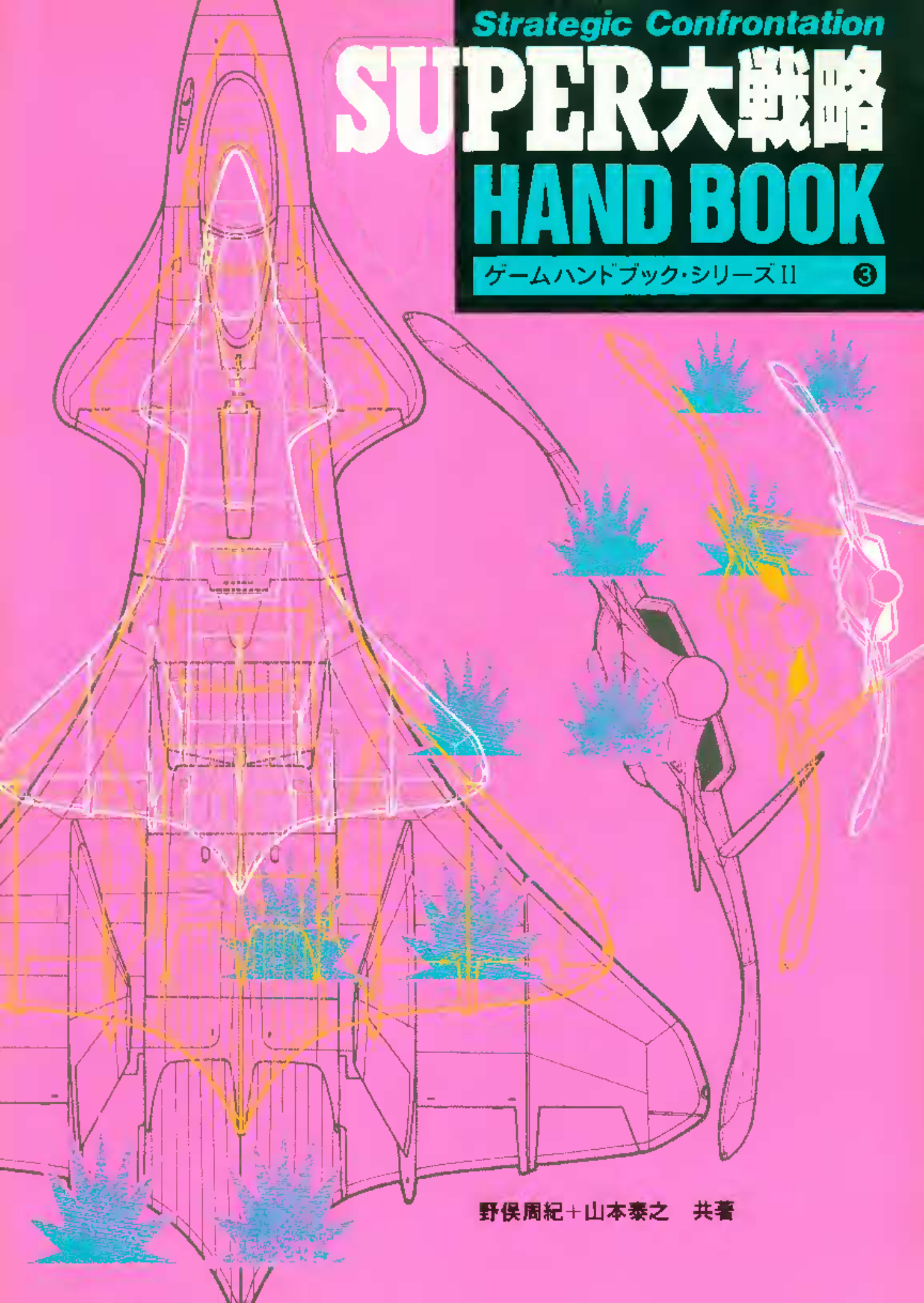
Strategic Confrontation

SUPER大戦略 HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII ③



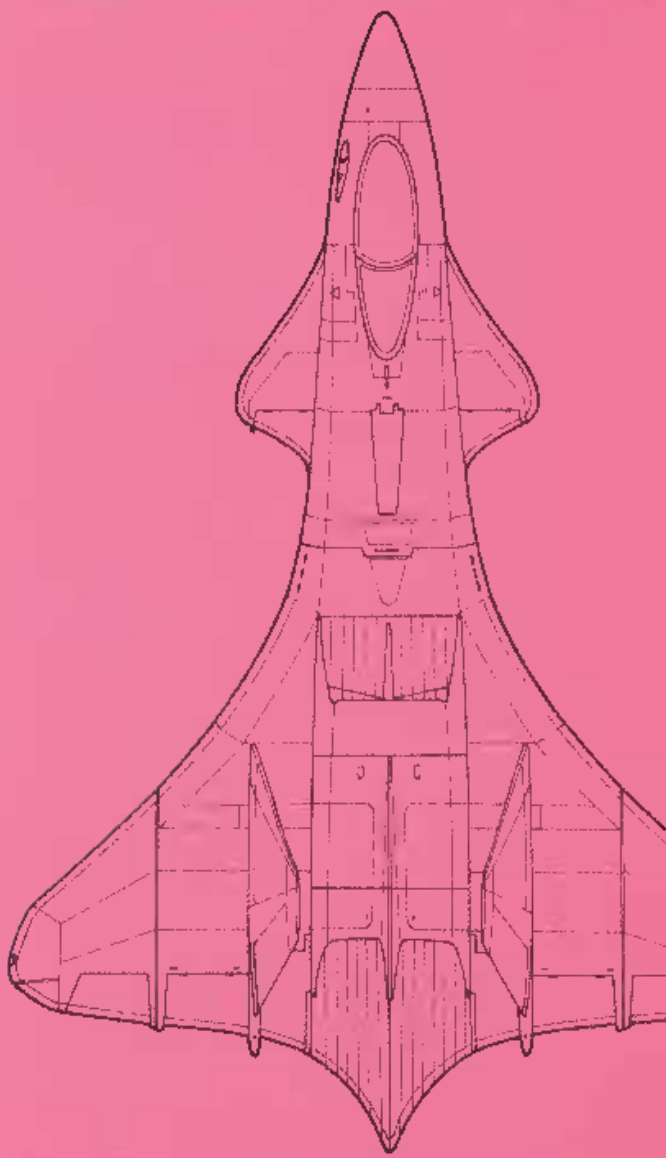
野俣周紀＋山本泰之　共著

Strategic Confrontation

SUPER大戦略

HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII ③



野俣周紀＋山本泰之　共著

(株)ビー・エス・エス



Island Campaign

	都市	空港
青	14	2
赤	4	2
中立	32	6



CALDERACAMPAIGN

	都市	空港
青	4	2
赤	4	2
中立	24	6



Diana Island

	都市	空港
青	7	3
赤	10	5
黄	9	4
中立	15	7



Dragon Fortress

	都市	空港
青	4	2
赤	6	4
黄	3	2
中立	40	10



Red Bear

	都市／空港
青	11／5
赤	19／9
緑	11／6
中立	46／12



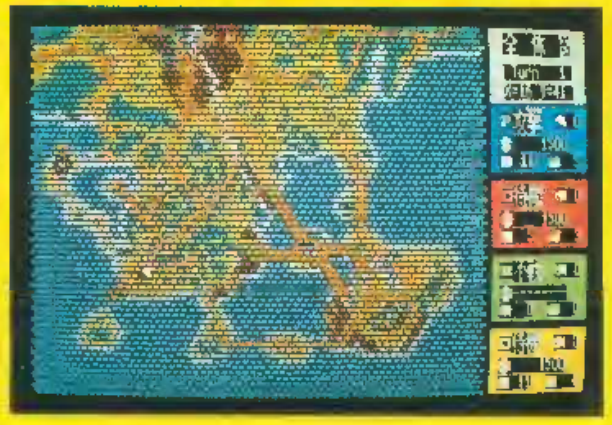
Longest Turn

	都市／空港
青	3／1
赤	3／1
緑	4／1
中立	37・10



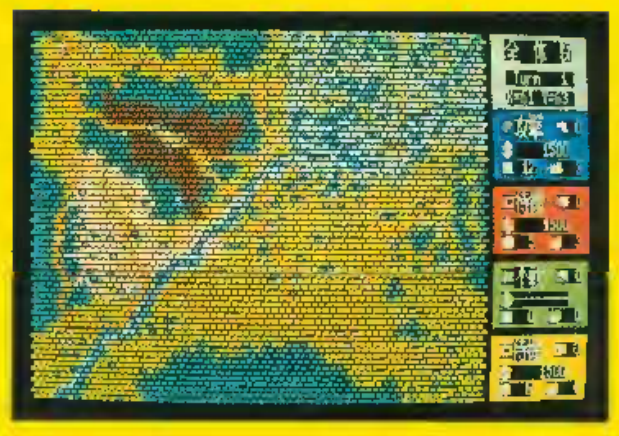
Antarcticcrisis

	都市／空港
青	4／1
赤	4／1
緑	4／1
中立	19／7



Peninsular War

	都市／空港
青	11／5
赤	5／3
黄	11／4
中立	44／29



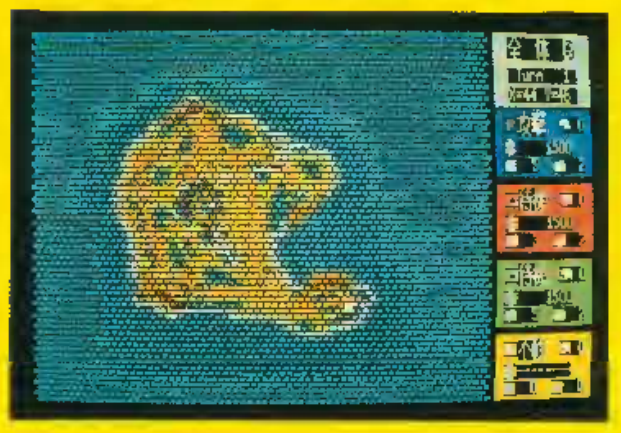
Long River

	都市／空港
青	12／3
赤	5／3
黄	6／4
中立	61／16



North Africa

	都市／空港
青	3／1
緑	2／2
黄	5／3
中立	24／3



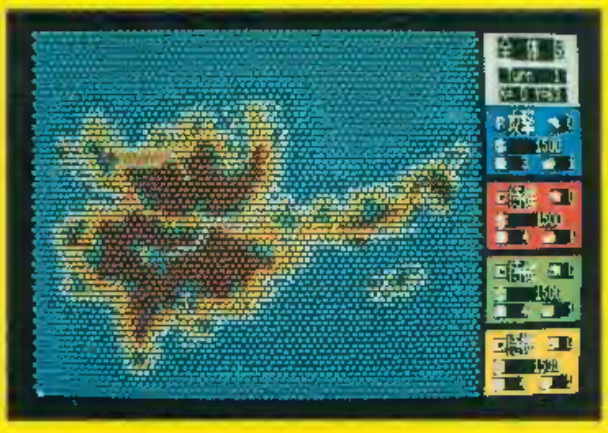
BLEST OF FIRE

	都市／空港
青	5／2
赤	3／2
緑	5／2
中立	34／12



Battle Island

	都市／空港
青	1／1
赤	2／1
緑	2／1
中立	4／1



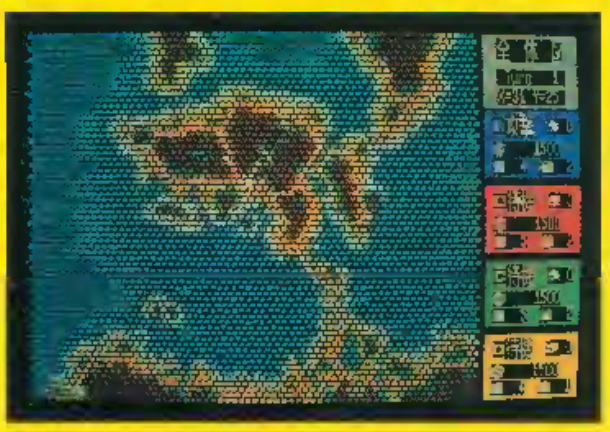
Heroic Verse

	都市／空港
青	3／1
赤	4／1
緑	4／1
黄	4／1
中立	17／5



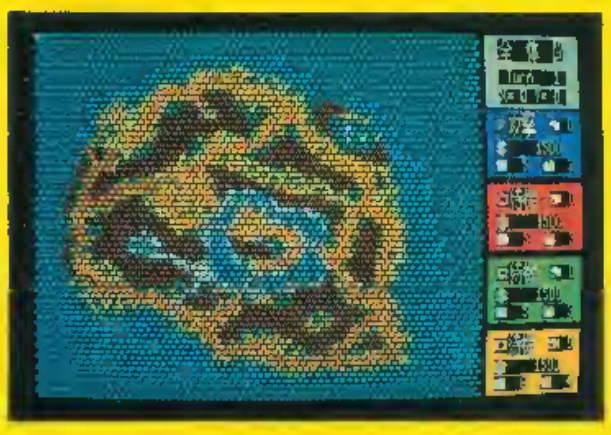
FUKUOKA city

	都市／空港
青	7／2
赤	11／8
緑	9／5
黄	9／7
中立	83／19



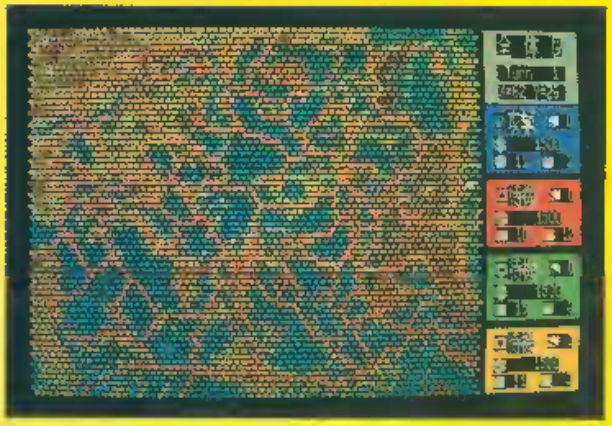
Grand Campaign

	都市／空港
青	4／2
赤	5／2
緑	5／2
黄	4／1
中立	26／7



Center Park

	都市／空港
青	5／3
赤	5／3
緑	5／3
黄	8／4
中立	31／10



Bulge 2

	都市／空港
青	11／2
赤	10／12
緑	15／0
黄	11／0
中立	4　0



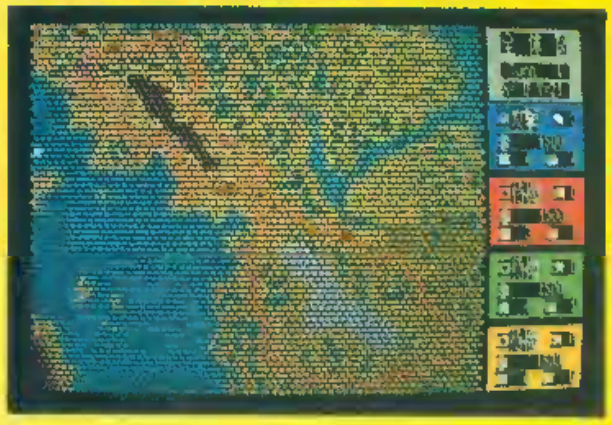
トオオキ ミチノリ

	都市／空港
青	9　2
赤	9　2
緑	9／4
黄	13　3
中立	50　9



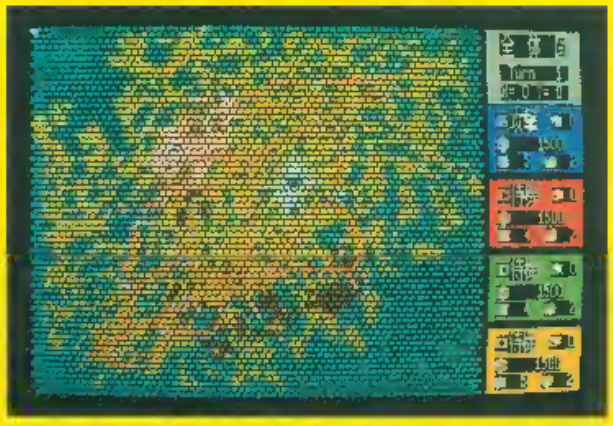
Nクローバー

	都市　空港
青	10／2
赤	14　3
緑	14　4
黄	14／5
中立	28　16



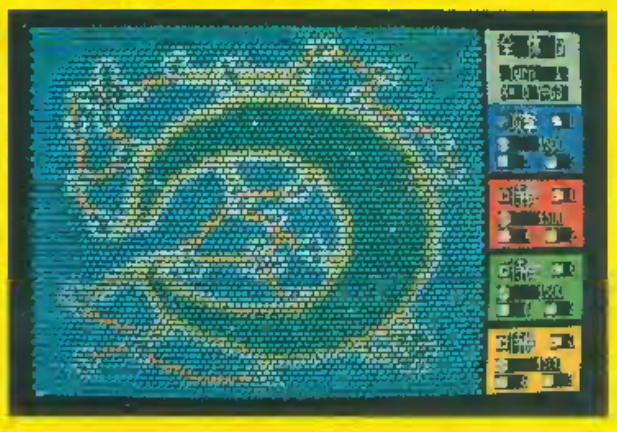
W-GAMBLE

	都市　空港
青	4　4
赤	3／1
緑	4　1
黄	4／1
中立	25　6



Blitz of 4lands

	都市／空港
青	5／2
赤	4／2
緑	4／2
黄	5／2
中立	46／12



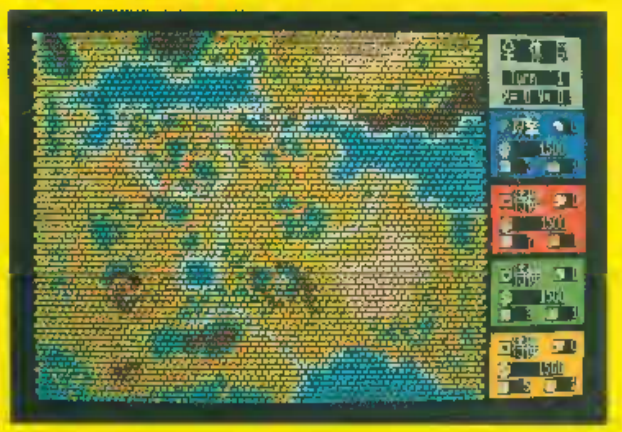
Moon & Star

	都市／空港
青	5／3
赤	4／2
緑	6／3
黄	6／3
中立	42／27



4land Tactics

	都市／空港
青	2／2
赤	7／5
緑	6／4
黄	4／5
中立	41／12



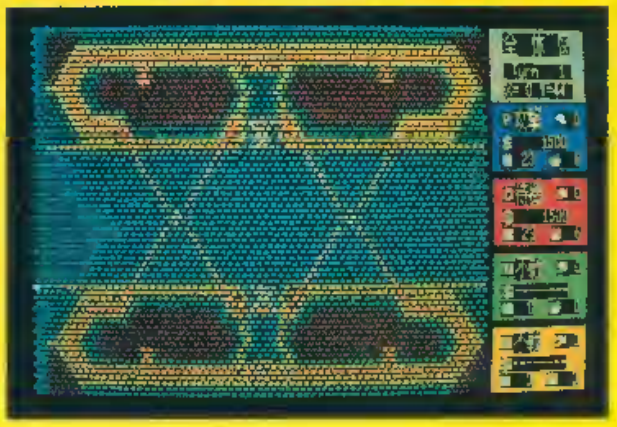
PANZER ARMY

	都市／空港
青	3／1
赤	7　1
緑	3／1
黄	5／1
中立	33／0



クロス オブ ライン

	都市／空港
青	3／1
赤	26／3
緑	1／1
黄	1／0
中立	8／0



G-SHOGI

	都市／空港
青	23／6
赤	23／6
中立	16／4

はじめに

この原稿を書いている今、巷はコンピュータ・シミュレーションゲームのブームである。その火付け役とも言えるのがシステムソフトの『大戦略』シリーズであろう。見事なグラフィックス、多くの登場兵器、多彩なマップと、どれをとっても一級品と言える。さらにPC−9801用にはパワーアップバージョンの『大戦略II』が発売され、人気をほぼ独占している。この『大戦略II』をそのまま8ビット機に移植するのは困難であったらしく、それにかわるバージョンアップ版として『SUPER大戦略』が発表された。

では何が変わったかというと、まず登場兵器が大幅に増えたこと。新旧あわせて121種類を数える。この中にはまだ開発中で実物の存在しないものまで含まれている。『テレダインAGS』、『FSX』、『EFA』などがその代表である。さすがに最新鋭のものだけあって、性能もずば抜けている。

次にマップの広さ。『スーパー大戦略』では縦横64×64ヘクスというシリーズ中最大の広さになっている。用意されたマップも過去に発売された各『大戦略』シリーズのものを含めて、25種類もあるので様々な戦いを楽しむことができる。さらに、マップエディターも用意されているので、一通りプレイした人がオリジナルマップを作ることも可能だ。

この他にもFM音源を利用したリアルなサウンド、思考アルゴリズムの強化など、改良された点は多い。

さて今回、この『SUPER大戦略ハンドブック』を書くにあたって、過去の読者葉書と今までの本を基に考えた結果、兵器解説の部分では実機の解説を多めに、またマップ別攻略法ではあくまでプレイヤーの裁量を重視し、基本的なポイントを明示するだけにとどめておいた。また今回はメモリーをぎりぎりまで使っているようなので、裏技もついに発見できなかった。それを楽しみにしていた人たちには、大変申し訳ないと思っている。

ページ数の関係上、また限られた執筆期間などから必ずしも充分に説明できたとは思えないが、この『SUPER大戦略』を通して、シミュレーション・ゲームの迫力と楽しさ、興奮を味わっていただけたらと思う。

昭和63年5月　筆者　野俣　周紀
山本　泰之

目次

1.『SUPER大戦略』入門 — 15

まずはゲームに慣れてから — 17
- ゲームの流れをマスターしよう …… 18
- 兵器生産のノウハウ …… 20
- 補給と補充について …… 22
- 補助機能あれこれ …… 23
- ゲームのセーブ …… 24
- 歩兵の輸送 …… 25

慣れたらちょっと考えて — 26
- 地形効果って？ …… 27
- 敵の侵入を防ぐには？ …… 28
- 兵器の相性を見てみると …… 29
- 同じ歩兵でもちょっと違うぜ …… 30
- 相手の動きを読もう …… 31
- 上手な戦線の張り方 …… 32
- 効果的な突破とは？ …… 34
- 相手に生産をさせない方法 …… 36
- 空挺作戦の計画 …… 37
- 大胆不敵な電撃作戦 …… 38

2. 兵器カタログ — 41

陣営別兵器解説 — 43
- アメリカ1 …… 43
- アメリカ2 …… 44
- ソビエト …… 45
- ワルシャワ …… 46
- 西ドイツ …… 47
- イギリス …… 48
- フランス …… 49
- イスラエル …… 50
- スウェーデン …… 51
- 日本 …… 52
- 中国 …… 53
- 最新鋭 …… 54

タイプ別兵器カタログ — 55

戦闘機 — 55
- ファントム2 …… 56
- トムキャット …… 57

イーグル …… 58
F. ファルコン …… 59
スターファイター …… 60
ハリアー …… 61
トーネードADV …… 62
ミラージュ3 …… 63
ミラージュF1 …… 64
ミラージュ2000 …… 65
ドラケン …… 66
ビゲン …… 67
クフィル …… 68
MiG-21 …… 69
MiG-23 …… 70
MiG-29 …… 71
MiG-31 …… 72
フォージャー …… 73
Su-27 …… 74
フィンバックB …… 75
F-19 …… 76
EFA …… 77
攻撃機 —— 78
スカイホーク …… 79
イントルーダー …… 80
コルセア …… 81
A-10 …… 82
ホーネット …… 83
F-111 …… 84
トーネードIDS …… 85
ジャギュア …… 86
アルファジェット …… 87
S. エタンダール …… 88
グリペン …… 89
ラビ …… 90
三菱F-1 …… 91
MiG-27 …… 92
Su-17 …… 93
Su-24 …… 94
Su-25 …… 95
ファンタンA …… 96
FSX …… 97

ヘリコプター ——— 98
イロコイス …… 99
ブラックホーク …… 100
アパッチ …… 101
ヒューイコブラ …… 102
リンクス …… 103
シュペルピューマ …… 104
PAH-1 …… 105
ガゼル …… 106
Mi-8ヒップ …… 107
Mi-17ヒップII …… 108
Mi-24ハインド …… 109
Mi-28ハボック …… 110
オスプレイ …… 111
ホッカム …… 112
戦闘車両 ——— 113
M1エイブラムズ …… 114
M60パットン …… 115
M901 …… 116
レオパルド2 …… 117
レオパルド1 …… 118
ヤグアル2 …… 119
チャレンジャー …… 120
チーフテン …… 121
センチュリオン …… 122
スコーピオン …… 123
AMX-30 …… 124
AMX-13 …… 125
AMX-10RC …… 126
Sタンク …… 127
1kv 91 …… 128
メルカバ …… 129
74式戦車 …… 130
61式戦車 …… 131
60式無反動砲 …… 132
T-80 …… 133
T-72 …… 134
T-64 …… 135
T-62 …… 136
PT-76 …… 137
BRDM-2 …… 138
69式戦車 …… 139

62式軽戦車 …… 140
90式戦車 …… 141
テレダインAGS …… 142
対空車両 …… 143
M163対空砲 …… 144
M48チャパレル …… 145
ゲパルト …… 146
ローランド2 …… 147
RCM748レイピア …… 148
DCA30 …… 149
クロタル …… 150
ARMAD …… 151
87式対空自走砲 …… 152
81式対空ミサイル …… 153
ZSU-23-4シルカ …… 154
SA-8ゲッコー …… 155
SA-9ガスキン …… 156
SA-13ゴーフル …… 157
63式対空自走砲 …… 158
ZSU-X …… 159
ADATS …… 160
輸送車両/補給車両 …… 161
M2ブラッドレー …… 162
M113 …… 163
LVTP-7 …… 164
マルダー …… 165
MCV80 …… 166
AMX-10P …… 167
Pbv302 …… 168
73式装甲車 …… 169
BMP-2 …… 170
BMP-1 …… 171
77式兵員輸送車 …… 172
91式歩兵戦闘車 …… 173
トラック …… 174
補給車 …… 175
兵員 …… 176
歩兵 …… 177
重歩兵 …… 178
エリート兵 …… 179
動員兵 …… 180
人民兵 …… 181

ゲリラ兵 …… 182

3. マップ別攻略法 —— 183

Island Campaign …… 186
CALDERACAMPAIGN …… 188
Diana Island …… 190
Dragon Fortress …… 192
Red Bear …… 194
Longest Turn …… 196
Antarcticcrisis …… 198
Peninsular War …… 200
Long River …… 202
North Africa …… 204
BLEST OF FIRE …… 206
Battle Island …… 208
Heroic Verse …… 210
FUKUOKA city …… 212
Grand Campaign …… 214
Center Park …… 216
Bulge 2 …… 218
トオオキ ミチノリ …… 220
Nクローバー …… 222
W-GAMBLE …… 224
Blitz of 4 lands …… 226
Moon & Star …… 228
4 land Tactics …… 230
PANZER ARMY …… 232
クロス オブ ライン …… 234

4. マップエディット —— 237

テーマから考えてみよう …… 240
ゲームバランスは大丈夫？ …… 242
マップエディターの使い方 …… 244
オリジナルマップ製作記 …… 246
マップ別攻略法 番外編 …… 248
バトルレポート …… 250

5. 付録

キー操作一覧
オリジナルマップ

1

『SUPER 大戦略』入門



まずはゲームに慣れてから

ゲームを楽しくプレイするためにはまず、基本的な操作や補助機能を覚えなくてはならない。この『SUPER 大戦略』にも多くの決まり事や補助機能がある。それらを完全にマスターすることによって、いろいろな作戦を組んだり、思い通りのプレイができるようになるのだ。「この兵器は攻撃力が高い」とか、「使いものにならない奴」などと言う前に、もう一度基本からやってみよう。意外と思うことがきっと出てくるはずである。ここではその基本的な操作や、基本的だがちょっと気が付かないようなことを説明しよう。

ゲームの流れをマスターしよう

『SUPER 大戦略』をはじめとする大戦略シリーズには、大きく分けて4つのサイクルがあり、それを繰り返すことでゲームが進んで行く。まず最初に、初めて大戦略シリーズを手にする人のために、この4つのサイクルを説明することとしよう。

● 移動

ヘクスカーソルを移動させたいユニットの所へ持っていき、[f・1] キーを押すと、そのユニットが持つ移動力で移動できる範囲がカラーによって示される。次にテンキーで移動先までヘクスカーソルを動かし、スペースキーを叩くと、ユニットが目的地まで動く（相手のユニットに隣接した時は、ここで [f・2] キーを押せば、戦闘モードに移る）。この位置で OK ならばリターンキーを押して、行動を終了させる。行動を終了させてしまうと、後からやり直すことはできないので慎重に行おう。もしも、リターンキーを押す前に間違いに気付いたり、やり直したいときは [ESC] キーを押せば、移動前の状態に戻すことができる。

● 戦闘

戦闘の仕掛け方は2種類ある。1つははじめから敵に隣接していて、移動を行わずに戦闘を仕掛ける場合である。その場合、ただ単に [f・2] キーを押せばいい。2つめは移動をしてから、戦闘をする方法。この場合は、移動を終了させるリターンキーを押す前に [f・2] キーを押さなければならない。

どちらの場合も [f・2] キーを押した後、戦闘を仕掛けたユニットの周囲6ヘクスに番号が表示され、どこにいる敵に攻撃を掛けるかを聞いてくるので、攻撃を仕掛けたい相手のいるヘクスの番号を入力してやればいい。さらに2種類の武器を持っている場合、どちらの武器を使うか聞いてくるので、表示された攻撃成功率を見ながら好きな方を選択する。戦闘が終了したら、自動的に行動済みの状態になるので、攻撃を中止したいときには、兵器を選択するときまでに、[ESC] キーを押そう。

● 補給、補充

自国の都市または空港にいるときや、移動や戦闘を行う前に補給車に隣接しているときには、補給や補充を受けることができる。そのときは補給を受けさせたいユニットの上にヘクスカーソルを移動させて、[f･3] キーを押せばよい。補給車から補給を受けるときには弾薬と燃料を、都市・空港で補給を受けると弾薬、燃料の他にユニットの補充を受けることができる。補給、補充を受けるときにも、資金がかかるので無駄な補給はやめたほうがよい。

ユニット１つずつに補給をするのが面倒な時には、すべての補給可能なユニットに補給を行う『全補給』という機能を使うといい。これは [TAB] キーを押すだけである。ただし移動や戦闘を終了した、つまり行動済みのユニットについてはどんな事をしても補給を行うことができないので、ターンの最初に補給を済ませておくことをお薦めする。

ところで補給車の移動が終了しても、補給を受ける側が何も行動をしていなければ、補給を受けることができるので、いざというときは補給車が走り回って補給を行うこともできる。

● 生産

生産をしたいときには、生産可能なヘクスにヘクスカーソルを移動させ、[f･5] キーを押せば、自国の生産タイプの中から１ヘクスにつき１ユニットを生産することができる。当然の事ながら、自分が有する予算以上の買物はできないので、懐ぐあいをよくみて、経済力にみあった買物をしたい。通常のゲームにおいては、自分がゲーム開始前に選択した生産タイプのものしか生産することはできないが、オリジナルの生産タイプを作成することもできるので(マップエディターの解説を参照)、好みにあった兵器のみを生産することもできる。なお、第１ターンは生産のみで終了する。

ゲーム中においては以上に書いた４つを繰り返すことで、ゲームが進行することになる。その順序を示せば、

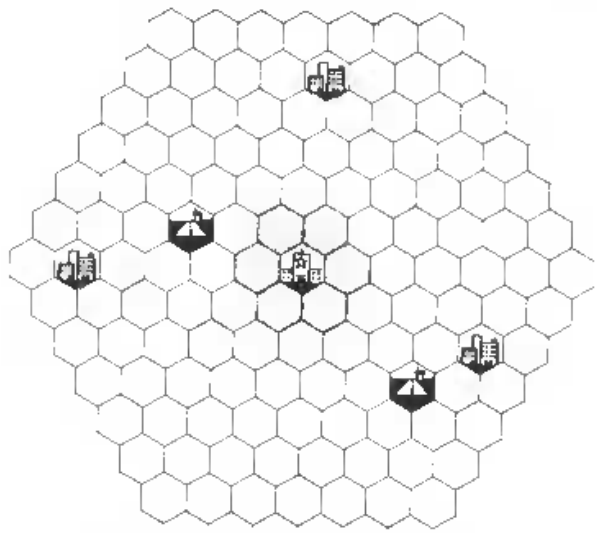
補給、補充 ＝＞ 移動（占領） ＝＞ 戦闘 ＝＞ 生産

これらの１つ１つを完全にマスターすることが上達への早道である。

兵器生産のノウハウ

ゲームをする際の楽しみの一つに生産という作業がある。たとえ1ユニット作るだけであっても、ああだこうだ考えながら好みの物を作ることはとても楽しいことである。もっとも、序盤の貧しい経済力、苦戦中の生産など楽しいことばかりというわけではないが。

まずは生産の仕組みについてマスターしよう。ユニットが生産できるのは首都及びその周囲の6ヘクス、そして自国の領土内の都市と空港である。自国の領土とは首都から半径5ヘクス以内の地域である。都市では兵員や各種車両のみ、また空港においてはヘリコプターと各種固定翼機（戦闘機や攻撃機）しか生産することができない。



さて実際にユニットを生産してみよう。まずヘクスカーソルを生産可能なヘクスにあわせて、[f･5] キーを押す。そうするとウインドウが開き、生産可能なユニットが表示される。次にカーソルキーで生産したい物の所にハイライトバーを移動させ、リターンキーを押せば生産ができる。そのとき、価格の所に横線が入っているもの、現在の予算をオーバーしているものは生産することができない。生産したユニットはそのターンでは何もすることができない。つまり行動済みというわけだ。移動させたり、搭乗させたりという行為は次のターンからということになる。

ここで一考察。生産したばかりの歩兵をやはり生産したばかりの車両で輸送する場合、歩兵はどこで生産した方が効率的だろうか？　答えは簡単。戦線まで一番近い都市で生産すればよい。輸送車両は多少後方でも構わない。

これはユニットの移動力の違いからくる。まず後方で生産した輸送車両を移動させ、歩兵よりも先の方へ移動させる。そして歩兵を移動させ搭乗させるといった手順である。歩兵は移動力が小さく、移動するのに時間がかかるし、輸送車両は移動していなくても、歩兵を搭乗させただけでも行動済みになってしまうので、このちょっとした心配りがとても重要だ。このとき歩兵の移動力内、つまり重歩兵ならば2、エリート兵ならば3以内に輸送ユニットを移動させないと、意味がないので気を付けよう。ちょっとした生産後の移動でも、手順を間違えると無駄な事をすることになるので注意したい。

ついでによく気になることであるが、「好きな兵器が別の陣営にあるので残念」と思うことはないだろうか？　しかしこんな思いはもう無用である。この『SUPER大戦略』には自分の好きな兵器だけを集めることができる機能がある。この機能については、マップエディターのところで詳しく述べるので、参考までに。

補給と補充について

ただ生産をしてユニットの数を増やしていくだけでは、そのうち部隊は青息吐息で崩壊してしまう。戦いたいときに弾がない、という事態になっては目もあてられない。やはり補給というものは大事なものなのだ。都市が少ないマップの場合、やはり補給の中心になるのは補給車。じつはこの補給車、10ユニット単位で生産されるが、1ユニットでも残っていれば機能は10ユニット分働いてくれる。この補給車は前線に最低でも2ユニット、前線が首都から遠く、なおかつ間にあまり都市がないときには中間地点に1ユニット置いておき、燃料補給の拠点として(簡単に言えばガソリンスタンド代わりに)使うと、いざ前線に着いたらガス欠です、なんていうことがなくなる。

補給車は燃料と弾薬しか補給できないが、都市はさらに補充というおまけがつく。数の減った部隊はここで補充を受けることができるのだ。普通だと新兵が加わると部隊全体の練度（経験値）は低下するが、そこはゲーム、補充を受けても練度は低下しない。ただ頭数が増えるだけである。こうして戦闘、補充を繰り返すことによって、部隊の練度を高めることもまた必要なことである。

補助機能あれこれ

『SUPER 大戦略』には移動や戦闘、生産といった基本的な機能の他にいろいろな補助機能が付いている。どれもユニットの状況や、各種数値を表示してくれるのでプレイ中では重要な資料になる。ここではそのいくつかを紹介しよう。

最初に［f・6］キー（［SHIFT］キー＋［f・1］キー）を押してみよう。ここで表示されるのは『部隊表』。自分の国のユニットの状況を一目で知ることができる。熟練度や残りの燃料、搭載している武器の残りの弾数、移動の状況などを表示してくれる。ここでカーソルキーを使ってハイライトバーを動かし、リターンキーを押せばそのユニットをマップ上に表示させてくれる、ユニットサーチ機能も付いている。

次に［f・7］キー（［SHIFT］キー＋［f・2］キー）を押してみよう。そうすると表示されるのが、『全体表』。通常は画面をスクロールさせなければマップ全体を見渡すことができないが、ここでは画面上にフルマップを表示してくれる。この全体図には2種類あり、単にマップの全体図を縮小して表示してくれる『フルマップ』と、地形を表示しないでユニットの位置だけを表示してくれる『ユニットマップ』がある。この2種類のマップは重ね合わすこともできるので、全体の戦況を見るのに便利である。

最後に［f・8］キー（［SHIFT］キー＋［f・3］キー）を押してみよう。画面に表示されるのは『基本性能表』、『比較攻撃率表』、『地形防御率表・移動消費率表』の各表。ここでは攻撃や防御を行うために必要なデータを提供してくれる。『基本性能表』は1ユニット当りの価格、武装、移動力など、ユニットの基本的なデータを表示し、『比較攻撃率表』は地形効果を除いた基本攻撃成功率、いわばユニット同士の相性を表示する。『地形防御率表・移動消費率表』は地形による移動力の消費率、防御時の地形効果を表にしてくれる。

他にも補助機能があるので、プレイをじっくり楽しみたいときや、変化が欲しいときに使ってみよう。

ゲームのセーブ

「どうしても忙しくて時間が取れない」、「きょうはここまで」という人のために当然のことながら、セーブ機能もある。まずは[F･9]キー([SHIFT]キー＋[f･4]キー)キーを押してみよう。そうするとメニュー画面が出てくるはずである。そこでカーソルキーで＜ゲームの保存＞を選択する。そうすると保存の方法を聞いてくるので、新しくゲームのファイルを作るのであれば『新規保存』、過去に作ったファイルを書き直すのであれば『重ね書き』を選択する。

『新規保存』の場合は15字以内の英数字カナを使って、ファイル名を入力したのち、ドライブ2のディスクにゲームデータが保存される。この時ドライブ2に入れておくフロッピーディスクは初期化しておかなければならないので、ゲームを開始する前にディスクユーティリティを使って初期化しておこう。

ただ普通にセーブするだけでもよいが、アドベンチャーゲームのように何ターンかごとに戦況の経過を保存しておくと、後になってやり直したいところから、再プレイすることもできる。まちがってしまったときや、戦況が不利になった時、作戦を途中で変更したいときなどには便利である。

歩兵の輸送

一言で「歩兵を輸送する」といっても、その手段には大きく分けて3通りある。まず1つめはIFV（歩兵戦闘車両）やAPC（装甲兵員輸送車）を使って輸送すること。2つめは輸送トラックを使って輸送すること。そして3つめはヘリコプターを使って輸送することである。どれも長所、短所のある輸送方法なので、懐のぐあいとよーく相談して使わなければならない。それでは1つずつ考えてみよう。

まずはIFVやAPCなどを使う方法から。IFVの長所として戦闘力の高さをあげることができる。ほとんどのIFVは対戦車ミサイルを搭載しているし、砲も強力である。この戦闘力で降車した歩兵の支援をおこなうことができる。APCはIFVほど強い火力は持っていないものの、ほどほどの防御力を持っている。これらは戦車のスピードについて行ける移動力も魅力的である。欠点としては生産コストが高いこと、戦闘力の割に防御力が低いことである。

次は輸送トラックを使う方法。この方法の良いところは1つだけ。「値段が安い」ということ。それがなければ、移動力は低い、防御力はないに等しい、攻撃力もほとんどない、いわゆる無い無いづくしである。道路以外を移動する場合では、ゲリラ兵なら歩かせた方が速いというのが、なんともいえず情けない。しかし、数を揃えたいときにはこいつに限る。値段は73式装甲車の1/3で済んでしまうのだ。また、輸送トラックでも支配地域を持っているので、防戦時の決死隊にすることもできる。

最後にヘリコプターによる輸送である。なによりもありがたいのは、地形の影響を受けずに移動することができること。素早い展開をしたいときに有効である。敵がヘリコプターを撃ち落とすためには、高価な戦闘機や対空車両を生産しなければならないので、序盤であれば撃墜される可能性は少ない。ハインドなどは強力な攻撃力も持っているので、兵員の支援におおいに役立つ。値段の方も標準的なものであれば歩兵と変わらないので、コストパフォーマンスも優れている。

慣れたらちょっと考えて

さて、一通り基本操作をマスターしたならば、ちょっと欲をだしてより高度なテクニックを身につけよう。大戦略シリーズでは兵器の性能の優劣も重要だが、それ以上に地形の効果や進撃スピード、部隊の展開、空挺作戦といった、「頭を使った行動」がもっとも重要なことなのである。何事も最初からうまくいくことはない。何回もプレイしてみて自分に合った作戦パターンを早く見つけて、いかに早く、少ない損害でゲームを終了させることが出来るか挑戦してみよう。時間は何よりも大切なものだから……

●初級　地形効果って？

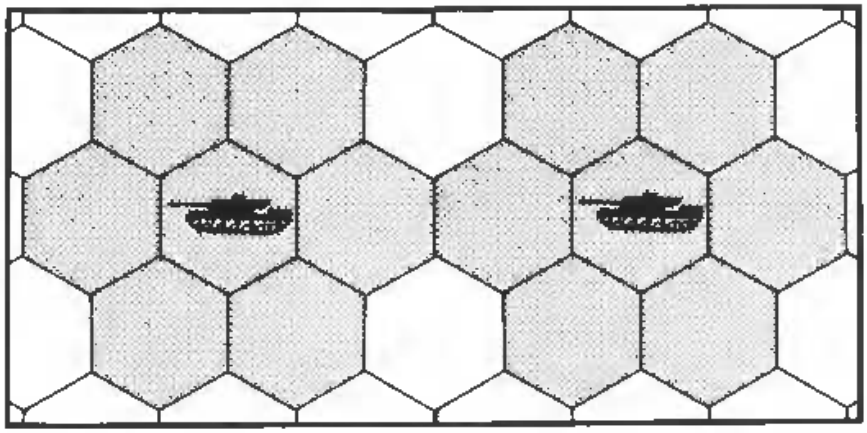
地形によって、相手に与える損害や戦闘による被害が、大きくなったり少さくなったりすることは、ちょっとでもプレイしたことのある人なら知っているだろう。これを「地形効果」という。同じ基本攻撃力、防御力であっても、相手が平地にいるときと、森にいるときでは相手に与えるダメージが変わってくる。これは攻撃側の攻撃力が下がるわけではなく、防御するときの防御力が地形による修正を受けて高まるのだ。守る立場の場合、一番損害を受けない地形は山、その次は森と要塞と首都なのだ。逆にもっとも損害を受けやすい地形は、道路、川、橋、沼地といったところである。例えば、攻撃側が平地、防御側が森にいた場合、同じ攻撃力ならば、先制攻撃という点を考慮したとしても、攻撃側が圧倒的にダメージが大きい。

自国の部隊が不利だなと思ったら、移動の終了時には必ず森や山など、地形効果の高いところに入り、攻撃を受けたとしてもなるべく被害が少なくなるようにして戦力を温存したい。ただむやみに敵の部隊に戦力をぶつけたのでは、思わぬところで大きな損害が出ることになる。しかし、森や山ばかりを移動していると、消費する移動力が大きいので、あまり速く移動することができなくなってしまうので、そこのところは時と場所を選ぼう。

当然の事ながら、航空機のユニットは地形効果の恩恵を受けることはできない。あしからず。

●初級　敵の進入を防ぐには？

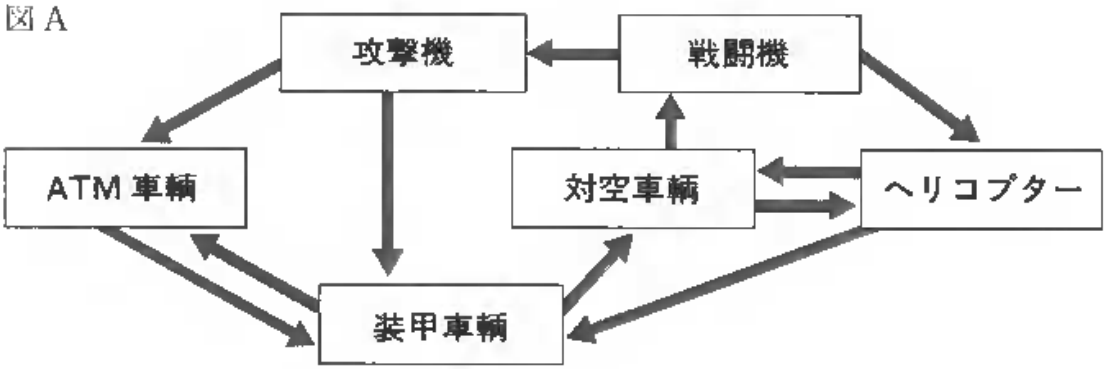
『SUPER 大戦略』を初めてプレイする人の中には、「すぐに後ろに入り込まれて、補給車なんかがやられちゃう」という人が意外と多い。実は、それぞれのユニットは「支配地域（Zone of Control）という場所を持っている。この支配地域は、ユニットの周囲 6 ヘクスのことをいうのだが、相手のユニットはここに入った時点で移動を強制的に止められてしまい、そこで戦闘を選ぶか、移動を終了しなければならなくなる。この支配地域を複数のユニットを使ってつないでいけば、相手の進入を許さない壁ができ上がる。この壁をいくつも作ることによって、完璧な守りを行うことができる。もちろん、相手のユニットもこの支配地域をもっており、これを撃ち破っていくことを突破という。気を付けなければならないことは、一部のユニットだけを突出させないこと。急ぐ気持ちはわかるが、一部分だけを大きく前へ出してしまうと、ちょっとした隙間ができたり、周囲から袋打たきにあうことになる。あくまでもこの壁をそのまま前へ移動させるようにしたい。



●初級 兵器の相性を見てみると・・・

一見無敵の性能を誇ると思われる兵器にも、必ず天敵と言うものは存在するものである。実際、あのマッハ3.3で飛ぶロッキードSR−71ブラックバードでさえも、Mig−25の前には赤子同然である。そういうこともあってか、この『SUPER大戦略』にも、兵器同士の相性と言えるものが存在する。

図A



上の図を見てもらうとわかるように、ほとんど自然界の食物連鎖に似た輪ができあがる。最も高価で一見最強に思える航空機でさえ、SAMキャリアをはじめとする対空車両にはめっぽう弱く、陸の王者と思わせる戦車もATMキャリアにはかなりの損害を受けることになる。しかし、戦車には強いATMキャリアも航空機には全く歯が立たない。

では、どんなきまりに従って攻撃を加えればよいかというと、空に強いものには陸から、陸に強いものには空からという法則がだいたい成り立つ。例えば、T−80を打ち砕くヤグアル2でも、空からハインドのATMを食らえばひとたまりもないし、F−15を撃ち落とす能力を持つガネフも、M−1エイブラムス戦車の前には赤子同然である。戦車キラーというあだ名をもつ、A−10サンダーボルトIIもF−16のような戦闘機が相手ではその能力を使うことさえもできないのだ。この様な、兵器同士の相性の善し悪しで、その戦闘の結果は見えてしまうものである。ただし、例外もある。ゲパルトの様な機関砲を持つ対空車両は一般車両にもその攻撃は有効だし、ADARTSのミサイルはSAMミサイルでありながら、装甲車両にも効果がある。

これらを覚えておけば、無駄な消耗を少なくすることができる。

●初級　同じ歩兵でもちょっと違うぜ

さまざまな兵器を使うことができる『SUPER 大戦略』の中でも、ひときわ面白い存在なのが、何を隠そう歩兵達である。このゲームに含まれている歩兵は、ぜんぶで6種類にも及ぶ。その内容はというと、スタンダードな一般の歩兵、対地ミサイルと対空ミサイルという重武装を誇る重歩兵、対地ミサイルに加えて練度も非常に高い、戦争のエキスパートであるエリート兵、各地から召集されてくる動員兵、中国人民の代表である人民兵、いまや世界各地で世間を賑わせ活躍しているゲリラ兵などである。この中でゲリラ兵はどこの生産タイプにも属していないので、オリジナルの生産タイプを作ったときにしか登場しない。

さて、彼らのどこが、どう違うか比べてみよう。まずは戦闘力。装備する兵器のほとんどがマシンガンであるが、これらの攻撃力も違い、一番高いのはエリート兵、逆に一番低いのは人民兵となっている。エリート兵はこの他に対地ミサイルも装備しているので、下手な兵器よりはよっぽど信頼できる。次に移動力。普通の歩兵は3であるが、ゲリラ兵は4もあり、森の中ならブラッドレーよりも速く移動できる。重歩兵は装備の重さもあってか2と低い。最後に気になるお値段の方であるが、やはり戦争のプロであるエリート兵が一番高く、一人当り25、失礼であるが数が勝負の人民兵は一人当り5とエリート兵の1／5である。

歩兵は作り過ぎても、少なすぎてもいけないものであるが、これらをうまく使い分けることが大切である。ただし、いくら違うと言っても生身の人間であるから、防御力は低いので常に装甲兵力の支援が必要であることを付け加えておく。

●中級　相手の動きを読もう

「相手の動きを読んでしまうこと。」これはシミュレーションゲーマーにとって最も頭を使うことである。相手の動きを読むことによって、自分の作戦を立てなければならないからだ。ここではまず、コンピューターを相手にする場合を例にとって考えてみたい。

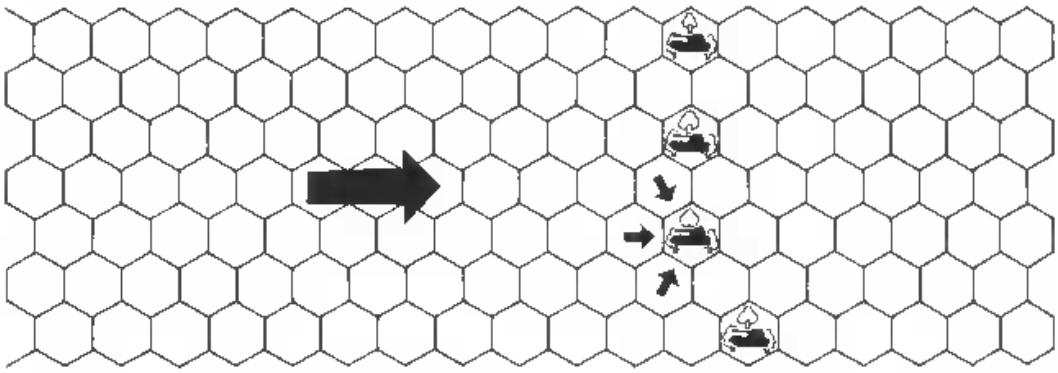
ゲームの序盤では、コンピューターは歩兵、輸送可能なヘリコプター、輸送車を中心に生産する。これは当然、周囲の中立都市を確保するためのものだが、輸送ヘリコプターは地形に影響されることなく移動できるので、プレイヤーの動きを牽制するためにも使用される。こう書かれると思わず、ゲパルトのような対空機関砲やガネフのようなSAM搭載車両を生産したくなるが、ここでちょっと考えたい。輸送ヘリコプターのほとんどは、たいした攻撃力をもっていないので、攻撃には不向きである。しかし相手の動きを牽制し、その間にある程度の地域まで進出することができれば補給も補充も楽になる。このようなことから相手は装甲車両を前線に出してくることを読み取ることができる。それならこちらは先に戦車を移動させて、地形効果の高い森などで待ち伏せすればいい。こういった対応をスムーズに、かつスピーディーに行うことができれば一人前である。相手がこの種の兵器を作ったから対抗する兵器を作るのではなく、つまり一歩先を考えることが必要なのである。

●中級　上手な戦線の張り方

地形効果を利用する方法

小さなマップならともかく、広くてしかも４カ国で戦うような場合、戦力はどうしても分散してしまい、ちょっとでも敵に戦力を集中されるとその一点から突破されてしまうことが多くなる。そこで上手に戦線を張り、極力相手の突破を許さないようにしてみよう。

まず、戦線を張る前に周囲の地形をよく観察する。森や都市など、地形効果の高いところがいくつもあるはずである。ここが狙い目だ。前のページでも書いたように、地形効果の高いところは防御には非常に適している。そしてやはり前のページで述べた、支配地域を上手に活用することによって、広い地域になってもかなり強い戦線を張り巡らせることができる。



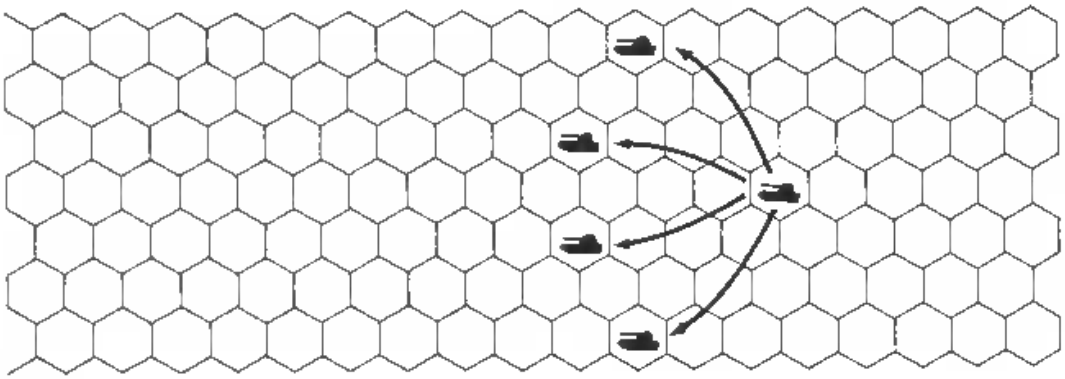
上の図を見てもらいたい。これは地形効果と支配地域を組み合わせた戦線の例である。この状態からは相手は最高でも１ユニットに３回しか攻撃をかけることができない。地形は森なので、もともとの防御力が高い戦車などが防御についていれば、よほどの事がない限り３回の攻撃で全滅することはない。さらにユニット間の距離を詰めることによって、２回しか攻撃を受けないようにすることも可能である。こうなれば最低でも２ターンは敵の前進を食い止めることができるので、その間に攻撃機を飛ばして相手の戦力を低下させたり、後方の部隊と交替して都市で補充を受けることもできる。ただこの場合、自分から攻撃することはやめたほうがよい。反撃を受けて逆に全滅することもあるからで、こうなってしまってはせっかく築いた戦線を自らの手で崩壊させることになる。また、戦線を張るには狭ければ狭いほど良い。例

えば両側を山で囲まれているようなところが理想的である。戦闘車両のほとんどは山に進入することができないので、多方面から戦力を集中されることがないからだ。

機動予備の利用

いくら地形効果を利用したくても、極端に森や山が少ない地形では充分に対応しきれないところが出てくる。そこで、機動予備といわれるものを使うことで補うことにする。機動予備というのはもともとボード・シミュレーションゲームで良く使われる手法なのだが、この『SUPER 大戦略』でも使うことができる。

下の図を見てもらいたい。比較的、移動しやすいところに相手の支配地域に拘束されないユニットがある。この部隊を、相手の攻撃を受け危うくなったところに速やかに移動させることによって、戦線を維持しようというものである。

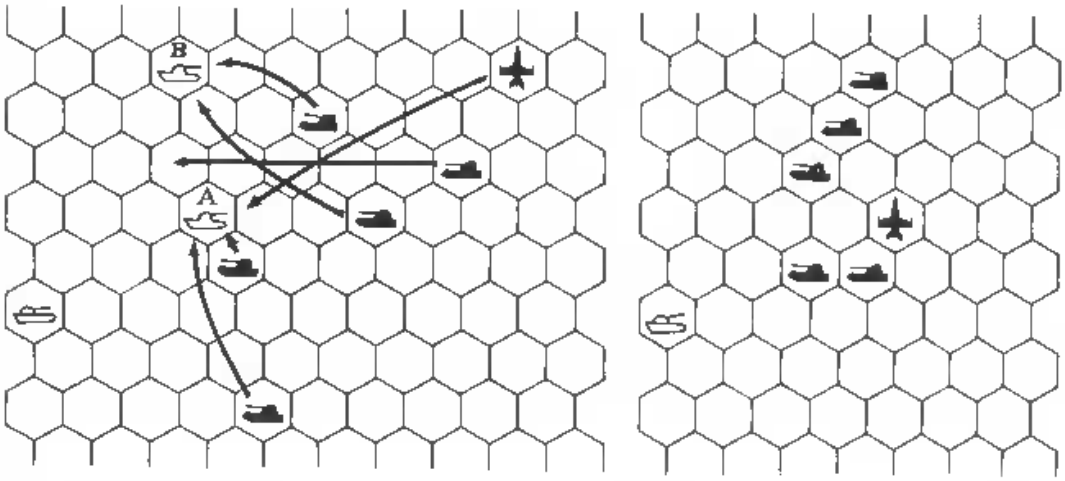


機動予備のユニットは、もっとも攻撃されやすいところに、かつどのユニットとも、1回の移動で交替できるような位置に置いておかなければならない。交替したユニットは後退し、都市において補充を受けた後に、機動予備として配置につくことができる。相手の戦力が極度に集中しているところでは、おそらく機動予備1ユニットでは不足なので、2、ないしは3ユニットの機動予備を配置しておきたい。

ここでは2つの例を挙げてみたが、他にも2重防御など効果的なものはまだあるはずだ。これらをユニットの数や周囲の地形を考慮して、うまく使い分ければ防御することも楽しくなるはずだ。

●中級 効果的な突破とは？

ただ目の前にいる敵を規則性もなく叩き潰し続けることは、いたずらに自分の戦力を消耗して行くことになるし、その進撃スピードも遅いものになる。そこで必要になるのが、効果的な戦闘と突破である。ここでは効果的な攻撃のしかたと、その後の突破について述べてみよう。



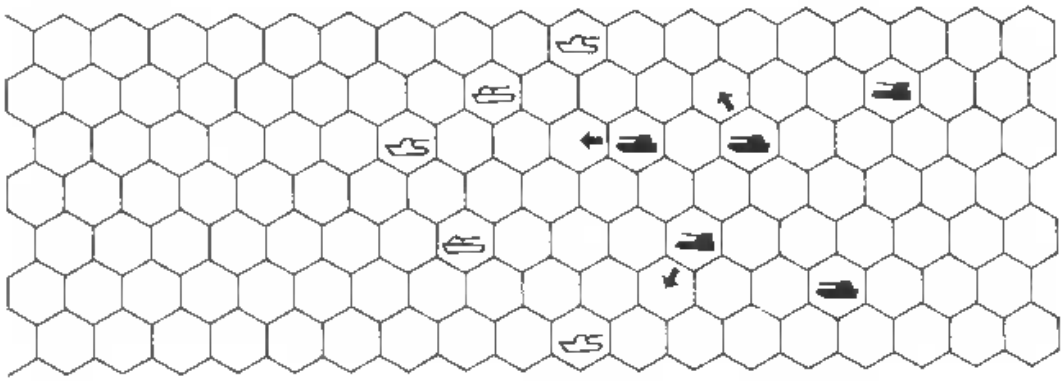
上の図の左側を見てもらいたい。ここでは相手のユニット、Aを中心に考えてみよう。ここで規則性のない攻撃を行うと、突破どころか相手にさほどダメージを与えることもできないし、実質的には戦線は前進しない。そこでちょっと考えてみよう。

ここで重要となる点は、移動中であるならば味方のユニットの上を通過することができるということである。まず、2ないしは3ユニットでAのユニットを全滅させる。攻撃機を使うことによって2ユニットで済むかもしれない。Aを全滅させたならば、すかさず後方で待機している部隊で突破をかける。この際、Aのユニットを攻撃した部隊の上を通過することになる。さらに突破したユニットを利用して相手のBというユニットに攻撃をかける。Bのユニットはある程度戦力を落とすことになるので、Bに隣接していたユニットですかさず攻撃をかける。ここで運良くBのユニットが全滅し、後方に移動可能な部隊があるならば、上の図の右側のようにさらに前進するといったぐあいである。

ここで注意しなければならないのは、突破した部隊の突出のしすぎと、戦

線に生まれる隙間である。突破したのはいいけれど、そこに戦線の隙間が生じると相手から逆突破や、突破した部隊を包囲されて、身動きの取れない状況にされてしまう可能性がある。

次の図を見てもらいたい。これははっきりいって悪い例である。突破した部隊が突出し過ぎてしまっている。こうなると突破した部隊は4方向以上から攻撃を受けることになる。いくら突破できたとはいえ、突破した部隊が逆にやられてしまったら、まったく洒落にもならない。突破するときはいくつかの部隊で行い、それらがお互いをカバーする形にもっていきたい。



さて、突破したのはいいけれど、その先はどうしようということになる。突出した部分が細いほど周囲から攻撃される回数が多くなり、消耗が激しくなるので、次のターンあたりは突出した部分を広げてやるくらいの余裕が欲しい。ここである程度の範囲が確保できたら、再び突破をかけることのできる態勢に持って行くことが大切である。当然の事ながら、側面を守る部隊は地形効果の高いところを選ばないと、側面から攻撃を受けて突破した部隊が包囲されることになるので、このあたりにも抜かりがないように。

突破は勢いが大切な槍である。1回突破に成功したらできる限り突破を繰り返し、相手が態勢を立て直す前にけりをつけることが重要である。

●中級 相手に生産をさせない方法

相手の首都を占領するためには、首都付近の相手の戦力をいかに抑えるかが鍵になるが、首都の周囲を囲んだのはいいけれど、次から次へと敵が出てくるようでは切りがない。そこで相手が生産できないようにしてしまおう。

ユニットの生産は首都及び首都の周囲6ヘクス、そして首都から5ヘクス以内の都市または空港に限られている。そこで、その生産ヘクスの上に何でもいいから自分のユニットを置いてしまう。たとえそれが輸送トラックでも、補給車でもかまわない。とにかくその場所に何かを配置してしまえば、相手はいくら予算があろうとも、生産を行うことができなくなってしまう。そして後は歩兵でゆっくり占領して行けば、相手の戦力は落ちる一方なので、楽勝である。当然、航空機ユニットでも押え込むことはできるが、航空機は移動をしなくても燃料を消費するので、ちょっとミスをすると燃料切れで墜落してしまい、そこにひょっこり相手のユニットが生産されてしまうといったケースもある。生産ヘクスを押さえてしまうようなときは、できるだけ陸上ユニットを使おう。なにも叩くだけが戦いではないのである。

●上級 空挺作戦の計画

ヘリコプターを使った空挺作戦は、歩兵を降下させる場所によって、相手に与える効果というものが変わってくる。成功すれば敵の補給や補充はスムーズに行かなくなり、前線の後退という結果となってあらわれてくる。

