

SEGA PC™

取扱説明書

PLATOON LEADER™



プラトーンリーダー

PLATOON LEADER™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

Windows®3.1/Windows®95

COMPACT disc CD-ROM 1枚

推奨年齢
全年齢

SEGA™ 672-4377
HCJ-0106

株式会社 セガ・エンタープライゼス

SEGA™

注意 セガ PCディスク使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

ディスクはレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

©PLAYAVENUE 1997

Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。Windows95、Windows3.1の正式名称は、Microsoft Windows95 operating system、Microsoft Windows operating system Version3.1です。

Pentiumは、インテル社の登録商標です。

ADMの著作権は有限会社テクノブレインに帰属します。

SEGA、SEGA PC、PLATOON LEADERは、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

協力：「コンパットマガジン」株式会社ワールドフォトプレス

- パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
- このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
- この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
- このソフトを無断で複製（コピー）することおよび解析することを禁じます。
- 付属のユーザー登録ハガキを使い、ユーザー登録を必ず行ってください。ユーザー登録がされていない商品では、サポートを受けることができません。
- この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。

PLATOON LEADER

CONTENTS

FILE-1 ゲームを始める前に (P4～)	戦闘画面26
インストールのしかた・アンインストールのしかた4	ターンの流れ/画面の見方/行動コマンドウィン ドウ/待機コマンド/移動コマンド/姿勢コマン ド/射撃コマンド/アイテムコマンド/その他の コマンド/兵員の負傷/兵員の状態変化/車両ユ ニットについて/索敵と射線/スタックと ZOC/指揮官について/白兵戦/車両白兵戦/ 兵員白兵戦
PROLOGUE6	シナリオの終了43
操作方法8	単独シナリオについて45
メニューバーの操作9	FILE-3 ゲーム資料 (P46～)
PLATOON LEADERとは?10	階級相対表/アメリカ陸軍階級章/地形移動コス ト/地形効果表/アメリカ陸軍銃器/ドイツ陸軍 銃器
ゲームの始め方14	DESIGNER'S NOTE53
FILE-2 ゲームの遊び方 (P16～)	PLATOON LEADER ALL STAFF54
任務情報画面16	
任務情報画面でできること/画面の見方/任務情 報画面のアイコン操作	
小隊編成画面18	
小隊編成画面でできること/画面の見方/小隊編 成画面のアイコン操作/小隊の編成方法/兵員の 能力値について/装備アイテムについて/アイテ ムの購入と装備/銃器系アイテムの性能/アイテ ム分類表	

一動作環境一

OS	Windows95日本語版、及びWindows3.1日本語版
CPU	486DX2 66MHz以上(Pentium 100MHz以上推奨)
メモリ(内蔵RAM)	8Mバイト以上(16Mバイト以上推奨)
ハードディスク空き容量	2Mバイト以上(85Mバイト以上推奨)
ディスプレイ解像度	640×480ドット、256色以上(1024×768ドット、High Color<16ビット>以上推奨)
CD-ROMドライブ	2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンドボード	上記OS対応のFM音源及びMIDI音源搭載のサウンドボード

ご注意

FM音源及びMIDI音源が搭載されていないサウンドボードでは、ゲーム中の効果音しか聞くことができません

- ※ゲーム中はシステムエージェントなどの常駐ソフトは終了してください。起動しているとゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。
- ※ゲーム中はパワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。
- ※ゲーム中は日本語入力モードはオフにしておいてください。誤動作の原因となります。
- ※ゲーム中はWindows95のアニメーションカーソルを使用しないでください。誤動作の原因となります。
- ※この取扱説明書で使われている画面は開発中の画面です。実際のゲーム画面と異なることがあります。

FILE-1 ●ゲームを始める前に

ここではゲームのインストール方法を始め、ゲーム中の主な操作方法とゲームの大まかな雰囲気、ゲームの始め方などを説明します。ゲームを始める前に必ず目を通しておいてください。

ご注意：ウィルスチェックプログラムなどのユーティリティやアプリケーションソフトを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

★インストールのしかた～Windows95～

本ソフトはハードディスクにインストール(セットアップ)して使います。インストールは以下の手順で行ってください。

- ①Windows95を起動します。
- ②本ソフトのCD-ROMをCDドライブにセットしてください。自動的にインストールメニューが表示されます。インストールを開始するときは〈継続(C)〉をクリックしてください。パスマニューが表示されます。
- ③パスマニューにインストール先のディレクトリが表示されません。ディレクトリに問題のある場合は入力し直してください。インストール方法は〈最小インストール〉と〈すべてをインストール〉の2タイプがあります。ハードディスクの空き容量に合わせて選んでください。

〈MIDI設定(M)〉をクリックするとMIDIメニューを表示します。ご使用の環境に合わせて、適切な音源を選んでください。

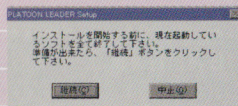
すべての設定を終えたら、〈インストール開始(S)〉をクリックしてください。

④〈インストール開始(S)〉をクリックすると、設定したディレクトリを作成します。問題ない場合は〈はい(Y)〉をクリックしてください。

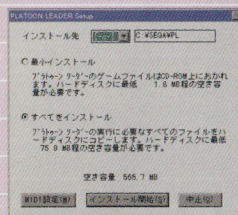
⑤最後にインストールの最終確認メニューが表示されます。インストールを開始するときは〈インストール開始(S)〉をクリックしてください。インストールを実行します。

⑥インストールが終わると、完了メニューが表示されます。〈終了(E)〉をクリックすると、インストールの完了です。

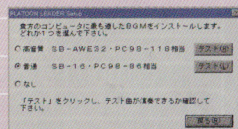
ご注意：インストール後も、本ソフトのCD-ROMはCDドライブにセットしておいてください。本ソフトのCD-ROMがCDドライブにセットされていないとゲームをプレイできません。



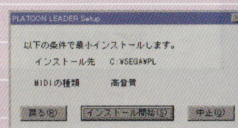
インストールメニュー



パスマニュー



MIDIメニュー



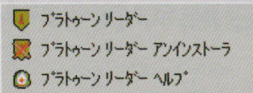
最終確認メニュー

インストール時にインストールメニューが表示されない場合

- ①自動的にインストールメニューが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROMをクリックしてください。
- ②上記の動作を行ってもインストールメニューが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROM内にある「Plsetup.exe」をクリックしてください。

★アンインストールのしかた～Windows95～

本ソフトが不要になったら、以下の手順でゲームをアンインストール(削除)してください。



プラトゥーンリーダーGroup

- ①Windows95を起動します。すでに起動している場合は、他に起動しているアプリケーションを終了してください。
- ②Windows95のスタートメニューの「プログラム」の中にある「プラトゥーンリーダーGroup」の〈プラトゥーンリーダーアンインストール〉を選んでください。
- ③アンインストールメニューが表示されますので、本当にアンインストールを実行する場合は、〈OK〉をクリックしてください。
- ④アンインストールが終わると、完了メニューが表示されます。〈OK〉をクリックすると、アンインストールの完了です。

★Windows3.1をご使用の方は…

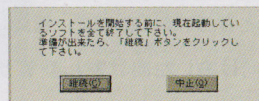
Windows3.1をご使用の方は、以下の手順でゲームのインストール、及びアンインストールを行ってください。

インストールの手順

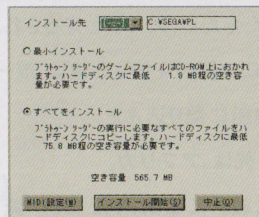
- ①Windows3.1を起動し、本ソフトのCD-ROMをCDドライブにセットし、ファイルマネージャーからCDドライブを選択します。
- ②Plsetup.exeをクリックすると、インストールメニューが表示されます。以降の手順はWindows95インストール方法、③番以降と同じです。

アンインストールの手順

- ①Windows3.1を起動します。すでに起動している場合は、他のアプリケーションを終了してください。
- ②ファイルマネージャーから「プラトゥーンリーダー」を選択し、Pluninst.exeを実行してください。以降の手順はWindows95のアンインストール方法、③番以降と同じです。



インストールメニュー



パスマニュー

PROLOGUE

1941年、徴集令発効。 退屈の終わりと、思っていた。

日本軍の真珠湾攻撃により、アメリカは本格的な戦争状態に突入した。ヨーロッパではすでにそこら中でドンパチやっていたが、ついに俺たちも銃を手にとる日が来たって訳だ。

1941年、徴集令発効。

家族や恋人に別れを告げた勇敢な男達が集まった。

もっとも、兵隊になれば、皆同じだ。

「右向け右! 左向け左!」教官が叫べばそれに従うだけだ。どぶの中でも這いつくばり、たとえ火の中、水の中、ただただ、死ぬほど走らされた。

どうにか訓練を終えた俺は、第一師団に配属され、

早速船に乗り込んだ。

行き先は、アフリカ。

楽な戦いになるはずだった。俺はこれからの戦いのことより、退屈な船旅の終わりを望んでいた。

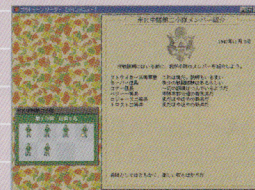
遠からずそれが間違いであったことを、

俺はこの身で知ることになる……。



登場キャラクター

「キャンペーン」モードでは、ゲームを進めるにつれ、数多くのキャラクターがあなたの小隊に配属されてきます。その全員をここで紹介することはできませんが、シナリオ「1942」(詳しくは14ページ)で、「ヒーロー効果」と呼ばれる特殊な能力を持ったキャラクターのうち主要な6人を紹介しましょう。彼らを上手に使うことで、戦闘はよりエキサイティングになっていきます。



ロバート・ストライカー
フィラデルフィア出身。統率力、指導力に優れ、部下から信頼も厚い。ドイツ語がうまい。



スコット・K・スティーブン
シカゴ出身。血気盛ん、短気で喧嘩っばやいが、陽気でフランクな性格。熱心なカトリック教徒。



チャールズ・ブライアン
ニューヨーク出身。コロンビア大学の生徒で典型的なWASP。「アメリカの正義」を疑わない。



ジョン・マッコイ
ウェストバージニア州出身。常に冷静で物静かな、小隊一の大家。機械の修理が得意な元農夫。



ポール・ルポー
ニューオリンズ出身。フランス系アメリカ人。口癖は「C'est la vie. (それが人生だ)」



マイケル・ハギンズ
ニューヨーク出身。看護師。間違った処置をすることもあるが、何度となく仲間の命を救っている。

〈ヒーロー効果について〉

多くの戦場において、時として本来の能力以上の力を発揮し、信じ難いほどの戦績をあげる者達がありました。人々は彼らをヒーローと呼びます。本作に登場するキャラクターの何人かはこの能力に恵まれ、「エリア射撃では混乱しない」「非常に負傷しにくい」の2つの特典を持ち合わせています。上で紹介している兵士は、全員この能力を持っています。敵軍にもヒーローがいるかもしれません。



操作方法

ゲーム中の操作はすべてマウスによって行います。基本的な操作方は、マウスでカーソルを移動、実行するコマンド上に移動させ、左クリック（ボタンを押す）をしてください。なおメニューバーはキーボードでも操作することができます。詳しくは9ページの説明をご覧ください。また、キーボードの操作表記は、すべて英語用101キーボードを使用しています。



▲カーソル。場面により右の形に。



▲ボタンを押すと次の画面に行く。

ゲーム中の特殊なアイコン

ゲーム中に登場する特殊なアイコンは右の種類です。特殊な形状をしたアイコンは他にもありますが、それは各画面の見方で紹介します。



◀現在開かれているウィンドウを閉じます。ウィンドウによっては右クリックで閉じることができるものもあります。



◀ヘルプウィンドウを呼び出します。ヘルプウィンドウについて詳しくは45ページをご覧ください。

特殊な操作方法について ダブルクリック

このゲーム中だけの操作方法ではありませんが、ダブルクリックとは2回連続でマウスの左（または右）ボタンをクリックすることを指します。ゲーム中は各装備の性能表（詳しくは24ページをご覧ください）を表示させるときなどに使用します。



ドラッグ&ドロップ

これもゲーム中だけの操作方法ではありませんが、ドラッグとはウィンドウなどを左クリック、クリック状態（ボタンを押し続ける）のままマウスを動かすことをいいます。この操作によってウィンドウの位置などを自由に動かすことが可能です。またドロップとは、ドラッグによって動かしたウィンドウなどをドラッグ状態から解放することをいいます。例えばゲーム中では装備アイテムを装備欄からドラッグ、各キャラクターの装備欄にドロップすることで、アイテムの売買を実行します。アイテムの売買に関して詳しくは23ページをご覧ください。



◀ドラッグ&ドロップはゲーム中さまざまなシーンで使用します。



◀アイテムやウィンドウをつかんで放す、と覚えてください。

メニューバーの操作

画面上部にあるメニューバーでは、ゲームの終了や設定の変更、ヘルプ画面の表示を実行することができます。メニューバーの各コマンドにカーソルを合わせ左クリックをするとプルダウンメニューが表示されるので、変更したい項目をクリックしてください。キーボードでメニューバーを操作するときは、Altキーでメニューバーにカーソルを合わせ、→←↑↓で各項目を選択してください。なお、メニューバーの項目は画面、ゲーム設定によって選択できないものがあります。



ファイル(F)

〈再開〉、〈読込〉、〈新規〉、〈保存〉の4項目については14ページの説明をご覧ください。〈メニューに戻る〉はゲームを終了しタイトル画面に戻ります。〈ゲーム終了〉は「プラトーンリーダー」を終了し、Windows95画面に戻ります。ゲームを終了するときはこのコマンドを選んでください。

ゲーム(G)

〈任務確認〉で現在の任務目的を確認。〈任務放棄〉では現在の任務を断念します。〈索敵あり〉は「初級」のみ索敵ルールの有無を設定可能。〈表示切替〉はマップの陰影表示を、味方全ユニットの視界(通常)、手番ユニットの視界のみ(手番の視界)、手番ユニットの射界のみ(手番の射界)の3つから選択。〈敵データを見る〉は敵ユニットの能力(性能)を表示するかどうかを選択。〈全ユニットパス〉はすべての味方ユニットのパスを実行。〈移動〉は移動に関するルールの変更を行い、〈ユニットカラー〉は敵味方ユニットの表示色を、国家が陣営かの、どちらで表示するかを選択できます。

オプション(O)

〈効果音を鳴らす〉〈背景効果音を鳴らす〉〈BGMを鳴らす〉は、それぞれチェックすると対応する音楽を鳴らします。〈戦場の通常表示〉〈戦場の拡大表示〉は戦闘画面のマップの縮尺を変更し、〈動画の通常表示〉〈動画の拡大表示〉はゲーム中のムービーシーンのフレームサイズを変更します。

ウィンドウ(W)

〈縮小マップ〉〈地形データ〉〈手番ユニット情報〉〈目標ユニット情報〉は、それぞれチェックすると戦闘画面で対応する情報を表示します(詳しくは28ページをご覧ください)。〈ユニット情報は1つ〉をチェックすると、敵味方とも、ユニット情報は1つしか表示しないようになります。

ヘルプ(H)

〈目次〉をクリックするとヘルプ画面になります。〈ヘルプの使い方〉をクリックすると、ヘルプ画面の操作方法などを解説します。

PLATOON LEADERとは?

