	60	5	—	1	7	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 40	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	8	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

海上を飛ぶ米SBDドーントレス艦爆

NO. 名称 分類 進化改良 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	II	III	IV
428 T-95重戦車 重戦車 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 15	105mmホウ	20	—	135	90	—	—	1	5	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 75	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	5	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 75	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
456 キョウリュウ 重戦車 進化改良												
移動 2 索敵 1 対空 20	カエン	10	—	150	150	—	—	1	99	—	—	—
燃料 30 索潜 1 対地 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
224 M10 GMC 駆逐戦車 進化改良 225(100) 226(150) 227(200)												
移動 5 索敵 1 対空 —	76mmホウL52	15	—	75	70	5	—	1	5	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 28	12.7mmMG	5	8	10	40	—	—	1	5	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
225 ヘルキャット 駆逐戦車 進化改良 226(100) 227(150)												
移動 5 索敵 1 対空 —	76mmホウL52	15	—	75	70	5	—	1	5	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 13	12.7mmMG	5	8	10	40	—	—	1	4	—	—	—
資金 71 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
226 M36ジャクソン 駆逐戦車 進化改良 227(100)												
移動 5 索敵 1 対空 —	90mmホウL53	20	—	95	80	15	—	1	5	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 28	12.7mmMG	5	8	10	40	—	—	1	5	—	—	—
資金 83 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
227 M36B1 駆逐戦車 進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	90mmホウL53	20	—	95	80	15	—	1	5	—	—	—
燃料 60 索潜 1 対地 33	12.7mmMG	5	8	10	50	—	—	1	7	—	—	—
資金 85 搭載 不可 対艦 33	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

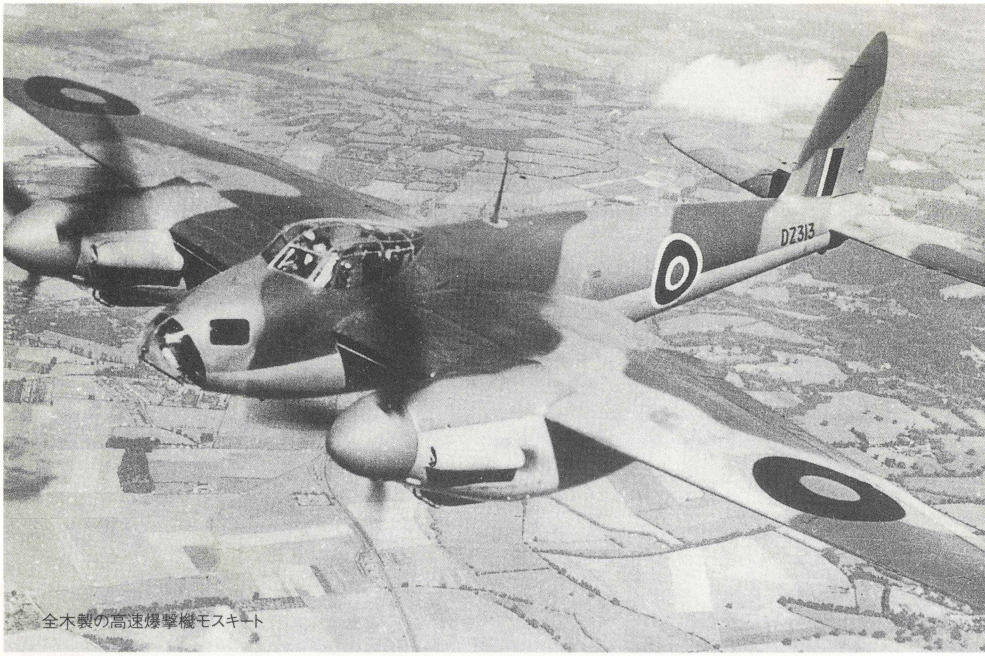
NO. 名称 分類 進化改良	性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
228 M15 GMC 対空戦車 進化改良 229(250)													
	移動 5 索敵 2 対空 30	37mmキカンホウ	18	40	70	60	—	—	1	5	—	—	—
	燃料 60 索潜 1 対地 3	12.7mmMG	5	45	10	70	—	—	1	9	—	—	—
	資金 60 搭載 不可 対艦 3	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
229 M16 GMC 対空戦車 進化改良 230(250)													
	移動 5 索敵 2 対空 40	12.7mmMG	5	60	10	100	—	—	1	6	—	—	—
	燃料 60 索潜 1 対地 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	資金 66 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
230 M19 GMC 対空戦車 進化改良													
	移動 5 索敵 2 対空 50	40mmキカンホウ	20	55	80	90	—	—	1	4	—	—	—
	燃料 60 索潜 1 対地 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	資金 70 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
231 M7プリースト 自走榴弾砲 進化改良 232(250)													
	移動 5 索敵 1 対空 —	105mmヤホウ	20	—	40	90	—	—	4	6	—	—	—
	燃料 60 索潜 1 対地 8	105mmヤホウ	20	—	20	45	2	—	1	2	—	—	—
	資金 50 搭載 不可 対艦 8	12.7mmMG	5	8	20	40	—	—	1	2	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
232 M12ロングトム 自走榴弾砲 進化改良													
	移動 5 索敵 1 対空 —	155mmカノン	25	—	70	110	15	—	5	2	—	—	—
	燃料 60 索潜 1 対地 10	155mmカノン	25	—	35	55	15	—	1	1	—	—	—
	資金 40 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
233 37mmPaKM3 牽引対戦車砲 進化改良 234(250)													
	移動 — 索敵 1 対空 10	37mmホウL53	10	—	45	40	—	—	1	10	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	資金 40 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
234 57mmPaKM1 牽引対戦車砲 進化改良 235(250)													
	移動 — 索敵 1 対空 10	57mmホウ	—	—	65	—	3	—	1	9	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	資金 45 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
235 3in.PaKM5 牽引対戦車砲 進化改良													
	移動 — 索敵 1 対空 10	76mmホウL52	15	—	75	70	5	—	1	8	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	資金 50 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
236 76mmAA砲 牽引高射砲 進化改良 237(250)													
	移動 — 索敵 1 対空 30	76mmホウL52	—	45	—	—	—	—	5	6	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 10	76mmホウL52	15	25	55	40	5	—	1	4	—	—	—
	資金 45 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
237 90mmAA砲 牽引高射砲 進化改良													
	移動 — 索敵 1 対空 30	90mmホウL70	—	50	—	—	—	—	6	6	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 10	90mmホウL70	20	30	70	60	10	—	1	4	—	—	—
	資金 60 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
238 105mm野砲 牽引榴弾砲 進化改良 239(250)													
	移動 — 索敵 1 対空 —	105mmヤホウ	20	—	40	90	—	—	4	6	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 10	105mmヤホウ	20	—	20	45	2	—	1	2	—	—	—
	資金 60 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
239 155mmL.トム 牽引榴弾砲 進化改良													
	移動 — 索敵 1 対空 —	155mmカノン	25	—	70	110	10	—	7	5	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 10	155mmカノン	25	—	35	55	15	—	1	2	—	—	—
	資金 70 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
240 歩兵 41 歩兵	**進化改良 241(250) 242(250)**											
移動 3 索敵 2 対空 5	ライフル	70	—	10	35	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 10 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
241 海兵隊 歩兵	**進化改良 243(250)**											
移動 4 索敵 2 対空 5	サブマシンガン	120	—	5	80	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 20 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
242 歩兵 機械化歩兵	**進化改良 243(250)**											
移動 2 索敵 3 対空 10	ライフル	100	—	10	50	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	バズーカ	30	—	70	60	—	—	1	2	—	—	—
資金 45 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
243 空挺隊 空挺歩兵	**進化改良**											
移動 3 索敵 3 対空 10	ジドウライフル	120	2	4	60	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	バズーカ	30	—	70	60	—	—	1	2	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
244 アイオア型 戦艦	**進化改良**											
移動 5 索敵 1 対空 80	406mmホウ	20	—	80	100	170	—	7	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 90	406mmホウ	20	—	80	100	170	—	1	15	—	—	—
資金 1800 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	40mmキカンホウ	—	80	—	—	—	—	1	15	—	—	—
247 エセックス型 空母	**進化改良**											
移動 5 索敵 2 対空 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 1500 搭載 4 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	35	25	35	65	—	1	15	—	—	—
248 ノースカロライナ型 戦艦	**進化改良**											
移動 4 索敵 1 対空 60	406mmホウ	20	—	80	100	170	—	7	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 80	406mmホウ	20	—	80	100	170	—	1	15	—	—	—
資金 1600 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	127mmAAホウ	6	35	25	35	65	—	1	15	—	—	—

