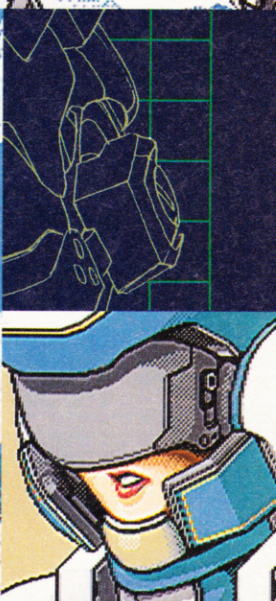
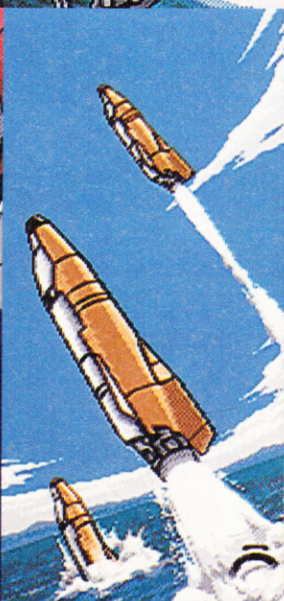
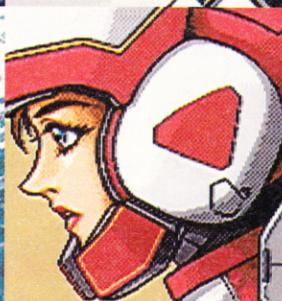
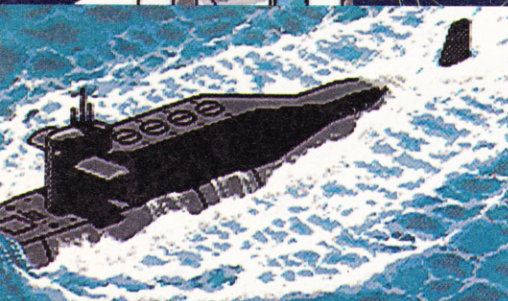
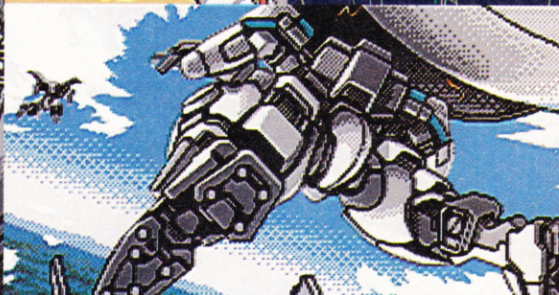
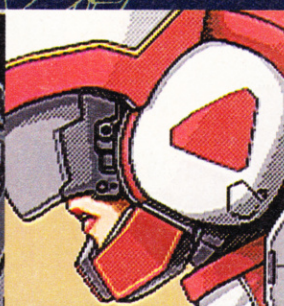
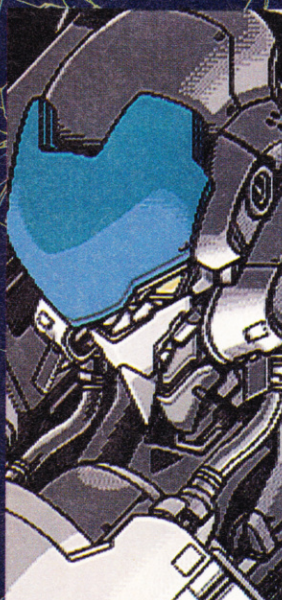
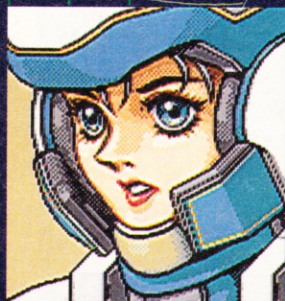




POWER DOLLS 2

Detachment of Limited Line Service



TECHNICAL HAND BOOK

テクニカルハンドブック



新生“ドールズ”を結成せよ!

このゲームの概要については前号までの“ゲームバスターズ”のコーナーを見てもらうことにして、このテクニカルハンドブックではミッション1から4までの攻略方法を紹介していくぞ。

さて、各ミッションの攻略を始める前に、このゲームの基本攻略テクニックをおさらいしておこう。まず、ゲームを始める前に新生“ドールズ”のメンバーを決めなくてはならない。ゲームを有利に進めたいなら、各能力値と技能の有無が選択の基準となるぞ。



◆◆新生“ドールズ”は総勢17名。このうち新隊長のヤオ以下12名はすでに決定されているのだ。プレイヤーはキャンペーン開始時に、残りの5人を選択しなくてはならない。能力値や技能を基準にして選んでいくといいだろう。

メンバーを
選出せよ!!



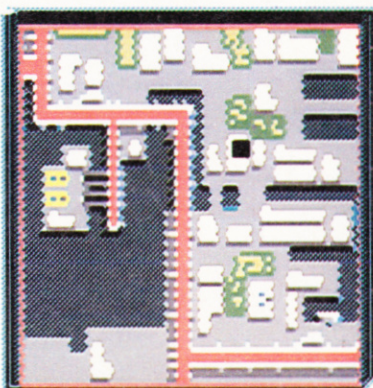
効果的な作戦を立案しよう

作戦を把握しろ



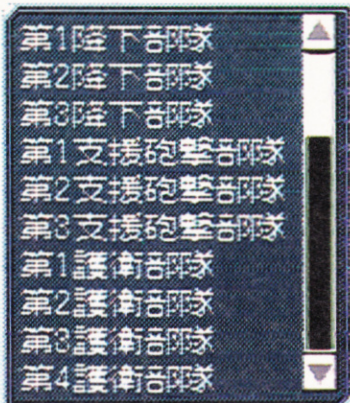
◆現在の戦況、敵の戦力と味方の戦力、そして作戦の目的を把握しろ。自分が納得するまで、何回でも作戦の概要を確認して、理解するようにしよう。

目的を見きわめろ



◆作戦区域に行ってから迷わないように、作戦の目的（ミッションクリア条件）を確認しよう。そして、目的を達成するための部隊編成の指針にせよ!

部隊の目的



◆作戦ごとに、各部隊の役割を決定。選択次第では、装備や編成に制限がつくことがあるぞ。

任務を決定せよ

先行降下任務
先行高々度降下任務
爆薬設置任務
高々度降下爆薬設置任務

◆部隊の目的が決まったら、次には各部隊の任務を選んでやるのだ。通常降下や高高度降下、強行偵察任務など、作戦の内容に合わせて選んでやるといいだろう。

前作ではプレイヤーが、いくつかの作戦プランから、任意にひとつの作戦を選んでいけばよかった。しかし「2」では、各ミッションごとの状況や目的に合わせて、プレイヤー自身が作戦を立案していかなくてはならないのだ。

作戦立案時のポイントは、敵と味方の兵力や現在の状況、作戦の目的をよ

く把握すること。いつ、どこで、どの部隊がどのようなことを行なえばいいのかを、頭に叩き込むのだ。そうすれば、作戦立案で迷うことはないだろう。いきあたりばったりの適当な作戦を立案しては勝てはしないぞ。効果的な作戦を立案するためにも、戦況や作戦目的を見きわめるのだ!