ヘリコプターで歩兵を輸送することの利点はいくつかある。1つは、離れたところでもスピーディーに運べること。歩兵戦闘車や兵員輸送車は地形の影響を受けることになるので、山や海の多いマップでは移動に時間がかかり過ぎる。その点、ヘリコプターは地形の影響を受けることはないので、その分素早い展開が可能なわけだ。さらにヘリコプターの天敵である戦闘機は、序盤には生産できないので、対空車両だけに気を付ければやられてしまうことはない。歩兵は防御力が弱いが、輸送することで無駄な損失を少なくすることができる。

さて、いつ、どこに歩兵を降下させるかということが問題になる。序盤であれば、激戦地になると予想される都市に重歩兵でも輸送しておけば、味方の戦力が到着するまでの時間稼ぎをすることができる。この場合、マップ全体をよく観察することが必要である。見当違いの場所に降下させてしまったら、歩兵の移動力では再移動させることは困難である。中盤以降は、敵の後方の都市や、前進基地となる空港を取りに行った方が賢明であろう。このくらいの時期になると、ユニットの密度は濃くなるし、相手が都市や空港を空にしておいてくれることが少ないので、ちょっとしたスキをつかなければ成功しない。できれば常に歩兵を積んだヘリコプターを上空に待機させておきたい。そうすれば小さなチャンスを有効に生かすことができる。また、敵の戦闘機も登場してくるので、こちらもぜひ戦闘機を護衛に付けてやりたい。戦闘機の前にはヘリコプターなどカモである。

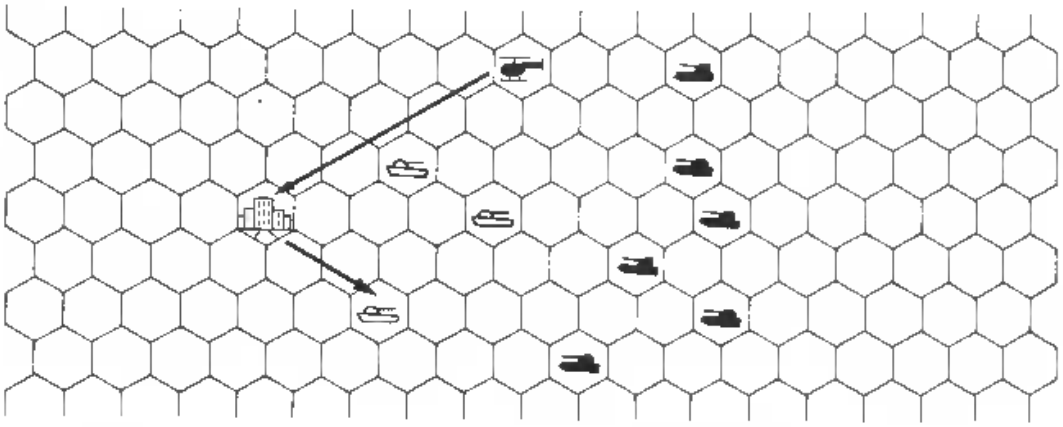
この空挺作戦は成功すれば快感なので、ぜひ試してみてはいかがだろうか。

●上級　大胆不敵な電撃作戦

突破の仕方や空挺作戦のやり方について一通り述べたところで、これらの戦術をミックスして、非常にスピーディーな戦略をたててみよう。

電撃作戦とはその名の通り、電気の流れのように早いスピードで進撃を行うものであるが、『SUPER 大戦略』においてもこの戦術はゲームを早く終わらせるという点で非常に有効な手段の１つといえる。

電撃作戦の実行



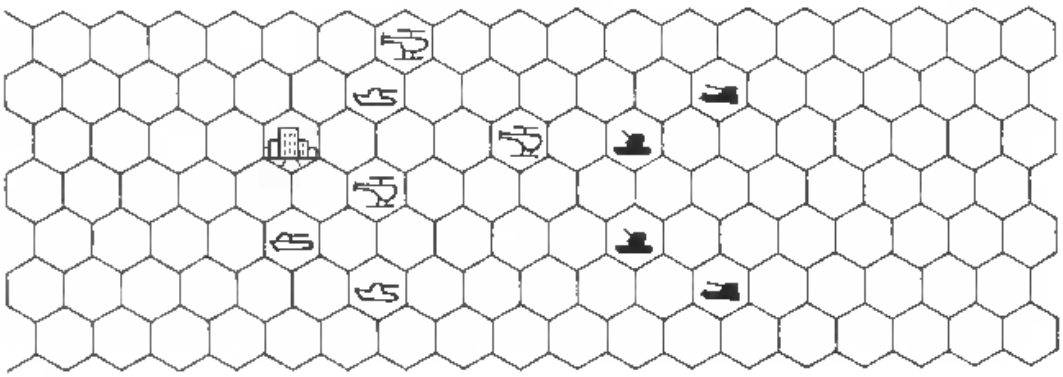
上の図を見てもらいたい。例としてここから電撃作戦を始めることにしよう。まず、後方に存在する都市にヘリコプターを用いて歩兵または重歩兵を降下させる。以後、戦車等の車両は第１目標としてここを目指すことにする。重歩兵を配置しておくことによって、攻撃を受けたときの相手に与えるダメージも大きくなるので、かなり時間を稼ぐことができるはずだ。またこの歩兵は周囲から攻撃を受けることになるので、航空機や攻撃ヘリコプターによる支援を行いたい。そうしないと後から突破をかけてくる部隊が到着しないうちに、都市が奪い返されてしまう可能性が大きくなる。戦線を構成している戦車、装甲車両はこの歩兵を置いた都市に向かって、突破をかけることになる。ここからが普通の突破と違うところである。普通の突破ならば、損害を抑えるために無理な突出はしないものであるが、電撃作戦はスピードが命。多少の損害は後で補充するものと割り切って、ひたすら前進あるのみと突っ

走りたい。

さてその手段であるが、まずルートを設定する。予め航空機を出動させておいて、ルート上にある相手の部隊に損害を与えておくとやりやすい。ある程度損害を与えたところで、戦車や装甲車両で突破をかける。ちょっとルートから外れているなと思われる相手の部隊は、残しておくと後でやっかいな事になるが、先頭の部隊に叩かせたら先頭の部隊の進撃スピードが落ちるので、ここは後続の部隊に任せておきたい。そして、歩兵と合流することができたら、歩兵が占拠している都市で補給と補充を済ませた後、再び突破をかけることになる。

突破部隊の編成

突破をスピーディーに行うためには、相手の戦力を分析する必要が出てくる。ここでは電撃作戦を行うための部隊編成について考えてみよう。下の図を見てもらいたい。



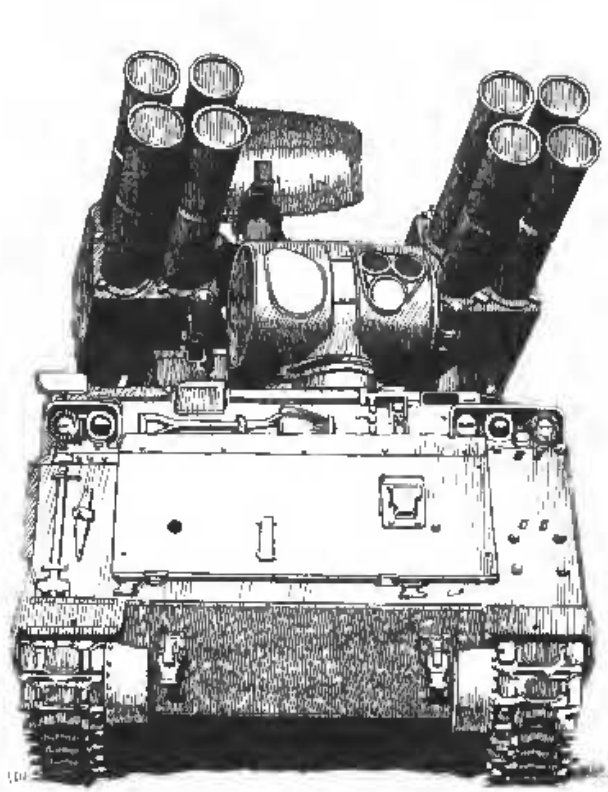
このようにルート上に航空機が多い場合、当然の事ながら先頭を切るのは対空車両であるが、このときはなるべくゲパルトやZSU-23-4シルカのような自走対空機関砲がよい。なぜなら攻撃目標を航空機だけに絞ることができるならSAM積載車両でもいいが、装甲車なども後方から現れるので、地上部隊にも効果のあるものが適しているからだ。また後方から歩兵を輸送するときには、輸送トラックでは攻撃力、防御力ともに不足気味なので、ここはブラッドレー、マルダーA2などのIFV(INFANTRY FIGHTING VEHICLE歩兵戦闘車両)を使いたい。もし経済的に余裕がなければ、M—113のような

APC（ARMORED PERSONAL CARRIER 装甲兵員輸送車）で代用することも可能であるが、これらのほとんどは貧しい攻撃力しか持っていないので注意しよう。さらに戦車などが経済的に買えない場合は、安目の装甲車を購入することになるが、スピードを重視して選びたい。

なにしろ、電撃戦はスピードが命であるから、とにかく効率的な戦闘、すばやい移動、相手の戦力の正確な分析が要求される。

2

兵器カタログ



陣営別兵器解説

アメリカ１

アメリカ陸軍と空軍がモデルとなっている生産タイプで、航空ユニットは実に充実している。戦闘機にしても攻撃機にしても質の高い機種が揃っており、それに応じて価格も高いが対空車両に気を付けていればかなりの戦力となることであろう。

攻撃ヘリでは、アパッチが主力となって、敵の戦車などに相当なダメージを与えることができる。攻撃機にしても層が厚いので、資金と戦況に応じて使い分けて前線に送り込めば、多大な戦果を期待できる。

陸上戦力としての要である戦車は、これまた実に期待できるM1があり、M901と共に敵陸上部隊の装甲車両に対して大きな戦果を上げることができるだろう。M60パットンもなかなか優秀な戦車であり、資金面での問題があるときなどに役に立つコストパフォーマンスの高い車両である。

M2ブラッドレーは戦車並の攻撃能力を持ち、敵の地上部隊の中まで、兵員を送り込むために突入することを可能にしている。

反面、唯一の弱点とも言えるのが対空攻撃ユニットの質の低さで、航空ユニットが充実していることに比べてバランスを崩しているかも知れない。アメリカ１が保有する対空攻撃車両は古い物ばかりで、ヘリにはともかく敵戦闘機や攻撃機にはあまり戦果が期待できない。敵に航空ユニットが多い場合は、戦闘機と戦車やATMキャリアを造って、敵のSAMキャリアを戦車で叩きながら航空ユニットを戦闘機で減らしていくようにする。手順さえ間違えなければ、極端な状況低下にはつながらない。

アメリカ１は、航空ユニットの性格を生かしてまず制空権を握ってから、その支援の元に地上部隊を進めるのが賢明である。そうなれば敵はSAMキャリアを大量に生産するだろうが、そのときは航空ユニットを引き上げさせて戦車などを前面に押し出していけばよい。

アメリカ2

アメリカ2は、アメリカ海軍と海兵隊がモデルとなっている生産タイプである。実に多用な航空ユニットが混在する生産タイプであり、アメリカ1とはまた異なった楽しみがある。

航空ユニットは、空飛ぶAAMキャリアとまで言われるトムキャットや、ヘリにとって大きな脅威となり得るハリアー、大量のAAMを持って長い足で攻撃に出られるファントム2と、戦闘機だけでもどれを使うか迷ってしまう。攻撃機はコルセアが大変良い攻撃機で、かなりのパーセンテージで敵の地上ユニットを破壊できる。最新鋭戦闘機の一つであるホーネットも多少高価ではあるが、それだけの働きをしてくれる。

さらに、価格の割に大きな戦力となるヒューイコブラや人員輸送を迅速に行うイロコイスなどヘリも充実している。

海兵隊としての性格上、地上戦力も充実しており、戦車に関しては、陸軍と同じ物を使用している。しかし、対空戦闘車両においては、期待を裏切る装備しか保有していない。この種のユニットは、M163対空砲しか用意されておらず、これがあまり良い活躍をしてくれないのだ。対空車両はアメリカ1以上に貧弱である。また、専用ATMキャリアが用意されていないのもかなりの痛手だ。

そんなわけで、事実上アメリカ1と同様な攻略方法が有効で、攻撃機とM1エイブラムスとで敵の地上ユニットを叩き、対空ユニットは戦車に任せておく。その上で、優秀な戦闘機を用いて敵航空ユニットを叩くという、制空権優先主義で戦略を進めるべきであろう。実際、アメリカ1よりも地上ユニットの持つ主任務のバラエティの少なさのため、アメリカ1以上に制空権の確保に力を入れるべきかも知れない。

ソビエト

ユニットの種類数が20とゲーム中最大の兵器種類の陣営であり、優れた兵器群がバランスよく揃っている。さすがは東側諸国を代表する国だけある。戦闘機、攻撃機、戦闘車両、対空車両の全てをそれぞれ3種類の中から選ぶことができる。そのため、戦況に応じて色々なユニットを送り込むことが可能である。

航空ユニットとしては、最新鋭の機種が多く用意されており、現在西側でほとんどその性能が分っていないものばかりである。戦闘機はMiG－29がコストパフォーマンスが高くもっとも有用であろう。攻撃機はSu－24がいちばん使える機体である。対してSu－25はほとんどメリットがない。フォージャーは、移動力の大きなヘリ専用の対空車両といった趣で、その他の用途では生産する必要はない。またMi－28は非常に役に立つ。

戦車も充実している。T－80は、特に攻撃能力があるわけではないが、防御能力が高いからうまく経験値を上げていけば、結果的にかなりの戦闘能力を持つユニットとなる。T－64はT－80と価格があまり違わない割には性能が落ちる。それよりもATMキャリアであるBRDM－2が非常によい性能を持っているので、防御能力の低さをカバーするように護衛を付けるなり、地形効果を利用するなりすれば、敵の地上ユニットをに大きな損害を与えられる。対空車両では、SAMキャリアのSA－13を、戦闘機と共同で使って敵の航空ユニットを壊滅して、制空権を完全に手にいれたい。

兵員輸送はヘリを使うよりBMP－1で、敵の地上ユニットを攻撃しながら前線まで輸送する。このとき輸送する兵員は重歩兵を用いると、戦車、航空機などを効率よく攻撃できる。

性能と価格という本来相反する問題を解決しているソビエトは、初心者でもかなり楽しめる生産タイプであろう。

ワルシャワ

ワルシャワとはワルシャワ条約機構軍の事で、東側におけるヨーロッパのNATOと並ぶ大きな軍事機構である。実際にはソビエトの兵器を供与されている形なので、装備はソビエトの占いものが多い。ゲーム中でもその特徴があらわれており、ソビエトの一昔前の主力兵器ばかりである。しかし、まだまだ十分に戦力として通用するものも多いので、けっこう戦える。

ワルシャワにおける弱点は、とにかく航空ユニットが貧弱なことである。戦闘機はたとえ資金に余裕がなくてもMiG－23を生産するべきである。これを大事に育てて敵の航空機とまともに戦えるようにしてやることだ。さらに、攻撃機はSu－17のみで選択の自由すらないのだが、これはたいした役には立たないので、ヘリコプターながらMi－24ハインドを多用すべきである。しかしMi－24もSu－17も防御能力が低いので、なんとかして生還させて経験値を上げよう。そうすればかなりの戦力となることは間違いない。

地上戦力は平均的である。T－72とBMP－1を生産しておけば、たいていの地上戦闘にはまにあう。また、対空戦闘としては、SA－8、SA－9共になかなかの性能で、余り大きな差はない。ATM、SAMキャリアなどは防御能力に欠けるのでPT－76やT－62などを護衛に付けるのもよい。

輸送車両としては、やはり、ATMキャリアでもあるBMP－1が第一候補であろう。T－62より防御能力は劣るものの攻撃能力では優っている。輸送する兵員は、やはり重歩兵がよいが、それならば極力敵の重歩兵以外の兵員ユニットとは接触しないようにしよう。

西ドイツ

この国の特徴は、地上ユニットが非常に充実していることであろう。レオパルド２は世界でも超一流の戦車だし、それと同様の攻撃能力を持ったATMキャリアのヤグアル2、これまた一流の対空車両のゲパルトにSAMキャリアのローランド２と、アメリカ1、2とは対照的に地上ユニットが幅をきかす国である。

その代わりに、航空ユニットは時代遅れであり、近代的な性能を示してくれる戦闘機は一つもいない。ヘリにしても余り期待できるものはない。唯一攻撃機のトーネードIDSが光っており、これが地上ユニットに大きなダメージを与えてくれる。

この国における戦略は、通常の制空権の奪取は困難を極めるため、完全な制空権の保持はあきらめ、敵航空ユニットへの攻撃は、大量に生産したゲパルトやローランド２で行い、これらの補佐としてファントム２を用いて連携プレイを重視して空の均衡を保つ。その上で、圧倒的な地上攻撃を行い拠点を築く事が重要な戦略となるだろう。人員輸送ユニットに乗せる兵員も重歩兵を多くすることで、地上、空中共ににらみを利かせながら占領を進める。

また、地上ユニットを中心に侵攻を行う以上、どうしても物資が不足がちになるものなので、補給車による燃料、及び弾薬の補給には常に気を配る。いくら優秀な戦車でも燃料が無くなればただの固定砲台になってしまうし、弾薬が切れたらそれこそただの鉄くずに成り下がってしまう。

戦闘機も、いくら性能が低いとはいえ、経験値を上げることでこれをフォローすることは可能である。優秀な対空戦闘車両とうまく連携を行い、少しでも早く経験値を上昇させるように努力しよう。

イギリス

超一流の兵器はないものの、なかなかの精鋭が勢ぞろいしている、バランスのとれた生産タイプの国といえる。特に素晴らしい能力を持つユニットというのは存在しないが、その代わりに価格が手ごろなユニットがそろっていて、あるユニットの弱点を他のユニットがカバーしているといえよう。

戦闘機は、資金さえあればハリアーとトーネードADVを生産して、敵攻撃機、敵戦闘機にはトーネード、敵ヘリにはハリアーを用いて、役割分担することで、制空権の保持はなんとかなる。資金がないときは、ハリアー一本槍でもそれなりの攻撃能力を期待できる。

地上戦力の方は、戦車においては、チャレンジャーとチーフテンは似通った性能で、どちらが良いか決定しかねる。プレイヤーが防御力を取るか移動力を取るかであろう。基本的にはチーフテンの方がコストパフォーマンスが高くてよい。

輸送ユニットにしても状況に応じてリンクスとMCV80を使い分ければ十分な働きを期待できよう。トラックやMCV80で輸送するときには、レイピアやスコーピオンに護衛させれば万全である。

この国も対空車両が十分であるとは言えないが、RCM748レイピアがなかなかの戦力を持っているので、対地戦闘用ユニットを護衛に付けて配備すれば敵の航空ユニットににらみを利かせるには十分であろう。戦闘機による撃ち漏らしの敵航空ユニットを叩くために戦車などと一緒に前線に送り、お互いに防御して護衛することで、かなりの戦果をあげられる。

この国は、戦車全般に燃料搭載量に不安が残るので、補給車は重要である。よって、十分な数の補給車両を前線近くのあちこちに配備しておくこと。もちろんこのときは地形効果の高いところで待機するか、味方ユニットの中で身を守ることが必要である。

フランス

フランスには他国に誇ることができるユニットが存在しない。正確に言うとSAMキャリア以外にまともなユニットはほとんど無い。いちおうバランスは取れているが、特に強いユニットがないということは、苦戦を強いられるということでもある。特に貧弱なのが、戦争を行う場合中心となる戦闘機と戦車というのは致命的である。

戦闘機による航空戦や、制空権の奪取はあきらめた方がよい。新鋭機であるミラージュ2000ですら、たいした戦力にはならない。せいぜい使って攻撃機やヘリの護衛ぐらいであろう。こうして安全に戦闘を繰り返して経験値を上げてやるしか、他国の戦闘機と一対一で張り合う方法はない。

それに比べると攻撃機のほうはまあまあの充実ぶりでジャギュアが大変良い味を出している。シュペルエタンダールなどは使う必要はない。ジャギュアだけを生産してあまり強くない地上軍の補助をしてやる。資金がなければ、ガゼルでもかなりの戦果を期待できる。その代わり、当然ではあるが防御能力は無いに等しいので、敵の航空ユニットやSAMキャリアには注意する。

戦車などの地上ユニットは近代化の遅れが著しく、主力戦車であるAMX－30ですら他国の新鋭戦車にかかれば、赤子の手をひねるようなものであろう。しかし、攻撃機だけに任せておくわけにはいかないので，AMX－30はどうしても必要である。とにかく全滅することのないように注意して補充を繰り返して経験値を上げよう。

この国のメリットは、対空車両の充実とあらゆるユニットが比較的安価であることである。経済的にあまり苦労することはないので制限ユニット数いっぱいに生産して大量のユニットで前線の維持と進撃を行うことが重要である。

イスラエル

イスラエルは、政治上の問題と、国自体の性格上さまざまな国の兵器が入り交じっている。また、自国開発の物もあるのでユニット数はアメリカ並である。それに比例してユニットの性能もなかなかよくて状況に応じていろいろなユニットを派遣できる幅を持っている。

航空ユニットはアメリカ並の能力を誇るものばかりで、かなり優秀なユニットが多い。戦闘機はアメリカ1と全く同じで、これにクフィルが参入しており、みな特徴を持っているので選択には迷うがなかでもF・ファルコンが価格の割に能力が高く有効であろう。

攻撃機はラビとスカイホークからの選択となるがよほど軍資金に困っていなければラビを使用する方が安心だ。戦車よりも大きな対地攻撃能力を持っているからだ。

ヘリはアメリカ2と同じで攻撃能力、輸送能力共に充実している。

戦車はイスラエルによる自国開発のメルカバがあり、これは川が渡れないのが残念だが価格の割に優れた能力を持つので、主力戦車として大量に生産して前線に送り込もう。対空戦闘車両も3種から選べ、その内M48がSAM車両なので断然攻撃能力が高いが車両や兵員に対して弱いのでシルカやM163も捨てがたい。戦況に応じて生産、配備する。輸送ユニットについてはイロコイスとM113を戦況に応じて使い分けて有効に兵員を送り込む。

兵員には多少の問題がある。エリート兵しかいないのである、つまり占領に最も重要な兵員の調達にお金がかかるわけだ。確かにATMミサイルを持っているので十分に戦力になるのだが、おいそれと生産できないので計画的に生産して、十分に気を付けて輸送して占領させる必要がある。

スウェーデン

スウェーデンは、自国で兵器を開発しているだけあり、価格が安く、それが大きなメリットとなっている。しかし、その反面それぞれのユニットがこれといって強くないので、苦戦になりやすい。かなりマニアックな人向けの生産タイプであろう。

航空戦力は実にバリエーションが少なく、戦闘機はドラケンかビゲンのどちらか、攻撃機はグリペンしか無く選択の余地がない。グリペンはまあまあの対地攻撃能力を持つので、素直に生産、配備すればよいのだが戦闘機には問題が残る。ドラケンはビゲンに比べて多少対空防御能力が劣って、燃料が5少ない。その代わり価格は500安くミサイル数は2発多い。他は同じである。どちらにせよ極端に性能が優れているわけではないので、経験値を上げてまともなユニットに成長させるしかない。それなら初めから安くてミサイル数の多いドラケンを配備するべきだろう。

地上戦闘車両はこれまた選択の余地が少ないが、どれも戦闘能力はたいした差がないので価格が安いことを考えてSタンクを生産するのが有利であろう。どうせ経験値を上げなければ有効な戦力とならないのなら初めから一番ましなユニットを用いるべきだ。また、対空戦闘車両はARMADしかないが、これは戦闘機よりもよい働きをするのでなるべくたくさん生産して敵の航空ユニットににらみを利かせよう。戦車よりも対空防御能力が高いので制空権の保持が難しいスウェーデンではかなり重要なユニットとなるだろう。

この国においては、価格の安さを生かして絶対的な性能の低さをカバーする。あとはセオリー通りの経験値上げと地形効果の重要視でなんとか闘い抜ける。初心者にはかなり難しい生産タイプであるが、戦略を重視する人や強力な国でゲームをするのに飽きた人などには面白いかもしれない。

日本

日本における戦力は、ちょうど新鋭機への過渡期であり、世代交代の済んでいるものとそうでないものとの差がはっきりとしている。これにも日本の国土に起因する問題を表していて面白い。とにかく制空権を奪われたらすぐに本土爆撃となり、国民に大きな被害が生じるわが国ではなによりも制空戦闘機の性能アップが最優先され、それに伴って対空戦闘車両の性能を上げることが目指された。つまり戦車などの地上戦闘兵器はその開発を後回しにされた感がある。これが如実にゲーム中でも表れており興味深い。

航空戦力は充実しており、戦闘機では、価格は高いがイーグルを、攻撃機はF−1を使っていればかなりの攻撃能力を持つ。ただF−1は搭載能力が少なめなのでこまめに補給してやる必要がある。またF−1とファントムは機体の旧式化が著しいので防御能力に多少の不安が残るため、経験値を積んでこれをカバーしなければならない。

戦車等の地上ユニットは古さが目立つが戦闘できないほどの物ではなく、最新鋭の物に比べて多少劣る程度である。74式戦車なら十分に戦果を期待できる。弱点である防御能力は地形効果でカバーし、戦闘を繰り返しているうちに経験値も上がってかなり使えるユニットになるはずだ。61式戦車は価格が100安いがそれに応じた性能ではないのであまり使用しない方がよい。

対空車両は十分な性能を持っており、車両や兵員には全く攻撃能力を持たないが、対空攻撃には大きな戦果を期待できるSAMキャリアの81式対空ミサイル、最新鋭？の対空、対地両方にかなりの攻撃能力を持つ87式対空自走砲となかなかの陣容である。

兵員輸送に多少不安があるが護衛を付けるなどして少しでも安全に運んでやろう。

中国

安い、弱い、使えない、の三拍子揃ったなかなかマニアックな生産タイプである。中国で勝つのはかなりの戦略と経験を積んだ人でないと至難の技であろう。アメリカ1、2、イスラエルなどとは打って変わった貧乏戦争を強いられる。その代わりに価格は非常に安いので大量のユニットで強引に前線を前に進めることが重要な戦略となる。

航空ユニットの中でも戦闘機は非常に性能の劣るものしかなく、MiG－21にせよフィンバックBにせよ、ろくな戦果は期待できない。よその攻撃機の対空戦闘能力と同程度の対空戦闘能力しかないのでは敵の戦闘機とは間違っても1対1の戦闘は行えない。数で勝負をするか、攻撃機やヘリを相手に地上軍の支援を行うしか用途はない。攻撃機はファンタンAしかないが、これはそこそこの性能なので、中国としてはかなり高性能な兵器となるが、防御能力は著しく低いので、敵の戦闘機や対空攻撃ユニットには注意しなければならない。

地上戦力である戦車や自走砲のたぐいは、どれもこれも性能が低く、せいぜい使えるのは69式戦車ぐらいである。これは、他国の旧式戦車程度の能力はあるので、防御に気を使いながら地形効果の高いところで戦闘して、地道に経験値を上げるしか活路はない。価格が安いのでユニット数を増やして共同戦線を張り敵の攻撃に耐えて気長にチャンスを待つ。

対空車両として63式対空砲が用意されているが、これも他国と比較するとどうしても見劣りがする。しかし敵航空ユニットに対する攻撃能力は戦闘機よりも上なのでこれを有効に使って前線における敵航空機の活動を制限する。輸送方法もトラックかMi－8しか無いが、これは当然Mi－8を使う方が有利なので、余程安全なときか資金が無いとき以外はトラックは避けるようにすべきだ。輸送に際して出てくる問題は、兵員が人民兵しかいないことである。価格は非常に安いためいつでも生産できるが、その代わり何をしても成果は得られない。単に占領用のユニットだと思って間違いない。

とにかく価格の安いことを生かして、大量生産し、経験値を上げ、前線を維持するうちに活路を見いだすしかないので、地道に戦うのがよい。

最新鋭

最新鋭というのは真っ赤な偽りで、まだ量産されていない開発段階のものや実験中のものばかり集めた架空の生産タイプと言って差し支えなかろう。この中ですでに量産されて実戦配備されているものは、F－19だけである。これだって誰も確認していないので、実質はっきりとした性能なんてわかりゃしないのが現実だろう。そのため、新しいというだけで性能をかなり高めに設定してある点で、なかなかユニットとしては面白いのだが、その分他とのバランスを取るため価格をかなり高く設定している。

戦闘機は、かなり高いがやはりF－19を使うべきだろう。もちろん資金がなければEFAでも戦果を上げることは十分に可能である。攻撃機にしてもFSXが大変素晴らしい性能を持つので、これを活用しない手はない。

戦車は90式戦車は大変な防御能力を、91式歩兵戦闘車がものすごい攻撃能力を持っているので、敵の地上ユニットに壊滅的なダメージを与えることができる。対空車両としては、ADATSやZSU－Xがかなりの対空攻撃能力を持つので、下手な戦闘機よりも確実に敵航空ユニットを撃墜できる。特にADATSは、SAMミサイルを8発持つ上にこれをATMミサイルとしても活用でき、かなり柔軟性に富んだ戦闘が行える。

輸送車両である91式歩兵戦闘車は、ATMキャリアとしても高性能であるため、兵員を輸送した後に敵地上ユニットに攻撃を仕掛けてからの帰還を行うことができ、これまた実に有用なユニットである。

しかし、大きな問題が2つある。一つは、性能が非常に良い代わりに価格も極端に高いものしかないことである。このため、どうあがいても大量生産などすることはできず、必然的に小数精鋭で行くしかない。よって常に装備の派手な割には、財政はいつも苦しいものとなるであろう。もう一つは、兵員がエリート兵しかいないことである。ただでさえ貧乏になりがちなのに兵員まで高いものを生産するしかないのが非常に悲しい。兵員がいなければ、いつまでたっても都市の占領はままならず、このため資金の上昇もおそくなりがちである。

とにかく、小数精鋭、ユニットを全滅させない、こまめな補充と補給、無理な戦闘は避ける、などしてユニットを大切に扱い、少しずつユニット数を増やしていこう。ある時急に戦況が好転するはずである。

タイプ別兵器カタログ

戦闘機

戦闘機のはじまりは、第一次世界大戦中に飛行機に乗ったパイロット同士が拳銃で撃ち合ったことだという。この後、機体に機関銃が取り付けられ、純粋な戦闘機となった。

この当時の、失礼ながらのんびりとした戦闘機は第二次世界大戦中になくなり、現在では最高速は音の速さの2倍以上、機関砲だけでなく対空ミサイルも装備し、F－15などに至っては主翼による揚力がなくても離陸が可能なほどの推力を持つ強力なエンジンを搭載するようになり、まさに電子、機械工学などの最新の技術を導入して開発されている。そのため、価格は非常に高いものとなり、『SUPER大戦略』中でも戦闘機を生産するにはとてつもない軍事費が必要だ。ちなみに、F－15の実機の価格は現在では円高の影響などによって安くなったとはいえ100億円近い。

こんなに高い買物を強いられるのだからはなばなしい活躍を期待したくなるのは当然である。実際にその期待に応じてくれることが多いが、あまりに旧式な機体は、攻撃機との戦闘にさえ負けてしまったりもする。戦闘機は対空攻撃力が抜群なので、ヘリなどは面白いように撃墜できる。そのかわりに、対地防御能力が低いものが多く、敵の対空車両には特に注意して行動すべきである。

ファントム2 (F-4E/S)[アメリカ1、アメリカ2、日本、イスラエル、イギリス、西ドイツ]

●ユニット説明

戦闘機の中では、その価格が低いことが目につく。しかし、やはりトムキャットやイーグルなどの新鋭機に比べると対空防御力で格段に差がつく。しかし西ドイツでは、これらの新鋭機を持たないため、ファントム2が主力となる。資金が無いときのファントム2頼みということになる。だが、戦闘能力には、大差はない。

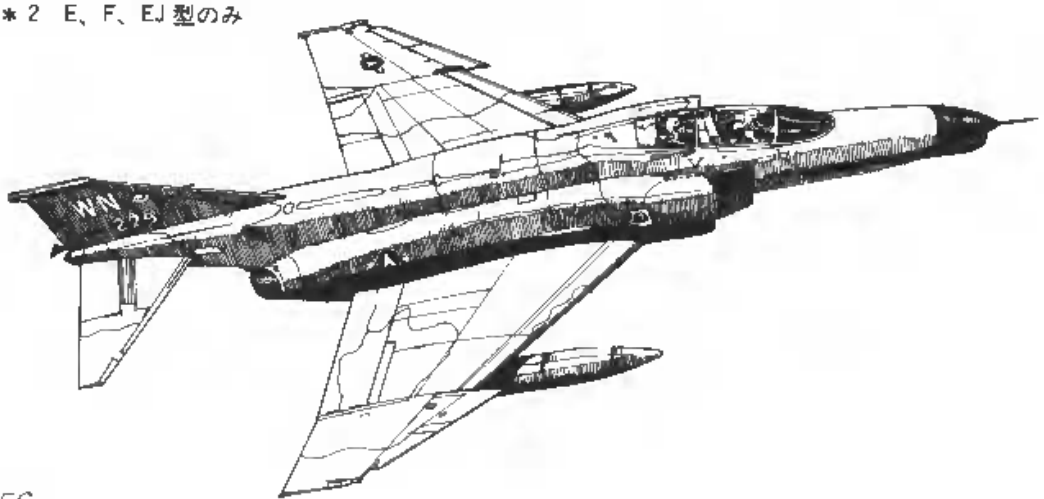
●実機説明

西側における、戦後最も大量に(5057機)生産された機体である。1958年の1号機初飛行から、世界12カ国で使用され数々の実戦をかいくぐり、現在なお第一線で活躍している。また、その型式も多く、偵察型なども含めて、主なものだけでも約20種ある。自由圏を代表する戦闘機と言ってよいだろう。とにかく当時としては卓越した性能を誇り、我が国の航空自衛隊でも通算154機を使用し、現在ではスーパーファントム計画も進んでいる。この機体には大変ファンが多く、世界中にファンクラブのようなものがある。現在、戦闘機メーカーとして最も有名なマクダネル・ダグラス社を大きく成長させた機体である。

●実機データ

全　長	19.20 m
全　幅	11.77 m
全　高	5.02 m
最高速	マッハ 2.27
エンジン	J79-GE-2～18 2機 *1
固定武装	M61A-1 バルカン砲 1基 *2

＊1　イギリス製の機体はR&R Spey Mk202、203
＊2　E、F、EJ型のみ



トムキャット (F-14A) [アメリカ2]

●ユニット説明

アメリカ2で行う場合、とにかく主力戦闘機にしたいユニットである。AAM8発と大きな搭載量を誇り、その戦闘能力も航空機について非常に高い。防御能力も大変高いので、敵の航空ユニットにとって大きな脅威となることは間違いない。ただ、欠点として、非常に価格が高いことがあげられる。同陣営の他の戦闘機の2倍以上の費用がかかる。

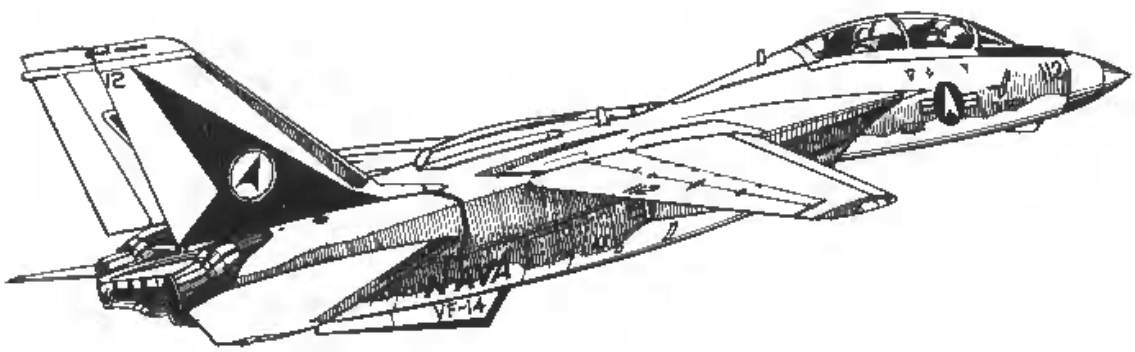
●実機説明

それまでの米海軍における主力戦闘機であったファントム2の後継機として1972年から部隊配備が始まった。当時、F−111Bでの可変翼機の失敗から、海軍のために初めから開発された可変翼機がトムキャットである。この機体において有名なものは、長射程AAMのフェニックスミサイルであろう。F−111Bのために開発されたミサイルであり、AWG−9レーダーシステムと合わさって大変な効果を生むのだが、本機において実用となった。また、可変翼機の常として、翼下パイロンも可動式にしなくてはならないのだが、その機構は複雑かつ不安定、などのデメリットがあり、本機はこれを解消すべくパイロンをすべて胴体下においたのも特徴的である。

●実機データ

全　長	19.1　m
全　幅	19.54　m　＊
全　高	4.88　m
最高速	マッハ　2.4
エンジン	TF-30-PW-414　2基
固定武装	M61A−1バルカン砲　1基

＊　伸長時。　翼後退時は11.65m



イーグル (F-15C) [アメリカ1、日本、イスラエル]

●ユニット説明

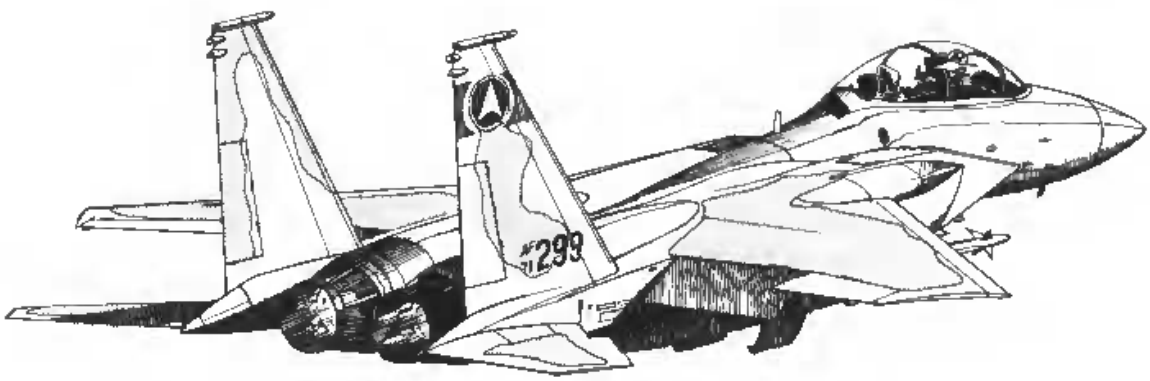
本機は、全戦闘機ユニットの中でも、もっとも戦闘能力の高い機体である。しかし、価格が高くてなかなか大量配備ができない。つまり、小数精鋭でいくしかないのである。しかし、この高性能は、捨てがたいものがある。とにかく新鋭機だけあって、強い、の一言である。資金があれば配備したいユニットである。

●実機説明

この機体は、現在西側諸国で、もっとも性能と価格が高い機体であると言える。そのため、開発したアメリカと、戦争をしているイスラエル、オイルダラーでお金持ちのサウジアラビア、そしてお金の余っている日本でしか配備されていない。しかし、その性能には目を見張るものがあり、中東で実戦を経験しているが、MiG－25やMiG－21を無傷で撃墜している。また、大変高性能なエンジンを2基搭載しているため、機体重量より推力の方が大きく、その飛行はとてもパワフルであり、運動性も高い。また、〝オペレーション・ストリークイーグル〟で、8つの速度、高度記録を持つ。この性能を生かすべく開発された戦闘攻撃型であるF－15Eも米空軍で採用されている。

●実機データ

全　長	19.4 m
全　幅	13.1 m
全　高	5.6 m
最高速	マッハ 2.5以上
エンジン	F100－PW－100 2基
固定武装	M61A－1バルカン砲 1基



F.ファルコン (F−16C) [アメリカ 1、イスラエル]

●ユニット説明

戦闘機としては、その価格からファントム2より高く、イーグルより安い。戦闘能力は、イーグルと同様だが、搭載能力の面で一歩譲る。これは、単発エンジン、小型戦闘機の弱点であろう。それでも、安価でイーグルと同性能の機体が生産できる点でポイントが高い。また、移動量は14と良い性能を誇り、対空防御力は他のどのユニットより高い。

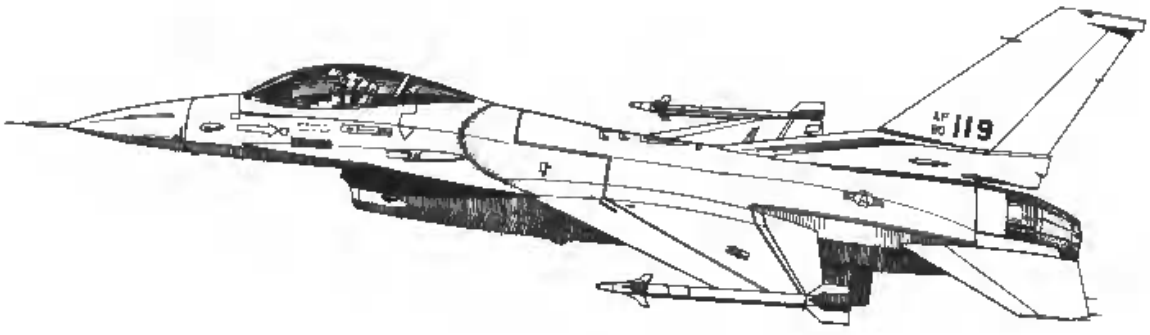
●実機説明

実機における開発推移は、ベトナム戦での手痛い歴史により始まったと考えられる。当時、対地攻撃機的要素の強い戦闘機ばかり開発していたアメリカは、撃っても当たらないAAMの性能の悪さからドッグファイトを重視せざるを得ない結果を得て、その教訓からF−15イーグルとF−16ファイティング・ファルコンを開発した。本機は特に小型軽量で高度な運動性能を持たせ、電子装備の充実を中心に開発された。現在では、ファントム2の後継機として見られがちだが、実際は、イーグルよりも大量に生産され、NATO諸国やその他の国々で採用されており、その実力は特筆に値する。

●実機データ

全　長	15.09 m
全　幅	9.45 m
全　高	5.09 m
最高速	マッハ 2
エンジン	F110-GE-100 1基 *
固定武装	M61A-1バルカン砲 1基

* A、B型は、F100−PW−200



スターファイター (F-104G) [西ドイツ]

●ユニット説明

西ドイツにおける少ない戦闘機の1つだが、特に好きな人以外はファントム2を使うべきだろう。確かに戦闘機としては非常に価格が低いが、だからといって性能まで低いものを使う必要はない。どうしても使いたければ、安いことにものを言わせて大量に生産してどんどん投入するしかない。そうすれば、そのうち経験値も上がり、なんとかなるかもしれない。

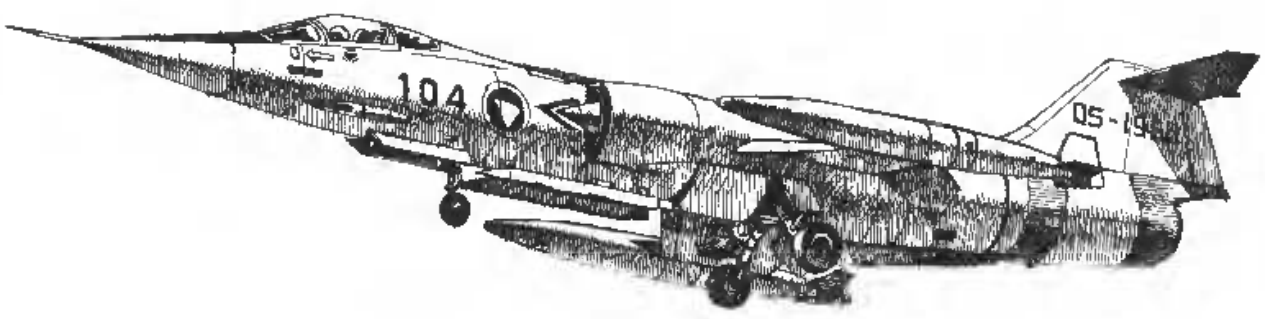
●実機説明

アメリカ初のマッハ2クラスの実用戦闘機である。ロッキードは、とにかく高速を出すために、胴体を極力細くし、主翼はカミソリの様に薄く、小さいものとした。そのため、かなり特殊な飛行特性となり、操縦はたいへんしづらいものとなってしまった。その結果、デビュー当時は、最後の有人戦闘機とまで言われたが、アメリカ空軍は大量に購入せず、航空自衛隊と、西ドイツ空軍、同海軍、イタリア空軍、ギリシャ空軍などに採用された。空飛ぶ鉛筆、と言った感じの本機は、ゴジラ退治や怪獣退治などにも駆り出され、昭和40年前後のテレビの中では、ジェット戦闘機の代表的存在であった。

●実機データ

全　長	16.69 m
全　幅	6.68 m *
全　高	4.11 m
最高速	マッハ2.2
エンジン	J79-GE-19　1基
固定武装	M61A-1バルカン砲　1基

* 翼端の燃料タンクを除く



ハリアー　(AV-8A、ハリアーGR3) [アメリカ2、イギリス]

●ユニット説明

ファントム2と比べると価格は同じで戦闘能力、防御能力共に1ランク上である。しかし、実機説明で述べるように、本機の性格上燃料搭載能力はヘリコプター並で非常に小さい。こまめに補給できる戦況であれば保有する価値は大きい。これができるなら、AAM4発というのも問題とはならないであろう。対ヘリ、対兵員専用の戦闘機としての価値が高い。

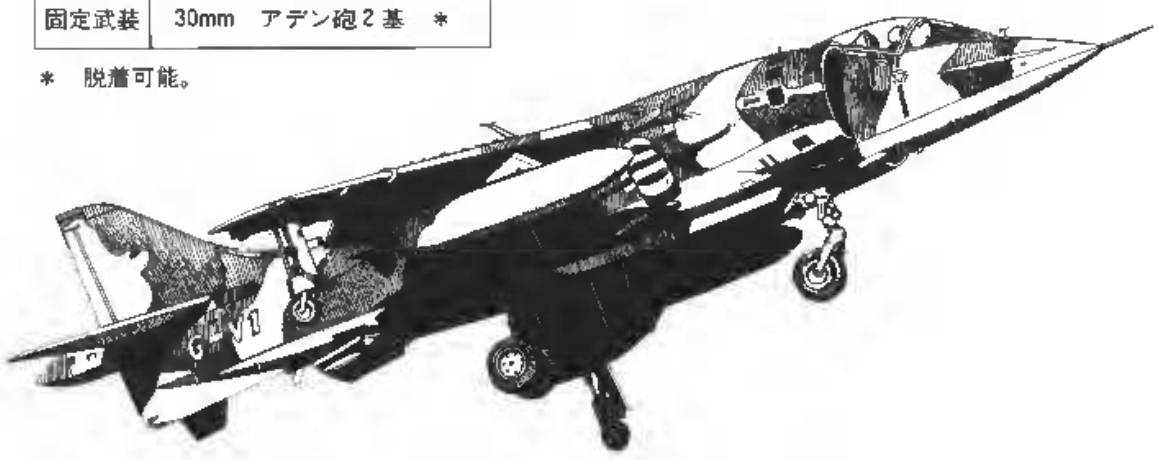
●実機説明

世界初の垂直上昇機として有名な本機は、英、米、独の3国共同開発であったが、結局導入したのは英空軍と米海兵隊、そしてスペイン海軍にインド海軍であり、英海軍では現在、海軍バージョンであるシーハリアーを用いている。配備当初はその独得の離陸方法のために事故なども多かったが、現在では少なくなった。またこの機体の特殊性からおのずと（実際はこれが本目的なのだが）ゲリラ的な運用が適しており、航空自衛隊のFSXの候補としても名前があがった。現在では本機の後継機としてハリアー2(AV－8B)の配備が始まり、超音速化の研究も行われている。垂直上昇機としての性格、特殊なフォルムなどのために本機の人気は高く、本なども多く出版されている。

●実機データ

全　長	14.5　m
全　幅	7.7　m
全　高	3.71　m
最高速	1190km／hr
エンジン	R&R　ペガサス　104　1基
固定武装	30mm　アデン砲2基　＊

＊　脱着可能。



トーネードADV (トーネードF.3) [イギリス]

●ユニット説明

イギリスにおいて、もっとも信頼のおける戦闘機であろう。価格は少々高いが、イーグルやF−16程ではない。AAMだって6発持っていれば十分だし、防御能力は一流、戦闘能力もかなりのものである。資金に余裕があるならば、絶対に戦闘機は、トーネード。これとハリアーのコンビで戦闘機は決めたい。

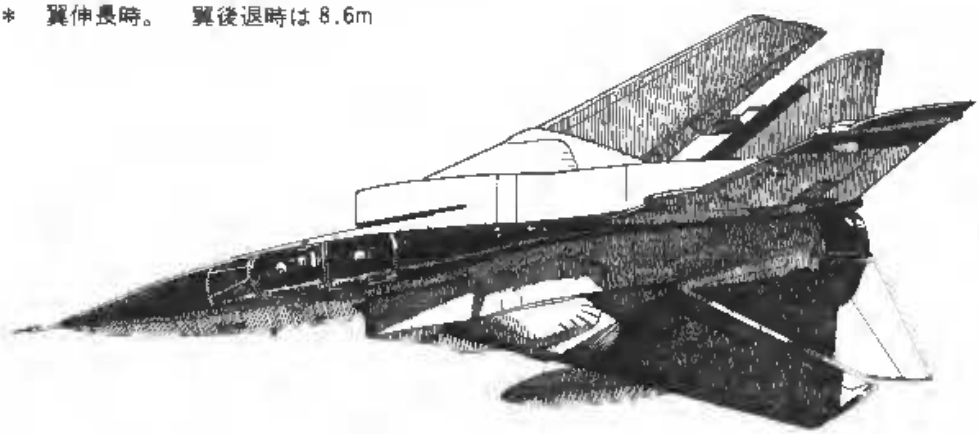
●実機説明

開発初期には、IDSとかADVとか呼ばれていたが、西ドイツでは、IDSのみを、そしてADVはイギリスのみで使用しているので、現在では単純にIDSをトーネード、ADVをトーネートF.3 (F.2) と呼ぶことが多い。トーネードの機体を1.36m延長し、レーダー変更による機首の変化、AAM搭載のための胴体下面の変化などをつけ、トーネードF.2が開発された。しかし、これは13機作られただけで、その後にエンジンを強化したF.3が大量に生産されることとなった。角張った胴体にピンと高くそびえ立つ長い垂直尾翼が実に印象的な機体である。

●実機データ

全　長	16.7 m
全　幅	13.9 m *
全　高	5.7 m
最高速	マッハ 2以上
エンジン	ターボユニオン RB.199 2基
固定武装	マウザー 27mm 機関砲 1基

＊　翼伸長時。　翼後退時は8.6m



ミラージュ3 (ミラージュIII E) [フランス]

●ユニット説明

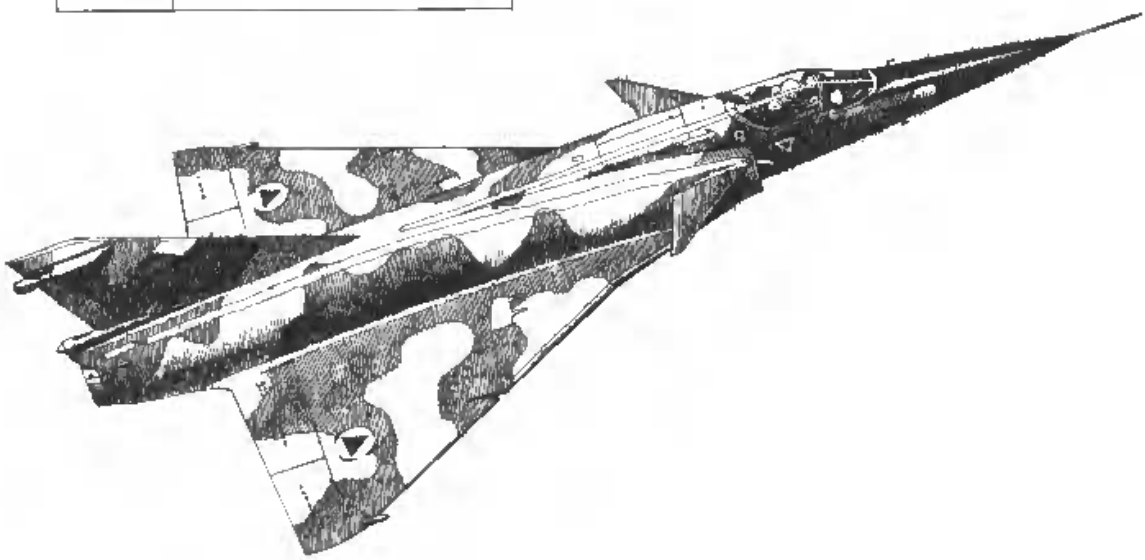
ゲーム中におけるミラージュ3種はすべてだいたい同じ性能なので何を使うか困るところだが、この機体の特徴は、特に安いことがあげられる。しかし、燃料搭載量が50と少なめなことが欠点であるかもしれない。またAAMも3発と少ない。

●実機説明

朝鮮戦争におけるMiG−15の活躍に注目したフランス空軍は、ダッソーブレゲー社に小型軽量大出力の迎撃戦闘機、ミラージュIIの開発を要請した。しかし、開発途中において世界はマッハ2の時代に突入し、本機もその洗礼を受け、仕様はマッハ2クラスの戦闘機に変更された。その結果生まれたのが、ミラージュIIIである。無尾翼デルタ翼の基本型のような機体フォルムは、後のミラージュシリーズの形に大きな影響を与え、その運動性の高さから、世界の多くの国々から発注を受けて、アルゼンチンや南アフリカ、イスラエル、オーストラリアなど世界中の空で活躍している。

●実機データ

全　長	15.0 m
全　幅	8.2 m
全　高	4.5 m
最高速	マッハ 2.2
エンジン	Atar 9C I基
固定武装	DEFA 30mm 機関砲 2基



ミラージュF1 (ミラージュF.1C) [フランス]

●ユニット説明

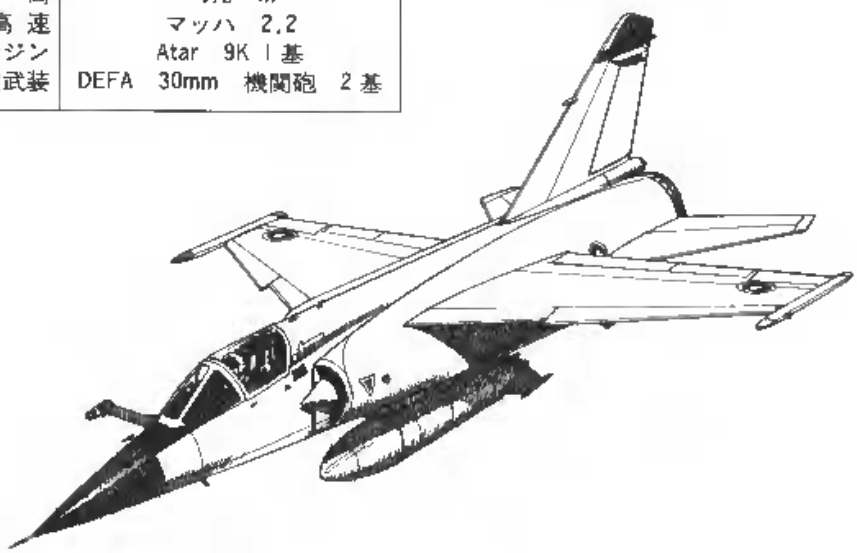
なかなか捨てがたい機体であろう。とにかく万能という言葉がふさわしい。どれを取っても、特に抜きんでた性能は持たないが、みな、そこそこのものを持っている。いろいろな面から考えて、フランスでゲームをする場合、本機がもっとも使える機体かもしれない。ファントム2と同等、もしくは上である。

●実機説明

種々のデータから、実際の戦闘は、亜音速域において行われることがわかり、その結果を生かして高亜音速域における格闘戦性能を追求した機体である。ミラージュシリーズはほとんど全ての機体が無尾翼デルタ翼なのに対し、本機は尾翼付き、後退角付き、下反角付き上翼を持つ。これはジャギュアや三菱F−1などと同じである。これは、デルタ翼機が離着陸時の大迎え角をとった時に生じる、機体の安定性が高すぎることを解消するために行われた。実際の任務も三菱F−1などに酷似しており、対空戦闘、対地攻撃、対艦攻撃とさまざまである。このため、スペイン、エクアドル、ペルー、南アフリカなど多くの国で使用されている。

●実機データ

全　長	15.0 m
全　幅	8.4 m
全　高	4.5 m
最高速	マッハ 2.2
エンジン	Atar 9K I基
固定武装	DEFA 30mm 機関砲 2基



ミラージュ2000 (ミラージュ2000C)〔フランス〕

●ユニット説明

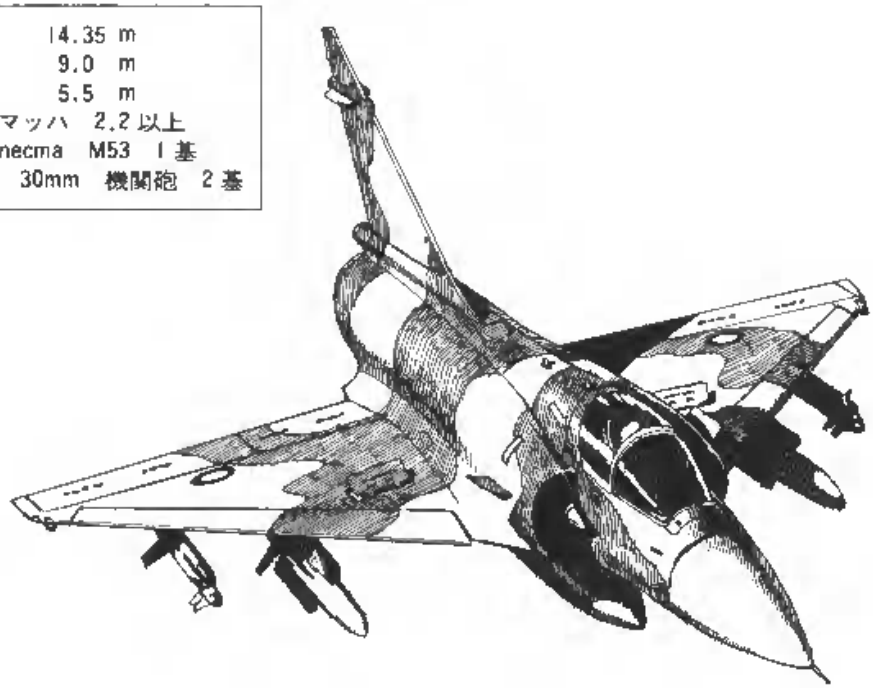
F−16並に高い割には、それほどの性能がない。搭載量には全く問題はないが、新鋭機としては防御能力が低い。対空戦闘能力にしてもファントム2並では、高い金を払っただけの価値は薄い。かなり思い入れがある人以外には、他の機種を生産することをお勧めする。

●実機説明

NATO4カ国FX選定においてミラージュF1がF−16に抑えられ、採用されなかったこと、また、フランス自身次期主力戦闘機の開発を望んでいたことから本機が開発された。F−16やF−18のように高機動性多機能戦闘機であり、これも無尾翼デルタ翼機である。この機体もイーグルのように推力重量比が1に近い機動性抜群の機体である。すでにフランスの他にエジプトやインドで採用され、空軍で使用されている。曲線の美しいボディフォルムを持ち、視界の良さそうなコクピット、エアーインテイグサイドには、小さなストレーキ状のカナードも付いている。また、複座型、の2000B型偵察型の2000Rも生産されている。

●実機データ

全　長	14.35 m
全　幅	9.0 m
全　高	5.5 m
最高速	マッハ 2.2以上
エンジン	Snecma M53 1基
固定武装	DEFA 30mm 機関砲 2基



ドラケン (J35F) [スウェーデン]

●ユニット説明

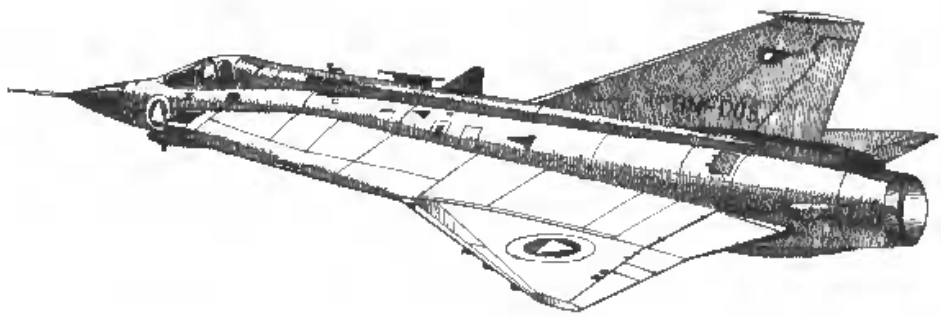
性能としては、ファントム2クラスで、燃料が少し少ない分、価格が1500と安い。AAMも6発あれば十分。これも多少古い機体なので、防御力が落ちるが、価格でカバー。強い、と言うほどではないが、なかなかバランスのとれた良い機体である。資金があればビゲンを買いたいが大きな差はないので、ドラケン大量配備と行きましょう。

●実機説明

1955年に初飛行をした。とても新しい機体とは言いがたい。しかし、全天候性、最高速度マッハ2、高速道路からでも離陸できるSTOL性、パルスドップラーレーダーの採用、無尾翼ダブルデルタ翼の採用などによりの高運動性を誇り、かなりの先進性を持っていた。固定武装も30mm2門としっかりしており、また、機首部分だけの変更で複座練習機、偵察機も製作できた。しかし、欠点として、コクピットが非常に狭く、後方視界が悪いなどがあげられ、不評を買ったようである。しかし、後者は、現在ではキャノピーの拡大、後方視界用バックミラーの採用などにより、かなり改善されたようだ。

●実機データ

全　長	15.4 m
全　幅	9.4 m
全　高	3.9 m
最高速	マッハ 2.0
エンジン	サベンスカ RM6C 1基
固定武装	ADEN 30mm 機関砲 2基



ビゲン (JA37) [スウェーデン]

●ユニット説明

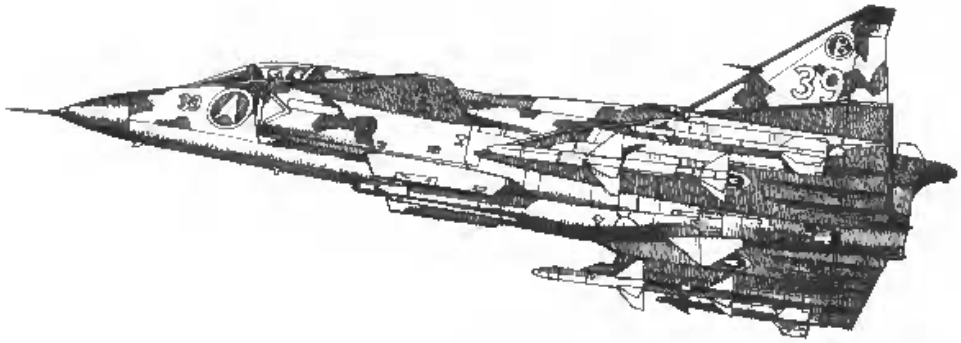
ドラケンとさしたる差はない。燃料が多少増え、対空防御力が1増えただけである。AAMは2発減り、価格は500高くなっている。ドラケンとどちらが良いか判断しかねるが、いずれにせよ価格は安いので、各人の好みというところかもしれない。これらは大量生産と、経験値とでカバーするしかないので、高性能な機体を生産できないスウェーデンでは数で勝負だろう。