捕獲した日本軍の九二式重機関銃を試す米歩兵

大英帝国

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
250 フルマー 艦上戦闘機												
移動 10 索敵 3 対空 30	7.7㎜MG	3	50	10	40	—	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	227kgバクダン	18	—	50	90	20	—	1	1	—	—	—
資金 190 搭載 可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
251 シーファイア 艦上戦闘機 進化改良 258(200) 259(250)												
移動 9 索敵 3 対空 60	20㎜キカンホウ	10	70	20	50	—	—	1	8	4	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 200 搭載 可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
252 グラジュエーター 戦闘機 進化改良 250(50) 251(250)												
移動 9 索敵 3 対空 30	7.7㎜MG	3	30	10	20	—	—	1	4	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 120 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
253 ハリケーンⅠ 戦闘機 進化改良 254(150)												
移動 9 索敵 3 対空 50	7.7㎜MG	3	50	10	20	—	—	1	8	4	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 150 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
254 ハリケーンⅡ 戦闘機 進化改良 261(100)												
移動 10 索敵 3 対空 50	20㎜キカンホウ	10	50	10	50	—	—	1	6	3	3	—
燃料 54 索潜 1 対地 10	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	—	2	—	—
資金 160 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
255 タイフーン 戦闘機 進化改良 256(200)												
移動 10 索敵 3 対空 60	20㎜キカンホウ	10	70	20	50	—	—	1	8	4	4	4
燃料 54 索潜 1 対地 15	454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	2	—	—
資金 210 搭載 不可 対艦 30	ロケットダン	15	—	40	90	20	—	1	—	—	4	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
256 テンペスト 戦闘機 進化改良												
移動 11 索敵 3 対空 65	20㎜キカンホウ	10	70	20	50	—	—	1	8	4	4	4
燃料 62 索潜 1 対地 15	454kgバクダン	25	—	70	100	30	—	1	—	2	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 30	ロケットダン	15	—	40	90	20	—	1	—	—	4	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
257 スピットファイア 戦闘機 進化改良 251(200) 258(250)												
移動 9 索敵 3 対空 50	7.7㎜MG	3	60	10	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 180 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
258 スピット.Ⅸ 戦闘機 進化改良 259(200)												
移動 10 索敵 3 対空 70	20㎜キカンホウ	10	100	20	50	—	—	1	8	4	4	4
燃料 50 索潜 1 対地 15	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	—	2	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 30	ロケットダン	15	—	40	90	20	—	1	—	—	4	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
259 スピット.XⅣ 戦闘機 進化改良												
移動 10 索敵 3 対空 72	20㎜キカンホウ	10	100	10	50	—	—	1	8	4	4	4
燃料 50 索潜 1 対地 15	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	—	2	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 30	ロケットダン	15	—	40	90	20	—	1	—	—	4	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
260 ミーティア 戦闘機 進化改良												
移動 10 索敵 3 対空 80	20㎜キカンホウ	10	140	20	60	—	—	1	8	—	—	—
燃料 58 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

