

大戦略

IV

COMMANDER'S HANDBOOK

指揮官用兵器性能データベース(上巻)



付録の使い方

『大戦略Ⅳ』では、兵器データ表と兵器開発表は同時に開くことができない。だから、前もって兵器データを調べてから、開発をすることになる。

でも、これはちょっと面倒臭いし、不便なんだよね。なんとか、もっと手軽に、兵器データを調べながら開発したり買ったりできないかな、ということで作ったのが、この付録なのだ。こ

れで、兵器開発や購入が確実に、かつスピーディーになるぞ。

この付録、上巻に収録した兵器タイプは、アメリカ、日本、中国の3つ。そして、兵器購入でいきなり買える兵器のうち、6ヵ国共通のものだ。残るソビエト、イスラエル、ヨーロッパの兵器は、次号の下巻に掲載する予定だ。この3国の兵器タイプの人は、それま

でガマンしてほしいぞ。

さて、兵器のデータは、まず国別にわけ、さらに兵種別に載せてある。各兵器ごとに、名称、開発費、購入費、燃料、武装の各データを載せたのだ。また、武装データ部分には、搭載できる装備のデータをつけ、(威力/次発射カウント/飛距離)の形で表示してある。さらに、兵器の性能もここに入れたぞ。

名 名称

兵器名は、ゲーム中の名称と同じものを使ってあるぞ。これはなんだ？ と思ったら、サッと調べられるはずだ。

F-104

13000

6000

600

燃 燃料

数字が多いほど、多くの燃料を積んでいる。でも、燃料タンクを追加して、ここの数字以上になる兵器もあるので注意。

サイドワインダー(2/20/2)、20ミリバルカン(2/1/1)、速度4、高度別防御率(14/39/24/14)、空港と補給機から補給可能。部隊数4、総耐久度8。

開 開発

兵器の開発に必要な金額。この金額には、購入費は含まれていない。

















































購 購入

兵器を購入するのに必要な金額。購入費を払って初めて、兵器を部隊に加えることができる。

装 装備

まず武装のデータ、そして兵器の能力や特徴を書いておいた。開発や購入の参考をにしてくれ。

アイコンの見方

 ステルス戦闘機	 給油機	 自走対空砲	 空母
 要撃機	 爆撃機	 歩兵戦闘車	 ヘリ空母
 戦闘機	 攻撃ヘリ	 機械化歩兵	 揚陸艦
 戦闘攻撃機	 対潜ヘリ	 ジープ	 輸送艦
 攻撃機	 空中機動歩兵	 補給車	 補給艦
 VTOL機	 主力戦車	 移動中陣地	 潜水艦
 大型輸送機	 軽戦車/偵察車両	 一般歩兵	 ミサイル
 小型輸送機	 空挺戦車	 空挺部隊	 巡航ミサイル
 対潜哨戒機	 対戦車車両	 戦艦	 弾道ミサイル
 早期警戒機	 自走砲	 巡洋艦	 防空陣地
 電子戦機	 自走ロケット砲	 駆逐艦	 砲兵陣地
 偵察機	 対空ミサイル車両	 フリゲート艦	 司令部