このゲームは、コマンド式の戦術級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、ヨーロッパにおける枢軸軍と連合軍との戦いを、アメリカ軍の1小隊長の立場からプレイします。最大の特徴は歩兵単位での局地戦をほぼ完全にシミュレートした点で、歩兵戦の醍醐味、そして苦しみを存分に味わうことができます。ただし、それゆえにこのゲームは、決して簡単なゲームではありません。最初は歩兵戦独自のテンポにとまどうことになると思います。そこでここからゲームの流れを簡単に紹介します。よく読んで、実際のプレイの参考にしてください。

ゲームの大まかな進行

ゲームは本部から指示される任務をクリアすることで進んでいきます。「キャンペーン」モードを開始すると、あなたの小隊に配属された兵員の紹介に続き、作戦の概要が紹介されます。作戦内容にあわせて小隊の編成を終えたら、いよいよ作戦開始。戦闘画面に入ります。戦闘画面で無事に任務を達成すれば兵員の補充後、次の作戦となりますが、任務を達成できなくても、次の作戦へとゲームは進んでいきます。なおこのゲーム進行は「キャンペーン」モードの場合です。「単独シナリオ」モードでは、好きな作戦をプレイすることができます。ゲームモードについて詳しくは14ページをご覧ください。



▲実際に作戦を開始する前に、小隊編成画面で小隊参加兵員や装備を変更できます。



▲作戦を遂行する戦闘画面。多くの場合敵の全滅は目的ではないことに注意。



ゲームモード選択

ゲームを開始するとこの画面に。詳しくは14ページをご覧ください。

任務情報

これから戦う作戦の概要等を確認できます。詳しくは16ページをご覧ください。

小隊編成

作戦に参加する小隊を編成します。詳しくは18ページをご覧ください。

戦闘

実際に戦闘を行う画面です。詳しくは26ページをご覧ください。

兵員補充&次の戦場へ…

正否を問わず、作戦が終了するとこの画面に。詳しくは43ページをご覧ください。

任務を確認後、小隊を編成する

ここからは「キャンペーン」モードの流れにそって、ゲーム中の各画面の紹介をします。はじめてゲームを遊ぶと、兵員の紹介後、任務情報画面でこれから始まる作戦の概要が紹介されます。ここで作戦の目的と、達成するために必要な装備等を確認してください。

次に作戦に参加する兵員を決定する小隊編成画面になります。この画面では最大8人の分隊を作戦によって2分隊まで編成することができます。現在あなたの指揮下にある兵員から、参加する兵員を選択してください。ただし、作戦内容、または前回の戦闘の結果によって、参加できる兵員数は変化します。なお各兵員は多くの作戦に参加することで、その能力を高めていきます。つまり、「キャンペーン」モードでは兵員を育てるロール・プレイング・ゲーム的な要素も楽しめます。



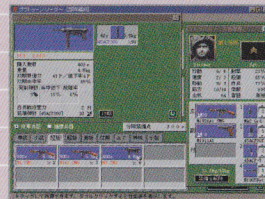
▲任務情報画面。ここでこれから始まる作戦の概要が説明されます。



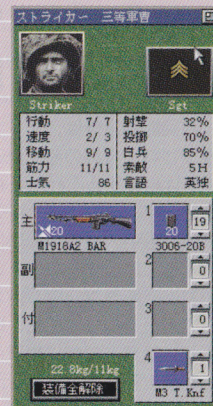
▲小隊編成画面。作戦に参加する兵員を選んで、小隊を編成します。

作戦に合わせた装備を選択

小隊編成画面では、小隊の編成以外に、各兵員の所持する武装など装備の変更することもできます。より優れた銃器を所持した方が戦いを有利に進められるのはもちろん、作戦によっては爆薬などの特別な装備を要求されることがあります。任務情報画面で作戦に必要な装備が記されているときは、忘れずにその装備を所持してください。なお装備は購入するという形で入手し、「小隊装備点」(詳しくは23ページ)を消費してしまいます。装備点は作戦クリアなどで増やすことができます。



▲銃器などの装備は装備点を消費して入手します。



《常にベストの小隊が編成できるとは限らない》

多くの作戦を達成するうちに、あなたの兵員たちはより優れた兵士へと成長していくことでしょう。しかし、常に優れた兵員で小隊を編成できるわけではありません。前回の任務で負傷した兵員は、負傷の度合いによっては回復するまで作戦に参加できませんし、目覚ましい功績をあげたものは昇進し、休暇を取ってしまいます。兵員はある程度まんべんなく育てた方がいいでしょう。



いよいよ戦場へ…

小隊編成画面で作戦に必要な小隊の編成を終えると、いよいよ戦闘画面に突入します。戦闘は順番のまわってきたキャラクターに射撃や移動など6つの中から命令を与えることで進行する、コマンド制になっています。状況をよく判断して、各兵士に的確な命令を下してください。なお各兵士の行動順は「移動力」の高い順で、移動力が同じ場合はランダムで順番が決まります。



1ターンはいくつかのフェイズに分かれている

戦闘中の時間の流れをターンと呼びます。野球でいうインニングのようなものと思ってください。さらに、1つのターンはいくつかのフェイズ(野球での表と裏)に分かれています。詳しくは26ページで紹介しますが、行動力の高いキャラクターほど1ターン内でのコマンド実行回数が多くなり、複数のフェイズで行動を行うことができます。いうまでもなく、行動力は高いほど有利といえます。



移動によって敵を探す

戦闘開始直後は、マップ中のほとんどの場所が薄暗く表示され、敵兵の姿を見ることができません(初級モードでは表示することも可能)。これは「索敵」ルールによるもので(詳しくは39ページを)、各キャラクターの持つ「索敵範囲」より遠い場所は、地形は分かっても敵兵を確認するにはいけない、ということです。もちろん敵兵の姿を確認しない限り射撃することはできません。移動して敵兵を探してください。また、索敵範囲内に敵がいなくても、敵兵との間に射撃の邪魔となる障害物などがあると射撃することができません。これを「射線」と呼びます。詳しくは39ページをご覧ください。



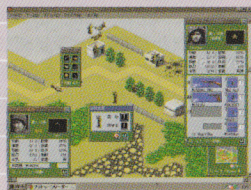
◀最初は敵兵の姿が見えませんが、移動して敵を見つけると



◀仲間のどれかの索敵範囲内にある敵は、すべての仲間から見ることが出来ます。

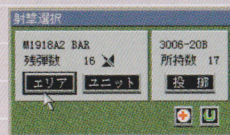
敵を見つけたら身を隠す

移動によって敵を発見したら、まず身の安全を確保するようにしたほうがいいでしょう。もっとも簡単なのは伏せることです。このゲームではキャラクターの姿勢を「立ち」、「屈み」、「伏せ」の3つから選択することができます。伏せていれば敵兵の攻撃に当たりにくくなり、逆にこちらの射撃の精度を高められますが、移動力や視界は低下します。立っているときはその逆です。立って移動し、伏せて射撃。これが戦いの基本とってください。



威嚇射撃で敵を混乱させる

身の安全を確保したら今度こそ射撃ですが、特に各兵士がまだ未熟な最初のうちは、驚くほど射撃の命中率が低いものです。命中率は敵に接近するほど高くなりますが、敵に近づくのは容易なことではありません。そこで重要なのが、「エリア射撃」と呼ばれる威嚇射撃です。射撃には敵兵を狙う「ユニット射撃」(詳しくは下欄)と、敵兵のいるヘックス(マップ上のマス目)を狙う「エリア射撃」の2種類があり、「エリア射撃」は「ユニット射撃」に比べ命中率が高く、狙ったエリアにいる敵兵を混乱状態(ある程度の時間行動不能)にする効果を持ちます。そうして敵兵の動きを封じている間に移動すれば、比較的安全に「ユニット射撃」の有効範囲に接近できます。



◀射撃は敵兵を狙う「ユニット」と、エリアを狙う「エリア」の2種類があります。



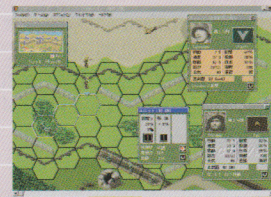
◀エリア射撃は威嚇射撃と

慎重に接近し、確実に敵を倒す

「ユニット射撃」とは、敵兵そのものを狙う射撃方法です。「エリア射撃」に比べ命中率がかなり低いのですが、命中すれば敵兵にダメージを与えることができます。つまり、敵兵を倒そうと思ったら、「ユニット射撃」を使用する必要があります。十分に敵兵に接近できたら、この射撃方法で敵を倒してください。また、敵兵と同一のヘックスに侵入することで、白兵戦(詳しくは41ページ)をしかけることもできます。もっとも、これは前時代的な戦法ですが。



◀射撃の命中率は敵兵に接近するほど高くなります。ただし、遮蔽物や地形の影響を受けます。



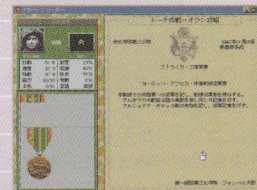
▲「ユニット射撃」は、そうとう接近しても命中率が低めです。何度も射撃してください。



▲白兵戦はある意味確実ですが、こちらもダメージを負う可能性がある、危険な戦い方です。

作戦を達成すると…

任務を達成すると、基本的にその作戦は終了。次の作戦に進んでいきます。作戦終了後は作戦に参加した兵員の昇進など、状態変化(詳しくは43ページ)があり、新たな兵員が配属されてくることもあります。また連続した作戦ではない限り小隊編成画面になるので、消耗した弾薬等を補充してください。なお、各作戦は全滅したり、失敗しても次の作戦に進んでいきます。



ゲームの始め方

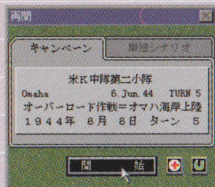
Windows95ではスタートメニューの「プログラム」の中にある「プラトゥーンリーダーGroup」の〈プラトゥーンリーダー〉をクリックしてください。Windows3.1の場合は、プログラムマネージャーから「プラトゥーンリーダー」を選択し、Pl.exeを実行してください。

どちらの場合も、実行するとタイトル画面に続き、タイトルメニューが表示されます。メニューの各項目の内容は、以下のとおりです。



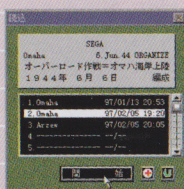
再開

戦闘画面では1ターン経過ごとに自動的にゲームデータがセーブされます。この〈再開〉は以前に自動セーブされたデータがある場合、そのプレイの続きを遊ぶことができます。自動セーブは「キャンペーン」モードと「単独シナリオ」モードの2つのモードで別々に行われます。どちらか続きの遊びたい方を選び、ウィンドウ下部の〈開始〉をクリックしてください。



読込

戦闘中の自動セーブと異なり、小隊編成画面ではいつでも任意にゲームデータのセーブを行うことができます。この〈開始〉では以前にセーブしたデータがある場合、そのプレイの続きを遊ぶことができます。続きを遊びたいデータをクリックし、ウィンドウ下部の〈読込〉をクリックしてください。

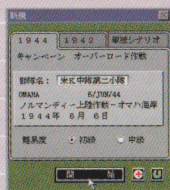


新規

はじめてゲームをするときは〈新規〉をクリックしてください。プレイするシナリオの選択画面になります。シナリオは……

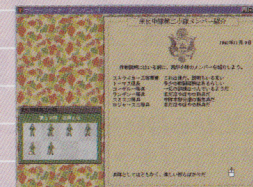
- 〈1944〉 D-DAY、つまりノルマンディ上陸より始まるキャンペーンモード(次々に作戦をこなす連続したシナリオ)。
- 〈1942〉 アフリカ上陸より開始し、シチリア島からヨーロッパに至るキャンペーンモード。
- 〈単独シナリオ〉 任意のマップだけをプレイする、独立したシナリオ(詳しくは45ページ)。

以上の3つがあります。プレイしたいシナリオを選択、難易度を決定してから〈開始〉をクリックしてください。またこのとき、小隊名をクリックすると、小隊名を変更することができます。



初めてゲームを遊ぶときは…

タイトルメニューの〈新規〉でプレイするシナリオ、難易度を決定し〈開始〉をクリックすると、いよいよゲームが始まります。この時、〈1944〉と〈1942〉の2つのキャンペーンモードでは、まずあなたの小隊に配属された兵員の紹介画面になります。簡単に各兵員の特徴が説明されるので、よく読んでおいてください。説明が終わった後、なにかボタンをクリックすると任務情報画面(詳しくは16ページ)になります。



ゲームの難易度について

キャンペーンモードでは、〈1944〉なら初級か中級、〈1942〉なら中級か上級からゲームの難易度を選択することができます。難易度の変更はシナリオの選択画面で、選択したい難易度の横のチェックボックスをクリックすることでできます。なお、各難易度によるゲームの違いは以下のとおりです。

初級

一部の重要キャラクターにヒーロー効果がつき、ヒーローは負傷しても次の任務までに回復します。「占領」や「爆破」の任務では、制限ターン数が多くなります。また、小隊装備点が多めで、メニューバーの〈ゲーム〉から〈索敵あり〉で、索敵ルールをなくすことや敵兵のデータを制限なく見ることでもできます。

中級

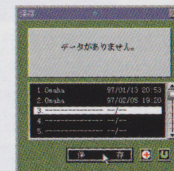
一部の重要キャラクターにヒーロー効果がつきます。視界ルールの変更などはできません。

上級

ヒーロー効果がまったくありません。そのため、極めて慎重なプレイが要求されることになります。

〈ゲームのセーブ方法〉

戦闘画面では、2ターン目以降、各ターンの最初に必ず自動的にゲームデータがセーブされます。これはカットすることができません。任務情報画面では〈保存〉をクリックするとセーブウィンドウが開きます。最大15か所までゲームデータをセーブすることができるので、セーブしたい場所を選択し、〈保存〉をクリックしてください。なお、以前セーブした場所を選択すると、そのデータを消して新しいデータを上書きします。残しておきたいデータがあるときは、気をつけてください。



▲セーブは15か所までできます。保存したい場所をクリックし、〈保存〉でセーブしてください。

FILE-2 ● ゲームの遊び方

ここからは実際のゲームのプレイ方法を紹介していきます。なお各画面の進行は、基本的に「キャンペーン」モードでのプレイを前提にしています。「単独シナリオ」のゲーム進行に関しては、45ページをご覧ください。

任務情報画面

任務情報画面では、これから始まる作戦の概要と、必要な装備等の情報が表示されます。この画面になるとまずヨーロッパ全域の(1944)キャンペーンの場合)マップが表示され、その後作戦の舞台となる地域の詳細なマップが表示されます。合わせて上官からの指示も表示されます。よく聞いておいてください。



任務情報画面でできること

この画面では4つのアイコンによって、作戦のより詳細な情報、目的、必要な装備等を確認することができます。特に作戦の詳細な情報が表示される〈目的〉(詳しくは右ページ)は重要です。特に〈目的〉中で紹介される、その作戦を終了した後、補給を受けられるかどうか(小隊編成画面に戻れるかどうか)の情報はしっかりと見ておいてください。「補給は不可能」の場合は、作戦をクリアしても連続して次の作戦に入ることを意味しています。



画面の見方

画面中央のマップは、次の作戦の戦場となる地域全体と、味方、および敵軍の部隊の配置を表示しています。この画面でのコマンドは画面下部に並んだ4つのアイコンで、それぞれの内容については右ページをご覧ください。



アイコン

任務情報画面のアイコン操作

全体

このボタンをクリックすると、作戦背景や目的など、作戦の概要を知ることができます。

目的

このボタンをクリックすると、作戦の詳細な目的を確認することができます。なお作戦期間とは、任務達成までのターン数が制限された作戦のときに表示され、この期間(ターン数)に目的を達成することができないと作戦失敗となります。合わせて「サドンデス」と表示されているときは、目的を達成した時点で作戦が終了することを意味しています。また作戦終了後に補充を受けられるかどうか也表示されます。「補充は不可能」の時は、連戦になるので事前に十分な装備を準備しておいてください。



装備

このボタンをクリックすると、次の補充(小隊編成画面)に行くまでの作戦に必要な装備を知ることができます。例えば「火力支援」(詳しくは34ページ)を受けられる作戦では、「通信機」を持っていないと支援を要求できませんし、「施設の爆破」が任務の時は、「爆薬」を持っていないと任務を遂行することができません。この画面では味方からの「火力支援」が受けられるかどうか也表示されます。

編成

このボタンをクリックすると、任務情報画面を終了し、小隊編成画面になります。

〈任務の内容について…〉

作戦にはさまざまな種類があります。作戦は主に一定期間内に特定の拠点を占領、または防衛するもの。一定期間内に特定の拠点を破壊、または破壊から防衛するもの。一定期間内に特定の車両(兵員)を戦線から離脱させる、または離脱を阻止するもの、などがあります。これらの作戦の多くは、目的を達成した時点で作戦内容が変更、その戦場からの離脱や逃亡する敵軍の掃討になります。なお注意点として、拠点の占領とは目的のターン終了時に、そのヘックスに「自軍のZOC(詳しくは40ページ)のある兵員がいる」、「敵軍のZOCのある兵員がない」の、2つの条件を満たしている必要があります。

