



# 大海戦

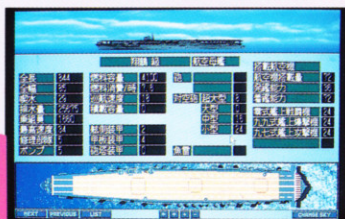
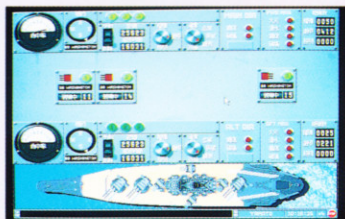
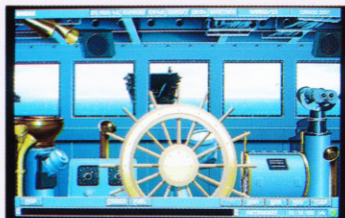
ソロモン  
1942-1943

# 大海戦

ソロモン  
1942-1943







### 自由な指揮設定

艦隊指令から武器の選定まで、あらゆるレベルの自由な指揮設定が可能。

### 鮮やかな256色

256色の鮮やかなグラフィックにより、名艦名機はもちろん幻の戦艦をも再現。

### 戦闘アニメーション

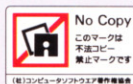
シミュレータ感覚の全方位画面に、戦闘シーンはリアルなアニメーションを採用。

### リアルタイム方式

ゲーム展開は、息詰まる熱戦をそのままに伝えるリアルタイム方式。

### 米国SSI社の設計

ウォー・シミュレーションに定評のある米国SSI社による設計。



© 1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.  
© 1995 SystemSoft under license from Strategic Simulations, Inc.

太平洋戦争の天王山となったソロモン諸島における一大決戦を、余す事なく網羅したウォー・シミュレーションゲーム「大海戦」。大海原を航行する「翔鶴」。砲撃戦を繰り広げる「大和」「金剛」。そして奇跡の戦闘機「零戦」など、数々の名艦名機を見事に再現。臨場感あふれる戦闘シーン、息詰まる迫力のゲーム展開に至るまでマニア納得の完成度を追求。終戦50周年の現代に、戦史に残る海空戦が蘇る…。

# 蘇る！ 史上屈指の海空戦。



# 大海戦

ソロモン  
1942-1943







# 大海戦

ソロモン  
1942-1943



## USER'S MANUAL

PC-9821シリーズ

PC-9801シリーズ

(要256色)

 SystemSoft



# 目次

1	スタートアップ	4
1.1	まず確認してください	4
1.2	ゲームを始める前に必要な準備	6
2	ゲームの基本操作	12
2.1	マウスの操作方法	12
2.2	ゲームの起動方法	12
2.3	ゲームの終了方法	13
3	ゲームの開始	14
3.1	シナリオを選択する	14
3.2	シナリオの難易度を選択する	16
3.3	日米のどちらを担当するかを決める	17
3.4	プレイするシナリオを選択する	18
3.5	ゲームの開始	24
4	「メニューバー」の使用方法	26
4.1	[FILES]	26
4.2	[CONTROLS]	28
4.3	[STATIONS]	30
4.4	[REPORTS]	31
4.5	[BRIEFINGS]	32
5	旗艦・艦隊の指揮 FLAG BRIDGE	36
5.1	[MAP]	37
5.2	[CARGO]	41
5.3	[FUEL]	41
5.4	[BASE]	42
5.5	[NAV]	42
5.6	[SHIPS]	49
5.7	[CONTACTS]	52
5.8	[AIR LIST]	53

6	艦船の指揮 SHIP BRIDGE	56
6.1	[AIR]	57
6.2	[DAM]	58
6.3	[GUN] (GUNNERY)	60
6.4	[TORP]	63
7	主砲制御 MAIN GUN CTRL	64
7.1	主砲制御 (MAIN GUN CTRL) 画面	66
7.2	砲塔制御 (TURRET CONTROL) 画面	69
8	副砲制御 SEC. GUN CTRL	72
9	魚雷発射 TORPEDO	74
10	修理 DAMAGE	78
10.1	DAMAGE REPORT (被害報告) パネル	80
10.2	FLOODING (浸水) パネル	82
11	監視 LOOK OUT	84
12	航空管制 AIR ATTACK	86
12.1	[CAPACITY] (能力)	87
12.2	[AIR ATTACK] (航空攻撃)	87
13	基地関連ボタン	94
13.1	[BASE] (基地)	95
13.2	[COMBAT] (戦闘)	96
13.3	[SHIPS] (艦船)	97
14	『大海戦』Q&A編	102
14.1	ゲームプレイでのトラブルとその解決方法	102
14.2	システム Q & A	106
付録	航空機／艦船リスト	110
1.	航空機	110
2.	艦船	112



# 1 スタートアップ

## 1.1 まず確認してください

### 製品の内容

本製品にはつぎのものが入っています。パッケージを開けたら、内容を確認してください。

ゲームディスク 1	1 枚
ゲームディスク 2	1 枚
ゲームディスク 3	1 枚
ゲームディスク 4	1 枚
大海戦コレクション	1 枚
ユーザーズマニュアル	1 冊
アンケートはがき／ユーザー登録シリアル番号お客様控証	1 枚
ソフトウェア保証書	1 枚
大海戦コレクション説明書	1 枚

※上記の他に、起動ディスク用に2HDタイプの市販のフロッピーディスクが必要になります。パッケージには添付されていないので、別途お買い求めください。

### 必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。

#### ■本体のみで動作する機種

PC-9821A/B/C/Xシリーズ (CPU486以上)

#### ■グラフィックアクセラレータボードが必要な機種

PC-9801FA/BA/BS/BX

PC-486/586シリーズ

※以下のグラフィックアクセラレータボードに対応しています。

(株)I/Oデータ機器製：GA-1024A、GA-1280A、GA-98NBシリーズ

(株)メルコ製：WAB-S/1000/2000、WAP-2000/4000、WSR-E、WSR-G、WGN-A2

カノーブス(株)製：PowerWindow801/801G/805i/928/928G/928 II

上記の他に、本製品の動作には以下のものがが必要です。

- ・ハードディスクの空き容量が12MB以上
- ・RAMが4MB以上
- ・MS-DOSシステム (Ver.5.0A/A-H, Ver.6.2)、またはEPSON製MS-DOSシステム (Ver.5.0 REL NO:2.0, Ver.6.2)。
- ・アナログRGBディスプレイ
- ・マウス

※推奨動作環境：CPU486/33MHz以上

### サウンドボード

以下の機種ではBGMをお楽しみいただけます。

PC-9821A/C

NEC製サウンドボードPC-9801-86実装機種

クリエイティブメディア製サウンドブラスターI6実装機種

以下の機種では効果音をお楽しみいただけます。

PC-9821A/C/Xシリーズ (Xeを除く)、

NEC製サウンドボードPC-9801-86実装機種

クリエイティブメディア製サウンドブラスターI6実装機種

※サウンドボードはNEC純正およびクリエイティブメディア製のもののみ対応しております。それ以外の互換サウンドボードなどには対応しておりませんので、ご注意ください。

### MS-DOS

MS-DOSのシステムディスクは、つぎの製品型番のものいずれかをご用意ください。また、MS-DOS付属のDPMI関連ファイルが必要です。

#### ・NEC製MS-DOS

Ver.5.0A

PS98-1003-32/52

Ver.5.0A-H (ハードディスク内蔵)

Ver.6.2

PS98-1011-31/51

#### ・EPSON製MS-DOS

Ver.5.0 REL NO:2.0

PCM36/56

Ver.6.2

PCM37/57



**ご注意**

- ・純正の機器以外が接続されていると、正常に動作しない場合があります。
- ・ハードディスクの空き容量が12MB以上必要です。
- ※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。
- ※Windowsは米国Microsoft社の商標です。
- ※その他の製品名および社名は各社の商標および登録商標です。
- ※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更する場合があります。

## 1.2 ゲームを始める前に必要な準備

### インストールについて

本製品はハードディスク専用です。

「大海戦」をプレイするには、ハードディスクへのインストール（組み込み）が必要です。また、ハードディスクにインストールするためには、12MB以上の空き容量が必要です。

※ハードディスクをお持ちでない場合や、空き容量が不足している場合にはインストールできません。

**ご注意**

- ・ハードディスクを誤った方法で使用すると、プログラムを消去したり、貴重なデータを壊すことがあります。本製品のハードディスクへのインストールおよびご使用については、十分にご注意のうえ実行してください。
- 万一、障害が発生した場合でも弊社では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。
- ・インストール中に [STOP] キーやその他のキーを押すことなどによって、インストールプログラムを強制中断した場合は、ゲームの正常動作を保証することができなくなりますので十分な注意が必要です。
- また、すでに存在する任意のサブディレクトリにインストールを実行した場合、同名ファイルの上書きや消去などによりデータが失われてしまう恐れがありますので、既存のサブディレクトリにインストールするときにも注意が必要です。

## 環境条件

ハードディスクへインストールして遊ぶためには、以下の条件が必要です。

- ・ハードディスクの空き容量が12MB以上必要です。
- ・NEC製MS-DOSのVer.5.0A以降またはEPSON製MS-DOSのVer.5.0 REL NO:2.0以降が必要です。
- ・MS-DOS付属のDPMI関連ファイルが必要です。

※起動ディスクを使用しない場合、以下の条件が必要です。ただし、起動ディスクを使用しない場合の動作につきましては、保証いたしかねます。

- ・ゲーム起動時のMS-DOSの空きメモリ容量が500KB以上必要です。

### インストール(組み込み)

ハードディスクへのインストール方法について説明します。

※インストールでは、ハードディスク内に本製品のファイルを複写するだけで、お客様のハードディスクの起動環境 (CONFIG.SYSなど) には一切変更を行いません。そのため、お客様のMS-DOSの起動環境では、本製品が正常に動くとは限りませんので、起動ディスクをお使いになるか、前記の環境条件に従ってお客様ご自身で起動環境を変更する必要があります。また、環境を変更した場合は他のソフトウェアが起動しなくなる恐れがありますので、CONFIG.SYSなどをバックアップするなどして十分に気をつけて行ってください。

**ご注意**

ディスクキャッシュやRAMディスクを組み込んでご使用される場合は、お客様ご自身の起動環境を熟知したうえで、お客様の責任において行ってください。

なお、ディスクキャッシュやRAMディスクで使用する場合のご質問などにつきましては、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

また、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されてゲームが起動しない場合には、FEPやメモリを大量に専有するその他のデバイスドライバなどをCONFIG.SYSから削除するなど、起動環境を変更するか、起動ディスクを使用してください。




## 1. 起動ディスク作成準備


①ハードディスクや本体の電源を入れ、MS-DOSを起動してください。  
※もしWindowsが起動してしまった場合は、Windowsを終了させてMS-DOSのプロンプト画面にしてください。

②ここで、起動ディスク作成の準備を行います。

起動ディスク自体の作成はインストール中に行いますが、ここでは起動ディスク用として用意いただいたフロッピーディスク(ブランクディスク)をフォーマットし、そのディスクにMS-DOSのシステムをコピーしておきます。

ディスクドライブにブランクディスクをセットし、以下のように入力してください。

FORMAT /S [ドライブ:] 

※ [ドライブ:] はブランクディスクがセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「FORMAT /S B: 

※「コマンドまたはファイル名が違います」などのメッセージが表示され、フォーマットが実行できない場合は、MS-DOSの運用ディスクを使用してフォーマットを行ってください。FORMATコマンドの使い方については、MS-DOSのマニュアルをお読みください。

ディスクの種類を選択するメッセージが表示されます。「2」と入力してください。

フォーマットが終了すると、「別のディスクをフォーマットしますか」のメッセージが表示されますので、ここでは「N」キーを押してください。

以上でディスクのフォーマットは終了しました。ディスクを取り出して、インストール作業に戻ります。

## 2. システムのインストール

- ①プロンプト (>) が表示されていることを確認して、ディスクドライブに『大海戦』のゲームディスク1をセットしてください。
- ②セットが終了したら、以下のように入力して、カレントドライブをゲームディスク1がセットされているドライブに変更してください。

[ドライブ:] リターン

※ [ドライブ:] はゲームディスク1がセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「B: リターン」のように入力します。

- ③インストールツールを動かします。以下のように入力してください。

INST [ドライブ:] リターン

※ [ドライブ:] はインストールするハードディスクのドライブ名です。例えば「INST B:」のように入力します。何も指示しなければ、Aドライブにインストールされます。

大海戦はハードディスク内の指定ドライブの以下のサブディレクトリにインストールされます。

¥S-SOFT¥KAISEN

- ④指示に従って、起動ディスクを作成してください。

このとき、以下のファイルが必要となります。以下のファイルがハードディスク上に存在しない場合は、以下のファイルが入っているMS-DOSの運用ディスクを用意してください。運用ディスクについては、MS-DOSのマニュアルをご覧ください。