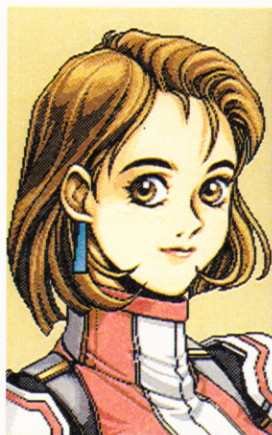
部隊編成は慎重に行なおう

作戦が決まったら、その作戦の内容に合わせて部隊編成を行なおう。たとえば、強襲偵察をするなら索敵技能を持っている者を偵察型に任せ、護衛に強襲機などを付けてやる。そして強襲機でピンポイント降下といった具合だ。

なお、メンバー選択の基準は任務に適した技能の有無が重要になる。索敵、工兵、通信、隠蔽は技能があれば、そ

の技能が関係する行動の AP(アクションポイント)が半分ですむ。つまり、索敵技能があれば、基本消費APが8ポイントの索敵が、4ポイントで行なえるのだ。APの使いかたがネックとなるこのゲームでは、技能の有無は非常に重要だ。作戦に必要な装備と技能を持ったものを有効に組み合わせていって、部隊編成を行なっていこう。

◆装備の選択をするときには各メンバーの能力値や技能の有無を確認すること。そして、適材適所の編成を行なえ！



ファン ケンメイ
対地補正 +7(65)
対空補正 +6(121)
白兵補正 +2(1)
防御補正 +8(1)
索敵 無 工兵 有
通信 有 隠蔽 有
AP 31/30(30)



◆通常、降下部隊は3つの部隊に分けられることが多い。各部隊は任務によって装備の制限が出てくるので、そのことを考慮してやらないといけないぞ。



◆ミッションの目的や部隊の任務によってパワーローダーの機体自体から装備まで変えていこう。また、ポケット用の装備も状況に応じて変えていくのがいいぞ。

戦場での基本テクニック

攻撃



◆このゲームでは敵の種類によって効果のある武器が違う。状況に合わせてうまく使い分けなければ、APと弾の無駄だぞ！

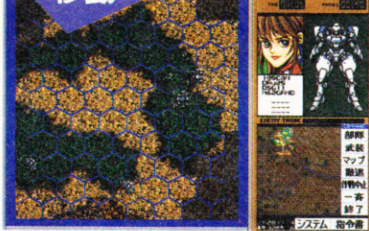
作戦が開始されたら、ミッションクリアを目指して迅速に行動していこう。このゲームでは時間の概念が重要で、モタモタとしてられない。降下時間や回収ポイントへの集合時間、支援部隊の展開時間など、1ターン5分きざみで進展していくのだ。索敵、移動、攻撃、隠蔽などのコマンドを駆使して効率よく行動していかないと、勝利の女神はソッポを向いてしまうぞ！

隠蔽



◆生き残るためのコツは、隠蔽コマンドを使って被害を減らすこと。地形効果を考慮して、隠蔽を実行していけば、敵の攻撃も恐くないのだ。

移動



◆高速移動は移動距離は長くなるが敵の臨機射撃の的になりやすいので注意が必要だ。臨機射撃を受けないためには、警戒移動で移動しよう。

索敵



◆敵の位置を確認せずに行動するのは非常に危険だ。攻撃や移動を行なうにせよ、索敵型の機体を有効に使って敵を確認してからしよう。

etc

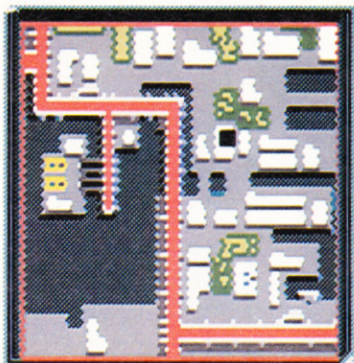


◆ミッションによっては、支援要請などのコマンドや手榴弾、ブローブなどを駆使していかなくてはならない。状況に応じて使い分けよう。

ミッションテクニカルガイド

MISSION 1

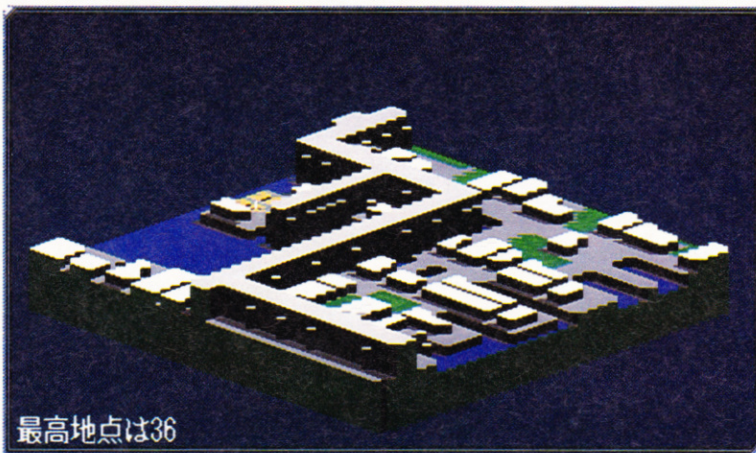
ナイトクルーズ



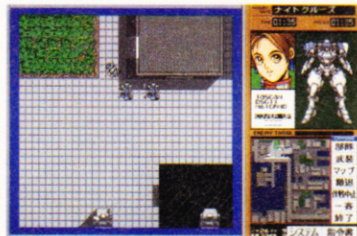
作戦概要

このミッションは、敵地の港湾施設内に保管されているデータカードの奪取が目的だ。隠密行動と陽動が作戦のメインとなり、迅速な行動が要求される。作戦参加メンバーも、データカード奪取の実行部隊(第1降下部隊)が2名、陽動部隊(第2降下部隊)が1名の少人数で行なわなければならない。

作戦の概要としては、まず陽動部隊がTX48高性能爆弾を使って港湾施設の任意の場所を爆破し敵を引きつける。その間に、実行部隊がデータカードの保管されている倉庫を強襲し奪取するといったものだ。作戦の性格上、敵との交戦は可能な限り避けることが望ましい。密かに、そして迅速に行動せよ。



最高地点は36



◆このミッションの目的はデータディスクの奪取にある。敵の殲滅が目的ではないので、無駄な戦闘は極力避けていくようにしよう。隠密行動と陽動が、作戦成功の鍵を握るぞ。

◆作戦区域は港湾施設の倉庫街だ。高低差はさほどなく、高架橋とそうでないところぐらいで多少の差があるぐらいだ。作戦のメインとなるのは倉庫街になるので、敵の待ち伏せしているような建物の陰などに、気をつけるべきだろう。

編成パターン

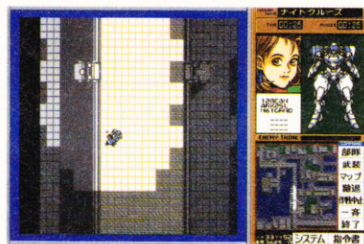
パターンA		パターンB		パターンC	
この編成はもっとも基本的なもので、陽動部隊の第2降下部隊には索敵型。主部隊の第1降下部隊には、迅速に行動できるように強襲型を組み入れている。		パターンAでは攻撃力が欠けており、もしも敵と交戦状態になった場合には全滅しかねない。そこで、機動力を犠牲にして攻撃力をとったのがこのパターンだ。		前のふたつのパターンの中間といえる、攻撃力と機動力をある程度かね備えた汎用的な編成。これといった利点もないが、状況に合わせた柔軟な行動が可能だ。	
第1降下部隊	X4C装甲強襲歩兵	第1降下部隊	X4装甲歩兵	第1降下部隊	X4装甲歩兵
	X4R装甲索敵歩兵		X4R装甲索敵歩兵		X4R装甲索敵歩兵
第2降下部隊	X4R装甲索敵歩兵	第2降下部隊	X4装甲歩兵	第2降下部隊	X4C装甲強襲歩兵

陽動部隊の動きかた

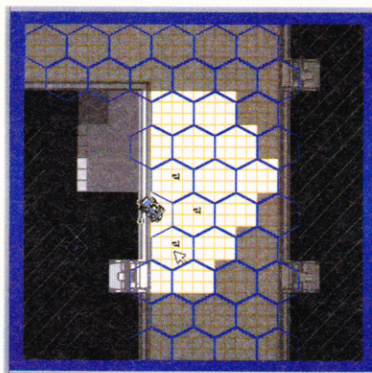
陽動部隊の任務は、爆弾によって港湾施設を破壊し、敵の主力をデータカード保管場所から引き離すことだ。このため爆弾の設置場所は、データカードの保管場所からなるべく離れていること、味方の実行部隊の進行ルートを阻害しないことが条件になる。以上の条件を満たす場所としては港湾施設南部(マップ右下)が最適といえるだろう。