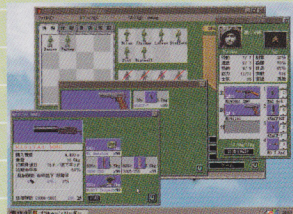


▲現在の作戦の内容は、メニューバーの「ゲーム」で確認できます。

▲作戦の目的が変更になるときは、画面にそれが表示されます。

小隊編成画面

任務情報画面で〈編成〉をクリックすると、この小隊編成画面になります。ここでは作戦に参加する小隊の編成を行います。最初のうちは兵員数の問題などでそれほど気にする必要はありませんが、小隊の編成は任務情報画面での情報を元に、慎重に行ってください。



小隊編成画面でできること

小隊編成画面では、最大8名で構成される分隊を、作戦によって2分隊まで編成することができます。また各兵員の所有する装備を、「小隊装備点」(所持金と思ってください)の範囲で自由に変更することができます。

右がこの画面でできることの大まかな流れです。小隊を編成するときは、まず各分隊の指揮官を決める必要があります(詳しくは20ページ)。次に分隊に参加する兵員を決定し、装備を変更する場合は兵員ごとに装備の変更を行ってください。

1 指揮官の選択

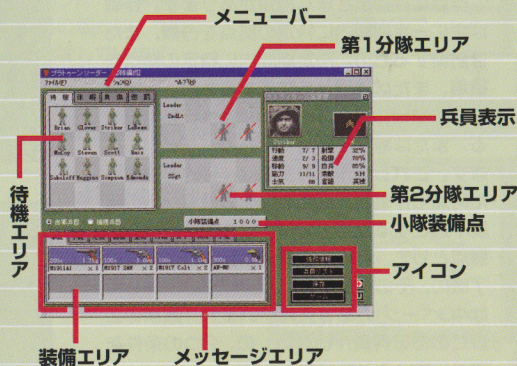
2 分隊隊員の選択

3 装備の変更

4 任務開始

画面の見方

待機エリアには現在小隊に配属されている兵員が表示されます。エリアの上にある〈待機〉は作戦に参加できる兵員、〈休暇〉は現在休暇中の兵員、〈負傷〉は病院送りとなっている兵員、〈懲罰〉は現在懲罰中の兵員を、それぞれ表示します。第1、第2分隊エリアは、作戦に参加する小隊を編成するエリアです(詳しくは20ページ)。画面下の装備欄は、「小隊装備点」によって入手できる装備を表示し、表示欄の上にあるチェックボックス〈捕獲兵器〉をクリックすると、作戦中敵兵から奪った兵器を表示します(詳しくは34ページ)。



小隊編成画面のアイコン操作

この画面では、画面右下に表示された4つのアイコンを使って任務情報の確認、小隊兵員の確認、ゲームのセーブなどができます。なお、〈ゲーム〉は小隊の編成を終えなければ選択することができません。



ヘルプ画面へ

メニュー画面に戻る

任務情報 任務情報画面に戻ります。

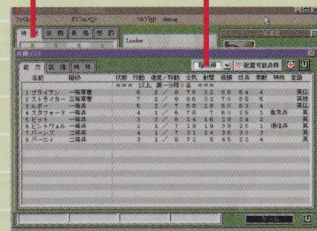
兵員リスト

現在小隊に配属されている兵員の一覧を見ることができます。左上の「表示内容切り換え」をクリックで表示内容を切り換えられ、〈能力〉で兵員の能力値を表示。〈装備〉で兵員の装備位置(詳しくは22ページ)ごとの装備アイテム種類を表示。〈特殊〉では「衛生兵」、「通信兵」、「工兵」の兵員の兵種(詳しくは21ページ)を表示します。

「表示順切り換え」をクリックでは、表示されている兵員の順番を〈階級順〉や〈行動順〉などの条件で並び換えることができます。また、「配置可能兵員」のチェックボックスをクリックすると、現在待機エリアにいる兵員だけをリストに表示します。

表示内容切り換え

表示順切り換え



保存

現在のゲームデータをセーブすることができます。データのセーブはセーブデータ表示欄の横にある「スクロールバー」を操作することで最大15か所まで可能です。セーブする場所を決めたら、その場所をクリックして白色に反転させてから、〈保存〉をクリックしてください。セーブを実行します。なお、過去に保存したデータの上にセーブするときは、データを上書きします。残しておきたいデータがあるときは、気をつけてください。



ゲーム

小隊の編成を終えた後、〈ゲーム〉をクリックするといよいよ作戦開始。戦闘画面になります。戦闘画面について詳しくは26ページからの説明をご覧ください。なお、小隊を編成し終わっていないこのボタンはクリックできません。分隊を2つ編成する必要がある時など、気をつけてください。

小隊の編成方法

分隊は作戦によって最大2つまで編成することができます。小隊の編成は待機エリアにいる兵員を分隊エリアにドラッグ&ドロップすることで行います。各分隊はまず指揮官を決める必要があります。最初に待機エリアから分隊エリアに移した兵員が、移された分隊エリアの指揮官になります。ただし各分隊エリアの左上には「Leader Sgt」などの表示があり、この場合「Sgt」、つまりサージェント(軍曹)以上の階級を持つ兵員でないと指揮官にできないことを意味しています。また、分隊エリアに赤い斜線が引いてある場合は、そこに兵員を配置できないことを意味します。右の写真では第2分隊エリアのすべてに斜線が引かれているので、第2分隊は編成できないこととなります。



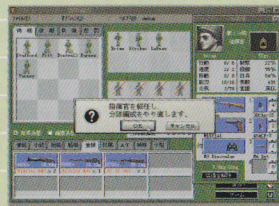
◀最初に待機エリアから指揮官にする兵員を分隊エリアに移してください。



◀赤い斜線が引かれた場所には、兵員を配置することができません。

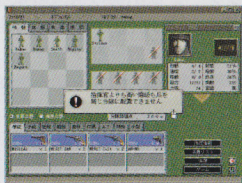
指揮官決定後、兵員を配置する

指揮官の配置を終えたら、その後他の兵員を、指揮官と同じ要領で待機エリアから分隊エリアにドラッグ&ドロップしてください。いちど配置してしまっても、分隊エリアから待機エリアにドラッグ&ドロップすることで配置を取りやめることもできます。この時指揮官を配置から外そうとすると、配置の済んだ分隊員全員を待機エリアに戻します。

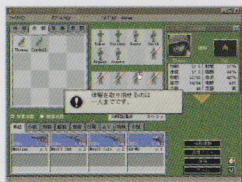


◀小隊編成時の注意点

小隊編成時には、いくつか細かいルールがあります。まず指揮官は、要求される階級以上なら誰でもなることができますが、同じ分隊内に指揮官より階級の高い兵員を分隊隊員として編成することはできません。また分隊に編成できるのは「待機」中の兵員ですが、1名に限り「休暇」中の兵員を編成することができます。ただし、その兵員の「士気」(詳しくは21ページ)は低下してしまいます。なお、「負傷」、「懲罰」の兵員は配置することができません。最後に各分隊は最大8名で編成されますが、1名だけで作戦に挑むことも可能です。ただし分隊を2つ編成しなければいけない作戦では、必ず2つ分隊を編成してください。



◀指揮官より階級の高い兵員は、分隊隊員にすることができません。



◀「休暇」中の兵員は1名に限り小隊に編成できます。

兵員の能力値について

待機エリア、または分隊エリアにいる兵員をクリックすると、その兵員の能力を表示したウィンドウが表示されます。各能力の意味は以下のとおりです。また、「衛生兵」、「通信系」、「工兵」は、階級章の上にそれぞれの兵種が表示されます。それぞれ兵種の持つ能力は、「衛生兵」は治療能力が高く敵のユニット射撃に狙われません。「通信兵」は「主装備」(詳しくは22ページ)に「無線」を持つことで、火力支援のある作戦で火力支援を要求することができます。「工兵」は「爆薬」を設置できる唯一の兵種です。



行動	1ターン中に何回行動できるかを意味します。詳しくは26ページをご覧ください。	射撃	ユニット射撃、エリア射撃の命中率に影響します。当然高いほど命中率が高くなります。
速度	1フェイズに何ヘクス移動できるかを意味します。ただし「移動」以上の移動はできません。	投擲	手榴弾を投げる(投擲)際の命中率に影響します。これも高いほど命中率が高くなります。
移動	1ターンに最高何ヘクスまで移動できるかを意味します。詳しくは29ページをご覧ください。	白兵	白兵戦(詳しくは41ページ)になった時の、各行動の命中率に影響します。高いほど有利です。
筋力	総装備重量による「速度」の低下に影響します。詳しくは22ページをご覧ください。	索敵	索敵範囲、つまり視界の届くヘクスの距離です。長いほど目がいいといえます。
士気	混乱(詳しくは37ページ)状態のなりにくさと、なった場合の回復率に影響します。	言語	会話できる言語です。任務遂行にはほとんど影響ありませんが……。言語は4か国語用意されています。

装備アイテムの表示

兵員の能力値ウィンドウの右上にある四角アイコンをクリックすると、その兵員の持つ装備が装備位置(詳しくは22ページ)ごとに表示されます。装備の変更などはこのウィンドウを出していないと行うことができないので、忘れないようにしてください。なお、再度同じボタンをクリックすると、兵員の能力値ウィンドウは元のサイズに戻ります。



▲このボタンをクリックすると、装備一覧も合わせて表示します。

装備アイテムについて

各兵員は、最大7種類のアイテム（銃器系などの大型アイテム3種類、弾薬系などの小型アイテム4種類）を装備することができます。各種アイテムは、それを装備する装備位置により戦闘画面で効果を発揮します。ただし「治療キット」は「衛生兵」、「通信機」は「通信兵」、「爆薬」は「工兵」が持っていることと使用できません。また、衛生兵はナイフ以外の武器系アイテムを装備することができません。

装備アイテムの装備位置は大型、小型間ならドラッグ&ドロップで自由に交換できますが、兵員間の交換は小隊編成画面ではできません。この場合は売却（詳しくは23ページ）を利用して交換してください。

装備位置について

各装備アイテムは、装備できる位置によって大きく大型アイテム（横長のアイコンで表示されるもの）と、小型アイテム（ほぼ正方形のアイコンで表示されるもの）の2種類に分けられます。大型アイテムは装備位置「主」、「副」、「付」の3か所にそれぞれ1つつ装備可能で、小型アイテムは装備位置「1」～「4」までの4か所にそれぞれ1種99個まで装備できます。各種装備アイテムは装備した位置によって戦闘画面で使用できるかどうかが決まり、それぞれの装備位置に装備すべきアイテムは右を見てください。

主	主装備のことです。銃器や無線などの戦闘中に使用するアイテムはここになければ使えません。
副	副装備のことです。機関銃などに付属する「三脚」はここに装備しないと効果を発揮しません。
付属	装備の予備欄です。ただし「重機」はここに「弾薬箱」、「副」に「三脚」を装備しないと使えません。
1	弾薬や手榴弾などの消耗品を装備する欄です。手榴弾はここに装備しないと使用できません。
2~4	各銃器用の弾薬、白兵戦で使用するナイフなどはこの欄に装備してください。

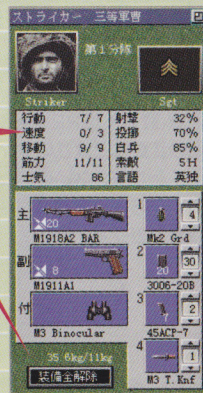
総装備重量による速度の低下

装備アイテムは「小隊装備点」が許す限りいくらでも装備することが可能ですが、各装備アイテムには重量が設定され、装備をするほど総装備重量が増えていきます。各兵員は、その兵員の持つ「筋力」の値が平均的な装備可能重量となり、兵員の装備欄にある「装備全解除」の上にKgで表示されます（「」の右側の数値が平均的な装備可能重量、左側が現在の総装備重量）。総装備重量がこの値を上回ると、能力値「速度」が低下し、最悪の場合はいっさいの移動ができなくなります。詳しくは右の表をご覧ください。

総装備重量	「速度」値
「筋力」値以下	通常
「筋力」値2倍以内	2/3
「筋力」値2~3倍以内	1/3
「筋力」値の3倍以上	0

速度

総装備重量



アイテムの購入と装備

装備の購入と売却は、購入(売却)したいアイテムを装備エリアと兵員の装備欄との間でドラッグ&ドロップすることでできます。購入するときは装備エリア上のメニューバーから、〈小銃〉やく〈軽機〉など購入したい銃器の種類をクリックしてください。次に欲しい武器をドラッグし、兵員の装備欄の装備したい装備位置にドロップすればその武器を購入します。装備アイテムを購入すると、アイテムごとの「価格」が「小隊装備点」から引かれ、「小隊装備点」以上の装備アイテムを購入することはできません。装備アイテムの売却は、逆の手順でできます。また、購入時の価格で売却することができます。なお各装備アイテムのアイコン表示(下の写真)の残数とは、そのアイテムが後いつ装備エリアに残っているかを示しています。



価格

重量

型名

残数

弾薬などの購入は……

銃器を使用するのに欠かせない弾薬類は、装備エリアからは購入できません。現在装備している銃器の弾薬が欲しいときは、装備エリア、または装備欄にある銃器のアイコンをダブルクリックしてください。その銃器の性能表が表示されます。ここにその銃器専用の弾薬や三脚等が表示されるので、それを装備欄の「装備1~4」にドラッグ&ドロップで購入できます。



銃器アイコンをダブルクリックすると性能表が表示されます。性能表の見方は24ページをご覧ください。

【購入方法】



◀ 装備エリアから兵員の装備欄の装備したい位置にドラッグ&ドロップしてください。

【売却方法】



◀ 売るアイテムを装備エリアにドラッグ&ドロップしてください。購入時の価格で売却できます。



スイッチ

▲ 購入したい弾薬を性能表から装備欄の装備1~4のどこかにドラッグ&ドロップしてください。次に何個購入するかウィンドウが表示されるので、必要な個数をクリック。すでに装備1~4に装備しているアイテムは、横のスイッチを操作することでも売買が可能です。総装備重量の調整などに使ってください。なお、装備アイテムの種類と効果については25ページをご覧ください。

銃器系アイテムの性能

銃器系アイテムとは、装備エリアの〈拳銃〉〈小銃〉〈短機〉〈軽機〉〈重機〉〈AT(対戦車用兵器)〉の6種類のことです。これらの銃器はアイコンをダブルクリックすることで性能表ウィンドウを表示することができます。性能表ウィンドウ中の表示は……。「購入費用」、「重量」はそのとおりの意味です。

「初期貫通力」は射撃された弾丸のゼロ距離時の貫通力と、1ヘックスごとの貫通力の低下値です。

「初期命中値」は銃器そのものの持つ命中率です。

「発射弾数」は1回の射撃で発射する弾数です。

「命中低下」は1ヘックスごとの命中率の低下率。

「故障率」は射撃時に故障する確率を意味します。

「白兵戦攻撃力」は白兵戦時に武器として使用する際の攻撃力を意味します(詳しくは41ページ)。

「初期弾数」は最初から装備されている弾倉(弾薬)の弾薬数を意味しています。これは性能表ウィンドウの中に、別の弾倉(弾薬)があった場合それをクリックすると変更することができます。なお弾薬は目的別に4種類があります。詳しくは下をご覧ください。

「発射弾数」が2種類ある銃器は、射撃弾数を射撃時に2種類から選べる銃です(主に通常の発射と、連射)。射撃弾数により、「命中率」、「故障率」が異なります。

装備エリアの〈小型〉にある手榴弾と銃剣アイテムは、表示内容が一部異なりますが、基本的に性能の見方は銃器系アイテムと同じです。

弾薬分類表

- 対兵員、対車両、どちらにも使用できます。
- 対地形用。使用した地形(ヘックス)にいる全ユニットに有効。
- 対車両用。対地形用として使用できるものもあります。
- 信号弾。夜間に使用すると索敵範囲を広げる照明弾。