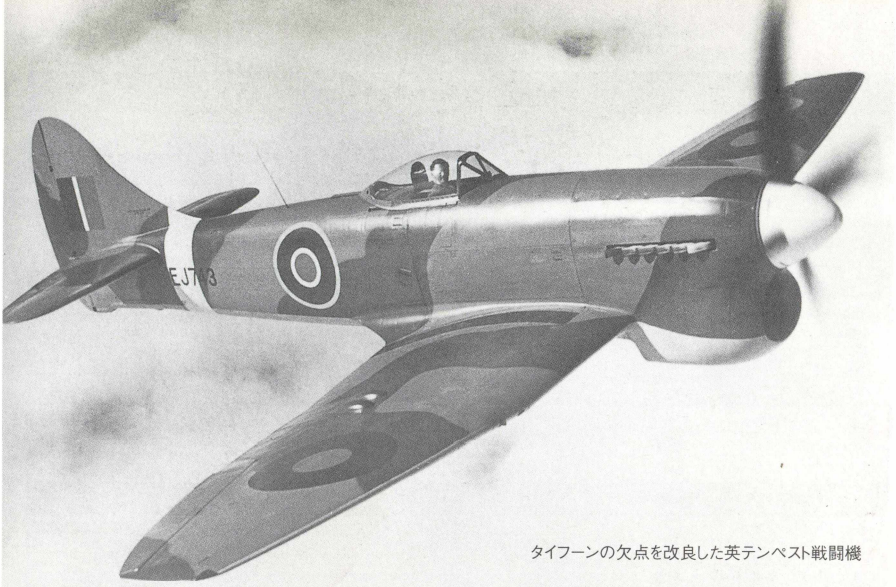


全木製の高速爆撃機モスキート

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	II	III	IV
性能諸元												
261 ハリケーンIVD 戦闘攻撃機 進化改良 262(150)												
移動 10 索敵 4 対空 40	7.7mmMG	3	30	10	20	—	—	1	5	5	9	—
燃料 54 索潜 1 対地 10	40mmキカンホウ	20	—	80	—	—	—	1	2	—	—	—
資金 170 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
262 ハリケーンIV 戦闘攻撃機 進化改良												
移動 10 索敵 4 対空 50	7.7mmMG	3	30	10	20	—	—	1	5	5	5	9
燃料 54 索潜 1 対地 10	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	2	—	—	—
資金 180 搭載 不可 対艦 25	40mmキカンホウ	20	—	50	—	—	—	1	—	4	—	—
	タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
263 スキュア 急降下爆撃機 進化改良												
移動 10 索敵 4 対空 20	7.7mmMG	3	20	10	30	—	—	1	6	—	—	—
燃料 54 索潜 2 対地 10	227kgバクダン	18	—	80	120	50	—	1	1	—	—	—
資金 170 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
264 ソードフィッシュ 艦上攻撃機 進化改良 265(250)												
移動 9 索敵 5 対空 20	227kgバクダン	18	—	60	100	30	50	1	—	3	—	—
燃料 46 索潜 2 対地 20	ギョライ	—	—	—	—	80	—	1	1	—	—	—
資金 150 搭載 可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.7mmMG	—	20	—	—	—	—	1	2	2	—	—
265 バラクーダ 艦上攻撃機 進化改良												
移動 9 索敵 5 対空 40	113kgバクダン	12	—	40	80	20	40	1	—	4	—	—
燃料 46 索潜 2 対地 25	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	1	—	—	—
資金 200 搭載 可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.7mmMG	—	30	—	—	—	—	1	3	3	—	—
266 ブレニム 陸上攻撃機 進化改良 267(250)												
移動 12 索敵 4 対空 30	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 62 索潜 1 対地 25	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	3	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.7mmMG	—	40	—	—	—	—	1	6	6	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
267 モスキート 陸上攻撃機 進化改良												
移動 13 索敵 4 対空 65	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 70 索潜 1 対地 30	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	4	—	—	—
資金 300 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20㎜キカンホウ	—	70	—	—	—	—	1	6	6	—	—
268 ボーフォート 陸上攻撃機 進化改良												
移動 12 索敵 4 対空 40	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—
燃料 74 索潜 1 対地 20	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	3	—	—	—
資金 240 搭載 不可 対艦 40	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	—	1	—	—
	7.7㎜MG	—	30	—	—	—	—	1	8	8	8	—
269 ランカスター 爆撃機 進化改良												
移動 12 索敵 2 対空 40	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	12	—	—	—
燃料 94 索潜 1 対地 50	227kgバクダン	18	—	60	80	30	—	1	—	—	24	—
資金 500 搭載 不可 対艦 50	5tバクダン	25	—	250	250	200	—	1	—	1	—	—
	7.7㎜MG	—	50	—	—	—	—	1	8	8	8	—
270 ウェリントン 爆撃機 進化改良 271(200)												
移動 12 索敵 2 対空 40	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—
燃料 86 索潜 1 対地 35	227kgバクダン	18	—	60	80	30	—	1	—	8	—	—
資金 300 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.7㎜MG	—	40	—	—	—	—	1	8	8	—	—
271 ハリファクス 爆撃機 進化改良												
移動 12 索敵 2 対空 50	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	10	—	—	—
燃料 94 索潜 1 対地 50	227kgバクダン	18	—	60	80	30	—	1	—	20	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.7㎜MG	—	60	—	—	—	—	1	8	8	—	—
272 ボストン 陸上攻撃機 進化改良												
移動 13 索敵 2 対空 45	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 62 索潜 1 対地 25	454kgバクダン	25	—	80	120	65	—	1	4	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12.7㎜MG	—	50	—	—	—	—	1	10	10	—	—
274 ダイムラー 装甲車 進化改良 275(250)												
移動 8 索敵 4 対空 8	2pdrホウ	—	—	40	—	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 13	7.92㎜MG	3	5	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 25 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
275 ハンバーⅢ 装甲車 進化改良 276(250) 304(100)												
移動 8 索敵 4 対空 8	15㎜キカンホウ	8	—	10	50	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 5	7.92㎜MG	3	5	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 35 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
276 AECⅢ 装甲車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 7	75㎜ホウQF	15	—	60	70	3	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	7.92㎜MG	3	—	5	40	—	—	1	5	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
277 MarkⅦB 軽戦車 進化改良 279(150)												
移動 8 索敵 4 対空 4	12.7㎜MG	5	—	10	65	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
278 MarkⅦC 軽戦車 進化改良 279(150)												
移動 8 索敵 4 対空 4	15㎜キカンホウ	8	—	15	60	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 8	7.7㎜MG	3	—	5	40	—	—	1	3	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
279 スチュアートⅠ 軽戦車 進化改良 280(200)												
移動 8 索敵 4 対空 10	37㎜ホウL53	10	—	45	40	—	—	1	10	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 20	7.62㎜MG	3	5	5	65	—	—	1	4	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
280 スチュアートⅢ 軽戦車 進化改良 281(200)												
移動 8 索敵 4 対空 10	37㎜ホウL54	10	—	45	40	—	—	1	11	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 23	7.62㎜MG	3	5	5	60	—	—	1	6	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 23	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
281 スチュアートⅤ 軽戦車 進化改良 282(200)												
移動 8 索敵 4 対空 10	37㎜ホウL54	10	—	45	40	—	—	1	12	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 28	7.62㎜MG	3	5	5	60	—	—	1	7	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
282 ローカスト 軽戦車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 9	37㎜ホウL54	10	—	45	40	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	7.62㎜MG	3	—	5	40	—	—	1	8	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
283 A9 中戦車 進化改良 285(150) 284(50)												
移動 5 索敵 2 対空 6	2pdrホウ	—	—	40	—	1	—	1	10	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 5	7.7㎜MG	3	5	5	80	—	—	1	4	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
284 A9CS 中戦車 進化改良 285(150) 283(50) 287(250)												
移動 5 索敵 2 対空 6	94㎜ホウ	22	—	30	85	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 5	7.7㎜MG	3	5	5	80	—	—	1	4	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
285 A10 中戦車 進化改良 286(150)												
移動 5 索敵 2 対空 6	2pdrホウ	—	—	40	—	1	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	7.7㎜MG	3	5	5	65	—	—	1	6	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
286 A13Mk2 中戦車 進化改良 288(250) 287(50)												
移動 5 索敵 2 対空 6	2pdrホウ	—	—	40	—	1	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	7.7㎜MG	3	5	5	50	—	—	1	6	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
287 A13Mk2CS 中戦車 進化改良 288(250) 286(50)												
移動 5 索敵 2 対空 6	94㎜ホウ	22	—	30	85	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 15	7.7㎜MG	3	5	5	50	—	—	1	6	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
288 クロムウェルⅣ 中戦車 進化改良 289(100)												
移動 5 索敵 2 対空 8	75㎜ホウQF	15	—	60	70	3	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	7.92㎜MG	3	—	5	50	—	—	1	8	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
289 クロムウェルⅦ 中戦車 進化改良 290(250)												
移動 5 索敵 2 対空 10	75㎜ホウQF	15	—	60	70	3	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 35	7.92㎜MG	3	—	5	50	—	—	1	8	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
290 チャレンジャー 中戦車 進化改良 291(250)												
移動 5 索敵 2 対空 8	17pdrホウ	15	—	105	70	15	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 25	7.92㎜MG	3	—	5	40	—	—	1	8	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 25	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
291 コメット 中戦車 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 25	77㎜ホウQF	15	—	85	70	10	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 35	7.92㎜MG	3	—	5	50	—	—	1	6	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

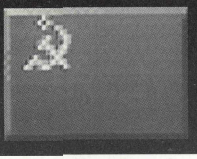


タイフーンの欠点を改良した英テンペスト戦闘機

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
292 リー 中戦車 進化改良 293(250)												
移動 5 索敵 2 対空 12	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	37mmホウL54	—	—	45	—	—	—	1	18	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 30	7.62mmMG	3	5	5	60	—	—	1	10	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
293 シャーマンⅡ 中戦車 進化改良 294(150)												
移動 5 索敵 2 対空 15	75mmホウL40	15	—	60	70	3	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 35	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	7	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
294 シャーマンⅡA 中戦車 進化改良 295(200)												
移動 6 索敵 2 対空 15	76mmホウL52	15	—	75	60	5	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 38	12.7mmMG	5	8	10	65	—	—	1	8	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 38	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
295 ファイアフライ 中戦車 進化改良												
移動 6 索敵 2 対空 15	17pdrホウ	15	—	105	70	15	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 35	7.62mmMG	3	—	5	40	—	—	1	7	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 35	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
296 マチルダⅠ 重戦車 進化改良 297(250)												
移動 4 索敵 2 対空 10	7.7mmMG	3	—	5	50	—	—	1	13	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 33	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 33	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
297 マチルダⅡ 重戦車 進化改良 298(250)												
移動 3 索敵 2 対空 14	2pdrホウ	—	—	40	—	1	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 45	7.92mmMG	3	5	5	50	—	—	1	7	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
298 バレンタインXI 重戦車 進化改良 299(200)												
移動 4 索敵 2 対空 8	75mmホウQF	15	—	60	70	3	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 33	7.92mmMG	3	—	5	40	—	—	1	7	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 33	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
299 チャーチルⅣ　重戦車　進化改良 300(100)												
移動 4 索敵 2 対空 16	6pdrホウ	—	—	65	—	3	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 43	7.92mmMG	3	—	5	50	—	—	1	7	—	—	—
資金 110 搭載 不可 対艦 43	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
300 チャーチルⅥ　重戦車　進化改良 301(100)												
移動 4 索敵 2 対空 16	75mmホウQF	15	—	60	70	3	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 43	7.92mmMG	3	—	5	50	—	—	1	7	—	—	—
資金 120 搭載 不可 対艦 43	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
301 チャーチルⅦ　重戦車　進化改良												
移動 4 索敵 2 対空 25	75mmホウQF	15	—	60	70	3	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 60	7.92mmMG	3	—	5	50	—	—	1	7	—	—	—
資金 130 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
302 ウルバリン　駆逐戦車　進化改良 303(250)												
移動 5 索敵 1 対空 —	76mmホウL52	15	—	75	70	5	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 28	12.7mmMG	5	8	10	40	—	—	1	5	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
303 アキリーズ　駆逐戦車　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	17pdrホウ	15	—	105	70	15	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 28	12.7mmMG	5	8	10	40	—	—	1	5	—	—	—
資金 55 搭載 不可 対艦 28	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
304 ハンバーAA　対空戦車　進化改良 305(250)												
移動 5 索敵 2 対空 30	7.92mmMG	3	40	5	60	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 25 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
305 クルセーダーAA　対空戦車　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 40	20mmキカンホウ	10	45	30	70	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 23	7.92mmMG	3	5	5	40	—	—	1	6	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 23	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
306 ビショップ　自走榴弾砲　進化改良 307(250) 308(150)												
移動 5 索敵 1 対空 8	25pdrホウ	20	—	30	80	—	—	3	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 18	25pdrホウ	20	—	15	40	3	—	1	2	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 18	7.92mmMG	3	5	5	30	—	—	1	2	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
307 ブリースト　自走榴弾砲　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	105mmヤホウ	20	—	40	90	—	—	4	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 8	105mmヤホウ	20	—	20	45	2	—	1	2	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 8	12.7mmMG	5	8	10	40	—	—	1	2	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
308 セクストン　自走榴弾砲　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	25pdrホウ	20	—	25	50	—	—	4	10	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	25pdrホウ	20	—	15	40	3	—	1	2	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 10	7.92mmMG	3	5	5	30	—	—	1	2	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
309 2ポンド砲　牽引対戦車砲　進化改良 310(250)												
移動 — 索敵 1 対空 10	2pdrホウ	—	—	40	—	1	—	1	10	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
310 6ポンド砲　牽引対戦車砲　進化改良 311(250)												
移動 — 索敵 1 対空 10	6pdrホウ	—	—	65	—	3	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
311 17ポンド砲　牽引対戦車砲　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 10	17pdrホウ	—	—	105	—	15	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
312 40㎜ボフォース　牽引高射砲　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 —	40㎜ホウL48	—	50	—	—	—	—	3	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	40㎜ホウL48	10	20	40	40	—	—	1	6	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
313 3in.AA砲　牽引高射砲　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 —	76.2㎜ホウ	—	55	—	—	—	—	4	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	76.2㎜ホウ	15	25	50	50	3	—	1	5	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
314 25ポンド砲　牽引榴弾砲　進化改良 315(250)												
移動 — 索敵 1 対空 —	25pdrホウ	20	—	25	50	—	—	4	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	25pdrホウ	20	—	15	40	3	—	1	4	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
315 5.5in.野砲　牽引榴弾砲　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 —	5.5inヤホウ	20	—	50	100	—	—	5	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	5.5inヤホウ	20	—	25	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
317 歩兵　歩兵　進化改良 318(150) 319(200)												
移動 3 索敵 2 対空 10	ライフル	80	—	10	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	ATライフル	10	—	20	20	—	—	1	2	—	—	—
資金 10 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
318 歩兵 44　歩兵												
移動 3 索敵 2 対空 10	ライフル	80	—	10	40	—	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	ピアット	30	—	65	60	—	—	1	2	—	—	—
資金 20 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
319 自動車化歩兵　機械化歩兵　進化改良 320(250)												
移動 2 索敵 3 対空 15	サブマシンガン	120	—	5	70	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 40	ピアット	30	—	65	60	—	—	1	2	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
320 空挺隊　空挺歩兵　進化改良												
移動 2 索敵 3 対空 20	サブマシンガン	120	—	5	70	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	ピアット	30	—	65	60	—	—	1	2	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
454 レッドデビルス　空挺歩兵　進化改良												
移動 3 索敵 3 対空 10	サブマシンガン	120	—	5	70	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 70	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
425 レパルス　戦艦　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 40	381㎜ホウ	20	—	75	95	150	—	5	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 65	381㎜ホウ	20	—	75	95	150	—	5	15	—	—	—
資金 850 搭載 不可 対艦 65	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	40㎜キカンホウ	—	20	—	—	—	—	—	15	—	—	—
426 キングジョージV　戦艦　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 50	356㎜ホウ	18	—	75	95	150	—	6	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 75	356㎜ホウ	18	—	75	95	150	—	1	15	—	—	—
資金 950 搭載 不可 対艦 75	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	40㎜キカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	15	—	—	—



