

## 第2部

# 技術進化論

THE THEORY OF TECHNOLOGICAL INNOVATION



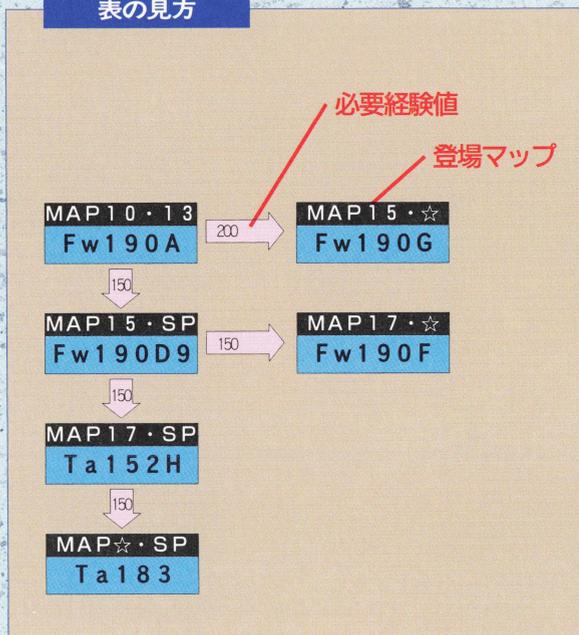
陸上基地用に改良、速度・高空性能をアップさせた零式艦上戦闘機三二型の勇姿。

# 進化・改良チャート

## 進化するユニットを追撃せよ！

キャンペーンモードでプレイすると、兵器のユニットはシナリオを追うごとに進化・改良を受け、より強力な兵器へ変貌する。当然、敵対する諸国の兵器も進化・改良するので、それに負けたいよう進化・改良に努めたいところである。注意しておきたいことは、必ずしも有効な兵器になるわけではないことだ。アップする要素は大きく分けて、火力、防御力、機動性などだが、すべての要素がバランスよく進化・改良するとは限らない。たとえば、広大なマップで戦うのに、もっとも必要なのは機動性であり、これを犠牲にして火力をアップさせるような進化ははたしてどんなものだろうか？ つまみ、戦うマップの特徴にあわせること、相手の兵器の特徴もよく心得え、効率よく進化・改良を行うことが肝心のだ。さあ、キミもそのところを頭にいれて、進化するユニットを追撃すべし！

### 表の見方



### 必要経験値

進化・改良に必要な経験値のこと。進化・改良を行うと、この数値分そのユニットの経験値が減る。2ユニット間でどちらにも進化・改良が可能な場合は、たとえば、左右のユニットで、左側から右側へ進化・改良するとき、右側にある数値が必要経験値となる。

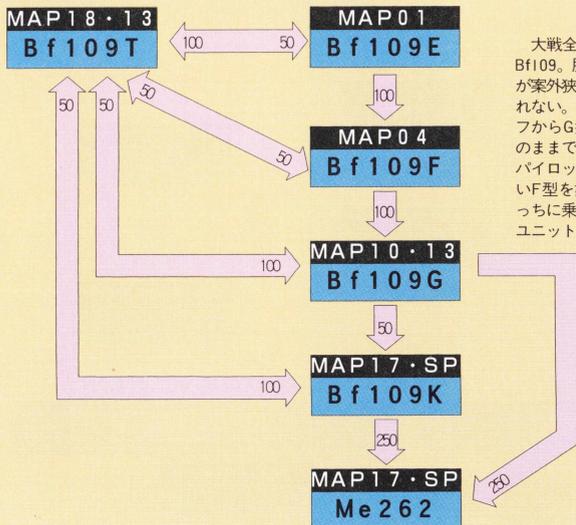
### 登場マップ

標準的な登場マップの番号。ゲームの進行によっては、この限りではない。番号は第一部のシナリオ分岐チャート(P5、P15、P27)に準拠。番号が2つの場合は勝ち負けによる違いで、左側が勝ち、右側が負け条件でゲームが進行した場合。また、☆が数字の左側にある場合は勝ち条件で、右側にある場合は負け条件で、番号マップに登場する。