その他のアイテム性能

その他のアイテムとは、装備エリアの〈付属〉と〈特殊〉にあるアイテムを指します。具体的に「三脚」は、装備位置「副」に置くことで「主」装備の命中率を上昇させます(ただし「伏せ」か「屈む」時のみ)。「双眼鏡」は「主」に装備することで、装備した兵員の索敵能力を2倍に上昇させます。「通信機」は通信兵が「主」に装備したとき、火力支援の要求等を行うことができるようになります。「治療キット」は衛生兵が「主」に装備したとき、治療の成功率を上昇させる効果を持ちます。「弾薬箱」は対応する銃器用の大型弾倉とってください。最後に装備エリアの〈拳銃〉にある「AN-N8」は「信号銃」です。一部の作戦では、これを使って索敵範囲を広げられます。



▲銃器系アイテムの性能表。その銃器に使うことのできる弾倉(弾丸)や三脚、銃剣、対戦車戦で効果を発揮する擲弾なども合わせて表示されます。なおこれらの装備をクリックすると銃本体の性能表示が青色になり、そのアイテムを使用したときの性能がわかります。〈初期〉をクリックで初期性能を表示します。



▲手榴弾や銃剣アイテムの性能表。表示内容は少し銃器系アイテムと異なりますが、意味自体は同じです。



▲信号銃(AN-N8)。夜戦時にこれを使用すると、一定時間索敵範囲を広げることができます。これが「必要装備」の作戦もあります。

アイテム分類表

【主装備アイテム】

名称/有効マス	内容	威力
拳銃 0-2ヘックス	超至近距離用射撃武器 白兵戦で唯一射撃が可能	×
戦闘拳銃 1~2ヘックス	超近距離専用射撃武器 信号銃としても使用可能	×
小銃 1-6ヘックス	中距離用射撃武器 一般的な歩兵の携帯武器	○
短機 1-3ヘックス	近距離用射撃武器 近距離での命中率は絶大	△
軽機 1-7ヘックス	中距離用射撃武器 中距離戦では効果絶大	◎
重機 1-10ヘックス	遠距離用射撃武器 遠距離用だが三脚が必要で重い	◎
対戦車ライフル 1-6ヘックス	対戦車用射撃武器 軽装甲の車両に有効	◎
バズーカ 0-2ヘックス	対戦車射撃武器 歩兵はエリア射撃で一網打尽	爆発
バツァーファウスト 0-2マス	対戦車用射撃武器 使い捨てで歩兵には無力	—
三脚 —	固定器具 装備位置「副」で重機関銃の火力UP	—
双眼鏡 —	監視器具 装備「主」で索敵能力が2倍になる	—
無線機 通信兵のみ	支援要請用通信機 火力支援に必要	—
医療バック 衛生兵のみ	戦傷用治療器具 兵士の治療に効果大	—
弾薬箱 —	重機用弾薬箱 重機使用時に弾薬を供給	—
信号銃 —	野戦用照明弾 夜間の索敵範囲を広げる	—
特別アイテム —	携帯用ケース 特定の任務達成に必要	—

【装備1~4用アイテム】

名称/有効マス	内容	威力
弾倉 —	武器装填用弾薬 武器の残弾の際に装填する	—
小銃擲弾 1-2ヘックス	武器装填用擲弾 爆発ヘックス内の兵員に有効	—
手榴弾 1-3ヘックス	対歩兵用投擲武器 爆発ヘックス内の歩兵に有効	—
吸着地雷 0ヘックス	対戦車用投擲武器 白兵戦時に戦車に対して投擲	—
爆薬 0ヘックス	対地形用設置爆薬 工兵のみ破壊目的に設置可能	—
ナイフ 0ヘックス	格闘用白兵武器 白兵戦時に自動使用	—

【車両搭載用アイテム】

車両搭載用アイテムを、兵員が装備することはできません。

名称/有効マス	内容	威力
重機関銃 1-10ヘックス	遠距離用射撃武器 車両銃架設置のため三脚不要	◎
機関砲 1-24ヘックス	超遠距離用射撃武器 遠距離戦でも絶大な攻撃力	◎
戦車砲 1-∞	直接射撃型砲撃武器 対車両/対歩兵用の大砲	爆発
榴弾砲 1-∞	間接射撃型砲撃武器 射線設定不可能目標にも射撃可	爆発

〈すべての装備が終了したら…〉

作戦に要求される小隊の編成を終え、装備の購入を終えたら、いよいよ戦闘に突入する時です。小隊の編成を終えていれば右下の〈ゲーム〉が白い文字で表示されているはず。これをクリックしてください。戦闘画面が始まります。戦闘画面については26ページからの説明をご覧ください。



戦闘画面

小隊編成画面で小隊の編成を終えると、いよいよ戦闘画面になります。戦闘は各兵員の能力、「移動」の高い順に順番がまわってくる(同じ値の時はランダムになります)、コマンド制になっています。任務情報画面で指示された作戦を達成するため、各兵員を6つの行動コマンドで動かし、敵軍を撃破してください。戦闘画面に入ると、まず作戦の簡単な再説明があります。特定の施設を破壊するなどの任務では、その施設の場所も指示されます。よく見ておいてください。



ターンの流れ

戦闘画面での時間の流れは「ターン」で表されます。任務情報画面で指示される作戦期間、「○○ターンまで」のターンと同じものです。ひとつのターンはさらにいくつかの「フェイズ」に分かれ、射撃など実際の戦闘行動はこのフェイズ中で行うこととなります。フェイズは右図のように、最大で16もの数になりますが、大きく分けてフェイズ1~9の実際にコマンドを入力してゲームを進める「通常コマンド実行フェイズ」と、フェイズ1~9までに実行した行動の判定や処理等が行われるフェイズ(「特殊コマンド実行フェイズ」以下のフェイズ)の2種類に分けることができます。

なお、「通常コマンド実行フェイズ」はフェイズ9までありますが、このフェイズ数は兵員の能力「行動」に対応しています。具体的には「行動」が最大「6」ある兵員はフェイズ6まで毎フェイズなんらかのコマンドを入力できますが、「1」の兵員はフェイズ1でしか動くことができません。よって「通常コマンド実行フェイズ」のフェイズ数は、戦闘画面にいる兵員の中でもっとも「行動」の値の大きい兵員の値になります。

PH1~9.通常コマンド実行フェイズ

6種類のコマンドで兵員を動かす、実際の戦闘部分がこのフェイズです。手番がまわってきた兵員を、状況に合わせたコマンドで動かしてください。また、上で触れているように、このフェイズで手番がまわっている回数は各兵員の「行動」の値により変化します。つまり「行動」の大きい兵員ほど他の兵員より多く動けることになり、戦いを有利に進めることができます。



▲実際にゲームを進めるフェイズです。ここでのコマンドについては29ページをご覧ください。

フェイズの内容	表示
通常コマンド実行フェイズ1 ↓ 通常コマンド実行フェイズ9	PH1 PH9
特殊コマンド実行フェイズ	PHE
増援到着フェイズ	RFC
白兵戦実行フェイズ	HtH
火力支援フェイズ	SPT
爆薬爆破フェイズ	BOM
ターン更新フェイズ	
終了判定フェイズ	

ターンの流れ

PHE 特殊コマンド実行フェイズ

「通常コマンド実行フェイズ」で〈治療〉〈無線通信〉〈爆薬設置〉の行動を実行した場合、実行した兵員は「コマンド継続状態」(詳しくは34ページ)になり、このフェイズでそれぞれの行動を実行します。〈無線通信〉の場合は、このフェイズで「火力支援」の着弾点を決める操作などを行う必要があります。



◀無線通信は、このフェイズで本部と通信。着弾点を決めます。

RFC増援到着フェイズ

自軍、敵軍とも、作戦中に増援部隊が現れることがあります(多くの場合任務情報画面でその情報は伝えられます)。その場合、このフェイズで増援部隊が到着します。

HtH白兵戦実行フェイズ

ZOCを持つ(詳しくは40ページ)敵味方のユニットが同一のヘックスにいるとき、両者は白兵戦(詳しくは41ページ)待ちの「コマンド継続状態」となり、このフェイズまでいっさいの行動をとれなくなります。このフェイズで白兵戦を実行、結果を出してください。

SPT火力支援フェイズ

「特殊コマンド実行フェイズ」で「無線通信」を実行した場合、規定ターン経過後、このフェイズで火力支援が実行されます。

BOM爆薬爆破フェイズ

「特殊コマンド実行フェイズ」で「爆薬設置」が実行された場合、次のターンのこのフェイズに爆薬が爆発します。

ターン更新フェイズ

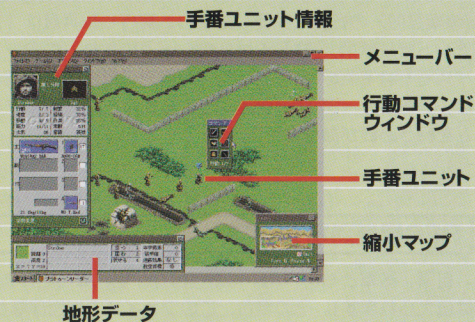
ここまでのフェイズで起きたいくつかの事柄が処理されるフェイズです。具体的には、「未治療の傷の悪化判定」、「捕虜の逃亡判定」、「指揮権の移動」、「戦死ユニットの除去」の4つがこのフェイズで処理され、結果が表示されます。

終了判定フェイズ

拠点の占拠等、任務達成条件が満たされているかどうかを判定するフェイズです。また、終了条件を満たしている場合は、このフェイズで作戦が終了となります。終了条件は、「任務達成後サドンデスとなっている場合」、「作戦期間ターン数を経過している場合」、「プレイヤーの編制した小隊が消滅した(兵員のZOCのない状態)場合」の3つです。いずれにも該当しない時は現在のゲームデータが自動でセーブされた後、次のターンに進み、指揮範囲内の混乱回復処理(詳しくは40ページ)が判定されてからフェイズ1に戻ります。

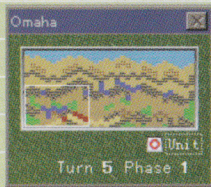
画面の見方

戦闘の舞台となるメイン画面を除いた各ウィンドウは、メニューバーの〈ウィンドウ〉で表示の有無を選択できます。またメイン画面自体は、メニューバーの「ゲーム」から〈戦場の縮小表示〉で縮尺を変更し、より広域を見渡すことができます。縮小したメイン画面は、〈戦場の通常表示〉で元に戻すことができます。各ウィンドウはトッパーをドラッグすることで、表示する位置を動かすことができます。



縮小マップ

メニューバーの「ウィンドウ」から〈縮小マップ〉をクリックすると、戦場全体の縮小マップを表示することができます。縮小マップ中の白いフレームは現在メイン画面に表示されているマップの範囲を意味し、これをドラッグするとメイン画面をスクロールさせることができます。また〈Unit〉のチェックボックスは、チェックすると縮小マップ上に敵は赤、味方は青でユニットの位置を表示します。縮小マップには現在のターン数とフェイズも表示されています。



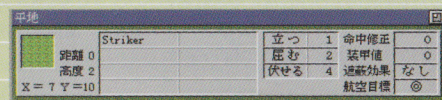
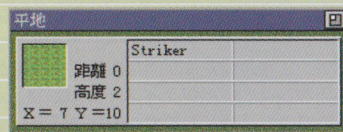
手番ユニット情報&手番ユニット

メニューバーの「ウィンドウ」から〈手番ユニット情報〉をクリックすると、手番となっているユニットの情報を表示することができます（ただし、敵ユニットは表示情報が制限されます）。同じように「ウィンドウ」から〈目標ユニット情報〉をクリックすることで、射撃などの際、目標としたユニットの情報が表示されるようになります（これも敵ユニットは情報が制限されます）。なお、現在手番となっているユニットは、頭上に三角形のマークが表示されます。



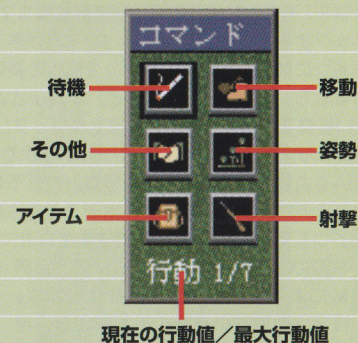
地形データ

メニューバーの「ウィンドウ」から〈地形データ〉をクリックすると、カーソルでクリックした地形に関するデータと、そこにいるユニット名を表示する地形ウィンドウを開くことができます。地形ウィンドウは、右上のボタンをクリックすることで地形の効果も表示するようになります。



行動コマンド ウィンドウ

通常コマンド実行フェイズで手番のまわってきた兵員(頭上に三角形のマークを表示)をクリックすると、行動コマンドウィンドウが表示されます。このウィンドウの中のコマンドをクリックして、手番の兵員の取る行動を決定してください。なお、各コマンドは実行するとそれぞれのコマンドや内容によって「行動」(以下、行動値)を消費し、これがなくなるとそのターンはもう手番がまわってこなくなります。行動ウィンドウの下部に表示されている数字は、その兵員の最大行動値(右側の数字)と、現在の行動値(左側の数字)です。



待機コマンド

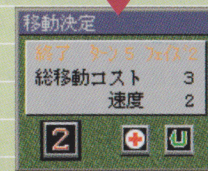
このコマンドは手番のユニットを待機状態にする、簡単にいえばパス状態にするコマンドです。〈待機〉をクリックすると、「待機ウィンドウ」が表示されます。待機方法は行動値を1消費して現在のフェイズだけを待機する〈フェイズ〉と、残りの行動値をすべて消費して通常コマンド実行フェイズの終わりまで待機する〈ターン〉の2種類があります。待機するときは、各待機方法の横の赤い文字をクリックしてください。

なお、このコマンドに限らず、行動値を消費するコマンドは、すべて赤い文字をクリックすることで決定します。赤い文字(おもに数字)は消費する行動値を意味しています(消費行動値)。



移動コマンド

移動のためのコマンドです。〈移動〉をクリックすると、マップ上に移動可能な範囲が枠線となって表示されます。この時、白い枠線の場所は現在のフェイズ中に移動できる場所を表し、黄色い枠線の場所は2フェイズ以上の通常コマンドフェイズを消費することで移動できる場所を表しています。残り行動値が足りないときは、次のターンに移動が完了します。移動先が決まったら、カーソルを合わせてクリックしてください。移動決定ウィンドウが表示され、消費行動値をクリックすると移動を開始します。なお、1ターン中に移動できる距離(ハックス数)には限度があり、兵員能力表の「移動」の値がその上限となっています。



◀移動をクリックしたら、次に移動先を選んでください。黄色い場所は数フェイズかかります。

◀移動による行動値の消費量は、1移動コスト÷速度(少数切上)となっています。

姿勢コマンド

行動値を1消費して兵員の姿勢を変更するコマンドです。〈姿勢〉をクリックすると、「姿勢変更ウィンドウ」が表示されます。このウィンドウには現在の姿勢を除いた2種類の姿勢、例えば現在立っているなら、〈屈む〉と〈伏せる〉が表示されます。どちらか取りたい姿勢を選んで、消費行動値をクリックしてください。

姿勢はまず移動力に影響し、立っているより屈んでいる方が、屈んでいるより伏せている方が、移動力が低下します。これは地形移動コストが上昇するため、地形ごとの移動コストは「地形ウィンドウ」で確認することができます。ただし、右図のように射撃の際、射撃側と目標側の姿勢により命中率が大きく変化します。なお、投擲は射撃側の姿勢のみが影響し、目標側の姿勢は関係ありません。



姿勢	射撃側	射撃側	投擲時
立つ	0%	-20%	2倍
屈む	+5%	-35%	1.5倍
伏せる	+10%	-50%	1倍

射撃コマンド

現在装備位置「主」に持つ銃器で射撃を行うコマンドです。〈射撃〉をクリックすると、「射撃選択ウィンドウ」が表示されます。実行したい射撃方法をクリックしてください。射撃方法は〈エリア〉〈ユニット〉〈投擲〉(詳しくは32ページ)の3種類です。ただし〈エリア〉と〈ユニット〉の2つは、装備位置「主」に信号弾を装備している時は〈信号〉に、装備位置「主」に弾薬を装弾した小銃を装備している時は〈間接〉になります。これについては32ページをご覧ください。