●実機説明

大型カナード付きデルタ翼というかなり特異的な形態をしているビゲンは、ドラケンの特性をより強化し、近代化したものだと考えてよい。1970年代中ごろ、つまりF−16やF−17（後のF−18）などと同時期に開発された機体である。この機体で特に注目できるのは、ドラケンよりはるかに強化されたSTOL性である。離陸は、500mの滑走路があれば可能だし、着陸は、この当時初めての試みであった、戦闘機での逆噴射ができることを生かし、短距離で制動できる。また、格納時などを考えて、他には類を見ない、主翼ならぬ垂直尾翼を折り畳むこともできる。とにかく、この国は、運用面を非常によく考えて開発を行う国である。

●実機データ

全　長	15.58 m
全　幅	10.60 m
全　高	5.90 m
最高速	マッハ 2.0以上
エンジン	ボルボ RM8B 1基
固定武装	KCA 30mm 機関砲 1基



クフィル (Kfir C2) [イスラエル]

●ユニット説明

高性能な戦闘機ばかり保有するイスラエルにとっては、もっとも性能が低く見えるが、実際はそれほどでもなく、むしろ武装の点を除けばファントム2よりも高性能である。その上価格は1700と、けっこう安価である。イーグルやF・ファルコンが買えない、貧乏なときは、これでしのぐとよいだろう。

●実機説明

フランスからミラージュ5を輸入しようとしていたイスラエルは、1967年10月に急遽フランスからの武器輸出を停止され、戦闘機の調達に困り、オペレーション・ブラックカーテンの名のもとにスパイを使ってミラージュ5の仕様書を盗みだした。これをもとにイスラエルは、レーダー関係を改良してダガーを製造、配備した。この機体は、後にアルゼンチンにも輸出された。その後、この機体をよりパワフルにすべく、エンジンをファントム2と同じものに換装し、クフィルC1を開発した。この機体にECMや、カナード翼などを付加し、再改良したものがクフィルC2である。現在でも十分に通用する性能を誇るが、さらに改良が進められたクフィルC7が現在就役中である。

●実機データ

全　長	15.65 m
全　幅	8.22 m
全　高	4.55 m
最高速	マッハ 2.3
エンジン	J79−JIE1 基
固定武装	DEFA552 30mm 2基



MiG−21 〔フィッシュベッド〕〔中国、ワルシャワ〕

●ユニット説明

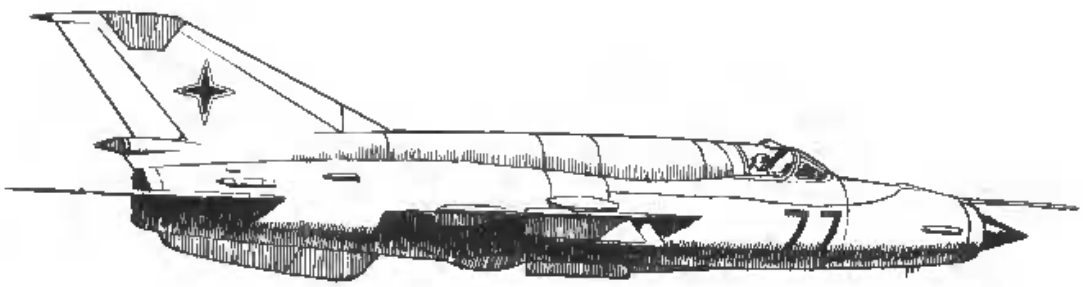
とにかく弱い。攻撃機なみの対空戦闘能力しか持たない。その上AAMは2発しか搭載できないし防御能力も大変低い。しかし、中国やワルシャワではまともな戦闘機が存在しないので、とにかく安いことに注目して、大量に配備、制空権を奪うことが先決かも知れない。質より量で攻めることだ。

●実機説明

飛行機をあまりよく知らない人にMiGといえば、たいていの人がこのMiG−21を思い浮かべるであろう。それほど有名な機体である。小型軽量低価格というMiG−15以来の伝統を受け継ぎ、東側の多くの国々で採用、配備され、17種類ものバージョンがあり、6000機以上も生産され西側でのベストセラー戦闘機であるF−4シリーズよりも多い。マッハ2時代の幕開けをF−104と共に経験し、共に小型軽量機であるがゆえの航続距離の短さ、全天候性でない、武装が貧弱であることなどから現在では旧式化してしまったが、なお健在である。最近、中国からアメリカへ仮想敵機として輸出されるという話も持ち上がり、話題を呼んだ。

●実機データ

全　長	15.75 m
全　幅	7.16 m
全　高	4.49 m
最高速	マッハ 2.1
エンジン	ツマンスキー R−25 1基
固定武装	GSh−23 23mm機関砲 1基



MiG－23 〔フロッガーE〕［ワルシャワ］

●ユニット説明

まともなユニットを保有しないワルシャワを担当する場合、本機が最高の戦闘機である。しかし、価格は安くもないのに防御能力は低いし、攻撃能力も決して高くはない。AAMが6発搭載できても敵を落とす前に自分が落とされてはどうにもならない。戦闘機を使用するのは控えてSAMキャリアに任せた方が良さそうである。

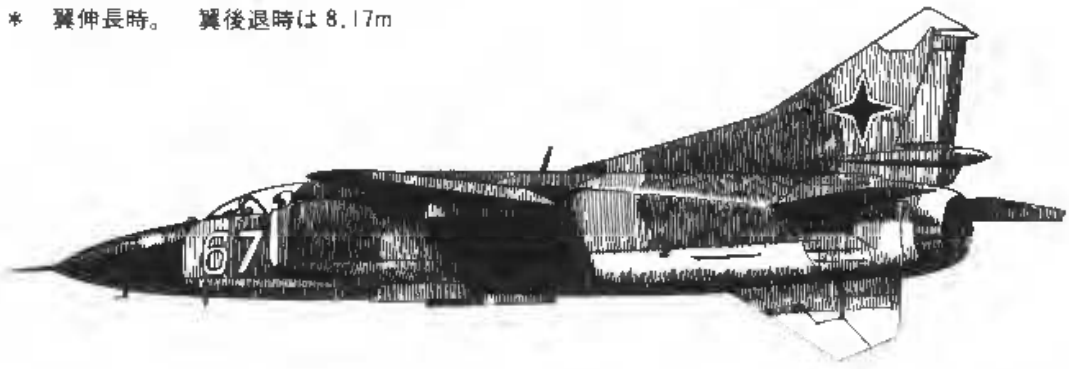
●実機説明

ソビエトにおける初の実用可変翼戦闘機である。MiG－21の後継機として開発された制空戦闘機で、その欠点を克服すべく多くの改良が成されている。特に有名なのは、機首部に搭載しているハイラークレーダーで、当時のソ連としては画期的なものであり、F－4と同等と言われる。このため、AAMの運用に大いに役立ち、後のソビエトの戦闘機の電子機器の発達の礎となっている。しかし、あまりにもミサイル発射母機に徹し過ぎたため、現在の格闘戦などは全く得意とせず、ソ連軍内では、どんどん数が減っている。ソ連内においてフロッガーBと言われていた機体の輸出向けバージョンをフロッガーEと呼ぶ。

●実機データ Mig－23bisのデータである

全　長	16.8 m
全　幅	14.25 m　＊
全　高	4.35 m
最高速	マッハ 2.3
エンジン	ツマンスキー R－29B 2基
固定武装	GSh－23L 23mm機関砲 1基

＊　翼伸長時。　翼後退時は8.17m



MiG−29 (ファルクラム) [ソビエト]

●ユニット説明

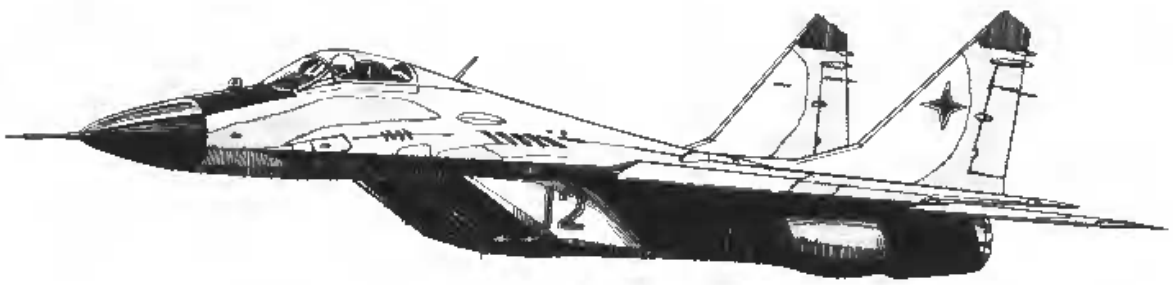
イーグルと全く同じ戦闘能力を持ち、トムキャットにせまる性能で、ソビエトの航空ユニットとしてはかなり充実したものである。しかし、それとは裏腹に価格は2800と高性能戦闘機としては格段に安く、AAMも6発装備するというハイパフォーマンスな機体である。だが、悲しいかなソビエトの機体は燃料搭載量が少なく、これが唯一の欠点といってもよかろう。

●実機説明

1986年7月に突如フィンランドのクオピオーリッサラ空港に舞い降りた6機の最新鋭戦闘機の姿を、写真雑誌や航空雑誌などで目にした人も多かろう。これが、ソビエトの次期主力戦闘機となるMiG−29ファルクラムである。それまでは、ボケボケの衛星写真や想像図しかなかったのだが、ここで急遽そのさっそうたる雄姿を披露したのである。機体の外観は、これもソビエト的といえばそうなので、F−14、F−15、F−16をミックスして開発したようなしろものではあるが、これが実にかっこよく、スパルタンである。また、その独特な空気取入れ口のシャッター機構にソビエトの機体構造の特殊さがあり、思想の違いを感じさせる。

●実機データ

全　長	15.5 m
全　幅	12.0 m
全　高	5.25 m
最高速	マッハ 2.3
エンジン	ツマンスキー R−33D 2基
固定武装	NR−30 30mm機関砲 1基



MiG−31 (フォックスハウンド)［ソビエト］

●ユニット説明

ゲーム中、もっとも大きな移動量を誇る(15ヘックス)。武装は、AAMだけではあるが、これが8発となるとやはり大きな脅威となるだろう。しかし、欠点もあり、まず価格がとても高い(イーグルと同じ3500)。燃料が50と少ない。対空防御力が攻撃機並である。そのくせ航空機(ヘリを除く)としか戦闘できない。などがあげられる。

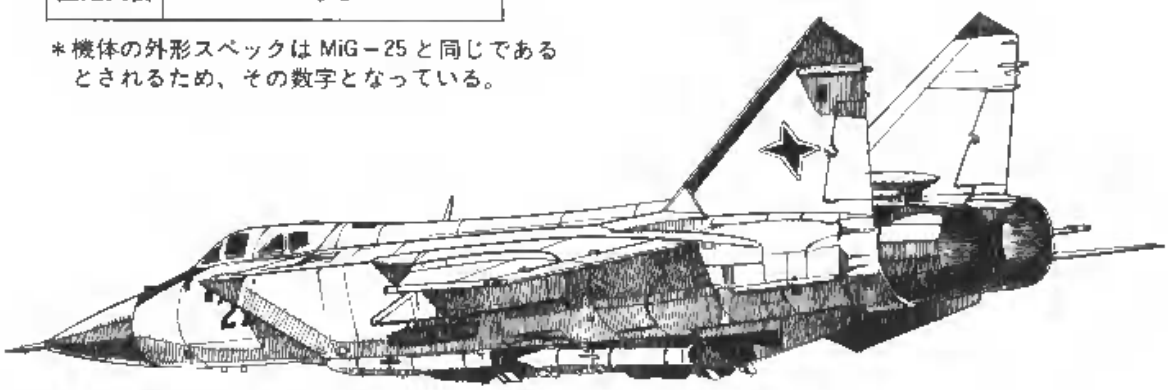
●実機説明

映画「ファイアーフォックス」で登場した、ただのSF丸だし戦闘機であると思う人は、ゲームをする資格がない。MiG−31は、MiG−25フォックスバットのバージョンアップ版である。もともとMiG−25は、米空軍の高速爆撃機B−70バルキリーの要撃を主任務として生まれた、超高速制空戦闘機であった。そのため、マッハ2.8という高速ながら、運動制に欠けるきらいがあった。また、B−70も実際計画だおれに終わり、MiG−25も活躍の機会がなくなった。しかし、B−1が超低空高速爆撃機として誕生して、これを要撃すべく高速性能を見込まれ、MiG−25の欠点でもあった電子装備を強化、カムバックした。

●実機データ

全　長	23.82 m
全　幅	13.95 m
全　高	6.1 m
最高速	不明(マッハ2.4と言われる)
エンジン	ツマンスキー R−31 2基
固定武装	なし

＊機体の外形スペックはMiG−25と同じであるとされるため、その数字となっている。



フォージャー (Yak-36) [ソビエト]

●ユニット説明

戦闘機としては、非常に能力の低い機体である。速度は遅い、燃料は少ない、防御能力はヘリ並、もうどうしようもない。AAMはそれでも4発、機関砲は5発、持ってはいる。また、価格は1400と大変安く、これはMiG−29の半額である。しかし、せいぜいヘリ、兵員の数を減らす程度にしか使えない。

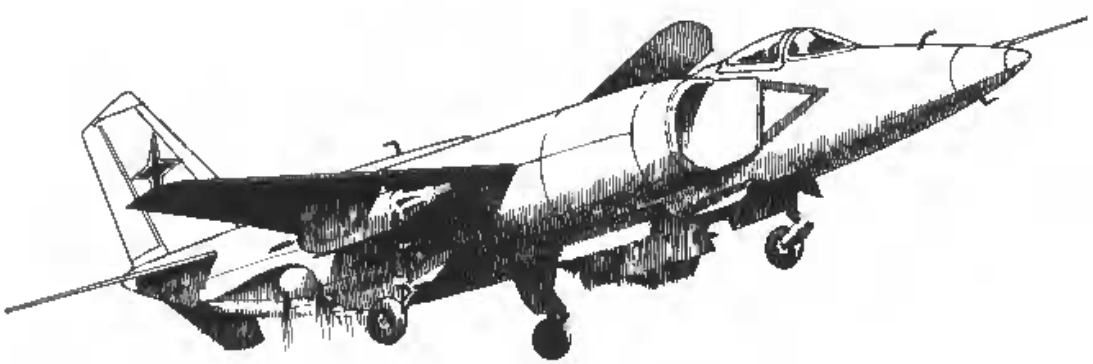
●実機説明

ソビエト初の実用垂直上昇機である。ゲーム中では戦闘機として扱われているが、実際は艦載攻撃機である。キエフ級空母に搭載され、現在では1700機ほど配備されているようである。また、機体の性格上、よくハリアーと比較されるが、とても比較できるような代物ではない。なぜなら、ハリアーで使用しているペガサスエンジンのような高性能なエンジンを開発できなかったソビエトは、結局、2基のリフトジェットエンジン(垂直上昇専用)と1基のクルーズジェット(巡航、上昇共用)の計3基のエンジンを用いて垂直上昇を成功させている。よって、性能も総合的に低下し、ハリアーのライバルなどにはとてもなれない。

●実機データ

全長	15.3 m
全幅	7.3 m
全高	4.37 m
最高速	マッハ 1.1
エンジン	ツマンスキーR−27/29 1基 *
固定武装	なし

*クルーズエンジン。他にコレソフリフトジェットエンジンを2基搭載。



Su−27 (フランカー)〔ソビエト〕

●ユニット説明

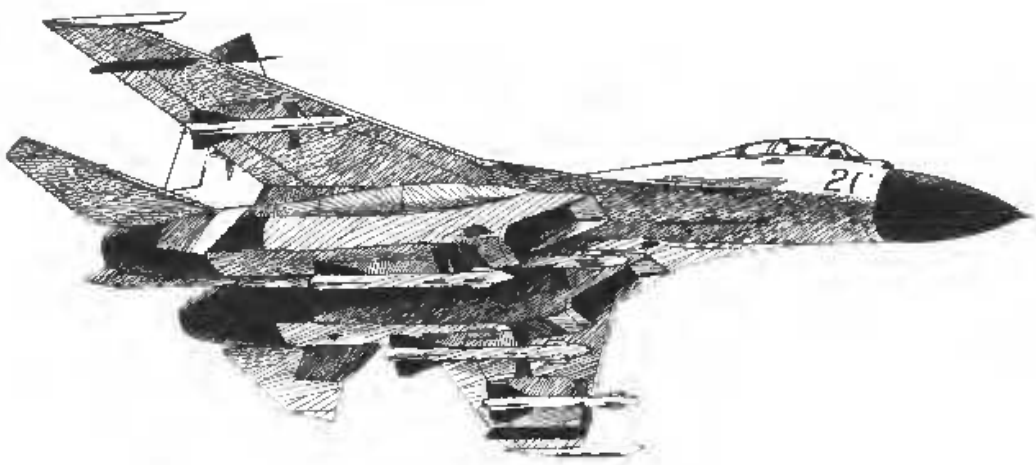
航空機に対する戦闘性能は、MiG−29 とほぼ同等のものを持っている。しかし、対空防御力の点で多少劣る。その割に、価格はこれを上回る。これは、固定武装として機関砲も 3 発ながら持っているためであろう。なるべくならばこれよりも MiG−29 の方がお勧めである。

●実機説明

米国防省が発行する「ソ連の軍事力」の 1986 年度版において初めて写真が登場した Su−27 フランカーである。本機は、外形は F−14 トムキャットに似ている点が多く、性能は F−15 イーグルに近いと言われている。シュートダウン、ルックダウンレーダーを装備した全天候型制空戦闘機で、1986 年の初期から防空連隊に配備されているようである。兵装は MiG−29 と同じく AA−10 レーダーホーミング中距離 AAM と、AA−11 アクティブホーミング近距離 AAM である。あまり鮮明な写真が公開されていないのではっきりとはしないが、なかなか美しい曲線によって構成された機体で、高性能を感じさせる。しかし、やはり洗練されていない点がソ連らしいとも言える。

●実機データ

全　長	不明
全　幅	不明
全　高	不明
最高速	不明　(マッハ 2.3 と言われる)
エンジン	不明種 2 基
固定武装	機関砲を持つようだが詳細は不明



フィンバックB (シェンヤンJ-12)[中国]

●ユニット説明

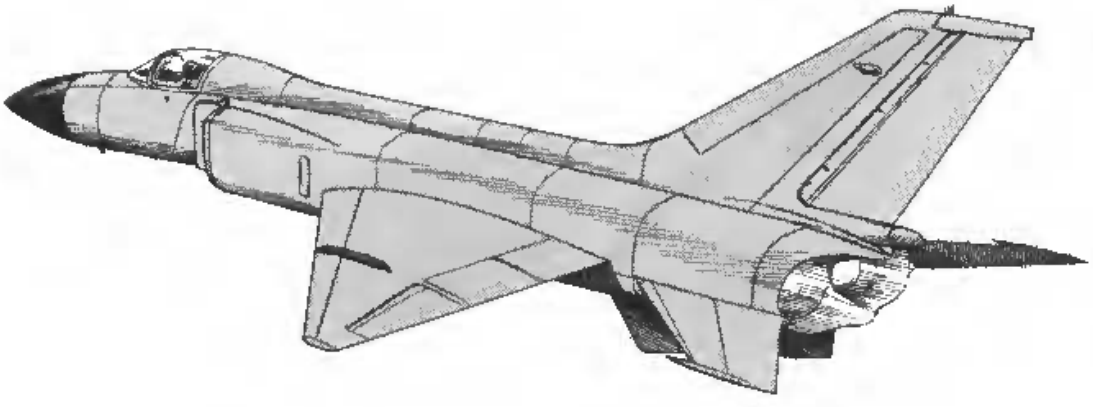
中国では、MiG－21と本機だけしか戦闘機がないが、どちらもあまり使いものにならない。しかし、本機はMiG－21よりも速度が1速いだけであとは機関砲弾数、対兵員攻撃能力で劣り、価格が200高い。しかし、いずれにせよ価格は安いので、MiG－21と本機のどちらかにしぼって大量に配備するべきであろう。

●実機説明

中国の自国開発による戦闘機で、MiG－21を少し大きくしたような機体である。エンジン配置等はMiG－19に似ている。初期の頃は、西側には情報が流れて来ず、単発デルタ翼機や双発可変翼機の想像図がすべてであった。中国は、これまでソビエトの多くの戦闘機をライセンス生産しており、それによって蓄積した技術や工業力を応用して本機の生産を行った。元々は、シェンヤンJ－8として開発され、これを改良してエンジン強化し、このフィンバックBが生まれた。こうして、マッハ2.4程度が出る高速戦闘機となった。

●実機データ

全　長	不明
全　幅	不明
全　高	不明
最高速	マッハ　2.4程度
エンジン	R&R　Spey　Mk202　2基
固定武装	機関砲を持つようだが詳細は不明



F－19（ステルスファイター）〔最新鋭〕

●ユニット説明

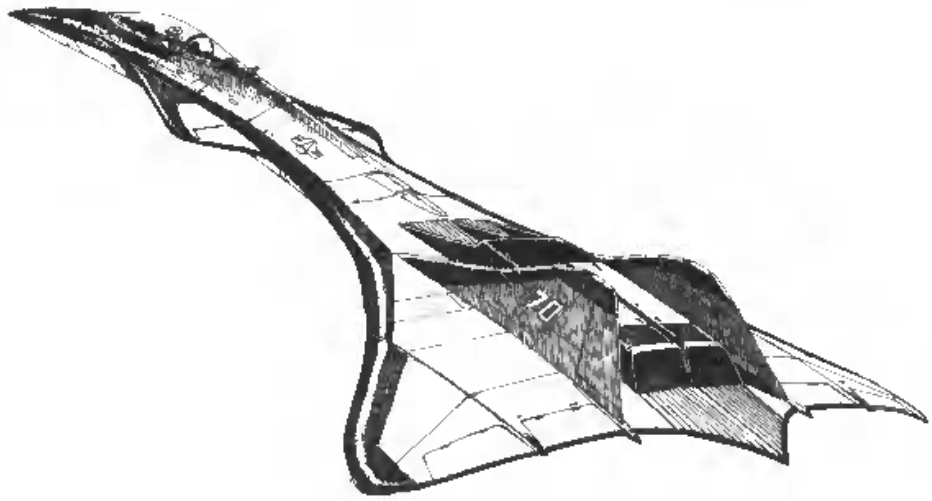
ゲーム中において、もっとも高性能な戦闘機である。とにかく防御能力が非常に高く、このおかげで経験値を高めることも容易であろう。AAM6発というのも十分だし、燃料も65とまあまあ。しかし、ここまでやってしまうとどうしても価格の上昇は抑えられない。なんと3800。でもやはり少しでも生産して小数精鋭で使ってみたいユニットだ。

●実機説明

実物はあるようである。その程度の情報しかない。見えない戦闘機というだけあって本当に見えない。F－18から、いきなりF－20に飛んでしまったので、これがそうかと思っていたら、実は1981年に既に発注されていたことが後になって発表され、現在では、ネリス空軍基地に配属されているらしい。これは、そこである軍用機が墜落し、結局その機体名が未発表であること、その時の米空軍の警戒の異常さなどから、考えられる。機体外形は、パイロットなどの関係者しか知らないだろうが、プラモデルの世界では、既に2社から発売されており、うち1社のものは、米軍首脳に驚きをもたらした。ゲーム中では、もう1社の方の外形を採用している。

●実機データ

実物のスペックなど、正式な発表は全くないので、すべて不明である。しかし、ある情報筋によれば、大きさはF－18クラスで、エンジンはF404を2基搭載しているという。ダブルデルタ翼でC－5輸送機で空輸可能といわれるので、それらがもし本当ならば、SR－71を小さくしたような外形になるだろう。



EFA (EAP)［最新鋭］

●ユニット説明

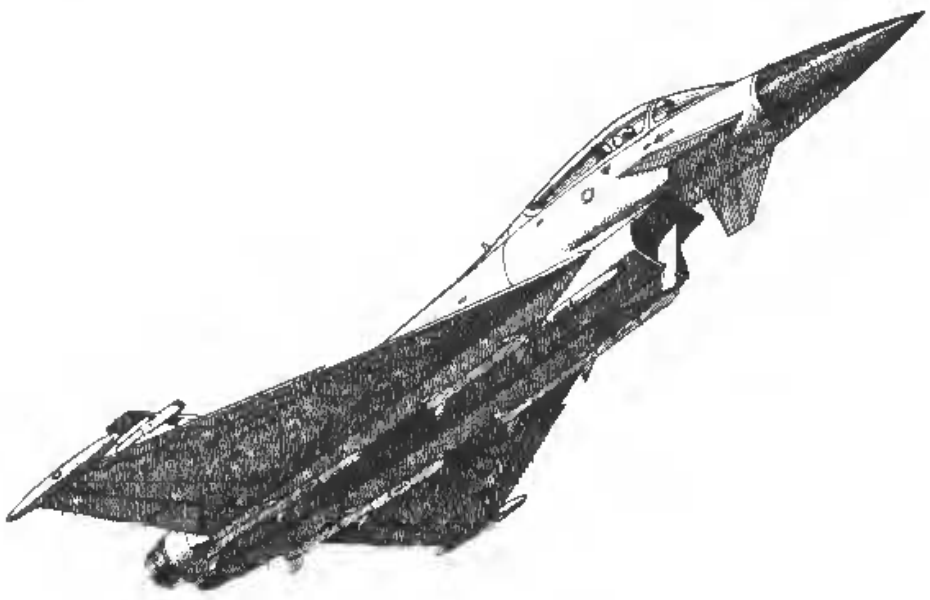
AAMは8発搭載、燃料は70、防御能力も一流だし、戦闘能力も高い。地上攻撃を除いてイーグルなどよりも高性能である。しかし、価格は2800と実にお買い得である。小数精鋭で戦闘ができる、数少ないコストパフォーマンスの高い機体である。

●実機説明

EFA (Europian Fighter Aircraft) とは、イギリス、西ドイツ、イタリア、スペインの4カ国が共同開発予定の戦闘機に付けられた名前で、実機はおろか、まだモックアップぐらいしかできてはいない。しかし、BAeが製作した、EAP (Experimental Airclaft Program) は、その原型の原型といったものであり、事実エンジンや垂直尾翼は、トーネードF2のものを流用している。ダブルデルタ翼で、大型カナードをコクピット両サイドに設け、コクピット下面には、マッハ2.5という速度と、高速域での大迎え角に対処すべく可動ランプを持つ二次元型のものを持ち、これらは既に素晴らしい性能を生んでいる。

●実機データ

実機が存在しないため、すべて不明である。



タイプ別兵器カタログ

攻撃機

攻撃機とは地上兵器を攻撃するために生まれた航空機であり、攻撃ヘリに比べると価格は高いが、その移動力の高さは特筆に値する。また自衛用の機関砲を持っていることも有利な点であろう。これがあれば敵のヘリなどにも攻撃を加えることが可能である。

『SUPER 大戦略』の攻撃機のなかには、実際は戦闘攻撃機であるものが多く含まれている。特にホーネットやグリペン、ラビ、ＦＳＸなどは、ほとんど戦闘機とも言えるのだがゲーム中では攻撃機としてしか使うことはできない。つまり、コルセアやスカイホーク、A－10 などのように純粋な攻撃機から、ホーネットの様な基本的には戦闘機であるが、武装の変更によって攻撃機にも転用が可能な機体までをまとめて攻撃機として扱っており、飛行機ファンには多少納得しがたい点もある。『大戦略Ⅱ』のように武装の交換ができれば、イーグルなどを攻撃機として用いることも可能なため、あまり多くの種類のユニットを抱える必要がなかったが、今回の『SUPER 大戦略』では必然的に戦闘機と攻撃機を全く異なった視点からみるしかなくなってしまい残念でもある。

スカイホーク (A-4F) [イスラエル]

●ユニット説明

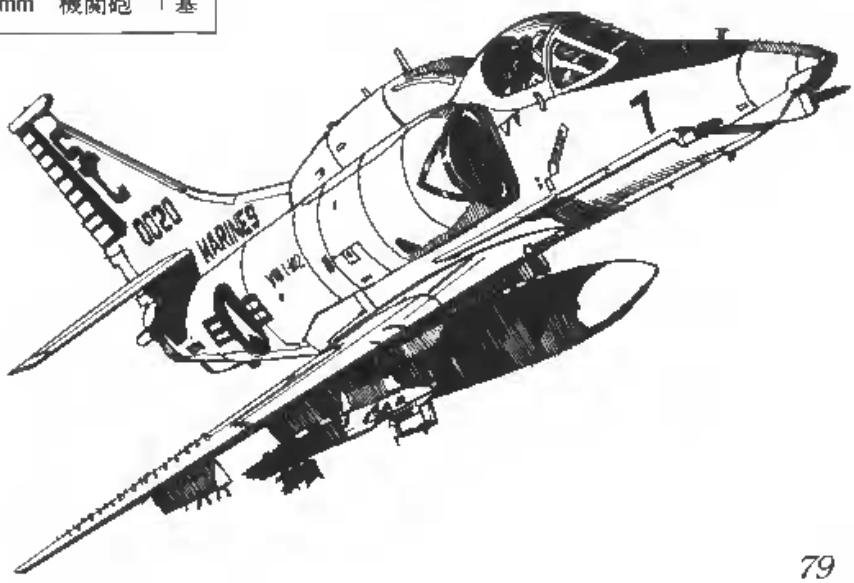
最新鋭攻撃機に比べれば、やはり防御能力に欠けるきらいがあるが、搭載能力は、ホーネットやラビを上回る。燃料搭載量も 60 と多いし、速度もこんなものだろう。何より魅力は、価格が 1200 と格安である点である。ちゃんと戦闘機の護衛を付けての地上攻撃であればかなりの戦果を期待できよう。

●実機説明

1954 年 6 月 22 日の原型初飛行以来、30 年が経とうとしているが、現在なお第 1 線で活躍中である。小型軽量、高機動性、3 トン以上の大搭載量で世界中の空軍、海軍から注目され、その上、時代の流れと共に改良を繰り返して合計 20 種ほどの派生型が存在し、まさにスカイホーク・ファミリーを形成している。イスラエルでは、A－4E、H、N を合計約 150 機保有していたが、第 4 次中東戦争において、この半分を地対空ミサイルにより失い、その補充として導入したのが本機である。これは、米海軍を退役した中古の A－4F に IR サプレッサーやドラッグシュートを装備し、かつ、固定武装をコルト Mk－12　20mm 機関砲から DEFA30mm 機関砲に換装した、イスラエルオリジナルである。

●実機データ

全　長	12.29　m
全　幅	8.38　m
全　高	4.57　m
最高速	1080km／hr
エンジン	PW J－52－P－408A　1 基
固定武装	DEFA　30mm　機関砲　1 基



イントルーダー (A-6E) [アメリカ2]

●ユニット説明

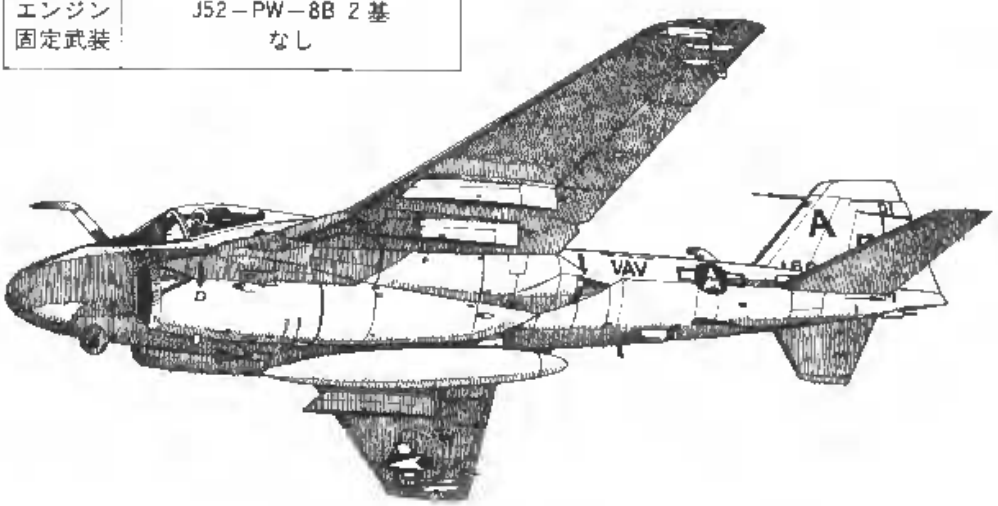
価格が1400であることが魅力となる。しかし、武器を爆弾しか持っていない点で、戦闘機に攻撃を受けた場合にはかなりの損害を受けることは覚悟する必要がある。これは、防御力全般が弱いことからも確実である。しかし、地上物に対する攻撃力はハイレベルであるため、護衛機をつけるなどすれば十分な活躍を期待できる。

●実機説明

米海軍、米海兵隊において現在でも一線で活躍している全天候型の攻撃機である。本機は超低空侵攻を得意とし、実に多くの種類の兵器を搭載することができる。朝鮮戦争における経験からアメリカは英海軍のバッカニアのような艦上攻撃機による低空侵攻を用いて正確な爆撃を行う必要性を感じた。そこで、艦載機製造を得意とするグラマン社が多機能攻撃機であり、かつ低空侵攻、高速離脱を可能とした本機を開発した。現在では本機の運用性の高さから電子妨害機としても発達し、EA－6A、EA－6Bとなって活躍している。本機のそのオタマジャクシの様なユーモラスなボディラインのため多くの人々がとりこにされている。

●実機データ

全　　長	16.69　m
全　　幅	16.15　m
全　　高	4.93　m
最 高 速	1037km／hr
エンジン	J52－PW－8B 2基
固定武装	なし



コルセア (A-7E) [アメリカ1、アメリカ2]

●ユニット説明

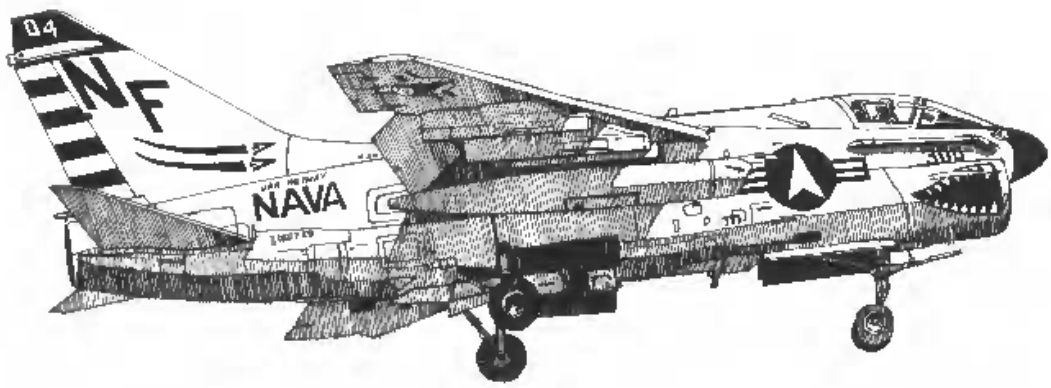
攻撃機としては、なかなか安価で、搭載量も問題はない。しかし、悲しいかな自己防衛力は低く対空車両や、戦闘機に襲われたら覚悟した方がよいかも知れない。基本的には、車両や兵員への攻撃に使用すべきである。なお、燃料搭載量が大きいので遠くまで出撃できる。

●実機説明

1965年9月に初飛行して以来、現在でも世界の空で活躍している、息の長い攻撃機である。もともと、米海軍の艦上攻撃機として、F-8クルセイダーから発展し開発された。が、その性能と、価格に魅力を感じた米空軍も、当時、F-100スーパーセイバーの後継機として攻撃爆撃機を選定しており、種々の問題もあったが（艦上機としてすでに就役済みという理由、または、プライド、メンツ？）、結局採用が決定しギリシャやスイスなどでも導入された。現在A-10やホーネットにその座を奪われつつあるが、その退役した機体を中古で購入し、改良して配備する国もあり、まだまだ第一線の機種である。

●実機データ

全　長	14.06 m
全　幅	11.8 m
全　高	4.9 m
最高速	1100km／hr
エンジン	アリソン TF41 1基
固定武装	M61A-1 バルカン砲 1基



A－10 (A-10A) [アメリカ1]

●ユニット説明

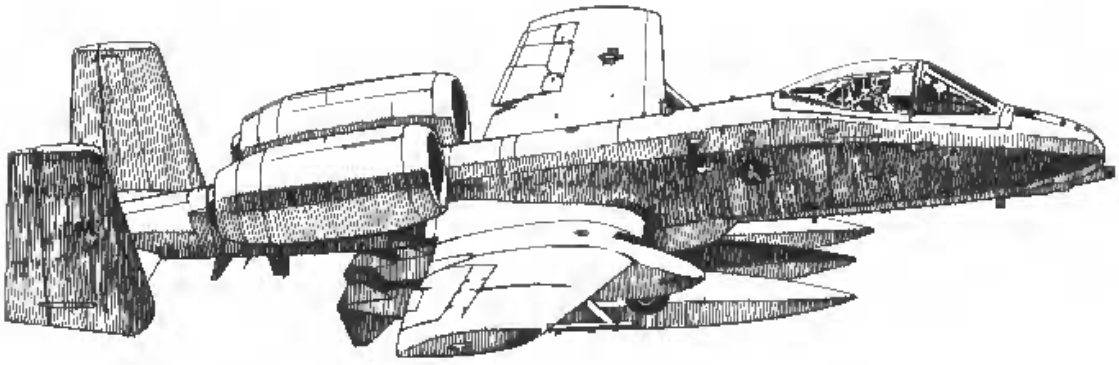
爆弾搭載量は4で普通であるが、機関砲が9というのは凄い。また、防衛能力はほとんど持たず、その代わりに徹底した攻撃能力を持つ。値段も手ごろなので、配備しやすいが、燃料搭載量が少ないので、こまめに補給してやらなくてはならない。それを考えると爆弾搭載量が少なくても問題はない。

●実機説明

この機種は、たびたび日本の空でもお目にかかることができる。しかし、スマートだと思う人はいないだろう。最近では珍しい直線翼、胴体後部から上方にかけて飛び出した2つのエンジン。水平尾翼から生えている垂直尾翼。主翼内にちゃんとしまい込めない主脚。中心軸線から右にずれた前脚。そして極め付きは、機首に構える30mmガトリング機関砲。新鋭機と言われる航空機でここまで無骨な機体があったであろうか。これらは、超低空で敵地上部隊を攻撃するために考え出された撃墜されにくいスタイルでもある。また、バリエーションが少ない機体としても有名であり、僅かに1機複座型が存在するのみである。

●実機データ

全　長	16.3 m
全　幅	17.5 m
全　高	4.37 m
最高速	713km／hr
エンジン	GE TF34 2基
固定武装	GAU－8／A 1基



ホーネット (F/A-18) [アメリカ2]

●ユニット説明

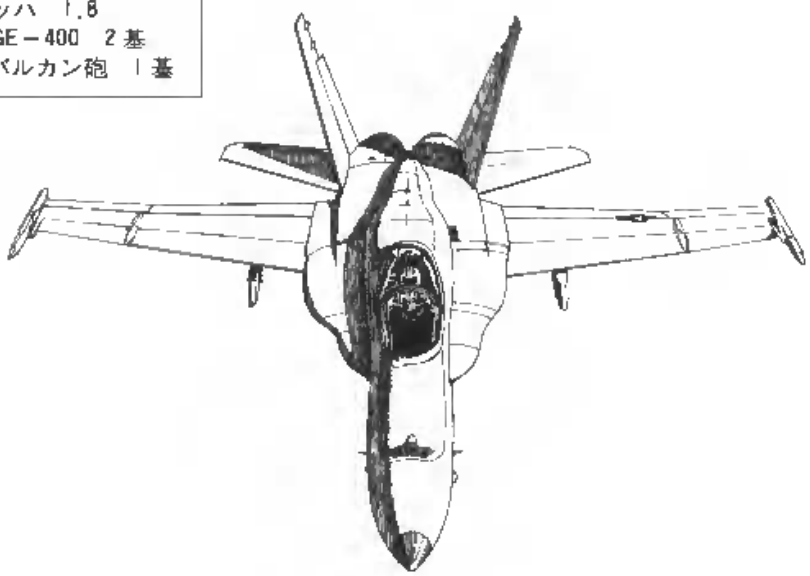
本来戦闘機としても攻撃機としても使用できるホーネットだが、ゲーム中では攻撃機として登場している。そのため対空防御能力は戦闘機並であり、レベルの低い戦闘機とならば互角に戦えよう。その代わり、価格は高いし、燃料も多くはない。対車両、対兵員攻撃には大変効果的な機体である。

●実機説明

最近では、F／A－18と言わずにF－18として統一されたようであるが、いずれにせよ戦闘機としても攻撃機としても十分に活躍できる素晴らしい機体である。本機は、元々米海軍のVFAX計画のためにノースロップ社がYF－17として開発した機体である。YF－16とのフライオフの結果、双発機である本機が勝利を得たのだが、本社は、艦載機の開発に不慣れであるという意見から、事実上の量産型開発と生産は、マクダネルダグラス社に取られた形となった。開発初期には、かなり事故発生率が高く、一時は開発を取りやめる可能性まで出てきたが、それを乗り越えて、現在では、海兵隊の部隊構造まで変える程の存在となっている。

●実機データ

全　長	17.07 m
全　幅	17.43 m
全　高	4.66 m
最高速	マッハ 1.8
エンジン	F404－GE－400 2基
固定武装	M61A－1バルカン砲 1基



F－111 (F－111E) [アメリカ1]

●ユニット説明

爆弾搭載量9を誇り、自衛用のAAMも2発搭載する。これは、すべての攻撃機ユニットの中でももっとも大きい搭載量である。足も早いし燃料搭載量も大きい。とにかく、とても強い攻撃機である。価格もそれほど高くはないので、制空権を奪ってからは、SAMに注意さえすればかなりの戦力となるだろう。

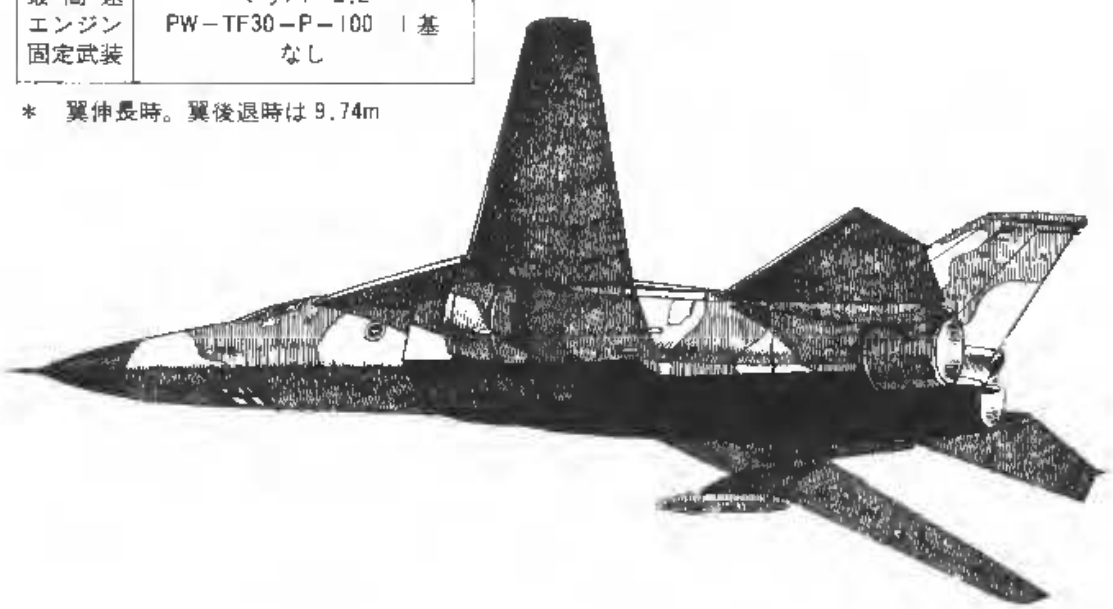
●実機説明

F－111シリーズは、その名が示す通りもともと戦闘機であり、攻撃機ではない。もっとも戦闘爆撃機ではあったが。F－100から始まるいわゆるセンチュリーシリーズの最後を飾る機体である。また、本機は量産機としては初めての可変翼機であり、低空侵攻能力には定評がある。米海軍も配備予定であったが、結局断念した。小型爆撃機なみの大きさでコクピットも並列複座型で、非常時にはコクピットごと射出される。米空軍がPLOのカダフィ大佐のいる空港を攻撃した機体は、イギリスに駐留する本機であった。最近では、電子妨害機としてEF－111Aに改良され活躍している。

●実機データ

全　長	22.4 m	
全　幅	19.2 m	*
全　高	5.22 m	
最高速	マッハ 2.2	
エンジン	PW－TF30－P－100	1基
固定武装	なし	

＊　翼伸長時。翼後退時は9.74m



トーネードIDS (トーネードGR.1)［西ドイツ、イギリス］

●ユニット説明

とても良い攻撃機である。なんと言っても爆弾7つ抱えて爆撃すれば、敵にかなりのダメージを与えるのにもかかわらず、価格は1800。もっとも、ホーネットに比較すれば防御能力で多少の見劣りはするが、それでも十分に働いてくれる。イギリスにせよ西ドイツにせよこれは買いである。

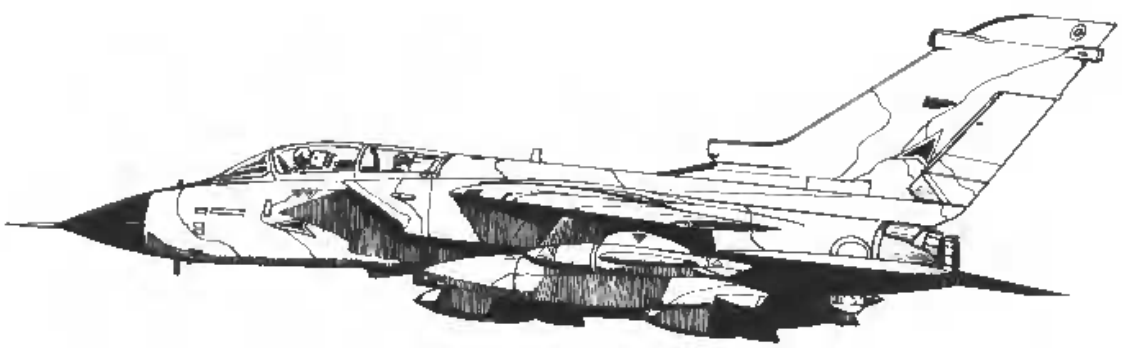
●実機説明

イギリス、西ドイツ、イタリアの3国共同開発によるトーネードは、近接支援、制空戦闘、洋上阻止、戦術偵察など実に多彩な任務を行うために開発された。しかし、途中でイタリアが、自国との要求に合わないとして離脱、結局、イギリス空軍と西ドイツ海軍において配備されている。搭載兵器の種類は実に多く、AAMから爆弾、ECMポッド、対艦ミサイルなど多岐にわたる。イギリスにおいて、本機に入れ替わり退役しつつあるバッカニアとは実に対照的に、直線ばかりで構成された無骨なフォルムをしている。大変バランスのとれた良い機体であるが、実際には制空戦闘にはあまり向かないため、イギリスはこれを改良し、戦闘機型のトーネードADV（F2、F3）を作った。

●実機データ

全　長	16.7 m
全　幅	13.9 m　＊
全　高	5.7 m
最高速	マッハ 2以上
エンジン	ターボユニオン RB.199 2基
固定武装	マウザー 27mm 機関砲 2基

＊翼伸長時。　翼後退時は8.6m



ジャギュア (ジャギュアS)［イギリス、フランス］

●ユニット説明

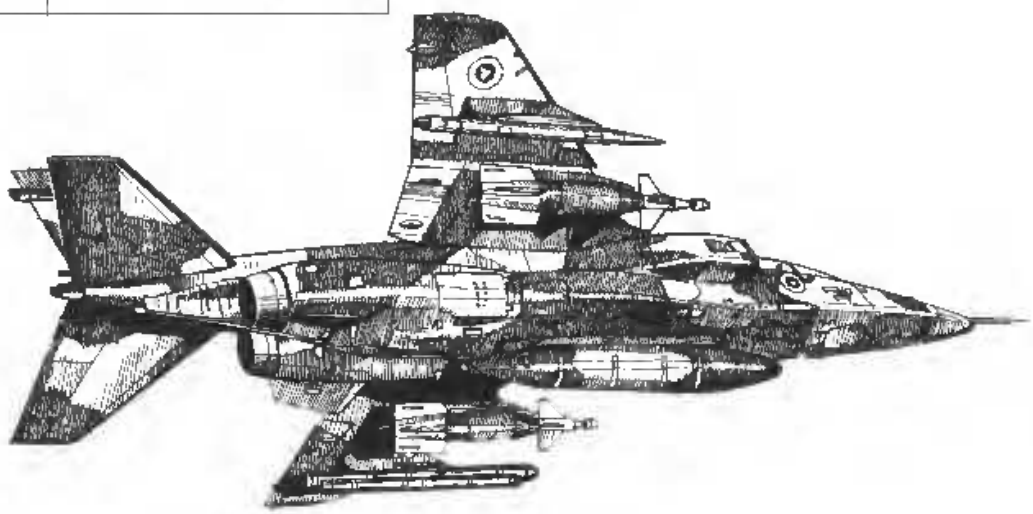
なかなか高性能な攻撃機であるが、それは、フランスでゲームを行う場合であって、イギリスで行う場合は、トーネードの方が1枚上手である。戦闘能力、防御能力共にバランスの取れた良い機体であるが、それがすべて低めなのが痛い。しかしS.エタンダールに比べればましな方である。

●実機説明

イギリス、フランスの共同開発による戦術支援戦闘機である。日本人で、飛行機が好きな人であれば、三菱F−1に酷似していることに気付くだろうが、開発、初飛行は、F−1の元となったT−2よりも早い。そのため、ヨーロッパからはデッドコピーであるとクレームが付きそうだが、要求性能、要求任務は両者でほぼ同一なのだから最終的に似てくる点は否めない。一概にジャギュアと言ってもおもに5種類あり、使用国と、任務によって異なっている。もっとも有名なのが、イギリス空軍が使用しているS型(GR.Mk1)で、機首にレーザーシーカーを装備、垂直尾翼にECMアンテナフェアリングがある。また、オーマン空軍でも使用されている。

●実機データ

全　長	15.52 m
全　幅	8.69 m
全　高	4.89 m
最高速	マッハ 1.6
エンジン	Adour Mk104 2基
固定武装	ADEN 30mm 機関砲 2基



アルファジェット (Alpha Jet A) [西ドイツ]

●ユニット説明

価格の安い攻撃機であるので、財政の苦しい時には役に立つだろう。しかし、燃料にせよ兵器にせよ非常に搭載能力が貧弱である。これは小型機だからしかたがないが、トーネードIDSに比べてすべての面で劣るので、できることであれば、トーネードの方をお勧めする。

●実機説明

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小型ジェット練習機であるが、西ドイツでは、攻撃機として使っている。固定武装はないものの、小さな機体に爆弾やロケットポッド、ガンポッドなどを装備して飛んで行く姿は、けなげですらある。この小さな体が、前線への奇襲、一撃離脱には非常に有効であることだろう。元々練習機であるため、その飛行特性は、非常に素直で扱いやすい機体である。この機体に非常に近い機体で、イギリスのホークシリーズがあるが、わが国の航空自衛隊の次期初等ジェット練習機のT−4は、これらを参考にしたと言われている。

●実機データ

全　長	12.29 m
全　幅	9.11 m
全　高	4.19 m
最高速	マッハ 0.85
エンジン	Larzac 04−C5 2基
固定武装	なし *

*胴体下の専用パイロンに30mADEN砲パック装備可能



S.エタンダール（シュペル.エタンダール）〔フランス〕

●ユニット説明

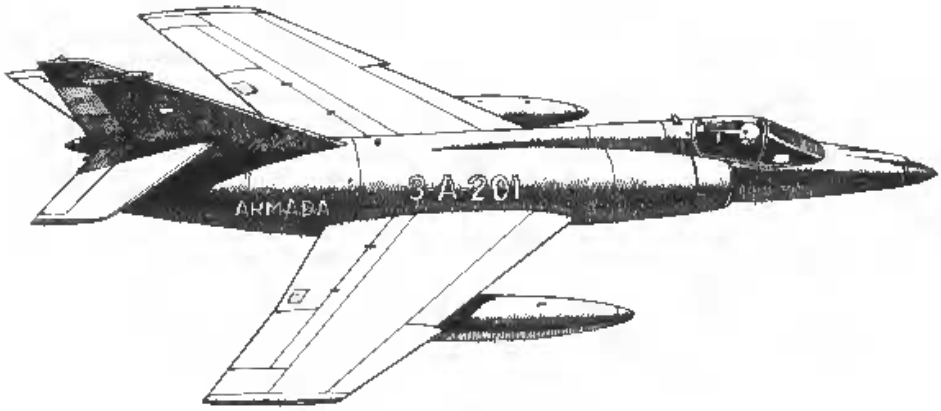
フランスを担当するなら、攻撃機はジャギュアにすべきだろう。なぜなら、S.エタンダールは、価格は100しか変わらないのに、速度、AAMの数、防御能力において劣っているからである。とにかく防御能力は著しく低い値なので、落とされて当り前という感じである。

●実機説明

S.エタンダールは、艦載戦闘機であるエタンダールIVから発達した艦載攻撃機である。1974年10月28日に初飛行し、フランス海軍やアルゼンチン海軍が保有している。また、この機体の名前を一躍有名にしたのは、なんと言っても1984年のフォークランド紛争だろう。本機はAM39エグゾゼ対艦ミサイルを抱いて、英海軍のミサイル駆逐艦シェフィールドとコンテナ艦アトランティックコンベアを、それぞれ撃沈、大破させた。これにより、エグゾゼミサイルの価格が急に跳ね上がった。しかし、やはり現在の目から見れば、どうしても一世代前の機体であり、F－18などと比べて貧弱さが目立ってしまう。

●実機データ

全　長	14.31 m
全　幅	9.60 m
全　高	3.86 m
最高速	マッハ 1
エンジン	Atar 8K－50 1基
固定武装	DEFA 30mm 機関砲 2基



グリペン (JAS39) [スウェーデン]

●ユニット説明

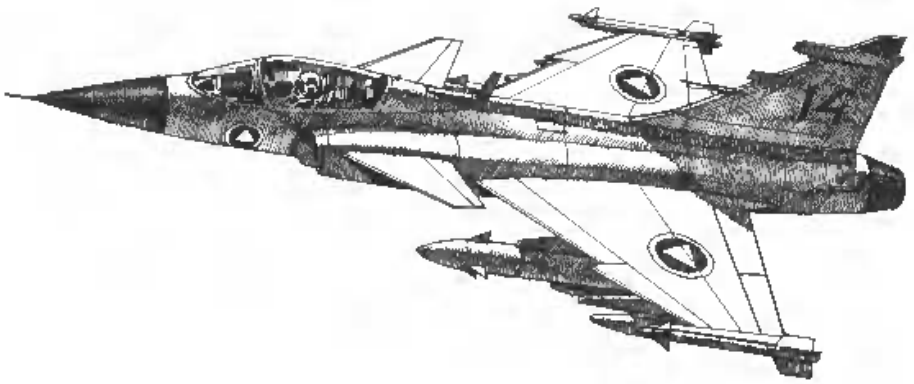
実機は、戦闘攻撃等すべてをこなす多目的機であるが、ゲーム中では、スウェーデン唯一の攻撃機として活躍している。これは、大変良い機体で、ホーネットとまではいかないが、かなりバランスがとれており、攻撃機としての性能は十分だし、防御能力もなかなかである。このような捨てがたい機体が1800とファントム2と同じ価格で購入できる点は魅力的である。

●実機説明

1980年、スウェーデンの各種メーカー4社(機体をサーブ、エンジンをボルボ、電子機器をエリクソン、整備をFFV)が共同出資して設立したJASインダストリーが、1990年代の次期主力戦闘攻撃機として開発を進めてきた小型軽量多機能高機動性戦闘機で、ビゲンの半分の重量、60%の価格を目指して開発されてきた。機体の外見としてはビゲンをより洗練されたフォルムにし、スマートにした感じである。また、デルタ翼の翼端にAAMランチャーを付けるのもF−16などのようになかなか目新しい。コクピット内は、F−18などのように、大型HUDと3つのCRTにデータが凝縮される。

●実機データ

全　長	不明
全　幅	不明
全　高	不明
最高速	不明
エンジン	GE　F404J 1基
固定武装	KCA　30mm　機関砲　2基



ラビ (RAVI) [イスラエル]

●ユニット説明

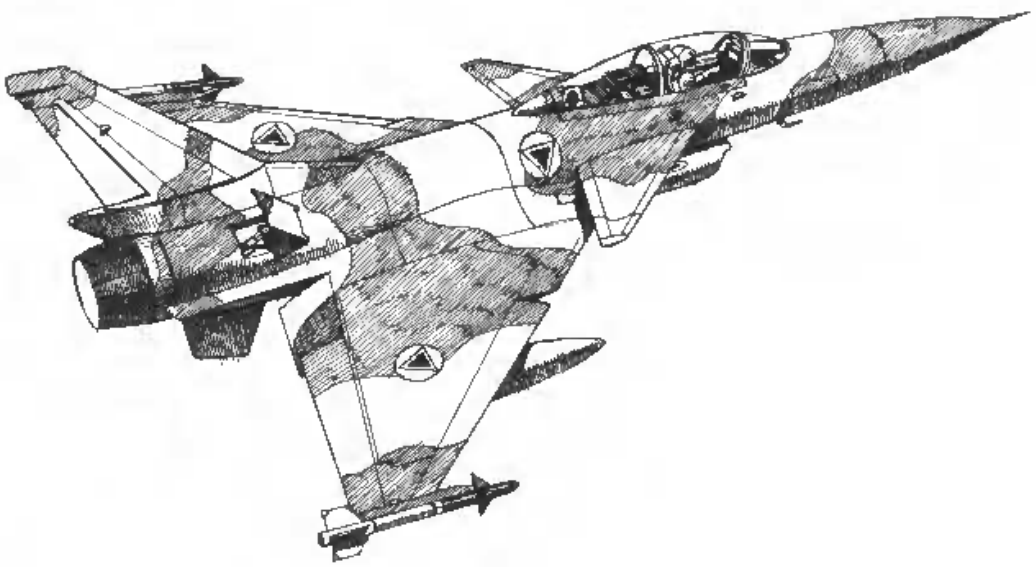
とてもお得な機体である。攻撃機の割には対空防御力もかなり高く、攻撃能力は一流である。燃料も戦闘機並だし、戦闘能力は、すべてにおいて戦闘機であるファントム2と同じかそれ以上である。それでいてファントム2よりも安い。

●実機説明

1986年7月21日、イスラエルが自国開発を行ったラビがロールアウトし、その場に居合わせたアメリカ関係者は目を見張った。なんとF−16に似ているのだろう。上下面から見ない限り、その差異はほとんど無く、カナード翼が付いていることぐらいであろう。それほどよく似ている。しかし、実際は無尾翼デルタ翼機で、F−16よりも一回り小さい。機体内部に目を移すと、本当に世界でも最先端の技術を盛り込んでいることがわかる。イーグルには及ばないが、本機も推力重量比が1を越え、CCVの技術を取り入れたカナードとフライ・バイ・ワイヤ、などから、かなり身軽な高性能戦闘攻撃機になることは間違いないが、開発は既に中断されている。

●実機データ

全　長	15.15 m
全　幅	9.12 m
全　高	4.97 m
最高速	不明
エンジン	PW−1120 1基
固定武装	不明



三菱F－1 [日本]

●ユニット説明

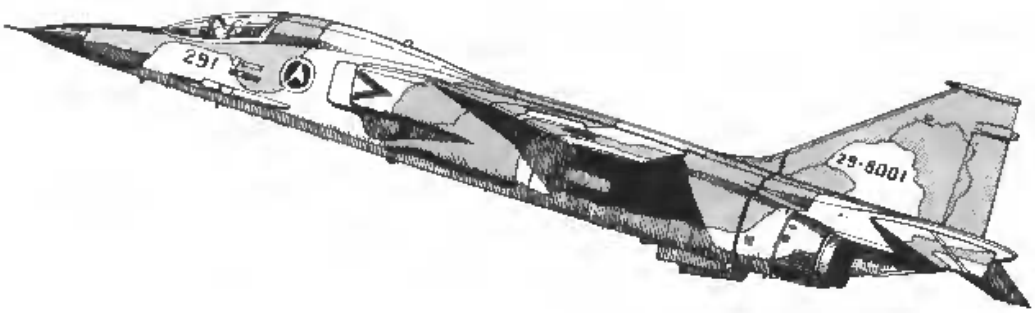
とにかく、日本には攻撃機がこのF－1しかない。よって選択の余地が与えられないのは悲しいが、とても良い機体で、素直に使用できる。戦闘能力や防御能力がすべてにおいてバランスよく、かつ高い性能を持つ。また価格も1700と手頃である。難点を言えば爆弾が2発しか搭載できない点であろう。

●実機説明

F－1は、超音速高等練習機であるT－2から支援戦闘機として発達、改造を受けた機体である。支援戦闘機というと聞き慣れないかもしれないが、憲法上、戦争をしない日本は攻撃機を持つことが許されない。それで、支援戦闘機という名前を持っているが、事実上は戦闘攻撃機である。T－2からの改造点は、まず単座化し、後席部分に電子機器室を置いたことと、レーダー警戒装置のアンテナが垂直尾翼上端に付くなど、それほど多くはない。これは、共通部分を多くすることでコストダウンを狙ったものであり、実際成功している。本機が使用することのできるASM－1対艦ミサイルは、フォークランド紛争で有名になったエグゾゼよりも高性能であると言われている。

●実機データ

全　長	17.31　m
全　幅	7.88　m
全　高	4.38　m
最高速	マッハ　1.6
エンジン	TF－40－IHI－801A　2基
固定武装	M61A－1バルカン砲　1基



MiG−27 (フロッガーD)［ソビエト］

●ユニット説明

ソビエトでゲームをする場合、攻撃機は何かといったら、MiG−27であろう。とにかく使える機体である。戦闘能力はSu−24と同等、速度、燃料搭載量も同じ。ただし爆弾が3発と少なめになる。価格は1600と、お買い得である。資金があればSu−24でもよいが1度の出撃で多くの戦果を狙うより、こまめに着陸、補給した方が安全である。

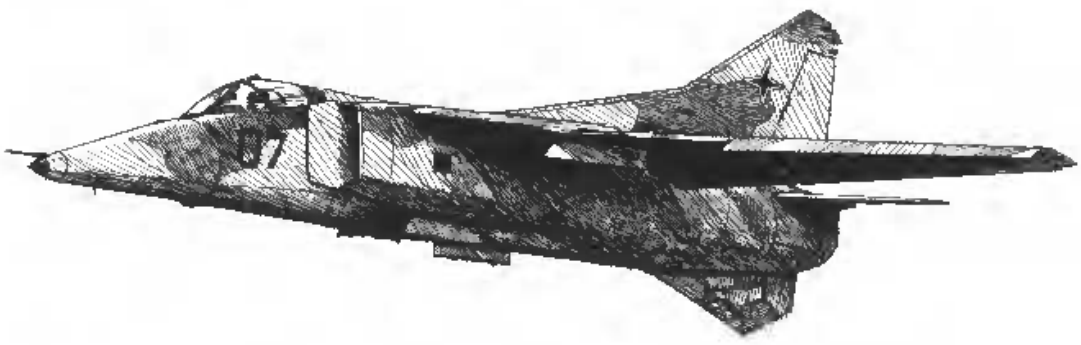
●実機説明

MiG−23から発達した戦略攻撃機である。元々戦闘機であったMiG−23を対地攻撃機としても用いるために、まずその胴体を多少変更し（機首部分）、MiG−23BMを開発、戦闘攻撃機として幅広い任務に就かせた。その後エアーインテイク部分にも手を入れ、レーダー関係を特に強化したMiG−27として純粋な攻撃機に生まれ変わった。よって、装備できる兵器類もMiG−23とMiG−27とでは、全く異なっている。また機体構造も単発エンジン、可変翼と独得のものである。しかし、大きさの割に非常にスマートでイギリスのジャギュアに似た美しい機体でもある。

