



**STANDARD**  
**大戦略**  
**失われた勝利**™





# STANDARD 大戦略 失われた勝利™

このたびは“PlayStation 2”専用ソフトウェア『スタンダード大戦略 失われた勝利』をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。  
ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。

## 第三帝国は千年の夢を見るのか、滅びるのか…

本ゲームは、サミー株式会社より発売された『スタンダード大戦略 電撃戦』の続編で、欧州戦線（1939年～1945年）の後半、1941年から終戦の1945年までを再現したウォー・シミュレーション・ゲームです。

プレイヤーは第二次世界大戦のドイツ軍を指揮し、バルカン半島進軍の後、ソ連へと侵攻します。プレイヤーの力量によってはソ連を打ち負かし、ドイツ勝利のエンディングを迎えることも可能です。

しかしソ連を打ち負かせなかった場合は、ソ連軍の反撃とアメリカ参戦による西部戦線を戦いつつ、ベルリンまで撤退戦を戦い続けることとなります。

## C O N T E N T S

|           |    |
|-----------|----|
| 基本操作方法    | 02 |
| ゲームの始め方   | 04 |
| ゲームシステム説明 | 06 |
| ゲームの進め方   | 08 |
| 画面の見方     | 10 |
| コマンド説明    | 11 |
| ゲームのヒント   | 26 |
| 用語集       | 28 |

※本ソフトは別売の“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）対応です。ソフトを起動する前に“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）をMEMORY CARD差込口1にセットしてください。セーブに関してはP.4、20をご覧ください。



# 基本操作方法



このゲームは1人プレイ専用です。アナログコントローラ (DUALSHOCK)、アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) 専用です。使用するアナログコントローラをコントローラ端子1に接続してください。

## アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



- ※操作はすべてアナログモードです。ANALOGモードスイッチを押してもデジタルモードには切り替わりません。LED表示は常に赤色です。
- ※**L3**・**R3** ボタンは、左、右スティックを押す動作です。
- ※振動機能のON/OFFは、「オプション画面」→「ゲームの設定」の「バイブレーション (振動) 機能を有効/無効」(→P.25) で変更することができます。

### ■メニュー時の基本操作

|               |         |
|---------------|---------|
| STARTボタン      | ゲームスタート |
| 方向キー/左スティック   | カーソルの移動 |
| ○ボタン          | 決定      |
| ×ボタン          | キャンセル   |
| <b>L1</b> ボタン | 設定等切り替え |
| <b>R1</b> ボタン | 設定等切り替え |



- ※メニュー選択時は、上記以外のボタンは使用しません。



## ■戦術画面（メイン）の基本操作

操作方法は初期設定で説明しています。「オプション画面」→「コマンドのボタン割当」でボタン設定を変更することができます（→P.24）。

|                 |  |
|-----------------|--|
| 方向キー／<br>左スティック | カーソルの移動  |
| 右スティック          | 縮小マップのカーソル移動   |
| ○ボタン            | 【未行動ユニットを選択した場合】 移動可能範囲を表示<br>【行動済みユニット（味方・敵）を選択した場合】 性能表を表示 |
| ×ボタン            | 参謀の助言を聞く   |
| △ボタン            | 【配備・製造が実行可能な地点を選択した場合】 配備・製造メニューへ移動する                        |
| □ボタン            | オプション画面表示（→P.15）   |
| SELECTボタン       | 戦闘画面の表示切り替え（常に／非表示／青勢力時のみ）                                   |
| STARTボタン        | フェイズ終了   |
| R1ボタン           | 未行動ユニットを検索しカーソルを移動   |
| R2ボタン           | 表示バー（情報ウィンドウ）の切替え  |
| R3ボタン           | 性能表で3D表示の拡大（→P.14）   |
| L1ボタン           | 未行動ユニットを検索（R1ボタンと逆順）   |
| L2ボタン           | 自軍の司令部へカーソル移動  |
| L3ボタン           | 全体地図を表示／性能表で3D表示の縮小（→P.14）                                   |



# ゲームの始め方



## システムファイルの作成

このゲームは、途中経過を“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）に保存できます。あらかじめ1780KB以上の空き容量のある“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）をMEMORY CARD差込口1に接続してください。

画面1 画面2 画面3のメモリーカードに  
ゲームシステムファイルがありません。

システムファイルを作成しますか？

Yボタンを押すと、システムファイルを作成します  
Xボタンを押すと、ゲームを終ります

初めて遊ぶ場合は、“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）にゲームデータや兵器総覧の管理等を行うシステムファイルを作成します。作成には、“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）に1780KB以上の空き容量が必要です。画面の指示にしたがって○ボタンを押してください。

## スタートメニュー



タイトル画面でSTARTボタンを押すとスタートメニューが表示されます。選択するモードを選んで決定してください。

### New Game

ゲームを最初から始めます。  
サミー株式会社より発売された『スタンダード大戦略 電撃戦』の電撃戦終了データ（ゲームデータ）があればデータを引き継ぐことができます（→P.5）。

### Load Game

ロード画面に移ります。  
保存されたゲームデータを選び決定すると、セーブしたところから再開します。

### Weapon Catalogue

登場した兵器を見ることができます。  
操作については「兵器総覧（→P.17）」をご覧ください。

### Turret Change

砲塔交換を試すことができます。交換を試したい兵器を選んで決定してください。

### Sound Test

ゲーム中に使用されているBGM、SEを聞くことができます。BGM／移動／戦術／戦闘SEを選び、次に方向キー／左スティック←→で再生するBGM／SEを選択、○ボタンで再生します。



## ■ゲームデータの引き継ぎについて



「New Game」を選ぶと最初に『スタンダード大戦略 電撃戦』電撃戦終了データ（ゲームデータ）を引き継ぐか聞いてきます。

◎ボタンでロード画面へ、△ボタンで引き継がずに新規開始します。



ロード画面で『スタンダード大戦略 電撃戦』電撃戦終了データを選びます。

「電撃戦終了データ」を選んで◎ボタンでゲームデータをロードすると、ゲームが開始されます。

### このゲームに引き継がれる内容

#### ◎兵器関連データ

- ・『スタンダード大戦略 電撃戦』終了時点の所有兵器（砲塔交換も引き継がれます）
- ・所有兵器の経験値
- ・所有兵器の戦績
- ・兵器図鑑

#### ◎キャンペーン関連

- ・所有軍事費
- ・『スタンダード大戦略 電撃戦』終了時点のキャンペーンクリア回数
- ・勝利したシナリオフラグ
- ・階級値

#### ×引き継がれないデータ

- ・所有兵器の改造技術
- ・武装交換設定
- ・武器の耐久力
- ・兵器開発データ（配備年月がキャンペーン開始年月未満の兵器は、すべて開発済みとして開始します）



