

Windows®95/98専用
アドバンスド大戦略98
STORM OVER EUROPE
公式ゲームガイドブック

ADVANCED
大戦略

STORM OVER EUROPE

98™



CONTENTS

本書の使い方と付録 (CD-ROMについて).....	5	シナリオ53 ベネチア作戦.....	118
付録CD-ROMの内容.....	5	シナリオ54 第一次エル・アラメインの戦い.....	120
アドバンスド大戦略98体験版について.....	5	シナリオ55 第二次エル・アラメインの戦い.....	122
アドバンスド大戦略98アップデートVer.2.00について.....	6	シナリオ56 トーチ作戦.....	124
プラトゥーンリーダー98体験版のインストール.....	8	シナリオ57 フリュエリクスヴィント作戦.....	126
DirectX5のインストール.....	8	1944年～地中海、ヨーロッパ戦線.....	129
HTML方式の「兵器開発表」について.....	9	シナリオ58 ハスキー作戦.....	130
アドバンスド大戦略98戦術指南・その1・基本戦術.....	10	シナリオ59 アヴァランチ作戦.....	133
アドバンスド大戦略98ファンおすすめホームページ.....	16	シナリオ60 シングル作戦.....	136
シナリオ攻略ガイド.....	17	シナリオ61 ロンバルディア.....	139
アドバンスド大戦略98バックストーリー.....	18	シナリオ62 史上最大の作戦.....	142
アドバンスド大戦略98時系列型シナリオ表.....	20	シナリオ63 ファレーズ・ポケット.....	145
1939年ヨーロッパ戦線.....	22	アドバンスド大戦略98を楽しむために・その4.....	147
シナリオ00 軍事演習.....	23	シナリオ64 アンヴィル作戦.....	148
シナリオ01 ダンチヒ回廊奪回.....	24	シナリオ65 アーヘンの陥落.....	152
シナリオ02 ナレフ防衛線の崩壊.....	25	シナリオ66 マーケット・ガーデン作戦.....	155
シナリオ03 東方の友人.....	26	シナリオ67 ヴェアト・アム・ライン作戦.....	157
シナリオ04 南方よりのフック.....	27	シナリオ68 ルール・ポケット.....	160
シナリオ05 ビョートルクフ.....	28	アドバンスド大戦略98を楽しむために・その5.....	163
シナリオ06 ラドム包圍網.....	29	架空シナリオ.....	164
シナリオ07 ブズーラの反撃.....	30	シナリオ80 シュリーフェン再び.....	165
シナリオ08 ワルシャワ陥落.....	32	シナリオ81 冬のバリ.....	167
シナリオ09 デンマーク.....	34	シナリオ82 孤高の王国.....	168
シナリオ10 ヴェーゼル演習作戦.....	36	シナリオ83 ゼーレーヴェ作戦.....	169
シナリオ11 ダンケルクへの突進.....	38	シナリオ84 中東.....	172
シナリオ12 フランス降伏.....	40	シナリオ85 トルコ参戦.....	175
シナリオ13 バトル・オブ・ブリテン.....	42	シナリオ86 地の果て.....	177
アドバンスド大戦略98戦術指南・その2 知ってトクする応用編.....	46	1938年スペイン内戦.....	180
アドバンスド大戦略98を楽しむために・その1.....	47	アドバンスド大戦略98Ver.2.00 時系列型シナリオ表.....	181
1941年バルカン、マリタ.....	48	シナリオSP00 カサ・デ・カンボの戦い.....	182
シナリオ14 シュトラーフ・ゲリヒト作戦.....	49	シナリオSP01 グアダラハラ攻撃.....	183
シナリオ15 マリタ作戦.....	51	シナリオSP02 ビルバオの陥落.....	184
1941年～東部戦線.....	54	シナリオSP03 テルエル攻防.....	185
シナリオ16 バルバロッサ作戦北方戦区.....	55	シナリオSP04 エプロ河を血に染めて.....	186
シナリオ17 バルバロッサ作戦中央戦区.....	58	シナリオSP05 ブルネテの戦い.....	187
シナリオ18 バルバロッサ作戦南方戦区.....	60	シナリオSP06 マラガ作戦.....	188
シナリオ19 キエフ会戦.....	63	アドバンスド大戦略98を楽しむために・その6.....	189
シナリオ20 タイフーン作戦北方戦区.....	66	ドイツ軍 (駆逐戦車 重戦車 中戦車) 進化・改良早見表.....	190
シナリオ21 タイフーン作戦南方戦区.....	68		
シナリオ22 カフカスの門.....	70		
シナリオ23 レニングラード攻囲戦.....	72		
シナリオ24 セヴァストポリ要塞.....	74		
シナリオ25 ブラウ作戦.....	76		
シナリオ26 ヴィンター・シュトゥルム作戦.....	78		
シナリオ27 ドン=ドネツ防衛線.....	80		
シナリオ28 第三次ハリコフ攻防戦.....	83		
アドバンスド大戦略98を楽しむために・その2.....	85		
シナリオ29 ツィタテレ作戦.....	86		
シナリオ30 ドニエプル湾曲部.....	89		
シナリオ31 コルスン・ポケット.....	91		
シナリオ32 中央軍集団の崩壊.....	93		
シナリオ33 バルカン諸国の選択.....	95		
シナリオ34 クーアランド.....	98		
シナリオ35 終わりの始まり.....	101		
シナリオ36 コンラート作戦.....	104		
シナリオ37 ボトムライン.....	106		
1941年～北アフリカ戦線.....	110		
アドバンスド大戦略98を楽しむために・その3.....	111		
シナリオ50 チレナイカ.....	112		
シナリオ51 バトルアクス作戦.....	114		
シナリオ52 クルーセイター作戦.....	116		



本書の使い方と付録〈CD-ROMについて〉

本書はWindows®95/98専用『アドバンス大戦略98』の、キャンペーンの各シナリオをクリアし、エンディングまでの道りをいかに楽しめるか、さらに各シナリオクリアのためのアドバイスを紹介しています。

ただ、あくまでも各シナリオのプレイ方法はユーザーによって異なりますので、本書の各シナリオ紹介は、クリアのためのヒントと思って楽しんで下さい。

本書の各シナリオ攻略は、付録CD-ROM「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」をもとに書かれています。また、マップはVer.1.23以前のシナリオをもとに作成していますのでご了承下さい。

本書にはCD-ROMが付録として同梱されています。

最初にこのCD-ROMをインストールしてから、ゲームをお楽しみ下さい。

付録CD-ROMの内容

本書付録「アドバンス大戦略98攻略本付録CD-ROM」には以下の内容が収録されています。

- アドバンス大戦略98体験版(Ver.2.00相当)
- アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00(Ver.1.00~1.23→Ver.2.00へ)
- 兵器開発表(Ver.2.00相当)

●プラトゥーンリーダー98体験版

●DirectX5

なお、「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」をインストールすると、「アドバンス大戦略98パワーアップキット」がインストールされている場合、同時にVer.2.00にバージョンアップされます。

アドバンス大戦略98体験版について

アドバンス大戦略98体験版は、その名の通り限定プレイが可能な、製品版のダイジェストです。

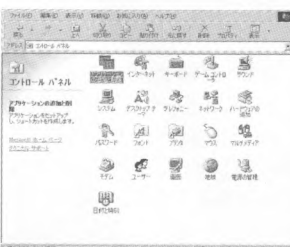
キャンペーンプレイのみが可能で「軍事演習+スペイン内戦」の8シナリオ分だけ遊べるようになっています。

このアドバンス大戦略98体験版は、製品版Ver.1.00~1.23から以下の改訂がなされています。

- 新たにスペイン内戦の7つのシナリオを追加。
- 上記のシナリオ用に兵器を90点追加。
- 単独シナリオプレイの禁止。
- 戦闘画面、BGM演奏を削除。
- 専用のインストーラーを送付。

なお、上記の追加兵器はP.7で紹介しています。

●アドバンス大戦略98体験版インストール方法



「インストールメニュー画面」(上)と、アンインストールのための、「アプリケーションの追加と削除」の方法(下)。

- 付録CD-ROMをCDドライブにセットします。
- 自動的にインストールメニュー画面が表示されます。
※自動的にインストールメニュー画面が表示されないときは、Windowsのマイコンピュータを開き、CDドライブをクリックします。
CDドライブの中に「Setup」というアプリケーションが入っていますので、これをクリックすると、「インストールメニュー画面」が開きます。
- 「インストールメニュー画面」の中から「アドバンス大戦略98体験版」にカーソルを合わせてクリックすると、インストールが始まります。
- インストールが始まると、セットアッププログラムメニューが表示されます。通常はそのまま、「次へ」を選択しますが、「インストール先ディレクトリ」で、インストール先を指示することもできます。また、その後表示される「次へ」で、新しいフォルダを作るか、フォルダの選択もできますが、通常はそのまま「次へ」を選択して下さい。この後、データのインストールが始まります。
- アンインストールは、マイコンピュータのコントロールパネルフォルダをクリックして開きます。「アプリケーションの追加と削除」がありますので、これをクリックして、削除する「ADVANCED大戦略98 体験版」にカーソルを合わせ、「追加と削除」を選択して、削除します。

アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00について

ここでは「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」をインストールする際の注意点を説明します

ので、よくご覧になってからインストールを始めて下さい。

1/データのバックアップを推奨

「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」では、タイトル画面のメニューバー「ツール(T)→データ変換」で、全セーブデータと全シナリオデータをVer.2.00に変換できます。

しかし一度変換してしまうと、Ver.1.00～Ver.1.23で使えるデータに戻すことはできません。Ver.2.00へアップデートを行う前に、セーブデータとシナリオデータをバックアップすることをおすすめいたします。

インストール時にフォルダ名を変更していなければ、セーブデータとシナリオデータは以下のフォルダに入っています。

●セーブデータ

C:\¥SEGA¥ADVANCED 大戦略 98¥exec¥data

●シナリオデータ

C:\¥SEGA¥ADVANCED 大戦略 98¥exec¥scenario

2/パワーアップキットの問題点

Ver.2.00へアップデートを行った後で「ADVANCED大戦略98 パワーアップキット」をインストールすると、正常に動作しなくなります。

これを解消するために、パワーアップキットをインストールした後、Ver.2.00のアップデートをもう一度行って下さい。

3/「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」の改訂内容について

「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」は、すでに発売されている、「アドバンス大戦略98」Ver.1.00以降に比べ、以下の改訂を施してあります。

●新たに「スペイン内戦」編シナリオを7点追加

キャンペーンプレイ用シナリオを7点追加しました。

これは第一シナリオ「軍事演習」とポーランド編シナリオの間に「スペイン内戦」編として、挿入されています。練習シナリオとしては適切な内容なので、過酷なシナリオが始まる前の練習用としても役立ちます。

●新兵器を約120点追加

ユーザーからの要望が高かったHe100D-1などの新兵器を収録。そのほかにも、「スペイン内戦」に使用された兵器を中心に、約120点が新規追加されています。

詳細はP.7の「アドバンス大戦略98Ver.2.00追加兵器一覧」を参照して下さい。

●ユニット搭載制約を、重量基準とする分類に変更

地上ユニットの被搭載分類を見直し、従来のユニットタイプによる区分から、ユニット重量による区分へと、よりリアルに変更しました。

●地上車両の速度値を再計算した結果、平均1の速度上昇

マップが広くなると地上ユニットの鈍足ぶりが目立つようになります。この結果、進軍が滞りがちとなり、自ずとシナリオ難易度も上昇します。これを防ぐため、

地上ユニットの速度値を再計算し、ゲームバランスを破壊しない程度に速度を上昇させました。

多くのユニットが、平均1上昇したので、積雪しても2ヘックスは移動できるようになりました。

●「丘陵都市」や「ワジ」などの新地形8点を追加

丘陵部の新地形として「丘陵都市」や「丘陵空港」を追加、不自然な地形のつながりを軽減しました。

また、砂漠の地形として「ワジ」や「涸湖」を追加、シナリオの展開に色を添えてみました。

これらの新地形は、既存のシナリオにも追加修正されます。

●戦闘画面の地形色や飛行編隊を微少改良

地上ユニットが見えやすいように、戦闘画面地形色をトーンダウンしました。

また、航空機の隊形を、小型機は独軍戦闘機隊、大型機は米軍第8空軍爆撃機隊を模した物に変更。不自然な密集隊形から解放されました。

●Ver.1.00以降からVer.2.00への保存データのコンバート

Ver.1.00以降でセーブしたデータをVer.2.00対応型にコンバートできるようになりました。

これでVer.1.00以降でプレイしていたユーザーも、簡単にVer.2.00へとプレイを途中でも移行できます。また、このコンバーターは、マップエディタで作成したシナリオデータも変換できるようになりました。

アドバンスド大戦略98Ver.2.00追加兵器一覧

この一覧に載せたものは、新たにCGを作成した兵器です。既存のCGを流用し、データのみ改変した兵器は、収録していません。なお、Ver.1.00以降からVer.2.00へ

の改変で新たに追加された兵器の総数は127点(CG流用を含む)です。

なお、芬はフィンランドの略名。勃はブルガリアの略名です。

※Ver.1.00~1.23からVer.2.00に変更した場合、ユニット性能変更のため、データのコンバートを行うと、ゲーム保存データとシナリオデータに正しくない弾薬数・燃料を持つユニットが存在することがあります。しかし、ゲームのプレイには何ら問題はありませぬのでご安心下さい。

例えばHe111が、今まで5番目の武器、機銃(弾数10)だったのが爆弾になったりすると、爆弾を10個積んだ恐ろしい爆撃機となります。確かに爆撃機として10回連続して爆撃できますが、ゲームが止まったり、シナリオに影響を与えたりするわけではありません。また、1度補給してしまうと、正規のデータになります。

この現象は、シナリオ間保存データおよび付録CD-ROM内に入っているシナリオでは発生しません。



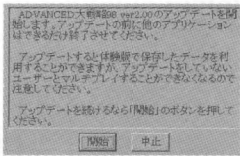
兵器名	国名	概要
単発機		
Ar 68E-1	独	Ar 68F-1 の微修正
He 100D-1	独	完全新作
Ta 283	独	完全新作
He 46C-1	独	完全新作
He 45C	独	完全新作
Hs 126A-1	独	完全新作
Hs 126B-1	独	Hs 126A-1の微修正
He 70F-2	独	完全新作
BV 138B-1	独	完全新作
Vildebeest Mk.IV	英	完全新作
P-36A	米	H 75A-1 の微修正
P-36C	米	H 75A-1 の米軍塗装版
Ju 87R-1	伊	伊軍塗装版
Ju 87D-1	伊	伊軍塗装版
S-328	スロバキア	完全新作
A-100	スロバキア	完全新作
He 51B-1	勃	ブルガリア軍塗装版
PZL-43A	勃	PZL-23Bのブルガリア軍塗装版
Nieuport Delage 52	西(共)	Nieuport Delage 62のスペイン共和派塗装版
Bulldog Mk.II	西(共)	スペイン共和派塗装版
S-231	西(共)	完全新作
Dewoitine D.371	西(共)	完全新作
I-15	西(共)	スペイン共和派塗装版
I-152	西(共)	スペイン共和派塗装版
I-16 tip 5	西(共)	スペイン共和派塗装版
I-16 tip 10	西(共)	スペイン共和派塗装版
Dewoitine D.510TH	西(共)	スペイン共和派塗装版
LGL-32	西(共)	完全新作
G-23	西(共)	完全新作
Breguet XIX B2	西(共)	スペイン共和派塗装版
R-5	西(共)	スペイン共和派塗装版
R-Z	西(共)	スペイン共和派塗装版
A-101	西(共)	A-100 の微修正
Vildebeest	西(共)	スペイン共和派塗装版
He 51B-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
CR 32	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
Bf 109B-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
Bf 109E-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
Bf 109E-3	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
He 112E B-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
Breguet XIX B2	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
He 46C-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
He 45C	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
Hs 126A-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
He 70F-2	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
Vildebeest	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
双発機		
B-71	スロバキア	SB 2M-100の塗装変更
Avia MB-200	スロバキア	MB-200の塗装変更
SB 2M-100	西(共)	スペイン共和派塗装版
Potez 540	西(共)	スペイン共和派塗装版
Ju 52/3m g3e	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
Do 17E-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
He 111B-1	西(フ)	スペインフランコ派塗装版
CASA 2111 A	西(フ)	He 111H-1のスペインフランコ派塗装版
地上車両		
BT-42	芬	完全新作
Landsverk Anti II	芬	Nimrodの微修正
軍艦		
Baltimore	米	

●アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00インストール方法



付録CD-ROMを起動させ、「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」をクリックすると、インストールが始まる。

インストールの際には、注意をよく読みながらインストールを開始しよう。



●「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」をインストールする前に、今までのVer.1.00～1.23のセーブデータも別のフォルダを作るなどの方法で、必ずバックアップを取っておいて下さい。

●付録CD-ROM「アドバンス大戦略98攻略本付録CD-ROM」をCDドライブにセットして下さい。

●自動的にインストール画面が表示されます。

インストール画面が表示されたら、「アドバンス大戦略98アップデートVer.2.00」にカーソルを合わせて、クリックして下さい。

●インストールが開始します。

※インストールを始める前に、ウィルスチェックプログラムなど、ユーティリティやアプリケーションソフトを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めて下さい。

これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

●自動的にインストールができない場合



CDドライブを選択し、「Setup」をクリックすると、インストール画面が表示されます。

オートスタートができない場合は、Windowsのマイコンピュータをクリックして開き、CDドライブを選択して、クリックして開きます。

この中に「Setup」というアプリケーションがありますので、それをクリックすることで、インストーラーが開きます。

その後は、オートプレイ同様に5つの中から必要なデータをインストールすることになります。

プラトゥーンリーダー98体験版のインストール

●付録CD-ROM「アドバンス大戦略98攻略本付録CD-ROM」をCDドライブにセットして下さい。

●自動的にインストール画面が表示されます。

インストール画面が表示されたら、「プラトゥーンリーダー98体験版」にカーソルを合わせて、クリックして下さい。

●インストールが開始します。

DirectX5のインストール

●付録CD-ROM「アドバンス大戦略98攻略本付録CD-ROM」をCDドライブにセットして下さい。

●自動的にインストール画面が表示されます。

インストール画面が表示されたら、「DirectX5」にカーソルを合わせて、クリックして下さい。

●インストールが開始します。

※すでにDirectX5がコンピュータのハードディスク上にインストールされている場合「すでにDirectXがインストールされています」という表示が現れ、インストールは中断されます。

HTML方式の「兵器開発表」について

付録CD-ROMに入っている、「兵器開発表」のインストール方法と、「兵器開発表」の見方について説明します。膨大なユニットの進化、改良も、「兵器開発表」を見れば、ひと目でわかります。なお、この「兵器開発表」はロドリゲス学級OB会に掲載されたものを、制作者Learさんの許諾を得て(株)チキンヘッドが加筆修正したものです。

●兵器開発表のインストール方法



「兵器開発表」にカーソルを合わせ、クリックすると、インストールが始まります。

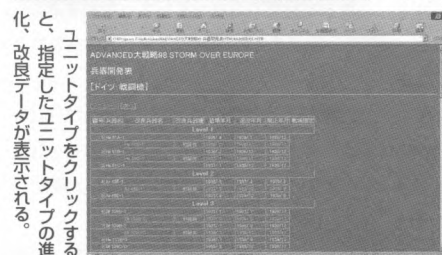
- 「インストールメニュー画面」の中から「兵器開発表」にカーソルを合わせてクリックすると、インストールが始まります。
- インストールが始まると、セットアッププログラムメニューが表示されます。通常はそのまま、「次へ」を選択しますが、「インストール先ディレクトリ」で、インストール先を指示することもできます。また、その後表示される「次へ」で、新しいフォルダを作るか、フォルダの選択もできますが、通常はそのまま「次へ」を選択して下さい。この後、データのインストールが始まります。
- アンインストールは、マイコンピュータのコントロールパネルフォルダをクリックして開きます。「アプリケーションの追加と削除」がありますので、これをクリックして、削除する「ADVANCED大戦略98 兵器開発表HTML」にカーソルを合わせ、「追加と削除」を選択して削除します。

なお、「兵器開発表」はHTMLファイルになっていますので、Internet ExplorerやNetscape NavigatorなどのWebブラウザが必要です。このWebブラウザは付録CD-ROMには入っていないので、もしない場合はインターネットの各種サイトなどから入手して下さい。

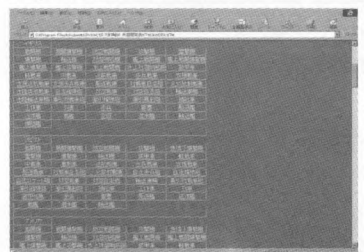
●HTML方式の「兵器開発表」の見方



「兵器開発表」のメインとなる画面。各国、ユニットタイプ別に分かれています。



ユニットタイプをクリックすると、指定したユニットタイプの進捗改良データが表示される。



各国のユニットタイプは、右のスクロールバーを上下に移動させて、見たい国に合わせる。

「兵器開発表」は、各国の兵器が、国ごとにユニットタイプ別に分かれています。まず見たいユニットタイプをクリックします。

ユニットタイプをクリックすると、兵器名、改良兵器名、改良兵器種、登場年月日、退役年月日、廃止年月日、戦域限定の各項目が表示されます。また、ユニットはLevelごとに分かれています。

兵器名は、兵器の和名のことです。改良兵器名は、指定した兵器が改良できる改良先の兵器名です。改良兵器種は、改良先の兵器タイプです。登場年月は、その兵器が登場してくる年月です。「改良」は改良として登場し、兵器エントリーには登場しません。「強制」は、強制的にエントリーされる兵器です。退役年月は、退役可能な年月で、通常、ゲーム開始時の開発表に影響を与えます。「強制」は、退役年月になると自動的に開発表から削除されます。廃止年月は、廃止が可能になる年月です。戦域指定は、特定戦域でないとは登場しない兵器です。

この「兵器開発表」の特徴は各ユニットの改良が、何年何月などのユニットから改良でき、さらに退役するかなどがわかることです。

また、この「兵器改良表」を見ながら、無意味な兵器への改良を避けたり、ユーザーにとって必要な改良兵器のエントリー年月日を見て、ユニットの改良を待つこともできますので、ぜひ参考にして下さい。

また、各国のユニットの兵器開発や改良も見ることができるので、ユーザー同士の単体シナリオでプレイするとき、また、敵国のユニットの進化、改良状況を見たいときも、この「兵器開発表」を参考にしながらプレイするといいでしょう。

アドバンスド大戦略98

戦術指南・その1・基本戦術

アドバンスド大戦略98の基本的な戦い方を紹介しよう。
これら基本戦術は、どれも知っておいて損のないものばかりだ。

搭載する部隊を先に生産・配置 輸送部隊は次のターンで生産・配置

輸送車、輸送機、輸送船など、地上部隊を搭載するための部隊は、まず最初に搭載する部隊を生産・配置しよう。そして次のターンで輸送車、輸送機、輸送船を生産・配置すれば、1つ前のターンに生産・配置した部隊を搭載することができる。

輸送船などは、輸送車に搭載する部隊を搭載した後で生産・配置すると、無駄がなくなる。空母なども同様だ。

占領は、占領部隊を囲んでから 首都や生産首都を占領部隊で占領

これは敵の首都や生産首都など、重要な拠点を占領するときの方法だ。

生産首都は、その周囲6マスが川や海など生産不可能な地形を除き、部隊の生産が可能だ。

そのため、占領部隊を単独で生産首都上に乗せて、占領をしても、次のターンで部隊を生産されて、逆に占領部隊が包囲されてしまう。

これを避けるために、他の部隊で生産首都を包囲して生産できないようにしてから、占領を始めるといい。

包囲するのは、地上部隊、航空部隊など、いろいろ考えられるので、そのときの状況で使い分けるといい。

爆撃機がなくて、生産首都の耐久力を下げるのに数ターンかかるときなどは、とくにこの方法が重要になってくる。

爆撃だけでは、首都・生産首都は 破壊することはできない

いくら多くの爆弾を搭載した爆撃機でも、爆撃機を何部隊投入しても、首都や生産首都の耐久力は1残る。

この残りの1を占領部隊を使って占領しなくては、いくら経っても首都は落とすことができない。

また、爆撃機で首都・生産首都の耐久力をたとえ1にしても、時間が経つと、耐久力が上がる。

さらに放っておくと最大150まで耐久力が上がるので注意したい。都市、空港、港などは爆撃機で耐久力を0にして破壊することができるので、大切と思われる空港などは、爆撃で破壊して0にすることができる。しかし建設工兵で修復しなくてはならないので注意。また、鉄道や、橋は爆撃で耐久力は下げられるが破壊はできない。首都などと同じと思えばいい。

生産首都の耐久力は あらかじめ爆撃で下げよう

生産首都や遷都先の首都などは、最初から耐久力が250ある。

占領部隊だけで占領すると、数ターンかかってしまう。そこであらかじめ爆撃機で爆撃し、耐久力を下げてから占領部隊で一気に占領する方法をとるといい。

最初の頃の爆撃機Do17系やHe111系は、1回の爆撃で首都や生産首都を爆撃しても250ある耐久力を一気に1までは下げることができない。そのため、爆撃機を何機か交互に使って耐久力を下げて占領をする。しかしJu88A-4は1回の爆撃で、250ある耐久力を一気に1まで下げることができるので、爆撃の次のターンで占領部隊を使って占領することができる。

また、占領部隊も、ユニットによって耐久力を下げる能力が違うので、ユニットの特徴を覚えておこう。

友軍の部隊が敵生産首都上に乗る 占領できないときもあるので注意

次のターンで、首都や生産首都を占領できる。こんなときに、わらわらと友軍の部隊が占領したい首都や生産首都上に乗ってしまうことがある。

コンピュータは敵の生産首都目がけて移動するという癖がこの悲劇を生み出すのだ。

一番悲惨な状況は、この乗った友軍部隊が、占領部隊以外の地上部隊で、しかも燃料切れになってしまったときだ。

こうなると、補給車が来るまでは移動できず、占領ももちろんできなくなる。

また、友軍の地上部隊がどっと押し寄せて、首都はおろか、その周囲を埋め尽くしてしまうときは、近づくこともできなくなる。首都を目指す友軍をどかす方法は皆無に近く、大勝利目前で、引き分けになるということもあり得る。

逆に、建設工兵などで、都市の耐久力を上げたりして、シナリオクリアを延ばしたいときなどは、占領部隊を都市のすぐそばに移動させ、友軍に邪魔されないようにほかの地上部隊で包囲しておく。

こうすれば、敵の生産もくいと止められ、しかも占領したいときに占領部隊を目的の生産首都に乗せることができるので、便利な方法だ。ただし、爆撃して耐久力を1にしている、首都は時間が経つと、耐久力が上がることに注意すべし。

直接攻撃の部隊を前面に配置して盾に 後方から間接攻撃部隊で攻撃

直接攻撃部隊と間接攻撃部隊の使い方の基本だ。

間接攻撃部隊は、88mm高射砲36や41型の高射砲、105mm榴弾砲、150mm榴弾砲、150mm加農砲、170mm加農砲などの牽引砲、150mmロケット砲、210mmロケット砲、移動力が高い42式機械化ロケット砲などが代表的だ。

これらの部隊は、離れた敵を攻撃できるという特徴を持っている。もちろん直接攻撃の能力もあるが、防御力が低いため、被害も大きくなる。

そこで、敵からの直接攻撃を避けるために、戦車など防御力の高いユニットや航空機などで間接攻撃ユニットを守り、後方から間接攻撃をするといい。これは、ロケット砲などでも同様である。

つまり基本の防御陣地の構築方法は、敵と接触する最前線には航空機、その後ろに戦車などの直接攻撃部隊、そしてロケット砲などの間接攻撃部隊、を置く。さらに射程の長い、牽引砲などの間接攻撃部隊と、襲いかかる敵航空機を撃ち落とす高射砲部隊やおすすめのSdKfz7/1前期や後期、ヴィルベルヴィント、45式対空駆逐車、メーベルワーゲンなども後方に置いておくといい。さらに280mmK5(E)やカール自走臼砲、自走砲系の戦車なども、敵の攻撃でダメージを受けないように後方に配置するといい。

間接攻撃は当たるまで 何度もロードし直したほうがいい

間接攻撃部隊は、遠距離の敵を攻撃することができる。

しかし、遠距離の敵に弾がすべて当たるわけではない。

攻撃目標が遠くになればなるほど当たる確率が低くなり、経験値の低い部隊も当たる確率が低い。これだけならいいのだが、外れ弾が味方の部隊に当たることもある。

とくに航空機に対して攻撃をする高射砲(88mm 高射砲36型や41型)の攻撃が外れ、せっかく経験値を上げた航空機に当たって、その部隊が消滅してしまったときなどは、ショックが大きい。そこでおすすめしたいのが、敵に当たるまで何回もゲーム再開コマンドを開き、「自動セーブ.ADG」をロードすること。この自動セーブデータはプレイヤーフェイズ順番のときのデータがセーブされている。そこで失敗しても、何度でも「自動セーブ.ADG」をロードして、当たるまで繰り返せばいい。

この当たるまで繰り返す方法は、「バトル・オブ・ブリテン」など航空機が多いシナリオや、後半の東部戦線で地上攻撃の強烈なシュトルムボイクなどが登場するシナリオなどで使用し、どうしても潰しておきたい航空機るときなど、死ぬほどロードすることさえある。自分のフェイズが始まると、間接攻撃を最初にする人が多いのも、こういった理由からだ。

通常1回のセーブはただただ 2回目からは倍々の軍事費がかかる

シナリオ間保存データで難易度を下げたときは、その項目の中に、データの保存無制限という項目がある。これは、1フェイズ中に何度でもセーブでき、軍事費がかからない。ただし、この難易度設定を変えてしまうと、大勝利ができなくなる。

難易度設定を変えず、通常の方法でシナリオを進めたときは、データのセーブは1フェイズ中1回だけ、ただでセーブできる。しかし、2回目は100の軍事費が必要となり、3回目は200、4回目は400、5回目は800と倍々に軍事費がかかってしまう。

ただし、それでも重要な局面で、この何度もセーブするという方法を使う場合も出てくる。こういうときは、セーブデータを上書きせずにセーブデータ名を変えてセーブしておくとう便利なのでおすすめしたい。

ZOCってなんぞや？

ゾックともいい、ゾーン・オブ・コントロール(ユニットの支配地域)の略称のことだ。

部隊は部隊の存在するヘックス周囲の6ヘックスに関して影響を持つ。そのため、敵の位置するZOCに侵入したときは、敵に接触した時点で、移動力に余裕があっても移動を終了する。

また索敵範囲外で敵のZOCに侵入した場合は、敵から一方的に攻撃を受けることになる。

このユニット(部隊)の影響を使って、敵の侵入をくい止めることをZOCを張るというのだ。

航空機、地上部隊の順でZOCを作ろう

ZOCの張り方は、航空機を前面に出し、その背後に、敵の航空機からの攻撃を避けるため地上部隊を配置するといい。ただし、周囲に高射砲などがある場合は、この高射砲の射程を考慮に入れて航空機のZOCを張る必要がある。

せっかく航空機で地上部隊を守り、さらに生産首都など、自軍の領域に敵部隊が侵入しないようにZOCを張っても、高射砲の間接攻撃で航空機を潰され、ZOCの合間から敵に侵入されることもある。また、ZOCは部隊に隣接する周囲6ヘックスに影響があるので、1つおきや2つおきに部隊を配置して、広範囲にZOCを張るという方法がある。

ただし天候の影響によって(曇りなど視界が悪いと)、敵航空機などの部隊がZOCを破って侵入してしまうこともあるので、非常に重要な戦局では、天候のON、OFFも考慮に入れてZOCを張ろう。

部隊は順番を考えて移動や攻撃を

部隊の移動、攻撃は、戦い方の順番を考えて行ったほうがいい。フェイズが始まったら、まず部隊の補給や補充を行う。そして間接攻撃を行い、その後で航空機を移動させて、敵航空機を攻撃したり、地上部隊を攻撃する。

その後で直接攻撃の部隊を移動させて、ダメージを与えた敵を叩くという方法が一般的な考え方だ。

この方法を基本の移動方法として念頭に置き、応用を考えながら臨機応変に戦い方を考えるといいだろう。

機数の少ない部隊の経験値が最大のときは全自動を使う前にチェック

全自動を使うと、全自動のチェックされた項目を自動的にしてくれる。

補給、補充、占領、全工事、行軍などがその項目だ。これらの項目は設定項目をプルダウンして、全自動の項目のチェックを外せば、たとえ全自動コマンドを実行しても、外された項目は実行されない。

この全自動、便利なのでついフェイズが始まると使ってしまう。しかし部隊の機数が減っていて、その部隊の経験値が最大のときに全自動を使うと、補給・補充をしてしまうため、せっかく進化できる部隊も補充によって経験値が下がり進化できなくなることもある。

部隊数が多く、各部隊の経験値をチェックしていないときなどは、進化できる部隊を補充してしまい、みすみす進化を逃してしまうこともあるのだ。

たとえ機数が1機でも経験値が最大の場合は進化できるので、フェイズが始まったら、部隊表を開き、★印(経験値最大)になっていないかどうかチェックするくらいの余裕は必要だ。

軍事費が少ないときは全自動をむやみに使わないこと

これも便利な全自動の弊害の1つだ。

全自動を行うと、補給・補充も全自動で行ってくれる。しかし、軍事費が少なく、艦艇ユニットなどが港に停泊しているときなどは、燃料の補給や耐久力の補充で、あっという間に軍事費がなくなってしまう。

場合によっては、航空機などの燃料は補給されたが、弾の補給ができないということもあるのだ(補給は燃料、弾の順番に行われる)。弾切れ補給での出撃は地上部隊、航空機ともに悲惨な結果を生み出すので注意。

こうならないためにも、軍事費が少ないときは、どの部隊を優先して補給・補充しなくてはならないのかを、次部隊で各部隊の状況を見るか、部隊表で各部隊の状況を見るなどして、部隊全体の状況を把握して補給・補充をする必要がある。

重量によっては渡れない橋などもある 建設工兵で耐久力を上げよう

このゲームには地形に耐久力という要素がある。中でも注意したいのは、橋(川に架かる道路や鉄道のこと。ゲーム上の地形には橋、鉄道橋は存在しませんが、本書では説明として、川に架かる道路は橋、鉄道は鉄道橋と表記します)を渡るときだ。

耐久力の低い橋の場合、重量の重い車両は渡ることができない。渡れない橋などは、地上部隊が移動するときに、赤いマークでその場所が表示される。

赤いマークで表示された地形は、移動させる部隊(ユニット)の重さが、橋の耐久力よりも重いため、渡ることができない。こういうときは、その橋を建設工兵によって工事をして、耐久力を上げるといい。

また鉄道も、線路が爆撃によって耐久力が下がったときは、軍用列車を通過させることができなくなるし、鉄道橋などでも耐久力が低い場合は同様の現象が起きる。これら爆撃機やV2号などによる地形攻撃で、地形の耐久力を下げる方法は、敵地上部隊の進軍をくい止めるときに便利なので覚えておこう。

むやみにユニットを 進化・改良させないこと

ゲームが進むにつれ、進化・改良したおかげで、進化前のユニット(部隊)の長所がなくなることがある。

大半のユニットは進化することで、能力が上がる。

しかし例外に爆撃機がある。たとえばHe111P-6やHe111H-6や16などは対艦装備が可能だ。しかし経験値が最大になってJu88A-4に進化させてしまうと、対艦装備がなくなってしまう。ただしJu88A-4に進化させると、都市や首都を爆撃する能力はぐんと高くなる。

Ju88A-4の経験値が最大になり、上のクラスに進化させたいところだが、人によって進化させないで、そのまま保有している人も多い。理由は、首都をこのユニットで爆撃すると、1回の爆撃で250耐久力のある首都を、あっという間に1にできるからだ。

また、Fw190Aシリーズも進化・改良で悩まされる。

このAシリーズは改良でFやGにすることができるが、FとGは戦闘爆撃機になってしまう。Fに改良すると対地防御力は上がるが、対空防御力がガクンと下がってしまう。

同じ戦闘機でも、改良によって使い方も変わってくる。

ゲームをプレイしながら、ユニットの特性を知り、進化や改良をするようにしたほうがいい。

絶対に進化したほうがいいのは、高射砲や牽引砲。さらに艦艇ユニットだ。とくに牽引砲は射程が伸びるので、経験値が最大になったら進化させ、170mm加農砲まで、早めに進化させたほうが便利というユニットもある。

新兵器のエントリーは むやみに制式化しないこと

プレイヤーのフェイズが始まると、新兵器がエントリーされることがある。

このとき、その新兵器に対して、制式化するか、審議中にするか棄却するかの三者択一をすることになる。

制式化すると、その兵器は生産ラインに乗り、生産コマンドを使って、すぐに新しい兵器として生産が可能になる。

審議中を選択することは、その兵器を制式化するのをこのターン中は保留するというのだ。そのため、それ以降のターンで、またその兵器がエントリーされてくるので、軍事費の少ないときは、よく審議中のコマンドを使うことになる。

棄却は、エントリーされた兵器を今後一切制式化せず、生産ラインに乗せないという、いわばいらぬ兵器としてユーザーが認めたときに使うコマンドだ。棄却を選択すると、今後、その兵器は一切エントリーしてこない。

新兵器を制式化すると、軍事費を取られる。

最初は新兵器のエントリー数が少ないので、それほど軍事費の消耗にはならないが、1941年以後、頻繁に新兵器がエントリーされる。

場合によっては、せっかく制式化した新兵器も、次のフェイズでその新兵器の次の兵器がエントリーされることもある。こういう場合は無駄な軍事費を消費しないためにもその兵器を棄却して次の兵器を制式化するといひ。

さらに、使い物にならない兵器も中にはある。

とくに注意したいのが航空機ではMe210シリーズ、地上兵器ではVKシリーズの戦車だ。

これらは棄却をしてしまったほうがいい。

また、自走歩兵砲タイプのグリーレシリーズや、対戦車自走砲タイプは、既存の車体を利用した改良タイプの兵器なので、次々に新しいタイプがエントリーされる。

さらに前期タイプという名称でエントリーされる兵器は、すぐに中期、後期とエントリーされることが多いので、よく考えて制式化し、軍事費の消費を少なくしよう。

場合によっては シナリオ間保存データで難易度を下げよう

難易度の高いシナリオをクリアするために用意された、シナリオ間保存データを使う方法で、とくに、同じシナリオを引き分けるためには有効な方法だ。

この方法を使うと、部隊の被害が少なく、経験値上げと、進化が楽。せっかく、難易度設定という項目が用意されているのだから、使わない手はない。

「大勝利ができないですよ」という言葉にだまされず聞き直して、勝利、引き分けを目指せばいい。そのためにシナリオ間保存データを思いっきり有効に活用しよう。

敵部隊を攻撃することが目的ではない 生産首都を占領して敵を降伏させることだ

実際にゲームを始めると、部隊の経験値を上げるため、つい敵部隊をひたすら攻撃してしまうことが多い。

そして都市や生産首都占領よりも、敵との遭遇・戦闘ということに気を奪われてしまいがちだ。

しかし敵と戦ってばかりいると、場合によっては無駄なターンを重ね、大勝利の規定ターン数のもとより、勝利条件の規定ターンをも過ぎてしまうことがある。

敗北軍事費が設定されていて、生産首都がマップの外にあるときは、片っ端から敵を叩いて、軍事費を減らさなくてはならないが、多くのシナリオは、効率よく敵生産首都を占領することが目的なのだ。

このゲームは、決して敵と戦闘をするということが最重要課題ではない。

敵ユニットをむやみに潰さず 部隊数をフルにして生産させないことも大切

敵を攻撃して潰すと、軍事費があれば、敵は減った部隊数の分、生産してくる。この敵部隊の生産で、戦局が大きく変わってしまうことがある。

それは遷都によって敵生産首都が移り、そこで生産を始めたときだ。輸送機や爆撃機などで、空き家同然の遷都先首都を攻撃するために移動させても、遷都が始まり、遷都先の首都が生産首都になり、爆撃機で遷都先首都を爆撃に行き、輸送機で占領部隊を移動させても、敵部隊が生産されてしまうと爆撃、占領ができなくなる。無理に敵を潰さずに、生産させないようにすることが大切なのだ。たとえ遷都しても生産できない状況を作っておくといひ。

むやみに敵攻撃をせず、敵部隊をフル状態にしておくということも大切なのだ。

シナリオ分岐表をよく見て 条件のいい移行先へ進め

シナリオは大勝利、勝利、引き分けによって様々な分岐ルートで進んでいく。

このルートを侮ると、苦戦をすることになる。

たとえば、「ワルシャワ陥落」で牽引砲を鍛え、「ヴェーゼル演習作戦」で戦艦、巡洋艦を鍛え、というようにシナリオでもポイントになる場所がいくつかある。

これを別ルートで進み、「冬のバリ」「孤高の王国」へと進んでしまうと、「孤高の王国」で戦艦、巡洋艦を引き分けで鍛えることができず、「チレナイカ」や「バルバロッサ北方戦区」で苦戦することにつながる。

このように、分岐表をよく見ながらルートを考えて、エンディングまで目指すのも重要なポイントだ。

艦艇も補給車で燃料補給ができる？

補給部隊で艦艇の補給ができるなんてまさか？ そう思う人が多いだろうが、これができるので、知っておくと便利だ。

方法は海岸線に補給車を移動させ、艦艇に隣接させる。そして全自動や補給コマンドを使って艦艇に補給をさせると、艦艇の補給が可能になる。

ただし艦艇の場合は、膨大な燃料を食うので、補給車を都市上に置ける場所で艦艇の補給を行えば、補給車の経験値を上げるのにも役立つし、補給船がないときの緊急補給という使い方もできて便利だ。

失敗したら、ムキにならずにやり直したほうがいい

自分が考えた作戦や戦術がうまくいかず、悪いほうにどんどんはまっていき、泥沼のようなつらい戦いになることがある。

せっかく鍛えて進化させた部隊が、どんどん敵に潰され、にっちもさっちもいかないことがある。

こんな戦局を打開しようとして、さらに深みにはまっていく。

こういうときは、どう打開策を考えても不可能と思ったほうがいい。

ムキにならずに、もう一度シナリオを最初から始めたほうがいいのだ。

場合によっては、前のシナリオまでさかのぼり、分岐前のシナリオからやり直さなくてはならないときもある。

「100年戦争」って何だ？

インターネットなどで、アドバンス大戦略ユーザーが「100年戦争」という言葉を使っているが、この100年戦争って何なのだろう？

シナリオによっては、引き分けると同じシナリオを繰り返すものがある。

この繰り返しを何十回、何百回も繰り返し部隊の経験値を上げ、さらに年月を進めながらユニットをエンタリーさせつつ、進化させてしまうことを100年戦争というのだ。

ちなみに、「バトル・オブ・ブリテン」などつらいシナリオも、1943年まで100年戦争をすると、非常に楽になる。

このように2~3カ月間、ひたすら同じシナリオを繰り返すというのも、このアドバンス大戦略98の、腰の痛くなる、脂汗がじっとり出る、泥沼のような重い楽しみの1つだ。

ただし、あまり引き分けを繰り返し過ぎて、1945年以降まで年月を進めると、敵が生産してこなくなるので、敗北軍事費で勝てなくなる。

敗北軍事費ってなんだ？

敵のなかには、首都や生産首都がマップの外にある敵がいる。これらの敵は、首都や生産首都を占領して降伏させることができない。

そのため、これらの敵を降伏させる条件に敗北軍事費設定による軍事費不足での降伏という条件がある。

この敗北軍事費設定をされている敵は、ゲーム画面上でも見ることができ、本書の各シナリオに、敵、味方(友軍、同盟軍)の敗北軍事費設定の表があるので、これを見ながら敵と戦ってほしい。

ちなみに、敗北軍事費設定の敵が多いシナリオは、敵部隊を潰して、敵に生産させることで敵を降伏させなくてはならないため、非常につらい消耗戦シナリオが多い。

こういう消耗戦では、部隊数が激減することもあるので、必ずシナリオのめどが立ち、勝利を確信したシナリオ後半には、部隊の再編成を生産で補い、さらに建設工兵で都市の耐久力を上げ、次のシナリオで軍事費を少しでも増やすようにしよう。

1945年以降まで年月日を進めてしまうと敵は生産しなくなるので敗北軍事費設定シナリオでは勝てなくなる

これはシナリオが1945年以降、敵ユニットのエンタリーが設定されていないため、部隊の生産ができず、敗北軍事費設定の敵の軍事費が減らなくなるからだ。

そのため、敗北軍事費設定の敵を軍事費を減少させて降伏させようとしてもできなくなるので、引き分けるしかなくなる。

つい100年戦争を繰り返すすぎて、年月を進めすぎてしまうと、こういう状況にはまってしまうので注意しよう。

シナリオによっては行軍じゃないと、移動できないものもある

コマンドに「行軍」というコマンドがある。

あらかじめ部隊をどの場所まで移動させたいかを指定するコマンドで、行軍コマンドで部隊の移動地点を指示して、全自動コマンドを使うと、行軍コマンドで設定した部隊を、自動的に指定した場所まで移動させてくれる。

ただし、敵と接触した場合は、行軍コマンドの設定は終了する。

めったにないのだが「ウィンター・シュトゥルム作戦」は軍用列車を行軍で移動させないと、生産首都から地上部隊を敵地まで送ることができない。

このように行軍コマンドを使って、部隊を指定の場所まで輸送したり、移動するシナリオもある。

爆撃機は高射砲に攻撃されて 経験値を上げよう

爆撃機は、地上の地形を爆撃することで経験値を得ることができる。しかし1回爆撃すると、空港で補給して、そしてまた爆撃しなければならないので、爆撃だけで経験値を上げようとしてもなかなか上がらない。

しかし、爆撃のときに高射砲の攻撃を受けると、攻撃を受け機数は減るが、経験値も得られるのだ。

この方法を使えば、爆撃してさらに攻撃を受けた場合、爆撃だけのときの経験値と比較するとぐんと上昇する。

ただし、高射砲の袋叩きにあい、次のターンで消滅していることもあるので、この方法は冒険でもある。

通常の爆撃のみの経験値の上げ方を取るか、攻撃を受けて経験値をあげるかはユーザーの自由だ。

早く進化させたいときは、臨機応変にこの方法を試してみよう。

航続距離の長いBf110D-1/R2

Bf110系の中に、Bf110D-1/R2がある。

この戦闘爆撃機は長距離対空の装備にすると200以上の燃料を持つことができる。これは900のドロップ・タンクを翼下に1つずつ、計2つ携行できるため、とてつもなく航続距離が長くなる。ただし、このBf110D-1/R2を改良してBf110E-1/R2にしてしまうと、航続距離が落ちてしまう。

輸送機や爆撃機の長距離護衛、また、どうしても滞空時間を長くしておきたいときなどは、このBf110D-1/R2を数部隊持っている、非常に重宝する。

ただし、シナリオ後半になると、Bf110系は敵の航空機のカモになるので、1940年～1943年頃までが、このBf110系の活躍の時期で、その後役目を終えると部隊のストックの中に眠ってしまう。

空母を港に停泊させておけば 艦載機以外でも着艦可能 しかも移動後発進もできる

空母には、艦上戦闘機、艦上爆撃機など、限られた航空機のユニットしか搭載することができない。しかし特例がある。港に停泊させておくと、空港代わりに空母に航空機を搭載することができてしまう。これを利用して、港に停泊させて空港代わりにするだけでなく、搭載したまま空母を移動させ、海上で航空機を発進させるという方法が使えるのだ。

ただし、一度発進させた航空機は、艦上戦闘機、艦上爆撃機など、限られたユニット以外は海上で搭載(着艦)させることはできなくなってしまうので注意しよう。

空母の対空防御射撃を甘くみないこと

空母は、なんとなく戦艦、巡洋艦よりもチョロク攻撃して撃沈できるだろう。こう判断し、対艦装備をして攻撃すると啞然とさせられる。水上雷撃機に魚雷を搭載して攻撃すると、攻撃前に対空防御射撃で、せっかく生産・配置して攻撃に向かった雷撃機が次々に落とされてしまうのだ。

空母は戦艦、巡洋艦、潜水艦で叩いたほうがいい。

ただし対空防御射撃をかくぐり、魚雷が命中すると、一気に経験値がMaxになるのはおいしい。

そして経験値を上げた水上雷撃機He115シリーズの装備を爆撃任務にして、地上ユニット攻撃にすると、後続距離が200もあるので、ゲーム序盤では非常に使えるユニットになるのも覚えておこう。

シナリオ終了間際に部隊をフル生産

シナリオが始まると、現在持っている軍事費とのやりくりで翻弄されることが多い。

しかし建設工兵によって都市の耐久力を上げ、敵を潰して、敵の都市を占領していくと、大勝利、勝利、引き分けにかかわらず、シナリオ開始時よりも軍事費が増えている(シナリオや勝利のスピードによっては、苦しいこともあるが)。

このシナリオの終了間際に、次のシナリオのために、めいっぱい部隊を生産しておく、次のシナリオで軍事費が少ない場合など非常に助かる。

とくに航空機など、金額の高いものは、ぜひ覚えておこう。

ストック含め、持てる部隊は最大128

各シナリオ中で配置できる部隊の最大数は、そのシナリオによって条件が設定されている。

しかし配置できなくても、繰り越して持てる部隊の最大数は128ユニットだ。また新兵器がエントリーされ、どうしてもその兵器が欲しいときは、部隊表を開き、保有している部隊を処分して128以下にしないと、生産をすることができない。

ときどき、この部隊表で、いらなくなった部隊を処分して、繰り越して使う部隊の再編成を行っておくことも、このゲームの細かい戦い方の1つでもある。

戦い方のうまい人は、繰り越しのストックを含めた部隊の状態を見ると一目でわかってしまう。同じシナリオをプレイしても、ストックの部隊がまったく違い、他人のデータでプレイすると楽に戦えることもある。

ちなみに、繰り越した部隊の耐久力や機数がフルでなくても、シナリオとシナリオの間に日数が空いているときは、日数の間隔分、補充や補給がされる。

アドバンスド大戦略98ファン おすすめホームページ

『アドバンスド大戦略98』ファン達でにぎわうインターネットのホームページがいくつかある。もちろんこれらのホームページでは、アドバンスド大戦略98ばかりではなくゲームに関するさまざまな情報交換が交わされている。ここではこれらのホームページをちょっとだけ紹介しよう。

セガpcのホームページ

主催者 セガ・エンタープライゼス

<http://www.sega.co.jp/sega/pc/>



『アドバンスド大戦略98』の発売元セガ・エンタープライゼスのPC関係のホームページがここだ。

最新のセガPCゲームの情報から、パッチのダウンロードまで、ここへ行けば、様々な情報を得ることができる。

さらに談話室もあり、セガのゲームファン達でにぎわっている。また、このPCのホームページからセガのホームページへと飛ぶこともできるので、ぜひブックマークしておいてほしいホームページの1つ。

ロドリゲス学級OB会

主催者 drunker氏

<http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/2983/index.html>



セガサターン(SS)の『アドバンスド・ワールド・ウォー 千年帝国の興亡』(AWW)や『アドバンス大戦略98』(AD98)などのウォーSLGが好きな人の集まったホームページ。

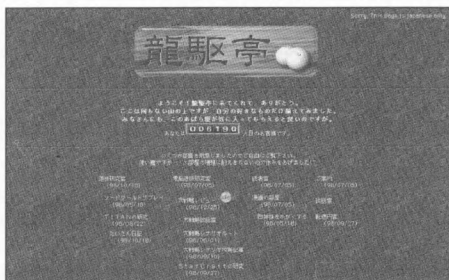
記録室、資料室、広報室、通信室、案内所、談話室など毎日ウォーSLGファン達でいっぱい。

攻略法からリンク集まで、非常に充実しているので、こちらもぜひブックマークしておいてほしいホームページの1つ。

龍駆亭

主催者 rucke氏

<http://www.iris.dti.ne.jp/~rucke/>



ロドリゲス学級OB会とはちょっと違った、シミュレーションファンのためのホームページ。

遊技研究室、ソードワールドリプレイ、TAITANの研究、たいたん日記、電脳遊技研究室、大戦略レビュー、大戦略談話室、大戦略シナリオルート、大戦略シナリオ攻略記事、StarCraftの研究、読書室、漫画の部屋、四姉妹がかがくする、ご案内、談話室、転送円室と非常に多岐にわたった内容が楽しめる。もちろん『アドバンス大戦略98』に関する内容もふんだんに紹介されているので、ブックマークしておくで便利。

Windows®95/98専用

ADVANCED 大戦略98™ STORM OVER EUROPE

シナリオ攻略ガイド

ここでは、キャンペーンゲームの各シナリオの攻略方法を紹介。

ただしあくまでも攻略方法で、それぞれのユーザーによって攻略方法は異なるので、このページでの攻略をヒントに、独自の攻略を楽しんでほしい。

また、各シナリオで大勝利、勝利、引き分けの条件と移行先を紹介。さらに参加国の初期データと条件を表にしてある。

マップは、シナリオ全体を考えるための参考にしてほしい。ぜひ、この攻略ガイドを参考に、アドバンスド大戦略98を一生楽しんでいただきたい。

そして、この攻略ガイドは最新版の付録CD-ROM「アドバンスド大戦略98アップデートVer.2.00」をもとに書かれているため、それ以前のデータとは異なる部分があることをご了承ください。また、マップはスペイン内戦以外のシナリオは、Ver.1.00～1.23をもとに作成してある。

さらにP.164の、ドイツ軍〈駆逐戦車 重戦車 中戦車〉進化・改良早見表は、付録CD-ROMの「兵器開発表」から抜粋したもので、ゲームプレイ時にユニットの進化・改良に役立ててほしい。

アドバンスド大戦略 98

STORM OVER EUROPE

バックストーリー

第一次世界大戦に敗北したドイツは多大な戦争賠償金を課せられ、さらに軍備の制限を強いられた。

1929年10月、ニューヨークの株価大暴落による世界恐慌は、瞬く間に世界に広がり、この世界恐慌がドイツ経済を直撃し、大量の失業者を生み出した。

そして追い打ちをかけるように、フランスはドイツに賠償金取り立ての圧力をかけた。

銀行の連続倒産と未曾有の恐慌がドイツ全土に襲いかかり610万人(2人に1人)が失業するといった悲惨な状況となった。

もちろんこの不況はドイツ政界にも波及し、大混乱となった。

失業保険の掛け金引き上げをめぐる混乱した社会民主党内閣は総辞職し、政権を投げ出してしまう。

わずか7名で始めたナチ党(国家社会主義ドイツ労働者党)は、この混乱した世情を追い風に利用して、第一党にのし上がる。

1934年、ヒンデンプルグ大統領が死去したことで、ナチ党党首ヒトラーは、大統領と首相を兼ねた総統に就任する。そして、農耕機械と偽りながらドイツ陸軍の軍備を増強し、ドイツ装甲師団を築き上げ、航空兵力も増強してしまう。

1939年、ついにドイツ軍はポーランドに侵攻、ヨーロッパ制圧に乗り出す……。

1919年 6月28日 フランス

ヴェルサイユ条約調印



第一次世界大戦の戦勝国ドイツは、100分の1以下の軍備と膨大な賠償金を課せられ、フランス国境に離60キロの非武装中立地帯（ラインラント）が設けられた。

1923年11月 8日 ドイツ

ミュンヘン揆



ヒトラーの国家社会主義ドイツ労働者党による一揆が発生。目指すところはムッソリーニが政権を奪取した「ローマ進軍」であったが鎮圧。ヒトラーは逮捕、投獄された。

1929年10月24日 アメリカ

世界恐慌



ニューヨーク証券取引所で発生した株式相場の暴落は、世界的な経済恐慌を巻き起こした。ドイツでは600万人が失業した。

1931年 9月18日 中国

満州事変



南満州鉄道の鉄路懸断を口実とし、日本軍は満州の南部および中央部を占領し、満州国を建国した。伊藤博文は日本軍の満州撤退を勧告するが、日本はこれを拒否し連盟を破退した。

1933年 1月30日 ドイツ

ヒトラー内閣成立



ヒンデンブルグ大統領がヒトラーを首相に任命。新たな法律が制定され、ナチスの立場が強化された。最初の強制収容所がミュンヘン郊外に建てられた。

1934年 8月 2日 ドイツ

ヒンデンブルグ大統領死亡



大統領が死亡し、ヒトラーは大統領・首相を兼任。絶対であることを宣言した。また、全軍に総統に対する宣誓義務を命じた。

1935年 3月16日 ドイツ

再軍備宣言



ヒトラーが国民徴兵制の再実施と空軍の保有を宣言した。すなわち、ヴェルサイユ条約軍縮協定の破棄である。

1935年10月 3日 アビシニア

イタリア、アビシニアに侵攻



ムッソリーニが以前より公言していたアビシニアへの武力侵攻が開始された。目標地帯はイタリア制覇を行おうとしたが、実質的な行動は行われなかった。

1936年 3月 7日 ドイツ

ラインラント進駐



非武装中立地帯とされていたラインラントにドイツ軍が進駐した。これに対し、フランスは何の行動もとらなかった。これにより、ヴェルサイユ条約は事実上消滅した。

1936年 7月17日 スペイン

スペイン内乱の勃発



共産党、社会党などによる人民戦線政府に対してフランコ将軍らが反乱を起こし、内戦となった。ヒトラーは軍事援助として、フランコ軍に戦空の空軍「コンドル軍団」を派遣した。

各シナリオの見方

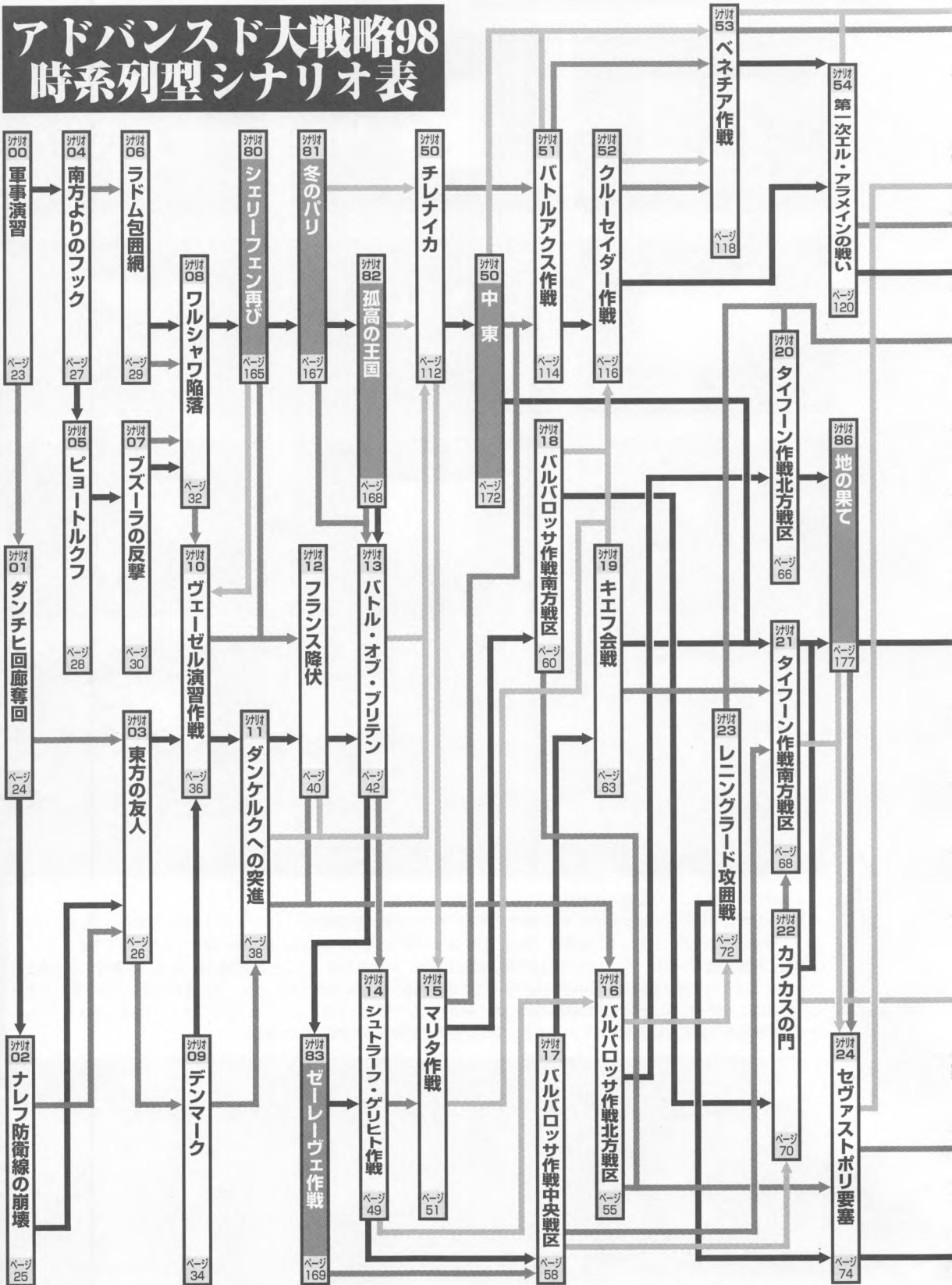
本書は、シナリオごとに攻略方法を紹介している。

各シナリオについて、そのシナリオの勝利条件によるシナリオ分岐、初期配置データ、シナリオ攻略を紹介している。

シナリオ分岐は、そのシナリオの大勝利、勝利、引き分けの場合、それぞれの次の移動先のシナリオを記してある。

また、初期配置データは、シナリオ開始時の参加各国の名前、初期軍事費、ユニット(部隊)数、敗北軍事費設定があるとき★印を付けて敗北軍事費額を、途中参戦国があるときは参戦ターンと枢軸軍に加わるか、連合軍側に加わるかを記してある。さらにユーザーと同じ枢軸軍側の参加国名には、★印を記してあるので参考にしよう。マップ上には首都を含め、ゲームをプレイする上で重要な地名を記してあるので、マップ全体を把握するために使ってほしい。

アドバンスド大戦略98 時系列型シナリオ表



1939年ヨーロッパ戦線

第一次世界大戦で、英仏連合軍の戦車に、
要塞化されたドイツ軍陣地は簡単に突破されてしまった。
この戦車による機械化部隊の威力を、潜在的な機械化部隊の威力として認め、
当時のドイツ陸軍ハインツ・グーデリアンは

独自の理論を唱えた。

当時のドイツ陸軍は、歩兵主体の戦闘方法が主流であったが、
グーデリアンらの装甲車両のデモンストレーションが
ヒトラーに認められ、

ドイツ陸軍は、航空機部隊と機械化部隊を使った新戦術を編み出す。

そして1939年ポーランド侵攻を開始する。

機械化されたドイツ軍は、わずか1カ月で、ポーランドを占領、
そしてフランスのパリへと向かう。

ヒトラーは、フランスを占領することで、ドーバーの向こう側にいる
英国が講和を申し込むと確信していた。

しかし英国がそれを拒否する事により、ヒトラーは
対英戦略を開始。

英国本土爆撃「バトル・オブ・ブリテン」の戦いを始める。

この英国本土爆撃が、最初のドイツ軍のつますきとなり、そして多くのドイツ
空軍の航空機を失うことになる。

しかし、ゲームをプレイしていくとわかるのだが、

ドイツ陸軍の機械化部隊というものは、

決して防御力が高く、攻撃力の高い兵器というものではなく、

迅速に敵地を移動し、電撃戦によって占領する機能を備えた地上部隊であった。

東部戦線で、ソ連軍の戦車と遭遇し、グーデリアンが目の当たりにT34を見て、

この戦車を倒すためのエピソードもあるぐらい、

ドイツの戦車は、まだ発展途上にあった。

もし、ヨーロッパ掌握に時間をかけ、

英国本土攻撃を早まらず、

東部戦線「バルバロッサ作戦」の計画も、

ソ連軍の地上部隊の戦力を、もっと研究していれば……。

1939年は、実は、ドイツの侵攻作戦の

大きな決断の分岐点であったのではとも思えてくる。

シナリオ00 軍事演習

初めてのシナリオ「軍事演習」を何度も引き分けて部隊の経験値を
積むか大勝利を目指すかはユーザーの考え次第

Complete Tips

大勝利を目指すには、赤軍生産首都周辺に敵部隊を生産させないこと

攻略方法には2つの考え方がある。

1つは勝利や大勝利をしないで、引き分けて最初の持ち駒の部隊の経験値を上げる方法。

「軍事演習」で引き分けると、同じシナリオを繰り返すことになる。

ゲーム中には、こういう引き分けて同一シナリオを繰り返すものがいくつか用意されている。

この方法を繰り返して、部隊の経験値を上げて進化させていく方法を、100年戦争と呼んでいる。

つまり、最初に持っている部隊を、「軍事演習」で進化させてしまうというのが引き分けの利点だ。

しかし引き分けて「軍事演習」を繰り返していくと、シナリオ開始年月日が進んでいく。次のシナリオに移行したときは、敵部隊も同じように年月日が進むため、エントリーされる兵器が増えてしまうという欠点もある。

ちなみにユーザーの中には、この軍事演習を100回引き分けたという猛者もいるらしい。

さて、もう1つの方法は、大勝利で「南方よりのフック」へシナリオを進める方法だ。

大勝利の方法について説明しよう。

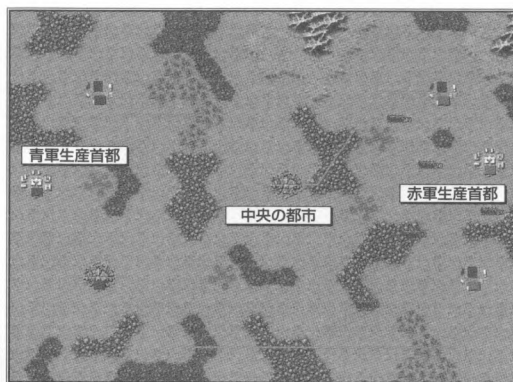
まず中央の中立都市を速やかに占領して、ここを補給都市にする。そして敵に青軍司令部と都市、補給基地を占領されないようにしながら、赤軍首都へ部隊を移動させる。この電撃戦の主役となるのが装甲車だ。

赤軍首都上に青軍(ユーザー)の部隊を置き、さらに首都をユニットで包囲する。こうすれば占領部隊(狙撃小隊1939年型などの歩兵占領部隊)で占領しやすい状況になる。

この方法は、赤軍首都と周囲に部隊を生産できなくしてしまう方法で、上と下の赤軍補給地でしか生産できなくなる。そのため、うまく包囲すれば、赤軍生産首都に占領部隊を乗せることが非常に楽になるので、大勝利が簡単にできる。

作戦開始年月日：1936年10月01日
大勝利：15ターン以内 南方よりのフック
勝利：30ターン以内 ダンチヒ回廊奪回
引き分け：規定ターン以上 軍事演習

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★青軍	5,000	8/9	-	-
赤軍	0	5/4	-	-



シナリオ00 軍事演習

シナリオ01 ダンチヒ回廊奪回

なるべく敵を叩かずに、ポーランドポモルジェ軍生産首都を目指せ

Complete Tips

装甲車の移動力の使い方が 大勝利への要

ドイツ軍第XIX(19)自動車化軍団という名前は、だてに付いているわけではない。

まずSdkfz222前期の装甲車の移動力を使い、ポーランド軍生産首都グルッベを目指す。

その際、敵に遭遇してもなるべく無視して、相手にはせず、Sdkfz222前期の装甲車を敵生産首都のグルッベ上に移動させる。

そしてドイツ軍生産首都シュロハウと、フィリハウとグルナウの都市上にⅢ号戦車D型などの中戦車を布陣させる。

この布陣させた中戦車で生産首都、都市を守り、ほかの占領部隊はポーランド軍生産首都グルッベを目指すといい。

ただし注意することは、生産首都、都市上に布陣している戦車の補給を怠らないことだ。

せっかく布陣させていても、敵ターンの最中に、敵との戦闘で武器の弾薬を消耗していることもあるからだ。

占領部隊がグルッベにたどり着いたら、占領部隊を包囲するように装甲車で占領部隊を守る。

これで占領部隊は安心してグルッベを占領する作業を始められる。

つまり、占領部隊の周囲を味方の部隊で囲み、占領部隊

が敵からの攻撃を受けないようにして、250ある首都の耐久力を数ターンかけて下げていくということだ。

こうして早いターンでグルッベを落とすと、大勝利は可能になる。

この方法は、占領の基本となるのでよく覚えておこう。

ただし間接攻撃部隊などが登場すると、この方法が通用しなくなる。周囲を囲んでも、遠隔地から占領部隊が攻撃を受けるからだ。これを避けるには、間接攻撃部隊をまず片付け、それから占領部隊をさらに囲みながら占領するという方法が望ましい。

グルッベの占領が確実にになったら、経験値を積むために、今までは攻撃を仕掛けなかった都市上の戦車で、逆に積極的に都市上から敵を攻撃するのもいい。

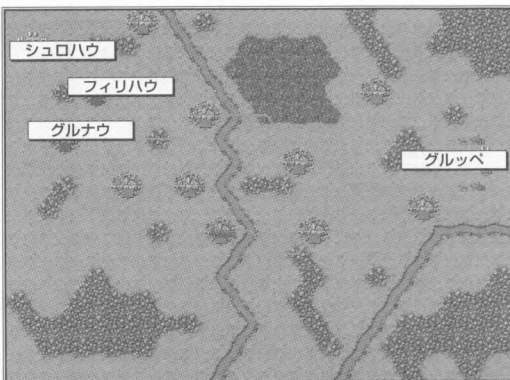
作戦開始年月日：1939年09月01日

大勝利：15ターン以内 ナレフ防衛線の崩壊

勝利：25ターン以内 東方の友人

引き分け：規定ターン以上 ダンチヒ回廊の奪回

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★第XIX(19)自動車化軍団	10,000	0/8	—	—
ポモルジェ軍	0	6/4	—	—



シナリオ01 ダンチヒ回廊奪回

シナリオ02 ナレフ防衛線の崩壊

ウォムジャ、オソウィークの都市は相手にせず
ウィツナ、メツェニンを橋頭堡としよう

Complete Tips

シナリオ01同様に 大勝利は電撃戦を駆使しよう

ドイツ軍第XIX(19)自動車化軍団の生産首都アリスとビアルラに中戦車を布陣させて、まずはイェドワブノ、ウィツナを占領しよう。

そしてその後メツェニンにいち早くたどり着けるかが勝利の鍵となる。

1ターン目の配置・生産でスツーチの都市を占領するためにビアルラに占領部隊を配置したくなるが、この方法はウィツナを橋頭堡にするためには一足遅くなる。

まず装甲車のSdkfz222前期をビアルラに配置して、次のターンでウィツナに移動させて橋頭堡を築こう。

うまくいくと足の速い装甲車で、敵生産首都アンドルジェヴォに早いターンでたどり着くことができる。

この後は、オベル・ブリッツ(輸送車)に搭乗させた占領部隊を同様にアンドルジェヴォ手前まで移動させ、敵生産都市のZOCで降ろせば、次のターンで占領が開始できる。

そしてさらにメツェニン、ツァムプロフを占領する。

できればウィソキー・マゾフスキとソコーリイまで押さえ、敵の生産を阻止してしまえば完璧に大勝利は間違いなし。

それができなくてもメツェニン、ツァムプロフを押さえら

れば、ウォムジャからの敵をくい止められるので、アンドルジェヴォ占領が楽になるはずだ。

つい敵部隊を攻撃して経験値を積もうなどと、よけいな戦いをしたくなる。

しかし大勝利をおさめるには、決して要塞に配置されている37mm対戦車砲wz.36などに戦いを仕掛けず、真っ先に敵の生産首都を目指すことだ。

ただしこのシナリオで大勝利しても勝利しても、次のシナリオが「東方の友人」となる。

考え方によっては電撃戦の醍醐味と大勝利を味わうことを除けば、逆に苦戦しながら敵と戦い、経験値を積んだほうが「東方の友人」で経験値不足の部隊で戦うよりも楽になる。

作戦開始年月日：1939年09月09日

大勝利：10ターン以内 東方の友人

勝利：20ターン以内 東方の友人

引き分け：規定ターン以上 ナレフ防衛線の崩壊

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第XIX(19)自動車化軍団	20,000	0/12	-	-
ナレフ特別作戦集団	1,000	13/10	-	-

シナリオ02 ナレフ防衛線の崩壊



シナリオ03 東方の友人

つらい思いで大勝利して、「ヴェーゼル演習作戦」で驚かされるより、勝利で「デンマーク」に移るか、引き分けて経験値を積んでおこう

Strategy Guide

大勝利よりも 勝利か引き分けをおすすめ

このシナリオは大勝利をするより、勝利か引き分けで部隊の経験値を積んでおくほうが無難だ。なぜなら、経験値を積まずに大勝利した場合は、次のシナリオ「ヴェーゼル演習作戦」となり、英本国艦隊を目の前に、土下座の敗北もあり得るからだ。それよりも「デンマーク」で艦艇ユニットを作りながら大勝利をして(かなりつらい条件になるが)「ヴェーゼル演習作戦」に移ったほうが先々楽になるのだ。

また引き分けは、援軍のソ連軍が意に反して、敵を全滅させたり、生産首都を占領してしまうこともあるので難しい。一番楽な選択は勝利かもしれない。

Complete Tips

むやみな新兵器開発で 無駄な軍事費は使わないこと

新兵器開発のエントリーが頻繁に行われるが、むやみに開発しても、すぐに廃止するユニットも出てくるので注意。

Ar68E1やHs123A-1、He51B-1、Bf109E-1もすぐにBf109E-3がエントリーされるので棄却してもかまわない。これらの新兵器開発も、今後のシナリオで同様に無駄な軍事費を使わず、効果的に制式化しないと、あっという間に軍事費がなくなる。

Complete Tips

電撃戦が通用せず、敵航空機に悩まされるシナリオ 空港の占領と陸・空の連携攻撃が決め手

このシナリオは今までとは違い、敵ポーランド軍の生産首都プレスト=リトフスクの周囲は要塞化されている。しかもトーチカと対空砲、間接攻撃が強烈な155mm榴弾砲が配置されているので電撃戦というわけにはいかない。さらに初めて敵味方ともに航空ユニットが登場する。

このシナリオの拠点となるポイントは、ポーランド軍ナレフ特別作戦集団の生産首都プレスト=リトフスクの右にあるコ布林と上の空港だ。ここをいち早く押さえ、ポーランド軍の航空機の生産をくい止めて、制空権を握り、プレスト=リトフスクを包囲し、航空機で支援しながら、落としていくと戦いが楽になる。

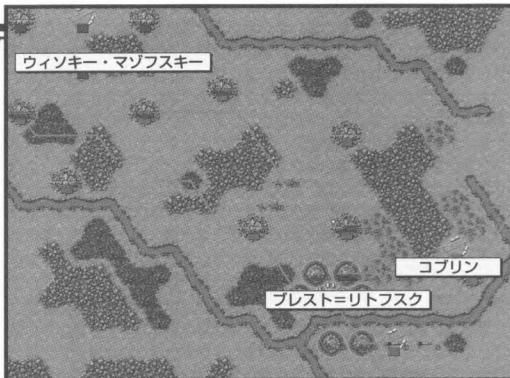
開始年月日：1939年09月11日

大勝利：15ターン以内 ヴェーゼル演習作戦

勝利：20ターン以内 デンマーク

引き分け：規定ターン以上 東方の友人

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★第XIX(19)自動車化軍団	20,000	0/16	—	—
ナレフ特別作戦集団	2,000	20/20	—	—
ウクライナ方面軍	20,000	14/16	★1,000	7T駆輪軍



シナリオ03 東方の友人

シナリオ04 南方よりのフック

敵部隊の生産を阻止することが大勝利への道

Strategy Guide

わずか15ターンでの大勝利は 敵部隊を潰さず、敵に生産させないこと

次のシナリオで軍事費が欲しいときは、シナリオ中央下のポーランド・クラクフ軍の都市を取りつつ、右上の生産首都チェンストホーヴァを目指せばいい。しかし、それではターン数がかかるために大勝利を勝ち取ることは難しい。

わずか15ターン以内で大勝利を勝ち取るには、1つずつ都市占領したり、遭遇する敵を潰したりするより、敵部隊の数を減らさないことが大切になる。

敵部隊の数が減ると、生産首都チェンストホーヴァとその周囲のクウォブツク、ルブリニェツ、ザヴィエルチェなどでクラクフ軍の部隊が生産してしまい、生産首都への進撃を阻まれるからだ。

まずは35(t)式戦車や移動力の高いSdkfz 231 6輪型や、Sdkfz 221 前期などの装甲車タイプで、生産首都チェンストホーヴァとその周囲を押さえる。そして占領部隊でこの都市を占領しやすくする方法がおすすめ。

しかし、作戦通りに事が運ぶわけがない。

こちらの部隊の動きに対して、クラクフ軍の部隊も移動してくるからだ。

そこで囷の部隊をマップ中央下に移動させ、さらに第10軍首都ケンジェジンコジレを占領されないように留守番部

隊を首都と周囲に配置させる。主力は一気にルブリニェツ、クウォブツクそして生産首都チェンストホーヴァへ進撃する方法がおすすめだ。

たとえ敵に遭遇しても敵部隊は全滅させずに、速やかに敵生産首都上に部隊を移動させることがポイント。

全滅させると、生産首都やその周辺に部隊を生産されてしまうため、早いターンでの生産首都占領が不可能になる。

また、このシナリオで引き分けて、35(t)式戦車を次の同じシナリオで配備(シナリオ開始時に配備される)し、35(t)式戦車の経験値を上げるという考え方もできる。

そして何度か引き分け、そのあとで大勝利して「ピョートルクフ」のシナリオに移るという方法もあるのでいろいろ試してみるといい。

開始年月日：1939年09月01日

大勝利：15ターン以内 ピョートルクフ

勝利：25ターン以内 ラドム包囲網

引き分け：規定ターン以上 南方よりのフック

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★第10軍	20,000	11/10	—	—
クラクフ軍	0	9/5	★300	—



シナリオ04 南方よりのフック

シナリオ05 ピョートルクフ

対戦車砲にちょっかいを出さずに電撃戦を敢行しよう

Strategy Guide

敵を叩かずに 生産首都へまっしぐら

序盤で敵の部隊数を減らさないことと、対戦車砲を無視して戦うこと。敵の部隊を分散させること。これが大勝利へのポイントだ。

まず主力部隊はヴィエルンから下の道を通って生産首都ピョートルクフ・トリブナルスキを目指そう。なぜなら、この道だけが敵の37mm対戦車砲wz.36が配置されていないからだ。しかし部隊全部をこのルートで移動させると、敵もこちらの部隊目がけて迫ってくる。そこで、占領部隊をマップ上の川を渡河させ、オゾルクフ目がけて囷として移動させる。

この囷部隊につられて、敵のイヤな7TP 単砲塔型やTKS戦車が上に移動してくると、主力部隊をヴィエルンから下の道を通って生産首都ピョートルクフ・トリブナルスキを目指すのが楽になる。

また、37mm対戦車砲wz.36が橋(川に架かる道路、以下同)を渡りシェラド、ズウォチゼブに向けて移動してることがあるが相手にせず、逆にこちらの生産首都カリシュに敵部隊をおびき寄せると戦いが非常に楽になる。

そこでカリシュとブワシュキ、シェラドの都市上に、35(t)式戦車やⅢ号戦車E型などを守備部隊として配置さ

せ、迫る敵をこの守備部隊で補給・補充をしながら迎え撃つといい。主力部隊を敵生産首都上に速やかに移動させ、首都と周囲を占拠する。そしてオベルブリッツに搭乗させた占領部隊を生産首都付近まで運び、被害を受けないよう生産首都に降ろせば、大勝利は目前となる。

そして生産首都に置いた占領部隊を主力部隊で包囲して敵の攻撃から守り、占領するまで耐えれば、大勝利は間違いない。

ただし生産首都に占領部隊を移動させる前に、敵の部隊数を減らしてしまうと、ベウハトuppやラドムスコなどの都市で、敵部隊を生産され、占領部隊を乗せたオベルブリッツが攻撃されることがあるので、生産首都上に占領部隊を移動させるまでは、なるべく敵の数を減らさないように戦う方法をおすすめする。

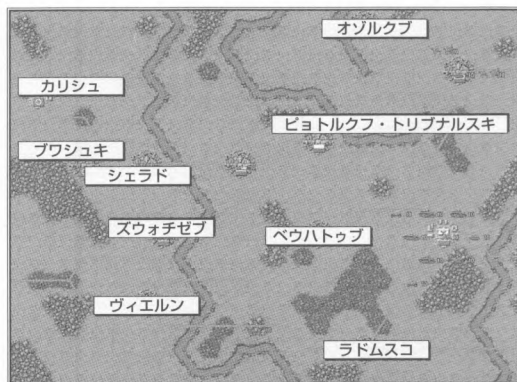
開始年月日：1939年09月05日

大勝利：12ターン以内 ブズーラの反撃

勝利：23ターン以内 ラドム包囲戦

引き分け：規定ターン以上 ピョートルクフ

参加国	初期軍事情	初期ユニット数	敗北軍事情設定	途中参加設定
★第10軍	10,000	0/12	—	—
ブルーシイ軍	0	18/12	—	—



シナリオ05 ピョートルクフ

シナリオ06 ラドム包囲網

部隊の配置場所を間違えると、橋を渡れなくなる部隊が出てくる

Strategy Guide

装甲車の足を生かして 敵生産首都ラドムを包囲せよ

このシナリオも電撃戦の醍醐味を味わうシナリオだ。

まずユーザー生産首都トマシェフ・マゾピエツキの下にある都市、オポチュノに装甲車を配置する。

そして生産首都の上側に35(t)式や生産したⅢ号戦車E型を置く。これで、上から生産首都を目指してくる敵をガードする。

こうしておいて、装甲車でラドムを目指す。

このとき、敵部隊の攻撃などは無視してひたすらラドムを目指すことがポイントだ。

ただし注意する点は、占領部隊のガードだ。

せっかくの占領部隊が、敵に叩かれ、ラドムまでたどり着けないと困るからだ。

ちなみに、35(t)式やⅢ号戦車E型は、生産首都からすぐ下のオポチュノへは、橋の耐久力が低いので、移動することができないので注意。

ラドムを包囲して占領部隊が到着したら、迫る敵に一斉攻撃をして、経験値を稼ぎながら、ラドムを落とそう。10ターンもあれば占領できるはずだ。

ただし、このシナリオは、大勝利も勝利も同じ「ワルシャワ陥落」なので、ユニットの経験値を稼ぎたいなら、無理し

て大勝利をしなくてもいい。

敵生産首都を包囲したら、残りの部隊は経験値を上げるために、敵との戦闘を繰り返し、さらに敵にわざと生産できる場所を残して置いて、いじめるという手もある。

こういう電撃戦シナリオは、早いターンで大勝利を勝ち取ることができるかわりに、逆に部隊は経験値を得ることが少ないので、大勝利、勝利、引き分けのそれぞれのターン数をよく見ながら、できればぎりぎりまでシナリオをクリアしたほうがいい。

勝利条件の目標を自分で決めて、その規定ターン内で、できる限り部隊を戦闘に参加させ、経験値を上げるということが、次のシナリオに移行する前の、ちょっとした技でもある。さらに、シナリオクリア前に、部隊の機数をフルにしておくことも大切である。

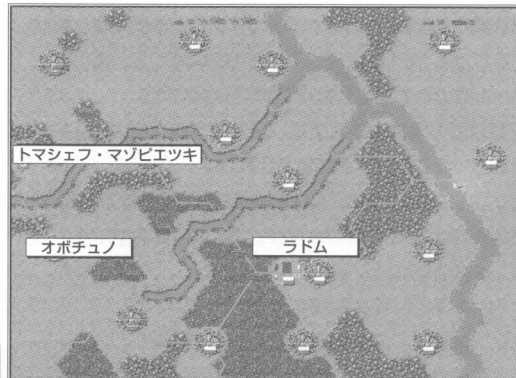
開始年月日：1939年09月06日

大勝利：15ターン以内 ワルシャワ陥落

勝利：30ターン以内 ワルシャワ陥落

引き分け：規定ターン以上 ラドム包囲網

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第10軍	1,000	0/14	—	—
ブルーシ軍	0	14/8	★500	—



シナリオ06 ラドム包囲網

シナリオ07 ブズーラの反撃

ポーランド戦の山場
あえて大勝利を勝ち取るよりも経験値を積むほうが得策かも

Strategy Guide

いきなりドイツ第8軍がやばい

今までポーランド戦で大勝利を続けてきたプレイヤーにとっても、ちょっと手応えのあるシナリオだ。

ドイツ軍はユーザーが受け持つ第10軍と第8軍。そして8ターン目に援軍として出現する第4軍で、ポーランドのポズナニ軍、ポモルジェ軍の2つの軍を相手に戦う。

しかし、緒戦でいきなり第8軍がクートノを生産首都とするポズナニ軍に包囲されようとしている。

運が悪い場合、早いターンで第8軍は降伏してしまうことがある。

Strategy Guide

軽車両と重量の重い車両の移動ルートの使い分け

このシナリオでは、輸送車、装甲車、軽戦車など重量の軽い車両は、第10軍生産首都の司令部左上ソハチェフから、橋を渡ってポモルジェ軍生産首都ゴスティニンへ向かうことができる。

しかし35(t)式戦車やⅢ号戦車E型、Ⅲ号戦車A型、Ⅳ号戦車B型など重量の重い戦車は、耐久力の高いウォヴィチの上の川に架かる道路(橋)を渡らないと、ゴスティニンへは向かえない。

もちろん第8軍を支援しようとしても、Ⅲ号戦車やⅣ号戦車を第8軍の生産首都ウッチへウォヴィチの左の橋を渡り移動させることはできない。そこで重量の軽い車両と、重い車両のルートを分けて移動しなくてはならないのだ。

まず軽車両の軽戦車や装甲車、輸送車を速やかにソハチェフ上からマップ中央へと移動させる。

重量の重い35(t)式戦車やⅢ号戦車E型やⅢ号戦車A型、Ⅳ号戦車B型などは、第10軍生産首都である司令部下からウォヴィチ経由で移動させる。そしてソボタ、ウォヴィチを拠点にゴスティニンを狙うのだ。

さらに占領ユニットや輸送車はヴィシヨグロド、ブウォツク経由で下へ移動させて、ゴスティニンを狙うという方法が考えられる。

この占領ユニットをヴィシヨグロド、ブウォツク経由で移動させる方法にはもう1つの狙いがある。

ブウォツクの上にある空港を占領して、航空部隊の補給地点を増やして、敵への攻撃を有利に展開させるという狙いも含まれているのだ。

Strategy Guide

TKS戦車の邪魔を早めに取り除こう

そのためにはソハチェフをいち早く占領し、この都市を橋頭堡にして、軽戦車や輸送車を速やかに移動させなくてはならない。

しかし、ポーランド・ポズナニ軍のウォヴィチ上にいるTKS機関砲型戦車がソハチェフに移動してくるため、移動が妨げられてしまう。そしてこのソハチェフで部隊の渋滞が始まるおそれがあるのだ。これを避けるため、Ju87B-1急降下爆撃機を1ターン目に生産し、ソハチェフに向かって移動するTKS機関砲型戦車を空と陸から攻撃して、速やかに撃破しよう。

そしてソハチェフを橋頭堡に軽戦車や装甲車は左からゴスティニンへ、輸送車と占領ユニットはヴィシヨグロド、ブウォツク経由で下へ移動させ、ゴスティニンを狙う。

35(t)式戦車やⅢ号戦車E型やⅢ号戦車A型、Ⅳ号戦車B型など重量の重い戦車は、第10軍生産首都の司令部下からウォヴィチ経由で移動させ、ソボタ、ウォヴィチを拠点にゴスティニンを狙うわけだ。

ただし、ポーランド軍にも75mmや155mm榴弾砲などの間接攻撃部隊や、航空機PZL P.7aやPZL P.11cによる地上攻撃などが予想される。

これらポーランド軍間接攻撃の地上部隊と航空機に対処するために、航空機Bf109C/D戦闘機とJu87B-1急降下爆撃機を使い分け、まず制空権を掌握する。

そしてさらにイヤな75mmや155mm榴弾砲、TKS機関砲型戦車を叩くといい。

Strategy Guide

援軍として登場するドイツ第4軍は
思ったよりも頼りになる

8ターン目に援軍に登場する第4軍は、意外と善戦してくれて、頼りになる。

ただし、このシナリオで大勝利をおさめるのは難しいため、大勝利と勝利のシナリオ先が同じになっている。

このシナリオで引き分けて、次に勝利をおさめると、部隊の経験値も上がり、戦いが非常に楽になり、この後のシナリオ「ワルシャワ陥落」も楽になるので、どう戦うか考えてシナリオをクリアするといいかもかもしれない。

