

STANDARD
大神將
電擊戰™

Software Manual

ごあいさつ

このたびは、“PlayStation 2”専用ソフトウェア
「スタンダード大戦略 電撃戦」をお買い上げいただき、
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。

CONTENTS

プロローグ	02
コントローラの使い方	04
ゲームの始め方	06
ゲームシステム説明	07
画面の見方	08
コマンド説明	09
オプション	12
ゲームの進め方	20
兵器性能表	22
兵器リスト	24
ゲームのヒント	28
用語集	30

このゲームはデータを“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)にセーブします。
“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)には1575KB以上の空きが必要です。

プロローグ

時は、1930年代。第二次世界大戦。

ヨーロッパでは、ドイツ軍が周辺国に
侵攻を始めていた時代。

1939年、ポーランド侵攻。

1940年、フランス侵攻。

そして、舞台は北アフリカ戦線までも広がる。

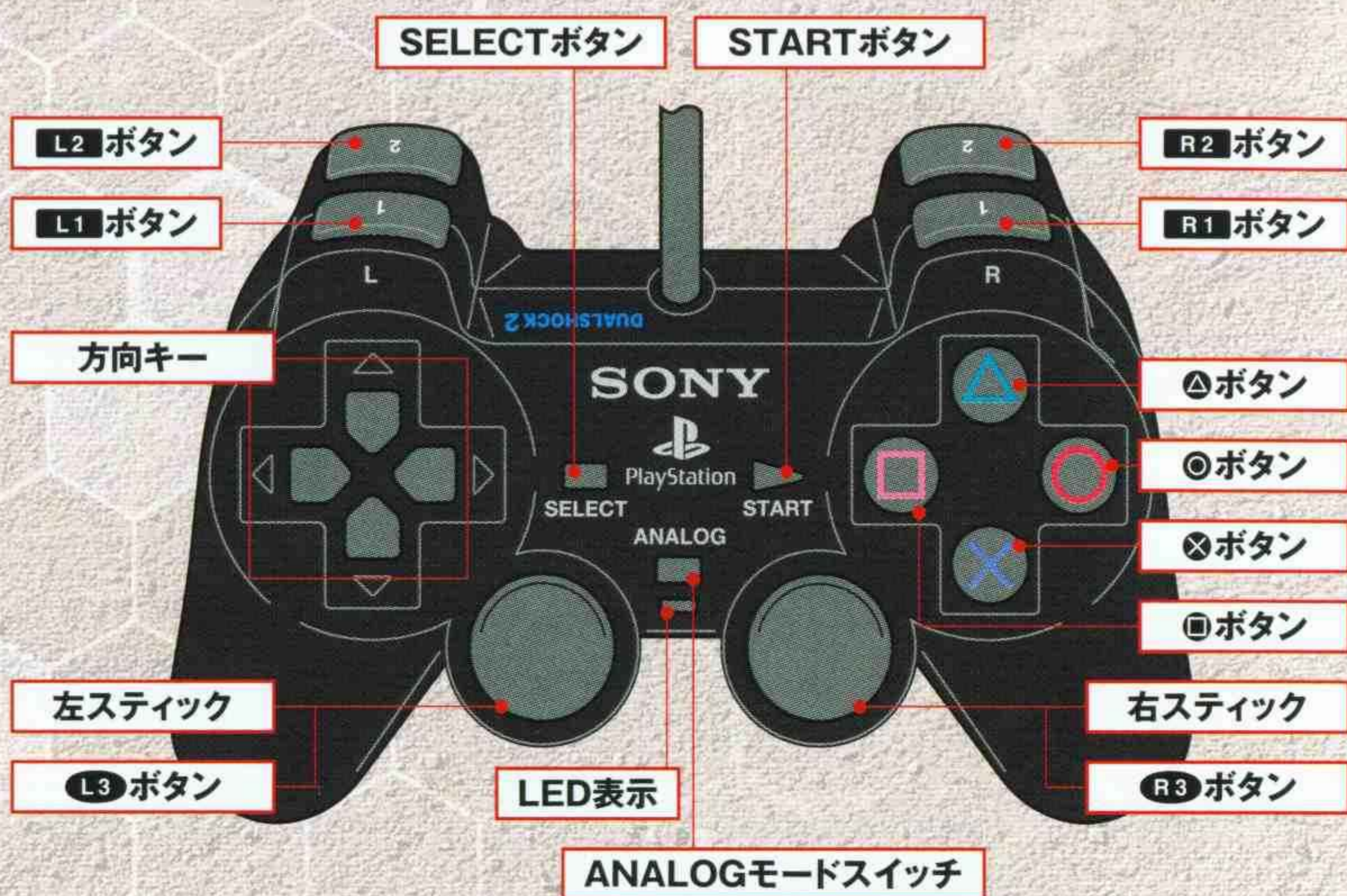
数々の兵器を使い、ドイツ軍の司令官となって
欧州全土を制覇せよ!