ソビエト連邦

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	II	III	IV
性能諸元												

323 I-15 戦闘機 進化改良 324(150)

移動 9 索敵 3 対空 25
燃料 42 索潜 1 対地 10
資金 120 搭載 不可 対艦 20

7.62mmMG	3	25	10	30	—	—	1	8	4	4	4
50kgバクダン	5	—	20	40	5	—	1	—	3	—	—
ロケットダン	15	—	35	65	50	—	1	—	—	2	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1

324 I-16 戦闘機 進化改良

移動 9 索敵 3 対空 35
燃料 46 索潜 1 対地 10
資金 150 搭載 不可 対艦 20

20mmキカンホウ	10	40	20	40	—	—	1	6	3	3	3
50kgバクダン	5	—	20	40	10	—	1	—	3	—	—
ロケットダン	15	—	35	65	50	—	1	—	—	2	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1

325 LaG3 戦闘機 進化改良

移動 9 索敵 3 対空 45
燃料 42 索潜 1 対地 10
資金 160 搭載 不可 対艦 20

20mmキカンホウ	10	50	20	40	—	—	1	7	4	4	4
200kgバクダン	15	—	40	70	15	—	1	—	1	—	—
ロケットダン	15	—	35	65	50	—	1	—	—	2	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1

326 Yak1 戦闘機 進化改良 327(250) 328(250)

移動 9 索敵 3 対空 55
燃料 46 索潜 1 対地 10
資金 180 搭載 不可 対艦 20

20mmキカンホウ	10	65	20	35	—	—	1	7	4	4	—
ロケットダン	15	—	35	65	50	—	1	—	2	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—

327 Yak7 戦闘機 進化改良 328(250)

移動 9 索敵 3 対空 65
燃料 46 索潜 1 対地 10
資金 200 搭載 不可 対艦 20

20mmキカンホウ	10	65	20	35	—	—	1	8	4	4	—
ロケットダン	15	—	35	65	50	—	1	—	2	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—

328 Yak9 戦闘機 進化改良

移動 10 索敵 3 対空 70
燃料 54 索潜 1 対地 15
資金 220 搭載 不可 対艦 30

20mmキカンホウ	10	70	20	35	—	—	1	6	3	3	3
100kgバクダン	10	—	40	70	15	—	1	—	1	—	—
ロケットダン	15	—	35	65	50	—	1	—	—	2	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1

329 Mig3 戦闘機 進化改良 330(250)

移動 10 索敵 3 対空 55
燃料 50 索潜 1 対地 15
資金 240 搭載 不可 対艦 30

12.7mmMG	5	60	15	35	—	—	1	8	4	4	4
100kgバクダン	10	—	40	70	15	—	1	—	1	—	—
ロケットダン	15	—	35	65	50	—	1	—	—	2	—
タンク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1

330 Mig7 戦闘機 進化改良

移動 10 索敵 3 対空 72
燃料 58 索潜 1 対地 15
資金 260 搭載 不可 対艦 30

20mmキカンホウ	10	80	20	35	—	—	1	8	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

331 SB-2 陸上攻撃機 進化改良

移動 10 索敵 4 対空 20
燃料 50 索潜 2 対地 20
資金 240 搭載 不可 対艦 30

Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
100kgバクダン	10	—	50	90	25	—	1	3	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7.62mmMG	—	25	—	—	—	—	1	10	10	—	—

332 Iℓ-2 戦闘攻撃機 進化改良 333(250)

移動 9 索敵 4 対空 45
燃料 42 索潜 1 対地 30
資金 360 搭載 不可 対艦 30

20mmキカンホウ	10	45	20	35	—	—	1	5	—	—	—
200kgバクダン	15	—	50	90	25	—	1	3	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