爆弾の設置場所を決めたなら、見通

しのよい場所は高速移動。逆に見通しの悪い場所は警戒移動で進行しよう。また、高架橋は敵のいない海側のヘックスを、なるべく1ヘックスずつ進もう。これは、一気にAPを消費して移動すると移動終了ヘックスへ最短コースで移動してしまい、移動コースが直線ではなく弧を描いてしまう。その結果、敵の臨機射撃の範囲内を通過してしまう危険があるからなのだ。

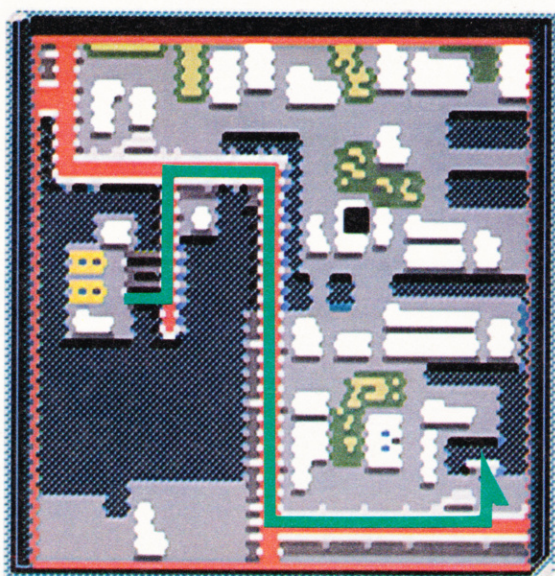
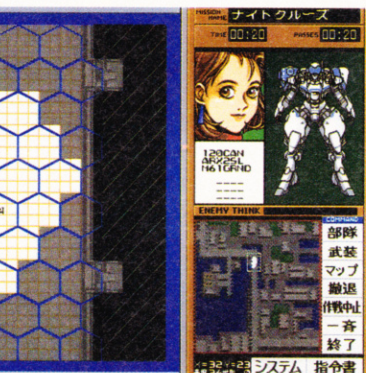


▲陽動部隊は敵に発見されないように、港湾施設の南部に向かう。爆弾の設置場所は、データカードの保管場所からなるべく遠いところがベスト。敵の主力を引きつけるのだ!



▲敵の索敵、臨機射撃の範囲を避けるように慎重に移動しよう。高速移動をするときも1ヘックスずつ移動だ!

▲爆弾の爆発時刻は、実行部隊の動きに合わせて設定しよう。早すぎても遅すぎても、陽動の意味がないぞ。



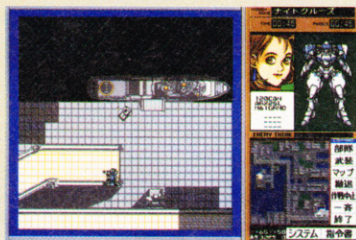
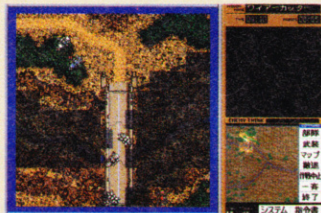
▲陽動部隊は高架橋を南下。港湾施設の南部に停泊している巡洋艦近辺に爆弾を設置しよう。この区域が一番警備が薄く、陽動の効果も高いぞ。

ワンポイントレッスン

1 敵の動きを読み!!

このゲームでは敵はただのやられ役ではなく状況に応じたリアルな動きをみせる。たとえばミッション1の場合、データカードを警備している敵部隊は2種類いて、発見した敵(プレイヤー)に向かっていく遊撃型のもの、決められた持ち場から離れない定点防御型のものがある。おもにプレイヤーの脅威となるのは遊撃型で、このタイプは敵を発見した場所に集まってきて包囲殲滅しようとする。プレイヤー側に十分な戦力がない場合、全滅しかねないので要注意。また、この遊撃型の敵は状況によって初期配置や移動経路が違

うので、以前プレーしたときにいた場所に次回もいるとは限らないのだ。このような、リアルで高度な動きを見せる敵に対抗するためには、まず敵の立場に立って戦術を考え、敵の動きを読んでいかななくてはならないのだ。

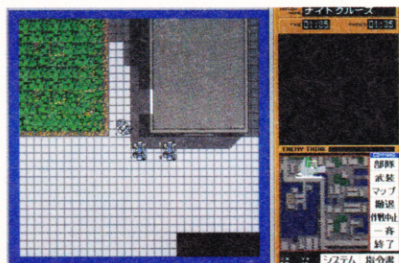


▲ある一定の場所から離れない、定点防御型の敵も存在する。うかつな移動をしていると、これらの敵の待ち伏せ攻撃を受けてしまうぞ。

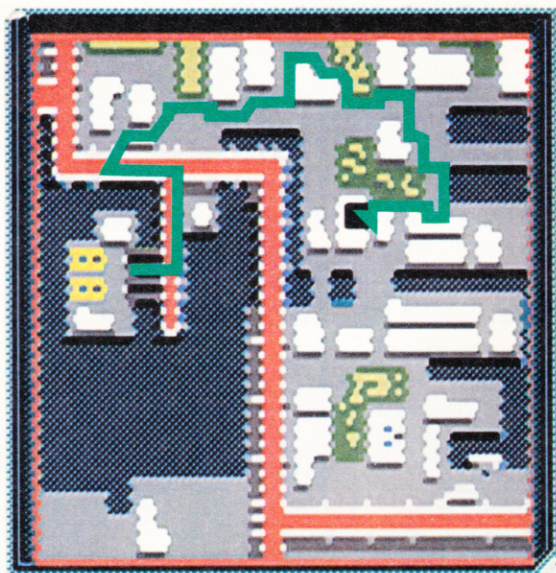
▲発見した目標に向かって攻め寄せてくる、遊撃型の敵は厄介だ。もしも戦場で出会ったら、見つけ次第先制攻撃で早めに倒してしまおう。

データカードを奪取せよ！

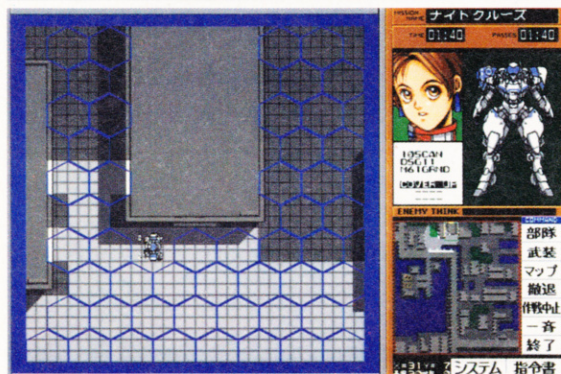
実行部隊は、データカード奪取が任務だ。交戦が任務ではないので、たとえ敵を発見しても、やりすごせるようならやりすごしてしまおう。陽動部隊が敵の主力を引きつけている間に、隠密にしかも迅速にデータカードの保管場所へ向かうのだ。このとき、建物の陰づたいに移動していくと、敵との交戦が避けられる。多少の遠回りになっても、なるべく建物の陰づたいに移動しよう。また、どうしても戦力に不安があるなら、陽動部隊の爆弾の爆破時刻を遅く設定し、陽動部隊と合流してから目標に向かうのがいいぞ。



●陽動部隊が敵を引きつけているうちに、実行部隊が北まわりで目標の倉庫へと向かう。このとき、建物づたいに移動するのがベスト。敵との交戦を考えた場合には、陽動部隊と合流してから進行したほうが安全ともいえる。