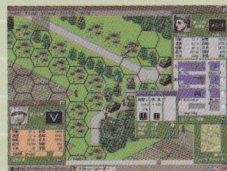
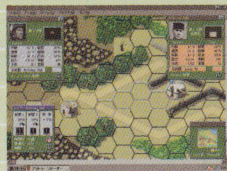


エリア射撃とユニット射撃

通常の銃器には、エリアとユニットの2つの射撃方法があります。エリアとは地形(ヘックス)に対する射撃方法で、その地形にいる兵員を威嚇することが目的です。成功すると混乱状態(詳しくは37ページ)にすることができ、狙う目標は射撃するユニットの索敵範囲外でも、視線(詳しくは39ページ)。一口にいて、目標との間に障害物がない状態)が通れば発砲することができます。この場合、命中率は半減します。

ただしエリア射撃は、使用する銃器に目標地形に対して地形装甲値(地形の持つ固さ。各地形の装甲値について詳しくは48ページ)を上回る貫通力(詳しくは24ページ)がないと効果がありません。

ユニットは兵員(車両)を直接狙う射撃方法です。命中すればダメージを与えることができます。ただし目標が画面上に見える状態でなければ狙えません。また、使用する銃器に目標の装甲値を上回る貫通力がなければ射撃を行えません。

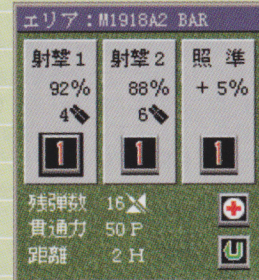


▲エリア射撃は威嚇用です。間に障害物がなければ、画面の暗い場所にも射撃することができます。

▲ユニット射撃はユニットを直接狙います。目標の装甲が貫通力を上回ると射撃できません。

射撃の方法

〈エリア〉〈ユニット〉射撃とも、クリックすると射撃可能な範囲(射界が通る範囲)が枠線で表示されます。白い枠線は射撃するユニットの索敵範囲内、黄色い枠線は索敵範囲外であることを意味しています。次に狙う場所をクリックしてください。この時、エリア射撃は目標ヘックスをクリックすればいいのですが、ユニット射撃では正確に狙う相手をクリックしてください。標的をクリックすると「射撃モードウィンドウ」が表示されます。〈射撃1〉または〈射撃2〉をクリックすると、行動値を1消費して射撃を実行します。〈照準〉をクリックすると、行動値を1消費して相手を狙い、命中率を上昇させます。



▲射撃可能な範囲は枠線で表示されます。狙うヘックス、または相手をクリックしてください。

▲射撃モードウィンドウ。このウィンドウで3種類の射撃方法を選択することができます。

〈射撃モードについて〉

「射撃モードウィンドウ」の〈射撃1〉と〈射撃2〉は、軽機関銃など連射可能な銃器を装備している時のみ表示され、小銃など単発の銃器では表示されません。これは銃を撃つ時に、普通に撃つか、あるいは連射で撃つかということを意味します。〈射撃2〉で撃つと弾薬を消耗する上に1発あたりの命中率も低下してしまいますが、数を撃つので比較的当たりやすいといえます。ただし故障率も上昇します。



照準は…

エリア射撃、ユニット射撃とも、「射撃モードウィンドウ」の〈照準〉を実行することで、実行する度に命中率5パーセントづつを上昇させることができます。ただし、いちど照準した目標を変更したり、敵の攻撃を受けて混乱状態などになると、上昇させた命中率は元の値に戻ってしまいます。また、エリア射撃、ユニット射撃の照準はそれぞれ別のもので、エリア射撃で上げた照準をユニット射撃に使うことはできません。照準は標的を確実に倒したいときに有効な手段です。数フェイズかけて、命中率をできるだけ上げてから射撃してみてください。



投擲の方法

〈投擲〉は装備位置「1」に投擲可能な小型アイテム(手榴弾)がある時のみ実行できるコマンドです。まず〈投擲〉をクリックしてください。投擲可能な範囲が枠線で表示されます。この範囲は投擲する兵員の姿勢により長くなり、立っているときがもっとも遠くまで投げることが可能となります。また投擲は射線が通らない場所にも投げることができます。投げる場所をクリック(投擲は地形に対してのみ行えます)すると、「投擲実行ウィンドウ」が表示されます。実行するときは消費行動値をクリックしてください。なお投擲は行動値を2消費するので、実際に投擲するのは次のフェイズ(または次のターンの最初のフェイズ)になります。投擲が成功すると地形全体に爆発物によるダメージ判定を行い、うまくいけばその地形にいる全ユニットにダメージを与えることができます。



◀投擲する場所をクリックすると「投擲実行ウィンドウ」が表示されます。実行には行動値を2消費します。

◀次のフェイズに投擲を実行。なお、この間に混乱などに陥ると、投擲は実行されません。

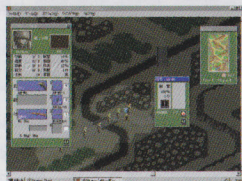
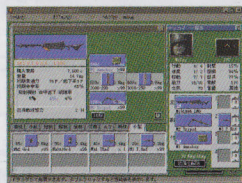
〈射撃時の注意点と、信号射撃と間接射撃〉

射撃にはいくつかの注意点があります。

- ①目標が昏睡か死亡状態(詳しくは37ページ)、または衛生兵の場合、ユニット射撃の標的にできません。
- ②ユニット射撃時に〈射撃2〉か、重機など〈射撃1〉でも弾薬を連射する重機を使用すると、まれに同ヘックス内の他の兵員にも命中することがあります。
- ③装備している銃器にあう三脚がある場合、装備位置「副」で命中率を上げさせることができますが、この効果は「立ち」姿勢や水没地形では得られません。
- ④エリア射撃でも、まれにヘックス内の兵員に当たることがあります。

〈信号〉射撃は、夜間の作戦で使用すると敵味方とも「夕方」と同じ索敵範囲を持つことができます。また、作戦によっては増援を呼ぶ信号に使います。

〈間接〉射撃は擲弾装弾時のみ実行でき、射線の通らない場所にも射撃できるのが特徴です。投擲と異なり〈照準〉もできます。この攻撃も地形に対して行い、攻撃の効果も投擲とほぼ同じです。



◀三脚は水没地形以外で「屈み」「伏せ」姿勢だと効果を発揮。

◀信号弾は装備位置が「主」でなければ使用できません。

◀擲弾使用による間接射撃。重要な射撃方法です。

アイテムコマンド

ここからはアイテム全般に関するコマンドを紹介します。「行動コマンドウィンドウ」の〈アイテム〉をクリックすると、現在手番の兵員の能力値ウィンドウに装備ウィンドウが追加されます。この操作は、能力値ウィンドウの右上にある四角いボタンをクリックすることでも可能です。アイテムに関する操作は、すべて装備ウィンドウにある各アイテムアイコンをクリックすることで実行します。クリックすると現れるアイテムメニューから実行したいコマンドをクリックしてください。なお、〈データ〉をクリックすると、その装備の性能ウィンドウを表示します。

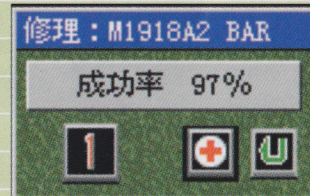
装備ウィンドウは、能力値ウィンドウの右上にある四角いボタンを再度クリックして閉じることができます。



◀兵員の能力値ウィンドウ。(アイテム)をクリック、または右上の四角いボタンをクリックすることで装備ウィンドウを開きます。

故障した銃器の修理

すべての銃器は射撃を実行することに故障判定が行われ、銃器ごとに設定された確率(詳しくは24ページ)で故障することがあります。銃器が故障した場合、その銃器をクリックしてください。アイテムメニューが開き〈修理〉をクリックすると「修理実行ウィンドウ」が開きます。修理の成功率は兵員の能力によって決まり、失敗すると銃器を「破壊」してしまうこともあります。



弾薬の装填

銃器は射撃する度に装填された弾薬を消費し、残弾数が0になると射撃できなくなります。装備位置「1~4」に装備している銃器用の弾薬がある場合は、これを使うことで弾薬の装填ができます(ただし、装填は装備位置「主」に対してしか行えません)。弾倉の装填は、弾倉のアイコンをクリックして表示される〈装填〉か、弾倉を装填する銃器にドラッグ&ドロップすることで行えます。確認のウィンドウが現れるので、消費行動値をクリックしてください。装填は銃器にまだ残弾があっても実行できます。また、「弾薬箱」から弾丸を供給されている重火器は、弾薬箱を取り替えるか、専用の弾倉(ガンベルト)を使ってください。



◀弾倉の装填は弾倉アイコンをドラッグ&ドロップでも実行できます。

◀装填前と装填後が表示されます。消費行動値をクリックすると装填します。

装備の廃棄

「破壊」状態など、不必要になった装備は捨てることができます。捨てたいアイテムアイコンをクリックし、〈廃棄〉をクリックしてください。確認ウィンドウが表示されます。消費行動値をクリックすると廃棄を実行します。なお確認ウィンドウには、現在の総装備重量と廃棄後の総装備重量が表示されています。



装備の交換

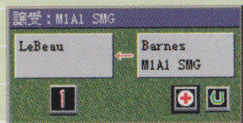
各兵員の持つ装備は、自分自信の装備の交換を含め、交換、譲渡、または譲受することが可能です。ただし受け渡しは、受け渡しをする相手が同一のヘックス内にいなければいけなく、敵兵員との場合は同一ヘックスにいる昏睡か死亡状態の相手、または白兵戦によって捕獲した（詳しくは41ページ）敵兵でなければいけません。装備を受け渡すには、受け渡しする相手をクリックして、能力値ウィンドウから装備ウィンドウを表示してください。次に自分の装備ウィンドウを表示します。後は装備アイテムを交換するのなら、自分の(相手の)交換したいアイテムをドラッグし、交換するアイテムにドロップしてください。譲渡、譲受の時は装備アイテムを装備欄の空いている場所にドラッグ&ドロップです。いずれかの操作をすると交換の確認ウィンドウが現れるので、消費行動値をクリックしてください。なお、味方同士との交換は、同小隊内（同分隊ではありません）の味方とは自由に行えますが、違う小隊の味方との場合は、相手より階級が上でないとできません。ただし一方的な譲渡は可能です。



◀装備アイテムは、同一のヘックス内にいる兵員としかできません。敵兵の場合は、昏睡以上の負傷か、捕虜とのみできます。



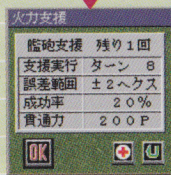
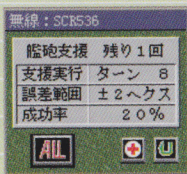
◀交換する両者の装備ウィンドウを開き、交換などをする装備をドラッグ&ドロップしてください。



◀確認ウィンドウ。なお装備位置「1~4」のアイテムは、自分自身の交換を除きいちごに1個しか交換できません。

無線の使用

無線機を装備位置「主」を持った通信兵は、任務情報画面で「火力支援○回」と表示された作戦の時、無線機によって火力支援を要求することができます。まず、装備ウィンドウの無線機アイコンをクリックしてください。次にアイテムメニューから「無線」をクリックすると、通信の成功率や支援の種類、支援の実行ターンなどがかけられた「無線ウィンドウ」が開きます。無線は残り行動値をすべて消費するので、消費行動値「ALL」をクリック。通信が成功し、混乱以上の被害を受けることもなく「特殊コマンド実行フェイズ」になると、実際に本部との通信を開始します。ここで本当に火力支援を行うかの確認ウィンドウが現れ、実行すると火力支援を行うポイントをマップ上で指定することになります。この攻撃目標地点は、通信を行っている通信兵から射線設定ができる範囲だけです。攻撃目標を決めると、規定ターンの「火力支援フェイズ」に火力支援が行われます。なお火力支援はいちご要求するともう取り消せません。またこの時代の火力支援はとても信頼に足るものではありませんので、攻撃目標周辺の味方ユニットは退避させた方が安全でしょう。



◀無線ウィンドウ。消費する行動値が多いほど、通信の成功率は上昇します。

◀攻撃目標の設定。通信兵の射線が通る場所しか目標にできないの、注意してください。

◀最終的な確認ウィンドウ。いちご支援を決定すると、もう取り消すことはできません。

爆薬の設備

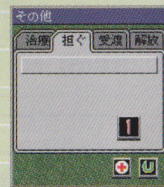
爆薬の設置は、任務で定められた特定の目標ヘックスだけに爆薬を持った工兵が実行できます。戦闘画面の開始時に目標として説明されるヘックスに工兵がついたら、装備ウィンドウの爆薬をクリック、アイテムメニューから「設置」をクリックしてください。「設置ウィンドウ」が開きます。爆薬は残り行動値をすべて消費して実行するので、消費行動値「ALL」をクリック。設置した工兵が「特殊コマンド実行フェイズ」まで設置状態を維持できると設置に成功し、次のターンの「爆薬爆破フェイズ」に爆発、目標を破壊します。爆薬もいちご設置すると、もう取り外すことはできません。



その他のコマンド

このコマンドは、同一ヘックス内にいる味方兵員の治療や、兵員の運搬などをおこないます。「行動コマンドウィンドウ」の「その他」をクリックしてください。「その他ウィンドウ」が開き、ここから4つのコマンドを実行することができます。各コマンドについては下の説明をご覧ください。

なお、「治療」<担ぐ>「受渡」の3つのコマンドはどの兵員に対して行うかを指定する必要があります。どのコマンドの場合も、「その他ウィンドウ」を開いた状態で、対象となる兵員をマップ上でクリックしてください。「その他ウィンドウ」に対象となる兵員の顔グラフィックが表示されます。



◀その他ウィンドウ。ウィンドウ上部の4つのコマンド名をクリックすることで、実行する行動を4つから選ぶことができます。



◀対象とできる兵員は、同一ヘックス内に限られます。マップ上の兵員をクリックしてください。対象を決めてください。

治療の実行

治療は、負傷している兵員のこれ以上の状態悪化を防ぐことができるコマンドです。まず「その他ウィンドウ」の「治療」をクリックし、マップ上から対象となる兵員をクリックしてください。自分自身を対象とすることもできます。兵員を選択すると治療の成功率が表示されます。治療は行動値をすべて消費するので、消費行動値「ALL」をクリック。「特殊コマンド実行フェイズ」まで治療状態を維持できると、このフェイズで治療の結果が表示されます。また、いちご失敗しても繰り返し治療することで成功率は上昇していきます。治療の成功率は治療を実行するときの残り行動値が多いほど高くなり、衛生兵は一般兵より高く、更に装備位置「主」に「治療キット」を持っていると高くなります。なお、治療を受けている兵員は治療中いっさいの行動が取れません。



担ぐの実行

負傷によって移動不能(詳しくは37ページ)になった兵員などを担ぐことができます。「その他ウィンドウ」の〈担ぐ〉をクリックし、担ぎたい兵員をマップ上でクリックしてください。確認ウィンドウが表示されるので、担ぐ場合は消費行動値をクリックして決定してください。なお、すでに捕虜を連行(詳しくは42ページ)している、または他の兵員を担いでいる場合は、担ぐことができません。これは自分だけではなく、担ぐ相手が同行動を取っている場合も同じです。

兵員を担ぐと「行動」値と「速度」値が低下します。



受渡の実行

連行している捕虜、または担いでいる兵員を味方兵員に渡すことができます。「その他ウィンドウ」から〈受渡〉をクリックし、受け渡しの相手となる兵員をマップ上でクリックしてください。確認ウィンドウで消費行動値をクリックすると、受け渡しを実行します。なお、捕虜や兵員を受け取ったり、交換することはできません。渡すだけです。

解放の実行

連行している捕虜、または担いでいる兵員を解放することができます。「その他ウィンドウ」から〈解放〉をクリックし、確認ウィンドウで消費行動値をクリックしてください。解放を実行すると、「行動」値と「速度」値が元に戻ります。なお捕虜を解放した場合、捕虜はマップ上から消滅します。