# ゲームシステム説明

## 基本的なルール

このゲームの基本的な流れは以下の通りです。

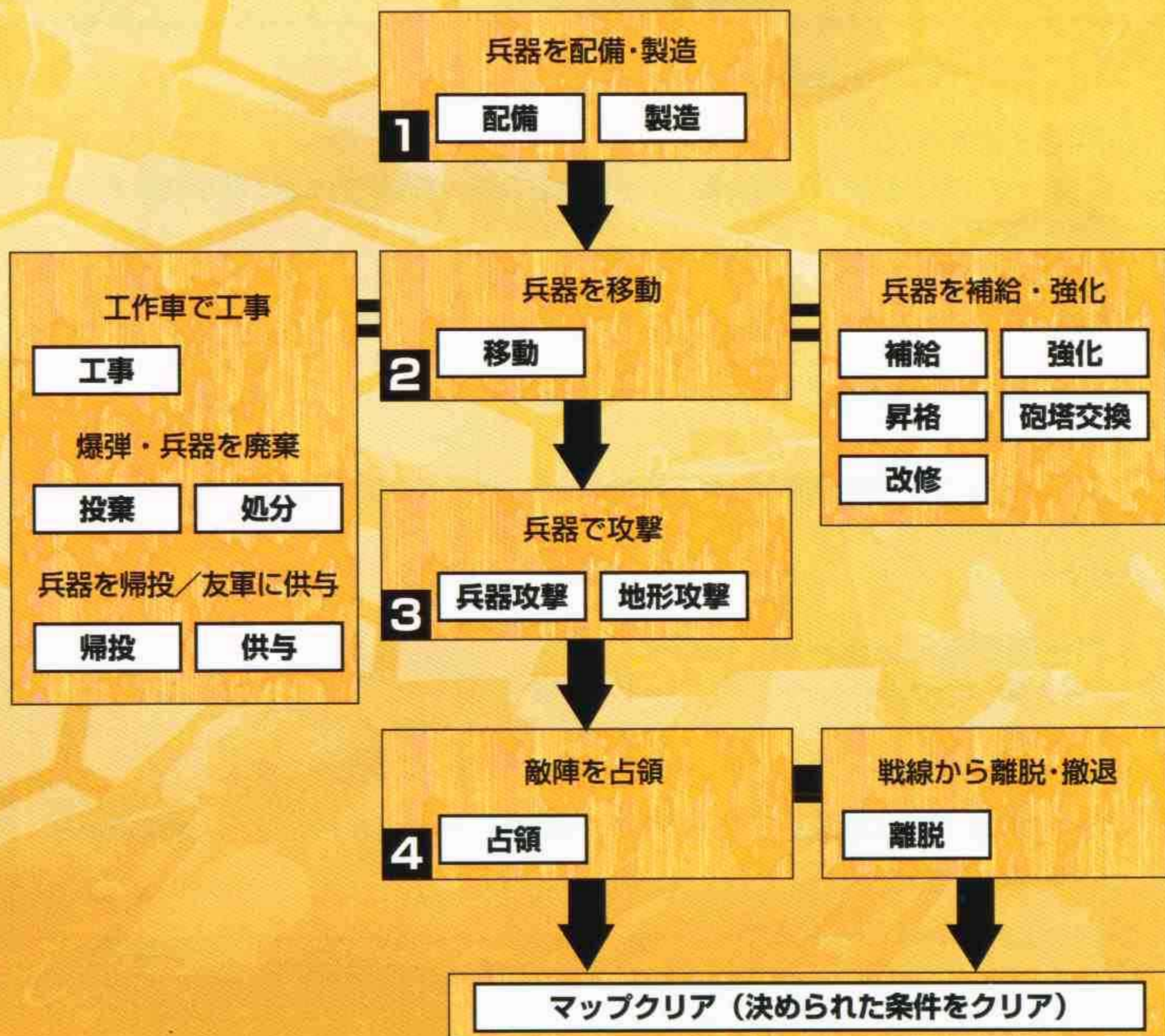
まず、兵器（ユニット）を生産（**1**）します。それぞれの兵器を動かすための燃料を補給しながら、その兵器を守備的な思考で移動、または攻撃的な思考で移動（**2**）させ、敵を攻撃（**3**）または敵の攻撃に備えます。

ユニットのフェイズ（手番）時では歩兵の搭載や卸下、兵器の開発・強化等を行いながら、強固な部隊にしていきましょう。

プレイヤーのすべてのユニットを動かし最後に「フェイズを終了」させると、敵のフェイズとなります。

これを繰り返し、シナリオのクリア条件を満たす（**4**）ことでシナリオクリアとなり、また別のシナリオに進んでいきます。

コマンドの詳細はP.11の「コマンド説明」をご覧ください。





## クリア条件

クリア条件は、シナリオごとに異なります。占領、離脱、なかにはいくつかの条件のすべてをクリアしないと作戦成功にならず敗北してしまうものもあります。作戦開始時の解説をよく見ておきましょう。ゲーム中に確認したい場合は、「オプション画面」→「参謀の助言」の「参謀から作戦状況の報告を受ける」(→P.20)で見ることができます。

シナリオをクリアするだけでなく、先のシナリオのために兵器を増強したりすることも必要かもしれません。いろいろ試して進んでみましょう。

### III 主なクリア条件

#### 勢力の降伏条件

- ・ 敵(戦域内)の首都をすべて占領する
  - ・ 敵(戦域内)を全滅させる
- …など

#### 特殊なクリア条件

- ・ 兵器を離脱させる
  - ・ 味方戦力が降伏しないようにする
  - ・ 規定ターン数を耐え、任意の場所に撤退させる
- …など

### ■撤退戦におけるクリア状況

撤退戦では拠点をクリアした場合、離脱元のシナリオを敵軍が占領し、さらに開始拠点から敵軍が拠点を占領していきます。最終目標に到達できない手詰まり状況になった場合、その戦線は終了します。

※撤退戦ではシナリオを遠回りした場合、手詰まりになる可能性が高まります。

### 離脱／戦線分岐

隣のマップ(シナリオ)への接続拠点を占領し、その場所にユニットを移動させることで離脱させることができます。離脱先が次のマップ(シナリオ)になります。

作戦の結果次第では戦線が分岐する場合があります。いろいろ試してみてください。

### 配備の変化

シナリオクリアにかかったターン数により次シナリオでの配備可能ターン数が変化します。シナリオクリア時に離脱していないユニットが次シナリオで配備できるようになるターン数は、前シナリオのクリアしたターン数に影響されます。

### III

- ・ 離脱した兵器=配備ターンで可能
- ・ 一度も配備を行ってない兵器=第一ターン目で配備可能
- ・ 配置され、クリア時までマップ上(格納含む)にいた兵器=前シナリオのクリアターン数÷5
- ・ 出撃したが、召還されてクリアした時にはマップ上にいなかった兵器=前シナリオのクリアターン数÷2

### ゲームオーバー

本ゲームは1941年2月から作戦開始(ゲームスタート)です。自軍の敗北、クリア条件を満たしていない、あるいは1945年12月31日までにすべてのシナリオをクリアしないとゲームオーバーになってしまいます。



