

大戦術 Ausf.H-1R-2

～欧州動乱勃発～

取扱説明書

Ver.1.0

目次

動作環境	2
インストール・アンインストール	2
ゲームの特徴	3
操作方法	4
コマンド一覧	8
ゲームの流れ	16
各種一覧表	17
移動種別	
防御種別	
地形一覧	

動作環境

OS Windows 95/98/Me/2000/XP/Vista/7

インストール・アンインストール

インストール …必要ありません。ダウンロードした Zip ファイルを解凍するだけで、ゲームを開始できます。

アンインストール…必要ありません。ダウンロードしたファイルを削除してください。

ゲームの特徴

大戦術 Ausf H-1 R-2 は、WWⅡヨーロッパ戦線を舞台としたウォーシミュレーションゲームです。プレイヤーはドイツ軍を率いてコンピュータが操作する連合軍と対戦し、ドイツ帝国の興亡を追体験します(もちろん連合軍側もプレイできます。同じパソコンならばプレイヤー同士で対戦もできます)。常に最新鋭兵器を配備された武装 SS の装甲師団や、陸軍のグロースドイツチュラント師団の師団長として連合軍を蹴散らすもよし。はたまた 2 線級の旧式、鹵獲兵器ばかり配備された最貧師団を率いて蹴散らされつつ旧式兵器に文句を言うのもよし。楽しみ方はいろいろです。

※本作は、ポーランド侵攻作戦～バトル・オブ・ブリテン(おまけでゼーレーヴェ作戦)までが用意されています。ちょっぴりですが、武装 SS の部隊や、GD 自動車化歩兵連隊が登場します。

もともとこのゲームを作った目的は、ドイツ軍マニアの皆さんに、「おお、こんな兵器まで出て来るんだ(笑)」と言って貰える様なゲームを作ることでした。いままでこの系統のゲームにあまり登場していなかった、半ば忘れられた(?)兵器(指揮戦車とか、ソフトスキンの乗用車とか、使い道がマニアックすぎるホイシュレツケとか架橋戦車とか)も登場させたい、できればジャーマンタンクス(という本があるんです)に載っている主要な兵器は全て登場させたい！という気持ちから作り始めました。

H-1R-2 では、ユニットのパラメータ、特に航空ユニット及び対空兵器ユニットの攻撃力を大戦術シリーズのノモンハンの激闘に合わせて設定しなおしました。航空機関銃と航空機関砲などの差別化が図られています。また、艦載砲のパラメータも最適化されています。

トラックなどの非戦闘軍用車輛などを含めてなるべくたくさんの兵器を登場させるため、ゲームのルールが若干独特なものになっています。

- 1 「戦術」級のゲームです。
- 2 基本的にプレイヤーは軍団～師団の司令官として、配下部隊を率いて敵と戦闘します。各部隊はおおよそ連隊～中隊くらいの規模を想定しています。各 MAP で決められた勝利条件(敵全滅、全敵拠点を占領など)を満たしたらプレイヤーの勝利です。
- 3 生産はできません。軍事費ありません。最初から配備されている兵器を使って戦います。撃破された部隊は MAP から消滅してしまいますので、なるべく味方の損害を最小にして、効率よく敵を撃破するのがコツです。
- 4 いまのところシナリオモードのみです。どれだけ早いターン数でクリアしたか、敵の撃破数、味方の損害数、クリア時の占領比率などから、超人的大勝利、超大勝利、大勝利、勝利、小勝

利、極小勝利の 6 段階で戦闘結果が出ます。

- 5 前作大戦術 Ausf H-1 から追加になった機能については、赤字で示します。

操作方法

ゲームの起動

「大戦術 Ausf.H-1R-2」フォルダ内の「大戦術 Ausf H-1R-2 欧州動乱勃発.exe」ファイルをダブルクリックするとゲームが起動します。



①新規ゲーム

最初からゲームを始める場合、ここからプレイしたいシナリオを選んでください。

②続きから

以前にセーブしたゲームデータをロードして続きからゲームを続けます。

③終了

ゲームを終了します。

④戦績表示

保存されているクリアしたシナリオの戦績を表示します。

メイン画面



① 上から

シナリオ名、作戦地域、現在の日付、作戦開始日、作戦終了期日、国籍1国旗、国籍2国旗

② 部隊の説明(マウスカーソルが部隊上に重なると表示されます)

所属部隊、兵器名、兵器種別、ユニット画像、燃料、移動力、移動種、索敵範囲、ユニット数、防御力、防御種別、回避率、搭載兵器

③ 武器の説明

②の部隊が装備している武器の説明。

武器名、残弾、射程。(装備できる武器は最大3種類です)

