

ADVANCED
大戦略 198TM
Zwei Krieg an Sonne und Schatten in Europa

公式ゲームガイドブック

20世紀が終わろうとしている。

たった60年前に世界を巻き込んだ大きな大戦が忘れ去られようとしている。

わずか一握りの人々の手によって、始まったこの戦いで信じられないほど多くの人々が争い、血を流した。

この大戦を始めるきっかけとなった原因や

この大きな大戦に巻き込まれた将兵と人々

そして負けることを知りながら、最後まで戦い抜いた、名将と言われた軍人たち

多くの書籍や回想録が執筆されながら

まるでからみ合った糸のように世界を巻き込んだ大戦と

それに従っていった人々の狂気は、

平和な今日、どう考えても理解できないことが多い。

この大戦の事実は書籍で数多く出版されているが

60年前の悲劇を体験できる作品は希有であった。

しかし、アドバンスド大戦略98Ⅱ〈Zwei〉では

シミュレーションゲームというジャンルを通じて

60年前の焦燥感や臭いそして悲劇が

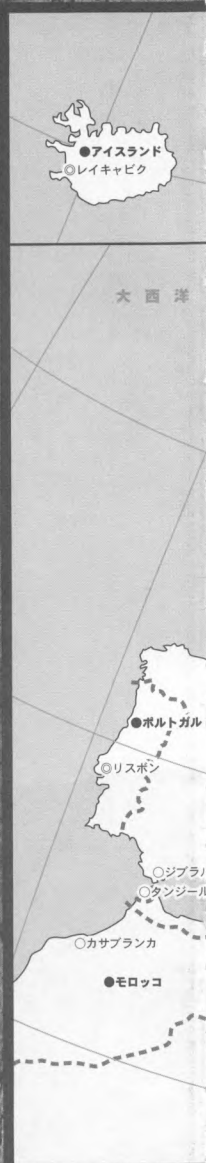
実際に行われた作戦を通じて、わずかでも体験することができる。

当時の悲劇は、ゲームの中では再現できないほど大きなものではあったが

当時の作戦と、巻き込まれた多くの将兵の困惑と苦悩が

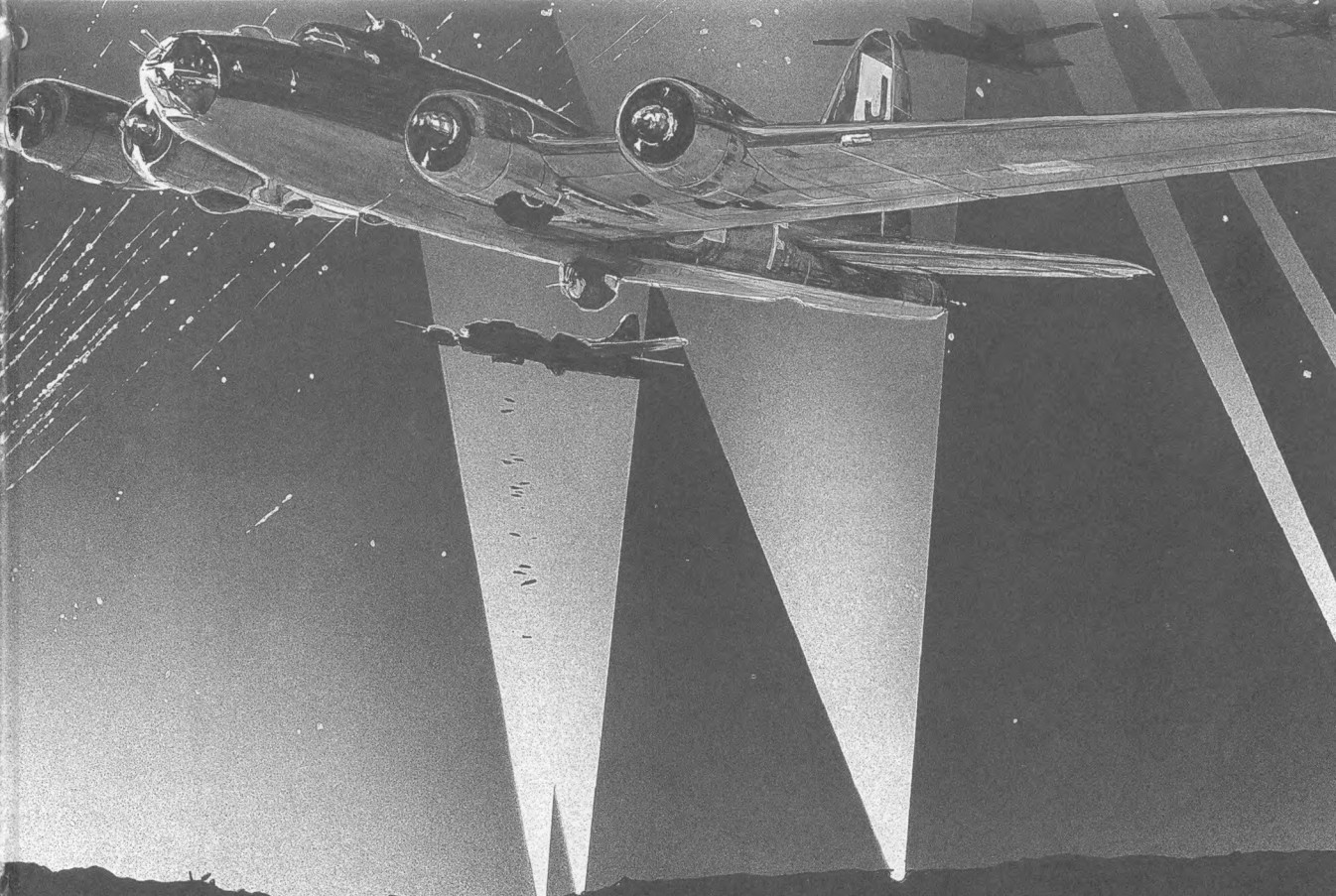
本書とゲームを通して、少しでも伝わることを願う。

ぜひとも、忘れ去られようとしている60年前の悲劇を体感してほしい。



CONTENTS

バックグラウンドストーリー.....4	SCENARIO 03 東方の友人.....34	SCENARIO 16 バルバロッサ北方戦区.....70
本書の使い方.....6	SCENARIO 04 南方よりのフック.....35	SCENARIO 17 バルバロッサ中央戦区.....72
新しいルールとポイント.....7	SCENARIO 05 ビョートルクフ.....36	SCENARIO 18 バルバロッサ南方戦区.....74
知っておきたい基本戦術.....10	SCENARIO 06 ラドム包囲網.....37	SCENARIO 19 キエフ会戦.....76
西方戦役/アドラー・アングリフまでのシナリオ分岐.....16	SCENARIO 07 ブズーラの反撃.....38	SCENARIO 20 タイフーン北方戦区.....78
SCENARIO 0.0 初級軍事演習.....18	SCENARIO 08 ワルシャワ陥落.....40	SCENARIO 21 タイフーン南方戦区.....80
SCENARIO 0.1 中級軍事演習.....19	ノルウェー戦.....42	SCENARIO 22 カフカスの門.....82
SCENARIO 0.2 上級軍事演習.....19	SCENARIO 09 デンマーク.....44	SCENARIO 23 レニングラード攻囲戦.....84
スペイン内戦.....20	SCENARIO 10 ヴェーゼル演習.....46	東部戦線1942年.....86
SCENARIO SPO0 カサ・デ・カンボの戦い.....22	Bf109系戦闘機の進化・改良.....48	Bf110系戦闘機機の進化・改良.....88
SCENARIO SPO1 グアダラハラ攻撃.....23	フランス侵攻.....50	SCENARIO 24 トラッペンヤクト/シュテアファング.....90
SCENARIO SPO2 ヒルバオの陥落.....24	SCENARIO 11 ファニー・ウォーの終焉.....52	SCENARIO 25 ブラウ.....92
SCENARIO SPO3 テルエル攻防.....25	SCENARIO 12 ファル・ロート.....54	SCENARIO 26 ヴィンター・シュトゥルム.....94
SCENARIO SPO4 エプロ河を血に染めて.....26	対イギリス戦.....56	SCENARIO 27 ドン=ドネツ防衛線.....96
SCENARIO SPO5 ブルネテの戦い.....27	SCENARIO 13 アドラー・アングリフ.....58	東部戦線1943年.....98
SCENARIO SPO6 マラガ作戦.....28	西方戦役/アドラー・アングリフ以降のシナリオ分岐.....60	SCENARIO 28 第三次ハリコフ攻防戦.....100
Ju87の改良と進化.....29	バルカン対策.....62	SCENARIO 29 ツィタデル.....102
ポーランド戦.....30	SCENARIO 14 背信への処遇.....64	SCENARIO 30 ドニエプル湾曲部.....104
SCENARIO 01 ダンチヒ回廊奪回.....32	SCENARIO 15 マリータ/メルクーア.....66	SCENARIO 31 西部ウクライナの喪失.....106
SCENARIO 02 ナレフ防衛線の崩壊.....33	東部戦線1941年.....68	東部戦線1944年.....108



ADVANCED
大戦略 **18**™
Zwei Krieg an Somme und Schatten in Europa

公式ゲームガイドブック

20世紀が終わろうとしている。

たった60年前に世界を巻き込んだ大きな大戦が忘れ去られようとしている。

わずか一握りの人々の手によって、始まったこの戦いで

信じられないほど多くの人々が争い、血を流した。

この大戦を始めるきっかけとなった原因や

この大きな大戦に巻き込まれた将兵と人々

そして負けることを知りながら、最後まで戦い抜いた、名将と言われた軍人たち

多くの書籍や回想録が執筆されながら

まるでからみ合った糸のように世界を巻き込んだ大戦と

それに従っていった人々の狂気は、

平和な今日、どう考えても理解できないことが多い。

この大戦の事実は書籍で数多く出版されているが

60年前の悲劇を体験できる作品は希有であった。

しかし、アドバンスド大戦略98Ⅱ〈Zwei〉では

シミュレーションゲームというジャンルを通じて

60年前の焦燥感や臭いそして悲劇が

実際に行われた作戦を通じて、わずかでも体験することができる。

当時の悲劇は、ゲームの中では再現できないほど大きなものではあったが

当時の作戦と、巻き込まれた多くの将兵の困惑と苦悩が

本書とゲームを通して、少しでも伝わることを願う。

ぜひとも、忘れ去られようとしている60年前の悲劇を体感してほしい。



CONTENTS

バックグラウンドストーリー.....4	SCENARIO 03 東方の友人.....34	SCENARIO 16 バルバロッサ北方戦区.....70
本書の使い方.....6	SCENARIO 04 南方よりのフック.....35	SCENARIO 17 バルバロッサ中央戦区.....72
新しいルールとポイント.....7	SCENARIO 05 ビョートルクフ.....36	SCENARIO 18 バルバロッサ南方戦区.....74
知っておきたい基本戦術.....10	SCENARIO 06 ラドム包囲網.....37	SCENARIO 19 キエフ会戦.....76
西方戦役/アドラー・アングリフまでのシナリオ分岐.....16	SCENARIO 07 ブズーラの反撃.....38	SCENARIO 20 タイフーン北方戦区.....78
SCENARIO 0.0 初級軍事演習.....18	SCENARIO 08 ワルシャワ陥落.....40	SCENARIO 21 タイフーン南方戦区.....80
SCENARIO 0.1 中級軍事演習.....19	ノルウェー戦.....42	SCENARIO 22 カフカスの門.....82
SCENARIO 0.2 上級軍事演習.....19	SCENARIO 09 デンマーク.....44	SCENARIO 23 レニングラード攻囲戦.....84
スペイン内戦.....20	SCENARIO 10 ヴェーゼル演習.....46	東部戦線1942年.....86
SCENARIO SPO0 カサ・デ・カンボの戦い.....22	Bf109系戦闘機の進化・改良.....48	Bf110系戦闘爆撃機の進化・改良.....88
SCENARIO SPO1 グアダラハラ攻撃.....23	フランス侵攻.....50	SCENARIO 24 ドラッペンヤクト/シュテアアファング.....90
SCENARIO SPO2 ビルバオの陥落.....24	SCENARIO 11 ファニー・ウォーの終焉.....52	SCENARIO 25 ブラウ.....92
SCENARIO SPO3 テルエル攻防.....25	SCENARIO 12 ファル・ロート.....54	SCENARIO 26 ヴィンター・シュトゥルム.....94
SCENARIO SPO4 エプロ河を血に染めて.....26	対イギリス戦.....56	SCENARIO 27 ドン=ドネツ防衛線.....96
SCENARIO SPO5 プルネテの戦い.....27	SCENARIO 13 アドラー・アングリフ.....58	東部戦線1943年.....98
SCENARIO SPO6 マラガ作戦.....28	西方戦役/アドラー・アングリフ以降のシナリオ分岐.....60	SCENARIO 28 第三次ハリコフ攻防戦.....100
Ju87の改良と進化.....29	バルカン対策.....62	SCENARIO 29 ツィタデレ.....102
ポーランド戦.....30	SCENARIO 14 背信への処遇.....64	SCENARIO 30 ドニエプル湾曲部.....104
SCENARIO 01 ダンチヒ回廊奪回.....32	SCENARIO 15 マリータ/メルクーア.....66	SCENARIO 31 西部ウクライナの喪失.....106
SCENARIO 02 ナレフ防衛線の崩壊.....33	東部戦線1941年.....68	東部戦線1944年.....108

※このマップは、ゲーム「アドバンスド大戦略98Ⅱ〈Zwei〉」の付録地図です。



SCENARIO 32 バグラチオン作戦	110	SCENARIO 60 シングル作戦	150	SCENARIO U11 東欧の解放	184
SCENARIO 33 バルカン諸国の選択	112	SCENARIO 61 断末魔のファシズム	152	SCENARIO U12 干渉戦争再び	186
SCENARIO 34 クーアラントへの潰走	114	1944年以降のヨーロッパ戦線	154	SCENARIO U13 共産主義者の落日	188
東部戦線1945年	116	SCENARIO 62 史上最大の作戦	156	架空シナリオ/Bルート	189
SCENARIO 35 終わりの始まり	118	SCENARIO 63 ファルーズ・ポケット	158	SCENARIO U20 プロレタリアートの夜明け	190
SCENARIO 36 コンラート	120	SCENARIO 64 アンヴィル作戦	160	SCENARIO U21 赤禍ドミノ理論	191
SCENARIO 37 ボトムライン	122	SCENARIO 65 アーヘンの陥穽	162	SCENARIO U22 パリコミューンの日	192
北アフリカ戦線前半	124	SCENARIO 66 マーケット・ガーデン作戦	164	架空シナリオ/Cルート	193
SCENARIO 50 ゾネンブルーム	126	SCENARIO 67 ヴァハト・アム・ライン	166	SCENARIO U00 レコンキスタ	194
SCENARIO 51 バトルアクス作戦	128	SCENARIO 68 ルール・ポケット	168	SCENARIO U01 カリブに舞う鷲	196
SCENARIO 52 クルーセイダー作戦	130	架空シナリオと4つのエンディング	170	SCENARIO U02 ゼーベアー	198
SCENARIO 53 ヴェネツィア	132	SCENARIO 80 シェリーフェン再び	171	SCENARIO U03 フォム・ヴィンテ・フェアヴェート	200
SCENARIO 54 第一次エル・アラメインの戦い	134	SCENARIO 81 冬のパリ	172	SCENARIO U04 ホワイトハウス炎上	202
北アフリカ戦線後半	136	SCENARIO 82 R-4計画	173	SCENARIO U05 ゲティスバーグ再び	204
SCENARIO 55 第二次エル・アラメインの戦い	138	SCENARIO 83 ゼーレーヴェ	174	SCENARIO U06 マンハッタン計画	206
SCENARIO 56 トーチ作戦	140	SCENARIO 84 中近東諸国の蹂躞	176	参考文献	208
SCENARIO 57 フリュERINGスヴィント	142	SCENARIO 85 トルコ参戦	178		
地中海イタリア戦線	144	SCENARIO 86 地の果て	179		
SCENARIO 58 ハスキー作戦	146	架空シナリオ/Aルート	181		
SCENARIO 59 ベイタウン/アヴァランシュ作戦	148	SCENARIO U10 帝国主義者の走狗	182		

本書の使い方

ここでは、アドバンスド大戦略98Ⅱ〈Zwei〉をプレイし、ゲームをより深く遊べるように、この本の有効な使い方などを説明しよう。ぜひ有意義に本書を使ってほしい。

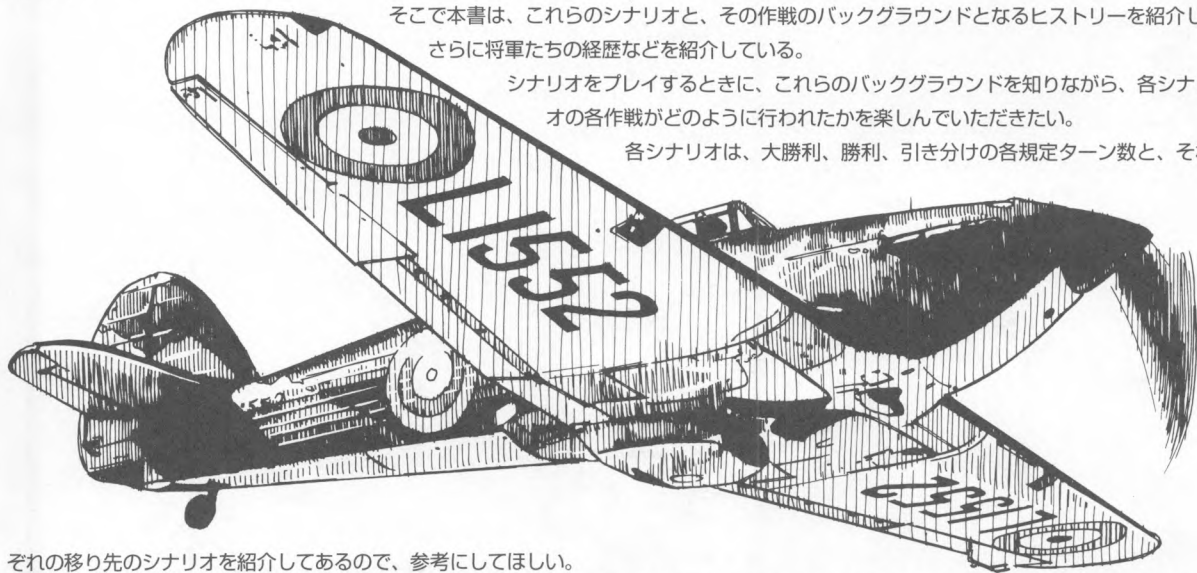
アドバンスド大戦略98Ⅱ〈Zwei〉は、ひとつのシナリオをクリアすると、次のシナリオに移っていくキャンペーンシステムを採用している。

また、それぞれのシナリオは、架空シナリオを除き、実際に行われたドイツ軍の作戦、西側連合軍の作戦、ソ連軍の作戦をもとにして作られている。

そこで本書は、これらのシナリオと、その作戦のバックグラウンドとなる歴史を紹介し、さらに将軍たちの経歴などを紹介している。

シナリオをプレイするときに、これらのバックグラウンドを知りながら、各シナリオの各作戦がどのように行われたかを楽しんでいただきたい。

各シナリオは、大勝利、勝利、引き分けの各規定ターン数と、それ



ぞれの移り先のシナリオを紹介してあるので、参考にしてほしい。

さらに、各シナリオの初期軍事費、初期配置数と最大配置数、規定軍事費まで軍事費が減ってしまった場合にその国や軍が降伏してしまう敗北軍事費設定、途中で参戦する国や軍、途中で各陣営に寝返る国や軍のターン数を記しているの参考になるはずだ。なお、軍の前の★印は、同盟軍、友軍として戦う軍、敗北軍事費設定がされている場合は、敗北軍事費設定の額の前に★印で記してある。また、途中参戦国は、ターン数はT、枢軸軍側に参戦、寝返る場合は枢軸、連合軍側に参戦、寝返る場合は連合と記しておくので、参考にしよう。

マップは、各作戦をプレイする場合の目安になる。

ただし、架空シナリオに関しては、わざと地名などを記していないので、頑張って大勝利してもらいたい。

また、ゲーム上の地名と歴史上の地名の違いは、欧文の解釈の違いによるものであり、ご了承願いたい。

各将軍の日本語読みも、欧文の解釈によって異なる。念のため欧文を記してあるので、ぜひ参考にいただきたい。



新しいルールとポイント

アドバンスド大戦略98Ⅱ〈Zwei〉になり採用された新ルールによって、今まで通用した戦い方や、必勝法が通用しなくなっている。ここではそれらの大きな違いとポイントを紹介しよう。

百年戦争を続けるのが、困難になっている

新しく「昼夜ルール」を採用したことで、1日が12ターンに変更されたため、大勝利のターン数が大幅に伸びているシナリオが多い。

引き分けで同一シナリオを繰り返すシナリオも前作同様健在だが、前作では60ターンで引き分けると60日、時間が経過して、同じシナリオをプレイできた。

そのため、引き分けを繰り返すことで、月日だけでなく、年月を進めることが可能だった。

しかし本作では、60ターンが経過しても、わずか5日しか、時間を引き延ばすことができず、さらに引き分けを繰り返すと、大勝利や勝利よりも初期軍事費が少なくなる弊害が新ルールに盛り込まれている。

もちろん大勝利を続けると、初期軍事費額が多くなり有利に戦うことができる。

シナリオを引き分けることで、部隊の経験値を上げて、進化させることはできても、百年戦争で年月を進めることは、本作では不可能に近いと思ったほうがいい。

配置ターンが新たに加わった

これもうれしい新ルールのひとつだ。

ユーザーのみが使える配置ターンが加わり、配置ターンで、部隊を生産・配置できる。

そのため1ターン目から、生産・配置した部隊の移動、攻撃などができる。

これによって先制攻撃も可能になったため、たとえ序盤に包囲されていたとしても、1ターン早く戦えるので、部隊の最初の配置や生産で、序盤の戦いを有利に進めることができる。

建設工兵によって、空港の敷設が可能

建設工兵の行えるコマンドの中に、空港の敷設が加わった。

これにより、生産首都周辺や、重要な拠点となる場所に、建設工兵を移動させれば、空港の設置が可能になる。

ただし、建設資材がなくなった場合、補給しないと敷設ができないこと、敷設に5,000の軍事費がかかる。

初期軍事費が少ないときに、空港を敷設し過ぎると、軍事費不足で、部隊の補給・補充ができなくなるので注意しよう。

ただし、敵側に空港がひとつもないシナリオなどでは、空港の敷設によって、非常に有利な戦いも可能だ。

しかし、まだ航空機がエントリーされてこないシナリオや、航空機を持っておらず、生産ができないシナリオでは、空港は敷設できても、生産・配置は不可能なので注意しよう。

召還コマンドで部隊を部隊表に戻せる

前作との大きな違いのひとつとして、生産・配置した部隊を、召還コマンドで部隊表に戻すことができるようになった。

さらに部隊表の中に格納できる最大部隊数が、前作の128から250になった。

部隊数が多くなったため、経験値の最大になった部隊は、召還で部隊表に格納でき、生産・配置で経験値の低い部隊を戦わせて経験値を上げるという方法が可能になったのだ。

また、召還コマンドの採用によって、使い捨ての部隊と、精鋭部隊の使い分けも可能になったのもうれしい。

ほかにも、この召還コマンドを使い、ユニークな戦い方を考えてみるのもいいだろう。

昼夜ルールの採用で、夜間戦闘機が新たに加わった

昼夜ルールを採用していないと、あまり意味がないのだが、本作に加わったユニットに、夜間戦闘機がある。

夜間は、航空機で地上部隊への攻撃や爆撃などが制限される。

しかし夜間戦闘機の場合は、これらの制限が緩和されるため、有利に戦うことも可能なのだ。

これら夜間戦闘機を使う人と、まったく使わない人に分かれるのだが、試しに使ってみるのもいいと思う。

高度の採用で、戦い方が変わってきた

これは、ぜひ知っておいたほうがいい、新要素のひとつだ。

本作では、高度という概念が取り入れられている。そのため、航空機同士の戦いでも、高度の高いユニットのほうが有利に戦うことができる。

これは、戦ってみて前作と比較すると、ユニットが弱くなったと感じる場合は、性能表で自分と相手の性能を見比べてみるといいだろう。

多くの原因が、高度差によるものが多い。

この高度は、航空機だけではない。地形にも高度が採用されているのだ。

丘陵地から牽引砲やロケット砲などで敵を攻撃すると、平地などで攻撃するよりも射程が伸びている。

これは、牽引砲よりもロケット砲での攻撃に威力を発揮するので、ぜひ利用してほしい。ロケット砲の場合、攻撃する対象と、その周囲のZOC（ゾック＝ゾーン・オブ・コントロール＝ユニットの支配地域）にいる敵と味方に被害を及ぼす。

前作では、ロケット砲で敵を攻撃する際、前方のユニットをわざわざ後方に避難させてから使っていた。

ロケット砲の威力は、牽引砲以上に、広範囲の敵を一度に叩ける

ため、非常に便利なのだが、前方の部隊を後方に下げるため、次の敵部隊のフェイス(順番)に、丸裸になったロケット砲が、敵に叩かれることが多い。

しかし、高度が採用されたために、丘陵地からの攻撃では、前方に配置している部隊は、射程の周囲にいなければ被害に遭わないのだ。

潜水艦に潜行と浮上のコマンドが加わった

前作では、戦艦、巡洋艦は潜水艦に弱く、比較的駆逐艦が潜水艦と有利に戦えるという考え方で戦っていたはずだ。

しかし本作では、潜水艦も潜行と浮上のコマンドがあるため、浮上している潜水艦に対しては、戦艦でも、巡洋艦でも攻撃が可能なのだ。

敵潜水艦のガトー級などは、攻撃力と耐久力が高いので、前作では、戦艦、巡洋艦などの天敵になっていたが、本作では対潜哨戒機と、浮上している状態のガトー級を叩くことで、一気に潰してしまえば、戦艦、巡洋艦でも潜水艦に攻撃を加えることができるので、ぜひ覚えておくといい。

移動する先のシナリオだけではなく、2手も3手も先を読んで戦う必要がある

これは、本作の架空シナリオなどで重要となってくる。前作では、あまり先のシナリオについての準備をしなくとも、百年戦争などで、部隊を進化させていけば、大勝利ができた。

しかし本作では、偏ったユニットの経験値だけを上げてしていると非常に苦労するシナリオがいくつかある。

とくに架空シナリオでは、すべて大勝利を続けないと勝利エンディングにたどりつくことができない。

海が多いシナリオなどが続いている場合、どうしても艦艇ユニットを中心に戦ってしまう。そのために、地上部隊などの活躍が少なくなり、地上部隊の経験値が上がらずに進化をさせられず、そのままシナリオを進めてしまう。

しかし、海が多いシナリオが続き、突然ユーザー側に港がひとつも存在せずに、敵側に艦隊が配置されている場合もでてくるのだ。

対艦装備の航空機で攻撃しても、敵艦隊に対空防御射撃で、次々に航空機を撃ち落とされ、手も足も出なくなってしまうというシナリオが用意されている。

このとき、射程の非常に長い280mmK5 (E) 列車砲の部隊が4〜5部隊いると、敵艦隊との戦いでも、ひどい目にあわずにすむ。

このように、ゲームを急いでクリアして、航空機のみで大勝利を続けたり、大艦隊を保有して、同様に大勝利を続けていくことが、本作では落とし穴となるマップが存在することをぜひ覚えておきたい。ふたつ先、3つ先のシナリオを想定してシナリオをクリアしていくようにしよう。

コンピュータの思考ルーチンが賢くなっている

これは、実際に戦ってみて気が付くことだが、前作と比較すると、コンピュータが賢くなっている気がする現象が多く見受けられる。

前作では対空車両のSdKfz7/1後期やヴィルベルヴィントを多く持っていたら、対空防御射撃で笑いが止まらないぐらい、敵航空機が引かかってくれたため、敵に敗北軍事費設定が施されている場合、楽に軍事費を減らすことができた。

しかし本作では、前作よりも、この対空防御射撃に敵航空機がひっかからなくなっている。

そのため、待ちきれずに航空機を生産・配置して、敵航空機を迎え撃つ場合が多くなる。

圧倒的に敵航空機の性能が高い場合は、生産・配置して迎え撃つために出撃した航空機は、敵航空機の餌食になり、場合によっては航空機部隊が壊滅的打撃を受ける場合がある。

また、対空防御射撃が、前作ほど効き目がないだけでなく、対空車両の被害も大きくなっているような気がする。

前作と比較すると、キャンペーン後半の敵航空機の性能差を考え、あらかじめ対空車両の数を充実させてキャンペーン後半に臨んでも、対空車両の部隊数が驚くほど少なくなっていることがある。

このコンピュータの思考ルーチンの賢さは、シナリオの途中で(序盤はさすがにコンピュータまかせはつらい)、国操作をユーザーからCPUに変更して戦わせてみると、ユーザーにしてプレイしていたときよりも、コンピュータに任せて戦わせたほうが、効率よく敵を叩き、さらにユーザーのときに攻めあぐねていた敵首都をコンピュータにした場合、占領してしまっていることがあるのだ。

これは友軍の活躍にも影響を及ぼして、本作では前作よりも友軍の活躍が目立っている点でもうなずける。

どうしても、打開策が見つからない場合は、コンピュータ任せにしたほうが、解決してくれる場合があるかもしれないので、ぜひ国操作でユーザーをCPUに変更して戦ってみてほしい。

ただし、必ずセーブは忘れないようにしたい。

コンピュータは召還や配置をしない

これも知っておくと便利な戦い方のひとつだ。

コンピュータの思考ルーチンには、次のシナリオへの部隊の持ち越しがないため、部隊表への格納や、部隊表からの配置という考えがない。

そのため、召還で、部隊表に経験値の高い部隊を格納してしまい余分な部隊を部隊表の中から処分して、生産スペースを作っておく。

これで、勝算が見えたシナリオはコンピュータに戦わせれば、勝手に部隊を生産して、勝手に戦い、勝手に経験値を上げて部隊を進化させてくれる。

ただし、どんなユニットを生産するかわからないのが欠点だが、わざわざ苦労しなくても10ターン前後をコンピュータに任せてみて、部隊の経験値や進化を見ているというのも、楽な戦い方のひとつだ。

大勝利を続けて、大金持ち

本作では、大勝利、勝利、引き分けによって、軍事費の持ち越し額が前作と比較すると大きく変わっている。

特に大きいのは、引き分けを続けた場合と、大勝利を続けた場合の初期軍事費の額の違いだ。

これも百年戦争を続けた人ならわかることなのだが、引き分けを

続けると、軍事費額が増えることはない。

そのために前作同様に百年戦争で、部隊を進化させたり、年月を進めたりすることが難しい。

一方、苦勞しながら大勝利を続けていくと、大勝利の設定分の軍事費が持ち越され、気が付くと、初期軍事費額が1,000,000を越えてしまうこともある。これはキャンペーンの前半ではさすがに不可能だが、キャンペーン後半になると、初期軍事費額が1,000,000を越えることは不可能ではない。

ただし、軍事費が多くても、敵部隊が強く、圧倒的に敵部隊数が多いため、大金持ちであっても、部隊が生産も配置もできない悲しいシナリオが、実際に存在する。

耐久力の下がった艦艇ユニットはシナリオ中に耐久力を上げておこう

シナリオ間の補給・補充が1カ月単位で行われるために、艦艇ユニットが、次のシナリオで完全にフル状態の耐久力になることが少なくなっている。

そのため、戦艦や巡洋艦などが、敵の大艦隊と交戦をして、大きな被害を受けたまま、次のシナリオに臨んだ場合、耐久力がそれほど回復せずに戦いに臨むことになる。

これを避けるために、ダメージを受けた戦艦、巡洋艦、駆逐艦などの艦艇ユニットは、シナリオ中に耐久力を上げておくことを心がけるようにしよう。

また、同様にほかの航空機や地上部隊なども、こまめに補給・補充を行い、部隊の再編成ターンを残しながら、シナリオをクリアしていくことが望ましい。

ユニットによっては、補充率が低いユニットもあるので、補給・補充で補充率の低いユニットのチェックをしておくことも大切だ。

新しいユニットの追加で、キャンペーン序盤に作っておいて損をしないユニットが、出現した

本作から新たに加わったユニットの中に、JuG-38ceという輸送機がある。この輸送機は航続距離が長く、しかも占領部隊を2部隊搭載できる。

しかしこのユニットは、残念ながらキャンペーン中盤で退役してしまう。

退役する前にJu52/3m g系の輸送機の経験値を上げて、ぜひたくさんさんのJuG-38ce輸送機部隊を作っておこう。

きっとこの部隊は、キャンペーン終了後の架空シナリオでも活躍するはずだ。

また、He100D-1という戦闘機がエントリーしてくる。この戦闘機も「アドラー・アングリフ」など英本土航空戦などでは、航続距離がBf109系より長く、燃料不足で墜落ということが少なくなるので便利な戦闘機のひとつだ。

幻の名機ナッター

これは、なかなかナッターを作れないからだ。特定のシナリオを経由して、エントリーの時期がシナリオ中に合致していると新兵器

としてエントリーしてくる。

航空機の42式自走ロケット砲と思って貰えればいい。

対地攻撃能力が高く、ソ連軍のシュトルムビクなどがイヤな敵だと思ったのと同様に、敵にとっては、このナッターは驚異的な存在だと思う。

航続距離が短いのが欠点で、さらに弾数が少ないのも悲しいが、大量のナッターを部隊表に保有していれば、制空権を掌握し、戦闘機でナッターを守りながら、無数の敵地上部隊をナッターでなぎ倒すということが可能なのだ。

前作でもナッターは存在したが、敵の生産首都周辺の敵地上部隊の掃討戦に、もってこいなので、ぜひナッターを保有しておきたい。

2、3、6の付く戦闘機、戦闘爆撃機の運用は難しい

これは、前作でも登場したユニットだが、覚えておいてほしいために、ここにしておく。

戦闘機のエントリーの中で、Me209系、Me309系という戦闘機がエントリーしてくる。エントリーしてきた戦闘機をすべて制式化してしまうと、この戦闘機にFw190A系がFw190D系のエントリーの間、上位機種としてラインに入ってくる。Me309も同様にBf109系の上位機種としてラインに入ってくる。

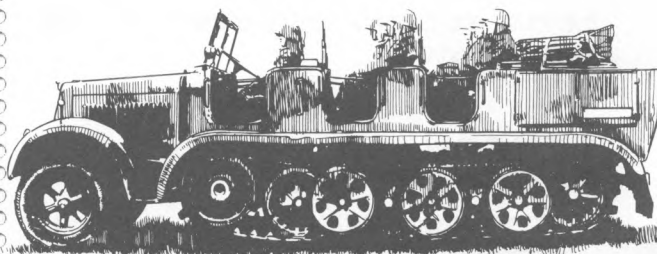
これらの機種は補充率が低く、使い方が難しい。さらにHe280系はMe262系に改良もできずに、経験値を上げたまま、上位機種がエントリーしてくるまで、待たなくてはならなくなる。

戦闘爆撃機も、Ju88C系がエントリーしてくるが、これを制式化して、Bf110を進化させてしまうと、使い方が難しく、処分の対象になってしまう。

同様にMe210系を制式化してしまうと、これも使い方が難しい。同じMe410系は、航続距離も長く使える戦闘爆撃機なので、間違えないようにしよう。

さらにMe262系のうち、Me262A-1a戦闘爆撃機型は、Me262A-1a前期に改良ができるが、Me262A-2aにしてしまうと、改良ができずに、火力が弱く、部隊表にコレクションとして眠らせておくと、処分するしかなくなる。

このように、正当派路線を歩んできている航空機には、それなりの理由があるので、物珍しさから、制式化してしまい、使い道に困り、結局敵的になったり、処分せざるを得ない航空機もエントリーしてくるので、2、3、6の付いた航空機の運用は、慎重に考えて、名機と言われている航空機がエントリーしてくるまで、辛抱して待ち続けたほうが、最終的に楽に使いこなせるのだ。



知っておきたい基本戦術

アドバンスド大戦略98Ⅱ(Zwei)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、ひと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などときは、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。しかし、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、爆撃で破壊された場合は、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 り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か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、シナリオクリアを伸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にしているときも、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式自走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ひ。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ひ。

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。

特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、敵に当たるまで何度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、「アドラー・アングリフ」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ビ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するときなど、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回のセーブはタダだけど 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。

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)の重量が、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。

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」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、「冬のパリ」「R-4計画」へと進んでしまうと、「R-4計画」で戦艦、巡洋艦を引き分けで鍛えることができず、「ゾネンブルーム」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。

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があ

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。また、敵部隊の多い場合は、機数の少ない部隊は召還で部隊表に戻ってしまう方法もあるので、知っておくといい。

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ひとつだ。

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から補給・補充をする必要がある。

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い。

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。

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ことだ。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る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、頻り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い。

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、軍事費の消耗を少なくしよう。

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開き直って、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はもとより、勝利条件の規定ターン数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ということが目的なのだ。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。

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。

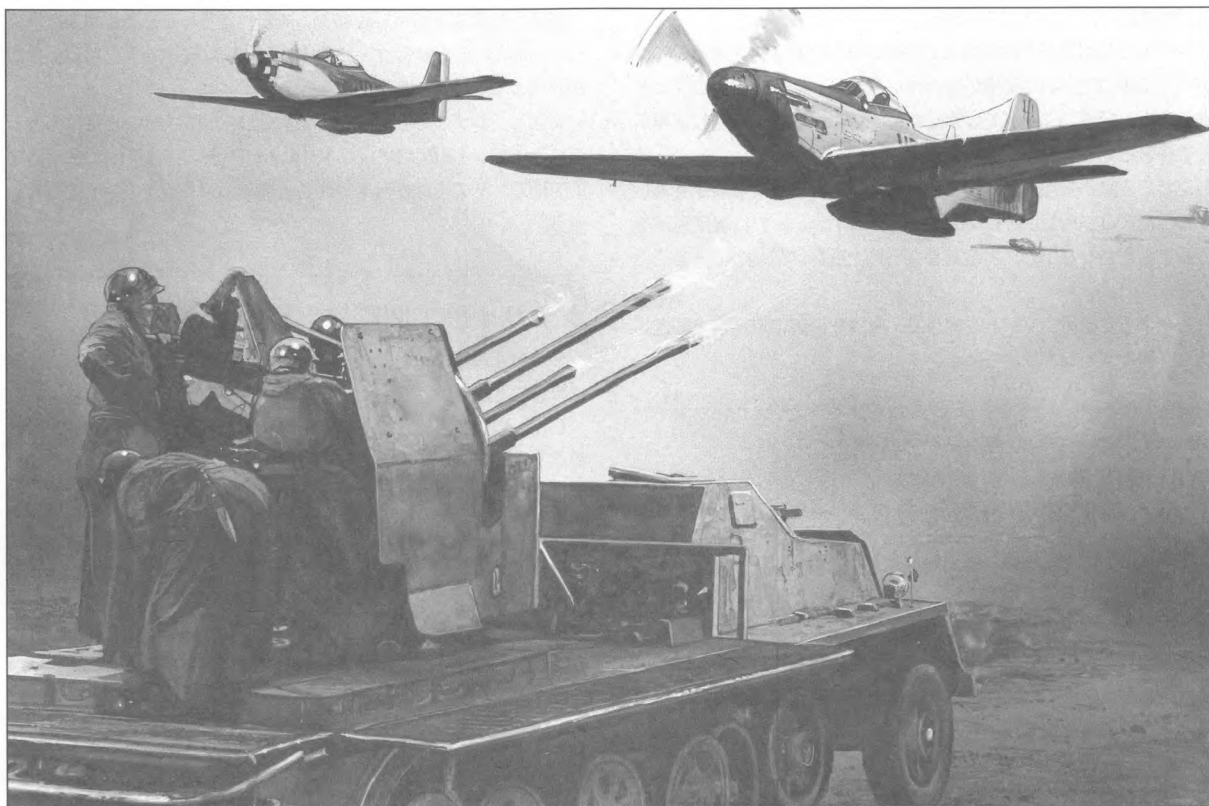
艦艇も補給車で燃料補給ができる？

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ち、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。

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、巡洋艦よりもちょろく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。

シナリオによっては 行軍じゃないと、移動できないものもある

「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「ヴィンター・シュトゥルム」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。

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。

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。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ぬので、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やBf110D-3

Bf110系の中に、Bf110D-1/R2やBf110D-3がある。

これら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・タンクを翼下にひとつずつ、計ふたつ携行できるため、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。Bf110D-3も同様の。

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やBf110D-3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、その後は役目を終えると部隊のストックの中に眠ってしまう。

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、苦しいこともあるか)。

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

特に航空機など、金額の高いものは、ぜひ整えておこう。

BGMの変更で敵が弱くなるのは嘘

インターネットなどで、アメリカ軍のBGMをイタリア軍に変更し

たら、弱くなったという話を聞いたことがある。

もしそれが本当なら非常にうれしいし、便利なのだが、実はそんなことはない。

偶然コンピュータの判定が、アメリカ軍との戦いで、運良くユーザーのドイツ軍のほうに有利に判定されたただけなので、キャンペーン後半での、BGMの変更でひどい惨敗に遭わないようにしましょう。

軍用列車だけではなく、装甲列車もうまく活用して列車砲に進化させよう

東部戦線などは、線路を使い、軍用列車に地上部隊を搭載して、移動させると、場合によっては航空機よりも速く地上部隊を目的地に移動させることができる。

しかし軍用列車だけでなく、装甲列車にも占領部隊、建設工兵などを搭載することができるのだ。

この装甲列車は、部隊を輸送して移動するだけで経験値を得られ、進化させることができる。

ただの装甲列車の場合は、それほど使い道はないが、装甲列車の上位機種280mmK5(E)列車砲に進化させると、射程の長い間接攻撃ユニットになる。

弾数は少ないが射程が3~15と戦艦以上の射程を持っている。

この280mmK5(E)列車砲を都市上に移動させ、4~5部隊で、敵地上部隊を攻撃すると、キャンペーン後半のイヤな敵首都周辺の対空車両なども、楽に潰すことができる。

ただし、280mmK5(E)列車砲をカール自走臼砲に進化させてしまうと、射程が2~3と非常に短くなる。

カール自走臼砲は対甲、対人の攻撃力は高くなるが、敵に懐に飛

び込まれることが多くなるため、使い方が難しい。

それよりも280mmK5(E)列車砲のままに戦ったほうが便利なので、この280mmK5(E)列車砲を多めに作っておくといい。また、この280mmK5(E)列車砲は、艦艇ユニットを生産・配置できないシナリオで、敵艦艇ユニットがいるときなどは、有効な部隊となる。

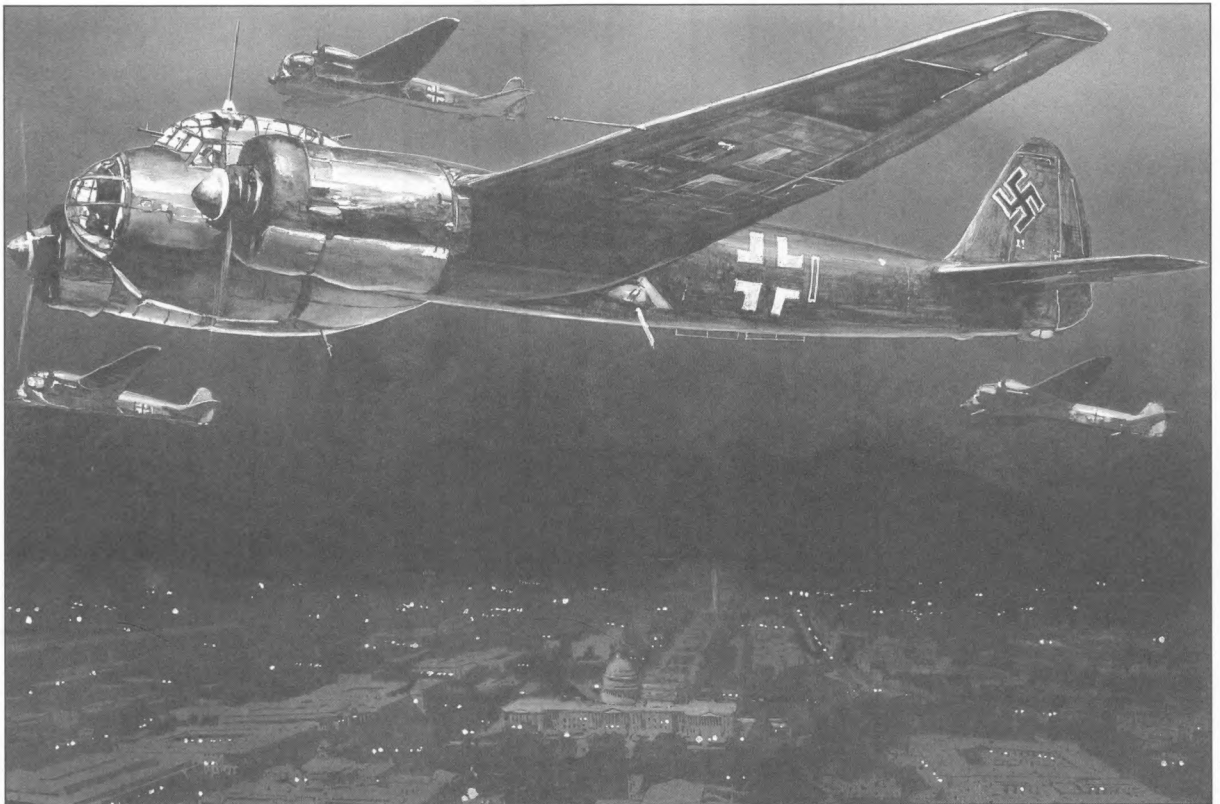
Fw190F-9の長距離対地は強烈

キャンペーン後半になると、敵地上部隊の攻撃力・防御力が高くなる。そのため、地上部隊で敵地上部隊と交戦すると、被害が甚大になることが多い。そこで、このFw190F-9を長距離対地に武装交換して使うのだ。

Panzerblitz1という武器は、攻撃目標の周囲の地上部隊まで、被害を与えるので、まるで空飛ぶロケット砲のような働きをする。しかも、キャンペーン後半では、生産も可能となるので、使い捨てとも思っても、非常に使えるユニットなので知っておこう。

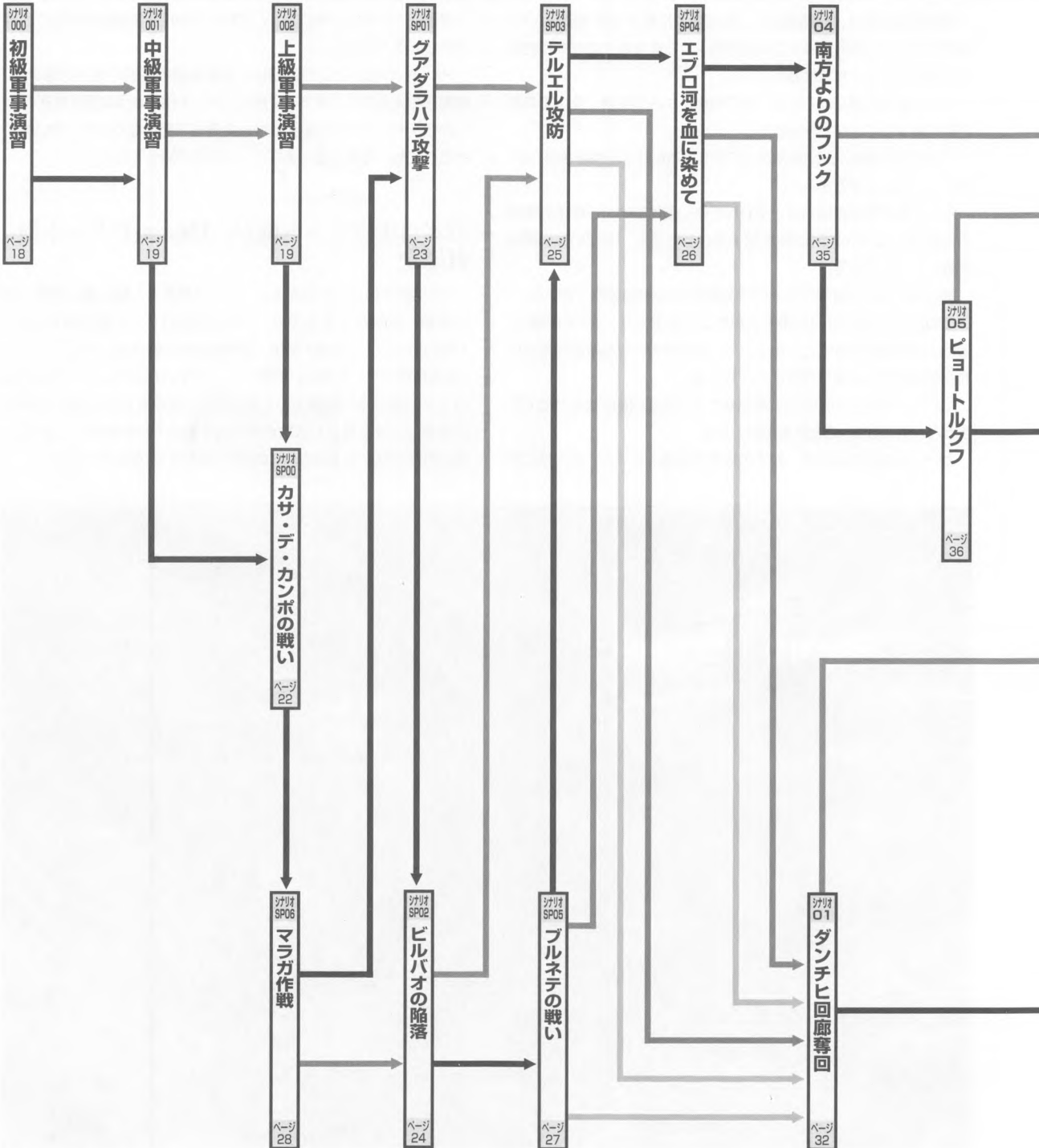
42式自走ロケット砲か、150mmロケット砲41型か

42式自走ロケット砲がエントリーされると、輸送車に搭載せずに移動、攻撃ができるので、42式自走ロケット砲を多用して、150mmロケット砲41型が、部隊表の中に眠ってしまう。しかし、42式自走ロケット砲は、弾数が2と少ないのに対して、150mmロケット砲41型は弾数が5と多いのだ。拠点を守るためにこの42式自走ロケット砲と150mmロケット砲41型を併用して使うと、弾切れが少なくなるので、このふたつの使い方を覚えておこう。

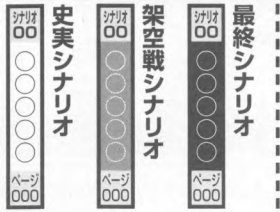


西方戦役/アドラー・アングリフまでのシナリオ分岐

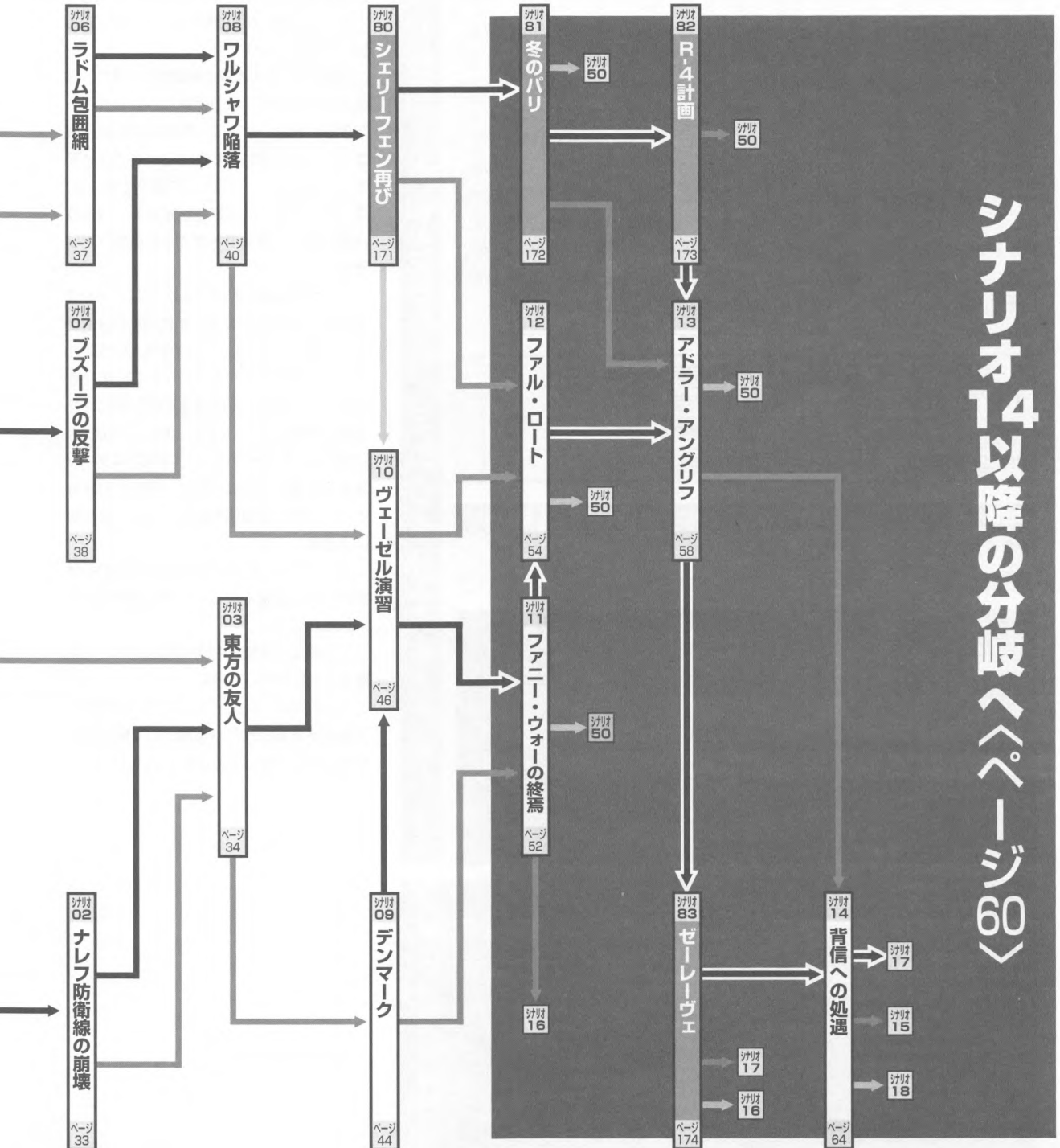
この序盤のシナリオ分岐は、英本土航空戦「アドラー・アングリフ」までの分岐だ。序盤のシナリオには、引き分けで、同一シナリオを繰り返すものも多く、しかも引き分けのターン数が短いので、分岐を見ながら、参考にしてほしい。



シナリオ分岐の見方



大勝利後の移動先は黒矢印。勝利先は濃いめの矢印、引き分け先は薄めの矢印で分岐を記してあります。



初級軍事演習

第一次世界大戦に破れたドイツは、ヴェルサイユ条約で200億マルクの賠償金とともに、軍隊は陸軍を10万人、海軍を15,000人に制限され、航空機、潜水艦、戦車など攻撃兵器の保有、製造を禁止された。しかし、将来開始されるかもしれない戦争が、機動的な防御戦力になるだろうと考えたグデーリアンは各国の軍事書物入手・研究し、戦車を含めた装甲車両による自動車化部隊を統合した装甲師団の必要性を重視した。当時多くの軍人たちには、グデーリアンの考えが理解されなかったがフォン・フライヘア・フリッツュ將軍など、数少ない支持者を得て、装甲師団の創設にこぎつけることができた。ただし、ベルサイユ条約による軍事兵器の制限もあり、図上演習、模擬車両による軍事演習など、非常に地味な積み重ねであったが、演習場での模擬演習を見たヒトラーの目に止まったこともあり、グデーリアンの装甲部隊の創設に対して、少しずつ支持者が増えていった。そして1937年の一大機動演習で、グデーリアンは、国内外に装甲部隊の活用を示していった。

戦争開始年月日 → 1936年08月01日04:00

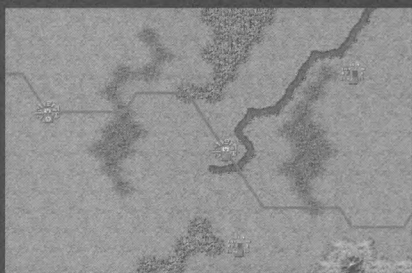
大勝利 (7ターン以内) → 中級軍事演習

勝利 (14ターン以内) → 中級軍事演習

引き分け (規定ターン以上) → 初級軍事演習

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
★青軍	2,000	5/6	-	-
赤軍	0	4/0	-	-

初級軍事演習



グデーリアン ハイッツ

Guderian Heinz

ドイツ 最終階級 陸軍上級大將 1888～1953

史上最強の装甲集団を誕生させた実践指揮官。カールスルーエ軍幼年学校を経て、陸軍大学に最年少で入学する。

国務省時代、革新的な自動車化部隊や装甲部隊を構想する。

この理論がヒトラーに賛同され、装甲師団が創設される。

自ら前線にて率いた1938年のオーストリア併合、1939年ポーランド戦、1940年西方戦、41年独ソ戦と連戦連勝。その装甲兵力の集中使用と無線通信に

より電撃的勝利を導いた手腕から、「韃靼天ハイッツ」と称せられる。

同年12月ソ連軍の反撃に遭い、罷免される。

1943年再登用され装甲兵総監に就任、44年には陸軍参謀総長に命じられたが、敗戦直前にヒトラーから解任され、敗戦を迎える。

また1937年に「注意せよ! 戦車に!」、そして本郷健による日本語訳「電撃戦 グデーリアン回想録」(1974年フジ出版社、1999年中央公論新社発行)など貴重な書物も執筆している。

部隊の移動・占領を覚える、ミニシナリオ

占領部隊の活用を練習しよう

ゲームに慣れるためのシナリオと言ってもいい簡単なシナリオ。

占領ユニットで赤軍生産首都上へ乗り、占領する。その際、敵の部隊に占領ユニットが攻撃されないように、生産首都上の占領ユニットを包囲するようにこれを「ダイヤモンドを作る」というふう覚えておこう)ユーザーの残りの部隊を配置する。つまり占領の基本と基本形を覚えるためのシナリオだ。

この大戦略98 II <Zwei> では、2時間が1ターンになったため、前作のような引き分けで同一シナリオをプレイするという条件のシナリオを何十回とプレイして、年月を進めたり、部隊の経験値を上げ、進化させる百年戦争ができていく。しかし、このシナリオでは、引き分けのターン数が14ターンを越えた場合と少ないので、何度も引き分けて、部隊の経験値を積むことも、まだ楽にできる。

また、このシナリオでエントリーされる機関銃小隊を審議中にして、騎兵小隊のままにしておく。

この騎兵小隊を7～8部隊程度育てて、部隊表の中に格納しておく。

この部隊は、キャンペーンシナリオの後半に敵部隊をおびき寄せるとして使うのに非常に有効なので覚えておくといい。

SCENARIO 0.1

中級軍事演習

戦争開始年月日 → 1936年09月01日04:00

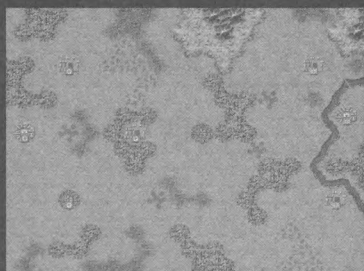
大勝利 (8ターン以内) → カサ・デ・カンボの戦い

勝利 (16ターン以内) → 上級軍事演習

引き分け (規定ターン以上) → 中級軍事演習

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
★青軍	5,000	0/9	-	-
赤軍	0	9/0	-	-

中級軍事演習



敵部隊を攻撃せず、速やかに都市を制圧

夜間の占領は耐久力を下げにくい

『初級軍事演習』をやや難しくした内容。

マップの上側の道路をうまく使い、速やかに敵生産首都を含めた都市3つを制圧、占領部隊を敵生産首都上に移動させることがポイント。

ついつい敵占領部隊を攻撃したくなるが、それは3つの都市上に部隊を寄せ、敵生産首都の周囲を包囲した後だ。これが早くできれば、敵部隊を全滅して大勝利してもいいだろう。

また、夜間の占領は地形の耐久力が下がりにくいので注意。

SCENARIO 0.2

上級軍事演習

戦争開始年月日 → 1936年10月01日06:00

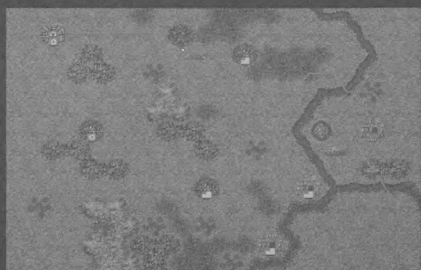
大勝利 (20ターン以内) → カサ・デ・カンボの戦い

勝利 (35ターン以内) → グアダラハラ攻撃

引き分け (規定ターン以上) → 上級軍事演習

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
★青軍	5,000	0/20	-	-
赤軍	100	6/10	★400	-

上級軍事演習



敗北軍事費設定での勝ち方を修得

敵に生産させ軍事費を減らそう

敵に部隊を生産させることで、敗北軍事費の設定額まで敵の軍事費を減らして敵を降伏させる戦い方を覚えるためのシナリオ。そのため、105mm牽引砲をマップ右上に配置して、敵生産首都上に陣取る戦車と対戦車砲を叩く。さらに敵生産首都左にあるふたつの都市で敵部隊を生産させ、その生産した敵部隊を戦車や牽引砲で袋叩きにして潰し、敗北軍事費額まで追い込むといい。

また、このシナリオを何度か引き分けて、牽引砲の経験値を上げるのも可能だ。

スペイン内戦

1930年代のスペインは政治情勢が非常に混迷していた。1931年に王政が倒れ、第二共和制が成立したが右派と左派に分かれた抗争が続き、1936年の選挙で人民戦線政府が誕生する。しかし社会党、共産党、アナーキストなどの権力闘争で社会はより混迷を深め、1936年にスペイン領モロッコのメリリャ駐屯軍の反乱をきっかけにスペイン全土で軍が蜂起、軍と政府が国土を二分しスペイン内戦が始まる。



- カサ・デ・カンボの戦い
- マラガ作戦
- グアダラハラ攻撃
- ビルバオの陥落
- テルエル攻防
- エbro河を血に染めて
- ブルネテの戦い

1936年、混迷を続けるスペインで、政府に不満を持つ軍が一斉に蜂起する。

この軍を中心とした右翼ファシスト陣営反乱軍の実権を握る人物は、モロッコ西方のカナリア諸島軍司令部のフランシス・フランコ将軍であった。

しかしこのフランコ率いるフランコ軍は、モロッコがスペインの最南端に位置し、本土とは海に隔てられていたため、本土スペインへの進撃ができず、フランコはドイツとイタリアに支援を要請する。

一方政府軍は、マドリッド、バルセロナなどスペイン本土の主要資源地域を含めた都市で優勢に立っていた。しかし軍事組織が皆無で、民兵の組織化から始めなくてはならない状況にあった。そこで、スペイン政府軍は海外に支援を要請する。

スペイン政府軍の要請を受けた各国のうち、ソ連が軍事顧問団とともに兵員、兵力を送る。そして世界各国、60におよぶ国々からの義勇兵によって構成された5万前後の兵力の国際旅団が政府軍に加わった。

内戦が始まるとフランコ軍は、モロッコと対岸のアンダルシア地方、北部のナバラ、アラゴン、レオン地方を占拠する。フランコ軍は軍を中心とした部隊が多かったため、軍事組織として確立していた点が有利だった。しかもドイツ、イタリアが支援に呼応し、ドイツは空軍義勇部隊のコンドル軍団と戦車部隊、イタリアは空軍と陸軍の部隊を派遣した。

フランコ軍はドイツ・イタリアの支援を受け、モロッコから空輸によってスペイン本土に部隊を展開させる。

スペイン本土の拠点アンダルシア地方から進軍したフランコ軍はセビリアから北部の制圧に向かいながら、東部マドリッドへと軍を進める。

しかし政府軍にソ連軍の支援が到着し、グアダラハラ、ブルネテ方面から攻撃を開始したフランコ軍は政府軍の反撃に遭い、マドリッド攻略に失敗する。

この間に政府軍はスペイン北東部カタロニア地方で反撃を行い、

東部バレンシアとの中間に位置するテルエルへの攻撃を開始する。

マドリッド攻略に失敗したフランコ軍は、北部攻勢に作戦を切り替え、ドイツコンドル軍団の支援とともにバスク地方を含む北部全域を制圧する。

このときの北部バスク地方のゲルニカ爆撃の悲劇がピカソの『ゲルニカ』の絵画で表現され、世界に衝撃を与える。

アンダルシア地方と北部を抑えたフランコ軍は、カタロニア地方とバレンシア地方を分断しスペイン中部、そして地中海方面に攻勢を開始する。

しかし政府軍はバレンシアとカタロニアの連絡を復活させるためエプロ河で攻撃を開始し、壮絶な戦いを繰り広げる。このとき、両軍合わせて2万名以上の甚大な被害が出る。

内戦が長期化の様相を帯び始め、さらに国際情勢が変化して、政府軍にとって致命的な悲劇が訪れる。

ドイツがオーストリア併合とチェコスロバキアのズデーテン地方の獲得に成功したのだ。

この急変に英仏、さらにソ連が驚き、スペイン内戦で政府軍に付いていたソ連が、ドイツと歩調を合わせたため、スペイン政府軍に参加していたソ連が引き上げ、国際旅団は解散する。

政府軍は、エプロ河の戦いで多大な損害を被り、さらに支援を受けていたソ連と国際旅団の解散で窮地に陥る。

1939年フランコ軍はカタロニア地方に大攻勢をかけ、バルセロナを陥落させ、3月にマドリッドに入城し、4月には内戦終結宣言をする。

その後スペインは1975年まで、フランコ支配下に置かれる。

このスペイン内戦は、ドイツの実戦経験の場となるが、支援を要請したフランコは、ドイツのヒトラーの再三の要請にも、枢軸軍側に付くことはなく、中立を貫くことになる。

これは、スペイン内戦により、疲弊した軍隊と市民、そして枢軸軍の勝利に確信がもてなかったフランコの洞察力ともいえる。



カサ・デ・カンポの戦い

戦争開始年月日 → 1936年11月07日06:00

大勝利 (21ターン以内) → マラガ作戦

勝利 (42ターン以内) → グアダラハラ攻撃

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	10,000	0/10	-	-
★フランコ軍	10,000	16/16	★1,000	-
共和国軍	0	34/4	★1,000	-

スペイン内戦 カサ・デ・カンポの戦い



敵の戦車、航空機が思いのほか強いので注意

敵を王宮付近に引きつけて、 付属病院を占領

「中級軍事演習」、「上級軍事演習」ともに大勝利すると、この「カサ・デ・カンポの戦い」のシナリオに移動する。

「中級軍事演習」または「上級軍事演習」で引き分けを繰り返し、部隊の経験値を積んだのちに、大勝利してこのシナリオに移らないと、I号、II号戦車の経験値が低いこ

とが多い。

もしこのシナリオで経験値の低いI号、II号戦車でシナリオに挑み、敵と戦った場合、敵のT-26軽歩兵戦車1933年型に歯が立たないので注意しよう。

敵共和国軍の生産首都はサンタ・クリスティーナの医学部・付属病院にある。

シナリオの初期配置で、敵部隊の大半は、サンタ・クリスティーナの医学部・付属病

院から南下した王宮付近に配置されていて、敵生産首都の付属病院は、がら空き状態になっている。

この王宮付近に初期配置されている敵を釘付けにして、付属病院へ移動させず一気にがら空きの生産首都を包囲し、占領部隊で占領することが勝利への近道だ。

そのためは、王宮付近および対岸のユージャー生産首都カラバンチェルを占領しようとする、カラバンチェルのすぐ上の陸軍病院に配置されている敵占領部隊の索敵範囲内に、戦車など、防御力の高い砲の地上部隊を配置・移動させ、対岸の王宮付近の敵をおびき寄せることが必要。

そしてその際に、同様に配置した足の速い装甲車Sdkfz221前期、Sdkfz231 6輪などで、一気に陸軍病院の敵占領部隊をやり過して北上し、王宮を迂回する形で付属病院にたどり着き、付属病院とその周辺の都市を確保するのだ。

そして占領部隊の到着を待とう。

占領部隊の移動は、輸送車に搭載して行うが、丘陵地形を北上するため、地形が悪い。そこで「上級軍事演習」でオベル・ブリッツをSdkfz7に進化させ、川の手前で占領部隊を降車(Sdkfz7の重量では、付属病院左の川に架かる橋を渡ることができない)させ、付属病院にたどり着かせるといい。

また、付属病院と周辺を占拠すると、王宮付近の敵が、付属病院へと移動し始める。そこで、丘陵地のある王宮や付属病院の対岸から、牽引砲で敵地上部隊を攻撃して、敵部隊の移動を阻止しよう。

この牽引砲も、「上級軍事演習」を引き分けて何度も繰り返し、105mm軽榴弾砲から150mm重榴弾砲に進化させ、丘陵地から攻撃するといいい。丘陵地は、高度が高くなるので射程も伸びて、遠くの敵にも攻撃できるので便利だ。

また、同盟フランコ軍の地上部隊より先に敵生産首都を占拠してしまうことが大切だ。距離的にフランコ軍のほうが、付属病院に近い位置にいるため、こいつらに先に占拠を始められると、占領部隊での占領ができず、無駄なターン数がかかるので注意。

フランコ フランシスコ・ボハモンデ

Franco, Francisco-Bohomonde

スペイン総統 1892~1975

1936年7月18日に始まったスペイン内戦で、右翼ファシスト陣営を指揮し、政府軍人民戦線内閣と戦う。ファシスト軍には航空機がなく、モロッコの部隊をスペインに輸送することができないこともあり、ドイツとイタリアに空軍と武器の援助を求める。

ドイツ軍の支援もあり、1936年10月1日、フランコは将軍から正式に総統となり、ファシスト軍をナショナルリスト軍とする。

ドイツ・イタリアの援助を得て、1938年にフランコ率いるナショナルリスト軍が勝利する。

第二次世界大戦が始まると、スペイン内戦で強力なドイツ・イタリアの援助があったにもかかわらず、フランコは枢軸軍に加わらず、あくまでも中立の立場を取る。

それは枢軸軍の第二次世界大戦での勝利の確信が持てなかったことと、スペイン内戦でフランコ率いるナショナルリスト軍が疲弊していたこともあった。

ヒトラーは再三会談を持ち、フランコを口説くが軍事同盟は実現しなかった。

グアダラハラ攻撃

戦争開始年月日 → 1937年03月08日06:00

大勝利 (31ターン以内) → ビルバオの陥落

勝利 (43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	初期軍事費	初期ユニット数	敗北軍事費設定	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	30/16	★1,000	-

スペイン内戦 グアダラハラ攻撃



グアダラハラ周辺の敵をはぎ取れ

敵生産首都グアダラハラにたどり着く時間が非常にかかるのだ。しかも同盟の義勇兵軍団のほうが、地形的に有利な場所にいるため、この同盟の移動に邪魔をされ、地上部隊の移動が妨げられる。

そこで活躍するのが航空機。特にこのシナリオでエントリーするJu87A-1急降下爆撃機は地上部隊の移動がままならないときだけに心強い。このJu87A-1とJu52/3m g4e爆撃機で、敵首都周辺に配置されている敵を叩き、敵生産首都グアダラハラを航空機で包囲占拠するといひ。

ただし昼夜ルールを採用した場合、このシナリオでは非常にづらい条件になる。

敵首都で生産してくる地上部隊を夜間は航空機で叩けない。そのため首都周辺の敵を潰せないのだ。敵を潰すには、次の日中まで待たなくてはならない。「昼待ち」を強いられるのだ。

今後のシナリオでも「昼待ち」という戦術が出てくると思うが、そうすると勝利ターンが7~8ターン遅れることになる。ただし、Ju52/3m g4e爆撃機での首都爆撃は可能なので少しは楽だ。

まず、敵地上部隊をおびき寄せるための四部隊をブリウエガ周辺に移動させ、グアダラハラ周辺の敵をはぎ取る。グアダラハラ周辺の敵部隊がいなくなったら生産可能な場所を、航空機で埋めて、敵の生産を阻止する。さらに占領部隊をグアダラハラの右側の川の対岸に移動させ、敵の攻撃をかわしながら生産首都上に乗れ、占領する方法がベストだ。

ただし、航空機の燃料不足や弾切れで空港に戻らなくてはならなかったりするため、その際に敵に生産を許し、占領部隊を潰されたりするなど、作戦通りにはうまくいかずに、大勝利ができないことがある。

これを避けるために、軍事費の額が多ければ、建設工兵でアルゴラの下あたりに空港を建設しておくといいだろう。ただし、軍事費額が少ないときに、空港を建設してしまうと、航空機の補給・補充ができずに悲惨な結果になるので注意しよう。

Ju87A-1を主体に 航空機中心に戦う

このシナリオは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が極端に

遅くなる。しかもユーザー生産首都シグエンサ右には川が流れている。そして1本の橋しか架かっていないため、地上部隊の移動が制限され、占領部隊を含めた地上部隊が、

Ju52/3m g4e爆撃機の経験値上げ

爆撃機の場合、敵から攻撃を受けたり、都市など地形を爆撃して耐久力を下げることによって経験値を上げていく。しかし、それではなかなか経験値が上がらない。

Ju52/3m g4e爆撃機の場合は、改良によって輸送機のJu52/3m g3eにすることができる。しかもまた改良によって、元のJu52/3m g4eに戻すことができるという便利なユニットだ。

ポーランド戦以後エントリーしてくるJu52/3m g5eになると、輸送機専用となり、爆撃機にしたり輸送機にしたりすることができなくなる。

そこで、スペイン戦の序盤からJu52/3m g4eのときに経験値を最大まで上げておいて、Ju52/3m g5eがエントリーしてきたら、今まで爆撃機として使ってきたJu52/3m g4eを輸送機のJu52/3m g3eに改良して、さらに改良でJu52/3m g5eにしたい。

これは理由がある。なぜなら1940年にエントリー

するJuG-38ceに、できるだけ早く進化させ、このJuG-38ceの部隊を多く作っておきたいからだ。

JuG-38ceは占領部隊を2部隊搭載でき、航続距離も152と非常に長いからだ。

このJuG-38ce、「バトル・オブ・ブリテン」「ゼーレーヴェ」はもとより、独ソ戦、そしてキャンペーン後半まで、非常に重宝するユニットで、JuG-38ceなしでは生きていけないという麻薬のようなユニットでもある。

そこで、スペイン内戦で、Ju52/3m g4eの経験値を最大まで上げる方法だ。それは輸送機のJu52/3m g3eに改良して、占領部隊を搭載し、ひたすら燃料の許すかぎり、飛行させること。1ヘックス移動すると経験値が1上がるので、敵から攻撃を受けない限り、部隊を搭載して移動すれば、経験値が得られるというわけだ。これは他の輸送機や輸送車両も同様である。

ビルバオ陥落

戦争開始年月日 → 1937年03月31日08:00

大勝利 (24ターン以内) → ブルネテの戦い

勝利 (36ターン以内) → テルエル攻防

引き分け (規定ターン以上) → ブルネテの戦い

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
★コンドル軍団	25,000	0/16	-	-
★ナバーラ軍	20,000	15/16	-	-
★義勇兵団	3,000	16/8	-	-
バスク共和国	3,000	18/16	-	-

スペイン内戦 ビルバオ陥落



周辺の敵を潰しながらビルバオ包囲

バオにたどり着けず、敵の牽引砲の間接攻撃の餌食になるということがある。

しかし「上級軍事演習」を何度も引き分けて、装甲車をSdkfz231 8輪に、オペル・ブリッツをSdkfz7に進化させておくと移動力が高いため、丘陵地の移動が楽になる。

さらに105mm軽榴弾砲を射程の長い150mm重榴弾砲に進化させ、Sdkfz7に搭載してビルバオ周囲のミラバリェス右の要塞地形に降ろし、ビルバオ周囲の敵を叩いておくと、占領部隊をビルバオに移動させるのが楽になる。

特に丘陵地からの攻撃は、牽引砲の射程が伸びるのでおすすめです。

ただし部隊の生産・配置数は16と少ないので、航空機と地上部隊のバランスを考えたまま戦う必要がある。

航空機で注意したいのは、Bf109B-1や2は燃料が39と少ないことだ。そのため、すぐに補給に戻らなくてはならない。

そこでやや燃料の多いJu87A-1(燃料61)や2やHe51C-1(燃料46)を、敵の戦闘機の攻撃を受けるのを覚悟で、ビルバオ上空に移動させ、早めにビルバオと周囲を占拠してしまうことだ。そうしてビルバオ周囲の敵の生産を阻止し、同盟のナバーラ軍の移動を止め、ユーザーの地上部隊を速やかにビルバオに移動できるように移動路を確保するといひ。

この航空機でビルバオを包囲・占拠、牽引砲の間接攻撃で敵を叩き、装甲車と輸送部隊の移動路の確保を行えば、戦車などを使わなくても、楽に大勝利できるはずだ。

ただし、シナリオ開始後、5ターンを過ぎても、昼夜ルールを採用している場合、夜間になる。

その前にあらかじめ、敵生産首都ビルバオをJu52/3m g4e爆撃機で爆撃して生産首都の耐久力を下げおくと、占領部隊が占領するときも、楽に敵生産首都ビルバオの耐久力を下げられ、速いターンで敵を降伏させることができる。それほど威力はなくても、Ju52/3m g4e爆撃機の爆撃は上手に活用することをおすすめする。

部隊を進化させておくと 攻略が非常に楽

このシナリオはユーザー生産首都ピトリアと敵生産首都ビルバオの間に丘陵地形が広がっているため、地上部隊の移動が非常にのろくなる。

ビルバオ周囲は要塞地形が数多くあり、ここに敵の牽引砲が配置されている。そのた

め、間接攻撃でビルバオに向かおうと移動するユーザーの地上部隊が、ダメージを受けることが多い。

さらに、敵の攻撃を受けてもたついていると、ビリアルレーアルを生産首都にしている同盟のナバーラ軍がビルバオに向けて移動を開始し、ビルバオ、ドゥランゴ間で大渋滞を起こし、ビルバオ占領の占領部隊がビル

シュペルレ フーゴ

Sperrle, Hugo

ドイツ 最終階級 空軍元帥 1885~1953

1903年士官候補生としてドイツ帝国陸軍に入隊。第一次世界大戦で航空隊に転属、飛行部隊を指揮。

スペイン内戦の義勇軍として派遣した航空部隊「コンドル軍団」の初代司令官となる。

1937年、航空士総監となり、1939年に第3航空艦隊長官としてポーランド侵攻の航空支援をする。

その後フーゴの第3航空艦隊は北フランスに展開し、さらに英本土攻撃の「バトル・オブ・ブリテン」の戦いでは、イギリス東部を担当する。

同じ空軍のケッセルリンクとの協力ができず、英本

土攻撃に際して、あまりにも空軍の損害が激しくなったため、高度夜間爆撃をせざるを得なくなる。

その後、フーゴ率いる第3航空艦隊は1944年の西側連合軍の「ノルマンディー上陸作戦」の連合軍攻勢の矢面に立たされたが、彼の率いる第3航空艦隊は上陸阻止役に立たなかった。

1944年8月予備役に編入、戦後、戦犯として追及されるが起訴はされなかった。

空軍司令官としては空軍運用の経験をいけば積み重ねていたが、軍人としての能力は非常に低かった。

テルエル攻防

戦争開始年月日 → 1936年12月15日04:00

大勝利 (30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	初期ユニット数	敗北軍事費設定	途中参加設定
★コンドル軍団	25,000	0/22	-	-
東方軍	15,000	47/28	★2,000	-
★カスティージャ/ガリシア軍団	10,000	27/32	-	15T枢軸
★テルエル守備隊	20,000	6/4	-	-

テルエル守備隊の降伏は、歴史通り必至だ

この空港を占領して、その後で航空機の生産・配置をすると、航空機の攻撃に時間がかかるのでおすすめできない。

大勝利を続けて初期軍事費が多い場合は、まず建設工兵で空港の設置をしたほうが早い。そして敵航空機の攻撃をかわしながら迅速にトルトーザを目指し、敵生産地点を航空機で埋めてしまおう。

ただし序盤は敵がベルチーテに迫っている。この敵を排除しながらJu87A-1などの急降下爆撃機やJu52/3m g4e爆撃機を敵の索敵に引っかからないようにマップの上を移動させ、敵生産首都トルトーザに送り込んでおこう。敵は戦闘機をベルチーテ方面に移動させてくるので、ついBf109B-1を生産・配置して敵戦闘機を潰し、そのままトルトーザに向かわせたくなるが、燃料が少ないため、トルトーザまで移動させると、燃料切れでベルチーテに戻れなくなる。それよりも88mm高射砲で敵航空機を叩き、ベルチーテ周辺に飛来してくる敵航空機をBf109B-1で迎撃する程度にとどめておこう。

また、Ju87A-1やJu52/3m g4eをトルトーザに移動させるまでは、なるべくユーザー生産首都ベルチーテ周辺の敵部隊を潰さないようにしたい。

敵部隊を潰してしまうと、敵の生産首都で部隊を生産されてしまうからだ。

また、テルエルを守る同盟軍のテルエル守備隊は、史実通り全滅は必至だ。このテルエル守備隊を救おうとすると、ターン数がかかり、トルトーザ攻略が難しくなる。

それよりも、トルトーザ攻略に専念して、地上部隊の移動などを行ったほうがいい。

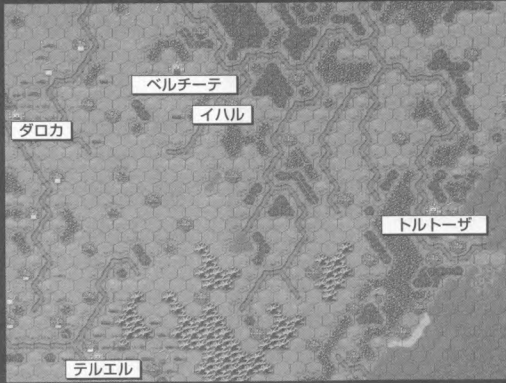
トルトーザは周囲を川で囲まれ、非常に攻めにくく、占領しにくい。これををいかに攻略するかが、このシナリオのカギだ。

ちなみに昼夜ルールを採用すると、ちょうどトルトーザを占領しようとする8ターンから夜間になる。

無理にこのシナリオは大勝利せず、ポーランド戦に移ってもいいかもしれない。スペイン戦の中では難易度の高いシナリオと思っ

て戦いに挑むように心がけよう。

スペイン内戦 テルエル攻防



トルトーザ攻略が 思いのほか難しい

いちばん注意したい点は、「マラガ作戦」を通過していない場合、この「テルエル攻防」をプレイしてはいけないこと。このシナリオの後には、「エプロ河を血に染めて」か「ダンチヒ回廊奪回」と、ポーランド戦へと移ってしまうからだ。

スペイン戦での「マラガ作戦」の重要性

は、スペイン戦で唯一艦艇ユニットが生産できることにある。

「マラガ作戦」で艦艇ユニットを生産しておくとしノルウェー戦や英本土上陸の「ゼーレーヴェ」が楽になる。また、「マラガ作戦」では、ターンが進むと駆逐艦が配備されるというおいしいシナリオでもあるのだ。

この「テルエル攻防」のユーザー生産首都ベルチーテ左上には中立空港が3つある。

ロッテとシュヴァルム

ガーランドの後任としてコンドル軍団に着任したメルダースによって発案された戦闘機の編隊形式。

戦闘機2機の編隊をドイツ空軍は「ロッテ」と呼び、これをひとつの戦術単位として構成した。

この「ロッテ」をふたつ組み合わせたものを「シュヴァルム」と呼び、ロッテ隊形の2機の相互関係で行動する。

この「ロッテ」の隊形で、2機がおのおの正面、後方の確認を担当し、死角をなくすように見張る。そして2機によってそれぞれの援護と、攻撃を受け持ちながら

戦い、さらに「ロッテ」と「ロッテ」の2組の「シュヴァルム」で行動する。

この「シュヴァルム」の隊形が人差し指から小指の位置に似ていることから、アメリカでは「フィンガー・フォー」と呼ばれ、「ロッテ」を「エレメント」、シュヴァルムを「フライド」と呼んでいた。

メルダースが発案した航空機の隊形は、第二次世界大戦が始まると、英仏戦闘機隊にも有利な戦いとわかり、その後、イギリス空軍やアメリカの航空部隊も、この隊形を採用した。

エブロ河を血に染めて

戦争開始年月日 → 1938年07月25日00:00

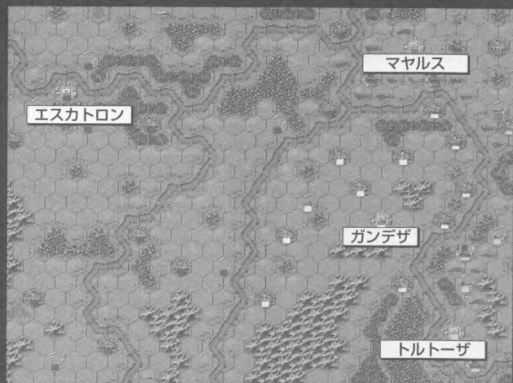
大勝利 (68ターン以内) → 南方よりのフック

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	初期ユニット数	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	—	—

スペイン内戦
エブロ河を血に染めて



戦闘機の燃料が少ないのが、非常にづらい

航空機の使い方を間違えると、悲惨な結果になる

スペイン戦の最後が、このシナリオだ。

このシナリオにたどり着くと、大勝利、勝利、引き分けすべてがポーランド戦に移る。

昼夜ルールを採用した場合、戦闘開始が夜中なので、夜が明けるまでは航空機で敵地上部隊を叩くのが難しい。また、戦闘機のBf109B系の燃料が少ないため滞空時間が短く、頻りに空港に戻らなくてはなら

いため、爆撃機と急降下爆撃機の支援展開に苦勞する。戦闘機の支援がないと、敵生産首都を包囲攻撃する爆撃機や急降下爆撃機は、敵戦闘機の餌食となるのだ。支援の戦闘機Bf109B系の燃料補給のために、バルデアルゴルファ右の空港の確保は必須と心かげよう。

軍事費額が多いときは、同盟アフリカ軍生産首都ガンデザ、敵第15軍生産首都マヤルス、敵第5軍生産首都トルトーザの三角地点に建設工兵で空港を最低ひとつは建設しておくとお楽になる。

ユーザー生産首都エスカトロンから、まっすぐ右側に敵第15軍の生産首都マヤルスがある。まずはここを落としたい。ここはガンデザのアフリカ軍が壁になり、トルトーザの敵第15軍の侵攻を防いでくれるからだ。アフリカ軍だけではやや力不足だが、アフリカ軍を援護しながらマヤルスとその周囲の都市群を爆撃して耐久力をあらかじめ下げ、その周辺の敵を急降下爆撃機で攻撃、さらに敵航空機をBf109系で潰していけば何とかなる。もっとも、このマヤルスの周辺の敵を潰す作業が非常に難しく、そして大変な作業となる。空港が少なく、Ju87A-1が1回の攻撃で爆弾を使い切るため、一度攻撃すると補給に戻らなくてはならないため、空港で補給待ち部隊も出てくる。

占領部隊をJu52/3m g3elに搭載して、マヤルス右上空港に降ろし、空港を占領するとともに、占領部隊を守りながら、マヤルスを占領すると第15軍は降伏する。ちなみに敵第15軍、第5軍ともに、敗北軍事費設定があるが、敗北軍事費での降伏はなかなか難しいので考えないように。

第15軍が降伏したら、戦闘機、攻撃機などすべての航空機の補給をして、一気に第5軍を叩こう。この第5軍も、第15軍同様に敵を包囲しながら、Ju87A-1の攻撃で敵部隊を潰し、トルトーザを占拠して占領部隊をトルトーザ上の空港に降ろして占領するという方がいい。この戦いは、敵方地上部隊は牽引砲以外はあまり役に立たないはずだ。He112B-1がエントリーされてきたら、採用したい。航続距離が長いからだ。

リヒトホーフエン ヴァルフラム・フォン

Richtshofen, Wolfram von

ドイツ 最終階級 空軍元帥 1895~1945

シュレーゼンのグート・バルツドルフ生まれ。1913年に帝国陸軍に入隊、第一次世界大戦中に飛行隊に転属。

1929年イタリアの空軍司令部に派遣され、航空部隊の展開や運用を学び、1933年空軍創設の要員となるまでは、航空技術と戦略を研究し対地攻撃の専門家となる。

1929年コンドル部隊の参謀長としてスペイン内戦に参加、3代目のコンドル軍団司令官になる。このとき用いた地上部隊への近接や航空支援システムと急降下爆撃戦略は、陸と空の共闘戦線を重視したもので、後に電撃戦へと発展した結果、ドイツ軍を快進撃へと導く。

1939年にポーランド戦、1940年フランス戦で第

8航空艦隊司令官として空軍を指揮、1941年、バルカン半島作戦、東部戦線でも同航空艦隊を指揮。1941年上級大將に昇進し、東部戦線第4航空艦隊司令官となる。1943年元帥となり、イタリア戦線の第2航空艦隊を指揮、1944年脳腫瘍を理由に退役する。

技術・戦術に非凡な前線空軍指揮官であるだけでなく、数カ国語に精通する外交スペシャリストでもある。ヒトラーの作戦に対しても率直な批判意見を述べられるほど一目置かれた存在で、元帥としてドイツ空軍最大の航空艦隊を指揮して他国に恐れられる。敗戦後アメリカ軍の捕虜となるが、1945年オーストラリアで病没する。第一次世界大戦の伝説的なエース、リヒトホーフエン マンフレート・フォン男爵(レッド・ Baron)は従兄弟にあたる。

ブルネテの戦い

戦争開始年月日 → 1937年07月06日02:00

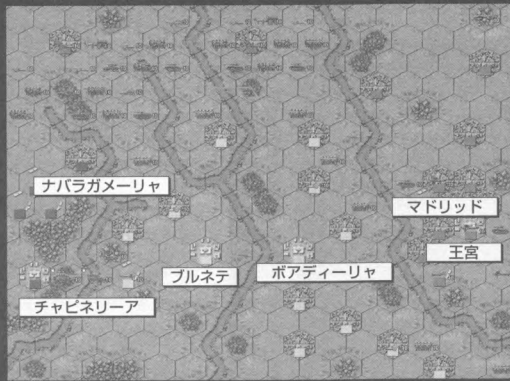
大勝利 (20ターン以内) → テルエル攻防

勝利 (35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) → ブルネテの戦い

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	40,000	0/20	-	-
共和国軍	20,000	38/28	★2,000	-
★フランコ軍	10,000	19/16	-	-

スペイン内戦 ブルネテの戦い



地上部隊は、一気にマドリッドを目指せ

シナリオ開始時に、敵部隊がユーザー生産首都チャビネリアに迫っている。

この敵を潰してしまうと、敵共和国軍生産首都マドリッドで、部隊を生産されてしまうので、マドリッド攻略に非常に手こず

ることになる。そこで、迫る敵部隊の動きを見ながら、チャビネリア上のナバラガメーリャ牽引砲を配置して、間接攻撃で敵部隊の機数を減らし、脅威を取り除こう。ただしチャビネリア周辺に迫る敵は、機数を減らすだけで全滅させないこと。

この迫る敵部隊牽制とともに、航空機を

マドリッド攻略に全力を傾けよう

生産・配置して一気にマドリッドを狙う。

Bf109B系は、燃料が少なく滞空時間が短いので、補給のため頻繁に空港に戻ることになる。マドリッド周辺の敵を攻撃すると、すぐに帰還することになるのを覚悟の上、移動したほうがいい。

まず配置ターンで牽引砲を配置、輸送車に搭載して、同盟フランコ軍の都市ポスエロ周辺で降ろす。

このポスエロ周辺から、川向こうのマドリッド周辺の敵地上部隊を攻撃するのだ。この付近は丘陵地なので、牽引砲の射程も伸びる。攻撃地点としてはうってつけだ。

ただし、チャビネリア上の敵が右に移動を始め、ラス・ロサス方面から下に下りてきて牽引砲に攻撃を開始することが多い。この牽引砲を潰されると、マドリッドへの攻撃ができなくなるので、Ju87A-1など航空機の補給待ちのときは、牽引砲と敵部隊の間に航空機を入れ、壁を作ってあげるといい。

そして、牽引砲のポスエロ周辺への配置とともに、Bf109Bを配置、マドリッド周辺の敵航空機を潰しにかかる。敵航空機が減り始めたら、Ju87A-1とJu52/3m g4e爆撃機を配置、さらにJu52/3m g4eを改良で(あらかじめJu52/3m g3eがあればそれを使う)Ju52/3m g3e輸送機にして、占領部隊を搭載してマドリッドに移動する。

爆撃機でマドリッドの生産首都王宮を爆撃、急降下爆撃機でマドリッド周辺の敵を排除して王宮とその周囲を占拠する。そして輸送機からマドリッド周辺の空港に占領部隊を降ろす。占領部隊を降ろし王宮を占領し始めたら、必ず占領部隊を航空機で囲み、敵に占領部隊を潰されないようにしよう。そのためにポスエロ周辺の牽引砲で支援してあげるといい。

ただし、最大配置部隊数に限りがあるので、牽引砲を降ろしたら、必ず輸送車は召還で部隊表に戻し、空いた部隊数分をJu87A-1の配置にまわして、航空機をマドリッド制圧に送り込むようにしたい。

この方法でうまく行くと、非常に早いターン数でシナリオをクリアできるはずだ。

ガーランド アドルフ

Galland Adolf

ドイツ 最終階級 空軍中将 1912~1996

1912年3月19日、ヴェステルホルトに生まれる。ドイツ空軍の伝説的な指揮官のひとり。

1934年空軍創設とともに入隊。1937年スペイン内戦にコンドル軍団のパイロットとして参加、第38戦闘航空団第3中隊長となる。300回以上も出撃する活躍を見せる。

対地攻撃よりも対空戦闘を好み、対地攻撃部隊の指揮官に命ぜられたときは、仮病を使ったという逸話もある。その後新型機メッサーシュミット単座単翼戦闘機を操縦しての、数々の戦術を編み出す。

フランス戦線、英本土攻撃でも活躍。メルタースと並ぶドイツ空軍のエースパイロットとして、「バトル・オブ・ブリテン」で傑出した功績を残し、1942年に

ダイヤモンド剣付き柏葉十字章を授章する。

また、パイロットとしての才能だけではなく、優秀な戦闘機指揮官としての才能も認められ、1941年戦闘機総監を経て、1942年ドイツ軍史上最年少で将軍の階級を授かる。

最終撃墜数は104機、100回以上の戦闘勝利を誇る。

その後西側連合軍の空襲が激化すると、Me262ジェット戦闘機の実用化と戦闘機の集中使用でヒトラーやゲーリングと意見が対立して1945年罷免され、ついに首を賭けて、Jv44戦闘飛行団を編成、自ら先頭に立って戦う。敗戦後西側連合軍の捕虜となるが、1947年釈放され、アルゼンチン空軍の顧問となる。

マラガ作戦

戦争開始年月日 → 1937年02月03日06:00

大勝利 (19ターン以内) → グアダハラ攻撃

勝利 (31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	10T枢軸
共和国軍	5,000	12/12	-	-
イギリス	50,000	6/64	-	-

マラガ作戦
スペイン内戦

艦艇ユニットを生産しシナリオを繰り返せ

の間に中立国のイギリスがジブラルタルを生産首都に配置されている。

このイギリス軍と戦わず、航空機と地上部隊でマルベリャ、トレモリーノスそしてマラガへ移動する。ただし、トレモリーノスとマラガの間に横たわる川に阻まれ、地上部隊の渋滞が始まる。しかもトレモリーノス右の空港に敵航空機がいると、地上部隊が航空機の餌食になる。この渋滞を避け、航空機で敵地上部隊を叩き、マラガとその周囲を包囲してしまうと、大勝利も可能だ。

ただしせっかく戦艦、駆逐艦(駆逐艦はシナリオ途中で配備される)が生産できるのだから、このシナリオは戦艦を鍛えるシナリオと思ってプレイしたい。生産可能な戦艦シュレスウィク・ホルシュタイン級をドイツエランド級からシャルンホルスト級に、さらにビスマルク級まで進化させ、耐久力もこのシナリオで60まで上げておくとノルウェー戦が非常に楽になる。できるだけこのシナリオを引き分けて繰り返し、艦艇ユニットの数を増やしたい。

有効に引き分ける方法は、まず占領部隊を同盟中にセビーリャ軍生産首都セビーリャまで移動させ、その周囲の空港・都市も占拠しておく。セビーリャ軍はマラガに向けて移動しているので、その際にセビーリャを占領し6~7ターンほどで同盟のセビーリャ公爵軍をわざと裏切る。ただし、セビーリャを完全に占領するとセビーリャ軍が降伏するので、耐久力を下げる程度にとどめ、マラガに向かってセビーリャ軍地上部隊を生産した戦艦で叩く。

最初は戦艦の耐久力も低いが、低いままでもいいので叩いてシュレスウィク・ホルシュタイン級の経験値を最大にして、ドイツエランド級に進化できるようにする。

次に航空機で共和国軍の敵航空機を潰しながら(共和国軍の航空機を潰しておかないと、耐久力の低い戦艦が潰される)同盟の黒シャツ隊の都市が空港を占領して裏切る。この方法で引き分けを何度も繰り返して、戦艦を鍛えるといい。

戦艦、駆逐艦の生産ができるうれしいシナリオ

スペインシナリオで艦艇ユニットが生産できるのはこのシナリオだけなので、このシナリオ経由でポーランド戦に移るようにしたい。このシナリオは、引き分けるとこの「マラガ作戦」に戻る。

このシナリオを引き分けて駆逐艦、戦艦の数だけでも増やしておくと、ノルウェー戦が非常に楽になる。ただしこのシナリオは「カサ・デ・カンボの戦い」を大勝利しないと移れないプレミアムシナリオなので注意。

ユーザーの生産首都はカディス。敵の共和国軍生産首都はマップ右のマラガだ。こ

メルダース ヴェルナー

Mölders Werner

ドイツ 最終階級 空軍大佐 1913~1942

1913年3月18日、ゲルゼンキールヘンに生まれる。卓越した操縦技術と迎撃センスの良さを合わせ持つ空軍司令官。

歩兵として陸軍に志願入隊するが、空軍に転属され才能を発揮する。

メルダースは、最初、乗り物に弱いという欠点があり、最初の適性検査で落第するが、精神力で克服するといった変わった経歴を持っている。

パイロットとして、1937年スペイン内戦に参加し、1939年ポーランド戦など数々の戦線に参加して、エ

ースパイロットの地位を得る。

フランス戦線で撃墜され、一時捕虜となるが、フランス降伏によって、戦列に復帰する。

1940年ドイツ軍史上最年少の27歳で第51戦闘航空団司令官に任命され、「バトル・オブ・ブリテン」で指揮をとる。その後、東部戦線をはじめ各地で活躍、その名が知れ渡る。29歳で115機撃墜という記録が残されているが、空軍技術局長エルンスト・ウーデットの国葬に出席する途中で、搭乗機が墜落して死亡する。

キャンペーン後半は、敵の標的となってしまう、Ju87急降下爆撃機の進化

1933年、アメリカで行われた全米エアショーで、アメリカ海軍の最新鋭機、カーチス・ヘルダイバーが見事な急降下爆撃のデモンストレーションを繰り広げていた。

この光景を見ていた、ドイツ空軍・初代航空兵器長官、エルンスト・ウーデッドは急降下爆撃による精密爆撃の威力を目の当たりにして、急降下爆撃機の必要性を主張したといわれている。

ウーデッドはドイツに帰り、ゲーリングを含めた空軍幕僚たちに急降下爆撃機の重要

性を熱弁。ついに、彼の意見が認められて、急降下爆撃機の開発が行われる。

しかし、彼はアメリカで4発爆撃機による戦略爆撃機構想が進んでいたことを見逃し、重爆の必要性を訴えていた空軍参謀総長ベーフェル大将の意見にも耳を貸さず、ゲーリングもベーフェルの先見性を理解しなかった。とはいえ、ウーデッドによる急降下爆撃機開発計画は各社の試作を経て、ユンカーズ社のJu87が採用され、ポーランド戦を含めたドイツ電撃戦、緒戦で活躍すること

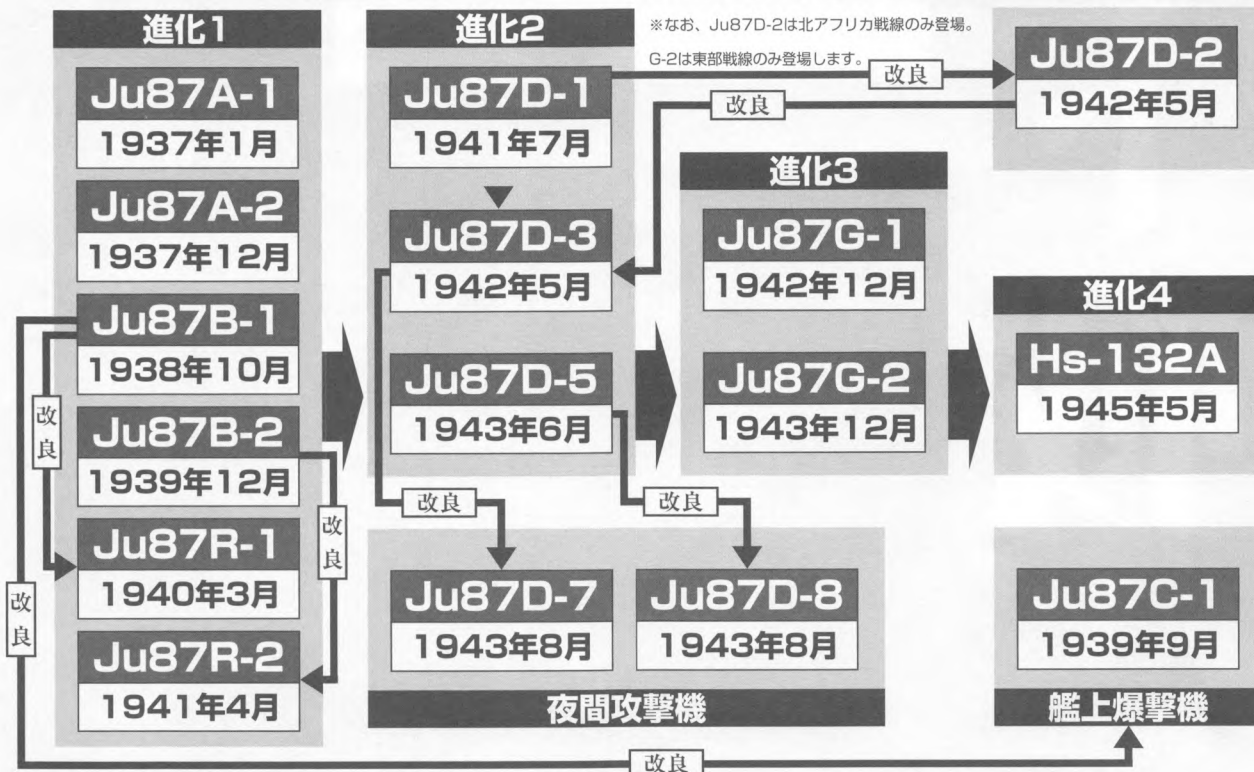
になる。しかしこのJu87も、英本土攻撃のときに、イギリスの戦闘機の餌食となり、英本土攻撃から引き上げるのである。

しかし東部戦線など、ドイツ航空機が優勢なときは十分活躍し、幾多の進化を遂げ、対戦車砲を搭載したG型などが東部戦線で戦車キラーとして活躍する。

だが、敵に制空権を握られ始めると、Ju87はD-7、8といった夜間戦闘専用に移っていく。

ユニット名	武装	基本爆装	対甲爆	高度	対空防	対地防	速度	燃料	増槽
Ju87A-1	7.92mmMG17×1 20発	250キロSC250×1	60	7	10	33	12	61	
Ju87A-2	7.92mmMG17×1 20発	250キロSC250×1	60	7	15	33	12	61	
Ju87B-1	7.92mmMG17×2 20発	250キロSC250×1	90	8	20	34	13	48	
Ju87B-2	7.92mmMG17×2 20発	500キロSC500×1 50キロSC50×4(対甲爆は500キロの数値です)	90	8	22	34	13	48	
Ju87R-1	7.92mmMG17×2 20発	250キロSC250×1	60	7	20	33	13	63	可
Ju87R-2	7.92mmMG17×2 20発	250キロSC250×1	60	8	22	33	13	56	可
Ju87D-1	7.92mmMG17×2 20発	1,000キロSC1,000×1 250キロSC250×2(対甲爆は1,000キロの数値です)	127	7	30	39	13	66	可
Ju87D-2	7.92mmMG17×2 20発	1,000キロSC1,000×1 250キロSC250×2(対甲爆は1,000キロの数値です)	127	7	30	39	13	66	可
Ju87D-3	7.92mmMG17×2 20発	1,000キロSC1,000×1 250キロSC250×2(対甲爆は1,000キロの数値です)	127	7	28	44	13	66	可
Ju87D-5	20mmMG151/20×2 5発	1,000キロSC1,000×1 250キロSC250×2(対甲爆は1,000キロの数値です)	127	7	32	45	13	66	可
Ju87G-1	7.92mmMG81Z×2 10発	37mm BK3.7×2 2発	100	7	23	29	13	66	
Ju87G-2	7.92mmMG81Z×2 10発	37mm BK3.7×2 2発	100	7	26	29	13	66	

Ju87の改良と進化



ポーランド戦

1933年に政権の座についたヒトラーは、第一次世界大戦で失ったドイツ民族生存権の再興という名の下に、1935年に再軍備を行い、旧領地奪回に動き出す。そしてラインラント進駐とともに、スペイン内戦に軍を送りスペインを軍事演習の場としながら、オーストリア併合、チェコスロバキアのズデーテンラント進駐を開始する。そしてチェコスロバキアを解体し、次の目標ポーランドを標的にする。



- 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

1939年3月14日、チェコスロバキアに進駐したドイツ軍は、残りの地域にも侵攻し、プラハを占領、チェコスロバキアのドイツ併合が保護領という形で行われる。

このドイツの行為に、さすがに英仏両国は怒り、ヒトラーのドイツが再び侵略行為を行えば、戦争はやむをえないという宣言をする。

ヒトラーは1939年4月28日、イギリスとの海軍軍事協定と、ドイツ、ポーランド間の不可侵条約の破棄を発表する。

当時、ドイツの軍首脳部では幾多の軍事演習を行ってはいったものの、ポーランド開戦に対して危惧の念を抱いていた者が多い。なぜならば、ポーランド侵攻を行えば、英仏が必ず参戦してくること、さらにソ連の動きに対しても危惧を抱いていたからだ。実際英仏は将来の対独戦を予期し、対ソ交渉を開始していた。しかし、チェコスロバキアのズデーテンラントをドイツの要求通りに割譲する、「ミュンヘン協定」を英仏が承認したことにより、ソ連は英仏に対し、強い不信感を抱いた。それは、「ミュンヘン協定」を含めた英仏の政策を、西欧諸国の反共主義に基づく、ソ連孤立策と受け取っていたからだ。

しかしヒトラーはこれら軍部の不安を取り除くように、1939年8月23日、リッペントロップとソ連外相モロトフの間で、ソ連と英仏の二正面(西の英仏、東のソ連にドイツが挟まれないように)激突にならないために、「独ソ不可侵条約」を締結する。

こうして1939年9月1日04:45、ドイツは「白作戦」を発動、ポーランド侵攻を開始する。

ポーランド侵攻は、東プロイセンの第3軍と、本国の第4軍がダンチ回廊を包囲してポーランド軍の退路を遮断しながら、さらにワルシャワへと向けて侵攻する北方軍集団と、南部からワルシャワを包囲するようにワルシャワを目指す南方軍集団のふたつの集団軍に分かれ、機甲師団を含む43個師団がポーランドへの侵攻を開始

した。

これに対して英仏両国は1939年9月3日、宣戦布告を宣言し、7日、ドイツに向けて侵攻を開始する。これは、フランスとポーランドとの軍事協定により、宣戦15日後には攻撃を開始するという約束を裏付けるものであった。

しかし、ザール地方に進軍したものの、ドイツ要塞線「ジークフリート線」を攻撃せず、フランス側の「マジノ線」へと後退してしまふ。

当時、もし英仏が参戦し、ドイツ国内に進撃していれば、フランス国境に十分な兵力を配備できないドイツ軍は、瞬間にドイツへの進入を許してしまっただろう。さらにドイツ空軍に至っては、ポーランドを攻撃しながら、英仏を相手にするだけの十分な力を持っていなかったと言われている。

ポーランド侵攻はドイツの快進撃で始まり、ポーランド軍のブズーラ川の反撃に手こずるものの、ほぼ圧勝に近い形で、各方面で軍を展開していった。

そして9月17日、ポーランド東部国境からついにソ連軍が侵攻を開始する。

ドイツ軍はワルシャワを包囲して、9月8日、ワルシャワ攻撃を行うが、ポーランド軍の激しい反撃に遭い甚大な被害を出して、最初のワルシャワ攻撃は失敗する。ドイツ軍首脳は、ワルシャワ市街戦で甚大な被害が出るのが予想されたため、ワルシャワ突入を躊躇する。

しかし17日にソ連軍が参戦したこともあり、ヒトラーはあわて、期限を付けてワルシャワ陥落を軍首脳に命令する。

そこでドイツ軍首脳は、ワルシャワ市街に激しい空爆と砲撃を行い、瓦礫と化したワルシャワを陥落させた。

ダンチヒ回廊奪回

第一次世界大戦後、ヴェルサイユ条約で海への出口となっていたドイツ領がポーランドに与えられ、東プロイセンとドイツ本国が分離される。そして1939年09月01日、ポーランド侵攻「白」作戦が開始される。

ボック率いる北方軍集団は、東プロイセンの第3軍とドイツ本国第4軍によりダンチヒ回廊を包囲、南進してルトシュテット率いる南方軍集団と合流、ワルシャワ、ブレスト・リトフスクへと侵攻し、ポーランドを占領する計画を立てた。このダンチヒ回廊には、ポーランドのポルコモロフスキ率いるポモルジェ軍が守っていたが、2日間で第4軍がヴィッスラ河に到達、ダンチヒ回廊は遮断された。

戦争開始年月日 → 1939年09月01日04:00

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) → ダンチヒ回廊奪回

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

ポーランド戦 ダンチヒ回廊奪回



ウーデッド エルンスト

Udet, Ernst

ドイツ 最終階級 空軍大將 1896~1941

第一次世界大戦で、戦闘機のエースとして活躍する。ゲーリングによって、ドイツ空軍技術局長に任命される。

ドイツ空軍元帥ミルヒの古くからの友人で、ミルヒの後を、空軍監察官として職務を引き継ぐ。

ウーデッドは、巨大な官僚機構の長となるが、航空機の生産を効率的に管理できなかった。

Ju87などの急降下爆撃機の開発などは、ウーデッドの着眼点としては優れていたが、全般的に見ると、ドイツ空軍の航空機に対して、戦術機ばかりを供給し、

戦略用航空機を供給しなかったという問題がある。

ウーデッドは、第二次世界大戦のドイツの代表的な戦闘機メッサーシュミット109(Bf109)の生産に力を注いだ。

しかし、1941年に航空機生産が落ち込みはじめ、周囲から事態改善の圧力を受け始める。

その後、周囲の人間に対して疑い深くなり、1941年、友人ミルヒとの話し合いのあと、自殺を遂げる。

ウーデッドの死は、新型機のテスト中の事故として発表され、国葬になる。

電撃戦をもって、グルッペを制圧せよ

航空機があれば、建設工兵で空港を設置

配置ターンで首都シュロハウ周囲に建設工兵を配置、1ターン目に空港を建設する。

次にフィリハウ、グルナウにSdKfz231 6輪やSdKfz221 前期など、足の速い装甲車を配置する。

さらにユーザーの生産首都シュロハウを目指してくる敵の占領部隊に対し、防御力の高いII号やIII号を都市上に配置して守るようにしよう。

そのうえでこちらの占領部隊は、ユーザー生産首都シュロハウ付近のポーランドの都市の占領には目もくれず、一気にオーシェ、シュウェッツ、そして敵生産首都グルッペを目指す。

また、建設工兵で空港を建設したら、爆撃機のJu52/3m g4eを配置して(生産はできない)、グルッペ爆撃を目指す。

ただし、ユーザーの生産・配置部隊数が限られているので、空港を建設したら、建設工兵は召還コマンドで部隊を表に格納しておくこと。

装甲車で速やかにグルッペ都市上の敵部隊を潰したら、爆撃機で爆撃して生産首都グルッペの耐久力を下げる。

そして爆撃機でグルッペを爆撃すると同時に、生産首都シュロハウを守る部隊以外は、すべて迅速にグルッペを目指して包囲しよう。

このとき、シュロハウに迫る敵を叩きたくないが、敵部隊を潰してしまうと、オーシェ、シュウェッツ、グルッペで新しい部隊を生産されてしまうため、極力、敵部隊を潰さずにオーシェ、シュウェッツ、グルッペを制圧することがポイントだ。

この方法で大勝利は楽々できるはず。

もし大勝利が不可能ならば、あえて勝利はせずに、引き分けで、もう一度このシナリオに臨んだほうが得策だ。そのほうが、部隊の経験値も得られる上に、シナリオ開始時にIII号D型が配備されるので、お金を使わずに部隊数を増やすことができる。

ナレフ防衛線の崩壊

東プロイセンのドイツ第3軍はドイツ本国の第4軍とともに、ワルシャワを包囲する。そしてポーランド軍の退路を絶つため、東プロイセン東側、ナレフ河を守るムロトーフィジャルコフスキー率いるポーランド・ナレフ軍を圧迫した。

ナレフ軍と、その西側を守るブルツェドルツミルスキー率いるモドリ軍を潰してしまえば、南方軍集団とともにワルシャワを包囲することができるためである。

戦争開始年月日 → 1939年09月09日06:00

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	参加国	敗北軍費設定
★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	-	-

ポーランド戦
ナレフ防衛線の崩壊

ボック フェドール・フォン

Bock, Fedor von

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1885~1945

プロイセンの伝統を受け継ぐ軍人で、冷徹な反面、部下の能力を見抜いて作戦を遂行した。

第一次世界大戦で参謀本部を務める。1938年オーストリア侵入軍を指揮して評価を高める。

ルントシュテット、レープと並ぶ軍団司令官になり、1939年ポーランド戦での、「挟撃戦法」北部司令官として、ポメラニアから攻撃、わずか数日で前線を突破する。1940年西部戦線ではB軍集団を指揮し、ベルギー、オランダを制圧し、フランスのセーヌ川下流の戦線を突破と活躍をする。

1941年独ソ戦では中央軍を指揮し、ミンスクやスモレンスクなど要所を次々と攻略する。攻勢から守勢までの指揮に長けている面を随所に発揮するが、モスクワでのソ連軍の反攻により敗北を喫し、伸びきった戦線と、将兵の疲労に悩まされ、彼自身胃痙攣の発作で指揮がとれなくなり、解任される。

1942年ライヘナウの後任として復帰するも、カフカス進撃に際してヒトラーと意見が対立し、再解任されてしまう。罷免後の1945年、キールの大空襲で死亡する。

空港を建設して、航空機を使えば、楽々大勝利

ナレフ河を迅速に渡ることがポイント

ユーザー生産首都のアリスと敵生産首都の間に横たわるナレフ河によって、地上部隊の移動が妨げられている。そのため、地上部隊を敵の生産首都制圧に移動させるには、ウィツナと対岸にあるメツェニンを抑えて、敵生産首都アンドルジェヴォに向かう必要がある。

ウォジャムもナレフ河に橋が架かり、アンドルジェヴォへ向かうもうひとつの進路だが、ウォジャムは敵の強固な防衛陣地になっている。

このウォジャムとオソウィークの敵防衛陣地は刺激せずに、一気に足の速い装甲車などでウィツナ、メツェニンを目指し橋頭堡を確保しよう。

とはいえ、ウィツナ、メツェニンを抑えても、アンドルジェヴォから敵地上部隊が移動してくるので、友軍が押し戻されてしまうこともある。

そこで、軍事費に余裕がある場合は、建設工兵で空港を建設し、航空機で空から地上部隊を支援するといい。もちろん、航空機の生産はできないので、部隊表の中から配置するしかないが、夜間になる前に、Ju87A系で、アンドルジェヴォの生産首都上の敵を潰し、占領部隊が敵生産首都を占領できるように、地上部隊とともに敵首都を包囲してしまうといい。

ただし、装甲車だけの敵首都制圧は難しいので、ウィツナ、メツェニンを確保しつつ、Ⅲ号戦車を配置移動させ、完全に敵生産首都を抑えるといい。

シナリオ開始後6ターン経つと、夜になるので、その前に航空機でアンドルジェヴォとその周囲の敵を潰し、Ju87での地上攻撃ができなくなる夜間は、Ju87を占領のための占領部隊を敵から守るコマとして使うといい。この手順で7~8ターン前後での大勝利も可能だ。

SCENARIO 03 東方の友人

ポーランドの敗色が濃厚になると、ドイツと不可侵条約を結んでいたソ連軍は9月17日、白ロシア正面軍とウクライナ正面軍をポーランドの東部国境から侵攻させる。

ポーランドはソ連とドイツという欧州の2大強国を相手に戦わなくてはならなくなり、これを機に兵力も低下していった。

これが「東方の友人」で、ドイツ軍はグロノドの背後からソ連軍の支援を受けることになる。

戦争開始年月日 → 1939年09月11日12:00

大勝利 (15ターン以内) → ヴェーゼル演習

勝利 (30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	敗北軍事費設定	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軸輻

ポーランド戦 東方の友人



航空機を多用すれば、楽に大勝利も可能

おすすめは勝利、大勝利は次のシナリオがづらい

このシナリオで大勝利すると難関の「ヴェーゼル演習」に移る。たとえスペイン戦の「マラガ作戦」で戦艦を鍛えていても、いきなり難易度の高いシナリオに放り込まれるので、ここは勝利で「デンマーク」に、または引き分けて同じシナリオを繰り返して部隊の経験値を上げておいたほうがいい。幸い、まだ引き分けは30ターンと短い。ここで牽引砲にある程度の進化をさせておくと、後々非常に楽になる。

マップを見渡すと敵生産首都プレスト=リトフスクが要塞化されているのが目を引く。しかも敵味方ともに航空機がポーランド戦で初めて登場する。

まだまだ地上部隊の攻撃力・防御力ともにしょぼいので、戦闘機や急降下爆撃機をうまく使って制空権を早めに取りよう。

また、コプリンを早めに抑え、航空機の補給地として空港を確保しておく、建設工兵で空港を生産しなくてもすむので、軍事費の無駄遣いも少なくすむ。

もし大勝利をしたい場合は、He112B-1など燃料の多い戦闘機とJu87系の急降下爆撃機で、一気にプレスト=リトフスクを抑えて、占領部隊を待ちたいが、敵方も対空砲や牽引砲で要塞化されているので、被害が甚大になるのは覚悟で攻めるしかない。

それならむしろ、105mm榴弾砲を150mm重榴弾砲に、150mm重榴弾砲を150mm加農砲へと進化させ、さらに航空機の充実を図っておくほうがいい。

特に航空機はHe112B-1、Bf109E-3などは用途によって使い分けられるくらいに充実させておくと、ノルウェー戦やフランス戦、そして英本土作戦が、少しでも有利になるはずだ。

ルントシュテット ゲルト・フォン

Rundstedt, Gert Von

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1875~1953

プロイセン軍人の伝統を伝える将軍。孤高の誇りを持ち、ヒトラーも一目置いていた。

第一次世界大戦では歩兵中隊を指揮して活躍。当時ゼークト大将が次代を担う軍人として注目した正統の参謀将校で、ナチ嫌いは有名な話。

ポーランド戦と西部戦線でA軍集団を指揮して勝利に貢献する。具体的な指示よりも精神的信頼により統率する。

41年東部戦線で南方軍集団の指揮に当たるが、ロストフでの戦術的失敗により罷免される。翌年復任し

て、西部方面軍総司令官になる。ロムメルの西側連合軍のノルマンディー上陸案と真っ向から対立するが、44年連合軍のノルマンディー上陸後、戦争終結を提言して解任され、西部方面軍総司令官はクルーゲになる。しかし9月に二度目の復命を果たし、アルデンヌ攻撃作戦を指揮する。その後アルデンヌの失敗を認めヒトラーに戦線維持が不可能なことを指摘するが、激論となり、三度目の解任で軍歴を終える。終始ヒトラーと対等に議論し、ドイツ陸軍の誉れを守った将軍である

南方よりのフック

南方軍集団のライヘナウ率いる第10軍は、ラドムからワルシャワへ向け進軍する。

その側面を第14軍がルヴォフへ向け、侵攻する。このシナリオは第10軍がステリング率いるポーランド・クラクフ軍と対峙してラドムへと向けて侵攻する南方軍の進軍を描いている。

戦争開始年月日 → 1939年09月01日04:00

大勝利 (15ターン以内) → ビョートルクフ

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	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第10団	20,000	0/10	—	—
クラクフ軍	0	9/5	★300	—

ポーランド戦 南方よりのフック



ライヘナウ ヴァルター・フォン

Reichnau, Walther von

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1884~1942

勇猛な攻撃的指揮官。貴族階級出身者でヒトラーと親しい間柄にあり、ナチスを明確に支持する。

1939年ポーランド戦では、第10軍を率いて、1週間で南方からワルシャワ近郊240kmの地点まで達する快進撃を見せる。

ハウルスを参謀長に置き信頼を寄せる。

1940年西部戦線では第6軍を率いてムーズ北方より攻撃しリエージュとマーストリヒトを奪取、ブリュッセルまで侵入する。この功績により元帥に昇進する。

1941年ソ連戦では南方軍集団としてキエフ包囲を

行うが、キエフ包囲は予想以上の時間がかかる。

1941年12月のモスクワ攻勢の失敗でレントシュエット將軍解任後、南方軍集団司令官に任命されるが、その直後に心臓発作で倒れ、空輸中に墜落事故により、突然の死を迎える。

ただし生きていれば捕虜虐待命令を出しているのだからA級戦犯となった可能性が高いが、練達の指揮官で、ナチス政権を支えた珍しい將軍ともいえる。

足の速い装甲車か航空機で、チェンストホーヴァを制圧

右下のポーランド軍を無視して、敵首都へ!!