# ゲームの進め方



このゲームの進め方について説明します。

## 作戦説明



まず最初に、戦略地図が表示されます。○ボタンで次に進みます。

- 1 年月日
- 2 戦線名
- 3 所持金（軍事費）
- 4 戦線範囲

○ボタンで解説メッセージが終わったら、開始アイコンを選び決定します。解説アイコンで再度解説を見ることもできます。



次に戦線内のマップが表示されます。同様に開始アイコンを選んで決定すると作戦開始です。

また、ここではロード・セーブ・解説の再表示ができます。

### 解説

参謀からの解説メッセージが表示されます。

### 拠点変更

作戦開始する拠点を変更します。

### 作戦期間

作戦開始からの経過日数（ターン数）。

### 部隊表

現在保有している兵器を確認できます（→P.16）。

※「拠点変更」「作戦期間」「部隊表」「製造」は、マップによって表示されない場合があります。

### セーブ

これまでプレイしたデータをセーブします（→P.20）。

### ロード

他のデータをロードします（→P.20）。

### 製造

兵器の製造が行えます。

### 開始

作戦を開始します。



## 作戦開始



作戦を開始すると、各ターンの前に状況が表示されます。

- 1 戦線名・作戦名
- 2 現在のターン
- 3 自陣営
- 4 天候
- 5 現在の日付
- 6 作戦終了期限

## ターン開始



ターンが始まったら、自軍のユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと行動範囲が表示され、もう一度◎ボタンを押すとコマンドアイコンが表示されます。コマンドアイコンを選択決定し、各コマンドの操作を実行してください。

※コマンドについては、11ページ以降をご覧ください。

すべてのユニットの行動を終了し◎ボタンで決定するか、ユニット未選択時にSTARTボタンを押し、◎ボタンで決定すると相手のターンになります。

## 作戦終了



作戦クリア条件を達成し、フェイズを終了させることで作戦終了となり、セーブ画面に進みます。セーブする場合は、セーブしたい場所を選び決定してください(→P.20)。

自陣営が敗北した場合はゲームオーバーとなります。



# 画面の見方



## 戦術画面（メイン）の見方



- 1** 縮小マップ
- 2** 敵軍拠点
- 3** ヘックスカーソル
- 4** 索敵済み範囲
- 5** 都市
- 6** 現在の場所名／選択ユニット名
- 7** 地形耐久力
- 8** 道路・鉄道アイコン
- 9** 日付
- 10** 自軍拠点



### ■ユニット選択時

R2 ボタンを押すと表示バー（情報ウィンドウ）を切り替えられます。



- 1** 兵器名
- 2** 兵器耐久力
- 3** 練度
- 4** 移動速度
- 5** 燃料
- 6** 地形名
- 7** 地形防御
- 8** 地形強度
- 9** カーソル位置の座標
- 10** 天候



# コマンド説明



ここでは戦術画面で使用するコマンドについて説明します。

カーソルを自陣営に合わせて△ボタンを押すとコマンドが表示されます。

自軍の兵器を配備・製造する場合は「配備・製造コマンド」、兵器等がコマンドに表示されている場合は「戦術コマンド」を実行します。



## 配備・製造コマンド



配備・製造コマンド表示時に○ボタンを押すと配備・製造画面に切り替わります。

方向キー／左スティック←→で配備・製造を選び、次に兵器を選んで決定してください。

### 配備・製造コマンド



#### 1 配備

すでに製造されている兵器を配備します。次のターンにコマンドが実行可能になります。

#### 2 製造

兵器（ユニット）を新たに製造し、配備します。製造期間は兵器の耐久によって変わり、耐久が完全に満たされるまでは製造途中の未完成兵器です。

#### 3 配備・製造可能枠

#### 4 選択中の兵器（ユニット）

○ボタンで選択中の兵器の性能表が表示されます。

## 戦術コマンド



コマンドに兵器（ユニット）が配備されている時に○ボタンを押すと、戦術コマンドが表示されます。方向キー／左スティックでコマンドを選んで決定してください。

各コマンドの説明についてはP.12、13をご覧ください。



## ■各コマンド説明

### 移動

兵器（ユニット）を移動させるためのコマンド。地形によって移動力消費コストが異なります。

### 占領

敵陣営を占領するためのコマンド。歩兵のみ行えます。接続拠点（地上・艦艇・航空）、首都、都市、補給地、空港、港を占領します。耐久力が0にならないと占領にはなりません。

### 補給

兵器の耐久力、消費した弾薬、燃料を回復させます。

#### 補給可能地点

**地上兵器** …… 「地上接続拠点」「都市」「補給地」「補給車両に隣接している場合」

**航空兵器** …… 「航空接続拠点」「空港」「空母」

**艦艇兵器** …… 「艦艇接続拠点」「港」「補給船に隣接している場合」

※補給を行うと軍事費を消費します。

### 武装

兵器（ユニット）の武器変更をします。爆弾を積んで対地任務にしたり、燃料タンクを積んで長距離任務にするなどで活用します。

### 搭載

兵器（ユニット）を輸送用兵器に載せます。兵器の大きさや重量に従い、「積載（中にしまっけて運ぶ）」や「牽引（外で引っ張って運ぶ）」に分かれます。

### 卸下

搭載している兵器（ユニット）をマップに降ろします。

### 昇格

一定の練度があり、昇格先の兵器が開発されている場合に兵器を昇格できます。

### 改修

同じ型式の違う兵器に変化します。

### 格納

格納可能な地形に兵器をしまえます。

### 兵器攻撃

兵器に対して攻撃します。攻撃範囲はユニットによって異なります。

### 地形攻撃

地形に対して攻撃を行います。なお、そのヘックスにいる兵器にもダメージを与える場合もあります。

### 投棄

爆弾や燃料タンク等を捨てます。兵器の重量が軽くなります。

### 性能表

性能表を開くことができます（→P.14）。

### 工事

工作車が地形に対し行う特殊コマンドで、地形の増築、道路敷設、鉄道敷設、要塞の設置等を行ないます。

### 砲塔交換

砲塔交換画面に進み、同じ場所に格納されている戦車同士の砲塔交換を行います。砲塔のみを外すことも可能。

### 強化

兵器の性能を向上させるために改造を行い、強化させます。ただし強化パーツの中にはペナルティを持つものもあります。

### 処分

兵器を処分します。

### 供与

味方勢力（友軍）のヘックスに格納している兵器を、その味方勢力に与えます。



 **帰投**

配備した兵器を未配備状態として部隊表に入れます。

 **離脱**

次の作戦領域へ兵器を向かわせます。複数の作戦領域は選べません。

 **市街突入**

通常マップから市街戦マップへ兵器を移動させます。

 **市街離脱**

市街戦マップから通常マップへ兵器を移動させます。

 **道路敷設**

通常道路を設置します。

 **鉄道敷設**

鉄道を設置します。なお、どのゲージ（標準軌・広軌・狭軌）かは、生産国籍により異なります。

 **改軌**

鉄道のゲージを変更します。

 **廃道**

配置されている道路をなくします。

 **終了**

兵器（ユニット）の行動を終了します。

 **修復**

耐久力0の破壊地形を元に戻します。なお、都市のように占領可能な地形は、修復した工作車の勢力占領下の地形になります。

 **増築**

地形の耐久力を上昇させます。

 **要塞構築**

地形「平地」に地形「要塞」を設置します。

 **要塞撤去**

地形「要塞」を地形「平地」にします。

 **空港構築**

地形「平地」に地形「空港」を設置します。

 **空港撤去**

地形「空港」を地形「平地」にします。

 **補給地構築**

地形「平地」に地形「補給地」を設置します。

 **補給地撤去**

地形「補給地」を地形「平地」にします。



# 性能表

配備・製造コマンドにユニットが表示されている時は□ボタン、行動済み兵器を選ぶ場合は○ボタンを押すと性能表が表示されます。また「性能」コマンドでも、同様に見ることができます。L1・R1ボタンで各性能表に切り替えられます。