●実機データ

全　長	17.7 m
全　幅	14.25 m ＊
全　高	4.35 m
最高速	マッハ 2.3
エンジン	ツマンスキー R−29B 2基
固定武装	GSh−23L 23mm機関砲 1基

＊翼伸長時。翼後退時は8.3m



Su−17 (フィッターC) [ワルシャワ]

●ユニット説明

ワルシャワ唯一の攻撃機である。だから、どんなに性能が悪くても、使うしかないところが実に悲しい。攻撃能力はかなり低いし、防御能力はないに等しい。搭載能力は低めだし、そのくせ価格は、スカイホークなどより高いと、実に理解に苦しむ機体である。攻撃は、ハインドにまかせた方がよいだろう。

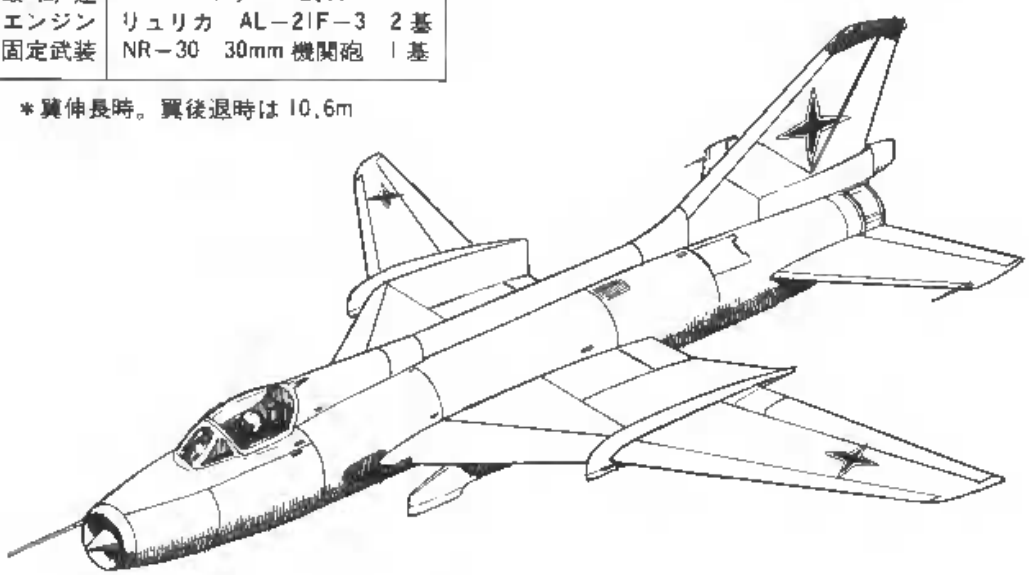
●実機説明

Su−7の翼を可変翼に変更し、エンジンを強化したもので、可変翼といっても固定翼の中間から可変する珍しいタイプである。本機は、1972年にNATOに初めて姿を現した。この他に電子機器を強化したSu−20フィッターD、よりエンジンを強化、テイルフィンを装備したSu−22フィッターJが、発達型として存在している。その他にもE、F、G、Hなども開発された。最高速度はマッハ2.17と高速だが、航続距離は短く、局地支援攻撃機としてしか使うことはできなかった。しかし、ソ連の他にもエジプト、ペルー、ポーランド、シリアなどで使用されている。

●実機データ

全　長	18.75 m
全　幅	14.0 m ＊
全　高	4.75 m
最高速	マッハ 2.17
エンジン	リュリカ AL−21F−3 2基
固定武装	NR−30 30mm機関砲 1基

＊翼伸長時。翼後退時は10.6m



Su−24 (フェンサー) [ソビエト]

●ユニット説明

ソビエトが保有するユニットとしては、非常に足が長く、燃料が60ある。また爆弾も6発搭載でき、かなりの搭載量を誇る。対地攻撃では、優れた性能を示し、防御能力も特に低くはない。しかし、敵戦闘機に捕まった場合覚悟は必要である。価格は1800と、普通。

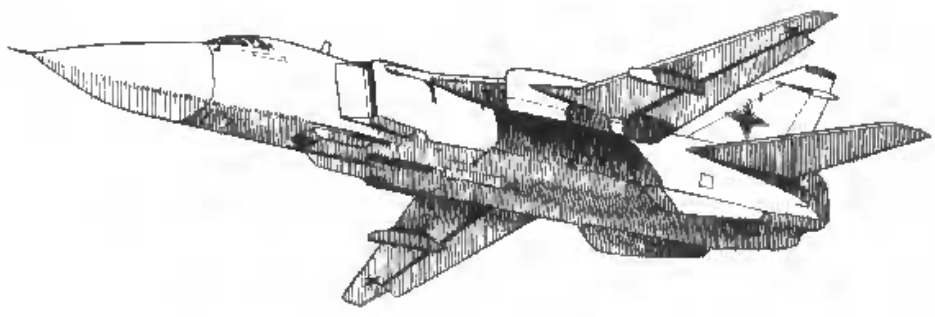
●実機説明

MiG−27を巨大化させ、エンジンを2基にして、F−111に似せた感じの攻撃機。ソビエトとしては初めての本格的長距離進入阻止攻撃機であるとまでいわれ、事実上、その位置を保持しているようである。F−111のエアーインテイクをMiG−27のようにし、一回り小さくして赤い星をつけてできあがり、といった感じである。本機は初めSu−19であるとして報告されたが、これはプロトタイプのようであり、実際はSu−24であった。西側からみれば、この機体はかなり長い間詳細不明機であり、ミステリアスな存在だった。しかし1979年になって東ドイツに飛来し、その姿を西側に披露した。

●実機データ

全　長	21.29 m
全　幅	17.15 m ＊
全　高	5.5 m
最高速	マッハ 2.0以上
エンジン	ツマンスキー R−29B 2基
固定武装	30および23mm機関砲 各1基

＊翼伸長時。翼後退時は9.53m



Su−25 (フロッグフット)〔ソビエト〕

●ユニット説明

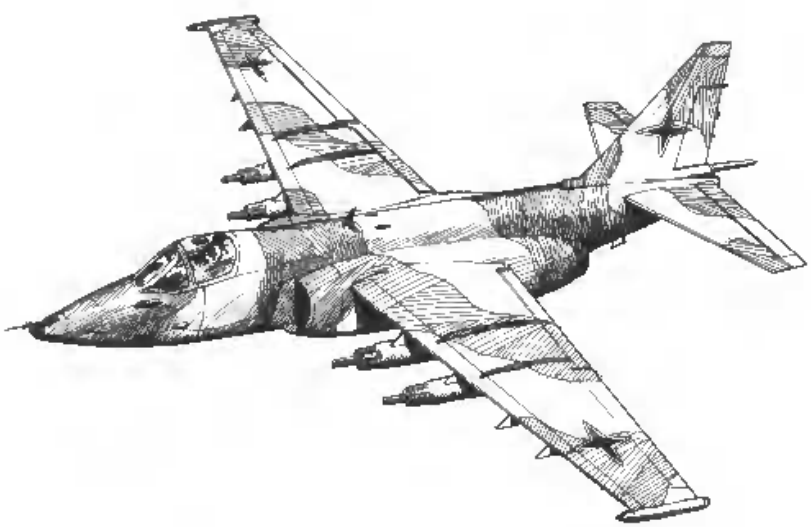
対地攻撃機としては、通常の性能である。しかし、爆弾が2発と、かなり厳しい搭載能力が欠点となる。確かに機関砲が8発もあるが、それがどうした、という感じである。近接支援として、空港近辺の対地攻撃をするならいざ知らず、できればSu−24を生産した方が有利。

●実機説明

現用ソ連攻撃機としてはまだまだあまり知られていない機体で、数年前まではまだ存在さえわからず、様々な想像図がちまたにあふれており、その機体の斬新なフォルムに期待をしていたのだが、近年、チェコ空軍が実戦配備を行いその姿を見たときは、結構普通なので少々がっかりした。A−10を規範としたと思われるその開発思想は、速度よりも大搭載量を、低空での機動性を、という要求であったことは間違いない。アフガニスタン紛争で、既にソビエト空軍が実戦参加させ、これからのソビエト空軍の近接攻撃機として配備が進められていることであろう。

●実機データ

全　長	不明
全　幅	不明
全　高	不明
最高速	不明
エンジン	不明種2基
固定武装	機関砲を持つようだが詳細は不明



ファンタン A (ナンチェンQ-5) [中国]

●ユニット説明

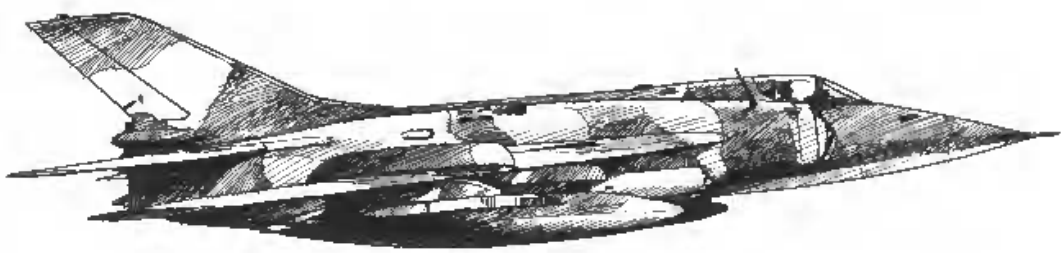
中国唯一の攻撃機であるため、選択の自由はないがとにかく、中国では最高の飛行機であろう。中国においては、戦闘機としても使えるかも知れない。コルセアやジャギュアより劣るとはいえ、それらに近い性能を持っている。ただ、搭載能力の面では、非力さが隠しきれない。どうせ安いのだから、大量に生産しよう。

●実機説明

中国は、MiG-19をライセンス生産していた事から、この機体を改造し、対地攻撃機とするため、機体全長を約3mも延長し、エアーインテイクを左右に分割、そして、機首にはノーズコーンが付き、外見が変更された。主翼付け根には30mm機関砲が装備され、胴体内には、新設された燃料タンクや、爆弾倉があり、完成度も高い。西側の目に触れ始めた頃は、機体は無塗装で銀色であったが、朝鮮戦争とベトナム戦争の中間である、1979年に迷彩がなされ、かなり攻撃機としての迫力を増した。1982年には、パキスタン空軍からも発注があり、50機以上が引き渡された。

●実機データ

全　長	15.25 m
全　幅	10.2 m
全　高	3.35 m
最高速	マッハ 1.35
エンジン	ツマンスキー R-9B 1基
固定武装	NR-30 30mm機関砲 2基



FSX (F-27)【最新説】

●ユニット説明

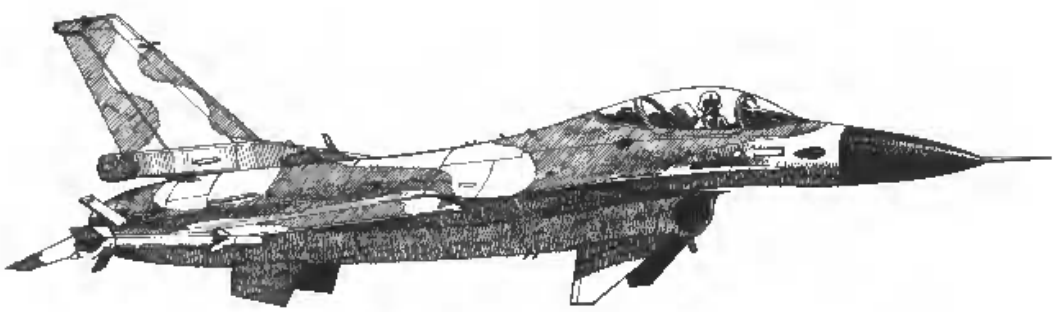
ゲーム中最高性能を誇る攻撃機。防御能力は戦闘機並だし、対地攻撃能力は、見つけた敵は見逃さない、というほどである。攻撃機としては非常に高価な機体であるが、やはり一度は使ってみたい。もちろん日本のユニットとして。落とされない攻撃機は経験値が上がるのも速い。

●実機説明

現在のところまだ正確に決定されていない航空自衛隊次期支援戦闘機、FSX計画であるが、だいたいはF－16の改造版といったところに落ち着きそうである。日米共同開発といっているが、どうなるかはまだ流動的であろう。F－16の胴体を延長し、電子機器を強化、エンジンを換装、CCV研究の成果を生かしたカナード翼。これだけでもかなりの攻撃機となることは間違いない。また、F－16には無い、対艦攻撃用のミサイル攻撃システムも本機には装備されることは間違いない。早く詳細が決定される事を望むが、共同開発という言葉の中に、日米のそれぞれの思惑があり、なかなか難航しそうでもある。

●実機データ

開発すら始まっていないのですべて不明。基本的にF－16を一回り大きくしてカナードを付けたような外形になるだろう。エンジンは、F100、F110シリーズやF404シリーズになる可能性が大きい。



タイプ別兵器カタログ

ヘリコプター

正式な名称を回転翼航空機といい、ローターを回転させることによって直接上向きの揚力を得る航空機である。このヘリには大きく分けて2種類ある。輸送を目的とした輸送ヘリと、主に地上攻撃や対地支援などを目的とした攻撃ヘリである。もともとは輸送ヘリと汎用ヘリしかなかったのだが、ベトナム戦において汎用ヘリであるUH－1から発達したAH－1ヒューイコブラが攻撃ヘリの始まりであった。現在では、これを手本に西側諸国では攻撃ヘリの開発が盛んであり、またソビエトでは、輸送も可能で攻撃能力をもつハインドや、主に攻撃ヘリや戦闘機などを攻撃目標としたホッカムなどが開発されている。

輸送ヘリは人員だけでなく、実際には物資の輸送が主であるが、ゲーム中では人員しか輸送できない。しかし、人員輸送ユニットとしては輸送車両と異なり山や川に関係なく移動できる点や、敵に対空装備が少ないときには安全に輸送が行えることで、戦況に応じては輸送車両よりもメリットが大きい。また攻撃ヘリにしても下手な戦車よりも大きな戦力となることがあり、敵のSAMキャリアや戦闘機の近くに行かなければかなり効率よく敵の地上ユニットを叩くことができる。

イロコイス (UH−1H) [アメリカ2、西ドイツ、スウェーデン、イスラエル、日本]

●ユニット説明

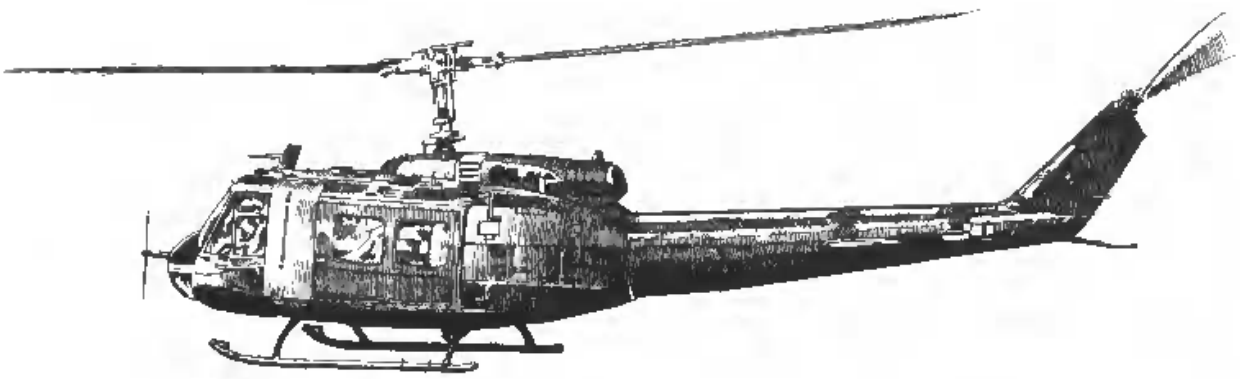
対兵員攻撃をしなければ、輸送ヘリとして最も安い機体である。攻撃にしても最新鋭の機体に比較すると多少能力が低いというだけで実際は、まあまあというところなので、これでバリバリ兵員を輸送しよう。とにかく安心してお勧めできる機体である。

●実機説明

西側諸国における多くの国々で使用されている多用途ヘリコプターで、1956年10月に原型であるXH−40が初飛行した。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、西側諸国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、そのまま読んでヒューイとなった。これは今でも続いており、この機体の攻撃発達型であるAH−1シリーズでは、ヒューイコブラという名前が付いている。現在ではこの機体もどんどん改良され、人員輸送から対地攻撃までこなす多用途ヘリとして多くのバリエーションが存在する。

●実機データ

全　長	12.77 m
全　高	4.41 m
ローター径	14.63 m
最高速	204km／hr
エンジン	T53−L−13I 基
固定武装	なし



ブラックホーク (UH-60A)［アメリカ1］

●ユニット説明

アメリカ1における人員輸送ヘリであるが、価格も普通であるし、何より心強いのはロケット弾を装備している点である。もちろん攻撃ヘリに比べるべくもないが、このおかげで対兵員攻撃能力がかなり高くなっている。これで、どんどん兵隊を輸送して、敵の兵隊を叩いて帰投するというミッションがとれる。

●実機説明

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を抑えてYUH－60として採用が決定した。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の後継機としてシーホークの採用が始まっている。ブラックホークは、11人の人員、もしくは3600kgの物量を輸送可能である。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。シーホークは、対潜哨戒ヘリとして主に使用されるため、それ専用の電子機器や、兵器を搭載できる。米海軍は200機ほど購入予定である。

●実機データ

全　長	15.26 m
全　高	3.76 m
ローター径	16.36 m
最高速	296km／hr
エンジン	T700－GE－7002基
固定武装	なし



アパッチ (AH-64A) [アメリカ 1]

●ユニット説明

攻撃ヘリとしては価格は高めであるが、燃料も多いし、ATM ミサイル 8 発は大きい。ヘリとしては非常に高い対地防御能力を持ち、まさに対車両攻撃機である。この性能で価格 700 は安い。しかし、AAM などにはヘリの弱さが出るので要注意。

●実機説明

ベトナム戦争以来、AH－1 のような対地攻撃ヘリの有用性が注目され、米陸軍は特に対装甲車両攻撃を行うアタックヘリの開発を希望していた。しかし、これといった性能のものは出現せず、わずかにロッキード社の AH－56A があるのみである。そのため、AH－1 シリーズに改良を重ねることで場をしのいできた。しかし、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、8 発のヘルファイア対戦車ミサイルを搭載し、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、高い機動性を示す。機首には、各種レーダーやスキャナーが集まったターレットがある。また、機首下面には 30mm チェインガンが装備されている。

●実機データ

全　長	14.97 m
全　高	3.54 m
ローター径	14.63 m
最高速	309km／hr
エンジン	T700－GE－700 2 基
固定武装	30mm Chein Gun 1 基



ヒューイコブラ (AH-1S) [アメリカ2、イスラエル、日本]

●ユニット説明

価格は高くないし、速度は速い。装備はATM4発と強力だし、もちろん機銃もある。実にコストパフォーマンスの高い機体である。しかし、ヘリはヘリなので戦闘機には非常に弱いことを忘れないように。また、対地防御能力はまあまあである。

●実機説明

世界で最も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。元々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、ヨーロッパにおけるワルシャワ機甲師団への空からの攻撃を行うべく、任務の変更がなされた。そのため、本当の意味での対地攻撃ヘリ、もしくは対戦車攻撃ヘリとしての性能向上、装備兵器の特殊化などの発達をした。なおこの機体は、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。陸上自衛隊でもAH-1Sステップ3を採用しており、現在配備中である。

●実機データ

全　長	13.59 m
全　高	4.41 m
ローター径	13.41 m
最高速	228km／hr
エンジン	T53-L-703 1基
固定武装	M-197 20mm機関砲 1基



リンクス (Lynx HAS.2) [イギリス]

●ユニット説明

この機体は実に高性能で、アメリカ1のブラックホークに比べても防御能力等で一回り高い値を示している。対兵員攻撃能力も大変高いので、戦闘機やミサイル車両に気を付ければ攻撃を仕掛けてもかなりの戦果をあげるだろう。

●実機説明

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。イギリス、フランス、デンマーク、オランダ、ノルウェー、西ドイツで使用されている。中でもイギリス陸軍は、世界で最も多く本機を配備しており、それは、リンクスの陸上型である。この他に、海上型のものが存在しており、それは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。陸上型リンクスは、TOW ミサイルを搭載して、チェインマウントサイトを用いて対戦車攻撃を行うこともできる。そのほか、兵員輸送や、ロケット弾による対地攻撃なども行え、実に多用途に活躍するヘリコプターである。

●実機データ

全　長	11.92 m
全　高	3.48 m
ローター径	12.8 m
最高速	232km／hr
エンジン	R&R Gem 2 2 基
固定武装	なし



シュペルピューマ (AS.332C) [フランス]

●ユニット説明

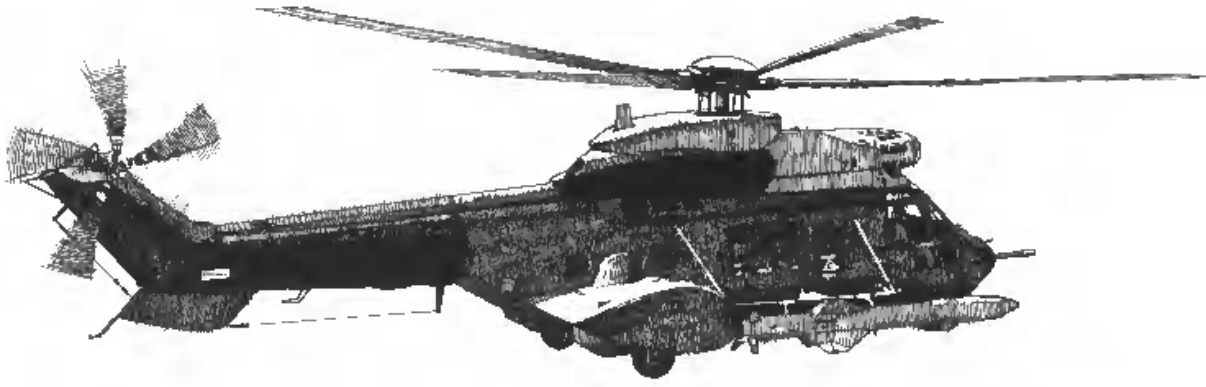
攻撃要素としては、機銃を持っているので対兵員攻撃に多少の効果はあるが、ユニットとしては輸送ヘリなので人員輸送のみに用いるとよい。そのときはなかなか良い性能を誇り、速度8で燃料60とかなりの足の長さを示す。価格もそこそこでお勧めの機体である。

●実機説明

エアロスパシアル　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。変更点としては、機首部を延長し、メインローター、テイルローターを複合材料で作成し、機首にレーダーを装備して、エンジンを強化し、テイルブームにベントラルフィンの追加、エアー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。この他に、海上で運用する332Lは、胴体を延長し、ソナーなどを装備、2発のホーミングミサイルを発射できる。

●実機データ

全　　長	19.87 m
全　　高	5.14 m
ローター径	15.0 m
最 高 速	280km／hr 以上
エンジン	チュルボメカ マリンカ 2 基
固定武装	なし



PAH－1 (BO105P)［西ドイツ、スウェーデン］

●ユニット説明

他の攻撃ヘリに比較して、多少攻撃能力が低い。しかし、その価格の低さ、搭載ATMの多さ(6発)などを考えるとこの位かもしれない。しかし、防御力の低さや、ヒューイコブラのスペックとの差を考慮すると、やはりあまり価値の高い機体ではない。

●実機説明

PAH－1とは、対戦車攻撃ヘリの1番という意味であり、このヘリコプターの正式名称はBO105Pという。これは、西ドイツのMBB社が開発した多目的全天候型ヘリで、BO105のうち、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。この機体は、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。普通のヘリコプターはメインローターのブレードを複合ヒンジ構造を介してローター基部に直接固定するが、本機はこのブレードをチタン製のハブだけに接合し、このハブをヒンジに固定するという特殊な方式をとっている。

●実機データ

全　　長	4.3 m
全　　高	3.00 m
ローター径	9.84 m
最 高 速	270km／hr
エンジン	アリソン　250－C20B　2基
固定武装	なし



ガゼル (SA.341) [イギリス、フランス]

●ユニット説明

この機体は、それほど攻撃能力が強いわけではない。もっとも弱いという程でもないが。防御能力は大変低い。よって攻撃されないような敵ユニットばかりに攻撃を仕掛けないと危険である。しかし価格は安めだし、ATM も 4 発あれば十分である。

●実機説明

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。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。また、前方固定マシンガンも装備できる。本機は、アラブ諸国において広く採用されており、例えば、イラクは、最近のイランとの戦争にこれを投入している。そこからのデータで、この機体は、小型機であること、機敏性が高いこと、などから視認またはレーダーで捕らえることが非常に困難であることが確認されている。

●実機データ

全　　長	9.53 m
全　　高	3.15 m
ローター径	10.5 m
最 高 速	271km／hr 以上
エンジン	チュルボメカ ターモ 4C 2 基
固定武装	前方固定 機関銃 1 基



Mi−8ヒップ (MI−8C) [中国、ワルシャワ]

●ユニット説明

この価格でいて、人員輸送のほかにもロケット弾による攻撃ができるとはなんとおいしい機体であろう。もっとも攻撃能力はそれほど高くはない。また、防御能力にしてもかなり低いので攻撃を受けないように注意して進攻しよう。

●実機説明

元々、ソ連軍が侵攻輸送用として開発した大型汎用ヘリである。本機は、人員28名を乗せて運ぶことができる。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発装備する。プロトタイプの初飛行が1960年と、いまとなってはかなり古い機体となってしまい、現在では、開発国であるソビエトではほとんど使用されておらず、本機の改良型であるMi−17が輸送ヘリとして残っているが、これもMi−26などにとって替わられつつある。

●実機データ

全　長	18.17 m
全　高	5.65 m
ローター径	21.29 m
最高速	255km／hr
エンジン	イソトフ TV2−117A 2基
固定武装	前方固定機関銃 1基



Mi－17ヒップH (Mi－17)〔ソビエト〕

●ユニット説明

完全な輸送ヘリである。この機体の兄弟機であるMi－8にあったロケット弾を廃止してその替わりに防御能力や攻撃能力が多少向上した。あとはたいした変化はない。いずれにせよ攻撃されないように兵隊を輸送しよう。

●実機説明

Mi－8を近代化させるために、Mi－14ヘイズ対船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、エンジンの換装により、エンジンナセルが短くなり、テイルブームの先にあるテイルローターが、Mi－8では機体右側面にあったが、本機では左右のどちらかに付いている。つまり、左側に付いている機体もあるということである。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る。

●実機データ

全　長	18.17 m
全　高	5.65 m
ローター径	21.29 m
最高速	255km／hr以上
エンジン	イソトフ TV3－117A 2基
固定武装	前方固定機関銃 1基



Mi−24 ハインド (MI−24D) [ワルシャワ]

●ユニット説明

とても使える機体である。攻撃ヘリとしての性能もなかなかのものである上に、人員輸送も行える。価格は安い方ではないが、コストパフォーマンスはかなり高い。ATM も 8 発装備でき、移動力も 8 と速い。しかし、やはり戦闘機には非常に弱いので要注意である。

●実機説明

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。しかし、やはりそこはソ連で、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。ゲーム中では、ワルシャワ軍しか装備していないが、現在でもソ連軍でまだまだ第一線で活躍中である。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。大きく分けて 3 種類のタイプが大量生産されており、A、D、E 型がメジャーである。大型機の有利さを生かして、多くの兵器を搭載できる。外形はかなり特異なもので、このフォルムには多くの人を引き付けるものがある。

●実機データ

全　　長	17.0　m
全　　高	4.25 m
ローター径	17.0　m
最 高 速	不明
エンジン	イソトフ TV3−117 2 基
固定武装	回転式 20mm 機関砲 1 機



MI−28 ハボック (MI−28)〔ソビエト〕

●ユニット説明

完全な対戦車攻撃ヘリで、ATM を 8 発搭載し、その対地攻撃能力は、なかなか高い。また、新鋭ヘリでもあることから防御能力の面でも多少の向上がみられる。価格は 700 と極端に高いわけではないので、対戦車戦にはかなりの効果を期待できる。

●実機説明

まだ、西側にはその姿や性能などをほとんど明らかにはしておらず、正確なところはわかっていない。しかし、その外形が AH−64 アパッチに似ており、性能もかなり近いものということである。しかし、電子技術の点でアメリカに 1 歩遅れをとるソビエトなので、電子装備の点で、アパッチより劣るとみられ、その結果、防御能力が多少低いと思われる。しかし、なかなか充実した攻撃ヘリであろう。残念ながら資料不足のため、ここではその程度のことしか述べることができない。

●実機データ

すべて不明。



オスプレイ (ベル V-22) [最新鋭]

●ユニット説明

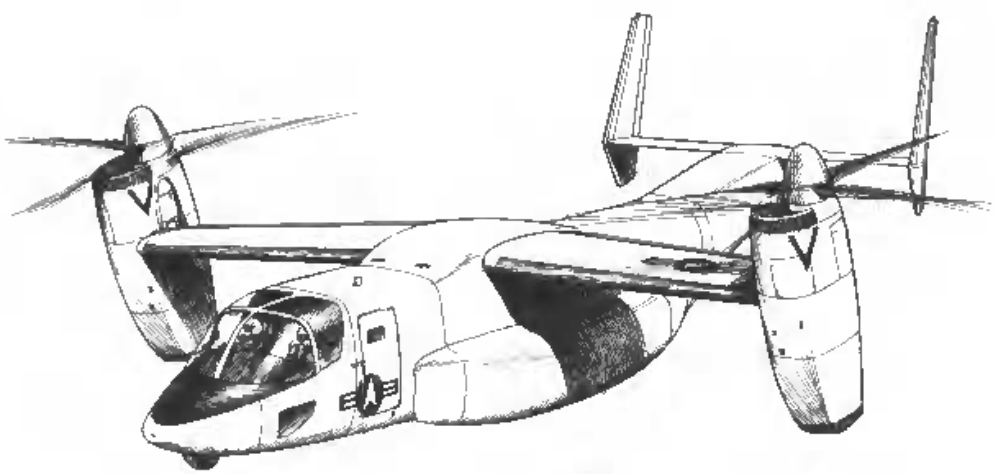
価格もそこそこの輸送ヘリで、速度、燃料なども普通である。しかし、AAMを2発搭載し、その結果、対ヘリ、対兵員にはなかなかの攻撃能力を示す。また、最新鋭でもあることから防御能力も、ヘリコプターとしては良い方である。

●実機説明

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年としてて着実に進んでいる。このためのテストベッドとして、現在XV－15のテストがベル社によって順調に重ねられている。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機の配備予定が決定している。現在の完成予定図では、ゲーム中のグラフィックスとは異なり、上部にローターは無く、一般的な小型輸送機の主翼の先端に2機のプロペラエンジンを付けたような形状となり、そのエンジンの方向を前や上に向けて垂直上昇や前進を行うようである。

●実機データ

まだ実機のモックアップさえ無いので、現在のところ有力なデータとしては、巡航速度は460km／h以上とし、自衛用に12.7mm機関砲を搭載、エンジンには、アリソン社の501－M80Cが採用される予定である。



ホッカム (MI-297) [最新鋭]

●ユニット説明

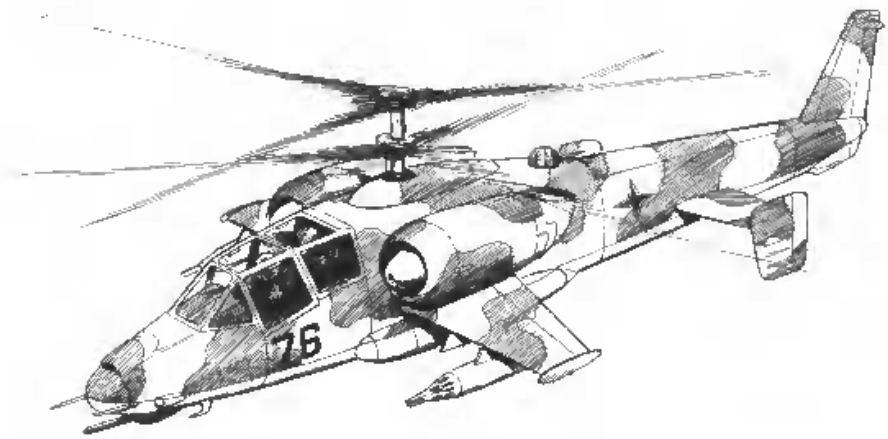
なかなか類を見ない対ヘリ戦闘ヘリである。つまり、輸送ヘリ、攻撃ヘリなどを攻撃するためのヘリで、AAMを6発装備し、対ヘリ、対兵員に非常に効果的である。そのため、防御能力も多少高くなっており、価格は高いが使ってみたい機体の一つである。

●実機説明

ソビエトにおいて、対ヘリ攻撃のために開発されている。今のところ、まだ開発中ということなのでその詳細は全くわからないが、二重反転ローターを持ち、ATMではなくAAMを6発搭載するという、なかなか見慣れない形状になるようである。2重反転ローターを採用することにより、後部ローターが無くなるであろうし、その上起動性がかなり増すと思われる。そのためには、より強力なエンジンを2基搭載せざるを得なくなるだろう。また、当然機首部にはターレット式の機関砲を搭載し、対地支援やAAMによる撃ち漏らしの機体への攻撃も可能とするであろう。

●実機データ

まだ開発中であると思われるので、すべて不明。



タイプ別兵器カタログ

戦闘車両

戦闘車両、平たく言えば戦車のことである。もっとも『SUPER大戦略』の中ではＡＴＭキャリアもこの部類に含まれている。

地上戦力の要ともなる戦車はかなり強力な最新鋭戦車から、旧式戦車、軽戦車までが用意されていてその時の資金や戦況によって使い分けることができる。もっとも多少高くても性能の高い主力戦車ばかりを生産した方が、地上戦において有利であることはまちがいない。

その戦車を迎撃するために開発されたとも言える対戦車ミサイル搭載車両がＡＴＭキャリアであり、このミサイルは車両に対して非常に大きな攻撃能力を有する。戦車に比べて価格は安いが、そのかわりに対地防御能力が低い。これを地形効果や経験値によってカバーすれば戦車よりも有効な対戦車攻撃を行うことができるだろう。

戦車とＡＴＭキャリアはどちらも対空防御能力は低いので、敵攻撃機や戦闘ヘリに攻撃を受けるとかなりのダメージは免れない。だから、できるだけ対空車両を護衛に付けて互いに守り合って進攻するのが安全であろう。これら戦闘車両に共通した欠点は、その他にも、燃料搭載量の少なさがあげられる。チャレンジャーやセンチュリオンなどのように燃料が４０前後しか搭載できないものもあるので、自分が保有する車両の残存燃料には常に気を配る必要がある。

※68版で出るのは：
M48
T-55
61式戦車

M1 エイブラムズ (M1A1) [アメリカ1、アメリカ2]

●ユニット説明

価格は高めであるが、実に安心のおける戦車である。戦車砲は7発と少なめであるが、その破壊力（攻撃能力）は大変高いもので、対車両防御能力もかなり優秀である。攻撃機に注意していれば経験値も上がり有力な戦力となるだろう。

●実車説明

1971年12月から開発計画が樹立し、クライスラーとゼネラルモーターとの競争開発が始まり、その結果1976年11月クライスラー社のプロトタイプを採用した。初期生産段階では、主砲に105mm砲M68を搭載しており、これは2478両生産され、現在生産されているA1型では、120mm滑腔砲を搭載している。また、サバイバリティを向上させるために装甲や車体内部の区画分離が徹底している。前者はスペースド・ラミネート・アーマーが採用されており、車体、砲塔表面はすべて圧延均質防弾鉱板でできており、しかも各所かなりの厚さで覆われている。後者は、乗員を火災や砲弾誘爆から守るため、特に燃料タンクは6区画に分離されている。

●実車データ

全　長	9.76 m
全　幅	3.65 m
全　高	2.4 m
最高速	70km／hr
エンジン	AGT－1500C 1基
主　砲	ラインメタル 120mm 滑腔砲 1門



M60 パットン (M60A3)[アメリカ1、アメリカ2、イスラエル]

●ユニット説明

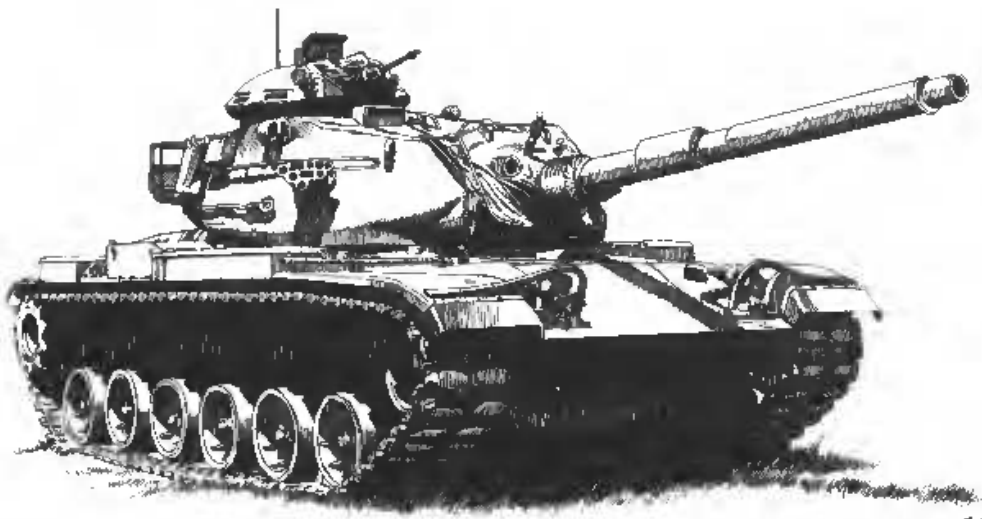
安い戦車である。戦車砲9発というのもありがたい。M1などと比較するとどうしても非力さが目立つが、実際はなかなか能力も高くお買い得である。しかしどうしても旧式化は隠せず、防御能力の点で不満が残るが、他の強力な戦車に比べると低いというだけで特に劣るわけではないので地形効果や経験値を生かして頑張らせよう。

●実車説明

アメリカがソビエトのT54／55に対抗して、既存のM48をベースに各所を強化したM60を開発した。しかし、余り新鮮味がないこの車両は、M60A1として再改良され、アメリカ陸軍と海兵隊の主力戦車として量産された。その後、主砲を換装したM60A2が約540両生産されたが、種々の問題から、M60A1を再び近代化して、車体内外のほとんど全てを改良強化して、1978年にM60A3として制式化された。これにより、ベースとなったM60よりもかなり総合戦闘性能、即応戦力が向上し、極めて完成度の高い戦車となった。なお、現在でもこの戦車は多く配備されており、より高性能に改良すべく火力向上計画がある。

●実車データ

全　長	9.44　m
全　幅	3.63　m
全　高	3.27　m
最高速	48.3km／hr
エンジン	AVDS－1790－2C　1基
主　砲	M68E1 105mm砲1門



M901 [アメリカ 1]

●ユニット説明

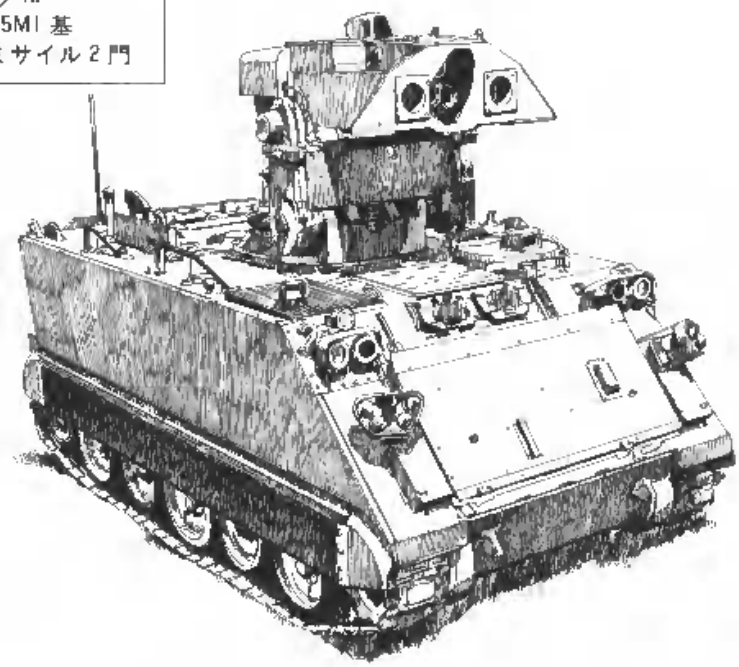
この価格でこの性能ならば安い買物かもしれない。対地防御能力は低いので、戦車などに闘いを挑まなければかなり効率よく敵の車両を叩ける。もっとも戦車を的にしても被害が大きいが敵にも大きな損害を出せる。ATM8 発というなかなかの装備で敵の SAM 車両や長距離車両を叩こう。

●実車説明

M901 は、M113A2 装甲車両に TOW 対戦車ミサイルを搭載したもので、1978 年から 1992 両が生産された。TOW とは管発射、光学追跡、有線誘導の略で、第二世代対戦車ミサイルを代表する。有線であるためにその射程距離には絶対的なものがあり、本車両では初期型で 3200m、後期型で 3750m である。本車両の開発は、米陸軍により、1975 年 12 月に要求提示され、エマーソン・エレクトリック、ノースロップ、クライスラーの 3 社が競争試作にはいり、1976 年 8 月から比較テストされた結果、エマーソン社のものが採用された。そして 1978 年 3 月には生産 1 号車が引き渡された。ヨーロッパ駐留の米陸軍に重点的に配備されている。

●実車データ

全　長	4.9　m
全　幅	2.7　m
全　高	3.5　m
最高速	68km／hr
エンジン	GMC－75MI 基
主　砲	TOW 対戦車ミサイル 2 門



レオパルド2 (LEOPARD II) [西ドイツ]

●ユニット説明

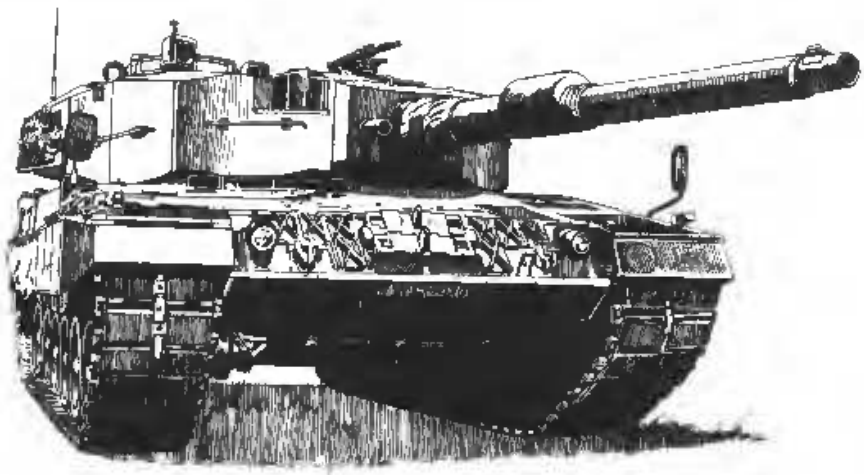
かなりの攻撃能力を持つ戦車である。性能としてはアメリカ1、2で使用されるM1と同等である。それでいて燃料搭載量と砲弾数はこれを上回り、ゲーム中もっとも高性能な戦車に仕上がっている。攻撃機や攻撃ヘリに注意して地上部隊を先導しよう。

●実車説明

もともと本戦車の開発は、アメリカと西ドイツの共通装備化を目指し、共同開発を行うはずであった。しかし、両者の戦車運用思想には大きな隔たりがあり、結局各々がバラバラに開発配備をして、アメリカはM1を、西ドイツはレオパルド2を運用することになった。現在、本戦車は西ドイツ陸軍の主力戦車として17個機甲旅団のうち、13個が各99両ずつ配備、軍団予備の3個機甲連隊が各110両ずつ、この外に戦闘兵科学校にも配備されている。基本構造は従来のタイプの延長上にあり、特に画期的ではないが、多重装甲や120mm滑腔砲、優れた射撃統制装置、1500馬力のディーゼルエンジンなどの採用により、世界一の戦車として名を覇せている。

●実車データ

全　長	9.61 m
全　幅	3.70 m
全　高	2.46 m
最高速	72km／hr
エンジン	MTU MB873Ka501 1基
主　砲	ラインメタル 120mm 滑腔砲 1門



レオパルド１ (LEOPARD I A4) [西ドイツ]

●ユニット説明

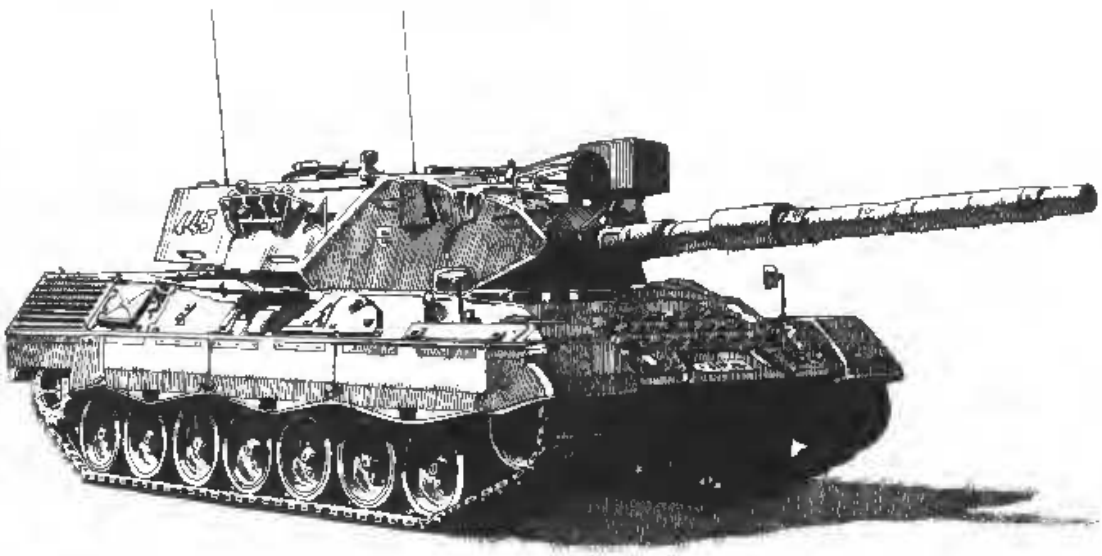
レオパルド２を一度使ってしまうと非力に感じるが、価格に負けて生産したくなる。しかしよほど資金に困っていなければレオパルド２にすべきである。防御能力は半分しかないし、攻撃能力も落ちる。地形効果を生かすか、経験値を上げて対処しなければならない。

●実車説明

1965年から配備されているレオパルド１を、第一線主要装備として就役期間を延長することとなり、そのために総合戦闘性や即応戦力を向上させるためにＩA3型とＩA4型とが作られた。A4型は、最終生産改修型であり、砲塔の耐弾性を向上させるべく鋳造方式の旋回砲塔から溶接接合方式の多重空間装甲に変更し、また、改良型照準・射撃制御装置を導入して射撃精度が飛躍的に向上し、遠距離から近距離まで広い距離での正確な測距が可能となった。その上、走行性能の向上と、操縦手の操作力の軽減のためにギアシステムをミッションから、オートマチックに変更した。これらの結果、非常に高性能な戦車として近代化した。

●実車データ

全　長	9.54 m
全　幅	3.4 m
全　高	2.4 m
最高速	65km／hr
エンジン	MB838 CaM500 Ｉ基
主砲RBG	L7A3 105mm砲 Ｉ門



ヤグアル2 (JAGUAR2) [西ドイツ]

●ユニット説明

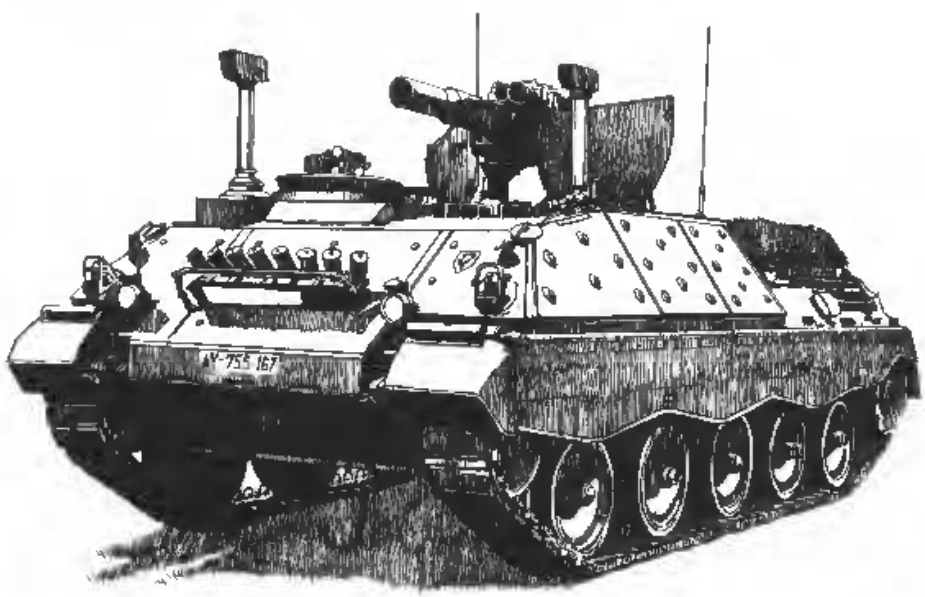
M901などの他の対戦車ミサイル車両と比較して、攻撃能力は同等であるのに対して防御能力、特に対地防御能力が高い。これによって生存率が高まり、経験値も上がり、ますます敵に大きなダメージを与えることが可能となる。また、価格も安いが、燃料には気を付けなければならない。

●実車説明

ヤークトパンツアー・ヤグアル2は、ヤグアル1の後継機であるが、発達過程は異なっており、ヤグアル1はラケーテから発達したのに対して、ヤグアル2はカノーネから発達した。カノーネの90mm砲を取り外してヒューズエアクラフト社のTOW対戦車ミサイル発射システムを組み込んで、赤外線暗視誘導システムを搭載して、1983年から新生となったのがヤグアル2である。装甲はレオパルド1A1A1と同様の増加装甲が取り入れられ装甲板はゴムのスペーサーを挟んで本来の装甲とボルトによって固定されている。TOW発射機の前にはペリスコープが設けられ、目による確認も容易にできる。

●実車データ

全　長	6.61 m
全　幅	3.12 m
全　高	2.54 m
最高速	70km／hr
エンジン	ダイムラーベンツ MB837 1基
主　砲	TOW対戦車ミサイル1門



チャレンジャー (FV4030) [イギリス]

●ユニット説明

アメリカや西ドイツなどの主力戦車に比べて、ほんの少し対車両攻撃能力が劣るが、それは対地防御能力が高いことでカバーしている。問題はほかにある。川を渡れない、燃料が極端に少ない、などである。補給には特に気を使ってやろう。また、川や海の多いマップでは、目標に到達するのに時間がかかるのを覚悟しなくてはならない。

●実車説明

イギリスにおける、1980年代中期からの主力戦車としてチーフテンの後継車種となったものである。本車両の開発推移は非常に複雑であり、その最初は1970年にまでさかのぼる。西ドイツとの共同開発の泣き別れ、MBT80開発計画の流産など度重なる計画の中止のうえに、ソビエトがT−62の後継車種としてT−64、T−72、に引続きT−80を実戦配備させるなどの苦悩が重なり、その結果、イギリス陸軍は早急に実戦配備できる新戦車を誕生させるために、イランへの輸出のためのチーフテンの近代改良版であるMk5Pを改良した。チーフテンの装甲をチョバム・アーマーに変更して防御能力を向上させ、エンジンやトランスミッションを強化したのである。

●実車データ

全　長	11.55 m
全　幅	3.51 m
全　高	3.07 m
最高速	56km／hr
エンジン	コンダー CV12TCA1 基
主　砲	L11A5 120mm ライフル砲 1門



チーフテン（チーフテンMk5）［イギリス］

●ユニット説明

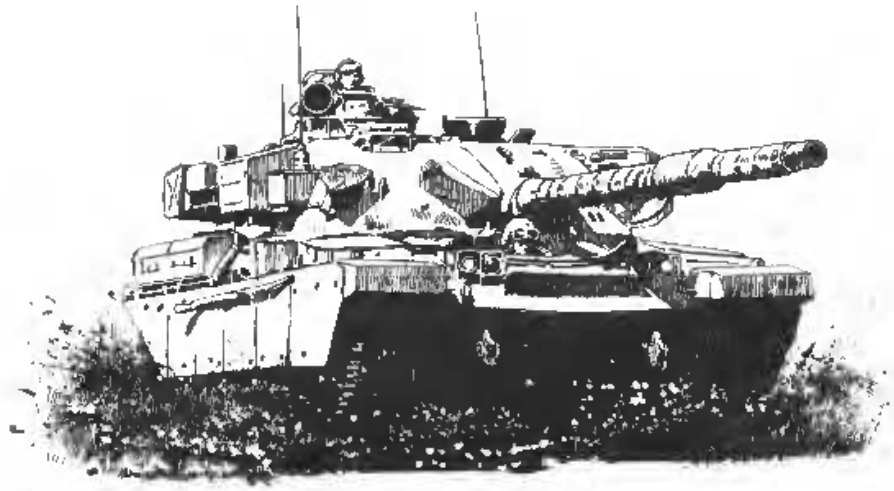
イギリスの保有する新鋭戦車であるチャレンジャーの影に隠れて目立たないが防御能力が多少劣るくらいで、価格、燃料、戦車弾数など勝っている点も多い。特に注目すべき点は、このチーフテンは川を進むことができることである。マップによってはこちらの方が有利である可能性も高い。

●実車説明

センチュリオン中戦車および、コンカラー重戦車の後継車として主力戦車となるために開発されたもので、1958年に要求性能が提出され、1966年に量産に入った。量産当初は機動性の面で不評なこともあったが序々に改良されていった。車体は鋳鋼の溶接構造で、主砲は120mmライフル砲であり、噴煙機、砲身覆が取り付けられており、垂直鎖栓式で最大発射速度6から8発／分、最大初速1500m／Sである。NBC防護装置が搭載されており、シュノーケルキットは開発されてはいるが、標準品としては装備されていない。また、ナビゲーションシステムを搭載することも可能である。Mk5はエンジン強化、レーザー測遠機搭載の改良版である。

●実車データ

全　長	10.8　m
全　幅	3.5　m
全　高	2.4　m
最高速	48.5km／hr
エンジン	レイランドL60／4Mk8A　1基
主　砲	L11A3 120mmライフル砲　1門



センチュリオン (センチュリオン Mk13) [スウェーデン]

●ユニット説明

特に強力な戦車を保有しないスウェーデンのユニットの中でも見劣りするユニットである。T－62などと比較すればましな方だが、レオパルド1とほぼ同様の性能しか持たない。燃料も非常に少なく、移動能力も低い。価格も確かに安いが、Sタンクの方が有利であろう。

●実車説明

1943年に開発が始まって以来、約40年間使用され、現在でも数カ国で使用されている息の長い戦車である。もっとも、それらがすべて初期生産型とはいかず、幾多の改良が重ねられている。イギリスにおける基本的な生産タイプで13種類あり、Mk1からMk13に至るまでに順次、性能向上を受けている。これらの他にも戦車回収型、戦車橋搭載型、地雷排除型、標的型などが存在する。スウェーデンにおけるセンチュリオンは、1981年に改良決定し、新型FCS、砲塔駆動装置、ジャイロ安定装置、レーザーレンジファインダー、車長用コントロールハンドルなどを搭載し、その後エンジンや懸架装置も強化した。

●実車データ

全　長	9.82 m
全　幅	3.30 m
全　高	2.97 m
最高速	34km／hr
エンジン	R&R Mk4B ミーティア 1基
主　砲	L7A2 105mm ライフル砲 1門



スコーピオン (FV101) [イギリス]

●ユニット説明

戦闘能力はT－62などの一世代前の戦車と同等であるが、軽戦車であるため防御能力はかなり低い。しかし、価格も非常に低いため、捨てゴマ的に使用できるし、速度は速く、川などもかなり軽快に移動できる。消耗覚悟で前線に送り込んで突破口を開くのに便利かもしれない。

●実車説明

本車両は、現代軽戦車の中でももっとも小型で軽量な車両として知られており、イギリスの戦車部隊で広く使用されている。アルミ合金を使用し軽量化を計り、水陸両用。当時開発中であった輸送機の能力に合わせた重量と空輸性は本車の特徴を大きく印象づける。1960年、イギリス陸軍は当時使用中であった、サラディン装甲車の後継車の開発を決定した。軍の要求としては偵察を主任務、歩兵部隊の火力支援、ある程度の対戦車戦闘能力を備えた軽戦車、というものであった。そしてその試作車が、かなりの性能を示したため、これをアルヴィス社が量産することとなった。1970年には2000台以上が発注されベルギーも採用を決定、1971年から量産が始まった。

●実車データ

全　長	4.36 m
全　幅	2.18 m
全　高	1.92 m
最高速	87km／hr
エンジン	ジャグァー KX1 基
主　砲	L23A1 76mm ライフル砲 1門



AMX－30 (AMX－30B2)〔フランス〕

●ユニット説明

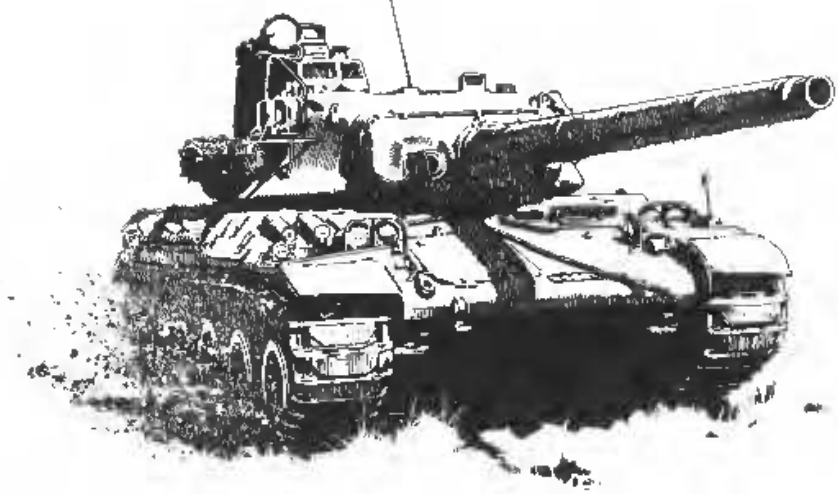
攻撃能力は、イギリスのチャレンジャーに近いが、防御能力は著しく低い。移動力も低めだし、価格だってさして安いわけではない。しかし、フランスにおいては、本車両が戦車の中ではもっとも能力の高いユニットであるので大切に、そして地形効果などを考えて有効に使ってやるべきである。

●実車説明

1957年にフランス、西ドイツ、イタリアの3国においてNATO標準戦車開発協定が結ばれ、これにより本戦車の開発が開始された。1960年にはプロトタイプが造られ、1965年にはこれらの車両に改良を施し、これが正式にAMX－30として採用された。しかし、当初の目的であったNATO標準戦車案は、関係諸国がレオパルド1を推したのに、フランスはこれをよしとせずに独自にこの戦車を採用したために計画は立消えとなった。現在では、この車体に近代化の改修を行い、AMX－30B2となって、レーザー測遠機を装備、エンジン出力の向上、トランスミッションの変更、夜間照準能力の向上、低光量TVカメラの搭載などの装備強化を受けている。

●実車データ

全　長	9.48　m
全　幅	3.10　m
全　高	2.29　m
最高速	65km／hr
エンジン	イスパノスイザ HS110 1基
主　砲	D1511 ライフル 105mm砲 1門



AMX－13 (AMX－13/90) [フランス]

●ユニット説明

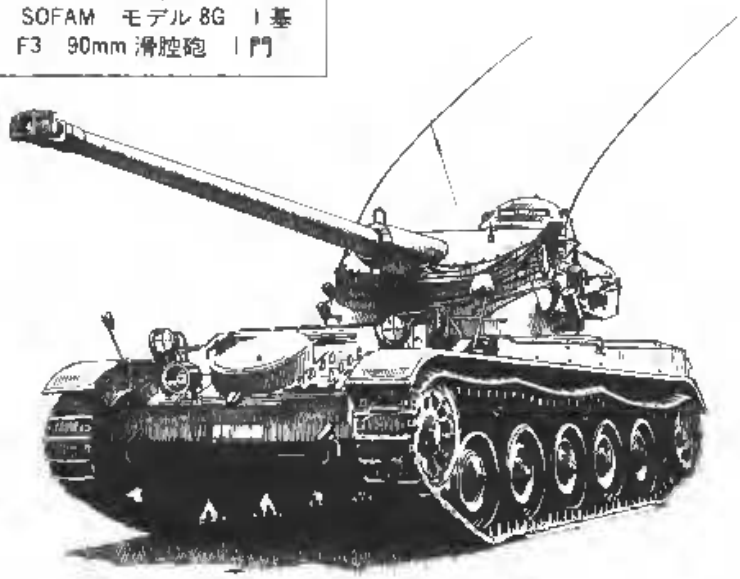
イギリスのスコーピオンに近い特性を持っているが、燃料搭載量や、速度の点で劣る。フランスは主力戦車の防御能力が低いので、このような軽戦車を大量に生産して敵の攻撃を分散させたり、価格が安いのだから、前線への切込みなどにするとよい。

●実車説明

第二次世界大戦終了後ただちに設計が開始された軽戦車で、今の目からみると古さがありありとしているが、当時としては、大変珍しい空輸が可能となっており、現代の軽戦車に影響を与えた。これは、当時のフランスが多くの植民地を持っていたことが原因で有事の際に早急に部隊を展開させる必要があったからである。1946 年に基本仕様が決定し、1951 年に制式化され AMX－13 の名前が付いた。現在までに、各タイプ合わせて 4500 両以上が生産され、使用国は、フランスのみならず、アルゼンチン、オーストリア、チリ、エジプト、イスラエル、サウジアラビアなど 25 カ国に及んでいる。／90 タイプは、法塔を 90mm 滑腔砲に換装しフィン安定式の HEAT、HE、発煙弾が発射可能でこの砲塔を FL13 と呼んでいる。

●実車データ

全　長	6.36　m
全　幅	2.50　m
全　高	2.30　m
最高速	60km／hr
エンジン	SOFAM　モデル 8G　1 基
主　砲	F3　90mm 滑腔砲　1 門