スペイン戦の最後のシナリオ「エプロ河を血に染めて」を大勝利すると、このシナリオに移る。

「エプロ河を血に染めて」が、敵生産首都を落とすのに非常に手こずったのに比べ、このシナリオは息抜きのようなシナリオだ。

ユーザーの生産首都ケンジェジンコジレの右上に敵クラクフ軍の生産首都チェンストホーヴァがある。そしてその下に敵の地上部隊が広範囲に側面攻撃をしようと配置されている。

この敵部隊を攻めて部隊数を減らしてしまうと、から空き状態のチェンストホーヴァで部隊を生産され、守りを固められてしまう。

目標はチェンストホーヴァの制圧だ。初期軍事費額が多ければ、建設工兵で空港を作り、Ju87A-2でチェンストホーヴァを包囲して、占領部隊を待ち、制圧するといい。また、スペインシナリオでエントリーしてきたHe112B-1を持っていけば、燃料が多いので、首都制圧(敵首都上に居座らせる)にもってこいの部隊となる。

軍事費が心細かったり、どうしても航空機を使いたくない場合は、足の速い装甲車をチェンストホーヴァに移動させて包囲し、占領部隊を待つ占領を始めよう。

決して右下の敵を刺激しないこと、さらに包囲が完成するまでは、なるべく敵の部隊数を減らさないことがポイントだ。

ちなみに、このシナリオでは35(t)式戦車がエントリーされてくる。この35(t)式戦車を右下から迫る敵のための壁に使う方法や、罠の部隊を右下に送り、敵部隊を右下に釘付けにするという方法もある。ただし、最大部隊数が少ないので、運用には注意したい。

ピョートルクフ

クラカウを制圧したドイツ南方軍集団第10軍は、ラドム、ワルシャワへ向け侵攻する。

しかし、サン川西側地区を守るポーランドのダブービェルナツキー率いるブルーシ軍と対峙してしまう。

戦争開始年月日 → 1939年09月05日04:00

大勝利 (12ターン以内) → ブズーラの反撃

勝利 (23ターン以内) → ラドム包囲網

引き分け (規定ターン以上) → ピョートルクフ

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	10,000	0/12	-	-
ブルーシ軍	0	18/12	-	-

ポーランド戦 ピョートルクフ



ホト ヘルマン

Hoth, Hermann

ドイツ 最終階級 陸軍上級大将 1885~1971

1885年4月12日、ブランデンブルクのノイルピンに生まれる。職人気質の指揮官であり、戦い上手で知られる名将で、第一次世界大戦では参謀本部に勤務する。

1939年ポーランド戦では歩兵出身者ながら第15装甲集団を指揮して、戦功を残す。1940年西部戦線で、ミューズ川渡河を最初に果たし、一躍名を上げる。

常に部下とともに危険を顧みず戦い、「ホト親父」と慕われるほど部下に親しまれる将軍で、1941年の独ソ戦では第3装甲集団を指揮し、バリスクで、グデーリアンとともに、29万のソ連軍を降伏させる。

モスクワ侵入作戦の失敗後、他の指揮官ゲーテリアンやヘプナーなどが相次いで解任されるなか、ヒトラーの厚い信頼によりその地位を守られ、第4装甲集団を率いてスターリングラードを目指す。

パウルスの第6軍がスターリングラードで包囲されたときは果敢に救出に向かうが、目前で失敗する。

1942年、第4装甲集団を指揮し、クルスク戦で戦うが、十分な火力を欠き最終的な攻勢は失敗に終わる。

1943年、キエフ防衛失敗の責任を負われ、予備役編入。戦後戦犯として収監され、1971年病没する。

囷で敵部隊を上につけ、主力はラドムスコ経由で敵生産首都を目指せ

敵生産首都制圧がもたつくと、不利になるだけ

明け方の侵攻作戦なので、大勝利を目指すには1日以内で敵生産首都ピョートルクフ・トリブナルスキを占領しなくてはならない。

つまり6ターンを過ぎると夕方の18:00、それ以後は夜間に入るため、移動、占領の効率が悪くなる。

そこで、まず囷の部隊をベウハトupp方面に移動、主力はラドムスコから一気に敵生産首都を目指す作戦を取ろう。

このシナリオからⅢ号E型戦車がエントリ一されてくる。攻撃力・防御力ともに高いこのⅢ号を生産して、ベウハトupp方面に囷として移動させ、主力は装甲車や軽戦車など足の速い地上部隊と占領部隊を搭載した輸送車で、ラドムスコ経由でピョートルクフ・トリブナルスキを目指すといい。

このとき、あくまでも囷部隊は、敵を引きつけるだけに留め、敵部隊を潰さないようにしたい。

敵部隊を潰してしまうと、生産首都やその周囲で、部隊を生産され、包囲できなくなるからだ。

とくに7TP単砲塔型やTSK戦車を生産されてしまうと、この敵戦車を潰すのに手こずってしまう。

ちなみに、最短大勝利を望むなら、建設工兵で空港を建設、航空機を配置(生産はできない)して、一気にピョートルクフ・トリブナルスキを包囲して、地上部隊を待つという方法もある。

ただし、最大部隊数が少ないので、建設工兵は役目が終わったら、すぐに部隊表に召還で収めるようにしないと、部隊が足りなくなるので注意しよう。

ラドム包囲網

航空機を使うと、楽々大勝利できるけど……

初期軍事費額が多ければ、建設工兵で空港を建設、Ju87系の急降下爆撃機を配置(生産はできない)、一気にラドム周囲を包囲して、さらに他のJu87系部隊で、占領ユニットを搭載した輸送車の道を開くべく、敵地上部隊を攻撃する。

これで、このシナリオは楽々大勝利が可能だ。敵は航空機を生産できないため、無敵の航空機攻撃になる。

ただし、この方法を使うと、ユーザーの地上部隊は、輸送車や占領部隊以外、経験値を得ることができない。

地上部隊だけで戦うときは、オポチュノに装甲車を配置、Ⅲ号E型や35(t)式戦車をトマシェフ・マゾビエツキ上に生産・配置して、上から迫る敵部隊からユーザー生産首都をガードする。

そして装甲車と占領部隊を搭載した輸送車で、一気にラドムを目指し包囲してしまう方法がいい。

ただし、占領部隊をきちんと装甲車でガードしておかないと、ラドムに向かう占領部隊を搭載した輸送車が敵に叩かれ、たどり着けなくなるので注意。

また、このシナリオは大勝利、勝利ともに「ワルシャワ陥落」に移る。大勝利の場合に限り、次のシナリオの初期軍事費の額が増えるので、大勝利の見込みがないときは、引き分けて、同じシナリオをもう一度戦い、大勝利して軍事費額を増やしたほうがいい。

次はいよいよポーランド戦最後のシナリオ、敵部隊も手強いので、地上部隊の経験値を早めに上げておくことが大切。そう考えると、航空機を使った戦いでの大勝利は、よほど地上部隊を鍛えていなければ、おすすめできない。

建設工兵で空港を設置すれば、楽に勝てる

ブルーシ軍と対峙したライヘナウ・ドイツ南方軍集団第10軍は、ラドムを包囲する。そしてポーランド南西部のポーランド軍を一掃して、一気にワルシャワを目指す。

戦争開始年月日 → 1939年09月06日04:00

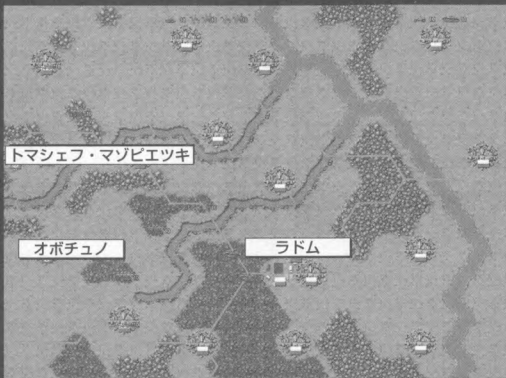
大勝利 (15ターン以内) → ワルシャワ陥落

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

ポーランド戦 ラドム包囲網



間接攻撃は丘陵地から狙え!!

本作では、高度というルールが採用されている。そのため、航空機以外でも、この高度の恩恵を受けることがある。

中でも間接攻撃のユニットは、通常の射程以上の距離にいる敵でも、高度の採用で、狙えることがあるのだ。

それは間接攻撃ユニットを、丘陵地に移動させた場合だ。

丘陵地は通常の平地よりも1高いため、その分射程が1増えることになり、通常の射程より1増えることになる。

これは、射程が長い170mm加農砲の場合は、射程がさらに長くなり、非常に有効な間接攻撃を行える。

また、キャンペーン中盤以降にエントリーしてくるロケット砲や自走ロケット砲も同様で、射程が長くなったロケット砲の威力は、シナリオが始まるとつい丘陵地を探してしまうほどの魅力がある。

このように、地形によって射程が伸びるということを利用して戦うと、少しは有利になるので、知っておいてほしい。

ブズーラの反撃

風前の灯火、友軍第8軍、シナリオの難易度が一気に高くなっている

ポーランド戦のドイツ軍の戦いは、一方的なドイツ軍のペースで進む。しかし、ブズーラ河畔ポズナニ突出部には、まだ強力なポーランド軍が残っていた。

ダンチヒ回廊のポルトノウスキー率いるポモルジェ軍の残存部隊とクトシュバ率いるポズナニ軍だ。

このポーランド軍が1939年9月10日、ドイツ第10軍の側面を守っていたプラスコビッツ率いる第8軍に攻勢をかけてきた。

ドイツ軍はこの第8軍の強化を怠り、ポーランド軍に脅かされる。

そこで北方軍集団のクルーゲ率いる第4軍と、南方軍集団のライヘナウ率いる第10軍、さらに第8軍の後方に配置していた予備兵力を北に移動させ、ポーランド軍を包囲するためのブズーラ河畔での大規模な戦いを開始した。

この戦いでポーランド軍は撃破され、17万人のポーランド軍兵士が捕虜となる。

戦争開始年月日 → 1939年09月09日00:00

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	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第10軍	12,000	0/16	-	-
ポズナニ軍	500	20/16	-	-
ポモルジェ軍	500	12/12	-	-
★第8軍	4,000	6/6	★1,000	-
★第4軍	6,000	11/16	-	8T枢軸

プラスコヴィッツ ヨハネス・フォン

Blaskowitz Johannes von

ドイツ 最終階級 陸軍中將 1883~1948

1983年東プロイセンに生まれる。

危機的状況下でも、粘り強く戦う信念の指揮官。

1939年ポーランド戦で第8軍司令官として活躍、その成果と統制能力が認められ、制圧後にポーランド占領軍司令官となる。

しかしナチス親衛隊の蛮行とユダヤ人虐殺に抗議するなど、親衛隊のユダヤ人政策に同意しなかったため、ヒトラーからの信頼を失う。

その後西方軍、第9軍司令官、第1軍司令官を歴任して、1944年南部フランス沿岸を防衛するドイツ軍

G軍集団司令官を務める。

粘り強い抵抗を持ち前に戦い、逆境にも動じない指揮官として剣付柏葉騎士十字章を受章する。

1945年3月、オランダ防衛戦で戦い、同年5月、カナダ軍とオランダ軍に降伏し捕虜となる。

ポーランドでSSのユダヤ人への蛮行を阻止できなかった件を問われ、1948年公判前に獄中で自殺する。攻めの戦いは得意でも、守りの戦いに弱かったドイツの将軍の中でも、守りの戦いに秀でた将軍と言える。

ポモルジェ軍をいかに早く降伏させるかがカギ

ドイツ軍はユーザーが受け持つ第10軍と、友軍の第8軍。そして途中で援軍として参戦する友軍の第4軍だ。

一方敵ポーランド軍はポズナニ軍、ポモルジェ軍のふたつの軍のみ。

しかし、シナリオが開始されると、いきなりウッチを生産首都にしている友軍第8軍が、ポズナニ軍に包囲されかかる。

第8軍は敗北軍費が設定され、運が悪いと、アツという間に降伏してしまう。

第8軍が降伏すると、友軍が援軍として参戦するまでは、ユーザーの第10軍だけで、敵2軍を相手にしなくてはならない。

しかも大勝利をする場合は、14ターン以内。勝利でも25ターン以内と非常に難易度が高い。

このシナリオの戦い方は、敵2軍のどちらかを先に降伏させ、相手を1軍にしてしまう方法がいい。

まずユーザー生産首都に近いポモルジェ軍を降伏させる。そのためには、ソハチェフ、ウォヴィチを速やかに占領する必要がある。ここが占領できれば、軽車両が橋を渡り、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からだ。

そのためには、まず航空機で敵航空機を制圧し、制空権を早めに掌握しよう。

制空権を握り、ソハチェフを占領したら、ソボタ、ウォヴィチを占領して、ここを橋頭堡にしてゴスティニンを包囲する。

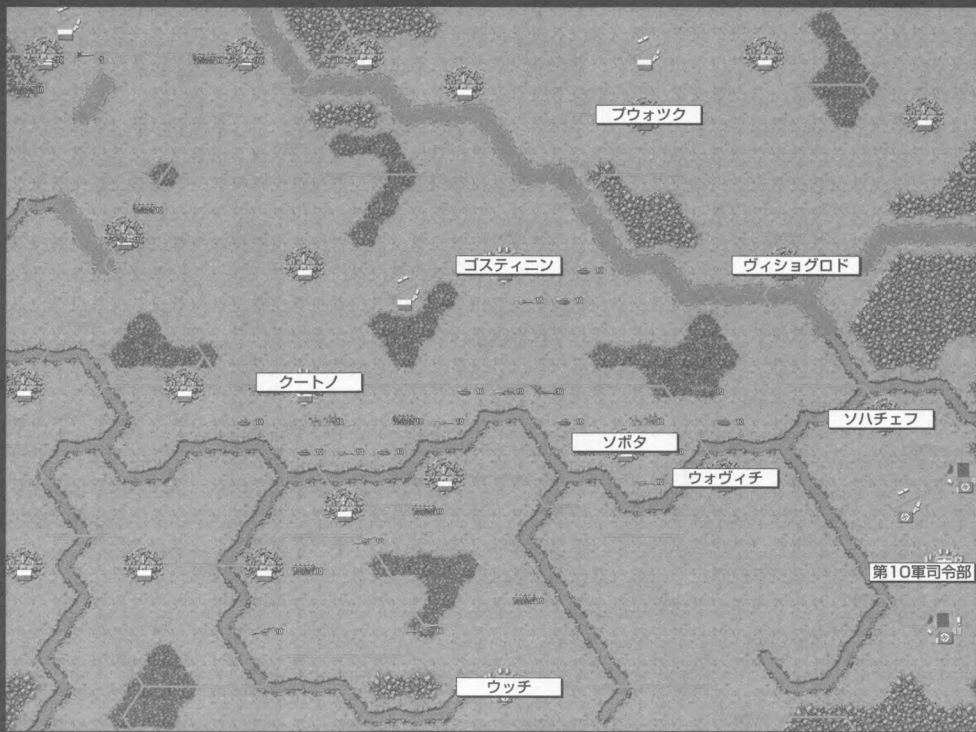
ただし、理屈通りにはなかなかいかない。敵の地上部隊TKS機関砲型戦車がソハチェフに移動してくるのだ。この戦車は攻撃力・防御力ともに高いので、地上部隊での戦闘の場合、手こずることが多い。

そこで、建設工兵で空港をふたつほど増やす。そして敵の地上部隊TKS機関砲型戦車をJu87系の急降下爆撃機で、早めに潰してしまうといい。

とはいえ、地上部隊のソハチェフからのゴスティニンへの正面攻撃は非常に難しい。

そこで、このソハチェフからの地上部隊を

ポーランド戦 ブズーラの反撃



敵の主力をおびき出すようにしつつ、さらに盾にして敵地上部隊の攻撃を、この部隊に集中させる。その上で牽引砲をJu87急降下爆撃機で潰していく。

その間に占領部隊を搭載した輸送車はヴィシヨグロド、フウォツク経由で移動、ゴスティニンに迫る。その際、航空機を使いゴスティニンとその周囲の敵を潰して、さらに包囲して生産を阻止しながら、占領部隊を安全にゴスティニンに乗せて、占領すると楽だ。

9ターンを過ぎると友軍の第4軍が援軍に登場する。第4軍はクートノ左上から登場する。ポズナニ軍はユーザーの第10軍と第4軍に挟まれる形になるので、ゴスティニンを橋頭堡にして、クートノを包囲占領すればいい。

ただし、航空機の燃料不足になることが多いので、フウォツク上の空港、ゴスティン左の空港を占領し、航空機の補給空港を確保しておくといい。

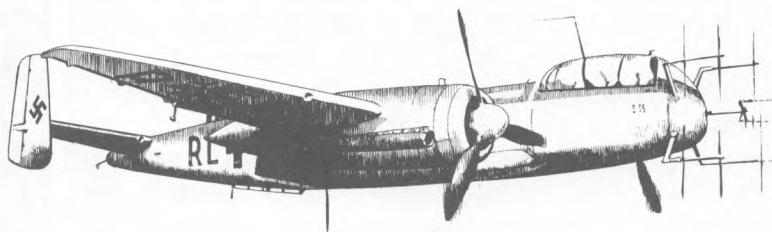
また、ウッチ方面から、敵のポズナニ軍がユーザー生産首都に迫るが、敵占領部隊だけを潰しておけば、第10軍司令部が占領される恐れはないので、ユーザー生産首都周辺の敵地上部隊は、占領部隊以外は潰さず、敵の部隊生産をさせないほうが、クートノ

占領が楽になる。

要はゴスティニンを占領し、ポモルジェ軍をどれだけ早く降伏させられるかが、このシナリオの勝利のカギとなる。

大勝利、勝利ともに「フルシャワ陥落」にシナリオが移動するので、大勝利を狙い、次のシナリオで軍事費額を多くすることを目

標にして、大勝利が無理な場合は、あえて勝利せず、引き分けて地上部隊の経験値稼ぎをしたほうがいい。特に、次の「フルシャワ陥落」は、牽引砲がどれだけ進化できるかがカギなので、牽引砲の経験値をこのシナリオで上げておくといい。



クルーゲ ギュンター・フォン

Kluge Gunther von

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1882~1944

軍人としては有能だが、陰険な面を合わせ持つ指揮官。

1939年のポーランド戦、1940年のフランス戦で大成功を収め、「バルバロッサ作戦」で第4軍を指揮し、5カ月で1,000キロを走破させる偉業を成し遂げる。

攻撃的な指揮とは対照的に、非常に自己弁護にも長けていた。常にヒトラーの機嫌を取り、撤退を許さないヒトラーから、巧妙に撤退命令を受け取るという知略にも長けていた。

フランスを降伏させた功績により元帥に昇格する。独ソ戦を含め、犬猿の仲である部下のゲーテリアン

とは度々衝突する。

1942年独ソ戦では中央軍集団軍の司令官となる。

1943年自動車事故に遭い、前線を退く。

1944年解任されたルントシュテットの後任として、西部方面B軍総司令官になるが不利な状況打開には至らず、アヴァランシュで反撃を行うがアメリカ第7軍に撃破され、西部戦線の状況に絶望する。

その後、総司令官の職を解任され、反ヒトラー陰謀荷担の嫌疑でベルリンに召還される途中、服毒自殺する。パウエル・カレル著「彼らは来た」(中央公論新社)にクルーゲのヒトラーに宛てた遺書が邦訳され掲載されている。

ワルシャワ陥落

ポーランド戦が始まると、英仏両国は9月3日ドイツ軍に対し、参戦を通告する。これは1939年8月26日、イギリス政府がポーランドに対する相互援助条約の批准を行っていたからだ。これに対しドイツは、ソ連と独ソ不可侵条約を締結し、英仏を牽制した。しかしこのドイツの目論見も、英仏には通用しなかった。

これにあわてたヒトラーはポーランド戦の詰めの段階のワルシャワ攻撃直前で、部隊の一部を西部へ転送させる。英仏の参戦で、ポーランドに侵攻しているドイツ軍が西部からフランス軍に攻撃を受け、ポーランド軍とフランス軍とに挟み撃ちされる危険性があったからだ。

これがワルシャワ攻撃が遅れた理由のひとつでもある。

しかし英仏はポーランドと軍事協定まで結び、参戦したにもかかわらず、兵力の動員が進まず結局何もできなかった。

一方ドイツ軍もワルシャワ攻撃の準備が9月下旬になってもまとまらず、9月17日、ソ連軍がポーランド戦に介入してしまう。

あわてたヒトラーは、ワルシャワ攻略は9月30日までという期限を付けた。しかし電撃戦で快進撃を続けたドイツ軍首脳も、ワルシャワ攻撃に対しては躊躇していた。それは市街戦による兵力の消耗を嫌ったからだ。そこで軍部はワルシャワ市内への攻撃を9月8日と定め、ドイツ第10軍のヘプナー第16軍団の先鋒に、第4機甲師団がワルシャワ西近郊に到達した。しかし、ワルシャワ市内のポーランド軍は砲兵の精密射撃と対戦車火器、さらに歩兵の見事な連携で、ドイツ側に甚大な被害を与え、最初のワルシャワ攻撃は失敗に終わる。そしてポーランドはワルシャワでの徹底抗戦を宣言する。ドイツ軍首脳は、壮絶な市街戦が予想されたために、市街戦に躊躇する。そこで第10軍主力、さらに第3軍、第8軍、第4軍でワルシャワを完全に包囲し、砲撃と爆撃でワルシャワを徹底的に叩き、ワルシャワを瓦礫と化してから占領を始める。この「ワルシャワ陥落」は第10軍、第3軍によるワルシャワ包囲、一方ワルシャワを守るポーランド軍はワルシャワ防衛軍ツツマ將軍率いるワルシャワ軍との戦いだ。しかし、実際はこのワルシャワ防衛軍の他に、モドリンを守るモドリン守備隊もいて、壮絶な戦いとなっている。電撃戦という快進撃の裏に、ドイツ軍の詰めの甘さが垣間見える。この詰めの甘さが、英本土攻撃や独ソ戦で現実となってしまったような気がしてならない。

戦争開始年月日 → 1939年09月22日16:00

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

引き分け (規定ターン以上) → ワルシャワ陥落

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	-	-

序盤ヨーロッパ戦線のへそ。無理して大勝利や勝利を勝ち取るよりも、対英戦のために引き分けまくれ

牽引砲を進化させることが目的と思おう

ポーランド戦最後のシナリオがこの「ワルシャワ陥落」だ。

このシナリオを大勝利すると、架空シナリオ「シェリーフェン再び」に移る。この「シェリーフェン再び」に移ると、「冬のバリ」[R-4計画]そして「アドラー・アングリフ」と非常に難易度の高いルートを進むことになる。

しかし、このシナリオを引き分け、牽引砲と戦車を含めた地上部隊を鍛え、さらに航空機の進化を含めた充実を図ると、シナリオ前半の難関「ヴェーゼル演習」さらに「アドラー・アングリフ」での戦いが非常に楽になる。ぜひとも、このシナリオを引き分けを繰り返すことをおすすめする。

まず、シナリオの攻略方法について説明しよう。

このシナリオでは友軍の第3軍がマップ左上シェルブツを生産首都にして、ワルシャワに向けて移動する。

ユーザーの生産首都はスケルニェヴィツェで、敵ワルシャワ軍はワルシャワを生産首都にして周囲をヴィスワ川に守られ、さらに首都周辺に要塞地形を築いて、頑強な防衛陣地を築いている。

うっかり戦車などでワルシャワに近づくと、牽引砲で叩かれるし、航空機を単独でワルシャワに移動させると、ワルシャワ周辺の対空部隊に攻撃され、さらに空港に配置されている敵航空機の迎撃に遭って、逆に潰されることがある。

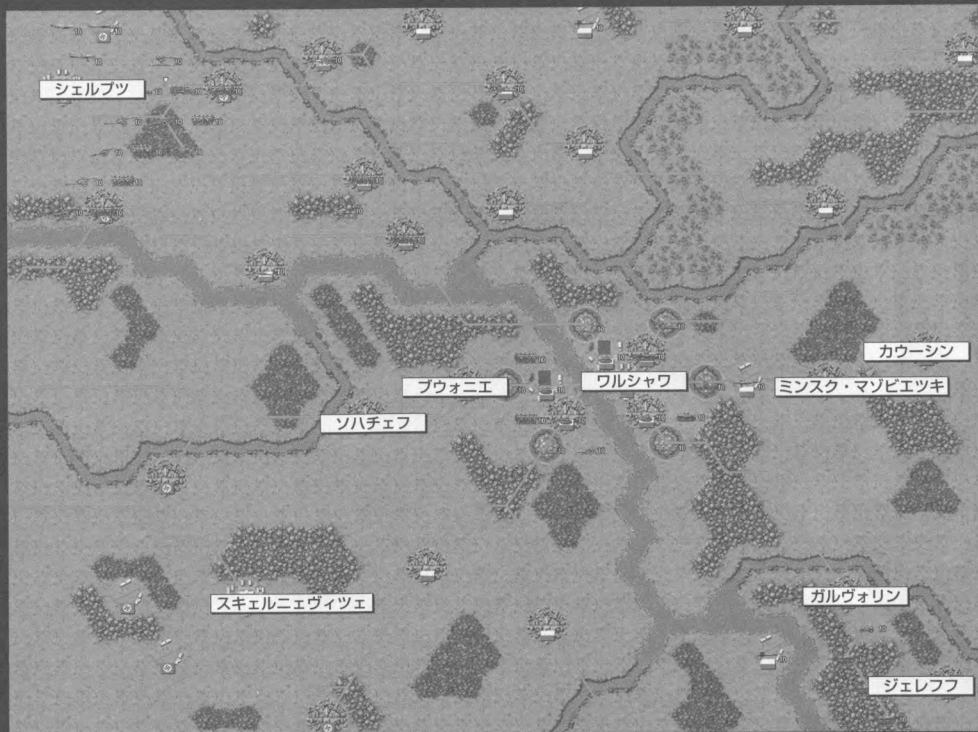
ここで重要になる部隊は牽引砲なのだ。

まず牽引砲と対空砲を配置して、対空砲でユーザー首都に向けて飛来してくる敵航空機を叩きながら、牽引砲を移動させる。

このとき戦車などで、牽引砲を守りながら移動させればいいのだが、最大部隊数が20と少ないので、バランスを考えながら配置したい。配置個所は首都周辺と、ウォヴィチュ、ラヴァ・マゾビエツキだ。

また、ムシュチョノブを占領するとここからも生産・配置が可能になる。

ポーランド戦 ワルシャワ陥落



まず生産・配置した牽引砲をブウォニエ方面に向けて移動させ、この周辺に配置している敵の要塞陣地の牽引砲を潰していく。さらに、ユーザー首都に向けて移動してくる敵戦車と航空機を叩きながら、前線をワルシャワに向けて移動させる。

占領部隊は、まずガルヴォリン左の空港を占領し、航空機の補給地点を増やす必要がある。もちろん建設工兵で空港を設置すれば、その必要がなくなるが、軍事費額が少ないときにやたら空港を設置すると、軍事費額が底をつき、補給・補充もできなくなる。また、占領部隊をもう2部隊ほど作り、1部隊はムシュチョノブを占領する。さらにもう1部隊をウォヴィチュからソハチェフ経由で、ブウォニエ占領に向けて移動させたい。ただしこのブウォニエ占領部隊は、全滅する可能性も大きいので、空港を制圧し、ムシュチョノブを占領したら、その部隊を使ってもいい。

ブウォニエを占領しても気が抜けない。ワルシャワの背後が広く、敵が生産した部隊がワルシャワ背後に広がり始め、この部隊がブウォニエに向けて攻撃を開始してくることがあるからだ。たとえブウォニエを占領しても、取り戻されることがあるので注意しよう。

ブウォニエを占領したら、ヴィッスラ川対岸のワルシャワ制圧を始める。

牽引砲でワルシャワ周辺の敵対空砲を潰し、航空機で地上部隊を潰して、ワルシャワとその周辺の都市を占拠、ワルシャワを爆撃機で爆撃して耐久力を下げて、占領部隊で占領する。

特に航空機は、このシナリオでエントリーするBf110Cの燃料が112と多いので、都市などの占拠にはうってつけだ。

この方法でうまく戦えば、大勝利も不可能ではないが、このシナリオの目的は引き分けを繰り返して、部隊の経験値を積むことと、進化させること。

まず牽引砲は105mm軽榴弾砲か、150mm重榴弾砲に、そして150mm加農

砲まで進化させたい。

輸送車はオベル・ブリッツからSdkfz7に進化させる。このとき、Sdkfz7とその上位のSdkfz251/1の両方の部隊を作っておくといい。Sdkfz7は、牽引砲が搭載できることと、キャンペーンの中盤以降にSdkfz7/1前期から後期の対空車両にしたいからだ。またSdkfz251/1は、アフリカ戦線などの砂漠戦で、威力を発揮する足の速さを持っている。

このように、牽引砲、輸送車はもとより、戦車、高射砲、対空車両、航空機、さらに占領部隊とまんべんなく経験値を上げるために、このシナリオは何度も引き分ける方法をすすめる。そして、大勝利ではなく、勝利で次のシナリオに進んでほしい。

ポル・コモロフスキ タドイチ

Komorowsky, Tadeusz

ポーランド 最終階級 将軍 1895~1966

ポルというのは、コモロフスキ伯の暗号名。
1939年、ドイツのポーランド侵攻後ポーランドに留まり、南部ポーランドのレジスタンスの責任者として活躍する。

1943年6月、ポーランド本国の指導者ロヴェツキが逮捕されると後任となり、対独抗戦を開始、破壊工作と情報収集をする「フライ」を開始する。

続いて、高地反攻、ゲリラ活動を行う「テンベスト」、そして総決起のための「ライジング」と、ポーランドの地下組織の指示と行動を行う。

1944年、ソ連軍の大攻勢が始まると、ワルシャワ蜂起をするが、赤軍との連絡を取らずに蜂起したため、ソ連軍がポーランドの首都ワルシャワ目前で停止し、ポーランドの4分の3を掌握したものの、食料、弾薬の補給を得られず、ドイツ軍のバルチザン戦特殊部隊の投入により、降伏、捕虜となる。

コルディッツに拘禁されるが、ポーランド亡命政府から、ポーランド国軍総司令官に任命される。

ノルウェー戦

ポーランドを占領したドイツは、次の標的をノルウェーとフランスに決定し、準備を整える。一方、英仏両国は、ポーランド占領というドイツの侵攻を目の当たりにし、宣戦布告をしながらも、戦力が整わずに、何もできない状況が続く。こんなヨーロッパの状況を利用して、ソ連はフィンランドに軍を進め、ソ・フィン戦争を始める。

- デンマーク
- ヴェーゼル演習



ポーランドが降伏し、英仏がドイツに宣戦布告をしたものの、英仏はドイツに対抗しうる戦力をまとめることができなかった。

イギリスはドイツと戦うため、陸軍3個師団をフランスに送り、ベルギー国境を固める。そしてドイツがベルギーに侵攻してきたときの「ディール計画」を立案する。しかし、本格的な戦いが開始されないまま時間が経過し、その間にドイツは着々と次のコマを進めるための計画を練り始めていた。

ただし、海上での戦いは頻繁に行われ、船舶、艦艇や港湾などの攻撃は、ドイツ、イギリスともに、相互に頻繁に行われていた。しかしこれらの戦いは、小規模な局地戦、フランスは、こうしたイギリスの行動に不満を抱いていた。

フランスは600万人を動員し、ドイツ軍に対する準備を整えようとしたが、計画がずさんであったため、フランス国内の生産力が低下するという、ちくはくな政策が繰り広げられていた。

イギリスでは、不況によって失業者も増え、フランスでは内政が混乱するという、宣戦布告どころの状態ではなかった。しかし、こんな混乱した情勢の中で、際立っていたのはイギリスの防空システムの充実で、ダウディングを中心として、戦闘機集団とレーダー・システムの改善によって、イギリスの防空体制は充実していった。

ドイツは、フランス侵攻作戦を計画していたものの、具体的な作戦で意見が分かれ、兵力の準備にも時間を必要としていた。しかし、ドイツ海軍はイギリスの海上封鎖に遭い、行動を封じられていたため、ノルウェーに注目し、ドイツ海軍総司令官レーダー提督は、中立国ノルウェーを占領し、鉄鉱石輸送と獲得を確保するために「ノルト作戦」を立案、ヒトラーに進言するが、この時点でヒトラーはポーランド戦以降の戦いが世界戦争に発展するのを恐れ、なかなか首を縦に振らなかった。

大西洋では、ドイツとイギリスの戦いが激しくなり、ドイツ海軍のUボートによる商船の破壊や、ポケット戦艦による活躍を開始するが、ヴェルサイユ条約で、艦艇の制限をされていたこともあり、イギリス艦隊を脅かすほどの戦力ではなかった。ラブラタ沖での戦

いでは、頻繁に商船を撃沈するドイツ海軍の「グラフ・シュペー」や「ドイッチェランド」を捕捉するため英仏海軍20数隻の搜索作戦が開始される。

一方ソ連は、フィンランドの海軍基地の租借とカレリア半島の一部の譲渡を要求し、フィンランドが拒否したことによって、ソ連とフィンランドのソ・フィン戦争が始まる。最初は、貧弱なフィンランドの陸・空軍の予想外の反撃にソ連は甚大な被害を被る。そして1939年12月国際連盟に調停を求めたことにより、ソ連は国際連盟から除名を受ける結果になる。しかし、ソ連は1940年、本腰を入れてフィンランド攻略を行い、3月12日についてフィンランドは講和を受け入れ降伏し、多くの領地をソ連に割譲することになる。このソ・フィン戦争のソ連の勝利と、英仏の動きにヒトラーはノルウェー戦を決意する。

イギリスは、スウェーデンからのドイツの鉄鉱石輸送を機雷で封鎖し、さらにドイツのフィンランド、ノルウェー侵攻を阻止するために、フィンランドへの援助を計画するが、なかなか方針が決まらず、決定したときには、すでにフィンランドはソ連と講和してしまっていた。

しかし、ドイツのノルウェー侵攻を阻止するため、英仏は機雷を敷設する「ウィルフレッド作戦」、さらにベルゲン、トロンヘイム、ナルヴィクに部隊を上陸させる「R-4計画」を立案、実施しようとしたが、そんな時、ドイツのノルウェー侵攻「ヴェーゼル演習」が実施される。

1940年4月9日、グナイナセウ、シャルンホルストと駆逐艦隊支援による第3山岳師団によるナルヴィク、トロンヘイム占領部隊、ブリュッヒャー、リュッツォウ、エムデン、陸軍2,000名を乗せた掃海艇群によるオスロク占領部隊、ケルン、ケーニヒスベルクと山岳兵900名を乗せた練習艦を伴ったベルゲン占領部隊、カールスルーエと補給艦に乗艦した陸軍1,100名のクリスチャンサン、アレンダール占領部隊、空軍第10航空艦隊による空挺部隊、これら陸海空の3軍共同の作戦が開始された。

デンマーク

「ヴェーゼル演習作戦」を計画したヒトラーは、ノルウェー侵攻、デンマーク占領を付け加えた。

ノルウェー侵攻計画の最大の弱点は、イギリス海軍の勢力下の遠隔地の要衝を占領・維持する点で、たとえノルウェーを占領しても、イギリス海軍に阻止され、さらにドイツとの補給線を遮断される可能性があるあった。

それを防ぐには、ノルウェー占領後、鉄道による補給線の確保のため、オスロとデンマークを占領する必要があった。

そのため、第10航空艦隊を中心に空挺作戦を含めたデンマーク占領作戦が「ヴェーゼル演習作戦」に盛り込まれたのである。

戦争開始年月日 → 1940年04月09日04:00

大勝利 (12ターン以内) → ヴェーゼル演習

勝利 (24ターン以内) → ファニー・ウォーの終焉

引き分け (規定ターン以上) → デンマーク

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軍	20,000	0/20	-	-
デンマーク王国	0	21/12	-	-

レーダー エーリッヒ

Raeder Erich

ドイツ 最終階級 海軍元帥 1876~1960

第一次世界大戦の敗北の結果、ドイツは「ヴェルサイユ条約」を結び、大規模な軍縮を強いられる。海軍も総トン数10万トン以下という制限と潜水艦の保有を禁止されることとなった。

レーダーは、この貧弱な沿岸防衛海軍を立て直し、さらにポケット戦艦など戦艦の建造を含め、ドイツ海軍の近代化に努める。同時に、潜水艦の秘密研究開発や、洋上戦略の議論を積極的に行わせU-ボート艦隊の基礎を築く。また、主力艦の隻数で圧倒的に勝るイギリス海軍打倒を計画する。

その後、1939年連合軍海軍の軍事的協力の混乱を狙った「ポケット戦艦グラーフ・シュペーでの戦い」などで名を馳せ、ドイツ海軍総司令官に就任する。

1940年、ノルウェー戦侵攻「ノルト作戦」を立案してヒトラーに提案、却下されるが、ソ連、英仏の動

向の変化により、「ヴェーゼル演習作戦」としてノルウェー戦が実施される。

1940年、英本土爆撃とともに、英本土上陸作戦を計画したヒトラーに対し、海軍の軍備が十分でないことから、反対する。

1941年イギリスの海上補給線断絶を目的とした商船襲撃「コースト・シップ作戦」を成功させる。

周到な計画と綿密な指示は与えるが、最終的判断は艦長に任せる現場尊重主義によって、部下との固い信頼関係を築く。

だが、反面では伝統的な大艦隊主義者で、海軍戦略に無知なヒトラーと常に対立し、辞職に追い込まれ、1943年辞任する。

戦後、重要戦犯として10年の禁固刑を受けるが、高齢のため、1955年に釈放される。

駆け足マップで大勝利も可能。ただし勝利だけは……

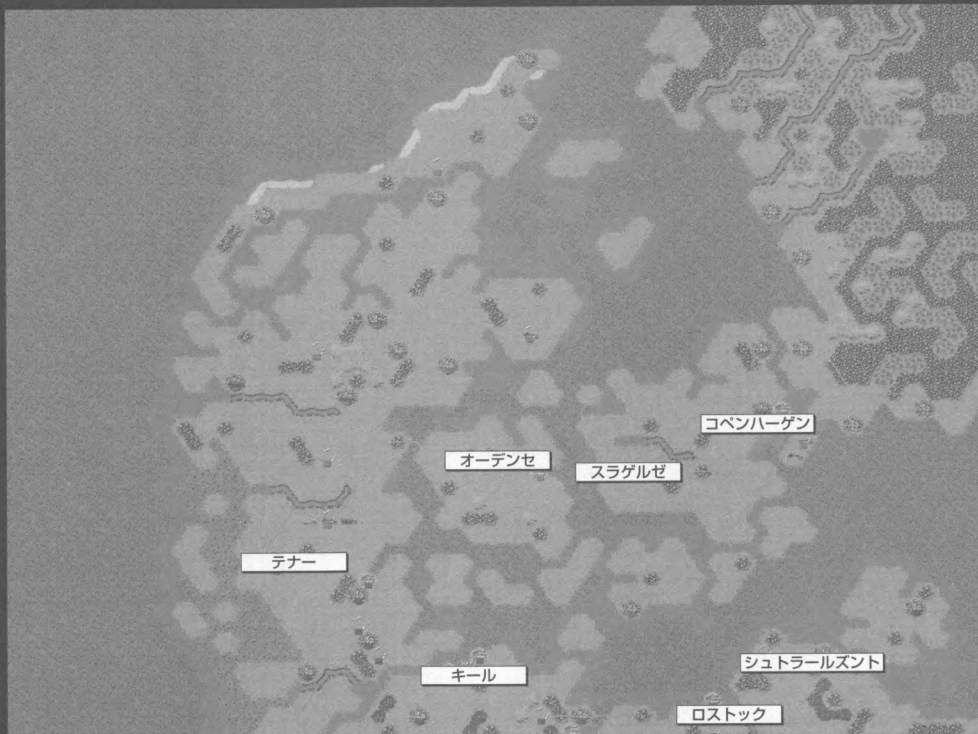
Bf110Cの航続距離を活用して、制空権を握れ

ノルウェー戦最初のシナリオだ。昼夜ルールを採用してもほとんど白夜で、夜間が少ないため、航空機の活用が非常に便利だ。

攻略方法は、艦艇を敵生産首都コペンハーゲンに移動させ、コペンハーゲンの港を占拠して、コペンハーゲン周囲の敵と、空港で生産される敵航空機を叩くこと。ただし生産・配置が可能な空港が、ひとつしかない。まず、建設工兵で空港を設置すると、非常に戦いが楽になる。さらに航空機で敵航空機を迎撃、制空権を握り、輸送船に地上部隊と占領部隊を搭載してスラゲルゼ左の港で降ろし、敵生産首都を占領するといひ。

このシナリオは空港までの距離があるので、Bf109系は敵航空機迎撃程度にしよう。コペンハーゲン周辺を占領しようとする、燃料が少ないため、墜落してしまうので注意。大勝利のターン数が前作は10ターンだったが、本作は12ターンとやや増えた。それでも早足マップには違いないので、大勝利をするには無駄なターンを使っていられない。ただし、スペイン戦の「マラガ作戦」で戦艦を生産して鍛えていると、この戦艦をコペンハーゲンに移動させ、一気に周囲の敵を制圧できる。さらに航空機で敵航空機部隊を殲滅して空港を占拠してしまうと、戦車など地上車両を配置しなくても占領部隊だけを輸送船に搭載して、コペンハーゲンを占領できる。またコペンハーゲンを占領せず、Bf110CかHe112B-1の航続距離の長さを使って、キール左のテナー周辺と、その上に残存する敵部隊を殲滅して大勝利するということも可能だ。ただし、Ju52/3m g5eに占領部隊を搭載してコペンハーゲンに向かわせると、首都に通じる隣接した空港がないので、占領のために降りることができない。

このシナリオでHe100D-1とJuG-38ce輸送機が、Ju52/3m g5eの上位機としてエントリーする。He100D-1と、JuG-38celは、両方とも航続距離が長い航空機なので迷わず制式化したいユニットだ。



大勝利、勝利以外のもうひとつの戦い方

前作でプレイした人が活用した戦い方に、「百年戦争」という方法があった。

この戦い方は、シナリオを引き分けると、同一シナリオで、また再開するシナリオを何度も引き分けて、部隊の経験値を上げ、さらに進化させるという方法だ。

この「百年戦争」には、もうひとつの長所があった。引き分けを続けることで、シナリオのプレイ開始日を進める。これによってキャンペーンの序盤の1939年代の戦いを1945年まで、延々引き分けてしまう。

これによって、フランス戦で、Me262A-1a後期などのジェット戦闘機を配置したり、超重量級戦車 Maus や、巡航ミサイルV2を使ったりする人もいた。

しかし、1945年を過ぎると、敵が生産をしてこなくなるため、敗北軍事費額の設定がある敵の場合、軍事費が減らなくなり、シナリオで勝つことができなくなるという欠点も含んでいた。

しかし本作は、開始年月日に、さらに時間が加わったため、シナリオを引き分けなくても、日付の進み方が前作と比較すると非常に短く、「百年戦争」をするには苦痛になるシナリオが多くなっていく。

ただし、「百年戦争」が有効なシナリオもまだまだ存在している。

●キャンペーン序盤の「上級軍事演習」

このシナリオは引き分けがわずか16ターンと短い。さらに牽引砲の105mm軽榴弾砲と、オベル・ブリッツ、建設工兵が配備されるおいしいシナリオだ。このシナリオで、牽引砲を150mm重榴弾砲まで、進化させることが可能だ。

また、オベル・ブリッツをSdkfz7に進化させ、さらに装甲車のSdkfz221前期をSdkfz222前期、そしてSdkfz231 8輪型まで進化させることができる。

なかでもSdkfz7は、後々対空車両のSdkfz7/1前期から後期へと改良すると、非常に敵航空機に威力を発揮する対空車両として生まれ変わる。

牽引砲も、早い時期に進化させて、経験値を最大にしておくことで、次の上位ユニットがエントリーしてき

たときに、すぐに進化できるように、進化待ちをするともできる。「ワルシャワ陥落」でも引き分けで牽引砲を鍛えられるが、「上級軍事演習」で、進化させておくと、さらに楽になる。

●スペイン戦シナリオの「マラガ作戦」

このシナリオは、スペイン戦で唯一艦艇ユニットの生産ができ、さらに駆逐艦のレーベレヒト・マース級が配備される。つまり、戦艦を生産して、経験値を上げることに専念できるのだ。

生産できる戦艦はシュレスウィク・ホルシュタイン級。これをドイツ艦隊級から、シャルンホルスト級、さらにビスマルク級まで進化させ、耐久力も60まで上げて「ヴェーゼル演習」でH級がエントリーされるまで、進化待ちができる。

●「ワルシャワ陥落」

このシナリオを引き分けて、牽引砲を150mm加農砲まで進化させる。さらにフランス戦のために、III号戦車E型の経験値を上げておき、IV号戦車に進化できるようにしておく。

非常に難しいが、Kfz4対空自走砲をSdkfz10/4から、Sdkfz 8自走高射砲に進化させる。Sdkfz 8自走高射砲は、途中で退役してしまうので、この部隊を持っている人は、非常に辛抱強いプレイヤーといえるかもしれない。

●「デンマーク」

シナリオ攻略としては使いものにならないか輸送機に占領部隊を搭載して、Ju52/3m g5eの経験値を最大にしておく。次の「ヴェーゼル演習」で（「ヴェーゼル演習」に移動した場合だが……）、運がいいとJuG-38ceがシナリオの途中でエントリーしてくるので、Ju52/3m g5eの経験値を最大にして、進化待ち部隊にしておく。

●「ヴェーゼル演習」

待望のH級戦艦がエントリーする。ビスマルク級をすかさずH級に進化させ、巡洋艦のニュルンベルクをヒッパリー級に進化させる。また牽引高射砲、戦闘機、戦闘

爆撃機、爆撃機をフランス戦、対英戦のために進化させる。

さらにいちばん進化が難しいと思われる潜水艦をV II B型に進化させておく。

ちなみに引き分けを繰り返していけば、グラーフ・ツエッペリンを生産することもでき、このシナリオで艦艇ユニットを含めた、部隊全体が非常に充実するはずだ。

「ヴェーゼル演習」を逃してしまうと、「レニングラード攻囲戦」までは、引き分けを繰り返せるシナリオはない。

ちなみに、引き分けを繰り返せるシナリオは以下のものなので参考にしてほしい。

●引き分けで同一シナリオを繰り返せるシナリオ●

- 初級軍事演習
- 中級軍事演習
- 上級軍事演習
- ラドム包囲網
- 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
- 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
- レニングラード攻囲戦
- カサ・デ・カンポの戦い
- マラガ作戦
- ブルネデの戦い

ヴェーゼル演習

1940年4月8日、ドイツ陸海空3軍によるノルウェー侵攻「ヴェーゼル演習作戦」が始まる。英仏はノルウェーからの鉄鉱石輸送を阻止するため、ノルウェーに注目し、ノルウェー水域への機雷の設置を行う「ウィルフレット作戦」と、スタヴァンゲル、ベルゲン、トロンハイム、ナルヴィクに部隊を上陸させる「R-4計画」を立案、1940年4月8日に実施するはずだった。

ドイツとイギリスは同じ日に、それぞれの作戦を遂行するために行動を開始したが、ドイツの陸海空3軍の迅速な行動は、イギリスの動きよりも早く、ドイツ軍は速やかにデンマークを占領し、海と空からノルウェー各地に部隊を展開させていった。しかし、イギリスもドイツ艦隊を発見し攻撃を加え、ドイツ軍の「グナイナセウ」が損傷し、オスロ上陸においては「ブリュッヘル」が撃沈され、「リュッツォウ」が損傷。上陸を阻止される。しかし空挺部隊による降下作戦で、オスロは占領され、ドイツ海軍は壊滅的な損害を被るが、ドイツ軍のノルウェー侵攻は成功し、イギリス軍は、逆にノルウェーから一時撤退を余儀なくされる。

しかしノルウェーを占領したドイツ軍に対し、イギリスは艦隊による大攻勢をかけ、ドイツ軍の艦艇を血祭りに上げるが、ノルウェー占領には至らず、逆上陸を試みるも散発的な戦いとなり、大半がドイツ空軍に叩かれ失敗する。

そこで、イギリス軍は空母を使い、航空機の支援による攻撃を試みるが、これも第5航空艦隊を編成したドイツ空軍によって粉砕される。

幾多の作戦を展開し、ドイツ軍の反撃に遭ったイギリス軍を中心とする英仏連合軍は、南部ノルウェーを放棄して撤退し、北部ノルウェーに戦線に移す。しかし1940年5月に入ると、オランダ、ベルギーへのドイツ軍の攻勢が始まっていく。

このノルウェー戦でイギリス内閣は大混乱をきたし、チェンバレンが辞任、チャーチル首相が誕生することになる。

戦争開始年月日 → 1940年04月09日04:00

大勝利 (58ターン以内) → ファニー・ウォーの終焉

勝利 (104ターン以内) → ファル・ロート

引き分け (規定ターン以上) → ヴェーゼル演習

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
★第21軍団	100,000	0/64	-	-
本国艦隊	130,000	47/32	★1,000	-
★第3山岳師団	5,000	18/18	-	-
ノルウェー王国	0	34/28	-	-
北西海外派遣軍南方	20,000	4/20	-	63T連合
北西海外派遣軍北方	15,000	3/16	-	63T連合
デンマーク王国	0	12/12	-	-
フィンランド共和国	5,000	0/64	-	-

引き分けを繰り返して艦隊を鍛え、本国艦隊を撃破せよ

もちろんこのシナリオは引き分けを繰り返そう

シナリオ序盤の大きなへそは、この「ヴェーゼル演習」と「アドラー・アングリフ」といっても過言ではない。

この「ヴェーゼル演習」で、初めてイギリス軍の大艦隊と艦隊戦をすることになる。「マラガ作戦」と「デンマーク」で、戦艦を鍛えずにこのシナリオに臨んだ場合、敵イギリス軍の本国艦隊の攻撃で、ドイツ軍の艦隊と航空機はぼろぼろになるはず。

従って、このシナリオで艦艇ユニットが充実していない場合は、「マラガ作戦」「デンマーク」で艦隊を鍛えて、その後このシナリオの戦いに挑んだほうがいい。

このシナリオは、早めに中立国のデンマーク王国を占領する必要がある。なぜなら、この中立国の索敵範囲に入るので、こちらの部隊の位置が、敵に丸見えになっているからだ。

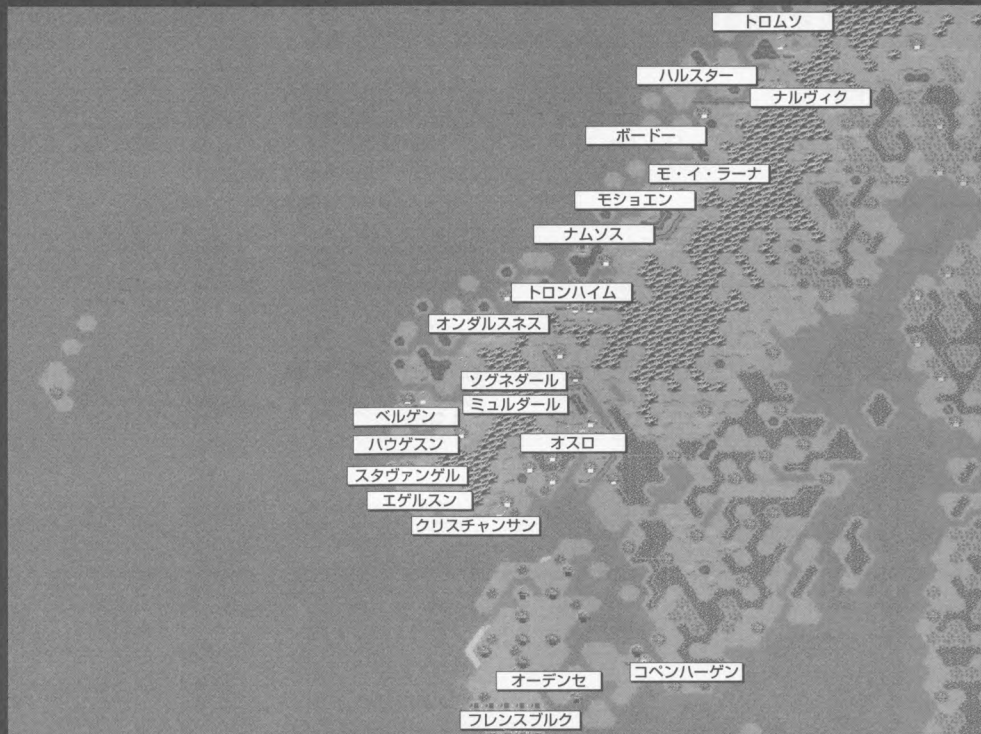
デンマーク王国の生産首都コペンハーゲンを急降下爆撃機や戦艦で包囲した後、輸送機で空港に降りられるようになったら、爆撃機でユーザー生産首都フレンスブルク上のオーデンセを爆撃、占領を開始しよう。

デンマークを降伏させると同時に、戦艦を配置しまくり、南下してくる敵艦隊に集中攻撃を開始する。このとき、戦艦がないと大苦戦は必至。新たに生産しても、耐久力が1なので、話にならないのだ。

また、He115B-1水上雷撃機を生産し、これを集中的に敵艦隊にぶつけるという方法もあるが、対空射撃に遭い全滅することもあるので悩むところだ。ただし見事残れば、この雷撃機の魚雷で、敵艦隊の耐久力をざっくり減らし、経験値も最大になる。

さらに潜水艦II型を生産し、クリスチャンサン付近まで移動させ、敵艦隊を攻撃することも忘れてはいけない。このII型は、足がのろく、燃料が少ない。しかしこのII型を上位のVII B型に進化させないと、潜水艦としての威力を発揮できない。何が何でも、II型をVII B型に進化させるように努力してみよう。潜水艦は、通常は浮上していて、敵に

ヴェーゼル演習 ノルウェー戦



索敵された場合、あっけなく潰されてしまう。かといって潜航すると、足がのろく、敵が来るのを待って攻撃するしかない。クリスチャンサン付近で潜行して待ち、敵が接近したら攻撃するという戦い方で経験値を上げるのが得策か。

本作では、潜水艦の使い方が、いちばん難しいかもしれない。

序盤戦は本国艦隊との壮絶な戦いとなる。敵戦闘機や雷撃機も南下してくるので、こいつらも戦闘機や高射砲で潰していく。

そうして、南下してくる敵と戦っていると、だんだん敵の数も減り始め、敗北軍事費で降伏する。

本国艦隊と戦いながら、もうひとつすることがある。クリスチャンサンとオスロ、さらにベルゲンにあるノルウェーの沿岸砲台を潰してしまうことだ。こいつか邪魔して、占領部隊を降ろすことが難しい。この沿岸砲台を早めに潰し、本国艦隊を降伏させると、非常に戦いが楽になる。

イギリス軍本国艦隊の脅威がそれほどもなくなったら、占領部隊を移動させる。

まずは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ぼう。また、空輸でオスロを迂回してオンダ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、ハウゲスン、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方法も取れるのだ。

Ju52/3m g5eの航続距離を生かして、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むことができる。

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、いちばん遠い、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。

ともかくこのシナリオを引き分け続けて、ドイツ海軍の大艦隊を作っておくこと。ひたすら引き分け、艦隊を充実させておくこと後々の戦いが非常に楽になる。

引き分けを繰り返すときは、友軍に注意

この「ヴェーゼル演習」などのように、絶好の引き分けシナリオでいちばん注意したいことは、敵部隊だけでなく同盟国や友軍の動きだ。

引き分けるためには、部隊を動かさずに待っているわけにはいかない。敵と戦い、経験値を上げて部隊を進化させなくてはならないため、何度も引き分けを繰り返していくと、部隊が強くなり、いちばん最初にシナリオに臨んだときよりも戦いが楽になる。

そのため、敵部隊を潰しすぎて、降伏させてしまうことがあるが、敵部隊を見ていればある程度防ぐことができる。

しかし、マップが広いシナリオなどでは、同盟軍や友軍が善戦してしまい、気が付いたら同盟軍や友軍が敵生産首都上に占領部隊を移動させ、占拠して、占領を始めてしまうということもある。

また、航空機を生産し始めて、航空機の攻撃で、一

気に敵部隊を潰してしまうということもあるのだ。

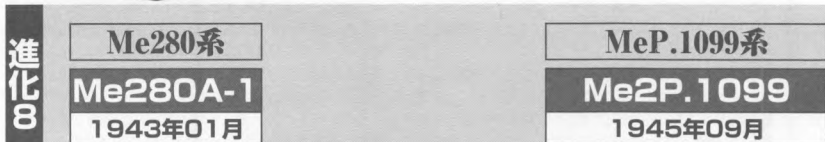
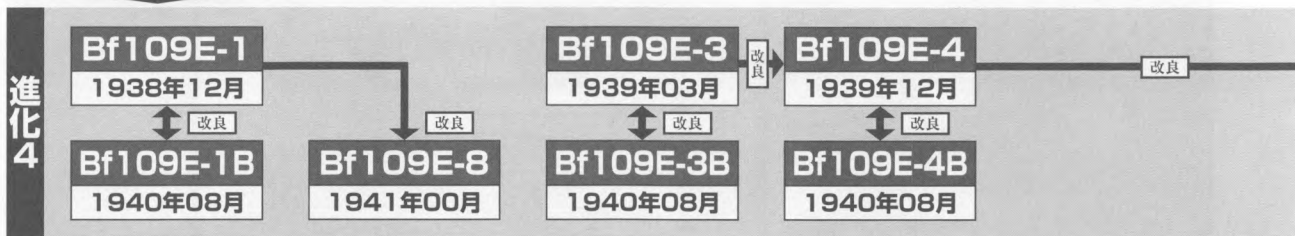
この「ヴェーゼル演習」でも、引き分けを繰り返していくと、敵をひねり潰すコツがわかり、楽に敵と戦えるようになるのだが、うっかりすると友軍が敵部隊を全滅してしまい、勝利してしまう。

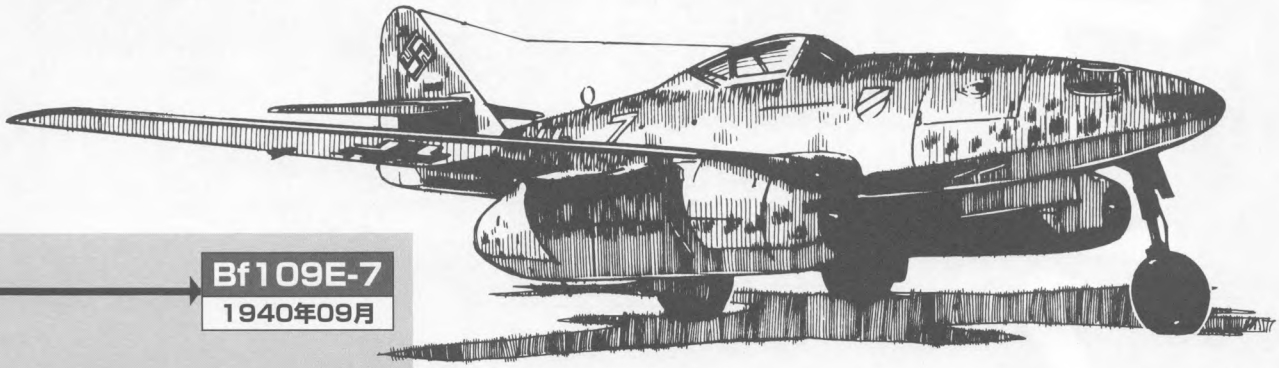
それを防ぐには「ヴェーゼル演習」の場合、早いうちに、友軍第3山岳師団の空港に航空機を移動させ、航空機の生産を阻止し、友軍が敵生産首都を占領しないように、航空機や防御力・耐久力の高い戦車などを敵生産首都上に乗せて、友軍による占領を防いだりすることも必要だ。

また、艦砲射撃の外れ弾で、友軍の部隊の機数を減らすこともできる。

このシナリオは、潜水艦の経験値が上がりにくいが、VII B型潜水艦になると、浮上して地上部隊を攻撃できるので、ぜひ経験値を上げて進化させておきたい。

Bf109系戦闘機の進化・改良





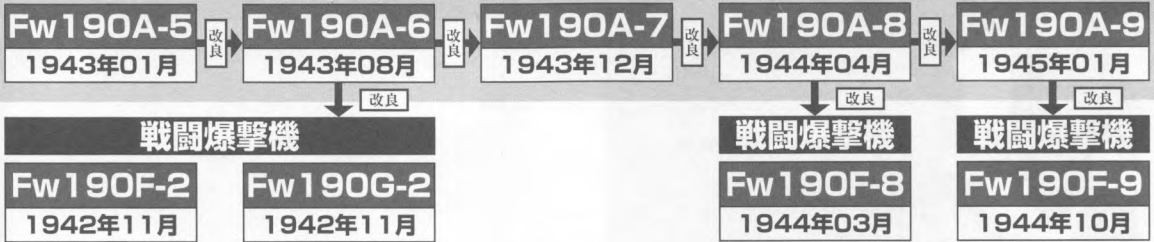
Bf 109E-7
1940年09月

Bf109系



進化5

Fw190A-5~9系



進化6

Ta152H-1系

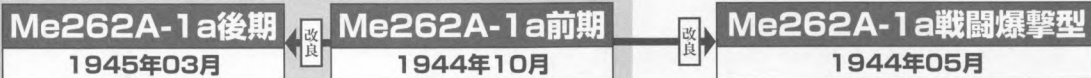


Ta152C-1系



進化7

Me262系



戦闘爆撃機

MeP.1106系



JuEF.128系



進化9



フランス侵攻

ポーランドに侵攻したドイツに対して、宣戦布告をした英仏両軍。さらにオーストラリア、ニュージーランドと各国が続いて宣戦布告をする。そんな中、イギリスはフランスに大陸派遣軍を送る。ドイツのノルウェー侵攻に際してイギリスは、本格的に艦隊を送りドイツ海軍と戦いを繰り広げる。

しかし、ドイツに対する具体的な対策が決まらず、時間だけが経過していった……。

●ファニー・ウォーの終焉

●ファル・ロート



ポーランドに侵攻したドイツは、ポーランド戦が終了する前に、すでにベルギー、オランダを含めたフランス侵攻に対する作戦会議を始めていた。

一方英仏では、イギリスが大陸派遣軍として16万人の兵力、車両2万5,000両弱を送り、対独会議を行う。しかし具体的なことは何も決まらず、時間だけが過ぎていった。

ドイツ軍首脳部も、フランスを含めた西方戦役に対して、非常に苦慮していた。

首脳部は、第一次世界大戦のドイツ帝国参謀総長シェリーフェン元帥が立案し、参謀総長モルトケ元帥が1914年に実行した、対フランス包囲作戦のシェリーフェン案を採用しようとし、彼の名前にちなんで「シェリーフェン計画」を試みようとしていた。

このシェリーフェン計画は、フランスとドイツの国境に築かれたフランスの要塞マジノ線を避け、ルクセンブルク、ベルギー、オランダから、フランスに向けて侵攻しようという骨子で、B軍集団が主体となり、A軍集団が、マジノ線に対する側面を担当して援護するという案であった。

しかし、シェリーフェン計画は、ドイツ軍がフランスに侵攻するまでに、オランダ、ベルギーを通過しなくてはならず、その際、兵力の消耗が予想されるため、戦力不足を懸念するブラウヒッチュ上級大將を含めた軍首脳は、この案を含めた西方戦役に対して消極的で、決定には至らず、時間だけが経過していく。

当時のドイツ陸軍は、機甲師団とはいえまだまだ車両は軽戦車が主体で、工業能力の弱さと、軍首脳部の機甲師団という新戦法に対する懐疑的な態度から、中戦車のⅢ号、Ⅳ号戦車を主体とした兵力を作るまでには至らなかった。

しかし、A軍集団参謀長を務めるマンシュタイン中將が、ルントシュテット上級大將の同意と署名を携え、マンシュタイン案「ジツヒェルシュニット案」を戦車戦・装甲師団の生みの親のグデーリア

ンのもとに持ち寄り相談する。

グデーリアンもシェリーフェン計画に対しては、新鮮味に欠けることから苦慮していた。

マンシュタインの案は、右翼を英仏連合軍主力を食い止める陽動部隊に設定、主力は強力な装甲兵力で、ルクセンブルクと南部ベルギーを通過し、セダンのマジノ線延長部に向かい進撃し、アルデンヌ森林地帯を突破し、セダン付近でマース河を強行突破してフランスに向かうという案であった。

グデーリアンは、このマンシュタインの大胆な計画に賛同するが、軍首脳部はなかなか首を縦には振らなかった。

しかし、空軍の伝令将校が、機密書類「シェリーフェン案」を携行してベルギーのメヘンに不時着してしまう(メヘン事件)。

これによって、ベルギー、英仏にシェリーフェン案が筒抜けとなった可能性が高いことから、軍首脳部はシェリーフェン計画はあきらめなくてはならなくなる。

そこでマンシュタイン案が急浮上し、彼の案が検討されることとなった。

しかし軍首脳部の多くは、アルデンヌの森林地帯を機甲部隊が抜けられるはずがないと思い、猛反対をするが、メヘン事件のために、ヒトラーはマンシュタイン案を採用せざるをえなかった。

一方英仏を含める西側の連合軍は、ドイツがシェリーフェン案を採用してくると信じ、さらにマジノ線に絶対の信頼を寄せていたこともあり、オランダのマース川から、アルペール運河でくい止めるため、主防衛をオランダ、ベルギーに移す計画を立てる。

ドイツ軍はボック指揮するB軍集団でオランダ、ベルギーを、ルントシュテット指揮するA軍集団でアルデンヌを、そしてレープ指揮するC軍集団でマジノ線の端の延長線正面を攻撃すべく、1940年5月10日、西方戦役いわゆるフランス侵攻作戦「黄色の場合(ファール・ゲイブ)」が開始される。

ファニー・ウォーの終焉

1940年5月10日、フランス侵攻のための西方戦役「黄色の場合」作戦が始まる。

ドイツ軍は陽動部隊によってオランダ、ベルギー、ルクセンブルクを瞬く間に侵攻、ベルギー国境のエバンエマール要塞も空挺部隊によって落としてしまう。

さらに主部隊はアルデンスを突破、セタンからフランス領内に侵攻を開始する。

マジノ線を信じ、アルデンス方面には、わずかの兵力しか置いていなかったフランス軍は、不意をつかれて混乱し、当時のフランス軍最高司令官ガムランは何もできず早々に更迭される。

英仏両軍は、航空機を含めた勢力で何とかドイツ軍の進撃をくい止めようと試みるが、ドイツ軍の進撃速度に追いつかず、一気に英仏連合軍はフランスの海岸線へと押しやられてしまう。

そしてさらに、ドイツ軍はダンケルクに集結を始める英仏連合軍を、包囲する。

戦争開始年月日 → 1940年05月10日04:00

大勝利 (42ターン以内) → ファル・ロート

勝利 (65ターン以内) → バルバロッサ北方戦区

引き分け (規定ターン以上) → ゾネンブルーム

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	60,000	0/52	-	-
★B軍集団	30,000	64/36	-	-
イギリス海外派遣軍	2,000	54/16	-	5T連合
第1軍集団	1,000	64/32	-	2T連合
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	-	-

ガムラン モーリス・ギュスターヴ

Gamelin, Maurice Gustave

フランス 最終階級 陸軍大将 1872~1958

第一次世界大戦で、フランス軍総司令部作戦課長として活躍する。

フランス陸軍最高司令官。

1940年、フランス地上軍の総司令官としてフランス防衛のため、英仏両軍の調整を行う責任者としての任を担う。しかし部下に明瞭な指示を与えることができず、また状況の把握や、戦況に対する適切な判断に欠け、1940年5月のドイツ軍フランス侵攻が始まっ

ても、イギリス軍の協力とマジノ線で、ドイツ軍を粉碎できると信じていた。さらにドイツに対して、陸海両面からの封鎖によって無血勝利ができると確信して、ポーランド侵攻後も、具体的な対策を取らなかった。

そのために英国との調整など、軍人というよりは、役人のように行動し、ドイツ軍がフランス侵攻を始めると、何もすることができず、早々に更迭される。軍人としての能力に欠けた将軍といえる。

地上戦としては、マップが広いため、燃料切れの車両に注意

敵を中央に寄せるように戦うと楽

前作では、大勝利のターン数が26と、非常に少ないため、難易度が高かったが、本作では42ターンと大幅に増えているため、大勝利が楽になった。

しかも配置ターンがあり、次の1ターン目から敵部隊が行動するので、先手を打つことができる。

まず、1ターン目に占領部隊と爆撃機を配置して、アムステルダム、デン・ハーグのオランダ王国を降伏させるための準備をする。さらにユーザー生産首都ブリュムスのすぐ左下にあるエテルブルックと、ルクセンブルクを占領するための占領部隊と、ユーザー生産首都左から移動してくる敵部隊を攻撃する戦車部隊を生産する。

さらにリエージュとその上にある、ベルギーの要塞を潰すため、牽引砲とJu87系の急降下爆撃機を配置する。そして左から迫る敵航空機を迎撃する戦闘機と対空部隊の高射砲を配置する。

オランダ王国は、爆撃機と輸送機、そして護衛として燃料の多いBf110Cを付け、速やかに降伏させよう。

ルクセンブルク大公国も同様で、このふたつの国を降伏させた後、航空機の性能が高い、イヤなイギリス軍の料理にかかるという。

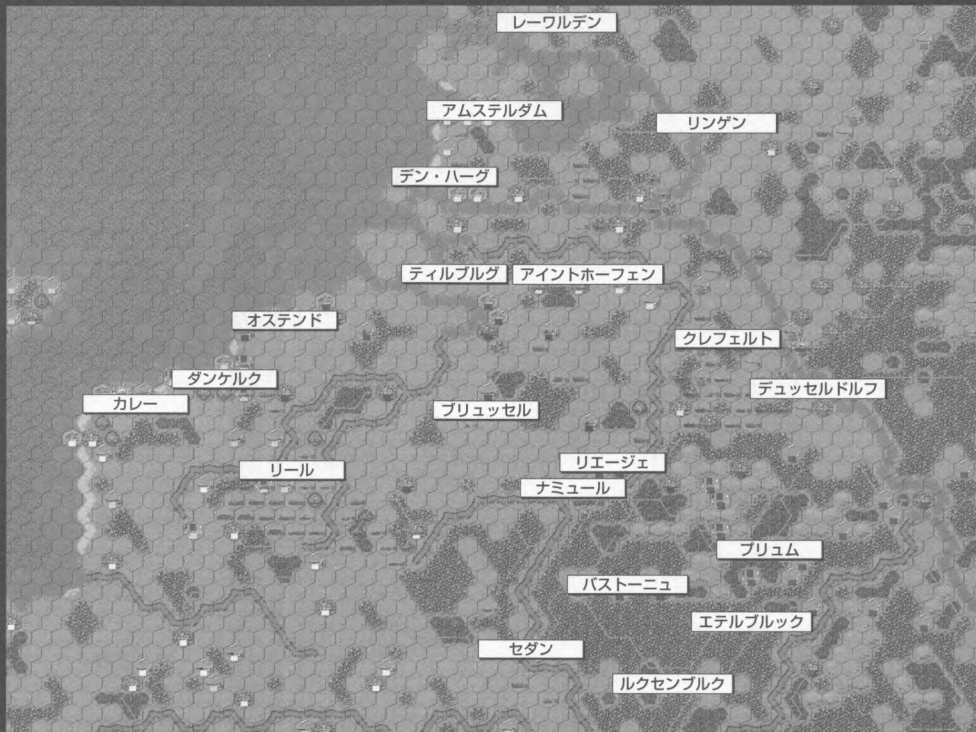
ちなみに、オランダ王国空港は、オステンド、ダンケルク、カレーの敵航空機や、高射砲を潰す、航空機の補給基地となる。

ただし、イギリス軍の参戦が、前作と比較すると遅く設定されているため、輸送機と爆撃機がもたつてオランダ王国に移動すると、ちょうどイギリス軍の航空機にぶつかり、潰されてしまうことがあるので注意。

輸送機は、本作で初めて登場するJuG-38ceが便利だ。Ju52/3m g5e輸送機の上位機種で、占領部隊を2部隊搭載でき、燃料も152と多い。

また、He100D-1は、地上攻撃には向かないが、対空防御力も高く、燃料が71と多めなので、この航空機とBf109E-4を併用

フランス侵攻 ファニー・ウオーの終焉



しながら活用して、敵戦闘機を潰していくといい。

戦闘機で、敵航空機を潰して制空権を握ったら、セダン左の空港をJuG-38ceに占領部隊を搭載して占領し、航空機でカレ、ダンケルク、リール、オステンドをアムステルダムと両方から挟み撃ちするといい。

このシナリオのポイントは、何と言っても、敵生産首都を海岸線のカレ、ダンケルク、オステンドに移動させないことだ。

敵の英(イギリス海外派遣軍)仏(第1軍集団)ベルギー王国の生産首都が、海岸線に移動してしまうと、首都同士が隣接していて、さらに高射砲をわらわら生産されると、攻めるのが難しくなる。

そこで最初にイギリス軍を叩き降伏させ、フランスとベルギー王国を海岸線に遷都させないように戦うといい。

また、敵高射砲対策として、Ju87A系などの旧式急降下爆撃機を、使い捨て覚悟で使い、都市、首都包囲に燃料の多いBf110系を使うと楽。

これらの作戦は、前作では部隊表に格納できる部隊数が少なかったため難しかったが、本作は250部隊あるので、使い捨て部隊による攻撃ができるのだ。

この方法で、イギリス軍の高射砲を潰し

て、イギリスのイギリス海外派遣軍を降伏させるといい。そして次はベルギー王国を攻撃する方法が楽。

フランスの第1軍集団の首都、カレ、リールは、ともに攻めにくい地形でやっかいなのだ。特にリールは、周囲が川で囲まれているため、地上部隊がリールに攻め込みにくく、航空機が高射砲の餌食になりやすいイヤな場所だ。そこで、ベルギー王国のオステンドを占領して、平地のブリュッセルを地上部隊で包囲して落とし、降伏させる。

その後、フランスを総力で攻める方法がいちばん楽だろう。

この方法で大勝利が可能なので、ぜひ大勝利をして「ファル・ロート」に進んでほしい。単なる勝利では「バルバロッサ北方戦区」に移り、難易度が高くなる。

引き分けると、北アフリカ戦線「ゾネンブルーメ」に移る。この北アフリカ戦線も、非常に難易度が高く、艦艇ユニットが充実していないとひどい目に遭うが、前作とはちょっと変わっているので、わざと北アフリカ戦線に行ってみるのもいいかもしれない。

ただし対英作戦「アドラー・アングリフ」に行くには、大勝利を選択する必要がある。

マンシュタイン エーリッヒ・フォン

Manstein, Erich von

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1887~1973

1887年ベルリンで生まれる。
26歳で陸軍大学に入学する。同期に電撃戦で有名なグデーリアンがいた。

1906年陸軍に入隊、第2近衛連隊に配属される。
1929年作戦課課員として、ドイツ国防軍再建の基本プランをまとめ、頭角を現わす。

1939年ルトシュテット元帥の参謀総長として、ポーランド戦に参加する。

フランス侵攻作戦では、彼の提言した「西部攻撃計画」(ファルゲイブ)により、2カ月でフランスを降伏させる。

この頃から状況把握に秀でた、大胆な構想力が開花する。

1941年東部戦線ではレニングラードに進軍、南西戦線では11軍を指揮しセヴァストポリ要塞を奪取す

る。1942年ドン軍集団司令官に昇格し、元帥となる。

また、バウルス将軍救出などで優れた作戦を計画し、ドイツ軍の躍進に多大な貢献をする。

1943年南方軍集団司令官となり、機動戦を提唱し、敵の戦力を消耗させながら撤退する戦い方をヒトラーに提言するが、ヒトラーに理解されず、たびたびヒトラーと衝突するようになる。

1944年クルスク戦でヒトラーとの衝突が激化、ついに罷免される。

罷免後は自分の屋敷でひっそりと過ごし、その後ドイツ敗戦を迎えた1945年、イギリス軍の捕虜となる。

第二次世界大戦で、最も功績を上げ、めざましい活躍をした野戦指揮官で、軍師と呼ぶに相応しい智将として敵味方を超えて近代戦の師として評価され続けた。



ファル・ロート

瞬く間にフランス領内に侵攻したドイツ軍は、イギリス海峡に沿って進撃を続ける。ブローニュを占領、カレーもドイツ軍の手に落ちる。

フランスに残るイギリス海外派遣軍はダンケルク周辺に撤退する。しかしフランスをほぼ手中に収め、ダンケルクを包囲したヒトラーは、機甲部隊に攻撃中止命令を出し、空軍による攻撃の指示をする。この停止命令によって、イギリス軍のフランス残存部隊は救われる。イギリス本国から「ダイナモ作戦」が発動され、ラムゼイ提督の指揮のもと撤退計画を開始、これによってフランス兵を含む34万人近い兵力がイギリス本土に脱出する。1940年5月28日、ベルギーが降伏し、フランス上層部は動揺する。しかし休戦を望む閣僚を更迭し、徹底抗戦を構えるが、各地でフランス軍の戦線を突破、6月10日フランス政府はフランスを離れ、パリが6月14日陥落。6月16日フランス政府レイノー内閣は総辞職し、ペタン将軍が首班となり、ドイツに休戦を申し入れる。

戦争開始年月日 → 1941年06月22日

大勝利 (47ターン以内) → アドラー・アングリフ

勝利 (76ターン以内) → バルバロッサ北方戦区

引き分け (規定ターン以上) → ゾネンブルーム

参加国	初期軍数	初期ユニット数	敗北軍数設定	途中参加設定
★A軍集団	40,000	0/52	-	-
★B軍集団	30,000	64/32	-	-
★C軍集団	10,000	48/20	-	-
イギリス海外派遣軍	4,000	25/16	-	-
フランス共和国	1,000	64/64	-	-
西部軍集団	0	42/42	-	67T枢軸
アルプス軍	0	41/20	-	67T連合
スペイン	0	0/64	-	-

ド・ゴール シャルル

De Gaulle, Charles

フランス 最終階級 陸軍大将 1890～1970

第一次世界大戦で、ペタン麾下の連隊将校として勤務する。戦後、軍事理論家として「将来の陸軍」を著作し、陸軍の機械化と近代化を予測する。

ドイツのゲデーリアンと非常に考えが似ている点も、注目される。

1940年、ドイツ軍のフランス侵攻にあたり、当時大佐でまったく実戦未経験のド・ゴールは、北東方面軍総司令官ジョルジュ大將によって、第4機甲師団の師団長に抜擢され、次々に壊滅するフランス軍の中でアペヴィーユ南方のドイツ軍機頭堡を攻撃、大きな戦果を上げる。

これらの戦功が認められ、陸軍次官に任命される。その後、イギリスに渡り、自由フランス軍の責任者となり、フランス植民地を併合して、対独徹底抗戦を継続しようとする決意、フランス国民に抵抗を呼びかける。

アフリカに渡り、ドイツ軍と戦うが、これは失敗。だが、ドイツに協力するヴィシー政権に対して、抵抗運動を続け、イギリスから全面的な支持を受ける。

しかしアメリカはド・ゴールを支持せず、シローを自由フランス軍の指導者に推し、1943年にシローを強制的に辞任させるまでは協力を余儀なくされる。

この実力と熱意がありながら、働きが認められない不遇な時期を経て、1944年、パリが解放されフランスに戻ると、民衆の熱烈な歓迎を受け、国民解放委員会にフランスの首班として迎えらる。

その後1959年大統領に就任、フランスで最も行動的な指導者として活躍するが、ヤルタ、ポツダム両会談に招かれず憤慨する。その後フランスの再建に貢献、現在のフランスの政治体制である第5共和制を作るなど、戦後、戦前以上に困難なフランス復興に寄与する。

ただ戦っていると、遷都を繰り返してボルドーまで遷都する

広いフランスマップをいかに短期間に攻略するか

前作と比較すると、He100D-1など航続距離の長い戦闘機があるため、楽になったが、それでも早足マップに変わりはない。

このシナリオの主役は、輸送機、爆撃機、戦闘爆撃機だ。この部隊を護衛して、制空権を握る役割が戦闘機なのだが、あくまでも敵戦闘機を排除するという役割に徹しないと、航続距離が短いため、次々に燃料不足で墜落する戦闘機が出てくるので注意すること。

まず配置ターンで、占領部隊、爆撃機を配置して、次のターンで輸送機を配置し、占領部隊を搭載する。

この爆撃機と輸送機をマップのいちばん上を飛行させた後、ダンケルクの海上から南下し、イギリス海外派遣軍の生産首都ルアーヴルを包囲する。その後、爆撃機でルアーヴルの耐久力を下げ、空港で占領部隊を降ろし占領する。

このルアーヴル占領部隊と同時に、ボルドー占領のための爆撃機と輸送機を配置、ボルドーに向けて移動させる。ただし、ボルドーにはフランス共和国の艦艇が停泊しているので、必ず対艦装備に武装バックを変更した爆撃機を同行させる必要がある。

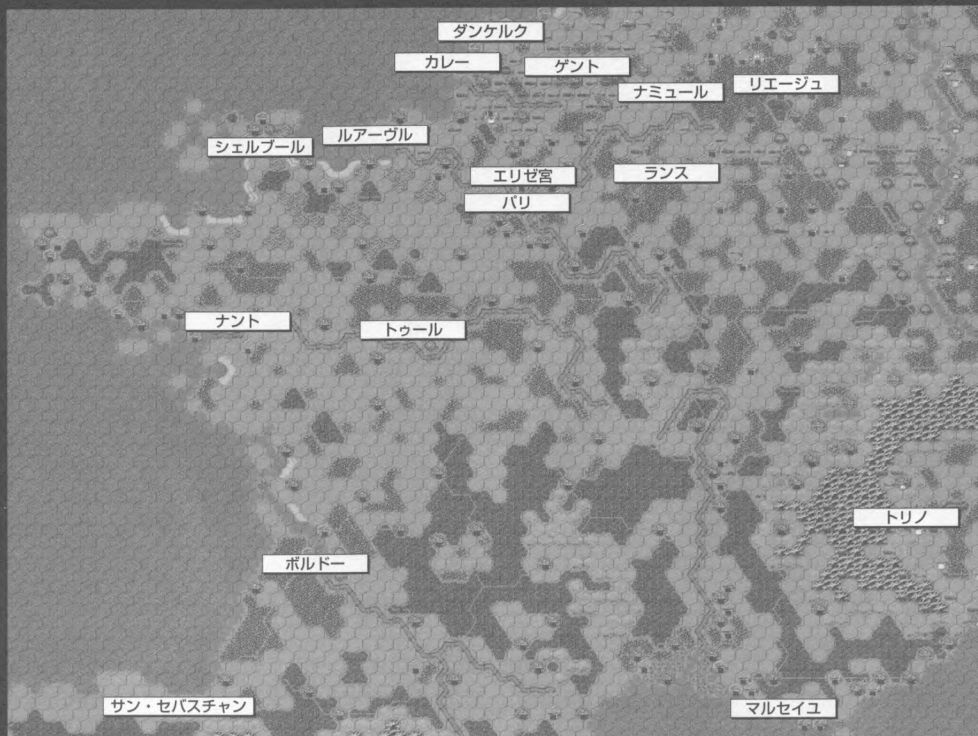
このボルドーを抑えて占領できれば、フランス共和国の首都はトゥールとパリになり、非常に楽にクリアすることができる。

もし、早めにルアーヴルを占領できたら、その占領部隊を輸送機に再び乗せ、ナント周囲の空港を占領しておくといい。占領した空港が、航空機の補給地点となるからだ。

この間ルアーヴル、ボルドー占領部隊を移動させながら、同時に、パリから移動してくる、敵部隊を叩き、ユーザー生産首都リエージュを守らなくてはならない。実際のフランス戦でも、フランス占領までに、英仏の航空機によってドイツ空軍の航空機がかなり落とされ、メルダースも撃墜されているほど、英仏空軍は熾烈な抵抗を試みている。

同様にこのシナリオでも、のんびりしていると、パリから移動してくる敵航空機に、生

フランス侵攻 ファール・ルート



産首都にまで迫られてしまう。

この敵航空機を潰し、さらに地上部隊をパリ経由でトゥールに送らなくてはならない。もちろん輸送機と爆撃機を使う方法もあるが、高射砲を次々と生産してくるため、攻めあぐねることが多い。

この高射砲を潰すためにも、牽引砲を輸送車に乗せ、パリからトゥール周辺まで移動させて、間接攻撃で潰すと楽になる。

また前作同様、このシナリオを早めにクリアしないと、途中からマルセイユを生産首都にしているアルプス軍が参戦してきて、急に難易度が上がるので、注意したい。

もし大勝利が楽にできて、もの足りないという強者がいたら、キャンペーン後半の架空シナリオのために、わざとアルプス軍を参戦させ、参戦するすべての敵と戦い大勝利する、至難の業を体験しておくのもいいかもしれない。

このシナリオも、輸送機のJuG-38cがあるおかげで、非常に楽なシナリオになった。大勝利をすると、次の「アドラー・アングリフ」でイギリス空軍と壮絶な戦いを繰り広げることになるので、ぜひ戦闘機の経験値を上げて、上位機種に進化させ、さらに多めに航空機を生産して、召還で部隊表に格納しておくことをおすすめする。

ルドルフォ グラツィアーニ

Rodolfo Graziani

イタリア 最終階級 陸軍元帥 1882～1955

グラツィアーニは、リビアにおける情け容赦のない反乱鎮圧を指揮したこと、ムッソリーニの信任を得る。

1935年のエチオピア侵攻では、パドリオ将軍とアジス・アベバ攻略に先陣争いをするなど活躍したこと、砂漠戦のエキスパートと見なされる。

エチオピア戦後、リビアに戻ったグラツィアーニは、アフリカ軍総司令官となる。

イタリア参戦後、ムッソリーニにエジプトへ進軍するよう命じられるが、補給不足を理由に実行を渋る。だが、断固として進軍を命じられたため、仕方なく進軍を開始する。

しかしオコナー将軍率いる、イギリス軍の反撃を受け、軍は壊滅的な打撃を受けて、リビアの大半を失

ってしまう。

リビアでの敗戦後、司令官を解任されたグラツィアーニは軍中央から遠ざかるが、ムッソリーニ失脚後、ファシスト共和国の国防相に任命される。

だが、敗戦によって逃亡を余儀なくされ、バルチザンに捕まったところを戦犯容疑者を捜索していた連合軍特殊部隊に救出される。

戦後、戦犯として服役するが、1950年に釈放された。

映画『砂漠のライオン』では、イタリア側の主人公として描かれている。

ジロー アンリ

Giraud, Henri

フランス 最終階級 陸軍大将 1879～1949

ドイツ軍のフランス侵攻が始まったとき、第7軍司令官として任務に就いていた。

しかし、第7軍は崩壊し、第9軍と合流するが、ドイツ軍の進撃を食い止められず、ジローは捕虜となりザクセンの捕虜収容所に拘留される。しかし、1942年、ジローはスイスに脱走し、ヴィシー・フランスに戻る。

その後抗独派として知られていたジローにアメリカが接近し、北アフリカ侵攻について取引を持ちかける。しかしジローの指導力はド・ゴールほど秀でたものではなく、北アフリカのフランス軍の抵抗を抑える指導者としての力もないことは、彼自身もわかっていた。しかしアメリカは、ジローをフランス領北アフリカ、西アフリカの高弁務官に任命する。

その後自由フランスの首領となったド・ゴールは、ジ

ローとことごとく対立するが、一方でジローと直接的にぶつかるのを避け続けた。

アメリカは政治家として強い個性を持ち、論争好きのド・ゴールを嫌い、最後までジローを推し続ける。

一方1943年、チャーチルとルーズヴェルトはカサブランカ会議で、ド・ゴールとジローを、無理矢理和解させる。ジローとド・ゴールはその結果フランス国民解放委員会の共同議長となるのである。

しかし、その後ジローは委員会を辞任し、1944年アフリカの公職も捨て、姿を消してしまう。



対イギリス戦

予想以上の早さでフランスを降伏させたドイツ軍。ヒトラーはヨーロッパで孤立したイギリスが、和平に応じると確信していた。しかし、対独宥和主義のチェンバレン首相が退陣し、チャーチルが首相となったイギリスは、ヒトラーとの妥協的和平を禁じ、対独徹底抗戦を呼びかける。これによって、ヒトラーが望むイギリスとの和平が完全に消滅し、イギリスとドイツの戦いが本格的に開始される。



●アドラー・アングリフ

1940年6月22日、フランスは「独仏休戦協定」に調印し、結果的にドイツに降伏、フランス領5分の3を占領地区としてドイツに奪取される。

ヨーロッパをほぼ掌握したドイツに対し、イギリスは完全にヨーロッパで孤立状態となる。

孤立したものの、イギリスは海外に広大な自治領と植民地を持ち、いまだ海軍は健在だった。

それに対してドイツは、ノルウェー戦で、ドイツ海軍がイギリス海軍の攻撃を受け、壊滅的な打撃を被っていた。

ヒトラーは、イギリス本土上陸作戦(「あしか作戦」)を提案するが、海軍総司令官レーダーは、ノルウェー戦で打撃を受けた海軍で英本土上陸を遂行することには、反対であった。

また、対英戦に際して、ドイツ空軍もまだ十分な戦力を有してはいなかった。

イギリス本土上陸作戦を提案したものの、ヒトラーもドイツ軍首脳も、イギリスと和平によりヨーロッパの戦いを終結することを望んでいた。なぜなら、大国アメリカは中立のまま、ヒトラーの次の標的ソ連への侵攻を前に、イギリスと和平を結び、二面戦争だけは防ぎたいという思惑があったからと言われている。

こうしてフランス侵攻が終了し、英本土攻撃までの3週間の時間が過ぎる。

一方イギリスは、ドイツのポーランド侵攻以来ドイツに宣戦布告をしたものの、無為無策のチェンバレン首相に不満が集中し、チェンバレンは退陣に追い込まれる。そして次期首相に、チャーチルが選任される。

チェンバレンはドイツに対し、対独宥和政策を取っていたのに対

し、チャーチルはヒトラーとの妥協的和平をせず、徹底抗戦を主張した。

チャーチルは危機に瀕したフランスからの、再三の空軍派遣要請も拒否し、英本土防衛を考えた戦闘機部隊の温存を始める。また、フランスを占領され、フランス艦隊がドイツに渡るのを恐れたチャーチルは、フランス艦隊を襲撃する。そしてさらにアフリカ領のフランス軍に対して、自由フランス軍・ゴールに攻撃を命じる。

このフランス同士の奇妙な戦いで、ヴィシー政権がヒトラーと手を握るという結末をも作ってしまう。しかし、チャーチルは手詰まりになったイギリスの状況を鑑みて、アメリカとの外交努力を始める。まさにヒトラーがいちばん危惧していた行動をイギリスが取り始めたのだ。

チャーチルによるドイツとの徹底抗戦策により、ヒトラーは英本土攻撃を決意する。しかし、ドイツ空軍のいままでの勝利はほとんど地上部隊との連係攻撃によるものであった。空軍の戦力は、地上支援を中心に考えられた戦闘機や攻撃機が主体で、長距離の戦闘や、戦略空軍としての機種は作られてはいなかったのである。

しかし空軍最高司令官ゲーリングは、ドイツ陸軍同様に、瞬く間にイギリスを制圧すると豪語した。

そしてさらに、ヒトラーは1940年7月31日、独ソ戦の発表をする。

イギリスがアメリカと接近し、ドイツはイギリス、ソ連、そしてアメリカを相手にしようとしていた。

最後のドイツの灯火を、ヒトラー自らの手でこのとき消そうとしていたのを、勝利を確信していたヒトラーは、まだ気づいていなかった。



アドラー・アングリフ

1940年6月、ドイツ空軍最高司令部は、イギリス本土上陸作戦の前段階として、イギリス航空機撃滅作戦を計画する。

空軍総司令官ゲーリングは、イギリス空軍を1週間で殲滅すると豪語、ヨーロッパ各地に3個航空艦隊、2,800機の航空機を集結させる。

ノルウェーに第5航空艦隊、フランス北部に第2航空艦隊、フランス中部に第3航空艦隊を展開したのである。

一方イギリスは空軍戦闘機集団司令官ダウディングを中心に、グループを編成、イギリス全土を4つの作戦区に分ける。

ロンドンを中心にイングランド南東部を第11グループ、南西部を第10グループ、バーミンガム、マンチェスターを含む中部を第12グループ、スコットランドを含む北部を第13グループに分けて配置する。そしてレーダーと戦術通信システムを構築、無線傍受を受け持つYサービスを活用し、戦闘機集団司令部で統括できる戦略的航空体系を構築していく。このドイツとイギリスの空軍の考え方の違いが、勝敗を決めていく。

戦争開始年月日 → 1940年08月13日04:00

大勝利 (44ターン以内) → ゼーレーヴェ

勝利 (68ターン以内) → 背信への処遇

引き分け (規定ターン以上) → ゾネンブルーム

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	30,000	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集団	56,000	21/52	★2,000	3T連合
第11集団	88,000	41/60	★500	—
第10集団	36,000	18/36	★500	—
第12集団	60,000	48/52	★2,000	2T連合
アイルランド自由国	0	0/16	—	—

ダウディング ヒュー

Dowding, Sir Hugh

イギリス 最終階級 空軍大將 1882~1970

肉食主義で、禁酒主義、しかも野鳥研究を趣味とする精神主義者。

第一次世界大戦当時、フランスで飛行隊司令を務め、空軍省訓練部長となり、トランスヨルダンとパレスチナの空軍司令官となる。

1930年以降、航空補給開発会議のメンバーとしてイギリス防衛に寄与したスピットファイアやホーカーハリケーン戦闘機の生産、配備計画を担当。

ドイツ軍の英国本土爆撃に対し、レーダーを中心とする対空防衛システム推進の中心的人物となる。

くそまじめな人物と思われ、「スタッフイラっとう

しい」というあだ名が付けられる。

ドイツ軍の電撃戦で総崩れとなったフランスから援軍要請があり、内閣が援軍を送ろうとしたときに今度は敗北したフランスに援軍を送るのは、ただの浪費と反対し本土防衛に備える。

しかし、このような本土防空戦で英国を守った功績も評価されず、当時の空軍大臣やチャーチルを敵に回し、1940年11月、突然、戦闘機軍団司令官を解任される。

その後航空機生産省の特別任務でアメリカに渡り、1942年退官する

フランス領内にイギリス軍航空機をおびき寄せて潰せ

敵航空機をひたすら潰しまくる

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

まずはユーザーの第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ことに専念しよう。そしてその工作部隊を守るため1ターン目にSdkfz 10/4対空自走砲や88mm高射砲を生産・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、航空機をブローニュ、カレー、ダンケルク周辺の空港に移動させる。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と便利だ。そ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のである。

敵航空機をひたすら潰す、壮絶な戦いがこのシナリオでは延々と繰り返される。

このとき、経験値の上昇した部隊と、経験値の低い部隊を使い分けて、経験値の低い部隊の経験値を上げていくといい。

幸い、部隊表に格納できる部隊数が増えたので、この戦いは非常に有効だ。

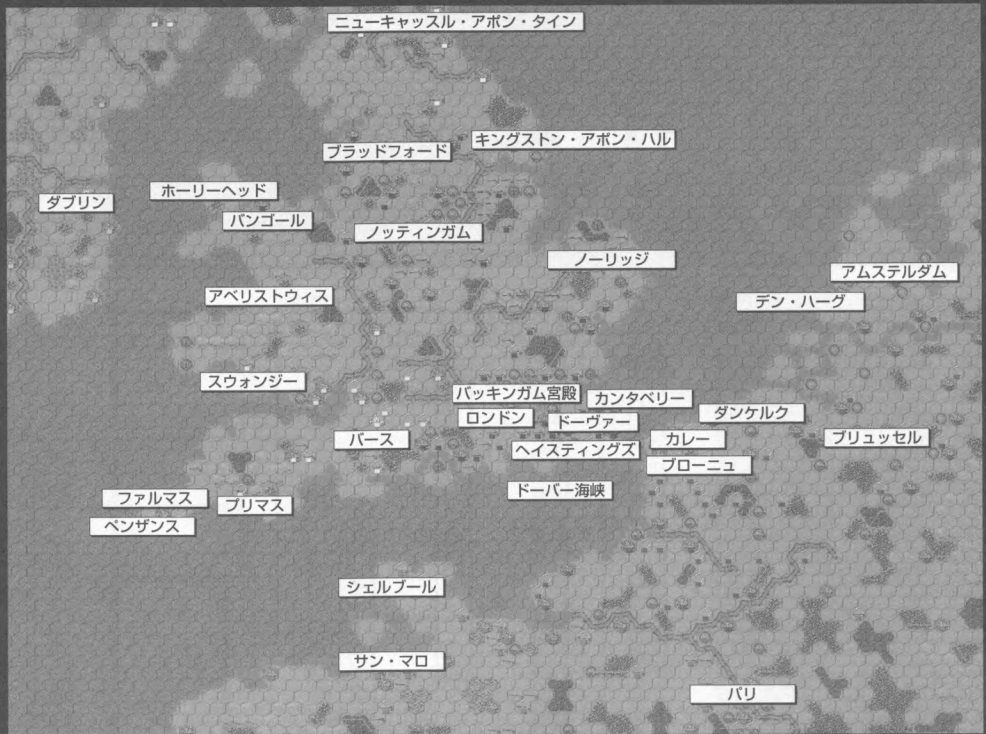
この方法は、高射砲や対空自走砲にもいえる。経験値が最大になった部隊は、召還で部隊表に格納して、他の経験値の低い部隊の経験値を上げていくようにしよう。

また、敵航空機を攻撃して潰すときは、同じグループの敵を潰して、敵の軍事費を減らすようにしよう。ちなみに第10集団がいちばん初期軍事費が少ないが、都市数の少ない黄色の第13集団を先に潰して降伏させるといい。

敵航空機が減り始めたら、Ju87-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バーを飛び越す輸送機を配置する。(この輸送機Ju52/3m g5やJuG-38ce、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)。

最初はイングランド南東部ヘイステイングズとドーヴァー、カンタベリーへのレーダー基地の破壊だ。牽引砲に150mm加農砲が

対イギリス戦 アドラー・アングリフ



あれば、これをカレー周辺に移動させ、ここからドーヴァー周辺のレーダーと地上部隊を叩くといい。

また、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よう。

牽引砲と急降下爆撃機で、ドーヴァーとその周辺のレーダー基地を潰すと、いくらか楽になるが、それでもバッキンガム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スとドーヴァー、カンタベリーを速やかに占領して橋頭堡を築く。この時期が早ければ早いほど大勝利へとつながる。

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。

この中盤のいちばん熾烈な戦いは、バッキンガム宮殿の制圧だ。

敵対空部隊が連係して攻撃してくるため、敵対空部隊を潰すまえに撃ち落とされることがある。それでも対空部隊を相手にしなくてはならないので、要塞に配置されている敵の対空部隊は、弾切れにして黙らせるといい。敵対空部隊を弾切れにするには、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。

その後で航空機で包囲しながらバッキンガム宮殿を占領しよう。そして、占領したらずくに第11集団、第12集団、第10集団の攻撃に移らないと、大勝利は不可能だ。

ちなみに、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ので警戒を怠らないように。

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。

第5航空艦隊も、敵第13集団がいなくなると、ノルウェー方面から進出してきて、思いがけない支援をしてくれることもある。

第11集団を降伏させたら、第10集団のバースを包囲、占拠して第10集団を降伏させ、最後に第12集団を降伏させよう。

最後の第12集団は、がっちり対空部隊に守られているので、友軍が活躍してくれることを祈って、総力戦でノッティンガム攻略にあたり、大勝利を勝ち取ろう。

ゲーリング ヘルマン・ヴィルヘルム

Göring, Hermann Wilhelm

ドイツ 最終階級 国家元帥 1893~1945

1893年1月12日バイエルンのローゼンハイムに生まれる。

第一次世界大戦で、リヒトホーフェン戦闘機大隊の隊員として活躍した空軍のエース。1922年ナチ党に入党、ミュンヘン一揆に失敗して国外に逃亡する。

ヒトラーが政権を取ると、閣僚に迎えられ、プロイセン内相となり、その後航空担当国家安全委員、経済4カ年計画実行委員長、空軍総司令官の役職を兼任する。

1940年元帥に昇格、公式にヒトラーの後継者に指名される。しかし、集中力に欠け、部下に達成困難な要求を押しつけ、ダンケルク包囲では、イギリス軍を取り逃がしてしまう。

さらにイギリスの戦いで、イギリス戦闘機集団を壊滅の状態に追い込みながら、イギリス空軍飛行場の爆

撃をロンドンに矛先を変えたことで、イギリス空軍の息を吹きかえしてしまい、英本土攻撃の失敗を呼ぶ。

さらには、東部戦線で絶対の自信を持って確約した第6軍への空中補給の失敗などにより、空軍総司令官としての面目を失い、現実逃避のため、麻薬に溺れ、美術品や宝石の収集にのめり込んでいく。

1945年、ヒトラーがベルリンの総統官邸に立てこもるようになると、権力の譲渡を要求、公職から追放され、親衛隊に捕まる。

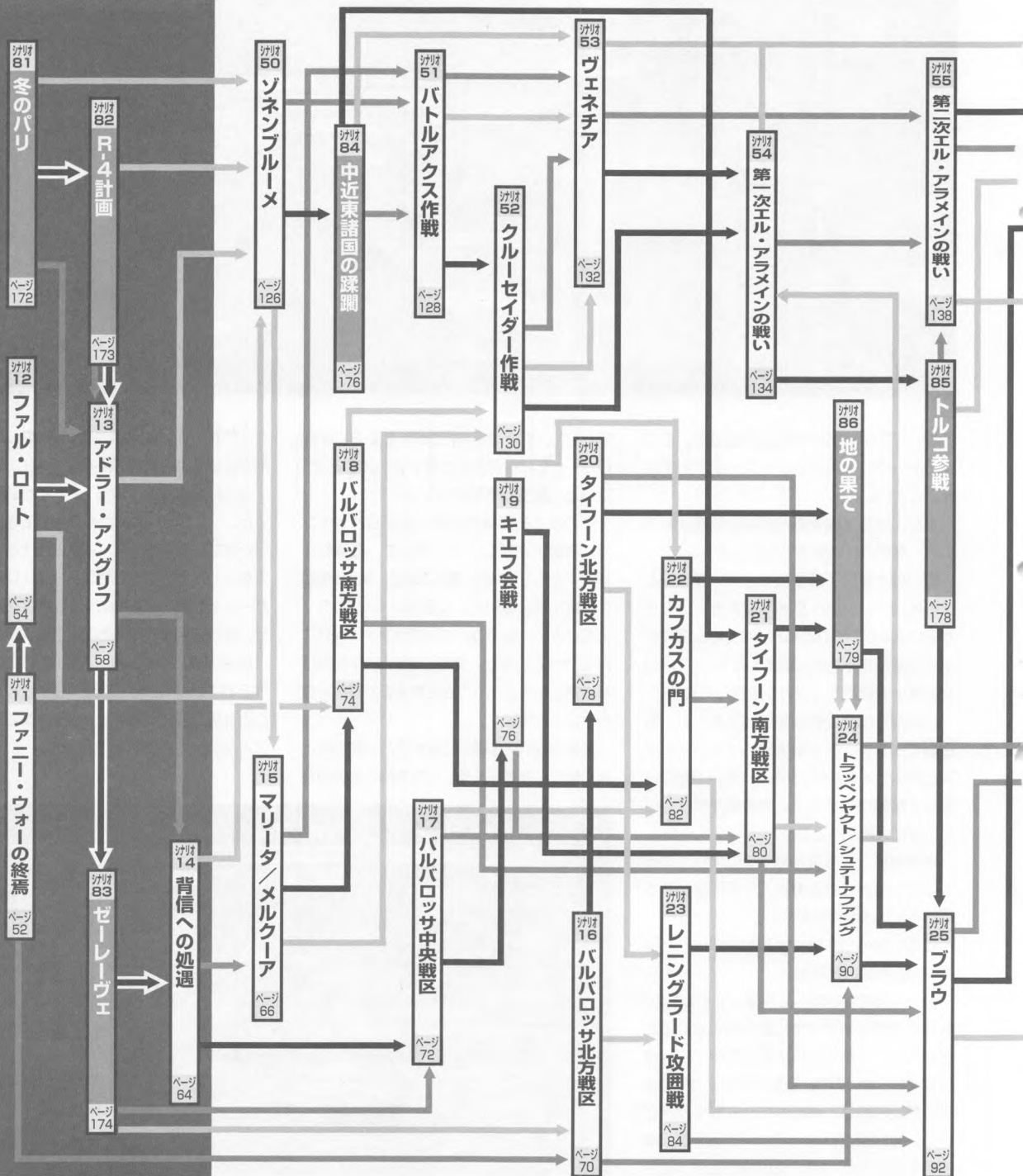
ドイツ敗戦で、ニュルンベルク裁判により、死刑を宣告されると、彼はかつての活力を取り戻し、威風堂々と振る舞い、戦争責任を取る姿を見せる。