# ドイツ第三帝国

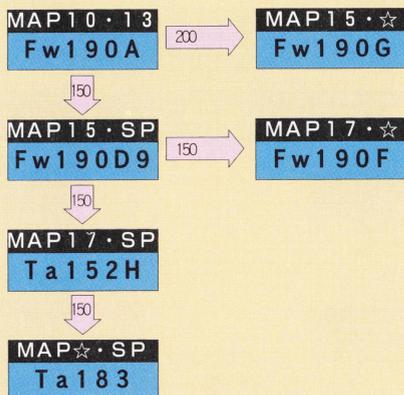
## 航空ユニット

### Bf109系戦闘機



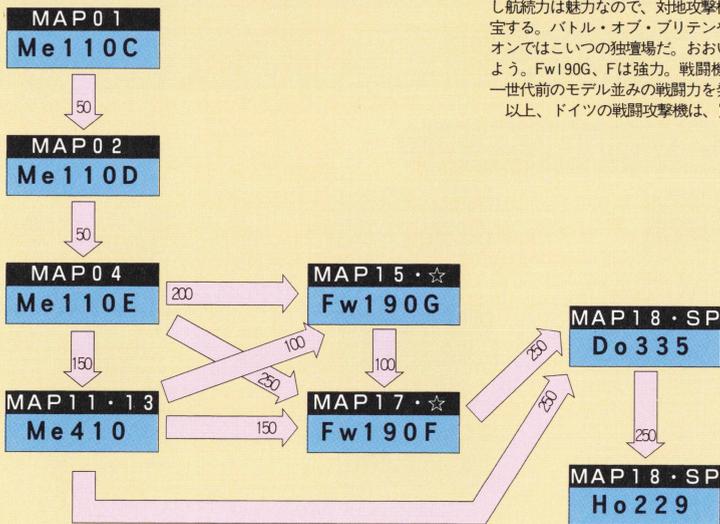
大戦全期間を通じてのドイツ主力戦闘機 Bf109。脚の短さは相変わらずだが、マップが案外狭いのでそれほどデメリットは感じられない。ユーゴスラビアからF型が、ハリコフからG型が登場。移動力を考えると、F型のままでもいいかも？ 実際、ドイツ空軍のパイロットたちは、武装が貧弱でも扱いやすいF型を好んだ。Fw190Aが登場したら、こっちにも乗り換えよう。その際、経験値の高いユニットは残しておき、Me262に。

### Fw190系戦闘機



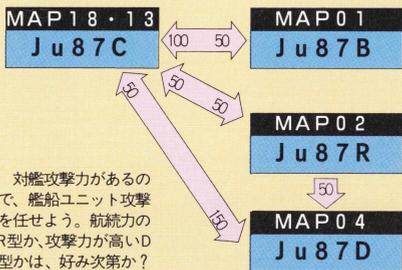
とっても優秀な戦闘機だったFw190。あらゆる面でBf109シリーズより秀でている。戦闘機としても当然強力だし、戦闘攻撃機タイプのG型やF型に進化・改良しても、Bf109なみの対空能力を有する。英米機には苦戦するだろうが、ソ連機は相手じゃない。早めに生産し、強いユニットに鍛えるべし。Ta152Hは究極のレシプロ戦闘機と呼ばれた機体である。ベルリンから登場ではやや遅すぎるが……。

## 戦闘攻撃機



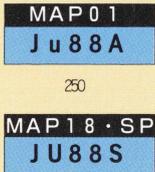
決して戦闘機として使ってはいけないのが、Me110。爆撃機よりちよいまし程度。ただし航続力は魅力的なので、対地攻撃機として重宝する。バトル・オブ・ブリテンやシーライオンではこいつの独壇場だ。おおいに期待しよう。Fw190G、Fは強力。戦闘機としても一世代前のモデル並みの戦闘力を発揮する。以上、ドイツの戦闘攻撃機は、買った。

## 急降下爆撃機



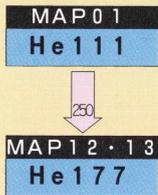
対艦攻撃力があるので、艦船ユニット攻撃を任せよう。航続力のR型か、攻撃力が高いD型かは、好み次第か？