333 Iℓ-10 戦闘攻撃機 進化改良

移動 9 索敵 4 対空 65
燃料 46 索潜 1 対地 35
資金 300 搭載 不可 対艦 35

23mmキカンホウ	12	50	23	45	—	—	1	5	5	—	—
200kgバクダン	15	—	50	90	25	—	1	3	1	—	—
ロケットダン	15	—	40	60	15	—	1	2	4	—	—
NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
334 TB-3 爆撃機 進化改良 335(250)													
	移動 11 索敵 2 対空 30	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—
	燃料 74 索潜 1 対地 30	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	6	—	—
	資金 200 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		7.62mmMG	—	30	—	—	—	—	1	10	10	—	—
335 Pe-8 爆撃機 進化改良													
	移動 12 索敵 2 対空 60	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	9	—	—	—
	燃料 102 索潜 1 対地 45	250kgバクダン	20	—	60	80	30	—	1	—	18	—	—
	資金 600 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		20mmキカンホウ	—	30	—	—	—	—	1	10	10	—	—
336 BA-6 装甲車 進化改良													
	移動 7 索敵 4 対空 —	45mmホウL45	10	—	50	40	—	—	1	6	—	—	—
	燃料 55 索潜 1 対地 8	7.62mmMG	3	—	5	40	—	—	1	4	—	—	—
	資金 25 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
337 T-26 M33 軽戦車 進化改良 338(100)													
	移動 5 索敵 3 対空 12	45mmホウL46	10	—	50	40	—	—	1	17	—	—	—
	燃料 44 索潜 1 対地 8	7.62mmMG	3	5	5	50	—	—	1	6	—	—	—
	資金 45 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
338 T-26 M37 軽戦車 進化改良 342(150)													
	移動 5 索敵 3 対空 8	45mmホウL46	10	—	50	40	—	—	1	17	—	—	—
	燃料 45 索潜 1 対地 13	7.62mmMG	3	5	5	50	—	—	1	6	—	—	—
	資金 45 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
339 BT-5 軽戦車 進化改良 344(250) 340(100) 341(100)													
	移動 6 索敵 2 対空 11	45mmホウL46	10	—	50	40	—	—	1	7	—	—	—
	燃料 54 索潜 1 対地 15	7.62mmMG	3	—	5	40	—	—	1	8	—	—	—
	資金 55 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
340 BT-7 軽戦車 進化改良 344(250) 341(50)													
	移動 7 索敵 2 対空 9	45mmホウL46	10	—	50	40	—	—	1	13	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 13	7.62mmMG	3	5	5	50	—	—	1	4	—	—	—
	資金 50 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
341 BT-7A 軽戦車 進化改良 344(250)													
	移動 6 索敵 2 対空 12	76.2mmホウS	15	—	45	70	—	—	1	4	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 20	7.62mmMG	3	—	5	40	—	—	1	4	—	—	—
	資金 50 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
342 T-60 M40 軽戦車 進化改良 343(100)													
	移動 5 索敵 3 対空 9	20mmキカンホウ	10	—	45	40	—	—	1	26	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 13	7.62mmMG	3	—	5	30	—	—	1	3	—	—	—
	資金 50 搭載 不可 対艦 13	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
343 T-60 M42 軽戦車 進化改良													
	移動 5 索敵 4 対空 12	20mmキカンホウ	10	—	45	40	—	—	1	26	—	—	—
	燃料 50 索潜 1 対地 20	7.62mmMG	3	—	5	30	—	—	1	3	—	—	—
	資金 50 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
344 T-34A 中戦車 進化改良 345(100)													
	移動 5 索敵 1 対空 15	76.2mmホウM	15	—	60	70	1	—	1	8	—	—	—
	燃料 42 索潜 1 対地 45	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
	資金 60 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
345 T-34B 中戦車 進化改良 346(100) 359(100) 361(250)													
	移動 5 索敵 2 対空 15	76.2mmホウL	15	—	65	70	3	—	1	8	—	—	—
	燃料 42 索潜 1 対地 45	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
	資金 65 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

祖国を勝利に導いたT35/85中戦車

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
346 T-34C 中戦車 進化改良 347(150) 359(50) 361(200)												
移動 5 索敵 2 対空 14	76.2mmホウL	15	—	65	70	3	—	1	8	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 48	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 43	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
347 T-34/85 中戦車 進化改良 348(50) 359(50) 361(100)												
移動 5 索敵 2 対空 14	85mmホウL55	20	—	90	80	5	—	1	6	—	—	—
燃料 41 索潜 1 対地 50	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
348 KV-I 重戦車 進化改良 349(150) 350(200) 451(250)												
移動 5 索敵 2 対空 25	76.2mmホウM	15	—	60	70	1	—	1	11	—	—	—
燃料 35 索潜 1 対地 45	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
349 KV-IE 重戦車 進化改良 350(100) 351(150) 451(150)												
移動 4 索敵 2 対空 40	76.2mmホウM	15	—	60	70	1	—	1	11	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 53	7.62mmMG	3	5	5	60	—	—	1	4	—	—	—
資金 85 搭載 不可 対艦 48	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
350 KV-IB 重戦車 進化改良 351(100) 352(150) 360(250)												
移動 4 索敵 2 対空 25	76.2mmホウL	15	—	65	70	3	—	1	11	—	—	—
燃料 30 索潜 1 対地 53	7.62mmMG	3	5	5	60	—	—	1	4	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 48	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
351 KV-IC 重戦車 進化改良 352(100) 360(200) 356(200)												
移動 4 索敵 2 対空 35	76.2mmホウL	15	—	65	70	3	—	1	11	—	—	—
燃料 30 索潜 1 対地 60	7.62mmMG	3	5	5	60	—	—	1	4	—	—	—
資金 95 搭載 不可 対艦 55	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
352 KV-IS 重戦車 進化改良 353(250) 360(150) 356(150)												
移動 5 索敵 2 対空 30	76.2mmホウL	15	—	65	70	3	—	1	10	—	—	—
燃料 40 索潜 1 対地 45	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 100 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
353 JS-Ⅱ 重戦車 進化改良 354(150) 357(150) 358(150)												
移動 5 索敵 2 対空 25	122mmホウ	22	—	125	100	20	—	1	4	—	—	—
燃料 35 索潜 1 対地 70	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 120 搭載 不可 対艦 65	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
354 JS-Ⅱm 重戦車 進化改良 355(200) 357(50) 358(50)												
移動 4 索敵 2 対空 40	122mmホウ	22	—	125	100	20	—	1	4	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 85	12.7mmMG	5	8	10	60	—	—	1	4	—	—	—
資金 130 搭載 不可 対艦 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
355 JS-Ⅲ 重戦車 進化改良												
移動 3 索敵 2 対空 40	122mmホウ	22	—	125	100	20	—	1	4	—	—	—
燃料 40 索潜 1 対地 90	12.7mmMG	5	8	10	60	—	—	1	6	—	—	—
資金 150 搭載 不可 対艦 80	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
356 KV-85 重戦車 進化改良												
移動 3 索敵 2 対空 20	85mmホウL55	20	—	90	80	5	—	1	7	—	—	—
燃料 30 索潜 1 対地 38	7.62mmMG	3	—	5	50	—	—	1	4	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 38	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
450 T-28 中戦車 進化改良 344(100)												
移動 5 索敵 1 対空 10	76.2mmホウ	15	—	35	50	—	—	1	12	—	—	—
燃料 42 索潜 1 対地 10	7.62mmMG	3	5	5	65	—	—	1	8	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
451 KV-Ⅱ 重戦車 進化改良 360(200)												
移動 3 索敵 2 対空 25	152mmHI	25	—	85	90	5	—	1	5	—	—	—
燃料 35 索潜 1 対地 45	7.62mmMG	3	—	5	40	—	—	1	4	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
357 JSU-122 突撃砲 進化改良 358(50)												
移動 5 索敵 1 対空 11	122mmホウ	22	—	125	100	20	—	1	6	—	—	—
燃料 41 索潜 1 対地 63	12.7mmMG	5	8	10	60	—	—	1	3	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 63	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
358 JSU-152 突撃砲 進化改良 357(50)												
移動 5 索敵 1 対空 14	152mmHI	25	—	85	90	5	—	1	3	—	—	—
燃料 40 索潜 1 対地 63	12.7mmMG	5	8	10	40	—	—	1	3	—	—	—
資金 75 搭載 不可 対艦 63	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
359 SU-122 突撃砲 進化改良 360(50)												
移動 5 索敵 1 対空 9	122mmHI	22	—	60	100	1	—	1	4	—	—	—
燃料 43 索潜 1 対地 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
360 SU-152 突撃砲 進化改良 358(250) 357(250)												
移動 5 索敵 1 対空 15	152mmHI	25	—	85	90	5	—	1	3	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 38	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 38	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
361 SU-100 駆逐戦車 進化改良 359(50)												
移動 5 索敵 1 対空 15	100mmホウ	23	—	135	90	20	—	1	6	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 90 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
362 ZIS AA 対空戦車 進化改良 363(250)												
移動 8 索敵 2 対空 30	25mmキカンホウ	12	55	60	50	—	—	1	5	—	—	—
燃料 55 索潜 1 対地 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 25 搭載 不可 対艦 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
363 ZSU-37　対空戦車　進化改良												
移動 6 索敵 2 対空 40	37mmキカンホウ	18	60	65	60	—	—	1	5	—	—	—
燃料 45 索潜 1 対地 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 35 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
364 IAG-10AA　自走高射砲　進化改良												
移動 6 索敵 1 対空 —	76.2mmホウL	—	55	—	—	—	—	5	4	—	—	—
燃料 51 索潜 1 対地 5	76.2mmホウL	15	30	60	60	3	—	1	2	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
365 カチューシャ　自走榴弾砲　進化改良												
移動 5 索敵 1 対空 —	ロケット ホウ	25	—	45	90	6	—	3	2	—	—	—
燃料 44 索潜 1 対地 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 25 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
366 45mmM32　牽引対戦車砲　進化改良 367(150)												
移動 — 索敵 1 対空 10	45mmホウL46	10	—	60	40	—	—	1	10	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
367 57mmM41　牽引対戦車砲　進化改良 368(150)												
移動 — 索敵 1 対空 10	57mmホウL73	10	—	65	50	3	—	1	9	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 70 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
368 76.2mmM36　牽引対戦車砲　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 10	76.2mmホウL	15	—	70	60	3	—	1	8	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
369 76mmAA砲　牽引高射砲　進化改良 370(250)												
移動 — 索敵 1 対空 —	76.2mmホウL	—	55	—	—	—	—	5	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	76.2mmホウL	15	30	60	60	3	—	1	4	—	—	—
資金 60 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
370 85mmAA砲　牽引高射砲　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 —	85mmホウL55	—	50	—	—	—	—	5	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	85mmホウL55	20	25	55	60	5	—	1	4	—	—	—
資金 80 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
371 122mm野砲　牽引榴弾砲　進化改良 372(250)												
移動 — 索敵 1 対空 —	122mmヤホウ	22	—	50	100	3	—	4	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	122mmヤホウ	22	—	25	50	3	—	1	4	—	—	—
資金 50 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
372 152mm野砲　牽引榴弾砲　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 —	152mmヤホウ	25	—	70	110	50	—	6	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	152mmヤホウ	25	—	35	55	5	—	1	3	—	—	—
資金 65 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
373 動員兵　歩兵　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 10	ライフル	80	—	5	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 5 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
374 狙撃兵　歩兵　進化改良 376(250) 375(100)												
移動 3 索敵 2 対空 15	ライフル	80	—	10	40	—	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 40	ATライフル	10	—	20	20	—	—	1	4	—	—	—
資金 10 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
性能諸元												
375 スキー歩兵 歩兵 進化改良 374(50)												
移動 4 索敵 2 対空 10	ライフル	80	—	10	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 12 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
376 機械化歩兵 機械化歩兵 進化改良 377(250)												
移動 3 索敵 3 対空 20	ライフル	80	—	10	40	—	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 40	ATライフル	10	—	20	20	—	—	1	4	—	—	—
資金 30 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
377 親衛赤軍 機械化歩兵 進化改良												
移動 4 索敵 3 対空 20	サブマシンガン	120	—	5	60	—	—	1	4	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 50	ATライフル	10	—	20	20	—	—	1	4	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ソビエト戦車の天敵・独ティーガーⅡ型重戦車