しかし処刑直前に服毒自殺をし、生涯を終える。

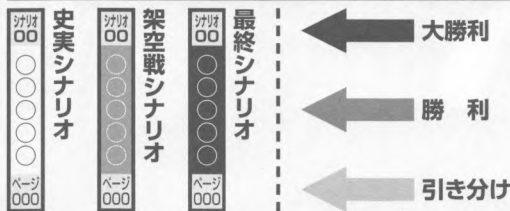
西方戦役/アドラー・アングリフ以降のシナリオ分岐

ここからのシナリオ分岐は、真の大勝利、アメリカ本土上陸のCルートへ移るために、重要な役割を持つ。「トーチ作戦」で残り数が0になると、Cルートに移るので、分岐をよく見て大勝利をしてほしい。

ページ16のシナリオ分岐よりの続き

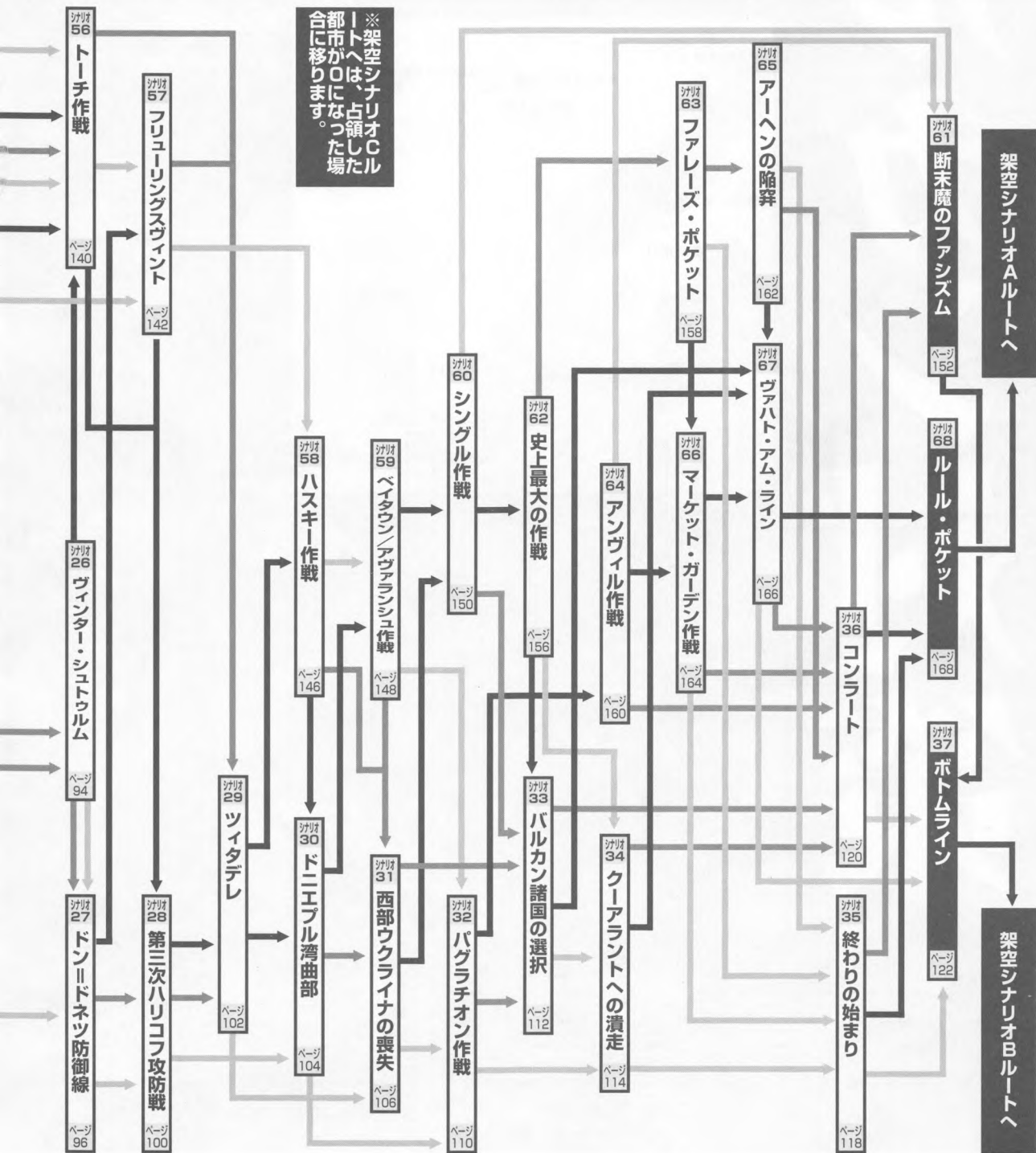


シナリオ分岐の見方



大勝利後の移動先は黒矢印。勝利先は濃いめの矢印、引き分け先は薄めの矢印で分岐を記してあります。

※架空シナリオCルートへは、占領した都市が0になった場合に移ります。



バルカン対策

1941年、独ソ戦を前にヒトラーを悩ます大きな問題が持ち上がる。ヒトラーの盟友、イタリアのムッソリーニが侵攻する先々で敗北を繰り返し、イギリスを含めた抵抗勢力に反撃のチャンスを与えようとしていたのだ。

北アフリカのイタリア軍の敗走、そしてバルカン半島でもイタリアは苦戦し、ギリシアがイギリスに介入を求めていた。民族紛争の坩堝バルカンに、ドイツは軍を派遣する。



●背信への処遇

●マリータ/メルクーア

1941年、ヒトラーが独ソ戦「バルバロッサ作戦」侵攻を軍首脳部と討議しているとき、重大な問題が発生した。

ギリシア・バルカン半島に侵攻をしたイタリア軍が、逆に敗走してしまっただ。

しかもギリシアはドイツの介入を予測して、イギリスに協力を要請していた。

イギリスのバルカン半島介入の機会をイタリアが与えてしまったのだ。

イギリス軍は3月末までにブルガリア・ユーゴスラビア国境に、3個師団を配置した。

「バルバロッサ作戦」開始を目の前に、ドイツ軍の側面に連合軍が進出することは、ルーマニアのプロエシキ油田をイギリスに爆撃される危険を意味しており、同油田はドイツの資源供給になくてはならない地域であったため、このことは大きな脅威となった。

ドイツ軍は1940年12月13日、ギリシア占領目的の「マリータ作戦」を計画、バルカン半島の制圧とクレタ島占領に乗り出した。

そしてさらにギリシア侵攻を4月上旬に定めた。

当時、バルカン半島の諸国の多くは、ドイツと同盟を結ぶはずだっ

たが、ここに来てもうひとつの大きな問題が持ち上がった。

1941年3月27日、ユーゴスラビアでクーデターが発生して、親独派が国外に追放されてしまったのだ。ユーゴスラビアは、民族間の対立もあり、枢軸同盟に反対するシモヴィッチ將軍のユーゴスラビア軍と、より過激なセルビア人の民族武装組織などが入り乱れた非常に複雑な地域で、シモヴィッチ將軍によってこの時、親独派が追放されてしまったのである。このため、ドイツ軍は急速ユーゴスラビアにも、軍を派遣しなくてはならなくなった。

バルカン半島は、“火薬庫”の俗名があるように、宗教、民族、政治などの問題で常にトラブルをかかえていた。

このギリシアを中心にしたバルカン半島の情勢は、その後クロアチア義勇軍の枢軸軍派とボスニアのパルチザンの連合軍派参加など、ますます複雑な民族紛争の坩堝となっていく。

いわば領土欲丸出しのイタリアのムッソリーニが、この複雑なバルカン半島という地域に乗り込んで侵攻に失敗し、その尻拭いを、ヒトラーがドイツ軍を送り込んで行う結果となったわけだ。

その点から言えば、北アフリカ同様にドイツは余計な出兵を余儀なくされたことになる。

背信への処遇

ユーゴスラビアは、鉱物資源が豊富で、ドイツはクロム、ボーキサイト、銅、アンチモンなど数々の資源の供給を受けていた。そしてルーマニアからの石油ルートにもあたり、重要な場所であった。

そんなユーゴスラビアでのクーデターという急変に、いち早くドイツ空軍が動く。

瞬く間に600機以上の航空機を集め、10日間という短期間に、ユーゴスラビア侵攻の支援を始めた。

空軍によるベオグラード空爆とともに、地上部隊がブルガリア、オーストリア、ハンガリー、ルーマニアからユーゴスラビアに侵攻、その名も「ベシュラーフング作戦」が敢行される。

しかし、このユーゴスラビアの局地戦は、意外にも長く続くことになる。

戦争開始年月日 → 1941年04月06日06:00

大勝利 (34ターン以内) → バルバロッサ中央戦区

勝利 (67ターン以内) → マリータ/メルクーア

引き分け (規定ターン以上) → バルバロッサ南方戦区

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	56/32	★1,000	24T枢軸
★第2軍	2,000	41/28	-	60T枢軸
★第4リボルノ強襲揚陸師団	3,000	17/8	★750	60T枢軸
★第3軍	45,000	31/24	★1,000	60T枢軸
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	-

シモビッチ ドウシャン

Simović, Dusan

ユーゴスラビア 最終階級 陸軍大将 1882~1962

セルビア国家主義者で、反独主義者のシモビッチは、1930年陸軍参謀総長に就任。1940年空軍参謀総長となる。

1940年12月、ドイツおよび摂政パブレ王子を首班とするユーゴスラビア政府に対して、反対運動の指導者となる。

シモビッチのクーデターが成功し、1941年、ドイツ軍のバルカン半島侵攻時には、ユーゴスラビアの首班となる。また西側連合軍は、シモビッチにアルバニアのイタリア軍攻撃を要請する。

1941年2月、ドイツが軍事資材をユーゴスラビアを通過して移動させるときは、断固としてこれを阻止しようとするが、親独派のパブレ王子と政府は、秘密裏に枢軸軍と調印し、ドイツ軍のユーゴスラビア通過を黙認しようとする。

これに猛反発したシモビッチは、無血クーデターを起こし、軍はシモビッチを首班に任命、ベタル2世を王位に就ける。

西側連合軍は、シモビッチを支持、ユーゴスラビアを戦争に引き込もうとするが、内乱が続き、混乱しているユーゴスラビアをまとめるため、国内問題に専念、中立を守り、ドイツとの交戦を避けようとした。

このユーゴスラビアのクーデターを知ったヒトラーは、独ソ戦「バルバロッサ作戦」を7カ月延期し、7個師団の陸軍と航空機1,000機をバルカン半島に送り込む。ユーゴスラビアはドイツ軍の空爆で崩壊し、シモビッチとベタルはギリシアに逃れる。

その後1942年まで、ロンドンで亡命政府の首相を務める。戦後ベタルに政府首班に指名されるが、チトーに拒絶され、1945年5月、公職を退く。

大勝利のためには、猛スピードでシナリオクリアをするべし

燃料に注意した、航空機の使い方がポイント

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だ。

地上部隊は、占領部隊とそれを運ぶ輸送車ぐらいしか役に立たない。

こんなマップをわずか34ターン以内で勝たなくては、大勝利にならない。いわば「デンマーク」同様の早足マップだ。

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ので、途中で燃料切れになる。これを防ぐために武装パックで、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、34ターン以内の勝利が難しくなる。

まずそれを防ぐには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、占領しよう。

ただしこの空港には敵の航空機がいるので、戦闘機を同行させて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ので、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早めに片付けよう。

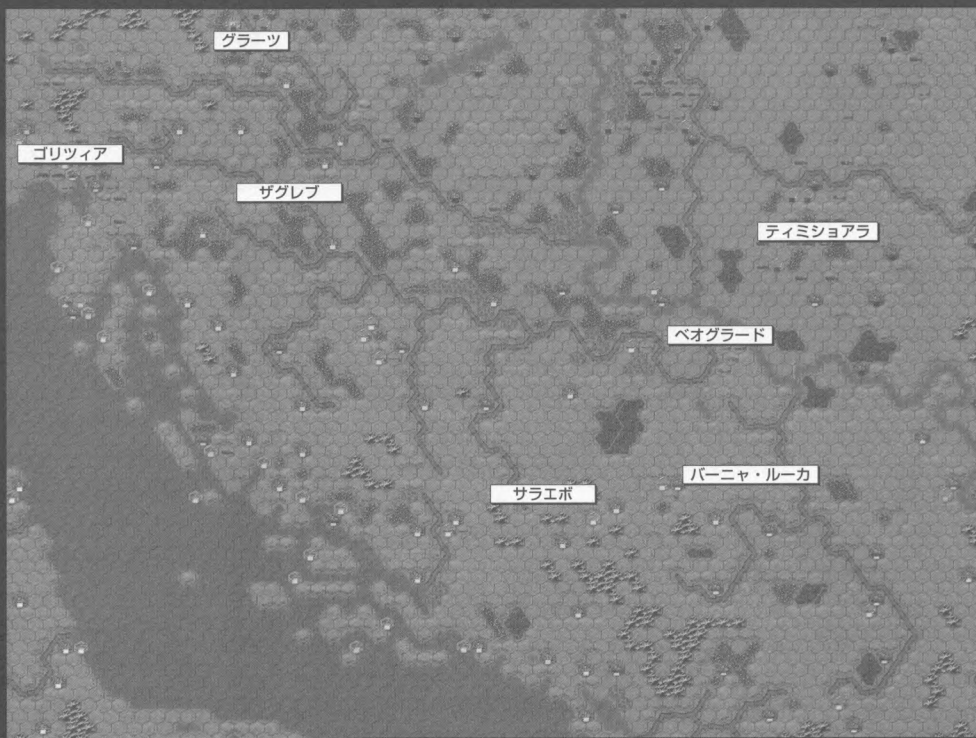
序盤はユーザー第2軍生産首都グラーツを襲う敵航空機との戦いになる。

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抑えるには、グラーツ周辺をうろつく敵航空機と交戦する航空機、輸送機を護衛する航空機とに分けて使うといいだろう。

敵航空機は、機数は減らしても、むやみ

バルカン対策 背信への処遇



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。

戦闘機のBf109E-4や7は航続距離が短いので、注意していても燃料不足で墜落する。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る戦闘機それぞれ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て、Ju88A-4にできれば、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。そして輸送機と爆撃機を敵の3カ所の生産首都上へ移動させ、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、34ターン以内の大勝利は不可能となる。特に、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、同盟軍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、34ターン以内の大勝利が不可能になる。

また、天候や昼夜ルールをONにしているときは、最後の詰め段階で天候が崩れた

り夜間になったりすると、地上攻撃ができなくなるので、天候と昼夜ルールは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、すっぱりあきらめること。

大勝利で移動する「バルバロッサ中央戦区」に移りたいときは、とにかく早足でクリアする必要がある。

しかも地上部隊を鍛えることが難しいため、つらい戦いになるのは必至。

勝利をして「マリータ/メルクエア」に移

るか、引き分けで東部戦線の「バルバロッサ南方戦区」に移るかユーザー次第だが、「バルバロッサ南方戦区」に移るには、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。

このシナリオは、頻繁に兵器がエントリーしてくる。勝利、引き分けを選ぶなら、部隊表に格納している部隊をこまめに配置して、改良を繰り返し、次のシナリオに臨むといい。

このあたりで、戦闘機の数もそろえておかないと、後々非常につらい戦いになるので注意。

キャンペーン終盤まで使えるBf110D-1/R2

ドイツの戦闘機は、非常に燃料が少ない。キャンペーン中盤になって、増漕タンクが武装バックの変更で付けられるようになって、やや航続距離が伸びる。しかし、攻撃力が下がるため、悩まされることもある。

戦闘爆撃機のBf110系は、航続距離が長いぶん、攻撃力が低く、敵戦闘機の餌食になりやすい。しかし、Bf110系の中でも、Bf110D-1/R2だけは例外だ。

このユニットは、武装バックの変更で、256と驚異的な燃料を搭載できる。しかも7.92mm MG17が4、20mm MGFF/Mが2、そして7.92mm MG15が1と、比較的高く、同じBf110D-1/R1よりも優れている。

このユニットは、エントリーしてきた後継機種に改良することができるが、改良せずに、数部隊は持っていたほうがいい。

この部隊は首都制圧と占拠にもってこのユニット

なのだ。

まず、敵の生産首都や首都周辺の敵戦闘機、対空車両を戦闘機や戦闘爆撃機、急降下爆撃機で潰し、その後で、このBf110D-1/R2で生産首都または首都と周辺を占拠してしまう。

生産首都の場合は、このBf110D-1/R2が占拠するおかげで、敵は生産をすることができなくなる。もちろん他に首都があるときは遷都してしまうが……。

首都の場合は、あらかじめBf110D-1/R2で、首都と周辺の対空部隊を潰して占拠し、爆撃機、輸送機の到着を待ち、占領する。

この戦い方のパターンは、独ソ戦で非常に有効に使うことができる。Bf110D-1/R2とJu88A-4、JuG-38ce。このコンビは、なくてはならない部隊となる。しかもこのコンビは、なんと、キャンペーンの最後まで、敵戦闘機の脅威さえなければ使えるのだ。

マリータ / メルクーア

「マリータ作戦」はリスト元帥の第12軍がギリシア侵攻の指揮をとり、ユーゴスラビア、ギリシア制圧を目的に、同盟軍イタリアとブルガリアとともにバルカン半島制圧の攻勢をかけたもの。

アルバニアのギリシア軍は、背後からドイツ軍に脅かされ、4月16日にはついに包囲される。ギリシアを支援するイギリス軍はオリンポス山に防衛線を構築しようとするが、ドイツ軍の進撃でテルモピュレまで撤退、再編成してドイツ軍に挑もうとする。しかし4月22日、ギリシアがあっけなく降伏する。

一方、空挺部隊に包囲されたイギリス軍は、地中海艦隊によるギリシア撤退作戦「デーモン作戦」を行い、ギリシアのイギリス軍5万7,000人がクレタ島からエジプトへの脱出を試みる。

対するドイツ軍もシュトゥデント将軍率いる空挺部隊によって、クレタ島攻撃の「メルクーア作戦」を実施する。

5月20日に始まった降下作戦は、クレタ島を守るイギリス軍の猛反撃に遭い、ドイツ軍は苦戦を強いられる。海上ではイギリス軍地中海艦隊とドイツ空軍の壮絶な戦いとなり、ドイツ、イギリス双方に甚大な被害をおよぼした後、ついにクレタ島は陥落する。ヒトラーはその後、大規模な空挺作戦に慎重になる。

戦争開始年月日 → 1941年04月06日20:00

大勝利 (48ターン以内) → バルバロッサ南方戦区

勝利 (84ターン以内) → バトルアスク作戦

引き分け (規定ターン以上) → クルーセイダー作戦

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第12軍	62,000	0/56	-	-
★アルバニア軍集団	3,000	54/32	-	-
W集団	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	17/12	-	-
地中海艦隊	25,000	18/18	★300	26T連合
トルコ共和国	0	0/64	-	-

シュトゥデント クルト

Studenu Kurt

ドイツ 最終階級 空軍大將 1890～1978

1890年、ブランデンブルク、ヒルクホルツに生まれる。第一次世界大戦で空軍パイロットとして従軍。

1943年、ドイツ空軍に参加、第7航空師団長に就任する。

その後、落下傘の持つ、潜在的な可能性に着目、ドイツ空挺部隊の育成と編成に尽くし、1940年、デンマーク、ノルウェー、オランダ、ベルギーで空挺師団を使った作戦を遂行。エバンエマール陥落、ムーズ河渡河など、空挺師団の活躍を世に知らしめる。

1941年、第11航空軍団司令官に就任。5月のバ

ルカン半島、地中海戦で、クレタ島攻略の「メルクーア作戦」を指揮するが、クレタ島を陥落させたものの、空挺部隊は膨大な損害を被り、以後ヒトラーは、本格的な空挺部隊による作戦を中止する。

その後も空挺部隊の責任者として部隊を育成、編成し、10個師団の空挺部隊を編成する。

1943年には、柏葉付き騎士十字章を受章。

1944年、西部陣線のアランダG軍集団司令官に就任。

アルンヘムでは、西側連合軍の進撃を阻止する。

戦後アメリカ軍の捕虜となり、1948年に釈放される。

遙か彼方スファキオン、イラクリオンを目指せ

イヤというほど、航空機が活躍する

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。

シナリオ序盤の敵の攻撃は、たいしたことではないので、スコピエを占領して一気に第3軍集団を降伏させよう。

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。ここを占領したくなるが、後回しにすること。

また、配置ターンで建設工兵を配置して、空港を設置すれば、生産・配置空港が多くなるので、序盤の戦いが有利になる。軍事費額が多い場合はおすすめだ。

問題はその後だ。

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

またHe111P-6に1000キロ爆弾を搭載して、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、マップいちばん下の島、イラクリオンとスファキオンへと進もう。

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、先に遷都先を取ってしまうというわけだ。

そのために敵英国W集団生産首都ラリサに占領のため近づいたりして、遷都させてはならないのだ。

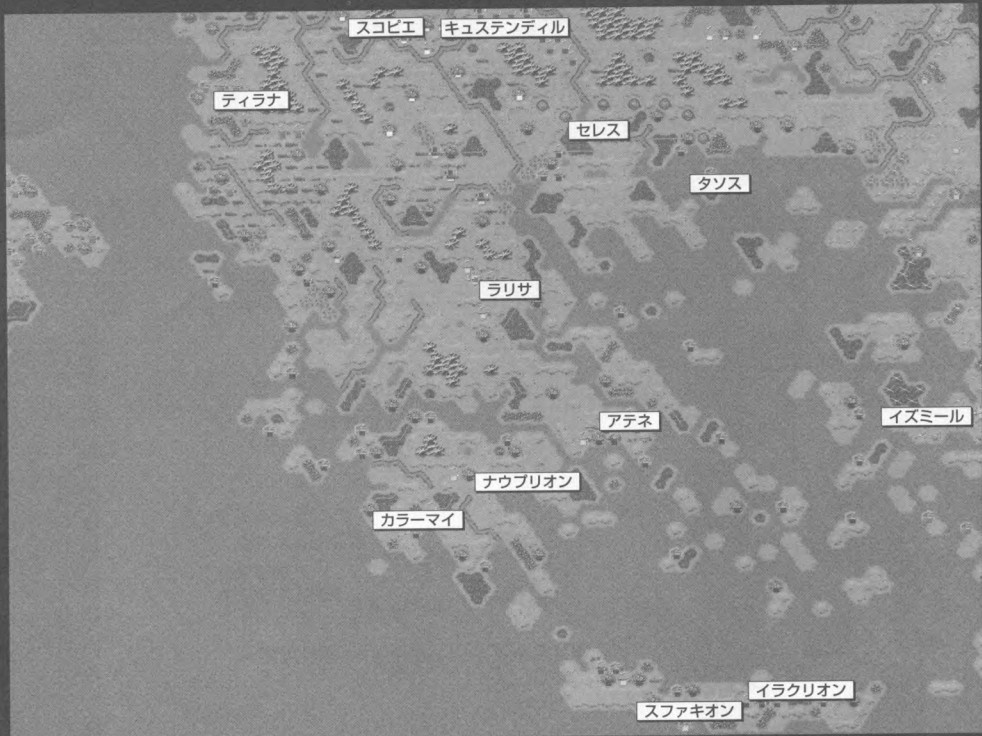
さらにもうひとつの理由がある。途中で英国の地中海艦隊が参戦してくることだ。

これを迎え撃つために、イラクリオンとスファキオンで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られるようにしておくのである。

ただしこの島には、手強い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。

バルカン対策 マリータ／メルクーア



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。ただし、マップのいちばん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、空港を確保し、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にさし向けた航空機でカラーマイを攻撃する。

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、ユーザー生産首都が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。

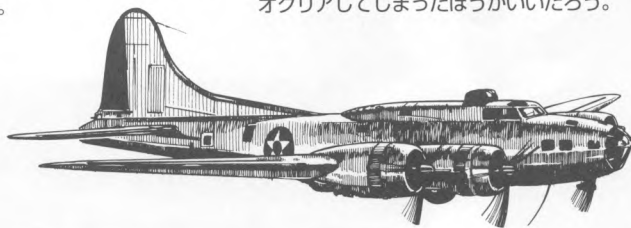
ちなみにブルガリア王国とトルコ共和国は中立国なので、占領や爆撃をしない限り連合軍側にならないので、安心して戦ってほしい。

航空機は、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集団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で欲張らないことだ。

また、敵との戦いをわざと1ターン引き延ばし、He111P-6に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すると、非常に難易度の高いシナリオとなってしまうので、地中海艦隊登場以前にシナリオクリアしてしまったほうがいいだろう。



育ちにくいユニット

部隊を敵と戦わせて経験値を上げて、上位機種に進化させと一口に言っても、なかなか経験値を得にくく、進化できないユニットも中にはある。

それらの多くは、防御力が低かったり、移動して攻撃のできないユニットが大半だ。しかし、それらのユニットも頑張って経験値を上げ、進化を続けると、有効なユニットに進化する部隊となるものもある。

まずSdKfz10/4対空自走砲。このユニットは敵航空機が地上部隊を攻撃したときに、対空防衛射撃を行う。しかし火力が低いため、敵にとって脅威となるほどのユニットではない。しかも防御力が低いため、敵地上部隊の餌食となり、経験値が上がる前に消えていく。しかし、このユニットは、合流しながら経験値を上げ、進化するとSdKfz8自走高射砲に進化する。このSdKfz8自走高射砲は、すぐに退役してしまうが、移動可能な88mm高射砲なので、非常に使える。退役す

ると、1942年6月にエントリーするSdKfz7/1前期まで、優れた対空自走砲はない。ちなみにこのSdKfz7/1前期は、オベル・ブリッツをSdKfz7に進化させ、改良でSdKfz7/1前期にしたほうが早い。また、対戦車砲も育ちにくいユニットのひとつだ。移動後攻撃できず、しかも間接攻撃ができないため、壁としての使い捨てになってしまうので、経験値が上がる前に潰れてしまうのだ。しかし、37mmから、50mm、75mm、88mmと進化、最後の128mm加農砲81/1型まで進化させると対甲、対人とも威力の高いユニットになるので育てる価値はある。

初期の潜水艦も同様で、II型は速度が遅く、燃料も少ない。しかしVII系に進化させ、さらにIX系にまで進化させると、対地、対空の間接攻撃も備えた、優れた潜水艦に生まれ変わる。艦隊戦のときにも使えるので、ぜひ進化させておきたいユニットだ。

東部戦線 1941年

ヒトラーは、イギリスとの和平に失敗し、英本土戦を実行、ゲーリングの豪語とは裏腹に、苦戦をしていた。しかし、すでにヒトラーは独ソ戦の準備を着々と行い、バルカン半島の火種が落ち着くと、1941年春、ソ連侵攻「バルバロッサ作戦」の発動を軍首脳に告げる。これによってドイツはイギリスとソ連を相手にする二正面戦争に突入することになった。ここからドイツの悲劇が始まっていく。



- バルバロッサ北方戦区
- バルバロッサ中央戦区
- バルバロッサ南方戦区
- キエフ会戦
- タイフーン北方戦区
- タイフーン南方戦区
- カフカスの門
- レニングラード攻囲戦

1941年6月22日03:00、北方軍集団、中央軍集団、南方軍集団からなる、3個軍集団の300万の兵士は4,000キロにわたる戦線で、一斉にソ連領に攻め入ることになる。

しかしポーランド電撃戦で名を馳せたグデーリアンを含めた多くの将軍たちは、このヒトラーの暴挙に怒りをあらわにしたという。

「バルバロッサ作戦」にあたって増設された機甲師団は水増しによって増やされたもので、開戦当時はドイツの自動車生産力はまだ弱体で、車両もフランス製など、寄せ集め状態であったと、グデーリアンは回想録で語っている。

しかも、ソ連戦車に対しての認識が甘く、ドイツの装甲車両の年間生産数が1,000台を超える程度に対して、ソ連はひとつの戦車工場ですでに日産22台という生産力を持っていた。

このヒトラーと軍首脳部の、ソ連に対する認識の甘さは、「バルバロッサ作戦」が開始され、ソ連のT-34と遭遇したグデーリアンの部隊が、わずか数台のT-34を破壊できずに驚愕したことも表れている。

しかも、会戦2日後の24日には、それ以上の怪物であるKV戦車に遭遇する。

「バルバロッサ作戦」のドイツ軍の侵攻は、レーブ率いる北方軍集団がレニングラードを目標に進撃、ボック率いる中央軍集団がスモレンスクを目指し、ルントシュテット率いる南方軍集団がロストフ・ナ・ドヌーを目指して進撃を開始した。

中でも中央軍集団の進撃はめざましく、ブーク河を渡河、1週間ほどでミンスクに到達する。

ソ連のスターリンは、この緒戦のみじめな戦いの責任をとらせ、西方面軍パプロフ上級大将とその参謀を銃殺する。

しかし中央軍集団の進撃は止まらず、ミンスク周辺のソ連軍を包囲、32万以上のソ連軍と、戦車3,000両、火炮1万8,000を捕獲

する。

さらに中央軍集団の機甲師団はスモレンスクまで進撃し、7月10日、ドニエプル渡河に成功して、モスクワまで420キロというところまで迫った。

北方軍集団も7月1日、ドヴィナ川に橋頭堡を築き、レニングラードを目指し進撃をしていた。しかし、戦線が拡大し、次第に進撃の速度が遅くなり、スターリン線への攻撃を6月中にはできず、中央軍集団のような大包围をすることはできなかった。

一方南方軍集団は、長い戦線を担当し、ソ連軍は最も優れた兵器と、充実した戦力を持っていた。T-34、KV重戦車などが南方軍集団の前に出現、それに対して南方軍集団はルーマニア軍など、練度の低い部隊を有していたこともあり、中央軍集団のような快進撃をすることができなかった。

しかしそれでも、グデーリアンが開戦前に危惧していた、ソ連の兵力と、戦いの無謀さを考えると善戦し、中央軍集団が、7月中旬にモスクワ目前420キロというところまで進撃したことは驚異であった。

もしバルカン対策の遅れがなければ、ドイツ軍はモスクワに到達していたかもしれない。

しかし、それ以上に大きな問題が持ち上がった。ヒトラーが、モスクワ直前まで進撃していた中央軍集団に対して、キエフ攻略を最優先という指令を出したのだ。

中央軍集団は、モスクワ進撃を準備していたため、キエフに転進するには、ロスラウリとロフウィーツァの450キロをキエフを落として戻らなければならないという、無謀なヒトラーの命令であった。

その結果、ソ連の冬季襲来までに「バルバロッサ作戦」の目標を達成することができず、翌年ソ連に軍備と兵力、そして防衛のチャンスを与えることになる。



バルバロッサ北方戦区

北方軍集団は、レープ元帥が司令官になり、東プロイセン、リトアニアから侵攻を開始する。キュヒラー上級大將率いる第18軍、ヘプナー上級大將率いる第4装甲集団、ブッシュ上級大將率いる第16軍、計31個師団とフィンランド軍14個師団が、レニングラードを目指し進軍を開始した。

一方、ソ連軍は西北方面軍28個師団が守り、ドイツ軍と対峙する。

北方軍集団はドヴィナ川を渡河、7月2日スターリン線への攻撃を開始。7月4日にはオストロフ、そしてプスコフを占領する。

スターリン線を抜けた北方軍集団のラインハルト(第41機甲軍団)は、ルガ経由でレニングラードへ、マンシュタイン(第56機甲軍団)はオポチカ、ノヴゴトト経由でスターリングラード方面に進出。また、ヘプナー(第4機甲集団)は敵兵力の少ないサラム湖から、ナルワ経由でレニングラードへと歩を進める。

しかしここで内陸からソ連軍を包囲するため、最高司令部が一時停止の命令を出し、レニングラード目前で北方軍集団を停止させたためソ連側に部隊を集結するチャンスを与えてしまう。

戦争開始年月日 → 1941年06月22日04:00

大勝利 (82ターン以内) → タイフーン北方戦区

勝利 (118ターン以内) → トラッペンヤクト/シュテアアファンク

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
★北方軍集団	66,000	0/64	-	-
レニングラード軍管区	5,000	62/64	-	3T連合
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	-	37T枢軸

クライスト パウル・エヴァント・フォン

Kleist, Paul Ewald von

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1881～1954

1981年8月8日、ヘッセンのブラウフェルスに生まれる。

名門騎兵出身の陸軍長老。

ポーランド戦では装甲軍団長として活躍する。

西部戦線ではゲーリアンとホトを麾下に置く2個装甲集団を指揮、驚異的な成果をあげ、騎士十字章を授章する。

瞬時の判断力と戦力把握能力に優れる。

1941年、独ソ戦「バルバロッサ作戦」では、南方軍集団の第1装甲集団を指揮し、ウクライナ侵攻では要所キエフをとりまく大包囲網を完成させ、ソ連兵66万の捕虜を得る歴史的な大勝利を収める。

1942年、コーカサス油田地帯占領作戦では、別集団の失敗により退却戦を余儀なくされたが、卓越した指揮で見事に虎口を脱する。

攻撃戦だけでなく、防御戦においての評価も高める。

その功績がヒトラーに認められ、上級大將から元帥にまで昇進、剣付き柏葉騎士十字章を授章する。

保守的な性格で疑い深い面もあったが、謹厳実直な軍人でもあった。

その後ウクライナ地方での戦いで、ソ連軍の大攻勢に破れ、部下たちの身を案じて降伏、ヒトラーの逆鱗に触れて、すべての職務から解任され、1944年に予備役へ編入する。

アメリカ軍の捕虜になっていたクライストは、戦後1946年ユーゴスラビアに引き渡されたのち、ソ連の捕虜収容所に移送され戦犯容疑で拘留中に獄中死する。

戦艦など艦艇を使って、レニングラードを叩け

やっぱり広い!!
とてつもなくソ連は広い!!

このシナリオは優秀な戦艦、巡洋艦の有無で、まったく局面が変わってくる。ぜひ「マラガ作戦」「ヴェーゼル演習」で戦艦を含めた大艦隊を作っておいてほしい。

序盤ユーザーの生産首都ヴォルトフリーデンに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。ただ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ラタなどは、攻撃力・防御力ともに非常に低い。

高射砲と航空機を併用して、敵の第一波はなんとか凌げるはずだ。

これと同時に、港で戦艦や巡洋艦を配置してメーメリに移動させる。

バルチック艦隊が南下してくるまでには、若干の時間がかかる。それまでにメーメリ周辺の敵を潰してしまおう。メーメリ上の港に停泊、補給をしながら航空機や地上部隊を潰すと便利。

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凌げば、それほど脅威とはならない。

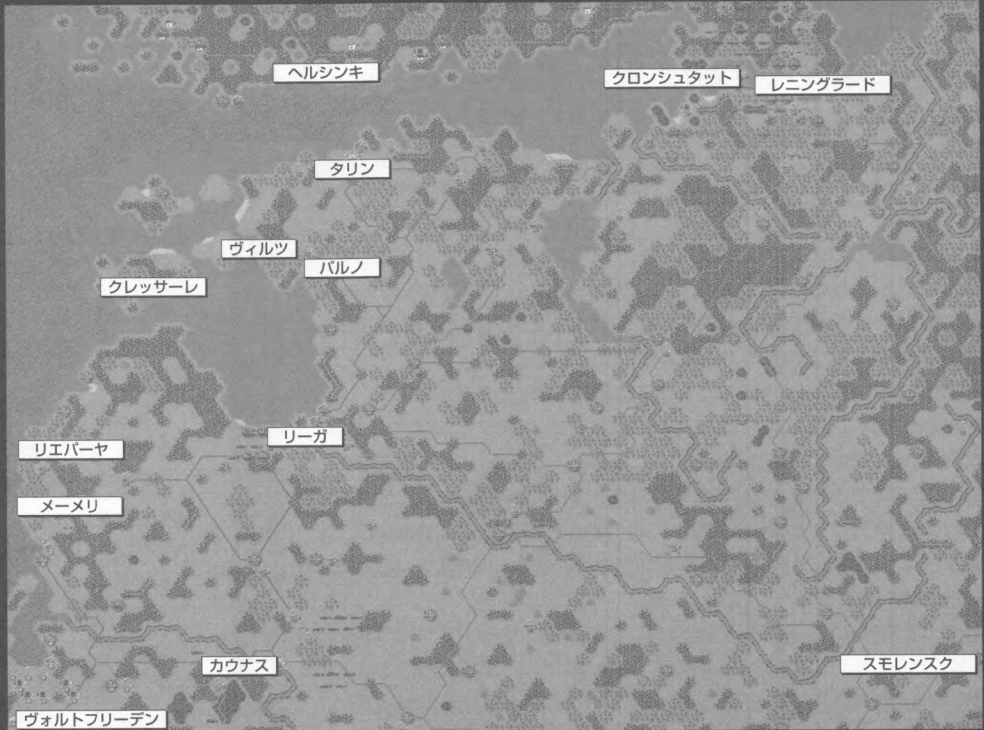
そうなると、ユーザー生産首都右にある、カウナスを占領したくなる。しかしカウナスを占領してしまうと、遷都され、リーガ、タリンと追いかけてこくなる。

そこで、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。

理想としてはタリンからリーガ、カウナスと取っていきたいが、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。そこで、まずはタリンに艦隊を移動させ袋叩きにするといい。

このシナリオでは、空港数は多いが、序盤は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がある。そのため、このシナリオでも航続距離がものをいう。Ju38G-ce、Bf110D-1/R2があると非常に楽だ。

バルバロッサ北方戦区 独ソ戦1941年



敵の首都の制圧は、リーガ、タリン、できればレニングラードまで占領して、その後にかウナスを取るといい。

これだけ広いマップ、カウナスから順番に奥へ占領していくと、次々に遷都され、時間だけが過ぎていくばかり。

前作では輸送機の燃料の関係で、リーガが無難だったが、JuG-38ceがユニットに増えたおかげで、占領部隊を搭載した輸送機の遠出ができるのをうまく利用しよう。

制空権を掌握して、護衛の航空機の燃料が許せば、タリン、リーガの攻略が後々楽になる。また、JuG-38ceに占領部隊を2部隊搭載できるので、空港占領部隊と首都占領部隊とに分けて、空港を占領しながら、航空機の補給・補充が行えるので、非常に楽だ。

さらに戦艦、巡洋艦の数が多ければ、駆逐艦を同行させて、一気にバルチック艦隊の生産首都クロンシュタットまで移動させ、バルチック艦隊をボコボコにしてしまうといい。ただし、必ず駆逐艦か対潜哨戒機を同行させていないと、敵方は潜水艦を生産してくることが多いので、戦艦と巡洋艦が逆にボコボコにされることもある。

もっとも、敵の潜水艦も、浮上しているときは、戦艦、巡洋艦で叩くことができる

ので、確認してみるといい。

さらにこのシナリオで鍛えておいてほしいのは、装甲列車だ。

この装甲列車に占領部隊などを搭載して、燃料が許す限り、さらに敵に攻撃を受けない限りガンガン移動させ、経験値を上げて280mmK5(E)に進化させる。

この280mmK5(E)を数部隊作れば、地上の戦艦同様に、射程の長い便利な間接攻撃部隊が生まれる。

ただし280mmK5(E)は、上位機種のカールに進化させてしまうと、射程が非常に短くなるので、280mmK5(E)のままのほ

うが使える。通常の戦い方と年月でこのシナリオに到達すると、悲しいかなJuG-38ceが退役する。

このJuG-38ceの数が少なかったら、ぜひこの前のシナリオで充実させておこう。また、待望のJu88A-4がエントリーするので、爆撃機の経験値を上げておき、ここで一気にJu88A-4部隊を増やすといい。

この爆撃機は、爆撃で一気に都市の耐久力を下げられるので、おすすめのユニットだ。

前作よりも楽になった分、シナリオを隔々まで楽しんでほしい。

広いマップは奥から占領

フランス戦以降、シナリオマップは非常に広くなる。この広いマップで敵と戦う場合、敵と接触して攻撃をし、いちばん近い敵の首都を占領していると、敵の生産首都は遷都し、マップの奥へ奥へと移動してしまう。遷都をして敵に生産され、その敵を潰して、また次の遷都先で新たな部隊に攻撃をかけるという非常に効率の悪い戦いになる。

たしかに部隊の経験値は、攻撃の回数が増えるだけ上がるが、これを繰り返すと、いくらターン数があってもなかなか勝利することができない。しかも、プレイし続ける気力がさなくなることがある。

しかし、敵の攻撃を航空機や地上部隊でくい止めたり、砲部隊をえさに敵を引きつけ、敵の索敵範囲外に、輸送機や爆撃機を配置して移動させた後、一気に、マップの奥にある遷都先の首都を落としてしまうと、戦いが楽になる。

敵は遷都先がなくなると、留まるしかない。

奥の敵首都をあらかじめ占領したら、わざとユーザ一生産首都にいちばん近い敵生産首都に自軍部隊を近づけないようにしておく。遷都させないまま、いちばん近い敵生産首都以外を占領したら、一気にこの生産首都を占領すると、非常に早いターンで、敵を降伏させることができる。

この基本を考えながら戦うといいが、キャンペーン後半になると、敵の攻撃が熾烈になるので、この方法もなかなか通用しなくなる。しかしそれでも、可能な限り、奥から占領していくという方法で、早いターンで、シナリオをクリアするといえ。

また、この方法ならば、シナリオ全体を見渡しながら戦うことになるので、シナリオ全体を眺めた作戦を取れるのも利点、敵の動きや、どこから攻撃するのが楽かという戦略的な戦いの訓練にもなるのだ。

バルバロッサ中央戦区

ドイツ中央軍集団はボック元帥が司令官となり、ポーランドから侵攻を開始する。ホト上級大将の第3装甲集団、シュトラウス上級大将の第9軍、ケールゲ元帥の第4軍、グデーリアン上級大将の第2装甲集団と56個師団が第2航空艦隊支援のもとに集結した。

6月28日、ホト(第3機甲集団)は、ミンスクを抜けポリソフ付近のベレジナ河に橋頭堡を築き、ポプリスクへと侵攻して行った。南のグデーリアン(第2機甲集団)はベレジナ川渡河に成功、ドニエプル川沿いのモギレフへと進撃する。

しかしこの頃からソ連軍は豊富な資源力と人員を使い、敗退しても何度も攻撃を仕掛け、勝ち目のない戦いを執拗に繰り返し時間を稼ぐ不気味な集団と化して行く。ドイツ軍の将校たちも、作戦開始当初の思惑とは異なった恐怖感を味わい始めていた。

7月10日軍勢は、スモレンスクに到達し、そこでチモシェンコのソ連西部方面軍と激突する。モスクワまで420キロに迫ったこの地で、中央軍集団はチモシェンコの西部方面軍の第3、第4、第10軍の20個師団と壮絶な戦いをくり広げた末、これを退け、32万人の捕虜と、戦車3,200両、火砲3,200門を捕獲する。

しかし、ここでヒトラーは中央軍集団の進撃に停止命令を出し、キエフ攻撃の指示を出す。

戦争開始年月日 → 1941年06月22日04:00

大勝利 (33ターン以内) → キエフ会戦

勝利 (57ターン以内) → タイフーン南方戦区

引き分け (規定ターン以上) → カフカスの門

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第2戦車集団	80,000	0/60	-	-
★第3戦車集団	55,000	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	-	-

チモシェンコ セミョン

Timoshenko, Semyon

ソビエト 最終階級 陸軍元帥 1895～1970

貧しい農家に生まれ、騎兵の経験が長く、スターリンとは古く内戦時代からの盟友だった。

1939年のソ連のポーランド侵攻に加わる。

その後、ソ・フィン戦争ではカレリア地区攻撃の部隊を指揮する。

1940年、元帥に昇格し、軍事能力をスターリンに買われ、国民人民委員となり、赤軍再建の任務にあたる。

1941年、ドイツのソ連侵攻「バルバロッサ作戦」にあたって西方面軍を指揮し、ドイツ中央軍集団の進撃をくい止める。

スモレンスクでは、ドイツ軍のグデーリアンらに包囲されかかき、32万人という大量のソ連軍捕虜を出し、甚大な被害を被るものの、結果的にこのスモレンスクの攻防で時間を稼ぎ、1941年の冬季前にドイツ

軍のモスクワ侵攻を食い止める役割を果たす。

1941年9月、南西方面軍に移動、ドイツ軍のスターリングラードとクリミア方面の侵攻阻止のために戦うが、ドイツ軍を阻止することができなかった。

1942年5月には、ハリコフ大攻勢を指揮する。しかし、これも周到に準備をしていたドイツ軍に撃退される。

その後、最も戦いの糧やかな北西方面軍に移される。多くのソ連将校が、スターリンの逆鱗に触れた中で、ドイツ軍の進撃をくい止めることができない戦いを続けたわりには、スターリンの怒りを買わなかったのは、古くからの盟友であったからかもしれない。

その後、バルト、バルカン地域のスタフカ代表となるが、大事な役割を果たさずに終わる。

目標はミンスク、スモレンスク、コロステン

奥から攻めれば 楽勝で勝てる

序盤、ユーザー生産首都ルブリンに向かってソビエト軍キエフ特別軍管区の地上部隊と航空機が迫る。

ただし前作と比較すると、配置ターンがあるため、戦いは楽。

配置ターンで戦闘機を配置して、敵航空機の迎撃をしながら、爆撃機や支援のためのBf110D-1/R2を配置してしまうといい。

そして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砕すると、その後の戦いは非常に楽になる。

このシナリオはバルバロッサの3つのシナリオの中で、いちばん楽なシナリオだ。

しかも空港も多い。この空港の数でまだ足りないなら、建設工兵で空港を設置しよう。

敵の第一波の攻撃を叩きながら、占領部隊と輸送機、爆撃機、さらにBf110D-1/R2を配置して占領部隊を編成、敵航空機の索敵範囲に入らないようにミンスク、スモレンスク、コロステン占領に向けて移動させよう。

ちなみにBf110D-1/R2は、航続距離が長いので、このシナリオのミンスク、スモレンスク、コロステン占領にはもってこいの部隊になる。

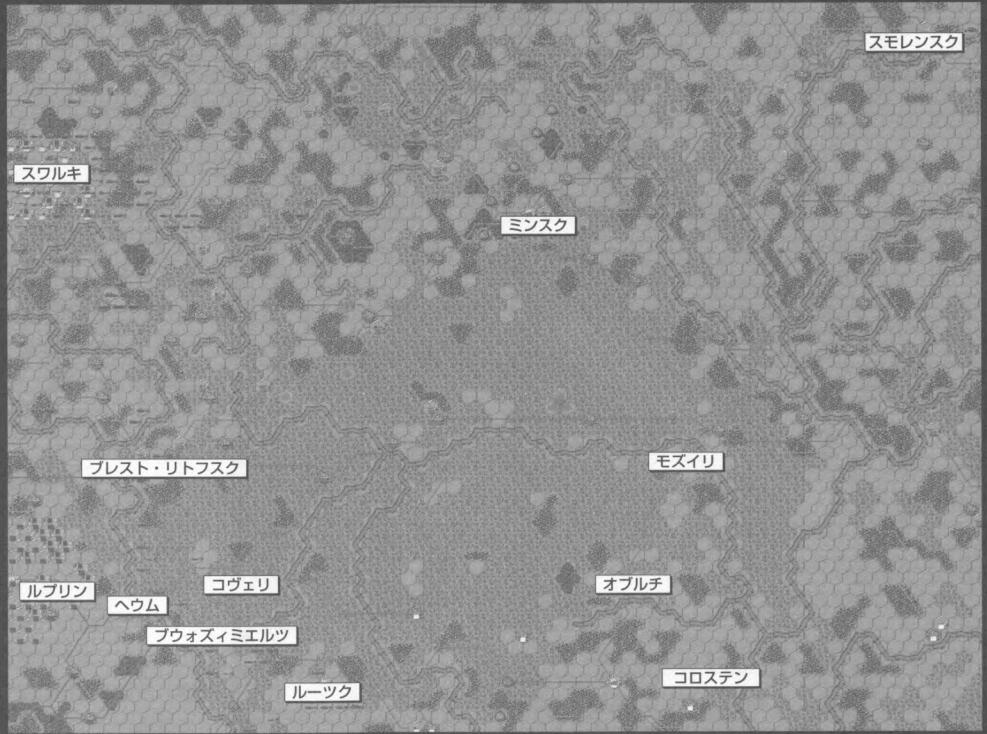
この占領部隊にJuG-38ceを加えておくとも戦いが非常に楽になる。

Bf110D-1/R2を占領部隊に同行させるのは、首都付近の地上部隊や高射砲を潰すためだ。

ユーザー生産首都ルブリンのすぐそばに、ルーツクとプレスト・リトフスクがあるが、ここを攻撃して部隊を向かわせてしまうと、敵はマップ右の奥地へと遷都してしまうので、占領は奥からという広いマップでの攻略方法の鉄則を守って戦うといい。

占領部隊を3方向に移動させるため、この占領部隊の編成にかなりの部隊数が割かれ

独ソ戦1941年 バルバロッサ中央戦区



てしまうが、残りの部隊は戦闘機、急降下爆撃機を中心とした航空機で制空権を握りながら、地上部隊に攻撃を加え、ルブリンからの地上部隊の戦線を拡大していくことに専念せよ。

ただし、あくまでもルーツクとプレスト・リトフスクを刺激してはならない。とくにプレスト・リトフスクは、友軍の第3戦車集団にまかせて、手を出さないこと。

また、地上部隊は、地形が悪いためすぐに燃料不足になるので、必ず補給車を同行させることが大切だ。

この方法で、楽に大勝利できるはず。

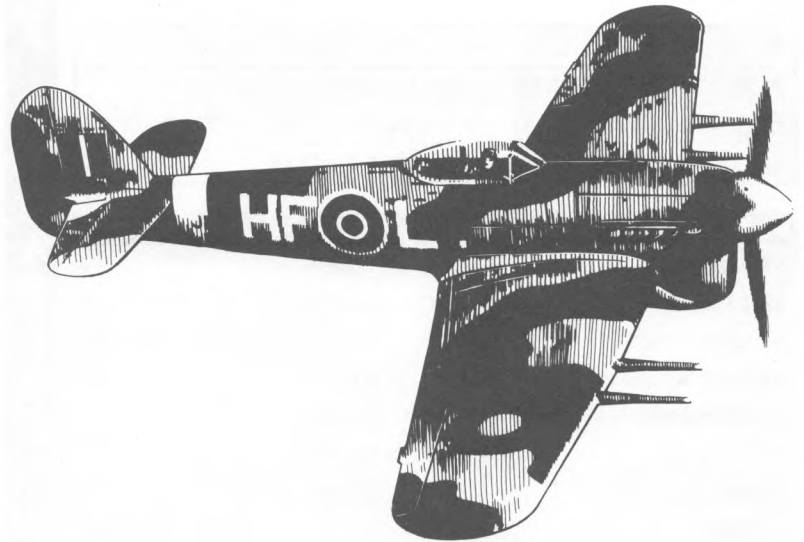
ただし、あまり航空機主体で戦いすぎると、地上部隊が活躍できなくなるため、地上部隊の経験値が上がらなくなる。

航空機を主体に戦っていても、地上部隊で敵を叩き、なるべく地上部隊の経験値を上げておきたい。

大勝利すると「キエフ会戦」、勝利すれば「タイフーン南方戦区」。

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、どこに進むにせよ覚悟はしておいたほうがいい。



レープ ヴィルヘルム・リッター・フォン

Leeb Wilhelm, Ritter von

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1876～1956

砲兵出身の将軍で、教養があり、第一次世界大戦ですでに陸軍のトップにのぼりつめる。

ところが、1938年、ヒトラーの画策によってロンベルク、フリッツュが陸軍から追放されたことがきっかけとなり、退役する。

しかし理論的な戦略家として著作ももっていたレープを、ポーランド戦にあたって呼び戻し、C軍集団の

指揮をとらせる。このレープ率いるC軍集団は、マジノ線の攻撃を担当することとなる。

1941年に始まった独ソ戦「バルバロッサ作戦」では、北方軍集団を率いて戦うが、1942年のソ連の大反撃でヒトラーの逆鱗に触れ、グデーリアン、ボック、ヘプナーなどとともに関任され、二度と軍職に復帰することはなかった。

バルバロッサ南方戦区

南方軍集団は長い戦線をクライストの1個機甲集団で攻撃しなくてはならない上に、さらにバルカン対策に多くの兵力を割かざるを得ず、兵力不足の状態で作戦が開始された。

これに対して、南方軍集団の作戦地域のソ連軍は、4個軍を縦深に配置し、防御陣地を構え南西方面軍が守っていた。そのため南方から、中央軍集団に合わせてのソ連軍の包囲は難しく、非常にゆっくりとした侵攻になった。それでも5月22日にクライストは左翼の中央軍集団第3機甲軍団と連係して、ウラジミール・ウォェリンスキーの西のプルト河の橋を1日で確保、渡河に成功した。この南方軍集団に対峙するソ連軍には、多くのT-34やKV-1重戦車が含まれていた。その上、南方軍集団の機甲師団より、数的にも優位に立つこのソ連軍戦車部隊を壊滅するのに時間がかかった。

7月、南方軍集団は第4航空艦隊の支援を受けながら、ミンスクからオデッサへと伸びるソ連軍防御ライン・スターリン線へ進み、リウフ付近でこれを突破、7月10日にジトーミルを占領する。開戦から25日目、ここでやっと、中央軍集団と連携がとれるようになったのである。

戦争開始年月日 → 1941年06月22日04:00

大勝利（70ターン以内）→ カフカスの門

勝利（106ターン以内）→ トラッペンヤクト/シュテアファング

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	86,000	0/64	—	—
★第11軍	23,000	34/28	—	—
★スロバキア快速集団	13,000	19/16	★500	29T枢軸
★アントネスク軍集団	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	64/52	—	—
黒海艦隊	40,000	21/20	—	—
★快速軍団	19,000	24/24	★500	59T枢軸

アントネスク イオン

Antonescu, Ion

ルーマニア 最終階級

陸軍元帥 1882～1946

陸軍のリーダーとして、ファシスト団体・鉄衛団の実権を握り、ルーマニアの独裁者として君臨した。

王国のカルロ2世が、ドイツとソ連の領土要求に屈し、ソ連にベッサラビア、ハンガリーにも北部プロビナを割譲してしまった。さらにアントネスクの力を恐れ、首相に任命してしまう。

政権の座に就いたアントネスクは、ヒトラーとムッソリーニに忠誠を誓い、プロエシキ油田保護のためにドイツに石油を供給する。

その後ソ連侵攻時にルーマニア師団を派遣するが、

スターリングラード戦敗北後、ドイツ陣営からの離脱を考え始める。

そして親戚にあたるミハイ・アントネスクをイタリアに派遣して、イタリア、ルーマニア、ハンガリーの三国同盟の離脱を協議させるが、ヒトラーを恐れ、行動には至らなかった。

ソ連軍が、ウクライナに侵攻しても、手を出せず、権力の弱まったアントネスクを1944年国王ミハイは逮捕し、戦争犯罪人として、戦後処刑する。

バルバロッサ三方面作戦の中で、いちばん難易度が高い

キエフを目指すのだが、同盟軍がしょぼい

ユーザー生産首都マップ左上のルブリンのすぐ右下に、キエフ特別軍管区の生産首都ルーツクがある。

しかし、ここを刺激してしまうと、後方に遷都されるので、トーチカや牽引砲を潰すぐらいで、あまり刺激してはならない。

ただし、バルバロッサ作戦全体の中ではこのシナリオの敵部隊がいちばん強力で、T-34やKV-1重戦車がゴロゴロいる。

しかも鉄道が縦横無尽に敷設されているので、敵に軍用列車を生産されると、敵部隊の移動が迅速になり、やや不気味な感じもする。

しかし配置ターンがあるので、まず爆撃機およびBf110D-1/R2を配置、さらに占領部隊を配置し、1ターン目に爆撃機とBf110D-1/R2をマップ上にある都市、サルヌイ、オブルチ方面に敵の索敵範囲に引っかけないように移動させる。

また配置ターンで戦闘機を少し配置しておく、1ターン目で敵航空機を攻撃して制空権を握るのが楽になる。

1ターン目に制空権を掌握して、強力な敵地上部隊の進撃をくい止めるため、戦闘機と急降下爆撃機を配置、占領部隊を輸送機に搭載、キエフへ向けた移動を始める。さらに、戦車を壁に、後方に牽引砲を配置、敵地上部隊の進撃を空と地上から攻撃して叩くようにすると効果的だ。

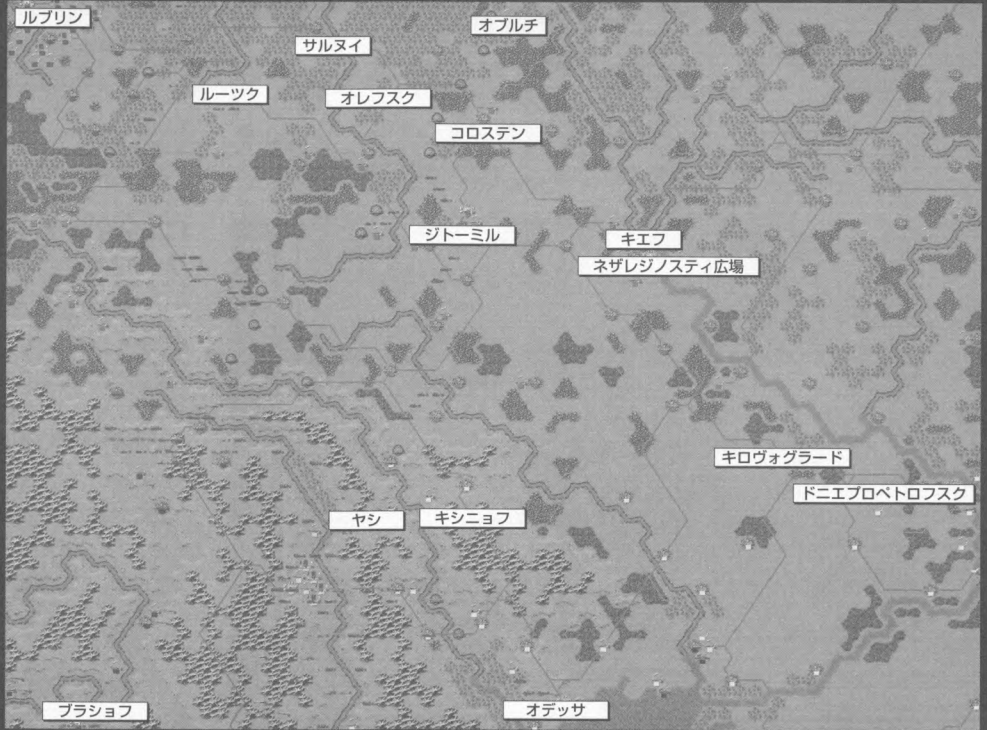
序盤は、キエフ、ジトーミルをいかに速く占領し、最終的にルーツクを占領、キエフ特別軍管区を降伏させるかがポイントだ。

ただし、キエフには高射砲が配置され、しかもオデッサ軍管区の航空機が空港で補給・補充をしている場合があるので、キエフの地上部隊を航空機で確実に潰すまで、輸送機は敵航空機の餌食にならないように、隠密行動を取ることが大切だ。

キエフ特別軍管区を降伏させれば、いよいよオデッサ軍管区との戦いとなるが、黒海艦隊というイヤなヤツが敵軍にいる。

キエフには空港があり、ここを航空機の

独ソ戦1941年 バルバロッサ南方戦区



補給地点として使うことができるが、輸送機、爆撃機、戦闘機、急降下爆撃機と、多彩な航空機を駆使しながら戦うことになるので、キエフだけでは空港不足となってしまふ。そこで、キエフを占領したら、周囲の空港も占領して、補給地点を増やしておこう。

オデッサ軍管区は、オデッサを生産首都に、ドニエプロペトロフスクを遷都先の首都として持っている。

まずは、ドニエプロペトロフスクをキエフを拠点に攻めて占領し、オデッサ軍管区の敵部隊をオデッサに釘付けにしておき、オデッサ攻略にかかるという。

ただし、オデッサは黒海艦隊がすぐそばに配置され、時間が経つにつれて、役に立たない同盟軍や友軍の渋滞がオデッサ周辺で始まる。

これだけならまだ救われるが、もたもたしていると、ヤシを生産首都にする友軍第11軍がオデッサの強力な地上部隊に叩かれ、占領されてしまうこともあり得る。

これを避けるためにも、第11軍の支援をしながらオデッサ軍管区を攻めなくてはならない。

オデッサ軍管区を生産首都、オデッサを攻める際、もうひとつ注意がある。

同盟軍、友軍は、移動速度の遅い山岳地

帯からオデッサに向けて移動するため、燃料切れになる部隊も出てくる。これが平地で燃料切れになればいいのだが、オデッサの首都上で燃料切れになってしまうと、いくら速いターンで攻略を進めていても、この燃料切れの部隊が補給車で補給されない限り、オデッサを占領してオデッサ軍管区を降伏させ、シナリオクリアをすることができなくなる。

これを避けるためにも、早い時期にBf110D-1/R2などの航続距離の長い部隊でオデッサを占拠して、さらに周辺のオデッサ軍管区の地上部隊、航空機、そして爆撃

機を対艦装備に変えて、黒海艦隊を潰して占領部隊を輸送機から降ろし、オデッサを占領するといひ。

この最後の詰めを誤ると、後半に無駄なターンを費すことになるので注意しよう。

また、航空機を中心に戦うことが多く、地上部隊が育ちにくいので、バランスをよく考え、地上部隊の経験値を上げて、キャンペーン中盤以降のシナリオに対処することも大切だ。

このシナリオあたりまでは、地上部隊もそれほど苦にならない戦いだが、今後は、独ソ戦で、敵地上部隊に苦戦することになる。

イエレメンコ アンドレイ

Yeremenko, Andrey

ソ連 最終階級 陸軍元帥 1892~1970

スターリングラード、スモレンスク、クリミアなどの第一線でソ連軍を指揮した将軍。

1941年8月、極東から呼び戻され、ブリャンスク方面軍司令官に任命され「バルバロッサ作戦」のドイツ軍と戦う。

しかし「バルバロッサ作戦」開始当初のドイツ軍の快進撃によって、ブリャンスク方面軍を撤退させるときに負傷し、一時期戦場を離れる。

しかし1942年、戦線に復帰、南東方面軍司令官に就任、スターリングラード包囲戦に参加、ドイツ第6軍の包囲を見事成功させる。

しかしスターリンは、このイエレメンコの功績を彼のものとはせず、ロコソフスキーに名誉を与えてしまふ。

1943年にはドイツ軍に対するスモレンスク攻勢に

参加する。

その後黒海の独立海域方面軍司令官となり、ドイツ、ルーマニアの枢軸軍の占領するクリミアの解放を指揮する。

そしてクリミア半島の攻勢で1944年4月、イエレメンコは、ドイツ兵6万7,000人の捕虜を獲得する。また1944年、第2バルト方面軍を担当して、ラトヴィアのドゥィンク（ダウガピル）を占領する。

その後ドイツ北方軍集団を脅かし、ルガへ進出する。戦後は、1946年までカラバチア方面軍の司令官を担当する。

キエフ会戦

ヒトラーの突然の停止命令によって、モスクワを目の前に足踏み状態だった中央軍集団第2機甲集団グデーリアンは南方軍集団と協力して、一転キエフ包囲にかかる。

ジェスナ河橋頭堡の激戦の末、第4軍はキエフへ侵入、第2機甲師団はロムヌイを抜けルプヌイ北で、9月14日に南方軍集団のクライストの第1機甲集団と合流、キエフ包囲網が完成する。

これによってソ連南西正面軍50個師団が包囲され、9月26日捕虜66万5000人、捕獲戦車800両という被害を被る。

しかしキエフ市街では、ソ連軍が仕掛けた爆弾のトラップで、市街を占領しようとするドイツ軍にも大きな被害がでた。

この市街戦での甚大な被害によって、ヒトラーは北方軍集団のレンングラード攻略に際して、占領はせず包囲に専念せよとの指示を出す結果となる。

戦争開始年月日 → 1941年08月01日04:00

大勝利 (49ターン以内) → タイフーン南方戦区

勝利 (93ターン以内) → タイフーン南方戦区

引き分け (規定ターン以上) → カフカスの門

参加国	初期軍数	初期ユニット数	敵北軍数設定	途中参加設定
★第2戦車集団	40,000	0/56	-	-
★第2軍	20,000	50/40	-	-
★第1戦車集団	30,000	28/48	★500	49T枢軸
★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	-	-
南西方面軍	0	64/64	-	-
第40軍	15,000	64/48	★2,000	61T連合

弱くなった対空車両

前作では、Sdkfz 7/1前期や後期、さらにヴィルベルヴィントなどを数多く持っているため、敵航空機に対して、対空防御射撃を行ってくれるため、笑いが止まらないほど、敵航空機を潰してくれた。

しかし本作では、この対空車両による対空防御射撃が、どうも効き目が悪くなっている。

敵航空機が対空車両を選んで移動しているのでは？コンピュータの思考ルーチンが、賢くなったのでは？ゲームをプレイしていると、前作のように、敵航空機の数が増えないので、不思議に思っている人がいると思う。

この対空車両による、対空防御射撃の効き目がなぜ悪いのか、原因のひとつが判明した。

理由は、高度という要素が採用されたからだ。高度の採用によって、航空機は、地上部隊より少なくとも10前後の高度の差がある。この高度差の

けて、対空車両の対空防御射撃が当たりにくくなっているのだ。

逆に攻撃力、防御力の高い航空機は、対空車両に対して、前作と比較すると、やや有利に戦えるのだ。しかし、対空車両の対空防御射撃の効き目が悪いとはいえ、それでも対空車両の存在は無視できない。

キャンペーンの後半になると、圧倒的に敵航空機の性能が高くなり、敵戦闘機との戦いを航空機同士で行うとなると、非常につらい戦いになる。

そこで、やはり対空車両が威力を発揮してくれる。キャンペーンの後半に向けて、部隊表に格納できる最大部隊数も多くなっているため、早めに対空車両の充実を図っておくと、後半は、戦いが楽になることは確かだ。

キエフのソ連軍を包囲するはずなのに、包囲されている

150mmロケット砲のエントリーをひたすら待とう

ユーザー生産首都はブルトキ。しかも遷都先がない。このブルトキをソ連軍が十重二十重に包囲している。

キエフ包囲どころではない。

敵は要塞地形に移動してくると、防御力が高くなり、なかなか潰すことができない。

首都周囲のユーザーの占領している都市イェリニャ、スモレンスク、ストドリシュチュエなどは、どう頑張っても敵に占領されてしまうことが多い。しかも生産空港がひとつしかない。

ここは何か何でも戦車で敵の進入を防ぎ、戦車の内側に牽引砲を配置、そして建設工兵で空港を設置して、できるだけ早いターンに航空機を配置、地上部隊とともに首都の周囲を守るのが得策だ。

とはいえ、バルバロッサ北方、中央、南方それぞれで航空機主体の戦いをしていると、序盤地上部隊の練度が低くなり地上部隊の防御戦なので痛い目にあう。

航空機は、なるべく敵航空機を叩きながら、地上部隊の敵牽引砲を潰していくようにしたい。

序盤の数ターンで、せつかく進化させたり鍛えた部隊が次々に潰されていく。

しかし、この敵の包囲からなんとか首都周辺を守る我慢の戦いも、150mmロケット砲がエントリーするまでの間だ。

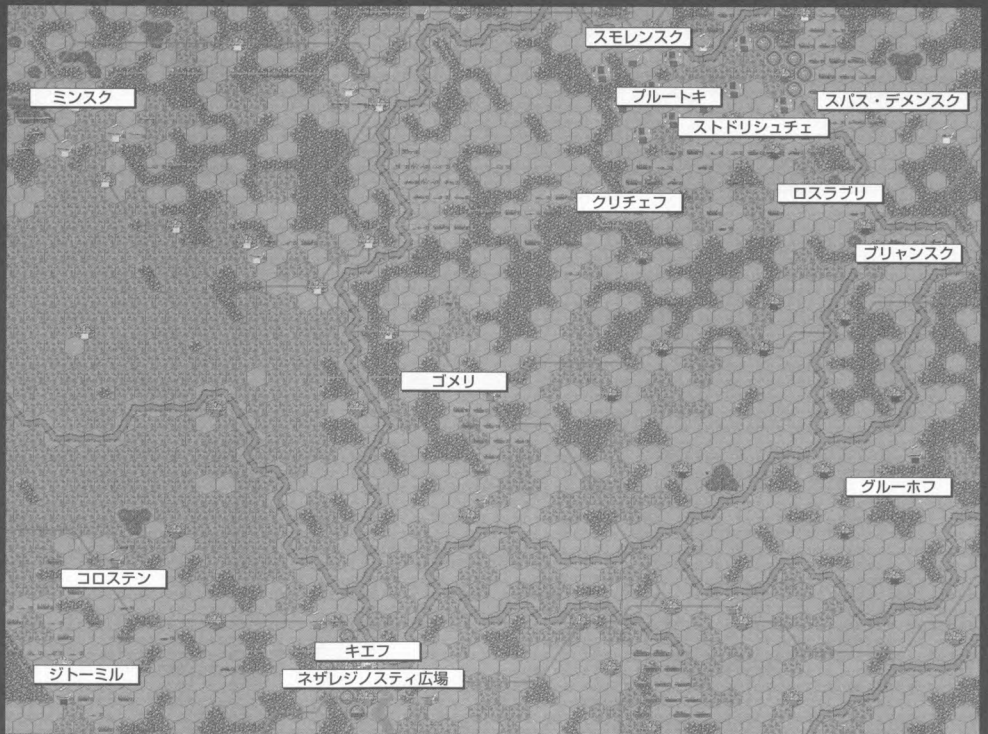
150mmロケット砲がエントリーされたら、迷わず制式化し、このロケット砲を生産しよう。

ロケット砲は、攻撃目標とその周囲の敵に被害を与えることができる。この破壊力は、今まで戦車で戦って、なかなか潰れなかった敵を、もの見事にごっそりと潰してくれるほど強力なものだ。

ただし欠点もある。敵だけではなく、味方が着弾地点の近くにいると、巻き添えを食うのだ。その結果、せつかく経験値の上があった地上部隊がロケット砲の被害にあって、消えてしまうこともある。

というわけで、ロケット砲の使い方のコツ

独ソ戦1941年 キエフ会戦



は、攻撃をする前に、前方に配置しているユニットを後方に下げることだ。

ただし、ロケット砲は、隣接している敵にロケット砲を使うことができない。あくまでもロケット砲は間接攻撃兵器と考えよう。また、弾数が少ない点も欠点となる。必ず都市、補給地上に配置するか、補給車を隣接させて戦うことをすすめる。

これだけ多くの欠点を持ちながらも、ロケット砲の破壊力を一度覚えると、ロケット砲無しではいられなくなる。さらに、42式自走ロケット砲がエントリーされてくると、150mmロケット砲や210mmロケット砲でさえ、その役目は終わり、部隊表に眠ることになってしまう。

ロケット砲が生産できるようになったら、首都周辺の敵部隊を蹴散らし、戦線を拡大していこう。そしてマップ右から移動してくる西部方面軍を航空機で潰しながら、敗北軍事費設定で降伏させるのだ。

これと同時に、ブリャンスクを生産首都にする第13軍を潰しにかかる。

ブリャンスクは、ユーザー生産首都のすぐ右下にあるので、まず、グルーホフを爆撃機と輸送機で占領、その後、地上部隊と航空機で、ブリャンスクから移動してくる敵地上部隊を潰し、爆撃機と、輸送機を使って、

一気に占領したい。

この敵13軍が降伏すると、非常に楽な戦いになる。残るはキエフを生産首都にする南西方面軍だけだ。

しかし、このキエフは、地上部隊で占領するには距離がありすぎ、途中で燃料不足になる部隊がぞろぞろ出てくるはずだ。

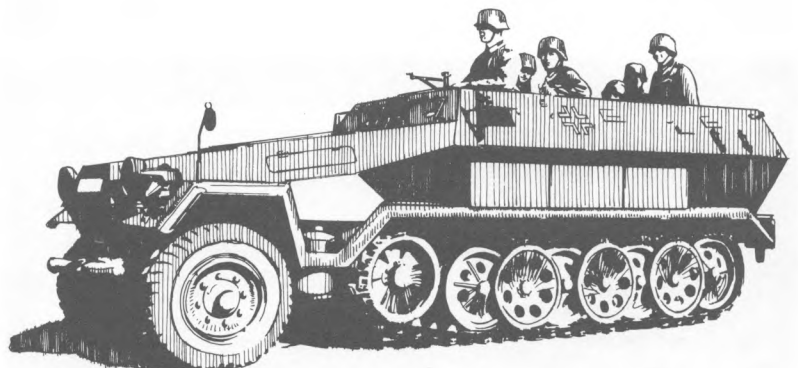
ということで、キエフ攻略は航空機での戦いになる。そのため、第13軍を潰しながら、空港の占領や、建設工兵を使った空港の設置を行い、補給地を確保しておくこと戦いが楽になる。

キエフの地上部隊にはJu87とBF110を

ぶつけ、キエフの高射砲を潰したらBf110D-1/R2で占拠、爆撃機と輸送機を待って占領するといいい。

勝利条件も大勝利が49ターンと非常に長いので、序盤の地上部隊の戦いでは、できる限り戦車の経験値を上げて上位機種に進化させておくといいい。タイフーン作戦以後、ソ連軍の戦車が非常に強くなってくるためだ。

このようにひとつのシナリオだけの戦いでプレイせず、先のシナリオを考えた戦い方の必要性は、架空のシナリオ・アメリカ本土戦で、痛いほど身にしみることになる。



タイフーン北方戦区

ドイツ軍はモスクワ侵攻に向け、「タイフーン作戦」を開始した。しかし、ヴィヤジマ防衛線を突破した中央軍集団の第4機甲集団は、ポロジノ周辺でT-34、KV-1といった強力な戦車を含むソ連軍部隊と遭遇してしまう。

これを突破し、モスクワ前面のモジャイスク防衛線まで到達すると、ソ連軍の装備はさらに充実したものとなり、強力な戦車が集中投入され、ドイツ軍の戦いは熾烈を極めていく。しかしドイツ軍は10月19日ポロジノを占領して、なんとかモジャイスク防衛線を突破する。すでにモスクワまで100キロと迫った。

モスクワではドイツ軍が目の前に迫り、市内と周辺では市民たちの間でパニックが始まっていた。そこでスターリンは徹底抗戦のため戒厳令を敷き、ドイツ軍に全面抵抗する構えを見せた。しかしこのソ連軍以上に厄介な災難がドイツ軍を待ち受けていた。

バルバロッサ作戦開始以来の最大の難物、冬の訪れであった。

ちらつき始めた雪がソ連の大地に積もり、さらにはそれが溶けだして、泥沼状態となる。そのため、この泥に足を取られドイツ軍の侵攻がストップしてしまった。

戦争開始年月日 → 1941年10月02日06:00

大勝利 (63ターン以内) → 地の果て

勝利 (124ターン以内) → ブラウ

引き分け (規定ターン以上) → レニングラード攻囲戦

参加国	初期軍数	初期ユニット数	敗北軍数設定	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	-	22T連合
第4戦車集団	27,000	64/56	-	-
第2戦車集団	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	-	-
パルチザン	5,000	0/64	-	46T連合

ハルダー フランツ

Halder, Franz

ドイツ 最終階級 陸軍大将 1884~1971

第一次世界大戦で、バイエルン、プレヒト皇太子の参謀として従軍、優れた将校という名声を獲得する。

1938年ベックが陸軍参謀総長を辞任した後、1938年11月から1942年まで後任として務める。

数多くいるヒトラーの側近の中では、ヒトラー賛美者ではなく、逆にヒトラー逮捕などを数々、画策するが、実現しなかった。

フランス侵攻、イギリス侵攻「シーライオン」などの立案計画に参加、1941年「バルバロッサ作戦」も

ハルダーの指示で立案される。

ハルダーはナチ党の政治に賛同せずに、反ヒトラーグループと関係を持ちながらも、軍人としてはヒトラーの命令に忠誠を尽くす。

しかし、1942年から、独ソ戦の戦況でヒトラーと対立し、ついに罷免される。

その後ヒトラー暗殺計画に荷担、逮捕され収容所に送られるが、1945年に救出され、ニュルンベルク軍事法廷でドイツの戦争犯罪の重要な証言をする。

強固な陣地地形と、高射砲に守られたクレムリン攻略にてこずるハズ

カリーニン方面軍と予備方面軍を早めに潰せ

ユーザーはオルシャを生産首都に第3戦車集団を担当する。

敵部隊は広範囲に配置されていて、地上部隊、航空機ともに強力な部隊が多い。

まず最初に攻め落としたいのは、カリーニン方面軍だ。

カリーニンを生産首都にするカリーニン方面軍は、マップ上部に部隊を展開している。

このカリーニン方面軍を早い時期に降伏させることができると、下のブリャンスク方面軍、西部方面軍をヴィヤジマ、トゥーラ、カシモフで抑え、モスクワのクレムリンに迫ることも可能になるからだ。

しかし、敵の予備方面軍の途中参戦が不気味で、この予備方面軍参戦への備えを怠ると、戦線が総崩れになることもあるので注意。

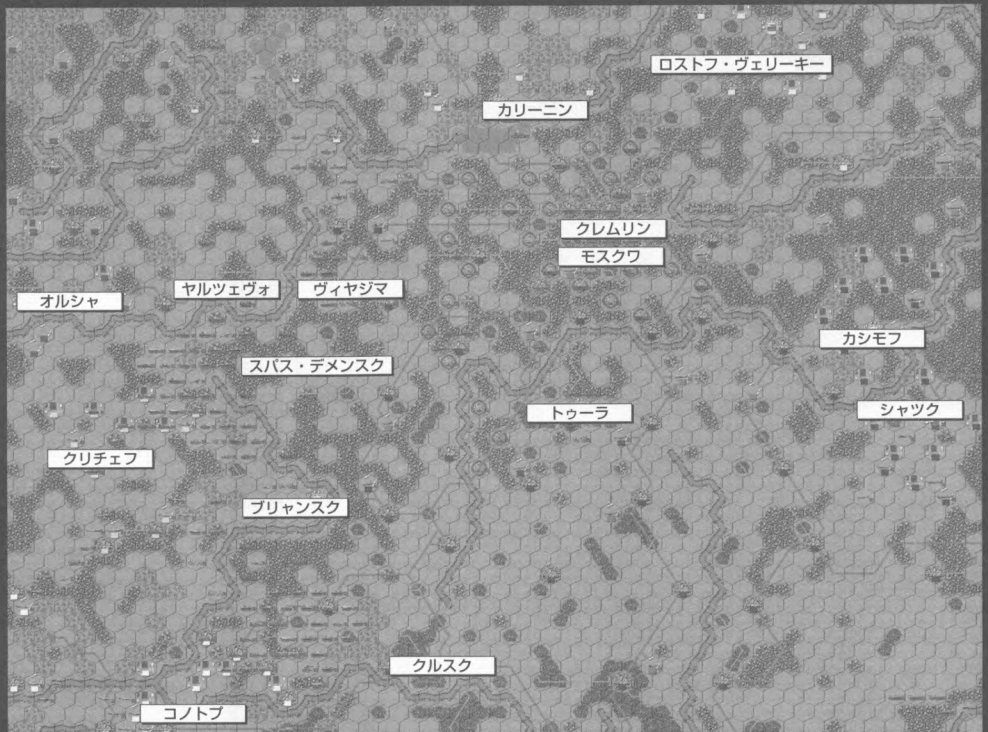
まず配置ターンで、爆撃機、戦闘爆撃機、戦闘機を空港に配置、さらに敵地上部隊の攻撃を防ぎ、戦線を拡大するために戦車を中心に、ロケット砲、牽引砲を配置する。そして占領部隊と、空港増設のための建設工兵を配置する。

カリーニン方面軍の降伏は、早いほど望ましい。そのために、最初はロストフ・ヴェリキーから最初に落とし、手前のカリーニンを占領する作戦を取ろう。

戦闘爆撃機Bf110系で、ロストフ・ヴェリキー周辺の高射砲を潰し、ロストフ・ヴェリキーを爆撃して耐久力を下げる。そして輸送機に搭載した占領部隊でロストフ・ヴェリキーを占領する。

ただし、序盤は敵が広範囲に移動、展開するので、爆撃機、輸送機が敵の索敵範囲に引っかかりやすいので注意すること。さらに、敵地上部隊の動きにも注意。敵占領部隊にユーザーの都市、友軍の都市をなるべく占領されないようにすることだ。とくにマップ左上の都市に、敵占領部隊が移動してくるので、少なくともホルム、トロベツとその周辺の空港の敵は排除しておきたい。こ

独ソ戦1941年 タイフーン北方戦区



の周辺の空港がカリーニン方面軍の首都占領のための補給基地として必要だからだ。

また、爆撃機はロストフ・ヴェリキー周辺で輸送機、護衛や支援用の戦闘機や戦闘爆撃機の到着を待つため、その間に敵航空機に攻撃を受けないような場所で待つようにしたい。

次に行きたいのは、地上支援だ。

広範囲に展開する敵部隊の中でも、イヤなのは牽引砲。

戦車も防御力・攻撃力ともに高くイヤだけど、味方の戦車などが牽引砲の間接攻撃でダメージを受けるのでまずはこちらを排除したい。

そのために急降下爆撃機Ju87を配置、牽引砲、占領部隊、戦車という順番で攻撃して排除していくといい。

カリーニン方面軍を降伏させた後は、北上してくる敵部隊のおかげで、戦線が膠着状態になることが多い。

特に高射砲、対空部隊にびびっていると、攻めあぐねることが多いからだ。

ここで攻めあぐねていると、予備方面軍の参戦で、一気に難易度が上がる。

予備方面軍はマップ右側のマップ外から、クレムリン周辺と、カシモフ上を覆うように敵航空機を怒濤のごとく展開してくる。

この予備方面軍の航空機を潰すために、ヴィヤジマを目標に高射砲、牽引砲を運びたいところだが、これが地形が悪く、なかなか思ったようにはいかない。

そこで航空機を生産したり、被害を受けた航空機を合流させ、さらに経験値の高くなった航空機をFw190系に進化させたりと、航空機の活用が忙しくなる。

ひたすら予備方面軍の航空機を潰し、予備方面軍の軍事費を減らして、モスクワ周辺の高射砲を潰しながら、航空機でクレムリンとモスクワ周辺を占拠、爆撃機と占領部隊で占領して予備方面軍を降伏させるようにしましょう。

この予備方面軍制圧が、このシナリオの大きなポイントでもある。高射砲にびびっていると、時間がかかるので、被害は覚悟の上で、Ju87やBf110を爆装にして潰し、生産首都クレムリンを爆撃して占領しよう。時間がかかると、西部方面軍の部隊がモスクワに移動してきて、なかなか予備方面軍を降伏させることが難しくなる。

また、同時に予備方面軍降伏と同時進行でカシモフ包囲にかかり、西部方面軍の降伏を進めていこう。

こうなると残りはプリャンスク方面軍のみ。いままでと比べると、敵部隊も少なく、

友軍の働きが活発になる。一気にプリャンスク方面軍を叩き降伏させるといい。

このシナリオ、夜間の使い方がちょっと面倒だけど、予備方面軍の参戦に準備して、カリーニン方面軍を早めに落とすことが大切だ。

そしてヴィヤジマの敵西部方面軍を遷都させてカシモフ、シャツクに追いやる。

さらにカシモフ、シャツク、ふたつの首都周辺の対空部隊を早めに潰して、航空機を居座らせると、敵は生産ができなくなるため、敵部隊を全部潰すことで降伏させることができ、比較的楽に西部方面軍、プリャンスク方面軍のふたつの方面軍は落とせる。

ただし、マップの外にプリャンスク方面軍が逃げたりすることがあると、敵全滅が不可能になるので、首都の上に必ず航空機を置いて、いつでも占領できる状態にしておく必要がある。しかもその上で爆撃機で生産首都を爆撃し占領部隊を運ぶという、面倒な手順を踏まなくてはならない。

さらにこの西部方面軍やプリャンスク方面軍の首都に向かって友軍が群がるため、場合によっては、友軍が敵生産首都を占拠してしまい、いつまでたっても占領できずに、勝利も不可能になってしまうことがあるので注意しよう。

タイフーン南方戦区

冬の訪れとともに「タイフーン作戦」は、時間との戦いとなった。

モジャイスク防衛線を突破して、北はロガチェフ、イストラ、中央ではモジャイスク、ナロ南翼はツーラまで迫っていたが、ここでまったく先へと進むことが困難になり、ドイツ軍は後方から補給を受けるどころか前進が不可能になった。11月24日にはモスクワ市内へあと8キロの地点まで到達していた部隊もいたが、冬季装備がまったくなく、零下30度の寒さで戦い疲弊していくドイツ軍兵士たち。

ソ連軍の頑強な抵抗と、冬の寒さ、そして雪に足止めを食い、12月5日モスクワを目前に「タイフーン作戦」モスクワ攻略は挫折した。

もし、第2機甲集団が1カ月前にキエフへ迂回せず、そのままモスクワへ迫っていれば、ソ連軍は兵力を増強する準備期間や防衛線の構築に必要な時間がなく、モスクワ攻略は可能となったかもしれない。

歴史の前任者ナポレオンが、ソ連の零下50度の寒さを前に、敗北したのと同じように、ドイツ軍もモスクワからわずか8キロ手前、通常なら徒歩で行ける距離で作戦をあきらめ、しかもソ連軍の反撃を受けることになる。

戦争開始年月日 → 1941年09月30日06:00

大勝利 (87ターン以内) → 地の果て

勝利 (160ターン以内) → ブラウ

引き分け (規定ターン以上) → トラッペンヤクト/シュテーアファング

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戦車集団	36,000	0/64	-	-
予備方面軍	9,000	64/64	-	58T連合
第4戦車集団	27,000	64/60	-	36T枢軸
第3戦車集団	13,000	64/56	-	36T枢軸
ブリヤンスク方面軍	45,000	64/64	-	-
カーニン方面軍	15,000	64/64	-	35T連合
西部方面軍	20,000	64/64	-	35T連合
バルチザン	5,000	0/64	-	46T連合

Bf110はJu88C-4に進化させないほうがいい

Bf110は、通常の戦い方をしていると、このシナリオあたりから上位機種Ju88C-4に進化する。

このJu88C-4は悲しいかな、進化した結果、使いものにならない航空機となる。確かに航続距離は伸びるが、対地攻撃のための爆装には変えられないと、せっかく経験値を上げたBf110がクスと化してしまう。

Bf110も、年代が1942年、1943年と進むにつれて、敵の攻撃力が高くなり、餌食として狙われるため、お役ご免になるが、タイフーン作戦あたりでは、対地攻撃に非常に威力を発揮する。Bf110E-1。このユニットはBf110E-1/R2に改良すれば、爆装で1,000

キロの爆弾を装備できるようになるし、E-1、次にBf110E-1/R2共々、標準装備で112、長距離対空だと160と航続距離もそれなりにある。しかし何といてもBf110D-1/R2の航続距離は捨てがたい。対地攻撃はBf110E-1/R2、主要拠点の占拠はBf110D-1/R2とユニットの使い方を分けて運用すると、まだまだBf110はこの時期はなくてはならないユニットのひとつなのだ。これをJu88C-4に進化させ、クスにしてしまう悲しい使い方はやめよう。また、この後エントリーされるF型は、改良し過ぎると夜間戦闘機になってしまうので注意。

難易度はタイフーン北方戦区よりも楽

カシモフ、シャツクを早めに占領しよう

前作と比較すると配置ターンがプラスされ、建設工兵で空港を設置できるため、序盤の難易度が下がっている。しかも第3戦車集団と第4戦車集団が、非常に頼りになるのでうれしい。

それでもソ連軍予備方面軍が参戦してくると、中盤以降は一進一退の戦いになり、けっこうつらい戦いとなる。

北部戦区のシナリオでユーザーが第3戦車集団を担当したのに対して、南部戦区はコノトブを生産首都とするグデーリアンの第2戦車集団を担当する。

まず、配置ターンで、建設工兵を配置、空港設置の準備をする。敵航空機が多いので、生産空港が多いにこしたことはない。

さらに戦車を配置、敵地上部隊を食い止め、後方に牽引砲、ロケット砲を配置するといいい。

生産空港で戦闘機と爆撃機を配置し、爆撃機はトゥーラ占領のために配置ターンから配置、速攻で輸送機共々早急に移動させたい。

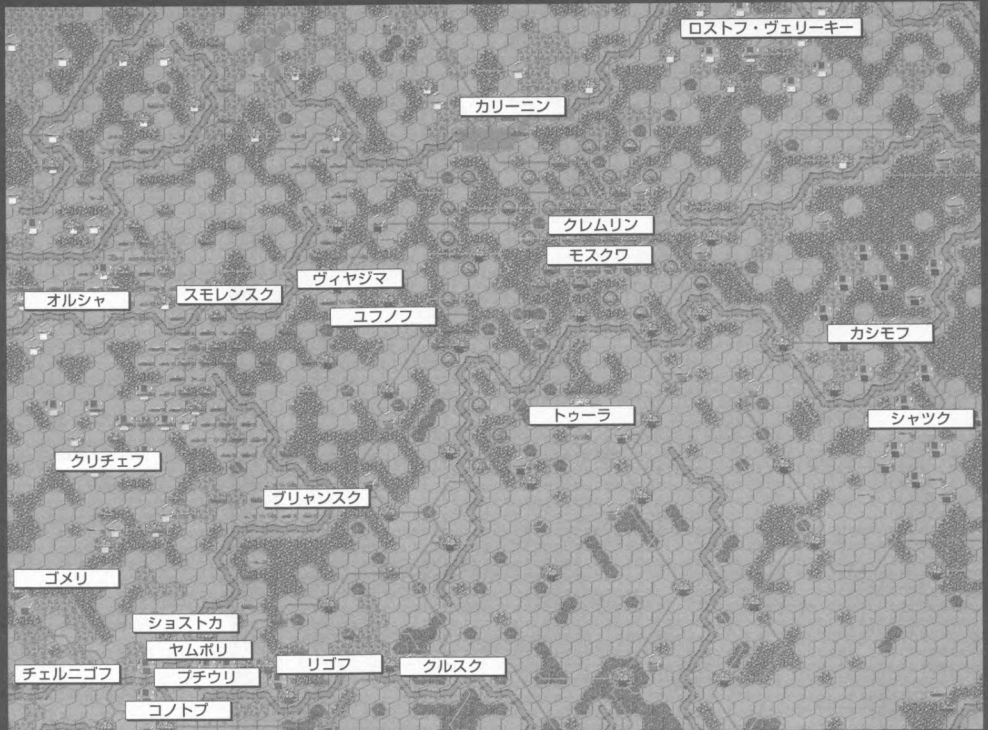
カシモフ、シャツクに向けて移動するという方法も考えられるが、それぞれの首都上の建設工兵が、カーニンと西部方面軍で、まだ参戦していないため、それぞれの都市を爆撃するか占領しないと攻撃ができない。

戦闘機は、通常の戦い方でこのシナリオに移ると、Fw190A-1がエントリーしてくる。Bf109F-4の上位機種となるのだが、生産空港で進化させると、航空機の生産・配置航空機の部隊数が少なくなるので、コノトブ後方(左)の空港に移動させ、進化させるといい。

また占領部隊の配置は、敵航空機から攻撃を受けないように、コノトブ後ろの空港周辺に配置するといいいだろう。

序盤は、敵航空機から、地上部隊のコノトブに向けた猛烈な攻撃が開始されるので、地上部隊の消耗も激しい。さらに航空機も包囲されたりと、激戦になるので、対空部隊なども配置、総力戦で、敵の第一波攻撃

独ソ戦1941年 タイフーン南方戦区



を凌ぐように努力しよう。

また、コノトフすぐ上にあるプリヤンスクを攻めると、遷都してしまうので、シャツク、カシモフを落とすまではプリヤンスクに近づくことは避けよう。

コノトフ周辺に飛来する敵航空機や敵地上部隊が少なくなったら、不必要な部隊を召還で部隊表に格納する。

対空部隊などは、とりあえず格納しておくといい。この格納した部隊の分、戦車、建設工兵を増やしたほうがお得だ。

建設工兵は都市の耐久力を上げると共に、ロシアゲージの鉄道ユーロゲージに変更して、少なくともカラチェフやベレフあたりまで鉄道を敷設し直し、軍用列車の移動が可能にしておくことで後々地上部隊の移動が楽になる。

ちなみに、リゴフ右の空港は、予備方面軍の空港なので、占領してしまうと予備方面軍が参戦してきて泥沼にハマる。

トゥーラを占領したら、すかさず航空機をシャツクに移動させよう。このとき、戦闘爆撃機Bf110D-1/R2があれば、シャツク周辺と空港を占拠、燃料が許す限り居座るといい。

そしてプリヤンスクを攻撃する。

プリヤンスク攻撃に際して、カラチェフ周

辺に牽引砲を配置、間接攻撃で叩くと効果的だ。

戦闘機やBf110E-1などは航続距離が短いので、占拠には向かない。もしBf110D-1/R2が部隊にいないときは、建設工兵をトゥーラに移動させ、空港を設置、トゥーラ周辺を航空機の補給地点にするといい。

そしてプリヤンスク方面軍を全力で叩き、プリヤンスクを占領する。

ただし、プリヤンスク方面軍の部隊がマップの外にいることがあり、マップ内のプリヤンスク軍の敵を全滅しても降伏しないことがある。こんなときは、ロケット砲をシャツクまで、あらかじめ輸送車で移動させ、シャツク周囲を少し空けて、プリヤンスク方面軍に地上部隊を生産させる。

この地上部隊に向けてロケット砲で攻撃、外れ弾でシャツクに居座る西部方面軍の建設工兵を潰して、シャツク上の部隊を排除、爆撃機で爆撃、占領部隊で占領すると、敵部隊が参戦する前に大勝利できる。

これを逃し、西部方面軍、カリーニン方面軍と次々に参戦させると、難易度がグンと上がり、長期戦に突入してくる。西部方面軍が参戦したら、カシモフを占拠、シャツク同様にロケット砲の外れ弾で潰し占拠、占領する。これもだめだと、カリーニン参戦

まで待つしかない。

強引に西部方面軍の都市を占領して参戦させ、カシモフを包囲する方法もあるが、ヴィヤジマの西部方面軍がプリヤンスクに移動させておかないと、戦線が混乱するので、プリヤンスクに部隊を集結させて、一気にヴィヤジマを包囲、袋叩きにしてヴィヤジマを落とすといい。

このときも、牽引砲、ロケット砲をプリヤンスクから北上させ、航空機、戦車と連携させて戦うと案。

さらにカリーニン方面軍が参戦した場合、ロストフ・ヴェリーキーから攻撃占領し、カリーニンを落とすといい。

できれば予備方面軍参戦前に勝利できればいいが、不可能な場合は、予備方面軍も相手にしなくてはならない。

この場合は、西部方面軍を参戦前に総力を上げて叩き降伏させ、航空機でモスクワ周辺を包囲、Ju87やBf110で、地上部隊を排除しながら、モスクワと周辺の都市、補給地、空港を占拠して爆撃機でクレムリンを爆撃、占領部隊で占領して降伏させるといいだろう。

それと同時に、カリーニン方面軍に攻撃を始め、カリーニン方面軍を降伏させるようにしたい。

カフカスの門

「タイフーン作戦」が開始された同時期、南方軍集団では、クリミア半島のつけ根にあたる部分にソ連軍が集結し始めていた。

ソ連軍の集結を始めた場所は、ルーマニア派遣軍など同盟軍の部隊が参加している場所で、ドイツ軍の装備と比較すると、非常に兵力の劣る部隊がいた。

このルーマニア派遣軍やイタリア派遣軍に、キエフ戦を終了したクライストの第1機甲師団が合流し、南のアゾフ海に進出、ソ連軍10万人を包囲する。

さらに北方軍集団から、南方軍集団に移動したマンシュタインが率いる第11軍が、アゾフ海沿いに前進、ロストフへと進撃を開始する。

この南方軍集団の侵攻で、オデッサの黒海艦隊は撤退する。

また、クリミア半島でも、ドイツ軍の攻撃が始まる。ソ連軍はクリミア半島のセヴァストポリ要塞に逃げ込もうとし、ドイツ軍はそれを阻止しようと攻撃をかける。

クリミア半島とカフカス山脈への入り口で、ドイツ、ソ連の激しい戦いが火蓋を切った。

戦争開始年月日 → 1941年09月30日04:00

大勝利 (80ターン以内) → 地の果て

勝利 (102ターン以内) → タイフーン南方戦区

引き分け (規定ターン以上) → ブラウ

参加国	初期軍数	初期ユニット数	敗北軍数設定	途中参加設定
★第1戦車集団	40,000	0/64	-	-
南部方面軍	10,000	64/64	★1,500	-
南西方面軍	2,000	64/52	★1,000	-
独立第56軍	20,000	58/32	-	48T連合
★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	26/16	★2,000	47T中立
★スロバキア軍団	16,000	16/8	★500	-

ツァイツラー クルト

Zeitler, Kurt

ドイツ 最終階級 陸軍大将 1895~1963

ポーランド戦で軍団の参謀として才能を発揮、1941年のソ連侵攻では、クライスト軍の参謀長に昇格する。

1942年9月のハルダー解任後、陸軍参謀総長に就任、独ソ戦東部戦線の戦争遂行責任者となる。

ヒトラーを崇拜していたことにより、出世するが、スターリングラードの第6軍が包囲されると、ヒトラーと真っ向から対立する。

ヒトラーの判断が誤りとわかると、ツァイツラーは軍首脳部内での発言力を一気に強めていった。

ツァイツラーは、ヒトラーの側近の中では、各戦線に対する適切な判断力が高く、東部戦線の崩壊が始まった1943年には、陸軍参謀総長として、ヒトラーに対して、強固に意見を主張して、実権を行使する。

中でも、死守を命じるヒトラーに撤退を同意させたことは重要であった。

しかし命運を左右する「ツィタデル作戦」の敗北とともに力が弱まり、1944年7月、東部戦線の崩壊とともに心身ともに疲れ果てて、辞任する。

潰しても潰しても部隊を送り込むソ連のねばり強さ

地上部隊を生産・配置できる場所が少ない

ユーザー生産首都ドニエプロペトロフスクの周囲には空港が3つしかなく、しかも地上部隊の生産・配置できる場所が少ない。

敵はハリコフから南西方面軍、メリトポリから南部方面軍によってユーザー生産首都を挟み撃ちにし、包囲している。

これだけならまだしも、後方マップ中央右のスタリノから、軍用列車を使ってさらに地上部隊を送り込んでくる。

こんな状況では、まず南西方面軍を真っ先に潰すことだ。南部方面軍は首都が3つもあるので、南西方面軍より攻めにくいのである。

普通の方法だと、奥の首都から占領するのだが、続々と軍用列車で地上部隊を送ってくる南西方面軍への攻め方は変えたほうがいい。

まず、わざとハリコフからヴォロネジに遷都させてしまい、ユーザー生産首都への敵地上部隊の移動を遅らせる。

南西方面軍がヴォロネジに遷都すれば、地上部隊をユーザー生産首都まで移動させるのに時間がかかり、南部方面軍の進撃だけになるので、少し楽になる。

ハリコフを占領できる状態にしたなら、このハリコフを少しの間、わざと占領せず、ハリコフを占拠している航空機以外の別働隊の航空機部隊を編成して、ヴォロネジを包囲する。

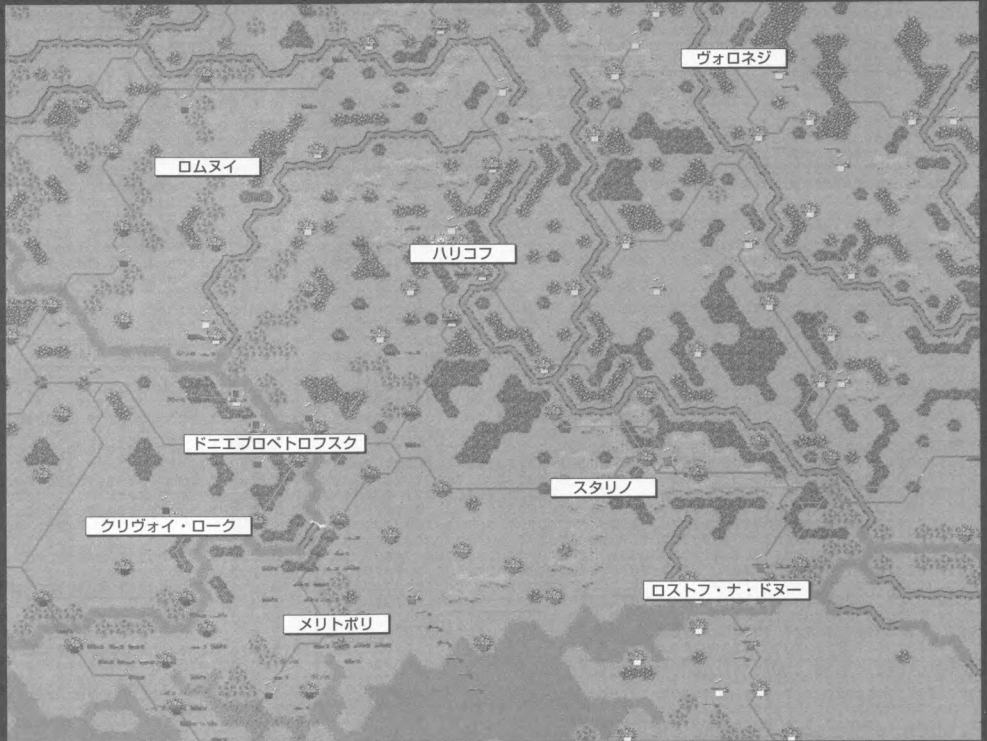
そしてヴォロネジもハリコフ同様に爆撃して耐久力を下げ、輸送機を待つ。

ここで初めてハリコフも占領してしまうという方法を取るという。

この南部方面軍制圧は、ほとんど航空機によるものである。ハリコフ、ヴォロネジともに距離があるため、両方の首都占拠には、Bf110が最適だ。中でもBf110D-1/R2の航続距離は何度も説明するが魅力的。Bf110E-1の場合、やや航続距離が短いので、燃料に注意しなくてはならない。

また、Bf110E-1はE-1/R2に改良すれば、爆装で1,000キロ爆弾が装備できるので、

独ソ戦1941年 カフカスの門



改良することも考えておくといい。

この航空機部隊も、空港が少ないと、威力を発揮しようにも、小編成では、ハリコフ、ヴォロネジ両方を制圧できない。

そこで、建設工兵で空港を増やし、航空機部隊の配置・生産を増やせるようにするといいい。

さて、次は南部方面軍の地上部隊への対処方法だ。

航空機の配置・生産と同時に、地上部隊を配置して、南部方面軍の地上部隊の移動を食い止めなくてはならない。

このシナリオに通常の方法で移ってきた場合、150mmロケット砲、170mm加農砲がエントリーする。これらロケット砲と、加農砲を戦車の後方に配置して、片っぱしから敵地上部隊を潰していこう。

ただし、生産・配置可能な場所が少ないので、できればこれらの部隊を生産・配置した場所から移動させ、地上部隊の生産・配置を増やして行く必要がある。

配置ターンで配置したロケット砲、牽引砲をそのままの位置で、攻撃に使ってしまうと、地上部隊はわずか3~4部隊しかマップに配置できなくなる。そうなると占領部隊の生産、配置に支障をきたし、ハリコフ、ヴォロネジ占領は不可能だ。

このように、生産・配置した部隊を移動させてから、敵部隊への攻撃のため、さらには制圧のために使うことが、このマップでは非常に重要になる。

ハリコフ・ヴォロネジの南西方面軍を降伏させたら、航空機を一度空港に戻し、補給をさせて南部方面軍制圧に使おう。

航空機の部隊数が多ければ、南西方面軍を降伏させながら、南部方面軍制圧の航空機部隊を編成してもいいし、そのほうが、早くシナリオをクリアできる。

南部方面軍の初期生産首都は、メリトポリだ。

ここをまず航空機で包囲占拠して、次の遷都先、スタリノに遷都させてしまおう。

これも、敵地上部隊の遅延作戦になる。スタリノに遷都させたら、最後の遷都先、ロストフ・ナ・ドヌーを占領にかかる。

スタリノを敵生産首都にしておけば、南西方面軍を占領した部隊と、メリトポリを占領した部隊で挟み撃ちして、一気に攻められるからだ。

メリトポリ占領は非常に簡単。ユーザー生産首都から航続距離の長いBf110を移動させ、占拠して、爆撃機で首都を爆撃する。輸送機からメリトポリ右の空港に占領部隊を降ろして占領すればいい。

このとき、戦闘機を支援役と一緒に同行させておくといい。

メリトポリを占領したら、航空機の燃料を確認して、補給をしながら、航空機部隊を再編成してロストフ・ナ・ドヌーへ移動させる。

このロストフ・ナ・ドヌーには、高射砲が3部隊配置されているので、これを攻撃して潰し、敵部隊の生産を阻止するために生産首都、都市を占拠して、占領する。

ここは、周囲に生産可能な都市空港が多いので、できればこれらの空港も占拠しておきたい。

同盟軍の航空機が、スタリノ周辺まで飛来して、スタリノからロストフ・ナ・ドヌーに遷都してしまうことがあるので、その予防策だ。万全を期してロストフ・ナ・ドヌーを占領したら、南西方面軍制圧をした航空機を南下させ、スタリノをロストフ・ナ・ドヌー占領の部隊と挟み撃ちして包囲、占領すればいい。

非常に早いと、大勝利の80ターンの半分ぐらいでクリアできてしまう。

ただし、大勝利すると、次は恐怖の鬼門シナリオ「地の果て」に移る。

できれば勝利で「ブラウ作戦」に移ったほうがいいのかもしい。

レニングラード攻囲戦

ヒトラーの命令によって、ドイツ北方軍集団は、最終目標のレニングラードを目指し、ラドガ湖のソ連軍の輸送ルートを遮断、レニングラードを包囲して、レニングラード陥落のための作戦を実行する。

この作戦にあたって北方軍集団は、ブッシュ率いる第16軍、キュヒラー率いる第18軍、ヘブナー率いる第4機甲集団、そして第1航空艦隊が作戦行動を取った。実に31個師団、50万人を超える大軍であった。

1941年9月に入り、ドイツ軍はラドガ湖南のシュリュセルブルクを占領し、レニングラードへの東の輸送路を遮断、レニングラードを兵糧攻めに始める。同時に航空機によるレニングラード市街への爆撃も行い、外と中の両面の作戦を始める。

ソ連軍は、このドイツ軍の攻撃に対して、徹底抗戦の構えをみせる。レニングラード市街のいたるところに、バリケードや対戦車壕が作られ、ビルを要塞化して、ドイツ軍と市街戦でも徹底抗戦を行う覚悟で臨んだのである。しかし、ドイツ軍の空爆で、市街のあちこちが瓦礫と化し、さらにドイツ軍の外側からのレニングラード包囲により、食料の補給が覚束なくなっていく。

11月、ドイツ軍はチフヴィンに進出、レニングラードを完全に包囲遮断する。この包囲網の完成によって、補給路を断たれたレニングラード市民の中には、餓死するものも出始める。その数は1万1,000人にも及んだ。しかし、ソ連最高指導者のスターリンは、レニングラード防衛のため、ジューコフをレニングラード方面軍最高司令官に任命する。このジューコフにより、レニングラード市民300万名は、退却者や逃亡者を粛正してまでも徹底抗戦の構えを見せる。包囲されたレニングラードは、冬季に入ると、ラドガ湖での船舶と、凍結した部分を使った物資の輸送でしのいでいた。しかし、それでも食料は不足し、レニングラードを守る人々は、退却・逃亡で殺戮されるか、餓死するか、戦って死亡するか3つの選択肢しか残されていない状況になる。

ジューコフも、この瀕死の状況のレニングラードを救うため、自らも内心無謀だと認識していた徹底抗戦の構えとともに、精鋭のシベリア軍団を北方に移動させ、レニングラード死守とドイツ軍に対する大攻勢を計画する。

ジューコフによるシベリア軍団の派遣で、レニングラードを守るソ連軍は、包囲されながらも反攻に出て、ドイツ軍はチフヴィンを奪回され、ヴォルホフ川へ押し戻される。さらに冬季の訪れにより、完成したレニングラード包囲も、逆にソ連軍の必死の反攻でじわじわと広がり始め、北方軍集団の悲願、レニングラード占領は達成されないまま、1942年の戦いに移っていく。

キヤンペーン最後の繰り返せるシナリオだ

包囲は、逆に攻められることと思おう

ユーザーはルガを生産首都とする第4戦車集団を担当する。

しかし配置ターンで友軍の航空機が空港を占拠しているため、航空機の生産・配置ができない。しかし、このシナリオは、早期にレニングラードの右翼から支援するヴォルホフ方面軍を降伏させ、完全にレニングラードを包囲することにある。

そこで建設工兵で空港を設置して、生産・配置空港を増やし、ヴォルホフ方面軍攻撃の下準備を行うようにしよう。

一方で、地上部隊は戦車を前面にトルコヴィチ上の補給地を含めたユーザー占領地を確保しつつ、敵の攻撃を食い止める。

さらにロケット砲と牽引砲、高射砲を生産・配置していく。レニングラード前面のタラシナを占領されるのは時間の問題なので潔く諦めること。

まず、敵航空機の飛来のために配置した高射砲と迎撃用の戦闘機で、敵航空機を潰していく。航空機の数が減り始め、地上部隊の被害が少なくなれば、牽引砲、ロケット砲も戦車とともに移動させることができ、戦線を拡大できるようになる。こうなったら、レニングラードへ向けて地上部隊を移動させ、レニングラード方面軍を圧迫するといいい。

一方航空機を主体に編成した部隊は、歴史と同じようにチフヴィンを占領、レニングラード包囲網を完成させる。そのために、ブドゴシュチ右の敵素敵範囲外の場所に、航空機部隊を集中移動させ、ヴォルホフ、チフヴィンを一気に制圧する作戦を取る。

これが無理な場合、ヴォルホフを制圧して、完全にヴォルホフ方面軍とレニングラード方面軍を遮断、チフヴィンを占領しよう。

さて、このヴォルホフ方面軍を降伏させるまでは、友軍の第16軍、第18軍の動きをよく見ておく必要がある。

第16軍はレニングラード方面軍とヴォルホフ方面軍の壁となってくれている。この第

戦争開始年月日 → 1941年09月08日06:00

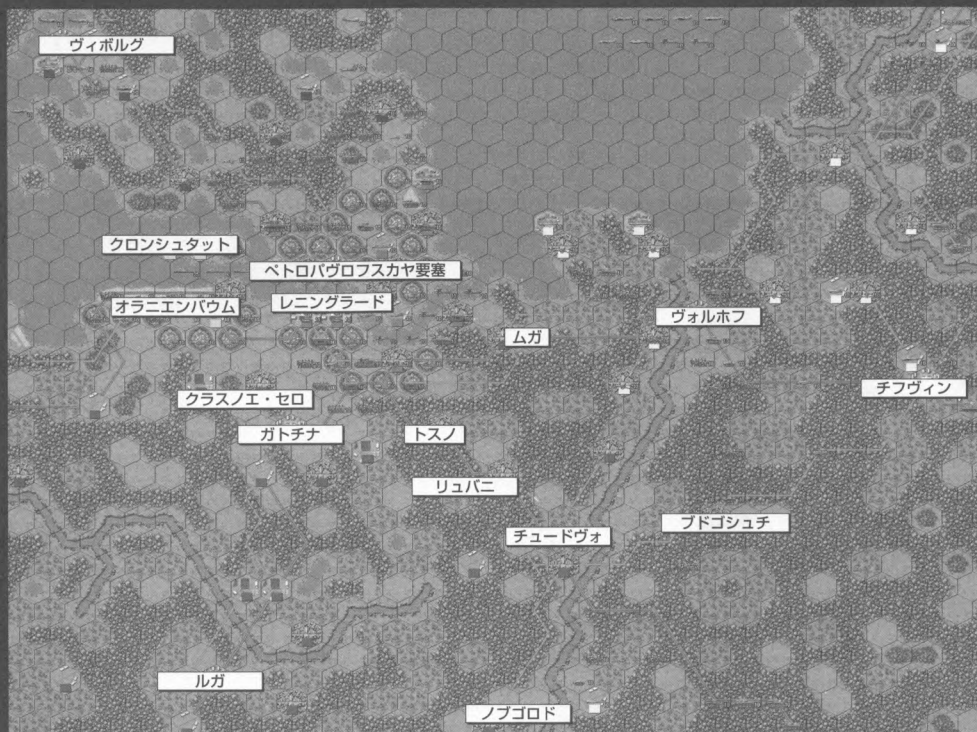
大勝利 (40ターン以内) → トラッペンヤクト/シュテアファング

勝利 (69ターン以内) → ブラウ

引き分け (規定ターン以上) → レニングラード攻囲戦

参加国	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第4戦車集団	34,000	0/48	-	-
★第16軍	16,000	46/32	-	-
レニングラード方面軍	70,000	64/56	-	-
★第18軍	6,000	37/24	-	-
バルチック艦隊	12,000	21/24	-	-
ヴォルホフ方面軍	60,000	64/64	-	-
★南東軍	33,000	35/24	-	-