## Ju88系爆撃機



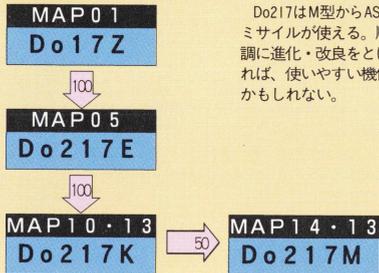
戦闘機型も開発された万能双発機。初期の爆撃機ではもっとも強力であるが、新型登場は遅い。

## ハインケル系爆撃機



He177はもっとも強力な爆撃機。ただし、コストは高いし、爆撃機はそれほど役に立たないから……。

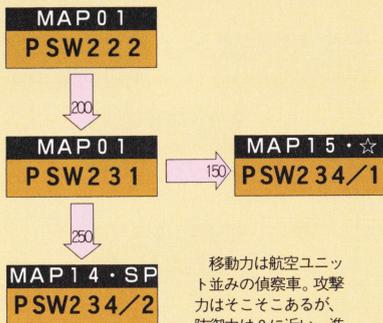
## ドルニエ系爆撃機



Do217はM型からASMミサイルが使える。順調に進化・改良を上げれば、使いやすい機体かもしれない。

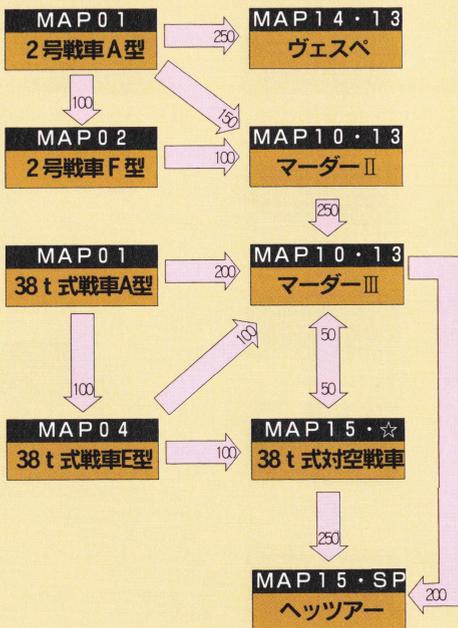
# 地上ユニット

## 装甲偵察車

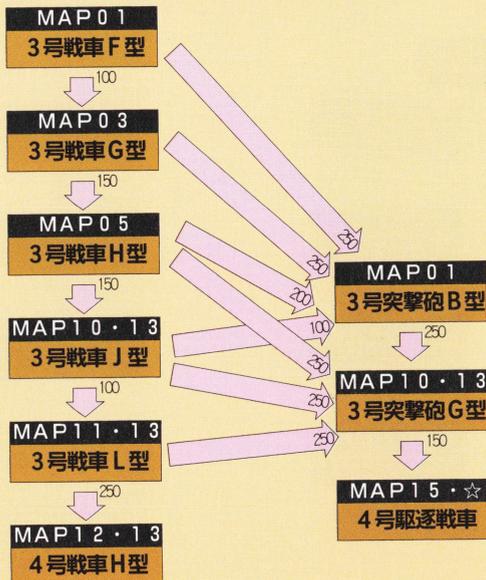


移動力は航空ユニット並みの偵察車。攻撃力はそこそこあるが、防御力は0に近い。進化改良ユニットはここまでだ。特に強力な砲力を持つPSW234/3以降は、プレイヤーユニットではない。