・NEC製MS-DOS Ver. 5.0A/A-Hの場合  
HIMEM.SYS  
EMM386.EXE  
DPMI.EXE  
DPMI.COM  
その他DPMI関連ファイル

・NEC製MS-DOS Ver. 6.2の場合  
HIMEM.SYS  
EMM386.EXE



1  
DPMI.EXE  
その他DPMI関連ファイル

・EPSON製MS-DOS Ver. 5.0 REL NO : 2.0、Ver.6.2の場合  
HIMEM.SYS  
EMM386.EXE  
DPMI32.EXE  
その他DPMI関連ファイル

- ⑤製品パッケージ中の「ユーザー登録シリアル番号お客様控証」をご確認のうえ、指示に従って、シリアル番号を入力してください。  
⑥指示に従って、ゲームディスクを入れ替えながらインストールを行ってください。

### 3. 環境設定

インストール終了後、続いてグラフィックとサウンドに関する環境設定をおこないます。

- ①指示に従って、ご使用されている本体またはグラフィックアクセラレータボードの機種を選択し、グラフィック環境を設定してください。  
②指示に従って、ご使用されている本体またはサウンドボードの機種を選択し、音楽環境を設定してください。  
③指示に従って、ご使用されている本体またはサウンドボードの機種を選択し、効果音環境を設定してください。

以上でゲームのインストールを終了しました。

## 環境再設定

グラフィックとサウンドに関する環境設定を変更されたい場合は、以下の操作をおこなってください。

### ▶▶ 操作

- ①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。  
②MS-DOSが起動します。  
③以下のように入力し、カレントドライブを「大海戦」をインストールしたドライブに移します。

[ドライブ:]

1  
※ [ドライブ:] は『大海戦』がインストールされているドライブのドライブ名です。例えば、Aドライブに『大海戦』をインストールしている場合は、「A:リターン」のように入力します。

- ④以下のように入力し、カレントディレクトリを「大海戦」をインストールしたディレクトリに移します。

CD¥S-SOFT¥KAISEN

- ⑤以下のように入力します。

SETUP

しばらくすると、環境設定プログラムが起動します。「3. 環境設定」と同様の操作で、環境設定をおこなってください。



# ゲームの基本操作

## 2.1 マウスの操作方法

『大海戦』の操作はすべてマウスで行います。本マニュアルではマウスの操作について次のような用語を使用しています。

左クリック……マウスの左ボタンを押します。  
右クリック……マウスの右ボタンを押します。

また、説明中に「～を左クリックする」とある場合、画面中のマウスカーソルを目的の位置に合わせ、マウスの左ボタンを押すことを意味します。

## 2.2 ゲームの起動方法

『大海戦』は次の方法で起動します。

### ■起動ディスクを用いて起動する場合

#### ▶▶操作

- ①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。
- ②起動ディスクをディスクドライブにセットして、リセットボタンを押します。
- ③しばらくすると『大海戦』が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここで何かキーを押すと、「GAME OPTIONS (初期)」メニューが表示されます。

### ■ハードディスクから起動する場合

ハードディスクから起動する場合は、DPMIが動作可能な環境にしておく必要があります。DPMIについてはMS-DOSのマニュアルをご覧ください。

#### ▶▶操作

- ①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。
- ②MS-DOSが起動します。
- ③以下のように入力し、カレントドライブを「大海戦」をインストールしたドライブに移します。

[ドライブ:]

※ [ドライブ:] は『大海戦』がインストールされているドライブのドライブ名です。例えば、Aドライブに『大海戦』をインストールしている場合は、「A:リターン」のように入力します。

- ④以下のように入力し、カレントディレクトリを『大海戦』をインストールしたディレクトリに移します。

CD ¥S-SOFT¥KAISEN

- ⑤以下のように入力します。

SSGAME

しばらくすると『大海戦』が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここで何かキーを押すと、「GAME OPTIONS (初期)」メニューが表示されます。

以上の操作で起動されなかった場合は、「I 4. Q & A 編」を確認した後、①からやり直してください。

## 2.3 ゲームの終了方法

「GAME OPTIONS (初期)」メニュー (14ページを参照) から「EXIT TO DOS」を選択すれば、ゲームを終了してMS-DOSに戻ることができます。



## 3.1 シナリオを選択する

ゲームを起動すると以下の「GAME OPTIONS」メニューが表示されます。



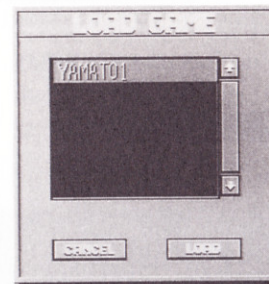
選択したい項目にマウスカーソルを合わせ、左クリックします。  
すると、それぞれ次画面が表示されます。  
次画面で [CANCEL] を左クリックすれば前の画面に戻ります。  
メニュー項目の説明は以下のとおりです。  
ゲームを新しく開始する場合には [SCENARIO] を左クリックします。

## [SCENARIO]

新規のゲームをプレイするときにはこの項目を左クリックします。  
するとシナリオの難易度を選択する「DIFFICULTY」メニュー (3.2参照) が表示されます。

## [LOAD GAME]

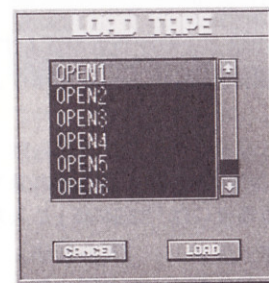
プレイの途中で保存していたゲームを再開することができます。  
選択すると以下の「LOAD GAME」メニューが表示されます。



再開したいファイル名を左クリックして [LOAD] を左クリックしてください。ファイルがロードされます。  
[CANCEL] を左クリックすると「GAME OPTIONS」メニューに戻ります。

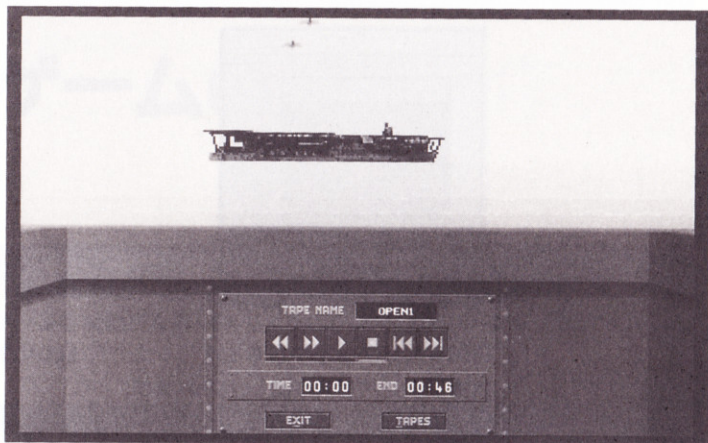
## [VIDEO]

監視デッキ (「II. 監視……LOOK OUT」参照) で記録した海戦シーンを再現して見ることができます。  
選択すると以下の「LOAD TAPE」メニューが表示されます。



再現したいテープを左クリックして [LOAD] ボタンを左クリックしてください。  
画面が監視デッキ画面に変わり再現操作パネルが表示されます。





- 【>】 テープを再現します。
- 【■】 テープを一時停止します。
- 【>>】 テープを早送りします。
- 【<<】 テープを早戻しします。
- 【>>|】 テープの最後に早送りします。
- 【|<<】 テープの最初に早戻しします。
- [TAPE] 「LOAD TAPE」メニューが表示されます。
- [EXIT] 「GAME OPTIONS」メニューに戻ります。

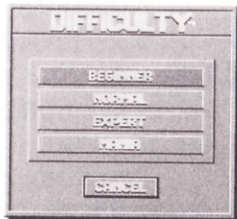
[EXIT TO DOS]

MS-DOSに戻り、画面にプロンプトが表示されます。

再度ゲームをプレイする場合には「SSGAME」と入力しリターンキーを押します。

## 3.2 シナリオの難易度を選択する

「GAME OPTIONS」メニューで「SCENARIO」を選択すると、以下の「DIFFICULTY (シナリオ難易度選択)」メニューが表示されます。



[BEGINNER] [NORMAL] [EXPERT] [MANIA]のなかから難易度を選択し左クリックしてください。

難易度が高くなるにつれ、物資面、砲撃の正確性などでパソコンが担当する敵軍は手強くなっていきます。

難易度を選択すると「SELECT SIDE (担当国選択)」メニューが表示されます。

[CANCEL] を左クリックすれば、「GAME OPTIONS」メニューに戻ります。

## 3.3 日米のどちらを担当するかを決める

「DIFFICULTY」メニューで難易度を選択すると、以下の担当国を選択する「SELECT SIDE」メニューが表示されます。



担当したい国を左クリックしてください。シナリオを選択する「SELECT SCENARIO」パネルが表示されます。

[帝国海軍] ……帝国海軍でプレイします。

[連合軍] ……連合軍でプレイします。

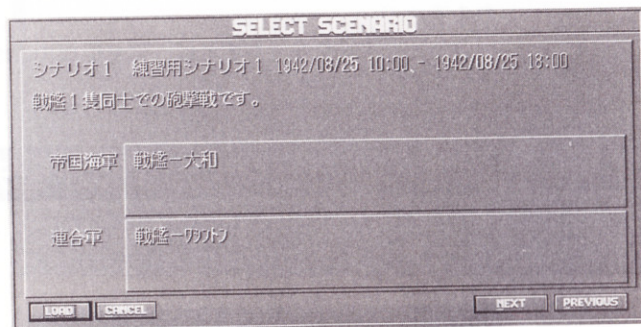
[CANCEL] ……「GAME OPTIONS」メニューに戻ります。



## 3.4

### プレイするシナリオを選択する

担当国を決めると、以下の「SELECT SCENARIO」パネルが表示されます。



パネルについているボタンは以下のとおりです。プレイしたいシナリオを表示させて [LOAD] を左クリックすると、シナリオが開始されプレイ画面が表示されます。

[NEXT] ……次のシナリオを表示します。

[PREVIOUS] ……前のシナリオを表示します。

[LOAD] ……表示されているシナリオを読み込みます。

[CANCEL] ……「GAME OPTIONS」メニューに戻ります。

シナリオは内容によって、以下のように大きく3種類に分けて考えることができます。

#### 【練習用シナリオ】

シナリオには操作に慣れることを兼ねて以下の練習用シナリオが用意されています。操作に慣れるために、まず練習用シナリオをプレイすることをお勧めします。

##### 1) 練習用シナリオ 1 / 1942年 8月25日

戦艦大和と戦艦ワシントンだけが登場します。艦隊指揮を必要としない一騎打ちです。すでに敵とは遭遇しています。砲撃と修理の操作を習得するためにプレイしてください。

##### ・参戦艦船

帝国海軍 戦艦 大和

連合軍 戦艦 ワシントン

##### 2) 練習用シナリオ 2 / 1942年 8月25日

非武装の日本の輸送船団を駆逐艦4隻からなる連合軍艦隊が夜襲します。連合軍を担当して、艦隊指揮と魚雷攻撃の操作を習得するためにプレイしてください。

##### ・参戦艦船

帝国海軍 輸送船 10隻

連合軍 駆逐艦 フレッチャー／ドレイトン／モーリー／ロードナ

##### 3) 練習用シナリオ 3 / 1942年 8月25日

早朝から夕方にかけて米軍空母エンタープライズで、非武装の日本の輸送船団を攻撃します。

まだ輸送船団を発見していない状況から開始です。まず偵察機を飛ばし輸送船団を発見してください。航空機管制の操作を習得するためにプレイしてください。

##### ・参戦艦船

帝国海軍 輸送船 10隻

連合軍 空母 エンタープライズ

駆逐艦 フレッチャー／ドレイトン／モーリー／ロードナ

##### 4) 練習用シナリオ 4 / 1942年 8月25日

早朝から夕方にかけての、空母を含んだ艦隊どうしの戦いです。

##### ・参戦艦船

帝国海軍 空母 翔鶴

駆逐艦 雪風／時津風／舞風／初風

連合軍 空母 エンタープライズ

駆逐艦 フレッチャー／ドレイトン／モーリー／ロードナ

##### 5) 練習用シナリオ 5 / 1942年 8月25日

長距離砲撃の練習シナリオです。日米両軍の艦隊に2隻ずつ戦艦が含まれています。

##### ・参戦艦船

帝国海軍 戦艦 大和／霧島

駆逐艦 電／暁／雷

連合軍 戦艦 ワシントン／サウスダコタ

駆逐艦 ウォーキー／ビーナム／プレストン／グイン



### 【短期海戦シナリオ】

1日から2日にかけて行われた海戦のシナリオです。艦隊指揮に腕を発揮し勝利を目指してください。

#### 6) ルンガ沖夜戦／1942年11月30～12月1日

包囲されたガダルカナルに再補給しようと帝国海軍は駆逐艦機動部隊を派遣しました。短時間ながら壮絶な夜戦が展開されます。魚雷攻撃がポイントとなるシナリオです。史実では米巡洋艦1隻沈没、3隻が損害を受けています。