独ソ戦1941年 レニングラード攻囲戦



16軍がヴォルホフ方面軍降伏の前に、厳しい状況に陥ったときは、航空機を中心に支援してあげる必要がある。しかし早期攻略の目的はヴォルホフ方面軍降伏で、第16軍支援ではないということだけは忘れないように。同様に第18軍は、レニングラード方面軍とバルチック艦隊に脅かされる。ここは、地上部隊でレニングラード方面軍を圧迫しながら、第18軍とレニングラード方面軍との間に入り、戦車で壁を作りつつ、ロケット砲で敵地上部隊を潰していくといい。

ただし、このシナリオで注意することがある。空港が非常に少ないことだ。戦闘機などの航続距離の短い部隊は、補給のため頻繁に空港に帰還することになる。

そこで重要な働きをしてくれるのが、建設工兵だ。建設工兵は、空港の設置とともに都市の耐久力も上げていく必要がある。なぜなら、このシナリオは「バルバロッサ北方戦区」「タイフーン北方戦区」を引き分けて移ってくる。つまり、初期軍事費が少ない状態で始めることになる。そのため、慎重に軍事費を使わなくてはならないのだ。空港の設置には5,000の軍事費がかかるため、設置場所の選択は、厳選する必要がある。ユーズー生産首都周辺に2~3、ブドゴシュチ右下に1~2といったところか。

これで25,000の軍事費が消えていく。この軍事費を少しでも補うためには、都市の耐久力を上げるというわけだ。

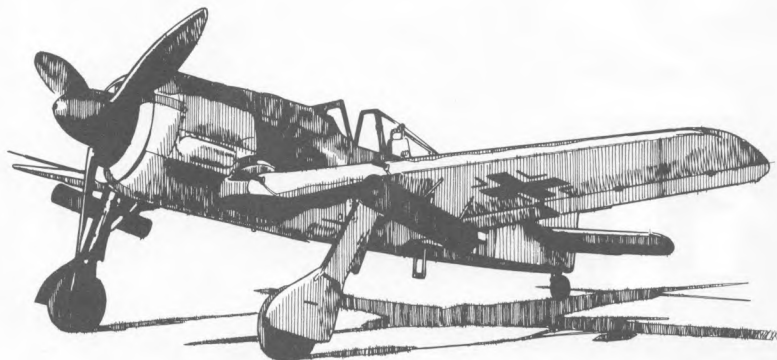
ヴォルホフ方面軍を降伏させたら、次はバルチック艦隊を潰す。バルチック艦隊はクロンシュタットを生産首都に、オラニエンバウムとその周辺の補給地、空港で部隊を生産してくる。そこで、まずオラニエンバウム周辺を制圧し、孤立させ、対艦装備の航空機でバルチック艦隊を攻撃、耐久力の高い艦艇を排除する。

これと同時にレニングラードを包囲して

高射砲を潰す。さらにレニングラードのエルミタージュ王宮付近のトーチカを潰して、地上部隊のトーチカからの攻撃を回避させ、占領を始めていくのがいいだろう。

ただし、クロンシュタット攻略と、レニングラード攻略は、首都が隣接しているので、敵味方も連係した攻撃となり、壮絶を極めるので覚悟しておく必要がある。

シナリオを引き分けると、同一シナリオになる。ここまでは、たぶん航空機を中心に戦ってきた人が多いと思う。できれば引き分けて地上部隊を鍛え上げてほしい。



東部戦線 1942年

ヒトラーの悲願とも言える、膨大な兵力を投入した「バルバロッサ作戦」は、モスクワを目前にしなが、冬の訪れとともに1941年のモスクワ攻略は達成されず、ソ連軍に兵力と防衛線の構築の機会を許してしまったのである。冬季装備のできていないドイツ軍兵力の後退に激怒したヒトラーは、名将と呼ばれていた、独ソ戦の貢献者をことごとく解任し、苦境の1942年の戦いが始まる。



- トuppenヤクト/シュテ-アファング
- プラウ
- ヴァンター・シュトゥルム
- ドン=ドネツ防衛線

1941年、半年でソ連を降伏させると豪語したヒトラーは、多くの名将たちの反対を押し切って「バルバロッサ作戦」を発動する。

グデーリアンがモスクワの正面まで達したものの、キエフ占領に方針を変えたため、「バルバロッサ作戦」は当初の予定から大幅に遅れる。キエフ攻略後、モスクワを目指したグデーリアンの第2機甲集団だったが、ホトの第3機甲集団とともにモスクワ直前で冬を迎え、進軍が完全に停止する。

零下30度に達する極寒の地で、冬季装備を十分に持たないドイツ軍は、疲弊し、各戦線で後退を余儀なくされる。

北方軍集団もレニングラード目前で、ソ連軍ジューコフ指揮する部隊に押し戻され、善戦する南方軍集団も、カフカス山脈でソ連軍の反攻を遅けながらも侵攻が停止する。この「バルバロッサ作戦」は、年内にモスクワ攻略を果たし、交通、政治の要衝を占領、その後ウクライナの経済地域を制圧すべしという独ソ戦の現場の将官の意見に対し、ヒトラーがウクライナの資源、ルーマニアの油田地帯へのソ連軍の脅威を取り除くためにキエフにこだわったため、キエフを最優先するのである。

ヒトラーの「戦争経済」という言葉により、グデーリアンを含めた多くの将官は、キエフに部隊を移動させられ、モスクワ侵攻が大幅に延期、モスクワ侵攻が遅れるとともに、ソ連軍にモスクワを含めた各戦線の防衛と、兵力の再編成を許してしまった。キエフ包囲後、再びモスクワを目指すか、冬の訪れとともに、寒さと悪路に立ち往生した中央軍集団は、冬季装備を万全にし、部隊を再編成したソ連軍に、後退を余儀なくされる。

しかし、これに激怒したヒトラーは、南方軍集団ルントシュテットをはじめ、グデーリアン、ガイアー、フェルスター、ヘプナーなどを解任、さらにレーブ、キューブラーが自ら辞任する。

ドイツ軍の快進撃の立て役者となっていた、名将たちが入れ替わるという異常事態の中でも、ドイツは、後に引けない戦いとなった独ソ戦を、春の訪れとともに、1942年、再開しなくてはならなかった。

1942年、ドイツ軍は、部隊を再編成する。さらにソ連軍の地上

車両の優位性を確認したヒトラーは、Ⅲ号、Ⅳ号戦車ではソ連のT-34を駆逐できないことを知り、ティーガー、パンターという新型車両を開発、独ソ戦投入の準備を始める。しかし、1941年12月ワシントンのアルカディア会談で、西側連合軍としての統合作戦本部が設けられ、本格的にアメリカも枢軸軍との戦いに参戦することになる。

1942年、アメリカの参戦で、快進撃を続けていた北アフリカのロンメル率いるアフリカ軍団は、西側連合軍によって海上輸送の補給路を絶たれ、物量ともに北アフリカのロンメルを圧迫する。

一方ソ連戦線では、ソ連軍の兵器生産能力と、ドイツ軍の生産能力に次第に格差が生じ、西側連合軍によるドイツ軍需産業地域への爆撃も手伝って、ドイツに不利に展開していく。

こんな1942年も、春の攻勢はドイツ軍にとって、まだ明るい展開と、今後を予想させる一抹の不安の揺れる戦いから始まる。

南方軍集団に移動したマンシュタインは、セヴァストポリ要塞を陥落させ、ソ連軍の南方での侵攻をくい止め、カフカスを抑える。

一方北方軍集団は、レニングラード攻略が1941年から続く長期戦となる。ソ連軍ジューコフが防衛軍の最高責任者として着任して以来、大反撃をかけるが、このソ連軍の攻勢をくい止め、戦線維持に努める。

しかし、1941年のソ連軍との戦いと比べると、1942年、夏季攻勢では、勝手が違い、再編成したソ連軍の攻勢にドイツ軍は徐々に疲弊していく。

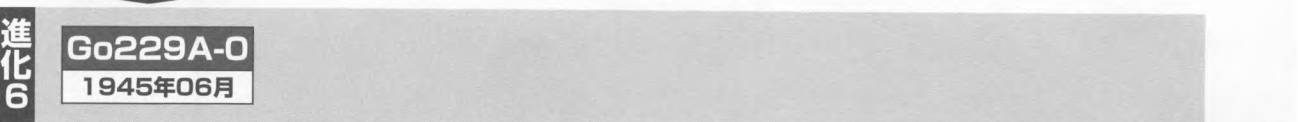
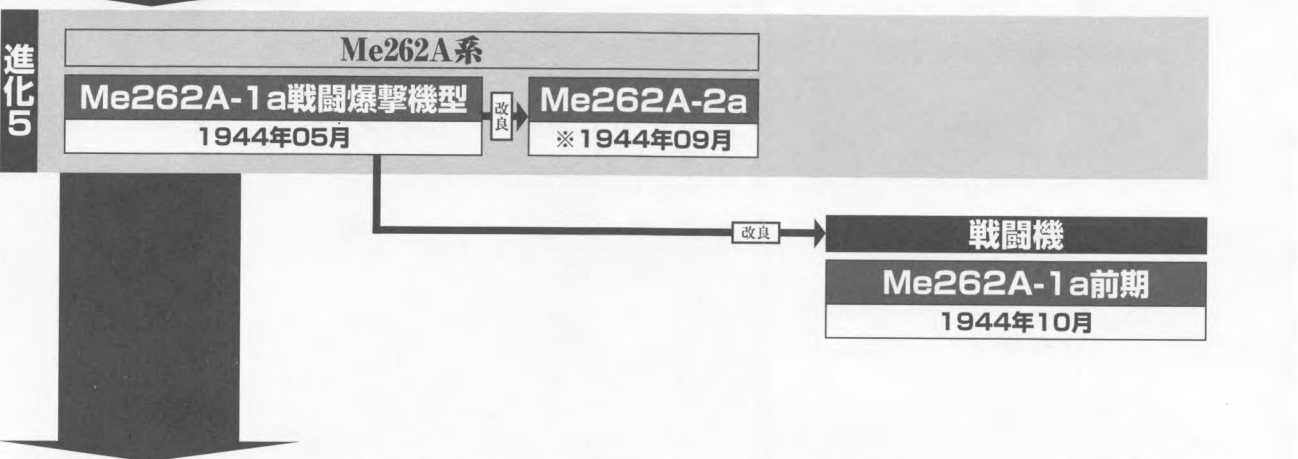
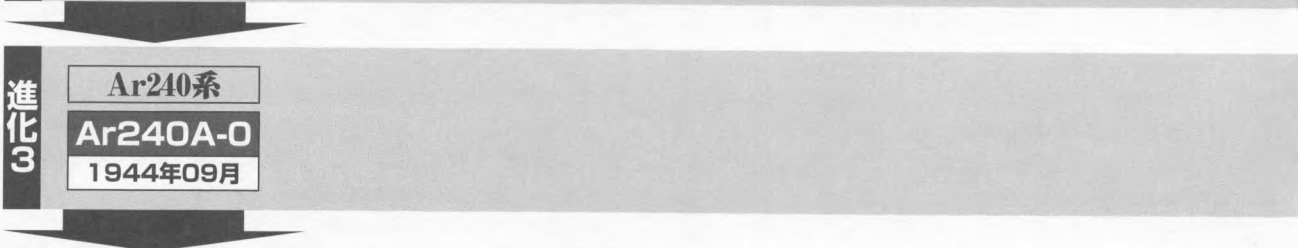
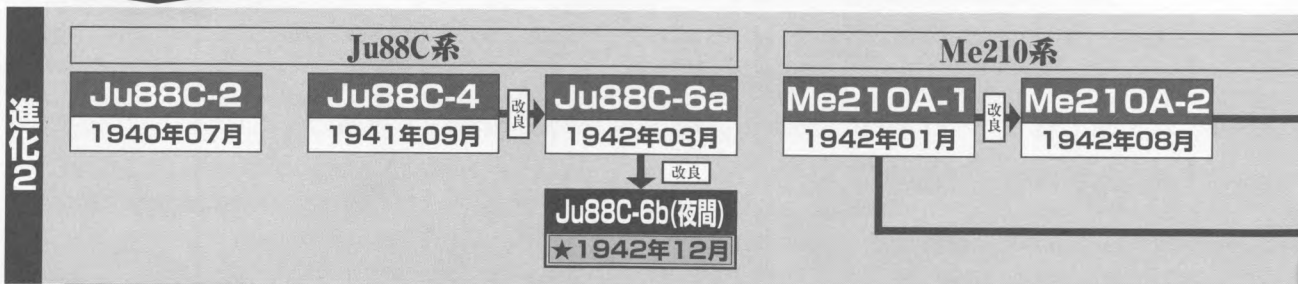
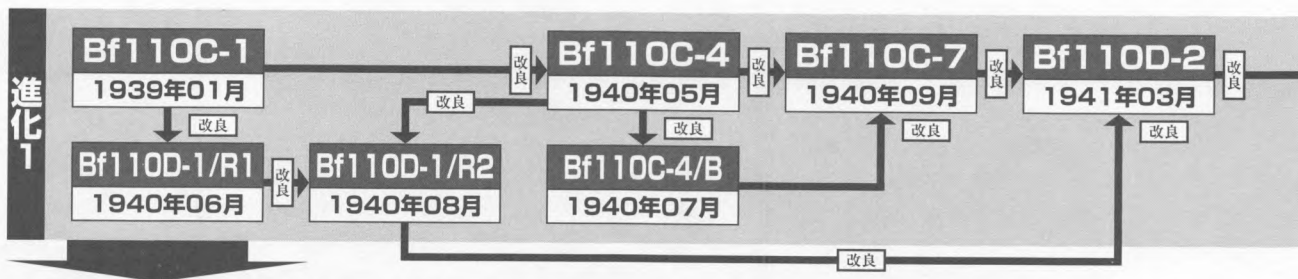
南方軍集団はセヴァストポリ攻略と同時に、ハリコフの攻防が始まる。

ソ連軍のハリコフ奪回に対して、ハリコフに迫るソ連軍を包囲、24万人のソ連軍捕虜を獲得する。

このセヴァストポリ攻略とハリコフ死守に喜んだヒトラーは、ヴォロネジに向けた「ブラウ(青)作戦」を発動、南部方面軍をA軍集団とB軍集団に再編成して、コーカサスとスターリングラードを目指す。

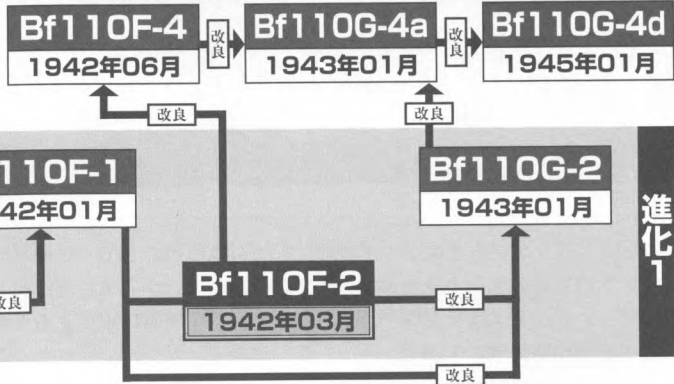


Bf110系戦闘爆撃機の進化・改良



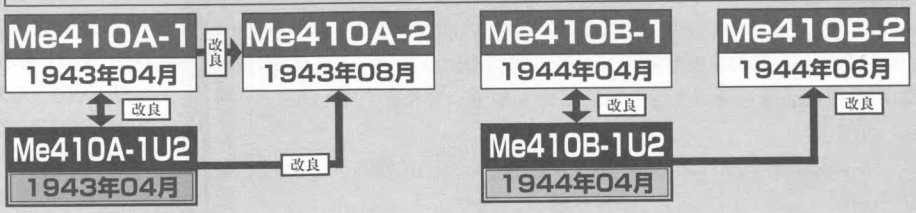
※……………強制エントリーのユニット
 ★……………夜間戦闘機
 二重囲み…改良のみのユニット

夜間戦闘爆撃機



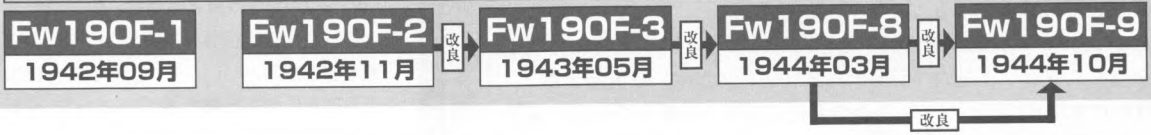
進化1

ホルニツセ系



進化2

Fw190F系



進化3

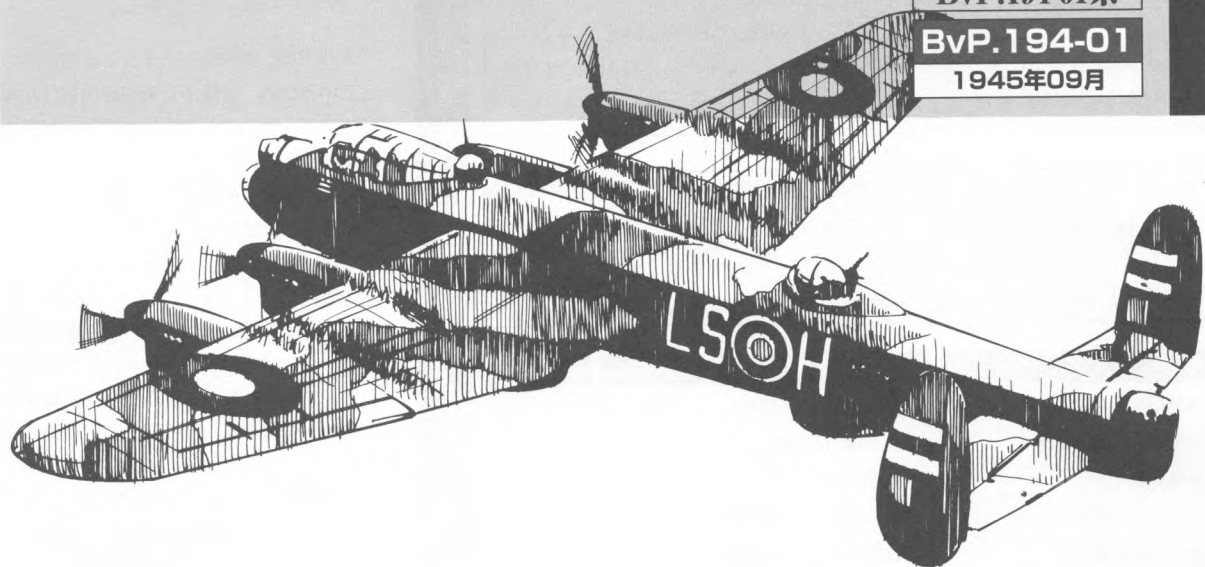
Ta154系



Do335系



進化4



トラッペンヤクト/シュテアーファング

トラッペンヤクトとはドイツ語で「野雁狩り」のことで、ソ連軍クリミア半島東部のケルチ攻略のためにマンシュタインが立案した作戦。シュテアーファングはチョウザメ漁の意味で、ドイツ第11軍によるセヴァストポリ攻略作戦の名前だ。

ヒトラーの悲願であった1941年「バルバロッサ作戦」は、モスクワを目前にして、冬の悪天候に阻まれたまま、ソ連軍の攻勢に遭い、苦戦の内に1942年を迎える。

クリミア半島でも、カフカス山脈直前でソ連軍の反攻を受けるが、ソ連軍は4月までに撤収してしまう。しかし、1941年にソ連軍はケルチ半島に海路を使い部隊を逆上陸させ、防衛線を構築、背後から第11軍を脅かしていた。

ドイツ軍は北方軍集団のマンシュタインを南方軍集団に移動させ、クリミア半島制圧に乗り出す。

マンシュタインは「トラッペンヤクト作戦」を開始、ケルチ方面から第11軍による制圧を開始、リヒトホーフ率いる第8航空艦隊とともに、逆上陸したソ連3個軍からなるクリミア方面軍を撃破、ケルチ半島を奪回し17万の捕虜を得る。

また、「トラッペンヤクト作戦」と同時に、クリミア半島最大の要塞都市セヴァストポリ攻略の「シュテアーファング作戦」を実施する。

セヴァストポリは、クリミア戦争で英仏に11万人の死者を出した頑強な要塞陣地を16も持つ強固な都市で、このセヴァストポリを攻略しなければ、いつまでたってもルーマニア油田地帯がソ連軍の脅威にさらされることになる。

マンシュタインはセヴァストポリ攻略にあたり、「カール」「グスタフ」といった列車砲を投入、攻略直前に徹底した準備砲火と、第8航空艦隊による空爆を行う。この陸、空の攻撃は1週間にもおよび、その後戦闘工兵によるセヴァストポリ突入が敢行される。

しかしソ連軍も強烈な逆襲に転じ、その後1カ月の攻防を繰り返す。しかし6月中旬に、セヴァストポリ攻略はほぼ完了し、7月3日、セヴァストポリは陥落する。

戦争開始年月日 → 1942年05月08日04:00

大勝利 (51ターン以内) → ブラウ

勝利 (101ターン以内) → ヴィンター・シュトゥルム

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	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	途中参加設定
★第LIV(54)軍団	22,000	0/44	-	-
★第XXX(30)軍団	15,000	45/36	-	-
★第3軍	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	-	-

牽引砲、ロケット砲で、早急にセヴァストポリの要塞陣地を潰せ

頑強なセヴァストポリは背後から攻略

ユーザーは生産首都をサラブスに持つ、第LIV軍団を担当する。

このシナリオは、間接攻撃と航空機によるセヴァストポリ攻撃後、占領部隊でセヴァストポリ軍の生産首都セヴァストポリを制圧することを第1目標にして、さらに第XXX軍団と第3軍とともにクリミア方面軍の生産首都ケルチをも攻略する。しかし、航空機が主体になるわりには生産空港が3つと少ない。しかもFw190A-3がエントリーするため、A-2を持っている場合、A-3に改良することになる。

これを生産空港で行くと、航空機の実態・配置ができなくなる。そのため、配置したFw190A-2を改良する場合、生産首都左上のバカルに航空機を移動、この周辺の空港で改良するといひ。まず、牽引砲、ロケット砲を生産・配置する。とくにロケット砲はアルマ・タルカンで生産・配置して目の前の要塞陣地の敵トーチカと牽引砲を潰していこう。

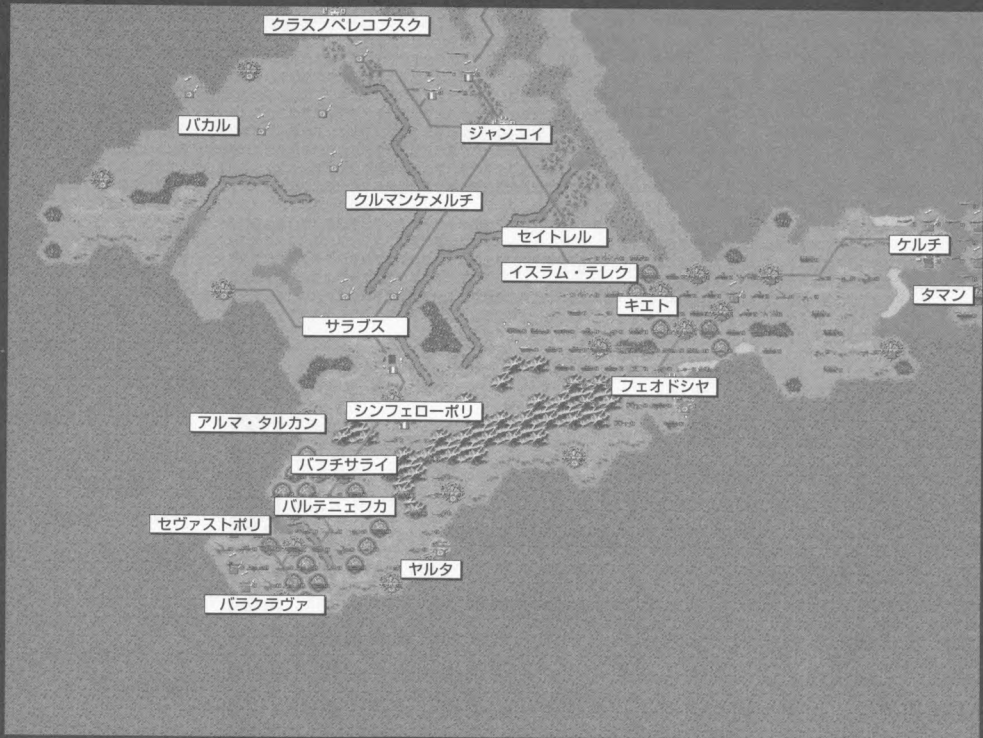
さらに牽引砲をシンフェローポリと周辺の補給地に生産・配置し、サラブスから戦車を移動させ、ロケット砲と牽引砲を敵戦車から守るように、前面に移動させるといひ。

本作では、前作のシステムに高度が加わっているため、丘陵地で牽引砲の射程が伸びている。そこで、牽引砲は丘陵地からの攻撃が望ましいことを頭に入れておこう。

また、生産・配置場所から牽引砲で攻撃させると、部隊を生産・配置できないので、アルマ・タルカンはやむを得ないとしても(ただし、アルマ・タルカンを右に移動するだけで丘陵地があるため、ロケット砲の射程も伸びる)、それ以外の場所の牽引砲は移動して、補給車を同行させた攻撃を開始するといひ。補給車はもちろん牽引砲の弾の補給に使う。

この牽引砲も、このシナリオをプレイするときに170mm加農砲があると、丘陵地から攻撃することで、広範囲の敵を掃討する

独ソ戦1942年 トラップペンヤクト／シユテアファング



ことができるため、非常に便利だ。

戦車を前面に、後方からの牽引砲、ロケット砲の攻撃で、敵のトーチカ、セヴァストポリ要塞を潰していくことが、地上部隊の主目的になる。

一方航空機は、後方で改良をするとともに、敵航空機の迎撃に努め、制空権を完全に確保したい。

敵航空機はセヴァストポリ周辺の空港から飛来するだけでなく、場合によってはクリミア方面軍の航空機も飛来する。

この両方の敵航空機を潰しながら、制空権を握り、続いてセヴァストポリ攻略の航空部隊を編成する。中でも重要なのは、Ju87D系の急降下爆撃機と、対艦装備にした爆撃機だ。

Ju87は、セヴァストポリの空港周辺のトーチカとセヴァストポリ要塞を潰すのに使い、対艦装備の航空機は港に配置されている艦艇ユニット攻撃に使う。

この航空機部隊とは別に、占領、制圧部隊も編成する。爆撃機とBf110E系、さらに占拠のためのBf110D-1/R2、そして輸送機だ。注意したいことは、Bf110E系を新たにエントリーしてくるBf110F-1に改良しないことだ。せっかく爆装で使い道が多いこの部隊も、Bf110F-1にすると航続

距離が短くなり、Bf110E-1/R2では、爆装で1,000キロ爆弾を搭載できたものが、500キロになってしまう。さらに改良を続けてF-2から、Gになると夜間戦闘爆撃機になってしまうのでくれぐれも注意しよう。

この占領のための航空機部隊は、索敵にひっかからないように、海上を移動してセヴァストポリの背後にまわり、Bf110系で高射砲を潰し、空港を占拠、爆撃機でセヴァストポリの耐久力を下げた輸送機から占領部隊を降ろして占領するといひ。

このときに、周囲にセヴァストポリ要塞があると、占領部隊が攻撃を受けるため、JuG-38ceで占領部隊を2部隊乗せ、これを2部隊作っておくと楽にセヴァストポリを

落とせる。

このセヴァストポリ軍を降伏させたら、いよいよクリミア方面軍制圧にかかろう。

クリミア方面軍は、正面攻撃をするとバルバチとその前面の地峡を壁にしているため、攻めにくい。そこで、ケルチ下と上の海路を航空機で移動、バルバチに部隊を集結させている間にケルチを一気に攻略してしまう。このとき、地上部隊をバルバチ方面に移動して、敵部隊を引きつけるといひ。

バルバチの部隊は、わざと潰さずに、敵の生産を抑え、海路を移動するケルチ攻略の航空機部隊で、ケルチ周辺の高射砲を潰し、さらにケルチ右のタマンと周辺の空港と港を占拠、一気に占領するといひ。



ブラウ

1942年ヒトラーはドン川前線の敵を倒し、コーカサスの油田と道路を奪取する「青作戦」を下す。しかし、この作戦はヒトラーが直接ドイツ国内から指示を出す不合理な作戦で、細かい現地の状況が把握できない無謀な作戦でもあった。

この作戦に南方軍集団の、第1機甲集団、第4機甲集団、第6軍、第17軍とルーマニア軍、イタリア軍、ハンガリー軍が参加した。

作戦が開始されると、第一目標ヴォロネジに向けた侵攻で、ソ連軍を捕捉して包囲を計画するが、前年のドイツ軍との戦いで教訓を得たソ連軍は、再編成した強力な戦力を撤退させて温存、ドイツ軍へ時間差攻撃を仕掛ける作戦に切り替えていた。この戦力の中には、アメリカからの武器が供与され、昨年以上に強力になった戦力と兵力がドイツ軍を待ち受けるために温存されていた。そのため、ヴォロネジまでの侵攻は順調に進んだが、いざヴォロネジに入るとソ連軍の集中的な攻撃を受け、ドイツ軍の侵攻がストップしてしまった。しかもソ連軍は、ドイツ軍に包囲されそうになると退却するので、昨年のような包囲撃滅戦術がまったく通用しなかった。ヒトラーはこのソ連軍の退却を戦略的なものとは考えず、ソ連軍の崩壊と考えてしまった。さらに悪いことに、南方軍集団をA軍集団(ヴァイクス)、とB軍集団(リスト)に分けた上、グロスドイッチェランド師団など戦闘で疲弊した部隊を、連合軍のフランス上陸に対処するため、一時的にフランスへ移動させてしまう。そしてB軍集団はスターリングラード地区に、A軍集団はコーカサス侵攻に向かうよう指示される。

そんな中、現地で指揮を執っていた中央軍司令官ボックが、ソ連軍の行動を戦略的なものだとヒトラーに進言すると、ヒトラーは烈火のごとく怒り、彼を解任、状況はますます悪化してしまう。そしてソ連軍の新戦術は、ロストフ・ナ・ドヌーに入ったドイツ軍を震撼させる。ロストフのソ連軍は、市街戦のエキスパートばかりを集め、市街地を要塞化してドイツ軍を待ち受けていたのだ。そのため、ドイツ軍は従来の戦術が通用しなくなり、歩兵や戦闘工兵を使ってブロックごとに市街地を制圧する苦しい戦いを続けた。このロストフ制圧の完了には、「青作戦」開始から1カ月も要した。この時間経過の後、1941年と同じ寒く苦しい、ロシア冬季が待ち受けていることをドイツ軍は昨年の経験から痛感していた。そのためロストフ攻略にB軍集団の一部を回し、そのままB軍集団主力をスターリングラードへと侵攻させたのだ。

スターリングラードに進軍したB軍集団主力は、満を持して待ち受けるソ連軍と遭遇し、さらに遅れを余儀なくされてしまう。そしてB軍集団は補給不足の状態で、スターリングラードへ突入する。

戦争開始年月日 → 1942年06月28日02:00

大勝利 (76ターン以内) → トーチ作戦

勝利 (114ターン以内) → ヴィンター・シュトゥルム

引き分け (規定ターン以上) → ドン=ドネツ防御線

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
★A軍集団	30,000	0/64	-	-
★B軍集団	25,000	62/56	-	-
★第2軍	13,000	26/12	★500	-
南方方面軍	24,000	64/64	-	-
カフカス方面軍	18,000	64/64	-	-
南部方面軍	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	-

コツさえつかめれば、楽にクリアできるが、同盟軍の部隊がうるさい

奥から攻める 見本のような戦い方

ユーザー生産首都はスタリノ。このスタリノの目の前に敵南部方面軍の初期生産首都ロストフ・ナ・ドヌーがある。

しかし、ここを攻めて占領するのは後回し。ロストフ・ナ・ドヌーを刺激してしまうと、遷都してスターリングラードに、スターリングラードを刺激すると、アストラハンへと遷都してしまう。南西方面軍は、初期生産首都がヴォロネジにある。これも刺激するとサラトフへ遷都してしまう。途中参戦するカフカス方面軍は、クラスノダールを初期生産首都とし、刺激するとグロズヌイに、グロズヌイを刺激するとチフリスへ遷都する。

ユーザー生産首都には5つの生産・配置が可能な空港がある。配置ターンで建設工兵を配置、空港の数をふたつほど増やし、序盤の航空機生産・配置の数を増やしたい。序盤は生産首都に向かってくる敵戦闘機を迎撃する戦闘機生産・配置と、チフリス、グロズヌイ、アストラハンを占領する占領部隊を生産・配置して編成をする。

戦闘機は、航続距離が短いので、ロストフ・ナ・ドヌー周辺の空港から飛来してくる敵を迎え撃って叩く。また、このシナリオで対空ユニットのSdkfz7/1前期がエントリーするので、Sdkfz7を持っている人がいれば、迷わず改良して、対空ユニットにしておきたい。

このSdkfz7/1前期をクラスヌイ・リマンで改良によって作り、敵航空機の地上部隊の防御に役立てる。タガンログ、アルテムフスクは、敵との最前線になるので、防御力の高い戦車を配置、首都周辺には牽引砲、ロケット砲、高射砲などを生産・配置するといだろう。

このように、敵部隊の進入を防ぐ地上部隊を配置するとともに、航空機を中心に占領部隊を編成する。

配置ターンで爆撃機(Ju88A-4がうってつけ)、次に対艦装備をしたHe111H-6、さらに航続距離の非常に長いBf110D-

独ソ戦1942年 ブラウ



1/R2、占領部隊と輸送機(もし、部隊表にあれば、JuG-38ce)を配置する。

これらの占領部隊は爆撃機3、対艦装備の爆撃機2、戦闘爆撃機3~4、輸送機2(JuG-38ce以外だと3くらい)で占領部隊を編成するのが戦いやすい。

まず爆撃機の航続距離を伸ばすため、武装バックをいちばん左の長距離爆撃のバックに変更する。これでやや航続距離が伸びる。

爆撃機はマップ左下の海路を敵の索敵範囲外を通ってポチ、チフリスと移動する。続いて護衛と支援用のBf110D-1/R2。これも爆撃機同様にチフリスに向けて移動する。対艦装備の爆撃機は、ポチから移動してくる敵駆逐艦グネフヌイ級を攻撃撃沈するためのもので、駆逐艦を撃沈したらすぐさま帰還させよう。そして輸送機を爆撃機同様にチフリスに向けて海路を移動させる。

チフリスへ移動した占領部隊は、2部隊に分散させ、チフリスとグロズヌイを一気に落とす。ただしカフカス方面軍が参戦していない場合は、帰還した爆撃機に対艦装備を爆撃タイプに変更してクラスノダール周辺を爆撃して参戦させる。

さらに、カフカス方面軍の航空機の移動を待ち、イヤな軍用列車を護衛の戦闘爆撃機で潰す。これが移動を始めると楽

なのだが、移動しない場合は部隊を降ろされる前に潰す。失敗したら、ロードを繰り返して、潰れたデータを使うようにしよう。

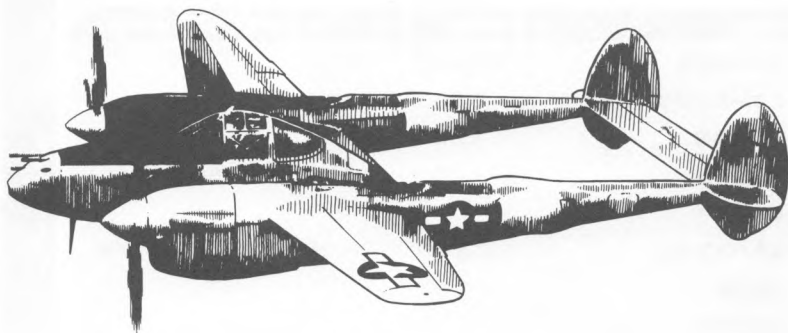
さらに高射砲を戦闘爆撃機で潰し、チフリス、さらにグロズヌイを占領する。

ここを占領したら、一気にクラスノダールを戦闘機、戦闘爆撃機、急降下爆撃機で制圧、カフカス方面軍を降伏させる。

続いてチフリス、グロズヌイを占領した占領部隊で、アストラハンを占領する。

このアストラハンはスターリングラード占領の補給地点になるので、ぜひ空港も占領しておきたい。

このアストラハンを占領したら、一気にスターリングラードをスタリノの航空機部隊とともに落とす。このスターリングラードを拠点に、サラトフ、ヴォロネジまで制圧するといいい。ロストフ・ナ・ドヌーは友軍の進撃と渋滞で勝手に遷都するので、頃合を見計らって占領すればいいだろう。また、スターリングラードからは、続々と軍用列車で地上部隊がロストフ・ナ・ドヌーに向けて移動されてくるが、これもあわてずに潰していけばいい。ただしサラトフ攻略は、敵がマップの外から攻撃してくることがあるので注意しよう。



ヴァンター・シュトゥルム

コーカサスを主目標としていたため、スターリングラードに迫ったB軍集団は、補給に事欠く状態となっていた。このスターリングラードは、前面(西側)にドン河があり、市街地は川幅の広いヴォルガ川の川岸に沿って伸びている。ヴォルガ川には、市街地と東岸の間をフェリーが行き交い、このフェリーによってスターリングラードに立てこもるソ連軍は、ドイツ軍の包囲と攻撃に対し食料、燃料、軍事物資の補給を受けていた。

このスターリングラードへはパウルス大将率いる第6軍と、ホトの第4機甲集団が攻略に当たった。

スターリングラード防衛のソ連軍指揮官のチェイコフ大将は、街の周辺に多数の地雷を敷設し、市街地に堅固な防衛陣地を築き、街、家を砦のように利用してドイツ軍に抵抗した。

1941年末期、ソ連はウラルやシベリアに工場を疎開させ、1942年には、ソ連全土で月産2,000両の戦車を生産させていた。この軍事力を使い、ジューコフ大将による、15個の戦車師団を含むソ連軍のスターリングラード大反攻が開始された。

補給に悩みながらドイツ第6軍は、10月末までに市街の90%を占領するが、これに対して1942年11月19日ソ連軍は、北からヴァトゥーチン大将の南西方面軍とロコソフスキー大将のドン方面軍、そしてヴォルガ川東からイエレメンコが指揮するスターリングラード方面軍の3方面軍を展開。ついにスターリングラード反撃が開始され、パウルス率いる26万人のドイツ第6軍と、第4機甲集団の一部が逆包囲されてしまう。このスターリングラードの第6軍の危機的状況を、ドイツ陸軍参謀総長ハルター大将はヒトラーに進言するが、激論の末ハルターは更迭されてしまう。そして彼の予想通り、ルーマニア軍5個師団は南西方面軍に突破包囲され崩壊、パウルス第6軍とその司令部、そして第4機甲集団の一部までもが、スターリングラード市内でソ連軍に包囲されるという悲惨な結果となる。

包囲された第6軍に対してヒトラーは、「青作戦」の主目標コーカサスまで達しておらず、スターリングラードは副目標であることを挙げ、第6軍に死守命令を下す。そして空輸による補給を約束したが、リヒトフォーヘンの第4航空艦隊の空輸は、吹雪が舞うロシアの地では困難を極め、一日わずか300トンすら達成できなかった。東部戦線の2度目の冬と、ソ連軍の大部隊による包囲攻撃が容赦なくパウルス第6軍を襲う。

包囲された第6軍を救出するためにマンシュタインは、ドン軍集団を編成、ホトとともに「ヴァンター・シュトゥルム作戦」「ドネルシュテーク作戦(実施されなかった)」を計画、スターリングラードに向かい、あと50キロに迫るが、積雪と冬の寒さに加えソ連軍の攻勢でA軍集団、B軍集団自体が脅かされたため、救出をあきらめ、第6軍は降伏する。

この第6軍のスターリングラードの戦いは、映画「スターリングラード」でも、壮絶なドラマとして描かれている。

第6軍は、絶対に救出不可能？

軍用列車は長い長い旅に出る

前作よりもやや楽になったのは、建設工兵で空港が設置できることだ。

前作では、ユーザー生産首都のすぐ右上の空港占領に時間がかかり、生産首都上の補給地に占領部隊を配置して、その上の空港を占領して初めて航空機の生産ができる。

それ以外は、軍用列車に搭載した地上部隊を、行軍でコチェリニコフスキーへ移動しなくてはならない。

行軍でコチェリニコフスキーに到着するのにターン数が4ターンもかかり、ソ連軍の進撃はネビコヴォあたりまで迫ることもある。

もちろん完全に第6軍は包囲殲滅され、あつけない降伏となる。

本作は、唯一建設工兵で空港が設置できる分やや楽になったが、生産首都上の補給地周辺は生産空港を作れる場所がない。しかも地上部隊が1部隊ずつしか生産・配置できないのでやっかいだ。

ただし、方法はある。生産首都周辺の隣接した場所に空港の設置ができるのだ。

ここに空港を設置すれば、6つの空港ができ、航空機を軍用列車と同じようにコチェリニコフスキー方面に移動できる。その際は武装バックを変更して長距離にしておく。

さらに軍用列車に建設工兵を搭載して、コチェリニコフスキー周辺や左で降ろせば、生産首都5ヘックス圏内に生産空港の設置も可能となる。

幸い、敵軍で1ターン目から参戦してくる敵は、南西方面軍しかいないので、早急に空港を設置して、航空機で第6軍、ホリト軍支隊の支援を行うといい。しかしそれでも、第6軍、ホリト軍支隊の降伏は免れないかもしれない。

そこで、生産空港上の補給地に建設工兵を生産・配置して、ホリト軍支隊の都市の耐久力を上げてやる。ほとんど徒労かもしれないが、うまくいくとホリト軍支隊の降伏は免れる。

また、スターリン方面軍は13ターン経たないと、参戦してこない。その間に航空機

戦争開始年月日 → 1942年11月19日04:00

大勝利 (53ターン以内) → トーチ作戦

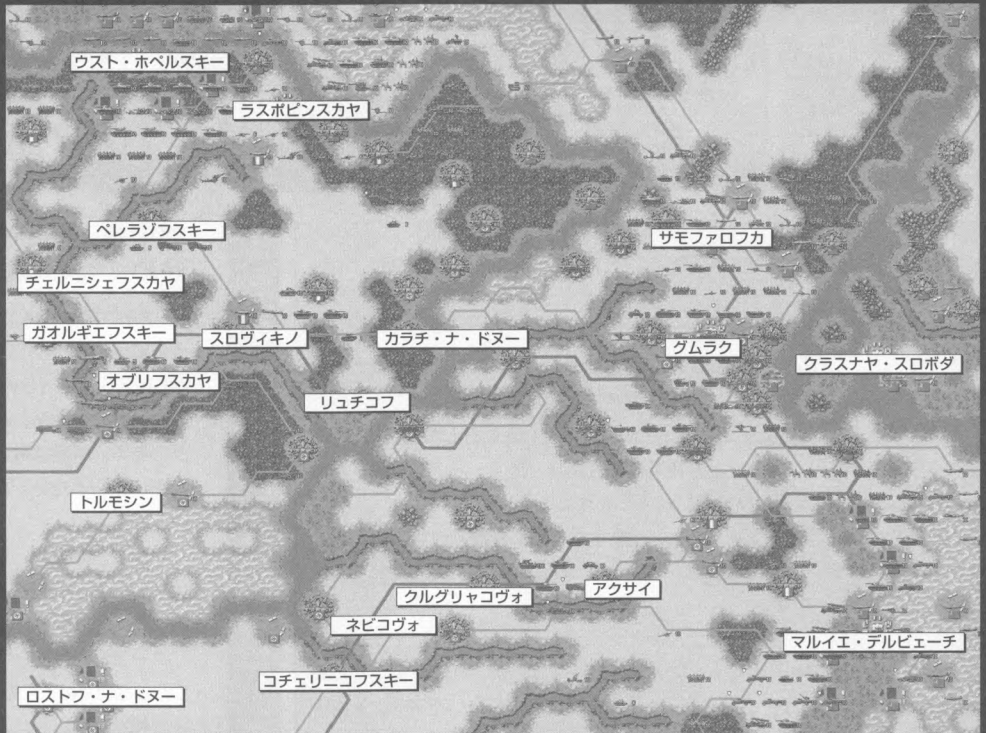
勝利 (86ターン以内) → ドン=ドネツ防御線

引き分け (規定ターン以上) → ドン=ドネツ防御線

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
★ホト集団軍	62,000	0/64	-	-
スターリングラード方面軍	5,000	62/64	-	-
南西方面軍	2,000	62/52	-	-
ドン方面軍	1,000	12/16	★250	-
★第6軍				
★ホリト軍支隊	27,000	32/32	-	5T枢軸
★第3軍				
★第4軍				

独ソ戦1942年

ヴァインター・シュトゥルム



を中心に南西方面軍を叩き、ウスト・ホベルスキーとラスボピンスカヤのふたつの首都を占拠、降伏に追い込めると楽になる。

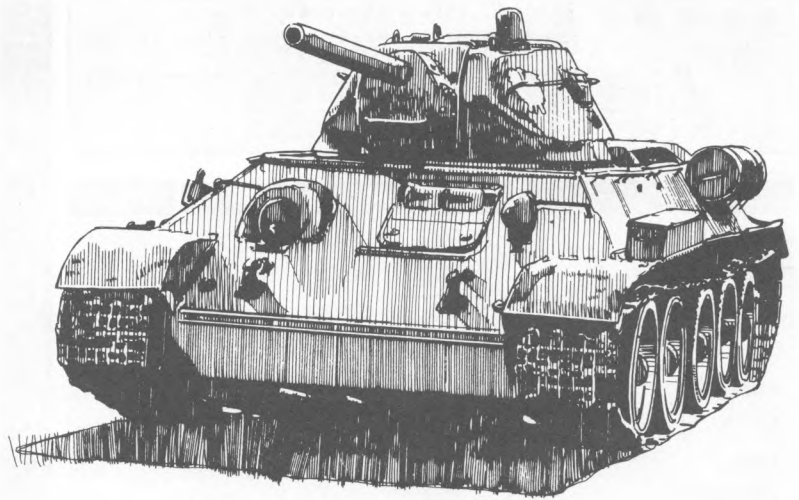
この南西方面軍降伏のカギは、第6軍の踏ん張りにかかっているのだ。

さらにスターリングラード方面軍参戦前に、地上部隊を軍用列車に搭載し、ティングダ周辺で降車、マルイエ・デルビエーチ周辺に移動させ包囲、さらにクラスナヤ・スロボダも航空機で包囲、スターリングラード方面軍も降伏に追い込もう。

このふたつの方面軍を降伏させられれば、残るのはドン方面軍のみとなる。

このドン方面軍も参戦が遅いので、高射砲、牽引砲を潰し、サモファロフカの背後に航空機を集結させ、ドン方面軍参戦とともに、一気に攻撃、生産可能地点を占拠して降伏させるといい。

この方法は、建設工兵による空港を適所に設置する点と、航空機の大量投入により可能となるのだが、天候ルール、昼夜ルールを採用すると、悪天候で地上部隊を攻撃できなかつたりすることが多いので、両方のルールをユーザー側だけOFFにしておくといい。



パウルス フリードリヒ

Paulus, Friedrich

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1890~1957

ポーランド侵攻、ベルギー、フランス戦で第6軍参謀長官を務め、ヒトラーへの忠誠と堅実な仕事が認められ、昇進を重ねる。

また、ライヘナウ將軍指揮下の第10軍参謀長に抜擢される。参謀としては優秀だったが、反面では消極的な性格で決断力も劣り、野戦指揮官には不向きだった。ソ連侵攻「バルバロッサ計画」の詳細立案に深く関与したことで有名。

1942年1月、連隊長を飛び越し第6軍司令官に任命されるが、事務能力に優れていても作戦下手な將軍であった。その後、信頼関係にあったライヘナウの死という不

幸と、実戦指揮の経験不足により、スターリングラード戦で大敗北する。そして約30万人もの兵を失い、自らも投降してしまう。

降伏後はソ連側に全面協力し、1944年半ばから、ドイツ軍將兵に抗戦断念を放送で呼びかけ、ドイツ軍將兵は「パウルスと裏切り者」を同意語として呼んだ。この行為が戦後非難される。

1953年まで、ソ連の刑務所に収容されていたが、戦後ドイツのソ連占領地区に定住、ニュルンベルク裁判で、ソ連側の重要証人として出廷する。

1957年ドレスデンで死去する。

ドン=ドネツ防御線

1941年11月19日に始まったソ連軍の大攻勢は「ウラヌス（天王星作戦）作戦」とソ連側が呼んでいた。

この大攻勢には、南西方面軍、ドン方面軍、スターリングラード方面軍の3方面軍が参加、兵力100万人、戦車900両、火砲1万3,500門、航空機1,100機という大軍勢であった。これによりスターリングラードを占領した第6軍が逆包囲され、孤立する。このソ連軍の大攻勢「ウラヌス作戦」と並行して南西方面軍、ドン方面軍、スターリングラード方面軍は12月16日、スターリングラードの第6軍包囲網と、南部、西部の枢軸軍に対する大攻勢を行う。

この作戦をソ連軍は「リトルサターン（小土星作戦）作戦」と呼んだ。スターリングラード第6軍の包囲とともに、南方のドイツ軍に対しての大攻勢でもあった。

一方、包囲された第6軍に対して、マンシュタインは12月16日、「ヴィンター・シュトゥルム（冬の嵐）作戦」を発動、救出を試みるが、ソ連の大攻勢は第6軍包囲だけにとどまらず、ドン河、ドネツ川前面に展開していたドイツ軍南方部隊B軍集団と枢軸軍をも脅かしていた。

戦争開始年月日 → 1942年12月16日04:00

大勝利（79ターン以内）→ フリュERINGスヴィント

勝利（103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

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
★ドン軍集団	5,000	0/64	-	-
南西方面軍	170,000	62/64	★1,100	-
スターリングラード方面軍	150,000	64/64	★800	-
ヴォロネジ方面軍	120,000	64/64	★2,100	-
★B軍集団	3,000	64/64	-	-
★第6軍	25,000	29/24	-	-
★第8軍	2,000	25/24	★500	-
★第2軍	1,000	31/16	★300	-

ジューコフ ゲオルギー

Zhukov Georgi

ソ連 最終階級 陸軍元帥 1896～1974

モスクワ西南の小さな村で育つ。

帝政下のロシアで貧民の子として育ち、ロシア帝国騎兵隊に入隊、ロシア革命で赤軍に参加し、その後昇進を続ける。

第一次世界大戦後、戦車を運用する機械化兵力に注目、研究をする。

ジューコフが一躍有名になったのは、ノモンハン事件の対日戦の成功で、このとき日本軍の技術を多く学んだ。

ソ・フィン戦争では赤軍参謀長として参加、東部戦線では、最高軍司令部の代表として参加する。

1941年、ドイツ軍モスクワ攻略に対し、モスクワを守り、苦境に立たされたレニングラードを死守するため、レニングラード方面軍司令官に任命される。その後1942年のスターリングラード大攻勢を指揮し、クルスク戦では総合的な指揮を執る。その後、ベルリンの戦いまでのソ連軍の中で際立った活躍を見せ、ベルリンでドイツ降伏の受理をする。しかし、これだけの活躍をしたジューコフもスターリンはいちばん必要としたわりには、最後まで信用しなかった。

実際のソ連軍の大攻勢は、このシナリオの比ではなかった

都市数が多いだけが
せめてもの救い

「ヴィンター・シュトゥルム」と違い、完全に第6軍がソ連軍に包囲されている。この第6軍救出はあきらめたほうがいい。

ユーザーの生産首都はノヴォチェルカスクにある。序盤は敵の侵攻を同盟軍、友軍が食い止めるため、被害はそれほどでもない。

しかし、同盟軍、友軍ともに、早々に降伏してしまい、3方面軍が一気にユーザーのドン軍集団を襲う。

ユーザーの生産・配置空港がわずかふたつしかないため、このままでは、航空機による敵制圧は難しい。

しかも、早々に降伏が予定されているイタリア第8軍の生産首都ボグチャル下のミレロヴォ、ポリシンカは南西方面軍に落とされる可能性がある。

このふたつの都市は、南西方面軍を食い止めるためにはなくてはならない。

さらにモロゾフスク周辺の都市群で南西方面軍とスターリングラード方面軍が合流して、壮絶な戦いになるが、ここを防衛線にして、南西方面軍、スターリングラード方面軍の進撃を食い止めたい。

ということで、配置ターンでは、敵攻勢への下準備をすることになる。

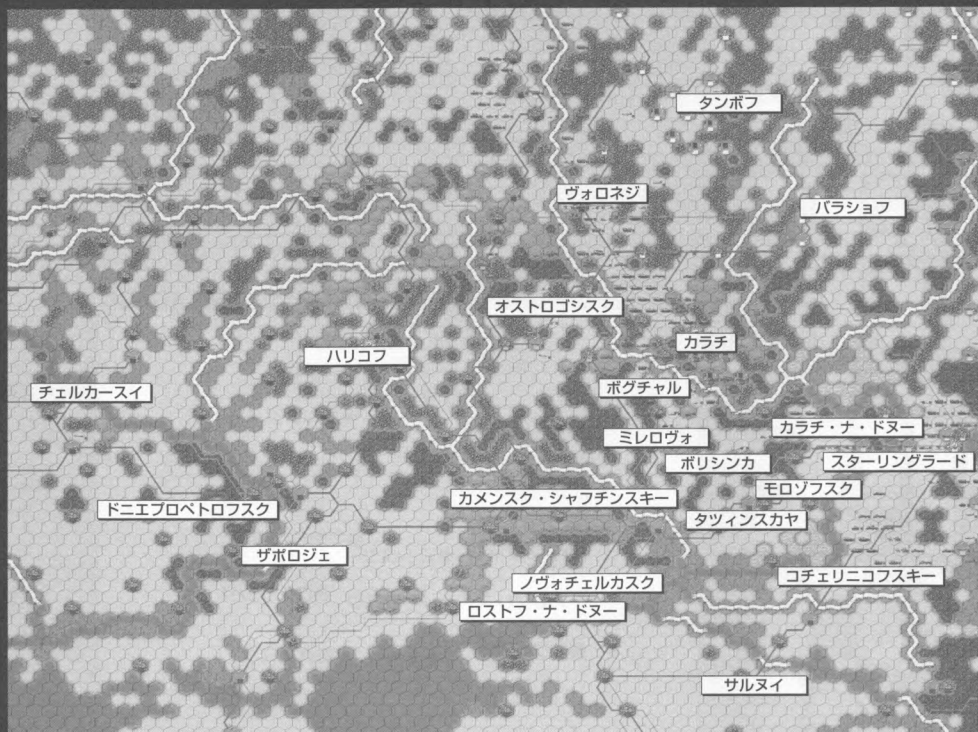
まずは生産空港を増やしたい。そしてさらにミレロヴォ、ポリシンカ、モロゾフスクとその周辺の都市を死守するため、高射砲、牽引砲、ロケット砲を戦車とともに送り、南西方面軍、スターリングラード方面軍の進軍を阻止する壁を作る。

そして建設工兵で、これらの都市の耐久力を上げ、軍事費が許すならば、この周辺に空港も設置するといいたいだろう。

序盤は毎ターン航空部隊を生産・配置して制空権を握ることに努めよう。

少しずつ戦線をを広げ、さらにスターリングラード方面軍、南西方面軍をミレロヴォ、モロゾフスク周辺におびき寄せ、敵の少なくなったスターリングラード、カラチ・ナ・ドヌーを爆撃機、輸送機、戦闘爆撃機で編

独ソ戦1942年 ドニエプドネツ防御線



成した占領部隊で占領してしまおう。

これでスターリングラード方面軍が一気に消滅するはずだ。

続いて、南西方面軍とヴォロネジ方面軍を相手にする。

この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だから、占領は難しい。

そこでB軍集団の首都ハリコフに航空機を移動させ、ヴォロネジ方面に敵部隊を誘導し、占領部隊を搭載した輸送機と爆撃機、戦闘爆撃機で編成した占領部隊を、敵索敵範囲外に移動、バラシヨフを占領する。

このバラシヨフを占領すると、タンポフ攻略が非常に楽になる。

しかし、タンポフは補給地が周囲にあり、生産可能な空港も3つ抱えていて、守りが固い。そこで、バラシヨフ占領とともに、爆撃機、戦闘爆撃機は、占領を始めたら、タンポフに移動、モロソフスク周辺の空港からも航空機を移動させ、タンポフとその周辺を占拠してヴォロネジ方面軍を降伏させてしまおう。

もっとも、バラシヨフはヴォロネジ、カラチに近いので、南西方面軍が対空部隊を送ってくることになる。

そこでこの対空部隊は、ボグチャルで敵を食い止めていた地上部隊をぶつけ戦線を

押し戻しながら、戦車と航空機、さらに間接攻撃の牽引砲で潰していくと楽になる。

このシナリオでも同様だが、つい航空機での攻撃と制圧に頼ってしまうと、地上部隊が育ちにくくなる。しかし、後々のシナリオの事を考えると、地上部隊の経験値を上げ、進化させておかないと、キャンペーン後半で苦汁をなめ、結果的に、シナリオをさかのぼり、やり直さなくてはならなくなるハメになる。それを避けるためにも、戦車を含めた部隊を運用して地上部隊の経験値をあげることを、ぜひ考えたほうがいい。

ヴォロネジ方面軍は、こういう意味から

も、南西方面軍と地上部隊を対峙させて攻撃を繰り返しながら、下からは地上部隊、上からは航空機で攻撃、占領するといひ。

そして最後に南西方面軍を包囲して占領するという筋書きだ。

このシナリオで勝利すると、北アフリカ戦線「フリーリングスヴィント」に移る。東部戦線の場合、圧倒的にまだ、航空機が有利だが、西側連合軍との戦闘では、これが逆転するので、勝利が引き分けで「第三次ハリコフ攻防戦」に移ったほうがいいかもしれない。

Ju87D-2は輸送機としても使える

急降下爆撃機として進化するJu87も、敵戦闘機の性能が上がるとともに、次第に敵の格好な餌食と化していく。

この前兆は、対英戦の「アドラー-アングリフ作戦」で既に表れていた。英本土攻撃の際に、急降下したJu87が上昇するときに速度が落ち、そこをイギリス軍の戦闘機に腹を狙われて撃ち落とされたのである。

そのため、英本土作戦からJu87をその後外していったという話もある。

しかし、東部戦線では、まだまだJu87が発用され、Dシリーズ、そして37mm機関砲を両翼下に付けた対戦車攻撃を目的にするG型に進化をする。

このJu87には様々な機種があるが、この中でもJu87D-2はグライダーを牽引できる機種として、シリーズの中では異色の存在だった。

本作でも、このD-2が北アフリカ戦線で登場する。

このJu87D-2で輸送部隊を搭載する際の利点は、平地で占領部隊を降車させることができる点だ。

そのため、空港以外の場所でも占領部隊を降下させることができ、しかも爆装になると急降下爆撃機としても使えるという、非常に有能な機種なのだ。

ただし本作では、JuG-3Bceという非常に便利なユニットの出現で、このJu87D-2やJu52/3m g9eなどのグライダーを牽引できるユニットも影が薄くなっている。

それでもJu52/3m g9は平地でグライダーに搭載した占領部隊を降車させ、さらに空港で残りの部隊を降車させるという利点をもっているのだから、ぜひJu38Gceとともに特徴をそれぞれ利用して使ってほしい。

東部戦線 1943年

1943年、前年から続く南方でのソ連軍大攻勢は、スターリングラード包囲とともに、カフカス方面のA軍集団をも脅かしていた。しかしソ連軍のカフカスからの撤退でA軍集団は救われ、それと同時に、ソ連軍はロストフ占領を果たす。このソ連軍の広範囲にわたる大攻勢によって、南方軍集団と中央軍集団の間の、クルスクの突出部が出来上がり、この突出部を巡る、東部戦線を左右する戦いが始まる。



- 第三次ハリコフ攻防戦
- ツイタデレ
- ドニエプル湾曲部
- 西部ウクライナの喪失

1942年にヒトラーは、ソ連軍の地上兵力を目の当たりにして、T-34、KV重戦車に対抗できる戦車の開発を行う。それがティーガーとパンターであった。

ヒトラーは東部戦線の各線戦に対し、直接ドイツ本国から指揮をするという暴挙に加え、戦車製作上の詳細にまで介入してきたのだ。

そして、ソ連地上部隊、ソ連戦車を駆逐することを目的にティーガー重戦車、パンター中戦車の開発を指示する。

ヒトラー自身、この1942年時点で、「バルバロッサ作戦」以降のソ連戦線の状況を熟知しながらも、後には引けないジレンマに陥っていたと思われる。

その証拠に、解任したグデーリアンを再び装甲兵総監部総監に任命したりしているのだ。

そして、1942年以降の機甲師団の編成と教育をグデーリアンに任せる。

しかし現実には、このヒトラーとドイツの苦悩以上に、大きな転換期に来ていた。

北アフリカ戦線では、ロンメルアフリカ軍団が、アメリカの参戦をきっかけに、物が豊かになるに至って米英の破竹の進撃に遭い敗走を続けていた。

そして西側連合軍のフランス上陸が決定的となり、フランス沿岸防衛線を構築しなくてはならなくなったのである。

そのため、東部戦線開始からわずか2年の間に、膨大な兵力が失われ、疲弊していく東部戦線から、西部戦線のフランス防衛のために兵力を割かなくてはならなくなり、いたるところでドイツ軍のほころびが発生していった。

これに対して、ソ連軍はアメリカの軍事物資の供与を含め、さら

にソ連東方のシベリア部隊を東部戦線に投入、ことごとく東部戦線で、ドイツ軍に攻勢をかけてきた。

兵力も、戦力もドイツは西側連合軍とソ連軍に大きな差を付けられ、そしてドイツ本土への西側連合軍の空爆も始まる。

こんな状況の中、東部戦線は1942年終盤、中央軍集団と、南方軍集団との間に、大きなソ連軍の突出部が生じ、ここをなんとかしないと、両方の方面軍が脅かされる事態に陥っていた。

ヒトラーは、このクルスクの突出部に対し、最新鋭のティーガー、パンターを含めた装甲師団を投入、ソ連軍をうち破る計画を立てる。

1942年から1943年にかけて、南方戦線をかろうじて維持できたのは、マンシュタインの功績であった。

このクルスク突出部に対する攻撃は、ヒトラーと現場のマンシュタインとで、大きく意見が分かれた。

マンシュタインは、ソ連軍の攻勢開始を待ち、突出部から敵をおびき寄せ、少しずつ敵部隊を消耗させながら敵と戦う「機動防衛」を唱えて「後の先」作戦を提案する。しかしヒトラーはあくまでもドイツ側の先手必勝「先の先」を唱え、結局ヒトラーの作戦が実行される。

しかし、作戦が決まったものの、ティーガー、パンターの数がそろわずクルスク戦が夏以降に延期され、この間にソ連軍は「バックフロント(縦深い陣地)」を幾重にも構築、さらに無数の地雷原を設置して、ヒトラーの「先の先」を待ちかまえていた。

このクルスクの戦い「ツィタデレ(城塞)作戦」に、ドイツ軍は最新鋭の3,000もの戦車を投入、大敗北を喫する。

このクルスクの戦いで失われた戦力は、ドイツの命運を決定づけ、東部戦線でも北アフリカ同様、敗走に次ぐ敗走を重ねるのだった。

第三次ハリコフ攻防戦

スターリングラード包囲とともにソ連軍は、大攻勢に転じる。

これによってドイツ軍A軍集団はツィムリカ川周辺から西、ロストフへ撤退、ヒトラーはクバニ川を境に橋頭堡を築き、ロストフとクバニの橋頭堡を拠点にして再びコーカサスを狙うために40万人のドイツ軍を集結させた。

一方ソ連南部方面軍は、スターリングラードを取り戻した後、ドイツA軍集団を迫撃したが、拡大しすぎた戦線と伸びすぎた補給線が災いして、息切れし始めた。

南部方面軍は、クバニ橋頭堡を守るドイツ軍に対しケルチ同様、黒海からノヴォロシスクに上陸し、クリミアへの退路を絶ち、南と北からドン軍集団を壊滅しようとした。

しかしソ連軍の南北からの攻勢のタイミングが合わずに、包囲殲滅は達成できなかった。

一方ドン軍集団司令官マンシュタインはヒトラーと激論の末、死守命令を解除し、広範囲に広がった兵力の薄い部分をまとめ、ハリコフからも撤退してドニエプル河の線まで撤退した。

そして2月中旬、ドン軍集団は、南方軍集団に名称を改める。

ソ連軍の攻勢の結果、戦線が逆に拡大し、マンシュタインはこの補給線の伸びきったソ連軍を逆に狙い、ハリコフ付近で反撃、ハリコフを取り戻すことに成功する。この作戦は成功し、ドイツ軍はドニエツ川の戦線を固めることができた。

戦争開始年月日 → 1943年02月21日08:00

大勝利 (42ターン以内) → ツィタデレ

勝利 (54ターン以内) → ツィタデレ

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	80,000	0/64	-	-
ヴォロネジ方面軍	20,000	64/64	-	-
南西方面軍	16,000	64/64	-	-

北方軍集団の「水牛」「除去」作戦

マンシュタインが南部で兵力をまとめているとき、キューヒラー率いる北方軍集団もモスクワ、レニングラードを結ぶ地域でソ連軍の攻勢を必死で支えていた。しかも、レニングラード方面軍と、ヴォルコフ方面軍、北西部方面軍、カリニン方面軍、西部方面軍という6個方面軍の脅威がさらに迫っていた。

ついにはカリニン方面軍に中央を攻撃され、デミヤンスクとヴェルキエ・ルーキが包囲されるという大反撃を受けてしまう。ここで戦線を突破されると、レニングラードからヴェルキエ・ルーキまでの北の部隊が孤立して包囲される。さらにルジェフ、スモレンスクの間にいるドイツ軍部隊も包囲され、北方軍集団の

大半がスターリングラードの第6軍と同じ運命となってしまう。ヒトラーはスターリングラードの結末を恐れ、死守命令を出さず、ヴェルキエ・ルーキ撤退の「水牛作戦」とルジェフからの撤退の「除去作戦」を許可した。この双方の作戦は、密かに、速やかに行う必要があり、さらにソ連軍の攻勢と侵攻をストップさせるため、交通網の破壊と、地雷の敷設といった念の入った方法で、3週間の間に300キロ近い戦線を縮小した。この作戦のおかげで第9軍と第4軍の兵力25個師団25万人以上が無事に撤退でき、戦線の縮小によって、ドイツ軍の予備兵力も22個師団にもなり、ほかの方面軍にこれら予備兵力を投入できるようになった。

ユーザーの部隊も苦しいけれど、敵も実は苦しい

南西方面軍の燃料切れの敵は潰すな

前作で遷都を繰り返されたあげく、生産・配置した部隊が敵に袋叩きに遭い、せっかく鍛えた部隊をぼろぼろされた苦しい思い出のシナリオだ。

しかし配置ターンがあり、空港が設置できるのでやや楽になった。

それでも序盤は苦しい。

ユーザーの初期生産首都はドニエプロベトロフスクだ。

ここは川を隔てて、ノヴォモスコフスク、シネルニコヴォなどのユーザー占領都市がある。

まず配置ターンで、ノヴォモスコフスクにロケット砲を生産・配置、さらにティーガーなどの防衛力の高い部隊を配置して壁を作る。

一方生産首都側には、ロケット砲、牽引砲とともに建設工兵を生産・配置、空港を設置する。

次に、生産空港では戦闘機を生産・配置して、ハリコフ左上のスムイ、トロスチャネツ、ポルタヴァの都市と周辺の空港を占領する敵占領部隊を潰すために移動する。

ここまでの一連の行動も、配置ターンのおかげで先手が打て、しかも空港が増やせる分ハリコフの左の敵への攻撃が楽になっている。それでも、敵部隊は強力で、すぐにドニエプロベトロフスクは圧迫される。

包囲されるとユーザー生産首都がコンスタンティノフカに遷都していく。ところが、そこもすでに敵の包囲が始まっているため、またもとの場所に遷都してしまうのだ。

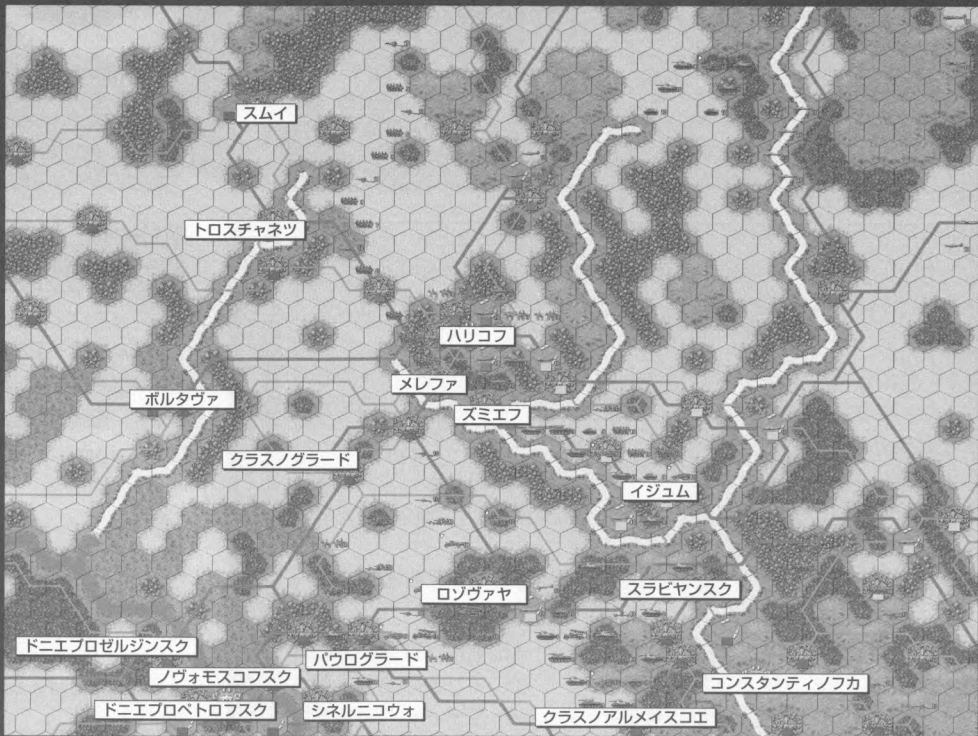
というわけで、コンスタンティノフカで生産・配置した部隊は全滅を覚悟したほうがいい。

ところで、このシナリオは敵の軍事費が少ない。ということはこの軍事費を敵部隊の生産で消耗させ、じり貧状態に追い込んで、一気に叩く方法が取れる。それには、何が何でもハリコフ左のユーザーの都市を敵占領部隊に取らせてはならないのだ。

そのために初期の段階で航空機をハリコ

第三次ハリコフ攻防戦

独ソ戦1943年



フ左に移動させる。

できれば、空港に留まりながら、敵と戦うといい。幸い空港の設置と、配置ターンがあるので、前作よりは楽になっている。

そしてハリコフ左の都市群を押さえながら、ヴォロネジ方面軍への攻撃に移る。

敵は、ユーザー生産首都に向けて移動してくる場合が多いので、ヴォロネジ方面軍の生産首都ハリコフがから空になった瞬間を見つけ、ドニエプロペトロフスクとハリコフ左の空港周辺で防衛している航空機とともに一気にハリコフを占拠、爆撃機と輸送機をマップ左側から迂回させながら占領しよう。

ここは、都市と空港が多いので、占拠の航空機の数も十分ないと、敵に新規生産されてしまうので注意すること。しかし、ここを占領すると、ヴォロネジ方面軍が降伏する可能性が大だ。

降伏しない場合は、ヴォロネジ方面軍によってコンスタンティノフカが占領されたときぐらいだろう。コンスタンティノフカを占領すると遷都してしまう。しかし、その分、敵がマップ右下に集まるので、攻略が楽になる。ヴォロネジ方面軍が降伏しても、遷都しても、ドニエプロペトロフスクの地上部隊と航空機、さらにハリコフを占領して、こ

こを補給地にイジウム、コンスタンティノフカに集中する南西方面軍や降伏しなかった場合のヴォロネジ方面軍を一斉に包囲して、爆撃機と輸送機を送り、占領してしまえば大勝利も不可能ではない。

ただし、ついコンスタンティノフカ左の敵地上部隊を潰したくなるが、よく敵を見てみると、かなりの部隊が燃料不足で動けない状態なのだ。

この敵を潰してしまうと、生産首都で生産され、イヤな高射砲なども作られてしまい、味方の航空機が攻めあぐねることもなる。

そんなわけで、これらの敵部隊を潰す場合、南西方面軍の生産首都を占拠して、敵部隊が生産できなくなってから、経験値上

げのつもりで潰すようにしよう。

このシナリオを大勝利、もしくは勝利するとクルスク戦車戦のシナリオ「ツィタデレ」に移り、引き分けた場合は「ドニエプル湾曲部」に移る。

大勝利、勝利とも同じく「ツィタデレ」に移るので、「ツィタデレ」で空港設置にお金もかかることだし、初期軍事費を多くもらえる大勝利を狙ったほうがいい。

忠告しておくが、引き分けて「ドニエプル湾曲部」を狙おうなどは、決して思わないようにしましょう。初期軍事費が少ないまま、「ツィタデレ」を飛び越えて「ドニエプル湾曲部」に移動した場合、地上部隊の経験値も得られないままの突入となり、悲惨な結果が待ち受けているからだ。

エントリーされてくる新兵器はIV号H型まで

これはどういう意味かという、IV号H型までは改良で対空車両のヴィルベルヴィントにすることができるのだが、エントリーしてくるJ型を制式化してしまうと、オストヴィントIへの改良になってしまうことだ。このヴィルベルヴィントとオストヴィントIは同じ対空戦車であるが、火力がヴィルベルヴィントのほうが優れていて、西側同盟軍などと戦う場合、Sdkfz 7/1後期同様、ユーザーが見ていない間でも、対空防御射撃を行っていている場合が多い。制空権を敵に掌握されているシナリオでは欠かせな

いユニットのひとつとなるのだ。このヴィルベルヴィントは1944年7月頃から改良が可能となり、IV号F1型、F2型、G型、H型がそれぞれ改良でヴィルベルヴィントにすることができる。対空戦車は、その後もエントリーしてくるが、ほとんど使いものにならず、1945年6月以降、パンターD型がケーリアンに改良できるが、当時の装甲兵総監として就任したグデーリアンに「このケーリアンは失敗作だ」と言わせた代物なのだ。物珍しい対空戦車なので改良してしまう人もいるが、やめたほうがいい。

ツィタデレ

もともと「ツィタデレ作戦」は1943年5月に決行予定であったが、ドイツのパンター、ティーガーの生産が軌道に乗るのを待って夏季まで延期された。

しかしこの作戦は、スイスに居るハンガリー人、サンドル・ラドが指揮するスパイ網「ルーシー」により詳細な内容が報告され、ソ連軍は着々と準備を整えていた。

この情報の漏洩に気が付かないドイツ軍は、兵員90万人、突撃砲を含む戦車3,000両、火砲1万門、航空機2,050機を投入し、戦いの最大のポイントを奇襲効果としていた。

奇襲により、陣地作りのうまいソ連軍に時間を与えず、野戦陣地を作らせないことが目的だった。

一方、ドイツ軍の攻勢をすでに察知していたソ連軍は、得意な縦深陣地を構築し、ドイツ軍が侵攻する予想ルート上に40万個の地雷を敷設、さらに6,000門の対戦車砲で待ち伏せ、その背後に要塞化した陣地を築き、そして後方に戦車を配置した。まさに徹底した対戦車戦術を採用したのである。

この時のソ連軍は、兵員133万人、戦車・自走砲3,300両、火砲2万3,000門、航空機3,130機という大兵力であった。

そして7月5日、ついにドイツ軍はオリョール方面から中央軍集団が、ハリコフ方面から南方軍集団が、マンシュタイン総指揮のもとクルスク目指し侵攻を開始した。

しかし、戦いが始まると、ソ連軍の徹底した縦深陣形がドイツ軍の進撃をストップさせ、わずか1週間で多大な損害を被ったドイツ軍は守勢に転じる。悪いことに地中海で西側連合軍のシシリー(シチリア)上陸まで始まってしまい、ヒトラーは作戦中止命令をマンシュタインに通告する。

戦争開始年月日 → 1943年07月05日02:00

大勝利 (59ターン以内) → ハスキー作戦

勝利 (94ターン以内) → ドニエプル湾曲部

引き分け (規定ターン以上) → 西部ウクライナの喪失

参加国	初期軍数	初期ユニット数	敗北軍数設定	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	64/40	-	-
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	130,000	64/64	★1,000	22T連合
第1戦車軍	31,000	64/56	-	-
第2戦車軍	31,000	64/56	-	-

前作ほどつらい戦いではないが、それでも苦しい

航空機による攻撃で敵部隊を崩壊せよ

このシナリオは、配置ターンで、友軍の航空機が生産・配置空港を占拠しているため、航空機が生産・配置ができない。しかも生産・配置が可能な空港がここひとつしかないというのがこのシナリオの最大の特徴だ。

前作ではこのシナリオは、非常につらく、配置しては、左側の空港に移動、集結させた航空機で敵航空機を叩くという面倒な方法で、イヤなシュトルムビクを潰していた。

しかし「空港ひとつ」という点が建設工兵で空港が設置できるようになり、難易度が非常に下がった。

このシナリオまでの戦いを大勝利で進み、初期軍事費額が多く、さらに地上部隊を鍛えていると、戦いが非常に楽になる。

ヴォロネジ方面軍の要塞陣地上の敵は、燃料が0なので移動できない。しかもステップ方面軍の参戦が遅れるため、序盤は中央方面軍と第1戦車軍と第2戦車軍の3軍との戦いとなる。敵航空機への警戒を強いられるのは必至だ。

配置ターンで、まず対戦車砲を前線の前面に配置したら、その後ろに戦車を配置、さらにロケット砲(このシナリオから42式自走ロケット砲がエントリーされるので、制式化してすぐに生産を始めよう)、そして牽引砲と、敵地上部隊への万全の備えをする。

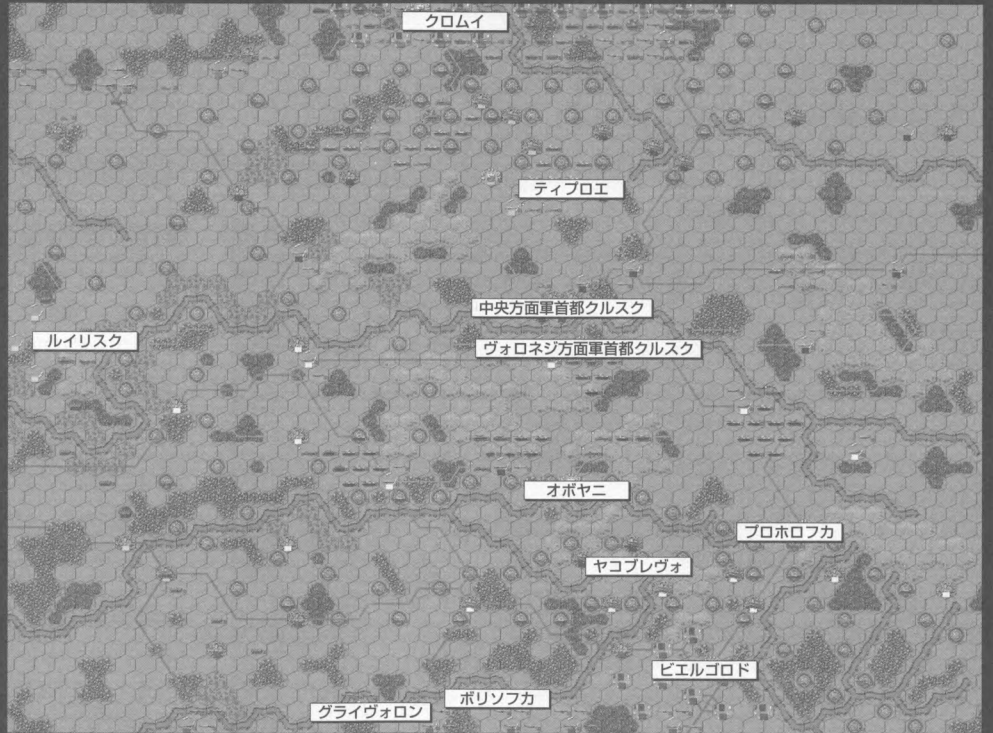
さらにSdkfz 7/1前期を配置して、敵航空機の地上攻撃に備える。

前面の壁役になる地上部隊と、建設工兵は配置ターンで必ず生産・配置しておきたい。そして1ターン目から、次々に空港を増やし、戦闘機、戦闘爆撃機、急降下爆撃機を生産・配置、地上部隊も順次生産・配置して敵部隊を待ちかまえるといい。

航空機による、敵航空機の掃討作戦で制空権を握り、地上部隊で敵地上部隊を潰していくと、第1戦車軍、第2戦車軍、ヴォロネジ方面軍の兵力も次第に貧弱になっていく。

そこで航空機でユーザー生産首都左右の

独ソ戦 1943年 ツィタデレ



敵牽引砲を潰し、生産首都への敵地上部隊の脅威を取り除いていくのだ。地上、空共に敵部隊の除去ができ始めたら、地上部隊をプロホロフカへ移動させよう。ただし、遷都されないように、5ヘックス以内には近寄らない。生産してくる敵地上部隊を潰して経験値を上げるための移動と思えばいい。

航空機は、オボヤニに向けて移動、包囲して、爆撃機、占領部隊によって一気に第1戦車軍を降伏させる。

ここを占領できると、周辺の空港が補給地として使える。ここを補給地にして、さらに建設工兵をオボヤニ周辺に移動、空港を設置して、航空機の大部隊を集結させる。

ここからクルスクの中央方面軍とヴォロネジの遷都先首都を包囲、爆撃機と占領部隊で占領する。その後でプロホロフカを占領すれば、残るはティプロエの第2戦車集団のみとなる。

これも友軍との挟み撃ちになるので、比較的楽に包囲、占領が可能になる。

ステップ方面軍については、マップ右のマップの外から移動してくるのでこれをあらかじめ待ち伏せして潰していけば、楽に戦える。地上部隊の中には軍用列車に搭載して移動してくるものもあるので、軍用列車ごと潰してしまうか、地上部隊の経験値稼ぎ

として、わざと降車させてから潰すか、現在の地上部隊の状況を考えて戦うといい。

このシナリオは、空港の設置ができること、ステップ方面軍の参戦が遅いことから、戦いが非常に楽になった、しかし、早期に大勝利するよりも、59ターンという大勝利条件を目一杯使って、部隊の経験値を積んで、上位機種への進化をしておいたほうがいい。今後は勝ち目の薄いシナリオが続く。つまり、それだけ敵部隊も強力になっているのだ。例えば、大勝利して「ハスキー作戦」に移動すると、西側連合軍の航空機の性能に、Fw190は苦戦することになる。か

といって勝利、引き分けでも、ソ連軍の圧倒的な大兵力に苦戦することになる。

この苦難の道を進まなくてはならないので、ぜひ地上部隊、航空機の経験値を少しでも積み上げ、上位機種に1部隊でも進化させておくことが大切になる。

今後のシナリオでも、この大勝利を含めたシナリオ終了の規定ターン数は、ぎりぎりまで使い、部隊の再編成、さらに部隊の進化をさせておく必要があるのだ。とくにパンターとティーガーの使い分けを考え、双方の強力な部隊を作っておくといい。

Fw190A-1~4と5~9は別物として考えよう

1942年から、Bf109の上位機種にFw190がエントリーされてくる。

最初のA-1型は、思ったほど攻撃力はないが、それでもBf109よりは長距離対空にしくなくとも航続距離が伸びて、戦闘機としての戦いが楽になる。

ただし、このFw190は、A-1~4までは改良によって機種変更をすることができるが、5がエントリーされてくても、4から5へは改良で機種変更ができないという問題がある。

つまり初期段階でFw190A-1に進化させてしまったユニットは、その後はそのまま終点のA-4で使い続けるか、F型かG型に改良するしかないのだ。

これを知らずに、A-5がエントリーされるまでにBf109をすべて上位機種に進化させてしまうと、Bf190D-9までは増え忍ぶしかない。

これを避ける方法として、部隊表の256部隊の数を

有効に使い、進化待ち部隊を格納して、新たに生産した航空機で敵と戦い、経験値を上げていくという方法も取れる。

ただし、この方法だと、250部隊もアツという間にいっぱいになるので、不要な部隊は処分しなくてはならなくなる。

250部隊の中には、まったく使わないのに格納している部隊が非常に多くある。たとえばSdKfz10/4や10/5。これらはSdKfz7/1前期がエントリーされると、無用の長物となる。

また配備されてくるユニットの中にはへばいユニットも多い。フランス製の軽戦車や、旧式の牽引砲などがそれだ。これらユニットは、敵的としては使えるが、それをしなくてはならないほど逼迫した状況に陥らない限り、どンドン処分してしまい、部隊の再編成と温存を常に考えて戦ったほうが得策だ。



ドニエプル湾曲部

いきなり遷都で、放浪の旅に出る南方軍集団

1943年7月10日、西側連合軍のシシリー上陸「ハスキー作戦」が始まる。

ソ連のドイツ軍は満を持して戦いに挑んだはずの「ツィタデレ作戦」で壊滅的な打撃を受けていた。

西側連合軍のシシリー上陸のため、ドイツ軍は「ツィタデレ作戦」を放棄し、西側連合軍に対し、兵力をソ連戦線から引き抜く。そして部隊を再編成し、1941年開戦当時のスターリン線まで撤退、ドニエプルを挟んだ防衛ラインを築くことになる。

ドニエプル河は川幅が広く流れが急で、西が対岸よりも高く、攻めるソ連軍に対し守りやすい地形となっていた。

このドイツ軍のドニエプル防衛線に対して、ソ連軍は迅速な渡河作業と、バルチザンや偵察部隊などによる潜入渡河を行う必要があった。

ドニエプル河攻防において、ドイツ中央軍集団、南方軍集団、クリミアを守るA軍集団に対して、ソ連軍の兵力は実に膨大なものとなっていた。

北からカーニン方面軍、西部方面軍、ブリヤンスク方面軍、中央方面軍、ヴォロネジ方面軍、ステップ方面軍、西南部方面軍、南部方面軍、北コーカサス方面軍の9方面軍が大攻勢をかける。

ソ連軍は丸太からドラム缶まで、あらゆるものを利用して渡河を試み、一度対岸へ渡った部隊はすぐさま橋頭堡を築く。

このソ連軍の橋頭堡と防衛陣地は、非常に小さな橋頭堡でも、徹底的に訓練された防衛対策でドイツ軍と対抗し、ドイツ軍を苦しめた。しかしそれでも後のないドイツ軍は、膨大なソ連軍の大攻勢を1943年9月24日まで、各地で退けていた。

このドイツ軍の抵抗に、ソ連軍は兵力を再編成、9月27日、再度ドニエプル渡河作戦を行う。

この2度目のソ連軍の渡河作戦で、キエフ北のリュテジヤブクリノ、ミシュリン、ローグなど、各地でソ連軍は渡河に成功、合計23カ所で橋頭堡を築いてしまう。それでもドイツ軍の抵抗は激しく、ソ連軍に押さえられた拠点を取り戻し、逆に反撃に移る部隊もいた。しかし戦いが長引くにつれ、ドイツ軍の兵力は次第に消耗していった。

こうなると圧倒的なソ連軍の大兵力に対抗するには、限度があった。

戦争開始年月日 → 1943年08月03日04:00

大勝利 (94ターン以内) → ベイタウン/アヴァランシュ作戦

勝利 (142ターン以内) → 西部ウクライナの喪失

引き分け (規定ターン以上) → バグラチオン作戦

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
★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	★500	-
南西方面軍	140,000	64/56	★500	-
南部方面軍	150,000	64/48	★4,000	-
★中央軍集団	10,000	36/48	-	-
★A軍集団	18,000	64/32	★1,000	-
★ルーマニア王国	1,000	31/16	-	-

前作で悲鳴を上げた
うわさのシナリオ

ユーザーの初期生産首都はハリコフにある。このハリコフの、川を隔てた対岸に、敵の大群が配置されている。

敵のフェイズが始まると、敵は移動を開始する。この敵がユーザー生産首都5ヘックス以内に進入すると、ランダムで遷都の可能性が高くなる。

前作では、この目の前の敵が、アツという間にハリコフを包囲するため、ユーザーの部隊を生産・配置した次のターンに遷都をさせられてしまうことが多かった。

生産・配置して残された部隊は、敵大部隊に包囲され、潰されていく。

ここでいきなり遷都して次のサポロジェに飛んでも、そこも敵勢力が多く、展開は楽にはならなかった。しかし本作では配置ターンがあり、建設工兵で空港を作れる。

そのため、ハリコフで防御力の高い地上部隊を配置、さらに空港を設置、航空機を空港上に置きながら敵と戦えば、たとえ遷都しても、ハリコフを防衛拠点にして、後方のサポロジェから部隊をハリコフに送り、ステップ方面軍、ヴォロネジ方面軍を食い止めることができるのだ。

まず配置ターンで42式自走ロケット砲をチュグエフ、ズミエフ、ピエルゴロドに生産する(ほぼ全滅するので経験値の高い部隊を配置するのはもったいないため生産する)。

そしてハリコフ首都と周辺にSdKfz7/1後期を配置、敵航空機から地上部隊を守る。さらにピエルゴロド方面からハリコフに迫る敵地上部隊を食い止めるためのティーガーI型を配置する。

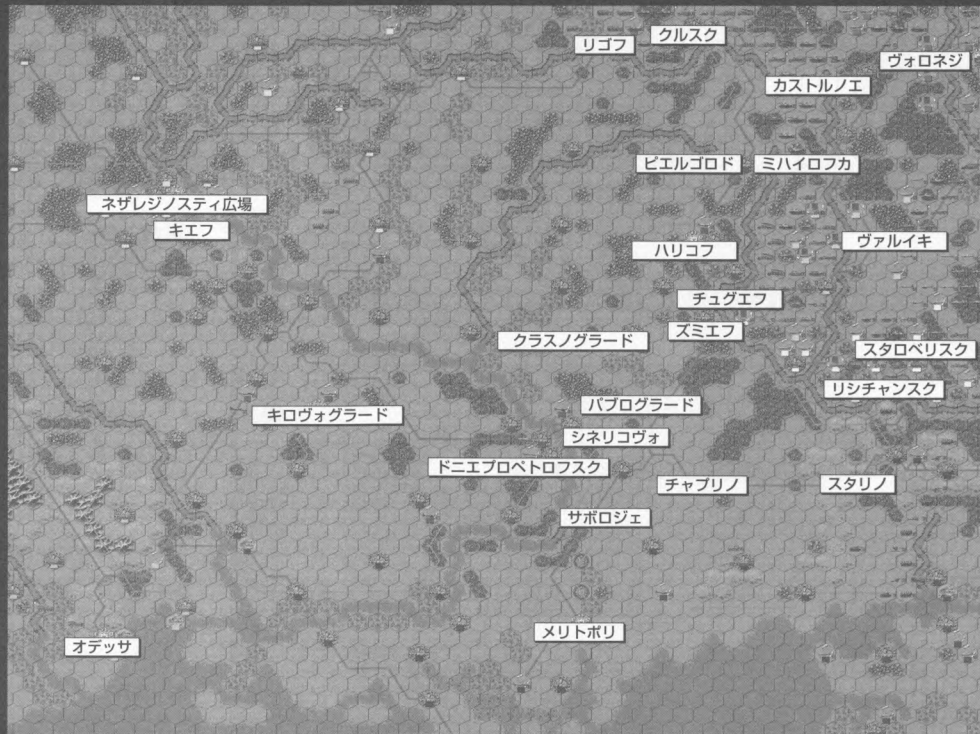
空港を設置してもいいが、航空機が敵航空機の袋叩きに遭うので、後方のサポロジェから送るという手もある。

だが、それよりも防御力の高いティーガーI型をすべて配置してしまうほうがいい。

このティーガーI型を後方のサポロジェから送るには、速度が遅いため、時間がかかるからだ。

この序盤でハリコフにどれだけの兵力を

独ソ戦1943年 ドニエプル湾曲部



残して、敵を食い止められるかが、このシナリオの大きなポイントとなる。

そのため、配置、生産の部隊は、いろいろ試して、いちばん条件がよく、敵部隊を潰せたものを選んでその後のターンを進めていくといい。たぶん2ターン目にはサボロジエに遷都することになる。

この後も、ハリコフ死守部隊が活躍してくれる。Sdkfz7/1後期が多く敵航空機を対空防御射撃で潰してくれるはずだ。

しかし、それもピエルゴロド方面から移動してくるヴォロネジ方面軍の大量の戦車に部隊が少しずつ潰されていく。

この後の戦いは、マンシュタインの「機動防衛」のように、後方の都市に撤退しながら、敵部隊を少しずつ機数を減らして、敵兵力を弱めていくといい。

一方サボロジエに遷都したら、建設工兵で空港を設置して、いよいよ本格的な占領作戦と、反撃作戦を開始する。

建設工兵で生産空港を増やすとともに、地上部隊をハリコフ支援に送る。最初は42式自走ロケット砲をガンガン、ハリコフ後方に送り、ヴォロネジ方面軍の大部隊をロケット砲で潰していこう。こうして敵部隊をハリコフに集中させた際に、爆撃機、戦闘爆撃機、輸送機の占領部隊を真上に移動、マ

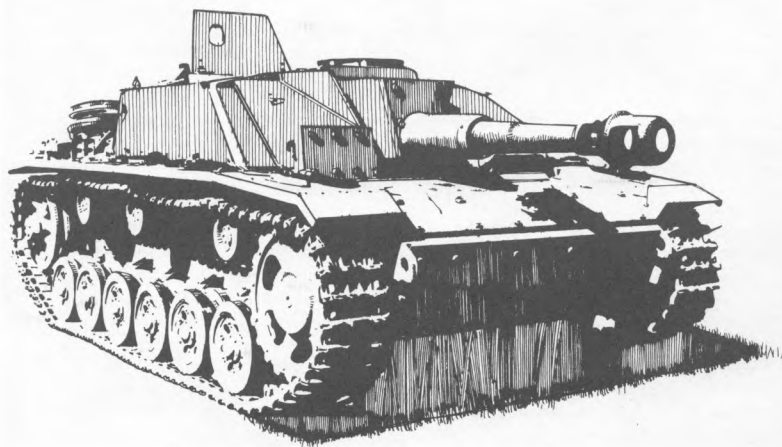
ップ上を敵の索敵範囲外を移動して、ヴォロネジを一気に占拠占領する。これで、ヴォロネジ方面軍が消滅する。

こうなるとハリコフ上からの、ヴォロネジ方面軍の脅威がなくなるため、ハリコフ後方で「機動防衛」をしていた部隊が、反撃に移れる。その上でまた、ハリコフに戻り、ステップ方面軍をヴォロネジを占領した航空機とともに、占拠、占領、続いて南西方面軍のスタロベリスクを占拠占領する。

残るは南部方面軍だけとなるので、マップ外に首都を持つこの部隊は、敗北軍事費で軍事費額を下げて降伏させるしかない。

そうなると、マップ外から移動してくる敵を潰し続けるしかないので、地上部隊と航空機で敵部隊を潰して、降伏に追い込もう。

ここでは、早期大勝利も可能だが、できればぎりぎりまで戦い、部隊の再編成も行っておこう。



西部ウクライナの喪失

ソ連軍のドニエプル渡河作戦とともに、ソ連軍はドイツ軍に対して、各戦線で大反撃を行う。

ドニエプル下流でも、ウクライナの4個方面軍がクリミア半島に進出し、半島を守るA軍集団を包囲しようとする。

このソ連軍の包囲作戦が成功すると、クリミア半島のドイツ軍は孤立してしまい、南方軍集団が側面から脅かされることになる。

ソ連軍は、キエフに集結、クリミア半島のドイツ軍に攻勢をかけようとしていた……。

戦争開始年月日 → 1943年12月24日06:00

大勝利 (90ターン以内) → シングル作戦

勝利 (145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) → パグラチオン作戦

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
★南方軍集団	40,000	0/64	-	-
第1ウクライナ方面軍	200,000	64/64	★3,100	-
第2ウクライナ方面軍	180,000	64/64	★2,100	25T連合
第3ウクライナ方面軍	70,000	40/56	★1,100	37T連合
第4ウクライナ方面軍	80,000	47/48	★1,400	37T連合
★A軍集団	33,000	64/64	★500	24T枢軸
★第4軍	0	49/24	★1,000	36T枢軸
★第1軍	45,000	11/20	★500	26T枢軸

コーネフ イヴァン

Konev, Ivan

ソ連 最終階級 陸軍元帥 1897～1973

1897年、キーロフに生まれ、15歳で帝政ロシアの陸軍の兵士となる。

革命とともに赤軍に参加、その後1926年、フルンゼ陸軍士官学校を卒業。

ドイツ軍と戦った数多くのソ連軍将校の中でも、ジュコフと肩を並べるスターリンの四天王と言われた人物。

1941年8月、スモレンスクに配属される。

快進撃を続けるドイツ軍中央集団グデーリアンの第2機甲集団と、ホトの第3装甲集団の進撃を、モスクワ目前で第19軍、第20軍の連携で食い止め、モスクワを救い、翌年のソ連軍の再編成に貢献する。

このモスクワ防衛戦の貢献によって、コーネフは陸軍大将に昇格する。

しかし、キエフ攻略を終えたグデーリアンたちが、再びモスクワに迫り、カーリーニン占領のため攻勢をかけた。そのため1941年10月、第16軍カーリーニン方面軍司令官に任命され、再びモスクワを救う。

その後スターリングラードで、ドン方面軍司令官としてスターリングラード戦に参加する。

1943年から1944年までステップ方面軍(のちに第2ウクライナ方面軍と改名)司令官として、クルスク戦、白ロシア戦に参加する。

1944年1月に、キロヴォグラードを解放し、さらにゴルステンシェフチェンコでドイツの10個師団を包囲して名声を高める。

その後、第1ウクライナ方面軍司令官となり、リヴォフを占領、1944年に元帥に昇格する。

その後、ジュコフとともにヴィッスラ川から、オーデル川に進出してベルリンへと進撃する。

エルベ川でアメリカ軍と合流したことは有名だ。

その後1945年5月プラハを解放する。

戦後、1946年に陸相代理となる。

ワルシャワ統一軍司令官として1955年から1960年の5年間を務める。

また、1955年には、ソ連国防大臣を務める。

前作で勝てなかった、「ゴルステン・ポケット」がこれだ

前作で、こっぴどい目にあったシナリオだ

ユーザーの初期生産首都はジトーミルだが、この生産首都目前にすでに第1ウクライナ方面軍が迫っている。

この大部隊が移動を開始すると、生産首都が遷都するのも時間の問題で、前作ではすぐにウマニに遷都してしまうことが多かった。

しかし空港の設置ができ、配置ターンが増えただけ、前作よりもやや楽になっている。

配置ターンでジトーミルに建設工兵を配置、さらにマップ右の前面から移動してくる敵第2ウクライナ方面軍に対峙させるための部隊を配置する。

この部隊は、攻撃・防御力ともに高いティーガーIを壁に、後方(ティーガーIの左側)に42式自走ロケット砲を配置して、1ターン目に少しでも敵部隊の機数を減らすようにしよう。さらにSdkfz7/1後期を配置、敵航空機の地上攻撃に備えよう。

このSdkfz7/1後期は、敵地上部隊の移動が早いと、潰されるのは覚悟する必要がある。

そして航空機を毎ターン配置して、航空機でZOC(ソック)を張り、敵の進入を防ぎ、少しでも遷都の時間を稼ぐ。それでも遷都は免れないだろうが、ここジトーミルにどれだけ地上部隊と航空機を生産・配置でき、この部隊で第1ウクライナ方面軍を食い止められるかが、このシナリオのポイントでもある。

ジトーミルの生産・配置も2ターン前後が限界。敵の生産首都肉迫により、ウマニに遷都することになるだろう。

さらに、このウマニも、ジトーミルの部隊が制圧されてしまうと、一気にウマニに敵部隊がなだれ込んでくる。

ウマニを包囲されるとカメネツ・ポドリスキーに遷都することとなり、こうなると勝利はおろか、引き分けも難しくなる。

そのためジトーミルに部隊を配置して、敵部隊をここで食い止め、ウマニを橋頭堡にして反撃をしたい。

独ソ戦1943年 西部ウクライナの喪失



ジトーミルで建設工兵による空港の設置をしてもいいが、ウマニにこそ空港を設置して、航空機の配置数を増やし、反撃の兵力を増やしたい。

第1ウクライナ方面軍はジトーミル、ウマニに向け移動してくる。

そこで、わざとジトーミル、ウマニに敵部隊をおびき寄せ、爆撃機、戦闘爆撃機、輸送機の占領部隊を編成する。この占領部隊で、第1ウクライナ方面軍の生産首都キエフを制圧してしまうのだ。

幸い本作では、前作と違い、第1ウクライナ方面軍以外は、途中参戦になっている。

この第1ウクライナ方面軍だけが参戦しているときが、反撃のチャンスなのだ。一気にキエフを包囲して占領してしまえば、他の敵が参戦する前に大勝利することができる。

でも、できれば敵が参戦する前の大勝利はすめられない。理由は、早い大勝利だと、部隊の経験値がそれほど得られないからだ。

24ターン目に参戦するA軍集団に第1ウクライナ方面軍の部隊を全滅されなければ、25ターン目に第2ウクライナ方面軍が参戦するので、完全に第2ウクライナ方面軍攻撃の態勢を取り、第1ウクライナ方面軍を降伏させる。この方法で、参戦してくる敵を次々

に攻撃して部隊の経験値を得ることができる。また、このシナリオを大勝利すると、西側連合軍との戦い「シングル作戦」に移る。

「シングル作戦」は西側連合軍の艦艇ユニットの大部隊との戦いになるので、対艦装備のできるJu87系などをそろえておく必要がある。また、敵航空機の性能が、東部戦線とは比較にならないほど優れている。

いままで、Fw190Aがあれば、なんとかになっていたのが、「シングル作戦」に移ると、次々に撃ち落とされ、制空権を取るのが難しくなる。そこで対空部隊の充実が必要となるのだ。

このように、西側連合軍との戦いは、今までのように勝手が違うことを頭に入れて、戦うことをおすすめする。

勝利の「バルカン諸国の選択」と「バグラチオン作戦」は、まだ東部戦線なので、敵が強く、なおかつ多くなる以外、ほぼ戦い方は今までと同じだ。

さらに、このシナリオを引き分けると、ティーガーII(P)がエントリーすることがあるので、引き分けてティーガーIをティーガーII(P)に進化させておくと、次の「バルカン諸国の選択」が楽になるはずだ。

ティーガーIとパンターの使い分け

1943年以降、エントリーされるユニットに、ティーガーIと、パンターがある。

このふたつのユニットは、IV号戦車の上位機種で、IV号の経験値が最大になり、進化で、ティーガーIと、パンターのどちらかに進化することができる。

このティーガーIと、パンターは、使い方がそれぞれ異なることを知っておく必要がある。

ティーガーIは88mm砲を装備しているため、攻撃力があり防御力も高い、しかし最大の欠点は移動力が低く、燃料が少ないことだ。しかも補給のときに燃料を非常に多く補給するため、補給部隊の補給物資がすぐなくなってしまう。ティーガーIに燃料を補給する場合、補給車を都市、補給地に置いて補給をしようしよう。

このティーガーIの使い方は、防御力、攻撃力を有効に使うため、最前線に配置して、壁にする使い方が

有効だ。

生産首都を敵に包囲されているときなどは、このティーガーIを前面に出して壁にして、後方から42式ロケット砲や牽引砲で攻撃するといひ。

ティーガーIは、上位機種にティーガーII、さらに Mausと壁に使うユニットへ進化していく。

一方パンターは、75mmと攻撃力はやや低く、防御力も低い。しかし最大の利点は移動力が高いことだ。この移動力を使えば、敵の懐に入ることも可能になる。

このパンターは改良で、駆逐戦車ヤークトパンター、そしてその上位機種ヤークトティーガーに進化できる。

このそれぞれの長所を有効に使うためにも、IV号戦車を進化させるときは、ティーガーIとパンターの配分を考えながら、偏ったユニットばかり作らないようにしよう。

東部戦線 1944年

1943年までは東部戦線のソ連軍の侵攻を食い止める力があつたドイツ軍も、1944年に入ると、数倍の兵力のソ連軍の攻勢に、反撃はおろか包囲から逃れるのが精一杯という有様となる。崩壊が始まるドイツ軍の各戦線に、枢軸軍として参加していた各国も、ドイツの敗北は時間の問題と考え始めた。そして西側連合軍とソ連の敗戦後の思惑が、各国に悲劇すらもたらしてしまう。



- バグラチオン作戦
- バルカン諸国の選択
- クーアラントへの潰走

1944年に入ると、今まで激しい抵抗を続けてきたドイツ軍も、圧倒的なソ連軍の兵力の前に各戦線の部隊が崩壊を始めていく。

南部のクリミア半島では、3倍のソ連軍の兵力にドイツ軍が圧倒され、セヴァストポリ要塞に立てこもる。

しかし、十分な火力と航空機を使い、ソ連軍はドイツ軍が1カ月近い戦いで攻略したこの要塞を、わずか1週間で陥落させる。

南部のドイツ軍への攻撃とともに、ソ連軍はルヴォフ、ブレスト・リトフスクを空爆、北部ではフィンランド、エストニア、ラトヴィアに空爆を始める。

そして中央の白ロシアで大攻勢をかける。ドイツ軍もソ連軍の攻勢を予期し、守りを固めていたが、ソ連軍の攻勢は、このドイツ軍の予想をはるかに上回る兵力で挑んだのである。

ソ連は、白ロシアの大攻勢を1941年のドイツのソ連侵攻の開始日と同じ6月22日に決める。

このソ連軍の大攻勢に先立ち、バルチザンの各勢力は、ドイツ軍の鉄道の破壊を行い、ドイツ軍の兵力の移動を阻止する作戦を取る。この破壊工作は、数千カ所にもおよび、ドイツ軍の兵力は移動どころか、連絡網まで遮断されてしまう。

このバルチザンの破壊工作に、いかに当時のドイツ軍が悩まされたかは、1944年のドイツの作戦をふりかえるとわかる。1943年までは、ソ連軍に対する作戦が多かったのに対して、この年はゲリラ戦へ向けた作戦が多くなっている。

「ヴォルホフ作戦」「ホリドー作戦」「マイゲヴィッター作戦」「レッセルシュブルング作戦」などなど、すべてゲリラに対する掃討作戦で、いかにソ連軍の大部隊以上に、バルチザンの破壊工作に悩まされたかがわかる。このバルチザン撃滅作戦の中でも、ユーゴスラビアのバルチザン撃滅作戦「レッセルシュブルング作戦」は、チトー

バルチザン司令部襲撃の大作戦で、特殊任務専門の部隊ブランデンブルグ、第1山岳師団、第202戦車大隊や空挺部隊などによる大攻撃であった。

バルチザンは6,000名の死傷者を出し、司令部は破壊されるが、チトーは脱出に成功する。

バルチザンの破壊工作で、各地の鉄道と連絡網が分断され、ドイツ軍中央軍集団は、ソ連軍との戦いに苦戦する。そして7月3日ミンスクが陥落、第4軍、第9軍が降伏する。

北方では、ソ連の第1、第2バルト方面軍による攻撃で、リガのドイツ軍が包囲されたあげく、第3白ロシア方面軍に側面を突かれ、完全に孤立してしまう。

さらにヴィッスラ川まで迫る勢いをみせたソ連軍に対して、ポーランドの地下組織が一齐に立ち上がる。これはソ連が呼びかけたものであった。地下組織はワルシャワの大半を占領するが、ソ連軍が進撃を中止してしまう。スターリンがワルシャワの地下組織の政治的立場に疑いを持ったためなのだ。

このおかげで、武器、食料の少ない地下組織は、ドイツ軍の反撃に遭い、20万の死者を出し降伏する。勝利へ向けたソ連軍の進撃と、西側連合軍のフランス上陸との狭間で、西と東の政治的な思惑が生み出した悲劇でもあった。

この西側連合軍と、ソ連を含めた連合軍の動きに、枢軸軍側の各国は色めきだした。

ルーマニアでは、独裁者アントネスク大統領が、蜂起した国王ミハイルと国民民主ブロックに逮捕され、降伏する。ルーマニアでも9月5日、ドイツに宣戦布告をする。

このように、枢軸軍の中でも、すでに1944年、崩壊が始まっていたのである。

パグラチオン作戦

ソ連は、白ロシアの大攻勢「パグラチオン作戦」をドイツがソ連に侵攻を開始した日と同じ、6月22日に決める。

そして4つの方面軍の120万人、4,000両の地上車両と、6,000機の航空機で大攻勢を開始する。

一方ドイツ軍は、わずか40万人の疲弊した中央軍集団で迎え撃つことになる。

しかも、ドイツ軍はこのソ連の大攻勢を前に、西側連合軍のフランス上陸や東部、北部のソ連軍への防衛と兵力の再編成に必死で、中央軍集団の兵力増強どころではなかった。

さらに、圧倒的なソ連軍の攻勢を食い止めるための唯一の頼りのドイツ空軍も、西側連合軍のフランス沿岸上陸に備えてフランスに移動してしまう。

ソ連軍の6,000機の航空機に対して、ドイツ軍は、爆撃機を中心とした800機にも満たない航空機で大攻勢を食い止めなくてはならなくなる。

戦争開始年月日 → 1944年06月23日04:00

大勝利 (70ターン以内) → アンヴィル作戦

勝利 (120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) → クーアランドへの潰走

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	65,000	0/64	-	-
第1沿バルト方面軍	103,000	60/64	★1,000	-
第3白ロシア方面軍	187,000	64/64	★1,000	-
第2白ロシア方面軍	73,000	47/48	★1,500	6T連合
ブリエフ騎兵機械化集団	190,000	64/56	★4,700	18T連合
第1白ロシア方面軍	40,000	55/56	-	73T連合
北方軍集団	20,000	48/16	-	-
北ウクライナ軍集団	30,000	64/24	-	-

イヤな対空車両はIV号戦車で潰せ

1943年前後から東部戦線に登場するZSU-37自走高射砲、西側連合軍からの供与兵器M17対空自走砲に航空機は悩まされることになる。

ZSU-37自走高射砲は射程が1~4と長く、対空攻撃力33、対甲攻撃力37と高い。またM17対空自走砲は4連装の50口径MGHB2を4門装備しているため、射程は1~2と短い、対空攻撃力は64と非常に高い。これらの対空車両をわらわらと生産されると、今までのように高射砲を航続距離の長いVf110D-1/R2

で潰して、爆撃機で首都爆撃、その後占領という占領パターンが取れなくなる。これは首都制圧だけでなく、敵地上部隊とともにZSU-37自走高射砲、M17対空自走砲が同行してきた時にも、航空機で地上部隊を簡単に潰すことができなくなる。そこで敵対空車両を潰すのに便利なのがIV号戦車なのだ。燃料もそこそこ多く、攻撃・防衛力もそれなりに高いので、この部隊であらかじめ敵対空車両を潰して航空機を活用すると楽になるので覚えておこう。

遷都遷都、敵を食い止めるって言ったって……

経験値の高い部隊が次々に消えていく

ユーザーの初期生産首都ヴィテブスクは、第1沿バルト方面軍と第3白ロシア方面軍の大部隊に挟まれるようにある。

これでは守るどころか、アツという間に包囲され、生産・配置した部隊は次のユーザーフェイスまでに、残っているのが奇跡かもしれない。

さらにまずいことに、このシナリオは引き分けでしか来れないシナリオなので、初期軍事費が少ない。唯一の救いは都市数が多いので、徐々に軍事費が増えてくるということぐらいだが、それまで持ちこたえられるかが心配だ。

あらかじめ計算して、引き分け狙いでプレイし、部隊を進化させているならまだしも、「ドニエプル湾曲部」「西部ウクライナの喪失」「ペイタウン/アヴァランシュ作戦」をボロボロで引き分けてここに来た場合は、風前の灯火で戦いに挑むことになる。