④ 地形の説明(マウスカーソルが地形上に重なると表示されます)

⑤ 特殊能力

部隊の中には、特殊能力を持つものがあります。ユニット画像の右下に、赤丸のマークをつけています。また、影響を及ぼす範囲を持つ特殊能力は、その範囲を薄赤で表示します。上の画像だと、Ⅲ号式戦車 D1 型の特殊能力「戦車命中率 UP」が及ぼす範囲が薄赤く MAP 上に示されています。

⑥ 戦力 バー

現在の各国籍の総ユニット数をバーで示しています。

部隊の上で左ダブルクリックすると、コマンド一覧が開きます(P8 参照)。コマンドを実行してゲームを進めていきます。

また、MAP 上で右クリックすると、メニューが開きます。部隊上で右クリックすると、性能表が開きます。

メニュー

ターン終了
オプション
部隊一覧
セーブ
ゲーム終了
キャンセル

ターン終了 自分のターンが終了し、敵国軍が行動します。

オプション 各種設定を行います。

BGM 音量大 ……BGM の音量を最大にします。

BGM 音量小 ……BGM の音量を小さくします。

BGM 音量 OFF ……BGM を無音にします。

BGM 選択 国籍 1…「sound」フォルダ中の mp3 ファイルを選択することで国籍 1 の BGM を変更可能です。
※選択すると直ちに音楽が開始されます。
ユーザーが準備した mp3 ファイルでも「sound」フォルダに入れば、BGM として使用できます。

BGM 選択 国籍 2…国籍 1 と同じです。

COM 戦闘 OFF ……コンピュータのターン時に戦闘アニメを非表示にして時短します。

COM 戦闘 ON ……コンピュータのターン時も戦闘アニメを表示します。特にパラメータは変わりませんのでお好みで。

BGM音量大
BGM音量小
BGM音量OFF
BGM選択 国籍1
BGM選択 国籍2
COM戦闘OFF
COM戦闘ON
OK

部隊一覧 自軍の部隊の状態を一覧に表示します。

セーブ ゲームデータをセーブします。10 個スロットがあります。

ゲーム終了 タイトル画面に戻ります。

キャンセル メニューを閉じます。

コマンド一覧

自軍部隊に対して下記のコマンドを実行し、戦闘を進めていきます。

移動
攻撃
補給
搭載
占領
爆砕
地雷除去
地雷設置
鹵獲
陣地構築
機雷設置
機雷除去
牽引回収
着陸
発艦
着艦
爆撃
待ち伏せ
行動終了
キャンセル

移動
攻撃
補給
搭載
占領
爆砕
地雷除去
鹵獲
行動終了
キャンセル

↑これは一例です。
部隊の種類によって
コマンドの内容は変
化します。

移動

選択すると移動可能範囲が白線で表示されます。移動したい場所を左ダブルクリックすると、部隊が移動します。1 ヘックス移動につき燃料を1消費します。燃料が0になったらそれ以上移動できません。

特別ルールとして艦船及び潜水艦ユニットは、ユニットが減少するに従って一定の割合で移動力が落ちていきます。機関や舵の故障により行動が出来なくなっていく状況を再現しています。

一部の部隊には故障率が設定されています。故障率が0%なら問題ありませんが、1 以上の場合、移動中に故障率に従ってユニットが減少していきます。ただし、ユニット数0にはなりません。

搭載

このゲームでは、牽引砲と牽引用トラックなどはまとめて一個の部隊として処理しています。それらの変換は、この搭載コマンドで行います。

たとえば、牽引砲⇄牽引用トラック、輸送機⇄降下猟兵、兵員輸送車⇄自動車化歩兵、輸送船⇄戦車 などです。この組み合わせは史実に基づいて MAP 毎に最初から決まっています。

一部の部隊は搭載/降車できる場所が限られるものがあります。特殊な例としては、工兵⇄架

橋機材 があります。川の上で工兵が「搭載」すると、川が軍橋に変わります。その上は味方も敵も通行可能です。川の任意の場所で渡河できるというわけです。また、潜水艦が「搭載」すると、浮上状態⇔潜水状態が変わります。同じような例で BT-5 のような「装軌式」⇔「装輪式」というものもあります。

攻撃

敵を攻撃します。

各部隊は最大 3 種類の武器を装備しています。武器選択ウインドウでひとつ武器を選択すると、射程範囲が赤く表示されます。射程内の敵を左ダブルクリックすると、戦闘開始です。