##### ・参戦艦船

帝国海軍	駆逐艦	陽炎／黒潮／江風／巻波／長波／親潮／涼風／高波
連合軍	重巡	ミネアポリス／ニューオリンズ／ノーザンプトン／ペンサコーラ
	軽巡	ホノルル
	駆逐艦	ドレイトン／フレッチャー／ラムソン／ラードナー／モーリー／パーキンス

#### 7) 第3次ソロモン海戦I／1942年11月13日

ガダルカナル沖での夜戦のひとつです。日本の艦砲射撃部隊を阻止しようとした米艦隊。混乱のうちに戦闘が行われます。史実では米艦隊は軽巡洋艦2隻、駆逐艦4隻を失い、帝国海軍は戦艦1隻、駆逐艦数隻をい失いました。

##### ・参戦艦船

帝国海軍	戦艦	比叡／霧島
	軽巡	長良
	駆逐艦	暁／天津風／朝雲／春雨／雷／電／村雨／五月雨／照月／夕立／雪風
連合軍	重巡	ポートランド／サンフランシスコ
	軽巡	アトランタ／ヘレナ／ジュノー
	駆逐艦	アーロンウード／バートン／カッシング／フレッチャー／ラフィー／モンソー／オバノン／ステレット

#### 8) 第3次ソロモン海戦II／1942年11月14日～15日

前回の戦闘で深刻な打撃を受けたにもかかわらず、帝国海軍は戦艦霧島を含む別の攻撃艦隊を送り込みます。史実では帝国海軍は大きな損害を受けました。

##### ・参戦艦船

帝国海軍	戦艦	霧島
	重巡	愛宕／高雄
	軽巡	長良／川内
	駆逐艦	朝雲／綾波／初雪／電／五月雨／敷波／白雪／照月／浦波
連合軍	戦艦	サウスダコタ／ワシントン
	駆逐艦	ビーナム／ウォーカー／プレストン／グウィン

#### 9) サボ島沖夜戦／1942年10月11日～12日

エスペランス岬沖に停泊していたスコット提督の艦隊は、帝国海軍の巡洋艦が行おうとしていたガダルカナル砲撃を阻止しようとします。史実では、米軍が初めてのレーダー使用射撃を行った結果、帝国海軍は巡洋艦1隻、駆逐艦2隻を失い、米軍艦隊の損失は駆逐艦1隻だけでした。

##### ・参戦艦船

帝国海軍	重巡	青葉／古鷹／衣笠
	駆逐艦	吹雪／初雪
連合軍	重巡	ソルトレイクシティ／サンフランシスコ
	軽巡	ボワズ／ヘレナ
	駆逐艦	ブキャナン／ファーレンホルト／ラフィー／マカラ／ダンカン

#### 10) 第1次ソロモン海戦／1942年8月9日

米軍はガダルカナル沖での海上輸送に当たります。クラッチリー提督指揮下の護衛艦隊は、サボ島で帝国海軍から夜襲を受けました。史実では奇襲攻撃によって数分間で、米軍は巡洋艦4隻を失いました。これに対して帝国海軍の被害は軽微でした。

##### ・参戦艦船

帝国海軍	重巡	青葉／鳥海／古鷹／衣笠
	軽巡	天竜／夕張
	駆逐艦	夕風
連合軍	重巡	アストリア／オーストラリア／キャンベラ／シカゴ／クインシー／ビンセンズ
	軽巡	サンファン
	駆逐艦	ベイグリー／ブルー／ヘルム／ホバート／モンソー／パターソン／Rタルボット／ウイルソン



# 11) 第2次ソロモン海戦／1942年8月24日～25日

日本の連合艦隊がガダルカナル島への上陸を企てた初めての大作戦。空母対空母の航空戦が行われます。史実では、この戦いで帝国海軍は軽空母龍驤を失い米軍艦隊はエンタープライズを大破しました。数日後には、潜水艦の攻撃を受けた空母ワスプが沈没します。

## ・参戦艦船

帝国海軍	戦艦	比叡／霧島／陸奥
	重巡	青葉／愛宕／筑摩／鳥海／古鷹／羽黒／衣笠／熊野／摩耶／妙高／鈴谷／高雄／利根
	軽巡	神通／長良／由良／千歳
	空母	龍驤／翔鶴／瑞鶴
	駆逐艦	秋雲／秋月／天津風／春雨／初風／早潮／磯風／陽炎／江風／風雲／黒潮／舞風／巻雲／峰雲／村雨／睦月／夏雲／野分／親潮／五月雨／涼風／谷風／時津風／海風／卯月／弥生／夕雲
連合軍	戦艦	ノースダコタ
	重巡	ミネアポリス／ニューオリンズ／ポートランド／ソルトレイクシティ／サンフランシスコ
	軽巡	アトランタ／サンファン
	空母	エンタープライズ／サラトガ／ワスプ
	駆逐艦	アーロンウォード／ビーナム／ブラク／ブキャナン／デール／エレット／ファーレンホルト／ファロウ／グレイソン／ラング／マクドノウ／モーリー／モンセン／フェリックス／セルフリッジ／スタック／ステレット／ワーデン

# 12) 南太平洋海戦／1942年10月25日～27日

ハルゼー提督指揮の米国艦隊は、ガダルカナル北部で日本の艦隊を発見、攻撃をしかけます。空母による航空戦が行われます。史実では、帝国海軍にとっては空母を使用した最後の勝利となりました。米国艦隊は空母ホーネットを失いました。日本側は空母4隻のうち3隻が大破という結果になっています。

## ・参戦艦船

帝国海軍	戦艦	榛名／比叡／霧島／金剛
	重巡	愛宕／筑摩／熊野／妙高／鈴谷／高雄／利根
	軽巡	長良／五十鈴
	空母	隼／翔鶴／瑞鳳／瑞鶴
	駆逐艦	秋雲／嵐／濱風／初風／早潮／磯風／陽炎／江風／風雲／黒潮／舞風／巻雲／巻波／親潮／涼風／高波／谷風／照月／時津風／浦風／秋風／夕雲

連合軍	戦艦	サウスダコタ／ワシントン
	重巡	ノーザンブトン／ペンサコーラ／ポートランド／サンフランシスコ
	軽巡	アトランタ／ヘレナ／ジュノウ／サンディエゴ／サンファン
	空母	エンタープライズ／ホーネット
	駆逐艦	アンダーソン／アーロンウォード／バートン／ビーナム／コニング／カッシング／フレッチャー／ヒューズ／ランズダウン／ロードナー／マーハン／モーリー／マクカラ／モーリス／マスチン／ポーター／プレストン／ラッセル／ショー／スミス

## 【作戦ゲームシナリオ】

『大海戦』には2つの中長期シナリオが用意されており、これらを作戦ゲームと呼びます。

この作戦ゲームはガダルカナルを舞台としたもので、日米両軍の目標は共に、ガダルカナルを完全制圧することです。この作戦ゲームでは、以前のシナリオの要素（夜戦や航空機管制）をすべて取り込んでいます。保有するすべての軍事力を駆使して、トラックやエスピリットサントなど、主要な基地で任務にあたる機動部隊を創設したり任命します。それから、艦隊が遂行すべき任務を決定します。艦船の増強や修理もこれらの基地で行います。基地や任務命令については、「13 基地」の項を参照してください。

作戦ゲームで重要な点は、ガダルカナルでの避けられない陸上戦です。個別の部隊を指揮していない間は、陸軍の攻撃および防衛を指揮することができます。これを行うには、ヘンダーソン基地（米軍）もしくは、ガダルカナル（日本軍）のどちらかを選択します。あなたは陸軍に攻撃や防衛の命令を下すことができます。命令の内容によっては、多くの軍需物資が消費されます。激しい攻撃は防衛よりも、より多くの軍需物資を消費してしまいます。部隊に十分な軍事物資を補給できるかどうかは、あなたにかかっています。このことを念頭に置かないと、あなたの部隊は歴史上の日本軍のように物資の不足に苦しむことになります。

# 13) ガダルカナル争奪戦Ⅰ／1942年8月5日～1943年1月31日

この作戦ゲームでは、アメリカ海兵隊が初めてガダルカナル島に上陸したときから日本軍が最終的に撤退するまでをカバーしています。両軍の作戦の主な目的は、ガダルカナル島一帯の制圧と島での敵軍の兵站（物資補給）の阻止にあります。

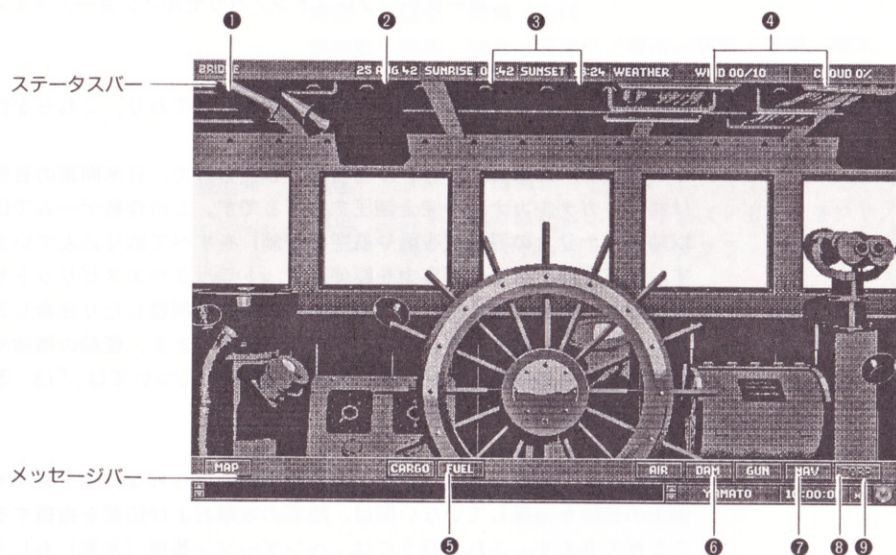


14) ガダルカナル争奪戦Ⅱ／1942年10月1日～1943年1月31日

11番目のシナリオと同じですが、こちらはアメリカ海兵隊がガダルカナルに最初に上陸した30日後から開始します。一定の準備期間の後、双方共に持ちうる限りの軍事力を投入して戦います。

## 3.5 ゲームの開始

シナリオを決定すると、プレイ画面が表示されます。  
これでゲーム開始です。



### ・「ステータスバー」

「FLAG BRIDGE (旗艦)」 「SHIP BRIDGE (艦橋)」 「AIR ATTACK (航空管制)」 画面のときに表示されます。

①画面名

②日時

③日の出時刻／日の入時刻

④風／視界状況

### ・「メッセージバー」

各画面の最下部に表示されます。

⑤メッセージボックス

最新の報告などが表示されます。

上下矢印を左クリックすることで古い報告を読むことができます。

⑥艦隊・艦船名

現在選択されている艦隊または艦船名が表示されます。

左クリックすることで艦船の性能表が表示されます。

【▲】 【▼】を左クリックすることで別の艦隊または艦船に移動できます。

⑦現在の時刻

⑧ゲーム速度

ゲームの進行速度（時間経過の早さ）を設定できます。

「X 1」では実際の時間経過と同じにゲームが進行します。

「X 2」以上では数値が上がるごとに時間が速く進行するようになります。

この設定は「メニューバー」の [CONTROL] で [TIME] を選択することでも行えます。

ゲームに慣れないうちは「X 1」でのプレイをお勧めします。

⑨一時停止／進行マーク

【GO】マークが表示されているときはゲームが一時停止状態であることを表しています。【GO】マークを左クリックすると一時停止は解除されゲームが進行します

マークが【STOP】マークに切り替わりますから、一時停止にしたいときは【STOP】マークを左クリックしてください。

この機能は「メニューバー」の [CONTROL] で [PAUSE GAME] を選択することでも使用できます。



# 「メニューバー」の 使用方法

シナリオを読み込むと、いよいよゲーム開始です。

各画面の説明の前に、いずれの画面でも呼び出して使うことができる「メニューバー」について説明します。

「メニューバー」は各画面を行ったり来たりするのに使い、またファイルのセーブやゲーム終了、サウンドなどの設定をするのに使います。各画面でマウスを右クリックすると、以下の「メニューバー」が画面上部に表示されます。