兵器の種類分けには、ゲームの内容どうり上のアイコンを使っている。兵器の名称の左側にあるものがそうだ。

このアイコンは、敵の兵器を識別す

るときに重要な手がかりになる。また、兵器購入で買い替えをしたいときにも、このアイコンで買い替えできる兵器かどうか区別できるはずだぞ。

どれがどんな兵器を指すのか覚えておくと、何かと役立つことが多いので、しっかり頭に叩き込んでおこう。一流の司令官を目指すのだ！

アメリカ

アメリカ型は、6つの国別兵器タイプのうち、兵器の種類および性能が最も充実している。陸海空と、すべての面で最強の軍団を編成できるぞ。

すべてのマップを制覇したい人や初心者は、まずこの国を選ぶといいだろう。対戦においても、有利に戦うことができるはずだ。



	名	開 購	燃	装
✪	F-104	13000 6000	600	サイドワインダー(2/20/2)、20ミリバルカン(2/1/1)、速度4、高度別防御率(14/39/24/14)、空港と補給機から補給可能。部隊数4、総耐久度8。
	F-14	46000 9600	700	フェニックス(2/20/7)、スパロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、20ミリバルカン(2/1/1)。速度4、高度別防御率(26/51/36/26)、艦載機。部隊数4、総耐久度8。
✪	F-86	5000 4800	300	機銃(1/1/1)、500バクダン(3/15/1)。速度7、高度別防御率(12/37/23/13)。部隊数4、総耐久度8。
	F-8	10000 6000	400	20ミリコウクウ(2/1/1)、サイドワインダー(2/20/2)、500バクダン(2/15/1)。速度6、高度別防御率(13/38/24/14)、部隊数4、総耐久度8。艦載機。
	F-4C	27000 7200	700	スパロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、誘導爆弾(3/15/1)、500バクダン(2/15/1)。速度4、高度別防御率(19/44/30/20)。部隊数4、総耐久度8。艦載機。
	F-4E	32000 7600	600	スパロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、誘導爆弾(3/15/1)、500バクダン(2/15/1)、20ミリバルカン(2/1/1)。高度別防御率(20/45/30/20)、速度4。総耐久度8。艦載機。
	F-15イーグル	59000 10400	900	スパロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、誘導爆弾(3/15/1)、1000バクダン(3/15/1)、20ミリバルカン(2/1/1)。高度別防御率(40/65/48/38)、速度4。部隊数4、総耐久度8。
	F-16	45000 9200	600	サイドワインダー(2/20/2)、誘導爆弾(3/15/1)、1000バクダン(3/15/1)、対地ロケット(1/10/1)、20ミリバルカン(2/1/1)。速度4、高度別防御率(34/59/44/34)。部隊数4、総耐久度8。
	F/A-18	45000 9200	500	スパロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、1000バクダン(3/15/1)、ハーブーン(9/35/10)、20ミリバルカン(2/1/1)。高度別防御率(30/55/42/32)、速度4。艦載機。
	A-4	19000 6400	500	1000バクダン(3/15/1)、対地ロケット(1/10/1)、サイドワインダー(2/20/2)、20ミリコウクウ(2/1/1)。速度7、高度別防御率(20/45/30/20)。部隊数4、総耐久度8。艦載機。
✪	A-6	28000 6800	700	誘導爆弾(3/15/1)、1000バクダン(3/15/1)、ハーブーン(9/35/10)。速度7、高度別防御率(18/43/28/18)。部隊数4、総耐久度8。艦載機。
	A-7コルセア	27000 6600	600	誘導爆弾(4/15/1)、1000バクダン(3/15/1)、サイドワインダー(2/20/2)、20ミリバルカン(2/1/1)。速度7、高度別防御率(17/42/27/17)。部隊数4、総耐久度8。艦載機。
✪	A-10	30000 7000	500	誘導爆弾(3/15/1)、1000バクダン(3/15/1)、対地ロケット(1/10/1)、サイドワインダー(2/20/2)、30ガトリング(2/5/1)。高度別防御率(23/48/33/23)、速度8。総耐久度8。

	名	開 購	燃	装
✪	F-111	40000 6800	800	誘導爆弾(3/15/1)、500バクダン(2/15/1)、サイドワインダー(2/20/2)、20ミリバルカン(2/1/1)。速度4、高度別防御率(21/46/31/21)。部隊数4、総耐久度8。
	F-15E	60000 10800	700	スパロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、1000バクダン(3/15/1)、誘導爆弾(3/15/1)、20ミリバルカン(2/1/1)。速度4、高度別防御率(39/64/49/39)。部隊数4、総耐久度8。
✪	F-117	60000 11600	400	誘導爆弾(3/15/1)。速度7、高度別防御率(50/75/60/50)。部隊数4、総耐久度8。ステルス機。
✪	AV8ハリアー	40000 6800	400	誘導爆弾(3/15/1)、500バクダン(2/15/1)、サイドワインダー(2/20/2)、25ミリコウクウ(2/1/1)。速度7、高度別防御率(26/51/36/26)。部隊数4、総耐久度8。VTOL機。
✪	C5ギャクラーシー	10000 8000	1200	速度7、高度別防御率(5/30/20/10)。部隊数2、総耐久度10。車両、歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。
✪	C-130	5000 6000	1200	速度8、高度別防御率(5/30/20/10)。部隊数2、総耐久度8。歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。
✪	P-2	20000 8000	1300	Mk46(6/10/1)、ロケット弾(1/10/1)、速度8、高度別防御率(10/35/20/10)。部隊数2、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
✪	P3Cオライオン	30000 8800	1300	Mk46(6/10/1)、爆雷(10/10/1)、ハーブーン(9/35/10)。速度8、高度別防御率(10/35/20/10)。部隊数2、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
	S-3バイキング	30000 6800	1000	Mk46(6/10/1)、爆雷(10/10/1)、ハーブーン(9/35/10)。速度7、高度別防御率(10/35/20/10)。部隊数2、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。艦載機。
✪	E3Aセンチリー	40000 12800	1500	速度7、高度別防御率(5/30/15/5)。部隊数2、総耐久度10。昼の視界範囲は14ヘックス、夜は12ヘックス。
✪	E2Cホークアイ	40000 8800	1400	速度8、高度別防御率(5/30/15/5)。部隊数2、総耐久度10。昼の視界は12ヘックス、夜は10ヘックス。艦載機。

砲兵を使ってマップ1を制圧しよう

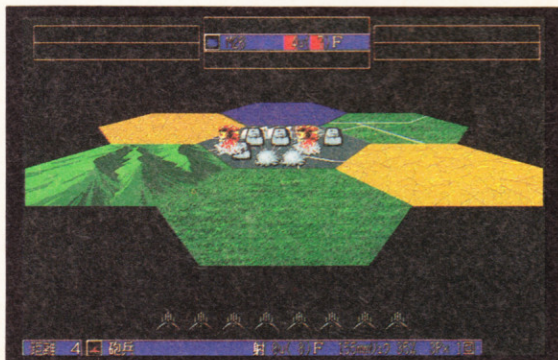
みんなは、もうマップ1は攻略できたかな？ どうしても勝てないぞー！なんて人は、最初はレッド側になって何度か戦ってみよう。自軍を少しずつ鍛えて、最終的に勝てばいいのだ。