AMX－10RC 【フランス】

●ユニット説明

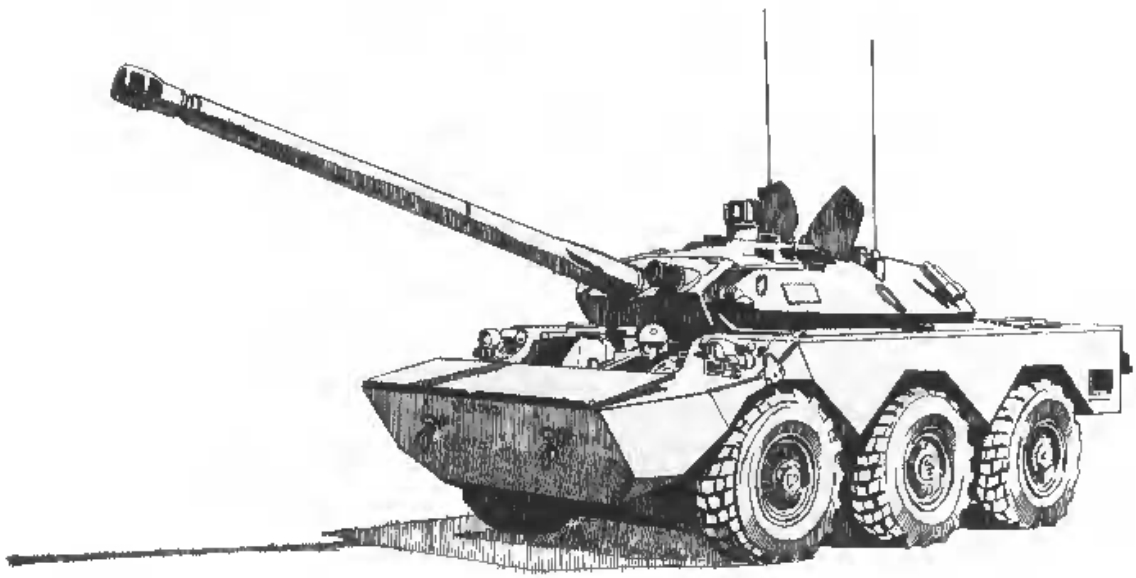
攻撃能力はAMX－13と全く同じで価格も同じ、しかし、移動能力や燃料搭載量は、かなりこちらの方が上である。本車両のように川や山を駆け回ることのできるユニットは他には無い。しかし、こちらは防御能力は全く無く、敵の攻撃をそのまま受けてしまう。うまく使い分けて投入すべし。

●実車説明

EBRの後継車として開発された、105mm搭載の偵察用重装甲車両で、1976年に完成し、約500量が生産された。車体及び砲塔は、妨弾アルミの全溶接構造で3個の潜望鏡を持つ。FCSは、COTAC型で、コンピューターや各種センサーが搭載され、最近の各国主力戦車並の性能である。夜間暗視用にはLLLTVを搭載し、車内にはそのモニタースクリーンが2台ある。主砲は、垂直鎖栓、半自動式である。本車は水陸両用で、車体前部にある波切り板、後部のウォータージェット2台を使用し浮航する。水上速度は7.2Km／hであり、なかなかの機動力を有する。

●実車データ

全　長	9.13 m
全　幅	2.86 m
全　高	2.20 m
最高速	85km／hr
エンジン	イスパノスイザ HS－115 1基
主　砲	105mm ライフル砲 1門



Sタンク (Strv.103B) [スウェーデン]

●ユニット説明

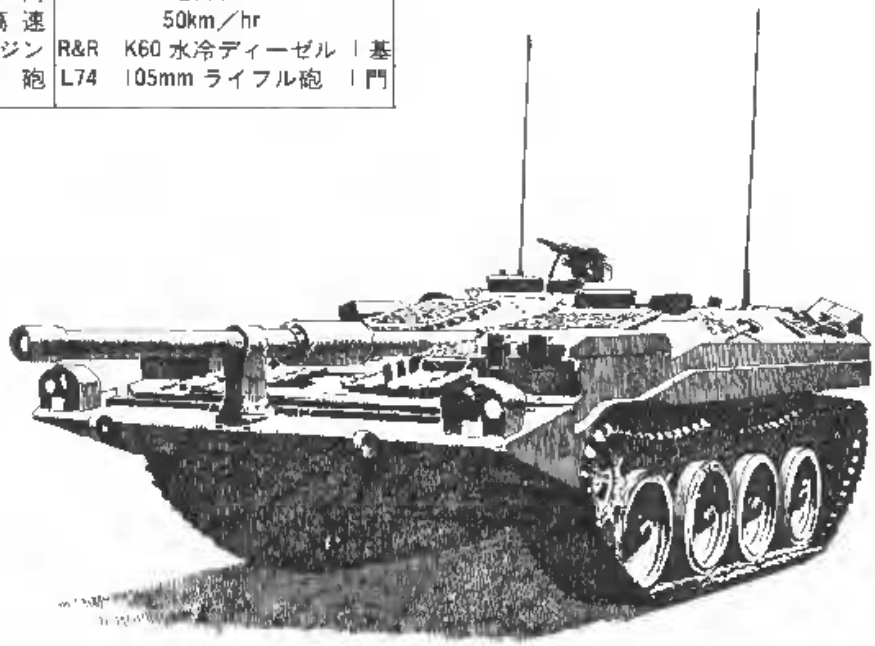
スウェーデンの主力戦車であるが、防御能力に多少の不安が残る。攻撃能力はそこそこで、燃料が非常に少なく、いくら軽戦車のように川まで渡れても、やはり補給が重要になってくる。機動性を生かして、うまく補給を行って有効に使おう。

●実車説明

砲塔が無く、直接主砲を車体に固定してある。これは、もともとその開発時における性能要求に起因している。105mm砲を旋回砲塔に搭載するとどうしても車体全高が高くなり、それによって装甲防御力を向上させなくてはならなくなる。すると必然的に重量が増加し、要求にある車重を37t以下とすることが困難になる。これらの結果、最終的に無砲塔型戦車となって開発が進んだ。1965年から制式採用され、1971年までに約300両が生産された。これが前期生産型のA型で、1972年から後期生産型のB型が生産されている。固定砲塔であるため、その照準は、油圧懸架装置を使用して車体の旋回と俯仰によって行う。

●実車データ

全　長	8.98 m
全　幅	3.60 m
全　高	2.14 m
最高速	50km／hr
エンジン	R&R　K60水冷ディーゼル　1基
主　砲	L74　105mmライフル砲　1門



Ikv91 〔スウェーデン〕

●ユニット説明

軽戦車としてはなかなかの攻撃力を持ち、機動力もまあまあである。価格も安く防御能力も他の軽戦車のユニットに比べて特に不満はない。Sタンクがそれほど強力でないのでこれを大量に生産して、うまくサポートしてやろう。

●実車説明

この車両は、国土の大半を森と湖が占める特殊な環境を持つスウェーデンが、もともと偵察用に開発したものであるが、後に対戦車任務を行う駆逐戦車に方針が変更となったため通常の軽戦車とは非常に性格の異なったものとなった。主砲は90mm砲を搭載しているので、他の軽戦車に比べて破壊力は一段上であるが、水上航行能力を保持させるために必然的に装甲を削って車重を落としたため、耐弾性は20mm機銃程度のものにしかない。1968年4月に3両の試作車が製作され、1972年には、これに各所の改良を施したものに対して発注がなされ、1974年末から部隊配属が始まり、現在でも生産が続いている。

●実車データ

全　長	8.84 m
全　幅	3.00 m
全　高	2.36 m
最高速	64km／hr
エンジン	ボルボ　TD120A6　1基
主　砲	KV90S7490mm　1門



メルカバ（メルカバMk2）［イスラエル］

●ユニット説明

新鋭の戦車に比べて、多少攻撃能力は劣るが、防御能力は新鋭戦車並、その上、人員輸送ができて、価格は500。何も言うことはない。どんどん生産して戦線に投入して戦果をあげよう。残念なのは、実車のように迫撃砲が武器2に設定されなかったことだけである。

●実車説明

イスラエルは現在、世界で最も戦車戦を経験している国であると言われるほど多くの戦車戦をくぐってきた。そのイスラエルがそれらの経験を生かして開発したのがメルカバである。開発のスタートは一般的に言われるように第四次中東戦争ではなく、その前の第三次中東戦争であるようだ。第四次中東戦争が世界の戦車開発に与えた影響は計り知れないものがあり、その結果M－1やレオパルド2、チャレンジャーが誕生した。その影響をまともに反映しているのが、当事国であるイスラエルが開発したメルカバであると考えられる。本車両は、実にユニークなスタイルをしており、エンジンは車体前部に搭載され、後部には、人の運搬もできるキャビンがある。

●実車データ

全　長	8.63　m
全　幅	3.72　m
全　高	2.64　m
最高速	46km／hr
エンジン	ADVS1790－5AI 基
主　砲	M68 105mm ライフル砲 1門



74式戦車 (TYPE 74) [日本]

●ユニット説明

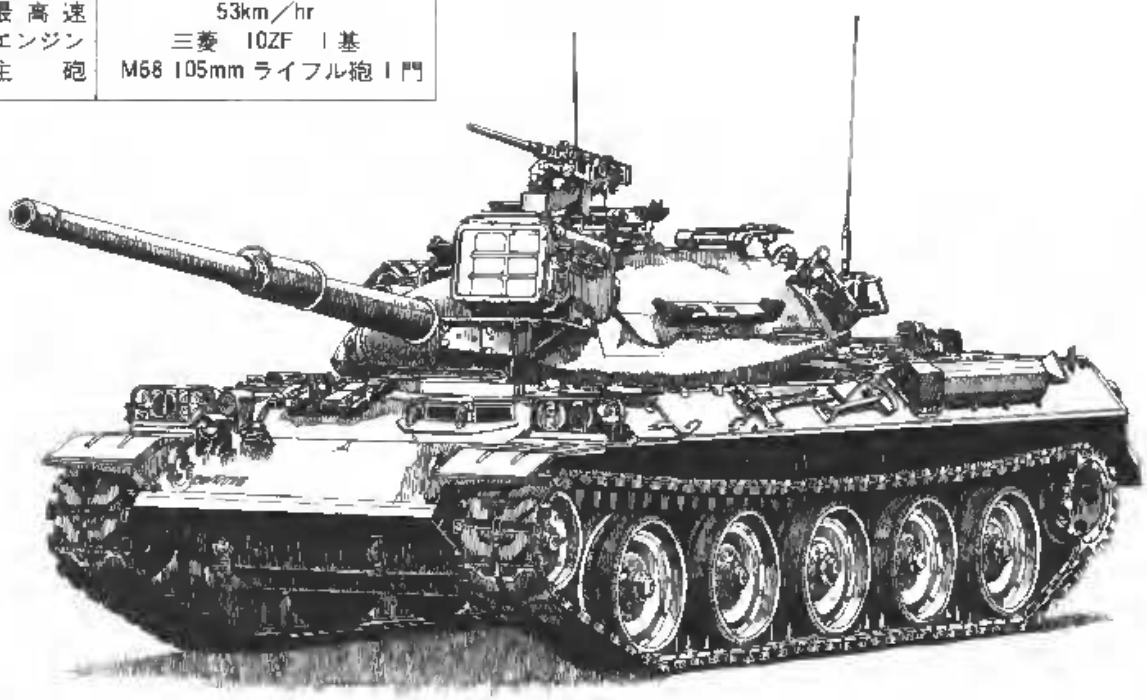
攻撃能力は、M－1などの新鋭戦車とほぼ同等だが、防御能力の点で一歩劣る。燃料も少なめだ。しかし、地形効果や、複数のユニットで集団攻撃をかければかなり良い成績を得られるだろう。一世代前の戦車としては性能の高い方である。

●実車説明

61式戦車を開発して、その直後から技術部では既に新型戦車のためのエンジンや油気圧懸架装置などの研究が始まっており、1964年ごろになると各国戦車の性能向上にともない、新戦車、もしくは61式戦車の改良を望む声が高まってきた。1966年陸幕からの性能要求明示により、本車両の開発が正式に開始された。1968年から、STBの名のもとに正式な試作が開始、1974年には74式戦闘車両として制式採用が決定された。1975年9月には、生産1号車がロールアウトしており、最終的には577両の74式戦車が揃うはずである。この当時、油気圧懸架装置はかなり新しい試みであった。

●実車データ

全　長	9.41 m
全　幅	3.18 m
全　高	2.25 m
最高速	53km／hr
エンジン	三菱 10ZF 1基
主　砲	M68 105mm ライフル砲 1門



61式戦車 (TYPE 61) [日本]

●ユニット説明

74式戦車に比べて、攻撃能力、防御能力共に1ランク劣る。燃料もかなり少なめなので、こまめに補給してやるしかない。機動力も低いので、できれば、74式を生産した方がよい結果が得られる。価格が100しか違わないので、あまりおすすめできない。

●実車説明

日本が第二次世界対戦後、初めて自国開発した戦車である。それ以前は、警察予備隊、保安隊と規模の小さなものであったが、自衛隊が発足してからは、米軍のお下がりの装備ではなく、独自の新装備を望み、その結果、陸上自衛隊が導入した日本のための戦車である。1955年から開発に着手し、1957年に試作型であるSTA1、2が完成した。このSTA2を基本として改良が進み、STA3、4が作製され、これを改修したものを1961年に制式採用し、61式戦車の誕生となった。生産は1961年から1973年まで続き、合計560両が生産されたが、現在では、74式に主力戦車の座を奪われつつある。

●実車データ

全　長	8.19 m
全　幅	2.91 m
全　高	3.16 m
最高速	45km／hr
エンジン	三菱 12HM21WT1基
主　砲	61式 90mm ライフル砲1門



60式無反動砲 (TYPE60 106mm SPRR) [日本]

●ユニット説明

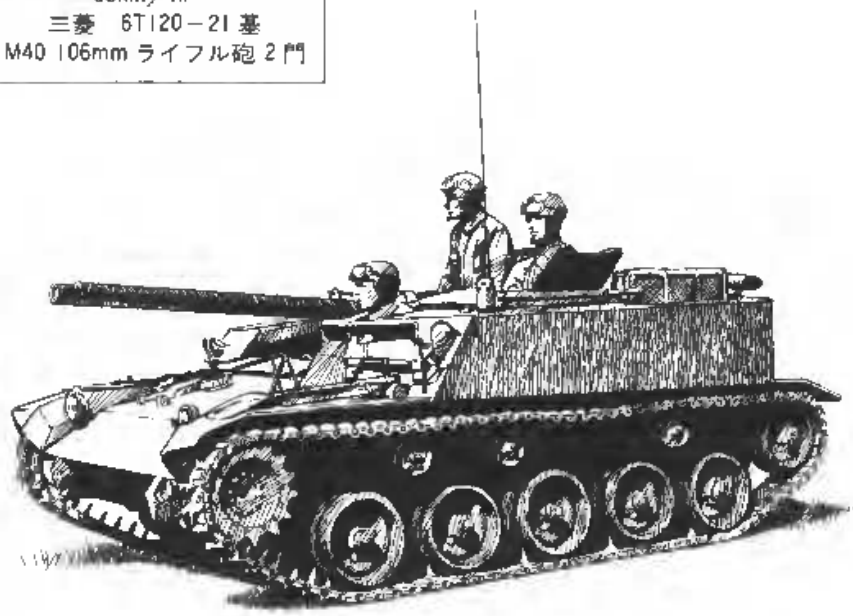
ATMキャリアを持たない日本には、安いが防御能力のない本ユニットが用意されています、といった感じのユニットである。61式戦車の攻撃能力よりも一回り劣る攻撃能力だが、その防御能力をかんがみても価格200は安い。たくさん造って敵の進行を止めるのに役立てる。

●実車説明

本車は、陸上自衛隊が初めて開発した装軌戦闘車両であり、1960年に制式化されてから約20年に渡って生産された。この開発は、少なくとも1953年頃迄さかのぼれるようであるが、当時は自衛隊創設の時期であるため、今となってはそのきっかけや意図を知ることは困難である。また、この車両は、装軌車両としては非常に小さいが、この理由もわからない。シャーシの開発は、小松製作所と三菱重工の競争試作であったが、三菱の開発したSS−2を小松で改良、生産することとなった。砲はアメリカのM40　106mm無反動砲を日本製鋼が製作することになり、1979年度までに200数十両が生産された。

●実車データ

全　長	4.30　m
全　幅	2.33　m
全　高	1.59　m
最高速	55km／hr
エンジン	三菱　6T120−21基
主　砲	M40 106mm ライフル砲 2門



T－80 〔ソビエト〕

●ユニット説明

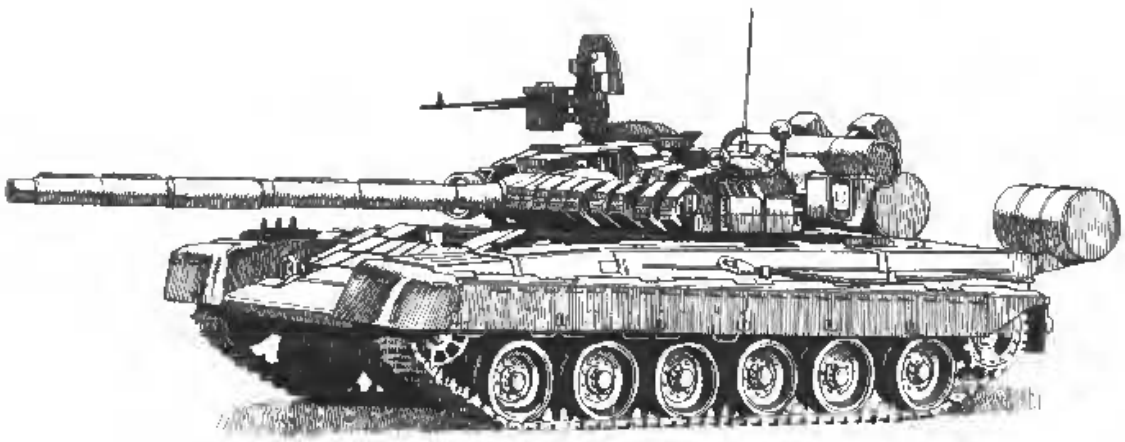
西側の新鋭戦車に比べると多少攻撃能力で劣る点があるが、その代わり、ヘリに対する攻撃能力と、多少の対空防御能力を持ち合わせている。十分に主力戦車として使えるので、たくさん生産して前線に送り込むべし。かなりの戦力となるであろう。

●実車説明

1981年にT－80として発表されたものが、実はT－72の後期型であり、ソ連でT－74と呼ばれているものであるとする記述が1983年のソビエト・ミリタリー・パワー誌に掲載された。しかし、その反面、1981年度版のソビエトの軍事雑誌、「旗手」にT－72の内部構造が詳細に公表されたことで、既にT－72が旧式化した車体であることも知らされた。いずれにせよ詳しいことはわからないので、この車体をT－80と呼ぶことにする。本車両は、T－72のエンジンを強化し、1000馬力を出せるガスタービンを搭載している。近代装甲ではないが、増加装甲がなされているようである。主砲はT－72と同じ125mm滑腔砲であろう。

●実車データ

全　長	9.9 m
全　幅	3.4 m
全　高	2.2 m
最高速	75km／hr
エンジン	ガスタービンエンジン　1基
主　砲	SBG　125mm滑腔砲　1門



T－72 [ワルシャワ]

●ユニット説明

攻撃能力は十分で、T－80と同等である。だが、ヘリ攻撃は出来ないし、防御能力は一世代前の戦車と同じである。しかし、その不足分を価格でカバーしているので、その破壊力を生かして敵の車両を叩こう。T－62よりもコストパフォーマンスが高い。

●実車説明

この車両は、1971年から生産が開始され、1977年に初めて西側にその姿を現した。125mm滑腔砲、乗員3名と、T－64に類似しているが、新たにレーザー測遠機、発射発煙筒を装備し、エンジン出力を向上、砲塔には増加装甲を取り付け、ソ連の新鋭主力戦車となった。本車両には7つの形式があるとされ、その後期型はT－74とも言われ、アメリカでT－80と言われたものを含んでいるともされる。125mm滑腔砲という高性能な主砲を搭載しているものの、イスラエルのレバノン進行時には、メルカバとシリア軍のT－72との戦闘において、本車両がかなりの損害を受けたことから、装甲が不十分であるか、もしくはその他の電子機器の性能が劣っている可能性が高い。

●実車データ

全　長	9.24　m
全　幅	3.60　m
全　高	2.37　m
最高速	60km／hr
エンジン	V12水冷ディーゼル　1基
主　砲	ラピラ3 125mm滑腔砲　1門



T－64 〔ソビエト〕

●ユニット説明

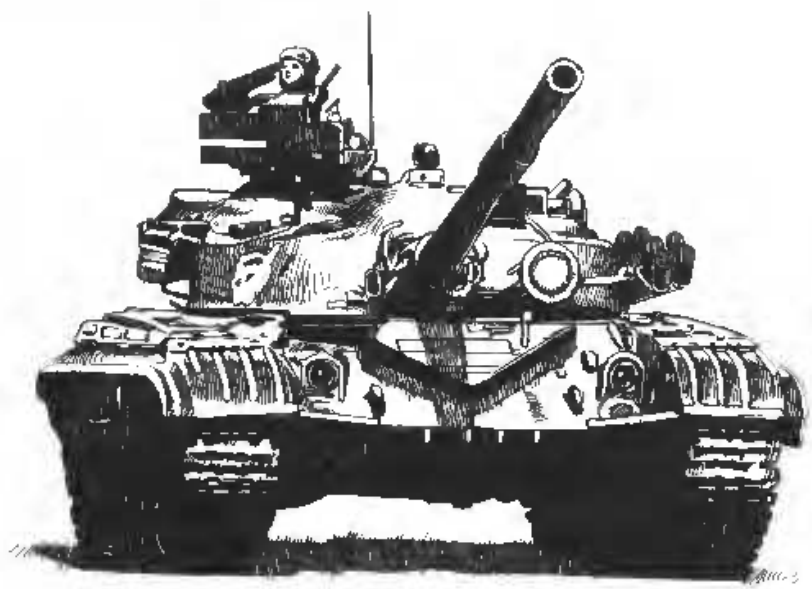
攻撃能力は基本的にT－80と同等であるが、防御能力や移動力の点で少々劣る。なぜかT－72と全く同じ性能である。もっともT－80とだって価格が50、燃料が5違うだけで、防御能力が多少低下する程度なので、東側の戦車はどれをとってもあまり大差はない。

●実車説明

1961年にT－62の後継車両として数両の戦車が試作された。その内の1両がT－64とされて1967年に量産に入り、1970年に初めてその姿を現した。125mm滑腔砲を搭載、自動装填装置の装備と、それまでは、従来のものに部分的な改良を加える事で進歩していたソ連戦車としてはかなり画期的なものであった。この車種は、ソ連軍にだけ配備され、ワルシャワ軍には供与されなかった。量産は1981年まで行われ、計1700両程度生産された。T－64にはA型とB型とがあり、B型はT－80と同じATM発射可能なガンランチャーを搭載している。

●実車データ

全　長	9.1　m
全　幅	3.4　m
全　高	2.3　m
最高速	70km／hr
エンジン	対向5気筒ディゼルエンジン　1基
主　砲	SBG　125mm滑腔砲　1門



T－62 [ワルシャワ]

●ユニット説明

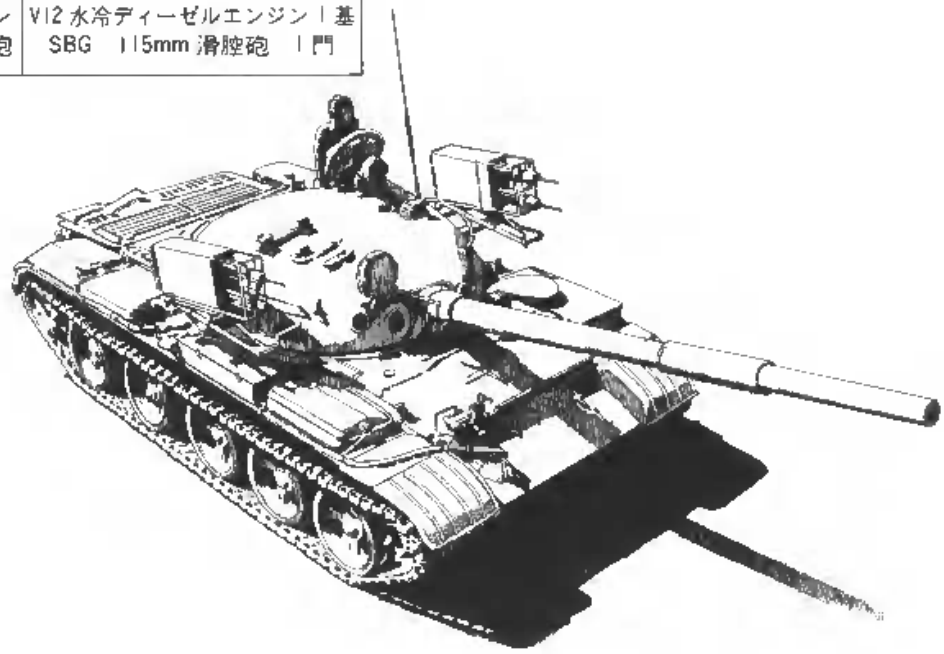
このユニットを使う人はまずいないと思われる。というのは、同じワルシャワに属していながらT－72と価格で50しか違わないのにかなりの性能の差異がみられるからである。T－72を使うべし。攻撃力で著しく劣るT－62に用はない。

●実車説明

T－54／55の後継車として1961年から量産に入り、1965年3月のモスクワ、赤の広場における軍事パレードで初めて姿を現した。115mm滑腔砲を世界で初めて採用し、注目を集めた。当時、世界の戦車の主砲は、ライフル砲が主流であった。1972年までに約4万両も生産されたらしく、その結果、世界中の東側諸国に供与、または売却された。シリアやエジプトにも多く配備され、中東戦争にも使用されたが、発射速度の遅さ、FCSの精度の低さなどから、あまり活躍できなかった。後に対空機関銃を搭載したT－62Aや新型覆帯を搭載したT－62Mなども登場した。

●実車データ

全　長	9.4 m
全　幅	3.37 m
全　高	2.28 m
最高速	50km／hr
エンジン	V12水冷ディーゼルエンジン1基
主　砲	SBG　115mm滑腔砲　1門



PT－76 [中国、ワルシャワ]

●ユニット説明

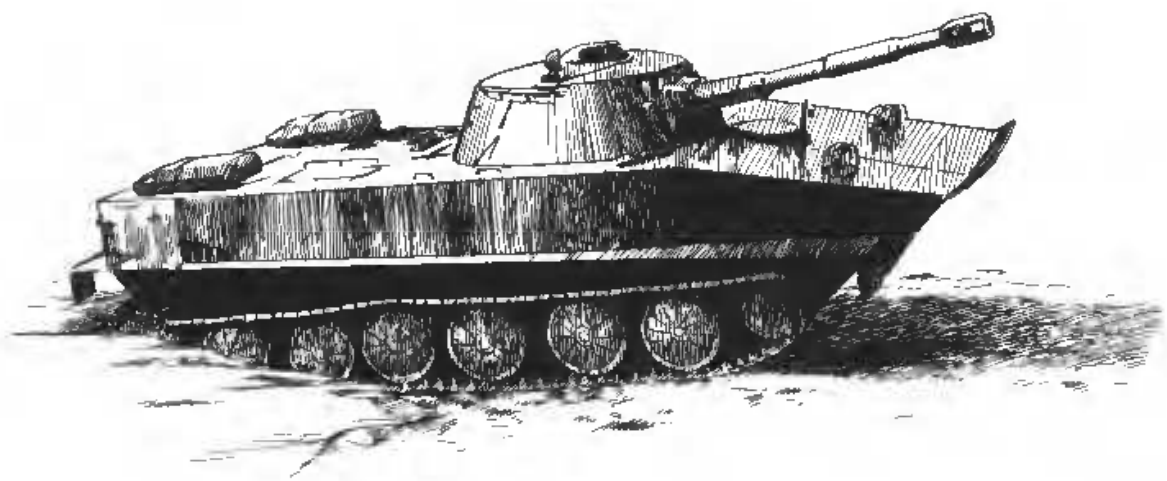
戦闘能力、特に対車両戦闘能力は貧弱な上に防御能力も乏しい。また、燃料も少ないので、なかなか使いづらいものがあるが、なんといってもその魅力は価格と渡河能力にある。戦車やATM車両が到達する前に川を渡って敵の足を食い止めるのに役立つ。

●実車説明

PT－76は、ソビエト陸軍が独自の用兵思想のもとに開発を行った、偵察、火力支援用軽戦車である。その構造や、装備において、生産と取り扱いが容易であり、これらは、ソビエトらしい開発留意点であろう。本車が初めて西側に確認されたのは1952年であるが、第一線配備が進められてから、ワルシャワ条約軍や中国、ベトナム、インド、エジプトなどへも供与され、ベトナム戦争や、中東戦争にも参加し、第二次戦争後の車両としては実戦体験の豊富な車体であるといえる。ベトナム戦争においては、その卓越した軟弱地における走行性により、アメリカ軍の予想しない地点に出現したりして、驚かせたという記録もある。

●実車データ

全　長	7.63　m
全　幅	3.14　m
全　高	2.23　m
最高速	44km／hr
エンジン	直列6気筒水冷エンジン1基
主　砲	D56TM76.2mm ライフル砲1門



BRDM－2 [ソビエト]

●ユニット説明

実に強力なATM車両であり、アメリカ1のM901とほぼ同様の性能である。しかし、防御能力は全く無いので注意。それでもこの価格と機動力の高さは特筆に値する。対車両攻撃能力は、T－80と同じくらいなので有効に配備、使用して敵の車両を破壊しよう。

●実車説明

BRDM－1は、1956年頃に開発され、BTR－40Pと呼ばれたこともある。これを、エンジン強化、14.5mmマシンガンの追加、装甲の強化、などの改良を施し、1966年に初めて姿を現したのがBRDM－2である。車体、砲塔共に防弾鋼の全溶接構造である。砲塔の旋回、及び俯仰は、手動によって行われる。また、四輪駆動で前後輪ともにチェーンドライブであり、地面の状態に応じてタイヤの空気圧を調節する装置も付いている。このため、大変優れた機動力を得ることができる。浮航するときには、車体前部下面にある波切り板を起こし、後部のウォータージェットの吐出口を開き推進する。

●実車データ

全　長	5.75 m
全　幅	2.35 m
全　高	2.3 m
最高速	100km／hr
エンジン	GAZ－41 エンジン 1基
固定武装	14.5、7.62mm 機関砲 各1門



69式戦車 (69式2型戦車)[中国]

●ユニット説明

中国の主力戦車であるが、非常に非力であり、攻撃能力は軽戦車並である。しかし、防御能力はそこまで低くないので、地形効果などを考慮して、価格にものを言わせて多数で攻撃すれば活路は見いだせるかもしれない。足が遅い点にも注意。

●実車説明

1950年代初期にソビエトから大量のT－54の供給を受けた中国は、これのライセンス生産を開始、これが59式戦車と呼ばれるものである。後期型には種々の装備を追加して主力戦車としていたが、近隣諸国の戦車の性能発達にともないいかにも旧式化したこの戦車の性能上昇を計画した。しかし当時ソビエトと手を切ってしまっていた中国は、新戦車の供給を受けることができず、したがってこの戦車の改造によって急場をしのぐこととした。同じ100m砲を搭載しているが、砲身覆を付けているのが69式1型で、西ヨーロッパ製の105mm砲を搭載してアメリカのM48と同じ砲身覆を装備して水平、高低方向砲安定装置を搭載しているのが69式2型である。

●実車データ

全　長	9.0 m
全　幅	3.27 m
全　高	2.4 m
最高速	50km／hr
エンジン	V型12気筒水冷エンジン1基
主　砲	105mm滑腔砲　1門



62式軽戦車 (TYPE 62)〔中国〕

●ユニット説明

軽車両としては普通の性能で、69式戦車よりも少し劣るだけなので価格が極端に安い（150）、このユニットを大量に生産する方がはるかに有利かもしれない。ただ、川を渡る能力は持っていないので、注意しよう。この価格は捨ててはおけない。

●実車説明

この車両は、中国がそれまで生産していた59式戦車を基に独自に開発した軽戦車である。全体的に軽量化を計り、大きさも59式戦車に比べて若干小さくなっているものの、共通部分が非常に多く、59式戦車の生産ラインをそのまま使って生産することができるように設計されている。開発目的は、南中国の水田や山岳地帯を配備地点としていたらしく、それに重点をおいて軽量化し、実際その地域に多く配備され、中越戦争でもその姿を多くみせていた。全体構造は、59式戦車と同じで、軽量化は、砲の小径化と装甲の減厚で行っている。その結果、全重量を21tに抑えることに成功している。

●実車データ

全　長	7.9 m
全　幅	2.86 m
全　高	2.55 m
最高速	60km／hr
エンジン	水冷ディーゼルエンジン 1基
主　砲	105mm ライフル砲 1門



90式戦車 (TYPE 90?) [最新鋭]

●ユニット説明

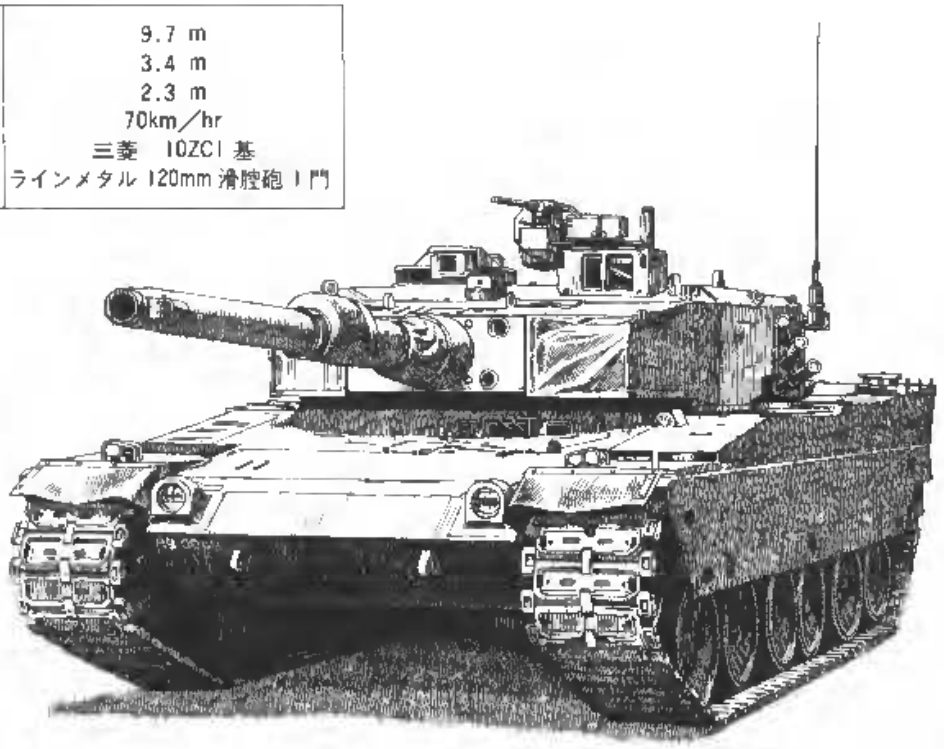
アメリカ1、2で使用されるM1よりも多少性能が劣る戦車だが、価格は同じで、戦車砲弾数が1つ多い。その代わりに燃料が少ないので、使用中は燃料に気を付けないと動けなくなってしまう。最新鋭に属している割に極端な性能を持たないのは日本が開発しているためだろうか。

●実車説明

90年代の陸上自衛隊の主力戦車を目指して現在開発中の車両が今のところ新戦車としか名前のないこの戦車である。1987年8月に公開されたこの新戦車は、1977年から開始された開発の第二次試作型であった。開始から、4年間は部分試作で、1982年から、第一次試作に入り、2両製作された試作車を使って1年間技術試験を行い、第二次試作に入った。88年までに合計4両製作され、制式化される予定である。開発当初は、88式戦車という仮称が付けられていたが、その開発の遅れと同時に90式戦車という仮称に変更された。主砲には、120mm滑腔砲を採用し、レオパルド2やM1A1と弾薬の共通性がある。

●実車データ

全　長	9.7 m
全　幅	3.4 m
全　高	2.3 m
最高速	70km／hr
エンジン	三菱　10ZC1 基
主　砲	ラインメタル 120mm 滑腔砲 1門



テレダイン AGS [最新鋭]

●ユニット説明

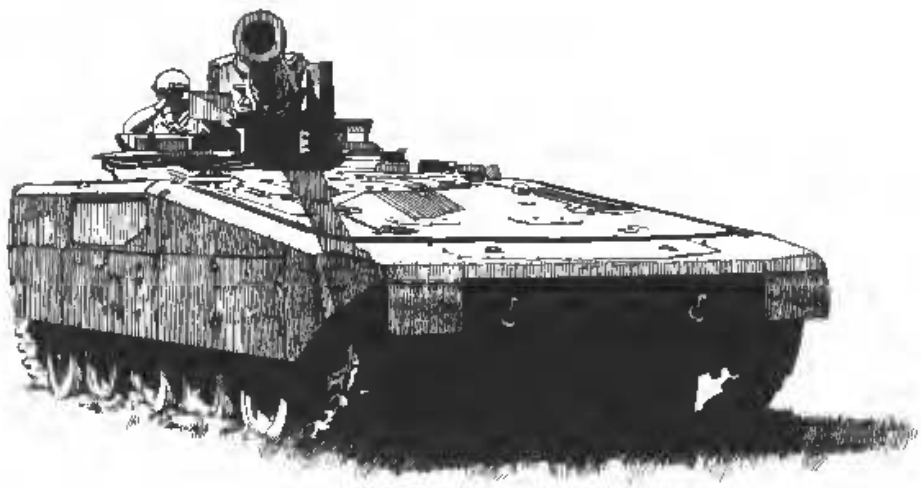
防御能力が軽戦車のそれのままであり、非力さが隠しきれないが、攻撃能力は新鋭の主力戦車並である。また移動力や機動性の高さ、価格の安さなど、どれをとっても良いことづくめである。いち早く前線に送り、主力戦車がくるまで、地形効果の高いところに陣どって敵を食い止めるのに使用したい。

●実車説明

1981年後半からのABS計画に対してテレダイン社が立案した試作車で、105mm砲をオーバーヘッド型に車体上部に搭載し、正面の暴露面積を小さくしている。車体前部にはエンジンと、トランスミッションが搭載され、正面からの被弾に対して乗員の保護の役目もしている。要求によっては戦闘室の防護性を増すためにアクティブアーマーを装着することもできる。また、戦闘室下部は2重床となっており、地雷に対する防護性も増している。乗員は3名だが、砲塔がオーバーヘッドタイプであるため、座席が車高の中央以下にあり、これは防護性と走行時の居住性を増している。また、自動装填装置が搭載されており、砲弾は水平型の弾倉から送られる。

●実車データ

全　長	6.3 m
全　幅	2.54 m
全　高	2.54 m
最高速	80km／hr
エンジン	VTA－903I 基
主　砲	M68AI 105mm砲 1門



タイプ別兵器カタログ

対空車両

対空車両には大きく分けて、対空ミサイルを装備するタイプと、対空機関砲を装備するタイプの２種類がある。前者の代表的な例は、西ドイツとフランスの保有するローランド２やイギリスのレイピア、ソビエトのＳＡ－13などであり、後者は西ドイツのゲパルト、ソビエトのシルカなどである。

これら対空車両は、ヘリに対しては実に多大な戦果を期待できるが、戦闘機や攻撃機にはたいした攻撃能力を示さないものが多い。また、なかには対空防御能力が高いものもあるが、基本的にあまり防御能力は高くない。特に対地防御能力は著しく低いものばかりなので戦車やＡＴＭキャリアを護衛に付けたほうがよい。こうすることにより、お互いに防御し合うことができる。ところで、最新鋭の生産タイプに含まれるＡＤＡＴＳはＳＡＭを８発持つ上にこれをＡＴＭとしても代用でき、さらに機関砲まで装備した、実に充実した車両となっている。

いずれにせよ、敵に航空ユニットが少ないときには無用の長物となりかねないので、戦況に応じて生産して前線に送るようにしよう。

M163 対空砲 (M163AASP)[アメリカ1、アメリカ2、イスラエル]

●ユニット説明

全てのユニットに対して攻撃できるが、特に兵員とヘリに対して効果が大きい。航空機や車両に対しても有効である。しかし防御能力は低いので敵からの攻撃には注意しなくてはならない。ヘリに弱い車両と共に行動させてやれば互いに防御できる。

●実車説明

1964年に開発が開始され、1968年から米陸軍に装備された対空自走砲で、1981年までに米軍向けに約600両が生産され、その後は輸出用に生産されて多くの国々に配備されている。M113兵員輸送車や、イーグル、ファントム、トムキャットなど多くの戦闘機に固定武装として搭載されている、M61A1 20mmバルカン砲を、これまた戦闘機並に6連装にして搭載している。砲塔の前面には砲が、右側面にはレーダーが搭載されており、上面には装甲がない。砲塔の旋回は電動式で、旋回速度は、毎秒60度である。戦車などと異なって、対象が航空機であるため、砲塔の旋回速度も高速である。

●実車データ

全　長	4.86 m
全　幅	2.85 m
全　高	2.6 m
最高速	59km／hr
エンジン	6V－53 ディーゼル 1 基
主　砲	M61A1 20mm バルカン砲 6 門



M48チャパレル (M48A1) [アメリカ1、イスラエル]

●ユニット説明

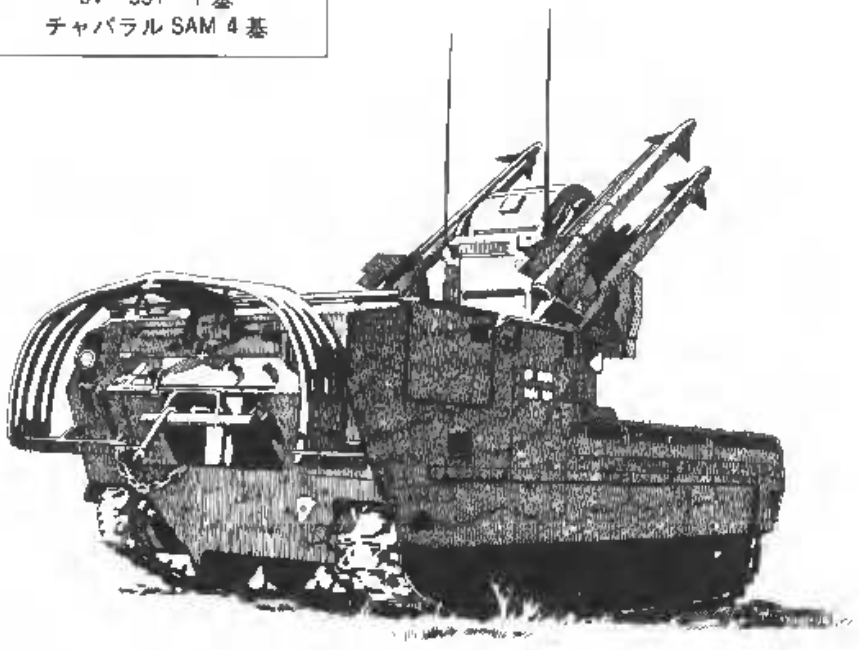
航空機、特にヘリに対して決定的な効果を生むSAM車両である。しかし、車両、兵員には全く無防備である。ATM車両と共に行動させれば非常に安全であるが、前線まで行ってしまうと今度は、互いの守備範囲の違いから邪魔になるかもしれない。

●実車説明

本車両は、1965年に開発が始まり、試作、試験を経て1969年に引渡しが開始された。SAMといっても搭載されているミサイルは戦闘機に搭載されているAAMで、AIM－9サイドワインダーが4発、空に向かって装備されている。このミサイルは、赤外線ホーミング方式をとっているため、発射時には、このミサイルのレーダーの赤外線探知を妨害しないように乗員は車から離れ、エンジン室や乗員室にはカバーが掛けられる。発射台であるM730は、M113シリーズのM548輸送車を母体とし、その後部にミサイル発射機を搭載したもので、砲塔部両側にそれぞれ2基のミサイルランチャーが装備されている。

●実車データ

全　長	6.09 m
全　幅	2.69 m
全　高	2.89 m
最高速	61km／hr
エンジン	6V－53T 1基
主　砲	チャパラルSAM 4基



ゲパルト (5PFZ-B) [西ドイツ]

●ユニット説明

ヘリ、兵員、航空機に対してかなりの攻撃能力を持ち、車両に対しても戦果をみせる。対空車両の常として対車両防御能力に欠けるが、地形効果の良いところで待ち伏せればよい。また、価格も高めである。戦闘機が買えないときなどに役に立つ。

●実車説明

1963年に基本計画が作成され、その当初は、装甲兵員輸送車の車体に30mm砲を2基搭載するつもりであり、実際試作までされたが中止され、1968年レオパルド1の車体に35mm砲を2基搭載して試作が行われた。1970年にはゲパルトA型の採用が決定し、更に1973年にはB型12両を試作、1975年から量産に入った。1980年までに西ドイツ、ベルギー、オランダなどから発注されており、その合計は600両を越す。現在も、更に1990年代における装備も考えて、信頼性の高いFCSとデジタルコンピューター、リアクションタイムの短縮、初速の増大などの改良と研究が行われている。

●実車データ

全　長	7.7 m
全　幅	3.37 m
全　高	4.0 m
最高速	70km／hr
エンジン	MB838Cam500I 基
主　砲	エリコンKDA35mmカノン砲2門



ローランド2 (ROLAND2) [西ドイツ、フランス]

●ユニット説明

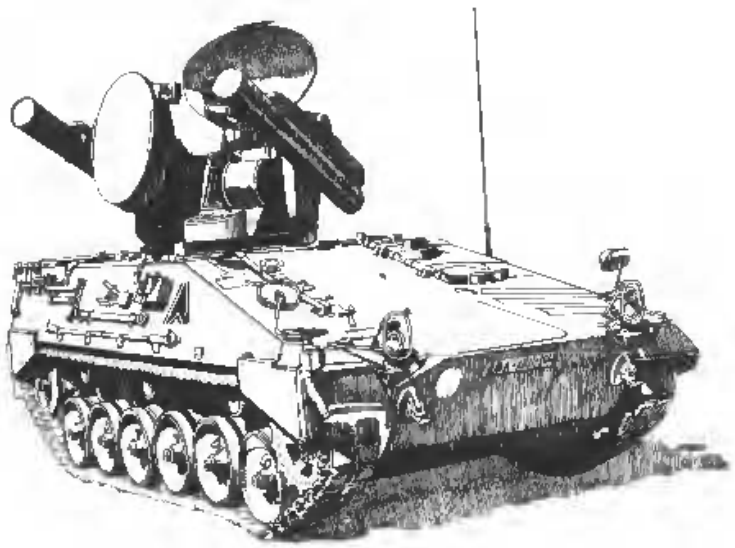
大変高性能な対空車両で、ゲーム中最も素晴らしいSAM車両である。とにかくヘリ、航空機に対する攻撃能力が高く、さらに防御能力も高くなっている。価格は高めだが、実に役立つユニットである。しかし、ミサイル数が4発しかないので、補給には気を付けるべきだ。

●実車説明

1964年、フランスのアエロスパシアル社と西ドイツのMBB社とが共同で開発を進め、前者が晴天候型のローランド1を、後者が全天候型のローランド2を開発した。開発後期には、両者の合併会社であるユーロミサイル社により扱われている。なお、最近では、ローランド2のみが生産されている。フランスではAMX－30主力戦車の車体に搭載し、1977年から引き渡されており、西ドイツでは、マルダー機械化歩兵戦闘車の車体に搭載して1978年から引き渡しされた。アメリカではM109の車体に搭載してM975として配備している。1984年までに発射台520基、ミサイル本体20000基の受注を受けている。

●実車データ

全　長	6.91 m
全　幅	3.24 m
全　高	2.92 m
最高速	70km／hr
エンジン	MB833Ka500 1基
主　砲	ローランドランチャー2基



RCM748レイピア (トラックドレイピア)[イギリス]

●ユニット説明

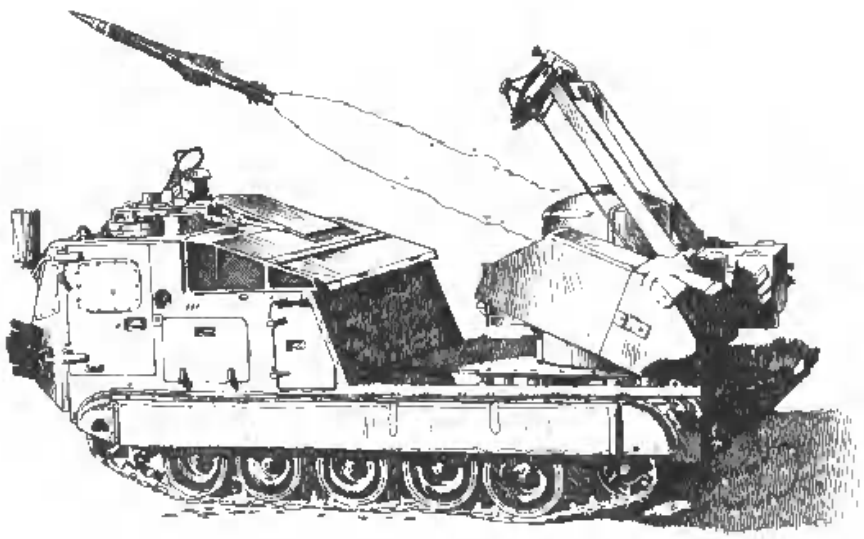
ローランド2に一歩引けは取るものの、その性能は大変高く、イギリス型生産タイプの中では、対ヘリ攻撃に関しては、戦闘機よりも確実に処理を行ってくれる。しかし対地防御能力が全く無いので護衛を付けるかよほど注意していないと、せっかくのSAMが無駄になることもある。

●実車説明

1961年に現在のBAe社であるBAC社がレイピア短距離ミサイルの開発にとりかかった。牽引式レイピアシステムは、1970年代の初めに実用化され、イギリス陸空軍、アメリカ空軍、中東、アフリカ諸国に採用されている。搭載車両は、輸出を意識した結果、M113シリーズであるM548貨物輸送車に決定し、この試作車が1974年に製造、発射試験に入った。1976年半ばには生産仕様の試作車が完成した。これの最初の発注国はイランであったが、国政改変のためにキャンセルされた。その後、イギリス国防省が1981年に50両の発注を出し、その後フォークランド紛争の後に12両追加された。システムの構成から、昼間晴天専用であるが、全天候システムも開発中である。

●実車データ

全　長	6.4 m
全　幅	2.8 m
全　高	2.78 m
最高速	48km／hr
エンジン	6V－53 1基
主　砲	レイピア対空ミサイル8基



DCA30 (AMX30DCA)【フランス】

●ユニット説明

防御能力が多少あるので、生還率が高く、経験値が上げやすい。対ヘリ、対兵員にはかなりの強さを誇る。ただし燃料が少ないので、こまめに補給してやることが注意点である。ローランド2とたいした価格の差はないので、状況に応じて使い分ける。

●実車説明

DCAはフランス陸軍の要求によって1950年代より兵器研究開発局によって開発が始められた。DCAの最初のシステムは1960年に完成、AMX13のシャシーに搭載、これにはレーダーが付いていなかった。捜索測距レーダーを組み込んだ型は1964年に試作され、60両の発注を受けて1968年から69年にかけて生産された。これがAMX13DCAである。1960年代末にこの砲塔をAMX30に搭載したAMX30DCAが試作されたが、フランス陸軍からの発注は無く、その代わりに1975年になってサウジアラビア陸軍から、改良型の発注があった。これは、強化された砲塔を持つタイプで、性能が向上した。

●実車データ

全　長	6.8 m
全　幅	3.1 m
全　高	3.0 m
最高速	60km／hr
エンジン	イスパノ HS－110 1基
主　砲	イスパノ HSS831A 2門



クロタル (クロタルP4R)〔フランス〕

●ユニット説明

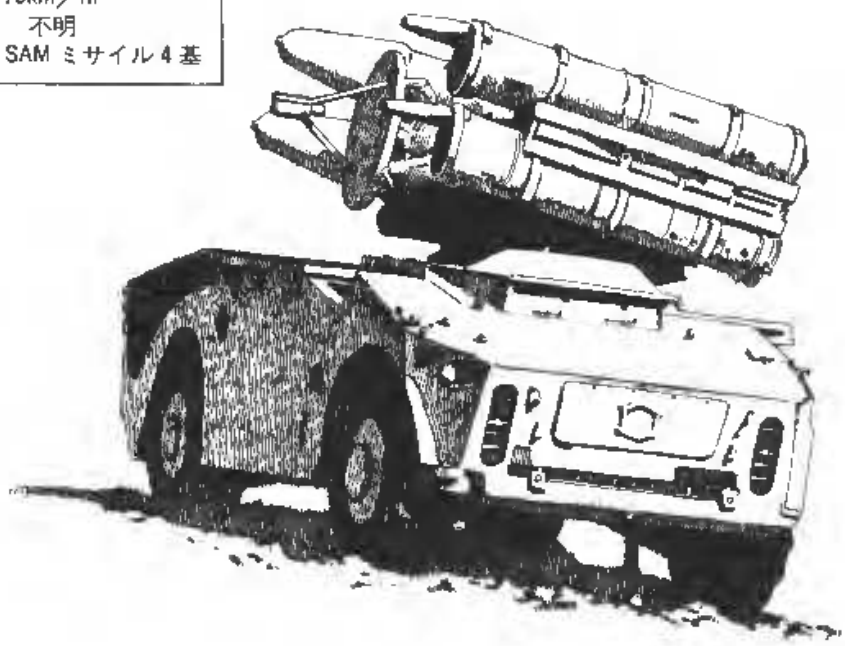
対空戦闘能力はローランド2と同じで、地上攻撃は全くできない。また、対地防御能力がないので、敵の戦闘車両に出会ったら覚悟が必要である。しかし、ローランド2と価格で50しか違わないので、全般的に性能の劣るこのユニットを使う必要はない。

●実車説明

クロタルの開発は、1964年の南アフリカ共和国の開発希望によって始まった。南アフリカはそれまでにイギリスへ短距離SAMの購入希望を出したが、アパルトヘイト政策のために輸出を断わられた。このため、南アフリカが85%、フランスが15%の経費を出資することで開発がスタートした。フランスは、この輸出されたものをカクタスと呼び、クロタルとは別のものであるとしているが、これは政治的な言い逃れであると思われる。フランス空軍は、1972年にクロタルを--個中隊分発注、テストの結果、20個中隊分を基地防空用として発注し、1987年中に引渡しは終了している。しかし、輸出型の生産は現在も続いている。

●実車データ

全　長	6.22 m
全　幅	2.65 m
全　高	2.04 m
最高速	70km／hr
エンジン	不明
主　砲	クロタルSAMミサイル4基



ARMAD (RBS-70ARMAD)［スウェーデン］

●ユニット説明

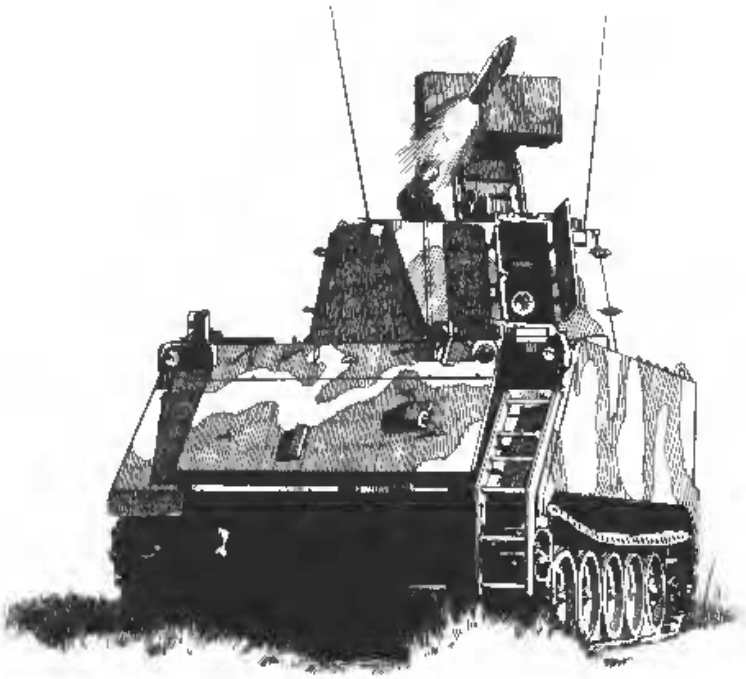
戦闘機の能力が著しく低いスウェーデンでは、この車両が敵航空ユニットに最も大きなダメージを与えることができる。また、この車両は、対空車両としては珍しく航空機にもヘリにも同じくらいの性能を示す。価格も安いし、大量に造って、敵の航空部隊を壊滅すべし。

●実車説明

RBS－70 歩兵携行至近距離 SAM で、ボフォース社が、1969 年に開発を始めた。これを自走型として M113 の車体に搭載して、1978 年に発表されたのが ARMAD である。これの砲塔の上には、エリクソン HARD3 次元捜索レーダーが搭載され、前面には照準レーザー照射システムがある。HARD の探知距離は航空機で 10 から 12km、ヘリで 9 から 10km である。車内には、7 発の発射管入り RBS－70 が搭載され、発射機は発射の際にだけ砲塔上に突き出される。ミサイルの最大有効射程距離は 5000m で、射高は 3000m とされている。

●実車データ

ARMAD は、開発中で、まだ生産型が存在しない。よって不明。



87式対空自走砲 (TYPE 87) [日本]

●ユニット説明

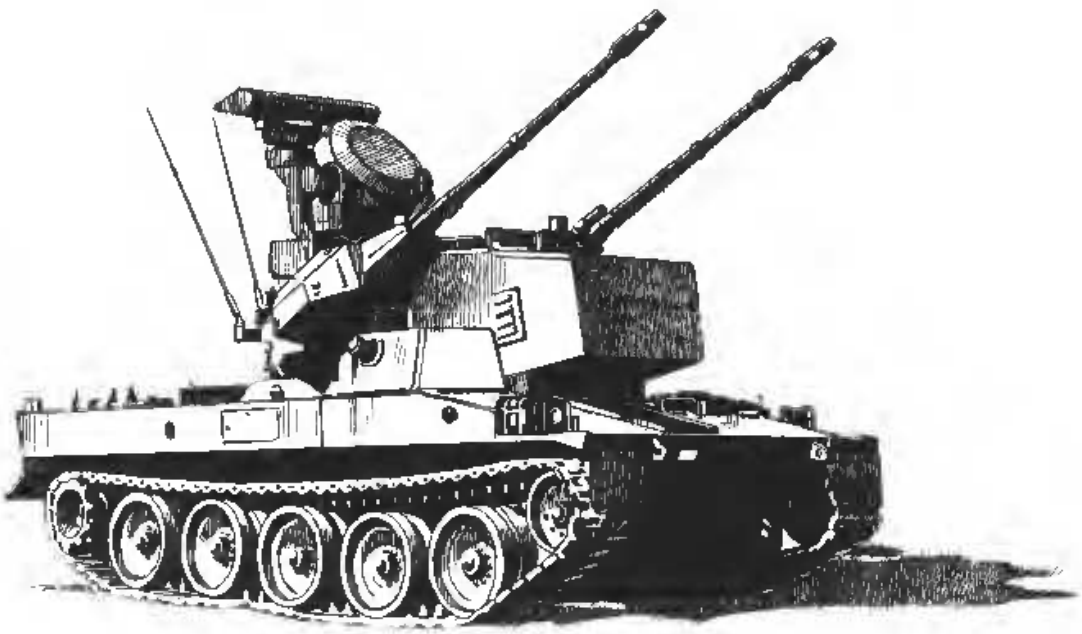
ヘリ、兵員、航空機、そして車両にまでなかなかの攻撃能力を見せてくれるユニットであるが、価格が高いのが欠点である。このユニットよりも81式対空ミサイルの方がはるかに有用性に富んでいる。それほどメリットのあるユニットではない。

●実車説明

アメリカ軍に給与されているM42の後継車種として、現在開発中の自走対空砲で、現在発表されている試作車は、74式の車体に大型の砲塔を乗せて、その両側にエリコン社製の35mm機関砲を外装している。砲塔後部には、折り畳み式の追随レーダーが装備されている。

●実車データ

まだ開発中であるので、生産型がどのようになるか判らないためすべて不明。



81式対空ミサイル (81式短距離地対空ミサイル)〔日本〕

●ユニット説明

航空機に対する攻撃能力は、ローランド2と同じで、総合的にはクロタルに近い。対空ユニットとしてはトップクラスの性能を誇ユニットである。防御能力がほとんど無いので、敵の攻撃車両には特に気を付けよう。

●実車説明

現在、陸上自衛隊において、約15両配備されている短距離SAM発射車両である。本車は、低空防衛用として1966年から研究開発に着手し、部分試作、実用試験を経て1981年に制式化されたものである。73式6×6トラックに短距離地対空ミサイルを搭載した発射機2基と、レーダー搭載の射撃統制装置1基からなっている。このミサイルは、全長約2.7m、直径約0.16m、重量約100kg、最大射程約7km、サイドワインダーと同様な赤外線ホーミング式で、目標の赤外線をキャッチして、自動的にロックオンする。これにより、1度に2つの目標に対する同時攻撃を行うことが可能である。

●実車データ

全　長	6.67 m *
全　幅	2.41 m *
全　高	3.02 m *
最高速	90km/hr *
エンジン	水冷ディーゼル1基 *
主　砲	81式短距離SAM4基

*資料不足のため、搭載台座車両である73式6×6トラックのデータである。



ZSU-23-4 シルカ [イスラエル、ソビエト、ワルシャワ]

●ユニット説明

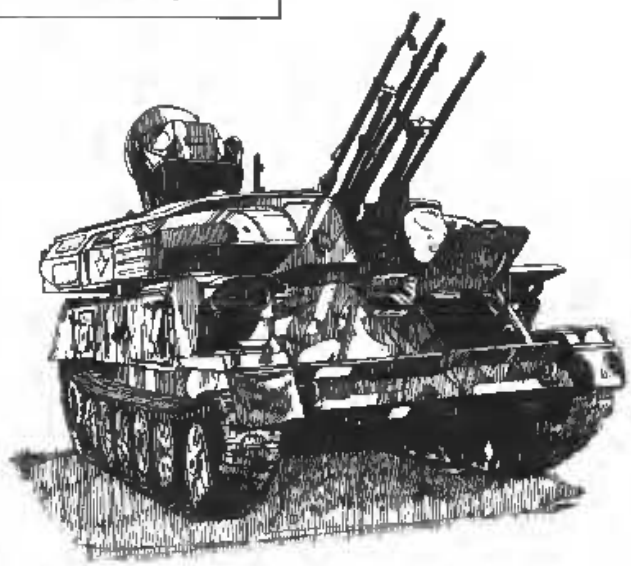
対空車両であるが、SAM キャリアほどの戦果は期待できない。しかし、兵員や車両にもある程度の攻撃を加えることができる点は評価できる。防御能力が著しく低いので、このユニットを使用するときには要注意だ。足の遅さや燃料の少なさ、川を渡れない点も大きな欠点である。

●実車説明

シルカは、第四次中東戦争においてエジプト軍が大量に使用し、イスラエル空軍機に対して多大な損害を与えて一躍有名になった。この戦果が西側に大きな影響を与え、これ以後、ヘリなどの対弾性や生存性の基準が 23mm 砲弾になった。名称の ZSU とは高射自走砲、23 は砲の口径が 23mm であることを意味し、4 は砲門数である。この車両は、ワルシャワ条約機構軍をはじめとする多くの東側諸国に供与され、西側の戦術航空機に対して大きな脅威となっている。1965 年 11 月の革命記念日のパレードにおいて初めて西側の前に姿を現し、このことから、開発時期は 60 年代の初めか、50 年代の終わりだと推定される。

●実車データ

全　長	6.54　m
全　幅	2.95　m
全　高	2.25　m
最高速	44km／hr
エンジン	V－6R 水冷ディーゼル 1 基
主　砲	AZP23 23mm 機関砲 4 門