もう一度右クリックすると表示が消えます。

## ご注意

「メニューバー」が表示されていると、各画面の機能を使用することができません。

「メニューバー」には以下の機能があります。

## 4.4 [FILES]

「メニューバー」の [FILES] にマウスカーソルを合わせ左クリックすると、以下のメニューが表示されます。



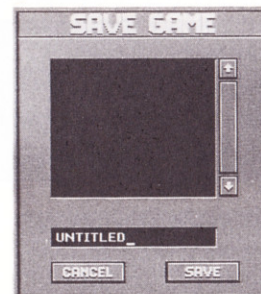
それぞれの項目の内容は以下のとおりです。マウスカーソルを項目に合わせ、左クリックして選択してください。

## [CREDITS]

「大海戦」の製作クレジットが表示されます。

## [SAVE GAME]

プレイを中断してファイルに保存することができます。選択すると以下の「SAVE GAME」画面が表示されます。



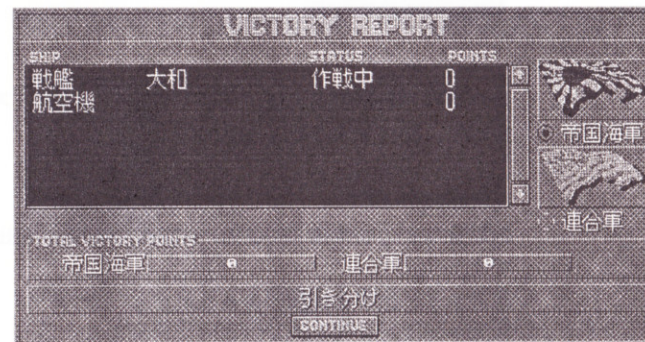
ファイル名を入力し [SAVE] ボタンを左クリックしてください。ゲームが保存されます。

保存したゲームは「GAME OPTIONS」メニューの [LOAD GAME] を選択することで再開できます。

## [QUIT]

プレイしているシナリオを終了し、別のシナリオを読み込むことができます。

選択すると確認画面が表示されます。終了してよいなら [YES] を左クリックしてください。すると以下の「VICTORY REPORT (戦勝報告)」パネルが表示されます。





各艦船名とそれぞれの状態と損害のポイントが表示されます。  
○印を左クリックすることで日米を切り替えることができます。  
日米両軍の総合勝利ポイントが表示され結果のメッセージが表示されています。

[CONTINUE] ボタンを左クリックすると、「GAME OPTIONS」メニューが表示されます。

#### ご注意

[QUIT] はゲームの終了ではありません。ゲームを終了する際には次項の [EXIT TO DOS] を選択するか、「GAME OPTIONS」メニューで [EXIT TO DOS] を選択してください。

#### [EXIT TO DOS]

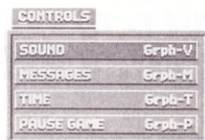
ゲームを終了します。

MS-DOSに戻り、画面にプロンプトが表示されます。

再度ゲームを始めたい場合には「SSGAME」と入力しリターンキーを押します。

## 4.2 [CONTROLS]

「メニューバー」の [CONTROLS] にマウスカーソルを合わせ左クリックすると以下のメニューが表示されます。  
この項目でプレイ環境を設定します。



それぞれの項目の内容は以下のとおりです。マウスカーソルを項目に合わせ、左クリックして選択してください。

#### [SOUND]

砲撃音などの効果音 (SOUND) や音楽 (MUSIC) を出すかどうかの設定です。

選択すると以下の画面が表示されます。

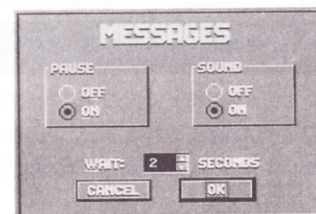


○印を左クリックしてON/OFFを選択してください。

[OK] を左クリックするとゲームに戻ります。

#### [MESSAGES]

プレイ中に表示されるメッセージの表示時間などを設定します。  
選択すると以下の画面が表示されます。



メッセージを読むためのプレイの一時停止 (PAUSE) を設定できます。  
一時停止時間 (WAIT) は0から9秒まで設定できます。▲▼を左クリックして設定してください。

メッセージに効果音 (SOUND) をつけられます。

○印をクリックしてON/OFFを選択してください。

[OK] を左クリックするとゲームに戻ります。

#### [TIME]

ゲームの進行速度 (時間経過の早さ) を設定できます。

選択すると以下の「GAME SPEED」パネルが表示されます。



○印を左クリックして進行速度を選択してください。

「X 1」では実際の時間経過と同じにゲームが進行します。

「X 2」以上では数値が上がるごとに時間が速く進行するようになります。



ます。

進行時間の設定は、各画面下に表示されている進行時間数値を左クリックすることで同様に設定を行います。

ゲームに慣れないうちは「X1」でのプレイをお勧めします。

#### [PAUSE GAME]

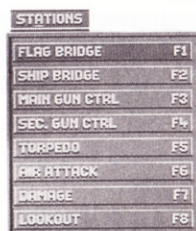
プレイを一時停止状態にします。一時停止状態でもゲームの制御はできます。じっくりと作戦を練りたいときなどに使用してください。

一時停止は、各画面下に表示されている【STOP】マークを左クリックすることでも行えます。マークが【GO】マークに切り替わりますから、一時停止を解除して作戦を進行させたいときには【GO】マークを左クリックしてください。

## 4.3 [STATIONS]

「メニューバー」の[STATIONS]にマウスカーソルを合わせ左クリックすると以下のメニューが表示されます。

この項目で各戦闘セクション（各画面）に移動（表示）できます。



それぞれの項目の内容は以下のとおりです。マウスカーソルを項目に合わせ、左クリックして選択してください。

#### [FLAG BRIDGE]

艦隊指揮などを行う旗艦（FLAG BRIDGE）画面が表示されます。

「5. 旗艦・艦隊の指揮……FLAG BRIDGE」(P.36) 参照。

#### [SHIP BRIDGE]

艦隊を構成する各艦船の艦橋（SHIP BRIDGE）画面が表示されます。

各艦の主砲等に指示を出す場合には、一度各艦の艦橋画面を表示させます。

「6. 艦船の指揮……SHIP BRIDGE」(P.56) 参照。

#### [MAIN GUN CTRL]

個別艦船の主砲を制御する主砲制御（MAIN GUN CTRL）画面が表示されます。

「7. 主砲制御……MAIN GUN CTRL」(P.64) 参照。

#### [SEC. GUN CTRL]

個別艦船の副砲制御（SEC. GUN CTRL）画面が表示されます。

副砲のない艦では使用できません。

「8. 副砲制御……SEC. GUN CTRL」(P.72) 参照。

#### [TORPEDO]

個別艦船の魚雷制御（TORPEDO）画面が表示されます。

魚雷が装備されていない艦では使用できません。

「9. 魚雷発射……TORPEDO」(P.74) 参照。

#### [AIR ATTACK]

空母などの航空機を管制する航空機管制（AIR ATTACK）画面が表示されます。

「12. 航空官制……AIR ATTACK」(P.86) 参照。

#### [DAMAGE]

個別艦船の損害を表示し修理する修理（DAMAGE）画面が表示されます。

「10. 修理……DAMAGE」(P.78) 参照。

#### [LOOK OUT]

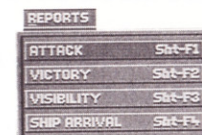
戦闘を記録する監視（LOOK OUT）画面が表示されます。

「11. 監視……LOOK OUT」(P.84) 参照。

## 4.4 [REPORTS]

「メニューバー」の[REPORT]にマウスカーソルを合わせ左クリックすると以下のメニューが表示されます。

この項目で各種の報告を知ることができます。





それぞれの項目の内容は以下のとおりです。マウスカーソルを項目に合わせ、左クリックして選択してください。

#### [ATTACK]

主砲 (MAIN)、副砲 (SEC)、魚雷 (TORP) の発射数と命中数を知ることができます。

[CANCEL] を左クリックするとプレイ画面に戻ります。

#### [VICTORY]

「VICTORY REPORT」パネルが表示され両軍の現在までの戦勝報告を知ることができます。

#### [VISIBILITY]

現在の視界状況を知ることができます。

BBは戦艦、CAは重巡、DDは巡洋・駆逐艦の視界状況です。

[CANCEL] を左クリックするとプレイ画面に戻ります。

視界状況は天候などに影響されますが、基本的な敵艦の発見距離は以下のようになっています。より大型の艦船のほうが観測位置が高いために発見しやすくなっています。単位はヤードです。

	戦艦／軽空母	巡洋艦	駆逐艦
戦艦／軽空母	40,000	38,000	34,200
巡洋艦	38,000	36,000	31,400
駆逐艦	34,200	31,400	21,200

#### [SHIP ARRIVAL]

これからシナリオに登場する援軍を表示します。

[CANCEL] を左クリックするとプレイ画面に戻ります。

## 4.5 [BRIEFINGS]

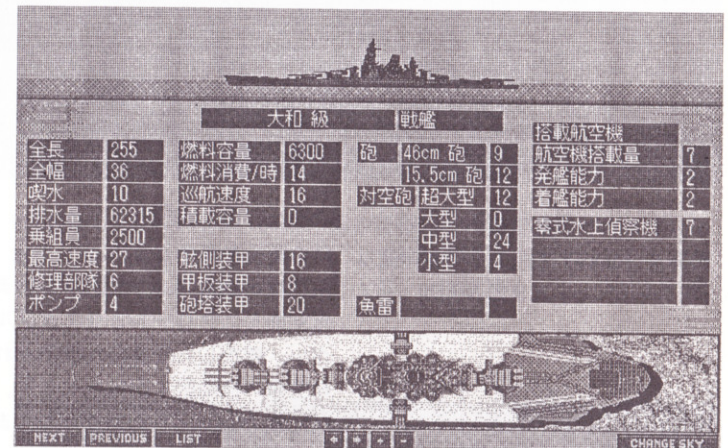
この項目で、ソロモン諸島作戦の際に南太平洋で使用された海軍・航空隊の主要武器を説明とイラストで知ることができます。背景知識を得るのに利用してください。

「メニューバー」の [BRIEFINGS] にマウスカーソルを合わせ左クリックすると以下のメニューが表示されます。



それぞれの項目の内容は以下のとおりです。マウスカーソルを項目に合わせ、左クリックして選択してください。

#### [SHIPS]



[NEXT] 次の艦船を表示します。

[PREVIOUS] 前の画面を表示します。

[LIST] 艦船選択メニューが表示されます。表示させたい艦船をスクロールさせてダブルクリックしてください。選択した艦船が表示されます。

[←] [→] 艦船の側面図を回転させます。

[+] [-] 艦船の側面図を拡大縮小できます。

[CHANGE SKY] 側面図の空の状況を変更します。

右クリックして「メニューバー」を表示させて、[STATIONS] を選択し、さらに項目を選択することでプレイ画面に戻ります。







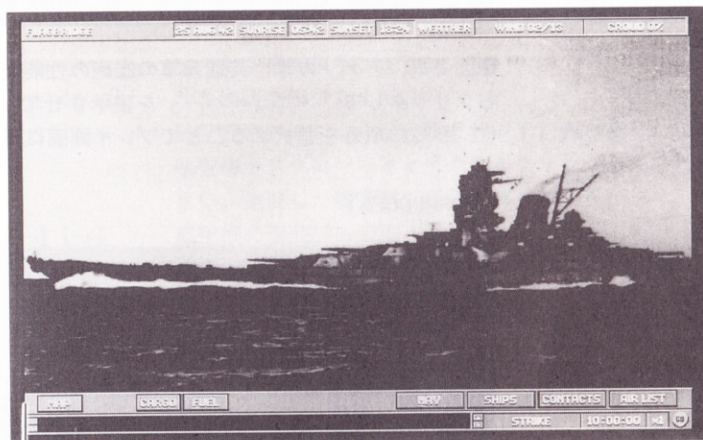
# 5

## 旗艦・艦隊の指揮 FLAG BRIDGE

このゲームでは艦隊の指揮から個別艦船、砲塔、魚雷などの指揮までの任務を行えます。

「FLAG BRIDGE (旗艦)」画面は艦隊の指揮をする画面です。艦隊指揮は画面のコントロールバーを使って行います。

「メニューバー」の「STATIONS」を選択し「FLAG BRIDGE」を左クリックして画面を表示します。



コントロールバー

コントロールバーには以下の8つのボタンが表示されます。

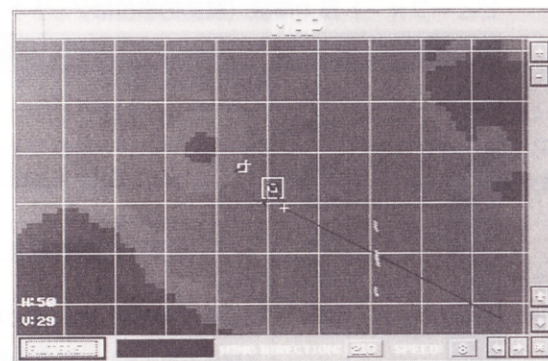
[MAP] [CARGO] [FUEL] [BASE]  
[NAV] [SHIPS] [CONTACTS] [AIR LIST]