武器が3D表示されている時は、左スティックで車体を回転、右スティックで砲塔を回転、L3ボタンで縮小、R3ボタンで拡大できます。またSELECTボタンを押すと表示を解除／表示切り替えができます。

## 基本性能表



兵器名

|      |                  |    |       |
|------|------------------|----|-------|
| 速度   | 移動速度             |    |       |
| 燃料   | 現在の燃料／最大積載燃料     |    |       |
| 耐久   | 兵器の現在の耐久度／最大耐久度  |    |       |
| 練度   | 兵器の熟練度（経験値）      |    |       |
| 機動   | 機動方法             | 重量 | 重量    |
|      | 索敵範囲             | 功績 | 過去の功績 |
| 被命中  | 被攻撃時に適用される命中力の種類 |    |       |
| 回避   | 回避能力             | 防御 | 防御能力  |
| 型式   | 兵器の型式            |    |       |
| 強化技術 | 使用している強化技術       |    |       |

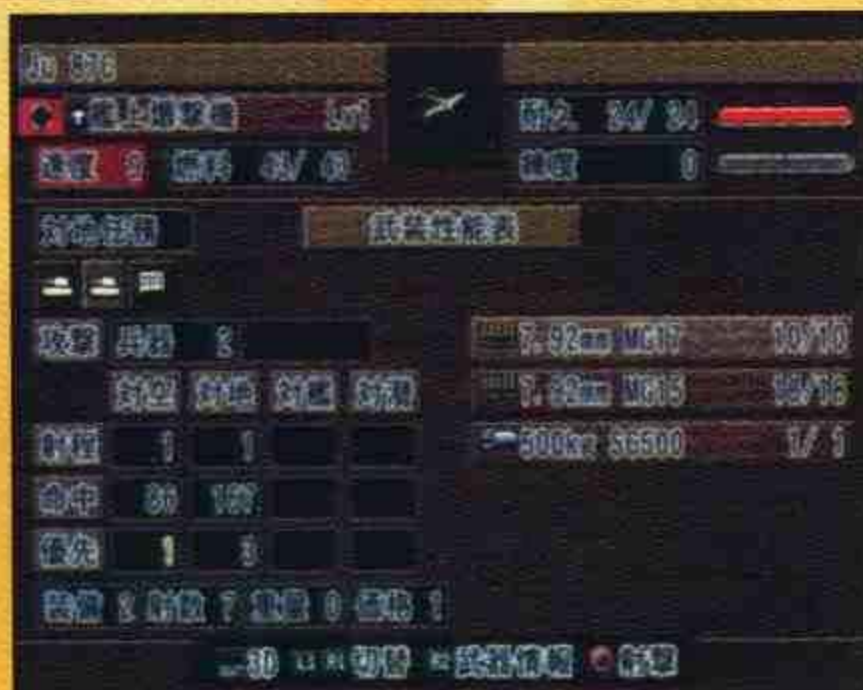
## 武装性能表／武器情報



R2ボタンで武器情報が表示されます。また任務を全武装にしていると、○ボタンで射撃を実行できます（歩兵は射撃を行えません）。

- 1 任務別武装／全武装
- 2 武装名
- 3 現在の弾数／最大弾数

|    |      |    |        |
|----|------|----|--------|
| 攻撃 | 各攻撃力 | 射程 | 射程距離   |
| 命中 | 命中力  | 優先 | イニシアチブ |
| 装備 | 装備数  | 射数 | 射撃回数   |
| 重量 | 重量   | 価格 | 価格     |





## ■搭載性能表



|     |            |
|-----|------------|
| 積載  | 積載可能量      |
| 牽引  | 牽引可能量      |
| 被搭載 | 搭載される時のサイズ |




## オプション画面



ゲームの各種設定を変更できます。

方向キー／左スティック←→で実行したいオプションを選び、方向キー／左スティック↑↓で項目を選択します。また、△ボタンで全体地図表示が行えます。

項目の前のアイコンによって、以下のような操作ができます。

-  ○・L1・L2 ボタンで内容を切り替えます。実行すると項目が赤く表示されます。
-  ○ボタンでコマンドを実行します。
-  ○ボタンで情報を表示します。

各項目の詳細についてはP.16以降をご覧ください。





## ■表類の表示

現在の戦況を確認することができます。

### ●部隊表を表示する



現在保有している兵器の確認が行えます。  
兵器を選択し、**○**ボタンで位置確認、**■**ボタンで性能表を表示します。**L2**ボタンで対象切り替え、**△**ボタンを押して決定すると未配置の兵器を処分します。また、兵器リスト項目を選択して**○**ボタンを押すごとに、各項目での昇順、降順のソートができます。

| No.  | 兵器を入手した順番 | 分類   | 兵器の分類       |
|------|-----------|------|-------------|
| 兵器名  | 所有している兵器名 | 耐久   | 最大耐久度       |
| 燃料   | 最大積載燃料    | (搭)載 | 搭載している兵器の番号 |
| 状態   | 現在の兵器の状態  | 練(度) | 熟練度         |
| 行動済  | 補給済       |      | 150~199     |
| 未配置  | 格納        |      | 200~249     |
| 配置済  | 帰投済       |      | 250         |
| 市街突入 | 離脱済       |      |             |
|      | 被搭載       |      |             |
|      | 市街離脱      |      |             |

### ●戦況表を表示する



作戦、特別、収入、気象を確認できます。

#### 作戦

作戦状況を見ることができます。

#### 特別

特別な勝利条件などを見ることができます。

#### 収入

収入状況を見ることができます。

- 青：都市、首都
- 黄：補給地、地上接続拠点
- 赤：空港、航空接続拠点
- 緑：港、艦艇接続拠点

#### 気象

気象状況を見ることができます。



## ●軍備表を表示する

|    | 地上   | 航空  | 艦船  | 全戦力  |
|----|------|-----|-----|------|
| 自軍 | 5/20 | 1/6 | 0/0 | 6/26 |
| 友軍 | 0/0  | 0/0 | 0/0 | 0/0  |
| 敵軍 | 0/0  | 0/0 | 0/0 | 0/0  |
| 合計 | 27/1 | 1/3 | 0/0 | 28/4 |
| 残り | 28/1 | 0/2 | 0/0 | 28/3 |