では、マップ1攻略のポイントをいくつか書いておこう。

ひとつ目は、ヘボイ戦車しか使えないうちは、攻撃の主力を砲兵にすることだ。まず砲兵で間接攻撃を行ない、弱った敵を

戦車で叩くのだ。これを数回繰り返すと、砲兵の経験レベルが着実に上がり、なくてはならない兵器になるぞ。

また、大都市の占領を必ず序盤戦で行なおう。この占領は、自軍の補給源の確保と、敵軍の補給源を断つことの両方につながる。そのため、占領の時期が早ければ早いほど、自軍は有利になるはずだ。多少の犠牲を払ってでも占領しよう。



	名	開 購	燃	装
✈	EA-6	30000 10000	700	ECM(1/10/5)。速度7、高度別防御率(18/43/28/18)。部隊数2、総耐久度4。艦載機。
✈	EF-111	30000 10000	800	ECM(1/10/5)。速度4、高度別防御率(21/46/31/21)。部隊数2、総耐久度4。
✈	RF4ファントム	35000 5200	500	速度4、高度別防御率(25/50/35/25)。部隊数2、総耐久度4。昼の視界範囲は8ヘックス、夜は7ヘックス。地上偵察能力あり。艦載機。
✈	RF/A-18	35000 8400	500	サイドワインダー(2/20/2)。速度4、高度別防御率(35/60/45/35)。昼の視界範囲は8ヘックス、夜は7ヘックス。地上偵察能力あり。艦載機。部隊数2、総耐久度4。
✈	KC-10	40000 6800	1200	速度7、高度別防御率(5/30/15/5)。部隊数2、総耐久度4。補給は、空港のみで可能。
✈	B-52	50000 6800	1000	大型爆弾(5/15/1)、ハーブーン(9/35/10)、20ミリバルカン(2/1/1)。速度7、高度別防御率(20/45/35/25)。部隊数2、総耐久度10。
✈	ヒューイコブラ	20000 1200	600	TOW(3/10/1)、対地ロケット(1/10/1)、20ミリ機関砲(2/5/1)。速度10、高度別防御率(31/34/26/16)。部隊数4、総耐久度8。
✈	アパッチ	40000 1600	600	ヘルファイアー(3/10/1)、対地ロケット(1/10/1)、30ミリ機関砲(2/5/1)。速度10、高度別防御率(35/38/30/20)。部隊数4、総耐久度8。



	名	開 購	燃	装
ヘリ	シーキング	15000 800	650	Mk46(6/10/1)、爆雷(10/10/1)、ハーブーン(9/55/13)。速度10、高度別防御率(22/27/17/17)。部隊数4、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
	シーホーク	25000 800	700	Mk46(6/10/1)。速度10、高度別防御率(26/29/21/21)。部隊数4、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
ヘリ	イロコイ	17000 800	600	TOW(3/10/1)、対地ロケット(1/10/1)、機銃(1/5/1)。速度12、高度別防御率(23/26/18/8)。部隊数4、総耐久度8。占領可能。
	UH-60	36000 1600	700	ヘルファイアー(3/10/1)、機銃(1/5/1)。速度10、高度別防御率(26/29/21/11)。部隊数4、総耐久度8。占領可能。
車	M4シャーマン	0 240	1000	76ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度25、高度別防御率(6/17/25/15)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	M26	0 400	1300	90ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度23、高度別防御率(8/18/27/17)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	M48	10000 560	1400	90ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度23、高度別防御率(9/21/30/20)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	M60	15000 560	2700	105ミリライフル(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(10/23/38/28)。部隊数8、総耐久度24。偽装可能。
	M60A 3	28000 800	2700	105ミリライフル(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(14/30/43/33)。部隊数8、総耐久度24。偽装可能。
	M1	42000 960	2600	120ミリカックウ(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度17、高度別防御率(19/46/56/46)。部隊数8、総耐久度24。偽装可能。

効率よく軍資金を稼ぐには？

効率よく、短時間で軍資金を稼ぐにはどうしたらいいのか？この問題で結構悩む人もいたろうけど、その答えは簡単だぞ。

スカッドやATACMSを使って、弾道ミサイルを敵の司令部に撃ち込むだけなのだ。この方法でいくと、マップ1












やマップ2のように小さなマップなら、プレー開始と同時に弾道ミサイルを撃ち込めば、ゲーム中の時間にしてわずか2時間弱で勝てる。これだけで、マップ1のブルー側なら収益8000、レッド側なら収益6000のボーナスが稼げるのだ。さらにマップ2の場合、レッド側で収益1万2000、ブルー側では収益1万5000だ。どうだい？ マップ2のブルー側でこの方法を10回もやると、あっという間に軍資金が15万だぞ!! これだけあると、兵器が買いたい放題だ。