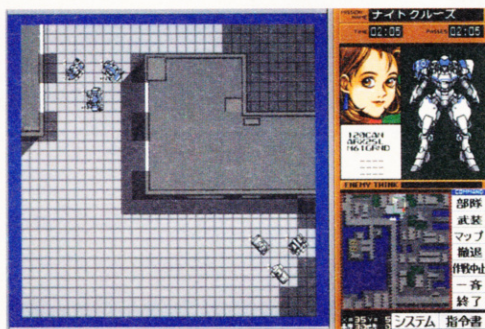


建物づたいに移動



●陽動がうまくいっても、目標までのルートには定点防御の敵が待ち伏せしている。この敵と正面から戦ってしまえば、戦力が消耗するし時間の無駄。建物の陰をぬうように迂回して、交戦は極力避けよう。

索敵を使え



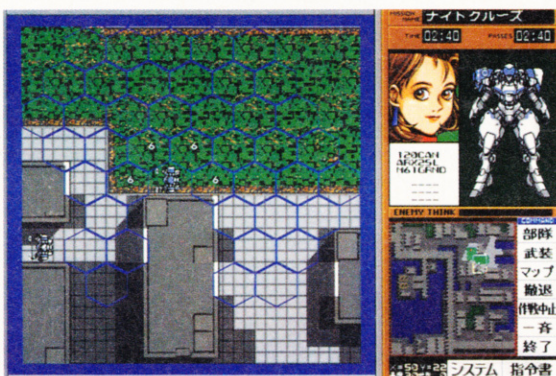
●目標に向かって進行するときには、こまめに索敵を行なって敵の存在を確認しよう。相手の臨機射撃と索敵の範囲外なら、無視して移動。そうでなければ、確実に倒していこう。そうしないと、敵の臨機射撃でポロポロにされてしまうのだ。

精密射撃



●もしも避けて通れない敵を見つけたら、120ミリキャノン砲などの、威力が高く精密射撃のできる武器を使って倒そう。精密射撃を選択して、確実に倒さないと敵の反撃を喰らってしまう。一撃必殺で敵を倒すのが基本だぞ。

警戒移動



●敵の臨機射撃と索敵の範囲に入っていないければ、高速移動でもかまわない。しかし、敵の潜んでいそうな場所や敵の臨機射撃範囲ぎりぎりの場所を通過するときは、隠密性を考えて警戒移動でゆっくりと確実に進もう。

あらゆる武器を駆使しろ

ここまでで、実行部隊と陽動部隊の基本的な行動パターンを紹介してきた。しかし、作戦を完璧にこなしたいと思うのなら、あらゆる武装を駆使していくテクニックが必要になるぞ。

まず、プローブやマルチセンサーといったポケット用装備を有効に使っていかなくてはならない。プローブは見通しの悪い地形での索敵に有効。マル

チセンサーは、索敵型以外でも広い索敵範囲を得られる便利なオプション・アイテムだ。これらを様々な機体や状況に合わせて使いわけていければ、心強い味方になってくれるだろう。また、発煙弾は攻撃力こそないが、敵の移動や攻撃を妨げる効果があるので、味方の生存率を高めてくれるのだ。これらの便利な武装を使わない手はないぞ。



◆ポケット用装備は使用回数制限があるものの、効果の高いものが多いのでとても重宝するぞ。

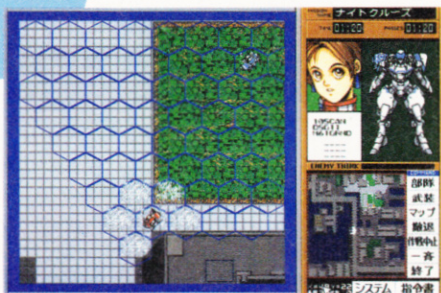
プローブを使え

◆プローブは、索敵用のポケット装備で投擲して使用の間、6ヘックスの範囲で自動的に索敵を行なう。



発煙弾で逃げろ

◆敵に囲まれそうになったり、追いかけられそうになったりしても心配無用。効果範囲の広い発煙弾で、敵を煙



◆建物や林立し、入り組んでいるような場所では、索敵範囲が限られてしまう。そんなときこそ、プローブの出番というわけだ。



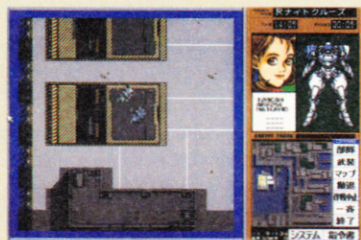
◆発煙弾はグレネードランチャー系のものがよい。キャノン砲の発煙弾は射程が長いものの効果範囲が1ヘックスだけなのだ。

MISSION2へ向けて

注意深く画面を見ていた人は気がついたことと思うが、ミッション1のナイトクルーズはパワーローダー用のシミュレーターを使っただけの訓練だったのだ。作戦立案の画面やオープニング、ミッションクリア時の画面をよく見れば確認できるはず。それでは、ミッション2はどうなるのかというと、再結成された新生“ドールズ”の本当の意味でのデビュー戦となるわけなのだ。

ミッション2の地形や作戦目的は、ナイトクルーズと同じ。違うところは、

実際に銃弾の飛び交う実戦ということ。また、メンバーが増えて合計5人で作戦ができる分だけ、やや有利に作戦を遂行できるだろう。健闘を祈る!



◆地形などはミッション1と同じだが、マップ上の建物などのディテールが細かくなっている。これが、正真正銘本物のナイトクルーズ作戦というわけなのだ。

◆“ドールズ”が本格的に活動を初め、メンバーも3人から5人に増えた。作戦立案や部隊編成での選択の幅が広がったぞ。

ワイアーカッター

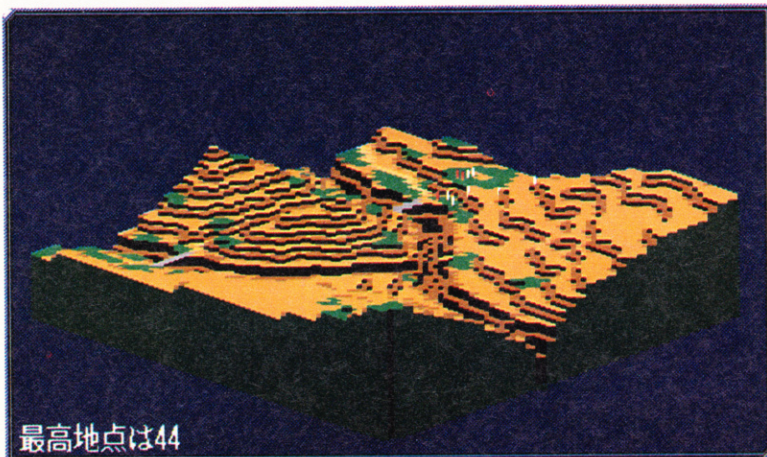
作戦概要



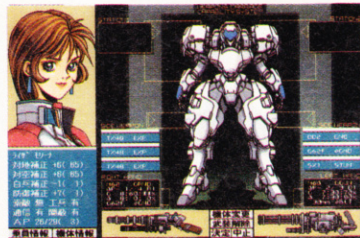
ワイアーカッター作戦は、味方の部隊の援護を行なうべく、敵の補給ルートを寸断するのが目的。作戦名のとおり、敵の生命線を断ち切ってやるのだ。具体的には、敵の補給路である山岳地帯にかかっている陸橋を爆破するといったものだ。

また、陸橋は作戦地帯にふたつあり、

どちらかひとつを爆破するだけでもミッションクリアとなる。このため、ひとつの陸橋に的を絞れば、短時間で目標を爆破する電撃戦も可能になってくるぞ。自分の腕に自信がある人は、ふたつの橋の爆破を目指し、そうでない人はひとつの橋に戦力を集中してミッションクリアを目指そう！