THE



コントローラの使い方

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



※ **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.19）で変更することができます。

※本解説書で左スティックと表記してある部分は、特に断りがないかぎり、方向キーも使用することができます。

※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表示は常に赤色に点灯しています）。

※プレイを始める際はコントローラ端子1を使用してください。

※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

■ 戦術画面の基本操作

方向キー	カーソルの移動。
○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。 【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、実行可能地点を選択した場合】 配備・製造メニューへ移行します。
Ⓜボタン	オプション画面。
SELECTボタン	戦闘画面の表示、非表示切替え。
STARTボタン	手番終了確認。
R1ボタン	未行動ユニットを検索。
R2ボタン	表示バー(情報ウィンドウ)の切替え。
R3ボタン	3D表示の拡大(→P.23)。
L1ボタン	次部隊を検索。
L2ボタン	司令部へ移動。
L3ボタン	全体地図を表示。

※上記操作方法は、設定が初期値の場合です。



ゲームの始め方

ディスクを正しく本体にセットして、**○**（オン／スタンバイ）／**RESET**ボタンを押し、タイトル画面になったら、**START**ボタンを押してください。デモ画面の場合は、いずれかのボタンを押すとタイトル画面になります。



このゲームは、途中経過を“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に保存します。あらかじめ1575KB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、もしくは2に差しておいてください。

初めて遊ぶ場合は、“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)にシステムデータを作成します。画面の指示にしたがって「はい」を選択してください。

■スタートメニュー

New Game

ゲームを最初から始めます。ここからゲームを始めると、軍事演習シナリオがスタートします。

Load Game

ロード画面に移ります。データを選択決定すると、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。

Turret Change

砲塔交換を試すことができます。

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。

【軍事演習】

軍事演習シナリオでは基本的な遊び方、ルールを説明します。兵器の役割なども遊びながら覚えることができます。



ゲームシステム説明

■基本的なルール

- 1** まず、兵器(ユニット)を生産し、それぞれの兵器を動かすための燃料を「補給」し、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させ、敵を攻撃または敵の攻撃に備えます。
- 2** すべてのユニットを動かし終わり、終了させると、自分の手番が終わり敵の手番となります。
- 3** これを繰り返し、シナリオのクリア条件を満たす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。

基本的な流れとしては

配備・製造

移動

攻撃

占領(収入が入る)

となります。

クリア条件は、そのシナリオごとに異なります。どんな条件がシナリオクリアになるのかよく見ておきましょう。

また、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。

■勝利条件

勝利条件には、様々なものがあります。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ないものもあります。作戦開始時の解説をよく見ておきましょう。

■離脱

隣のマップ(シナリオ)への接続箇所を占拠し、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。

■戦線分岐

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。

画面の見方

ゲームのメイン画面（戦術画面）は以下のようにになっています。



- 1 エリアマップ
- 2 自軍拠点
- 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
(赤文字は敵陣営)
- 7 地形耐久力
- 8 道路・鉄道アイコン
- 9 日付