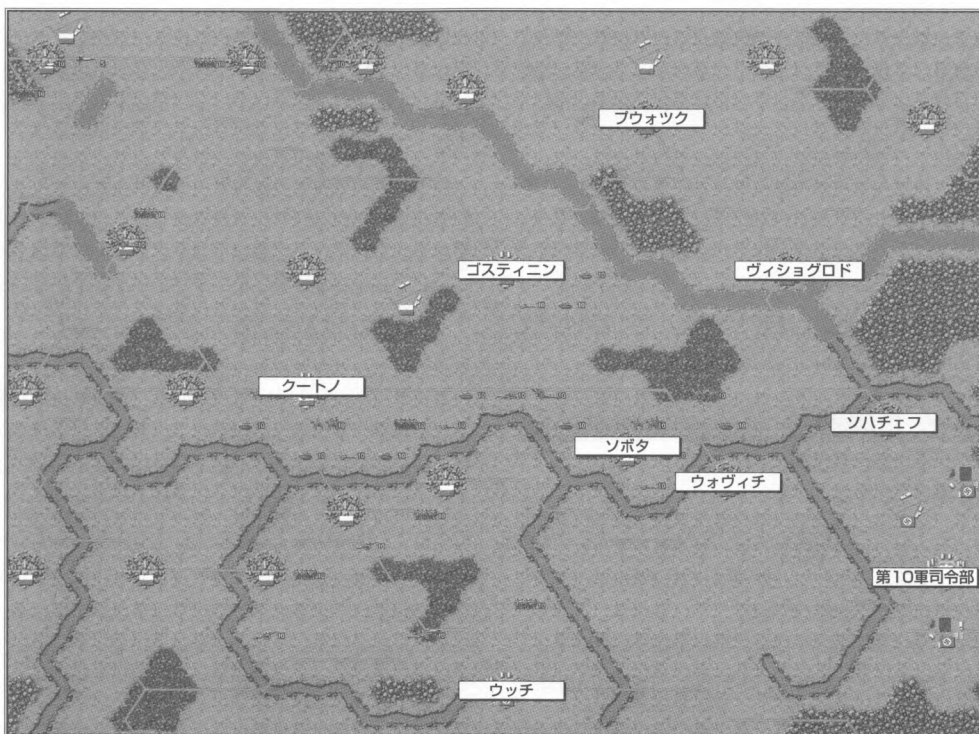
開始年月日：1939年09月09日

大勝利：14ターン以内 ワルシャワ陥落

勝利：25ターン以内 ワルシャワ陥落

引き分け：規定ターン以上 ブズーラの反撃

参加国	初期軍事實	初期ユニット数	敗北軍事設定	途中参加設定
★第10軍	12,000	0/16	—	—
ボズナニ軍	500	20/16	—	—
ボモルジェ軍	500	12/12	—	—
★第8軍	4,000	6/6	★1,000	—
★第4軍	6,000	11/16	—	8T枢軸軍



シナリオ07 ブズーラの反撃

●ちょっとワンポイント●

TKSとTKS機関砲型戦車は、見た目で見分けられない

敵ポーランド軍の戦車の中にTKS戦車がある。これは、ポーランド戦で頻繁にお目にかかるのだが、中に、非常によく似たTKS機関砲型戦車があること

がある。見た目はまったく同じなのだが、戦ってみると、意外に苦戦する。変だと思ったら、そのユニットをクリックして確認してみるといい。

シナリオ08 ワルシャワ陥落

数少ない空港と、攻めにくい首都ワルシャワをどう落とすか

Strategy Guide

大勝利で架空ルートをたどるか 勝利でノルウェー戦へ行くか

このシナリオを大勝利してしまうと、第二次世界大戦時にドイツ陸軍首脳部が立案していたもう1つのフランス侵攻ルート「シェリーフェン再び」をたどることになる。そしてこの大勝利ルートを歩いていくと、「冬のパリ」から「孤高の王国」「バトル・オブ・ブリテン」と非常に難易度の高い壮絶なルートに向かうことになる。

ここでは、勝利で部隊の経験値を上げ、海上ユニットが配備される「ヴェーゼル演習作戦」へ向かうことをすすめる。この後の「ヴェーゼル演習作戦」で艦隊を鍛えないで独ソ戦(特に「バルバロッサ作戦北方戦区」)にいったときは、ソ連軍黒海艦隊の攻撃と、ソ連軍地上部隊、航空部隊の陸海空の攻撃に遭い、悲惨な戦いとなるからだ。

Strategy Guide

ポイントは牽引砲と 爆撃機を含む航空機

このシナリオは、まず何回か引き分けることをおすすめする。その理由は、このシナリオは牽引砲を非常に多く使い、経験値を有効に上げられるからだ。

引き分けを5~6回繰り返し、牽引砲中心で戦うと、105mm軽榴弾砲が150mm重榴弾砲、150mm加農砲へと進化させることができる。

このシナリオで150mm加農砲を8~9部隊配置できると、シナリオ攻略が非常に楽になり、大勝利も可能となる。

生産首都スキエルニェヴィツェに迫るポーランド軍地上部隊と航空機は、2~3部隊のⅢ号戦車で対処し、航空機には88mm高射砲とHe112B-1やBf109未来兵器などで対処する。そして爆撃機のDo17Z-1や2を使って、マップの一番下から右へ移動させ(ジェレフ左の空港に敵機がいることがあるので注意)、ジェレフ、ガルヴォリン、そして高射砲に注意しながらカウーシン、ミンスク・マソビエツキも爆撃してしまう。

このとき爆撃機は2部隊作っておくと、補給と爆撃を交互にできるので便利だ。

Strategy Guide

ウォヴィチュ経由で ソハチェフへ移動

できればオベル・ブリッツに牽引砲を搭載し、Ⅲ号に守らせながらソハチェフとブウォニエに牽引砲を集結させる。そして高射砲と牽引砲を中心に潰し、生産首都ワルシャワを爆撃して耐久力を減らす。そうしたら占領部隊をⅢ号などで守りながら移動させ、ワルシャワを占領すれば大勝利も可能となる。

このときに150mm加農砲まで進化させていると、射程の長さがものをいうのだ。そのためにも、シナリオを何回か引き分けて150mm加農砲に進化させるというわけだ。この150mm加農砲、バトル・オブ・ブリテンでも、対岸のレーダーを攻撃するのに使えるので、ぜひ進化させておいてほしい。

ちなみに、この「ワルシャワ陥落」を何度も引き分けて100年戦争をする(2~3カ月間、毎日、朝起きたら始めて、ずーっと来る日も来る日も毎日引き分ける。だんだん難しくなるけれど、戦わないという方法もとりながら)。これを繰り返すと強力な陸上、航空部隊を作れる。これを作っておいて、大勝利して、「シェリーフェン再び」、「冬のパリ」、「孤高の王国」、「バトル・オブ・ブリテン」、「ゼーレーヴェ作戦」と進んでいくという方法もあるので、こんな楽しみ方もしてみたいという人がいたら、試してみてもいいかもしれない。

Strategy Guide

開発表で生産ラインのチェック

ゲームをプレイしてして、いくら経っても新兵器を生産できなかったり、旧式兵器が生産ラインに残されて、旧式兵器を知らずに生産しているということがある。

シナリオを引き分けて進んできたりした人は、まず、爆撃機を開発表で見てほしい。

生産ライン上でDo17Z-1や2に、廃止コマンドが表示されていることがある。そうしたら、迷わずに廃止してしまう。

なぜなら、Do17Z-1や2の上の進化型爆撃機He111P-6（シナリオを引き分けしているとエントリーで機種が変わっているかもしれないが）、進化をさせなくても生産することが可能になる。

Do17Z-1か2よりも、He111シリーズのほうが役に立つ。対艦装備も武装パックの変更で可能だし、爆撃能力もやや高い。

このように、開発表はこまめにチェックしておいて廃止できるものがあったら、廃止して、生産ラインを上クラスに上げるといことも大切なのだ。

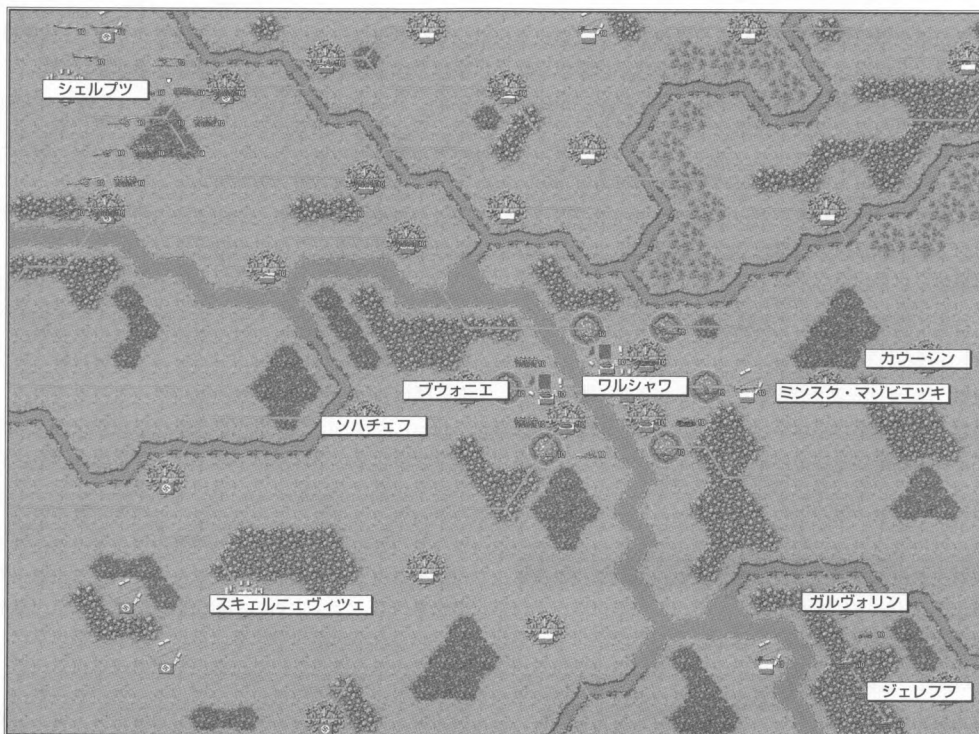
開始年月日：1939年09月22日

大勝利：25ターン以内 シェリーフェン再び

勝利：40ターン以内 ヴェーゼル演習作戦

引き分け：規定ターン以上 ワルシャワ陥落

参加国	初期軍費	初期ユニット数	航空軍費設定	途中参加設定
★第10軍	18,000	18/20	—	—
ワルシャワ軍	5,000	32/28	★1,000	—
★第3軍	8,000	18/18	—	—



シナリオ08 ワルシャワ陥落

●ちょっとワンポイント● 引き分けて、牽引砲を進化させよう

このシナリオは、数少ない牽引砲活躍のシナリオだ。

そこで、何度も延々引き分けて、105mm榴弾砲を進化させ、150mm重榴弾砲、150mm加農砲へ、さらに170mm加農砲まで進化させておくと、

射程も長くなり、後々有利なので170mmは9~10部隊ぐらいは作っておくといい。

すべて経験値MAXにしておくと、攻撃も外れにくくなるし、ロケット砲が登場するまでは、間接攻撃の主役として活躍できる。

シナリオ09 デンマーク

大勝利を目指すか、引き分けるか……
勝利していきなり「ダンケルクへの突進」へ進むと、蒼くなるかも……

Strategy Guide

大勝利か引き分け、 どちらかを選択しないとならないわけ

このシナリオでは勝利の選択はない(あるけど……)。

その訳は、大勝利で「ヴェーゼル演習作戦」に移り、戦艦、巡洋艦を作っておかないと、先のシナリオで大苦戦することになるからだ。

そのため、勝利で「ダンケルクへの突進」へ進んだ場合、戦艦、巡洋艦という艦艇ユニットが作れず、後々苦勞する。

ちなみにほかのルートで戦艦、巡洋艦を作るには、「ワルシャワ陥落」を大勝利して、「シェリーフェン再び」を大勝利、そして「孤高の王国」で戦艦、巡洋艦を生産するというルートが残されている。

しかし、「シェリーフェン再び」ルートは非常に難易度が高いので、ぜひこの「デンマーク」を選択したときは、引き分けを続けても勝利は選択せず、大勝利で「ヴェーゼル演習作戦」へ進むようにしよう。

Strategy Guide

航続距離の長い航空機で 生産空港を押さえてしまえ

さて攻略だ。このシナリオのポイントはコペンハーゲン右下の空港を航空部隊で占拠して、航空機の生産をできなくして、悠々とコペンハーゲンを爆撃できる状態を作ることだ。

そのためには航続距離の長いBf110C-1などの戦闘爆撃機で空港を占拠するといい。そして爆撃機をマップ右下端のシュトラールズント左の空港とロストック左下の空港を補給基地に使い、コペンハーゲンを制圧する方法が一番だ。

Strategy Guide

大勝利のためにはのんびりできない

まず1ターン目に艦艇ユニットで駆逐艦を生産し、耐久力をすべて上げずに、コペンハーゲン右の港の占拠に向かわせる。そして輸送船に占領部隊を搭載して、スラゲルゼ左の港から降ろし、コペンハーゲンに向かわせる。

このときのポイントとして、占領部隊の搭載と移動、降車に邪魔が入ると、部隊の機数が減った分、占領に時間がかかり、10ターン以内の大勝利が不可能になるので注意。

そのためには、Ju87R-1が生産できれば、この急降下爆撃機の航続距離を利用して(長距離地上攻撃の武装バックにする)、スラゲルゼ左の港に配置されている敵の占領部隊の小銃小隊を潰し、さらにコペンハーゲンの首都周辺に配置されている小銃小隊や榴弾砲などを潰し、コペンハーゲンと、その周囲を航空機で占拠して、占領部隊が占領するための邪魔者を撤去してあげるといい。

初めてこのシナリオをプレイしたユーザーは、ついついドイツ軍第21集団の生産首都キールの左側から迫る敵に気を奪われ、陸路でのんびりとテナー、オーデンセといった都市を占領しながらターンを進めてしまう。

しかしこれでは大勝利は不可能だ。このシナリオは別名駆け足マップとも呼ばれ、ターン数がぎりぎりに設定されている。つまり大勝利のためには、キール左の敵を釘付けにして、キールを守るための、四の地上部隊、そして援護のためのBf109E-4は必要だ。しかし少ないターン数での攻略なのでオベル・ブリッツに占領部隊を搭載するという時間ももたないくなる。

輸送船には、すぐに占領部隊を乗せる。それは2ターン目になるので、1ターン目に輸送船と駆逐艦を生産し、次のターンで補給・補充(耐久力を上げる)して搭載し、3ターン目には移動していなくては間に合わない。

ただし敵の初期配置の航空機がキールに迫るので、1ターン目に爆撃機とコペンハーゲンの空港制圧のBf110C-1を生産してコペンハーゲン爆撃と制圧に右側から迂回して向かわせよう(直線距離だと敵航空機と遭遇する可能性があり、また敵の都市などの索敵にかかると爆撃機が見つかり攻撃を受けるため)。そして、次のターンでは、Bf109E-4を生産して敵航空機の迎撃システムを作り、3ターン目にJu87R-1を生産してコペンハーゲン周囲の地上部隊とスラゲルゼ左の港の小銃小隊、37mmポフォース対戦車砲の攻撃など占領部隊の邪魔をなくすためのシステムを作るといい。この大勝利への道はターンぎりぎりなので、失敗した場合はやり直して、条件のいい場合を選ぶといいだろう。その

ためには、各ターンでこまめにセーブすることをおすすめする。また、わざと引き分けて、航空機や駆逐艦、輸送船の耐久力を最初に上げておくという方法も大勝利のためにはいい方法なのでおすすめしたい。

ともあれ、このシナリオに来てしまったら、ぜひとも大勝利で「ヴェーゼル演習作戦」に進んでほしい。きっと独ソ戦の東部戦線ルート「バルバロッサ作戦北方戦区」で、戦艦、巡洋艦、潜水艦があつてよかったと思うはずだ。

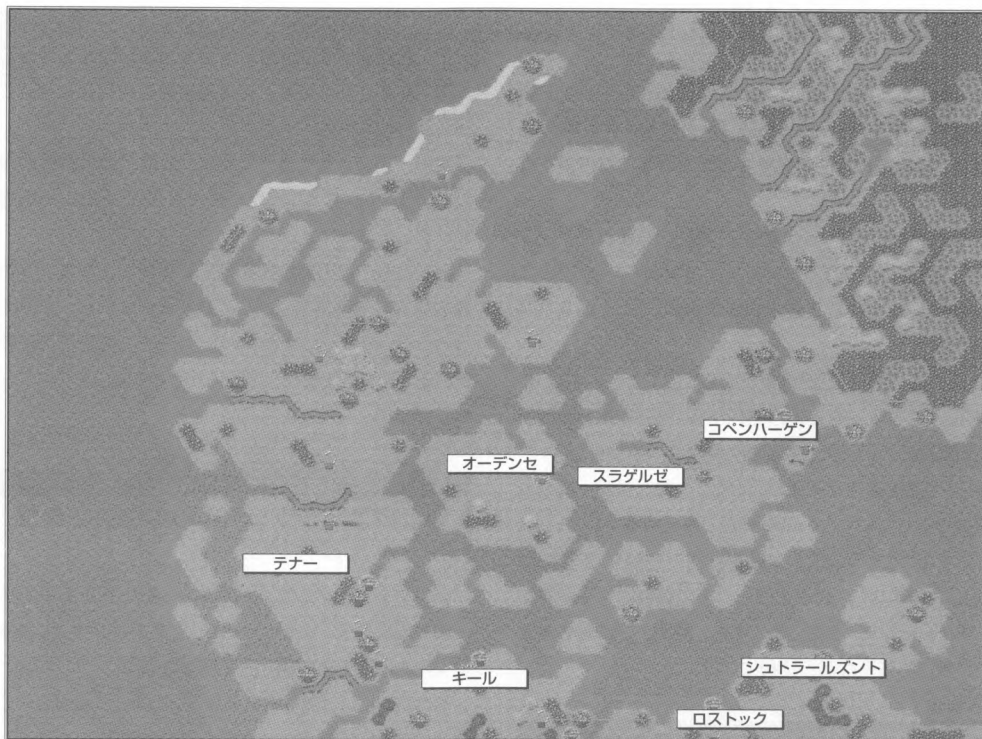
開始年月日：1940年04月09日

大勝利：10ターン以内 ヴェーゼル演習作戦

勝利：20ターン以内 ダンケルクへの突進

引き分け：規定ターン以上 デンマーク

参加国	初期軍事情	初期ユニット数	敵軍事情設定	途中参加設定
★第21集団	20,000	0/20	-	-
デンマーク王国	0	21/12	-	-



シナリオ09 デンマーク

●ちょっとワンポイント● 艦艇の経験値上げ

艦艇ユニットは、生産したときは、耐久力が1しかない(最初にシナリオのイベントとしてもらえるときは、1ではないが)。この艦艇ユニットの耐久力を上げるには、港で補給して上げることになる。

しかし、補給して耐久力を上げている間は、出撃できないというジレンマに陥るのだ。

しかし、場合によっては、耐久力を最大まで上げ

ずに出撃して、敵と戦闘して経験値を上げる方法も有効なのだ。とくに、敵の艦艇などと戦い、耐久力が低いときは、経験値の上がり方も高い。これを利用してMAXまで耐久力を上げないまま、経験値を最大にして、進化をしてしまうという方法があるので試してほしい。とくに巡洋艦、戦艦などはこの方法で進化させるといい。

シナリオ10 ヴェーゼル演習作戦

本当に勝てるのか？ それほど英本国艦隊に泣かされまくる

Strategy Guide

まずはデンマークを占領

このシナリオの序盤のポイントは、中立国デンマーク王国をいかに早く占領するかだ。方法は、爆撃機で中立国の都市、空港、補給基地などを爆撃するか占領部隊で占領すればいい。

ユーザーが受け持つドイツ軍第21集団の生産首都フレンスブルクの右斜め上にあるオーデンセにはデンマーク軍のユニットがないので、ここを爆撃機で爆撃するか占領すれば敵国となる。

このデンマークを中立国のままにしておくと、イギリス、フランス、ノルウェーなど連合国側から、ドイツ軍の領地が索敵されているという大きな問題も抱えているからだ。

さらに、生産首都を除くと都市がないため、生産・補給・補充を繰り返していくと、軍事費がどんどん減少していく。これを防ぐためにもデンマークを速やかに占領し、工作部隊で占領した都市の耐久力を上げて、軍事費を増やす必要がある。また、デンマークを占領すると、空港、港の数も増えるので、戦いも若干ながら有利になる。

Strategy Guide

英本国艦隊は、 敗北軍事費による降伏まで、神頼み

ゲームが始まり、英本国艦隊が南下してくるにつれ、ノルウェー侵攻どころか、この英本国艦隊に翻弄される人が多い。

この脅威の英本国艦隊をなんとかしないことには、輸送船をノルウェーに運ぶことも、配置することもできず、デンマーク付近でおたおたしてしまう。

この英本国艦隊は、艦艇ユニットのHe115B-1水上雷撃機(生産は艦艇ユニットだが、航空部隊)と、価格の安いVII型潜水艦を使って退ける方法がおすすだ。

ついつい、戦艦や巡洋艦を生産してしまいがちだが、配属された艦艇は補給・補充をしなくても配置してすぐに使えるが、生産した艦艇ユニット(艦艇ユニットに属する航空機は除く)は補給・補充をしないと耐久力が生産時は1なの

で、戦いに参加するには時間がかかってしまう。

これに比べ潜水艦は、補給・補充で耐久力をMAXにするターン数が早いので、潜水艦と水上雷撃機を運用して、英本国艦隊の空母や戦艦、巡洋艦に被害を与えるという方法が考えられるのだ。

実際、当時ノルウェーにドイツ海軍が潜水艦基地を作ったというのも、こういった経緯があったからというのもうなずけてしまう。

ともあれ、この英本国艦隊に軍事費を使わせ、敗北軍事費の額まで軍事費を落として敗北させないと、この艦隊がうろろろしているだけで、ノルウェーへの輸送船の移動が阻まれる。これが序盤から中盤にかけての戦い方のポイントとなるはずだ。

Strategy Guide

いよいよノルウェーへの本格的な攻撃

デンマークとノルウェーの海峡に進出する英本国艦隊第一波を退けたら、ノルウェーのクリスチャンサンに橋頭堡を築くために海上と空輸で占領部隊を運ぶことになる。

そのためには、クリスチャンサンの港とノルウェーのオスロ下にある沿岸砲台をまず叩く必要がある。

この沿岸砲台の射程は7と長く、艦艇が大きなダメージを受けることがあるので注意しよう。

さらに南下してくる英本国艦隊第二波、戦艦リバルスと空母、巡洋艦、駆逐艦の部隊を叩く必要がある。

この戦いで、駆逐艦に潜水艦が撃破されたとしても、この第二波を撃破しないと、海から艦砲射撃で、上陸した部隊が叩かれるからだ。

ともあれ、クリスチャンサンの空港をぜひとも占領したい。

また、空輸でオスロを迂回してオンドルスネス下の空港やベルゲン右の空港、スタヴァンゲル左下の空港まで占領部隊を運び、ソグネダール、ミュルダール、ベルゲン、ハウグスン、スタヴァンゲル、エゲルスンを占領して空港を占領すると、オスロを上と下から叩くことができる。さらにノルウェーの生産首都が移動しないようにトロンハイムを先に占拠

するという方法も取れるのだ。

また、Ju52/3m g5eの航続距離を利用して、海路を迂回してノルウェーの移動先になる生産首都トロムソを先に占領してしまえば、トロムソまでのノルウェーの生産首都の移動を阻める。

英本国艦隊が降伏したら、He115B-1水上雷撃機の装備を爆装に変更しよう。このユニットの航続距離200は魅力的なので、一番遠い、モ・イ・ラーナやハルスターまで海路で移動して北西遠征軍北方の生産都市と周囲の敵を攻撃するといい。またJu87の急降下爆撃機と、Bf109シリーズの戦闘機、爆撃機などで本格的にノルウェー攻撃ができる。

そして生存している艦艇ユニットで艦砲射撃を行い、生産都市がなるべく上に移動しないように戦うといい。

このシナリオでなるべく経験値を上げておこう。

また、このシナリオで大勝利すると「ダンケルクへの突進」に移行するが、勝利の場合は「フランス降伏」へ移る。

この「フランス降伏」以後を考えると、なるべくユニットの経験値を上げ、進化させておいたほうがいい。

しかし最大のおすすめは、なんといってもこのシナリオを引き分けて、艦艇ユニットを鍛えて、進化させた巡洋艦、戦

艦、駆逐艦、潜水艦、空母など、ドイツ海軍の大艦隊を作っておくことだ。ひたすら引き分け、H級戦艦10部隊、ヒッパ一級巡洋艦6部隊、1936A型駆逐艦3~4部隊(対潜水艦用)、というように艦隊を充実させておくと、後々の戦いが非常に楽になるし、これができるのはここだけなのだ。

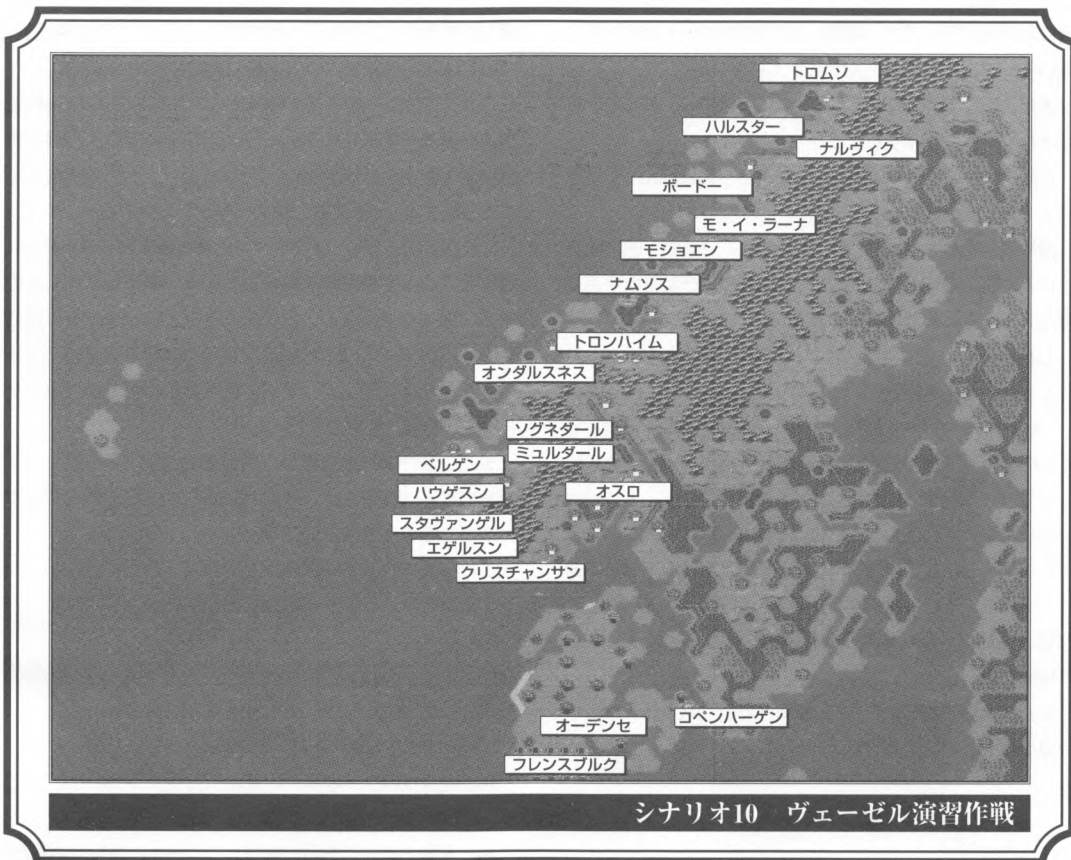
開始年月日：1940年04月09日

大勝利：37ターン以内 ダンケルクへの突進

勝利：59ターン以内 フランス降伏

引き分け：規定ターン以上 ヴェーゼル演習作戦

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敵化軍費設定	途中参加設定
★第21集団	100,000	0/64	-	-
英本国艦隊	100,000	48/32	★1,000	-
★第3山岳師団	50,000	18/18	-	-
ノルウェー王国	0	33/28	-	-
北西遠征軍南方	20,000	4/20	-	6T連合軍
北西遠征軍北方	15,000	3/16	-	10T連合軍
デンマーク王国	0	12/12	-	-
フィンランド共和国	5,000	0/64	-	-



シナリオ10 ヴェーゼル演習作戦

シナリオ11 ダンケルクへの突進

マップが広く、しかも大勝利はわずか26ターン以内

Strategy Guide

大勝利で東部戦線に行くか 引き分けて北アフリカ戦線に行くか

序盤からいきなり、敵の航空機にユーザーのA軍集団生産首都が脅かされる。

最初にプレイした人の中には、このシナリオは本当に勝てるのか？ そう思った人もいるだろう。

実際、まともな戦いでは、大勝利はおろか勝利さえも不可能で、何回プレイしても引き分けてしまった人も多いと思う。

しかしこのシナリオで大勝利を勝ち取らないとつらい戦いになるのでぜひともがんばって大勝利をしてほしい。

勝利の場合は、いきなり「バルバロッサ作戦北方戦区」に飛ばされる。そしてもし戦艦、巡洋艦がない人は真っ青な戦いに、プレイするのを投げ出す人も多い。

また、たとえ引き分けても、今までとは違い、同じシナリオをもう一度プレイすることができない。

このシナリオで引き分けると、北アフリカ戦線ルート「チレナイカ」に飛ばされる。

難易度的には、「ヴェーゼル演習作戦」で戦艦、巡洋艦を山ほど生産していると、北アフリカルートで英国地中海艦隊をメタメタに叩けるという豪快な遊び方もできる。

しかし戦艦、巡洋艦を持たず、「チレナイカ」に飛ばされたときは、壮絶な戦いが待ち受けている。

「チレナイカ」でせっかくトブルークまで部隊を侵攻させたものの、英国地中海艦隊が41ターン目に登場し、さらにギリシャが連合軍側に付いて、ぼろぼろになって上陸地点のトリポリまで逃げ出すことになる。

ここは、そんな意味でも、せひとも大勝利で「フランス降伏」へ行き、そして「フランス降伏」経由で「バルバロッサ作戦北方戦区」に行くほうが、部隊の経験値が上がり、少しは楽な戦いになると思う。

また、「フランス降伏」を大勝利すると「バトル・オブ・ブリテン」の戦いにも行けるのだ。

Strategy Guide

速攻でルクセンブルク大公国を占領し オランダ王国を陥落しよう

生産首都ブリュムを左側から敵航空機が襲い、リエージュ、ナミュールといった都市に要塞が設置されている。そのため、敵航空機を叩き、要塞を攻めながら侵攻しようとする、無駄にターン数を重ねるだけだ。

それより中立国のルクセンブルク大公国を落とし、エテルブルクの生産都市で88mm高射砲36型をいくつか配置・生産して、敵航空機の進撃を阻もう。

あくまでも、左からの敵航空機の攻撃は、かわして守るというのが基本になる。そして主力はクレフェルトからアイントホーフェンへと進む。この進み方は非常に遠回りという感じがするが、このルートはベルギー王国、オランダ王国、ひいては英派遣軍やフランス第1軍集団をもにらめる。

ルクセンブルクを落とすと同時に、Ju52/3m g5e輸送機に占領部隊を搭載する。またHe111H-2やDo17Z-2爆撃機で、敵の索敵範囲外のマップ右上リンゲンの都市近くまで移動する。そして左に進み、マップ左上のレーワルデンあたりから南下して、オランダの生産首都アムステルダムを攻める。この生産首都を爆撃して耐久力を下げ、すぐ左の空港に輸送機を降ろし、占領部隊をアムステルダムに降ろすのだ。オランダ王国を占領すれば、すぐ下にあるベルギーの生産首都オステンド、そして英派遣軍の生産首都ダンケルクを攻めることができる。

また、別の輸送機に乗せた占領部隊をアイントホーフェン右の空港に降下させ、アイントホーフェン、ティルブルグの都市と右の空港を占領する。

これらは、ベルギー王国のブリュッセル、オステンド、ダンケルクを攻めるための橋頭堡を確保するためなのだ。

Strategy Guide

英派遣軍、フランス第1軍集団と ベルギー王国は引き離せ

ルクセンブルク、オランダを落としたら、イギリス、フランス、ベルギーの3カ国との戦いになる。

もし序盤で敵航空部隊と対峙して、左へと進んでいると、

オランダも落とせなくなってしまっていたらう。

生産首都を襲われるため、B軍集団の存在を忘れてしまおう。このB軍集団の侵攻とともに攻勢をかけると、兵力が2倍になっているのは、戦ってみると明らかになる。

このB軍集団のベルギー軍攻撃を盾に、爆撃機をオランダのブリュッセルを拠点にして経由し、マップ左上から海上を移動して、オステンド、ダンケルクを爆撃する。もちろん単独で爆撃機を敵生産首都に移動させると、対空部隊に攻撃を受け、爆撃機の機数を減らされ効果がなくなるので、攻撃機、急降下爆撃機、輸送機とともに攻めよう。

そして地上部隊はアイントホーフン経由でオステンド、カレーまたはブリュッセルをにらむ。

ただし、ブリュッセルは攻めてはいけぬ。攻めてしまうと、生産首都がほかの場所に移動してしまうからだ。

目的は、フランス軍、イギリス軍、ベルギー軍の生産首都を分散させることにある。このベルギー、イギリス、フランスの生産首都が海岸沿いのオステンド、ダンケルク、カレーに移動してしまうと、3カ国が対空部隊と航空部隊、地上部隊を生産し、さらに反撃されると、大勝利は不可能になってしまう。まず余分な攻撃は加えず、敵部隊の数を減らさないようにして、敵に生産をさせない状況を作る。こうす

ると、要塞陣地上の対空部隊以外は、生産首都上にいないことが多く、ガラ空き状態になる。そこを爆撃機と急降下爆撃機、輸送機で攻めるといわけだ。そして海岸沿いの敵生産首都を占領したら、内陸のフランス生産首都リール、ベルギーのブリュッセルへと攻めていくと、大勝利をギリギリで勝ち取ることができる。

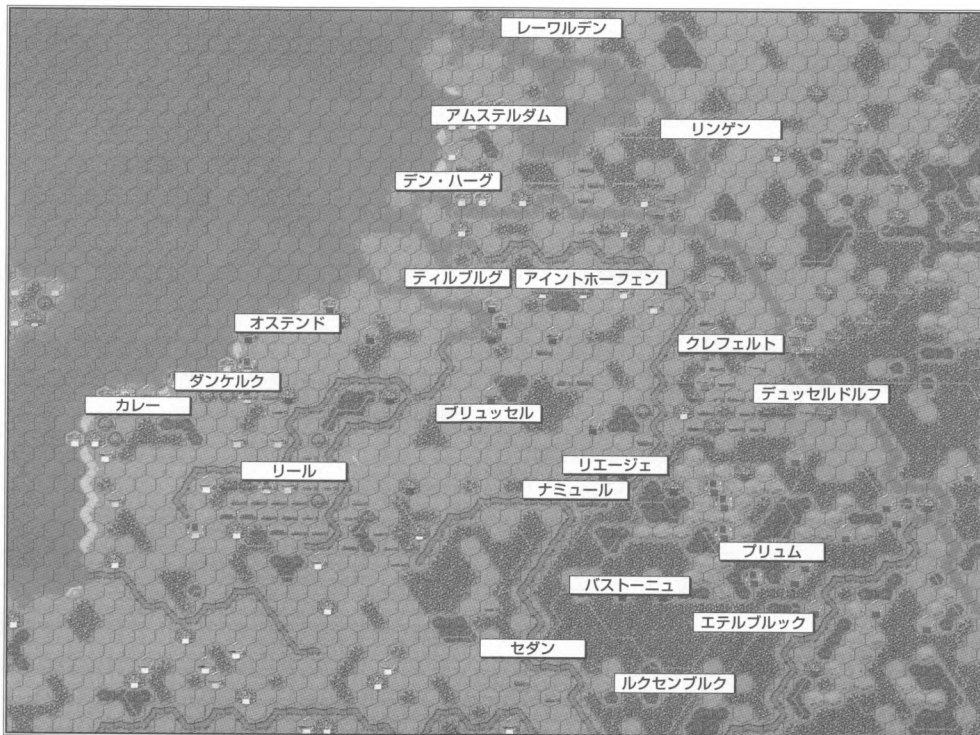
開始年月日：1940年05月10日

大勝利：26ターン以内 フランス降伏

勝利：20ターン以内 ハルバルロッサ作戦北方戦区

引き分け：規定ターン以上 テレナイカ

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★A軍集団	75,000	0/52	—	—
★B軍集団	30,000	64/36	—	—
英派遣軍	2,000	54/16	—	—
第1軍集団	1,000	64/32	—	—
ベルギー王国	3,000	25/16	—	—
オランダ王国	1,500	14/8	—	—
ルクセンブルク大公国	1,000	0/2	—	—



シナリオ11 ダンケルクへの突進

シナリオ12 フランス降伏

航空機主体で、英派遣軍の生産首都ルアーヴルを攻め、
もう1隊でボルドーにワインを飲みに行こう

Strategy Guide

爆撃機と輸送機で占領しよう

このシナリオの主役は、輸送機、爆撃機、戦闘爆撃機、そして工作部隊と占領ユニットだ。戦闘機は残念ながら航続距離が短いため、序盤はこれら上記の航空部隊や地上部隊を支援するだけの役割になる。

まず1ターン目に爆撃機、戦闘爆撃機、そして生産首都リージュ近辺に迫るフランス軍航空機を迎撃する戦闘機を配置する。また105mm榴弾砲を、大勝利で「バトル・オブ・ブリテン」に行ったときに使える150mm榴弾砲に進化させるため、敵を射程範囲内に入れられる場所に配置する。そして輸送機に搭載する占領ユニットを配置し、残りの配置場所にⅢ号戦車G型(つい多めに配置しがちだが、少なく)、建設工兵を配置する。

次のターンで爆撃機をマップ一番上方の、敵の索敵範囲外に移動させる。そして輸送機を配置して(生産はできない)、占領部隊を搭載する。

残りの航空部隊は経験値を積ませるためにも、生産首都近辺をうろつく敵航空機を撃破する。

さらに105mm榴弾砲は、マジノ要塞を間接攻撃して経験値を積む。地上部隊のⅢ号戦車G型は補給車を従えて、ナムュール、ランス経由でトゥールを目指す。7~8ターンで英派遣軍の生産都市ルアーヴルを爆撃して耐久力を落とす。そして輸送機で空港の周辺に降ろした占領部隊を使い、ルアーヴルを占領して英派遣軍を降伏させる。

英派遣軍を降伏させたら、フランス共和国の生産首都の候補都市ボルドー、トゥールへの攻撃と補給の中継地点のナント下の空港を別の輸送機の占領部隊で占領し、爆撃機は敵の攻撃機にやられないように海路をボルドーに向けて移動する。ポイントは決してトゥールからボルドーに遷都させないこと。

そのためにはボルドーを占領するまでは、あまりトゥールにちょっかいを出さないことにある。場合によっては友軍がトゥールまで迫り、ボルドーに遷都してしまうこともあるが、そういうときは、再開で前のターンまで戻り、やり直すしかない。

Strategy Guide

遠い遠いワインの生産地ボルドー

ここまでの戦いは比較的予定通りに進む。

しかし問題はこれからだ。

まずボルドーが非常に遠い距離にある。

しかも虎の子の戦闘機や戦闘爆撃機よりも、このシナリオではありがたく感じるはずの輸送機の航続距離が短いため、ボルドーへの燃料がぎりぎりとなり、帰りは燃料切れになることが多い。

これを防ぐためにも中継地点のナント下と左上の空港を取っておきたいのだ。

ボルドーに隣接した港にはヴォークラン級のフランス共和国の駆逐艦がいるが、それほど怖い相手ではない。できればHe111P-6など対艦攻撃ができる爆撃機を、武装バック変更で対艦装備にして使って潰してしまおうといい。

それよりも友軍のB軍集団がトゥールに迫り、ボルドーへ遷都してここで部隊を生産されてしまうほうが恐ろしい。

このボルドーは、あらかじめ爆撃機で耐久力を下げ(He111H-2だと2回爆撃できるのでおすすめ)占領ユニットを降ろして占領するといい。

ここまでは12~13ターン前後までできる。問題はその後だ。

トゥールを攻め落とす前に17ターンが過ぎてしまうとアルプス軍が連合軍側になってしまうので、21ターン以内の大勝利は難しい。ぜひ17ターン以内に攻め落とすべし。

ボルドー、トゥールの順番に占領することだ。

大勝利すると、つらい「バトル・オブ・ブリテン」が待ち構えている。このシナリオでは、戦車などの対地上ユニットは役に立たない。むしろあらかじめ航空ユニット、対空ユニットの経験値を上げておきたい。

序盤で英国派遣軍を速やかに降伏させ、ひたすらボルドー一目がけて爆撃機、輸送機、そして支援の戦闘爆撃機を送り、トゥールの首都とその周囲のZOCに航空機と地上部隊をうまく置けるかが大勝利の鍵だ。

Strategy Guide

経験値の高い戦闘機

He112B-1は航続距離が長いので重宝する

戦闘機の中にもしHe112B-1があったら、うまくこの戦闘機を使って、長距離対空支援ができる。

このHe112B-1は、Bf109E-4やBf109E-7よりは、燃料タンク(Bf109E-4は燃料タンクを装備できない)なしでも79という航続距離を持っている。そのため、Bf109E-4やE-7と比べると攻撃力は低いが、経験値がMAXになっているHe112B-1の部隊をいくつか持っていれば、空港に燃料補給に戻る回数を少なくできるため、Ju87などのスツーカーや、地上部隊に襲いかかる敵戦闘機、戦闘攻撃機を迎撃するためにとても便利なのだ。

ただし、この戦闘機もBf109F-1や2など、武装パックの交換で航続距離が延びて、しかも攻撃力や防御力が高くなっていくと、役目を終えてしまう。しかし1939年から40年頃までのシナリオでは、非常に重宝する戦闘機で、しかもレアな部類に入るので、大事に使えば、非常に役立つ。

敵の戦闘機が強くなり、役割を終えたら、お疲れさまでいって部隊表から処分コマンドで処分しなくてはならないが、そのときに名機への名残惜しさを感じられるようになる

と、この名機の運用をうまく行えたということになる。

ぜひ、この名機を使いこなしてほしい。不運なハインケル社の、初期の名機の1つなのだ。

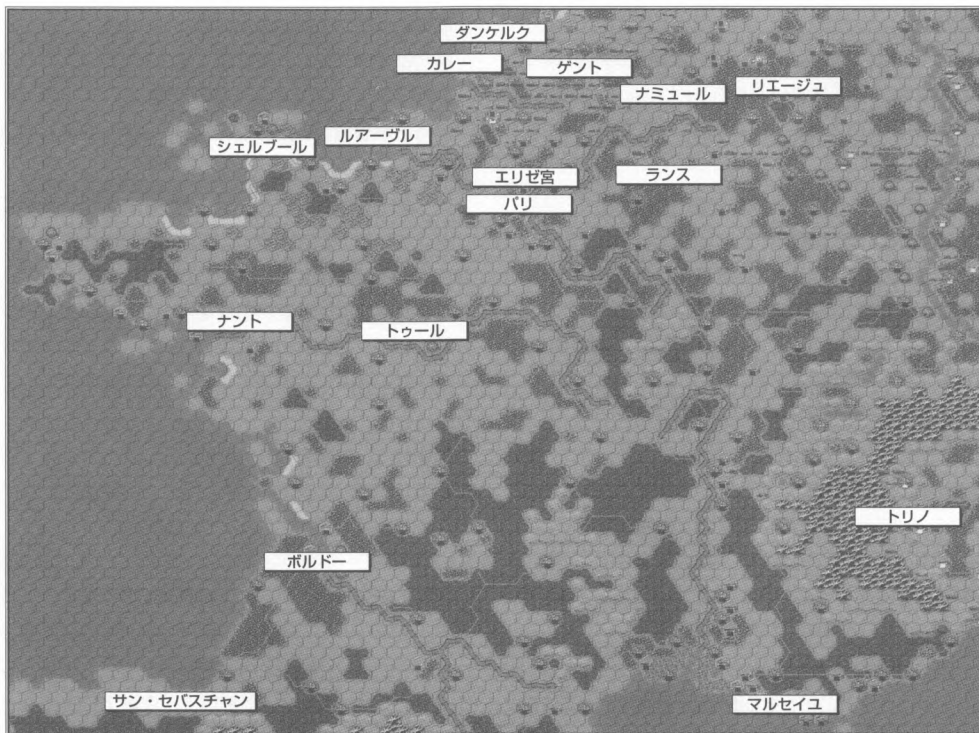
開始年月日：1940年06月05日

大勝利：21ターン以内 バトル・オブ・ブリテン

勝利：40ターン以内 ハルバルロッサ作戦北方戦区

引き分け：規定ターン以上 チレナイカ

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★A軍集団	50,000	0/52	-	-
★B軍集団	30,000	64/32	-	-
★C軍集団	10,000	48/20	-	-
英国派遣軍	4,000	25/16	-	-
フランス共和国	1,000	64/64	-	-
★西部軍集団	0	42/42	-	17T枢軸軍
アルプス軍	0	41/20	-	17T連合軍
スペイン	0	0/64	-	-



シナリオ12 フランス降伏

シナリオ13 バトル・オブ・ブリテン

輸送機と占領部隊という、生産できないユニットが大勝利のカギ

Strategy Guide

敵航空機の数を見るだけでうんざり 史実と逆な戦いが始まる

まずは索敵初級でイギリス周辺を見ていただきたい。イギリス空軍の数が雲霞のごとく配置されている。これで勝てるのか……。そう思う人も少なくないはずだ。

このシナリオは詰め将棋のような緻密な戦いと、運、天候が大勝利のカギとなる。いくらがんばっても、運が悪いときは勝つことはできない。

序盤はイギリス本土攻撃どころではない。まずは押し寄せるイギリス空軍に対処しなくてはならない。

ユーザーの第2航空艦隊生産首都ブリュッセルとその周辺都市の耐久力を上げる。そしてその工作部隊を守るためターン目にSdkfz 10/4や88mm高射砲を工作部隊を中心に生産・配置する。

工作部隊1に対してSdkfz 10/4や88mm高射砲は4ぐらいがおすすめ。そしてBf 109E-7(人によってはまだBf 109E-4の人もいるかもしれないが……)を迎撃用に生産・配置する。

次のターンでは、ドーヴァー海峡を渡ってくるイギリス空軍に対抗するため、航空機をプロニユ、カレー、ダンケルク周辺の空港に移動させる。もちろん空港上に配置して、いつでも補給・補充ができるようにすることが大切だ。

最初はSdkfz 10/4を生産・配置し、88mm高射砲36型を少しずつ増やしていくといい。

また補給馬車の生産も忘れないこと。

この方法で対空兵器と航空機を増やして、ドーヴァーを渡り迫るイギリス空軍を撃ち落としていく戦いが繰り返されるはずだ。ただし、ユーザーが持てる部隊数が限られているので、ストックが多すぎる場合、部隊表で処分して配置・生産の部隊数を確保しなくてはならないので注意(配置ができて生産ができないときは、この状態だ)。

また、CPU手番をビューマップにして、条件の悪い戦い方をしているときは、ロードをし直そう(場合によって友軍の間接攻撃にユーザーがやられていることもあるし、外れの多い間接攻撃はロードし直したほうがいい)。

Strategy Guide

敵の各航空グループの軍事費を減らし、 敗北軍事費まで追い込め

友軍の第3航空艦隊は、Hs 123、Ju 87-R、Bf 110Cや爆撃機などをわざわざ生産して、肝心のBf 109E-7(戦闘機)を生産しないため、出撃しては落とされという繰り返しをする。

第5航空艦隊も序盤はまったく当てにならない。

敵航空機が減り始めたら、Ju 87-R急降下爆撃機やBf 110C-7戦闘爆撃機、そして占領部隊を乗せてドーヴァーを飛び輸送機を配置する(この輸送機Ju 52/3m g5と占領部隊は、このシナリオでは生産できない。持ち越して配置するしかないのだ。もし、持ち越していないときは、大勝利はおろか、勝利も難しいので、ないときは生産できるシナリオまで戻ってやり直すしかない)。

最初はイングランド南東部ヘイスティングズとドーヴァー、カンタベリーのレーダー基地破壊だ。

急降下爆撃機と戦闘爆撃機はドーヴァーを戻れない覚悟で出撃したほうがいい。

レーダー基地を潰すと、いくらか楽になるが、それでもバックingham宮殿を生産首都にする英国空軍第12グループが対空部隊と戦闘機をガンガン生産してくる。

この対空部隊と戦闘機の数減らし、輸送機でイングランド南東部ヘイスティングズとドーヴァー、カンタベリーをいかに早く占領して橋頭堡を築くかが、大勝利への足がかりになる。

爆撃機は、爆撃を始める前に対空ユニットに撃ち落とされるので、対空部隊が数多くいるときは役に立たないと思っ

ていい。

この中盤の一番熾烈な戦いは、バックingham宮殿制圧だ。要塞に配置されている敵の対空部隊は、弾切れにして黙らす。そのためには航空機の合流を行わず、使い捨てと思っ

て突撃させて、都市上の対空部隊を優先で撃破して、さらに生産をさせないように都市上、空港上に航空機を居座らせるといい。その後で航空機で包囲しながらバックingham宮殿を占領しよう。そして、占領したらすぐに第11グループ、第12グループ攻撃に移らないと、大勝利は不可能だ。

つついイングランドばかりに目をやっていると、敵航空機が生産首都爆撃に来ているということもある。

対空間接攻撃は、とにかく当たるまで何回もロードを繰り返して、条件のいいデータをすかさずセーブするということが必要だ。

どうしようもない航空機ばかりを生産しては落とされていった友軍第3航空艦隊も、数がそろい始めると、実に頼りに思えてくる。しかも怖いもの知らずなので、ガンガン敵に向かって突っ込んで、対空部隊を潰してくれるのでうれしい。

また、ほんとうにちよろちよろしていた第5航空艦隊も、敵第10グループがいなくなると、ノルウェー方面から、進出してきて、思いがけない支援を受けることもある。

このラッキーな支援はむだにできない。

この第3、第5航空艦隊を当てにしないで、潰されるのを覚悟でパース、ノッティンガムの周囲の対空ユニットを潰す必要がある。

第11グループは、第12グループの生産首都ノッティンガム攻略よりは楽なので、玉砕覚悟でノッティンガムをまず潰そう。

ノッティンガムは、キングストン・アボン・ハル下にあるレーダー群、そしてブラッドフォード下、さらにノッティンガム右の要塞上に配置されている40mmポフォースに泣かされる。しかし、このレーダーと40mmポフォースを潰さないと、ノッティンガム攻略はできない。

そのためには生産首都ブリュッセルを守らせていたSdKfz 10/4を処分しても、Ju87R-1を生産して、総力でポフォース、レーダーを潰してノッティンガム対空部隊群を叩く必要がある。

これも運だが、第11グループが敗北軍事費条件で降伏してくれると、このノッティンガム攻略のみで大勝利になるが、望みは低い。

曇りが続けば、対空部隊から航空機の被害を受けないので、Bf109E-7で敵航空部隊を潰し、急降下爆撃機、戦闘攻撃機を対空部隊の周囲に張り付かせるように移動させ、晴れ間になったら一気に攻撃をかける以外、勝利はないと思ってもいい。

経験値の高い部隊が次々に消えていっても、このシナリオはやむを得ない。

何度かプレイをして、運がよければ勝てる、それがこの「バトル・オブ・ブリテン」の戦いだ。

つまり、シナリオ序盤、ヨーロッパ戦線での要のシナリオがこの「バトル・オブ・ブリテン」といっても過言ではないのだ。

Strategy Guide

スピットファイアは早めに潰そう

このシナリオではイギリス空軍のスピットファイアが登場する。

このスピットファイアはイギリス空軍の中で戦闘能力が優れているため、イヤな敵の1つだ。このスピットファイアを優先して潰してしまうと、配置されていたスピットファイア以外、生産してこない。もしこのスピットファイアがフランス国内に入ってきたら真っ先に対空ユニット、Bf109E-7などで潰してしまおう。経験値をおみやげに生還させると、後々厄介な存在になる。ただし、深追いは禁物。

Strategy Guide

ドーヴァー対岸から榴弾砲や高射砲で狙い打ち

間接攻撃ユニットをカレー付近まで輸送車で運び、ここからドーヴァーのレーダーを攻撃することができる。また、88mm高射砲36型も同様に、ドーヴァーからフランス国内に侵入してくる敵航空機や、ドーヴァー左の空港の敵航空機を攻撃できる。SdKfz 10/4で150mm榴弾砲や88mm高射砲36型を包囲するように守って配置しておくのは、意外と使える方法なので、試してみるのも悪くない。

Strategy Guide

大勝利は、目がつり上がるつらく気の遠くなる戦い

大勝利をすると「ゼーレーヴェ作戦」に移行することができるが、通常の戦い方では不可能。そのため準備を含めて、「ワルシャワ陥落」をひたすら引き分ける。1941年後半まで引き分けよう。そして勝利で(決して大勝利してはいけない)、「ヴェーゼル演習作戦」に移る。

ここでも延々引き分けをする。20回ほど引き分けるといいだろう。この引き分けで、戦艦をH級、巡洋艦をヒッパー級の経験値MAXまで育て上げるといい。H級は12隻ぐらい、ヒッパー級は6隻ぐらい、そして潜水艦対策として駆逐艦は1936A型を3隻ほど保有しておくといい。さらに、航空機は攻撃機をFw190A-4か5を20部隊、Ju87G-1を5部隊、Bf110G-2かBf110E-1を6~7部隊。「フランス降伏」用にBf110E-1/R2を4部隊ほど(航続距離が長いので)。さらに爆撃機はJu88A-4を4部隊、He111H-6かHe111H-16をフランス降伏の駆逐艦対策用に2部隊ほど、そして輸送機としてJu52/3m g9eを5部隊。さらにMe323D-1ギガントを2部隊。残りの航空機はJu87D-3にしておこう。

地上部隊は、「ヴェーゼル演習作戦」でⅢ号はⅣ号に、Ⅳ

号はティーガーかパンターにしておき、今後のシナリオのためにストックしておくといひ。

まず1942年後半まで、「ヴェーゼル演習作戦」を引き分ける(もちろん難易度設定で楽に戦って、引き分けを2週間ほどプレイ続ける。)

そして「フランス降伏」を一気に大勝利する。このくらい強くなっていると13~14ターンで大勝利できる。

そして、「バトル・オブ・ブリテン」で大勝利を目指す。

戦い方は、通常の「バトル・オブ・ブリテン」と変わらないが、爆撃機をマップ左下に集結させ、第11グループの都市ペンザンス、ファルマス、スウォンジー、第12グループの都市アベリストウィス、ホーリーヘッド、バンゴールなどを爆撃してしまう。そして軍事費を減らし、制空権を取って敵航空機がいなくなったら第11グループのバッキンガム宮殿に向けて、イングランドへ航空機を移動させる。

このときにギガントがあると、170mm加農砲を3部隊と占領部隊を搭載して空輸できる。

これが2部隊、そして輸送機が2部隊。4部隊の空輸部隊を護衛して、イングランドへ移動できれば、ドーヴァーの対岸カレーやブローニュから170mm加農砲で、カンタベリ

ー、ドーヴァー、ヘイスティンズ付近のレーダーサイトと高射砲を狙える。

これが片付いたら、空輸して対岸に加農砲部隊や高射砲部隊を設営できるので、バッキンガム宮殿攻略も楽になる。

また、Ju87G-1は補給なしだと2回しか使えないが、2マス先の地上部隊を攻撃できる対戦車機関砲を持っている。この威力は爆撃よりも強力なので、5~6部隊で高射砲などの対空ユニット攻撃にはおすすめなのだ。

第11グループを片付けながら、第10グループの都市と第12グループの都市を爆撃する。そして第13グループの航空機と第10グループ、第12グループの航空機を片っ端から撃ち落とす。

まず、第13グループが降伏。

続いて、バッキンガム宮殿目掛けて空輸部隊を降ろして、第11グループを降伏させる(降伏目標ターン17~18ターン)。

ここまででは、比較的楽かもしれないが、第10グループはイングランドの西、第12グループは北なので、どうしても兵力が分散されがち。

そこでブローニュ方面とサン・マロ方面から補給・補充

●ちょっとワンポイント● Bf109シリーズ武装比較

エントリーされるBf109シリーズ。これらを表に 武装は標準装備の武装なので、G-2、G-6、G-14、
してみたので、改良の目安にしてほしい。 なお、 G-10、K-4、K-6はパックによって異なる。

ユニット名	武装	武装	対空攻	対地攻	対空防	対地防	速度	燃料	増漕		
Bf109B-1	7.92mmMG17×2	10発		28	2	28	10	14	36		
Bf109B-2	7.92mmMG17×2	10発		30	2	30	10	14	36		
Bf109C/D	7.92mmMG17×4	10発		50	4	30	11	14	36		
Bf109E-1	7.92mmMG17×4	10発	20mmMGFF×2	3発	60	4	40	11	15	45	
Bf109E-3	7.92mmMG17×2	10発	20mmMGFF/M×2	3発	70	6	40	11	15	45	
Bf109E-4	7.92mmMG17×2	10発	20mmMGFF/M×2	3発	72	8	42	11	15	45	
Bf109E-7	7.92mmMG17×2	10発		72	8	43	11	15	45	可	
Bf109E-8	7.92mmMG17×4	10発	20mmMGFF/M×1	3発	60	4	40	11	15	45	可
Bf109F-1	7.92mmMG17×2	10発	15mmMG151×1	7発	65	12	50	11	16	56	
Bf109F-2	7.92mmMG17×2	10発	20mmMG151/20×1	6発	63	13	50	11	16	56	可
Bf109F-4	7.92mmMG17×2	10発	20mmMG151/20×1	6発	74	16	55	11	16	56	可
Bf109G-2	7.92mmMG17×2	10発	20mmMG151/20×1	6発	70	16	53	11	16	58	可
Bf109G-6	13mmMG131×2	7発	20mmMG151/20×1	6発	78	18	51	11	16	58	可
Bf109G-14	13mmMG131×2	7発	20mmMG151/20×1	6発	80	18	58	12	16	58	可
Bf109G-10	13mmMG131×2	7発	30mmMK108×1	2発	84	18	58	12	16	58	可
Bf109K-4	13mmMG131×2	7発	30mmMK108×1	2発	94	21	52	12	17	52	可
Bf109K-6	13mmMG131×2	7発	30mmMK108×1	1発	120	29	68	12	17	51	可

の往復を繰り返して、サン・マロ方面からは第10グループを、ブローニュ、バッキンガム宮殿付近の占領した空港からは第12グループを狙うようにしよう。

ただし、敵の高射砲とレーダーサイトを潰すのに、多くの被害が出る。しかしこれをしておかないと、生産首都を爆撃できない。

第10グループのプリマス付近のレーダーサイトとスウォンジー左のレーダーサイトは、生産首都バースから離れているので、あえて潰す必要はない。

問題は第12グループの高射砲とレーダーサイトだ。

これは第12グループの生産首都ノッティンガムの右下の空港へ170mm加農砲を搭載したギガントを移動。そして加農砲を降ろして、レーダーサイトとノッティンガム周辺の高射砲、対空部隊潰しを170mm加農砲で行えばいい。

この方法だと30ターンぎりぎりで大勝利をすることができるが、それでも運と天候が勝敗を左右する。

「ワルシャワ陥落」から「バトル・オブ・ブリテン」まで、引き分けを続けながらの長い道のり(のんびりプレイすると2カ月以上かかる)。それでも大勝利は難しい。

ここまでして意地になって「ゼーレーヴェ作戦」に移行して何の意味があるのか、プレイしているうちにばかばかしく

なるかもしれない。

ただし、あんまり引き分けを繰り返すと、1945年12月以降、敵側のユニットは生産してこないという仕様があり、敗北軍事費設定のシナリオは勝てなくなるので、引き分けは1943年前後にしておいたほうがいい。

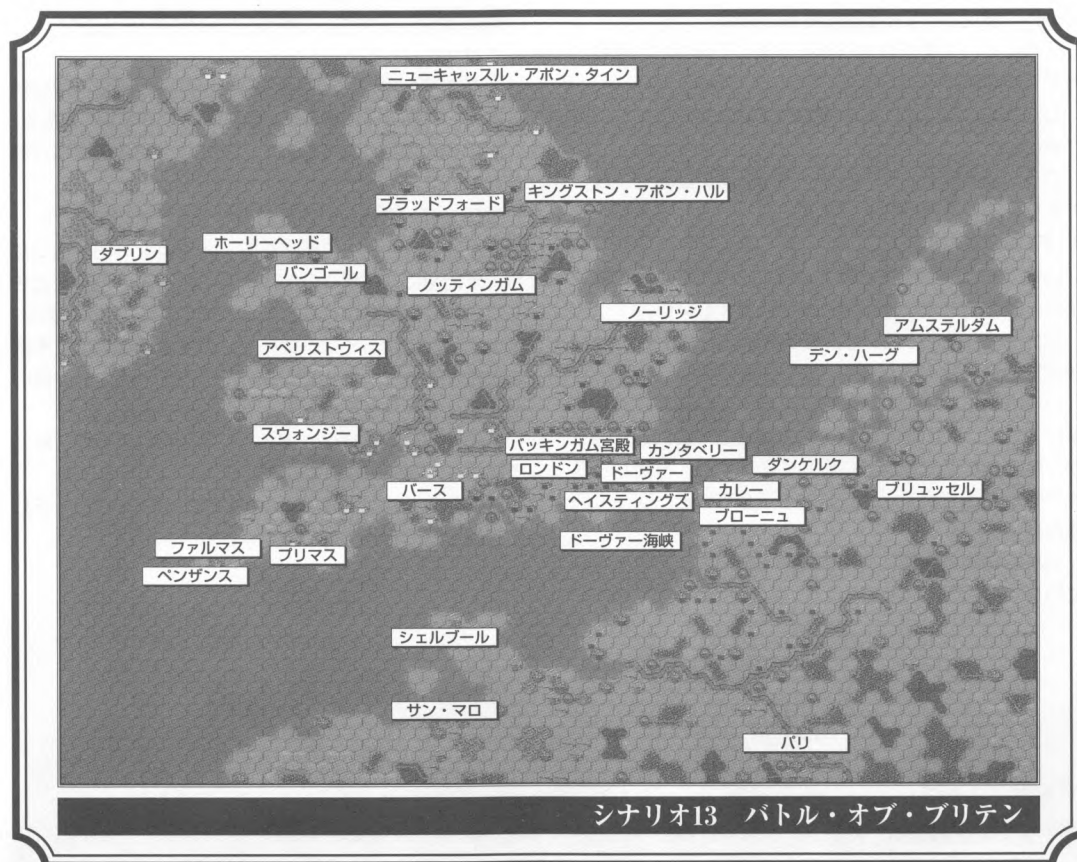
開始年月日：1940年07月16日

大勝利：30ターン以内 ゼーレーヴェ作戦

勝利：60ターン以内 シュトラーフ・ゲリヒト作戦

引き分け：規定ターン以上 チレナイカ

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第2航空艦隊	90,000	0/60	★500	—
★第3航空艦隊	72,000	58/52	★1,000	—
★第5航空艦隊	15,000	11/12	★1,000	—
第13グループ	56,000	23/52	★2,000	—
第11グループ	88,000	39/60	★500	—
第10グループ	36,000	18/36	★500	—
第12グループ	60,000	48/52	★2,000	—
アイルランド自由国	0	0/16	—	—



シナリオ13 バトル・オブ・ブリテン

※ゲーム中の都市ドーバーを、シナリオ83「ゼーレーヴェ作戦」の都市名称と統一するため、ドーヴァーにしました。

アドバンスド大戦略98

戦術指南・その2 知ってトクする応用編

曇りは攻め 晴れは守り

これは航空機での敵地への攻撃のときに使う方法。

天候が曇りなど崩れたときは、高射砲など対空部隊で航空機を攻撃することができない。

これを利用して、敵の懐に飛び込み、晴れのとき一気に、敵地上部隊を殲滅するという考えなのだ。

もちろん敵航空機の攻撃は受けるのだが、対空攻撃がない分、戦いは楽になる。

また、こちらの順番だけ、天候をOFFにしてしまい。相手の順番はONに戻して攻撃する方法は、目的の地上兵器を確実に潰せて、しかもこちらは地上から攻撃を受けないので、大事な局面では使える方法だ。

晴れは守りというのは、逆に敵の航空機から地上部隊が狙われ、攻撃を受けやすいからだ。

敗北軍事費シナリオは、 部隊の消耗戦と思え

敗北軍事費の設定があるシナリオは、多くの場合マップの外に設定されている国の首都がある。

そのため、生産首都や首都を占領して降伏させる戦い方ができない。

しかもそれ以上に、敵の軍事費の額が半端ではないほど多い。

こういう条件での戦い方は、初期配置の部隊や生産して攻撃してくる敵部隊をひたすら潰し、敗北軍事費まで下げて降伏させるしかない。

当然ユーザーの被害も甚大になり、せっかく進化させたり、経験値を上げた部隊も次々に消えていく。

シナリオの後半の戦いは、軍事費額に大差があったり、敗北軍事費設定の敵が多く、つらすぎる戦いになる。

いっそのこと、シナリオ間保存データで難易度設定を下げてしまい、初期軍事費、収入などを半額にして戦うか、生産した部隊を前面に出して壁を作り、背後から進化させた部隊で潰すという方法を取らないと、次々に部隊が消えていく。

消耗戦の戦い方は、通常の場合と違うということを肝に銘じておこう。

生産首都は奥から占領 遷都させないことも大切

大半のシナリオは、ユーザーの生産首都の近くに敵生産首都がある。そしてユーザーの侵攻・攻撃などで敵生産首都に近づくと、奥地へと遷都をしていく。

逆にいうと、敵生産首都を中心とした半径5ヘックス以内に近づかなければ、遷都はしない。生産首都以外の首都は、初期配置で部隊が配置されているほかは、生産ができないので、それほど部隊がいらないことが多い。これを利用して、まず遷都後生産首都となる敵の首都を先に爆撃機で耐久力を下げ、輸送機に占領部隊を載せて占領してしまうのだ。

こうすれば、敵の生産首都に近づき、遷都の繰り返しを避けられる。

そして奥の遷都先の首都を最初に占領する方法で、敵生産首都を手前に釘付けにできるので、短いターンで降伏させることができる。

生産首都を中心に5ヘックス以内に 敵部隊が入ると、遷都する条件になる

これはゲームのルールの一つ。

生産首都を中心とした半径5ヘックス以内に、敵が侵入すると、遷都先があるときは、遷都する可能性がある。

敵の侵入の数が多くなると、それだけ遷都の確率が高くなるのだ。

遷都先は、遷都前の生産首都から一番近い首都だ。

これは、ユーザーの部隊が敵、生産首都周辺に迫ったり、また逆にユーザーの生産首都に敵部隊が迫ったときも、お互い遷都先があるときは、遷都する可能性がある。

シナリオによっては、ユーザーの生産首都のすぐそばまで敵が迫っている初期配置状況があり、1ターン目の終了時にいきなり遷都してしまうこともある。

この遷都の可能性は、侵入した敵の数によるが、絶対ではなく、確率になっている。

遷都したくないときは、何度か前のデータをロードして遷都を避ける方法もある。



アドバンス大戦略98を楽しむために・その1 1939年～40年までの戦いとムービー

ポーランド侵攻から、バトル・オブ・ブリテンの戦いまで。

これら各作戦の中で、映画になったものを紹介しよう。

ドラマとして作られたため、史実とは異なる部分も多いが、当時の雰囲気は味わえるので、映画を見てプレイすると、よりキャンペーンシナリオがおもしろくなる。

ダンケルク

1964年 仏・伊合作 監督/アンリ・ヴェルヌイユ



第二次世界大戦下1940年5月のフランス。ドイツ軍の電撃戦によって、英仏連合軍37万は、ダンケルクまで追いやられた。このダンケルクで英国首相チャーチルが奇跡の救出作戦を敢行する。ドイツ軍の空襲と砲撃により、地獄と化すダンケルクの2日間を描いた作品。

当時無名のジャン・ポール・ベルモンドがフランス軍兵士として主人公を演じる。

ドイツ軍とフランス軍という珍しい取り合わせも、この映画の見所だ。

禁じられた遊び

1952年 仏 監督/ルネ・クレマン



ナルシソ・イエペスのギターの調べで始まるオープニングは、見るものを否応なしにストーリーに引きずり込む。

1940年ドイツ軍の電撃戦の開始によって、避難するフランス人。

空襲によって一度に両親と大切にかわいがっていた犬を失う5歳の少女ポーレット。そんな少女が少年ミシェールと出会う。ミシェールは死んだ犬の墓を水車小屋に作る。ミシェールはポーレットが喜ぶだろうと、十字架を盗みたくさんの動物の墓を作り始める。

空軍大戦略

1969年 英 監督/ガイ・ハミルトン



「バトル・オブ・ブリテン」の戦いを映画化した作品。

見所は実機のスピットファイア、ハリケーン、スペイン空軍が所有していたBf109やHe111などが登場して、空中戦を行うシーン。

合成画面もあるが、当時の戦いの実感が伝わってくる。

また、英国本土防衛システムの推進者ダウディングについても語られている。

ドイツ軍の英本土攻撃計画が失敗した理由も、この映画を見るところなすける。

1941年バルカン、マリタ

対ソ戦を準備していたドイツは、イタリアがバルカンで開戦し、敗走を始めるという厄介な問題を抱え込んだ。英国のバルカン半島への介入のチャンスをイタリアが与えてしまったのだ。このバルカン半島は、ドイツの資源供給になくてはならない地域であった。

イタリアとギリシアの交戦で、ギリシアは英国に応援を要請した。

そのため1941年3月までにイギリス軍3個師団が、ブルガリア、ユーゴスラビア国境に出現した。

このイギリス軍のギリシア応援によって、ソ連侵攻「バルバロッサ作戦」開始にあたって、資源として不可欠なルーマニアのプロエシキ油田がイギリス空軍の爆撃の脅威にさらされる恐れが生じたのだ。

ドイツ軍は、独ソ戦開始直前に、このギリシア制圧を余儀なくされた。そこで1940年12月、ギリシア占領「マリタ作戦」計画、さらにユーゴスラビア作戦も並行して行うことになった。

この2つの「シュトラーフ・ゲリヒト作戦」と「マリタ作戦」は、ヨーロッパ戦線と独ソ戦の谷間のギリシア侵攻、そしてイギリス軍が守る重要な拠点であったクレタ島攻略を含むギリシア、ユーゴスラビアでのドイツ軍の作戦である。

シナリオ14 シュトラーフ・ゲリヒト作戦

スピード勝負の早足マップ。注意しないと航空機が落ちる落ちる

Strategy Guide

これだけ広いマップを 13ターン以内で大勝利?

マップが広く、敵の生産首都の場所がわかりにくい。しかも空港が少ないのに、活躍するのが航空機。

地上部隊は、占領部隊とそれを運ぶ輸送車ぐらいいか役に立たない。

こんなマップをわずか13ターン以内で勝たなくては大利にならない。いわば「デンマーク」同様の早足マップだ。

まず最初に戦闘機を配置する(Bf109E-4か7)。

この戦闘機で輸送機を護衛しながら敵生産都市を目指す。ただし通常の装備では航続距離が短いため、途中で燃料切れになる。これを防ぐために武装バックで、燃料タンクを付けた装備にする必要がある。

敵ユーゴスラビア王国の生産都市はザグレブ、サラエボ、ベオグラードと3つあり、包囲すると遷都していく。

ザグレブ周辺には空港がないのだが、サラエボ、ベオグラードともに空港があり、敵部隊をわらわらと生産されると、13ターン以内の勝利が難しくなる。

そこでまず、ザグレブの下にあるバーニャ・ルーカ付近の空港を、輸送機を使って占領部隊を送り、占領する。

ただしこの空港には敵の航空機がいるので、戦闘機を同行させ、敵航空機を潰す必要がある。

Bf109E-7などでは、航続距離が短いため、もし

Bf110D-2などの戦闘爆撃機がいれば、燃料タンクを付けて同行させるといいだろう。ただし、Bf110系は戦闘機よりは攻撃力が低いので注意。

Strategy Guide

ザグレブは無視して、バーニャ・ルーカ、サラエボ、ベオグラードを目指せ

最初はユーザー第2軍の生産首都グラーツを襲う敵航空機との戦いになる。

ここであまり時間を使っていると、大勝利が不可能になるので注意。

短い時間でグラーツを押さえるには、グラーツ周辺をうろつく敵航空機との交戦をする航空機、輸送機を護衛する航空機とに分けて使うといいだろう。

また、敵航空機は、機数は減らしても、むやみに全滅させないこともポイントだ。

部隊を潰してしまうと、新しく航空機を生産されてしまうからだ。

また戦闘機のBf109E-4や7は、航続距離が短いため、注意していても燃料不足で墜落するので、経験値の高い部隊は配置せずに温存し、軍事費がもったいないかもしれないけれど、生産をしたほうがいい。

中盤7ターン以降は地上攻撃をする戦闘攻撃機や急降下爆撃機、生産首都を爆撃する爆撃機、これらの航空機を守

●ちょっとワンポイント● 空港の少ないシナリオでの補給

シナリオ上に空港が少ないときは、空港の横に補給車を置き、空港に航空機を着陸させて、次のフェイズで補給コマンドを使うと航空機の燃料を補給することができる。

これは、敵の空港であっても使えるので、「シュトラーフ・ゲリヒト作戦」のように、空港の少ないシナリオでは有効な技だ。

ただし、補給車の補給物資がなくなったら、横に補給車を置いた空港上に航空機を持っていても無駄なので、補給車の補給物資は要チェックだ。

できれば補給部隊が自軍の都市上において、さらにその隣に空港があるとか、補給部隊の単体行動ではなく、数部隊のローテーションで、仮設の航空機の補給地点を作っておくといい。

る戦闘機とのバランスを考えて生産しよう。

爆撃機は部隊を進化させ、Ju88A-4を持っていると敵の生産首都の耐久力を一気に下げることができるので便利だ。

輸送機と爆撃機を敵の3カ所の生産首都上に移動させ、一気に耐久力を下げ、輸送機から降ろした占領部隊で占領させる。

この最後の詰めを誤ると、13ターン以内の大勝利は不可能となるので注意。

また、侮れないのが友軍や同盟軍の占領部隊だ。

爆撃機で耐久力を下げる前に、生産首都上に居座られて、占領を始められてしまうと、耐久力を下げる速度が遅いため、13ターン以内の大勝利が不可能になる。

また、天候をONにしているときは、最後の詰め段階で地上攻撃ができなくなるので、天候はOFFにしてプレイすることをおすすめする。

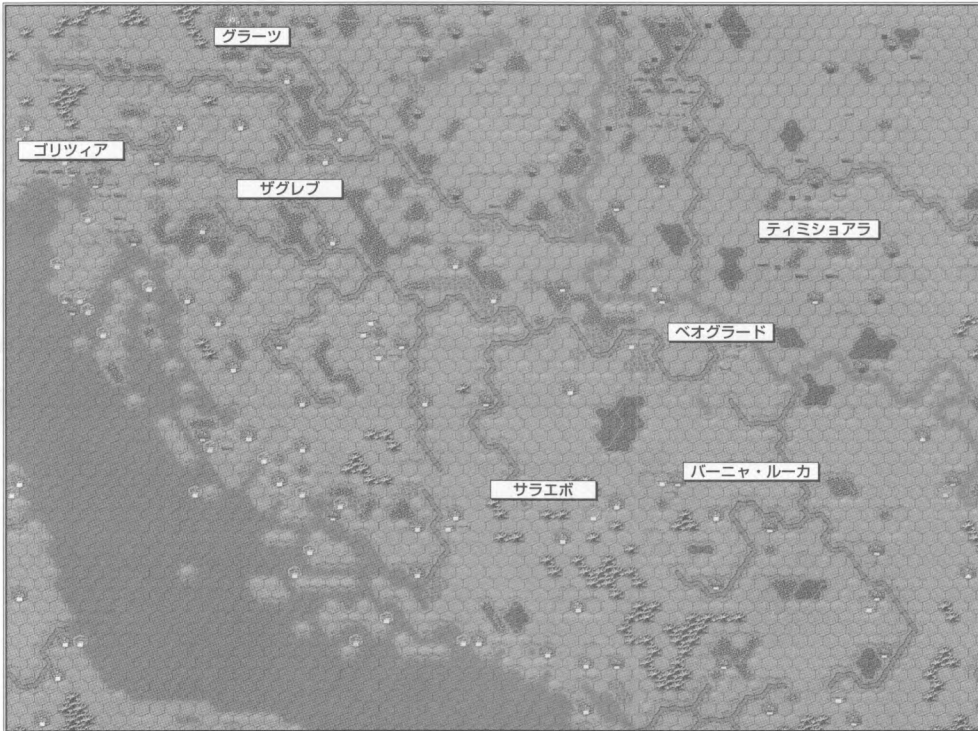
使い捨てとなる戦闘機は、燃料不足で墜落してしまう光景を何度も見ることになるが、大勝利をするためには、あきらめなくてはならない。

大勝利で「バルバロッサ作戦中央戦区」に移行したときは、早足で、しかも地上部隊を鍛えることが難しかったため、つらい戦いになる。勝利で「マリタ作戦」、引き分けで

東部戦線の「バルバロッサ作戦南方戦区」に移行するかは、ユーザー次第だが、「バルバロッサ作戦南方戦区」に移行するためには、地上部隊の経験値を上げて、進化させておいたほうがいい。そして、戦闘機も数をそろえておかないと、非常につらい戦いになるので注意。

開始年月日：1941年04月06日
大勝利：13ターン以内 バルバロッサ作戦中央戦区
勝利：24ターン以内 マリタ作戦
引き分け：規定ターン以上 バルバロッサ作戦南方戦区

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第2軍	34,000	0/40	—	—
★第1戦車集団	32,000	55/32	★1,000	3T枢軸軍
★第2軍	2,000	41/28	—	6T枢軸軍
★第4リボルノ強襲揚陸師団	3,000	17/8	★750	6T枢軸軍
★第3軍	4,500	31/24	★1,000	7T枢軸軍
ユーゴスラビア王国	6,000	60/64	—	—
★ルーマニア王国	0	21/24	—	—
★ブルガリア王国	3,000	12/28	★1,500	—



シナリオ14 シュトラーフ・ゲリヒト作戦

シナリオ15 マリタ作戦

縦に広がる地中海シナリオ。地中海艦隊参加の前に勝利せよ

Strategy Guide

90パーセント航空機主体のシナリオ

ユーザー生産首都キュステンディルのすぐ左に、敵第3軍集団の生産首都スコピエがある。

このシナリオでの序盤の敵の攻撃は、さしたるものではないので、さくさくとスコピエを占領して、第3軍集団を降伏させよう。

問題はその後だ。

ユーザー生産首都のすぐ下に、英国Wグループの生産首都ラリサがある。

つい、ここを占領したくなるが、後回しに。

まず航空機部隊を編成する。航続距離の長いBf110E-1を長距離対地装備にする。

またHe111P-6を1000キロ爆弾にして、セレス、タンス間の海上を敵の索敵にひっかからないようにして、輸送機ともども、マップ一番下の島、イラクリオンとスファキオンを目指す。

理由は、敵の遷都先は奥から取るべしという言葉通り、遷都される敵の生産首都を追いかけるより、先に遷都先を取るといったわけだ。

そしてもう1つの理由。英国の地中海艦隊が19ターン目に参戦してくる。

これを迎え撃つために、爆撃機を対艦任務の装備にして、

Bf110系やJu87R-2ともども敵艦隊に差し向ける拠点にしたいからだ。

ただしこの島には、手ごわい40mmポフォース対空砲がギリシア王国軍を含め、5部隊も陣取っている。こいつを潰さないと、輸送機から占領部隊を降ろせないし、遷都先の生産首都の爆撃もできない。

この小さな島を攻略するため、大航空編隊を編成して差し向けるのが、このシナリオの醍醐味だ。

今までの主力航空機がBf109系の戦闘機であったのに対して、このシナリオは航続距離の長いBf110系の進化ユニットJu88C-2、He111P-6。そしてJu87R-2などが活躍する。しかも、生産・配置の90パーセントが航空機というユニークなシナリオでもある。

Strategy Guide

カラーマイ、アテネを落とし、占領空港を中継地点にギリシア王国を降伏させてWグループのみにしよう

ただし、マップの一番下までの距離はかなりある。

島の高射砲を潰すのに手間取っていると、補給できずに、墜落する部隊が出てくる。そこで、アテネを占領して、さらに空港を占領し、ここを補給の中継地点にするといい。

そしてさらにギリシア王国を降伏させるため、イラクリオンとスファキオンを占領するために使った航空機でカラーマイを攻撃する。

●ちょっとワンポイント● 100年戦争を続けすぎると……

ついつい、部隊の経験値を上げて、進化させるために100年戦争を続けてしまう。

しかし、この100年戦争の結果は、エンディングに反映されてしまうのだ。エンディングを見れば、それはわかるのだが、ちょっとエンディングで恥ずかしい思いをしてしまうかもしれない。

いったいどんな結果になるのかは、エンディング

を見てのお楽しみなのだが、引き分けを繰り返すと、エンディングが非常に長くなるということだけはヒントとして教えておこう。

でも、だからといって、100年戦争をしてはならないということではない。どうしても後半は性能の高い敵が多くなるので、100年戦争はある程度行ったほうが良いということも記しておこう。

ギリシア王国が降伏すれば、後は英国Wグループのみとなる。

英国Wグループの遷都先ナウプリオンを占領して、ユーザー生産首都に一番近いラリサを占領すれば、英国Wグループも降伏して地中海艦隊が登場する19ターンよりも早く大勝利を勝ち取ることができる。

ちなみにブルガリア王国とトルコ共和国は中立国なので、占領や爆撃をしない限り連合軍側にならないので、安心して戦ってほしい。

すると、非常に難易度の高いシナリオになってしまうので、19ターン以前にシナリオクリアしてしまったほうがいいだろう。敵との戦いに手こずらずに、さくさくポイントを押さえたいけば、最短では11~12ターンでクリアできるときもある。

開始年月日：1941年04月06日
 大勝利：35ターン以内 バルバロッサ作戦南方戦区
 勝利：56ターン以内 バトルアクス作戦
 引き分け：規定ターン以上 クルーセイダー作戦

Strategy Guide

肝心の戦闘機

Bf109F-2やI09E-7などはどうするか?