## 軽戦車



## 3号戦車系

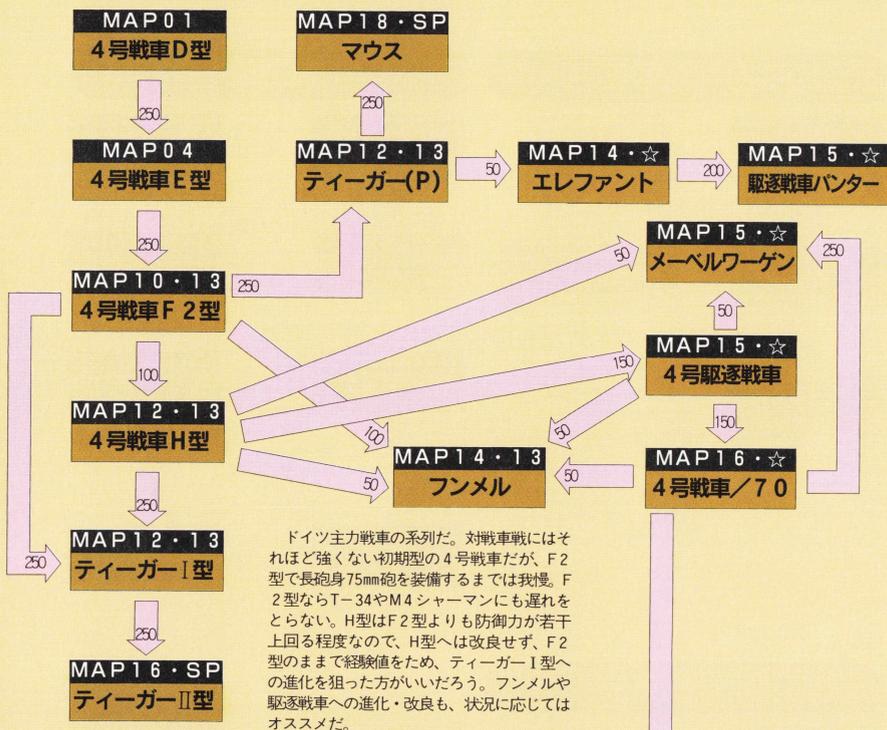


大戦初期の電撃戦の担い手だった軽戦車群。ゲームでは2号戦車にしろ、38t式戦車にしろ、攻撃力・防御力ともに低く使えないので、生産する価値ほとんどなし。使えるのは改良ユニットのヴェスベや、マーダー、バランスのとれたヘッツアーであるが、登場は遅かったり、防御力低かったりだ。あれば使うという程度のユニットで、強力というほどではない。まあ、使うとしたら間接支援攻撃用のヴェスベか？

大戦前半のドイツ軍の主力戦車。栄光に満ちた装甲師団を支えた戦車である。H型までは同時期の4号戦車E型よりも、攻撃力・防御力ともに上回る。

3号戦車のラインでもっとも期待できるのは、突撃砲のG型だ。4号戦車後期生産型と同じ威力のある75mm砲を装備している。登場もはやめなので、独ソ戦の序盤の対戦車戦闘はこいつに任せよう。

## 4号戦車・ティーガー戦車系



## パンター戦車・駆逐戦車系



バランスのとれた優秀戦車パンターG。ティーガーIよりも攻撃・防御・機動力ともに強力になっている。M4やT-34/85も敵ではない。機動力を活かしての突破進撃、破られた防衛線への増援など、あらゆる局面での活躍が期待できる。ただし、ソ連のJS戦車にのみ分が悪いので注意。進化・改良は、機動力が落ちてもいいなら、攻撃力・防御力ともにさらに強力なティーガーII型へ。それ以外の進化・改良は必要なし。

## 対空砲系



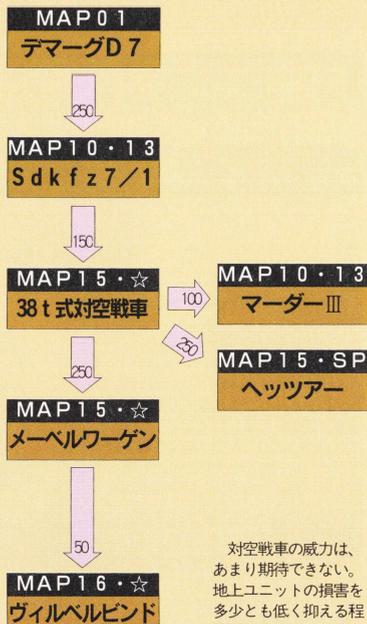
対戦車砲にも使える超優秀な高射砲だ。対空・対地ともに、敵ユニットを撃退。自走化はあえて必要なしか？