ただし、この方法では資材と

燃料が全然手に入らない。軍資金が貯まったら、普通に戦って燃料と資材を増やそう。面倒くさがらずに、マップ上の都市をひとつひとつ占領するのだ。

もちろん、燃料と軍資金は、軍資金でも買えるけれど、戦わないことには部隊の経験レベルが上がらない。これも、この方法の欠点なんだよね。新兵器の部隊をいくら増やしても、経験レベルを上げてやらないと、勝てるマップも勝てないぞ。必ず地道に戦って、経験レベルを上げて、燃料と資材を稼ごう。最強の軍団に近づくはずだ。

			
ゲーム結果 勝利時間: 1日 18時間28分 敵司令部: 15000 敵機銃: 0 敵燃料: 0		出撃部隊数: 2部隊 生存部隊数: 2部隊 全滅部隊数: 0部隊	
敵司令部: 15000 敵機銃: 0 敵燃料: 0		総保有量 67687 43210 112246	

	名	開 購	燃	装
	M41	10000 240	2700	76ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度20、高度別防御率(5/14/22/12)。部隊数8、総耐久度16。昼の視界3、夜の視界2。地上偵察能力あり。偽装可能。
	M3ブラッドレイ	20000 800	2700	TOW(3/10/1)、25ミリ機関砲(2/5/1)、機銃(1/1/1)。速度18、高度別防御率(9/18/28/18)。部隊数8、総耐久度16。昼の視界5、夜の視界4。地上偵察能力あり。偽装可能。
	M551	18000 560	3000	152ミリランチャー(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度19、高度別防御率(9/20/28/18)。部隊数8、総耐久度16。
	M2ブラッドレイ	20000 800	2700	TOW(3/10/1)、25ミリ機関砲(2/5/1)、機銃(1/1/1)。速度19、高度別防御率(8/18/26/16)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。占領可能。
	M901	10000 400	2700	TOW(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度17、高度別防御率(4/10/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	M42	10000 800	2700	40ミリ対空砲(2/5/1)。速度20、高度別防御率(9/15/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	M163	20000 960	2600	20ミリバルカン(2/5/1)。速度17、高度別防御率(14/20/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	M113	6000 400	2700	機銃(1/5/1)。速度17、高度別防御率(4/11/16/6)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。占領可能。
	M48チャパレル	18000 1280	2700	サイドワインダー(2/20/2)。速度19、高度別防御率(12/17/15/5)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	ホーク	30000 1120	2700	ホーク(2/20/5)。速度19。高度別防御率(7/12/15/5)、変形後は(7/12/15/20)となる。偽装可能。部隊数8、総耐久度8。
	パトリオット	45000 1440	2800	パトリオット(2/20/8)。速度20。高度別防御率(7/18/20/10)、変形後は(7/18/20/20)となる。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。

買い替えのシステムを活かせ!

兵器購入では、“買い替え”といふことができる。同じアイコンで表示される兵器どうしなら、買い替えられるのだ。たとえばアメリカのM4なら、同じく主力戦車のM48やM1に買い替えられるわけだ。

この買い替えシステムの特徴は、レベルアップした部隊の経験レベルが、買い替えた新部隊に1ランクだけ下がついて引き継がれることにある。さっきの例

でいうと、経験レベルAクラスのM4をM1に買い替えると、なんと、いきなり熟練度BクラスのM1部隊が誕生するのだ。経験レベルがAクラスに近づくほど1回の攻撃で破壊できるユニットの数が増えるから、これは結構おいしいよね。

だから、開発した新兵器を買うときには、とにかく買い替えができればいい部隊がないものか探してみることを薦めるぞ。



	名	開 購	燃	装
	M109	15000	2200	155ミリ榴弾砲(3/40/4)、機銃(1/1/1)。速度19、高度別防御率(3/9/17/7)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
		960		
	M110	20000	3500	203ミリ榴弾砲(4/40/4)。速度20、高度別防御率(2/4/12/2)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
		1200		
	M44	10000	2000	155ミリ榴弾砲(3/40/4)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(2/5/12/2)。部隊数8、総耐久度16。
		800		
	MLRS	22000	2300	227ミリロケット砲(1/50/5)。速度21、高度別防御率(4/10/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
		1600		
	ランス	30000	1500	ランス(5/240/25)。速度20。高度別防御率(4/10/18/8)、変形後は(9/15/18/23)となる。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。
		2400		
	ATACMS	45000	1500	ATACMS(5/240/30)。速度20。高度別防御率(4/10/18/8)、変形後は(9/15/18/23)となる。部隊数8、総耐久度8。
		2880		
	アイオワ	50000	20000	トマホーク(18/35/14)、ハーブーン(9/35/10)、406ミリ砲(20/20/4)、127ミリ砲(3/10/3)、ファランクス(1/2/1)。速度22、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度88。
		200000		
	ヴァージニア	40000	25500	SM 1 MR(2/10/4)、ハーブーン(9/35/10)、Mk46(3/10/1)、127ミリ砲(3/10/3)、ファランクス(1/2/1)。速度22、高度別防御率(20/25/35/15)。耐久度19。潜水艦探知能力あり。
		130000		
	C.F.アダムス	35000	15000	SM 1 MR(2/10/4)、ハーブーン(9/35/10)、Mk46(3/10/1)、127ミリ砲(3/10/3)、アスロック(3/10/1)。速度22、高度別防御率(20/25/35/15)。耐久度9。潜水艦探知能力あり。
		100000		
	ホックス	25000	12500	アスロック(3/10/2)、ハーブーン(9/35/10)、Mk46(3/10/1)、127ミリ砲(3/10/3)、ファランクス(1/2/1)。速度23、高度別防御率(25/30/40/20)。耐久度9。潜水艦探知能力あり。
		90000		
	フォレストル	65000	20000	RIM-7 M(2/10/3)、ファランクス(1/2/1)。速度22、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度112。艦載機、VTOL機、ヘリを搭載可能。
		195000		
	輸送艦	8000	17500	速度30、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度5。車両、歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。
		10000		