SA−8ゲッコー (ZRK-SD) [ソビエト、ワルシャワ]

●ユニット説明

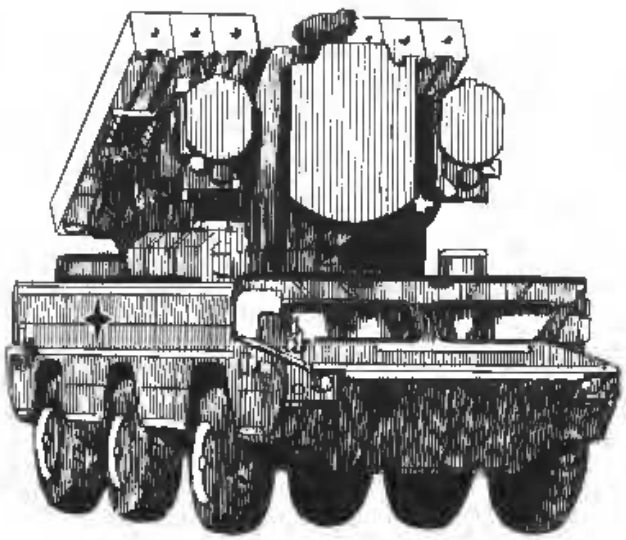
戦闘能力はSA−9ガスキンと全く同じだが、こちらはSAMを6発装備している。山と川以外はどこでも走り回れる高い機動性を発揮する。燃料も多く、すぐに前線まで駆けつけることができる。ただし防御能力が低いので、敵のATMキャリアや戦車には注意。

●実車説明

ソ連のSAMキャリアに対してペンタゴンではSAの付いたナンバーを、NATOではGで始まる英語の識別名を付けているが、このSA−8ゲッコーシステムは、ソ連内ではストレラ2と呼ばれ、比較的小型のSAMキャリアであり、フランスのクロタルに匹敵する近距離SAMである。1975年の革命記念日のパレードにおいてその姿を西側諸国に現した。浮航性を有する搭載車両は、水上ではウォータージェットで推進される。車体中央に複雑な構成の砲塔があって、両側に2発ずつのミサイルを搭載する。1980年に東ドイツで発見されたシステムは砲塔の両側に長い角型断面のコンテナに納めたミサイルを3発ずつ搭載しており、これはSA−8bと名付けられた。

●実車データ

全　長	8.99 m
全　幅	2.9 m
全　高	4.11 m
最高速	65km／hr
エンジン	V−6R ディーゼル水冷1基
主　砲	SA−8SAM ミサイル6基



SA-9 ガスキン (ZRK-BD) [ワルシャワ]

●ユニット説明

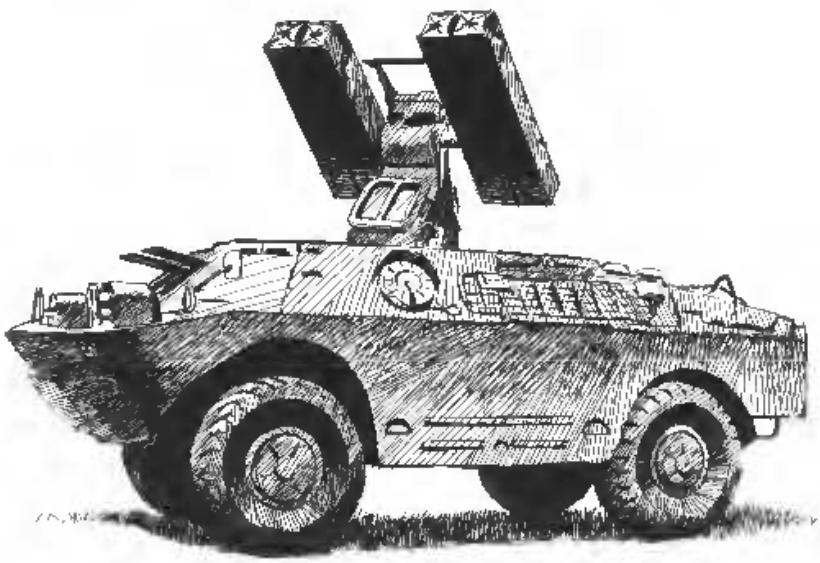
戦闘能力はすべてSA−8と全く同じである。しかし、より足が速くなって、燃料搭載量が増していることは、価格が50高くなったことを考えても、お買い得であろう。だが、SAMの弾数が4発という点な不利である。状況に応じて使い分けよう。

●実車説明

ソ連での制式名称は、ZRK−BDストレラ1と呼ばれている。1968年頃から配備されたと思われる対空ミサイル車両で、晴天候型・低空防衛用の地対空ミサイルを、4×4装輪装甲車であるBDRM−2に搭載した車両である。台車の中央にターンテーブルを装備し、その上にミサイル発射台を取り付けて両側に各2基のランチャーを搭載している。このランチャーは、走行時には後方に折り畳まれている。パッシブ赤外線シーカーを有しており、赤外線ホーミングであると思われる。通常は、1目標に対して2発が同時発射されると考えられる。1981年に、シリアにも配備されたが、イスラエル空軍機によって多数が撃破、または捕獲された記録がある。

●実車データ

全　長	5.49 m
全　幅	2.18 m
全　高	4.5 m
最高速	100km／hr
エンジン	GAZ−41 水冷1基
主　砲	SA−9 SAM ミサイル4基



SA-13ゴーフル (TELAR II) [ソビエト]

●ユニット説明

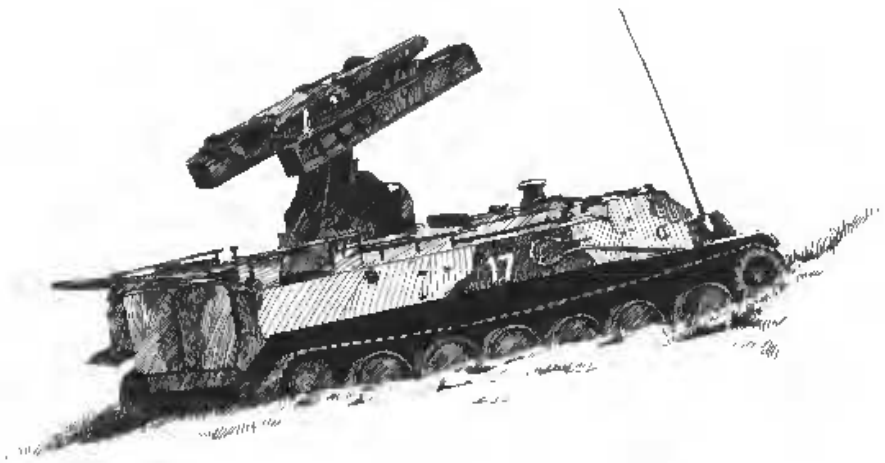
新鋭車両だけあって、かなりの攻撃性能である。ローランド2や、81式対空ミサイルと同様の攻撃能力を誇る。しかし防御能力は低く、レイピアと同じであり多少の不満が残る。また、燃料や、ミサイル数、走行機動性に欠けるのも問題である。

●実車説明

1985年のモスクワのパレードにおいて初めて顔を見せた新鋭SAMキャリアである。1970年後期に開発されたものと考えられ、1980年春には東ドイツ駐留のソ連軍部隊に配備されているのが確認されている。その他にはチェコスロバキア、東ドイツ、リビア、シリア等で配備されている。SA−13は、装軌車に搭載された低空防衛用の地対空ミサイル車両でSA−9ガスキンの後継として交代した車両である。NBC防護装置を有し、水陸両用車でもある。本車両には、I型とII型があり、後者の一部にはPKT7.62mm機関銃が車体前方に搭載されている。ミサイル本体にはパッシブ赤外線シーカーがあり、追尾装置として搭載されている。

●実車データ

全　長	6.6 m
全　幅	2.9 m
全　高	3.8 m
最高速	55km／hr
エンジン	Yamz−238VI 基
主　砲	SA−13 SAM ミサイル 4 基



63式対空自走砲 [中国]

●ユニット説明

中国が保有する唯一の対空攻撃車両である。よって、どんなに性能が劣っていようと使用せざるを得ない。しかし航空機の性能が著しく低い中国では、戦闘機よりも確実に敵の航空機を撃墜する。価格が非常に安いので、とにかく大量配備をして、敵航空ユニットを撃滅するしかない。

●実車説明

ソ連からの、対空自走砲(ZSU－57、－23)の供与がない中国では、1963年頃に独自で対空自走砲の開発を行った。それがこの車両である。T－34戦車の車体に、地上で使用していた37mm対空機関砲を搭載したもので、そのため砲塔は角型、オープントップ型で上部装甲はなく両側にドアが取り付けられている。この車両は、北ベトナムにも供与され、ベトナム戦末期に戦場投入されたが、1両が南ベトナム軍によって捕獲され、アメリカに送られて調査された。ちなみにこの63式対空自走砲という名称は中国によるものではなく、アメリカがTYPE　63と呼んだことからそう呼ばれている。また、中国ではなく、北ベトナムによって造られた可能性もある。

●実車データ

全　　長	7.9　m
全　　幅	2.26 m
全　　高	2.55 m
最 高 速	60km／hr
エンジン	V－23－34MI 基
主　　砲	37mm 対空機関砲 2門



ZSU－X［最新鋭］

●ユニット説明

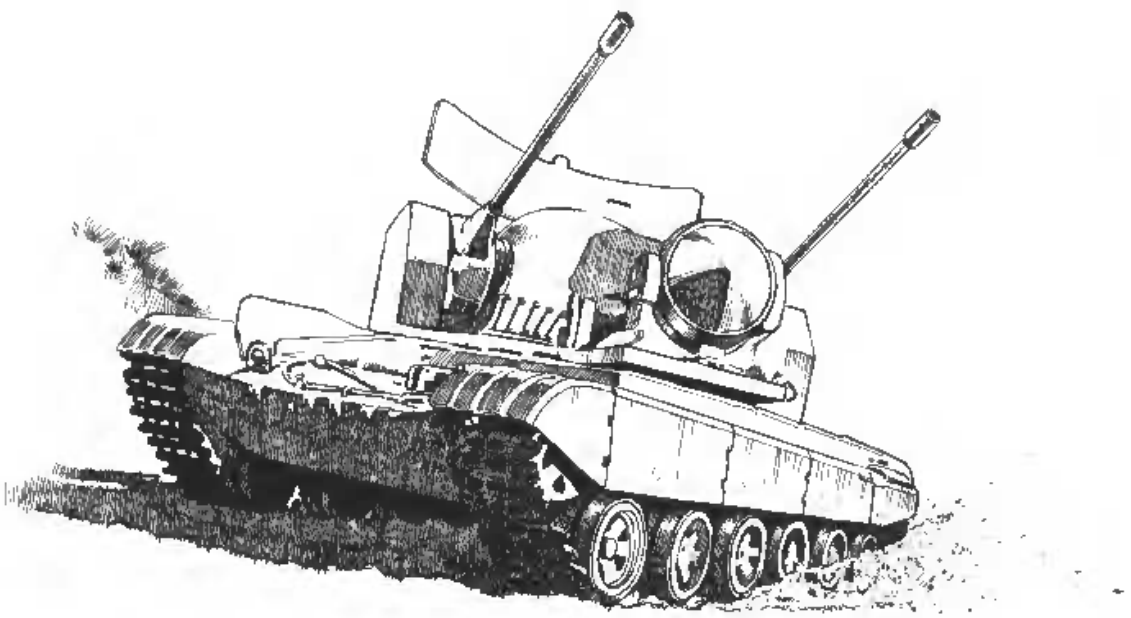
最新鋭に含まれるユニットだけあって、かなりバランスのとれた対空自走砲である。しかし、防御能力、対空攻撃能力だけを見た場合、西ドイツのローランド2よりも劣った性能しか持たない。特に対地防御能力に欠けるので、戦車などには注意が必要である。

●実車説明

アメリカ国防省から毎年発行されている、ソビエト・ミリタリー・パワーの1987年度版の巻頭に予想イラストではあるが初めて登場し、西側を驚かせた車体である。これによると、30mmガトリング砲を2門搭載しているとされる。このガトリング砲とは、アメリカの主力攻撃機A－10が装甲車両を空から攻撃するために装備しているものと同じで、一般の対空砲に比べてその破壊力や、発射速度が高い。戦車師団や自動車化狙撃師団に配備される予定となっている。ゲパルトや87式対空自走砲に似たフォルムを持っていそうである。

●実車データ

実物が、まだ姿を見せていないので、すべて不明である。



ADATS [最新鋭]

●ユニット説明

このユニットは、高性能なSAMと、まあまあの性能のATMを同時に搭載した車両と思って差し仕えがない。つまり、SAMを戦車などの装甲車両にもぶつけることができる。弾数も8発とかなり多めだし、移動力も高い。価格は高いが、実に使えるユニットである。防御力が低いのをカバーして、経験値を上げよう。

●実車説明

アメリカ陸軍における野戦防空を担うシステム開発は、1975年のローランド購入の時から挫折を繰り返し、結局対空ミサイル車両を大量配備できないままである。本車は1987年末に採用を決定した防空／対戦車システム（Air Defence Anti－Tank System)であり、その名前からわかるように実にユニークな性能を持っている。つまり、空中目標と地上目標の両方に二股をかけて攻撃できるのだ。これは、もともと両方を目標としているのではなく、対空車両ではあるが、万一の場合対戦車ミサイルとして転用できるというだけであろう。なぜなら、目標としての価値が戦車より航空機の方が高く、対空ミサイルの方が対地ミサイルに比べて高価であるからである。

●実車データ

まだ採用が決定しただけであり、詳細についてはまだ流動的であるため、不明な点が多い。台車としては、M113A2、M2に搭載する可能性が高く、両車両に搭載した試作型が存在する。また、近距離防空と自衛用に25mmチェインガンと12.7mm機関銃が装備されているらしい。



タイプ別兵器カタログ

輸送車両／補給車両

兵員の輸送を行う輸送車両には、戦闘車両並の攻撃能力を有する装甲兵員輸送車両とほとんど攻撃能力のないトラックとがある。前者は、前線近くにおいて安全に兵員を輸送するために装甲を強化し、そのうえにＡＴＭや機関砲などの装備を持っているものである。そのためにどうしても価格が上昇し燃料搭載量も少なくなる。それに対して後者は、前線までに距離がある場合や、敵の攻撃の可能性がないとき、また軍資金が少なく、装甲兵員輸送車両が生産できない場合に重宝する。

装甲兵員輸送車両は、兵員を輸送するだけでなくその車両自身もかなりの戦闘の能力を有するものがあり、川を渡る能力もあり、ものによっては下手な戦車よりも充実した対車両攻撃能力を有する。ただ、どうしても戦車などに比べて防御能力に一抹の不安が残るので、戦闘ヘリや戦闘車両、または対空車両などを護衛に付けてやったほうがいい。

しかし、生産タイプによっては、この兵員輸送車両を用いるよりも輸送ヘリを使用したほうが有利な場合があるので、自分の生産タイプや戦況などをよく考えてどちらによる輸送がメリットが高いか決定する必要がある。

また、これらと並んで重要なユニットとして補給車がある。どんな高性能な戦車であっても、燃料や弾薬が切れたら何の役にも立たなくなる。補給車は防御能力、攻撃能力共に低いが、行動を行う上でかなり重要な位置を示すユニットの一つである。前線近くのあちこちに配して有効に補給を行おう。

M2 ブラッドレー (M2MICV) [アメリカ 1]

●ユニット説明

歩兵輸送車両としては、実に高い攻撃性能を持った車両である。ATM のおかげで、へたな戦車などよりも対車両攻撃能力が高い。価格も特に高いというわけではないので、これを有効に使用して、兵員を前線に送り込むのに活用しよう。輸送ヘリで送るより生存性が高い可能性もありえる。

●実車説明

M1 エイブラムスと共に米軍機甲部隊の基本装備として開発された車両で、M2 と M3 が存在する。本ユニットの M2 は、機動歩兵戦闘車、M3 は機動騎兵戦闘車であり、両車は、同一の車体、砲塔で、同じ構造性能であるが、その使用目的に応じて一部が異なった形となっている。1964 年から始まった MICV 計画から、種々の試作検討が重ねられ、1979 年には、TOW 及び 25mm 砲を搭載した XM2 と XM3 が造られ、それぞれ納入され、1980 年には制式化された。量産は約 6000 両の装備を目標とし、1984 年までに約 2500 両が生産され、1983 年からは米陸軍に配備が始まっている。この他に 35mm 砲を搭載した試験車両も存在する。

●実車データ

全　長	6.45 m
全　幅	3.2 m
全　高	2.5 m
最高速	66km／hr
エンジン	カミンズ VTA－903I 基
主　砲	25mm 砲 I 門、TOW ミサイル 2 基



M113 (M113A2) [イスラエル]

●ユニット説明

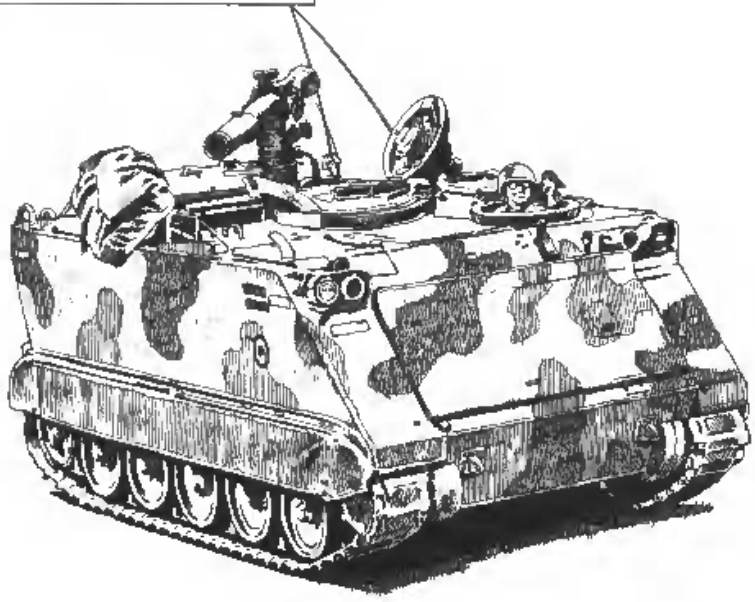
なかなか良い輸送ユニットであるが、防御能力、攻撃能力共に低いので、無理に使用する必要はない。どちらかというとイロコイスで運んだ方が、価格や速度、生存性など全般的にほんの少しメリットが高い。航空機が多くてヘリが生産できない時以外はあまりおすすめできない。

●実車説明

本車両は、約20年間に渡ってアメリカで生産され、世界各国で使用されている。信頼性が高く、簡単な構造、廉価で多目的に使用でき、重量も軽いため空輸も可能、その上水陸両用で機動性も高い。実にオールマイティなAPCである。1956年から開発が始まり、59年に制式化され、62年から装備が始まっている。64年にはエンジンを換装し（M113A1）66年までに約26000両生産された。75年には25mm砲を搭載したM113A1が、78年にはM113A2、87年にはM113A3と改良が重ねられている。1984年までに、合計60000両が生産され、現在約50カ国で使用されている。

●実車データ

全　長	4.9 m
全　幅	2.7 m
全　高	2.0 m
最高速	68km／hr
エンジン	GMC 6V53I 基
主　砲	12.7mm 機関砲 1門



LVTP−7 [アメリカ2]

●ユニット説明

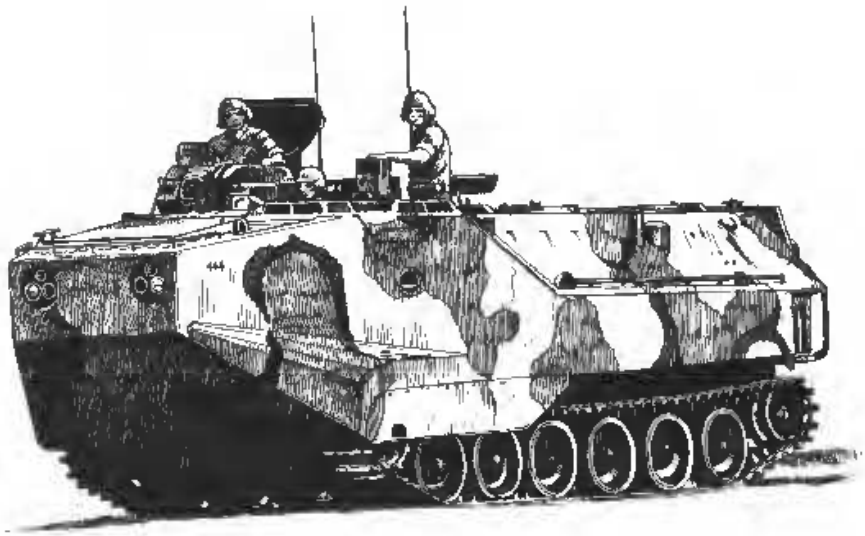
かなり機動力を備えた兵員輸送ユニットであるが、その攻撃能力の割には価格が高いかもしれない。戦車砲を持ってはいるが、たいした効果は得られないので、イロコイスの方がコストパフォーマンスが高いかも知れない。どっちもどっちといった感じなので実車が好きな人はどうぞ。

●実車説明

主に海兵隊で使用される上陸用装甲戦闘車両で、1950年頃からアメリカにおいて開発、配備が始まっている。これは、LVTP上陸用舟艇シリーズの7番目に当たる。1968年に開発され、72年から配備された兵員輸送を主目的とした上陸用舟艇で、車体はアルミ合金の全溶接構造であり、浮航性を高めるため大型となり、前部は突き出していて舟型となっている。車体後部には25名が搭乗できる搭乗員室がある。その搭乗員室の上部には両側に開くハッチ、後面には下方に開く大型のドア（ランプ）があり、それぞれ搭乗員のための出入口となっている。砲塔は車体右前方にあり、MK173　40mm榴弾自動発射機が装備されその前部にM2　12.7mm機関銃が取り付けられている。

●実車データ

全　長	7.9　m
全　幅	3.2　m
全　高	3.1　m
最高速	72km／hr
エンジン	カミンズVT−400I基
主　砲	12.7mm、40mm榴弾砲各1門



マルダー（マルダーA1）［西ドイツ］

●ユニット説明

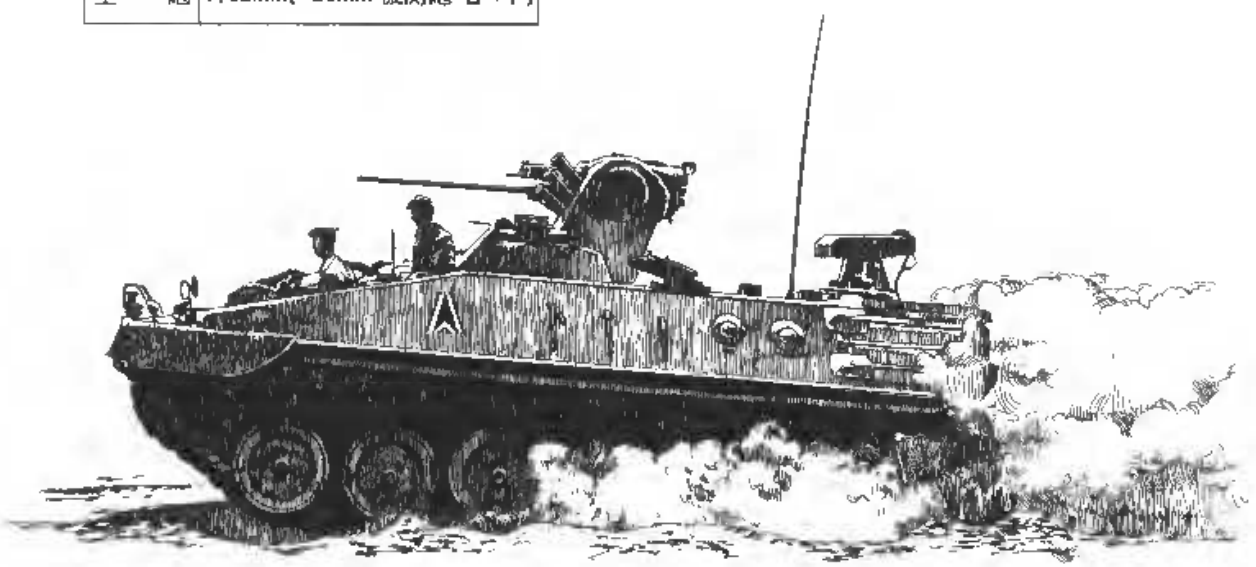
輸送車両としては、かなり防御能力が優れており、兵員の生存性も高い。輸送ヘリに比べて価格は高いがそれだけの効果は期待できる。また、機動力にも富んでいる。あまり川の多いマップでなければイロコイスよりもこちらをおすすめする。

●実車説明

総重量28tと非常に重い車体で、これは各国の歩兵戦闘車の中でも最も重い。そのため浮航性はないが、強力なエンジンを搭載することにより高い機動力を備えた車両となった。1950年代に各種戦闘車両の共通台車として開発が進められてきたが、1959年には歩兵戦闘車用として開発が開始され、63年までに試作車がI型、II型合計11両製作された。だが64年に駆逐車開発のために一時中断、67年に再開されてIII型12両を試作、68年に制式採用となった。翌年マルダーと名付けられ78年までに約2150両生産された。A1型は、これの20mm砲を改良し、パッシブ暗視装置を搭載し重量が30tとなった。

●実車データ

全　長	6.8 m
全　幅	3.3 m
全　高	2.8 m
最高速	75km／hr
エンジン	MTU MB833Ea－500 1機
主　砲	7.62mm、20mm機関砲 各1門



MCV80 [イギリス]

●ユニット説明

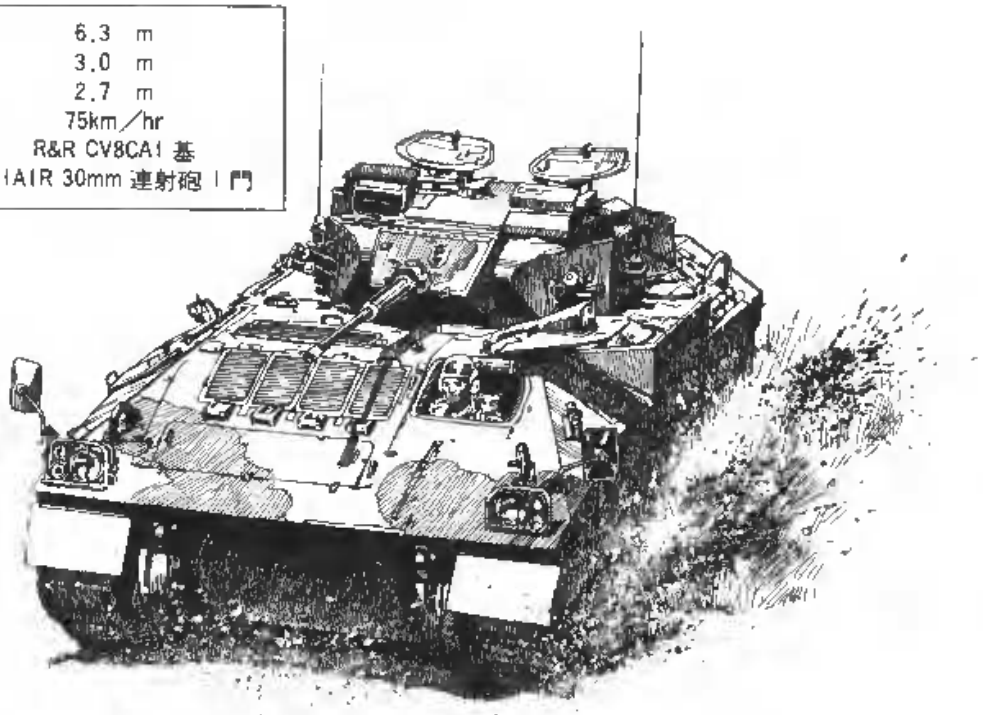
イギリスの場合、リンクスで輸送した方が安価で早く輸送できる。また対兵員攻撃能力も劣るので防御能力などを考えても使用は避けた方がよい。しかし、護衛にハリアーなどの戦闘機を付けるか、チャレンジャーなどの戦車を付けるかによって違いが生ずるので、即断は避けたい。状況次第と言ったところだろうか。

●実車説明

FV432 歩兵戦闘車の後継車として、開発が 1977 年から行われた車両である。1979 年から 1984 年までに試作を行い、1986 年から GKN サンケイ社が量産し、翌年から配備が開始された。1800 から 2000 両が生産される予定である。西ドイツのマルダーやアメリカの M2 とかなり似通ったところがあるが、実際はイギリス独得の開発思想に基づいた性能を持っている。30mm 砲を装備しているものの銃眼はなく、ATGM も搭載していない。これは、8 時間以上の歩兵戦闘に耐えることを主眼におき、機動力、防護力と火力を重視した結果である。これを母体とした各種戦闘車両の開発も行われており、中には 105mm 砲を搭載した輸出仕様車も存在する。

●実車データ

全　長	6.3 m
全　幅	3.0 m
全　高	2.7 m
最高速	75km／hr
エンジン	R&R CV8CA1 基
主　砲	L21A1R 30mm 連射砲 1 門



AMX－10P [フランス]

●ユニット説明

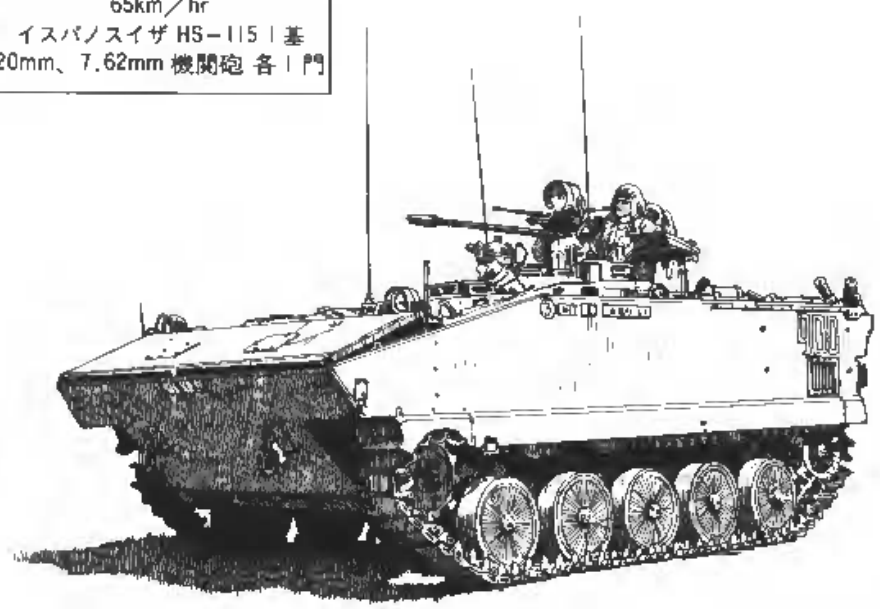
残念ながら、このゲーム中では生産されることは少なそうである。なぜなら、これで兵員を運ぶよりもシュペルピューマで輸送した方がはるかに安全かつ安価、その上速度も速く、良いことづくめだから。よほど、敵に戦闘機ユニットが多くない限り使うことはない。

●実車説明

本車両は、1965年に歩兵戦闘車両として開発が始まり、1972年に制式採用が決定、フランス軍に配備が始まった。諸外国に輸出されると共に、同車両を母体とした各種戦闘車両が開発されており、総生産台数は約2000両と言われている。主な輸出国は、ギリシャ、サウジアラビア、スーダン、インドネシア、メキシコ、モロッコなどである。車体中央部に20mm機関砲を搭載する砲塔を装備、後部は搭乗員室となっており、8名が乗車できる。両側後部にはウォータージェットの噴出口がある。これによる浮航速度は、水上速度で8km／hを出す。この車種の発達型として、1978年に開発されたAMX－10PCA－90は、90mm砲を搭載する火力支援車となっている。

●実車データ

全　長	5.8　m
全　幅	2.8　m
全　高	2.1　m
最高速	65km／hr
エンジン	イスパノスイザ HS－115 1基
主　砲	20mm、7.62mm機関砲 各1門



Pbv302 [スウェーデン]

●ユニット説明

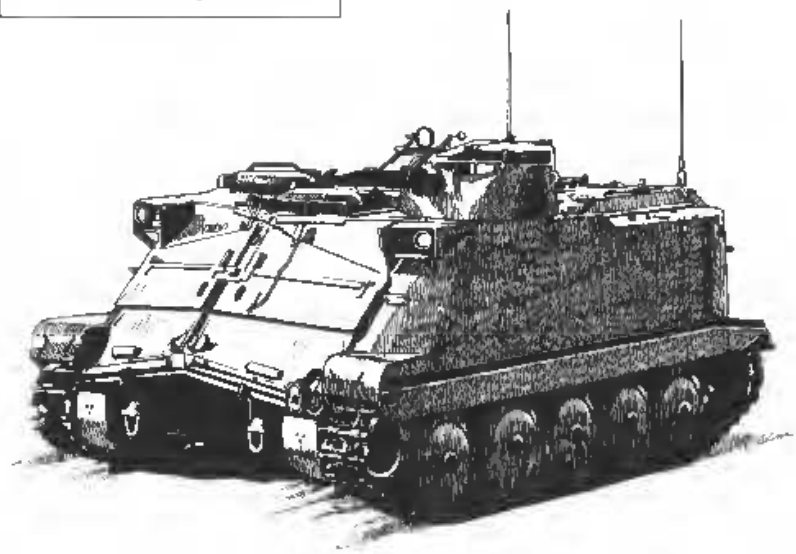
このユニットは、輸送ヘリよりも攻撃能力は高いが、防御能力は低いため、その時の戦況によってどちらが有利かが大きく異なる。価格や移動力、搭載燃料などではイロコイスが勝っているが、その代わりに戦闘機に攻撃されたらひとたまりもないので、敵の攻撃の主力が航空ユニットであるか、地上ユニットであるかによって使い分けるべきである。

●実車説明

1960年から開発、66年に量産に入った、現役の装甲兵員輸送車としてはなかなか古い車体である。しかし、従来各国で使用されていた歩兵用装甲車は兵員輸送を主体とし、7.62mmもしくは12.7mm機関砲を搭載しているに過ぎなかったが、本車両は20mm砲を搭載し、銃眼を有し、水陸両用で乗車戦闘も考えていた車両であり、開発当時としてはかなり斬新な設計思想を持って生まれてきた。車体は、二重構造にすることで浮力を増すと共にHEAT弾に対する防弾性を高めている。車体後部にある搭乗員室には9名が搭乗できる。操縦用の暗視装置は搭載しているが、NBC防護装置は搭載していない。

●実車データ

全　長	5.4 m
全　幅	2.9 m
全　高	2.5 m
最高速	66km／hr
エンジン	ボルボ THD.100B 1基
主　砲	20mm機関砲 1門



73式装甲車 (TYPE73SUB) [日本]

●ユニット説明

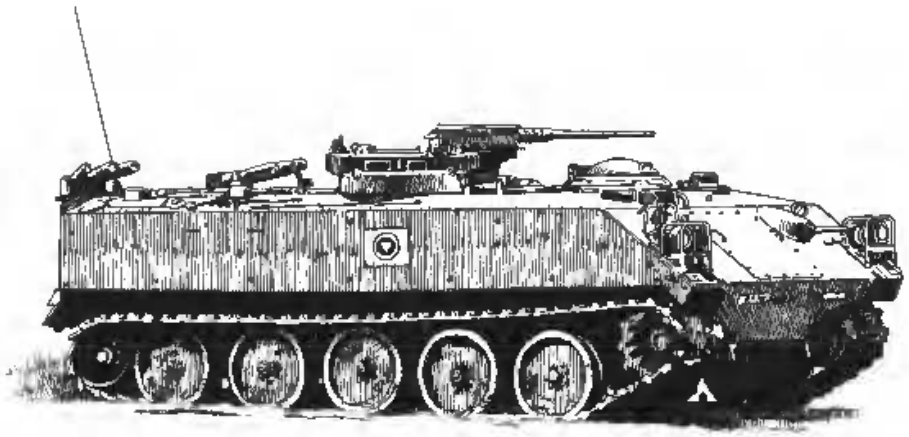
敵のユニットにSAM車両や戦闘機が多数あるのならば、つまり戦車やATM車両が少なめであるならば、本ユニットがなかなか安全に兵員を輸送できる。しかし、条件が逆転した場合、これよりもイロコイスの方が速く、確実に輸送を行える。状況に応じて使うと効率的である。

●実車説明

防衛庁の要求に基づき、1967年に三菱重工と小松製作所が、それぞれ防弾アルミ製、圧延鋼製の車両を2機づつ試験車両の製作を行った。これらの試験の結果、前者を改良して1973年に制式化され73式装甲車となった。量産型には、7.62mmと12.6mm機関砲を積んであるが、1972年に20mm砲を、75年に107mm迫撃砲を搭載して、射撃実験を行っている。NBC防護装置、暗視装置を搭載し、車体後部にある乗員室には8名が搭乗できる。これを母体としたものに75式自走130mmロケットランチャー、75式自走地上風速測定装置、対砲レーダー車などが存在する。

●実車データ

全　長	5.80 m
全　幅	2.90 m
全　高	2.21 m
最高速	60km／hr
エンジン	三菱 4ZF1基
主　砲	7.62mm、12.7mm砲 各1門



BMP−2 [ソビエト]

●ユニット説明

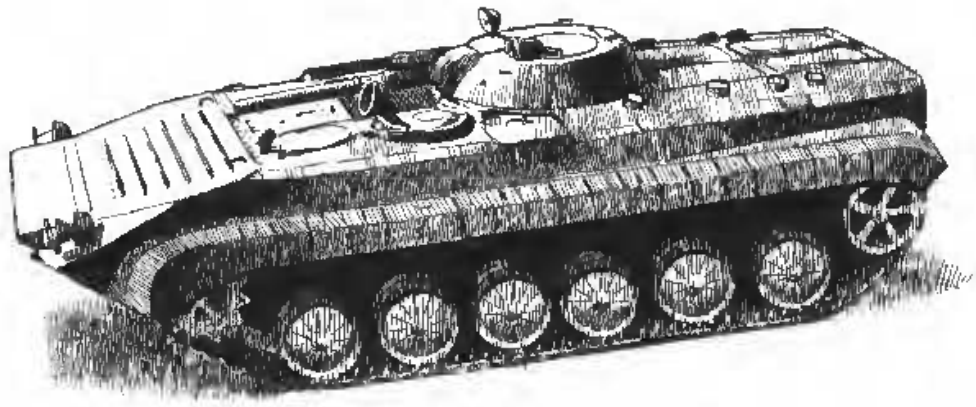
輸送車両としてはかなり強力なユニットで、下手な戦車よりも攻撃能力は高い。防御能力も他の輸送車両に比べれば高い方なので、かなり安全に兵員を輸送できる。価格や機動性は輸送ヘリの方が高いが、こんなに使えるユニットは酷使しよう。

●実車説明

1982年にモスクワの革命記念パレードにおいてその姿を現した歩兵戦闘車で、BMP−1を改良したものである。主な改良点は、砲塔が2名用となり、30mm機関砲、発射発煙筒3×2、スパンドレルATGMを搭載して、覆帯後部にはデフレクターを装着して浮航性を向上させたことである。走行装置の上半分は、スペースドアーマーを用いた防弾ボックスで覆われており、足を止められるのを防いでいる。NBC防護装置を有し、全浮航性である。スパンドレルATGMは、AT−5と呼ばれる対戦車ミサイルで、照準線誘導式ミサイルである。車体後部には、6名の歩兵が搭乗できる搭乗員室がある。

●実車データ

全　長	6.7 m
全　幅	2.94 m
全　高	1.9 m
最高速	60km／hr
エンジン	5D20、P−V6 1基
主　砲	30mm機関砲、AT−5 1門



BMP－1 [ワルシャワ]

●ユニット説明

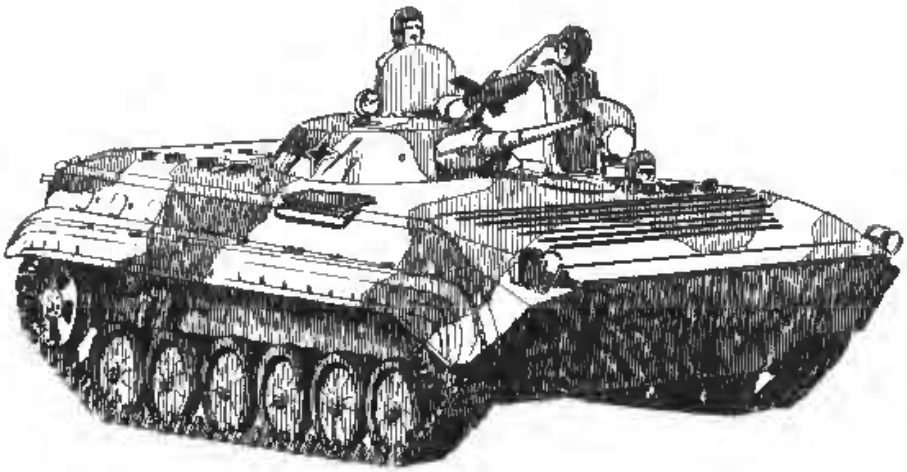
攻撃能力は、BMP－2とほぼ同様で、空中ユニットには攻撃が全くできないだけである。しかし、いずれにせよ攻撃機ににらまれてそのまま生還できるわけはないので、考えようによってはこちらの方が価格も安く速度も速い点で有利かもしれない。

●実車説明

1960年代に入ってBTR－50Pの後継機として開発された車両で、1967年のモスクワのパレードに姿を現した。主任務は、戦車に随伴して乗車戦闘を行うもので、各国に先んじて配備された歩兵戦闘車である。最初はM－1967またはBMP－76Bとも言われていたが、73mm低圧砲、サガーATGM(AT－3)を搭載してBMP－1として認められた。この車両は、後のBMP－2への発展の基盤となった。主砲の横には7.62mm機関砲があり、その上部にサガーATGM, AT－3を搭載する。この対戦車ミサイルは有線誘導式で、射程は500から3000m、誘導手は通常砲手の下方に位置してジョイスティックを用いてミサイル本体の誘導を行う。

●実車データ

全　長	6.7 m
全　幅	2.94 m
全　高	1.9 m
最高速	80km／hr
エンジン	5D20, P－V6 1基
主　砲	73mm機関砲、AT－3 1門



77式兵員輸送車 (77式APC)[中国]

●ユニット説明

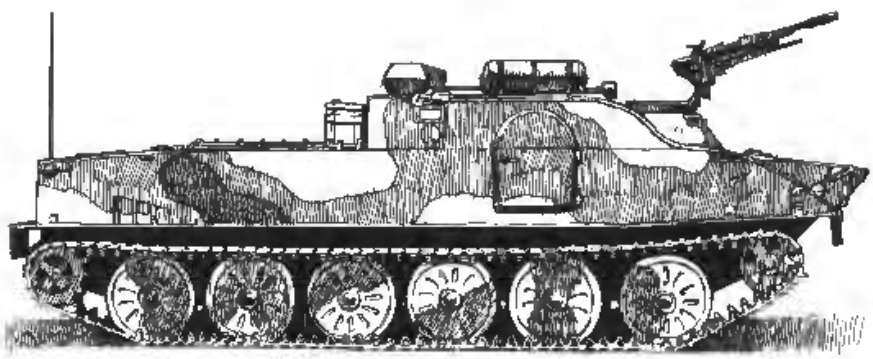
中国を担当してゲームを行う際、まずこのユニットを用いることはなかろう。これを使うくらいなら、Mi−8で運んだ方がどれだけ有利か一目瞭然である。制空権を奪われていてヘリでは危険な場合でも、攻撃機に襲われたら同じことなので足の速いMi−8を使うべきである。

●実車説明

ソ連のBTR−50PK　APCに非常に類似しているが、エンジンを換装しているため最高速度はBTR−50PKよりも速くなっている。車体は大型で、圧延鋼の溶接構造でできており、前部左側に操縦手、右側に車長、中央が大型の搭乗員室となっており、16名の搭乗が可能である。車長席にはリングマウントを装着して12.7mm機関砲を搭載している。これが本車両の唯一の固定武装である。搭乗員室には右に1個、左に2個の銃眼孔がある。また、水陸両用で推進は2個のウォータージェットにより行われ、水上速度は11、ないし12km／hである。

●実車データ

全　　長	7.4　m
全　　幅	3.2　m
全　　高	2.4　m
最 高 速	60km／hr
エンジン	水冷 ディーゼル 1基
主　　砲	12.7mm砲 1門



91式歩兵戦闘車 (TYPE 91MICV?)【最新鋭】

●ユニット説明

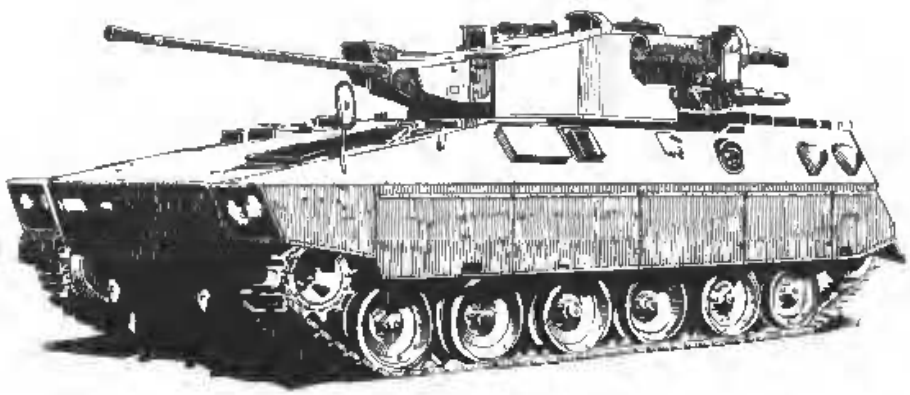
このユニットは兵員輸送車両にしておくにはもったいない程の対車両攻撃能力を持っている。足の速さや価格などを考えてオスプレイで輸送するよりも効果的かもしれない。前線手前まではオスプレイで運び、そこから敵中まではこのユニットで運ぶのがもっとも理想的な輸送法であろう。

●実車説明

陸上自衛隊への配備が予定されている機械化歩兵戦闘車両で、現在のどの国の兵員輸送装甲車両よりも強力な車体になる予定である。アメリカのM2と同様なスペースド・ラミネート・アーマーを取り入れる可能性が高く、装甲はかなり頑強なものとなる。主砲にはエリコン社製のKDE35mm自動カノン砲を搭載することが既に決定しており、これは西ドイツのゲパルト対空車両の主砲と性能は同じで、軽量、簡略化を計ったものであり、歩兵戦闘車両としては世界最大の口径である。砲塔側面には2基のATMランチャーがあり、半自動照準線追従式有線誘導ミサイル（79式対舟艇対戦車誘導弾）を発射するものと思われる。

●実車データ

実車がまだ開発段階にあり、詳しいデータや確たる情報も少ないので、すべて不明である。



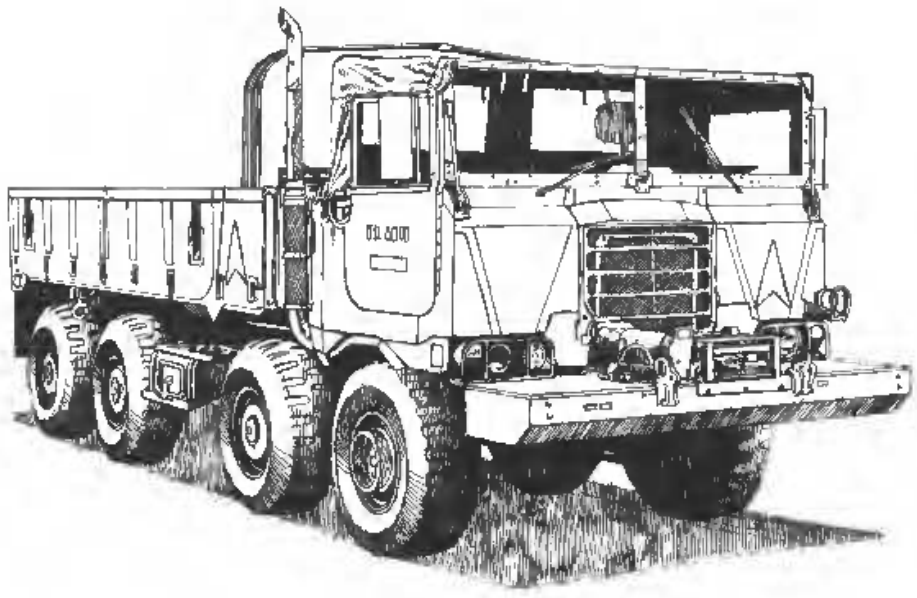
トラック［最新鋭を除く全ての生産タイプ］

●ユニット説明

輸送車両としてはもっとも安く、前線の手前までならば人員輸送が容易である。攻撃能力は極端に低く、防御能力は全く無い。これは、用途が人員輸送に限られているため実に当り前のことなので、いかに被害を少なく前線まで輸送するかが腕のみせどころとなる。危険な場合は輸送ヘリや装甲輸送車を使う。

●実車説明

この種の軍用トラックで有名なのは、第二次対戦中のアメリカ陸軍のハーフトラックである。現在、アメリカ陸軍などでは、一般的な民間トラックを軍用に転用することが多く、その意味では補給車との区別はハッキリしていない。また武装も大変貧弱であり、機銃が一丁ついていれば良い方である。日本の陸上自衛隊では、民間車両の転用ではなく、73式6×6トラックを開発、採用している。



補給車 [全ての生産タイプ]

●ユニット説明

本車両に隣接する車両、ヘリ、垂直離着陸機に対して、燃料、弾薬の補給を行うユニットである。派手さはないが実に重要なユニットで、これがなければ、どんな高性能な戦車でもストップせざるを得ない場合もある。あちこちに配して効率的に他のユニットに対して補給を行ってやろう。注意する点は、戦闘能力がトラックと全く同様なので、敵の攻撃に注意して、全滅することのないように気を配ることだろう。

●実車説明

基本的な任務としては物資輸送が主であるが、この物資には、時として人員も含まれることもある。前線のかなり後方までの輸送を行い、そこから先は輸送ヘリによって行われることが普通である。そのため固定武装は基本的には装備していないが、ゲーム中では、物資輸送を行うヘリがないため、前線まで進入しなくてはならないので、機銃を装備しているが、実戦でも簡単に取り付けることが可能なので誤りとは言い切れない。



タイプ別兵器カタログ

兵員

戦闘能力は特に高くはなく価格も安いので軽視しがちであるが、兵員はゲーム中でもっとも重要な役割を担っているユニットである。なぜなら、戦略上もっとも重要である占領を行うことができる、唯一のユニットだからである。つまり、いくら大量の戦車や戦闘機を保有していても、兵員がいなければ敵のユニット数を減らすことができるだけで、都市や空港などの戦略拠点を奪うことができないのだ。

これらの兵員の中で最もニュートラルな性格を示すのが歩兵である。移動力、価格とももっとも普通なユニットである。かなりアグレッシブな性質を持つのが重歩兵で、ＡＴＭ、ＳＡＭを装備しているので敵の戦車や航空機をも相手にできうる。しかし、その反面マシンガンを装備していないので敵の歩兵にはかなりのダメージを受けることになる。また、エリート兵は、ＡＴＭとマシンガンを合わせ持っており地上ユニットにはなかなかの戦力となる。そのかわり、重歩兵とエリート兵は価格が非常に高いことが欠点となる。これらともっとも対照的なのが人民兵であり、価格が非常に安い代わりに攻撃能力も非常に低く、また足も遅い。動員兵にも同様のことが言え、人民兵ほどではないが、これもたいした戦力にはならない。そのかわりに人海戦術を行うにはもってこいのユニットであろう。ゲリラ兵は足も速く、なかなか使えるユニットである。

歩兵 [アメリカ 1、西ドイツ、イギリス、フランス、スウェーデン、日本]

●ユニット説明

占領行動が行える唯一のタイプで、それらの中でもかなりニュートラルな位置にランクされる人員部隊である。重歩兵、人民兵よりも移動力は高く、マシンガンしか持たないが、重歩兵には、十分な戦力となる。歩かせたら大変なので、当然輸送ヘリや車両に搭乗させて一気に運んでしまおう。このときはなるべく護衛を付けたいものである。

●実物説明

アメリカ陸軍における歩兵は、アーマライト社により開発され、コルト社などによって改良、量産されている、M−16A2 アサルトライフルを携行し、サイドアームとしてコルト社の M1911A1 ガバメントを用いていたが、ここ数年では、ベレッタ社の M92F を採用している。西ドイツ陸軍では、H&K 社の G3A3 アサルトライフル、ワルサー P38 (P1) 拳銃を使用している。イギリスではブルパップ式の L85A1 を用い、ブローニング社のハイパワー(L9A1)をサイドアームに、フランスではブルパップ式の FA・MAS アサルトライフル、スウェーデンではイスラエル製のガリルアサルトライフルとラーチ M40 の拳銃を、日本の陸上自衛隊では、豊和工業の 64 式自動小銃、ガバメントの後継拳銃として SIG 社 P220 を採用している。



重歩兵 [イスラエル、中国、最新鋭を除く全ての生産タイプ]

●ユニット説明

占領ができる上にATMとSAMを装備しているので、飛行機、ヘリ、車両にはかなりの戦力となる。価格は、歩兵の倍だが地形効果の高いところ、あちこちに配して敵のユニットにダメージを与えよう。足が遅いので、必ず輸送可能なユニットで運んでやること。歩兵タイプのユニットには大変弱いので注意が必要。

●実物説明

アメリカ陸軍、海兵隊では、ATMミサイルにM72A2、M47ドラゴンなどを用い、SAMミサイルに、レッドアイ、スティンガーなどを装備している。西ドイツ陸軍はATMにミラン、カールグスタフなど、イギリス陸軍のSAMとしてブローパイプ、ワルシャワおよび、ソビエトのATMはRPG7、SAMはSA−7などを用いている。日本の陸上自衛隊では、ATMとして64式MAT、カールグスタフを用い、SAMとしてスティンガーの採用が予定されている。しかし、重歩兵といえど、当然サイドアームは携帯しているので、通常の歩兵と同様の拳銃などを使用している。



エリート兵 [アメリカ2、イスラエル、最新鋭]

●ユニット説明

人員タイプのユニットの中では非常に価格が高く、その代わり、対車両攻撃能力は戦車並である。重歩兵の持っているSAMは装備していないので、航空ユニットには何の攻撃もできないが、多少の防御能力を持ち合わせているので、大切に扱い、車両攻撃と占領に精を出そう。燃料の多いのも特筆できる。へたなヘリコプターよりも高いのがやはり難点である。

●実物説明

エリート兵とはいってもアメリカ陸軍のグリーンベレーなどの特殊部隊とは異なり、このゲーム中では、携帯する装備の違いにより、エリート兵と呼んでいる。つまり、歩兵でありながらATMを持ち、自衛用のアサルトライフルを携行する兵員でもある。そのためアメリカ海兵隊やイスラエル等で保有し、車両との戦闘も可能である。よって使用する火器は、それぞれの一般歩兵と同様のものを用いている。イスラエルでは、独自開発のIMIガリルアサルトライフルを携行し、サイドアームとしてイタリア製のベレッタ1951魔銃を用い、ATMはアメリカ陸軍にほぼ準拠している。



動員兵 [ソビエト、ワルシャワ]

●ユニット説明

東側諸国において、戦時のために動員される一般市民であり、そのため、とても弱い。しかし、価格も安いし、占領できることにはかわりはない。重歩兵が高い分こちらで節約する。ヘリや輸送車両で前線まで送り込んで占領だけに専念させ、。減ったら補充すればよい。

●実物説明

陸軍の予備役や、ふだんは一般市民である人々が有事の際に徴兵される兵員であるため、一般の軍人に比べ訓練度が低く、質より量の戦闘を行う兵員である。ソビエトもワルシャワもほぼ同様の装備をしており、最新鋭の装備としては、小口径高速弾使用のAK74 (5.45mm) を採用しているが、動員兵には、このような装備は行き渡るとは考えにくいので、AK47アサルトライフルを使用していると考えられる。サイドアームにおいても同様のことが考えられ、ナガン、トカレフなどの旧式拳銃を用いているとみてよいと考えられる。



人民兵 [中国]

●ユニット説明

ゲーム中もっとも安く、もっとも弱く、もっとも足の遅いユニットで、3拍子揃ってしまった。本当に弱い。ヘルメットの代わりに中華鍋だか編み傘だかをかぶった姿に愛着はあるが、これでは敵とは戦えない。しかし、この人たちだって、立派に占領はできる。ただそのためだけにあるユニットだから有効に使ってやろう。経験値を上げて戦闘しようなどと考えないように。

●実物説明

ちゃんと訓練を受けた兵員であるはずだが、ゲーム中では質の低い動員兵になってしまっている。しかし、いずれにせよ最新の火器は保有していないので、結局のところ同じことであろう。保有火器は、ソビエトのAK47のデッドコピーである56式小銃を用いている。実戦においては、ベトナム戦における北ベトナム軍のように、人海戦術を行うには実に適しており、また中国のような国民の数が非常に多い国には、兵員登用が行いやすいので有事の際には大変有利である。



ゲリラ兵 [オリジナル生産タイプ]

●ユニット説明

戦闘能力は、動員兵と全く同じだが、移動力が4と少し足が速い。これだけで価格100は高いような気がするが、歩兵などの足の遅さに僻易したときに、また第3世界のオリジナル生産タイプにでも使ってみたい。あくまで雰囲気だけのユニットかも知れない。なぜなら、輸送してしまえば、足の遅さはさして気にならないからである。

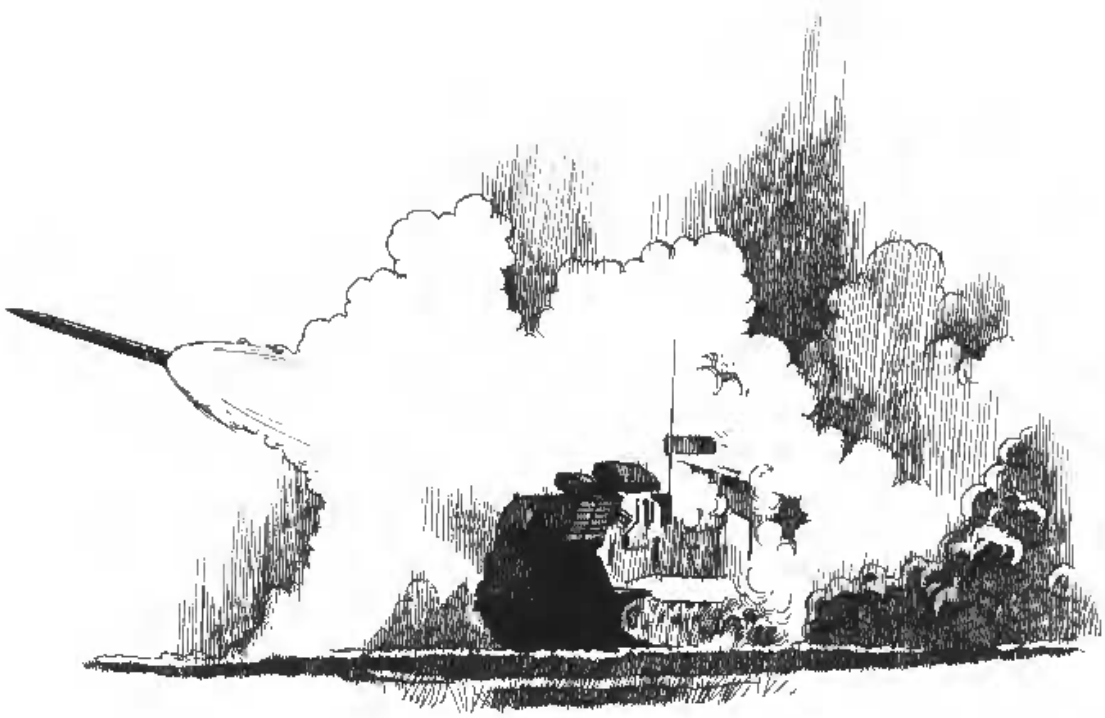
●実物説明

ベトナム戦争におけるベトコンと呼ばれるゲリラが有名であるが第二次世界大戦におけるレジスタンスやパルチザンなども同様のものである。実際には、軍部とは命令系統を異にしており、軍組織に含まれてはいない。主任務としては、破壊活動、正規軍と連動した後方攪乱、諜報活動、要人暗殺などがあげられる。装備は、かなり新鋭の高級なものを持っていることもあるが、旧式の装備をバラバラで保有することが多い。また強力な火器を持っていることもある。アフガンゲリラなどのように西側、東側の新旧を問わない場合が多い。



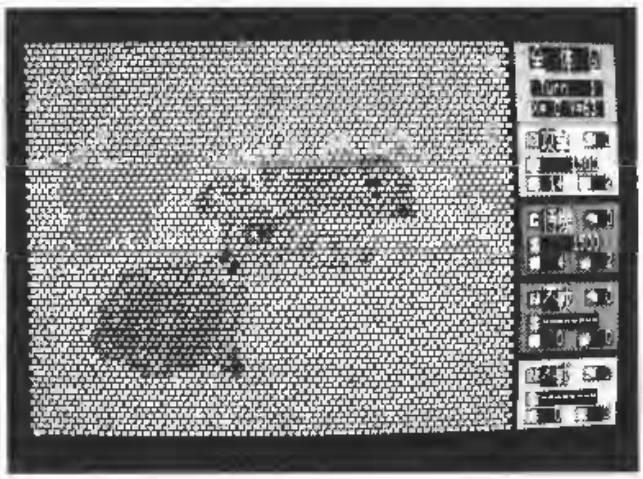
3

マップ別攻略法



自分の思った通りに作戦を進めることができたら、これほど楽しいことはない。けれども初めて大戦略シリーズにふれる人には、どうやって攻めていったらいいのかもわからないはずである。また、一度プレイしたマップでも作戦を変えることによって、また別の戦局を体験することができるはずである。ここでは予め用意されているマップの概要、特徴、序盤のゲームの進め方などを実際の地形データを基に述べることにしよう。特に重要な都市や空港、確保しておきたい地域を国ごとにあげることにする。ただし、マップ上での正確な座標はあえて示さない。プレイヤーがとる作戦によってこれらの要素は柔軟に変化するからである。文章上に挙げてある目標は正攻法の場合であるので、初心者のためであると思った方がよいだろう。正攻法でプレイした後にいろいろ作戦を考えてもよい。なんといっても指揮官はプレイヤーなのだから。

No.1 Island Campaign



	難易度	都市・空港
青	★★	14・2
赤	★★	4・2
中立		32・6

View

これは「大戦略シリーズ」でおなじみのマップ。初心者や入門者向きである。ひょうたんの形に近くそれに付随する形の２つの島からなるもの。地形的には非常にバランスがとれており、適当な割合で森や山が存在している。中央のくびれたところで両軍が激突するので、補給や増援にも気を配りたい。都市や空港は中央部では密集しているものの、その他の地域では散在しているため、ヘリコプターなどを用いて早めに周辺を制圧したいところ。