戦闘画面が表示され、戦闘結果が表示されます。

戦闘のルール

各部隊は MAX10 ユニットです(艦船は一部隊につき一隻しか表示されませんが、同じく MAX10 ユニットです。ユニット数が耐久度を表していると考えてください)。ダメージを受けて 0 ユニットになると、全滅です。

攻撃を仕掛けた側が先に攻撃します。その後、攻撃を受けた側が反撃します。攻撃を仕掛けるほうが圧倒的に有利です。

ダメージの計算方法

まず何発命中したかを判定します。

0～100 の乱数を発生させ、命中率以下だった場合、命中と判定します。

※敵部隊との距離(ヘックス)によって命中率補正が入るようになりました。

距離が離れるほど命中率は緩やかに低下していきます。

直感的に把握できるように、敵を選択した際に画面上に目安の命中率が表示されるようにしました。

$$\text{命中率} = \text{距離補正} * (\text{攻撃側命中率} - \text{敵回避率} - \text{地形回避率})$$

※ただし、命中率が 0 以下の場合は、命中率=2 に修正されます。

これを(攻撃側ユニット数 × 攻撃側武器の攻撃回数)の回数だけ判定し全命中数を求めます。

撃破したかどうかは、0～100 の乱数を発生させ、撃破率より小さい数字だった場合、撃破と判定します。

$$A = (\text{攻撃側攻撃力} - \text{敵防御力}) / \text{攻撃側攻撃力} \times 0.95 \times 100$$

$$A \text{ が } 0 \text{ 以上の場合} \quad \text{撃破率} = A + 40$$

$$A \text{ が } 0 \text{ 以下の場合} \quad \text{撃破率} = 2$$

この判定を、命中数だけ繰り返して撃破数を求めます。

撃破数分、敵のユニット数が減ります。

※ざっくり言うと、攻撃力が強く攻撃回数が大きい武器ほど有利ということになります。

※敵が回避率は非常に高いけど防御力が弱い部隊(たとえば歩兵など)の場合は、むしろ攻撃

回数が大きく、命中率が高い武器が有効となります。

対戦車戦闘(装甲貫徹力)について…このゲーム中で、装甲車両の「防御力」は多くの場合実車の最大装甲厚の値(mm)になっています。一方、対戦車砲や戦車砲等の装甲を撃ち抜く各種対戦車兵器の「攻撃力」は、ドイツ軍の Pzgr39 砲弾を使用した場合の 100m 先の装甲板貫徹力(mm)に近い値を採用しています。

対戦車兵器には射程が 1 ヘックス以上のものもあります。ただし敵と離れるにつれ「攻撃力」は減衰します。1ヘックス離れるごとに「攻撃力」が 0.85 倍されます。

例) 8.8cmFlak18 L/52 の攻撃力減衰

敵との距離 (ヘックス)	1(隣接)	2	3	4	5
攻撃力	142 (性能表に表示)	121	103	88	75
イメージ	100m 先の装甲貫徹力(mm)	500m 先の～	1000m 先	1500m 先	2000m 先

※だいたい Pzgr39 を使用した場合の実兵器と同じくらいの値になっています。

ざっくり言うと、対戦車兵器で敵の装甲車両の最大装甲厚の部分を攻撃して、貫徹力が下回っていたら撃破できる確率は 2%。ギリギリ貫通できるのなら撃破できる確率は 40%。貫徹力が 60mm 以上上回っていたら 100%撃破という感じに設定しています。





味方部隊を移動させたときに、索敵範囲外で見えていない敵部隊とぶつかった場合、強制的に戦闘が開始されます。一方的に敵から攻撃を受け、味方は反撃もできません。さらにその場所で行動終了となります。索敵範囲外に部隊を移動するときは注意してください。

戦闘の結果、ユニット数が 0 になるとその部隊は MAP から消滅します。ただし、防御種別が「装甲」で移動種別が「装軌式」の部隊(主に戦車部隊、自走砲部隊等)は、「擱座」という状態になり、MAP に存在し続けます。「擱座」中は一切の行動ができませんが、戦車回収部隊で牽引することで 1ヘックスずつ移動できます。また、整備中隊で修理することによりユニット数が回復し、「擱座」状態から復帰し、再び行動可能になります。

「擱座」している部隊のヘックスは、敵味方とも通行不可能になります。その際、邪魔な「擱座」ユニットは歩兵 or 工兵部隊で「爆砕」し MAP から消滅させることもできます(味方の「擱座」ユニットも爆砕できます)。