ジープ隊や補給車は使えるぞ

開発の必要なく買える兵器の中に、ジープ隊、補給車と砲兵がある。この3つは、どれだけ自分の軍が強くなろうとも、何かと使い道の多い兵器なのだ。




ジープ隊の場合、最も視野の広い偵察用車両がほかにはないことがあげられる。偵察機や早期警戒機を持つようになって、

ジープは補助として必要だ。

補給車の場合は、ほかに補給のできる兵器がない。マップ攻略のたびに、補給源として軍団に加えることになるだろう。

砲兵は、間接攻撃ができるうえに、経験レベルの上昇が速い。だから、パトリオットやスカッドへ買い替えるためにも使える。



	名	開 購	燃	装
	スタージョン	40000 130000	25500	Mk48(21/10/2)、ハーブーン(9/35/10)。速度24、高度別防御率(35/40/50/30)。耐久度8。潜水艦探知能力あり。
	補給艦	9000 70000	20000	速度30、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度5。
	HQ2	20000 20000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)。高度別防御率(20/20/20/20)。耐久度20。地上偵察能力あり。昼の視界5、夜の視界4。偽装可能。
	HQ3	30000 30000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)、対空機関砲(2/10/1)。高度別防御率(30/30/30/30)。耐久度30。昼の視界6、夜の視界5。地上偵察能力あり。偽装可能。
	HQ4	45000 40000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)、対空機関砲(2/10/1)、SAM(2/20/8)。高度別防御率(40/40/40/40)。耐久度40。昼の視界7、夜6。地上偵察能力あり、偽装可能。



日本

日本型は、小型のアメリカ版といった感じだ。積極的に攻撃を仕掛けていくには戦力的に不安があるので、防戦をメインに戦い、敵の戦力を削

り取っていく戦法が向いているのではないだろうか。また、海上兵器の種類が少ないことから、海戦が重視されるマップは苦しいだろう。



	名	開 購	燃	装
	F-104	13000 6000	600	サイドワインダー(2/20/2)、20ミリバルカン(2/1/1)、速度4、高度別防御率(14/39/24/14)、空港と補給機から補給可能。部隊数4、総耐久度8。
	F-86	5000 4800	300	機銃(1/1/1)、500バクダン(3/15/1)。速度7、高度別防御率(12/37/23/13)。部隊数4、総耐久度8。
	F-4E	32000 7600	600	スバロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、誘導爆弾(3/15/1)、500バクダン(2/15/1)、20ミリバルカン(2/1/1)。高度別防御率(20/45/30/20)、速度4。総耐久度8。艦載機。
	F-15イーグル	59000 10400	900	スバロー(2/20/3)、サイドワインダー(2/20/2)、誘導爆弾(3/15/1)、1000バクダン(3/15/1)、20ミリバルカン(2/1/1)。高度別防御率(40/65/48/38)、速度4。部隊数4、総耐久度8。
	三菱F 1	30000 4800	400	500バクダン(2/15/1)、ASM-1(7/35/7)、対地ロケット(1/10/1)、サイドワインダー(2/20/2)、20ミリバルカン(2/1/1)。速度5、高度別防御率(16/41/26/16)。部隊数4、総耐久度8。
	C-130	5000 6000	1200	速度8、高度別防御率(5/30/20/10)。部隊数2、総耐久度8。歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。
	川崎C-1	5000 6000	1000	速度7、高度別防御率(5/30/20/10)。歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。部隊数2、総耐久度8。
	P-2	20000 8000	1300	Mk46(6/10/1)、ロケット弾(1/10/1)。速度8、高度別防御率(10/35/20/10)。部隊数2、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
	P3Cオライオン	30000 8800	1300	Mk46(6/10/1)、爆雷(10/10/1)、ハーブーン(9/35/10)。速度8、高度別防御率(10/35/20/10)。部隊数2、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
	E2Cホークアイ	40000 8800	1400	速度8、高度別防御率(5/30/15/5)。部隊数2、総耐久度10。昼の視界範囲は12ヘックス、夜は10ヘックス。艦載機。
	EC-1	30000 10000	500	ECM(1/10/5)。速度7、高度別防御率(5/30/20/10)。部隊数2、総耐久度4。
	RF4ファントム	35000 5200	500	速度4、高度別防御率(25/50/35/25)。部隊数2、総耐久度4。昼の視界範囲は8ヘックス、夜は7ヘックス。地上偵察能力あり。艦載機。
	ヒューイコブラ	20000 1200	600	TOW(3/10/1)、対地ロケット(1/10/1)、20ミリ機関砲(2/5/1)。速度10、高度別防御率(31/34/26/16)。部隊数4、総耐久度8。