各国共通ユニット＋フィンランド

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
398 大司令部　司令部　進化改良												
移動 — 索敵 5 対空 60	75mmホウ	15	—	60	70	3	—	1	15	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 600 搭載 不可 対艦 50	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
399 中司令部　司令部　進化改良												
移動 — 索敵 4 対空 30	75mmホウ	15	—	60	70	3	—	1	15	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 300 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
400 小司令部　司令部　進化改良												
移動 — 索敵 3 対空 5	75mmホウ	15	—	60	70	3	—	1	15	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
401 トーチカ　トーチカ　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 20	75mmホウ	15	—	60	70	3	—	1	15	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 40	マシンガン	—	—	10	80	—	—	1	15	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 60	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
402 沿岸砲台　トーチカ　進化改良												
移動 — 索敵 4 対空 10	カイガンホウ	—	—	—	—	40	—	6	15	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 40	カイガンホウ	—	—	—	—	50	—	1	15	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 85	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
403 レーダー基地　トーチカ　進化改良												
移動 — 索敵 5 対空 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
404 高射砲塔　トーチカ　進化改良												
移動 — 索敵 4 対空 50	128mmホウ	—	60	—	—	—	—	7	15	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 40	マシンガン	—	—	10	80	—	—	1	15	—	—	—
資金 300 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
405 要塞　トーチカ　進化改良												
移動 — 索敵 1 対空 20	105mmヤホウ	20	—	40	90	—	—	2	15	—	—	—
燃料 — 索潜 1 対地 50	105mmヤホウ	20	—	20	45	2	—	1	15	—	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 60	マシンガン	—	—	—	80	—	—	1	15	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
407 旧式戦艦　戦艦　進化改良												
移動 3 索敵 1 対空 50	380mmホウ	19	—	80	95	150	—	6	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 50	380mmホウ	19	—	80	95	150	—	1	15	—	—	—
資金 900 搭載 不可 対艦 55	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
409 重巡洋艦　重巡洋艦　進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 50	200mmホウ	10	—	40	50	80	—	4	15	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 40	200mmホウ	10	—	40	50	80	—	1	15	—	—	—
資金 800 搭載 不可 対艦 45	ギョライ	—	—	40	—	100	—	1	15	—	—	—
	20mmキカンホ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
249 軽巡洋艦　軽巡洋艦　進化改良 409(250)												
移動 5 索敵 3 対空 75	127mmAAホウ	6	35	25	35	65	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 3 対地 50	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
資金 600 搭載 不可 対艦 35	バクライ	—	—	—	—	—	60	1	15	—	—	—
	40mmキカンホウ	—	80	—	—	—	—	1	15	—	—	—

NO. 名称 分類 進化改良 / 性能諸元	搭載武器	対司	対空	対装	対非	対艦	対潜	射程	弾数 I	弾数 II	弾数 III	弾数 IV
414 駆逐艦 駆逐艦 進化改良 249(0)												
移動 6 索敵 4 対空 30	120mmホウ	6	—	20	30	50	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 3 対地 20	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 30	バクライ	—	—	—	—	—	60	1	15	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	40	—	—	—	—	1	15	—	—	—
417 潜水艦 潜水艦 進化改良												
移動 4 索敵 3 対空 10	ギョライ	—	—	—	—	100	—	1	15	—	—	—
燃料 250 索潜 1 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 400 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
419 軽空母 空母 進化改良												
移動 5 索敵 2 対空 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
燃料 250 索潜 2 対地 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 800 搭載 可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	20mmキカンホウ	—	20	—	—	—	—	1	15	—	—	—
443 ブファロー 戦闘機 進化改良												
移動 10 索敵 3 対空 40	12.7mmMG	5	40	15	35	—	—	1	7	4	—	—
燃料 54 索潜 1 対地 10	45kgバクダン	5	—	25	50	9	—	1	—	1	—	—
資金 160 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	25	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
444 フォッカーDXXI 戦闘機 進化改良												
移動 9 索敵 3 対空 40	7.92mmMG	3	30	10	30	—	—	1	6	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 15	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 160 搭載 不可 対艦 20	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
445 グラジュエーター 戦闘機 進化改良												
移動 9 索敵 3 対空 30	7.7mmMG	3	30	10	20	—	—	1	4	—	—	—
燃料 46 索潜 1 対地 5	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 120 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
447 ブレニム 陸上攻撃機 進化改良												
移動 12 索敵 4 対空 30	Bバクダン	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
燃料 62 索潜 1 対地 25	227kgバクダン	18	—	50	80	20	—	1	3	—	—	—
資金 200 搭載 不可 対艦 45	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7.7mmMG	—	40	—	—	—	—	1	6	6	—	—
448 ビッケルス 軽戦車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 10	37mmホウL53	10	—	45	40	—	—	1	6	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 8	9mmMG	3	3	10	70	—	—	1	4	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 8	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
449 テトラークCS 軽戦車 進化改良												
移動 8 索敵 4 対空 10	94mmホウ	22	—	30	85	—	—	1	7	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 10	7.7mmMG	3	5	5	80	—	—	1	4	—	—	—
資金 40 搭載 不可 対艦 10	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
452 スキー歩兵 歩兵 進化改良												
移動 4 索敵 2 対空 10	サブマシンガン	120	—	5	60	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 20 搭載 不可 対艦 30	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
453 歩兵 歩兵 進化改良												
移動 3 索敵 2 対空 15	ライフル	120	2	10	60	—	—	1	5	—	—	—
燃料 50 索潜 1 対地 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
資金 10 搭載 不可 対艦 40	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	NOT	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

SPECIAL

小国の意地

1939.ウインターウォー

文◉軍事評論家　齋木伸生

破壊され放棄されたソ連軍戦車を調べるフィンランド兵。森が多いフィンランドの地形は待ち伏せがしやすく、ここに迷い込んで雪に足をとられたソ連軍の戦車はよい餌食となった。

