

STRATEGIC CONFRONTATION

大戦略Ⅲ'90 NINETY HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅣ

①



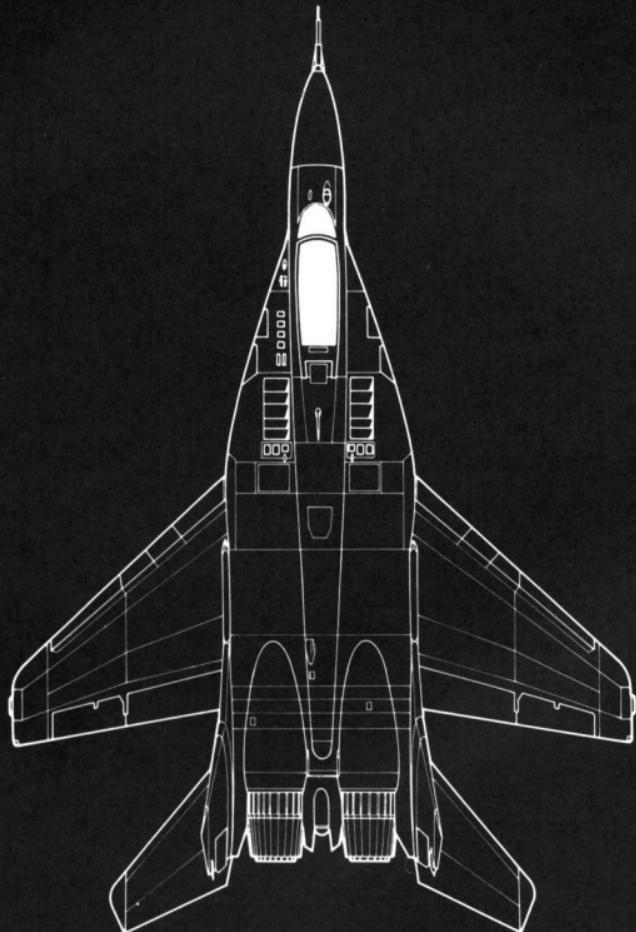
野俣周紀+山本泰之：共著

STRATEGIC CONFRONTATION

大戦略III'90 NINETY HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズIV

①



野俣周紀 + 山本泰之：共著
株式会社ビー・エヌ・エヌ

はじめに

前作では弱い、遅い、操作が難しいとさんざんな評価を受けた大戦略IIIであったが、今回から装いも新たに『大戦略III'90』となって登場した。まず、オペレーティングシステムがディスクBASICからMS-DOSに代り、日本語入力システムとしてVJE-βが使用できるようになった。部隊に固有の名前をつけるときには非常に便利になったわけである。次に改良されたのがアルゴリズム。前作では在庫の設定をしておいても、艦船部隊などは配置すらされなかつたのであるが、今回からはとりあえず強化され、ある程度は戦えるようになった。とはいいうものの、今回のコンピュータ側のプログラムは、攻撃時には強いが守りに入ると弱いという欠点を持っているようである。そのへんは次回作（あるかどうかは知りませんが）でさらに強化してもらいたいところである。そして高度レベルにかかわらず、最大4部隊の配置ができるようになるなど、ルールが改正されたことによりメニューもすっきりし、操作性が大変向上している。

今回のハンドブックは、前作のハンドブックから流用せずに全て新しく書き直したもので、後に発売されたマップコレクションに対するコメントも掲載している。さらに前述のように、システムがMS-DOSになったので、データの一部解析なども掲載してみたがいかかであろうか。プログラムが組める人であれば、ちょっとした手直しも可能である。ちょっとしたところでも参考になれば幸いである。

やはり瘦せても枯れても大戦略である。今回も思わず熱くさせてくれるのである。ここまでくれば次は人間同士の対戦モードが欲しいところであるが、そのへんは次回作に期待することとしよう。大戦略シリーズの発達はまだまだ續くなと思う今日このごろである。

1991年2月 著者記す

目次

第1章 大戦略III'90入門	7
大戦略III'90世界での時間、カウント	8
ゲームの基本的な進め方(流れ)	12
作戦命令と行動基準	15
もう偵察衛星は使えない、視界と策敵	19
生産指定と配置指定	22
第2章 陣営別兵器解説	27
アメリカ	28
ソビエト	30
西ドイツ	32
ワルシャワ	34
イギリス	36
フランス	38
イタリア	40
イスラエル	42
スウェーデン	44
中国	46
日本	48
イラク	50
第3章 マップ別攻略法	53
ISLAND REAL	54
BASIC 4	58
NATO VS WPO 2	63
YAMATO 1997	68
STRONG TREATY	73
beyond	78
PACIFIC CONQUEST	83
セトナイカイウォーズ 1989	88

SELF DEFENCE	93
RED BEAR 3	98
World War 3	103
Big Island War	104
クリュウノキバ	105
レイン	106
バトルオブオイル	107
サンゴク テイリツ	108
Battle Ground	109
Sapporo City	110
リクチセン	111
ヤジリ トウ ノ タタカイ	112
スーパー海戦	113
イセワンウォーズ	114
Nightmare Island	115
コレハ ミラクルダ!!	116
ティコク ノ ソラ	117
THREE THE SEA	118
North Pole	119
The Four Island	120
METROPOLITAN WAR	121
POOR COUNTRY	122
第4章 戦闘機カタログ	123
要撃機	124
戦闘機	126
戦闘攻撃機	138
攻撃機	140
VTOL	146
輸送機	148

対潜哨戒機	153
早期警戒機・電子戦機	157
偵察機	164
給油機	170
爆撃機	174
攻撃ヘリ・対空攻撃ヘリ	177
対潜ヘリ	181
空中機動歩兵	184
主力戦車	189
軽戦車/偵察車両	201
空挺戦車	206
歩兵戦闘車	208
対戦車車両	213
自走対空砲	216
機械化歩兵・ジープ・補給車	220
兵員	224
対空ミサイル車両	228
自走砲・自走ロケット砲・固定砲	236
戦艦・巡洋艦	244
駆逐艦	248
フリーゲート艦	254
空母・ヘリ空母	258
揚陸艦・輸送艦	262
潜水艦	264
補給艦	269
第5章 大戦略III'90の楽しみ	271
その人の性格が見える、各種編集	272
よりよいゲーム環境を求めて	276
嫌いなら直してしまえユニットデータ、データ解析	282

第1章
大戦略III'90入門

大戦略III'90世界での時間、カウント

リアルタイムシステムの考え方 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

「大戦略III'90」の中で最も特徴的なのが、ゲームにおける時間の概念だろう。従来の「大戦略」シリーズでは、他のシミュレーションゲーム同様“ターン”という大きな時間の区切りを、野球における“回”的ように敵味方が交互に（4つの陣営が順番に）行動に利用していく方式をとっていた。

それにくらべ「大戦略III'90」では、“カウント”消費によるリアルタイムシステムが採用されている。このシステムをひとことで言ってしまえば「現実の時間の流れ方と同じ」ということになる。ふだん私たちは、何事をするにも時間を消費して生きている。たとえば、「ラーメンができるまでには3分かかる」とか「家から幕張メッセまで行くには120分かかる」とかである。この、「XX分かかる」を「XXカウントかかる」に置き換えてもらえば「大戦略III'90の世界」での時間の考え方方がわかりやすいのではないだろうか。つまり、「次のミサイルの発射まで20カウントかかる」とか「現在位置から空港まで行くには50カウントかかる」というふうになるわけである。したがって、今までのような各陣営ごとの“ターン”というものは存在せず、すべての陣営のすべてのユニットが“カウント”を消費することによって、あらゆる行動を同時に行うのである。“ターン”というものの自体は残ってはいるが、これは現実世界での“時間”と“分”みたいなもので、現実が“1時間”=“60分”なのに対し「大戦略III'90」では“1ターン”=“100カウント”となり、以前とは意味合いが大きく異なる。

ところで、行動を“カウント”的消費で行うとは實際にはどういうことだろうか。万物全てが時間のしがらみから逃れられないのと同様、「大戦略III'90」でのありとあらゆる行動が“カウント”を消費して行わなければならぬ。だが、その中で最もわかりやすいのが“移動”と“攻撃”だと思うので、この2つを例にとって具体的に説明していこう。

移動の実際 ●

これまでのゲームではユニットの1ターン当りの最大移動力が決められており、その移動力の範囲内で自軍のターン中にいっぺんに行っていた。たとえば移動力14の航空機があったとして、これを移動させるということは、もといた場所から14ヘクス以内の場所に置き直すということだ。これを現実風に表わすと、ユニットの速度は、

14ヘクス毎ターン

となる。したがって、この移動力の値が大きければ大きいほど速いユニットということになる。つまり“移動力”=“速さ”である。

これに対して「大戦略III'90」では、カウントが刻まれるごとに時が勝手に流れしていくので、「次のヘクスに移るのには何カウント必要」という数値が“移動カウント”として移動力のかわりに与えられている。あるユニットの移動とは、その移動カウント分の時が過ぎ去る毎に1ヘクス進んで行くことである。たとえば移動カウント4の航空機があったとして、こいつに目的地を設定してやると、カウントが4つ進む毎に目的地に向けてちまちま動いて行くのである。もしここで、移動カウント5の航空機が先の航空機と同時に同じ目的地に向けて出発したとする。そして、そのまま100カウントの時が流れたとすると、この2つのユニットの関係はどうなっているだろうか。答は、100をそれぞれの移動カウントで割ってやればよい。結果は、移動カウント4のユニットは25ヘクス、5のユニットは20ヘクス進んでいる。このとき「大戦略III'90」では“1ターン”=“100カウント”という関係があるので、ユニットの速度をまたもや現実風に表わすとそれぞれ、

25ヘクス毎ターン

20ヘクス毎ターン

となる。したがって、移動カウントが小さければ小さいほど速いユニットということだ。つまり、“移動カウント”=“速さ”なのである。

上では地形による移動コストの関係ない航空機を例にとって説明したが、地上ユニットの地形による移動カウントの変化も、現実に

当てはめて考えればわりと簡単だろう。道路を行けば楽ができるが、険しい野山を行くのは難儀なことなのだ。

攻撃の実際

カウントに関しては、移動より攻撃のほうがとまどいを感じるのではないだろうか。これまでのゲームでは、ユニットは1ターンに1回（反撃を入れれば複数回だが）必ず攻撃が行えた。我々は、ユニットの残弾だけを気にしていればよく、いつなんどき射撃を行ったかなどということはどうでもよかった。ところが、「大戦略III'90」ではこの甘えが許されなくなってしまったのだ。各武装にはそれぞれ“発射カウント”なる値が設定されており、1度その武器を使用してしまうとたとえ残弾がいくら残っていようとも、決められた発射カウントが過ぎ去らなければ次の射撃が行えないのである。その上、“戦闘カウント”という全てのユニットに共通する呪いのようなしがらみが存在し、これ（実数値は7カウント）が経過しない限り武器を複数搭載していても射撃をすることができないのだ。

ためしに、パック1装備のF-14トムキャットを例にあげて説明してみよう。なお、射程はこのさい無視することにする。F-14の武装と発射カウントは以下のとおりである。

フェニックス	20
スパロー	20
サイドワインダー	20
20mmバルカン砲	1

現在のゲーム時間を、あるターンの0カウントとする。最初の攻撃ではフェニックスが使用される。この後フェニックスは、20カウントまで使用できない。また、他の3つの武器も戦闘カウントを消費しきる7カウントまでは使用できない。7カウントになれば、フェニックス以外の3つの武器が使用可能になるので、ここではスパローが使用されたことにする。発射後、次のスパロー発射可能カウントは27カウントで、攻撃可能カウントは14カウントである。時間が流れ14カウントになり攻撃は可能になったが、フェニックスはまだ使はずサイドワインダーと20mmバルカン砲だけが使用できる。3

回目は20mmバルカン砲で攻撃したことにする。バルカン砲は15カウントに射撃できるようになるが、戦闘カウントが21カウントまで消費しきらないので結局21カウントまでは何もできない。

使用武器の選択は全て自動でなされるので、例のようなカウント計算あまり頭を悩ますことはないが、複数のユニットによる波状攻撃時には重要な要素になってくるので、よく押えておいた方がよいだろう。

その他のカウント ●

カウントを消費する行動で、移動と攻撃のほかによく出てくるのには以下のものがある。

- 生産 … 金があれば何でも買えるわけではない。モノを造るには時間がかかるのです。
- 占領 … 「大戦略II」シリーズでも占領には時間がかかりましたね。
- 補給 … 兵隊さんも戦車も戦闘機も、腹が減っては戦はできぬ。飯はゆっくり食べねば消化に良くないです。
- 搭載 … 郷に入りては郷に従え。乗るにも、降りるにも、さらに乗ってる最中にも補給のため時間をとられる。輸送中はどんな強力な部隊も、全て輸送部隊の意のままなのです。

ゲームの基本的な進め方（流れ）

物事には流れというものがある。この流れを征したものが、ひいては時代を征するのだ。などと一見「大戦略III'90」には関係ないようと思われるかも知れないが、古今東西、人間関係でもどんなことでもこの原則は働くのである。流れというものをおろそかにしては、世の中は絶対語れないのだ。

というわけで、ゲームのオーソドックスな進め方について解説してみたい。この「大戦略III'90」でも、これまでの「大戦略」シリーズ同様ゲームの性質から見た流れと純粋に作戦面から見た流れがある。とはいっても、その内容はゲーム自体が非常に異なるので、かなり異質なものになっている。

ゲームの性質から見た流れ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

前節で解説したように、「大戦略III'90」ではターンに縛られて行動することはあまりない。唯一の例外が国力に関する事であり、収入、製油、そして部隊配置がそれにあたる。収入と製油は、各ターンの初めにその時点での領土に見合った量が在庫に加算され、また部隊は生産自体はターンの間中常に行われているが、配置は各ターンの収入加算後に一括して行われる。したがって、リアルタイムシステムといえどこの3点に関しては一定の循環が起こることになる。ということは、やはりターンをゲームの一つの流れの単位としてみるとことになるわけだ。そこで、ターン中に成すべきことを順に見て行こう。

ターン開始時 ●

「大戦略III'90」はゲーム進行中は全自動であり、放っておくとプレイヤーの意志は反映できない。各ターン開始時には必ず進行を止めて、以下の状態を確認したい。

①生産指定

このターン中に生産したい兵器の生産指定を行う。後で細かく述

べるが、ターン中にちょこまか生産指定を変更するのはあまり勧められない。

②配置指定

生産指定に従い、次ターンに配置したい部隊の配置指定を行う。配置指定はどの時点でやってもかまわないのだが、うっかり忘れていると次のターンに何も配置されないことになるので、生産指定と対で行っておいた方が無難だろう。

③このターンに配置された部隊に命令を出す

部隊への基本命令は配置指定でいちおう行われているが、配置時には戦況が変わっている場合が多い。遊兵を作らないためにも確認しよう。

④戦況全体の再確認

これは別にここだけの話ではないが、新たな兵力が配置された時でもあるので、ウンだ頭をリフレッシュするにはいい機会のはずだ。

ゲーム進行中

ターン開始時の確認が終ったらいよいよゲームの進行だ。ゲーム進行中は戦況監視が主な作業になるので、あまりすることはない。前回の「大戦略III」の時と違い思考ルーチンがかなり賢くなつたので、とくに大きな戦況の変化がない限り放っておいても大丈夫だ。

作戦面から見た流れ

作戦面は、取り扱っているテーマからしてこれまでとあまり変わるものではないが、復習の意味も兼ねて述べてみよう。

①一に占領、二に占領

「大戦略III'90」の目的は敵国を滅ぼすことである。敵国を滅ぼすには2つの道があり、第一が自国を繁栄させることであり、第二が敵国を衰退させることである。この2つを一石二鳥で行えてしまうのが建物の占領である。序盤戦では第一の目的のために占領行動は欠かせなく、終盤戦では第二の目的のためやはり占領行動は欠かせない。

②軍事力の整備

占領による経済力・工業力の向上だけでは戦争には勝てない。ただの経済大国を目指していたのでは、気づいたときには機械化歩兵と空中機動歩兵しかいないし、もうない軍隊になっているであろう。ある程度経済力・工業力がついたら、一通りの武器をそろえるように努めよう。でもまだ敵中深く攻めていってはいけない。

③補給・補充の充実

正面装備に負けず劣らず重要なのが、しっかりした補給・補充の体制だ。どんな優秀な戦車や戦闘機も弾や油がなければ役にたたないし、どんなに練度の高い部隊も損耗が補充されなければいずれは全滅してしまう。そうしないためにも、ゲーム全般を通じてこの点はしっかりと押えておくこと。

④侵攻ルートの設定

これは本来ゲームを始める前にやっておくのだが、マップとにらめっこをして敵地へ攻める道筋を考えよう。攻略ルートが決ったら、充分戦力を蓄えて侵攻すること。戦力の随時投入は、各個撃破を招いていたずらに損害を増やすばかりだ。さいわい「大戦略III'90」では、占領した前線の基地からも増援が期待できるので、そこまでの戦力で攻め始めてもいいかも知れない。

⑤敵国の攻略

いよいよゲームの最終目的に近付いた。後は楽勝だ。もうほかに敵国がなければ①～④の全てを忘れても大丈夫。敵国がある場合は、①～④をそちらに振り向けて後の戦いに備えよう。亡びの国への過剰な戦力投入は、はっきりいって無駄なのだ。

作戦命令と行動基準

「大戦略III'90」をプレイする上で、しっかり把握しておかねばならないのが“作戦命令”と“行動基準”である。それは、プレイ中すべての部隊が与えられた命令にしたがって、自動的に行動するからであり、部隊に対してプレイヤーは、命令の変更（“作戦命令”“行動基準”的変更）という形でしかアクションをとれないからである。部隊が自動的に行動してくれるというのは、広大なマップで多数のユニットを扱うプレイヤーにとってはこの上ない援助となるが、逆に命令が不適切だと、部隊が好き勝手な行動にててまったく収拾がつかなくなることにもなる。そうならないためにも、この2点、特に“行動基準”はしっかり押えておいてもらいたい。

“作戦命令”は“行動基準”的組み合せ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

“作戦命令”自体は、前の「大戦略III」からあった。しかし、中身は今回のものとは別物である。前作のものは、いくつかの行動パターンが“作戦命令”として与えられており、部隊にやってもらいたい大まかな行動をその中から選んで命令していた。したがって、細かなことはどうなっているのかプレイヤーからはさっぱり分からぬといふ、恐ろしくタコな代物であった。それにくらべ今回のものは、6つの“行動基準”的組み合せという形で“作戦命令”が与えられており、“行動基準”をしっかり押えていればかなり細かなことまで部隊に指示できるのである。その上、プレイヤーが自由に“行動基準”を組み合せて、新たな“作戦命令”を作ることもできる。また、行動中の部隊の一部の“行動基準”を変更することもでき、特殊なケースにも柔軟に対応できるようになっている。

このように、今回の“作戦命令”は前回のものにくらべ格段に指示しやすく、また賢くなっている。その中心的役割を果たしているのが“行動基準”だが、それはいったいどういうものなのだろうか。

“行動基準”的考え方 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

“行動基準”には、“補給”“占領”“戦闘”“輸送”“移動”的基本基準と、“戦闘”的補助基準である“索敵”的6つの種類があり、それぞれが部隊に与える行動の指針になる。この基準を簡単に考えれば、『部隊がこれから向かう移動目標』だとすることができる。たとえば、“補給”ならこれから向かう補給地点または補給部隊であり、“占領”ならこれから向かう建物の場所といった具合である。また、5つの基本基準間には実行の優先順位があって、“補給”から順に設定されている行動が処理されていく。移動目標は、コンピュータがそのときの命令によって自動的に設定するのだが、これは必要に応じて手動で変更することができ、部隊に細かな（というより戦況の変化に応じた）指示を行うことが可能である。

では、5つの基準それぞれについて解説していくことにするが、基本的なことに加えちょっと裏技（？）的なもの紹介するので参考にして欲しい。

補給

5つの“行動基準”の中で、最優先で行われるのがこの“補給”である。部隊は、そのときの命令（“積極的”、“普通”、“消極的”）に従い燃料や弾薬が不足した時点で手近の補給ポイントへと移動を開始する。全行動中最優先事項なので、そのとき何をやっていても（占領中でも戦闘中でも）自動的に補給目標に動き出し、補給が終ればまたもとの行動を継続するというスグレものである。

この特性を生かして、部隊の一時避難が行える。普通、“占領”や“戦闘”的目標が設定されている部隊は、その天敵（航空機ならSAM、地上部隊なら攻撃機等）が向かってきてもお構いなしに目標に突っ込んでいく。当然部隊は大損害である。これを防ぐには、まず現在の目標を解除し、さらに逃げる方向を指定し、敵が去った後に再びもとの目標を指示しなければならない。しかし、これではいかにもめんどくさい。そこで、一時的に敵と反対方向の補給源へ補給目標を設定するのである。すると部隊は、すぐに補給ポイントへ移動を始める。この時他の行動はもとのままでよい。そして、敵を排除した後に補給行動を解除するだけで部隊はもとの行動を再開するので

ある。憶えておくと他にも応用の利く技になるだろう。

占領

これに関してはあまり言うことはない。命令は、占領目標を設定する際の建物の検索距離（“近距離”、“中距離”、“遠距離”）を指定する。普通は、設定したまま放っておいて平気だが、優先的に占領したい場所があるなら手動で設定し直した方が無難だ。

戦闘

けっこう戻にはまるのがこの“戦闘”だ。命令は、その積極性（“積極的”、“普通”、“消極的”）を指定するのだが、注意してないと何を攻撃に行くかわからないのだ。どうやら、攻撃の積極性とは自分と相手の攻撃率比を基準に設定されているらしい。つまり、負けそうなら戦闘しないのが“消極的”、五分五分かやや不利なら戦闘するのが“普通”、そして何でもアリなのが“積極的”だ。これを実際に考えるとどういったことになるだろうか。“消極的”と“普通”はいい。元来、人間というものは弱い者いじめを本分とし、やや勇敢な人でもせいぜい五分五分かやや不利程度のケンカしかしないものだ。ところが“積極的”は、見てて恐ろしくなることをやってのけるのだ。なんと、戦車が対戦車ヘリを攻撃に行ったり、戦闘機がSAMを機銃掃射に行ったりする。もうこうなっては頭を使った戦闘とは言えない、単なる自殺行為と化してしまうだろう。

というわけで、“戦闘”で“積極的”的命令は絶対に与えてはならない。なお、ある“作戦命令”の中には“戦闘”が“積極的”なものがあるが、これは早急に“普通”にすることをお勧めする。

輸送

歩兵を輸送することがなくなった「大戦略III'90」では、あまり使うことのない“行動基準”だ。とはいいうものの、揚陸艦からの上陸戦や大型輸送機による重火器の輸送などには必要で、輸送部隊が積むべき部隊を搭載する港や空港を目標とする。この目標地点は、自動にせず手動で行った方がよい。

移動 ●

“行動基準”の中で、一番わかりやすそうでわかりにくいのがこの“移動”だろう。なにせ、移動目標といいながら他に行動目標があるうちは移動目標に向かって動こうとせず、たとえその行動目標がなくなっていても、移動目標へ移動中にまた他の行動目標を見つけて勝手にそちらに向かって行ってしまうのだから。ではいったい、この“移動”とはなんなのか。答は、『他に何もすることがないときによりあえず行く所』なのだ。だから、純粋に移動だけを行い他に何もしないときには、他の行動をすべて“行わない”にしてから移動目標を設定しなければならない。

こう書くと、“移動”は役に立たないものようだが、実はけっこ重要だったりする。利用法の1つは、『他に何もすることがないときによりあえず行く所』という特性がポイントになる。侵攻中の部隊を考えてみると、どんな部隊にもとりあえずの目標と最終目標があるはずだ。とりあえずの目標が“占領”や“戦闘”的目標になり、最終目標が“移動”目標になる。これを設定しておくとのおかないとでは、部隊の行動の統一性に大きな違いが出てくるのだ。

もう1つの利用法が、“移動”基準を一時的に“行わない”にすることだ。これは、“補給”的ところで述べた一時避難のバリエーションみたいなもので、目標に向かって突進せずにその場でじっとしてみたいときに用いる。なおこれは、“行動基準”的優先順位中唯一の例外であり、あらゆる行動を制して行われる（というよりどんな行動も行わせない）。具体的には、建物の確保時に有効なのだ。たとえば、“占領”行動中のある部隊が建物を占領したとする。そこへ敵の占領部隊が現れたとしよう。ところが、味方の占領部隊は次の建物を求めて移動して行ってしまい、せっかく占領した建物はあえなく敵の手に落ちてしまう。これを防止するのに“移動”的“行わない”を利用する。占領直後にすぐ敵の占領部隊が現れそうなときに、その建物の上で“移動”を“行わない”にして味方の守備部隊の到着を待つ。味方の守備部隊が到着後、“移動”をそれまでのものに戻せば比較的簡単に建物の確保ができるのである。

もう偵察衛星は使えない、視界と索敵

「大戦略III」以前のゲームで、現実的に考えて最もおかしかったのが“視界”と“索敵”である。なぜおかしいかという話をする前に、そもそも“視界”と“索敵”とは一体なんなのか、この点から説明することにしよう。

“視界”という言葉を辞書で引くと、『一定の位置から見通しのきく外界の範囲』(三省堂新明解国語事典第二版)と記されている。辞書というのは不思議なもので、単純なことをわざわざ難しく書いてあるのだが、簡単に言ってしまえば『いま見えてるすべて』が一般的に言う“視界”なのである。軍事的な意味合いもまあ似たようなものだが、『見えている』が人間の目だけに限らずレーダーやセンサーなどで探知できることも含まれる。視界の内側の敵は、『見えている』のだからどこにいくか追跡したり攻撃したりできるわけだが、外側の敵にはこれができる。考えてみれば当たり前で、見えない敵を追いかけたりまして鉄砲の狙いをつけるなど無理な注文である(超能力者にはできるなどと言っても無駄である。超能力で見ているということはすなわち『見えている』のであるから、れっきとした視界内なのである)。そこで、戦いの上で外側の敵をいかに見つけ出すかが肝心なのだが、すなわちこれが“索敵”という行為になるわけだ。

さあ、もうおわかりだろう。そう、これまでのゲームにはそもそも“視界”と“索敵”という考えが存在しなかったのだ。ゲーム中は、まるで人工衛星から常に監視されてるがごとくすべてが丸見えで、“視界”はマップ全面。そして、すべての敵が見えているのだから“索敵”的必要性は当然皆無。これをおかしいと言わず何と言おうか。この非現実性を解決してくれたのが先の「大戦略III」であり、そしてそれは今回の「大戦略III'90」でも当然引き継がれている。

高度と視界 ●

「大戦略III'90」での“視界”は、その範囲が高度レベル別のヘク

ス数として各兵器ごとに決められている。高度レベルは、高空、低空、地海（地上・海上）、海中の4段階に分かれている、その兵器の特性に合わせて視界範囲に変化が付いている。たとえば、F-14トムキャットは高空を飛び交う要撃機なので、9／8／3／1という視界範囲が与えられている。優秀なレーダーを装備しているので、高空や低空を飛行する物体をかなり遠くから探知できるため視界範囲が大きくなっているが、地海は肉眼で見えそうな範囲だけで、海中にいたってはほとんど見えない。逆に、P-3Cオライオンはやはり高空を飛んでいるが潜水艦をやっつけるための対潜哨戒機なので、視界範囲は3／3／3／5となっている。高空、低空、地海は肉眼のため低めの値だが、海中はソノブイや優秀なコンピュータのおかげで高数値が与えられている。

このような兵器による視界範囲の優劣は、部隊の種類で大まかに分類することができる。「大戦略III'90」には、戦闘機、攻撃機、戦車といった部隊種類が全部で42種もあるが、その種別の高度レベルを基準として大まかに分けることができる。まず、高空の部隊（つまり飛行機）は、一般的な戦闘機が高空→低空→地海→海中の順で視界範囲が狭まっていき、高空がだいたい6～8、海中が1である。その他の補助航空機は海中以外全部3というのが多く、特殊なものには、海中がよく見える対潜哨戒機、地上がよく見える偵察機、そして高空・低空が異常なまでによく見える早期警戒機がある。低空の部隊（ヘリコプタ）は、高空と海中の見えない普通のものと、海中のよく見える対潜ヘリとがある。地海レベルの部隊は地上と海上に分けられ、地上の部隊（車両・兵員）はどの高度もよく見えない。対空車両は高空・低空、偵察車、自走砲とジープは地海が比較的よく見えるが、それ以外はピ一同然である。海上の部隊（艦船）は海中以外かなり広範囲な視界を持ち、海岸線で使えばなぜか地上もよく見える。海中も、対潜兵器を持った艦船ならばよく見える。高いだけあって、なかなかお得である。最後に海中の部隊（潜水艦）だが、ちょっと考えれば当たり前だが海上と海中がそれなりに見えるだけである。

索敵行動の必要性 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

部隊が進んでいけば視界も自然に移っていくので、あえて“索敵”などする必要はないと考えている方もいることだろう。しかし、それは誤りである。いきあたりばったりだけで戦闘を行っていけば、必ずひどいしっぺ返しを受けることになるだろう。兵器間には色々得手不得手が存在する。たとえば、戦車は対戦車ヘリになすすべがないが、対戦車ヘリはSAMにはなすすべがない。しかし、そのSAMは戦車に対してなすすべがない、といった具合にである。このことを利用して、これらの部隊が一丸となって進軍すればどういった場合にもよりよく対処できるはずだ。ところが、その部隊だけの視界に頼っていると、いざというときには既に敵の射程内に捉えられてしまっており、せっかく部隊を各種取り揃えたにもかかわらず、先制攻撃を受けてしまったりすることになるのだ。また、様々な部隊を常に取り揃えられるとも限らず、少ない部隊を有効に活用しなければならない場合も必ず起こりうる。こういった場合に備え、自軍の最前線のちょっと先くらいまでは視界内に収めておきたい。そこで、わざわざこの“索敵”が必要になってくるのだ。

さて実際にどうするかだが、早期警戒機を作ることができればたいていの場合には事足りる。空の監視は完璧だし、地上もそれなりに見える。反面、かなり値が張るし生産カウントもかかるので、そんなにたくさんは作れない。空は1機でも広範囲監視できるからいいが、地上での戦闘が多数に及んだ場合に対処できなくなる。そんなとき役立つのがジープである。これは安いのでいくらでも作れるから、1つの戦線に多数送り込める。上手に使えるようになれば、早期警戒機よりも有効に“索敵”ができるようになる。

もう偵察衛星は使えない、視界と策敵

生産指定と配置指定

今回の「大戦略III'90」で、これまでと最も観念的に変わったのが兵器の生産と配置だろう。以前は、兵器を生産するのに必要なお金と工業力があれば、いついかなる時でも生産し配置することができた。ところが今回は、兵器を生産するには“カウント”的消費が必要であり、配置するのも1ターンに1回しか行えない。この2つ、手順自体は簡単なのでわりとすんなりはじめるのだが、そこにとんでもない落し穴があるのだ。以下では、初步的なことを交えながら、要注意点と上手に生産を行うテクニックについて説明していこう。

工場の割当と生産カウント ●

兵器の生産には“生産カウント”が必要だと書いたが、これに深くかかわってくるのが工場の保有数である。

おののの兵器には、それを生産するのに必要な“生産カウント”が決められている。例えば、F-14トムキャットなら150である。これは、この兵器を1機生産するのに150カウント待たねばならないということであるが、ただ150カウント待っていてもF-14は生産されない。生産するためには、“生産指定”で兵器に工場を割り当てなければならないのだ。F-14ならば、工場を1つ割り当てれば150カウントで1機ロールアウトする。1つ割り当てればとわざわざ書いたが、もしここで3つ割り当てたらどうなるだろう。答は $150 \div 3 = 50$ カウントで1機ロールアウトするのだ。10個割り当てれば15カウントで1機と、工場の割り当て個数に比例して大量生産されるようになる。何ともありがたい限りだ。しかし、他の兵器にも工場を割り当てないないので、この割り当てのバランスがけっこう重要なとなる。

ところで、兵器の生産に割り当てられる工場数はどこで定められているのだろうか。「大戦略」をやってこられた皆さんならお分かりだろう。これは、自軍が実際に今まで占領している工場数なのだ。

このことは、ある程度工場数を揃えておかないと、必要な兵器を必

要なときに調達できないということを意味する。こうならないためにも、建物は工場を優先的に占領するようにしたい。

うっかり忘れると大変、配置指定

兵器が生産できたからといって喜んでいてはいけない。兵器ができあがったら、今度はこれを配置しなければならないのだ。ここで必要になるのが、“部隊編成”と“配置指定”である。

まずは“部隊編成”から。これまでの「大戦略」シリーズでは、1部隊は1機種10機で編成されていたが、今回の「大戦略III'90」では、1部隊はまず4つの小隊で構成され、それぞれの小隊が同一機種で編成されている。したがって、1つの部隊は最大4つの異なる兵器で編成できるようになった。しかし、戦車と戦闘機、戦闘機とヘリコプタといった高度レベルの異なるものや、戦車と艦船といった活動場所の異なるものは同一部隊として編成することはできない。1つの小隊を構成する最大機数は兵器ごとに定められており、たとえば一般的な航空機なら4機、車両なら8両、歩兵なら15人となっている。

編成した部隊の配置を計画・実施するのが“配置指定”である。“配置指定”では、“部隊編成”的ほかに“配置回数”、“配置位置”、“作戦命令”を指定するようになっている。“配置回数”は、指定した編成の部隊を何回配置するかを定めるものであり、主力戦車部隊のようにゲームを通じて造り続けるような場合にいちいち指定し直さなくて済むので便利である。“配置位置”は、そのものずばり部隊を配置する場所を指定する。というのも、「大戦略III'90」では部隊の配置場所が、航空機なら空港、ヘリコプタなら空港かレーダー基地、車両・兵員なら基地、そして艦船なら港であれば前線でも可能なため、場所を自由に指定することができる。最後に“作戦命令”だが、「大戦略III'90」では部隊はすべてあたえられた命令に基づいて自動的に行動するので、配置前にあらかじめ命令を与えておくためのものである。

“配置指定”が終われば、後は一括して各ターンの初めに指定したがって部隊の配置が行われる。“配置指定”は全部で10個まで行

えるので、必要と思われる部隊をあらかじめすべて指定してしまえば、究極の話あとは寝ててもゲームができるのである。しかし、そうは問屋が卸してくれないので現実なのだ。

軍事費はやはり重要 ●

ここでいよいよ軍事費が登場してくる。軍事費そのものの意味合いはこれまでと同じだが、注意しなければならないのが“配置指定”との関係である。

各兵器ごとに決められている値段は、その兵器1機を配置するのに必要なものなのだが、例としてまたまたF-14に登場してもらうとこれが1250である。これを1個小隊4機揃えると、 $1250 \times 4 = 5000$ になる。これをさらに4個小隊揃えると、 $5000 \times 4 = 20000$ となる。これは、F-14を16機揃えるのだから当たり前だが、ここで問題が発生する。部隊の配置は各ターンの初めに行われると書いたが、もしこのときF-14のフル充足部隊を配置するのに必要なお金20000がなかったら、いったいどうなるのだろうか。答は、『配置されない』である。つまり、実際に部隊が配置されるときに必要な軍事費がなければ、配置指定がしてあっても、それどころかその兵器が必要数生産されていても配置されないのだ。したがって、“配置指定”をするときには、その時点（各ターン開始時）での自国の経済力と配置したい兵器の価格をよく照らしあわせて、配置可能な機数だけとりあえず指定するようにしよう。

混成部隊の長所・短所 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

“配置指定”的ところで、『異なった兵器の小隊で1つの部隊を編成できる』と書いたが、これはどんな時にメリットがあるのだろうか。実はあまりないのである。例えば、マニュアルにあるような[主力戦車小隊]×2+[対空ミサイル車両小隊]×2を考えてみよう。これは一見、対車両にも対航空にも有効なようだが、実はそれぞれの打撃力が中途半端になってしまふのでよくない。また用兵面でも、1つの部隊が2つの任務（対車両と対航空）を負ってしまい、行動に制約ができてしまう。また、大体においてこれらの兵器はそれぞ

れ速度が異なる場合が多いので、速度の遅い方に移動があわせられてしまい、高速な方の兵器の速度を殺してしまうのだ。こういったことから、1つの部隊はできるだけ1つの兵器で編成した方が良いのである。『異なる兵器で1つの部隊』というのは、あくまでも『そういういたことができる』程度に考えておいた方がいいだろう。

しかし例外もある。その1つが艦船部隊である。現実の世界では、1隻の主力艦（空母や戦艦）を中心にその周りを護衛艦が取り囲むといった機動部隊が海上部隊の活動単位になっている。「大戦略III'90」でもこの編成は有効で、1隻の空母や戦艦（だいいちこんなものは4隻も造っていられん）と3隻の巡洋艦や駆逐艦とを組ませて機動部隊にするのである。もっとも、このときも護衛艦の方はやはり同一艦にしておいた方が何かと便利である。

もう1つが電子戦機である。この航空機は、ミサイル攻撃を受けた場合その攻撃力を弱めるという効果があるので、部隊中に1小隊混ぜておくと防御力が上がる。しかしその反面、混成部隊のデメリットがすべて当てはまるので、戦闘機や攻撃機の部隊にはあまり入れない方がいいだろう。どちらかといえば、偵察機や早期警戒機といったフル充足にする必要がなく、かつ自分からは戦闘を行わない部隊にひっつけておくのが効果的だ。

部隊編成のテクニック ●

工業力や経済力が充分揃っているときはいいが、そうでないときにフル充足の部隊を生産するには時間がかかるし、配置のためのお金も1ターンではまかなえない。こんなとき、いったいどうしたらいいのだろうか。『我慢して待つ』などと言っていたら、すぐ負けてしまう。そんなとき使える技が2つあるので紹介しよう。

1つ目はコンピュータがよく使う手で、定数に満たない小隊4個で1つの部隊を編成し、不足分は補充でまかなうという方法である。この方法のメリットは、戦闘が発生した場合敵部隊とまんべんなく小隊が対峙するので、どれか1小隊に損害が集中するのを防ぐことができる。また、補充は1機単位で行われるので、1度部隊が配置されればそんなに大金がなくても部隊を強化することができる。ダ

メリットは、小隊を編成する機数が少ないので、全体的に打撃力が弱くなることと、補充を行える建物が配置を行える建物と同じなため、なかなか数を増やせないことである。

2つ目は、定数の小隊1つないし2つで部隊を編成し、同様な部隊が配置され次第合流して最終的にフル充足部隊にする方法である。この方法のメリットは、小隊としての打撃力は充分あるので、戦闘時にはとりあえず他の兵器と合流するなどして急場をしのぐことができるし、うまく運用すれば先の方法よりも早くフル充足部隊を作ることができる。デメリットは、もし他に合流する部隊がいなかつた場合、攻撃できる敵は隊列が前のものだけになり、逆に攻撃された場合前衛の1小隊に被害が集中することである。

この2つの方法はそれぞれどういった部隊に向くかというと、1つ目の方法は、敵との戦闘を主眼におく部隊にふさわしい。この方法は、戦闘時のメリットが多いし、どうせ戦闘で損害も出るのでその補充も兼ねてまめに基地などで補給を行えば良いからだ。2つ目の方法は、占領や輸送を任務とする部隊にふさわしい。これらの部隊はあまり戦闘はしないはずだし、フル充足でなくても任務は果たせるからだ。

以上2つの方法をあげてみたが、1つ目の方法で編成した部隊も、1つの小隊が全滅すれば他の部隊と合流してまず小隊数を定数にしなければならないし、2つ目の方法で編成した部隊も、戦闘に巻き込まれれば補充で定数にしなければならない。そういうことも充分考えて、部隊編成は臨機応変に行って欲しい。

第2章
陣營別兵器解説

アメリカ

高 空 ／ 低 空

要撃機	F-14		S-3
戦闘機	F-16	早期警戒機	E3A
	F-15		E2C
	F-117	電子戦機	EF-111
	F-4		EA-6
	F/A-18	偵察機	RF/A-18
戦闘攻撃機	F-111	給油機	KC-10
攻撃機	A-10	爆撃機	B-52
	A-4		B-1
	A-6	攻撃ヘリ	AH-1
	A-7		AH-64
VTOL	AV8	対潜ヘリ	SH-3
大型輸送機	C5		SH-60
小型輸送機	C-130	空中機動歩兵	UH-1
対潜哨戒機	P3C		UH60

陸 上

主力戦車	M60A3	補給車	補給車
	M1	兵員	歩兵
軽戦車／偵察車両	なし		重歩兵
空挺戦車	M551		空挺隊
歩兵戦闘車	LVTP-7	対空ミサイル車両	M48
	M2		ホーク
対戦車車両	M901	自走砲	M109
自走対空砲	M163		M110
機械化歩兵	M113	自走ロケット砲	MLRS
	トラック	固定砲	砲兵
ジープ	ジープ		

海上ノ海中

戦艦・巡洋艦	アイオワ	ケネディ
	ヴァージニア	なし
	タイコンデロガ	ワスプ
駆逐艦	アーレイ・バーク	ロスアンジェルス
フリゲート艦	ペリー	補給艦
空母	ミニッツ	

さすがは世界最大の軍事国家である。あらゆる種類の兵器が揃つており、しかもバリエーションがある。価格も超リッチなものから廉価版まで幅広く用意されていて、選択に困るほどである。武装パック変更による追加バリエーションまで数えたら、いったい何種類の兵器が使用可能なのだろうか？　なかでも海軍は圧倒的であり、正規空母を持つのはアメリカとフランスだけとなっている。まったくもって、アメリカ海軍が登場してしまったら最後、これを撃破する手段は無いと言っても過言ではないだろう。また、個々の性能面でも優秀なものが多く、弱点らしきものは見あたらない。まさにキング・オブ・キングス、軍産複合コングロマリット、世界崩壊のトリッガーである。ただ、少々残念なのは、現行のゲームシステムでは、せっかくの海軍バリエーションが十分に活かせないことだ。陸戦主体で発展してきた「大戦略」シリーズでは、どうしても海戦の比重が軽い。まして、現バージョンから空中機動歩兵なる概念が登場し、よほどのことでも無い限り海軍を生産する意味はなくなってしまっている。海軍が出てこない以上、それに関係する兵器も必要なく、潜水艦、対潜水哨戒機などひとつも配置せずに全シナリオを終了するプレイヤーも少なくないと思う。また、同様の問題から空挺隊以外の兵員に意味がなくなってしまったことも残念である。いっそ、キャラクターを全面に出し、海兵隊のような部隊にした方が面白いのではないかと思う。やはり、マリンコのいないアメリカ軍はどうしても寂しいものである。

ソビエト

高 空 ／ 低 空

要撃機	MiG-25	対潜哨戒機	Ił-38
	MiG-31	早期警戒機	Ił-76
	Su-21		Tu-126
戦闘機	MiG-21	電子戦機	Ił-20A
	MiG-23	偵察機	MiG-25R
	MiG-29	給油機	Tu-16
	Su-27	爆撃機	Tu-26
戦闘攻撃機	Su-24		ブラックジャック
攻撃機	MiG-27	攻撃ヘリ	Mi-24
	Su-25		Mi-28
VTOL	YaK-38	対潜ヘリ	Ka-27
大型輸送機	An-124	空中機動歩兵	Mi-17
小型輸送機	Ił-76		

陸 上

主力戦車	T-64	補給車	補給車
	T-72	兵員	動員兵
	T-80		重歩兵
軽戦車／偵察車両	PT-76		空挺隊
	BRDM2	対空ミサイル車両	SA-4
空挺戦車	ASU85		SA-6
歩兵戦闘車	BMP2		SA-8
対戦車車両	なし		SA-9
自走対空砲	ZSU-23-4		SA-13
	ZSU-57-2	自走砲	M1973
機械化歩兵	BTR60		M1974
	トラック	自走ロケット砲	BM21
ジープ	ジープ	固定砲	砲兵

海上／海中

戦艦・巡洋艦	キーロフ	空母	トリビシ
	カラ	ヘリ空母	キエフ
駆逐艦	ソブレメンスイ	揚陸艦・輸送艦	イワンロゴフ
	ウダロイ	潜水艦	アクラ
フリゲート艦	クリバック3	補給艦	補給艦

アメリカに次ぐ兵器大国である。あまり知られていないようだが、実はソ連の外貨獲得のエースが兵器なのだ。無論、自国防衛の意味もあるが、そこはそれ、いわゆるお客様のニーズに合わせるという意味もあり、非常に多彩な兵器を持っている。近年でこそ、電子化の立ち後れから劣位に追い込まれているものの半導体技術が必要ない部門の兵器では依然として高い評価を受けている。特に小火器などはメンテナンスの容易さ、信頼性に優れており、傭兵などは好んでソ連製の火器を使用すると聞く。あくまでも実戦での使用を前提とする開発姿勢が現場に受け入れられたというところであろう。このあたり、技術に溺れるきらいのある西側兵器と好対象をなしていて興味深い。また、最近のペレストロイカ政策によってソ連の技術水準も明らかになりつつあるが、実験室レベルでは西側に一步も譲らないほどの水準を持っているようだ。ただし、これはあくまでもトップとボトムの話である。大戦略が扱うのはミドル帯の兵器であり、これはもう、皆さんご承知のありさまである。では、ソ連軍はダメかと言えば、そんなことはない。アメリカ以外の国と比較すれば圧倒的にバリエーションがあるし、ハインドという戦車キラーの威力はすさまじい。兵器自体の生産カウント、価格ともにお手ごろなので、建築物の少ないシナリオでは災い転じて福となる。海軍が若干弱いことを除けば、アメリカと比較しても遜色の無い陣構えといってよいだろう。

西ドイツ

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	電子戦機	トーネードECR
戦闘機	F-4	偵察機	RF4ファントム
戦闘攻撃機	トーネード	給油機	なし
攻撃機	アルファジェット	爆撃機	なし
VTOL	なし	攻撃ヘリ	MBB BO105
大型輸送機	なし	対潜ヘリ	SH-3
小型輸送機	C-160	空中機動歩兵	WG13
対潜哨戒機	アトランティック2		UH-1
早期警戒機	E-3A		

陸 上

主力戦車	レオパルド1 レオパルド2 M48	補給車	補給車
軽戦車／偵察車両	なし	兵員	歩兵 重歩兵
空挺戦車	なし		空挺隊
歩兵戦闘車	マルダー	対空ミサイル車両	ローランド
対戦車車両	ヤグアル2		ホーク
自走対空砲	ゲパルト	自走砲	M109 M110
機械化歩兵	M113 トラック ジープ	自走ロケット砲	なし
	ジープ	固定砲	砲兵

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	なし
駆逐艦	リュッツエンス	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	ブレーメン	潜水艦	TYPE211
空母	なし	補給艦	補給艦

いわずと知れたヨーロッパの虎である。第2次大戦後は、封じ込め政策による西の防塞との位置づけから、陸軍主体の再軍備を採り現在に至っている。元来陸軍国であることも手伝い、最強の地上兵器を有していると言えるだろう。特にレオパルド、ゲパルトはその先進性、先見性ともにズバ抜けて優れ、他国の設計思想に与えた影響を考えないわけにはいかない。国産兵器の他にもアメリカとの関係から多数の米国製兵器が使用可能であり、平地の多いシナリオでは圧倒的な強さを見てくれるに違いない。さらに、クリークスマリーネの血筋を引く海軍もなかなか侮れず、潜水艦まで使用可能である。が、残念ながら、航空兵力が少々弱いのが玉にキズとなっている。ルフトバッフェの再建は果たせなかったようだ。特に対地支援能力が低いのがつらい。戦闘機もファントム以外に作れないことだし、油断をするとひどい目にあいそうである。それでも、陸上兵力の強さによってこの点は十分にカバーできると思う。陸上部隊は展開が遅く、見た目が地味なので過小評価されがちだが、陣営としての実力はアメリカに並ぶほどのものを持っている。ホークも使用可能なことだし、時間さえ気にしないならば、陸上兵器だけでも確実に敵領土を削り取っていけるはずだ。なお、これは余談だが、統一ドイツの出現は大戦略にどのような影響をおよぼすのだろうか。次回作のドイツの兵器設定。これは見物である。やはり、ワルシャワ条約軍の兵器が生産可能になるのだろうか？（ライヒスヴェール、ヴェアマハト、ブンデスヴェールと続いた国防軍の次なる改称も楽しみだ）

ワルシャワ

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	対潜哨戒機	なし
戦闘機	MiG-21	早期警戒機	なし
	MiG-23	電子戦機	なし
戦闘攻撃機	なし	偵察機	MiG-21H
攻撃機	MiG-27	給油機	なし
	Su-17	爆撃機	なし
	Su-25	攻撃ヘリ	Mi-24
VTOL	なし	対潜ヘリ	Mi-14
大型輸送機	An-124	空中機動歩兵	Mi-8
小型輸送機	なし		

陸 上

主力戦車	T-55	補給車	補給車
	T-62	兵員	動員兵
	T-72		重歩兵
軽戦車／偵察車両	PT-76		空挺隊
	BRDM1	対空ミサイル車両	SA-4
	BRDM2		SA-6
空挺戦車	なし		SA-8
歩兵戦闘車	BMP1		SA-9
対戦車車両	なし		SA-13
自走対空砲	ZSU-23-4	自走砲	M1973
	ZSU-57-2		M1974
機械化歩兵	BTR-60	自走ロケット砲	BM21
	トラック	固定砲	砲兵
ジープ	ジープ		

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	なし
駆逐艦	なし	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	なし	潜水艦	なし
空母	なし	補給艦	補給艦

条約軍と言うくらいだから特定の国家を指すのではないことは明らかだ。この本を読んでいる読者には周知の事実とは思うが、一応、おことわりしておく。ワルシャワ条約についての詳細は国際法の専門書でもあたってもらうとして、ここでは単にソビエトの衛星国家群であると考えてもらって差し支えない。そんなわけであるから、当然の帰結として兵器はソ連製中心となる。ミニソ連軍と呼んでもいいかも知れない。それにしても、旧式兵器が多いのには閉口する。「いらなくなったけど、捨てるのはもったいないから衛星国にあげちゃおう」などという感じがして情けない。

海軍力は皆無であるし、ソ連軍自慢のVTOL機も与えられていない。ただし、対空兵器は結構充実しているので、序盤のヘリボーン中心の展開では、なかなかに硬い守りを展開することが可能である。どちらかというと防御に主眼を置いた構成と言えるのではないだろうか。このあたり、現実とはちょっとズレがあるような気もするが、ワルシャワ条約軍全体を1陣営として処理したひずみによるものだろう。ルーマニアやらブルガリアなどの衛星国はこんなものだとしても、東ドイツ軍はもう少しまともな力を持っているはずだ。東ドイツ軍はソ連軍と並んで最前線に立つというのが西側の定説なのだから。ともかく、結論として下の陣営であり、プレイヤーの立場からすれば、敵には回しても味方にしたくない相手ということになるだろう。

イギリス

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	電子戦機	キャンベラT
戦闘機	F-4	偵察機	ジャギュアGR1
戦闘攻撃機	トーネード	給油機	KC1
攻撃機	ジャギュア	爆撃機	なし
VTOL	AV8	攻撃ヘリ	なし
大型輸送機	なし	対潜ヘリ	SH-3
小型輸送機	C-130	空中機動歩兵	SA341
対潜哨戒機	ニムロッド		WG13
早期警戒機	シャクルトン		

陸 上

主力戦車	チーフテン	兵員	歩兵
	チャレンジャー		重歩兵
軽戦車／偵察車両	スコーピオン		空挺隊
歩兵戦闘車	MCV80	対空ミサイル車両	レイピア
対戦車車両	ストライカー	自走砲	M109
自走対空砲	なし		M107
機械化歩兵	トラック	自走ロケット砲	なし
ジープ	ジープ	固定砲	砲兵
補給車	補給車		

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	インビンシブル
駆逐艦	マンチェスター	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	タイプ22バッッチ3	潜水艦	トラファルガー
空母	なし	補給艦	補給艦

往年の名プレイヤーといった趣のある国家である。かつての繁栄、今は昔の物語というわけで、現在は2流国となってしまっている。サッチャー首相のコワモテではったりをかまし続けてきたが、経済的実力はすでに北欧を下回り、下手をするとポルトガルにさえ抜かれかねない有様だとも聞く。実際、英國製と聞いて感心するのは背広とお茶の道具くらいなものである。あと、万年筆か。そんな有様の国家が金喰い虫の兵器開発に力を入れ続けられるはずもなく、時間とともに弱くなっていくことに疑いはない。チャレンジャー、ハリアーといった目玉を持っているものの、前者は欠陥車騒ぎで著しく評判を落としたし、後者のハリアーとて世界的平和ムードの中では買い手も減る一方となるだろう。フォークランド紛争でも予想外の苦戦を強いられ、あまり良い印象は受けない。ただ、純粋にゲーム・システム上で判断する場合には、かろうじて一流の水準を維持しており、そこそこの力を発揮できると思われる。使用できる兵器も手堅くまとまり、特別な強みがないかわりに弱みもない。このゲームではVTOLが大変便利なので、この点を考慮すれば中の上クラスの陣営であると言えるのではないか。もともとが海軍国なので海軍には結構いいモノがあるのだが、現行のシステムでは猫に小判である。惜しい。将来、大戦略の海軍がもう少し役に立つようになるか、海域中心のシナリオで使用するかすれば、上の下クラスに昇格できるであろう。

フランス

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	対潜哨戒機	アトランティック2
戦闘機	ミラージュ3 ミラージュF1 ミラージュ2000 ラファール	早期警戒機	DC-8EE-5
戦闘攻撃機	なし	電子戦機	なし
攻撃機	S.エタンダール ジャギュア アルファジェット	偵察機	ミラージュF1CR
VTOL	なし	給油機	KC-135
大型輸送機	なし	爆撃機	なし
小型輸送機	C-130	攻撃ヘリ	なし
		対潜ヘリ	なし
		空中機動歩兵	SA-341 WG-13 AS332

陸 上

主力戦車	AMX30	兵員	歩兵 重歩兵 空挺隊
軽戦車／偵察車両	AMX13 AMX10RC	対空ミサイル車両	クロタル ローランド
空挺戦車	なし	自走砲	AMX105 155GCT
歩兵戦闘車	AMX10P	自走ロケット砲	なし
対戦車車両	なし	固定砲	砲兵
自走対空砲	なし		
機械化歩兵	トラック		
ジープ	ジープ		
補給車	補給車		

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	ジャンヌダルク
駆逐艦	カサール	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	コマンダン・リヴィエール	潜水艦	リュビ
空母	シャルル・ド・ゴール	補給艦	補給艦

中世来、イギリスと世界の覇権を争った国家である。地形からすると陸軍国にふさわしい国であり、事実、ナポレオン時代まではそうであったようだ。そのラ・グラン・ダルメの血ゆえかプライドの高さゆえか、かなり自国兵器にこだわりがあるようである。現代においては経済国力では2流であるにもかかわらず、これだけの兵器を自前で開発するのだから偉い（もっとも、なかには他国と共同開発したものもあるが）。確かに、フランスは軍事産業を基幹産業のひとつと捉え、積極的に輸出もしてきたが、アメリカ・ソビエトの超軍事産業国家とのシェア争いはかなり厳しいものがあったに相違ない。ヨーロッパで英語を話さないのはフランス人だけだという噂もあり、なかなか一筋縄ではいかない国なのかも知れない。ゲームの上でも際だった弱点はなく、アメリカと並んで正規空母を生産できる強みを持っている。ただ、あえてアラを捜すなら、空軍の対地支援能力に少々不安があるのではないかと思う。エタンダール、ジャギュアとも値段を考えればそこそこの兵器なのだが、いまひとつ打撃力に欠けるような気がする。武装ヘリが無いというのも痛い。補給車を移動飛行場として使用できる大戦略では、航空機よりも武装ヘリの方がはるかに使用頻度が高いのである。よって、飛行場の散っているシナリオをプレイする場合には、かなり大きなハンデを負うことになろう。総合評価では中クラスである。

イタリア

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	早期警戒機	E3A
戦闘機	F-104	電子戦機	G222V
戦闘攻撃機	トーネード	偵察機	RF-104
攻撃機	なし	給油機	G222
VTOL	なし	爆撃機	なし
大型輸送機	なし	攻撃ヘリ	A129
小型輸送機	G222	対潜ヘリ	SH-3
	C-130	空中機動歩兵	UH-1
対潜哨戒機	アトランティック2		

陸 上

主力戦車	レオパルド1	補給車	補給車
	M60	兵員	歩兵
軽戦車／偵察車両	なし		重歩兵
空挺戦車	なし		空挺隊
歩兵戦闘車	なし	対空ミサイル車両	ホーク
対戦車車両	なし	自走砲	M109
自走対空砲	なし		M107
機械化歩兵	M113		M110
	トラック	自走ロケット砲	なし
ジープ	ジープ	固定砲	砲兵

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	アンドレア ドリア	ヘリ空母	ガリバルディ
駆逐艦	アウダーチェ	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	マエストラーレ	潜水艦	サルヴァトーレ ベロン
空母	なし	補給艦	補給艦

私の友人にミリタリー・マニアは多いが、イタリア軍ファンというのを聞いたこともない(ローマ軍ファンはいるが)。第2次世界大戦での惨敗ぶり、あれがいいけなかった。イタリアの名誉のために申し上げれば、これは軍事面というより戦争準備不足という経済面での弱点によって発生した悲劇だったのである。あと10年ほど大戦が遅れていれば、現在の評価はかなり違ったものになっていたのではないかと思う。が、とにかく一度たった悪評はなかなか消えず、冷戦時代にも軽んじられ、軍事面ではずっと低空飛行のやむなきに至っている。このあたり、東西対決最前線にはからずも位置し、援助のテコ入れで復活したドイツや日本に比べると運がなかったとしかいよいのがない。少々意味が違うが、朝鮮のような立場であろう。このような現代史を持つ国であるから、兵器もろくなものがいる。また、バリエーションもなく、プレイヤーの選択余地はないに等しい。どのシナリオに登場させても同じような作戦しか展開できず、すぐに飽きてしまう。良い兵器が無いということは、弱い兵器を量産して数で勝負するということに等しいが、部隊数が増えると大戦略は極端に進行が遅くなる。この意味でもプレイヤーとして担当したくない陣営であると言える。かわいそうだが、やはり、評価は下であろう。ただ、F-104を使用できる唯一の陣営ということで、昔の東宝映画で育った人の中には別の意味で評価するファンがいるかも知れない(私だ)。

イスラエル

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	対潜哨戒機	なし
戦闘機	クフィル	早期警戒機	E2C
	F-16	電子戦機	なし
	F-15	偵察機	RF-4
	F-4	給油機	707タンカー
戦闘攻撃機	なし	爆撃機	なし
攻撃機	A-4	攻撃ヘリ	AH-1
VTOL	なし	対潜ヘリ	なし
大型輸送機	なし	空中機動歩兵	UH-1
小型輸送機	C-130		

陸 上

主力戦車	センチュリオン	補給車	補給車
	メルカバMk2	兵員	歩兵
	M60		重歩兵
	M60A3		空挺隊
軽戦車／偵察車両	なし	対空ミサイル車両	M48
歩兵戦闘車	なし	ホーク	
対戦車車両	なし	自走砲	M109
自走対空砲	M163		M107
	ZSU-23-4		M110
機械化歩兵	M113	自走ロケット砲	なし
	トラック	固定砲	砲兵
ジープ	ジープ		

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	なし
駆逐艦	なし	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	なし	潜水艦	なし
空母	なし	補給艦	補給艦

典型的な陸軍型装備である。お国柄を考えれば当然のことと、中東戦争のような砂漠戦に海軍はいらない。したがって、海上戦能力は皆無に等しいが、陸上部隊の充実には目をみはるものがある。と同時に、近代戦の要とも言うべき制空力にも優れ、大変優秀な機体が生産可能である。これは、主として第4次中東戦争での苦い経験、アメリカとの蜜月時代の名残りによるものなのであろう。防御面でもホークのような長射程対空兵器、M110等の火力支援兵器が使えるため、相当にしぶとい戦いを期待できそうである。どちらかと言うと攻撃型の装備揃えであり、まさに「攻撃は最大の防御」を実践できる体制と言えよう。また、この一覧ではわからないが、クフィル、メルカバといった有名な国産兵器の他にもオリジナルに手を加えた半国産ともいるべき兵器を多数装備しており、特に陸上車両にその傾向が強い。M60シリーズなどは特殊装甲を施され、原型がわからないほどになってしまっている。機会があれば、ぜひ、見ていただきたいと思う。この国の特殊性が痛いほど伝わってきてなかなか興味深い。