ユニット選択時



- 1 兵器耐久力と練度
- 2 ユニット数
- 3 速度
- 4 燃料

コマンド説明



■ 配備・製造コマンド

カーソルを自陣営に合わせて△ボタン

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。

製造

兵器を新たに製造し、配備します。製造期間は兵器の耐久によって変わります。

■ 戦術コマンド

カーソルを自陣営兵器に合わせて○ボタン



移動

兵器(ユニット)を移動させるためのコマンド。



占領

敵陣営、地上接続地点、艦艇接続地点、首都、都市、補給地、工場空港、港を占領します。歩兵のみ可能なコマンドです。



補給

燃料を補給します。消費した弾薬、燃料の補給を行います。

補給可能地点

地上兵器・・・「地上接続地点」「都市」「補給地」「補給車両に隣接している場合」

航空兵器・・・「航空接続地点」「空港」「空母」

艦艇兵器・・・「艦艇接続地点」「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。



搭載

兵器(ユニット)を輸送用兵器に載せます。



卸下

搭載している兵器(ユニット)を降ろします。



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

兵器を改修します。



格納

格納可能な地形に兵器をしまえます。



兵器攻撃

兵器に対して攻撃を行います。



地形攻撃

地形に対して攻撃を行います。



投棄

爆弾等を捨てます。兵器の重量が軽くなります。



性能

性能表を開くことができます。



工事

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。



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。



処分

兵器を処分します。



供与

味方(友軍)に兵器を供与します。



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。

■性能表 行動済みユニットを選択して○ボタン

行動済み兵器を選択して○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、同様に性能表を見ることができます。性能表について、詳しくは23ページをご覧ください。



■オプション ユニット未選択時に○ボタン

兵器未選択時に○ボタンを押すと、オプション画面になります。オプション画面については12ページをご覧ください。



オプション

ゲームの各種設定を変更できます。方向キーの左右で画面を切り替え、方向キーの上下で項目を選択します。



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。



○ボタン、**L1** ボタン、**R1** ボタンで内容を切り替えます。



○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。



■表類の表示

現在の戦況を確認できます。

●部隊表を表示する

現在保有している兵器を確認できます。

方向キーの上下で兵器を選択し、○ボタンで位置確認、□ボタンで性能表を表示します。また、方向キーの左右で項目を選択して○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。

●戦況表を表示する

作戦、特別、収入、気象を確認できます。方向キーの左右で項目を切り替えます。

作戦	作戦状況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。
特別	特別な勝利条件などを見ることができます。	気象	気象状況を見ることができます。

●軍備表を表示する

自軍、友軍、敵軍の地上、航空、艦船の保有数を確認できます。方向キーの左右で項目を切り替えます。

地上	地上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。
航空	航空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

開発表を確認できます。方向キーで対象を切り替え、**L1**・**R1** ボタンで項目を切り替えます。

●兵器総覧を表示する

情報を得ている兵器を確認できます。

L1 ボタン、**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。

方向キーの上下でユニットを選択し、**○**ボタン、**□**ボタンで性能表を表示します。

方向キーの左右で項目を選択して**○**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。



参謀紹介

●全体地図を表示する

全体地図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。

アイコン解説



凍結度



雨累積度



雪累積度



天候



配備兵器数



出撃兵器数



収納兵器数



離脱兵器数



収入



降伏軍事費



軍事費



●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。

●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。



●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.9を参照)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。

●手番開始時に全自動を実行する

手番開始時に「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「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」

参謀から作戦の内容(勝利条件など)を聞くことができます。

●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

参謀から様々な情報を聞くことができます。

●手番開始時に悪天候の効果を聞く

参謀からの「助言」、「作戦状況」、「天気予想」、「雑談」を手番開始時に報告するように設定できます。

●自国の操作を行う

「自国の操作を行う」、「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います。



■セーブ・ロード

●セーブを実行する

現在の作戦内容をセーブします。セーブする場所を選択決定し、よければ◎ボタンで決定します。

●ロードを実行する

選んだセーブデータをロードします。ロードするデータを選択決定し、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。



■戦術地図の表示設定

●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しない

戦術画面表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・・・兵器がすべて表示されなくなりますが、これは兵器が何もない状態で地形を確認したい場合に使用して下さい。

●兵器マークを表示する

兵器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

●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、表示しないかを設定できます。

●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手番は全体地図で表示する

COM手番時、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、自国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。

※自国参加時のみ表示する場合、自国が戦闘に入った場合のみ表示します。



■操作全般の設定

●格納ユニットを次部隊対象にする

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兵器を使用する

反撃時の行動を、最も攻撃力の高い兵器を使用するか、最も優先度の高い兵器を使用するか、反撃しないかを設定できます。

●部隊表に全ての兵器を表示する

オプション画面→表題の表示→「部隊表」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を設定できます。

●空母の搭載兵器は艦載機のみ選択表示可能にする

空母の搭載兵器は艦載機のみ選択表示可能にするのか、空母の搭載兵器はすべて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。