最高地点は44



◆橋を爆破するためには、3つのTX48高性能爆弾が必要だ。工兵技能を持っているキャラクターをAPと機動力のある強襲型に搭乗させて、短時間で設置できるようにしよう。

◆このミッションの舞台となるのは、山岳地帯。高低差マップを見てもらえば、どれだけ険しい地形になっているのかわかるはずだ。地形に高低差がある場合は、索敵範囲や移動力に影響が出てくるので注意が必要だぞ。

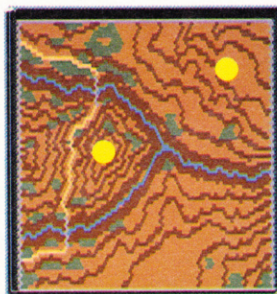
降下ポイントと回収ポイント次第で作戦の成否が決まる

このミッションでは降下部隊の侵入方向と降下地点、そして作戦終了後の回収地点が重要になってくる。陸橋をひとつ爆破するのなら北から侵入し、北東方向に回収ポイントを設置する。また、ふたつ爆破するのなら南北から侵入し、中洲に回収ポイントを設置しよう。

●侵入・回収ポイントを決める



侵入ポイント

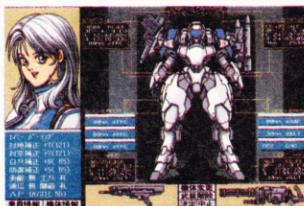


回収ポイント

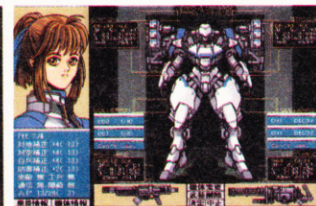
◆橋をひとつだけ爆破するのなら、作戦地域への侵入は北からが有利。両方爆破するのなら北と南の2方向から侵入するべし。また、回収ポイントは写真の2地点を使い分けよう。

ローダーキラーの攻撃ヘリに対抗する装備

陸戦兵器のパワーローダーの天敵ともいえるのが、ローダーキラーの異名をとる攻撃ヘリコプターだ。地形効果を見逃して移動でき、しかも豊富なAPで攻撃をしかけてくるぞ。この強敵に対抗するためには、デッドウェイトを覚悟して対空ミサイルやデコイを多めに装備するしかないぞ。



◆対地上戦闘力を失っても、対空兵装を充実させた機体を作っておこう。

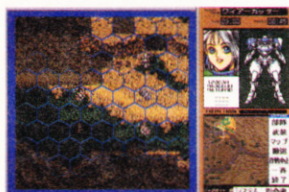


◆ガトリング砲や対空ミサイルを装備していれば、対ローダーヘリも恐くはない。

パターン——A

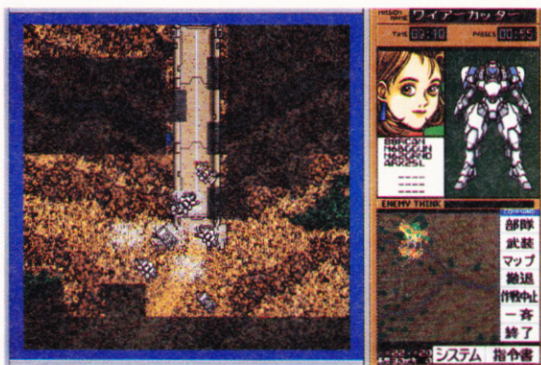
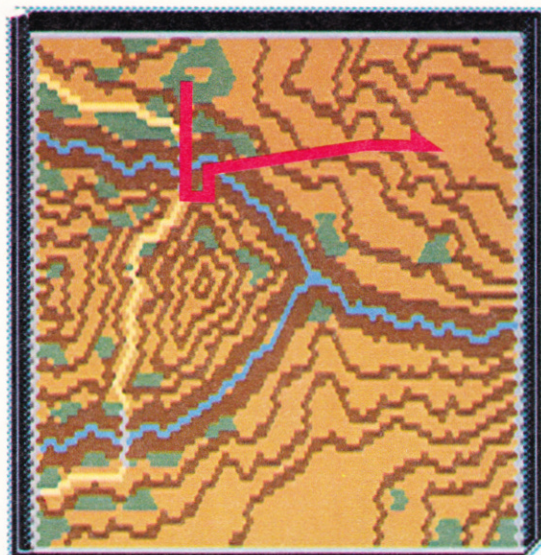
このミッションをクリアする方法としては、大きく分けてふたつある。ひとつは、ふたつある橋のうちひとつだけを爆破する方法だ。戦力を橋のひとつに集めて、短時間のうちに橋を確保して爆弾を設置、そして迅速に撤退する。侵入方向は北、回収ポイントは北東に設置するのがいいだろう。この方法なら、部隊の戦力が充実している上に、橋を渡ってこようとする敵を確実に倒していくだけで、簡単にミッションクリアすることができるだろう。ただし、対空用の武装も持っていけないと、敵のヘリに痛い目にあわれるぞ。

■なるべく橋のたもとに降下して、橋を渡ってこようとする敵を迎撃する。射程距離の長い武装を使って、このポジションをキープ。爆弾を設置する後、続部隊のための援護を行なうのだ。



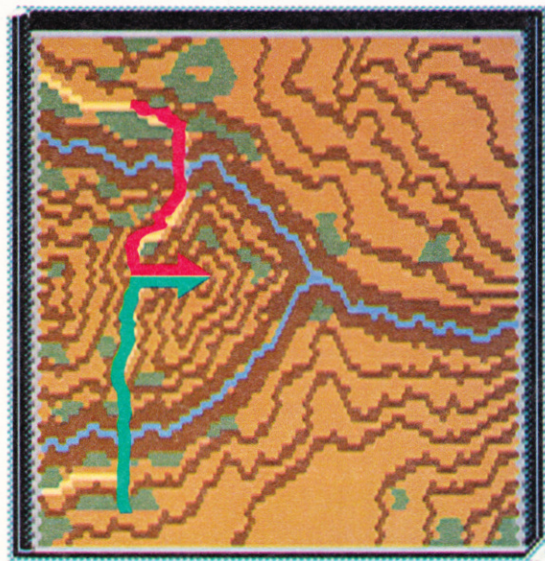
▲橋の北側にいる敵を、可能ならば2～3ターン以内に殲滅しよう。

■高低差があるため、射線の通らない敵は手榴弾で倒していこう。



▲グレナード系の発煙弾を有効に使って、敵の進行を防いでしまえ。

パターン——B



もうひとつの方法は少し難易度の高いものだ。まず、降下部隊をふた手に分けて北(写真①の場所)と南(写真②の場所)に降下させる。そして北の部隊は敵を倒しながら南下、南の部隊は敵を倒しながら北上する。もちろん、橋の付近にいる敵を殲滅したら、爆弾の設置を行なう。最終的には、すべての敵を排除したあとに、



中洲の回収ポイントに向かう。このとき討ちもらった敵がいると、回収に来たVLC2垂直離着陸機が攻撃を受けてしまうので要注意。

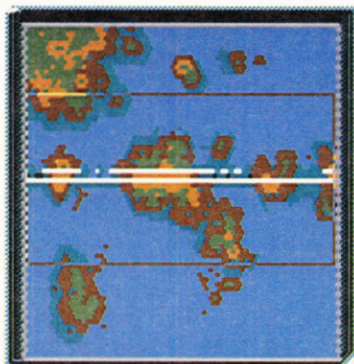
▲部隊がふた手に分かれるため、バランスのよい戦力配分が必要だ。部隊編成時、武装と人員の配置に注意しよう。