スウェーデン

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	早期警戒機	なし
戦闘機	ビゲン	電子戦機	なし
	ドラケン	偵察機	SF-37ビゲン
戦闘攻撃機	なし	給油機	なし
攻撃機	なし	爆撃機	なし
VTOL	なし	攻撃ヘリ	MBB BO105
大型輸送機	なし	対潜ヘリ	なし
小型輸送機	C-130	空中機動歩兵	UH-1
対潜哨戒機	なし		

陸 上

主力戦車	センチュリオン	ジープ	ジープ
	Sタンク	補給車	補給車
軽戦車／偵察車両	なし	兵員	歩兵
空挺戦車	なし		重歩兵
歩兵戦闘車	Pbv302		空挺隊
対戦車車両	Ikv91	対空ミサイル車両	ARMAD
	Pvrbv551		ホーク
自走対空砲	なし	自走砲	VK155
機械化歩兵	なし	自走ロケット砲	なし
	トラック	固定砲	砲兵

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	なし
駆逐艦	なし	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	なし	潜水艦	なし
空母	なし	補給艦	補給艦

はっきり言って、軍事力はたいしたことはない。この程度の武力をを持つ国は他にも結構ある。国力のポテンシャルも高いとは言えず、地味な存在である。にもかかわらず、天下の大戦略がひとつの陣営として採用した。なぜか。やはり、この国の国産兵器の持つ独特の思想とフォルムであろう。そしてこれこそが兵器ファンにとってのマタタビなのである。ビゲン、ドラケン、Sタンク……。これは、もう、性能うんぬんのレベルを超越した世界である。だからこそ、陣営としては設けられていてもシナリオには登場していないのだ、と思う。また、中立国としての立場上、兵器は防御最優先の構成となっており、自分から打って出るには機動力が欠けている。使用可能兵器のバリエーションも極端に少なく、プレイの上ではお勧めできる国とは言いがたい。スウェーデン製兵器に特別な思い入れのある人以外は無視して構わぬ陣営であると言っていい。あ、それから、これはまったく関係ないのだけれども、ドラケンはウルトラホーク1号のマスターだと思うが、どうだろうか？

中国

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	対潜哨戒機	SH-5
戦闘機	ファインバックB MiG-19 MiG-21	早期警戒機	なし
戦闘攻撃機	なし	電子戦機	なし
攻撃機	ファンタンA	偵察機	J5
VTOL	なし	給油機	なし
大型輸送機	なし	爆撃機	Tu-16
小型輸送機	運輸8型	攻撃ヘリ	なし
		対潜ヘリ	なし
		空中機動歩兵	Z-5

陸 上

主力戦車	69式戦車	ジープ	ジープ
軽戦車／偵察車両	62式軽戦車	補給車	補給車
空挺戦車	なし	兵員	人民兵
歩兵戦闘車	なし	対空ミサイル車両	なし
対戦車車両	なし	自走砲	54式122ミリ自走砲
自走対空砲	63式自走対空砲	自走ロケット砲	なし
機械化歩兵	77式兵員輸送車 トラック	固定砲	砲兵

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	なし
駆逐艦	ルダ	揚陸艦・輸送艦	なし
フリゲート艦	ジアング	潜水艦	ハン
空母	なし	補給艦	補給艦

大戦略シリーズで一番の親不孝者が中国軍である。とにかく、何もない。3流の性能しかない兵器ばかりで、バリエーションも少ない。最も困るのは防空力の不備である。対空ミサイルさえないのは中国軍くらいであり、これでは敵の輸送ヘリを抑えることさえ難しく、武装ヘリや攻撃機でも飛んでこようものなら、それこそ蜂の巣をつつくような大騒ぎとなってしまう。また、大戦略III'90における輸送ヘリ、輸送部隊の革命的能力アップにより、自慢の人民兵さえ無意味になってしまった。むろん、捨石としての役割は果たしてくれるが、時間稼ぎというのは、反撃能力があつてはじめて成立するのである。この軍隊のどこに反撃能力があると言うのだろうか。一方的に撃破されるだけというのでは、時間稼ぎではなく虐殺である。あと、海軍もいちおうはあることはあるが、これまた、情けない代物でありいやがらせ程度の能力しか持っていない。総合能力として、アメリカの州兵、ないし東陣営の国境警備隊レベルと言ってよいであろう。ゲームの中では単なるやられ役となるか、人間プレイヤーのハンデキャップとして使用することくらいにしか存在意義がない。現実社会でも天安門事件によって解放政策に後退の兆しが見えた以上、近い将来この国が立ち直る可能性も大幅に減ったと言うことができ、まったくもって良いところがない。大戦略ある限り、中国軍は永劫にわたってこのような設定であり続けるに違いないと思う。

日本

高 空 ／ 低 空

要撃機	なし	P3C
戦闘機	F-15	E2C
	F-4	なし
戦闘攻撃機	なし	RF-4
攻撃機	三菱F1	なし
VTOL	なし	爆撃機
大型輸送機	なし	攻撃ヘリ
小型輸送機	川崎C-1	対潜ヘリ
	C-130	空中機動歩兵
対潜哨戒機	PS-1	AH-1
		SH-3
		UH-1

陸 上

主力戦車	61式戦車	補給車	補給車
	74式戦車	兵員	歩兵
軽戦車／偵察車両	なし		重歩兵
空挺戦車	なし		空挺隊
歩兵戦闘車	なし	対空ミサイル車両	81式短SAM
対戦車車両	60式自走無反動砲		ホーク
自走対空砲	なし	自走砲	75式自走榴弾砲
機械化歩兵	73式装甲車	自走ロケット砲	75式130ミリ
	トラック	固定砲	砲兵
ジープ	ジープ		

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	なし
駆逐艦	あさぎり	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
	しらね	潜水艦	ゆうしお
空母	なし	補給艦	補給艦

そして、我が祖国日本である。アメリカ軍の占領政策によって、独立軍としての機能は奪われており、非常に偏向した装備体系を持っている。近年でこそF-15、P3C等一流兵器の導入によってかなりの戦力を持つに至ったが、以前は博物館のような様子であった。また、これらの兵器の導入にしても、バッジシステムなどの支援部門をアメリカに握られているため、日本单独で動くことは事実上不可能であろう。ただ、このゲームはそこまで反映したシステムではなく、兵器性能を前面に出した作品であるので、自衛隊はそこそこの力を発揮できる。まがりなりにも海軍があり、オールラウンドな展開をできると思う。残念なのは、空中補給機がないことである。これは非武装中立を建前とする以上しかたないのだが、航空作戦に少々影響をおよぼすことになる。陸上戦力にも不安があるが、今年の総合火力演習に新式戦車が登場したこともあるって、こちらのほうは近いうちに改善されるだろう。よって、総合評価は中クラス。なお、このゲームではあまり意味がないが、日本の対潜能力はピカイチであることを憶えておいてもらいたい。もし大戦略の海戦の比重、特に潜水艦の役割が大きくなった場合、日本は潜水艦キラーとして大きな注目を集め陣営に変身することを予言しておこう。くり返すが、自衛隊は国際社会の力量バランスが生んだひずみの塊であり、政治と軍事の分離は不可能という鉄則に従って考えれば、決してみじめな物ではないのである。特化したスペシャリストとも言うべき物であり、アメリカの耳であり目なのである（その善悪は別問題）。

イラク

高 空 ／ 低 空

要撃機	MiG-25	対潜哨戒機	なし
戦闘機	ミラージュF1	早期警戒機	なし
	MiG-19	電子戦機	なし
	MiG-21	偵察機	MiG-25R
	MiG-23	給油機	なし
	MiG-29	爆撃機	Tu-16
戦闘攻撃機	なし	攻撃ヘリ	Mi-24
攻撃機	Su-17		MBB BO105
	Su-25	対潜ヘリ	なし
VTOl	なし	空中機動歩兵	SA341
大型輸送機	なし		Mi-8
小型輸送機	Il-76		

陸 上

主力戦車	69式戦車	ジープ	ジープ
	チーフテン	補給車	補給車
	T-55	兵員	歩兵
	T-62		重歩兵
	T-72		空挺隊
軽戦車／偵察車両	BRDM2	対空ミサイル車両	SA-6
空挺戦車	なし		SA-9
歩兵戦闘車	BMP-1		SA-13
対戦車車両	なし	自走砲	M109
自走対空砲	なし	自走ロケット砲	BM21
機械化歩兵	BTR60	固定砲	砲兵
	トラック		

海 上 ／ 海 中

戦艦・巡洋艦	なし	ヘリ空母	なし
駆逐艦	なし	揚陸艦・輸送艦	輸送艦
フリゲート艦	なし	潜水艦	なし
空母	なし	補給艦	補給艦

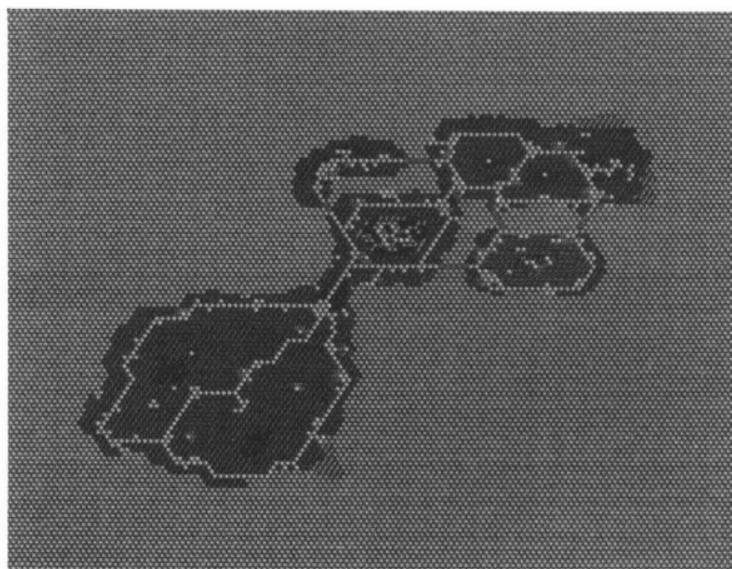
いやー、あるじゃないですか、イラクが。現代において最もホットでデンジャラスな国家が。しかし、正直申し上げて私はこの国の事情に暗く、資料もほとんどもっていないのだ。申し訳ない。

さすがに、イランと長年争っただけのことはあり、兵器は結構いいものを持っている。オイルマネーの力はアラーに勝るということか。が、金はあっても技術のない悲しさで、国産兵器はまったくない。東西陣営の兵器入り乱れたミックス・ピザのような陣容である。まあ、現実にそうなのだからしかたないが、やはり、大戦略の目玉は個性ある兵器群であって、こういう兵器構成は面白味に欠ける。今回のクウェート侵攻にしても、武力衝突はなくイラク軍自身がどうこうということではない。ああいうコトを平気でやってしまう指導者に問題があるのである。イラク軍で最も強力な兵器はフセインなのではないだろうか。

冗談はさておき、この国、結構いい兵器を揃えてある。空軍、陸軍ともバリエーション豊かであり、安いものから高いものまでひとつおりはある。海軍が無いのは当然なので仕方ないが、それにしても融通の利く兵器構成であるには違いない。実際のプレイでも不自由を感じることなく戦略を展開でき、同様にソ連製兵器を中心とするワルシャワ条約軍と比べると俄然有利である。機会があれば一度くらいは登場させても面白いだろう。総合評価中クラスである。

第3章
マップ別攻略法

ISLAND REAL



第3章 マップ別攻略法

地形概要 ●

2個の小島が橋でつながったヒョウタン島である。本島は2ヶ所のくびれを持った3個の団子状。その団子が北東から南西に向かってRED国、中立、BLUE国の領土となっていると考えてよい。そして2個の小島は中立領となっている。このマップは文字どおり島なので、戦線という概念の適用が難しく、実際、戦いも地点地点を巡る局地攻防戦となるだろう。なかでも2個の小島は極めて特徴的な地形で、西の小島は都市・工場が、東の小島は製油所が多い。

初期設定ではBLUE国の方が経済的にかなり有利となっていて、RED国は西あるいは東の小島を確保して初めてBLUE国と対等な地位を確保できる。2個の小島はどちらもRED国に近く、潜在的なRED国領土と考えてよいだろう。なお、本島中央部の中立領は工場、基地という重要建築物が環状山脈に囲まれるという実にイヤミな地形となっており、加えて適当な飛行場も見当らない。よって、この環状山脈内を確保できた側が勝つと言ってよく、しかも、戦いは陸軍

中心で展開されるははずだ。海域の面積こそ広いが、とにかく全ての島が繋がっているので、海上兵力が必要になる局面はないだろう。この環状山脈にいかにリズミカルに強力な兵器を投入し続けられるかが、腕の見せどころである。もっとも、山脈内の確保に熱中するあまり、小島を失うようであってはどうしようもないが。

BLUE国の戦略と戦術 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

地の利はBLUE国にある。相手の妨害を気にせずにかなりの重要建築物を初期に確保することが可能だ。うまくやれば、接敵以前に本島中央部の中立地帯をほぼ手中に収めることができると思う。よって、戦略的にはいわゆる「横綱相撲」を考えればよく、どっしり構えて全面攻勢を続ければよい。見敵必滅を基本方針とし、消耗戦に持ち込めば勝ったも同然だ。

生産は陸軍主体でOKだ。工場数は常にRED国を上回っているはずなので、最終決戦に備えてカウントの高い兵器を最初から作っておくのも良いだろう。戦術的にはRED国軍の攻撃ヘリに注意を払うことが肝要である。視界外からハインドが集団で飛来し、前線部隊が壊滅することもありうる。偵察機による視界の確保に努めるか、対空部隊を前線に投入することで奇襲攻撃だけは回避すること。対空ミサイルなどは機動力に欠けるので、敵の攻撃が始ってからではどうてい間に合わないのである。奇襲攻撃に加えて波状攻撃まで受けてしまうようでは、いかに経済的優位に立つBLUE国と言えども膝を屈すことになりかねない。しつこいようだが、細心の注意をもって生産・配置を考えて欲しい。

また、BLUE国の弱点として製油所の確保が難しいことがある。製油所は東の小島に集中しているわけだが、ここは早いうちにRED国領となってしまうははずだ。実際、BLUE国の資金は順調に上昇していくが、慢性的燃料不足に悩まされることになる。特に空軍は燃料喰いなので航空機を配置するにあたっては燃料とのバランスを考えるようにしてほしい。膨大な生産カウントを消費して生産した航空機が、燃料切れで墜落するような愚だけは犯してはならない。

最後に細かいこととして、RED国海軍が少々いやがらせをかけて

くるので対策を考えておくことをお勧めする。頭が良いと言うか、せこいと言うか、軍艦が橋のたもとで手ぐすね引いて待っているのである。当然、自軍陸上部隊は橋を渡り切ること叶わず、艦砲射撃でひとつずつ失われていくはめになる。ただし、これはあくまでもゲームの最終局面、すなわち、BLUE国軍が西あるいは東の小島占領後にRED国本領に進撃する際に起こり得る一場面に過ぎない。たった一隻の艦船のために偉大なるステーツの足並を乱したとあってはマッカーサー元帥に申し訳がたたないではないか。第一、ダレる。不必要にゲームを長引かせないためにも、対艦ミサイルを搭載した航空機か艦船を待機させておくことを提案したい。アメリカ合衆国にはそれを許せるだけの国力があるはずなのだから。

RED国の戦略と戦術

地理的に不利なRED国軍にとって選択肢は多くない。全ての前提として早期の経済基盤の確立があり、それが済む頃にはBLUE国軍が本島中央部に進出を始めているだろう。単純に言えば、第一段階ができるだけ建物を占領し、第二段階でいきなりの全面対決という図式となる。上等な戦略と呼べるものではないが、実際にそのような展開になってしまうのだから仕方がない。イニシアチブが敵の手にある以上、弱い側としては受身で流してから反撃を考えるしかなかろう。

方針としては、すばやい重要建築物占領(基地、工場、飛行場を重視)を基本に置き、兵力の温存に努めるという態度で臨みたい。とにかく、黙っていればBLUE国軍の経済的優位によってジリ貧となるわけであるから、なにがなんでも体力をつけることが最優先課題だ。初期の占領作戦では、部隊毎にこまめな指示を与えてスムーズな展開を行ない、都市や港湾といった建物は後回しにするべきである。「小島ふたつはRED国領土」くらいの気合いで強引に占領部隊を進めたい。腕に覚えのあるプレイヤーならば小島ではなく本島中央部を最初から狙って面白いとは思うが、やはり堅くいくなら小島2つの占領が先だろう。

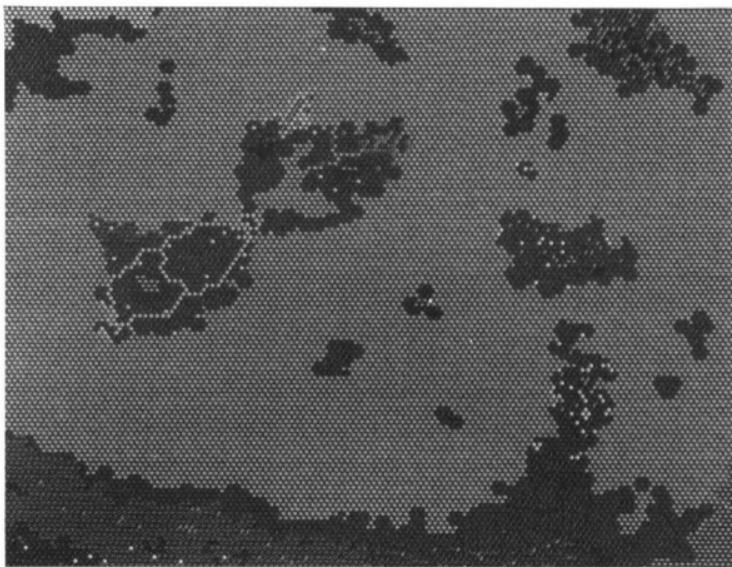
そして占領作戦が一段落する間もなく、戦場は本島中央環状山脈

へと移る。この環状山脈内がこのマップでの天王山であることは明らかであり、山脈の迂回作戦は後方不安という意味でも問題外である。山脈は両軍の最前線基地からほぼ等距離にあるため、恐ろしい消耗戦が繰り返されることとなる。この消耗戦だけはなんとしても避けねばならない。ソビエト軍は兵器のバリエーションこそ多いものの、個々の性能ではアメリカ軍のそれに劣るものがほとんどである。よって「量を質に転化」させる戦術が必要だ。ロケット砲、対空ミサイルなどの支援部隊を戦線後方に集中配置して敵戦力の斬減を図り、数量的に必勝の体制が整った上で一気に敵を殲滅する。

もっとも、この戦術が当っても調子に乗るのは早計に過ぎる。進撃は慎重の上に慎重を重ねて行ないたい。アメリカ軍は想像以上に強力だ。出過ぎたが最後、カウンターを食らって主力部隊は全滅、足の遅い支援部隊で構成された戦線は草刈場と化してしまう。本格的な進撃を再開するのは山脈内の基地を全て占領の上、そこに部隊が配置できるようになってからである。

本島中央部全域を占領してしまえば勝敗はついたも同じ。ためらうことなく部隊を前進させよう。BLUE国の首都は本島の最も深い箇所に位置し、必死の防戦を展開してくるが、すでに山場は越している。色々な兵器を生産し、実戦に投入して能力を計るのも一興であろう。なお、先にも述べたが、BLUE国軍は地理的に製油所を手に入れにくく燃料不足状態にある。この弱点を突いて製油所を潰す戦略もあるのだが、いかんせんソビエト空軍の爆撃能力が低い。製油所自体が深いところに位置する事情も手伝って、爆撃はまず成功しないだろう。単に時間の短縮を目指すだけなら、同じカウント・資金を戦車に回した方が効率的だ。無論、空軍ファンを否定するわけではないので、好きな方は爆撃機で遊んでみるのも良いと思う。ただし、その場合でも戦力の小出しは避けるように。一部隊ずつ順次投入するよりは、自軍飛行場附近に待機させておき、ある程度数がまとまってから爆撃行に送り出すべきである。これは、コツと言うより軍事的常識なので憶えておいて損にはならない。

BASIC4



第3章 マップ別攻略法

マップ概要 ●

ISLAND REALのようなヒョウタン島に上下逆転したイタリアが合成された、というような感じのマップである。が、4国バトルロイヤルの設定となっているのでISLAND REALとは全く違った戦場に仕上がっている。ヒョウタン島と逆イタリアは海峡で隔てられ、マップを統一するためには、陸・海・空全要素を考えて行動せねばならない。まさに入門用としてうってつけのシナリオだ。大戦略シリーズをプレイしたことのない方は、なにはともあれ最初にこのマップで遊んでみてもらいたい。基本的な概念は全て理解できるようになると思う。

ヒョウタン島南西部にあるのはBLUE国(アメリカ)。首都は南西端にあり、そこからV字型に道路が伸びている。道路は建築物をほぼ縫うように走っているので侵攻は楽だ。もっとも、これは両刃の剣で侵攻されやすいということもある。V字の道路の間は森林地帯が広がり、一方の道路から他方の道路へと部隊を移動させるよう

な作戦は考えにくくなっている。

次にヒョウタン島中央峠部のRED国（西ドイツ）。BLUE国とGREEN国に挟まれ、二正面作戦を取らざるを得ない苦しい場所だ。おまけに工場、都市ともに少なく生産面でも劣勢である。唯一の救いは地峠部に位置していることで、これによって、二正面作戦を行なうにしても、戦線自体はかなり短いもので済む。防御に徹すれば、かなりしぶとい抵抗が可能であろう。

その次はGREEN国（イギリス）。陸上部分では最弱のRED国と接するに過ぎないが、最強のYELLOW国と海峡を挟む位置にあり、4国中最も苦しい体制にあるといってよいのではないか。南東部の湖（？）によって一応の緩衝地帯があるには違いないが、とにかくYELLOW国の脅威がモロに及ぶので一瞬たりとも気が抜けない。

そして最後にYELLOW国（ソ連）。工場、都市が銀河のごとく散りばめられ、他の3国とは海峡で隔てられている。産れながらの幸せ者というのがYELLOW国だ。ここまで圧倒的な優位を持っているとコメントのしようがない。もしも、人間様がこの国を担当してコンピューターに負けたとしたら、その人は人生について深く考え方を直す必要がある。ゲームなどしている暇があったら、弱肉強食の実社会で生残れる方法を模索した方がよい。

BLUEの戦略と戦術 ●

ヒョウタン島の中では最も安定した体制にあるといってよい。当面の敵はRED国となるが、RED国はGREEN国からの攻撃にあってどんどん疲弊していくはずなので問題にはならない。そして、GREEN国もYELLOW国からの攻撃で中盤以降一気に弱体化するので問題にならない。この状況がわかりきっている以上、BLUEの戦略は日和見以外にない。RED国、GREEN国、YELLOW国という順番で敵は代わっていくはずだが、常に单正面作戦を考えればよく、相手が弱るのを待っておいしいところをさらうように努めること。無駄な出費は極力抑え、余った資金は大切にとっておこう。

なお、このようなマップ構成では当然の事だが、敵はヘリコプターを多用してくるので対策は十分にたてておいた方がよい。特に、

BLUEの進撃がてまどった場合、GREEN国領内にYELLOW国のお部隊が相当数入り込んでいることがある。YELLOW国はGREEN国と海峡をはさんでいるわけだから、そのYELLOW国部隊はヘリコプター中心だ。これが何かのはずみでBLUE国に向ってくると始末が悪い。きちんと対空兵器を準備しておかないと、武装ヘリの格好の餌食となってしまう。

GREEN国のお制圧が終れば、いよいよYELLOWとの決戦となるわけであるが、BLUE国のお兵器設定はアメリカとなっているので、空母・強襲揚陸艦を生産することができ、さほどの苦労はないだろう。単に時間がかかるだけである。一気にケリを付けたい方はB-52、B-1といったヘビー級爆撃機でYELLOWの首都を狙っても悪くないと思う。

RED国のお戦略と戦術

二方面作戦は避けられない。では、BLUE国とGREEN国のおどちらを先に料理すべきだろうか？ 答えは簡単、BLUE国である。なにしろ、GREEN国とRED国のお間には大きな湖があり、かなりの間、GREEN国部隊はやってこない。また、そのような地形の関係上、GREEN国が送って来るのはヘリコプターがほとんどである。よって、GREEN国に対しては対空ミサイル中心の完全な防戦体制で臨み、その間にBLUEを落としてしまえば良いのである。ただ、劣るとはいえRED国とBLUE国のお国力差は小さいので、油断は禁物だが、初期の内に中立建築物を押えてしまえば、BLUE打倒はそう難しい事ではない。

また、RED国のお兵器設定は西ドイツなのでゲパルトという実にありがたい兵器が利用できる。対空兵器として申し分ないし、戦車とも互角の戦いができる。是非ともゲパルトを量産してもらいたい。次の対GREEN戦、対YELLOW戦においても決して無駄にはならないはずだ。

BLUE国を倒した後はGREEN国に攻め込むわけだが、ヒョウタン島北東部の建築物はGREEN首都周辺に偏在しており、特に飛行場が中間にないためヘリボーン作戦も苦しい。対空ミサイルと補給車を

ペアにして前進させ、補給基地として利用できるようにしておこう。当然、それに向ってくる地上車両があれば攻撃ヘリで片付けてしまう。地道な戦いとはなるが、パターンとしては対GREEN戦はBLUE戦と同一である。すでにBLUEを落として経済的優位にたっているRED国に対し、YELLOW国との泥沼の戦いに巻き込まれているGREEN国では勝敗は見えている。

さて、最後の課題は対YELLOW戦だ。陸軍国である西ドイツの兵器パターンには空母、揚陸艦が無く、さらには補給機さえない。また、西ドイツのヘリコプターは海峡の往復がせいぜいの後続距離しかないのでヘリボーンによるYELLOW制圧も難しい。結局、手段としては輸送艦で補給車を送り込み、その補給車によってヘリコプターを補給し、そこからYELLOW領内の占領を目指すのがベストな作戦ではないかと思う。タイミングを計って出撃させれば、輸送艦の部隊展開と一緒にヘリコプターに補給させることもできる。なお、YELLOWはかなりしつこくヒョウタン島にヘリボーンをかけてくるので、本島の守りも怠らないように。通常は海岸沿いに対空ミサイルを並べておけば良いが、余裕があるなら駆逐艦を沖合に待機させても面白いだろう。

GREENの戦略と戦術 ●

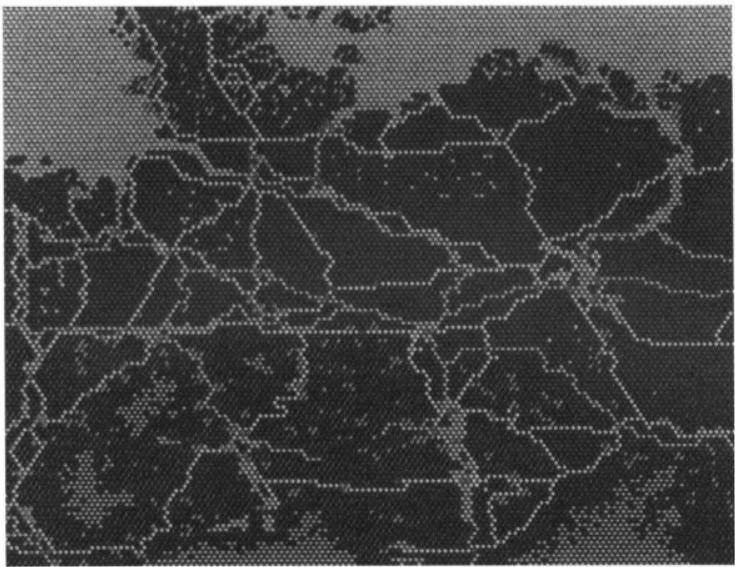
何を隠そう 4 国中で最も苦しいのがGREEN国である。一見、RED国の方が不利に見えるがそうではない。最強を誇るYELLOW国にもっとも近く、早いうちからヘリボーンによる侵攻を受けることなる上、湖周辺の建物はRED国との争奪戦となり簡単には手にはいらない。特に工場がなかなか増えず生産に苦労する。対空兵器がある程度揃い、第1波のヘリボーンをしりぞけてからが本番だ。なんとRED国はあっさりとBLUE国に負けてしまうのである。当然ながら、BLUE国の生産は倍化し、ほぼYELLOW国並みの力を蓄えて進撃してくる。この時、BLUE国はヘリボーンのみならず、陸上部隊まで繰り出してくるので始末が悪い。ヘリボーンに気を取られて対空ミサイルばかり生産していると足許をすくわれる。ちなみに、この時点での総経済力は自軍のほぼ 4 倍だ。

このような状況であるから、GREENの戦略は徹底した防衛と戦力温存以外にない。なにしろ、敵の経済力は4倍なのである。文字どおり、敵の侵攻部隊を皆殺しにしつつ、自軍部隊は一兵たりとも失えない。少ない工場を適切に振分けて地道に反撃戦力を整えていく。幸い、兵器設定がイギリスのGREEN国はハリアー(VTOL機)が使えるので、補給車と組合せて最前線に配備し、火消し役として使用できる。また、イギリスはインピンシブルが生産できるので、後の対YELLOW戦においてもハリアーは無駄にならない。ハリアーの数が揃ったら次は戦車を量産し、機を見計って反撃に転じる。言うまでもなく、最初の敵はBLUE国だ。初期の大苦境を切抜けた今となっては、BLUE国抵抗も戦場に彩りを添える花である。時間こそかかるが慎重にやれば問題は起きないと思う。BLUEに引導をわたしたら、最後にYELLOW国との決戦である。RED国箇所で述べたのと同じ戦法で臨めば良い。ヘリ空母が使える分RED国の場合より数段楽な上陸作戦が行なえるはずだ。

YELLOW国戦略と戦術

YELLOW国を人間が担当した場合、何の問題もない。戦略も戦術も何も考えなくてよい。最初から、高価な兵器をガンガン作って過激に攻めよう。順当な作戦ならば、距離的に近いGREEN国から血祭にあげるべきなのだが、簡単過ぎて面白くない。ここはひとつ、大艦隊でも作ってBLUE国首都直近に敵前強襲上陸作戦を敢行してみようではないか。BLUE国はGREEN国としばらく争っているはずなので、うまくいけば「仁川上陸作戦」が大戦略で再現できるかもしれない。あるいは、戦略空軍を作り上げて全ての都市を瓦礫に変えてみるとか……。単に勝負としてシナリオを考えるなら、このマップでYELLOWを担当することに意味はない。さっさと違うマップをロードした方が良いだろう。

NATO VS WPO2



NATO VS WPO2

地形概要 ●

実にポピュラス、ではないポピュラーなマップである。ただし、残念な（？）ことに、長い間現代戦の定版だったドイツ平原での東西対決は現実味の薄いものとなってしまった。この調子だと新生ドイツはNATOに加盟し、ワルシャワ条約軍は張り子の虎となってしまう。いや、正直な話、東陣営がこのように総崩れとなり、果てはベルリンの壁がなくなってしまうなどと予想できた者がいたどうか。ああ、ウンター・デル・リンデンの大通りが……。などと妙な感慨を憶えたのは筆者だけではあるまい。システムソフトさんには申し訳ないが、このマップだけは設定を変えて欲しかった。なにしろ、ドイツと言えば2度の大戦を戦い、決定的敗北を重ね、それでもなお、フェニックスのごとく蘇った国家である。近い将来、新生ドイツが独自の道を再び模索しないとは誰も言えまい。その時、世界の警察官はどう動くのだろうか？ 第4帝国とはいかないまでも、西側陣営内部での緊張発生は絵空ごとではない。また、ゴルバチョ

フが失脚したとしたら（フルシチョフの電撃的退陣を思い出して欲しい）どうなるのか？ 次の大戦略4（？）では、是非とも新たなるヨーロッパを我々に提示していただきたいものである。

無駄話が長くなってしまった。本題に戻ろう。さて、フロッピーが酸っぱくなるほどお馴染みのマップである。東側がヨーロッパ侵攻を考えるとき、まっさきに戦場となるはずだった部分がほぼカバ一されている。ソ連に山本五十六のようなギャンブラーでも出現しない限り、このエリアがメインとなることに異を唱える者はおるまい。本来、平原を中心とする地勢のため、マップも平地部分が多い。南部および南西部は険しい山岳地帯となっているが、その部分にはさほど重要な建築物はないので、事実上、無視してよい地域だと思う。ただ、BLUE国の首都だけは南西部の深いところにあるので注意が必要だ。

また、西ヨーロッパの特色として縦横に走る道路網と河川の存在にも注目したい。建築物の多くは道路の要所に塊として点在しており、特に基地・防空施設のある部分は戦略上の要衝となる。おそらく、概念として大都市を表しているのだろう。近代国家において、大都市は神経中枢である。このマップは陸地中心ゆえ、ひとつの大都市の喪失はかなり大きなエリアの喪失に繋がることを念頭に置いてプレイすることが必要だ。戦線形態としては、マップ中央部を南北に走る川を中心に両軍が対峙する形となっており、両軍の間には破壊された中立建築物が緩衝地帯となっている。無論、これらの中立建築物は時間が経つと直っていくので、いかにタイムリーにそれらを占領するかもポイントのひとつとなるだろう。

BLUE国の戦略と戦術 ●

戦略的後退によって敵に出血を強要する一方でアメリカを中心とする同盟各国の増援を待ち、敵の補給線が伸び切ったところで反撃に転ずる。簡単に言ってしまうと、現実のNATOの戦略はこんなところであった。NATO自身は陸上兵力で圧倒的に不利であるものの、空軍の優位によってなんとか時間はかせげるであろうと言われていた。ただし、部隊皆無の状態から生産を始めるこのゲームでは、現

実はあまり反映されない(BLUE国の兵器設定がアメリカと言うのも哀しい。やはり、ドイツじゃないですか)。もっとも、それなりの雰囲気を出そうという努力の跡は見られる。工場数がそれだ。初期設定として、BLUE国の工場数11に対しRED国は19と差がつけられている。また、破壊された中立建築物もミソだ。無論、破壊されていない中立建築物もあるが、それらはBLUE国の基地・防空施設からかなり離れた場所にあり、簡単には占領できないようになっている。都市こそ簡単に占領できる位置にあるものの最初から34個もあるので意味はない。つまり、BLUE国については、ある程度の時間が経たないと工場が増えないようになっているのだ。工場数の増加=優秀な兵器の生産となるわけだから、これを同盟国の増援と解釈すればそれなりの設定はできているのかも知れない。

また、先に述べたように、このマップは基地・防空施設を拠点とした単位で考えるようにできている以上、簡単に後退するわけにはいかない。BLUE国の5個の基地のうち、前線附近にあるのは3個で、しかも前線沿いに均等に散っている。たとえひとつでもそれらを失えば、あっという間に生産力に差がついてしまう。よって、BLUE国の戦略基本は機動防御ということになろう。すなわち、前線には最低必要限の部隊を配備する一方で機動力のあるコア部隊を作り、敵主力に集中してあたらせるというものである。全体の兵力が劣るとしても、実際の戦場部分で優位に立てばよいわけだ。これを戦術面で実現するには、コア部隊の生産と情報の確保が絶対に必要となる。本来、コア部隊は機甲兵力中心で構成されるのだが、敵はヘリコプターを多用してくるので、こちらも相応に考えなくてはならない。下手にエイブラムスなどを作っているとハインドの良いカモになってしまう。第一、いくら機甲兵力といっても、空を飛ぶものに追いつくわけがない。コア部隊は戦闘機中心でいく。

具体的な機種は個人の好みに負うところが大きいのでコメントはしないが、初期の工場数を考えれば、自ずと選択は限られてくる。また、機動防御を行なうからには敵の主軸がわからないのでは始らない。単小隊ずつでもよいから偵察機を飛ばして情報の確保に努めること。なお、前線部隊は対空ミサイル中心でいくことも忘れない

ように。機動防御を続けていれば、やがて敵が息切れする。攻撃に弛みが見えたならヘリコプターを生産しておき、破壊された中立建築物が回復した瞬間に占領すること。回復直後の防御力は低いので、1部隊の小隊数を多くするより、小隊数の少ない部隊を多数用意した方が効果的だ。回復した建築物の占領がうまくいったなら反撃開始となる。機動防御のコアとして生産しておいた空軍を盾に転用し、RED国首都を一気に攻めたい。敵も基地と基地が離れているので、制空権さえ確保していれば以外に早い陥落が可能なのである。ただ、このマップは陸地部分が広いため、せっかくの空軍が迷子になって燃料切れで墜落することがある。くれぐれもご注意を。

RED国戦略と戦術

相手の困ることをする。これが戦略の最たるものである。BLUE国 の箇所で述べたように、敵は工場数が少ない。よって、工場を奪うのがベストである。当面、RED国は生産面で有利なわけであるから、これを最大限活用する戦略をもってあたろう。つまり、電撃戦だ。敵の体制が整わぬ虚を突いて進撃し、なしくずしに崩壊に追込む。電撃戦の命はスピードである。なによりもそれが優先する。とはいえる、無人の野をどれほど進んでも意味はない。敵に打撃を与えてこそ進撃に意義があろうというのだ。

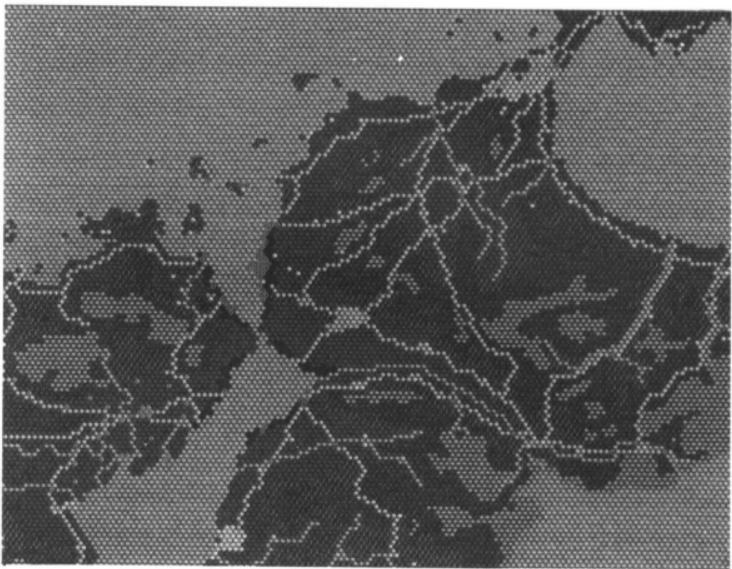
これらの点を考慮すればRED国進撃路が見えてくる。BLUE国前線北部の基地がそれだ。ここはRED国の中でも最も近い距離にあり、したがって、攻めやすい。速度に優れる兵器を集中して生産し、RED国前線北部の基地に全て配置する。そして、一気に敵基地を占領するのである。無謀な戦略のように見えるかも知れないが、RED国の他の基地は前線からかなり離れているため、しばらくは防御を考える必要がないのだ。たとえBLUE国ヘリボーンを受けたとしても占領途中で引上げていく。ヘリコプターにとってはあまりに遠過ぎるということだ。安心して前進してほしい。

電撃戦の主役は、やはり、ヘリコプターと戦闘機である。と同時に、補給車も忘れてはいけない。切込み隊としてのヘリは、ひとつの建築物を占領したとしても、それに甘んじる事なく占領作戦を継

続する必要がある。また、ミグ21やハインドなども投入し、占領部隊に道をひらいてやらねばならない。単に空中機動歩兵だけを先行させると目標地点上に陸上車両やヘリががんばっていてどうにもならなくなることがある。また、対空部隊がいても畏れてはいけない。損害は無視して占領作戦を進めること。第1波が全滅してもよいのである。たとえ少しでも占領活動ができれば、基地等の規模が減少し、部隊配置ができなくなるからだ。新規部隊の登場さえ不能にしてしまえば電撃戦は成功と考えて良い。よどみなく投入される我が軍に対し、補充さえできない防御部隊では勝負は見えている。

さて、電撃戦がまずは成功したところで作戦は次の段階に移る。速攻重視のかなりいびつな生産を行なったため、さすがにそれ以上進撃を続けられる体制にはない。少々時間はかかるが腰を据えて生産にはげみたい。無論、その間にも、占領できる工場があれば、全て占領してしまおう。なお、BLUE国の首都はマップ南西山岳地帯の深いところにあるので、兵器生産はその点を十分考慮に入れて行なうことが大事である。陸上部隊を生産したとしても首都到達まではべらぼうな時間がかかるのだ。また、進撃を敵が黙っている見ていくわけではなく、途中でかなりの損害が出てしまう。空軍の傘がどうしても必要だ。空軍は戦闘機・攻撃機だけでなく、必ず補給機・偵察機も生産するようにしたい。特に補給機は多めに生産し、戦闘機が常に最前線を哨戒できる体制を維持すること。以上の点に注意しながら作戦を進めれば特に難しい問題には出会わないと思う。しいて挙げれば、点在する飛行場の占領が進まずに悩むくらいである。戦闘機には補給機で給油すればいいのだが、ヘリコプターはそうはいかない。補給車を使う手もあるが、いかんせん移動が遅い。偵察機などによって附近に敵のいない飛行場が発見できたなら、空挺部隊を用いるべきだと思う。最後に繰り返すが、敵の首都は遠い。あまりにも遠い。よって、プレイ途中で帰趨が見えたなら、爆撃機を量産して一気に首都を潰す作戦に切換るべきだろう。戦闘機の護衛さえつければバジャーをたったの（！）20個小隊送るだけでケリがつく。

YAMATO 1997



第3章 マップ別攻略法

マップ概要

筆者は関東生れの関東育ちである。したがって、このエリアについてよく知らないし、あまり興味もわからない。別にこの地方を馬鹿にするとか言うのではない。こういうマップは大戦略に向かないのではないかと思うのだ。大戦略と言えば、押しも押されぬシミュレーションのベストセラーである。緻密な兵器考証とマニアックなこだわりがウリの逸品である。それが、何が悲しくて、このような極東の片隅のちっぽけな国の地元の人間にしかわからないような田舎（失言！）でアメリカ、ソビエト、中国軍の巴戦をやらねばならないのか…。私にはわからん。洒落というにも、ちょっと間が抜けてるようと思える。どうせなら、南青山近辺をマップにし、某社ビルに三方から攻めかかる、みたいな設定の方が面白いんじゃないだろうか。無論、某社ビル側の設定は中国、攻撃側はアメリカ、ソビエト、西ドイツである。

いきなり、プレイヤーの気を削ぐようなことを書いてしまったが、

実際はこのマップ、なかなか意味深なものがあるのである。中央にBLUE国たる甘木シティーを配し、左にGREEN国佐賀シティー、右に北九州シティーとオリオンの3つ星のごとくに首都が置いてある。しかも、各首都の中間に飛行場が無く、航空支援が行ないにくい設定となっているのだ。GREEN国は海に隔てられ、国の規模も小さいのであまり関係ないが、BLUE国とRED国との戦いは陸戦中心で行なわざるを得ない。しかも、移動距離が長い上に基地さえないので、部隊配置は首都近辺にしか行なえないのである。つまり、先の先を読んで部隊生産、配置を行なっていかないとスムーズな展開を期待できない地形構成となっているわけだ。また、中立建築物がドカドカと固まっている点もミソだ。BLUE国首都南方と、西方に中立メトロポリス（こちらは破壊されている）があり、ここの処理の仕方によって戦場の様相は全く異なったものとなる。ヘリボーンと空軍中心の単調な戦いにちょっと疲れたなら、是非このマップにチャレンジして欲しい。

BLUE国の戦略と戦術

多少ともこの手のゲームに親しんだプレイヤーなら、マップを一望しただけでインスピレーションが湧くはずだ。BLUEの戦略は典型的な各個撃破作戦となるだろう。まずは全力でGREEN国を落とし、返す刀でREDを斬る。GREEN国との間には海という障害があるので、さほどの距離はなく、兵器設定も中国ゆえ、空軍・ヘリボーン中心の兵器展開で十分対応できる。その後でじっくりと対RED戦を考えれば良い。

とはいえる、中立建築物が多い分だけゲームの経済的初期設定は苦しいものとなっており、とりあえずは工場の確保を行うのが優先課題となるだろう。空中機動歩兵と補給車をうまく使えば、首都南方および西方の両メトロポリスを勢力範囲に収める事ができる。一点だけ注意せねばならないのは、工場の確保に気を入れ過ぎないということである。このシナリオの経済的初期設定は、他のシナリオよりも厳しく、工場ばかりに目を向けていると意外な所で足をすくわれる。人間の常のとして、工場が増えればどうしても多くの兵器を

作りたくなる。まして、対RED戦が長引くとなれば、早いうちから先発隊を出したくなろう。このような状態で兵器ばかり生産していると、気がついたときには燃料0ということになりかねない。燃料0の状態で補給を行うと、資金の方をどんどん喰われていき、生産した兵器在庫だけをかかえ、実際の配置はままならぬという情けない羽目に陥ってしまうのだ。よって、工場の確保と平行して都市、製油所にも気を配るようにしてもらいたい。

中立地帯の制圧にめどがついたなら、まず、GREEN国攻略となるが、先述したような弱国なので、空中機動歩兵と武装ヘリのコンビネーションだけで陥落させる事ができる。強襲揚陸艦のような無駄なものを作る必要はない。GREEN陥落後、対RED戦に移るが、これはもう、長期戦を覚悟してひたすら陸上兵力を送り続けるしかないだろう。戦車、対空部隊を基幹にした部隊を広正面に展開させながら、ひた押しで攻める。それだけの経済力をBLUEは確保できているはずだ。敵武装ヘリへの警戒さえ怠らなければ、進撃は順調に続くだろう。なお、戦車は少々多めに生産しておくのがポイントである。RED国首都附近の最終局面において、敵は歩兵を多用してくるからである。沈む夕日の輝きにも似た、歩兵中心の国民防衛隊(?)。重歩兵、空挺隊、一般兵入交じった混成部隊のけなげな抵抗に感動さえ覚えてしまう。が、プレイ上では単にうざったいだけである。蹂躪攻撃でキャタピラの鋸にしてしまおう。

RED国の戦略と戦術

初期設定には恵まれているが、発展性に乏しい国家である。BLUE国が中立メトロポリスを潜在的経済力として使用できるのに対し、RED国近辺にはそのようなものが存在しない。時間が経つほどにBLUE国は強力となるのはわかりきっているのだが、対抗策がないのである。大幅な生産力強化を前提としない戦略を探らざるを得ないのである。GREEN国の牽制もほとんど歯止めにはならないし、実に困ったものである。戦略としては押しの一手ということになろう（戦略でも何でもないような気もするが）。

ただ、コンピューターの思考ルーチンは攻撃に集中し、基礎固め

を怠るという傾向がある。BLUE国は製油所を1つしか持たないにもかかわらず弱点を改善しようとはしないのだ。よって、できる限りの速攻によっていちはやく進出すれば状況の打開は可能である。空軍の役割が少ないのでシナリオでは、資金不足を起こす恐れは小さい。都市の占領は後回しにして、できるだけ進撃距離を稼ぐようすれば、BLUE国が強化される前にBLUE首都西方のメトロポリスにとりつくことができる。これらの破壊建築物群が回復するまでの15ターン、おそらくBLUE国はGREEN国に小規模な攻撃を繰り返しているだけであろう。20ターン前後にこの位置まで進出し、占領作戦に移ることができれば、BLUE国を恐れる必要はない。経済的には最初からRED国が優勢なのだ。いずれかの基地を占領し、その回復を待って、そこから戦車等を繰り出せばBLUE国に防ぐ方法はない。もちろん、余裕があれば隙を見てBLUE国支配下の建築物を奪うように心掛けること。敵の経済力を奪うと同時に、奪った建物による視界を得ることで、事実上の偵察ができるからである。そして、BLUE国弱体化が明らかとなった場合には首都を突いて一気にケリをつてしまおう。BLUE国陥落後の対GREEN戦は、単なる掃討戦に過ぎない。展開次第によっては予想外の力をついていることもあるのだが、所詮相手は中国軍。ナメてかかってよろしい。中国軍はまともな対空兵器をもっていないので、武装ヘリを先発させて地ならしをした後で空挺隊などを首都上空に降下させてやるだけで十分だ。

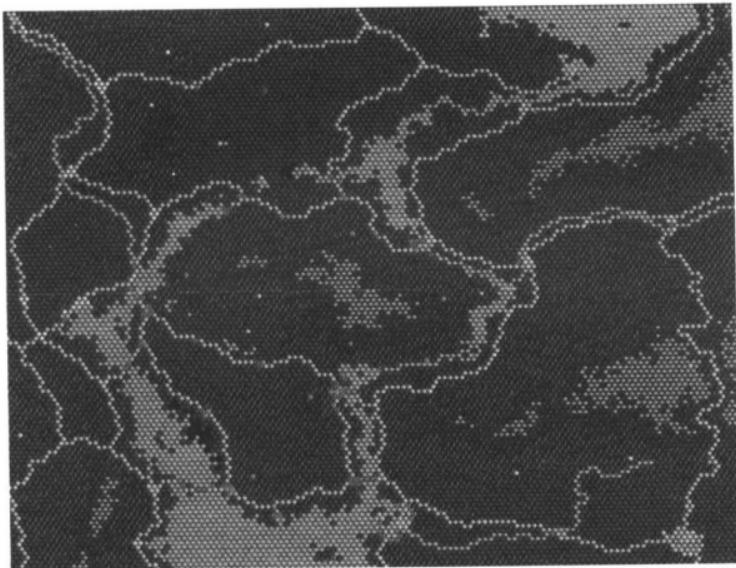
GREEN国の戦略と戦術

自分のことを棚に上げておいて何だが、これでは佐賀がかわいそうである。初期設定工場数4は我慢するにしても、製油所0というのはあまりに酷いのではなかろうか。あげくの果てが中国軍ときたのでは、佐賀に恨みでもあるのかと疑ってしまう。それでも、マップ下方のメトロポリスに近いという利点のため、各種初期設定がきついわりには展開が容易である。このメトロポリスの完全制圧に成功すれば、BLUEの石油増産の可能性は断たれ、一転にしてペーパータイガーとなってしまう。弱小国にも五分の魂。なんとかなるものである。速攻でBLUEを滅ぼし、その資産を手に入れることができ

ば、RED国とも互角以上の戦いができる。よって、戦略は速攻あるのみ。それも超速攻である。20ターンまでにBLUEを滅ぼせれば、まずは免許皆伝の腕と言ってよいだろう。

具体的には、まず全生産を空中機動歩兵に割当て、メトロポリスの占領作戦を行う。もとより、生還は期待せず、燃料切れで墜落するまで行動させるのがコツである。と、同時にGREEN国首都北方にある防空基地にも空中機動歩兵を送って占領しておく。ここはBLUEのちょっとかいがある場所なので注意して欲しい。「移動は行わない」コマンドを与え、上空にはりつけておけばよいだろう。破壊建築物が回復する頃には、メトロポリスの完全制圧は終了し、先の防空基地からは攻略用空中機動歩兵隊が出撃を待つばかりとなっているはずだ。とりあえずは、回復した飛行場をひとつ占領し、そこを拠点としてBLUEを攻めよう。それと平行して回復した中立建築物の占領をも進める。万一、BLUE首都附近に防空部隊がいた場合には、攻撃機などで吹飛ばてしまえばよい。BLUE国を占領した時点で、GREEN国は30個弱の工場を確保しているはずである。これだけあれば何でも作れる。たとえ、兵器性能で劣ろうとも、数に任せて力押しすれば、さすがのREDもたじたじだ。これ以降の展開は、BLUEの項で述べたのと全く同様な方法をなぞるだけで良い。ただ、同じ作戦ばかりでは芸がなき過ぎるので、わざと駆逐艦、輸送艦などを生産し、RED国首都に上陸作戦を敢行するのも面白いのではないかと思う。そうでもしなければ、大戦略90で中国軍の艦船にお目にかかる機会はないことではあるし。

STRONG TREATY



STRONG TREATY

マップ概要 ●

生物の時間に見たようなマップである。思わず細胞を連想してしまったのは私だけであろうか？ マップ中央の半島(と言うのかな)を中心に大陸が左右を挟んで存在する形である。他のシナリオに比べて、全体に占める山岳部分が多く、陸上部隊にとって非常にシビアな造作ともなっている。道路こそ走っているが相互連絡度は低く、単に通行上の目印として存在している程度であり、それほど意味があるとは言えない。マップ全体をぐりぐりと無難作に走る、なんと言うか、一筆書きの線みたいなものである。中央のGREEN国は別として、各国家は国境附近の中立建築物群によって隔てられ、ある程度の固定化がなされていると言えそうだ。

こういう地形であるから、戦線という考え方を適用しにくく、戦いは点をめぐって発生する集中的なものとなると予想される。ともかくも、プレイ時間だけは覚悟せねばならないマップである。また、各国の初期経済力は著しく低く、生産がままならぬ設定ともなって

いる。つまりは、不自由な移動状況の中で、いかに迅速に生産力を拡大し、適切な部隊運用を実施できるかを最大のポイントに絞り込んだマップであると言えるのである。デザイナーの意図が明白な好感の持てる仕上りだ。ただ、サブタイトルとして「領土をひろげつつ、緑を守れ」の標語が掲げられているが、PACIFIC CONQUESTの箇所で述べたのと同じ問題によって、事実上、GREEN国を守ることなど不可能となっている。サブタイトルに惑わされることなくプレイされるようご注意もうしあげたい。

BLUE国の戦略と戦術

なんと、初期設定工場数は3である！ 首都の分を加えても4にしかならない。基地も皆無であり、極貧の状況である。喉から手の出るほど欲しい工場などあたりに影も形も無く、大戦略90の全シナリオ中で、最もみみっちい国である。兵器設定はフランスだが、ブラジルとかメキシコのような経済破綻国の設定にでもした方がしっくりくるのではないだろうか。前作では思考ルーチンがサイレントだったのでGREEN国がそれなりに生延びることができ、それとの同盟関係をも考えてこのような設定となったのだと思う。が、今回はそうはいかない。GREEN国を助けるなどとうていできる相談ではない。愛しい同盟国はあっと言う間にRED国とYELLOW国の分割管理下に置かれてしまうのだ。なんとも、昔のポーランドみたいなものである。ここまで制限のある状況ではBLUE国の戦略はひとつしかない。経済基盤の確保。それだけである。なにがなんでも工場を増やすことを考えなくてはならない。このゲームは、工場数=兵器生産=勝利という単純原則におおむね支配されているので、経済基盤がなくてはどうにもならないのだ。

幸い、このシナリオは点を巡る展開であり、国家間の距離はみかけ以上に開いているので、かなりスローモードな展開をしてもさほど心配はない。とりあえずは安い占領部隊を生産して、地道に行こう。普通なら占領部隊は空中機動歩兵がメインとなるが、BLUE国の経済力ではとても無理である。どうせ敵はしばらく来ないのでから、トラック部隊で十分だ。弱い魚は大量の卵を産むとの例もある。しば

らくは、ひたすらトラック部隊の列を送り続けるしかない。侵攻方向としては、南下と西進があるが、初期のうちは両方に部隊を送り、取れる建物は全てもらっておこう。また、ヘリボーンによって奪回されそうな建物には部隊をはりつけ、空中機動歩兵がきても奪われないようにする。邪道な方法だが、BLUE国にはなりふりなど気にする余裕はない。トラック部隊が行くところまで行き、敵と接触したなら次の段階となる。おそらくこの時点でGREEN国は崩壊しており、旧GREEN領土内でRED国とYELLOW国が激戦を繰返しているはずだ。わざわざ火中の栗を拾うことはない。この際、火事場泥棒になりきるべきである。マップ左上にYELLOW占領下の建築物群があり、工場の塊りという美味しい大都市を構成しているが、なんと、ガラ空きなのである。対RED戦に忙しくて手が回りかねると言うのであろうか。とにかく、ここを頂戴しない方法はない。ただ必要以上に部隊を送ると、寝た子を起こすことになりかねないので、先発部隊は最小限とし、時間をかけてゆっくり占領する。

さて、これが巧くいけばしめたものである。工場数は2桁の大台に乗り、ある程度の生産も可能となった。後は、コツコツと反撃戦力を蓄え、機に乗じて敵の力を削げばよい。ただ、火事場泥棒としては、当方の準備が完了するまでYELLOW国とRED国が消耗戦を続けてくれないと困る。黙っていると、だんだんとRED国が優勢になっていくので、ある程度の部隊を南下させ、時々はRED国を弱めてやらねばならない。BLUE国にとって一番の腕の見せどころである。一種のゲリラ戦であるが、いかにも極貧国BLUEに相応しくスリリングでもある。なお、このような作戦を採ると、ゲーム終了まで100ターンほどかかるので気の短い方は別の方法を考えるべきだろう（別の方法があればだが）。

RED国の戦略と戦術

他のシナリオでもそうだが、一番強力な国を人間プレイヤーが担当する場合には何も難しいことはない。一気にGREEN国を攻め落とし、そのままYELLOW国まで突き進めばよい。BLUE国などあってもなくても同じなので、YELLOW国を落とした後で、まだ、シナリ

オを続ける気力が残っていたなら遊んでやれば良いだろう。

GREEN国の戦略と戦術

これまた、初期設定工場数は4という、とんでもない貧乏国である。しかし、BLUE国の場合と違い、人間様が担当するので状況はずっといい。同盟国BLUEが崩壊することもないだろう。GREEN自体もマップ中央にあって、基地も四隅に散っている。工場数の少なさを補って余りある設定である。2国に挟まれた感じだが、両者との間は河川で分けられ、事実上の戦線は極端に短い。左方のYELLOW国と右方のRED国をそれぞれ単独に考えれば済むのである。また、周囲の中立建築物群が破壊状態なので少々驚くが、当面の間は防御一徹で行くしかないのでとりたてて騒ぐほどのことはない。反撃準備が整う頃にはすっかり回復していることであろう。このようにBLUE国と酷似した経済状況にありながらも、地の利はあるので少しはまともな作戦が可能だ。初期は徹底防戦かつ兵力温存、後に各個撃破というのが戦略大綱となるかと思う。

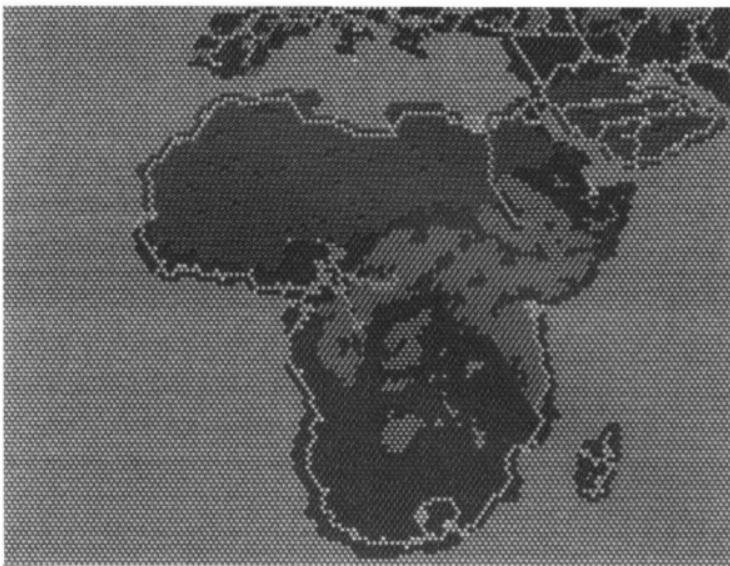
まず、YELLOW国、RED国とともに十八番のヘリボーンで攻めてくる。ここで基地を失うようなことがあっては困るので、まず、全ての基地に対空部隊を配置するのが急務となる。どうせまわりは破壊建築物だらけなのだからすぐ根性は出さずに防御に徹してもらいたい。防空力整備完了後はいつものパターンで反撃戦力生産に励み、機を見て打って出ることだ。ただ、両面作戦のような愚行は慎むよう。兵力的にはREDの方が強力ゆえ、弱きを挫くという戦場の原則に従ってYELLOW国を攻める。GREEN国基地のすぐ近くに位置するYELLOW国首都は対空部隊を基幹にした陸上部隊で攻めれば足りる。プレイヤーのなかには、次の対RED戦に投入することを考え、航空兵力中心で攻めようと考える方もいるとは思うが、YELLOW首都周辺には戦闘機、対空ミサイルなどが待ち構えているので、相当な出血が強要されてしまう。高価な空軍を創設するのは、YELLOW国の中の資産が転がり込んでからでも遅くはない。YELLOW国を落とてしまえば、成上がり成功であって、経済力は一瞬にしてトップとなる。生産の中心を空軍に切換え、強気でREDに向っていこう。な