「士気」と「練度」…史実に基づいてあらかじめ各部隊に設定されています。例えば、大戦初期のイタリア軍は士気が低いとか、初戦のアメリカ軍は練度が低いとかです(笑)。特定の指揮官は士気 UP の特殊能力を持っています。その特殊能力範囲にある部隊は士気が高くなります。これらは戦闘や索敵範囲に影響を及ぼします。部隊にカーソルを合わせた時にアイコンが表示されます。

また、性能表にも士気と練度が表示されています。

士気と練度				
	士気		練度	
高い		回避率 +10% 命中率 +10%		回避率 +10% 命中率 +10%
低い		回避率 -10% 命中率 -10% 索敵範囲 -1ヘックス		回避率 -10% 命中率 -10%

※武器種が「毒ガス」の場合、部隊のいないヘックスに対して攻撃をかけると毒ガスが散布されます。毒ガスが設置されたヘックスに地上部隊が侵入すると全滅し、MAPから除去され毒ガスが消えます。毒ガスを除去するためには、武器種「中和剤」の武器で、毒ガスが設置されたヘックスを攻撃します。つまり中和剤でしか除去できない地雷というイメージです。

※本ゲームには毒ガスを持つ部隊は登場しません…。



補給

(補給:燃料、弾薬の回復)

陸上部隊

補給部隊に隣接した状態で、コマンド「補給」を行うと、燃料、弾薬が最大値まで回復されます。ただし、ユニット数は回復されません。その際、補給部隊の補給物資は1消費されます。

ターン開始時に、占領済みの都市の上にいる陸上部隊は、自動的に燃料が最大値まで回復されます。弾薬、ユニット数は回復されません(ガソリンスタンドで燃料を徴発したという設定)。

航空部隊

ターン開始時に味方占領済みの空港に着陸している場合、自動的に燃料、弾薬が最大値まで回復されます。ユニット数も1ターンにつき1回復します。補給部隊による補給は出来ません。味方空港ヘックス上にいても、着陸していない場合は補給を受けることは出来ません。

艦船部隊

ターン開始時に占領済みの港の上にいる場合、自動的に燃料、弾薬が最大値まで回復されます。ユニット数も1ターンにつき1回復します。補給部隊による補給は出来ません。

修理

(修理:ユニット数の回復)

陸上部隊

戦車(とその類似)部隊

防御種別「装甲」/移動種別「装軌式」の部隊(戦車や一部の自走砲)は、整備中隊によりユニット数を回復できます。ターン終了時に整備中隊に隣接しておけば、ターン開始時に **2** ユニット回復されます。その際、整備中隊のスペアパーツが1消費されます。

歩兵部隊

兵器種別「歩兵」の部隊は、衛生中隊によりユニット数を回復できます。ターン終了時に衛生中隊部隊に隣接しておけば、ターン開始時に自動的に1ユニット回復します。その際、衛生中隊

部隊の医療品が1消費されます。

各種補給部隊の補給

補給部隊の補給物資がなくなった場合は、部隊本部から補給できます。補給部隊を部隊本部に隣接させて、コマンド「補給」を行うと、補給物資が最大値まで回復されます。その際、部隊本部の補給物資は1消費されます。部隊本部の補給物資はゲーム中に補給できません。大切にしてください。Ausf H-1 R-2 から補給部隊の補給物資最大値は5に変更しました。部隊本部ユニットに今までよりも活躍してもらうためです。

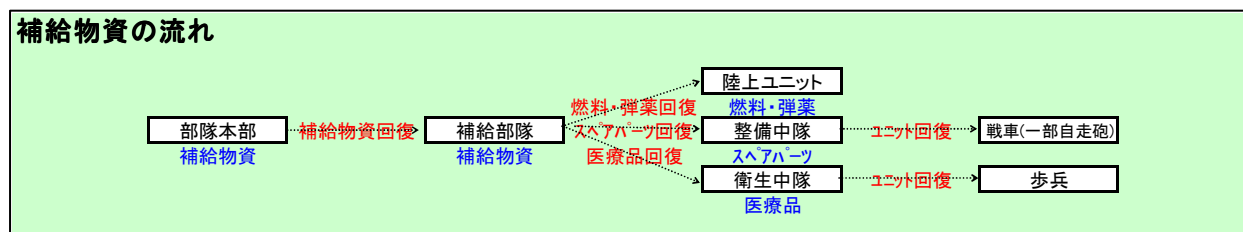
整備中隊のスペアパーツがなくなった場合は、補給部隊から補給できます。整備中隊を補給部隊に隣接させて、コマンド「補給」を行うと、スペアパーツが最大値まで回復されます。その際、補給部隊の補給物資は1消費されます。