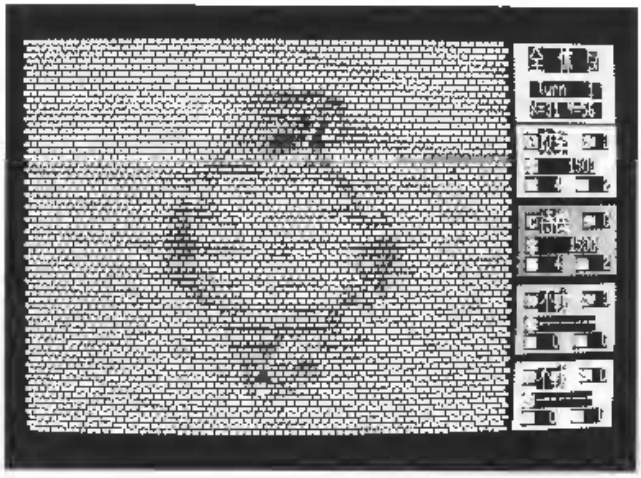
青

マップの南側（画面では下の方）に位置している。首都の周りは森が多く、防御には非常に適している。序盤では経済力が赤軍よりも上のため有利であるが、生産コスト等の違いからわりと早くその立場は逆転してしまう。早いうちに中央のくびれた地域の都市を取りたい。中央部では両軍が狭い所で戦うため、相当の激戦が予想されるが、航空機を使って相手の進撃を鈍らせたり、戦力の増強を阻止すると意外に効果があがる。また、北と東にある島には、空港及び都市があるのでここを取ると、航空機などの基地として非常に有利に戦うことができる。逆にここを取られてしまうと、自分の守備範囲が広くなってしまうので大きく不利になる。

赤

こちらはマップの北側に首都を持つ。首都の周囲はほとんど平地で、防御効果はあまり期待できない。最初のうちは経済力がBLUEよりも劣るので、輸送能力と戦闘能力の高い『ハインド』などを積極的に生産して、早いうちに中立都市の制圧を計りたい。首都の南側に位置する島への距離が近いので、早めに制圧し補給や補充の前線基地として使用し、中央部とともに2方面からBLUEを攻めていくと比較的楽に戦うことも可能である。余計なお節介かもしれないが、BLUEの首都の周囲は森が多いので詰めを甘くみないようにしよう。

No.2　CALDERACAMPAIGN



	難易度	都市・空港
青	★★	4・2
赤	★★	4・2
中立		24・6

View

このマップは『大戦略パワーアップセット』からの御登場。ドーナツ状の島の中に、小さな島が浮かんでいるといった感じである。ところがこの小さな島が作戦を立てる上で非常に重要な位置をしめている。この島には飛行場があり、相手の行動を押え込むのにはとっても便利なところなのだ。外輪部は中央部へ行くほど細くなっており激戦が予想されるが、マップ上には都市が少ないので収入があまり期待できないことから、できるだけ無駄な消費は避けたいところ。ただし、思った程広くはないので時間のない人でも充分に楽しむことができる。

青

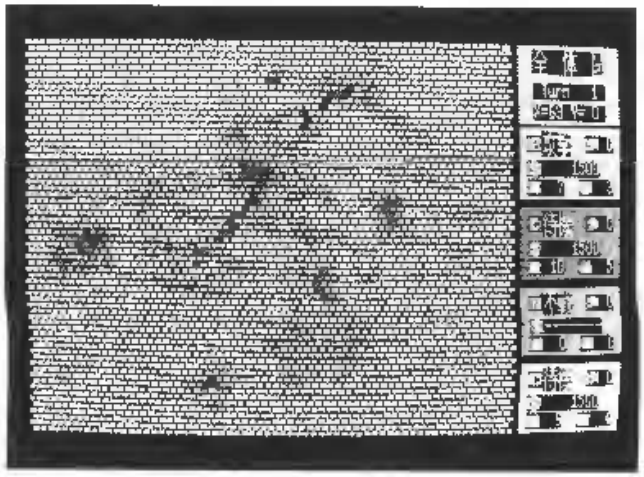
実は「片側の道に戦力を集中させて突破したらどうか」と言いたいところであるが、失敗すると目も当てられない状況になるので、無難に平均的に戦力を分散させることをお薦めする。BLUEの場合、同じ様な距離に思える東西の道も実は西側のほうがやや近道になっている。そうなると当然西側にある程度戦力を割きたい。中央部にある島は早めに重歩兵等で占領し、相手の攻撃に備えてから航空機基地として、重点的に使った方が効率的、かつ安全でもある。さて東側だが、いくら遠回りになるとはいえ相手を牽制するため

にも、それなりの戦力(4ユニット以上)を送り込みたい。いざとなれば首都のすぐ北東にある湖を利用して防御線を張ることもできる。

赤

BLUE同様、中央部にある島が大きな意味を持つ。ここの利用法はBLUEと全く同じになる。BLUE側が西側の道から攻めてくることが分れば、ここを地形を上手に利用して最小限の戦力で持ちこたえ、東側の道から一気に南下することも可能である。ここで注意したいことは、REDの首都の周辺がほとんど平地であること。地形効果が余り期待できないからだ。侵攻作戦に失敗したら簡単には撤退することができない。スピードを取るか、相手の息切れを待つか考えさせられる。どちらにしても、ヘリコプターの機動力を多いに活用したい。

No.3 Diana Island



	難易度	都市・空港
青	★★	7・3
赤	★★★★	10・5
黄	★★★	9・4
中立		15・7

View

3つの半島と4つの小さな島からなるマップ。こういった種のマップにしては意外にも平地が多く、移動には問題はないが道路上を移動すると意外に距離が感じられる。これは大きな半島を使ったマップの特徴とも言えるので、ぜひともヘリコプターを使った空挺作戦を実施して、より多くの都市を取りたい。また、空港と都市は分散しているので先行部隊で相手の進出を遅らせて、その隙に1つでも多くの都市や空港を占領したい。

青

首都の入口は、橋2本でしかつながっていないので、いざ守りの態勢に入った時には防御しやすい。最初のうちは都市の数が少なく、収入的にはやや不利だが、徐々に都市の数を増やしていけば有利な展開が保証されるはず。首都間の距離が近いREDを先に占領してからYELLOWの攻略を行いたい。その場合、両首都の中間に2つほどの空港を持つことができれば、攻撃や防御の拠点としてとても重宝する。また、海沿いにヘリコプターを飛ばして、一気に攻め落とすのもおもしろい。攻撃中心の人はBLUEをプレイすると気持ちがいい？

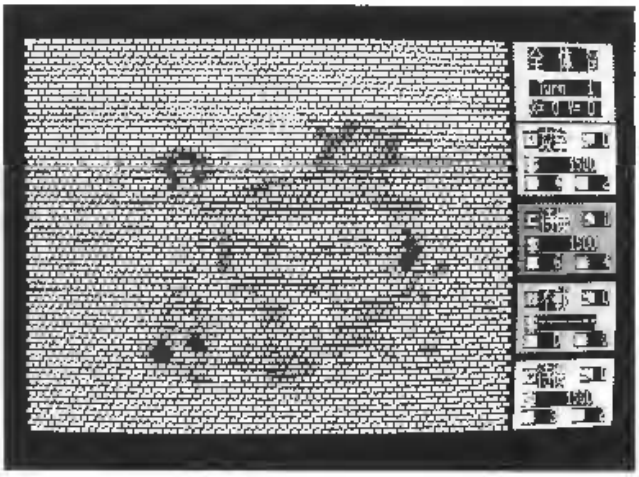
赤

REDはYELLOW、BLUEの2国から近く、攻め込みやすい地形なので一番苦労する。BLUEからの攻撃は途中にある湖を利用して、戦線を狭くしてから相手の先遣隊を集中的に叩きたい。しかしYELLOWが相手となると、ところどころにある森を有効的に使って、深く守った方がよろしいかと。もちろん、防戦状態になっても輸送ヘリコプターを駆使して、極力中立都市や相手の都市を占領すること。これがうまくいかないと反撃に移ることができなくなってしまう。経済力に余裕ができたら攻撃機や対戦車ヘリコプターなどを生産し、反撃に移ろう。とにかく、REDの場合、焦りが一番の敵である。

黄

YELLOWから見ると、BLUEもREDも距離的には大きな差がないので、両方を同時に攻めたくなるが、ところがどっこい、これをやってしまうと戦線が広くなり過ぎてしまい、少し弱体化したところへユニットを補充したくても48ユニットという制限から、予備部隊がいなくなってしまうのだ。また首都の北側一帯はそのほとんどが平地なので、電撃戦には向いていても、防御戦には向いていない。ここはまず、攻めにくいBLUEを後回しにしておいてREDを占領したい。ついでに島の中心部にある空港を占領し、そこから攻撃機を飛ばせば、BLUEの動きも牽制することができる。ぜひためしてほしい。

No.4 Dragon Fortress



	難易度	都市・空港
青	★★★★	4・2
赤	★★	6・4
黄	★★★	3・2
中立		40・10

View

このマップからは要塞が登場する。要塞は防御効果がとても高く、また、どの国のユニットでもその恩恵を受けることができる地形だ。さらに、このマップは要塞だけでなく沼地や川のヘクスも多いので攻撃には充分な配慮をしたいところ。さて、肝心の地形の方だが、島の中央部に海に囲まれた島がある。この島まで行く道は4本しかなく、ここをふさがれたら、あとはヘリコプターによる空挺作戦を行うしかない。この中央の島には数多くの都市、空港のほか幾つもの要塞があり、一度制圧されてしまうとこれを完全に奪うのは、多大な戦力を必要とする。何がなんでもいち早く制圧したい。取ってしまえばあとは少しの戦力（守備隊かな？）と航空機を配置しておけば、もう全地域を制圧したといっても過言ではないだろう。それほどこの小さな島は重要な目標なのだ！

青

なぜかBLUEの近くにだけ要塞がないのである。これは大きな弱点だと言える。なぜかというと、要塞の上にいればたとえ歩兵であろうとも、数ターのの攻撃には耐えることができるため、最小限の守備隊さえあれば間に合うのだが、要塞がないとなると首都を守るためにはある程度防御力の高いユニ

ットを配置しておかねばならない。当然の事ながら防御力の高いユニットは高価なので経済を圧迫することになるわけだ。そのうえ、重要拠点である中央部の島からは一番遠く、しかもヘリコプターを使わなければ行けないので、序盤のBLUEは非常に苦しい展開を強いられることになる。せめてもの救いは、首都の周辺に山が多いこと。中央部の島を取るのが困難だったら、その他の都市や空港を1つでも多く取れるように、最初からユニットを大いに走らせて、予定進出地点をしっかり確保したい。

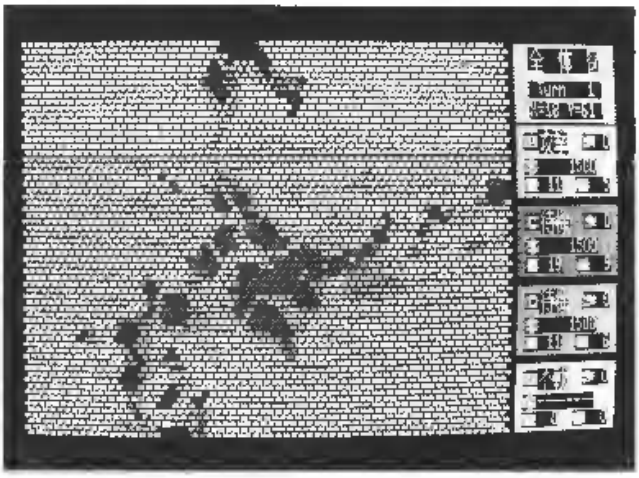
赤

BLUEとは対照的に、首都の周囲を要塞で固めている。おまけに中央の島まで一番近いとくれば、誰の目で見たてもREDが一番優位に見える。ところがどっこい。スタート時の保有都市が他に比べると少ないので、経済的にはやや不利と言える。しかし、すぐに中央部の島にある都市を制圧することができるので、あっという間に他の2国を上回る勢力に発展する。あとはここを拠点にどっちの国にも矢を向けることが可能である。距離的にはBLUEが近いので、こちらを先に落とすのが無難と言えるだろう。ただし、後方がお留守になりやすいので、ヘリコプターによる空挺作戦にだけは注意をしておきたい。

黄

YELLOWの場合、中央部の島まで遠いといってもBLUEほどではない。従って、2通りの方針を立てることができる。最初はまず、周辺の中立都市を制圧し経済力を向上させることに重点をおかなければならない。ある程度制圧できたら、戦力を集中し中央部の要塞群へなだれ込むか、もしくはBLUEを一気に攻め落としにかかるかである。前者の場合、相手も要塞を盾にして守るのでかなりの損害が見込まれるが、制圧できればその見返りは大きい。さらに空軍力を活用することができれば、被害を抑えることが可能である。後者の場合、本土の方を2/3制圧することができるので、中央部の島など無視して、直接REDの首都へ攻め込むことが可能になる。ただしこの場合、中央部の空港などは機能しているので、REDのヘリボーン作戦を警戒しなければならない。しくじると、首都の周囲がほとんど平地のため、悲惨な結果を見ることになるどちらを取るかは司令官の裁量ひとつにかかっている。

No.5　Red Bear



	難易度	都市・空港
青	★★★	11・5
赤	★★	19・9
緑	★★★★	11・6
中立		46・12

View

これも毎度おなじみのマップ。見た通り北海道が舞台になっている。REDは北方領土から、BLUEは青森から津軽海峡を越えて侵攻、GREENは札幌の周辺に首都をおいている。このマップは全体的に山が多く、その間を道が走っているといった感じで、守るには楽だが攻めるのは非常に難しくなっている。しかし、都市や空港は比較的多く、それも密集した形になっているので、都市を1つ占領するとそのまわりの都市と空港は容易に占領することができる。前にも述べたように、山が多く移動はかなり制限されてくるので、ヘリコプターを中心とした航空機ユニットの使い方が、戦局を大きく左右するからよく考えて使いたいところ。

青

BLUEの首都は青森県に位置し、北海道への入口は2本の道（青函トンネルなのかな？）に限られている。比較的にGREENの首都から近いため、この2本の道を出たところでGREENにぶつかることが多く、一歩間違えると経済力の違いから逆に押し戻されることになる。BLUEはスタート時の保有都市も少なく、拡張することもなかなか容易ではないので、経済的には大きなハンデキャップを背負うことになる。方針としてはやはり、小樽付近を完

全に制圧してから部隊の立て直しを行い、一気にGREENの首都めがけて猛攻をかけることになるだろう。GREENはその経済力から攻撃ヘリコプターを大量に生産してくるので、対空車両の準備と展開を忘れないようにしたい。GREENをREDより先に落としてしまえば楽勝ムードだが、逆にREDに取られてしまうと、とても苦しくなるのでREDの進軍には注意するように。

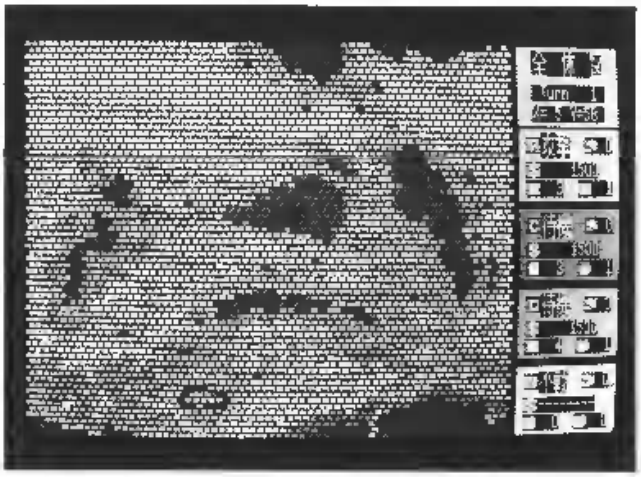
赤

保有都市も多く、他の2国とも離れていることから、一番有利なのがREDである。さしずめ一時期話題になった北海道侵攻のソ連軍といったところだろうか。樺太から北海道への入口は1本しかないが、GREENと距離が離れていることから、周囲を制圧することは簡単である。また、GREENは序盤からBLUEと交戦状態になるので、GREENのREDに対する北の守りは薄くなりがちである。この混乱に乗じて東部の中立都市を占領しておきたい。BLUEのところでも述べたように、GRRENはヘリコプターを大量に生産してくるので、シルカのような対空砲をもった車両を活用したい。

緑

北海道の札幌周辺に首都を持つわけだが、同時にRED、BLUEを相手にしなければならないので、戦力の分割が問題になる。最初はやはりBLUEを先に落とすため西に7割位の戦力を送り込むことになるだろう。REDはBLUEを落としてから、ゆっくり相手をしてやればよいだろう。また、交戦状態になっても道東の中立都市をこまめに取りにいって、経済力を増やすことも忘れてはならない。REDは西側の海沿いを南下してくるので、森や都市を活用して、BLUEを落とすまでできるだけREDの侵攻を遅らせることが重要である。

No.6　Longest　Turn



	難易度	都市・空港
青	★★★	3・1
赤	★★	3・1
緑	★★★★	4・1
中立		37・10

View

Longest　Turn は『スーパー大戦略』のオリジナルマップ。南北に大陸があり、その間に大きな島が３つ浮かんでいる。各土地は１本の橋や、非常に小さな点でつながっており、どこを先に取りに行くかで大きく展開が変わってゆく。主要な部分が、海や川によって遮られた形になっているので、ヘリコプターなどによる空挺作戦も考えられるが、マップの広さの割に所有されている都市や空港が少ないので、ここぞと思うところにのみ実施したい。空港が少ないから、対戦車ヘリコプターやハリアー等の垂直離着陸機と補給車をうまく活用したい。南の大陸には、BLUE と GREEN が陣取っているが、ここは砂漠が多く北アフリカを思わせる地形になっている。地形効果を考えた上で戦線を張り巡らしたい。

青

南の大陸の西端に位置しており、すぐ東側要塞群とは南北に走る川によって仕切られた形になっている。この川の西側には森も多く、首都周辺の防御にはほとんど心配しなくて済む。最初のうちは所有する都市の数が少ないため、収入的にはやや不利であるが、序盤の相手が GREEN1 つだけなので、なんとかやりくりは可能である。中央部へ出て行く際には、まず GREEN を落

とさなければならないわけだが、あらかじめヘリコプターなどで3つの島のいずれかに歩兵を輸送し、空港と都市の1つでも占領しておくと後の展開は比較的楽に行うことが可能である。また、GREENの周囲はほとんどが砂漠なので、戦力を集中して電撃戦で一気に落としたい。

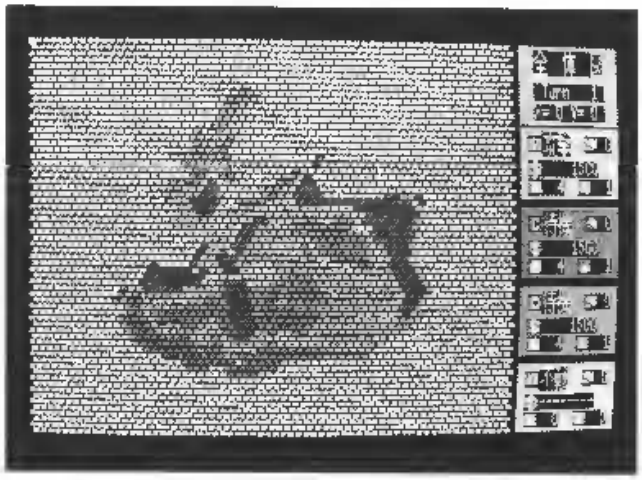
赤

南の大陸にある2つの国から一番離れており、序盤は誰にも邪魔されず勢力を拡大することができる。方針としては、南に進んでひたすら3つの島を制圧するしかない。ただし、各島とも非常に小さな接点しか持たないので、早めに先遣隊を送っておくか、ヘリコプターや航空機に頼ることになろう。まず、北上してくるGREENの部隊は少ないと思われるので、GREENを島の入口で押え込むと部隊の展開はスムーズにおこなうことができる。

緑

南の大陸にあり、ちょうど大陸と3つの島の接点に位置している。首都の周囲はほとんどが砂漠であり、BLUEへの進撃は容易である。まず、BLUE、REDのどちらを先に落とすかが問題になる。やはりここは近いBLUEを先に落としたい。GREENの場合、どちらの方面も比較的距離があるので、補給や増援などが届きにくい点から、2方面作戦はやめたほうがよい。ただし、島への入口は小さく、REDに制圧されると苦しくなるので、装甲車等を先遣隊として、ある程度の地域を島の一部に確保しておくことが必要になる。

No.7 Antarcticcrisis



	難易度	都市・空港
青	★★	4・1
赤	★★★	4・1
緑	★★	4・1
中立		19・7

View

小さな島の中でBLUE、RED、GREENの3カ国が激戦をくりひろげる。マップのほとんどが荒れ地か山で、おまけに中立都市もそれほど多くない。海沿いには道路が通っているため、ここでの衝突が予想される。この海沿いの道を使えば、どちらの都市にも行けるのでしっかり相手を牽制することが必要とされる。また、中立都市が少ないから、序盤にどれだけ都市を取ることができるかで、中盤以降の戦局に大きな影響を与えるので、ヘリコプターや兵員輸送車などを動員して、経済力の向上に努めよう。

青

BLUEは半島のような場所にあり、ここから島の北部ににらみをきかせている。RED、GREENの両軍を同時に相手にすると、収入が少ないこのマップでは戦力を維持することができないので、島の北部にある空港を占領したのち、早めにここに航空戦力を展開し、それらの支援のもとにGREENを攻め落としたい。GREENを制圧できたら、北と東から同時にREDへ圧力をかけられるので、容易にREDの首都へなだれこむことが可能になる。

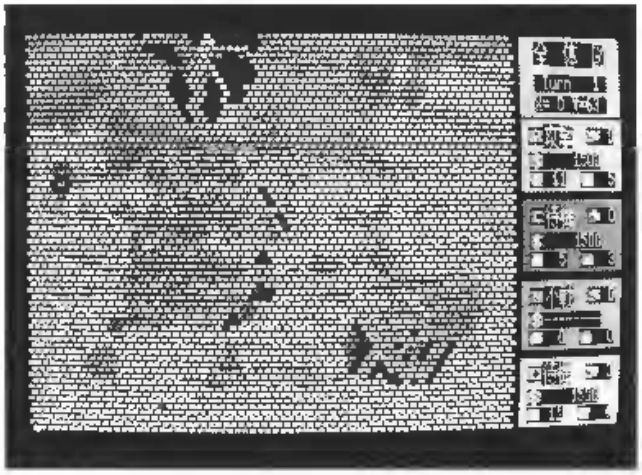
赤

3つどもえの戦いの場合、基本的なことはどの国も同じであるが、REDの場合、どこを先に落とすと良いかというと、まずGREENであろう。経済力をある程度確保できたら、島の中心部にある空港を2ヶ所おさえ、ここから航空兵力をたて続けに送り込むことで、GREENの戦力を弱体化させ、一気にけりをつけたい。そののち、BLUEに対して半島の付け根まで押し返し、そこで圧力をかけることによってBLUEもまた弱体化する。やはり、外の国同様2方面作戦は避けるべきである。

緑

GREENは2カ国から圧力を受けることになるが、首都のまわりに森が、その外側には荒れ地があり、少し敵の進撃を遅らせてくれる。まず、島の中心部にある空港を占領し、航空戦力を展開した上でどちらをさきに落とすか判断しよう。つまり、BLUEへの道とREDへの道を比べて、どちらの戦力が大きいかを判断するわけである。どちらかというとREDのほうがやや攻めやすいような気がする。

No.8 Peninsular War



	難易度	都市・空港
青	★★★	11・5
赤	★★★	5・3
黄	★★	11・4
中立		44・29

View

大きな半島と1つの島で、3つの国がしのぎをけずっている。空港が多く、一見航空戦力での叩き合いと思えるが、実は都市が思ったよりも少なくそれほど多くの航空兵力を作り出すことはできない。また、マップのほとんどは平地であるが、ところどころ嫌なところに森が存在しており、その防御効果から簡単には突破できない。半島と島を結ぶ道は4本用意されているが、その地形に都市と空港があるので、ここを拠点にして戦力の補充に努めたい。付け加えるならば、平地が多いということで地上部隊には電撃戦向き、マップが広いということから航空ユニットにおける、空挺作戦も有効的であるといえ、かなり派手な展開が期待できる。

青

REDとYELLOWの両方にはさまれた感じになっているので、戦力の分散に苦労することになる。序盤の目標としては、南下しYELLOWへ続く道の途中にある島を制圧し、ここを拠点としてYELLOWに圧力を加えたい。対REDの方がある程度落ち着いたら、東へも進出し別のルートからもYELLOWに圧力を加え、YELLOWの戦力を消耗させた後、首都へ突っ込むと良いだろう。半島の中央部には平地が多いので、戦線の張り方一つで損害を受ける率

が変わってくるので、ここは緻密に行いたい。

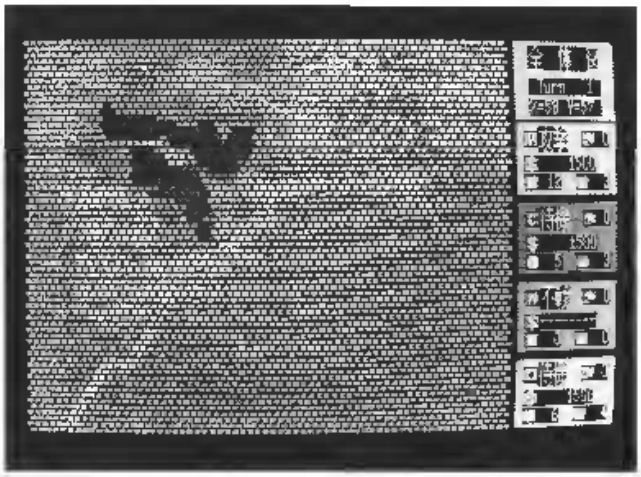
赤

半島の北側に位置し、広大な土地面積との戦いになる。最初はまず南下しある程度の拠点を作り、半島全体に北側から圧力をかけるようにしむけたい。しかし、結構広い地域をカバーしなければならないので、増援は絶え間なく送り出すようにする。経済力に余裕ができれば、航空戦力を生産することで地上部隊の損害は大幅に減少するだろう。BLUE の戦力が弱体化したときには、YELLOW と首都をめぐっての競争になることが予想されるので、YELLOW の戦力のほとんどが半島へ出て行ったときを見計らって、空挺作戦を実行してみるのもおもしろい。

黄

3 国の中で、唯一孤立した所に位置している。当面の目標は BLUE を落とすことに絞った方が良い結果を得られるようだ。序盤は BLUE と細い道路の上で小さい島をめぐっての激戦が行われるはずである。ここを耐えることができれば、島の上にあるいくつかの空港を拠点にして、BLUE の戦力を弱体化させることは容易である。また、北部の橋付近からは RED の圧力を受けることになるだろうが、攻撃ヘリコプターを数機、装甲車両をすこし配置しておけば、何とか耐えることは可能である。YELLOW は狭いところで戦うことを強いられるため、部隊の経験値を上げることも考えておこう。

No.9　Long River



	難易度	都市・空港
青	★★★	12・3
赤	★★★	5・3
黄	★★	6・4
中立		61・16

View

ヨーロッパ北部を思わせるような森、川、沼地などが複雑に入り組んだものとなっている。道路がところどころ切れたような形になっているので、タイヤの移動方式を持つものは早めに移動しないと、キャタピラの戦車などに遅れを取ってしまうので注意しよう。いたるところに要塞があり、中央部を流れる川の効果もあって、攻めるに難しく守る方にはやさしい地形になっている。マップは画面いっぱいに広がっているものの、その割には空港が少なく、ヘリコプターやハリアーなどの効率の良い活用が要求される。

青

首都の周囲には平地が多く、防御の拠点になる要塞の数も少なく、守りにはいると不利になる。「攻撃は最大の防御」と言われるように、攻めまくりたい。RED を攻めるには、中央部の川がネックになるので、RED の動きをここを境に封じ込め、その間に北上して YELLOW を攻め落としたい。その場合、攻撃する点を限定することにより、一気に突破する方法が最適と思われる。突出した際の側面防御は地形の防御効果を巧みに利用すると良い。

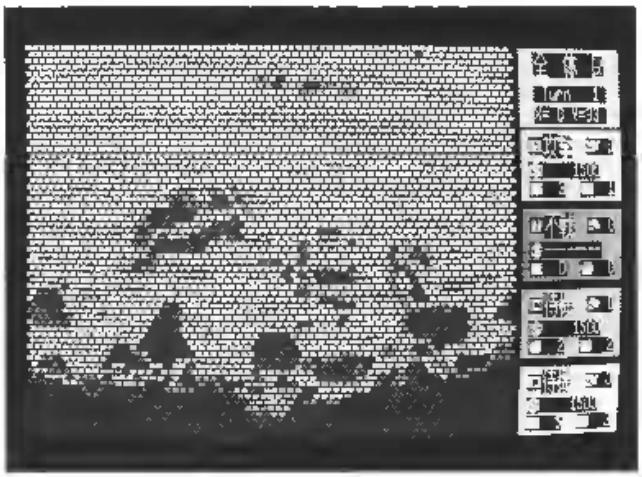
赤

首都の周囲は要塞によって強固に囲まれており、戦力が消耗してもそう簡単には落とされることはない。東に進んでYELLOWを落とそうとした場合、沼地の存在がネックになり、南東に進んでBLUEを落とすにしても、距離や途中にある川が、これまた頭を悩ませる。しかし、どちらか一方に決めておかないと、途中にある山のため急に転進することは不可能なので、後悔することになる。まぁ、どちらへ進むにも攻めにくいので、航空機の支援をしっかり付けたいところ。

黄

YELLOWは沼、森によって巧みに守られているものの、首都の南側は平地が多いのでBLUEによる機動戦に注意したい。方針としては、まず西の沼地でREDを封じ込め、その間にBLUEを機動力をフルに利用して弱体化させたい。このとき、西に送る部隊は防御力の強いものを、南に送るものは攻撃力と移動力を重視して生産しよう。「電撃戦はスピードが命！」

No.10　North Africa



	難易度	都市・空港
青	★★★	3・1
緑	★★★★	2・2
黄	★★	5・3
中立		24・3

View

今からさかのぼること40数年前、あの智将ロンメルが自慢の装甲軍をもってしても完全に制圧することができなかった北アフリカが舞台になっている。大陸の北側を東西に走る道路上に中立都市があるが、その数は少ない。もちろん空港の数も少ないので、ハリアーのような垂直離着陸機ならいざしらず、攻撃機のような固定翼機は、行動範囲を広げることは難しい。また、中央部の砂漠地帯は混戦が予想されるので、補給車などを早めに派遣し、燃料切れにならないように努めよう。

青

BLUEには2通りの方法が考えられる。1つは海岸沿いをひたすら東へ走り、トブルクを完全に確保した後、そこから南下してGREENを攻め落とす方法だ。この場合、まずベンガジあたりでREDかGREENと衝突することになる。ここで危ない状況になったらすかさず撤退し、戦力を整えてから再度アタックしたい。もう一つは内陸部を通って、一気にGREENの首都目指して突進する方法。内陸部は防御向きの地形なので、航空兵力を動員したいところ。状況に応じて撤退する勇気もこのマップでは要求される。

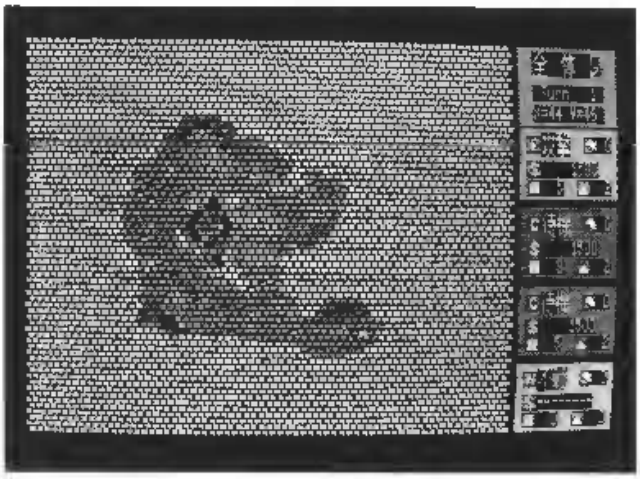
緑

BLUE、YELLOWの両軍にはさまれて、一番苦しいのがGREENである。他の2国に比べて収入面でも劣るが、トブルクが近いのでぜひ最初のうちに占領したい。内陸から攻めてくるBLUEに対しては、非常に守りやすいが、中央部のオアシスを占領されると苦しい展開になる。なんとか敵の攻撃をしのぎ、徐々に増援を叩けば少しずつだが、領土を拡大することができよう。

黄

YELLOWは余り余計なことを考えず、ひたすらトブルク、ベンガジの占領に励もう。ここは正面からの正攻法でも落とせるはずである。この2ヶ所を占領後はGREENを落し、一気にBLUEの首都めがけて走ればよい。もしも、BLUEが先にGREENの首都を脅かしていたら、トブルクに空軍を配置、BLUEの行動を牽制したい。

No.11 BLEST OF FIRE



	難易度	都市・空港
青	★★★	5・2
赤	★★	3・2
緑	★★★	5・2
中立		34・12

View

とてもこじんまりしたマップであるが、その割には空港や都市が多く、派手な展開が予想される。道は島の周囲を海に沿って走っている。この島の中心には都市と空港があるのだが、ここは山に囲まれており、防御にも適しているので、おそらくここを確保した国が絶対的に有利になるだろう。その他はほとんどが平地なので、どこを確保するかによって、部隊の損害が大きく変わってくるはずである。

青

主戦場になると予想される場所から、やや距離を置いており、中央を狙うのにはやや不利なところがある。また、序盤のうちに中央部を取っても、戦力が充分に揃っていないので、RED や GREEN から袋叩きにあう可能性があり、戦線の広げすぎは傷口をも広げることになるので注意したい。ここはあせらず、GREEN を落としてから中央部を取り、再度戦力を立て直してから RED の首都をめざしたい。

赤

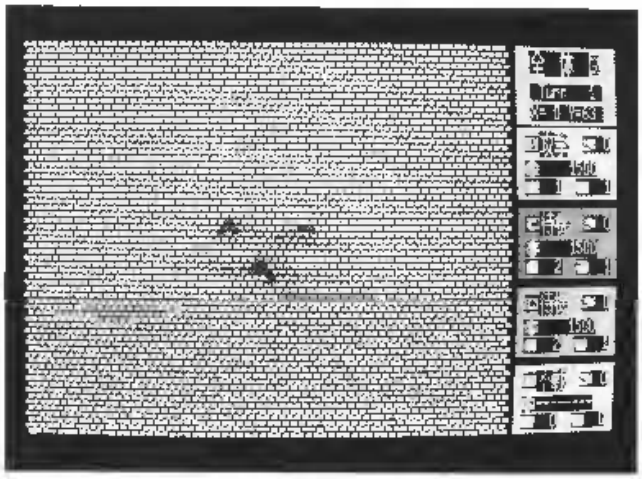
RED はスタート時の収入が少なく序盤は苦しいが、首都から中央部が近い

こと、また、侵攻ルートが複数設定できることから、経済力さえ増えれば非常に有利に進めることができる。REDの周辺は中立都市が多いので、財源は簡単に確保できよう。そうすれば無理に中央部を取る必要も無くなるので、BLUEを先に落としてしまうという手もある。早いうちから航空機を生産しておけば、相手の動きも牽制できるので、無駄のない資金繰りがものをいう。

緑

GREENは最初から選択を迫られることになる。BLUEを落とすか、はたまた中央部を取りに行くかである。BLUEとの距離が近いため、中央部を取りに行くと突破を許すことになりかねない。ところが、中央部を取らないと経済的に苦しくなってしまう。そこでだ、ヘリコプターを使っての空挺作戦で中央部の占領、機甲兵力での対BLUE戦をおこないたい。ただし、中央部占領後に欲を出して、外側へ進出しようとするとおもいっきり叩かれるので、対BLUE戦闘が静まるまでおとなしくしていよう。

No.12　Battle Island



	難易度	都市・空港
青	★★★★	1・1
赤	★★★★	2・1
緑	★★★★★	2・1
中立		4・1

View

豆粒のような小島に3つの国がひしめき合っている。ここまでくるともう空挺作戦がどうとか、電撃戦があだとか言うことはなかろう。このマップの3カ国の首都の距離は10ヘクス程度。ちょっとしたミスが命取りになる。当然の事ながら、都市は少ないので他の国を先に占領したところが圧倒的に有利になる。

青

前面に山があり、その回りに森があるので防御には楽な地形になっている。まずは近いGREENを落としたいが、その間、REDの攻撃をどこまで耐えることができるかが鍵となる。REDを攻撃するときには、離れ小島を取り、そこから航空機で絶え間ない攻撃を加えたい。

赤

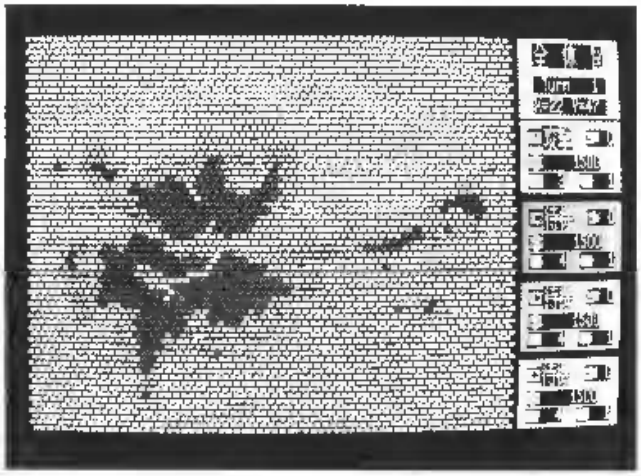
REDは贅沢にも要塞を持っており、入口の狭さから防御には苦労しなくても済む。しかし反対にこの接点を抑えられてしまうと、身動きができなくなってしまう。離れ小島に航空機を展開して、BLUEを素早く落としておきたい。離れ小島を先にBLUEに取られたら、すかさず方針変更でGREENを狙

おう。

緑

まわりは平地なので防御戦には適していない。REDの出口を抑えてしまえば、BLUEにある程度戦力を送り込めるので、REDには防御力の高いものを送りたい。BLUEを落としたら、航空機でREDの戦力をそぎおとしてから突入せよ。

No.13　Heroic Verse



	難易度	都市・空港
青	★★★	3・1
赤	★★★★	4・1
緑	★★	4・1
黄	★★★	4・1
中立		17・5

View

88版大戦略シリーズ初の4カ国対抗戦の登場である。マップは大きな島になっており、そこに4つの国が同居している。中央には山が多く、どの国も海沿いの道を回り込んで攻めに行くようになるだろう。中立都市の数はそんなに多くなく、先に他の国を降伏させたところが優位に立つことができる。時間がかかるが、マルチプレイの感覚を楽しむことができる。早く終らせたい人は空軍と空挺作戦の多用になるだろう。

青

マップの一番南に位置しており、島の外周道路上にあることからGREENとREDから挟み打ちをくらうことになる。この際、GREENは攻めにくいので北上してREDを先にYELLOWと挟み打ちにするのが効果的であろう。GREENはやや離れた所にあるので、来襲するまでに時間がかかるから、それまでに予定の地点で防御態勢を取っておきたい。また、海側からの航空機攻撃に備えて、対空車両の配備を忘れないようにしたい。REDを落としたら、先にYELLOWを落とす方が楽だが、距離が長いので絶え間なく増援を出し、戦力を落とさないように。

赤

こちらはマップの西側に首都があり、YELLOW の都市が近くなっている。YELLOW を落とす際には YELLOW の北にある小島を占領し、そこにある空港から攻撃を仕掛け、戦力を徐々に低下させてから一気に占領したい。YELLOW を落としたら、小島にある空港から GREEN に攻撃を加え、動きを止めている間に南下して BLUE を落とす。BLUE の北側の山越えに航空攻撃を加えると効果的である。

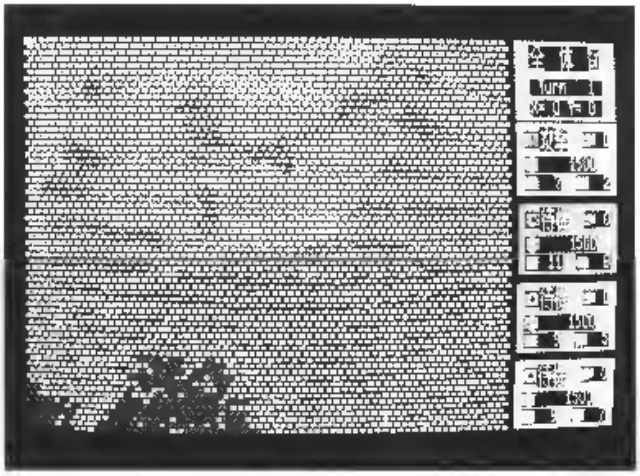
緑

島の半島に首都があり、その出入口には唯一要塞を持つ。半島の南に小さな島があるので、ここを航空機の前進基地にして BLUE に攻撃を加えたい。GREEN と BLUE の間には山があり、通行可能なところが細くなっているが、そこに空軍を投入することによって地上部隊の前進を助けたい。北からは YELLOW が南下してくるが、ここは森などの防御効果の高い地形を駆使して持ちこたえたい。隣の国との距離があることから、2 方面作戦はぜひとも避けたい。

黄

GREEN、RED 共に同じくらいの距離なので、どちらを先に落としても良いが、首都の南側には沼地があり、ある程度の防御効果を期待できることから、ここは東へ走り GREEN を攻めるべきだろう。GREEN のある半島の付け根に北側から圧力をかけ、戦線を狭くしてから戦力を集中して半島内へ攻め込むこと。ここには要塞があるので航空支援がほしい。狭い半島内で混戦になるが、コンスタントに増援を送れば、力押しでも占領することができる。

No.14　Fukuoka City



	難易度	都市・空港
青	★★★★★	7・2
赤	★★★	11・8
緑	★★★★	9・5
黄	★★★★	9・7
中立		83・19

View

大戦略シリーズの発売元、システムソフトのある福岡で4つの国が覇権を争う。マップ製作者のジョークだろうか。中央部、ちょうどシステムソフトのある博多区のあたりに都市が密集しており、ここを占領すると経済的におおいにプラスになるので、高級なものを生産することができる。その外の地域にも都市や空港が多く、高性能な兵器同士の戦いが福岡で展開されることになる。また、マップを5つに分けるかのように、4本の川が流れており、これらをどう上手に使うかがプレイヤーの腕のみせどころである。

青

BLUEは中央部付近に首都があり、ちょうど3方向から攻められる形になるので序盤は苦しいだろう。しかし博多が近いので、ここをすばやく制圧し、ユニットを揃えてからYELLOWを先に落としたい。そうすることによって、東西からの挟み打ちを受けることがなくなり、東側のみに全力を傾けることができるからだ。北の半島部にあるREDがヘリコプターを飛ばして、博多を取ろうとするので対空車両を事前に配備する。同じく博多を目指して西へ進撃するGREENに対しては、川を利用して防御戦をうまく張ること。

赤

REDは半島部に位置しており、ちょうど海をはさんでBLUEの北に当たる。湾沿いを南下して博多を取りに行くよりも、出口付近に点在している中立都市をまめに取った方が効率的である。その後、GREENに北から圧力をかけてこれを降伏させ、東半分を制圧したのちに西へ押していこう。BLUEが中盤以降力をつけてきたら、時折空挺作戦を行って牽制してやるとおもしろい。BLUEを落とすときは北側からの空軍力を総動員すると、意外に早く降伏させることができる。

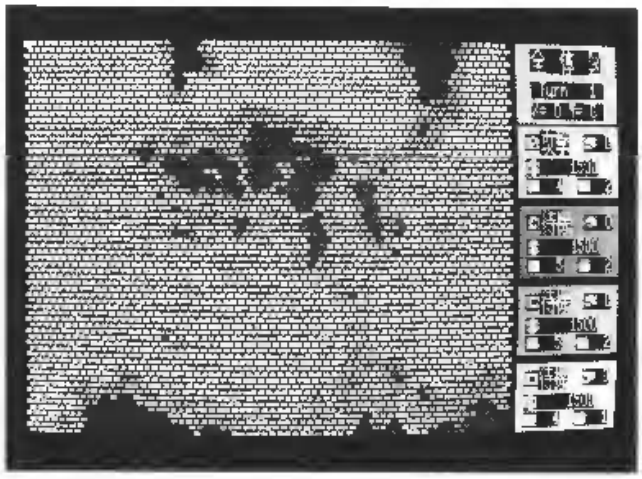
緑

やはりGREENも博多に近いので、ここをなんとかして制圧したいがBLUEの抵抗にあうので、REDの出入口付近に存在する中立都市をできるだけいただきたい。経済力がついたら、BLUEを落として中央部を制圧、さらに西へ進んでYELLOWを落としたい。BLUEを落としてしまえばYELLOWは正攻法でも容易に降伏させることが可能である。ただし、自首都の周囲は平地なので、相手の進入を許すと一気に攻め落とされてしまうから注意が必要。

黄

一番西に位置しており、当面の敵はBLUEのみなので、非常にやりやすい。しかし、収入が少なく、他に比べると周りにある中立都市の数も少ないので、BLUEを落とすまでは経済的に苦しい状況が続く。ヘリコプターを駆使して南に点在する中立都市を1つでも多く取りたい。REDからたまにヘリコプターが飛んでくるので、海沿いに対空車両を配備しておくこと。

No.15 Grand Campaign



	難易度	都市・空港
青	★★★★	4・2
赤	★★★	5・2
緑	★★★★	5・2
黄	★★★	4・1
中立		26・7

View

大きく３つにわけられるが、どの土地も接点は小さく YELLOW 以外はこの出入口の確保が大きな課題になるだろう。全体的に山が多く、移動するときはやはり海沿いの道に頼ることになる。都市、空港も少なく、補給や補充についてもかなり気を使わなければならない。RED、GREEN にとっては、中央部へいかに戦力を送り込むかが鍵となる。

青

中央部に首都を置く、唯一の国である。この中央部は島と言っても差し支えなく、全体的に山が多い。序盤は収入力を上げるため、島の中立都市を制圧していかねばならないが、東部からは RED、GREEN が進入してくるので、制圧するまでの間だけでも、先遣隊を走らせて島の出入口で遅延行動を取りたい。制圧が完了したら、RED を先に落としたほうが良いだろう。GREEN を落としても良いのだが、あいかわらず YELLOW、RED の挟み打ちの状況を打破できないからだ。とにかく、粘り強い防御が要求される。

赤

一番北側に位置している。とにかく南下してBLUEを落としたい。中央部の北側にある、空港を占領してしまえば、後は航空機を利用して楽にBLUEを落とせるはずである。BLUEを落としたら、北側から徐々に圧力をかけて、GREEN、YELLOWの順で攻略できる。序盤ではGREENとの交戦はできるだけ避け、BLUEに集中しよう。2方面作戦はいたずらに損害を増やすのみである。

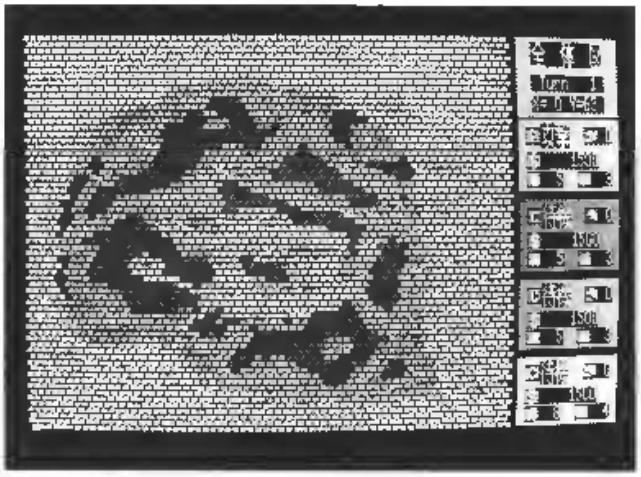
緑

南東部に首都を置いているのだが、どうみてもYELLOWが邪魔なのである。ここは部隊の一部を北上させ、中央部への出入口付近に拠点を築いてから、YELLOWを一気に落としたい。これに失敗すると、いやでも2方面作戦を強いられることになる。早く落とすためには、YELLOWとの中間点近くにある空港を確保したのち、空挺作戦と電撃戦の同時使用が一番効果的。YELLOW亡き後は、北上して力押しで中央部を制圧できる。

黄

YELLOWの場合、どうやってもGREENを先に落とさねばならない。首都の東側には山があり、GREENの攻撃に耐えることはできるが、そうなると出ることもできなくなるので、GREENが来る前に山の東側に拠点を設けておきたい。また、海を越えての空挺作戦もおりまぜるとなかなか成功するものである。

No.16　Center　Park



	難易度	都市・空港
青	★★★★	5・3
赤	★★★	5・3
緑	★★★★	5・3
黄	★★	8・4
中立		31・10

View

「Center　Park」というのは「中央公園」という意味だが、このマップは公園なんていう平和なものではない。一番の激戦地である。このマップは島の中に島があるという感じで、その内側の島には中立都市と空港がひしめき合っている。この中立都市の集団を完全に手中にできるか否かで、勝敗がつくかも知れないほど重要なのである。この島への入口は3本用意されており、入口を奪うのだけでもかなりの殴り合いになる。

青

BLUEは島の入口まで距離があり、なおかつその入口を通るためには、REDを叩かなければならないというおまけまで付いている。ここはひとまず、重歩兵をヘリコプターで空輸し、いくつかの都市を占拠してから、YELLOWへ主力部隊を送ってこれを落としたい。重歩兵がどこまで持ちこたえられるかによって作戦の成否が決まるので、攻撃ヘリコプター等を飛ばして支援を忘れないようにしよう。YELLOWが降伏すれば、中央部への通路は確保できるので、ここを一気に占領したのち、RED、GREENと順番に落として行ける。

赤

島の南東部に位置し、中央部への入口にも近い。ここは先遣隊を走らせてYELLOWの進入を防ぎ、ゆっくり制圧して行きたい。中央部の制圧に成功したら、GREENを落としたいところ。BLUEは距離的にちょっとだけ遠いのである。GREENが落ちれば、中央部と東側からYELLOWを攻めることが可能となる。ここまで来れば楽勝パターン。

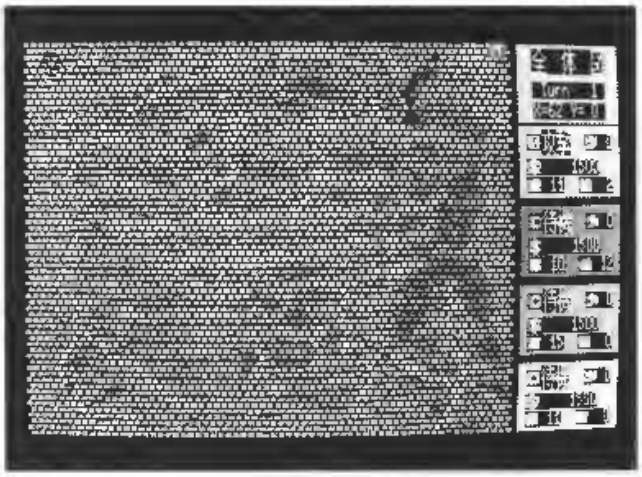
緑

残念ながら中央部への入口へは一番遠い。そこで中央を最初から無視して、一気に平地の多い西へ進み、YELLOWを電撃戦で落としてしまおう。YELLOWの方も戦力を中央部にかなりさいてくるので、GREENの方には全兵力が向いていないからだ。それでも中央部に未練の残る人は、BLUE同様、重歩兵をヘリコプターで空輸しよう。しかし、救出が遅くなるのでかなり大きな支援をしないと全滅してしまうので注意。

黄

中央の島への入口は一番近く、なおかつ2通りもある。また主要通路には要塞を配置してあり、他の3カ国に比べるとかなりいい条件が揃っている。中央の島を確保したらそこに空軍の基地を置くと各方面ににらみをきかせることができる。最初は平地でつながっているGREENを落とすのが妥当だが、南からBLUEが来たときは、道幅の狭くなったところが西側にあるので、そこで防御線を張り、中央部に展開しておいた空軍機で料理してあげたい。

No.17 Bulge 2



	難易度	都市・空港
青	★★★★	11・2
赤	★★★★	10・12
緑	★★★★	15・0
黄	★★★★	11・0
中立		4・0

View

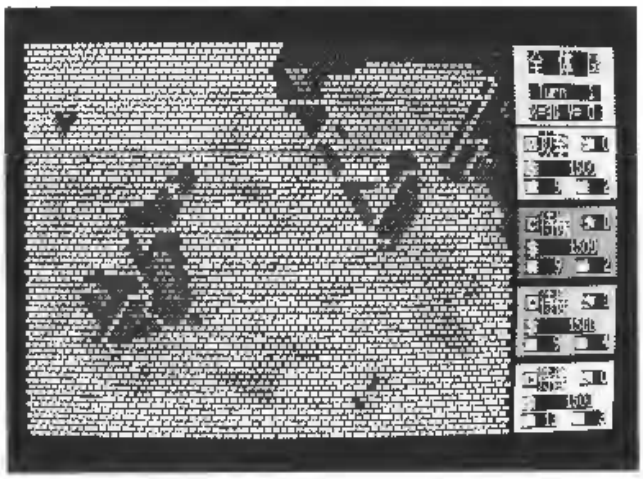
ありとあらゆる地形のグラフィックが画面上に広がっている。第2次世界大戦において、ドイツ軍の最後の一撃が行われたバルジの登場である。道は断片的だし、森も多いし、要塞までいたるところに存在している。こうなると国別の解説が不可能になるので、全体的なポイントのみをあげておく。

この様なマップ構成の場合、むやみに前進すると側面から叩かれたり、補給車が先頭のスピードについて行けず、包囲されて動けなくなることが多い。したがって、戦力を維持しながら少しずつ領土を拡大していったほうが無難である。ユニットの配置1つとっても、できるだけユニット間の距離を縮めて、少しでも防御効果の高い地形で移動を終了したほうが良い。相手の防御力の高いユニットと遭遇した場合、無理な攻撃をかけると戦線が崩れてしまい、その穴を埋めるには地形の複雑さから時間がかかり、思わぬところで酷い目を見ることになる。どうしても潰しておきたいものがあるならば、航空機と連携作戦を取るか、2〜3ユニットでの連合攻撃をかけたほうが成功する確率が高い。あと、ユニットに余裕があるならば、ぜひ後方に予備の装甲ユニットを置いておきたい。突破されたときにすぐに対処できるので、非常に便利である。

まず、このようなマップの場合、「急がば回れ」の原則が重要である。お忘れなく。



No.18　トオオキ　ミチノリ



	難易度	都市・空港
青	★★	9・2
赤	★★★	9・2
緑	★★★	9・4
黄	★★★★	13・3
中立		50・9

View

大きな半島に小さな島が4つ寄り添う形でくっついている。とてもまとまったマップで都市は比較的、密集している。道も直線的であり、平地も多く、特に移動する際に不都合の起こることはない。北部には中立都市が密集したところがあり、そこをめぐっての激戦が中央部で行われるだろう。また、島の部分にもある程度都市や、空港が存在するので余力ができたら、攻略の足掛りにぜひとっておきたい。

青

四方を山岳で囲まれており、さらにその外郭を森で囲まれているという、防御にはもってこいの場所に、首都を置いている。北部の中立都市密集地帯に近く、序盤はそこを確保するつもりで軍を進めたい。確保に成功したら、南下してREDを叩き、半島の東側を完全制圧したい。ここまでくれば、あとは一気に西に軍を進めれば力押しでも何とかできる。最後にGREENを落とすときには、GREENの首都の東にある島をぜひ取っておきたい。

赤

BLUEのほぼ真南に首都があり、YELLOWへは2本、BLUEへは1本の道をもってつながっている。距離的にはYELLOWが一番近いので落としたいが、YELLOWを取るとBLUE、GREENからの挟み打ちをくらうので、戦力が充分ではないものの、落とす気力があればここは一発北上してBLUEを落としたい。そうすれば、半島の東側は完全制圧でき、ある程度都市が密集している地帯も簡単に手にいれることができる。あとはBLUEと同じ戦法をとればいい。

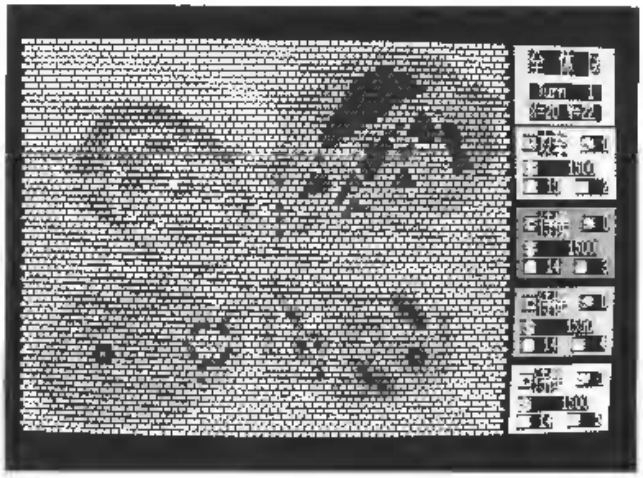
緑

GREENは正攻法で北へ進撃、湖まで領土を拡大したのち、東へ転進、RED、BLUEの順に落としていける。ここで気を付けることはYELLOWを落とした後から、RED、BLUEの両軍を相手にすることになるので、無理な突破はいたずらに部隊の損耗をまねくことになるので慎重に前進することが必要である。航空機を利用して相手の攻撃をうまく散らしていこう。

黄

ちょうど半島の中心部に位置しており、情勢は非常に苦しい。序盤は周囲の都市をできる限り占領して経済力を高め、航空機が生産できたら、西へ部隊を走らせて、湖付近の空港を確保した上で一気にGREENを落としたい。当然、東からの攻撃が激しいが、攻撃ヘリコプターや航空機を上手に使ってREDやBLUEの進軍をできる限り遅らせよう。この遅延行動の成否がYELLOWの生命を決定する。

No.19　Nクローバー



	難易度	都市・空港
青	★★★★	10・2
赤	★★	14・3
緑	★★★	14・4
黄	★★★★	14・5
中立		28・16

View

四葉のクローバーの形をしており、それぞれの葉が、沼地、森、山、荒れ地を中心に構成されている。攻め込むときにはそれぞれにあった戦法で攻め込まなければならない。4つの半島が交わる中心部には中立都市や空港が密集しており、重要な前進拠点でもある。また、隣の半島まで近いことから、ちょっとした隙をついてのヘリボーン作戦も効果的である。

青

BLUEは沼地を中心に構成された半島に位置している。4つの半島の中で小さい方に属し、中心地からの距離は一番近い。しかしスタート時の収入力は小さく、中心地をめぐる争いの中で苦しい立場に立つことになる。ここは意地でも中心地をとり、経済力を高めたい。中心地を占領した後は、GREENか、REDを取りに行った方が良いが、できれば山を中心に構成されたREDの半島よりも、まだ森の方が楽であろう。ただ、GREENは半島内にいくつかの要塞を持つので、航空機と連携してうまく攻め落としたい。

赤

REDは山中心の地形の半島に位置している。中心地から一番距離があるものの、半島内にも中立都市を多く抱えているので、経済力は良好であるといえる。山を中心に構成された半島の上、森も多いので、防御にも適している。序盤は戦力の整備のみを行い、一気に中心部へなだれ込む方が適しているかもしれない。中心部を取った後は、航空機の支援のもとにBLUEかYELLOWを攻めたい。あくまでも2方面作戦は避けるべきである。

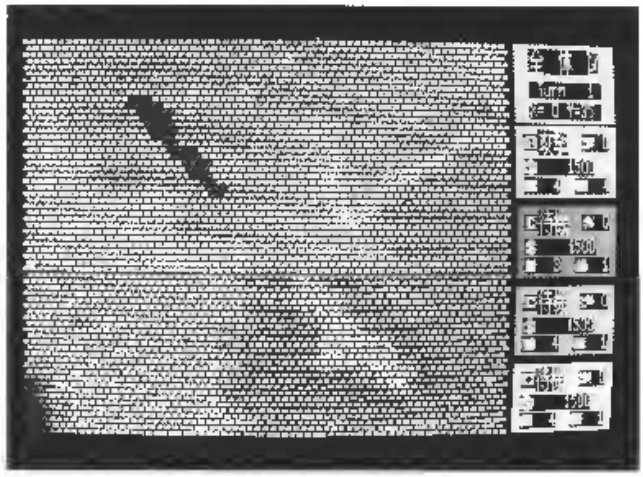
緑

森を主体に構成されている半島だが、その中にさらに要塞まで用意されている。やはり中心部を狙って進出し、確保に努めたい。西側の半分でも確保できればBLUEへ攻め込み、うまく沼地を迂回して占領したい。そのスペースは充分にある。同時にヘリボーンなどで重歩兵を要所に落としてやると、効率よく都市を占領できるはずである。REDの戦力には侮りがたいものがあるので、中心部に作った拠点を潰されないように、上手に守りたい。

黄

荒れ地主体に構成された土地に首都があり、BLUE同様中心地からは近い。やはりここは中心地を取りたいところだが、首都の周辺が平地であることから、失敗して戦力を消耗したときには占領される可能性が高い。従って、あまり中心地を意識せずに、ヘリコプターや航空機を駆使して空軍国として身を立てたほうが面白い結果になる。当然隙があれば、中心部の占領も忘れてはならない。GREENに対し、重歩兵を投入すると森の防御効果も手伝って結構戦果をあげることもできる。

No.20　W-GAMBLE



	難易度	都市・空港
青	★★★	4・4
赤	★★★	3・1
緑	★★★★★	4・1
黄	★★★★	4・1
中立		25・6

View

中央で大きくくびれた大陸の南北に2カ国ずつが位置している。北部には山、南部には大きな湖があるが、その外の地域のほとんどは平地である。都市も点在しており、大きな道も2本の環状線のようなものだけなので、攻める方向をしっかり決めておきたい。序盤は南部、北部に分かれて叩き合うことになるだろう。

青

北部のさらに北に位置している。道が首都上を通っているので、部隊の移動には苦労しない。まず北側の大陸を制圧するために、YELLOWを落した方がよい。南部大陸の北側に位置するGREENとも衝突が予想されるが、極力戦闘を避けて、対YELLOWのみに戦力を集中し、GREENよりも先に占領することが望ましい。あとは北から圧力をかけていくことができる。GREENを落とすときは、YELLOWの空港を活用したい。

赤

REDは南部大陸の一番南に位置しており、背後を脅かす国は存在しない。

位置的に離れたところにある国なので、戦力を蓄えてからでも遅くはない。最初に目標とするにはGREENが最適だが、その際には中間地点に存在する空港を確保し、空軍による攻撃を加えたい。GREENがやや東よりにあることから、ヘリコプターを飛ばして西側を確保してもよい。GREENの後はやはりYELLOWだろう。

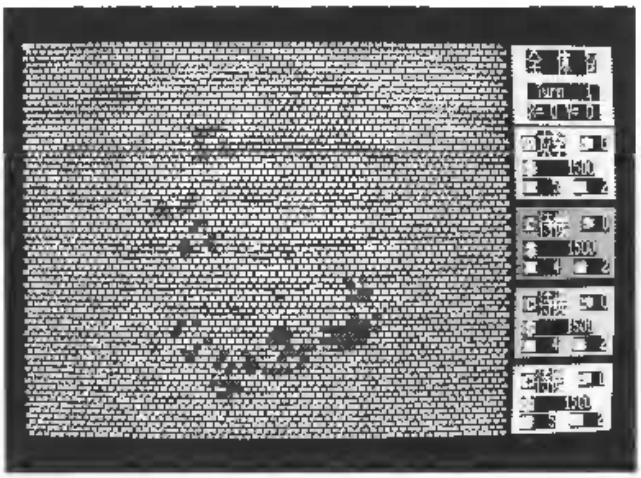
緑

GREENは北部大陸の南側に位置し、くびれた部分にも近い。南からはBLUE、北からはYELLOWに攻められる。北からの攻撃はくびれた部分にある都市を取って、そこを拠点に守りたい。抑えることに成功したら、一気に南下してREDを降伏させたい。そうすれば南からの圧力がなくなるので、北への攻撃に集中することができる。細くくびれたところは守りやすいので、前線の位置を多少北側にもっていくと北上するときに楽になる。