なかには「BASE」のように、特定のシナリオプレイ時にしか表示されないものもありますが、これらのボタンを使って艦隊指揮を行います。ボタンを左クリックすることで、それぞれのパネルを表示します。パネルの左上にある【-】を左クリックすればパネルは消えます。

## 5.1 [MAP]

「MAP」ボタンを左クリックすると以下の「MAP (地図)」パネルが表示されます。

このパネルによって視覚的に位置関係を知ることができます。



### ■艦船・艦隊表示

艦隊を構成する艦船の表示はマップの拡大縮小率によって変化します。縮小地図では個別艦船は表示されず艦隊が船の形で表示されます。艦隊に加わっていない艦船は国旗で表示されます。拡大地図では個別の艦船が表示されます。さらに拡大した場合には、個別の艦船のビジュアルが表示されます。

その際、帝国海軍は赤色で、連合軍は青色で表示されます。灰色の艦船は敵味方識別不能の艦船です。

### ■旗艦・先導艦の表示

艦船の表示が四角で囲まれているものは、現在、任務に就いているものです。艦船表示上に四角がある艦船が旗艦となります。

艦隊には先導艦がありますが、先導艦には+印が艦船表示上にあります。

### ■航空機表示

航空機マークによって現在位置が表示されます。

### ■魚雷表示

発射された魚雷がマークによって表示されます。

### ■命中弾・魚雷表示

命中した砲弾・魚雷は爆発して表示されます。



## ■風向・風速表示

強風時には砲弾の命中率や煙幕の動きに影響を受けます。また航空管制にも影響を及ぼします。

風速表示はビューフォート風力階級を意味しています。階級によっては軍事行動自体が不可能になることもあります。

### ビューフォート風力階級（風速の単位はノット）

数値	風速	状態	ゲームへの影響
0	0～0.9	静穏	なし
1	1～3	至軽風	なし
2	4～6	軽風	なし
3	7～10	軟風	なし
4	11～16	和風	なし
5	17～21	疾風	なし
6	22～27	雄風	副砲再装填時間1.5倍。駆逐艦砲不利
7	28～33	強風	主砲再装填時間1.5倍。副砲再装填時間2倍。重巡洋艦砲不利
8	34～40	疾強風	主砲再装填時間2倍。副砲発砲不可。戦艦砲不利
9	41～47	大強風	主砲再装填時間2.5倍。航空管制不可。魚雷発射不可。煙幕不可。
10	48～55	全強風	主砲再装填時間3倍。航空管制不可。魚雷発射不可。煙幕不可。ハリケーン級

## ■カーソル操作

### 1) 艦船・艦隊の選択

マウスカーソルを艦隊・艦船表示に合わせて左クリックします。するとその艦隊・艦船を指揮することができます。

### 2) マップ上の任意の地点を地図上の中央にする場合

[CTRL] キーを押しながら任意の地点を左クリックします。

### 3) 艦隊名の表示

マウスカーソルを艦隊の中心に合わせてみます。

すると[FILTERS]ボタンの隣にあるテキストボックスに艦隊名(TF NAME)が表示されます。

艦隊名は[FILTERS] ボタンによって常時表示させることもできます。

### 4) 「SHIP BRIDGE」画面への切り替え

艦船表示を左クリックすると、その艦船の「SHIP BRIDGE (艦橋)」画面に表示が変わります。

### 5) カーソル位置に応じた情報表示

カーソルの位置に応じて、艦船・艦隊・航空機・基地の名前がテキストボックスに表示されます。

## ■マップの倍率の切り替え

パネルの右上にある[+] ボタンまたは[-] ボタンを左クリックすることでマップの倍率を変化させられます。[+]が拡大で、より狭い範囲を表示します。[-] が縮小で、より広い範囲を表示します。

## ■表示範囲の移動

[↑] [↓] [→] [←] ボタンを左クリックすることで、表示範囲をそれぞれ上(北)・下(南)・左(東)・右(西) 方向に動かすことができます。

[\*] ボタンを左クリックすることで、現在選択されている艦隊の旗艦、または艦船を中心とした地図範囲を表示できます。

## ■[FILTERS]ボタン

地図上にフィルターをかけ、さまざまな情報を表示できます。

[FILTERS] ボタンを左クリックすると、以下の「MAP FILTERS」ダイアログボックスが表示されます。



□を左クリックすることでフィルターのON/OFFが切り替わります。□内に×印がついているときがONの状態です。

フィルターの種類は大きく分けて以下の3つがあります。



## 1) AIR FILTERS

航空機に関する情報です。

「AIR FORMATIONS」：航空機編隊。地図上に航空機部隊が表示されます。

「AIR SEARCH」：偵察機と偵察パターンが表示されます。

「AIR ORDERS」：航空機部隊の司令が表示されます。

「AIR NAMES」：航空機部隊の識別 (ID) が表示されます。

「AIRCRAFT」：航空機の位置を表示します。

「AIRCRAFT NAMES」：航空機の名称を表示します。

## 2) SHIP FILTERS

艦船に関する情報です。

「SHIP NAME」：地図の倍率が50×29以下の場合、艦船名が表示されます。100×58以上の場合には艦隊名が表示されます。

「VISIBILITY」：敵艦船を発見できる視界を3つの円で表示します。空母・戦艦、巡洋艦、駆逐艦それぞれの発見可能な最長距離を意味しています。

「MAIN GUNS」：主砲の最大射程範囲を円で表示します。

「TORPEDOES」：魚雷の最大射程範囲を円で表示します。

「ORDERS」：選択した艦隊・艦船の進行方向を表示します。

「SUNK SHIPS」：沈没した艦船を表示します。

「FLAGS」：旗を表示します。

## 3) MISCELLANEOUS FILTERS

その他の情報です。

「TF NAMES」：地図の倍率が100×58以上の場合には艦隊名が表示されます。100×58より小さい場合には国旗が表示されます。

「ENEMY CONTACTS」：発見・接触したすべての敵艦の位置が表示されます。

「GRID」：地図の倍率が100×58以下のときに格子線を表示します。格子の一辺は距離10,000ヤードを意味しています。

「BASE NAME」：基地の名前を表示します。

「AUTOCENTER」：自動焦点。現在、選択している艦隊と艦船を中心とした地図が表示されます。

「TF PLOT TIMES」：航路での時間を表示します。

「RANGE CIRCLE」：250海里毎に円を表示します。

## 5.2

## [CARGO]

「CARGO」ボタンを左クリックすると以下の「CARGO (積載) パネル」が表示されます。

このパネルによって、選択している艦隊または艦船の兵員・物資の積載可能容量と現在の積載量を知ることができます。



CAPACITY：積載可能容量

艦隊または艦船が輸送できる兵員と物資の全積載量です。

SUPPLIES：積載物資

現在、艦隊または艦船が輸送している物資の全積載量です。

TROOPS：輸送兵員

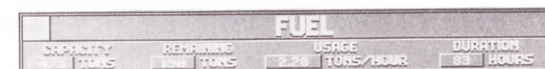
現在、艦隊または艦船が輸送している兵員の全積載量です。

## 5.3

## [FUEL]

「FUEL」ボタンを左クリックすると以下の「FUEL (燃料)」パネルが表示されます。

このパネルによって、選択している艦隊または艦船の燃料についての情報を知ることができます。



CAPACITY：燃料積載能力

艦隊または艦船が積載できる燃料の全積載量です。

REMAINING：燃料残量

艦隊または艦船の現在における燃料の残量です。

USAGE：燃料消費量

艦隊または艦船が1時間に消費する燃料です。

DURATION：航行可能時間

艦隊または艦船が現在の燃料残量で航行できる時間です。



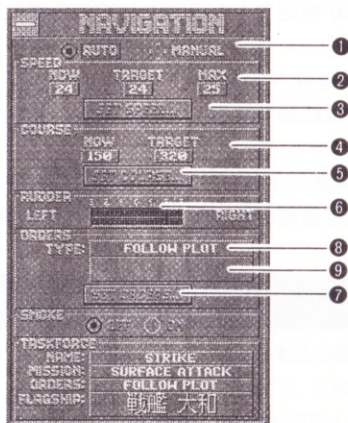
## 5.4 [BASE]

[BASE] ボタンはシナリオによって、使用できない場合があります。用法については「13. 基地」を参照してください。

## 5.5 [NAV]

[NAV] ボタンを左クリックすると以下の「NAV (航海)」パネルが表示されます。

このパネルによって、艦隊または艦船の機動を指揮できます。



### ① [AUTO] [MANUAL] 切り替えボタン

艦隊または艦船の機動をAUTO (自動) にするかMANUAL (手動) にするかを切り替えます。

○印を左クリックして切り替えます。

### ご注意

艦隊または艦船を指揮できるのは[MANUAL]を選択しているときだけです。

### ②速度/目標速度/最高速度表示

「速度」は現在の航行速度をノットで表します。

「目標速度」は目標とする速度をノットで表します。艦隊・艦船が加速・減速中、または損傷により目標速度に達せないときは「速度」の表示との間に差が表れます。

「最高速度」は現在の状況で航行できる最高速度をノットで表します。

### ご注意

艦隊の航行速度は、艦隊中で最も遅い艦船の速度に合わされます。艦隊を構成している艦船が最高速度を出すことはできません。これは衝突回避などのためです。

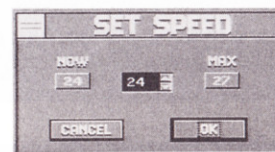
### ③ [SET SPEED] ボタン

航行速度を変更します。

左クリックすると以下の「SET SPEED (速度設定)」ダイアログボックスが表示されます。

### ご注意

[SET SPEED] ボタンを使用できるのは「SET ORDER」ダイアログボックス (⑦参照) でMANUALを選択しているときだけです。



▲ボタンを左クリックすることで速度を上げることができます。▼を左クリックすることで速度を下げるすることができます。

直接数値を入力して目標速度を設定することも可能です。

速度を設定したなら [OK] を左クリックしてください。

[CANCEL] を左クリックすれば設定が中止されダイアログボックスが閉じます。

### ④航路表示

現在、艦隊または艦船が向かっている方向が表示されています。

また目標とする方向が表示されています。



# ⑤ [SET COURSE] ボタン

航路を設定します。

左クリックすると以下の「SET COURSE (航路設定)」ダイアログボックスが表示されます。



羅針盤上では現在の進行方向が灰色の線で表示されています。数値では「NOW」として表示されています。羅針盤の下にある▲▼印を左クリックすることで、目標角度の数値が変わり、目標角度を表す赤い色の線も動きます。直接目標角度を入力することもできます。ダイアログボックスを表示せず、直接羅針盤上で選択したい方角を左クリックすることでも目標角度を設定することができます。方角を設定したなら [OK] を左クリックしてください。

[CANCEL] を左クリックすれば設定が中止されダイアログボックスが閉じます。

## ご注意

[SET COURSE] ボタンを使用できるのは「SET ORDER」ダイアログボックス (⑦参照) で「MANUAL」を選択しているときだけです。

## ご注意

艦隊の航行はブレーキがあまり利かないトラック集団のようなものです。思い通りに航行させるには練習が必要でしょう。

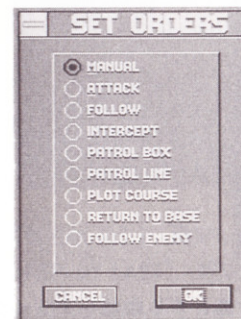
# ⑥ 舵表示

新しい角度を得るために回転した舵の角度がゲージで表示されています。

# ⑦ [SET ORDERS] ボタン

艦隊または艦船に対して司令を与えます。

左クリックすると以下の「SET ORDERS (指令)」ダイアログボックスが表示されます。



○印を左クリックし、[OK] を左クリックして司令を選択してください。

それぞれの司令は以下のとおりです。

MANUAL : 手動

[SET SPEED (航行速度)] [SET COURSE (航路設定)] を実行できるようにします。

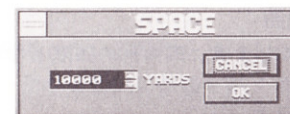
ATTACK : 攻撃

選択して [OK] を左クリックすると、砲撃を開始します。

FOLLOW : 追従

目標艦船の後ろに付いて一定の距離を保ちながら航行します。

選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SPACE (間隔)」ダイアログボックスが表示されます。上下矢印で間隔を設定してください。



[OK] を左クリックすると、以下の「SELECT SHIP (艦船選択)」ダイアログボックスが表示されます。





味方艦船リストの中から目標とする艦船をダブルクリックします。

#### INTERCEPT：迎撃

指揮艦船が敵艦船の迎撃を行います。

選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SELECT SHIP (艦船選択)」ダイアログボックスが表示されます。