お、RED国は巡洋艦、ヘリ空母などという、およそこのシナリオに不向きな部隊を生産してくることがあり、陸軍国西ドイツの設定となっているGREENは少々手を焼くかもしれない。ほっておいてもさほどのことはないから、相手にするのが面倒ならやり過してしまって構わないと思う。

YELLOW国の戦略と戦術

兵器設定がイタリアというのが哀しい。初期経済力はそこそこあるのだが、生産できる兵器に幅が無い。もっとも、このシナリオは貧打戦で高価な兵器が使えたとしても実際に配置できるかどうかは難しいところなので、そう嘆くことはないかもしれない。YELLOW国はGREENの左側に位置し、縦に長く伸びたベトナムのような形状である。いちおう、GREENおよびBLUE国と国境を接するが、両国とも極貧国でほとんど攻めて来ないため別段問題はない。最初から対RED戦だけを考えれば良いだろう。GREEN国首都はRED国寄りにあり、早いうちにRED国によって陥落してしまうため、それまでにどれだけの重要地点を占領できるかが勝負になる。

空中機動歩兵を生産の主力として積極的にGREEN国を攻めよう。少々もったいないが、補給なしの片道切符で遠方の拠点を狙うのも悪くない。また、このシナリオではGREEN陥落後も2方面作戦を続けて構わない。RED国を第1に考えながらBLUE国にも攻撃を続けるということだ。RED国とは旧GREEN首都附近でしばらく揉み合いとなるだろうが、BLUE国を落とすまでの辛抱である。最強のRED国と雌雄を決する局面では、貧乏国とはいえBLUEの資産は大きい。BLUEが落ちれば後は簡単。トーネードの量産を待って突撃するだけである。



第3章 マップ別攻略法

地形概要 ●

アフリカ大陸をマップ中心にドンと置き、北にヨーロッパ、東に中東をくっつけたような感じのするマップである。アフリカ、ヨーロッパ、中東は海によってそれぞれ独立しており、輸送艦なしでの陸上部隊の移動は不可能だ。一見しただけではヨーロッパと中東、中東とアフリカが地続きであるかのような印象を受けてしまう。いかにも地上戦主体と思われがちなマップであるが、実際は島の戦いだということを胆に銘じておいてもらいたい。輸送トラックなどを作り、スエズ運河の手前まで辿りついたところでその事実に気づき、舌打ちしながらリセット・スイッチを押したなどという間抜けな実話もあるので（私ではない）十分な注意を払って欲しい。

中立建築物はマップ全体にほぼ平均的に散ってはいるが、各国境附近に重要なものはなく、アフリカ大陸北東部の中立メトロポリス（カイロでしょう？）に集中している。特に、工場が固まっている効果は大きい。初期設定を見ればわかるように、このシナリオ、強

烈な経済設定なのである。爪に火をともすどころの騒ぎではない。爪の上にメルトダウンした原子力発電所があるみたいなものだ。工場の5、6個も確保すれば、あつと言う間に経済的地位が逆転する。また、初期設定資金までも少ないので、都市さえ馬鹿にできない存在である。さらに怖いことには、空軍の補給施設（飛行場、防空基地）がほとんどない。確かに、カイロ附近には3個の飛行場があるが、そこを手に入れたとしても、そこから各国の首都まではまだかなりの距離がある。航空作戦にかなりの障害がでる地形であることに疑いはない。経済貧困+移動困難+広大な陸地などという全ての悪条件が首を並べた地獄のマップと言って良いだろう。唯一の救いは砂漠面積が多く、山岳が変な位置にないこと、妙な迂回移動をせずにストレートなコースを選択できることである。

RED国の戦略と戦術

初期設定からして最も恵まれている上、他の2国は何もしてこない。GREEN国の箇所でも述べたが、このような貧打戦では航空機のような高価な（ヘリコプターでさえ陸上部隊と比べれば高価である！）を生産するのは難しい。さらに、飛行場間の距離が離れていると、航続距離の関係上、ヘリコプターを攻撃的な任務に使用することに大きな制約を受けることになってしまう。大戦略90の思考ルーチンはヘリボーン主体の作戦を採用し過ぎるくらいがあり、このような設定のマップでは悪い面がモロに出てしまうようだ。人間がRED国を担当した場合、以上のような理由から、GREEN国・YELLOW国とともにまともな展開を行ってくることはあり得ず、事実上の一人プレイとなってしまう。従って、RED国としてはなんらの妨害も気にすることなく中立メトロポリスの占領を行うことができ、その後でGREEN・YELLOW両国を攻めればよい。アフリカ大陸南部にはそれなりにおいしい都市群があるが、こういう状況では早急に必要というわけではなく、別動隊を送って適当に占領させればよいのではないかと思う。主目標はあくまでもアフリカ北部の中立メトロポリスであろう。また、ソビエトは揚陸艦、ヘリ空母とも生産可能なので、海を挟んだ侵攻作戦にもさほどの支障をきたすことなく敵領

土にコマを進めていくことができる。敵の生産力が低い場合にはなおさらである。他のシナリオでも同様の展開になることがままあるが、このシナリオも人間がプレイすることに意味はないと言えよう。

GREEN国に戦略と戦術

どわー。これは無残だ。初期設定工場数2、資金は2000！ とどめに兵器設定がフランスときては、B級映画顔負けの設定である。1999年アフリカとの想定らしいが、地球に何が起きたというのだろうか。やはり、ノストラダムスなのだろうか。まあ、それでもヨーロッパ内の建築物は邪魔されずに手に入る所以状況は少々良くなる。問題は、その後の展開をどうするかであるが、これでは戦略もヘチマもない。奪える重要建築物を片端からさらい、後で考えるしかないとだろう。

その侵攻方向だが、やはり、アフリカ北東部の中立メトロポリスを狙いたい。生産力アップに繋がる上、戦略的要衝であり、一石二鳥とはのことだ。ただし、ノロノロと侵攻作戦を考えていたのは他国に先を越されてしまうし、第一、経済状態が許さない。とてもではないが輸送艦なぞを作る余力はないのである。となれば、方法はひとつしかない。全生産をヘリコプターに振り向け、片道特攻で占領作戦を展開する。間違っても生還を期待してはいけない。妙な色気は命取りである。あくまでも燃料が切れるまで占領作戦を行わせよう。この際、最優先で占領させるのは飛行場だ。飛行場さえ確保すれば、ヘリの特攻も不用になるし、空軍の展開も可能になる。この貧しい状態でいきなり空軍というものつらい話ではあるが、空軍（特に地上攻撃機）は絶対必要なのである。と言うのは、RED国がこの中立メトロポリスを目指して怒濤のごとき混成部隊を送り込んでくるからだ。ここまでゲームの展開をバラしてしまうのが良い事かどうか疑問が残るが、そこまで種あかしをしておかないとGREEN国に勝利は無いのである。ひとたび中立メトロポリスが敵に陥ちたが最後、GREENは完全な防戦に追込まれる。無論、人間様が思考ルーチンに負けるわけではないので、徹底した防戦を続けつつ地道に生産を行えば、いつかは勝利できるだろうが、200ターン、300ターン

もやりたくはない。そういう展開を好むプレイヤーがいるとすれば、完全なマゾヒストであろう。

話がそれてしまった。ともかく、地上攻撃機を質より数で配備し、RED国地上部隊に爆弾の雨を降らせてやる。設定はRED国最強となってはいるが、しょせん、貧打戦シナリオである。じきに部隊も底をつき、彼我の戦力は一気に逆転する。そこを見計って反撃部隊の生産を始めれば良い。反撃部隊は安いものを多く生産した方がよいだろう。RED国首都に向けて一列にキャラバンを組みじわじわと攻めたてれば済む。攻撃ヘリの洗礼を受ける事は間違いないが、気にせず直進しよう。そして飛行場を見つけたらさっさと占領するか、その上に部隊を乗せて固定してしまう。もはや敵はそれ以上の生産はできず、補給もできない。貧打戦ならではの卑怯な作戦と言えなくもないが、GREEN国にアート・オブ・ウォーは無縁である。

RED国を潰した後はYELLOW国に鋒先を向けることとなり、そして対YELLOW戦は遊びである。ヘリコプターの航続距離の関係からYELLOW国は簡単なチャチを入れてくるだけでほとんど攻めて来ないのだ。思考ルーチンに片道特攻作戦を思いつくほどの才能は無く、空中機動歩兵がアラビアを飛回っているだけといってよい。よって、何の心配もなく、好きな兵器を作り好きなように攻めれば足りる。フランスはアメリカと並んで空母を生産できるのだから、できれば地中海に空母を浮かべてもらいたいと思う。

beyond
part

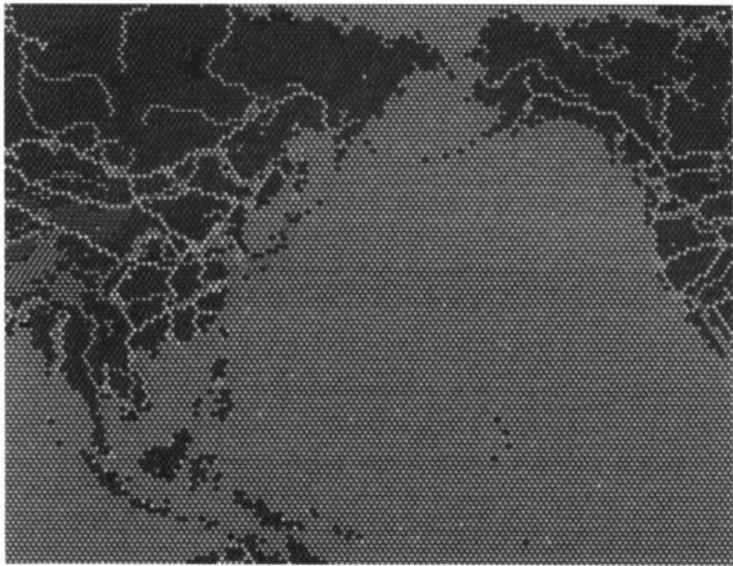
YELLOW国の戦略と戦術

兵器設定はイスラエル。初期設定こそGREEN国よりも多少はマシだが、苦しいことに変りはない。それでも、アフリカ北部の中立メトロポリスまでの距離が近いため虎の子のヘリコプターを片道特攻させるほどではなく、速攻が可能である。作戦はGREEN国それを踏襲することになるだろう。YELLOWの場合にしても、GREEN国は気休め程度の攻撃をかけてくるので、敵はRED1国と考えてさしつかえないと思う。ただし、あまりゆったり構えていると、予想外にGREENが健闘してRED国を落としてしまうことがあるので注意が必要である。つまり、GREENはアフリカ南下作戦を採り、アフリカ

大陸を縦断してRED国首都を突くのである。実際、これには驚いた。ここまで大胆な作戦は人間でも二の足を踏むのではないだろうか。戦略的に考えても、弱い2国を相手にするより強い1国を相手にする方がはるかに厳しく、YELLOWとしてはGREENの南下を阻むような形で進撃するのがよい。 すなわち、中立メトロポリスの完全な占領は後回しにしてもなるべく西進を心掛けるようにするのである。無論、アフリカ上のいずれかの基地を占領しないことには西進も何ものないので、中立メトロポリスの真ん中にある基地を最優先で占領するようにして欲しい。そして陸上部隊の配置が可能となると同時に部隊を発進させ、アフリカ北部の都市群を占領してしまうのだ。この時、対空ミサイル部隊、補給車の同伴を忘れないように。前者はヨーロッパ本土からのヘリボーン対策、後者は自軍のヘリコプター部隊の補給用である。ただし、これらはあくまでも防衛的要素が強いので必要以上に戦力を投入するのは避けよう。中立メトロポリスを目指してRED国部隊が殺到するのはGREEN国の場合と同じなのだから。

GREENの南下をうまく食止められた場合には、RED・GREENを個別撃破するだけの大した手間はかかるないだろう。それに対し、GREEN国がREDを吸収してしまった場合、少々やっかいになる。ヨーロッパ北部にヘリボーンをかけるのが最も単純な作戦だが、対空ミサイルの待伏せでみんな落とされてしまう。かなり大回りとなるがヨーロッパ西部（スペイン）から北上する展開を考えるか、あるいは地道な海上侵攻作戦を探るしかない。時間的にはどちらも大差ないので個人の趣味によって判断してもらいたい。

PACIFIC CONQUEST



PACIFIC CONQUEST

地形概要 ●

「おお。」

唸ってしまった。このマップは凄い。脊髄に痺れを催すようなできである。戦略級ゲームが好きなプレイヤーにはまさにバイブルであろう。そして筆者はそのような人間であるから、レビューを打つキーボードにも力がこもる。太平洋の波、波、波に海の男の艦隊勤務……、そんなBGMでもあればこの世は天国だ。マップを一見すればわかるように、アジア・ユーラシア・アメリカを擁する広大なエリアがカバー範囲で、設定はソ連を中国、日本、アメリカで叩くという過激なものである。ただ、ここでも東西の緊張緩和によって少々時代遅れの設定となってしまったことは否めない。どうせならMIDDLE EAST CONQUESTとでもした中東のマップでも入れて欲しかったと思う。無論、マップ自体の内容とは別問題なのでここで云々する必要はないかも知れないが。

各国家別の特色は次のとおりである。

まず、ソ連担当のRED国。孤立無援ながらも豊富な経済力を誇り、特に初期工場数は16と圧倒的。地形を見ても、ペーリング海峡附近に生産拠点がない他は特に問題はない。基地も極東・アジア地区をカバーするに必要十分な程度に分散している。ただ、ヨーロッパが無いので仕方ないのだが、極東地区に重要建築物が集中しているくらいがある。

次に中国担当のYELLOW国。RED国に対する弾避け的存在に仕上がっているが、都市ばかりが目立ち以外ともろい地形である。一番いたいのはRED国の首都、YELLOW国の中都、ウラジオストックが道路で繋がっている点だろう。もっとも、攻めに回ることさえできれば強い味方となる。

YELLOW国によりそのようなGREEN国はわれらが日本。地形について言う事はない。工場が少な過ぎて生産がままならず、雀の涙ほどの資金さえ使いきることができない。まったくもって現実ばなれした設定だが、軍事だけに視点を絞って考えれば、こんなものかと納得もできそうである。

そして、BLUE国は自由主義陣営の旗手アメリカ。太平洋を庭にして、沖縄、フィリピンに基地を持つ。当分RED国とぶつかる心配もなく、ゆったりと構えられる体制である。が、最近の経済危機を反映してか、工場数がRED国の半分しかない。いくらなんでもこれは低すぎるのでないだろうか。設定に問題あり、である。

BLUE国の戦略と戦術 ●

GREEN国の場合と同じで、なにもする間もなくゲームは終了する。本当に困ったものだ。筆者の持っているバージョンではそうなるが、他のプレイヤーも同じ悲劇を味わっているのだろうか。是非知りたいところである。

RED国の戦略と戦術 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

四面楚歌の設定ではあるが、状況は思ったほど悪くない。天敵たるBLUE国とは太平洋を隔てて当分の間まみえることはないだろう。また、GREEN国はいつでもヒネれる程度の軍事力しか持たず、ほつ

ておいても実害はない。さしあたっての敵は国境を接するYELLOW国であるが、これがまた弱い。初期設定工場数が少ないことはもちろん、兵器生産設定は中国である。したがって、生産できる兵器も二線級のものばかりだ。その上、首都が近いというオマケまでついてくる。これでは攻めてくれと言っているに等しい。ソ連の生産拠点としては、RED国首都、極東の基地(ウラジオストックだろう)、アジアの基地(ベトナムかな)があるわけだが、GREEN国への牽制という意味も含めてウラジオストックからの攻勢がベストだと思う。まあ、このくらい相手が弱いとどう攻めても大差はなく、YELLOW国はあっと言う間に陥落するだろう。YELLOW国攻略後の鋒先は当然GREEN国に向かられる。そして、GREENはYELLOWより弱い。面白半分にYELLOWをいたぶったりしていれば別だが、通常、YELLOW陥落時のGREENの戦争準備はお寒い限りのはずだ。自衛隊自慢のF-15など影も形もなく、海上自衛隊、いや海上保安庁さえみあたらない。これでは戦略をどうするまでもない。下手をすると対YELLOW戦のために生産しておいた空中機動歩兵あたりが勝手に東京を占領してしまうかも知れない。

そういうわけであるから、RED国の敵はBLUE国だけと考えてい。RED国の戦略はYELLOW国、GREEN国陥落の時点において始めて発動されるのだ。BLUE国への進撃路は2つ考えられる。シベリア発ベーリング海経由カリフォルニア行きとジャパン発ハワイ経由カリフォルニア行きの2つである。前者の場合は敵領土が近いというメリットがある半面、近くに適当な生産拠点がなく部隊展開に苦しむ。後者は太平洋横断という気の遠くなるような遠征を行わざるを得ないが、ダイレクトに敵首都を突くことができる。どちらも手間が非常にかかることに違いはなく、きわだった差はない。要は個人の思い入れ次第といったところか。空軍ファンならベーリング経由で攻めるしかないし、海軍ファンなら太平洋だ。ただ、筆者個人の趣味を述べさせてもらえれば、やはり太平洋から堂々と攻めたい。せっかくこれだけのマップが用意されているのに海軍を使わぬ手はなかろう。事実、私は海軍中心でBLUE国を攻めてみた。やるならトコトンという気概でキエフを筆頭にキーロフ、イワンロゴフら

のソ連海軍綺麗どころをすらりと並べ、しゃなり、しゃなりとアメリカ参りである。生産に結構時間がかかったのでミニッツあたりのお出迎えを覚悟していたのだが、結局、ハワイでタイコンデロガの太鼓持ちに出くわしただけであった。なんとも拍子抜けする展開である。まあ、これはBLUE国の大工場が少ないので原因であり、そのように仕向けたのはプレイヤー自身たる私なのだからしょうがないと言えば、しょうがないのだけれども……。

GREEN国戦略と戦術

どうせわかる事だ。はっきり言っておこう。GREEN国で勝つ方法はない。無論、軍事力負けするのではない。非力ながらも楽しい我が国ということでコツコツとやっていれば、やがてF-15が空に舞う。そこまではいい。ところが、これからという段になって突然ゲームが終ってしまうのだ。最初はゲームのバグかとも思ったのだが、そんな単純なものではなかった。なんと、YELLOW国が電撃戦でRED国首都を陥落させてしまうのだ。これには参った。大戦略III'90の思考ルーチンがかなりアグレッシブになったのはプレイ直後にわかったが、防御に問題を残しているようである。通常、思考ルーチンやゲームシステムのような重要な部分に変更があった場合、当然ながらプレイバランスの再検討作業も必要になるはずだ。前作のマップと突き合わせたわけではないが、どうもマップ設定は変化していないように思える。その結果、国家の首都と首都の距離が近いこのシナリオのような設定では、圧倒的に攻撃側有利の展開になってしまふようだ。無論、それはRED国についても言えることであるのだが、攻撃型思考ルーチンの処理として、敵により近い生産拠点に配置を優先する傾向があるのではないかと思う。事実、RED国はウラジオストックの基地・飛行場からわらわらと攻撃部隊を送り込んでくるのだ。この1／3でも防御に回せば……。プレイテストの不備が産んだ悲劇といつてもよいだろう。

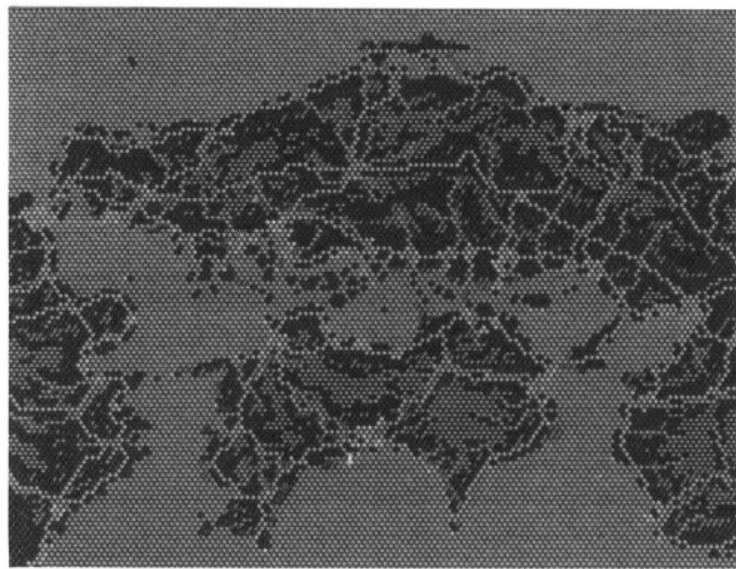
YELLOW国戦略と戦術

GREEN国、BLUE国と同盟関係にあり敵はRED1国であるが、兵

器設定が中国では期待はできない。首都自体もRED国¹の首都、ウラジオストックの基地、ベトナムの基地に囲まれた位置にあり、四方から侵攻される危険がある。生産面に目を向けても、さすが4人に1人は中国人と言われるだけあって、都市は多いが肝心の工場数はいわずもがなである。常識的には徹底防御しつつ反撃戦力を蓄える戦略が頭に浮ぶが、このシナリオに関する限り、常識は通用しない。プレイしてみればわかるのだが、RED国は極東を重要視するようで、本土の守りが意外に手薄なのだ。同盟国日本も善戦してくれる所以で極東方面にさほど戦力を割く必要はない。工場が取られないで済む程度の兵力を送って無視しておこう。そして、余剰力は全てRED国首都²侵攻に投入する。さすがに首都まで落とすのは無理だが、首都左下にある基地まではあっさりと占領できるはずだ。その基地からRED国首都までわずか数ヘクス。あわてることはない。

さあ、ここからが問題だ。喉元まで迫ったのは良いが、中国軍の情けない武器では数で押さない限り活路は開きがたい。また、時間が経つにしたがって首都周辺の防衛体制がじょじょに整っていき、だんだんと持久戦の様相を帯びてくる。が、焦ってはいけない。へたに出て行くと全滅してしまう。ぐっと堪えて他のRED国³の工場・飛行場の確保に努めるようにしてほしい。ただし、単純に占領を行うのはまずい。ベトナムの敵基地はともかく、ウラジオストックの基地・飛行場は同盟国が占領できるようにお膳立てしてやる必要がある。さもないと、いつまでも1国だけでREDを相手にせねばならなくなってしまう。なるべく同盟国を前線に誘い込む（？）ように行動するのが大切だ。また、占領行動は慎重に行う事をわすれないように。なんといっても中国軍なのだ。たとえ、距離的に近くても、安全な迂回コースがあればそちらを選ぶようにしてほしい。地道に耐えていれば、いつか敵に倍する戦力をさきほどの基地附近に展開できるはずだ。ただ、人民兵は反撃戦力に数えないように。彼らに一切の期待は無用である。

セトナイカイウォーズ1989



第3章 マップ別攻略法

地形概要 ●

これまた、瀬戸内海を中心とするドマイナーなマップである。やはり、私は好きになれない……。それでも、この地方に住んでいるプレイヤーには結構うけるのだろう。実際、関東地方中心のマップがあれば、私自身、喜んでプレイしてしまうような気もする。システムソフトさん、次回作には関東のマップを入れてね。

実に直截なタイトル表現どおり、瀬戸内海を中心としたエリアである。4国バトルロイヤルの設定に加え、各国とも超貧困な状態からスタートする。さらに、九州、四国は海のため半独立した形となっていて陸上部隊の展開が苦しい状況である。むろん、これではゲームにならないので、中立建築物がふんだんに用意され、展開の自由度が約束されている。やはり、なるようにしかならない設定はやる気を削がれるだけなので、このようにプレイヤーの裁量余地の大きいマップは大歓迎だ。

このマップの一番の特徴は各首都がダイヤモンド型に散り、その

中間に中立建築物が集中していることである。瀬戸内海沿岸附近は大規模な中立ベルト地帯と言ってもよく、どの国家を担当してもここがキーとなるはずだ。そして、中央部に進出すると必然的に多正面作戦に巻き込まれ、かなり微妙なセンスが必要とされるようになってくる。また、飛行場、防空施設の位置もなかなか考えられており、航続距離の短い航空機はあまり役に立たないと思われる。結論として、各国の力が均衡したバランスの良いマップであると言って良いだろう。

BLUE国の戦略と戦術 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

北九州担当のBLUE国は兵器設定がアメリカであり、多彩な戦略が考えられる。特に、飛行場と飛行場の距離があるこのようなマップでは、空母を使用できるメリットが極めて大きい。どうしても必要というわけではないが、戦列に加えて損はない兵器である。それはともかく、BLUE国も初期設定が苦しい。空母やF-14を生産するにはそれなりの経済力が必要なので、まずは基盤確保が先決だ。

初期の経済力ではちょっと苦しいが、瀬戸内海沿岸の中立地帯を押えるには、速度のある空中機動歩兵が必要であり、最初の数ターンは空中機動歩兵生産に集中しよう。配置した空中機動歩兵はなるべく東へ進め、占領可能な建築物は全てとってしまいたい。マップ中央附近にヘソとも言うべき基地があるが、この辺りで占領作戦の方向を南に変える。これ以上東に行くと、RED国の空軍に喰われかれない。同じリスクを犯すなら、四国北方のYELLOW領を襲うべきであろう。ここを押さえれば、BLUEの第1の敵であるYELLOWの進出を決定的に縛ることができ、かつ、九州本土の安全確保にも貢献するからである。スカイホークのような安い航空機を作り、ヘリボーンとの複合作戦で四国に足場を確保しよう。ここまで段階が済めば、まずは一安心である。経済力もある程度はつき、高価な兵器も生産できるはずだ。

ニミツ、F-14の配備を待って一気に打って出よう。まずは、YELLOWを陥落させ、しかる後にRED国へほこさきを向けるのがベストだ。と同時にGREEN国へは輸送機と空挺部隊を送り、首都占領

作戦を敢行させる。GREEN国周辺には基地がないため、爆装したイーグルなどを先発させて対空力を潰しておくと意外と簡単に陥落する。ただ、場合によっては、GREEN国がRED国を滅ぼして強大になっていることがある。その場合には空母を日本海に回航して制空権を取り、その上で強襲上陸なり空挺部隊を送るなりすれば良いだろう。

RED国の戦略と戦術

大阪のRED国は4国中最大の初期経済力を持つ国である。さすがは商人の町、儲けていらっしゃる（とはいって、頭ひとつ出ているに過ぎないが……）。兵器設定は強力なソビエトであり、中立建築物群にも近い。一番恵まれた国と言って良いだろう。BLUE国、GREEN国はのっけから死んでいるので、敵はYELLOWだけといえる。そのYELLOWにしても四国北東部の中立建築物地帯を早期に押えてしまえば、発展が頭打ちとなり、他の2国と何ら変るところのない国と化す。よって、REDの戦略は四国北東部への速攻となるだろう。特に飛行場は完全制圧したいところである。ヘリボーンによる四国侵攻が容易になる上、敵ヘリボーンから本領土守ることにもなるからである。

四国北東部の制圧が終れば、すでに勝負はついたも同じだ。たとえ、他国からの侵攻があっても、別段守りを強化する必要はない。都市や工場のひとつやふたつは取られても構わずどんどん打って出て、敵兵器の殲滅に努めよう。経済力の弱い国家の一線部隊をひとたび全滅させてしまえば、敵が再び戦力を充実させるまでの間、かなりの時間があくことになる。その間に取られた以上のものを奪いかえせばよい。

これを3、4回繰り返せば、敵戦力は純カラに近い状態にまで落ち込むはずだ。そこを見計って空挺部隊を輸送機で送り込むことで3国ともあっさりと陥落させることができる。が、YELLOWだけは意外な反撃能力を温存していることがあるので、攻撃機等による事前の対地制圧作戦をしておくことをお勧めする。なお、同様な設定の他のシナリオ同様、有利な国を人間がプレイすると楽すぎて面白く

ない。兵器設定を変更するか、自分なりに制限を加えて（例えば、空軍は生産しない、とか）遊んだ方が良いと思う。

GREEN国に戦略と戦術

松江を奉じるのはGREEN国である。兵器設定は西ドイツ。これも陸軍国でありしかも、地形的に大変不利である。瀬戸内海沿岸の中立地帯へ行くには南下するしかないわけだが、中間にめぼしい建築物がなく、ヘリボーンさえままならない。とりあえずは無理をせず、首都北方の中立建築物群占領を目指そう。ここなら、他の国の部隊はこないので安心して占領作戦を行える。

ここまででは良いと思う。問題はそれからである。西に進んでBLUEを討つか、東へ向ってREDを倒すか。西のBLUEは弱国であり、放っておいても問題無いが、REDの頭は押えねばならない。第一、BLUE国近辺にはめぼしい建築物がなく、九州本土を落とさない限り、自國経済には貢献しない。他方、RED国方面には重要拠点が点在しており、経済力を増しながら、一番の敵国の力を削ぐという一石二鳥の展開が可能だ。苦しいとは思うが、進撃路は東と定めたい。

この時点では、質より量が重要であるから、航空機の生産は抑え、陸上部隊中心で攻めた方が良いだろう。幸い、西ドイツ陸軍は優秀なので、これを使わない手はない。ゲパルト、補給車、空中機動歩兵をバランス良く繰り出し、敵のヘリコプターを撃破しながら進撃する。なお、もし先のことを考えるなら、数部隊のレオパルドも同行させるとよい。RED国・YELLOW国の首都陥落戦において戦車部隊があると大変楽になるからである。

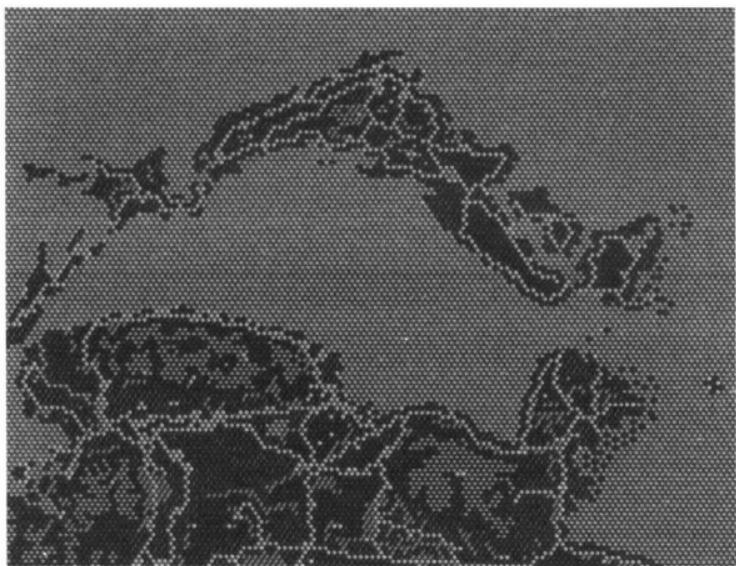
RED国を落とした後は余裕ができるため、作戦をどう運んでもかまわない。BLUE国を倒す方がはるかに容易いことに間違いはないのだが、対RED戦終結時の自軍部隊位置を考えれば、四国に攻める方が簡単である。この辺の判断はプレイヤーたるあなたの自身の問題ではあるが、もし、四国を攻めるなら北東部の建築物をある程度占領した時点でBLUE国にも兵力を向け、両面作戦に切換えても難しい問題は起きない。時間短縮のためにもそうするべきだし、それなりのスリルも味わえるだろう。

YELLOW国の戦略と戦術 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

高知担当はYELLOW国。四方を海に囲まれているにもかかわらず、兵器設定はイスラエルである。四国北方の飛行場は瀬戸内海の中立地帯に最も近く、大変恵まれた環境にある。ヘリボーン中心で中立地帯を積極的に取込もう。と同時に、四国北東の中立建築物の確保にも努める。さしたる困難もなく、わりと早い時期に経済基盤を確立できるはずである。できれば、まっさきに中立基地の占領を行ない、部隊配置が可能なまでの待ちターン短縮を計るのが良い。そこが回復して部隊配置可能となる頃には、四国および瀬戸内海沿岸の中立建築物のほとんどがYELLOW領となっていると思う。こうなれば、あとは各個撃破作戦を展開すれば良いだけだ。

RED国はそれなりの強さを持っていると思うが、BLUE国、GREEN国はYELLOW国の早期展開によって経済基盤拡大を止められ、かなり苦しい状況にあるに違いない。まわりくどい作戦は考えず、輸送機と空挺部隊で一気に首都を落とすのが合理的である。BLUE国、GREEN国とも首都周辺に基地がなく、防空力は弱いのだ。偵察機を出して対空部隊の存在を確認し、必要なら爆装イーグルで潰してしまおう。また、BLUE国、GREEN国どちらかを陥落させたら、その時点から対RED戦の準備を始めておくようにする。他の2国と異なりRED国首都周辺は強力だ。戦車などの地上部隊を先発させておくに越したことはない。それらの部隊が首都に突入するタイミングに合わせて攻撃機を発進させれば、勝利は一層確実なものとなるだろう。

SELF DEFENCE



SELF DEFENCE

地形概要 ●

日本全土とソビエト極東地域をメインとするマップである。朝鮮半島も含まれているが、中立国扱いとなっていて、事実上の日ソ決戦が展開される。ただ、残念なことに、沖縄がカバーされていないようだ。なるほど、日ソだけの軍事衝突と割切ればアメリカは関係無いので沖縄をマップに入れる必要はなくなる。が、自衛隊の存在自体がアメリカ環太平洋戦略のエレメントのひとつに過ぎないという現実を考えれば、どうしてもアメリカ軍に参加してもらいたかった。設定自体もRED国圧倒的有利のようだし、もう少しマップのカバー範囲を広げ、朝鮮半島南部をアメリカ軍の担当、朝鮮半島北部以西を中国軍担当とし、日米同盟、中ソ同盟の設定でプレイできれば楽しかったのにと思う。え？ このマップの設定も東西緊張緩和で古くなったのではないかだって？ うーん、それを言っちゃあ、オシマイだ。

日本の地理的特徴については先刻ご承知のはずなので問題はない

だろう。しかし、このように具体的なマップとして提示されると、つくづく守りにくい形をしていることに改めて思いいたる。ソビエトを敵性国家とみなす限り、確かに北海道が一番危ない気がするが、どうしても北海道というわけではないことに気づく。準備さえ整えれば、どこでも攻められる。まして、日本はフランスと同様の一極集中型国家なのである。短期決戦を目指すなら、北海道を盗ってモタモタしているより、東京を占領してしまった方が効率的である。東京を失った日本は頭を潰されたも同様であり、抵抗を続けられるとは思えない。第2次世界大戦でフランスがなぜパリ占領だけで降伏したのか。その意味を考えて欲しいと思う。

一方、ソビエトは信じられないくらい潤っている。全エリアに渡って生産拠点が分散しており、兵器の配置に頭を悩ます必要はない。しいて言うなら、少し朝鮮半島が攻めにくくなっている程度である。工場数も日本14に対して37と圧倒的である。初期設定ではRED国が人間プレイヤーとなっているが、これは何かの間違いではないだろうか？ 事実上、これだけ恵まれた地形構成となっているとワンサイドゲーム以外の展開にはなりえない。ちなみに、実際のソビエト極東方面軍のほとんどは対中国用であり、日本とコトを構える体制にはない。第一、アメリカが黙ってはいまい。第3次世界大戦を覚悟せずに対日戦は始められないのである。

RED国戦略と戦術 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

RED国について多くを語る必要はない。なにをどうやっても勝利は動かない。自衛隊が大嫌いな人、もしくはソビエト軍が大好きな人以外はプレイしても意味がないだろう。マップエディタでバランス、設定を変更して楽しむという方法もとれるだろうが、現時点でこのシナリオをプレイして得るものは何もないだろう。

GREEN国戦略と戦術 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ひょっとすると、全マップ中で最もホットな状況かもしれない。やはり、このくらいのハンデがないと面白くならないのではないだろうか。両軍ともに資金・工場数がそこそこはあり、使用できる兵

器もまあまあである。似たような設定のマップはあるが、工場数が少なくて単に苦しいだけとか、優勢になると急速に敵の抵抗が減るようなものが多い。そんな中でこの設定はピカイチの輝きを持っている。プレイバランスの絶妙さと言うか、気持よい苦しさというか、ゲームの醍醐味を感じさせてくれる展開となる。

このマップで注意せねばならないのは、RED国の中堅・防空施設が見事なほど分散しているという点である。よって、他のマップのような固定的な進撃路を考えるだけでは足らない。また、生産拠点がどこにでもあるので、アグレッシブな思考ルーチンの良い面がダイレクトに発揮されてくる。前線を突破しても次から次へと新手が登場し、油断すると後方を襲われる。しかも敵の工場数は味方の約2倍半である。第1級の敵戦力が常に正面にあると思ってもらいたい。また、日本海という移動の障害があり、専守防衛をモットーとする自衛隊の装備では上陸作戦もままならない。このような状況の打開には、先読みと柔軟な戦略が必要だ。場面ごとに必要な兵器は変化するし、余裕をもって生産しておかないと緊急時にふんぱりが利かない。

さて、能書はこれくらいにして具体策を考えて見よう。自衛隊がソ連侵攻をするわけだが、いかんせん敵が強い。ゲーム開始直後から嵐のような攻撃が開始される。特に樺太の基地からは空を覆わんばかりのヘリコプターが飛んでくる。北海道侵攻作戦の発動だ。よって、自衛隊最優先課題がこれの撃退ということになる。北海道の戦略的放棄などは問題外。あくまでも日本のソ連侵攻なのであるから、北海道は不沈空母として攻撃の発進点となってもらわねば困るのだ。敵の攻撃がヘリボーンだというのがわかっているからには、対空ミサイルの槍襤を築くしかない。最初の数ターンの生産は全て対空ミサイルに回そう。補給車も忘れてはいけない。配置は当然ながら北海道の基地に行ない、できるだけ北方へ前進させるようにする。

十分な防空力整備が終了したら、次は反撃部隊の生産だ。が、ここでちょっと難しい選択に迫られる。反撃先をどこにするかである。単純には、攻撃は最大の防御との格言に従って、樺太を攻める以外

ないように思われるがちだが、樺太には基地が3個もあり、相手も対空ミサイルを用意して待っている。そしてこちらは一応の防空力があり、ヘリボーンだけなら怖くはない。先のことを考えて朝鮮に足場を作つておくのも悪くはないのである。幸い、朝鮮は中立地帯として設定され、かつ、ソ連にとっても攻めにくい設定なのだ。こなら、反撃の心配なく占領作戦が展開できる。確かに、朝鮮にはろくな建築物がないが、敵の注意を分散させる牽制にもなる（思考ルーチンは部隊の位置を見ているようだ）。とりあえず、空中機動歩兵を3、4部隊送つても損はない。いわゆる間接アプローチの手法である。もちろん、これは各自の考え方次第であり、できるだけ早期に本土への脅威を取除くという意味で樺太侵攻を最優先する考え方もありうる。ただ、この場合でも、いずれ朝鮮に出て行く必要に迫られる。朝鮮半島が真っ赤に染った場合、山陰地方に思わぬ攻撃がやってくると言ふことだ。

まあ、この判断はプレイヤー諸氏に任せるとして、樺太侵攻について考えよう。どのような経過を辿ると、ソ連本土の前に樺太を始末せねばならないのだから。そして、これがひとつの山である。なにしろ、基地が3個もある要塞なのだ。安全確実な方法といえば、護衛艦をつけた輸送船団で上陸作戦を敢行し、上空には戦闘機の支援を与えるというものになろうが、初期の自衛隊にそれだけの余裕はない。へたにグズグズしていると、津軽海峡に巡洋艦の戦列まで引かれてしまう。機動力を最優先たるも、あらゆる兵器に対応できる部隊編制が必要なのだ。

占領部隊は空中機動歩兵、支援部隊は攻撃機という構成がベストである。攻撃機は三菱F-1がお勧めだ。F-15を武装パック変更で使用する方法もあるが、この時点では性能よりも数が欲しい。また、攻撃機は消耗品と考えて多めに配置しておくのがコツである。敵対空ミサイル、艦船は発見次第しらみ潰しにしていき、とりあえず、飛行場と基地を確保する。ここで一気に行きたいところだが、それほど甘くはないので忍耐が必要となる。確保した基地、飛行場が回復して配置可能となるまでは周辺の占領と防御に徹するべきだろう。最初はしかたなかったにせよ、それ以上、不必要的な損害を出

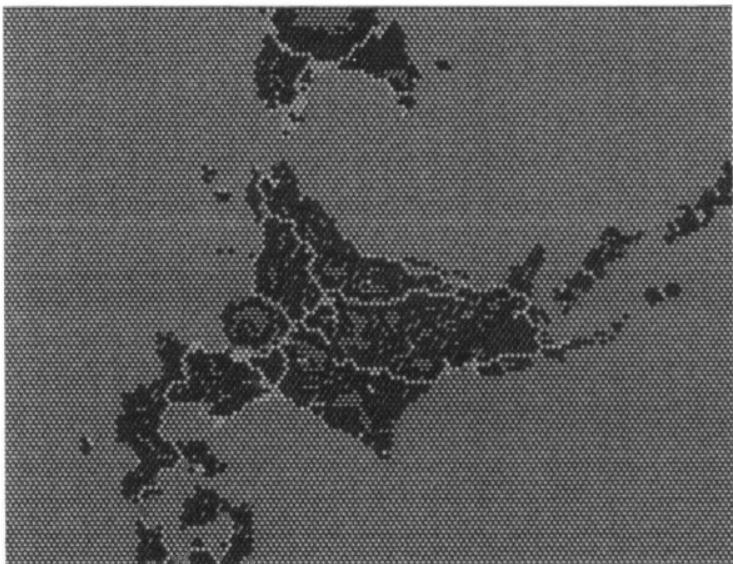
すべきではない。攻撃機を主力とした占領作戦は犠牲が大きすぎるのだ。樺太の残りの部分は、占領した基地に陸上部隊を配置し、それらに任せればよい。もちろん陸上部隊が配置可能になるまでの間も遊んではいられない。それなりの反撃はあるだろうし、ソ連本土上陸作戦の準備も整えなくてはいけない。

本土上陸作戦は、ヘリボーンと輸送船団の2つおりの侵攻作戦と朝鮮半島から陸路で進撃を開始するという、計3種類の展開が考えられるが、どの方法を選択するのであれ、強力なソ連軍を相手にするには絶対に制空権の確保が必要になる。逆に言えば、空さえ押さえれば、どうにでもなるということだ。ここはひとつ、自衛隊の千両役者F-15に派手に花道を飾らせたい。生産カウントが高く、なかなか数の揃いにくい兵器だが、生存率、汎用性、航続距離全てに秀でているゆえ、最終的には安い買物となる。ストライクイーグルは空の砲兵としても機能するので、これを前面に押し立てて上陸なり進撃なりを行なえば間違ひがない。

とりあえず、ソ連領内の基地を占領し、樺太の場合と同様にその回復を待とう。しかる後に、そこに陸上部隊を配置して進撃を再開する。本土上陸後は首都陥落までこのパターンが続くことになるが、くれぐれも敵をあなどらないようにして欲しい。また、このマップの敵生産拠点は分散しているので、進撃は点でなく面で行なうようにするのが大切だ。石橋を叩くなら、後方の重要施設には必ず何等かの部隊を残しておき、奇襲によって奪回されることのないようにすればよい。さらに偵察機による哨戒を行なえば万全だ。もっとも、これだけの準備が整う頃にはゲームは終盤となり、部隊数が増えるに従って処理も遅くなるので、古いマシンを使用している方には余分な部隊をどんどん削除してしまうことを提案する。

なお、これは蛇足だが、このシナリオではソ連海軍が結構出てきて楽しませてくれる。ストライクイーグルで始末を付けるのが一番簡単だが、護衛艦隊で戦ってみるのも一興だろう。特にゆうしお級ディーゼル潜水艦は「沈黙の艦隊」のノリである。ただし、責任は負わないので文句はつけないように。

RED BEAR3



第3章 マップ別攻略法

マップ概要 ●

北海道である。それ以上のものでも、それ以下のものでもない。日ソ戦わば、必ずここが戦場となると防衛庁制服組のお役人が言い続けてきたエリアである。日本唯一の機甲師団がいる北の要である。でも、やっぱり古くなってしまった。入国ビザ即日交付でコンスタンチン坊やがやってくる時代に、北海道もヘチマもないような気がする。もはや、日本を軍事占領できる国はひとつしかない。アメリカである。特に在日米軍が本気で動いたら、とても自衛隊では抑えきれない。スーパー301条や経済政策を巡る意見の相違などをみれば、日米の関係は大変微妙なバランスの上に成立していることがわかるだろう。そして今、ロシアを含めたヨーロッパ勢が大歐州連合の旗印のもと起死回生の巻返しを計ろうとしている。その経済力はアメリカの2倍程度だとも言われている。この膨大な市場への参入にとって一番の障害は日本なのではないだろうか。日本とて今までには済まない。世界一の経済力とは言うが、回収の見込のない資金の

債権国に過ぎず、豊かさは表面的なものに過ぎない。弱電製品と自動車を考えなければ、生活レベルは東南アジアと大差ないのだ。ひとつの一例として大震災を仮定してみよう。東京再建には膨大な資金が必要だが、その資金はアメリカに貸してある。アメリカの国家予算は日本の金で組まれているので借金を返せば自分がひっくり返ってしまう。そしてアメリカがコケると世界的な影響が出る（ドルは国際基軸通貨だぜ）のである。この状況でアメリカが対日資産凍結をしないと言えるだろうか。また、日本を支援してくれる国があるだろうか。せいぜい、名誉白人の称号を贈ってくれたアパルトヘイトの南アフリカくらいだろう。この時、日本人のナショナリズムが暴発しないとの保証は？ 私としては、関東地方のマップに国連軍が攻めてくるような設定の方がよほどリアリティーがあるように思えるのだが、システムソフトさん、どうですか？

ゲームとは関係ない事を延々と書いてしまった。が、ついでなのでこれだけは言っておきたい。戦争を扱うゲームをプレイしているだけで世間様は我々を過激派まがいの輩だと断じる。無論、それでないことは我々自身が知っている。が、それでは済まないのである。単なる戦争気違いと一線を画するためにも、戦争のメカニズムを知り、悲惨さを知った上で人々に訴える勇気が必要なのだ。兵役のない平和な国。それは素晴らしいものである。プレイの待ち時間の一瞬でもいい。平和について考えてもらえたと思う。

BLUE国の戦略と戦術 ●

地形概要の箇所よけいなものを書いてしまったが、北海道については説明の必要がないでかまわないだろう。いちおうの注意点としては、なぜか本州以外が中立地帯となっており、道内には自軍の基地が2個しかないという事だけだ。はやトチリしてゲームを進めてしまうと見落しかねないので十分注意して欲しい。また、山がちな地形であるが、道路がそれなりに走っているので移動上の問題はあまり生じないと思う。経済面での初期設定は苦しいが、大量の中立建築物の存在により、急速に向上していくので心配はない。

戦略としては、重要地点の早期確保がメインとなろう。反撃作戦

自体も、樺太と北海道を挟む海峡はわずか数ヘクスの距離なので、特別な海上侵攻作戦を考える必要はなく、通常の陸地の延長と考えれば済む。このような状況であるから、自衛隊は大変楽であると言える。道内の2個の基地を守りきりさえすればそれほど苦労しなくて済みそうだ。とりあえず、ヘリボーン対策として基地上に対空ミサイルを配置し、その上でそこから占領部隊を繰り出していけばよい。本州にも基地があるが、前線からの距離を考えれば、使用する意味はないだろう。最初のうちは生産力が低いため、占領部隊には生産カウントの低いものを使用しよう。道内は中立建築物の宝庫ということもあり、当面は、機動力よりも部隊数が欲しいのである。もっとも、山脈に阻まれて移動の困難な場所については空中機動歩兵を使うにやぶさかではない。中立建築物の占領が進むにつれ、経済面で楽になってくるが、不必要的兵器を配置することなく、カウントの高い兵器の在庫を増やすようにしておくほうがよい。おそらく、北方領土から横槍が入るだろうが、適当に守るだけにして、占領などは考えなくて良い。そちらに兵力を割く余裕があるなら、F-15の1小隊でも生産した方が、よほど勝利に貢献するに違いない。ただ、もし輸送機の類を発見した場合には全力をもって撃墜を目指すようにしてほしい。大した兵力を輸送してくるわけではないのだが、後方をかき回される対策に兵力を割かなくてはならず、結果として、全ての計画が遅れる事になるからである。

さて、反撃戦力の構成についてだが、やはり、自衛隊の頼みとなるのはF-15をおいて他にない。それと空中機動歩兵。F-15は大量に生産在庫を保留しておき、機が熟したら一気に配置するのがよい。もっとも、敵のヘリボーンが煩わしい時には、その対策用として一部を転用しておいてもかまわない。要は、反撃の際にまとまった数のF-15を使用できればよいのである。配置したF-15の半数程度は武装パックを変えてストライクイーグルとして使用すること。そして、敵地上部隊あるいは艦船を見つけしだい攻撃を行う。F-15は大変優秀な機体なので、たとえ対空ミサイルから攻撃を受けたとしても、よほど敵の経験値が上がっていない限り、わずかな損害しかうけない。待空時間も長いので、樺太上空に常駐させ、徹底し

た制圧任務を遂行させよう。十分な数のF-15を投入すれば、権太の敵部隊を全滅させることが可能である。それを見計って空中機動歩兵を進出させ、敵首都を占領させればよい。権太内の飛行場や基地をとりあえず奪っておくような、まどろっこしい方法は必要ないと思う。たとえ、ターン更新時に新手部隊が配置されても、すぐさまF-15が片付けてくれるはずである。

RED国戦略と戦術

経済的にも地理的にも断然有利である。特に頭を悩ますような問題は見つからない。中立建築物の多いマップでは、初期設定の良い側が決定的に有利となる。まして担当が人間ならなおさらだ。中立建築物を市場、資金を資本金、部隊を営業マンと考えれば良くわかるのではないかと思う。手つかずの市場で自由競争を行う場合、資本金が大きく、かつ営業マンが揃っていれば負けるわけがないのである。むろん、営業マンが無能では仕方ないが、ソ連の営業マンは自衛隊のそれよりはるかにキメの細かい優秀な人材が揃っている。まあ、自衛隊にはF-15君というトップセールスがいるにはいるけれども、上司たる思考ルーチンが証券会社の部長よろしく万年強気の頑固ジジイゆえ、その能力を活かすことができない。こういう状況であるから、RED国としては最初から飛ばしていくだけでいい。手あたり次第に建築物を占領し、前進できる部隊はどんどん進めていこう。

道内にはBLUE国の中立建築物が2つあり、ひとつは北方領土のRED国領から近いところにある。とりあえずここを押さえてしまえば、自衛隊の部隊配置は本州か道西の基地以外になくなる。これだけで北海道の2／3を占領できたも同然だ。また、経済力の無い自衛隊を痛めつけるために、早いうちから戦闘機を生産し、敵空中機動歩兵の撃墜に努めよう。空中機動歩兵さえ狩ってしまえば、敵の経済成長はカメのごときものとなる。単に空中機動歩兵攻撃用なので安い機体を作れば良い。ミグ21がおすすめだ。さらに、徹底したい方は戦闘機ではなく、攻撃機を作ってもよいだろう。ヘリ相手なら攻撃機でも十分であるし、地上部隊の制圧も兼ねて一挙両得である。また、

敵部隊数を減らす事によってコンピューターの負担を減らし、快適な速度でプレイできるという利点もある。是非、実行してもらいたい。

RED国 の進撃路の起点は樺太および北方領土の2つが考えられるが、先述したように両方から打って出ても問題はない。ただ、じゅうぶん北方領土の方を重視した方がよいのではないかと思う。と言うのは、樺太からの攻撃は飛行場の確保が難しく、航空機の運用に支障がでるからである。その点、北方領土からの進撃路上には飛行場があり、まことに都合が良い。とはいってもVTOL機を使う手もあるし、迅速な進撃ができた場合には、道西に至るまで敵らしい敵に出会わないので、機動に自信のある方は、気にしなくともよいだろう。また、道央にはおいしい建築物があり、ちょっと足をとめたくなるかもしれないが、本当に必要なもの以外は無視して進撃を続けるべきである。どれほど貯金が貯まろうと、使い道がないのでは意味がないのである。

英断を持って誘惑を断てば北海道全域の制圧は難しくない。出会う敵も鎧袖一触で葬り去ることができるだろう。最終決戦場の本州と北海道は1本の橋で繋がるだけであり、陸上部隊の展開には不向きと言えそうだが、圧倒的兵力で押しまくればどうにでもなる。ここまでできたら、ちょっと遊んでみて陸上自衛隊の戦闘力を計るのも悪くはないのではないかと思う。国産兵器を敵として撃破するのも、なかなかの味わいである。「61式戦車がんばれ」などと妙なひいきをしてしまうのは、映画戦国自衛隊の後遺症なのだろうか。

World War3

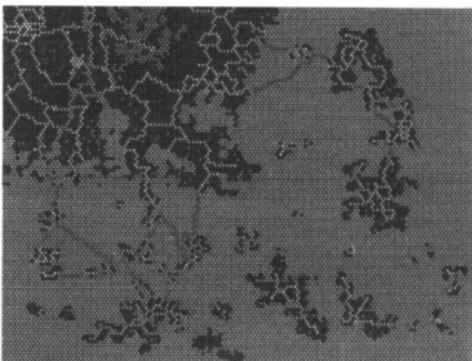


このマップは、言わざと知れたヨーロッパ大陸である。登場する国は、イギリス、フランス、西ドイツ、ソビエトの4ヶ国で、プレイヤーはイギリスを担当する。このうち、イギリス、フランス、

西ドイツが同盟関係にあり、ソビエトは1国だけでこれらの国々と対峙しているのだが、工業力が段違いなのでなどることはできない。

さて、ゲームを始めて最初に考えてしまうのが、イギリス本土から大陸へ進出するにあたり足掛りをどこにするかという点である。というのも、敵ソビエト軍との間には友軍である西ドイツが広がつておらず、またその後方にもフランスがあって直接は進出できないのだ。近くの中立地帯としては、アイルランド、ベルギー、オランダ、デンマークがあるが、アイルランドは戦闘に関係無いし、その他も基地・空港がないので進出拠点には使えない（といっても、工場などはちゃんと占領すること）。もう少し目を遠くまで延ばしてスカンジナビア半島に注目してみると、やっと有効な前線基地として機能するスウェーデンを見つけることができる。一通りの建物は揃っているし、ソビエトにも比較的近いのでなかなか魅力的なのだが、ここにも問題があって、ソビエトに近いということはつまりイギリス本土から遠いということを意味しているのだ。結局、作戦としては、「拠点を持たず、ドイツ軍と一緒に戦う」か「揚陸艦隊を編成して、スウェーデンを占領する」のどちらかを採用することになるだろう。どちらにしても、うかうかしてるとドイツを占領されてしまうので、できるだけ速やかに展開したい。

Big Island War

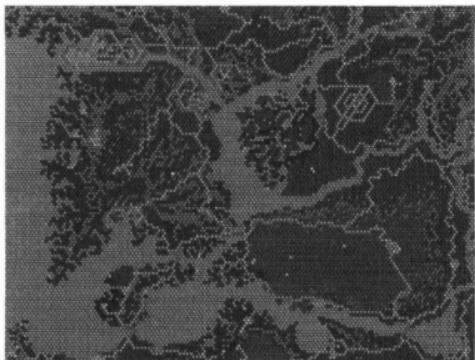


見た感じ、何となく東南アジアのようなマップである。アメリカ、ソビエト、イギリス、ワルシャワの4ヶ国があり、プレイヤーはアメリカを担当する。マップを東南アジアとして見た場合、アメリカ

はベトナム、ソビエトはフィリピン、イギリスはインドネシア、そしてワルシャワはバングラデシュ辺りに位置している。中立地帯は多くはないので、序盤戦から激しい土地の奪い合いになるだろう。なおこのマップでは、ありがたいことに最初から武器の在庫があるので、ふだんなかなか作れないような高価な兵器を思う存分使うことができる。その反面、当然のことながら、ふだんお目にかかるないような兵器と対決することにもなるので、あまり浮かれてばかりもいられないのだが。

話を作戦面に移そう。敵3ヶ国の中、イギリスまではけっこう距離があるので、最初相手にするのはソビエトかワルシャワになるだろう。もっとも、この2国までの間にも、ソビエトには海、ワルシャワには山があるので「ちょっとそこまで占領に」といった軽い気持ちではうまくいかない。ソビエトを攻めるなら、ふだん使ったこともない優れた海軍力で制海権は必ず確保したい。また、ワルシャワを攻めるなら、圧倒的な空軍力で制空権を確保しつつ進行しよう。いずれにしても、1国に手間取りすぎると他の2国に余裕を与えることになるので、電撃的な攻撃が必要になる。もし自分の腕に自信があるならば、2方面作戦を敢行するのも1つの手と言えるだろう。

クリュウノキバ



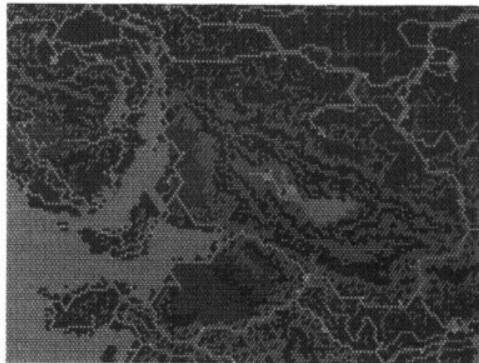
マップは、全体としてほぼ陸地で被われており、海は大きな川程度にしかなく、また陸地の部分もある1つの地形がまとまって各所に配置されているので、各戦線ごとに異なった対応を強いられる。

参加国は2国のみで、プレイヤーはローレンシア（アメリカ）を指揮して、悪の皇帝コン・ピュータの率いるザヴィナル帝国と対決することとなる。ローレンシアの首都はマップの右下に位置し、ザヴィナル帝国の帝都は左上に位置するので、2国間の距離はかなりある。しかし、ローレンシアの領土に比べザヴィナル帝国には相当数の従属領があるので、あまり距離による楽はできない。その上ザヴィナル帝国は、ローレンシアの10倍にも及ぶ工業力を持ち現有兵力も約2倍と圧倒的に強力である。これを跳ね返すにはかなりの努力と根性を必要とするだろう。

ところでローレンシア軍は極端にかたよった軍隊である。非常に強力な海軍を持っていながら陸軍は非常に脆弱であり、特に機甲部隊の整備の立ち後れには目を被いたくなるものがある。ザヴィナル帝国との開戦後は、この機甲部隊の整備にひたすら工業生産を費やされることになるだろうが、序盤の平和な時期に少ない工業力も強化しなければならないので、弱い陸軍を強力な海・空軍でフォローしながら各所に点在する中立工場の確保を行わなければならない。

クリュウノキバ

レイン



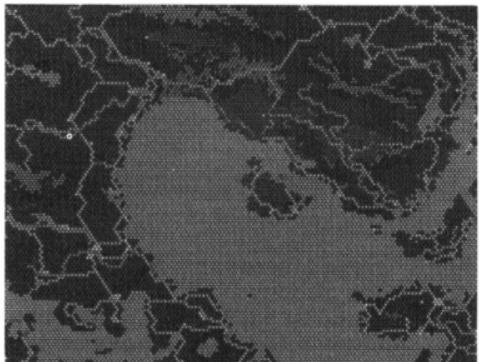
ひたすら貧乏なマップである。参加国は3つで、超大国のBULE（アメリカ）をいかにプレイヤーのGREEN（西ドイツ）と同盟国のRED（イギリス）が打ち負かすか、というのが全体的なイメージ

第3章 マップ別攻略法

である。地形は、左上から右下にかけて大山脈が連なっており、地上部隊の進行を阻んでいる。左下には入り江状の海があるが、国の配置の関係上戦いの舞台にはならないだろう。各国の首都は、BLUEは右上、REDは左上、そしてわがGREENは中央下に位置している。