生産首都周辺に迫る、敵航空機の迎撃や、敵地上部隊の一掃に使い、経験値を上げ、ちょっと遠出をしてラリサ近辺に生産されるWグループのユニット殲滅に使うといい。

とにかく戦闘機は航続距離が短いので、このシナリオでは主役として活躍できないのだ。

また、敵との戦いをわざと19ターン過ぎまで引き延ばし、He111P-6を対艦攻撃用の装備に変更して、地中海艦隊と戦ってみるのもおもしろい。しかし、地中海艦隊を相手に

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★第12軍	62,000	0/56	-	-
★アルバニア軍集団	12,000	54/34	-	-
Wグループ	21,000	46/32	-	-
第3軍集団	2,000	20/16	-	-
ギリシア王国	15,000	57/36	-	-
ブルガリア王国	0	12/12	-	-
地中海艦隊	25,000	18/18	★300	19T連合軍
トルコ共和国	0	0/64	-	-



シナリオ15 マリタ作戦

●ちょっとワンポイント●

序盤シナリオのポイントとおすすりルート

「軍事演習」から「マリタ作戦」までのシナリオを説明してきたが、「バトル・オブ・ブリテン」を除けば、比較的攻略のポイントもわかりやすく大勝利も可能だ。しかし、大勝利を続けると中盤、後半で思わぬ落とし穴が待ち受けている。	ならなくなることもある。こうなると、大勝利ばかり続けてしまったことに、シナリオ中盤、後半で愕然となり、ときにはシナリオをさかのぼり、プレイし直さなくてはならないという落とし穴が待ち受けている。
大勝利を続けると、部隊の経験値が低いため、部隊を進化させることが難しく、未配置を含めた部隊数も少ないため、予備兵力に限られてしまう。	ひどいときは、シナリオが後半まで行き、にっちもさっちも行かなくなってやり直さなくてはならないことが出てくる。
予備兵力がないときは、生産をしなくてはならない。軍事費が多いときは、生産に頼れるのだが、軍事費が少ないと、生産はおろか、補給・補充もまま	そこで多くの歴戦の勇者達が出てきた、序盤のおすすりルートと戦い方を紹介しよう。

●「軍事演習」を引き分ける

これは、地上部隊を鍛えたいという人が取る方法だ。軍事演習を何度も引き分け、占領ユニットを含めて地上部隊を強化するために使う方法。

●必ず「ワルシャワ陥落」を通り、何度も引き分ける

これは牽引砲の105mmを進化させ、170mm加農砲にしたいという目的と、戦車の経験値を上げたいという人が、このシナリオで引き分ける。

170mm加農砲を10部隊ぐらい作っておくと、後々非常に楽になる(ただし42式機甲化ロケット砲が出てくると、こいつに頼ってしまうか)。ちなみに「ワルシャワ陥落」をある程度引き分けたら、必ず大勝利して「ヴェーゼル演習作戦」へ行くこと。

●「ヴェーゼル演習作戦」で引き分ける

このシナリオは、唯一引き分けて戦艦、巡洋艦、駆逐艦、潜水艦、空母を鍛えられるシナリオだ。

最初は英本国艦隊に泣かされるが、何度も引き分けて、戦艦をH級に進化させていくと、あれほど脅威だった英本国艦隊が弱く見えてくる。

戦艦をH級、巡洋艦をヒッパリー級、駆逐艦を1936A型、潜水艦、空母と、それぞれ経験値を最大にすると後々の艦隊戦が楽になる。ちなみに、H級は10隻前後、巡洋艦は6~7隻、駆逐艦は3~4隻、潜水艦は2~3隻あるといい。空母は人それぞれで、なくてもいいし、あってもいい。

このシナリオが序盤引き分けマップの最後なので、「バトル・オブ・ブリテン」をどうしても大勝利したい人は、「ワルシャワ陥落」「ヴェーゼル演習作戦」を延々引き分け、運や天候に頼らずに大勝利できる部隊を予備兵力に持てるようになると、中盤、後半が比較的楽になる。

☆ おすすりルート ☆

●「軍事演習」(引き分け可)を引き分けて、大勝利

●シナリオ4「南方よりのフック」を大勝利か勝利

●シナリオ4で大勝利したときはシナリオ5「ビョートルクフ」を大勝利か勝利

シナリオ4を勝利した人はシナリオ6「ラドム包囲網」を大勝利か勝利して「ワルシャワ陥落」へ行く

●シナリオ5「ビョートルクフ」は大勝利で「ブズーラの反撃」か勝利で「ラドム包囲網」へ行く

●「ブズーラの反撃」は大勝利か勝利で「ワルシャワ陥落」へ行く

●「ラドム包囲網」は大勝利か勝利で「ワルシャワ陥落」へ行く

●「ワルシャワ陥落」を延々引き分け、その後勝利して「ヴェーゼル演習作戦」へ行く(決して大勝利してはいけない)

●「ヴェーゼル演習作戦」を延々引き分け、その後大勝利で、「ダンケルクへの突進」か勝利で「フランス降伏」へ行く

●「ダンケルクへの突進」は大勝利して「フランス降伏」に行く

●「フランス降伏」は大勝利して「バトル・オブ・ブリテン」へ行く

~もう1つの方法は、

●「ダンケルクへの突進」を勝利して「バルバロッサ作戦北方戦区」(東部戦線ルート)か、引き分けて「チレナイカ」(北アフリカ戦線ルート)へ行く

●「フランス降伏」を勝利して「バルバロッサ作戦北方戦区」(東部戦線)か、引き分けて「チレナイカ」(北アフリカ戦線)へ行く。「バトル・オブ・ブリテン」へ行った人は、大勝利で「ゼーレーヴェ作戦」に挑む

☆引き分けて同一シナリオ移行のシナリオ一覧☆

「軍事演習」「ダンチヒ回廊奪回」「ナレフ防衛線の崩壊」「東方の友人」「南方よりのフック」「ビョートルクフ」

「ラドム包囲網」「ブズーラの反撃」「ワルシャワ陥落」「デンマーク」「ヴェーゼル演習作戦」「レニングラード攻囲戦」

1941年～東部戦線

300万の兵力を投入して開始されたソビエト侵攻
「バルバロッサ作戦」

しかし、当初は5カ月で完了できる作戦として、
ヒトラーが条件を付けていたという。

ポーランド、フランスと快進撃を続けていた頃は、
軽戦車、装甲車両の速度を生かした電撃戦で勝利したが、
東部戦線では、この戦い方が通用するわけがなかった。
あまりにも広大な大地、そして想像以上に手ごわいソ連軍地上部隊。

それでも、1941年代のドイツ軍は、
有利な航空機と地上部隊との連携で勝利は可能であった。
しかし、新型戦車T34中戦車の出現と、ソ連軍航空機の中でも、
空飛ぶ戦車の異名をとった名機シュトルモビクの出現、
さらに西側連合軍、特に米国の武器供与による航空機の充実。

これらの要素が、ドイツ軍の陸、空部隊に襲いかかる。
ゲームをプレイしていても、1941年後半になると、
つらいシナリオが多くなり、

42年以降T34、シュトルモビク、米軍供与兵器の登場で
守りの戦いに転じていくのがわかる。

スターリングラードでの第6軍の降伏を含め、
各地で戦線は崩壊し始める。

そしてクルスクでの戦い「ツィタデレ作戦」は、
ドイツ軍に東部戦線での致命的な敗北を与える。

過去の戦いを、もし……という言葉で表現すれば、
ソ連軍の兵器に対する認識の甘さ、

そしてドイツ軍の地上部隊の兵器への固執……。

Fw190D-9が、Me262がもう少し早く登場していれば……。

結局、ヒトラーは、力と数の上でソ連軍の兵力を
甘く見ていたような気がする。

きっと、このゲームの1942年以降の壮絶なシナリオに、
ゲームを投げ出したのと同じように、

当時のドイツ軍の中には、

すでに戦いの終焉を1941年後半に予測していた将兵が
多くいたのではないかと思いたくなる。

シナリオ16 バルバロッサ作戦北方戦区

とにかく広いソ連戦線の始まり。まともに戦っても、勝ち目はない

Strategy Guide

序盤で敵の航空機の侵入を許すな

1ターン目からユーザーの生産首都ヴォルトフリーデンの目と鼻の先、カウナスのバルト特別軍管区の航空機が、一斉に襲いかかる。おさまりの初期の敵の攻勢だ。

しかし敵航空機の性能は、Bf109F-2やF-4などと比較すると、I-16tip-24ラタなど、攻撃力・防御力ともに非常に低い。

88mm高射砲36型などの対空部隊と航空機を併用して、敵の第一波は、なんとかしのげるはず。

カウナスから移動してくる敵地上部隊を確実に倒して、航空機を含む第一波さえしのげば、それほど脅威とはならない。

Strategy Guide

「ヴェーゼル演習作戦」で鍛えたドイツ艦隊を配置すべし

このシナリオ、優秀な戦艦、巡洋艦の有無で、まったく局面が変わってくる。

ノルウェー戦の「デンマーク」と「ヴェーゼル演習作戦」を何回か引き分けると、ルートが変わって「孤高の王国」（このシナリオは引き分けができない）で艦艇ユニットの経験値を上げて進化させていけば、この艦艇の運用でバルチック艦隊は脅威とはならない。逆にH級の戦艦を多数持っている、戦艦の艦砲射撃を使って楽な戦いすらできる。

しかし、まったく艦艇ユニットを持っていないときは、長くつらい戦いになることは覚悟したほうがいい。

1ターン目から、戦艦（シャルンホルスト級やドイッチュラント級、H級）などを配置する（生産では戦艦を作ることができない）。

戦艦は艦砲射撃を使えるため、生産首都の上にある都市、メーメリやリエパーヤを戦艦と輸送機、攻撃機で奪回することが楽にできるのだ。

さらに南下して生産首都に移動してくる、敵駆逐艦も、楽々倒すことができる。

Strategy Guide

メーメリとリエパーヤの空港を拠点にリーガ、タリンを狙え

敵の攻撃が一段落したところで、つい目と鼻の先にあるカウナスを占領したくなる。しかしカウナスを占領してしまうと、遷都され、リーガ、タリンと追いかけてことになる。

そこで、わざとカウナスは取らずに、リーガへ輸送機、爆撃機、攻撃機を差し向けよう。

理想はタリンからリーガ、カウナスと取っていききたい。しかしタリンにはバルチック艦隊の戦艦が2隻いるため、輸送機から占領部隊を降ろしても、次のターンでの戦艦の艦砲射撃で占領部隊が潰されてしまうことが多い。

それでもチャレンジしてみたい人は、タリン、リーガ、カウナスの順に取ってみるといい。

安全策はリーガだ。理由は、リーガがユーザーの配置した艦艇を援護に向かわせるのに楽な距離にあること。さらに敵の艦艇をHe115B-1水上雷撃機を使って、ここまでなら速く差し向けることができるからだ。

このシナリオは、空港数は多いが、その空港を占領している時間がない。そのため、空港不足となり、生産首都周辺の空港に、航空部隊が釘付けになってしまうこともあるのだ。

これを助けてくれるのが、リーガ攻略の拠点となるメーメリの空港と港、リエパーヤの空港なのだ。

またリーガを落とすまでは、地上部隊、航空部隊ともにカウナスに近づけないようにしましょう。

カウナスに近づきすぎると、場合によっては遷都してしまうことがあるからだ。

Strategy Guide

リーガを落としたら、艦艇と航空機でタリンを、地上部隊でカウナスを落とせ

リーガを落とした頃には、戦艦、巡洋艦ともリーガ近辺にいるはず。

このリーガには港が2つあるので、He115B-1の燃料補給をして、タリンの敵戦艦2隻を撃破に向かわせよう。そしてリーガ周辺の空港を占領して、タリン攻略の航空機部隊

とカウナス攻略の航空部隊を編成しよう。

ただしここまで来ても、カウナスは後回し。タリンに遷都されないように、間合いをとって、間接攻撃などでカウナスにいる敵の数を減らす程度に留めておくこと。

カウナスを迂回してタリン攻略。このタリンへの拠点は、リーガ周辺の空港だけでは足りない。そこでリーガ上のタリンとの中間に位置するヴィルツ、パルノの空港を占領し、さらに小島クレッサーレの空港も占領すると、タリン攻略が楽になる。

ただし、この頃になると軍事費不足に悩まされるはず。

この軍事費不足を解消するには、シナリオスタート時から、むやみに新兵器のエントリーを制式化せず、なるべく軍事費を貯めておくこと。そして制空権を掌握したら、輸送機を使って、こまめに都市を占領して、工作部隊で耐久力を上げて、軍事費不足を解消していくといい。

つまり、タリン攻略部隊、カウナスの部隊をユーザーの生産首都に迫らないように壁とするための地上部隊を編成、リーガを拠点とした都市、空港占領のための輸送機部隊の3つの編成をするといいい。

Strategy Guide

タリンを落としたり、カウナスを落とし バルチック艦隊を殲滅しよう

理想的な形がタリン、カウナスとなるが、これは臨機応変で対応しよう。

ともあれバルト特別軍管区を降伏させたら、バルチック艦隊を降伏させよう。

バルチック艦隊がいる場合、レニングラード軍管区の生産首都レニングラードを占領するときに、バルチック艦隊の艦艇ユニットに艦砲射撃を受けて、占領部隊が消滅してしまうことが多い。

それを避けるためにバルチック艦隊を潰すと、戦いが楽に

なるのだ。

しかしバルチック艦隊の生産首都クロンシュタットは、空港がないため、輸送機を使った占領ができない。

このバルチック艦隊を降伏させるためには、部隊を全滅させるのが一番早い。

輸送船に占領部隊を載せて、港から上陸という方法も考えられる。しかしユーザーの生産首都から距離があり、戦艦に撃沈されると、作戦の立て直しとなり、また生産首都から輸送船に占領部隊を搭載して運ぶということになるのでつらい。

やはり、部隊全滅がおすすぬだ。

そこで、重要な役割を担ってくるのが駆逐艦だ。

バルチック艦隊は軍事費が少ないため、駆逐艦、巡洋艦、戦艦を撃沈すると、潜水艦を造ってくる。この潜水艦を潰せるのは、駆逐艦しかいない。戦艦、巡洋艦をクロンシュタット付近まで、ズンズン進めてしまうと、逆に潜水艦の餌食になり、気がつくと艦艇数が減っているということにもなる。そしてなによりも悲惨なことに、戦艦、巡洋艦、ひいては雷撃機も、潜水艦に攻撃をすることができないため、クロンシュタットで安い潜水艦を何部隊も作られてしまうと、ひたすら戦艦、巡洋艦が逃げ回らなくてはならないという、まぬけな戦いになる。

これを避けるために駆逐艦を先行させて潜水艦を撃沈し、レニングラード上にある燃料0の巡洋艦ペドロパロフスク級をHe115B-1と戦艦で潰す。そして航空機で残りのバルチック艦隊地上部隊を残らず潰すとバルチック艦隊は降伏する。

ただし、バルチック艦隊の残りの地上部隊が南東軍を攻撃に移動させていることが多いので注意したい。

また、レニングラード周辺だけでなく、意外な場所に工作車などが残っていることが多いので、索敵を初級にしてマップ全体を見渡し、バルチック艦隊の残存部隊がいらないかを

●ちょっとワンポイント●

艦艇の補給と補給車の経験値上げ

艦艇ユニット。特に戦艦や巡洋艦などは、頻繁に艦砲射撃を行っていると、弾切れとなる。

弾切れの艦艇ユニットは港で補給しなければならぬため、港が遠いときは、非常に難儀なのだ。しかし、その艦艇ユニットに補給車を隣接できれば、補給車で補給が可能になる。

ただし、艦艇の補給は、超大食らいのため、あっというまに補給車の補給物資がなくなってしまう。

そこで、都市や補給地で、なおかつ艦艇ユニットが隣接できる場所を見つけておき、そこで艦艇ユニットの補給をすれば、簡易港のような場所が設営できる。

また、大食らいの艦艇ユニットのおかげで、補給部隊の経験値もぐっとアップできるのだ。

補給馬車しかいないという人は、この方法でマウルティアまで進化させるといい。

確認する。さらに戦力表を見れば、どの属性に属するユニットがどれだけ残っているかも確認することができるので、しらみ潰しにマップを見渡せばいい。そして残存部隊をあらかじめ潰し、さらにレニングラード左の補給地を爆撃して、港以外では生産できないようにしてから、艦艇を潰すと楽になる。

ただし、マップ外にいることもある。こういう場合は、マップ上をいくら見ても見つけることができないので、難儀するときもある。

ともあれここまでくると、レニングラード軍管区を潰すのは、非常に楽になる。なぜなら、多くの部隊が南東軍攻略に向けて移動していて、生産首都のレニングラードには、それほど敵がいらないからだ。

ただし、レニングラード軍管区の部隊が南東軍が潰されて、降伏してしまったときは、一斉にユーザーの部隊に向かってくる悲惨な結果となることもある。

これを避けるために、南東軍とレニングラード軍管区の状況をユーザーのターンで索敵初級にしてのぞいておき、場合によっては南東軍を支援しながらレニングラード軍管区を攻撃して、降伏へ持ち込むようにするといい。

このシナリオで大勝利すると、「タイフーン作戦北方戦区」

となる。

また勝利の場合は「セヴァストポリ要塞」になるので、勝利となりそうなきは「セヴァストポリ要塞」で重宝する、牽引砲(105mm牽引砲を150mm加農砲や170mm加農砲に)やロケット砲(150mmロケット砲を210mmロケット砲に進化させておくと、使い勝手がいい)の数を増やし、進化させておくといい。

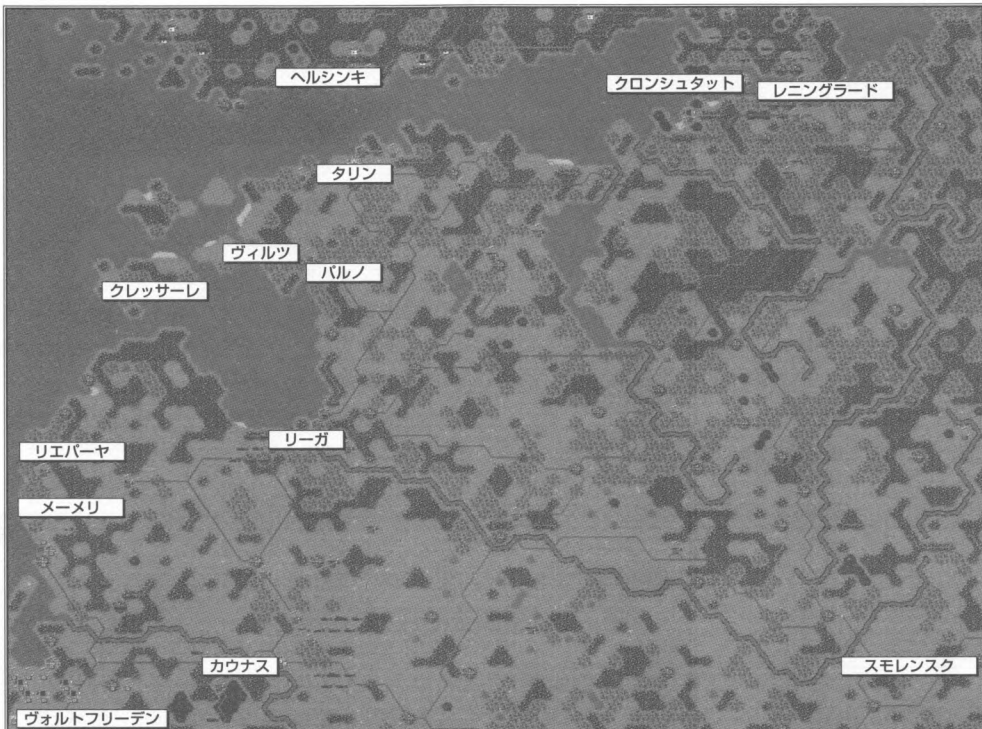
開始年月日：1941年06月22日

大勝利：55ターン以内 タイフーン作戦北方戦区

勝利：88ターン以内 セヴァストポリ要塞

引き分け：規定ターン以上 レニングラード攻囲戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★北方軍集団	62,000	0/64	—	—
レニングラード軍管区	5,000	62/64	—	—
バルト特別軍管区	2,000	62/52	—	—
バルチック艦隊	1,000	12/16	★250	—
★南東軍	27,000	32/32	—	5T枢軸軍



シナリオ16 バルバロッサ作戦北方戦区

シナリオ17 バルバロッサ作戦中央戦区

延々と続く大地、うんざりする泥沼のような戦いの始まりなのか？

Strategy Guide

最前線の敵を駆逐しつつ、 輸送機と爆撃機で大陸奥地へ進め

最初はヘウム近辺を狙うソビエト軍キエフ特別軍管区の地上部隊と航空機の攻撃にあわてる。

しかしJu87R-1や2の急降下爆撃機で、コヴェリ、プウォズィミエルツ周辺の敵地上部隊を潰し、Bf109F-2や4などの戦闘機で、敵航空機を撃破して、敵の第一波の攻撃を粉碎すると、その後の戦いは非常に楽になる。

それでも敵航空機の地上攻撃が激しい。

これを避けて制空権を確保できるまでは、地上部隊でヘウム生産首都近辺に敵を引き付けるといい。

また、この地上部隊を支援するために105mm榴弾砲などの牽引砲や、88mm高射砲36型などの高射砲を補給地に配置して、ヘウムに迫る敵を撃破するのも効果的だ。

Bf110C-7などの戦闘爆撃機は、改良が頻繁に行われるので、D-2からD-3そしてE-1まで数回の改良をすることになる。そのためヘウム上の飛行場群に配置して、改良をしながら飛行場の上での対空任務に就かせるといい。

このヘウム付近に敵部隊を引き付ける理由は、爆撃機と、輸送機で、奥地のコロステンを占領したいからだ。

うっかり攻めに出てしまい、ルーツクやプレスト・リトフスクに迫ってしまうと、敵の生産首都が遷都してしまう。

あくまでも序盤は、爆撃機と輸送機をコロステン、そしてミンスク、スモレンスクへ移動させて、これらの遷都先の首都を占領するまでは防戦に徹しよう。

ただし、のんびりと爆撃機や輸送機を配置していると、敵

航空機の餌食になってしまうので、速やかにこれらの部隊をコロステンまで送りたい。

1ターン目に占領部隊を生産して2ターン目で輸送機に占領部隊を乗せ、Ju88A-4爆撃機とともにソ連軍・キエフ特別軍管区の遷都先のコロステン、そして西部特別軍管区遷都先ミンスクとスモレンスク占拠のための航空部隊を編成し移動する。コロステン右の空港から占領部隊を降ろす。さらにモズイリ左下かオブルチ左の空港に占領部隊を降ろし、どちらかの空港を占領する。

これらの空港は、ソ連軍・西部特別軍管区の遷都先になるミンスクやスモレンスク占領のための補給・補充拠点にも使えるので、ぜひ占領しておきたい。

Strategy Guide

絶対プレスト・リトフスクと ルーツクは刺激するな

ユーザーの生産首都のすぐそばに、ソ連軍・キエフ特別軍管区の生産首都ルーツクと西部特別軍管区の生産首都プレスト・リトフスクがある。

ついこの2つの生産首都を攻めてしまうことがあるが、我慢して生産してくる敵のユニットを叩いて、経験値上げに使い、絶対に攻めたり刺激をしてはいけない。

うっかり攻め込み、それぞれの生産首都が遷都してしまうと、奥地までユニットを移動しなくてはならないために、ターン数が非常にかかるからだ。

また、つい友軍の第3戦車集団を支援したくなるが、これを行うのは、後半のコロステン、ミンスク占領後にしよう。

●ちょっとワンポイント● 敵の占領部隊に注意

せっかく敵の都市や首都を占領しても、周囲に敵の占領部隊があると、取り返されてしまう。奥地の遷都先首都を取ったときなど取り戻されてしまうと

泣くに泣けない。必ず周囲に敵占領ユニットがないかを確認し、さらに大切な場所には、部隊を置いておきたい。

地上部隊、航空部隊ともに広範囲の戦いは、無駄なターン数を増やすだけなのだ。

このユーザー生産首都近くの敵生産首都を序盤、中盤まで刺激せず、第3戦車集団への支援もしないで、彼ら友軍の侵攻速度をよく見ながら戦えば、大勝利が思いのほか早くできるはずだ。

大勝利すると「キエフ会戦」、勝利先は「タイフーン作戦南方戦区」、引き分けは「カフカスの門」へ移行する。

移行先として楽なのは勝利の「タイフーン作戦南方戦区」だが、そろそろ戦いも長期戦の様相を帯びてくるので、覚悟はしておいたほうがいい。

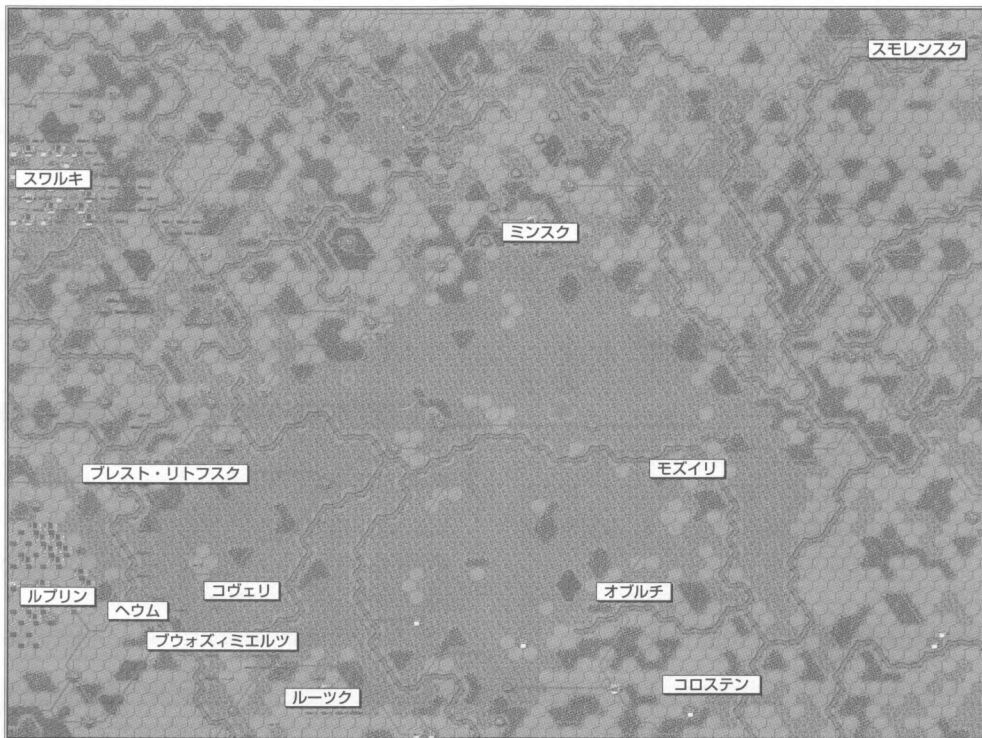
開始年月日：1941年06月22日

大勝利：25ターン以内 キエフ会戦

勝利：43ターン以内 タイフーン作戦南方戦区

引き分け：規定ターン以上 カフカスの門

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第2戦車集団	65,000	64/56	—	—
★第3戦車集団	62,000	64/52	—	—
西部特別軍管区	11,000	64/64	—	—
キエフ特別軍管区	4,000	52/56	—	—



シナリオ17 バルバロッサ作戦中央戦区

●ちょっとワンポイント● がんばりすぎの友軍に注意

敵の生産首都を占領するときに起きる現象で一番厄介なのは、生産首都上に友軍が乗り、いつまでたっても動かないことだ。大勝利目前で友軍のために

勝利を逃してしまうこともある。詰めの段階に入る前に、こういった友軍の邪魔をよく見極めてから生産首都を占領するようにしよう。

シナリオ18 バルバロッサ作戦南方戦区

序盤の快進撃は、黒海艦隊とオデッサ軍管区の部隊にくい止められる

Strategy Guide

どんどん奥地へ、爆撃機と輸送機を送り キエフ、ジトーミルを占領

広いマップは奥から占領。

この定石通り、キエフ特別軍管区の初期生産首都ルーツクは刺激せずに、奥地にあるジトーミル、キエフを占領するための爆撃機と輸送機の部隊を編成しよう。

1ターン目に占領部隊と爆撃機を配置する。それと同時に戦闘機や戦闘爆撃機を配置して、初期生産首都ルブリンの周辺を飛来する敵航空機を迎撃し、爆撃機や輸送機が敵航空機から被害を受けないようにしたい。

幸い、空港の数が多いので、戦闘機や戦闘爆撃機も、爆撃機や輸送機とともに配置できる。

爆撃機と輸送機は、マップ上を、敵の索敵に引っかからないように移動して、サルヌイ、オレフスクといった都市の索敵範囲を避けながら、チェルニゴフを目指す。

ここから下へ南下するとジトーミルとキエフがある。

ただしキエフには対空部隊が居座っているので、航続距離の長いBf110系の戦闘爆撃機を同行させ、高射砲を潰し、キエフ、ジトーミルを爆撃、占領しよう。

もちろんキエフ、ジトーミルを爆撃機で爆撃し、輸送機から占領部隊を降車させるまでは隠密行動だ。

爆撃が始まり空港に占領部隊を降ろしても、気は抜けない。せっかく降ろした占領部隊が、敵航空機に潰されてしまうおそれもあるからだ。

そのために護衛の航空機を同行させているのだ。

ジトーミル、キエフを占領するとともに、できれば周辺の空港も占領して航空機の補給基地にしたい。

ジトーミル、キエフを占領したら、初めてルーツク占領のために地上部隊を進撃させ、航空機とともに一気に敵を潰してしまおう。

これがうまくいくと、キエフ特別軍管区の赤色の部隊は降伏する。

ここまでは条件さえよければ、すんなりと運ぶはずだ。問題は今後のオデッサ軍管区への戦いと、ドニエプロボトフスクとオデッサの占領だ。

Strategy Guide

オデッサ軍管区の部隊と対峙して 戦線が膠着状態にならないように

キエフ特別軍管区を降伏させたあとが問題になる。

航空機の占領でキエフ特別軍管区を降伏させたため、地上部隊の進軍が非常に時間がかかるのだ。

マップが広く、鉄道も建設工兵によって標準軌鉄道(ユー

●ちょっとワンポイント●

鉄道には標準軌鉄道と広軌鉄道がある

鉄道の線路の種類が2種類あることを知らないと、せっかく軍用列車を生産・配置しても移動することができないことがある。

鉄道の線路は、幅によって標準軌鉄道(ユーロゲージ茶色)と広軌鉄道(ロシアゲージ灰色)の2種類がある。

プレイヤーの受け持つドイツ軍の鉄道の線路は標準軌鉄道で、ソ連軍などの鉄道は広軌鉄道の線路の幅で敷設されている。

プレイヤーは灰色の広軌鉄道では、軍用列車や装甲列車などを移動させることができないので、建設工兵によって鉄道の敷設や撤去、設置済み鉄道変更などのコマンドを使って、広軌鉄道を標準軌鉄道に敷設し直すなくてはならない。また、列車は線路のない場所にも生産・配置できてしまうので、そうすると移動させることができない。線路のある場所に生産・配置しよう。

ロゲージ)にしなくては、軍用列車を使った移動ができない。

地上部隊の移動となると、頻繁に都市を占領して、補給地点を作りながらの移動となるため、戦線が膠着してしまうおそれがある。

いっそ地上部隊なしで、航空機だけで戦ったほうがましかもしれないが、それでも占領部隊をこまめに使い、空港、都市を占領しなくては次のシナリオで軍事費を増やすことができない。

また、キエフ特別軍管区が降伏したため、多くの都市、空港が中立となり、それらの都市、空港を占領するためにオデッサ軍管区の占領部隊が上へと移動を始める。

Strategy Guide

黒海艦隊、こいつが邪魔だが なかなか降伏しない

航空機でドニエプロペトロフスクを落とすため、キロヴォグラード周辺の空港を橋頭堡にするため、オデッサ軍管区の部隊と交戦する。

友軍の第11軍などがオデッサに迫り、オデッサ軍管区の部隊と交戦を始めるため、オデッサ軍管区の生産首都がオデッサとドニエプロペトロフスクを行ったり来たりすることになるはずだ。

オデッサ軍管区を相手にしているのは、さほどでもないのだが、黒海艦隊がうざったいのだ。

●ちょっとワンポイント● Bf110シリーズ武装比較

エントリーされるBf110シリーズ。これらを表に見てみたので、改良の目安にしてほしい。なお、武装は標準装備の武装なのでパックによって異なる。

ユニット名	武装	武装	武装	対空攻	対地攻	対空防	対地防	速度	燃料	増滑
Bf110C-1	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	40	12	40	15	15	112	-
Bf110C-4	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	42	14	41	15	15	112	-
Bf110C-7	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	42	14	41	15	15	112	-
Bf110D-1/R1	7.92mmMG17×4 20発		7.92mmMG15×1 15発	20	4	41	15	15	112	可
Bf110D-1/R2	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	42	14	39	15	15	112	可
Bf110D-2	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	42	14	39	15	15	112	可
Bf110D-3	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	42	14	39	15	15	112	可
Bf110E-1	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	44	14	42	15	15	112	可
Bf110E-1/R2	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	44	14	41	15	15	112	可
Bf110F-1	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	48	14	44	16	15	96	可
Bf110F-2	7.92mmMG17×4 20発	20mmMGFF/M×2 7発	7.92mmMG15×1 15発	50	14	48	16	15	96	可
Bf110G-2	7.92mmMG17×4 20発	20mmMG151/20×2 7発	7.92mmMG81Z×2 15発	56	18	50	15	15	72	可

●ちょっとワンポイント● 敵の生産は、戦力表をチェックして生産してくる

これは意外に気がつかない。恐るべし「アドバンス大戦略98」といったところか……。

ゲームの表コマンドの中に戦力表がある。この表をチェックしながら敵の生産・配置されている部隊の戦力を見て、ゲームをするという人は、あまりいないかもしれない。

しかし、コンピュータは、なんとこの戦力表をチ

ェックして、ユーザーとその友軍の戦力を考えて生産してくるのだ。

つまり航空機(戦闘機、攻撃機、爆撃機とチェックできるし……)が多いときは対空部隊や戦闘機、地上部隊が多いときは、航空部隊というようにだ。

逆にいうと、このコンピュータの癖を利用して戦うことも可能ということなのだ。

この黒海艦隊を敗北軍事費で降伏させないと、勝利することができない。

しかしこの黒海艦隊、意外にケチで、なかなか軍事費を使ってくれない。

へたすると、この黒海艦隊のおかげで、大勝利はおろか、勝利もできず引き分けてしまう。

しかしこの黒海艦隊を降伏させる方法がある。

黒海艦隊が軍事費を使わない理由は、部隊数の上限が20と少なく、その大半がスターリン線の要塞部隊だからだ。

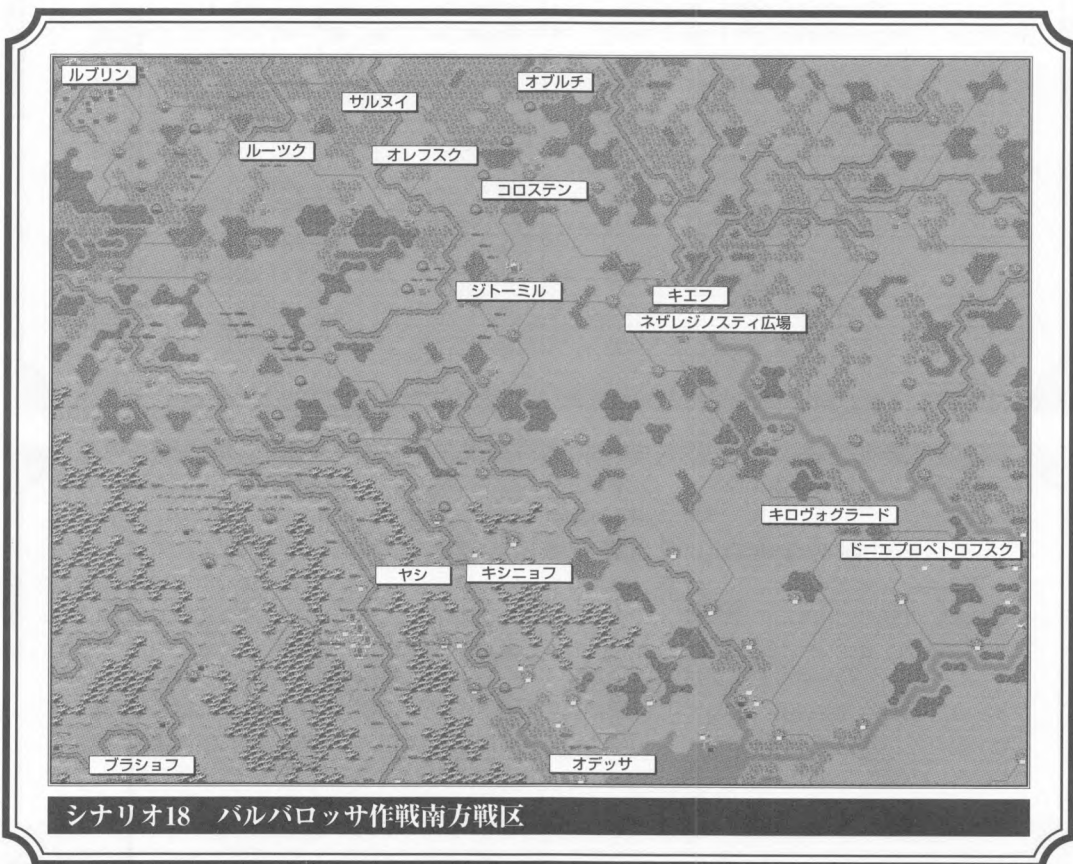
このスターリン線は、地上部隊の進撃を邪魔するイヤなヤツでもある。こいつをJu87やBf110を爆装にして攻撃し、部隊数を減らしていくと、ガンガン生産し始めて、敗北軍事費で降伏する。逆にスターリン線を潰さない限り、しょぼい占領部隊を生産したり、ちやちい航空機をふらふらふら〜と飛ばしてくるだけで、叩き潰すのも悲しくなるほど、けちけち生産しかしてこない。

オデッサ軍管区を先に落とすか、黒海艦隊を先に落とすかは好き好きだが、黒海艦隊を先に落としたい場合は、キエフ特別軍管区を落とすときに、同時に航空機でスターリン線の要塞を潰していくと無駄がなく、けちけち生産攻撃を見なくても済むし、楽々黒海艦隊を降伏に追い込める。

このシナリオを大勝利すると「カフカスの門」。勝利で「セヴァストポリ要塞」。引き分けて「クルーセイダー作戦」へ移行する。楽な移行先は「セヴァストポリ要塞」で、「カフカスの門」「クルーセイダー作戦」ともども、熾烈な戦いが待ち受けている。

開始年月日：1941年06月22日	
大勝利	：48ターン以内 カフカスの門
勝利	：63ターン以内 セヴァストポリ要塞
引き分け	：規定ターン以上 クルーセイダー作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第1戦車集団	62,000	0/64	—	—
★第11軍	32,000	34/24	—	—
★スロバキア軍団	13,000	19/16	★500	—
★アントネクス軍集団	26,000	57/48	—	—
キエフ特別軍管区	12,000	64/64	—	—
オデッサ軍管区	3,000	64/56	—	—
黒海艦隊	40,000	21/20	★1,000	60T中立
快速軍団	19,000	24/24	★500	6T駆輪車



シナリオ19 キエフ会戦

叩いても叩いても、無尽蔵に敵が出現する

Strategy Guide

ゴキブリのように、殺しても殺しても うじゃうじゃとわき出す敵は、夢に出る

1ターン目からすでにソ連軍に包囲されている。

せっかく配置した部隊も、次のターンで跡形もなく消えていることも多い。

このマップを最初にプレイした人の中には、ゲームをあきらめた人も多いだろう。

配置して、次に自分のターン……。

見ると、部隊がざっくりと減っている。

そしてまた配置、合流……。

そして次のターンでざっくり減らされる。索敵をOFFにしてみたとき、「OFFにしなければよかった……。勝てるのか……？」誰しもがそう思う。

Strategy Guide

スモレンスク右の空港を奪取

このシナリオは、生産首都周辺に生産空港がたった1つしかない。

制空権を握るためには、スモレンスク右の空港を占領して、航空機の生産空港を2つにする必要がある。このたった1つの空港を取るだけでも、熾烈な戦いとなるが、条件のよかったデータを何度かロードしてでも、取る必要がある。

そのためには、マップ東から雲霞のごとく押し寄せるソ連・西部方面軍を何が何でもくい止めなくてはならない。

Strategy Guide

雲霞のごとく押し寄せる敵を ひたすら叩く、叩く、叩く、叩く!!

ストドリシュチェから東の西部方面軍をくい止めるため、1ターン目から全滅覚悟で東側に、Ⅲ号戦車J型前期や虎の子のⅣ号戦車F1などを生産・配置。

この戦車で守るように生産首都ブルートキやその西側に105mm榴弾砲や155mm榴弾砲を配置して、西部方面軍

の進撃をくい止めなくてはならない。

しかしそれだけなら防ぎようがあるのだが、ストドリシュチェ下から、ソ連・第13軍が同様に雲霞のごとく生産首都ブルートキを目掛けて迫ってくる。

この怒濤のごとく押し寄せる敵をくい止められないときは、どう手を尽くしても勝つことは難しい。

ソ連軍は後方のブリャンスクや、西部方面軍のマップの外の生産首都からガンガン部隊を送ってきて、ユーザーの生産首都ブルートキの周囲は、あっという間にソ連軍部隊だらけになってしまう。

Ⅲ号戦車J型前期やⅣ号戦車F1などを生産・配置、そして次のターンで消耗した部隊の合流、榴弾砲と高射砲での間接攻撃。

これの繰り返しで、左と下から迫る敵をくい止める以外、方法はない。

条件のいいデータをロードして、さらに条件のいいデータをセーブ。これの繰り返しで、なんとかいい条件のデータだけを残していく。

それ以外に方法はない。

Strategy Guide

うれし涙のバイアグラ 150mmロケット砲41型エントリー

いくらがんばってもだめだった……。

そんなときにバイアグラのような光明がユーザーを待っている。

そう、なんと150mmロケット砲41型がエントリーされる。このエントリーの時期が早いほど、勝利への転機が早くなるのだ。

防御力は低く、使い捨てといった感じもするが、試してみるとすごい!! もう、コレなしでは生きていけない。

なにしろ強力なパワーを秘め、対象ユニットと、その周囲の敵を同時に攻撃してくれる。

ただし、大きな欠点もある。

味方の部隊も被害に遭ってしまうのだ。

諸刃の剣、まさにバイアグラ以外のなにものでもない。

でも、この後にエントリーされる42式機甲化ロケット砲はもっとすごい!!

このユニットを使うときは、サッと150mmロケット砲41型の前にいる味方の部隊を後方に下がらせる。そして攻撃するのだ。

このロケット砲の前に航空機を置き、そして使用するという方法もおすすめ。

ただし航空機が、敵の対空部隊に狙われるという問題も含んでいる。

しかしそれでも、前線のロケット砲、後方の牽引砲と高射砲。さらに、航空部隊での攻撃と、ロケット砲の登場で

Strategy Guide

輸送機と爆撃機のパターンで
グルーホフを落とせ

少しずつ前線を押し戻したら、このチャンスを利用して、一気に敵の生産首都を落としていく作戦も必要になる。

西部方面軍は生産首都がマップの外にあるので、占領することができない。そこで、13軍をまず攻めよう。

この方法は今まで同様の方法で、敵の生産首都を後方から落としていくやり方だ。

ブリャンスクの左下に、遷都先の生産首都グルーホフがある。爆撃機でここの耐久力を落とす。そしてさらに輸送機で占領部隊を運んで占領するのだ。

ただし、ユーザーの生産空港から距離があるため、敵航空部隊に迎撃されるおそれがある。移動は敵の航空機の位置と、移動速度を考え、さらにできれば戦闘機を護衛につけてグルーホフ占領を目指そう。そして、グルーホフが占領できたらブリャンスク占領に移れば、13軍を降伏させるのは楽になる。

Strategy Guide

西部方面軍は
敗北軍事費を利用して叩け

西部方面軍は生産首都がマップ外なので、敗北軍事費の条件が付いている。

とにかく敵に生産をさせまくり、どんどん西部方面軍の軍事費を消耗させるといい。

敵の航空部隊を高射砲で撃ち落とし、敵が航空機をどんどん生産するようにさせると、敵の軍事費がガンガン減っていく。これが狙いなのだ。

この方法がうまくいくと、たぶん敵の13軍の生産首都ブリャンスクを落とす頃に、西部方面軍は降伏するかもしれない。

西部方面軍が降伏すると、少し戦いが楽になるはずだ。

Strategy Guide

どう運ぶ?
作りすぎた榴弾砲、高射砲

西部方面軍と13軍を降伏させても、まだ西南方面軍が残っている。この西南方面軍がもっと厄介なのだ。要塞化されたキエフは、高射砲とトーチカに守られ、友軍の第6軍の生産首都ジトーミルは、西南方面軍に落とされる直前まで迫られている。

しかし、第6軍救出には、距離がありすぎ、西部方面軍と第13軍との戦いのために、ごっそりと生産した高射砲、榴弾砲をキエフまで運ばなくてはならない。

たぶん多くのユーザーは、ほとんど輸送車を生産・配置していないはずだ。なぜならば、敵航空部隊に、ことごとく撃破されている可能性があるからだ。経験値がぐーんと高くなっている高射砲、榴弾砲を処分するのも忍びないはず。そしてこの空港の少ないシナリオは、大量に生産・配置した航空部隊の運用にも悩まされる。さらに、第13軍の生産

●ちょっとワンポイント●
Bf110系をJu88C系に進化させるな

1940年7月頃にBf110系の進化型にJu88C-2、1942年1月頃にJu88C-4、1942年3月頃にJu88C-6がエントリーされる。

なにも知らずに、制式化すると、Bf110系の部隊の経験値がMAXになり、Ju88C系への進化が可能となるので、つい進化させてしまう。

しかしJu88C系は、爆装にしても50kgの爆弾しか積めないし、敵と戦闘をしてみると、悲惨な結

果となる。最大の長所はC-2の場合航続距離が146と増えることだが、C-4は84、C-6は83に下がり、使いものにならない機種なのだ。

これと同様に、1942年1月にMe210A-1、1942年8月にMe210A-2、1943年4月にMe210C-1がエントリーされてくる。これも同様に制式化すると、この機種に変更することができる

が、これも使ってみると悲惨なので要注意。

首都を攻略した、爆撃機と輸送機による電撃戦が通用しない。そしてさらに、都市数の少なさから、軍事費が少ないことにも悩まされるはずだ。これがこのシナリオの第2ラウンドの始まりとなる。

Strategy Guide

後方で都市の占領と耐久力を上げる そして部隊の再編成

キエフ攻略は、軍事費の獲得と部隊の再編成から始めよう。序盤の戦いが嘘のように楽になるが、問題は軍事費が少なくなっていることと、キエフまでの距離が遠いわりに、空港が少ないことだ。大量に作った榴弾砲と高射砲は、たぶん輸送車を作っていない人が多いはずなので、キエフまで移動させることが困難となり、悩まされる。

経験値の低い榴弾砲は処分して、輸送車を作ったほうがいいかもしれない。また、大勝利の規定ターン数まで余裕があるはずなので、工作部隊で占領した都市の耐久度を上げ、さらに中立都市となった都市を占領部隊で占領して軍事費を上げるのもおすすめだ。まずは部隊の再編成をすること。キエフは要塞化されているが、航空部隊でキエフ上の敵対空部隊と、航空機を潰し、生産首都を爆撃する。そして輸

送機から降ろした占領部隊で、生産首都キエフを占領すれば、簡単に降伏させることができるはず。

ただし大勝利までに余裕がある人は、部隊の再編成と経験値上げ、都市の占領と耐久度を上げる作業をしておくこと、次のシナリオで軍事費が多くなる。

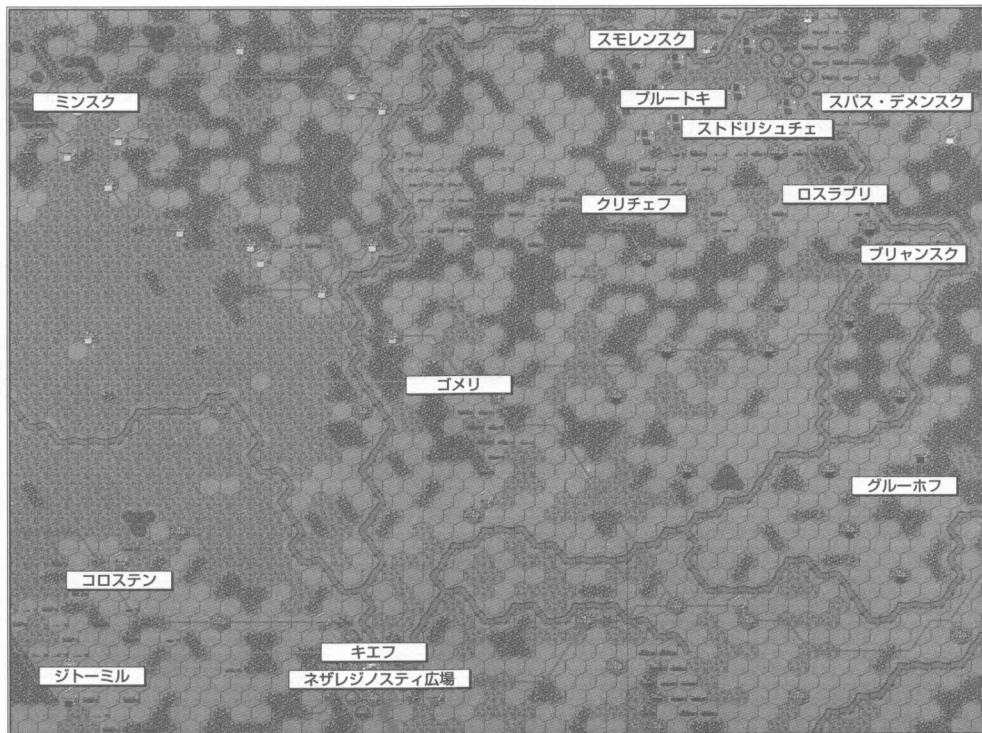
開始年月日：1941年08月01日

大勝利：47ターン以内 タイフーン作戦南方戦区

勝利：57ターン以内 タイフーン作戦南方戦区

引き分け：規定ターン以上 カフカスの門

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵対軍事費設定	途中参加設定
★第2戦車集団軍	40,000	0/56	—	—
★第2軍	20,000	52/40	—	—
★第1戦車集団	30,000	28/48	★500	41T駆動軍
★第6軍	18,000	29/24	—	—
西部方面軍	75,000	64/56	★1,000	—
第13軍	40,000	64/64	—	—
西南方面軍	0	64/64	—	—
第40軍	15,000	64/48	★2,000	49T連合軍



シナリオ19 キエフ会戦

シナリオ20 タイフーン作戦北方戦区

タイフーン作戦南方戦区より、難易度の高いシナリオ

Strategy Guide

予備方面軍介入が命運を分ける

大勝利獲得のターン数は45ターン以内だが、カーリーニン方面軍を10～11ターン以内に降伏させることがポイント。理由は15ターン目に、予備方面軍が連合軍側に付いて参戦するからだ。

その前にカーリーニン方面軍を降伏させ、航空部隊の補給・補充を行い予備方面軍攻略に向かわせると戦いが楽になる。

Strategy Guide

カーリーニン方面軍降伏と同時に ヴィヤジマ攻略のためロケット砲生産

航空部隊の爆撃機と輸送機を使って、ロストフ・ヴェリキーから占領して、カーリーニンを落とす。

制空権を握り、早めから爆撃機、輸送機を移動させておけば10ターン前後でなんとか降伏させることも可能だ。

早ければ早いほど、予備方面軍への対策のため、航空機の補給・補充ができるからだ。

問題は西部方面軍の生産首都の1つ、ヴィヤジマ攻略だ。遷都先はクレムリンの右のカシモフになるが、ヴィヤジマを落とすと、クレムリンの左翼と上からクレムリンに迫ることができる。

このヴィヤジマ、友軍だけを頼りにしていると、なかなか落とすことができない。

そこで88mm高射砲で対空支援をしながら、105mmロケット砲41型を生産しまくり(400と安いのでリーズナブル)、オペル・ブリッツに搭載させ、ヤルツェヴォとスパス・デメンスクの2方面から包囲する形で、ヴィヤジマに踏ん張っているソ連軍をタコ殴りする。

そして、カーリーニンを降伏させた航空部隊は補給を兼ねて南下させ、3方面から叩くといい。

ただしカシモフで生産された敵部隊は、クレムリン経由で鉄道を使ってガンガン送られてくるので、こまめに軍用列車を潰していくといい。

友軍の第4戦車集団と第2戦車集団も、このヴィヤジマを落とすと、風通しがよくなる。

Strategy Guide

予備方面軍は、ボロボロになっても一気に叩くか、軍事費を使い切ってから叩くか

シナリオのポイントになっている、予備方面軍の生産首都クレムリン。

四方に間接攻撃をする強力な高射砲を配置しているので、うっかり踏み込むと次のターンで撃ち落とされている可能性が高い。

●ちょっとワンポイント●

Ju88A-4は、S-1にするな

爆撃機の中でも、名機と言われるのがJu88A-4。Do17系やHe111系と比較すると、爆弾の搭載量がダントツで多く、250の耐久力を持つ首都も、このJu88A-4の爆撃1回で1まで下げることができる。

ただし対艦装備がないという欠点もあるので、He111系の対艦装備部隊を温存するか、Ju87D系の対艦装備で補うかで艦隊攻撃をする必要がある。

Ju88S-1が1943年1月頃にエントリーしてくる。

これを制式化してしまうと、He111系を名機Ju88A-4に進化させることができなくなる。

つい制式化してしまいがちだが、Ju88S-1は制式化せず、Ju88A-4のままにしておくほうが得だ。

高射砲で機数を削られ、そこを敵の航空部隊でとどめを刺される。

経験値を上げ、進化させた航空部隊などがこんな状況に陥ったら、泣くに泣けない。そこで名案がある。

とにかく、クレムリンの外に敵を出して、片っ端から105mmロケット砲と88mm高射砲で、地上部隊、航空部隊を殲滅させてしまうのだ。

こうなると、敵は軍事費不足となり、航空機が生産できなくなるのだ。

ちょっと遠回りという感じもするが、友軍の第4戦車集団と第2戦車集団が善戦してくれるので、じわじわとクレムリンに迫り、航空機の機影がなくなったら、爆撃機で首都爆撃。そして輸送機で占領というパターンで落とすほうが被害が少ない。

クレムリンを落としたら、ブリャンスク方面軍、西部方面軍の順番に降伏させていけばいい。ただし場合によっては友軍の進軍スピードが速いため、友軍に敵の生産首都上に乗られて爆撃や占領ができず、大勝利ができないこともある。

また大勝利をしても壮絶なシナリオ、「地の果て」が待っているので、わざと勝利にとどめておくという手もあるし、引き分けて「レニングラード攻囲戦」に行く方法もある。

この「レニングラード攻囲戦」は引き分けて同じシナリオをプレイできる数少ないチャンスがある。

「レニングラード攻囲戦」を何度も引き分けて「ツィタレ作戦」など難易度の高いシナリオのためにユニットの経験値を上げ、さらに進化させておくという考え方もある。

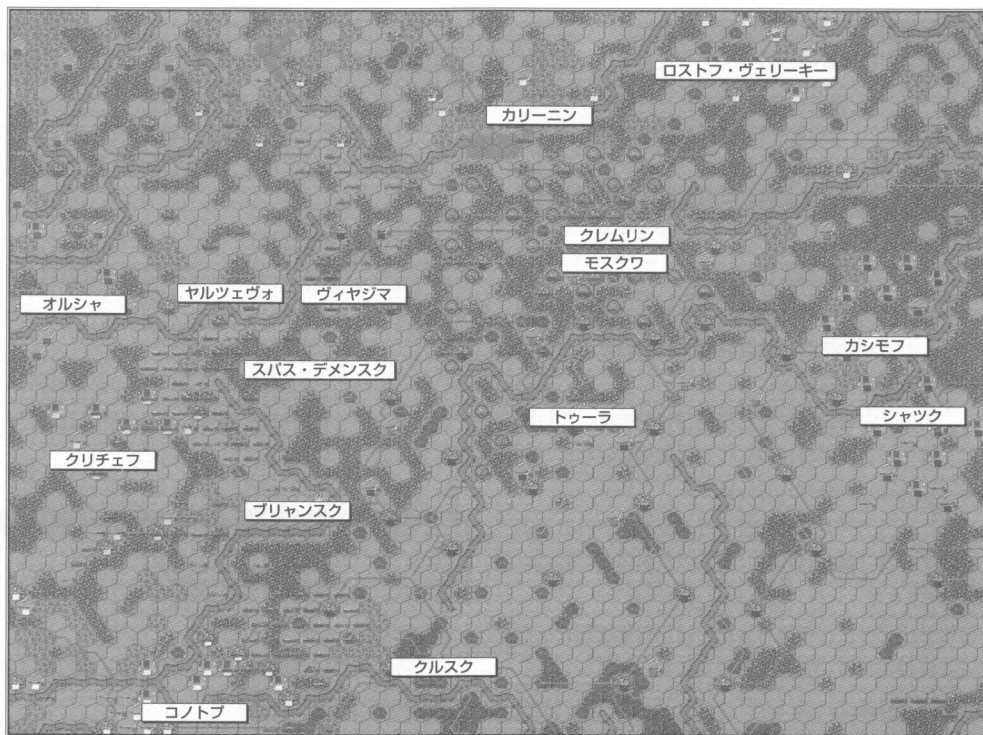
開始年月日：1941年10月02日

大勝利：48ターン以内 地の果て

勝利：69ターン以内 ブラウ作戦

引き分け：規定ターン以上 レニングラード攻囲戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第3戦車集団	18,000	0/64	—	—
予備方面軍	10,000	64/64	—	13T連合軍
★第4戦車集団	27,000	64/64	—	—
★第2戦車集団軍	15,000	64/60	—	—
ブリャンスク方面軍	30,000	60/64	—	—
カリーニン方面軍	20,000	64/64	—	—
西部方面軍	25,000	64/64	—	—
バルチザン	5,000	0/64	—	44T連合軍



シナリオ20 タイフーン作戦北方戦区

シナリオ21 タイフーン作戦南方戦区

予備方面軍の介入が命運を左右してしまう、ちょっと変わったシナリオ

Strategy Guide

4ターンまでは防戦で 4ターン以降は侵攻の準備

1ターン目、いきなりユーザーの生産首都コノトプが、ソ連ブリヤンスク方面軍に脅かされている。

生産首都の前にあるショストカ、ヤムポリ、プチュリなどにⅢ号戦車J型初期を生産・配置、後方に150mmロケット砲41型、そしてその後方に榴弾砲と、88mm高射砲36型を配置する。

そして迎撃用にBf109F-4かFw190A-1などの戦闘機を配置して防戦に努めることになる。

しかし、3ターンが過ぎると友軍が参加するため、状況ががらりと変化する。

友軍が、索敵範囲内の身近な敵に攻撃を仕掛けるため、コノトプ近辺の敵航空ユニットが激減する。

このチャンスを見逃す手はない。

占領部隊を3ターン目に生産、4ターン目に輸送機、そして航続距離の長いBf110系を配置して、シャツク占領の航空部隊を編成しよう。

Strategy Guide

点在する空港は のどから手が出るほど……

ユーザーの生産空港はわずか2つ。後方に2つの空港があるが、マップが大きいので、航空機の燃料補給場所としてもっと空港が欲しくなる。

コノトプの右上にある都市リゴフ右に空港がある。これを占領してしまうと、途中の15ターン目まで中立となっているソ連軍予備方面軍が参戦してしまう。

この予備方面軍が早めに参戦すると、シャツクの右、マップの外から予備方面軍が現れ、シャツク占領どころではなくなるのだ。

シャツクを占領して、予備方面軍に対する部隊編成ができてから、予備方面軍の空港を占領するか、参戦してから占領するようにしよう。

確かに空港が少ないので、つつい手を出したくなるが、予備方面軍は航空機が多いので、蜂の巣を突ついた状態になるのは、予備方面軍の空港を占領してみればわかる。

Strategy Guide

鉄道は広軌(ロシアゲージ)だってば……

ユーザーの生産首都に、鉄道が敷設されている。つい軍用列車を配置して、部隊を列車で輸送したくなるが、これが大間違い。

この鉄道は標準軌(ユーロゲージ)ではなく広軌(ロシアゲージ)なのだ。つまり線路の幅が違い、ユーザーが担当するドイツ軍の列車は広軌鉄道で移動させることはできない。

工作部隊を使って、鉄道を広軌から標準軌に敷き直さなくては、列車を移動させることができないので注意しよう。

Strategy Guide

航空ユニットでシャツクを占領したら、予備方面軍が 出てくる前に地上部隊とともにトゥーラを目指せ

15ターン目に出現する予備方面軍は航空兵力が主体なので、シャツクを守ろうとしても不可能。

シャツクを取ったら、すぐに占領部隊と航空部隊をトゥーラに向け、全力でトゥーラを占領することに専念しよう。

トゥーラが落ちればブリヤンスク方面軍がいなくなるので、少しは戦いが楽になる。

また、地上部隊をトゥーラに向けて移動する際、広軌鉄道の線路を、工作部隊で標準軌に変えておくと、生産首都からトゥーラまでの移動が楽になる。

さらに、トゥーラ攻略のために88mm高射砲36型をトゥーラ付近に配置させておくと、これが予備方面軍の航空機撃退に威力を発揮する。

Strategy Guide

トゥーラを取ったら またまた部隊の再編成

いよいよクレムリンに攻めることになる。

しかしこのクレムリン、まともに攻めても猛反撃で部隊をボロボロにされるだけ。

最初にトゥーラを拠点にしてブリヤンスク方面軍との戦いで消耗した部隊の補給・補充をしよう。

そしてさらにトゥーラ周辺の空港を占領して、航空部隊

の補給地点を確保する。

まずは予備方面軍の軍事費を減らすことが大切。そのため予備方面軍に航空部隊をガンガン生産させ、それを高射砲や戦闘機で撃ち落とし、軍事費を減らす。

予備方面軍の生産がしぼくなったなら、一気に敵の対空部隊を潰して、都市を爆撃し、占領部隊で生産首都クレムリンを占領しよう。

クレムリンを占領して予備方面軍を潰せば、カーニン方面軍、ブリヤンスク方面軍、西部方面軍は分断されるので、トゥーラ、クレムリンを拠点にして、片っ端から潰していこう。

ちなみに西部方面軍は、カシモフを占領してもクレムリンの左、ヴィヤジマに遷都してしまう。そのためカシモフを占領してもカーニン方面軍は消滅しない。

またカーニン方面軍は、爆撃機と輸送機のパターンで、ロストフ・ヴェリーキー、カーニンと占領していくといひ。

ロストフ・ヴェリーキーには高射砲が2部隊しかおらず、から空き状態なので楽。

ただし、このシナリオを大勝利して「地の果て」に進んだ人は、大勝利も勝利も不可能、引き分けも難しい。広大な

ロシアに震撼させられることになる。

また、勝利でも「ブラウ作戦」で苦勞する。

次のシナリオで一息つきたいなら、わざと引き分けて、一番楽に戦える「セヴァストポリ要塞」に進んだほうがいいかもしれない。

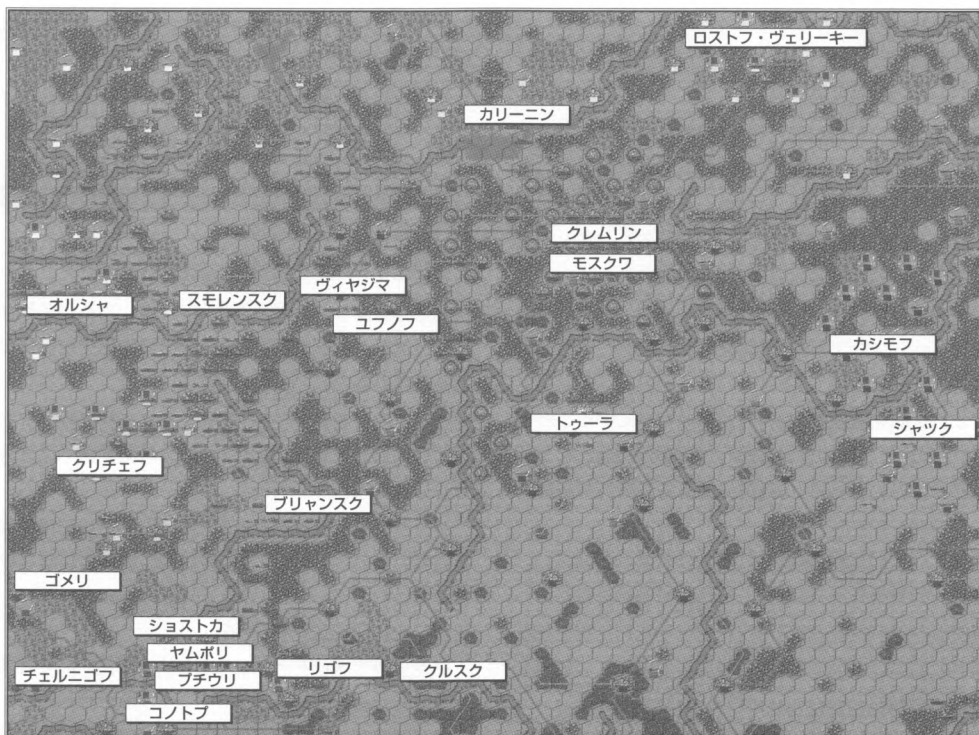
開始年月日：1941年09月30日

大勝利：48ターン以内 地の果て

勝利：69ターン以内 ブラウ作戦

引き分け：規定ターン以上 セヴァストポリ要塞

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第2戦車集団軍	18,000	0/64	—	—
予備方面軍	9,000	64/64	—	15T連合軍
★第4戦車集団	27,000	64/60	—	3T枢軸軍
★第3戦車集団	13,000	64/56	—	3T枢軸軍
ブリヤンスク方面軍	25,000	64/64	—	—
カーニン方面軍	15,000	64/64	—	2T連合軍
西部方面軍	20,000	64/64	—	2T連合軍
バルチザン	5,000	0/64	—	46T連合軍



シナリオ21 タイフーン作戦南方戦区

シナリオ22 カフカスの門

爆撃、爆撃、爆撃で都市を潰していてもつらいかも～!!

Strategy Guide

航空機と対空部隊で 敵航空機の猛攻撃を抑えたい

ユーザーが配置・生産できる空港がたった3つしかない。それに比べると、敵の航空機の数が圧倒的に多い。

しかも敵地上部隊が生産首都ドニエプロペトロフスクまで迫ってきている。

とくにメリトポリを生産首都とする南部方面軍の地上部隊は目と鼻の先の対岸。航空部隊は、すぐ近くまで迫っている。

この南部方面軍の航空機、2ターン目にはドニエプロペトロフスク上空まで到達する。

さらに西南方面軍も、上からじわじわと迫ってくる。

敵地上部隊と航空部隊。数で押しつけてくる敵をくい止めることができるか？

ゲームが始まると、通常の開始年月日の場合、Fw190A-1がエントリーされてくる。

このシナリオ、航空機の性能はいいほうがいい。制式化して、時期を見ながら後方の空港(左上ピリヤチン下の空港やコノトプ下の空港)で進化させたい。3つの生産・配置空港は、毎ターン航空機を配置していきたいので、進化・改良をここの空港でさせるのは得策ではないのだ。

敵航空機との戦いで、消耗した部隊、経験値を上げた航空機もピリヤチンやコノトプ下の空港で、進化・補給・補充をしていこう。

ただし、友軍や同盟軍が空港上に乗っかっていることもあるので注意。そんなときは、補給・補充待ちをただしているだけではなく、行きがけの駄賃に南西方面軍の占領部隊を潰して補給待ちをするといい。

序盤は敵、地上部隊と敵航空部隊との壮絶な戦いは必至、地上部隊は配置場所が少ない。しかも敵航空機を叩くための対空部隊を首都周辺に優先的に配置するため、地上部隊は首都ドニエプロペトロフスクの対岸に配置して、敵地上部隊の壁にする使い方がうまいしできない。

それでも、次のターンで、敵地上部隊に潰されていることが多いが、使い捨てと思って配置するしかない。

とにかく赤の南部方面軍の部隊を潰すことに専念しよう。

Strategy Guide

制空権を掌握したら 爆撃機で敵の都市を破壊

序盤は南部方面軍(赤色)の部隊をひたすら潰し、さらに西南方面軍(緑)の部隊を首都目前でくい止める。ドニエプロペトロフスクの対岸都市目前まですぐに迫られるので、IV号、III号を使い捨てと思いついて配置、その背後に牽引砲、高射砲を配置して敵部隊をくい止めよう。10ターンにも満たずにイタリア軍のロシア遠征イタリア兵団が軍事費不足で降伏する。すぐそばに南部方面軍の生産首都メリトポリがあるが、そこまで移動するのが難しい。

制空権を握り、敵航空機の数が少なくなり始めたら、爆撃機を配置して、南部方面軍の所有している都市を爆撃して軍事費を減らしていく。そうしないと、わずか4,000～5,000の軍事費も都市数が多いため、常に額が維持され、なかなか南部方面軍、西南方面軍ともに降伏しない。

南部方面軍、西南方面軍に手こずっていると、続いてハンガリー軍快速軍団が軍事費不足で降伏してしまう。

Strategy Guide

メリトポリを爆撃 南部方面軍を遷都し、降伏させる

制空権を握り、爆撃機で都市、空港、首都の爆撃が可能になったら、まずは南部方面軍の次の遷都先首都スタリノとその周辺の都市、空港を爆撃。

これで航空機の生産が不可能になり、航空部隊にとっては有利になる。都市を爆撃すれば、地上部隊の生産数が少なくなるからだ。

メリトポリ周辺以外の都市を爆撃し始め、都市の数を減らしていったら、次はメリトポリ周辺の地上部隊を攻撃して、メリトポリにへばりついている地上部隊をひっぺがす。そしてメリトポリを爆撃する。

航空部隊でメリトポリを包囲し始めると、南部方面軍はスタリノに遷都する。

これで南西からの敵の脅威がなくなって、友軍の風通しがよくなり、戦力としてはおぼつかないが、友軍もユーザーの進軍を邪魔するような行動が少なくなる。

Strategy Guide

南部方面軍の生産がしょぼくになったら
ロストフ・ナ・ドヌーを占領

よほどの数の都市を爆撃しないと、軍事費不足で降伏しない南部方面軍。そこで、生産がしょぼくになったら、先に遷都先のロストフ・ナ・ドヌーを爆撃機と輸送機で占領してしまう。ただしここには敵の高射砲部隊が3部隊いるので、先に潰しておこう。こうすれば、スタリノを攻めるといっただけの目標ができ、空港と都市を爆撃して、軍事費減らして航空機生産の阻止ができる。

南部方面軍に対してのめどが立ったら、いよいよ西南方面軍への侵攻を開始する。ぼろぼろになった地上部隊を次のシナリオで使用するためにも、Ⅲ号戦車を中心に生産、航空機の支援とともに、西南方面軍生産首都ハリコフに向けて攻勢をかける。

さらに爆撃機でロムヌイ付近の都市を爆撃し、ヴォロネジで爆撃機と輸送機を使い、次の西南方面軍の遷都先を先に占領してしまう。このヴォロネジにも高射砲部隊がいるので、潰してから占領をすること。

この方法で、軍事費を減らすため、都市を爆撃し、さらに占領部隊で都市を占領、建設工兵で破壊した都市の修復

をしていけば、大勝利も不可能ではない。

だらだらターンを長引かせると、48ターン目に独立第56軍のソ連部隊が敵として参戦してしまうので注意。

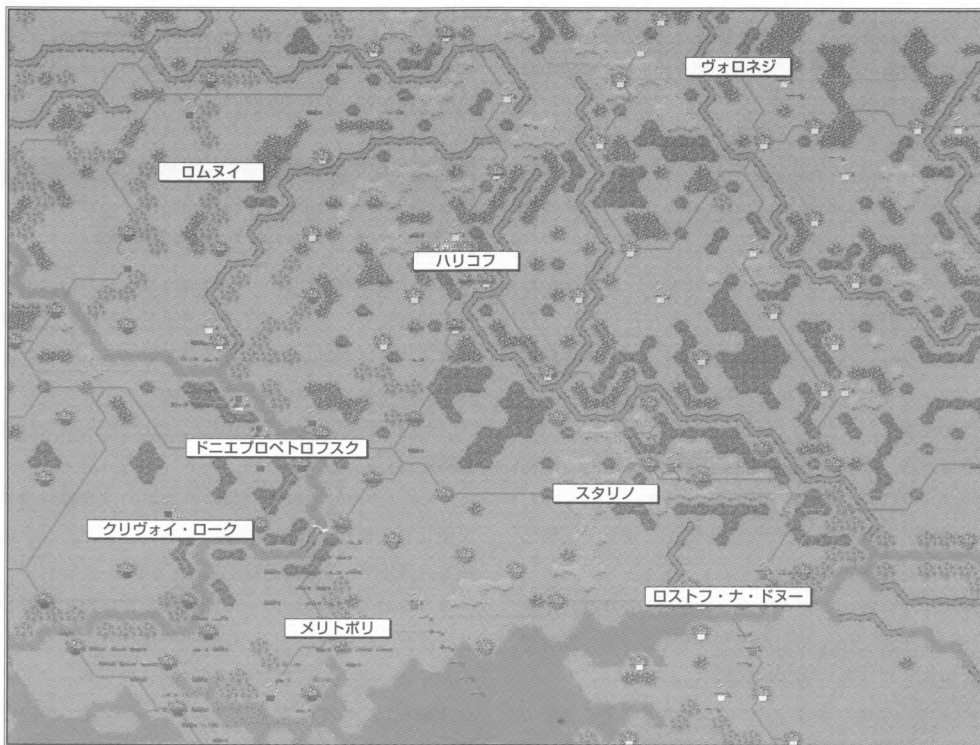
開始年月日：1941年09月30日

大勝利：53ターン以内 地の果て

勝利：63ターン以内 タイフーン作戦南方戦区

引き分け：規定ターン以上 ブラウ作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵化軍事費設定	途中参加設定
★第1戦車集団	30,000	0/64	—	—
南部方面軍	10,000	64/64	★1,500	—
西南方面軍	2,000	64/52	★1,000	—
独立第56軍	20,000	58/32	★1,500	48T連合軍
★第3軍	2,000	38/24	—	—
★ロシア遠征イタリア兵団	17,000	22/24	★500	—
★快速軍団	15,000	27/16	★2,000	47T中立
スロバキア軍団	16,000	16/8	★500	—



シナリオ22 カフカスの門

シナリオ23 レニングラード攻囲戦

150mmロケット砲と、Ⅲ号J後期で初期生産首都を守りながら
航空機の活用で制空権を掌握して、序盤の危機を切り抜ける

Strategy Guide

ユーザー北方軍集団は1ターン目終了後いきなり強制遷都する

1ターン目のユーザーの生産首都は、敵レニングラード方面軍生産首都レニングラードの目の前のガトチナだが、ターンが終了すると後方のルガに遷都してしまう可能性が高い。

これは生産首都から5ヘックス以内に敵部隊が進入すると遷都の条件になるという要素が満たされてしまうため、今後の東部戦線ではこのようないきなり遷都というシナリオがいくつか登場する。

いきなり遷都でガトチナに生産・配置して置き去りにされた部隊にあわてるが、この部隊を守ろうとしても敵航空機と間接攻撃で大半が消えてなくなる。

そのため、経験値の高い地上部隊を配置するのは得策ではない。むしろ生産して、ガトチナ前面と左右から迫るレニングラード方面軍とバルチック艦隊、ヴォルホフ方面軍の侵攻の盾にしたほうがいい。

地上部隊の置き方は、最前列にⅢ号J後期、後方に150mmロケット砲41型を配置する。そして首都には建設工兵を置き、少しでもガトチナの耐久力を上げ、敵の占領を遅延させるのもいい。

航空機は飛行場が1つしかないが、攻撃力・防御力の高いFw190A-2を配置しよう。

そして次のターンで、空港に居座りながら、少しでも敵航空機にダメージを与え、ガトチナ周辺の都市を確保しておくというも手だ。

わずかながら、ガトチナ周辺に部隊が残っていたら、次のルガで生産したⅢ号J後期、150mmロケット砲41型、88mm高射砲36型をガトチナ方面に送り、少しでも敵の占領ユニットを排除するといひ。

またルガには空港が2つあるので、進化させた経験値の高いFw190A-2を配置し、レニングラードにある敵の高射砲の射程に注意しながら、制空権を掌握しよう。

幸いユーザーの軍事費は、多くはないがそこそこあるので、航空機は配置、地上部隊は生産で、序盤を切り抜けるといひ。

Strategy Guide

ガトチナばかりに気を奪われずヴォルホフ方面軍の部隊の動きにも注意

ルガから地上部隊をガトチナ方面に送るのだが、注意したいのは、ガトチナ方面の敵部隊にばかり気をとらわれていてはならないということだ。

ヴォルホフ方面軍が、軍用列車でガトチナ方面ムガなどの都市のそばまで地上部隊を輸送してくると並行して、南下した地上部隊と航空機が、チュードヴォ、リュバニ、そしてさらに下のノブゴロドまで進出してくる。

こいつらを潰さないと、ルガさえ危うくなってしまふ。

そこで主力はガトチナへ移動させる。並行して、ノブゴロドへも地上部隊を移動させる必要がある。

航空部隊は、できればノブゴロド右の空港の敵を潰して占領。さらにチュードヴォ左の空港に居座らせ、ここの空港の占領を阻止し、チュードヴォ右の橋から迫る敵と、上から迫る敵をくい止める必要がある。

Strategy Guide

バルチック艦隊の対岸都市オラニエンバウムと空港を爆撃

序盤の危機を切り抜け、制空権を掌握したら、Ju87R-2やJu87D-1、Bf110F-1など地上攻撃用航空部隊を配置する。そして対岸のバルチック艦隊の牽引砲や占領部隊などの地上部隊、ヴォルホフ方面軍、ガトチナやクラスノエ・セロ、トスノなどに進軍するレニングラード方面軍地上部隊を潰していこう。

さらにバルチック艦隊の艦艇をHe111系の爆撃機を対艦装備にして潰し、対岸の空港、都市オラニエンバウムを爆撃し、バルチック艦隊を無力にしてしまふといひ。

その後で牽引砲とロケット砲、地上攻撃用航空機で、レニングラード方面軍のトーチカや牽引砲を潰す。そして曇りの日を狙い(敵フェイズでは天候あり、ユーザーフェイズでは天候なしにして)、対空砲を潰し、さらに2つの空港を爆撃してしまふ。

こうなると、レニングラード方面軍は、地上部隊のみとなるので、ロケット砲と牽引砲、さらにⅢ号J後期を使って、

地上と空から攻撃ができる。

しかし、ヴォルホフ方面軍が側面から襲ってくるので、空港を潰した爆撃機で、ヴォルホフ方面軍の占領都市を爆撃して軍事費を少なくしてしまうといい。

Strategy Guide

レニングラード方面軍との戦いとともに ヴォルホフ方面軍への侵攻

ここまでの戦いは、我慢の戦いでもある。敵の戦車を含む地上部隊を潰しながら、航空機を含めた部隊で、都市を占領しようとする敵占領部隊を潰していく。都市を取ったり、取り返されたりという繰り返しもあるが、軍事費が少なくなり、少しずつ敵の反撃もおとなしくなっていく。

そうになったら、レニングラード方面軍攻略とともに、ヴォルホフ方面軍攻略のために部隊をヴォルホフ、チフヴィンへ向けよう。

できれば、チフヴィンを先に占領したいが、2つの首都が近いので、取っても取り返されることがある。この取りっこが面倒なら、周辺の都市を爆撃して、軍事費を減らし、ムガ方面からヴォルホフ、ブドゴシュチ方面からチフヴィンを落とすという挟み撃ち侵攻もいい。

このシナリオは東部戦線を含めた1941年以降のシナリオで数少ない引き分けで同一シナリオという貴重なシナリオだ。

このシナリオで何度も引き分けて、その後の「ツィタレ作戦」や「ドニエプル湾曲部」などのために部隊を鍛える方法も取れるので、引き分けをおすすめしたい。

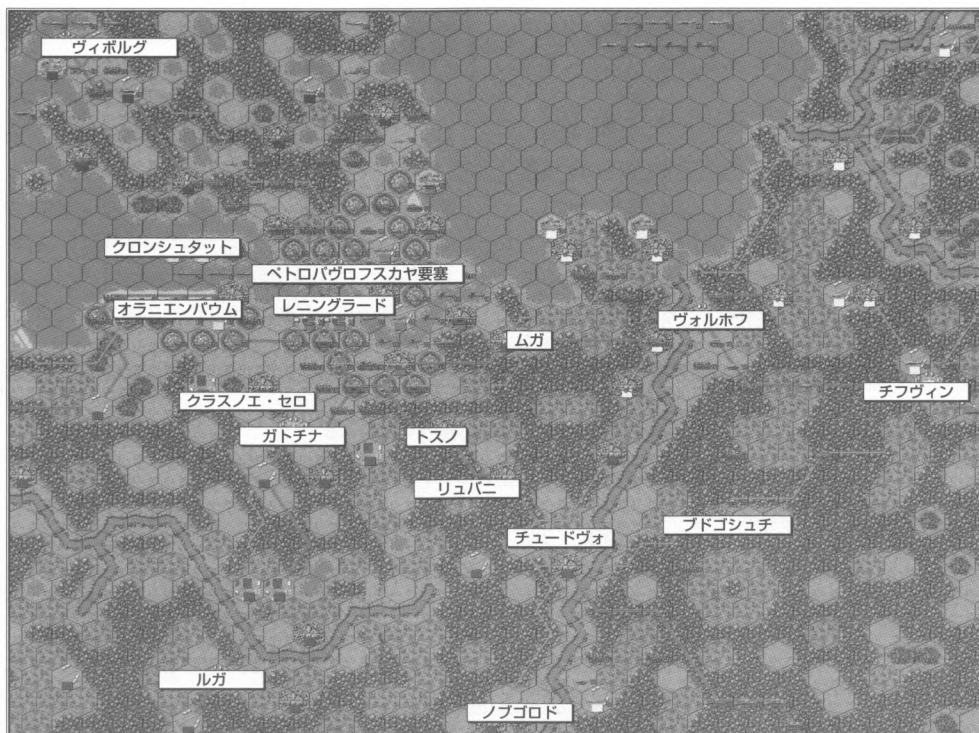
開始年月日：1941年09月17日

大勝利：26ターン以内 セヴァストポリ要塞

勝利：52ターン以内 ブラウ作戦

引き分け：規定ターン以上 レニングラード攻囲戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	航空軍事費設定	途中参加設定
★北方軍集団	28,000	0/52	-	-
レニングラード方面軍	70,000	50/48	-	-
バルチック艦隊	10,000	22/16	-	-
ヴォルホフ方面軍	60,000	64/56	-	-
★南東軍	33,000	35/28	-	-



シナリオ23 レニングラード攻囲戦

シナリオ24 セヴァストポリ要塞

セヴァストポリ要塞の要塞数に圧倒されるべからず

Strategy Guide

まずはセヴァストポリ要塞 ここから落とせ

このシナリオは、間接攻撃の使い方がポイントになる。序盤のセヴァストポリ要塞攻撃に、なくてはならない部隊は、150mmロケット砲41型と牽引砲だ。

とくに牽引砲を170mm加農砲まで進化させていると、射程範囲が長くなるので戦いが楽になる。

まずアルマ・タルカンに150mmロケット砲を生産・配置してシンフェローポリからは170mm加農砲を使い、セヴァストポリ要塞の都市、パフチサライやバルテニエフカなどの周囲の要塞を潰していこう。

そしてさらに航空ユニットで高射砲を潰す。

これがセヴァストポリ攻略の基本だが、注意したいのは地上部隊を多く生産・配置しすぎないことだ。それはクリミア方面軍攻撃のために地上部隊の移動速度が足かせになってしまうからだ。

航空機は生産首都サラプスの周囲の3つの空港に配置・生産することになるが、セヴァストポリ攻撃が終わり、爆弾補給に回る部隊はマップ左上のバカル周辺の空港で補給し、生産・配置のじゃまにならないようにするといい。

また、友軍が敵航空機を迎撃してくれるが、それでも生産首都付近をうろつくやつがいるので、戦闘機の生産・配

置も怠らないこと。

セヴァストポリ占領に当たってじゃまになるのが、グネフヌイ級の駆逐艦だ。

こいつは早めに対艦装備を持つ航空機で潰してしまうことが大切だ。

さらにセヴァストポリ軍の航空機を全滅させたら、空港上に航空機を居座らせて、敵航空機の生産を阻もう。

そしてセヴァストポリを爆撃機で爆撃して耐久力を下げたから、輸送機を海路から移動させ、空港で占領部隊を降ろし、セヴァストポリを占領するといい。

ただし要塞からの攻撃を受けて、占領する前に占領部隊が跡形もなくなるおそれがあるので、輸送機は2部隊一緒に空港に降ろすといい。

Strategy Guide

陸路はあくまでも囷 主力は海路から懐に飛び込もう

セヴァストポリ軍を降伏させたら、次はクリミア方面軍だ。

陸路での移動はクルマンケメルチからジャンコイ、セイトレル、そしてイスラム・テレクと非常に遠回りになる。

しかも敵にこれらの都市のどれかを爆撃されているときは、軍用列車を途中までしか移動できないこともある。

●ちょっとワンポイント●

Ju52/3m g 9e以降のおいしい装備

1942年5月にエントリーしてくるJu52/3m g9eや、43年9月にエントリーしてくるJu52/3m g14eは、武装変更で輸送任務にMe321を装備させると、グライダーの使用が可能になる。

このグライダーを装備すると、占領部隊を2部隊搭載でき、しかもグライダーに搭載した地上部隊は平地などで降下させることができるので非常に便利なのだ。

また、意外な使い方ができるのが1942年5月頃エントリーされるJu87D-2。

これもDFS230というグライダーを使えるため、急降下爆撃機でありながら、占領部隊を搭載でき、しかも空港以外の平地で降ろすことができる。Ju87系では、このJu87D-2のみができるので、もしD-2を持っていたら、温存し、地上攻撃と輸送任務に併用するのも悪くない。

こうなると途中で地上部隊を降車させなくてはならない。つまり地上部隊の活躍がセヴァストポリ要塞攻略以降は、あまり役に立たないのだ。

ただ、友軍もじりじりと敵を潰してくるので、この友軍を囷にして敵地上部隊をキエト付近まで引きつける。

その間に山岳軍団の生産首都ジャンコイ左上の空港に集結させた航空部隊に、策敵範囲外の海路を、一気にケルチまで突っ込ませる。

このときまず高射砲を潰し、航空機を敵の生産空港上に居座らせ、さらにケルチ対岸のタマンの空港も爆撃で潰してしまうのがいいだろう。

そして生産首都付近で生産をできないように航空機で包囲して、爆撃機でケルチの耐久力を下げ、輸送機を使って占領部隊を降ろして占領する。

もちろん占領した都市は、建設工兵でしっかり耐久力を上げ、次のシナリオの軍事費を増やしておく。

占領できる都市数が少ないので、この作業は地味だが、必要な作業の1つだ。

「セヴァストポリ要塞」を大勝利すると「ブラウ作戦」に移行する。

このシナリオあたりから、非常に戦いがつらくなるので、

部隊の経験値を上げ、さらに進化させた強力な部隊を作っておく必要がある。

また、勝利すると「ヴィンター・シュトゥルム作戦」で第6軍救出作戦へ移行する。

引き分けは北アフリカ戦線の「第一次エル・アラメインの戦い」に移行して、西側連合軍との戦いになる。引き分けでやや楽な「第一次エル・アラメインの戦い」へ移行して、対空部隊を作るという方法もいいかもしれない。

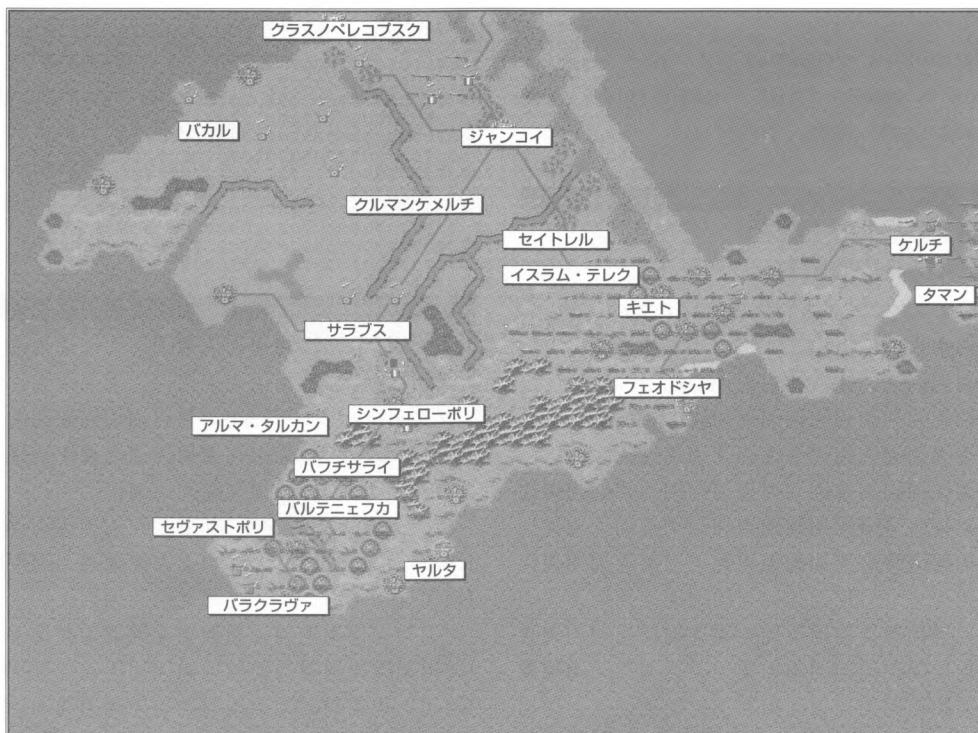
開始年月日：1942年05月08日

大勝利：29ターン以内 ブラウ作戦

勝利：57ターン以内 ヴィンター・シュトゥルム作戦

引き分け：規定ターン以上 第一次エル・アラメインの戦い

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵水軍費設定	途中参加設定
★第LIV(54)軍団	12,000	0/40	—	—
★第XXX(30)軍団	10,000	45/32	—	—
★山岳軍団	9,000	31/24	—	—
クリミア方面軍	35,000	62/56	—	—
セヴァストポリ軍	50,000	45/40	—	—



シナリオ24 セヴァストポリ要塞

シナリオ25 ブラウ作戦

エントリーされる新兵器群

Strategy Guide

序盤の速攻で、カフカス方面軍の首都を奥から押さえる

序盤にカフカス方面軍の首都をどれだけ押さえられるかが、大勝利へのカギになる。

しかも通常の占領方法では、遷都され、はるか奥地チフリス、グロズヌイへと移ってしまう。こうなると、奥地に地上部隊を移動させるだけでも大変だ。

そこで、広いマップは奥の生産首都から取れという定石通り、はるか奥地カフカス方面軍の生産首都となる遷都先、チフリス、グロズヌイを輸送機を使って占領してしまうといい。

もし「レニングラード攻囲戦」で何度も引き分けているなら、航空機、地上部隊ともに経験値も高く、進化しているはず。

航空機は配置し、地上部隊は生産で、なるべく今後のシナリオのため、無駄死にさせずに、経験値を上げるための戦い方を考えて生産・配置しておくといい。

Strategy Guide

占領ユニットの空輸は索敵範囲外の海路を

チフリス、グロズヌイを占領するには、ロストフ・ナ・ドヌーにあまり近寄らないこと。

近寄りすぎると、遷都してしまうからだ。

ついロストフ・ナ・ドヌー付近の敵高射砲を潰したくなるが、それは遷都の原因を作ってしまうことにもなる。

それよりも制空権を握りながら、序盤から敵航空機の攻撃に注意して、輸送機と爆撃機をケルチから海へと逃がして、敵の索敵範囲外を海路で、ポチ、チフリスへと移動させる。

ただし、海路をカフカス方面軍の駆逐艦が2隻ケルチ方面に移動してくる。これをHe111系の対艦装備をした爆撃機で潰しておこう。

さらにチフリス、グロズヌイ占領に際して、敵の軍用列車をやり過ごすか、戦闘爆撃機など航続距離の長い航空機を同行させて潰してしまうか、どちらかの方法を取らないと、

軍用列車の地上部隊が降車してしまい、チフリス、グロズヌイの占領が遅れてしまう。

また、予めクラスノダールに遷都することを予測して、クラスノダール周辺のゴリャチャー・クリュチやシャーマン、トゥアブセなどの都市を爆撃で潰しておく、カフカス方面軍の生産がしよぼくなるので、いいかもしれない。

Strategy Guide

スタリノ近辺からロストフ・ナ・ドヌーまでは友軍部隊とともに超大渋滞

ターンが進み、ポロギ左から友軍第3軍とロシア遠征イタリア軍が軍用列車に搭載した地上部隊を移動させてくる。

こいつら友軍が変な場所で降車したり、空港の上に地上部隊を置いたりして、すぐ目の前のカフカス方面軍生産首都ロストフ・ナ・ドヌーまでが敵味方入り乱れた、超大渋滞になる。そのため、生産首都付近に部隊を配置できなくなることや、都市、橋などの耐久力を上げるための建設工兵の移動さえままならなくなることもある。ルガンスク下の空港を占領したくても、空港上に敵か味方がいるために占領もできなくなることが多い。これで無駄なターンを使うこともある。

Strategy Guide

軍用列車に搭載された敵を列車ごと潰せ

スターリングラード方面軍、ヴォロネジ方面軍は、左側のマップの外から軍用列車に搭載した地上部隊をどんどん送り込み、リュチコフ付近に降車させる。

これらの地上部隊をすべて降車させてしまうと、大部隊となり、スターリングラードまでの大きな敵地上部隊の壁になってしまう。

そこで、ロストフ・ナ・ドヌーは友軍にまかせて、この軍用列車を航空機で潰していきたい。ただし、対空部隊が降車してしまったり、思ったようにはいかないのだが、それでも降車前の軍用列車を潰してしまったほうが、戦いは楽になる。

Strategy Guide

アストラハン経由と、リュチコフ方面の
両方からスターリングラードを攻めろ

軍用列車を潰しながら、爆撃機で敵の都市を爆撃して、収入不足に追い込んでいく。

カフカス方面軍はクラスノダールとロストフ・ナ・ドヌーを一度に攻め落とし、降伏させたら、次の標的はスターリングラード方面軍。

この敵も爆撃で収入を減らしながら、グロズヌイを占領した占領部隊を再び輸送機に搭載し、爆撃機とともにアストラハンを占領する。ここの空港を橋頭堡にして、航空機で左側から、地上部隊でリュチコフ、カラチ・ナ・ドヌー方面からと挟み撃ちで占領するといひ。

Strategy Guide

ヴォロネジ方面軍もサラトフ左の都市
空港を爆撃して、一気に落としたい

いよいよ敵は、ヴォロネジ方面軍のみとなる。

この頃になると友軍のB軍集団がへまをしなければヴォロネジを占領している。落とせないとときは、支援して落としてしまおうといひ。ヴォロネジが落ちるとサラトフのみとなる。

サラトフは左に都市、空港を抱えている。これを爆撃機で破壊して、さらに地上部隊と航空機でサラトフを占領しよう。ただし、サラトフの上、マップの外から敵の攻撃を受けることもあるので、占領部隊は注意して一気に占領しよう。