標的とする敵艦船を艦船リストの中から左クリックします。

#### PATROL BOX：哨戒範囲

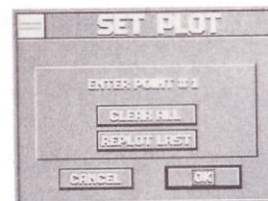
艦船が四角形上を哨戒します。四角形の四隅となる4点を左クリックしてください。

#### PATROL LINE：哨戒線

艦船が線上を哨戒します。任意の2点を左クリックしてください。2点間の線上を哨戒します。

#### PLOT COURSE：進路指示

選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SET PLOT (進路設定)」ダイアログボックスが表示されます。



[CLEAR ALL]：設定してあるコースを解除します。

[RELOT LAST]：設定コースを1つ前に戻します。

マウスマウスカーソルを移動させて10個の点まで左クリックして折れ線状態の進路を設定できます。

[OK] を左クリックすれば、最初の点、第2点……最終点と順番に艦船は移動していきます。

#### RETURN TO BASE：帰還

選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SELECT BASE (基地選択)」ダイアログボックスが表示されます。

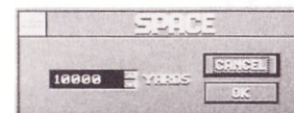


帰還したい基地名をリストの中からダブルクリックすると、コンピュータが自動的に航路を割り出して帰還します。

#### FOLLOW ENEMY：追跡

[FOLLOW] コマンドの敵艦版で、敵艦を追跡します。

選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SPACE (間隔)」ダイアログボックスが表示されます。上下矢印で間隔を設定してください。



選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SELECT SHIP (艦船選択)」ダイアログボックスが表示されます。



標的とする敵艦船を艦船リストの中から左クリックします。  
追跡中は敵艦の主砲射程範囲外の距離を保って追跡します。

#### TORP ATTACK：魚雷攻撃

魚雷攻撃を行います。魚雷を装備している場合に限られます。選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SELECT SHIP (艦船選択)」ダイアログボックスが表示されます。



可視範囲にいる敵艦船のリストが表示されます。標的をダブルクリックすると魚雷発射の準備が整います。「NAVI」パネル上で「AUTO」になっている場合に自動的に魚雷が発射されます。「MANUAL」のときには [FIRE] ボタンを押さなければ発射されません。

#### ⑧TYPE：指令タイプ表示

現在の指令内容を表示します。

#### ⑨目標表示

[SET ORDER (指令)] で [FOLLOW (追従)] を選択したときに、追従すべき艦船の名前が表示されます。

#### ⑩煙幕ボタン

現在選択している艦船に煙幕を張らせることができます。煙幕は風向によって流れが左右されます。また風が強いと効果がうすくなります。  
○印を左クリックして ON / OFF を切り替えます。

## 5.6 [SHIPS]

現在選択している艦船の情報を知ることができます。

その艦隊に対して一般的な指令を出すことができます。

特定の艦船に指揮をとらせたり、その艦船の「SHIP BRIDGE (艦橋)」画面に移ることができます。

左クリックすると以下の「SHIPS (艦船)」パネルが表示されます。



#### ①艦隊リスト

艦隊を構成する各艦のタイプと名前を知ることができます。

旗艦は「\*」マークが名前の左側に表示されています。

リストボックスに表示し切れない場合にはスクロールバーを使用してください。



艦船タイプ表

B B	戦艦
C V	航空母艦 (空母)
C V L	軽航空母艦 (軽空母)
C A	重巡洋艦 (重巡)
C S	水上機母艦 (空母)
C L	軽巡洋艦 (軽巡)
D D	駆逐艦 (駆逐)
T R	輸送艦 (輸送)

艦船名をダブルクリックすると、その艦船の艦橋画面「SHIP BRIDGE(艦橋)」に移れます。

#### ②任務表示

現在選択されている艦隊の任務が表示されます。シナリオでは既に任務が設定されています。長期戦のシナリオの場合には任務を設定することができます。

#### ③司令表示

艦隊の現在の司令内容を表示します。

#### ④フォーメーションコントロール

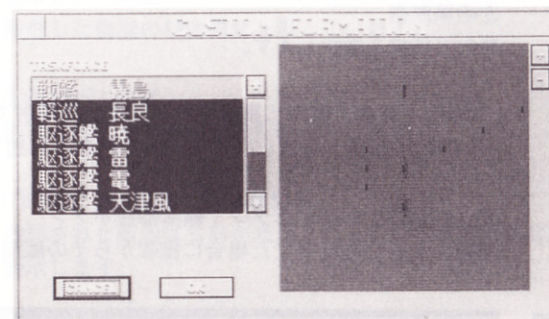
艦隊の現在の編隊が表示されます。シナリオでは既に編隊が設定されています。

フォーメーション (編隊) とは艦隊の艦船が艦隊編成で維持する相対的な位置関係です。適切な編隊を組まなければ大きな損害を出したり攻撃がうまくいかなくなります。以下の4編隊があります。

なお編隊を選択しても、単なるコマを置くように、ただちにその編隊を組むことはできません。かなりの時間がかかります。

##### 「CUSTOM」：個別編隊

希望の相対的位置をとらせることができます。選択すると以下の「CUSTOM FORMATION」ダイアログボックスが表示されます。



艦船名をリストから左クリックして選択します。

選択された艦船が地図中でオレンジ色のボックスで表示されます。

地図上で任意の点を左クリックすると艦船のアイコンがその位置まで移動します。すべての艦船について配置を終えたなら [OK] を左クリックしてください。

配置の際にはスクロールボタンや拡大縮小の [+][-] ボタンを使用することができます。

##### 「VERTICAL LINE」：縦列

艦船が縦一列に並びます。旗艦は中央に位置します。選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SPACE (間隔)」ダイアログボックスが表示されます。上下矢印で間隔を設定してください。



##### 「HORIZONTAL LINE」：横縦列

艦船が横一列に並びます。旗艦は中央に位置します。選択して [OK] を左クリックすると、以下の「SPACE (間隔)」ダイアログボックスが表示されます。上下矢印で間隔を設定してください。

##### 「CIRCLE DEFENSE」：対空防衛

艦船は円陣を組みます。大型艦の周囲に駆逐艦が配されます。

# ⑤砲撃制御

発射と待機を選択します。

「FIRE」：発射。艦隊に属する艦船は任意に発射できます。

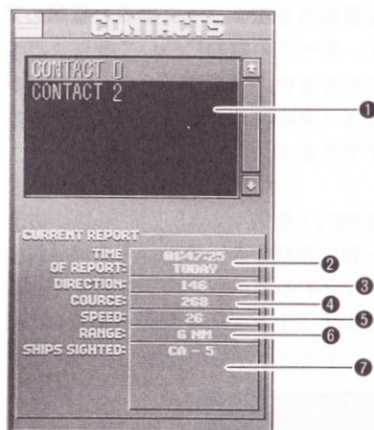
「STOP」：待機。艦隊に属する艦船は任意に発射できません。

# ⑥ [REMOVE SHIP] ボタン：艦隊離脱ボタン

損害の大きい艦船がでた場合に艦隊からその艦船を離脱させます

## 5.7 [CONTACTS]

左クリックすると以下の「CONTACTS(触接)」パネルが表示されます。



### ①艦船リスト

発見した敵艦船のリストです。左クリックすると②から⑦に情報が表示されます。

### ②TIME OF REPORT：報告時刻

触接（敵を発見）した時刻を表示します。

### ③DIRECTION：方位

艦隊から見た接触地点の方位を表しています。

### ④COURSE：進行方向

触接した艦隊の移動方向を表しています。

# ⑤SPEED：速度

接触した艦隊の移動速度を表しています。

# ⑥RANGE：距離

艦隊と接触地点間の距離を表しています。

# ⑦SHIPS SIGHTED：確認艦船名

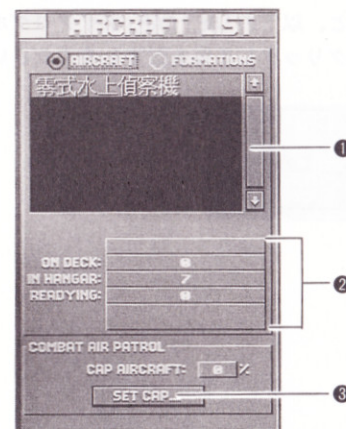
確認された艦船は名前が表示されます。未確認の場合には艦船の数を表示します。

## 5.8 [AIR LIST]

現在選択されている、艦隊または航空基地における哨戒戦闘機および偵察機による航空機管制情報を表示します。

また航空機管制について一般的な司令を出すことができます。

左クリックすると以下の「AIR LIST (航空管制)」パネルが表示されます。



### ①航空機／編隊リスト

航空機または編隊のリストが表示されます。

○印を左クリックすることで「AIRCRAFT (航空機)」 「FORMATIONS (編隊)」を切り替えます。



## ②航空機準備状況

航空機の場合には以下の準備状況が表示されます。

「ON DECK」 : 発艦デッキ上にある航空機数を表します。

「IN HANGER」 : 格納庫内の航空機数を表します。

「READYING」 : 準備中の航空機数を表します。

編隊の場合には以下の準備状況が表示されます。

「MISSION」 : 任務の内容を表します。

「PLANES」 : 航空機数を表します。

「COURSE」 : 飛行方向を表します。

「RADIUS」 : 残りの飛行時間を表します。

「TARGET」 : 目標を表します。

## ③ [SET CAP] ボタン

COMBAT AIR PATROL (艦隊直掩) を行う航空機数の割合を設定するボタンです。

左クリックすると、以下の「SET CAP」ダイアログボックスが表示されます。矢印を左クリックして%を設定してください。



# 6

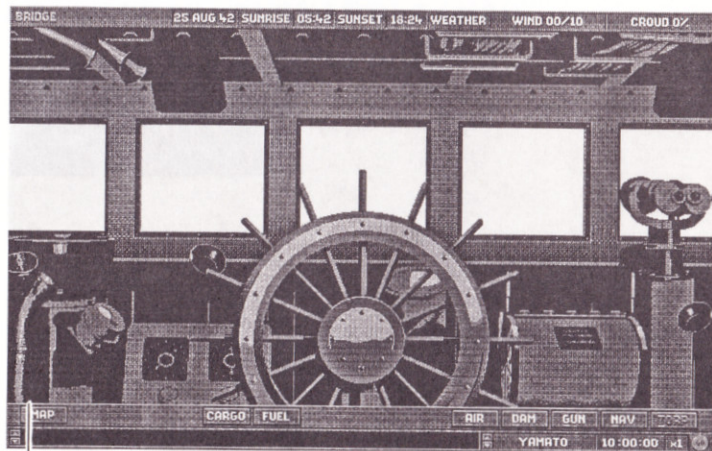
## 艦船の指揮 SHIP BRIDGE

「SHIP BRIDGE (艦橋)」画面は個別艦船の指揮をする画面です。艦戦指揮は画面のコントロールバーを使って行います。

### ご注意

「SHIP BRIDGE (艦橋)」では通常、航海命令を下すことはできません。命令できるのは旗艦の艦橋にいるときか、艦隊を編成しない独立艦船の艦橋にいるときだけです。

「メニューバー」の [STATIONS] を選択し [SHIP BRIDGE] を左クリックして画面を表示します。



コントロールバー  
コントロールバーには以下の8つのボタンが表示されます。

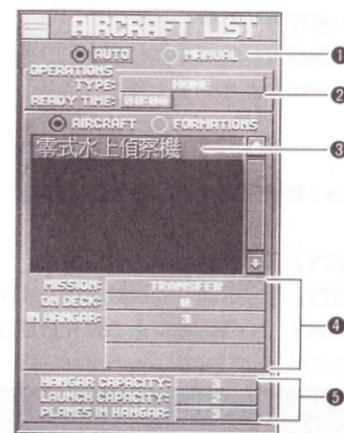
[MAP] [CARGO] [FUEL]  
[AIR] [DAM] [GUN] [NAV] [TORP]

ボタンを左クリックすることで、それぞれのパネルを表示します。  
パネルの左上にある【-】を左クリックすればパネルは消えます。  
[MAP] [CARGO] [FUEL] [NAV] ボタンについては「5. 旗艦・艦隊の指揮…FLAGBRIDGE」を参照してください。

## 6.1 [AIR]

現在選択されている、艦船に搭載されている航空機に関する航空機管制情報を表示します。航空機を搭載していない艦船では使用できません。

左クリックすると以下の [AIR ATTACK (航空攻撃)] パネルが表示されます。



① [AUTO] [MANUAL] 切り替えボタン  
航空機の管制をAUTO (自動) にするかMANUAL (手動) にするかを切り替えます。  
○印を左クリックして切り替えます。