戦いは、いかにBLUEから工業力を奪い取って行くかが鍵となろう。なにせ開戦時には、GREENだけなら7倍、REDと合わせても4倍の工業力をBLUEが持っているので、これを何とかしないことには勝利は遠く望めない。幸いなことに、マップほぼ中央にBLUEの一大工業地帯があるので、これを空挺部隊や空中機動部隊で攻略すれば、一気に戦況は好転する（この工業地帯を最初見たときは一瞬気を失ってしまったが、占領してしまえばこっちのものと考え直した）。

バトルオブオイル



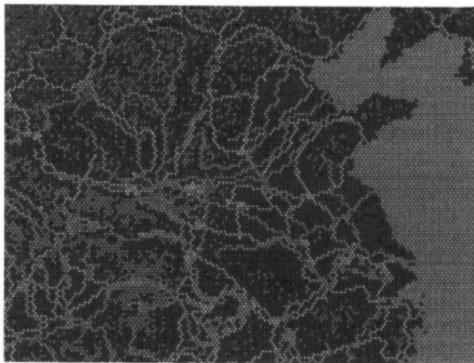
金ない、工場ない、
おまけに油もないとい
う恐怖の三無いマップ
である。マップは、中
央から右下にかけて海
が広がっており、その
右下の半島にプレイヤ
ーの指揮するBLUE(ア
メリカ)の首都がある。

参加国は4国で、BLUEのほか右上に位置するRED(ソビエト)、左
上のGREEN(西ドイツ)、左下のYELLOW(フルシャワ)がそれ
ぞれにらみ合っている。中立の建物はあまり多くなく、有っても破壊
されたりして三無い状態はなかなか解消されそうにない。

さて作戦は、と書きたいところだが、とにかく貧乏が災いしてろ
くな作戦を立てられないのが現状だ。なかでも油の欠乏は深刻で(開始時
には製油所が無い!)、製油所の確保が当面の目標となろう。次
に、というよりは同時に進めたいのが、いつものように工場の確保
だ。全体的に工場も数が少ないので、初期所持金で経済がまかなえ
ているうちは、占領目標の設定を自動に任せマニュアルでまめに
工場に設定するようにしよう。序盤戦は以上のことを頭に入れやり
くりする。攻める相手は、陸地の近いREDということになろう。な
にせこの貧乏さ加減では、遠く海を越えて進行するなどという贅沢
な戦いはどう頑張ってもできないからだ。

とにかく、地道にこつこつ戦うことが要求される、最大の敵は自
己の忍耐だといえるマップだ。

サンゴク テイリツ



第3章 マップ別攻略法

舞台は中国である。プレイヤーの成都（西ドイツ）は建業（ソビエト）と協力し、最終目標の洛陽（アメリカ）を攻略する。洛陽は中国の中北部をほぼ征服しており、経済力は成都、建業を大きく引き

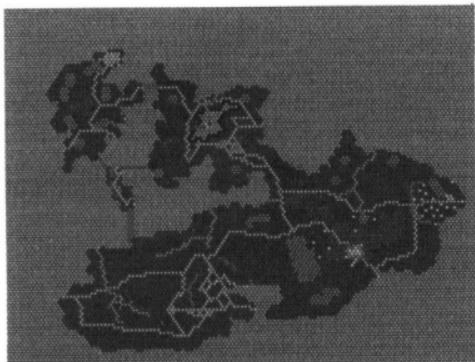
離しているが、工業力ではほぼ拮抗している。中立の建物はほとんどといってなく、また山岳地形が多いいため、数少ない進行路からいきなり敵地を攻める形になる。

中国の国土は広大だが、幸か不幸か各国の首都が前線から近いため、長い進行軍を行う必要はない。しかしその反面、戦いの序盤から激しい戦闘が予想され、また洛陽が建業に軍の主力を向けた場合、早急に直接・間接的に支援をしないと建業が陥落してしまう恐れがあるので、建業対洛陽の戦闘も常にモニタしておきたい。

実際の戦闘では、生産型の性質上制空権を握るのが難しいため、侵攻は地上戦を中心にして行くことになるだろう。成都空軍は、地上部隊に襲い来る攻撃機や攻撃ヘリを追い払うことに専念し、洛陽空軍とは直接対決せずに地上の対空部隊とうまく協力して戦って行きたい。

総じて、このマップの戦いは予想外に熾烈を極めるので、心しておかねばならない。そうでないと、洛陽に中国統一を許す結果になってしまうだろう。

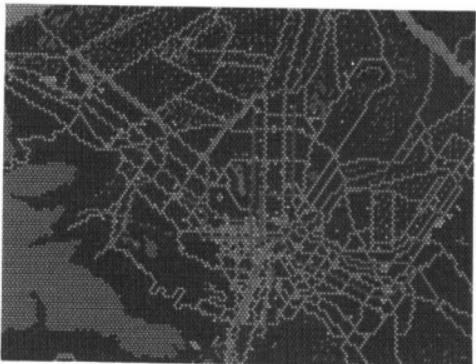
Battle Ground



下ぶくれしたイングランドといった趣のマップである。地形としてはノーマルな仕上りで妙なクセは感じられない。ポイントとなるのはダイヤモンド型に位置する各国の処理方法であろう。すなわち、

人間側のBLUE、GREENとコンピューター側のRED、YELLOWが交互に国境を接する形になっており、BLUE国としての視点からすると敵RED、YELLOWがV字方向にあって、中間に同盟国たるGREENが挟まっているような感じなのである。BLUEとしては同盟国GREENの建築物を利用することができず、かつ、GREENは何もしないので事実上のやっかいな者となる。同盟国が敵国に占領されてしまったほうが建物を再占領できるので役に立つというわけのわからない設定だが、思考ルーチンにハンデを与える意味でのテクニックと割切って考えよう。こういう状況であるから、RED、YELLOWを各個撃破する作戦がメインとなる。ただし、これはあくまでも指針であり、不必要に拘泥することはない。両敵国家間にはGREENという障害があり、一方に投入した部隊を他方に振ることは難しいので、先を見越して部隊を両方に送っておく作戦も十分にありうる。要はバランスの問題だ。したがって、必要最低限の部隊を送りつつ、いかに効率的な戦いができるかで勝利までの時間が大幅に変わってくるに違いない。このゲームを持っている友人がいたら、是非、攻略時間の競争を行ってみて欲しい。それによって彼我の実力差がはっきりするだろう。ファジー理論流行の昨今ではあるが、たまには白黒をつけてみるのも悪いことではないと思うのだが、どうだろう。

Sapporo city

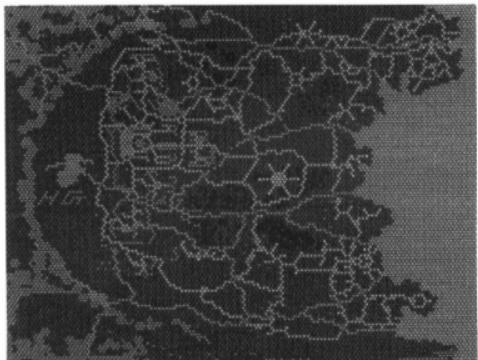


アートとも呼べる美しいマップである。15×15マップではそれほどわからないが、画面右上に表示される札幌市の全景はため息を誘うに十分だ。それはさておき、飛行場、防空基地の極端に少ないマップ

第3章 マップ別攻略法

である。事実上、飛行機は使用できないものと考えて作戦を立てるを得ない。また、設定は弱い者いじめとでも言うべきもので、GREEN国をRED、YELLOW、BLUEの3国で叩き潰す展開となる。まあ、こういう状況では連合軍(多国籍軍と言った方がはやりかな)の勝ちは決ったようなものだ。これでは簡単にケリがつきそうに思えるが、ちょっとしたしかけで結構楽しめるようになっている。すなわち、人間プレイヤー担当のBLUE国正面には同盟国REDの基地が配置され、目標たるGREEN国首都への中間点にでんと構えてにらみを利かせているのである。つまり、うかうかしていると中立地帯をRED国部隊に総ナメにされてしまうわけだ。これはBLUE国にとってもっとも辛い。極端な話、敵はRED国と言ってもかまわないと思う。よって、このシナリオでは最初の数ターンに全てがかかっていると言えよう。どれだけ機敏な侵攻作戦を行なえるかによって勝利者は決る。特にGREEN国首都近くの基地は絶対押えたいところだ。その確保に失敗した場合、まずBLUE国に勝利はないだろう。同盟国(おそらくRED国)勝利のもとで札幌攻防戦は幕を閉じるはずだ。繰り返し言う。GREENは敵ではない。敵は本能寺にあり、である。

リクチセン

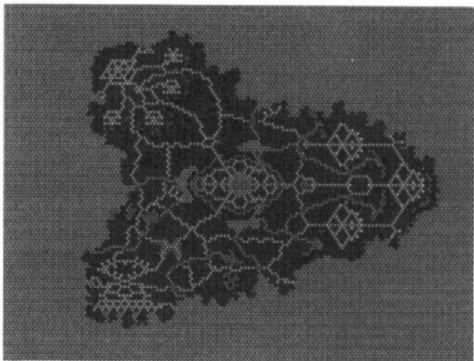


陸地面積が大きく、経済上の設定も贅沢にできている。長期戦を覚悟の上でロードしなくてはいけないマップである。解説には保有燃料が少ないため消耗戦は避けるようにとのコメントがあるが、これはウソなので注意が必要だ。

リクチセン

確かに燃料が無いのは困り物に違いないけれども、燃料が無くても補給はできる。単に燃料が無い場合には軍事費が減るだけだ。このマップは都市が山のようにあり、しかも最初から相当数が占領状態にある。従って、燃料など気にせず景気良く攻撃をかけてかまわない。もっとも、だからといって空軍を多用すると軍事費さえ不足がちになるのでゲーム前半は空軍の使用を控えた方が良い。空軍はダメ押し戦力と考え、そのための軍事費を前半に貯金する。これがコツと言えばコツであろう。それ以外には特に難しいところはなく、ごくスタンダードな作戦で敵を片付けていけるはずだ。敵兵器設定こそアメリカ、ソビエトの2大列強でびびるが、我が方も陸上の雄たる西ドイツである。アングロサクソンやスラブなどに負けはしない。ただ、西ドイツは空中補給機を持たないため、航空作戦に少々歯止めが掛けられており、なるべくなら飛行場の確保を優先して行った方が良いだろう。また、このマップは敵の懐が深く、一方の国に送った部隊を他方に振るのは難しい。さほど難しいシナリオではないので、戦略としては邪道であるが、各個撃破ではなく両面作戦を行ってもよいと思う。あまり無茶をせず、確実に面で押していくば大丈夫である。

ヤジリトウノタタカイ

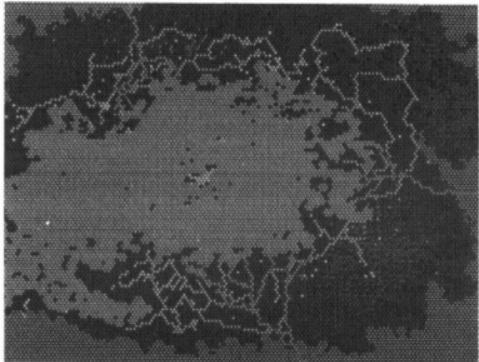


4国バトルロイヤル・タイプの設定である。兵器設定も日本、中国、スウェーデン、イスラエルと性格俳優が一同に会し、オリジナル兵器設定ゆえの最新兵器が脇を固めた味わいとコクのある戦いが期待

第3章 マップ別攻略法

できる。マップ自体は幾何学的と呼べるような形をしており、いかにも作られたようでちょっと気になるが、それ故にバランスは良い。人間プレイヤー担当のBLUE国は兵器設定が日本であり、とても一流とは言えないが、他の国が劣るとも勝らない設定なので、相対的にはなかなかの戦力と言って差し支えないと思う。地形も特記するほど特殊ではなく、ストレートな作戦を探ることが許されている。このような形のマップでは、やはり、島中央部の処理がポイントとなるだろう。戦略的要衝たることは明らかだが、それゆえのリスクもあると言える。攻撃型戦略を探るなら、中央島進出後にRED・YELLOWの各個撃破が目標となる。ただし、この場合には、必然的に多正面作戦となることを覚悟せねばならない。反対に防御型戦略を用いると、中央島正面は守りに徹した上でRED・YELLOWどちらかに的を絞ることとなる。時間はかかるが堅実な作戦と言って良いだろう。ゲームの類は全てそうだが、こういうところに人間の本性がでやすい。機会があったら友人のプレイを見てみよう。性格、人柄が結構わかるものだ。もし、わざとRED、YELLOWを落とした後で3方向から中央島に攻め込むようなヤツがいたとしたら……。異常者だから縁を切りなさい。

スーパー海戦

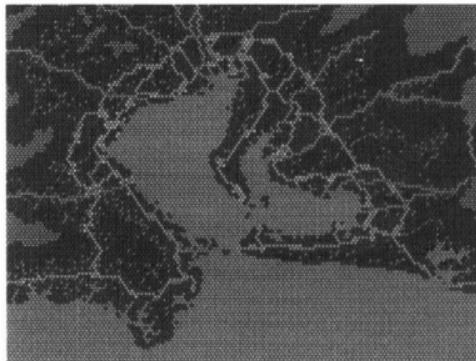


陸戦中心の大戦略にあって、このマップは嬉しい。戦車は戦車でいいのだけれど、やはり男の子ならバトルシップの一隻も操ってみたいものだ（アイオワもあることだし）。4国バトルロイヤルの設定

に加え、各国が艦船の在庫をもった状態からスタートするのもミソである。どうしても陸上兵器中心に生産を行なうがちな思考ルーチンを弱さをカバーする意味でも評価できる手法である。それはさておき、人間担当のBLUE国は兵器設定がアメリカであり、材料に不安はない。特にニミツの在庫を持っている強みがある。このマップ、確かに陸戦だけでも勝利は可能だが、ここまで条件出されて乗らないヤツはゲーマーじゃない！　夢はでっかく中央の島完全制圧といこうではないか。空母用の艦載機を生産・配備するまではYELLOW国からの猛攻に加え、中央の島ではRED国との争奪戦が展開される。かなりの苦戦を強いられることとなるが、それもまた楽しいものである。中央の島を完全制圧してしまえばもはや怖いものはない。ご覧のように中央の島は工場の宝庫であって、文字どおりのキーポイントなのだ。展開によっては割と早い時期にGREEN国がYELLOW国を滅ぼして大国化することもあるが、工場さえ握っていればなんとかなる。下手な小細工はやめ、戦艦・空母の大艦隊から繰り出す空兵で首都を直撃、一気にケリをつてしまおう。そのくらいのことをしないとアメリカを担当する醍醐味は無いに等しいと言うものだ。

ス
バ
海
戦

イセワン ウォーズ

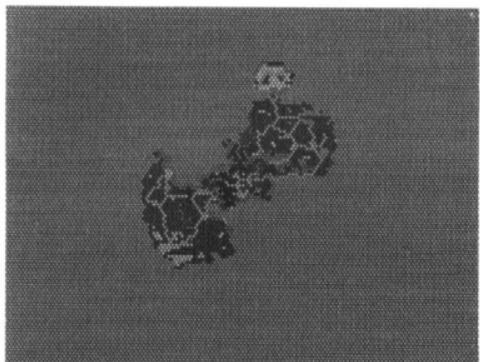


名古屋周辺を戦場にしたマップである。いや、正直な話、同じ日本に住んでいながらこのあたりの地理をじっくり眺めたことはなかったのだが、実に興味深い形をしている。湾をとりまくような陸地

第3章 マップ別攻略法

部分と突出した2本の半島は、まさしく戦略の見せどころとなるに違いない。特に、この半島の存在によってプレイヤーの選択肢が非常に大きいものとなり、十分楽しめるようになっている。しばしば自然は偉大なるものを創造するが、ここもまたその好例といえそうだ。設定としては4国バトルロイヤル・タイプであり、BLUE国(兵器設定ソビエト)を人間が担当するようになっている。マップ左にYELLOW国、右にRED国をひかえ、それぞれの国境附近には中立建築物が多数存在するという状況だ。両国とも一流国家ゆえ、なかなかに厳しい展開となるだろう。常識的には2方面作戦は避けてどちらかを攻めるのだが、ここはREDを第1の敵として行動したい。確かに、RED国との間にはかなりの距離があるので、先にYELLOWを片付ける方法もあるが、たとえYELLOWを倒しても、その先にはGREENが待っている。その上、中立地帯を縦ナメにしたREDからの攻撃も開始され、非常に苦しい立場に追込まれてしまうのだ。その点、REDに向って進軍すれば、中立地帯は手に入るし、REDの先には敵がない。対RED用部隊を半島経由でシフトすれば兵力の無駄にもならないだろう。オーソドックスな手法だが、眞の戦略家は冒険を嫌うものなのである。

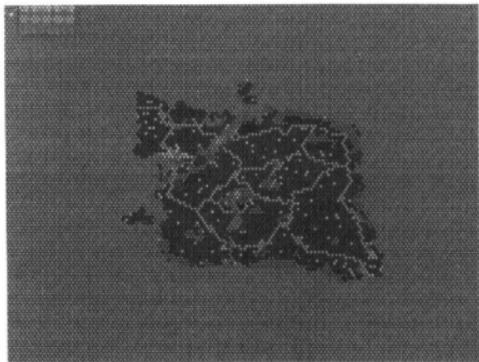
Nightmare Island



山椒は小粒でもピリりと辛い。海に滲んだシミのような冴えない小さなマップだが、実によく考えられた秀作である。磁気に込められた電子の技というべきか、あるいは、日本人だけの持つ繊細さの

結晶とでもいおうか。うーむ。山岳の1ヘクスにも深い洞察とコスマスを感じる。その代りと言ってはなんだが、海ヘクスは単なる海でしかない。さすがに、これは、しょうがないわな。匠の業はそれだけではない。初期設定を見て欲しい。「あっ」と息を飲む兵器在庫である。これだけ強力な兵器が生産の手間なしで配備できるとなれば、その魅惑たるや可憐な女の子の涙にも迫ろうというものがある。ところが、これが大変なトリックなのだ。強い兵器が欲しくなるのが人情ということで、どうしても無駄な兵器を配備してしまう。さらに念のいったことに、完全な部隊を作るのに若干足りない在庫になっているのだ。24ユニットで完全な部隊を編成できるとして、在庫が20ユニットあるとしよう。並みの人間ならつい4ユニット生産してしまうのではないだろうか。作者がここまで考えたのかどうかは知るよしもないが、もし、ここまで計算に入っていたとしたら凄い。凄すぎる。人間心理の最も微妙な箇所を突いた挑戦だ。軍事ゲームとしての見解からすれば邪道かもしれないが、練り込み式アプローチはゲームの完成度を高める堅実な方法だ。見た目にごまかされず、是非ともプレイしてもらいたいシナリオである。

コレハ ミラクルダ!!

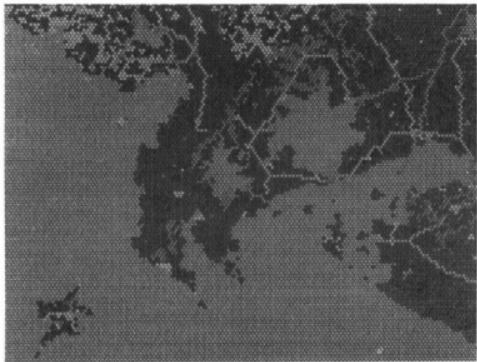


中央部と左上にある2島からなるマップであるが、BLUEにとって左上の島が戦略目標となる。この島はBLUE以外の国の工場や都市だけで構成されており、それらのまわりは山で囲まれているのである。

山で囲まれているということは揚陸艦を使って地上部隊を送り込むことは不可能であるから、空母や揚陸艦に空中機動歩兵を搭載して占領に向かうか、輸送機に空挺部隊を搭載して差し向けるしかない。都合の良いことに初期の兵器在庫が設定されているから、やりくりを上手にやれば1ターンからでも出撃することができる。この島を完全に自分のものにした場合、経済力、生産力ともかなり充実するので、その後の戦いが非常にやりやすくなる。

さて中央部の島であるが、一見簡単そうに見えるものの、平地が多く、都市などの目標も散在しているので思っているよりも時間がかかり、損害も大きくなつてゆく。特に今回のシステムは空中機動歩兵が大挙して押し寄せてくる傾向があるため、対空装備を怠るとひどい目に会い、思わずリセットボタンを押すことになりかねなくなる。しかし前述のように、あらかじめ在庫が設定されているので、戦闘機を動員するか、対空車両を優先するかで何とかしのぎたいところである。どちらかというと戦術云々よりもスピード命のマップかもしれない。

ティコクノソラ

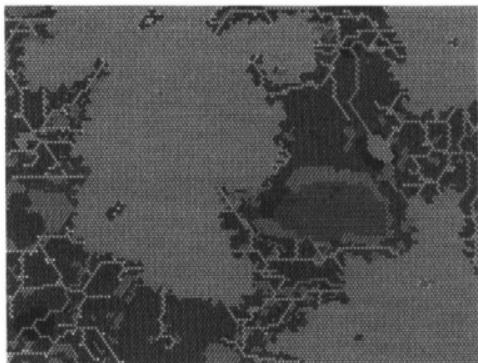


これも島部と大陸部に分かれているマップで、プレイヤーが指揮するデルタ帝国ことBLUE軍の首都は島部にある。デルタ帝国軍は大陸部分にも基地や都市を有しており、当然のことながらここからの進軍となるわけである。陸地に沿って進撃すると、まずYELLOW

ティ
コ
ク
ノ
ソ
ラ

の共和国連合（生産タイプ：イスラエル）を攻略しなければならない。共和国連合自体の力はさほどではないのだが、デルタ帝国自体の国力が低いことに加え、基地や飛行場の数も少ないので、大量の部隊で一気にというわけにはいかないのである。ここでは確実に一つずつ占領するのがベストであろう。共和国連合を占領した後は国力も他の2国とほぼ同レベルに達しているので、REDのペルシア皇国（生産タイプ：ソビエト）、GREENのジューダス王国（生産タイプ：イギリス）の順で戦火を交えることになる。けれどもこのままではあまりにも首都の島がおとなしいので、生産力に余力があれば、強襲揚陸艦と空母を建造し、海側から圧力をかけることもできる。しかし国力のあるペルシア皇国が黙っているわけがなく、空中機動歩兵を送り込んでくるので、迎撃で手一杯の状態になることが多いようである。おまけに中立都市はあるものの、約半数近くは破壊された状態になっているので、回復を待っているだけでも時間がかかるのである。初期の兵器在庫もないことから、やりくりのうまさが最大の武器になるようなマップであるかもしれない。

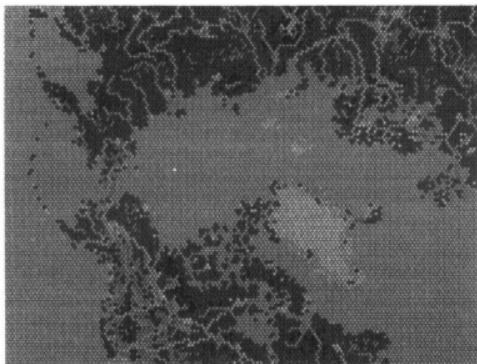
THREE THE SEA



そのタイトルどうり3つに分かれた海を持つマップで、右上部分にBLUEの光輝国（生産タイプ：アメリカ）、REDの電光国（生産タイプ：イギリス）が陣取っており、左側にはYELLOWの黒龍国（生産タイプ：西ドイツ）、下側にはGREENの竜神国（生産タイプ：ソビエト）がある。そして光輝国と電光国、黒龍国と竜神国はお互い同盟を組みにらみ合っているのである。中立都市は少ないものの比較的密集しており、特にマップの左上部分にある中立都市を光輝国と黒龍国がどのくらいずつ分け合うかで、序盤の経済力が確定される。光輝国としては海の中にポツリと存在している島の防空基地から、空中機動歩兵を大量に送り込むしか手がないため、黒龍国がゲパルトを大量に登場させてきたときには対処のしようがなくなる。そのような事を防ぐためにも、基地や飛行場といった、部隊を配置できる場所を最初に占領するように努めたい。

さてメインの戦闘であるが、両陣営が激突するのは中央部にある砂漠地帯あたりになるだろうが、このあたりは地形効果を生かせるような場所が少なく、消耗戦に陥りやすい。そこで海を渡っての攻撃を使用したいところであるが、光輝国と電光国は活動できる海が違うため、共同作戦を行うことができない。あくまでも自分の力を使うしかないのである。細くくびれた部分を突破できれば、竜神国の経済力を落としつつ、着実に前へ進むことができる。

North Pole



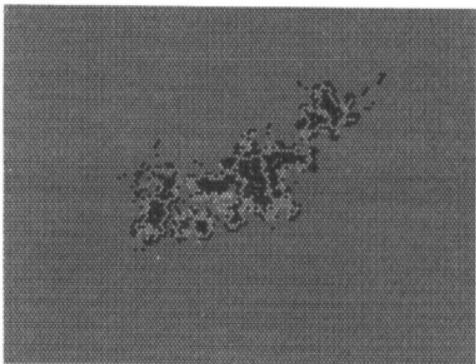
このマップ、最初見たときは何だろうなと思ったが、良くみたらタイトルどうり地球を北極点から見たマップなのである。日本も北海道だけ中立として、端の方に見ることができる。登場する国は

BLUEのアメリカ、REDのソビエト、YELLOWのスウェーデン、GREENのイギリスである。このうちイギリスとスウェーデンは同盟を組んでおり、マップの一角を占めている。まず第1ラウンドとして中立都市の奪い合いが起こるわけだが、この時点ではスウェーデンがソビエトに占領されてしまうことが多く、そうなるとイギリスも風前のともしびとなる。そこでアメリカとしてはそれを避けるために、少しでも時間稼ぎをしなければならない。ソビエトは初期状態でも十分経済力があるため、それ以上与えては自分が苦しくなるからである。アメリカ大陸の半分以上が中立状態になっているため、経済状態は非常に悪いものになっているが、都合の良いことに、ソビエトとアメリカをつなぐ陸路は、アリューシャン列島にかかる橋1本のみなので、数個の部隊でかなりの時間は稼げる。その間に中立都市の占領や、イギリス防衛（かなり遠いんだけどもね）に力を入れることにする。さらに北極の氷原にも都市や空港があるので、忘れないように占領すること。イギリスが陥落したら、大事な防衛拠点になるのである。

初期配置もなく一見地味なマップだが、後半はディスプレイから目が離せなくなるのである。また海の占める比率も高く、海軍部隊を使いたい人にも楽しめるマップであろう。ただしソビエトが海軍部隊を配置すればの話であるが。

Noth Pole

The Four Island



タイトルの4つの島とは、北海道、本州、四国、九州、つまり舞台は日本なのである。それも江戸時代の地図を思わせるようなディフォルメされたものである。このディフォルメがやけにかわいくて気に入ってしまった。ところが外見からは判断できないほど、激しい戦闘が待ちかまえているのである。プレイヤーはGREENのDAZAIFU（生産タイプ：西ドイツ）で九州を担当する。コンピューターサイドは、まずBLUEのEZO（生産タイプ：ソビエト）が北海道、REDのKAMAKURA（生産タイプ：アメリカ）が関東、最後にYELLOWのNANIWA（生産タイプ：イスラエル）が関西に展開している。普通だったら前例にしたがってBLUEの生産タイプをアメリカにすることをわざわざソビエトにしてあるあたりが、作者のいやらしさを表している。都市の配置も非常にいやらしく、ただでさえ狭いマップで首都と首都の距離が短いのに、これでもかといわんばかりに中立都市がばらまかれているのである。北海道のEZOと九州のDAZAIFUは後方が安全なのでまだいいが、KAMAKURAとNANIWAは戦力をつぶし合うことになる。プレイヤーが担当するDAZAIFUも四国や中国地方を手中に收めればNANIWA制圧も簡単になる。当然NANIWAも四国や中国地方を狙ってくるが、KAMAKURAと衝突が始まれば、西へ向かう戦力も少なくなってくる。なお、このマップで最も威力を発揮するのが長距離対空ミサイルで、1部隊で九州の半分を守ることができる優れものである。ぜひお試しの程を。

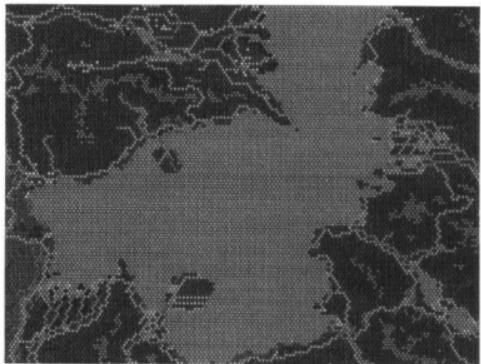
METROPOLITAN WAR



お次のマップは東京23区とその周辺が戦場となっている。128×128をフルに使った広くて緻密なマップであるが、見た目とは違い非常に大変なマップである。GREEN(生産タイプ:日本)がJR線上にある。

山手線、中央線、京浜東北線、総武線上みごとにGREENの帯がつながっている(関東地区以外の人にはわかりにくい話で申し訳ない)。確認したい人はマップコレクションに付属している、マップエディターの特殊機能で見ると一目でわかる。しかしこの位で驚いてはいけない。その他の国であるBLUE(生産タイプ:アメリカ)、RED(生産タイプ:ソビエト)、YELLOW(生産タイプ:中国)の都市や基地が全くバラバラに置かれているのである。つまり場所によっては、REDの都市の隣にGREENの空港があり、その2ヘクス隣にBLUEの基地とYELLOWの工場があるといったぐあいである。さらにやりにくいことには、初期在庫が設定されており、資金さえあればあちこちに部隊が出現するのである。今までの大戦略IIIであれば各部隊に命令を与えて、生産指定と配置指定さえしておけば、V30マシンなら30分程度寝ていられたのに、このマップの忙しいこと。ちょっとでも情報の把握が遅れれば、たちまち都市の2、3個占領されてしまうのである。このようなマップで攻略法を書けと言われても、基本的に戦略なんか通用しないマップなので、全く書くことが無い。言えることはただ一つ、情報は早く、的確に。

POOR COUNTRY



このマップコレクションの最後を飾るのはプレイヤーにとって最も厳しいマップといえるであろう。タイトルのとおりすっごく貧乏なのである。プレイヤーが指揮するのはGREENの貧々共和国

第3章 マップ別攻略法

(生産タイプ：日本)で、初期の資金、保有する都市の数ともに参加国中最も貧乏である。おまけに周囲の都市や基地は破壊された状態になっており、領土拡張も簡単にいかないのである。とりあえず最も裕福な国YELLOWのユニコーン連邦(生産タイプ：中国)と同盟を組んでいるのが唯一の救いである。貧々共和国が序盤に占領できる中立都市を占領するためにはREDのRウォーリア国(生産タイプ：ソビエト)の付近まで南下しなければならず、経済が苦しければ当然軍備も揃わない状況なのでかなり苦しい戦いになる。ユニコーン連邦の軍と共同で南下し、どさくさに紛れて占領してしまうのが最良であろう。最後に相手をすることになるのがBLUEの米米帝国(生産タイプ：アメリカ)であるが、対戦する頃には周辺の中立都市を占領しているのでかなり強力な軍備を備えている。当然兵器の質も同盟国のユニコーン連邦の物よりも格段に上で、同数の戦闘になるとかなり劣勢になる。ここでRウォーリア国と米米帝国の戦闘で戦力を消耗なんて期待してはいけない。この2国は同盟を組んでいるのだ。まったくとんでもない設定である。米米帝国攻略には海上から攻撃をかけたいのであるが、2国の生産タイプには強襲揚陸艦もなければ空母もない。おまけに海軍の装備はアメリカがダントツである。こうなると陸地からが主軸になる。90式戦車の性能を信じるしかないのである。がんばれハイテク兵器達！

第4章
兵器カタログ

要 撃 機

要撃機は、戦闘機の一カテゴリーであるが、性格が多少異なっている。要撃機とは、あくまで防衛用の戦闘機であり、これに徹している性格が強い。要するに制空（防空）戦闘機と言い替えることができよう。基本的には自国制空権の保持などに向いており、敵の制空権奥深くまで入り込んで侵攻作戦を行うよりも、侵入してくる敵航空機に対して防衛行動を行うのを主任務とする。

「大戦略III'90」では、要撃機は4種類

しか用意されておらず、しかも、そのうちの3種類はソ連のユニットであり、アメリカにあるのはF-14のみである。しかしながら、F-14は艦上要撃機であるので、使用可能範囲は広いだろう。それどころか、F-15なども十分に要撃機として用いることができるのに、特に不便はないだろう。いずれにしてもソ連、アメリカにしか用意されていないので、それ以外の国でプレイする時には使用できない。

F-14トムキャット

FIN

高空

USA



ファントムIIの後継機として1972年から配備が始まった、米海軍現役の主力戦闘機である。本機は、長射程で有名な、フェニックスミサイルを運用できる唯一の戦闘機であり、その卓越した運動性とあいまって、非常に高いパフォーマンスを示す。以前から計画されていたスーパートムキャット計画も、そろそろ動き始めており、今後の発達ぶりが楽しみな機体である。しかしながら、今では最新鋭とは言い難くなってきたかも知れない。

速 度： 4 燃 料： 700 生産カウント： 150
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 1250
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視 界：	9	8	3	1
防衛率：	26%	51%	36%	31%

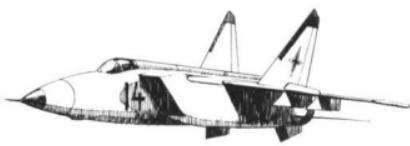
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
フェニックス	7	60%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
スパロー	3	70%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
20mmバルカン	1	40%	70%	30%	55%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MiG-25

Fl

高空

USR/IRQ



元々の開発目的は、米空軍の高速戦略爆撃機B-70を迎撃することであったのだが、この爆撃機が開発中止となり、結果として本機のみが残ってしまった。本機は高速迎撃能力のみが特化していて、運動性能などはあまり高くないため、最終的には高速偵察機や、ミサイル母機としての性格が強くなってしまった。1976年、函館空港に亡命したペレンコ中尉の機体が、このA型である。マッハ2.8という高速性能は、他に類を見ない。

速 度：3 燃 料：400 生産カウント：130

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：—

高空 低空 陸海 海中

視界：7 6 3 1

防御率：22% 47% 32% 27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アベックス	3	55%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アフィッド	1	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MiG-31

Fl

高空

USR



本機は、素人目には複座型のMiG-25とほとんど区別がつかないかも知れないが、実際はかなり性能が向上している。これは、米空軍の戦略爆撃機B-1を要撃するために改良が行われたことによる。電子装備の強化が主な改良点で、ルックダウン性能を増し、超低空を高速で進入してくるB-1を要撃するためだけに特化している。しかし、MiG-25の時と同様に、早くもB-1よりもB-2が主任務に就こうかとしているのが哀れである。

速 度：4 燃 料：400 生産カウント：140

耐久数：2 編成数：4 配置価格：1100

搭載識別：—

高空 低空 陸海 海中

視界：8 7 3 1

防御率：24% 49% 34% 29%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
エイモス	4	55%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アベックス	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アフィッド	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Su-21 フラゴン

FI

高空

USR



速 度： 4 燃 料： 400 生産カウント： 120
 耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 850
 搭載識別： -

西側にも情報が入ってきやすいMiGの系列とは異なり、この機種について詳しい人はかなりのマニアと言えるだろう。本機は、Su-9／11から発達した制空戦闘機であり、実際、本土防空以外の任務には就いていない。数年前までは、Su-15であると考えられていたが、グラスノスチの影響で正確（？）なところが公開され、現在ではSu-21であるとされている。なお、1983年の大韓航空機事件の時にミサイルを発射、撃墜したのが本機であるとされている。

	高空	低空	陸海	海中
視 界：	6	5	3	1
防衛率：	22%	47%	32%	27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アペックス	3	60%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アフィッド	2	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
23mmコウクウ	1	20%	30%	25%	50%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

戦闘機

戦闘機については、細かい説明の必要はないだろう。制空権の確保などにはなくてはならないもので、いくら地上軍で圧倒していても、戦闘機なしには侵攻が非常に遅れることは間違ひ無いだろう。また、対空車両などで地道に敵航空機を撃墜するのに比べ、大きな効果を期待できるうえ、大変早く移動することが可能である。また、戦闘機は要撃機とは違って、まるっきり対空戦闘だけに徹しているわけではない。敵地上部隊に対しても

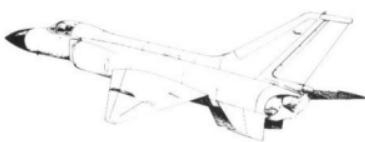
攻撃能力を持っているのだ。そのため、非常に汎用性が高く、前線において重要度がたいへん高くなってくる。特に、敵の戦闘ヘリや空中機動部隊など対しては絶大な威力を示す。戦闘機はその性能によってかなり価格に開きがあるが、ゲームの進展度や状況に応じて質と量を考慮して、生産、配備する必要があるだろう。多少高価（安価）でも、それに見合う働きをしてくれれば十分に元は取れるだろう。

フィンバックB

FF

高空

CHA



シェンヤンJ-8から改良を加えられて開発された本機は、実戦配備初期頃では、他の東側の軍事情報の極秘性と同様に、非常に不透明なものであった。しかも、本機は、中国が自国開発を行った物だからよけいである。その結果、想像図だけでも多彩を極め、単発デルタ翼であったり、双発可変翼であったりした。エンジンもソ連製のツマニスキーラ-11をコピー、強化した物を搭載しているあたりが非常に中国的といえよう。

速 度：4 燃 料：300 生産カウント：110

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：5 4 3 1

防御率：21% 46% 31% 26%

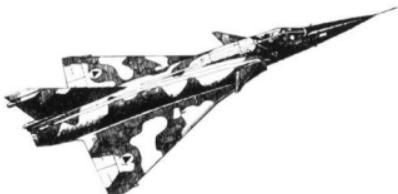
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アトールRH	3	50%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アトールIR	2	45%	25%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
500バクダン	1	0%	0%	35%	45%	10%	0%	3%	2	4	15
タイチロケット	1	0%	0%	20%	50%	5%	0%	0%	1	6	10
23mmコウクウ	1	20%	60%	25%	50%	0%	0%	0%	2	2	1

ミラージュ3

FF

高空

FRN



ダッソープレゲー社により開発された機体である。本機は元々、ミラージュIIとなる予定であったのだが、開発中の状況の変化により、マッハ2クラスの機体へと要求性能が変更され、結局、ミラージュIIIとして誕生した。本機のファンは、無尾翼デルタの美しさを主張するが、確かに本機は美しいフォルムをしており、後のミラージュシリーズや、他のデルタ翼機(クフィルやラファル等)の開発に大きな影響を与えたといえよう。

速 度：4 燃 料：600 生産カウント：110

耐久数：2 編成数：4 配置価格：750

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：5 4 3 1

防御率：17% 42% 27% 22%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
シュペル530	3	60%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
マジック	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
500バクダン	1	0%	0%	40%	50%	12%	0%	3%	2	4	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
30mmコウクウ	1	20%	60%	30%	55%	0%	0%	0%	2	2	1

ミラージュF1

FF 高空

FRN/IRQ



本機は、ミラージュシリーズとしては、非常に異色の存在であるといえる。後退角、下反角のついた主翼をもち、当然尾翼も持っている。とはいって、この形態は、三菱F-1や、ジュギュアなどと同様であり、一般的にはそんなに異色ではない。デルタ翼が、低空などの大迎え角を取ったときに生じる機体の安定性が高すぎる点を無くすために用いられた物であり、これにより、高い機動性を確保することと、汎用性を高めることができた。

速 度：4 燃 料：600 生産カウント：120

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：22% 47% 32% 27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
シュペル530	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
マジック	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
1000バクダン	1	0%	0%	45%	55%	15%	0%	5%	3	7	15
タイチロケット	1	0%	0%	20%	50%	5%	0%	0%	1	6	10
30mmコウクウ	1	20%	60%	30%	55%	0%	0%	0%	2	2	1

ミラージュ2000

FF 高空

FRN



フランスの次期主力戦闘機として開発が始められた本機は、元々NATO4ヵ国のFX選定においてミラージュF1がF-16に敗退したことから、ダッソー社が威信をかけて開発した物である。非常に高い移動性を持ち、推力重量比が1に近いため、運動性能は抜群である。本機の上位バージョンとして、ミラージュ4000も開発されたが、その性能はすばらしいものの、価格の点と汎用性の点でF-15を優ることは不可能であった。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント：130

耐久数：2 編成数：4 配置価格：1100

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：30% 55% 40% 35%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
シュペル530	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
マジック	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
500バクダン	1	0%	0%	45%	55%	15%	0%	3%	2	8	15
タイチロケット	1	0%	0%	30%	60%	10%	0%	0%	1	6	0
30mmコウクウ	1	30%	70%	40%	65%	0%	0%	0%	2	2	1

ラファール

FFN

高空

FRN



本機は、ヨーロッパにおける戦闘機選定において、アメリカ製品に押され気味であったダッソー社が、ミラージュ2000の後継機候補として開発を始めたものである。先進性の非常に高い機体で、格闘戦闘に重点を置いた設計思想に基づいており、運動性能は非常に高い。本機と要求性能、開発時期が一致している物として英・独共同開発のEFAが存在するが、フランスはコンセプトの違い（プライド？）から独自の物を開発するに至っている。

速 度：4 燃 料：700 生産カウント：130

耐久数：2 編成数：4 配置価格：1100

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：34% 59% 44% 39%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
シュペル530	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
マジック	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
I000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	4	15
30mmコウクウ	1	30%	70%	40%	65%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

クフィル

FF

高空

IRL



本機は「オペレーション・ブラックカーテン」によって盗みだしたミラージュ5の仕様書をもとに開発を始めたイスラエル製の戦闘機である。ファンタムIIと同じエンジンを搭載することで、本家本元のミラージュ5よりも高性能を発揮する。これを改良したものが最も有名なクフィルC2であり、最近ではさらに電子装備を強化した、クフィルC7が就役している。ちなみに本機の原型は、フォークランド紛争においてシーアハリアーに撃墜されている。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント：110

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：22% 47% 32% 27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
ユウドウバクダン	1	0%	0%	50%	65%	20%	0%	7%	3	2	15
500バクダン	1	0%	0%	45%	55%	15%	0%	3%	2	5	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
30mmコウクウ	1	30%	60%	30%	55%	0%	0%	0%	2	2	1



本機は、現在就役中の戦後初めての国産戦闘機であるF-1の後継機として開発が始まられている。F-16の改造によってできあがると思われる。これが決定されるまでは、かなりの糾余曲折があったが、何はともあれ一応方向性だけは決定したといえよう。FSXとは、ファイターサポート、支援戦闘機の略であるが、実際の任務は戦闘攻撃機であり、自衛隊の性格上攻撃機という名は付けられないためにこの様なわかりにくい名前で開発されている。

速 度：4 燃 料：700 生産カウント：130

耐久数：2 編成数：4 配置価格：1100

搭載識別：－

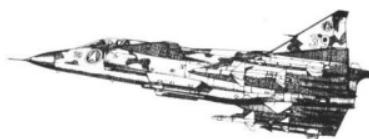
高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：35% 60% 45% 40%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	4	15
ASM-I	9	0%	0%	0%	0%	37%	0%	0%	7	1	50
スパロー	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
20mmバルカン	1	45%	75%	35%	60%	0%	0%	0%	2	2	1

ビゲン



スウェーデンにおいて開発された戦闘機で、その非常に特殊な形態のため、多くのファンをもつ機種である。大型カナード翼にデルタ翼といういでたちは、ミラージュシリーズとは異なる美しさというか、迫力がある。500mの滑走路から運用可能なSTOL性能や、格納時の垂直尾翼の折り畳み機構など、多くの特徴を持ち、特に、着陸時の逆噴射装置などは、有事の際の高速道路使用などについてよく考えられている証拠である。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント：120

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：22% 47% 32% 27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スカイフラッシュ	3	60%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
I000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	5	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	0
30mmコウクウ	1	20%	60%	30%	55%	0%	0%	0%	2	2	1

ドラケン

FF

高空

SWD



速 度：4 燃 料：600 生産カウント：110
耐久数：2 編成数：4 配置価格：750
搭載識別：—

初飛行が1955年であることを考えると、お世辞にも新しいとはいひ難い。なにせ35年選手である。いいかげん老朽化もしている。しかしながら、かなり先を見込んで開発がなされたことと、その運動性能の高さの点で、現在では主力の座は明け渡したもの。まだまだ現役である。F-104などと並んで、居住性？の悪い機体として有名であったが、最近の改良により、視界の点ではかなりの改良がなされたようである。

高空 低空 陸海 海中
視界：5 4 3 1
防御率：20% 45% 30% 25%

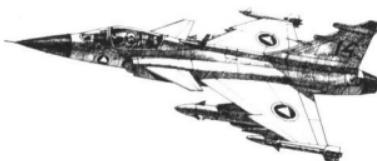
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
1000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	2	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	15
30mmコウクウ	1	20%	60%	30%	55%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

グリペン

FF

高空

—



速 度：4 燃 料：400 生産カウント：130
耐久数：2 編成数：4 配置価格：1000
搭載識別：—

1980年に設立されたJASインダストリーが、1990年代の次期主力戦闘機として開発を開始した小型戦闘機である。コストパフォーマンスを追求することが主目的の物であったが、開発コストの問題で何度も開発中止になりかかったことが皮肉である。実際は、現在も開発は続いているが、完成が待たれる非常に楽しみな機体である。他国からの軍事資材の購入ができない永世中立国の悲しさか、開発自体が難航している。残念である。

高空 低空 陸海 海中
視界：6 5 3 1
防御率：36% 61% 46% 41%

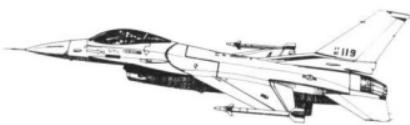
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スカイフラッシュ	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
1000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	4	15
27mmコウクウ	1	30%	70%	35%	60%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-16 F.ファルコン

FF

高空

USA/IRL



ベトナム戦争の手痛い教訓に基づいて開発が開始された、小型で高運動性能を持つ機体である。ドッグファイトを主目的としながらも、搭載能力は高く、攻撃機としても運用でき、あくまで低価格の機体、という非常に難しい要求性能を満たした、大変優等生的要素の高い戦闘攻撃機である。そのコストパフォーマンスの高さから、多くの国々から受注を受けており、まさにベストセラー、西側の標準戦闘機であると言えよう。

速 度：4 燃 料：600 生産カウント：130
耐久数：2 編成数：4 配置価格：1100
搭載識別：-

高空	低空	陸海	海中
視界：6	5	3	1
防御率：34% 59% 44% 39%			

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
ユウドウバクダン	1	0%	0%	65%	80%	27%	0%	7%	3	6	15
I000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	6	15
タイチロケット	1	0%	0%	35%	65%	12%	0%	0%	1	6	10
20mmバルカン	1	45%	75%	35%	60%	0%	0%	0%	2	2	1

F-15 イーグル

FF

高空

USA/IRL/JPN



現在、西側に配備されているなかで、最も高性能な機体であると断言できる。飛行機を知らない人でも本機のイーグルという名は知っていると思われる。とてつもなくパワフルなエンジンを2基搭載し、その結果、推力重量比を1以上にしてしまった。列記するには紙面が足りないほど高性能のおかげで、価格は非常に高いので、配備できる国は少ないが、その中に、金余り日本の航空自衛隊も含まれている。大手ユーザの一つである。

速 度：4 燃 料：1000 生産カウント：140
耐久数：2 編成数：4 配置価格：1250
搭載識別：-

高空	低空	陸海	海中
視界：7	6	3	1
防御率：45% 70% 55% 50%			

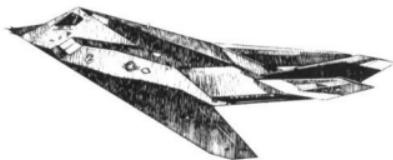
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパロー	3	70%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
ユウドウバクダン	1	0%	0%	65%	80%	27%	0%	7%	3	6	15
I000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	6	15
20mmバルカン	1	40%	75%	35%	60%	0%	0%	0%	2	2	1

F-117

FF

高空

USA



速度：6 燃料：500 生産カウント：160

耐久数：2 編成数：4 配置価格：1350

搭載識別：—

最近になってやっと情報が出てきた機体である。このごろは航空雑誌のみならず、TVや写真雑誌にまで登場して話題を呼んだので、あえて普通の事は述べないが、この名前には非常に多くの謎が隠されている。F-117で終了したはずのセンチュリーシリーズが、この開発時期で登場したのか不明であり、公式発表当時の開発エンジン形式などと相まって、謎が謎を呼んだ。しかし、あれだけ派手に公開されてしまったので、今更どうでも良いのかも知れない。

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：50% 75% 60% 55%

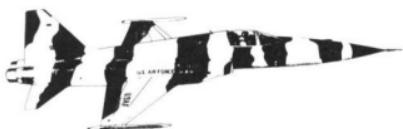
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	1	0%	0%	65%	80%	27%	0%	7%	3	4	15
1000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	4	15
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-5E タイガー2

FF

高空

—



速度：4 燃料：500 生産カウント：100

耐久数：2 編成数：4 配置価格：600

搭載識別：—

F-5Aフリーダムファイターとしてデビューし、西側の代表的小型戦闘機として有名なF-5Eに発達、それとは別の方向で発展した複座練習機T-38やF-5G（後のF-20）など、多くの兄弟を生み、現在でもまだ一線に配備している国もある。米軍でもアグレッサーとトップガンで仮想敵機として活躍しており、ファントムIIやF-16などと同様に西側を代表する戦闘機の一つであろう。

高空 低空 陸海 海中

視界：5 4 3 1

防御率：19% 44% 29% 24%

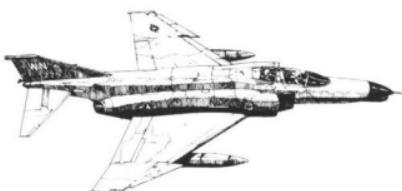
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
1000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	4	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	15
20mmコウクウ	1	35%	65%	30%	45%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-4ファントム2

FFN

高空

USA/WGR/UNK/
IRL/JPN



1958年に初飛行をしたが、現在でも西側のあちこちで見ることができるベストセラーの代表と言える戦闘機で、5057機も生産された。まだ小さかったマクダネル社が、F-3Hデモンを世に出し、これをベースとして開発を進めて、本機の大成功のおかげで、大手のダグラス社と合併、今では西側最大の戦闘機メーカーとなり、傘下にこれまた大手ヘリメーカーのヒューズ社を納めてしまった。結局F-15や-16、-18など、次々とヒット商品を作り出す先駆けとなった機体である。

速 度：4 燃 料：600 生産カウント：120
耐久数：2 編成数：4 配置価格：850
搭載識別：-

高空	低空	陸海	海中
6	5	3	1
防衛率：20%	45%	30%	25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパロー	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
ユウドウバクダン	1	0%	0%	60%	75%	25%	0%	7%	3	4	15
500バクダン	1	0%	0%	45%	55%	15%	0%	3%	2	9	15
20mmバルカン	1	35%	65%	25%	50%	0%	0%	0%	2	2	1

F/A-18 ホーネット

FFN

高空

USA



この機体は戦闘機なのか攻撃機なのかなどという考えはしない方がよい。それほどまでにどちらにおいても高い性能を発揮できる、良い機体である。それだけでなく、運動性能なども卓越している。もともと、価格の高いF-14のサポートを安くするため攻撃機との性格を合わせ持った機体を開発する予定であったのだが、最終的にできあがった物は、F-14を上回る価格帯のとてつもない怪獣になってしまったのだ。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント：130
耐久数：2 編成数：4 配置価格：1100
搭載識別：-

高空	低空	陸海	海中
6	5	3	1
防衛率：30%	55%	40%	35%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパロー	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
1000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	4	15
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	37%	0%	0%	9	1	35
20mmバルカン	1	45%	75%	35%	60%	0%	0%	0%	2	2	1

MiG-19 ファーマー

FF 高空

CHA/IRQ



速 度：4 燃 料：300 生産カウント：100
耐久数：2 編成数：4 配置価格：500
搭載識別：－

1952年に初飛行した機体であるが、当時としては非常に優れており、世界初の超音速戦闘機として有名である。その後、全天候性能を付加されたタイプが出現し、その古さを補っていた。中国でもライセンス生産がなされ、シェンヤン J-9として実戦配備されていた。現在ではほとんど配備されていない。そのフォルムはさすがに古さを感じさせるが、開発開始が1940年代後半であることから考えてもしかたがないか？

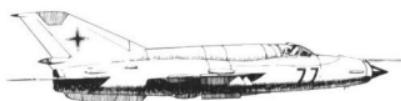
戦闘機

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アトールIR	2	45%	25%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30mmコウクウ	1	25%	65%	35%	60%	0%	0%	0%	2	2	1
500バクダン	1	0%	0%	35%	45%	10%	0%	3%	2	2	15
タイチロケット	1	0%	0%	20%	50%	5%	0%	0%	1	6	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MiG-21

FF 高空

USR/WPO/CHA/IRQ



速 度：4 燃 料：400 生産カウント：110
耐久数：2 編成数：4 配置価格：600
搭載識別：－

本機はMiGの代名詞ともなってしまった感のある機体である。ファンタムIIや、F-5シリーズが西側のベストセラーであるならば、本機は東側のベストセラーといえる。小型軽量低価格で、当時としてはかなりの性能を誇り、非常に多くの東側諸国によって実戦配備された。時代の変化にともない、着々と改良型、派生型が生産され、結局17種類ものバージョンが生まれて、6000機以上も生産された。現在でも配備している国が存在する。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アトールIR	2	45%	25%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
23mmコウクウ	1	25%	65%	30%	55%	0%	0%	0%	2	2	1
1000バクダン	1	0%	0%	45%	55%	15%	0%	5%	3	2	15
タイチロケット	1	0%	0%	20%	50%	5%	0%	0%	1	6	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MiG-23 フロッガー

FF

高空

USR/WPO/IRQ



MiG-21の後継機として開発が始まったが、世界でも類を見ない、単発可変翼戦闘機である。MiGシリーズ共通の試練として、欠点克服のための改良の積み重ねが^g、本機においても行われ、多くの派生型を生んだ。F-14と同様に、ミサイル母機としての性格が強^gいが、本機は格闘戦闘を苦手とし、運動性能はかなり低いと思われる。そのため、ソ連軍内においても急速に数を減らしており、息の短い戦闘機であるといえよう。

速度：4 燃料：400 生産カウント：120
耐久数：2 編成数：4 配置価格：850
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：6	5	3	1
防御率：20%	45%	30%	25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アベックス	3	60%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アフィッド	2	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
1000バクダン	1	0%	0%	45%	55%	15%	0%	5%	3	4	15
タイチロケット	1	0%	0%	20%	50%	5%	0%	0%	1	6	0
23mmコウクウ	1	20%	60%	25%	50%	0%	0%	0%	2	2	1

MiG-29

FFN

高空

USR/IRQ



今ではもう、すっかり目に焼き付いてしまった、航空雑誌等でその姿を見てもびっくりしなくなってしまったが、1986年7月、突然フィンランドにおいてその姿を現し、世の軍事関係者を驚かせた機体である。なぜなら、それ以前には、想像図やボケた衛星写真ぐらいしか公開されていなかったからだ。西側の新鋭戦闘機に非常によく似たフォルムをしており、独特な空気取り入れ口など、結構面白い形態をしており、またショーで墜落までしてくれた。

速度：4 燃料：400 生産カウント：130
耐久数：2 編成数：4 配置価格：1100
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：6	5	3	1
防御率：35%	60%	45%	40%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アラモ	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アフィッド	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
1000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	4	15
30mmコウクウ	1	30%	70%	40%	65%	0%	0%	0%	2	2	1
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

Su-27 フランカー

FFN 高空

USR



ごく最近になってやっと姿を現したと思ったら、いきなりコクピットを公開するわ、飛行時における運動能力の極端な高さを西側の目に見せつけるわで、非常に困惑させてくれた機体である。フォルム自体はMiG-29をノッペリとさせた感じだが、スホーイ航空局が開発したというよりも、ミグ航空局の手によるものといった感じがするほど、戦闘機としての性格が強く、F-18やF-16と非常によく似た性格の機体であると考えられる。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント：140

耐久数：2 編成数：4 配置価格：1250

搭載識別：-

高空 低空 陸海 海中

視界：7 6 3 1

防御率：29% 54% 39% 34%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アラモ	3	65%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
アフィッド	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
I000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	4	15
30mmコウクウ	1	25%	65%	35%	60%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-104

FF 高空

ITA



最後の有人戦闘機というコピーと共に出現した戦闘機であるが、ほとんどミサイル母機と化しており、外観は空飛ぶ鉛筆である。アメリカ初のマッハ2クラスの実用戦闘機であり、胴体は非常に細く、主翼はカミソリのように薄い。この様に非常に特化された性能のため、アメリカは早々に見切りをつけたが、日本の航空自衛隊はこれをうまく運用し、本機での格闘戦闘を世界一うまく行える軍隊とされていたが、現在では退役である。

速 度：4 燃 料：600 生産カウント：120

耐久数：2 編成数：4 配置価格：750

搭載識別：-

高空 低空 陸海 海中

視界：5 4 3 1

防御率：14% 39% 24% 19%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アスピード	3	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
I000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	2	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	5%	0%	0%	1	6	10
20mmバルカン	1	35%	65%	25%	50%	0%	0%	0%	2	2	1

戦闘攻撃機

本来、戦闘機であるのだが、攻撃能力を十分に持っているため、そのどちらにも転用できる機体に対して用いる呼び名である。しかし、本ゲーム中においては3種類しか用意されていない上に、本当の意味で戦闘攻撃機であるのはトーネード位で、F-111とSu-24はどうやらかといふと戦闘爆撃機で、対空ミサイルなどを装備できる爆撃機であると考えて良かろう。ヘリコプター程度ならば敵にして

も良かろうが、下手な攻撃機の方が空中戦で勝る可能性も多いので、用心した方が良い。敵戦闘機と戦うなどはもってのほかだ。状況に応じて配備したくなるかも知れないが、あまり期待しない方が良く、これらのユニットが必要になる状況は特に無いだろう。ほとんど趣味の世界的ユニットであるといえるので、これらに比べれば、F-16やF-15などの方が効率よく任務を遂行できるに違いない。

トーネード

FU 高空

WGR/UNK/ITA



トーネードの開発は、イギリス、西ドイツ、イタリアの3国共同開発始まった。要求性能は、制空戦闘、洋上阻止、戦術偵察など、非常に多彩な任務に就くためにというていへん高度なものであり、最終的には大きく分けて2つのタイプとして開発完了した。もっとも、イタリアは要求性能の食い違いから途中で離脱したため、イギリスとドイツとで配備がなされた。無骨なイメージからは思ひ付かないほど何でもスマートにこなす優秀な機体である。

速 度： 4 燃 料： 500 生産カウント： 140
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 850
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視 界：	7	6	3	1
防衛率：	25%	50%	35%	30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スカイフラッシュ	3	70%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
I000バクダン	1	0%	0%	60%	70%	22%	0%	5%	3	6	15
ユウドウバクダン	1	0%	0%	65%	80%	27%	0%	7%	3	6	15
27mmコウクウ	1	25%	65%	30%	45%	0%	0%	0%	2	2	1

F-111

FU

高空

USA



速度：4 燃料：800 生産カウント：140

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：—

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：21% 46% 31% 26%

戦闘攻撃機

F、と付いている以上、戦闘機でありそうであるが、ほとんど爆撃機である。後に改造されたFB-111などは、その最たる姿である。機体自体がかなり大型で、通常のタンデム複座と異なり、本機では攻撃機や爆撃機で採用されている並列複座の形態を取っている。最初は、F-111Bとして、米海軍でも採用し、F-14以前にフェニックスミサイルを搭載する予定であったが、空母への搭載が大きなネックとなり、開発を断念、現在に至る。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	I	0%	0%	60%	75%	25%	0%	7%	3	8	15
500バクダン	I	0%	0%	45%	55%	15%	0%	3%	2	12	15
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
20mmバルカン	I	30%	60%	20%	35%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Su-24 フェンサー

FU

高空

USR



速度：4 燃料：500 生産カウント：140

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：—

以前は、西側ではSu-19と考えられていた機体で、1979年に初めて西側に姿を現した。本機は、MiG-27にエンジンを2基にして巨大化させたようなフォルムをしているが、開発目的はF-111と酷似しており、ソ連軍において初めて開発された本格的な高速長距離侵入阻止攻撃機である。この様な機体はソ連軍には類を見ず、爆撃機と攻撃機の間の任務を担う重要な軍用機であることに間違はない。