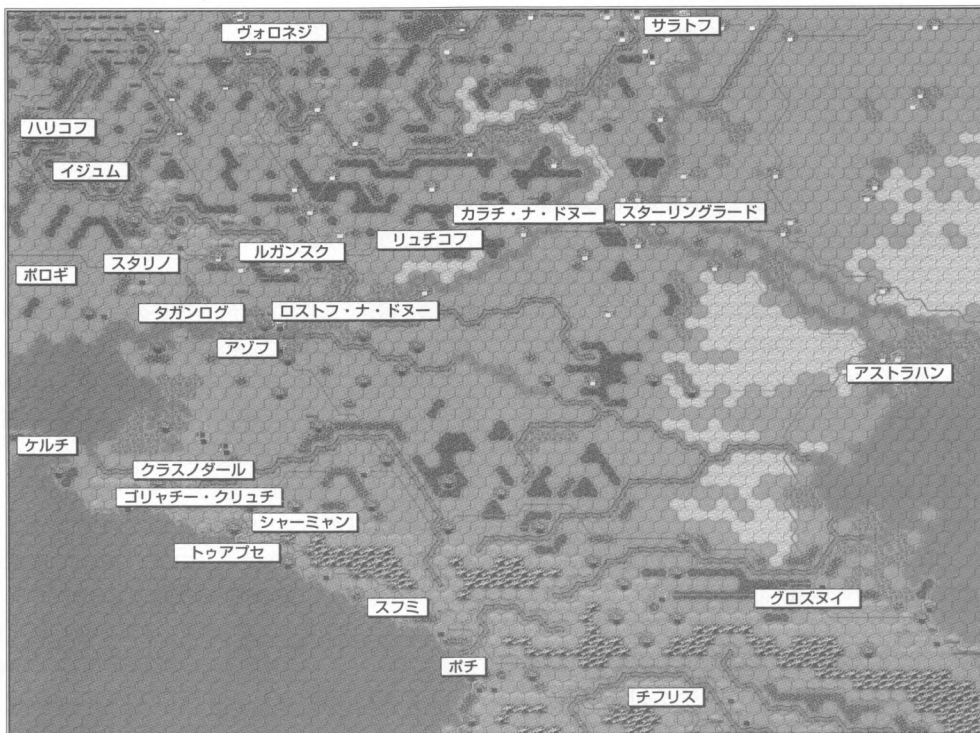
開始年月日：1942年06月28日

大勝利：43ターン以内 トーチ作戦

勝利：57ターン以内 ヴィンター・シュトゥルム作戦

引き分け：規定ターン以上 ドンドネツ防衛線

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★A軍集団	30,000	0/64	—	—
★B軍集団	25,000	60/56	—	—
★第2軍	13,000	26/12	★500	—
ヴォロネジ方面軍	24,000	64/64	—	—
カフカス方面軍	18,000	64/64	—	—
スターリングラード方面軍	16,000	64/64	—	—
★第3軍	23,000	27/16	★500	—
★ロシア遠征イタリア軍	18,000	23/12	★500	—



シナリオ25 ブラウ作戦

シナリオ26 ウィンター・シュトゥルム作戦

ソ連軍に包囲された、第6軍。歴史を変え、第6軍の救出ができるか？

Strategy Guide

狭いマップだが、圧倒的なソ連軍の前に大勝利は難しい

100年戦争などで、部隊の進化や経験値をかなり高くできる。

しかし通常のキャンペーンシナリオをクリアしてきた戦いでは、部隊の経験値の上がり方や進化にも限界がある。このシナリオは、通常の戦いでは大勝利は難しい。

2ターン目にソ連スターリングラード方面軍が参加、6ターン目にドン方面軍が参加する。ソ連南西方面軍を加えると、装備も充実した192部隊の敵がドイツ軍に迫る。

一方ドイツ軍は、ユーザーのホト集団軍、第6軍、ホリト軍支隊と同盟軍ルーマニア第3軍、第4軍と数だけが多い。

しかしホリト軍支隊は、5~6ターン前後で軍事費が底を突き降伏。続いて第4軍も軍事費が底を突き降伏する。

第6軍はスターリングラード市街へ肉迫しているが、ソ連の3方面軍に集中攻撃を受け、瞬時に壊滅してしまう。

残るはユーザー担当のホト集団軍と、まったく当てにならないルーマニア第3軍(このルーマニア第3軍も風前の灯火)。

それでもこれまでは、航空兵力で敵部隊を潰せたのだが、最初は生産空港が0。増えても3つ。都市数は1つ。軍用列車で数ターンかけて全自動行軍で、クルグリャコヴォ付近まで移動させ、降車して初めて戦いになる。

降車させたユニットも、圧倒的なソ連軍の前に、次々に撃破され、都市を取るどころではなく、引き分けにどうしたら持ち込めるかということになる。

いっそのこと、ユーザー生産首都ロストフ・ナ・ドヌーの周辺に間接攻撃部隊を配置して、迫る敵を片っ端から叩くという方法もある。

しかしそれでも、空港は取られ、ソ連軍の間接攻撃でたごり取られれば引き分けも難しい。

Strategy Guide

地上部隊は軍用列車でアクサイ付近まで移動させるが、時間がかかる

このシナリオは、全自動で軍用列車を行軍させないと、ロストフ・ナ・ドヌーから移動させることができない。アクサ

イまで到達するまでの時間が長く、それまでにソ連軍の地上部隊が南西方面軍は上から、スターリングラード方面軍は右から、さらにドン方面軍も第6軍を壊滅させてグムラクが扇形に、マップ左側に展開してくる。

軍用列車がアクサイ付近まで到達しても、降車前に攻撃されたり、すぐに戦闘になるため、戦いは熾烈を極める。

Strategy Guide

南西方面軍をまず先に軍事費不足で降伏させたい

このシナリオ、序盤は敵の都市数が少ない。ターンごとに入ってくる軍事費が少ないのだ。しかし友軍の降伏で、都市が占領され、収入が増え始める。

とはいえ初期軍事費もそれほど多くない(西側連合軍のシナリオと比較すると)。

とにかく敵部隊を潰しまくって、敗北軍事費の資金不足で降伏させるしかない。

そうなると、色(軍ごと)で敵を叩く方法が得策だ。

序盤の戦いは、軍用列車の移動の遅さから考えると、トルモシン側に配置できる地上部隊をまとめ、南下する南西方面軍をまず潰す。

ただし、最初は空港を占領したほうがいい。占領部隊を輸送機に載せ、ロストフ・ナ・ドヌーの周囲の2つの中立空港だけでも占領しなくては航空機の生産・配置ができない。

これが終了したら、すぐに地上部隊の防御力の高い戦車をペレラゾフスキーあたりまで移動させ(敵の南下が速いときは、潰されるのは覚悟の上で)、VI号ティーガー1前期などをオプリスカヤの対岸で壁にし、チェルニシェフスカヤ、ガオルギエフスキーにロケット砲、牽引砲を置き、地上部隊を叩きながら南下を遅延させ、この川で囲まれた円形の場所におびき寄せて、消耗させられれば望みがある。

さらに航空機で敵航空機を叩き、軍事費を減らして降伏に持ち込みたい。それでも敵にはT34中戦車1942年型を中心にKV-1重戦車1941年型、航空機にはシュトルムビクなどいやな敵ばかりいる。これらの部隊を相手に遅延、消耗の壮絶な戦いをしていると、降伏する。こうなると、敵は右のスターリングラードとドン方面軍になる。

Strategy Guide

軍用列車から降車した地上部隊も壁を使って敵を潰せ

地上部隊は、敵の首都を目指して進軍するよりも、あくまで防衛という形にしたほうがいい。確かにマンシュタインの第6軍救出ではあるが、やはりソ連軍の大部隊を相手にグムラクの第6軍救出は不可能。

敵部隊を潰すためには、攻めていくよりも、条件のいい場所を確保しておびき寄せて戦うほうが有利だ。

第6軍も、ドン方面軍とスターリングラード方面軍の合流を遅延させてくれる壁となる。しかしそれをつかの間で、第6軍降伏とともに、合流して一気にホト集団軍に襲いかかってくる。その前に少しでも、ドン方面軍とスターリングラード方面軍を引き離し、壁を使って消耗させ、どちらかの方面軍を敗北軍事費で降伏させれば、残りの方面軍も同様に降伏させることもできる。

そのためには、航空機で敵航空機を叩くとともに、敵の占領部隊を潰して、都市の占領を阻むことも必要だ。

これが難しいときは、難易度を下げて、勝利を目指して戦うといい。難易度を下げた場合は、南西方面軍は、あっけなく降伏するし、さらにホリト軍支隊、第6軍が生存し

ていることもある。

第6軍の生存が、難易度を下げることで見られるというのも、興味深いシナリオだ。

これ以降の東部戦線は、このように熾烈な戦いになる。

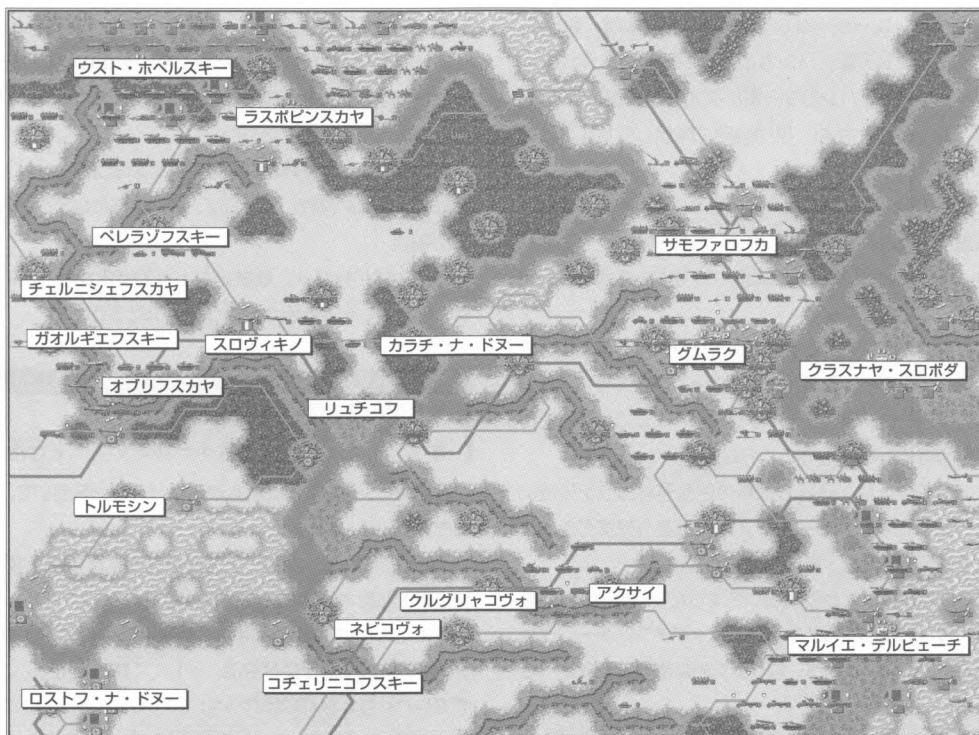
開始年月日：1942年11月19日

大勝利：35ターン以内 トーチ作戦

勝利：75ターン以内 ドン=ドネツ防衛線

引き分け：規定ターン以上 ドン=ドネツ防衛線

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★ホト集団軍	30,000	49/52	—	—
スターリングラード方面軍	60,000	64/64	★1,200	27後に連合軍
南西方面軍	70,000	62/64	★800	—
ドン方面軍	70,000	63/64	★1,500	67後に連合軍
★第6軍	15,000	62/60	—	—
★ホリト軍支隊	25,000	61/32	★500	—
★第3軍	4,000	46/24	—	—
★第4軍	5,000	38/24	★500	—



シナリオ26 ヴィンター・シュトゥウム作戦

シナリオ27 ドン＝ドネツ防御線

ヴィンター・シュトゥルムよりは難易度が低いが
進化させたユニットがへたをすると失われていく

Strategy Guide

持久戦に持ち込めば軍事費が多くなる

このシナリオは、ユーザーのドン軍集団の都市数が異様に多い。

敵の侵攻をくい止め、建設工兵で都市の耐久力を上げていけば、ターンを重ねていくにつれ、軍事費がどんどん増えていく。これがこのシナリオの唯一の救いだ。

Strategy Guide

生産都市ノヴォチェルカスク上の 4都市と空港を押さえよ

敵は南西方面軍、スターリングラード方面軍、ヴォロネジ方面軍の3方面軍によって構成されている。

一方友軍は、ユーザーのドン軍集団、B軍集団、第6軍、ロシア遠征イタリア軍、ハンガリー第2軍と数だけが多い。しかしイタリア軍とハンガリー軍に敗北軍事費が設定され、初期軍事費が少ないため、早い時期に降伏してしまうと考えたほうがいい。

最初は敵の兵力も、第6軍やイタリア、ハンガリー軍などとの戦闘で分散されているが、早々に降伏するイタリアやハンガリー軍の兵力がいなくなるため、ソ連の3方面軍を相手にしなくてはならなくなる。

そこでまず最初にすることは、ユーザー生産首都ノヴォチェルカスク上の都市、カメンスク・シャフチンスキー、タツィンスカヤ、モロゾフスク、ポリシンカ、ミレロヴォとその周囲の空港を何か何でも守ることにある。

特にミレロヴォは、南西方面軍の生産首都カラチに近いことと、早々に降伏するイタリア軍の生産首都ボグチャルのすぐそばにあるため、敵に奪われやすい。

できればミレロヴォとその上の空港も死守したいが、無理ならば、残りの4都市カメンスク・シャフチンスキー、タツィンスカヤ、モロゾフスク、ポリシンカは絶対に死守すべきだ。

この死守が、その後の戦いと展開に大きな影響を与えてしまう。

Strategy Guide

建設工兵で後方の都市の耐久力を上げ 航空ユニットと間接攻撃ユニットを有効に使う

ドン軍集団の最初の軍事費は少ないが、都市数が多い。建設工兵を使って都市の耐久力を上げていけば、ターンが進むにつれ、どんどん軍事費が増えていく。

そこで建設工兵による耐久力上げをすること、そして4都市と空港を奪われないようにすることが序盤のポイントになる。

この都市死守には、88mm高射砲36型や41型、105mm榴弾砲や150mm重榴弾砲(170mm加農砲18型まで進化させていると、射程も長くて便利)などの牽引砲、そして使い捨てと考えると、150mmロケット砲41型とそれの進化型210mmロケット砲42型を配置する。そして航空部隊で前方にZOCを張り、容赦なく敵を叩き潰すといい。この航空部隊と間接攻撃、さらにⅢ号戦車N型で死守するのだが、悲しいことにⅢ号戦車は、敵のT34中戦車1942型にはまったく歯が立たない。

前のシナリオでⅣ号戦車G型やⅥ号戦車E型ティーガーI前期などを大量に保有していれば、戦いは楽になるが、そうもいかない。

Ⅲ号主体の場合は、経験値を上げて進化させる前に、いなくなってしまうと思ったほうがいいだろう。

Strategy Guide

少しずつ戦線を広げ航空ユニットで カラチ・ナ・ドヌーとスターリングラードを落とせ

とにかくターンごとに航空部隊はガンガン配置して、制空権を奪ってほしい。

それはスターリングラード方面軍を潰すために、爆撃機、輸送機を移動させるのに重要だからだ。

そのためには空港が少ない。生産首都右のコチェリニコフスキー下の空港と生産空港、そして4都市の空港。この空港でやりくりしなくてはならない。さらにコチェリニコフスキー方面にも気を配っていないと、スターリングラード方面軍が降りてくる。これも航空機で空港を確保し、戦線を拡大しつつ、一気にカラチ・ナ・ドヌーとスターリングラード

の2つの生産首都を落とす必要がある。

スターリングラードは第6軍の生産首都(すぐにマップ外に生産首都が移動して、スターリングラードは、ただの都市になる)なのだが、攻勢をかける頃には敵の手に落ち、第6軍は降伏しているはず。

占領に際して注意するのは、敵の85mm高射砲1939年型だ。こいつをわらわら作られると、爆撃機で生産首都を爆撃する前に高射砲の被害で消えてしまう。

航空部隊を大量に配置・生産しておくのは、この高射砲を潰すためでもある。さらに上から来る敵航空機の機影を周辺から消し去るため88mm高射砲を4都市付近に配置する。そのために4都市の死守は大切なのだ。そして一気に爆撃機で生産首都の耐久力を下げ、輸送機で空港に降ろした占領部隊でカラチ・ナ・ドヌーを占領し、スターリングラード方面軍を消し去るといい。

Strategy Guide

敵の兵力を分散させるため、ヴォロネジを攻めるふりをしてバラショフをこっそり占領

次は南西方面軍と、ヴォロネジ方面軍との戦いになる。

南西方面軍とヴォロネジ方面軍は、生産首都が隣接しているので、スターリングラード方面軍を潰すよりは、はるかに難しい。

そこで無謀な作戦となるが、兵力をヴォロネジ方面に向ける。そのためにはハリコフとドニエプロトロフスクの両都市の隣接した空港に航空部隊を集結させる。そして索敵範囲外に爆撃機と、護衛の戦闘機、輸送機を隠密裏に忍び込ませて、バラショフを占領してしまうといい。

これは敵の生産首都が次々に移動されるとやっかいなので、移動先になる生産首都を潰しておくという考えと、南西方面軍の生産首都カラチを左右から攻撃できるからだ。

Strategy Guide

カラチを落とすか、タンボフを落とすか しかし、凍結地形にも注意

理想としては南西方面軍を先に潰してしまえば、ヴォロネジ方面軍だけで楽になる。しかしこの2つの方面軍は、生産首都が隣接しているため、混成部隊となっていることが多い。しかも天候ONのときは、道路や川が凍結しているため、敵の進軍が驚くほど早いのだ。

どんどん地上部隊を死守すべき4都市に送り込んでも、敵の地上部隊のほうが強いので、押され気味になり、この時に虎の子の170mm加農砲や88mm高射砲41型が消えてしまうこともある。ロケット砲も使い捨て覚悟で送り込んでも、移動に輸送車を使わなくてはならないため、かなり壮絶な戦いになる。気がつくと、BA-64軽装甲車などが生産首都に迫ることも考えられる。それでもふんばって、航空ユニットを移動させ、オストロゴシスク、ヴォロネジに向け、移動させよう。

このヴォロネジ方面軍を攻めるか、南西方面軍を攻めるかという点は、ユーザーによってまちまちになるが、生産首都を多く持ちやすいヴォロネジ方面軍を先に叩いたほうがいいような気もする。

Strategy Guide

狙いはタンボフ

ヴォロネジに迫ると見せかけ、遷都しないように距離を置き、オストロゴシスクに迫り、隠密裏にタンボフを先に取ってしまえと戦いが楽になる。

このタンボフは生産・配置可能な都市、空港、補給地が多いので、籠城されると厄介な場所なのだ。

もしバラショフを取っていた場合、そこが拠点となる。そこから航空機を移動させ、一気にタンボフ占領ができる距離の生産首都なのだ。もちろん、敵も馬鹿ではないから、バ

●ちょっとワンポイント●

見た目ではわかりにくい、よく似たユニットに注意

敵と戦うとき、ユニットのスタイルを見て判断しながら攻撃をする。しかし、このスタイルが当てにならないときがある。非常によく似たスタイルのユニットがあるのだ。

ソ連軍のSU-76M自走砲とZSU-37高射砲。SU-85-II自走砲とSU-85M自走砲、SU-100自走砲、SU-122自走砲。85mm高射砲1939型と

76.2mm高射砲1938型もそっくりだが、対空攻撃力、対甲攻撃力や射程などの能力が違う。とくにSU-76M自走砲とZSU-37高射砲はまぎらわしい。

自走砲だろうと思って航空機を移動させ、フェイズを終了。次のフェイズで航空機を撃ち落とされてしまうと泣くに泣けないので、これらのユニットのスタイルは、性能表でよく見て確認したほうがいい。

ラショフを取り戻すため、何度も部隊が迫ってくる。しかし占領ユニットに気をつけてほしい。

南西方面軍とヴォロネジ方面軍。双方ともうんざりする数の高射砲を生産してくる。この2方面軍の高射砲を潰さないことには、生産首都占領はない。

天候が曇りのときに、一気に移動して、天候をOFFにして高射砲を潰し、敵のターンで天候をONにしよう。

こうすれば、敵航空機にしか被害を受けない。とにかく生産首都爆撃のため、確実に高射砲を潰せる航空機の数を用意しておく必要がある。

大なる連軍地上部隊との長く、長く、長い地獄を見る戦いが待ち受けている。逆に大勝利で「フリーリングスヴィント作戦」経由で「第三次ハリコフ攻防戦」にするか、よく考えてから分岐ルートを選ぼう。

開始年月日：1942年12月16日

大勝利：49ターン以内 フリーリングスヴィント作戦

勝利：67ターン以内 第三次ハリコフ攻防戦

引き分け：規定ターン以上 第三次ハリコフ攻防戦

Strategy Guide

わざと大勝利を逃して
第三次ハリコフ攻防戦に向かう

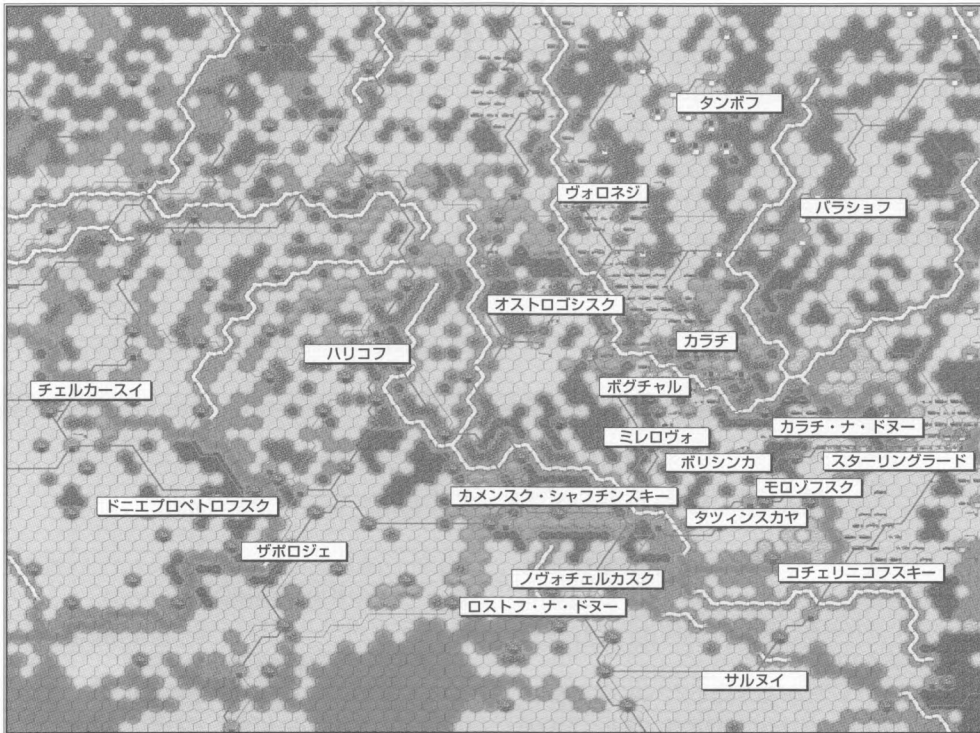
大勝利の場合、「フリーリングスヴィント作戦」にシナリオが移る。

大勝利直前でセーブして、わざと勝利までターン数を引き延ばし、「第三次ハリコフ攻防戦」へ行く方法もある。

勝利を選択したときは、ゲーム後半になるとただでティーガーなどが配備されるというおいしい点がある。

でも「第三次ハリコフ攻防戦」は東部戦線おさまりの、膨

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★ドン軍集団	5,000	0/64	—	—
南西方面軍	140,000	62/64	★1,100	—
スターリングラード方面軍	120,000	64/64	★800	—
ヴォロネジ方面軍	90,000	64/64	★2,100	—
★8軍集団	3,000	64/64	—	—
★第6軍	20,000	17/24	—	—
★ロシア遠征イタリア軍	2,000	25/24	★500	—
★第2軍	1,000	31/16	★300	—



シナリオ27 ドン=ドネツ防御線

シナリオ28 第三次ハリコフ攻防戦

大勝利も勝利も難しい
唯一、敵の軍事費が少ない点が狙い目

Strategy Guide

理屈からいえば ユーザーの都市、空港を敵に取られるな

ユーザーの生産首都ドニエプロペトロフスクは、すでに敵の兵力によって包囲されているところから始まる。

序盤のユーザーが保有している都市と空港は、かなり多いのだが、それも時間の問題で取られてしまう。

Strategy Guide

唯一の救いは 敵の軍事費が少ない点

序盤は、生産首都に迫る敵との壮絶な攻防となる。しかも、敵の地上兵力は、T34中戦車1942年型やKV-1重戦車1942年型など、防御力においてはVI号戦車E型ティーガーI前期の防御力に等しいぐらいの敵が迫っている。

その背後にはロケット攻撃ができる自走ロケット砲が控えている。

III号N型やIV号G型を川向こうの都市に配置しても、次のターンで跡形もなくなっているはずだ。とはいえ、虎の子のVI号ティーガーを配置しても、場合によっては同様となる。しかし方法がないわけではない。

Strategy Guide

スムイ、ボルタヴァの空港を押さえよう

序盤に、迫る敵航空機軍を蹴散らし、生産首都周辺の敵航空機迎撃をするため、配置・生産した航空部隊に生産首都近辺をうろつかせたい。

しかし、1ターン目に航続距離が長く、攻撃・防御力ともに高いFw190A-5や4を使って、ボルタヴァとその先のスムイの空港を死守すべし。

この空港に航空機を居座らせ、左に入ろうとする敵占領部隊を撃破するのだ。

都市の占領ができないと軍事費が増えないので、敵はじり貧になる。

序盤にこれができるかどうか、このシナリオの大きなポイントでもある。

Strategy Guide

生産首都の遷都がづらいところ

このシナリオは、場合によって何度か生産首都が遷都することがある。

遷都先は最初のドニエプロペトロフスクから、マップ右のコンスタンティノフカだ。

ただしコンスタンティノフカは、すでに敵の占領部隊が占領し始めているので、ここを拠点に攻撃することは不可能。

せめて、コンスタンティノフカに遷都したら、地上ユニットの生産・配置をできるだけ図り、敵の戦力をコンスタンティノフカに向けさせるしかない。

1ターンでも、2ターンでも、コンスタンティノフカに向けられれば、状況は若干変わる。

Strategy Guide

拠点空港から ヴォロネジ方面軍を狙え

死守した2つの空港は、ここを航空部隊の補給地にして、ヴォロネジ方面軍の生産首都ハリコフを狙う場所として使える。

生産首都ドニエプロペトロフスクで航空機を生産し、拠点空港2つと3点からハリコフを狙うわけだ。

まず高射砲を1つ残らず潰し、爆撃機のJu88A-4など、都市攻撃力の高い部隊で叩き、輸送機で占領部隊を送る。

ただし、このシナリオでは輸送機が生産できないので、持ち越しができないときは大勝利も勝利も難しい。

Strategy Guide

南西方面軍の燃料切れ車両は叩くな

生産首都に迫る敵の中で、やっかいなT34とKV-1を潰したら、敵間接攻撃部隊を叩くことに専念するといいかもしれない。

またコンスタンティノフカ左にいる、敵戦車軍は、燃料不足で移動できない。

この敵を航空機で叩くと、潰した分、生産されてしまう。とくに高射砲をわらわら生産されると困るので、補給馬車を生産し始めたらそれを潰し、戦車部隊は移動できない状態のままにしておこう。

Strategy Guide

ハリコフとドニエプロペトロフスクからイジウム、コンスタンティノフカを狙え

ヴォロネジ方面軍を降伏させたら、航空部隊の補給・補充をしながら、ハリコフ攻略に使った航空部隊でイジウムを落とそう。

また、生産首都ドニエプロペトロフスクからも地上部隊で生産首都を守りながら、コンスタンティノフカを攻め落とすための航空部隊を編成しよう。

南西方面軍は、うっかりすると遷都されることがある。

その場合、遷都先で生産された敵は、意外に防御力が高いので、Ju87D-3や、できれば進化させたJu87G-1をつけていくと戦いも楽になるはずだ。

この戦い方でうまくいけば、大勝利も可能になる。

ただし間接攻撃が外れたときなどは、ロードし直して、いい条件のデータを積み重ねていこう。また、大勝利も勝利

も次のシナリオが「ツィタデレ作戦」なので、どうしても勝てないときは、シナリオ間ロードで大勝利を捨てて、難易度設定を下げて戦うといい。

また「ツィタデレ作戦」は壮絶な地上戦となり、防御力の高いティーガーなどは1部隊でも欲しいため、無駄にティーガーを撃破されないように温存し、さらに補給部隊や42式機甲化ロケット砲、牽引砲、そして88mm高射砲やSdkfz7/1後期などの対空部隊の経験値を上げておくのもいいかもしれない。

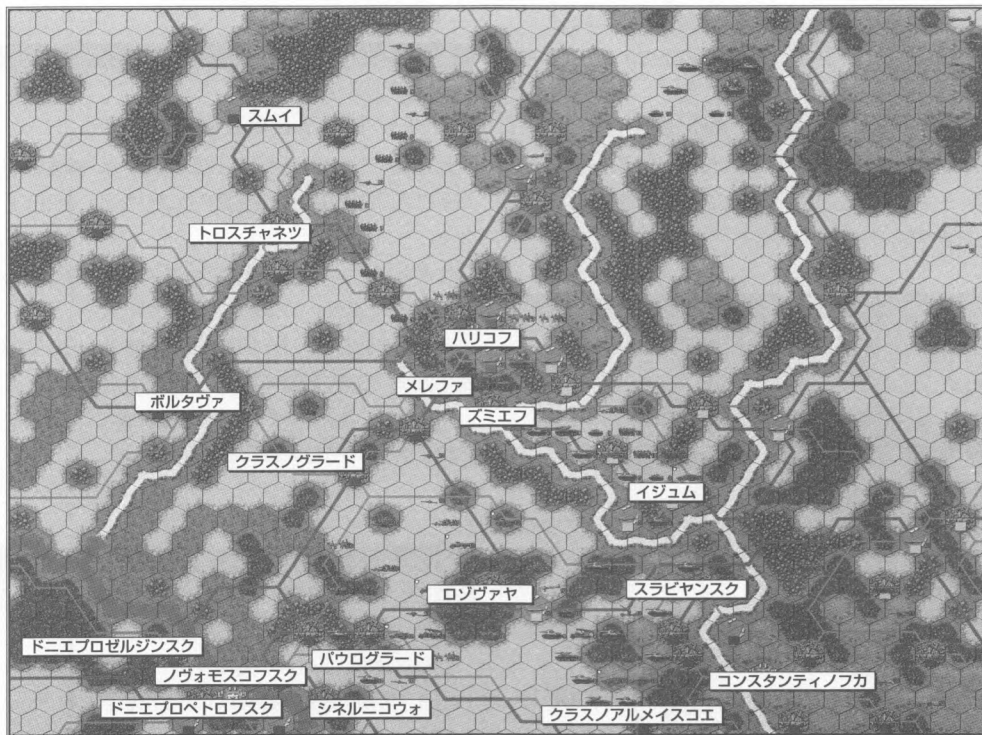
開始年月日：1943年02月21日

大勝利：22ターン以内 ツィタデレ作戦

勝利：29ターン以内 ツィタデレ作戦

引き分け：規定ターン以上 ドニエプル湾曲部

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敵化軍費設定	途中参加設定
★南方軍集団	60,000	0/64	-	-
ヴォロネジ方面軍	10,000	64/64	-	-
南西方面軍	6,000	64/64	-	-



シナリオ28 第三次ハリコフ攻防戦

アドバンスド大戦略98を楽しむために・その2 東部戦線の戦いとムービー

広大なロシアの地に足を踏み入れたドイツ軍。
かつて先達の英雄ナポレオンも、この地に足を踏み入れ、極寒の冬将軍、そして広大な大地を相手に敗北した。
映画の中でも、ソ連軍との戦いに壮絶な寒さを表現したシリアスなドラマが繰り広げられる。

スターリングラード

1993年 独・米合作 監督/ヨゼフ・フルスマイヤー



北アフリカ戦線から移動し、地中海で休暇を楽しんでいるドイツ軍突撃部隊。彼らに新しい任務が与えられる。配属先はソ連。列車の窓から見えるのは、延々と続く平原。そしてスターリングラードに到着する。ここは今までの戦場とはまったく違っていった。壮絶な市街戦が始まり、次々に部隊の仲間達が倒れていく。ソ連軍との壮絶な戦い、そして今まで体験したこともない寒さ。ドイツ映画のリアリズムを追求した表現とこれらの戦いは、アメリカの戦争映画と違い、見る者にも重くのしかかってくる。

ビデオ 東和ビデオ 15,800円(税抜)

LD 東和ビデオ 6,700円(税抜)

誓いの休暇

1959年 ソ連 監督/グリゴリー・チュフライ



ドイツ軍戦車を偶然破壊して、英雄となった主人公。彼が褒美に休暇をもらい母のいる故郷に、家の屋根を直しに帰るまでを描く名作。

帰郷の途中、軍用列車の中でシューラという少女と知り合い、彼女との旅を通じて、当時のソ連と兵士、市民達の状況を表現している。ソビエト映画としては非常に珍しくドラマチックで、美しい作りになっている。

戦争映画ということのを忘れてしまうという点では、好みが分かれるかもしれない。

ヨーロッパの解放

1970～1971年 ソ連 監督/ユーリー・オーゼロフ



戦車1万両、航空機1,000機。脚本は独ソ戦当時の将軍ジューコフ、ロコソフスキー元帥の手記をもとに描かれた壮大なスケールの大作。第1部「クルスク大戦車戦」第2部「ドニエプル渡河大作戦」第3部「大包囲撃滅作戦」第4部「ベルリン大攻防戦」の4部作で構成されている。クルスク大戦車戦は国家規模で戦車戦を再現。「ベルリン大攻防戦」も巨額の資金を使い、ベルリンを再現。ベルリン地下鉄や動物園での戦いなどの珍しい市街戦を再現している。

シナリオ29 ツイタデレ作戦

レニングラード攻囲戦を繰り返して、ここに来よう

Strategy Guide

通常の戦い方では 勝てない？ 壮絶な戦いが始まる

T34中戦車1942年型やKV-1重戦車1942年型、KV-1S重戦車などの地上部隊に手こずるのに、さらに対地攻撃力が高い敵航空機Il-2MシュトルモビクやLa5FNに悩まされる。またアメリカから供与された戦闘機、P39Nエアラコブラも強すぎる。Fw190A系の戦闘機2~3部隊が束にならないとエアラコブラ1部隊を潰すことができないほど防御力が高いのだ。

地上部隊の大部隊が迫ってくることに加え、航空機の地上攻撃そして戦闘機の強さと、このシナリオあたりからソ連軍との戦い方が変わってくる。

実際には負けた戦いなので、通常の戦い方では勝つことは不可能に近い。でも方法はある。

「レニングラード攻囲戦」を何度も引き分けながら、戦車はすべてVI号ティーガーかパンター以上にしよう。実際はこの年月では生産・配置ができないティーガーIIがあればなおいい。さらに、Me262A-1a後期に進化可能な年代まで進めてしまえば、敵航空機との戦いも楽になる。

この架空ともいえる未来兵器がない場合は、壮絶な戦いとなるのは覚悟しておくべきだ。もちろん大勝利の30ターン以内の勝利は、年月を進めても不可能と思ってい。

Strategy Guide

安い対戦車砲を配置して 敵戦車進軍の壁を作れ

1ターン目は友軍の航空機が生産空港に配置されているため、航空機を生産・配置ができない。

しかも生産・配置可能な空港がたった1つしかない。

こんな最悪の状況で、敵地上部隊はユーザー生産首都ビルゴロドの目前まで迫っている。

しかも右翼、左翼と前面のヤコブレヴォ上には牽引砲が配置されているため、両側と上から間接攻撃を受ける。

そしてソ連第1戦車軍のT34中戦車1942年型の大部隊が移動してくる。この戦車部隊をなんとかしなくては、生産首都も危なくなる。

しかも放っておくと、6ターン目にステップ方面軍が参戦してくる。

まずは第1戦車軍の動きを止めなくてはならない。

ついティーガーやパンターを配置しがちになる。しかしティーガーやパンターを序盤で配置してしまうと、敵の航空機の対地攻撃でぼろぼろになるので注意。

まずは使い捨てと思って、対戦車砲を配置して、この対戦車砲で壁を作って1ターンでも2ターンでも、敵戦車部隊を足止めし、さらに敵をビルゴロドに引きつけて叩くという作戦に出るといい。

Strategy Guide

意外や意外、ヴォロネジ方面軍の部隊は 燃料0がほとんど

序盤の敵の攻勢にあわてる。第1戦車軍とヴォロネジ方面軍の戦車が一緒になって進軍してくると思いきや、とにかく戦車部隊を潰そうと思って、攻撃を始めると思う。しかし、よく敵の部隊の状況を見てみよう。なんとヴォロネジ方面軍の地上部隊は燃料が0で動けない部隊が多いのだ。

うっかりヴォロネジ方面軍に攻撃をして、部隊を潰してしまうと、潰した分、航空機を生産されてしまったり、対空部隊を生産される可能性もある。

そこで、まず狙うのは第1戦車軍の茶色だ。

黄色のヴォロネジ方面軍は、右側に配置されている牽引砲を潰す程度にして、生産をさせないようにするという方法を考えてもいい。

Strategy Guide

地上部隊の配置と防御ラインの構築で 敵地上部隊、航空部隊を潰せ

もし170mm加農砲があると、射程が長いので便利のだが、ともかく防御陣地の構築をしよう。

対戦車砲を前面、中位置に42式機甲化ロケット砲や使い捨てと思って150mmロケット砲41型。そしてその後ろに牽引砲と高射砲を配置していくといい。

また、地中海~ヨーロッパ戦線から移行してきた場合は、西側連合軍との戦いになくなくてはならないSdkfz7/1後期を

持っていると思う。これらの部隊を敵の牽引砲などの射程外に配置し、敵航空機の地上攻撃を少しでも対空防御射撃で排除できるようにするといひ。

また、ロケット砲部隊のためにも補給部隊は多めに生産・配置するようにしよう。

Strategy Guide

目と鼻の先にあるプロホロフカまでのつらい道のり

2ターン目から航空機の生産・配置ができるようになる。しかし、生産・配置した航空機はポリソフカやグライヴォロンなどの都市付近の空港で待機させ、部隊数がまとまったら、一気に攻撃をかけたほうが破壊力を望むことができる。1部隊単位で攻撃をしても、敵の航空機に包囲されて花を咲かせてしまうだけだ。

まずは第1戦車軍壊滅を目標にして、茶色の敵を潰すことに専念しよう。

第1戦車軍の数が減り始めても油断はできない。6ターン目に予備部隊のステップ方面軍が参戦してくるからだ。

こいつらも強力な地上部隊とともに、シュトルモビクなどの航空機を従えて迫ってくる。

これが第二波と思えばいい。

ステップ方面軍は110,000という膨大な軍事費を持っている。ソ連軍の中では一番軍事費が多い。しかもマップの外に首都があるため、敗北軍事費で降伏させるほかには降伏させることはできない。

ここで生きてくるのが、ヴォロネジ方面軍の部隊をむやみに潰さなかったことだ。

ヴォロネジ方面軍の生産首都は、目と鼻の先のプロホロフカだ。ヴォロネジ方面軍の部隊をやたらに潰していると、この周囲に高射砲などを生産されてしまう可能性が高い。この高射砲さえなければ、地上部隊をマップの外から運んでくるステップ方面軍の軍用列車潰しを、航空機でできる可

能性が高くなる。

ステップ方面軍と第1戦車軍の地上部隊をおびき寄せて叩き、さらに航空機を対空部隊で潰し、編成した航空機部隊でステップ方面軍の軍用列車を潰す。

これができるようになると、かなりの損害をステップ方面軍と第1戦車軍に与えることができる。

これは、まさにマンシュタインが当時提案してヒトラーに却下された「後の先」作戦そのものではないだろうか？

やはりヒトラーの強引に行った「先の先」作戦は失敗だったのも、この「ツィタデル作戦」を実際に行ってわかるような気がする。

敵の第1戦車軍と、ステップ方面軍の軍事費を削っていくにつれ、航空機や地上部隊の数も少なくなっていく。

こうなったら、ティーガーやパンターなどの配置を少しずつ始めて、プロホロフカと、オボヤニへ部隊を移動させよう。

プロホロフカまでは目と鼻の先なのに、ここまで地上部隊を移動させるのが、いかに大変なのかはこのシナリオをプレイしてみてもわかる。

実際の戦いでは、これに加えて幾重もの対戦車陣地「バック・フロント」などを加えた縦深陣地が網の目のように用意され、ドイツ軍地上部隊が潰されていった。

Strategy Guide

プロホロフカ、オボヤニが取れば勝利は間近だと思ってい

目と鼻の先にあるプロホロフカ。ここまではティーガーやパンターなど重量の重い地上部隊でもたどり着ける。しかし川向こうのオボヤニへは、川に架かる橋の耐久力を建設工兵で上げなくては、重戦車で行くことができない。

そこで重戦車部隊はプロホロフカ経由、42式機甲化ロケット砲やIV戦車などはオボヤニ方面へと移動させるといい。また重戦車などは、燃料消費が激しいので、必ず多めに

●ちょっとワンポイント●

Ju87G-1や2は1マス手前から攻撃できる

ソ連軍のシュトルモビクやLa5FNなどは、1マス前からロケット攻撃をしてくるイヤなやつだ。

ユーザーのドイツ軍にも、こんな航空機はないだろうか？ 実はある。Ju87G-1や2。これはJu87D-3や5の進化型だ(3は1に、5は2に)。翼の下にFlak 18 37mm機関砲を2門搭載している。「Panzerknacker」の異名をとった対戦車用のスツ

一カとして有名。ただし携行弾数が少ない。

ゲームでも、たった2回しか攻撃ができず、しかも敵の戦闘機に狙われるという弱点を持っている。

このG型とD型は、使い方によって両方持っているとなれば便利なので、すべてをG型にしないほうがいい。ただし、スツーカは、後半、敵戦闘機の餌食になるため、姿を消していく。

補給部隊を同行させるようにしよう。

プロホロフカとオボヤニを占領できれば、勝利は間近だと思ってい。

またプロホロフカを占領したら、周辺の空港の占領も忘れてはならない。ドイツ軍保有の空港が中央には皆無なので、空港を占領しないと航空機の補給・補充のためわざわざマップ下まで戻らなくてはならなくなる。

しかしここまでの順調な進軍は、友軍の第9軍が降伏していない場合だ。

友軍に第9軍と第2軍がいる。

中でも第9軍は敵の第2戦車軍(灰色)と中央方面軍(紫色)との壮絶な戦いをしている。

善戦しながらがんばってくれていればいいのだが、場合によってはあっさり第9軍の生産首都クロムイを取られ、降伏してしまうことがある。

第2軍の生産首都はマップ左端のルイリスクなので、まだ被害が少ないが、第9軍が早めに降伏してしまうと、第2戦車軍と中央方面軍も新たに相手にしなくてはならない。

これを避けるためにも、プロホロフカ、オボヤニ占領を開始する時期、ステップ方面軍と第1戦車軍を降伏に追い込む頃には、灰色の第2戦車軍と紫色の中央方面軍の敵を航空

機などで積極的に潰して、この2つの敵の軍事費を減らし、第9軍への支援をしてあげられるようにできると望ましい。

これが失敗して、第9軍が降伏してしまうと、怒濤のごとく全ソ連軍がこちらに向かって迫ってくる。

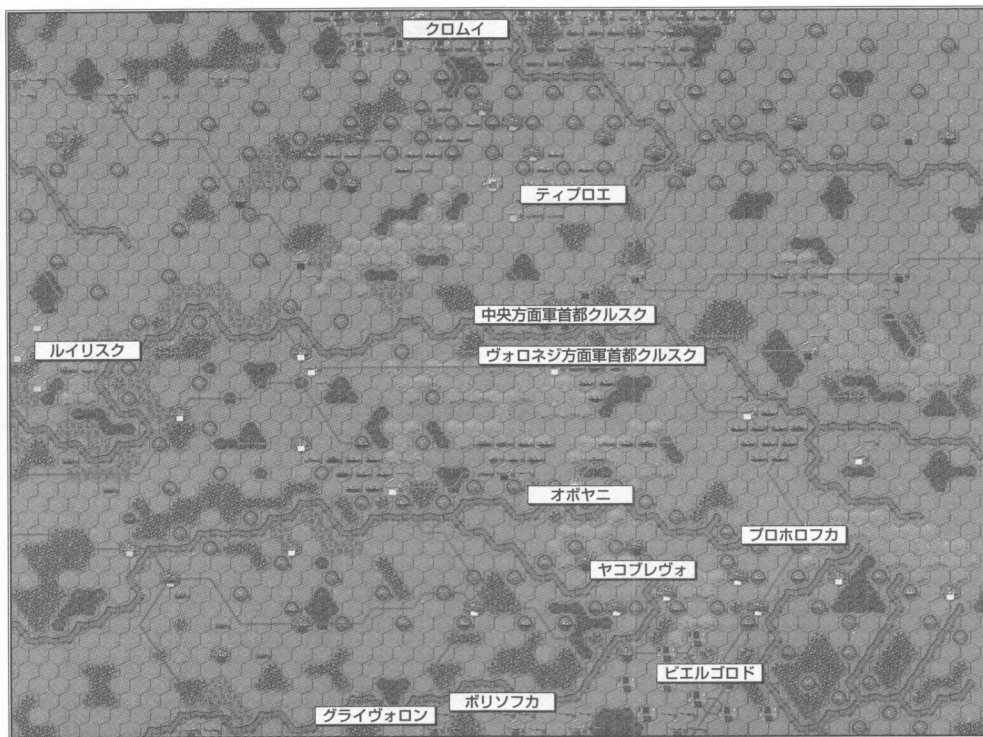
開始年月日：1943年07月05日

大勝利：30ターン以内 ハスキー作戦

勝利：50ターン以内 ドニエプル湾曲部

引き分け：規定ターン以上 コルスン・ポケット

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★南方軍集団	63.000	0/64	-	-
★第9軍	70.000	64/60	-	-
★第2軍	55.000	58/40	-	-
ヴォロネジ方面軍	55.000	64/64	-	-
中央方面軍	60.000	64/64	-	-
ステップ方面軍	110.000	64/64	★1,000	6T連合軍
第1戦車軍	31.000	64/56	-	-
第2戦車軍	31.000	64/56	-	-



シナリオ29 ツィタデレ作戦

シナリオ30 ドニエプル湾曲部

敵の初期軍事費と膨大なユニットの数に、戦いを投げ出してしまおうか？

Strategy Guide

いきなり生産首都が遷都してしまう。しかしツィタデル作戦で温存させていたユニットの活躍の場でもある

敵、ソ連軍の各方面軍の初期軍事費の額が半端ではない。この軍事費を使い切らせて、敗北軍事費で降伏させなくてはならないのだ。

1ターン目、すでにユーザーの生産首都ハリコフが敵に包囲されている。

まるで通勤ラッシュで、自分以外すべてソ連軍で、刃物や銃を突きつけられて、電車が揺れたら終わり、というような悲惨な状況からスタートする。

そのため部隊を生産・配置してフェイズが終了すると、すぐザポロジェに遷都してしまうことがある。

こうなると、せっかく生産・配置した部隊が置き去りになり、目の前に迫る敵に袋叩きに遭う。

1ターン目、または遷都前の2〜3ターン目ぐらいまでに生産・配置した部隊は、全滅すると思ってい。

これを考慮に入れ、建設工兵を首都や都市に生産・配置して、耐久力を上げるぐらいしかできないと思ったほうがいい。

また、もし空港に航空機が生産・配置できるなら、同様に足止めのための捨て駒として、生産した航空機を置くようにしよう。

ハリコフはいったんあきらめて敵に渡さなくてはならない。ただし、わずかでも敵に占領される時間を稼ぐために、建設工兵で耐久力を上げておくのだ。

Strategy Guide

ザポロジェから、部隊を編成し敵の侵攻を少しでも遅らせる

敵の部隊の数は、負け戦シナリオなので半端な数ではない。つい経験値の高い部隊から最初に配置したくなるが、まずは生産で、高射砲や牽引砲など間接攻撃ユニットと航空機で、迫る敵に対処する布陣を早めに作るといい。

そして航空機と高射砲で、敵の航空機を撃破する。

敵戦車などは引きつけ、攻撃目標は敵占領部隊に絞ってこよう。

敵の数が多く、片っ端から相手にしていると、きりがない。敵の軍事費を増やさないためにも、まず占領部隊にむだに都市を取られないように、占領ユニット潰しをするのだ。そしてロケット砲の布陣を整え、敵を引きつけて、こちらの生産首都に向かってくる敵戦車群と、自走砲群を叩き潰していくといい。

また、航空機は空港に居座らせて、経験値を稼ぎながら拠点を死守するという方法も有効。この方法でハリコフの空港のどちらかを航空機で死守すると、敵の侵攻をくい止めることができる。

このシナリオはプレイヤーの都市の数が多く、早いうちに建設工兵でこまめに都市の耐久力を上げてこよう。

Strategy Guide

死ぬ思いで大勝利して、イタリア戦線で英米と壮絶な戦いをするか、勝利・引き分けて東部戦線に残るか

このシナリオを大勝利するのは、至難の業だ。

制空権を握ったら、決死の覚悟で爆撃機、輸送機を戦闘機で守りながら、ネジ、コトノブなど友軍の都市を隠密裏に移動してクルスクをうまく避けながらカストルノエの上の空港を占拠する。そしてこの空港を補給基地にして、ヴォロネジを落とす。

このときは、できるだけ爆撃機と輸送機がヴォロネジを占領しやすくするため、わざとヴォロネジ方面軍(赤)の部隊を叩かず、敵を生産首都から移動させて、ヴォロネジをから空きにしてから攻めるといい。

このヴォロネジ方面軍の生産首都ヴォロネジを落とし、ステップ方面軍の生産首都ヴァルイキへと南下する。

このときにハリコフが、ユーザーの首都として残り、さらにその周囲の空港を死守していれば、ステップ方面軍、南西方面軍をハリコフへ引きつけられる。

地上部隊は、ステップ方面軍を引きつけるため、ハリコフに支援を送るかのように見せる。そしてスタリノを生産首都とするA軍集団を守りながら、スタリノを壁にして南方方面軍を釘付けにする。そしてさらに、ハリコフ、ヴァルイキから、南西方面軍の生産首都スタロベリスクを落とすとい

い。

ただし、これを59ターン以内に行う必要があるため、部隊の消耗も激しく、せっかく鍛えた部隊も大勝利した移行先の「アヴァランチ作戦」で、ぼろぼろになることは覚悟したほうがいい。

また、敗北軍事費での戦いは、同じ色の敵をひたすら潰して消耗させて、軍事費を削って降伏させるという方法も考えられるが、ターン数がかかってしまうので、大勝利はぎりぎりか、不可能に近い。

この死ぬ思いがイヤならば難易度設定を下げて引きつけて、不吉なタイトル「中央軍集団の崩壊」に、部隊を温存させながら進むという方法もある。

この難易度を下げて勝利した勝利先の「コルスン・ポケット」もつらい。

遷都を繰り返すし、敵航空機にガンガンに叩かれるシナリオでもあるので、どちらがいいかはユーザー次第となる。

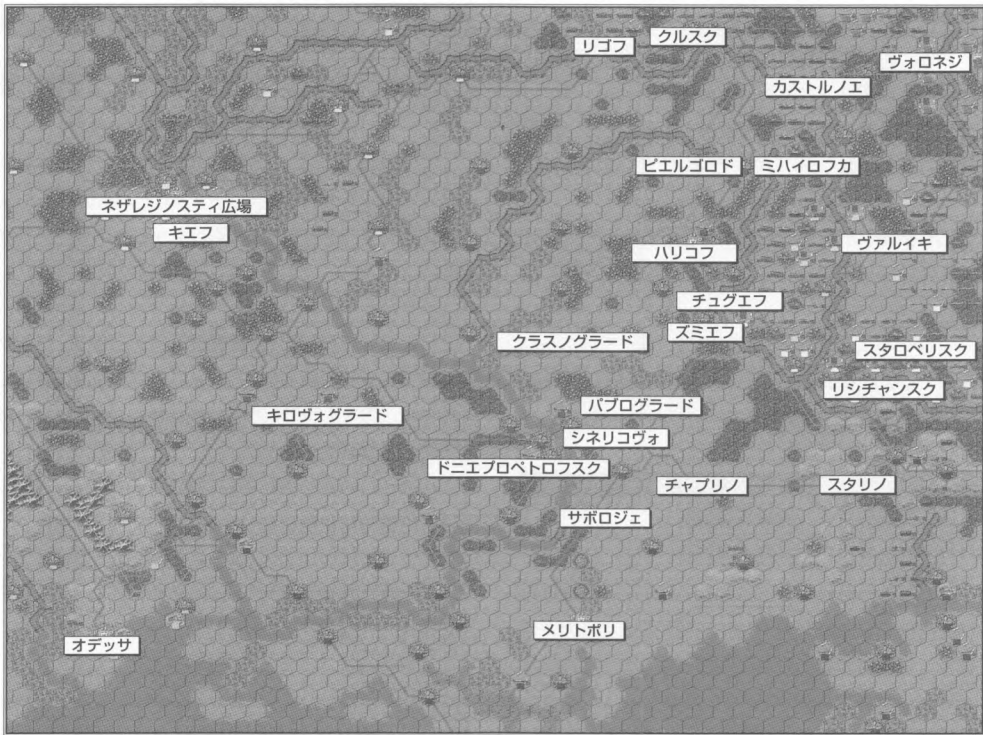
この辺のシナリオに来ると、後半の最後のシナリオまで、部隊を鍛え、敵との無理な戦闘で部隊を壊滅状態のぼろぼろにしないで耐え抜かせるためにも、難易度を下げて戦ったほうがいいかもしれない。

そのためには、最後のチャンス「レニングラード攻囲戦」

で100年戦争の引き分けを繰り返す。この方法で、部隊を進化させると同時に、引き分けを繰り返すことで開始年月日を進めればユニットのエントリーも進む。この方法でティーガーIIやMe262A-1a戦闘爆撃機やV2などを、そろえてしまうといいかもしれない。

開始年月日	1943年08月03日		
大勝利	59ターン以内	アヴァランチ作戦	
勝利	96ターン以内	コルスン・ポケット	
引き分け	規定ターン以上	中央軍集団の崩壊	

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★南方軍集団	36.000	0/64	—	—
ヴォロネジ方面軍	230.000	64/64	★1.500	—
ステップ方面軍	130.000	64/64	★600	—
南西方面軍	140.000	64/64	★600	—
南部方面軍	150.000	64/64	★4.000	—
★中央軍集団	10.000	32/48	—	—
★A軍集団	18.000	60/32	★1.000	—
★ルーマニア王国	1.000	31/16	—	—



シナリオ30 ドニエプル湾曲部

シナリオ31 コルスン・ポケット

東部戦線後半の、難易度の「超」高いシナリオ

Strategy Guide

遷都、遷都でユーザーの南方軍集団の配置した部隊を守り切れるか

このシナリオは、遷都を繰り返すことになる。場合によっては1ターン目終了時にユーザー生産首都キロヴォヴラードからウマニに強制遷都させられてしまう。1ターン目に強制遷都してしまった場合、大勝利はおろか勝利も引き分けも難しい。最低2ターンは遷都しないデータを選ぶために何度かロードを繰り返し、遷都しないデータを使うしかない。

ウマニに遷都した後も同様だ。また1ターン目でウマニからカメネツ・ポドリスキーに遷都してしまうと生産・配置場所が極端に少なくなり、圧倒的軍事費を持つソ連軍の攻勢をくい止めることが不可能になり、引き分けも難しくなる。

Strategy Guide

ウマニ死守が最大のポイント 遷都してしまうとおしまい

ウマニからの遷都を阻止するために、首都から5ヘックスの距離にZOCを張って、敵の進入を阻止することだ。

1ターン目に配置した航空機は、次のターンですぐウマニへ移動。敵侵入を阻止するZOCを張る。最初はわずか3部隊。これでZOCを張るため、部隊を2ヘックスおきに配置して、敵の侵入を防ぐといい。

天候をONにした場合、曇りや雨の時に、ZOCをくぐり

抜けて進入するので、OFFのほうが有利だ。また配置した航空機が、敵のフェイズ中にキロヴォヴラードの空港周辺で、敵航空機に包囲され、身動きがとれなくなることもある。こんなときは、前のターンまで戻ってやり直し、航空機をウマニまで持ってこれる条件のいいデータを選ぶことも大切だ。

Strategy Guide

ウマニで配置した部隊を使って 戦線を押し戻せ

ウマニからカメネツ・ポドリスキーへの遷都を防いだら、地上部隊を配置して、ファストフあたりから南下してくるソ連軍第1ウクライナ方面軍への壁を作っていく。

戦車(とくに防御力の高いティーガーを中心にバンターなどを)を前面に、42式機甲化ロケット砲などを配置して、第1ウクライナ方面軍の地上部隊を潰していく。

航空機は、ZOCをきちんと張りながら、ZOCの輪を広げていく。もちろんウマニでも、航空機を配置しまくり、敵航空機(とくにシュトルムビクやLa-5FNや戦闘機)を戦闘機で潰し、余裕が出てきたら、戦闘爆撃機、急降下爆撃機で地上部隊を潰していく。

戦線を押し戻すことが可能になったら、ウマニから一番近い、第1ウクライナ方面軍の生産首都キエフ占領を目指す。第1ウクライナ方面軍の首都は1つしかないのだから、

●ちょっとワンポイント●

Fw190A-4などの改良でF型やG型に改良すると戦闘機ではなくなる

Fw190A系はF型G型への改良コマンドが表示される。

改良コマンドが表示されるので、つい改良してしまうと、戦闘爆撃機のF型、G型になってしまう。

どうも改良してから、敵の攻撃にもろくなったと思うのは正解で、実際もろくなるのだ。

このFw190Aは、よけいなエントリーもどンドン

登場するが、Fw190D系(Fw190D-9や13)まで待ったほうがいい(Fw190A系の4、5、6、7、8、9のAシリーズのエントリーは制式化してもいいが、Me309A-1やMe209A-1や2は棄却しよう)。

さらにFw190系からの進化は、Me262シリーズ(Me262A-1a前期または後期)まで進化するのをぐっと辛抱して待とう。

のネザレジノスティ広場を爆撃し、輸送機でキエフ左か右の空港から占領部隊を降ろすか、完全に包囲して、ネザレジノスティ広場を占領して第1ウクライナ方面軍を降伏させる。

あらかじめ航空機で、第4ウクライナ方面軍の首都メリトポリ付近の対空部隊を潰しながら、第3ウクライナ方面軍のドニエプロペトロフスクを取ったら、一気にメリトポリを取れるようにするといい。

Strategy Guide

クレメンチュクを落とし
コルスン、キロヴォグラード奪回

次の目標は、第2ウクライナ方面軍の首都クレメンチュクだ。ここではファストフのすぐそばなので、第1ウクライナ方面軍を倒した部隊を南下させるといい。ただし、コルスン、キロヴォグラードを占領されていると、遷都先の候補地になってしまうので、クレメンチュクを包囲しながら、コルスン、キロヴォグラードを先に奪回しておくといい。

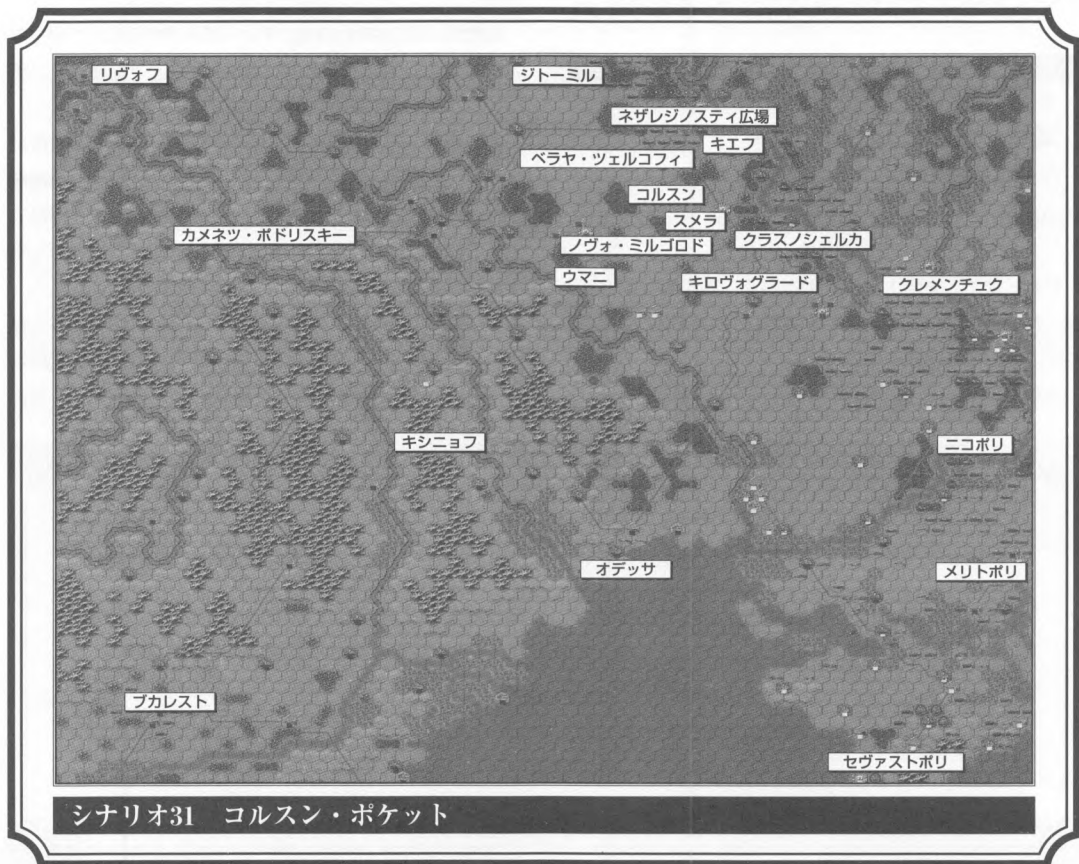
この第2ウクライナ方面軍を潰すことができると、第3、第4ウクライナ方面軍は初期軍事費が少ないので、戦いが非常に楽になる。

またキロヴォグラードは、クレメンチュクとともに、第3ウクライナ方面軍の侵攻をくい止めるための橋頭堡になる。

第2ウクライナ方面軍を倒したら、第3、第4ウクライナ方面軍を倒すための進軍となる。

開始年月日	1943年12月24日
大勝利	: 57ターン以内 アヴァランチ作戦
勝利	: 72ターン以内 バルカン諸国の選択
引き分け	: 規定ターン以上 中央軍集団の崩壊

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★南方軍集団	30,000	0/64	—	—
第1ウクライナ方面軍	160,000	63/64	★3,100	—
第2ウクライナ方面軍	160,000	64/64	★2,100	—
第3ウクライナ方面軍	60,000	40/64	★1,100	—
第4ウクライナ方面軍	70,000	47/64	★1,400	—
★A軍集団	28,000	64/64	★500	—
★第4軍	0	49/24	★1,000	—
★第1軍	40,000	11/20	★500	—



シナリオ31 コルスン・ポケット

シナリオ32 中央軍集団の崩壊

とにかく広いソ連戦線の始まり。まともに戦っても、勝ち目はない

Strategy Guide

来てしまったのが間違い 配置できる場所も少なく、遷都の連続

最初の生産首都はヴィテブスクなのだが、第1沿バルト方面軍と第3白ロシア方面軍のとてつもない大部隊に挟まれ、すでに風前の灯火状態。死守はどう考えても不可能。

せめて首都のヴィテブスクの耐久力を建設工兵で上げるぐらいが関の山。空港も2つあるのだが、うっかり経験値の高いユニットを配置させると、次のターンでソ連軍の航空機の大部隊に袋叩きにされてしまうので、生産しても使い捨てと思って空港に置いたほうがいい。

配置してフェイズを終了すると、モギリョフに遷都する。しかしここも風前の灯火。その後ポルイスクに遷都し、さらにミンスクに遷都する。

ほかにもヴィリニウス、カナウスと生産首都となり得る首都があるのだが、遷都遷都の連続で、部隊を配置してもソ連軍に対抗するための部隊をまとめるのはミンスク遷都までは不可能。

遷都前のヴィテブスクやモギリョフの首都周辺が、思わぬせびりに要塞化された地形なので、つい部隊を配置して敵に対抗したくなるが、どうあかいても敵を叩けないのであきらめよう。

ただし、ミンスク遷都以降耐え続けて、ミンスク西にある都市を建設工兵で耐久力を上げていけば、都市数が思いのほかたくさんあるので、中盤以降、軍事費には困らなくなるはず。また、次のシナリオでわずかでも軍事費を増やすためにも、建設工兵で都市の耐久力はこまめに上げ続けよう。

Strategy Guide

ミンスクで航空機を使ってZOCを張り なんとか遷都を阻止すべし

敵航空機の攻撃力、防御力が高くなっている。しかも対空ユニットがぞろぞろ迫ってくる。V2のロケット兵器が使えればマップの上下に流れているドヴィナ河に架かる橋を攻撃して耐久力を下げ、地上部隊の侵攻を阻止したいところだ。しかしなんと、このシナリオではV2を生産できない。

やはり歴史通りミンスクへ撤退させられ、さらにカナウス

へと撤退を余儀なくされるのだろうか？

そう考えると、ミンスクでの阻止がキーワードでもあり、カナウスへ撤退となると、ワルシャワまでは目と鼻の先になってしまう。

Strategy Guide

大勝利は不可能 とっとと難易度設定を変えて戦おう

ミンスクからの遷都を阻止しても敵の数が半端じゃない。せっかく鍛えて進化させてきた地上部隊も、次々に潰されていく。

そしてまた遷都を余儀なくされてしまうこともある。

敵を引きつけられるだけ引きつけ、爆撃機と輸送機をヴィリニウスから、敵の首都目にかけて移動させるという方法もある。また、第1沿バルト方面軍の生産首都ゴロドクか第3白ロシア方面軍の生産首都スモレンスク、あるいはブリエフ騎兵機械化集団の生産首都ゴメリを取るという方法もある。これがうまくいけば、敵部隊の数は半分になるので戦いやすくなるが、すべて賭けだ。

しかしタイミングを逃し、北方軍集団の生産首都ダウガウピルスまでソ連軍に迫られてしまうと、縦にソ連軍が広がり、敵の生産首都に航空機を移動できなくなる。

敵部隊を引きつけ、しかも爆撃機と輸送機を敵の航空機の索敵範囲から隠れて移動させるという博打がうまくいけば、大勝利も可能になるが、可能性は低い。

また、縦に流れている河に架かる橋を爆破して、地上部隊の侵攻をくい止める方法もある。

マップ上のディスナ右の橋と、すぐ右下の河に架かる部分の鉄道を爆撃。ポリゾフ右の河に架かる橋を爆撃、ベレツィノ右の河に架かる橋と鉄道橋を爆撃。オシボヴィチ右の河に架かる鉄道橋を爆撃。ポルイスク右の河に架かる橋の爆撃。レチソア右の河に架かる鉄道橋と橋を爆撃する。

これがうまくいくと、第1沿バルト方面軍、第2白ロシア方面軍、第3白ロシア方面軍、ブリエフ騎兵機械化集団の地上部隊を釘付けにできる。

そして、まず第1白ロシア方面軍を叩き、さらに北方軍集団と北ウクライナ軍集団を守りながら、対岸で渋滞してい

る敵を色ごとに(軍集団ごとに)ロケット砲と航空機で潰しまくり、敗北軍事費まで軍事費を減らして降伏させるという方法も考えられる。しかし、それでも壮絶な戦いになるのは必至だ。どうせつらい思いで大勝利しても、次は英米と戦う「アンヴィル作戦」。

シナリオ間保存データで難易度をゆるゆるにして、勝利が引き分けを目指したほうがいいが、それでもいやらしいシチュエーションなどの敵が迫ってくるので勝利も難しい。

このまま、東部戦線ルートでエンディングを目指すなら最初の生産は捨てゴマとしてのユニットを生産する。

ミンスクまで遷都したら、爆撃機と輸送機を優先的に配置して、さらに対空部隊、戦闘機配置という形で、敵航空機への牽制と、敵生産首都占領のための航空機を配置する。

敵に押されまくり友軍の北方軍集団、北ウクライナ集団が降伏したら、あきらめて何が何でも69ターンまで粘り、

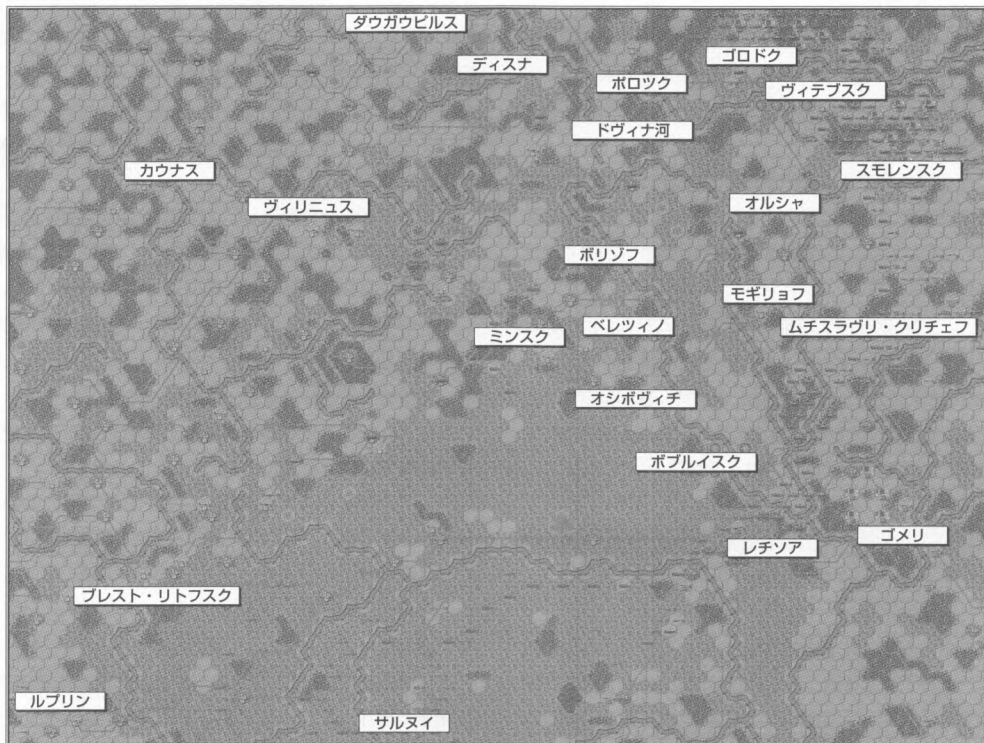


引き分けに持ち込むしかない。

引き分ければ、「クーアラント」(このシナリオが悲惨)を必死で引き分け、「ボトムライン」に移り、エンディングにいくことができる。

開始年月日：1944年06月22日
大勝利：48ターン以内 アンヴィル作戦
勝利：69ターン以内 バルカン諸国の選択
引き分け：規定ターン以上 クーアラント

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵軍軍事費設定	途中参加設定
★中央軍集団	60.000	0/64	—	—
第1沿バルト方面軍	93.000	60/64	★500	—
第3白ロシア方面軍	177.000	64/64	★500	—
第2白ロシア方面軍	63.000	44/56	★600	2T連合軍
ブリエフ騎兵機械化集団	180.000	64/64	★4.700	3T連合軍
第1白ロシア方面軍	30.000	55/56	—	3T連合軍
★北方軍集団	20.000	43/16	—	—
★北ウクライナ軍集団	30.000	62/24	—	—



シナリオ32 中央軍集団の崩壊

シナリオ33 バルカン諸国の選択

金がな～い、金がな～い、金がな～いぞ!!

Strategy Guide

敗色濃いドイツ軍に 枢軸軍の各国が裏切る

これは当然かもしれないが、ルーマニア軍、ハンガリー軍、ブルガリア王国と味方の国が初期の段階では多い。

しかし6ターン目にルーマニア王国、22ターン目にブルガリア王国が連合軍側に寝返る。

最初は大部隊ではあるが、ソ連軍の第2、第3ウクライナ方面軍のわずか2つの敵を相手に戦えばいい。しかしターンが進むにつれて各国が寝返り、不利になっていく。

結果的にいうと、大勝利は不可能とでもいい。

このシナリオは「中央軍集団の崩壊」とはまったく反対に、軍事費が少ない。

都市数が皆無に近い数で、初期の生産首都は敵に包囲され風前の灯火。

こうなると遷都先の生産首都ベスト以外に軍事費が得られる場所がないのだ。

この軍事費を稼ぐための打開策として、6ターン目に連合軍に寝返るルーマニア王国を早めに見限り、その周囲にある都市群を占領して軍事費を上げる必要がある。

Strategy Guide

防御力の高いティーガーIIかヤークトティーガーを キシニョフに配置

第2ウクライナ方面軍と第3ウクライナ方面軍が、すごい勢いで、初期生産首都キシニョフに迫る。

しかし、ティーガーIIかヤークトティーガーを首都とその周辺に配置しておく、かなり長い間第3ウクライナ方面軍の侵攻をくい止められる。

対空戦車や42式機甲化ロケット砲は、敵の数を減らすための捨てゴマにしかならないが、配置しないよりはましだ。

航空機もFw190A-8まで進化させていると、やや生還率が高くなるが、Yak-9など敵の航空機の防御力、攻撃力が高くなっていること、高射砲や自走高射砲などに機数を削り落とされていくため(とくにZSU-37自走高射砲、M17対空自走砲にはむかつく)、徐々に部隊数が少なくなっていく。

これを選けるために航空機を不用意に高射砲、自走高射砲、対空自走砲などに近づけないことが大切だ。また、単独で航空機を運用せず、3～4部隊の編成で、敵に包囲されないことも大切だ。

配置したティーガーIIを首都、都市上に踏ん張らせ、チラスポリ方面から移動してくる地上部隊(特に占領部隊を中心に)を相手にしていると、キシニョフから左の第3ウクライナ方面軍は、航空機以外進むことができないため、航空機を叩き落としていると、20ターン前後で敗北軍事費設定で、資金不足となり、勝手に降伏することが多い。

問題は第2ウクライナ方面軍だ。こいつらを相手にするため22ターン目に連合軍に寝返るブルガリア王国を片付ける。

そしてできるだけ都市を取り、建設工兵で都市の耐久力を上げて軍事費を稼ぎながら第2ウクライナ方面軍を片付けにかかろう。

そうしないと全補給などもできない貧しい戦いになる。

なんだか武士は食わねど……なんて感じで、奥さんが質屋に着物を質入れして食費をまかなう。こんなイメージがこの戦いから浮かんでくる。ひもじい～!!

Strategy Guide

芸が細かいぞ パルチザン列車妨害

ベストに遷都したら、ベストからルーマニア王国占領に挑む。そのため輸送機と軍用列車で占領部隊を中心にブカレストのロマーナ広場に向けて移動させるのだが、鉄道が入り組んでいるため、最短距離をよく考えて移動させる必要がある。

ただし、注意したいことがある。

索敵を中級にしていると、パルチザンが鉄道に立ちはだかっていることに気がつかず、パルチザンの妨害で、列車がダメージを受けることがあるのだ。このパルチザンはたいした存在ではないので、航空機で早めに潰しておこう。

占領部隊と一緒に建設工兵も軍用列車でブカレストに送りたい。この占領部隊支援のため、航空機でブカレスト周辺の高射砲を片付け、さらに牽引砲も片付け、爆撃機でロマーナ広場を爆撃して占領したい。

Strategy Guide

**ルーマニア王国を降伏させたら
ブルガリア王国が寝返るのに対処**

ルーマニアが降伏すると、第2ウクライナ方面軍が南下してくる。

キシニョフは、相変わらずティーガーIIががんばってくれるので安心。

しかし、ブルガリア王国がルーマニアの首都ブカレストのすぐ近くにあるので、ブカレスト下にあるギュルギュウ下の都市ルセ方面からブルガリア王国の占領部隊が22ターン以降、連合軍側に寝返ると迫ってくる。

このブルガリア王国の部隊と、上から迫る第2ウクライナ方面軍との挟み撃ちになると厄介だ。

これを避けるため、22ターン以前にブルガリアの首都ソフィアを包囲して、寝返ったらすぐに占領できるようにしておくといい。

幸い枢軸軍側のときは、軍用列車でソフィア付近まで地上部隊を移動させられる。これを利用してブカレストを占領した地上部隊と、友軍のF軍集団の生産首都ベオグラード方面の両方から、軍用列車でソフィア方面まで地上部隊を送り込み、一気に占領してしまうといい。

Strategy Guide

**第2ウクライナ方面軍の生産首都
までは、近くて遠い道のり**

第2ウクライナ方面軍の生産首都は、ユーザーの最初の生産首都キシニョフのすぐ左上、ポトシャニ。

そのため、一気に防御力、攻撃力ともに高い地上部隊を使って、ポトシャニへ迫りたくなる。

しかし第3ウクライナ方面軍との戦いで残っているティーガーIIはベリツィまでは移動することができるが、目と鼻の先にあるヤシからすぐ上のポトシャニまでは山道で移動できない。

キシニョフ方面へは橋の耐久力が低いので(橋や鉄道橋の耐久力を建設工兵で70以上にしないとティーガーIIは渡れない)移動することができない。

第2ウクライナ方面軍を挟み撃ちで包囲したいのだが、それには建設工兵で橋の耐久力を上げるか、軍用列車にティーガーIIを搭載し、キシニョフからヤシ左まで軍用列車でティーガーIIを送り、降車させなくてはならない。

目と鼻の先に第2方面軍の生産首都があるというのに、このキシニョフへ地上部隊を移動させるのが非常に難しいのだ。そのためあらかじめ作戦を立てておかないと、ポトシャニを占領するのに無駄なターン数がかかってしまう。

Strategy Guide

**ビストリツァで踏ん張り
敗北軍事費で降伏させよう**

早い時期に第2ウクライナ方面軍が降伏し、ルーマニア王国、ブルガリア王国を順調に降伏させる。

そして一方で右翼はキシニョフでふんばり、左翼はビストリツァを壁としてティーガーIIそして42式機甲化ロケット砲、高射砲を配置する。これでビストリツァ、デシ付近で、迫る敵を潰しまくれば、敗北軍事費で勝手に45~46ターン前後で降伏する。

もし100年戦争を繰り返してシナリオ開始年月日を1944年10月以降にし、Me262A1-a前期がエントリーされているならば、Me262A1-a前期まで進化した航空部隊を5~6部隊作る。そして右翼キシニョフ方面と、左翼デシ方面から、この航空機で敵航空機を攻撃して、敵の軍事費を減らす。この方法は非常に有効だ。



●ちょっとワンポイント●

東部戦線だけの偏った移行だけでなく、ヨーロッパ戦線へも移行せよ

東部戦線だけをプレイしていると、ソ連軍との戦い方のパターンだけを覚えてしまう。

東部戦線での航空部隊は、ソ連軍よりも有利で、地上部隊の支援に使える。

敵の航空部隊に対しても、88mm高射砲36型や41型を中心にした高射砲を使った戦い方をしている人が多いと思う。

しかし、ヨーロッパ戦線で米軍が加わった西側連合軍との戦いでは、東部戦線の戦い方が通用しない。圧倒的に航空機の性能は不利になり、対空部隊もSdKfz7/1後期やヴィルベルヴィントなどが必要となる。

東部戦線とヨーロッパ戦線を行き来して、兵器のバランスを整えれば、後半に絶対メリットがある。

Strategy Guide

大勝利させてしまうとヴァハト・アム・ライン作戦
むしろ勝利でコンラート作戦に行ったほうが無難？

このシナリオは軍事費に苦しめられることを除けば、「中央軍集団の崩壊」よりは難易度は低い。

最後の詰めを誤らず、敵の敗北軍事費で降伏させるために、早めに爆撃機で敵の都市をガンガン破壊して、収入を減らして戦えば、なんとか大勝利も可能だ。

ただし、大勝利だとヨーロッパ戦線に戻り、「ヴァハト・アム・ライン作戦」に移る。

ヨーロッパ戦線のエンディング1つ手前のシナリオなので、難易度が高いことは必至。

とくに東部戦線で戦い続けてきた人の場合は、西側連合軍との戦いを体験していない。そのため対空部隊を鍛えていないことが多く、航空機の数が多くなっている人も多いことだろう。航空機だけではアメリカ軍の航空機に太刀打ちできず、せっかく鍛えて数をそろえた航空部隊が、次々に敵航空機に撃ち落とされ、非常に苦む戦いを体験する。そしてさらに、群がる敵地上部隊にも苦しめられるに違いない。

それがイヤなら、何とか53ターン以降までターンを引き

延ばし、「コンラート作戦」に行く。

そしてこのシナリオを引き分けて東部戦線最終シナリオ「ボトムライン」に行こう。引き分けの移行先「クーアランド」は、悲惨なシナリオなので、あえて引き分けに持ち込むよりは、大勝利か勝利で次のシナリオに移行したほうがいい。

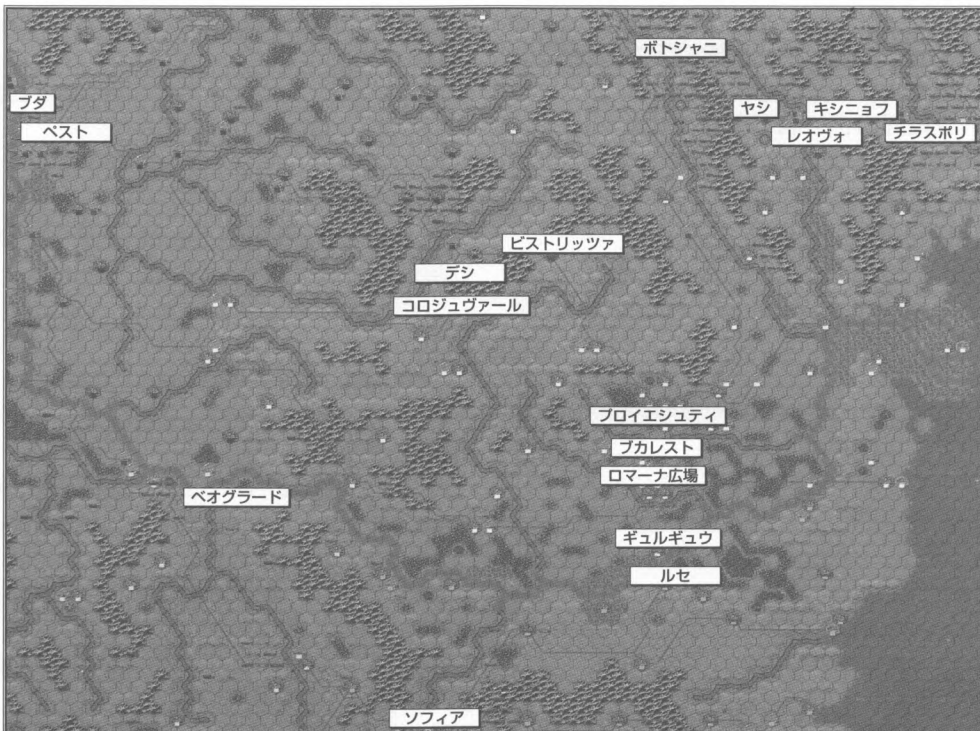
開始年月日：1944年08月20日

大勝利：53ターン以内 ヴァハト・アム・ライン作戦

勝利：77ターン以内 コンラート作戦

引き分け：規定ターン以上 クーアランド

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★南ウクライナ軍集団	25,000	0/64	—	—
第2ウクライナ方面軍	160,000	64/64	★700	
第3ウクライナ方面軍	100,000	64/64	★900	—
★ルーマニア王国	2,000	64/52	—	6T連合軍
★ハンガリー王国	6,000	62/32	—	—
★F軍集団	25,000	61/40	—	—
チトー・バルチザン	4,000	15/32	★500	—
ブルガリア王国	1,000	59/32	—	22T連合軍



シナリオ33 バルカン諸国の選択

シナリオ34 クーアランド

またまた、遷都しまくり、しかも敵は超大部隊

Strategy Guide

**勝てるシナリオを引き分けたむくい？
せっかく鍛えた地上部隊を配置するのがイヤになる**

初期生産首都はタリン。

ぼつんと1つ港がある。

空港はわずか3つ。1つは友軍が配置されているので、最初は2つの空港にしか生産・配置できない。

地上部隊を生産・配置可能な場所は港を除くと生産首都タリンとその周囲3地点しかない。

生産・配置をして次のターンには、もうすでにタリンが包囲されかかっているため、ZOCを張って、敵の進入を阻止する余裕もない。

場合によっては2ターン目にタリンからリーガに遷都させられる。

Strategy Guide

**リーガもすでに敵が進入している
リーガ遷都阻止で艦艇配置をせよ**

タリンから、リーガに遷都すると、港が2つある。

この港にH級を配置して、要塞化したい。そのためには、リーガを敵の手に渡してはならないのだ。

航空機の移動力を使って、リーガをすでに占領しようとしている敵占領部隊を片付け、リーガ、タリンの両方を守ろう。

Strategy Guide

**リーガでは艦艇
タリンでは航空機と地上部隊**

リーガに遷都するが、リーガを占領しようとして進出してきた敵占領ユニットを航空機で撃破して、何か何でもこのリーガを守り抜こう。

もちろん空港も守れば絶対に守り抜くこと。クルディガは取られてもやむを得ない状況だ。

このリーガを守れば、またタリンに遷都させられる前に、艦艇ユニットの生産拠点として、さらに耐久力の高いティーガーIIや航空機を配置して壁を作る。

またその後タリンに遷都したら、ここを拠点にティーガー

IIをあるだけ配置して、さらに航空機も大放出して、右翼から迫る敵を壁を作って阻止しよう。

この最初の壮絶な消耗戦も、ティーガーIIの防御力で、敵戦車群を潰せる。そして航空機で敵航空機群を潰し、さらに港で配置した戦艦と、ティーガーIIの壁の内側に配置した42式機甲化ロケット砲や高射砲で片っ端から叩き潰していけば、少しずつ敵の数が減っていく。

さらに6ターン目に連合軍側に寝返るフィンランド共和国も軍事費が少ないので、初期配置の敵を潰していけば、すぐに降伏する。

Strategy Guide

**凍結した海を使って
究極の敵潰し**

また天候が雪、吹雪ともなれば、海が凍結してくる。これは絶好のチャンス。

敵が、降伏したフィンランド共和国の空白都市を占領しようと、凍結した海を渡り出す。

この地上部隊をちょっとした間放っておいて、タリンに迫る地上部隊と航空機潰しに専念しよう。

そしてある程度の数の地上部隊が凍結した海の上を移動し始めたら、天候をOFFにして一気に水没させてしまう。

これで一瞬にして、凍結した海を渡っていた地上部隊が消滅してしまう。

この繰り返しを何回かやると、敵部隊がまとまって減るため、減った分を敵は生産する。これで、敵の軍事費をこっそりと減らすことができる。

ただし、敵の部隊数が減る割りには、地上部隊との戦闘をしていないため、ユーザーの部隊が経験値を得られないという欠点もあるので注意。

この方法で、第2、第3バルト方面軍と、レニングラード方面軍を敗北軍事費で降伏させてしまう。

そうすると、残るは膨大な軍事費を持つ第1バルト方面軍と、第3白ロシア方面軍の2つの敵だけとなる。

この究極の敵潰しで3方面軍を降伏させるかどうかは、ユーザーの選択にまかせたい。

Strategy Guide

風前の灯火 中央軍集団を救えるか？

マップ右上のソ連軍の各方面軍が降伏したら、のんびりしている時間はない。

中央軍集団が、大部隊に包囲されまくって、風前の灯火になっている。降伏してしまうかもしれない。そうなるとその大部隊が一気にユーザーの北方軍集団目がけて猛進してくるのだ。

せっかく引きつけてくれていた、友軍だ。

艦艇ユニットをすべてバヴィロスタ、リエパーヤ方面に移動させ、艦砲射撃で、ガンガン敵を攻撃してやろう。

もちろんこの艦艇の移動中は、こちらの天候はOFFにしておかないと、移動できない。

たぶん中央軍集団は、艦艇ユニットが残っているか、もう首都上に敵占領ユニットが乗って、占領を開始しているかという状況ははずだ。

一歩遅れると、降伏してしまうという、瀕死の状態なのだ。

Strategy Guide

こちらの軍事費も 補給・補充を続けるにはヤバくなる

消耗戦には補給・補充がつきものだ。

戦闘で敵部隊数を減らすため、こちらの機数も減らされていく。地上部隊ともども、航空機も燃料弾薬の補給を頻繁にしなくてはならない。

最初は30,000前後もあった軍事費も、敵大部隊との戦いで、みるみる減っていく。

とくに注意したいことは、全補給だ。このコマンドを使うと、艦艇ユニットの補給をしてしまうため、軍事費の目減りが大きくなる。

艦艇ユニットは弾薬が少なくなったら補給する程度にし

て、軍事費の節約をする必要がある。

戦艦などは主砲での攻撃ばかりを多用せず、副砲も使って攻撃するなど、やりくりを考えた戦いも要求される。

右上のソ連軍が降伏したら、タリンから輸送機で右上の都市群を占領し、さらに建設工兵を使って都市の耐久力を早め早めに上げていこう。

さらに空港の数を増やすため、空港の占領もしなくてはならない。

下の2つの方面軍との戦い、そして中央軍集団救出、さらに軍事費を増やすための都市占領や空港占領と、このシナリオはまったく手を抜くことも息つく暇もない。

Strategy Guide

中央軍集団降伏は 最後の対第1バルト方面軍まで引き延ばせ

風前の灯火の中央軍集団を守るのにも限界がある。

大部隊に十重二十重に包囲され、占領ユニットが生産首都上に乗り始めている。

片っ端から艦砲射撃をしても、襲いかかる敵を潰すのは容易なことではない。占領ユニットを中心に潰していければいいのだが、間接攻撃なのでうまくはいかない。

それでも、後方から第3白ロシア方面軍を潰しまくり、中央軍集団降伏までには、第3白ロシア方面軍を降伏に追い込んでおきたい。

そうすれば、残る敵は、第1バルト方面軍のみとなる。

もしこのシナリオで大勝利をしたいなら、軍事費を上げたり、右上の空白都市を取るという余裕はない。

一気に爆撃機と輸送機で、クルディガ、メーメリ、ヴィテフスクを占領し、さらに艦艇ユニットをリーガまで速やかに戻し、艦砲射撃と地上部隊、そして航空機ダウガウピルスを攻める。

間違っても第1バルト方面軍をダウガウピルスに遷都させてはならない。

●ちょっとワンポイント● 大勝利がゲームの目的ではない

「軍事演習」から大勝利を勝ち続けると、ある時点で行き詰まってしまう。少ないターン数でシナリオをクリアしてきたため、部隊の経験値、進化を得られずにシナリオを進めてしまうことが多いからだ。

それに気が付くのは、かなりゲームが進んでからだ。このゲームの目的は、実際の作戦を体験することを含め、ゲームのエンディングまでたどり着くこ

とにある。

そのためには、引き分けを繰り返したり、わざと年月を進めたり、東部戦線やヨーロッパ戦線を行き来したりと、いろいろな方法がある。

後半になって、自分のプレイ方法が間違っていたら、前のシナリオに戻るのが最善の方法。そのためにもセーブをきちんとしておこう。

Strategy Guide

どの条件の移行先も
厳しい戦いが待っている

このシナリオで大勝利すると西側連合軍との戦い「ヴァハト・アム・ライン作戦」。バルジ大作戦のシナリオだ。

西側連合軍との戦いは、Sdkfz7/1後期やヴィルベルヴィントなどの対空部隊がいないとつらい。ただし、ティーガーⅡ、ティーガー、パンターなどの地上部隊が多いと、壁として使えるので楽にはなる。念のため、補給車などの補給部隊を多めに作っておくことをおすすめしよう。

勝利先は「コンラート作戦」。マップはそれほど大きなシナリオではないが、地形が非常に悪い。そして包囲されている友軍も風前の灯火。

地中海～ヨーロッパ戦線ルートを経験していて、V2を持っていたりすると、橋の耐久力を下げたりもできるのだが、東部戦線で重量の重い、移動力の低い地上部隊ばかりだと、戦いはつらくなる。

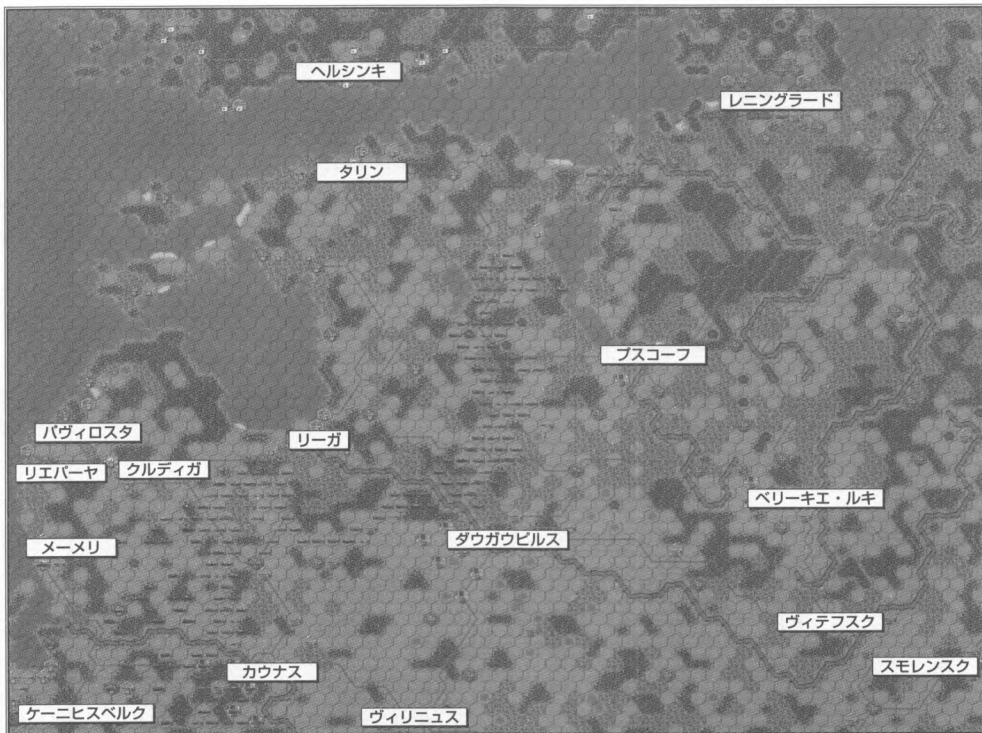
引き分けると「終わりの始まり」。これもキャンペーンシナリオの終盤。ソ連軍の大部隊を相手にしなくてはならない。

どのシナリオもつらい戦いとなるので、シナリオ終了直後

には、必ず次のシナリオへの準備のため、部隊の処分、生産をしておきたい。

開始年月日：1944年09月14日
 大勝利：32ターン以内 ヴァハト・アム・ライン作戦
 勝利：64ターン以内 コンラート作戦
 引き分け：規定ターン以上 終わりの始まり

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★北方軍集団	52.000	0/64	—	—
第3バルト方面軍	70.000	46/56	★2.500	—
第2バルト方面軍	50.000	54/56	★1.500	—
第1バルト方面軍	160.000	64/64	★2.000	—
レニングラード方面軍	60.000	64/56	★5.000	—
第3白ロシア方面軍	90.000	52/56	★2.000	—
★中央軍集団	33.000	64/64	—	—
フィンランド共和国	3.000	25/16	★1.500	67連合軍



シナリオ34 クーアランド

シナリオ35 終わりの始まり

西側連合軍との、ドイツ国内への入城争いをするソ連軍!!