自軍、友軍、敵軍の地上、航空、艦船の保有数を確認できます。各数値は出撃数(左)／格納数(右)を表しています。

**地上** 地上兵器の状況を確認できます。

**航空** 航空兵器の状況を確認できます。

**艦船** 艦船兵器の状況を確認できます。

**総合** 全兵器の状況を確認できます。

## ●開発表を表示する

| 兵器   | 開発表 |
|------|-----|
| Lv.3 | 開発中 |
| Lv.2 | 完成  |
| Lv.1 | 完成  |

開発表詳細:  
 SdKfz: 222  
 SdKfz: 222  
 製造費: 110 耐久: 10

開発表を確認できます。どの兵器(ユニット)が製造・昇格できるのかフローで表示されます。方向キー／左スティックで対象を切り替え、

**L1**・**R1** ボタンで兵器の種類を切り替えます。

## ●兵器総覧を表示する

| ID | 名前               | コスト  |
|----|------------------|------|
| 1  | SdKfz: 222       | 100  |
| 2  | SdKfz: 230/3     | 288  |
| 3  | SdKfz: 234/2Puma | 1700 |
| 4  | PzKpfw: 1        | 480  |
| 5  | PzKpfw: 11       | 698  |
| 6  | PzKpfw: 15C1     | 700  |
| 7  | PzKpfw: 16C1     | 770  |
| 8  | PzKpfw: 111C1    | 1512 |
| 9  | PzKpfw: 111C2    | 1504 |
| 10 | PzKpfw: 111C3    | 2102 |

情報を得ている兵器を確認できます。

**L1**・**R1** ボタンでページ切り替え、**R2** ボタンで能力表示を切り替えます。

また、方向キー／左スティック↑↓でユニットを選択、○・□ボタンで性能表を表示します。

方向キー／左スティック←→で項目を選択して○ボタンを押すごとに、各項目での昇順、降順のソートができます。





## ■地図の表示

各種マップを表示します。

### ●全体地図を表示する



全体地図と現在の参謀を確認することができます。左のグラフは作戦達成度を示しています。方向キー／左スティックで全体地図内のカーソルを移動し、**○**ボタンでカーソルのある箇所にジャンプできます。また、**□**ボタンでユニット表示切り替えおよびカーソル消去が行えます。



凍結度



配備兵器数



収入



雨累積度



出撃兵器数



降伏軍事費



雪累積度



格納兵器数



軍事費



天候



離脱兵器数

### ●戦線地図を表示する



戦線地図を確認することができます。作戦説明（→P.8）と同じアイコンが表示されるので、項目を選んで画面表示に従って実行してください。

### ●戦略地図を表示する



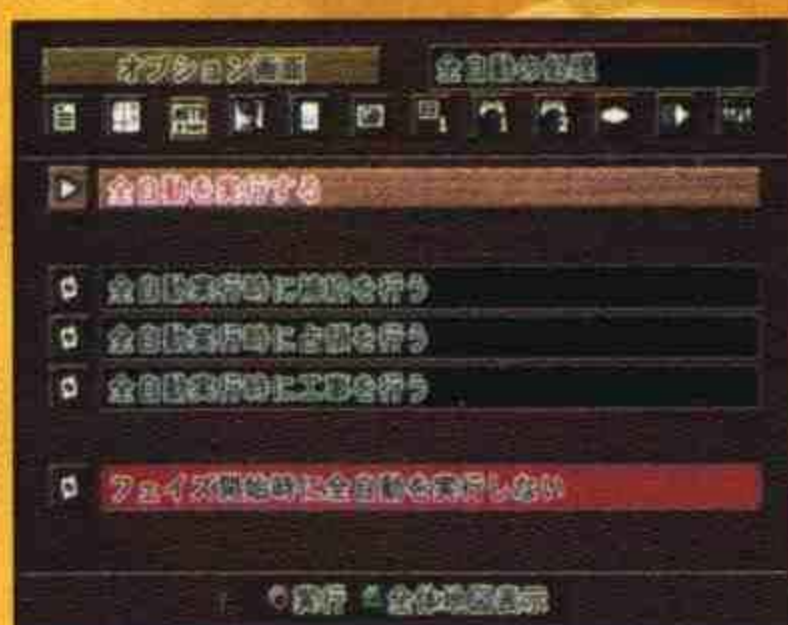
戦略地図を確認することができます。作戦実行中のマップでは作戦説明（→P.8）と同じアイコンが表示されるので、項目を選んで実行してください。