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：21% 46% 31% 26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	I	0%	0%	55%	70%	22%	0%	7%	3	4	15
1000バクダン	I	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	6	15
アフィッド	2	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
23mmコウクウ	I	15%	55%	20%	45%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻 撃 機

攻撃機とは、地上の部隊に対して戦闘を行う部隊であり、戦闘機や爆撃機とは異なり、かなり特化している。中にはジャギュアや三菱F-1などのように対空戦闘能力を持っているものもあるが、ほとんどのは地上攻撃専門であるので、敵戦闘機や要撃機ににらまれたら、簡単に撃墜されてしまうに違いない。十分に注意して返り討ちを食らわない状況でのみ出撃させるか、戦闘機などの護衛を付けて出撃させるかしないと、全く意味の無い

ものとなってしまうだろう。しかし、空からの地上攻撃というのは、かなり効果が期待でき、とくに軽車両や兵員などには絶大な破壊力を示す。無くてはならないユニットということもできる。価格は高いものから安いものまで幅広く揃えてあるが、へたをすると攻撃能力のある戦闘機の方が必要度が高い場合もある。後は数と質のバランスさえ押さえておけば非常に有用なユニットとなろう。

ファンタンA

FA 高空

CHA



中国製の攻撃機として重要な任務についているのが、あまりメジャーな機体ではない。もともと、ソ連からのライセンス生産を行っていたMiG-19からの改造によるものだ。戦闘機から攻撃機へ改造を行うために、機体を3m延長、エアインテークを左右に分割配置し、機首にはノーズコーンを付けたことにより外観がかなり異なるものとなった。胴体内爆弾倉や燃料タンクなどが新設され、非常に完成度が高められている。

速 度： 6 燃 料： 300 生産カウント： 100
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 600
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視 界：	4	3	3	1
防衛率：	19%	44%	29%	24%

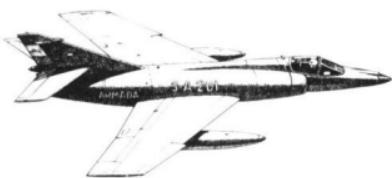
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
500バクダン	1	0%	0%	35%	45%	10%	0%	3%	2	5	15
タイチロケット	1	0%	0%	20%	50%	5%	0%	0%	1	6	10
アトルIR	2	45%	25%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
23mmコウクウ	1	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

S. エタンダール

FAN

高空

FRN



本機は艦載戦闘機であるエタンダールIVから発達、改良された機体で、ダッソー社の手によるものである。機体の性格上、ミラージュ系列から外れてはいるが、非常に高い性能をもち、フォークランド紛争において名を馳せたAM39エグゾゼミサイルを装備する。これにより、対艦攻撃機としての性能が高まり、また、もともとが戦闘機なので、対空ミサイルなどの装備もできる、大変性能の高い機体である。

速 度： 6 燃 料： 400 生産カウント： 110
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 600
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 4	3	3	1
防御率： 17%	42%	27%	22%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
500バクダン	1	0%	0%	40%	50%	12%	0%	3%	2	2	15
エグゾセ	8	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%	6	1	35
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
マジック	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30mmコウクウ	1	10%	50%	20%	45%	0%	0%	0%	2	2	1

ジャギュア

FA

高空

UNK/FRN



イギリスとフランスの共同開発による戦闘攻撃機で、現在では、この2国以外にも配備する国があり、汎用性の高さを示している。航空自衛隊で配備する三菱F-1と非常に酷似しており、素人目には付けている国籍マークと塗装ぐらいしか違わないように見える。単純にジャギュアといってもじつは5種類もあり、その外部形態は、主任務によって異なっている。といっても、大きな差異はなく、機首のレーザーシーカーぐらいかも知れない。

速 度： 5 燃 料： 400 生産カウント： 110
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 600
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 4	3	3	1
防御率： 16%	41%	26%	21%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	1	0%	0%	60%	75%	25%	0%	7%	3	6	15
1000バクダン	1	0%	0%	55%	65%	20%	0%	5%	3	3	15
タイチロケット	1	0%	0%	30%	60%	10%	0%	0%	1	6	10
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30mmコウクウ	1	10%	50%	20%	45%	0%	0%	0%	2	2	1

アルファジェット

FA 高空

WGR/FRN



フランスのダッソーブレゲー社と西ドイツのドルニエ社が共同開発した練習機である。それではなぜ攻撃機のカテゴリーに入っているかというと、西ドイツ空軍では攻撃機として運用しているからである。もとが練習機なので操縦性は素直だし、小型で軽快、そこそこの搭載能力もあるので、前線支援などにはもってこいの機体であったのだろう。イギリスのホークや、日本のT-4などに性格や任務、性能などが酷似している。

攻撃機

速度：7 燃料：300 生産カウント：100

耐久数：2 編成数：4 配置価格：500

搭載識別：-

高空 低空 陸海 海中

視界：4 3 3 1

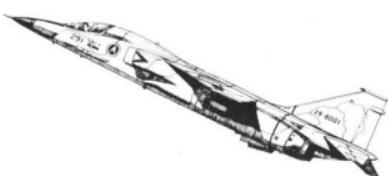
防御率：19% 44% 29% 24%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	I	0%	0%	55%	70%	27%	0%	7%	3	4	15
500バクダン	I	0%	0%	40%	50%	12%	0%	3%	2	4	15
タイチロケット	I	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
27mmコクウ	I	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	1

三菱F1

FA 高空

JPN



我が国で初めて開発された超音速機である。本機はもともと、高等練習機として開発され、その価格や性能の点から攻撃機として改造、発達した機体である。しかし、自衛隊において攻撃機という名称は付けられないことから、支援戦闘機という名前になっている。ジャギュアに酷似しているが、別に真似をしたわけではなく（？）要求性能がほとんど同じであることから、結果として得られるものが同じになったということだ。

速度：5 燃料：400 生産カウント：110

耐久数：2 編成数：4 配置価格：600

搭載識別：-

高空 低空 陸海 海中

視界：4 3 3 1

防御率：16% 41% 26% 21%

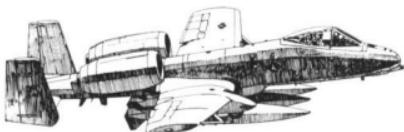
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
500バクダン	I	0%	0%	45%	55%	15%	0%	3%	2	4	15
ASM-I	9	0%	0%	0%	0%	32%	0%	0%	7	1	35
タイチロケット	I	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
20mmバルカン	I	30%	60%	20%	45%	0%	0%	0%	2	2	1

A-10

FA

高空

USA



この特殊なフォルムから、かなりのファンをもつ本機は、韓国の駐留米軍によって使用されているため、日本の空でもよく見ることができる機体である。いつ見てもやはり無骨で、美しいとは思えないが、機能美のようなものを感じさせてくれる。通常、莫大な金を投入して開発される軍用機には、より多く売るためにバリエーションがあるのだが、本機では、わずか1機テスト用複座型があるので、開発当初における性能の高さをうかがわせる。

速度：8 燃料：500 生産カウント：120

耐久数：2 編成数：4 配置価格：750

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：4 3 3 1

防御率：23% 48% 33% 28%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	1	0%	0%	60%	75%	25%	0%	7%	3	6	15
1000バクダン	1	0%	0%	55%	65%	20%	0%	5%	3	6	15
タイチロケット	1	0%	0%	30%	60%	10%	0%	0%	1	6	10
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30ガトリング	1	5%	30%	45%	75%	0%	0%	0%	2	2	5

A-4 スカイホーク

FAN

高空

USA/IRL



攻撃機のベストセラーといえる本機は、現在ではさすがに大国では一線を退いてはいるがまだ現役で運用されている機体である。価格は低いのに3t以上の大搭載量を誇り、核爆弾まで搭載可能である。また、艦載機として重要な、小型軽量で、かつ、高機動性能をも兼ね備えている。寿命の長さと生産量を裏付けるかのように、派生型が20種類ほど生まれているが、これは保有国がどんどん改良を重ねるので、この様になってしまったのだ。

速度：5 燃料：500 生産カウント：100

耐久数：2 編成数：4 配置価格：500

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：4 3 3 1

防御率：20% 45% 30% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
1000バクダン	1	0%	0%	55%	65%	20%	0%	5%	3	5	15
タイチロケット	1	0%	0%	30%	60%	10%	0%	0%	1	6	10
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
20mmコウクウ	1	20%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	1
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

A-6 イントルーダー

FAN 高空

USA



米海軍や米海兵隊において運用されていた艦上攻撃機で、全天候性能をもち、超低空侵入を得意とする。大変多くの装備を搭載することが可能で、攻撃機としては非常に高い性能を持っていた。しかし、最近ではF-18にその任務をゆずりはじめ、あまりお目にかかることはなくなった。現在ではその運用性の高さから空中給油機や電子妨害機としての改造を受け、まだまだ活躍している。オタマジャクシに羽を付けたような形態が面白い。

速 度： 7 燃 料： 700 生産カウント： 120
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 600
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 4	3	3	1
防御率： 18%	43%	28%	23%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	1	0%	0%	60%	75%	25%	0%	7%	3	4	15
1000バクダン	1	0%	0%	55%	65%	20%	0%	5%	3	8	15
ハーブーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	1	35
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

A-7 コルセア

FAN 高空

USA



他の国はともかく、米空軍と米海軍が同じ機体を使用することは非常に希なのだが、本機は両軍で使われている。艦上戦闘機のF-8 クルセイダーをもとに開発が進められたので、ちょっと見には似ているのだが、じつは全く異なる機体である。最初、米海軍が開発をさせたのであるが、結局、F-100の後継機探しに難航していた米空軍でも採用することになった。その後、各国からの発注が相次ぎ、現在でも中古機を購入して改造、運用する国があるほどである。

速 度： 6 燃 料： 600 生産カウント： 110
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 700
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 4	3	3	1
防御率： 17%	42%	27%	22%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	1	0%	0%	60%	75%	25%	0%	7%	4	6	15
1000バクダン	1	0%	0%	55%	65%	20%	0%	5%	3	7	15
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
20mmバルカン	1	25%	55%	15%	30%	0%	0%	0%	2	2	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

MiG-27

FA

高空

USR



制空戦闘機であったMiG-23を改造して対地攻撃能力を持たせる、という計画から生まれた機体である。途中、MiG-23BMが造られたが、電子装備が劣ることから、これを強化して細部を変更、本機の完成に至った。結局、MiG-23とMiG-27では、外見はよく似ているが、中身はぜんぜん別の機体といえ、装備できる兵器なども全く異なる。今までソ連軍内においてのみ運用されていたが、最近では東側諸国にも配備されている。

速度：4 燃料：400 生産カウント：120
耐久数：2 編成数：4 配置価格：750
搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中
視界：5 4 3 1
防御率：15% 40% 25% 20%

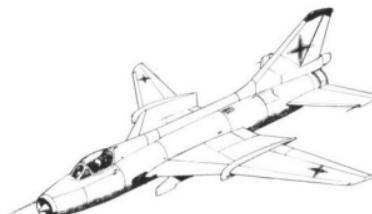
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
1000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	4	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
アフィッド	2	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
23ガトリング	1	15%	35%	30%	60%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Su-17 フィッター

FA

高空

WPO/IRQ



西側に初めて姿を見せたのは1972年と、わりと最近ではある。が、基本となった機体がSu-7で、これの主翼を可変翼にしてエンジン強化を行ったものだから、最近の攻撃機に比べるとかなり見劣りがする。とはいものの、8種類もの派生型が生まれているので、性能はだんだんと上昇している。航行速度は高速ではあるが、航続距離が短く、結局は局地支援用攻撃機としてしか運用できなかった点が本機の不幸な点かもしれない。

速度：5 燃料：400 生産カウント：100
耐久数：2 編成数：4 配置価格：600
搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中
視界：4 3 3 1
防御率：17% 42% 27% 22%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
1000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	4	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
アトルIR	2	45%	25%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30mmコウクウ	1	15%	55%	25%	45%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



数年前までは、その姿はまったく公開されておらず、NATOコードでRAM-Jという名前だけが我々の知るところであった。想像図はかなり機動性の高そうな感じがしていた。最近になって、いきなりショーに展示されたりして、その姿を至近距離から見ることができるようになったのだが、いかにもソ連らしいといおうか、A-10をもっと無骨に、下品にした感じで、その要求性能がいかにラジカルな物であるかが想像できる。

速 度： 7 燃 料： 300 生産カウント： 120
耐久数： 2 編成数： 4 配置価格： 750
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視界：	4	3	3	1
防御率：	25%	50%	35%	30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	1	0%	0%	55%	70%	22%	0%	7%	3	8	15
1000バクダン	1	0%	0%	50%	60%	17%	0%	5%	3	5	15
タイチロケット	1	0%	0%	25%	55%	7%	0%	0%	1	6	10
アフィッド	2	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30mmコウクウ	1	15%	55%	25%	50%	0%	0%	0%	2	2	1

VTOL

VTOL、つまり、垂直上昇機の事であるが、これは、世界中を捜しても AV-8 と Yak-38 の 2 機種しか存在しない。よって、本ゲーム中では、この 2 つを両方とも用意しており、アメリカ、ソ連、イギリスが使用することができる。戦闘機などとの違いは、ヘリ空母からの発進や補給などが可能なことと、空港でなくとも補給車から燃料補給などを受けることが可能な点に集約できる。非常に汎用性

はかなりの戦力として期待できる。しかし、戦闘機や要撃機、対空車両などに対しては非常に防御能力が低いので、注意が必要であろう。また、ハリアーとフォージャーは、よく比較されているが、ほとんど比較に値しないもので、その性能などは全く異なっており、ハリアーに比べるとフォージャーはかなり性能が落ちる。戦闘ヘリに比べるとかなりまとも、といったところであろう。

AV8 ハリアー

FVV 高空

USA/UNK



速 度：5 燃 料：400 生産カウント：130

耐久数：2 編成数：4 配置価格：850

搭載識別：-

世界初の垂直上昇機として非常に有名な本機は、元々イギリス、アメリカ、西ドイツの3国共同開発であったが、途中、ドイツが開発から離れる事になる。最初ケストルという機体をつくり、これに改良を重ねていった。現在ではハリアーIIがメインとなっているが、アメリカ型とイギリス型では生産する会社も違うし、細部でも異なっている。また、イギリスでは海軍型を別に開発し、シーハリアーとして就役させている。

高空 低空 陸海 海中

視界：6 5 3 1

防御率：26% 51% 36% 31%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ユウドウバクダン	1	0%	0%	60%	75%	25%	0%	7%	3	7	15
1000バクダン	1	0%	0%	55%	65%	17%	0%	5%	3	7	15
Sワインダー	2	55%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
タイチロケット	1	0%	0%	30%	60%	10%	0%	0%	1	6	10
25mmコウクウ	1	20%	60%	25%	50%	0%	0%	0%	2	2	1

Yak-38 フォージャー

FVV 高空

USR



速 度：6 燃 料：300 生産カウント：130

耐久数：2 編成数：4 配置価格：750

搭載識別：-

ハリアーに対抗して造られた垂直上昇機で、現在でも結局本機とハリアーのみが垂直上昇機として就役している。といっても、ハリアーに搭載されているペガサスエンジンのような高性能なエンジンをソ連では開発できず、結局上昇用に2基、巡航、上昇共用に1基、計3基のエンジンを搭載する重たい機体となってしまい、とてもハリアーとは比較できないような物である。以前はYak-36フォージャーと西側では呼ばれていた。

高空 低空 陸海 海中

視界：5 4 3 1

防御率：20% 45% 30% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
1000バクダン	1	0%	0%	45%	55%	17%	0%	5%	3	2	15
AS-10	9	0%	0%	0%	0%	30%	0%	0%	4	1	35
アフィッド	2	50%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
23mmコウクウ	1	15%	55%	20%	35%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

VTOL

輸送機

輸送機については何の説明も要らないだ。ゲーム中には、大きく分けて2種類の輸送機がある。それは、大型輸送機と小型輸送機である。実機と異なり、お互いに補完しあう間柄にないのが残念だが、まあしかたなかろう。この2種類がどの様に分けられているかというと、それぞれ、搭載容量によって分けられているだけである。つまり、実機には即していないが、大型輸送機は車両を輸送することができ、小型輸送機は歩兵か、空挺

車両しか輸送することができない。大型輸送機として用意されているのは、C-5ギャラクシーと、An-124ランダムだけであるが、この2つのユニットの性能も、あまりにはなれている。実機はこんなに差はないが、まあ、ゲーム中の物として許してしまおう。輸送機の活躍する場面としては、非常に多くの状況が考えられるが、基本的には常に用意しておいて、早く前線に味方の車両を送り込むために運用するものである。

C-5 ギャラクシー

CL 高空

USA



西側最大の大きさと登載量を誇る軍用機である本機は、最近発表されたソ連のAn-124が現れるまでは世界で最も大きな軍用機であった。本機の構造はほとんど大きなパイプであり、コクピット下部と胴体後部が持ち上がって前後部両方から登載可能で、内部はただのチューブのようである。米空軍によって運用されている本機は、我が国上空でも見ることができる。また、現在胴体を延長したより大型のB型も開発されている。

速 度： 6 燃 料： 1200 生産カウント： 180
耐久数： 5 編成数： 2 配置価格： 2000
搭載識別： GIL(I)

高空 低空 陸海 海中
視界： 3 3 3 1
防御率： 5% 30% 20% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

An-124 ルスラン

CL

高空

USR



アメリカ空軍が誇る世界最大の輸送機ロッキードC-5Aギャラクシーに対抗すべく開発された大型輸送機で、本来の目的はどうであったかわからないが、結果的にはギャラクシーを全幅で優ることができた。もっともこれは大登載量を稼ぐために高性能なエンジンが開発できずに翼面積を稼いでいるに過ぎないのかも知れない。つまり、搭載容量自体はC-5の方が優れているのだ。しかし、電子装備は発達しているものと思われる。

速 度：6 燃 料：1200 生産カウント：180

耐久数：5 編成数：2 配置価格：2000

搭載識別：GIL(2)

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：5% 30% 20% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

運輸8型

CS

高空

CHA



速 度：7 燃 料：1300 生産カウント：140

耐久数：4 編成数：2 配置価格：1500

搭載識別：IL(1)

中国の自国開発の軽輸送機であるが、資料がほとんど無く、外形はソ連のAn-12に酷似しているが、ソ連からライセンス生産されたとか、給与されたとの記録がないので、実際のところは自力開発というよりもデッドコピーであると考えた方がよからう。よって非常に残念ながら、手元にある資料では全く記述が無いので性能や搭載能力、大きさ、その他の情報については全く不明である。

速 度：7 燃 料：1300 生産カウント：140

耐久数：4 編成数：2 配置価格：1500

搭載識別：IL(1)

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：5% 30% 20% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

トランザールC160

CS

高空

WGR/FRN



フランス空軍の小型輸送機配備計画により、25機を生産する予定で開発を開始した本機は、1981年4月9日に初飛行した。結局当初の計画を大きく超し、179機を生産し、西ドイツ空軍や南アフリカ空軍、トルキスタン空軍などに売却された。一見C-130を細身にしてエンジンを4発から2発に変更したような外形をしているが、これはこの形状が大変ベーシックなものであることを物語っている。

速 度：8 燃 料：1200 生産カウント：140

耐久数：4 編成数：2 配置価格：1500

搭載識別：IL(I)

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：5% 30% 20% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

アエリタリアG222輸

CS

高空

ITA



イタリアにおける双発軽輸送機開発計画にのつり、本機が初飛行したのは1970年のことであるが、実際引渡しが行われたのは1975年になってからである。開発途中から使用エンジン選定で戸惑った過去もあり、開発は難航したようである。本機もイタリア空軍以外にもアルゼンチン、ドバイ、ソマリアにも配備されて、現在ではアラブ共和国でも使用されている。なお、後には電子戦機にも改良されて運用されている。

速 度：8 燃 料：1100 生産カウント：140

耐久数：4 編成数：2 配置価格：1500

搭載識別：IL(I)

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：5% 30% 20% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

川崎C-1

CS

高空

JPN



我が国が自国開発、生産を行った戦後初の輸送機である。1960年代初期、航空自衛隊も輸送機を必要としていた。当初は米空軍で使用されていたC-130を購入する計画であったが、航行距離が非常に長いことから、自衛隊の性格に合わないとされ、川崎、富士、新明和、日本飛行機、住友がそれぞれ開発計画を立て、結局川崎が選ばれた。初飛行は1970年11月12日であった。しかし、現在本機の後継機としてC-130Hが選定され、配備が始まっているのは皮肉である。

速 度：6 燃 料：1000 生産カウント：140

耐久数：4 編成数：2 配置価格：1500

搭載識別：IL(I) 防御率：5% 30% 20% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

C-130

CS

高空

USA/UNK/ITA/
IRL/SWD/JPN

輸送機



本機は1954年夏に初飛行をしたという古い設計の機体であるが、実際のところ現在でも十分に活躍できる能力を持った高性能な輸送機である。1952年に米空軍戦術戦闘飛行隊の要求によって開発が開始され、現在まで多くの改良型や、派生型が生まれ、それでも基本となる部分は大きな改良を受けずに来たのは、本機の開発設計の方向性が正しかったことを伺わせる。1982年頃から航空自衛隊においてもC-1の後継機として導入が開始されている。

速 度：7 燃 料：1200 生産カウント：140

耐久数：4 編成数：2 配置価格：1500

搭載識別：IL(I) 防御率：5% 30% 20% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Il-76 キャンディド

CS

高空

USR/IRQ



本機の開発思想は米空軍におけるロッキードC-141スターリフターを手本としたと思われる。これは本機の要求性能がC-141を生んだ時のCX計画時のそれとほぼ同じであることからも伺える。本機はソ連のほかにエチオピア、ソマリア、イラク、シリア、リビアなどに給与されている。輸送機としてだけではなく電子戦機や早期警戒機としても改造を受け、かなり広い範囲で活躍している。

速 度：6 燃 料：1200 生産カウント： 140
耐久数：4 編成数： 2 配置価格： 1500
搭載識別： IL(I)

高空	低空	陸海	海中
視界： 3	3	3	1
防御率： 5%	30%	20%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
23mmコウクウ	I	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

An-12 カブ

CS

高空

WPO



An-12シリーズには、3つのタイプがある。基本的な輸送機タイプであるAn-12BP型は850機近く生産され、そのうち720機がソ連輸送空軍に配備されたと推定されている。これらも現在ではIl-76にとって替わられようとしている。本機は1957年に出現した民間型An-10ウクライナから発達した戦術輸送機で、米軍におけるC-130に匹敵する高性能な輸送機であると考えられている。

速 度：6 燃 料：900 生産カウント： 140
耐久数：4 編成数： 2 配置価格： 1500
搭載識別： IL(I)

高空	低空	陸海	海中
視界： 3	3	3	1
防御率： 5%	30%	20%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
23mmコウクウ	I	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

対潜哨戒機

対潜哨戒機とは、海中に潜む潜水艦を探り当て、これを攻撃する目的を持って行動する航空機の事である。その性格上、防御能力はかなり低いので、運用するには注意が必要だ。しかし、潜水艦は捜し出すのが非常に困難なので、特に海上戦がメインとなっているような状況では、この対潜哨戒機によって大きな戦果を期待できるだろう。海上ユニット（空母や戦艦など）を全く使わなければ、あまり

必要でないかも知れないが、通常は艦船が攻撃を受ける前に哨戒行動を取っておいた方が無難である。対潜ヘリでもこと足りる場合もあるが、飛行速度や策敵範囲が異なるので、こちらのほうが有利である。絶対に必要なユニットとはいえないが、いざというときの影の力持ちということができるだろう。見えない敵を叩く、地味ながら重要なユニットである。

SH5

CP 高空

CHA



中国では初めて開発された大型飛行艇である。ソ連の輸送機An-12と機体の構造が似ているが、実際の開発において参考にされたかどうかは不明。海上自衛隊のPS-1やUS-1にコンセプトが似ている。SHとは、洋上爆撃機との意味であるが、実際は対潜哨戒飛行艇である。なかなかマイナーな機体であるので、本機を知っている人は、かなりのマニアであろう。開発年度なども不明であるが、実際それほどの性能はないと思われる。

速 度：8 燃 料：1200 生産カウント：140
耐久数：4 編成数：2 配置価格：2000
搭載識別：—

高 空 低 空 陸 海 海 中
視 界：3 3 3 5
防 御 率：10% 35% 20% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
53VA	—	0%	0%	0%	0%	30%	30%	0%	32	1	10
バクライ	—	0%	0%	0%	0%	0%	5%	0%	10	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

アトランティック2

CP

高空

WGR/FRN/ITA



ミラージュシリーズなどで有名な、フランスのダッソーブレゲー社によって開発された対潜哨戒機であるアトランティックを改良、近代化したものである。生産は1964年から始まっているため、新鋭機とはいえないが、電子装備などについては近代化をなされており、対艦ミサイルとして非常に有名なエグゼミサイルを装備することも可能である。なお、フランス、イタリア、西ドイツ、オランダに配備されているが、その数は少ない。

速 度： 7 燃 料： 1300 生産カウント： 140

耐久数： 4 編成数： 2 配置価格： 2200

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 3 3 3 5

防御率： 10% 35% 20% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	1	10
バクライ	1	0%	0%	0%	0%	0%	5%	0%	10	9	10
エグゼ	8	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	6	1	35
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

PS-1

CP

高空

JPN



戦後の我が国の開発による航空機としてはかなり異色の物であり、唯一の飛行艇である。世界中の飛行艇の中でもかなり性能のよい方で、高い評価を受けている。兄弟機のUS-1とは異なり、着陸機能はなく、着水しかできない。着水の後自力で滑走、陸上に上がって真水のシャワーを浴びるようになっている。波の高さ4.3mまで着水できるが、着水時の機体の迎え角がかなり限定されているようで、テクニックが必要なようである。

速 度： 8 燃 料： 1200 生産カウント： 140

耐久数： 4 編成数： 2 配置価格： 2200

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 3 3 3 5

防御率： 10% 35% 20% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	1	10
バクライ	1	0%	0%	0%	0%	0%	5%	0%	10	4	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ニムロッド

CP

高空

UNK



イギリス軍において採用されている対潜哨戒機で、シャクルトンの後継機として開発が始まった。初めはアトランティックに決定していたのであるが、ホーカーシドレー社のコメットを改造してエンジンを換装するという案を受け入れて本機に決定された。量産型として46機発注されたが、そのうち一部は空中早期警戒機としての改造を受け、かなりユーモラスな形態となった。初期の頃とは異なり、低視度迷彩も独特である。

速 度： 6 燃 料： 1500 生産カウント： 140
耐久数： 4 編成数： 2 配置価格： 2200
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 3 3 3 5
防御率： 10% 35% 20% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	I	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	I	10
ハープーン	I3	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	I	35
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

P-3C オライオン

CP

高空

USA/JPN



世界中で最も使用されている対潜哨戒機である本機は、我が国の空でも見かけることができる。それでなくても日本では有名な機体で、かつて政界を揺るがせたロッキード事件の発端がこの機体である。L188エレクトラという小型旅客機の胴体を延長し、機首、胴体断面、尾部形状などを改造し、MADを装備して対潜哨戒機として生まれ変わった。その後、種々の改良を重ねて現在に至るが、派生型として電子戦機や偵察型も生産された。

速 度： 6 燃 料： 1300 生産カウント： 140
耐久数： 4 編成数： 2 配置価格： 2200
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 3 3 3 5
防御率： 10% 35% 20% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	I	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	I	10
バクライ	I	0%	0%	0%	0%	0%	5%	0%	10	8	10
ハープーン	I3	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	I	35
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

S-3 バイキング

CPN

高空

USA



艦載型の対潜哨戒機である本機は、それまでS-2シリーズによって行われていた任務を後継するためにロッキード社によって1968年から開発が始められた。翼の折り畳み機構が左右翼で前後にずらして重ならない様になっているのがユニーク、かつ珍しい。通常MADブームは機体内に格納されている。その後空中給油型のKS-3や、多用途型のUS-3が派生している。US-3などは本国から空母への郵便配達などにまで使用されている。

速 度： 6 燃 料： 1000 生産カウント： 140
耐久数： 4 編成数： 2 配置価格： 1700
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 3	3	3	5
防御率： 10%	35%	20%	15%

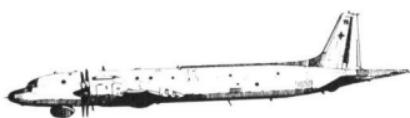
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	I	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	I	10
バクライ	I	0%	0%	0%	0%	0%	5%	0%	10	6	10
ハーブーン	I3	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	I	35
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Il-38 メイ

CP

高空

USR



読者の内でこの機体について知っている人は、かなり少ないと思う。それぐらいわが国では知られていない機種である。それどころか、ソ連の国籍マークを見ずに本機の外形を見れば、EP-3オライオンと勘違いする人もいるかも知れない。実機はかなりスマートで美しいが、その塗装色はグレイ一色であり、なかなか迫力がある。この機体もオライオンと同じように、Il-18クートという旅客機から発展したものである。

速 度： 7 燃 料： 1400 生産カウント： 140
耐久数： 4 編成数： 2 配置価格： 2200
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 3	3	3	5
防御率： 10%	35%	20%	15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
53VA	I	0%	0%	0%	0%	30%	30%	0%	32	I	10
バクライ	I	0%	0%	0%	0%	0%	5%	0%	10	10	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

早期警戒機・電子戦機

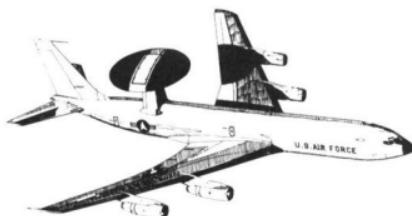
味方の航空ユニットを影で支える航空機であるこのカテゴリーは、大きく分けて2種類に分かれ、一方は早期警戒機、もう一方は電子戦機と呼ばれる。前者は大型のレーダーを背中にしょって、空から敵（味方）の行動を調べ、この情報を味方に伝えて戦闘をより有利に進める重要な任務を担っている。後者は、ほとんどの策敵がレーダーを用いて行われている現代戦において、その電子情報を攪乱するためにあり、攪乱の方法には大きく分け

て2種類ある。一つは、敵の策敵情報を惑わすべくノイズを送ったり、調べられている情報をタイミングをずらして送り返してやるもの（ECM）、もう一つはこの様な情報攪乱に対しての攪乱を行うもの（ECCM）である。残念ながら、大戦略III'90になって、この様な攪乱を好き勝手に行なうことが不可能になり、このユニットが小隊内に含まれていると敵のミサイルが当たりにくくなるにとどまってしまった。

E-3A セントリー

CW 高空

USA/WGR/ITA



速 度： 6 燃 料： 1500 生産カウント： 200
耐久数： 5 編成数： 2 配置価格： 3200
搭載識別： -

本機の特異な姿は、誰でも記憶に残るであろう。機体上面後部に大型のレーダーシステム（APY-2）を背負って、胴体内にはそのレーダーから入力される膨大なデータを高速に処理するためIBMの大型コンピュータを搭載している。これらの装備により航行中の飛行物体（敵も味方も）をキャッチして、敵にはECMやチャフ、などの電波妨害、味方にはそれらの情報と指示、またECMにはECCMなどによる後方支援を行う。

高空 低空 陸海 海中
視界： 15 10 5 1
防御率： 5% 30% 15% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

E-2C ホークアイ

CWN 高空

USA/IRL/JPN



米海軍や、航空自衛隊でも使用しているので我が国の空でもよく目につく機体である。本機も機体上面に大型レーダーを搭載して重そうに飛んでいるので、かなり特徴的な形態をしている。本機は、元々 C-2A グレイハウンドを母機として改修を受け、早期警戒機として E-2A と生まれ変わった物であり、これが機首、胴体上部冷却用インテイクなどが改修されて E-2C となった。イスラエル空軍でも、実戦を経験している。

速 度： 7 燃 料： 1400 生産カウント： 200
耐久数： 5 編成数： 2 配置価格： 2200
搭載識別： -

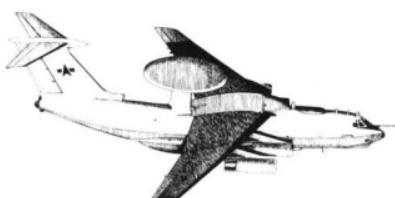
高空	低空	陸海	海中
視界： 13	8	5	1
防御率： 5%	30%	15%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Il-76 メインステイ

CW 高空

USR



本機も、米空軍の E-4 セントリー（原型は B-747 ジャンボ）の様に、大型輸送機（Il-76 キャンディド）を改良、早期警戒機に仕立てあげたものである。1977 年終わり頃、アメリカのスパイ衛星が、輸送機である Il-76 を AWACS に改修し、レーダーを搭載した本機を撮影し、存在が確認された。本機の欠点は、T 型水平尾翼であり、これによりレーダーに一部死角ができると、米軍の模型実験から推測されている。

速 度： 6 燃 料： 1400 生産カウント： 200
耐久数： 5 編成数： 2 配置価格： 2700
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 15	10	5	1
防御率： 5%	30%	15%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tu-126 モス

CW

高空

USR



本機はソ連における初めての空中警戒管制機であり、1967年に西側にも公開されたソ連製の映画の中で登場した。機体本体はTu-114からの派生で、エンジンや主翼などはTu-95からの流用であると考えられる。インド・パキスタン戦争で実戦を経験しており、その結果、西側軍事筋の予想よりはまともな性能だという結果ではあったが^g、10機程度しか任務に就いておらず機体数が少なすぎよう。

速 度： 6 燃 料： 1300 生産カウント： 200

耐久数： 5 編成数： 2 配置価格： 2200

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 13 8 5 1

防御率： 5% 30% 15% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

シャクルトンAEW

CW

高空

UNK



初飛行はなんと40年前にもさかのばる。本機は、その祖先をアブロマンチェスターとし、その発達型である第2次大戦で有名なランカスター、そのまた発達型のリンカーンの哨戒機型ASR Mk3として登場した。その後シャクルトンMR Mk1と名前を変えた。現在、イギリスにおける早期警戒機として、ニムロッドAEWの開発に失敗した結果、本機がまだ老体に鞭打って現役として活躍している。

速 度： 8 燃 料： 1600 生産カウント： 200

耐久数： 5 編成数： 2 配置価格： 2200

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 13 8 5 1

防御率： 5% 30% 15% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

DC-8 EE-5

CW 高空

FRN



本機についての資料が全く無かったのですべて推測となるが、多分マクダネルダグラスの旅客機DC-8(かなり古く、現在では日本の空ではすべて退役し、全く飛んでいないが)を改造、早期警戒機にしたもので、まだ購入先は決まっていないものと考えられる。これがE-4の後の開発計画となっているためにEE-5となっているのだろう。残念だが全く正確な情報はない。いずれにしても、早期警戒機は旅客機がベースとなることが多い。

速度：7 燃料：1400 生産カウント：200

耐久数：5 編成数：2 配置価格：2700

搭載識別：-

高空 低空 陸海 海中

視界：15 10 5 1

防御率：5% 30% 15% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

EF-111 レイブン

CE 高空

USA



米空軍は1960年代末に専用電子戦機の必要性を考え、EB-66を開発したが実用性が低く、この後に海軍のEA-6B ブラウラーの購入計画を立てたが種々の欠点（空中給油形態の相違や空軍側の意地？）から戦闘爆撃機F-111アードバークに改造を加え、本機、レイブンが誕生した。その結果、EA-6Bに比べて超音速飛行ができ、充実した電子システムを得、価格も低くまた搭乗員も2名で良いという機体になった。

速度：4 燃料：800 生産カウント：160

耐久数：2 編成数：2 配置価格：2500

搭載識別：-

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：21% 46% 31% 26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

EA-6 フラウラー

CEN

高空

USA



速 度：6 燃 料：700 生産カウント：160

耐久数：2 編成数：2 配置価格：2500

搭載識別：- -

本機はA-6 イントルーダーを、元々並列複座であったところにさらに後部にも並列に座席を設けて計4座としたものである。後部座席には電子戦操作員が搭乗し、コンピュータを用いて種々のジャミングなどを行う。1971年から米海軍へ引渡しが開始され、年間6機のベースで生産されている。非常に高価な機体であるため、米海軍以外で本機を配備する国はない。2座簡易タイプのEA-6Aもあるが、どちらも独特の垂直尾翼でA-6との区別がつく。

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：18% 43% 28% 23%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

I1-20 クートA

CE 高空

USR



速 度：7 燃 料：1400 生産カウント：160

耐久数：2 編成数：2 配置価格：2500

搭載識別：- -

本機はちまたの書籍などにはIl-18とされていたが、ソ連における制式名称が最近になって公表され、正式にはIl-20であったことが判明した。本機は元々大型旅客機として開発、モスクワという名称が与えられていた。1975年以降、余剰となつた機体を貨物機として転用、偵察、ECM、ELINTなどに改造され、西側にはクートAと呼ばれた。この様な変遷は米軍にも同じ様な物があり、C-135などが代表となろう。

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：5% 30% 15% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- -	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

キャンベラT Mk17

CE

高空

UNK



イギリスにおける中型爆撃機の傑作機、キャンベラシリーズのECM専用機として発達した本機は、正確にはECCM専用機であり、ごく少数が空軍と海軍の混成チームによって運用されている。イギリスはアメリカにおけるEA-6B、EF-111Bなどの様なECM専用機は保有しておらず、攻撃機にECMポッドを携行させれば良いという考え方のようである。また、米軍とは異なり、米軍と海軍の協調関係がみられる。

速 度：5 燃 料：1000 生産カウント： 160

耐久数：2 編成数： 2 配置価格： 2500

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 3 3 3 1

防御率： 5% 30% 15% 10%

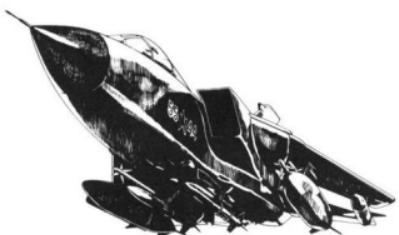
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

トーネードECR

CE

高空

WGR



戦闘機型(F3)、攻撃機型(GR1)が生産されたトーネードシリーズであるが、現在GR1を使用している西ドイツ空軍が開発要求しているのが本機で、今のところ量産には至っていない。実際は電子戦用ポッドを主翼下に装備するくらいにとどまるだろうが、電子装備も多少の変更は受けるであろう。実機が量産されていないので詳細は不明である。本機が生産されれば、自衛用の武器を持った高機動型の電子戦機となるだろう。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント： 160

耐久数：2 編成数： 2 配置価格： 2500

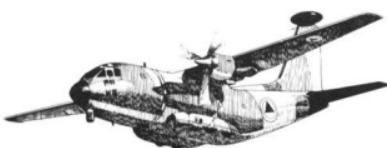
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 4 4 4 1

防御率： 25% 50% 35% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



本機は元々小型輸送機として開発され、多くの国に配備されていた。その機体の適当な小ささから電子戦機への改造が容易なことで注目され、フランスの報道によればイタリア空軍では2機をVS型に改造、配備しているらしい。ELINTやESMなどに用いられているようである。また空中早期警戒管制用にも転用できるようである。実際の詳細については不明であるが、かなり汎用性の高い電子戦機であることが予想される。

速 度： 8 燃 料： 1100 生産カウント： 160
耐久数： 2 編成数： 2 配置価格： 1500
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 3	3	3	1
防御率： 5%	30%	15%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

電子戦機の武器

一概に電子戦といってもいろいろな方法があるが、最も有名なのは、やはりECMであろう。これは、敵のレーダ波をキャッチして、妨害波を出力することでレーダを無力化したり、レーダが、ドップラー効果を利用して位置を算出していることから、一度敵のレーダ波を保持して、ワンクッションおいて返してやることで、敵に間違った位置を教えてやる方法などがある。

チャフとは、アルミ泊の小片をばらまくことで、敵のレーダに多くの飛行物体を投影させ、判別能力を無力化するもの。また、ECCMなるものは、敵のECMに対して行われるもので、ECMの効果を無くすために出力される電波である。こうなってくると、何が正しい情報なのかの判断は、パイロットの目だけが頼りになってくる。やはり、最終的に最も信頼できるのは、自分の目だけであろう。

偵察機

敵航空部隊の動きに対しては、早期警戒機が非常に大きな役目を担っているが、敵地上部隊に対してはあまり効果を期待できない。それどころか、敵の戦闘機などにらまれたら全くなすすべもなく撃墜されてしまうだろう。そこで偵察機の登場となる。偵察機は、基本的には戦闘機を改造してカメラを搭載し、地上の敵部隊を捜索し味方に伝えるのが主な任務である。強行偵察といってよからう。しかし、対空戦闘能力はほとんどなく、中

には全く無いものもあるので、運用するには非常に深い注意が必要である。もつとも、撃墜されるの覚悟で、大体どの辺にどの様なユニットがいるのかを調べるのならば、十分に役に立つが、それではあまりにもったいない。これに比べると、地上視界はせまいが、戦闘機を飛ばした方が良いかも知れない。どちらも対空ミサイルなどの餌食にはなるだろうが、敵戦闘機などに対する防衛能力に大きな開きがあるからだ。

RF-4 ファントム2

CRN

高空

WGR/IRL/JPN



1970年代における最も戦闘機らしい戦闘機であったF-4 ファントムIIシリーズの、そのパフォーマンスの高さに目をつけた米軍は、これを改造して偵察機を作った。ファントムIIと一概に言ってもかなり色々なタイプがあるが、この偵察型にさらに多くのタイプがある。米海軍、海兵隊のRF-4B、米空軍のRF-4C、RF-4Eが主要なタイプで、英空軍ではF-4M (FGR-2)、航空自衛隊でもRF-4Eを使用している。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント：100
耐久数：2 編成数：2 配置価格：1300
搭載識別：-

高空 低空 陸海 海中
視 界：3 4 7 1
防御率：25% 50% 35% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

RFA-18

CRN 高空

USA



速度：4 燃料：500 生産カウント：100

耐久数：2 編成数：2 配置価格：2100

搭載識別：-

もともと戦闘機と攻撃機の両方の性格を持って生産された本機は、その運動性や機動力の高さから当然のように偵察機としても運用できることから、バルカン砲を廃止して機首下面に偵察カメラを搭載してRF-18とされた。基本外形はそのままなので空母上における戦闘、攻撃、偵察部隊がそれぞれ同じ機体を用いることにより整備性も格段に向上する。また、自衛用のサイドワインダーを搭載できることなどが他の偵察機にくらべて有利であろう。

高空 低空 陸海 海中

視界：3 4 7 1

防御率：35% 60% 45% 40%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ジャギュアGR1

CR 高空

UNK



速度：4 燃料：500 生産カウント：100

耐久数：2 編成数：2 配置価格：1100

搭載識別：-

本機は実際のところ攻撃型のジャギュアと全く同じで、S型とも呼ばれており、偵察専用機などではない。詳細は攻撃機の項を参照していただきたい。イギリスでは戦闘機や攻撃機に偵察カメラを搭載してそのまま偵察機としても転用できるようになることが多い、ハリアーIIやファントムII、トーネードなども同様な開発思想に基づいて生産されている。よってミサイルや爆弾なども搭載できる。正確には、戦闘機にカメラが搭載されているようなものである。

高空 低空 陸海 海中

視界：3 4 7 1

防御率：21% 46% 31% 26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30mmコウクウ	1	10%	50%	20%	45%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ミラージュF1CR

CR

高空

FRN



ミラージュIII R／RDの後継機として、ミラージュF.1C-200戦闘機の1機を改造して試作機が造られた。これによってフランス空軍第33偵察飛行連隊は、ミラージュIIIの時代から格段に優れた偵察機を1983年末から使用できるようになった。本機も元は戦闘機であることから固定武装を装備しているが、通常外部武装は無い。つまり、イギリスにおける偵察機の概念よりもアメリカのそれに近い。

速 度： 4 燃 料： 600 生産カウント： 100

耐久数： 2 編成数： 2 配置価格： 1600

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視 界： 3 4 7 1

防衛率： 27% 52% 37% 32%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
30mmコウクウ	1	10%	50%	20%	45%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

RF-104

CR

高空

ITA



合計4種類しか生産されなかったF-104シリーズ（A、C、G、S、（JはGと同じ））の中でも、偵察型があるのはG型だけである（もっともG型以外は大量に生産されていないが）。イタリア空軍などによって配備されていたが時代の流れとともに次第に姿を消している。また多目的電子偵察型として複座偵察型のRTF-104も生産された。戦闘機としては地味な一生を送ったF-104は、偵察機としても華やかではなかった。

速 度： 4 燃 料： 500 生産カウント： 100

耐久数： 2 編成数： 2 配置価格： 1400

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視 界： 3 4 7 1

防衛率： 19% 44% 29% 24%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

MiG-25R

CR

高空

USR/IRQ



速度：3 燃料：500 生産カウント：100

耐久数：2 編成数：2 配置価格：1600

搭載識別：- 防御率：27% 52% 37% 32%

もともと超高速要撃機だったMiG-25は、高速だがほとんどまっすぐにしか飛べないという特殊な性能であった。しかし、これは高高度超高速偵察機の原型としては大変優れていたので、要撃機としての運用は期待外れであったが偵察機として生まれ変わった。主翼を小さくし、ドッグトゥースを廃止、レーダー廃止による機首の変更などが相違点である。といっても外観状大きな変更はなく、やはりカメラ窓くらいしか目につかない。また、D型は電子偵察機である。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント	高空	低空	陸海	海中
												視界	3	4	7
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

MiG-21H

CR

高空

WPO



速度：4 燃料：400 生産カウント：100

耐久数：2 編成数：2 配置価格：1100

搭載識別：- 防御率：27% 52% 37% 32%

偵察機としてこの機体が入ってくると、MiG-21の偵察型？との疑問が出るかも知れない。ソ連機ファンの方々には大変申し訳ないが実際のところ偵察型として独立した機種はない。単にMiG-21に偵察ポッドを装着しただけの物であるということである。しかし、これをMiG-21R(H)と記してある文献があるので機体内部にも多少の変更があるのかも知れない。このポッドを装備できるようになったのは、シリーズの中でも後期型からであるからだ。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント	高空	低空	陸海	海中
												視界	3	4	7
23mmコクウ	1	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	5	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

J-5

CR

高空

CHA



本機は中国がソビエトからMiG-17フレスコのライセンスを受けて生産したJ-4に全天候性を持たせてJ-5とした戦闘機である。MiG-17が初めて西側の目に触れたのは1955年の事なので非常に古い機体である。中国ではすでに博物館に展示、一般市民が手を触ることまでできる。現在でも使用しているか不明であるが、たぶんすでに退役していると思われる。また、事実上の偵察型の有無すら不明である。

速 度：4 燃 料：400 生産カウント：100
耐久数：2 編成数：2 配置価格：900
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：3	4	7	1
防御率：25%	50%	35%	30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
23mmコウクウ	1	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

SF-37 ビゲン

CR

高空

SWD



ビゲンシリーズは4種に別れていて、攻撃型のAJ37、陸上偵察型のSF37、洋上偵察型のSH37、そして戦闘機型のJA37である。JA37以外は大きな相違点はないが、SF37はもちろん機首のレーダーを廃止して偵察カメラ、胴体内に電子戦システムを搭載。SH37はAJ37と基本形は同じで胴体下面に偵察ポッドやカメラポッドを搭載することが可能である。アメリカとイギリスの中間のような体形を持っている。

速 度：4 燃 料：500 生産カウント：100
耐久数：2 編成数：2 配置価格：1600
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：3	4	7	1
防御率：25%	50%	35%	30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



小型戦闘機として西側に広く採用されたF-5シリーズにおける偵察型はRF-5Aがあったが、ノースロップ社は独自にF-5Eを改良、RF-5Eを開発した。もともと米軍からの援助は受けていなかったので米軍には採用されなかつたが、F-5を戦闘機として採用している国々から受注がある。価格の割には性能が良いが最新鋭の物に比較して電子装備などが劣る。しかしながら高価な戦闘機からの改造ではないので、安価な点が魅力である。

速 度：4 燃 料：300 生産カウント：100
耐久数：2 編成数：2 配置価格：1100
搭載識別：—

	高空	低空	陸海	海中
視 界：	3	4	7	1
防衛率：	24%	49%	34%	29%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	55%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
20mmコウクウ	1	20%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

空対空ミサイルの発達

空対空ミサイルの代表と言えば、やはりAIM-9 サイドワインダーシリーズであろう。米軍戦闘機パイロットの中でも一番信頼性が高いようである。これは、アクティブホーミングであるため、打ったらすぐに離脱できる点と、最初は懸念された命中率が非常に向上した結果であろう。この顕著な例が、フォークランド紛争時に現れた。最新鋭のAIM-9Lを装備していたイギリス海軍に対し、

貧弱な赤外線探知能力しか持たない、AIM-9Bを装備したアルゼンチン空軍は、イギリス海軍のシーハリアーに命中させるどころか、発射時の自國の編隊の機体に命中するなど、大きな差異が生じた。L型は正面から発射してもその微妙な赤外線の差異を検査して命中するのに対し、B型は後ろからでもエンジン出力を落とすだけでどこかへ行ってくれる程度の物であった。

給油機

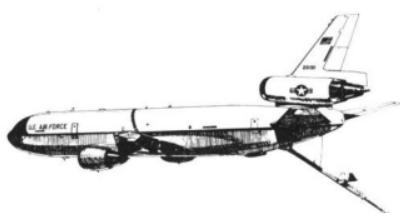
どの様な高性能な戦闘機でも、どんなに大きな搭載能力を誇る輸送機でも、燃料がなくなれば墜落してしまうのは当たり前である。かといって、戦闘機などは燃料ボッドを搭載すればその分搭載兵器数が減ってしまう。前線近くに味方の空港が無いときなどはまさに一撃離脱にならざるを得ない。しかし、空中給油機がその近くに飛んでいれば、武器の補充はできないにしても、燃料だけは補給することができる所以、滞空時間が長くなる。

せっかく戦闘を重ねて、経験値を稼ぎ、実力が上がってきた航空ユニットを、みすみす燃料切れで墜落させてしまうのは、愚劣極まり無い。そのような事態になる前に給油機を飛ばしておく必要があるだろう。なお、防御能力がほとんど無いので、敵に攻撃をされたらひとたまりもないだろうが、それほど前線いっぱいに配置しておく必要もない。気をつけて運用しよう。

KC-10

CK 高空

USA



マクダナルダグラス社の旅客機であるDC-10を空中給油母機として改造した物である。本機の特徴は、それまで米空軍と海軍、海兵隊などでそれぞれ異なった空中給油形態（ドローグ式とブロープ式）を探っていた物を両方兼ね備えている点である。これによって、様々な局面での活躍ができるようになり、空中給油専用機として、諸外国への売り込みにも説得材料が多くなった。我が国にも導入の話題があったほどである。

速 度： 5 燃 料： 1200 生産カウント： 140
耐久数： 2 編成数： 2 配置価格： 1700
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 3 3 3 1
防御率： 5% 30% 15% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

トライスター KC-1

CK

高空

UNK



VC-10の空中給油型を配備していたイギリス空軍は、その機体の老朽化と共に次期空中給油機の選定を行ったのだが、その際、大英航空で用いているロッキード社のトライスター(L10-11)を改良すれば整備や運用などにメリットがあると判断し、これを改造してタンカーを開発した。本機はブロープを主翼下に2つ、胴体後部に2つ装備し、機首部に給油装置も装備している。よって、4機同時に給油を受けることが可能である。

速 度：5 燃 料：1200 生産カウント： 140

耐久数：2 編成数： 2 配置価格： 1700

搭載識別： - 防御率： 5% 30% 15% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

KC-135

CK

高空

FRN



米空軍内で最も多く使用されている空中給油機が、本機である。本機は1954年7月に初飛行した輸送機であるC-135から派生しており、732機が生産された。生産が終了した後にも多くの派生型が生まれ、EC-、NKC-、RC-、WC-などの型が生産されている。旅客機であるボーイング707も、本機からの派生型と言うことができる。これによって、長時間偵察を行うSR-71や長距離爆撃を行うB-52やB-1等の巡航時間が飛躍的に伸びた。

速 度：5 燃 料：1200 生産カウント： 140

耐久数：2 編成数： 2 配置価格： 1700

搭載識別： - 防御率： 5% 30% 15% 10%

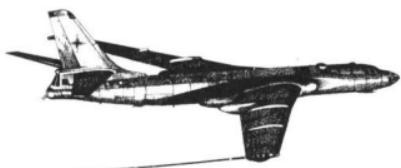
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tu-16 バジャー補

CK

高空

USR



本機はもともと、自由落下爆弾を搭載する爆撃機として開発された古い機体で、初飛行は1952年とされている。大きく分けて6つの派生型が生まれており、基本的には爆撃機、ミサイル誘導機、ECM、ELINT機であり、ソ連軍において約130機配備されているが、ほとんどがECM/ELINT、海上偵察機として任務についている。つまり、空中給油機専用機は、Tu-16A爆撃タイプから改良されたもので、機体数が非常に少ないと思われる。

速 度： 5 燃 料： 800 生産カウント： 140
耐久数： 2 編成数： 2 配置価格： 1700
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 3	3	3	1
防御率： 5%	30%	15%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ボーイング707タンカー

CK

高空

IRL



米空軍などで広く使用されているC-135の兄弟とも言える旅客機であるボーイング707を改造して空中給油機にしたのが本機である。よって一見KC-135とほとんど同じに見えるが実際は翼や胴体など、細部について全く別の機体である。とはいって、ほとんど見分けはつかない。この機体はカナダやイスラエル、イランなどで配備されており、元が旅客機であるため、軍用機としての性能など、種々の詳細は不明である。

速 度： 5 燃 料： 1200 生産カウント： 140
耐久数： 2 編成数： 2 配置価格： 1700
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 3	3	3	1
防御率： 5%	30%	15%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

KC-130

CK 高空



西側における傑作輸送機であるC-130であるが、ただでさえ多くの派生型があるところに空中給油型まで生産された。これは大別して2種類あり、一般的なのがKC-130Hで、特殊な型がHC-130Pである。後者はもともと人員救助型であったが、その任務の特異性からヘリコプター専用の空中給油母機としての機能も合わせ持っている。C-130シリーズの汎用性の高さには、全く脱帽してしまう。

速 度：7 燃 料：1200 生産カウント： 140

耐久数：2 編成数： 2 配置価格： 1700

搭載識別： - 防御率： 5% 30% 15% 10%

高空 低空 陸海 海中

視界： 3 3 3 1

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

アエリタリアG222補

CK 高空

ITA



イタリア空軍において使用されている軽輸送機G222の空中給油型であるようだが、実際にはどの様な機体が不明であり、空中給油ボッドを主翼下面に装備する程度の改造であると思われる。またイタリア空軍において使用している航空機に空中給油装置を装備している機種が少なく、国家政策上においてもこの様な機体の重要性が低いようだ。この様な点からも、0からの開発は避けて、簡単な改造による派生型が生まれたようである。

速 度：8 燃 料：1100 生産カウント： 140

耐久数：2 編成数： 2 配置価格： 1700

搭載識別： - 防御率： 5% 30% 15% 10%

高空 低空 陸海 海中

視界： 3 3 3 1

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

爆 撃 機

敵の地上施設を大々的に破壊するためには存在するのが爆撃機である。非常に派手な攻撃を行なうことが可能な反面、敵の反撃を食らう危険性も大きく含んでおり、運用には注意が必要である。ふつうは味方が制空権を保持している空域だけを飛行できると思った方がよい。攻撃機との大きな違いは、その装備する兵器の破壊力と性格の違いで、攻撃機は敵の車両などに大きな打撃を与えるが、爆撃機は敵の地上施設、つまり敵の建物や空港、レ

ーダ基地などを破壊して無力化してしまうのが主目的である。ここで、破壊しないで占領したほうが自分のものになってよいのでは、と考えるかも知れない。もちろんその通りである。しかし、敵の施設は抵抗力が高くて、そう簡単には自国のものとはならないし、しかも、自国のものになるまではあくまで相手の施設なので、敵に有利に働いていることをお忘れなく。つまり、戦況に応じて運用すれば良いのだ。

Tu-16 バジャー爆

CB 高空

CHA/IRQ



800機以上が生産された本機は、1952年に初飛行している。本機に搭載されているエンジンは、当時のソビエトのテクノロジーの粋を集めたターボジェットエンジンで、これのおかげで当時のVボーマーシリーズが4発、米国のB-47が6発もエンジンを搭載していたのに、2発のエンジンで航行する事が可能だった。現在ではミサイル母機、ECM機などに改造されている。しかし、時代の流れには勝てず、新鋭機に取って代わられようとしている。

速 度： 5 燃 料： 800 生産カウント： 200
耐久数： 2 編成数： 2 配置価格： 1700
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視 界： 3 3 3 1
防御率： 15% 40% 30% 20%

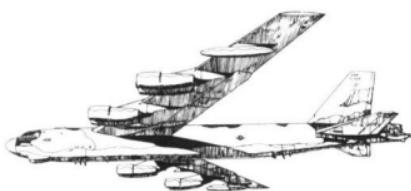
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
オオガタバクダン	1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	5	2	15
AS-12	9	0%	0%	0%	0%	30%	0%	0%	6	1	35
23mmコウクウ	1	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

B-52

CB

高空

USA



大半の読者が現用の爆撃機と言われて思い出すのがこの機体であろう。米戦略空軍(SAC)の中核を成す本機は、現在でこそ新鋭機のB-1、B-2にその主役の座を奪われようとしているが、ベトナム戦争で活躍していた頃には、沖縄の那覇基地に駐留したりしてかなりの物議をかもした。有名なバージョンにはD型、G型、H型がある。D型は一般的な長距離爆撃機、G、H型は巡航ミサイル(トマホーク)発射母機である。

速度：5 燃料：1000 生産カウント：200

耐久数：4 編成数：2 配置価格：1700

搭載識別：—

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：20% 45% 35% 25%

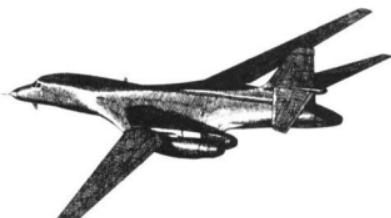
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
オオガタバクダン	I	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	5	2	15
ハーブーン	I3	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	1	35
20mmバルカン	I	25%	55%	15%	30%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-1

CB

高空

USA



カーター大統領が国家経費削減のために量産を中止したが、後のレーガン政権により「強いアメリカ」を示すため登載武器をSRAMからALCMにしたB型が不死鳥のように進化、復活した。爆撃機と言うよりもALCM発射母機とでも言うべき本機は、超低空進行を行い、胴体内にロータリー・ランチャーを持ち、ここにAGM-88B ALCMを8発、胴体外に22発を搭載できる。しかし既に、後継機のB-2が生産されている。

速度：5 燃料：1100 生産カウント：200

耐久数：6 編成数：2 配置価格：2700

搭載識別：—

高空 低空 陸海 海中

視界：3 3 3 1

防御率：35% 60% 50% 40%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
オオガタバクダン	I	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	5	2	15
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Tu-26

CB

高空

USR



1975年から実戦化が始まった本機は、Tu-26となってバックファイアBと呼ばれる可変翼の戦略爆撃機である。1985年当時に既に200機以上が生産され、通常爆弾はもちろんAS-4 キッチン、AS-6 キングフィッシュ対地／対艦(核、非核両用)ミサイルを胴体下に1発、各翼下に1発ずつの、計3発搭載できる。本機は、1984年9月に我が国の領空を2度に渡って20機もの大編隊で侵犯し、新聞などを賑わしたこともある。

速 度：4 燃 料：800 生産カウント：200
耐久数：5 編成数：2 配置価格：2200
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：3	3	3	1
防御率：20%	45%	35%	25%

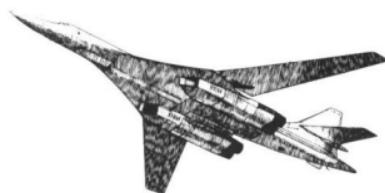
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
オオガタバクダン	1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	5	2	15
AS-6	9	0%	0%	0%	0%	20%	0%	0%	40	1	35
23mmコウクウ	1	10%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ブラックジャック