	名	開 購	燃	装
	シーキング	15000 800	650	Mk46(6/10/1)、爆雷(10/10/1)、ハーブーン(9/55/13)。速度10、高度別防御率(22/27/17/17)。部隊数4、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
	イロコイ	17000 800	600	TOW(3/10/1)、対地ロケット(1/10/1)、機銃(1/5/1)。速度12、高度別防御率(23/26/18/8)。部隊数4、総耐久度8。占領可能。
	M4シャーマン	0 240	1000	76ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度25、高度別防御率(6/17/25/15)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	61式戦車	10000 560	1700	90ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度23、高度別防御率(11/25/33/23)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	74式戦車	28000 800	2000	105ミリライフル(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度21、高度別防御率(15/33/45/35)。部隊数8、総耐久度24。偽装可能。
	90式戦車	42000 960	2900	120ミリカックウ(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度18、高度別防御率(21/50/58/48)。部隊数8、総耐久度24。偽装可能。
	87式偵察警戒車	15000 480	3000	25ミリ機関砲(2/5/1)、機銃(1/1/1)。速度15、高度別防御率(8/11/20/10)。部隊数8。総耐久度16。昼の視界5、夜の視界4。地上偵察能力あり。偽装可能。
	M41	10000 240	2700	76ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度20、高度別防御率(5/14/22/12)。部隊数8、総耐久度16。昼の視界3、夜の視界2。地上偵察能力あり。偽装可能。
	89式歩兵戦闘車	20000 800	2700	重MAT(3/10/1)、35ミリ機関砲(2/5/1)、機銃(1/1/1)。速度18、高度別防御率(8/19/27/17)。占領可能。偽装可能。部隊数8、総耐久度16。
	60式自走無反動砲	0 400	1600	106ミリ無反動砲(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度23、高度別防御率(3/8/16/6)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	M42	10000 800	2700	40ミリ対空砲(2/5/1)。速度20、高度別防御率(9/15/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	87式対空自走砲	25000 960	2900	35ミリ対空砲(2/5/1)。速度20、高度別防御率(26/24/22/12)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	73式装甲車	6000 400	2000	機銃(1/5/1)。速度18、高度別防御率(5/12/17/7)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。占領可能。
	81式短SAM	20000 1280	2400	81式SAM(2/20/2)。速度16、高度別防御率(9/10/8/0)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	ホーク	30000 1120	2700	ホーク(2/20/5)。速度19、高度別防御率(7/12/15/5)、変形後は(7/12/15/20)となる。偽装可能。部隊数8、総耐久度8。
	パトリオット	45000 1440	2800	パトリオット(2/20/8)。速度20、高度別防御率(7/18/20/10)、変形後は(7/18/20/20)となる。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。

名	開 購	燃	装
 M110	20000 1200	3500	203ミリ榴弾砲(4/40/4)。速度20、高度別防御率(2/4/12/2)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
75式自走榴弾砲	15000 960	2000	155ミリ榴弾砲(3/40/4)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(4/10/18/8)。偽装可能。部隊数8、総耐久度16。
M44	10000 800	2000	155ミリ榴弾砲(3/40/4)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(2/5/12/2)。部隊数8、総耐久度16。
 75式130ミリ砲	15000 1200	2000	130ミリロケット砲(1/50/4)、機銃(1/1/1)。速度21、高度別防御率(2/5/13/3)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
MLRS	22000 1600	2300	227ミリロケット砲(1/50/5)。速度21、高度別防御率(4/10/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
 あまつかぜ	35000 100000	15000	SM1MR(2/10/4)、Mk46(3/10/1)、76ミリ砲(2/10/2)、アスロック(3/10/1)、ヘッジホッグ(2/10/1)。速度21。高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度9。潜水艦探知能力あり。
 輸送艦	8000 10000	17500	速度30、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度5。車両、歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。
 うずしお	30000 100000	10000	Mk37(10/10/2)、72式砲(10/10/2)。速度30、高度別防御率(30/35/45/25)。耐久度5。潜水艦探知能力あり。
 補給艦	9000 70000	20000	速度30、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度5。
 HQ2	20000 20000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)。高度別防御率(20/20/20/20)。耐久度20。地上偵察能力あり。昼の視界5、夜の視界4。偽装可能。
HQ3	30000 30000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)、対空機関砲(2/10/1)。高度別防御率(30/30/30/30)。耐久度30。昼の視界6、夜の視界5。地上偵察能力あり。偽装可能。
HQ4	45000 40000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)、対空機関砲(2/10/1)。SAM(2/20/8)。高度別防御率(40/40/40/40)。耐久度40。昼の視界7、夜6。地上偵察能力あり、偽装可能。