1ターン目、すでに敵に包囲されているため、いずれはモギリョフに遷都せざるを得ない。

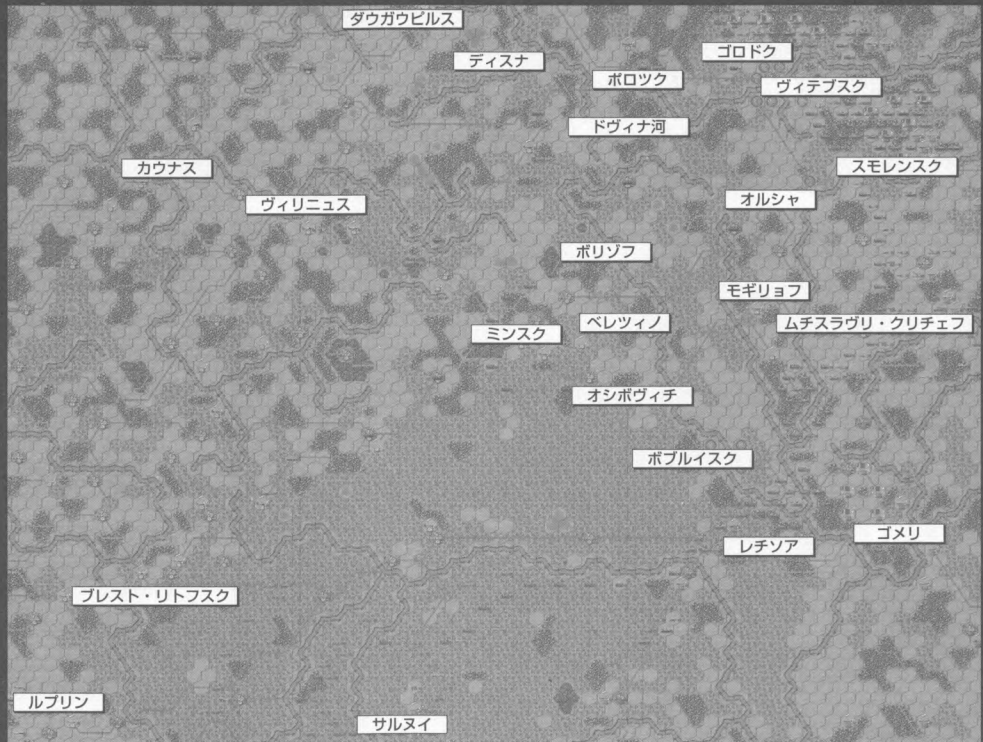
ここでは配置ターンでヴィテブスク生産首都上に建設工兵を配置、首都の耐久力を上げ、少しでもヴィテブスクを占領されるまでの時間を稼ぐしかない。

さらに航空機も、敵航空機の包囲で、瀕死の状態になるのは免れないので、次の生産首都モギリョフに後退するように移動しながら、敵地上部隊を叩いていこう。

また、42式自走ロケット砲を配置して、少しでも敵部隊を潰しておくといいかもしいれないが、気休めにしかならないかもしれない。

モギリョフに遷都したら、ここはなんとしても死守したい。とはいえ、ここもやがては敵に包囲されるため、ポブルイスクに遷都することになる。ポブルイスクは、首都の周囲を要塞地形に囲まれているが、空港がひとつもない。守るには、やや有利かもしれないが、ブリエフ騎兵機械化集団が目の前まで迫ってきているため、ブリエフ騎兵機械化

独ソ戦1944年 パダラチオン作戦



集団が参戦するとポブルイスクは、アツという間に敵部隊に蹂躪されてしまう。そしてミンスクへの遷都だ。

このミンスクが最適の反撃拠点といえる。空港が多く、さらに都市数も多い。

このミンスクを反撃拠点にするために、モギリョフに遷都したときに、できる限りの地上部隊と航空機を配置する。さらにモギリョフ上の左右の都市、トロチン、シクロフにティーガーIIを移動させて、ここに居座らせて、敵地上部隊を潰していこう。

また、敵航空機に備えてSdKfz7/1後期を配置する。そして軍事費額に注意しながら建設工兵で空港を設置、守りの要にしようのだ。

このシナリオは軍事費が少ないわりに、兵器が次々にエントリーしてくる。このエントリーしてくる兵器をすべて制式化してしまうと、アツという間に軍事費がなくなるので、ティガーII(H)以外は審議中か却下をして軍事費の目減りを抑えて、ターンごとに建設工兵でモギリョフに空港を設置しよう。

前作では、この空港設置と配置ターンがなかったため、遷都遷都を繰り返して、ポロポロになってしまった。しかし本作では、モギリョフを守り、その間にポブルイスクにIV号と42式ロケット砲を配置、モギリョフ、

ポブルイスクに防御の壁を作ることが可能だ。この壁で敵を食い止めながら、ミンスクから部隊を送り、さらに建設工兵で都市の耐久力を上げていく。

17ターン目にプリエフ騎兵機械化集団が参戦する。それまでに配置したIV号と42式ロケット砲でプリエフ騎兵機械化集団の地上部隊を片っ端から潰しても、まるで『アラモの砦』の守備隊、『スターシップ・トールーパーズ』の昆虫を攻撃する人間と同様に、超が10個ぐらい付く風前の灯火になる(たとえティーガーII(H)を配置しても、都市や補給地がなく、補充ができないので無駄だからやめよう)。しかしこのポブルイスクとモギリョフを守備拠点にして、迫る敵航空機をひたすら潰し、さらにティーガーIIで地上部隊を潰していると、初期軍事費のいちばん少ない第2白ロシア方面軍が敗北軍事費設定で、軍事費不足によって降伏する。

しかしそれでも、決して楽というわけではない。ポブルイスクに大量に生産・配置したIV号と42式ロケット砲が、あれよあれよと潰されていくのだ。

しかし、第1沿バルト方面軍、第3白ロシア方面軍が敗北軍事費設定などを考えずに、航空機が潰されると、次々と航空機を生産してくるため、軍事費をアツという間に減ら

していく。SdKfz7/1後期と戦闘機で片っ端から敵航空機を潰していくと、27~30ターン前後の敗北軍事費設定で、第1沿バルト方面軍、第3白ロシア方面軍が降伏する。この第1沿バルト方面軍、第3白ロシア方面軍が降伏するまでの間に、プリエフ騎兵機械化集団の首都ゴメリに爆撃機、戦闘爆撃機、輸送機、戦闘機をできるだけ多く移動させ、占拠して占領しておこう。

このゴメリ周辺は都市が多く、敵に次々と対空車両を生産され、さらに敵戦闘機が群がってくることになる。そのため、一斉にゴメリ周辺の地上部隊、対空部隊を潰して排除しても、なかなかゴメリ周辺を占拠するのが難しい。しかし、このゴメリを落としてしまえば、第1白ロシア方面軍が参戦するまでに勝利することができるので、全力を傾けて占拠・占領したい。

このシナリオを大勝利すると、西側連合軍との戦い「アンヴィル作戦」に移る。

架空シナリオに移りたい場合はここで大勝利して、「アンヴィル作戦」大勝利で「マーケット・ガーデン作戦」に、「マーケット・ガーデン作戦」「ヴァハト・アム・ライン」「ルール・ポケット」と大勝利を続けていくと、架空シナリオ「帝国主義者の走狗」に移れるので、頑張してほしい。

バルカン諸国の選択

1943年に北アフリカでドイツ、イタリア軍が敗走。西側連合軍のシシリー島上陸「ハスキー作戦」が始まると、いよいよ西側連合軍のフランス沿岸上陸作戦の開始が確実視される。

東部戦線で敗北を続けるドイツ軍は、それでもソ連からフランスに兵力を割かねばならず、東部戦線の各方面軍の崩壊は瞬く間に始まる。

東部戦線でドイツ軍の崩壊が始まると、パルチザンの動きは活発になり、ソ連軍とともに、ゲリラ活動にも悩まされる。

枢軸軍に参加していた各国は、ドイツの敗北を予期して、ルーマニア、ブルガリアの枢軸軍側の各国も微妙な変化を見せる。

ルーマニアでは、国王ミハイルと国民民主ブロックが蜂起、独裁者として君臨してきたアントネスクを逮捕、ドイツに宣戦布告をして、西側連合軍に講和を求める。

しかし、西側連合軍とソ連との間で、すでに戦後のバルカン半島分割協議がなされていた。そのため、ルーマニアは、ソ連の属国としての条件を受け入れる。

ブルガリアも1944年9月5日、ドイツに宣戦布告をする。こうして枢軸軍の崩壊が始まっていく……。

優柔不断なバルカンの国々に翻弄される

やっぱり空港が増えると戦いが楽になる

ユーザーの初期生産首都はキシニョフだ。

前作では空港の設置ができず、キシニョフ周辺の生産空港がふたつだけだったので、つらい戦いだった。

しかし本作は、配置ターンが増えて、空港が設置できるので、非常に楽になっている。

まず配置ターンでティーガーIIをキシニョフ右の補給地に配置する。さらに左の川の対岸に、ティーガーIIを配置、手前の補給地群にSdKfz7/1後期を配置する。

空港は生産首都周辺ならば、1ターン目に設置できるが、地上部隊の配置数が少なくなるので、ちょっと考えながら設置したほうがいい。

このシナリオで、もうひとつ有利になった点がある。それはキシニョフが丘陵地にあるため、ロケット砲の射程が伸びることだ。

射程の長い42式自走ロケット砲の威力は、使ってびっくりする。

なにしろロケット砲を使うときに、周辺の地上部隊を移動させなくてすむので非常に楽なのだ。

序盤は、このキシニョフ周辺に地上部隊を配置、航空機とともに、ひたすらキシニョフ左のマップの外から移動してくる第3ウクライナ方面軍と、ポトシャニを生産首都にする第2ウクライナ方面軍の部隊をひたすら潰していく。

このキシニョフを守り切り、さらにここを拠点に地上部隊と航空機を生産・配置して守りきると、敵の軍事費が減ってくる。

そして第3ウクライナ方面軍の敵を食い止めながら、地上部隊と航空機でポトシャニを包囲占拠、Ju87D-2を輸送任務にして、占領部隊を搭載する。このJu87D-2からポトシャニ右下の平地に占領部隊を降ろし、ポトシャニを爆撃後占領すると、第2ウクライナ方面軍は降伏する。

第2ウクライナ方面軍が降伏したら、あとはひたすら第3ウクライナ方面軍の航空機、地上部隊を潰す。

戦争開始年月日 →1944年08月20日08:00

大勝利 (80ターン以内) →ヴァハト・アム・ライン

勝利 (138ターン以内) →コンラート

引き分け (規定ターン以上) →クーアラントへの潰走

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	180,000	64/64	★700	-
第3ウクライナ方面軍	140,000	64/52	★900	42T連合
★ルーマニア王国	2,000	64/52	-	-
★ハンガリー王国	6,000	62/32	-	-
★南東総軍	25,000	64/40	-	-
チトー・パルチザン	4,000	15/32	★500	-
ブルガリア王国	1,000	59/32	-	75T連合

IV号J型の制式化に注意

1944年7月前後になるとIV号戦車J型、SdKfz25/21がエントリーされてくる。

これらユニットを制式化するのはちょっと考えよう。

IV号戦車J型を制式化してしまうと、IV号戦車からヴィルベルヴィントへの改良ができなくなるのだ。

IV号戦車J型は対空防御力がIV号戦車H型より4増えて17になり、燃料もIV号戦車H型が47に対して、69と増えるが、改良でヴィルベルヴィントにすることができない。西側連合軍の航空機と戦うためには、対空

車両は多いほうがいいので、審議中にしておいたほうがいい。

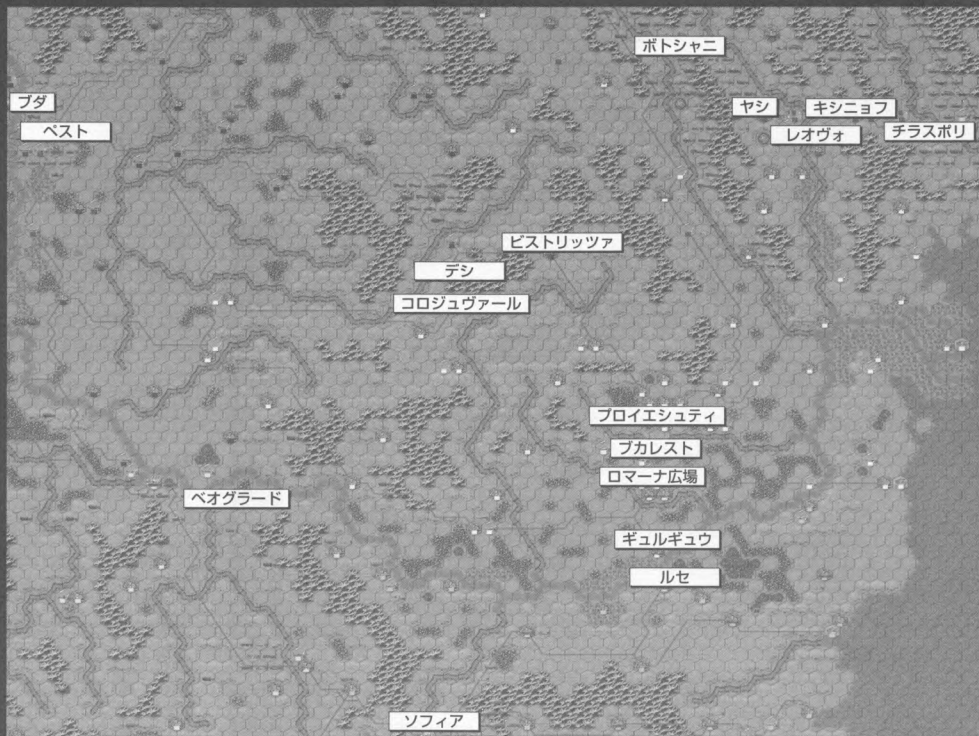
またSdKfz7/1後期は対空防御が17ある。これに対して、SdKfz25/21は9しかない。

その分敵からの攻撃にもろくなるので、おすすめはやはりSdKfz7/1後期だ。

このように対空車両も、攻撃力・防御力の数値を見ながら、進化・改良しないと、逆に弱くなることもあるのだ。

バルカン諸国の選択

独ソ戦1944年



このとき、ティーガーIIがあれば、これを壁にして、後ろから42式自走ロケット砲でチラスポリ周辺の敵を攻撃する。さらにその後ろから170mm加農砲、その後ろから280mmK5(E)列車砲で地上部隊をひたすら潰すと、毎ターン、敵の軍事費が減っていく。この第3ウクライナ方面軍には敗北軍事費が設定されているので、最後には降伏してくれるのだ。

この方法がうまくいけば、遥か彼方のマップ一番左のベストに遷都しないで大勝利が可能だ。

ベストに遷都してしまうと、部隊を軍用列車で移動させなくてはならないので、シナリオクリアまで時間がかかる。どちらを選ぶかはユーザー次第だが、キシニョフを守り抜けば、ルーマニア王国、ブルガリア王国が連合軍に寝返る前に大勝利ができる。

ただし、大勝利になると、ルーマニア王国、ブルガリア王国の都市を占領できず、さらにルーマニア王国、ブルガリア王国の部隊と戦わないため、部隊の経験値の上がりかたが偏ってしまう場合が多い。

それでも、序盤に遷都しなければ、このシナリオの戦いは、非常に早く決着つけられるのだ。

覚えておきたい間接攻撃3兄弟、対空ユニット3姉妹

変なタイトルにしまったが、ぜひ覚えてほしい部隊やユニットのことだ。

3兄弟は牽引砲、ロケット砲、列車砲のこと。具体的にユニット名で言うところ、牽引砲で使えるユニットは170mm加農砲、ロケット砲は42式自走ロケット砲、列車砲は装甲列車を進化させた280mmK5(E) (別名グスタフ)の3つの属性のユニットは、ぜひ部隊表に格納しておいてほしいユニットだ。

前面に戦車を配置して、ロケット砲、牽引砲、列車砲の順番で配置して、敵の侵攻を食い止めるというわけだ。

中でも280mmK5(E)は、楽に装甲列車から進化させることができる。装甲列車に占領部隊や建設工兵などを搭載して、ひたすら移動させればよい。1ヘックス移動すると経験値が1上がる。とにかく移動して、経験値が最大になると280mmK5(E)に進化できる。この280mmK5(E)は射程が3~15と非常に長いので、艦艇ユニットの戦艦などにも、敵の射程外から攻撃できる。

ただし、280mmK5(E)をカール自走臼砲にしてしまわないことをすすめる。カール自走臼砲Gerat040は射程が2~3と短く、使い方も面倒くさい。カール自走臼砲は射程が2~4と伸びても、やはり使い方が面倒くさい。カール自走臼砲040は対甲攻撃力が147、対地攻撃力が187と非常に高いが、弾数が2と少ない。カール自走臼砲041は対甲攻撃力が141、対地攻撃力は181弾数2と両方も攻撃力の魅力はあるが、使いこなすのは非常に難しく、たぶん倉庫に眠ってしまう。しかし280mmK5(E)は4部隊ほど部隊表の中に持っていれば、こちらに艦艇ユニットがない場合など、非常に便利だ。

この牽引砲170mm加農砲、42式自走ロケット砲、280mmK5(E)はよく覚えておこう。

つぎは対空ユニット3姉妹だ。

これは間接攻撃の高射砲88mm高射砲36型と、SdKfz7/1後期、ヴィルベルヴィントの3つのユニットのことだ。

いちばん最初によく使うので、長女が88mm高射砲36型。

これは「アドラー・アングリフ」や「ゼーレーヴェ」などで頻りに使うことになる。しかし間接攻撃なので、外れることが多い、非常にじゃじゃ馬的なユニットで、ときどき腹が立つ。続いてSdKfz7/1後期。これは次女といった感じだろうか。これは姉をよく見て育ったからか、非常によく働いてくれる。敵フェイズ中の暗殺者といった感じもする切れ味を持っている。

つまり、敵航空機が地上部隊を攻撃するとき、対空防衛射撃で、敵航空機を攻撃する。そのため、この部隊を地上部隊と同行させ、4部隊ほどいると、敵フェイズ中に、頻りに「対空射撃を実施しますか?」とコマンドが表示されることがある。許可すると、このSdKfz7/1後期が活躍してくれるわけだ。

この次女のSdKfz7/1後期も、らくちん進化ができる。キャンペーン序盤、オベル・ブリッツに部隊を搭載させ、ひたすら移動させて、経験値を上げる。1ヘックス移動させると経験値が1増える。これで、SdKfz7に進化させておく、10部隊ほど作っておけば、1942年6月頃にSdKfz7/1前期がエントリーしてくる。このSdKfz7/1前期に改良することができるのだ。さらに1943年2月頃にSdKfz7/1後期がエントリーしてくるので、SdKfz7/1前期を改良してSdKfz7/1後期にできる。前期と後期の違いは、防御力の差になるのだが、この防御力の差は非常に大きい。

最後はヴィルベルヴィント。これは1944年7月頃にエントリーされる。SdKfz7/1後期よりも対空、対地防御力が高いため、これもSdKfz7/1後期同様に使える車両だ。しかし三女なので、やや線が細い。燃料がすぐになくなるという欠点があるのだ。SdKfz7/1後期は移動力7、燃料55に対して、ヴィルベルヴィントは移動力5、燃料45と低いのだ。このヴィルベルヴィントはIV号戦車F2、G、Hから改良できる。これら3姉妹の名前もぜひ覚えておくといい。

クーアラントへの潰走

1944年9月7日ミンスクが陥落し、ドイツ第4軍と9軍の大部分が降伏する。これにより、中央軍集団と北方軍集団の間に大きな穴があいてしまう。

ソ連軍はこの大きな穴に対して、第3白ロシア正面軍がヴィリニュスから進出、そしてリーガへと侵攻する。

さらにソ連軍の第1、第2バルト方面軍がドイツ北方軍集団の正面から攻撃を始め、ドイツ第16軍の戦線を突破、リーガへと侵攻を開始する。

また、レニングラード、ルガ方面からは、レニングラード方面軍、第3バルト方面軍も移動を開始、ドイツ北方軍集団の退路を完全に遮断、包囲網を完成させようとする。

7月後半、カウナスがソ連軍の手に落ち、第1バルト方面軍はリーガ西でリーガ湾に到達する。

後のないドイツ軍は巡洋艦を支援に送るが、5つの方面軍による北方軍集団の包囲と、中央軍集団との分断は、ほぼ完成されつつあった。

戦争開始年月日 → 1944年09月16日06:00

大勝利 (69ターン以内) → ヴァハト・アム・ライン

勝利 (127ターン以内) → コンラート

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	62,000	0/64	-	-
第3バルト方面軍	90,000	46/52	★2,500	-
第2バルト方面軍	70,000	54/48	★1,500	-
第1バルト方面軍	190,000	64/64	★2,000	-
レニングラード方面軍	80,000	64/56	★5,000	25T連合
第3白ロシア方面軍	110,000	52/56	★2,000	-
中央軍集団	43,000	64/64	-	-
フィンランド共和国	3,000	25/8	★2,000	40T連合

デーニッツ カール

Dönitz, Karl

ドイツ 最終階級 海軍元帥・総統 1891~1980

1891年9月16日ベルリンに生まれる。

1910年ドイツ海軍に入隊する。

第一次大戦では潜水艦の乗組員として活躍する。

Uボートの群狼戦術(ウルフバック)で一時代を築いた総司令官。

「ヴェルサイユ条約」によって、ドイツ海軍は大幅な縮小を迫られた。その中で、潜水艦隊に注目、1935年潜水艦3隻の最初の潜水艦隊司令官となる。

潜水艦隊の再建に奔走し、灰色の狼(Uボート)を海軍戦略の支柱に据える。

潜水艦作戦によってこそドイツを勝利に導くという信念が根底にあり、レーダーの大艦隊主義に対しUボ

ート優先建造計画を推進する。

また、乗組員の教育を熱心に行い、劣勢戦力の補充に精力を注ぐ。

1940年連合国軍の海上輸送船路を攻撃する「群狼作戦」を実行、一時期は連合国軍輸送船の約7割をも撃沈する。

1944年ソ連に苦戦する陸軍に対して洋上から支援攻撃を行い、進撃を食い止める。

ヒトラーの信頼を最後まで保ち、次期総統に指名される。なお、戦争末期には、東プロイセンに孤立した難民と陸軍部隊を海軍が全力をあげて救出するという功績をあげている。

中央軍集団の崩壊とともに、北方軍集団も風前の灯火となる

唯一の頼りは艦艇の充実度だ

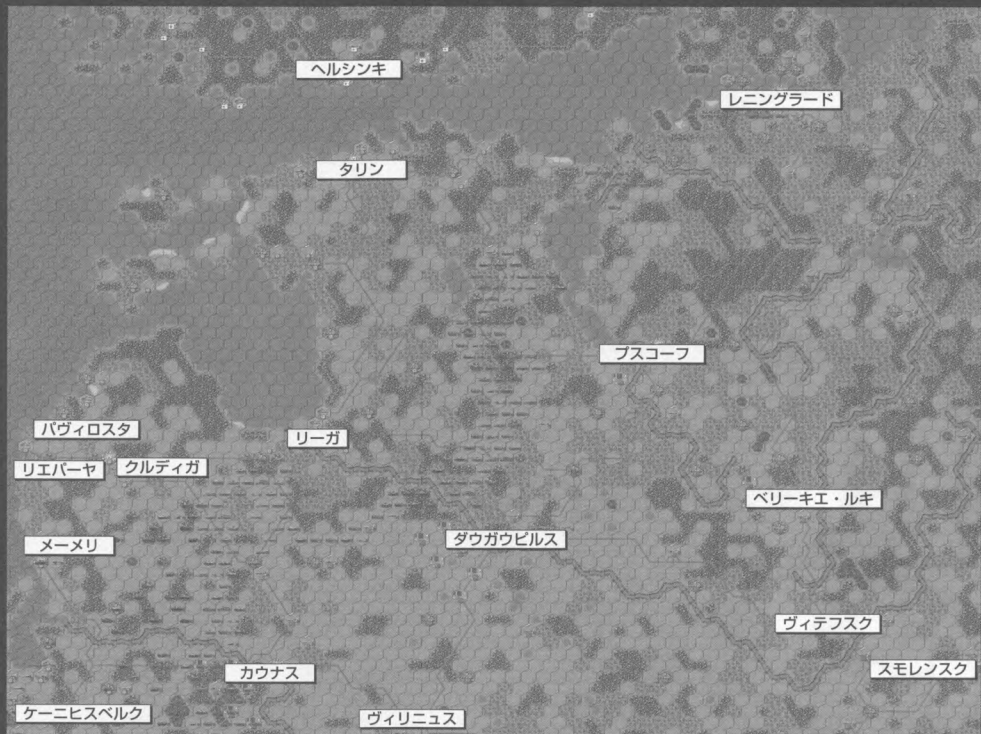
このシナリオは引き分けでないとい移れないため、初期軍費が少ない。しかし、エントリーしてくる兵器が多いので、すべて制式化すると、アツという間に軍費がなくなる。唯一制式化したいのはV2、後は審議中にしておこう。

ユーザーの初期生産首都はタリン。ここには港がひとつと空港が3つ、そして首都しかない。ここに怒濤のソ連軍が押し寄せる。遷都は必至と思ったほうがいい。次の遷都先はリーガとなる。周囲に都市、補給地があり、空港も点在する。なによりもうれいしいのは、港がふたつあることだ。しかしこのリーガには、すでに第1バルト方面軍、第2バルト方面軍が迫っている。遷都する前にここを占領されてしまうと、友軍の中央軍集団と分断され、中央軍集団崩壊は免れなくなる。

そこで初期生産の首都タリンで、部隊表に温存させてあった艦艇を毎ターン配置、さらに攻撃力、防御力の高い地上部隊と、対空車両、航空機を可能な限り配置する。ただし、リーガ遷都を予測して、リーガで配置する地上部隊は残しておく必要がある。そしてタリンはレニングラード方面軍と、第3バルト方面軍の進撃を食い止める場所として使うのだ。最初航空機をリーガに移動させ、リーガ周辺の敵を排除する。これがこのシナリオの要で、クルディガに遷都を避けるための作戦だ。さらに配置したH級を中心にした艦艇は、リーガに向けて移動、リーガを敵に占領されないように艦砲射撃で敵占領部隊を中心に潰していきたい。このリーガを占領されてしまうと、タリンからの遷都はクルディガに移り、港がひとつと空港ふたつと心許なくなる。タリンで建設工兵を使った空港の設置をしたいが、3つ空港があるので、増やすのはほどほどにして、リーガ周辺の空港を増やす方法がいいだろう。軍事費額が多くないので、この空港設置の配分も十分考慮に入れておこう。

敵は5つの方面軍で、中央軍集団と北方

独ソ戦1944年 クーアラントへの潰走



軍集団を分断するように移動を始める。中央軍集団は軍事費額が少ないため、じり貧状態となり、戦いが長引くにつれ、補給・補充に事欠くことになる。しかしこの中央軍集団が降伏すると、5つの方面軍が全てこちらに迫ってくる。これを避けるために、レニングラード方面軍、第3バルト方面軍を第2バルト方面軍と分断する必要がある。

タリンに生産首都がある間に、ティーガーIIを配置、さらに42式自走ロケット砲などを配置、レニングラード方面軍の敵を食い止める必要がある。レニングラード方面軍の軍事費は、5つの敵方面軍の中でも驚くほど多い額ではない。そこで前作で使った、凍結させた海を移動させ、天候をOFFにして、凍結した海を渡る敵部隊を毎ターン消滅させる方法と、航空機での攻撃で潰していく。

この方法だと、毎ターンかなりの数の敵が潰れていくので、レニングラード方面軍の軍事費の減り方が速くなる。

この方法を有効に使うには、途中で連合軍に寝返るフィンランド共和国の都市を爆撃して、さらに早めにフィンランド共和国を降伏させてしまおうといい。フィンランド共和国を降伏させたら、あえて都市などを占領せず、レニングラード方面軍に中立となった都市を取りに行かせるようにするといい。

そのとき天候をONにして、海を凍結させ、敵地上部隊を凍結した海上を移動させる。そして、頃合を見計らってOFFにして、敵地上部隊を消滅させる。これの繰り返しをすると、レニングラード方面軍の軍事費がなくなっていく(でも今回は凍結しにくい)。この方法は、第2、第3バルト方面軍にも使えるので活用しよう。この敵軍事費減らしとともに占領部隊を編成、レニングラードを占拠、占領してレニングラード方面軍を降伏させる。そして占領部隊を南下させ、プスコーフを占領する。

あくまでもタリン、リーガ防衛を軸に、

別働隊の爆撃機、戦闘爆撃機、輸送機という占領部隊をマップの右側の敵の少ない所から移動させながら、レニングラード、プスコーフ、ベリーキエ・ルキ、ダウガウピルス、ヴィテフスクと占領していけると、しめたものだ。このとき注意したいことは、ダウガウピルスに遷都させてしまうと、リーガに近いので、リーガが脅かされるからだ。そして最後は、途中参戦する軍事費額の多い、第3白ロシア方面軍との戦いになるが、H級を含めた全力で戦えば、降伏させることができる。

同盟国を裏切るのも戦い方のひとつ

このゲームには、友軍と、同盟国軍が各シナリオに登場する。

友軍は、同じドイツ軍の別部隊のこと。この友軍の都市や首都は爆撃したり占領したりすることはできない。しかし同盟軍は別だ。

同盟軍の首都、都市、補給地、空港、港は爆撃、占領が可能なのだ。

ただし、爆撃や占領をしてしまうと、敵側になってしまう(連合軍側)。

そのため、どうしても躊躇してしまうことがあるが、途中で連合軍側に寝返る同盟軍もいる。「ナリカン諸国の選択」や「トーチ作戦」などがそれだ。

つい同盟軍だと思っていると、次のターンで敵側に寝返ってしまい、この同盟軍の占領部隊に重要な空港、都市を占領されてあわててしまうこともある。

こういう場合は、あらかじめ何ターン目に敵側に付

いてしまいかを確認して、敵に付く前に都市、空港、場合によっては首都を占領部隊や航空機で包囲しておく。そして寝返る直前に、一気に占拠・占領してしまうといい。

また、同盟軍を敵側にしてしまうことで、都市、空港、港などを占領して、重要な補給地点にすることも可能になるので、どのシナリオで、いつ同盟軍を敵にし、さらに降伏させるかなどのことも考えながら戦う必要がある。中立国などの首都を占領して降伏させることも、場合によっては重要になる。中立国がユーゼー一の生産首都などのすぐそばにあるときは、敵にこちらの部隊が丸見えになっていることがある。丸見え状態だと、不意に敵航空機や艦艇に攻撃を受けることもあるので、この中立国の占領も場合によっては必要なのだ。また、引き分けないと移れない、レアなシナリオに移るための引き分け狙いをするときは重要だ。

東部戦線 1945年

300万人の兵力で、ヴィッスラ川から進撃を開始したソ連軍は、怒濤の勢いでドイツ国内へと進撃を開始する。

各戦線でドイツ軍は崩壊していく。敗走を続けるドイツ軍と、瀕死の状態ですドイツ本国に逃げ延びるドイツ軍兵士。ソ連は、精密なベルリンの模型を目の前に、最後のベルリン攻撃を始める。

- 終わりの始まり
- コンラート
- ボトムライン



1945年、年が明けるまで、ソ連軍は部隊の再編成を行い、1月に入るとワルシャワ、ダンチヒに進撃を開始する。このときのソ連軍は300万人の大部隊が必要とする莫大な量の補給を集め、準備を十分に整えた後での進撃だった。

この進撃は、西側連合軍がドイツの反攻作戦「ヴァルト・アム・ライン作戦」に苦戦し、チャーチルからの要請に応じる形で始まる。

一方ドイツ軍は、部隊の再編成を行うが、増援は望めず、クールラントでソ連軍に包囲されたままの2個軍の北方軍集団は、クールラント軍集団と改名、北方軍集団を中央軍集団と改め、ヴィッスラ軍集団、中央軍集団にA軍集団を吸収させる。

しかしこれらドイツ軍の各集団は、すでにソ連軍300万人の大部隊を支えきる力はなく、さらに西側連合軍もライン河をはさんで、ドイツ国内に侵攻しようとしていた。

この頃になると、ソ連と西側連合軍はどちらが先にベルリンに到達するか、そしてドイツを降伏させた後どちらが主導権をにぎるか、という政治的な駆け引きを含めた戦いになっていく。

1945年1月12日、ヴィッスラ川から攻撃を開始したソ連軍は、第1バルト方面軍と第3白ロシア方面軍がケーニヒスベルクからダンチヒを狙い、中央軍集団に攻撃を開始する。

さらに第2白ロシア方面軍は、ヴィッスラ軍集団と中央軍集団の間に入るように、ドイツ軍を分断、ダンチヒを目指す。

さらに第1白ロシア方面軍は、ワルシャワから、ポズナニ、そしてオーデル河畔へと進軍、ヴィッスラ軍集団を包囲する。

そして第1ウクライナ方面軍は、ポーランドからクラカウ、そしてレグニツァの範囲を進軍、チェコスロバキアのA軍集団攻撃のため前進する。

ソ連軍の攻勢から、わずか5日で、ワルシャワが解放され、1月末には、オーデル河に到達する。

このオーデル河は、ベルリンまで、あと80キロという距離で、もはやドイツ軍の反撃はおろか、ソ連軍への抵抗も、弱まっていく。

それでもドイツ中央軍集団による、第1白ロシア方面軍に対しての攻撃作戦「ゾネンベンデ作戦」が開始されるが、弱体化した兵力であったため、作戦は頓挫して、わずか3日で停止する。

そのうえ、かつての名将と言われた將軍たちが、相次いでヒトラーに解任され、実戦経験の皆無とも言える将官たちが指揮を取ったことによって、戦線を混乱させるばかりのものとなった。

ヒムラーはヴィッスラ軍集団の指揮官になるが、当然のごとく、ソ連軍に抵抗するだけの指揮はできず、ヴィッスラ軍集団は崩壊への道をたどっていく。

一方、南方ではハンガリーの油田地帯を守るため、南方軍集団、E軍集団によるハンガリー救出作戦「春の目覚め(フリューリング・スヴェヴァッヘン)作戦」が行われるが、地形が非常に悪く、さらにソ連軍に察知され、ウィーンを奪われて南方軍集団は崩壊する。

東部戦線のドイツ各軍集団は、全地域で崩壊が始まり、グデーリアンがベルリン攻防と防衛に主眼を置くようにヒトラーに進言するが徒勞に終わり、ヒトラーは書類上に残る100万人の兵力で、ドイツ防衛を死守する覚悟を決める。

しかし、ドイツには北方から敗走してきた瀕死のヴィッスラ軍集団と包囲を逃れた中央軍集団の敗走部隊、そして軍人とはほど遠い、老人と少年団(ヒトラーユース)しか存在していなかった。

これらの兵力をかき集め「ヨラッセ集団」「シュタイナー集団」によるベルリン防衛を試みるが、書類上の部隊の指揮を総統官邸地下壕で取るヒトラーは、部隊の場所すら把握できず、8個軍に包囲され、1945年4月30日、ヒトラーは服毒自殺をし、1945年5月8日、ヒトラーの後任となったカール・デーニッツにより、ドイツは降伏する。

終わりの始まり

東部戦線のドイツ軍は、ドニエプル河を渡ったソ連軍に押され、ヨーロッパ諸国の国境まで敗走する。

かつて最強といわれた中央軍集団も敗走を続け、北方軍集団もソ連軍の5個正面軍によってクーアラントに閉じこめられてしまう。

ポーランドまで敗走した中央軍集団には、もはやソ連軍の侵攻を食い止める力はなかった。

ソ連軍は1944年末から、ヴィッスラ川で兵力を再編成して大攻勢の準備を整えていた。

一方、ベルギーでは、西側連合軍がアルデンヌでドイツ軍の「ラインの守り(ヴァハト・アム・ライン)作戦」に苦戦していた。ソ連軍は、チャーチルの要請を受け、1945年1月12日、大攻勢を開始する。

ドイツ軍は、中央軍集団総司令官ブッシュの解任で、モーデルが北ウクライナ集団総司令官を兼任してソ連軍を食い止めようとした。しかし200個師団250万人のソ連軍兵士と戦わねばならず、しかもポーランドを含めた各地の武装蜂起とバルチザンのゲリラ戦に、精鋭、東部戦線のドイツ軍は悩まされ、もはや戦線を守りきることさえ不可能だった。

ソ連軍の圧倒的な数の攻勢に、中央軍集団の各所で防衛が破られ、中央軍集団、北方軍集団は包囲孤立、本国との連絡まで遮断される。そしてソ連軍は一気に、ドイツ本国へと迫る勢いを見せた。

ヒトラーは、遮断され包囲、孤立した北方軍集団(クーアラント軍集団と改称)と中央軍集団の間に、ヒムラーが指揮するヴィッスラ軍集団を配置した。

しかし、戦力が枯渇したドイツ軍は、ソ連軍の進撃を阻止するのが限界で、さらに西からは連合軍がライン河へと迫る。

戦争開始年月日 → 1945年01月12日06:00

大勝利 (117ターン以内) → ルール・ポケット

勝利 (165ターン以内) → 断末魔のファシズム

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	敵北軍事費設定	途中参加設定
★中央軍集団	49,000	0/64	-	-
第3白ロシア方面軍	160,000	64/56	★1,000	13T連合
第2白ロシア方面軍	190,000	64/64	-	25T連合
第1白ロシア方面軍	270,000	64/64	★2,000	-
第1ウクライナ方面軍	240,000	64/64	★2,500	-
第4ウクライナ方面軍	30,000	28/24	★500	-
★A軍集団	180,000	64/64	-	-
★バルト海艦隊	0	64/16	-	-

都市数は多く、軍事費は増えるが、それ以上に敵の軍事費は膨大

友軍降伏は時間の問題 戦線を守りきれるか?

このシナリオも「クーアラントへの潰走」同様に引き分けで移るシナリオだ。

そのため初期軍事費が少ない。そんなユーザーの状況にはおかないく、次々に新兵器がエントリーしてくる。

待望のFw190D-9、Me262A-1a前期を除き、軍事費が増えるまで審議中にしておこう。

いままでソ連軍の航空機との戦いでは、敵対空車両さえ注意していれば、それほど苦戦はしなかった。しかし、このシナリオでアメリカからの供与兵器、サンダーボルトが登場。こいつの攻撃力・防御力には注意してほしい。戦闘機Fw190A-8を上位機種種のFw190D-9に進化させて、意気揚々とサンダーボルトに向かうと、ざっくりと機数を減らされる。210mmW.Gr21ロケット砲に武装パックを変更して、間接攻撃で叩くのが無難だが、進化させたばかりなので、経験値が低く、はずれまくる。

Me262A-1a前期は、Fw190D-9を進化させるかMe262A-1a戦闘爆撃機を改良するしかなく、これも経験値が低いと、それほど敵航空機への大きな戦力とはならない。

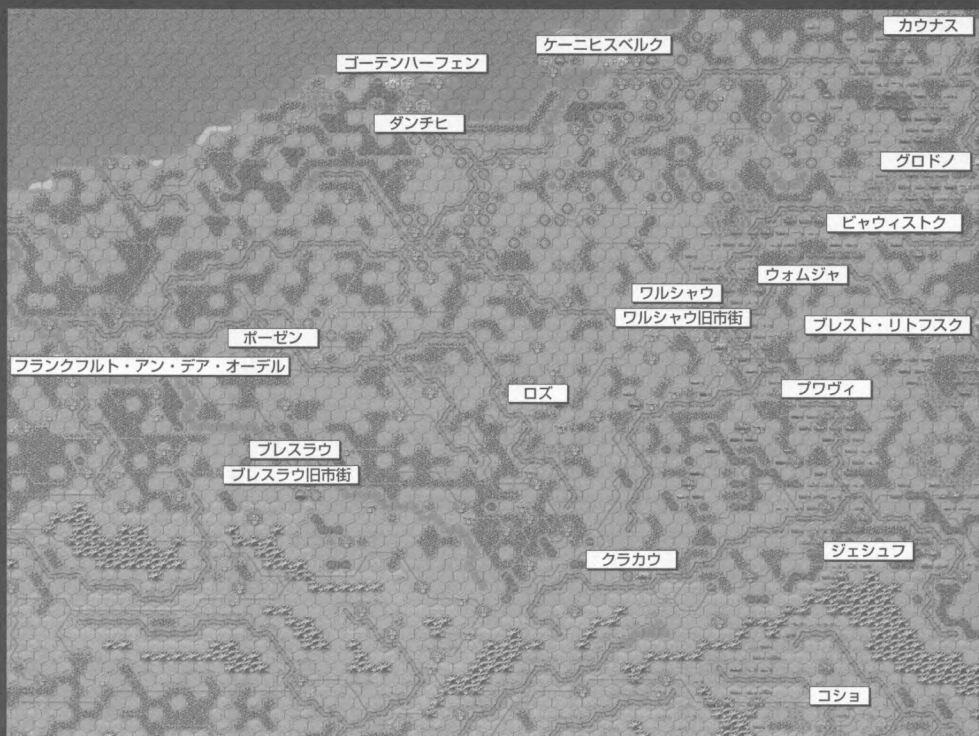
ユーザーの初期生産首都はケーニヒスベルク。周囲を要塞地形に囲まれていて、なかなか守りにはよさげな場所に見える。しかし、友軍のA軍集団が守る生産首都ワルシャワ旧市街までは距離があり、地形も悪い。

最初の目的は、このA軍集団の支援と、ケーニヒスベルク右側に防衛部隊を配置することだ。そして航空機を進化させ、敵航空機の迎撃にあたる。

港があるので、H級などの戦艦を毎ターン配置したくなるが、それは第3白ロシア方面軍がケーニヒスベルクに迫るおそれがある場合でいい。むしろ首都周辺の都市上に、第3白ロシア方面軍が参戦してから、280mm K5(E)を配置、射程にものを言わせて、敵部隊を叩くほうがいいだろう。

最初はケーニヒスベルク周辺に1~2の空港を設置、航空機の編成をしてワルシャワ

独ソ戦1945年 終わりの始まり



旧市街へ移動させる。地上部隊も同様に支援のために送る。IV号戦車は足が速いので、支援にはうってつけだが、敵地上部隊の火力が高いので、次々に潰される恐れがある。そこでIV号戦車は急場の支援として送り、ティーガーIやIIを補給部隊を同行させながら、ワルシャウ旧市街へ送ろう。ワルシャウ周囲は川が流れていて橋の耐久力が低いが、天候によって一面凍結するので心配はいらない。

このティーガーIやIIをA軍集団の首都ワルシャウ旧市街とその周辺に居座らせて、敵部隊を潰していこう。

敵対空車両に注意しながら航空機で、敵航空機と地上部隊を潰し、さらにティーガーIやIIで敵地上部隊を潰す。この方法で、敵部隊を潰し、その分を生産させて軍事費を使わせ、敵の気の遠くなる軍事費を減らしていく。さらにV2で敵の空港、都市を破壊していく。このシナリオでV2を生産すると、少ない軍事費が、アツという間になくなるので、あらかじめ前のシナリオの終了間際で4~5部隊生産しておくといい。

このV2で、まず第3白ロシア方面軍の生産首都カウナスと、その周囲の都市、空港を破壊する。そしてグロドノも占拠する。

さらにユーザーのフェイズを天候OFFに

して、敵のフェイズを天候ONにする。こうすれば、敵は川の上を移動してくる部隊が多いので、頃合を見計らって、敵のフェイズを天候OFFにして敵部隊を消滅させる。まさに神の手のように、何が起こったかわからない内に敵部隊は消えていく。

ただし25ターン目に、第2白ロシア方面軍が参戦してくるので、グロドノ周辺を占拠しているのが地上部隊のときは、袋叩きにされないように注意しよう。

続いて第2白ロシア方面軍を相手にする。この敵もV2でビャウイストクとその周辺の都市を破壊する。そしてグロドノを占拠していた航空機と輸送機に搭載した占領部隊で、一気に占領、第2白ロシア方面軍を降伏させていくのだ。

それでも、まだ敵は3軍残っている。

しかし、第2、第3白ロシア方面軍を降伏させられればと、第1白ロシア方面軍は、敵の地上部隊をワルシャウ旧市街に引き寄せて、敵がいなくなった際にプレスト・リトフスクを占拠して占領するといい。ただし、V2で都市を破壊しすぎると、地上部隊の補給線がつかなくなるので、建設工兵で都市、空港を修復しながら、地上部隊と航空機の補給線の確保だけは怠らないようにしましょう。

第1白ロシア方面軍を降伏させたら、次

は、第4ウクライナ方面軍だ。

第4ウクライナ方面軍はコシヨに生産首都がある。距離は遠いが、マップ中央左の敵がいらない場所を隠密裏に爆撃機、輸送機を移動させる。そしてワルシャウ旧市街周辺の航空機も同様に支援に移動、第4ウクライナ方面軍の地上部隊がクラカウ占領に移動している隙に、一気に占拠、占領してしまうといい。この第4ウクライナ方面軍を占領できると、コシヨからと、プレスト・リトフスク、旧ワルシャウ市街の3方向から航空機で第1ウクライナ方面軍の生産首都ジェシュフを攻められるので、どれかの部隊を囮に、敵地上部隊を引き寄せて、ここも一気に占拠、占領するといい。

このシナリオは長丁場なので、じっくり攻めていくことが必要だ。また、Me262A-1a前期の経験値が最大になったら、部隊表に格納して、Fw190F-9を長距離に武装交換して、対地間接攻撃で経験値を上げながら、敵の戦車をまとめて潰していくといい。

今まで使いにくかった戦闘爆撃機も、Me410B-2ホルニッセを我慢して経験値を上げて、戦闘爆撃機のFw190F-9にしたり、Fw190A-8を戦闘爆撃機に改良してFw190F-9にすると、威力の高い対地上部隊用航空機が編成できるのだ。

コンテート

ソ連軍の大兵力がドイツ国内へと迫るなかで、ヒトラーはハンガリーの油田地帯に固執した。

1944年12月、ソ連軍はマリノフスキーを司令官とする第2ウクライナ方面軍により、ドナウ河北部を固めてハンガリーのブダペストを包囲する。

このハンガリー救出のため、ヒトラーは南方軍集団に救出作戦を指示する。しかし地形が悪く、ブダペストへの地上部隊の移動が困難を極めるため、南方軍集団フリスマーは貴重な戦力の消耗を恐れて拒否、ヒトラーに解任される。後任のヴェーラーもソ連軍への攻撃をなかなか開始せず、ポーランドからの増援部隊を待って、1945年1月1日行動を起す。

最初はドイツ軍の進撃も順調だったが、ソ連軍の大部隊と地形の悪さから、勢いを失い、戦線は硬直状態となり、ブダペストは1945年1月18日陥落する。

しかしヒトラーはあきらめずに、アルデンヌで作戦中の第6SS装甲軍を引き抜き、ブダペスト救出「春の目覚め作戦(フリューリング・ゼーヴァッヘン)」を発動する。

この作戦は、ゼーブ・ディートリッヒの第6SS装甲軍が、ヴェレンツェ湖とバラトン湖の狭い間から進出。東部戦線を突破して、ブダペストを奪回、ドナウ河まで進出し、さらにユーゴスラヴィアのヴァイクスが指揮するE軍集団の2個師団がハンガリーのソ連軍を壊滅させるという作戦だった。

しかし、第6SS装甲軍は、アルデンヌの攻勢で疲れ果て、さらに移動に時間がかかった上、悪天候と地形の悪さも加わって、最初から作戦は困難を極めた。

さらにソ連軍にこの作戦を察知されて第2、第3ウクライナ方面軍が待ちかまえ、縦深陣地を構築されていた。こうして、1945年3月6日に開始されたドイツ軍の反撃作戦は、周到に準備されたソ連軍の「ウィーン作戦」で逆に包囲され、敗退する。そして4月15日、ブダペスト救出どころか、オーストリアのウィーンまでも失うことになる。

地上部隊だけの救出だと不可能なり

軍事費が多ければ 空港設置は必須

ユーザー生産首都コマーロムからブダペストまでは、距離はそれほどではないが、地形が悪いので、地上部隊での早急な移動・救出というわけにはいかない。プレイしてみると、フリスマーが作戦を拒否した理由がわかる。

本作では建設工兵で空港が設置できるので、航空機による支援ができる。

そこで、空港を増やして航空機を生産・配置、さらにコマーロム左上の空港などで、航空機の進化・改良をしてブダ左の第3ウクライナ方面軍の排除にかかる。

この敵の排除には戦闘爆撃機Fw190F-9の長距離対地Panzerblitz1を装備、間接攻撃で敵の戦車などを潰すといい。対装甲攻撃力が80と高いので、群がる敵地上部隊をなぎ倒せるので便利。

このFw190F-9戦闘爆撃機とFw190D-9をFw190D-9に進化させる。さらにMe262A-1a前期まで進化させて、敵戦闘機を含めた航空機を潰して制空権を取る。

この方法で、序盤はコマーロムに迫る敵部隊を潰して、地上部隊の移動ルートを確保する。そしてブダの第3ウクライナ方面軍を潰し、友軍の第IXSS山岳師団を支援する。

また、パンターなど燃料が多く、火力もそこそこある部隊は、コマーロムからシュトゥットガルト周辺の敵地上部隊を潰す。

ティーガーI、IIはモール方面から北上してくる敵地上部隊を潰して経験値を稼ぐといい。

このシナリオで活躍するのは燃料が多く、火力も比較的高いIV号戦車/70(A)だ。この部隊を多く持っている、タタバーニャからブダへ急行することが可能だ。

IV号戦車/70(A)で守りながら42式自走ロケット砲を送り、ブダを橋頭堡にして、対岸ペストの第2ウクライナ方面軍を潰していこう。

この急行部隊とともに、ドログ方面からティーガーI、IIを補給部隊とともに移動

戦争開始年月日 →1945年01月01日10:00

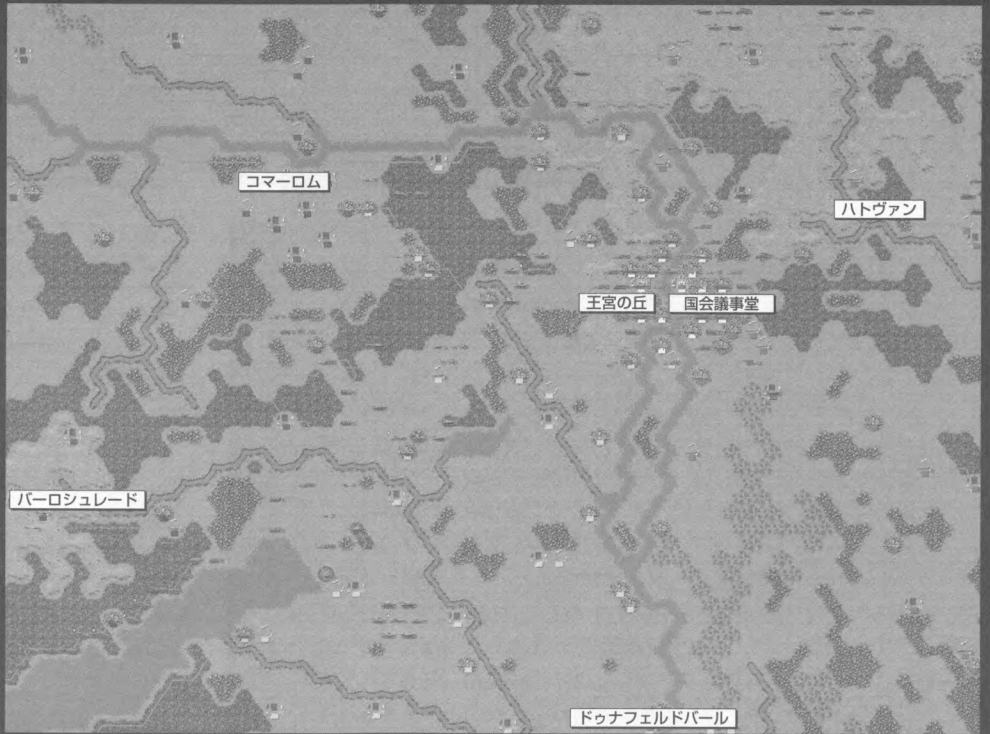
大勝利 (52ターン以内) →ルール・ポケット

勝利 (64ターン以内) →断末魔のファシズム

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IX(9)SS山岳師団	30,000	27/32	-	-
★第3軍	5,000	37/32	-	-

独ソ戦 1945年 コンラート



させていく。このドログ経由の場合、部隊の渋滞が始まるおそれがあるが、2方面からの移動で、敵部隊を分散させることができるのだ。

さらに空港を設置した建設工兵で通常道路を鉄道に敷設し直し、軍用列車に地上部隊を搭載して移動、さらに280mmK5(E)列車砲が部隊表にあれば、これもブダへ移動させる。

ブダは丘陵地になっており、ここから間接攻撃をすると射程が伸びるので、敵をベストに引きつけて攻撃をし軍事費を減らしていく。一方、第2、3ウクライナ方面軍には敗北軍事費が設定されていないので、それぞれの首都を占領するか、部隊を全滅させなくてはならない。

そこでベストに敵を引きつけ、さらに爆撃機と輸送機、戦闘爆撃機でまずハトヴァンを包囲・占拠して第2ウクライナ方面軍を降伏させる。

それと同時に第3ウクライナ方面軍の北上してくる敵部隊をヴァル付近で食い止めておくと、第3ウクライナ方面軍を叩くときに楽になる。

ブダから近いので、間接攻撃で叩くこともできるし、コマーロムに部隊を配置して迎撃せば、ブダ、コマーロムの両方から敵を

潰すこともできる。

ただし注意したいのは、同盟軍の第3軍だ。この同盟軍の部隊は貧弱な兵器しかなく、軍事費も少ないので、この部隊を第3ウクライナ方面軍に叩かれ、バーロシュレードを攻められてしまうと、非常に地形が悪く、攻めるには距離がある。ここを第3ウクライナ方面軍に落とされて、遷都されてしまうとやっかいなので、同盟第3軍の動きにも注意しよう。

第2ウクライナ方面軍の降伏後も、都市の耐久力を建設工兵で上げながら、敵との戦いで、できる限り部隊の経験値を上げてお

きたい。

大勝利のターンは62ターンと非常に短い。64ターンを過ぎると引き分けになってしまう。

もし大勝利を目指すなら、62ターンぎりぎりまで使って、第3ウクライナ方面軍を降伏させ、さらに部隊の再編成を行おう。特にティーガーIIの経験値を最大にして、次のシナリオでマウスにできる部隊を多めに作っておくことが大切だ。

次の「ルール・ポケット」では、西側連合軍との壮絶な戦いは、部隊をどれだけ鍛えているかが勝負の分かれ目となるからだ。

フリスナー ヨハネス

Friessner, Johannes

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1892~1971

1944年7月20日に実施されたヒトラー暗殺計画によって、多くの将官が捕らえられ、さらに東部戦線で敗退を続けるドイツ軍に、ヒトラーは名將といわれる将軍たちを次々に解任した。

そんな状況下で1944年7月、東部戦線の事態挽回のために派遣される。

しかし、フリスナーが軍首脳部に送った報告書があまりにも悲観的であったため、フリスナーの能力を危惧した軍首脳部は、東部戦線でも平穩な場所であるルーマニア戦線に移動させる。

この平穩なルーマニア戦線も、ソ連軍の大攻勢で、瞬く間に壮絶な戦場と化する。

フリスナーは、ソ連軍の侵攻でルーマニア戦線が不安定な状況に陥っていることを軍首脳部に報告するが、ヒトラーを含めた軍首脳部には、もうフリスナーの報

告にいちいち付き合う暇がなかった。

ルーマニア戦線はソ連軍に包囲され、ほうほうの体で逃げ延びて、かろうじてハンガリーにたどり着く。

ここでフリスナーは第2ハンガリー軍司令官に任命され、ブダペスト救出作戦をヒトラーから命令される。しかしブダペストに部隊を移動させるには、あまりにも地形が悪いため、貴重な戦力・兵力の消耗を恐れたフリスナーは、ヒトラーの命令に従わず、現地の状況を軍首脳部に報告する。

激怒したヒトラーは、フリスナーを第2ハンガリー軍司令官から解任してしまう。

わずか1年の東部戦線の壮絶な状況のなかで、抜擢されて尽力した、苦悩に満ちた将軍のひとりと言える。

ボトムライン

スターリンは空撮と模型によって、ベルリンを徹底的に調査して、ベルリン攻撃計画を作成する。このときすでに西側連合軍とソ連は、ドイツ国内の占領地域を線引きして、ドイツの戦後処理に対する会談をすでに終えていた。

ドイツ軍の部隊や装備・兵員は、書類上存在しているものが多く、書類上ではベルリン防衛には、まだ100万人以上の将兵が存在していた。しかし、当時のドイツ軍の将兵は、かつての精鋭を誇るドイツ陸軍とは違い、戦闘能力の低い、老人とヒトラーユーゲントが主力であった。

ドイツ国内のドイツ軍は、北方から敗走してきた瀕死のヴィッスラ軍集団、包囲を逃れた中央軍集団の敗走部隊だけで、名目上の軍集団では西の連合軍と東のソ連軍の進撃をくい止めることは不可能だった。

首都ベルリンでは、ベルリン東南の部隊をかき集め、指揮官ヨラッセの名前を取った「ヨラッセ集団」や「シュタイナー集団」にベルリン防衛をヒトラーが命じた。さらにベルリンの外にいるはずの中央軍集団やヴィッスラ軍集団の残存部隊に救援を求めるが、書類上存在する部隊の場所が把握できずに失敗に終わる。

ソ連軍はジューコフ率いる第1白ロシア正面軍と、コーニェフ率いる第1ウクライナ正面軍によってベルリン付近を大きく包囲し、北の第2白ロシア正面軍も北から、ベルリンをにらむ形でさらに後方に5個の方面軍が囲んでいた。

ベルリン防衛のためのヨラッセ集団は、わずか2日間で壊滅、北にいるはずのシュタイナー集団による南への攻撃命令が下ったが、シュタイナー集団は書類上の部隊でしかなかった。それでもソ連軍の包囲の外には、西の連合軍と対峙しているドイツ第12軍、ソ連軍と交戦中の第9軍、第4機甲軍、ヴィッスラ軍集団が存在すると信じたヒトラーは、ベルリンを最後まで死守することを命じる。

戦争開始年月日 → 1945年04月16日04:00

大勝利 (116ターン以内) → プロレタリアートの夜明け

勝利 (195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	初期軍費	初期ユニット数	敗北軍費設定	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	64/64	★500	49T連合
第1白ロシア方面軍	400,000	64/64	★500	-
第2白ウクライナ方面軍	380,000	60/64	★500	-
★中央軍集団	50,000	64/64	-	-
第2軍	370,000	64/64	★8,500	-
第9軍	490,000	64/64	★8,500	-
第1軍	430,000	64/64	★8,500	49T連合

超重量級戦車と巡航ミサイルとジェット戦闘機が必須

ベルリンを守れるか? ドイツ最後の戦い

前作と比べると大勝利のターン数が長く、楽。ただし、次のシナリオへの準備を考えると、早いターン数で大勝利するのは考えもの。

このシナリオは、マップ右側からソ連の大群、左側から西側連合軍がベルリンに向けて移動してくる。

序盤は右から攻めてくる第1白ロシア方面軍の侵攻を食い止める。そのため、経験値MAXのティーガーIIを、このシナリオでエントリーされるマウスに速やかに進化させたい。

初期生産首都、フルステンヴァルデ右のゼーラプなどの都市や補給所でマウスに進化させ、壁を作る。

さらに、42式自走ロケット砲でマウスの背後から第1白ロシア方面軍の地上部隊を潰していく。

一方、Sdkfz7/1後期などの対空車両は、左マップ外から移動してくる、イギリス第2軍、アメリカ第9軍の航空機対策のために左へ移動させる。

ベルリンからさらに左のケッツェン、オラニエンブルク、ポツダム、ペーリツをSdkfz7/1後期などの対空車両の防衛ラインとして構築、敵航空機を潰していく。

前作と比べると、どうも敵航空機が対空部隊に引っかかりにくいような気がするが気のせいかもしれない。

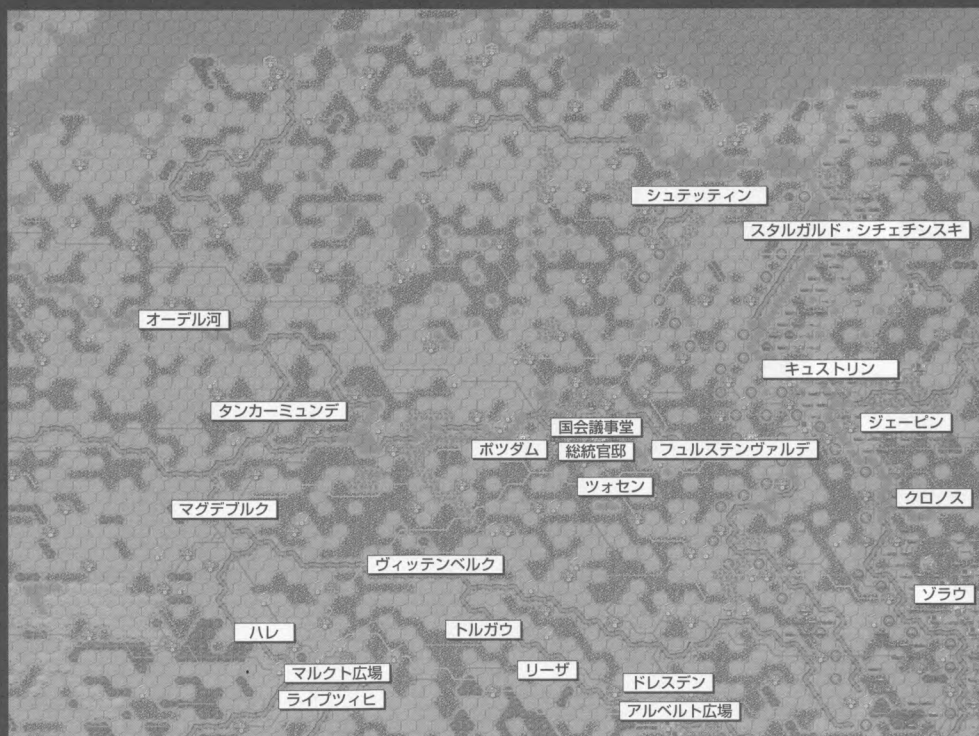
ともかく、この対空部隊と、Me262A-1a前期やFw190D-9などの対空攻撃力の高い航空機を配置して、敵航空機を潰す。

この方法で右(ソ連軍)と左(西側連合軍)を相手にする。

ひたすら42式自走ロケット砲で、フルステンヴァルデに迫る第1白ロシア方面軍の地上部隊を潰す作業を続けていると、前線の右側のソ連軍の力が次第に弱くなる。

この頃からV2を生産・配置して、橋、都市、空港と爆撃する。まずは、キュストリン、ジェービンの周囲の川に架かっている橋を攻撃して、耐久力を下げる。

独ソ戦1945年 ボトムライン



このV2の攻撃は、ソ連軍の第1ウクライナ方面軍と第1白ロシア方面軍を分断し、さらに橋の耐久力を下げることで侵攻を邪魔することが目的なのだ。

一方ポツダム方面に移動させた対空車両とともに、地上部隊も移動させる。

そしてオーデル河左から迫る、西側連合軍の地上部隊をこちらの地上部隊(ティーガーI、IIがおすす)で潰し、対空車両で敵航空機を潰していく。

これを右側のソ連軍同様にひたすら繰り返していく。さらに建設工兵で都市の耐久力を上げながら、ポツダム周辺に空港を設置するのもいいだろう。

これを続けているとイギリス第2軍が敗北軍事費で降伏する。

さらに、第1白ロシア方面軍の生産がしょぼくなった時期を見計らい、一気に航空機で首都ジェーピン周囲を包囲して占拠、42式自走ロケット砲や占領部隊で占領し、降伏させる。

第1白ロシア方面軍が降伏すると、すこし左のソ連との戦いが楽になる。続いて第2白ロシア方面軍を攻める。

本作では、第2白ロシア方面軍は参戦が遅れている。この第2白ロシア方面軍が参戦する前に地上部隊を移動させ、航空機で生産

首都スタルガルド・シチェンスキを包囲してその後で都市などを占領、爆撃、破壊で参戦させ、一気に降伏させると案に第2白ロシア方面軍を降伏させることができる。少し手こずる人は、V2で敵の生産都市、空港を破壊しながら、パンター、ティーガー、マウス(潜水仕様で渡河)で、壁を作りながら、背後から42式自走ロケット砲で攻撃する。これで、敵地上部隊を潰し、航空機で包囲して占領することができる。

こうなれば、後は右側のソ連軍は第1ウクライナ方面軍のみとなる。左側の西側連合軍はアメリカ第9軍が相手で、のちのち第1軍が参戦してくる。

アメリカ第9軍は、片っ端から航空機を対空車両と戦闘機で潰し、お金を使わせる。こ

れで、敗北軍事費で降伏させる。

残る第1ウクライナ方面軍を潰せば、第1軍が参戦する前に、大勝利ができる。ただし、早い大勝利は、次のシナリオでこっぴどい目にあうので、地上部隊、航空機の進化と経験値上げのため、わざと、第2白ロシア方面軍と、怪我をしない程度に戦い降伏させ、さらにわざと第1軍が参戦するまで待ち、航空機、地上部隊共々、経験値を上げるという方法がベストだ。大勝利まで100ターン以上があるのだから、次のシナリオのためにも、早期の大勝利は得策ではない。次のシナリオのためにできるだけマウスに進化させておこう。Me262A-1a後期に進化改良させるため、第1軍参戦まで待ち、ぎりぎりまで粘るといい。

ヒムラー ハイน์リヒ

Himmler, Heinrich

ドイツ 最終階級 親衛隊長官 1900~1945

1895年バイエルンの学校長の息子としてミュンヘンに生まれる。
ヒトラーのミュンヘン一揆に参加、その後ナチ党に入る。

1930年SS(親衛隊)最高司令官となり、34年ゲシュタポ長官に就任しSA(突撃隊)のレームを抹殺する。

1936年全ドイツ警察長官となり、ヒトラーの陰の治安や反ヒトラー派の粛正などを行う。

ヒトラー暗殺計画未遂後は、国内補充軍司令官、陸軍軍備長官兼任。

しかし、1945年4月英米との和平工作を図るが失敗し、ヒトラーに知れ、全官位を剥奪される。

ヒトラーの死後イギリス軍に逮捕され服毒自殺をする。

本人は軍人的才能があると思いついていたが、実際は素人で戦場では何ひとつ指揮ができず、ヒムラーの指揮するウィツツラ軍集団は崩壊していく。

北アフリカ戦線前半

1940年、イタリア軍はエチオピアを拠点にエジプト攻略を目指す。数でイギリス軍に勝るイタリア軍は、最初はずかな勝利をしたものの、オコーナー麾下のイギリス軍の反撃に遭い、敗走を続けることになる。このイタリア軍の敗走に、ヒトラーは空軍、そしてロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団を投入する。

- ゾネンブルーム
- バトルアクス作戦
- クルーセイダー作戦
- ヴェネツィア
- 第一次エル・アラメインの戦い



1940年、イタリア軍はエチオピアを拠点に北へスーダン、南にケニアと進撃を開始する。

1940年8月に入るとイタリア軍はイギリス領ソマリランドへ攻撃を開始し、エジプト攻略に目標を絞る。そしてエジプト領のシーディ・バラニーに陣地を構築、イギリス軍の動きを探る。

シーディ・バラニーで停止したイタリア軍に対し、中東軍司令官のウェーヴェルの指示で、西部砂漠軍オコーナー麾下のイギリス軍は、メルサ・マトールまで撤退し、12月8日「コンパス作戦」を開始、機甲兵力にものをいわせ、イタリア軍のシーディ・バラニーを攻略、エジプトからイタリア軍を追いだし、バルディアまでイタリア軍を追いつめていく。

敗走を続けるイタリア軍に対して、独ソ戦を前にしたヒトラーは、北アフリカで敗走を続けるイタリア軍が壊滅すると、東部戦線の南部がソ連軍とイギリス軍に脅かされるのを恐れ、ドイツ軍の派兵を決断する。

第10航空艦隊が地中海に移動、イタリア軍との共同作戦によってイギリス艦隊に攻撃を開始、マルタ島を攻撃する。

しかし北アフリカのイギリス軍の反撃は、予想を上回るもので、バルディアを占領、1941年2月エル・アゲイラ、そしてリビア領トリポリまで追いつめる。

トリポリに到着したドイツ・アフリカ軍団はわずか2個師団ではあったが、ロンメル指揮のもと、イギリス軍の配置状況を調べ、イギリス軍に攻撃を開始する。

ロンメル率いるアフリカ軍団は、ことごとくイギリス軍を破り、1941年3月24日にエル・アゲイラを奪回、イギリス軍のオコーナー、ニーム将軍を捕虜とする。そしてエジプトとリビアの国境にあ

るハルファヤ峠での一進一退の戦いを繰り返す。

一方、苦戦を続けるイギリス軍は、ウェーヴェルをインド軍司令官に転任させて、後任のオーキンレックに北アフリカを託す。

オーキンレックは「クルセイダー作戦」を開始、トブルクを包囲するが、ロンメルのアフリカ軍団の反撃に遭い、イギリス軍はガザラ、ビルハケイムまで戦線を後退することになる。

しかしロンメル連勝にも、補給線という大きなネックがつかまとう。

ドイツ軍の輸送船や補充兵を乗せた船舶が地中海のイギリス艦隊に脅かされ、北アフリカに上陸する増援補給物資の数が激減していく。

一方イギリス軍は、イギリス艦隊の援護の元、続々と兵力が増強され、善戦を続けるロンメルを悩まし始める。

地中海でイギリス軍は、制海権とともに航空機による制空権までも掌握し始め、数少ない兵力でロンメルは戦うことになる。

しかし、中東軍司令官となったオーキンレックも、ロンメル率いる北アフリカ軍団に苦戦し、ドイツ、イギリス両軍の戦闘は膠着状態となり、最後は補給の戦いになっていく。

ドイツ軍も第2航空艦隊やUボートでドイツ軍の輸送船団を支援するが、イギリス軍の地中海の制海権を奪い返すほどのものではなく、補給物資を積んだ船舶を守り、敵の艦艇に攻撃をするのが精一杯だった。

それでもロンメルのアフリカ軍団は、1942年までは善戦を続けるが、オーキンレックの後任アレクサンダーと、第8軍司令官モントゴメリーの登場、そしてアメリカ軍の北アフリカ西部上陸によって、北アフリカのドイツ軍の勢力は大きな変化を見せていく。

ゾネンブルーム

エチオピアを拠点に始まった、イタリア軍の北アフリカでの戦いは、戦力的には上回るものの、機械化されたイギリス軍のわずかな兵力に大打撃を被る。

イタリア軍の敗走で、ヒトラーはドイツ軍を北アフリカに派遣することになる。

1941年、年明け早々に東部戦線から移動してきた第10航空艦隊による地中海のギリシア、マルタ島のイギリス艦隊に攻撃を開始する。

1941年2月、ドイツ軍は第5軽師団と第15装甲師団を、北アフリカに派遣、アフリカのドイツ軍総司令官にエルウィン・ロンメルが任命される。

この北アフリカに着任したロンメルは、イギリス軍の状況をつぶさに調査し、航空機の支援と共に進撃を開始する。

そしてロンメルはエル・アゲイラ砂丘の背後のイギリス軍が弱体化しているのを確認し、3月24日エル・アゲイラを奪回する。

戦争開始年月日 → 1941年03月24日06:00

大勝利 (91ターン以内) → 中近東諸国の蹂躞

勝利 (115ターン以内) → バトルアクス作戦

引き分け (規定ターン以上) → マリータ/メルクーア

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
★ドイツ・アフリカ軍団	50,000	0/56	—	—
第XIII(13)軍団	5,000	63/60	—	—
第9オーストラリア師団	0	19/20	—	—
マルタ地域司令部	500	11/8	—	—
★アフリカ派遣軍	2,000	47/32	—	—
ギリシア王国	0	6/8	—	—
地中海艦隊	42,000	24/20	★1,000	37T連合
イタリア艦隊	3,000	22/22	★1,000	37T枢軸

カヴァレロ ウゴー

Cavallero,Ugo

イタリア 最終階級 陸軍元帥 1880~1943

バドリオの指揮のもと、ギリシア侵攻を行ったイタリア軍は、惨憺たる失敗で、バドリオの後任としてカヴァレロが参謀総長に就任する。

元来楽天主で、彼のその性格から、エネルギーと気力に満ちた指揮を取り、早くからイタリア陸軍の近代化を唱える。

また、ドイツ軍の戦い方に心酔したため、彼の周囲の多くの将軍たちから、親独派でドイツ軍の支持があるから出世したとも思われていた。

しかし、ドイツ軍の戦い方に心酔していたこともあり、イタリア軍の戦い方を改善、海軍によるリビア補

給を強制し、北アフリカの補給戦に貢献したことも事実である。

北アフリカでの戦況が悪化するにつれ、周囲に彼を擁護する人物がおらず、周囲の将官だけでなく、ファシスト党の多くからも信頼されず、彼自身も失脚することを予期していた。

1943年ムッソリーニに罷免され、監禁される。

その後、ムッソリーニの失脚後、返り咲こうと試みるが、周囲に彼を支持するものがおらず、失敗に終わり、1943年9月、公園のベンチで死体として発見される。

初期軍事費が少なく、新兵器のエントリーが多い

艦艇ユニットが充実していれば、楽々大勝利

ゾネンブルームは引き分けで移るシナリオだ。そのため初期軍事費が非常に少ない。

軍事費が少ないシナリオなのに、新兵器が続々とエントリーされる。

すべてを制式化してしまうと、アツという間に軍事費がなくなるので、どうしてもほしいというユニット以外は審議中にしておくといい。

また艦艇ユニットが充実していないとつらい戦いになるので、ノルウェー戦で戦艦を充実させておくこと。

前作はラグーザが初期生産首都だったが、本作ではエル・アゲイラ周辺で生産・配置が始まる。ただし、すでに包囲されているので、1ターン目に遷都してしまうことが多い。

まず、エル・アゲイラ周辺に建設工兵を配置、空港を設置しよう。このシナリオは空港が少ないので、このエル・アゲイラに2~3つ空港があるだけでも、非常に助かる。

前作と違い、本作は配置ターンに部隊を北アフリカのエル・アゲイラで配置・生産できる。

この部隊で、敵をエル・アゲイラに引きつける。

ラグーザに遷都したら、戦艦を中心に配置、戦艦をトブルークへ向けて移動させる。

このとき、敵が潜水艦を生産することもあるので、潜水艦を生産してきた場合は浮上しているときに艦砲射撃で潰すこと。

トブルークの対空、対地を含めた地上部隊を艦砲射撃で潰す。

これと同時に、マルタ島の兵力を潰し、早めにマルタ島のマルタ地域司令部を降伏させよう。

航空機はエル・アゲイラの地上部隊を支援するために、周囲の設置した空港で補給・補充しながら戦う。

また、第XIII軍団をシーディ・バラニーへ遷都させないように心がけること、シーディ・バラニーに遷都させてしまうと、マップ外の右側から幽霊のように敵が間接攻撃

北アフリカ戦線前半 ゾネンブルーム



をしてくるため、占領部隊が知らない間に敵の攻撃を受けて潰されてしまうからだ。

早めにトブルークを占領して、トブルーク経由でシーディ・バラニーを占領。そして敵部隊をメクリ、ベンガジ、アジェダビアに寄せて叩くといい。

Ju88A-4やJuG-38ceがあれば、トブルークを制圧、シーディ・バラニーを落とし、敵を中央に寄せていく方法で、無駄な部隊を作らずに戦うと、ぎりぎり地中海艦隊が参戦する前に大勝利することができる。

逆に、地中海艦隊が37ターン目に参戦することを前提に、艦艇ユニットの補給を済ませて、トブルークの港を補給地点にしながら、地中海艦隊を潰して、経験値を上げるという方法もある。

さらに中立国のギリシアを攻めて、長期戦という方法もあるが、本作では引き分けると、次のシナリオで初期軍事費が非常に少なくなるので、理想は勝利で「バトルアクス作戦」を目指す。

大勝利をすると、難易度の高い「中近東諸国の蹂躞」に移ってしまうので、自信がない限り、無難な「バトルアクス作戦」を目指して戦うといい。どうせ勝利なら、シナリオ間保存データで難易度を下げのめいいい。

ロンメル エルウィン

Rommel, Eewin

ドイツ 最終階級 陸軍元帥 1891~1944

1891年11月、ヴュルテンベルクに生まれる。第124歩兵連隊の士官候補生となり、ダンチヒ士官学校を卒業後、1912年1月、少尉に任命される。

第一次世界大戦でカポレットの戦いに参加、ルーマニア、イタリアに転戦、フロイゼン勲功章、一級鉄十字章、ブルー・ル・メリット勲章を授章する。

第一次大戦後、連隊長、ドレスデン士官学校校長として就任する。歩兵戦術の教本「第一線指揮」を執筆、40万部のベストセラーとなり、ヒトラーの目に留まる。

第二次世界大戦が始まり、ヒトラーの最高司令部護衛隊長となり、ヒトラーの知遇により、西方戦役で第15軍第7装甲師団長として活躍「幽霊師団」の異名をとる。北アフリカのイタリア軍を支援するため、北アフリカ・ドイツ・アフリカ軍団の軍団長に選ばれ、歩

兵戦術を駆使した柔軟な能力で、現地で常に指揮をして縦横無尽な活躍をする。

このロンメルの活躍ぶりから、「砂漠の狐」と呼ばれ、しかも捕虜に対する紳士的な態度から、敵味方から賞賛される。しかしアメリカの参戦と、モンゴメリの登場によって、北アフリカの地を後にする。

1944年連合軍のノルマンディー上陸の際は司令官として指揮し、ルントシュテットと西側連合軍の上陸作戦の見解で食い違いを見せるが、粘り強い戦いをする。しかし1944年7月17日イギリス軍の戦闘機の攻撃で重傷を負ってしまう。

その後、1944年7月20日のヒトラー暗殺未遂事件に関与した疑いで、ヒトラーから自殺を強制され、毒薬を仰ぎ死亡、国葬が与えられる。

バイエルライン フリッツ

Bayerlein, Fritz

ドイツ 最終階級 陸軍中將 1899~1970

1899年1月14日ヴュルツブルクに生まれる。1939年ポーランド戦で第10装甲集団を指揮、1940年2月グデーリアンの下で西方戦役に従軍、第19装甲師団、その後第2装甲集団を指揮する。

東部戦線では、モスクワ進撃で第34軍団の戦闘に参加する。

1941年に北アフリカ戦線に移動、ロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団の参謀長として活躍、アラム・ハルファ攻撃をするが失敗する。その後1943年3月、イタリア第1軍とドイツ・アフリカ軍団の参謀総長を歴任、ロンメルやイタリア軍との共同作戦を指揮した人物のひとりとして認められる。

ロンメルが北アフリカを去った後も、ドイツ・アフリカ軍団の指揮を取る。

1943年、陸軍総司令部予備軍司令官となり、北ア

フリカの功績が認められ、柏葉騎士十字章を授章する。

1943年10月、第3装甲師団の師団長として東部戦線に出動、1944年1月、ドイツに戻り教導師団長となる。その後同師団を率いて西方戦役に厳しい戦いに参加する。

1944年、装甲教育師団の活躍が認められ、剣付き柏葉騎士十字章を授章する。

1944年9月には「ヴァハト・アム・ライン作戦」のバスターニュの戦いに参加する。

1945年2月、第53軍団の司令官として圧倒的な連合軍を相手に敗戦を迎えるまで戦い抜き、捕虜となる。戦後、捕虜生活から解放されると、故郷に戻り70年1月31日死去する。

第二次大戦を通じて、あらゆる戦線で戦った希少な将軍のひとりである。

バトルアクス作戦

1941年5月15日、ロンメルドイツ・アフリカ軍団にエル・アゲイラを奪回されたイギリス軍は、エジプト増援の「タイガー作戦」を計画、輸送船と高速艦艇で、300両近い戦車をエジプトに送る。

そして戦力を整えて「プレヴィティ作戦」を開始、ドイツ・アフリカ軍団を撃破、トブルークを奪回しようと試みるが、ロンメルにハルファヤ峠で撃退される。

「プレヴィティ作戦」の失敗を教訓に、ファイド高地、カブツォを攻撃してハルファヤ峠を目指そうとする「バトルアクス作戦」が6月15日から実施される。

しかし、ドイツ軍の猛反撃と88mm高射砲の水平射撃で、イギリス軍の戦車部隊が次々に倒されていく。

このイギリス軍の消耗を機に、ロンメルは反撃を開始、このソルム戦車戦で大打撃を受け、わずか3日で「バトルアクス作戦」は頓挫、中東軍司令官ウェーヴェルがインド司令官に転任、後任にオーキンレックが就任する。

戦争開始年月日 → 1941年06月15日06:00

大勝利 (31ターン以内) → クルセイダー作戦

勝利 (37ターン以内) → ヴェネツィア

引き分け (規定ターン以上) → ヴェネツィア

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	15,000	0/32	-	-
トレント自動車化師団	5,000	24/16	-	-
第XIII(13)軍団	90,000	63/56	★1,000	-

オコーナー リチャード

O'Connor Sir Richard

イギリス 最終階級 陸軍元帥 1889~1981

1939年、イェルサレム総督、イギリス第7師団長として北アフリカでイギリス軍を指揮する。

その後エジプトに移り、友人ウェーヴェルのもとの「西部砂漠軍団」司令官に任命される。「可能なところがあれば、どこでも攻勢を」をモットーに、1940年9月、ウェーヴェルとともに、リビア、エジプトに侵攻を開始したグラツィーニのイタリア軍に反撃を開始、トブルーク、ベンガジ、エル・アゲイラまでイタリア軍を敗走させる。

この作戦の成功で、ニーム将軍のもと、エジプトイギリス部隊司令官に任命される。

しかし1941年3月、北アフリカに着任したロンメルの攻勢でニームとともに捕虜となりイタリアへ送られる。

1943年12月、イタリアの降伏とともに脱走し、解放され、1944年指揮官に復帰する。

オコーナーはノルマンディ上陸にあたり、第8軍の軍団長として指揮を取る。

ロンメルという砂漠戦の名將に破れ、捕虜にならなければ、オコーナーは砂漠戦の名將と呼ばれたかも知れなかった。

このシナリオも金欠シナリオ、軍事費を有効に使い

敵は敗北軍事費設定なので ひたすら敵を潰す

建設工兵で空港を設置できるが、大勝利でたどり着くシナリオではないため、初期軍事費額が少ない。

新兵器も続々エントリーされるが、これも頃合を見て制式化していかないと、すぐに軍事費がなくなる。

まず軍事費の額を見ながら、空港を設置、さらに生産首都バルディア上の中立空港を占領する。

航空機も地上部隊も、敵のほうが性能が高くなってきている。

マチルダII、クルセイダーIと、Ⅲ号J型などで今まではなんとかできていたが、攻撃でこちらの機数のほうが減ってしまう。イタリア軍が同盟軍として戦ってくれるが、無惨なほど負ける。航空機はBf109E-4などでは、地上部隊同様に被害が大きい。

せめてBf109F-2、できればF-4にしたらい。

さて、いちばんこのシナリオで有効なのは間接攻撃部隊だ。特に本作では高度が採用されたため、丘陵地からの間接攻撃の射程が伸びている。

そこで戦車を配置して、まずサッローム前面に壁として配置する。

ただし、敵戦車のほうが性能が高くなっているため、攻撃で機数がどんどん減っていく。

機数が減ったら、後方に移動させて補給・補充をするか、同一ユニット同士の合流で機数を増やす必要がある。

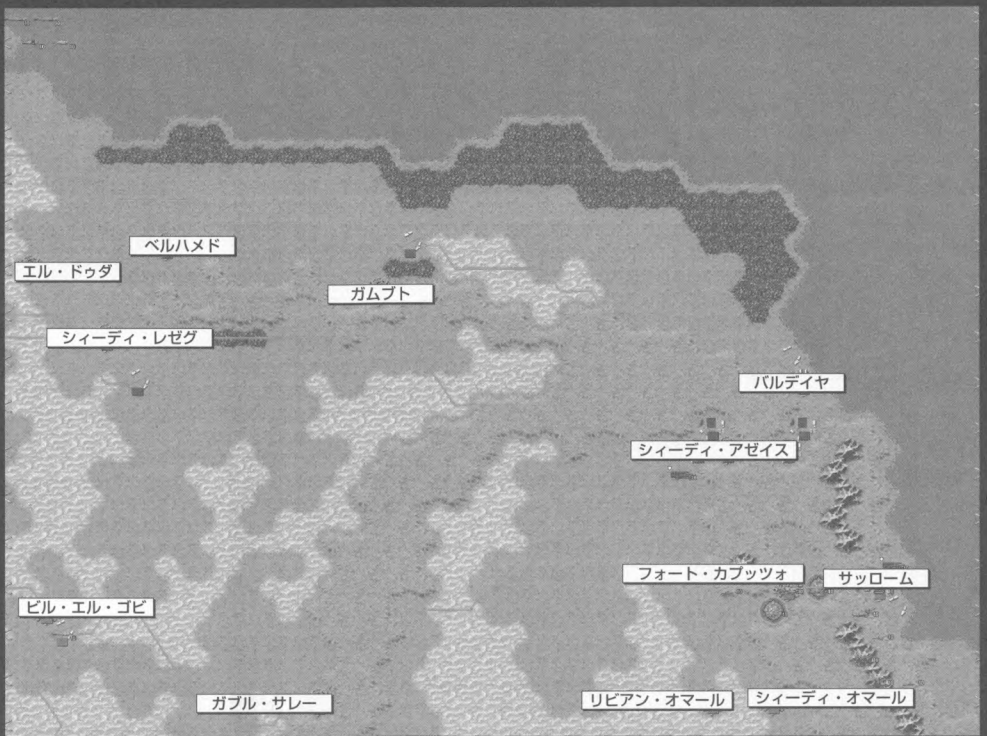
この壁に使う戦車と、リビアン・オマール、シーディ・オマールから敵の側面を狙う戦車部隊を移動させる。

そして牽引砲をサッローム後方へ移動させ、ひたすら敵戦車部隊を潰していく。

牽引砲を多用することになるので、補給部隊を同行させ、さらに都市や補給地上に移動させることも考慮しておこう。

そして88mm高射砲で敵航空機を叩く、この88mm高射砲は外れるとつらいので、フェイズが戻ってきたら、高射砲から使い、

北アフリカ戦線前半 バトルアクス作戦



外れたら自動セーブからロードする方法もいい。

敵の航空機や戦車など、生産するのに軍事費がかかりそうな敵をひたすら攻撃して敵の軍事費を減らしていく。大勝利のターン数が31と少ないが、航空機と牽引砲、88mm高射砲をうまく使えば大勝利は可能なシナリオだ。

さらにマップ左上にある、ユーザーの都市は建設工兵を移動させて耐久力を上げておこう。

また、航空機の機数が自分のフェイスになったときに異常に少ないときは、高射砲がマップの外にいることがある。

この高射砲だけは、航空機の天敵なので早めに潰しておくこと。

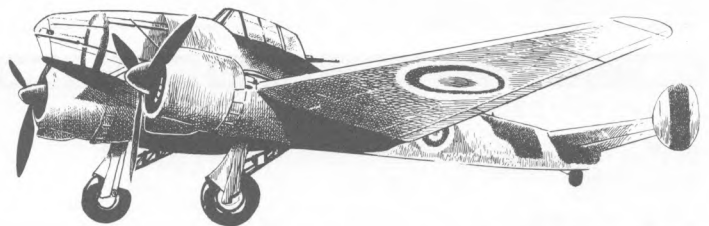
そしてさらにマップ右下に部隊を移動させてしまいがちだが、あまり下に移動させてしまうと、敵が渋滞して、生産できなくなるので、必ず、敵がマップ内に移動できるようにスペースを作っておきたい。マップ内か、ぎりぎり射程範囲に入るマップの外まで、敵部隊をおびき寄せないと、敵を潰せないで、敵の軍事費を減らすことができないことは覚えておこう。

敵のフェイスで、軍事費がどのくらい減っていくかを見ながら、1万を切り始めた

ら、次のシナリオのために、部隊の再編成をすること。機数の足りない部隊は補給・補充して、地上部隊や航空機の不足分は生産して補っておくといい。

大勝利すれば、次のシナリオで初期軍事費額が多くなり、さらに「クルーセイダー作

戦」経由で「ヴェネツィア」に移る。しかし、勝利の場合は、初期軍事費が少なく、さらに「クルーセイダー作戦」を飛び越して「ヴェネツィア」に移るので、部隊の経験値も低くなるから、なにが何でも大勝利を目指そう。



ウェーヴェル アーチボルト

Wavell, Sie Archibald

イギリス 最終階級 陸軍元帥 1883～1950

ウェーヴェルは1939年7月中東軍司令官に任命される。

1940年9月にグラツィアーニ元帥が率いるイタリア第10軍がエジプトに侵攻したときは、部下のオコーナーが指揮する「西部砂漠軍」はイタリア軍の兵力の3分の1という少ない兵力でイタリア軍を食い止めることはならなかった。

チャーチルはウェーヴェルに反撃を指示するが、兵力の編成などの準備不足のため、なかなか腰を上げなかった。当時のイギリスは、ダンケルクの撤退など、国を挙げた再建の時期で、ウェーヴェルの担当する地域はあまりにも広かった。

それでも1941年1月、少ない兵力でイタリア軍を撃退、トブルークを奪回し、全キレナイカを制圧、イタリア軍捕虜11万を獲得する。

しかしイタリア軍追撃の後で兵力の大半をギリシアに集中させたため、ロンメルと北アフリカ着任と同時に、ドイツ・アフリカ軍団に蹂躪される。

兵力再編成に全力を傾け、ロンメルとの戦いに挑もうとしないウェーヴェルをチャーチルはインド軍総司令官に転任させる。しかしこの時期、日本軍がマレー、オランダ領へ侵攻を開始し、英米蘭軍統合軍総司令官として就任するがチャーチルに快く思われなかったため、支援も得られず、1942年辞任する。

その後インドに戻り、ビルマで日本軍と戦うが、敗退し、チャーチルは政治的ポストのインド総督という役職を与える。

その後、インドの内政問題に取り組み、活躍するが、チャーチルに嫌われたため、不遇な生涯を送る。だが、敵・味方を問わず尊敬された将軍でもあった。

クルーセイダー作戦

マップの外から移動してくる敵に包囲される

「プレヴィティ作戦」「バトルアクス作戦」が失敗に終わったイギリス軍は、中東総司令官をウェーベルからオーキンレックに替える。

チャーチルは、西方戦役のダンケルクの撤退で数多くの兵力が失われ、ドイツ軍の英本土爆撃、さらにアジアでも日本軍によるプリンス・オブ・ウェールズ、リパルス撃沈と悲報が続き、ウェーベルの「バトルアクス作戦」失敗で大きなショックを受けていたという。そして国会内では反チャーチルのムードが高まっていた。戦争屋という異名を取ったチャーチルは、ロンメルを倒して光明を見出したいため、特殊部隊によるロンメル暗殺計画を企てる。そして、アメリカのルーズヴェルトに兵器の供与を懇願するというどん底の状態にあった。

ウェーベルからオーキンレックに交替した北アフリカで、ウェーベルはチャーチルのロンメル打倒という矢のような催促に、なかなか動かず、戦力の立て直しを図る。スエズ運河経由で兵員と資材を送り、万全の体制で挑むイギリス軍に対して、ロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団は、兵力の増強を願うが、軍首脳部は冷ややかだった。

数少ない兵力を立て直し、ロンメルはイギリス軍の「クルセイダー作戦」に立ち向かう。

戦争開始年月日 → 1941年11月18日12:00

大勝利 (39ターン以内) → 第一次エル・アラメインの戦い

勝利 (66ターン以内) → ヴェネツィア

引き分け (規定ターン以上) → ヴェネツィア

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	55,000	0/48	-	-
第XXX (30)軍団	160,000	62/52	★2,000	-
第XIII (13)軍団	150,000	62/52	★1,500	-
★第XX (20)機甲軍団	35,000	64/48	-	-
トブルーク守備隊	100,000	26/16	★3,000	34T連合

オーキンレック クロード

Auchinleck, Sir Claude

イギリス 最終階級 陸軍元帥 1884~1981

「オーク」の愛称で親しまれた、イギリス陸軍で最も尊敬を集めた将軍。

インドで一兵士からスタートし、1939年、本国に戻り第4軍団司令官となる。

1940年、短期間北部ノルウェー司令官、南部方面司令官を経てインド軍司令官に任命される。

1941年6月、ウェーベルの後任として中東総司令官に任命される。

北アフリカに着任した当時のイギリス軍は、「バトルアクス作戦」に失敗し、最悪状態であった。

オーキンレックは北アフリカの部隊を再編成し、「砂漠の狐」と恐れられていたロンメルの進攻を阻止する

「クルーセイダー作戦」を指揮、ロンメルを撤退させる。的確な状況判断と部下の心理の掌握に長け、指揮官としての潜在的資質を発揮する。

しかも将兵と衣食をともにするなど、平民将軍を信念とする振る舞いによって、絶大な信頼を得る。

しかしチャーチルのロンメル打倒という不可能な命令に体調を崩し、さらに頑固なオーキンレックは、本国の政治的状況の犠牲者となり、エル・アラメインへの撤退の責任を理由に作戦半ばでチャーチルに解任されるという非運の将軍となる。

しかしその後1947年まで、インド軍司令官として勤務する。

ガムプト周辺の丘陵地帯に間接攻撃部隊を配置

前作では、非常にづらいシナリオで、バルディヤ、サッロームを守ることができずに、敵の手に落ちてしまったが、本作では空港が設置できるので、やや希望ももてる。

しかしバルディヤには空港がひとつしかないの、守るのにはづらい場所になる。

そこでまず、初期生産首都シーディ・レゼグ周囲に建設工兵で空港を設置、さらにガムプト周辺にも空港を設置する。

シーディ・レゼグは航空機の補給・補充地点と、エル・ドゥダ左のマップの外から移動してくるトブルーク守備隊を迎え撃つ防御地点と考えよう。

敵はビル・エル・ゴビのマップ外下から第XXX軍団が北上し、サッローム左下マップ外から第XIII軍団がサッローム目がけて移動してくる。

さらに34ターン目に降にトブルーク守備隊が参戦、エル・ドゥダ左マップ外から移動してくる。

まさに3方向から包囲される形で、敵が迫ってくる。

このシナリオのいちばんづらいことは、都市数が非常に少なく、さらに空港が少ないことだ。同盟軍のイタリアの空港や都市はあるが、補給させてくれない、補充をさせてはくれない。

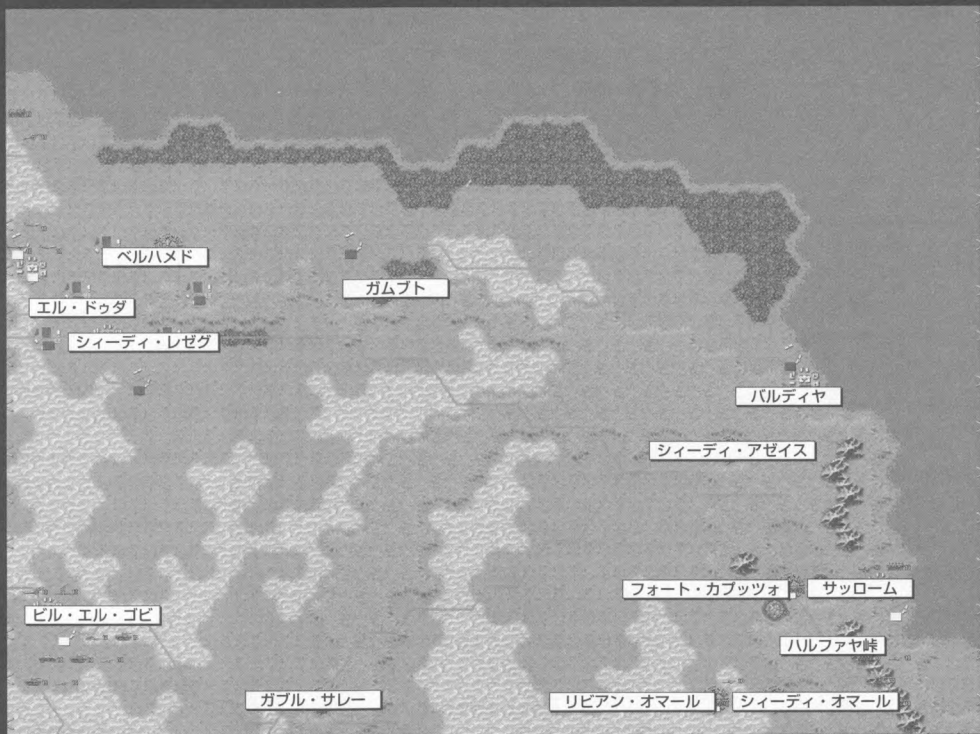
そこで序盤はシーディ・レゼグ周囲に建設工兵で空港を設置して航空機の配置数を増やす。

この航空機でZOC (ゾック) を張りながら、敵地上部隊と航空機の移動を阻止する。

さらに牽引砲と高射砲、ロケット砲を守るために、戦車を前面に出しながらガムプトに移動させ、丘陵地を利用して、間接攻撃の射程を伸ばしてサッローム方面から移動してくる敵を叩く。

できればバルディヤ、サッロームまで進出したいのだが、ビル・エル・ゴビ下から南下してくる敵の第XXX軍団とサッローム下から移動してくる敵の第XIII軍団とに、部隊を分断されてしまうので、かえって混乱する。

北アフリカ戦線前半 クルーセイダー作戦



そこでガムプトとシーディ・レゼグを防御地点にして戦ったほうがいい。

同盟軍のイタリア第XX機甲軍団は、ほとんど話にならない兵力だが、それでもほんの少しは持ちこたえてくれる。

そこで、この間にガムプトの防衛線を引き、ビル・エル・ゴビにも部隊を移動させる。

ここで、敵にビル・エル・ゴビを取られる前に地上部隊と航空機をビル・エル・ゴビ首都と空港上に居座らせて、敵部隊の侵攻をくい止める。

サッロームは敵に占領されてもやむを得ない。こうなると同盟軍の首都はエル・ドゥダとビル・エル・ゴビとなるので、エル・ドゥダとビル・エル・ゴビを支援するふりをして、同盟軍を裏切って、この2の首都を占領して都市数、空港数を増やしてしまう。

そしてガムプトで敵、第XXX軍団を潰しながら、徐々にバルディア、サッロームに向けて移動して、生産首都シーディ・レゼグから近いビル・エル・ゴビへ部隊を移動、第XXX軍団と第XIII軍団の敵部隊をひたすら潰していく。

この場合、丘陵地の多いガムプトに多めに間接攻撃部隊を送り、ビル・エル・ゴビは戦車と航空機で敵を潰していくといい。ピ

ル・エル・ゴビは平地なので、射程が伸びないからだ。

この方法で、ひたすら敵部隊を潰すのだが、大勝利は34ターン目にトブルーク守備隊が参戦するが、第XXX軍団と第XIII軍団を降伏させれば、トブルーク守備隊を降伏させなくてもシナリオをクリアできるので安心していい。

大勝利すると「第一次エル・アラメインの戦い」に移る、勝利でひとつ手前の「ヴェネツィア」に移る。これをよく考え、時間をかけながら戦い、「ヴェネツィア」に移ったほうが部隊の損傷度は少ない。

このシナリオからBf109F系をFw190A系に進化できるが、今までのBf109E系は、開発表で廃止してしまうと、Bf109F系から生産できる。

同じように戦闘爆撃機もBf110C系を多く持っている、E系がエントリーしてくるのでD-1/R2以外は時代遅れの兵器になる。さらにJu87も上位機種D型がエントリーされてくる。このように航空機の世代交代が始まるため、航空機の再編成が必要になる。またBf109F系は、Fw190A-5待ちの部隊も温存しておくといい。

ジャン アルフォンス ピエール

Juin, Alphonse Pierre

フランス 最終階級 陸軍元帥 1888～1967

フランスのサンシール陸軍学校を主席で卒業した優秀な士官だった。このピエールと同期にド・ゴールがいる。

1940年ドイツ軍の西方戦役、フランス侵攻に際して、第1軍師団長として戦うが、ドイツ軍に破れ捕虜となる。

ベタンの要請で釈放され、ヴィシー政府に陸相として声がかかる。

しかしこれを断り、ウィンガンフランス領北アフリカ軍総司令官の後任として北アフリカに赴く。

その後、複雑なフランスのドイツとの立場に愛想が尽き、反枢軸精神から傀儡政権のヴィシー政府と決別する。

1942年11月、米英の西側連合軍に参加、北アフリカで、ロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団や、イ

タリア軍と戦う。

西側連合軍とともに、シチリア島、そしてイタリア半島に上陸、地中海方面の南方方面軍総司令官ケッセルリンクと戦い、米英が活躍する中で名を挙げる。

このイタリア半島のピエールの活躍で、軍人としての能力をケッセルリンクも評価した。

1944年には、フランス国防委員会の参謀総長に就任する。

ピエールは、米英の多くの軍人たちが活躍する中で、数少ないフランスの将軍として活躍、さらにド・ゴールとともにフランス解放に尽くす。

ド・ゴールは彼の行動を称えて、ピエールの死後、彼に元帥の称号を与える。

ヴェネツィア

1940年末、ドイツ空軍がマルタ島を攻撃してくれたおかげで、海上輸送が成功、軍需物資が続々とベンガジやトリポリの港に到着、ドイツ・アフリカ軍団の再編成が行われた。

これに対しイギリス第8軍は、ガザラからビル・ハケイムの間に厚い地雷に囲まれた陣地を築き、ビル・ハケイムと海岸地区に対戦車砲を主体にしたハリネズミ形の砲兵陣地を築いていた。このハリネズミ陣地をイギリス軍が“ボックス”と呼んでいたため、作戦名が「ガザラボックス」と呼ばれたようだ。

ロンメルは、このイギリス軍を叩くために攻撃を開始する。ガザラ線を保持しようと頑強な陣地を築くイギリス軍に対し、イタリア軍に正面攻撃をさせ、ドイツアフリカ軍団と第90軽機械化師団を迂回させ南から海岸へ移動、攻撃する。さらにイギリス第7機甲師団を撃破し、第22戦車旅団を粉碎した。しかし午後になるとイギリス軍がドイツ軍の動きを見破り、M3中戦車と6ポンド対戦車砲で応戦の構えを見せた。初めて遭遇したアメリカ製M3中戦車の攻撃でⅢ号、Ⅳ号戦車が炎上するのに対し、M3中戦車の前面装甲は貫通しなかった。

作戦を見破られたロンメルはイギリス軍の敷設した地雷原を壁に、ドイツ軍が伝統的に大釜(ケッセル)と呼ぶ戦局を左右する場所に円周陣地を築いて守りを固める。

このときイギリス軍は誤った攻撃をし、逆にドイツ・アフリカ軍団の対戦車砲の餌食となる。主導権を失ったイギリス軍はなにもできず、この期に地雷原の隙間から抜け出したドイツ・アフリカ軍団は東に転戦、第1自由フランス旅団の守るビル・ハケイムの陣地を占領、ナイツブリッジのボックスを攻撃し、海岸を目指す。イギリス軍司令部は予備兵力を使い果たしてチャンスを失い、残存部隊は散り散りに撤退した。海岸へ進撃するとみせかけたアフリカ軍団はそのまま進路をトブルークへ向け、ドイツ空軍の応援を得て、トブルークを陥落させる。このときロンメルは、戦車を予備兵力として温存し、攻撃には戦車を一切使わなかった。

戦争開始年月日 → 1942年05月26日22:00

大勝利 (49ターン以内) → 第一次エル・アラメインの戦い

勝利 (73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	85,000	0/56	-	-
★第X/XXI (10/21)軍団	45,000	50/48	-	-
★第XX (20)機甲軍団	55,000	47/40	-	-
第XIII (13)軍団	180,000	62/40	-	-
第XXX (30)軍団	110,000	64/48	-	-
第1自由フランス旅団	70,000	22/16	-	-
トブルーク守備隊	150,000	49/32	-	-

敗北軍事費設定がないので、非常に難易度が高い

ビル・ハケイム攻略とトブルーク攻略がカギ

このシナリオは、トブルーク守備隊をいかに早く落とすかが大きなポイントとなる。

難攻不落の要塞化されたトブルークは、周囲に要塞地形が取り囲み、高射砲、牽引砲が要塞地形の上に配置されている。

このトブルークを航空機と牽引砲、ロケット砲を移動させて総力戦で落とせれば、大勝利も可能だ。

ユーザーの生産首都はDAK司令部のみ。

敵は第XXX軍団、第XIII軍団と第1自由フランス旅団、そして鬼門となるトブルーク守備隊の4軍がいる。

まず生産首都周辺に建設工兵で空港を設置する。

そして爆撃機Ju88A-4と、航続距離の長いBf110D-1/R2や、Bf110E-1/R2、Ju87D-1などを第1自由フランス旅団の生産首都ビル・ハケイムへ移動させる。さらにSdkfz251/1輸送車に占領部隊を搭載、同じくビル・ハケイムへ移動させる。

なぜSdkfz251/1が必要かという点、砂漠地形なので、Sdkfz7やオベル・ブリッツではあまりにも移動速度が遅いからだ。

もうひとつの方法は、Ju87D-1を改良でD-2にして輸送任務に武装バックを替える方法もある。D-2だと、グライダー装備なので、空港がなくても、平地で占領部隊を降ろせるから便利だ。

ビル・ハケイムには高射砲が1部隊配置されているが、それほど脅威ではない。

ここをとっとと占領してしまうことが大切だ。

続いて、地上部隊の移動、ロケット砲と牽引砲を輸送車に搭載してロトンダ・ムティフェル前面へと移動させる。もちろん壁としての戦車を先頭に、間接攻撃部隊を移動させることになる。

ロトンダ・ムティフェルの前後で敵第XX軍団、第XIII軍団の地上部隊との戦闘となる。あいにく敗北軍事費設定ではないので、ひたすら敵との戦いで消耗戦となるが、ロトンダ・ムティフェル周辺で敵を食い止

北アフリカ戦線前半

ヴェネツィア



めながら、敵部隊をわざと同盟軍第XX自動車化軍団司令部の方向に誘導させる。

もちろん少ないが、敵の航空機も飛来してくるので、迎撃用の戦闘機を忘れずにロトンダ・ムティフェルへ移動させるといい。

ビル・ハケイムを占領した航空機と輸送車の部隊をマップ右の第XXX軍団司令部に移動させ、ここを占領する。

そしてさらに上にある第XIII軍団司令部も占領する。

このふたつの敵首都を占領するために、ロトンダ・ムティフェルに敵部隊を引きつけたというわけだ。

これで第XXX軍団、第XIII軍団とトブルーク守備隊とを分離させることができたわけだ。

続いて第7機甲師団司令部とアクロマを占領、第XXX軍団を降伏させる。

ここまでの占領に航続距離の長い戦闘爆撃機の足とSdkfz251/1の砂漠での移動速度がものをいう。

こうなると、敵は第XIII軍団と、トブルーク守備隊となるので、第XIII軍団はトブルーク攻撃に邪魔となるので、第XIII軍団司令部と第50歩兵師団司令部を包囲、さらにこの第50歩兵師団司令部右の高射砲を潰して、第1南アフリカ歩兵師団司令部に遷都させ、

同盟軍との戦いに釘付け状態にしてしまうといい。

この作戦をほぼ思った通りに実行できると、DAK司令部からアクロマ、と第XIII軍団司令部をトブルーク攻撃拠点として、航空機や輸送車に搭載した牽引砲、ロケット砲を集結させ、一気にトブルークを攻撃する。

このトブルーク攻撃は総力戦となる。

牽引砲でトブルーク陣地の外側から高射砲を叩き、トブルーク周囲の生産地点を航空機で占拠、爆撃機、占領部隊を待って占領するといい。

このトブルーク占領は、言葉では簡単だが、詰めを誤ると、航空機部隊が高射砲に攻撃を受けてボロボロになって壊滅するおそれがある。

Sdkfz251/1輸送車も場合によってはヴェルフラーメンに改良して、エル・アテム右の補給地に移動、攻撃をして高射砲を潰すことも考えよう。

必ず航空機の単独制圧ではなく、地上部隊の連携攻撃がトブルーク攻略の場合大切になる。

また、占領部隊も1部隊とはいわず、多めにアクロマに移動させ、トブルーク内へとなだれ込むことも必要だ。

この占領部隊もアクロマの下の空港で、Ju87D-2に搭載して、トブルーク周囲の平地に降下させるという方法も便利なので利用してみるといい。

トブルークが落ちて、トブルーク守備隊が降伏すると、後は第XIII軍団のみとなるので、戦いは非常に楽になる。

同盟軍がビル・テムラドから第1南アフリカ歩兵師団司令部を攻撃しているので、シーディ・ムフタフとアクロマから牽引砲や航空機、さらに戦車で攻撃をして、同盟軍と挟み撃ちにすれば、比較的楽に降伏させることができる。

牽引砲で、丘陵地から、敵高射砲、Mk. I 対空軽戦車を潰し、航空機で制圧する。

場合によっては首都を占領せずに、敵部隊全滅で大勝利をすることも可能だ。

またトブルーク占領あたりから、ボロボロになった航空機や、燃料不足の地上部隊の再編成を行い始め、次のシナリオのために、不要な部隊を処分しておくとうりだ。

航空機などは、どんどん新兵器がエントリーしてくる。旧式の部隊は処分して、生産したほうがいい場合がある。Bf110C-7などは、E-1にするのが面倒ほど改良することになる。Sdkfz7は、Sdkfz7/1前期に改良しておくといいだろう。

第一次エル・アラメインの戦い

カザラボックスの戦いに勝利し、トブルークを占領したドイツ・アフリカ軍団はエジプト侵攻を企画し、トブルーク攻撃に参加させなかった機甲兵力を使いイギリス第8軍残存部隊を追撃、マルサ・マトールを攻撃する。

これに対しイギリス軍は、まさかロンメルがエジプト侵攻を開始するとは思っていなかった。なによりも、ドイツ・アフリカ軍団に攻勢に出るだけの兵力が残っているとは思ってもいなかったからだ。

オーキンレックは、エル・アラメインまで撤退した。

この場所は、北は地中海、南に通行不可能なクッタラ低地があり、エジプトへ通ずるルートを守る絶好の場所であった。

ロンメルはマルサ・マトールの戦いで、イギリス軍を6,000名近く捕虜にし、大量の軍需品を捕獲した。このおかげで、補給が途絶えていたドイツ軍はエジプトへ向けて進撃を再開できた。

エル・アラメインに到着したドイツ・アフリカ軍団は、7月1日に攻撃を開始した。しかし、地理的に有利なイギリス軍はドイツ軍の攻撃を退け、逆にイタリア軍は、反撃にあって撃退されてしまう。

さすがにロンメル率いるアフリカ軍団も、エル・アラメインまで来て、戦力が底を突き始め、部隊を再編成する必要があった。

戦争開始年月日 → 1942年07月01日04:00

大勝利 (34ターン以内) → トルコ参戦

勝利 (58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	初期軍数	初期ユニット数	敗北軍数設定	途中参加設定
★ドイツ・アフリカ軍団	30,000	0/40	-	-
★第XX (20)機甲軍団	3,000	33/24	-	-
第XXX (30)軍団	20,000	64/36	-	-
第XIII (13)軍団	30,000	62/28	-	-

ドラトル ド タッシーニ ジャン

De Lattre de Tassigny, Jean

フランス 最終階級 陸軍元帥 1889~1952

1914年、第一次世界大戦で騎兵として活躍するが、ドイツ軍の騎兵隊として戦い、重傷を負う。

1939年、ドイツ軍の西方戦役フランス侵攻で、フランス第5軍参謀総長として、エヌ川でフランス第14師団を指揮してドイツ軍と戦う。

1940年、フランス降伏後、ヴィシー政権とフランス陸軍のためにフランス領北アフリカのチュニジアに派遣される。

しかし北アフリカで、米英の西側連合軍に好意的でフランスの非占領地帯のドイツ軍の占領に抗議したため、本国フランスに呼び戻され、10年の禁固刑に処せられる。

しかし1943年リオムの刑務所を脱走、イギリスに亡命してド・ゴールとともにフランス解放のために、

ド・ゴール派に身を投じる。

北フランスでフランス第1軍司令官に就任する。

米英西側連合軍とともに、枢軸軍のドイツ・アフリカ軍団と戦う。

フランス第1軍とともにフランス解放のため、数少ないフランス軍としてフランスに向かう。

西側連合軍のノルマンディ上陸後、フランスがドイツ軍の手から解放されると、フランス軍の代表としてドイツ軍の降伏文書に署名する。

第二次大戦後は、インドシナのフランス軍を率いて、ヴェトナムと戦い、勝利をおさめる。

死後、彼の生前の活躍を称え、フランス陸軍元帥の称号が与えられる。

空港が設置できただけ非常に楽になった

むやみに敵部隊を潰さず 奥から占領すべし

「ヴェネチア」と比べると、非常に楽なシナリオだ。ただし、楽だからといって、楽に戦ってしまうと、今後の北アフリカ戦線は、負け戦ルートになるので、地上部隊、航空機ともに経験値と進化を怠らないこと。

このシナリオはなんとといっても、エル・アラメインの攻防となる。

ユーザー生産首都エル・ダバーから主戦場のエル・アラメインまでは、ほとんど砂漠地帯で補給地が少ない。そのため、戦車などが燃料不足になったり、部隊の補充をするには非常に不便なマップだ。