兵員の負傷

射撃などで兵員が傷を負った場合、負傷の具合は6つの状態で表されます。負傷を負うと被害を受けたターンは「混乱」状態になり、次のターンまで回復しません。また、負傷は治療するまで各ターンの「ターン更新フェイス」で悪化判定が行われ、軽傷は重傷に、重傷は昏睡に、昏睡は戦死になることがあります。さらに、負傷は治療しても悪化を食い止めるだけで、その作戦中負傷が回復することはありません。各負傷状態の詳細は下をご覧ください。



カスリ傷&軽傷

強制的に姿勢が「伏せる」になります。ただし「伏せる」と水没する地形(水没地形、詳しくは48ページ)では「伏せ」ません。なお、軽傷は「行動」値と「筋力」値が少し低下します。

重傷&重体

強制的に姿勢が「伏せる」になり、水没地形では「行方不明」になります。また「移動」「姿勢変更」「治療」の各行動ができなくなります。白兵戦では、「格闘」と「捕獲」が実行不可能になります。重傷、重体共に「行動」値と「筋力」値が大幅に低下します。

昏 睡

強制的に姿勢が「伏せる」になり、水没地形では「行方不明」になります。またあらゆる行動が実行できません。射撃では目標になりません(できません)。

戦 死

死亡状態になった兵員はなにもできません。死亡した兵員は次ターンの「ターン更新フェイス」にマップ上から取り除かれます。

兵員の状態変化

各兵員は、通常時、負傷時以外に以下で紹介する5つの状態になることがあります。

混 乱

射撃を受けたユニットが一時的に混乱し、行動不可能になる状態です。実行中の継続するコマンド(治療など)は解除されます。混乱した兵員は毎フェイス行動値を1消費して、「士気」値を回復パーセントに、混乱から回復しようと試みます(士気チェック回復)。



捕 虜

兵員が白兵戦で捕獲された時の状態です。捕虜状態は同一のヘックス内のすべての敵兵員が重傷以上の負傷になるか、〈解放〉されると解除されます。また捕虜状態のまま戦闘が終了すると、その兵員は「行方不明」になります。

行方不明

水没地形で姿勢が「伏せる」になった時、対車両白兵戦(詳しくは41ページ)で退避ヘックスが存在しない時、捕虜状態から解放された時、戦闘終了時に捕虜であった時の4つの場合、その兵員は行方不明になります。

休暇不在

戦闘中目覚ましい活躍をした兵員は、戦闘終了後に昇進することがあり、昇進すると自動的に休暇に入ります。小隊編成画面で編成の際、休暇中の兵員でも1人に限り小隊に編成できますが、「士気」値は20パーセント低下してしまいます。

懲罰

戦闘中味方兵員に損害を与えた兵員は、戦闘終了後に懲戒処分となり、次の作戦に参加できません。ただし、重傷以上の負傷状態だった場合は免責されます。懲戒処分はいくつかの段階があります。詳しくは44ページをご覧ください。

車両ユニットについて

車両ユニットはプレイヤーにとって、もっとも強大な敵といえます。基本的に対戦車用兵器を持っていても、車両との戦闘は極力避けたいでしょう。なお、作戦によっては友軍の車両ユニットと協同で行動することになりますが、プレイヤーが車両ユニットを直接操作することはできません。



車両ユニットの性能

車両ユニットの性能表の見方は、基本的には兵員の能力値ウィンドウと同じです。車両ユニットだけの項目は以下のものです。

「蹂躪」白兵戦時における戦闘能力です。

「装甲」車両型は前面、側面、背面の3方向に命中方向があり、射撃を受けた際は、射撃された方向の装甲に攻撃が当たります。さらに戦車型は車体部分と砲塔部分が独立して各方向の装甲を持ちます。通常の地形では、射撃を受けた際に車体が砲塔かのどちらかに攻撃が当たりますが、遮蔽地形にいる時は必ず砲塔に当たります(射撃に成功した場合)。

「武装」車両は複数の装備を、射線が通れば同時に射撃することが可能です。各武装の性能は、性能表から武装表を表示し、調べたい武装をクリックしてください。武装表の下部に性能が表示されます。

また、車両には方向と射角の概念があります。方向は車両ユニットの向きのことです。移動時はヘックスに侵入した角度を向き、旋回は行動値を1消費して行います。ただし、回転砲塔の旋回は行動値を消費せずに行えます。

射角は射撃できる角度のことです。基本的に車体前面に搭載された武器は車体前方のみ射撃が可能です。側面と背面は死角になります。ただし、回転砲塔は全周囲が射角となります(兵員と同じ)。

M4 シャーマン		第3分隊 201 中戦車	
M4 MT	装甲式		
行動	5/5	装甲	127
速度	4/4	前面	122
移動	13/13	側面	106
蹂躪	40 F	後面	105
索敵	2H	上面	93
90			
車体前面	M1919A4 MMG X1		
砲塔同軸	M1919A4 MMG X1		
砲塔前面	75mm Gun M3 X1		
砲塔上面	M2 HB MMG X1		
徹甲貫通力	110 F / 低下値 2P		
榴弾	0P		
Heat	0P		
初期命中率		65%	
発射弾数	命中低下	故障率	
6%	4%	2%	



▲車両ユニットの車体と
旋回砲塔の向いている方
向は、性能表の左上に表
示されています。

車両ユニットが被弾した場合

車両ユニットに攻撃が命中した場合、射撃に使用した銃器アイテムの「貫通力」から命中面の装甲値を引いた数が、車両の破壊確率となります。破壊できなくても攻撃された車両は「混乱」か「故障」する可能性があり、「故障」した場合は、行動値が1減少する。装備武器が破壊され使用不能になる、走行装置が破壊される、のいずれかの効果が期待できます。なお車両ユニットは「エリア射撃」では混乱状態になりません。



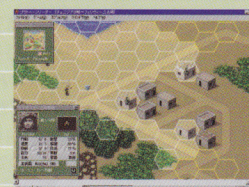
索敵と射線

索敵とは、各兵員の持つ「索敵」範囲外の敵兵は姿が見えないというルールです。また索敵範囲内でも、射線が通らない敵兵の姿は表示されません。例えばワジ(塹壕)など陥没地形(陥没地形については48ページ)で「伏せ」している敵兵がこれに当たります。なお、混乱、昏睡、戦死、捕虜、行方不明状態の兵員は索敵範囲を失い、敵ZOC(詳しくは40ページ)影響下にいる兵員は索敵範囲が自己のいるヘックスのみとなります。



射線について

射線とは可能な限り直線となるように、始点(射撃主)と目標を結んだ線とってください。味方の索敵によって見える敵兵に射撃する時は、「間接」射撃が「投擲」を除き、射線が通らないと射撃できません。射線は主に「遮蔽物」と「高度」によって妨害され、射撃主と目標の姿勢によっても影響を受けます。射線間にある遮蔽物と姿勢の影響は下図を見てください。



【遮蔽なし】

始点 \ 目標	目標		
	立つ	屈む	伏せ
立つ	○	○	△
屈む	○	○	△
伏せ	△	△	△

【部分遮蔽地形】

始点 \ 目標	目標		
	立つ	屈む	伏せ
立つ	○	×	×
屈む	×	×	×
伏せ	×	×	×

【完全遮蔽地形】

始点 \ 目標	目標		
	立つ	屈む	伏せ
立つ	×	×	×
屈む	×	×	×
伏せ	×	×	×

○は射線設定可能。×は射線設定不可能。△は射撃主または目標が「建物」、「陥没」地形にいる場合のみ射線設定不可能となります。なお、「陥没」地形の兵員は、姿勢に限らず「伏せ」姿勢として扱います。また、いかなる場合も射撃主のヘックスは射線設定可能です。

高度による射線の影響と時間

地形の高度は0から7までの8段階あります。基本的に始点よりも高い高度の地形は「完全遮蔽地形」になります。低い高度への射線は、途中の射線通過ヘックスに始点と同じ高度の地形がない限り設定可能です。なお、射線通過ヘックスに始点より低い高度の完全遮蔽地形がある場合、隣接するヘックスには射線を設定できません。それ以外の低い高度の地形は、射線を妨害しません。

時間が索敵範囲に与える影響は、「夕方」は「索敵」の値が半分に、「夜間」では周囲1ヘックスのみが索敵範囲となります。



スタックとZOC

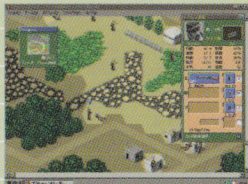
スタックとは1つのヘックスに入ることでできるユニット数の規定です。スタックは地形を問わず、味方兵員4人、敵兵員4人まで入ることができます。車両は敵味方問わず1ユニットのみ入ることができます。

ZOCは敵ユニットに対する拘束力を意味しています。ZOCは重傷、昏睡、戦死、捕虜状態、そして衛生兵以外の全ユニットが自分のヘックスに対してのみ持ちます。1ヘックス内に敵味方複数の兵員がいても、この影響力に変わりはありません。



ZOCの持つ影響

ZOCの持つ影響力とは、まず隣接ヘックス以外は敵ZOCヘックスに入ることはできません。つまり、敵のいるヘックスは隣接してからでないと入れません。次に敵ZOCの影響を受けているユニットは、行動コマンドがまったく実行できません。「白兵戦実行フェイズ」のみ行動(白兵戦)が可能になります。最後に混乱状態になった時、敵ZOC影響下の兵員は「士気チェック回復」ができなくなります。これらの条件は敵ユニットも同じです。



指揮官について

指揮官は指揮官だけが持つ特別な能力として、「指揮範囲内」(詳しくは右の表を)にいる同じ分隊の兵員を混乱から回復させることができます。この「指揮範囲回復」は、各ターンの開始時に自動的に行われます。

なお右の表の「士気値」は、指揮官の「士気」値です。

士気値	指揮範囲
50以下	1マス
51~70	2マス
71~90	3マス
91以上	4マス

指揮権の移動

戦闘中指揮官が重傷以上の負傷を負う。捕虜や行方不明状態になる。任務などにより戦場より離脱する。または指揮官より高い階級の兵員が援軍で現れる。以上の場合は指揮権が移動し、新しい指揮官が選ばれることになります。新しい指揮官は同じ分隊の中でもっとも階級の高い衛生兵以外の兵員が自動で着任し、指揮権の移動自体は、次のターンの「ターン更新フェイズ」に実行されます。



白兵戦

敵ZOCの影響下に置かれ「通常コマンド実行フェイズ」で行動不能になった兵員を含め、「白兵戦実行フェイズ」時に同一ヘックスに敵味方双方の兵員がいた場合、「白兵戦実行フェイズ」で白兵戦を行うことができます。白兵戦は兵員と兵員が戦う「兵員白兵戦」(詳しくは42ページ)と、兵員と車両が戦う「車両白兵戦」の2種類があり、どちらも行動値を消費せずに実行できます。なお、「待機」アイコン(タバコの絵柄のアイコン)をクリックで攻撃をパスできます。



白兵戦の制限

- ①衛生兵は攻撃を受けられない限り白兵戦コマンドを実行できません。
- ②負傷状態が重傷以上の時、兵員白兵戦コマンドの「格闘」は実行できません。
- ③混乱状態の兵員は白兵戦コマンドを実行できません。
- ④白兵戦を実行する順番は、兵員の能力「白兵」値の高い順となり、同じ値の場合はランダムです。

車両白兵戦

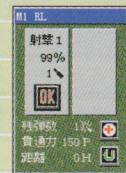
車両白兵戦は敵車両ユニットと同一ヘックスに、車両に対して効果を持つ装備アイテムを持っている兵員がいると発生します。車両の敵となる兵員は1人ずつ士気チェックを行います。失敗すると混乱状態になり、成功した場合のみ「白兵戦コマンドウィンドウ」が表示されます。

車両白兵戦終了後、無傷か軽傷の兵員は自動的に隣接するヘックスに退避します。ただし、敵ZOCのあるヘックスと移動不可能ヘックス(脱出目標ヘックスも含む)には退避できず、退避するヘックスがない場合、その兵員は「行方不明」になります。



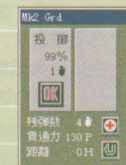
射撃

装備位置「主」に車両に対して有効な銃器を装備していると、「白兵戦コマンドウィンドウ」に銃のアイコンが表示されます。これをクリックすると命中率などの表示されている確認ウィンドウが現れます。実行する時は「OK」をクリックしてください。なお、射撃がどの方向に当たるかはランダムです。また車両を破壊できなかった場合は、車両が装備する全銃器と「蹂躞」による反撃を受けます。



投擲

装備位置「1」に手榴弾が爆薬を装備していると、「白兵戦コマンドウィンドウ」に手榴弾のアイコンが表示されます。これをクリックすると確認ウィンドウが現れるので、実行する時は「OK」をクリック。投擲がどの方向に当たるかはランダムですが、50パーセントの確率で上面に当たります。また、工兵以外の兵員も爆薬を使用できます。破壊できない時は車両の反撃を受けます。



兵員白兵戦

すべての車両白兵戦が終了し、同一ヘックスに敵味方双方の兵員がいた場合、兵員白兵戦が発生します。「白兵戦コマンドウィンドウ」が表示されるので、実行したいアイコンをクリックしてください。アイコンはナイフのアイコンが「格闘」か「捕獲」、銃のアイコンが「射撃」を実行します。「待機」アイコンは攻撃をパスすることができます。なお、白兵戦を実行する時は、各行動決定時にマップ上で白兵戦を行う相手をクリックしてください。



格闘／捕獲

「白兵戦コマンドウィンドウ」でナイフのアイコンをクリックすると「格闘」か「捕獲」かのどちらかの行動を実行することができます。「格闘」は銃器やナイフで相手を攻撃します。「捕獲」は相手を捕虜にしようと試みます。ただし、すでに捕虜や兵員を担いでいるときは実行できません。また、重傷、昏睡状態である場合を除き、どちらの行動も実行時、攻撃側、目標側共に強制的に「立つ」姿勢になります。「格闘」か「捕獲」の「OK」をクリックすると選択した白兵戦を実行します。



射撃

装備位置「主」に拳銃を装備している時のみ、「白兵戦コマンドウィンドウ」に拳銃のアイコンが登場します。これは射撃によって敵を攻撃する白兵戦戦闘方法です。クリックすると確認ウィンドウが表示されるので、射撃を行う時は「OK」をクリックしてください。



〈兵員白兵戦時の使用武器について〉

格闘戦で使用される武器は、装備位置「主」の銃器か、装備「1～4」の中でもっとも白兵戦攻撃力の高いものが自動で選ばれます。また、装備「1～4」に、「主」装備の銃器に適合するナイフがある場合は、自動的に着剣され、銃剣として使用します。装備の中に白兵戦戦闘力を持つ装備がない場合は素手で戦うことになり、攻撃力は「1」となります。



シナリオの終了

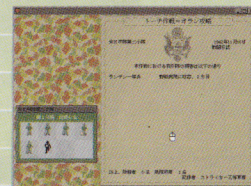
戦闘画面で任務条件を満たすと作戦に成功、戦闘画面が終了します。また、規定ターン数を越えるなど、任務条件を満たせなかった場合は作戦に失敗、失敗しても戦闘画面は終了します。どちらの場合も、引き続き次の作戦へと進行していきます。なお作戦終了後に補充を受けられる場合は、兵員の昇進や勲章の授与など、いくつかのイベントが発生します。



戦闘結果の表示

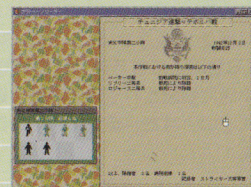
作戦が終了すると、戦闘結果発表が行われます。最後に「セーフウィンドウ」画面が表示されます。

- ① 負傷兵の表示とその処置。
- ② 戦闘功労者への休暇授与(連戦時はありません)。
- ③ 戦闘功労者の昇進発表(連戦時はありません)。
- ④ 味方に損害を与えた兵員の懲罰(連戦時はありません)。
- ⑤ 功労者や負傷者などへの勲章の授与(連戦時はありません)。