## 榴弾砲系



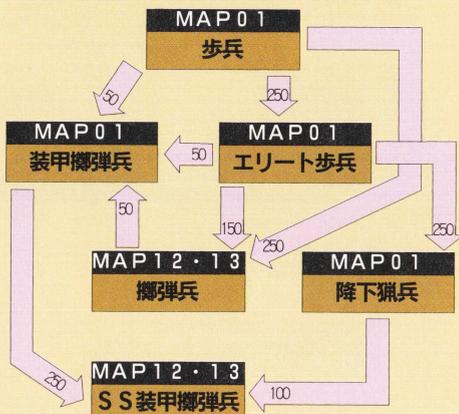
間接攻撃の主力だ。150mmの威力はすごい。ただし直接攻撃には弱いので、他ユニットで守ってやろう。

## 対空戦車



対空戦車の威力は、あまり期待できない。地上ユニットの損害を多少とも低く抑える程度である。

## 歩兵



## 対戦車砲



高射砲より発展した88mmは強力だが、防御機動性に欠ける。対戦車砲をつくるよりも、戦車を増やした方が得か？

戦力の基幹。戦車よりも強力な攻撃力をもつ擲弾兵やSS装甲擲弾兵は貴重なユニットだ。ただし、歩兵の悲しさか、やはり防御面に関しては期待してはいけない。全滅させないように戦おう。

# 大日本帝国

## 航空ユニット

### 艦上戦闘機

第二次大戦を戦い抜いた傑作艦上戦闘機。真珠湾から登場し、最初はまさに無敵を誇るが、中盤以降は防御力の弱さから、F6Fにバタバタ落とされる。いくつかのバリエーションが存在するが、32型や22型は対空防御がほんの少し良くなる程度で、逆に機動性が失われる。21型で通した方がいい。52型であっても、多少はましという程度。後継機の登場が遅れた戦史をイヤというほど味わうことになる。烈風でもやっとF6Fと互角。



### 陸軍軽戦闘機



MAP 27・30  
隼2型

陸軍の主力戦闘機。零戦よりも対空攻撃力は弱いが、対地攻撃力が高い。当然、空母に積めない。防御力、機動性はほぼ変わらず。ただかなり安め。それだけ。進化・改良も3型で終わり。無理に生産する必要はない。

### 陸軍中戦闘機



稼働率の低さに泣かされた優秀機飛燕もゲームでは心配ない。米機に対抗できる数少ない機体だ。

### 海軍局地戦闘機



迎撃用戦闘機だけあって搭載燃料は少ない。が、攻撃力は米新鋭機に劣らない。不利になった零戦に代えて主力にしよう。ただし、飛燕や疾風の方が優秀だ。経験値をためて強力な震電の登場を待て。

### 陸軍重戦闘機



最優秀戦闘機の疾風。なかなか生産ラインに乗らない。鍾馭を進化させるべし。それまでは飛燕を使う。

## 爆撃機



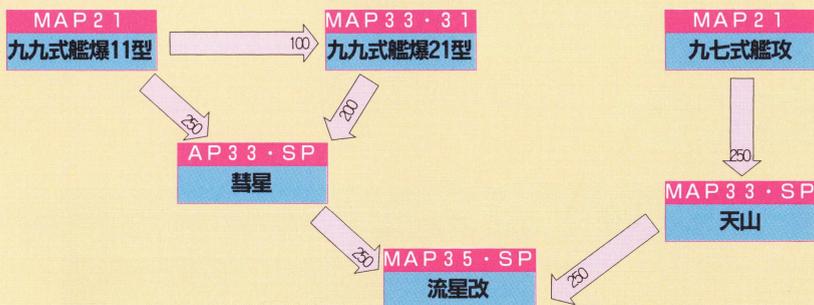
序盤では九七式重爆はかなり使える。戦車の弱い日本軍にとって対地攻撃の切り札的存在だ。二式飛行艇は世界最高の飛行艇。魚雷装備も可能だ。おまけに対潜攻撃力もあり、航続力・索敵力も高い。こいつで十分！