白夜の国の激戦

ウインターウォーは、1939年11月から1940年３月までの約100日間にわたり大国ソ連と小国フィンランドとの間で行われた戦争である。ソ連はヨーロッパ戦争に備えて北の守りを固めるためにフィンランドの占領を狙い、フィンランドは独立を死守すべく抵抗した。

戦闘はソ連軍の奇襲で始まった。ソ連軍はレニングラードのすぐ北のカレリア地峡から、北極圏にいたる1200kmの広大な戦域の各所で侵攻を開始した。開戦時の兵力は、人員が約50～60万人、戦車1500両、航空機800機にのぼった。主攻撃ルートはフィンランド中心部への最短ルート・カレリア地峡で、ソ連軍はここからフィンランド軍防衛線・マンネルヘイム線を突破し、フィンランド本土になだれ込もうとしていた。

助攻として、ラドガ湖の北を回ってカレリア地峡の背後を衝き、フィンランド内陸部へ侵入する攻撃、北部クフモ、スオムッサルミ、サッラでは東から西にフィンランドを中央部で切断する攻撃、最北部北極海沿岸ペツアモからは南西に進み、フィンランド北部の要衝ロバニエミを攻略する攻撃が用意されていた。これに対してフィンランド軍は29万5000人の総兵力を動員した。しかしその内容は前近代的な歩兵が中心で、戦車、対戦車砲、野砲など、すべての面で、数量的にも兵器の性能面においてもソ連軍と比べようがなかった。

フィンランド軍の防衛の中心はカレリア地峡に置かれ、マンネルヘイム線に頼った防御戦闘を行った。ラドガ湖北方から北では十分な防衛線がしけなかったので、進撃する敵を遅滞分断し個々に撃滅する「モッティ」と呼ばれる戦術をとった。

戦闘の初期、ソ連軍は数を頼りに闇雲にフィンランド軍につきかかった。だがソ連軍は、スターリンの粛正の影響で指揮能力が極端に低下しており、またフィンランド軍の戦闘能

力とその冬の厳しさを侮っていたため、大損害を被った。

わずかなフィンランド兵によって、スオムッサルミで2個師団が全滅させられたことは、「雪中の奇跡」と呼ばれ有名である。ラドガ湖の北でも、兵力に劣るフィンランド軍が倍するソ連軍を包囲殲滅するモッティの戦いが行われた。そして主戦線のマンネルヘイム線では、フィンランド軍は度重なるソ連軍の攻撃を頑として耐えぬき、突破を許さなかった。やがて年が明け1月になるとソ連軍は戦略を見直し、新たな攻勢の準備を始めた。この間もフィンランド上空では、激烈な戦いが続けられていた。空の戦いでもフィンランドは負けてはいなかった。

開戦時、フィンランド空軍の持つ唯一の近代的戦闘機はフォッカーD21が36機だけであった。対するソ連空軍は決して二流空軍ではない。数がフィンランドに十倍するだけでなく、I-15、I-16などの戦闘機、SB-2、DB-3などの爆撃機は当時の列強と比べても遜色のない優秀機だった。

一向に進捗しない戦局に業を煮やしたソ連軍は未だ試作状態にあった新兵器まで繰り出したが、逆によい実戦試験になった面もあった。これは独ソ戦車初期にドイツ軍を震え上がらせたKV-Ⅱ重戦車。

それでもフィンランド空軍は大活躍をした。空中戦ではソ連機をきりきりまいさせ、10対1の一方的戦果を挙げた。地上攻撃や対空部隊の戦果を合わせるとソ連機は、おおよそ800機が破壊されたのだ。対するフィンランド機の損害は、事故による損失を含めても67機に過ぎない。この戦果はソ連軍パイロットの技量が劣っていたことと、極北の寒さに慣れていないためで、実際何もしないでも、エンジン不調その他で墜落してしまうソ連機はたくさんあったのである。しかしこの大戦果にもかかわらず、制空権はフィンランドのものではなかった。ソ連空軍の数は圧倒的で、フィンランド空軍の英雄的抵抗も、大勢を変えることはなかった。

さてソ連軍の大攻勢が再開されたのは2月1日のことであった。この攻勢はマンネルヘイム線正面に兵力を集中した、正攻法の陣地突破作戦であった。ソ連軍は狭いカレリア地峡に実に60万人もの兵力を集中したのである。

彼らは猛烈な砲撃を行い、マンネルヘイム線を粉砕した。そして戦車と歩兵は潮のように際限なく攻撃を繰り返し、フィンランドの守備兵力を削り取っていった。

ソ連軍はフィンランド軍を破るためにあらゆる手段を用いた。このときの攻勢には、まだほとんど試作段階であったT-34やKV-Ⅱのような最新兵器まで投入されたのである。

フィンランド軍はマンネルヘイム線の主防衛線、中間防衛線、最終防衛線と抵抗を続けた。しかしもはや敗北は明らかであった。予備兵力はなくなり、前線にはほとんど訓練を受けていない中学生まで投入された。

総司令官マンネルヘイムは、全軍が総崩れになる前に政府に講和を結ぶよう進言した。この結果、フィンランドは領土を割譲する条件を受け入れ、3月13日冬戦争は終結した。

SPECIAL

連合国の亀裂

1944.マーケットガーデン作戦

文◉軍事評論家　岡部いさく

「マーケットガーデン作戦」を立案実施したバーナード・L・モントゴメリー英陸軍元帥。アフリカ戦線でロンメル軍団を退けた名指揮官。アメリカ軍首脳、特にパットン将軍との確執は有名である。

史上最大の空挺作戦

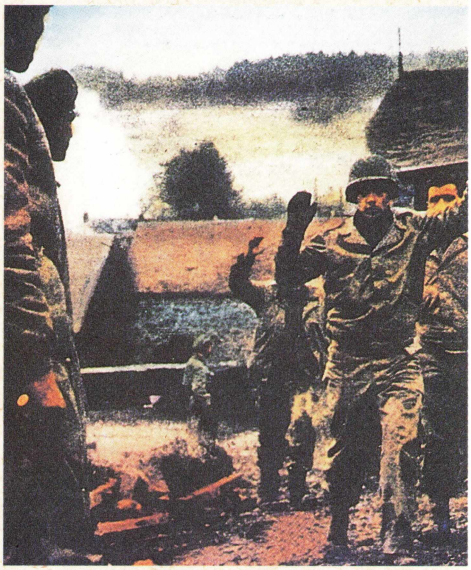
1944年6月にノルマンディーに上陸した連合軍は、7月から8月にかけてフランスを席巻し、9月にはベルギーに進攻した。ドイツ本土まではあとわずかであったが、その前途にはドイツ軍の強力な防衛線ジークフリート・ラインと、ライン川という自然の要害が立ち塞がっていた。これを取り除くべく考えられたのが「マーケット・ガーデン作戦」である。この作戦は、オランダ南西部のアイントホーフェンからナイメーヘン、さらにその北のアルンヘムの町に空挺部隊を降下させて、ライン川とその南のワール川、マース川の3本の川にかかる橋を奪取、それに合わせてベルギー領内ハッセルト北方から地上部隊がライン川に向かって急進し、降下から2日後にはアルンヘムに到達、空挺部隊と連携する計画であった。地上部隊の前線からアルンヘムまでは60km強、しかも利用できる前進路は1本と、かなり野心的な作戦であった。しかし降下地点周辺のドイツ軍兵力は弱体な部隊ばかりで、空挺部隊は容易に目標を確保でき、地上部隊の前進にも困難はないと考えられ、立案者のモンゴメリー元帥をはじめ英陸軍首脳陣は自信満々であった。これに成功すれば、連合軍はライン川を越えてジークフリート・ラインの北を迂回し、一挙にドイツ本国になだれ込み、1944年のクリスマス前に戦争を終結させることも夢ではなくなるのだ。ところが英国側には大きな慢心があった。アルンヘム付近には、弱体どころか、SS第2装甲軍団の2個師団があったのである。連合軍情報部はその存在をまったく見落としていた。

9月17日の白昼、英第1空挺師団と米第82、第101空挺師団のパラシュート兵やグライダーは、それぞれアルンヘムとナイメーヘン、アイントホーフェン付近の目標地域に降下した。降下そのものは第二次大戦中の空挺作戦の中でも最も成功した部類に入るものであ