弾道ミサイル対策は？

弾道ミサイルを発射できる兵器には、スカッド、ATACMS、ランズがある。これらの兵器は、自軍が使うぶんには何よりも心強い最高の味方となるはず。でも、いったん敵に使われ始めると、最低最悪の悩みのタネになっちゃうんだよね。

弾道ミサイルの攻撃を防ぐに

は、偵察機や早期警戒機を使って早期発見に努め、パトリオットや電子戦機で撃ち落とすしかない。しかし、これらの兵器でも、かなりの経験レベルにならないと、弾道ミサイルの半分も撃破できない。敵が弾道ミサイルを使うマップもあるので、今のうちから対策を練っておこう。









中国

小型ソビエトと言いたいところだが、それにしても兵器の種類が少ない。この国でプレーすると、負け続けるハメになるかも。初めて大戦略シリ

ーズをプレーする人は避けたほうがいいだろう。対戦なんか、もってのほかだぞ。自分の戦略によほど自信がないかぎり、この国はツライよ。







名	開 購	燃	装
 Mig-15	5000 4600	300	30ミリコウクウ(2/1/1)、500バクダン(2/15/1)、速度7、高度別防御率(12/37/23/13)。部隊数4、総耐久度8。
Mig-19	10000 6000	300	アトールIR(2/20/2)、30ミリコウクウ(2/1/1)、500バクダン(2/15/1)、対地ロケット(1/10/1)。速度6、高度別防御率(20/45/30/20)。部隊数4、総耐久度8。
Mig-21	24000 6800	400	アトールIR(2/20/2)、23ミリコウクウ(2/1/1)、1000バクダン(3/15/1)、対地ロケット(1/10/1)。速度4、高度別防御率(21/46/32/22)。部隊数4、総耐久度8。
J-8	27000 7000	300	PL-2(2/20/2)、23ミリコウクウ(2/1/1)、500バクダン(2/15/1)、対地ロケット(1/10/1)。速度4、高度別防御率(20/45/30/20)。部隊数4、総耐久度8。
フィンバックB	32000 7600	300	PL-7(2/20/3)、PL-2(2/20/2)、500バクダン(2/15/1)、対地ロケット(1/10/1)、23ミリコウクウ(2/1/1)。速度4、高度別防御率(21/46/31/21)。部隊数4、総耐久度8。
 ファンタンA	15000 4800	300	500バクダン(2/15/1)、対地ロケット(1/10/1)、PL-2(2/20/2)、23ミリコウクウ(2/1/1)。速度5、高度別防御率(19/44/29/19)。部隊数4、総耐久度8。
 yunsyu8	5000 6000	1300	速度8、高度別防御率(5/30/20/10)。部隊数2、総耐久度8。歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。
 SH5	20000 8000	1200	53VA(32/10/1)、爆雷(10/10/1)。速度8、高度別防御率(10/35/20/10)。部隊数2、総耐久度8。潜水艦探知能力あり。
 J-5	35000 3600	400	23ミリコウクウ(2/5/1)、速度6、高度別防御率(25/50/35/25)部隊数2、総耐久度4。昼の視界7、夜の視界6。地上偵察能力あり。
 Tu-16バジャー	45000 6800	800	大型爆弾(5/15/1)、AS-12(6/35/6)、23ミリコウクウ(2/5/1)。速度7、高度別防御率(15/40/30/20)。部隊数2、総耐久度10。

負けそうになったら、“初期画面へ”だ!

マップ攻略中に敵に負けそうになっても、決して“撤退”を選択してはいけない。やり直すのなら、まず“初期画面へ”を、そして“出撃取り止め”を選ぶ。すると、無傷な状態で再プレーができるのだ。邪道だけど、かわいがっている部隊が全滅したりすると、思わず選びたくなるぞ。