CB

高空

USR



1970年代から開発が開始されたと考えられる本機は、1981年11月25日に偵察衛星によってその姿を西側に示しただけの物だ。米軍のB-1によく似ているとされ、大きさは2割ほど大きいようである。可変後退翼を持ち、エンジンも高出力の様であるのでその性能はかなり高く評価されている。現在のところまだ開発中であるのか、詳細は不明である。その容姿や、予想性能などから、何かにつけてB-1と比較されている。

速 度：4 燃 料：900 生産カウント：200
耐久数：6 編成数：2 配置価格：2700
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：3	3	3	1
防御率：30%	55%	45%	35%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
オオガタバクダン	1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	5	2	15
AS-6	9	0%	0%	0%	0%	20%	0%	0%	40	1	35
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃ヘリ・対空攻撃ヘリ

戦車戦が最も多く行なわれたのは、第2次世界大戦であるに違いない。戦車戦においては、砲の威力もさることながら、当たってもやられない強さも重要であり、このころの戦車は特に前面装甲や側面装甲を強化してあった。しかし、戦車戦を最も得意としたナチスドイツ軍は、その弱点を見いだし、航空機による上部からの攻撃という方法を考えだした。急降下爆撃機、ウンカーススツーカの登場である。現代戦では、戦車の装甲は強くなっ

たものの、まだまだの感があり、また、それに対して攻撃機で攻撃するのもリスクが大きい。そこで考え出されたのが、ヘリによる攻撃である。ヘリならではの神出鬼没な行動、車両に比べると非常に早い移動性能など、対空攻撃能力を持たない戦闘車両にはうってつけの攻撃方法であった。このカテゴリーが確立した現在では、非常に多くの攻撃ヘリが完成し、あげくの果てに、これを撃滅するための対空攻撃ヘリまで現れた。

A129 マングスター

GAH 低空

ITA



マンガースという名を付けられた（コブラに対抗しているのか？）本機は、イタリア陸軍によって配備が始められたが、米陸軍のAH-1とAH-64の中間のような機体である。1983年5月に初飛行をした。純粋な対戦車ヘリコプターであり、8発のTOWミサイルなどを装備できる。イタリア陸軍ですでに60機の発注がされているがNATOへの売り込みもされており、PAH-2と競合している。

速 度：11 燃 料：600 生産カウント： 46
耐久数： 2 編成数： 6 配置価格： 150
搭載識別： -

高 空 低 空 陸 海 海 中
視 界： 1 3 3 1
防 御 率： 35% 32% 27% 27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TOW	1	0%	0%	75%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

AH-1ヒューイコブラ

GAH 低空

USA/IRL/JPN

対攻
空攻
撃ヘリ

速 度：10 燃 料：600 生産カウント： 46
 耐久数： 2 編成数： 6 配置価格： 150
 搭載識別： -

世界で最初に生産された攻撃ヘリで、後の攻撃ヘリに大きな影響を与えた。もともとは輸送ヘリの護衛と、地上部隊の支援が目的であったが、ベトナム戦争終了後は、その特性を生かし、ヨーロッパにおいてワルシャワ機甲師団への空からの攻撃を行なうべく、任務の変更がなされた。この機体は、多用途ヘリとして有名なUH-1 イロコイスから発達したもので、外形は大きく変化しているものの、その中身はほぼ同一である。

高空 低空 陸海 海中
 視界： 1 3 3 1
 防御率：34% 31% 26% 26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TOW	1	0%	0%	75%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
20キカンホウ	1	0%	5%	8%	35%	0%	0%	0%	2	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

AH-64 アパッチ

GAH 低空

USA



速 度：10 燃 料：600 生産カウント： 50
 耐久数： 2 編成数： 6 配置価格： 200
 搭載識別： -

ベトナム戦争以来、米陸軍は特に対装甲車両攻撃を行う攻撃ヘリの開発を希望していたが、これといった性能の物は出現せず、AH-1シリーズに改良を重ねることで場をしのいできた。が、ヒューズ社によって開発された本機はそれまでの攻撃ヘリとは一線を隔し、最高16発のヘルファイア対戦車ミサイルを搭載、自動空戦フラップを持ち、操縦には、フライ・バイ・ワイヤ方式を採用、高い起動性を示す。機首には、各種レーダーやスキヤーが集まつたターレットがある。

高空 低空 陸海 海中
 視界： 1 3 3 1
 防御率：38% 35% 30% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ヘルファイア	1	0%	0%	80%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
30キカンホウ	1	0%	5%	10%	30%	0%	0%	0%	2	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Mi-24 ハインド

GAH

低空

USR/WPO/IRQ



速 度：11 燃 料：600 生産カウント： 46
耐久数： 2 編成数： 6 配置価格： 150
搭載識別： -

ソビエトにおける初めての本格的攻撃専用ヘリコプターであるが、ついでに8~10人の人員を輸送してしまう。だからといって攻撃能力が低下するわけでもなく、大変完成度の高い機体である。ワルシャワ及びソ連軍で合計2300機以上のMi-24が配備されており、まさに東側諸国を代表する攻撃ヘリとなっている。その機体の大きさを生かして、大きな搭載能力を誇り、3種類のタイプが生産されている。外形は大変特異なものである。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 3 3 1
防御率： 29% 26% 21% 21%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパイアラル	1	0%	0%	65%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
30キカンホウ	1	0%	5%	10%	30%	0%	0%	0%	2	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Mi-28 ハボック

GAH

低空

USR



速 度：11 燃 料：500 生産カウント： 48
耐久数： 2 編成数： 6 配置価格： 150
搭載識別： -

グラスノスチの恩恵で、いきなりショート展示されて、至近距離で西側の目に触れた機体である。予想していたよりもおおざっぱな造りで、スバルタンな雰囲気はあるものの、かなり荒い仕上げであり、リベットの処理など、一昔前の機体を感じさせる。なお、電子装備や、詳しいスペックなどは不明であるが、その開発時期などを考えると、かなり新しい機体であることから、充実した攻撃ヘリであることが予想される。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 3 3 1
防御率： 36% 33% 28% 28%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパイアラル	1	0%	0%	75%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
30キカンホウ	1	0%	5%	10%	30%	0%	0%	0%	2	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MBB BO105

GAH 低空

WGR/SWD/IRQ



速 度：11 燃 料：600 生産カウント： 44
耐久数：2 編成数： 6 配置価格： 150
搭載識別： -

本機は西ドイツのMBB社が開発した多目的全天候性ヘリで、開発初期にはPAH-1と呼ばれていた。対戦車攻撃ヘリの1番目という意味である。BO105シリーズの内、特にP型を指す。胴体横のパイロンにはHOT対戦車ミサイル6発装備でき、これをコクピット上部のルーフマウントサイトから照準決定して発射する。これにより、安全に敵に対して照準をつけることが可能である。また、グラスファイバー製のローターブレードを使用している。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 3 3 1
防御率：32% 29% 24% 24%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
HOT	1	0%	0%	65%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
20キカンホウ	1	0%	5%	8%	35%	0%	0%	0%	2	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ホツカム

GFH 低空

—



速 度：10 燃 料：500 生産カウント： 50
耐久数：2 編成数： 6 配置価格： 200
搭載識別： -

現在のところカモフ設計局で造られている事ぐらいしかわかっていない。それもローターが2重反転式であることから予想されているだけであろう。すでにプラモデルまで発売されているが外形はほとんどわからない。電子装備などを強化させた新鋭ヘリであり、かなり運動性の高そうな機体であろうが、まだその性能を正確に予測するほどの情報もない。ただ、攻撃ヘリではなく、戦闘ヘリであり、攻撃ヘリに対しての空中線を可能にしているようだ。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 3 3 1
防御率：38% 35% 30% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アフィッド	2	50%	60%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
スパイアル	1	0%	0%	65%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
23mmコウクウ	1	20%	50%	15%	40%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

対潜ヘリ

対潜ヘリとは、その名の通り潜水艦に 対して攻撃を加えるためのヘリコプターであり、対潜哨戒機の簡易版であると思って良いだろう。対潜哨戒機の方が、もちろん効果は大きいが、反面、その運用にかかるリスクと、運用性の低さが欠点となる。それに比べて対潜ヘリは欠点が多いものの、その価格や運用の簡便さ、空母や補給車両でも補給できる機動力の高さなどを考えると、どちらがよいとは一概に判断できない。やはり、両者を同

時に運用して、お互いを保管し合うのが理想の姿といえよう。しかし、対潜哨戒という地味な任務であるし、この様な任務が常に存在しているとも限らない。よって、常に飛ばしておく必要はなく、必要な時にのみ運航できるようにしてあれば、何も問題はない。もっとも、敵の潜水艦に自国の艦船が攻撃を受けてから生産に入りても遅いので、この辺のタイミングが一番難しいのだが。

SH-3 シーキング

GSH 低空

USA/WGR/UNK/
ITA/JPN

本機は、シコルスキー社によりS-61の名称で開発された「海の王様」であり、シコルスキー社だけでも既に770機以上、ライセンス生産によりイタリアのアグロ・スカラ社、日本の三菱重工、イギリスのウェストランド社で400機以上生産されている。対潜哨戒ヘリとしてはHSS-2の名称で開発、1960年代初期にSH-3Aとして米海軍に就役、現在ではSH-3Hが主流である。本機は日本上空でもよく見ることができる機体である。

速 度：10 燃 料：700 生産カウント： 44
耐久数： 2 編成数： 6 配置価格： 100
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視界：	1	3	3	4
防御率：	26%	23%	18%	18%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	1	10
バクライ	1	0%	0%	0%	0%	0%	5%	0%	10	4	10
ハーブーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	1	55
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SH-60 シーホーク

GSH 低空

USA



1976年11月に多用途輸送機戦術システムとして、ボーイングのバートルの改良型を抑えて、YUH-60として本機の採用が決定した。このUH-60シリーズは、アメリカ3軍でそれぞれ陸軍がUH-60ブラックホーク、海軍がSH-60シーホーク、海兵隊がCH-60ナイトホークとして採用し、また海上自衛隊でも、HSS-2 シーキングの後継機として、塗装を海上自衛隊向けに変更した本機の採用が始まっている。

速 度 : 10	燃 料 : 700	生産カウント : 46	高空	低空	陸海	海中
耐久数 : 2	編成数 : 6	配置価格 : 100	視 界 : 1	3	3	4
		搭載識別 : -	防御率 : 30%	27%	22%	22%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	1	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Ka-27 ヘリックス

GSH 低空

USR



Ka-25ホーモンから発達した本機は、ホーモンの欠点を是正し、エンジン出力と行動半径を2倍にし、胴体を大型化させた物である。ホーモンにせよヘリックスにせよ対潜戦闘用はA型であり、B型は水上戦支援用である。1981年9月に初めて発見され、急速にホーモンとの交代がされているようである。電子装備もかなり発達しているようだ。2重反転ロータなど、最近ではあまり見られない形態をしている。

速 度 : 11	燃 料 : 700	生産カウント : 44	高空	低空	陸海	海中
耐久数 : 2	編成数 : 6	配置価格 : 100	視 界 : 1	3	3	4
		搭載識別 : -	防御率 : 26%	23%	18%	18%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TYPE C	1	0%	0%	0%	0%	32%	32%	0%	21	1	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



ミル開発局によって初めて開発されたASW専用ヘリコプターである本機は、実際にはMi-8ヒップの発達した物だとみてよいだろう。しかし水上における任務ということで、かなり多くの点について改造がほどこされたようである。もともと、ASWヘリとしてはかなり旧式化した物であり、現在では使い物にならないかも知れない。ワルシャワ条約機構軍だけでなく、ブルガリアなどでも使用されているが、新旧交代の日も近いであろう。

速 度：12 燃 料：700 生産カウント： 42
耐久数： 2 編成数： 6 配置価格： 100
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視界：	1	3	3	4
防御率：	26%	23%	18%	18%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TYPE C	1	0%	0%	0%	0%	32%	32%	0%	21	1	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

格闘戦闘機誕生の背景

最近の戦闘機、つまり、F-15やF-16、MiG-29や、Su-27などは、なぜ格闘戦闘性能を非常に重視しているのだろう？ 近代兵器の代名詞とも言えるミサイルなどを十分に搭載して、何十キロも離れたところから発射できるのになぜそんなに原始的な戦闘をしなければならないのだろうか？ その答は、ベトナム戦争前後にある。それまではミサイル万能時代とも言え、戦闘機は速くて、

対空ミサイルを搭載する、いわばミサイル発射母機とも言える存在であった。その代表的な例が、F-104やMig-25だろう。しかし、いざ戦争となると、虎の子のミサイルは当たらず、期待はずれに終わり、結局、戦闘機同士の機銃を用いた格闘戦にもつれ込んだ。その結果、格闘性能が高い方が有利であるとの教訓から、現代の格闘戦闘機の開発が開始されたのである。

空中機動歩兵

一般的には汎用ヘリとして分類されているが、ゲーム中では空中機動歩兵となっている。大戦略IIIでは汎用ヘリと輸送ヘリとに分類されていたものが、大戦略III'90では一つにまとめられ、輸送能力を削られた代わりに、このままで、歩兵を搭載して行かなくても、建築物の占領が行えるようになったことに由来している。つまり、兵員を運んで行って一度降ろして占領させ、再び搭乗させて運んでゆくという手間が省かれたのだ。もちろん兵

員を乗せておく必要はない（できない）。大戦略III'90になって変更されたルールの、最も大きな部分である。いちおう対地攻撃能力はあるので、相手が歩兵であったり、軽車両であった場合などは、一撃を加えることも可能である。ただ、対空防御能力がほとんど無いに等しいので、敵の航空機や対空ミサイル車両が近くにいたら、諦めた方がいい。逃げきれる速度は持っていない。

SA341 ガゼル

ICH 低空

UNK/FRN/IRQ



本機はエアロスパシアル社とウエストランド社とが共同開発した多用途ヘリである。速度の上昇を狙い、胴体後部やエンジン、後部ローターをフェアリングで覆い、機体全般を流線型にして空気抵抗を少なくしている。また、多用途ヘリとしてだけではなく、攻撃ヘリとしての装備も可能であり、胴体側面部にHOT対戦車ミサイルを4発搭載して、コクピット上部にそれの発射時に用いるSFIMジャイロ水平サイトを装備している。

速 度：10 燃 料：700 生産カウント：44
耐久数：2 編成数：6 配置価格：200
搭載識別：-

	高空	低空	陸海	海中
視界：	1	3	3	1
防御率：	32%	29%	24%	24%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
HOT	1	0%	0%	65%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

WG13 リンクス

ICH 低空

WGR/UNK/FRN



ウエストランド社とエアロスパシアル社との共同開発によって誕生した中型汎用ヘリである。しかし、汎用ヘリとしてはかなり卓越した能力をもつ。イギリス陸軍が採用しているのが、リンクスの陸上型であり、TOWミサイルを搭載して、チエインマウントサイトを用いて対戦車攻撃や、兵員輸送、ロケット弾による対地攻撃なども行える。対艦装備を施されてイギリス海軍などで用いられているのが海上型である。

速 度：10 燃 料：700 生産カウント：44
耐久数：2 編成数：6 配置価格：200
搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中
視界：1 3 3 2
防御率：28% 25% 20% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
HOT	1	0%	0%	65%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	1	10
20キカンホウ	1	0%	5%	8%	35%	0%	0%	0%	2	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UH-1 イロコイ

ICH 低空

USA/WGR/ITA/
IRL/SWD/JPN

空中機動歩兵



本機を開発したベル社は軍用ヘリにとって必要な経験や技術を蓄積しているので、本機は非常に完成度の高い機体となった。その結果、西側の大変多くの国々で採用され、現用ヘリの代名詞に近い存在になった。この機体の愛称としてヒューエイという名前があるが、これは本機が1960年頃までHU-1と呼ばれていたため、そのまま呼んだものである。これは今でも続いている、この機体の攻撃発達型であるAH-1シリーズには、ヒューエイコブラという名前がついている。

速 度：12 燃 料：700 生産カウント：40
耐久数：2 編成数：6 配置価格：100
搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中
視界：1 3 3 1
防御率：26% 23% 18% 18%

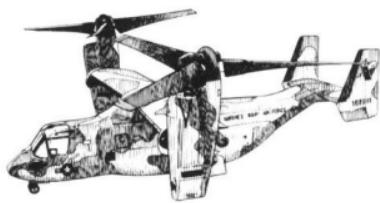
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TOW	1	0%	0%	65%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

V-22 オスプレイ

ICH

低空

—



速 度：9 燃 料：1100 生産カウント： 50
耐久数：2 編成数： 6 配置価格： 500
搭載識別： -

550km/h の壁を破るべくアメリカで開発が進められているティルトローターJVX計画は、実用機V-22の就役を1991年において着実に進んでいる。V-22は、ベル、ボーイング、バートル各社が共同開発ということで既にアメリカの海兵隊、海軍、陸軍、空軍の4軍で計913機の配備が決定している。本機が実用の物となれば、ヘリコプターの概念自体が覆されることになり、ハリアーとの中間となるであろう。既に模型などは発売されている。

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 3 3 3
防御率：38% 35% 30% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UH-60

ICH

低空

USA



速 度：12 燃 料：700 生産カウント： 46
耐久数：2 編成数： 6 配置価格： 200
搭載識別： -

UH-60シリーズは、アメリカ3軍でそれぞれ陸軍がUH-60ブラックホーク、海軍がSH-60シーホーク、海兵隊がCH-60ナイトホークとして採用し、また海上自衛隊でもHSS-2の後継機として採用が始まっている。これら3種は外観上に大きな差異はなく、オプション装備などの点が異なっている。本機は11人の乗組員、もしくは3600kgを輸送可能、米陸軍は1980年代中ごろまでに本機を1100機調達する予定である。

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 3 3 1
防御率：30% 27% 22% 22%

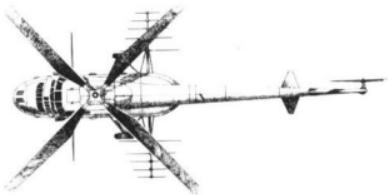
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ヘルファイア	1	0%	0%	70%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Z-5

ICH

低空

CHA



もともとはソ連によって開発されたMi-4ハウンドのライセンス生産である。しかも、このMi-4もアメリカのシコルスキーS-58のデッドコピーであるというからあきれたものだ。いったい原型はどの機体であるといえばよいのだろう。原型初飛行は1951年ということで非常に古い機体である。Z-5は、ハウンドのエンジンを換装し、約1000機が生産された模様である。なお、Z-5の初飛行は1979年である。

速 度：12 燃 料：700 生産カウント：40
耐久数：2 編成数：6 配置価格：100
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：I	3	3	I
防御率：24%	21%	16%	16%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スワッター	I	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Mi-8 ヒップ。

ICH

低空

WPO/IRQ



本機は、人員28名を乗せて運ぶ事ができ、胴体側部には57mm無焦点ロケット弾を4発搭載できる。また、対地攻撃機としても使用でき、その時は、このロケット弾を6発と、対戦車ミサイルを4発装備できる。しかし、既に旧式化しており、ソビエトではもうほとんど使用されておらず、改良型であるMi-17が輸送ヘリとして残っているが、これもすでにMi-26などの後継機にとって代わられつつある。

速 度：11 燃 料：700 生産カウント：42
耐久数：2 編成数：6 配置価格：100
搭載識別：－

高空	低空	陸海	海中
視界：I	3	3	I
防御率：26%	23%	18%	18%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
サガー	I	0%	0%	55%	0%	0%	0%	0%	2	I	10
タイチロケット	I	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	I	6	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Mi-17 ヒップH

ICH

低空

USR



Mi-8を近代化させるために、Mi-14ヘイズ対潜哨戒ヘリのエンジンに換装、出力の強化をした。基本的な機体構造は、Mi-8のものであるが、近代化改造によりかなりの点で改良がなされた。また、固定武装を前方固定式の機関銃だけに絞ったことにより、多用途ヘリから人員輸送ヘリの色が濃くなっている。しかし、ソビエト軍内でもこの機体は少なくなりつつあり、順次、より大型のMi-26が多くなってきていている。

速 度：11 燃 料：700 生産カウント： 42
耐久数：2 編成数： 6 配置価格： 200
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
1	3	3	1
防衛率：28%	25%	20%	20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパイアラル	1	0%	0%	65%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
タイチロケット	1	0%	0%	20%	60%	5%	0%	0%	1	6	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

AS332 S.ピューマ

ICH

低空

FRN



エアロスピバシアル SA.330ピューマをフランス陸軍の要求により改良発達させた機体である。変更点は、機首部、メインローター、テイルローター、機首のレーダー装備、エンジン強化、テイルブーム、エアーアインテイクの妨塵フィルターの装備などである。基本構造としては、ピューマのものを流用しているが、かなり高性能な機体にベースアップした。人員輸送用であるSA.332Cは、20人を一度に輸送できる。

速 度：11 燃 料：700 生産カウント： 42
耐久数：2 編成数： 6 配置価格： 180
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
1	3	3	1
防衛率：28%	25%	20%	20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

主力戦車

陸上兵器の中では最も高い防御率と火力をもつ車両で、他の陸上兵器との一対一の戦闘であればよほどのことがない限り負けることはない。しかし、ほとんどの戦車には対空装備がないため、空、特に航空機の攻撃には手が出ない。相手がヘリコプターであれば反撃し一矢報いることもできるのだが。また長距離兵器、自走砲やロケット砲の攻撃にもなすすべがないので、視界内の陸上兵器には注意しなければならない。特に練度の高い(経

験値が高い)ロケット砲の射撃を地形効果の全く無い平地でモロに受けると、戦わずしてぼろぼろにされてしまうこともある。なお、同じ戦車同士の戦闘、とくにアメリカとソビエトの新型戦車、M1対T-80なんかやったら、相手だけではなく、自分も大きな損害を被ることになる。戦う前に、地形効果の高い場所を選ぶか、先に自軍の長距離兵器を使って戦力をそぎ落とすことも必要なテクニックである。

69式戦車

PPG 陸上

CHA/IRQ



速 度: 22 燃 料: 2500 生産カウント: 19
耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 70
搭載識別: -

この69式戦車は中国軍で唯一の主力戦車である。他の国の主力戦車と比べるとかなり貧弱であるが、編成価格が安く、生産カウントも短いので、質より量で挑むことになるだろう。ゲーム中では100mm砲搭載のI型が登場しているが、実際には105mm砲を搭載しているタイプもある。なにかと話題のイラクではこの105mm砲を搭載したII型が数多く使用されている。なお、主砲の搭載弾薬数は3発なので、使用の際には注意すること。

	高空	低空	陸海	海中
視 界:	1	2	2	1
防衛率:	29%	16%	32%	37%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
100カックウ	1	0%	0%	54%	64%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

センチュリオン

PPG 陸上

IRL/SWD



最初の量産型であるMk.1が配備されたのが第二次世界大戦末までさかのばるという歴史のあるセンチュリオンであるが、ゲーム中で対戦する最新式の戦車に比べるといさか力不足であろう。攻撃率は目をつぶるとしても、防御率は主力戦車中最下位である。ただし生産カウントは16と最も短い。質を取るか量を取るか選択が難しいところである。ちなみにゲームに登場するのは、最終量産型である105mm砲搭載のMk.13である。

速 度：22 燃 料：1700 生産カウント： 16
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 65
搭載識別： -

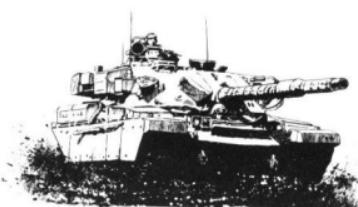
高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率：24% 14% 27% 32%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル	1	0%	0%	59%	64%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	8%	10%	35%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

チーフテン

PPG 陸上

UNK/IRQ



1世代前のイギリスの主力戦車ではあるがM1戦車と同等の防御率を誇っている。攻撃率も主砲が120mmライフル砲であるために、他の同世代の戦車と比べると1段上である。センチュリオンに比べると格段の高性能戦車である。生産カウントは平均よりも長く、機動力も劣っているが、防御力を生かした撃点防御などには向いている。攻撃率も平均以上なので、狭いマップであれば十分に利用できる車両である。なお、データ化されているのは最終型であるMk.5。

速 度：22 燃 料：2700 生産カウント： 27
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 95
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率：57% 30% 60% 65%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
120ライフル	1	0%	0%	67%	77%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

チャレンジャー

PPG

陸上

UNK



速 度: 20 燃 料: 2200 生産カウント: 33
耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 120
搭載識別: -

現在のイギリスの主力戦車である。チーフテン同様高い防御力を売り物にしている。ゲーム中でも最高の防御率を誇っている。攻撃率もEXP32 M1-120mmライフル砲の威力はハイパーで、M1やレオパルドIIにはやや劣るもの、トップクラスであることはまちがいない。が、生産カウントがセンチュリオンの2倍以上もかかる。1つの工場で生産すると1ターンに3両しか生産できない。なお、中東に派遣されている第7機甲旅団はこのチャレンジャーを配備した精鋭部隊である。

高空 低空 陸海 海中
視界: 1 2 2 1
防御率: 67% 35% 70% 75%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
120ライフル	I	0%	0%	73%	83%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

AMX30

PPG

陸上

FRN



速 度: 18 燃 料: 3000 生産カウント: 25
耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 95
搭載識別: -

フランス軍を選んだ場合、序盤にお世話になる戦車である。CN105F1-105mmライフル砲はレオパルドI並の威力を持つが、防御率がやや劣っている。ただ、主力同士の戦いになるとどうしてもレクレルクが必要になるので、時間稼ぎをするならこのAMX30の代わりに、火力が同程度で機動力のあるAMX10RCを大量に動員したほうがよいためだろう。ちなみに、最近では防御力と機動力を向上させ、電子機器を更新したB型、B2型が配備されている。

高空 低空 陸海 海中
視界: 1 2 2 1
防御率: 35% 19% 38% 43%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル	I	0%	0%	62%	67%	0%	0%	0%	2	I	10
20キカンホウ	I	0%	5%	8%	35%	0%	0%	0%	2	I	5
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ルクレルク

PPG 陸上



速 度：18 燃 料：2900 生産カウント： 31
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 120
搭載識別： -

機甲戦力の近代化が遅れていたフランスの新鋭主力戦車で、外見がレオパルトIIや90式戦車に似ているが、砲塔から出ている数々のセンサーーやアンテナはさしつめ、走るハイテク戦車といったところか。ゲーム中でもトップクラスの性能であるが、編成価格が高く、序盤の貧乏生活の中では完全編成にすることがむずかしい。機動力が主力戦車中のトップであることに着目し、同程度の機動力をもつAMX10RC等と共に部隊を編成するのも手である。

高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	2	1
防御率： 57%	30%	60%	65%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I20カックウ	I	0%	0%	78%	83%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

レオパルド1

PPG 陸上

WGR/ITA



速 度：18 燃 料：3000 生産カウント： 23
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 95
搭載識別： -

欧州主力戦車共同開発計画の挫折によって西ドイツが独自に開発した戦車で、ゲームに登場しているA4型はどの数値も平均的な仕上がりである。強いて言えば防御率が少しばかり良いようだ。他の同世代の主力戦車であるチーフテンやAMX30よりもお得な点と言えば、生産カウントがやや短いことが挙げられる。また、偵察車両を持たない西ドイツとしては、生産能力と金銭的な余裕があれば、武装偵察車として利用してもよいだろう。

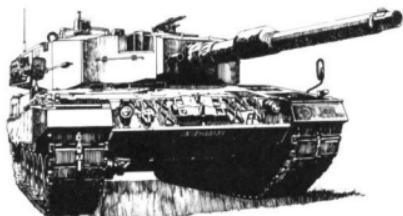
高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	2	1
防御率： 39%	21%	42%	47%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I05ライフル	I	0%	0%	62%	67%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

レオパルド2

PPG 陸上

WGR



西ドイツがレオパルド1の後継車として配備している主力戦車である。その切り立った砲塔は第2次世界大戦で活躍したタイガーIに似ていることから人気も高い。攻撃率はM1と同じであるが、対地上防御率はわずかであるが優っている。だれが何と言おうと西側を代表する戦車であろう。しかし、最近では寄る年並に逆らえず、改修計画が持ち上がっており、電子装備などが更新される予定であるが、ベルリンの壁が無くなった今、どうなるかは未定である。

速 度：17 燃 料：2900 生産カウント： 31

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 120

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 2 2 1

防御率： 58% 30% 61% 66%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I20カックウ	1	0%	0%	78%	83%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

メルカバMk2

PPG 陸上

IRL



世界で最も戦車戦の経験があるイスラエルが、独自の思想で設計・開発した戦車であるメルカバをさらに発展させたのがこのMk.2である。ヨーロッパのような平原戦闘よりも市街戦闘を重視しているのが特徴で、機動力よりも使い勝手が重視されているようである。ゲーム中では同クラスの戦車よりも防御率が高く設定されている。ただし機動力は低い。なお、目立たないが、機銃の弾数が他よりもかなり多く、20射撃分持っているところに注目したい。

速 度：23 燃 料：2700 生産カウント： 27

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 95

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 2 2 1

防御率： 41% 22% 44% 49%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル	1	0%	0%	68%	73%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

61式戦車

PPG 陸上

JPN



わが日本の国産戦車第1号である。その思想は74式戦車に受け継がれているとはいえ、残念ながら現在ではとても通用するような戦車ではなくなってしまった。良いところといえば生産カウントの短さと、編成価格の安いことくらいである。実車は現在徐々に退役中であり、代わって90式戦車が配備されつつある。また、各陸上自衛隊の基地祭などに参加しているので、身近に見ることでできる数少ない戦車でもある。

速 度：23 燃 料：1700 生産カウント： 17
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率：30% 16% 33% 38%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
90mmライフル	I	0%	0%	46%	56%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

74式戦車

PPG 陸上

JPN



現在の自衛隊の主力戦車である。総合性能では1世代前の能力しか持っていないため、最新装備を持つソビエトやアメリカを相手にする場合は他の兵科の協力が必要になる。生産カウントや編成価格でもこれといった特徴はないので、生産種別をエディットし、90式戦車を使えるようにした方が良いのでは。なお、実車は現在でも射撃姿勢の柔軟さや小回りの良さなどで高い評価を受けているが、これらの点はデーター化されておらず、自衛隊ファンの人には不満があるかもしれない。

速 度：21 燃 料：2000 生産カウント： 23
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 95
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率：38% 20% 41% 46%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル	I	0%	0%	62%	67%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

90式戦車

PPG 陸上



速 度：18 燃 料：2900 生産カウント： 31
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 120
搭載識別： -

ようやく登場した日本の最新戦車である。外見は西ドイツのレオパルトIIやフランスのレクレルクに似ており、垂直に切り立った砲塔が特徴である。他の新型戦車同様ラインメタル社製120mm滑腔砲を装備している。ゲーム中では十分な攻撃率と防御率をもつが、主砲の砲弾数が4と少ないため、付近に補給車を配備しておくか、都市周辺での活動が望ましい。ところでこの戦車、西側で初めて自動装填装置を採用するそうである。こんな所まで人手不足が影響しているのである。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率： 59% 31% 62% 67%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
120カックウ	1	0%	0%	78%	83%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

88戦車

PPG 陸上



速 度：18 燃 料：2700 生産カウント： 31
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 95
搭載識別： -

アメリカ軍の中古ばかり使っていた韓国軍が、独自の思想とM1戦車を開発したクライスラー社の技術をミックスして開発した戦車である。制式名称はK-1であるが、88（パロパロ）と呼ばれている。外見はM1戦車を小さくしたような感がある。105mmライフル砲を装備しているためM1並の火力は期待できないが、防御率は比較的高く、移動カウントはM1戦車並である。唯一の欠点と言えば、M1並の生産カウントがかかることがある。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率： 49% 26% 52% 57%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル	1	0%	0%	68%	73%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Sタンク

PPG 陸上

SWD



旋回式の砲塔を持たないユニークな戦車である。制式名称はStrv103Bという。新型戦車の開発を耳にしないので、油圧懸架装置を使った無砲塔戦車も改良され、まだまだ現役でいることだろう。ゲーム中では生産カウントが短くて生産は楽なのだが、やはり1世代前の戦車ということで、性能も平凡なものである。しかしスウェーデンにはこれしか戦車がないので、これを使うしかないのである。

速 度：22 燃 料：2300 生産カウント： 21
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 95
搭載識別： - 防御率：35% 19% 38% 43%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I05ライフル	I	0%	0%	62%	67%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M48

PPG 陸上

WGR



弱い！ 弱いぞー！ ゲーム中最も低い攻撃率と防御率を誇る（？）車両である。対地上防御率はチャレンジャーの約1／3だし、攻撃率に至っては偵察車両よりも低いのではないかろうか。このような戦車を作る工場があるのならば、その生産力を他へ回すことをお奨めしたい。いくら韓国やイラン、イスラエルが使っているといっても、朝鮮戦争の時に開発された戦車が現代に通用するわけがない。全シリーズで1万台以上生産された戦車も今となっては走る棺桶にすぎないのだ。

速 度：24 燃 料：1400 生産カウント： 15
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70
搭載識別： - 防御率：26% 14% 29% 34%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
90mmライフル	I	0%	0%	46%	56%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M60

PPG 陸上

ITA/IRL



速 度: 22 燃 料: 2700 生産カウント: 19
 耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 70
 搭載識別: - 防御率: 28% 15% 31% 36%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル		0%	0%	59%	64%	0%	0%	0%	2		10
キジュウ		0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%			
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

M60A3

PPG 陸上

USA/IRL



速 度: 22 燃 料: 2700 生産カウント: 23
 耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 95
 搭載識別: - 防御率: 35% 19% 38% 43%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル		0%	0%	62%	67%	0%	0%	0%	2		10
キジュウ		0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%			
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

M60シリーズの最終バージョンがA3型である。現在でも海兵隊などが使用しているが、性能的にはレオパルドⅠやT-72とほぼ同じと考えて良いだろう。前述のM60と比べても攻撃率、防御率の両面で格段の進歩を見せている。生産カウントも平均的な数字なのでこれといって問題はないが、唯一の欠点は移動カウントが短くなっていることで、同クラスの戦車よりも3カウントほど余計にかかるのである。スピードにこだわるならばテレダインあたりが代役となりそうだ。

M1

PPG

陸上

USA



アメリカの誇る主力戦車で、ガスタービンエンジンを搭載し、ラインメタル社製120mm滑腔砲を装備している。量産初期はM68-105mmライフル砲を搭載していたが、複合装甲やリアクティブアーマープレートに対抗するためにA1型から120mm砲を搭載するに至っている。ゲーム中では防御率こそレオパルトIIやチャレンジャーに劣っているものの、攻撃率においては他の新鋭戦車同様の性能を持つている。生産カウントが2カウント程長いのが欠点である。

速 度：18 燃 料：2600 生産カウント： 33

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 120

搭載識別： — | 防御率： 57% 30% 60% 65%

高空 低空 陸海 海中

視 界： 1 2 2 1

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I20 カックウ	—	0%	0%	78%	83%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	—	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

T-55

PPG

陸上

WPO/IRQ



1961年に西側にその姿を現し、T-54の改良型とされながらも、以後のソビエト戦車の基礎となつたのがT-55である。この時代の戦車としては珍しく暗視装置やNBC防護装置を装備していたが、これらの装備はゲーム中では一切関係なく、単なる「安いけど弱い戦車」でしかないのである。相手がM48程度であれば互角になるかもしれないが、それ以外であれば1ランク上の車両かBRDMシリーズの偵察車両の方がずっとお得である。

速 度：22 燃 料：3100 生産カウント： 17

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70

搭載識別： — | 防御率： 30% 16% 33% 38%

高空 低空 陸海 海中

視 界： 1 2 2 1

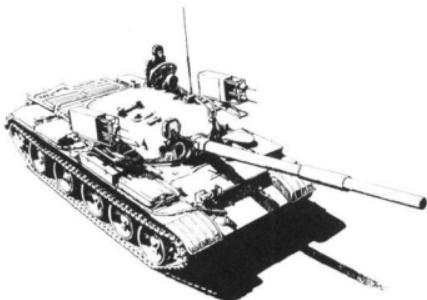
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
100ライフル	—	0%	0%	46%	61%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	—	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

T-62

PPG

陸上

WPO/IRQ



速 度：22 燃 料：2500 生産カウント： 21

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70

搭載識別： - 防御率：33% 18% 36% 41%

1960年代にソビエトの主力戦車として配備されていた車両で、約4万台が生産されたといわれている。世界中のどの戦車よりも早く115mm滑腔砲を採用した事で有名である。T-55に比べて攻撃率はかなり良くなっているものの、防御率や移動カウントにさほど変化はない。最近のソビエト戦車と違い、対戦車ミサイルを装備しているわけではないので、集中的に投入するかいいそこのことT-72を生産するという手もある。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
115カックウ	1	0%	0%	59%	69%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

T-64

PPG

陸上

USR



速 度：17 燃 料：3000 生産カウント： 27

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 95

搭載識別： - 防御率：45% 25% 50% 50%

戦車のくせに対戦車ミサイルを搭載している強い味方がこのT-64である。この戦車には初期型であるA型と改良型であるB型があるが、ゲームに登場するのはB型の方で125mm滑腔砲の他にAT-8 ソングスター対戦車ミサイルを搭載している。編成価格、攻撃率、防御率、生産カウントのいずれもT-72よりも高く、数で勝負するときには少しばかり負担が大きくなるのが欠点である。しかしAT-8はヘリコプターに対しても有効なので、多目的に使える兵器である。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
125カックウ	1	0%	0%	67%	77%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
AT-8	1	0%	25%	50%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

T-72

PPG

陸上

USR/WPO/IRQ



速 度：16 燃 料：3400 生産カウント： 25

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 90
搭載識別： - | 防御率：42% 22% 45% 50%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I25 カックウ	0%	0%	65%	75%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

T-80

PPG

陸上

USR



速 度：17 燃 料：2400 生産カウント： 31

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 120
搭載識別： - | 防御率：56% 29% 59% 64%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
I25 カックウ	0%	0%	70%	80%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	0%	1	1	1
AT-8	0%	25%	50%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

T-62の後を継いだ正統派の戦車がこのT-72である。主砲には世界の戦車中で最大径の125mm2A46滑腔砲を装備している。この砲はT-80と同じだがAT-8 ソングスター対戦車ミサイルを発射することはできない。しかしソビエト軍戦車の中では最も移動カウントが短く、同じカウントで生産できるAMX30よりも強力な車両である。ゲームの序盤に持ち前のスピードを活かした運用が良いだろう。

軽戦車／偵察車両

どちらも似たような火力を持つ車両であるが、偵察車両は地上の視界が広い索敵用の車両で、重要なエリアの監視に使用するのに対し、軽戦車は主力戦車の補助的な性格が強く、攻撃率、防御率と共に主力戦車には劣るもの、生産カウントの短さと編成価格では主力戦車を凌ぐ。単に火力の比較では偵察車両、軽戦車、どちらかが高いわけではなくほぼ一緒と

考えてよい。ではどこが違うかというと、偵察車両は防御率こそ平均を下回るが移動カウントが短く、また軽戦車は防御率が高いかわりに足が遅いのである。使い方も多種多様であるが、視界を確保し敵の前線の敵部隊を監視するときには、自軍の前線部隊の中に1ユニットだけ混ぜておくのが無駄の無い使い方であるといえる。

62式軽戦車

PRG 陸上

CHA



ソビエトのT-54のコピーを改良した物であるが、重量を減らすために装甲をかなり薄くしている。火力自体もT-54とあまり変わってないので、軽戦車という分類になっているのだろう。防御率は平均的な数値であるが、攻撃率は1ランク下、移動カウントはかなり下位のクラスである。しかし中国軍の軽戦車／偵察車両はこれしかないので、編成価格の安さを生かしての大量生産で勝負するしかなさそうである。

速 度：19 燃 料：2700 生産カウント： 11
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視 界： 1 2 5 1
防御率： 24% 13% 27% 32%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
85mmライフル	1	0%	0%	35%	50%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

スコーピオン

PRG 陸上

UNK



速 度：16 燃 料：3200 生産カウント： 11

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45

搭載識別： - 防御率：25% 14% 28% 33%

1964年から開発がスタートしたイギリスの偵察車両で、車体の設計の良さから目的／用途に合わせた様々なタイプが存在する。アルミニウム製の装甲もゲームではやや高めに評価されており、攻撃兵器である76mm低圧砲の威力もなかなかである。足回りも良く、移動カウント16と短い方で、編成価格、生産カウントもお手ごろである。使用法としては主力部隊よりも4ヘクスほど敵より配置させることができが望ましく、先行させすぎると主力が到着する前に全滅してしまうので注意。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
											10
76mmライフル	1	0%	0%	41%	51%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

AMX13

PRG 陸上

FRN



速 度：19 燃 料：2400 生産カウント： 17

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45

搭載識別： - 防御率：24% 13% 27% 32%

フランスの軽戦車であるが、1951年に制式化の古いデザインの割には良い面を持った車両である。開発時には75mm砲を搭載していたが、後に105mm砲に変更されている。防御率は前述のスコーピオンにも劣るもの、搭載している105mmライフル砲の威力はすさまじく、中国の主力戦車である69式戦車よりも高性能である。編成価格はAMX-10RCと同じであるが、生産カウントと移動カウントが長く運用は大変である。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
											10
105ライフル	1	0%	0%	59%	64%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

PT-76

PRG

陸上

USR/WPO



偵察車両という割には足が遅く、移動カウント23と一般の主力戦車よりも遅い車両である。たしかに編成価格が安く、生産カウントも短いのだが、実車の大きすぎる車体や近代装備の欠如などの欠点を反映してか評価が低く、防御率や攻撃率が良いのならまだ使い道があるものの、どちらも下から数えたほうが早いのである。前線への偵察行動であれば、これよりもむしろBRDMシリーズの方をお薦めしたい。

速 度：23 燃 料：1900 生産カウント： 11
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

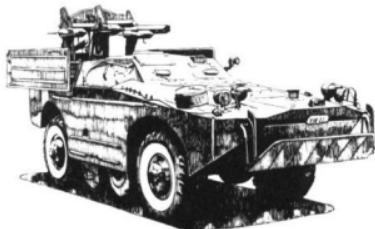
高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	5	1
防御率： 20%	11%	23%	28%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
76mmライフル	1	0%	0%	38%	48%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

BRDM1

PRG

陸上

偵
察
戰
車
両

速 度：16 燃 料：2700 生産カウント： 11
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

装甲兵員輸送車であるBTR-40から発展した偵察車両であるが^a、いかにも安く量産ができそうな車体にAT-2スワッター対戦車ミサイルを搭載している。防御率はきわめて低いが、移動カウントが短く渡河能力も持っているため、よく見張っていないとあっという間に支援車両が吹き飛ばされてしまう。ただし航空機やヘリコプターに対しては何の防御力も持たないので注意が必要である。使うときには機動力を落とさないために、他の部隊との編成はやめるべきであろう。

高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	5	1
防御率： 16%	9%	19%	24%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スワッター	1	0%	0%	35%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

BRDM2

PRG

陸上

USR/WPO/IRQ



速 度：15 燃 料：3500 生産カウント： 11
 耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70
 搭載識別： - 防御率：18% 10% 21% 26%

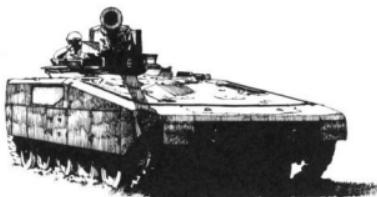
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパンドレル	1	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

テレダインAGS

PRG

陸上

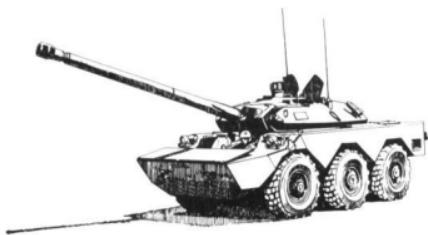
—



速 度：16 燃 料：2600 生産カウント： 19
 耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70
 搭載識別： - 防御率：30% 16% 33% 38%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル	1	0%	0%	62%	67%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

1981年に提出されたAGS計画に対してテレダイン社が試作した車両で、105mmライフル砲をオーバーヘッド型に配置した車両である。空輸可能な小型の車体、重装備部隊が到着するまで戦闘に耐えられることなど要求は厳しいものであったようだ。ゲーム中ではどの生産タイプにも属しておらず、オリジナルの生産タイプを編集集するときに使用できる。軽戦車というよりは支援戦闘車に近い性能で、防御率こそ低いが、そのかわり足が早いのが特徴である。



大戦略シリーズで西側をプレイしたことがある人ならば必ず1度はお世話になっているだろう。防御率を見ると弱そうであるが、主砲である105mmライフル砲はT-62に匹敵するほどである。また、生産カウントは極端に短くあっという間に100両程できてしまう。加えて移動カウントも短い、編成価格も安いとくれば完全に量産向きの車両である。実車は開発からかなり時間が経っているが、進んだ思想で設計されているので小規模の改良で第1線にとどまっている。

速 度：16 燃 料：3700 生産カウント： 9
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	5	1
防御率： 21%	12%	24%	29%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105ライフル	1	0%	0%	56%	61%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

砲兵のはなし

第2次世界大戦の頃の砲というと、トラックやジープに曳かれて移動していたのであるが、最近ではそんなのんびりとしたことはできなくなつた。コンピューターが発達し、砲弾の弾道を即時に計算するため射撃をしている場所がすぐにはれてしまうのである。おかげで砲は自走化され、2、3発撃つ度に射撃位置を変えるのである。砲弾も種類が増え、レーザー誘導方式のカバーヘッド弾、発

射後子爆弾、孫爆弾に分かれるクラスター砲弾、小さな地雷をまく地雷散布弾、そして究極の核砲弾である。戦車部隊が目標のときはクラスター砲弾がよく使われ、侵攻阻止には地雷散布弾が使われる。相手が砲兵であれば広範囲に被害が及ぶ通常の榴弾が使用される。砲兵の作戦の中に対砲兵射撃なんていうのもある。とにかく砲兵の敵は砲兵なのである。

空挺戦車

空港のない地点でも輸送機から降下させができる唯一の装甲車両であるが、使い方が非常に難しい。この2車両は攻撃率こそそこそこのものの、防御率が軽戦車並であり、おまけに搭載している弾薬数が極端に少ないため、補給を頻繁に行う必要があるわけである。しかし補給したくとも、肝心の補給車は空港

以外には降ろすことができないため、空挺戦車を降下させる場所は、実用上、自軍の都市か空港の近くに限られてしまうのである。これじゃマイチ使いものにはならないわけで、どうしても後方の部隊に攻撃をかけたいときには、攻撃ヘリコプターでも仕立てて行く方が簡単である。

M551

PBL 陸上

USA



速度：18 燃料：3000 生産カウント： 17
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70
搭載識別： -

主砲である152mmガンランチャーの弾数が3と少なく、同時に補給車を連れていかねばならない。しかし空挺戦車を投入するような地点に補給車を送れるか疑問である。また軽戦車なみの防御率しか持たないため、長時間の戦闘には耐えることができない。このような場所には攻撃ヘリコプターを送った方が、後々便利であると思える。実際の車両は1975年に制式装備からはずされており、後継車の開発が急がれている。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 3 1
防御率： 25% 14% 28% 33%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
152ランチャー	1	0%	0%	59%	64%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ASU85

PBL

陸上

USR



M551と比べるとあらゆる面で劣っており、特に搭載燃料の少なさと移動カウントの長さは致命的であるといえる。また防御率の方もM551よりも低く、M551同様長時間の戦闘は無理であろう。このような兵器を投入するような場面になった場合、ヒップHにロケット弾を搭載して行く方が効果が上がると思うが。最近では戦車の重装甲化が進み、この戦車の名称、対戦車自走砲としての役割が果たせなくなっているのも事実である。

速 度：23 燃 料：1900 生産カウント： 17

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 70

搭載識別： - 防御率：23% 13% 26% 31%

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 2 3 1

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
85mmライフル	1	0%	0%	44%	59%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

空挺戦車

歩兵戦闘車

今回のルール改訂で、最も注目を浴びるようになった車両の一つである。いままでは歩兵を乗車させるだけの役割しかもっていなかったが、今回から『乗車』、『降車』という2つのアクションが無くなり、この歩兵戦闘車のみでも占領を行うことが可能となったのである。簡単に言えば、今回から機械化歩兵と分類された装甲兵員輸送車に大きな火力を与えただけのものであるが、戦車並の機動力を持っているものが多いため、戦車に同行

させて逐次占領していくことも可能になったわけである。さらに「歩兵を乗車させるのに5カウントだろ、目標まで何カウント、降車させるのに5カウントかかるなー」などという面倒くさい計算をしなくとも済むだけありがたいというものではなかろうか。唯一の選択となるのが配置の問題で、余分な出費を許さない状況で、どこに通常の歩兵を配置し、どこに歩兵戦闘車を配置するのかを判断するのは難しいだろう。

LVTP-7

IAG 陸上

USA



速 度：17 燃 料：2600 生産カウント： 18
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 90
搭載識別： -

アメリカの海兵隊が使用している歩兵戦闘車（装甲兵員輸送車のような気もするが）で、海上の揚陸艦からウォータージェットを使い直接海岸に上陸できるのが特徴である。残念ながらその辺はゲームでルール化されていないので実力を発揮するには至っていない。IIIの時には移動カウントが長く、さらに歩兵を乗車させなくてはならなかつたが、今回のルール改訂とデータの見直しで、幾分まし車両になった事は事実である。ただし防御率はあまり変わらないので注意が必要である。

高空 低空 陸海 海中
視 界： 1 2 2 1
防衛率： 21% 12% 24% 29%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
40mmテキダン	1	0%	0%	30%	50%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M2 ブラッドレイ

IAG 陸上

USA



今回のルール改訂で歩兵戦闘車の役割がかなりクローズアップされることになったわけだが、このブラッドレイのように対戦車ミサイルを搭載した車両をどう使っていくかが鍵となるだろう。さすがにM1戦車と行動を共にすることが前提で開発された歩兵戦闘車だけあって、TOW対戦車ミサイルを搭載するなど、そこそこの攻撃率と防御率を兼ね備えている。ただ欠点としては生産カウントの長さと編成価格が高いことであろうか。

速 度：17 燃 料：2700 生産カウント： 20
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 90
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率： 23% 13% 26% 31%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TOW	1	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
25キカンホウ	1	0%	5%	8%	35%	0%	0%	0%	2	1	5
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

マルダー

IAG 陸上

WGR



速 度：17 燃 料：3000 生産カウント： 20
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 100
搭載識別： -

この歩兵戦闘車もAMX10RC同様、大戦略シリーズでは以前からお世話になっている車両であろう。西側諸国の歩兵戦闘車の先駆者として、まだまだ現役で頑張っている。ゲーム中でデータ化されているのはHOT対戦車ミサイルを搭載したA1型で、移動カウント以外はM2ブラッドレイと同じである。移動カウントはマルダーの方がわずかながら短いが、実車に渡河能力が無いので、川を渡るときに時間を浪費してしまう。川の多いマップでは橋を確保することが重要になる。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
HOT	1	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
20キカンホウ	1	0%	5%	8%	35%	0%	0%	0%	2	1	5
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

MCV80

IAG

陸上

UNK



速 度：17 燃 料：2700 生産カウント： 18
 耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 100
 搭載識別： -

イギリスの新型歩兵戦闘車であり、制式名称はFV510ウォリアという。最近の歩兵戦闘車の中では珍しく対戦車ミサイルを搭載していない。理由として搭乗した歩兵が長時間の乗車戦闘に耐えられるように、居住性を重視した結果だというが、悩める大英帝国の姿を思い浮かべると、予算の絡みもあるように思える。データ的には対戦車ミサイルを搭載していないことによる攻撃率の低下の他は、のきなみ他の車両よりも良くなっている。

高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	2	1
防御率： 24%	13%	27%	32%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
30キカンホウ	1	0%	5%	10%	30%	0%	0%	0%	2	1	5
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

AMX10P

IAG

陸上

FRN



速 度：18 燃 料：2700 生産カウント： 18
 耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 90
 搭載識別： -

現在フランス軍唯一の歩兵戦闘車であるが、マルダーより後に開発したにもかかわらず、性能的にはお世辞にも良いとは言えない。どちらかというと装甲兵員輸送車に20mm機関砲を積んだ感じであろうか。せめて対戦車ミサイルでも搭載してくれていれば、生産カウントも短いし編成価格も安い、足もM2ブレードレイ程度は持っているというので、使える車両になったかも知れない。ということで私はシュペル・ピューマでも使おうかなと思っているわけである。

高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	2	1
防御率： 21%	12%	24%	29%

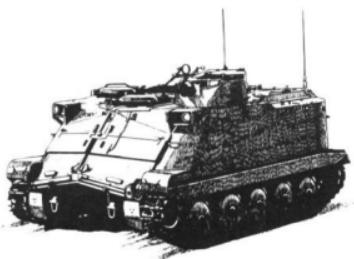
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
20キカンホウ	1	0%	11%	14%	31%	0%	0%	0%	2	1	5
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Pbv302

IAG

陸上

SWD



速 度：18 燃 料：2000 生産カウント： 14

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 90
搭載識別： -

この車両、装甲兵員輸送車が全盛だった頃に開発されたもので、歩兵戦闘車としては古参の部類にはいる。当時は歩兵運搬用の車両に20mm機関砲を搭載する事などは全く考えられなかつた時代で、いかにも独自の軍事的中立をモットーとするスウェーデンらしい兵器であった。だが今となってはもう時代遅れとなってしまっている。ゲーム中に登場する歩兵戦闘車の中では最も防御率が低く、反撃するにも火力が余りに貧弱である。現在CV90という新しい車両が開発中である。

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 2 2 1
防御率： 20% 11% 23% 28%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
20キカンホウ	1	0%	5%	10%	30%	0%	0%	0%	2	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

BMP-1

IAG

陸上

WPO/IRQ



この車両が初めて西側に姿を見せたときにNATO各国の国防関係者はびっくりし、この時点から各国の歩兵戦闘車の開発が急ピッチで進められることになったという。主砲に73mm低圧砲、おまけにAT-3 サガー対戦車ミサイルを搭載している。ゲーム中でも非常にバランスがとれた車両に仕上がっており、とくに移動カウント、生産カウントの短さは使うものにとって非常に助かる事である。編成価格もそれほど高くはないので大量生産も可能である。

速 度：16 燃 料：2700 生産カウント： 18

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 90
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 2 2 1
防御率： 22% 12% 25% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
サガー	1	0%	0%	35%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
73カックウホウ	1	0%	0%	38%	48%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

BMP-2

IAG

陸上

USR



速度: 19 燃料: 2700 生産カウント: 20

耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 95

搭載識別: -

原型であるBMP-1に比べると確かに性能が向上している。その中でもAT-3サガー対戦車ミサイルに代わるAT-5スパンドレルはそこらの戦車以上の攻撃率を誇っている。実車が1部スペースドアーマーを使用していることから、防御率はやや上がっているが代わりに移動カウントが3カウントも長くなっています。先代のような機動力は期待できない。また主砲が76mm低圧砲から30mm機関砲にかわり対戦車攻撃率が落ちているので、こまめな補給が必要であろう。

高空 低空 陸海 海中

視界: 1 2 2 1

防御率: 23% 13% 26% 31%

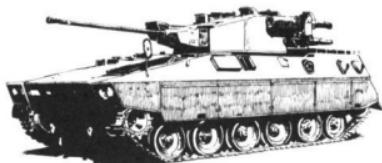
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スパンドレル	I	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	I	10
30キカンホウ	I	0%	8%	10%	35%	0%	0%	0%	2	I	5
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

89式歩兵戦闘車

IAG

陸上

—



自衛隊が世界に誇る最新鋭の歩兵戦闘車である。1両当たりの価格は世界最高らしい。主砲にはあのエリコン社製KDE35mm機関砲、対戦車ミサイルに79式対舟艇対戦車誘導弾(重MAT)が搭載されている。この重MAT、ゲーム中ではTOW対戦車ミサイルよりも強力である。また実車がM2ブロッディと同じ装甲であるにもかかわらず、防御率が高めに設定されている。編成価格も実車の値段とは違い安目に設定されているため、とても使いやすい車両になっている。

速度: 17 燃料: 2700 生産カウント: 20

耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 100

搭載識別: -

高空 低空 陸海 海中

視界: 1 2 2 1

防御率: 24% 13% 27% 32%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ジュウMAT	I	0%	0%	60%	0%	0%	0%	0%	2	I	10
35キカンホウ	I	0%	11%	16%	36%	0%	0%	0%	2	I	5
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

対戦車車両

対戦車車両は2種類のタイプがある。一つは対戦車砲形式のもの、もう一つは対戦車ミサイルを積んだものである。対戦車砲を搭載している車両は車両以外の部隊(つまり歩兵ユニット)にも攻撃をかけることができるが、対戦車ミサイルを搭載しているものは、車両にしか攻撃を行うことができない。どちらを選ぶかは好みや生産タイプにもよるが、オリジナルの生産タイプを編集するときには、個人的な好みとして、戦闘時のグラフィ

ックがきれいな対戦車ミサイル搭載車両をお奨めしたい。まあゲームだから、この程度の判断基準で選んでも良いと思う。さて運用の方であるが、基本的には主力戦車の火力支援がほとんどであろう。戦車同士の対決になると味方にもかなりの損害が出ることになるので、戦車よりも安価なものであらかじめ相手に損害を与えておこうというのである。当然、こちらも攻撃を受けることになるので、地形を良くみてから行動することだ。

Ikv91

PVG

陸上

SWD



速 度: 18 燃 料: 2700 生産カウント: 15
耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 65
搭載識別: -

90mmライフル砲の火力が対戦車車両と呼ぶにはお粗末すぎるような気がするが、偵察車両並の編成価格からすればそこそこの攻撃率と防御率を備えていると思う。特に歩兵戦闘車であるPbv302の車体を利用して開発されただけあって、対戦車車両の中では防御率が群を抜いて高い。ただしボフォース社製KV90S73-90mm砲の威力ではとても今の戦車を相手にすることはできないので、トラックや偵察車両程度の相手が妥当ではなかろうか。

高空 低空 陸海 海中
視界: 1 2 2 1
防御率: 26% 14% 29% 34%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
90mmライフル	1	0%	0%	46%	56%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

60式自走無反動砲

PVG

陸上

JPN



速 度：23 燃 料：1600 生産カウント： 9
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

自衛隊が初めて開発した装軌戦闘車両で、3タイプ試作された内の1つである。車体に2門のM40-106mm無反動砲がマウントされている。攻撃率、防御率は対戦車車両中最下位、移動カウントも長く、実用に耐えるとは思えない。特にゲーム中ではヘリコプターが多用されるので、このような車両は絶好のカモであろう。最近では重MAT(79式対舟艇対戦車誘導弾)搭載のジープも配備されているので、基地祭ではもっぱら子供のおもちゃと化している。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
106ムハンドウ	I	0%	0%	43%	53%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ストライカー

PVG

陸上

UNK



速 度：16 燃 料：2700 生産カウント： 15
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

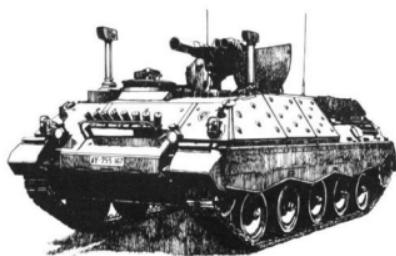
スコーピオン偵察戦闘車の兄弟的な車両で、76mm低圧砲の代わりにスwingファイア対戦車ミサイルを搭載している。発射機構はアメリカのM901に似ており、通常は折り畳まれているが射撃時には約35度に押し上げられて発射される。データーもスコーピオンの特徴を引き継ぎ、機動性の高さでは申し分ない。問題は防御率の低さであるが、地形効果を上手に利用して攻撃を行うしかない。スコーピオンとともに編成すると、機動力を損なわずに武装偵察を行うこともできる。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
スイングファイア	I	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	I	10
キジュウ	I	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	I	I	I
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ヤグアル2

PVG 陸上

WGR



速 度：18 燃 料：2400 生産カウント： 17
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

西ドイツの代表的な対戦車車両で、HS-90駆逐戦車から90mm砲を降ろし、そこへHOT対戦車ミサイルを搭載したものである。もともと駆逐戦車であったことから同類の車両よりも防御率は高めに設定されているものの、正面きってけんかをするとかなりの損害を受けることになる。最大の特徴はHOT対戦車ミサイルの搭載弾数で、M901やストライカーが5発なのに対して、ヤグアル2は10発搭載している。ただし生産カウントもわずかながら長くなっている。