衛生中隊の医療品がなくなった場合は、補給部隊から補給できます。衛生中隊を補給部隊に隣接させて、コマンド「補給」を行うと、医療品が最大値まで回復されます。その際、補給部隊の補給物資は1消費されます。

補給 & 修理

		補給される側							
		陸上ユニット	戦車 (&一部自走砲)	歩兵ユニット	航空ユニット	艦船ユニット	補給部隊	整備中隊	衛生中隊
補給する側	都市	燃料MAX	燃料MAX	燃料MAX			燃料MAX		
	空港				燃料MAX 弾薬MAX ユニット数回復				
	港					燃料MAX 弾薬MAX ユニット数回復			
	補給部隊	燃料MAX 弾薬MAX	燃料MAX 弾薬MAX	燃料MAX 弾薬MAX				燃料MAX 弾薬MAX	燃料MAX 弾薬MAX
	整備中隊		ユニット数回復						
	衛生中隊			ユニット数回復					
	部隊本部						燃料MAX 弾薬MAX		
コマンド「補給」実行時に補給 ターン開始時に自動的に補給 不可									

補給物資の流れ



占領（歩兵のみ）

MAP 上の「都市」「空港」「港」は占領できます。占領できるのは「歩兵」部隊だけです。クリアした時点での、味方と敵の占領割合が勝利レベル判定に影響しますので、なるべくたくさん占領したほうが高得点になります。

特に「空港」や「港」は補給のために重要なので、なるべく占領したほうが戦いを有利に進めることができます。

また、MAP によっては、特定の「都市」「空港」「港」を占領することがクリア条件になっています。そのような「都市」「空港」「港」を「拠点」と呼びます。

「拠点」と、通常の「都市」「空港」「港」の表示は右図のようになっています。

※「拠点」は、国籍を示す国籍色バーが横長になっています。



爆砕（歩兵/工兵のみ）

「擱座」中の部隊は「爆砕」することによって、MAP から消滅させることができます。「爆砕」できるのは歩兵と工兵部隊だけです。敵味方に関係なく、「擱座」中の部隊は「爆砕」できます。その際、弾薬の消費はありません。敵に修理をして再使用させないために爆砕する人が多いと思います。また、「擱座」している部隊は、敵味方どちらに対しても通行の邪魔になります。場合によっては道を開けるために味方の「擱座」部隊を泣く泣く「爆砕」することがあるかも知れません。

地雷設置

「工兵」部隊と、特殊能力「地雷設置」をもつ部隊は、地雷を設置できます。「海」以外の地形ならどこでも設置できます。設置すると、弾薬を1消費します。

設置すると、MAP上には地雷のマークが表示されます(右図)。この上を陸上部隊が通過しようとする、その部隊は地雷に破壊されて強制的にMAPから消滅(本来なら「擱座」する部隊でも消滅)しますので気をつけて下さい。その際、設置した地雷も消滅します。

設置した地雷は敵国籍ターンには見えません。特殊能力「地雷設置/除去」を持つ敵部隊の索敵範囲に地雷が入ったときに初めて敵にも見えるようになります。「歩兵」部隊はすべて「地雷除去」の能力を持っています。

敵が地雷設置したと疑わしい地域には、工兵か歩兵を先頭に立てて、探りながら前進するのが良いでしょう。



地雷除去

「工兵」および「歩兵」部隊と、特殊能力「地雷除去」をもつ部隊は、地雷を除去できます。弾薬の消費はありません。これらの部隊は、自身の索敵範囲にある敵の地雷を発見できます。

鹵獲（歩兵のみ）

弾薬が全く無くなった敵部隊は、「鹵獲」して味方にすることが出来ます。「鹵獲」後は、自軍ユニットとして運用することが可能です。ただし、航空機は鹵獲できません。

陣地構築(工兵のみ)

下記の地形を陣地に変換できます。防御戦の際に最大限地形効果を活用してください。実施すると行動終了します。

陣地を構築できる地形一覧

平地
林
森
荒地
砂漠
雪原

機雷設置

特殊能力「機雷設置」をもつ部隊は、機雷を設置できます。設置できるのは「海」のみです。機雷は、破壊する相手が艦船ユニットになる以外は地雷と同じ機能を持ちます。

機雷除去

特殊能力「機雷除去」をもつ部隊は、機雷を除去できます。弾薬の消費はありません。

牽引回収（戦車回収部隊のみ）

戦車回収部隊は、「擱座」中の部隊を移動させることができます。牽引回収を選択し、牽引したい「擱座」中の部隊をダブルクリックします。その後、牽引したい先をダブルクリックすると、「擱座」中の部隊が移動します。一度に移動できるのは回収部隊の周囲1ヘックスだけです。