Strategy Guide

ついに電撃戦を始めたポーランドまでソ連軍に迫られてしまう

1000年続くはずだったドイツ第3帝国。しかし、わずか6年前に破竹の勢いで、ポーランド侵攻から始まった電撃作戦だが、ソ連との戦いを繰り広げた東部戦線では膨大な兵力が消耗、戦線は崩壊し、ソ連軍に開戦当時のポーランドまで追い立てられることになってしまった。

1月12日、ドイツ軍の10倍の兵力を誇る300万ものソ連軍が、バルト海からポーランドに至る戦線で、一斉に進撃を始めた。

このポーランド防衛線を崩されてしまうと、本国のドイツは、すぐ目の前。西側連合軍も、ライン河を渡りドイツ国内へと迫ろうとしている。

Strategy Guide

友軍の貧弱な戦力に守られているのは何ターンまでなのだろうか……

初期生産首都は、沿岸沿いのケーニヒスベルク。友軍のバルト海艦隊の地上部隊、わずかな艦隊が沿岸から内陸にかけて、防衛ラインを張っている。

しかし、ケーニヒスベルクの目と鼻の先カウナスに敵第3白ロシア方面軍の生産首都があり、すぐ下のビャウイストクに第2白ロシア方面軍の生産首都がある。

バルト海艦隊の防衛ラインは、瞬く間に切り崩され、ケーニヒスベルクへ、第3、第2白ロシア方面軍が、怒濤のごとき勢いで迫ってくるのは時間の問題だ。

友軍のA軍集団も、ワルシャワを生産首都にプレスト・リトフスクが生産首都の第1白ロシア方面軍の壁となっはいるが、ジェシュフを生産首都とする第1ウクライナ方面軍、さらに山岳地形付近のコショを生産首都にする第4ウクライナ方面軍の3軍に迫られる。ワルシャワを守るA軍集団の崩壊も、時間の問題だ。

友軍2軍が崩されると、敵の5つの方面軍がすべてユーザーの中央軍集団に襲いかかる。

ケーニヒスベルクからダンチヒ、そしてポーゼン。フランクフルト・アン・デア・オーデルまでの遷都は阻止したい。

Strategy Guide

ケーニヒスベルク、ダンチヒが首都の間に戦艦、巡洋艦を配置?

この「終わりの始まり」を最後に、艦艇ユニットの役目は終える。初期生産首都ケーニヒスベルクと次の遷都先ダンチヒには港が1つずつある。

戦艦や巡洋艦を4~5部隊ほど配置(多すぎない程度)し、敵地上部隊と航空機を艦隊でくい止めたい。幸い、敵・第3白ロシア方面軍は2ターン目、第2、第1白ロシア方面軍は3ターン目にならないと参戦してこない。

この間に地上部隊、対空部隊、航空機、戦艦をできる限り配置して、ケーニヒスベルクに防御陣地を構築したい。

Strategy Guide

敵占領部隊と航空部隊を優先して潰し都市の占領を防ぎ、軍事費を消耗させよう

最初に潰したいのは、一番近くにいる第3白ロシア方面軍と第2白ロシア方面軍だ。第3白ロシア方面軍は16万と、比較的軍事費が少ないので(といっても、ユーザーの4倍)、こいつ(赤色)を叩きつつ、A軍集団の初期生産首都ワルシャワ旧市街に迫る第2白ロシア方面軍と、第1白ロシア方面軍を叩くようにしたい。

もちろん中心に叩くのは第3白ロシア方面軍だ。

叩く際に注意したいのは、むやみに叩いても、敵の数が多すぎて、無駄な消耗戦になり、しかもターン数が無駄に消費される。敵に都市を占領され、軍事費が減少するのを防ぎたい。無数の占領ユニットをかたっぱしから潰し、遅延作戦を取るといい。

さらに占領部隊ばかり狙っていると、敵の軍事費を減らすことができないので、航空機を片っ端から潰して、生産をさせることで軍事費を消費させよう。

A軍集団への支援は、航空機と足の速いパンター、そこそこ防御力が高く、さらに橋など耐久力が低い場所でも移動が可能なヘツァー前期やヘツァー自走重歩兵砲を先行して送り、さらに壁として使うのに有効なティーガー、ティーガーIIをワルシャワ旧市街の周辺都市に居座らせて、第2、第1白ロシア方面軍の侵攻と占領を遅延させるといい。

Strategy Guide

**V2で、敵都市、空港を破壊
橋や鉄道橋を破壊して、移動を妨げろ**

占領部隊を潰し、航空機を叩いただけでは、敵をくい止めることは難しい。そこで活躍してくれるユニットがV2だ。

この部隊を2~3部隊ほど配置(手持ちにV2がないときは、生産で)して、第3白ロシア方面軍、第2白ロシア方面軍の各都市を破壊する。

ただし注意したいことは、敵の生産空港を破壊してはならない。生産空港を破壊してしまうと、軍事費消耗にはかかせない敵航空機の生産ができなくなり、軍事費が減りにくくなるからだ。

あくまでも破壊は、都市と、補給・補充のための空港だ。また、川に架かる橋や鉄道橋をV2で攻撃し、耐久力を下げ、敵地上部隊の移動を制限するのも有効な方法だ。

Strategy Guide

**第4ウクライナ方面軍の首都
コショを隠密裏に占領**

敵部隊の遅延作戦は、こちらの生産首都上に敵部隊の進入を防ぐだけでなく、敵の索敵範囲を少なくできるという長所もある。

A軍集団の首都ワルシャウ旧市街に怒濤のごとく迫る第1、第2白ロシア方面軍。この敵を釘付けにするため、航空機をワルシャウ旧市街付近の空港に居座らせ、なんとしてもワルシャウ旧市街を取られないようにしたい。

これと同時に、戦艦の艦砲射撃でケーニヒスベルクへと迫る敵占領部隊を潰していく。

これと同時に、ケーニヒスベルクの制空権を掌握している間に、爆撃機と輸送機をロス、トレンチーンなど、敵の索敵に引っかからないように移動させ、第4ウクライナ方面軍の首都コショを占領してしまう。

第4ウクライナ方面軍は、一番遠くから移動してくるため、このコショがから空きになっている可能性が高いのだ。

から空き状態のコショを占領すると、第4ウクライナ方面軍の部隊は、一瞬にして消滅する。非常にタイミングが要求されるが、うまくいくと第4ウクライナ方面軍が消える。

Strategy Guide

**対空部隊と地上部隊を南下させ
さらにギガントで部隊を輸送**

集中的に特定の敵方面軍を叩かないと、敵の軍事費はなかなか減らない。しかし、広範囲に展開する敵の各方面軍の進撃を阻止するためには、各個撃破していかないと進軍を阻止できない。ターンが進むにつれ、敵部隊がA軍集団の首都ワルシャウ旧市街に集中するため、特定の方面軍を潰

していくのが難しくなる。

それでも1万前後ずつ、敵の各方面軍の軍事費は減っていく。それでも敵の軍事費は膨大で、潰しては生産、潰しては生産の一進一退の戦いが長く続く。

この戦いの間に、敵部隊を分断するため、V2をワルシャウ旧市街方面へ移動させ、第1ウクライナ方面軍の首都ジェシュフ周辺の川に架かる橋を攻撃して、第1ウクライナ方面軍の地上部隊を孤立させる。

さらにウォムジャ上の橋、プフヴィ下の橋を破壊して、各方面軍を分断孤立させ、色ごとに各方面軍を叩き潰すようにできると、軍事費が多い状態でも、首都まで迫り降伏させるという思い切った作戦も可能になる。

第4ウクライナ方面軍を降伏させた場合、コショまでギガントに42式機甲化ロケット砲や170mm加農砲(あれば)などの牽引砲を搭載して、コショ付近の空港で降ろし、第1ウクライナ方面軍をワルシャウ旧市街方面と、コショから攻撃する作戦が取れる。

さらに川に架かる橋をV2で攻撃して敵の各方面軍を分断しているの、一番上に位置する第3白ロシア方面軍の部隊を殲滅すれば、第3白ロシア方面軍はたとえ軍事費が残っていても降伏してしまう。

こうなると2つの軍を降伏させたので、残るは第2、第1白ロシア方面軍、第1ウクライナ方面軍になる。

Strategy Guide

**第1白ロシア方面軍の首都プレスト・リト
フスク下の橋を破壊**

第1白ロシア方面軍を潰しにかかる。まず第1白ロシア方面軍の首都プレスト・リトフスクの下に川が流れている。首都の対岸の空港、都市をV2で破壊、対岸で部隊の生産ができなくする。

第1白ロシア方面軍の地上部隊をプレスト・リトフスクから移動させ、ワルシャウ旧市街とプレスト・リトフスクの川で隔てられた場所におびき寄せて、孤立させる。

このとき、第1白ロシア方面軍に生産されないように、あまり敵を叩かない。その後V2でプレスト・リトフスクを攻撃し、耐久力を下げる。

戦闘機で護衛した輸送機を使い、プレスト・リトフスクの上の空港から降ろす(輸送機はJu52/3m g14eなど武装パックの変更でグライダーをつけ、占領部隊を2部隊搭載できるようにすると便利)。そして戦闘機やスツーカ戦闘爆撃機でプレスト・リトフスク周囲の航空機、地上部隊を潰し、プレスト・リトフスクを占領する。

これと同様に、ビャウストクが首都の第2白ロシア方面軍の首都を占領することも可能だ。

ただし、これも非常にタイミングが難しく、占領する前

に、わらわら地上部隊を生産されると、降参した占領部隊が、次のユーザーフェイスで潰されていることもある。

この大胆な首都占領作戦は、早いターンで敵の各方面軍を分断して、降伏させることができるが、一歩間違えると、作戦が失敗に終わり、輸送機、占領部隊が潰されて徒労に帰する。

作戦が成功すると、残るは第1ウクライナ方面軍のみとなるので、友軍の地上部隊が第1ウクライナ方面軍の首都ジェシュフに向かうし、航空機を一斉にジェシュフに移動させ、敵部隊を殲滅して降伏させることも可能だ。

この方法が成功すれば大勝利も可能だが、冒険になる。

安全策は、敵の軍事費を削って、敗北軍事費で各方面軍ごとに降伏させていく方法が一番被害が少なく確実な方法だが、軍事費の減り具合が非常に遅いので、敗北軍事費による降伏は、忍耐と根気が必要だ。

このシナリオを大勝利すると西側連合軍との最後の戦い「ルール・ポケット」に移行する。また勝利の場合もう1つの西側連合軍の最後のシナリオ「ロンバルディア」に移行する。

引き分けは、ソ連軍との戦いの最終シナリオ「ボトム・ライン」へ移行する。

移行先が、それぞれ最終シナリオなので、シナリオクリアの直前で、必ず部隊を生産したり、補充したりして、最終シナリオでの戦力は整えておきたい。

さらに建設工兵で都市の耐久力を上げ、次のシナリオで軍事費を増やしておきたい。

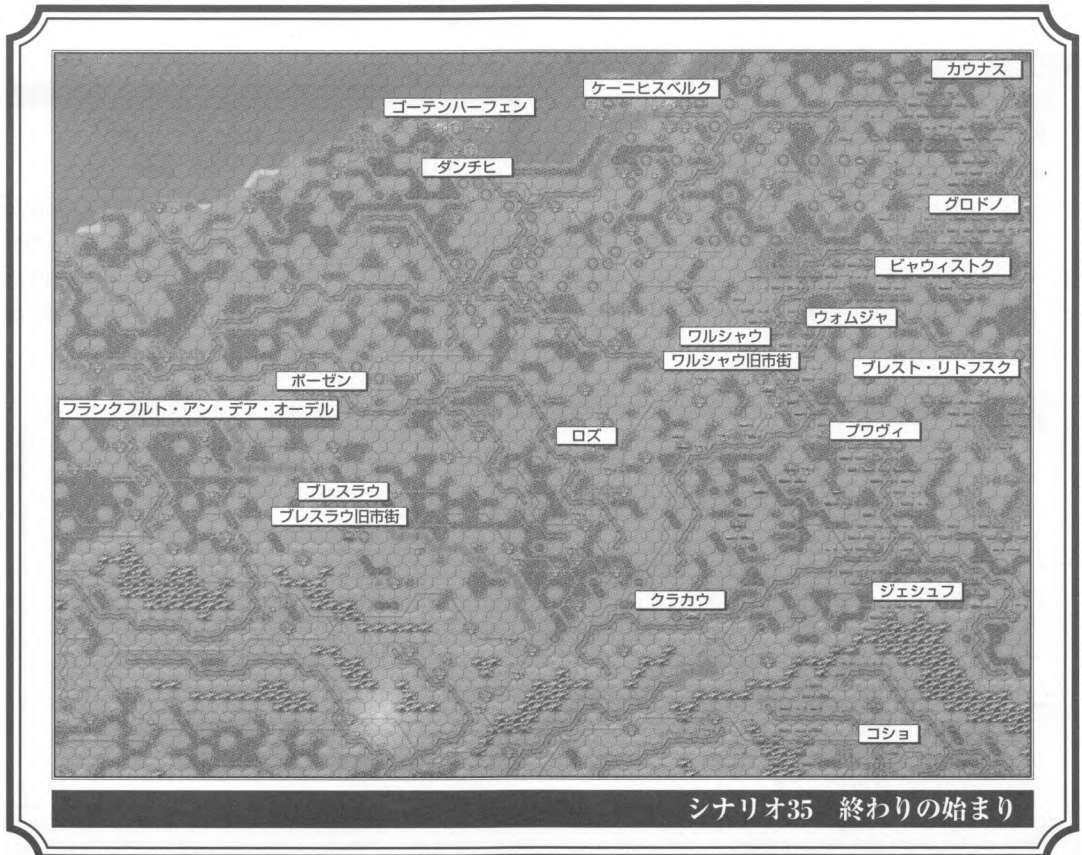
開始年月日：1945年01月12日

大勝利：78ターン以内 ルール・ポケット

勝利：105ターン以内 ロンバルディア

引き分け：規定ターン以上 ボトムライン

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★中央軍集団	39.000	0/64	—	—
第3白ロシア方面軍	160.000	64/64	★1.000	2T後に連合軍
第2白ロシア方面軍	190.000	64/64	★1.500	3T後に連合軍
第1白ロシア方面軍	270.000	64/64	★2.500	3T後に連合軍
第1ウクライナ方面軍	240.000	64/64	★2.000	—
第4ウクライナ方面軍	20.000	28/24	★200	—
★A軍集団	18.000	64/64	—	—
★バルト海艦隊	0	64/16	—	—



シナリオ36 コンラート作戦

地形の悪さから、友軍救出は不可能

Strategy Guide

ヒトラー、ブダペスト救出作戦を 南方軍集団に命じる

1944年12月、ソ連軍はドナウ河北部を固め、ブダペストを包囲した。

ヒトラーはハンガリーの油田地帯を気につけ、ハンガリー救出のため、パンター、ティーガーを投入し反撃を促すが、地形が非常に悪いため、南方軍集団フライスナーはこれを拒否、解任される。

後任のヴェラーも同様に攻撃を開始しなかった。

ヴェラーはポーランドからの増援を待ち、1945年1月1日、救出作戦を開始する。しかし時期が遅れたことにより、作戦は失敗し、ブダペストは陥落する。

Strategy Guide

最悪の地形の悪さ 重戦車の移動は最悪の状態

当時解任されたフライスナーが、地形の悪さから作戦を拒否した理由がわかる。

ユーザー生産首都コマールムからブダペストまでの距離は、それほど遠い場所ではない。しかし、地形が非常に悪く、移動速度が遅いため、攻めるには非常につらい地形になっている。地上部隊をブダペストへ送るまで、ブダペスト

が持ちこたえられるかというほど、最悪の状況なのだ。

ブダペストを守る第IXSS山岳師団は、王宮の丘左から第3ウクライナ方面軍に、国会議事堂側から第2ウクライナ方面軍に包囲され、国会議事堂と王宮の丘を行ったり来たりの遷都を繰り返す。しかし、それも時間の問題で、包囲が狭められ、降伏せざるを得ない状況なのだ。

このペストを救出しなくてはならないのだが、ユーザー生産首都コマールム周辺に、すでに第3ウクライナ方面軍が進出し、この第3ウクライナ方面軍の部隊を潰しながら、さらに移動速度の遅い地形をペストまで向かうことになる。

最初に配置するのは、足の速いパンター、ヘッツァーなどだ。間違ってもティーガーやティーガーIIを配置しないように。守りには有効だが、移動力が低く、さらに燃料消費が高いので、パンターが向いている。

Strategy Guide

ブダペストはもっても5~6ターン 降伏したら、すぐさまV2で破壊

ブダペストが落とされるのも時間の問題。5~6ターン前後で落とされる。落とされたら、すぐにブダペストとその周囲の空港、都市をV2で破壊しまくろう。敵の補給基地をむざむざそのままにしておく手はない。橋頭堡がなければ、補給場所まで戻らなくてはならない。

●ちょっとワンポイント●

建設工兵も資材がなければただの車

V2という究極の兵器で、片っ端から敵の都市、空港を破壊する焦土作戦。燃料がわずかになって空港に戻り、次のターンで補給・補充をしようとする敵航空機。やっとたどり着いた空港をV2で破壊。

すべて破壊し尽くして、焦土化した都市と空港をおもむろに、建設工兵で修復しまくる。

敵も同様だ。せっかくV2で破壊しても、建設工兵を送り込み、修復を始める。

最初は敵の建設工兵潰しをするが、対空部隊がそばにいと、次の敵フェイズで対空部隊に航空機が攻撃を受ける。

しかし、いい方法がある。建設工兵に修復されたら、またV2で破壊し、建設工兵の資材がなくなるまで繰り返すのだ。補給車さえ気をつければ、ユニット数の無駄な部隊にもなるし、建設工兵はただの車と化してしまう。

また航空機は優先して敵の建設工兵を潰していきたい。建設工兵がいなければ、破壊した都市、空港の修復ができなからだ。

同様に、ペスト周辺の敵都市、空港もガンガン破壊していくのだ。ペストを含めた敵都市、空港の破壊という焦土作戦を取ることに。

Strategy Guide

焦土作戦の結果が表れたら 一気に首都を攻めるもよし!!

恐るべし焦土作戦。敵はもともと、それほど都市を多く保有していない。ペスト周辺の都市、空港を破壊しながら、片っ端から都市を破壊していくと、敵は生産で軍事費を使い、万単位で軍事費を消耗していく。

地上部隊は相変わらず移動が遅いが、敵の対空部隊を優先して潰し、航空機は建設工兵を潰し、42式機甲化ロケット砲で敵の戦車や占領部隊を潰していく。

それでも軍事費が続く限り生産してくるが、だんだん軍事費が底をつき、生産がしょぼくなってくる。

対空部隊も西側連合軍と戦ってこのシナリオにきた場合、かなり充実している。

このシナリオの敵は敗北軍事費設定はないが、軍事費が少なくなれば、生産がしょぼくなる。

500とか600ぐらいまで敵第2、第3ウクライナ方面軍の軍事費を落としたら、一気に航空機で首都を攻めて落としてしまうのもいいだろう。

またハンガリーを支援していないと、第3ウクライナ方面軍のバーロシュレード方面進出によって、ハンガリー第3軍が潰され、降伏してしまうことがあるので注意したい。

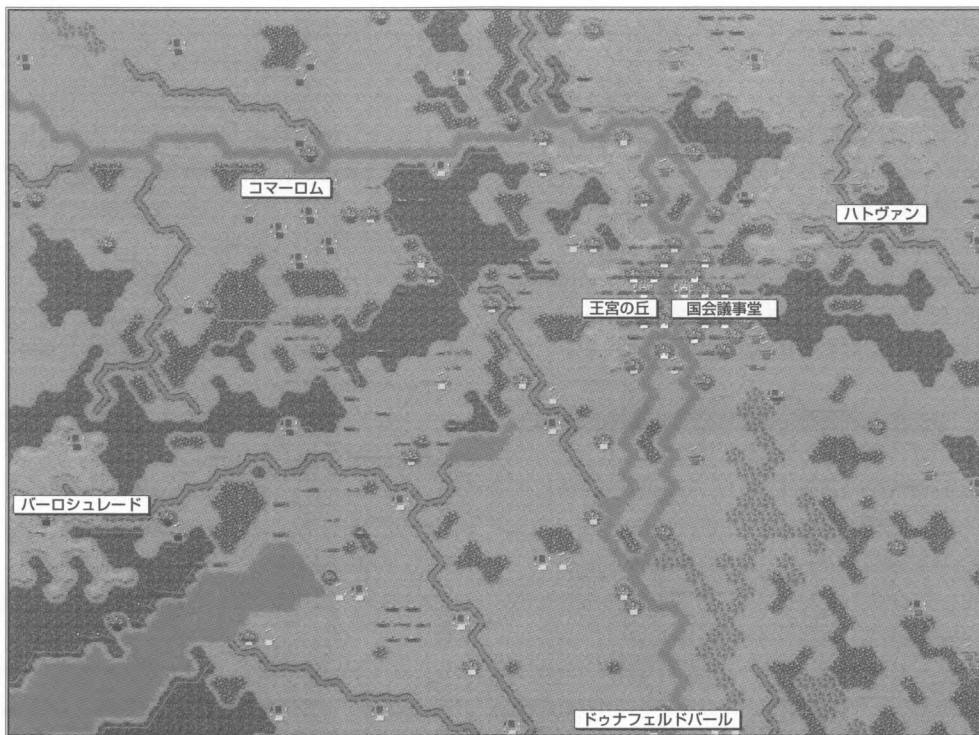
開始年月日：1945年01月01日

大勝利：34ターン以内 ルール・ポケット

勝利：42ターン以内 ロンバルディア

引き分け：規定ターン以上 ボトムライン

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第6軍	50,000	0/64	—	—
第2ウクライナ方面軍	100,000	64/64	—	—
第3ウクライナ方面軍	100,000	64/64	—	—
★第1X(9)SS山岳師団	20,000	27/32	—	—
★ハンガリー第3軍	5,000	37/32	—	—



シナリオ36 コンラート作戦

シナリオ37 ボトムライン

ついに西側連合軍とソ連軍がドイツ国内に進入
ドイツ防衛の最後の戦いが始まる

Strategy Guide

ベルリンへ向け 東西の大部隊が、大攻勢をかける!!

ソ連軍は1945年4月15日、オーデル河岸に沿った戦線から、一気にベルリンへ向け最後の攻勢を行う。

また、西側連合軍もエルベ河対岸から、一斉に大攻勢を展開、ベルリンでは東西からの大部隊を相手に最後の防衛戦が開始された。

Strategy Guide

エンディングを迎えるシナリオの中では 一番難しいシナリオ

シナリオを終了するとエンディングになる最終シナリオは「ロンバルディア」の勝利と引き分け、「ルール・ポケット」で大勝利、勝利、引き分け、そしてこの「ボトムライン」の3つがある。

中でも、この「ボトムライン」が一番難易度が高いシナリオで、今までの部隊の成長や、西側連合軍との戦い方とソ連軍との戦い方の集大成ともいえる。

しかも敵の軍事費も多く、このシナリオで大勝利をするのは至難の業ともいえる。

最初は難易度設定をしないで戦って、どうしても無理ならば難易度設定をして戦い、全体の敵の動きがわかったら、難易度設定をしないで戦う方法をおすすめしよう。

Strategy Guide

ティーガーIIでも、かなわない 経験値MAXの部隊はマウスに進化すべし

ユーザーの初期生産首都はフルステンヴァルデ。周囲は要塞地形に囲まれ、防御力の高い地形がある。

しかし、ティーガーIIを配置しても、次のターンでごっそりと機数が減らされている。幸いマウスがエントリーしてくるので、経験値MAXのティーガーIIは、この防御力の高いマウスに進化させ、オーデル河対岸から迫るソ連軍の進撃をくい止める壁にしたい。

このフルステンヴァルデは、生産空港がたった1つしかない。たとえMe262A-1a前期をふんだんに持っているも、

1部隊ずつの配置で、強引な使い方をすると、あっという間に敵航空機の花が咲く。

まず、経験値の高いティーガーIIを生産首都前面に配置、次のターンでマウスに進化できるようにしたい。これで壁を作り、その後方にV2と対空部隊、そして42式機甲化ロケット砲を配置する。

フルステンヴァルデから国会議事堂への遷都を阻止し、ソ連軍第1白ロシア方面軍の首都占領作戦を開始する。

Strategy Guide

V2で川に架かる橋を攻撃 ソ連3方面軍を分断

V2を使い、クロスノ下の川に架かる橋を攻撃、さらにキュストリン下と左の川に架かる橋を攻撃し第1白ロシア方面軍首都ジェーピンを孤立させてしまう。

ジェーピン上の川の対岸の第1白ロシア方面軍も孤立させ、ジェーピンから迫る地上部隊をマウスを前面に壁として使いつつ、後方から42式機甲化ロケット砲で攻撃する。

このとき、マウスに被害が及んでも、防御力が高いので、それほど大きなダメージは受けない。

さらにジェーピンの周辺の空港をV2で破壊する。

V2は近すぎると、射程内に入らないことがあるので、フルステンヴァルデ左(西側の遷都先国会議事堂方面)へ移動させて射程を調節するといひ。

このとき、V2だけでなく対空部隊も移動させ、V2が敵航空機に狙われないように護衛につけよう。

さらにシュテッティン右下の橋も破壊しておくこと。この川に架かる道路はアウトバーンなので、橋を渡って第1、第2白ロシア方面軍が移動してくると、移動速度が速く、上からフルステンヴァルデ、ひいては国会議事堂まで迫られてしまう。

対空部隊はそのまま国会議事堂の防衛の任務につかせるのだ。ただし、国会議事堂付近に対空部隊だけを配置しても、西側連合軍の足の速いM8装甲車などが迫るので、地上部隊も移動させ、対空、対地防衛態勢を整えるといひ。

最後まで気の抜けないシナリオなのだ。

Strategy Guide

Ba349A ナッターとFw190F-9の対地攻撃

42式機甲化ロケット砲や牽引砲でのソ連軍地上部隊殲滅では、敵の部隊数が多すぎて、なかなか潰れてくれない。

そこで威力を発揮してくれるのがFw190F-9の長距離対地武装パックPanzerblitz1だ。1マス手前から、狙った敵を中心にロケット砲のように攻撃ができ、しかも対甲攻撃力が高い。命中率は22パーセントだが、直前でセーブして、条件のいいデータを選べば、空からFw190F-9で、地上から42式機甲化ロケット砲でと、上と下から敵を叩ける。

またBa349Aナッターは、73mmHs217Fohnという対空攻撃用の武器を持っている。これもロケット砲のように敵航空機が集まっているところへ狙って攻撃すると、周囲の敵航空機もダメージを受ける。これはMe262A-1a後期の武装パックの55mmR4M Orkanより破壊力があるので、ナッターを持ち越して配置できるようだったら、この航空機を使って、敵航空機を叩くといい。

Strategy Guide

力技で第1白ロシア方面軍を降伏させるか
敗北軍事費で降伏させるか

第1白ロシア方面軍を降伏させる方法は力技なので、失敗することが多い。一気に占領できればいいのだが、失敗すると、一進一退の戦いになり、戦力を右翼のソ連軍に傾けているだけに、西側連合軍の左翼からの攻撃にもろくなる。

ただし、成功すれば、第1白ロシア方面軍が潰れ、第2白ロシア方面軍と第1ウクライナ方面軍との間に大きな隙間が空く。

これができるば、第2白ロシア方面軍を前面と側面から攻めて落とし、さらに第1ウクライナ方面軍を攻撃して、ソ連軍を殲滅することができる。

この作戦が難しいときは、航空機から叩き潰す、敗北軍事費での戦いとなるため、ソ連軍と西側連合軍を右と左に睨みながらの、敗北軍事費の計算による戦いになる。

Strategy Guide

西側連合軍との戦いは
航空機中心に落としていきたい

西側連合軍は、英国第2軍、米国第9、第1軍の3軍がベルリン国会議事堂方面に向けて進んでくる。

この西側連合軍は、今までの戦い通りにやれば、対空部隊で、敵航空機を中心に潰して、地上部隊をこちらの有利な性能の高い地上部隊で潰す方法で叩ける。

ただし、ポツダムあたりまでは敵の侵攻を許してもいいが、それより東へ侵攻させてしまうと、戦い方が面倒になる。そこで、『安い兵器は潰してあげないよ作戦』を取るのだ。まず、ヴィッテンベルク下の川に架かる橋をV2で破壊。タンカーミュンデ右の川に架かる鉄道橋も破壊する。これで英国第2軍の地上部隊の足を止められるので、航空機が主体に飛来してくることになる。

さらにハレ下の川に架かる鉄道橋、ライブツィヒ左の川に架かる鉄道橋とアウトバーンを破壊する。

これで、西側連合軍の軍事費消耗に欠かせない高価な航空機が中心に飛来してくることになる。

ただ、これらの地点をV2で攻撃するには、V2をポツダムよりやや西まで移動しなくてはならない。

そこまで敵地上部隊がすでに到達していると、非常に難しくなるので、ソ連軍と交戦中に、対空部隊の護衛を伴いV2を移動させておくといい。

しかし、恐るべきは西側連合軍!! 橋は破壊しても、耐久力が少しずつ上がっていく。西側連合軍の車両は、ドイツ軍の重戦車などと違い、軽車両が多い。M8装甲車なんてわずか8トン。渡る渡る!! いつの間にかライブツィヒは占領

●ちょっとワンポイント●

軍事費の少ない友軍のため、友軍都市の耐久力を上げてやる

ポトムラインのように、友軍の中央軍集団の降伏は、ゲームの勝敗をも左右してしまうことがある。

シナリオによっては、友軍の軍事費が少なく、長いターンを戦い続けていくと、補給・補充さえできないほど軍事費が減ってしまうことがある。

こうなると、部隊の生産もままならなくなり、友軍の存在が脅かされてしまうのだ。

こんなときは、建設工兵で、友軍の都市の耐久力

を上げて、ターンごとに入る軍事費を上げてやるといい。

この方法は、長期戦必至のシナリオなどでは、非常に有効で、100の耐久力の都市を10都市最大にすると10の都市で1,500の軍事費が毎ターン増える。友軍も建設工兵で都市の耐久力を上げているのだから、かなり友軍も助かるはず。

ただし、変な部隊を作られないことを祈るのみだ。

され、ドレスデンへ向けて進軍してくるではないか!!

そうなると中央方面軍が、敵の猛火にさらされることになる。ソ連第1ウクライナ方面軍との戦いで、部隊が消耗して、へろへろになっているところを空と陸から攻め込まれると、非常にやばいことになる。

中央軍集団は、ベルリン周辺に高射砲塔を配置してある。この高射砲塔は、爆撃機などにも威力を発揮してくれるが、中央軍集団が降伏してしまうと、まさにベルリン防衛は2時間15分になってしまう(これはソ連軍が言ったことば、2時間眺めて笑われて、15分で片が付いた)。

この中央軍集団を壊滅させないためにも、地上部隊を南下させ、リーザ、トルガウまででくい止め、ドレスデンを取られないようにしたい。しかし敵のB-17Gフライング・フォートレスは手強い!! 爆撃機なのに4部隊でやっと潰せる。

開始年月日：1945年04月16日

大勝利：36ターン以内 エンディング

勝利：72ターン以内 エンディング

引き分け：規定ターン以上 エンディング

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵化軍事費設定	途中参加設定
★ヴァイクセル軍集団	30.000	0/64	—	—
第2白ロシア方面軍	220.000	60/64	★500	57機に連合軍
第1白ロシア方面軍	400.000	64/64	★500	—
第1ウクライナ方面軍	380.000	60/64	★500	—
★中央軍集団	50.000	64/64	—	—
第2軍	270.000	64/64	★8.500	—
第9軍	390.000	64/64	★8.500	—
第1軍	330.000	64/64	★8.500	—

Strategy Guide

変だぞ、敵航空機が
対空部隊に引っかからない

思考ルーチンが学習機能を持っているわけないけれど、敵航空機が対空部隊を避けているとしか思えないほど、対空部隊に引っかからなくなり、対空部隊を避けながら地上部隊を攻撃することがある。これは気のせいなのだろうか。

Strategy Guide

第2軍が降伏
第9軍、第1軍とは、消耗戦の繰り返し

敵航空機を狙い撃ちしていると、一番軍事費の少ない英国第2軍が、降伏する。しかし米国第9軍、第1軍はなかなか降伏まで追い込めない。しかも航空機の性能が高く、さらに対空部隊に引っかからないときは、Me262A-1a前期や後期で潰すことになるが、たやすく潰れてはくれない。

この敵を潰しては生産させ、潰しては生産させる作業を繰り返し1ターンで1万前後の軍事費を消費させなくてはならない。さらにマップ西側の占領された都市をV2で破壊して軍事費を増やさないように心がける。

どう考えても、大勝利は不可能だ。

序盤、壁に使ったマウスは、移動速度が遅いため、残念ながら使えず、有効なのはティーガーIIとパンター、42式機甲化ロケット砲。しかしパンターは、敵の戦車の性能が上がっているため、ダメージも大きくなる。

敵地上部隊の侵攻をくい止め、敵航空機を狙い撃ちして、がんばって、やっと米国9軍、1軍を敗北軍事費で降伏させることができる。

いっそのこと難易度設定を下げて、勝利をつかんだほうがよかったのかも……、と思ったりもしたが、難易度を下

●ちょっとワンポイント●
シュトルモビク vs Ju87G

ゲームをしていて、東部戦線「ツィタデレ作戦」あたりから、きわだって出現し始めるシュトルモビク(イリュージンII-2)とラボーチキン(La-5FN)。

中でも空飛ぶ戦車とも異名を取ったソ連軍のイリュージンII-2、シュトルモビク。

これがふらふらと飛来してきて、地上部隊が攻撃を受けると、かんべんしてほしくなる。まさにソ連軍のスツーカー(Ju87系)のような存在だ。

ドイツ軍もJu87Gになると、37mm機関砲を両翼下に1基ずつ搭載し、シュトルモビク同様に戦車

殺しの異名を取っていた。

しかし鈍足で、防御力が低かったため、高射砲の餌食になり、よく撃墜された。

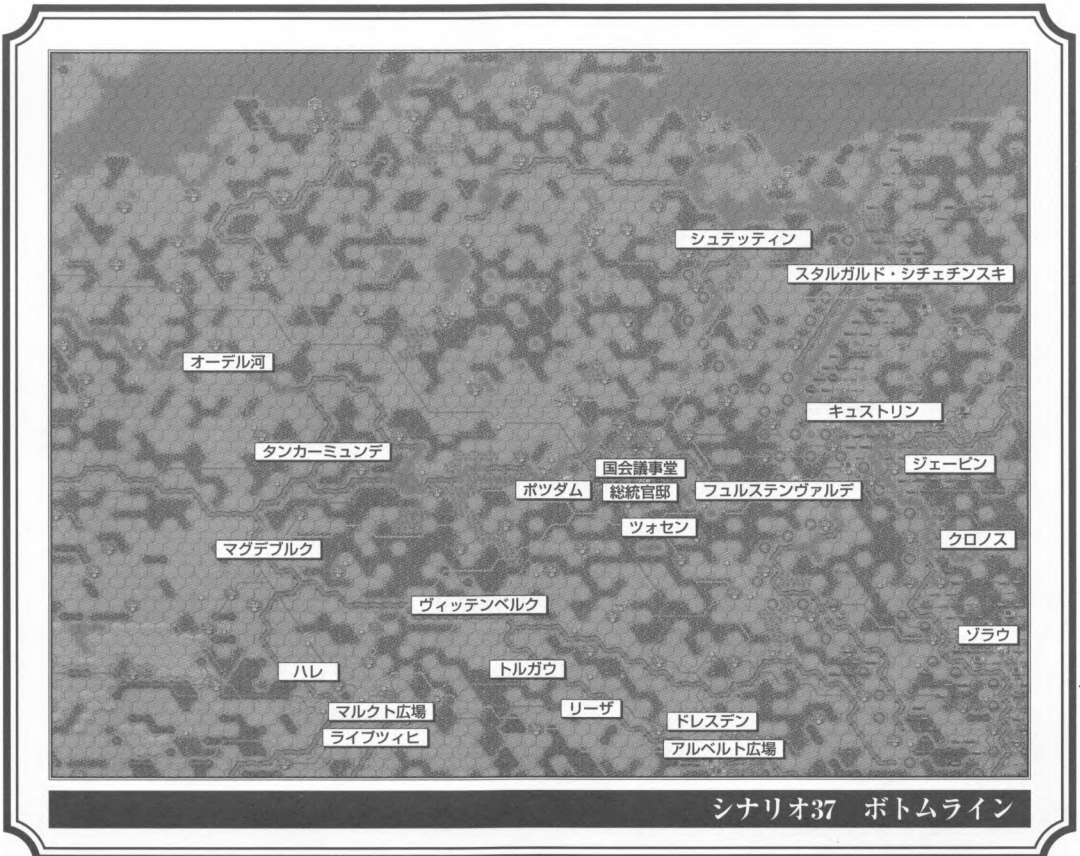
このシュトルモビクの登場と、スツーカーの限界が、ドイツ空軍の劣勢の始まりだったかもしれない。

西側連合軍の航空機の性能に押され、さらにソ連軍の航空機の性能の向上。

ゲームでもJu87Gは、開発表から廃棄を選択するようになってしまう。開戦当時は、あれほど役に立ったスツーカーを廃棄するのは忍びないが……。

げて戦うと、あまりにも緊張感のない戦いになるため、この最後のシナリオは、シナリオ間保存データで、難易度を下

げて戦うのは最後の最後まで我慢して、エンディングを見てほしい。



1941年～北アフリカ戦線

北アフリカでのイタリア軍は、英国との戦いに敗走を続ける。

これを見かねたヒトラーは、イタリア政府を援助するために

ドイツ軍を北アフリカに派遣することを決定した。

しかし軍団の構成は、わずか2個師団に第10航空師団という小規模な編成で、

指揮官にはロンメルが任命される。

この小規模な軍団を使い、奇策や意表をつく機動作戦で、

優勢な英国軍にロンメルは挑みかかる。

そして「砂漠の狐」という異名が付けられ、英国軍から恐れられる。

ロンメルの出現により、連戦連勝を続けていた英国軍は、

連勝をストップさせられる。

それどころか、1942年に、

ロンメルはイラクの油田地帯1600キロにまで迫っていた。

英国首相チャーチルは、中東の危機と、スエズ運河を守るため、

当時の中東英国司令官オーキンレックを更迭、

後任にハロルド・アレキサンダーを任命する。

そして第8軍司令官にMontgomeryを着任させた。

当時のドイツ軍にとって無名のMontgomeryは、ロンメル同様

歩兵出身の将軍で、歩兵戦闘のエキスパートといわれていた。

機動戦のロンメルと歩兵戦の専門家Montgomeryの戦いが、

北アフリカで始まる。

Montgomeryは用心深い性格で、物量による戦いを挑み、

圧倒的に兵力の少ないロンメルを苦しめる。

ロンメルは消耗するドイツアフリカ軍団の兵力を補いたいため、

ヒトラーに対して兵力の増強を願う。

しかしヒトラーの頭の中は、東部戦線のことでいっぱい、

北アフリカに対しては、冷ややかだった。

兵力不足のアフリカ軍団の敗走を決定づけたのが米国の参戦だった。

北アフリカにPattonが赴任し、

英米の膨大な物量の前に、

ドイツアフリカ軍団は、北アフリカ戦線から撤退することになる。

そしてさらに西側連合軍は、シシリー島、そしてイタリア半島に上陸、

ドイツ軍にとって最悪の状況を作り上げていく。

ゲームをプレイすると、北アフリカでの戦いが、

いかに過酷なものであったかが実感される。

アドバンスド大戦略98を楽しむために・その3 北アフリカ戦線での戦いとムービー

北アフリカ戦線の映画は、ドイツ軍vs西側連合軍という図式より、名将と言われた、ロンメル将軍を浮き彫りにしたものが多い。

また、映画での表現がオーバーであったため、実際の北アフリカ戦線のドイツ軍の兵力を知り、驚くことも多い。

砂漠の鼠

1953年 米 監督/ロバートワイズ

ロンメル率いるアフリカ軍団が、トブルーク守備隊攻撃を画策していた。

そのトブルークを志気の上がないオーストラリア軍が守っていた。そこに英軍指揮官マクロバーツが着任する。部下の兵士の中には、かつての恩師もいた。しかし彼は、私情を捨て、トブルーク守備隊の志気を高め、功績を上げる。

しかしトブルークは落とされ、彼も捕虜となる。

ロンメル役をジェームス・メイソンが演じるが、英国側から見た北アフリカ戦線だ。

砂漠の鬼将軍

1952年 米 監督/ヘンリー・ハサウェイ



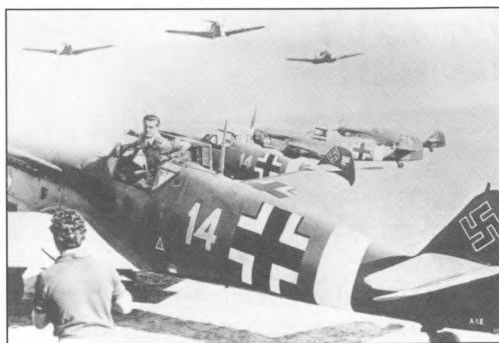
捕虜に対する紳士的な態度から、敵からも尊敬された北アフリカのドイツ軍名将ロンメルを悲劇を描いた作品。

「砂漠の狐」というニックネームで西側連合軍から恐れられたロンメル。しかし北アフリカでの戦況が不利になり、最前線の状況を理解しない上層部に対して、怒りを感じるロンメル。そのロンメルが、軍部、そしてヒトラーに対して疑問を持ち始め、ヒトラー暗殺計画に荷担していく。

ロンメル役のジェームス・メイソンの演技が光る作品。

撃墜王アフリカの星

1960年 独 監督/アルフレード・ワイデマン



メッサーシュミットの機体横に記された14の番号を持つ愛機「ゲルプ14」に乗り、英米相手に、短期間のうちに382回も出撃し、見込み射撃という特別な戦法で158機の敵機を撃墜した北アフリカ戦線のドイツ空軍の若き撃墜王ハンス・ヨアヒム・マルセイユ。

彼の戦歴、教師である恋人との恋愛が描かれ、さらに彼の友人の死によって戦いへの疑問を持ち始める様が描写されている。

甘く美しいBGM「アフリカの星のボレロ」は、見る者の心にこの映画とともに深く刻み込まれる。

シナリオ50 チレナイカ

ノルウェー戦で戦艦、巡洋艦を造っているのといないとでは
戦い方が変わる

Strategy Guide

戦艦、巡洋艦を造っていたら マルタ島を落とし、トブルークを落とせ

定石通りの戦い方は、マルタ島を避け輸送船団と航空部隊をトリポリに集結させる。

上陸した部隊とともに、アジェダビア、ベンガジ、トリポリ、メクリ、トブルークそしてシーディ・バラニという海岸線ルートを侵攻することになる。

しかしこの方法だと、ターン数がかかり、41ターン目に地中海艦隊が参戦し、艦砲射撃の猛威に一気にトリポリまで撤退ということもあり得るのだ。

ただし、ノルウェー戦(デンマーク、ヴェーゼル演習作戦)で何度も引き分けて、戦艦や巡洋艦を進化させ、艦隊を編成しておくと、戦い方が変わる。

まず、主力艦隊はいきなりトブルークを目指す。

そのついでに艦砲射撃でマルタ兵団を全滅させ、輸送機でマルタを占領する。

航空部隊はトリポリ経由でベンガジ方面の敵を叩き、牽制するといい。しかし、Bf109E-7は航続距離が短い。そのためBf109F-2まで進化させるまでは、つらい戦いになる。燃料タンクが装備できるようになるまでは、空港で頻繁に補給をしなくてはならないため、なかなかベンガジまではたどり着けない。

しかもイタリア軍の空港は、燃料と弾薬の補給はさせて

くれるのだが、機数の補充や、進化、改良をさせてくれない。そのため、補給・補充をするときは、トリポリ周辺の空港まで戻らなくてはならないことになる。

Strategy Guide

トブルークを艦砲射撃で落とし、 背後からベンガジを狙おう

トブルークの守備隊と高射砲などは、経験値がMAXで、しかも要塞陣地の防御力が加算されているので、艦砲射撃でもなかなか機数を減らすことはできない。

しかし何度も艦砲射撃を繰り返していると、少しずつ守備隊の地上兵力が少なくなり、港に輸送船を着けるところまで数ターンで可能になる。

このトブルークを占領し、空港と港を占領すると、ここを拠点にシーディ・バラニとメクリを占領することができる。

ただしシーディ・バラニは港がないので、輸送機で近くの空港に占領部隊を降ろして占領するしか方法がない。

もちろん、海路を爆撃機とともに、移動させて、耐久力を下げてから占領するといい。

この方法で、トリポリからはイタリア軍のアフリカ派遣軍と航空部隊、トブルークからは輸送船から降ろした地上部隊と、海岸沿いに停泊させている戦艦、巡洋艦の艦砲射撃でベンガジとアジェダビアを楽に落とすことができる。

●ちょっとワンポイント● 驚異、無尽蔵の補給艦

補給艦が1隻いると、艦艇ユニットの燃料や弾薬を満タンにすることができる。

しかし、多くの場合軍事費が少ないため、満タンにできずに、補給艦を何隻も作ってしまうユーザーも多いのだ。

この補給艦は、ユーザーのそのときの軍事費に直結しているため、軍事費さえあれば、補給艦は無尽

蔵の燃料と弾薬を補給できることを覚えておこう。

逆にいうと、軍事費が少ないシナリオで補給艦で艦艇ユニットの補給をしてしまうと、そのフェイズですべての軍事費を使ってしまうという恐ろしい船でもあるのだ。

とくに主砲などを使い切った戦艦や巡洋艦の補給は、非常に軍事費を消耗するので注意したい。

ただし、潜水艦を生産してくることがあるので、必ず駆逐艦を同行させておくといい。

この方法だと、40ターン以内で大勝利ができる。

しかし、大勝利の次のシナリオが「中東」という壮絶なシナリオなので、あえて勝利で「バトルアクス作戦」に進んだほうがいいのかもわからない。

勝利を選択するには、地中海艦隊と戦わなくてはならないので、艦砲射撃で弾を撃ち尽くしていると、敵を間接攻撃できないという悲惨な結果になる。

地中海艦隊と戦うためには、30ターンの中盤あたりから、占領した港で艦艇ユニットの補給・補充、さらに進化をさせておくといい。

また補給艦を港に停泊させ、補給艦に隣接させておくと、隣接させた艦艇の燃料や弾丸の補充ができるという便利な方法がある。

ただしその分、軍事費がごっそりと減ってしまうことも覚悟しておこう。

地中海艦隊と激しい戦いを行い、51ターン以内に勝利するのがベストだ。なぜならば、52ターン目に、中立の立場を取っていたギリシア王国が連合軍側になってしまうからだ。

いっそのこと、先にギリシア王国の都市を爆撃して、ギリシアを参戦させて降伏させるという手もある。

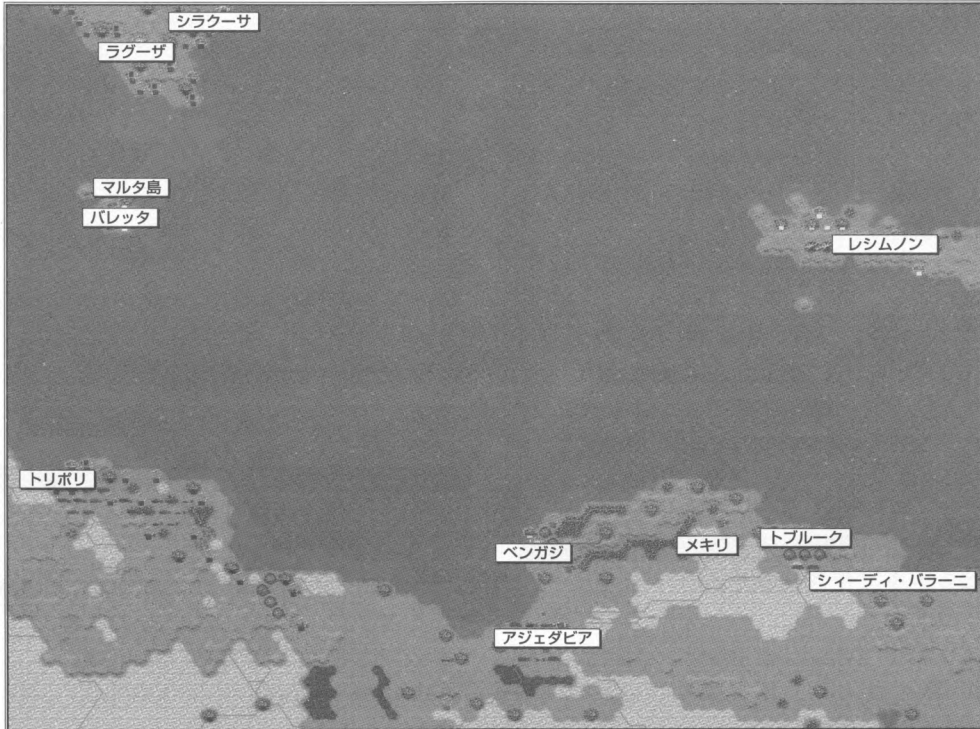
開始年月日：1941年02月14日

大勝利：61ターン以内 中東

勝利：80ターン以内 バトルアクス作戦

引き分け：規定ターン以上 マリタ作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★アフリカ軍団	50,000	0/52	—	—
第XIII(13)軍団	5,000	64/64	—	—
豪第9歩兵師団	0	19/24	—	—
マルタ兵団	500	11/12	—	—
★アフリカ派遣軍	2,000	43/32	—	—
ギリシア王国	0	6/8	—	52T時に連合軍
地中海艦隊	42,000	24/20	★500	41T時に連合軍
★イタリア海軍	3,000	22/22	★1,000	41T時に連合軍



シナリオ50 チレナイカ

シナリオ51 バトルアクス作戦

敵の軍事費が120,000!! しかも生産首都がマップ上にない!!

Strategy Guide

ひたすら敵のユニットを潰して 軍事費を消耗させるしか、勝ち目はない

最初は生産首都バルディア上の空港は中立で、占領しなくては航空機が生産・配置できない。つまり航空機は最低3ターン以降でなくては生産・配置ができないのだ。

それまでは、Ⅲ号戦車(配置の場合、改良でJ型にしなくてはならないものもあるので、移動が遅れる)、Ⅳ号戦車、そして105mmなどの間接攻撃牽引砲、さらに88mm高射砲など、間接攻撃部隊を中心に生産・配置する。

サッロームを生産首都とするイタリアのトレント自動車化師団(自動車化していても、100年遅れているといった当てにならないイタリア軍)を守りながら、フォート・カブツォとその下のリビアン・オマール、シーディ・オマールの2つの都市を拠点に戦うことになる。

リビアン・オマール、シーディ・オマールは、最初はイギリス軍に占領されるが、この2つの都市を何かが何でも取り戻す。そしてフォート・カブツォとその下のリビアン・オマール、シーディ・オマールの3つの都市の三角地帯に高射砲と、牽引砲、そしてこれらの間接攻撃部隊を守るように戦車を配置する。

さらに間接攻撃部隊の燃料を補給する補給部隊も忘れてはならない。

牽引砲や高射砲は、単独では移動速度が遅いので、オペルブリッツなどを使って、速やかに三角地帯に運ぶ必要がある。ただし、生産・配置できる最大ユニット数が32と少ないので、これらの輸送車を作りすぎると、敵を攻撃するための部隊が少なくなるので注意したい。

Strategy Guide

ユニットを進化させるための シナリオ?

このシナリオ、Ⅲ号戦車が敵と戦うと、敵のマチルダ戦車が強いのかもかもしれないが、あつというまに経験値が上がる。これを見逃す手はない。

牽引砲でマチルダの機数を減らし、都市上からマチルダを叩き、経験値をMAXにして、Ⅳ号F1型に進化させよう。

しかし、このⅣ号F1型でも、マチルダに対しては非常に苦戦する。

そこで牽引砲と航空機が重要な役割を持つてくるのだ。

航空機はBf109F-4まで進化させる(生産すれば、そのままF-4が生産可能になるが、軍事費が少ないので持ち越しユニットを使い回すと、改良を頻繁に行うため時間がかかる)。三角地帯ができれば、敵の部隊を潰しまくる。

航空機から優先して潰し、さらに間接攻撃をしてくる牽引砲、速射砲などを潰し、戦車、歩兵という順番で叩くといいだろう。

最初は非常にづらい戦いで、牽引砲や高射砲の移動に時間がかかるが、三角地帯をキープできると、リビアン・オマール、シーディ・オマールで補給と補充ができるようになるので、輸送車は時期をみて少しずつ処分し、その分を牽引砲や高射砲、航空機に回すのもいい。

また、占領部隊はほとんど役に立たないので、1~2部隊(1部隊でもかまわない)といったところに留めておくべし。

それよりも建設工兵を有効に使い、マップ左上の都市の耐久力を上げて、軍事費を増やしていくことに努めよう。

制空権を掌握できるようになったら、航続距離が長く地上攻撃が強力なBf110D-2などを使い、敵の航空機と地上部隊を潰していくといい。

ただし、空港が生産首都付近には1つしかなく、マップ左上にある空港まで補給・補充にいかなくてはならないので、常に残りの燃料を考えながら戦う必要がある。

Strategy Guide

次のシナリオの移行先も よく考えて戦おう

この戦い方で敵の軍事費を減らし、効率のいい戦い方をすれば、ぎりぎりで大勝利をすることが可能だ。

ただし大勝利の先は「クルーセイダー作戦」。

無理せず勝利、引き分けて「ベネチア作戦」に行くという考え方もある。

また最初から勝利を目指すなら、シナリオ間保存データで難易度を下げ、敵の反撃なし、セーブ無制限にしてしま

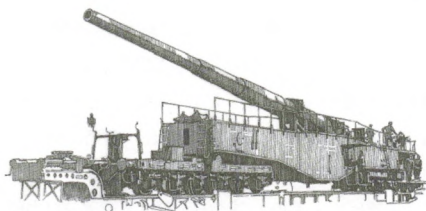
うと、間接攻撃が当たるたびにセーブができるのでおすすめです。

逆に軍事費半額や戦闘機系、中戦車系などを生産しないという項目をチェックしてしまうと、簡単に勝利してしまう。そのために部隊の経験値が上がりにくく、進化できないということになるのでシナリオ間保存データの難易度設定は注意して下げるといい。

ちなみに「バトルアクス作戦」を通常の方法で大勝利するのは、あまりにもターン規定が厳しすぎるので無理。

もし勝利先の「クルーセイダー作戦」に移行したい人は、「バルバロッサ作戦南方戦区」で引き分けて、ここで部隊の経験値を上げ、さらに進化させてから「クルーセイダー作戦」に移行したほうがいいかもしれない。

この「バトルアクス作戦」あたりから、大勝利狙いでシナ



リオを戦うよりも、次にどのシナリオへ移行すればいいのか、どのシナリオ経由でどこへ行けばいいかをよく考えながら戦うといい。

それにはシナリオで敵と一度戦ってみて気がつくという、面倒ではあるが、体験でシナリオを選択するという方法が一番いいだろう。

キャンペーンの後半まで来てしまって、失敗に気がつき、もう一度序盤近くまでシナリオをやり直すということがこのゲームには多々あるのだ。

それがまた、このゲームのおもしろさでもあり、奥の深い部分でもある。

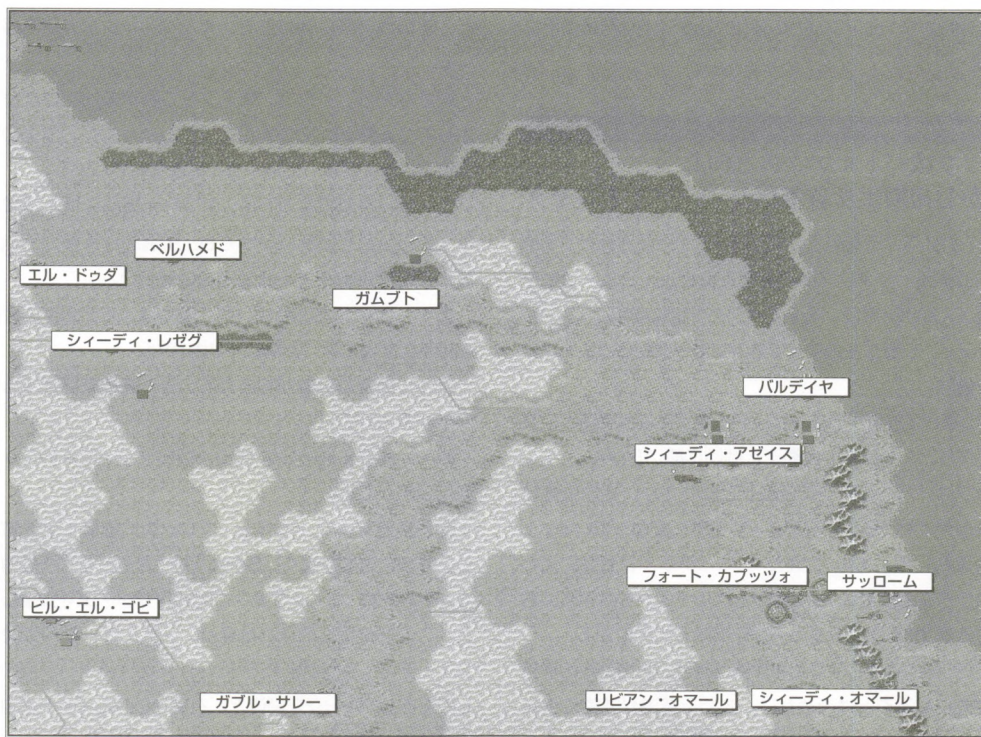
開始年月日：1942年06月15日

大勝利：21ターン以内 クルーセイダー作戦

勝利：30ターン以内 ベネチア作戦

引き分け：規定ターン以上 ベネチア作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★ドイツアフリカ軍団	15,000	0/32	—	—
★トレント自動車化師団	5,000	24/16	—	—
第XIII(13)軍団	100,000	63/56	★1,000	—



シナリオ51 バトルアクス作戦

シナリオ52 クルーセイダー作戦

敵の軍事費が膨大で、生産首都もマップ外

Strategy Guide

英国中東総司令官の交替で 物量による英軍の反撃を開始

「バトルアクス作戦」に失敗した英軍の第2ラウンドともいえるのが、この「クルーセイダー作戦」だ。

バトルアクス作戦に失敗した英軍は、イギリス中東軍総司令官をウェーベルからオーキンレックに替える。

オーキンレックは戦力の充実に努め、サッローム、バルディアのドイツ・イタリア軍に攻勢をかけ、ビル・エル・ゴビ、シーディ・レゼグへと軍を進める。

これはシーディ・レゼグ西側のトブルーク包囲をするドイツ軍の脅威を取り除く役目も果たすことになる。

物量で押す英軍に対して、ロンメルのアフリカ軍団は守りを主体とした戦いを行うが、シーディ・レゼグとバルディアは分断され、北アフリカの東側バルディアは英軍の手に落ちる。

Strategy Guide

マップはバトルアクスと同じ しかし初期生産首都はシーディ・レゼグ

敵は、バルディアを狙う、サッロームを生産首都とする第XIII(13)軍団。イタリア軍の生産首都ビル・エル・ゴビを狙う第XXX(30)軍団。そして4ターン後に参戦してくる、シーディ・レゼグ左のマップ外トブルークから迫るトブルーク守備隊。

この3軍が3方面からユーザードイツアフリカ軍団と、友軍のイタリア・トレント自動車化師団に襲いかかる。

マップは「バトルアクス作戦」と同じだが、初期生産首都がバルディアからシーディ・レゼグに変わっている。

主戦場もビル・エル・ゴビ、シーディ・レゼグに代わり、南から迫る英軍第XXX軍団とバルディアを占領し、右から迫る第XIII軍団、トブルーク守備隊を相手にする。

3方向の敵を相手にするため攻勢は避け、防御陣地の構築が最優先になることは否めない。また、空港が非常に少ないので、ガムプト左上の空港は航空部隊を居座らせ、さらにガムプトに地上部隊と対空部隊を配置、敵に占領されるのだけは阻止したい。

Strategy Guide

地上部隊の大消耗戦 150mmロケット砲をうまく使おう

生産空港はわずか1つ。しかもマップ全体でも枢軸側の空港が非常に少ないので、制空権を握るのは難しい。

ただ、Fw190A-2を制式化して(すぐにA-2がエントリーしてくるので、A-1は棄却する)、経験値が最大のBf109F-4は、Fw190A-2に進化させておこう。

航空機は生産首都シーディ・レゼグの空港で生産・配置し、ガムプトやバルディアの空港で補給・補充、進化をして、生産・配置の妨げにならないようにしたい。

敵部隊は、まずビル・エル・ゴビのイタリア軍アフリカ戦車集団(強そうなのは名ばかり)に襲いかかる。

英軍地上部隊の装備は非常に充実していて、マチルダなど、防御力の高い戦車群で、ぐんぐんイタリア軍を押し退ける。

残念ながら、イタリア軍アフリカ戦車集団だけだと、北上してくる英軍第XXX軍団の充実した兵力に、赤子の手をひねるようにビル・エル・ゴビを取られてしまう。

ユーザーが担当するドイツアフリカ軍団の地上部隊をビル・エル・ゴビに差し向けても、圧倒的な軍力で迫る第XXX軍団の攻勢をくい止めるのは難しい。

まず、Ⅲ号J型前期やⅣ号F1型では、マチルダの大部隊を相手にするには、非常に不利なのだ。

次々に部隊の機数が削られていき、直接戦闘をする戦車部隊は潰されていく。

唯一、頼りになるのは150mmロケット砲なのだが、移動に問題がある。

砂漠地帯なので、オベル・ブリッツに搭載して移動しても、非常に速度が遅く、Sdkfz7が、かろうじて移動力がある。それでも、ビル・エル・ゴビのイタリア軍を支援しないと、ここを英軍に取られた場合、一気にユーザー生産首都シーディ・レゼグまで迫られる。しかも4ターン目に参戦してくるトブルーク守備隊と、右翼からバルディア経由で迫る英軍第XIII軍団、北上してくる第XXX軍団に、イタリア軍ともどもアフリカ軍団は、完全に包囲されてしまう。

何が何でも、ビル・エル・ゴビへ地上部隊を送り、

150mmロケット砲を戦車部隊の後方に配置して、英軍第XXX軍団の攻勢をくい止める必要がある。

最初に送る戦車は、敵の戦闘ですぐに潰されてしまうので、ビル・エル・ゴビの前線のⅢ号J型前期やⅣ号F1は、合流をタイミングよく行うこと(うっかり合流して、隙間が空くと、そこから敵に入り込まれ、ロケット砲が被害を被る)。そしてこまめにⅢ号J型前期を生産して、ビル・エル・ゴビに送り、ここを死守したい。

この第XXX軍団との大消耗戦とともに、ガムプトでの第XIII軍団との消耗戦も展開される。

ガムプトを敵に取られると、完全にバルディヤ、サッロームは孤立してしまう。バルディヤ、サッロームを航空部隊で支援することは可能だが、航空部隊も英国のほうが数的に優勢なので、徐々に機数を削られ、部隊数が減っていく。

これを防ぐためにも、ガムプトに防御陣地を構築して戦車を壁に、後方にロケット砲、高射砲を配置して、敵地上部隊と航空機を叩くようにしたいのだ。

さらに、生産首都シーディ・レゼグのマップ左外にあるトブルーク守備隊の攻勢を警戒するため、首都左側に戦車部隊、牽引砲、高射砲などを配置して、エル・ドゥダのイタリア軍を支援したい。

このビル・エル・ゴビ、ガムプト、シーディ・レゼグの3つの地点の敵との消耗戦で、敗北軍事費で英軍を降伏させられれば勝利も不可能ではない。

ただし、大勝利は100年戦争で年月日を進め、部隊も性能の高いユニットがなければ、不可能と思ったほうがいい。

むしろ、難易度設定を下げて、今後のことを考え、航空機や地上部隊の経験値を積むという考え方もある。

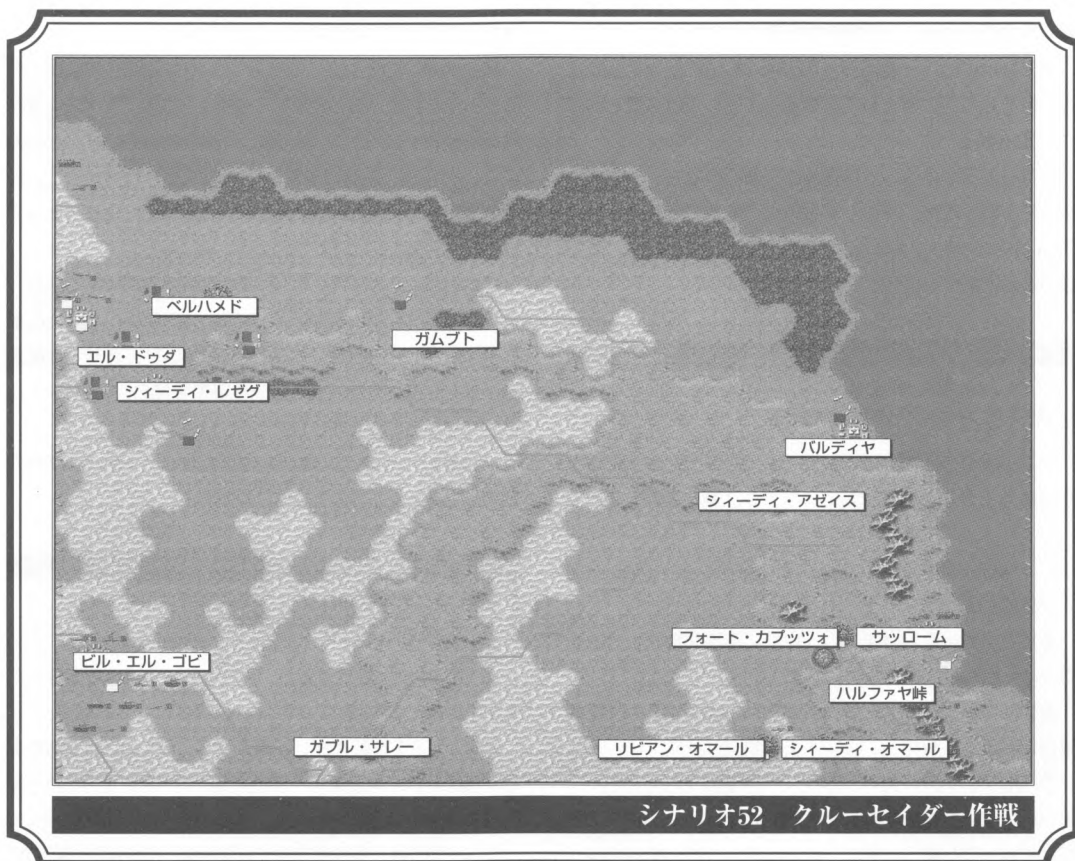
開始年月日：1941年11月18日

大勝利：20ターン以内 第一次エル・アラメインの戦い

勝利：35ターン以内 ベネチア作戦

引き分け：規定ターン以上 ベネチア作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★ドイツアフリカ軍団	35,000	0/48	—	—
第XXX(30)軍団	160,000	64/56	★2,000	
第XIII(13)軍団	150,000	64/56	★1,500	—
★アフリカ戦車軍団	10,000	64/48	—	—
トブルーク守備隊	100,000	20/24	★3,000	4T後に連合軍



シナリオ53 ベネチア作戦

軍事費にものをいわせるイギリス軍に、果たして勝つことができるか？

Strategy Guide

**頼りにならないイタリア軍を友軍に
戦力、軍事費ともに大差のイギリス軍を相手にする**

敗北軍事費設定がなく、敗北軍事費を使って敵を降伏させられないのに、軍事費の額が半端ではない。

敵のユニットを潰しても潰しても、当時アフリカに兵器工場もあったのかと思うほど次々にユニットを生産してくる。

しかも、こちらのⅢ号、Ⅳ号戦車との戦力を比べると、イギリス軍のマチルダや供与されたグラントのほうが攻撃力が高い。つまり接近戦になると圧倒的に不利なのだ。

そこで150mmロケット砲を大量に生産して、ロトンダ・ムティフェルの左側、つまりイタリア軍第XX(20)自動車化軍団司令部の右側に防御陣地を構築するのだ。

150mmロケット砲を5~7部隊ぐらい配置、そしてⅢ号、Ⅳ号を前面に盾として配置する。そして航空機で前面にZOCを張る。

これらの部隊は決して前進せず、あくまでもこの防御陣地は迎え撃つための陣地とするのだ。この場所は生産首都DAK(ドイツアフリカ軍団)司令部の空港に近いので、航空機の燃料補給にも便利な場所でもあるからだ。

Strategy Guide

**フランス第1軍を攻めて
降伏させるのが第一目的**

次に、Ju87系のスツーカと、Bf110系の戦闘爆撃機を長距離地上攻撃の爆装にして、フランス第1軍の生産首都ビル・ハケイム攻撃に向かう。

10部隊程度の部隊数になるので、部隊がそろったら一気に攻めるといい。

そしていやな高射砲を潰し、完全に首都を包囲して生産できなくて、占領ユニットを待つ。

占領部隊は砂漠でも移動力の高い、Sdkfz 251/1に搭載して移動しよう(持っていない場合はしかたがないが……)。

オペルブリッツやSdkfz 7などでは移動にめっちゃめっちゃ時間がかかり、占領部隊を歩かせたほうがましというのろろ移動になってしまう。そのために包囲した航空機の燃料が

滞空中に消費され、生還できなくなる。

ここで航空機が次々に墜落してしまうと、後半非常に苦しくなるので、ぜひとも生還させたい。

Strategy Guide

**ビル・ハケイムを取ったら
第XXX(30)軍団司令部を目指せ**

ビル・ハケイムには残念ながら空港がない。一度航空部隊は補給に戻し、ビル・ハケイムを占領した地上部隊と合流後、第XXX(30)軍団司令部を落としにかかれ。

第7機甲師団司令部のほうが近いのだが、空港がないので、航空部隊の補給地点にするためだ。

また、このときに地上部隊で防御陣地を作って、敵の部隊を引き寄せていた効果が出てきている。

敵の大半はロトンダ・ムティフェルへ大部隊を移動させてから空き状態。潰した部隊を生産していたとしても、第7機甲師団司令部で、第XXX軍団司令部には遷都していない。

ここを取り、航空機を常に空港に常駐させながらこの首都である第XXX軍団司令部を守り、さらにマップ上のアクロマも一気に取ってしまう。

このとき、ビル・ハケイムへ第7機甲師団司令部で生産した地上部隊や占領部隊が占領に動き出すので、生産首都DAK司令部の空港から、航続距離の長い長距離対地に武装バックを変更させたスツーカや戦闘爆撃機のBf110系を往復させながららみをきかそう。

この敵第XXX軍団の首都を占領したら、一気に第7師団司令部を落とし、第XXX軍団を降伏させよう。

Strategy Guide

**第XIII(13)軍団は
挟み撃ちで潰せ**

第XXX軍団が降伏すると、残りはトブルーク守備隊と第XIII(13)軍団となる。

第XXX軍団を降伏させる直後から、DAK付近で防御陣地を築いていた地上部隊を前進させ、第XIII軍団を左側と側面から攻撃しよう。

第XIII軍団は、第1南アフリカ歩兵師団司令部と第50歩

兵師団司令部、第XIII軍団司令部の3つの首都があり、たぶん第1南アフリカ歩兵師団司令部から、第50歩兵師団司令部に遷都している。

この場所に遷都していると、航空機の生産空港がないので楽なのだが、第XIII軍団司令部に遷都させてしまうと航空機を生産されるので、ここへの遷都だけは阻止したい。

この第XIII軍団も、DAK司令部からの地上部隊と第XXX軍団を降伏させた航空部隊達とで、力すくで落としてしまおう。

Strategy Guide

トブルーク守備隊は よほど慎重に攻めないと落とせない

ここまではかろうじて降伏させることが可能なのだが、問題はトブルーク守備隊だ。

周囲を要塞地形で囲まれているため、防御力が高く、しかも軍事費が多い。

へたに突っ込めると、守備隊の猛反撃で返り討ちに遭ってしまう。

このトブルーク守備隊攻略は、全部隊を一気に投入して叩かないと難しい。

そのためには、今までの戦いで消耗した部隊を補給・補充して挑む必要がある。守備陣地の一角か、多くても2ポイントくらいを切り崩し、敵部隊を潰すというよりも、なだれ込み、生産をくい止めて占領するのが理想的だが、難しい。この戦いで引き分けとなる可能性がある。

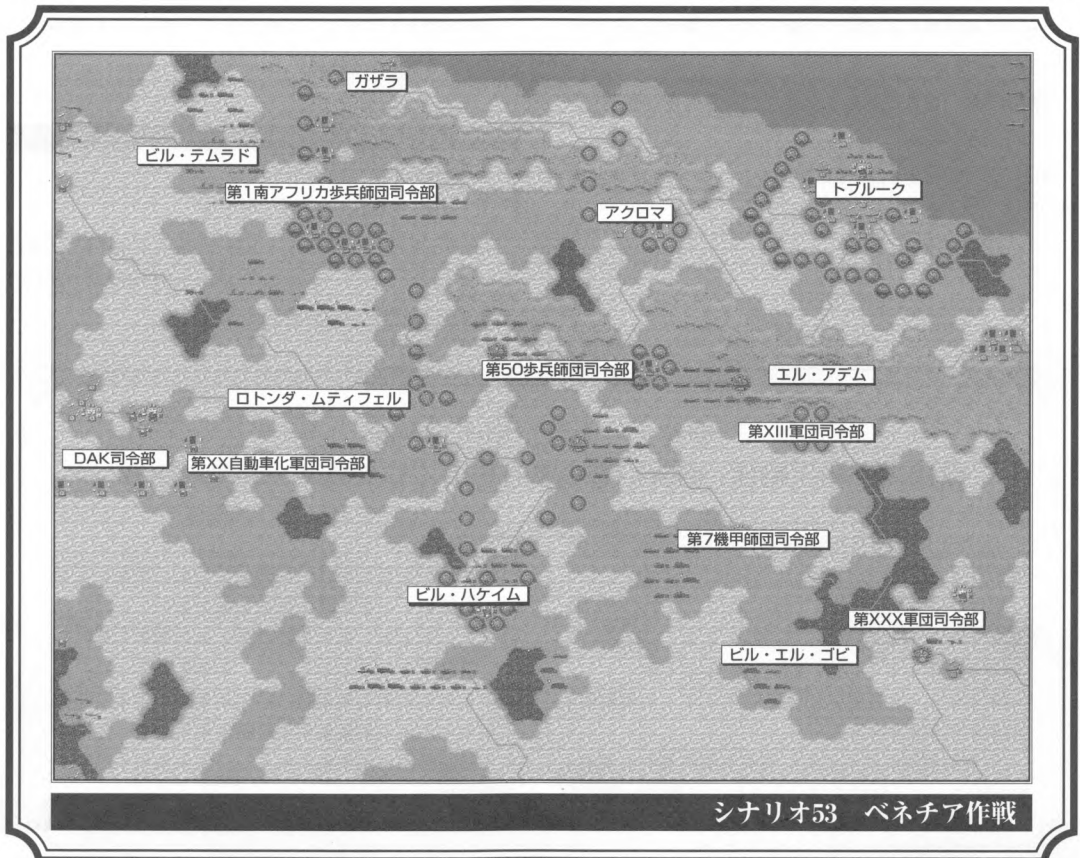
開始年月日：1942年05月26日

大勝利：34ターン以内 第一次エル・アラメインの戦い

勝利：51ターン以内 第二次エル・アラメインの戦い

引き分け：規定ターン以上 トーチ作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★ドイツアフリカ軍団	65,000	0/56	—	—
★第X(10)/第XXI(21)歩兵軍団	35,000	50/48	—	—
★第XX(20)自動車化軍団	45,000	49/40	—	—
第XIII(13)軍団	200,000	64/52	—	—
第XXX(30)軍団	110,000	64/48	—	—
第1自由フランス旅団	170,000	22/16	—	—
トブルーク守備隊	150,000	47/36	—	—



シナリオ53 ベネチア作戦

シナリオ54 第一次エル・アラメインの戦い

航空ユニットを使い、爆撃と占領がポイント

Strategy Guide

膨大な地上兵力があつというまに消滅

広いマップは奥にある敵生産首都から占領しようという定石通り、まずは黄色の第XIII(13)軍団司令部を占領目的に部隊配置をするといひ。

最初は空港が自軍の空港ではないので、1ターン目に占領部隊を配置してエル・ダバー上の空港を占領する。

空港を占領して航空部隊の生産が可能になったら、輸送機、爆撃機を生産・配置して黄色の第XIII軍団司令部占領に向けて移動する。

注意することは、高射砲を配置して、ユーザー生産首都エル・ダバーに近づく敵航空機を潰すこと。

せっかく輸送機に占領部隊を載せても、撃ち落とされたら元も子もない。

また輸送機、爆撃機も敵に発見されないように隠密行動で近づくことが大切。

黄色の第XIII軍団司令部を占領すると、あつという間に大量の部隊が消える。

この光景は気持ちいい。

Strategy Guide

海路を隠密裏に爆撃機と輸送機を移動

次は、海路をまたまた隠密行動で輸送機、爆撃機をエル・イマイド占領に向けて移動させる。

エル・イマイドも、爆撃機や輸送機が敵航空機に見つからなければ、比較的簡単に占領ができる。

エル・イマイドを占領したら、航空ユニットの燃料補給のため、空港の占領も忘れないこと。そしてエル・イマイド左の第XXX(30)軍団司令部を占領する。

ここまではたいした敵の反撃はないので楽々占領できる。問題はエル・アラメインだ。

このエル・アラメイン周辺に高射砲や25ポンド速射砲など対空部隊をわらわらと生産されてしまうと、航空機の損害が大きくなるので注意。

Strategy Guide

主戦場はやはり、エル・アラメイン

ユーザーの生産首都エル・ダバー付近で生産可能な空港は1つしかないので、生産首都下の2つの空港のそれぞれの空港付近に航空部隊を集結させる。

●ちょっとワンポイント●

輸送機、輸送船は、敵がいなことをよく見て搭載、移動しよう

ユニットの運用で、意外に難しいのが輸送機、輸送船の使い方。

輸送機の中でもギガントまで進化させると牽引砲を3部隊と占領部隊を1部隊搭載できる。いわば、小さな輸送船ぐらいの役割を果たしてくれる。

輸送船も、重戦車ばかりでなければ、4部隊の地上部隊を搭載できる。

これらの搭載した部隊は、敵に攻撃を受けた場合、航空機のとときは機数の減少とともに搭載した部隊の

機数も減っていく。

輸送船の場合も耐久力が減少すると、それに従って、搭載している部隊の機数も減っていく。

できれば、敵に攻撃を受けずに目的地まで搭載して、降車できればいいのだが、なかなか難しい。

いきなり最初に輸送機、輸送船を目的地まで移動したくなるが、搭載直前に攻撃を受けたり、搭載中に攻撃を受けないためにも、制空権の掌握や護衛の部隊を付け、敵を近づけないことが大切だ。

つまりJu87系やBf110系などの地上攻撃のための航空機を待機させ、一気にエル・アラメインと周辺の敵を潰して占領するしかない。

主戦場となるのはエル・アラメインだ。

また、生産首都までじわじわと迫る第XXX軍の地上部隊には、むやみに攻撃をせずに、守りに徹して、敵のユニット数を減らさないこともポイントだ。

敵ユニットを減らしてしまうと、エル・アラメインの周りに、どんどんユニットを生産されてしまうからだ。

ただしこの方法だと、ほとんど地上部隊の経験値を上げ

ることができない。

ちんたら引き分けに持ち込んで経験値を上げるなら、黄色の第XIII軍団司令部を占領した後、迫る地上部隊にちょっかいを出して、敵の部隊数が減った分、エル・アラメイン周辺で生産した敵を航空部隊で潰す。

そして右のエル・イマイド周辺の空港で航空機の燃料と弾薬、機数の補充などをしながら戦うといい。

Strategy Guide

対空部隊の数を整える準備をしておこう

実は、1942年1月にSdkfz7/1前期がエントリーされ、Sdkfz7から改良でこの対空車両にできるのだ。

今後西側連合軍と戦う場合、88mm高射砲だけだと役不足になってしまう。そこで、大勝利で「トルコ参戦」や勝利で「第二次エル・アラメインの戦い」をあえて選択せずに、引き分けで、オペル・ブリッツをSdkfz7に進化させ、Sdkfz7/1前期を多めに作っておくという作業をしておいたほうがいいかもしれない。

もちろんSdkfz10/4からも進化させることができるが、進化させる前に潰されてしまう。

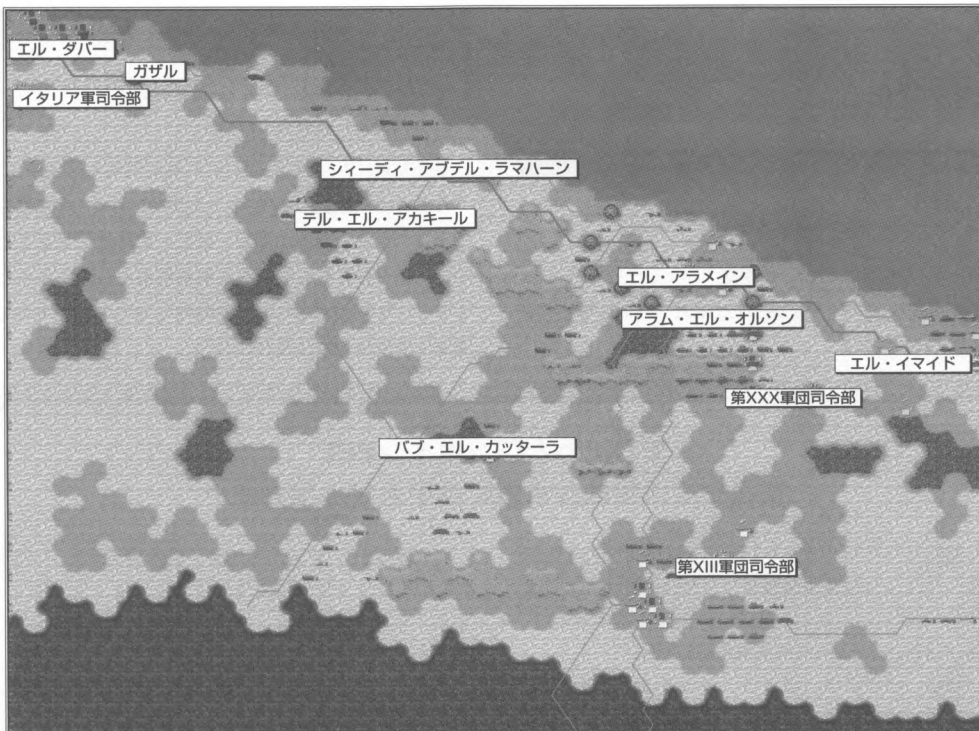
開始年月日：1942年07月01日

大勝利：22ターン以内 トルコ参戦

勝利：31ターン以内 第二次エル・アラメインの戦い

引き分け：規定ターン以上 トーチ作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★ドイツアフリカ軍団	25,000	0/32	—	—
★アフリカ戦車軍	3,000	33/24	—	—
第XXX(30)軍団	20,000	64/44	—	—
第XIII(13)軍団	30,000	62/40	—	—



シナリオ54 第一次エル・アラメインの戦い

シナリオ55 第二次エル・アラメインの戦い

第一次エル・アラメインの戦いとは比較にならない高難易度

Strategy Guide

米国が加わり、西側連合軍 大部隊を相手にしなくてはならない

「第一次エル・アラメインの戦い」とマップが非常に似ているが、地形に要塞陣地がエル・アラメインとテル・エル・アカキールとの間に、無数に広がっている。

この防御力の高い地形を利用して、英・米・仏の陸・空超大部隊を相手に、防御せよということか？

「第一次エル・アラメインの戦い」は、英国の2つの軍団を相手にするだけだったのだが、「第二次エル・アラメインの戦い」は、膨大な軍費を持つ英米を含めた5つの軍団を相手に戦わなくてはならない。