黄

北部大陸の東部に位置し、BLUEとは山と森で隔てられている。首都の周辺にも森が存在し、BLUEからの攻撃はかわしやすくなっている。しかし、南部には平地が広がるのでYELLOWが北上してきたときにはややつらい思いをする。収入的にも不利であり、苦戦が予想されるが、南下してGREENまでの地域を制圧できれば楽になる。くびれのあるところまで制圧し、そこにある都市を取ることができれば経済力にも余裕ができるので、BLUEを攻める力もうまれる。GREENまで距離があるので、無理だと思ったら、すかさず撤退しBLUE攻略に切り替えることも必要。

No.21　Blitz of 4lands



	難易度	都市・空港
青	★★★★	5・2
赤	★★★★	4・2
緑	★★★	4・2
黄	★★	5・2
中立		46・12

View

森と砂漠が平地の中にときたま見受けられるようなマップ。道路は多くの都市につながっており、移動には好都合となっている。中央やや北側に湖があるが、戦局に大きな変化を与えない。中立都市と空港が多く、航空機がところせましと飛び回るが、首都間の距離は小さいので地上部隊に弾みがつけば、あっというまに降伏させることができる。初めて4カ国プレイをする人には最初にお薦めしたい。

青

GREEN と RED に挟まれて、苦労するのが BLUE である。序盤は湖の周辺まで勢力を延ばし、湖の中にある都市と空港を占領した上で、一気に北上、GREEN を先に落としたほうが挟み打ちを解消でき、楽になるはずである。RED に対しては中間にある都市を確保の上、GREEN 占領まで持ちこたえたい。RED は YELLOW のかねあいから、たいした戦力は送れないはずなので、やりくりは可能である。

赤

REDはBLUEとYELLOWに挟まれているが、BLUE同様、挟み打ちを避けるために、YELLOWを落としたい。REDの西側には中立都市が数多くあり、これを取りながら比較的楽に戦うことができる。ちょうど、YELLOWとの中間地点に山があり都市が点在するが、ここでの激戦が予想されるので、空軍を使って相手に抵抗する力を失わせてから突破したいところ。

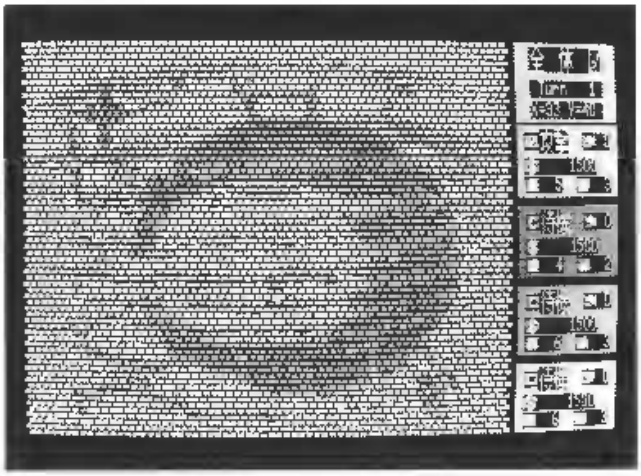
緑

YELLOWとは正反対の東北部に位置するのが、GREENである。序盤は当然BLUEを落とすわけだが、この際、戦力に余裕が出たら、REDへ通じる道をもある程度確保しておきたい。それには湖の東にある、空港とその周辺の都市が最適である。ある程度REDとの衝突もあるが、森を巧みに利用して持ちこたえたい。マップの北部制圧後は南へじわりじわりと圧力をかけて、RED、YELLOWの順に落とすのがベストであろう。

黄

一番西側に位置し背後を脅かす国はない。序盤はREDを降伏させることに力を注ぐが、部隊の一部を北へ回し、領地の拡大、経済力のアップに努めたい。REDへの道の上には要塞があり、防御の上でも優れているがそんなことは気にしないで、北上しREDを占領したい。

No.22　Moon & Star



	難易度	都市・空港
青	★★★	5・3
赤	★★	4・2
緑	★★★★	6・3
黄	★★★	6・3
中立		42・27

View

中央に巨大な三日月型の島が一つ、その回りには星のようにたくさんの小さな島が存在する地形。まさにMoon & Starそのものである。三日月型の島は中央部が森、その周囲を平地で囲まれており、その深い森の中央線に沿った形で中立都市が軒を揃えている。周囲の島は細い道でつながっており、一気に攻略して行くのは不可能である。手ごろな距離をおいて空港が点在するので、航空戦力の充実に努めたい。ハリアー等の垂直離着陸機も活用できなくはないが、平地が島の外郭にしかないため、補給車の移動に時間がかかり、たいしたメリットは期待できない。

青

三日月島の湾内の小島に首都を置いている。序盤は周囲の小島の中立都市を完全に制圧し、収入力を増やしてから装備の充実に努めたい。方針としては、各島への航空戦力、対空装備の配備、攻撃部隊の編成など。攻撃部隊の編成より先に三日月島南西部へ先遣隊を送り、ここをベースにYELLOWを攻撃したい。ここを取られると、YELLOWは収入面で苦しくなり、持久力も小さくなる。周囲からヘリコプターがよく飛来してくるので、対空兵器や戦闘機を使って効率の良い防戦を行いたい。

赤

マップの上では一番北側に位置している。周囲に中立都市を抱えた小島が多いので、予算確保のためにも確実に占領していきたい。最初の目標としてはやはりGREENである。首都から東へ島づたいに占領して行くと、中立都市が多いので補給の心配もあまりせずにGREENの首都近くまで進出することができる。GREENの抵抗が大きいときは、三日月島の北側を東に走り、GREENに対してのみの2方面作戦をとると良いだろう。ここを取ることができれば、BLUE、YELLOWの順に落とすのも簡単である。

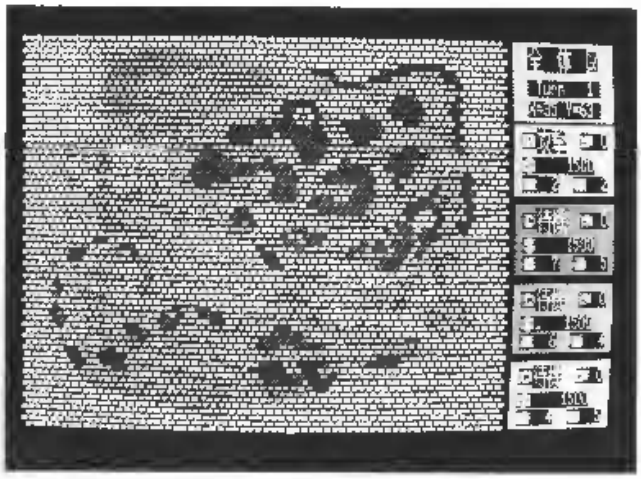
緑

GREENは唯一、三日月島に首都を置いており、島全体ににらみをきかせている。周囲に中立都市が少ないため、予算的にはだいぶ苦労することになるが、序盤に中立都市を取っておけば、あとはとても楽になる。島の中央にある都市や空港を利用してBLUEを先に制圧したいところ。BLUEの首都のある島の周囲の小島を1つずつ着実に制圧していけば良いだろう。ここで得た収入をもとに、YELLOWを落として、三日月島を完全制圧後、GREENをゆっくり料理してあげよう。

黄

一番南に首都を置いているがGREEN同様、周囲に中立都市が少ないことが苦しい。序盤ではやはり中立都市の確保に努め、経済基盤を堅めてから、GREENを攻めに行きたい。その場合、首都の北側にある空港を占領の上、空軍力によってGREENの弱体化を狙おう。GREENがある程度都市を占領してから落とすと、かなり大きな収入を期待できるので、降伏させるタイミングにも気を使いたい。西から攻めてくるBLUEの攻撃に備えることも必要なので、戦力の配分にも気を配りたい。

No.23　4land Tactics



	難易度	都市・空港
青	★★★	2・2
赤	★★	7・5
緑	★★★★★	6・4
黄	★★★★	4・5
中立		41・12

View

大きな湖３つが特徴のマップ。都市、空港も多く、非常に楽しめる構成になっている。湖の中には１ヘクスだけの島があり、実はその島が空港であるというとんでもないことになっている。この空港はヘリコプターによる空挺作戦でも取ることはできないのであしからず。東部には山が多く、南部へ行くほど平地が多くなる。収入、中立都市、中立空港どれを取っても、派手な展開が期待できる。

青

南北を山で囲まれており、他には何の特徴もない地形。北上しても中立都市は数少ないので、西の平地を進んで YELLOW を攻略したい。このとき YELLOW の周囲は砂漠なので、補給車等のタイヤを移動手段として使う車両は移動力に気を使うこと。RED からせめつけられるが、平地が細くなったところを利用して、効率の高い防御を行うこと。

赤

周囲のほとんどを山に囲まれた、盆地状の土地に首都を擁する。首都の南部には、だいぶ離れたところにまで自国の都市があり、西に行くと湖の中に

占領することのできない空港がある。序盤はGREENを攻略するための拠点の確保と、経済力の向上に力を注ぐこと。ある程度目標に達したら、海沿いを通った上でGREENを一気に占領したい。ルートはいくつもあるので、戦力を分けて進軍することも可能である。

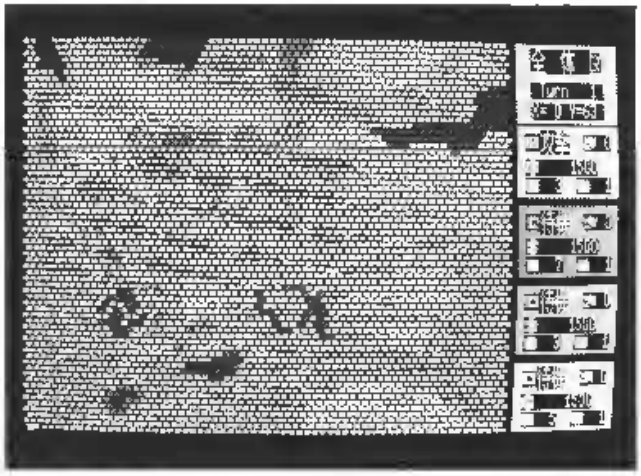
緑

GREENの周囲は深い森で囲まれており、YELLOWとは湖で、REDとは山で区切られている。周囲に中立都市が多く収入も恵まれている。山に周囲を囲まれていることから移動するときには制約が多く、以外と領地の拡張には苦労することになる。他の国を制圧するなら、湖を回り込んでYELLOWの方が落しやすいようだ。しかし、YELLOWは空港を多く持つので、攻略部隊には大がかりな対空部隊をつけないと損害が多くなるので注意したい。

黄

周りはほとんどが砂漠であり、だいぶ離れたところに空港がある。BLUE、GREENと2方向から攻められることになるが、GREENは湖の対岸になるので、比較的防御はしやすい。ここは、スタート時から東へ走りBLUEに対して電撃戦を挑むと効果的である。BLUEが経済力と戦力を十分に蓄積するまでが勝負であるので、無駄な移動や輸送は避けたいところ。

No.24　PANZER ARMY



	難易度	都市・空港
青	★★	3・1
赤	★★★★	7・1
緑	★★★	3・1
黄	★★★★	5・1
中立		33・0

View

画面全体に広がるマップの中に、4つの国と複雑に入り組んだ川と海が特徴。森、砂漠、荒れ地と変化に富んだ作りになっているものの、主要な部分には平地が広がっており、中立の空港が存在しないことから、自然と陸上戦になる。ここはひとつ攻撃ヘリコプターと補給車を有効に活用して、陸上部隊の支援をしっかり行いたい。中立空港はないものの、中立都市は数多くあるので経済力を生かして質の良い陸軍を編成しよう。

青

マップの西側のほぼ中央部に位置しており、首都の東側を山と湖によって守られている。スタート時には都市を2つしか持っていないので、序盤はもっぱら経済力を上げることに費やすことになる。好運なことにREDとは川によって分離された形になっているので、北東に走り川までの地域を制圧したい。東側からはGREENが攻めてくるが、距離があるので時間はかかるものの、平地がほとんどなので準備を進めておきたい。川の対岸にあるREDは3方向から攻撃されるので、防御はそぜほど強くないから、準備ができ次第、早急に攻め落としたい。

赤

マップのほぼ中央部に位置し3方面からの集中砲火を食らうことになる。スタート時の都市の数は6つと他に比べれば多く、周囲の中立都市の数も多いので、経済的には恵まれている。戦闘は防戦が中心になるが、なんとか戦力をひねりだして、北東に走り、背後を脅かすYELLOWを攻略したい。これができなくては、いくら都市を取ってもすぐに他の国に占領されてしまうことになる。YELLOWを降伏させた後は、近いBLUEを攻略したいところ。BLUEは川越えになるのでヘリコプターによる支援を忘れないようにしたい。

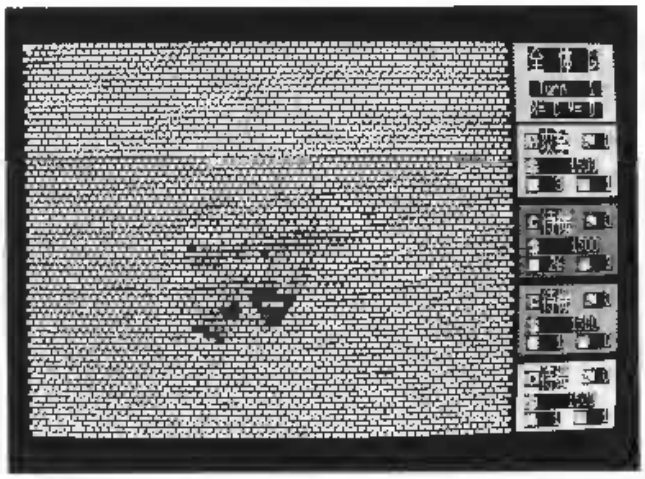
緑

激戦地から一番はなれたところにあるのがGREENである。ちょうど、マップの南東部に位置する。REDを攻めに北上する途中に、いくつもの中立都市があるので経済的には豊かである。しかし、REDまでの距離があるので、絶え間なく増援部隊を出してやることが必要になる。また、装甲部隊のスピードに歩兵がついてこれないので、APCやIFVの用意も怠ることができない。REDを落としたら、すかさず西へ走ってBLUEを攻略したい。

黄

一番北側に位置するのがYELLOW。たぶん、このマップの中では一番貧乏な状況になるであろう。というのも、YELLOWの周囲には中立都市が1つしか存在しないのだ。それ以上はREDを落とすか空挺作戦を用いて、離れた都市を取りに行くしかない。スタート時の都市は4つ、1つを加えたとしても5つにしかならない。最初のうちは攻めに行かずにじっくりと戦力をため込むしかないのだろうか？

No.25　クロス・オブ・ライン



	難易度	都市・空港
青	★★★	3・1
赤	★	26・3
緑	★★★★★	1・1
黄	★★★★	1・0
中立		8・0

View

小さな島が中央部を南北に走る川で二分されたような格好になっている。1つの国の都市の保有数は非常に少なく、YELLOW、GREEN に至っては首都しか持っていない。島の南部には多少の中立都市があるものの、南部には山が非常に多く軍を進める上でも、頭を痛めることになる。島の中部より北側は平地が多いので、少しでも間違った移動を行ったり、無駄な戦闘を仕掛けて部隊を消耗させるとあっというまに首都を占領されてしまうので1つ1つの行動を慎重に行いたい。

青

島のほぼ西半分を有するのが BLUE である。中立都市も周囲に多く、これをこまめに取ることが先決である。すぐ近くに GREEN の首都があるが、これは一撃で落とすことができるので問題外と考えよう。重歩兵3つでもあれば充分。南部にも中立都市が少しあるので、これを素早く取って RED に備えることが必要。YELLOW も GREEN 同様、さっさと落としてしまおう。RED は周囲に生産を行うことのできる都市が少ないので、都市のヘクスが空いたら、素早く部隊を移動させて生産を行わせないようにしてしまおう。

赤

スタート時には収入力はトップだが、首都の周囲に持つ都市が少ないので、都市を取られるよりも、首都の周囲を制圧される方が辛い。したがって、首都の周囲には必ず守備部隊を置いておくことを進める。それさえ怠らなければ必ず勝つことができる。戦力が充実した時のBLUEに対しては、中央部を流れる川を利用し巧みに防御し、こちらの戦力が整うのを待とう。

緑

はっきり言って悲劇の国である。収入も2ターン以降期待できないので、スタート時の予算で、攻撃力よりも防御力の高いものを購入しておくことが重要。しかし、序盤でREDを落としてしまえば逆に楽勝である。長引けば長引くほど不利になって行くので、行動は早めに起こした方が得策。

黄

北側にある小さな島に首都を構える国である。BLUEから攻められることは分っているので、島の入口で徹底的に防戦し、予算を増やしてから一気に外へ飛び出すことがベストと思われる。島の入口には要塞もあるので、部隊を変わるがわる交替させていけば、簡単には突破されない。しかし、BLUEの力が大きくなり過ぎたときは歯が立たなくなるので、GREEN同様早めに行動を起こしたい。

4

マップエディット



用意してあるマップを一通りプレイしたら、オリジナルのマップを作ってみたくなるのが、大戦略ファンであろう。自分の好きな兵器がオリジナルのマップの上を走らせることを夢みるのは誰でも同じこと。せっかくマップエディターが付いているのだから、これを使わなければ損である。ここでは基本的なマップエディターの操作法から、実際マップを作るときの注意事項をあげていこう。今回、おまけに付けたオリジナルマップを作るさいの途中経過も載せてあるので、実際にマップを作るときの方向付けになれば幸いである。苦労して作ったマップはこの世に一つしか存在しないものとなる。大切にしよう。

テーマから考えてみよう

実際にマップを作り始める前に、「どういうものを作るか」、つまりテーマを決めなければならない。「テーマって何？」と思う人がいると思うので、簡単に説明しよう。

マップを作る際には大きく２つの方針を取ることができる。その１つは『オリジナルマップ』。実際には存在しないような地形、シチュエーションで自分の好きな戦場を作ること。初めてマップを作る人は、『オリジナルマップ』を１回作って、実際にプレイしてみた方が良いと思う。もう１つは『ヒストリカルな戦闘』。これは実際に起こった戦闘について、実際に存在する地形を用いて行うものである。この手のマップは製作に時間がかかること、資料を集めるのがひと苦労だが、完成したときの感動（！？）や実際にプレイするときの実感が違う。では、それぞれの簡単なテーマの決め方や、それに付随した作業を伝授しよう。

オリジナルマップの場合

『オリジナルマップ』は製作者の想像力がものをいう。もし戦車が好きだったら、平地や砂漠が主体のマップを作らなければならないし、飛行機が好きならば、空港の数を増やしたり、飛行機ユニットを作るための収入を得やすいように、都市の数も多くしなければならない。

そこでまず決めなければならないのが、陸戦が主体なのか、空戦が主体なのかということ。もし、贅沢にも両方が好きという人は、自分で自分を苦しめ、相当の苦労を強いられることになるが、完成したときの満足感はひときわであることは間違いない。さて、これが決まると、マップの大きさを考えなければならない。『SUPER 大戦略』のマップをすべて見た人は気付くと思うが、周囲を海にすることによって実際の戦場を小さくすることもできる。小さくするとスタート直後から、壮絶な殴り合いが起こるし、大きくするとある程度軍備が整ってから戦闘を始めることになる。しかし、同じマップの広さでも２カ国でプレイするよりも、4カ国でプレイする方が戦闘が激しくなるので、始めのうちは２カ国で作ることをおすすめする。

初めてオリジナルマップを作る人は、各国が対称になっているものや、3角

形など数学的な形にしたほうが簡単にできる。

ヒストリカルな戦闘の場合

「ヒストリカル」というのは、過去の歴史の中で実際に起こったものである。例えば、第２次世界大戦の主だった戦闘、アメリカ、イギリス軍の「ノルマンディー上陸作戦」、ドイツ軍の「バルジ作戦」、最近では「フォークランド紛争」や「イラン、イラク戦争」などである。これらの場合は実際の地形が存在するので、飛行機が好きとか、戦車が好きだとかは言ってられない。実際の地形に右習えなのである。

まず、マップを設計する段では、入念なリサーチが必要になる。第２次世界大戦ならば当時の都市の位置を調べなければならないし、ゲーム上の首都のある位置が、当時の軍司令部でなければならない。「イラン、イラク戦争」に至っては、正確な地図さえも入手できない。どうしても分らないときは、ゲームとして割り切ってしまうことも必要である。正確な地図を入手できたとしても、それをヘックスに置き換えることが大変な労力であることは間違いないし、それができたとしても、果たしておもしろいマップなのかは、一概には言うことができない。やはりそこはある程度の修正が必要になる。川の位置をちょっと変えてみたり、そこには存在しない都市を作ってみたり、要塞や空港を加えてみたりである。これらは実際にテストプレイをしてみないと分らないので、作ったマップは必ずテストプレイしてみよう。こう悪いことを並べると、いやがると思うが、やはりできあがったときは果てしなく嬉しいものである。

こうして苦労して作ったマップは友人と楽しむのもよし、はたまた、雑誌などに投稿するもよし、楽しみ方はたくさんあるので、めげずに頑張ろう。

ゲームバランスは大丈夫？

「マップを作ったんだけど、やけに相手が強すぎる」とか、「収入が違い過ぎる」などと思ったことはないだろうか？　それはゲームとしてのバランスが狂っているために起ることなのだ。これを解消するためにはマップの手直しが必要になってくる。そこで、状況別に対処法を伝授しよう。

◆　相手の経済力が大きくなり過ぎる。

相手の保有する都市の数が多すぎるとこういう結果を招くことになる。こういう場合は相手の都市の数を減らすか、スタート時の設定をする際に税金を安く抑えることで解決できる。また、序盤は良いものの一気に相手の経済力が高くなるといった現象には、中立都市の距離を多少遠ざけることで解決できよう。

◆　派手な戦いにしたいがなかなかならない。

こういったものの原因にはいくつかの解決策がある。まず、都市の数が少なすぎるために、予算が集まらず生産が思うようにできないということ。この場合、中立都市の数を少し多くしてやればよい。次は要所の地形にある。ここの地形を変えることによって多少の変化が起こるはずである。例えば、周囲が山で囲まれているところを森に変えてみたりするなどである。そうすればお互いの戦力の消耗が激しくなり、めまぐるしい戦況の変化がおきる。最後はマップの大きさである。マップを小さくするとユニットの密度は大きくなるので、当然殴り合いが起こることが多くなる。

◆　なかなか終らない。または、あっけなく終わり過ぎる。

なかなか終らないということは、両軍の戦力のバランスが取れており、見方によってはよろしい状態なのだが、終らないというのも問題である。これらの解決にも地形が影響する。防御効果の高い地形を多用すれば、なかなか終わりにくいし、逆に平地など防御効果の低い地形を多用すると、すぐに終ることが多い。



マップエディターの使い方

自分自身のオリジナルマップを作る際に登場するのが、マップエディターである。ここではこのマップエディターの使い方について説明しよう。

まず、実際にマップの作成をする前に、作ったマップやオリジナルの生産種別を保存するためのデータディスクを作成しなければならない。作業に入ってしまってからでは作ることができないので、注意が必要だ。『SUPER 大戦略』を立ち上げると、最初にメニューが出てくる。ここでディスクユーティリティーを選択し、「データーディスクの初期化」を選択する。そして、Drive 2 に生ディスクを入れてからリターンキーを押して、ディスクの初期化を行う。ディスクは初期化してしまったら、以前記憶させておいたものは消去されてしまうので気を付けよう。それが終了したら、終了を選択し、初期のメニューに戻ろう。ここで「マップエディター」を選択することで、いよいよオリジナルマップの編集に移れるわけである。

さて、さっそくマップの作成に入ろう。まず、テンキーを使って地形を指定したいヘクスまで、ヘクスカーソルを移動させる。ここでカーソルキーを押すと、その方向に 8 ヘクス移動させることができる。自分の決めた位置にヘクスカーソルを移動させたら、[ROLL　UP]、[ROLL　DOWN] キーで画面の右側にある地形を選び出し、スペースキーを押してみよう。そうすると、指定したヘクスに選んだ地形が表示されるはずである。作業は一連の動作の繰り返しであるが、1 ヘクスずつ描いていくのが面倒な人には、「DRAW」という機能も付いている。[DEL]キーを押してみよう。テンキーを押すだけで、同じ地形が連続して指定できるはずだ。[DRAW]モードを終了させたければ、[DEL] キーを再び押せば解除することができる。

マップが完成したら、それを保存しておかなければ電源を切った時にデーターは消えてしまうので、ファンクションキーの [f･2] を押して、セーブ作業に移ろう。[f・2] キーを押すと、保存のためのメニュー画面が表示される。ここでマップの名前を入力して、リターンキーを押せばデーターはディスクの中に保存される。ただし、1 枚のデーターディスクにはゲームデーター

とマップデーターを合わせて39個だけである。いっぱいになったら、新しいデーターディスクを作ってあげなければならない。また、再び読み込ませて修正等をしたいときには、[f・1] キーを押してそのマップを読み込ませると、同じ要領でマップの修正をすることができる。

さて、マップを作っている途中で都市の数がわからなくなったらどうしよう。ここは迷わず [f・3] キーを押せばよい。そうすればメニュー画面上に、マップにすでに配置されている都市、空港の数が表示される。確認したあとは、なにかキーを押せばもとの画面に戻ることができる。

余談ではあるが、『大戦略88』のマップデーターを1回、『SUPER大戦略』のマップエディターで読み込み、再び別のデーターディスクに保存することによって、『大戦略88』用のマップを『SUPER大戦略』で使用することができる。また、『SUPER大戦略』のマップデーターをマップエディターに読み込むことによって、自分で修正することもできる。その場合でも、保存するときは自分で作成したデーターディスクに保存しよう。

全ての作業が終了したら、ファンクションキーの [f・10] を押せば、メインメニューに戻ることができる。『SUPER大戦略』のエディター機能には、生産種別をオリジナルで編集する機能も付いているので、オリジナルマップと併用すると、楽しみが大きく増える。ただし、偏った編集をすると、コンピューターの思考ルーチンがおかしくなるそうなので、バランスよく軍隊を編成しよう。

オリジナルマップ製作記 and マップ解説

今回の「SUPER 大戦略ハンドブック」にもオリジナルマップをおまけとして付けようという話になってしまったので、未熟者ではあるが筆者がそのマップを設計することになった。以後、ドキュメンタリータッチで苦闘ぶりと、どういう手段で作成していったかを公開してしまおう。

某月某日　私が原稿などを書いている、都内某編集室から「SUPER 大戦略ハンドブック」の原稿を書かないかいと誘いを受ける。そのときオリジナルマップを今回も付けるということを耳にする。

某月某日　第1回の打ち合せ。このとき、ついできれば2本作ると言ってしまった。これがこの後のスケジュールに大きなプレッシャーをかけることになろうとは、同席していた他の3人はもちろん、本人も知る由がなかった。架空の戦場を作り上げる、オリジナルマップについては、以前から暖めていたアイディアがあったので、苦労することはなかろうと、甘い考えで望んだことが命取りとなる。

某月某日　本文の方がある程度のめどがついたので、いよいよマップの作成にかかる。タイトルは「G－SHOGI」。おなじみの軍人将棋のパターンをそのまま大戦略用のマップに置き換えてしまおうというもの。『SUPER 大戦略』からは、以前の『大戦略88』と違い、縦横64×64のヘクスでデザインすることができるようになったので、シミュレーション・ウォーゲーム用のブランクマップを縮小コピーして、大まかなデザインを始める。できるだけ派手な戦いにしてやろうという野心から、電撃戦主体の平地が多いマップが初版として完成する。このとき費やしたコピーの枚数は12枚。使ったマーカーの色は8色にも及ぶ。

某月某日　急に忙しくなった仕事の合間をかいくぐるように、地形のデーターを8801に打ち込んでいく。64×64と軽く言うものの、細かくテ

ンキーを使って打ち込むのに、思ったより時間がかかってしまった。ここからのスケジュールというものが、私の頭の中で音を立てて崩れていった。

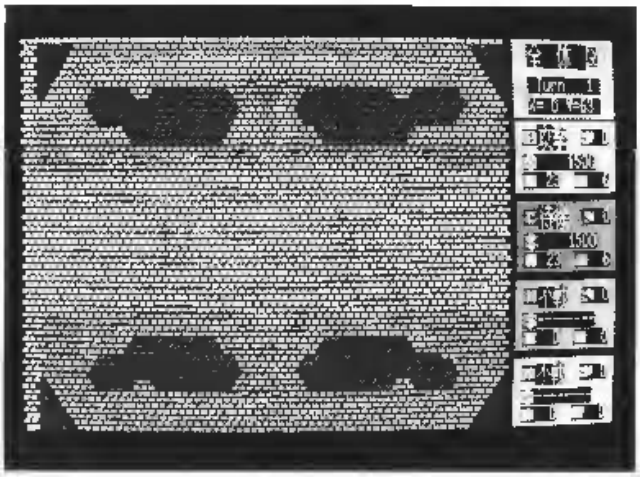
某月某日　ついに1回目のテストプレイを行うことができた。しかし、結果はひどいものであった。中央部の上下に首都を置いたため、部隊があまり端の方へ行かない。これではせっかく64×64の広いエリアが無駄になってしまう、と思いながらもふてくされて寝てしまう。実はこの後、スキーに行ったり、日帰りで九州へ出張等という、地獄のような1週間が待ちかまえていた。寝るときに解決法を考えたのだが、魔の1週間のおかげですっかり忘れてしまう。年は取りたくないものである。

某月某日　やっとの思いで第2版が完成する。しかし、両軍の収入が必要以上に増え過ぎるという欠陥が露呈する。そこで、必要のない中立都市を削り、そこに要塞をいくつか置くことにする。この時点で無駄になったコピーの枚数は5枚。当初の予定より、はや10日遅れである。このときからヒストリカルマップは断念しようと思う気持ちが増えてくる。後は微調整のみ。いよいよ大詰めである。

某月某日　森や山の地形を多少修正し、遂に完成する。しかし、このあとこのマップを使った、バトルレポートを書かねばならない。この時すでに、ヒストリカルマップのことは頭の中からきれいさっぱり消滅していたという事実が、後に発覚する。

うちわねたで申し訳ないが、私はこのような手順を踏まえて、マップの製作を行ったのである。ウォーゲーム用のブランクマップは専門店に行けば、安く売っている。これは白紙の上にヘクスが書いてあるだけなので、ラフデザインをするときには非常に便利である。読者の方々には「締切」という、悪魔のような2文字がないので、ゆっくり良いものを作ってもらいたい。

マップ別攻略法 番外編「G-SHOGI」



	難易度	都市・空港
青	★★★	23・6
赤	★★★	23・6
中立		16・4

View

２つの陸地を分けるように大きな海が広がっている。その２つの陸地のちょうど間に、小さな島が２つあり、それぞれの国が１つの島について２本の通路を持っている。この小島には中立都市、空港があり、このマップ最大の要所になっている。ここでの戦闘はだいぶ激しいものになるだろう。陸地は２カ国とも同じ作りになっているので、立場は両方とも同じである。陸地の中央部には大きな山がそびえており、装甲車などの進入を拒んでいる。相手の首都に向かうには、必ず周囲の道を通らなければならないように設計してある。道の脇には森があり、そこではかなり強固な態勢で防御をおこなえる。また、全体的に空港を多く用意してあるので、空軍ファンの皆さん、がんばりましょう。

[Hint]

このマップは両軍とも対称に作ってあるので、まとめてヒントを与えよう。中央部にある小島に敵の部隊が入ってしまったときには、容赦無い航空機攻撃で戦力を弱体化させ、戦車で一気に突入したほうがよい。この小島は相手を攻略する際、絶好の拠点になる。小島にかかる橋の入口には都市と空港を用意しておいたので、ここを占領し、弱体化した部隊の補充を行う場所にしたい。道路は陸地を回り込むようになっているが、その脇には森が多く、防

御する方に有利なので、攻撃ヘリコプターを用意しておき、損害をできるだけおさえておきたい。陸地の東西には中立都市を配置してあるので、予め空挺作戦でこの都市を取っておくと、後の攻略が楽になる。

小島への通路は細い橋が2本あるだけなので、いくら部隊を送ろうとも、戦力を集中することはできないので、ちょっと頭を使うように。

オリジナルマップ・バトルレポート

今回のバトルレポートはマップのデーターを掲載している、オリジナルナップ「G−SHOGI」を使ってみた。しかも今回の相手はコンピューター、こちらは2人がかりである。これは陸軍指揮官、空軍指揮官というぐあいに分けてみた。陸軍指揮官＝野俣（以下　N)、空軍指揮官＝山本（以下　Y）で分担は決定。あとオリジナルの生産タイプを両者の話合いで編集する。

戦闘機：F−19　F−15　トーネードADV　ラピ　ハリアー
攻撃機：トーネードIDS　F−111　FSX
ヘリコプター：ブラックホーク　ヒューイコブラ
装甲車両：チャレンジャー　MCV80　AMX−10RC
ヤグアル2
対空車両：レイピア　ゲパルト
その他：歩兵　重歩兵　補給車

第1ターン

部隊の移動はなく、ただ生産だけをするわけだが、ここでもう両者による口論が始まった。生産する部隊の内容についてである。

Y「制空権を確保しなければならないんだからさ、無駄な部隊は作らないで次のターンに戦闘機を生産しようよ」
N「とんでもない。早めに強力な部隊を進出させて、島を確保しなきゃ危なくて歩兵を展開できないよ」
Y「じゃー、俺やることないじゃん！」
N「ヘリコプターも空軍の管轄と言うことで、ここはひとつ・・・」
Y「まっ、いいでしょう」

少ない予算(スタート時の予算は1500、ちなみに収入は都市1つに付き100)の奪い合いで、結局先遣部隊として　重歩兵×2、ブラックホーク×2、補給

車×2を生産することで決着する。BLUE軍にとって実に後味の悪いスタートであった。

第2ターン〜第4ターン

ヘリコプターで重歩兵を輸送する。島まで結構距離があるもので、降車させるまでに時間がかかる。第4ターンには『トーネードIDS』を1機生産する。同じ第4ターン、REDは『MiG−29　ファルクラム』を生産。制空権をめぐっての熾烈な争いが始まろうとしていた。

Y　「トーネードIDSを作って、やっと空軍らしくなったわい。これまでは、単なる陸軍航空隊だったけんね」

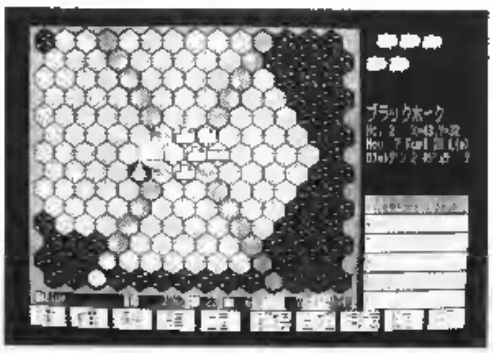
N　「いやー、まさかこんな早くからファルクラムを作ってくるとは思わなかったね。第2ターンにレイピアを作っといてよかった。空軍はなんとかしろよ」

Y　「じゃー、戦闘機を作ってくれよ。IDSは攻撃機だぜ」

第5ターン〜第6ターン

先遣部隊が2つの島へ突入した。REDの部隊はまだ到着しておらず、都市や空港を占領する。トーネードの制空戦闘機型ADVを生産、対地攻撃型IDSとともに島へ展開する。陸上ではチャレンジャーを中心とする、装甲部隊を島へ派遣し、耐久力の強化を計った。しかしREDは『Mi−28ハボック』を大量に生産する。BLUEにこの第6ターンで初めて部隊に損害が出た。ブラックホークがMiG−29による攻撃を受けたのだ。空軍指揮官であるYが怒り、陸空共同で「打倒！ファルクラム」に執念を燃やすことになる。

Y　「まったくファルクラムめ、俺のブラックホークを攻撃しやがって。とんでもねー奴だぜ」



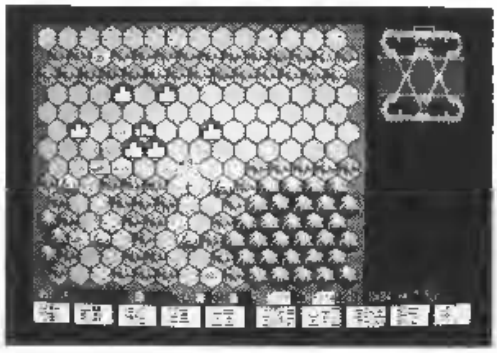
N　「レイピアを1ユニット貸してあげるから、自分で復讐しなさい」

Y　「ADVを先に作っておけばよかった」

第７ターン〜第１０ターン

第７ターンにＹは自らの手でMiG−29に攻撃を加える。MiG−29は大きな損害を受け、空港へと帰っていった。しかし各地で本格的な戦闘に突入する。空軍はトーネードIDSで橋を封鎖していたT−80に攻撃を加え、大きな打撃を与える。ところが陸軍は攻撃ヘリコプター、ハボックの度重なる攻撃を受け大損害を被った。制空戦闘機である、トーネードADVでさえも、ヘリコプターが相手では対空ミサイルも使えず、レイピアも数量不足から全てに対応することはできなかった。そこでBLUE軍指令部はハリアーを生産することを決定した。ハリアーはヘリコプターには滅法強いので、戦果が期待できる。

Ｎ　「てめーの空軍はなにやってんだよ！ヘリコプター位なんとかしろよ」
Ｙ　「だってー、ミサイルは使えないしー、燃料も心細かったしー・・・」
Ｎ　「このターンで両方の島を完全制圧したからよしとするか」

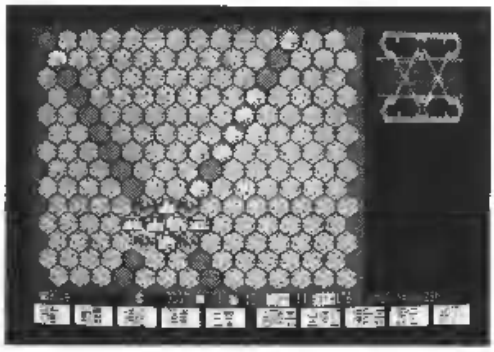


しかし、このときREDは戦車を大量生産していた。空ばかり気になる２人は画面を見ておらず、この事実を知らない。この戦車たちが後で非常に厄介な相手になる。

第１１ターン〜第１３ターン

この間、作ったものはほとんどが航空機である。実に予算の2／3をしめている。その結果、IDS、ADV、ハリアーは確実に戦果を挙げている。陸軍は燃料を補給し、攻撃体制を整えていた。島の中では後から到着する部隊でごったがえしていた。

Ｎ　「いやー、空軍はすばらしい戦果をあげてますねー。さすがお金がたくさんかかっているだけあって、働きもぴかいち！」
Ｙ　「任せなさい！だけど、空港の数がそろそろ不足気味なんだけど」



N　「それは我々、陸軍の仕事です。安心しなさい」

実はこの後、陸軍が大苦戦することになるのであった。

第14ターン〜第15ターン

相手の大陸に2つの島から突入を開始する。東の島からはほとんど抵抗がなく、簡単に拠点を作ることができた。ここに補給車、レイピア、歩兵を載せたMCV80を上陸させる。しかしだ、西側の島からの突入軍はハボック、MiG−27、T−64などの激しい反撃にあい、一時撤退を余儀なくされた。航空機で攻撃をかけたいところだが、ゲッコーなどの対空ミサイル車両がいるため、うかつに手が出せる状態ではない。とりあえず、深追いしてきたハボックをハリアー、レイピア、ADV、IDSのフル攻撃でたたき落とすことにした。けれども主力のチャレンジャーに大きな損害が出ているため、増援部隊の到着を待って再度突入することを決める。

Y　「派手にやられましたねー。チャレンジャー1部隊壊滅ですか」
N　「思ったよりT−64が手ごわくて。T−64て、あんなに強かったっけ？だけど、東側にうまく拠点もできたし、何とかなるでしょう」
Y　「ところでこの先どうすんの？」
N　「東側は都市と空港をまず制圧して、島から空軍を移します。西側にはIDSで猛爆撃を食らわせて、チャレンジャーが到着次第、再度突入します。」
Y　「IDSはいまいち燃料が少ないんで、ここはひとつF−111で手を打ちません？」
N　「・・・・・」

ということで、F−111、FSXを生産する。F−111は航続距離が非常に長いので、前線へ大至急派遣したいときは便利である。

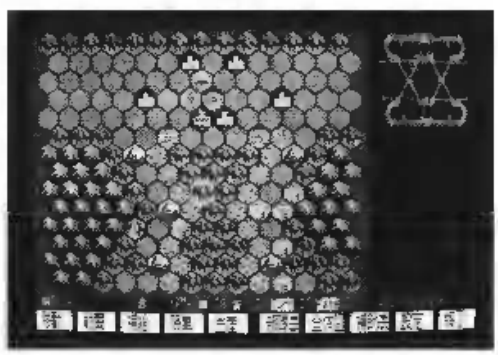
第17ターン

IDS、ハリアーのおかげで、ようやく西側に拠点を作る。とはいうものの、やはりT－80などを相手にしているせいか部隊の消耗が激しい。後続の歩兵を早く展開させたい。東側は都市を着々と占領中。東側に展開していた空軍機は中央部の部隊に攻撃をかける。

Y 「おめでとうございます。やっと突破しましたね」
N 「いやー、これで解任されなくて済みそうですな。じゃ、次は中央部から突破しますか？」
Y 「F－111も到着するし、何とかなるでしょう」

第18ターン～第20ターン

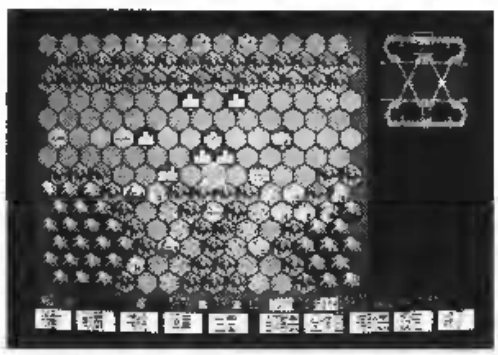
東側を制圧した部隊は、中央部へ進入、対空ミサイル車両を葬る。そこへすかさずF－111が突入、周囲の部隊にダメージを与え帰って行った。西側では拠点を拡大中。ADVがSU－25を叩く。相手の戦力は目に見えて衰え始めた。



N 「圧勝パターンですな」
Y 「我が空軍の力を見くびってはいけません」

第21ターン

首都周囲の要塞に立てこもる、敵の部隊を掃討し首都に肉薄する。もう勝利は目の前である。



5

付録

キー操作一覧

●ゲーム

[テンキー]＝ヘクスカーソルを移動させる.
[カーソルキー]＝ビュースクリーンを移動させる.
[f・1]＝「移動」
[f・2]＝「戦闘」
[f・3]＝「補給」
[f・4]＝「降車」
[f・5]＝「生産」
[f・6]（[SHIFT]＋［f・1]）＝「部隊表」
[f・7]（[SHIFT]＋［f・2]）＝「全体図」
[f・8]（[SHIFT]＋［f・3]）＝「補助表」
[f・9]（[SHIFT]＋［f・4]）＝「設定」
[f・10]（[SHIFT]＋［f・5]）＝「終了」
[ESC]＝「中止」
[TAB]（[H　TAB]）＝「全補給」
[HOME／CLR]＝ヘクスカーソルを自国の首都の上に移動させる.
[HELP]＝ヘクスカーソルをまだ行動していないユニットの上に移動させる.

●マップエディタ

［テンキー］

ヘクスカーソルを移動させる．

［カーソルキー］

ヘクスカーソルを８ヘクスずつ移動させる．

［f・1］

マップデータを読み込む．

［f・2］

マップデータを保存する．

［f・3］

マップの都市・空港数をチェックする．

［f・4］／［f・5］

地形データをまとめて置き換える場合の，地形の指定をする．

［f・6］（［SHIFT］＋［f・1］）

マップ全体を”Hex”上に表示されている地形で塗りつぶす．

［f・7］（［SHIFT］＋［f・2］）

マップをスクロールさせる．

［f・10］（［SHIFT］＋［f・5］）

マップエディタを終了し，オープニング画面に戻る．

［ROLL UP］［ROLL DOWN］

地形の指定をする．

［SPACE］

ヘクスカーソルの位置の地形を指定された地形に置き換える．

［TAB］（［H　TAB］）

［f・4］で指定された地形を［f・5］で指定された地形で置き換える．

［INS／DEL］

”Move”モードと”Draw”モードの切り替えを行う．

オリジナルマップ G-SHOGI

このマップは、1枚を次のように4分割して掲載しています。
なお、スペースの関係上、ページの左側がマップの上方向になっています。

マップ①	マップ②
マップ③	マップ④

凡例


＝青首都


＝赤首都

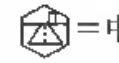

＝青都市


＝赤都市


＝青空港


＝赤空港

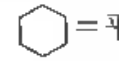

＝中立都市


＝中立空港

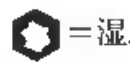

＝山


＝森


＝要塞


＝平地


＝道路

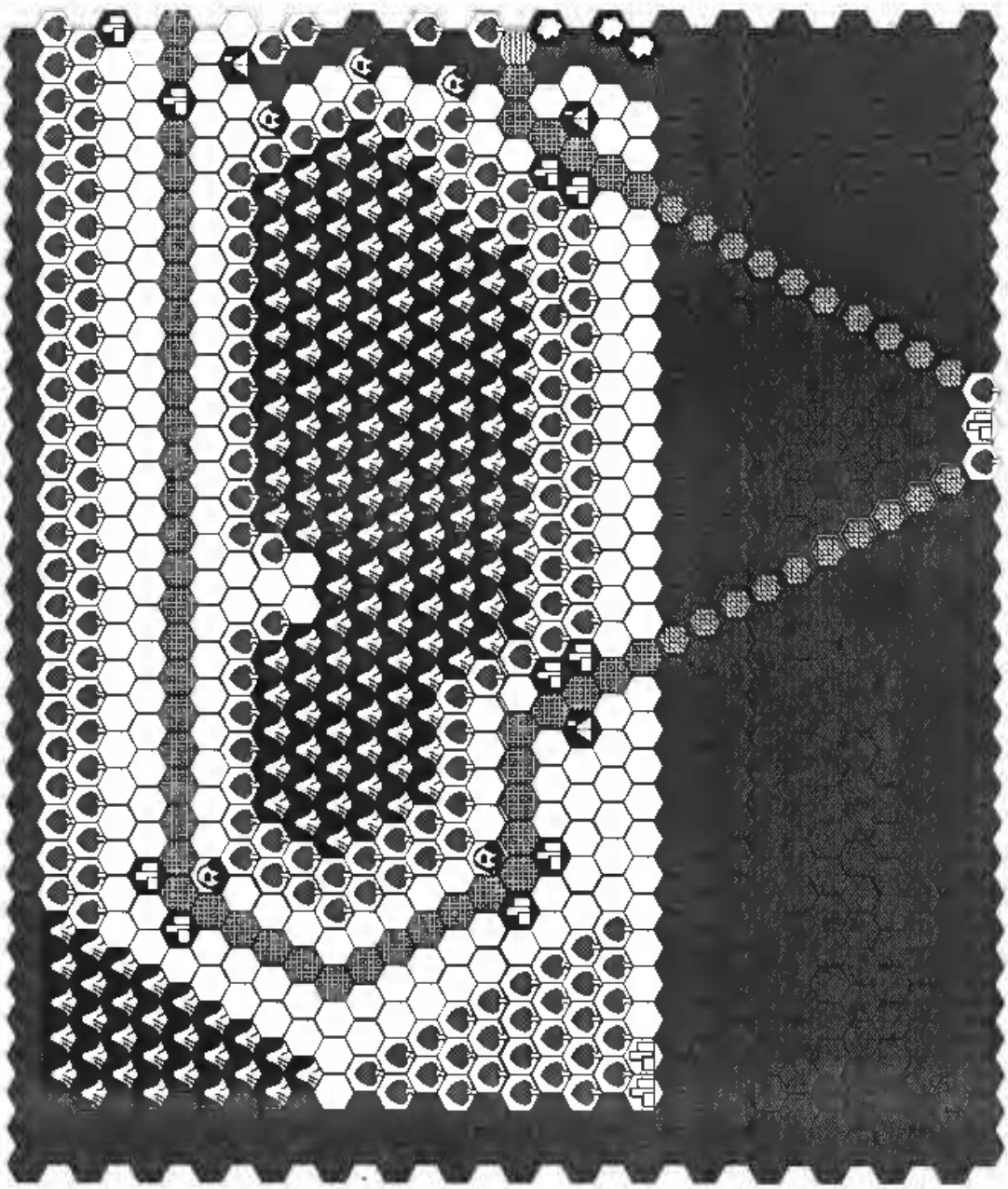

＝湿地


＝橋

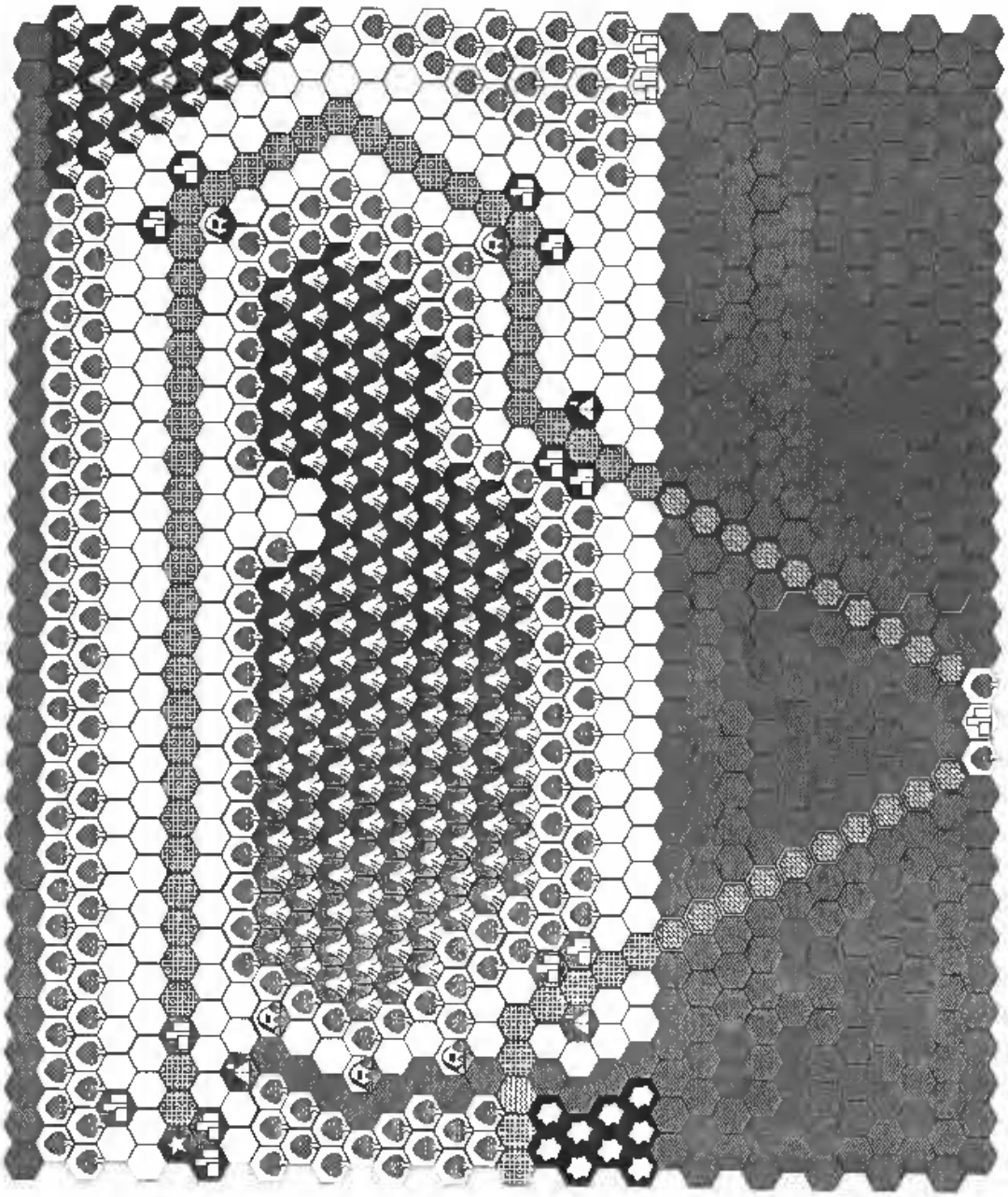

＝川


＝海

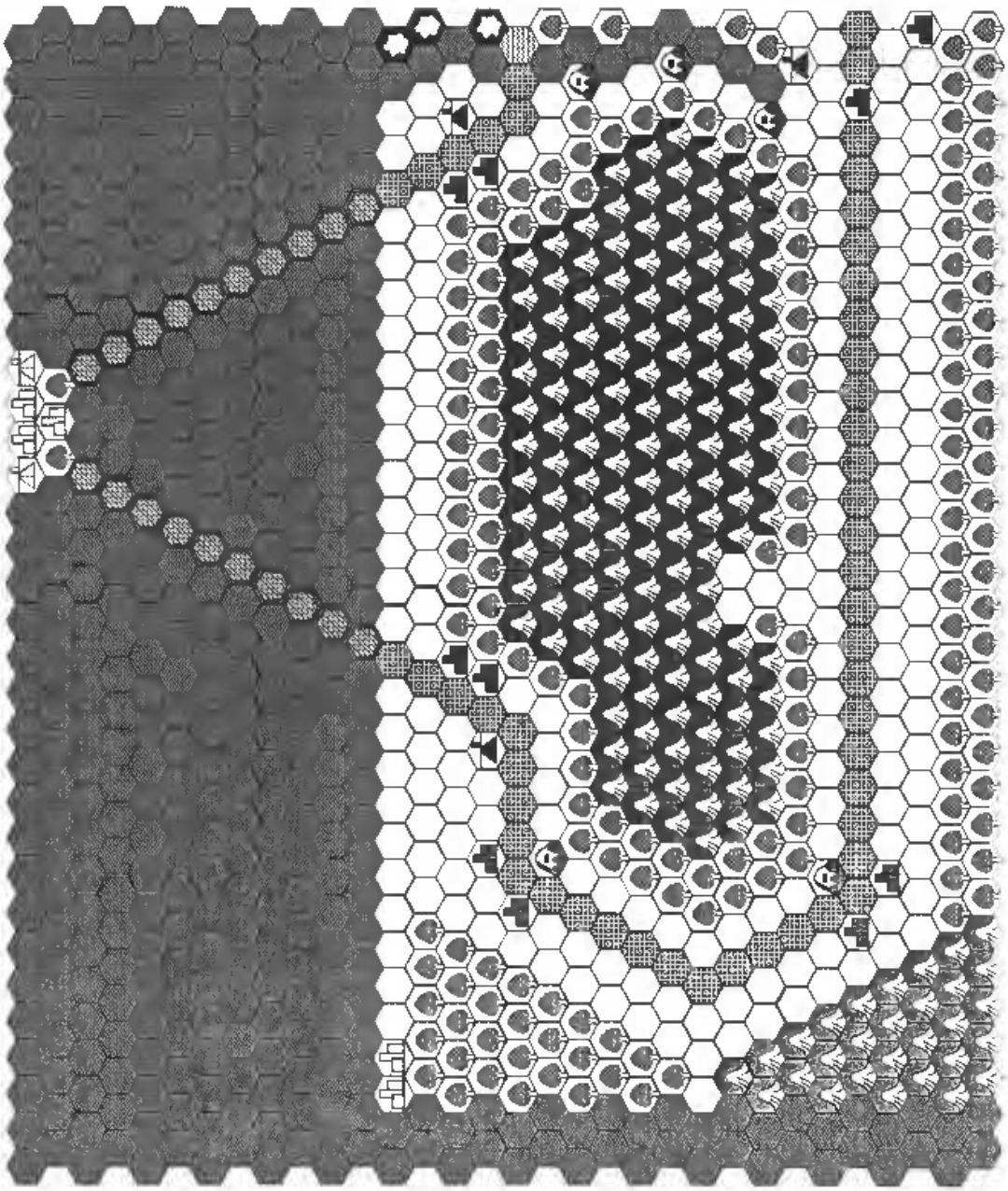
マップ①



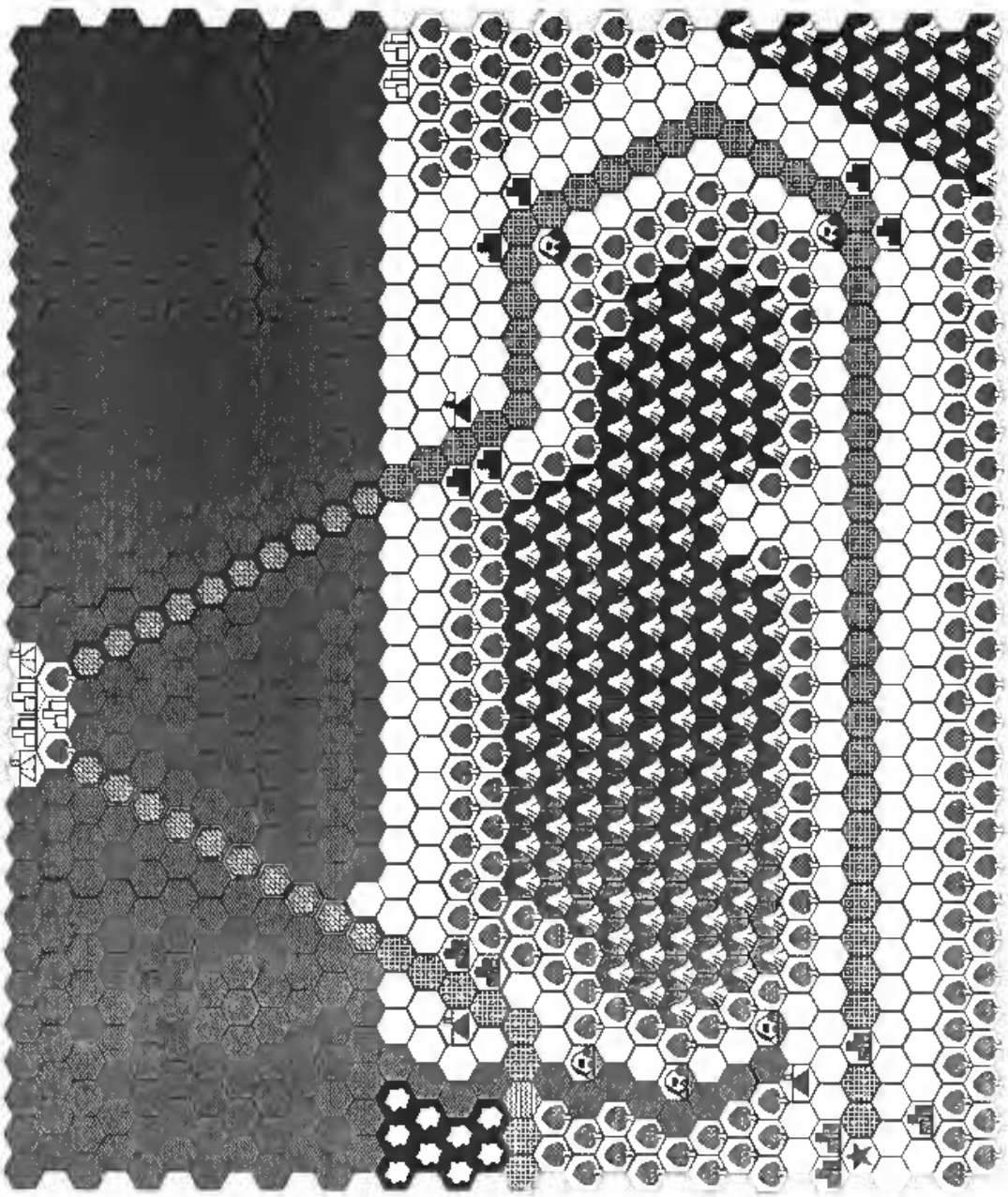
マップ②



マップ③



マップ④



●参考文献

戦車マガジン　'87世界の戦車年鑑(戦車マガジン社)、他 戦車マガジン各誌
PANZER臨時増刊　世界の戦車と自走砲/ミサイル(サンデーアート社)、他
PANZER各誌
丸　1988年2月号付録 世界の主力戦車総集
Gun　各誌(㈱国際出版)
航空ファン　各誌(文林堂)
レプリカ　各誌
モデルアート11月号臨時増刊号　航空自衛隊の戦闘機(モデルアート社)、他
モデルアート各誌
航空ジャーナル2月号臨時増刊　21世紀への戦闘機(航空ジャーナル社)
世界の軍用機　1988年(航空ジャール社)
エアワールド　1987年9月号(㈱エアワールド)、他 エアワールド各誌
航空情報　1987年12月号(酣燈社)
航空ジャーナル5月号臨時増刊　ヘリコプターカタログ(航空ジャーナル社)
航空ジャーナル別冊　ヘリコプターの世界(航空ジャーナル社)
ベトナム戦争と兵器　(KKワールドフォトプレス)
ベトナム戦争　(KKワールドフォトプレス)
コンバット臨時増刊　アメリカ陸軍大事典(KKワールドフォトプレス)
ミリタリー・イラストレイテッド9　自衛隊最新兵器(ワールドフォトプレス編、光文社)
兵器メカニズム図鑑　(出射忠明 著、グランプリ出版)
ザ・マーチ　35号/36号/40号(マーチ出版)、他 ザ・マーチ各誌
初めて明かすソ連軍の脅威　陸海空秘密兵器のすべて(KKベストセラーズ)

WARPLANES OF THE FUTURE：Bill Gunston, SALAMANDER
JET WARPLANES THE TWENTY-FIRST CENTURY：Michael J.H. Taylor, HAMLYN BISON
MODERN FIGHTING AIRCRAFT：Bill gunston, THE MILITARY PRESS
ROKETS & MISSILES：Bill Gunston, LEISURE BOOKS
ARMIES OF WORLD WAR 3：Carles Messenger, THE MILITARY PRESS
MODERN SOVIET WEAPONS：PRENTICE HALL PRESS
DISCOVER　July 1986 Vol. 7 No. 7
Soviet Military Aircraft：Hamlyn
MODERN WARPLANES：SALAMANDER
MODERN FIGHTING AIRCRAFT F-4, F/A-18, F-16, F-111, F-14, HARRIER, TORNADO, MiGs：SALAMANDER
SOVIET Guide to Modern Soviet Air Force：SALAMANDER
ROYAL AIR FORCE YEAR BOOK：各誌

ご注意

(1) 本書についての電話によるお問合わせには一切応じられません。質問等がございましたら往復ハガキ又は切手・返信用封筒を同封の上、弊社までお送り下さるようお願いいたします。

(2) 本書の一部又は全部について個人で使用するほかは、著作権上、㈱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㈱ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、㈱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下さい。送料弊社負担にてお取替いたします。

SUPER大戦略ハンドブック

発　行　1988年7月1日　初版発行
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：03-238-1321

印刷所　東京音楽図書株式会社
製　本　豊栄製本株式会社

著　者　野伏岡紀・山本泰之 共著

編集協力　㈲翔企画
資料提供　㈲モデルアート
加藤　聡
利岡　賢
佐藤　一典

装紙デザイン　宇治　晶
表紙イラスト　長谷川正治
本文イラスト　長谷川正治
イラスト協力　青井邦夫
伊藤　守

ISBN4-89369-052-3 ©BNN Corp. 1988 Printed in Japan



70 C ・233 C
94 F ・451 F



No
絶対禁止



Safe
絶対平気



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



No
ヤギに食べさせては
いけない

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-052-3 C3055 ¥1500E

定価1,500円