	名	開 購	燃	装
	Z-5	17000 800	600	スワッター(3/10/1)、機銃(1/5/1)。速度12、高度別防御率(21/24/16/6)。部隊数4、総耐久度8。占領可能。
	T-34/85	0 400	1450	85ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(9/20/28/18)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	69式戦車	14000 480	2500	100ミリカックウ(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(11/24/35/25)。部隊数8、総耐久度24。偽装可能。
	80式戦車	21000 560	2500	105ミリライフル(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(11/25/45/35)。部隊数8、総耐久度24。偽装可能。
	T-55	9000 560	3100	105ミリライフル(3/10/1)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(11/25/33/23)。部隊数8、総耐久度26。偽装可能。
	62式軽戦車	6000 240	2700	85ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度21、高度別防御率(8/19/27/17)。部隊数8、総耐久度16。昼の視界3、夜の視界2。地上偵察能力あり。偽装可能。
	63式軽戦車	5000 240	1900	85ミリライフル(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度22、高度別防御率(6/15/23/13)。部隊数8、総耐久度16。昼の視界3、夜の視界2。地上偵察能力あり。
	YW309	19000 640	2700	73ミリカックウ砲(2/10/1)、機銃(1/1/1)。速度17、高度別防御率(7/17/23/13)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。占領可能。
	63式対空自走砲	10000 720	2700	37ミリ対空砲(2/5/1)、速度21、高度別防御率(19/25/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	80式対空自走砲	20000 800	2700	37ミリ対空砲(2/5/1)、速度20、高度別防御率(15/21/20/10)。偽装可能。部隊数8、総耐久度16。
	77式兵員輸送車	10000 240	2200	機銃(1/5/1)。速度18、高度別防御率(5/12/15/5)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。占領可能。
	YW531	15000 320	2200	機銃(1/5/1)。速度17、高度別防御率(5/13/16/6)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。占領可能。
	54式122ミリ自走	10000 800	2500	122ミリ榴弾砲(2/40/4)、機銃(1/1/1)。速度20、高度別防御率(2/5/13/3)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	83式152ミリ自走	15000 880	2000	152ミリ榴弾砲(3/40/4)、機銃(1/1/1)。速度20、高度別防御率(5/12/18/8)。部隊数8、総耐久度16。偽装可能。
	ルダ	30000 85000	15000	HY-2(18/35/9)、FQF2500(2/10/1)、爆雷(8/10/1)、37ミリ砲(2/5/1)、130ミリ砲(3/10/3)。速度23、高度別防御率(25/30/40/20)。耐久度12。潜水艦探知能力あり。
	チェンド	20000 80000	12500	HY-2(18/35/10)、BMB-2(2/10/1)、爆雷(8/10/1)、37ミリ砲(2/5/1)、100ミリ砲(3/10/3)。速度23、高度別防御率(25/30/40/20)。耐久度4。潜水艦探知能力あり。

	名	開 購	燃	装
	輸送艦	8000 10000	17500	速度30、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度5。車両、歩兵、固定砲、空挺隊を搭載可能。
	ロミオ	25000 95000	10000	53VA(16/10/2)。速度45、高度別防御率(25/30/40/20)。耐久度3。潜水艦探知能力あり。
	補給艦	9000 70000	20000	速度30、高度別防御率(15/20/30/10)。耐久度5。
	HQ2	20000 20000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)。高度別防御率(20/20/20/20)。耐久度20。地上偵察能力あり。昼の視界5、夜の視界4。偽装可能。
	HQ3	30000 30000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)、対空機関砲(2/10/1)。高度別防御率(30/30/30/30)。耐久度30。昼の視界6、夜の視界5。地上偵察能力あり。偽装可能。
	HQ4	45000 40000	2000	機関銃(1/1/1)、SAM(2/10/2)、ATM(2/20/1)、対空機関砲(2/10/1)。SAM(2/20/8)。高度別防御率(40/40/40/40)。耐久度40。昼の視界7、夜6。地上偵察能力あり。偽装可能。

各国共通

ここには、開発を行わずに兵器購入で買える兵器の中で、6国に共通する兵器をまとめてある。値段が安いぶん

性能も頼りないが、砲兵、補給車、ジープ隊のようにマップ攻略に欠かせない兵器もあるのだ。



	トラック	0 240	5000	機銃(1/5/1)。速度25、高度別防御率(2/2/5/0)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。占領可能。
	ジープ隊	0 240	3000	機銃(1/5/1)。速度15、高度別防御率(5/12/20/10)。部隊数8、総耐久度8。昼の視界6。夜の視界3。地上偵察能力あり。偽装可能。
	補給車	0 240	5000	機銃(1/5/1)。速度25、高度別防御率(2/2/5/0)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。
	空挺隊	0 150	8900	半自動ATM(2/10/1)、歩兵用SAM(2/20/2)、機銃(1/5/1)。速度35、高度別防御率(12/17/25/15)。昼の視界3、夜の視界2。地上偵察能力あり。偽装可能。占領可能。
	対空砲	0 800	2500	機関砲(2/10/1)。速度25、高度別防御率(4/5/8/0)、変形後は(5/10/2/2)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。
	砲兵	0 560	12000	155ミリ榴弾砲(3/40/4)。速度25、高度別防御率(2/2/5/0)、変形後は(2/2/5/10)。部隊数8、総耐久度8。偽装可能。
	HQ1	0 1000	2000	機関銃(1/1/1)。高度別防御率(10/10/10/10)。耐久度10。昼の視界4、夜の視界3。地上偵察能力あり。偽装可能。

CONFIDENTIAL

デザイン/今井デザイン事務所
写真協力/月刊パンツアー

LOGIN 15号特別付録

平成4年8月7日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第11巻 第15号 通巻153号 PRINTED IN JAPAN