②OPERATIONS: 作業  
作業中の内容 (TYPE) と準備完了残り時間 (READY TIME) を表します。

③航空機／編隊リスト  
航空機または編隊のリストが表示されます。  
○印を左クリックすることで「AIRCRAFT (航空機)」 「FORMATIONS (編隊)」 を切り替えます。



#### ④航空機準備状況

航空機の準備状況が表示されます。

航空機の場合には以下の準備状況が表示されます。

「ON DECK」 : 発艦デッキ上にある航空機数を表します。

「IN HANGER」 : 格納庫内の航空機数を表します。

「READYING」 : 準備中の航空機数を表します。

「FUELING」 : 燃料補給中の機数を表します。

編隊の場合には以下の準備状況が表示されます。

「MISSION」 : 任務の内容を表します。

「PLANES」 : 航空機数を表します。

「COURSE」 : 飛行方向を表します。

「REST TIME」 : 飛行可能時間を表します。

「TARGET」 : 目標を表します。

#### ⑤航空管制能力

艦船に搭載されている航空機の情報を表します。

「HANGAR CAPACITY」 : 格納機数を表します。

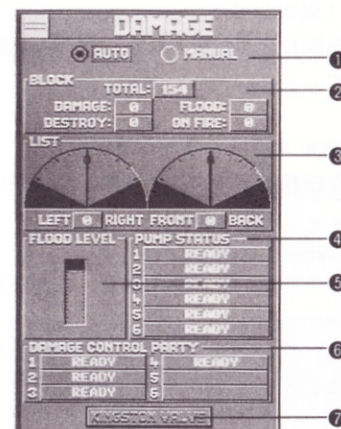
「LAUNCH CAPACITY」 : 発進可能機数を表します。

「PLANES IN HANGAR」 : 格納庫にある残りの航空機数を表します。

## 6.2 [DAM]

現在選択している艦船の損害・修理状況が表示されます。

左クリックすると以下の「DAMAGE (修理)」パネルが表示されます。



#### ① [AUTO] [MANUAL] 切り替えボタン

パネルで設定できる項目を自動・手動に切り替えるボタンです。

#### ② BLOCK : 区画室

区画室単位での損害状況を表します。

「TOTAL」 : 艦船の区画室の総数を表しています。

「DAMAGE」 : 被害を受けた区画数を表します。

「DESTROY」 : 破壊された区画数を表します。

「FLOOD」 : 浸水した区画数を表します。

「ON FIRE」 : 火災中の区画数を表します。

被害の詳しい状況は「メニューバー」の[STATIONS]を選択し、[DAMAGE]を選択することで見ることができます。

#### ③ LIST : 傾斜角度計

艦船の傾斜を表しています。左右、前後の傾斜角度です。針が赤い部分を指している場合には転覆の危険があります。

#### ④ PUMP STATUS : ポンプ使用状況

ポンプの総数と使用可能なポンプ数を表しています。ポンプは区画室の排水と注水を行い傾斜を正すのに使用されます。ポンプの使用は「メニューバー」の[STATIONS]を選択し、[DAMAGE]を選択することで行えます。LIST (傾斜) と FLOOD LEVEL (浸水レベル) に注意して行います。

### ⑤FLOOD LEVEL：浸水レベル

艦船の浸水状態を表します。浸水レベルが赤の範囲にあれば沈没寸前の状況にあります。

### ⑥DAMAGE CONTROL PARTY：修理作業部隊状況

修理部隊の総数と任務に当たれる部隊数、任務中の部隊数を表します。

### ⑦ [KIGSTON VALVE (自沈)] ボタン

このボタンによりキングストン弁を開き、艦船を自ら沈没させることができます。

[KIGSTON VALVE] ボタンは [MANUAL (手動)] を選択しているときだけに使用できます。

### ③DIRECTORS：照準

艦船に搭載している砲撃管制用の照準器数を表します。また損傷・破壊の状況も知ることができます。照準器の使用により主砲の効果が向上します。

「ACTIVE」：使用可能の照準器数を表します。

「DAMAGE」：損傷を受けた照準器数を表します。

「DESTROY」：破壊されて使用不可能になった照準器数を表します。

### ご注意

1つの照準器と1つの砲塔は1対1には対応しません。1つの照準器で全砲塔を制御することも可能です。

### ④TURRETS：砲塔

艦船に搭載されていて使用可能な主砲と副砲の数を表します。また損傷・破壊の状況も知ることができます。

「ACTIVE」：使用可能の砲塔数を表します。

「DAMAGE」：損傷を受けた砲塔数を表します。

「DESTROY」：破壊されて使用不可能になった砲塔数を表します。

### ⑤SHELL：弾薬

残された全弾薬の割合を%で表します。

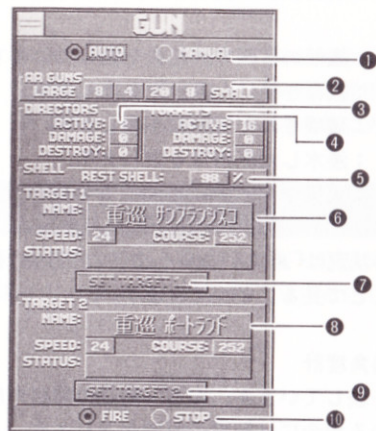
### ⑥TARGET 1：第一標的

主砲が追尾(待機命令時)・攻撃する第一標的の名前と、速度・コース・状態を表します。

## 6.3 [GUN](GUNNERY)

艦船の砲撃情報が表示されます。また現在選択している艦船の砲を制御できます。

左クリックすると以下の「GUN (砲撃)」パネルが表示されます。



### ① [AUTO] [MANUAL] 切り替えボタン

パネルで設定できる項目を自動・手動に切り替えるボタンです。

### ②AA GUNS：対空砲

艦船に搭載している対空砲の数を表します。サイズ・射程距離・砲弾の重量によって対空砲は4種類に分かれています。大きいものほど照準と砲撃制御の精度が上がります。



# ⑦ [SET TARGET 1] ボタン

第一標的の設定や変更ができます。左クリックすると以下の「SELECT SHIP (艦船選択)」ダイアログボックスが表示されます。



リストのある艦船が射程範囲にあるすべての敵艦です。  
艦船名をダブルクリックすることで標的を設定できます。  
[CANCEL]ボタンを左クリックすれば、設定を変更せずダイアログボックスを閉じます。

## ご注意

[SET TARGET] ボタンは [MANUAL (手動)] を選択しているときだけに使用できます。

# ⑧ TARGET 2 : 第二標的

標的の名前と、速度・コース・状態を表します。

# ⑨ [SET TARGET 2] ボタン

第二標的の設定や変更ができます。左クリックすると「SELECT SHIP (艦船選択)」ダイアログボックスが表示されます。

[SET TARGET 1] ボタンと同様に操作して標的を設定してください。

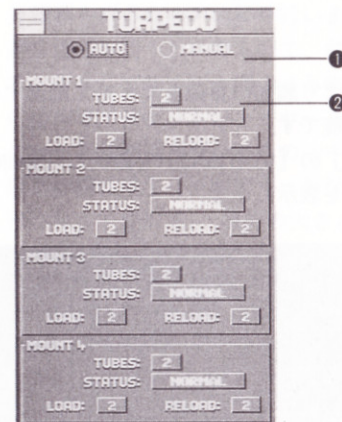
# ⑩ [FIRE] [HOLD] ボタン

発射と待機の切り替えボタンです。発射を選択すれば準備が整い次第砲撃を開始します。待機は夜戦中などで不意に登場する敵艦に備えるときに選択します。

## 6.4 [TORP]

艦船の装備魚雷情報が表示されます。

左クリックすると以下の「TORPEDO (魚雷)」パネルが表示されます。



### ① [AUTO] [MANUAL] 切り替えボタン

パネルで設定できる項目を自動・手動に切り替えるボタンです。

### ② MOUNT (NO.) : 発射台

情報は複数の発射管からなる発射台単位で以下の内容が表示されます。

#### 「TUBES」: 発射管

その発射台に搭載されている発射管数を表します。

#### 「STATUS」: 状態

操作可能な状態 (NORMAL) か、損傷・破壊を受けているかを表します。

#### 「LOAD」: 装填

魚雷が装填され発射可能状態にある発射管数を表します。

#### 「RELOAD」: 再装填

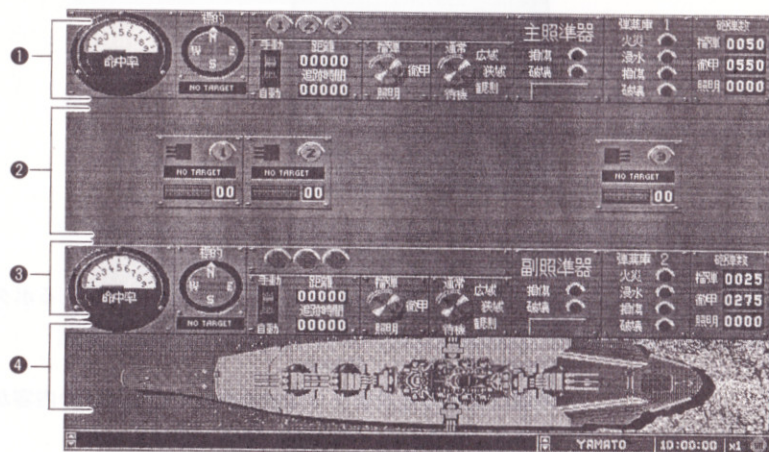
空になった発射管に再装填できる魚雷数を表します。再装填は帝国海軍側のみ可能です。戦闘中の艦船で魚雷を再装填するのは困難な作業と言えるでしょう。そう速やかにはできません。

## 7

# 主砲制御 MAIN GUN CTRL

この主砲制御により艦船の主砲をまとめて制御することも、個別に制御することも可能です。

「メニューバー」の[STATIONS]を選択し[MAIN GUN CTRL]を左クリックして画面を表示します。



画面を消したい場合には右クリックして「メニューバー」を表示させ、[STATIONS]で別の画面を選択します。

## ①主砲制御装置／③副砲制御装置

どちらも同じ照準器ですが、副砲は主砲が損傷したときのサブとして、または2隻の目標に対して別々の攻撃をするときに使用できます（当時は2隻の目標に攻撃することは効率が悪いとしてあまり行われませんでした）。

## ②砲塔の状態表示器

状態表示器の位置は艦船上のレイアウトに対応しています。

## 〈プレイヤーズノート〉

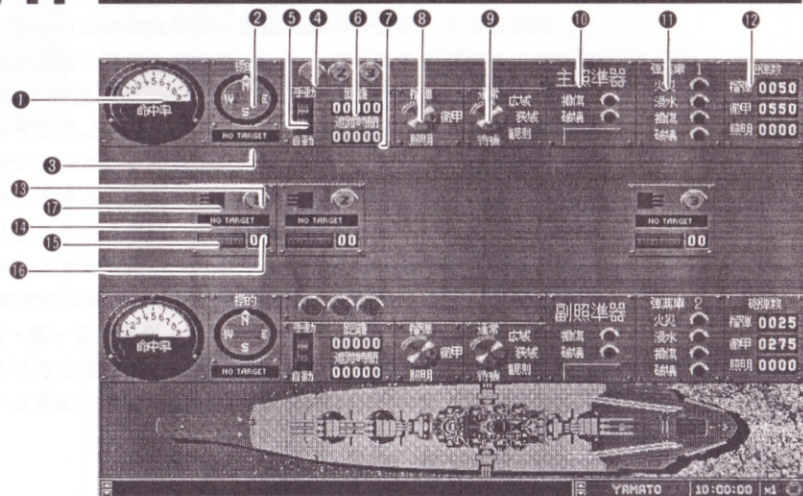
砲撃により敵艦に砲弾を命中させることは困難な作業と言えるでしょう。砲撃はまず、方位・距離測定器（光学式またはレーダー）を使用して方位と距離を求めます。さらに標的艦の速度や進路を計算します（砲撃制御解析）。次にスポットファイヤー（観測射撃）と呼ばれる着弾観測を行うための砲撃を行います。これは着水したときの水柱を観測し修整を行うためのもので、着水点で標的をはさむまで続けられます。そうして初めて全門による砲撃を行います。もちろん標的の移動に合わせてスポットファイヤーを繰り返し砲撃を行うことになります。しかし射程距離が長いときの命中率は15%に過ぎません。命中率に及ぼす影響には主なものでも、射程距離のずれ・砲弾の対空時間（30km飛ぶのに1分以上）・標的の大きさ・速度・操縦性能・波・天候・明るさ・発射担当者の技量・測定器や砲の精度・標的数などがあります。プレイする際には命中率を高めるために次のことに注意してください。