まず、航空機で制空権を取ると楽になるので、エル・ダバー周辺に生産空港を建設工兵を増やしたい。

そして戦闘機と爆撃機、戦闘爆撃機と輸送機を配置する。

戦闘機は、もちろん地上部隊の支援と、敵戦闘機の迎撃だ。

爆撃機と戦闘爆撃機、輸送機は第XIII軍団司令部占領のための航空機部隊になる。

この占領用の航空機部隊は、マップ下を密かに第XIII軍団司令部に移動させる。

この部隊とは別に、地上部隊をテル・エル・アカキール、シーディ・アブデル・ラハマーンのみたつの都市周辺に移動させ、防衛線を作る。

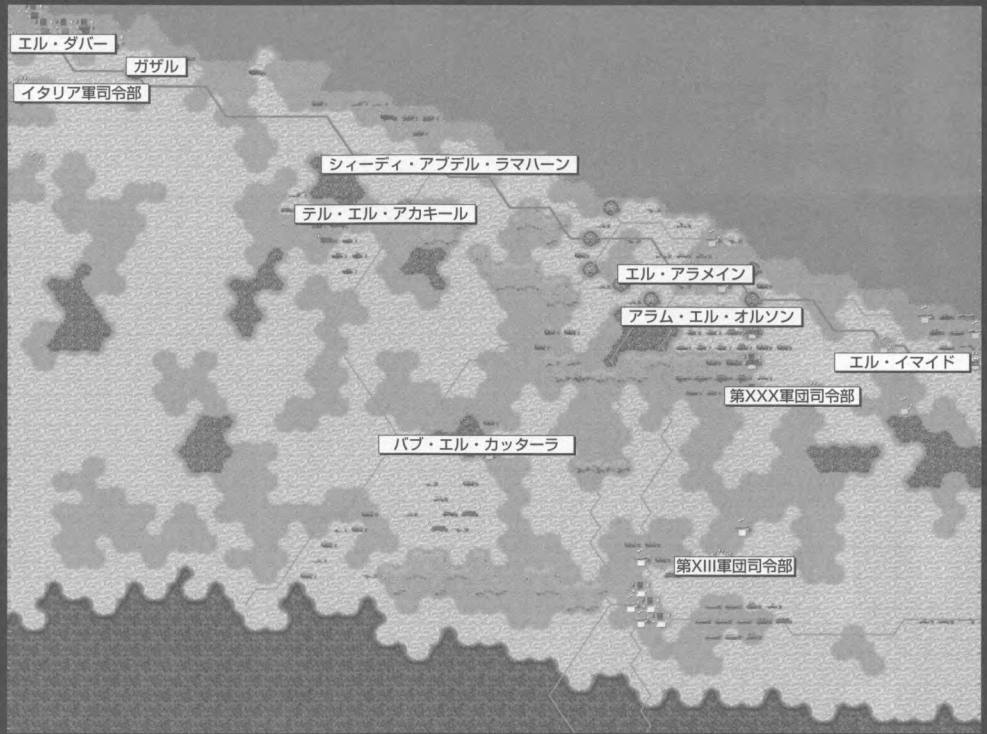
敵航空機の飛来を考え、Sdkfz7があれば、これをSdkfz7/1前期に改良、対空車両にしておくといい。

戦車を前面に、ロケット砲、牽引砲などで、防衛線を作り、第XXX軍団と第XIII軍団の部隊をおびき寄せる。

ついエル・アラメインまで進みたくなるが、あくまでも敵をおびき寄せることと、第XXX軍団と第XIII軍団を待ち伏せるには、この場所が最適になる。

特に第XIII軍団司令部周辺に注意して、敵部隊が移動して、留守になったら、占領用の航空機部隊で第XIII軍団司令部を占拠包囲して爆撃機で首都の耐久力を下げて占領する。

北アフリカ戦線前半 第一次エル・アラメインの戦い



これで第XIII軍団が消滅する。続いて、第XXX軍団との戦いになる。これも航空機部隊を海路(マップ上の海)を移動させ、エル・イマイド、第XXX軍団司令部と占領する。

このときも防衛線に敵部隊を引きつけておくと楽になる。

防衛線付近の戦いで、敵は叩いても潰さないように戦うと、敵部隊数が減らないので生産できずに、エル・イマイド、第XXX軍団司令部の占領が楽になる。

こうしてエル・イマイド、第XXX軍団司令部を占領した部隊と、テル・エル・アカキール、シーディ・アブデル・ラハマーンの防衛線の地上部隊とで、残るエル・アラメインの第XXX軍団を挟み撃ちにして攻撃すると、楽に大勝利ができるはずだ。

ただし、大勝利は34ターンとやや少ない目で、次が架空シナリオの「トルコ参戦」に移っていく。

「トルコ参戦」を勝利すると「第二次エル・アラメインの戦い」に移る。

勝利で、いきなり「第二次エル・アラメインの戦い」に入ると非常にきついのので、「トルコ参戦」を挟んでおきたい。

いきなり「第二次エル・アラメインの戦い」に移ると、同じ構成のマップなのに、こ

れほど難易度が違うのかと驚くことになる。

ただし、引き分けて「トーチ作戦」に移る場合は、艦艇ユニットが充実していないと悲惨な結果になる。

この北アフリカ戦線ルートの、大きな分岐点となるシナリオの「第一次エル・アラメインの戦い」以降は、必ず今まで以上に次のシナリオのことを想定して、プレイしたほうがいい。

大勝利をすれば、次のシナリオで初期軍事費が増えるが、部隊の経験値があまり得られないことがある。さらにこの「第一次工

ル・アラメインの戦い」を航空機中心で勝ってしまうと、今後アメリカが参戦してくると、航空機での楽勝パターンが通用しなくなる。

これらのことも考え、たとえ大勝利をしても、シナリオぎりぎりまで、部隊を戦わせて、経験値を少しでも得て、部隊を進化させ、さらに次のシナリオのために、部隊の再編成ということも考えておくといい。

進化待ちユニットを部隊表に温存させよう

Bf109Fなどの経験値が上がるとFw190A系に進化させることができる。

しかし、この時期は、兵器のエントリーがシナリオごとに、次々にエントリーされてくる。

Bf109F系の戦闘機の経験値が最大になると、上位機種Fw190A系に進化させたくなるが、ちょっと待て。

この時期のFw190Aは、1~4までシナリオごとに、次々に新兵器としてエントリーしてくる。

しかし、Fw190A-1から4までと、Fw190A-5以降は、同じFw190Aでも異なると思ったほうがいい。

つまり、Fw190A-1を改良で2、3、4と変更できるが、5がエントリーしてきても、4から5に改良することができないのだ。

こうなると、Fw190A-4をたくさん作っていると、Fw190F系やG系にして、使っていくことが多くなる。

本作は部隊数が増えたため、Bf109F系の経験値が最大の部隊を、Fw190A-1~4の間は、進化させず、5以降を待って進化させる進化待ちの戦闘機を温存しておくといい。

そのためにも、敵航空機と交戦する際、Fw190A系は十分に戦闘させないで、Bf109を生産して、敵戦闘機と交戦させ、経験値を上げて進化待ちの部隊をあらかじめ、多めに作っておくことをおすすめする。

これはFw190D-9や13、またこの上位機種種のMe262A-1a前期など、戦闘機を上位機種にするための考え方で、Fw190A-1~4にしてしまった戦闘機は、F型、G型に改良して、Me262A-1a戦闘爆撃機から、戦闘機のMe262A-1a前期や後期に改良してはならない。

ただし、戦闘機と戦闘爆撃機は使い方が変わってくるので運用には注意したほうがいい。

北 ア フ リ カ 戦 線 後 半

北アフリカで快進撃を続けていた、ロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団も、イギリス軍の増援部隊と、中東軍総司令官の交替、さらにアメリカ軍の参戦で、大きく様変わりを見せる。そしてこれまでロンメルが兵力の増強を再三ヒトラーに嘆願して受け入れられなかったものが、負け戦が決まりかけてようやく、チュニスに続々と兵力を集結させる。

- 第二次エル・アラメインの戦い
- トーチ作戦
- フューリング・スヴィント



1940年の西方戦役・ドイツフランス侵攻で、フランスに派遣したイギリス派遣軍はダンケルクが本土に逃げ延びるという失態を演じる。そしてイギリス本土はドイツ空軍の連夜の空襲。北アフリカではドイツ・アフリカ軍団の活躍と、戦争屋と異名を取ったチャーチルの政治生命を根底から揺るがす事態となっていた。

さらにアジアでは、日本軍がシンガポールを陥落させるという、イギリスにとって後がない状態であった。

国会内では反チャーチル派が、チャーチルを首相の座から引きずり降ろそうと画策し、さらに一般市民にも不安が広がっていく。

北アフリカでのロンメルロンメルの活躍は、敵味方を問わず、賞賛された時期があり、一時期「ロンメルらしい」という流行語まで生まれた。捕虜に対する紳士的な態度、好感の持てる場合などは、イギリス軍の中でも「ロンメルらしい」という言葉が流行ってしまう。

ロンメルロンメルのドイツ・アフリカ軍団を何としても敗北させないことには、チャーチルの政治生命までも危うくなってきたのだ。

実際、イギリスの特殊部隊によるロンメル暗殺計画も行われ、未遂に終わる。

そんなチャーチルにも、光明が差す。アメリカのルーズベルトが、「何かわれわれにお助けできることがありますか?」そうチャーチルに話しかけた。

チャーチルは、「できるだけ多くのシャーマン戦車を、そしてそれを中東に送って下さい」と嘆願する。

1942年初頭、イギリスはここまで切羽詰まっていた。

チャーチルの唯一の強みは、何回か、海相をしていたことであり、地中海への海軍の派遣や防衛はお手の物だった。この唯一の強み、海軍とマルタ島という地中海の守りによって、イタリア軍、ドイツ軍の補給、増援のための船舶をことごとく撃沈させ、北アフリカの枢軸軍は、補給、兵力不足に悩まされる。

一方チャーチルの願いがアメリカに受け入れられ、アメリカ供与の戦車を含め、イギリス軍には膨大な燃料を含めた兵力が送られることになった。そして、オーキンレックからアレクサンダーに中東総司令官が交替、オーキンレックのもとにモントゴメリーが第8軍司令官として着任する。

モントゴメリーは、北アフリカに兵力が集結するのを待ち、大攻勢をかける。

ドイツ・アフリカ軍団は、常に補給不足、軍需物資不足で、イギリス軍の鹵獲兵器ろかくはもとより、食料、衣服に至るまでイギリス軍の物資を調達する有様だった。そしてさらに、長い北アフリカの戦いで、ロンメルは肝臓疾患などの病気に苦しみ、最前線での指揮に影響が出てくる。

アメリカからの大量供与による優秀な戦車と補給物資で、イギリス軍はドイツ・アフリカ軍団を苦しめる。そしてさらにアメリカ軍の北アフリカ上陸により、ドイツ・アフリカ軍団は決定的な物量の差をつけられ、北アフリカを後にする。

第二次エル・アラメインの戦い

オーキンレックは、エル・アラメインの戦いでロンメルの快進撃を食い止め、ロンメルのスエズ運河を占領し、中近東からソ連南部を狙う計画を阻止した。しかしこのオーキンレックの攻撃も、決定的な勝利とは言えなかった。

チャーチルはオーキンレックを更迭、アレクサンダーを近東軍(実際は中東軍)総司令官に任命、第8軍司令官にMontgomeryを任命する。

Montgomeryは万全な兵力が整うまで、攻撃を始めずに、北アフリカにイギリス軍の兵力を続々と集結させる。

一方ロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団は今までの戦いで兵力が消耗し、さらに地中海に浮かぶマルタ島の動きが活発になり、マルタ島のイギリス軍によって北アフリカへの補給船が次々に沈められていく。

ロンメルもMontgomery率いるイギリス第8軍の兵力が増強されているのを知ってはいたが、ロンメル自身もこのとき、肝臓を患い、ドイツ本国に帰国、治療のため休暇をとっていた。

ロンメルはビル・アブ・シファルからビル・エル・アタシュまでの広範囲の地帯に「悪魔の園」というトラップを巧みに使った50万個近い地雷を敷設していた。

しかしMontgomeryは、この地雷原の向こうからやってきた。

1942年10月23日、Montgomeryの「スーパーチャージ作戦」が開始された。Montgomeryは「悪魔の園」に向けて、徹底的な砲撃を加え、広大な地雷原を無力化させたのである。

そして物量にものをいわせたMontgomeryの攻勢で、燃料を含めた物資不足のドイツ・アフリカ軍団にとっては不利な状況が続く。

ロンメルは北アフリカに戻り、エル・アゲイラまでの1,000キロの道のりを2週間退却し、チュニス経由でアフリカの部隊をヨーロッパに戻すことをヒトラーに提案する。

しかしヒトラーは、北アフリカの死守をロンメルに命じた。

戦争開始年月日 → 1942年10月23日22:00

大勝利 (20ターン以内) → トーチ作戦

勝利 (72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スヴィント

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	70,000	0/56	—	—
第XXX(30)軍団	170,000	61/64	★1,000	—
第XIII(13)軍団	150,000	52/52	★1,000	—
第X(10)軍団	120,000	62/40	★1,000	—
★第XX(20)機甲軍団	45,000	64/56	—	—
第1自由フランス旅団	10,000	11/16	—	—
★第X/XXI(10/21)軍団	20,000	64/40	—	—
第9航空軍	80,000	4/4	—	—

物量にものをいわせるMontgomeryの大攻勢が始まる

最大のネックは だんだん軍事費がなくなる

とてつもない物量で、エル・アラメインを守る、ドイツ・アフリカ軍団と同盟軍のイタリア軍に迫る、イギリス軍を中心とした敵4軍。

「第一次エル・アラメインの戦い」は、空港の設置でなんとか勝つことができた。

しかし、このシナリオは補給地は多いが、軍事費に直結する都市数が圧倒的に少ない。初期軍事費は7万と多めだが、部隊の補給・補充、さらに空港の設置などをしていくにつれて、真綿で首を絞められるように軍事費が少なくなり、最後には補給どころか、部隊の補充もままならなくなる。

そこで、このシナリオでは、全補給コマンドを使わず、必要な部隊の補給・補充を心がけるようにしたい。

しかし、このシナリオを経由すると、利点もある。航空機の改良でFw190A-4を多く作れること、さらにエントリーしてくるティーガーI前期を制式化すれば、IV号戦車から進化させることができることだ。

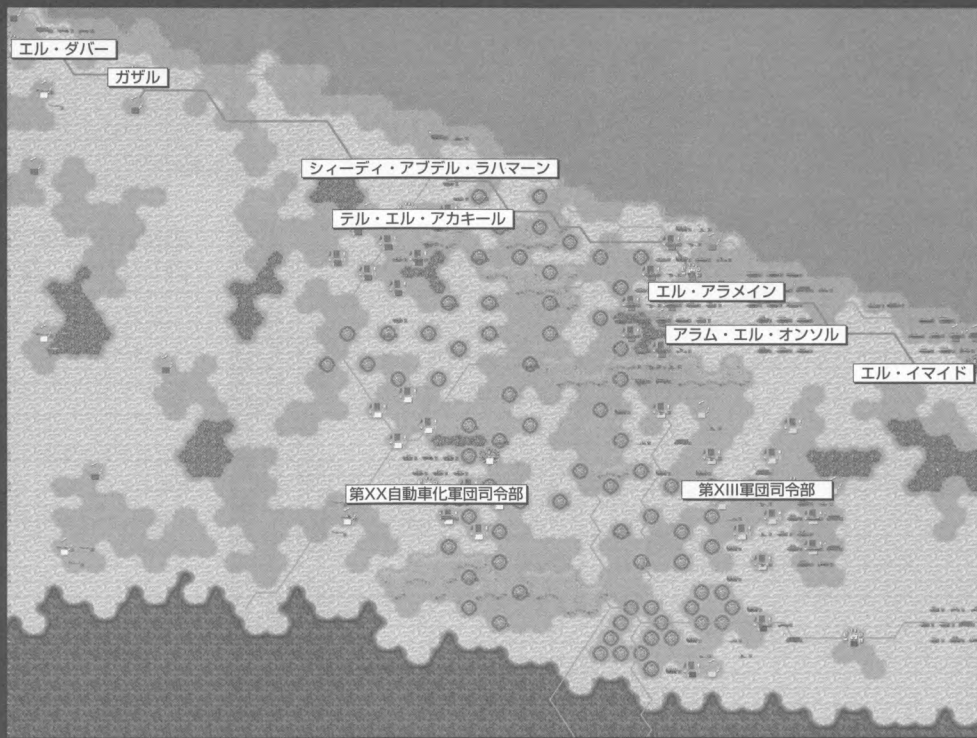
「悪魔の園」と言われた地雷原を、敵の猛烈な砲撃で爆破させたのだろうか、テル・エル・アカキールからハブ・エル・カッターラまでの前線の地形が弾痕地形になっている。この廃墟と化した「悪魔の園」を敵地上部隊が押し寄せ、後方から牽引砲で攻撃をしってくる。

幸い防御力の高い要塞地形があるので、そこをなんとか占拠して、敵を潰し、後方から牽引砲で攻撃、さらに敵航空機の地上攻撃を防ぐためSdkfz7/1前期を配置して、敵航空機を潰していくといい。

前線に敵兵力を集中させて、空いた敵首都を占領というお約束の方法で、まず第1自由フランス旅団司令部を占領する。

この場合、占領部隊は安全な、マップいちばん下から、移動占領しよう。第1自由フランス旅団司令部から空港までは距離があるので、輸送機を空港に降ろして、首都を占領するまでに、敵に占領部隊を潰される恐れがあるので、Ju87D-2に搭載、平地に降

北アフリカ戦線後半 第二次エル・アラメインの戦い



下させるといい。

ここまで比較的順調に進むが、問題はその後。じわじわと敵地上部隊に、前線の地上部隊が削られると、都市数が少ないため軍事費が底を突く。

軍事費が底を突き始めると、敵との戦い以上に悲惨な状況に陥る。

航空機の補給・補充が不可能になるのだ。ティーガーIなど、燃料を多く消費する地上部隊も同様に補給・補充ができなくなる。さらに間接攻撃の牽引砲、ロケット砲の弾切れとなる。まさにチュニスのアルニムがヒトラーに最後の弾が尽きるまで死守せよと言われ、最後の弾を撃ち尽くして降伏したような状況だ。

この状況を少しでも回避して、なんとか敵の敗北軍事費設定で降伏させなくてはならない。そのためには、すべての部隊を、1部隊ずつ、何ターンにも分けながら補給し、経験値が上がり、進化させた部隊は召還で部隊表に戻し、機数と燃料の十分にある部隊を部隊表から配置してやりくりする。

Fw190A-4など、攻撃力の高い戦闘機を優先的に、細々と補給・補充して敵航空機を潰す。この戦闘機の補給・補充は1ターンで2部隊が限度かもしれない。

続いて牽引砲。170mm加農砲などは、

射程が長いので遠くにいる対空部隊を潰したりと、敵地上部隊への攻撃が有効だ。そして、部隊表へ機数の減った部隊を召還で戻し、Bf110系などの燃料の多い部隊を配置してやりくりをする。

無駄な部隊はこの方法で敵に潰されてもかまわない。特に旧式の部隊などは、敵を潰し、さらに敵の餌食になる覚悟で、敵の軍事費を減らしていくことだ。

そして、第1自由フランス旅団司令部の上の第XIII軍団司令部を航空機で占拠して、占領部隊と爆撃機で占領、第XXX軍団と第X軍団、そして第9航空軍にしてしまう。

ここからは、ひたすら敵部隊を潰し、さらはこちらの部隊の燃料や機数の補給・補充のやりくりになる。

都市数が少ない第X軍団がたぶんこの後降伏するはずだ。こうなったら残りは、2軍。燃料不足でへろへろの全部隊を集結させ、エル・アラメインの第XXX軍団首都を遠巻きにしながら、敵部隊を生産させて、敗北軍事費で降伏させるといい。

ちなみに、このシナリオで大勝利は20ターン以内なので、ちょっと不可能に近い。大勝利、勝利とも「トーチ作戦」なので、目標は勝利と考えたほうが楽だ。

モントゴメリー バーナード

Montgomery, Bernard

イギリス 最終階級 陸軍元帥 1887~1976

1887年ロンドンで生まれる。牧師の父を持ち、貴族将校の多いイギリス陸軍の中では、決して毛並みのいい育ちではなかった。

1907年サンドバースト陸軍士官学校に入学、1914年、第一次世界大戦で中尉として小隊長を務める。青年将校時代から強情でわがままというのは、その後の彼の特徴をすでに表わしている。

第二次世界大戦が始まり、将官に昇進、第3師団を率いて1939年フランスに渡る。

アレクサンダー同様に、ダンケルクの撤退の際、最後まで踏みとどまった将官のひとり、本国に帰り第5軍団、そして第12軍団長に任命される。

モントゴメリーが一躍有名になったのは、オーキンレックに代わり、西部砂漠軍の第8軍団司令官として北アフリカに着任、頑固なまでに保守的な作戦指揮と物

量戦でロンメルを破ってからである。

しかしその後、常に西側連合軍の作戦で、先陣を譲るようになり、一時期バットンと名譽をかけた先陣レースを行う。欧州へ転戦すると、融通の利かない性格が災いし、イタリア戦線や「マーケット・ガーデン作戦」では硬直した作戦指揮を執って、連合軍に多大な損害を出したと非難されている。

戦後イギリスの参謀総長を務め、連合軍副最高司令官にもなる。

1942年の北アフリカの大勝利の功でエル・アラメイン子爵の称号を受ける。

名譽にこだわり、頑固で妥協しない点で、英国人氣質を代表する軍人であった。また、戦線の実状を正確に把握するための無線連絡システムを確立させたことで知られる。



トーチ作戦

1942年11月8日、北アフリカ上陸「トーチ作戦」が始まる。上陸地点はモロッコのカサブランカ、アルジェリアのオランとアルジェであった。

しかしそこにはフランス軍が待ち受けていた。

フランスは1940年にドイツに降伏して、ベタン元帥を首班に親独派のヴィシー政権が成立、フランス本土の半分と、海外の領土をヴィシー政権が保有することを許される。

この傀儡政権によって北アフリカのフランス領も守られていた。

モロッコ、アルジェはフランス領で、ここには14個師団のヴィシー政権のフランス軍が守りを固め、米英上陸に大きな支障をきたしていた。

そこで、水面下の外交を米英は行うが、上陸が始まると、ヴィシーフランス軍の抵抗が始まる。アルジェでは駆逐艦が撃沈され、オランでも激しいフランス軍の抵抗に遭う。

しかし、アルジェにヴィシー・フランス軍総司令官ダルランが滞在しており、彼を丸め込むことで米英はフランス軍と停戦をする。

この米英の予期せぬ上陸に、ドイツ軍はあわてた。

今までロンメルが再三の兵力増援を嘆願したにもかかわらず、北アフリカに兵力を送らなかったヒ特勒は、一転、チュニジアに続々と兵力を送り込んだ。

一方米英連合軍は、モントゴメリー率いるイギリス第8軍が、スーパーチャージ作戦で、敗退するドイツ・アフリカ軍団を追いかけてトリポリを目指し、上陸した米英連合軍は、部隊を再編成しながら、チュニスを目指していた。

幸いチュニジア北東部を確保できたドイツ軍は、東部戦線からアルニム中將を移動、第5装甲軍を含めたドイツ軍が続々とアルジェに上陸する。

そして北アフリカのアルニムとロンメルの奇妙な最後の戦いが、チュニスで始まる。

戦争開始年月日 → 1942年11月08日02:00

大勝利 (42ターン以内) → 第三次ハリコフ攻防戦

勝利 (60ターン以内) → ツィタデレ

引き分け (規定ターン以上) → フリュERINGスヴィント

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	—	10T連合
スペイン	5,000	0/16	★3,000	—

チュニスを西から米英連合軍が、トリポリからイギリス第8軍が迫る

第8軍を降伏させられれば 戦いは楽になる

このシナリオは、大勝利を続けながら、移ってきた場合、ここで大勝利すると、架空シナリオのアメリカ本土戦に移る。

まず、このシナリオを大勝利するには、艦艇ユニットが充実している必要がある。H級を中心にした戦艦、潜水艦、対潜哨戒機、などを前もって部隊表の中に温存しておくことだ。

このシナリオは、北アフリカ戦線の「第二次エル・アラメインの戦い」をへろへろで勝利した場合は、ティーガーI前期などの部隊が充実していても、初期軍事費が少なく、非常に辛い戦いとなる。

逆に東部戦線の「ブラウ作戦」を大勝利する、大勝利ルートで移ってくると、初期軍事費も多く、港で、艦艇ユニットの補給も余裕で行えるし、架空シナリオの「レコンキスタ」へ移れる可能性が高い。

まず生産首都バレルモからチュニスに地上部隊と航空機を移動させて、北アフリカへの増援部隊を送る。これは史実と同様だ。

それと同時に、艦艇ユニットの戦艦をチュニス、ビセルト付近に移動させる。さらに別部隊の戦艦を中心とした艦艇ユニットをマップ下のトリポリ付近へ移動させる。

チュニス周辺の艦艇ユニット部隊は、マップ左側のマップの外から現れる、西方任務部隊と、中央/東方任務部隊の艦艇を潰し、さらに左から移動してくる航空機、地上部隊を艦砲射撃で潰すための艦隊だ。

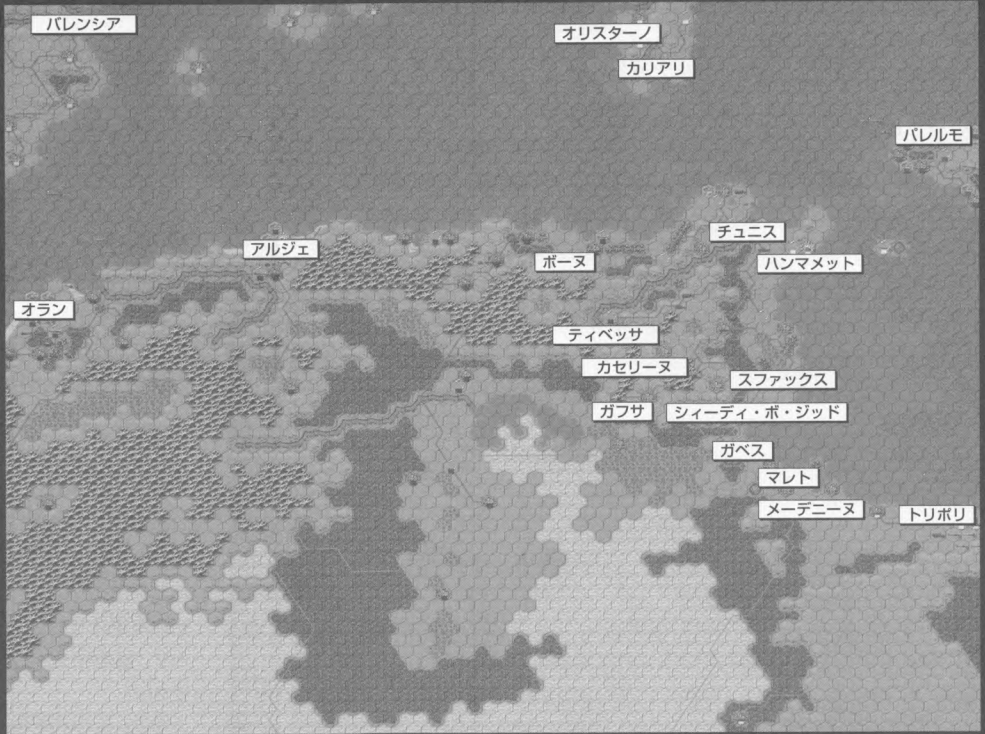
一方トリポリに移動させた艦隊は、トリポリ右のマップ外から、敗退するドイツ・アフリカ軍団を追って出現するイギリス第8軍の航空機、地上部隊、艦艇ユニットを潰すための艦隊となる。

このふたつの艦隊の編成と移動とともに、チュニス周辺の都市を占領して、橋頭堡とするための地上部隊と占領部隊を輸送船と航空機で送る。

トリポリ支援の艦隊の補給の港として、スファックス右の港は占領しておこう。

最初は枢軸軍側で戦っているヴィシー・

北アフリカ戦線後半 トーチ作戦



フランスは、10ターン目に連合軍側に寝返る。

これを想定して、チュニスに上陸させた地上部隊と航空機でヴィシー・フランス軍の部隊を包囲、すぐに潰せるようにしたい。

チュニス周辺の空港や、都市を補給地点としてどれだけ使えるかが、シナリオの難易度をグッと楽にしてくれる。

まず、ヴィシー・フランス軍を叩きながら、第8軍が現れたら、艦砲射撃と、航空機で潰していく。戦艦は4部隊、航空機は4～5部隊ほどいると、比較的楽に第8軍の敵部隊を潰せる。

同時にチュニス左から、続々と敵艦艇と航空機が出現する。これは、深追いせずに、右へ移動しながら、敵の艦艇の耐久力を減らしていこう。深追いすると、敵戦艦の射程に入り、ダメージを受けるからだ。H級の射程は11なので、敵戦艦の射程10より、1多い。これを利用すれば、敵の射程外から、攻撃ができる。さらに、戦闘機で、敵の航空機を潰していく。

このとき、マップ上のカリアリ周辺の空港や、チュニス周辺の空港を効率よく利用して航空機の補給に務めるといい。

この方法で、敵の軍事費を減らしていくと、敗北軍事費設定のある軍が、資金不足

で降伏する。

第8軍、西方任務部隊、中央/東方任務部隊がそれだ。

この3つの軍が降伏してくれると、戦いは非常に楽になる。この3つの軍の部隊を潰しながら、一方で、航空機や爆撃機、輸送機を使って、ヴィシー・フランス軍の都市、空港を占領していく。理由は、海岸線に地上部隊を移動させていくと、敵の艦隊の艦砲射撃や、航空機の餌食になるからだ。

さらに地上部隊は、都市が少ないため、燃料不足になることが多い。そのため、内陸から占領して、都市を確保、補給地点を多

く作っておきたいということもある。

第8軍、西方任務部隊、中央/東方任務部隊が降伏したら、後は楽に戦える。

戦艦を左に移動させ、艦砲射撃で敵地上部隊、航空機を叩きながら、アルジェを艦艇で占拠する。そして、地上部隊をアルジェに移動させ、ここを補給地にして、オランを制圧しよう。

ただし、注意したいのは、敵が潜水艦を生産してきたときだ。ガトー級という強力な潜水艦が出現したら、浮上している場合は艦砲射撃で、潜航していたら、対潜哨戒機で駆逐艦を待ち伏せて潰すことが大切だ。

アレクサンダー ハロルド

Alexander, Harold

イギリス 最終階級 陸軍元帥 1891～1969

1940年、ヨーロッパ派遣軍の第1師団長としてフランスに行き、ダンケルク撤退のとき、海岸に残された最後の部隊の指揮官に選ばれる。

1941年1月、第1軍団司令官としてビルマに赴く。しかし、制空権を日本軍に握られ、なすすべもなくインドへの撤退を指揮する。

1942年8月、チャーチルの命令によって近東軍司令官に着任(実質は中東軍司令官だったが、オーキンレックを中東軍司令官に任命してすくなので、近東軍司令官とする)。

アレクサンダーとともに、チャーチルは第8軍司令官としてモンゴメリーを任命、アレクサンダーとともにエル・アラメイン以後の戦いで勝利を収める。

その後、米英両軍がチュニジアで合流、念願のドイツ・アフリカ軍団を北アフリカから追い落とす。

英米合流後北アフリカ連合軍最高司令官に就任。

1943年5月、18軍集団司令官を兼任する。

1943年、シチリア上陸「ハスキー作戦」では、アイゼンハワーにより、地中海方面連合軍司令官に任命される。

しかし、イタリア本土の連合軍の作戦は、ノルマンディ上陸やフランスでの作戦が最優先されたため、重要資材の不足に不満を申し立てることもあったが、1945年4月29日、イタリアにいるドイツ軍の降伏を受理する。

一部の将軍たちの不満であったモンゴメリーの勝手な行動も、アレクサンダーとモンゴメリーというパートナーシップがあったために、2人のバランスが取れ、成功を収めたといえる。

戦後、国防大臣を務め、1969年、78歳で亡くなる。

フリーリングスヴィント

1943年2月13日、ドイツ・アフリカ軍団は敗走してチュニジアで第5装甲軍と合流、ロンメルとアルニムは、このチュニジアで東と西の敵を相手に作戦を遂行することになる。

アルニムは、最新鋭のティーガーIを先頭に、第10、第21機甲師団を使ってファイド岬を急襲し、チュニジアを目指しイギリス第1軍を包囲殲滅する「春風作戦」を開始する。これはファイドとガフサ間の米軍部隊と戦うために、有利な防御陣地を手に入れたかったからだ。しかし、アルニムは第10機甲師団と、第21機甲師団ではティベッサの連合軍を簡単に殲滅できないと思い、ティベッサ攻撃を躊躇した。

一方ロンメルの作戦は、ガフサに向かい、マレト背後のアメリカ軍の脅威を除去、さらに敵の後方深く侵入し、敵の補給地点ティベッサへ經由して、イギリス第1軍を包囲するものであった。

こうしてロンメルとアルニムの作戦は真の向から対立してしまう。

このマレトからガフサ経由、カセリース、ティベッサへのアフリカ軍団の長攻作戦は「好機作戦」と名付けられ、結局、アルニムとロンメルは別々に作戦を行うこととなる。

アルニムとロンメル両者の攻撃は、序盤は比較的うまい具合に進んだ。それはアメリカ軍の部隊の多くが戦闘未経験の部隊だったのに対して、ドイツ軍は歴戦のベテランぞろいで、兵力も増強されていたためだ。アメリカ第2軍(パットン)の部隊は、ドイツ軍の攻撃を受け大混乱に陥った。ロンメルはこの機を逃さず、アメリカ第2軍とティベッサを総攻撃し、カセリースからボースを一気に手中に収めることを主張した。マレトに構築した防御線で、トリポリからのイギリス軍を食い止められなくなるからだ。しかしロンメルの意見は、アルニムをはじめ空軍司令官のケッセルリンクやイタリアのムッソリーニにも理解されなかった。

結局、ロンメルの考える絶好のチャンス、チュニジアの連合軍の急所を突く作戦は、ドイツ軍首脳部に却下され、ターラを小さく包囲する局地的攻勢を実施することになった。

ドイツ軍の局地的な攻撃は連合軍の予測通りで、北アフリカ戦域・連合軍司令官アレクサンダー大將は、ドイツ軍が選択した攻撃に対して準備を整えたため、ドイツ軍は敵主力と正面からぶつかることになった。

もし、ロンメル案が採用されていたら、マレトから、この連合軍の背後を急襲できたのだ。

このようにチュニジアのドイツ軍は、作戦の決定までの間が長すぎ、ドイツ・イタリア軍がそれぞれの攻撃目標をバラバラに攻撃した結果、反撃の機会を逸し、連合軍に兵力の集結時間まで与えてしまう。

ドイツ軍はアルニムが小出しで兵力を使うため徐々に兵力が消耗し、3個機甲師団の兵力は、実質1個師団に満たなくなる。小出しに使う兵力が消耗し、ドイツ軍とイギリス軍との兵力の差はどんどん拡大していった、さらにターラの戦闘で大損害を被ったドイツ軍はトリポリから、イギリス軍にマレト防御線を突破された。これはロンメルが連合軍を海岸に押しやる構想を、逆に連合軍側が実行してしまったという皮肉な結果である。

チュニスを守り、西側連合軍の攻撃を防げるか!?

艦艇ユニットがあれば これも非常に楽

ユーザーの初期生産首都はファイド、ここには生産空港がひとつ。港はない。しかもフォンドークから敵部隊が迫っている。

包囲されれば、遷都は時間の問題だ。

このシナリオは北アフリカ戦で引き分けて移ってきた場合と、東部戦線のドン=ドネツ防衛線で大勝利した場合とでは、初期軍事費額がまったく変わってくる。

北アフリカ戦で引き分けて移ってくると、初期軍事費額が少ないため、空港の設置などは、軍事費額がかさむため、おいそれとできない。

逆に、大勝利で移ってきた場合は、軍事費額の多さにものをいわせて、ガンガン空港を設置できる。

まず、配置ターンで、ロケット砲を配置、フォンドークの敵地上部隊を攻撃、さらに敵航空機の地上攻撃に備えて、対空車両 Sdkfz 7/1 前期や後期などを配置、敵の攻撃の壁として有効なティーガー I 前期を配置する。そして、できれば建設工兵でもひとつ空港を増やしておきたい。

このファイドを防衛拠点として、配置した地上部隊と航空機に頑張ってもらおう。遷都が遅ければ、それだけ充実した防衛用の部隊が配置できるので、航空機や地上部隊で、なるべく敵の進入を食い止めるといい。

ここがマレト右、マップの外から移動してくるイギリス第8軍と、フォンドーク方面から攻撃してくる大部隊を食い止める場所となる。

敵に包囲されると、遷都先は、チュニス、ビゼルト、カルタニセッタとあるが、チュニス、ビゼルトは、多分敵に占領されている可能性が高いので、カルタニセッタになる。

ここには港が3つ、空港が3つと、非常に充実しているが、ファイドまでの距離がある。地上部隊のファイドまでの輸送はギガントか輸送船になるので、ファイドで、できる限り、地上部隊の配置を終えておきたい。

カルタニセッタに遷都したら、艦艇ユニットが配置できる。この艦艇ユニットの戦艦

戦争開始年月日 → 1943年02月14日04:00

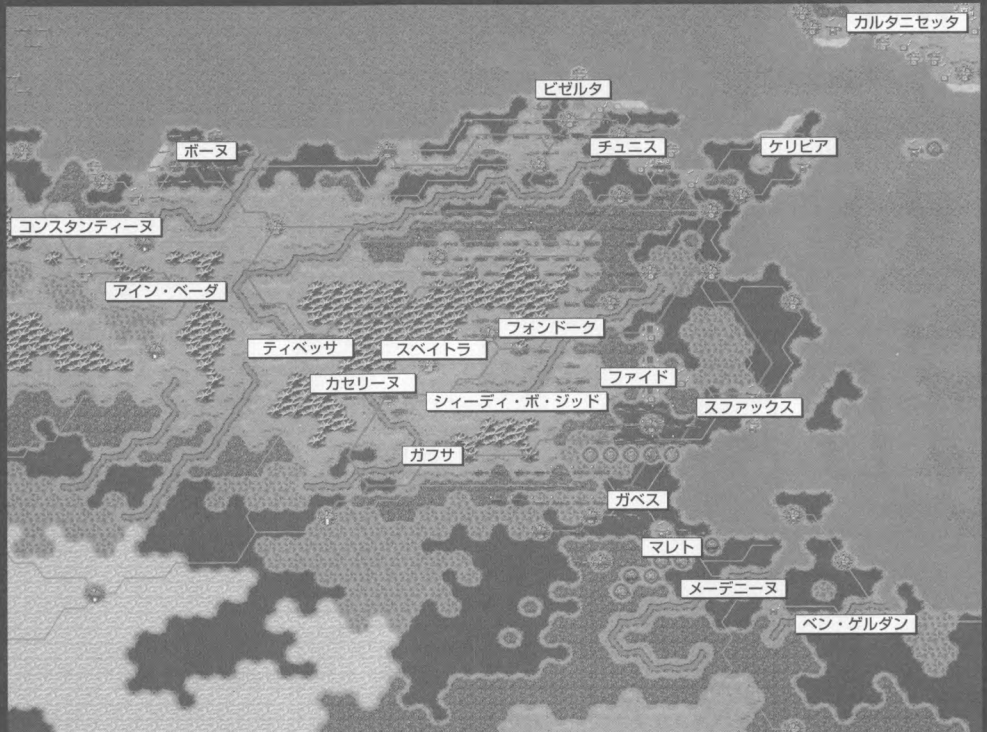
大勝利 (67ターン以内) → 第三次ハリコフ攻防戦

勝利 (102ターン以内) → ツィタデレ

引き分け (規定ターン以上) → ハスキー作戦

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5戦車軍	45,000	0/64	-	-
★ドイツ・アフリカ軍団	30,000	56/48	-	-
第8軍	200,000	64/64	-	4T連合
第V(5)軍団	100,000	64/52	★1,000	4T連合
第II(2)軍団	120,000	64/56	-	-
第XIX(19)軍団	3,000	24/20	-	-
アフリカ戦車軍	35,000	58/56	-	-

北アフリカ戦線後半 フリユールリングスヴィント



を使って、ボーヌ方面の敵と、マレト下から移動してくる第8軍を潰す艦隊ふたつを編成しよう。

そして航空機は、戦闘機を中心に配置して、ボーヌ方面とマレト方面から移動してくる航空機を潰していく。

ポイントは、敵軍で敗北軍事費設定がある第8軍。軍事費額が多いが、この第8軍を降伏させられれば、残るは、ボーヌ方面からの敵になるので、攻撃がしやすくなる。

そこで、マレト周辺の要塞地形にティーガーI前期、後ろにSdkfz/71前期や後期を配置、戦艦や航空機で、ひたすら第8軍の航空機を潰して、軍事費を減らす。

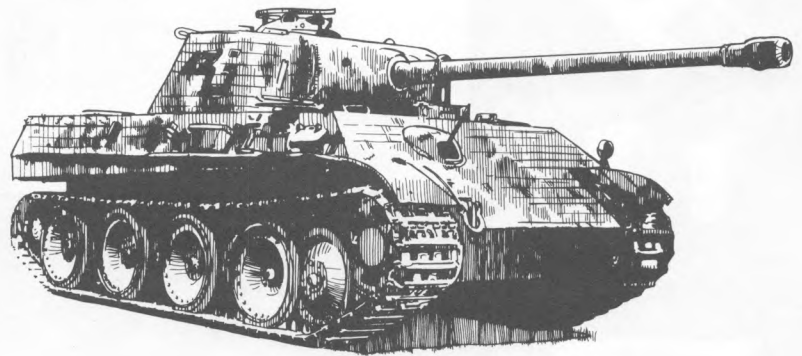
第8軍を降伏に追い込みながら、ボーヌ方面に戦艦を中心にした艦隊を移動、敵地上部隊をファイドの防衛部隊とともに挟み撃ちにして潰していく。

チュニスやビゼルトも、たとえ占領されていても、取り返せばいいのだ。

ただし、ボーヌで潜水艦を生産されることがあるので、注意したい。

潜水艦は浮上しているときに、一気に潰してしまう。

この方法でボーヌを制圧、内陸のティベッサ、アイン・ベータ、コンスタンティヌを取っていけば大勝利も不可能ではない。



アルニム ユルゲン フォン

Arnim, Jürgen von

ドイツ 最終階級 陸軍上級大将 1889~1971

プロイセンの貴族の家系に生まれ、父も軍人として活躍した軍人の一族の出身。

1938年少将に昇進、ドイツ参謀本部で活躍する。ポーランド侵攻、西方戦役の対フランス戦では中将に昇進、第17装甲師団長として活躍。

1941年から始まる東部戦線では中央軍集団で、ブリヤンスク攻略の際、功績を挙げる。その後大将に昇進、北方軍集団で、レニングラード戦で戦う。

1942年、北アフリカ戦線が悪化し、ロンメルがドイツ・アフリカ軍団が敗走を始めると、ヒトラーの命令で東部戦線から転出、第5機甲軍司令官に任命され、チュニジアに向かう。ところが、このアルニムの北アフリカでの指揮に対して、様々な問題が生じる。

アルニムをヒトラーはロンメルと同格の地位にしたため、北アフリカで指揮系統がアルニム、ロンメルが2

つが存在し、間に立たされたイタリア軍が混乱する結果になる。しかもアルニムはロンメルと協調せず、イタリア軍を無視して、ケッセルリンクやドイツ首脳部と直接交渉をしたため、チュニジア、マレト防衛線の戦いで、ロンメルの見解と対立、別々の作戦行動を取り、結果的に北アフリカでドイツ軍の敗北のとどめを刺すことになる。

ロンメルは途中から西方戦役に移動、第5装甲軍とドイツ・アフリカ軍団が統合され、アルニムはアフリカ軍団司令官となるが、チュニスで西側連合軍の攻勢を支えきれず、1943年5月11日降伏し、捕虜となり収容所で終戦まで過ごす。このアルニムとロンメルの確執についてよく言われるが、アルニムは地味ではあるが、優秀な軍人で、ロンメルがそれを上回っていただけともいえる。

地中海イタリヤ戦線

ヒトラーの北アフリカ最後の砦チュニスを守ることができず、「最後の一発の弾がなくなるまで死守せよ!!」という言葉通り、最後の弾を撃ち、25万人の北アフリカのドイツ軍は降伏する。

そして、米英の西側連合軍は、いよいよシシリー島に上陸、イタリア半島への反攻が開始される。



- ハスキー作戦
- ベイタウン/アヴァランシュ作戦
- シングル作戦
- 断末魔のファシズム

1943年、アフリカで大勝利を果たした西側連合軍は、次に何を
するかという具体的プランがまだなかった。

それは、ドイツ軍との全面的な戦いに対する自信がまだなかった
ためである。

参戦したばかりのアメリカ軍も、兵士の実戦経験が少ないため、
アフリカで大きな損害を出したこともあったためだ。

しかし、東部戦線では、ソ連とドイツの熾烈なクルスク戦車戦
「ツィタデレ作戦」が行われ、ソ連からの要請で、地中海への上陸
作戦を考える。

西側連合軍はこの次の戦いの検討を行い、いちばん実行可能で、
地中海の安全確保、そして被害の少ないと思えるシチリア島上陸作
戦「ハスキー作戦」が考えられた。

シチリア島には30万人近いイタリア第6軍が駐留していた。しか
し、装備が不十分で、満身に戦えるのはわずか7万人前後だった。
そのためケッセルリンク元帥は、チュニジアから撤退したドイツ軍
を再編成し、さらに第15機甲てき弾兵、ヘルマン・ゲーリング機
甲師団を防御にあてた。

このドイツ軍地中海方面司令官ケッセルリンクは、陸・空を兼任
した司令官であった点で、他の方面軍司令官と異なる。

つまり空軍地上部隊のヘルマン・ゲーリング機甲師団が参加する
ことで、陸、空双方を指揮する人材が必要だったのである。しかし
実際は、このわずかな兵力でシチリアを防御できるとは、誰も考え

てはいなかった。

西側連合軍の上陸に対して、枢軸軍のシチリアの防衛計画は、港
の海軍基地が要塞化されているだけで、基本戦略は損害を最小限に
食い止め、兵力の温存に終始することだった。

シチリア島への連合軍の上陸作戦は、前日からの悪天候のため、
海岸のドイツ、イタリア軍部隊が警戒を怠り、激しい抵抗もなく上
陸は完了する。

しかし、それでもドイツ軍の部隊の中には、ティーガーIなどが
配備されており、上陸後の連合軍も苦戦を強いられる。

空挺部隊がシセラ、リカタに降下し、上陸したパットン率いるア
メリカ軍は、チュニジアでの戦闘経験から、若干なりとも兵士の戦
闘を積んだことで、島の西側からパレルモへとスムーズな進軍を開
始する。これに比ベントゴメリー率いるイギリス軍は、西側から
メッシーナへと進み、エトナ山でドイツ・イタリア連合軍の激しい
抵抗を受ける。

このモンゴメリーの部隊を支援するため、パットンは西側から
枢軸軍の側面を叩く目的で進路を変える。

ドイツ軍地中海方面軍司令官ケッセルリンクはエトナでの時間稼
ぎと、その後の連合軍増援部隊の上陸阻止によって、ドイツ軍4万
人、イタリア軍6万人の大部隊はもとより、負傷者、捕虜、戦車な
どの軍事物資を含め、メッシーナ海峡を渡りレッジョ・ディ・カラ
ーブリアへ避難させることができた。



ハスキー作戦

1943年7月10日、ソ連の要請もあり、西側連合軍はシチリア島上陸「ハスキー作戦」を開始する。

当初はイギリス軍が中心になって、シラクサーサからシチリアの西端メッシーナを攻略する予定だった。しかし、モントゴメリーのイギリス第8軍がドイツ軍の激しい抵抗に遭い、前進を阻まれてしまう。

そこでパットン率いる第3軍がシチリア東端パレルモを迂回してイギリス軍よりも先にメッシーナを占領する。

このシチリア攻略にあたり、西側連合軍はイギリス軍空挺第1空挺師団の第1パラシュート旅団によるブレモンレ橋確保のための降下作戦「マーストン作戦」を並行して行う。

この西側連合軍の上陸作戦に対して、イタリア、ドイツの枢軸軍は、防御することは不可能と考え、遅延作戦で、シチリアの部隊をイタリア半島に撤退させることに成功する。

戦争開始年月日 → 1943年07月09日20:00

大勝利 (60ターン以内) → ドニエブル湾曲部

勝利 (96ターン以内) → 西部ウクライナの喪失

引き分け (規定ターン以上) → ベイタウン/アヴァランシュ作戦

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
★第XVI(16)軍団	30,000	0/56	-	-
第7軍	190,000	64/60	★1,000	4T連合
第8軍	190,000	64/60	★1,000	4T連合
★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	-

艦艇ユニットが充実していると非常に楽

序盤は対空部隊とともに
とにかく上に逃げよう

初期のユーザー生産首都はカルタジローネ。しかしすでに敵アメリカ第7軍の上陸部隊が目の前に迫っている。

ここには生産空港がひとつしかなく、上陸部隊と敵航空機に包囲され、アツという間にカルタジローネは落とされてしまう。

さらにシラクサーサ方面からはイギリス第8軍の上陸部隊も迫ってくる。

カルタジローネが包囲されると、マップ右上のメッシーナに遷都する。

まずは、初期生産首都カルタジローネで、対空車両と建設工兵を配置する。対空車両 Sdkfz7/1 前期は、迫る敵航空機を攻撃するためのものだ。建設工兵はカルタジローネを少しでも耐久力を上げ、敵の占領を遅らせたい。

敵がジェラに上陸を始める3ターン前後にメッシーナに遷都するので、それまでにできる限りの対空車両を配置して、配置した対空車両をエンナ、ニコシアに移動させながら同盟軍のイタリア第7軍、第8軍が全滅しないようにしたい。

ジェラに防御力・攻撃力の高いティーガーI中期や間接攻撃ができる42式自走ロケット砲を配置しても、敵第12航空軍、砂漠航空軍と艦隊の艦砲射撃で、アツという間に潰されるので、無駄な配置はやめたほうがいい。

メッシーナに遷都したら、2つの港に、毎ターンできる限りの戦艦(H級があればこれをぜひ)を配置してカタニア付近まで移動させ、砂漠航空軍の戦艦など艦艇ユニットを攻撃する。

このとき、Ju88A-17やHe115C-1などの雷撃機を併用しながら敵艦艇攻撃すると、雷撃機が対空防御射撃で潰されるおそれがあるが、生き残れば、ざっくり耐久力を減らせるので活用してもいい。

本作は、気のせいかもしれないが前作よりSdkfz7/1前期や後期がやや弱くなった気がする。たぶん高度や昼夜ルールが採用されたからなのかもしれない。

リリー・マルレンのドイツ語と英語

第二次世界大戦中、戦場で戦う多くのドイツ軍兵士たちは、ドイツ放送のラジオから流れる「リリー・マルレン」の曲に涙した。

しかしこの「リリー・マルレン」は、ドイツ軍だけではなく、アメリカ軍やイギリス軍など、世界各国の将兵たちが、敵味方を問わずこの曲に聞き入り、「リリー・マルレン」は一世を風靡するほど流行った。

この「リリー・マルレン」が流れる時間が21時57分であったため、別名「21時57分」といわれた。

しかし、この曲が、あまりにも厭戦気分を煽るとして、後にドイツで禁止された。また、ユーゴスラビアなどでも、絶対禁止の歌でもあった。

「リリー・マルレン」の曲は、今でもCDなどで聴くことができる。

MILVA(ミルバ)が歌う「リリー・マルレン」や、マレーネ・ディートリッヒが歌う「リリー・マルレン」な

どが有名だ。

この「リリー・マルレン」の曲は、ドイツ語歌詞と英語歌詞で歌われていることが多く、ドイツ語歌詞と、英語歌詞では、歌の雰囲気は違ってくる。

もしこの曲を聴きたいならば、当時のドイツ語歌詞の哀愁あふれる曲を、ぜひ聴いてほしい。

ちなみにドイツ語歌詞と英語歌詞の両方の曲で歌われているCDがある。

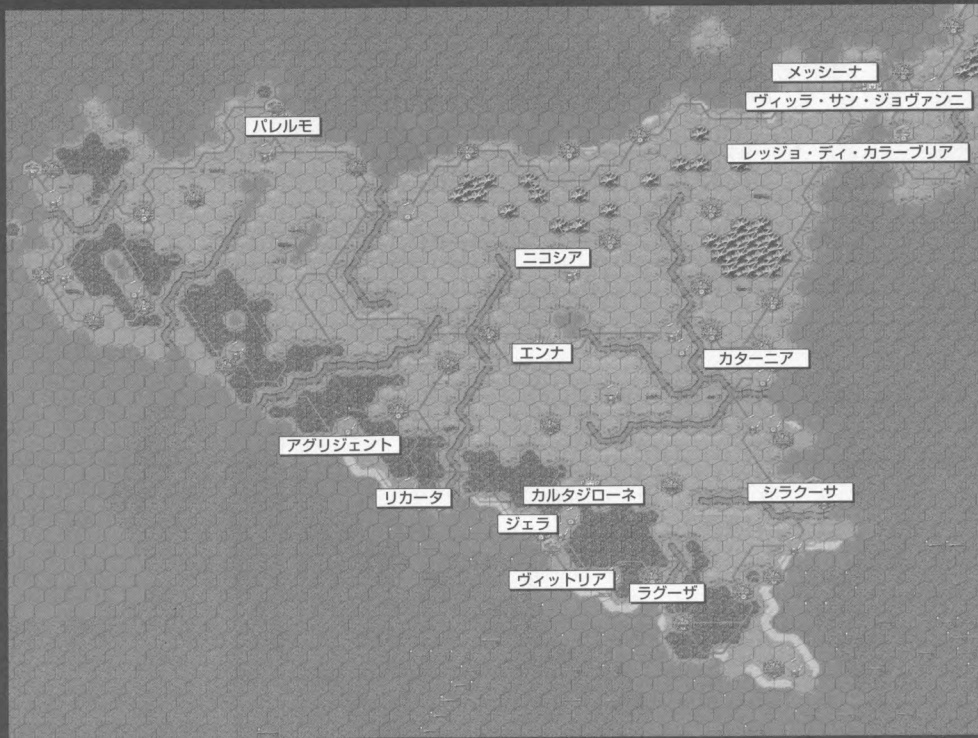
マレーネ・ディートリッヒのもので「MARLENE DIETRICH SINGS LILI MARLENE AND OTHER GREAT SONGS」というのがそれだ。

発売元はblue moonで、品番BMCD 3051

ミルバの歌う「リリー・マルレン」は、キングレコードジャパンからKICP 205「リリー・マルレーン」～二つの大戦の間の歌～というタイトルで発売されている。

地中海イタリア戦線

ハスキー作戦



それでも対空車両で敵航空機を潰し、さらに戦闘機で追い打ちをかけるようにしておこう。

戦闘機だけの攻撃だと、圧倒的に敵の性能のほうが上回っているため、なかなか潰れず、返り討ちに遭うことが多い。

この艦艇ユニットと、航空機、さらに対空車両で、砂漠航空軍、第12航空軍の軍事費を減らし、敗北軍事費設定で降伏させる。

また、カターニア付近で砂漠航空軍の艦艇を攻撃すると同時に、バレルモ方面から移動してくる敵艦艇にも注意してほしい。

バレルモが包囲され、さらに航空機と地上部隊がエンナ、ニコシアに迫ると、同盟軍が危なくなるからだ。

カターニア付近の敵艦艇のうち、耐久力の高い戦艦などを潰したら、メッシーナの港で補給をしながらバレルモ周辺の敵艦艇を潰しに、戦艦など艦艇ユニットを急行させよう。

砂漠航空軍、第12航空軍が降伏したら、対空車両を少しずつ召還で部隊表に戻し、パンターなどの地上車両を配置して、軍用車両に搭載し、敵地上部隊への攻撃のため、カターニア下へ移動させる。

このカターニア周辺は丘陵地が多い。牽引砲、ロケット砲の射程が伸びるので、こ

れら間接攻撃部隊や戦車などを軍用列車に搭載して移動、カターニア周辺に降ろしてシラクーサ方面から移動してくる敵地上部隊と航空機を潰すといい。

あとはひたすら敵の部隊を潰して、膨大な軍事費を減らしていく。

敵の航空機の数が減ったら、占領部隊と爆撃機を配置、シラクーサ方面の占領された空港、都市を占領、さらに爆撃機でジェラ方面の都市を爆撃、敵の軍事費の増加を抑える。

その後、揚陸艦を雷撃機で攻撃、敵の部隊数を減らしていく。

敵、第7軍、第8軍ともに軍事費額が大きいため、ひたすら軍事費を減らして降伏に追い込むといい。ただし、潜水艦を生産された場合は、対潜哨戒機で攻撃して、戦艦、巡洋艦を守る必要がある。

さらに、このシナリオでは生産できないが、あらかじめ前のシナリオで装甲列車を生産しておく。この鉄道の多いシナリオで装甲列車に占領部隊や建設工兵などを搭載して、ひたすら走りまくるのである。そして経験値を上げ、280mmK5(E)に進化させ、列車砲を数部隊作っておくと、後々便利なのでおすすめする。

ケッセルリンク アルベルト

Kesselring, Albert

ドイツ 最終階級 空軍元帥 1885～1960

1885年、ウンターフランケン州のマルクトシュテフトに生まれる。

第一次世界大戦では砲兵士官から抜擢され陸軍参謀本部将校として活躍した。

第一次大戦が終わると、空軍に転属、航空機の操縦を学んだことから、初代空軍参謀本部総長ヴェーバー大将の死亡後、後任として後を継ぐ。

1939年ポーランド戦で第1航空艦隊を指揮、1940年の西方戦役で第2航空艦隊を指揮、フランス攻略を目指す。

同年、元帥に昇格する。

1941年6月、ソ連戦線第2航空艦隊を指揮して非凡な才能を発揮する。

1941年12月南方方面軍司令官として地中海、イタリア方面に移動、北アフリカのロンメルと協力して、

北アフリカ、地中海の作戦を指揮する。

ローマに司令部を置いていたため、現地の状況をあまり知らなかったのにもかかわらず、地中海にもっと航空機をという一貫した主張を上層部に進言する。

その後、地中海、イタリア半島に戦場が移ると本領を発揮、シチリア島撤退、イタリア半島グスタフ防衛ラインでの防衛などで西側連合軍に抵抗する。

その後西方戦線で、ルントシュテットの後任として西方総軍司令官となる。

彼の唯一の失策といえるのは、英本土航空戦だろう。彼は、イギリス空軍に対し過小評価をしていた。しかし、すでに敗色濃い状況を知り、単独降伏のために交渉を始める。戦後、戦犯として終身刑に服するが、1952年健康の悪化が理由で釈放される。

ベイトウン/アヴァランシュ作戦

西側連合軍のイタリア本土侵攻が確実となると、ファシスト党大会で、ムッソリーニは首相を罷免され、ビエトロ・バドリオ政権が誕生、ドイツに向けては戦争継続するよう見せかけておいて、水面下で西側連合軍との休戦を模索する。

休戦条約が調印された1943年9月3日、西側連合軍は、シチリア島を占領して、イタリア半島本土への上陸作戦を開始する。

このイタリア半島上陸作戦は総称して「バットレス作戦」と呼ばれた。そしてレッジョ・ディ・カラブリアからイギリス第8軍が上陸する「ベイトウン作戦」と、サレルノからアメリカ第5軍が上陸する「アヴァランシュ作戦」、イギリス軍第1空挺師団をターラント占領のためにバリエに降下させる「スラブステック作戦」が行われる。

この「バットレス作戦」は、第8軍の上陸でドイツ軍に対する陽動作戦として行われ、サレルノから上陸したアメリカ軍がイタリア半島内陸に進出しようという計画だった。しかし、第8軍の陽動作戦にドイツ軍は乗らずに、わずかな兵力を派遣して、第8軍の進撃を遅延させる程度に留め、アメリカ軍の上陸したサレルノにドイツ第10軍が防備を固めていた。そして西側連合軍の進撃を遅延させながら、モンテ・カッシーノ峠の天然の要害に時間をかけて築いたグスタフ防衛線で、ドイツ軍は徹底抗戦の構えをみせ、戦線は膠着状態となる。

戦争開始年月日 → 1943年09月03日04:00

大勝利 (56ターン以内) → シングル作戦

勝利 (104ターン以内) → 西部ウクライナの喪失

引き分け (規定ターン以上) → バグラチオン作戦

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10軍	40,000	0/64	-	-
第8軍	200,000	55/64	★1,000	-
第VI(6)軍団	130,000	62/56	★1,000	66T連合
第X(10)軍団	130,000	64/56	★1,000	66T連合
★イタリア王国	1,000	63/56	-	68T中立
第12航空軍	170,000	58/32	★1,000	-

バドリオ ピエトロ

Badoglio, Pietro

イタリア 最終階級 陸軍元帥・首相 1871～1956

イタリア植民地戦争のベテラン将官として活躍、対エチオピアや、1911年リビアのトルコ戦争においても壮絶な戦いを行う。

第一次世界大戦では、モンテサボティーノ占領作戦を計画、実行して名声を上げる。

第一次大戦終了時、停戦交渉にもあたる。その後イタリア軍の参謀総長となる。1928年からリビア総督に就任。1936年、エチオピアを併合、エチオピア総督となる。

第二次世界大戦が始まると、参謀総長に復帰。ギリ

シア侵攻を指揮するが失敗、辞任して参謀総長を後任のカヴァレロに譲る。

バドリオは、イタリアの参謀総長の職にありながら、常にイタリアの独裁者ムッソリーニと敵対し、1943年のムッソリーニ失脚では、重要な役割を演じている。

1944年9月の連合軍との休戦協定を結び、反ファシスト政権の初代首相に就任する。

2つの大戦の停戦、休戦の交渉にあたるという、数奇な運命の持ち主とも言えるが、これは彼の一貫した反ファシストという信念がもたらした結果とも言える。

ドイツ・イタリア軍の撤退劇。戦力の消耗を避けよう

ユーザーの都市数が圧倒的に少ない

ユーザーの初期生産首都は、敵イギリス第8軍の生産首都メッシーナの目と鼻の先レッジョ・ディ・カラブリア。

本作は配置ターンが増えたといっても、敵の上陸部隊に生産首都が包囲されているため、遷都は免れない。次の遷都先はカストロヴィラーリになる。しかし、レッジョ・ディ・カラブリアには生産港がふたつある。

ここでぜひ戦艦などの艦艇ユニットを、できるだけ配置しておきたい。

ただし配置ターンで配置した戦艦はマップ上に逃げられるが、1ターン目に配置した艦艇は包囲され逃げられなくなるので、経験値の高い戦艦などは、敵の攻撃でポロポロになる。揚陸艦などへの攻撃で、上陸を遅延することは可能だが、捨て駒と思ったほうがいい。

地上部隊の配置も可能だが、撤退する前に潰されてしまうので、敵上陸を遅延させるために42式自走ロケット砲を、これも潰される覚悟で生産・配置するといい。航空機も生産空港がひとつしかなく、死守するためにメッシーナの敵と戦っても、潰されてしまうので、とっとかカストロヴィラーリへ移動させよう。

カストロヴィラーリに遷都すると、空港がふたつ、生産首都がひとつと、非常にづらい。

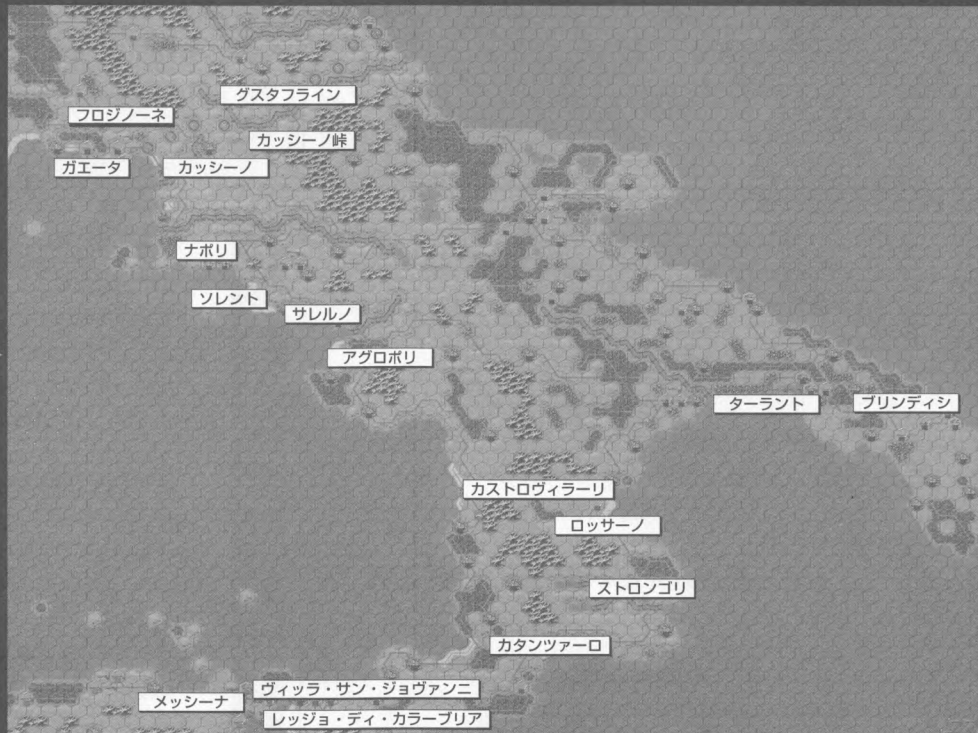
このシナリオは「ドニエプル湾曲部」を大勝利すると、初期軍事費が多いので、空港設置がたくさんできるが、「ハスキー作戦」を引き分けて移ってくると、初期軍事費が少ないので、空港設置の資金に困る。

とはいえ、建設工兵がこのシナリオでの影の立役者になることは間違いない。

まずカストロヴィラーリに遷都したら、対空車両を中心に配置する。Sdkfz 7/1後期や88mm高射砲36型など、できる限り対空部隊をカストロヴィラーリ周辺に配置する。そして空港で毎ターン戦闘機を生産・配置、敵航空機を潰していく。

このシナリオあたりから、敵航空機の防衛力・攻撃力ともに高くなるので、対空

地中海イタリア戦線 ベイトウン／アヴァランシユ作戦



隊で、敵の航空機の機数を削って、戦闘機で攻撃する方法がいろいろある。

ただし、敵の航空機を攻撃する場合、戦闘機は優先的に攻撃してもいいけれど、爆撃機を攻撃してはならない。

このシナリオは、気が遠くなるほどユーザー第10軍の都市数が少なく、ほとんどがイタリア王国の都市だらけなのだ。

つまり地上部隊や航空機を同盟軍の都市、空港、港で補給はできても、補充ができない。

この同盟軍の都市、空港、港を敵が爆撃するのを黙って見ていて、後で建設工兵で修復すると、都市、空港、港が、ユーザーの占領地にできる。この方法で赤貧の軍事費を少しでもいいから増やしていくのだ。

最初は第12航空軍を中心に攻撃して、第12航空軍から敗北軍事費設定で降伏させる。その後で第8軍を相手にする。

敵航空機を中心に潰し、軍事費が減り始めたら、メッシーナ方面に航空機を移動させ、敵航空機と地上部隊を潰していく。

ただし、この頃になると、軍事費が底をつく。きっと航空機全部に補給・補充が行き渡らなくなるはずだ。この状態を避けるためには、数が10機の航空機部隊は、補給・補充をせずに召還で部隊に戻し、機数の

少ない部隊を合流や補給・補充で機数を10に戻してやりくりをするといい。

さらに建設工兵で、敵が爆撃した都市を修復、細々と軍事費を上げることも大切だ。

さらに敵艦艇をJu87D系(対艦装備にする)で潰し、被害を受けたJu87D系は召還で部隊に戻し、フル状態のJu87D系を配置、軍事費の減り具合を抑えながら、敵第8軍の部隊を潰していく。

それでも第8軍の軍事費額が多いため、なかなか軍事費額が減りにくい。

そこで爆撃機を配置、敵に潰されるのを覚悟で、敵都市や首都を爆撃、敵の軍事費

額の増加を抑える。そして輸送機でメッシーナ左の空港から占領部隊を降ろし、メッシーナを占領する。そのうえで、なんとか敗北軍事費設定で、降伏に持ち込むといい。

このシナリオは非常に軍事費が少なく赤貧シナリオなので、勝利や引き分けでクリアすると、さらに次のシナリオの初期軍事費が少なくなり、またまたこのシナリオと同じ貧乏戦争をすることになる。できれば大勝利で、次のシナリオの軍事費を増やしておきたい。ケッセルリングが「もっと地中海に航空機を」と言ったのがよくわかるシナリオだ。

現在手に入る燃える戦争映画のCD

第二次世界大戦の映画は数多く作られた。それらの映画のサウンドトラックは、大きなディスクステーションでも、なかなか探すことができない。また、当時サウンドトラックとして出たものもあるが、それらのレコードは、実際の映画を見てから購入すると、だいぶイメージの違うものが多かった。それは本当のサウンドトラックではなく、オリジナルサウンドトラック版で、映画の音楽に近づけて演奏し直したものが多かったからだ。「レマゲン鉄橋」の映画を見て、サウンドトラックのシングルレコードを購入して、イメージがまったく違っていかっかりした人も多かったろう。しかし現在手に入る数多くの戦争映画が収録されているおすすめCDがある。

このCDも、残念ながら映画音楽から収録したものではないが、非常によく映画のイメージが再現され、サ

ウンドトラックというよりも、このCDの演奏がひとつの作品となっている。

もちろん音質もいいし、オーケストラ編成のCDだ。戦争映画20作品のサウンドトラックを忠実に再現したもので、SILVAから発売されている。「THE LONGEST DAY MUSIC FROM THE CLASSIC WAR FILMS」というタイトルで品番はSSD1036と表記されている。

このCDを聴きながらゲームをプレイすると、より燃えることは間違いない。

ちなみに、「撃墜王・アフリカの星」の「アフリカの星のボレロ」は、キングレコードKICX81025-6「感動の映画音楽」。コロムビアレコードのCOCS-12935「愛と青春 愛と青春の旅立ち」に収録されている。



シングル作戦

モンテカッシーノ岬に構築された、頑強なドイツ軍のグスタフラインは西側連合軍を寄せ付けず、イタリア半島に上陸した連合軍は1943年の秋から膠着状態に陥る。

そこで、グスタフラインの背後にあるアンツィオに上陸して、グスタフラインを無力化させる「シングル作戦」が決行される。

アメリカの第4軍団が主力となり、海からの猛烈な艦砲射撃で沿岸のドイツ軍陣地を叩き、上陸が開始された。

しかし上陸後、ドイツ軍の猛反撃に遭い、ケッセルリンクに巧みな防衛線を構築されてしまう。

このイタリア半島は、山脈が多く、攻めるには難しく、守るのには最適な地形が多かった。

グスタフライン、そしてアンツィオ上陸地点の後方にシーザーライン、さらにゴシックラインと、次々に防衛線を構築され、グスタフライン同様に、西側連合軍の進撃が阻まれ、膠着状態に陥る。

戦争開始年月日 → 1944年01月17日20:00

大勝利 (51ターン以内) → 史上最大の作戦

勝利 (83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) → 断末魔のファシズム

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14軍	57,000	0/64	-	-
★第10軍	45,000	64/56	-	-
第X(10)軍団	220,000	64/64	★2,000	-
第II(2)軍	140,000	64/56	★1,900	37T連合
フランス遠征軍	160,000	28/48	★2,500	83T連合
第VI(6)軍団	200,000	64/64	★1,000	52T連合

パットン ジョージ

Patton, George

アメリカ 最終階級 陸軍大将 1885~1945

荒削りで豪快な武人。

第一次世界大戦で戦車隊に属し名声を挙げる。

ウエストポイント・アメリカ士官学校の校長に任命されるが、型にはまった人間ではなかった。

猪突猛進型の単純明快な路上突進を得意とする。

意識的に下品な言葉と称賛や励ましを巧みに使い分けることによって、部下の士気を高め精鋭軍団に仕立てる。

常に陣頭指揮に立つ戦意あふれるその姿勢は、ライバルと目された知略家モントゴメリーとはまったく対照的であった。

1942年、北アフリカ上陸の「トーチ作戦」で、第2軍団長に、シチリア侵攻「シチリー作戦」では第7軍司令官に昇格する。

シチリー上陸作戦のメッシーナ攻略では互いに競い

合うことによる相乗効果を生んだ。

1944年バストーニュで全滅の危機にあったアメリカ軍を、遅か160キロの距離から敵中を僅か48時間で到着、救出するという奇跡的快挙を成し遂げる。

だが、反面ではその放言癖ゆえに、多くのトラブルを起こし、しばしば閑職に回されている。

「戦闘神経症」で入院していた部下を平手打ちしたとして、新聞に書かれ、降格までさせられた。

そのため、旧部下ブラッドレーの下につかなくなるとはならなくなる。

戦後、ドイツの占領地で自動車事故のため死亡している。

戦いの中に生き、戦いの中で死んだといっても過言ではない一生だった。

安易な作戦の裏をかかれ、ドイツ軍に待ち伏せされる

今まで便利だった艦艇を配置できない

初期軍事費は少ないが、都市数が多いので、ターンが進むにつれてやや楽になる。

ただし港がひとつもないので、敵の艦艇を潰すには、対艦装備の航空機を使うしかない。

ここまでJu87D系の高い経験値の部隊をたくさん持ってほしいが、いないと生産で増やさなくてはならない。経験値が低い場合、攻撃をする前に敵の対空防御射撃で潰されることもあり得る。

このシナリオは東部戦線「西部ウクライナの喪失」か地中海戦線「ペイタウン/アヴァランシュ作戦」のどちらかを大勝利すると移ってくる。

ここまで大勝利をいくつか重ねてくると、初期軍事費が多いので、軍事費にものをいわせて、ガンガン建設工兵で空港を設置できる。さらに都市の耐久力を上げていけば、それほど資金に困ることはない。

まず、生産首都ローマの周辺に生産空港を建設工兵で設置、さらに都市の耐久力を上げる。

敵航空機の猛烈な攻撃を予想して、内陸側にSdKfz7/1後期などの対空車両を移動させる。決して海岸線に移動させないようにしよう。敵艦艇からの艦砲射撃で潰されるおそれがあるからだ。

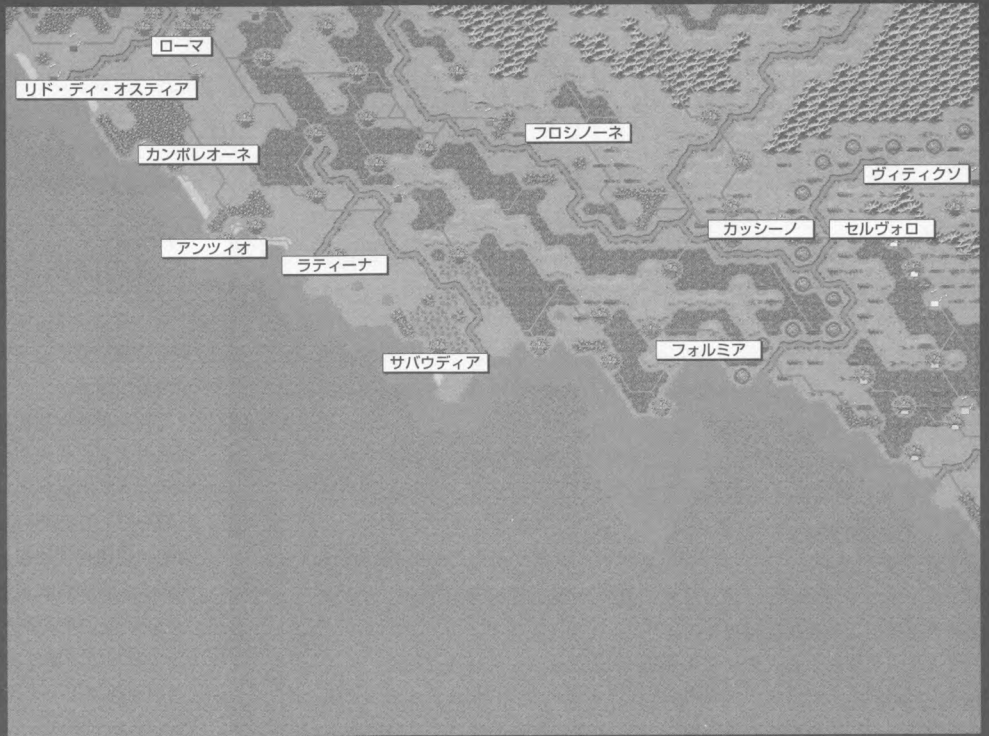
海岸線は戦闘機と艦艇攻撃のための雷撃機やJu87D系を対艦装備にした、急降下爆撃機を大量に配置、上陸作戦を阻止したい。

ただし注意したいことがある。生産首都ローマのすぐ上に中立都市があるがこの都市は占領しようとしても占領できないので注意。パチカン主国なので、進入禁止地域なのだ。これを知らずに占領部隊を移動させようすると、ムダなターンを使ってしまう。

次に、対空車両で上陸してくる第VI軍の阻止と共に、カッシーノ岬から移動してくる敵第II軍団を阻止する必要がある。

カッシーノ岬は友軍第10軍が敵第II軍団、第X軍団、フランス遠征軍団と壮絶な

地中海イタリア戦線



戦いを繰り広げている。

第10軍も持ちこたえているが、敵航空機の性能が高く、少しずつ部隊が削られていく。

この友軍を支援するためにパンターと対空車両を移動、アティナ、カッシーノ、フォルミア方面に移動させ、敵航空機を対空防御射撃で潰していく。

ただしあまり前線に近づけると、敵の牽引砲で潰されるので、要塞地形には配置せず、後方から敵航空機を潰していくようにしたい。前線には、パンターなどを配置、装甲列車の280mm列車砲も射程が長いので、都市上に置いて、敵の後方にいる牽引砲や対空車両を潰していくといい。

このカッシーノ方面の第Ⅱ軍団と、上陸してくる第Ⅳ軍団を降伏させられれば、敵に性能の高い航空機がいなくなるため、戦いは非常に楽になる。

イギリス軍、フランス軍ともに、それほど航空機の性能は高くないので、イギリス軍のマスタング系、スピットファイア系に注意さえすれば、敵の航空機を経験値稼ぎにできるぐらい楽になる。

そのためにも、敵航空機は色で識別して、88mm高射砲や対空車両の対空防御射撃とともに、戦闘機も使って、飛来してくる敵航空機のうち、第Ⅱ軍団を優先して潰し、敗

北軍事費設定で降伏させよう。

特に敵航空機の中でも性能の高いサンダーボルト、マスタングなどはエアラコブラの進化した上位機種なので、このサンダーボルト、マスタングを優先的に潰し、一方でエアラコブラを進化させないように戦うといい。またイギリス軍の航空機も、スピットファイアからマスタングに進化させないように戦うことが大切だ。

ついで、ユーザーの航空機よりも性能の低い敵を潰したくなるが、今後の戦いでは、束になってでも、強い敵航空機を先に潰すという戦い方が必要になってくる。

このシナリオあたりから、Fw190A系では、敵戦闘機の性能にはかなわなくなり、

Fw190D-9でやっとなんとかなる戦いに移っていく。

生産できる戦闘機は、まだBf109系なので、経験値を最前線で上げる戦いはせず、敵地上部隊を潰しながら経験値を増やし、Bf109系は、Fw190A系に進化させる。進化したFw190A系は、何か何でも生存させ、Fw190D-9に持っていきたい。

これらの方法で戦えば、大勝利も可能だが、次のシナリオが「史上最大の作戦」という大勝利不可能なシナリオなので、勝利で「バルカン諸国の選択」か引き分けの「断末魔のファシズム」に移ったほうがいい。

勝利目的ならシナリオ間保存データから始め、難易度を下げて戦うと楽だ。

戦闘機には使えなくなった航空機の使い方

アメリカ軍が参戦し、1944年以降は、敵アメリカ軍の戦闘機の性能が向上して、Bf110系やJu87D系は、敵戦闘機の格好の餌食になる。しかし、だからといって、これらの戦闘機を部隊表から処分してしまうと、シナリオによっては、非常に困ることがある。敵の中に艦艇ユニットがいる場合などがそれだ。

こちらのターンで港に艦艇を生産・配置できない場合などは、雷撃機、急降下爆撃機の対艦装備でなければ敵艦隊を潰せないことがある。その他に射程の長い列車砲280mmで、敵艦艇の射程外から攻撃するという方法もあるが、鉄道がない場合はそれも難しい。雷撃機や急降下爆撃機も、経験値が低い、生産した

ばかりの部隊で攻撃をすると、こちらが敵を攻撃する前に、対空防御射撃で潰されることが多い。

そこで、あらかじめ経験値を上げた、雷撃機、急降下爆撃機を部隊表の中に温存し、シナリオによって使い分けるといいのだ。

急降下爆撃機も、Ju87D系から、上位機種のG系に進化できるが、G系はあくまでも対地攻撃用、D系は対艦攻撃用と使い分けられるので、すべてG系にはせず、経験値を上げた対艦用急降下爆撃機を温存しておくようにしよう。

Bf110系も、航続距離を利用した戦い方ができるので、占拠部隊として温存しておくといい。

断末魔のファシズム

1944年、グスタフライン、シーザーライン、ゴシックラインと防衛線を構築したドイツ軍は、頑強な抵抗で西側連合軍の進撃を阻んでいたが、その努力もむなしく、次々に突破された。

しかし冬が訪れ、悪天候で地面がぬかるみ、西側連合軍の進撃は遅くなった。しかもドイツ軍は東部戦線から4個師団の兵力を移動させ、一転、戦線は膠着状態となった。

しかし、1945年、雪解けとともに西側連合軍の攻勢が再開され、航空機による激しい空爆と交通路の遮断で、ドイツ軍のイタリア戦線への補給は困難を極める。

この北イタリアは、ドイツ軍集団ヴィーティングホッフ将軍が指揮を執っていたが、西側連合軍に対する遅延作戦こそ行うものの、すでに反撃の可能性は皆無となっていた。

しかしヒトラーは北イタリアの防衛の現状維持を指示した。

西側連合軍は、すでにパリを解放し、ドイツ軍最後の攻勢「ヴァハト・アム・ライン作戦」も退け、ライン河の渡河に成功、東からソ連軍が、そして西側から西側連合軍がドイツ国内へと迫っていた。

ドイツ国内の最後の戦いが繰り広げられようとしていたときに、北イタリアを死守すること自体が、奇妙な現象ではあった。

しかし、ドイツの敗北は、すでに目前にあるため、北イタリアのSS部隊と警察を束ねていたヴォルフ将軍が、スイスを通じて講和を画策していた。

そして1945年4月30日、ヒトラーが自殺し、ドイツ国内に怒濤のソ連軍、西側連合軍が押し寄せる。その後5月には、イタリアに展開していたドイツ軍20万人が降伏する。

ドイツ国内の戦いでベルリン防衛司令官アイドリングが5月2日に降伏するまで、この北イタリアの地で、20万人以上のドイツ軍が、抵抗を続けていたというもの、不思議な現象である。

戦争開始年月日 → 1945年04月09日12:00

大勝利 (124ターン以内) → ボトムライン

勝利 (187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
★南西総軍	44,000	0/64	-	-
第5軍	220,000	64/64	★3,800	33T連合
第8軍	260,000	64/64	★3,000	-
★リグーリア軍	1,000	58/16	★1,000	-
フランス臨時政府	80,000	50/32	★1,000	11T連合
第7軍	50,000	47/64	★1,000	99T連合
チトー・バルチザン	1,000	12/24	★1,000	11T連合
北伊国民解放委員会	100,000	0/32	★1,000	87T連合

混迷を極めるイタリア半島。北イタリアでの戦いに勝利はあるか？

ヴェネツィア遷都と、この首都の防衛がカギ

このシナリオには、勝利と引き分けはない。大勝利ができない場合エンディングになってしまう。

ただし前作と比較すると、大勝利のターン数が非常に長くなっているため、難易度は下がっている。

ユーザーの初期生産首都はポローニャ。しかし、この初期生産首都目前に、すでに敵部隊が包囲同様に配置され、フィレンツェからアメリカ第5軍が、アンコーナと海岸からイギリス第8軍が押し寄せてくる。

たしかにポローニャ背後(上)には、まだ数多くのユーザードイツ南西総軍の占領都市が広がっている。

ただし、2~3ターン目に遷都は間違いない。

このシナリオに、大勝利しか道はない。

ポローニャで、敵第5軍とイギリス第8軍の進撃を食い止めるには、配置ターンで防衛力・攻撃力の高いティーガーIIを都市上に配置、さらにティーガーI、対空車両のSdKfz7/1後期やヴィルベルヴィントを配置、ポローニャから遷都する前に潰されるのを覚悟して、敵の侵攻を阻止する壁をポローニャに構築するのだ。

ここでティーガーIIの経験値が最大になって生存している場合は、迷わずマウスに進化させ、都市上で頑張ってもらおう。

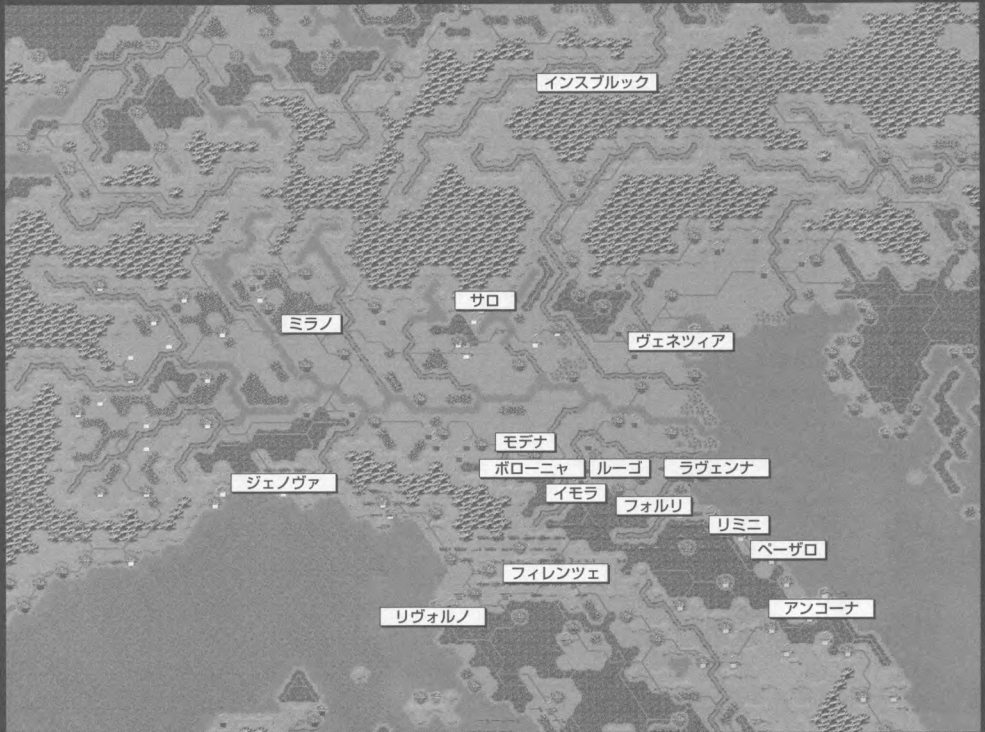
航空機は、Me262A-1a前期がある場合は、敵航空機とは戦わず、ヴェネツィア後方のベッルーノ右の空港群でMe262A-1a後期に進化させる。後期は武装パックの変更で、間接攻撃の強力なロケット砲を使うからだ。

ヴェネツィアに遷都したら、生産港がひとつあるので、戦艦を部隊表に持っている場合は、迷わずここで毎ターン戦艦を配置、イギリス第8軍の地上部隊に艦砲射撃を加え、ポローニャを阻止する地上部隊とともに、ポローニャに迫る敵を潰していく。

敵航空機も怒濤のごとく押し寄せるが、それも序盤だけだ。



地中海イタリヤ戦線 断末魔のファシズム



これら押し寄せる敵航空機が、地上部隊を攻撃すると、対空防御射撃によって対空車両の餌食になり、かなり多くの敵航空機が潰れてくれる。

それでも敵第8軍の軍事費は26万と多い。この第8軍の軍事費を消耗させるため、片っ端から艦艇と航空機、さらに地上部隊と地上部隊の牽引砲、ロケット砲などを総動員してイギリス第8軍を攻め続け、軍事費を減らしていこう。

特に経験値の低い部隊は、艦艇の艦砲射撃などの間接攻撃で敵の機数を減らし、とどめに経験値の低い部隊を使って経験値を上げながら、敵部隊を潰していくといい。

さらにヴェネツィアで配置した部隊をボローニャに送り、ヴェネツィア、ボローニャの二重の防衛線と補給線を作っていくようにしよう。

幸い本作では、アメリカ第5軍の参戦が非常に遅れるため、アメリカ軍を無視して第8軍を攻められるのがうれしい。

この方法で第8軍をボローニャにわざと引きつけ、占領部隊と爆撃機、護衛の戦闘爆撃機Bf110系などを移動させ、第8軍の生産首都アンコーナを占拠占領してしまうといい。

ただし、大勝利は124ターンと長い。33

ターン目にアメリカ軍が参戦してくるが、このアメリカ軍を相手にしたくない場合は、30ターン前後で大勝利すればいい。

つまり30ターン前後での大勝利を目指して、できるだけ部隊の経験値を上げておきたいのだ。次のシナリオが「ボトムライン」と難易度の高いシナリオなので、戦艦など艦艇ユニットでアンコーナを包囲、アンコーナのアースコリ、テラモ、その周辺の空港を占領して、わざとアンコーナを占領せずに包囲して、第8軍が生産した航空機を、こちらの航空機で攻撃、航空機の経験値を上げ、さらにアンコーナからボローニャに移動してく

る敵を、わざと補給と補充で機数を増やさせて、ティーガーIIやティーガーIで叩き、経験値を上げて、少しでも多くのマウスやティーガーIIを作り、30ターン前後になったら、いじめていた部隊でアンコーナ周辺の敵を一掃して、占領部隊で占領するといい。

また、わざとアメリカ軍を参戦させるために、33ターン以降まで待ち、アメリカ軍の航空機との熾烈な戦いで、部隊の経験値を上げていくという方法もある。しかし、これはちょっとつらくなるので注意したほうがいいだろう。

チトー(ヨシフ・ブローズ)

Tito, (Josip Broz)

ユーゴスラビア 最終階級バルチザン指導者 1892~1980

第二次世界大戦が始まったとき、チトーはすでに50歳に近い高齢であった。

チトーはロシア革命、スペイン内戦など数多くの戦いに参加していた。

ムッソリーニのバルカンでのつますきを助けるため、ドイツ軍がユーゴスラビアに侵攻を開始すると、チトーはバルチザン部隊を組織、1941年7月から、ドイツ軍に対する様々な破壊工作を行い、さらにセルビアで全面攻撃のために立ち上がる。しかし、左翼勢力を打倒するためにナチスドイツの協力を得た、ミハイロヴィッチが率いるチエトニク軍と紛争を始める。

このユーゴスラビアの紛争は、非常に複雑で、西側連合軍にも、チトーの行動が最初は理解されなかった。チトーは1942年、国民評議会を開催、強大な枢軸軍を相手に戦い、ようやく西側連合軍がユーゴスラビ

ア情勢を理解、西側連合軍の援助を受けようになる。

1943年に入り、イタリア半島に連合軍が上陸し、イタリアが枢軸軍から脱落すると、チトーのバルチザンにイタリア軍の膨大な武器が渡る。

これにより、バルチザンの数も増加し、1945年、ユーゴ亡命政府はミハイロヴィッチを罷免する。そして、ドイツ軍の反撃が開始された際に、チトーは、西側連合軍の補給とソ連軍の侵攻で、ベオグラードを奪取する。

そして、ユーゴスラビアに仮政権を樹立し、チトー率いる共産党が圧勝、君主制を廃止する。

複雑なユーゴスラビアの情勢下で、ソ連の支持や支援もなく、チトーが独自で人民のための共産党を樹立するが、ここまでの道のりは、想像を絶する数多くのバルチザンの戦いでもあった。

1944年以降のヨーロッパ戦線

東部戦線のドイツ軍が崩壊を始め、地中海で西側連合軍が侵攻を始めると、ドイツ軍は、西側連合軍のヨーロッパ逆上陸に備え、フランス沿岸に「大西洋の壁」といわれる、防衛陣地を構築しようとした。

そして北アフリカの英雄ロンメルをB軍集団司令官に任命、来たるべき日を待ち構えていた。

- 史上最大の作戦
- ファレーズ・ポケット
- アンヴィル作戦
- アーヘンの陥穽
- マーケット・ガーデン作戦
- ヴァハト・アム・ライン
- ルール・ポケット



地中海からイタリア半島に進撃していた西側連合軍は、イタリア半島の解放とともに、フランスの海岸への上陸作戦を計画していた。

一方ドイツ軍も、この西側連合軍のフランス上陸作戦が始まることを予測して、東部戦線の部隊を移動し、北アフリカで西側連合軍と善戦したロンメルをB軍集団司令官に就任させ、守りを固めようとした。

ロンメルは西側連合軍の上陸を水際で叩くため、フランス沿岸一帯に防衛線を構築することを提案する。

しかし西方軍総司令官ルントシュテットは、敵を上陸させ、内陸で撃破しようという考えを持っていた。

この真っ向から対立する考えで、フランスの海岸への兵力の配置など、具体的な方針が決められなかった。

しかしドイツ軍首脳部は、西側連合軍の上陸に関する、あらゆる情報をつかむために必死になり、この西側連合軍の上陸の正確な情報を得るために、二重、三重のスパイ活動を行う。

一方西側連合軍も、さらに4,000近い船舶と16万もの兵力、膨大な航空機による大作戦を水面下で行わなくてはならないため、イギリス本土に、ダミーの部隊を配置して、ドイツ軍の航空機による撮影で偽の情報を流したり、兵士を殴った罪で、閑職となっていた

パットンを使った陽動作戦を行うなど、ドイツと西側連合軍の水面下の情報戦が繰り広げられていた。

さらにもうひとつの問題は、いつ、どこに上陸するかという問題であった。

上陸地点といっても、フランス海岸は非常に広く、その中から、上陸地点を推測するのは、非常に困難な問題でもあった。

ロンメルは、ノルマンディ上陸を予想し、ルントシュテットはカレー地区に上陸するという予想をした。ここでもドイツ軍内部の意見が一致しなかった。

実際、ノルマンディに上陸が始まっても、ドイツ軍首脳部は、陽動作戦に違いないと思い、機甲師団の移動が遅れてしまう。

このフランス上陸作戦は、枢軸軍にとっても西側連合軍にとっても、西方戦域の命運を分ける戦いとなる。

1944年6月5日、ヴェルレーヌの詩の暗号とともに、霧雨の降る、うねる波の中を、連合軍の上陸が開始される。

そして、この上陸作戦「オーヴァーロード(大君主)作戦」の成功が、ドイツ軍の西方戦役の致命傷となる。怒濤のごとく上陸した西側連合軍によって、千年続くといわれたドイツ第三帝国が、わずか1年ほどで崩壊させられてしまうのである。



史上最大の作戦

1944年6月5日深夜、フランス沿岸地帯は雲が低くたれ込み、波が大きくうねり、霧雨があたりを覆っていた。

ドイツ軍は、潮の満ち引きと、月齢が上陸作戦の条件を満たしてはいたものの、この天候では、上陸はないと判断する。

しかし、サント・メール・エグリーズにアメリカ第82、第101空挺師団が降下、カンにイギリス第6空挺師団、第3、第5空挺旅団が降下する。

そしてドイツ軍のレーダーには、想像を絶するほど無数の反応が確認される。

そして大艦隊による艦砲射撃とともに上陸作戦が始まった。

西側連合軍の上陸地点は、ロンメル予想通り、ノルマンディで、ソード、ジュノー、ゴールド、オマハ、ユタの海岸から上陸が開始されたのである。

戦争開始年月日 → 1944年06月06日00:00

大勝利 (47ターン以内) → バルカン諸国の選択

勝利 (70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) → クーアラントへの潰走

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
★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	4T連合
第2軍	300,000	64/64	★1,000	4T連合
連合派遣艦隊	350,000	61/64	★1,000	-
★第LXXXIV(84)軍団	30,000	64/64	★500	-
★シェルブール戦隊	1,000	64/64	-	-

ホッジス コートニー ヒックス

Hodges, Courtney Hicks

アメリカ 最終階級 陸軍中將 1887~1966

歩兵戦の権威といわれたホッジスは、アメリカの参戦当初の1941年から1942年にかけて、陸軍情報部長を務めていた。

1942年暮れ、第10軍団司令官に任命される。

翌1943年に第3軍で中將に昇進、アメリカ第1軍司令官ブラッドレーのもとで、副司令官として活躍する。

その後ノルマンディ上陸のため、ブラッドレーのもと、第12軍集団に統合されたときに、ホッジスは第1軍の司令官に任命される。

ホッジス率いる第1軍は、ジークフリート線を突破、アーヘンを占領する。

その後、ドイツ軍のアルデンヌの大攻勢では、アメリカ軍の北部戦線半分を守り抜き、勝利に導いた。

また、「ランバー・ジャック作戦」では、歩兵戦術を駆

使ってドイツの主要都市ケルンを占領する。

さらに、ライン河とその支流アール川の合流地点であるレマゲンに架かるルデンドルフ鉄道橋をブラッドレーとともにいち早く占領して、ドイツの息の根を止める活躍をする。

ドイツが降伏すると、ホッジスは太平洋へと赴き、沖縄占領を助ける。

パットンのように豪快な猪突猛進型の将軍とは違い、陸軍情報部長という経歴が物語るように、知力に長け、そして歩兵戦術に長けた優秀な将軍であった。

戦後、合衆国大統領に就任する。

ちなみにホッジスは陸軍士官学校の落第組で、一兵卒から軍歴をやり直した経歴の持ち主である。

ついに西側連合軍の、史上最大の作戦が始まる

空港は作れるけど、それでも勝利は不可能

前作で、このシナリオに関しては大勝利は難しいと制作者が語ったほど、難易度が高い。

ユーザーの生産首都はカン。すでに首都の右側に敵の空挺部隊が降下している。

生産首都周囲には都市もそこそこあり、守りきれぬのではと考えてしまう。そして空挺部隊に攻撃を仕掛けるが、この占領部隊が思った以上に強い。しかも首都がないために、敗北軍費設定で、軍費を減らすか、敵部隊を全滅させなければ降伏させることができない。

しかもすぐそばの海岸線に、海から続々と、揚陸艦を含めた艦艇の大部隊が沿岸に移動してくる。

さらには航空機の猛烈な地上攻撃が始まる。

もしユーザーに戦艦を含めた艦艇ユニットが配置できる場所があったとしても、この大艦隊の阻止は難しい。

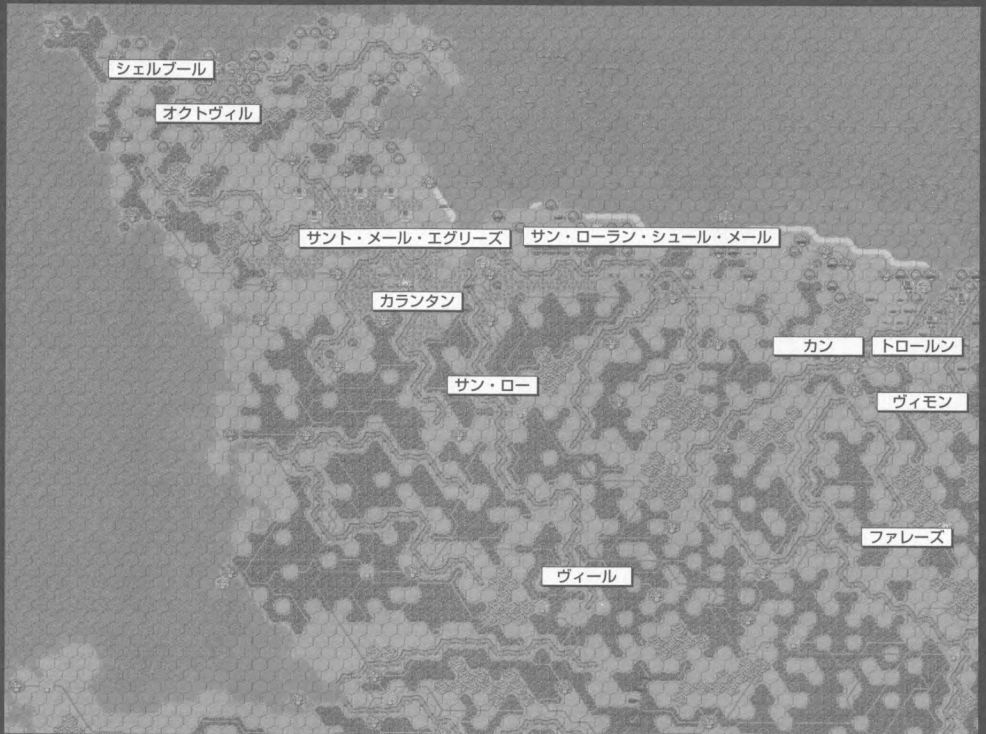
その上、生産港はなく、空港もわずか2つと心許ない。建設工兵で空港の設置は可能だが、それよりも、都市の耐久力を上げ、敵に占領される時間を稼いで、敵艦隊の間接攻撃の射程外で部隊の生産・配置を行い、兵力の編成をしてカンに向けて移動させたほうがいい。

このシナリオでは、航空機の性能は圧倒的に敵のほうが高く、戦闘機同士の戦いになると、航空機の数が多い敵のほうが有利になる。

しかし、序盤は、敵にも不利な条件がある。それはフランス領内に敵航空機の補給地点になる空港がないことだ。

沿岸には、友軍の第LXXXIV軍団がサン・ローを生産首都に、バイユー方面沿岸に、防衛線を引いている。さらにカランタンを生産首都にシェルブール戦隊がサント・メール・エグリーズからシェルブール方面に防衛線を引いている。しかし、敵の艦艇が海岸に近づき、艦砲射撃を行い、さらにサント・メール・エグリーズに降下した、敵空挺部隊

史上最大の作戦 1944年以降のヨーロッパ戦線



により、ふたつの友軍の兵力は、徐々に削られていく。

ユーザーの西方戦車集団の存亡は、この友軍がどれだけ持ちこたえるかにかかっている。この間に、カンで生産・配置した部隊をファレーズに移動させ、対空車両を中心に、敵航空機から地上部隊を守りながら、防衛陣地を構築し、まず試みに勝利を目標に頑張ってみるといい。

カンは、敵に包囲され始め、すぐにファレーズに遷都する。

ファレーズに遷都したら、軍事費のことを考えながら、建設工兵で空港の設置を行い、生産空港を増やす。ここにはひとつしか生産空港がないので、カンで生産・配置した航空機は、ファレーズ後方の空港に一時待機させ、Sdkfz7/1後期やヴィルベルヴィントなどの対空車両を配置、敵航空機からファレーズを守るようにしたい。

敵航空機も、性能が高いが、すべてがマスタングなどではない。

対空防衛射撃や88mm高射砲などで、敵戦闘機を潰しながら、こちらの戦闘機で、敵爆撃機を潰していくといい。

そして、敵航空機が補給のため、マップの外に戻ったときに、戦線を広げ、さらに後方で建設工兵による、都市の耐久力を上

げる作業と、爆撃機によって破壊された都市の修復を行うといい。

軍事費が少ないのに、この作業を怠ると、次々に都市が爆撃で崩壊し、毎ターン入ってくる都市からの軍事費がどんどん減っていく。また、わずかな抵抗だが、そこそこ威力があるのが280mmK5(E)列車砲で、敵の射程外から、敵艦艇に攻撃をする方法だ。

幸い鉄道が縦横無尽に敷設されているので、敵航空機からの攻撃を避けられる内陸からの敵地上部隊や敵艦艇への攻撃ができる。ただし、この列車砲で攻撃をする場合、対空車両を必ず列車砲のそばに置き、敵航

空機からの攻撃を防ぎたい。

それでも、勝利は難しい。いっそのこと勝利を目指すなら、シナリオ間保存データで難易度を一気に下げて、ぬるい「史上最大の作戦」を体験してみるのもいいかもしれない。

難易度を下げると、嘘のように物足りないシナリオになる。

そして、なぜか死にたいくらいきつい、難易度設定無しの条件で戦いたくなるという不思議なシナリオでもある。

ともあれ、大勝利をしようとして、鍛えた部隊が崩壊することだけは避けよう。

ブラッドレー オマー

Bradly, Omar

アメリカ 最終階級 陸軍大将 1893～1981

ミズーリ州に生まれる。

ウエストポイント陸軍士官学校の同窓生アイゼンハワーに引き立てられ、地味ながら、堅実な戦いを行う。パットンとは、北アフリカ当時から、関係があり、ブラッドレーの軍歴は、戦うことの好きなパットンの協力なしでは語れない。

1943年4月北アフリカでパットンの第2軍団を引き継ぎ、1943年5月、ビセルトを攻略して一躍有名になる。その後シチリア上陸作戦にも参加、ジェラ、スコグリッティに上陸する。

ブラッドレーの大きな貢献は、西側連合軍の「オーヴァーロード作戦」での役割で、アメリカ第1軍団を指揮し、アヴァランシュを占領したことである。

その後、パットンの第3軍団と合流、新第3軍団の司令官となり、かつては上官であったパットンに部下に

従え、第12軍集団司令官となる。

このパットンとブラッドレーの関係は、パットンの性格と、ブラッドレーの性格のなせる技で、かつての上官を部下に従え、それでもお互い、機能を果たすという不思議な関係が続く。

1944年9月、フルターニュを解放、セヌ川を渡り、モーゼルに到達する。

ドイツ軍のアルデンヌの大攻勢では、パットンが立て役者となり、第101空挺師団を救出する。

その後1945年3月、ライン河のレマゲンに残された唯一の橋、ルデンドルフ橋を確保、ライン河を渡河する。その後エルベ河でソ連軍と合流する。

無口で温厚な人柄は結果以上に敬意を抱かせる存在である。戦後参謀総長に就任して現用のM2装甲兵車に名を残す。

ファレーズ・ポケット

久しぶりに初期軍事費が多いのだが……

ひたすら守りに徹して 敵軍事費を減らせ

このシナリオは、初期軍事費が多い。そのため、うっかり攻めに回ると痛目に遭う。

建設工兵で空港を設置したくなるが、四方から敵航空機が攻撃してくるため、生産・配置した航空機は次々に敵航空機の餌食になると考えていい。敵航空機1部隊を潰すのにこちらは3部隊から4部隊必要な場合が多い。しかも、敵航空機の数のほうが多いのだ。

まず、ファレーズの背後(上)の補給地にティガーIを配置、そしてその下(ファレーズ側)に42式ロケット砲と補給車を配置して、イギリス第2軍に対する壁を作る。

さらにその内側に対空車両を配置、敵航空機の地上攻撃に対して対空防御射撃で応戦する。

主力になるのはファレーズ前面だ。

軍事費が少ないアメリカ第3軍と、フランス第2機甲師団。この2つの軍の航空機、地上部隊をひたすら潰したい。この2つの軍が降伏すると、残りは3軍となる。でもまだ3軍いるわけだ。

ただし敵に都市や首都を占領されると軍事費が増えるため、都市、首都上には、対空車両や地上部隊を移動させ、ファレーズ、トラン、ネシー、ヴィムーティエ、ジメヤンボア、アルジャンタンを取られないようにしたい。

特にアルジャンタン、サン・レオナル、ガゼのラインの攻防が大きなポイントとなるので、その周囲に建設工兵で要塞陣地を敷設するのでもいいだろう。

大勝利のターン数がわずかに29ターンと短い。本作は、前作以上に敵航空機が賢くなっているため、前作のように簡単に敵航空機が対空防御射撃に引っかからないような気がしてならない。

そのため、雲霞のように群がる敵航空機が、前作では、おもしろいように撃ち落とせたが、今回はどうもこの方法がなかなか通用しない場合が多く、対空防御射撃のコマン

ノルマンディに上陸した西側連合軍はドイツ軍の水際作戦を退け、上陸1日目に、それぞれ橋頭堡を築き、6月8日、バイユーを奪取する。

ドイツ軍はカンで防衛を試みるが、兵力が不足し、すでにフランス海岸地帯は西側連合軍が制空権を握っていたため西側連合軍の昼間の地上攻撃に悩まされ、有効な反撃を行えなかった。

カン方面後方にはヒトラーユーゲント第12SS機甲師団とパンツァーレア機甲師団がいた。中でもパンツァーレア機甲師団はドイツ軍の中でも優秀な装備を誇る部隊であったが、空軍の攻撃に移動できない状態だった。

しかしカンへ進出したイギリス第2軍も、ドイツ軍の抵抗に遭い、カンを迂回しながらカンを攻めていった。そしてカンからティリーへの猛攻撃「エブソム作戦」を開始する。一方ドイツ軍も兵力を次々に投入するが、東部戦線から移動してきた部隊は、兵力も戦力も消耗していたため、イギリス軍を駆逐するほどの威力はなかった。しかもパンツァーレアがサン・ローに回されたりと、ドイツ軍の防衛もハチの巣を突つくとほど混乱していた。

しかし、ドイツ軍も兵力を増強して、再編成を始めたため、イギリス軍とアメリカ軍の部隊は進撃速度が遅くなり、戦線が膠着状態に陥る。

そこで大規模な戦車部隊によるカン後方からの攻撃「グッドウッド作戦」を行うが、待ち伏せていたドイツ軍のパンターやティーガーに粉砕され、イギリス軍の戦車部隊は壊滅してしまう。

一方、アメリカ軍は1944年7月25日、徹底的な爆撃後、3個軍でサン・ローを攻撃する「コブラ作戦」を開始する。サン・ローを守っていたパンツァーレア機甲師団は、このアメリカ軍の航空機の攻撃をまともに受けて壊滅する。

サン・ローのアメリカ軍の「コブラ作戦」でアヴァランシュに接近、ここでパットンアメリカ第3軍が猛烈な進軍を開始する。そしてパットンの活躍によってレンヌ、ナント、ル・マンがアメリカ軍の手に落ちる。

ドイツ軍はアメリカ軍のアヴァランシュ接近を側面から攻撃するべく「リュヒテ作戦」を試みようとして第1SS、第9SS、第21機甲師団をカンから移動し攻勢をかけるが、西側連合軍の航空機の地上攻撃に、逆に包囲される危機に陥ってしまう。

イギリス軍はドイツ軍のアヴァランシュへの攻勢の機会をうかがい、戦力の減ったカンに攻勢をかける。

しかしドイツ第12SS機甲師団の防戦で、このイギリス軍の攻勢は阻まれてしまう。

この防戦に気をよくしたドイツ軍総司令部はアヴァランシュへの反撃計画を計る。しかし、パットンの第3軍に背後に回られ、ファレーズのドイツ第7軍の20個師団10万名が包囲され、脱出を試みるが、脱出ができたのは、半数以下で、4万以上のドイツ軍将兵が捕虜となってしまう。

戦争開始年月日 → 1944年08月13日04:00

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) → アーヘンの陥穽

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5戦車集団	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	-	-

1944年以降のヨーロッパ戦線 ファレーズ・ポケット



ドが前作のように頻りに現れないことが多い。これは、敵軍事費の減り具合に大きく影響するため、軍事費が減りにくいことに注意しよう。

また、敵部隊が減ると、つい戦線を拡大したくなるが、あまり拡大し過ぎると、敵部隊を密集させ、背後からの間接攻撃を受けることが多くなる。そして、逆に間接攻撃の補給不足となるおそれがあるので、せめぎ合いのタイミングを考えて戦わないと非常につらくなるので注意。

また、空港の設置は、ヴィムーティエ周辺に補給地点を建設工兵で設置するという方法もある。

ここは角地で、背後から攻撃されるおそれがないので、絶好の補給地になる。将棋で言う、「穴熊」のような感じで、背後に航空機の補給地を作り、最前線の航空機と、入れ替えをして経験値を上げるというわけだ。

それでも熾烈な敵航空機の攻撃で、次々に航空機の部隊数が減っていく。

また、対空車両も同様で、20~30のSdKfz7/1後期やヴィルベルヴィントも、少しずつ減っていく。

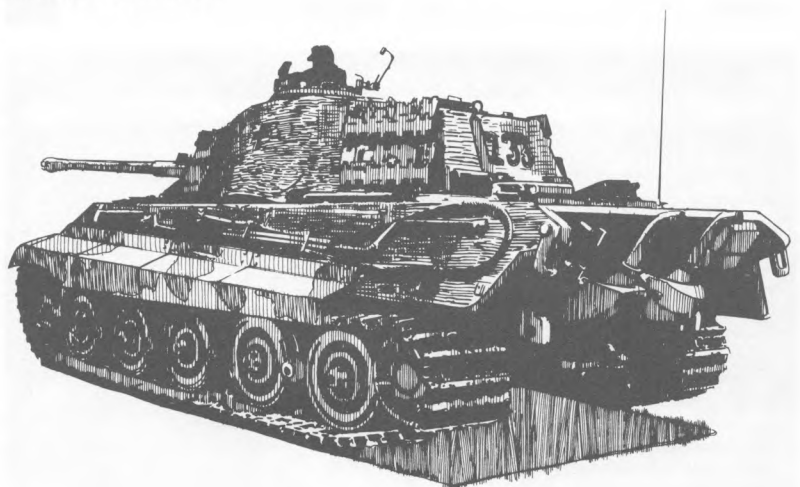
しかしそれでも歴史のように部隊をマップの外に脱出させることができないので、ひたすら戦わなくてはならない。

もし、大勝利が不可能と思ったら、あえて大勝利はしないで、シナリオ間保存データで難易度を下げて、敵の反撃無しで、対空防御射撃無し、セーブ無制限、工作車、牽引砲無しで戦って勝利を勝ち取るという方法もある。

このとき開始時軍事費半額、収入半額、戦闘機系、中戦車の生産・配置禁止にしてしまうと、部隊の経験値が上がらず、しかも軍事費が少なくなるため、早く敵軍が降伏してしまい、次のシナリオに移った場合不利になるので注意したい。

このシナリオ間保存データで難易度を下げた戦い方は、シナリオによっては有効なので、ぜひ試してみるといいだろう。

しかし、西方戦線の最後のシナリオ「ルール・ポケット」は、このシナリオと同様の戦い方で、しかも航空機がほとんど使えないシナリオなのだ。この「ファレーズ・ポケット」であえて、難易度を下げずに、大勝利を目指して、戦い方のコツだけはつかんでおくのも、悪くはないので、ぜひ頑張ってください、難局を克服してほしい。



アンヴィル作戦

西側連合軍は、ノルマンディ上陸の「オーヴァーロード作戦」とは別に、南フランスに上陸する「ドラグーン作戦(初期作戦名がアンヴィル作戦)」を実施する。

これはチャーチルがノルマンディ上陸を成功させるために、南フランスに上陸を主張したため、イタリア戦線で戦った部隊を抽出して、開始された。

この南フランスを守っていたドイツ軍は第19軍の8個師団の部隊で編成されていたが、第11装甲師団を除くと、二線級の部隊ばかりであった。

上陸はトゥーロンからカンヌの間に上陸することとなり、第一波の上陸部隊はアメリカ軍が上陸、続いて自由フランス軍が上陸し、進撃を開始した。

戦争開始年月日 → 1944年08月15日04:00

大勝利 (58ターン以内) → マーケット・ガーデン作戦

勝利 (94ターン以内) → コンラート

引き分け (規定ターン以上) → 断末魔のファシズム

参加国	初期軍数	初期ユニット数	敗北軍数設定	途中参加設定
★第19軍	30,000	0/56	-	-
第8艦隊	180,000	64/56	★1,000	3T連合
第7軍	120,000	64/64	★1,000	3T連合
B軍	200,000	54/64	★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	-	-

ハリス アーサー

Harris, Sir Arthur

イギリス 最終階級 空軍大将 1892~1984

第一次世界大戦に優秀なパイロットとして参加、ドイツ軍のポーランド侵攻が始まり、第二次世界大戦が始まったときには、ハリスは第5爆撃グループの司令官だった。

1942年2月、爆撃隊司令部総司令官に就任、精密爆撃の効果に愛想をつかしていたハリスは、地域爆撃を提唱して実施する。

この地域爆撃は、民間施設を目標にした爆撃で、爆撃された相手の士気を失わせることが目的とされた。

1,000機以上の爆撃機で大編隊を集結して、高性能爆弾と焼夷弾で、爆撃目標となる地域一帯をすっきり包み込み、爆撃するという大規模な爆撃方法である。

このハリスの提唱する爆撃は、数による脅威とともに、爆撃対象となる地域を跡形もないほど無惨に爆撃するため、爆撃された都市の人々は、脅威と恐怖に駆

られる。

このハリスの想像を絶する地域爆撃理論は、イギリスのありとあらゆる爆撃機をかき集め、ドイツのケルンで実施される。

しかしこの地域爆撃の効果と被害が、批判を呼び起こした。

しかし、ハリスは地域爆撃理論を実践。「爆撃屋」と異名を取るまでになり、周囲からも道徳的立場からも疑問視されるが、一方ナチズム打倒の道徳的意味からは、中止命令が出されなかった。

戦後は、元帥に昇級、1943年に准男爵の位を与えられる。

西方戦役で唯一艦艇が使えるシナリオ

第8艦隊降伏が 勝敗のカギを握る

初期ユーザー生産首都はアヴィニオンにある。このすぐ右にトゥーロン、ドラギニャン、ニースと友軍第LXII軍団の首都があり、初期生産首都ドラギニャンから残りのふたつの首都を友軍は敵の包囲で遷都しかるることになる。

配置ターンからすでに敵の大艦隊がマップ下海岸線に集結、友軍とユーザーの生産首都を脅かす。

ユーザーの初期生産首都アヴィニオンに唯一ひとつだけ生産港がある。

この港で毎ターン戦艦をどれだけ配置し続け、敵艦隊を潰せるかが、このシナリオ序盤の大きなポイントだ。

部隊表に戦艦がない場合は、勝利も難しい。

配置ターンから毎ターン戦艦を配置、敵の艦艇の攻撃をかわすために、モンペリエ左に攻撃をしながら移動させる。

友軍を助けるためにトゥーロン、ドラギニャン、ニースに移動させてしまうと、敵の大艦隊にボコボコにされてしまうので注意。

特にマップの下から移動してくる敵は、マップの外にいるため、攻撃ができない卑怯な移動の仕方をしてくるので、十分注意が必要だ。

さらに防御力・攻撃力の高いティーガーI、II、対空車両、牽引砲、42式自走ロケット砲などの地上部隊を、軍用列車でベルクール広場から上にあるディジョンに移動させる。

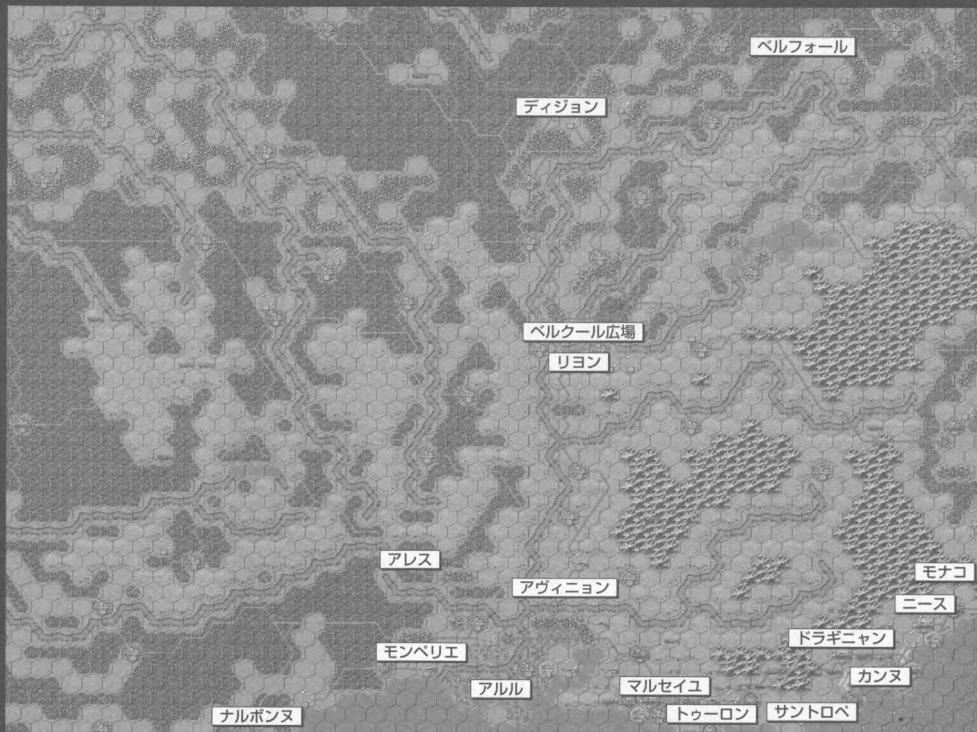
海から迫る大艦隊のアメリカ第8艦隊に気を取られていると、内陸から移動してくる第3軍に友軍第1軍が潰されてしまう。

この友軍第1軍の支援と、敵第3軍に都市を占領されないためにも、内陸に地上部隊を送る必要がある。

アヴィニオンに群がる敵航空機から、地上部隊を防衛しようにも、海から敵艦隊の艦砲射撃で、対空部隊が次々に全滅してしまう。

また、ティーガーI、IIなどの部隊をア

1944年以降のヨーロッパ戦線 アンヴィル作戦



ヴィニオン下の都市に配置してしまうと、身動きが取れなくなるので注意しよう。

モンペリエに移動させた戦艦で、ひたすら第8艦隊の艦艇を叩き、部隊数を減らしていく。

それでも、敵航空機がアヴィニオンに移動、生産首都上に群がるのを避けるため、航空機でZOC（ゾック）を張りながら、進入を阻止したい。

このときは、ZOC（ゾック）を張るだけで、決して攻撃をしてはならない。攻撃をしても、敵航空機の性能が高いため、勝ち目がないからだ。

毎ターン配置の戦艦群とともに、有効なユニットがある。280mmK5(E)列車砲をモンペリエに移動、ここの都市上で補給しながら敵艦隊を攻撃すると、攻撃部隊の数が増え、さらに地上部隊への攻撃もできるので便利だ。

この攻撃を繰り返していると、第8艦隊が軍費不足で降伏する。

第8艦隊が降伏すると、戦いはやや楽になる。

この間に友軍第LXII軍団が降伏していることが多いが、戦艦の高射砲を武器に、第LXII軍団の占領された首都や都市、空港を取り戻し、雑魚の第7軍の艦艇や揚陸艦を潰し

て、資金不足で降伏させよう。

第7軍が第8艦隊とともに降伏すると、海側の敵はB軍のみとなる。このB軍は雑魚の艦艇ユニットと航空機が中心だが、航空機にはそれほど脅威となる戦闘機はいない。

このB軍航空機を経験値稼ぎを兼ねて、戦闘機で攻撃して、航空機の進化に使うとい

い。一方内陸の部隊は、対空車両で敵航空機を潰しながら、地上部隊で、敵地上部隊を潰す戦いを繰り返す。

この内陸の敵第3軍のほか、ちょっと厄介なマキというレジスタンスが存在する。

こいつは生産首都がなく、わらわらと湧

き出すため、見つけたら潰すという方法で、潰すしかなく、見落としていると、このマキのレジスタンスに都市、空港を瞬間に占領されてしまうことがある。

とくに内陸左側の都市群に、ポツポツとマキのレジスタンス部隊が現れ、気がつくとも都市にマキのマークがついていることがある。

これを避けるためにも、こまめにマップをチェックして、レジスタンスの部隊を潰していこう。

これさえ気をつければ、残る敵第3軍も降伏し、シナリオクリアとなる。

サイモンズ ガイ

Simonds, Guy

カナダ 最終階級 陸軍中將 1903~1974

ヨーロッパ戦線で活躍した、数少ない有能なカナダ陸軍の将軍。

北アフリカからドイツ軍を追い落とし、地中海に敗走するドイツ、イタリア軍に対して、西側連合軍はシチリア上陸「ハスキー作戦」を実施する。

この「ハスキー作戦」でサイモンズは、シチリア島で歩兵師団長に就任する。

その後、イタリア半島上陸「ベイトウン、アヴァランシュ作戦」に際して、装甲師団長として参加、ドイツ軍のカッシーノ峠の頑強な防衛線グスタフラインを攻めあぐねる中で彼の率いる師団は、少ない死傷者でめざましい進撃をする。

1944年6月6日、イタリア半島侵攻と同時に計画

されていた西側連合軍最大の作戦「オーヴァーロード作戦」に参加、カナダ第2軍団長として活躍する。

1944年8月8日、歩兵装甲輸送車を使った奇抜な夜襲でファルーズのドイツ軍を攻撃、功績を上げる。

また、サイモンズはシェルト戦で、アントワープ、ニーメゲンの水路に頑強な防衛陣地を構築したドイツ軍を撃破して功績を上げる。

その後、シェルト戦で2度にわたってカナダ第1軍の臨時司令官に就任し、ドイツ軍との戦いで功績を上げ、2回目の指揮ではドイツの西側に進撃をしている。



アーヘンの陥穽

ドイツ軍は、西側連合軍への反撃のため、ドイツ軍の機甲師団を集め、「ヴァハト・アム・ライン作戦」を計画していた。

一方、西側連合軍は、1944年9月10日、西方の壁と言われたドイツの要塞ジークフリート線に到達、アメリカ第3機甲師団はベルギーの国境沿い、ロートゲン西の小さな村からドイツ国境を越え、ドイツ本国に進入する。そしてジークフリート線の西側のシャルンホルスト線を越え、アーヘンに進入する。

しかし、アメリカ軍は「マーケット・ガーデン作戦」に兵力を割かれていたため、本格的な攻勢を行えなかった。

9月13日にアーヘンを攻めるアメリカ軍は、ロートゲンの確保とともにヒュルトゲンの森に部隊を集結した。ヒュルトゲンの森からシュミットを占領、アーヘンを背後から攻めようとした。

しかしヒュルトゲンからシュミットにかけて、ドイツ軍が巧みに仕掛けたトラップと防御陣地に、12万近いアメリカ軍が苦しめられ、森は血の臭いに満ち、引き裂かれたアメリカ軍の肉片がころがった。

この多大な犠牲と時間は、ドイツ軍のアルデンヌ攻勢「ヴァハト・アム・ライン作戦」の時間稼ぎに使われ、10月21日、アーヘンが西側連合軍によって占領される。

戦争開始年月日 → 1944年09月12日06:00

大勝利 (42ターン以内) → ヴァハト・アム・ライン

勝利 (64ターン以内) → コンラート

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
★第LXXXI (81)軍団	0	0/52	-	-
第VII (7)軍団	300,000	63/64	★1,000	-
第XIX (19)軍団	200,000	64/64	★1,000	43T連合

ハインリキ ゴットハルト

Heinrich, Gotthard

ドイツ 最終階級 陸軍上級大将 1886~1971

1886年12月、東プロイセンに生まれる。1906年に士官候補生として入隊、第一次世界大戦で歩兵中尉として戦いに参加する。

第一次世界大戦が終わると、歩兵連隊勤務後、第16歩兵師団長に就任する。

第二次世界大戦が始まると1940年2月第7軍団長となり、4月第12軍団長に就任、西方戦役フランス戦に参加する。このフランス戦の功績により陸軍大将となる。

1940年6月第12軍団長に就任する。

「バルバロッサ作戦」が始まると、中央軍集団に所属、モスクワ攻略に参加する。

1941年9月、東部戦線の貢献が認められ騎士十字章を授章する。

1942年から1944年3月まで、第4軍司令官として、防御戦と退却戦で、優れた能力を発揮、その功績

が認められ1943年に柏葉騎士十字章を授章している。

1944年8月から、第1装甲軍司令官に就任、ハンガリーの防御撤退戦で、際立った能力を発揮する。

1945年3月、功績が認められ、剣付き柏葉騎士十字章を授章する。

その後グデーリアンがヒトラーを説き伏せ、軍人、指揮官としての能力が劣るヒムラーと交替させ、ウィツスラ軍集団司令官に就任するが、絶望的な状況になり、無益な兵士の戦死を避けるため、上層部の命令に背き、撤退し、解任される。

攻撃や電撃戦で数多くの才能を持つ軍人が多かったドイツ軍の中で、防御戦と撤退戦の才能を発揮したすばらしい名将と言えるのが、このハインリキであった。

戦後ソ連軍の捕虜として1948年まで拘留され、1971年12月13日、バーデンで死去する。

都市数だけは異常に多いのだが……

対空車両が役立つかどうか、勝敗のカギを握る!?