■あせらずに、両方の部隊の進行スピードを合わせよう。どちらが突出しても被害は大きくなるだけだぞ。



MISSION 4

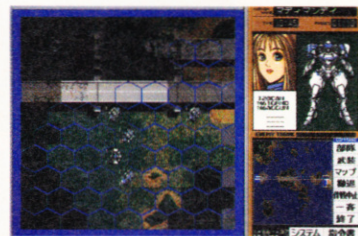
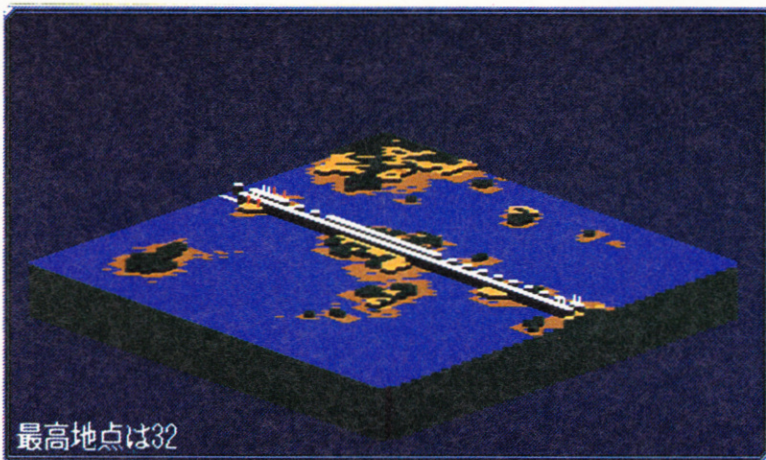
マディマンディ



作戦概要

ワイアーカッター作戦は敵の補給路を寸断するものだった。ところがマディマンディ作戦は、逆に敵の手に落ちた味方の補給路を奪回するものなのだ。具体的には、沼沢地にあるハイウェイとその周囲18ヘックスにいる敵を排除すればミッションクリア。しかし、敵の占拠するハイウェイのまわりは足

場の悪い沼地なので、進行ルートは限られてしまうし、移動力の低下する沼地にいるところを敵に狙い撃ちされたら、ひとたまりもない。かといって、狭い一本道のハイウェイを進行しては、いい標的になってしまう。そこで、このミッションでは支援攻撃部隊の存在が重要になってくるのだ。



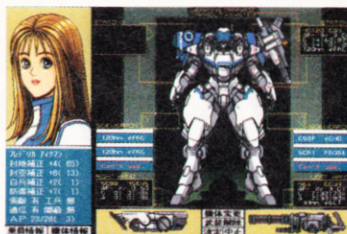
◆この作戦は沼沢地のハイウェイにいる敵を殲滅すること。ハイウェイと小島以外は沼地のため移動力が極端に低下してしまう。よい足場を確保して進行することが重要だぞ。

◆高低差こそ少ないが、沼沢地のため移動しにくい地形になっている。また、マップ中央を東西に横切るハイウェイを中心に敵が潜んでいるため、進行ルートは限られてくる。降下位置と進行ルートは慎重に考えよう。

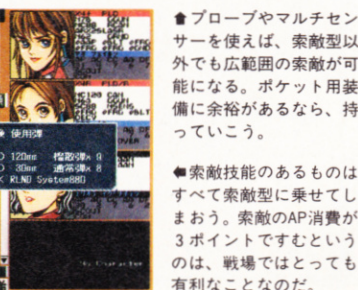
索敵型が重要だ！

この作戦のポイントは、支援攻撃を最大限に使って敵を倒していくことだ。敵の戦力は、味方の降下部隊よりも多く、しかも沼地の中のハイウェイという有利な場所に布陣している。まともに正面から戦っては、不利を通り越して、無謀に近い状況だ。しかし、『ドールズ』には、航空機部隊と長距離支援攻撃部隊が援護してくれるという強みがある。この支援部隊を十分生かす方法こそが、この作戦のカギになるぞ。

だが、むやみに支援要請しても意味がないので敵のいる位置を確定しなくてはならない。そこで索敵型や索敵範囲を広げるポケット用装備が重要になってくるのだ。敵に気づかれる前に敵を補足して攻撃するためにも、索敵型の能力がものをいうのだ。



◆今回の主力は支援攻撃部隊といっても過言ではない。爆撃位置の確定にも、索敵範囲を広げる装備を選択しよう。

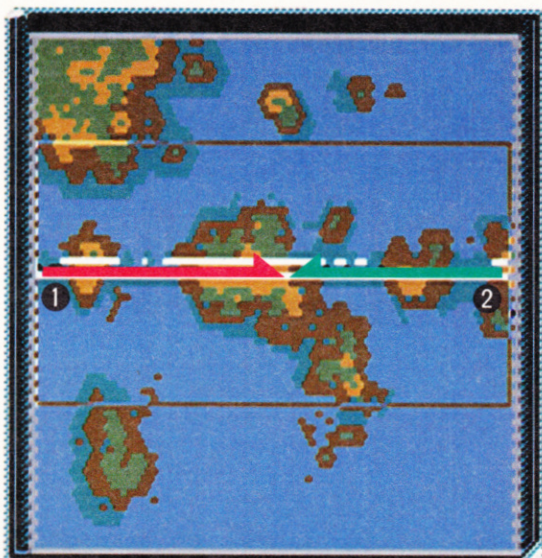


◆ブローブやマルチセンサーを使えば、索敵型以外でも広範囲の索敵が可能になる。ポケット用装備に余裕があるなら、持っていく。

◆索敵技能のあるものは、すべて索敵型に乗せてしまおう。索敵のAP消費が3ポイントですむというのは、戦場ではとても有利なことなのだ。

隠れている敵を焼き出せ!

この作戦は、指定された範囲内の敵をすべて倒さなければならぬ。それには先ほども書いたとおり、支援攻撃をいかに有効に使うかがカギとなる。そこで支援攻撃を利用した、一番リスクの少ない戦術を紹介しよう。まず、降下部隊をふた手に分け、ハイウェイの東端(写真中①の場所)と西端(写真中②の場所)に降下させる。支援要請を行ないハイウェイを中心に攻撃させる。敵も沼地には隠れていないので、島の岸辺かハイウェイのたもとを中心に攻撃を加えていこう。そして頃合を見計って、降下部隊を東西から中心の島へ向かって進行させよう。また、索敵型が敵を発見次第支援攻撃を要請。そして、それでも生き残った敵を、降下部隊のメンバーが掃討していく方法も有効だぞ。どちらの方法をとるにしても、支援攻撃が作戦の成否を決めることに変わりはないの。支援部隊との連携プレーで敵を倒せ!



支援攻撃を
有効に使える

◆支援攻撃は広範囲にダメージを与えるものが多いので、敵の隠れているような場所には容赦なく攻撃してやろう。

◆航空機部隊の支援攻撃は、敵の反撃を受ける可能性がある。しかも、燃料の都合もあるので、そう長い時間は援護してもらえないので要注意。



◆支援要請も通信技能があれば、APを12ポイント消費するところ半分の6ポイントですむ。技能のあるものに支援要請はまかせよう。

ワンポイント レッスン

2 エリアマップをよく見よう

エリアマップを作戦開始にしき見ないなんて人もいるかもしれない。しかし、このエリアマップには、プレイヤーにとって有益な情報が多く表示されている。それでは、エリアマップからどのような情報を読み取ればいいのかというと、味方の各部隊の現在の状況と作戦地域をとりまく戦況を確認するのだ。味方に輸送部隊は状況によっては、作戦で指定した時刻より遅れてしまう場合もある。このときエリアマップを見ていれば、輸送機が移動中なのか敵に撃墜されてしまったのかもわかるのだ。

また、味方部隊の待機場所を変更できる点も忘れてはならない。敵の迎撃機が存在に気づかず、待機場所を変えなかったために、回収機が撃墜されてしまうこともあるので注意しよう。



◆ふだんはあまり見ることもないエリアマップだが、味方の支援や敵部隊の動きが大規模な場合には重要になってくる。作戦地域の制空権がどちらにあるのか確認するときなど重宝するぞ。ときどきは、これを見るクセをつけよう。