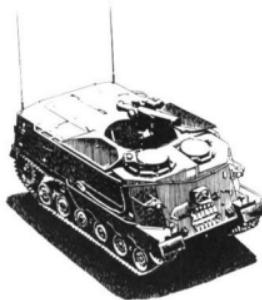
高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率： 22% 12% 25% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
HOT	1	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Pvrbv551

PVG 陸上

SWD



速 度：25 燃 料：2200 生産カウント： 15
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： -

Ikv91同様、Strf90 (CV90) 新型歩兵戦闘車計画で余剰となったPvb302歩兵戦闘車の車体を利用して開発された対戦車ミサイル車両で、TOW2対戦車ミサイルを装備している。残念ながらPvb302の欠点をそのまま受け継いでおり、防御率の低さ、移動カウントの長さはそのままである。将来的にはスウェーデン独自の対戦車兵器RBS56が搭載される予定であるが、それまでこの車両が生き残れるか誰にもわからない。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 2 1
防御率： 13% 8% 16% 21%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TOW	1	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M901

PVG 陸上

USA



速 度：18 燃 料：2700 生産カウント： 15
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 45
搭載識別： —

ベトナム戦争による生産過剰と、スウェーデンのPvrbv551同様、M2ブラッドレイ歩兵戦闘車の配備により余剰になったM113A2装甲兵員輸送車に折り畳み式のTOW対戦車ミサイル発射機を搭載した車両で、遮蔽物に隠れて待ち伏せるという性格の悪い戦法が得意で、欧州米軍を中心に約2千両が配備されている。データ的にはどれも極めて平均的な数値で、これといった個性の無い車両になってしまっている。米軍ではこの車両をITVと呼んでいるそうな。

高空	低空	陸海	海中
1	2	2	1
防衛率：15%	9%	18%	23%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TOW	1	0%	0%	45%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

自走対空砲

機関砲を装備した対空車両で、対空ミサイル搭載車両と違い、車両や兵員も攻撃することができる。対空攻撃時の違いは、対空ミサイルは航空機に対してもある程度の確率でヒットさせることができるが、対空砲の場合、ヘリコプター相手の方が確率がよく、航空機に対してはあまり良好とは言えない。さらに射程距離も違い、対空ミサイルは最長6

対空砲は1ヘクスの射程しか持たない。つまり攻撃をすれば必ず反撃を受けるということである。しかし、比較的高い防御率を持っているため、地形効果を上手に使うことにより損害を減らすことができる。対空砲の利点は1射撃に対し2発分発射できることで、相手が非装甲車両や歩兵の場合、かなりの効果を期待することができる。

63式対空自走砲

AAG

陸上

CHA



ソビエトからZSUシリーズの自走対空砲の供与を受けることができなかった中国が、独自に開発した車両である。その内容は、第二次世界大戦で活躍したT-34中戦車の上に37mm対空機関砲を搭載した簡単なもので、砲塔に天井がないオープントップ型である。ゲーム中でも古さを拭うことはできず、攻撃率、防御率の両面で最下位を独占している。悲しいことに航空機への攻撃率はわずか5%で、存在の必要性を感じなくなってしまうのである。

速 度：19 燃 料：2700 生産カウント： 20

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 4 3 2 1

防御率：15% 9% 18% 23%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
37mmタイクウ	I	5%	40%	10%	30%	0%	0%	0%	2	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

DCA30

AAG

陸上

FRN



DCAとは防空システムの名称であって、兵器固有の名称ではない。DCA30mm師団防空システムは1960年代初期に開発され、最初はAMX13のシャーシに搭載され運用された。その後索敵レーダーを搭載し、シャーシをAMX30に変更するなどいくつかの改修を受けている。フランスらしいまとめた兵器であり、対ヘリコプターには絶大な効果を発揮する。生産カウントが多少長いがそれなりの活躍は期待できよう。

速 度：19 燃 料：3000 生産カウント： 28

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 5 4 2 1

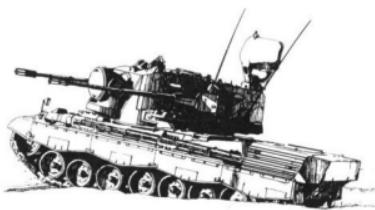
防御率：18% 10% 21% 26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
30mmタイクウ	I	16%	61%	21%	41%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ゲパルト

AAG 陸上

WGR



西ドイツ（今じゃ統一ドイツかな？）が世界に誇る傑作自走対空砲で、レオパルトⅠの車体にエリコン社製35mm機関砲を2門装備している。世界で何種類も開発された自走対空車両の中で最も成功した例で、独特的のスタイルは人気が高い。ゲーム中でも87式自走対空砲に次ぐ性能を持っている。特に移動カウントは戦車並で、戦車の機動力を落とさずに防空力を上げるという編成も可能である。最近では1990年代にも使えるように様々な改良が計画されている。

速 度：18 燃 料：2900 生産カウント： 30
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 5	4	2	1
防御率： 17%	10%	20%	25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
35mmタイクウ	1	19%	64%	24%	44%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

87式対空自走砲

AAG 陸上



自衛隊の走るハイテク兵器の1つで、ゲーム中の対空自走砲の中ではゲパルトを抜いて最高の性能を誇っている。この車両、最大の特徴は砲塔に納められているレーダー装置で、アメリカのミサイル艦が搭載しているフェイズドアレイレーダーの小型版だが、多目標の追尾、索敵を同時にを行うことができるといわれている。当然アクションタイムも短縮されており、反応はかなり早いということである。これだけの装備でもゲーム中ではお値段が一律というのだからお得である。

速 度：22 燃 料：2900 生産カウント： 30
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 5	4	2	1
防御率： 19%	11%	22%	27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
35mmタイクウ	1	20%	65%	25%	45%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M163

AAG 陸上

USA/IRL



M113装甲兵員輸送車に、戦闘機にも搭載されているM61A1-20mmバルカン砲を積んだ車両で、アメリカ陸軍やイスラエル陸軍向けに生産されている。攻撃率、防御率などは東側のZSU-23-4に近い数値であるが、移動カウントが短く機動性に富んでいる。とはいものの性能自体それほど高いものではなく、ヘリコプター相手が精いっぱいであろう。ADATSの生産が間に合わないような場合の補助的な役割がちょうどいいのかもしれない。

速 度：19 燃 料：2600 生産カウント： 24
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 5 4 2 1
防御率： 15% 9% 18% 23%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
20mmバルカン	I	10%	55%	15%	35%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ZSU-23-4

AAG 陸上

USR/WPO/IRL

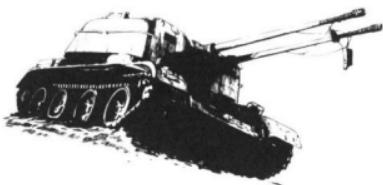


東側を代表する戦場高射機関砲で、ZSUは高射砲、23は23mm、4は4門装備を意味している。ソビエト軍の編成上では対空ミサイル車両は師団直属というかたちであり、連隊レベルで運用できる対空兵器は、歩兵用の携帯式SAMを除けばこのクラスまでである。データーからみると移動カウントが長いものの、攻撃率、防御率とも平均的な数値になっている。ヘリコプターに対してある程度の効果を期待できるが、攻撃ヘリコプター相手ならば損害は覚悟しておいた方がよい。

速 度：23 燃 料：1900 生産カウント： 24
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 5 4 2 1
防御率： 16% 9% 19% 24%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
23mmタイクウ	I	13%	58%	16%	33%	0%	0%	0%	2	2	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



1950年代に開発されたソビエトの初期の対空自走砲で、車体はT-54をベースにその装甲を薄くしたものを使用し、その上に57mm対空機関砲を2門搭載したものである。全天候性がなく、航空機に対してもレスポンスが悪くほとんど役に立たない。中国の63式自走対空砲よりもマシであるが、こんなものを20カウントかけて生産するよりは、生産力を他へまわした方が正解であろう。これで編成価格がゲバルトと一緒にとはいさか情けない。

速 度：22 燃 料：2400 生産カウント： 20

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： —

高空 低空 陸海 海中

視界： 4 3 2 1

防御率： 18% 10% 21% 26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
57mmタイクウ	—	5%	50%	20%	35%	0%	0%	0%	2	2	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

機械化歩兵・ジープ・補給車

機械化歩兵は、大戦略IIIでは兵員輸送車と呼ばれていた。今回のルール改訂で歩兵戦闘車同様、占領ができるようになった車両である。歩兵戦闘車ほどの火力も防御力もないが、安価で生産カウントも短い。中立都市が多いマップでは、序盤に大量生産すると、いち早く領土を拡大することができて重宝する。しかし、敵の部隊と遭遇したときのことを考えると、ある程度の配備が完了した時点で、歩兵戦闘車や空中機動歩兵などに交替す

るべきだろう。なお、道路や平地の少ないマップでは、移動カウントが極端に長くなるので、序盤から空中機動歩兵に頼ったほうが得策である。

ジープは攻撃力、防御力はほとんどないものの、安価な偵察車両として使える。

補給車は、それ自身は戦闘能力を持たないが、車両やヘリ、VTOLに燃料と弾薬を補給できる、縁の下の力持ちともいえる車両である。

M113

ITG 陸上

USA/WGR/ITA/
IRL

速 度：18 燃 料：2700 生産カウント： 12
 耐久数： 1 編成数： 8 配置価格： 45
 搭載識別： -

約20年にわたり使用されている装甲兵員輸送車で、実に多くの派生型が生まれている。対戦車ミサイル車両のM901、対空自走砲のM163、ゲームには登場しないが迫撃砲搭載のM106などである。これらの車両に共通していることは防御率が低いことである。またこのゲームでは機械化歩兵のほか、歩兵戦闘車や空中機動歩兵でも占領を行うことができるので、危険な場所には空中機動歩兵や歩兵戦闘車で、比較的安全な場所はM113でといった使い分けが有効だ。

高空 低空 陸海 海中
 視界： 1 2 2 1
 防御率： 16% 9% 19% 24%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

73式装甲車

ITG 陸上

JPN



速 度：19 燃 料：2000 生産カウント： 12
 耐久数： 1 編成数： 8 配置価格： 45
 搭載識別： -

自衛隊が現在使用している装甲兵員輸送車で、1967年に試作を開始し、73年に制式配備になっている。M113同様非常にオーソドックなつくりになっており、性能もほぼ同等だと考えてよい。ゲーム中でもその辺はしっかりデータ化されており、どの面でみてもあまりかわりばえしない。やはりゲーム序盤に生産し、中立都市の占領に励んでもらうのがよいようである。そして敵部隊と衝突したころに歩兵戦闘車に切り替えるようにしたい。

高空 低空 陸海 海中
 視界： 1 2 2 1
 防御率： 17% 10% 20% 25%

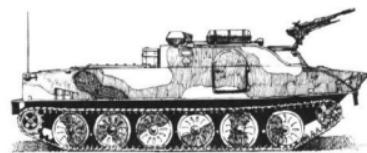
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

77式兵員輸送車

ITG

陸上

CHA



人海戦術がモットーである中国の装甲兵員輸送車であるが、前回と異なり生産カウントや価格面では他とあまり変わらなくなってしまっている。M113などと生産カウントも編成価格も変わりない。逆に言えばこのような兵器が第1戦であることで中国は不利になったといえるかもしれない。もともとこの77式兵員輸送車はソビエトのBTR-60PKのコピーで、さらに独自の思想に合わせて改良したものである。戦闘も同時に進行のであれば、ヘリコプターをお奨めしたい。

速 度 : 19	燃 料 : 2200	生産カウント : 12	高空	低空	陸海	海中
耐久数 : 1	編成数 : 8	配置価格 : 45	視 界 : 1	2	2	1
		搭載識別 : -	防衛率 : 18%	10%	21%	26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

BTR60

ITG

陸上

USR/WPO/IRQ



好んで東側諸国をプレイする人には非常に都合のよい車両で、占領ができる上、移動カウントも短く、生産カウントが非常に短い車両であり、序盤の占領作戦には欠かせないものである。残念ながら価格は他と変わりないが、大量生産向きであるので道路が多いマップなどには非常に便利である。実はこの車両、エンジンを2つ持っているという変わった奴で、1つのエンジンで2軸ずつ駆動させるという特殊な方法をとっている。水陸両用で10km/hで航行可能である。

速 度 : 16	燃 料 : 2700	生産カウント : 8	高空	低空	陸海	海中
耐久数 : 1	編成数 : 8	配置価格 : 45	視 界 : 1	2	2	1
		搭載識別 : -	防衛率 : 15%	9%	18%	23%

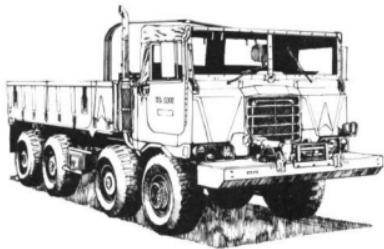
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

トラック

ITG

陸上

全陣営



速 度 : 25 燃 料 : 5000 生産カウント : 6
 耐久数 : 1 編成数 : 8 配置価格 : 35
 搭載識別 : -

今まで完全にわき役的存在であったトラックが、このゲームでようやくステージに登ることができたのではないだろうか。今回からトラックも機械化歩兵として扱われるようになり、占領も行えるようになっている。確かに防御率も無いに等しいし、武装も機銃だけであるが、生産カウント6、配置価格35は非常に便利で、序盤の貧乏状態での占領作戦にはもってこいの車両である。ただし道路以外の地形では極端に移動カウントがかかるので注意が必要。

高空 低空 陸海 海中
 視界 : 1 2 2 1
 防御率 : 2% 2% 5% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ジープ隊

TJL

陸上

全陣営



速 度 : 15 燃 料 : 3000 生産カウント : 6
 耐久数 : 1 編成数 : 8 配置価格 : 25
 搭載識別 : -

実は書いている私も、このジープが必要なのかよくわからない。占領ができるわけでもないし、歩兵を搭載できるわけでもないからである。確かに道路上の移動においては右に出るものがないくらい早いのであるが、武装も機銃しか搭載していないのでたいした戦力になるとも思えない。せめてアメリカのハマーやイギリスのウェーヴィスのように対戦車ミサイルの1発でも積んでもらいたかった。ただし防御率だけは異常に高く、装甲兵員輸送車並であることだけ書いておこう。

高空 低空 陸海 海中
 視界 : 1 3 6 1
 防御率 : 17% 10% 20% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

補給車

TUG 陸上

全陣営



戦車でもロケット砲車両でも弾薬や燃料がなくなってしまえばただの鉄屑で、前線に進出している車両にとってはこの補給車は非常に重要なものである。特に新型の戦車やロケット砲車両、対空ミサイル車両は携帯弾数が少なく、前進するためにはこまめな補給が必要になってくる。さらに都市や基地の少ないマップや敵の都市を占領中など、補給を行うのにわざわざ後方の都市まで戻っていたら大変な話である。少なくとも7ユニットに1ユニットは補給部隊をつけたいところである。

速 度 : 25	燃 料 : 5000	生産カウント : 8	高 空	低 空	陸 海	海 中
耐久数 : 1	編成数 : 8	配置価格 : 25	視 界 : 1	2	2	1
		搭載識別 : -	防 御 率 : 2%	2%	5%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

兵 員

前作までの中心的地位から、一気に滑り落ちてしまったのがこの兵員である。なにせ、前作までは兵員がいなければ占領がいっさいできなかつたため、何事も兵員中心でゲームを進めていたのだが、今回は歩兵戦闘車を始め、トラックまでが機械化歩兵などと呼ばれ、占領までできてしまうのだから、足が遅く装甲も持っていない兵員は隅に追いやられてしま

えはある。とにかく人数が多いので、戦車部隊ごときの攻撃では、なかなか人数が減らないのである。ましてや最近の兵員のほとんどは対戦車ミサイルや携帯式対空ミサイルまで持っているので、費用対効果の面から見ると有利になることもあるのである。このゲームでは兵員の運用がなかなか難しいが、上手に使えば立派な後方守備隊になるのである。

歩兵

III

陸上

USA/WGR/UNK/FRN/
ITA/IRL/SWD/JPN

兵員

今回の大戦略III'90では、今までよりグッと歩兵の影が薄くなり、よほどのことがないかぎり使用しなくとも済むようである。しかし人数が多いことと、確実なパワーアップによって下手な車両などよりもずっと耐久力がある。この歩兵も大幅に力が増しており、半自動ATMと歩兵用SAMを標準装備している。防御率も偵察車両よりも高く、拠点防御には結構使える。一般的なアメリカ軍の歩兵であると、TOW対戦車ミサイル、スティング一携帯ミサイルを装備している。

速 度：40	燃 料：9000	生産カウント：	8	高空	低空	陸海	海中
耐久数：1	編成数：15	配置価格：	5	視界：	1	3	4 1
		搭載識別：	-	防御率：	22%	12%	25% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ハンジドウATM	1	0%	0%	25%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
ホヘイヨウSAM	2	10%	20%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

動員兵

III

陸上

USR/WPO/IRQ



ソ連の陸軍は兵員の充足率に応じて3段階に分けられており(カテゴリーといいます)、動員兵とは召集後一定の期間訓練を受けなければならない兵隊である。能力は職業軍人には劣るもの、一般の徴集兵に比べると高い。しかし最新の兵器は行き渡らないため、戦闘力自体は低い。ソ連の場合にはRPG-7対戦車ロケット砲等の重火器を使うのが一般的で、ゲーム中のようにサガーを使用できるのはごく小数だろう。歩兵よりも短い生産カウントで生産できるのが魅力である。

速 度：45	燃 料：9900	生産カウント：	6	高空	低空	陸海	海中
耐久数：1	編成数：15	配置価格：	3	視界：	1	3	4 1
		搭載識別：	-	防御率：	17%	10%	20% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
サガー	1	0%	0%	35%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
ホヘイヨウSAM	2	8%	18%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ゲリラ

III

陸上



速 度: 35 燃 料: 5600 生産カウント: 4

耐久数: 1 編成数: 15 配置価格: 2

搭載識別: -

最近のゲリラは非常にぜいたくな装備をもっており、時には正規軍よりも武器がいいときもある。アフガニスタンのゲリラもその例にもれず、当時最新鋭であったアメリカの歩兵用SAMステインガーも入手していたらしい。ゲームに登場するのもどちらかというとその手のゲリラで、歩兵用SAMを装備している。また徒步で進撃するときでも移動カウントは一般の兵よりも早い。ただし燃料が少ないと、防御率が人民兵並であることが気にかかる。

高空 低空 陸海 海中

視界: 1 3 4 1

防御率: 12% 7% 15% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ホヘイヨウSAM	2	7%	16%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	15
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

人民兵

III

陸上

CHA



毎度酷評される人民兵、今回も登場する。残念ながら今回も酷評せねばならない。他の兵達はすべて携帯SAMや半自動ATMで武装しているにもかかわらず、人民兵は機銃しか装備していない。おまけに防御率は低く、移動カウントは長い、そのうえ生産カウントはゲリラ兵と変わりはない。この際なので人民兵は作らず、機械化歩兵と空中機動歩兵で勝負することにしよう。ルールが変わったことに感謝。

速 度: 49 燃 料: 9600 生産カウント: 4

耐久数: 1 編成数: 15 配置価格: 2

搭載識別: -

高空 低空 陸海 海中

視界: 1 3 4 1

防御率: 12% 7% 15% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

重歩兵

III

陸上

CHA以外の全陣営

兵員



速 度 : 45	燃 料 : 7700	生産カウント : 10	高 空	低 空	陸 海	海 中
耐久数 : 1	編成数 : 15	配置価格 : 7	視 界 : 1	3	3	1
		搭載識別 : -	防衛率 : 17%	10%	20%	25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ハンジドウATM	1	0%	0%	25%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
ホヘイヨウSAM	2	10%	20%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

空挺隊

IPL

陸上

全陣営



速 度 : 35	燃 料 : 8900	生産カウント : 14	高 空	低 空	陸 海	海 中
耐久数 : 1	編成数 : 15	配置価格 : 10	視 界 : 1	3	4	1
		搭載識別 : -	防衛率 : 32%	17%	35%	40%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ハンジドウATM	1	0%	0%	25%	0%	0%	0%	0%	2	1	10
ホヘイヨウSAM	2	12%	24%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	5
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

対空ミサイル車両

陸上兵器はなんといっても空からの攻撃に一番弱い。そんな陸上兵器の中にあって唯一空へ向かって攻撃できる兵器である。タイプには2種類あり、射程が長い長距離型、ゲーム中ではホークやゲンフルなどと、短距離型いわゆる短SAM、ローランドやクロタル、ゲッコーなどがある。中にはADATSのように対戦車ミサイルにもなるミサイルを搭載している異端児などもいる。長距離対空ミサイルは射程が4ヘクス～6ヘクスであり視界

も広く、敵の航空機やヘリコプターを相手に発見されるまえに攻撃できる。ただし搭載弾数が少ないと、発射カウントが長いのが欠点である。短距離型は搭載弾数も多く発射カウントも短いのだが、平均射程2ヘクスと、一步カウントがずれればこちらも相手の攻撃を受けかねないという危険性も備えている。どちらかというと短距離型は前線部隊にまぜて使用し、長距離型は一步後方に配置しておくのが一般的である。

2S6ボルガー

AMG 陸上

—



さて聞き慣れない名前だと思って調べてみると、以前ZSU-Xと呼ばれていたソビエトの新型戦場防空システムで、SA-19対空ミサイルと30mm機関砲を兼ね備えている。似たようなシステムのADATSに比べると、航空機に対する攻撃率が多少劣るが、機関砲の性能では2S6の方が上であり、差引すると大差ないようだ。グラスノスチ（情報の公開）のおかげで、いくらか情報が入ってくるようになってきたが、陸軍に関してはさっぱりで、未だに詳しいことはわからない。

速 度：18 燃 料：2900 生産カウント： 34
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 100
搭載識別： —

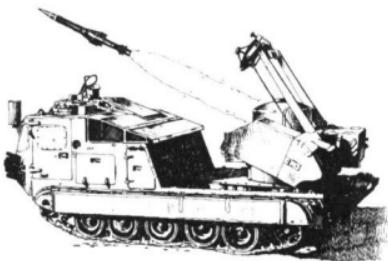
高空 低空 陸海 海中
視 界： 5 4 2 1
防御率：17% 10% 20% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SA-19	2	39%	79%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
30mmタイクウ	1	17%	62%	22%	42%	0%	0%	0%	2	2	5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

レイピア

AMG 陸上

UNK



車対
両用
ミサイル

速 度: 22 燃 料: 2000 生産カウント: 28
耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 75
搭載識別: -

イギリス製の戦場防空システムで、全天候型ではなく晴天専用型である。まず最初に牽引型のシステムが開発され、後にM113装甲兵員輸送車の貨物輸送型であるM548に搭載され、ゲームに登場するようなシルエットになった。ミサイル本体の性能、防御率は他のシステムと比べるとやや落ちるもの。生産カウントはやや短く、どちらかというと大量生産向きの車両である。弾薬は8発搭載しているので、補給にそう神経を使うこともあるまい。

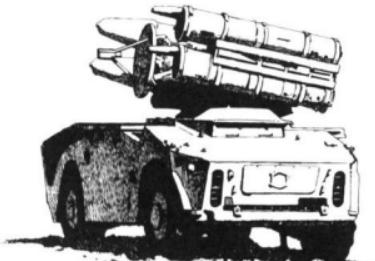
高空 低空 陸海 海中
視界: 6 5 2 1
防御率: 11% 7% 14% 19%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
レイピア	2	36%	76%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

クロタル

AMG 陸上

FRN



速 度: 18 燃 料: 2700 生産カウント: 26
耐久数: 2 編成数: 8 配置価格: 75
搭載識別: -

フランスの戦場防空システムで、小型偵察車両のボディーに4発のクロタルが搭載されている。もともと4輪車であるために不整地走行性能に限界があり、道路などでは非常に早いスピードで突っ走ることができるもの、少し路面が悪くなるとスピードが落ちる。ゲームのデータでもしっかりと表現されているので運用には注意したい。防御率も無いに等しいので、地上戦闘に巻き込まれないように使うことが大切である。最近では水上艦艇が8連装ランチャーを搭載している。

高空 低空 陸海 海中
視界: 6 5 2 1
防御率: 5% 4% 8% 13%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
クロタル	2	39%	79%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ローランド

AMG 陸上

WGR/FRN



速 度：18 燃 料：2700 生産カウント： 32

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

エアロスパシアル社とMBB社が共同開発し、現在ではユーロミサイル社が扱っている短SAMで西ドイツではマルダー歩兵戦闘車の車体にシステムを搭載し、MBB社側で開発した全天候システムを使用している。攻撃率は前述のクロタルと同様であるが、車体がしっかりしているだけ防御率は高い。何よりもうれしいのが搭載弾薬数で、対空ミサイル車両の中では最も多い10発を搭載している。空軍にあまり選択の余地がない西ドイツとしては絶好の車両である。

高空 低空 陸海 海中

視界： 6 5 2 1

防御率： 18% 10% 21% 26%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ローランド	2	39%	79%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

81式短SAM

AMG 陸上

JPN



速 度：16 燃 料：2400 生産カウント： 24

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

陸上自衛隊が持つ唯一の短SAMキャリアで33式6×6 トラックに2連装ランチャー2基を搭載している。赤外線誘導方式を採用しているため目標照射レーダーがいらず、非常にコンパクトにまとまったシステムである。基本的にトラックであるため、防御率はないに等しく、ミサイル自体の搭載弾数も少ないが、ホーク地対空ミサイルの前面に展開させることで、2段構えの体制をとることができる。ミサイルの特徴としては航空機にかなり有効なことである。

高空 低空 陸海 海中

視界： 6 5 2 1

防御率： 5% 4% 8% 13%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
81シキSAM	2	46%	76%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ARMAD

AMG

陸上

SWD



対潜ロケットで有名なボフォース社が開発した短SAMで、M113の車体にゴツイ砲塔が搭載され、その中にRBS-70対空ミサイルが7発、エリクソンHARD3次元レーダーとレーザー照射システムが内蔵されている。もともと短SAMというより中距離対空ミサイルなので攻撃率も航空機に対して強く、ヘリコプターについてはそれほどでもない。ベースがM113であることから防御率も高くはなく、足も非常に遅いのが最大の欠点である。

車両防空ミサイル

速度：25 燃料：2200 生産カウント： 28
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 6	5	2	1
防御率： 13%	8%	16%	21%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
RBS70	2	40%	60%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ADATS

AMG 陸上

—



速度：18 燃料：2700 生産カウント： 34
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 100
搭載識別： -

ADATSとは防空／対戦車システム（AIR DEFENSE/ANTI-TANK SYSTEM）の略で、1987年にアメリカ陸軍が開発した新戦場防空システムである。このADATSは基本的には対空ミサイルであるが、いざというときには対戦車ミサイルにもなる優れもので、現在M2ブレッドレイ歩兵戦闘車の車体にマウントされている。この手の車両は中途半端になりやすいが、メインである対空能力は申し分なくスピード、防御率も良好である。ただし生産カウントが長いのが問題である。

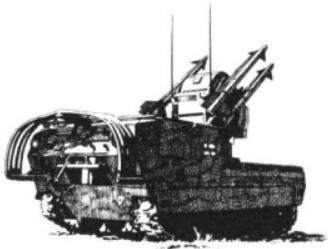
高空	低空	陸海	海中
視界： 6	5	2	1
防御率： 19%	11%	22%	27%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ADATS	2	59%	79%	39%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
25mmタイクウ	1	19%	24%	15%	40%	0%	0%	0%	2	2	5
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M48 チャパレル

AMG 陸上

USA/IRL



車両空ミサイル

速 度：19 燃 料：2700 生産カウント： 16

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

新しい戦場防空システムの開発に悩むアメリカ陸軍が急場しのぎで開発した短SAMシステムで、M548貨物輸送車に空対空ミサイルでおなじみのサイドワインダーを搭載した物である。赤外線ホーミングミサイルであるために射撃時にはエンジンを切り、他の熱源の影響を受けないようにカバーまでかける徹底した環境のもとに発射される面倒なやつである。このゲームでは航空機から発射されるサイドワインダーは当たらないくせに、この車両に限っては攻撃率が高く設定されている。

高空 低空 陸海 海中

視界： 5 4 2 1

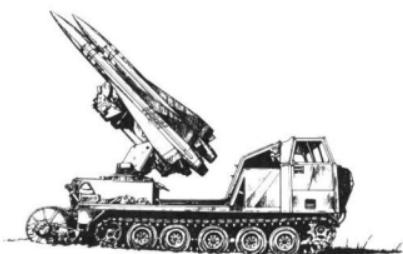
防御率： 12% 7% 15% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Sワインダー	2	51%	71%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ホーク

AMG 陸上

USA/WGR/ITA/
IRL/SWD/JPN



速 度：19 燃 料：2700 生産カウント： 30

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

西側で唯一の長距離地対空ミサイルで射程は5ヘクス。航空機、ヘリコプターどちらにも同じ攻撃率をもつが、発射カウントが長いことと、携帯弾数が2発と少ないことが最大の欠点である。できるならば他のSAMとペアを組ませた方がよい。この車両がレベルAになったときには、ほぼ相手を全滅させることができるという計算が成り立ってしまうほど強力である。しかし旧式であるために使っている国は徐々に減り、自衛隊も新型のパトリオットを導入することが決定している。

高空 低空 陸海 海中

視界： 6 5 2 1

防御率： 12% 7% 15% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ホーク	5	44%	44%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SA-4

AMG 陸上

USR/WPO



速 度 : 22 燃 料 : 2500 生産カウント : 28

耐久数 : 2 編成数 : 8 配置価格 : 75

搭載識別 : - 防御率 : 16% 9% 19% 24%

ソビエトの大型地対空ミサイルであるが、射程7ヘクスとゲーム中最大の射程を持っている。制式名称はSPU/ZRK-SDKRUGといい、1970年代末まで第1線に配備されていた車両である。もともと車体は戦車のものを使用しているため防御率は高いが、移動カウントは長い。やっかいなことに、戦闘機や攻撃機の視界の外から撃ってくるため、どこにいるのかさっぱりわからない。いきなり戦闘機の数が減っていたら、こいつが付近にいるものと思ってまず間違いない。

車空
ミサイル

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ガネフ	7	41%	41%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SA-6

AMG 陸上

USR/WPO/IRQ



速 度 : 23 燃 料 : 1900 生産カウント : 28

耐久数 : 2 編成数 : 8 配置価格 : 75

搭載識別 : - 防御率 : 14% 8% 17% 22%

SA-4 ガネフ同様の高空専用地対空ミサイルであるが、ガネフより射程が短い代わりに搭載ミサイル数が2発から3発へ増えている。攻撃率は変わらない。またガネフ同様、航空機の視界の外から射撃ができるので、忍者の戦法をとることができる。車体はZSU-23と同じものを使用しており、同じ車体でミサイル管制車両として、ストレートフラッシュと呼ばれるレーダー車両もある。

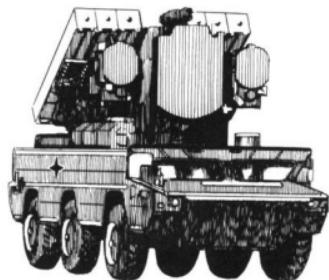
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ゲインフル	6	41%	41%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SA-8

AMG

陸上

USR/WPO



ここからは短SAMの登場である。SA-8 ゲッコーは制式名称、ZRK-BDストレラ 2といい、ミサイルの誘導はランドロールまたはフラットフェースと呼ばれるレーダーによって行われる。もともと師団直属という形で配備されている車両である。性能的にはレイピアよりやや劣るもの、搭載弾数 6 はソビエトのSAMの中では一番多く、使いやすい車両であろう。後述のSA-9 ガスキン同様、防御率は無いに等しいので都市や工場の防空に向いている。

速 度：18 燃 料：2700 生産カウント： 22

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 6 5 2 1

防御率：11% 7% 14% 19%

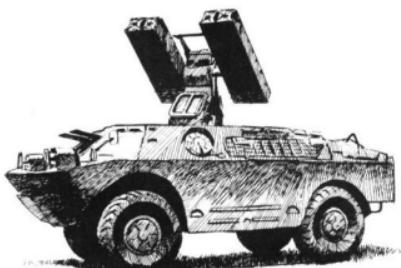
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ゲッコー	2	33%	73%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SA-9

AMG

陸上

USR/WPO/IRQ



偵察車両であるBRDM-2 の車体に晴天型低空用ミサイルを搭載したもので、赤外線ホーミングを使用している。主に連隊クラスに配備されている車両で、一番の最前線に進出している防空システムである。防御率はSA-8 ゲッコーと同じでお世辞でも高いとは言えない。ただし移動カウントが15と短く、SAMのなかでは最速を誇る。制式名称はZRK-BDストレラ 1と呼ばれるが、逐次SA-13ゴーフルに更新されている。

速 度：15 燃 料：3500 生産カウント： 22

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

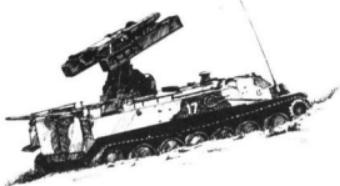
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 5 4 2 1

防御率：11% 7% 14% 19%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ガスキン	2	28%	68%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



1985年のモスクワ軍事パレードに登場した新型の地対空ミサイル車両で、SA-9ガスキンの後継車両である。基本的には低空用のミサイルであるが、高空用のミサイル並の速度をもっているといわれている。水陸両用で、NBC防護能力を持っており、前線で使うことを意識して製作された車両である。攻撃率はレイピアと同じであるが、防御率がSAMの中でも高く設定されている。足が遅いのが気になるが、2S6ボルガーとの編成を行うには適當なスピードである。

速 度：20 燃 料：2500 生産カウント： 24
耐久数：2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空	低空	陸	海	地中
視界： 6	5	2	1	
防御率： 15%	9%	18%	23%	

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ゴーフル	2	36%	76%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	20
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

盾が強いか矛が強いか

現在の砲弾には破壊の原理が3種類ある。第1に砲から発射される際の運動エネルギーによって装甲を突き破る、または張り付き砲塔内部にエネルギーを放出して内部を破壊するもの。第2に砲弾内部に仕込まれた成形爆薬によってプラズマを発生させて装甲を焼切るもの。第3に装甲が無いに等しいトラックなどの車両相手に使用する榴弾である。

これらに対する装甲であるが、セ

ラミックスと延圧鋼をサンドイッチのように何重にもはさみこんだ複合装甲、装甲と装甲の間にほんのわずかな隙間をつくり運動エネルギーを逃がすスペースドラミネートアーマー、通常の装甲のうえに補強するリアクティブアーマーなどがある。しかしどの装甲にも弱点があり、メーカーの話は本当に「矛盾」しているのである。

自走砲・自走ロケット砲・固定砲

地上部隊の支援車両として背後に配置すべき車両で、射程距離は4ヘクス前後である。地上部隊の損害の程度は、航空機、ヘリコプター、そしてこの自走砲および自走ロケット砲の支援の度合によって決まると考えても良いだろう。自走砲は射撃カウント40で、1回の射撃で1両当たり1発の砲弾を発射する。攻撃率も高く、搭載している砲弾数も多いのが特徴である。自走ロケット砲は1回の射撃で

1両当たり6～10発の砲弾を発射する。1発当たりの攻撃率は低いものの、「下手な鉄砲も數打ちゃ当たる」方式で、命中判定の多い分だけ相手に損害を与えることができる。しかし当然のことながら、これらの車両は最前線で運用するよう設計されてはいないので、戦車の攻撃を受ければひとたまりもないことを忘れてはならない。

AMX105

USG 陸上

FRN



AMX13軽戦車のボディーにM1950-105mm砲を搭載した車両であるが、今は155mm砲全盛の時代、確かに携帯弾数は多くて便利だが、肝心の攻撃率が中国の54式よりも低くてはお話にならない。生産カウントは短く大量生産は簡単であるが、防御率も低いし、射程もわずか3ヘクスである。フランスをプレイするならば155GCTしかない。現在フランス国内の部隊はすべて155GCTへの転換が終了している。

速 度：19 燃 料：2200 生産カウント： 26
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 1	2	3	1
防御率： 9%	6%	12%	17%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
105mmリュウ	3	0%	0%	40%	65%	0%	0%	5%	2	1	40
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

155GCT

USG

陸上

FRN



1977年から生産が開始されたフランスの自走砲で、AMX30主力戦車の車体に155mm砲を搭載している大型車両である。能力はアメリカのM109とほぼ同じで、携帯弾薬数が1発多い程度である。ロケット砲を持たないフランスにとって最も有効な長距離支援火力である。フランスの他サウジアラビアや、話題となっているイラクの精銳部隊がごく小数使用している。

速 度：19 燃 料：2500 生産カウント： 30

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 2 4 1

防御率：14% 8% 17% 22%

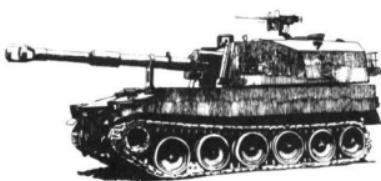
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
155mmリュウ	4	0%	0%	50%	75%	0%	0%	5%	2	1	40
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

75式自走榴弾砲

USG

陸上

JPN



速 度：22 燃 料：2000 生産カウント： 30

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 1 2 4 1

防御率：15% 9% 18% 23%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
155mmリュウ	4	0%	0%	52%	80%	0%	0%	5%	2	1	40
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

VK155

USG 陸上

SWD



自走砲・固定砲

速 度：33 燃 料：1800 生産カウント： 30
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

ボフォース社が開発した155mm自走砲で、Sタンクの車体に自動給弾機構付きの砲塔を積んでいる。この自動給弾機構の威力は大きく、M109が4発／分なのに対し、このVK155は15発／分の能力を持っている。ところがゲーム中のデーターにはいっさい反映されておらず、ただの平凡な砲でしかない。防御率が155mm砲のなかで最も低く、移動カウントが極端に長いのが欠点であるが、他の点はM109と同じである。

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 4 1
防御率： 11% 7% 14% 19%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
155mmリュウ	4	0%	0%	50%	75%	0%	0%	5%	2	1	40
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

M109

USG 陸上

USA/WGR/UNK/
ITA/IRL/IRQ



西側の国で最もスタンダードな自走砲で、1983年に生産が終了するまで、約2500両余りが生産され、アメリカ軍だけでなく世界各国で使用されている車両である。車体及び砲塔は防弾アルミの溶接構造で、スクリーンを張ることで浮航能力を使用することもできる。各国の砲の基準にもなっている車両なので、ずば抜けた性能を持っているわけではないが、非常に使いやすくてまとまった性能である。余裕があればMLRSとの併用をしたい車両である。

速 度：19 燃 料：2200 生産カウント： 30
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視界： 1 2 4 1
防御率： 14% 8% 17% 22%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
155mmリュウ	4	0%	0%	50%	75%	0%	0%	5%	2	1	40
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

M107

USG

陸上

UNK/ITA/IRL



火力はM109とM110の丁度中間に位置する車両で、1980年までに約千両が生産されている。砲塔は使用されず、車体に直接60口径長砲身M113-175mm加農砲を搭載している。発射速度はM110よりも遅く、1発／分であるがゲームではいっさいおかまいなしで、砲はすべて発射カウントが40に統一されているので、同じ感覚で攻撃を組み立てることができる。M110が使える国では、攻撃率がより高いM110の生産をお奨めする。

速 度：20 燃 料：3400 生産カウント： 30

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 100

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視 界： 1 2 5 1

防衛率： 9% 6% 12% 17%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
175mmリュウ	5	0%	0%	55%	80%	0%	0%	5%	3	1	40
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M110

USG

陸上

USA/WGR/ITA/IRL



M109とならんでアメリカの砲兵の中心がこのM110である。M107同様、砲塔はなく直接車体に砲身がマウントされている。砲は生産時期によりA1型、A2型、E1型、M115型、M241E1型などが存在している。この兵器の特徴としては、他の砲の都市攻撃率が5%なのに対して、この砲は10%の攻撃率を持っている上、破壊力が3もあるため、都市のレベルを下げるには役立つ車両である。しかし反撃射撃があるので、当然損害を受けるのも覚悟せねばならない。

速 度：20 燃 料：3500 生産カウント： 30

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 100

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視 界： 1 2 4 1

防衛率： 9% 6% 12% 17%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
203mmリュウ	4	0%	0%	60%	85%	0%	0%	10%	3	1	40
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

自走砲 固定砲
ケップル砲

M1973

USG

陸上

USR/WPO



それまで地対地ミサイルや固定砲塔の自走砲を使用してきたソビエト軍が西側の旋回砲塔を初めて取り入れたのがこのM1973で、SA-4ガネフに使用された車体にD20-152mm加農砲を搭載している。防御率は高く設定しており、そのほかのデータはM109と同じである。ただし燃料の搭載量が少なく、遠方へ自力で進出させることは難しい。弾薬の補給も必要であることから、補給車と共に行動を共にすることになりそうである。

速度：20 燃料：2000 生産カウント： 30
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： - 防御率： 17% 10% 20% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
152mmリュウ	4	0%	0%	55%	80%	0%	0%	5%	2	1	40
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

M1974

USG

陸上

USR/WPO



1974年にモスクワの軍事パレードで初めて姿を見せた122mm自走砲で、車体はMT-LB装甲兵員輸送車を利用している。他の戦闘車両同様、キューボラと偵察用潜望鏡を装備していることから、最前線での使用を意識しているものと思われる。データ上では各面でM1973よりも劣っており、なかなか機銃も搭載していないので、発射カウント中であれば歩兵でも撃破される恐れがある。価格差は余りないのでM1973の生産に力を入れた方がよいと思う。

速度：19 燃料：2700 生産カウント： 28
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： - 防御率： 13% 8% 16% 21%

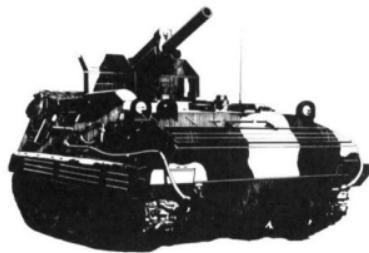
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
122mmリュウ	4	0%	0%	45%	70%	0%	0%	5%	2	1	40
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

54式122mm自走砲

USG

陸上

CHA



60式装甲兵員輸送車に122mm砲を搭載した車両で、正式には54式1型122mm自走砲という。搭載されている砲は短砲身型で、防護楯こそあるものの砲塔と呼べるものはなくオープントップ型である。1984年に開発されたということであるが、この時期にこの程度の物しか開発できないこと自体悲しいもので、データを見るとAMX105よりわずかに性能が良い程度である。しかし中国には長距離兵器はこれしかないので、こいつをうまく使うしかなさそうである。

速 度：20 燃 料：2500 生産カウント： 26
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視界：	1	4	1	
防御率：	10%	6%	13%	18%

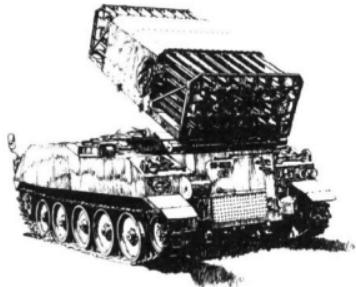
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
122mmリュウ	4	0%	0%	45%	70%	0%	0%	5%	2	1	40
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

75式130mm

ULG

陸上

JPN



73式装甲兵員輸送車に比較的小型の150mmロケットランチャーを搭載し、1975年に制式配備になった車両である。行動する時には同じ車体を利用した75式地上風速測定装置を連れており、あらゆるデータをコンピュータで解析し、正確な射撃を支援する。この車両は1回の射撃で1両当たり10発のロケット弾を発射するため、搭載弾薬を20発持っていても2回の射撃しか行うことができない。攻勢時には必ず補給車を同行させること。

速 度：22 燃 料：2000 生産カウント： 26
耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視界：	1	2	4	1
防御率：	10%	6%	13%	18%

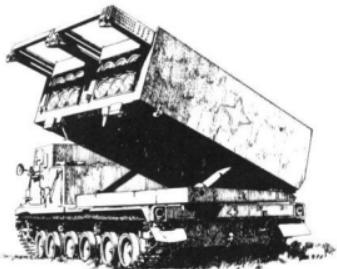
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
130ロケット	4	0%	0%	15%	35%	0%	0%	0%	1	10	45
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

自走
口ヶ
ット砲

MLRS

ULG 陸上

USA



自走砲 固定砲

速 度：22 燃 料：2300 生産カウント： 28

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 100

搭載識別： -

ベータバージョンでこの車両の射撃シーンを見たら、あまりの芸の細かさに思わず感動してしまいました。そんな事はどうでもいいのだが、M548 貨物輸送車の車体にM42-227mmロケット砲を搭載した物で、欧州米軍を中心に配備されている。ランチャーは6連装を2モジュールからなっており、各種弾体を発射することができる。この車両も1回の射撃で6発ずつ発射するので、2回分の弾薬しか搭載していない。宿命的に補給車と共に行動することになる。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント		
											高空	低空	陸海
227ロケット	5	0%	0%	20%	50%	0%	0%	0%	1	6	45		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

BM21

ULG 陸上

USR/WPO/IRQ



速 度：16 燃 料：2400 生産カウント： 18

耐久数： 2 編成数： 8 配置価格： 75

搭載識別： -

ソビエトがお得意とする重砲制圧戦術の中心がこのBM-21で、見るからに大量生産向きな車両である。ベースとなっているのはウラル375トラックで、40本の122mmロケット砲を積んでいるだけの簡単なものである。1回の射撃で10発発射し、2回分の弾薬を持っている。しょせんトラックなので防御率は無いに等しいが、移動カウントの短さと生産カウントの短さにはひかれるものがある。大量の陸上兵器を相手することには、戦車等よりも役に立つ車両である。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント		
											高空	低空	陸海
122ロケット	4	0%	0%	10%	30%	0%	0%	0%	1	10	45		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

砲兵

UFF 陸上

全陣営



速 度: 33 燃 料: 12000 生産カウント: 14
耐久数: 1 編成数: 8 配置価格: 50
搭載識別: -

守りに入ったときの兵器であり、とても移動しながら使えるものではない。発射カウントが80なので1ターンに1回しか攻撃を行うことができない。ただし武装が155mm砲であるので使えるようになればかなり有効な兵器である。防御率はほとんどゼロに近く、敵味方が入り組んだところでは使用を避けた方がよい。今では昔ながらの固定砲を使っていても実際使用しているのは地対地ミサイルがほとんどのようである。

	高空	低空	陸海	海中
視界:	1	2	4	1
防御率:	2%	2%	5%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
155mmリュウ	4	0%	0%	45%	70%	0%	0%	5%	2	1	80
キジュウ	1	0%	3%	5%	30%	0%	0%	0%	1	1	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

自走砲
ケシット
固定砲

機動部隊の防空システム

どの国も自分の国の大手な艦船を航空機や対艦ミサイルから守るのにいろいろ知恵を絞っている。ここではアメリカの空母機動部隊の防空システムを例に説明することとしよう。アメリカのどの空母も E-2C ホークアイという早期警戒機を搭載しており、常時哨戒任務を行っている。戦闘機や対艦ミサイルを捕らえた場合、データをリンク 2 という形式で空母におくり会戦地点の指定を行う。

ここから迎撃が始まるわけだが、まず F-14 トムキャットが長射程空対空ミサイルフェニックスを使い、第 1 次攻撃を行う。この攻撃から逃れた戦闘機はさらに F-14、F-18によって格闘戦に持ち込まれる。その網をも逃れたものに対し、イージス艦や各フリゲート艦から艦対空ミサイルが発射され、最後には RIM-7M シースパローやバルカンファランクスによって迎撃されるのである。



戦艦・巡洋艦

ゲーム中唯一の戦艦がアメリカのアイオワ級で、とびぬけた対艦攻撃力と対地攻撃力を持っている。だが、どうも前作に比べて主砲の威力が落ちているようである。明らかに目標に与える損害が少ないし、都市に対する攻撃もしばしば。なんといってもトマホーク巡航ミサイルが都市に対して使用できなくなったのが非常に大きいマイナス要素であろう。

巡洋艦は5種類で、大きく対潜型と対空型、対艦型に分類することができよう。

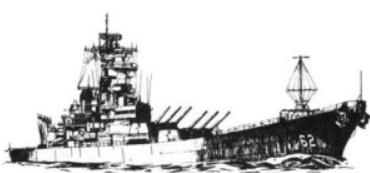
対空型の代表はイージスシステムでおなじみのタイコンデロガ、対潜型はカラ、対艦型はキーロフである。ヴァージニア、アンドレアドリアは対空型と対潜型の中間ともいいくべきだろうか。しかしこのゲーム、コンピューター側はよほど余力がないかぎり潜水艦を作らないので、対潜能力はあまり気にしない方が良いと思う。やはり、戦艦、巡洋艦は対艦戦闘が最も似合っているのではないだろうか。

アイオワ

BB

海上

USA



速度：18 燃料：20000 生産カウント：700
耐久数：48 編成数：1 配置価格：14000
搭載識別：-

前回は海の要塞であったアイオワも今回からちょっとおとなしくなったようで、いさしさか物足りないような気がする。というのも今回からトマホーク巡航ミサイルが都市や工場に向けて発射できなくなったことで、お得意の対地攻撃も砲でしか行えなくなってしまったのだ。おかげで砲撃しにいくと反撃を食らってボロボロにされるし、対ミサイル防御の隙をぬってヘリコプターがロケット弾をばらまいていくしと、あまりいいことが無いのである。

	高空	低空	陸	海	地中
視界：	10	6	6	1	
防御率：	15%	20%	30%	10%	

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
トマホーク	14	0%	0%	0%	0%	32%	0%	0%	18	16	35
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	8	35
406mmホウ	4	0%	0%	60%	75%	40%	0%	0%	20	9	20
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	12	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

キーロフ

BC

海上

USR



空母を除くと第二次世界大戦後に建造された水上艦のなかでは最も大型である。どの国にも先駆けて、ミサイルの垂直発射方式（VLS）を採用したのもこの艦で、アメリカもその後VLSを採用しているから、進んだ設計思想で建造された最初の艦といっても過言ではない。アイオワにはかなわないものの、タイコンデロガクラスであればSS-N-19対艦ミサイルでアウトレンジ攻撃が可能である。またSA-N-6艦対空ミサイルも豊富に持っているので、長時間の戦闘もできる。

速 度：17 燃 料：25500 生産カウント： 600
耐久数：25 編成数： 1 配置価格： 13000
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 10	6	6	1
防御率： 15%	20%	30%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SS-N-19	14	0%	0%	0%	0%	20%	0%	0%	40	4	35
SA-N-6	4	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	12	20
RBU6000	1	0%	0%	0%	0%	0%	12%	0%	2	12	10
100mmホウ	2	5%	10%	40%	55%	30%	0%	0%	2	8	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

カラ

BC

海上

USR



前回のゲームではコンピュータの頭が悪く、初期設定で潜水艦の在庫を持たせても配置しなかったが、今回はとりあえず配置だけは行うようなので、カラのような対潜艦や対潜ヘリコプターがようやく活躍できるようになった。このカラであるが対潜装備だけは非常に充実しており、SS-N-14対潜ミサイルなどを装備しているほか、対ミサイル防御も20持っているので、対艦ミサイルにもある程度耐えることができる。しかしSAMがゲッコーしかないので航空攻撃には弱い。

速 度：18 燃 料：17500 生産カウント： 500
耐久数：14 編成数： 1 配置価格： 11000
搭載識別： -

高空	低空	陸海	海中
視界： 10	6	6	1
防御率： 20%	25%	35%	15%

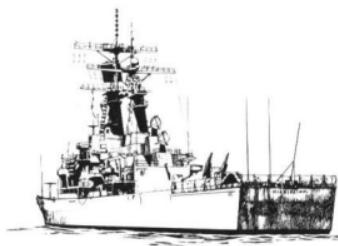
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SS-N-14	3	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	5	4	35
53VA	1	0%	0%	0%	0%	30%	30%	0%	16	5	10
ゲッコー	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	4	20
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	1	8	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ヴァージニア

BC

海上

USA



カリфорニア級巡洋艦の改良型で、原子力推進艦である。竣工当初は後部に対潜ヘリ用のバッドを装備していたが、近代化工事の際に撤去し、Mk.13連装ランチャーを搭載している。その後何回かの工事の度に新しい装備を搭載し、バルカンファランクスCIWS、ハープーン対艦ミサイルも後に装備されたものである。一見オールマイティーであるが、抜きんでた所がなく中途半端である。対空重視ならタイコンデロガを、対艦重視ならF-18ホーネットを生産したい。

速 度：18 燃 料：25500 生産カウント： 600

耐久数：10 編成数： 1 配置価格： 13000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 10 6 6 1

防御率： 20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SMIMR	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	4	20
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	4	35
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	6	10
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	2	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

タイコンデロガ

BC

陸上

USA



発達が著しい対艦ミサイルや航空機からの脅威に対抗して開発されたイージスシステムを搭載した巡洋艦で、船体はスブルアンス級駆逐艦のものを流用している。イージスシステムの中核になるのが、SPY1Aフェイズドアレイレーダーで200以上の目標をリアルタイムに追尾することができる。搭載している艦対空ミサイルスタンダードSM2 MRの搭載弾数が4射撃分(1射撃15発)しかないために、連続攻撃を受けるとすぐに弾切れになってしまうのが欠点だ。

速 度：19 燃 料：17500 生産カウント： 500

耐久数： 9 編成数： 1 配置価格： 11000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 10 6 6 4

防御率： 25% 30% 40% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SM2MR	4	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	15	20
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	4	35
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	2	10
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	2	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



速 度 : 19 燃 料 : 17500 生産カウント : 500
耐久数 : 14 編成数 : 1 配置価格 : 11000
搭載識別 : -

イタリア海軍に在籍する古い巡洋艦で、建造されたのは1960年代であるから、艦齡は30年を越えようとしている。防空はスタンダードSM1MR、対潜はMk.46、陸上支援は76mm砲と、とりあえず一通り必要なものは揃っている。恐ろしいのは76mm砲の同時発射数で、1射撃で24発である。対ミサイル防御数値は0であるが、耐久力が多めに設定されているので、一長一短といったところだうか。生産タイプを編集するときにはタイコンデロガを選んだ方が得策と言える。

高空 低空 陸海 海中
視界: 10 6 6 1
防御率: 20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SM1MR	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	6	10
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	1	24	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

潜水艦VS駆逐艦の熾烈な戦い

潜水艦と護衛艦はたえず追いつ迫われつの戦いをしているわけだが、昔と違いコンピュータと人間の勘が勝負の世界である。まず潜水艦は相手の出している音を細かく分析できるパッシブソナーと呼ばれるソナーで位置と戦力を分析する。当然護衛艦サイドは対潜ヘリコプターが吊り下げ式ソナーやソノブイで索敵している。ここで潜水艦が探知されると、対潜魚雷や爆雷が潜水艦に降り注ぐ訳である。ただし相手が対潜魚雷な

らば逃げ道はある。おとりの魚雷を発射したり、水温の分離層の下へ逃げ込むことである。海水の温度の分離層は音を反射する特性があるという。ここで潜水艦は勘に頼るかコンピュータに頼るかを決めねばならない。コンピュータを頼るのであれば、特定音波を出しアクティブソナーを使用する。勘を頼るのであれば、パッシブソナーで得られた数値をもとに魚雷を発射するのである。

駆逐艦

もともと駆逐艦といえば潜水艦を追い回すのが役目だったのだが、最近では巡洋艦にも劣らないほどの装備を持つに至っている。今回も前作同様、10種類の駆逐艦が登場しているが、コンピューターがあまり潜水艦を作ってくれないので、ゲーム上の役割としてはもっぱら巡洋艦のサポートとして対艦戦がメインとなる。なお、駆逐艦のなかにはしらねやマンチエスターのように対艦ミサイルを搭載し

ていないものがあるので、生産するときには十分な注意が必要となる。さらに対空ミサイルを搭載しているものもあるので、対艦戦闘だけではなく、空母や輸送船の護衛役として前衛に使うのも良いだろう。ただし耐久力が低いので、一撃で沈んでしまう可能性がある。戦闘が起きたら状態をチェックし、こまめに修理してあげよう。

ソブレメンヌイ

BD

海上

USR



ソビエトの最新鋭ミサイル駆逐艦で、主に水上打撃戦用に開発された艦である。特にSS-N-22対艦ミサイルは射程距離こそアメリカのハーパーに劣るもの、弾頭破壊力は上回っていて、駆逐艦クラスの艦であれば1発で撃沈できるらしい。就役時期は対潜駆逐艦である、ウダロイ級とほぼ同時期だというが、船体の設計など共通点はほとんどなく、新たな設計をおこしたものと見られている。ソビエト軍プレイヤーとしては、ウダロイとの生産比に頭を悩ますことになるだろう。

速 度：17 燃 料：15000 生産カウント： 400
耐久数：12 編成数： 1 配置価格： 10000
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視界：	10	6	6	1
防御率：	20%	25%	35%	15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SS-N-22	12	0%	0%	0%	0%	20%	0%	0%	20	4	35
SA-N-7	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
TYPE CI	1	0%	0%	0%	0%	32%	32%	0%	21	2	10
130mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	6	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ウダロイ

BD

海上

USR



クリバック級対潜フリゲート艦の拡大改良型とおもわれる艦で、大型対潜艦(PBK)に分類されている。クレスタ級対潜巡洋艦のように広域防空ミサイルは搭載していないが、ゲーム中唯一、SS-N-14対潜ミサイルを搭載している。そのほかRBU6000対潜ロケットを搭載するなど、対潜装備は非常に充実している。駆逐艦の割には耐久力が高く、対ミサイル防御も持っているので、潜水艦を発見したさいにはぜひ使ってみたい艦である。

速 度：18 燃 料：15000 生産カウント：400

耐久数：13 編成数：1 配置価格：10000

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：10 6 6 4

防御率：20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SS-N-14	3	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	5	8	35
RBU6000	1	0%	0%	0%	0%	0%	12%	0%	2	19	10
SA-N-9	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	8	20
100mmホウ	2	5%	10%	40%	55%	30%	0%	0%	2	8	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

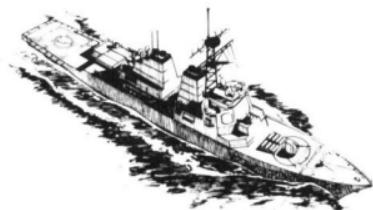
アーレイ・バーク

BD

海上

USA

駆逐艦



老朽化したチャールズ・F・アダムス級ミサイル駆逐艦の後継として開発されたクラスで、タイコンデロガに搭載されているフェイズドアレイレーダーの簡略型のSPY1Dが搭載されている。前のハンドブックで、スブルアンス級の駆逐艦の船体が流用されると書いたが、じつはダメージコントロールを重視した新設計の船体が利用されているとの事である。気をつけたいことは、ミサイルが3射撃分とタイコンデロガより少ないとことで、ミサイルがなければ全く役に立たない艦である。

速 度：19 燃 料：15000 生産カウント：400

耐久数：15 編成数：1 配置価格：10000

搭載識別：－

高空 低空 陸海 海中

視界：10 6 6 4

防御率：20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SM2MR	4	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	15	20
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	4	35
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	2	10
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	1	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

マンチェスター

BD

海上

UNK



あのフォークランド紛争でエグゼミサイルの餌食となり撃沈されたシェフィールドの改良型で、正式分類タイプ42バッチャ3（タイプ42C）と呼ばれる。艦首が延長され居住性が良くなつたほか、シーダート中射程艦対空ミサイルの搭載弾数も増えている。対艦ミサイルなどの対艦装備は一切なく、114mm砲も同時発射数1発と情けないので、陸上攻撃にも使用することはできない。そうなると残るは防空任務だけであり多目的には使えない艦である。

速 度：27 燃 料：15000 生産カウント： 500

耐久数：10 編成数： 1 配置価格： 10000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 10 6 6 4

防御率： 20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
シーダート	4	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
MK46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	6	10
114mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	1	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

カサー

BD

海上

FRN



この艦は対潜駆逐艦であるTYPE70(A/S)の防空型で、フォッシュ、クレマンソー、そして現在計画が進行中の新型原子力空母シャルルドゴールといったフランスの空母護衛用に開発された駆逐艦である。シャルルドゴールにも搭載が予定されているミストラルSAMを装備しているが、同時発射数6と多いことからか、2射撃分しか弾薬を搭載していない。他にもエグゼミサイルや魚雷も装備し、機動部隊の何でも屋になる運命である。

速 度：19 燃 料：15000 生産カウント： 400

耐久数：10 編成数： 1 配置価格： 10000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 10 6 6 4