本作では、前作と比較すると、どうも対空車両の対空防御射撃に敵航空機が引っかかりにくいような気がする。

このシナリオは、その対空車両が大きく命運を分けてしまうのだ。

神様仏様対空車両様という感じで、敵航空機が地上部隊を攻撃して、これに対して対空防御射撃を実施するのをひたすら願うという神頼み作戦でもある。

ユーザーの初期生産首都はアーヘンの大聖堂。この周囲には、有り余ほどの都市がある。

配置ターンで大聖堂の下にティーガー I、II など攻撃力・防御力の高い部隊を配置、その後ろに42式自走ロケット砲、さらにその背後に対空車両を配置する。

生産空港はふたつあるが、ここを補給地にはしないで、マップ右上端の空港など、離れた数少ない空港をとりあえず補給地にしたい。この空港で航空機の進化・改良を図るようにしよう。

アーヘンの都市群のすぐ下に要塞地形がある。たぶんこれがジークフリート線がシャルンホルスト線なのだと思う。

この要塞地形の防御力の高い場所に対空車両とティーガー I、II を配置、マップ左下から移動してくる敵第VII軍団との戦いに備えよう。

理想はヘルゲンラート、ハウゼット、ラエレンにティーガー I、II やパンターを移動させ、要塞地形やシュミットホーフに対空車両を配置、そしてアーヘンと背後のゴルシャイト、ビュルゼレンに対空車両を配置して、鉄壁の対空防御陣地を構築するようにしたい。

それでも敵航空機の地上攻撃は、熾烈を極める。

コンピュータの思考ルーチンが賢いのか、兵力の薄い場所を狙ってくるような気がする。

餌に補給馬車などを配置すると、対空防御射撃の餌食になる場合が多いので試して

1944年以降のヨーロッパ戦線 アーヘンの陥穽



ほしい。この対空車両と地上部隊の配置が、命運を決める場合が多いので、どこに対空車両を置けばいいのかは、配置して有効な場所を見極めてほしい。

また、アーヘンの都市群に170mm加農砲や280mmK5(E)列車砲などを配置、射程の長さを使って、遠距離の敵を叩くという方法も有効だ。

この方法でとりあえず敵第VII軍団への防御陣地の構築ができるのだが、アーヘン左側からも敵第XIX軍団が移動してくる。

この敵部隊も食い止めてはならない。そのためには、ホルバッハ、コールシャイトとその周囲の要塞地形を利用した、アーヘン背後の防御陣地の構築をしなければならない。

アーヘン前面に配置したように、攻撃力・防御力の高いティーガーI、IIをホルバッハ、コールシャイトとその周囲の要塞地形に移動して配置、これらの車両を守るように対空車両の位置を調整していくのだ。

オルスバッハにも地上車部隊を移動したいのだが、防御陣地が広範囲になり、対空車両の相互の連係した対空防御射撃が効かなくなるので、なるべく密かに連係した防御陣地を構築するようにしたい。

航空機の運用は、敵航空機の圧倒的な性

能と数を考え、さらに地上部隊への攻撃よりも航空機への攻撃を敵航空機が優先するようなので、建設工兵をブルーハイムやビール周辺に移動させ、ここに空港を敷設して補給基地を作り、航空兵力をまとめて温存させ、一気に敵航空機を叩く方法がいいだろう。

この防御陣地を構築して、後は敵の部隊を潰し、ひたすら軍事費をそぎ落として、敗北軍事費設定で軍事費を下げて、降伏させるのだ。

ふたつの敵軍の軍事費は30万と20万。気の遠くなるような軍事費額だ。

しかしこの軍事費額を減らさないと、勝利はない。

つい有利になると、戦線を拡大したくなるが、このシナリオはひたすら堪え忍ぶ防御戦だ。

戦線の拡大は絶対に避けて、戦いで減らされた機数を補充したり、補給に回し、部隊の運用とそれぞれの部隊の連携を考えて戦ったほうがいい。

気の遠くなるような戦いだが、ぜひ頑張って戦ってほしい。

マップの外から移動してくる敵との戦い方

マップの外から移動してくる敵は、いったんマップの中へと進入してしまうと、縦横無尽に暴れまわってしまう。

特に航空機などは厄介な存在だ。

しかし、マップ内に入れなければいいのだ。

敵がマップの中に入る入り口を地上部隊や航空機で封鎖してしまい、進入を阻止してしまうというわけだ。この方法は四方八方から、マップの外に生産首都を持つ敵がマップ内に進入してくる場合に有効だ。

すべての敵への攻撃・防御が不可能な場合や、こちらの兵力の消耗が激しい場合など、この方法が使える。いちばんいい例は、「トーチ作戦」「フリーリングスヴィント」のイギリス第8軍だ。

部隊を鍛えていないときや、艦艇ユニットがそれほど充実していない場合、航続距離の長い戦闘爆撃機や2〜3隻の艦艇ユニットで、第8軍のマップ進入路を塞

いでしよう。こうすれば、その他の部隊をマップ左のアメリカ軍の大艦隊に使うことができる。

また、この「アーヘンの陥穽」では、シェルベンゼール左に3つ出口がある。

ここを塞いでしまえば、敵第XIX軍団はマップ内に進入できないため、敵第VII軍団だけの戦いになるので、非常に楽になる。

シェルベンゼール左に空港を設置、航空機を居座らせ、さらにすぐ下の森林地帯左と、そのすぐ下にあるもうひとつの森林地帯左にティーガーI、IIを居座らせて蓋をしてみればいい。

しかしこの方法には、最大の問題がある。

封鎖してしまった敵軍の軍事費が減らないことだ。

大勝利のターン数が多い場合は、この方法は有効だが、ターン数が短い場合は大勝利をあきらめて、勝利を目標に、楽に戦い、部隊の経験値を上げたい。

マーケット・ガーデン作戦

1944年、イギリス第21軍集団はアントワープを占領、ベルギーのブリュッセルを解放した。しかしライン河まで進出したイギリス軍は、補給線が伸び、守りを固めたドイツ軍のために硬直状態に陥る。

モントゴメリーはドイツ軍のジークフリート線を迂回、オランダの河川に架けられた5つの橋を空挺師団の降下作戦で抑え、機甲師団でその橋を進撃、年内にドイツ国内に進入しようとする「マーケット・ガーデン作戦」を計画する。

この作戦は空挺部隊による「マーケット作戦」と地上部隊の進撃による「ガーデン作戦」が連携して行われたため「マーケット・ガーデン作戦」と呼ばれた。

しかし、準備期間が短く、空挺部隊の降下地点のドイツ軍の配置などを正確に把握していなかったため、降下した空挺部隊はドイツ軍に包囲され、イギリス軍とアメリカ軍の精鋭部隊に大損害を与え、空挺部隊と地上部隊の合流も果たせずに作戦は中止された。

戦争開始年月日 → 1944年09月17日14:00

大勝利 (40ターン以内) → ヴァハト・アム・ライン

勝利 (64ターン以内) → コンラート

引き分け (規定ターン以上) → 終わりの始まり

参加国	初期軍数	初期ユニット数	敗北軍数設定	途中参加設定
★第II SS戦車軍団	10,000	58/48	-	-
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	65,000	64/64	★1,000	-
★第LXXXVIII (88)軍団	5,000	35/32	-	-
★第LXXXVI (86)軍団	8,000	61/32	★500	-

ヨードル アルフレート ヨーゼフ

Jodl, Alfred Josef

ドイツ 最終階級 陸軍上級大将 1890～1946

ヴェルツブルクのウンターフランケンに生まれ、ハイエルン砲兵将校出身。

1932年からドイツ陸軍作戦課に所属、1938年、国防軍最高司令部(OKW)作戦部長となる。

1939年OKWの総監カイテルの参謀長に就任する。上司のカイテルが優柔不断で無能であったため、才能のあるヨードルが対ソ戦以外の作戦の立案をしたと言われている。

軍人気質の人物で、ナチ党の思想や運動には批判的であった。

しかしヒトラーの作戦決定には非常に忠実で、1日2回行方、ヒトラーの作戦会議に出席、ヒトラーの戦略に対する具体的な戦術などのアドバイスを行っていた。

しかし、ヒトラーはヨードルに対しては、非常に冷淡であったという。

1940年中将に昇進、1943年ハルダーとリストの解任に対してヒトラーに抗議し、野戦司令官を希望するが、認められなかった。

1944年7月20日、ヒトラー暗殺計画のときには、ラステンブルクの会議室でヒトラーの横にいたため負傷する。

1945年ヒトラーが自殺し、敗戦を迎えたときにレームで開かれたドイツ軍の降伏文書調印に新総統となったカール・デーニッツとともに出席する。

戦後ニュルンベルク裁判で戦犯の罪を問われ、軍人としての服従義務であったと主張するが、有罪になり、ヴィルヘルム・カイテルとともに絞首刑となる。

多くのドイツ軍人の中でも、自分を殺して軍人としての職務を全うし、死んでいった希有な軍人のひとりでもある。

モントゴメリーの強引で無謀な作戦

空挺部隊が首都に迫っているが……

珍しく、大勝利のターン数が短い。

しかし、このシナリオは空港が設置できるため、前作より非常に楽になっている。

ユーザーの初期生産首都はハルテンシュタイン・ホテル。この生産首都に、すでに敵空挺部隊がいて、占領を始めようとしている。

そのために1ターン目には、後方のディーレンに遷都することはほぼ確実。

しかし配置ターンでは、ハルテンシュタイン・ホテルの周囲の敵が配置されていない場所に攻撃力・防御力の高いティーガーIやIIを3部隊も配置できる。

そしてドリエルに42式自走ロケット砲を配置ヴォルフフッツェにもティーガーIかIIを配置、アーネムの周囲の都市に地上部隊と建設工兵を配置する。

まず、第1空挺師団を攻撃、同時に建設工兵で空港を設置、航空機の生産・配置数を多くする。

生産・配置した航空機はナイメーヘンに移動。ここの空港を補給地にして、ナイメーヘンを占領しようとする第82空挺師団を撃退する。

これと同時にディーレンの舗装道路を鉄道に敷設し直し、ハルテンシュタイン・ホテルの周囲の敵を封じ込めている間に、軍用列車で地上部隊をナイメーヘンに送る。

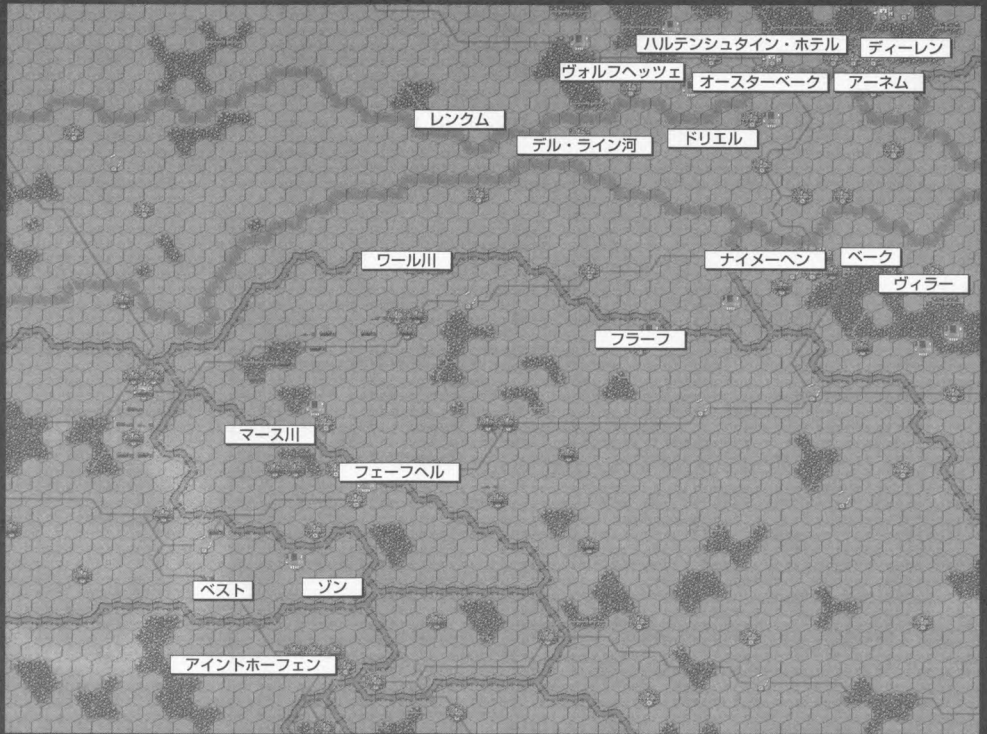
このときに、軍用列車が攻撃を受けないように、航空機で守るといい。

この軍用列車には42式自走ロケット砲や、防御力・攻撃力の高いティーガーIやIIとともに、建設工兵も搭載、ナイメーヘンの周囲に空港を設置する。そしてさらに友軍の都市の耐久力も上げてあげよう。

第1空挺師団と第82空挺師団は、地上部隊の経験値上げと思って戦い、全力を上げて潰す敵は、アイントホーフエン下から移動してくる、第XXX軍団だ。

こいつがアイントホーフエン、フェーフヘル、ナイメーヘン、そしてアーネムに移動してくると厄介なのだ。

1944年以降のヨーロッパ戦線 マーケット・ガーデン作戦



そのためにディーレンを生産・配置場所にして、ナイメーヘンを補給地にし、主戦場をアイントホーフェン、フェーフヘルにできれば理想的だ。

アイントホーフェンは第LXXXVIII軍団の生産首都となっており、アイントホーフェンの右側、セント・アントニス左、ボクスメル右に空港があるので、ここを補給地にしながら、敵航空機と地上部隊を潰して、アイントホーフェンを死守しよう。

さらに航空機で守りながら、軍用列車に搭載した建設工兵、対空車両、そして地上部隊をフェーフヘル付近に移動、この周辺にも空港を設置、さらに対空車両をフェーフヘル周辺の都市に配置する。

これらの都市は、うまい具合に隣接しているため、敵航空機が引かかる可能性が高い。

しかし、このフェーフヘル周囲には、敵第101空挺師団がいるため、この第101空挺師団と第XXX軍団を相手にしなくてはならない。

第101空挺師団は、占領部隊が中心なので、42式自走ロケット砲をフェーフヘル周辺まで軍用列車で移動できれば、これらの部隊と地上部隊でボコボコに叩きつぶすことができる。

映画『遠すぎた橋』で、ドイツ軍が降伏勧告をして、拒否されたため、街を壊せと言ったように、第101空挺師団をボコボコのミンチにしてしまおう。

どうせ北アフリカから、ロンメルを追い落としたイギリスのモントゴメリーの作戦なのだから、徹底的に北アフリカの恨みを込めて潰すといい。

このフェーフヘルとアイントホーフェンを死守して、第LXXXVIII軍団を守り、敵第XXIX軍団を潰していけば、勝利は確実になる。幸い第XXX軍団の初期軍事費が少ないので、航空機を中心に攻撃していれば、アッとい

う間に敗北軍事費で降伏するはずだ。

この第XXX軍団が降伏すると、空挺師団が消滅、シナリオクリアとなる。ただし、注意する点は、友軍の第LXXXVI軍団にも敗北軍事費が設定されているということだ。

LXXXVI軍団は、初期軍事費が少ないので、建設工兵によって、少しでも多く、都市の耐久力を上げて、敗北軍事費でいきなり降伏しないように協力してあげるといい。このシナリオを大勝利すると「ヴァハト・アム・ライン」へ移るが、それ以外はつらい東部戦線へと移るので、大勝利がおすすだ。

ブルメントリット ギュンター

Blumentritt, Gunther

ドイツ 最終階級 陸軍大将 1892～1967

フォン・クールゲとルトシュテットに参謀将校として仕えた人物。

1939年ポーランド戦、1940年西方戦域のフランス侵攻で、ルトシュテットの作戦主任として仕える。

その後1941年にクールゲの第4軍参謀長に就任するが、フランス駐留のルトシュテットの参謀として呼び戻される。

ブルメントリットは、ルトシュテットの作戦計画のほとんどに加わり、中でも西側連合軍の侵攻作戦を食い止めるためのルトシュテットの作戦計画の大半に参加している。

このブルメントリットはルトシュテット同様、西側連合軍がノルマンディには上陸しないだろうと確信していたという。

ノルマンディに西側連合軍が上陸すると、ルトシ

ュテットの後任にクールゲが就任する。

しかしクールゲは1944年7月20日のヒトラー暗殺計画に荷担した容疑がかけられ、さらに西方戦役の状況に絶望して、自殺する。

ブルメントリットは容疑を免れたが更迭される。

その後「ヴァハト・アム・ライン作戦」で、第15軍、第12SS装甲軍団の司令官として戦う。

西側連合軍の戦略を評価し、広域戦略を行った西側連合軍の戦略は誤りで、ドイツ北部に戦力を集中していれば、戦争終結がより早くなったという見解を述べている。

ヴァハト・アム・ライン

1944年、ヒトラーは西側連合軍の前線を粉砕するために、アルデンス高原に配置されている薄いアメリカ軍の戦線を攻撃、ブラッセルとアントワープ港を占領して、西側連合軍の補給地を奪う計画を立案する。

連合軍の圧倒的な航空兵力を無力化させるために、冬の悪天候と、これまでの気象データを計算した、航空機による地上攻撃が難しい時期を狙い、12月16日、機甲10個師団を含む25個師団が、3個軍に分かれ、27万以上の兵力と戦車1,000両という大兵力でアントワープを目標に進軍を開始する。

序盤のドイツ軍の攻勢はうまくいき、バスターニュの包囲が始まるが、戦線が広がるに連れ、補給線が伸び始め、さらにバスターニュを守るアメリカ第8軍団、第101空挺師団の激しい抵抗で、戦線は膠着した。そしてこのバスターニュ救出のため、アメリカ軍パットン第3軍が急行、バスターニュ救出に成功する。

バスターニュ奪回に失敗し、さらに天候の回復で、西側連合軍は、最後のドイツの大攻勢を粉砕、ドイツの貴重な戦力が壊滅する。

戦争開始年月日 → 1944年12月16日06:00

大勝利 (78ターン以内) → ルール・ポケット

勝利 (113ターン以内) → コンラート

引き分け (規定ターン以上) → ボトムライン

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(8)軍団	10,000	64/24	-	-
第3軍	150,000	64/64	★2,000	73T連合
第XXX(30)軍団	10,000	64/48	-	49T連合

マントイフェル ハッソー フォン

Manteuffel, Hasso von

ドイツ 最終階級 陸軍大将 1897~1978

1879年1月14日ポツダムに生まれる。

第一次世界大戦では将校として従軍。1939年に第2装甲師団教育学校指導官に就任する。

第二次世界大戦が始まり、第6小銃連隊指揮官として東部戦線に従軍、1942年7月、第7小銃兵旅団の司令官としてモスクワ目前で奇襲作戦を行い、幾多の勝利を得る。

1942年11月、北アフリカ戦線チュニジアに「マントイフェル師団」を率いて移動。

1943年8月、第7装甲師団司令官に就任、功績が

認められ、柏葉騎士十字章を授章する。

1943年、「大ドイツ師団」司令官に就任、東部戦線で苦境に立たされた戦いで数々の功績を残し、剣付き柏葉騎士十字章を授章する。

1944年9月、西方戦役に移動、第5装甲軍司令官としてアルデンヌの戦いに従軍、この第5装甲軍の功績を称え、ダイヤモンド剣付き柏葉騎士十字章を授章する。

その後、東部戦線で第3装甲軍司令官として、終戦まで戦い抜く。

前作と比較すると、遅すぎるパットン第3軍の参戦

ティーガーⅠ、Ⅱ移動には、橋の耐久力を上げること

未配置ターンと空港設置が可能になったため、戦いは、やや楽になった。

このシナリオでエントリーされてくる兵器の中にⅣ号J型がある。これは絶対に制式化してはならない。

Ⅳ号H型からヴィルベルヴィントに改良できるが、Ⅳ号J型からは改良ができなくなるからだ。

序盤は、マップ上に敵がいいため、楽に思えるが、マップの外から、航空機を中心に、敵部隊が見れる。

そこで、まず、Ⅳ号H型を生産・配置してヴィルベルヴィントへ、ヴィルベルヴィントから45式対空駆逐車に改良する。

初期生産首都ヴァックスヴァイラーの左にライン河が流れている。そしてこの川に架かっている橋の耐久力が低いため、重量級の戦車ティーガーⅠ、Ⅱやヤークトパンター、ヤークトティーガーなどは対岸に渡ることができない。

そこで、川の耐久力のややある場所に橋を架け、ここに建設工兵を移動、耐久力を上げ、ティーガーⅠ、Ⅱが渡れるようにするといひ。

また、対空車両はサン・ヴィト方面バスターニュ方面に移動、敵の航空機の地上攻撃に備えておこう。

続いてV2を生産・配置、敵の都市をガンガン破壊していこう、そして航空機は長距離の武装バックに変更、敵の建設工兵を片っ端から潰していく。

この間に橋の耐久力を上げ、ティーガーⅠ、Ⅱが川を渡れるようにしたい。

攻勢の準備が整ったら、まず輸送機でバスターニュ後方(左)、サンテューバル上のふたつの空港を占領する。

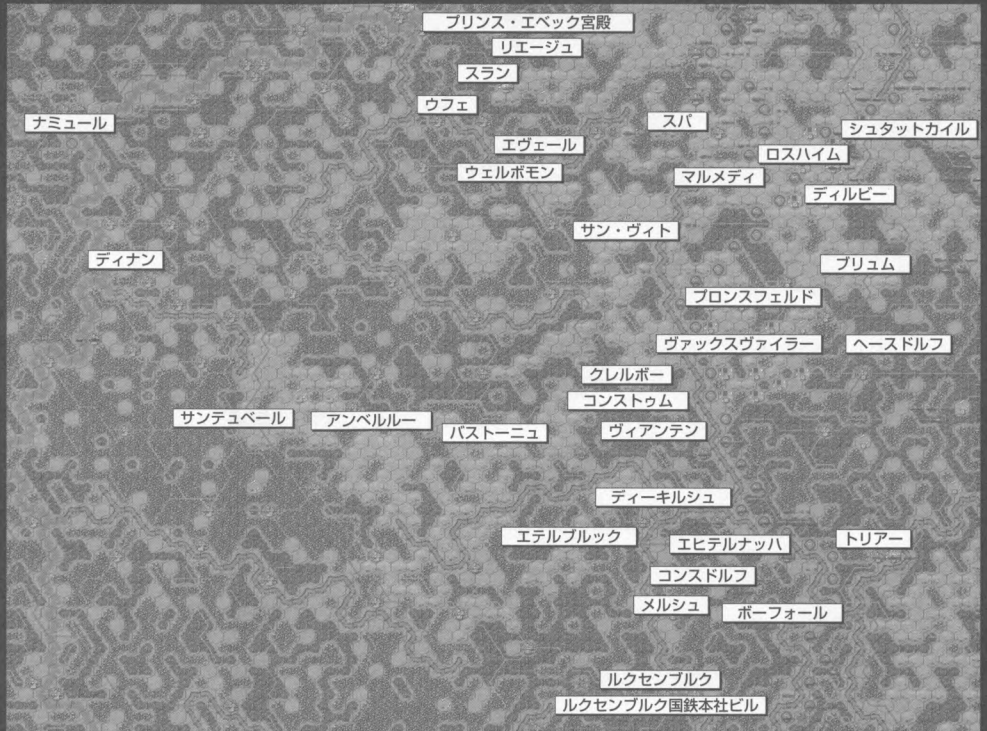
このふたつの空港は、プリンス・エベック宮殿を後方から航空機で攻撃、さらに輸送機から占領部隊を降下させ、周囲の空港を占領して、プリンス・エベック宮殿を占領するための、前線基地にできるのだ。

前作は、敵第3軍と第XXX軍団の参戦が



1944年以降のヨーロッパ戦線

ヴァハト・アム・ライン



非常に早かったが、本作は第XXX軍団が49ターン目、第3軍が73ターン目と非常に遅い。早めに大勝利しようと思えば、スバに敵第1軍がいる間に、長距離のBf110D-3や、部隊表に温存していたBf110D-1/R2などをサンテューベール上の空港から、敵が全くないマップ左側（あまり左に寄りすぎると、中立の第XXX軍団の索敵に引っかかるので、索敵範囲を避けながら）を北上してプリンス・エベック宮殿を占拠、アマー右の空港に輸送機から占領部隊を降ろし、プリンス・エベック宮殿を占領してしまうといい。

そしてさらにスバを包囲、第1軍を降伏させ、さらに雑魚の第VIII軍団を航空機で包囲、一気に部隊を潰してしまえば敵第3軍と第XXX軍団の参戦前に大勝利することができる。

しかし、簡単に大勝利をしてしまうと、部隊の経験値がそれほど得られないので、できれば第XXX軍団を参戦。そして自信があるなら第3軍を参戦させて、より多くの経験値最大のティーガーII、ティーガーI、そしてできる限りたくさんの対空車両など、地上部隊を充実させておきたい。

第XXX軍団も、楽に降伏させようと思えば、楽に勝てる。プリンス・エベック宮殿を

占領した占領部隊を敵が参戦する前にナミュールに移動させ、周囲を航続距離の長い航空機で包囲する。これと同時にディナンも同様に航続距離の長い航空機で包囲し、占領部隊を背後に配置する。そしてV2で、このふたつの都市を攻撃して参戦させ、一気にシヨボい敵地上部隊を攻撃して占領すれば、難なく第XXX軍団を降伏させることができる。

しかし、あえて荆棘の道を歩み、経験値を上げたい場合は、第3軍の都市をV2で破壊して参戦させ、第3軍を巻き込んだ戦いを行うことができる。

第3軍は、これまでの戦いとは異なり、航空機も充実しているため、簡単には降伏させることができない。

対空部隊をトリアー方面に移動させ、対空部隊の対空防御射撃で敵航空機を攻撃、敗北軍事費で降伏させなくてはならない。

ひたすら敵の軍事費を削る戦いになるので、15万の第3軍軍事費を削る壮絶な戦いになる。この戦いにティーガーI、IIを下に移動させ、さらにほかの地上部隊を移動させて、総力戦で戦い、地上部隊の経験値を上げて、「コンラート」経路で「ルール・ポケット」に臨むといい。

コリンズ “ライトニン” ジョー ロートン

Collins, "Lightnin" 'Joe' Lawton

アメリカ 最終階級 陸軍中將 1896~1963

1942年12月ガダルカナルで第25歩兵師団を指揮し、日本軍から第1海兵師団を救援、ガダルカナルの日本軍を掃討する。

1943年1月、第14軍団に所属し、ニュージョージア島の日本軍を撃退する。

1943年12月、イギリスに移動、第7軍団司令官に就任、ノルマンディ上陸「オーヴァーロード作戦」に参加、ユタビーチに上陸する。

壮絶なドイツ軍の反撃を前に、部下の将兵を振り立て、敵を撃退する。この戦いで「GI将軍」という異名を取る。

その後第7軍団を指揮、シェルブルを奪取、ファレーズのドイツ軍脱出路を封鎖する。

セーヌ川を越え、北部ベルギーを解放、ナミュール、

リエージュに進出する。

ドイツ軍の大攻勢「ヴァハト・アム・ライン作戦」では、ウーハリーゼを占領、ドイツ軍への反撃に加わる。

その後、ライン河に残された唯一の橋、レマゲンのルデンドルフ鉄道橋を越え、ドイツ国内に進撃して、ルール地方を包囲する。

エルベ河に達すると、ソ連第36軍団に接近、西側と東側がドイツを挟み合流を果たす。

また、彼の決然たる指揮官として活躍とその功績から、フランス戦功十字章を授章する。

ルール・ポケット

ドイツ軍が「ヴァハト・アム・ライン作戦」に失敗したため、怒濤の勢いで西側連合軍がライン河に迫る。

いちばん北にイギリス第21軍集団、カナダ第1軍がナイメーヘン付近のワール川沿いに、イギリス第2軍がマース川からルールモントまで、アメリカ第8軍がロアール川を攻撃する。そしてブラッドレーの第12軍集団がルクセンブルク国境沿い、第6軍集団、第8軍とフランス第1軍がフランス国境沿いに展開していた。一方ドイツ軍は、北からH軍集団、B軍集団、G軍集団が展開、ラインの守りを固めていた。

アメリカ軍は、ドイツのジークフリート防衛線とライン河突破の「ランバージャック作戦」が開始され、ケルンを占領、進撃を続ける。

これに対して、ヒトラーは、ラインに架かるすべての橋を爆破せよと命じる。しかしラインに残る唯一の橋、レマゲンのルデンドルフ鉄道橋が爆破に失敗、ここからアメリカ第12軍集団がラインを越え、ドイツ国内に攻め込んでいく。

戦争開始年月日 → 1945年03月23日18:00

大勝利 (106ターン以内) → 帝国主義の走狗

勝利 (162ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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	★1,000	-
第21軍集団	220,000	64/64	★1,000	-
第6軍集団	180,000	62/64	★1,000	-
★H軍集団	1,000	64/48	-	-
★G軍集団	1,000	64/48	-	-
第17空挺師団	10,000	33/24	★1,000	7T連合
第6空挺師団	10,000	36/24	★1,000	7T連合

三角地帯を守り抜いて なんとか大勝利しよう

ユーザーの初期生産首都はエッセン。

すぐそばにふたつの首都デュッセルドルフとハーゲンがある。

敵部隊がライン河対岸からドイツ国内へと押し寄せてくるのを阻止し、ひたすら叩き潰していかななくてはならない。

しかし、あまりにも敵の数が多い。すでにレマゲンからはアメリカ第12軍集団がルデンドルフ鉄道橋を渡り、ドイツ国内に進入してきている。イギリス第21軍集団はクレーフェルト周辺から渡河を始める。

この敵大部隊をライン河に架かる橋で、食い止めなくてはならない。

このシナリオの必須ユニットがある。まず経験値が最大のティーガーII。これは配置ターンで防御力の高い Maus に進化させるためだ。この経験値最大のティーガーIIがどれだけあるかが、敵の侵攻阻止に大きく影響を与える。

次に42式自走ロケット砲。これは、広範囲の敵に対して、間接攻撃でダメージを与えるために必要な兵器。

敵航空機の地上攻撃に対して、対空防御射撃で反撃をして、敵航空機を潰すのに、絶

軍事費がないとつらいが、あつても敵に包囲され生産ができない

対必要な Sdkfz 7/1 後期、ヴィルベルピン
ト、45式対空駆逐車。

そして牽引砲(できれば170mm加農砲)
と280mmK5(E)列車砲。

さらにV2。

航空機は、敵航空機よりもやや性能の高いMe262A-1a前期と、Me262A-1a前期に進化させるためのFw190D-9だ。

これらの部隊が充実していると、なんとか大勝利も不可能ではない。逆にこれらの部隊が全くない場合は、前のシナリオにさかのぼって、部隊の充実を図ってから、このシナリオに挑んでほしい。

まず配置ターンで、経験値最大のティーガーIIをデュイスブルク、オーバーハウゼン、エッセンなどに配置、ケーニヒスアレー(デュッセルドルフ)やブッパータルハーゲンに移動、ここで Maus に進化させると理想的だが、敵部隊の移動が速いため、難しい。

42式自走ロケット砲をヴェーゼルへ移動し、クサンテン、クレーフェルト周囲の敵を攻撃する。

そして、できる限り多くの対空車両を配置、エッセン上に移動させる。下へと移動すると、敵地上部隊の餌食になることが多いからだ。

それとは別にハーゲンにティーガーIIなど攻撃力・防御力の高い地上部隊とともに移動、敵航空機への対空防御射撃を、できるだけ多く行えるようにして、さらに下から移動してくる敵地上部隊から、少しでも対空車両を守りたいのだ。

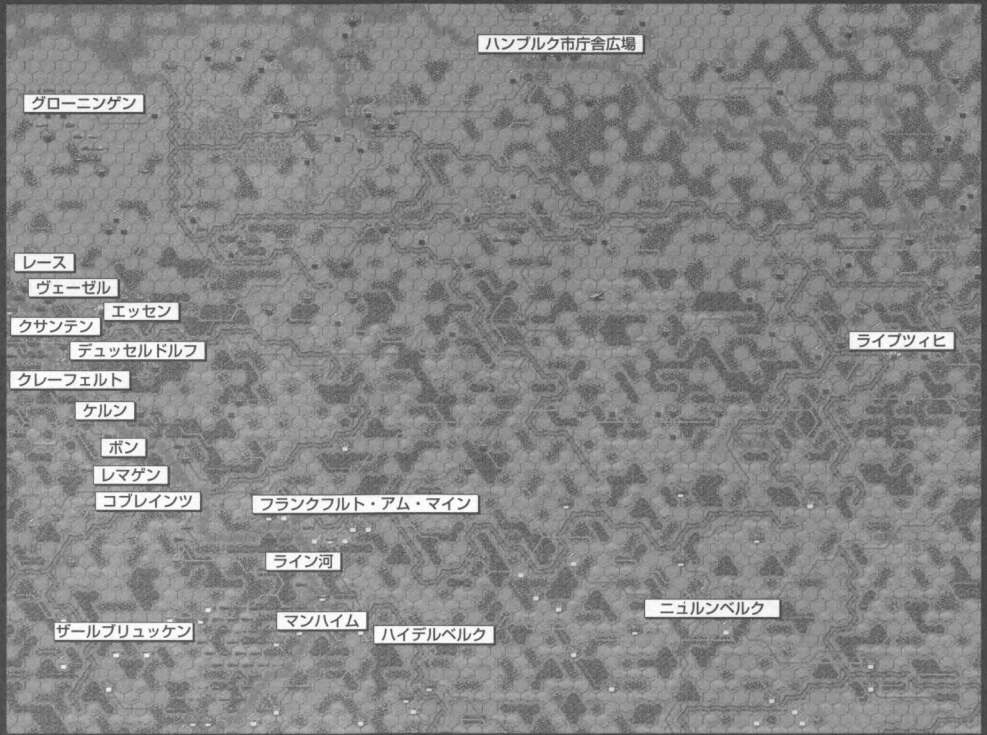
建設工兵でエッセン周辺に空港の設置をしたいのだが、空港を設置して航空機を配置すると、この航空機に敵航空機が群がり虎の子のMe262A-1a前期は、ポロポロになる。

また、敵部隊は生産首都に向けて移動してくる習性があるようだ。

初期生産首都エッセンに部隊を配置していると、エッセンへと敵航空機が群がる。この敵航空機を対空防御射撃で潰していく。しかし、1部隊や2部隊潰したところで、敵は痛くも痒くもない。



ルール・ポケット 1944年以降のヨーロッパ戦線



対空車両でひたすら敵航空機を潰す。しかし、徐々に対空車両の数も少なくなり、群がる敵の数が多くなる。しかし、ここが辛抱のしどころ。もしあまりにも部隊数が減っている場合は、初期配置に問題があるのでシナリオを最初からやり直すか、途中のセーブデータからやり直したほうがいい。

すごい数の対空防御射撃が始まれば、このシナリオに勝算がある。毎ターンこの対空防御射撃で、敵部隊を削り落とし、膨大な軍事費を削っていく。

対空車両が減ってきたら、IV号H型を改良で、ヴァルベルヴィントにして対空車両を増やしていく。ただしIV号をJ型以上にしてしまっていると、ヴァルベルヴィントに改良ができなくなるので注意。

いちばん最初に軍事費が減り始める敵は第12軍集団あたりだ。

しかし7ターン目に第17、第6空挺師団が参戦してくる。

これらの部隊は、輸送機でエッセン周辺に地上部隊を降下させる。地上部隊を降下させる前に、対空車両で潰していく。幸い輸送機は、反撃しないので、周囲の戦闘機などの航空機は無視して、輸送機を中心に潰していく。それでも地上部隊を降下されるので、攻撃力の高いティーガーIやII

をヴェーゼル方面に移動、敵空挺師団を潰していく。

空挺師団が降下、さらに敵地上部隊が上へと移動し、航空機が群がり始める。実はここが思案のしどころ。

しかし、対空防御射撃で敵航空機の数減らしても、それでも航空機を生産してくれる。しかし軍事費が底を突き始め、敵部隊の数も少しずつ少なくなる。

敵軍のどれかの軍事費が減り始めたら、その軍を集中して潰していく。3つの軍のどれかが敗北区軍事費で降伏できると、しめたものだ。

そしてMe262A-1a後期がエントリーしてくればなおうれしい。ただちにこれを制式化して、対空車両で建設工兵を囲みながら、空港を設置、Me262A-1a前期を配置する。

ただし配置しただけだと、このMe262A-1a前期に敵航空機が群がり始めるので、マップ右のゲッティンゲン左の空港や、パーダーボルン下の空港に、なにか何でも移動させ(非常に難しいが)、ここで改良してMe262A-1a後期にする。

このMe262A-1a後期の武装パックを変更して、ロケット砲を装備、敵航空機をまとめて攻撃しよう。

これが無理なら、航空機は配置しないほうがいい。

なんとか敵のどれかの軍が降伏するまで、辛抱し、都市数が少ないため、弾切れになった部隊は召還で、部隊表に戻し、V2を生産・配置して、敵の都市空港を破壊していく。

V2が生産・配置できるようになると、ぐんと楽になる。まず敵の補給線となる、空港、都市を破壊、さらに生産空港・都市を破壊する。そしてライン川に架けられた橋を破壊、敵の進入を阻止する。

これで、ラインの内側の敵を叩き、ポロポロになった部隊を補給補充で再編成できる。そして、空挺部隊を潰し、ラインの外側(フランス側)に敵を排除していく。

これができれば、後は建設工兵で空港を設置、有り余るほどの部隊表の中の航空機を配置して、敵を押し戻し、さらにV2で都市を破壊しまくり、軍事費を減らしていく。そして、爆撃機、輸送機で敵生産首都ザールブリュッケンを占拠・占領していくといひ。

ただし、このシナリオは対空防御射撃の力が大きく左右するため、運が悪いと壊滅的打撃を受けるので、いい条件のデータをロードしてプレイするといひ。

架空シナリオ4つのエンディング

本作には、4つのルートの架空シナリオが用意されている。

ひとつ目は、フランス侵攻のシェリーフェン案を採用した後の架空シナリオ。ふたつ目は、ドイツが西側連合軍とともに、ソ連軍と戦う場合。3つ目は、ドイツがソ連軍とともに、西側連合軍と戦う場合。そしてゲームの真の勝利、シナリオ規定国すべてを占領するとアメリカ本土侵攻作戦に移る架空シナリオだ。

エンディングには、勝利エンディングが3種と負けエンディングが1種用意されている。



- シェリーフェン再び
- 冬のパリ
- R-4計画
- ゼーレーヴェ
- 中近東諸国の蹊蹙
- トルコ参戦
- 地の果て



シェリーフェン再び

戦争開始年月日 → 1939年11月12日04:00

大勝利 (42ターン以内) → 冬のパリ

勝利 (65ターン以内) → ファル・ルート

引き分け (規定ターン以上) → ヴェーゼル演習

参加国	初期軍費	初期ユニット数	参加国	敗北軍費設定
★A軍集団	65,000	0/48	—	—
★B軍集団	20,000	53/32	—	—
イギリス海外派遣軍	10,000	55/12	—	5T連合
第1軍集団	15,000	64/32	—	2T連合
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	—	—

架空シナリオ シェリーフェン再び



もうひとつのフランス侵攻作戦案

友軍がけっこう善戦してくれるのでうれしい

このシナリオは、思いのほか、友軍が善戦してくれるのでうれしい。

まず、地上部隊でルクセンブルク大公国を占領しつつ、航空機をリンゲンからアムステルダムへ向け移動させる。

これはアムステルダムとデン・ハーグのオランダ王国を降伏させるためだ。

オランダ王国は中立なので、こちらの動きが敵に見えるので厄介なのだ。これを避けることと、橋頭堡を築くためにオランダ王国を一気に落としたい。

序盤に地上部隊、航空機を含めて、ひたすらオランダへ移動させる。

爆撃機、戦闘機、輸送機、さらに地上部隊でアムステルダムを包囲・占拠。一気にアムステルダムを落とす。

続いてオステンドを包囲しつつ、ダンケルクを狙う。

しかし英国派遣軍に意外に手こずる。一気に降伏を狙っても、なかなかしぶといので、覚悟を決めて戦い、降伏させるようにしましょう。

この英国派遣軍への攻撃と同時に、カレーを落とす。そしてアイントフォーヘンからブリュッセルを刺激せず、リールへ地上部隊を移動させる。

さらにオステンド、デン・ハーグの空港を補給地しつつ、リールを狙いフランス軍を狙う。

友軍が善戦してくれるので、その際にベルギーのブリュッセルを攻め、ベルギーを降伏させる。

フランスは、高射砲をわらわら配置してためため攻めにいく、さらにリールは周囲に川があるため攻めにくい。

このリールを落とすには、周囲から包囲、高射砲を潰したら、ただちに航空機で占拠、生産を阻み、首都を落とすようにしましょう。

架空シナリオの中では、それほど難しいシナリオではないはずだ。

各戦線シナリオと映画紹介 西方戦役

ドイツ軍がスペイン内戦、ポーランド侵攻、フランス侵攻を開始した1937年から1940年を舞台に描かれている映画を紹介しよう。

●誰が為に鐘は鳴る

〈1943年 米 監督/サム・ウッド〉

スペイン内戦時代の、スペインの状況を描いた作品。上下巻のビデオで発売されている。

●スピットファイアー

〈1942年 英 監督/レスリー・ハワード〉

イギリスの名機スピットファイアー誕生までを設計者の目を通して描く。翻訳者が、ドイツ主要人物の訳を間違えているのがおもしろい。戦争映画というよりも、スピットファイアー開発のために、命を削る主人公のドラマに魅せられる。DVDで発売されている。

●禁じられた遊び

〈1952年 仏 監督/ルネ・クレマン〉

ドイツ軍のフランス侵攻で、両親を失った少女と、少年との物語。ナルシン・イエベスの音楽は、名曲として高い。ビデオとDVDで発売。

●ダンケルク

〈1964年 仏・伊合作 監督/アンリ・ヴェルヌイユ〉

ドイツ軍のフランス侵攻作戦で、ダンケルクに追い詰められた、イギリス海外派遣軍の撤退作戦「ダイナモ作戦」当時の状況を描く。好き嫌いが分かれる映画でもある。ビデオで発売されている。

●空軍大戦略

〈1969年 英 監督/ガイ・ハミルトン〉

当時の実機を使い、ドイツ軍の英本土攻撃を描いた作品。ドイツ軍の英本土攻撃の失敗理由がよくわかる。ダウディングの苦悩なども描かれている。ビデオとLDで発売されている。

SCENARIO 81

冬のパリ

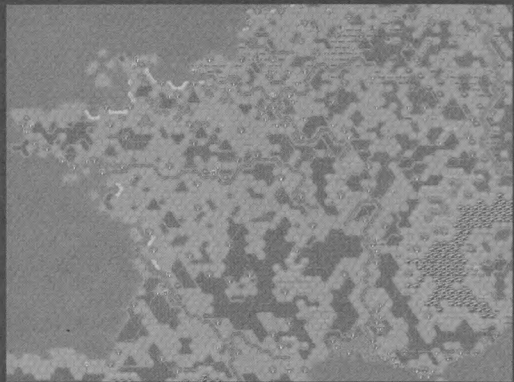
戦争開始年月日 → 1939年12月10日04:00

大勝利 (47ターン以内) → R-4計画

勝利 (76ターン以内) → アドラー・アングリフ

引き分け (規定ターン以上) → ソネンブルーム

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
★A軍集団	50,000	0/48	-	-
★B軍集団	30,000	64/36	-	-
★C軍集団	10,000	48/20	-	-
イギリス海外派遣軍	10,000	55/12	-	-
フランス共和国	15,000	64/32	-	-
西部軍集団	0	25/16	-	67T連合
アルプス軍	0	14/8	-	67T枢軸
スペイン	0	0/2	-	-

冬のパリ
架空シナリオ

シエリーフエン案で、フランスを攻めると冬になる？

ユーザーがB軍集団を担当する

このシナリオは、「ファル・ルート」とシナリオ的には同じ。しかし「ファル・ルート」ではユーザーはA軍集団を担当したが、この「冬のパリ」ではB軍集団を担当する。

そのほかに違う部分は、イギリス海外派遣軍の首都がふたつあることだ。

ルアーヴルとシェルブールがイギリス海外派遣軍の首都になっているため、「ファル・ルート」ではルアーヴルだけを占拠・占領すればよかったのに対して、このシナリオは、輸送機、爆撃機を「ファル・ルート」の倍の数を使って、ルアーヴルとシェルブールの両方の首都を落とさないと、イギリス海外派遣軍は降伏しない。

このイギリス海外派遣軍の降伏にもたついていると、ポルドーを占領するのが遅れ、ひいては、フランス共和国の降伏も遅くなる。

しかし、前作では、このシナリオの大勝利の規定ターンがわずか20ターンで、しかもアルプス軍が17ターン目に参戦するという、非常にきついシナリオだった。

しかし本作は、大勝利の規定ターンが倍の47ターンで、アルプス軍の参戦が67ターン目という設定になっている。

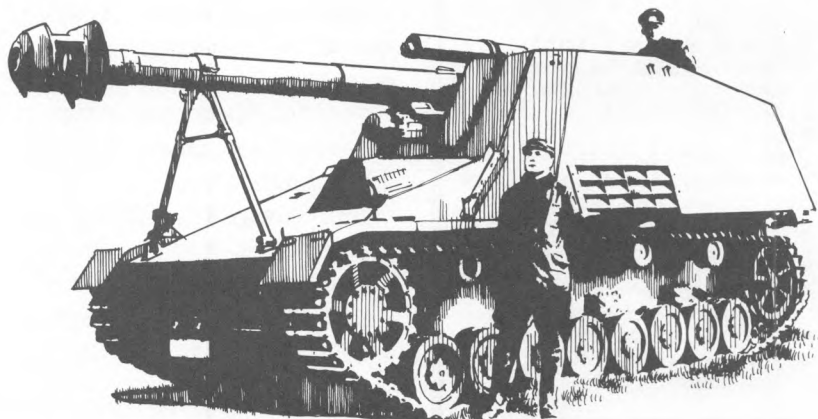
通常、「ファル・ルート」同様に攻めても、アルプス軍が参戦するまでにフランス共和国を降伏させることができるはず。

ただし、このシナリオとよく似たシナリオが、実はもうひとつ本作では用意されている。

そのシナリオのために、このシナリオで、わざとアルプス軍の都市を爆撃して、アルプス軍を参戦させた戦いを練習してみるのもおもしろい。

シナリオの戦い方が、ガラリと変化して、難易度も非常に高くなるはずだ。

この「冬のパリ」「ファル・ルート」をその考え方でプレイしておけば、もう1回、よく似たシナリオに出会ったときに、あわてないですむはずだ。



SCENARIO 82

R-4計画

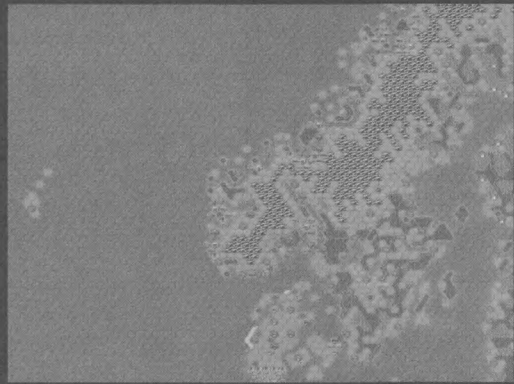
戦争開始年月日 → 1940年04月09日04:00

大勝利 (58ターン以内) → アドラー・アングリフ

勝利 (104ターン以内) → アドラー・アングリフ

引き分け (規定ターン以上) → ゾネンブルーメ

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	45/32	-	-
★第3山岳師団	40,000	17/20	-	-
ノルウェー王国	0	33/28	-	-
ウィルフレッド隊	10,000	11/20	-	-
北西海外派遣軍	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	-	-

R-4計画
架空シナリオ

イギリス軍のノルウェー侵攻が、速かった場合

難易度は高くなっているが勝てないシナリオではない

まずデンマーク王国を「ヴェーゼル演習」同様、5ターン前後で降伏させる。

艦艇ユニットでクリスチャンサンとオスロの砲台を潰す。

その後は英本国艦隊やウィルフレッド隊などと交戦をしつつ、敵部隊を潰して経験値を稼いでいく。

30ターン前後でオスロを占領、スタヴァンゲル、リレハンメルを占拠・占領する。

地上部隊を北上させ、艦艇(戦艦)をオスロから艦砲射撃でトロンハイム周辺の敵地上部隊を攻撃する。

一方、ベルゲン、モルデを艦砲射撃で攻撃、高射砲を潰し、オンドルスネス左右の島にある生産都市を爆撃して、モルデを無力化させる。その後、モルデを占領する。

問題はここからだ。

この後、西方遠征軍を友軍の第3山岳師団がなかなか潰せず、攻めあぐねると困る。

この西方遠征軍を潰さないことには、英本国艦隊も降伏しないからだ。

ともかく西方遠征軍の部隊を全滅させることに全力を傾けるべく、艦艇をハルスターへと移動させる。

また、西方遠征軍を潰しかかろうとしたときに、友軍がリルスター上に居座り、占領ができず、仕方がないので艦砲射撃で地上部隊を潰せばと思うが、地上部隊がいなし。

なんと、西方遠征軍の輸送船がマップの外に逃げてしまうことがあるのだ。

戦力表で調べると、英本国派遣軍も、西方遠征軍も艦艇ユニットが10~20前後の耐久力で残っている。索敵初級で見てみると、なんとマップの左端にちよろっと西方遠征軍の輸送船が顔を出す。攻撃しようするとマップの外に逃げてしまう。

こいつが残っていると、第3山岳師団にハルスターを阻まれている。

こうなると、シナリオで大勝利も勝利もできなくなるので注意しよう。

各戦線シナリオと映画紹介 北アフリカ戦線

北アフリカ戦線は、ロンメルを中心に描いた作品が多い。

●砂漠の狐

〈1953年 米 監督/ロバート・ワイズ〉

トブルーク守備隊を攻撃するロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団。

このトブルークを守備するオーストラリア軍の指揮官と部下の物語。イギリス軍側から見た、北アフリカ戦線。ビデオで発売。

●砂漠の鬼将軍

〈1952年 米 監督/ヘンリー・ハサウェイ〉

北アフリカ戦線で、「砂漠の狐」と言われた名将ロンメルはドイツ・アフリカ軍団の戦況が不利になり、状況を理解しない軍首脳部に不満を感じる。その後ヒトラー暗殺計画に荷担したといわれ、自殺を命じられる。ロンメルの苦悩を描く。ビデオで発売。

●砂漠の戦場 エル・アラメイン

〈1969年 伊 監督/ガリピン・J・バジエト〉

ロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団と、イギリス第8軍のモンゴメリーの策略を描く。イタリア映画ということもあり、イタリアアフォゴレ空挺部隊も登場する戦争アクション。

●撃墜王 アフリカの星

〈1957年 独 監督/アルフレード・ワイデマン〉

撃墜王として有名な、ハンス・ヨアヒム・マルセイユを主人公にしたドイツ映画。

北アフリカを部隊に繰り広げられる、イギリス軍とドイツ軍の戦い。そんな中で、戦友の死、ドイツに帰国して知り合った見習い教師との恋愛を通じて、戦うことに疑問を持ち始める。

美しいBGMは、今でも名曲のひとつとして残されている。レンタル専用でビデオに残っていることもある。

ゼーレーヴェ

架空シナリオではあるが、「バトル・オブ・ブリテン」が開始され、それとともにヒトラーが英本土上陸の計画を立案させた。

作戦名もシナリオ名同様の「ゼーレーヴェ(あしか)作戦」と決定、潜水戦車の開発と生産が始まった。

しかし、海軍提督レーダは「ヴェーゼル演習作戦」で、ドイツ海軍が英国本国艦隊に攻撃を受け、大打撃を被り、「ゼーレーヴェ作戦」には消極的だった。

さらにドイツ空軍がゲーリングが豪語したほど、イギリス本土での成果をあげられず、逆に空軍の甚大なる損害が増え始め、この「ゼーレーヴェ作戦」は無期延期となる。

しかし、「ゼーレーヴェ作戦」に投入するはずであった潜水戦車は、東部戦線の渡河作戦に使われ、中央軍集団の快進撃の立て役者になった。

戦争開始年月日 → 1940年09月21日06:00

大勝利 (55ターン以内) → 背信への処遇

勝利 (88ターン以内) → バルバロッサ中央戦区

引き分け (規定ターン以上) → バルバロッサ北方戦区

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
★A軍集団	140,000	0/64	-	-
★B軍集団	120,000	60/56	-	-
本国総軍	1,000	64/64	-	-
スコットランド軍管区	1,000	64/52	-	-
西部軍管区	1,000	47/24	-	-
北アイルランド軍地区	1,000	11/16	-	-
イタリア航空軍団	10,000	4/8	★300	84T枢軸
アイルランド自由国	0	5/20	-	-

「アドラー・アングリフ」よりは、難易度が低い

艦艇ユニットさえ充実していれば、戦いは楽

このシナリオは「アドラー・アングリフ」を大勝利した人のみができることができるシナリオだ。

「アドラー・アングリフ」で壮絶な航空戦を体験し、なおかつ航空機の部隊が充実し、ノルウェー戦で艦艇ユニットの数が充実していると、楽に大勝利が可能だ。

ユーザーの生産首都はカレー。

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。そしてドーバーを渡ってくる敵攻撃機や爆撃機を戦闘機で叩き落とす。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。「アドラー・アングリフ」の戦いと同様だ。

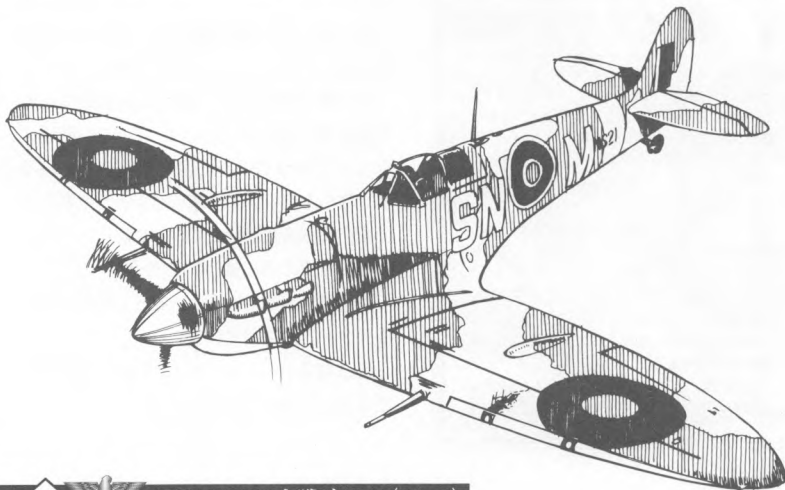
艦隊でレーダーと沿岸砲台を潰しながら、港で補給・補充をしながら英国艦隊の駆逐艦、巡洋艦を攻撃して潰していく。そして海軍の兵力を、東側と西側(左右)に分ける。スコットランド軍管区は潜水艦と戦艦を保有していて、南下してくる。これを潰すため、駆逐艦と戦艦の混成部隊で対処しなくてはならない。

艦隊だけで攻撃を仕掛けると、潜水艦に潜航され、攻撃されると手も足も出せなくなる。

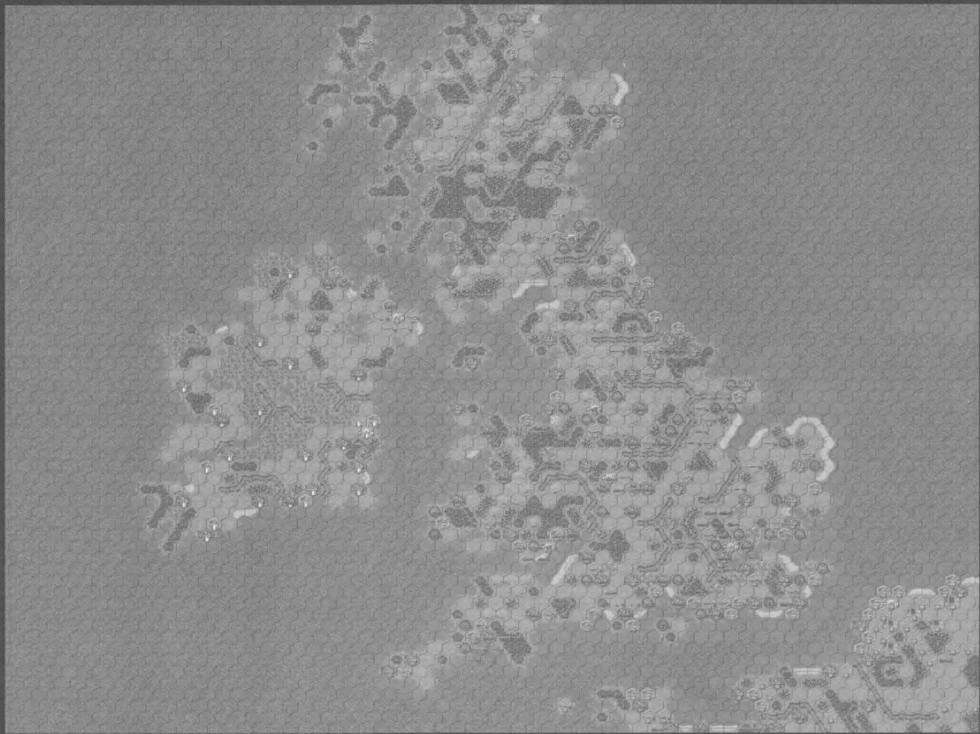
艦艇ユニットでドーヴァーから右上の敵艦隊に対する対応を速やかに行う必要がある。

このドーヴァー上から移動してくる敵艦隊は、一波目に続き、マップの外から戦艦を含めた第二波が南下してくる。

第二波目の敵艦隊は、数も多く、さらに潜水艦も従えているので、少し手こずるはずだ。しかし、潜水艦は浮上しているときに艦砲射撃で潰してしまえば、楽に潰せるので、潜航しているか、浮上しているかを、攻撃してみて確認し、攻撃できる場合は浮上しているのを、一気に潰してしまおう。この右上から南下してくる敵艦隊への戦い



ゼーレーヴェ 架空シナリオ



方は、深追いで敵の射程に入ると、反撃を食らうので、敵の射程外から攻撃し、敵が移動してきた場合は後退して、敵の射程外から攻撃する方法で戦うと便利だ。

また、キングストン・アボン・ハルの港に入り込まれると、潰すのが面倒になるので、この港に逃げ込もうとする敵艦艇は、対艦装備を持つ航空機を使って、艦艇ユニットとともに潰してしまおう。

この右上から移動してくる敵艦隊の数が少なくなり、海上に敵艦隊の影がなくなると、上陸作戦が非常に楽になる。

さらに左側から移動してくる敵艦艇にも同様に敵の射程外から攻撃して潰していくといい。この左右の敵艦艇を同時に攻撃するには、戦艦を中心にした部隊を右と左に分けて移動させるといい。また、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よう。

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。

まず艦艇の戦艦などの艦砲射撃でドーヴァー周辺のレーダーや要塞を潰し、輸送機から占領部隊を降車する際に被害がないように艦艇ユニットで支援する。

航空機による占領部隊の降車とともに、輸

送船に牽引砲や戦車、さらに補給車を搭載、ドーヴァー周辺の港に降ろし、航空機とともに占領部隊を支援するといひ。

ドーヴァー付近に降ろした占領部隊は、周辺の空港、都市を占領して、バッキンガム宮殿を目指す。

このとき、占領した空港を補給地にして、航空機でバッキンガム宮殿を包囲して、爆撃機で破壊、占領する。

一方戦艦など艦艇ユニットは、右側からキングストン・アボン・ハル、ニューキャッスルのレーダーを艦砲射撃で破壊、スコッ

トランド軍管区の生産首都エディンバラの敵を潰していく。

左側の艦艇部隊は、プリマスのレーダーを破壊、そのまま北上して、リヴァプールの港周辺から、マンチェスター、バーミンガムの敵を攻撃する。

海から戦艦、巡洋艦で艦砲射撃を使って支援して、敵対空車両を中心に潰し、航空機で包囲しながらバーミンガム、マンチェスターを占拠・占領しよう。

この地上部隊とは別に、輸送機、爆撃機の占領部隊を編成、エディンバラを目指す。

軍用列車を潰せば、敵5部隊が減る

「地の果て」のように、後方から軍用列車で地上部隊をガンガン送ってくるシナリオは、脅威だ。

前のターンでは、目の前にいる敵が少なかったはずなのに、軍用列車の移動力を使って、30分、即配達〜って感じで、20人前ぐらいの大量の地上部隊をわずか4〜5両の軍用列車で立て続けに降ろす。

せっかく苦戦して潰しても、おかわりのように、敵部隊が降車し、次第に敵の攻撃で部隊の機数が減らされていく。場合によっては、全滅している場合もある。しかし、この出前も、軍用列車に搭載しているときに、航空機で攻撃してしまえば、軍用列車を含めて、搭載数が最大の場合、5部隊の敵を潰せる。航空機が3機で、3つの軍用列車を潰せば15部隊の敵が潰れるのだ。

しかし、この後方から送られてくる敵と軍用列車を潰すのにも、問題がある。

後方の敵首都を占領しようとして、輸送機と爆撃機の部隊をせっかく敵の首都まで移動させたとき、軍用車両を3部隊も潰してしまうと、15部隊の生産が可能になるため、首都周辺に対空車両を生産されると、爆撃も、降車もできなくなる。

これを避けるためには、常にマップ全体を見渡して、状況を把握しておくといい。

また、最前線に部隊を降車されたくない場合は、爆撃機で鉄道を爆撃、耐久力を下げてしまう方法で、軍用列車に搭載されている敵部隊をごちらの意図した場所に降車させるという方法も考えられるので、ぜひ試してほしい。

また、建設工兵で1カ所だけ、鉄道を撤去したり、鉄道を敷設し直して、移動を阻止するという方法もある。

中近東諸国の蹂躞

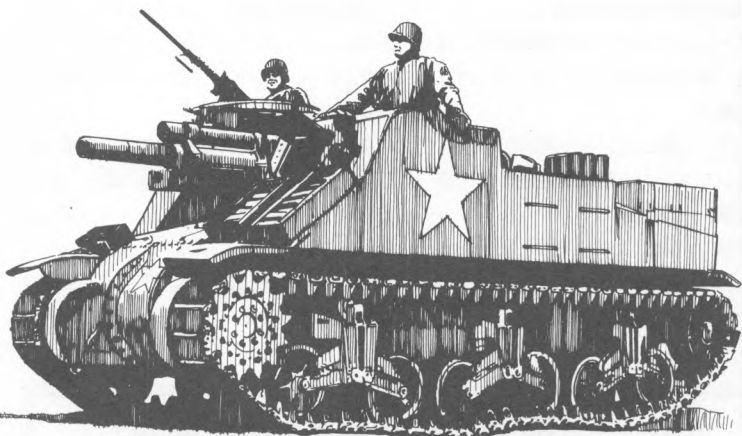
戦争開始年月日 → 1941年05月02日04:00

大勝利 (90ターン以内) → タイフーン南方戦区

勝利 (180ターン以内) → バトルアクス作戦

引き分け (規定ターン以上) → ヴェネツィア

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	12,000	0/48	-	-
エジプト王国	2,000	6/16	-	-
中東総軍	25,000	64/64	-	-
インド総軍	100,000	64/48	★500	-
イラク	5,000	8/16	-	-
レヴァント軍	1,000	13/32	-	36T枢軸
イラン帝国	1,000	9/48	-	16T枢軸
ソビエト	100,000	52/64	★500	16T連合



北アフリカ戦とは 違った難易度の高さ

初期生産首都アレキサンドリアは、生産空港を含めて、空港がわずかひとつ。さらに生産場所が少なく、中東総軍にエジプト王国を間に挟んで包囲されている。

生産港もあるのだが、レヴァント軍がいるために生産・配置ができない。

アレクサンドリアは守るにも攻めるにも、非常に問題のある場所なのだ。

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。

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、レヴァント軍は36ターン目に枢軸軍になる。

でも、36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。しかし中東総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

来なければよかつたかも……

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。

あつ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、爆撃機を配置できない。

そしてこれと同時に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。

こんな方法で、ちょっとした詰め将棋みたいな戦い方になる。

エルサレム遷都と簡単に言うが、これもなかなか難しい。

一步間違えれば、遷都前に中東総軍にアレキサンドリアに攻め込まれ、降伏ということにもなる。

まず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。

遷都したら、まず最初に中東総軍の邪魔な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。

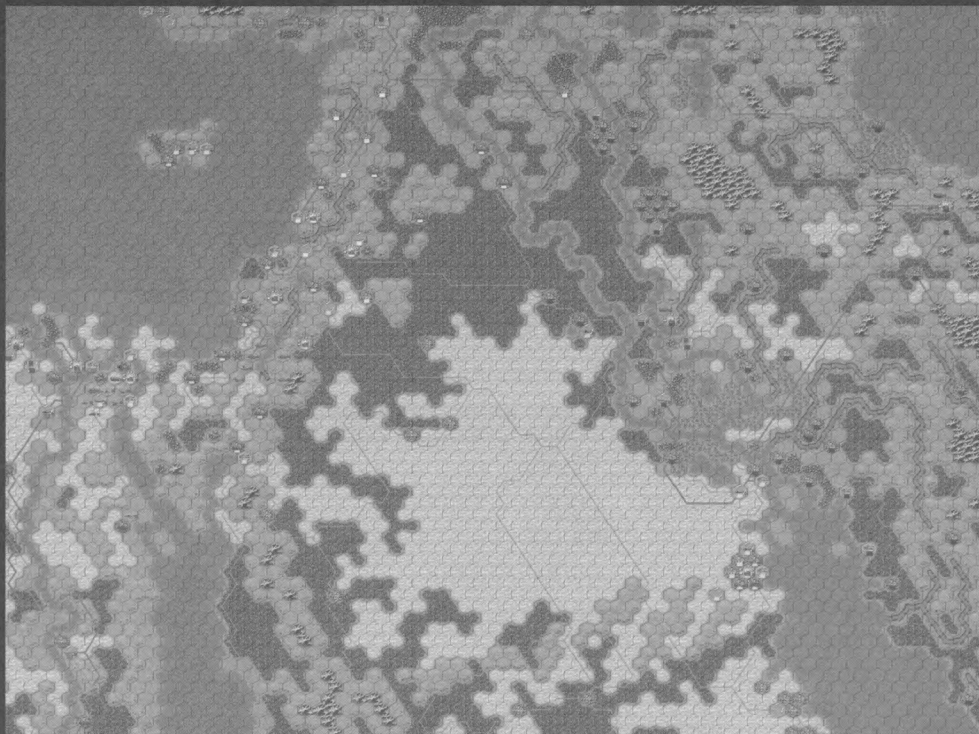
ここを占領できると、中東総軍は砂漠の左側の敵のみになるので、さくさくと占領できる。

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

中近東諸国の蹂躪 架空シナリオ



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がらもかく、大事に育てたいなら運用はできない。

また、ハッバ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。

レヴァント軍は36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、でくの坊。

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ペイルート、ダマスカスの各首都を占領してしまいたい。

また、レヴァント軍攻略には、戦艦の艦砲射撃は実に役に立ってくれるのでおすすめ。

砂漠の反対側アル・クウェート方面に上陸するインド総軍の部隊。

軍事費もそこそこあり、生産首都がマップの外にある。

敗北軍事費でしか降伏させることができないのだ。

このインド総軍を放っておくと、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、インド総軍の戦闘機を潰し、ひたすら軍事費を減らしていくしかない。しかしそれでもインド総軍の航空機の数の中東総軍の比ではない。

潰しては生産され、潰しては生産、この繰り返しでインド総軍の軍事費を減らしていく。

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。

インド総軍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ダード、キルクーク油田へと移動させ、ここを橋頭堡にする。

この移動が砂漠地帯でしかも、ほとんどの都市が敵の都市であるために、補給線が伸びて燃料不足となる。

この燃料不足に注意しないとテヘラン、タブリーズ方面への移動どころではなくなるので注意。

それよりは、ソビエトの部隊を引きつけて、攻撃、敵を前線に集中させて、輸送機と爆撃機、航続距離の長い戦闘爆撃機で占拠・占領してしまうという方法も考えられる。

ともあれテヘラン方面とタブリーズ方面から迫るソビエト軍をくい止めるといい。

空と海のインド総軍は、航空機と艦艇ユニットに属する航空機的水上雷撃機のHe115B-1で叩いておくこと。

そしてソビエト軍は地上部隊を早めに移動させて叩き、できれば敗北軍事費で降伏させると非常に楽に勝利することができる。

トルコ参戦

戦争開始年月日 → 1942年06月27日02:00
 大勝利 (60ターン以内) → ブラウ
 勝利 (120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	32/48	-	-
★伊アフリカ派遣軍	80,000	62/54	★500	-
第8軍	65,000	64/64	-	-
第10軍	80,000	64/64	★500	-
東アフリカ総軍	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	62/64	★500	-

ナレフ河を迅速に渡ることがポイント

このシナリオは「中近東諸国の蹂躪」と同じマップだが、港で配置ターンに艦艇ユニットを生産・配置ができる。しかし東アフリカ総軍という英国艦隊がアレキサンドリアに迫っている。同盟イタリア軍の伊アフリカ派遣軍の艦隊、地上部隊、航空部隊もいるが、東アフリカ総軍より規模が小さい。

アレキサンドリアの最大の欠点は、目の前のイギリス第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て、このエジプト軍が邪魔をして、部隊の移動の妨げになるのだ。

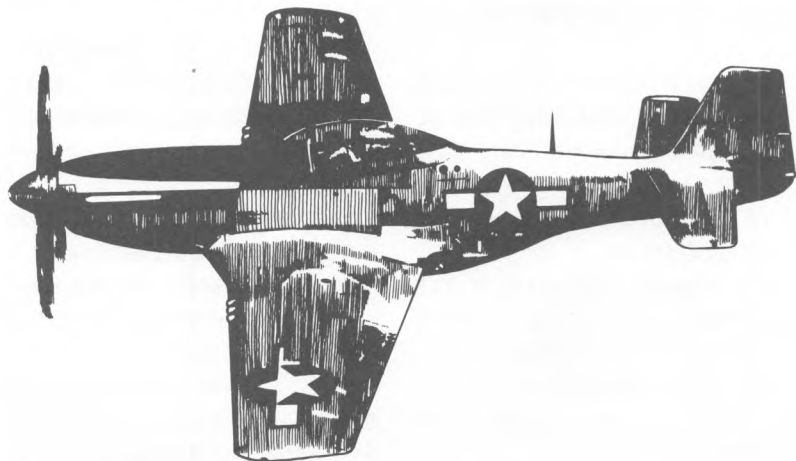
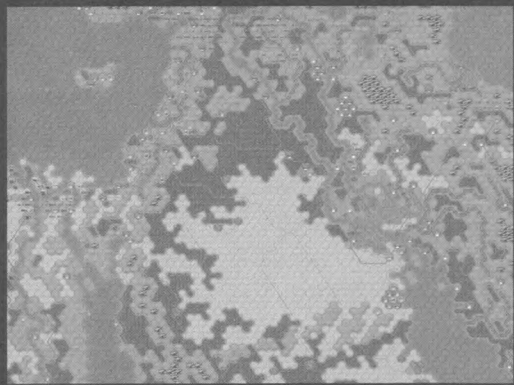
早めに港がふたつあるベイルートに遷都したほうがいい。ここを「中近東諸国の蹂躪」と同じ要領で占領し、艦艇ユニットを配置したい。ただし、遷都するまでに、できるだけアレキサンドリアの港で戦艦、巡洋艦を配置して、東アフリカ総軍の艦艇への対処を早めに行うことが大切だ。

東アフリカ総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。この東アフリカ総軍は、敗北軍事費で降伏させるしかないが、軍事費が多い。

この東アフリカ総軍の脅威を取り除きながら、第8軍を排除すると、ソ連南部方面軍との戦いに主力を置くことができる。

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ので第10軍攻略に際し、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。

「中近東諸国の蹂躪」と同じ地形だが、難易度は高い

トルコ参戦
架空シナリオ

地の果て

戦争開始年月日 → 1941年11月15日08:00

大勝利（77ターン以内）→ タイフーン北方戦区

勝利（123ターン以内）→ トラッペンヤクト/シュテアファング

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
★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	32,000	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	★1,000	-



モスクワを占領し、ついに地の果てに到達するドイツ軍

軍用列車で、次から次へと戦線に兵力が送られてくる

前作でもこのシナリオは非常に難易度が高く、大勝利はおろか、勝利することさえ難しかったシナリオだ。

本作では大勝利、勝利のターン数が若干増えたため、攻め筋を押さえていけば、大勝利も不可能ではない。

序盤、いかに速くゴリキを押さえて占領するかが、ポイントだ。

ゴリキを押さえたら、航続距離の長い戦闘爆撃機と爆撃機、輸送機の輸送部隊を編成、奥地の首都を占拠、占領していく。

しかし、敵の大部隊が軍事費にものをいわせて続々進軍してくるので、どれだけ奥地の敵首都を落とせるかが、大勝利への明暗を分ける。

また、友軍の活躍が場合によっては大きく戦局を左右するので、友軍が敵に押されたり、攻めあぐねたり、渋滞が始まったりして、膠着状態になった場合は、難しい戦いになる。

このシナリオは仮想シナリオのCルートへ移るために、大勝利でクリアしなくてはならないので、架空Cルートへの大きなポイントマップでもある。

では、具体的にシナリオの攻め方を紹介しよう。

序盤はユーザー生産首都クレムリンへ、ゴリキ周辺から移動してくる西部方面軍の敵を潰しながら、爆撃機と航空機でマップ左の敵がいらない友軍の占領地帯を通り、敵の索敵範囲を避けながら、ヴォロネジ経由で、クイビシェフ、オレンブルク、アクチュピンスクと占領していく。

このときBf110D-1/R2の航続距離、Jug38ceの輸送能力と航続距離は、非常に助かる。

生産首都クレムリンに迫る敵は、戦車と航空機で歩兵を中心に潰していこう。ユーザーの都市数が少ないため、敵に都市を取られると、敵の軍事費が増え、こちらの軍事費が減っていくからだ。そして、地上部隊を搭載し、最前線で部隊を降車する軍

各戦線シナリオと映画紹介 東部戦線

1941年のバルバロッサ作戦開始以後の東部戦線の戦いを描いている映画は、多くがソ連映画のため、共產主義国特有の、主人公の存在しない、民衆によって勝ち得た勝利という作りのものが多い。

しかし、国をあげた大スペクタクル作品など、わざわざ当時の車両を再現しようとしたりしているため、好きなひとには堪えられない作品も数々ある。

ただし、小さな画面で見ると迫力がないので、少なくとも30インチ以上の大画面で見てもいい気もする。

●誓いの休暇

〈1959年 ソ連 監督/グレゴリー・チュプライ〉

ソ連映画の中では極めて珍しい、主人公が登場する映画のひとつ。戦場で偶然ドイツ戦車を撃破した主人公が、将軍からもらった休暇を使い、母の待つ、実家の屋根を直しに戻る間の数々のエピソードを描く。途中でシュエラという女性と知り合う。彼女とわずかな旅を通じて、当時のソ連の状況を描き、最後に母の待つ家に戻るが、もらった休暇を使い切り、戦場に戻らなくてはならなくなる。

モノクロ映画ということのを忘れさせる、美しい映画。LDで発売された。なお、グレゴリー・チュプライの作品「女狙撃兵マリユートカ」が最近DVDで発売された。

●スターリングラード

〈1993年 独・米合作 監督/ヨゼフ・フスマイヤー〉地中海で休暇を楽しむドイツ軍の部隊が、東部戦線に移動、スターリングラードで戦いを始める。壮絶な市街戦が始まり、ドイツ軍はソ連軍に包囲され、さらに冬の到来で、ソ連軍の戦闘とともに凍傷に悩まされる。見るものに当時の独ソ戦の悲惨な状況と、身も凍る寒さを伝えてくれる。

ドイツ映画のリアリズムと、精神主義的な作り方が

成功した名作。LD、ビデオで発売された。

●ヨーロッパの解放

〈1970~1971年 ソ連 監督/ユーリー・オーゼロフ〉

独ソ戦の勝敗を決したクルスクの「ツィタデル作戦」以降、ベルリン陥落までを描いた作品。4部作構成で、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」とソ連軍の大反攻から、ベルリン陥落までを描く。

この映画のすごいところは、巨額の製作費を使い、戦車を延べ1万両、航空機1,000機、さらにベルリンを再現してしまっただけにある。

地下鉄に水を流して、ソ連軍からベルリンを守ろうとしたり、動物園での市街戦など、当時の状況を知らないと描けない数々の興味深い戦闘シーンがある。

ただし、小さな映像で見ると、あまりにも大量の車両がわかりにくく、迫力に欠けるので、この映画だけは超大画面で見てもいい。ビデオ、DVDなどで発売されている。

●スターリングラード大攻防戦

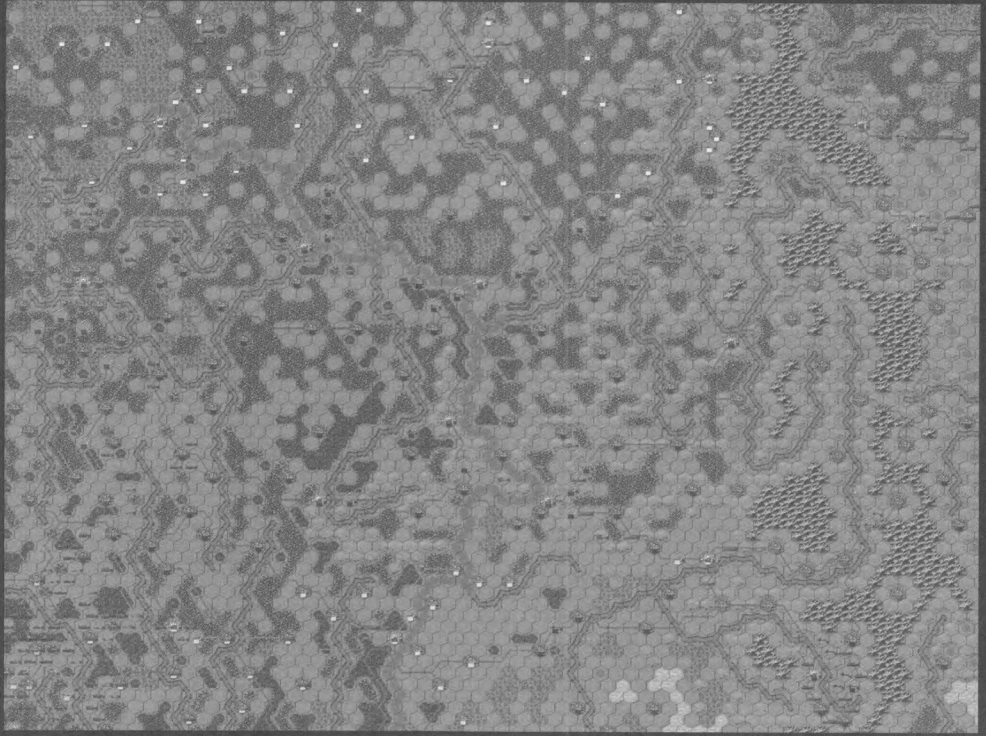
〈ソ連 1972年 監督/ガブリエル・エキアゼーロフ〉

「熱い雪」というユーリー・ボンダリョフの原作を映画化した作品で、スターリングラードをめぐる攻防戦を「ヨーロッパの解放」同様に壮大なスケールで描いている。

当時のスターリングラードの戦いを叙事詩的に描いているのも興味深い。劇場公開時は「白銀の戦場・スターリングラード大攻防戦」だった。

ビデオで発売されたが、廃盤になっているので、レンタルビデオショップで探してみるのもいいだろう。

地の果て 架空シナリオ



用列車を潰していく。

ゴリキを落とすと、敵の勢力が分断され、さらにクイビシェフ、オレンブルク、アクチュビンスクと占領すると中央アジア軍管区の敵が降伏し、敵の戦力がわずかながら減る。しかしそれでも気を抜けない。

ベルミ、キーロフから無尽蔵のように地上部隊を送ってくる北西方面軍。その奥にいるシベリア軍管区の敵も、軍用列車で地上部隊を前線に送ってくる。

このシベリア軍管区の敵を潰すには、どうしても空港と地上部隊の補給のための都市が必要になってくるのだが、これを占領するのに手こずる。

西部方面軍首都ウリヤーノフスク、ゼレノゴルスクと占領していきたいのだが、敵がわらわら移動してくるため、思ったように占領させてはくれない。

それでも敵の侵入を防ぎながら、ウリヤーノフスク、ゼレノゴルスクを占領して、ここを橋頭堡にシベリア軍管区のふたつの首都、チェリャビンスク、ベルドロフスクを包囲、占拠して占領しシベリア軍管区を降伏させると、北西方面軍を攻めるのが楽になる。

北西方面軍はベルミ、キーロフ、ルイビンスクと3つの首都があるが、チェリャビン

スク方面からと、ゼレノゴルスク、さらにルイビンスク方面から挟み撃ちにしながら北西方面軍の部隊を潰し、ひとつずつ首都を占領して、北西方面軍を降伏させると、マップ上側の敵がいなくなり、戦いが非常に楽になる。

サラトフ周辺にいる南西方面軍を潰しにかけ、最後の仕上げにかかるのだが、この南西方面軍は、サラトフから苦勞して占領したウリヤーノフスクやクイビシェフを占領するために動き出す。この敵をパラコヴォ周囲でくい止め、さらにハリコフから、右の南西方面軍の首都ヴォロネジ、サラトフ占領

のため移動する友軍・南方方面軍の移動をスムーズにするための支援をする。

南西方面軍はサラトフとヴォロネジの距離が近く、遷都しても、前の首都で生産した敵部隊が、相互に協力しながら攻撃をしてくるため、ちょっと攻めにくい。さらに周囲を川に囲まれているため、地上部隊が渋滞する。

この南西方面軍は、航空機で、一気に包囲して占拠・占領して降伏させると楽。

この方法でなんとが大勝利をすることができるが、地上部隊の損害は、やはり非常に大きく、難易度の高いシナリオだ。

おすすめ行進曲、ドイツ、イギリス

イギリスの行進曲の中に、「史上最大の作戦」などの映画でもおなじみになっている。バグパイブを使った行進曲が収録されているCDがある。

なかでも次の3枚のCDは、聴いてみる価値がある、いい演奏のものだ。

ロンドン吹奏楽シリーズ「スコットランドの兵士達」というCDで、英国陸軍王立スコットランド竜騎兵連隊軍楽隊&バグパイブ隊、英国陸軍アーガイル&サザerland高地連隊軍楽隊&バグパイブ隊の演奏のものだ。POCL4660でポリグラムから発売されている。

同じくポリグラム発売のロンドン吹奏楽シリーズ「英国陸軍高地銃兵連隊軍楽隊名演集」POCL4658。ポリグラム、ロンドン吹奏楽シリーズ「英国案内〜美しい島ブリテン〜」POCL4652。この3つのCDは、バグパイブを聴くにはうってつけだ。

また、ドイツの行進曲の演奏曲としては、フィル

プスから発売されている5枚のCDがおすすめ。

ドイツ連邦軍司令部軍楽隊、シュテファン大佐指揮によるもので、第1集から5集まであり、それぞれいい演奏をしている。

これはフィリップスCD20252〜20256までがそれだ。

さらにフィリップス吹奏楽コレクション「ドイツ行進曲傑作集」というCDも、シュテファン大佐が指揮をした演奏が収録されている。

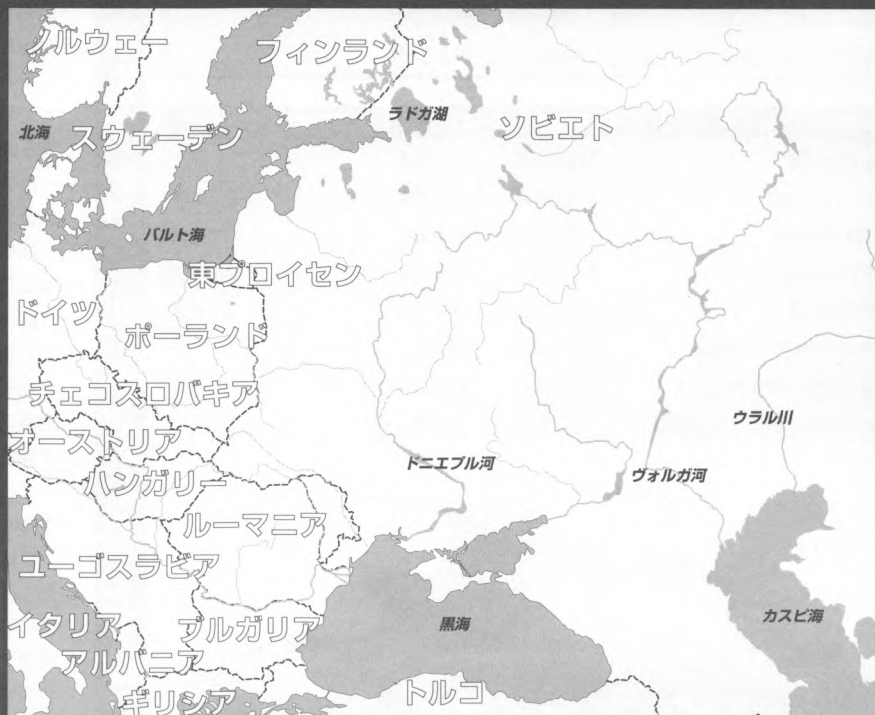
フィリップスCD20257がそれだ。

このイギリスの演奏と、ドイツの演奏を聴きながら、ゲームをプレイするのも、なかなかいいので、おすすめしたく、名演奏9枚を紹介した。

楽楽シナリオAルート

このAルートは、「ルール・ポケット」を大勝利した場合のみ移ることができるシナリオで、西側連合軍とともに、ユーザーの担当するドイツ軍がソ連軍と戦うシナリオになっている。

ただし、この後のシナリオは、すべて大勝利していかなければ、Aルートのエンディングにたどり着くことはできない。



- 帝国主義者の走狗
- 東欧の解放
- 干渉戦争再び
- 共産主義者の落日

帝国主義者の走狗

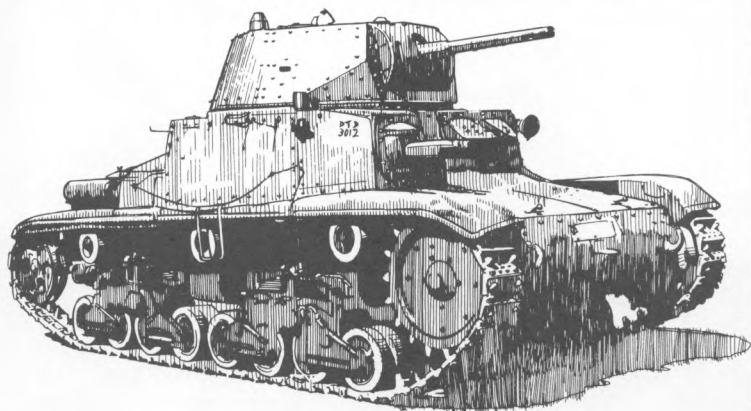
戦争開始年月日 → 1945年05月07日02:00

大勝利 (50ターン以内) → 東欧の解放

勝利 (100ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★北西総軍	104,000	0/64	—	—
★中央軍集団	120,000	64/64	—	6T連合
第21軍集団	102,000	64/64	—	6T枢軸
第12軍集団	162,000	64/64	—	6T枢軸
第6軍集団	93,000	64/64	—	6T枢軸
第1/2白ロシア方面軍	124,000	64/64	—	—
第1/4ウクライナ方面軍	81,000	64/64	—	—
★第2/3ウクライナ方面軍	160,000	64/64	—	—



6ターン目までは、 航空機は配置を検討せよ

西側連合軍とソ連軍にドイツが包囲され、中央軍集団とユーザーの担当する北西総軍が、ものすごい数の敵を相手にするところからシナリオが始まる。

ユーザー生産首都は、フレンスブルクにある。

ここもすでに、西側連合軍とソ連軍に包囲されかかっている。

唯一救われるのは生産港がふたつあることだ。この港で毎ターン戦艦を配置、右側に移動させて、敵占領部隊の都市、空港の占領を阻止するぐらいだ。

航空機を配置しても、群がる西側連合軍

の航空機によって、配置した先から潰されていく。

序盤は対空車両を配置、さらに敵地上部隊の進入を阻止するためにティーガーI、IIなどを河川周辺に移動、さらに対空車両を後方に配置して、敵航空機の地上攻撃から守りながら、フレンスブルクを守らなくてはならない。

しかし注意することがある。

叩く敵は、なるべくソ連軍の部隊を中心に叩いていきたい。

理由は6ターン目にユーザーの北西総軍が西側連合軍側に回るからだ。

ただし大きな問題がある。

西側連合軍に加わっても、西側連合軍の

中央軍集団を敵に回して戦わなくてはならない

占領地で補給・補充が受けられないのだ。

マップが広いので、これには悩まされる。燃料不足で墜落する航空機が続出するおそれがあるのだ。

そこで西側連合軍に加わるまでの間、V2を配置、西側連合軍やソ連軍の占領地、空港を破壊するといひ。

西側連合軍に加わって活躍できるのが、航続距離の長い航空機と艦艇ユニット。

西側連合軍に加わったら、対空車両を召還で部隊表に戻し、無駄な部隊を整理する。

配置ターン以降、毎ターン艦艇ユニットを配置したら、ベルゲン方面に向けて移動、大河を使いベルリン周辺に移動して、艦砲射撃で第1/4ウクライナ方面軍の地上車両を攻撃する。

さらにJuG-38ceで、まっすぐマップ上を右に移動、ダンチヒで占領部隊を降車、ダンチヒを爆撃して、首都上に占領部隊を移動、占領せずに待つ。

このダンチヒで生産できないように戦闘爆撃機で生産地を占拠する。

戦艦は大河を使い、フランクフルト・アン・デア・オーデル周辺に集結させ、ボーゼンの地上部隊と国会議事堂周辺の敵地上部隊を排除する。

そしてボーゼンを航空機で占拠・占領、国会議事堂も同様に航空機で占拠・占領。ダンチヒに遷都したら占領して第1/2白ロシア方面軍を降伏させる。

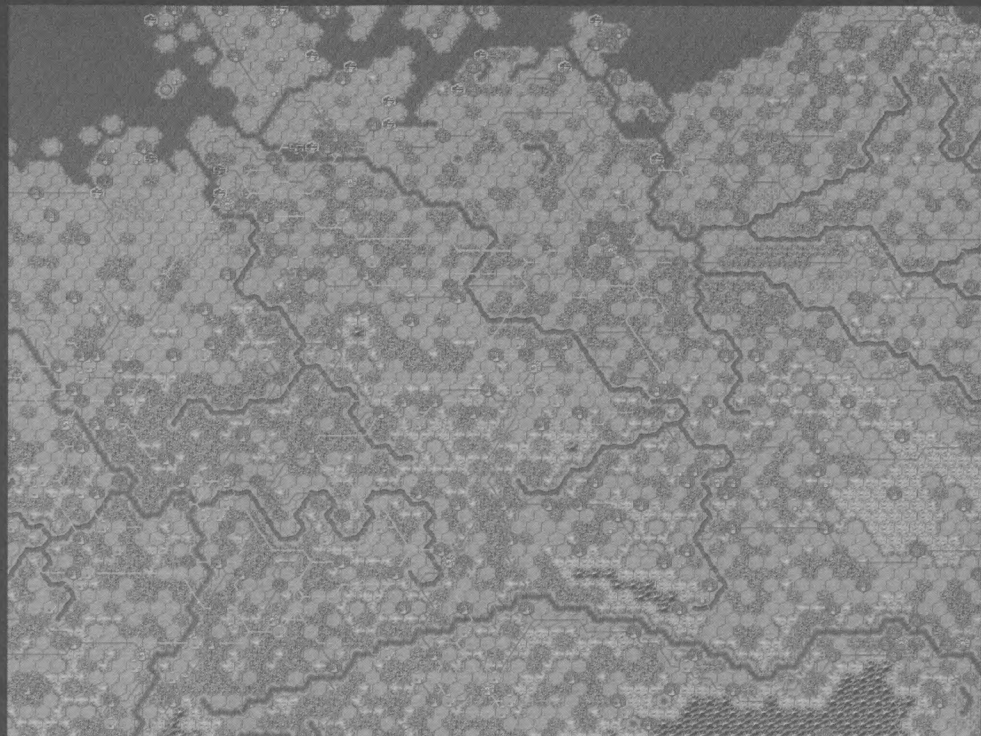
第1/2白ロシア方面軍が降伏すると、空港と都市の数が増えるので、補給地がグッと増やせる。

国会議事堂を占領したら、軍用列車で地上部隊が移動できるように、破壊された都市を修復、軍用列車を国会議事堂まで運べるようにする。

輸送船で運びたいが、時間がかかり、降車させる場所が少ないので、軍用列車の移動力を使うほうがいいのだ。

次に攻めるのは、第1/4ウクライナ方面軍だ。この第1/4ウクライナ方面軍も第1/2白ロシア方面軍同様にプレスラウ旧市街を航空機で占拠、総統官邸に遷都させ、そ

架空シナリオ 帝国主義者の走狗



の際にプレスラウ旧市街を占領、総統官邸を国会議事堂周辺の占領部隊で占領して降伏させる。

これで残るは、2/3ウクライナ方面軍と中央軍集団となる。

この後、中央軍集団を後回しにして2/3ウクライナ方面軍を攻める。

2/3ウクライナ方面軍は、首都がインネレ・シュタットとブラチスラヴァにあり、非常に距離がある。ここを最後に攻めると、2/3ウクライナ方面軍の部隊がここにこもられた場合、補給線が伸びて、大勝利できない可能性がある。

そこで、2/3ウクライナ方面軍の部隊が戦線に移動し、ふたつの首都がから空き状態になっている間に占拠・占領してしまいたいのだ。

そのためにも2/3ウクライナ方面軍の部隊を叩くのは避け、今まで一緒に戦ってきたドイツ軍の中央軍集団の部隊を叩いていこう。

中央軍集団の部隊の中で、注意したいのはナッターだ。地上部隊に対して、ロケット砲で攻撃してくるため、イヤな存在だ。

このナッターを見つけたら、速やかに叩き潰してしまうことだ。

残る中央軍集団の生産首都はブラークに

ある。

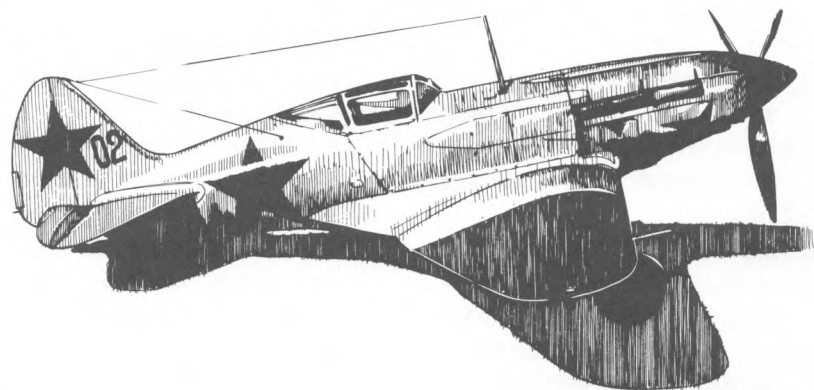
ここまで鉄道が敷設され、都市が破壊されていないければ軍用列車に地上部隊を搭載して移動、ティーガー I、II など攻撃力・防御力の高い部隊、さらに42式自走ロケット砲を降車、一気に中央軍集団の地上部隊を殲滅して、航空機で包囲、輸送機に搭載した占領部隊と爆撃機を待って占領すればシナリオクリアとなる。

マップが広く、途中で西側連合軍に加わるために、戦い方を絞らないと、いくらターンが進んでも敵を降伏させることができない場合が多い。

間違えたら、途中からやり直して、戦い方、ユニットの使い分けを考えて戦うようにしたい。

戦艦などは第1/4ウクライナ方面軍を降伏させたら、第2/3ウクライナ方面軍や中央軍集団の首都までは、弾が届かないので、生産首都に戻し、この戦艦と交代して地上部隊を配置、軍用列車で戦線に移動させて戦うといい。

中央軍集団と戦ってみれば、敵の部隊の兵器もドイツ軍の兵器なので、自分の持っているユニットがどれだけ強いのかもよくわかるはずだ。



東欧の解放

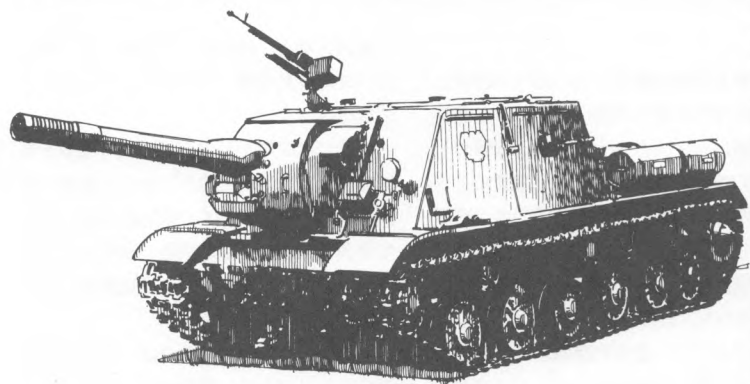
戦争開始年月日 → 1945年05月12日02:00

大勝利 (78ターン以内) → 干渉戦争再び

勝利 (105ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★北方軍集団	49,000	0/64	-	-
第21軍集団	136,000	64/64	-	-
第12軍集団	216,000	64/64	-	-
第3白ロシア方面軍	80,000	64/64	★1,000	-
第2白ロシア方面軍	95,000	64/64	★1,500	-
第1白ロシア方面軍	135,000	64/64	★2,500	-
第1ウクライナ方面軍	120,000	64/64	★2,000	-
第4ウクライナ方面軍	15,000	28/24	★200	-