武装データ/設定ガイド

交換できる武器

ここでは、複数種類の弾丸を持つ武器のデータを紹介する。
各種類の弾丸の性質を見極めて使っていこう。

●携帯装備

名称/形態	弾薬名	弾数	射程 距離	精度		攻撃力		索敵		AP		範囲	弾頭型
				対地	対空	対地	対空	距離	貫通力	負荷	消費		
P-9RS アサルトライフル ※1 	20mm通常弾	18	10	90	66	25	19	0	0	1	3	D0	通常弾
	20mmP9 通常弾	15	11	90	66	27	23	0	0	1	3	D0	通常弾
	20mmP9 高速弾	15	11	90	66	30	27	0	0	1	3	D0	高速弾
P-9SL アサルトライフル ※1 	20mm通常弾	18	9	85	63	25	19	0	0	1	2	D0	通常弾
	20mmP9 通常弾	15	10	85	63	27	23	0	0	1	2	D0	通常弾
	20mmP9 高速弾	15	10	85	63	30	27	0	0	1	2	D0	高速弾
M51グレネード 	G50F グレネード弾	6	7	*	0	40	0	0	0	1	3	R1	グレネード弾
	G50S発煙弾	6	7	*	0	0	0	0	0	1	3	R1	煙幕弾
M61グレネード 	G50F グレネード弾	6	7	*	0	50	0	0	0	1	3	R1	グレネード弾
	G50S発煙弾	6	7	*	0	10	0	0	0	1	3	R1	煙幕弾
M62グレネード 	G62 グレネード弾	5	8	*	0	60	0	0	0	1	4	R1	グレネード弾
	G62S発煙弾	5	8	*	0	0	0	0	0	1	4	R1	煙幕弾
M63グレネード ※2 	G63F グレネード弾	7	9	*	0	70	0	0	0	1	2	R1	グレネード弾
	G63S発煙弾	7	9	*	0	0	0	0	0	1	2	R1	煙幕弾
M7Aカトリング砲 ※2 	35mm通常弾	8	8	70	80	33	33	0	0	2	3	D1	通常弾
	35mm高速弾	8	8	70	80	35	35	0	0	2	3	D1	高速弾

●肩装備

名称/形態	弾薬名	弾数	射程 距離	精度		攻撃力		索敵		AP		範囲	弾頭型
				対地	対空	対地	対空	距離	貫通力	負荷	消費		
MC105 キャノン 	105mm榴散弾	11	12	90	0	55	0	0	0	3	2	D0	榴散弾
	105mm徹甲弾	11	12	90	0	65	0	0	0	3	2	D0	徹甲弾
	105mm発煙弾	11	12	90	0	0	0	0	0	3	2	D0	煙幕弾
MC120 キャノン 	120mm榴散弾	9	14	87	0	60	0	0	0	3	3	D0	榴散弾
	120mm徹甲弾	9	14	87	0	70	0	0	0	3	3	D0	徹甲弾
	120mm発煙弾	9	14	87	0	0	0	0	0	3	3	D0	煙幕弾
MC88 速射砲 ※ 2 	88mm榴散弾	8	12	82	30	40	15	0	0	4	4	D0	榴散弾
	88mm徹甲弾	8	12	82	30	80	0	0	0	4	4	D0	徹甲弾
	88mm発煙弾	8	12	82	30	0	0	0	0	4	4	D0	煙幕弾
DRu35 MLC ※ 2 	Mk6対戦車弾頭	2	18	99	75	98	0	0	0	7	5	M0	ミサイル
	Mk6対空弾頭	2	24	99	78	0	90	0	0	7	5	M0	ミサイル
	Mk6両用弾頭	2	22	99	75	90	75	0	0	7	5	M0	ミサイル
M7B ガトリン グ砲 ※ 2 	35mm通常弾	8	10	73	85	38	38	0	0	2	3	D1	通常弾
	35mm高速弾	8	10	73	85	40	40	0	0	2	3	D1	高速弾
M71 グレネード 	G55Fグレネード弾	2	7	*	0	90	0	0	0	4	4	D1	グレネード弾
	G55S発煙弾	2	7	*	0	0	0	0	0	3	4	D1	煙幕弾
M72 グレネード ※ 2 	G55Fグレネード弾	2	9	*	0	99	0	0	0	4	5	D1	グレネード弾
	G55S発煙弾	2	7	*	0	0	0	0	0	3	5	D1	煙幕弾
M144 グレネード ※ 4 	G56Fグレネード弾	5	6	*	0	50	0	0	0	3	1	R2	グレネード弾
	G56S発煙弾	10	6	*	0	0	0	0	0	2	1	R2	煙幕弾
M115 グレネード ※ 4 	G56Fグレネード弾	5	8	*	0	60	0	0	0	3	1	R2	グレネード弾
	G56S発煙弾	10	8	*	0	10	0	0	0	2	1	R2	煙幕弾

交換できない武器

こちらでは、弾薬の変更ができない武器、つまり、違う弾薬を使用できない武器のデータを紹介します。

	装備箇所/名称	弾薬名	弾数	射程 距離	精度		攻撃力		索敵		AP		範囲	弾頭型
					対地	対空	対地	対空	距離	貫通力	負荷	消費		
携帯装備	DSG10SMG	25mm通常弾	12	6	65	50	27	20	0	0	1	2	D0	通常弾
	DSG11SMG	25mm通常弾	12	7	60	45	29	22	0	0	1	2	D1	通常弾
	DSG12SMG	25mm通常弾	12	8	65	50	31	24	0	0	1	2	D1	通常弾
	ARX1アサルトライフル	20mm通常弾	18	8	85	63	20	15	0	0	1	3	D0	通常弾
	ARX2アサルトライフル	20mm通常弾	18	9	80	60	22	17	0	0	1	3	D0	通常弾
	ARX2SLアサルトライフル	20mm通常弾	18	8	75	57	22	17	0	0	1	2	D0	通常弾
	M6Aガトリング砲	30mm通常弾	8	7	70	80	30	30	0	0	2	3	D1	通常弾
	SC55マルチセンサ ※3	RLND System 550	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	S0	
	SC55Mk1マルチセンサ ※3	RLND System 552	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	S0	
	SC88マルチセンサ ※3	RNLD System 880	0	0	0	0	0	0	3	2	2	0	S0	
肩装備	M6Bガトリング砲	30mm通常弾	8	8	73	85	35	35	0	0	2	3	D1	通常弾
	R20ロケット	2inロケット弾	10	14	*	0	30	0	0	0	3	3	R1	ロケット弾
	R25ロケット ※2	2.5inロケット弾	8	14	*	0	40	0	0	0	3	3	R2	ロケット弾
	LC40リニアキャノン ※2	40mm高速弾	15	12	92	60	80	30	0	0	3	3	D1	高速弾
	DRu15ATM	Mk2 対戦車弾頭	6	16	99	0	78	0	0	0	4	2	M0	ミサイル
	DRu20ATM	Mk2 対戦車弾頭	12	16	99	0	78	0	0	0	7	2	M0	ミサイル
	DRu25ATM ※2	Mk3 対戦車弾頭	4	16	99	0	85	0	0	0	4	3	M0	ミサイル
	DRu30ATM ※2	Mk8 対戦車弾頭	3	20	99	0	85	0	0	0	5	4	M0	ミサイル
	VP1マルチセンサ ※1	YMH UNIT1/VA	0	0	0	0	0	0	16	5	2	0	S0	マルチセンサ

●敵兵器と弾頭のタイプ別効果表

	BMB	GND	RCT	FRG	BLT	SAP	AAP	MIS
装甲歩兵	◎/?	◎/?	◎/?	△/○	○/○	○/○	×/△	○/○
装甲車両	●/?	●/?	●/?	○/×	◎/×	◎/○	○/●	◎/●
軽車両	●/?	●/?	●/?	○/●	◎/○	◎/●	○/●	◎/●
航空機	-/-	-/-	-/-	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○
ヘリコプタ	-/-	-/-	-/-	○/○	○/○	○/○	×/○	○/●