敵は、砂漠航空軍と、第9航空軍という独立した航空軍部隊を持つが、こちらのユーザーが受け持つドイツアフリカ軍団は、生産空港がたった1つという、間くも涙、語るも涙の状態。北アフリカの航空機が、出撃回数が多く、敵の撃墜数が非常に多かったというのも、これでうなずける。

Strategy Guide

要塞陣地を盾に 地上部隊と対空部隊を配置

1942年1月にSdkfz7/1前期がエントリーされてくる。この対空部隊を4部隊ぐらい持っている、敵航空機との戦いが非常に有利になる。

まず、要塞地形に地上部隊を配置する。エル・アラメイン方面の前面に直接攻撃をする戦車部隊を盾に配置、その後方に150mmロケット砲、牽引砲を配置、さらに対空部隊として88mm高射砲とSdkfz7/1前期を配置する。88mm高射砲も経験値の高い36型、進化させた射程が長い41型があれば、敵航空機に対して、より有利に戦える。

この要塞陣地の戦いは、あくまでも防御。攻めると、要塞陣地から外に出てしまうため防御力が下がり、不利になる。ついエル・アラメイン占領のために進出してしまいがちだが、これは敵の思うつぼになってしまうので注意。テル・エル・アカキールからガザルに遷都しないことも大切だ。

実際にこの防御ラインで敵をくい止めて、ロンメルはエル・ダバーまで見事な撤退を敢行した。

Strategy Guide

生産空港がわずか1つ 後方の空港を運用して戦おう

相変わらず、空港が少ない。

敵航空機の数には比較にならないほど多い。テル・エル・アカキールの生産空港で生産・配置し、ガザルの空港や、その後方の空港で部隊の補給・補充・進化をさせることになるが、イタリア軍の航空機が補給空港として使うことがあるので、友軍とはいえ、そこは勝手に使われないように常に空港に航空機を置いておくようにしましょう。

●ちょっとワンポイント●

戦艦や巡洋艦は潜水艦には手も足も出せない

艦艇ユニットの運用で、つい戦艦と巡洋艦のみ鍛え、これらの部隊を増やすことだけに専念してしまうと、敵の潜水艦が出現したときに手も足も出せず、逃げ回ると言う恥ずかしい状況になる。

戦艦、巡洋艦は、潜水艦に対しては無力なのだ。ただし駆逐艦は、潜水艦に攻撃を加えることができる。

もし部隊数に余裕があれば、駆逐艦の1936A型を3~4隻持っているようにすると、潜水艦対策になる。それでも敵のガトー級の潜水艦が登場すると、耐久力と攻撃力が高いため、あわてることになる。

本書のVer.2.00には、潜水艦対策のため、対潜哨戒機BV138B-1/U1とBV138C-1/U1が新たにユニットとして加わっている。

Fw 190A-4が8月頃エントリーされてくるので、この航空機にどれだけ進化できるかも、敵航空機との戦いの明暗を分ける。ただしMe210A-2など210シリーズは使い物にならないので制式化しないこと。

米軍航空機はまだP39D-2エアラコブラだが、性能が高く、複数の部隊で束になって戦っても1部隊を潰すことが難

しくなる。

航空機で潰すよりも、要塞地形まで敵航空機を引きつけて、Sdkfz7/1前期や88mm高射砲で潰したほうが倒しやすい。とくにSdkfz7/1前期の威力は、目を見張るものがある。敵フェイズ中にCPU手番を高速にしていると、戦闘を見ることができないが、どうも敵航空機が飛来してこないと思っていると、陰でSdkfz7/1前期が活躍していて、この部隊の状態を部隊表で戦闘履歴を見てみると、だ〜と戦果が増えていることがある。

それほどこのユニットは、うれしい存在なのだ。

開始年月日：1942年10月23日

大勝利：13ターン以内 トーチ作戦

勝利：26ターン以内 トーチ作戦

引き分け：規定ターン以上 フリュERINGスウィント作戦

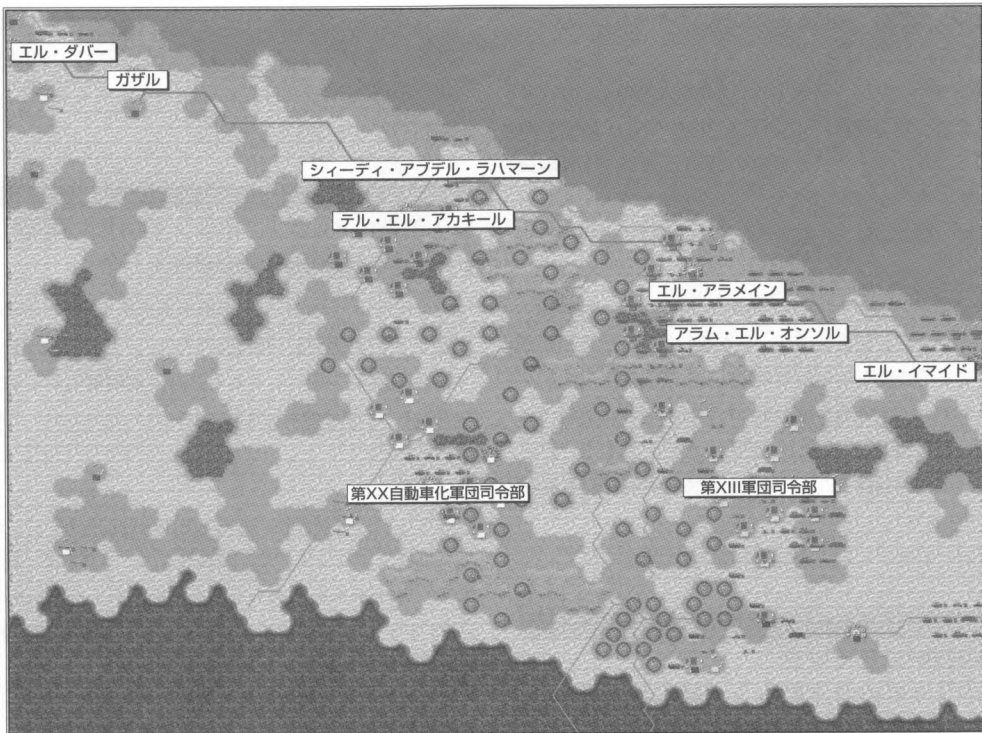
参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★ドイツアフリカ軍団	50,000	0/56	—	—
第XXX(30)軍団	200,000	63/64	★1,000	—
第XIII(13)軍団	180,000	62/56	★1,000	—
★伊アフリカ派遣軍	30,000	64/56	—	—
砂漠航空軍	120,000	15/24	★1,000	—
第9航空軍	80,000	4/8	★1,000	—
第1自由フランス旅団	10,000	11/16	—	—

Strategy Guide

大勝利は難しい。勝利すら不可能？

大勝利は13ターン以内と、ほぼ不可能。勝利すら26ターン以内と不可能、もともとエル・ダバーへの撤退作戦を成功させるための作戦。なんとしてでも部隊が全滅しないように要塞陣地で踏ん張ってくい止めることができるかという作戦なのだ。

難易度設定を下げたとしても、勝利は難しいシナリオなので、来てしまったのが不運と思って戦うしかない。



シナリオ55 第二次エル・アラメインの戦い

シナリオ56 トーチ作戦

大勝利、勝利ともに独ソ戦シナリオに移行する

Strategy Guide

わざと勝利や引き分けて 部隊の経験値を上げることも考えよう

通常の方法でこのシナリオにたどり着いたユーザーは、連合軍の猛威に泣かされる。

もちろん北アフリカ戦線の「第二次エル・アラメインの戦い」以降は、ほぼ消耗戦に近い戦い方をしてきたユーザーが多くいると思うので、なかなか部隊を育てることが難しいという状況もある。

そこで、これからのシナリオを乗り切るために、地中海ルートへの入り口であるこのシナリオでシナリオ間データを使って、難易度を下げてしまおう。理由は、対空車両を育てることと、Fw190A系の航空機の数そろえるためだ。

地中海ルートを選び連合軍と戦うときは、どうしても西側連合軍の航空機、特に米国航空機対策を考えて戦わなくてはならないからだ。

難易度を下げないで通常の戦い方に挑んでもいいが、イギリスの第8軍(軍事費180,000)、中央/東方任務部隊(軍事費150,000)、アメリカの西方任務部隊(軍事費200,000)を敗北軍事費まで下げて降伏させなくてはならないため、地上、航空、艦艇それぞれの部隊の消耗が激しくなる。

今後、北アフリカ、イタリア戦線から、ヨーロッパ戦線へ移行したい人は、引き分けルートを進むか、一度東部戦線ルートから戻ってこなくてはならない。

ともあれ、英米の連合軍と戦うために対空車両を鍛えなくてはならないので、たとえ大勝利、勝利可能でも、難易度を下げて引き分けて、時間をかけながら対空車両を充実させてほしい。

「ハスキー作戦」以降、あってよかったと思うはずだ。

Strategy Guide

艦隊戦ができるけど アメリカ軍の潜水艦ガトー級に泣かされる

もし「ヴェーゼル演習作戦」で引き分けを繰り返して、H級の戦艦を経験値MAXにしたものや、巡洋艦、駆逐艦などの大艦隊がいれば、戦艦、巡洋艦で艦砲射撃をして、敵の数

を減らしていくとなんとかなる。ただし、アメリカ軍の潜水艦ガトー級は、魚雷攻撃のダメージが強烈なので、駆逐艦を戦艦、巡洋艦の周囲に置き、ガトー級が見えたら、すぐに駆逐艦で潰してしまう必要がある。

また、ガトー級を駆逐艦で待ち伏せする。

つまりガトー級の索敵外に待ち伏せさせておき、ガトー級が移動して接触したときに、こちらの攻撃でガトー級にダメージを与えるという方法が取れる。

また、5ターン目にヴィシーフランス軍が連合軍側に寝返るので、それを予定に入れて部隊を移動させ、直後にヴィシーフランス軍の保有している都市を爆撃したり占領して、ポーヌ、ティベツサ、チュニス付近のヴィシーフランス軍のユニットを一掃しておくとなれる。

ちなみに、この攻略本に付属しているVer.2.00では、ガトー級など潜水艦対策として、水上対潜哨戒機が生産可能になる。1940年10月頃にBV138B-1/U1。1941年5月頃にBV138C-1/U1がエントリーされてくるので、ぜひ制式化しておきたいユニットだ。

Strategy Guide

大艦隊でアルジェ、オランとトリポリを守り 航空機で敵の爆撃機を撃ち落とせ

難易度を下げれば、戦艦と巡洋艦はいなくなる。しかもセーブは無制限、敵の反撃もない。空母、駆逐艦を片っ端から沈めていこう。そしてアルジェを包囲して、左のマップの外から来る敵を迎え撃つといい。さらにトリポリにも艦隊を集結させ、トリポリ右下のマップの外から出てくる敵を迎え撃とう。

ただし、初期軍事費、収入、主力艦艇の有無、主力戦車の有無を下げってしまうと、難易度が下がりすぎて、勝利はできても、今度は引き分けることができずに、引き分け先の「フリーリングスウィント作戦」へ移行することが難しくなるので注意。

ともあれ、まず襲いかかる敵航空機、艦艇を攻撃し、敵の膨大な軍事費を削っていく。

あらかじめ敵艦艇が片付いたら、輸送船に地上部隊を載せ、奥地の都市を占領して、軍事費を増やしていくといい。

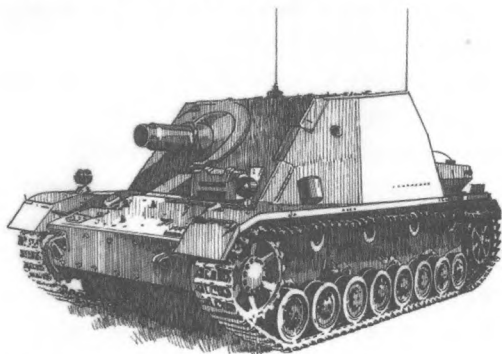
それでも難易度設定を変えたくないときは、壮絶な艦隊戦と、敵航空機との戦いを体験してみるのもいいかもしれない。

艦艇ユニットが充実していれば、54ターン以内の勝利も不可能ではなくなるはずだ。

ただし、勝利の先は「ツィタデレ作戦」。

このシナリオは地上部隊主体で、ティーガーなど防御力の高いユニットがいないとつらいマップなので、要注意。

どうせなら、引き分けて「フリーリングスヴィント作戦」に移行して、その間に地上部隊と航空部隊を進化させて経験値を高くしておいたほうがいいかもしれない。



「フリーリングスヴィント作戦」で大勝利(「ドニエブル湾曲部」)か勝利(「コルスン・ポケット」)の先は、悲鳴を上げるほどきついシナリオでもある。ともあれ、すでにこのシナリオ回りからは、大勝利は本当に難しくなる。

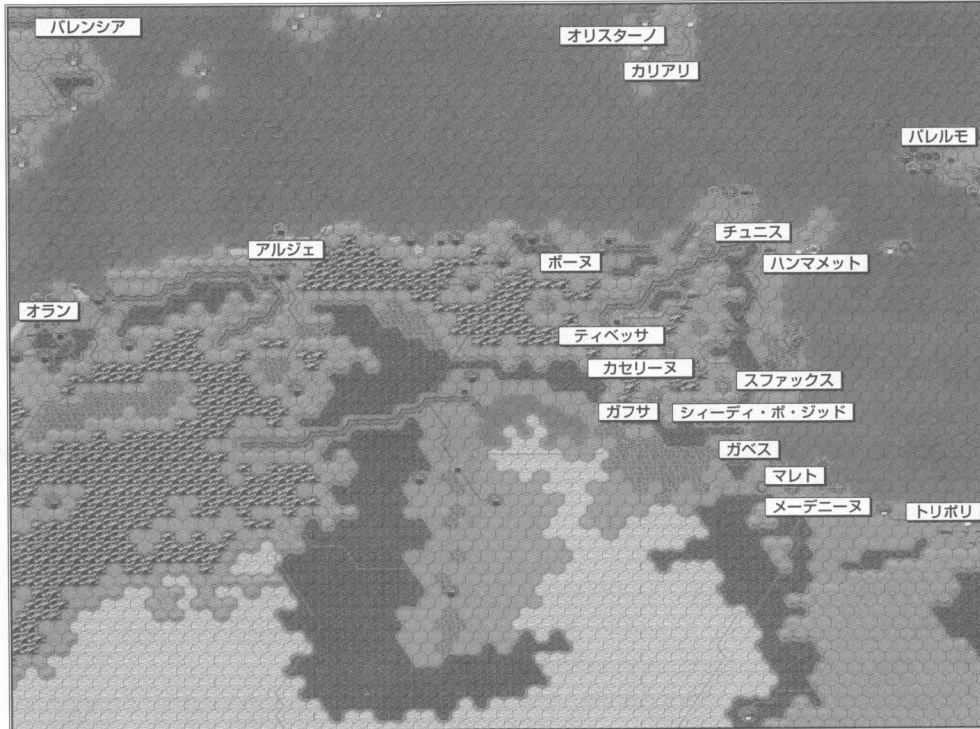
開始年月日：1942年11月08日

大勝利：27ターン以内 第三次ハリコフ攻防戦

勝利：54ターン以内 ツィタデレ作戦

引き分け：規定ターン以上 フリーリングスヴィント作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第XC(90)軍団	35,000	0/64	—	—
第8軍	180,000	64/64	★3,000	—
★ドイツアフリカ軍団	8,000	64/32	—	—
西方任務部隊	200,000	64/64	★2,000	—
中央/東方任務部隊	150,000	64/64	★2,000	—
★アフリカ戦車軍	2,000	42/48	—	—
ヴィシーフランス	0	64/32	—	5T後に連合軍
★スペイン	5,000	0/16	★3,000	—



シナリオ56 トーチ作戦

シナリオ57 フリーリングスヴィント作戦

ドイツアフリカ軍団の北アフリカ戦線最後の戦い

Strategy Guide

2つのドイツ軍

確かにアフリカ軍団はうざったい

フリーリングスヴィント(春風・好機)作戦でユーザーはアルニムの第5戦車軍を指揮することになる。

北アフリカ戦線で一世を風靡したドイツアフリカ軍団が友軍なのだが、実際にプレイしてみると英米に駆逐され、情けないほど弱い。トリポリから撤退したアフリカ軍団は、マレトのイタリア軍とともに、ガベスからファイドへと敗走する。しかもユーザーの第5戦車軍の行く手を阻み邪魔までする。

設定として、トリポリ方面から敗退するアフリカ軍団を追撃する英国第8軍が、ガベスを生産首都とするドイツアフリカ軍団とファイドを生産首都とする第5戦車軍に襲いかかる。主力は航空機だ。一方、ティベッサを生産首都にする米軍第Ⅱ軍団とアイン・ベータダを生産首都とするフランス第XⅨ(19)軍団、英国第Ⅴ軍団が、ファイド岬から第5戦車軍に襲いかかる。

Strategy Guide

大艦隊と航空機で

英国第8軍を潰しまくろう

アルニムとロンメルが仲が悪かったのかどうかはともかく、「ヴェーゼル演習作戦」で大艦隊を作っていれば、海上からの攻撃も可能になる。

幸い、敵の艦艇ユニットは作ってきても潜水艦や駆逐艦程度だ。初期配置に戦艦や巡洋艦はいない。

最初のユーザー生産首都はファイド。このファイドもすでに包囲されかかっていて、ファイド岬から迫る敵と、トリポリ方面(マップ外)から迫る第8軍の航空機が襲いかかる。

このファイドを数ターン維持するため、高射砲や間接攻撃ができる牽引砲を中心に配置して、さらに戦車と都市の耐久力を上げる建設工兵を配置して、地上部隊の配置は遷都前にできるだけ行う。そしてZOCを使って敵の侵入を阻みたい。

なぜなら、ZOCをかいくぐり侵入されると、ケリビアの海の対岸になるカルタニセッタに遷都してしまう(すでにチ

ュニス、ビゼルタは、敵の航空機に進入されているので、たぶんカルタニセッタに遷都する)。

このカルタニセッタに遷都してしまうと、地上部隊の輸送に非常にターン数を使うことになるからだ。

また、軍用列車も1部隊配置しておく、後々、鉄道を使った移動で、地上部隊の移動が楽になる。

しかしそんな悠長な場合ではないかもしれない。

ファイド周囲には生産空港が1つしかない。ここで配置した航空機は、チュニス、ビゼルタの空港を守るため、北方面に移動して、空港周辺を守りたい。

また、唯一配備されるティーガーの部隊はフォンドークに配置して、ファイド岬から迫る敵をくい止めるのに役立てよう(ただし100年戦争でティーガーⅡなどがあれば、話はまた別だが)。

配置を済ませて、ファイドを拠点として敵の攻撃への受けが整ったら、わざと敵を侵入させるなどして、カルタニセッタに遷都させたい。

そしてこのカルタニセッタを大艦隊の拠点にして、駆逐艦を英国第Ⅴ軍生産首都から出撃してくる潜水艦を攻撃するためポーヌ方面に、それ以外はとりあえず英国第8軍を敗北軍事費で降伏に追い込むため、トリポリ方面へ南下させよう。

とにかくトリポリ方面とファイド岬方面から挟み撃ちされるのだけは避けたい。早めに英国第8軍を降伏させるため、ひたすら航空機を撃破する壮絶な戦いが始まる。

Strategy Guide

軍事費を使う敵航空機を叩き 占領部隊を優先して潰せ

東部戦線でも、中盤から後半は同様の戦術を取るのだが、北アフリカ、イタリア戦線でも同じように敵の軍事費の額と、ユーザーや友軍の軍事費の額が1桁違うくらい差がある。

こういうときには、都市を占領されると敵の軍事費をさらに増やすことになってしまう。それを避けるには、敵の占領部隊を潰し、こちらの都市上に攻撃力、防御力ともに高い重戦車を壁として配置させておく方法を使うといい。

そして対空部隊と戦闘機で、敵の航空機を潰していく作戦を取ろう。

航空機は生産するときに軍事費を多く消費するため、1ターンで敵の航空機を5部隊潰すことができれば、次に同じように航空機を生産すると14,000前後の軍事費を消耗させられる。これにさらに敵地上部隊を潰すと、1ターンで16,000近い軍事費を減らすことができるのだ。

しかし、敵に都市を与えてしまうと、都市の数だけ軍事費が補充されてしまい、それらの都市の耐久力が最大だと、わずか4つの都市でさえ1,000の軍事費がターンごとに補充されるのだ。そこで、なるべく敵に都市を占領させないため、占領部隊を潰してしまうというわけだ。

そしてさらに敵を引きつけながら、補給部隊を潰してしまえば、燃料のなくなった敵部隊は身動きが取れず立ち往生してしまふ。

移動力のなくなった敵を無視して、航空機や、敵の対空部隊を潰すという方法も考えられる。

しかし、あくまでもこれは理想で、この通りに事が進めば苦労しない。こうしたいと思っても、この通りどころか、混乱した戦線と、怒濤のごとく押し寄せる敵の数にパニックになるのが実状だ。

Strategy Guide

第8軍を降伏させたら 艦砲射撃で米国第II軍団をいじめよう

実際にモントゴメリー率いる第8軍と、パットン率いる米国第II軍団がいなかったら、戦いは一変したかもしれない。とにかくファイド岬に米軍第II軍団を封じ込め、チュニス、ビゼルト方面から西に向け、大艦隊に援護されつつ、タバルカ、ボーン、コンスタンティヌを占領するため、爆撃機、輸送機、さらに支援のための攻撃機で、これらの都市、生産都市を占領に向かおう。

Strategy Guide

封じ込めた米国第II軍団を 3方向から攻めよう

艦艇ユニット(海軍)が充実していると、これだけ戦況が変わるというのがよくわかる。

タバルカ沖からの艦砲射撃、ファイドからの牽引砲による間接攻撃、そしてボーンへ輸送機で占領部隊を送り、占領し、ボーン方面からも攻撃をして米軍第II軍団を袋叩きにしよう。米国第II軍団を無力にしていれば、英国第V軍団もヴィシー・フランス第XIX(19)軍団も恐れる相手ではないので、よほどのことがない限り、友軍の力でも勝つことができる。

次のシナリオで軍事費が欲しいときは、頃合いを見計らってイタリア軍の都市を占領、イタリア軍と交戦し、イタリア軍の都市を占領し、軍事費を増やすという方法もある。

このシナリオで大勝利すると「第三次ハリコフ攻防戦」、勝利は「ツィタデレ作戦」、引き分けで「ハスキー作戦」に移る。

の中で比較的楽なのは、「第三次ハリコフ攻防戦」。「ツィタデレ作戦」に行くとしたら、ティーガーや、42式機甲化ロケット砲などの数をそろえておかなくてはつらい。「ハスキー作戦」は、空港が少なく敵の数が膨大なので、艦艇ユニットの戦艦の運用がうまくいけばいいが、負け戦でぼろぼろになる。

Strategy Guide

ティーガーとパンターの使い方

ティーガーが制式化され、IV号戦車を進化させてティーガーを持てるようになると、このティーガーを攻撃用に使いたくなるのだが、足が遅い(移動力が低い)ことと、この頃の連合軍の航空機の攻撃力には、さすがに機数を削られる。

しかし都市に壁として置いておけば、補充も可能で経験

●ちょっとワンポイント●

輸送車、補給車、歩兵を餌に敵を誘導

シナリオ後半になると、敵は膨大な軍事費を使って、敵部隊を潰しても潰しても生産してくる。

しかも敵の航空機や地上部隊の性能は非常に高く、まともに戦ってしまうとユーザーの部隊の機数が減らされ、場合によっては部隊数も減っていく。

うまくいけば、これを避けられる方法がある。

コンピュータは、弱い敵に向かい、それを攻撃し

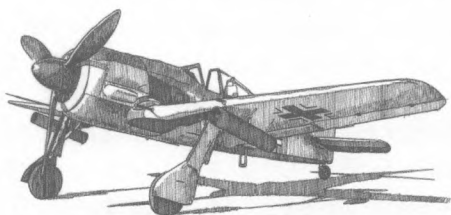
ようとする。補給車などが優先して攻撃されるのがそれだ。

そこで、補給馬車や使い捨ててもいい経験値の低い歩兵、さらに輸送車などを敵部隊誘導用に使い、誘導した敵を待ち伏せて潰すという方法が取れるのだ。誘導を使えば、航空機は対空部隊で潰し、地上部隊は間接攻撃部隊で潰すのが楽になる。

値も上がる。こうすれば、次の進化先のユニット、ティーガーIIに進化させ、さらに壁として使える。

むしろ移動力で攻撃に回すのは足の速いパンターを使うといい。ちなみに通常では配備はまだだが、100年戦争で月日を繰り返してパンターを持っていれば、パンターを攻撃用の戦車として使ったほうがいい。移動力が高いため、俊敏性を生かして敵の戦車に攻撃を仕掛けられる。このパンターとティーガーはIV号戦車の進化でどちらかを選択することになるのだが、できれば、ティーガーとパンターの両方を持っていると、使い分けによって敵地上部隊との対応の幅を広げられる。

パンターはついヤークトパンターに改良してしまいがちだが、ヤークトパンターに改良してしまうと、経験値がMAXになって進化させようとしてもティーガーIIに進化させるこ



とができず、ヤークトティーガーになってしまいます。ティーガーIIとヤークトティーガーで実際に戦ってみると、ティーガーIIのほうが生存率が高く、ヤークトパンター、ヤークトティーガーは徐々に部隊数を減らしていくので、ヤークトパンターに改良しないほうがいい。

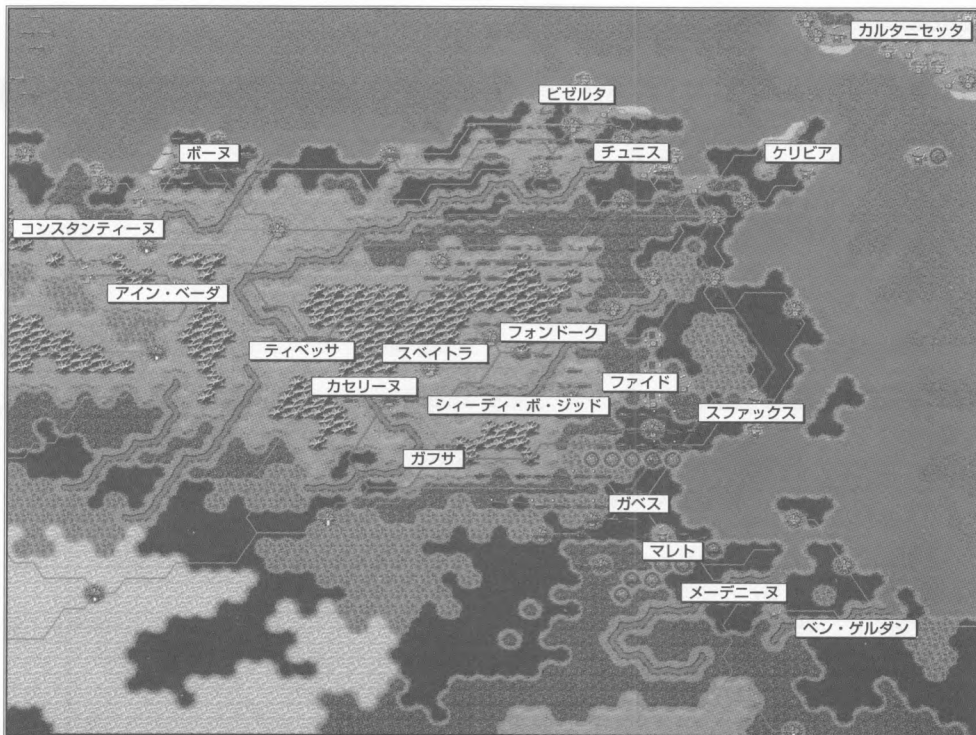
開始年月日：1943年02月14日

大勝利：42ターン以内 第三次ハリコフ攻防戦

勝利：79ターン以内 ツィタテレ作戦

引き分け：規定ターン以上 ハスキー作戦

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敵軍軍費設定	途中参加設定
★第5戦車軍	45,000	0/64	-	-
★ドイツフリカ軍団	30,000	56/48	-	-
第8軍	200,000	64/64	★1,000	-
第V軍団	100,000	64/56	-	-
第II軍団	120,000	64/56	-	-
第XIX(19)軍団	3,000	24/24	-	-
イタリア第1軍	35,000	58/56	-	-



シナリオ57 フリュERINGスヴィント作戦

1944年～地中海、ヨーロッパ戦線

北アフリカ戦線「砂漠の狐」と異名をとった

ドイツアフリカ軍団も、

米国の参加と、英米の物量作戦により、

北アフリカの片隅、チュニスまで追いやられ、

北アフリカを後にする。

敗走したドイツ軍に対して、西側連合軍はさらに追い打ちをかけ、

シシリー島に上陸、イタリア本土へと来襲する。

ドイツ軍は、堅固なグスタフラインを構築して、西側連合軍を待ちかまえたが、

アンツィオに上陸されて、外と内側からグスタフラインを攻撃され、

西側連合軍に突破される。

そしてローマに入った連合軍は、

さらに北フランスのノルマンディに大部隊を上陸させ、

本格的なヨーロッパ解放の進撃を続ける。

この北アフリカ、地中海、ヨーロッパ戦線の進撃の裏には、

英国のモントゴメリーと米国のパットンの

熾烈な先陣争いも隠されていた。

パットンは一時期、兵士への暴行というスキャンダルで解任されたが、

1944年8月1日、再び任務につく。

しかし西側連合軍も、英国のモントゴメリーの「マーケット・ガーデン作戦」

などの失策があり、米国パットンもまたメッツ攻略で膠着状態となった。

ドイツ軍はヒトラーの命により、反撃計画を構築し、

機甲部隊によるアルデンヌ突破で、アントワープを奪回して、

連合軍30個師団を包囲しようと「ヴァハト・アム・ライン作戦」を開始する。

しかし作戦は失敗。

ドイツ軍はヨーロッパ戦線での貴重な戦力を失うとともに

連合軍に勢いづけ、ラインを突破され

ラインラント地方からドイツ国内へ進入される。

東部戦線は壊滅状態になり、

さらに西側連合軍がドイツ国内へ進入、

ソ連軍と西側連合軍に東西から挟み撃ちされる。

1000年続くはずであった

ドイツ第三帝国も、まさに終焉を迎えようとしていた。

シナリオ58 ハスキー作戦

連合軍のシシリー上陸、本格的なイタリア半島・地中海への攻勢だ

Strategy Guide

カルタジローネの初期生産首都は敵上陸部隊を目前に風前の灯火

ゲーム開始の合図が鳴り、シナリオが始まると、ユーザーの生産首都カルタジローネの目の前の海岸が上陸部隊で埋め尽くされている。

早ければ2~3ターン後には、カルタジローネからメッシーナに遷都する。米軍は第7軍がリカータ、ジェラ方面から上陸を開始、英軍はシラクサ方面から上陸が始まる。

カルタジローネは米英上陸部隊に挟まれる形で、風前の灯火となる。

沿岸の防衛線をイタリア軍が点々と敷いてはいるが、雑魚の頼りない防衛線なので、あっけなく突破される。

つい、カルタジローネを死守するため42式機甲化ロケット砲、牽引砲を配置したくなるが、補給地点がないこと、生産空港がたった1つしかなく制空権を取れないため、跡形もなく蹴散らされ、叩き潰される可能性がある。

Strategy Guide

イタリア軍第XII(12)軍団を降伏させるな

このシナリオの大きなポイントは、雑魚ではあるがイタリア軍だ。

このイタリア軍が壁となり、ジェラ方面とシラクサ方面から上陸してくる敵の侵攻を遅らせてくれている。

しかし、イタリア軍が降伏してしまうと、ユーザーの生産首都メッシーナ(遷都したとき)はシシリーの端にあるため、部隊を送るにしても距離があり、シシリー全体がほぼ連合軍に掌握されてしまう。

これを避けるためには、なんとしてもイタリア軍の首都パレルモ、ニコシア、エンナを守る必要がある。

特にプレイヤーの第XVI(16)軍団の初期生産首都カルタジローネ上のエンナ、そしてニコシアはぜひ守りたい。

そのために、もしティーガーがあれば、カルタジローネとニコシア、エンナ上の沿岸側に壁として配置させる。

そしてさらに、内陸側に対空車両のSdkfz7/1(前期か後期。もし後期があれば、防御力もやや上なので後期)を持っ

ていれば、配置する。

沿岸側は、敵の艦艇ユニットからの艦砲射撃があるので、艦砲射撃と航空機で対空部隊を潰されると、苦しい戦いになるからだ。

ティーガーは艦砲射撃と航空機でざっくり機数を減らされることもあるが、他の地上部隊よりは生存率が非常に高く、さらに敵艦艇ユニットにも損害を与えることができる。

Strategy Guide

序盤のSdkfz7/1や88mm高射砲部隊の生存率がシナリオの鍵を握ってしまう

この対空部隊が2~4ターンの間、どれだけ持ちこたえるかが、明暗を分ける。

これで、敵航空機からイタリア軍壊滅を守るといい。

爆撃機や攻撃機が地上部隊に攻撃をするときにSdkfz7/1後期が数部隊いると、爆撃や攻撃をする前に、対空防衛射撃で撃ち落としてくれる。ビュマップにして戦況を見ると、かなりの敵を潰してくれているのがわかり、こんな頼もしい部隊がオベル・ブリッツの歩け歩けの移動で作れてしまうなんてと、微笑んでしまうぐらいだ。8部隊ぐらいいると、本当に心強い。

配備の方法はもちろん、中に88mm高射砲、外にSdkfz7/1という陣形が望ましい。

ただし、88mm高射砲は、外れまくと腹が立つので、フェイズが始まったら、ともかく88mmを使い、外れまくるデータのときはロードし直し、当たりデータを有効にしたい。それでもせっかく鍛えた88mm高射砲41型は、シナリオをプレイしていくうちに消えていく。

これだけ用意周到に敵への対策を施しても、敵の数が半端じゃないために、地上部隊の数も徐々に(ひどいときにはどっと)減らされていく。しかも軍事費が少ない。こうなると早め早めに建設工兵で都市の耐久力を上げて、少しでも軍事費を増やしていくしかない。そしてさらに、航空機や艦艇ユニットをむやみに補給しない方法で、軍事費の目減りを少なくするやりくりも必要になる。ともかく、空港に航空

機を、艦艇ユニットを港に停泊させた状態で全補給などをさせないこと。

なにしろ当時のこの作戦は、連合軍は50万の兵力で2,600隻の艦艇、航空機3,600機、戦車600両、砲1,800門という物量で迫っていたのだ。それに比較して、イタリア軍は装備不良の30万の予備役。ドイツ軍もチュニジアから脱出したヘルマン・ゲーリング機甲師団。南イタリア方面軍の指揮官、空軍出身のケッセルリンクが、航空機の数さえそろえられなかったという、ドイツの状況が手に執るようにわかるシナリオだ。

Strategy Guide

大艦隊とともに、再編成した地上部隊を軍用列車でシラクサ方面に送れ

メッシナに遷都すると、ここには2つの港がある。

この生産港でH級を配置する(ないときは、戦艦、巡洋艦、駆逐艦は生産できないのでつらい戦いになる)。

そしてまず先にシラクサ方面に移動させ、少しでも敵地上部隊に対して艦砲射撃を行おう。

ただし、たとえH級でも数が少ないと、ウォースパイト、バリエント、ネルソン級といった戦艦がマップ外から迫り、H級にも襲いかかってくる。

この戦艦達は何とかなるが、イヤなのは潜水艦のガトー級。耐久力が最大15あり、こちらの潜水艦VIIの倍近い耐久力だ、しかも攻撃力も高い。つい輸送船や駆逐艦と見間違えるが、見つけたら駆逐艦で待ち伏せて潰したい(攻略本に付いている付録CD-ROMのVer.2.00では、ドイツ軍にも対潜哨戒機が生産できるので、これでガトー級対策が可能になるが、製品版とVer.1.23までは不可能なので、ガトー級が脅威となる)。

ただし、敵の戦艦の射程は10なので、こちらの射程11を利用して、敵射程の外から攻撃すれば被害を被ることはない。攻撃するときも、散発的にいくつかの戦艦に攻撃を与えるのではなく、1隻ずつ確実に沈めてしまう方法を取るといいだろう。

また、敵の艦砲射撃で沿岸の地上部隊が潰されないように、地上部隊は内陸側に移動させたほうがいい。

このシシリーは地形が悪いので、移動速度が本当に遅くなる。

これを避けるために途中まで軍用列車を使うのだ。ただし、鉄道が沿岸地帯にしか敷設されていないため、被害の少ない内陸を移動するのは、地上部隊にとっては、つらい移動となる。

地上部隊の移動とともに、航空機もシラクサ方面、そしてカルタジローネ方面に向かわせよう。

Strategy Guide

次々に機数をそぎ落とされる航空機

それでも、敵の航空機の数が多いため、少しずつ航空機の数が減らされていくFw190Aシリーズ。

この部隊数が7部隊程度だと、ほぼ敵に制空権を掌握されてしまう。この航空機部隊が10~12部隊いて、対空部隊がかんばれば、持ちこたえてくれる。

ただしここで、敵との戦闘でちょっとした小技がある。

Fw190A-5について例を挙げてみよう。

装備を見るとわかるが、機首上面に7.92mmMG×2、内翼前端に20mmMG151/20E×2、さらに外翼前端に20mmMGFF/M×2の武装を持っている。しかし弾数をよく見ていただきたい。Fw190A-5の場合、機首上面の7.92mmは弾数18、内翼前端の20mmは弾数7、外翼前端の弾数が3と弾数が異なる(標準装備のとき)。

つまり外翼の20mmの弾数が一番少ないため、つい攻撃のときにそのまま攻撃をし、無駄な弾を使い、外翼20mmを使ってしまう。

この機銃の使い方にちょっとしたポイントがある。

敵の数が多いときは、対空時に敵との戦闘で、ユーザーのフェイズまでに外翼の機銃を使い、弾数が減ってしまう。

6門ある機銃が4門、さらに2門になってしまうと、攻撃力が弱くなる。

そこで敵の部隊の機数が少ないときは、外翼の機銃を外して、機首上面、機首上面と内翼という方法で、火力の目減りを調節して戦う方法で敵と交戦するといひ。

この小技が、航空機の生存率を高くするのだ。

機銃を6つ使い火力が高いときと、4つ、さらに2つしか使えず、敵に大きなダメージを与えられないときは、次の敵部隊の攻撃で、こちらのダメージが大きくなり、部隊の機数が減り、航空機の部隊数の多い、連合軍との戦いでは、次々に部隊が減らされてしまうのだ。

とくにエアラコブラを進化させてしまいライトニングにしたり、ウォーホークをマスタングなど優秀な敵に進化させてしまうと、これらの航空機との戦闘は、火力が重要になる。

この連合軍の航空機との対峙と、艦艇ユニットによる敵地上部隊への艦砲射撃、そして対空部隊の地上部隊擁護の連携が取れると、少しずつではあるが、敵航空機、地上部隊の数を減らしていくことができる。

そして米軍第12航空軍が、英国砂漠航空軍のどちらかを降伏させると、やや戦いやすくなるので、同じような方法で敵航空軍を降伏させよう。

ただし第7軍、第8軍は軍事費が多く、航空軍のように簡単には降伏しないので、どちらかの軍を優先的に攻撃して軍事費を減らし、敗北軍事費設定まで軍事費を減らして降

伏させよう。

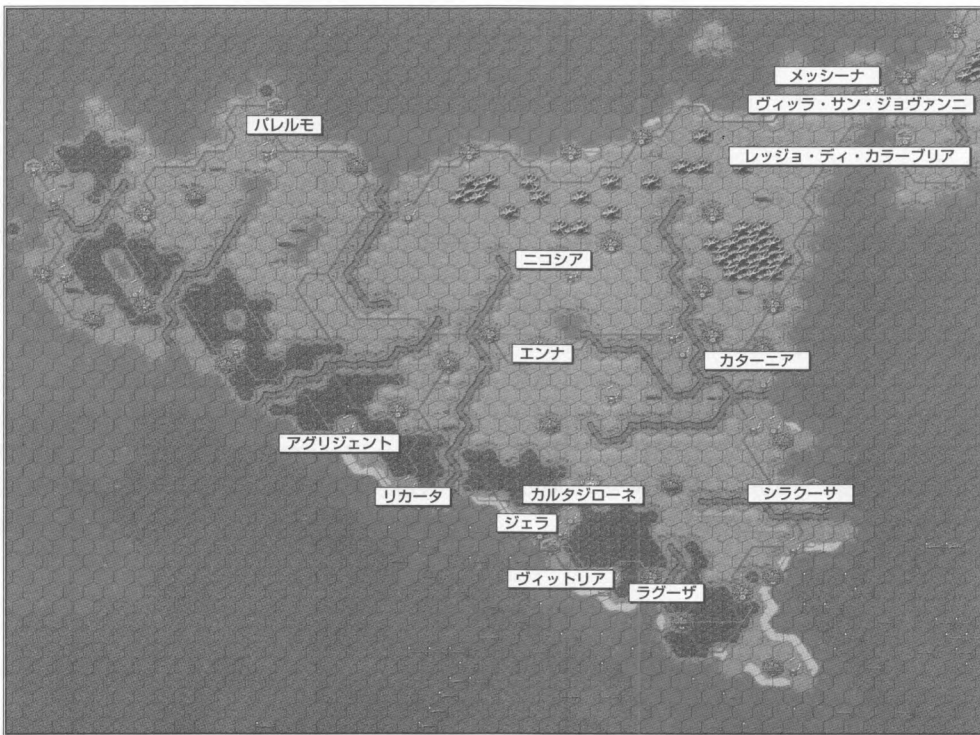
このシナリオで大勝利はかなり難しい。勝利は、難易度設定を変えれば、不可能ではない。また、このまま地中海ルートを進みたいならば、引き分けて「アヴァランチ作戦」へ移行するといひ。

「アヴァランチ作戦」では7ターンでイタリア王国が中立となり、ユーザーが敵すべてを相手にしなくてはならないこと、軍事費が少ないことも考慮しなければならない。引き分けまで63ターンあるから、難易度設定を下げておくとかえって引き分けが難しく勝利してしまうことが多いので、イタリア軍を攻めて都市を取り、「アヴァランチ作戦」で軍事費を増やすという方法を検討してもいい。そのまま連合軍と戦い続けるとしたら、「アヴァランチ作戦」で大勝利して「シングル作戦」に移行しなくてはならない。「アヴァランチ作戦」を大勝利するのは不可能に近いので、もしイタリア戦線で「シングル作戦」へ行きたいなら、「ハスキー作戦」で勝利して、さらに「コルスン・ポケット」へ移行。「コルスン・ポケット」で大勝利して「シングル作戦」へ移行するという方法もある。「アヴァランチ作戦」で大勝利、「コルスン・ポケット」で大勝利と、きつい条件になるので、このシナリオのできる限り部隊を充実させておきたい。



開始年月日：1943年07月09日
 大勝利：40ターン以内 ドニエプル湾曲部
 勝利：63ターン以内 コルスン・ポケット
 引き分け：規定ターン以上 アヴァランチ作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	強化軍事費設定	途中参加設定
★第XVI(16)軍団	30,000	0/56	—	—
第7軍	190,000	64/60	★1,000	—
第8軍	190,000	64/60	★1,000	—
★第XII(12)軍団	20,000	64/64	—	—
第12航空軍	150,000	64/32	★1,000	—
砂漠航空軍	150,000	64/32	★1,000	—



シナリオ58 ハスキー作戦

シナリオ59 アヴァランチ作戦

猛爆と艦砲射撃。圧倒的な連合軍の勢力にめまいがする

Strategy Guide

頼むからイタリア軍 補給させて

シシリーから脱出したドイツ軍とイタリア軍。その2週間後にイタリア軍は連合軍と休戦条約を結んでしまう。

このシナリオでも、7ターン目にイタリア軍が中立となるのだ。

確かに「アヴァランチ作戦」序盤の数ターンの状況を見てみると、イタリア軍が休戦するのは無理もないかもしれない。敵第12航空軍の猛爆撃で都市はぼろぼろに崩壊する。

それでもイタリア海軍がいるため、敵の艦艇ユニットや航空機への若干の被害を与え、さらに貧弱ではあるが、イタリア軍の航空機が連合軍の航空機に被害をちょびっと与えてくれる。

北アフリカ戦線で補給はさせてくれるが、補充をさせてくれない、ケチで頼りない同盟のイタリア軍。このイタリア軍がもうイヤだと休戦してしまう。

この休戦で中立になるイタリア軍はユーザーのドイツ軍にとっては超やばいのだ。

なぜならイタリア半島の大半はイタリアの都市と空港、港のため、7ターンまで補給が可能であったこれらの地形で補給がままならなくなる。しかも敵はイヤなことに攻撃力がない補給部隊を優先して狙ってくる。

Strategy Guide

目と鼻の先に 敵生産首都があるのだが

最初のユーザーの生産首都はレッジョ・ディ・カラブリア。

目と鼻の先に英国第8軍の生産首都メッシーナがある。

こいつを攻撃して占領してしまえばいいじゃないか。

そう思うのだが、英国艦隊とメッシーナの周囲に配置されている牽引砲に守られているため、2ヘックス先に敵の生産首都があるにもかかわらず、後退を余儀なくされる。

悲しい選択になるのだが、この英国第8軍の上陸を遅延させ、次の遷都先カタンツァーロ、さらに次の遷都先カストロヴィラーリ、さらにさらにグスタフラインの先にあるガエー

タへの遷都。このイタリア半島撤退のシナリオが「アヴァランチ作戦」ともいえる。

連合軍は、メッシーナから英国第8軍が上陸を開始する(ベイタウン作戦)。

それと同時に英国第X(10)軍団と米国第VI軍団の混成部隊である第5軍(ゲーム上では英国第X軍団と米国第VI軍団)がアグロポリ、サレルノ付近に上陸する(アヴァランチ作戦)。

そしてさらに英国第8軍の空挺師団がターラントへ向けて(ゲームではこいつらの輸送機と、護衛の戦艦が遷都先のカタンツァーロに向かってきて、艦砲射撃をする)上陸するスラブスティック作戦。

この3つの作戦が連合軍イタリア半島上陸に際して行われる。

これが「アヴァランチ作戦」だ。

一方ドイツ軍は、ケッセルリンク率いる第10軍がサレルノとカストロヴィラーリ付近に部隊を置き、シシリーからの第8軍と、サレルノへ上陸する英米混成軍を迎え撃ちながら、グスタフラインまで撤退してカッシーノ峠で連合軍の侵攻をくい止めようという作戦を考えていた(単体シナリオの場合、ドイツ軍はそのように配置されている)。

キャンペーンシナリオでは、レッジョ・ディ・カラブリアからの遷都につく遷都のため、米英混成の第5軍の上陸を阻止できない。

Strategy Guide

堅い部隊を配置して レッジョ・ディ・カラブリア上陸を阻止

序盤、目と鼻の先にあるメッシーナから、満を持した英国第8軍の上陸が始まる。

こいつらの上陸を遅延させながら、遷都先のカタンツァーロで航空機を配置して、さらに地上部隊を内陸のカストロヴィラーリへ移動させ、サレルノ、アグロポリ周辺から移動してくる第5軍(米国第VI軍団、英国X軍団の混成)を迎え撃つ拠点にできるという。

しかし邪魔なのが、ターラントへ向けて移動する空挺部隊を護衛する戦艦2隻。こいつらが、カタンツァーロに向けて移動し、艦砲射撃をしてくるおかげで、地上部隊がざっ

くりと機数を削られてしまう。

レッジョ・ディ・カラブリア上陸を阻止するには、2つの港に戦艦を配置する。そして地上部隊は防御力の高い部隊(実際の年月でまだエントリーされておないが、引き分けを繰り返して年月を進めてティーガーIIがいればこれ)を配置、航空機も防御力、攻撃力の高い部隊を置く。

これらの部隊の中でも地上部隊と艦艇は壁として置いておく。航空機が偶然包囲されていないときは、カタンツァーロへ移動させる。

2ターン目に遷都先カタンツァーロ右に防御力の高い地上部隊、左にメッシーナから移動してくる敵航空機を迎え撃つ対空部隊。こういう形で配置するといいい。

このとき、天候が曇りなどで、敵航空機が地上部隊の攻撃をできないデータを選んでいきたい。

場合によっては、天候が崩れて敵が地上攻撃をできない日が続くときがある。こういうときこそ敵のZOCをかいくり、レッジョ・ディ・カラブリアから航空機をカストロヴィラーリへ移動させ、さらにカタンツァーロに、配置した航空機と対空部隊を移動させたい。

とにかく天候が曇りの日が続くことを願うだけだ。

Strategy Guide

**天候が良ければ
イタリア軍の都市爆撃は阻止するな**

敵爆撃機の大編隊が、イタリアの都市を猛爆撃する。

つい、この爆撃機を打ち落としかかろうとしたくなるが、ちょっと待て。爆撃して崩壊した都市は、建設工兵で修復すれば数少ない都市を得ることができる。

もし空港も爆撃されれば、かえってラッキーなのだ。

どんどん爆撃を許して、戦闘機、攻撃機に的を絞り、建設工兵の俊敏な移動を考えて、都市修復を早めに行おう。

Strategy Guide

**カタンツァーロ左に
強固な地上部隊を配置**

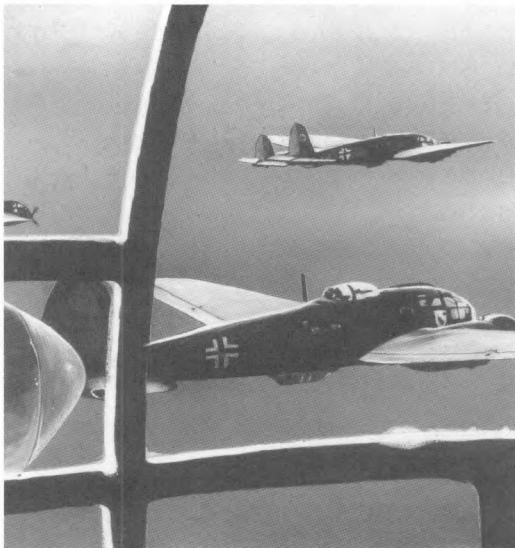
ティーガーなど防御力の高い部隊がいるときは、カタンツァーロ左に移動させて、レッジョ・ディ・カラブリアから上陸してくる英国第8軍の地上部隊を潰していく。

この地上部隊を壁にして第8軍をくい止めながら、対空部隊と足の速い地上部隊をカストロヴィラーリへと移動させよう。

Strategy Guide

**「ハスキー作戦」で鍛えた地上部隊、対空部隊が
敵の艦砲射撃と航空機の攻撃にさらされ消えていく**

第8軍はかろうじてメッシーナでくい止めることができる。最初に配置した戦艦の艦砲射撃で、メッシーナに配置されている牽引砲から潰していき敵を釘付けする。しかしそれ



●ちょっとワンポイント●

IV号H型からヴィルベルヴィントに改良

西側連合軍との戦いで、敵航空機の脅威は、イヤというほど思い知らされる。

しかしSdkfz 7/1前期や後期、ヴィルベルヴィント、さらに45式対空駆逐車などがあると、対空攻撃で敵航空機を潰すことができる。

敵航空機が地上攻撃をするときに、対空防御射撃の射程に敵航空機が入ったときは、これらの対空兵器が航空機を攻撃してくれる。

そのため、敵フェイズ中に、思った以上の敵機を叩き落としてくれる。

これらの対空兵器の中のヴィルベルヴィントは、IV号H型から改良することができる。

ただし、1944年の6月頃にエントリーされてくるJ型を制式化して、HをJにしてしまうと、この恩恵にあずかることができなくなる。

ぜひH型のまま、ゲームを続けてほしい。

も時間の問題となり、状況は悪化する。

一番つらいのは7ターン目にイタリア軍が休戦してしまい、中立になるために、部隊の補給地点がほとんどなくなってしまうことだ。

そのために、経験値の高くなった航空機は次々に燃料がなくなり墜落し、補給のできない地上部隊も立ち往生する。

イヤなのは、敵航空機がこちらの対空部隊を避けて移動すること。この対空部隊が艦砲射撃や上陸した速射砲、水陸輸送車と（こいつが意外に堅い）戦車に叩かれ、まるでヤスリでじわじわと削られていくように、機数が減って

Strategy Guide

経験値の高いFw190Aシリーズはむやみに進化させてFw190D9にするな

経験値の高い部隊を進化させると、進化先のユニットになったときは、経験値が0になる。

そのため、進化前と比べると強さが若干下がるのだ。

とくにこの「アヴァランチ作戦」のように、敵の航空機が多く、弾幕の中にさらされるときは、むやみにFw190AをFw190D9に進化させないほうがいいときがある。

Fw190Aの経験値最大るとき、敵を8機落とせたのが、

Fw190D9に進化させたため、6機しか落とせなくなるということもある。

こちらの部隊数が少なく、敵の部隊数が多いときは、この落とせる機数の数が微妙に戦況に影響を与えるのだ。

それを避けるためには、後方で進化させ、地上部隊を攻撃して、少しでもいいから経験値を上げてから、敵航空機と交戦するように努めたほうが効率のいい戦い方ができる。

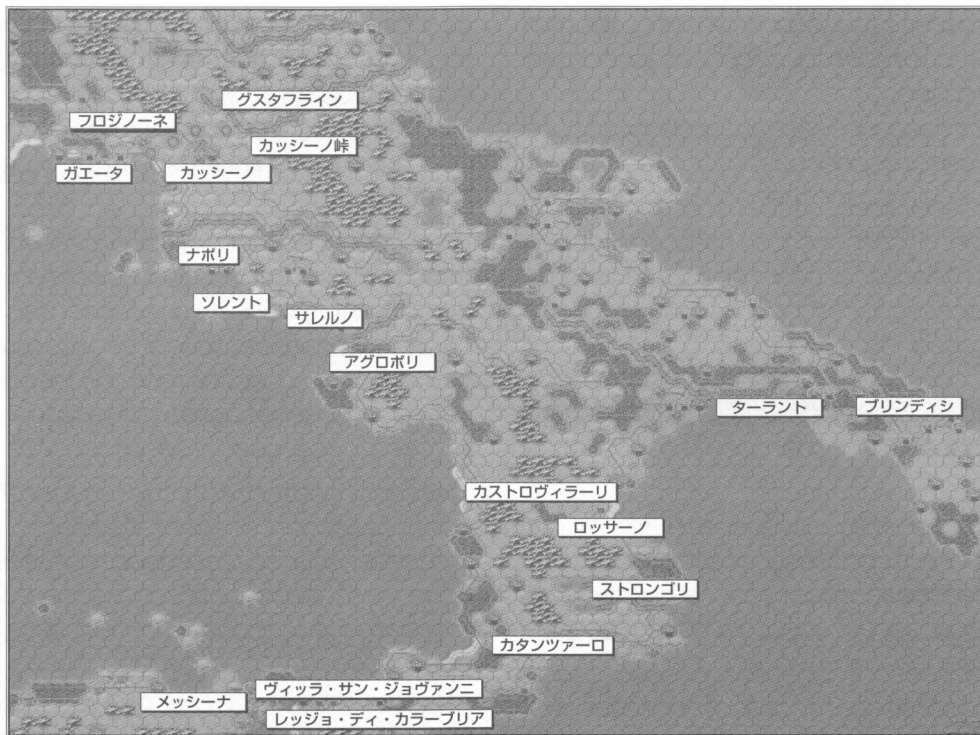
開始年月日：1943年09月03日

大勝利：29ターン以内 シングル作戦

勝利：41ターン以内 コルスン・ポケット

引き分け：規定ターン以上 中央軍集団の崩壊

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敵化軍費設定	途中参加設定
★第10軍	40,000	0/64	—	—
第8軍	140,000	64/64	★2,000	—
第VI軍団	180,000	62/56	★1,000	—
第X(10)軍団	180,000	64/56	★1,000	—
★イタリア王国	1,000	63/56	—	7T中立
第12航空軍	170,000	57/32	★2,000	—



シナリオ59 アヴァランチ作戦

シナリオ60 シングル作戦

ローマから40キロという距離に、米国第VI軍団が上陸

Strategy Guide

生産首都ローマの目と鼻の先に 上陸部隊が集結する

西側連合軍は、グスタフラインでドイツ軍と膠着状態に陥っていた。

険しい山岳と、堅固なグスタフ防衛線が盾となり、あとわずかではローマというところで、西側連合軍はまったく前進できなくなってしまった。

これを打開するためにアンツィオの海岸線に上陸し、ドイツ軍を背後から攻撃する「シングル作戦」が行われる。

ユーザー第14軍と友軍第10軍のドイツ軍は、アンツィオに上陸する米国第VI軍団と、堅固な要塞化したモンテ・カッシーノ峠に迫る英国第X(10)軍団と米国第II軍団、フランス遠征軍団を相手に戦わなくてはならない。

ちょっとだけうれしいのは友軍に第10軍と、豊富な都市があること。しかしそれも戦いが始まると、ぬか喜びであることに気がつく。

敵米国第VI軍団はイヤというほど軍事費を持ち、ユーザー生産首都ローマのすぐそば、リド・ディ・オステア周辺のカンポレオーネ、そしてアンツィオまでの海岸線に、艦隊を率いて怒濤のごとく上陸してくる。これを阻止しながら第10軍が孤立して、壊滅してしまうことを防がなくてはならない。

Strategy Guide

神様仏様スツーカー様

「アヴァランチ作戦」と違って港がない。そのため、敵の米国第VI軍団の上陸部隊を阻止する艦隊を配置できない。

航空機で敵艦艇を攻撃しようにも、最初は友軍の航空機が生産空港に居座っているため、1ターン目は生産・配置できる空港が1つと迎撃にはほど遠い。

友軍の航空機がどいても、生産・配置できる空港の数は3つと少ない。

この少ない空港。つい戦闘機ばかり配置して、友軍の第10軍支援に向かわせたくなくなるが、半々ぐらいでJu87Dシ

リーズを対艦装備にして、第VI軍団の艦隊と揚陸艦などの攻撃の部隊を編成しよう。

Strategy Guide

第VI軍団の上陸を 阻止する必要がある

第10軍が包囲され孤立するのもまずいが、目と鼻の先に第VI軍団が上陸されるのは、もっとまずい。

リド・ディ・オステアの周辺からカンポレオーネ、そしてアンツィオまでの海岸線に、敵の第VI軍団の上陸が、護衛艦隊とともに始まる。

艦艇だけでなく航空機も飛来し壮絶な戦いが開始される。まずリド・ディ・オステアの周辺からカンポレオーネ、そしてアンツィオまでの海岸線に、防御力の高いティーガーやティーガーII(Pタイプ)があればこれらの部隊を壁として配置し、敵の上陸を阻止しよう。

そして使い捨てと思い、対艦装備のあるJu87D系やHe111系の航空機で、艦砲射撃を行う敵巡洋艦や駆逐艦などを叩いていこう。

今まで攻撃機が中心だったので、配備できずに眠っていた経験値の高いJu87Dシリーズのスツーカーがたくさん残っていたら、非常にうれしい。

今後の西側連合軍との戦いでは、スツーカーは、敵の攻撃機の的ぐらいにしかならない。地上攻撃にはまだまだ使えるが、スツーカーを見つけると、敵機がさっと群がるように押し寄せ、アツという間に撃ち落とされてしまう。

最後のお務めとなるかもしれないが、スツーカーは第VI軍団の上陸阻止と、艦隊への攻撃には非常に重宝する。

また軍事費に余裕があったら雷撃機のJu88A-17を生産するのもいいが、価格が高い。眠っているHe111シリーズの対艦装備が可能な部隊があれば、これも使い捨てと思ってお出撃させよう。

対空部隊を海岸線まで移動させたくなくなるが、序盤は敵の艦砲射撃で潰されてしまうので、生産首都ローマを襲う敵攻撃機を狙うために、ローマの周辺に置くぐらいが関の山だ。

Strategy Guide

**アテナ、カッシーノ、
フォルミアのラインを維持**

カッシーノ峠では、友軍の第10軍と、敵第II軍団、第X軍団、フランス遠征軍団など3軍団との壮絶な戦いが繰り広げられている。

このカッシーノ峠の敵航空機による地上攻撃で、第10軍の部隊が次々に潰されていく。第10軍も奮闘しているが、敵3軍団を相手というのはさすがに厳しい。

友軍を支援するためにできることといえば、対空部隊を移動させ、足の速いバンターがいるときはこれをカッシーノ方面に移動させること。

さらに航空機の中から第10軍への援軍部隊を割いて向かわせる(ただしこれが可能であれば)。

第VI軍団の上陸作戦は航空機を伴い怒濤のごとく押し寄せてくる。そのためローマ周辺を飛来する敵航空機を迎撃するのが精一杯で、援軍を送る余裕などないだろう。

仮に援軍を送っても、対空部隊を要塞地形のある最前線に置き、敵航空機を狙い打ちするのはやめたほうがいい。

対岸の敵牽引砲の餌食になり、次々に機数が減らされていくからだ。

大切な対空部隊は、前線後方でカッシーノなどの都市に飛来してくる敵航空機を打ち落とす役目にしたほうがいい。

むしろ前線に投入したいのはバンターだ。

航空機に対してもちよびとただけど対空能力があり、進入路の入り口にある要塞地形に配置して、壁にしなから、進軍してくる敵地上部隊を狙い撃つこともできる。

Strategy Guide

**もし、第II軍団を降伏させられれば
戦いは非常に楽になる**

このシナリオのポイントは、壮絶な第VI軍団上陸阻止と、カッシーノに迫る第II軍団を潰せるかだ。

第II軍団を降伏させれば、サンダーボルト、マスタング、エアacobラなど性能の高い航空機が少なくなるため、敵航空機の威力は半減する。英国第X軍団、フランス遠征軍団ともに米国第II軍団ほどの性能を持つ航空機がないため、戦いは少しだが楽になる。とくにフランス遠征軍団の航空機はしょぼく、ドイツ軍のほうが決定的に有利になる。カッシーノ峠方面での敵航空機は、英国のマスタング系とスピットファイア系に気をつけて戦えばいいという戦闘に変わるのだ。

何か何でも黄色の第II軍団の航空機を優先して潰し、敗北軍事費で降伏させよう。

そして第X軍団、フランス遠征軍団と降伏させ、最後は上陸作戦を行っている第VI軍団となる。しかし第VI軍団を

敗北軍事費で降伏させるというのは、ほとんど不可能に近いような気がする。

結局引き分けまで持ちこたえるか、難易度設定を変更して勝利するという選択になってしまう。

Strategy Guide

**マスタング、サンダーボルトは
見つけ次第、叩き落とそう**

敵米国第II軍団の初期配置の中に、サンダーボルト、マスタングがいる。

こいつらはP39エアacobラの上位機種P38のライトニングを進化させたP47Dのサンダーボルトだ。こいつの対空防御力が半端じゃない。また、A-36Aマスタングも登場するが、急降下爆撃機タイプのマスタングで、強烈な地上攻撃をしてくる。

しかし、エアacobラを進化させライトニングに、ライトニングを進化させサンダーボルトにしてしまうと、圧倒的にこちらの航空機が不利になる。

敵の経験値をよく見ながら、経験値が上がり、進化しそうな敵は、必ず潰して進化させないようにするというテクニックも今後の戦いを含めて必要になってくる。

ウォーホークも、スピットファイアMk.VBやVCあたりまでは許せるが、その上のP51B/Cマスタングにまで進化させてしまうと、厄介だ。スピットファイアMk.VBやVCを見つけたら経験値をチェックしながらマスタングにさせないようにしたい。

ちなみに、緑色の英国の第X軍団のスピットファイアMk.VBやCは、進化してもスピットファイアのシリーズなので、黄色の航空機の経験値や進化が要チェックだ。

Strategy Guide

**対空部隊に引っかかり、敵航空機が
はまり始めると笑いが止まらない**

敵も馬鹿ではないから、索敵範囲内にSdKfz7/1、メーベルワーゲン、ヴィルベルヴィントなどの対空部隊がいると、ちゃんとよけながら飛来して、こちらの航空機や地上部隊を叩きに来る。

ただし、索敵範囲外に対空部隊がいるときは、対空部隊に引っかかり、撃ち落とされる。

これが、同じルートを何度も何度も襲ってくることもあり、同じ対空部隊に引っかかり、1フェイズ中に数部隊の敵航空機が対空部隊に撃ち落とされることが多々ある。

この対空部隊にはまる現象が始まると、つらい戦いでも、ちよびりうれしくなってくる。どうも、対空部隊の場所や対空部隊同士の距離、そしてこちらの航空機の位置などで、はまってくることが多いようだ。

たとえば、Ju87D系のスツーカのように対空部隊を置いておくと、スツーカを包囲して叩き潰そうとする。これは敵航空機の花が咲くという現象だ。

この花が咲く周囲に、対空部隊を予め移動配置しておく、すっぱりとうまい具合に対空部隊を包囲して攻撃しようとする敵航空機が隣接する。

Sdkfz7/1後期やヴィルベルヴィントなどは、4つの対空機関砲を持っていて火力が高いため、1度の攻撃で、敵10機(1部隊分)を撃ち落としてしまう。

こちらからの攻撃のときは、対空防御射撃や索敵外からの侵入による接触で、一方的に攻撃できるのとは違い反撃されるので、場合によっては対空部隊の機数が減ってしまうこともある。

それでも、航空機で敵の航空機に攻撃するよりも、対空部隊で攻撃するほうが威力がある。

航空機の性能は、圧倒的に西側連合軍(とくに米国)のほうが上で、P39エアラコブラが登場し始めると、3部隊から4部隊でやっと潰せるという状況になる。もちろんFw190D-9でだ。

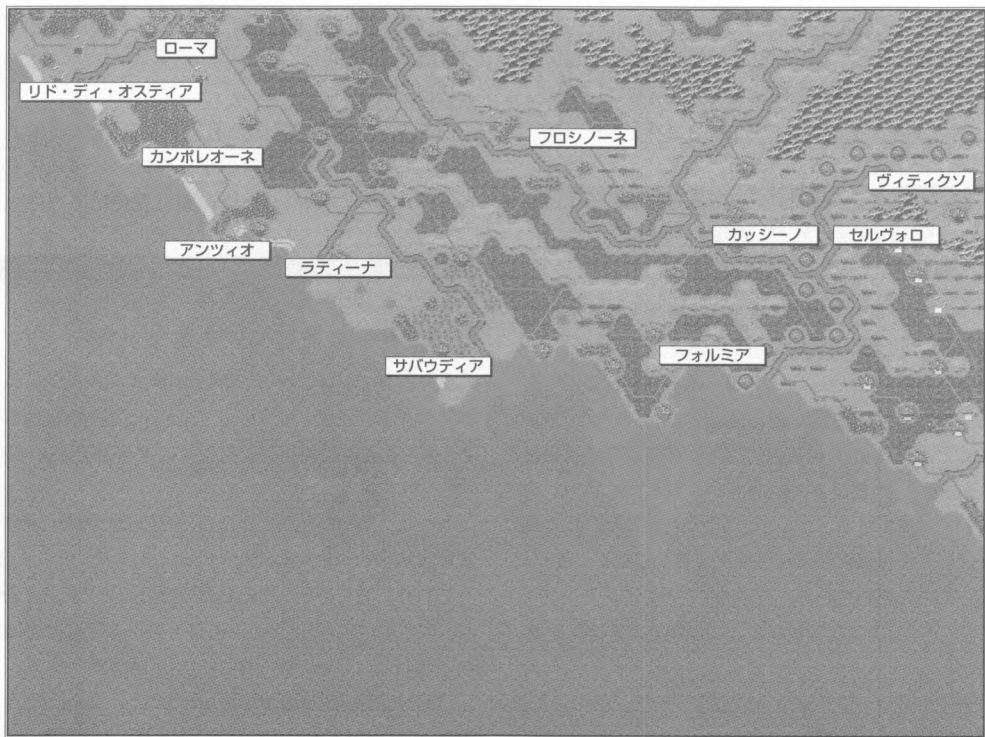
Fw190A系だと、逆に餌に飛びつくように群がってくる。このエアラコブラやマスタング、サンダーボルトなどには、

航空機で迎撃するよりも対空部隊を使って落とすほうが、敵の機数を削るのはもちろんのこと、うまくいくと1部隊を全滅させることもできる。

それだけ対空部隊は、今後の西側連合軍の航空機対策として不可欠な部隊になる。

開始年月日：1944年01月17日
 大勝利：33ターン以内 史上最大の作戦
 勝利：66ターン以内 バルカン諸国の選択
 引き分け：規定ターン以上 ロンバルディア

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敵化軍費設定	途中参加設定
★第14軍	57,000	0/64	-	-
★第10軍	45,000	64/64	-	-
第X(10)軍団	180,000	64/56	★2,000	-
第II軍団	140,000	64/56	★1,900	-
フランス遠征軍団	160,000	28/48	★2,500	-
第VI軍団	200,000	64/64	★1,000	-



シナリオ60 シングル作戦

シナリオ61 ロンバルディア

地中海すべてが敵に回ってしまったようなシナリオだ

Strategy Guide

真綿でじわじわと締め付けられるような
つらい戦いがこのシナリオ

航空機の性能は、完全に西側連合軍の機種のほうが上。

この敵航空機の大部隊が、初期配置されている。

これに対して、ユーザーのドイツ軍西南方面軍の初期生産空港はわずか2つ。

配置した航空機が、次々に群がる敵に撃ち落とされるのか？ そんな絶望的な予感が、1ターン目から感じられる。

しかも西側連合軍の地上部隊が、初期生産首都のポローニャの目と鼻の先に迫っている。敗戦間近のドイツ軍だからしょうがないが、東部戦線の場合は、まだ航空機が若干でも有利だった。

陸と空からの敵大部隊を目にしてしまうと、戦意を失ってしまう。しかもこのシナリオは、これだけではない。

5ターン目に英国第8軍が西側連合軍側として参戦する。チトー・パルチザンが17ターン目。21ターン目には、盟友として戦ってきたイタリアの中から、北伊国民解放軍が西側連合軍として参戦。さらに自由フランス軍が22ターン目。米国第7軍が24ターン目と周囲は敵ばかりになってしまふ。

引き分けまで持ちこたえられればいいのだが、友軍はリグーリア軍というイタリア軍の残存部隊のみという悲しい状況。

部隊が全滅してしまう可能性も高いのだ。

Strategy Guide

悩む敵航空機対策

初期生産首都ポローニャの2つの生産空港にFw190D-9を配置しても、雲霞のごとく押し寄せる敵機に、配置した次のターンでぼろぼろにされる。

1945年3月にエントリーされるMe262A-1a後期を制式化し、Fw190D-9をMe262A-1a後期に進化させられるだけさせれば、少しは戦えるかもしれない。

ただし、Me262A-1a前期や後期には大きな問題がある。30mmMK108を2つ装備していて、防御力、攻撃力とも

に高いのだが、いかにせん弾数が少ない。

1度攻撃したら、次のターンで敵の攻撃を受け、包囲されると弾切れで何もできなくなるという悲惨な状況になる。

Fw190D-9は、まだ弾数が多いのだが、攻撃・防御力ともに敵航空機の性能と比較すると、やや劣るか同等。しかも戦闘で機数が減るため、数でくる敵航空機との戦いには不利になるのだ。

もし1945年4月にTa152C-1がエントリーされたら、これを制式化して、Fw190A系はTa152C-1にしたほうがいいかもしれない。

Strategy Guide

なるべく遷都を遅らせ 地上部隊と対空部隊を置きまくる

それでも敵航空機を落とさないと、後がない。経験値の高いMe262A-1a後期を配置し、ポローニャ、フェッラーラにSdkfz7/1後期やヴィルベルヴィントなどの対空部隊を配置して対空防御を施したい。

そしてルーゴ、イモラ、モデナに経験値MAXのティーガーIIを配置。次のターンでティーガーIIが生存していたらマウスに進化させ、目の前に迫る敵地上部隊をくい止める壁にしないと、瞬時にポローニャは落とされてしまふ。

ポローニャからヴェネツィアに遷都するまでにティーガーIIをマウスに進化させ、配置したSdkfz7/1後期やヴィルベルヴィントをまとめ、マウスやティーガーIIで対空部隊を守り、ポローニャ手前でなんとか敵をくい止めよう。

Strategy Guide

ヴェネツィアに遷都したら 同様に対空部隊を配置

脅威は敵航空機。この航空機部隊さえ抑えられればなんとかなる。地上部隊は数では敵のほうが優勢だが、ティーガーI、ティーガーII、マウスがあれば、わずかだけど敵大勢力に太刀打ちが可能だ。

敵がポローニャに迫り、ユーザー首都がヴェネツィアに遷都したら、生産港で戦艦を毎ターン配置しよう。今までユーザーが大事にしていた部隊を片っ端から配置して総力戦

で挑まなくてはならないのだ。もし、このシナリオの前に、不必要だと思い艦艇ユニットを次々に処分してしまっていると悲惨。ここでは、艦艇、特に戦艦や巡洋艦の数がものをいう。この配置した艦艇を海岸沿いに移動させ、ポーロニアの地上部隊と海からの艦砲射撃で攻撃ができるからだ。

さらにヴェネツィアもポーロニア同様に地上部隊と対空部隊で要塞にしてしまう。

ポーロニアで敵をくい止められれば、すぐ上にあるヴェネツィアからバンターなど足の速い地上部隊や、牽引砲、42式機甲化ロケット砲などでポーロニアの支援が可能になる。

Strategy Guide

悲鳴を上げるリゲリア軍

唯一の友軍は、イタリアの残存部隊。

航空機もBf109Gなど、敵的となるしかない悲しい兵器ばかり。

初期配置で56部隊あったものが、次々に部隊が消滅していく。

まるで、竹槍で敵に向かっていくように、攻撃してはざっくりと機数を減らされていく。精神力と根性だけで戦っているのか……。こう思いたくなってしまう。

Strategy Guide

ヴェネツィアで艦艇ユニットを配置

ヴェネツィアを何か何でも守りたい理由がある。この都市には港があるため、艦艇ユニットの生産・配置ができるからだ。ここで戦艦を配置して、5ターン目に西側連合軍として参戦する英国第8軍をポーロニアの生存地上部隊と挟み撃ちにしたい(あくまでもしたいというだけで、第8軍が参戦すると、ポーロニアの地上部隊は航空機の地上攻撃でぼこぼこになる)。

理想としては、5ターン目に入る前に第8軍を叩いて部隊数や航空機の数減らしたいが、それは不可能。

海岸線にびっしりと配置されている第8軍に対して、航空機による攻撃を考えたいが、大艦隊の艦砲射撃で敵地上部隊や、敵航空機へ攻撃をしたほうがいい。攻撃・防御力ともに高いMe262A-1a前期や後期などの戦闘機を送り攻撃するよりも、艦隊の攻撃のほうが役に立つと思う。

むしろ航空機は、ヴェネツィア周辺や内陸に飛来する敵を袋叩きにするために移動させたほうがいい。

ポーロニアも、マウスと対空部隊の布陣をうまく行えば、じわじわ敵の部隊数を減らすことも不可能ではない。

Strategy Guide

航空機は空港に居座り 対空部隊は都市上に居座らせる

敵は無尽蔵ともいえるほどふんだんに軍事費がある。

それに比較すると、こちらはこつこつと進化させた虎の子の部隊をいかに持ちこたえさせるかだ。

航空機や地上部隊で攻める時期が早いと、ガンガン生産で部隊を補充してくる敵に、こちらの部隊の機数を減らされるだけだ。

航空機も攻めに回すと、膨大な敵機に包囲され、弾切れになるまで攻撃を受ける。

性能の高いこちらの航空機が包囲され、敵の航空機に被害がないときは、きまってこちらの航空機は包囲されたまま弾切れになっていることが多い。

これを避けるために空港の上に置いたままにして、次のターンで補給・補充をしようと思っても、敵に囲まれ弾切れ状態になっているという現象が起きるのだ。

補給・補充で虎の子の地上部隊を温存させるために、対空部隊、地上部隊は都市上に居座らせよう。そして航空機は空港に居座らせ、モデナ、ポーロニア、イモラ、ルーゴのラインから内側には、敵を侵入させないように阻止したい。

Strategy Guide

航空機はマップ右上の ウーディネ左にある空港群で補充・補給

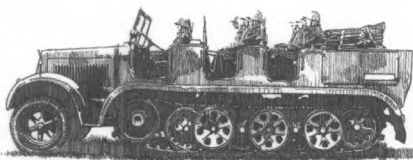
都市、空港上に居座らせても、敵の攻撃で機数を減らされ、配置したそばから、攻撃されるようになる。

こうなると、モデナ左の空港やポーロニア付近の空港、ヴェネツィアの空港に補給・補充しに行っても、敵航空機の攻撃で機数が減らされてしまう。

ヴェネツィアで配置した航空機は、配置したそばから攻撃を受けて、機数が減ってしまうのだ。

そこで敵機の攻撃を避けるために、ヴェネツィア上にあるウーディネの空港群に避難させ、そこで補給・補充させ、複数部隊で編成した航空機で敵機に挑んだり、空港に常駐させるというローテーションを組んで、敵航空機に対処しようにしよう。

必ず複数部隊で編成すること。単独部隊の移動は、このシナリオでは航空機部隊による集中攻撃に遭い、全滅を意味してしまう。



Strategy Guide

V2で第8軍生産首都
アンコーナの港を破壊

せっかく戦艦を配置しても、ガトー級などの潜水艦を生産されてしまうと脅威となる。

そこでV2を配置してアンコーナの上の港を破壊してしまう。

さらにフォルリ付近の橋を破壊(耐久力を下げる)して地上部隊の移動を妨げ、都市を破壊して軍事費の増加を減らす。

沿岸に艦隊を整列させて、フォルリの橋をV2で破壊すれば、第8軍は沿岸で大渋滞を起こす。そこを艦隊が砲撃でほごほごにしてしまえばいい。

この方法で、敵の膨大な軍事費を使わせれば、かなり早いターンで敵の軍事費も底を突く。

ただし、20ターン前後で決着をつけなければ、大勝利は難しい。自由フランス軍、第7軍などが次々に連合軍側として参戦してくるからだ。

条件のいいデータをセーブ。そしてロードの繰り返しをして、20ターン以内に敵の軍事費を減らす努力をして敗北軍事費で降伏させよう。

非常に難しいが、航空機を潰していけば、万単位で軍事

費が減っていくので、ぎりぎりで可能になる。

大勝利のみ「ボトムライン」へ移行するが、勝利、引き分けは最終シナリオでエンディングとなる。ただし、勝利、引き分けになると、敵の援軍として参戦してくる軍が増えるため、壮絶な戦いを乗り越えたあとの結末となる。

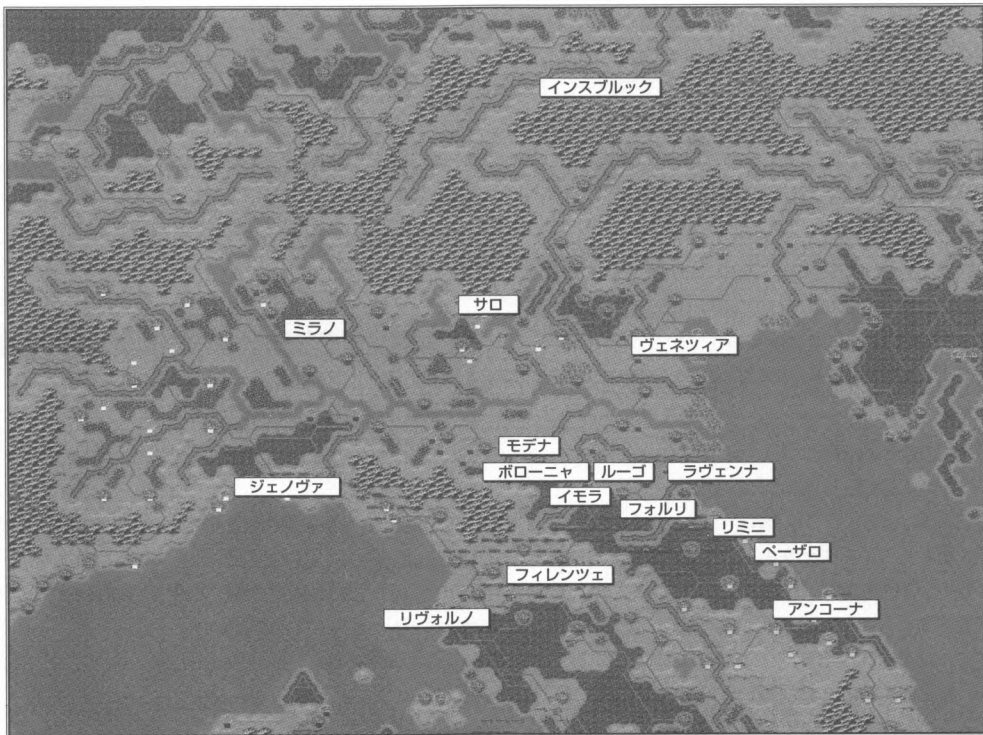
開始年月日：1945年04月05日

大勝利：28ターン以内 ボトムライン

勝利：56ターン以内 エンディング

引き分け：規定ターン以上 エンディング

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★南西方面軍	54,000	0/64	—	—
第5軍	220,000	64/64	★3,800	—
第8軍	260,000	64/64	★3,000	57後に連合軍
★リグーリア軍	1,000	58/16	★1,000	—
自由フランス	80,000	50/32	★1,000	227後に連合軍
第7軍	50,000	47/64	★1,000	247後に連合軍
チトー・バルチザン	10,000	12/24	★1,000	277後に連合軍
北伊国民解放委員会	100,000	0/32	★1,000	217後に連合軍



シナリオ61 ロンバルディア

シナリオ62 史上最大の作戦

大艦隊を率いた、フランス海岸上陸オーバーロード作戦

Strategy Guide

初期生産首都を維持するのは無理 とっとと後方に部隊を移動

このシナリオ、大勝利は不可能。

沿岸に陣取る敵大艦隊の艦砲射撃、そして猛爆撃とともに雲霞のごとく押し寄せる敵航空機。

これに対してユーザーの初期生産空港はたった2つ。

残念ながらFw190D-9やMe262A-1a初期は1944年10月前後でないとエントリーされてこないの、Fw190A-8など、もうすでに敵航空機の性能のほうが高くなっている。たとえ性能の高いMe262A-1a戦闘爆撃機を持っているとして、配置して敵機に戦いを挑んでも無謀。包囲され、弾切れになるまでたこ殴りされてしまう。

生産都市を維持するために航空機を配置して、次々に敵機に挑んでしまうと、これらの虎の子ともいえる航空機の部隊が次々に消えていく。Fw190Aシリーズでは、もはや太刀打ちできない。

もし100年戦争で年月を繰り上げて1944年10月以降にして、Fw190D-9やMe262A-1a初期を持っていたとして、配置するたびに敵航空機に包囲され次々に消えていくだろう。

押し寄せる無数の敵機を叩くために、今までの作戦でうまくいった対空部隊のSdkfz7/1後期やヴィルベルントで敵機を叩き潰そうとしても無理。

敵機を叩く前に、艦砲射撃で潰されてしまう。

この生産首都カンをあきらめ、次の遷都先ファレーズへの撤退を考えた作戦を練ろう。

しかし、ただ遷都してしまうのも悔しい。

そこで、ほんのちょっぴりの遅延作戦をおすすめ。

建設工兵でカンの耐久力を上げ、最初に配置した航空機は後方の空港付近に撤退させる。ティーガーやティーガーIIなど防御力の高い地上部隊を壁として残し、撤退作戦を開始しよう。

配置した部隊は、敵にたこ殴りされる覚悟の部隊と、撤退し再編成して少しでもターンを維持する部隊とに分けることを考えよう。

航空機は、特に生産空港がファレーズ周辺に移ると1つに

なるので、できる限り配置し、後方へと撤退させて温存させたい。

Strategy Guide

敵航空機の最大の弱点は フランス領内に空港がないこと

敵航空機の燃料は多いが、初期は敵の空港がフランス領内にまったくない。

爆撃機は爆撃が終了すると爆弾の補充のために戻らなくてはならないし、敵戦闘機や攻撃機も機数が減り、補充するときはマップ上外にある空港に戻るか合流するしかない。

マップ下へ移動すれば、それだけ敵の滞空時間がかかるため、わずかだが有利になる。しかし、こちらの空港の数も少ない。

もちろん航空機の性能は格段に、西側連合軍のほうがいい。とくに米国の航空機のほうが上。

航空機の運用では、単独の部隊で行動させるということは避けたい。

3部隊から4部隊の編成で、敵航空機に包囲され集中して袋叩きにされないようなローテーションで行動させよう。

それでも、敵機の数が多いので、部隊の損傷は激しくなる。

Strategy Guide

ファレーズに撤退しながら 対空、対地ZOCを築け

ファレーズまで撤退できれば、艦砲射撃の射程には入らない。

こうなると、敵航空機と上陸を開始した敵地上部隊との戦いとなる。

ただし、友軍の第LXXXIV(84)軍団と要塞師団(とくに要塞師団)を守るという作戦は無理になる。

ファレーズに撤退したら、敵航空機に対して、Sdkfz7/1後期やヴィルベルントを前面に、マップ右側ぎりぎりから部隊を配置していこう。

マップ右端は敵が侵入してこれないので、マップ上の壁になる。

特にマップ下まで移動させると、イヤな敵航空機の1つマスタングの燃料が少ないので、空港を占領されるまでは、手強いマスタングの脅威からは逃れることができる。このおかげで、Fw190A系がぼろぼろになることも避けられる。

それでもサンダーボルトやP38Lライトニングなどが登場すると、燃料もふんだんにあり、しかも堅い敵なので、一撃で倒すことができず、Fw190A系などは明らかに不利。

Bf109G系はFw190Aシリーズに進化させようと思っても、その前に倒される可能性が非常に高いので、不可能と断っていい。

Strategy Guide

大勝利56ターン以内 勝利93ターン以内?