能力値の上昇と装備アイテム

病院送りや懲罰を受けた兵員は次の作戦に参加できなくなります。なお、戦闘を生き残ったすべての兵員は「士気」が上昇し、「筋力」、「移動」、「速度」、「索敵」のいずれかが上昇することがあります。さらに「射撃」、「投擲」、「白兵」はそれぞれの能力を使った戦果に応じて、「行動」は総合戦果と治癒の成功に応じて上昇することがあります。戦闘中に故障、及び破壊となった自軍の装備は、補充を受けられる時のみ完全に修理されます。ただし、捕獲兵器は補充や修理を受けることができません。



負傷

戦闘から帰還しなかった兵員、及び負傷兵の状態は、作戦に成功したかどうかで右図のように変化します。また、帰還しても軽傷以上の負傷を負った兵員は病院送りとなり、完治するまでの治療期間は、軽傷で1か月間。重傷で2か月間。重体で3か月間。昏睡で4か月間となります。さらに重傷以上の負傷者は、右図のように一定の確率で本国に送還となります。

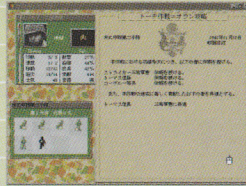
状態	勝利	敗北	連続時
無傷	影響なし		—
カスリ傷	影響なし		無傷
軽傷	影響なし		治療済
重傷	本国送還25%		後送
重体	本国送還50%		後送
昏睡	本国送還75%	未帰還	後送
行方不明	低確率で生還		負傷状態次第
捕虜	生還	未帰還	負傷状態次第

- 未帰還、本国送還兵員は除籍されます。
- 後送兵員は次シナリオに参加できません。
- 未治療の負傷は治療済みとなります。

昇進

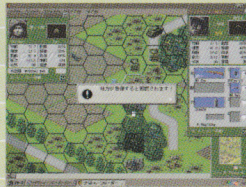
戦闘終了後、補充を受ける際に、戦闘でもっとも戦果を挙げた兵員の1名が、昇進(階級が上がる)することがあります。昇進した兵は昇進休暇を受け、休暇状態になります。ただし、昇進した兵員が負傷している時は、休暇は受けません。

どの兵員でも大尉以上に昇進すると上級部隊に転属となり、プレイヤーユニットから外れてしまいます。気をつけてください。



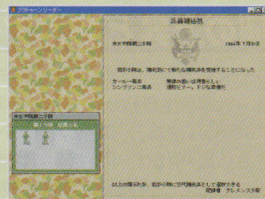
懲罰

戦闘中、味方ユニットに損害(混乱は大丈夫です)を与えてしまった兵員は、懲罰を受けることがあります。与えた損害は累積し、懲罰もそのつど厳しくなります。もっとも軽い懲罰は「教化隊送致」で、次に「階級降格」、「階級懲罰」、「懲戒免職」と厳しくなります。階級降格によって階級が「二等兵」未満になる場合、その兵員は懲戒免職となります。なお、重傷以上の負傷を負った兵員は、教化隊送致を免責されます。



兵員の補充

戦闘終了後、新たな兵員が補充されてくる場合があります。補充される兵員の兵種や人数はランダムです。ただし、小隊には最大16名までしか兵員を登録できないので、補充によって兵員が16名以上になる時は、補充を中止するか、現在小隊に登録されている兵員を選択し、除外してください。なお、現在休暇中の兵員は除外できません。



◀新兵が補充される時は、簡単に新兵の紹介があります。



◀16名を越える時は、小隊員を除外することもできます。

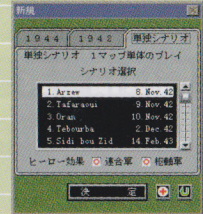
◀そして次のシナリオへ…

以上が「キャンペーン」モードにおける大まかなゲームの進行です。そしてこの戦いは、終戦の日まで、続いていきます。

単独シナリオについて

このゲームモードは、全部で37用意されたマップ(作戦)の中から好きなマップを選んで1回限りのプレイを行うモードです。マップを単独でプレイするので、兵員の成長などはありません。

◀単独シナリオ>を選択すると、「シナリオ選択ウィンドウ」が現れます。プレイするマップの表示は「スクロールバー」の操作で切り替えられます。遊びたいマップをクリックして選んだら、ウィンドウ下部の「決定」をクリックしてください。なお、連合軍、枢軸軍、両軍のヒーロー効果の有無もここで設定できます。



縮小マップでプレイする陣営を選択

◀決定>をクリックすると、選択したマップの縮小マップが表示されます。次に、連合軍か、枢軸軍か、プレイする陣営を選択してください。縮小マップの左右に表示されている両陣営の国旗をクリックすると、クリックした陣営をプレイします。また、左下の「DEMO」をクリックすると、コンピュータ同士のデモプレイを見ることができます。

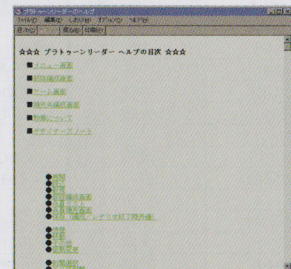


◀ヘルプ画面の使い方

ゲーム中の各ウィンドウにある「ヘルプ呼び出しアイコン」、またはメニューバーの「ヘルプ」をクリックすると、ヘルプ画面を呼び出すことができます。ヘルプ画面は、スクロールバー、またはキーボードから画面をスクロールさせることができます。さらに、各トビックス(見出し、主に緑の文字で表示)は、カーソルを合わせてクリックすると、関連するページを見ることができます。ヘルプ画面には、本マニュアル中では紹介しきれなかった詳細な情報も記載されているので、プレイする前にいちど目を通されることをお勧めします。



◀「ヘルプ呼び出しアイコン」。各ウィンドウでクリックすると、ヘルプを呼び出します。



FILE-3 ●ゲーム資料

最後となるこの章では、各国の階級相対表など、ゲームを進める上で役に立つ資料、そしてゲームに登場する銃器の一部を紹介します。

階級相対表

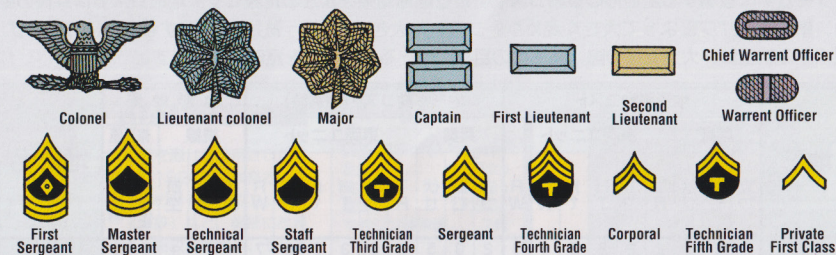
アメリカ陸軍を基本とした5か国の階級を相対的にまとめた表です。「単独シナリオ」で軸脚車をプレイするときなど、階級の確認に使ってください。

■階級相対表1

階級略称	アメリカ陸軍		ドイツ陸軍/空軍		ドイツ武装親衛隊(SS)	
	階級略称	階級和名	階級略称	階級和名	階級略称	階級和名
1	Pvt	2等兵	Schut	2等兵	Schot	兵
2	-	-	Sdt	2等兵	-	-
2	PFC	1等兵	Oscht	1等兵	Oscht	上級兵
3	-	-	Gef	上級兵	Strm	突撃兵
4	-	-	Obgeft	伍長勤務上等兵	Rttf	分隊指揮官
5	-	-	Stgeft	司令部付上等兵	-	-
6	-	-	Htgeft	伍長勤務上等兵	-	-
7	-	-	Stgeft	司令部付上等兵	-	-
7	Cpl	伍長	Uffz	伍長	Uschf	下級小隊指揮官
8	-	-	-	-	-	-
9	Sgt	3等軍曹	Ufw	軍曹	Schf	小隊指揮官
10	SSgt	2等軍曹	Fw	曹長	Oscht	上級小隊指揮官
11	TSgt	1等軍曹	Obfw	上級曹長	Hschf	高級小隊指揮官
12	MSgt	曹長	Stfw	司令部付曹長	Stschf	中隊付上級曹長
13	-	-	-	-	-	-
14	-	-	Stfw	司令部付曹長	-	-
15	WO	准尉	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-
17	CWO	上級准尉	-	-	-	-
18	-	-	-	-	-	-
19	2ndLt	少尉	Lt	少尉	Ustf	下級中隊指揮官
20	-	-	-	-	-	-
21	1stLt	中尉	Oblt	中尉	Ostf	上級中隊指揮官
22	-	-	-	-	-	-
23	CaPt	大尉	Hptm	大尉	Hstf	高級中隊指揮官
24	Maj	少佐	Maj	少佐	Stubaf	大隊指揮官
25	LtCol	中佐	Obstlt	中佐	Ostbaf	上級大隊指揮官
26	Col	大佐	Obst	大佐	Staf	連隊指揮官
27	-	-	-	-	Oberf	上級指揮官
28	BrigG	准将	Genmaj	少将	Brigaf	旅団指揮官
29	MajGen	少将	Genllt	中将	Gruf	集団指揮官
30	-	-	-	-	-	-
31	LtGen	中将	Genl	大将	Ogruf	上級集団指揮官
32	Gen	大将	Genobt	上級大将	Ostgrf	高級集団指揮官
33	GenA	元帥	Genlfm	元帥	-	-
34	-	-	-	-	-	SS長官
35	-	-	-	国家元帥	-	-

※緑の文字は空軍のみの階級 赤の文字は陸軍のみの階級

アメリカ陸軍階級章



■階級相対表2

階級略称	イタリア陸軍		イギリス陸軍		フランス陸軍	
	階級略称	階級和名	階級略称	階級和名	階級略称	階級和名
1	Sdt	2等兵	Pte	2等兵	Sdt2C	2等兵
2	-	-	-	-	-	-
2	Apt	1等兵	-	-	Sdt1C	1等兵
3	-	-	L/Cpl	伍長勤務上等兵	-	-
4	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-
7	Cpl	伍長	Cpl	伍長	Cpl	伍長
8	CplMag	軍曹勤務伍長	L/Sjt	軍曹勤務伍長	Cpl-Cf	軍曹勤務伍長
9	Sgt	軍曹	Sjt	軍曹	Sgt	軍曹
10	-	-	-	-	-	-
11	SgtMag	曹長	-	-	Sgt-Cf	曹長
12	-	-	S.Sjt	曹長	-	-
13	-	-	C.Sjt	騎手曹長	-	-
14	-	-	CQMS	中隊補給曹長	-	-
15	MslOdn	准尉	-	-	-	-
16	-	-	CSM	中隊上級曹長	-	-
17	MslCp	先任准尉	RQMS	連隊補給曹長	Adt	准尉
18	MslMag	准尉長	RSM	連隊上級曹長	-	-
19	Asr	士官候補生	S.SM	幕僚上級曹長	Adt-Cf	上級准尉
20	ScTen	少尉	-	-	-	-
21	Ten	中尉	SecLt	少尉	S-Lt	少尉
22	PmTen	1等中尉	-	-	-	-
23	CaPt	大尉	Lieut	中尉	Lt	中尉
24	PmCaPt	1等大尉	-	-	-	-
25	Mag	少佐	CaPt	大尉	CaPt	大尉
26	TenCol	中佐	Maj	少佐	Comdt	少佐
27	Col	大佐	Lt-Col	中佐	Lt-Col	中佐
28	-	-	Col	大佐	Col	大佐
29	-	-	Brig	准将	-	-
30	-	-	-	-	-	-
31	-	准将	-	-	-	准将
32	-	少将	MajGen	少将	-	少将
33	-	中将	-	-	-	-
34	-	特別職中尉	Lt-Gen	中将	-	中将
35	-	大将	Gen	大将	-	大将
36	-	-	FM	元帥	-	-
37	-	元帥	-	-	-	元帥
38	-	-	-	-	-	-

地形移動コスト／地形効果表

ゲーム中に登場する全地形の移動コスト、及び地形効果をまとめた表です。地形コストは兵員の姿勢、車両のタイプによって大きく変わり、コストが大きいほど「行動」値を消費することになります。視線中の航空は、火力支援の際、航空機の目標にできるかどうかを意味しています。

地形	地形移動コスト												地形移動コスト(積雪時)												地形効果			地形名
	兵員						車両ユニット						兵員						車両ユニット						視線		修正値	
	立つ	屈む	伏せ	T	t	R	立つ	屈む	伏せ	T	t	R	立つ	屈む	伏せ	T	t	R	視線	特徴	航空	命中修正	装甲値					
	1	2	4	2	2	2	2	3	5	3	3	3	2	3	5	3	3	3	-	-	+	0	0					
平地	1	2	4	2	2	2	2	3	5	3	3	3	3	5	7	-	-	+	0	0	PLAIN							
弾痕	1	2	4	2	2	3	3	6	8	2	3	5	3	3	4	4	7	-	-	+	10	0						
湿地	3	4	-	5	-	7	-	-	-	4	5	-	6	-	8	-	-	-	水	+	5	5						
湖	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	水	+	0	0						
川	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	水	+	0	0						
浅瀬	4	-	-	4	5	6	7	8	5	-	-	5	6	6	7	8	-	-	水	+	5	5						
ワジ	3	4	5	-	-	-	-	-	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	陥	-	15	10						
砂浜	1	2	4	2	3	2	3	5	7	2	3	5	3	4	3	4	6	8	-	+	0	5						
海	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	水	+	0	0						
道	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	3	5	2	2	2	2	2	-	-	+	0	0						
滑走路	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	3	5	2	2	2	2	2	-	-	+	0	0						
鉄道	1	2	4	2	3	2	3	5	7	2	3	5	3	4	3	4	6	8	-	+	0	0						
藪	2	3	4	3	3	3	4	6	8	4	4	5	4	4	4	5	7	-	部	-	20	10						
荒地	2	3	4	3	4	5	6	8	3	5	6	4	5	5	6	7	-	部	-	+	20	20						
森	3	4	5	-	-	-	-	-	3	4	5	-	-	-	-	-	-	-	完	-	30	20						
並木	1	2	4	-	-	-	-	-	2	3	5	-	-	-	-	-	-	-	完	-	15	10						
木造家	2	3	4	-	-	-	-	-	2	3	4	-	-	-	-	-	-	-	完	建	30	25						
廃屋(木造)	3	4	5	-	-	-	-	-	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	部	-	30	25						
石造家	2	3	4	-	-	-	-	-	2	3	4	-	-	-	-	-	-	-	完	建	40	40						
廃屋(石造)	3	4	5	-	-	-	-	-	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	部	-	30	25						
斜面	1	2	4	2	2	2	2	4	6	2	3	5	3	3	3	5	7	-	高	+	0	0						
崖	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	完	-	+	0	0					
トーチカ	4	6	8	-	-	-	-	-	4	6	8	-	-	-	-	-	-	-	完	建	80	100						
壊トーチカ	3	4	5	-	-	-	-	-	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	部	-	40	40						
塹壕	2	3	4	-	-	-	-	-	3	4	5	-	-	-	-	-	-	-	陥	-	40	20						
鉄条網	-	-	-	3	3	6	6	6	6	-	-	4	4	7	7	7	-	-	-	+	5	0						
対戦車障害	2	3	4	-	-	-	-	-	3	4	5	-	-	-	-	-	-	-	部	-	+	20	15					
橋	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	3	5	2	2	2	2	2	-	-	+	5	0						
崩壊橋	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	0	0						
崩壊橋(ワジ)	3	4	5	-	-	-	-	-	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-	+	0	10						
重量橋	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	3	5	2	2	2	2	2	-	-	+	5	5						
畑	1	2	4	2	2	2	2	4	8	2	3	5	3	3	3	5	-	-	-	+	0	5						
壁	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	部	-	+	0	40					
燃料集積所	2	3	4	-	-	-	-	-	3	4	5	-	-	-	-	-	-	-	完	-	15	5						
砂地	1	2	4	2	3	2	3	5	7	2	3	5	3	4	3	4	6	-	-	+	0	5						
砂丘	2	3	4	4	5	5	6	7	-	3	4	5	5	6	6	7	8	-	-	+	5	10						
テント	2	3	4	2	2	2	2	4	6	2	3	4	3	3	3	5	-	-	完	建	20	0						
壊テント	2	3	5	2	2	2	2	4	6	3	4	6	3	3	3	5	-	-	部	-	+	10	0					
道路障害	3	4	5	-	-	-	-	-	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	部	-	+	25	15					
ヘッジホッグ	1	2	4	-	-	-	-	-	2	3	5	-	-	-	-	-	-	-	-	+	5	5						