■コマンドのボタン割当

戦術画面での、コマンドのボタン割り当てができます。

SELECTボタン、**X**ボタン、**L3**ボタン、**R3**ボタンにもコマンドを割り当てることができます。



■ ルールの設定

● 索敵ありでプレイする

策敵あり、策敵なしを設定できます。策敵なしの場合、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。



■ 国ごとのBGM設定

プレイ中のシナリオに登場している国のBGMを変更できます。



■ ゲームの設定

● 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。

ゲームの進め方

■ 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
- 4 戦線範囲

◎ボタンで解説メッセージが終わったら、開始アイコンを選択決定します。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択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 | | ロード |
| | セーブ | | 開始 |

■ 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9、10ページをご覧ください。



すべてのユニットの行動を終了し◎ボタンで決定するか、STARTボタンで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すれば、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、ファイルを選択決定してください。

自陣営が敗北した場合はゲームオーバーとなります。



兵器性能表

性能表の表示は以下のようになっています。

基本性能表



速度	移動速度
燃料	現在の燃料 / 最大積載燃料
耐久	現在の耐久度 / 最大耐久度
練度	熟練度

機動	機動方法	重量	重量
索敵	索敵範囲	功績	過去の功績

被命中	目標時の適用命中率	回避	回避能力	防御	防御能力
形式	兵器の形式				
強化技術	使用できる強化技術				

武器性能表



- 1 任務別武装 / 全武装
- 2 武装名 3 現在の弾数 / 最大弾数

R2 ボタンで武器情報が表示されます。

攻撃	各攻撃力	射程	射程距離
命中	命中率	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



基本性能表

オベル・ブリッツ		Lv1		耐久 11/11
速度 8	燃料 65/65	積載	1/1	2
		牽引	0/1	4
搭載性能表		被搭載	寸法 ?	
狙撃兵分隊 1935		20		

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

3D表示

性能表画面でSELECTボタンを押すと、現在の兵器が3D表示されます。

3D表示時には以下の操作ができます。

左スティック	回転
L3 ボタン	縮小
R3 ボタン	拡大

狙撃兵分隊 1935		Lv1		耐久 20/20
速度 6	燃料 60/60	積載	0	
機動 歩行標準	基本性能表	被命中	対地	
重量 0	耐久	対空	96	
牽引 2	対空	対空	0	
対空	対空 0			
地上 0	対空 0			
空中 0	対空 0			
水中 0	対空 0			