すでにケーニヒスベルクは
包囲されている

マップは「終わりの始まり」と同様だが、ソ連軍と対峙している友軍の配置と、ユーザーの状況が異なる。

ユーザーは北方軍集団を担当する。

すでに周囲には、敵第3白ロシア方面軍が左側から、下から第2白ロシア方面軍が、ユーザーの生産首都ケーニヒスベルクに迫っている。

生産空港は3つ、生産港はひとつあるが、かなり厳しい状況から始まる。

敵部隊の進入を許すと、ケーニヒスベルクから、すぐ左のダンチヒに遷都する。

ダンチヒには生産港がふたつあるが、生産

空港がひとつしかない。

どうやら、艦艇ユニットと航空機、地上部隊の運用がカギらしい。

配置ターンでケーニヒスベルク周辺にマウスとティーガーIIを配置する。

この戦車の防御力と攻撃力で、敵部隊の進入を阻止したい。

さらに港で毎ターン戦艦を配置する。

そしてマウス、ティーガーIIの背後に42式自走ロケット砲を配置、敵航空機の地上攻撃に備え、対空車両も配置する。

ケーニヒスベルク、エルピンク、マリエンブルク、ダンチヒの丸い形の内側が、ソ連軍との防衛ラインだと思えばいい。

ケーニヒスベルクの防衛線は、要塞地形

西側連合軍は、やる気があるのだろうか

があるために、比較的防衛ができるが、問題はダンチヒだ。

ここは平地でしかも要塞地形がないために、河川が敵の侵攻を食い止めている。

序盤は前線に移動してくる第2、第3白ロシア方面軍をティーガーII、マウス、42式自走ロケット砲と戦艦の艦砲射撃で潰していく。

生産港付近に建設工兵で空港の敷設をして、航空機の生産数を増やすというのも、いい方法だと思う。

この第2、第3白ロシア方面軍との戦いに、時間を取られているわけにはいかない。

敵部隊は広範囲に展開し、マップ右下の奥地にある第4ウクライナ方面軍の首都、コショまで占領しなくてはならない場合があるからだ。幸い敗北軍事費が設定されているので、軍事費不足で降伏してくれればうれしい。

そのため、第2、第3白ロシア方面軍の前線の第一波の攻撃を退けたら、生産港付近にV2を移動、敵の都市をガンガン破壊して、軍事費が増えるのを阻止する。

さらに戦線を拡大していくのだが、いちばん近い第2白ロシア方面軍の生産首都トーンを攻めてしまうと、マップ右のビャウイストクに遷都してしまう。

まず攻めるのは第3白ロシア方面軍だ。

右側の第3白ロシア方面軍の地上部隊を切り崩し、インステンブルク、ラストンブルクを占領、レッツェンまで戦線を拡大する。

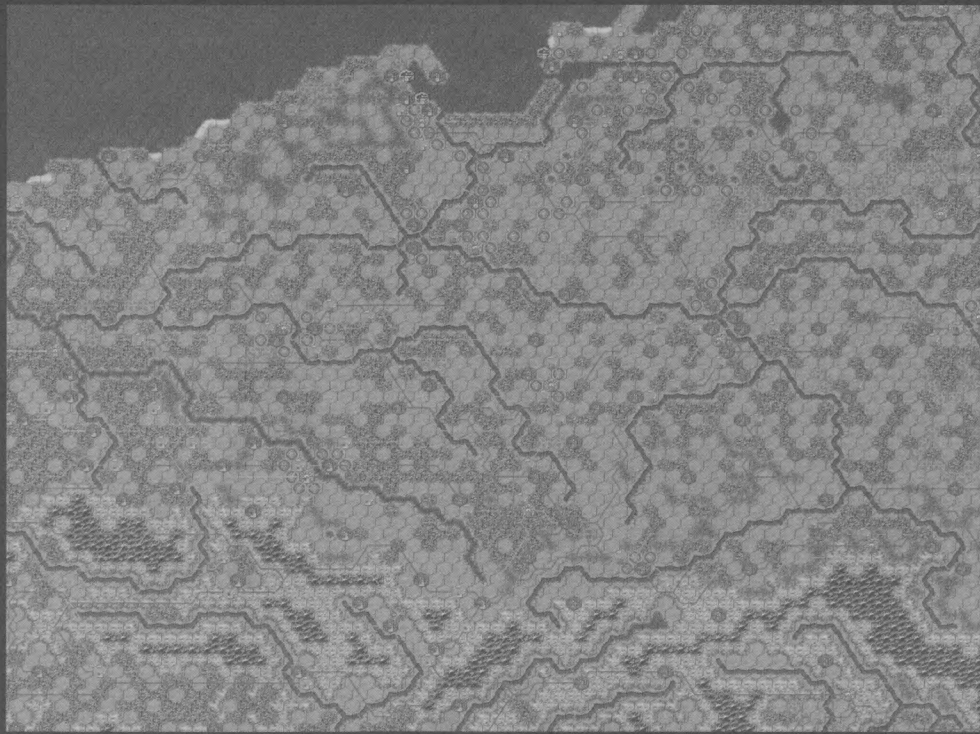
航空機の性能は、圧倒的にソ連軍よりも高いので、制空権を掌握し、さらにイヤなソ連軍の対空車両に注意しながら、輸送機に占領部隊を搭載して、グロドノ、ビャウイストクを占領する。

ここを占領できれば、第3白ロシア方面軍と、第2白ロシア方面軍の兵力を分断することができる。

そこではじめて第2白ロシア方面軍の生産首都トーンを占領するのだ。

この第2白ロシア方面軍の首都ビャウイストク占領にもたついていると、トーンに同盟国のイギリス第21軍集団が迫り、トーンか

東欧の解放 架空シナリオ



ら遷都して、
ビャウストク周辺で第2白ロシア方面軍が生産を始めると、序盤の戦いにてこずることになる。

この第2白ロシア方面軍降伏だけは、早いほうがいい。

第2白ロシア方面軍が降伏すると、第3白ロシア方面軍は孤立するため、楽に倒すことができる。

続いて攻めるのは、第1白ロシア方面軍の首都ブレスト・リトフスクだ。

ここを攻め落とすと、第4ウクライナ方面軍の生産首都コシヨを、一気に攻めることができる。

頼みの綱は、コシヨの第4ウクライナ方面軍の部隊が、前線に移動してくれていることだ。

ここから空き状態になっているのを確認したら、一気に占拠・占領してしまうといい。

この後攻める敵は、軍事費がいちばん多い、第1白ロシア方面軍だ。

初期生産首都はポーゼンにあるが、アメリカの第12軍団が迫り、場合によっては、ロズに遷都していることもある。

しかしロズは攻めず、ワルシャワ旧市街から占領していく。

ここには空港がたくさんあり、航空機の補給地としても使えるからだ。

この空港に航空機を集結して、一気に第1ウクライナ方面軍の生産首都ポイテンを攻めてしまう。

通常だとロズを攻めたくなるが、奥地から先に占領して、敵部隊を中央に寄せたいからだ。

幸い生産空港がふたつしかないため、生産してくる航空機もそれほど脅威ではない。敵対空車両と高射砲を、一気に叩いて潰してしまおう。

Me262A-1a後期や航続距離の長い戦闘爆撃機を使って包囲、爆撃機でポイテンを爆撃して、占領部隊を降車、占領するといいい。

ここまですまくいくと、あとはロズを背後から占領、ポーゼンの第1白ロシア方面軍を叩き、降伏させることができる。

シナリオが始まったときに重宝した戦艦などの艦隊の中で、耐久力が下がっている場合は、補給・補充で耐久力を戻し、少しずつ部隊表に召還で戻し、地上部隊、航空機の数を増やしていくといい。

特に地上部隊は、42式自走ロケット砲の消耗が激しくなるので、部隊数を増やすために、生産して数をそろえておくといい。

また、地上部隊は、敵部隊を引きつけるための壁として使う役割なので、調子に乗って戦線を拡大し過ぎると、敵が遷都して、奥地に逃げ込んでしまう。

できる限り、中央に敵を引きつけながら、マップ端で都市を占領し続ける航空機に敵部隊が移動しないように頑張るのがポイントだ。

地上部隊で、経験値が最大になったマウスなどは後方に送り、ティーガーIIを進化させ、さらにティーガーI、パンター、IV号戦車などの経験値を上げていくようにしたい。

航空機も、主力はMe262A-1a後期が活躍するが、航続距離が短いので、Fw190D-13や、Bf109K-6などを生産して、戦闘機の経験値を上げて、Fw190D-13の数をそろえていくといい。

さらに、地上部隊の攻撃にJu87G-2などを使い間接攻撃で潰していくのも有効だ。

干渉戦争再び

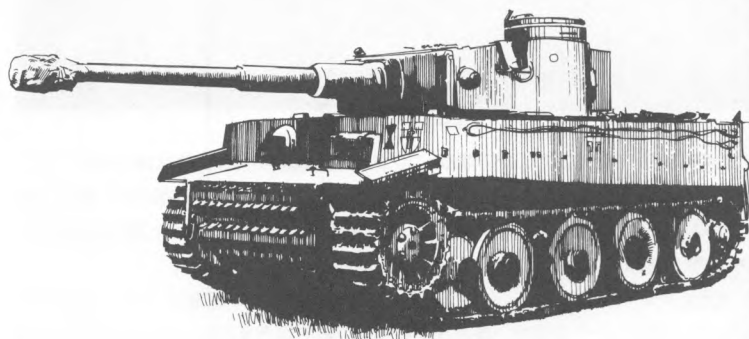
戦争開始年月日→1945年06月22日04:00

大勝利（37ターン以内）→共産主義の落日

勝利（64ターン以内）→負けエンディング

引き分け（規定ターン以上）→負けエンディング

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
★マンシュタイン軍集団	55,000	0/52	-	-
第21軍集団	80,000	64/60	-	-
第1白ロシア方面軍	11,000	64/64	-	-
第1ウクライナ方面軍	4,000	52/56	-	-



名将、マンシュタインをユーザーが指揮

気が遠くなるほど、マップが広い。

この広いマップに対して、敵2軍、味方2軍の少ない軍での戦いになる。

大勝利の規定ターンは37ターン以内と、短めの設定なので、敵部隊をただ叩いて平押しで攻めていくと時間ばかりかかってしまうので注意。

次のシナリオが最終シナリオになるのだが、このシナリオは「バルバロッサ中央区」の第3戦車集団を、1945年にもう一度マンシュタイン軍集団に変えて、ユーザーが戦うという想定である。

つまり、1945年に、もう一度「バルバロッサ作戦」を開始することになるので、「干渉戦争再び」というタイトルがタイトだろう。

実際の当時の作戦では、ブレスト・リトフスク要塞に手こずったのと同じように、ブ

レスト・リトフスクに固執し過ぎると、時間だけがかかってしまう。

ユーザーの生産首都はスワルキにある。

この周辺に配置されているのは、ブレスト・リトフスクを生産首都にする第1白ロシア方面軍だ。

この第1白ロシア方面軍の、わずかしかない、地上部隊と航空機を潰すために、Me262A-1a後期の武装パックをロケット砲装備にして片付ける。

さらに敵地上部隊も、生産首都に引きつけて、経験値の低い戦車で攻撃、時間がかかってもいいから、潰していく。

経験値の高い、マウス、ティーガーⅠ、Ⅱなどを配置して戦うと楽に倒せるが、次のシナリオのために、少しでも地上部隊の進化をさせておきたいのだ。

Me262A-1a後期など、性能の高い航空機で、敵航空機を間接攻撃すれば、すぐに制空権を握ることができる。

広いマップで、大勝利の条件がきつい

制空権を握ったら、爆撃機、輸送機をスモレンスクに急行させる。

このシナリオでは、航続距離の長いJuG-38ceや、Bf110D-2、Bf110D-1/R2などが活躍する。

さらにJu88A-4爆撃機で占領部隊を編成して、スモレンスクとミンスクを占領してしまう。

航空機の移動は、できるだけ速やかに行いたい。同盟イギリスの第21軍がブレスト・リトフスクを包囲しているため、第1白ロシア方面軍のミンスク遷都は必至だ。

この第1白ロシア方面軍が遷都して、ミンスクで生産した部隊はとりあえず相手にせず、やり過ぎて、スモレンスクを占領してしまう。

さらにミンスクをスワルキからの航空機とスモレンスクを占領した輸送部隊の中から、支援のために使った戦闘爆撃機でスモレンスクを包囲して、占拠・占領する。

このミンスク周辺に燃料が0の第1ウクライナ方面軍の地上部隊が配置されている。

間接攻撃をしてくる対空自走砲に注意して、占領部隊を降車させる。

降車の際に被害が大きい場合は、輸送機を移動させて降車する前に、セーブしておく。そして敵の航空機に対する対空防御射撃で被害が大きかったときは、ロードして条件のいいデータを使えば楽に占領できるはずだ。

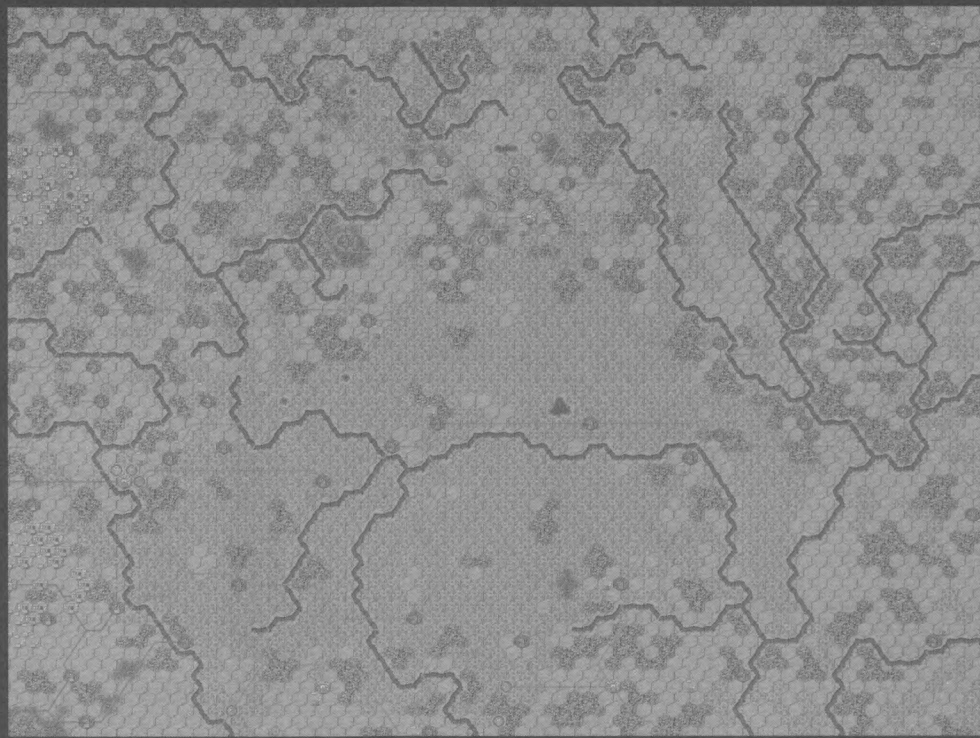
ミンスク占領を開始したら、スワルキの地上部隊の戦線を拡大、第1白ロシア方面軍の降伏前に、できるだけ戦闘に参加、経験値を上げる。

残る第1白ロシア方面軍の生産首都、ブレスト・リトフスクは、同盟イギリス軍にまかせて、第1ウクライナ方面軍の首都コロステンを占領するために、航空機の占領部隊を移動させる。

このとき、補給、補充を怠ると、燃料不足で墜落してしまうので注意しよう。

コロステンを占領したら、いよいよ第1ウクライナ方面軍の生産首都ルーツクの攻撃になる。

干渉戦争再び 架空シナリオ



ルーツは、スワルキから占領部隊を編成して、占領するか、後方のコロステンを占領した部隊で占領するかは、臨機応変に対処するといいい。

このシナリオは、敵の都市数が多いので、戦いが長引くと、不利になるが、航空機がどうしても主役になってしまうため、地上部隊の活躍が少なくなる。しかし、次のシナリオを考えて、なるべく地上部隊を参加させるようにしよう。

もし早いマップクリアができそうな場合は、わざとぎりぎりまでルーツを占領せず

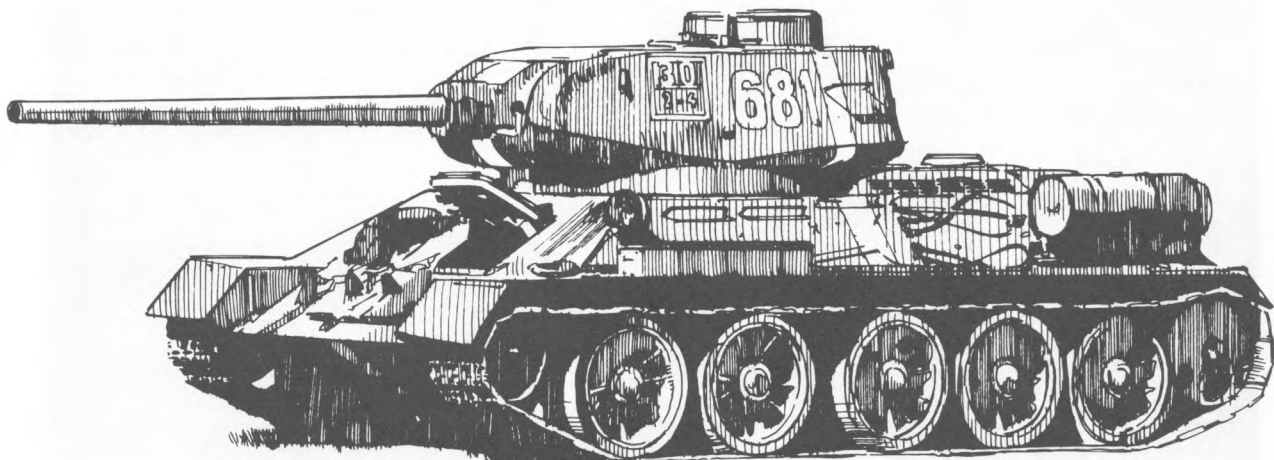
に、建設工兵で鉄道をユーロゲージに敷設し直して、地上部隊を送り、戦いに参加させたい。

ロシアマップは、広く、しかも補給地点が少ないため、IV号戦車を進化させる場合は、パンターを多めに作っておいたほうがいい。

また、この1945年6月にE100重戦車がエントリーしてくるので、制式化して進化できる場合は、使ってみるのもおもしろいだろう。

また、次の最後のシナリオで、鉄道を利

用して使える280mmK5 (E)列車砲を持っていない場合は、装甲列車を進化させて、作っておくと、モスクワ攻略に役立つはずだ。



共産主義者の落日

戦争開始年月日 → 1945年09月30日06:00

大勝利 (72ターン以内) → 勝利エンディング

勝利 (104ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★マンシュタイン軍集団	27,000	0/60	-	-
予備方面軍	9,000	64/64	-	22T枢軸
★第21軍集団	13,000	64/56	-	-
★第12軍集団	18,000	64/64	-	-
ブリャンスク方面軍	25,000	63/64	-	-
カリーニン方面軍	15,000	64/64	-	-
西部方面軍	20,000	64/64	-	-
バルチザン	5,000	0/64	-	46T枢軸

再びモスクワを目指して進撃

戦い方の基本は、「タイフーン作戦」と同じ

このシナリオではクリチエフを生産首都に、上をイギリス第21軍集団、下をアメリカ第12軍集団が担当する。

マウスで川を渡河し、ヴィヤジマを占拠・占領。

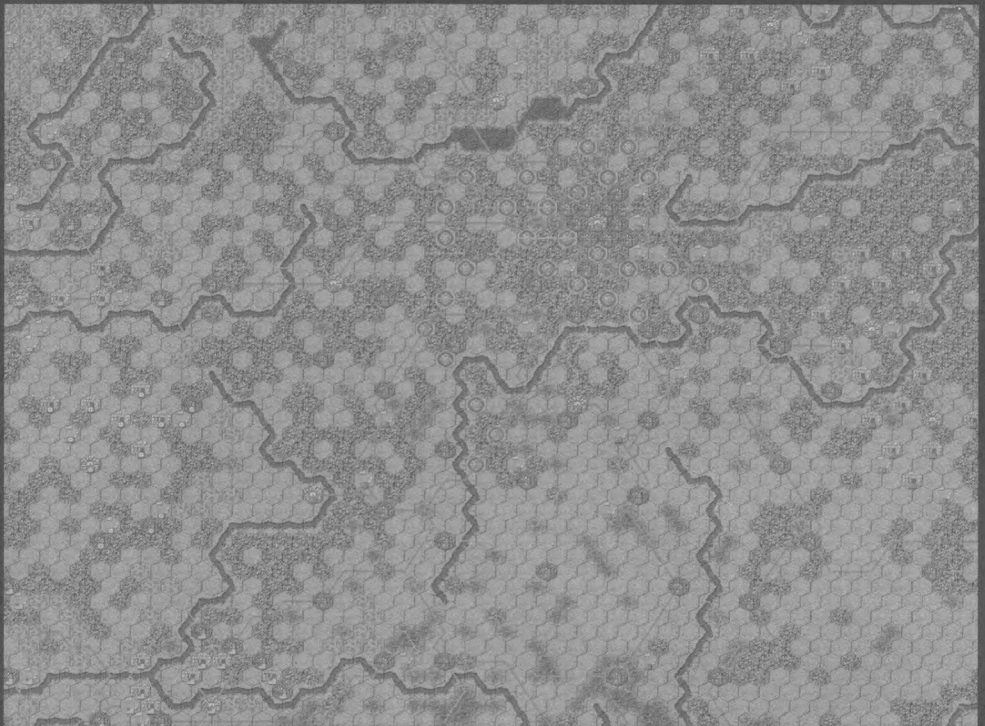
航空機による包囲よりも、後方の補給地からV2を使って、クレムリン周辺の都市群を破壊していくと楽。

ただし、中央を担当しているのも、シャツク、カシモフを占領するのが難しいので、一気にクレムリンの都市群をV2で破壊、わざと参戦させ、Mre262A-1a後期で叩いてしまうといい。

また、ナッターがある場合は、敵地上部隊に威力を発揮するので試してみよう。

最後のシナリオなので、頑張って大勝利してほしい。

共産主義者の落日
架空シナリオ



架空シナリオ Bルート

Bルートは、「ボトムライン」を大勝利した場合のみ移ることができるシナリオで、ソ連軍とともに、ユーザーの担当するドイツ軍が、西側連合軍と戦うことになる。

Aルート同様に、Bルートに入ったら、すべてのシナリオを大勝利しないと、エンディングにたどり着くことができない。見たことがあるシナリオを含め、難易度もキャンペーンの中では高難易度設定になっている。



- プロレタリアートの夜明け
- 赤禍ドミノ理論
- パリコミューンの日

プロレタリアートの夜明け

戦争開始年月日 → 1945年05月07日02:00

大勝利 (50ターン以内) → 赤禍ドミノ理論

勝利 (100ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★中央軍集団	120,000	0/64	-	-
北西総軍	104,000	63/64	-	6T連合
第21軍集団	102,000	64/64	-	-
第12軍集団	162,000	64/64	-	-
第6軍集団	93,000	64/64	-	-
第1/2白ウクライナ方面軍	124,000	64/64	-	6T枢軸
第1/4ウクライナ方面軍	81,000	64/64	-	6T枢軸
第2/3ウクライナ方面軍	160,000	64/64	-	6T枢軸

ドイツとソ連が手を組むが……

プラハを首都に、とにかく6ターン守り抜こう

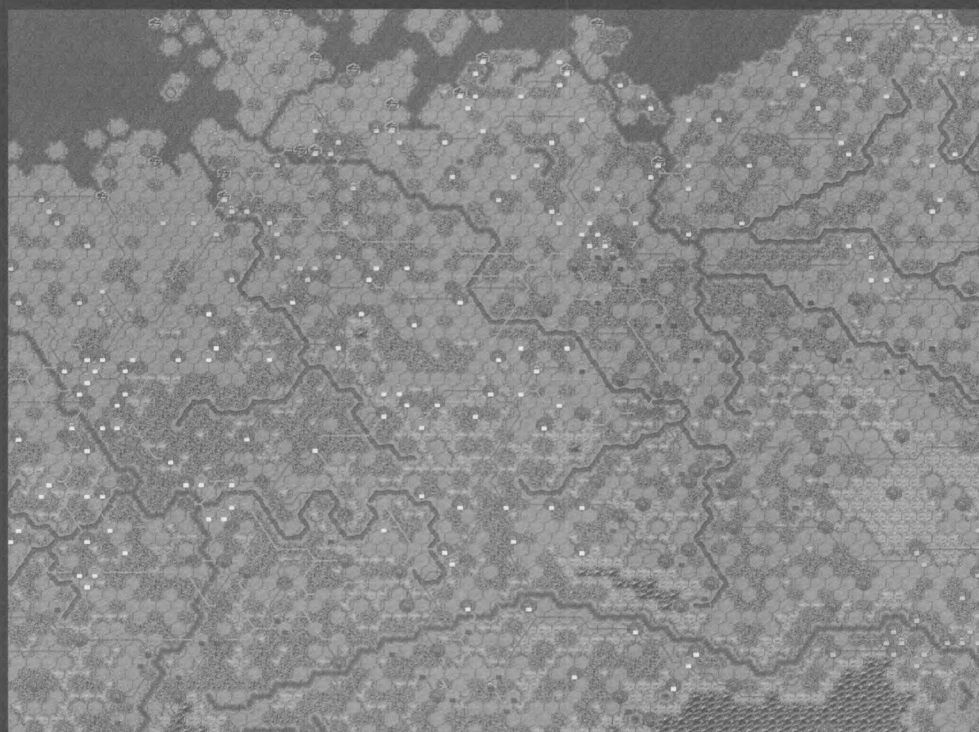
最初はめっちゃめっちゃきつい。レジスタンスに首都を占領されかかっているし、ソ連軍アメリカ軍に包囲され、友軍の北西総軍もフランスブルクという遠い場所にいる。

しかし、6ターンはひたすら耐え抜いて、アメリカ軍を攻撃、ソ連軍にはマウス、ティーガー I、II を配置、守り抜こう。

戦い方はボトムライン同様に、V2とマウス、さらに対空車両で敵航空機を潰していくことになるが、ソ連軍の地上部隊の強烈な攻撃で、虎の子が潰され、しかもレジスタンスがうろろうろして、6ターンを守り抜けないことがある。

何度かプレイして、6ターンを過ぎてソ連軍が仲間になると、楽になる。ただし一緒に戦ってきた北西総軍のドイツ軍が敵側に回るのは、ちょっと寂しい。

架空シナリオ
プロレタリアートの夜明け



赤禍ドミノ理論

戦争開始年月日 → 1945年05月10日04:00

大勝利 (42ターン以内) → パリコミュンの日

勝利 (65ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★自由ドイツ軍	60,000	0/52	-	-
★北西方面軍	30,000	64/64	-	-
カナダ第1軍	2,000	39/40	-	-
イギリス第2軍	3,000	64/48	-	-
第15軍	1,000	56/48	-	-
ニーダーランデ軍集団	1,500	34/12	-	5T連合
第1軍	1,000	46/40	-	2T連合

「ファニー・ウォーの終焉」?

アムステルダムとダンケルクに、敵ドイツ軍がいる

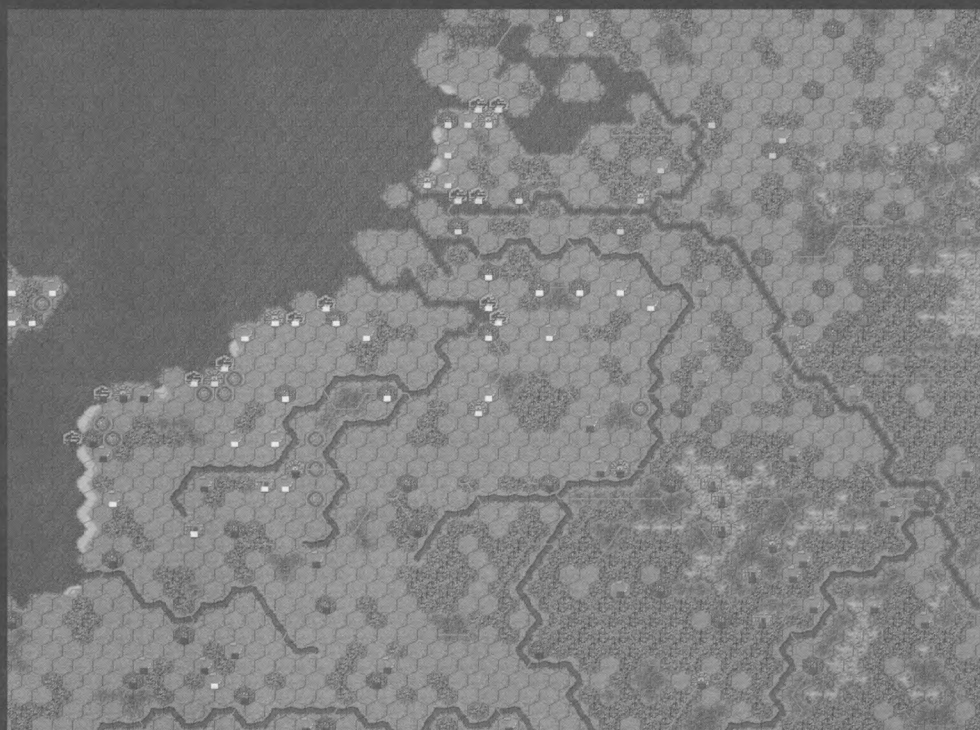
西方戦役フランス侵攻の「ファニー・ウォーの終焉」や「シェリーフェン再び」とマップは同じ、しかし敵にニーダーランデ軍集団という、ドイツ軍の敵がいる。

攻め方はそれほど変わらない。ただし、敵航空機の性能が上がっているの、注意しながら敵航空機を叩く必要がある。

しかしV2を使えるというのは、非常に有利な戦いになる。

さらにソ連軍の車両をよく見ると、アメリカ軍の供与兵器やドイツ軍の兵器が混じっているが、それほど強いという気がしない。

赤禍ドミノ理論
架空シナリオ



パリコミューンの日

戦争開始年月日 → 1945年06月05日04:00

大勝利 (47ターン以内) → 勝利エンディング

勝利 (76ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★自由ドイツ軍	40,000	0/52	-	-
★北西方面軍	30,000	64/40	-	-
★西方面軍	10,000	64/24	-	-
第21軍集団	4,000	39/24	-	-
フランス臨時政府	1,000	62/48	-	-
西部方面海軍	0	21/12	-	13T連合
第6軍集団	0	64/56	-	-
スペイン	0	19/24	-	37T連合

ドイツとソ連の二度目のフランス侵攻

難易度は非常に高い。
勝てないこともある

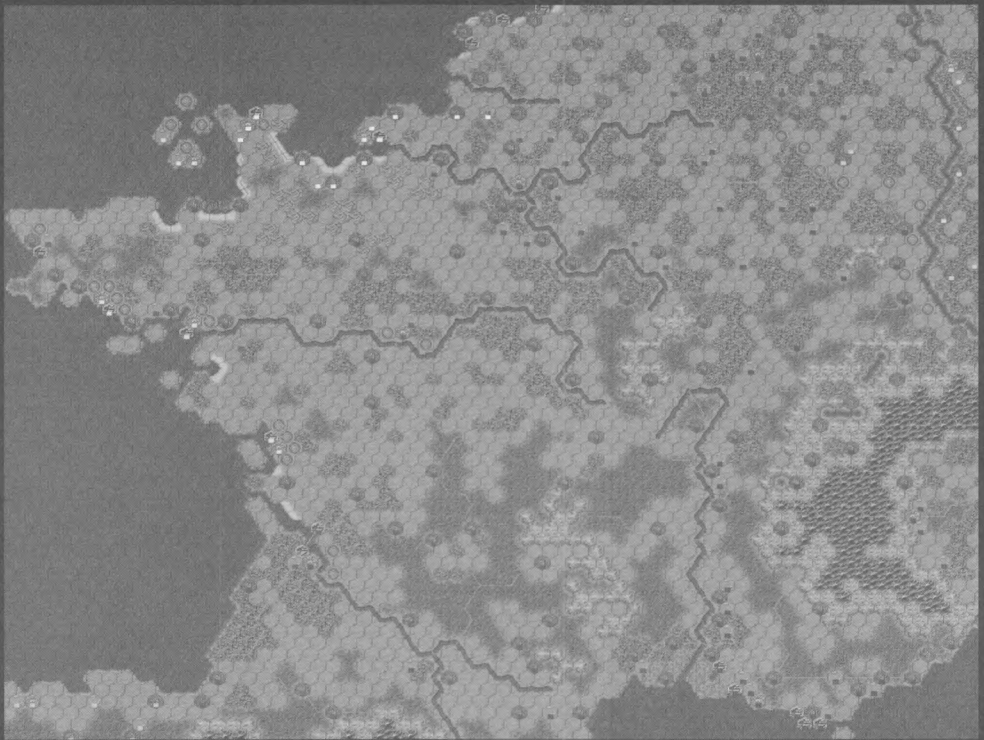
マップは「ファル・ロード」と同じ、しかし西部方面海軍と第6軍集団を攻めながらフランス制圧をしなくてはならない。マルセイユ、トリノを攻め落とす航空機の大部隊と、コリアン、サン・ナゼール、ラ・ロシェール、サンテリエの4つの首都を制圧、西部方面海軍を降伏させなくてはならない。

このふたつの敵を、ほぼ同時に部隊を分散させながら攻撃して占領、降伏させるため、非常に難しい。

このふたつの軍が降伏できれば、後は「ファル・ロード」や「冬のパリ」と攻め方は同じ。

意外に同盟軍のソ連の部隊があてにならない。

架空シナリオ パリコミューンの日



架空シナリオ Cルート

Cルートは、Aルート、Bルートとは移れる条件が異なる。キャンペーンのシナリオクリア時に表示される、勝利まであと何カ国という国の占領が0になった場合移ることができ、大勝利を続け、「ブラウ」か「トーチ作戦」あたりで1になり、Cルートに移る。

Cルートは、アメリカ本土上陸作戦で、これらCルートも、大勝利を続けなければエンディングを見ることができない。



- レコンキスタ
- カリブに舞う鷲
- ゼーベアー
- フォム・ウィンテ・アヴェェート
- ホワイトハウス炎上
- ゲティスバーグ再び
- マンハッタン計画

レコンキスタ

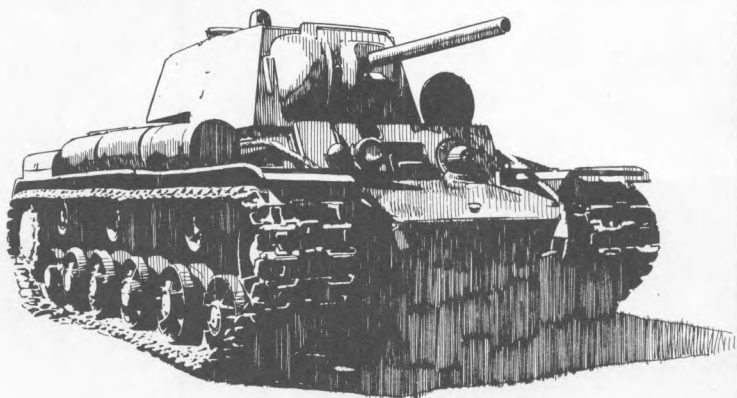
戦争開始年月日 → 1943年02月23日04:00

大勝利 (79ターン以内) → カリブに舞う鷲

勝利 (82ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★西方総軍	100,000	64/64	-	-
★アフリカ軍集団	60,000	64/60	★1,000	-
第II(2)軍団	100,000	56/56	-	-
H部隊	100,000	64/40	-	-
スペイン	0	48/32	-	25T枢軸
モロッコ保護領	5,000	28/16	-	13T枢軸
★イタリア王国	20,000	30/24	★500	-
第34任務部隊	1,000,000	64/0	-	-



第34任務部隊を攻撃。 でも補給地が少ない

このシナリオのポイントは、スペインだ。

初期生産首都で戦艦をできるだけ配置して、スペイン北西部(左上)ア・コルーニャとその付近で、H部隊の北上を阻止しつつ、マップ左上に逃げていく第34任務部隊の輸送船をすべて潰すことにある。

輸送船を逃がしてしまうと、いくら有利な戦いをしても、大勝利をすることができないので注意しよう。

そのために重要になるのが艦艇ユニットなのだが、敵はマップ上に逃げる、気が遠くなるようなアメリカ軍第34任務部隊大艦隊。

このアメリカ軍の第34任務部隊とユーザ

一の艦艇が必死に戦い、潰していくのだが、多大な被害を受けることは必至で、補給・補充が必要になる。

しかしユーザーの西方総軍はフランスのプレストを生産首都にしているが、この周囲の港が唯一の補給港で、スペインは艦艇の補充ができない。

そこでポイントとして重要な役割を持つのがスペインの港になるのだ。

もちろん空港も対艦装備をしている場合は、補給・補充に役立つ。

まず配置ターンから次々に戦艦を配置、スペイン北西部(左上)ア・コルーニャとその付近に移動、第34任務部隊を待ち伏せる。それと同時にHe115C-1やB-1水上雷撃機を

スペインが邪魔で、補給地が少なく苦しむ

プレストから、左の海上に移動させ、敵艦隊のマップ上への逃亡を阻止するために、海上探索にあたらせる。

この水上雷撃機の航続距離が200と長いので、その他の航空機よりは使えるのでおすすめです。

一方、占領部隊を輸送機に搭載して、爆撃機とともにマドリッド周辺に移動させる。

このときJu87D-2がある場合は、輸送任務に武装パックを変更、占領部隊を搭載して、マドリッド下の平地に降ろす。

空港にスペインの航空機がいるため、25ターンを経ないと、枢軸軍側として参戦しないからだ。しかし、25ターンも待っているわけにはいかない。

北上するアメリカ軍第34任務部隊との絶望的な艦隊戦で被害を受けた戦艦の補給・補充のためにビルバオ上の港や、スペインの空港がほしいからだ。

さらに欲を言えば、わざとスペインの空港を爆撃する。そしてスペインをわざと敵側に回し、航空機を使ってスペイン軍と戦い、航空機の経験値を上げておきたいという考えもある。

これは、その後のシナリオでアメリカ軍と戦う際に、性能の高いアメリカ軍航空機との戦闘に、少しでも航空機の性能を上げるために、進化させておきたいからだ。

そしてさらに、生産した航空機を戦闘に参加させて、経験値を上げ進化させ、少しでも多くの充実した航空機部隊を作っておきたいという考えからだ。

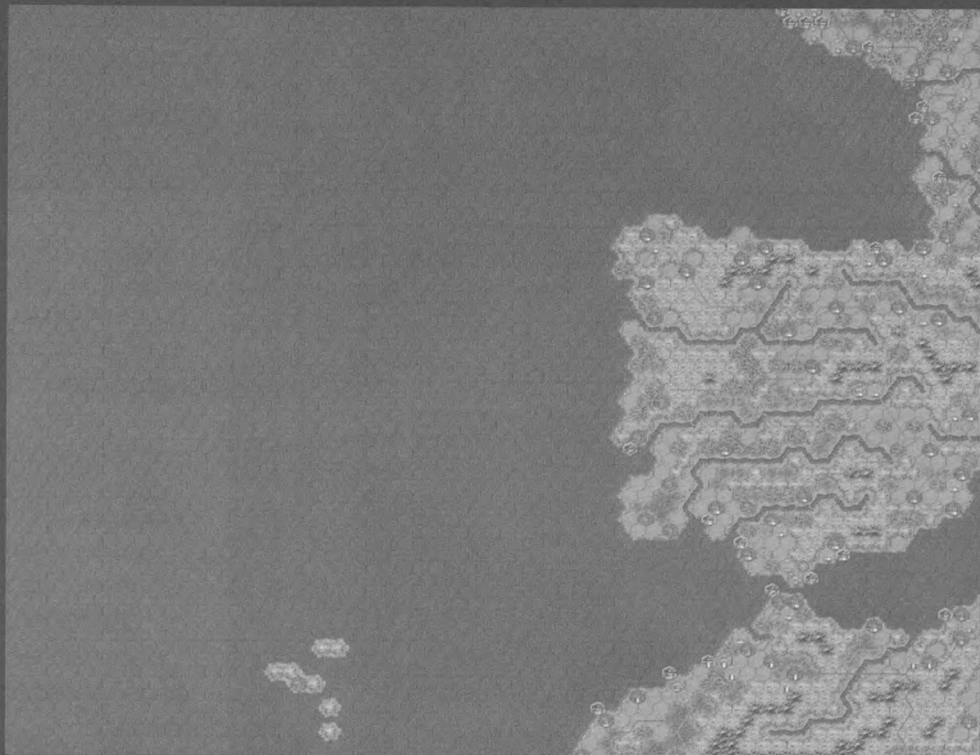
アメリカ軍の第34任務部隊が北上したら、戦闘が始まる。

このとき、前に移動せずに必ず撤退しながら、敵の射程外から攻撃できるようにしよう。

さらにもすごい数の駆逐艦とそれらの移動力、魚雷攻撃に気を配りながら、駆逐艦の数を減らしていくことになる。

しかし、この敵艦隊は、第一波を退けても、第二波が出現、艦砲射撃の弾切れ戦艦が続出し始める。この耐久力の下がった戦艦など艦艇の補給・補充のために、スベ

架空シナリオ レコンキスタ



ンの港を占領して、少しでも補給・補充の港を作っておきたいのだ。

序盤は、敵艦隊の前に航空機が移動してくる場合が多い。

これらの航空機は戦艦の対空砲火と、支援の戦闘機を移動させ、経験値上げのつもりで潰していこう。

この第34任務部隊の大艦隊との戦いで、絶対に注意したいことは、敵戦艦、巡洋艦、駆逐艦の攻撃に夢中になり、輸送船を撃ち漏らさないことだ。

こちらの主力の戦艦で、敵大艦隊と交戦しても、水上雷撃機や対艦装備の航空機で輸送船だけは確実に仕留めよう。

前作では、戦艦、巡洋艦にとって脅威だったガトー級潜水艦も、浮上しているところを袋叩きで潰してしまうといい。

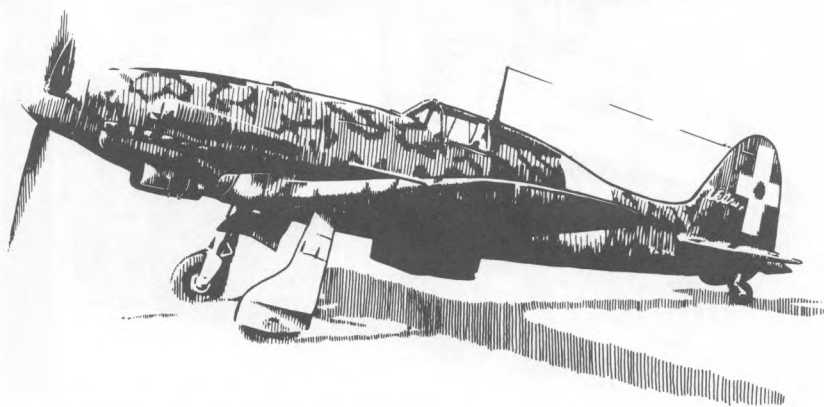
潜航した場合には、対潜哨戒機を使って攻撃するか、駆逐艦でダメージを受けながら戦うしか方法がなくなるので注意したい。

艦艇を南下できるようになると、イギリス軍のレーダーと沿岸砲台も艦艇の艦砲射撃で潰せる。

ただし、大勝利はぎりぎりの79ターン前後まで粘ろう。なぜなら、損害を被った艦艇の補給や補充をこのシナリオですておきたいからだ。

さらに、航空機の進化・改良もこのシナリオですておきたい。

「カリブに舞う鷲」や「セーバー」で大量の航空機と艦艇が必要になるからだ。



Fw190F型よりもG型にしよう

Fw 190A型を戦闘爆撃機に改良する場合、Fw 190FとFw 190Gのどちらかを選択することになる。

このFw 190FとFw 190Gは戦闘爆撃機の進化レベルが違っている。

つまりFw 190Gの砲がレベルがひとつ上なので、Me262A-1a戦闘爆撃機型に進化させるときに、1レベル得してしまうのだ。

Fw 190A-4が経験値が最大で、Fw 190A5に移せないときに、戦闘爆撃機に改良して、戦闘爆撃機からMe262A-1a前期にしてしまう方法なのだ。

このときにFw 190F型に変えないで、ぜひFw 190G型に変えて、レベルをひとつ得ることをおすすめする。

また、注意する点としてはMe262A-1a戦闘爆撃機型などをMe262A-2aに改良しないこと。

Me262A-2aからはMe262A-1a前期に改良ができなくなってしまうのだ。

Me262A-1a前期とMe262A-1a爆撃機型は、改良を繰り返して使えるのだが、Me262A-2aは、ここで行き止まり、経験値が最大になって、上位機種に変更するしかない。

しかし火力が弱いので、敵と戦い、潰されて消えていくことが多いのだ。

ちょっとした型の違いを知っているだけで、大きく戦況を左右してしまう点に注意したい。絶対にこのふたつは覚えておこう。

カリブに舞う鷲

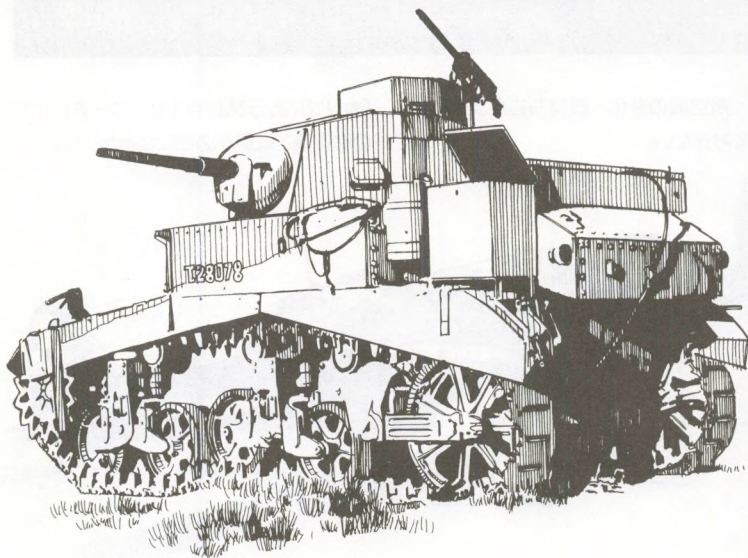
戦争開始年月日 → 1943年05月12日04:00

大勝利 (44ターン以内) → ゼーベア

勝利 (68ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★第2航空艦隊	95,000	0/48	★500	-
★第3航空艦隊	77,000	7/49	★500	-
グアantanamo海軍基地	15,000	7/8	-	-
第3航空軍	86,000	16/48	★1,000	-
アメリカ・西インド艦隊	88,000	32/32	★1,000	-
英領西インド	56,000	12/16	★500	-
カリブ海沿岸部隊	80,000	18/16	★500	-

初期生産首都の隣に
敵生産首都がある

シナリオが開始されると、非常にあわてる。

ユーザーの初期生産首都サンティアゴ・デ・クーバからわずか2ヘックスしか離れていない場所に、敵グアantanamo海軍基地の生産首都グアantanamoがある。

ちょっと部隊の配置を間違えてしまうと、敵占領部隊に、生産首都を脅かされる。

この小さな島での攻防から始まり、このシナリオは、海に囲まれた島々の占領に発

展していく。

初期配置で、グアantanamoを落とすために、ティーガー I や42式自走ロケット砲を配置、背後に占領部隊を配置して、速やかにグアantanamoを占領しよう。

敵航空機と艦艇が配置されているが、サンティアゴ・デ・クーバ左の空港に占領能力の高い機関銃小隊を配置、次の1ターン目に占領すれば、生産空港になる。

また、敵航空機の地上攻撃が嫌な場合は対空車両を敵に接しない、背後に配置すればいい。

海に囲まれた、小さな島から戦いが始まる

艦艇ユニットの攻撃も、クレムソン級の駆逐艦なので、占領部隊が被害を受けても、全滅するおそれはないと思う。もし、占領部隊が敵首都上で占領中に被害を受けたら、同一種類の占領部隊を配置、合流で機数を増やして、占領したい。

占領能力の高い占領ユニットは、機関銃小隊なので、この部隊を配置してグアantanamoを占領するといいい。

グアantanamo海軍基地が降伏すると、港を占領すれば、艦艇ユニットの生産ができ、さらに生産空港がふたつ確保できる。

できれば建設工兵で空港数を増やし、点在している島の敵都市、空港などの占領を開始しよう。

まず最初に占領したいのは、グアantanamo右側の中立都市、空港、港がある島のもっと右側のカリブ海沿岸部隊の生産首都サン・ファンとその周囲の都市、空港、港だ。

ちなみに、中立都市、空港、港は、進入禁止地帯なので、入ることができない。

カリブ海沿岸部隊は、占拠・占領にもたつかなければ、楽に落とせるはずだ。

占領部隊を2部隊搭載できるJuG-38ccに部隊を搭載して、航続距離の長い戦闘爆撃機と爆撃機で、敵高射砲を潰し、さらに港に配置した戦艦で、敵駆逐艦を潰してしまえば、楽々占領し、カリブ海沿岸部隊を降伏させることができる。

このカリブ海沿岸部隊に対しての占領部隊の移動とともに、ハバナの友軍第3航空艦隊支援の対空車両と、ハバナまでの間の都市や空港を占領する占領部隊を移動させる。

さらに生産首都下にある英領西インド軍の生産首都キングストンを攻める。

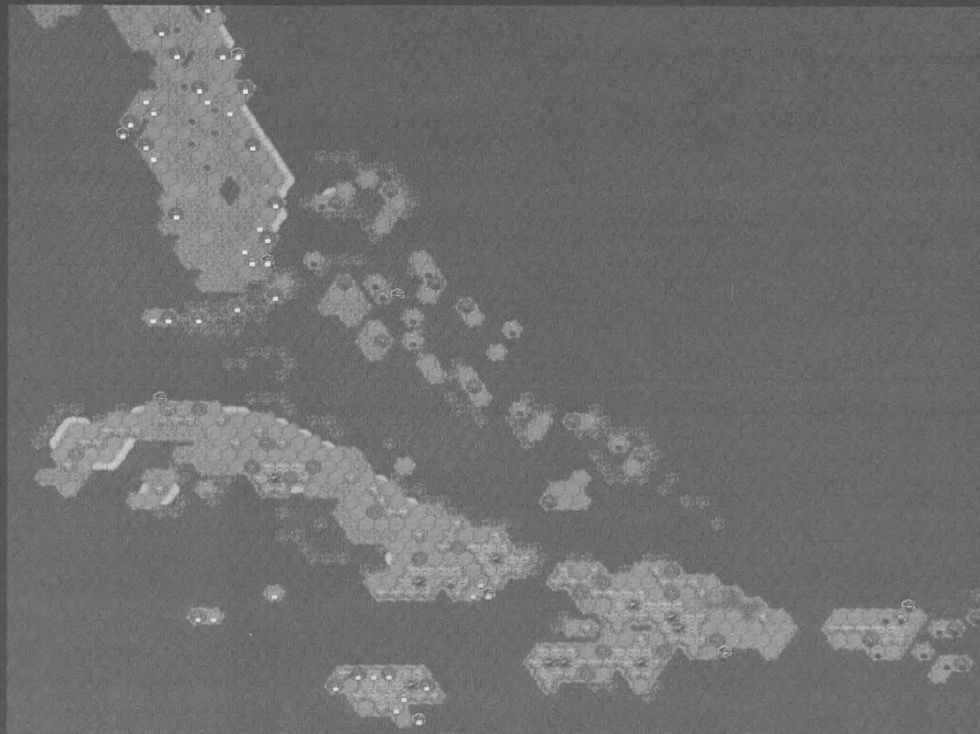
ここは、高射砲部隊がたくさんいるので、戦艦の艦砲射撃で潰すか、丘陵地から170mm加農砲で、叩いて潰すといいい。

対空部隊がいなくなれば、航空機で包囲、占拠して占領するのは非常に楽になる。

続いて占領したいのが、生産首都の上にあるナッソー。ここはアメリカ・西インド艦隊の生産首都だ。

ただしこの生産首都周辺の島には、高射

カリブに舞う鷲 架空シナリオ



砲が配置され、まともに部隊を上へ移動させると、航空機と高射砲の餌食になる。

そこで艦隊を上に向けて、高射砲と航空機を潰しながら、占領部隊はサン・ファンから上へ移動、側面から包囲して、航空機の移動しているすきに空港を占拠、爆撃機で首都を爆撃して占領したい。

もし、不安ならば、周囲の島に点在している空港を占領して、航空機の補給基地にし、ダメージを受けた航空機は、補給・補充で回復させて、戦艦を前面にナッソーを目指すといい。

ただし、あまり戦艦を中心に活躍させすぎると、他の部隊の経験値が得られないため、今後のシナリオで苦勞する。

いちばん育ちにくいのが地上車両だ。この地上部隊に少しでも経験値を与え、友軍を支援するために、ハバナに向けて移動、戦闘に参加させよう。

ナッソーを占領すると、敵は第3航空軍だけとなる。

この最後の敵は、距離が遠く、首都がふたつある。初期生産首都は奥にあるタンバだ。

このタンバを先に落とし、手前のマイアミを包囲して占領する方法が理想だ。奥を最後にすると、航空機の補給に苦勞するし、

敵部隊をタンバからマイアミに送られるため、第3航空軍を降伏させるのに時間がかかる。戦艦をマイアミ左側と右側に分けて、両方から挟むようにタンバを包囲、さらに航空機でタンバの部隊を攻撃したい。

また、占領したナッソーの港を艦艇ユニットの補給地にして、タンバ、ナッソーからマイアミを攻撃して占拠・占領するといい。

ただし、どうしても艦艇ユニットが主役になり、地上部隊が活躍しにくい。

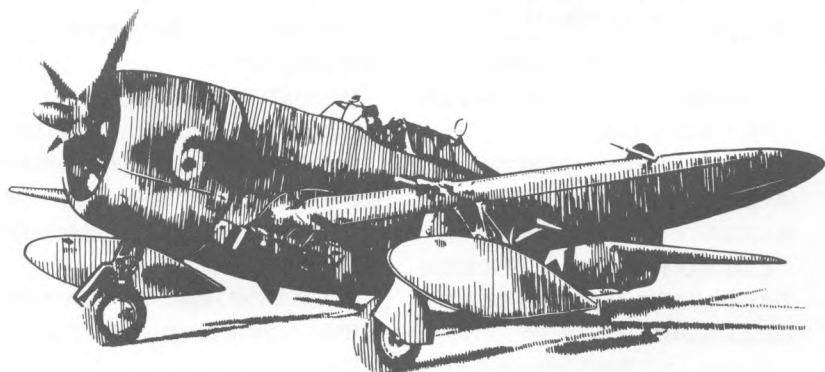
この地上部隊を活躍させるには、ハバナの港から、輸送船で遠回りをしてタンバの港に降ろし、背後から地上部隊でマイアミの敵部隊と交戦させて経験値を上げていくといい。

敵の中に飛行船K型が登場するが、これは対潜哨戒機で、航空機で潰せば簡単に倒すことができる。

このシナリオの各敵軍を攻撃するために配置した戦艦は、敵の攻撃で被害を受けた場合は、次のシナリオのために、必ず補給・補充で耐久力を戻しておきたい。

さらに、40ターン前後で、できる限り大勝利の44ターン以内という条件をうまく活用して、ぎりぎりまで大勝利はしないこと。

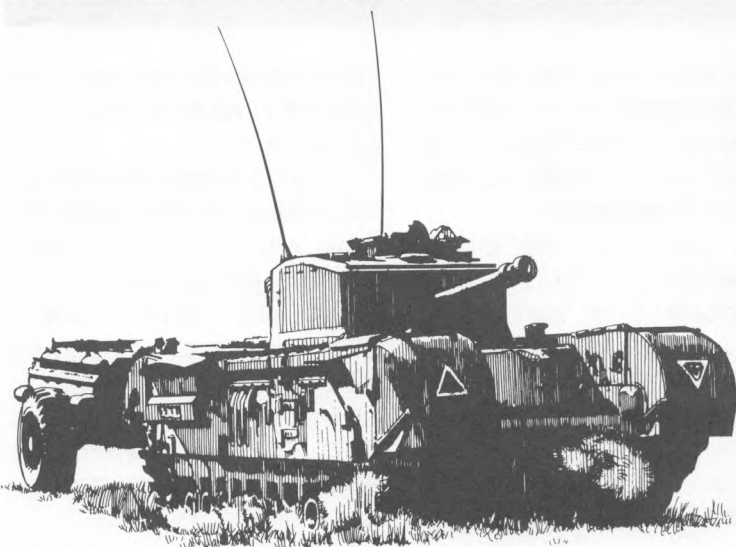
なるべく各部隊の経験値を上げることに努めて、不足分の部隊を生産し、次のシナリオのために部隊の再編成をしておくといい。



ゼーバーア

戦争開始年月日 → 1943年07月05日04:00
 大勝利 (59ターン以内) → フォム・ヴィンテ・フェアヴェート
 勝利 (94ターン以内) → 負けエンディング
 引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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・アメリカ軍団	150,000	0/60	—	—
★第1任務群	240,000	64/64	★500	—
第1艦隊	70,000	25/24	★500	25T枢軸
アンティル諸島地域司令部	50,000	11/8	★500	37T枢軸
第3航空軍	10,000	43/36	—	—
第IV(4)軍団	40,000	44/48	—	—
大西洋艦隊	200,000	64/40	★1,000	—
アメリカ・西インド艦隊	40,000	35/24	★1,000	5T枢軸軍



戦艦と航空機が充実していないと、つらい戦いになる

ユーザーのドイツ・アメリカ軍団は、ハバナを生産首都に、マイアミ、タンバから上陸を開始することになる。

前のシナリオをやや上に移動させ、敵艦隊の出現と、航空機の本格的な介入という感じになる。

このシナリオ以降、陸、海、空の各部隊の性能が、敵部隊との戦闘で勝敗を左右することにもつながる。

このシナリオの基本的な戦い方は「ゼー

レーヴェ」と同じと思えばいい。

艦艇で敵艦隊を迎え撃ち、航空機は対空車両で潰していく。

敵の波状攻撃がおとなしくなったら、いよいよ上陸作戦を開始することになるのだ。

ユーザーのドイツ・アフリカ軍団のほか、友軍の第1任務群の艦艇、同盟軍のイタリア軍の第1艦隊、アンティル諸島地域司令部が加わる。

イタリア軍の第1艦隊、アンティル諸島地域司令部は途中参戦だが、援軍が増えることはうれしい。

いよいよマイアミから、アメリカ本土への上陸作戦が始まる

しかし敵も大西洋艦隊、アメリカ・西インド艦隊、第3航空軍と、本格的な攻勢を始める。

前のシナリオの戦いで、艦艇の補給・補充を怠り、このシナリオに移ると、敵艦隊の数が多いため、非常に不利なたたかひになる。

今後のシナリオも同様だが、必ずシナリオクリアの前に、部隊の補給・補充を含めた再編成は必須条件になるので心がけておくことが大切だ。

序盤はハバナ周囲の5つの生産港に、毎ターン戦艦をはじめとして、巡洋艦、駆逐艦を配置、敵艦隊、航空機との戦闘に備えよう。

ハバナ周辺に生産都市が少ない。

しかし、できるだけ多くの対空車両Sdkfz 7/1後期を配置、周囲の都市上に移動させて、敵航空機の地上攻撃に備えよう。

さらに牽引砲、280mmK5(E)列車砲があればこれを生産首都や生産都市上に配置する。列車砲は線路が敷設されていないので移動できないから、対空車両、補給車、牽引砲などの配置が終わったいちばん最後に配置するといひ。

序盤は敵航空機がハバナ周辺に群がる。この敵を対空防衛射撃で叩き、生産・配置した航空機でとどめをさして潰していく。

生産・配置する航空機は、Fw190A系を配置せずにBf109系を生産・配置して、経験値を積み、できる限り多くのFw190A系をそろえておきたい。

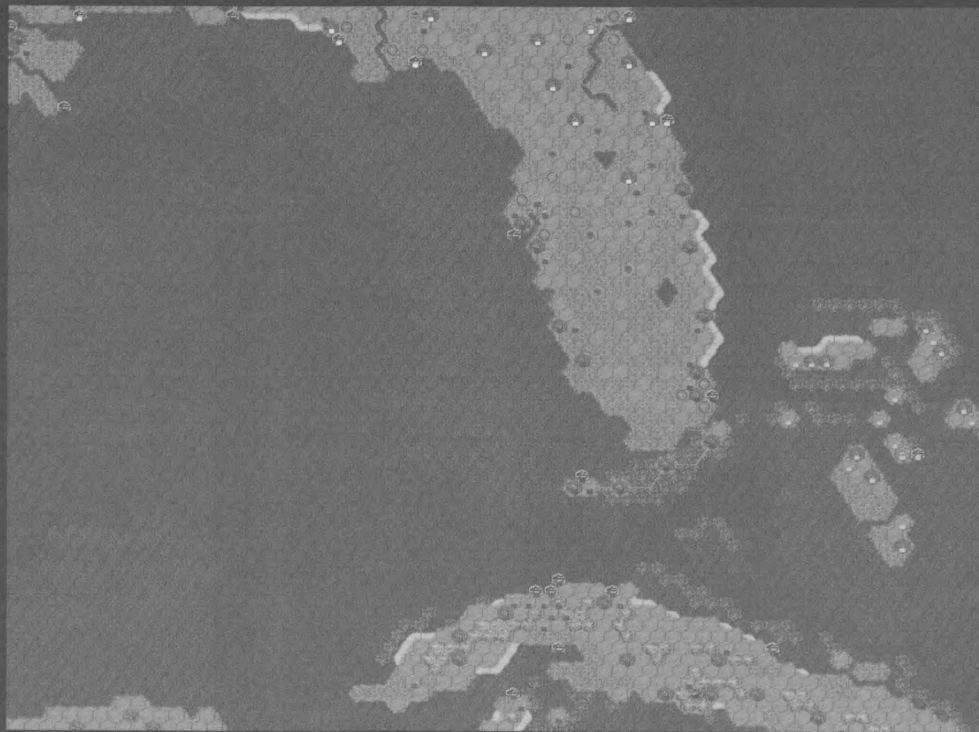
いままで保有していたFw190A系は、大半がFw190A-4だと思う。

この後のBf109からのFw190Aへの進化は、Fw190A-5がエントリーしてくるため、Fw190A-5以降の進化、改良になる。1~4と5~9は同じFw190A系でも別物扱いとなり、4から5への改良ができないのだ。

今までの4は戦闘爆撃機として改良させるか、そのまま使い続けて、Fw190D-9がエントリーしてくるまで待ち、上位機種に進化させるしかないのだ。

敵の大艦隊は、マップ右下から、続々と

ゼーベアー 架空シナリオ



ハバナ目がけて移動してくる。この敵艦隊は、駆逐艦を主力に現れる。接近戦になると魚雷攻撃でごっそり耐久力を減らされるが、ハバナ右の浅瀬を壁にして、敵駆逐艦の進入を妨げながら、間接攻撃で潰していくといい。

主力の敵大艦隊は、マップ上から南下を始め、上から移動してくる敵艦隊の中には、戦艦、空母なども含まれている。

この敵主力艦隊と戦うために、駆逐艦、巡洋艦を中心にした右下から現れた敵を潰した後は、港で補給・補充をしなから敵主力艦隊と戦いを始める。

この戦いが、シナリオクリアの勝敗を分ける戦いになるので、戦艦、巡洋艦、雷撃機、対艦装備の航空機を総動員して、戦闘機で敵戦闘機、雷撃機を潰しながら戦っていく。

艦艇ユニットに頼りがちになるが、このシナリオの後で、艦艇ユニットを配置できないシナリオの場合、雷撃機、対艦装備の航空機の経験値が低い場合、雷撃機など航空機が次々に全滅してしまうことがある。

「マンハッタン計画」がそれで、経験値が低い場合、大勝利もできなくなるので、ぜひ、このシナリオで鍛えておいてほしい。

敵艦隊の数が減り始めたら、いよいよマ

イアミ、タンパの港から上陸を始めることになる。

マイアミは首都ではないので、航空機で敵対空砲を潰して、マイアミ周辺の空港に、輸送機で占領部隊を降車、マイアミ右下の港を占領していく。

しかし、このマイアミの港は、あくまでも艦艇ユニットの補給地として使い、主力の上陸部隊は一気にタンパ、ジャクソンビルを目指してほしい。

マイアミで地上部隊を上陸させると、タンパ、ジャクソンビルから、続々と敵部隊がマイアミへ移動し、敵部隊を潰しても潰しても目的のタンパ、ジャクソンビルへの移動ができなくなるのだ。

また、マイアミ周辺は湿地帯が多く、天

候モードを採用していると、天候の悪化によって、周囲の湿地帯が変化、せっかくの地上部隊が消滅することになる。

これらの膠着状態を避けるために、戦艦に護衛された輸送船、輸送機でタンパ、ジャクソンビルを包囲、港に輸送船を入れて、一気に占領するようになりたい。

マイアミより上の敵航空機との戦いも、補給線が長くなるので、戦闘爆撃機の航続距離を利用しながら、敵地上部隊を潰し、敵の部隊数を減らして占領すると楽だ。

また、わざとマイアミに敵部隊を移動させ、タンパ、ジャクソンビルをから空きにさせて、一気に占領するという方法もある。

各戦線シナリオと映画紹介 イタリア戦線

●アンツィオ大作戦

(1968年 米・伊合作 監督/エドワード・ドミトリク)
イタリア半島のカッシーノ峠で苦戦する、西側連合軍は、アンツィオに上陸、ローマを目指す。

しかし、ドイツ軍の反撃を受けて、大損害を被る。従軍記者のエニスの目を通じて、当時の戦いと、ドイツ軍の反撃を描く。
ビデオで発売された。

●最前線物語

(1980年 米 監督/ロバート・フラー)
北アフリカからシチリア、ノルマンディ上陸までの

戦いを通して、リー・マービンが演じる上官と部下の物語。スペクタクルシーンが多い戦争映画の中では、人間を掘り下げた名作といえる。

リー・マービンの名演が光る。

ビデオとLDで発売。

●サン・ロレンツィオの夜

(1982年 伊 監督/バタオ・タビアーニ、ピットリオ・タビアーニ)
ローマを解放したアメリカ軍と、ドイツ軍、そしてイタリアの複雑な状況が、主人公の目を通して描かれている。

フォーム・ヴァインテ・フェアヴェート

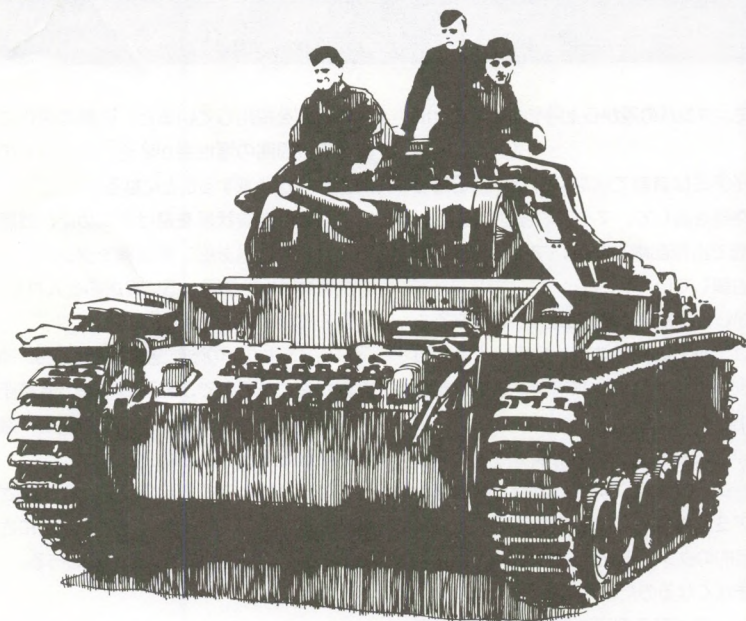
戦争開始年月日 → 1943年09月01日06:00

大勝利 (55ターン以内) → ホワイトハウス炎上

勝利 (91ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★アメリカ戦車集団	51,000	0/56	—	—
★第2航空艦隊	160,000	62/48	★500	—
第Ⅳ(4)軍団	9,000	50/48	—	—
第Ⅴ(5)軍団	16,000	64/64	★1,000	—
第2軍	18,000	25/24	—	—
第Ⅰ(1)軍団	14,000	35/32	—	—
南部同盟	10,000	36/64	—	25T連合



敵部隊をなるべく地上部隊で攻撃して経験値を得たい

生産首都ジャクソンビルに、敵アメリカ軍の第Ⅳ軍団が迫り、さらにタラハシー左の対岸マリアンナから第Ⅴ軍団が迫る。

「ゼーペーア」と違い生産港がひとつもないので、艦艇ユニットの生産・配置ができない。航空機と地上部隊のみで戦わなくてはならないのだ。

「ゼーペーア」で艦艇ユニットだけを使って戦い、航空機、地上部隊の経験値修得を

怠っていた場合、非常にづらい戦いになる。

配置ターンで、ジャクソンビル前面に展開する敵部隊を叩くために、防御力・攻撃力の高いティーガーⅠを配置、背後から42式自走ロケット砲で攻撃、ジャクソンビル周囲の敵を潰していこう。

また、空港の数がわずかにふたつと少ない。敵航空機の性能の高さを考えても、生産首都の付近に建設工兵で生産空港を設置したい。

大勝利を続けているので、軍事費の額は

多くなっているはずだ。迷わず空港を設置しよう。

序盤の航空機の配置は戦闘機が中心となる。生産・配置した航空機はタラハシー、カラベル周辺の空港に移動、これらの貴重な補給地点となる空港を敵に占領されないように常に空港に何らかの航空機を置いておく必要がある。

この広大なマップの戦いで、序盤は生産首都すぐ目の前にあるトマスビル、バルドスタとすぐそばの空港奪取のせめぎ合いになる。

さらにブランズウィック、ウェイクロス、ジェサップ、サバンナと占領、戦線を拡大していく。

戦線が拡大していくと同時に、敵部隊も続々と後方から軍用列車で兵力が移動してくる。

地上部隊の性能はやや有利だが、都市数が少ないため、補給線に苦勞する。

右は川の手前サバンナ、左は川の対岸オールバニー、マリアンナ、パナマ・シティを奪取できるかが進軍のスピードを左右してくる。

サバンナは、対岸ポートロイヤル、チャールストンなどを補給地点とするコロンビアを生産首都にする敵第Ⅰ軍団を食い止める役割を果たす。

コロンビアの第Ⅰ軍団を食い止めながら、オーガスタを生産首都にする第Ⅳ軍団の進軍を阻止して、オーガスタを攻めることも可能だ。

しかしオーガスタを攻めるためには、左翼の第2軍と第Ⅴ軍団を食い止める必要がある。

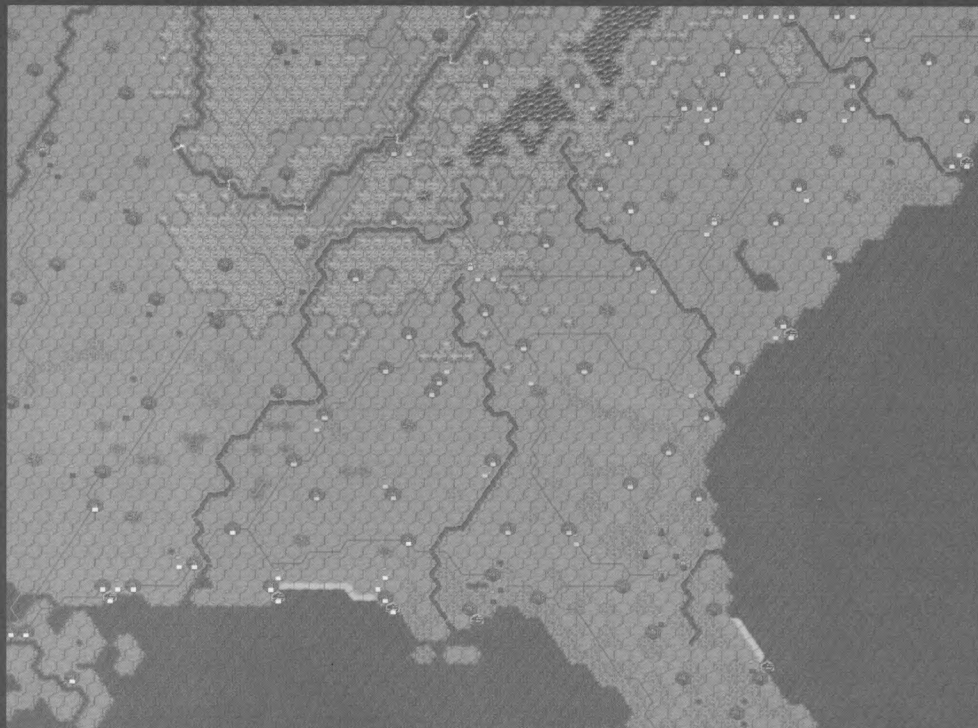
第2軍はバーミンガムが鉄道を使って、軍用列車に搭載した地上部隊を続々戦線に送ってくる。

第Ⅴ軍団もマップ左側の、マップの外にあるキャンプ・リビングストンから、鉄道を使い、軍用車両に搭載した地上部隊と航空機を続々と前線に送ってくる。

この左翼の敵部隊を排除して、オーガスタの第Ⅳ軍団と分断させられると、少し戦

ジャクソンビルを占領、いよいよアメリカ本土内陸に侵攻開始

架空シナリオ フォーム・ヴァンテ・フェアヴェート



いが楽になる。

分断するためには、敵第V軍団の占領地
ガルフポート、ハティスバーグ、モービルの
三角地帯を占領して、ガルフポート、ニュー
オリンズに釘付けにしてしまいたい。

そのために航空機の護衛を付けて、輸送
機に占領部隊を搭載、ガルフポートとモー
ビルの間にあるピクシロ左の空港か、モービ
ル左の空港から、占領部隊を降車、三角地
点の都市を占領する。

ここが占領でき、戦闘機、戦闘爆撃機で
ガルフポート、ニューオリンズからの敵を叩
きながら、地上部隊でモービルより右側に
残っている敵を潰していくと、敵第V軍団
の部隊は風船がしぼむようにしょぼくなり、
出口を封鎖されるため、脅威ではなくなる。

この三角地帯を奪取したら、モントゴメ
リーを輸送機に搭載した占領部隊で占領、対
岸のセルマで、敵第2軍を食い止めるのだ。

幸い友軍第2航空艦隊がユーザー生産首
都ジャクソンビル背後から支援のために移
動してくる。ただし、この第2航空艦隊、首
都以外に都市がないため、最初は軍事費が
多いのだが、どんどん軍事費が減ってくる。
そこで第2航空艦隊のために、都市の占領は
譲り、占領した第2航空艦隊の都市は、建設
工兵を使って耐久力を上げてやるといい。

第2航空艦隊の都市が3カ所マップ内にあ
り、ここの耐久力が最大になっていけば、敗
北軍事費額500よりも高くなるために、降
伏することはない。

突然第2航空艦隊に降伏されると非常に
困るのだ。

また、第2航空艦隊には、敵第IV軍団の
相手してもらい、その際に第V軍団、第2
軍を潰していくといい。

ただし25ターンを過ぎると、ポツポツと
配置している南部同盟が参戦し、この歩兵
が都市をあちこちで占領し始める。

こいつら歩兵を片っ端から潰していかな
いと、この変な歩兵に振り回されることに
なるので注意しよう。

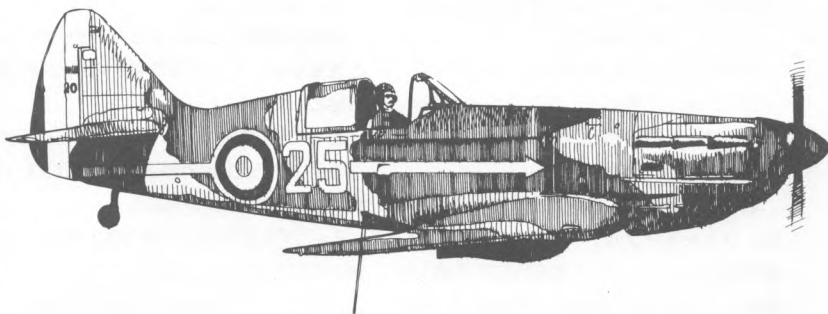
友軍が敵第IV軍団と第I軍団を相手にし

ている間に、航続距離の長い戦闘爆撃機と
爆撃機、輸送機の占領部隊で、マップ左上
のメンフィスを占領、その後でバーミンガム
を落とし第2軍を降伏させる。

第V軍団は、軍事費も少ないので、生産
させて潰していけば、敗北軍事費で資金不
足に陥り降伏する。

こうなると、アトランタの第IV軍を攻撃、
アトランタを占拠・占領して降伏させ、さら
に第I軍団の生産首都コロンビアを包囲
して降伏させることが楽になる。

この戦いで、もし余裕があれば、装甲列
車を280mmK5(E)に進化させるため、占
領部隊を搭載して、ひたすら移動して経験
値を上げ進化させておくといい。



ホワイトハウス炎上

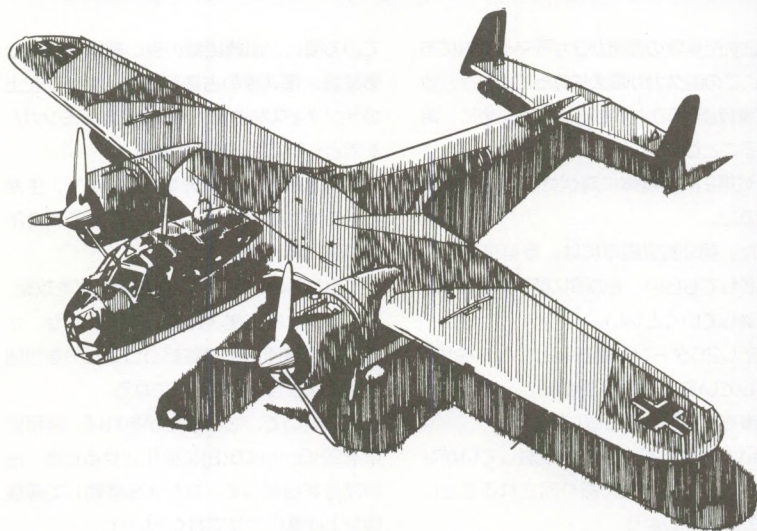
戦争開始年月日 → 1944年03月14日06:00

大勝利 (79ターン以内) → ゲティスバーグ再び

勝利 (103ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★アメリカ戦車軍	45,000	0/56	-	-
★ドイツ・アメリカ軍団	60,000	64/52	-	-
★第XC(90)軍団	55,000	62/48	-	-
第II(2)軍団	6,000	63/56	-	-
第I(1)機甲軍団	10,000	62/48	-	-
第10艦隊	4,000	27/20	-	-
第1航空軍	60,000	41/32	-	13T連合
カナダ第1軍	10,000	64/52	-	37T連合



友軍も増えるが、敵航空機の性能が上がり苦戦する

ユーザー生産首都はアトランタ。

バーミングハムの第XC軍団、サムターのドイツ・アメリカ軍団と、友軍を含めたドイツ軍がマップ下を横に広がり、アメリカ軍の部隊と対峙している。

敵はホワイトハウスを首都にする第II軍団、フォート・ノックスを首都にする第I機甲軍団、ノーフォークを首都にする第10艦隊、さらにマップの外から移動してくる

第1航空軍と、カナダ第1軍の5軍を相手にしなくてはならない。

敵航空機は、このシナリオから、がらりと性能が向上して、好き勝手に制空権を握らせてはくれない。

とくにサンダーボルト、マスタングの部隊を相手にするには、4部隊以上が束になって戦わないと落ちてくれない。

Fw190A系が次々に撃ち落とされ、航空機の部隊数がどんどん減っていく。

友軍は、それでも果敢に突撃するため、ド

アトランタを占領したドイツ軍は、ホワイトハウスを目指す

イツ・アメリカ軍団の航空機が毎ターンざっくりと減らされていく。

生産ではBf109系しか生産できないため、日増しに航空機の数が減り、制空権を握られているため、地上部隊もざくざくに減らされていく。

さらに追い打ちをかけるように、敵艦隊が出現、艦砲射撃でとどめを刺す。臨終間際に病院の先生が時計を見ながら、いつ臨終するか時間を測るところまでくる前に、ドイツ・アフリカ軍団は支援しなければならぬ。

このドイツ・アフリカ軍団が落とされると、ユーザーは第II軍団、第I機甲軍団、第10艦隊、第1航空軍と、とてつもない数の敵を相手に戦うことになる。

まず部隊をふたつに分けて、ドイツ・アメリカ軍団支援の部隊と、マップ左いちばん上のコロンバス占領の部隊に分けて攻勢をかける。

コロンバス占領は、ふたつの意味がある。37ターン目に参戦してくるカナダ第1軍のマップ外からの出口がコロンバス上にあたる。そのため、ここを地上部隊や航空機で封鎖、牽引砲や42式自走ロケット砲で、出口から出てくる敵を片っ端からコロンバスにいる部隊で潰していく。

そのために、マップ左の制空権を取り、航続距離の長いJuG-38ceと爆撃機をうまく敵の索敵からはずしながら移動させる。

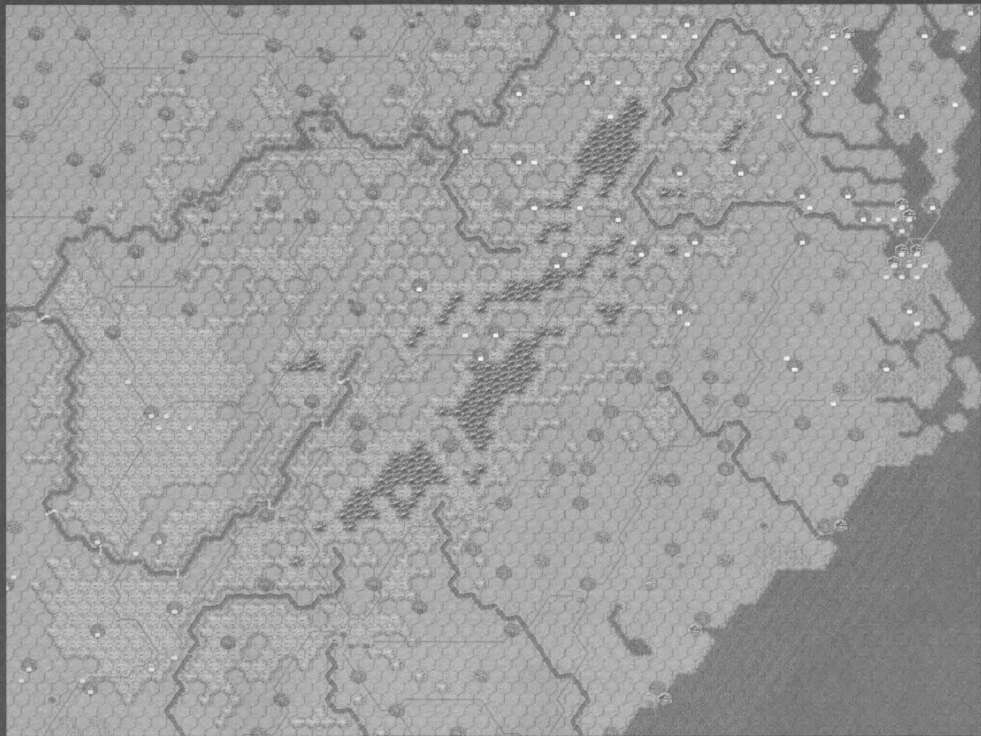
それでも敵に発見されるおそれがあるので戦闘爆撃機や戦闘機で支援してあげるといい。

ついフォート・ノックスを占領してしまいたくなるが、グッと我慢して、コロンバスを目指し、後続の占領部隊でフォート・ノックスを落とせばいい。

一方、ドイツ・アメリカ軍団の支援は、内陸側にSdKfz7/1後期などの対空車両を移動、都市上に配置し、補給・補充が行える状態で、敵の航空機を潰していく。

海岸地域に移動させると、敵艦隊の艦砲射撃で次々に航空機を撃ち落とす前に消えてしまうからだ。

架空シナリオ ホワイトハウス炎上



友軍第XC軍団の潜水艦とドイツ・アメリカ軍団がいるおかげで、敵第10艦隊が南下して、ノーフォークがから空き状態になるのだ。

第XC軍団の潜水艦が全滅して、ドイツ・アメリカ軍団が降伏すると、第10艦隊はノーフォークへ戻っていくため、ノーフォーク占領はほとんど無理になり、勝利も難しくなる。

ドイツ・アメリカ軍団の支援とともに、経験値の高い雷撃機と対艦装備の航空機で第10艦隊の艦艇を叩き、耐久力を減らす。

対空防御射撃で、一発で消されることもあるが、うまくいくと、敵艦隊の耐久力をごっそりと減らし、さらに経験値が得られるので便利だ。

また280mmK5(E)列車砲で守りながら、内陸の敵艦隊の射程外から叩くという方法もある。

一方コロンバスを占領した部隊は、モーガン、チャールストン、コピントン周辺の空港を占領、ここを補給地点にして、右側の敵を釘付けにする。そして、フォート・ノックスを狙い、第I機甲師団を降伏させる。

続いて第2軍団を叩く。ダラムから下へ敵を南下させないようにしながら、シャーロックビル、リッチモンドと、前線を上に上げて

いく。

重要なことは、第10艦隊の艦艇を相手にせず、一気にホワイトハウス、ボルチモア、アナポリスを狙うこと。

特に、友軍ドイツ・アメリカ軍団の部隊が北上し始めてしまうと、第10艦隊の艦艇も北上を始めるようなので、ドイツ・アメリカ軍団が第10艦隊と戦って、チャールストン、ジョージタウンあたりをうろついているあたりで、留まらせておくことが大事かもしれない。そのためには、第XC軍団の潜水艦の全滅を阻止するために雷撃機や対艦装備の航空機の支援が必要なのだ。また、対潜哨戒機、飛行船K型などを見つけたら、潜水艦が被害に遭わないように潰しておくことも大切だ。

こうして、第10艦隊の艦艇を南に釘付けにして、第2軍団を叩き、ホワイトハウス、ボルチモア、アナポリスをコロンバスからの航空機と、地上部隊と対空車両を内陸側を移動させて包囲・占領するといひ。

なお、敵の友軍カナダ第1軍が37ターン目に参戦してくるので、参戦前にホワイトハウス、ボルチモア、アナポリスを包囲占拠し、さらに爆撃で耐久力を下げ、アナポリスを占領、第10艦隊を降伏させる。

そして第II軍団はいつでも占領、降伏できる状態にしておき、わざとカナダ第1軍を参戦させて、地上、航空両部隊の経験値を上げる。また、大勝利はぎりぎりのターン数まで粘り、地上部隊の経験値を稼ぎ、さらに部隊の再編成をしておくといひ。

各戦線シナリオと映画紹介 ノルマンディ上陸

●史上最大の作戦

(1962年 米 監督/ケン・アナキン/アンドリュー・マートン/ベルンハルト・ウィック)
西側連合軍の「オーヴァーロード作戦」を描いた、戦争映画の大作。上陸作戦にまつわる、息詰まる連合軍とドイツ軍の心理作戦や、上陸開始後の迫力あるスペクタクルシーンは、目を見張る。

LD、ビデオで発売。

●プライベート・ライアン

(1998年 米 監督/スティーブン・スピルバーグ)
あまりにもリアルな映像表現で、上映当時、話題をさらった、ノルマンディを舞台にした戦争映画。ぜひ

とも大画面で見たい作品。LDで発売。

●ザ・ロンゲストディ

(1994年 仏 監督/ウォーリス・ハッセン)

ノルマンディー上陸作戦で、フランス軍の隠れた戦いを描いた作品。ビデオで発売された。

●ザ・ロンゲストディ2

(1994年 仏 監督/ジャック・エルトール)

ドイツ軍のフランス侵攻で、母を失ったヒロインが、英国スパイとして、フランスで活躍する。敵味方の謀略に、身も心もボロボロになる美しいヒロインに感動。ビデオで発売。

ゲティスパーク再び

戦争開始年月日 → 1944年07月01日04:00

大勝利 (36ターン以内) → マンハッタン計画

勝利 (53ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★ドイツ・アメリカ軍団	90,000	0/56	-	-
★第XC(90)軍団	110,000	63/56	-	-
第I(1)軍団	10,000	39/48	-	-
第XI(11)軍団	10,000	40/52	-	-
第Ⅲ(3)軍団	10,000	39/44	-	13T連合



非常に小さいマップだが、地上部隊だけで戦うと大変

ユーザーのドイツ・アメリカ軍団の生産首都はマップ左上のヘアリッジ。

周囲は補給地ばかりで、都市はひとつもない。戦いが長引くと、軍事費が増えないためつらくなるという設定なのだろう。しかも生産空港を含め敵味方ともに空港がひとつもない。

これは建設工兵で空港を設置すれば、敵は航空機を生産できないため、非常に有利

な戦いになり、大勝利が楽にできる。

配置ターンで建設工兵を配置、生産空港をありったけ作る。戦闘爆撃機で、第I軍団生産首都神学校周辺とセメタリー・ヒル、ゲティスパークの敵地上部隊を潰す。そして爆撃機で首都の耐久力を下げる。その後、Ju87D-2を輸送任務にして神学校、セメタリー・ヒル、ゲティスパーク周辺の平地に降下させて占領。残るカルプス・ヒルを占領すれば、敵第Ⅲ軍団が参戦する前にシナリオクリアになる。

航空機を使わないと難易度が高いが、空港設置で難易度を下げられる

しかしこの方法だと、ほとんど地上部隊が活躍できない。

これでクリアして「マンハッタン計画」に挑むとひどい大惨敗の可能性が高いのだ。

なぜこのシナリオだけ空港がひとつもないかということを考えてほしい。

最後の地上部隊を鍛えるチャンスを与えてくれているのだ。

地上部隊だけで戦い、やや無理な場合、航空機を支援に使うために建設工兵で空港を設置、徐々に難易度を下げて、あくまでも地上部隊を鍛える戦い方で戦ってみよう。

このシナリオでは、友軍がマップ上から第I軍団生産首都の神学校に迫る。

ユーザーの生産首都ヘアリッジは、川に隔てられているため、重量の重い部隊は軍用列車に搭載して対岸に移動するか、建設工兵で川に架かる橋の耐久力を上げなければ対岸に移動することができない。

まず軽量級の装甲車両などを対岸に移動させ、さらにIV号戦車などを耐久力50の鉄道橋を通り移動させる。

これらの部隊は、潰される覚悟で移動。42式自走ロケット砲を移動し、IV号戦車の背後から攻撃して、敵地上部隊を叩き、神学校を包囲して占領する。

この神学校占領の目的は、早く神学校右の都市群を占拠・占領することにある。

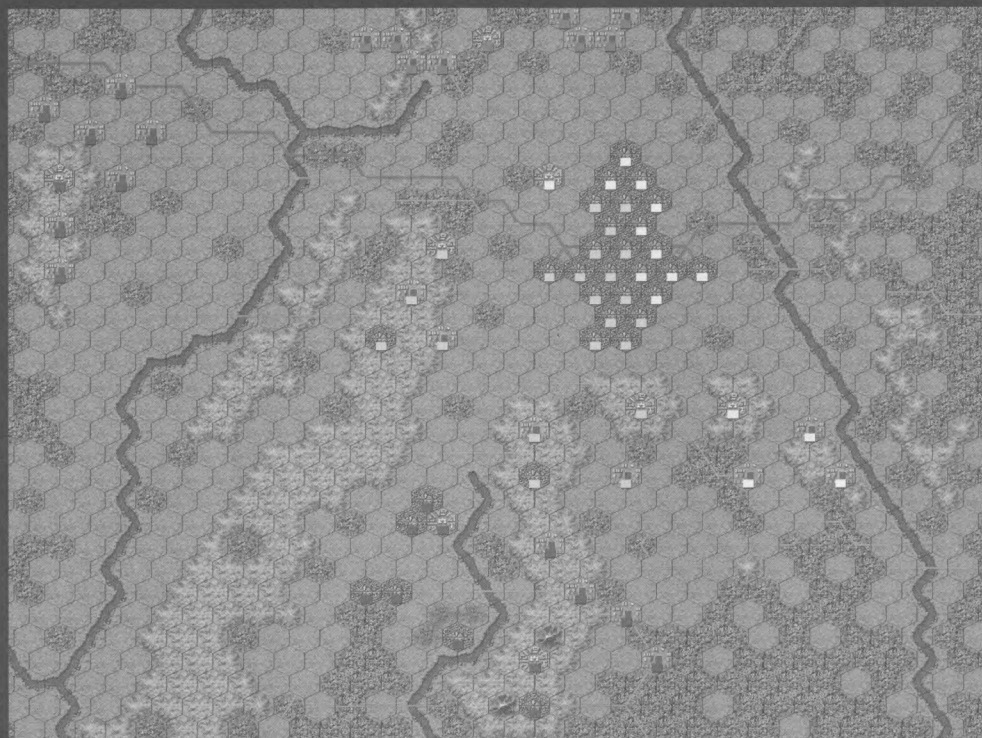
この都市群に次々に地上部隊を生産されると、補給・補充を繰り返して、経験値の高い敵が、逆にユーザーや友軍の地上部隊を脅かすことになるからだ。

この都市群の攻防で、都市を占領、ここを補給・補充の場所にして地上部隊の経験値を上げていく。

さらにセミナリー・リッジ左側の川に架かる橋の耐久力を上げて、ここから地上部隊を送り、都市群の地上部隊とともにトロツル農園、セメタリー・ヒル、カルプス・ヒルを包囲していく。

経験値の上った部隊は背後に移動し、都市群で進化させ、前面に出す。さらに敵部隊のほうが強力である場合は、軍用列車に牽引砲、42式自走ロケット砲を搭載し、背

架空シナリオ ゲティスバーク再び



後で敵地上部隊を叩いていく。

敵部隊の中にM4中戦車T34付やM7自走榴弾砲、M12自走加農砲、M10対戦車自走砲、155mm加農砲などがある場合は、これらの部隊を優先して潰していこう。

中でもM4中戦車T34付は、戦車の頭が角が生えているみたいなので、すぐわかる。ロケット砲を搭載している戦車で、こいつのロケット砲は強力なので、射程外から、とにかく潰すこと。また、M12自走加農砲の射程も長いので注意。対甲70、対人110と攻撃力が高く、射程が6もある。

もちろん155mm加農砲もM12自走加農砲と同様の攻撃力があり、射程は7と非常に長い。

とくにセメタリー・ヒル、カルプス・ヒルは丘陵地なので、射程が伸びるため、いつたいていダメージを受けているのかわからないことがある。

それで、よくマップ内を探してみると、こういったやっかいな敵がポツポツといることがあるのだ。

特にM4中戦車T34付の攻撃で、ざっくりと地上部隊がまとめてダメージを受け、とどめを155mm加農砲やM12自走加農砲に刺されてしまうと、いままで有利に展開していた戦局ががらりと変化することがあるの

で注意したい。

それ以外は、前面にティーガーI、そして経験値を上げて進化させたいIV号戦車、その背後に42式自走ロケット砲、そして牽引砲の組み合わせで戦えばいい。

あいにく航空機が登場しないので、今回は対空車両はお休みで、部隊表の中に温存させ、それ以外の地上部隊の経験値を上げていくといい。

また、旧式になってしまった部隊は、部隊表から破棄して、生産できるスペースを作り、IV号戦車をパンターやティーガーIに、ティーガーIはティーガーIIに進化させるように努めたい。

対空車両の数が少ない場合は、IV号戦車H型とその前の機種(J型以後はヴィルベルヴ

イントに改良できない)、ヴィルベルヴィントに改良、次のシナリオ「マンハッタン計画」のために、部隊の充実を図ってほしい。

IV号戦車は、軽量で足が速い、またパンターも軽量で足が速いから、IV号戦車、IV号戦車の上位機種パンターなども部隊表に充実させておくといい。

次のシナリオでは280mmK5(E)が必須になるので、もし部隊表の中にない場合は、装甲列車に占領部隊を搭載して、ひたすら移動させ、経験値を上げて上位機種の280mmK5(E)を数部隊作っておくことをすすめる。

とにかく大勝利のターン数もそれほど長いわけではないが、ぎりぎりまで戦い、大勝利をして「マンハッタン計画」に挑もう。

各戦線シナリオと映画紹介 西方戦役後半1

- **パットン大戦車軍団**
〈1970年 米 監督/フランクリン・J・シャプナー〉
モロッコ上陸から、イタリア半島、そしてノルマンディ上陸以後のパットン中将の快進撃や、ドイツ軍の反攻作戦での、第101空挺師団救出などの活躍を描いた名作。主人公パットンの目を通して描いているため、彼の強烈な個性と、孤独が伝わってくる。LD、ビデオで発売されている。
- **プライベート・ソルジャー**
〈1998年 米 監督/ジョン・アーヴィン〉
ドイツの最後の大作戦「ヴァハト・アム・ライン作

戦」準備のために、ベルギー国境付近のジークフリートライン近くのヒュルトゲン森に仕掛けられたドイツ軍のトラップに、アメリカ軍の2個師団が壊滅してしまうという惨劇を描いた作品。

- **バルジ大作戦**
〈1965年 米 監督/ケン・アナキン〉
ドイツ軍の「ヴァハト・アム・ライン作戦」を描くスペクタクル映画。LD、ビデオで発売。

マンハッタン計画

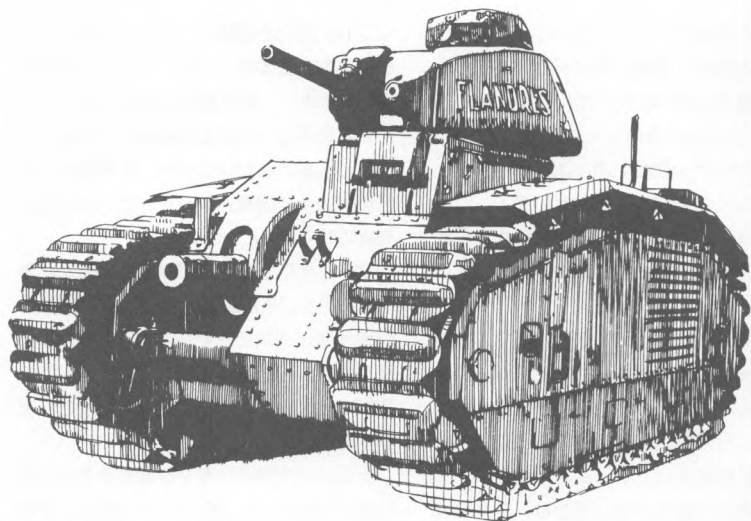
戦争開始年月日 → 1944年07月04日04:00

大勝利 (61ターン以内) → 勝利エンディング

勝利 (86ターン以内) → 負けエンディング

引き分け (規定ターン以上) → 負けエンディング

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
★アメリカ戦車軍	65,000	0/64	-	-
★第5戦車軍	80,000	64/64	★500	-
第II(2)軍団	6,000	64/64	-	-
第1歩兵師団	4,000	48/48	-	9T連合
第26歩兵師団	3,000	39/40	-	15T連合
大西洋艦隊	6,000	24/24	-	12T連合
第44歩兵師団	3,000	35/40	-	3T連合
第4機甲師団	5,000	43/52	-	6T連合

潰しても潰しても、
続々と集結する敵

ユーザーの生産首都はマップ左端のパサイック。友軍の第5戦車軍もマップ左下外から移動してくる。

しかし序盤から、敵第II軍団の部隊に生産首都を包囲されている。しかも遷都先がない。

敵第II軍団の歩兵と戦車、さらに航空機が1ターン目から一気にパサイックを襲う。

このシナリオは配置ターンの部隊の配置

が、ゲームの勝敗を左右することがある。

まず配置ターンで、パサイックと下の補給地付近に42式自走ロケット砲を配置、後方(左側)に対空車両を配置する。

さらにクリフトンにティーガー I か II を配置して、敵占領部隊の進入を阻止する。

同様にパサイック左下の補給地にティーガー I、II のどちらかを配置、敵の下からの進入を阻止する。

空いている平地には建設工兵を配置、空港設置の準備をする。

次々に参戦するアメリカ軍。総力を上げて戦う敵に勝たなくてはならない

わずかひとつしかない空港で、戦闘機を配置する。

1ターン目に、パサイック右の敵地上部隊を42式自走ロケット砲で攻撃する。

このときロードを繰り返して、条件のいいデータを選ぶといい。

さらにティーガー I か II をパターソンに移動、敵のパターソン占領を阻止する。

下の補給地に配置したティーガー I か II は、下に移動、モンクレアとその周囲の敵占領部隊を潰していく。

同時に対空車両を空いた生産可能な場所に配置、地上部隊を敵航空機から守る。

空港を設置した建設工兵は、移動させて空港の設置を続ける。

空港に配置した戦闘機は、後方(左側)のウェイン上下の空港に移動、航空機の編成場所にする。

序盤は、敵航空機を対空車両で潰しながら、生産首都パサイック周辺の都市を占領、さらに周辺から移動・包囲する敵部隊を潰していく。

特にハッケンザックとその下の空港を占領したい。ここが占領できると、航空機と地上部隊を生産首都のすぐそばに流れている川の対岸に重量の重い、重戦車が配置でき、防御陣地にすることができるからだ。

さらにパサイック下の第II軍団初期生産首都ニューアークを占領するために、地上部隊を対空車両とともに移動、ここを包囲して占領するか、友軍に占領させるといい。

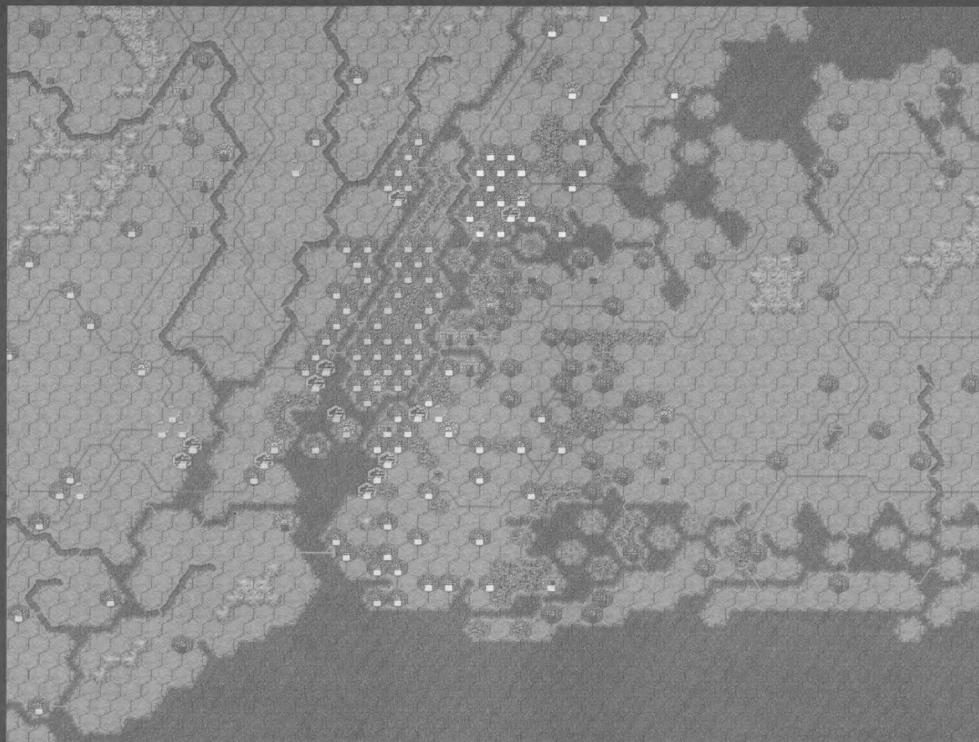
序盤の戦いは、壮絶な敵の物量との戦いになる。

しかし、敵航空機が少なくなったら、輸送機、爆撃機、戦闘爆撃機を配置、マップ左上から、マウント・バーノンを占領、ブロンクスを攻めて第1歩兵師団を降伏させる。

ただし、この辺から、つらい壮絶な戦いになる。

この第1歩兵師団は9ターン目に参戦してくるので、その前にマウント・バーノン、ブロンクスを包囲できれば、一気に攻めて占領したい。

架空シナリオ マンハッタン計画



このふたつの首都が占領できると、この周囲の空港を補給地にして、第26歩兵師団の広大な資金源になる都市の爆撃をする拠点になる。さらに第4機甲師団、第II軍団を攻めるための航空機の補給地点に使える。

第II軍団の遷都先、ジャージー・シティは占領せず友軍に占領させよう。ただし第44歩兵師団が3ターン目に参戦してくるため、友軍が第II軍団攻撃を支えきれないこともあるので支援してあげよう。

友軍支援と同時に中央の第II軍団の都市群を占領、この占領した都市群を橋頭堡に第4機甲師団の都市群を占領していく。しかし、第4機甲師団は、占領しても次々に戦車を生産、ちょっと手をゆるめると、逆に押し戻される。

戦線が中央に集中し始めたら、パサイック右下の舗装道路を鉄道に設置し直し、軍用列車で占領した地域に地上部隊を送りたい。

そのために、線路の設置をし、さらに河川に架けられた鉄道橋や橋の耐久力を上げて、重戦車の移動を楽にするといい。

さらに中戦車のパンターやヤークトパンターなどを中央に移動、さらに42式自走ロケット砲も移動、総力戦で第4機甲師団の地上部隊を潰していききたい。

この中央の戦いととも、目障りな大西洋艦隊を潰す。そのために280mmK5(E)列車砲をイースト・オレンジ、ニューアークに移動、ここから大西洋艦隊のポルティモア級、クリーブランド級のそれぞれの巡洋艦が、補給で耐久力を上げる前に潰してしまいたい。

耐久力が上がり、地上部隊を艦砲射撃で潰して、経験値が上がってくると、この3隻の敵艦が化け物のような存在になる。しかも、周囲に高射砲があるため、航空機で潰そうとしても潰れないのだ。

この艦艇を潰せば、ジャマイカをブロンクス周辺で編成した戦闘爆撃機と戦闘機、爆撃機と輸送機で一気に包囲占領して、ブルックリン、クイーンズを狙える。

ブルックリンは艦艇がいなくなれば、損害が激しくなるが、列車砲と航空機で敵地上部隊を潰し、航空機で包囲して占領、さらに同時にクイーンズを落とせばいい。

こうなれば残りは第4機甲師団のみとなる。しかしこの敵は、ガヴァナーズの首都を占領できないため、敵部隊全滅で降伏させるしかない。そこでまずガヴァナーズを航空機で占拠、地上部隊でグリニッジビレッジの市庁舎を包囲、生産を阻止しながら爆撃機で市庁舎を爆撃、耐久力を減らして占領。残りの第4機甲師団の部隊を潰して降伏させるといい。

ただし敵の数が多く、序盤の戦いが大きく左右するので、条件が悪い場合は、条件のいい戦いをロードして勝利するといい。

各戦線シナリオと映画紹介 西方戦役後半2

●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〉
モントゴメリーが計画した、イギリス軍の「マーケット・ガーデン作戦」を描いた作品。

大部隊を投入したが、状況把握が甘かった無謀な作戦の結果、多大な損害を被り作戦が失敗する。ビデオ、DVDで発売。

●レマゲン鉄橋

〈1970年 米 監督/ジョン・ギラーミン〉
ラインに架かる鉄道橋を巡る、ドイツ軍と、アメリカ軍の攻防と、当時のドイツの状況を描く。

ロバート・ボーンの名演が光る。ビデオ、LDで発売。

●橋

〈1959年 西独 監督/ベルンハルト・ヴィッキ〉
戦争の悲惨さをまだ知らない、7人の少年たちに、召集令状が届く。若い7人の少年を死なせたくないために、意味もない橋を守るのだが、そこが戦場と化してしまう。DVDで発売。

●地下水道

〈1956年 ポーランド 監督/アンジェイ・ワイダ〉
ワルシャワ蜂起のポーランドのレジスタンスの戦いを描く名作。ビデオ、LDで発売。

参考文献

- 異形戦車ものしり大百科 ビジュアル戦車発達史
齋木伸生著 光文社
- 彼らは来た ノルマンディ上陸作戦
パウル・カレル著 松谷健二訳 中央公論社
- グラフィックアクション16
文林堂
- グラフィックアクション30
文林堂
- グラフィックアクション31
文林堂
- グラフィックアクション33
文林堂
- グラフィックアクション34
文林堂
- グラフィックアクション35
文林堂
- グラフィックアクション36
文林堂
- グラフィックアクション38
文林堂
- グラフィックアクション39
文林堂
- グラフィックアクション40
文林堂
- グラフィックアクション41
文林堂
- グラフィックアクション43
文林堂
- グラフィックアクション51
文林堂
- グラフィックアクション52
文林堂
- グラフィックアクション53
文林堂
- 人物20世紀
講談社
- 世界の戦車 1915~1945
ピーター・チェンバレン&クリス・エリス共著 大日本絵画
- 世界の傑作機2 メッサーシュミットMe262
文林堂
- 世界の傑作機11 ユンカースJu87スツーカー
文林堂
- 世界の傑作機14 ボーイング B-17
文林堂
- 世界の傑作機25 スピットファイア
文林堂
- 世界の傑作機30 ロッキードP-38ライトニング
文林堂
- 世界の傑作機37 P-47サンダーボルト
文林堂
- 世界の傑作機40 SBDドントレス、SB2Cヘルダイバー
文林堂
- 世界の傑作機41 メッサーシュミットBf110
文林堂
- 世界の傑作機42 TBF/TBMアベンジャー
文林堂
- 世界の傑作機51 B-25ミッチェル
文林堂
- 世界の傑作機52 ボーイングB-29
文林堂
- 世界の傑作機54 B-24リベレーター
文林堂
- 世界の傑作機63 ホーカー・タイフーン/テンペスト
文林堂
- 世界の傑作機75 P51A,B,Cムスタング
文林堂
- 世界の傑作機78 フォッケウルフ Fw190
文林堂
- 戦争映画大作戦 キネマ旬報1995No.1168臨時増刊
キネマ旬報社
- 第二次世界大戦 上・下
リデル・ハート著 上村達雄訳 中央公論社
- 第二次世界大戦 軍用機ハンドブック ヨーロッパ諸国編
松崎豊一編著 原書房
- 第二次世界大戦 軍用機ハンドブック ドイツ編
松崎豊一編著 原書房

- 第二次世界大戦 作戦名事典
福田誠/松代守弘編著 光栄
- 第二次世界大戦将軍ガイド
現代タクティクス研究会 新紀元社
- 第二次世界大戦人名事典
ジョン・キーガン編 猪口邦子監修 永沢道雄訳 原書房
- 第二次世界大戦全戦線ガイド
青木茂著 新紀元社
- 第二次世界大戦ヨーロッパ戦線ガイド
青木茂著 新紀元社
- 第二次世界大戦ボックス12
メッサーシュミット ドイツ空軍のエース
マーチン・ケイティン著 加藤俊平訳 サンケイ新聞社出版局
- 第二次世界大戦ボックス18
ロンメル戦車軍団 砂漠の狐
ケネス・マクセイ著 加登川幸太郎訳 サンケイ新聞社出版局
- 第二次世界大戦ボックス25
Dデイ ノルマンジー上陸作戦
R・W・トンブソン著 宮本倫好訳 サンケイ新聞社出版局
- 第二次世界大戦ボックス26
猛将パットン ガソリンある限り前進せよ
チャールズ・ホワイティング著 田辺一雄訳 サンケイ新聞社出版局
- 第二次大戦爆撃機
ブライアン・クーパー/ジョン・パチェラー著
上原祥雄訳 サンケイ出版
- 第二次世界大戦 目で見る戦史
A・J・P・テイラー著 古藤 晃訳 新評論
- タイムズ・アトラス 第二次世界大戦歴史地図
原書房
- 図解 世界の軍用機史7 ドイツ空軍軍用機集 1928~45
野原茂 編著 グリーンアロー社
- 電撃戦 グデーリアン回想録 上・下
ハインツ・グデーリアン著 本郷健訳 中央公論社
- ティーガー上・下巻 無敵戦車の伝説 1942~45
E・クライネ/Vキューン著 富岡吉勝訳 大日本絵画
- 20世紀の歴史15 第二次世界大戦(上)戦火の舞台
J・キャンベル編 入江昭監修 小林章夫監訳 平凡社
- びあ映画辞典 上・中・下
京恵出版
- ヒトラー暗殺計画と抵抗運動
山下公子著 講談社
- ヒトラーの戦場
柘植久慶著 原書房
- ヒトラーのテーブル・トーク1941-1944 上・下
ヒュー・トレヴァー=ローバー解説 吉田八岑訳 三文社
- ヒトラーと独ソ戦
守屋純著 白帝社
- ヒトラーの防具 上・下
帚木蓬生著 新潮社
- マニアの王道 戦車マニアの基礎知識
三野正洋著 イカロス出版
- ルフトバッフェ ドイツ空軍エースガイド 撃墜王の横顔
高平鳴海監修 糸井賢一/佐藤俊之/松代守弘共著 新紀元社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.1 ポーランド電撃戦
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.2 西方電撃戦
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.3 英独航空決戦
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.4 バルバロッサ作戦
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.5 北アフリカ戦線
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.6 大西洋戦争
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.7 クルスク機甲戦
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.8 ノルマンディ上陸作戦
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.9 アルデンヌ攻勢
学習研究社
- 歴史群像W.W.Ⅱ 欧州戦史シリーズVol.10 ベルリン攻防戦
学習研究社

アドバンスド大戦略98 II 〈Zwei〉

Krieg zu Sonne und Schatten in Europa

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
- マップ作成 田中裕也

- 協力 セガ・エンタープライゼス
 チキンヘッド
 松代守弘

- 編集担当 鴨打大輔

Reprogrammed Game ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999

Original Game ©1988 SystemSoft Corp.

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
『アドバンスド大戦略98 II〈Zwei〉』公式ゲームガイドブック係