着陸（航空機のみ）

航空機は、味方の空港上で「着陸」できます。「着陸」すると、ユニットが半透明に表示されます。「着陸」していない航空機は、1 ターンにつき強制的に燃料が 50 消費され、燃料が 0 以下になった場合、墜落してMAPから消滅しますが、「着陸」していれば、燃料の消費はありません。また、「着陸」している時に限り、ターン開始時に燃料及び弾薬が MAX まで回復し、ユニット数が 1 回復します(MAX10 ユニット)。

ただし、「着陸」にはリスクを伴います。「着陸」中は回避率が 0 で、防御種別も「非装甲」になります。反撃もできないので、たとえ高性能の航空ユニットでも非常に脆くなります。敵の支配地域

内の空港に「着陸」する時は注意して下さい。

着艦（特殊能力「艦載機」を持つ航空機のみ）

特殊能力「艦載機」を持つ航空機は、特殊能力「航空母艦」を持つ艦船ユニットに「着艦」できます。「着艦」すると、航空母艦に格納されます。格納された状態だとターン開始時に燃料及び弾薬が MAX まで回復し、ユニット数が 1 回復します(MAX10 ユニット)。

1 隻の航空母艦に「着艦」できる航空部隊数は、1～3 のいずれかです(史実に基づいて決定しています)。航空母艦が全滅すると、格納していた航空機もろとも MAP から消滅しますので気をつけて下さい。

ちなみに、特殊能力「艦載機」をもつ航空機は、陸上の「空港」に「着陸」することも可能です。

発艦（特殊能力「航空母艦」を持つ艦船のみ）

特殊能力「航空母艦」を持つ艦船ユニットに「着艦」している特殊能力「艦載機」を持つ航空機は、「発艦」できます。「発艦」したあとは通常の航空機と同様に行動できます。

爆撃（「占領可能地形爆撃可」の爆弾を持つ部隊のみ：主に爆撃機）

「占領可能地形爆撃可」の爆弾を持つ部隊は、敵の「都市」「空港」「港」を爆撃できます。「爆撃」するとその地形は「中立」になり、白く表示されます。一度「中立」になると、元には戻せません。「拠点」の場合、爆撃することで、敵から「拠点」を奪った事になり、クリア条件としては占領したのと同じ扱いになります。

待ち伏せ

武器を搭載している地上部隊は待ち伏せができます(移動前に限ります)。待ち伏せすると、行動終了して半透明で表示されます。この状態で敵のターンに入ると、たとえ敵索敵範囲内でも敵から見えなくなります。そして敵が移動する際に経路上に味方待ち伏せユニットがいて衝突すると、強制的に戦闘に入り、待ち伏せしていたユニットが一方向的に攻撃をします。敵は反撃できません。戦闘後は待ち伏せしていたユニットは通常の状態に戻ります。