兵器リスト

ここでは、ゲーム初期に登場する兵器を紹介します。ゲームが進行すると、様々な兵器が増えていきます。

下記リストは、以下のようになっています。

No.	兵器名			和名		
	Image	種別		速度	積載燃料	耐久力
		製造費	砲塔		重量	索敵
		対地回避	対空回避	対地防御	対空防御	国籍

1	Sdkfz222			Sdkfz222		
	装甲車		11	65	10	
	190	sdkfz222		5	4	
	76	76	3	1	ドイツ	

2	PzKpfw I			I号戦車		
	軽戦車		6	39	12	
	480	1号戦車		6	3	
	91	76	5	2	ドイツ	

12	37mm Pak35/36			37mm対戦車砲35/36型		
	牽引対戦車砲		1	40	6	
	120	-		1	2	
	86	79	1	0	ドイツ	

No.	兵器名		和名		
Image	種別		速度	積載燃料	耐久力
	製造費	砲塔		重量	索敵
	対地回避	対空回避	対地防御	対空防御	国籍

14	105mm leFH 18		105mm軽榴弾砲18型		
	牽引榴弾砲		1	40	10
	290	-		2	1
	103	87	1	0	ドイツ

19	88mm Flack 36		88mm高射砲36型		
	牽引高射砲		1	40	16
	1,040	-		5	2
	52	49	2	0	ドイツ

20	Opel Blitz		オペル・ブリッツ		
	輸送車量		9	65	11
	165	-		6	1
	42	64	0	0	ドイツ

23	HorsedrawnWagon		補給馬車		
	補給車		4	70	9
	360	-		2	1
	60	64	0	0	ドイツ

No.	兵器名		和名		
Image	種別		速度	積載燃料	耐久力
	製造費	砲塔		重量	索敵
	対地回避	対空回避	対地防御	対空防御	国籍

25	Pionner		建設工兵		
	工作車		5	60	15
	450	-		10	1
	56	70	0	0	ドイツ

26	Eisenbahnzug		軍用車両		
	列車		13	150	75
	7,500	-		50	1
	9	16	0	0	ドイツ

29	Schutzengr 35		狙撃兵分隊1935		
	歩兵		3	60	20
	200	-		1	2
	96	121	0	0	ドイツ

31	Schutzengr PzB		狙撃兵分隊PzB装備		
	歩兵		3	60	26
	390	-		1	2
	94	118	0	0	ドイツ

No.	兵器名		和名		
Image	種別		速度	積載燃料	耐久力
	製造費	砲塔		重量	索敵
	対地回避	対空回避	対地防御	対空防御	国籍

47	Ju 52/3m g5e		Ju 52/3m g5e		
	輸送機		12	88	46
	8,740	-		7	1
	48	53	1	1	ドイツ

52	Hipper Klasse		ヒッパー級		
	巡洋艦		9	255	96
	38,400	-		255	3
	40	38	13	21	ドイツ

53	Deutschland		ドイチュランド級		
	戦艦		7	255	72
	32,400	-		255	4
	43	41	16	21	ドイツ

58	Transportschiff		輸送船		
	輸送艦		5	255	53
	7,950	-		255	1
	47	48	0	0	ドイツ

ゲームのヒント

参謀の意見を聞いてみよう。

作戦遂行時によくわからないときは、参謀の意見を聞きながらプレイしてみましょう。

地形攻撃の効果は？

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。

①武装の地形攻撃力を使用する

兵器攻撃力よりも、地形攻撃力の方が高い兵器（榴弾砲など）はこちらの方が大ダメージを与える事が出来ます。

②命中しやすい。

地形攻撃時の命中率は「対地命中率」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（本当は地形効果や経験値や距離などモロモロ加わるので複雑ですが）のに対し、地形攻撃は回避率が引かれなため、非常に命中しやすい。

工作車の役割

工作車が、移動したターンに出来る工事は、「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）」に変えたりする行為で、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。

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。

①地形耐久力の上昇

収納可能ヘックスでは、収納数も増えます。また、都市に行えば収入も増えます。この収入増加は地味に大事です。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、重量オーバーの車輛も通れるようになります。

②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。

③空港や要塞、補給地の設置や除去

平地にしかできませんし、非常に多くの軍事費が必要ですが、効果は絶大です。

攻撃できないことがあるのですが？

一番多いのは天候による制限でしょう。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。

次は弾薬切れよりは、適切な武装を装備しているか確認してください。「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。（40mmボフォースの「対空」を見て下さい。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、となっています。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）

3番目に弾切れが予想されます。

勝利条件は？、何故クリアできないかわかりません

勝利条件は、基本的には以下の2点です

- ① 作戦領域内の敵対勢力(首都をもっている敵国)を全滅させること
- ② 離脱を規定数以上おこなっていること

ただし、シナリオによっては、特別な勝利条件が設定されていることがあります。オプション→表類の表示→戦況表→特別でよく確認してください。

また、参謀から作戦状況の報告を受けるようにすると、現状と勝利条件も把握しやすいでしょう。

味方が邪魔な時の対処方法(撤退)

味方が邪魔、というのは首都にいて邪魔な場合がほとんどでしょう。地形攻撃で粉碎してしまうのが、これから占領する地形の耐久力も減り、邪魔なユニットも消え、一石二鳥だと思います。が、邪魔な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→表類の表示→戦況表→特別」で味方勢力を撤退させることができます。そちらも利用してみてください。

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収納されていると、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。

- ① 歩兵は捕獲出来ません。捕虜になった歩兵が次の日から銃をとって共に戦ってくれる訳がないですね。
- ② 捕獲時に、配備数に空きがないといけません。もちろん、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。

ZOC説明

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。たとえば、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。ところが、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。

用語集

■シナリオ

【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ばあい、敗北となる。

【勢力】

兵器を指揮操作する1グループを指す。

【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。

【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。

【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。

■ユニットコマンド

【占領】

敵勢力の地形を奪うためのコマンド。基本的には歩兵のみが行える。なお、耐久力を0にするまでは占領したことにはならない。

【工事】

工作車が地形に対し行う特殊なコマンド。

【補給】

兵器の耐久力・燃料・弾薬を回復させるコマンド。

【武装】

兵器の武装を変更するコマンド。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。

【搭載】

ある兵器を他の兵器に載せるコマンド。兵器の大きさと重量に従い、「積載(中にしまって運ぶ)」か「牽引(そとで引っ張って運ぶ)」に分かれる。

【卸下】

搭載兵器をマップ上に降ろすコマンド。

【性能】

兵器の性能表を開くコマンド。

【昇格】

同じ兵器分類の高いレベルの兵器に変化するコマンド。

【改修】

同じ兵器系列の違う兵器に変化するコマンド。

【処分】

兵器をなくすコマンド。

【投棄】

爆弾や燃料タンクなどを捨てるコマンド。

【格納】

ヘックス内に兵器をしまうコマンド。

【帰投】

兵器を未配置状態にするコマンド。

【終了】

兵器を行動終了にするコマンド。

【供与】

味方勢力のヘックスに収納している兵器を、その味方勢力に与えるコマンド。

【取消】 - (コマンドとしては存在しない)