## 陸上攻撃機



日本独特の機種。一式陸攻は航続力があるが、防御が極端に低い。二式飛行艇や飛龍も魚雷搭載可能なので、銀河は不要か。

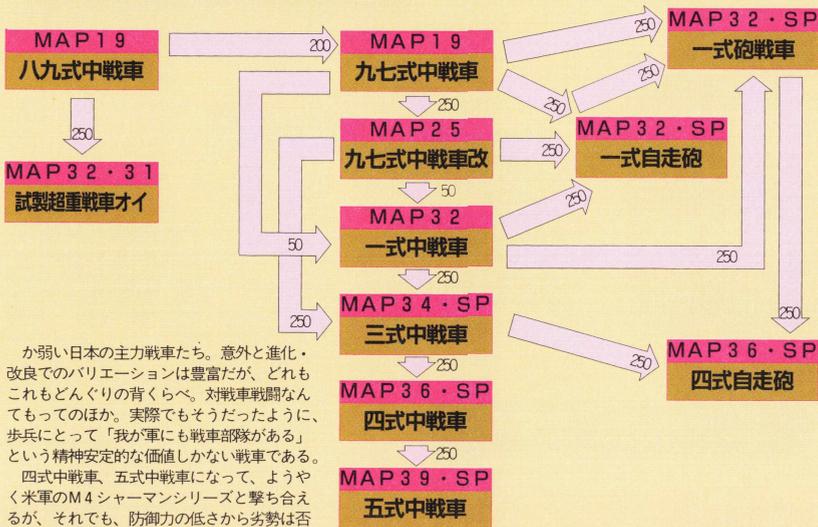
## 艦上爆撃機・攻撃機



空母上で運用する爆撃機と攻撃機。奇しくも、急降下爆撃用の爆撃機と雷撃用の攻撃機の2種の機体の統一という日米同じ進化の方向をたどった。航続力のある爆撃機タイプだが、対艦攻撃力は攻撃機の方が上。選択に悩むところである。陸上攻撃機タイプよりも、防御力が高いため、航続力の低さこそネックになるが、陸上基地でもガンガン使おう。一席でも多くの連合軍艦艇を沈めないと、日本に明日はない。そして経験値をためて最優秀の流星改に進化させよう。もっともその頃には日本にはほとんど運用する空母が残されていない……。

# 地上ユニット

## 中戦車



なんとなく

# 勝ちたくて...

## 弱いユニットは攻撃するな

「ワールドアドバンス大戦略」は数多くの個性豊かなユニットが存在する。ユニットの分け方は、陸上・航空・水上と大別でき、さらに、戦闘機や爆撃機、装甲車輛や牽引砲と細別できる。しかし、プレイ中には基本的には強い・弱いで感覚的に分けていないかな？

さて、弱いものから攻めるのは戦術の基本だ。弱小ユニットというと、補給車や輸送船など武器を搭載していないユニットや、輸送車に変形しているユニットがその最たるもの。ほかに歩兵（特に動員兵）や、対空戦車、自走砲や野砲も陸上ユニットの直接攻撃に弱い。また空母も、航空ユニットや水上ユニットのいいカモである。



弱い相手は後回し。いつでも倒せるユニットは放っておくのも手だ。

これらから叩くのは確かなセオリー。だが、ここでいいたいのは、弱いユニットを殲滅しても、より強いユニットを生産されるとやぶ蛇ということだ。ユニットには制限数があり、やみくもに作れないのは敵も同じ。さあ攻勢をかけようという時、戦闘機や重戦車相手ではツイのでは？

## 装甲車・軽戦車



中戦車以上に悲惨。対非装甲ユニット戦闘でも絶対的優位にたてない。使い捨て。進化・改良する必要なし。

## 対戦車砲



対戦車砲とは、敵戦車を撃破するための兵器です。あとは何も言うまい、語るまい。

## 対空砲



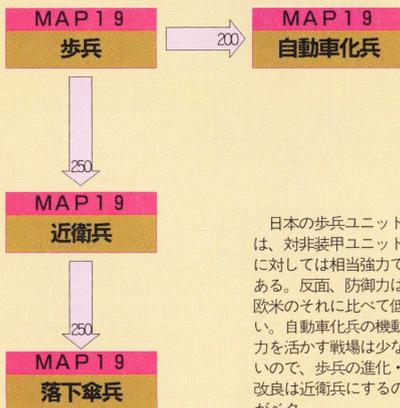
本当の対戦車砲はこいつだ！ 75mmでも左記の兵器よりは優秀。88mmはドイツ製のコピー。経験値をためよう。