このシナリオだけはなぜか大勝利が56ターン以内。勝利はなんと93ターン以内と非常にターン数が長い。

つまり、部隊を逃げ延びさせて、敵の攻撃からなんとか部隊を無傷のまま維持させながら引き分けるといことは無理に近い。

一矢報いるとしたら、軍事費も少ない第6空挺師団と第82・101空挺師団を狙うことが考えられる。しかしこちらを内陸の艦砲射撃の届かないところまでおびき寄せると、次々に地上部隊が上陸を始めてしまう。

おそらく、友軍の第LXXXIV団と要塞師団は艦砲射撃と敵航空機、そして上陸した地上部隊に潰され降伏してしまう。要塞師団は、悲惨極まりない状況になるのだ。

マップの下へ下へと部隊を移動させて、都市を取られてしまうのも覚悟しなければならない。

そして首都だけは維持するためにガチガチの防御陣地を築いて、93ターンまで生き延びられれば、引き分けられるのだが、難しいかもしれない。

Strategy Guide

第6空挺師団は わらわらと湧いてくる

カンのそばにいる第6空挺師団は軍事費があり、潰しても潰しても都市がある限りトロールン周辺から湧いてくる。

生産首都がないのだが、まるでバルチザンのように生産されてしまう。

やっかいなのは軍事費がある限り、生産して湧いてくること。しかもへたをすると、占領部隊など歩兵系やジープ、軽牽引砲などから地上部隊がダメージを受けてしまう。将棋にたとえると、飛車や角が、たくさんの歩に詰められてしまうようないや～な戦いでもある。

ただし、逆に考えれば、地上部隊で包囲して、湧き出す場所を少なくして、毎ターン毎ターン、生産した部隊を袋叩きにして、部隊の経験値稼ぎをすることもできる。

100年戦争をして年月を進め、V2の生産ができるようになって、部隊として配置できるときは、これでトロールンとその左の補給地を攻撃し、包囲して地上部隊を潰し、残った航空機を潰してしまえば降伏する。

Strategy Guide

大勝利が不可能に近いので 難易度を下げて勝利狙いにしよう

勝利の先も超厳しい「ファレーズ・ポケット」になるが、大勝利をあきらめ、勝利が引き分け狙いとするならば、シナリオ間保存データで難易度をめいっばい下げて戦おう。

難易度を下げないで戦うと、次のシナリオに移る際に、部隊がぼろぼろの敗残部隊で戦うことになる。

それなら難易度を下げ、経験値を積み、そして進化させた部隊を使い、次の移行先のシナリオで敵に戦いを挑んだほうがいい。

難易度設定をすべて下げると敵の軍事費を半額にできる

●ちょっとワンポイント●

ティーガー、ティーガーII、パンターの使い分け

重戦車ティーガー、ティーガーIIがエントリーされてくると、防御力が高く、しかも攻撃力もあるため、経験値の上がったIV号はすべてティーガーに、ティーガーの経験値が上がるとすべてティーガーIIに進化させてしまう人がいる。しかしちょっと待て!! これら重戦車にも大きな欠点がある。移動速度が遅いため、目的地までのターン数がか

かること、さらに燃料が少なく、重量が重いので、通常の耐久力の橋などは渡れず、ティーガーIIが橋を渡るときは70まで上げなくてはならない。

そこで注目されるのがパンターだ。防御力、攻撃力ともティーガーIIなどには及ばないところもあるが、速度が速い。このティーガーIIとパンターの使い分けをすることが、後半は大切でもある。

ので、敵の航空機を引きつけて、対空部隊と航空機で束になって敵の部隊を色(各軍)ごとに潰していけば、降伏させることも不可能ではない。

敵のどれかの軍が1つでもなくなると、ちょっと楽になる。

もし連合派遣艦隊が敗北軍事費で降伏してしまうと艦砲射撃の脅威から解放されるので、ファレーズで編成して温存させておいた地上部隊を海岸へ移動させることも可能になる。それよりもにっちもさっちも行かなかった展開に、望みが出てくる。

ただし、難易度設定を下げすぎてしまうと、連合派遣艦隊がすぐに降伏してしまい、艦砲射撃の脅威がなくなる。

脅威となるのは敵航空機のみとなるが、緊張感のまったくない「史上最大の作戦」となってしまう。

勝利したいからと、難易度をすべて下げてつまらないシナリオをプレイすると、途中で飽きてしまうはずだ。それならばぼろぼろに負けて部隊が全滅する覚悟でも、難易度を下げないで一度本当の「史上最大の作戦」をプレイしてみてください。



少しずつ難易度を下げていく遊び方をしたほうがいいかもしれない。

大艦隊さえいなければ、ノルマンディは、なんとかあったのかも……?。などと、ばかばかしいことを何度も実感してしまうシナリオ。

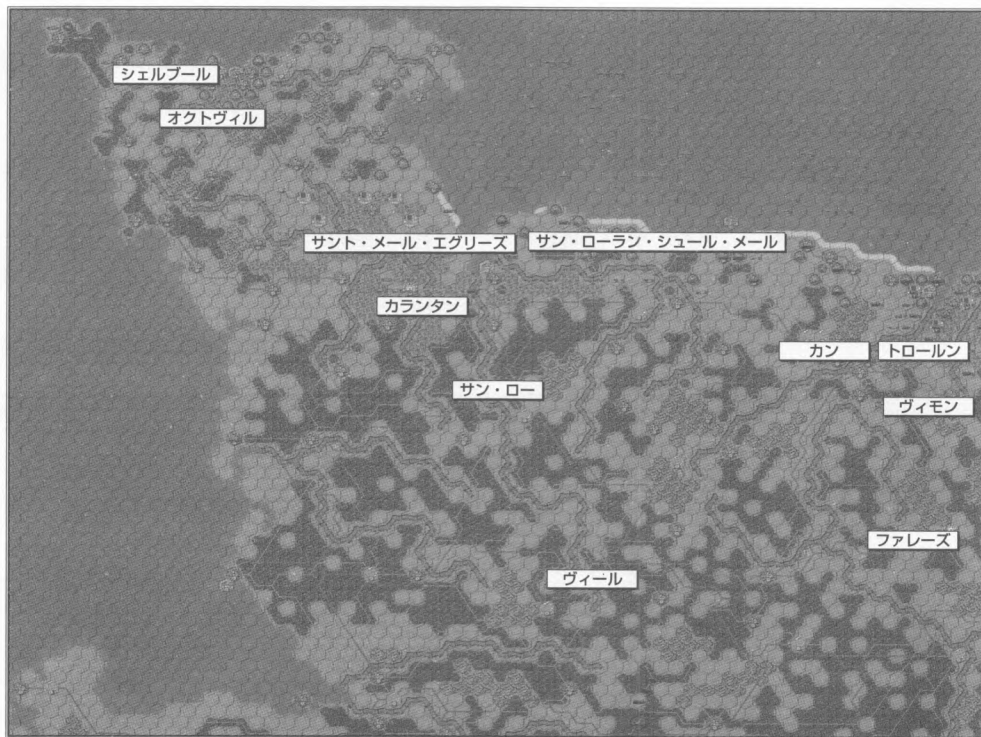
開始年月日：1944年06月06日

大勝利：56ターン以内 バルカン諸国の選択

勝利：93ターン以内 ファレーズ・ポケット

引き分け：規定ターン以上 クーアラント

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★西方戦車集団	50,000	0/64	-	-
第82、第101空挺師団	100,000	39/20	★500	-
第6空挺師団	50,000	23/12	★500	-
第1軍	300,000	64/64	★1,000	-
第2軍	300,000	64/64	★1,000	-
連合派遣艦隊	350,000	61/64	★1,000	-
★第LXXXIV(84)軍団	30,000	64/64	★500	-
★要塞師団	1,000	64/64	-	-



シナリオ62 史上最大の作戦

シナリオ63 ファレーズ・ポケット

米国第3軍を、いかに早く降伏させるかがカギ

Strategy Guide

西側連合軍による ファレーズ包囲を逃れられるか?

ノルマンディ橋頭堡を突破した西側連合軍。

カーンから進出するカナダ第1軍、イギリス第2軍の第21軍集団と、アメリカ第1軍を含む第12軍集団、さらにパットン率いるアメリカ第3軍は、セーヌ河に向けて進軍し、パリ解放を目指すとともに、ファレーズにいるドイツ第7軍20万を包囲しようとした。

Strategy Guide

北、北西、南、全方向から進出する 西側連合軍の包囲

ユーザーの生産首都ファレーズに向けて、西側連合軍の膨大な軍事費と、兵力による大包囲が始まる。まず、ファレーズ周辺の補給地など配置可能な場所にティーガーIIがある場合、防御力の高いこの部隊を壁として配置したい。ただしティーガーIIは重量が重いので、ファレーズを中心に左右に流れる川の手前に配置してしまうと、川向こうへ移動させるために川に架かる橋の耐久力を70まで上げなくてはならない。川向こうの左側補給地に配置しよう。右側は、マップの外から敵地上部隊は侵攻してこないで、トラン、ヴィムーティエ周辺には、敵攻撃機に対する対空部隊や軍事費を上げるための建設工兵を配置するといいたいだろう。

Strategy Guide

友軍第17軍を壁に使い 第3軍と第2機甲師団を潰したい

このシナリオでも脅威となるのは、パットン第3軍だ。航空機を主体に、地上部隊ともども、マップ下から攻めてくる。ただし、軍事費がほかの軍よりも少ないので、第3軍と第2機甲師団を先に降伏させたい。

まずそのために、ファレーズ上から左の補給地にティーガーIIを配置して、上から迫るカナダ第1軍と、左から迫るイギリス第2軍をくい止めるための壁を作る。

後方に42式機甲化ロケット砲、牽引砲、対空部隊を配置する。これらの部隊はあくまで、カナダ第1軍と、イギリス第2軍をくい止めるための壁と、敵航空機を叩く対空部隊。この2つの軍の地上部隊と航空部隊の侵入を防ぐのだ。

壁を作ったら、バンターなど足の速い部隊をネシー、アルジャンタン方面へ移動。それと同時に対空部隊も移動させ、第3軍、第2機甲師団の進軍に備えるといい。

航空機はファレーズが生産首都の場合、生産空港が1つだが、ネシーに遷都すると2つになる。

ただし、生産・配置した航空機は、気を抜くと、すぐに敵の航空機で花が咲くので、単独行動を避けるか、対空部隊のいる場所におびき寄せせるか、補給・補充ができるように生産空港以外の空港に常駐させておくようにしたい。

●ちょっとワンポイント● 掟破りの兵器V2号

1944年9月頃からエントリーされるV2号。限定されたシナリオでしか生産できないこの兵器は、射程が非常に長く、爆撃機と同様に地形の耐久力を下げることができる。

しかも、爆撃機と異なる点は、地形上に部隊が配置されていても、その部隊には被害を与えず、地形の耐久力を下げることができるのだ。

このV2を使うと、かなり遠くにある都市、空港、港はもとより、250の耐久力を持つ首都さえ1度の攻撃で1に下げることができる。

また、橋、鉄道橋、鉄道の耐久力も下げられるので、敵の侵攻もくい止められると、いいことづくめだ。そして、この兵器は持ち越せるので、V2は軍事費に余裕があれば、5~6部隊は欲しい。

Strategy Guide

V2で橋や占領された都市を攻撃、
敵の進入路を限定させる

ファレーズ上と、アルジャンタン付近に防衛線を構築できると、敵地上部隊、航空部隊が雲霧のごとく迫る。しかし、航空機は勝手に対空部隊に撃ち落とされていくため、毎ターン万単位で敵の軍事費が減り始める。

ただし、敵の牽引砲や戦車などに対空部隊が攻撃されることがある。必ず都市、補給地上に置るか、戦車などで対空部隊を守るような配置をしたい。これは42式機械化ロケット砲や88mm高射砲も同様。

第17軍も、戦力としては心もとないし、高射砲が外れてこちらの航空機に当たったりと、ちょっぴり悲しい思いにもなるが、踏ん張って敵の侵攻を防いでくれる。

ファレーズ上空に敵航空機の飛来もあるが、敵は万単位の軍事費を消耗するため、思った通り第3軍が降伏、続いて、カナダ第1軍、イギリス第2軍が降伏する。



問題は、第2軍と、第2機甲師団だ。

第2軍は、生産首都が一番遠いため、進軍が遅く、被害が少ないのでなかなか軍事費が減らない。第2機甲師団も同様だ。ただし、敵は3軍が消滅するので、大きな被害がなければ、2軍のみになった時点で、一気に攻めに出るのもおもしろい。

開始年月日：1944年08月13日

大勝利：19ターン以内 マーケット・ガーデン作戦

勝利：30ターン以内 アーヘンの陥落

引き分け：規定ターン以上 終わりの始まり

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵対軍事費設定	途中参加設定
★第5戦車軍	122,000	0/64	—	—
カナダ第1軍	120,000	64/56	★1,000	—
イギリス第2軍	140,000	64/64	★1,000	—
第1軍	110,000	64/64	★1,000	—
第3軍	75,000	53/48	★1,000	—
第2機甲師団	29,000	20/16	★1,000	—
★第17軍	72,000	64/64	—	—



シナリオ63 ファレーズ・ポケット

アドバンスド大戦略98を楽しむために・その4 ヨーロッパ戦線。西側連合軍との戦いとムービー・その1

敗色濃いドイツ軍。イタリア上陸から、ドイツ国内侵攻までの連合軍の戦いを描いた作品は数多く残されている。

これらの映画の中から、3本の映画を紹介しよう。

それぞれ、特色のある作りで興味深い内容なので、ぜひ見てほしい作品ばかりだ。

アンツィオ大作戦

1968年 伊・仏合作 監督/エドワード・ドミトリク



北アフリカ、シシリー島と、地中海を敗走するドイツ軍。それを追ってイタリア半島に上陸した西側連合軍。

しかしドイツ軍は有利な地形を利用して、カッシーノ峠に頑強な防衛戦線グスタフラインを構築した。西側連合軍はこのグスタフラインを落とせず、戦線は膠着状態にあった。

グスタフラインの背後アンツィオに上陸する西側連合軍。

その中に従軍記者エニス(ロバート・ミッチャム)がいた。

この主人公を通じて描いた作品で、地中海司令官率いるドイツ軍と、西側連合軍との壮絶な戦いが見所。

パットン大戦車軍団

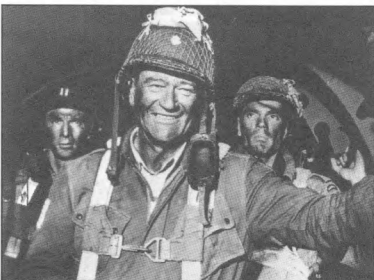
1970年 米 監督/フランクリン・J・シャフナー



モロッコに上陸した米軍パットン(北アフリカでは第Ⅱ軍団、シシリーでは第7軍、欧州では第3軍指揮)の北アフリカの活躍から、地中海での戦い、そしてノルマンディ以降、バルジ(「ヴァハト・アム・ライン作戦」)での第101空挺師団救出など、第二次世界大戦の米軍の活躍をパットン中将の目を通じて描いた作品。非常に癖のあるパットンの性格をジョージ・C・スコットが演じ、孤独なパットンの姿、ノルマンディ上陸に参加できなかった理由など、さらにパットンとモンゴメリーによる英米の先陣争いまでも描いた名作。

史上最大の作戦

1962年 米 監督/ケン・アナキン/アンドリュウ・マートン/ベルンハルト・ヴィッキ



西側連合軍最大の上陸作戦「オーヴァーロード作戦」と、それを阻止しようとするドイツ軍の壮絶な戦いを描く。

息詰まる西側連合軍とドイツ軍との心理戦、迫力あるスペクタクルシーンを織りまぜた、戦争映画の大作。

豪華キャストもさることながら、『バルジ大作戦』のケン・アナキン、『橋』のベルンハルト・ヴィッキなどの監督の映像表現は、見るものを飽きさせない。

近年、カラー着色された『史上最大の作戦』カラー版もリメイクされたほど、息の長い人気作品でもある。

シナリオ64 アンヴィル作戦

艦艇ユニットと航空機、さらに対空部隊が充実していないとつらい

Strategy Guide

東部戦線から移行して 対空部隊が充実していないとつらい

間違えて「中央軍集団の崩壊」を大勝利してしまった場合(このシナリオで大勝利するというのは不可能に近いので)だけ、この「アンヴィル作戦」に移行する。

『アドバンスド大戦略98』では超レアなシナリオなのだ。

しかし「中央軍集団の崩壊」までのシナリオの道のりが東部戦線のままだと、対空部隊Sdkfz7/1前期や後期、ヴィルベルヴィントなどの部隊が皆無のときが多い。そのため対空部隊で敵航空機を潰せず、航空機のFw190A系で戦うため、連合軍の航空機と対等に戦うのが難しくなる。

もちろん生産できるBf109G系などは、生産した時点で、敵が弱いヤツと思って群がってくる。

さらに艦艇ユニットの戦艦や巡洋艦が皆無だと、悲しい運命が待ち受けている。

せっかく鍛えたティーガーⅡなど地上部隊は、航空機と連合軍の艦砲射撃でばたばたと消えてしまい、配置すらしなくなってしまう。

そこで、このシナリオの攻略ポイントは、対空部隊が充実していてさらに艦艇ユニットが充実しているとき、そして航空機も充実しているときを想定して話さなくてはならない。つまりシナリオ後半の、ユーザーが持っている部隊のバランスのチェックポイントシナリオといっても過言ではない。

Strategy Guide

初期生産首都アヴィニオンを できるだけ維持しよう

戦艦を配置できる港が1つだけあるので、遷都する前に配置しまくるといことに尽きる。

そのために対空部隊と航空機でZOCを作り、敵航空機の進入を阻止しよう。

ただし、問題がないわけではない。

海岸が近いため、せっかくZOCを張っていても、西方任務部隊の艦隊がマップの外から進出して、第LXII(62)軍団を叩きながらマルセイユ、そしてアルルへと移動してくる。

さらに、第7軍の揚陸艦がモナコ、カンヌ、サントロペの海岸に上陸を始める。

それと並行してB軍、西方任務部隊、第7軍の航空機が第LXII軍団とユーザーの第19軍の地上部隊と航空機に襲いかかる。西側連合軍は、まさにバランスの取れた攻撃を仕掛けてくるのだ。

もちろんこれら西側連合軍の軍事費は無尽蔵といっている。

この無尽蔵の軍事費を消耗させ、敗北軍事費で降伏させなくてはならないのだから、つらい。

友軍も他に第1軍が内陸側でがんばってくれてはいるが、生産首都ディジョンのすぐ上に、敵第3軍の大部隊がマップの外から、猛攻撃をしってくる。

第1軍なんていたっけ? というほど早々に友軍が降伏してしまう。

恐るべしパットン第3軍というわけだろう。

さらに、レジスタンスのマキが、わらわらと湧き出して、都市を取ったり、空港を占領したりする。

頼む〜!! ドイツ海軍ががんばってくれ〜!! と、心から祈りたくなるシナリオ。たった1つの港、ここでの艦艇の配置がシナリオの明暗を分けてしまうのだ。

Strategy Guide

航空機は単体で 出撃させるべからず

何度も言うことになるが、西側連合軍と戦うときの鉄則。

航空機を単独部隊で出撃させると、制空権を握られていたりすることや航空機の性能、数を考えると、あつというまに包囲され、弾が尽きるまで攻撃されてしまう。

Me262A-1a爆撃機を対空装備にして、意気揚々と東部戦線同様に攻撃させ、次のターンでは、経験値が最大になったMe262A-1a爆撃機が弾切れになり、しかも敵航空機に包囲されているという光景を見る。とても悲しい思いにかられるはずだ。

こうなると、処分するのも忍びない。しかし弾切れになり、落とされるのを見ているしかない。援軍に駆けつけた航

空機で、包囲した敵航空機を撃ち落とそうと試みるのだが、性能は敵航空機のほうが上。敵航空機を1部隊潰すのに、これだけかかるのか……と、肩を落とすことになる。

ユーザーの航空機の周りに、敵航空機の花を咲かせてはならないのだ。そうなったときは、あきらめるしかない。

必ず、3~4部隊編成の運用をしなくては、連合軍の航空機に太刀打ちできないと思ったほうがいい。

つい、やってしまう例。比較的対空防御力が低いSBD-5ドントレスやTBM-3アベンジャーなどの艦上攻撃機が飛来してくることがある。

戦艦が危ない!! そう思い、単独で、ドントレスやアベンジャーを潰しにいってしまうことがある。もちろんそのターンで、ドントレスやアベンジャーを潰すことも不可能ではない。しかし次のターンで、単独飛行をさせたその部隊は、敵航空機の花がぱっと咲いていると思って間違いはない。弾切れ、しかもせっかくここまで鍛えた部隊は、どうしようもなくなってしまう。こういう結果だけは避けたい。

それに輪をかけて、このシナリオでは、空港が海岸沿いに多い。

敵の索敵に引っかかったときは、敵艦隊からの対空射撃に遭う。

空港で補給・補充しようとした航空機が、次のターンで予想外の機数になっているということもある。

そこで生産・配置は、生産空港で、補給・補充はマップ左端のナルボンヌ右上の空港や内陸側のロデス左上の空港。そして敵爆撃機の爆撃を阻止することも含め、次の遷都先ベルクール広場の右下の2つの空港を補給・補充空港にするといい。

決して、第IX軍団の生産首都トゥーロン周辺の空港や、生産・配置空港のある海岸付近を使わないことを頭に入れておこう。

Strategy Guide

地上部隊は第3軍南下阻止のため ベルクール広場からディジョンへ

序盤の地上部隊の配置は対空部隊優先にしたい。

対空部隊の配置がすべて終わり、それでも対空に不備があれば、88mm高射砲を生産して、間接攻撃も充実させよう。

対空防御網が構築できたら、重戦車など地上部隊の配置を始めよう。

ただし、間違ってもこの配置した地上部隊で第IX軍団を救援に向かわせないこと。

移動力が低い地形でトゥーロンへと移動させた地上部隊は、最初は狭い場所で第IX軍団の部隊との大渋滞が始まり、無駄なターンを繰り返し、さらに敵航空機の餌食とな

ってしまう。

これら地上部隊は、モンテリマルで軍用列車を配置して、その上にあるヴァランスで搭載する(敵航空機の攻撃を受けにくいので)。

そしてベルクール広場、ディジョンへと移動させたい。

ディジョンがまだ友軍第1軍の生産首都であれば、この周辺のマコン、シャロン・シュール・ソーヌやブザンソンにティガーIIを居座らせて壁にして、猛進撃してくるパットの第3軍を足止めしたい。

次の遷都先のベルクール広場を第2の防御陣地にできると、戦いが少し楽になる。

つまりベルクール広場右下の空港は、崩壊空港にはしてはならないのだ。

もし爆撃されたら建設工兵で修復して、航空機の内陸側の補給・補充空港として確保したい。

さらに対空部隊に余裕があれば、このベルクール広場も対空部隊で守れるようにしたい。そのためにはキャンペーンの序盤で(最初のほうのシナリオで)、オベル・ブリッツに部隊を搭載して、歩け歩け運動を繰り返して、部隊のストックでSdKfz7をたくさん作っておく。もちろんSdKfz7になっても、歩け歩け運動をさせて経験値を上げておき、SdKfz7がSdKfz7/1前期に改良できるようになったら、こつこつと対空部隊をストックさせておくといい。

もう1つのおすすめは、IV号H型をJ型にせずH型のままにして(J型がエントリーしてきても制式化しないで棄却)、ヴィルベルヴィントに改良する方法だ。

Strategy Guide

西方任務部隊への準備と対空部隊の配備が 終わったら、あとはひたすら軍事費を削れ

かわいそうだけど、友軍の第1軍、第IX軍団は、時間稼ぎの部隊だ。この2つの友軍が降伏すると、怒濤のごとくユーザーの第19軍にすべての敵が襲いかかってくる。

それまでにできる限り戦艦を配置し終わり、ナルボンヌ、アルルの狭い海へと移動させて、敵艦隊が左へ進出してくるのを迎え撃ち、さらに対空部隊と、編隊行動の航空機部隊で西方任務部隊を中心に艦艇、航空機と潰していこう。この西方任務部隊をいかに早く敗北軍事費で降伏させ、米国第3軍の進軍をくい止めるかが、ポイントだ。

この後、ヨーロッパ戦線を継続したい人は、Ju87がまったく役に立たなくなるので(出撃しても、敵航空機に撃ち落とされて還ってこれない)、使い捨てと思って、Ju87D-3や5は対艦装備で、敵艦隊の攻撃のために使うという方法もある。ただし東部戦線に戻るときは、Ju87はDをGに進化すると対戦車攻撃に使えるので、配置せずに温存させておくほうがいいかもしれない。みすみす敵航空機の餌食にするの

はもったいないからだ。

壮絶な艦隊戦と目のつり上がる対空攻撃、航空戦をがんばって切り抜け、西方任務部隊が降伏すると、今までの戦いが嘘のように海岸線での戦いは楽になる。

もちろんB軍と第7軍の上陸部隊や航空機の攻撃はあるが、なぜかほっとする。なにより、艦艇を使った対空攻撃、艦砲射撃ができる分、こちらが有利にもなる。

ただし第7軍の潜水艦、敵戦艦や雷撃機よりも恐ろしいガトー級潜水艦には要注意。こいつが登場したら、撃沈されるのを覚悟で駆逐艦をぶつけるしかない。

Ver.2.00(攻略本用CD-ROM)では、このガトー級対策としてBV138B-1/U1とBV138C-1/U1がエントリーしてくる。この2つの航空機は艦艇ユニット扱いで港で生産・

配置することになるが、これらの2つの航空機が水上対潜哨戒機として潜水艦に攻撃ができる。しかし、生産・配置した時点で、このシナリオの場合、敵航空機の餌食になる可能性が高いが、ガトー級を沈めるとしたら、駆逐艦か水上対潜哨戒機しかないのだ。

Strategy Guide

一番落ちにくいのはB軍
壁を使って消耗させていけば第3軍を落とせ

レジスタンスのマキは、最大部隊数が16と何とでもなる。

もし、第3軍の軍事費をディジョンでくい止められ、しかも第3軍の航空機をベルクール広場の対空部隊で次々に撃ち落として消耗させることができれば、第3軍を降伏させた

●ちょっとワンポイント●
Ju87シリーズ武装比較

エントリーされるJu87シリーズ。これらを表に 装は標準武装で表に記してある。
してみたので、改良の目安にしてほしい。なお、武

ユニット名	武装	武装	対空攻	対甲攻	対空防	対地防	速度	燃料	増漕
Ju87A-1	7.92mmMG17×1 10発	250kgSC250×1	15	1	10	33	12	61	
	7.92mmMG15×1 10発								
Ju87A-2	7.92mmMG17×1 10発	250kgSC250×1	15	1	15	33	12	61	
	7.92mmMG15×1 10発								
Ju87B-1	7.92mmMG17×2 10発	500kgSC500×1	30	2	20	34	13	48	
	7.92mmMG15×1 10発								
Ju87B-2	7.92mmMG17×2 10発	500kgSC500×1	30	2	22	34	13	48	
	7.92mmMG15×1 10発	50kgSC50×4							
Ju87R-1	7.92mmMG17×2 10発	250kgSC250×1	30	2	20	33	13	63	可
	7.92mmMG15×1 10発								
Ju87R-2	7.92mmMG17×2 10発	250kgSC250×1	30	2	22	33	13	56	可
	7.92mmMG15×1 10発								
Ju87D-1	7.92mmMG17×2 10発	1000kgSC1000×1	50	2	30	39	13	66	可
	7.92mmMG81Z×2 10発	250kgSC250×1							
Ju87D-2	7.92mmMG17×2 10発	1000kgSC1000×1	50	2	30	39	13	66	可
	7.92mmMG81Z×2 10発	250kgSC250×1							
Ju87D-3	7.92mmMG17×2 10発	1000kgSC1000×1	48	2	28	44	13	66	可
	7.92mmMG81Z×2 10発	250kgSC250×1							
Ju87D-5	20mmMG151/20×2 10発	1000kgSC1000×1	58	8	32	45	13	66	可
	7.92mmMG81Z×2 10発	250kgSC250×1							
Ju87G-1	7.92mmMG81Z×2 10発		26	100	23	29	13	66	
	37mmBK3.7×2 2発								
Ju87G-2	7.92mmMG81Z×2 10発		26	100	26	29	13	66	
	37mmBK3.7×2 2発								

※なお、Ju87D-2は武装パックの変更で、輸送任務を選択すると占領部隊を搭載できる。
また、対甲攻撃力には爆弾の数値は含まれない。

い。上からの脅威がなくなるため、攻撃方向が海側になるので楽になるからだ。第7軍は、航空機をガンガン作って行く。比較的軍事費が減るが、B軍がなかなか減らない。

勝利の分かれ目はこのB軍の軍事費をいかに削るか、そして第3軍の進軍をくい止め、さらに第3軍をいかに早く降伏させるかにかかっている。

Strategy Guide

大勝利すると

楽な「マーケット・ガーデン作戦」

このシナリオの大勝利は29ターン以内という設定なので、ほとんど不可能。もし何かの方法で大勝利したときは英国軍のモントゴメリーの大打撃「マーケット・ガーデン作戦」へ移行する。占領部隊の多さに、機甲師団の精鋭をぶつけるのか？ と、当時のドイツ軍さえ疑ってしまったのが、よくうなずけるシナリオだ。

勝利は東部戦線の「コンラート作戦」に移行する。

マップが比較的狭く、マップ外からの敵がいらないため、戦略を立てやすいのでおすすめかもしれない。

引き分けるとヨーロッパ戦線を継続して「ロンバルディア」へ移行する。たぶん、勝利で「コンラート作戦」に移行

する人が多いだろうが、航空機の再編成と地上部隊の強化が要求されることになると思う。このシナリオで減った航空機は、なるべくシナリオの後半で生産した航空機の経験値を早めに上げて、進化させたい。同様に地上部隊の強化も行っておく必要がある。

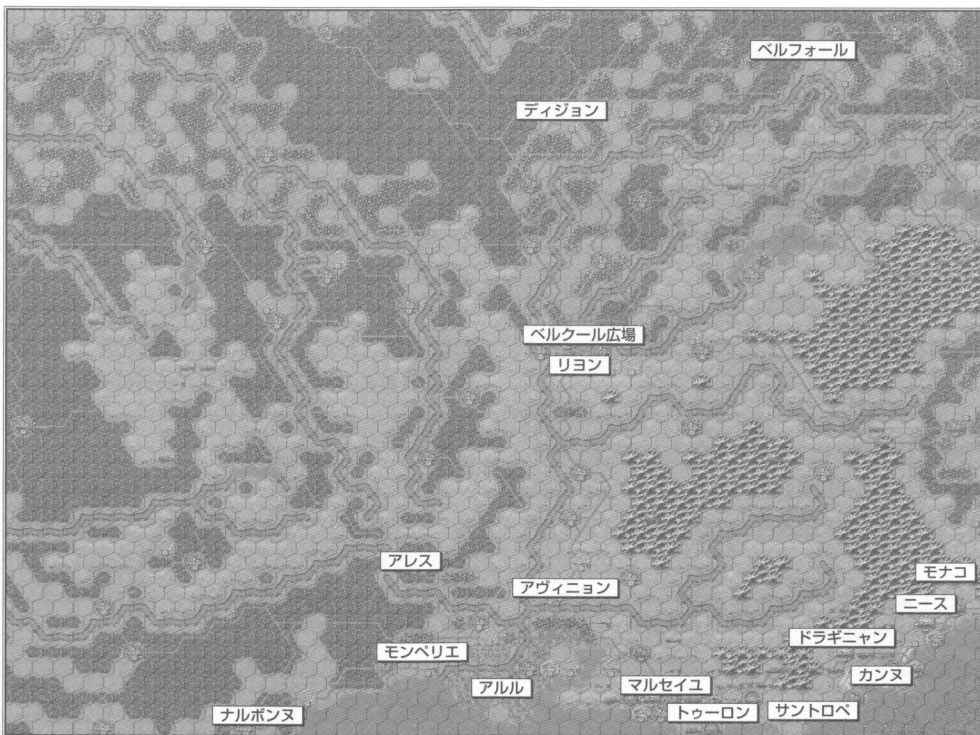
開始年月日：1944年08月15日

大勝利：29ターン以内 マーケット・ガーデン作戦

勝利：58ターン以内 コンラート作戦

引き分け：規定ターン以上 ロンバルディア

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第19軍	30,000	0/56	—	—
西方任務部隊	180,000	58/56	★2,000	—
第7軍	120,000	64/64	★1,000	—
B軍	200,000	60/64	★2,500	—
第3軍	170,000	60/56	★3,000	—
★第LXII(62)軍団	1,000	62/32	—	—
マキ	10,000	8/16	★500	—
★第1軍	0	22/32	—	—



シナリオ64 アンヴィル作戦

シナリオ65 アーヘンの陥穽

都市数は多く、マップ内に敵がいいため、
初期の戦略がシナリオの明暗を分ける

Strategy Guide

第XIX(19)軍団が参戦するまでに 第VII軍団を降伏させる

生産首都アーヘンの大聖堂周辺には都市がふんだんにある。これだけの都市があるシナリオは久しぶり。

初期軍事費は0(前のシナリオで保有していた都市と耐久力分は入ってくるが微々たる額)。しかしこのふんだんにある都市数によって、毎ターン入ってくる軍事費の額が多く、建設工兵で都市の耐久力を上げ、配置部隊だけでまかなっていると、どんどん軍事費が増えていく。

これは19ターン以降に参戦する第XIX軍団を想定したものなのだろうか？

最初の敵は、マップ下から攻めてくる米国第VII軍団。

軍事費が多いこと、首都がマップの外なので、敵部隊を潰して生産で軍事費を消費させ、敗北軍事費で降伏させるしかない。

しかも19ターン目には、第XIX軍団が参戦するため、それまでに降伏させないと大勝利は不可能。

Strategy Guide

まずはマップ下に防御陣地を構築

マップの下に防御陣地の構築というと簡単に思えるが、このシナリオの最大のポイントが、この防御陣地の構築でもある。

まず、マップ自体が小さい。そのため、マップの外から襲ってくる敵の進軍の速さが、防御陣地の地上部隊を悩ます。

航空機を潰すため対空部隊を前面に出すと、進撃する敵戦車や自走砲タイプの地上部隊の攻撃でぼろぼろにされてしまう。

この地上部隊を攻撃するために航空機を出撃させると、性能が高い敵航空機の集団にぼこぼこにされてしまう。地上部隊を前進させようとしても、同様に航空機の攻撃でぼこぼこになる。

敵の航空機が、こちらの思ったように飛来してこないことが多く、せっかく配置した対空部隊をあちこち移動させるという現象が往々にしてあるのがこのシナリオだ。

手探りで防御陣地の調整を行いながら、無駄のない戦い方をして、敵部隊数を減らしていく、精密機械の微調整みたいな戦い方がこのシナリオの特徴だ。

ただし、この調整ができれば、19ターン以内の大勝利が可能となる。

ポイントは大聖堂を取り囲む要塞地形をうまく使い、防御力プラス地形効果を利用してティーガーやティーガーIIを壁にして、足の速いパンターの出し入れで戦うこと。

逆に敵にこの要塞地形の場所を取られないようにすることも大切だ。

Strategy Guide

4つの飛行場を 補給所として巧みに使え

ふんだんに都市があるにもかかわらず、空港の数はわずか5つ。

マップ右上ユーリッヒ右。左上ガイレンキルヘン左。右下レートゲン左。そして大聖堂上、ビュルゼレン右の2つの空港だ。

レートゲン左の空港は、すでに敵の占領部隊が迫っているため、敵に取られる可能性が高い。そこで実際は4つの空港を活用することになる。

また、レートゲン左の2つの空港の1つが生産空港であるため、この空港を補給空港に使うと航空機の生産・配置ができなくなるので、実際は3つの空港が補給空港になる。

ただしマップ上、左右の空港まで距離があるため、これらの空港へ行くためには、2ターンかかってしまう。

でも、たとえ距離があっても、敵航空機の攻撃で機数を減らされ弾切れになった航空機の補給・補充は絶対に不可欠で、マップ上のユーリッヒ右とガイレンキルヘン左の2つの空港を活用しないと燃料切れ、弾切れの航空機が続出してしまふ。

そうでなくても常に各航空機部隊の燃料、弾数、機数をチェックしておきたい。

また、毎ターン1部隊しか生産・配置できないが、生産・配置した航空機が必ず複数の部隊で戦うのは、このシナリオでも当然のことだ。

Strategy Guide

航空機と対空部隊の
連携作戦もおすすめ

敵航空機の性能が高いので、放っておいてもこちらの航空機を目がけて襲ってくる。航空機の部隊数はこちらのほうが圧倒的に少なく、航空機だけで戦っているのは被害が多くなるばかり。そこで、対空部隊を航空機のそばに配置し、航空機プラス対空部隊で敵航空機を潰していくといい。

また、要塞地形を中心に配置した壁に使う地上部隊に対しても、敵航空機、地上部隊が襲ってくるので、対空部隊の数が多ければ多いほど、このシナリオは有利になる。

Sdkfz7/1後期やヴィルベルヴィント、45式対空駆逐車、メーベルワーゲン、88mm高射砲36型や41型。これらの活用が大勝利を勝ち取るキーポイントになる。

壁として配置しておくティーガーやティーガーII。これらに迫る敵の地上部隊を、42式機甲化ロケット砲で攻撃し、さらに大聖堂周辺に配置した牽引砲で遠隔地からの間接攻撃をして、敵地上部隊に被害を与える。170mm加農砲も、敵の航空機の被害にあい、部隊数が減っていることも多いが、170mmの射程の長さは非常に役立つはずだ。

こんな感じで、各部隊の連携で敵部隊を潰していかない

と、戦線を維持し、さらに敵部隊を潰すことは不可能なので、ロードを頻繁に行うことも有効だ。

Strategy Guide

V2で、占領された都市を
破壊して敵の軍事費を減らせ

膨大な敵の軍事費も、航空機と地上部隊を潰していくと、毎ターン10,000から15,000。多いときは20,000近く生産のために減らすことができる。しかしそれでも250,000の軍事費を消費させて19ターン以内に降伏させるのは、ぎりぎりだ。通常だと都市を取らせないようにしたいのだが、そのために攻撃に出ると、敵の反撃でぼこぼこになる。このシナリオは守りが主体のシナリオということを忘れてはならない。この守りの戦いで威力を発揮するのがV2だ。V2を予めストックとして持っていれば、これを3部隊ほど配置して、敵に占領された都市を破壊できるのだ。とくに占領されやすいマップ右端の都市群、レートゲン、ロト、ノイドルフ、ラエレン、シュミットホーフ、コルネーリムンスター。さらに左下のホムブルク、モンツェン、レンツェン、ヘールゲンラート、ギムメニヒ。これらの都市を敵に占領されたら、取り返そうとはせず、容赦なくV2で破壊してしまうといい。

●ちょっとワンポイント●
Fw190Aシリーズ武装比較

エントリーされるFw190系を表にしてみたので、表に記してある。対甲攻撃力は爆弾の数値は含まれない。6以降210mmw.Gr21ロケット装備可。

ユニット名	武装	武装	対空攻	対甲攻	対空防	対地防	速度	燃料	増滑	爆装
Fw190A-1	7.92mmMG17×2 18発	20mmMGFF/M×2 3発	64	10	60	16	16	82		
	7.92mmMG15×2 18発									
Fw190A-2	7.92mmMG15×1 18発	20mmMG151/20E×2 7発	82	16	59	16	16	82		
		20mmMGFF/M×2 3発								
Fw190A-3	7.92mmMG17×2 18発	20mmMG151/20E×2 7発	86	16	65	17	17	64	可	可
		20mmMGFF/M×2 3発								
Fw190A-4	7.92mmMG17×2 18発	20mmMG151/20E×2 7発	88	16	68	17	17	64	可	可
		20mmMGFF/M×2 3発								
Fw190A-5	7.92mmMG17×2 18発	20mmMG151/20E×2 7発	90	16	70	17	17	68	可	可
		20mmMGFF/M×2 3発								
Fw190A-6	7.92mmMG17×2 18発	20mmMG151/20E×2 7発	96	17	68	17	17	68	可	可
		20mmMG151/20E×2 5発								
Fw190A-7	13mmMG131×2 11発	20mmMG151/20E×2 7発	100	18	66	16	16	68	可	可
		20mmMG151/20E×2 5発								
Fw190A-8	13mmMG131×2 11発	20mmMG151/20E×2 7発	100	18	66	16	16	76	可	可
		20mmMG151/20E×2 5発								
Fw190A-9	13mmMG131×2 11発	20mmMG151/20E×2 7発	106	18	68	19	17	76	可	可
		20mmMG151/20E×2 5発								
Fw190D-9	13mmMG131×2 11発	20mmMG151/20E×2 7発	100	10	70	17	17	65	可	可
Fw190D-13		20mmMG151/20E×1 5発	100	22	71	13	17	60	可	可
		20mmMG151/20E×2 7発								

Strategy Guide

勝利、引き分けのための戦い

大勝利で対空部隊と航空機、地上部隊のバランスのいい編成が要求される「ヴァハト・アム・ライン作戦」へ移行する。

勝利の場合はソ連軍との戦い、東部戦線の「コンラート作戦」へ移行する。膨大な数のソ連軍地上部隊が相手だ。

ソ連軍は西側連合軍の地上部隊と比べると、強力な攻撃力と防御力を備えた地上部隊が多いので、シナリオ終了間近になるまで、引き継ぐ地上部隊の経験値を上げて進化させておきたい。初期軍事費も少ないので、この「アーヘンの陥穽」で、都市群をできるだけ建設工兵によって耐久力を上げ、次の「コンラート作戦」で初期軍事費を増やしたい。引き分けでは「終わりの始まり」へ移行する。

「終わりの始まり」は、「コンラート作戦」の初期軍事費50,000よりも少ない39,000というわずかな軍事費となるため、建設工兵を多めに生産・配置して、都市の耐久力をできる限り上げておこう。

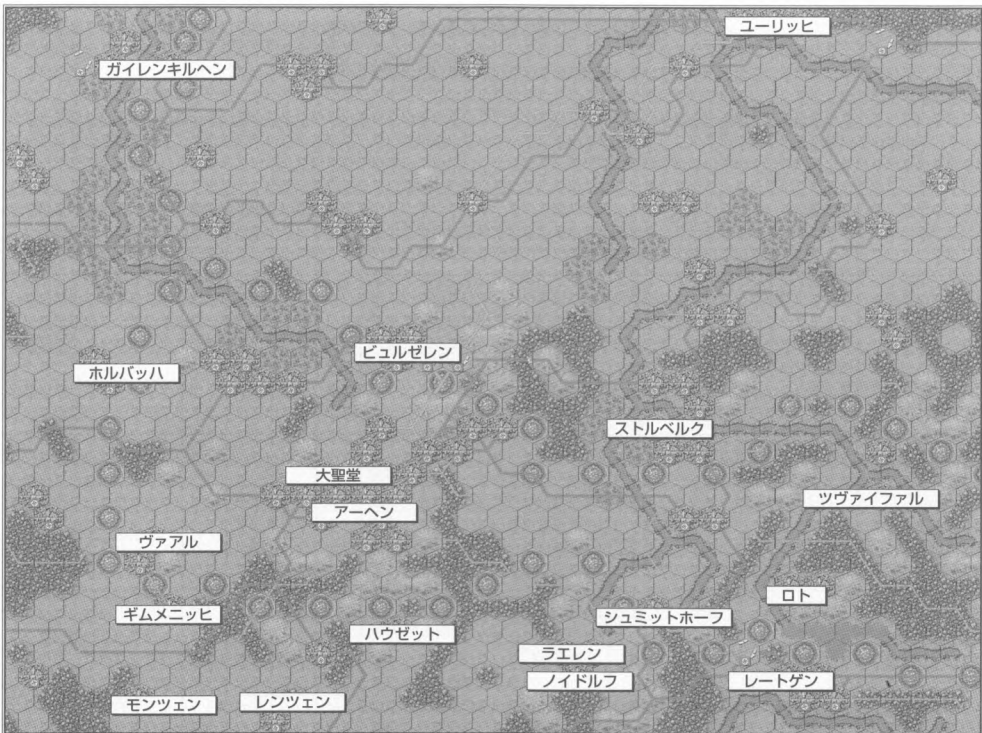
また、この「アーヘンの陥穽」で勝利や引き分けに持ち込むと、19ターン以降新たに参戦してくる第XIX軍団との戦

いで部隊がぼろぼろになるか、この敵と戦って経験値を上げるか、運命の分かれ目となる。

予め第XIX軍団が参戦するのを予測して戦っているときは、参戦後すぐに下から迫ってきていた第VII軍団を降伏させながら、左から迫る第XIX軍団に対処した戦いができる。しかし、予期せぬ参戦に驚かされ、下の敵ばかりに気を取られていると、側面から攻撃を受けて部隊がぼろぼろになり、次のシナリオに引き継ぐための部隊が崩壊状態ということもあり得るのだ。

開始年月日：1944年09月12日
大勝利：25ターン以内 ヴァハト・アム・ライン作戦
勝利：40ターン以内 コンラート作戦
引き分け：規定ターン以上 終わりの始まり

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第LXXXI(81)軍団	0	63/52	—	—
第VII軍団	250,000	63/64	★500	—
第XIX(19)軍団	150,000	64/64	★500	197戦に連合軍



シナリオ65 アーヘンの陥穽

シナリオ66 マーケット・ガーデン作戦

モントゴメリーが計画した、空挺師団と機甲部隊によるドイツ侵攻作戦

Strategy Guide

歩兵相手に大部隊を配置する？

もうドイツには大した機甲部隊はいないだろう……、なんて当時のモントゴメリーが思ってこんな作戦を立案したのだろうか？ 初期生産首都ハルテンシュタイン・ホテルの周りを英国第1空挺師団の空挺歩兵が埋め尽くす。

敵空挺歩兵のために遷都されるというシナリオも珍しく、すぐ右のディーレンに遷都となる。

しかしディーレンに遷都したほうが都合がいい。航空機の生産空港が1つあるからだ。

今までの戦いで経験値をふんだんに上げたティーガーII、ティーガー、そして42式機甲化ロケット砲を配置して、ハルテンシュタイン・ホテル左の第1空挺師団をくい止める。だが大部隊といっても歩兵である。

最初の戦いから、敵の作戦が無謀というのがうなずけてしまう。

Strategy Guide

主力はナイメーヘンを確保し フェーフヘルへ

敵の第1空挺師団と第82空挺師団、第101空挺師団。

これらの空挺師団は、主力は歩兵。

イヤな部隊といっても75mm牽引砲。

ちょっと変わったヤツがいると思うと、なんとジープ。本当にこんな部隊で、ドイツへ侵攻しようとしたのか？ と、当時のドイツ軍も思ったかどうか……。

これらの空挺師団を相手に、時間を取られているわけにはいかない。

注意しなくてはならない相手は第XXX(30)軍団だ。こいつを潰してしまえば、敵の作戦は崩壊する。

そのためには、第1空挺師団を押さえる部隊を残し、主力部隊でナイメーヘンを占領しようとする第82空挺師団を押さえる。そしてナイメーヘンを確保して、その後フェーフヘルへ移動して進軍してくる第XXX軍団を、全勢力をつぎ込んで壊滅させるのだ。

Strategy Guide

V2で河川に架かる橋、鉄橋を攻撃

この作戦は、英軍がベルギーからマース川、ワール川、ライン河に架かる橋を確保しながらアーネムに向かい、ドイツへ進入しようという計画だった。

先にオランダ領内に降下した空挺師団とベルギーからオランダ領内に入り、アイントホーヘン、ウィルヘルミナ運河を越えマース川、ワール川を越えライン河の先にあるアーネムへと進軍する機動部隊の第XXX軍団が合流してしまうと厄介になる。

●ちょっとワンポイント● Me262系の悲しい短所

1944年5月頃、ドイツ軍航空機にMe262A-1a 戦闘爆撃機型がエントリーされる。9月頃にはMe262A-2a(戦闘爆撃機)、10月頃になるとMe262A-1a前期(戦闘機)、1945年3月頃にはMe262A-1a後期(戦闘機)がエントリーされる。

戦闘爆撃機タイプは、Fw190FやGなど戦闘爆撃機から進化を続け行き着ける。戦闘機タイプは、

Fw190A系の進化を続けて行き着ける。

米国など性能の高い航空機には、Bf109系では太刀打ちできず、Fw190A系も、D系も苦戦する。Me262系の登場は諸手をあげて喜びたくなる。この高性能の戦闘機にも短所がある。最大の短所は弾数が少ないことで、補給・補充を頻繁に行うことになる。やはりFw190D系も温存しておくべきだ。

そこで、第XXX軍団の地上部隊の進軍をくい止めるため、V2でアイントホーフェン付近、ウィルヘルミナ運河や南ウィレムス運河の鉄橋を攻撃して、進軍をくい止めるといい。ただし、V2はこのシナリオでは生産できないので、持ち越しが無いとつらい。

Strategy Guide

第XXX軍団を敗北軍事費で降伏させると空挺師団を叩かずとも勝利する

意外にあっけない幕切れになるのが、このシナリオ。

ナイメーヘンを確保するため、敵の牽引砲を42式機甲化ロケット砲で叩き潰し、ハルテンシュタイン・ホテル左の第1空挺師団を同様に間接攻撃で潰す。

それでも空挺師団は軍事費に余裕がある限り、湧き出すように現れる。そうこうしているうちに、友軍の第LXXXVI(86)軍団が降伏する。

英国の機動部隊第XXX軍団に一番近いことと、敗北軍事費設定があるのでしかたない。しかし進軍してくる英国の地上部隊第XXX軍団も軍事費が少ないため、航空機を優先的に叩き落としていると、あっけなく降伏してしまう。しかも第XXX軍団が降伏すると、空挺部隊を倒さなくてもシナ

リオクリアとなる。条件が良ければ、11ターン前後で大勝利できる。

意外な幕切れに次のシナリオへの準備を整えられないことが多い。敵の軍事費の額を見ながら、5,000前後になったら、部隊の補充や、余分な部隊の処分をして、次のシナリオのための準備をしておこう。

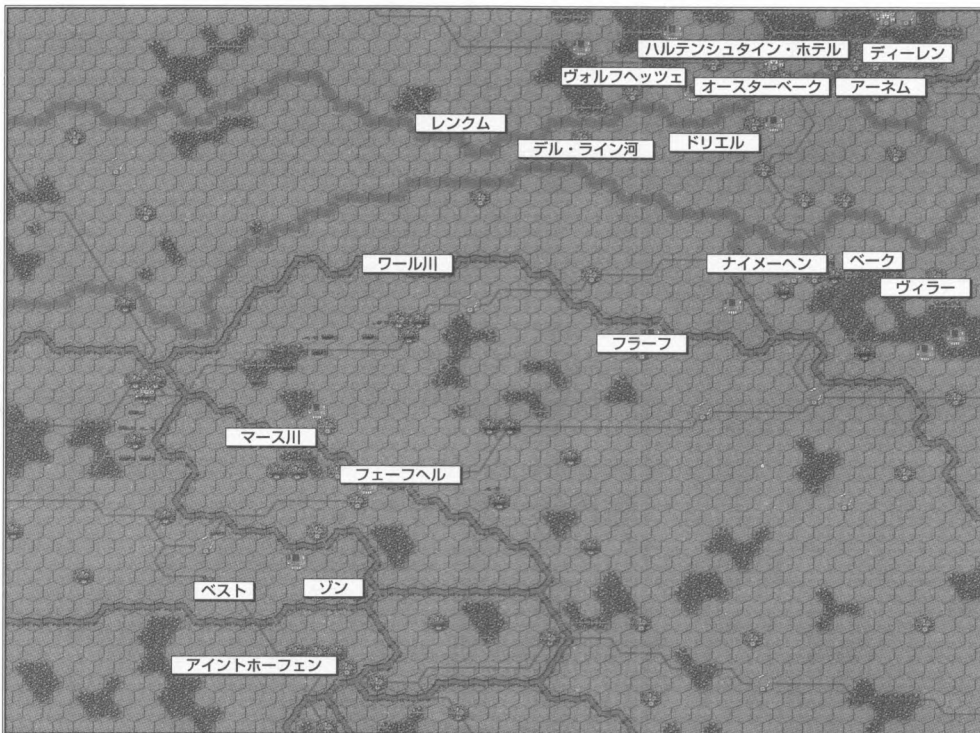
開始年月日：1944年09月17日

大勝利：21ターン以内 ヴァハト・アム・ライン作戦

勝利：42ターン以内 コンラート作戦

引き分け：規定ターン以上 終わりの始まり

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★第IISS戦車軍団	10,000	0/48	-	-
第101空挺師団	30,000	28/32	-	-
第82空挺師団	30,000	23/32	-	-
第1空挺師団	30,000	29/32	-	-
第XXX(30)軍団	45,000	64/64	★1,000	-
★第LXXXVIII(88)軍団	5,000	35/32	-	-
★第LXXVI(86)軍団	8,000	61/32	★500	-



シナリオ66 マーケット・ガーデン作戦

シナリオ67 ヴァハト・アム・ライン作戦

ドイツ軍最後の攻勢、アルデンヌの戦い

Strategy Guide

マップ上に敵が少ない？ 楽勝と思うと、大どんでん返しがい

西側連合軍の攻撃が一段落した頃、ドイツ軍が虎の子の機甲師団を投入して、アントワープを奪還して大反撃を計画した。

確かにここまで経験値を上げ進化してきた部隊があれば、ティーガー、ティーガーII、パンターなど地上部隊が充実している。しかもマップ上にほとんど敵が見えない。

でも実際は地形が悪く、部隊の移動がままならない。初期生産首都ヴァックスヴァイラー左に流れているライン河に架かる橋の耐久力が低いため、ティーガー、ティーガーIIが渡ることができない。そのために、重戦車の大渋滞が始まる。しかも生産空港がたった1つ。敵が見えないと思っていたのは大間違いで、マップの外から大部隊が出てくる。そして制空権は完全に西側連合軍という設定なのだ。

つい序盤から航空機を配置し続けると、ユーザー、友軍ともに合わせた空港数が少なく、マップ中央、そして左へ航空機を移動しても、燃料不足でまた右側の空港に補給に戻らなくてはならないという、行ったりきたりになってしまうのだ。つまり航空機は敵の空港を占領するまでは、戦闘機や攻撃機の役割を果たせずに、まるで局地戦闘機のような役割になってしまう。地上部隊の進軍をいかに早めるか、その航空機から地上部隊をいかに守り、いかに叩くかが大きなポイントになる。

Strategy Guide

天候はOFFでのプレイをおすすめ

このシナリオ「ヴァハト・アム・ライン作戦」、実際の戦いはドイツ軍が敵航空機の脅威から地上部隊を守るため、悪天候を狙った作戦だった。

しかしゲームで天候をONにしてしまうと、悪天候のために、地上部隊の進軍が非常に遅くなる。さらに、対空部隊や航空機のZOCをかいくぐって敵が侵入してきてしまう。

序盤の地上部隊の渋滞やZOCを考えると、天候はOFFをおすすめする。

Strategy Guide

川のある地点は耐久力が高く 橋を架けられる

生産首都ヴァックスヴァイラー左に流れているウル川を調べてみると、耐久力が50の場所と25の場所がある。この場所は建設工兵によって橋(川に架かる道路)を架けることができる。

建設工兵をその付近の補給所で配置して、耐久力の50か25の場所の前で工事をする、標準道路の設置コマンドが現れるので、橋を架け、地上部隊をウル川の対岸へ移動できる場所を広げよう。

ちなみに橋の上で、橋の耐久力を70まで上げれば(50の場所は4回工事をする)、ティーガーIIも渡河することができるので、遠回りしてウル川を越える必要がなくなる。

Strategy Guide

配置場所やユニットをよく考えて 地上部隊を配置

地形が非常に悪く、ティーガーIIやティーガーなどをうまく変な場所に配置してしまうと、速度が遅いため地上部隊の大渋滞が起こる。そこで配置場所も重要な条件になる。また重量が軽く、速度の速い部隊から先に配置して、橋の耐久力を上げ、渡河をスムーズにして重戦車も楽に渡河できるようにすると進軍が楽になる。重戦車などは燃料消費が速いので、補給部隊を多めに配置して、燃料がなくなると移動できなくなるといった弊害を解消したい。

1ターン目に行きたいのは、ヴァックスヴァイラー上、ブロンスフェルト左と右上ブリュムにティーガーやティーガーIIを配置して、第1軍の占領部隊や空挺部隊第VIII軍団の牽引砲などの地上部隊をくい止める壁にする。

そしてヴィアンテン右上のウル川の耐久力のある場所(50と25の2カ所ある)に、建設工兵で橋を架ける。そして架けた橋の耐久力を70まで上げれば、ティーガーIIも渡ることができる。ただし、橋を架けると、友軍第7軍の歩兵が渡河しようとして邪魔することがある。こういうときは、あきらめて渡河させるしかない。

また、ポーフォール右上にも、35の耐久力がある場所が

川にあるので、ここにも橋を架けることができる。さらにエヒテルナッハ右の川にも50の耐久力を持つ場所がある。

序盤は、壁としての重戦車以外は、パンターやIV号など、比較的足の速い部隊と対空部隊を配置して、サン・ヴィットから迫る空挺部隊の第Ⅷ軍団がロスハイム、シュタットカイル、ブロンスフェルトやブリュムに迫るのをパンターで潰すために移動させる。

しかし、サン・ヴィット右の川に架かる道路の耐久力が50と35と低く、建設工兵を送りたいのだが、友軍第6軍の地上部隊がサン・ヴィットに迫るため、渋滞が始まり耐久力を上げるどころではなくなる。

序盤はこの第6軍の移動と、敵と第6軍との接触をよく見ながら、いつでも支援に駆けつけられるパンターやIV号をまず最初に配置し始める。そして建設工兵でヴィアンテン右やポーフォール右上などの橋の耐久力を上げられたら、いつでも対岸へ渡れるような位置に置き、軽量の42式機甲化口ケット砲、対空部隊、軽量の地上部隊をクレルポー、コンストウム、ヴィアンテン、ディーキルシュ、エテルブルック、ポーフォール占領のために移動させ、対岸の防衛ラインを作るといい。もちろんエヒテルナッハ、コンスドルフ、メルシュあたりまでを取れば、これらの都市に対空部隊と地上部隊を配置して、第3軍の地上部隊の進軍と航空機の対空防御の構築ができる。

これらの都市は、すべて敵空挺部隊第Ⅷ軍団の占領都市なのだ。

Strategy Guide

まず第3軍潰しをしたい

実際の戦いは、バスターニュへ向けて進軍が開始された。

でも、このシナリオでは、7ターン目に参戦してくるパットン率いる第3軍をまず抑えたい。このマップ下の外から猛進撃してくる第3軍の地上部隊と航空機を叩き、敗北軍事費で降伏させることができると、とても楽になる。

空挺部隊の米軍第Ⅷ軍団は初期軍事費が少なく、点在している部隊なのでそれほど脅威ではない。

米軍第1軍は初期の軍事費が0。ただし都市数が多いため、ターンを重ねるごとに軍事費が増えていくため、少しずつ脅威となるが、都市を破壊して軍事費を増やさないようにしてしまえばなんとかなる。英国第XXX(30)軍団は生産首都が遠く、地上部隊の進軍を阻止して航空機を優先的に潰せば、軍事費の額もそれほど多くないのでなんとかなる。やはり最優先は第3軍だ。そこでまず、対空部隊を第7軍の生産首都トリアーとバスターニュ、ヴァックスヴァイラーの三角地点の下に集結させ、第3軍の敵航空機を優先して潰し、軍事費減らしをしていこう。

Strategy Guide

橋を架けて渡河できれば第1目標はバスターニュとルクセンブルク国鉄本社ビル

マップ外のメッツから移動してくる第3軍地上部隊。航空部隊は対空部隊で待ち伏せ攻撃ができるが、地上部隊を航空機で撃ち落とそうとマップ下へ出すぎると、敵航空機の袋叩きに遭う。そこで、第3軍の都市と空港があるルクセンブルク国鉄本社ビルと周辺を占領して、橋頭堡にした。ただし、重戦車など燃料を大食いする戦車が多いので、補給部隊は多めに同行させておくこと。

またヴァックスヴァイラーからヘースドルフまで、標準軌鉄道の線路を敷設し、首都から重戦車を一気に鉄道で送る方法もある。ただ制空権が西側連合軍にあるので、軍用列車を攻撃されると搭載中のティーガー、ティーガーIIは、軍用列車ともども消滅してしまう可能性も高い。ちょっとした賭けだが、そこはゲームだ。攻撃されなかったデータを選択すればいい。

一方パンターなどは、バスターニュへ向ける。またサンテューベール、アンベルルー上の空港をぜひ取っておきたい。ここは、第XXX軍団ディナンに非常に近く、さらにナミュールまですぐ近くの橋頭堡になる。ここへは、戦闘機の護衛を伴った爆撃機と輸送機による占領も考えられる。

それには、やはり第3軍を潰しておくとな楽なのだ。

もちろん第3軍叩きと並行して、空挺部隊第Ⅷ軍団を降伏させてしまう必要もある。この2つの部隊はできるだけ早い時期に潰すことが大切だ。

Strategy Guide

第1軍はサン・ヴィット、スパと落とし都市はV2で破壊しまくれ

第1軍は、放っておくと、都市数が多いため軍事費が増えていく。そこでV2を生産して第1軍の都市(黄色)を破壊しまくる。もちろん青の第3軍のルクセンブルク国鉄本社ビル付近の都市、空港の破壊も有効だ。破壊した都市・空港は建設工兵で修復すればいい。

V2による都市破壊と同時に、サン・ヴィット、スパを目指すか友軍の第6軍が楽に落とせるように支援する。

そしてプリンス・エベック宮殿に第1軍を袋詰めにしてしまう。これにもV2が有効なのだ。

プリンス・エベック宮殿とスラン、リエージュの間に架かる橋と鉄道橋をV2攻撃で耐久力を下げ、プリンス・エベック宮殿から対岸へ地上部隊を移動できなくしてしまうのだ。

こうすればスパを橋頭堡にして、牽引砲や42式機甲化口ケット砲の間接攻撃で、配置・生産しても身動きが取れない第1軍の大渋滞部隊を、リエージュ付近からスパまでの間の間接攻撃部隊で袋叩きにすることができる。しかも同時

に都市を破壊しているため、軍事費がどんどん減り、生産はおろか補給・補充にも困る状態まで追い込める。もちろん航空機は軍事費がかかるので、生産できなくなり、一番の脅威は、英国第XXX軍団のみになる。

Strategy Guide

第XXX軍団は、プリンス・エベック宮殿で袋小路にしてしまいたい

第XXX軍団は、一番左上奥に生産首都を持っている。占領には時間がかかるが、逆に地上部隊をおびき寄せて、あまり叩かず部隊数も極力減らさないこと。

たぶん第XXX軍団には、マップ上をプリンス・エベック宮殿経由で移動して釘付けになっている部隊と、対岸をスラン、ウフェ目指して移動してくる部隊がいる。

スラン、ウフェの対岸リージュへはV2で橋と鉄道橋を破壊しているので、移動できない。エヴェール、ウェルボモン、ディルビーへと進軍経路を模索しながら移動してくる。そこをV2で、ウェルボモン左に架かる橋を攻撃して、耐久力を落としてしまう。黄色の第1軍の都市は破壊しまくっているの、補給線が伸び、燃料がなくなる部隊も出てくる。

袋小路にした第XXX軍団の最前線部隊はあまり本気で叩

かず、航空機を潰しながら、サンテュベールと空港を橋頭堡にした部隊達で、一気にディナン、ナミュールを落とす。一瞬で第XXX軍団の部隊が消滅する光景は美しいぞ。

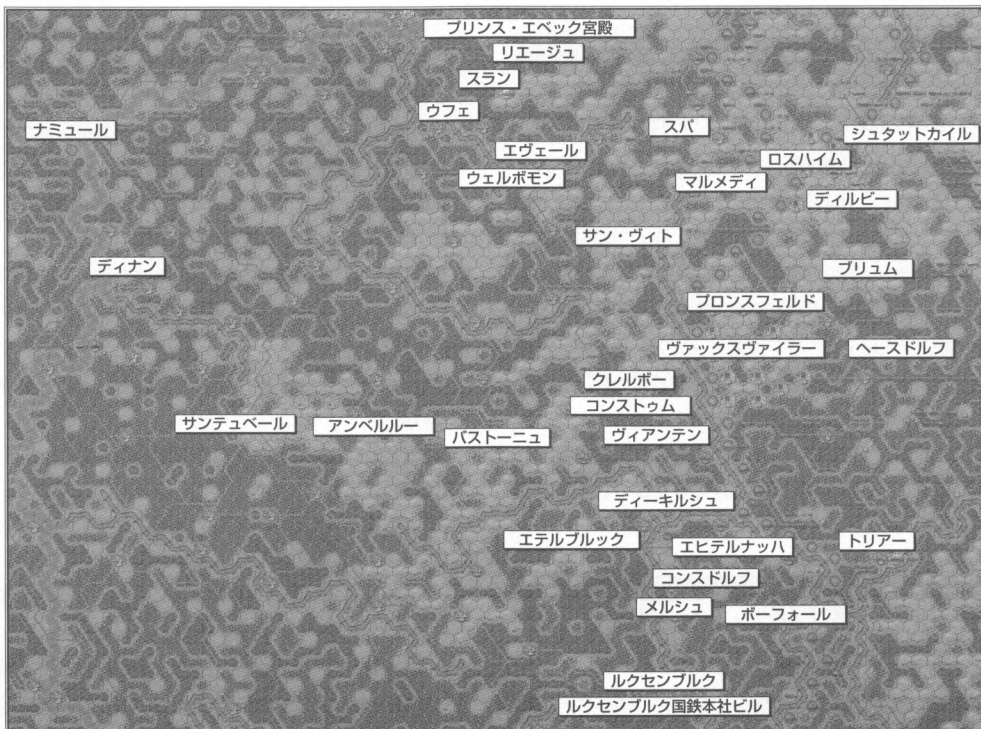
開始年月日：1944年12月16日

大勝利：32ターン以内 ルール・ポケット

勝利：55ターン以内 コンラート作戦

引き分け：規定ターン以上 ボトムライン

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	航空軍事費設定	途中参加設定
★第5戦車軍	58,000	0/64	—	—
★第6戦車軍	74,000	64/64	—	—
★第7軍	32,000	64/56	—	—
第1軍	0	64/64	—	—
第VIII軍団	10,000	64/24	—	—
第3軍	150,000	64/64	★2,000	7T後に連合軍
第XXX(30)軍団	10,000	64/48	—	5T後に連合軍



シナリオ67 ヴァハト・アム・ライン作戦

シナリオ68 ルール・ポケット

怒濤のごとくライン河を越えて押し寄せる連合軍。
もはや戦力も壊滅状態だ

Strategy Guide

レマゲン鉄橋を確保した米国第12軍 強襲渡河を試みる英国第21軍が目の前に

すでに制空権は完全に連合軍に掌握され、ライン河に架かるレマゲン鉄橋も連合軍に1945年3月7日に占領された。

この橋を渡り、怒濤のごとく米国第12軍集団がユーザーの初期生産首都エッセンのすぐ近くまで近づいている。

さらに目と鼻の先に英国21軍集団が近づき、クレーフェルト、クサンテンの対岸から強行渡河を開始する。エッセンは風前の灯火となっているのだ。

それだけではなく、空からも連合軍空挺部隊の都市占領のための降下作戦が始まり、連合軍のライン河渡河を阻止するだけのドイツ軍の兵力も残されていない。

Strategy Guide

圧倒的な軍事費で迫る連合軍相手に ぼろぼろの友軍とともにどう戦うか?

友軍のG軍集団とH軍集団。これらの集団も、戦力が機甲師団とはほど遠い、歩兵部隊中心というおそまつな戦力になっている。ちなみに国民突撃小隊は、ドイツ国内最後の守りのため、市民の中から兵士となった人々で、軍事訓練などを受けた精鋭部隊とはほど遠い戦力だ。竹槍部隊よりはましたが、1人に1つ、パンツァーファウストという対戦車兵器を持たされた老人と若者(子供)の寄せ集めが、国民突撃小隊の姿といっても過言ではない。

軍事費も少なく、補給・補充によって戦力を整えることも苦しい友軍。大勝利はおろか、勝利もつらいドイツ末期の戦いなのだ。

Strategy Guide

最後の戦い、ライプツィヒに遷都する前に 地上部隊を配置しまくろう

このシナリオの後は、エンディングだ。持ち得る兵力を温存している必要はない。叩き潰されようが、消えてなくなろうが、すべての兵力を投入して連合軍の攻撃に一矢報いるしかない。軍事費もわずかだが、1ターン目にマウスがエン

トリーされてきたら、制式化して、防御力、攻撃力の最高峰にあるこいつにティーガーⅡを進化させ、巨大な防御壁をエッセンに作り、さらに対空部隊を配置して、敵空挺部隊と、航空機を少しでも撃ち落とす覚悟で配置をしよう。敵のエッセンへの包囲は時間の問題だが、少しでも長くエッセンからライプツィヒへの遷都を延ばすため、対空ZOCを含めたZOCを構築して、最後の地上部隊を投入すべし。

また、このエッセンには、生産空港がないので、ライプツィヒ遷都から、航空機配置が始まる。

Strategy Guide

ライプツィヒ遷都後、V2があれば 射程範囲まで軍用列車で移動

ライプツィヒに遷都したら、Me262A-1a後期がエントリーしてきたときは制式化して、前期を後期に改良する。

もちろん生産空港で改良すると、航空機を配置できなくなるので、周辺の空港で改良しよう。

航空機の使い方も、ここまで以上に敵の航空機の数が多くなり、さらに攻撃力、防御力の高い航空機が雲霞のごとく押し寄せる。必ず3~4部隊単位で、敵航空機に花を咲かせないようにして、敵航空機を潰していきたい。

もちろん航空機の無謀な斬り込みは避け、Me262の弾数が少ないことを考慮して、早め早めの補給を行うための後方帰還を行いたい。

しかし、それでも軍事費が少ないため、補給・補充もつらくなる。

地上部隊は、建設工兵をまず配置したくなるが、それはV2配置が終了してからだ。

まずV2をどれだけ保有しているかというのが、このシナリオで敵部隊の遅延に大きく影響してくる。

V2の射程は非常に広く、敵部隊の有無にかかわらず、地形の耐久力を下げてくれる。この兵器でラインに架かる橋を全て破壊できれば、敵地上部隊の渡河も遅れ、攻撃目標を、敵航空機と空挺部隊にできるのだ(もちろん英国の渡河部隊は、揚陸作戦をしてくるが……)。

このV2を射程範囲まで、軍用列車で移動させる。ただし、集中運用は敵航空機の餌食になりやすいので、配置場所も

考慮して移動、配置したい。

エッセンでのマウスを含めた防御力の高い地上部隊で、壁を作り持ちこたえる。そして後方のライブツィヒで、航空機を編成して、敵空挺部隊と航空機の数減らすための出撃。さらにV2による遅延のための地形攻撃が三位一体でうまくいくと、ちょっぴりだけ敵の軍事費を減らすための作戦にもなる。

この後で、残った部隊の配置をすべて行い、後方から部隊の輸送を始める。

もちろん建設工兵で都市の修復や耐久力を増加させ、数少ない軍事費を増やすことは、補給・補充に欠かせない作業だ。

Strategy Guide

第12軍集団と うざったい空挺師団を降伏させよう

ユーザーの初期生産首都が一番近い、対岸のレマゲンから、鉄道橋を確保して米国第12軍集団が進軍してくる。

地上部隊は経験値最大のティーガーIIがいる場合、マウスを制式化してティーガーIIをマウスに進化させる。

このマウスとティーガーII、ティーガーを都市上に配置。壁にして、米国第12軍集団の地上部隊の侵攻をくい止め、さらに部隊数を減らしていく。

ただし地上部隊だけを叩いても、さしたる軍事費の消耗にならない。

対空部隊を都市上に配置して、迫る敵航空機をことごとく叩き潰していきたい。

また、ライブツィヒで配置・改良したMe262A-1a後期をエッセンまで送り、対空部隊ともども、敵第17航空機を潰していこう。

できれば、第17空挺師団も、航空機に搭載している状態で叩き潰していけば、初期軍事費が少ないため、早い時期

に降伏させることも可能だ。

英国第21軍集団の渡河が気になるが、マウスを壁にして、さらに牽引砲で対岸の牽引砲を潰していけば、それほど大きな被害は出ない。

最重要攻撃は、赤色の第12軍集団。そして空挺師団(灰色)の順番で部隊を減らしていくといい。

第12軍集団は航空機をどんどん生産してくるのでできない。しかしそれでも万単位で軍事費が減っていくので、第12軍集団を敗北軍事費で降伏させるためと思い、対空部隊の機数が減った部隊は、都市で補充しながらがんばってほしい。

Strategy Guide

一番やっかいな敵は第6軍集団

この第6軍集団は生産首都がザールブリュッケンにあり、友軍のG軍集団に迫りながら、進軍してくる。

しかし河が邪魔して、地形的にも距離的にもユーザーのB軍集団のいる部隊を移動させるには、難しい位置にある。

マウスなど重戦車が橋を渡るには重量が重すぎ、移動速度が遅いのだ。

ただしマウスは潜水仕様に改良ができる。そこで潜水仕様に改良して渡河させるという手もあるが、それでも移動に時間がかかる。

またライブツィヒから軍用列車に軽重量の地上部隊や42式機甲化ロケット砲を搭載し、G軍集団援護を含めて第6軍集団を少しでも潰すための作戦を早めに練っておく必要がある。

この第6軍集団をいかに速く叩くかが、大きなポイントでもあるはずだ。

英国第21軍集団は、H軍集団と共同で地上部隊を足止めしながら、さらに第21軍集団の航空機を片っ端から潰して

●ちょっとワンポイント● 戦艦、巡洋艦など敵艦隊を足止め

敵の戦艦、巡洋艦などの艦砲射撃は、ユーザー友軍共々、脅威的存在だ。

しかし、この敵艦隊の移動を阻止する方法がある。ただしV2があればという限定になってしまう。

敵の戦艦、巡洋艦などが港に補給・補充に入ったときがチャンス。

この補給・補充に入った敵の艦艇がいる港を破壊してしまうのだ。

破壊した港に停泊している船は、身動きが取れなくなり、移動することができなくなる。

ただ、揚陸艦タイプは浅瀬も移動できるので、破壊された港から移動できてしまう。

しかし輸送船、駆逐艦、巡洋艦、戦艦は移動できなくなるので、港に停泊したとき、遠隔地からV2で港を破壊してしまおう。

敵の生産部隊数も生殺しなので増えることはない。

いくと、軍事費を減らし、敗北軍事費で降伏させることも不可能ではない。

第12軍集団を降伏させることを第1目標にしながら、第21軍の軍事費を減らすとともに、常に第6軍集団の行動や軍事費の減少をにらんで作戦を考えるというのが、このシナリオでの大きなポイントとなる。

軍事費を減らすためにも、V2で赤の都市を攻撃、続いて第6軍の黄色の都市を攻撃しながら、G軍集団が第6軍集団に叩き潰されないように、G軍集団の生産首都フランクフルト・アム・マインの空港と都市をうまく利用して、上とライプツィヒ経由で右側から攻めていこう。

第6軍は対空部隊をわざわざ生産してくるが、このシナリオをクリアするとエンディング。部隊の継続はもう必要ないのだ。

航空部隊は、撃ち落とされるのを覚悟で贅沢に攻撃してしまえば、G軍集団も迫るので、一気に攻め落とせるはずだ。

また、軍事費を減らすため、周辺の都市をV2で攻撃するのもいい。

エンディングをこのシナリオをクリアして初めて見る人は、様々な感慨と、恥ずかしさ、うれしさを味わうかもしれ

ない。

非常に長い長い……とても長いエンディング。1時間近いエンディング(人によってはそれ以上、2時間あるかも……)は、目を離せないだけに、複雑な思いになるかもしれない。

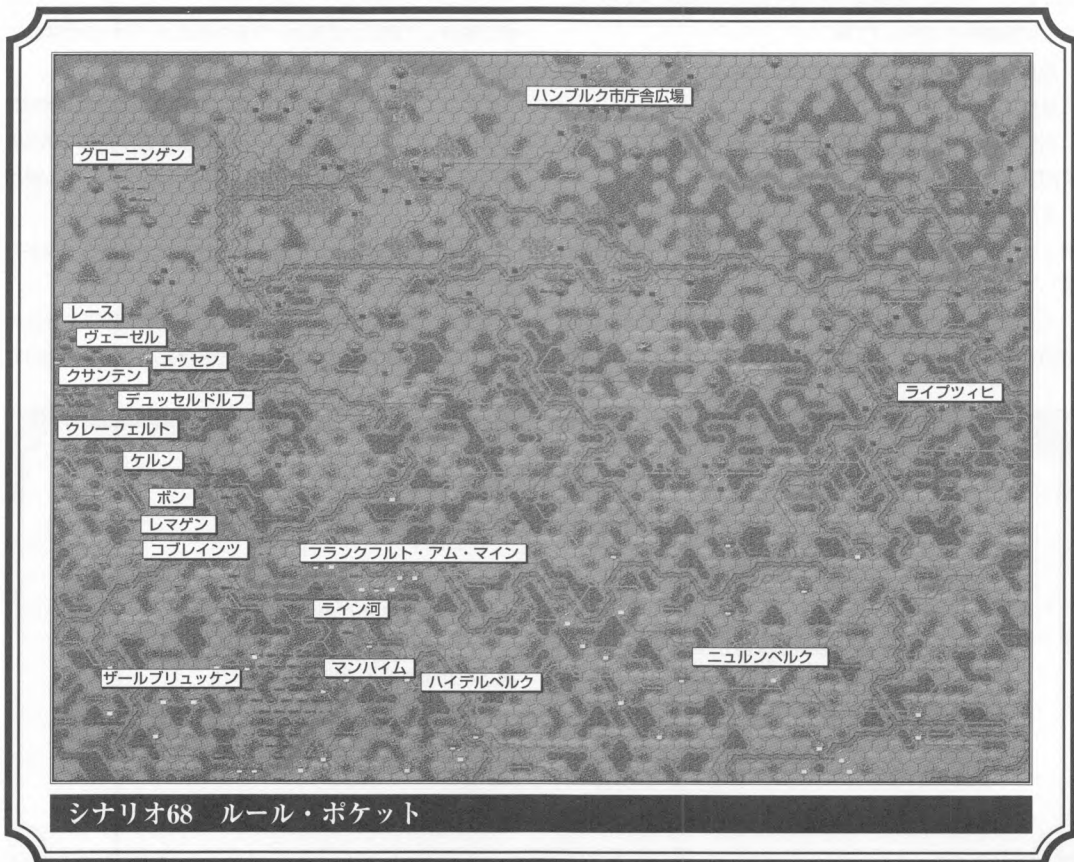
開始年月日：1945年03月23日

大勝利：33ターン以内 エンディング

勝利：66ターン以内 エンディング

引き分け：規定ターン以上 エンディング

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★B軍集団	1,000	0/56	—	—
第12軍集団	200,000	64/64	★500	—
第21軍集団	220,000	64/64	★500	—
第6軍集団	180,000	62/64	★500	—
★H軍集団	1,000	64/48	—	—
★G軍集団	1,000	60/48	—	—
米第6空挺師団	10,000	33/24	★500	—
英第17空挺師団	10,000	36/24	★500	—



アドバンス大戦略98を楽しむために・その5 ヨーロッパ戦線。西側連合軍との戦いとムービー・その2

敗色濃いドイツ軍。イタリア上陸から、ドイツ国内侵攻までの連合軍の戦いを描いた作品は数多く残されている。

これらの映画の中から、3本の映画を紹介しよう。

それぞれ、特色のある作りで興味深い内容なので、ぜひ見て欲しい作品ばかりだ。

遠すぎた橋

1977年 英・米合作 監督/リチャード・アッテンボロー



ライン河を臨むアルンヘムを占領し、ドイツ国内へと一気になだれ込もうとする英国軍の無謀な「マーケット・ガーデン作戦」を描いた作品。

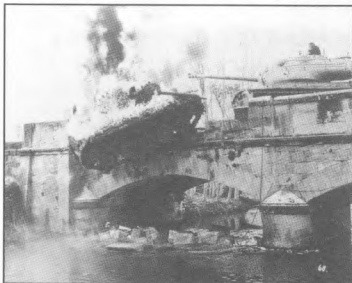
序盤の勇壮な空挺部隊の出撃とは裏腹に、次々にドイツ軍の前に倒れていく兵士達。

ただし、橋を奪回していくときの、橋の位置関係などがちょっとわかりにくかった。

米軍の活躍に押された英国、そしてモンゴメリーの焦りが、この作戦になったと言われている。

バルジ大作戦

1965年 米 監督/ケン・アナキン



西側連合軍の進撃をくい止め、アントワープ包囲のためのドイツ軍最後の大攻勢を描いた作品。「ヴァルト・アム・ライン作戦」を映画化したものだ。

勝利を確信した西側連合軍が、ドイツ軍の反撃に大混乱する様子が描かれている。

中でも『レマゲン鉄橋』でドイツ側将校の役を演じた、ハンス・クリスチャン・ブレヒがロバート・ショウ演じるドイツ戦車師団の将校の部下として渋い演技を見せるところは、必見である。

橋

1959年 西独 監督/ベルンハルト・ヴィツキ



1945年、崩壊寸前のドイツ中部の田舎町。まだ16歳の高校生達に、召集令状が届き兵士として駆り出される。

戦争の悲惨さを知らない7人の少年達は、戦場で敵を倒すことに胸を踊らせる。

そんな彼らの姿を見て、中隊長は無意味な橋を死守することを命じ、彼らを戦場から遠ざけようとした。

しかし、その橋に米軍がやってくる……。

ドイツ映画ならではのリアルな描写は、見るものをこのモノクロ映画に釘付けにしてしまう。

架空シナリオ

シナリオ80「シェリーフェン再び」

シナリオ81「冬のパリ」

シナリオ82「孤高の王国」

シナリオ83「ゼーレーヴェ作戦」

シナリオ84「中東」

シナリオ85「トルコ参戦」

シナリオ86「地の果て」

これら7つのシナリオは史実シナリオではなく、もしかしたら……
という想定のもとに作られたシナリオが大半だ。

「シェリーフェン再び」はマンシュタイン案が採用されず、
シェリーフェン案が採用された場合……。

「冬のパリ」は、このシェリーフェン案が採用されて、
パリ侵攻を行うと、A軍集団とB軍集団の配置が逆になり、
さらにパリ侵攻が冬季になると想定されて、作られたシナリオだ。

「ゼーレーヴェ作戦」は「バトル・オブ・ブリテン」の戦いに勝利して、
英国本土上陸作戦の「あしか作戦」が
決行された場合を想定したシナリオだ。

「中東」は、ロンメル率いるアフリカ軍団が1941年にギリシアに到達して、
中東での戦いとなった場合の架空シナリオだ。

「トルコ参戦」は1942年のチャンスを機に
再び中東に軍を進められた場合を想定したシナリオ。

「地の果て」は、東部戦線でドイツ軍が
モスクワを落とし、その後を想定したシナリオ。

このように、当時作戦として考えられていたものや、
ドイツ軍が時期を逸してしまい
行われなかったものを含めた

架空シナリオなので、
プレイしながら、当時の状況を楽しむのもいいだろう。

シナリオ80 シェリーフェン再び

ダンケルクへの突進とよく似たシナリオだが、難易度は高い

Strategy Guide

フランス侵攻作戦のもう1つの 立案計画がシェリーフェン作戦だった

ヒトラーの指示によってドイツ陸軍参謀本部は、当初ベルギーを通り、ルクセンブルク経由でパリに向かうという案だった。

これは第一次世界大戦のドイツ軍の作戦と変わるところがなく、第一次世界大戦前の参謀総長シェリーフェン元帥が立案したところから「シェリーフェン計画」と言われた。しかし、実際は、マンシュタインの計画した機甲師団の能力を活用してアルデンヌを突破する「マンシュタイン」案が採用された。

もし「シェリーフェン計画」が採用されたとしたら……。これがこの架空シナリオだ。

Strategy Guide

開始年月日を進め Bf110D-1/R2が欲しい

このシナリオのポイントは、輸送機と爆撃機でいかに早くオステンド、ダンケルク、カレーを占領できるかだ。

もちろん輸送機と爆撃機だけでは、敵の攻撃機の餌食になってしまう。しかし戦闘機の航続距離が短いため、Bf109E系では荷が重くなる。そうとはいえ長距離対空に

していると、敵攻撃機の戦闘では不利となる。

そこで「ワルシャワ陥落」を何度も引き分け、年月を進めてぜひともBf110D-1/R2を大量に作っておいてほしい。この航空機は、燃料タンクを2つ装備できる長距離対空の武装バックが非常に魅力(ただし新兵器エントリーでつつい、Bf110F-1を制式化してしまうと、この後Bf110D-1/R2に改良・進化するが難しくなるので注意)。

「ワルシャワ陥落」を繰り返して牽引砲を150mm加農砲まで進化させ、さらにふんだんに88mm高射砲を持っていれば、対空、対地と非常に楽になる。

ユーザー生産首都デュッセルドルフ周辺の都市と空港は、ライン川によって右と左に分かれている。

まずは高射砲を中心に牽引砲、そして足の速いII号戦車を配置しよう。航空機はBf109E系戦闘機を配置、高射砲と戦闘機で制空権を握る。そしてラインの右側で輸送機、爆撃機を配置し、敵攻撃機からの被害を最小限にするといい。

そして輸送機と爆撃機の護衛と、敵の生産首都上に長時間滞空させるBf110D-1/R2を配置し始める。

これらの輸送機、爆撃機、戦闘爆撃機は、マップの一番上を被害を受けないように移動して、アムステルダムの上から海路で、オステンド、ダンケルク、カレーを狙うといい。

ダンケルクとカレーには英派遣軍の高射砲があるが、これも大量のBf110D-1/R2で潰してしまおう。

●ちょっとワンポイント● 輸送車両の細かい使い分け

輸送車両は、オベル・ブリッツを進化させた Sdkfz7。Sdkfz7を進化させたSdkfz251/1と3つのタイプの輸送車がある。

これらの輸送車は部隊を搭載して移動するたびに経験値が上がっていく。一番簡単に進化するには、ひたすら部隊を搭載したまま、移動させればいい。

しかし、一概に3つのタイプの中の一番上の Sdkfz251/1に進化させればいいというわけではな

い。Sdkfz7は、時期が来ると対空車両に改良できるという便利なユニットでもある。そしてオベル・ブリッツとSdkfz7は牽引砲や高射砲を搭載できるが、Sdkfz251/1はそれができないという短所を持っている。しかしSdkfz251/1は、砂漠戦など、北アフリカ戦線での悪路の場合、移動速度がオベル・ブリッツやSdkfz7と比較すると、断然速く有利なのだ。

ついベルギーのブリュッセルにちょっかいを出したくなるが、遷都してオステンドに移されると、イギリス、ベルギー、フランスの3カ国が固まってしまうので、とてもつらい戦いになり、ターン数もかかってしまう。

オステンドに遷都させないのが、大きなポイントである。

Strategy Guide

ベルギー、イギリス、フランス軍はわざとおびき寄せておこう

ライン川近辺までおびき寄せて、オステンド、ダンケルク、カレーをがら空きにする。それでも高射砲がかまえているので、オステンドを占領しながら、イギリスの英派遣軍生産首都も爆撃・占領で取ってしまう。

英派遣軍を降伏させると、ダンケルクもカレーの高射砲も消滅する。

そこでカレーも占領して、リール、ブリュッセルの順番に占領するわけだ。

地上部隊は敵をおびき寄せるための餌と思い、シナリオクリアが近くなったら、いらぬ地上部隊(II号戦車や経験値の低い占領ユニット)を処分。そして「冬のバリ」のために輸送機、爆撃機を多めに生産しておくといい。

「冬のバリ」では輸送機が生産できず、He111P-6など対艦装備ができる爆撃機がないとボルドーに居座る駆逐艦を潰すのが難しい。He111P-6は2部隊ほど持っておくといいだらう。

大勝利の条件が26ターン以内だが、「ワルシャワ降伏」を10回ほど繰り返すと、20ターン以内でクリア可能になる。

開始年月日：1939年11月12日
 大勝利：26ターン以内 冬のバリ
 勝利：35ターン以内 フランス降伏
 引き分け：規定ターン以上 ヴェーゼル演習作戦

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍事設定	途中参加設定
★A軍集団	65.000	0/48	-	-
★B軍集団	20.000	52/32	-	-
英派遣軍	10.000	55/12	-	-
第1軍集団	15.000	64/32	-	-
ベルギー王国	5.000	25/16	-	-
オランダ王国	2.000	14/8	-	-
ルクセンブルク大公国	1.000	0/2	-	-



シナリオ80 シェリーフェン再び

シナリオ81 冬のパリ

フランス電撃戦のもう1つの架空シナリオ

Strategy Guide

フランス降伏とほぼ同じマップだが ユーザーはB軍集団を担当

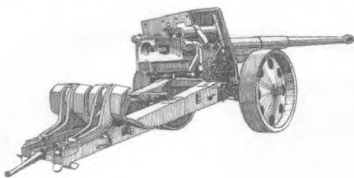
「フランス降伏」とマップは同じだが、ユーザーの担当がB軍集団で、生産首都がゼントになっている。

また、英派遣軍の首都が2つに増え、ルアーヴルとシェルブールになっている。

攻略方法は「フランス降伏」とほぼ同じだが、最初の爆撃機と輸送機での首都占領をルアーヴル、シェルブール、ボルドーの3カ所を押さえるために差し向けなければならないので、難易度が上がっている。

またシェリーフェン案を実行してパリ侵攻を行ったという想定から、パリ侵攻が冬季になっているため、天候も変わっている。

若干難易度が上がっているなので、できれば天候をOFFに



して戦ったほうがいい。

もちろん17ターンになるとマルセイユを首都とするアルプス軍が参戦してくる。

まず英派遣軍を降伏させ、17ターンまでにフランス共和国を降伏させないと、大勝利は望めない。

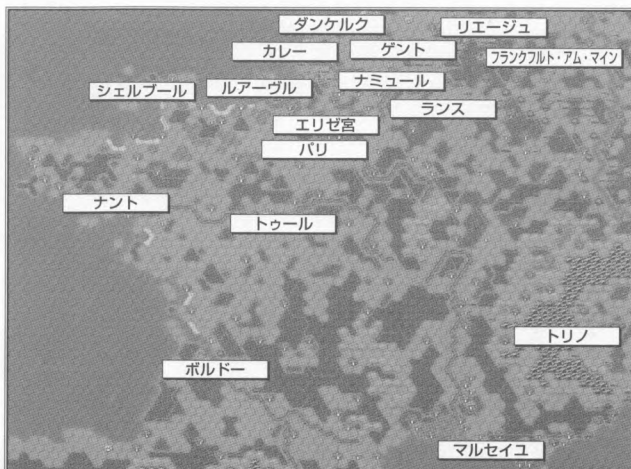
開始年月日：1939年12月10日

大勝利：23ターン以内 孤高の王国

勝利：40ターン以内 バトル・オブ・ブリテン

引き分け：規定ターン以上 チレナイカ

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★B軍集団	50,000	0/48	—	—
★A軍集団	30,000	63/36	—	—
★C軍集団	10,000	47/20	—	—
英派遣軍	10,000	25/20	—	—
フランス共和国	1,000	64/64	—	—
★西部軍集団	0	42/24	—	17T後に枢軸軍
アルプス軍	0	39/20	—	17T後に連合軍
スペイン	0	0/64	—	—



シナリオ81 冬のパリ

シナリオ82 孤高の王国

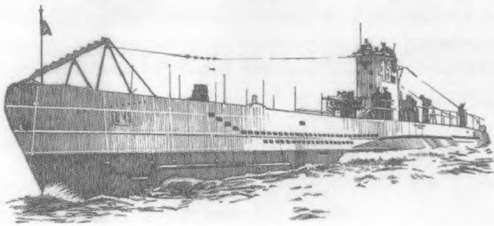
ここまで来て、しまった!! と思うルート

Strategy Guide

「孤高の王国」は「ヴェーゼル演習作戦」と違い引き分けを繰り返すことができない

「ヴェーゼル演習作戦」とマップはほぼ変わらないが、英国軍ウィルフレッド隊が加わる。また、「ヴェーゼル演習作戦」と違い、引き分けを繰り返すことができない。

ここまで来てしまって、「ワルシャワ陥落」まで戻るのが多くいると思う。



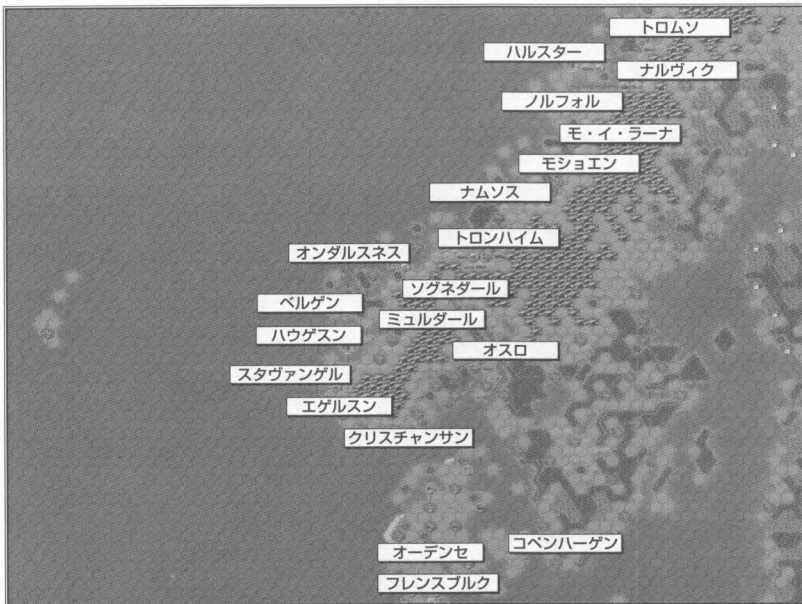
開始年月日：1940年04月09日

大勝利：37ターン以内 バトル・オブ・ブリテン

勝利：59ターン以内 バトル・オブ・ブリテン

引き分け：規定ターン以上 チレナイカ

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第21集団	100.000	0/64	—	—
英本国艦隊	100.000	42/32	★1.000	—
★第3山岳師団	40.000	17/20	—	—
ノルウェー王国	0	32/28	—	—
ウィルフレッド隊	10.000	11/20	—	—
北西遠征軍	20.000	32/20	—	—
デンマーク王国	0	12/16	—	—
フィンランド共和国	5.000	0/64	—	—



シナリオ82 孤高の王国

シナリオ83 ゼーレーヴェ作戦

つらい「バトル・オブ・ブリテン」のあと
大量のH級を持っていれば楽々勝利

Strategy Guide

1カ月半の引き分けは無駄ではない

「ゼーレーヴェ作戦」をヒトラーは総統司令第16号として計画した。しかしレーダー提督達海軍が反対し、無期延期となった架空の作戦だ。

海軍力と航空兵力を充実させたら「ゼーレーヴェ作戦」も、不可能ではなかったのでは？ といったところなのか。

「バトル・オブ・ブリテン」で目をつり上がらせて大勝利した人への、すばらしいプレゼントシナリオかもしれない。

まず軍事費が信じられないほど多い。もちろん友軍のB軍集団も同様だ。それに引き替えて、敵軍の軍事費の貧弱さ。

このシナリオのために、何が何でも「ヴェーゼル演習作戦」を引き分け続け、部隊を進化させ、「バトル・オブ・ブリテン」を大勝利してたどり着こう。

「ワルシャワ陥落」の予定開始年月日が1939年9月22日。ゼーレーヴェを1943年4月末とすると、「ワルシャワ陥落」、「ヴェーゼル演習作戦」、「フランス降伏」、「バトル・オブ・ブリテン」、このたった4つのシナリオを(「フランス降伏」は大勝利、「バトル・オブ・ブリテン」も大勝利でなければ「ゼーレーヴェ作戦」にいけないので、実質は「ワルシャワ陥落」と「ヴェーゼル演習作戦」のみの)のべ23~24回繰り返せば1943年まで年月日が進む。プレイ日数は優に1カ月半。多い人は3カ月ぐらいかける必要がある。

でも「ヴェーゼル演習作戦」で戦艦、巡洋艦、駆逐艦、潜水艦を含めた充実したドイツ海軍を作ることができる。

H級12~15隻、ヒッパー級10隻、1936A型駆逐艦4隻、VII型潜水艦3隻。ドイツ海軍にH級が12~15隻ほどあったら歴史が変わっていたかも……という想定通りだ。

しかもスピットファイアなど恐れるに足らないFw190A-4か5を20部隊。間接地上攻撃ができるユンカースJu87G-1を5部隊。そしてD-3を10部隊。輸送機はJu52/3mg9eを5部隊とMe323D-1ギガントを1~2部隊。170mm加農砲を10部隊。88mm高射砲41型5~6部隊(これは、「バトル・オブ・ブリテン」でぼろぼろになるので、なかなか残らない)。そして地上部隊はVI戦車E型ティーガーI中期5部隊。V号戦車D型パンター5部隊。そして、エ

ントリーされる42式機甲化ロケット砲5部隊。長い長い道のりだと思う。

このくらいの兵力をどんと投入して「ゼーレーヴェ作戦」に挑むと、どかんと勝てる。逆にいうと、「バトル・オブ・ブリテン」での大勝利はそれだけ難しい。

このつらく長い引き分けで作った部隊で「バトル・オブ・ブリテン」をクリアしたという財産は、後々ダイヤモンドのごとく光り輝くが、またぼろぼろにもなっていく。

Strategy Guide

まずは戦艦と戦闘機で レーダーと沿岸砲台をぶっ潰せ

いきなり地上部隊を英国本土に輸送船や空輸で送り込むのは無謀。

まず戦艦を配置して、レーダーと沿岸砲台に艦砲射撃を加える。そしてドーヴァーを渡ってくる敵攻撃機や爆撃機をFw190で叩き落とす。ここで航空機による深追いはせず、ドーヴァーのフランス側まで誘い込む。「バトル・オブ・ブリテン」の戦いと同様だ。

艦隊でレーダーと沿岸砲台を潰しながら、英国艦隊の駆逐艦、巡洋艦も港で補給・補充しながら攻撃して潰していく。そして海軍の兵力を、東側と西側(左右)に分ける。スコットランド軍管区は潜水艦と戦艦を保有していて、南下してくる。これを叩き潰すため、駆逐艦と戦艦の混成部隊で対処しなくてはならない。

うっかり戦艦だけで攻撃を仕掛けると、潜水艦に攻撃され、しかもこちらは潜水艦には手も足も出せないという悲しい結果になる。

海軍のドーヴァーから右上の敵海軍に対する、ドイツ海軍の対応を速やかに行う必要がある。そして左側。プリマス、ランズ・エンドを抜け、北アイルランド軍地区が生産して南下する潜水艦隊にも対応させながら、B軍集団を支援する戦艦、巡洋艦、駆逐艦の艦隊を移動させる。比率は右2左1ぐらいがいい。

ドーヴァーを渡ってくる敵機影がなくなったら、いよいよ上陸作戦に入る。

まずはバッキンガム宮殿を目指し、海路を使った輸送船

と空輸で行う。空輸は、降車の際に敵の対空砲の餌食にならないように、前もって攻撃機などで潰しておこう。

Strategy Guide

バッキンガム下の空港を橋頭堡に 西部軍管区、本国軍を攻撃

バッキンガム宮殿のすぐ下に大量の空港がある。ここを補給地としながら、戦艦の艦砲射撃の支援のもと、西部軍管区の生産首都カーディフと、バーミンガム付近の敵地上部隊を攻撃する。

さらに本国軍の遷都先マンチェスター、バーミンガムもにらみながら航空機と、上陸させた170mm加農砲や42式機甲化ロケット砲、ティーガー、パンターを使ってガンガンに攻撃をする。

この際注意したいことは、ティーガーは移動速度が短いわりに、燃料消費がとて大きいこと。補給ユニットが1部隊程度だと、あっという間に補給部隊の燃料が底を突くので注意。

また42式機甲化ロケット砲も、間接攻撃を2度すると弾切れになる。とても便利なユニットだが、できれば4~5部隊ほど作り、2部隊ぐらいつつ、補給と攻撃の連携で敵を潰していくといい。

西部軍管区は、友軍のB軍集団がかなり攻め立ててくれるので、補助的に航空機で支援して、早めに降伏させよう。

主力は本国軍を降伏させることだ。

爆撃機で敵の空港を爆撃し、航空機を生産をできないようにして、空と海、そして地上部隊の連携でマンチェスター、バーミンガムを落としてしまおう。

このとき、空輸で先にノッティンガム下の空港に占領ユニットを降ろして、挟み撃ちをしながら、スコットランド軍管区の兵力が南下しないようにくい止める方法も有効だ。

Strategy Guide

本国軍の兵力を削り 北アイルランド軍地区を攻めろ

本国軍の兵力を削り戦力が弱体化したら、航空機で北アイルランド軍地区生産首都ベルファストを一気に攻める。

北アイルランド軍地区の兵力は非常に少ないので、首都を占領するよりも、部隊を全滅させてしまったほうがいい。

スコットランド軍地区が降伏すると、左上から南下する潜水艦や駆逐艦の脅威がなくなるので、戦艦や巡洋艦を使ったイングランド西側からの艦砲射撃が楽になる。

港で補給しながら、いよいよスコットランド軍管区と本国軍への総攻撃に移る。

本国軍は航空機で生産首都とその周囲を封鎖して、生産できないようにして爆撃、占領してしまえば、比較的楽に落とすことができる。

しかしスコットランド軍管区はちょっと手強い。

まず右側上から南下してくる、戦艦と潜水艦を潰しておかないことにはつらい戦いになる。

このスコットランド軍管区の敵艦隊は、イヤなことキングストン・アポン・ハル下の港に補給・補充に入ることがある。

ここに入り込まれると、潜水艦が敵艦の懐に入りやすく、敵にとっては有利な地形になっているので、攻めあぐねることがある。

こうなると時間はかかるけどダメージを受けることが多いが、スコットランド軍管区の戦艦を潰しておかないことには、後々わらわら生産される潜水艦を潰すための駆逐艦の移動が妨げられる。

なんとかこの港に入れないようにして、さらに確実に1隻ずつ潰していきたい。

戦艦がいなくなれば、あとは潜水艦とたいしたことがない駆逐艦ぐらいだ。

潜水艦は価格が安いので、時間が経つと何隻も生産され



ることがある。北アイルランド軍地区やドーヴァー支援に向かわせていた駆逐艦も右側に移動させて、潜水艦潰しを行おう。

スコットランド軍管区の海軍の数が少なくなったら、北アイルランド方面の東側の戦艦を北上させ、陸・海・空の3軍でスコットランド軍管区の生産首都エディンバラを一気に攻める。

ただしエディンバラの上に沿岸砲台や速射砲があるので、これらを先に潰しておいたほうが、楽に占領できるだろう。また、占領はせずにユニットを全滅させてしまってもかまわない。

Strategy Guide

シナリオの移行先を考えると 引き分けがいい?