防御率： 20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
エグゼ	8	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	6	1	35
L-5	1	0%	0%	0%	0%	30%	30%	0%	7	2	10
ミストラル	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	6	20
100mmホウ	2	5%	10%	40%	55%	30%	0%	0%	2	3	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

リュッツエンス

BD

海上

WGR



西ドイツのミサイル駆逐艦であるが、実はこの艦、アメリカのチャーレズ・F・アダムス級の後期型で、一部の電子装備以外はアメリカの仕様そのままである。この艦は通常、NATO常駐艦隊に属しており、いざというときのために即応体制をとっている。スタンダードSM1MR、ハープーン対艦ミサイル、など一通りの装備を持っているが、もとが対潜艦でないために自力で潜水艦を探すのは非常に難しい。他の艦と共同して事を進めた方がよいだろう。

速 度：17 燃 料：15000 生産カウント： 400
耐久数：10 編成数： 1 配置価格 :10000
搭載識別 : -

高空	低空	陸海	海中
視界: 10	6	6	4
防御率: 20%	25%	35%	15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SMIMR	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	3	20
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	2	35
アスロック	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	4	10
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	3	35
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	2	10

アウダーチェ

BD

海上

ITA



同時期に就役したインパヴィット級の簡略型として見られがちな艦だが、オールマイティーな艦で、対潜、防空、砲撃のどの面でもすぐれた能力を持つ。しかし対艦ミサイルを装備していないので、水上打撃戦には手が出せない。対ミサイル防御も0であることから、水上戦の起こりそうな場所への派遣は極力避けよう。余談ではあるがミサイルシステムはアメリカ製、ソナーはオランダ製、船体と電子装備はイタリア製と国際色豊かな艦である。

速 度：18 燃 料：15000 生産カウント： 400
耐久数：11 編成数： 1 配置価格 :10000
搭載識別 : -

高空	低空	陸海	海中
視界: 10	6	6	4
防御率: 20%	25%	35%	15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SMIMR	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	3	20
A184	2	0%	0%	0%	0%	35%	35%	0%	17	2	10
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	3	10
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	4	10
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	1	12	10

駆逐艦

ルダ

BD

海上

CHA



1950年代に登場したソビエトのコトリン級駆逐艦のコピーであるが、船体中央にHY-2 (CSS-N-2) 対艦ミサイル3連装ランチャーを2基装備している。広域防空ミサイル、近距離対空ミサイルのいずれも搭載しておらず、基本的には対潜艦であるらしい。イギリスの技術供与でシーダートSAMの供与が予定されていたが、天安門事件により話がご破算になったようで、未だ装備されたとの話は聞かない。

速 度 : 18 燃 料 : 15000 生産カウント : 400

耐久数 : 9 編成数 : 1 配置価格 : 10000

搭載識別 : -

高空 低空 陸海 海中

視界 : 10 6 6 4

防御率 : 25% 30% 40% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
HY-2	10	0%	0%	0%	0%	15%	0%	0%	18	2	35
FQF2500	1	0%	0%	0%	0%	0%	10%	0%	2	12	10
バクライ	1	0%	0%	0%	0%	0%	3%	0%	2	12	10
37mmホウ	1	15%	35%	25%	45%	0%	0%	0%	1	8	5
130mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	4	10

あさぎり

BD

海上

JPN



自衛隊の汎用護衛艦で、八八艦隊計画の中心になる艦でもある。八八艦隊とは、8隻の護衛艦(対潜護衛艦1、汎用護衛艦5、ミサイル護衛艦2)と8機のヘリコプターで1個護衛艦隊を編成する計画で、4個護衛艦隊が計画されている。現在では1隻のミサイル護衛艦を除きすべて完成または発注済みである。ゲーム中ではミサイル護衛艦が含まれていないので、日本を選んだ場合、防空能力がかなり劣ってしまう。つまり陸上機の行動範囲までしか進出できないということだ。

速 度 : 27 燃 料 : 15000 生産カウント : 400

耐久数 : 9 編成数 : 1 配置価格 : 10000

搭載識別 : -

高空 低空 陸海 海中

視界 : 10 6 6 4

防御率 : 15% 20% 30% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ハーブーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	4	35
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	3	10
RIM-7M	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	4	20
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	2	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

しらね

BD

海上

JPN



速 度 : 27 燃 料 : 15000 生産 カウント : 450

耐久数 : 9 編成数 : 1 配置価格 : 10000

搭載識別 : -

今のところ自衛隊の中では最も大型の艦で、はるな級の護衛艦とともに護衛艦隊の旗艦をつとめている。国内ではヘリコプター搭載護衛艦ということで駆逐艦の分類になっているが、海外ではその大きさから対潜巡洋艦と区別されることがある。しかし今回は対潜ヘリを搭載できなくなってしまったので能力がやや落ちたようだが、水中の視界が他よりわずかながら広いので索敵にはあまり不自由しないであろう。対空兵器をほとんど持たないので、航空機には気をつけなければならない。

高空 低空 陸海 海中

視 界 : 10 6 6 4

防衛率 : 15% 20% 30% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
アスロック	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	6	1	10
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	3	10
RIM-7M	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	4	20
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	2	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

駆逐艦

フリゲート艦

搭載兵器は駆逐艦とあまりかわらないが、配置価格が安いことと耐久力が低いことが駆逐艦との相違点である。もともとフリゲート艦という分類は、駆逐艦と巡洋艦の中間位置に分類されていたのだが、巡洋艦の小型化、駆逐艦の大型化が進み、分類が実状に合わなくなつたということと、現在のように駆逐艦の下ということに変更されたものである。駆逐艦の下といつても、能力はあまり変わりはない、ペリーやタイプ22バッヂ3などは、

一昔の巡洋艦に匹敵する能力を持っているのである。比較的お手ごろなので、使い方もいろいろあり、輸送艦、空母の護衛、対空装備を持たない沿岸の地上部隊の傘がわり、策敵範囲を利用したピケット的役割など、実にバラエティーに富んでいる。どうしても使い慣れないという人は、とりあえず巡洋艦を送るにはもったいないような場所へ派遣してみてはいかがだろうか。

クリバック3

BF 海上

USR



有力な対潜護衛艦で、魚雷やRBU6000対潜ロケットを装備している。大きく分けて3タイプあり、1型、2型はSS-N-14対潜ミサイルを艦首に装備し、艦尾には76mmまたは100mm連装砲を装備している。ゲームに登場する3型は対潜ミサイルを撤去しヘリコプター用パッドを装備している。短距離防空ミサイルゲッコーも装備しており、とりあえず単独での行動も行える。防御率も高く、そのうえ対ミサイル防御も持っている便利な船である。

速 度：18 燃 料：12500 生産カウント： 350
耐久数： 9 編成数： 1 配置価格： 9000
搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中
視 界： 10 6 6 1
防衛率： 25% 30% 40% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
53VA	1	0%	0%	0%	0%	30%	30%	0%	16	4	10
RBU6000	1	0%	0%	0%	0%	0%	12%	0%	2	12	10
ゲッコー	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
100mmホウ	2	5%	10%	40%	55%	30%	0%	0%	2	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ペリー

BF

海上

USA



ノックス級フリゲート艦の後継として開発されたガスター・ピング推進のフリゲート艦であるが、ノックス級が対潜艦であったにもかかわらず、後継艦は汎用艦である。広域防空ミサイルスタンダードSM1MR、ハーブーン対艦ミサイルを装備している。当然対潜兵器も装備しており何でも屋の性格が強い。ただし耐久力が低く、最悪の場合、対艦ミサイル1発で沈んでしまう可能性があるので、運用するときにはこまめに修理してやることが必要である。

速 度：20 燃 料：12500 生産カウント： 350

耐久数： 7 編成数： 1 配置価格： 9000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 10 6 6 1

防御率： 25% 30% 40% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SM1MR	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	3	20
ハーブーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	2	35
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	6	10
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	1	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

タイプ22バッチ3

BF

海上

UNK



タイプ22はイギリスの主力汎用フリゲート艦で、装備が異なる3タイプがあるが、今回登場するのは後期型であるバッチ3である。アメリカのペリー級同様、装備はバランスがとれしており、特に対潜魚雷であるスティングレイは最高の攻撃率を持っている。耐久力も高く安心して使える艦である。短距離SAMもシーウルフも搭載しており、1射撃で6発の同時射撃を行なうが、2射撃分の弾薬しか持っていないので長い間展開させておくことはできない。

速 度：19 燃 料：12500 生産カウント： 400

耐久数：11 編成数： 1 配置価格： 9000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視界： 10 6 6 1

防御率： 20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ハーブーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	4	35
スティングレイ	1	0%	0%	0%	0%	0%	40%	0%	3	3	10
シーウルフ	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	6	20
114mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	1	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

コマンダン・リヴィエル

BF

海上

FRN



コマンダン・リヴィエル級は1962年から1970年にかけて7隻が竣工している。対潜兵器として魚雷と305mm対潜臼砲を装備しているが、現代の対潜作戦においてはすでに時代遅れとなっており、7隻中数隻は現役を離れて試験艦になっている。防御率が高く対ミサイル防御も多少あるが、耐久力が低く広域防空ミサイルも持たないので、カサールで全てをまかないたいところである。

速 度：22 燃 料：12500 生産カウント： 350
耐久数： 7 編成数： 1 配置価格： 9000
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視 界：	10	6	6	1
防衛率：	25%	30%	40%	20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
L-3	1	0%	0%	0%	0%	0%	25%	0%	14	2	10
305キュウホウ	1	0%	0%	0%	0%	0%	20%	0%	2	2	10
エグゾセ	1	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%	6	2	35
100mmホウ	2	5%	10%	40%	55%	30%	0%	0%	2	6	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

フレーメン

BF

海上

WGR



フレーメン級は別名122級と呼ばれ、北海を主な作戦海域にしている汎用フリゲート艦である。搭載している武器は自衛隊のあさぎり級護衛艦とはほぼ同一である。かわりものとして、歩兵用携帯SAMであるスティンガーを近接防空用SAMとして搭載していることであるが、残念ながらゲーム中のデータには載っていない。搭載が予定されている新型近接防御システムRAM (ROLLING AIR-FRAME MISSILE) の開発も遅れており、ゲーム中での対ミサイル防御も0のままである。

速 度：19 燃 料：12500 生産カウント： 350
耐久数： 9 編成数： 1 配置価格： 9000
搭載識別： -

	高空	低空	陸海	海中
視 界：	10	6	6	1
防衛率：	25%	30%	40%	20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	4	35
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	2	10
RIM-7M	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	8	20
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	1	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

マエストラーレ

BF

海上

ITA



速 度：19 燃 料：12500 生産カウント： 350

耐久数： 8 編成数： 1 配置価格： 9000

搭載識別： -

フリゲート艦にしては重装備艦で、対空、対潜、対艦のどれをとっても平均以上である。対艦ミサイルにはテセオシステム・オトマットを装備、対空ミサイルにはアルバトロス・アスピードを搭載している。このアスピードは通常の短SAMよりも射程が長く便利である。このほか対艦攻撃にも使用できる対潜魚雷も装備しているなどいたれりつくせりである。耐久力こそ平均的であるが、防御率が高く、そのうえミサイル防御も駆逐艦などの数値を持っている。

高空 低空 陸海 海中

視 界： 10 6 6 1

防衛率： 25% 30% 40% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
オトマット	13	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	9	2	35
A244S	1	0%	0%	0%	0%	32%	32%	0%	2	3	10
アスピード	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
127mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	2	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ジアング

BF

海上

CHA



速 度：22 燃 料：12500 生産カウント： 350

耐久数： 7 編成数： 1 配置価格： 9000

搭載識別： -

中国のフリゲート艦であるが70年代の後半に就役したとみられている。中国の艦船では初めて対艦ミサイルを搭載したとされているが、大きく分けてⅠ型～Ⅲ型があるとされ、HY-2 (CSS-N-2) 対艦ミサイル連装発射機を装備している。電子装備関係は1950年代の水準であると分析されており、兵器のほとんどが非誘導のものである。当然対ミサイル防御もなく、対潜兵器も爆雷などを使っているので、たいした効果を得ることもできないだろう。

高空 低空 陸海 海中

視 界： 10 6 6 1

防衛率： 25% 30% 40% 20%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
HY-2	10	0%	0%	0%	0%	15%	0%	0%	18	2	35
RBU1200	1	0%	0%	0%	0%	0%	15%	0%	2	10	10
バクライ	1	0%	0%	0%	0%	0%	3%	0%	2	4	10
37mmホウ	1	15%	35%	25%	45%	0%	0%	0%	2	1	5
100mmホウ	2	5%	10%	40%	55%	30%	0%	0%	2	2	10

フリゲート艦

空母・ヘリ空母

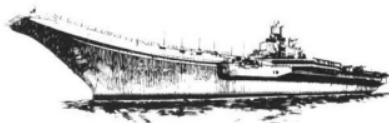
さて空母である。ゲームでは固定翼空母が4隻、ヘリ空母が4隻用意されている。空母はそれだけでは全く戦力にならず、艦載機を搭載して初めて戦力になるのだから、空母を生産したからといってもそれで満足してはいけない。中身が肝心なのである。アメリカ軍であれば、艦載機はよりどりみどりであるが、ソビエト、フランスはごく限られた機しか使用できない。特にキエフなどのヘリ空母では、フォージャーという使い物にならな

い垂直離着陸機を搭載するより攻撃ヘリを積んだ方が、まだましという場合もあるのである。特に今回からファランクスがデータ化されておらず、対ミサイル防御という数値に変わっているが、コンピューターは隙をついてロケット弾で艦を攻撃してくる。当然それらから空母を守る護衛艦も必要になるわけで、1個機動部隊を編成するには、とてつもない時間と費用がかかるのである。

トビリシ

MV 海上

USR



ソビエトの初の固定翼空母として完成した艦で、アメリカ海軍のようにカタパルトで艦載機を射出するのではなく、イギリスのインヴィンシブルのようにスキージャンプ方式を採用している。開発当初は原子力推進ではないかと見られていたが、結局ガスタービン推進であることがわかり、そのためにスキージャンプ方式を採用したものとみられている。ゲームデータにはないが対艦ミサイルも装備している。艦載機はMiG-29とSu-25、27。

速 度：18 燃 料：25500 生産カウント： 900
耐久数：57 編成数： 1 配置価格：20000
搭載識別：NVH(8)

高空 低空 陸海 海中
視 界： 10 6 6 1
防衛率：15% 20% 30% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SA-N-9	2	55%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	8	20
130mmホウ	3	5%	10%	45%	60%	35%	0%	0%	2	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ニミツ

MV

海上

USA



現在世界最大の戦闘艦艇で、戦闘機24機、軽攻撃機24機、中攻撃機12機その他対潜哨戒機、対潜ヘリコプター、早期警戒機などを搭載するスーパーキャリアーである。艦内には歯医者からスーパーマーケットまであり、さながら小さな都市が海の上にあるのと同じである。耐久力は戦艦アイオワよりもはるかに高く、対ミサイル防御も40あるが、対空ミサイルがRIM-7Mシースパローのみなので単独行動は危険である。ゲーム中では艦載機は10小隊なので不自由はない。

速 度：18 燃 料：25500 生産カウント： 900
耐久数：77 編成数： 1 配置価格： 20000
搭載識別：NVH(10)

高空	低空	陸海	海中
視界： 10	6	6	1
防御率： 15%	20%	30%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
RIM-7M	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	6	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ケネディ

MV

海上

USA



アメリカが建造した最後の通常動力の空母で、ニミツ級空母より一回り小さいが、艦載機の数は変わらない。ケネディーは当初、僚艦アメリカとともにエンタープライズ級の2番艦として着工される予定であったが、予算的な問題からキティホーク級の4番艦として建造されている。ニミツと同様、RIM-7Mシースパローしか搭載していないが、搭載容量は同じであるため、経済が苦しいけれども空母が欲しいときにはこの艦が最適である。

速 度：18 燃 料：20000 生産カウント： 800
耐久数：60 編成数： 1 配置価格： 18000
搭載識別：NVH(10)

高空	低空	陸海	海中
視界： 10	6	6	1
防御率： 15%	20%	30%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
RIM-7M	2	55%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	6	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

空母
アリバ

シャルル・ド・ゴール

MV

海上

FRN



速 度 : 27 燃 料 : 25500 生産カウント : 900

耐久数 : 38 編成数 : 1 配置価格 : 20000

搭載識別 : NVH(8)

ヨーロッパにおいて独自の核兵器を保有し、NATOとは一線を画した軍事政策をとっているフランスの新型空母で、現在活動しているクレマンソー、フォッシュ両空母の後継艦である。フランスの水上艦としては初の原子力推進艦で、ラファール多目的戦闘機の艦載型の搭載が決定している。ASTER、ミストラルと2種類の対空ミサイルを搭載しているのでとりあえず防空は問題ないが、移動カウントが長く、はやめに建造しないと戦場間に合わなくなってしまう。

高空 低空 陸海 海中

視界 : 10 6 6 1

防御率 : 15% 20% 30% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
ASTER	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	15	20
ミストラル	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	9	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

キエフ

MH

海上

USR



速 度 : 18 燃 料 : 17500 生産カウント : 600

耐久数 : 36 編成数 : 1 配置価格 : 14000

搭載識別 : VH(4)

ソビエトが初めて建造した固定翼機母艦で、Yak-38フォージャー垂直離着陸機、Ka-27ヘリックスヘリコプターを搭載している。しかし空母としての機能より、本体の能力の方が高く、SS-N-12対艦ミサイル、RBU6000対潜ロケットなど通常の巡洋艦に匹敵する能力を備えている。艦載機が「おまけ」のようなものである。資料によつてはヘリコプター母艦ではなく、対潜巡洋艦と分類されていることからもわかるであろう。ただし普通の巡洋艦として使うには高すぎる。

高空 低空 陸海 海中

視界 : 10 6 6 1

防御率 : 15% 20% 30% 10%

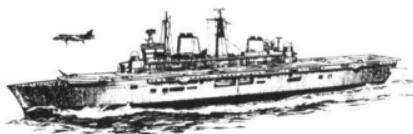
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
SS-N-12	15	0%	0%	0%	0%	18%	0%	0%	40	8	35
ゲッコー	2	45%	65%	0%	0%	0%	12%	0%	2	4	20
RBU6000	1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	12	10
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	1	8	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

インビンシブル

MH

海上

UNK



フォークランド紛争で一躍有名になった艦で、艦載機としてシーハリアーFrs.1、各種ヘリコプターを搭載している。この艦の特徴はハリアー発艦用の甲板で、前方で12度上に傾斜しており、ハリアーの燃料節約（垂直上昇は燃料を大量に消費する）、搭載重量の増大に一役かっているのである。対空ミサイルとしてシーダート艦対空ミサイルを装備しているが、同時発射数2なので、大編隊で来られると防ぎようがない。護衛艦を忘れずに。

速 度：20 燃 料：17500 生産カウント： 600
耐久数：23 編成数： 1 配置価格： 14000
搭載識別： VH(4)

高空	低空	陸海	海中
視界： 10	6	6	1
防御率： 20%	25%	35%	15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
シーダート	4	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ジャンヌ ダルク

MH

海上

FRN



フランスの古いヘリコプター母艦である。ヘリコプターしか積めないわけではないが、フランスがハリアーのような垂直離着陸機を持たないためしかたがないのである。とりあえずMM38エグゾセを搭載しているが、このような艦がエグゾセを発射しなければならない状況は最後のあがきに近い状態で、対空装備を持たない艦が前線に出て行くなど、自殺行為に近いのではないだろうか。搭載するものとしてシュペルピューマなどのヘリコプターを挙げておこう。

速 度：23 燃 料：17500 生産カウント： 600
耐久数：17 編成数： 1 配置価格： 14000
搭載識別： VH(4)

高空	低空	陸海	海中
視界： 10	6	6	1
防御率： 20%	25%	35%	15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
エグゾセ	8	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	6	3	35
100mmホウ	2	5%	10%	40%	55%	30%	0%	0%	2	12	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



憲法上の制約から固定翼空母を持つことが許されなかったイタリアのヘリコプター母艦であるが、ようやく憲法が改正され、正式にハリアー母艦として活動できるようになった。甲板前方にはインヴィンシブル同様の傾斜を持っており、当初からハリアーを運用できるように設計されている。インヴィンシブルと異なり、対空ミサイルの他、オトマット対艦ミサイルやA244S魚雷も装備して、旗艦的な役割も持っている。オリジナル生産タイプを編集する際にはぜひ加えておきたい艦だ。

速 度 : 20 燃 料 : 17500 生産カウント : 600

耐久数 : 17 編成数 : 1 配置価格 : 14000

搭載識別 : VH(4)

高空 低空 陸海 海中

視界 : 10 6 6 1

防御率 : 20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
オトマット	8	0%	0%	0%	0%	35%	0%	0%	8	2	35
A244S	1	0%	0%	0%	0%	32%	32%	0%	2	3	10
アスピード	3	50%	70%	0%	0%	0%	0%	0%	2	4	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

揚陸艦・輸送艦

強襲揚陸艦、輸送艦、どちらも部隊を海上輸送するための艦であるが、輸送艦は単に陸上部隊を輸送するだけの艦であるのに対し、強襲揚陸艦は陸上部隊はもちろん、搭載容量内であればヘリコプターや垂直離着陸機を搭載できるものもある。さらに輸送艦は港にしか部隊を降ろすことができないため、目標を設定しても相手の部隊がそこにいると、搭載部隊

陸艦は海沿いであればどこでも降車させることができるので、ただし両方とも足が遅いので、早めに建造しておかないと広いマップであるから、目標到達がかなり遅れてしまうことになる。

イワン ロゴフ

ML

海上

USR



速 度: 24 燃 料: 17500 生産カウント: 300

耐久数: 17 編成数: 1 配置価格: 8000

搭載識別: :VHGIL(4)

ソビエトが初めて建造した強襲揚陸艦で、75mにもおよぶドックウェルを持ち、海軍歩兵1個大隊と戦車約20両を搭載することができる。それらを補助する揚陸艇、ヘリコプターも搭載しており、上陸作戦を支援するようになっている。ユニットには4個小隊を搭載でき、122mmロケット砲を使って支援射撃も行うことができる。なお、揚陸艦は移動カウントが長いのでゲーム中何度も往復して使用することができないので、投入するタイミングが難しい。

高空 低空 陸海 海中

視界: 10 6 6 1

防御率: 20% 25% 35% 15%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
122ロケット	4	0%	0%	10%	30%	0%	0%	0%	1	10	45
ゲッコー	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
76mmホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	0%	1	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ワスフ。

ML

海上

USA



速 度: 24 燃 料: 17500 生産カウント: 300

耐久数: 43 編成数: 1 配置価格: 8000

搭載識別: :VHGIL(5)

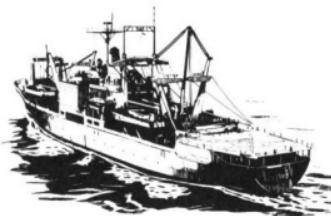
従来のLPH（ヘリコプター搭載揚陸艦）の発想をさらに進めたアメリカ軍の新しい強襲揚陸艦で、今までオマケ的な発想で運用してきたハリアー戦闘機の運用を本格的にした艦でもある。艦体後部に揚陸艇用のドックヤードを持ち、海岸からの上陸に備えると共に、輸送ヘリコプターも搭載し、空からの上陸作戦を行う能力も持っている。防御兵器はRIM-7Mシースパローしかないが、耐久力はイワンロゴフの2倍以上である。搭載能力も5小隊とやや大きめである。

高空 低空 陸海 海中

視界: 10 6 6 1

防御率: 15% 20% 30% 10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
RIM-7M	2	55%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	4	20
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



速 度 : 32 燃 料 : 17500 生産カウント : 200

耐久数 : 5 編成数 : 1 配置価格 : 4000

搭載識別 : GIL(4) 防御率 : 15% 20% 30% 10%

一口に輸送艦と言っても実に様々な種類がある。戦車輸送専門であるアメリカのニューポート級戦車揚陸艦、弾薬などを輸送する艦、車両をそのまま大量に搭載できるRo-Ro船、小型の揚陸艦ではフランスのウラガン級、イタリアのサン・ジョルジュ級などその幅は広い。ゲーム中では武器を持っていないが、実際には簡単な武器を持っている艦も多い。この輸送艦は強襲揚陸艦とちがい、荷物の積下ろしは港でしかできず、港が塞がれないとせっかくの部隊も降ろすことができない。

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント	高空	低空	陸海	海中	
												視界	4	3	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

潜 水 艦

データを作成した方には申し訳ないが、このゲーム（このアルゴリズム）ではありません潜水艦は必要ない。基本的に相手は航空機による空挺作戦を中心に行っているため、潜水艦が相手にするべく輸送艦があまり登場しないのである。ましてや攻撃型潜水艦の目標である敵潜水艦も出てこないとなれば、残るは都市攻撃だけであるが、これもまたトマホークを初めとする巡航ミサイルが都市攻撃に使用でき

ことがほとんどないのである。さらに潜水艦であるから地上や空の視界も広くはないので、策敵にも使えない。ちなみに潜水艦1隻でフリゲート艦ならば3隻は生産、配置ができるのである。では万が一、相手が潜水艦を作ったらどうするか？簡単である。対潜ヘリコプターを作れば良いのである。潜水艦で対抗するよりも費用的に安く、確率も高いからである。

アクラ

SS

海中

USR



速 度 : 17 燃 料 : 25500 生産カウント : 600

耐久数 : 10 編成数 : 1 配置価格 : 12000

搭載識別 : -

1985年に1番艦が進水したとされているソビエトの新型攻撃型潜水艦で、水中速度40ノット以上の快速を誇る。基本的にはアルファ級攻撃型潜水艦の拡大改良型であるが、従来のソビエトの潜水艦に比べかなり静かになっている。対潜水艦、対水上艦のどちらにも有効であるが、驚くことにSA-N-8 対空ミサイルまで搭載している。唯一の心残りがSS-N-22（ソビエト版トマホーク巡航ミサイル）がデータ化されていないことである。

高空 低空 陸海 海中

視界 : 1 1 3 3

防御率 : 30% 35% 45% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
TYPE C	1	0%	0%	0%	0%	32%	32%	0%	21	4	10
SS-N-16	4	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	10	2	35
SA-N-8	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	2	2	20
TYPE65	2	0%	0%	0%	0%	25%	0%	0%	36	4	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ロスアンジェルス

SS

海中

USA



速 度 : 18 燃 料 : 25500 生産カウント : 600

耐久数 : 9 編成数 : 1 配置価格 : 12000

搭載識別 : -

スタージョン級とならぶアメリカの攻撃型潜水艦の主力で、スタージョン級の拡大改良型である。1番艦の艦番がSSN-688であったことから688級とも呼ばれている。武装はMk.46対潜魚雷、ハーブーンUSM（潜水艦発射対艦ミサイル）であるが、後期建造艦は指令塔後部にトマホーク巡航ミサイルの発射筒を持っている。つまりゲームに登場するのは後期建造艦である。トマホークが今回から都市攻撃を行えなくなったので、威力半減といったところである。

高空 低空 陸海 海中

視界 : 1 1 3 3

防御率 : 35% 40% 50% 30%

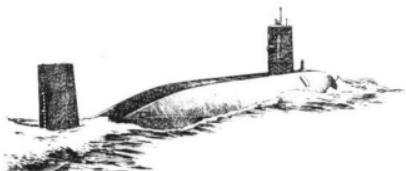
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	4	10
トマホーク	14	0%	0%	0%	0%	37%	0%	0%	10	4	35
ハーブーン	13	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%	10	4	35
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

トラファルガー

SS

海中

UNK



スウィフトシュー級の改良型原子力潜水艦で外見上は大きな違いがないが、船体には無音響タイルが張られているため静粛性は極めて高い。水上艦、潜水艦両用のタイガーフィッシュ魚雷(ゲーム中ではTフィッシュ)には定評があり、さらにハープーンUSMも搭載している。防御率こそロスアンジェルスと同じであるが、耐久力が低く設定されている。どちらかというと対水上艦用の潜水艦ではないだろうか。

速 度 : 18 燃 料 : 25500 生産カウント : 600

耐久数 : 8 編成数 : 1 配置価格 : 12000

搭載識別 : -

高空 低空 陸海 海中

視界 : 1 1 3 3

防御率 : 35% 40% 50% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Tフィッシュ	2	0%	0%	0%	0%	35%	35%	0%	9	4	10
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%	10	4	35
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

リュビ

SS

海中

FRN



1970年代に建造されたアゴスタ級をベースに武装、ソナーなど内側に大きく手を加えた艦で、アメリカやイギリスの潜水艦と比べるとかなり小型の潜水艦である。対潜水艦装備としてL-5魚雷を、対水上艦装備としてSM39潜水艦発射型エグゼミサイルを搭載している。正式な名称はSNA72タイプといい、現在では生産終了、拡大型のアメティスト級の生産がスタートしている。ロスアンジェルスよりも耐久力がかなり低いので、1撃で沈められる可能性もある。

速 度 : 23 燃 料 : 25500 生産カウント : 600

耐久数 : 6 編成数 : 1 配置価格 : 12000

搭載識別 : -

高空 低空 陸海 海中

視界 : 1 1 3 3

防御率 : 35% 40% 50% 30%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
L-5	1	0%	0%	0%	0%	30%	30%	0%	7	1	10
エグゼ	8	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%	10	4	35
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

TYPE211

SS

海中

WGR



2000年に退役が予定されている205級潜水艦の後継として開発が進んでいる艦で、ノルウェーが使用している210級潜水艦のシステムを継承し、20人程度で操作が行えるよう、徹底的に自動化を推進した艦である。武装は対水上艦用のもののみで、対潜水艦装備は持っていない。作戦海域を北海としているため、高速航行性は持たなくともよく、じっと待ち伏せを行うような艦である。データもしっかりとそのようになっており、スピードは決して早くない。

速 度：24 燃 料：10000 生産カウント： 500

耐久数： 5 編成数： 1 配置価格： 10000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視 界： 1 1 3 3

防衛率： 30% 35% 45% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
シール	2	0%	0%	0%	0%	37%	0%	0%	18	4	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

サルバトーレベロン

SS

海中

ITA



1980年代後半に配備が開始されたイタリアの潜水艦で、従来のサウロ級潜水艦の拡大改良型である。活動の中心が地中海であるため速度はあまり要求されないが、MD100S測距ソナーを装備するなど電子装備は優れたものを採用している。またイタリアの潜水艦としては初めて、アメリカのハーブーンUSMを搭載している。これはテセオ／オトマット対艦ミサイルに水中発射能力がないためとみられている。潜水艦のなかでは足が遅いので、待ち伏せ作戦を取るのが有効だろう。

速 度：25 燃 料：10000 生産カウント： 500

耐久数： 5 編成数： 1 配置価格： 10000

搭載識別： -

高空 低空 陸海 海中

視 界： 1 1 3 3

防衛率： 30% 35% 45% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
A184	2	0%	0%	0%	0%	35%	35%	0%	17	4	10
ハーブーン	13	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%	10	4	35
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ハン

SS

海中

CHA



中国が初めて建造した攻撃型原子力潜水艦で、就役は1970年代とみられている。ミリタリーバランスによると、このハン級の潜水艦はゲームデータとなっている53VA魚雷の他に、HY-2 (CSS-N-2) 巡航ミサイルの潜水艦発射型であるSY-2を搭載していると記述されている。またHY-5と呼ばれるエグゼセタイプの対艦ミサイルの搭載も伝えられている。どちらにしろ、中国の内部情勢は今のソビエトよりも謎に包まれているのである。

速 度: 19 燃 料: 25500 生産カウント: 600
耐久数: 8 編成数: 1 配置価格: 12000
搭載識別: -

高空 低空 陸海 海中
視界: 1 1 3 3
防御率: 25% 30% 40% 20%

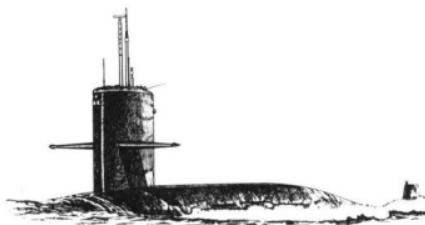
武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
53VA	1	0%	0%	0%	0%	30%	30%	0%	16	3	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ゆうしお

SS

海中

JPN



海上自衛隊の主力潜水艦で、1980年から配備を開始している。動力は在来型のディーゼル推進、武装は4番艦まではMk.46対潜魚雷のみであったが、5番艦以降は魚雷発射管からハープーンUSMの発射が可能となっている。このゆうしお型は10隻で生産が終了し、以後より大型の2400t級潜水艦であるはるしお型が生産されている。後期生産型がデータ化されているにもかかわらず、ゲーム中の潜水艦では最も性能が低くなっている。潜水艦狩りは護衛艦に任せよう。

速 度: 27 燃 料: 10000 生産カウント: 500
耐久数: 5 編成数: 1 配置価格: 10000
搭載識別: -

高空 低空 陸海 海中
視界: 1 1 3 3
防御率: 30% 35% 45% 25%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
Mk46	1	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	3	4	50
ハープーン	13	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%	10	4	55
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

補給艦

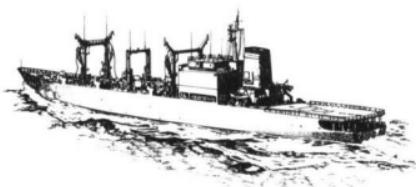
補給艦は艦隊には必須の艦である。イージス艦や戦艦は対空ミサイルや主砲砲弾の搭載弾数が著しく少ないと、すぐに弾薬の補給をしなければならない。かといってそのたびに帰港するなんて無理

な話である。そこで補給艦の登場となるわけである。だが決して孤立させてはいけない。兵器を搭載していないし、耐久力もかなり低い。大事に守ってあげよう。

補給艦

MU 海上

全陣営



海軍のユニットを使うと絶対必要になる艦で、特にイージス艦を建造したプレイヤーは必ず生産しておかなければならない。これを作つておかないと3回戦闘を行う度に港へ戻る羽目になる。補給艦と言えども役割分担が細かく、燃料補給艦、弾薬補給艦など様々である。船体は戦闘艦ほどでかくはなく、自衛隊の新型補給艦「とわだ」でさえ1万t程度である。武装は無く耐久力も低いため、少し後方へ配置しておくこと。

速 度: 32 燃 料: 20000 生産カウント: 200
耐久数: 5 編成数: 1 配置価格: 2000
搭載識別: -

	高空	低空	陸海	海中
視界:	4	3	2	1
防御率:	15%	20%	30%	10%

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	破壊	射数	カウント
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

第5章
大戦略III'90の楽しみ

その人の性格が見える、各種編集

「大戦略III'90」では、これまでおなじみの“生産型作成”に加えて、“作戦名作成”と“部隊名登録”的計3つオリジナルユーザー編集ができるようになった。これらは、べつに知らなかつたからといってプレイに支障をきたすというものではないが、ゲームに味わい、深み、そして思い入れを持たせるためにぜひとも活用したい機能だ。ここでは、この3つそれぞれについて私の独断と偏見で解説したいと思う。

第5章

大戦略Ⅲ
'90の楽しみ

生産型作成 ●

ベルリンの壁の崩壊より約1年、気がつけば東西ドイツは消滅し、
フルシャワ条約機構軍はもはやカカシのような状態となり、東西両陣営のにらみ合いは過去のものとなってしまった。この異常なまでの歴史の進行速度は、システムソフトのゲーム開発陣の予想を遙かに超え、その結果「大戦略III'90」の基本生産型は旧態依然のまま取り残されている。大戦略をプレイする者なら、この状況に甘んじていてはいけない。ここはすすんで、自分に合った生産型でゲームをするようにしたいものだ。

生産型編集にあたり、次の2通りのやり方が考えられる。

- ①基本の生産型に含まれていない国を作成する
 - ②自分のオリジナルの生産型を作成する

①の場合は、冒頭で述べた状況に対応するもので、私はよく作る。基本の生産型に含まれる国で、イラクがそのいい例になるのではないだろうか。この本が出る頃にはどうなっているかわからないが、湾岸危機をシミュレートする上でサウジアラビアやエジプト、それにシリアなどを自分で編集してプレイするのもなかなか危なくて楽しいかもしれない。編集するときの資料としては、ミリタリーバランスがいいだろう。ちょっと値ははるが、年ごとの世界中の国の装

備が細かく記されているので、非常に参考になる。

とは言うものの、やはり一番楽しくプレイできるのは②で作った生産型だろう。人間何事にも思い入れがあって、当然「大戦略III'90」の兵器群にもそれが存在するのではないだろうか。圧倒的に強力な兵器で圧倒的に戦うのが好きといった弱者虐待の人もいるだろうし、弱い兵器で一生懸命戦うのが好きといった多少マゾっ気のある人もいるだろう。好きな兵器で戦うというのは、多少他人に理解されなくていいものなのだ。とはいっても、好きなものだけでは戦争できないので、最低限必要なものは編成の中に組み入れなければならない。では、何が必要かを見ていくことにしよう。

まず航空機だ。種別が多くて何をどう選んでいいかよくわからぬかも知れないが、ポイントさえ押えられればどうということはない。航空機は、任務別に戦闘任務、索敵任務、補助任務、都市攻撃任務に分けられるので、その任務別に何種類か選んでおけばいい。まず戦闘任務は、要撃機、戦闘機、戦闘攻撃機、攻撃機、VTOL、対潜哨戒機が行なえる。それぞれ標的とする敵にあわせて対空用、対地用、対艦用、対潜用の4種類を先にあげた中から選んでおけばいいだろう。この時、その機体が艦載可能かどうかを押えておきたい。もしそうでなければ、別途同じ用途の艦載機を入れるようにしよう。索敵任務は、偵察機と早期警戒機が行える。しかしこの任務は、早期警戒機があれば充分だ。偵察機は、まさに思い入れのみの機体といえるかもしれない。補助任務には、電子戦機、大型輸送機、小型輸送機、給油機があたる。実はこのどれもが、なくてもかまわないものだ。電子戦機は運用が難しい割に効果が小さいし、大小両輸送機は現地生産のできる「大戦略III'90」ではそれほど意味がない。また給油機も、たいていの場合燃料より先に武器を使い果たしてしまうので、特に必要ないだろう。これらの機体も、趣味+ α 程度の存在といえるだろう。最後に都市攻撃任務だが、これは爆撃機のみの任務だ。しかし、これもいらない。金がかかるばかりで効果薄の機体なので、最も趣味の世界のものなのだ。

さてヘリは簡単だ。もともと攻撃・対空攻撃・対潜・空中機動の4種類しかないし、対空攻撃ヘリはホッカムしかないので実質3種

類だ。したがって選択法は簡単明瞭で、各種1つづつ選んでおけば間違いない。

次に陸上部隊だ。これも多数の種別があるので迷ってしまうが、大まかな分類である戦闘車、砲兵、対空車両、補助車両、兵員のそれぞれから何機種かずつ選んでおけば大丈夫だ。戦闘車だが、主力戦車と対戦車車両があれば充分だろう。軽戦車／偵察車両は他で代用が利くし、空挺戦車は空挺作戦をしないのならいらない。砲兵はちょっと難しい。固定砲は論外として、自走砲とロケット砲にはそれぞれ一長一短があり一概にどちらがいいとは言えないし、両方入れたからといって両方使うことはないからだ。結論は、各自の趣味でということになろう。次に対空車両だが、対空ミサイルから2種、自走対空砲から1種というのがいい組み合せだろう。2種の対空ミサイルは、長射程（5ヘクス以上）と短射程（それ以下）のものから選ぶ。本当は長射程のものだけあればいいのだが、搭載弾数を考えると短射程のものも欲しくなる。補助車両だが、補給車は絶対に必要だ。それとジープだが、軽戦車／偵察車を作る余裕があればいらぬかも知れないが、値段その他を考えるとあって損なものじゃなかろう。最後に兵員だが、歩兵戦闘車があればその他はいらない。

「大戦略III'90」ではこれまでと違い、歩兵でなくともIタイプのユニットであれば占領が行えるようになったので、脚の遅い歩兵、戦闘に使えない機械化歩兵は用がなくなってしまった。空挺部隊だけは用途が異なるので、空挺作戦を行う場合に限り入れておこう。

最後に艦船について。艦船は、海で戦わなければいらない特殊なもので、またあったとしてもなかなか作れないブルジョア兵器のため、一通りの種類を揃えるには莫大なお金と時間が必要だ。したがって、全部が全部趣味の兵器と言うこともできるが、私は船好きなのであえて種類別に必要なものを述べてみよう。まず戦闘艦だが、戦艦、巡洋艦、駆逐艦、フリゲート艦の中から対艦用、対潜用、対空用のそれぞれについて1種ずつ選択する。もっとも、艦船は多目的なものが多いので、例えばタイコンデロガ級の様に1種で済んでしまう場合もある。あと補給艦は必須だ。艦船は燃料の心配はほとんどないが、弾薬はけっこう使い切ってしまうので、1艦隊に1隻

は欲しい。次に補助艦だが、航空機輸送用と陸上兵器輸送用がそれぞれ1種ずつあれば充分だ。最後に潜水艦だが、これは海江田四郎を目指すという方以外は必要ない。対艦、対潜にしか使えないにもかかわらず、能力は他に劣り、あまつさえ高いときているからだ。

いろいろ書いてきたが、やはり最後にものをいうのは兵器に対する思い入れにほかならない。最強の兵器ばかり集めるのもいいが、何か一つポリシーをもって作れるようになれば、あなたも大戦略道(そんなものがあれば話だが)をまた一步極めたといえるだろう。

作戦命令作成

生産型作成がどちらかといえば趣味の世界のものに対し、この作戦命令作成は実用的なものといえるだろう。基本の作戦命令だけでゲームをプレイしていると、『やけに行動基準を変更する場合が多いな』という場面に必ず遭遇するはずだ。基本の作戦命令は、コンピュータ用に決められているといつてもいいので、当然人間が使っていれば不満もでてくる。そう感じた段階で、これまでの経験を生かしてオリジナルの作戦命令を作っていく。これは、その人なりの個性が出るのでなかなかいいアドバイスはできないが、私が作った汎用的なものを一つ紹介しよう。その名も“補給作戦”。早い話が、補給と移動以外何もさせない命令だが、補給車にはうってつけだしぬ他の部隊でもひたすら移動だけして欲しい場合もけっこうある。そんな時になかなか便利なので、皆さんも片隅に入れておくと意外と重宝するはずだ。

部隊名登録 ●

まさにこれは、趣味以外の何ものでもない。部隊にどんな名前が付いていようが、実戦ではこれっぽっちも特なことはないのだが、逆に我々の士気がこれほどあがるものもないだろう。第XX戦車中隊とか第XX機動部隊なんてのがマップ上を徘徊するのを目の当たりにしたら、もううるうるせすにはいられない。もう何もいうことはございません。皆さんの気の済むようにしてください。

よりよいゲーム環境を求めて

「大戦略III'90」は、前の「大戦略III」にくらべ非常に高速化され、またディスクのアクセスも格段に少なくなり、比較的快適にプレイできるようになった。とはいものの、ターンの区切り目や戦闘時のイメージのロードなどまだまだディスクアクセスは行われており、戦闘が頻繁になるとうるさい感じがする。こんな時前作では、I/Oパンク方式の増設RAMがあればラムディスクとして利用でき、フロッピーへのアクセスを無くすことができたが、今回はこれがなくなってしまった。そこで、何とか他に方法がないか探ってみたのでそれをレポートしてみよう。

RAMディスクへのチャレンジ

結論から言うと、残念なことに増設メモリは利用できなかった。

通常、増設メモリをRAMディスクとして利用するにはそれ用のソフトウェアが必要で、前回の「大戦略III」には組み込まれていたが今回の「大戦略III'90」には含まれていなかった。しかし幸いなことに、前作のOSがDISK-BASICだったのに対し、今回はMS-DOSに変更されたので、一般に出回っているMS-DOS用のRAMディスクソフトが利用できそうだ。なにせ私は、この手口で「スーパー大戦略98」や「キャンペーン版大戦略II」でさんざんRAMディスクやディスクキャッシュを利用していたので。

まず、いつものようにゲームディスク1にRAMディスクソフトを組み込み起動してみた。アイキャッチ画面、オープニング画面と見事クリアし、初期メニューが表示された。ここで、うまくRAMディスクソフト(本当はRAMディスクではなく、一度アクセスしたデータは増設メモリに蓄えて、もうディスクに読みに行かなくするディスクキャッシュというソフト)が働いているか確認するため、基本表の兵器種類を参照してみた。成功だ。一度参照した兵器は、2度目からディスクアクセス無しで参照できた。もうこうなれば、後はゲームをプレイするのみ。さっそくマップをロードし、ゲームを開

始した。ところが、ここでトラブルが発生した。画面が消え、次のプログラムをロードし終えたその時、

必要なメモリが確保できません

という、恐ろしくふざけたメッセージが表示されそのまま止まってしまったのだ。この時使っていたのは、I/Oデータ社のメモリドライバだったが、その後色々なメーカーのものに取り替えてみたが結局はだめだった。そんなこんなで、私はあきらめてしまったが、まだ何か良い方法があるかも知れないので皆さんで試していただきたい。

ハードディスクの利用

増設メモリの利用を断念した私は、次にハードディスクに目をやった。RAMディスクには及ばないにしても、最近のハードディスクはなかなか高速なので、うまく使えばゲームの高速化に役立つはずだ。とはいものの、ゲームパッケージの裏に『本製品はハードディスクには対応していません』などと書かれてしまっているので、一筋縄でいかないくらいは容易に想像がつく。ゲームソフトながら、プロテクトの1つや2つはかかっていることだろう。

とにかく、普通にプレイをしてみて、どのタイミングでどのディスクがアクセスされるのが一番多いか観察してみることにした。プロテクトの関係で、ゲームシステム全部をハードディスクに移せないのならば、アクセスが頻繁なファイルをハードディスクに移すだけでも高速化できるはずだからだ。観察の結果はすぐに出た。ドライブ1のゲームディスク1は、起動時とゲーム開始時、終了時にしかアクセスされず、ゲーム中はひたすらドライブ2のユーザーディスクがアクセスされている。つまり、ユーザーディスクをハードディスクに移せれば、処理はかなり高速化するはずだ。ここでは、98 NOTEでの遊び方が参考になった。ユーザーディスクには面倒なプロテクトはかかっていないので（ついでに言うと、ゲームディスク2にもプロテクトはかかっていない）、普通のCOPYコマンドでハー

よりよいゲーム環境を求めて

ドディスクにコピーすることができた。あと、いろいろと必要な手順を踏んで起動してみると、見事ゲームの高速化に成功した。以下に、具体的な手順を述べるので、ハードディスクの使える人は是非やってみて欲しい。

ハードディスク利用の方法 ●

- ① 通常の手順でユーザーディスクを作成する。
- ② MS-DOSを起動する。

この時のドライブ構成は、以下のようになっていると仮定する。

ハードディスク = A ドライブ

フロッピードライブ 1 = B ドライブ

フロッピードライブ 2 = C ドライブ

- ③ ハードディスク上に「大戦略III'90」用のディレクトリを作成する。

A>md ninety

- ④ ①で作ったユーザーディスクをハードディスクにコピーする。
フロッピードライブ 1 にユーザーディスクを入れて、次のように入力する。

A>copy b: *.* a:¥ninety

- ⑤ ゲームディスク 1 に COMMAND.COM をコピーする。
フロッピードライブ 1 にゲームディスク 1 を入れて、次のように入力する。

A>copy command.com b:

- ⑥ ゲームディスク 1 の CONFIG.SYS を変更する。

市販のエディタかワープロを使って、次のように変更する。

```
files=10
buffers=15
device=mouse4lx.sys b
device=musdrv2.sys
shell=¥command.com ¥/p           ←ここを直す
```

⑦ ゲームディスク 1 に AUTOEXEC.BAT を作成する。

⑥と同様にエディタかワープロで、次のファイルを作る。

```
cd c:¥ninety
eyecatch *
```

* この行を以下のようにすれば、起動画面を選ぶことができる。

eyecatch … 通常通りシステムソフトのアイキャッチ画面から
起動する

game オープニング画面から起動する

mshell いきなり初期メニューから起動する

⑧ ゲームを起動する。

ゲームディスク 1 をフロッピードライブ 2 に入れリセットボタン
を押す。後はいつものようにゲームをプレイできる。フロッピード
ライブ 1 は使わないので、マップディスクなどを入れるのに便利だ。

VJE-βの辞書拡張 ●

今回から、キーボードから日本語が入力できるようになった。前
作でも部隊名等に日本語が使えたが、その入力ときたら恐怖の単漢
字選択で、めんどくさくてとても使える代物ではなかった。それにつ
くらべ今回は、MS-DOSで定評のあるVJE-βがついていて、なか
なか快適な日本語入力が可能になった。ところが、使っているうち
に一ついやなことに気がついてしまった。辞書がバカなのだ。孰語

の読みを入れても、その熟語が辞書に入っていない場合が多く、結局1文字1文字変換するはめになる。そこで、通常のVJE-βの辞書が使えないものかと試してみたら、うまくいったのでこれも紹介しておこう。

利用法は、ただゲームディスク1に通常のVJE-βの辞書をコピーすれば済むのだが、ディスク容量の関係でそのままコピーすることができない。したがって、ディスク容量を確保するためいくつかファイルを削除しなければならないわけだが、まずどのくらい容量を確保しなければならないか見てみよう。

ゲームディスク1の内容は以下のようになっている(dirコマンドで誰でも見ることができる)。

IO	SYS	65536	90-07-12	0:00
MSDOS	SYS	29696	90-07-12	0:00
CONFIG	SYS	83	90-10-12	21:11
MOUSE41X	SYS	4162	90-03-12	13:13
MUSDRV2	SYS	4178	90-05-26	9:24
SHELL	COM	860	89-09-04	15:19 *
EYECATCH	EXE	17800	90-06-01	12:43 *
SYSCOPY	EXE	14923	90-07-16	16:27 *
GAME	EXE	22193	90-10-12	19:54 (*)
MSHELL	COM	5818	90-10-12	19:17
D3PMENU	EXE	103925	90-10-13	15:03
KANJISUB	EXE	75958	90-06-21	15:31
D3P	EXE	244073	90-10-13	14:58
ENDING	EXE	71694	90-10-12	19:30
ENDING	IMG	30065	90-10-11	20:37
TITLE	IMG	63953	90-09-06	10:48 (*)
ENDING	MBL	8110	90-07-18	20:48
TITLE	MBL	12202	90-07-18	19:45 (*)
VJEB	DIC	188416	90-10-11	13:24

19個のファイルがあります。

269312 バイトが使用可能です。

空き容量が269312バイトで、現在のVJE- β の辞書のサイズが188416バイト、合計457728バイトが新しいVJE- β の辞書のために使える。ここでは、サイズ488448バイトの辞書を使うことにして、差引30720バイトが不足ということになる。さて、これだけの容量を新たに確保しなければならないわけだが、どうしたらいいだろうか。ここで、ハードディスクのところで書いたオープニング画面のすっぽり技が役に立つ。つまり、オープニングを出さなければいらないファイルがいっぱいあるのだ。さて、必要なサイズ30720バイトを確保するには、ファイル一覧の*印のものを削除すれば足りるはずだ。また(*)印のファイルも、いざとなったら削除できる。削除し終えたら、VJE- β の辞書をコピーしてちょっとCONFIG.SYSを書換えればおしまいだ。使いなれた辞書で、快適な日本後変換ができるようになる。なお、いらないファイルを削除する前に、それらのファイルを別のディスクにコピーしておくのを忘れないように。後でオープニングが見たくなってしまっても、見られなくなってしまうからね。

○ CONFIG.SYS の修正箇所

“shell=shell.com” の部分を以下のように修正する。

```
files=10
buffers=15
device=mouse4lx.sys b
device=musdrv2.sys
shell=game.com      ←ここを直す  ※
```

※ この行を以下のようにすれば、起動画面を選ぶことができる。

game.exe オープニング画面から起動する

mshell.com いきなり初期メニューから起動する

嫌いなら直してしまえユニットデータ、データ解析

今回の「大戦略III'90」には、ユニットエディタどころかマップエディタも入っていない。まあマップエディタは、前作の「大戦略III」のものを使えということなのだろうが、ユニットエディタは「大戦略II」以来発売されたことがない（もっとも、一部同人ソフトからはいろいろ出回っているが）。そこで、エディタとまではいかないが、ユニットデータの解析を以下に紹介したい。時間の関係で 100% 解析というまでにはいかなかったが、ほぼユニットのデータを改造する上で必要なことは解析できたので、MS-DOSのツール類を使いこなせる方は改造にチャレンジして欲しい。

ユニットデータのファイル

以下がユーザーディスクの中身だが、その中の“UNIT.H98”というファイルがユニットデータのファイルである。ちなみに、ここでは解析しないがその他のファイルも「大戦略III'90」における重要なデータファイルなので、皆さんで解析してみて欲しい。

図1：ユーザーディスクのディレクトリ

CHRDAT	H98	33856	90-09-23	22 : 00
GROUP	H98	9472	90-12-06	0 : 12
OPERATE	H98	324	90-12-06	0 : 30
SHILET	H98	184320	90-04-25	23 : 06
TROOPS	H98	3136	90-09-04	15 : 00
UNIT	H98	56160	90-10-12	5 : 15
USRNAME	H98	1020	90-11-08	4 : 01
USERDISK		30	90-11-06	1 : 48

ユニットデータの内容

“UNIT.H98”は頭からぎっしりユニットのデータが収められており、1ユニットのデータの長さは216バイトで、それが260ユニット

ット分で構成されている。ユニット数が実際に含まれているのよりも多いのは、建物のデータが含まれているためだ。では、1ユニット分のデータ内容を解説しよう。

(1)兵器名称 [24バイト]

漢字を含む兵器名称の文字データが登録されている。

(2)兵器略称 [8バイト]

半角英数カナのみの兵器略称。なお、濁音つきの仮名データは“ヴ”“ガ”“ギ”“グ”～の順で“E5”“E6”“E7”“E8”～と暗号化されて登録されている。

(3)兵器部隊種類 [1バイト]

兵器の部隊種類が、要撃機=1、戦闘機=2、と部隊種類表の順に数値で登録されている。

(4)階層フラグ [1バイト]

兵器の配置時の配置場所と、活動高度が各ビット（1バイト=8ビット）に割り当てられている。配置場所には4ビットで表せる1から4までの数値が登録されており、高度フラグにはその兵器の活動する高度のビットに1がセットされている。

b7～b4：配置場所

- 1.空港
- 2.レーダー基地
- 3.基地
- 4.港

b3～b0：高度フラグ

- b3：海中
- b2：地海
- b1：低空
- b0：高空

(5)高度別防御率 [1バイト×4]

兵器の防御率が4つの高度別に登録されている。

(6)武器名称 [8バイト×5]

兵器が搭載している武器の名称が、5つの武器ごとに半角英数の

文字データで登録されている。濁音のカナは、兵器略称と同じ暗号化が行われている。

(7) 武器アニメーション番号 [1バイト×5]

戦闘画面において、武器がどんなアニメーションで表示されるかその番号が登録されている。現在使われているものは以下のとおり。

1 : AAM	18 : てき弾砲
3 : ASM	19 : 多弾頭ロケット砲
7 : 対地ロケット	20 : 対戦車ミサイル
8 : 爆弾	21 : 戦車砲
11 : 長魚雷	22 : 艦砲
12 : 短魚雷	23 : 高射砲
13 : SUM	24 : 機銃
14 : SAM	25 : 機関砲
15 : SSM・UUM	28 : 対潜ロケット
16 : ロケット砲	30 : USM
17 : 榴弾砲	31 : UAM

※ ミサイルの略号の見方

1 文字目 … 発射する兵器の略号

2 文字目 … 目標の兵器の略号

3 文字目 … ミサイル (MISSILE) の頭文字

兵器の略号の意味

A … 航空機

S … 艦船・地上兵器

U … 潜水艦

(8) 武器命中率 [1バイト×5]

兵器が搭載している武器の命中率が、5つの武器ごとに登録されている。

(9) 武器破壊力 [1バイト×5]

兵器が搭載している武器の破壊力が、5つの武器ごとに登録されている。

(10) 武器射数 [1バイト×5]

兵器が搭載している武器の射数が、5つの武器ごとに登録されて

いる。

(11) 武器発射カウント [1バイト×5]

兵器が搭載している武器の発射カウントが、5つの武器ごとに登録されている。

(12) 武器射程 [1バイト×5]

兵器が搭載している武器の射程が、5つの武器ごとに登録されている。

(13) 生産カウント [2バイト]

兵器の生産カウントが登録されている。

(14) 小隊編成数 [1バイト]

兵器の1小隊の最大機数が登録されている。

(15) 耐久数 [1バイト]

兵器の1機当りの耐久数が登録されている。

(16) 配置価格 [2バイト]

兵器の1機当りの配置価格が登録されている。

(17) 兵器用途フラグ [1バイト]

兵器の基本的な使用用途が各ビットに割り当てられている。このデータは、コンピュータが攻撃目標を選定するのに用いている。

b7：偵察用

b6：都市攻撃用

b5：対潜用

b4：対艦用

b3：対兵員用

b2：対車両用

b1：対ヘリ用

b0：対航空機用

(18) 搭載小隊数 [1バイト]

兵器の1機当りの搭載可能な小隊数が登録されている。

(19) 高度別視界 [1バイト×4]

兵器の視界が4つの高度別に登録されている。

(20) なぞ [1バイト]

用途は不明(すいません)。しかし登録されているデータには法則

があり、内容は以下のとおり。

建物 00 (16進数)

地上兵器 11 (16進数)

航空機・ヘリ・艦船 22 (16進数)

皆さん、意味を推測してください。

(21) 地形別移動カウント [1バイト×19]

兵器の移動カウントが、19個の地形別に登録されている。

(22) 被補給フラグ [1バイト]

兵器が補給を行える建物や部隊が各ビットに割り当てられている。

補給を行えるものには1が、そうでないものには0がセットされている。

b7 : 補給艦

b6 : 補給車

b5 : 空き?

b4 : 給油機

b3 : 港

b2 : 基地・都市

b1 : レーダー基地

b0 : 空港

(23) 搭載フラグ [1バイト]

兵器が搭載できる部隊の種別が各ビットに割り当てられている。

搭載できるものには1が、そうでないものには0がセットされている。

b7 : 空き

b6 : L(空挺降下)

b5 : 砲兵

b4 : I(兵員)

b3 : G(車両)

b2 : H(ヘリ)

b1 : V(VTOL)

b0 : N(艦載機)

(24) 兵器種別フラグ [1バイト]

兵器の特殊な種別（占領や乗車に関するもの）が各ピットに割り当てられている。該当するものには1が、そうでないものには0がセットされている。

b7：占領

b6：L(空挺降下)

b5：砲兵

b4：I(兵員)

b3：G(車両)

b2：H(ヘリ)

b1：V(VTOL)

b0：N(艦載機)

(25) 武器パックデータ [(1 × 5 + 2 + 1 + 1 + 1) バイト × 4]

武器パックに関するデータが、4つのパックごとに登録されている。以下はその詳細である。

(25-1) 武器別弾数 [1バイト × 5]

兵器が搭載している武器のパック別の弾数が、5つの武器ごとに登録されている。

(25-2) 搭載燃料 [2バイト]

兵器のパック別の搭載燃料が登録されている。

(25-3) スピード変化 [1バイト]

兵器のパック変更によるスピードの低下値が登録されている。

(25-4) 燃料タンク数 [1バイト]

兵器のパック別の搭載燃料タンク数が登録されている。

(25-5) 対ミサイル防御値 [1バイト]

兵器のパック別の対ミサイル防御値が登録されている。

(26) 空き [3バイト]

現在は使われていない。

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
- (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、(株)システムソフトが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

大戦略III'90 ハンドブック

発 行 1991年4月11日 初版発行

著 者 野俣周紀、山本泰之 共著
執筆協力 漆原正一、田中啓之

装 丁 宇治 晶
イラスト 長谷川正治
イラスト協力 山田 修、細江道義、伊東 守
イラスト資料協力 野木恵

発 行 人 山本陽一
発 行 所 株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F
電話 営業部:03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)
印 刷 所 東京音楽図書株式会社
製 本 豊栄製本株式会社

ISBN4-89369-126-0 ©BNN Co. 1991 Printed in Japan.



PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった

BNN
Bug News Network



ADVENTURE

私に解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-126-0 C3055 P2000E

定価2,000円[本体1,942円]