## 野砲



連合軍の兵器に見劣りしない。頼りない戦車の代わりにガンガン生産し、どんどん進化・改良すべし！

## 歩兵



日本の歩兵ユニットは、対非装甲ユニットに対しては相当強力である。反面、防御力は欧米のそれに比べて低い。自動車化兵の機動力を活かす戦場は少ないので、歩兵の進化・改良は近衛兵にするのがベター。

# アメリカ合衆国

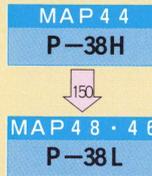
## 航空ユニット

### 艦上戦闘機



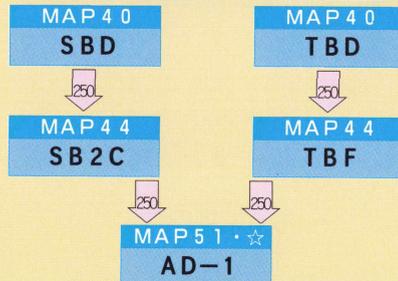
序盤は日本の零戦にバタバタ落とされていた艦戦も、F6Fで立場が逆転する。最強の艦戦F8Fが登場する頃には戦争は終わっている。陸上基地ではF6Fより強力なF4Uをしよう。ロケット弾は戦車に有効だ。

### 戦闘攻撃機



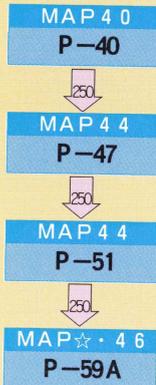
P-47サンダーボルトよりも、機動性が高いP-38ライトニング。爆弾も多く積める。独戦車攻撃にはこいつで。

### 艦上爆撃機・攻撃機



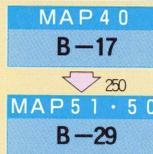
艦攻は日本機よりも性能が低め。逆に艦爆は優秀。454kg爆弾を搭載できる艦爆は攻撃力で魚雷と大きく変わらない。生産はSBDドントレスでいい。進化・改良して、AD-1スカイレーダーにしよう。

### 陸軍戦闘機



P-40ウォーホークはF4Fより防御・機動性に劣る。対地攻撃に。防御力・対地攻撃力はP-47。機動性と対空攻撃力は最優秀機と言われたP-51マスタング。甲乙つけがたいが、総合力ではP-47の方がいいかも？