ったが、白昼に行われたために降下部隊の位置と規模、そしてその目的はたちどころにドイツ軍に察知されることとなった。アルンヘム東方で戦力再編中だったSS第２装甲軍団の反応は素早く、すぐさまアルンヘムの包囲を開始した。一方英国側は、空挺作戦の常として部隊の集結に手間取ったうえ、機材の不調などで通信がうまくいかずに、指揮、統制に困難をきたしていたのである。降下と同時にベルギー領内からは英第30軍団がアルンヘムへと前進を開始した。しかし強力な航空支援を得ながらも、地上部隊の進撃はドイツ軍の頑強な抵抗に阻まれ、予定よりも大幅に遅れてしまった。豊富な弾薬にものをいわせて突き進むつもりだった連合軍にとっては、とくに補給が不足したのが痛かった。ドイツ軍の固い守りと必死の反撃のため、ベルギーのハッセルトからアルンヘムへと至る街道は“地獄のハイウェイ”とあだ名されるに至った。

アルンヘムの英第１空挺師団の部隊は、ドイツ軍戦車部隊や装甲擲弾兵部隊の猛攻にさらされながら、ライン川にかかる目標の橋の北側をなんとか確保したものの、南側へは進出できなかった。翌18日には増援部隊が降下し、さらに20日にはポーランド空挺旅団もアルンヘム南方に降下したものの焼け石に水で、パラシュート兵たちは貧弱な対戦車兵器でドイツ戦車に立ち向かい、大きな損害を出しつつ、ひたすら味方地上部隊の到着を待ち続けた。空からの補給も多くがドイツ軍陣地に落ち、味方にはほとんど届かなかった。米第101空挺師団はアイントホーフェン北方の運河にかかる２つの橋を、予定どおりに制圧していた。しかし米第82空挺師団は苦戦の末ナイメーヘン南側、マース川の橋は抑えたものの、北側のワール川の橋を奪えなかった。北側の目標を奪取できたのは、地上部隊が到着した９月21日のことで、これにより第30軍団はアルンヘムから15kmにまで達したが、すでに前進の勢いは失われ、英第１空挺師団と連結できる見込はなくなっていた。アルンヘムの橋はあまりにも遠すぎたのである。

アルンヘムでは英第１空挺師団の数少ない残存兵力が次第に陣地を狭めながらも絶望的な防戦を続けていたが、９月25日、ついに撤退の命令が下った。２日で地上部隊と連結するはずが、９日間もドイツ軍の攻撃を持ちこたえた末、夜陰に乗じて泳ぎ、あるいは急ごしらえのボートで次々にライン川を南に渡っていった。しかし降下した英第１空挺師団約１万名のうち、撤退できたのは3000名、残していかざるを得なかった負傷兵3000名を含む5000名が捕虜となり、2000近くが戦死または行方不明となる。「マーケット・ガーデン作戦」は目標とする橋３つを確保したものの、最も重要な４つ目のアルンヘムの橋を奪えずに終わった。連合軍の占領地域はオランダ領内に広がったが、目的であるドイツ本国への進撃路の開通は果たせなかったのである。



降下こそしたものの寸断包囲され、やむなく投降する米空挺隊員。味方最前線を遠く離れた地点に降下する空挺作戦は、孤立しやすく携行兵器や物資も限定されるので、成功は難しい。

SPECIAL

終戦工作の破綻

文◉軍事評論家　高田健太郎

1945.日ソ開戦

日ソ和平交渉の陥穽

戦争を始めるのは大変だが、終わらせるのはもっと大変である。

戦争は子供のケンカではない。叩きのめされ、立ち上がれなくなるまでやってはいけない。判断を間違え、戦争が１日でも長引いたならば、幾万もの尊い生命が奪われることになるからだ。では太平洋戦争において、日本は戦争終結の適切な判断を下したのだろうか？

1945年に入ると、絶対国防圏は次々と陥落し、日本上空は米軍機の支配下にあった。あくまで徹底抗戦の構えを崩さなかった日本政府だったが、５月７日、枢軸国の同胞ドイツの無条件降伏が決定すると、やっと重い腰をあげた。同月11,12,13日に開かれた最高戦争指導会議では、初めて戦争終結が論議され、米英との和平の方法として、ソ連を仲介役として交渉を進めることが決定された。

仲介役としてソ連が選ばれた背景にあるのは、1941年４月に締結された日ソ中立条約である。この条約は、すでにソ連から不延長の申し出を受けていたが、５年間の期限までに、まだ11か月が残されていた。あくまでも本土決戦で米英に一矢を報いるというのが軍部の主張だったが、背後からソ連に攻め込められれば敗戦は必至である。そこで、対日参戦防止を兼ねたソ連との交渉により、和平をたぐりよせるというのが、日本政府の思惑だった。

しかし、日本の独善的な考えに満ちあふれた甘い期待をあざ笑うかのごとく、ソ連は冷徹な外交論理で事を進めていた。ドイツの無条件降伏に遡ること３カ月、ルーズベルト米大統領、チャーチル英首相、スターリンソ連首相は、ソ連のヤルタにおいてヨーロッパの戦後処理についての会談を行っていた。そこではサハリン、千島列島の引き渡し、満州における権益の獲得などを条件に、ソ連の対日参戦が合意されており、その期限はドイツの降伏後、2,3カ月以内と具体的に取り決められていたのである。日本政府はこの秘密協定のことなど知る由もなく、文字通り井の中の蛙であった。

1945年６月、沖縄で一般市民を巻き込んだ熾烈な戦いが展開されるなか、対ソ和平交渉は開始された。担当の元首相広田弘毅は、ソ連駐日大使マリクと何度かにわたり会談を持ったが、相手に弱みを見せまいと虚勢をはる広田の発言は宙に浮いた。日本は和平の具体的な条件として、ポーツマス条約、日ソ基本条約を破棄し、日露戦争以前の状態に戻すこともやむなしと考えていたが、この時点ではまだ条件を出し渋り、満州国の中立などわずかな「手みやげ」しかソ連に提示をしなかった。自国の過酷な状況を認識しない日本政府の交渉は、あくまで呑気だった。

進展をみない広田・マリク会談が東京で行われている間、ソ連では着々と対日参戦の準備が進められていた。広田が日本側の条件を提示した６月29日の２日前、モスクワでは対日戦略の基本構想が決定した。ヨーロッパ戦線から戻ったソ連軍が解除されず、そのまま関東軍と対峙する極東に集中輸送されているという情報をキャッチした日本大使館はすぐにこのことを本国に伝えたが、大本営の反応は「少なくとも秋まではこないだろう」とい

写真はスターリン重戦車。前近代的な日本軍とドイツとの機甲戦に勝利したソ連軍の戦力差は覆うべくなかった。

う意外なものだった。ソ連仲介による和平交渉成立という幻想に期待を寄せる日本政府は、希望的観測で物事に対処し、目の前の現実から目を背けていたのである。

7月12日、日本政府は天皇の親書を携えた近衛元首相の特使派遣を決定したが、スターリンとモロトフ外相がポツダム会談出席との理由でソ連からの回答はなかった。実はこの特使派遣の電報はアメリカに傍受されていたうえに、ポツダム会談の席上で、スターリンとトルーマンが対応策を協議していたのである。18日、ソ連からの正式な受け入れ拒否の回答により、事実上、日ソの交渉は決裂した。

7月26日——米英中三カ国の名でポツダム宣言発表。この宣言にソ連の名がないことから、日本政府はソ連が対日参戦を嫌がっていると判断し、宣言を黙殺した。

8月7日——広島に原子爆弾投下。15万人以上の一般市民が死亡。8月8日午後11時、待ちに待ったモロトフ外相と佐藤駐ソ大使の会談が開かれた。しかし、モロトフが重々しい口調で佐藤に語ったのは、日本に対する宣戦布告だった。この日はヤルタ協定で約束された対日参戦の期限、ドイツの無条件降伏から3カ月目にあたる。

9日午前0時、170万のソ連軍が一斉に国境を越えた。70万の関東軍は弱体化しており、どれも張り子の虎の状態であった。関東軍に置き去りにされた民間人は飢えと寒さと病いで20万人が犠牲となった。同日——長崎に原爆投下。9万人以上の市民が死亡。

井の中の蛙の末路は、かくの如く悲惨である。日本が御前会議でポツダム宣言受諾を決定したのは、8月14日のことであった。