凡例／・車両ユニット: **TR**: 装軌式(完全)
tr: 装軌式(不完全)
HT: 半装軌式(完全)
ht: 半装軌式(不完全)
CW: 路外装輪式
RW: 路上装輪式

凡例／・視線: 部: 部分遮蔽地形
 完: 完全遮蔽地形
 ・特徴: 水: 水没地形
 陥: 陥没地形
 建: 建物地形
 高: 高度を持つ
 ・航空: +: 航空支援の目標となる

■: 同じ「崩壊橋」であっても、「ワジ」上の物は兵員ユニットが渡ることができる。

アメリカ陸軍銃器

ゲームに登場するアメリカ陸軍の銃器の一部を紹介します。これらの銃器はゲーム開始時からすべて使用できるわけではありません。「キャンペーン」モードを進めるにつれ、より優れた武器を手に入られるようになっていきます。

M1911A1ピストル

第1次、第2次大戦を通じて使用されたコルト社の傑作拳銃。1926年に改良されたモデルで、旧タイプのM1911のフレーム形状やハンマー(撃鉄)など、細部に改良が加えられている。将校、戦車兵、そして支援部隊の兵士によって使用された。

DATA

口径 .45in (11.4mm)
 全長 21.0cm
 銃身長 12.8cm
 重量 1,089g
 マガジン装弾数 7発



M1カービン

ライフルと拳銃の中間に位置する小型ライフル。「カービン」とは、騎兵銃の意味だが、騎兵用に開発された銃ではない。1941年に採用され、将校や支援部隊が使った。空挺部隊用のM1A1やフルオート機構を組み込んだM2カービンも開発されている。

DATA

口径 .30in (7.62mm)
 全長 91.4cm
 銃身長 45.7cm
 重量 2,359g
 マガジン装弾数 15発



M1903A1ライフル

第2次大戦初期におけるアメリカ陸軍の主力ライフル。1928年にM1903のストック形状を変更したモデル。戦争突入後には簡略化モデルのM1903A3と、A3に2.5倍率の望遠スコープを装着したM1903A4スナイパー(狙撃銃)が生産された。

DATA

口径 .30in (7.62mm)
 全長 110cm
 銃身長 60.9cm
 重量 3,942g
 マガジン装弾数 5発



M1ライフル

1936年に採用された半自動式ライフル。ただし、本格的に部隊配備されたのは第2次大戦に突入してからのことになる。歩兵分隊の主力武器として使用されたほか、2.5倍率の望遠スコープを装着した狙撃モデルのM1CとM1Dも開発された。

DATA

口径 .30in (7.62mm)
 全長 109cm
 銃身長 60.9cm
 重量 4,037g
 マガジン装弾数 8発



M1918A2オートマチックライフル

通称「BAR」。アメリカ陸軍の分隊支援武器。1937年に採用されたM1918A1を改良したモデルで、2脚を銃口部に移動させ、銃床のショルダーレスト(肩あて板)形状に変更を加えたもの。その威力にアメリカ兵は絶大な信頼を寄せていた。

DATA

口径 .30in (7.62mm)
 全長 121cm
 銃身長 61.2cm
 重量 7,260g
 発射速度 500~600発/分(自動)
 300~350発/分(半自動)
 マガジン装弾数 20発



トンプソンM1928A1 サブマシンガン

1928年にアメリカ海兵隊が採用し、陸軍も41年に採用した。基本設計が古く、42年には構造を簡略化したM1およびM1A1が採用された。

DATA

口径	.45in(11.4mm)
全長	85.6cm
銃身長	26.7cm
重量	4,898g
発射速度	600~700発/分
マガジン装弾数	20発.30発箱型 50連ドラム

**M3サブマシンガン**

トンプソン・サブマシンガンに代わる短機関銃。シンプルな構造、高い生産性と低コストが特長。44年にはさらに簡略化したM3A1が採用された。

DATA

口径	.45in(11.4mm)
全長	57.9cm
全長(ストック展開時)	75.7cm
銃身長	20.3cm
重量	3,402g
発射速度	450発/分
マガジン装弾数	30発

**M1919A4 機関銃**

アメリカ陸軍歩兵部隊の主力機関銃。第1次大戦で使用された水冷式のM1917を簡略化したモデル。30年頃から部隊配備が開始されている。

DATA

口径	.30in(7.62mm)
全長	104cm
銃身長	60.9cm
重量(銃本体)	14,288g
重量(M2マウント共)	20,638g
発射速度	400~550発/分
給弾方法	250連布製ベルト

**M1919A6 機関銃**

M1919A4に機動性を与えたモデル。二脚と金属製のストック(銃床)を追加して軽機関銃とした。ドイツのMG34やMG1と比べると性能は劣る。

DATA

口径	.30in(7.62mm)
全長	134.6cm
銃身長	60.9cm
重量	14,742g
発射速度	400~550発/分
給弾方法	250連布製ベルト

**M2重機関銃**

重機関銃の代名詞的存在。第1次大戦中に開発されたM1を改良したモデル。1920年に採用。車両および航空機用の機関銃として大量に使用された。

DATA

口径	.50in(12.7mm)
全長	165.1cm
銃身長	114.3cm
重量	38,102g
発射速度	450~575発/分
給弾方法	110連金属ベルト

**M1ロケット・ランチャー**

通称“バズーカ”砲。対戦車ロケット兵器。M1は顔を保護するためガスマスクが必要だったが改良型のM1A1ではその必要はなくなった。

DATA

口径	2.36in(59.9mm)
全長	1,371cm
重量	5,896g
最大射程	640m
砲弾重量	1,542g
実用発射速度	4~5発/分

**MK II手榴弾**

第2次大戦でアメリカ陸軍が使用した代表的な手榴弾。愛称“パイナップル”。第1次大戦当時に採用されたMK I手榴弾の改良型。

DATA

全長	111mm
最大直径	54mm
重量	593g
炸薬	TNT57g
発火時	4~5秒

**ドイツ陸軍銃器**

ゲームに登場するドイツ陸軍の銃器の一部を紹介します。「単独シナリオ」ではこれらの銃器を使用できますが、「キャンペーン」モードでは敵軍から奪わなければ手に入りません。性能的にはアメリカ軍の銃器以上のものもあります。敵から奪ってみるのもひとつの手といえます。

ルガーP08

1908年にドイツ帝国陸軍によって採用された自動拳銃。第1次および第2次大戦で使用されたが、戦場では泥や汚れで作動不良を起こしやすい欠点を持っていた。陸軍用モデルは42年に生産を中止したがドイツ軍の高級将校はこの拳銃を好んで使った。

DATA

口径	9mm
全長	222mm
銃身長	102mm
重量	870g
マガジン装弾数	8発

**ワルサーP38**

ルガーP08に代わる制式拳銃として開発された自動拳銃。ダブル・アクション・システムなど進歩的なメカニズムが採用され、高い信頼性に人気があった。1940年より本格的な生産が始まり、将校および下士官、機関銃手や弾薬手に支給された。

DATA

口径	9mm
全長	215mm
銃身長	125mm
重量	940g
マガジン装弾数	8発

**モーゼルKar 98K**

第2次大戦におけるドイツ軍の主力ライフル。帝国時代のGew98ライフルの改良モデルKar98bを短縮化したタイプ。山岳部隊用のモデル、1.5~4倍率の望遠スコープを装着した狙撃モデルがある。アダプターを装着して榴弾を発射することもできる。

DATA

口径	7.92mm
全長	1,107mm
銃身長	739mm
重量	3,900g
マガジン装弾数	5発

**Gew 43**

1943年に採用された半自動式ライフル。本来はスナイパー(狙撃銃)として開発されたが、銃本体の軽量化とコストダウンを図ったのが災いして精度が低く、スナイパーとしては失敗作に終わった。生産数が少なく、普及率も低い。

DATA

口径	7.92mm
全長	1,117mm
銃身長	549mm
重量	4,400g
マガジン装弾数	10発

**FG 42**

空挺部隊用の火力向上を目的として開発された自動ライフル。セミ(単発)、フル(連射)が可能だったが、フル・オート射撃では銃のコントロールに難点があり、緊急時以外はセミ・オートで射撃するものとされていた。前期型と後期型の2タイプあり。

DATA

口径	7.92mm
全長	954mm
銃身長	500mm
重量	4,200g
マガジン装弾数	10/20発
発射速度	750発/分



MP 43

第2次大戦に登場した最優秀ライフル。軽量で携行弾薬数を増やせる。戦後の突撃銃の先駆け。1944年に突撃銃(Stg44)と改称。

DATA	
口径	7.92mm
全長	940mm
銃身長	419mm
重量	5,220g
マガジン装弾数	30発
発射速度	500発/分



MP 40

第2次大戦における最優秀短機関銃。下級将校および下士官が使う。軽量化、低コストの達成をコンセプトに開発されたMP38を簡略化したモデル。

DATA	
口径	7mm
全長	630mm
ストック展開時全長	833mm
銃身長	251mm
重量	4,027g
マガジン装弾数	32発
発射速度	500発/分



MG 34

1挺で重機関銃と軽機関銃をかねる多用途機関銃。発射速度が速く、火力が高い。金属ベルトによる給弾システムなど、当時としては革新的だった。

DATA	
口径	7.92mm
全長	1,219mm
銃身長	627mm
重量	11,500g
発射速度	900発/分
給弾方法	50連給弾ベルト 50/75連弾倉



MG 42

MG34のコンセプトを進め、生産性を向上させ、構造も大幅に変更。信頼性と発射速度は抜群。MG34とともに歩兵分隊に1挺の割合で配備された。

DATA	
口径	7.92mm
全長	1,230mm
銃身長	530mm
重量	11,600g
発射速度	1,500発/分
給弾方法	50連給弾ベルト 50連弾倉



パンツァーファウスト 30K

1943年6月に導入された個人用対戦車兵器。一種のロケット砲で、弾頭には成形炸薬を使用しており、優れた装甲貫通能力を持っていた。

DATA	
砲弾直径	100mm
重量	3,000mm
砲弾重量	680g
有効射程距離	30m
装甲貫通能力	140mm (命中角度30度の場合)



8.8cm ラケットンパンツァービュクセ43

アメリカ車のバズーカ砲をベースに開発された対戦車ロケット砲。兵士たちは「戦車殺し」、「煙突パイプ」の愛称で呼ばれた。1942年から実戦配備。

DATA	
口径	88mm
全長	1,623mm
重量	9,500g
最大射程	150m
砲弾重量	3,300g
実力発射速度	4~5発/分
装甲貫通能力	160mm (命中角度60度の場合)



39型柄付き手榴弾

ドイツ軍が使う代表的な手榴弾。24型手榴弾の弾薬量を増やし、柄を延長。弾頭6個をワイヤーで巻き付け、応急の対戦車用手榴弾としても使用された。

DATA	
全長	406mm
弾頭直径	70mm
重量	624g
炸薬	TNT218g
発火時	4~5秒



DESIGNER'S NOTE

これは、弊社におけるPC用ソフト初のオリジナルゲームです。ずいぶん前から「オリジナルシミュレーションゲーム(仮称)」という名前で様々なところで出ておりましたので、お待ちしていた方々には誠に申し訳ありませんでした。私自身、今回のプロジェクトは長かった、本当に長く感じました。完成という言葉をこれほど待ちわびたことはありませんでした。よく、我々の間では「開発が長引いた物は中途半端な物ができあがる場合が多い。それは方向性が定まっていなかったからだ。」などといいますが、このソフトは違います。半端ではありません。開発チームがこだわりにこだわったために、この様な納期になったのです。

今回のメンバーは、あの、「MD版アドバンス大戦略」「バハムート戦記」といった、コンシューマ用とは言え、セガの名作を作り上げてきた者たちが中心となって作り上げた物です。前作でもこだわり続けた彼らが、今回も一段とパワーアップして、そのこだわりをこの作品にそそぎ込んでます。「ソフトというものは進化するものである。」という信条の基に彼ら自身、過去に手がけた物の上に新たな物が作られるのです。事実、このゲームにも基となる物がいくつかありました。ただ、当然の事ながら今回のこの作品は単純な移植ではありません。明らかに進化しています。我々のこだわりと共に、期待に応えられるだけの物に仕上がったと思っております。セガ自身が第二次世界大戦を題材としてシミュレーションゲームを作ったのは、これで通算4本目にあたります。(先日発売されたサターン版の千年帝国の興亡ももちろん入れて)

現在、戦争時に生きていた人たちが3割を切ろうとしており、更に戦争に参加していた人たちに至っては話を聞くことさえ難しくなりつつあるわけです。事実、このゲームを作成していたメンバーには戦争を経験した者はいません。まだ空想の世界であれば、想像を交えても許される部分も多いかと思えます。しかし、過去にあった事実を再現しようとした場合、それには真実という物が含まれている関係上できる限り正確な物を反映しようと我々は考えました。いいえ、おそらく同じジャンルの作品を作られた方々も同様に考えられたことでしょう。「ゲームがユーザーに与える影響は、少なからずあることと思います。事実、シミュレーション・ゲームを通して、その時代背景に興味を持った人は多いはず。その知識はゲームで得たものも多いでしょうが、そのプレイをきっかけとして自ら勉強して得た人も少なくないでしょう。第二次世界大戦の経緯詳細を知る人が少ない現状で、興味を持つ人が増えるのは素晴らしいことと思います。その中の少しの人にも、何故大戦が起こったのか、戦後社会にどのような影響を与えたのかを学ぶ人がいるのなら制作者としては嬉しい限りです。」これは、アドバンス大戦略のデザイナーズノートで私が書いた文章です。この気持ちは今も変わりません。あのときよりも更に解りづらく、そして遠くなった過去に対して本当に真実をより知ろうと思っていただけならば、あなた自身の手で、そして眼であなた方なりの戦争に対しての感想を持ったとき、そのときは、我々にあなたの方の言葉で意見を聞かせてください。我々はいつでも待っています。

「プラトゥーンリーダー」開発チーム

1997年2月

夜明けの開発室より……………

PLATOON LEADER ALL STAFF

Planner	Rucke Heymon
Game Programmer	Nobutaka Yakeda Syuji Nunokawa Kenichi Kuratani
Installer Programmer	Hajime Sawada
Game Map Design	Yoshinori Yamaguchi Jily Tappo
Mission Design	Junichiro Toyota
Unit Design	KEIPIMARU Nobuhiro Mori Rimo
Equipment Design	Junichiro Toyota
Window Design	KEIPIMARU
Mission Script	Takashi Kurihashi
Tool	Nobutaka Takeda
Sound Crew	H. Takesita T. Satoh
THUNDERSTONE JAPAN, Ltd.	
Test Player	Koji Shimada Kazunobu Mizokawa Takashi Akiyama Hajime Suwa
Manual & Package Design	Kaoru Ichigozaki Taiji Okamoto Yoshihiro Sakuta Hiroya Tanaka
Game Designer	Hitokage Masuda
Original Programmer	Kenichi Kuratani
Executive Producer	Shouchirou Irimajiri
Producer	Toshinori Asai
Director	Hiroyuki Otaka
Movie Supplied by Arban Co., Ltd.	
IHF	
Created by CHICKEN HEAD Corporation	
PLAYAVENUE	
100PERCENT Co., Ltd.	
Produced by SEGA ENTERPRISES, Ltd.	

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

電話で

セガ ジョイジョイテレフォン

名古屋 052-704-8181
札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
大阪 06-333-8181
広島 082-292-8181
福岡 092-521-8181

インターネットで セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの接続端末でこのURLにアクセスしてください。

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

※セガPCホームページ・テラネットでは、テクニカルサポートも行っています。

セガPCホームページ

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

FAXで

セガ ファックスクラブ

東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

*プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

番号をよく確かめて、正しくかけてください。

パソコン通信で テラネット

03-5705-7431~3
セガPCソフトの部屋 (;PC_S)

★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

お問い合わせ先

セガPC ユーザーサポートセンター

TEL 047-380-6441

受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみ行います。ゲームの攻略法等に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス** 本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12