防衛戦において、火力は強いけど防御力が弱い対戦車自走砲などが利用すると効果的です。

行動終了

他にすることが無ければ行動終了します。行動終了すると部隊のユニット数の横に「E」マークが付きます。

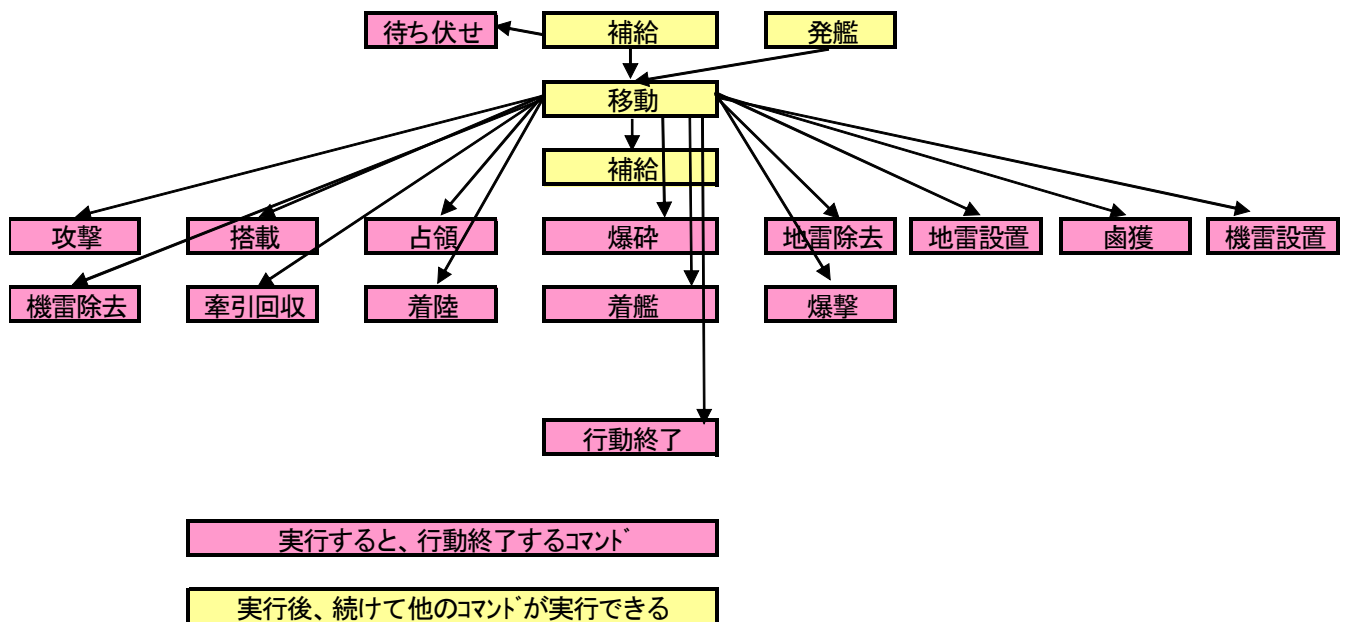
無理やりすべての部隊を行動終了にする必要はありません。

キャンセル

行動を途中でキャンセルします。移動前の状態に戻ります。ただし、移動後に索敵範囲が広がっている場合は、移動前の位置には戻れません。

ゲームの流れ

自軍ターンと敵軍ターンを交互に繰り返してゲームが進んでいきます。
個々の部隊のコマンドを実行する順番はたとえば下記のような流れになります。



「移動」と「補給」は実行後も次の行動が出来るため、先に行います（牽引砲部隊も移動後攻撃できます）。

その他のコマンドは実行後、行動終了状態になるため後に行います。

各種一覧表

マップチップ(地形)移動コスト一覧

No.	名前	移動コスト														
		装軌式	装輪式	装軌浮行	装軌潜水	徒歩	軌道式	2輪車	半装軌	航空	艦船	装軌/軌道	騎馬	砲	山岳	潜
1	平地	-1	-3	-1	-1000	-1	-1000	-2	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
2	林	-2	-5	-2	-1000	-1	-1000	-2	-3	-1	-1000	-2	-1	-1	-1	-1000
3	森	-3	-6	-3	-1000	-1	-1000	-3	-4	-1	-1000	-3	-2	-1	-1	-1000
4	道路	-1	-1	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
5	川	-1000	-1000	-2	-2	-2	-1000	-1000	-1000	-1	-2	-1000	-2	-1000	-2	-1000
6	橋(縦)	-1	-1	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
7	橋(横)	-1	-1	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
8	都市	-1	-1	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
9	空港	-1	-1	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
10	未舗装道路	-1	-2	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
11	海	-1000	-1000	-4	-1	-1000	-1000	-1000	-1000	-1	-1	-1000	-1000	-1000	-1000	-1
12	港↓	-1	-1	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1000
13	港↑	-1	-1	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1000
14	港←	-1	-1	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1000
15	港→	-1	-1	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1000
16	陣地	-1	-1	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000
17	荒地	-2	-3	-2	-1000	-1	-1000	-3	-2	-1	-1000	-2	-1	-1	-1	-1000
18	雪山	-1000	-1000	-1000	-1000	-2	-1000	-1000	-1000	-1	-1000	-1000	-3	-1000	-1	-1000
19	山	-1000	-1000	-1000	-1000	-2	-1000	-1000	-1000	-1	-1000	-1000	-3	-1000	-1	-1000
20	砂浜	-1	-2	-1	-2	-1	-1000	-3	-1	-1	-2	-1	-1	-1	-1	-1000
21	雪原	-3	-4	-3	-1000	-1	-1000	-3	-3	-1	-1000	-3	-2	-1	-1	-1000
22	港	-1	-1	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1000
23	軍橋	-1	-1	-1	-1000	-1	-1000	-1	-1	-1	-1000	-1	-1	-1	-1	-1000