## ■全自動の処理

自動で行う処理を設定できます。



### ●全自動を実行する

◎ボタンを押すと「全自動を実行時に行う」と設定した「補給」、「占領」、「工事」を実行します。

### ●全自動実行時に補給を行う

補給可能地点（→P.12）に配置されている兵器すべてに補給を実行するかどうかを選択します。

※実行可能な軍事費が必要です。不足している場合は実行されません。

### ●全自動実行時に占領を行う

敵の占領地に自軍の歩兵が配置されている場合「占領」を実行するかどうかを選択します。

### ●全自動実行時に工事をを行う

建設工兵が自軍の占領地に配置されている場合、「工事」（増築）を実行するかどうかを選択します。

※実行可能な軍事費が必要です。不足している場合は実行されません。

### ●フェイズ開始時に全自動を実行する

プレイヤーのフェイズ開始時に「全自動を実行時に行う」と設定した「補給」、「占領」、「工事」を実行するかどうかを選択します。

※実行可能な軍事費が必要です。不足している場合は実行されません。

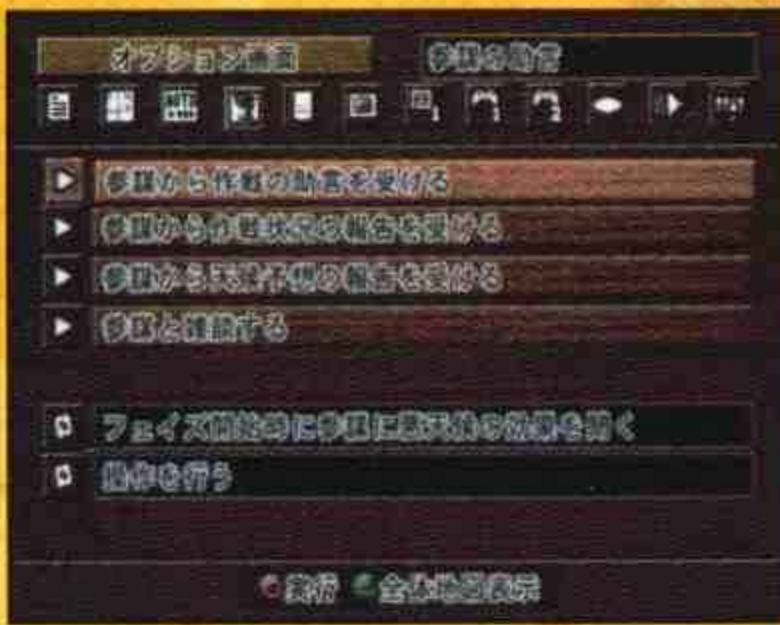






## ■参謀の助言

参謀からの助言や報告等の設定を行います。



### ●参謀から作戦の助言を受ける

参謀から助言を聞くことができます。

### ●参謀から作戦状況の報告を受ける

参謀から作戦状況の報告を受けることができます。

### ●参謀から天候予想の報告を受ける

参謀から天候予想の報告を受けることができます。

### ●参謀と雑談する

参謀からさまざまな情報を聞くことができます。

### ●フェイズ開始時に参謀に悪天候の効果を聞く

参謀からの「助言」、「作戦状況」、「天気予報」、「雑談」をフェイズ開始時に報告するように設定します。

### ●操作を行う

「操作を行う」「操作（作戦）を参謀に委任する」を設定することができます。

※「操作を参謀に委任する」に設定した場合、作戦を参謀がすべて行うため、「作戦の助言」や「作戦状況の報告」を実行できません。



## ■セーブ・ロード

これまでの作戦内容のセーブやロード、ゲームの中断が行えます。



### ●セーブを実行する

◎ボタンを押すとセーブ画面が表示されます。セーブ先を選んで◎ボタンを押すとセーブするか聞いてくるので、「決定」を選んでください。

※「参謀の助言」で「操作（作戦）を参謀に委任する」を選んでいると、実行できません。

### ●ロードを実行する

選んだゲームデータをロードします。ロードするデータを選んで決定し、よければ◎ボタンで決定します。

### ●ゲームを中断する

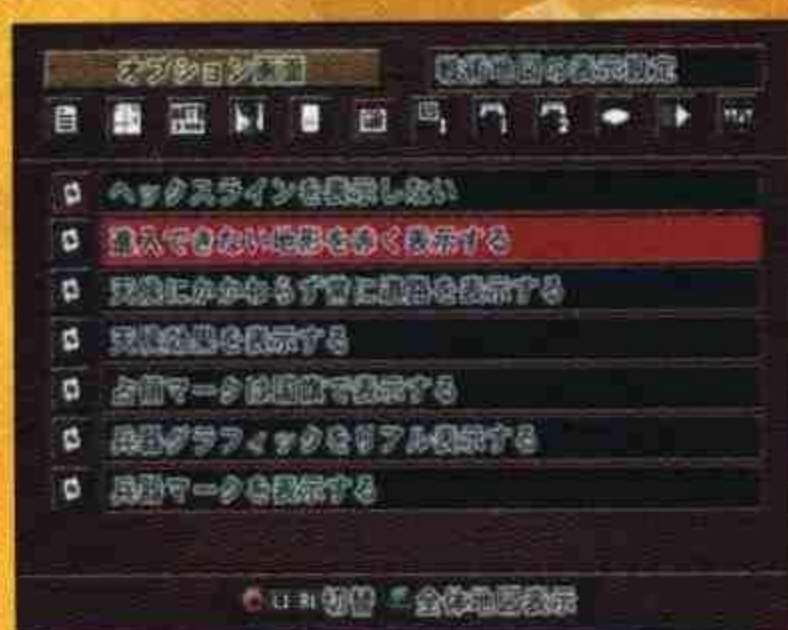
ゲームを中断し、タイトル画面に戻ります。これまでの作戦内容はセーブされませんので、ご注意ください。