このシナリオで大勝利をすると速足マップの「シュトラフ・グリヒト作戦」に移る。

勝利の場合は「バルバロッサ作戦中央戦区」に移り、鍛えた航空部隊と地上部隊を使った戦いとなる。

引き分けると「バルバロッサ作戦北方戦区」に移る。

もし「バルバロッサ作戦北方戦区」に行ったら、「タイフ

ーン作戦北方戦区」、「レニングラード攻囲戦」というルートで「レニングラード攻囲戦」へ行きたい。

この「レニングラード攻囲戦」は数少ない、引き分けで同一シナリオが繰り返せるシナリオで、100年戦争ができる。ともあれ好きな勝利条件を楽しんでもらいたい。

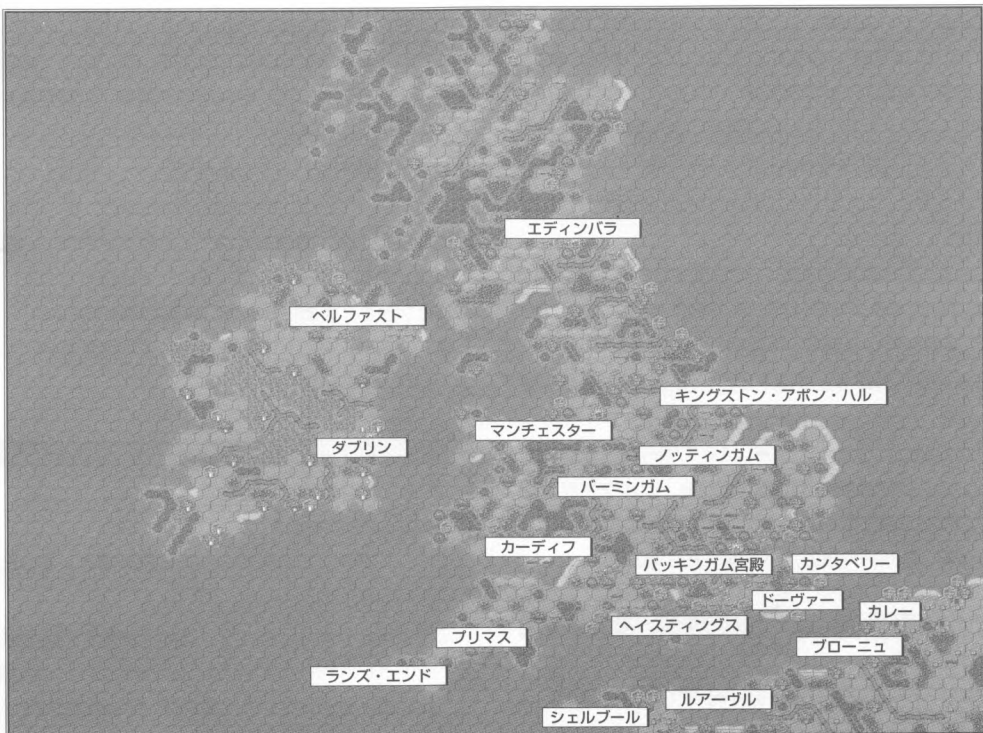
開始年月日：1940年09月21日

大勝利：39ターン以内 シュトラフ・グリヒト作戦

勝利：60ターン以内 バルバロッサ作戦中央戦区

引き分け：規定ターン以上 バルバロッサ作戦北方戦区

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵北軍事費設定	途中参加設定
★A軍集団	160.000	0/64	—	—
★B軍集団	120.000	60/56	—	—
本国軍	1.000	64/64	—	—
スコットランド軍管区	1.000	64/48	—	—
西部軍管区	1.000	47/20	—	—
北アイルランド軍地区	1.000	11/16	—	—
★イタリア王国	10.000	4/8	★300	417隻に艦載機
アイルランド自由国	0	5/20	—	—



シナリオ83 ゼーレーヴェ作戦

シナリオ84
中東

アフリカ軍団最初のチャンスを生かし、エジプト侵攻ができれば……

Strategy Guide

左端中央から
広い広いエジプトへ侵攻

初期生産首都アレキサンドリアは、生産空港を含めて、空港がわずか1つ。さらに生産場所が少なく、英国第8軍にエジプト軍を間に挟んで包囲されている。非常に攻めにくい場所なのだ。このまま、アレキサンドリアから攻めると、非常に時間がかかる。そこで、敵の首都を占領して、遷都してしまうといい。

Strategy Guide

遷都先はエルサレム
ここを占領して、とっとと遷都

では、どこを遷都先として選択すればいいか？ ダマスカス、バイルート、エルサレム、アンマンなどがあるが、ヴィシーフランスは63ターン目に枢軸軍になる。でも、63ターンと非常に後なのでダマスカス、バイルートのどちらかを取るという方法もある。しかし英国第8軍の遷都先を奇襲で取ってしまい、ここを遷都先にしたほうが敵の遷都先を少なくできるので、エルサレムかアンマンにしたほうがいいかもしれない。

とにかく、引越先(遷都先)に移動するため、戦闘機は武装交換で燃料タンクを付け、敵の航空機に対するため、88mm高射砲やSdkfz 10/4など対空部隊を配置しつつ、地上部隊のⅢ号戦車などで壁を作り、引越しの準備を整える。でも、簡単にはいかない。あっという間にアレキサンドリアが包囲されるため、うまい具合に輸送機、爆撃機を配置しつつ、航空機を海上に逃がし、地上部隊を生産・配置しながら迫る敵部隊を叩いていかななくてはならない。

ちょっとした詰め将棋みたいな戦い方になる。

Strategy Guide

お引越し
エルサレム周辺の敵高射砲を潰せ

エルサレム遷都と簡単に言うが、これがなかなか難しい。一歩間違えば、遷都前に英国第8軍にアレキサンドリアを攻め込まれ、降伏ということにもなる。

爆撃機を敵航空機に攻撃されないようにし、輸送機をエルサレムまで移動する。目と鼻の先にあるはずなのだが、エルサレムを占領するのが難しい。序盤の大きなポイントがエルサレムへの遷都だ。

ここに遷都できると、艦艇ユニットの配置ができ、戦艦などを運用できるからだ。

Strategy Guide

遷都したら艦艇を配置第8軍のグロスター級を潰し
一刻も早くアル・クウェート攻略にかかれ

遷都したら、まず最初に英国第8軍の邪魔くさい巡洋艦グロスター級を戦艦で潰し、スエズをにらみながら、砂漠の反対側(東にある)アル・クウェートへ航空機を送りたい。

ここを占領できると、第8軍は砂漠の左側の敵のみになるので、さくさくと占領できる。

ただし中央の大砂漠地帯には空港がないため、補給・補充をうまく行わないと、燃料切れで墜落する航空機が続出する。Bf 109E-4や7などは、燃料が少ないため、F-2に進化した長距離対空パックの部隊をアル・クウェートへ向かわせるといいだろう。また戦闘爆撃機など、Bf 110E-1など航続距離の長い部隊も有効だ。急降下爆撃機は、航続距離が短いため、生還を期待せずに、決死隊として使い捨てならともかく、大事に育てたいなら運用はできない。

また、ハッパーニア下の空港は貴重な補給基地になるので、ぜひ占領しておきたい。

Strategy Guide

ヴィシーフランスも
潰しておきたい

ヴィシーフランスは38ターン目に枢軸軍として参戦するが、それまではなにもしない、でくのぼう。

空港の確保もあるので、さっさと爆撃機で首都を爆撃してバイルート、ダマスカスの各首都を占領してしまいたい。

また、ヴィシーフランス攻略には、戦艦の艦砲射撃は実に役に立ってくれるのでおすすめ。

Strategy Guide

ハブフォース攻略はきついです!!

砂漠の反対側アル・クウェート方面に上陸するハブフォースの部隊。

軍事費もそこそこあり、生産首都がマップの外にある。敗北軍事費でなくては降伏させることができないのだ。

このハブフォースを放っておくと、上陸した地上部隊にアル・クウェートだけでなく、東側の都市を占領されたりと收拾がつかなくなる。

戦艦や巡洋艦などの艦艇を東に移動できればいいのだが、

東側へは移動することができない。

敵の揚陸艦などの艦艇ユニットを叩ける唯一の頼みの綱は水上雷撃機のHe115B-1。しかし、敵の戦闘機に遭遇すると、ひとたまりもない。それでもこの水上雷撃機で、輸送してくる揚陸艦を叩くのが効果的だ。

アル・クウェートを拠点にBf109系を集結させ、ハブフォースの戦闘機を潰し、ひたすら軍事費を減らしていくしかない。しかしそれでもハブフォースの航空機の数に英国第8軍の比ではない。

潰しては生産され、潰しては生産、この繰り返しでハブフォースの軍事費を減らしていく。



●ちょっとワンポイント●

たとえ同盟軍であっても、非情に裏切るのは必要

このゲームには友軍と同盟軍がいる。友軍は同じドイツ軍の軍集団や軍団、師団などだ。

この友軍の都市や首都を占領したりすることはできないが、同盟軍の都市首都を爆撃、占領することはできる。

爆撃、占領した時点で、同盟関係が破棄され、敵に回る。

イタリア軍や、このシナリオに登場するヴィシー

フランスなども同盟軍だ。

もちろん同盟軍には、数ターン後、数十ターン後に枢軸軍側として参戦してくる同盟軍もいるが、爆撃、占領で同盟関係を破棄すると、敵に回り、枢軸軍につくことはない。

同盟関係の破棄は、同盟軍の都市、空港、首都、港などを占領できるので、次のシナリオの軍事費不足を解消したり、補給・補給基地としても使える。

また、地上部隊をアル・クウェートに送るには、アンマンから2本の道路が砂漠を東に走っている。上のルートと下のルートだ。

補給できる都市が多い、ダマスカスからラマディー、ハッバーニア、アル・クウェートへ進んだほうがいい。

ード、キルクーク油田へと移動させ、ここを橋頭堡にする。

そしてテヘラン方面とタブリーズ方面から迫るソ連軍をくい止めるといい。

空と海のハブフォースは航空機と艦艇ユニットに属する航空機の水上雷撃機のHe115B-1で叩き、ソ連軍は地上部隊を早めに移動させて叩き、敗北軍事費で降伏させよう。

Strategy Guide

海と空の戦いが終わっても
ソ連軍との地上の戦いが待っている

ハブフォースの軍との戦いにもたついていると、今度はテヘラン、タブリーズの双方から16ターン目にソビエトが参戦してくる。

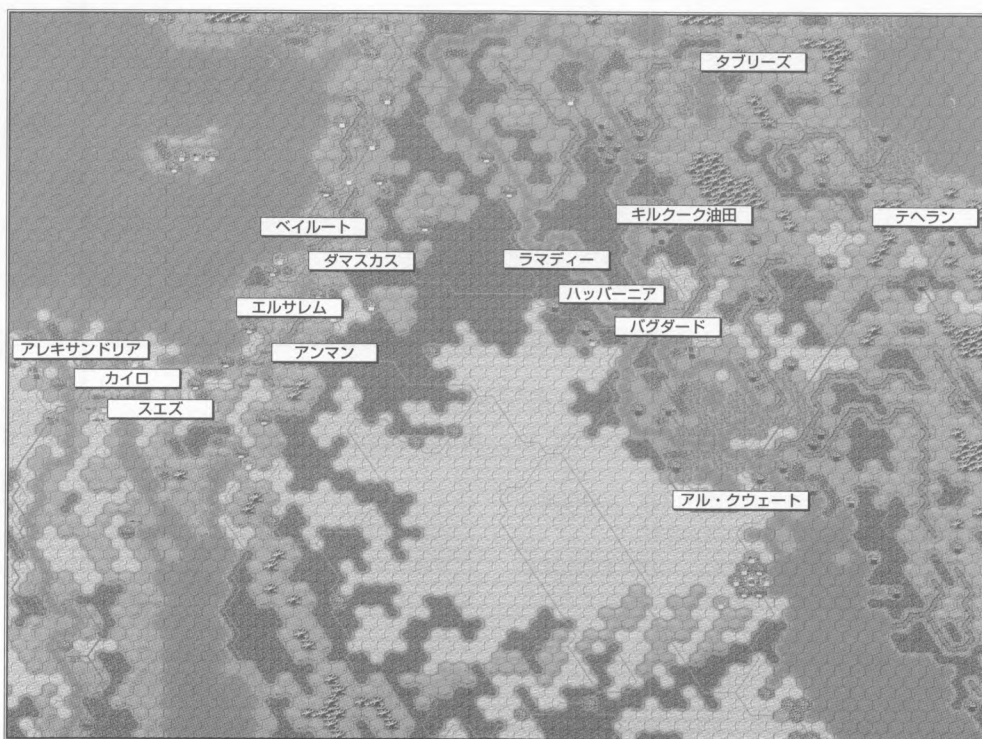
このソ連軍も初期軍事費が10万と多く、マップの外に生産首都があるため、敗北軍事費で降伏させるしかない。

これを放っておくと、イラン帝国を占領され、イラクも掌握され、どんどん南下してくる。

このソ連軍をくい止めるためにも、地上部隊をダマスカスからラマディー方面へと移動させ、ハッバーニアからバグ

開始年月日：1941年05月02日
 大勝利：60ターン以内 タイフーン作戦南方戦区
 勝利：120ターン以内 バトルアクス作戦
 引き分け：規定ターン以上 ペネチア作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★ドイツアフリカ軍団	12,000	0/48	—	—
エジプト	2,000	6/64	—	—
第8軍	25,000	41/64	—	—
ハブフォース	100,000	64/64	★500	—
★イラク	5,000	8/32	—	—
★ヴィシーフランス	1,000	9/32	—	38T後に艦隊軍
★イラン帝国	1,000	9/48	—	16T後に艦隊軍
ソビエト	100,000	52/64	★500	16T後に連合軍



シナリオ84 中東

シナリオ85 トルコ参戦

「中東」とマップは同じだが、難易度はさらに高い

Strategy Guide

「中東」と違い港があるため 艦艇ユニットの配置ができる

ユーザーの生産首都はアレキサンドリア。これは「中東」のシナリオと同じだ。ただし港があり、艦艇ユニットの配置ができる。

案？と思うと大間違い。エチオピア遠征軍という英国艦隊がアレキサンドリアに迫ってくる。

もちろん同盟軍の伊アフリカ派遣軍というイタリアの艦隊と地上部隊、さらに航空部隊を従えたイタリア軍がいるが、エチオピア遠征軍よりも規模が小さい。

Strategy Guide

やはり遷都先を見つけたほうが 有利に戦える？

アレキサンドリアの最大の欠点は、目の前の英国第8軍とユーザーのドイツアフリカ軍団の間に、エジプト軍が配置されていること。そのため、エジプト軍が邪魔をして、部隊の移動の妨げになるのだ。

やはり早めに遷都先を見つけたほうが戦いやすい。遷都先は生産・配置が可能な港が2つあるベイルートだ。

ここを「中東」と同じ要領で占領し、艦艇ユニットを配置したい。

ただし、遷都するまでにできるだけアレキサンドリアの港で戦艦、巡洋艦を配置してエチオピア遠征軍の艦艇への対処をしたい。

Strategy Guide

第8軍は、迅速に さくさくと降伏させる必要がある

とはいっても、そう簡単に降伏させることは難しいが、スエズ、エルサレム、アンマンの首都を占領しながら、アル・クウェートを占領しなくてはならないので「中東」同様面倒なことは確か。しかもエチオピア遠征軍の海上からの攻撃も新たに加わる。

できれば、首都を1つずつ占領していくよりも、部隊全滅で第8軍を降伏させれば楽かもしれない。

Strategy Guide

エチオピア遠征軍は戦艦、巡洋艦、潜水艦 で、敵艦隊の耐久力を下げる

エチオピア遠征軍は、海上だけでなく、マップ左下のマップの外にある首都から軍用列車で地上部隊をカイロまで送ってくる。さらに左下のマップ外に港もあり、スエズ運河経由で艦艇ユニットを送り込んでくることに注意したい。

うっかり、左上のエチオピア遠征軍の艦艇ユニットにばかり気を奪われていると、下から攻撃を受けるということもあるので注意しよう。

海上の左上の敵は、戦艦、巡洋艦、さらに潜水艦で耐久力を削り、敗北軍事費で降伏させるしかない。

軍事費が多いのもこのエチオピア遠征軍だ。

航空機もいるし、生産してくるので、対空防御も怠らないようにしたい。

第8軍とエチオピア遠征軍を叩きながら、マップ右(東)と、右上のソ連南部方面軍、英国中東軍との戦いも行わなくてはならない。

Strategy Guide

中東軍はハブフォース同様 ただし航空機の生産数は多くない

英国中東軍は「中東」のハブフォース同様にマップの外から揚陸艦を移動させ、初期生産首都バグダードで航空機を生産して攻撃してくる。バグダードを占領しても、マップ外に首都があるため、降伏しない。

さらに都市の数も「中東」の比ではないほどあるので、放っておくと、どんどん力をつけてくる。

幸いバグダードには空港が2つしかないので、毎ターン、バグダードで生産してくる航空機を潰し、爆撃機で中東軍の都市を爆撃して軍事費を増やさないようにして、さらにマップ外に遷都されないようにしながら(アル・クウェートを占領されやすいので、ここを阻止したい)、敗北軍事費で降伏させるようにしよう。

この中東軍との戦いも、「中東」同様に、決して楽なものではないが、航空機を大量に生産され、ぼろぼろになるよりましかもしれない。

Strategy Guide

ソ連南部方面軍はソビエトと同様
早めに地上部隊を北上させたい

ソ連南部方面軍は、テヘランと、マップの外に首都を持っている。

初期生産首都テヘランを攻めるにも距離がある。そこで、英国中東軍攻略に際して、航空機だけでなく地上部隊も早めにバグダードに移動させ、バグダード占領後地上部隊を北上させる。そしてキルクークの油田地帯を拠点にテヘランを攻める部隊とタブリーズを攻める部隊を作る。

タブリーズはマップ外から移動してくるソ連軍の出口にあたるので、ここを抑えられれば、地上部隊とタブリーズ上の空港に航空機を居座らせ、出てきた敵を片っ端から潰すことができるのだ。

ただし、この通りにうまくいけばいいが、第8軍、エチオピア遠征軍を降伏させるのに手間取り、さらに中東軍攻略に手間取ると、ソ連南部方面軍が南下してきて、バグダード占領も危うくなる。

もちろんそうなるとテヘラン占領が難しくなる。

どうしても攻略が難しいときは、シナリオ間保存データで難易度を下げて戦い、ポイントを考へて、もう一度戦って

みるのもいいかもしれない。

ただし、このシナリオでエチオピア遠征軍の艦隊と交戦をするため、保有している艦隊の数が少ないと、めっちゃめっちゃつらい戦いになるし、保有している艦隊のダメージも多くなる。かといって、艦艇を配置しすぎないことも重要なのだ。

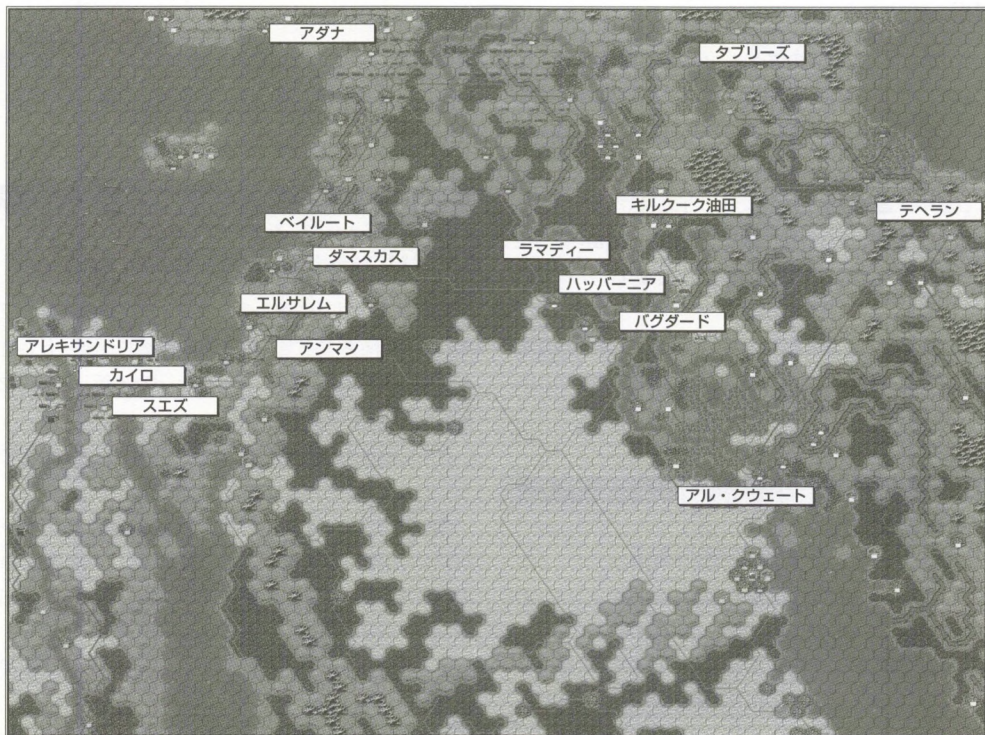
開始年月日：1942年06月27日

大勝利：40ターン以内 ブラウ作戦

勝利：80ターン以内 第二次エル・アラメインの戦い

引き分け：規定ターン以上 トーチ作戦

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★ドイツアフリカ軍団	15,000	0/48	—	—
★伊アフリカ派遣軍	80,000	62/54	★500	—
第8軍	65,000	64/64	—	—
中東軍	80,000	64/64	★500	—
エチオピア遠征軍	120,000	48/64	★500	—
★トルコ軍	45,000	64/64	—	—
エジプト軍	1,000	12/32	—	—
南部方面軍	80,000	64/64	★500	—



シナリオ85 トルコ参戦

シナリオ86 地の果て

敵部隊の数は半端な数ではない!! さすがに地の果て!!

Strategy Guide

死力を尽くして挑んでくる 山ほどの数の敵にどう対処するか?

クレムリンを攻略し、その先でドイツ軍が見たものは…。地の果てで、ソ連軍が死にものぐるいで最後の大攻勢をかけてくる。押し寄せる敵、敵、敵……。

友軍の南方軍集団も、すでに敵に包囲されかかっている。

ユーザーの担当する中央軍集団には正面からは西部方面軍、上からは北西方面軍と下から南西方面軍が迫ってくる。

後方からは、軍用列車で地上部隊をイヤになるぐらい輸送してくる。

そして航空機も生産首都を覆うように迫ってくる。

敵の数を見ただけで、風前の灯火……。

そんな予感さえてしまう。

Strategy Guide

死ぬ気で西部方面軍の進軍を阻止し 対空部隊で航空機を潰せ

敵の大部隊は、容赦なくユーザー生産首都クレムリンと友軍生産首都ハリコフに迫る。

ハリコフの友軍の戦力もそれほど充実した部隊ではないので、ハリコフの友軍を支援しつつ、まずはクレムリンに迫る敵に対処したい。

クレムリンの前面(右側)オレホヴォ・ズエヴォ、エゴリエフスク、セルギエフ・パッサート、ドミトロフなど都市上の牽引砲を片づける。

そのあと、後方(より右側)から迫る西部方面軍地上部隊を潰し、いかに敵地上部隊の足をくい止められるかが序盤の大きなポイントだ。

また、敵航空機の大群がクレムリン目がけて襲ってくるので、使い捨てと思ってSdKfz 10/5や88mm高射砲を生産・配置して、敵航空機への対空防衛を行いたい。

地上部隊は、戦車を前面に配置、後方にはロケット砲、さらにその後方には牽引砲を配置する。そして迫る敵地上部隊と周辺都市に配置されている敵牽引砲を片っ端から潰す。

この序盤の戦いがうまくいくと敵航空機の数も減り、若干戦いが楽になる。

Strategy Guide

軍用列車で移動してくる敵の数がすごい ただし敵は軍事費が少ない

西部方面軍の地上部隊を潰しても気を抜けない。

敵の各方面軍は、マップ右側の奥地から、気が遠くなるほど軍用列車を使って敵地上部隊を移動させてくる。

次々に後方から移動してくる軍用列車から地上部隊に降車されてしまうと收拾がつかなくなるのだ。

この後方から移動してくる軍用列車に地上部隊が搭載されているときを狙って攻撃し、降車させないというのがポイントだ。言葉では簡単に言えるのだが、軍用列車を攻撃したり軍用列車が索敵範囲内に敵を発見すると、軍用列車は搭載している部隊をすぐに降車させてしまう。

2~3部隊の軍用列車なら、航空機が束になって攻撃して潰すことができるのだが、次々に後方から送られてくる軍用列車。これを降車させずにいかに効率よく潰すかだ。

この降車させずに軍用列車を潰すやり方が、このシナリオの中盤の大きなポイントになる。

最前線で軍用列車から降車してほしくはないので、後方の軍用列車と最前線の軍用列車とに分けて潰し、敵の索敵から逃れる。つまり、航空機の部隊を集中して軍用列車に向けると、攻撃目的の軍用列車以外の他の軍用列車の索敵に引っかかり、搭載している地上部隊が降車されるおそれがある。

どうせ降車されるなら、後方で降車されたほうが移動に時間がかかるので、最前線の友軍やユーザーの部隊に迫る降車されそうな軍用列車と、後方の降車されてもいい距離にいる軍用列車を潰したいのだ。

また降車されても、索敵でこちらの姿が見えなくなると、部隊を搭載し始めるので、敵の索敵範囲から離れて、搭載したところを狙って航空機で潰すという繰り返しも有効だ。

これを中央の西部方面軍、上の北西方面軍、下の南西方面軍に対して行わなくてはならないので、気が遠くなる。

特に、下の南西方面軍は、友軍の脅威になるので取り除いてやりたい。

こうして敵を潰しているうちに、敵の少ない軍事費が目減りしていく。これが、攻勢のチャンスでもある。

Strategy Guide

制空権を握ったら 都市を爆撃、輸送機で首都を取ろう

クレムリンに迫る敵の掃除が終わり、敵航空機を撃退した後、それでも軍事費がある限り敵は部隊を生産し、後方から軍用列車を使って地上部隊を送ってくる。

それも初期軍事費が少ないため最初は資金が底を突き始める。ただし、敵は都市数が多いため、後方で建設工兵によって都市の耐久力を上げ始めると、徐々に軍事費が増えていく。

そこで次に行いたいことは、敵の軍事費減らしと、都市、首都の占領。

まず、爆撃機で敵の都市を片っ端から爆撃して都市数を減らす。

さらに爆撃機と輸送機で敵の首都を占領する。

そしてそれと同時に後方からひたすら送り続ける敵軍用列車を潰す。

この3つを同時に行うことができると、非常に後半は楽になるのだが、思った通りにはなかなかいかない。

爆撃機による都市の爆撃は、あまりにも都市数が多く、気が遠くなる。爆撃をしながら、攻撃機や戦闘爆撃機、急降下爆撃機で、敵の建設工兵を潰していく。この建設工兵を潰しておかないと、都市の耐久力を上げられ、さらに爆撃した都市を修復されるからだ。

この爆撃機によるキリのない爆撃と同時に、北方方面軍の壊滅を頭に入れ、爆撃機と輸送機をキーロフ、ペルミへ移動させ、奥の首都から占領して、ルイビンスクを落とす作戦を練る。

また、友軍の活躍を期待して、サラトフ、ヴォロネジを首都とする南西方面軍攻略の準備にも取りかかりたい。

Strategy Guide

北西方面軍を落とせると 非常に楽になるのだが……

北西方面軍は、キーロフ、ペルミ、ルイビンスクの3つの首都がある。キーロフは、爆撃機と輸送機でなんとか占領できる可能性が高いが、ペルミは、すぐ右(東)にシベリア軍管区の首都スベルドロフスクがあり、軍用列車で敵地上部隊が送られてくるため、たとえ占領できてもすぐに取り返される可能性が高い。

しかもこのシナリオは、首都は奥から取ろうという定石が通用しにくいのだ。

理由は、敵の都市数多く敵の索敵に引っかかりやすいため、航空機による首都の電撃占領が難しいため。

しかも移動力の高い軍用列車で、地上部隊、占領部隊を送られ、すぐに占領した首都を奪還される。

それでも打開策を見つけなくては、いつまでたっても、敵部隊は軍用列車で後方から送り続けられ、わずかず生産される敵航空機に爆撃機が被害を受け、少しずつ戦力が減少していく。

北西方面軍を潰すと、南部方面軍攻略も若干楽になり、攻略も展開が見えてくる。

ともかくキーロフ、ペルミを占領、何が何でもルイビンスクを落とそう。

ルイビンスクは、爆撃機と戦闘機、戦闘爆撃機、急降下爆撃機、地上部隊で攻めたい。

まず敵の高射砲を潰し、空港を爆撃する。さらに首都周辺を包囲、後方クレムリン方面から移動させた地上部隊で、生産してくる敵をロケット砲、牽引砲、戦車部隊でひたすら潰す。

北西方面軍が降伏すると、クレムリンへの上からの脅威がなくなる。しかも、占領した北西方面軍の首都、空港を橋頭堡にして縦軸占領(上から南下させるように敵首都を狙う)と横軸侵攻(これはマップをクレムリンから平押しで敵部隊を潰していく横の侵攻)の攻勢が可能になる。

Strategy Guide

ペルミからスベルドロフスク キーロフからゼレノゴルスクを狙え

縦軸占領でペルミを占領した占領部隊とそれを支援する航空機で、シベリア軍管区の首都スベルドロフスクを占領したい。

そしてキーロフを占領した占領部隊とそれを支援する航空機で、西部方面軍の首都ゼレノゴルスクを占領したい。

西部方面軍は首都が多数あるので、遷都され、さらに他方面軍の支援、そしてゴリキーからの部隊で、首都を奪還される可能性がある。しかし、敵部隊を分散させるという点では有効だ。

シベリア軍管区の首都スベルドロフスクが占領できると、そのすぐ下にシベリア軍管区の遷都先首都チェリャビンスクがある。ここを一気に攻めることができると、シベリア軍管区を降伏させることができる。ただ、そうやすやすとは、シベリア軍管区を降伏させるのは難しい、軍事費が少ないので、シベリア軍管区の都市を爆撃し、軍事費を減らして、航空機を集結させ、戦闘爆撃機、急降下爆撃機で地上部隊を片づけて占領するといひ。

このシベリア軍管区を降伏させることができると、敵の2方面軍を片づけたことになる。

残りは、南部、南西方面軍とアジア軍管区の3軍になる。

ここで南部方面軍のゴリキーからの地上、航空部隊の攻撃からクレムリンを守るため、壁とする地上部隊、敵航空機に対する対空部隊を残し、部隊を南下させる。

Strategy Guide

ウファ、アクチュビンスクを占領
ハリコフ方面から南西方面軍を攻める

シベリア軍管区を降伏させると、チェリャビンスクから、すぐ左下にある西部方面軍の首都ウファを攻められる。そして、ずっと南下させた、マップ右下の中央アジア軍管区の生産首都アクチュビンスクを狙える。

中央アジア軍管区は、軍事費が非常に少ないため、爆撃機で都市を爆撃し軍事費を減らしてしまえば、生産にも事欠くことになり、一気に攻め落とせる。

ウファも敵の軍用列車さえいなければ、首都がから空き状態なので、爆撃機と輸送機で簡単に落とせる。これができるのと、敵を中央にかき集められるのだ。

この2つの首都占領と同時に、南西方面軍を攻める準備をしたい。部隊をクレムリンから南下させ、ハリコフ付近に集結させ、友軍の南方方面軍とともに、ヴォロネジ、サラトフを落とす準備にかかろう。

ヴォロネジへの地上部隊の進軍は、ハリコフからの南方方面軍の部隊との渋滞が起こらないように移動経路を変えて進むといい。また、移動距離が長く補給線が延びるため、必ず補給部隊を多めに同行させたい。

ヴォロネジとサラトフを落とすときは、航空機で地上部隊を潰したいが、対空部隊をわんさと作られる可能性があるため、必ず牽引砲やロケット砲部隊を同行させ、後方から間接攻撃で敵対空部隊を潰すといい。

南西方面軍を潰せば、残るは南部方面軍のみになる。1方面軍だけなら、全力で攻撃して楽に落とせるはずだ。

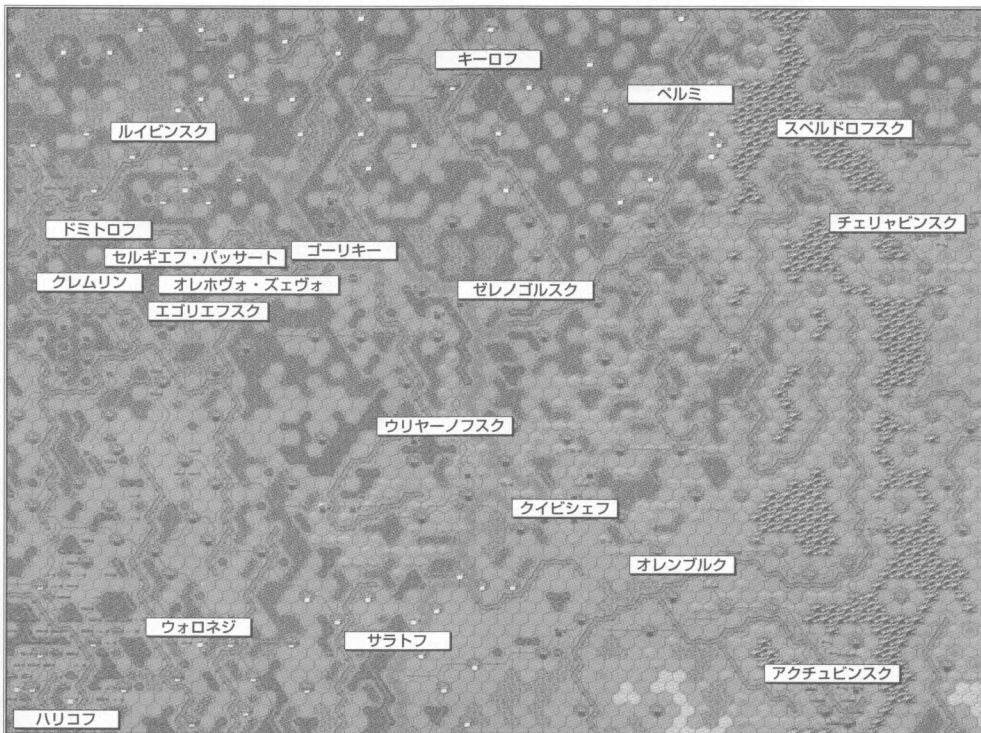
開始年月日：1941年11月01日

大勝利：40ターン以内 ブラウ作戦

勝利：61ターン以内 セヴァストポリ要塞

引き分け：規定ターン以上 セヴァストポリ要塞

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★中央軍集団	35,000	0/64	-	-
シベリア軍管区	10,000	63/64	-	-
★南方軍集団	22,000	64/64	-	-
北西方面軍	10,000	64/64	-	-
南部方面軍	5,000	64/64	-	-
南西方面軍	7,000	64/64	-	-
中央アジア軍管区	2,000	64/64	-	-



シナリオ86 地の果て

1938年スペイン内戦

1936年、イタリア軍は5月にエチオピアに侵攻する。

そして7月、スペインで内戦が勃発する。

1931年から共和制が敷かれていたが、

1938年、スペイン領モロッコの司令官フランコが
本土北部の軍部とともにマドリードへ進撃を開始した。

このスペイン内戦を、ヒトラーはドイツ軍の実戦訓練として

戦車、航空機を含む兵力を派遣する。

このスペイン内戦の戦いを再現したのが、

この7つのスペイン内戦シナリオだ。

決して難易度は高くないが、

ドイツ軍が第二次世界大戦前に、

航空機、地上部隊の兵器の実験場として、

さらに実戦訓練の場として用いたことが

このスペイン内戦シナリオに登場する

各兵器を見るとわかる。

ちなみに、ヘミングウェイの『誰がために鐘は鳴る』や

ピカソの『ゲルニカ』は、

このスペイン内戦を描いている。

シナリオSP00 カサ・デ・カンポの戦い

Ver.2.00で「軍事演習」を大勝利すると、このシナリオに来る

Strategy Guide

あれえ〜？ 敵の戦車、航空機が 思った以上に強いじゃないか!!

このシナリオは「軍事演習」で大勝利すると移動するシナリオなので、「軍事演習」を繰り返していない場合、I号、II号の経験値の低い部隊を配置することになる。

敵は、生産首都のサンタ・クリスティーナの医学部の付属病院から南下した王宮付近に配置されている。

川が中央に左上から右下に流れている。

この川には道路が3本走っている。一番下の川に架かる王宮付近の道路に敵が密集している。

この王宮付近の敵の中でも注意したいのが、T-26軽歩兵戦車1933年型だ。II号戦車b型よりも性能が高く、束になってかかっても被害が大きくなるばかり。

王宮の前を流れる川の手前に、I号やII号を敵の足止め部隊として置き、主力は航空機共々、ユーザー生産首都カラバンチェル左上の道路を移動してデル・アモから、敵の生産首都を狙ったほうがいい。

また、ユーザーの生産首都カラバンチェルのすぐ上に、敵の都市陸軍病院がある。この都市を早めに占領しないと、ユーザーが生産・配置した部隊が敵の索敵にひっきり見えてしまう。

また、敵の航空機も、ユーザーのドイツ軍の航空機より、

性能が高い。敵が空港に戻れず、燃料切れで墜落するまで、放っておくという手だ。

ユーザーが生産できる航空機He51B-1は、もっぱら敵地上部隊を攻撃して経験値を上げるしかない。また、このHe51B-1は航続距離が短いので、必ず武装変更で長距離対空の装備にしておいたほうがいい。

敵の地上部隊が王宮付近にいる間に、左上の道路を使って、足の速いSdKfz221前期やSdKfz231 6輪型などで、サンタ・クリスティーナへ移動、航空機と共に都市上の敵を潰し、占領部隊を待って、首都を占領しよう。

同盟のフランコ軍が、ユーザーのドイツ軍以上にがんばってくれるので、比較的簡単に大勝利できるはずだ。

作戦開始年月日：1936年11月07日

大勝利：17ターン以内 マラガ作戦

勝利：34ターン以内 グアダラハラの戦い

引き分け：規定ターン以上 カサ・デ・カンポの戦い

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	敵対軍事費設定	途中参加設定
★コンドル軍団	10,000	0/10	—	—
★フランコ軍	10,000	16/16	★1,000	—
共和国軍	0	34/8	★1,000	—



シナリオSP00 カサ・デ・カンポの戦い

シナリオSP01 グアダラハラ攻撃

ユーザーの生産首都の場所が悪い!!

Strategy Guide

生産空港が1つ

目の前に敵が居座っている!!

地形の大半が丘陵地形で、道路以外の場所は、地上部隊の移動速度が極端に遅くなる。

しかも生産首都シグエンサは、空港が1つ、それ以外生産首都しかない。つい地上部隊を多く生産・配置してしまうところだが、ここで活躍するのは航空機が主体になる。

特にJu87A-1急降下爆撃機が主体だ。地上部隊は敵をおびき寄せる壁に使う戦車と、敵生産首都グアダラハラを占領する占領部隊、後方から敵地上部隊を攻撃する牽引砲ぐらいで、すべて合わせても3~4部隊程度でいい。

1ターン1部隊ずつしか生産・配置できないが、毎ターンごとにJu87A-1を生産・配置する。

このJu87A-1を、敵の都市がないマップ右下の、敵の索敵外に集結させ、一気にグアダラハラとその周囲の敵地上部隊を攻撃する。

この攻撃で、グアダラハラ上の地上部隊を潰し、さらに周囲の敵を潰して、グアダラハラの周囲に航空機を居座らせる。占領部隊は周囲の都市を占領している暇はない。

この航空機の居座り部隊も、燃料がそれほど多くはないので、燃料と爆弾の補給に戻らなくてはならなくなる。

空港に補給に戻る航空機と入れ替わりに、包囲居座り部

隊を次々に生産・配置しなくてはならないので、包囲するときに1~2部隊でグアダラハラを攻撃するよりも、まとめて一気に攻撃したほうが効果があり、包囲しても、居座り交替の部隊を毎ターン生産・配置しなくてはならない。

さらにJu52/3m g4eなどの爆撃機でグアダラハラを爆撃して首都の耐久力を下げる。

その後で、占領部隊をブリウエガ右側から、川越えて、グアダラハラへ移動させ、占領するといい。

航空機の補給はユーザーの生産空港だけではまかなえないので、同盟軍の空港もどんどん使ってしまう。

敵、航空機や地上部隊にはかまわないで、この敵部隊は同盟軍に任せておくといい。

作戦開始年月日：1937年03月08日

大勝利：12ターン以内 ビルバオの陥落

勝利：23ターン以内 プルネテの戦い

引き分け：規定ターン以上 グアダラハラ攻撃

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敵軍軍費設定	途中参加設定
★コンドル軍団	12,000	0/14	—	—
★義勇兵軍団	1,000	22/18	—	—
★モスカルド	20,000	10/10	—	—
共和国軍	8,000	30/18	★1,000	—

シナリオSP01 グアダラハラ攻撃



シナリオSP02 ビルバオの陥落

ちょっと広いマップだけど、難易度は高くない

Strategy Guide

マップの右側からは同盟軍の進軍 航空機主体で左側から侵攻

このシナリオは、丘陵地形が多く、地上部隊の移動が非常に遅い。しかし航空機は、地形効果の影響を受けないので、敵の生産首都ビルバオまで、すぐに到達できる。

まず、航空機を2手に分ける。1派はビルバオ上空に居座り、敵の生産を阻止する。もう1派はビルバオまでの道のりの敵を潰す。この2派に分けるといい。また、ビルバオ上空に居座らせる航空機は、長距離対空に武装変更し、ビルバオまでの道のりの敵を潰す航空機は急降下爆撃機や爆撃機を使うといいだろう。

まず、1派でマップ左の要塞(丘)に配置されている敵地上部隊を攻撃し、さらにミラバリエスに居座る。このミラバリエスは、生産・配置可能な都市なので、ここで生産・配置されてしまうと地上部隊の移動が妨げられるからだ。

航空機で、先行して、ビルバオを抑え、地上部隊を後続でビルバオに移動させると、楽にビルバオ制圧ができる。

また、Bf109B-2が配置される。性能がいいが、航続距離が短いので、墜落しないように注意したほうがいい。

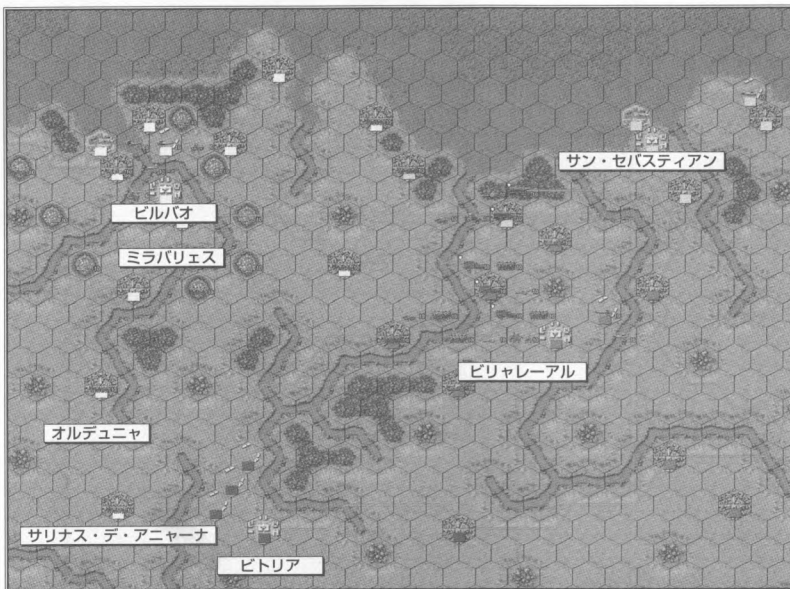
作戦開始年月日：1937年03月31日

大勝利：42ターン以内 プルネテの戦い

勝利：81ターン以内 テルエル攻防

引き分け：規定ターン以上 ビルバオの陥落

参加国	初期軍事情	初期ユニット数	敵北軍事情設定	途中参加設定
★コンドル軍団	25,000	0/16	—	—
★ナバーラ軍	20,000	15/16	—	—
★義勇兵軍団	3,000	16/8	—	—
バスク共和国	3,000	18/16	—	—



シナリオSP02 ビルバオの陥落

シナリオSP03 テルエル攻防

広範囲に広がる敵大部隊。難易度もやや高めのマップ

Strategy Guide

生産空港が中立？ しかも敵部隊が広範囲に展開

まるで敵陣の中にユーザーの生産首都があるみたいで、空港は、占領しなければ生産空港にならない。そのため、航空機の生産・配置までターン数が遅れる。

同盟軍のテルエル守備隊は、敵に包囲され降伏が時間の問題。

15ターン目にカスティールヤ/ガリシア軍団が同盟軍として参戦するのでテルエル奪還をまかせ、総力でトルトーザ占領を目指すといい。航空機の燃料に注意。Ju52/3m g4elは輸送機に改良するといい。

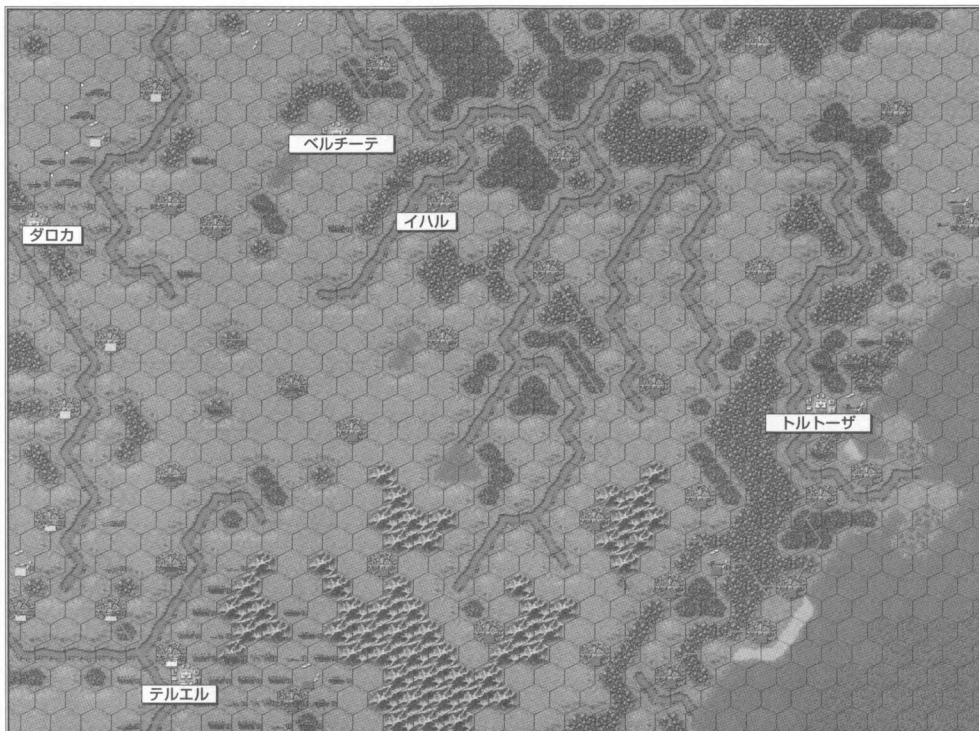
作戦開始年月日：1937年12月15日

大勝利：25ターン以内 エプロ河を血に染めて

勝利：50ターン以内 ダンテヒ回廊奪回

引き分け：規定ターン以上 ダンテヒ回廊奪回

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敵北軍費設定	途中参加設定
★コンドル軍団	25,000	0/22	—	—
東方軍	20,000	46/28	★2,000	—
★カスティールヤ/ガリシア軍団	10,000	27/32	—	15T後に艦隊軍
★テルエル守備隊	20,000	6/4	—	—



シナリオSP03 テルエル攻防

シナリオSP04 エブロ河を血に染めて

敵が2軍もいる。しかも同盟軍がすでに危ない!!

Strategy Guide

敵第15軍団と第5軍団 どちらを先に攻めるか?

空港も多く一見楽そうに見えるシナリオだが、いざ戦ってみると、敵の軍事費が多く、敵を潰しても潰しても、すぐに部隊を生産され、なかなか降伏させることができない。

航空機のBf109系は性能がいいが、航続距離が短いため、すぐ空港に戻らなくてはならないため、敵の首都、都市、空港に居座るには適さない。Ju87系のスツーカは、敵戦闘機の標的にされるし、今までみたいに楽に戦うことができない。

航空機と地上部隊で、敵を潰しても、後から後から生産される。

爆撃機で都市を爆撃して、軍事費を減らし、さらに軍事費が減り始めたらうさい航空機を生産させないように空港も爆撃してしまう。

最初は第15軍団を攻め、同盟軍のアフリカ軍と第5軍団の間に入り、アフリカ軍を助けながら、第15軍団を敗北軍事費で降伏させるといい。

第15軍団が降伏すると、第5軍団だけが相手になるので、戦いが非常に楽になるはず。

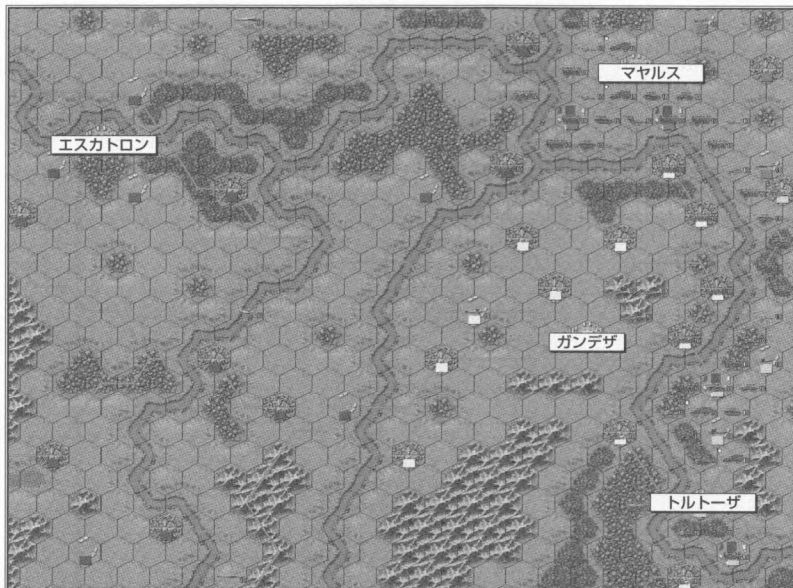
作戦開始年月日：1938年07月25日

大勝利：68ターン以内 南方よりのフック

勝利：117ターン以内 ダンチヒ回廊奪回

引き分け：規定ターン以上 ダンチヒ回廊奪回

参加国	初期軍事費	初戦ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★コンドル軍団	30,000	0/24	—	—
第15軍団	20,000	21/20	★1,000	—
第5軍団	30,000	27/20	★1,000	—
★アフリカ軍	3,000	18/18	—	—



シナリオSP04 エブロ河を血に染めて

シナリオSP05 ブルネテの戦い

敵地上部隊が上からユーザー生産首都に迫るが……

Strategy Guide

敵地上部隊にはかまわず 一気にマドリッドを目指せ

ユーザー生産首都チャビネリアのすぐ上の都市ナバラガメーリヤに敵地上部隊が迫っている。

ついこの敵を相手にしたくなるが、敵部隊を減らしてしまうと、敵生産首都マドリッドで減らした敵の部隊数分、生産されてしまう。ナバラガメーリヤ上の敵は、動きを見ながら牽引砲を配置して、生産首都付近から牽制を兼ねて攻撃する程度にとどめたい。

主力部隊はなんといっても航空機になる。幸い生産空港が3つもある。

この空港でJu87A-1を生産・配置し、一気にマドリッドを目指したい。

マドリッドの生産首都王宮に航空機を居座らせ、さらに空港、とその周囲の都市上にも航空機を居座らせる。

この居座り部隊は、燃料補給で戻る必要があるので、交替の航空機を生産・配置して交互に居座らせるといい。

ついBf109系を居座らせたいが、航続距離が短いため、敵の航空機の迎撃としてユーザー生産首都チャビネリア付近で敵を牽制する役目ぐらいしか、役に立たない。

また、Ju52/3m g4eを爆撃機として使い、さらに改良

でJu52/3m g3eにして輸送機として、占領部隊を搭載し、マドリッド付近の敵空港から占領部隊を降下させ、マドリッドを一気に占領してしまうといいのだ。

幸い、敵地上部隊はマドリッド下にいる。

マドリッド周辺の都市上に航空機を居座らせ、生産首都、都市、空港で、敵部隊を生産さえさせなければ、楽にマドリッド占領が可能なのだ。

ついつい、同盟軍の生産首都ブルネテ付近に迫る敵にちょっかいを出したくなるが、同盟軍に襲いかかる敵や、ナバラガメーリヤに迫る敵、これらをいっさいかまわずに、マドリッドの王宮占領に全力を傾けるようにしよう。それほど難しいシナリオではないはずだ。

作戦開始年月日：1937年07月06日

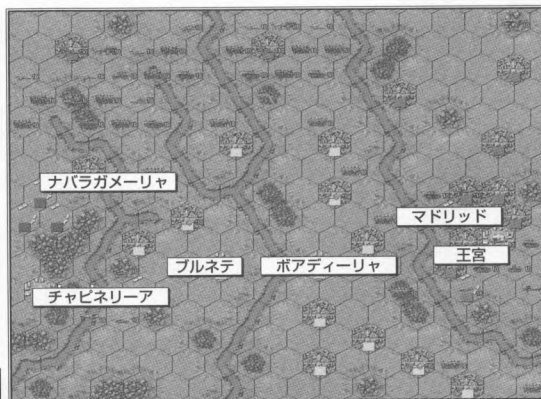
大勝利：17ターン以内 テルエル攻撃

勝利：21ターン以内 エプロ河を血に染めて

引き分け：規定ターン以上 ダンチヒ回廊奪回

参加国	初期軍事費	初期ユニット数	航空軍事費設定	途中参加設定
★コンドル軍団	40,000	0/20	—	—
共和国軍	20,000	38/28	★2,000	—
★フランコ軍	10,000	19/16	—	—

シナリオSP05 ブルネテの戦い



シナリオSP06 マラガ作戦

ノルウェー戦を前に、このシナリオで戦艦を生産できる!!

Strategy Guide

艦艇ユニットの生産!! これは見逃さない!!

このシナリオで駆逐艦のレーベレヒト・マース級と戦艦のドイッチュランド級が生産できる。ノルウェー戦を前に、ここで生産しておく、「デンマーク」での戦いも楽になる。

戦いは航空機が主体となる。地上部隊はトレモリーノス右の空港に敵航空機がいることが多く、ここで渋滞が起き、先に進めなくなる。内陸側も道路がないため、占領部隊の山越えになるので、時間がかかる。

航空機を敵生産首都マラガへ移動させ、航空機で敵の地上部隊を叩き、マラガ上空に居座らせ、占領部隊を待つて占領するとい。また、Ju52/3m g4elは輸送機ではなく爆撃機なので注意。ただし改良でJu52/3m g3elにすると輸送機になる。

占領部隊がマラガまで到達するのに時間がかかるが、同盟軍の占領部隊にマラガを占領させてもいい。

戦艦を鍛えるため、何回かわざと引き分けて、中立国のイギリスに戦いを挑み、戦艦や駆逐艦の経験値を上げるという手もある。引き分けを狙えば、ターンが進み、駆逐艦が配備されるという利点がある。

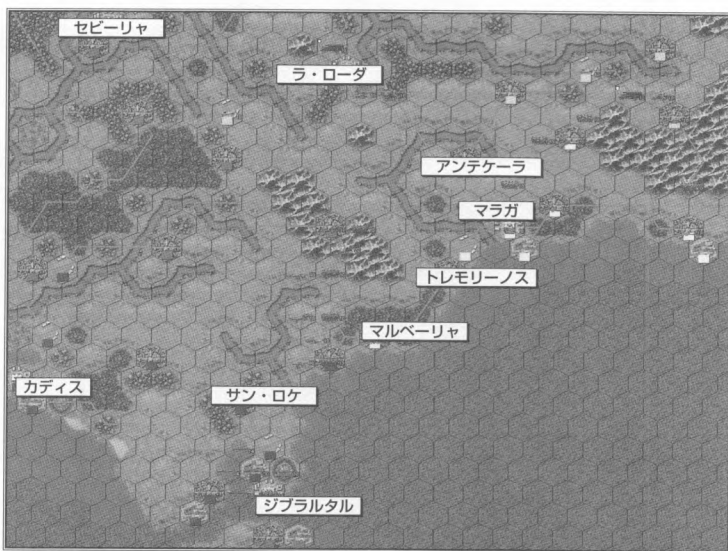
作戦開始年月日：1937年01月17日

大勝利：12ターン以内 グアタラハラ攻撃

勝利：23ターン以内 ビルバオの陥落

引き分け：規定ターン以上 マラガ作戦

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★コンドル軍団	8,000	0/12	—	—
★セビーリャ公爵軍	3,000	11/6	—	—
★黒シャツ隊	5,000	15/16	★1,000	2T後に艦隊軍
共和国軍	5,000	12/14	—	—
イギリス	50,000	6/64	—	—



シナリオSP06 マラガ作戦

アドバンスド大戦略98を楽しむために・その6 ヨーロッパ戦線。西側連合軍との戦いとムービー・その3

ドイツ国内に迫る西側連合軍。敗色濃いドイツ軍の状況や勝利を勝ち取るために奮闘し、また、その中で繰り広げられる人間模様を描いた作品群。これらの中から3本の映画を紹介。これら3本は、娯楽映画としても楽しめ、さらに戦争映画としてもおもしろい作品ばかりだ。

最前線物語

1980年 米 監督/サミュエル・フラー

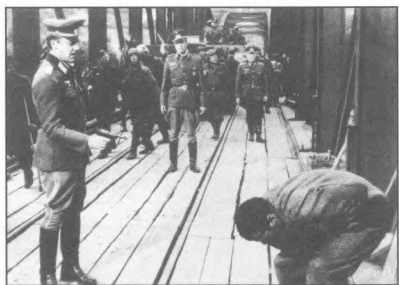


第一世界次大戦、終戦を知らずにドイツ兵を殺してしまった過去を持つ主人公。

北アフリカから、シシリー、イタリア、ノルマンディ上陸、そして終戦まで、最前線で機関銃も持たず、小銃1つで戦い部下を鍛えていく。スペクタクルの多い戦争映画の中で、歩兵の戦いを描き、主人公の人間的な部分を浮き彫りにしていく作品。戦車中での出産シーンなど、ただの戦争映画で終わらない傑作。また、精神病棟での戦いはフィリップ・ド・ブロカの『まぼろしの市街戦』を彷彿させる。

レマゲン鉄橋

1970年 米 監督/ジョン・ギラーミン



ラインに架かる最後の橋、レマゲンのルデンドルフ橋。この橋を爆破すると、フランス側のドイツ軍唯一の撤退路がなくなってしまう。しかしアメリカ軍が迫ってくる。主人公のクルーガー少佐は、ドイツ軍将軍に、橋の爆破を遅らせて撤退路の確保を頼まれる。迫るアメリカ軍と、橋を確保する複雑な状況がスリリングに描かれている。

実際は、西側連合軍の手によって昼には、橋を占領されたのだが、この映画では、ドラマ作りの関係から夜半になっている。ドイツ軍、米軍を通じて軍の上層部の批判をも描いた作品だ。

メンフィス・ベル

1990年 米 マイケル・ケートン・ジョーンズ



1943年、西側連合軍はドイツ国内の制空権を手中に収める。イギリスに基地を置く西側連合軍の米陸軍航空隊は、B17でドイツの重要な拠点の爆撃を続ける。

第8空軍に所属する爆撃機の中に、勝利の女神「メンフィス・ベル」を描いた爆撃機があった。

あと1回で、規定の25回の爆撃が終わり、クルー達は故郷に帰れる。しかし最後の任務は、ドイツ国内ブレーメンの爆撃だった。爆撃して帰還するだけの設定の中で、若い航空兵士の人間模様と、戦争を見事に描いている。

ドイツ軍 駆逐戦車 重戦車 中戦車 進化・改良早見表

【駆逐戦車】

レベル	番号	兵器名	改良兵器名	改良兵器種	登場年月	退役年月	廃止年月	
1	278	Ⅲ号突撃砲A型			1940/1	1940/5	1945/5	
			Ⅲ号突撃砲B型	駆逐戦車	1940/6	1942/2	1945/5	
	279	Ⅲ号突撃砲B型			1940/6	1942/2	1945/5	
			Ⅲ号突撃砲F型	駆逐戦車	1942/3	1942/9	1945/5	
			33式突撃歩兵砲	自走歩兵砲	1942/10	1942/11 (強制)		
	280	Ⅲ号突撃砲F型			1942/3	1942/9	1945/5	
			Ⅲ号突撃砲F/B型	駆逐戦車	1942/9	1942/12	1945/5	
			42式突撃榴弾砲 前期	支援戦車	1942/10	1945/2		
	281	Ⅲ号突撃砲F/B型			1942/9	1942/12	1945/5	
			Ⅲ号突撃砲G型 前期	駆逐戦車	1942/12	1945/4	1945/5	
			42式突撃榴弾砲 前期	支援戦車	1942/10	1945/2		
			Ⅲ号 火炎放射突撃砲	火炎放射戦車	1943/5 (改良)	1943/6		
			33式突撃歩兵砲	自走歩兵砲	1942/10	1942/11 (強制)		
	282	Ⅲ号突撃砲G型 前期			1942/12	1945/4	1945/5	
			Ⅲ号突撃砲G型 中期	駆逐戦車	1943/5 (強制)	1945/4	1945/5	
			42式突撃榴弾砲 前期	支援戦車	1942/10	1945/2		
	283	Ⅲ号突撃砲G型 中期			1943/5 (強制)	1945/4	1945/5	
			Ⅲ号突撃砲G型 後期	駆逐戦車	1944/4 (強制)	1945/5	1945/5	
			42式突撃榴弾砲 後期	支援戦車	1944/4 (強制)	1945/5		
	284	Ⅲ号突撃砲G型 後期			1944/4 (強制)	1945/5	1945/5	
			42式突撃榴弾砲 後期	支援戦車	1944/4 (強制)	1945/5		
	2	285	フェルディナント			1943/4	1943/5 (強制)	
				エレファント	駆逐戦車	1943/9 (改良)	1945/12	
		286	エレファント			1943/9 (改良)	1945/12	
287		Ⅳ号突撃砲 前期			1943/12	1945/4		
			Ⅳ号突撃砲 後期	駆逐戦車	1944/3 (強制)	1945/4		
288		Ⅳ号突撃砲 後期			1944/3 (強制)	1945/4		
289		ヘツァー前期			1944/4	1945/5		
			ヘツァー後期	駆逐戦車	1944/11 (強制)	1945/5		
			ヘツァー自走重歩兵砲	自走歩兵砲	1944/12	1945/12		
			38 (t) 式火炎放射戦車	火炎放射戦車	1944/12 (強制)	1944/12		
290		ヘツァー後期			1944/11 (強制)	1945/5		
			ヘツァー無反動砲型	駆逐戦車	1945/5	1945/12		
		ヘツァー自走重歩兵砲	自走歩兵砲	1944/12	1945/12			
		38 (t) 式火炎放射戦車	火炎放射戦車	1944/12 (改良)	1944/12			
291	ヘツァー無反動砲型			1945/5	1945/12			
292	E10 駆逐戦車			1945/9	1945/12			
3	293	Ⅳ号駆逐戦車F型前期			1944/1	1944/11		
			Ⅳ号駆逐戦車F型後期	駆逐戦車	1944/5 (強制)	1944/11		
	294	Ⅳ号駆逐戦車F型後期			1944/5 (強制)	1944/11		
			Ⅳ号戦車/70 (V)	駆逐戦車	1944/8	1945/3		
	295	Ⅳ号戦車/70 (V)			1944/8	1945/3		
	296	Ⅳ号戦車/70 (A)			1944/8	1945/3		
	297	38 (d) 式駆逐戦車			1945/4	1945/12		
	298	E25駆逐戦車			1945/9	1945/12		
4	299	ヤークトバンター			1944/1	1945/12		
5	300	ヤークトティーガー			1944/7	1945/12		

【重戦車】

レベル	番号	兵器名	改良兵器名	改良兵器種	登場年月	退役年月	廃止年月	
3	264	NbFz A型			1935/1	1942/6 (強制)		
	265	VK6501 (H)			1941/1	1941/12 (強制)		
	266	ティーガー (P)			1942/7	1942/8 (強制)		
			フェルディナント	駆逐戦車	1943/4	1943/5 (強制)		
	267	Ⅵ号戦車E型ティーガーⅠ 前期			1942/7	1944/8		
			Ⅵ号戦車E型ティーガーⅠ 中期	重戦車	1943/5 (強制)	1944/8		
			Ⅵ号戦車E型ティーガーⅠ 潜水	水陸両用戦車	1942/7 (改良)	1945/12		
	268	Ⅵ号戦車E型ティーガーⅠ 中期			1943/5 (強制)	1944/8		
			Ⅵ号戦車E型ティーガーⅠ 後期	重戦車	1944/1 (強制)	1944/8		
			ティーガー突撃臼砲	自走歩兵砲	1944/9	1944/12		
	269	Ⅵ号戦車E型ティーガーⅠ 後期			1944/1 (強制)	1944/8		
			ティーガー突撃臼砲	自走歩兵砲	1944/9	1944/12		
	4	270	Ⅵ号戦車E型ティーガーⅡ (P)			1944/1	1944/5	
				Ⅵ号戦車E型ティーガーⅡ (H)	重戦車	1944/5 (強制)	1945/12	
271		Ⅵ号戦車B型ティーガーⅡ (H)			1944/5 (強制)	1945/12		
272		E75			1945/9	1945/12		
5	273	マウス			1945/3	1945/12		
			マウス 潜水仕様	水陸両用戦車	1945/3 (改良)	1945/12		
	274	E100	重戦車		1945/6	1945/12		

【中戦車】

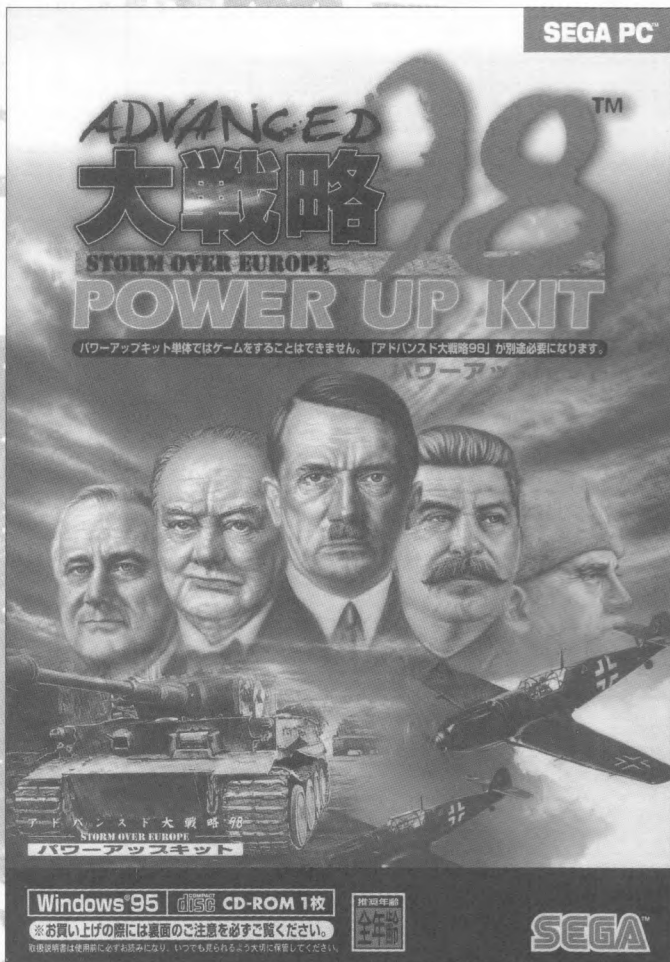
レベル	番号	兵器名	改良兵器名	改良兵器種	登場年月	退役年月	廃止年月	
1	238	Ⅲ号戦車A型			1937/1	1937/6	1943/8	
	239	Ⅲ号戦車B型			1937/6	1937/12	1943/8	
	240	Ⅲ号戦車D型			1938/1	1938/6	1943/8	
	241	Ⅲ号戦車E型			1938/12	1940/7	1943/8	
			Ⅲ号戦車G型		中戦車	1940/4	1941/2	1943/8
			Ⅲ号突撃砲A型		駆逐戦車	1940/1	1940/5	1945/5
			Ⅲ号戦車 潜水仕様		水陸両用戦車	1940/1 (改良)	1940/10	
	242	Ⅲ号戦車G型				1940/4	1941/2	1943/8
			Ⅲ号戦車H型		中戦車	1940/10	1941/4	1943/8
			Ⅲ号突撃砲B型		駆逐戦車	1940/6	1942/2	1945/5
			Ⅲ号戦車 潜水仕様		水陸両用戦車	1940/7 (改良)	1940/10	
	243	Ⅲ号戦車H型				1940/10	1941/4	1943/8
			Ⅲ号戦車J型 前期		中戦車	1941/3	1942/7	1943/8
			Ⅲ号突撃砲F型		駆逐戦車	1942/3	1942/9	1945/5
	244	Ⅲ号戦車J型 前期				1941/3	1942/7	1943/8
			Ⅲ号戦車J型 後期		中戦車	1941/12	1942/7	1943/8
			Ⅲ号突撃砲F型		駆逐戦車	1942/9	1942/12	1945/5
	245	Ⅲ号戦車J型 後期				1941/12	1942/7	1943/8
			Ⅲ号戦車L型		中戦車	1942/6	1942/12	1943/8
			Ⅲ号突撃砲G型 前期		駆逐戦車	1942/12	1945/4	1945/5
	246	Ⅲ号戦車L型				1942/6	1942/12	1943/8
			Ⅲ号戦車M型		中戦車	1942/10	1943/2	1943/8
			Ⅲ号戦車N型		中戦車	1942/6	1943/8	1943/8
			Ⅲ号突撃砲G型 前期		駆逐戦車	1942/12	1945/4	1945/5
	247	Ⅲ号戦車N型				1942/6	1943/8	1943/8
			Ⅲ号突撃砲G型 前期		駆逐戦車	1942/12	1945/4	1945/5
	248	Ⅲ号戦車M型				1942/10	1943/2	1943/8
		Ⅲ号戦車N型		中戦車	1942/6	1943/8	1943/8	
		Ⅲ号突撃砲G型 前期		駆逐戦車	1942/12	1945/4	1945/5	
		Ⅲ号火炎放射戦車		火炎放射戦車	1943/2	1943/4		
2	249	Ⅳ号戦車A型			1937/10	1938/3	1945/6	
			Ⅳ号戦車B型	中戦車	1938/4	1939/8	1945/6	
	250	Ⅳ号戦車B型			1938/4	1939/8	1945/6	
			Ⅳ号戦車D型		中戦車	1939/10	1941/5	1945/6
	251	Ⅳ号戦車D型			1939/10	1941/5	1945/6	
			Ⅳ号戦車E型		中戦車	1940/9	1941/4	1945/6
			Ⅳ号戦車 潜水仕様		水陸両用戦車	1940/7 (改良)	1940/10	
	252	Ⅳ号戦車E型			1940/9	1941/4	1945/6	
			Ⅳ号戦車F1型		中戦車	1941/4	1942/3	1945/6
			ブルムベアー 前期		自走歩兵砲	1943/4	1944/4	
	253	Ⅳ号戦車F1型			1941/4	1942/3	1945/6	
			Ⅳ号戦車F2型		中戦車	1942/3	1942/7	1945/6
			ブルムベアー 前期		自走歩兵砲	1943/4	1944/4	
			ヴィルベルヴィント		対空戦車	1944/7 (改良)	1944/11	1945/5
	254	Ⅳ号戦車F2型			1942/3	1942/7	1945/6	
			Ⅳ号戦車G型		中戦車	1942/5	1943/6	1945/6
			ブルムベアー 前期		自走歩兵砲	1943/4	1944/4	
			ヴィルベルヴィント		対空戦車	1944/7 (改良)	1944/11	1945/5
	255	Ⅳ号戦車G型			1942/5	1943/6	1945/6	
			Ⅳ号戦車H型		中戦車	1943/4	1944/7	1945/6
			ブルムベアー 前期		自走歩兵砲	1943/4	1944/4	
		ヴィルベルヴィント		対空戦車	1944/7 (改良)	1944/11	1945/5	
256	Ⅳ号戦車H型			1943/4	1944/7	1945/6		
		Ⅳ号戦車J型		中戦車	1944/6	1945/6	1945/6	
		Ⅳ号突撃砲 前期		駆逐戦車	1943/12	1945/4		
		ヴィルベルヴィント		対空戦車	1944/7 (改良)	1944/11	1945/5	
257	Ⅳ号戦車J型			1944/6	1945/6	1945/6		
		Ⅳ号戦車/70 (A)		駆逐戦車	1944/8	1945/3		
		オストヴィントI		対空戦車	1944/12	1945/3		
3	258	V号戦車D型 パンター			1943/1	1943/9		
			V号戦車A型 パンター	中戦車	1943/8	1944/7		
			ケーリアン	対空戦車	1945/6	1945/12		
	259	V号戦車A型 パンター			1943/8	1944/7		
			V号戦車G型 パンター	中戦車	1944/3	1945/4		
	260	V号戦車G型 パンター			1944/3	1945/4		
			V号戦車F型 パンター	中戦車	1945/5	1945/12		
		ヤークトパンター	駆逐戦車	1944/1	1945/12			
261	V号戦車F型 パンター			1945/5	1945/12			
262	V号戦車II型 パンターII			1945/7	1945/12			
4	263	E50 中戦車	中戦車		1945/9	1945/12		

ドイツ軍
〈駆逐戦車〉
重戦車
中戦車
〈進化・改良早見表〉

アドバンスド大戦略98

STORM OVER EUROPE

パワーアップキット



本編の設定を一挙公開!!
すべての兵器の性能を確認可能
さらにオリジナルマップ作成機能や
追加マップ50点の収録

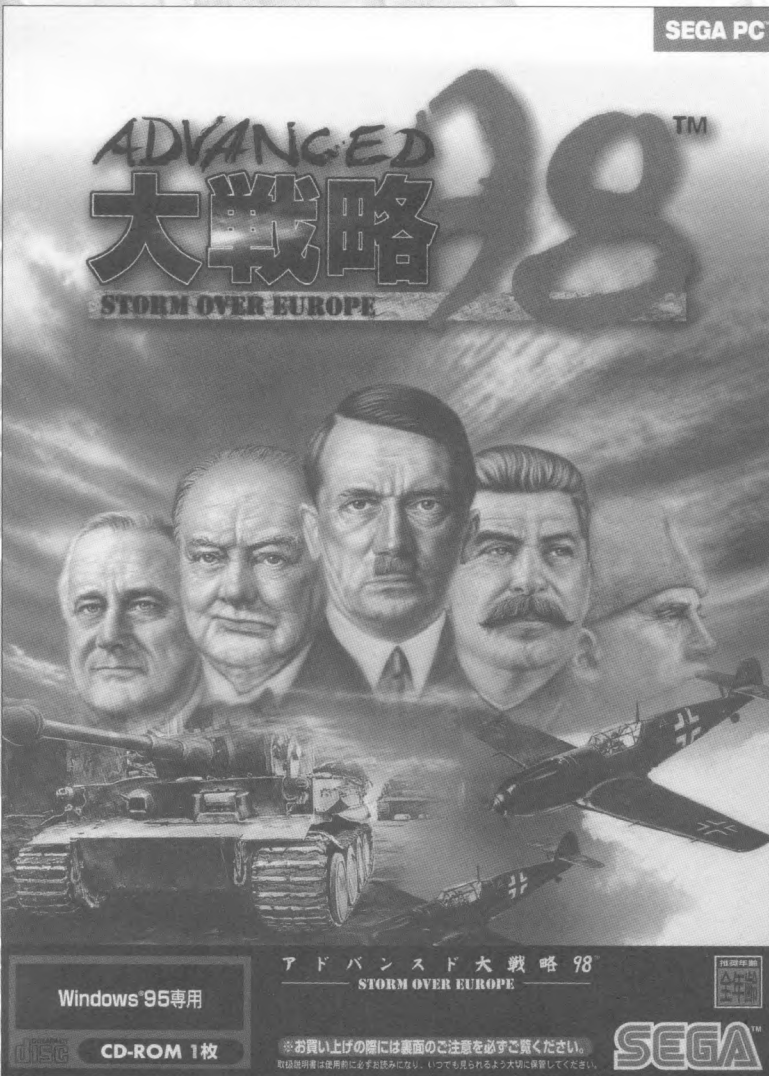
ウィンドウズ95/98専用

標準価格4,800円

『アドバンスド大戦略98 パワーアップキット』の商品購入に関するお問い合わせは、徳間書店では受け付けておりません。ご購入に際しては、セガPCユーザーサポートセンターにご連絡下さい。
TEL 047-380-6441 受付時間 月～金10:00～17:00(除く祝日)

アドバンスド大戦略98

STORM OVER EUROPE



史上空前の大巨編 好評発売中
ドイツ帝国の興亡を膨大資料で再現する
シミュレーションの決定版!!

ウィンドウズ95/98専用

標準価格9,800円

『アドバンスド大戦略98』の商品購入に関するお問い合わせは、徳間書店では受け付けておりません。ご購入に際しては、セガPCユーザーサポートセンターにご連絡下さい。
TEL 047-380-6441 受付時間 月～金10:00～17:00(除く祝日)

アドバンスド大戦略98

S T O R M O V E R E U R O P E

公式ゲームガイドブック

- 企画 メディアミックス
- 編集 田中 茂 黒沢 麻佐子
- カバー&デザイン 高木 信義
- 構成・文 田中 茂

- 協力 セガ・エンタープライゼス
チキンヘッド
ロドリゲス学級OB会
龍駈亭
東和ビデオ
川喜多記念映画文化財団

プラトゥーンリーダー98 ©CHIKEN HEAD 1999 ORIGINAL GAME「PLATOON LEADER」
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 ORIGINAL GAME「COMBAT」©PLAY AVENUE 1995
アドバンスド大戦略98 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©1988 SystemSoft Corp.
アドバンスド大戦略98パワーアップキット ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©1988 SystemSoft Corp.
©CHIKEN HEAD Corp.1998

Microsoft、Windows、DirectXは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。

付録CD-ROM「兵器開発発表」はロドリゲス学級OB会に掲載されたものを、
制作者Learさんの許諾を得て(株)チキンヘッドが加筆修正したものです。制作/ (株)チキンヘッド
SEGA、SEGA PC、アドバンスド大戦略は、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。大戦略は、(株)システムソフトの商標です。

- 発行人 平野健一
- 編集人 横尾道男
- 発行 株式会社 徳間書店
- 印刷 図書印刷株式会社

■本書記載の記事、図版の無断転載を禁じます。©1999 徳間書店

ゲームに関する質問は、一切お受けしていません。
本書の感想などは、ハガキで下記の住所までお寄せ下さい。

〒105-0004 東京都港区新橋4-20-8フジビル4F メディアミックス
Windows®95/98専用『アドバンスド大戦略98』公式ゲームガイドブック係