移動種別一覧

装軌式	キャタピラー	半装軌	ハーフトラック
装輪式	タイヤ	航空	航空機
装軌浮行	水陸両用 浮くタイプ キャタピラー	艦船	艦船
装軌潜水	水陸両用 潜るタイプ キャタピラー	装軌/軌道	キャタピラーと線路
徒歩	徒歩	騎馬	馬
軌道式	線路	砲	牽引砲
2輪車	バイク	山岳	山岳兵

防御種別一覧

装甲	装甲車輛
非装甲	歩兵、ソフトスキン車輛、牽引砲 等々
航空	すべての航空機
艦	すべての水上艦 浮上中の潜水艦
潜	潜行中の潜水艦

マップチップ(地形)回避率一覧

No.	名前	地形効果(回避)				
		装甲	非装甲	航空	艦船	潜
1	平地	0	0	0	0	0
2	林	2	3	0	0	0
3	森	4	5	0	0	0
4	道路	0	0	0	0	0
5	川	-3	-3	0	0	0
6	橋(縦)	0	0	0	0	0
7	橋(横)	0	0	0	0	0
8	都市	-3	7	0	0	0
9	空港	-3	7	-1000	0	0
10	未舗装道路	0	0	0	0	0
11	海	0	0	0	0	0
12	港↓	-3	7	0	0	0
13	港↑	-3	7	0	0	0
14	港←	-3	7	0	0	0
15	港→	-3	7	0	0	0
16	陣地	3	9	0	0	0
17	荒地	0	0	0	0	0
18	雪山	3	3	0	0	0
19	山	3	3	0	0	0
20	砂浜	0	0	0	0	0
21	雪原	0	0	0	0	0
22	港	-3	7	0	0	0
23	軍橋	0	0	0	0	0

特殊能力一覧

特殊能力	効果	範囲
戦車命中率UP	味方戦車部隊の命中率+10 回避率+5	指揮戦車の周り5ヘックス内の味方戦車部隊
索敵範囲UP	特殊能力範囲内にいる味方部隊の索敵範囲+1	無線車の周り5ヘックスの味方部隊
砲命中率UP	味方野砲部隊(間接照準)の命中率UP	砲兵観測部隊の周り5ヘックス内の敵部隊を攻撃する味方野砲部隊
高高度飛行	「高高度飛行」の特殊能力をもつ部隊以外から攻撃を受けない	-
地雷設置除去	地雷を設置&除去できる。	部隊の周辺1ヘックス 海以外
地雷除去	地雷を除去できる。	部隊の周辺1ヘックス 地雷が設置されている場所
機雷設置除去	機雷を設置&除去できる。	部隊の周辺1ヘックス 海のみ
機雷設置	機雷を設置できる。	部隊の周辺1ヘックス 海のみ
機雷除去	機雷を除去できる。	部隊の周辺1ヘックス 海のみ
航空母艦	「艦載機」を格納できる。	-
艦載機	「航空母艦」に格納できる。また、航空母艦から発艦できる。	-
士気UP	特殊能力範囲内にいる味方部隊の士気UP。	指揮官ユニットの周り5ヘックス内の味方部隊
隠密行動	常に(移動を行った後も)待ち伏せ状態が維持される。	-

スタッフ

企画、プログラム、グラフィック、サウンド : 斎藤馥留

連絡先

<http://panzermansroom.tanc.jp/index.htm> flakpanzerwagen@yahoo.co.jp

今後の予定

シリーズ最新作として、現在“冬戦争”を題材にシナリオを鋭意作成していますが、あまりにもマニアックなため、どれくらい需要があるか今から不安です(笑)。…まあ、商業ベースとは違って、自分のやりたいことをやれるというのが同人の醍醐味ですから、やりたいことをやりたいようにやります(笑)。でももしかしたら、戦車戦の少なさに心が折れて地中海戦線の続き(シシリー島～イタリア戦線)に浮気しちゃうかもしれません。

人気、有名度では東部戦線に進むのが王道なのでしょうけど、バルバロッサ作戦の作戦図を見ると、とにかく作戦の規模が大きすぎて、残念ながら今の作者の知識では個々の師団レベルの戦術級シナリオが全くイメージできないので、大戦術シリーズのシステムに落とし込むのが難しい感じです。この辺はシナリオエディターを早くアップして詳しい方々に作ってもらうのが良いかも知れません(他人任せw)