弾頭の略称はそれぞれBMB…爆弾、GND…グレネード弾、RCT…ロケット弾、FRG…榴散弾、BLT…通常弾、SAP…高速弾、AAP…徹甲弾、MIS…ミサイル。

命中補正
 ー……敵に対してまったく効果がない。
 ×……ほとんど敵には当たらない。
 △……命中する確率が少しさがるだけ。
 ○……武器の命中精度がそのまま命中する確率に。
 ◎……かなりの確率で敵に命中する。
 ●……98%の確率で命中する。ほぼ必中といえる。

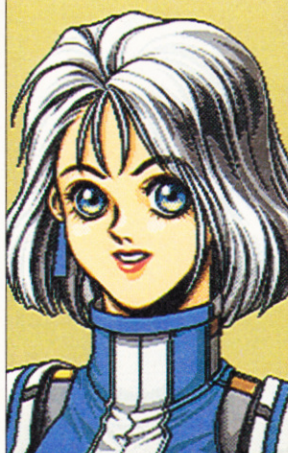
損害補正
 ー……敵に対して少しのダメージも与えられない。
 ×……通常の25%しかダメージを与えられない。
 △……ダメージを通常の50%与えることができる。
 ○……武器の性能どおり通常のダメージを与える。
 ◎……2倍のダメージを敵に与えられる。
 ?……性能の数値から、0まで不確定のダメージ。

新人の6人を紹介

みなさんご存じのとおり、『2』では6人の新人がドールズに入隊したのだ。その6人をここで紹介してみよう。

ミリセント・エヴァンス

Millicent Evans

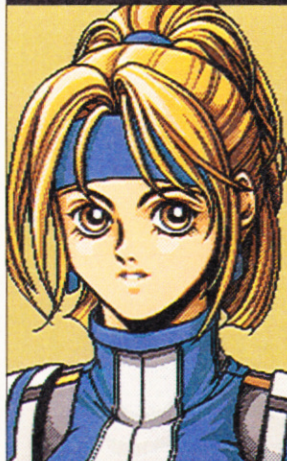


防空軍	准尉
AP.....30	索敵技能.....○
対地補正.....7	工兵技能.....○
対空補正.....7	通信技能.....○
白兵補正.....5	隠蔽技能.....○
防御補正.....6	

通称が“ミルク”と、とても甘そうだけど、能力は新人の中では一番高い。今回は、技能が重要なポイントだが、すべての技能を持っている新人は彼女だけ。彼女はオールマイティーに使っていけるぞ。

フェイス・スモーレット

Faith Smollet

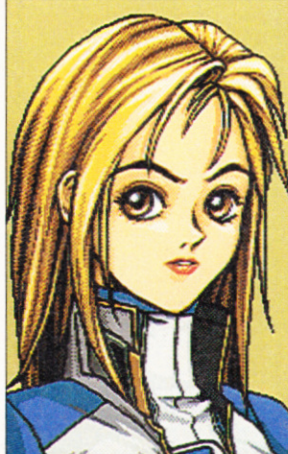


陸軍	少尉
AP.....29	索敵技能.....×
対地補正.....4	工兵技能.....○
対空補正.....5	通信技能.....×
白兵補正.....6	隠蔽技能.....×
防御補正.....4	

常に慎重で物静かな彼女は、どんなに困難な任務でも必ず帰ってくるところから“リターンキング”という異名を持つ。技能は工兵技能だけだが、必ず帰るという運に期待して使ってあげるのもよし。

マーク・ピアスン

Mark Pirsson

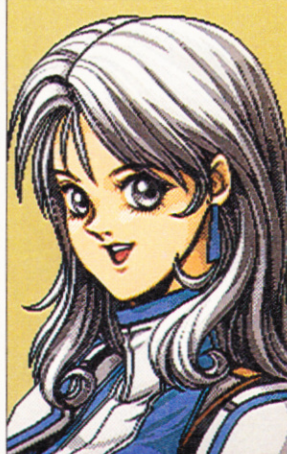


海兵隊	少佐
AP.....28	索敵技能.....×
対地補正.....6	工兵技能.....×
対空補正.....5	通信技能.....○
白兵補正.....5	隠蔽技能.....○
防御補正.....5	

“宇宙船乗り”という通称の由来は、彼女が宇宙船搭乗員のエリートだったという過去から。よく考えてから行動するという彼女の性格は、宇宙船に乗っていたころの経験からきたのかもしれない。

エイミー・パーシング

Amy Pershing

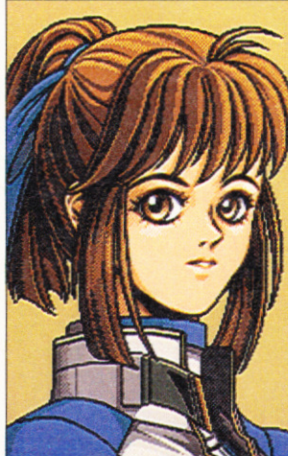


陸軍	大尉
AP.....30	索敵技能.....×
対地補正.....7	工兵技能.....○
対空補正.....7	通信技能.....×
白兵補正.....6	隠蔽技能.....○
防御補正.....5	

ローダーのパイロットの天敵は何か？ 戦車やヘリも確かにそうだが、一番は太ることである。彼女は甘い物好きで、通称も“シュガーベイベ”とこれも甘そうだ。しかし、彼女は太らない体質らしいぞ。

アヤセ・ミノル

Ayase Minoru

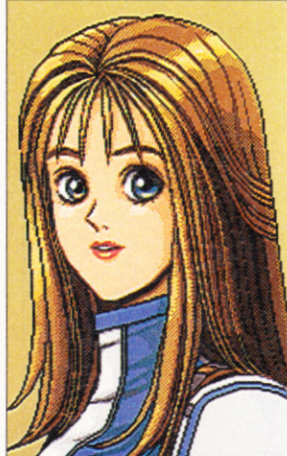


陸軍	中尉
AP.....28	索敵技能.....×
対地補正.....4	工兵技能.....×
対空補正.....4	通信技能.....×
白兵補正.....4	隠蔽技能.....×
防御補正.....2	

技能がまったくない彼女だけど、出身が空軍の戦技研究班のアクロバット・パイロットで、“曲芸師”という通称もそこからだ。彼女には、これといった特徴はないが、欠点もない。意外と使いやすいかも。

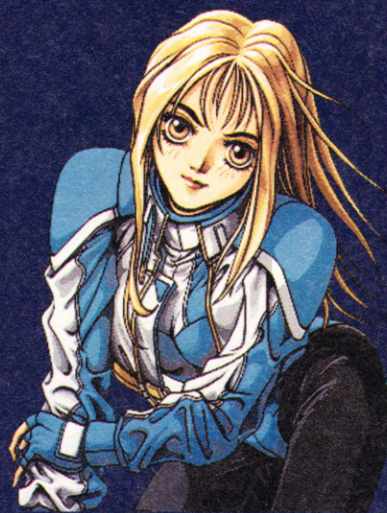
フレデリカ・アイクマン

Frederica Eijkman



海兵隊	少尉
AP.....26	索敵技能.....×
対地補正.....4	工兵技能.....×
対空補正.....6	通信技能.....×
白兵補正.....2	隠蔽技能.....×
防御補正.....7	

猫好きなどところと、攻撃ぶりが猫のようなしなやかさから、通称が“キャットピープル”と呼ばれる。参謀本部にいた彼女は、なかなかの切れ者だそう。索敵技能と合わせて、その切れ味をためしてみよう。



POWER DOLLS 2

Detachment of Limited Line Service

login 3号特別付録

平成7年2月3日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行)第14巻 第3号 通巻205号
Design: admix/Printed in Japan