## ■戦術地図の表示設定

戦術画面での画面表示や演出について設定します。



### ●ヘックスラインを表示しない

戦術画面上に六角形のマスを表示するか、しないかを設定できます。

### ●進入できない地形を赤く表示する

戦術画面上の進入禁止地形は赤く表示するか、しないかを設定できます。

### ●天候にかかわらず常に道路を表示する

天候によって使用可能な道路を表示するか、しないかを設定できます。

### ●天候効果を表示する

戦術画面で天候効果をアニメーション表示するか、しないかを設定できます。

### ●占領マークは国旗で表示する

占領マークを国旗で表示するか、識別色で表示するかを設定できます。

### ●兵器グラフィックをリアル表示する

戦術画面上の兵器をリアルに表示するか、識別色で表示させるか表示しないかを設定できます。

※「表示しない」に設定した場合は、兵器がすべて表示されなくなります。兵器が何も無い状態で地形を確認したい場合でのみ使用してください。

### ●兵器マークを表示する

戦術画面上の兵器グラフィックに兵器耐久度と行動済マーク、勢力色、搭載のマークを表示するかしないかを設定できます。

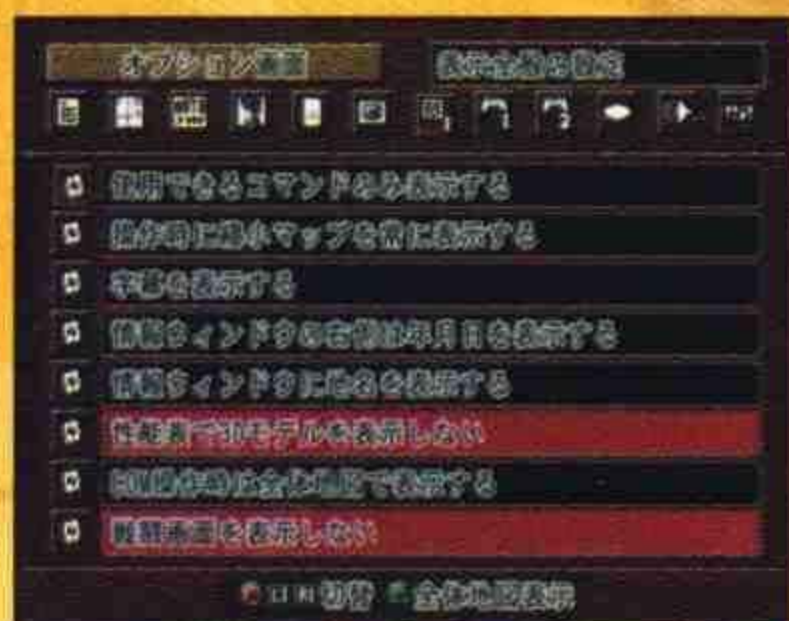






## ■表示全般の設定

ゲーム中の表示全般の設定を行います。



### ●使用できるコマンドのみ表示する

使用できるコマンドのみを表示するか、全コマンド表示するかを設定できます。

### ●操作時に縮小マップを常に表示する

戦術画面上での操作時に縮小マップを表示するか、表示しないかを設定できます。

### ●字幕を表示する

各画面で表示される説明等の字幕を、表示するか、しないかを設定できます。

### ●情報ウィンドウの右側は年月日を表示する

戦術画面、情報ウィンドウの右側に表示するのは、年月日にするか軍事費にするかを設定できます。

### ●情報ウィンドウに地名を表示する

戦術画面、情報ウィンドウに地名を表示するか、地形のみ表示するかを設定できます。

### ●性能表で3Dモデルを表示する

性能表で3Dモデルを表示するか、表示しないかを設定できます。

### ●COM操作時は戦術地図で表示する

COMフェイズの時、全体地図を表示するか、戦術地図で表示するかを設定できます。

### ●戦闘画面を常に表示する

戦闘画面を常に表示するか、表示しないか、自軍参加時のみ表示するかを設定できます。

※常に表示する場合、すべての戦闘が表示されます。

※表示しない場合、戦術画面での簡易戦闘表示になります。

※自軍参加時のみ表示する場合、自軍が戦闘に入った場合のみ表示します。





## ■操作全般の設定

ゲーム中の操作全般の設定を行います。



### ●格納兵器を次部隊対象にしない

次部隊の検索で（戦術画面で **R1** ボタン）格納されている兵器を次部隊の対象にするか、対象にしないかを設定できます。

### ●次部隊は座標を基準に決定する

次部隊検索の基準を、座標を基準に決定するか、燃料を基準にするかを設定できます。

### ●反撃に最も攻撃力の高い武器を使用する

反撃時の行動を、最も攻撃力の高い武器を使用するか、最も優先度の高い武器を使用するか、反撃しないか、反撃に最も最適な武器を使用するかを設定できます。

### ●部隊表にすべての兵器を表示する

「オプション画面」の「表類の表示」→「部隊表を表示する」にすべての兵器を表示するのか、配備済みの兵器のみを表示するのか、未配備の兵器のみを表示するのか、部隊表に離脱済み・市街内外の兵器のみ表示するのかを設定できます。

### ●搭載兵器は空母のみ選択表示可能にする

搭載兵器は空母のみ選択表示可能にするのか、常に選択表示可能にするのかを設定できます。

### ●オプション画面のカーソル位置を記憶する

オプション画面のカーソル位置を記憶するのか、カーソル位置を記憶しないのかを設定できます。

### ●開発表の分類切替アニメを有効にする

「オプション画面」の「表類の表示」→「開発表を表示する」で表示される分類切り替えアニメを有効／無効のいずれかに設定できます。





## ■コマンドのボタン割当

戦術画面でコマンド実行に割り当てられるボタンを設定します。



### ●SELECTボタン

**戦闘画面の切替** ……「青勢力参加時のみ表示」「戦闘画面を表示」「戦闘画面を表示しない」のいずれかに切り替えられます。

**占領&兵器反転** ……すべての占領地、兵器（ユニット）が色別で表示されます。

**ヘックスライン** ……ヘックスラインを表示／非表示に切り替えられます。

**兵器表示切替** ……兵器（ユニット）を表示／非表示に切り替えられます。

**機能なし** ……SELECTボタンを使用しません。

### ●Xボタン / L3ボタン / R3ボタン

X・L3・R3ボタンに割り当てられる項目（下記参照）は同じです。同じ内容を割り当てることも可能です。

参謀から作戦の助言／参謀から作戦状況の報告／参謀から天気予報を聞く／参謀と雑談／セーブを実行する／ロードを実行する／機能なし／部隊表を表示する／戦況表[作戦]を表示する／戦況表[特別]を表示する／戦況表[収入]を表示する／戦況表[気象]を表示する／軍備表を表示する／全体地図を表示する／全自動を実行する



## ■ルールの設定

ゲームのルールを設定します。「索敵なし」または「天候なし」を選択すると、軍事費を消費して変更するか聞いてくるので、○ボタンで設定を変更します（軍事費が足りない場合は変更できません）。



### ●索敵ありでプレイする

索敵あり、索敵なしを設定できます。索敵なしの場合、すべての兵器を発見した状態で戦術画面を見ることができ、自軍を動かす際、戦略が立てやすくなります。

### ●天候ありでプレイする

天候あり、天候なしを設定することができます。なしの場合、天候の変化と累積度の適用はありません。常に晴れとなります。





## ■勢力ごとのBGM設定



プレイ中のシナリオに登場している勢力（国）のBGMを変更できます。



## ■ゲームの設定

ゲーム中のBGMや振動機能等の設定を変更できます。



### ●設定を初期値に戻す

オプション画面でのすべての設定を初期値に戻すことができます。

### ●効果音を鳴らす

効果音を鳴らす、効果音を鳴らさないの設定ができます。

### ●BGMを演奏する

BGMを演奏するか、BGMを演奏しないかを設定できます。

### ●サウンドはステレオ再生

サウンドをステレオ再生にするか、モノラル再生にするかを設定できます。

### ●バイブレーション（振動）機能を無効

振動機能を無効にするか、振動機能を有効にするかを設定できます。

### ●3Dモデルの先読み機能を有効

兵器等の3D表示の先読み機能を有効にするか、無効にするか設定できます。有効にすると3D表示が早くなります。無効にすると表示に多少時間がかかります。





## ZOC (ゾーン・オブ・コントロール) とは

兵器が、隣接した攻撃可能な他の兵器に対して移動を制限することを、ZOCと言います。

例えば、戦車の隣接ヘックスに入った歩兵は、そこで移動を終了しなければなりません。ただし、この戦車が弾切れか砲塔がないか、何らかの理由で歩兵を攻撃できないような状態にある場合、歩兵は移動終了する必要がありません。

なお、例外として、航空機は地上兵器・艦艇・潜水艦のZOCを受けません。

## 地形攻撃の効果について

地形攻撃は地形にダメージをあたえ、かつそのダメージが兵器にもダメージを与えるようになっています。地形攻撃の特徴は2点あります。

### • 武装の地形攻撃力を使用する

兵器攻撃力よりも、地形攻撃力が高い兵器（榴弾砲など）はこちらの方が大ダメージを与えることができます。

### • 命中しやすい

地形攻撃時の命中力は「対地命中力」を使用しますが、兵器攻撃では目標側の回避率が引かれる（実際は地形効果や経験値や距離などが加わるため単純に引かれるわけではありませんが）のに対し、地形攻撃は回避率が引かれないため、非常に命中しやすいです。

## 工作車の役割を理解しよう

工作車の行える工事内容は、おおまかに分けて以下のようになります。

### • 地形耐久力の上昇

格納可能ヘックスでは、格納数も増えます。また、都市に行えば収入も増えます。この収入増加は派手さはありませんが重要です。また、道路や鉄道の通っている川ヘックスの耐久力を上げることで、戦車など重量オーバーの車輛も通れるようになります。

### • 道路や鉄道の設置や除去

道路や鉄道を設置できる地形は限られていますので注意してください。山や大河には出来ません。

### • 空港や要塞、補給地の設置や除去

非常に多くの軍事費が必要ですが、平地に設置・除去することで効果は絶大です。

ただし、工作車が移動したターンにできる工事は「改軌」だけです。

これは「通常軌（ドイツの鉄道）」を「広軌（ロシアの鉄道）」に変える行為で、あまり時間がかからないため、工事コマンドで例外的に移動後行えるようになっています。



## 天候による攻撃制限について



作戦中もっとも多い障害は、天候による攻撃制限です。晴れ以外では航空機は地上兵器・艦艇を兵器攻撃できません。

また、索敵や補強、工事等にも影響します。

## 攻撃できない時は

攻撃には兵器（ユニット）ごとに相性があります。地上を攻撃する爆撃機は対空の武器を持たない戦車に強い等、一方的に攻撃ができる、または一方的に攻撃されてしまう対ユニットの関係があります。