### ボーイング系爆撃機



護衛戦闘機が必要なくらい防御力が不当に高い爆撃機。敵都市を空爆して、生産力を下げよう。

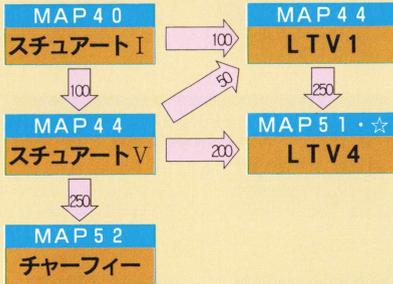
### コンソリデーテッド系爆撃機



航続力のあるB-24だが、防御力では明らかにB-17に劣る。B-36が出る頃は戦争が終わっている。

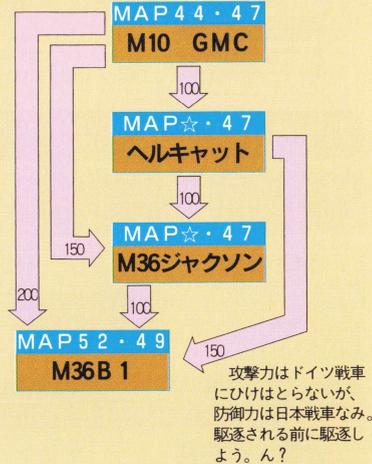
# 地上ユニット

## 軽戦車



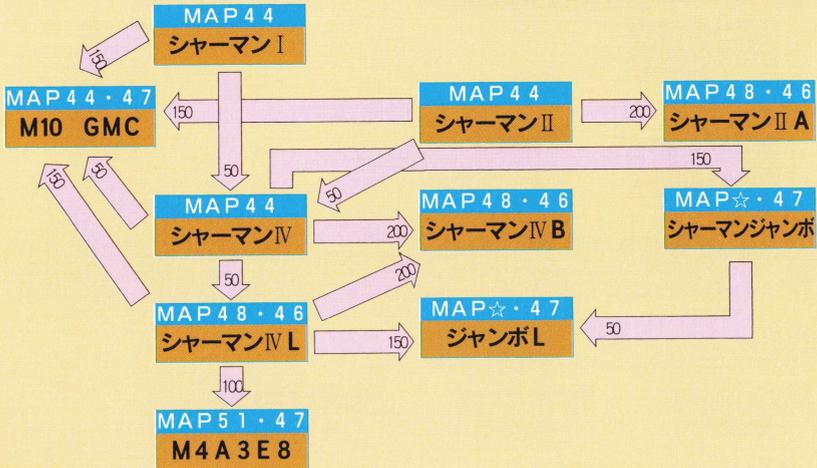
日本戦車よりもやや防御力が上で互角の攻撃力。多くは期待できない軽戦車。M4登場までのつなぎだ。

## 駆逐戦車



攻撃力はドイツ戦車にひけはとらないが、防御力は日本戦車なみ。駆逐される前に駆逐しよう。ん？

## 中戦車



日本戦車相手なら何も考える必要なく勝てる。ドイツ戦車には、かなわないので戦闘攻撃機に任せる。つまり、戦車は各国で性能がはっきりしているユニットだ。細かな進化・改良は考える必要なし。そのなると役目は弱いユニットを叩き、歩兵部隊を守って敵司令部まで護衛することである。進化・改良の点で言うべきことは、とりあえず、ジャンボな4号戦車長砲身タイプと互角という程度か。

## 重戦車

MAP 51・50

パーシング

↓250

MAP 51・50

T95

ティーガーI型に匹敵し、唯一ドイツ戦車と互角に撃ち合えた重戦車パーシングはいかにせん登場が遅すぎる。

## 自走榴弾砲

MAP 48・46

M7 プリースト

↓250

MAP 48・46

M12 ロングトム

自走榴弾砲は便利なので、戦車よりも重宝するだろう。ここぞというときの集中攻撃用に、用意しておきたい。

## 対戦車砲

MAP 40

37mm Pa KM3

→250

MAP 48・46

57mm Pa KM1

↓250

MAP 48・46

3in. Pa KM5

ドイツ戦車は撃破できない。日本軍相手には必要なし。作ると、ユニット制限ワクのムダ使いになる。

## 対空戦車

MAP 48・46

M15 GMC

↓250

MAP 48・46

M16 GMC

→250

M19GMCは優秀なユニットだ。が、制空権を握っている米軍にとって必要はないユニットだろう。

MAP☆・50

M19 GMC

## 対空砲

MAP 40

76mm AA砲

↓250

MAP 48・46

90mm AA砲

90mm AA砲は、使えるユニットなので生産してもいいが、防御兵器なので後半の攻勢時に必要性はない。

## 歩兵

MAP 40

歩兵 41

→250

MAP 44

歩兵

↓250

MAP 40

海兵隊

序盤は弱いが、後半はそれなりの歩兵。

## 野砲

MAP 40

105mm野砲

↓250

MAP 48・46

155mm L. トム

日独と差はほとんどない。大量生産してみてもいい。集中攻撃を。対戦車攻撃力もあり頼れるユニットだ。

## 海上ユニット

### 水上艦艇

MAP 03

駆逐艦

→250

MAP 03

軽巡洋艦

→250

MAP 03

重巡洋艦

各国で少しずつ能力が違う。駆逐艦のみ生産できる。日米は進化・改良して重巡洋艦まで育てよう。