【砲塔交換】

同じヘックスに収納している砲塔を持つ兵器の砲塔を交換するコマンド。砲塔のみを付けたり、外したりも可能。

【強化】

強化パーツを付けるコマンド。兵器の性能を強化する事が出来るが、強化パーツの中にはペナルティを持つものもある。

【兵器攻撃】

兵器のみを攻撃するコマンド。

【地形攻撃】

地形を攻撃するコマンド。なお、そのヘックスにいる兵器にもダメージを与えることもある。

【離脱】

次の作戦領域へ兵器を向かわせるコマンド。複数の作戦領域は選択できない。

【市街突入】

通常マップから市街戦マップへ兵器を移動するコマンド。

【市街離脱】

市街戦マップから通常マップへ兵器を移動するコマンド。

【道路敷設】

通常道路を指定ヘックスに設置するコマンド。

【鉄道敷設】

鉄道を指定ヘックスに設置するコマンド。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る。

【改軌】

鉄道のゲージを変更するコマンド。読み方は「かいき」。

【廃道】

指定ヘックスの道路をなくすコマンド。

【廃線】

指定ヘックスの鉄道をなくすコマンド。

【修復】

耐久力0の破壊地形を元に戻すコマンド。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となる。

【増築】

地形の耐久力を上昇させるコマンド。

【要塞構築】

地形「平地」に地形「要塞」を設置するコマンド。

【要塞撤去】

地形「要塞」を地形「平地」にするコマンド。

【空港構築】

地形「平地」に地形「空港」を設置するコマンド。

【空港撤去】

地形「空港」を地形「平地」にするコマンド。

【補給地構築】

地形「平地」に地形「補給地」を設置するコマンド。

【補給地撤去】

地形「補給地」を地形「平地」にするコマンド。

【製造】

兵器を新しく生産すること。

【配備】

すでに所有している兵器をマップに登場させること。

■戦力表**【昇格】**

同じ兵器分類の高いレベルの兵器に変化するコマンド。

【改修】

同じ兵器形式の違う兵器に変化するコマンド。

【廃絶】

生産可能な進化段階を削除し、進化段階を下げる。進化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。

【製造費】

兵器を製造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。

【昇格費】

指定兵器に昇格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。

【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。

【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。

【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。

【部隊表】

現在所有している兵器の一覧表。

【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出来る。

【軍備表】

作戦に参加している全勢力の所有兵器数一覧。

■開発表**【開発図】**

我が勢力の兵器開発状況の一覧。

【兵器総覧】

確認済みの兵器一覧。

【全体地図】

作戦領域を一見できる地図。

【耐久】

兵器のヒットポイント。

【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。

【功績】

いままで撃破した兵器を種類別に記録したもの。

【被命中】

自分がどの命中率で攻撃される兵器なのかを示す。

【防御】

どれくらいの装甲を持っているか示す。

【移動】

兵器が1回の移動で何ヘックス動けるかを示す。ただし、地形によって移動力消費コストが異なるので注意。

【索敵】

兵器がどのヘックスまで敵を発見できるかを示す。

【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。

【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。

【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。

■表類**【命中】**

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

【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。

【装備】

何門、もしくは何個武装を装備しているか示す。

【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。

【重量】

兵器の装備を含んだ重量。単位はトン。

【価格】

兵器を1耐久力あたり補給するのに必要な軍事費。

© Sammy

ORIGINAL GAME © SystemSoft Alpha Corporation Published by SEGA
Game Library "HGL" Copyright © 2000-2004 HIC Corporation



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おりません。
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。

SEGA, the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

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。

禁 無 断 転 載

682-01015



株式会社セガの公式サイトです。

セガ公式サイト

家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。セガの“今”がわかる公式サイトで最新情報をチェック！

<http://sega.jp/>



株式会社セガの公式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/>