これを把握しながら戦略を進めていきますが、状況によって攻撃できないことがあります。

天候による攻撃制限の他に、適切な武装を装備していなければ攻撃できない場合があります。「対空」「対地」「対艦」「対潜」の欄に数字が入ってない場合は、その目標には攻撃できません。

また、射程が黄色い範囲は「反撃のみ」の武装、緑の射程は「攻撃のみ」の武装です（例えば、40mmボフォースの「対空」を見てください。射程の1-3の3が黄色くなっています。これは射程1のみ攻撃・反撃可能で2-3では反撃のみ可能、ということです。また、たいていの榴弾砲の「対地」では射程1以外は「攻撃のみ」です）。

最後に、弾切れしている場合も想定されます。補給を怠らないようにしましょう。

## 味方勢力の撤退について

首都に友軍である味方がいて先に進めない状況が発生する場合があります。地形攻撃で粉砕してしまうのが、これから占領する地形の耐久力も減り、ユニットも消えて一石二鳥です。

しかし、その兵器が航空機であったり、地形攻撃が難しい場合などもあるでしょう。その場合は「オプション画面」→「表類の表示」の「戦況表→特別」で味方勢力を撤退させることができます。

## 捕獲ルール

敵勢力の地形を占領したとき、そのヘックスに兵器が格納されていると、その兵器を捕獲することができます。ただし、以下のルールに注意してください。

- 歩兵は捕獲できません。敵歩兵ユニットは捕獲すると消滅します。
- 捕獲時は自軍配備数に空きが必要になります。また、生産上限に達している場合も捕獲できず、処分されてしまいます。



# 用語集



このゲームで使用される主な用語を紹介します。

【**価格**】兵器を1耐久力あたり補給するのに必要な軍事費。

【**改修費**】指定兵器に改修するのに必要な軍事費。

【**開発表**】自軍勢力の兵器開発状況の一覧。

【**棄却**】兵器の開発を棄却する。二度と同じ兵器は開発報告してこない。

【**機動**】兵器がどのような手段で移動しているかを示す。この「機動」により地形ごとの移動力消費コストが決まる。

【**拠点変更**】前戦線でのシナリオクリア数+（エンディング到達数×2）によって開始シナリオが変動し、戦線によって拠点を変更することが可能。

【**軍備表**】作戦に参加している全勢力の所有兵器数一覧。

【**攻撃・兵器**】兵器攻撃した際に使用する攻撃力。

【**攻撃・地形**】地形攻撃した際に使用する攻撃力。

【**功績**】今まで撃破した兵器を種類別に記録したもの。

【**降伏軍事費**】降伏軍事費の設定された勢力は、フェイズ開始時の軍事費収入計算後、この値以下の軍事費しかない場合、敗北となる。

【**索敵**】兵器がどのヘックスまで敵を発見できるかを示す。

【**射数**】何回射撃するか示す。一回の攻撃で装備数×射数の数だけ射撃している。

【**射程**】それぞれ空・地・艦・潜を目標にしたときの射程。なお地形攻撃では対地射程を使用する。

【**重量**】兵器の装備を含んだ重量。単位はトン。

【**熟練度**】兵器の経験値を示す。高いほど攻撃を命中させやすく、回避しやすくなる。また、この値が一定数値ないと昇格できない。

【**昇格費**】指定兵器に昇格するのに必要な軍事費。

【**審議中**】兵器の開発をいったん保留し、次作戦に再提案させる。

【**製造費**】兵器を製造するのに必要な軍事費。

【**制式化**】兵器の開発を認可し開発表に登録する。

【**勢力**】兵器を指揮操作する1グループを指す。

【**戦況表**】現在行っている作戦の状況を見る。敵勢力の首都の位置や残りターン数、作戦の特別な勝利条件、各勢力の収入、天候とその制限などを見ることができる。

【**全体地図**】作戦領域を一見できる地図。

【**装備**】何門、もしくは何個武装を装備しているか示す。

【**他戦域勢力**】作戦領域外からやってくる勢力。ルール上は接続拠点を首都がわりに持つ勢力。

【**ターン**】全勢力が行動を終了すると、1ターンとなる。本ゲームでは1日。

【**廃絶**】生産可能な進化段階を削除し、進化段階を下げる。昇格1が生産可になるが、いままで生産可だったLvは製造・昇格できなくなる。

【**部隊表**】現在所有している兵器の一覧表。

【**兵器型式**】シャーシもしくはボディなどの形式を指す。同じ形式の兵器には改修可能。

【**兵器分類**】兵器の種類。

【**被命中**】プレイヤーの兵器がどの命中力で攻撃される兵器なのかを示す。

【**フェイズ**】1勢力が行動開始から終了するまでを1フェイズと呼ぶ。

【**防御**】どれくらいの装甲を持っているか示す。

【**命中**】それぞれ空・地・艦・潜を目標にしたときの命中力。なお地形攻撃では対地命中力を使用する。

【**優先**】この値が高い兵器が先に射撃する。それぞれ空・地・艦・潜を目標にしたときの優先度。なお地形攻撃では対地優先度を使用する。

【**領域内勢力**】作戦領域内に駐屯している勢力。ルール上は首都を持つ勢力。



超兵器がペーパークラフトになって甦る。  
公式ホームページでIDとパスワードを入力せよ!

『スタンダード大戦略 失われた勝利』公式ホームページ

<http://daisenryaku.sega.jp/std/>

ID : standard

PASSWORD : 1945

※入力する際、半角英数（小文字）で正しく入力してください。  
※ペーパークラフトを閲覧・印刷するにはAdobe社のAdobe Reader  
またはAcrobat Readerが必要です。



# STANDARD 大戦略 失われた勝利™

© Sammy ORIGINAL GAME © SystemSoft Alpha Corporation Published by SEGA

 **Sammy**

この商品に関するお問い合わせ先

**株式会社セガ** 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

**セガ カスタマーサポート** ナビダイヤル **0570-000-353**

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしていません。  
受付時間10:00~17:00 月~金（祝日及び弊社指定休日を除く）  
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。  
For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

SEGA is a registered trademark of Sega Corporation.

禁無断転載

682-00545

**SEGA**®

株式会社セガのオフィシャルサイトです。

セガ公式サイト

最新ゲーム情報からアミューズメント施設の情報、会社案内までいろいろな情報が満載。BBSなどのコミュニティも充実!

<http://sega.jp/>

**SEGA**  
**DIRECT**

株式会社セガのオフィシャルショッピングサイトです。

セガダイレクト

ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え! オリジナル商品やポイントサービスもあります。

<http://segadirect.jp/>