- 1) できるだけ多くの大砲を使用する。
- 2) 砲撃パターン選択ダイヤルでSPOTを選択しスポットファイヤーを行う。
- 3) 砲撃パターン選択ダイヤルで砲撃範囲（LOOSE、NRRW）を選択。
- 4) 最後に砲撃パターン選択ダイヤルでFULLを選択する。その際できれば片舷斉射ができるよう操艦しておく。

なお弾薬の選択も重要です。戦艦・巡洋艦には徹甲弾（AP）を、それ以外には榴弾（HE）を使用してください。



## 7.1 主砲制御(MAIN GUN CTRL)画面



### ①命中率表示計

砲撃制御解析の精度を表します。数値が高いほど一斉射撃の命中率が上がります。

### ②標的方位針

標的の方位を示すコンパスです

### ③標的名称

砲撃対象である敵艦の艦船名が表示されます。「NO TARGET(標的なし)」の表示は標的が設定されていないか見あたらないときです。「CONTACT(接触)」は名称が確認できない場合に表示されます。

### ④砲塔ランプ

緑色のランプは照準器によって制御されている砲塔を表します。それぞれのランプの番号は砲塔の状態表示器の番号と対応しています。点灯しているときに照準器で制御していることを意味します。

### ⑤自動手動切り替えスイッチ

照準制御装置を自動にするか手動で制御するかを切り替えます。「MAN(手動)」にして操作できる装置はマウスカーソルを当ててカーソルが十字に変わった装置です。

### ⑥距離計

現在の標的艦船の推測距離を表します。

### ⑦追跡時間表示計

砲撃制御解析をするための標的艦船の追跡時間を表します。追跡時間が長いほど命中精度は高まります。

### ⑧砲弾選択ダイヤル

発射する砲弾の種類を選択するときに使います。砲弾には以下の種類があります。

- 「榴弾」：榴弾。軽武装・非武装の標的艦船に対し使用します。また大型艦船の主甲板上を破壊するのに使用します。
- 「徹甲」：徹甲弾。重武装の艦船どうしの際に使用します。
- 「照明」：照明弾。夜戦では重要な役割を果たします。

### ⑨砲撃パターン選択ダイヤル

砲弾の落下幅を選択します。落下幅には以下のものがあります。

- 「通常」：通常砲撃。通常範囲で砲撃します。一斉射撃をするのに選択します。
- 「広域」：広域砲撃。通常よりも広い範囲で砲撃します。完全に補足できていない敵艦船や、できるだけ早く砲弾を命中させたいときに選択します。何発も命中することはありません。
- 「狭域」：狭域砲撃。数多く命中させたいときに選択します。しかし砲弾が集中するため命中しないときにはまとめて命中しない可能性があります。確実に補足した標的艦船に対し選択します。
- 「観測」：観測射撃。初めての発射のときに選択し、照準調整を行います。
- 「待機」：待機。敵艦船に照準を合わせたまま待機します。

### ⑩主／副照準器の被害状況

照準器の損傷・破壊状況を表します。

- 「損傷」：損傷しています。
- 「破壊」：破壊されています。

### ⑪弾薬庫

弾薬庫の被害状況を表します。弾薬庫は艦の前後、副砲の場合には左右 (LEFT/RIGHT) にあります。

「火災」：火災発生中。爆発の可能性あり。

「浸水」：浸水中。砲撃率が低下するかもしれません。

「損傷」：損傷。砲撃率が低下するか、砲撃不能になります。

「破壊」：破壊。生き延びていることに感謝しましょう。

### ⑫砲弾数

弾薬庫の残り砲弾数を種類毎に表します。

### ⑬砲塔番号ランプ

ランプには砲塔番号が表示されています。点灯中は砲塔が稼働可能状態にあります (損傷を受けていない)。

### ⑭標的表示

その砲塔が現在標的としている敵艦船を表します。

### ⑮準備状況

表示には以下のものがあります。

「旋回中」：砲塔旋回。照準

「装填中」：砲弾装填中

### ⑯準備時間表示計

砲塔が再び砲撃開始できるまでの準備時間を表します。

### ⑰砲塔アイコン

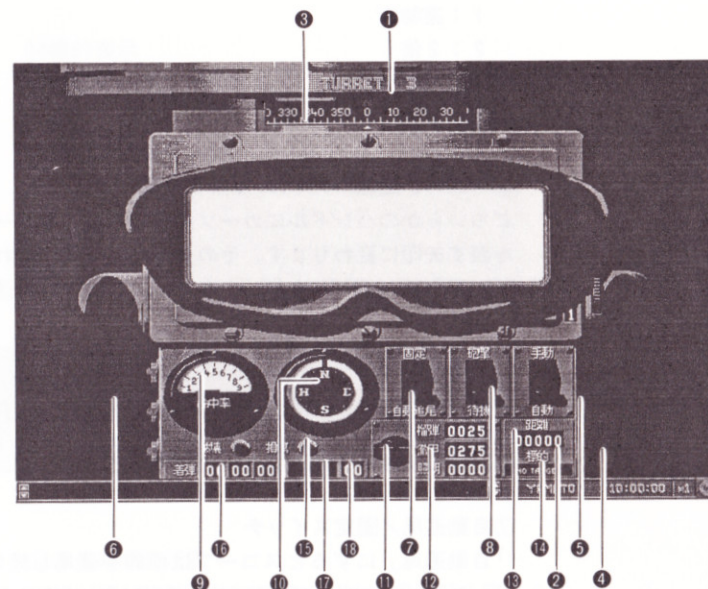
砲身数を表します。またこのアイコンを左クリックすることで「砲塔制御 (TURRET CONTROL)」画面を表示できます。

## 7.2 砲塔制御 (TURRET CONTROL) 画面

「主砲制御」画面で「砲塔アイコン」を左クリックすると以下の「砲塔制御 (TURRET CONTROL)」画面が表示されます。

この画面で各砲塔を個別に操作できます。

主砲の制御は主砲制御画面で行うのが通常です。「砲塔制御」画面で個別の砲塔を制御するのは照準器などが破壊されたときにのみ行うのが普通です。



### ①砲塔番号

砲塔番号を表します。

### ②自動手動切り替えスイッチ

装置を自動にするか手動で制御するかを切り替えます。装置を操作するためには「手動」にしておかなければなりません。

「手動」にして操作できる装置はマウスカーソルを当ててカーソルが十字に変わった装置です。

### ③スコープ方位計

スコープが向いている方位を表します。360度ゲージになっています。方位は⑤のスコープ回転ハンドルで変更できます。



#### ④倍率変更ダイアル

スコープの倍率を変更できます。ダイアルの上部にマウスカースルを合わせ（カーソルが上矢印に変わります）左クリックすると拡大。下部に合わせて左クリックすると低い倍率となります。

#### ⑤倍率レベル表示

倍率変更ダイアルで操作されたスコープの倍率レベルを表します。倍率には以下の4段階があります。

- 1：実物大
- 2：2倍
- 4：4倍
- 8：8倍

#### ⑥スコープ回転ハンドル

どちらかのハンドルにカーソルを合わせるとカーソルが左または右を表す矢印に変わります。そのまま左クリックすればスコープの向いている方位が変わります。左クリックし続ければ連続して回転します。

#### ご注意

⑦の「自動追尾／固定」スイッチが「自動追尾」になっているときはスコープ回転ハンドルは使用できません。

#### ⑦自動追尾／固定スイッチ

「自動追尾」にするとスコープは標的を追尾し続けます。「固定」では、スコープを自分で回転させなければなりません。

#### ⑧砲撃／待機スイッチ

「砲撃」で準備ができ次第砲撃します。「待機」で待機します。

#### ⑨命中率表示計

砲撃制御解析の精度を表します。数値が高いほど一斉射撃の命中率が上がります。

#### ⑩標的方位針

標的の方位を示すコンパスです

#### ⑪砲弾選択ダイアル

発射する砲弾の種類を選択するときに使います。砲弾の種類は「主砲制御画面」の⑧を参照してください。

#### ⑫砲弾数

砲塔に供給できる残り砲弾数を種類毎に表します。

#### ⑬距離計

現在の標的艦船の推測距離を表します。

#### ⑭標的表示

その砲塔が現在標的としている敵艦船を表します。

#### ⑮損傷／破壊ランプ

その砲塔が損傷・破壊されているかを表します。

#### ⑯着弾時間

発射された砲弾（3発分）の着弾までの残り時間を表します。

#### ⑰準備状況

表示には以下のものがあります。

「旋回中」：砲塔旋回。照準

「装填中」：砲弾装填中

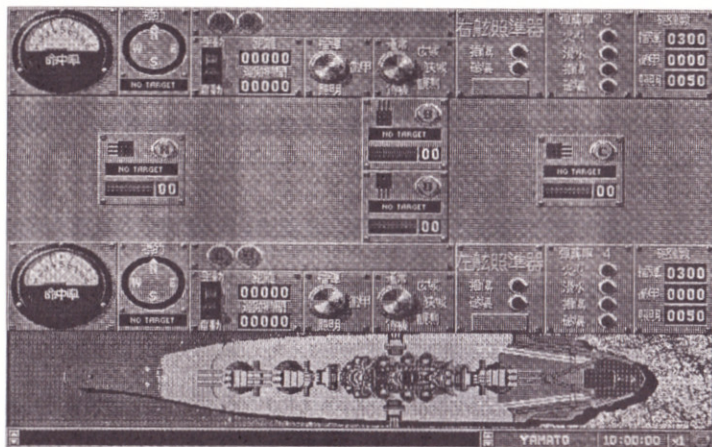
#### ⑱準備時間表示計

砲塔が再び砲撃開始できるまでの準備時間を表します。

## 8

# 副砲制御 SEC. GUN CTRL

この副砲制御により艦船の副砲をまとめて制御することができます。  
「メニューバー」の [STATIONS] を選択し [SEC. GUN CTRL] を左クリックして画面を表示します。



画面を消したい場合には右クリックして「メニューバー」を表示させ、  
[STATIONS] で別の画面を選択します。  
操作については「7. 主砲制御……MAIN GUN CTRL」を参照してください。





9

的としたい艦船名をダブルクリックしてください。



#### ⑪魚雷準備スイッチ／ランプ

魚雷の準備をするスイッチです。スイッチの赤い方がON（準備）となります。準備ができると下にあるランプが黄緑色になります。準備ができていなければ発射（FIRE）ボタンを押しても発射できません。

#### ⑫発射ボタン

このボタンを押すと発射準備が整っている魚雷がすべて発射されます。

#### ⑬射程範囲

複数魚雷の発射範囲を設定します。ダイヤルを左クリックして設定してください。

「通常」：通常。通常の間隔をもつ範囲で魚雷が発射されます。

「広範囲」：通常よりも広い間隔で魚雷が発射されます。標的が不明確な場合。重なり合う複数の標的艦船に対して選択します。

「狭範囲」：通常よりも狭い間隔で魚雷が発射されます。標的艦船に複数の魚雷を命中させたいときに選択します。

#### ⑭魚雷セットダイヤル

魚雷の射程距離を設定します。ダイヤルを左クリックして設定してください。射程距離は以下の3種類が設定できます。

「短射程」：最短距離を最高速度で発射されます。命中率が最も高い設定ですが十分に標的艦船に接近する必要があります。

「中射程」：より遅い速度で長い距離を潜行していくよう発射されます。

「長射程」：長距離をゆっくりした速度で潜行していきます。命中する前に標的艦船に回避することがほとんどです。

射程距離によって⑮の「速度」と「距離」の値が変わります。

#### ⑮魚雷速度計／魚雷射程距離計

魚雷セットダイヤル（⑭）で設定してある射程距離での速度と最大射程距離を表します。

#### ⑯発射角度計

魚雷管が向いている角度を表します。左右にある黒いノブを左クリックすることで、それぞれ左右方向に変更できます。標的艦船の航行方向と速度から迎撃地点を予測して魚雷管の方向を設定してください。

#### ⑰標的速度計

コンピュータが算出した標的の速度を表します。

#### ⑱対標的距離計

砲兵隊員が算出した標的艦船の現在に航行方向を表します。

#### ⑲標的進行方向計

発射角度に応じて砲兵隊員が算出した標的艦船までの距離を表します。

#### ⑳損傷／破壊ランプ

その魚雷発射台が損傷・破壊されているかを表します。

### <プレイヤーズノート>

魚雷はたいへん強力な武器です。有効に使用してください。魚雷の発射では以下の点に注意してください。

1) できるだけ標的に近づき高速設定で発射する

魚雷の速度は遅いので遠距離より発射すると魚雷を発見した敵艦船が回避行動を起こします。そのためなかなか命中しません。ただし回避行動によって敵の艦隊編成をくずすことはできます。

2) 標的側に位置する発射管が作動していることを確認する。

3) 射程範囲を敵艦船の行動に合わせて設定する。

4) コンピュータの提示する発射角度をチェックする。

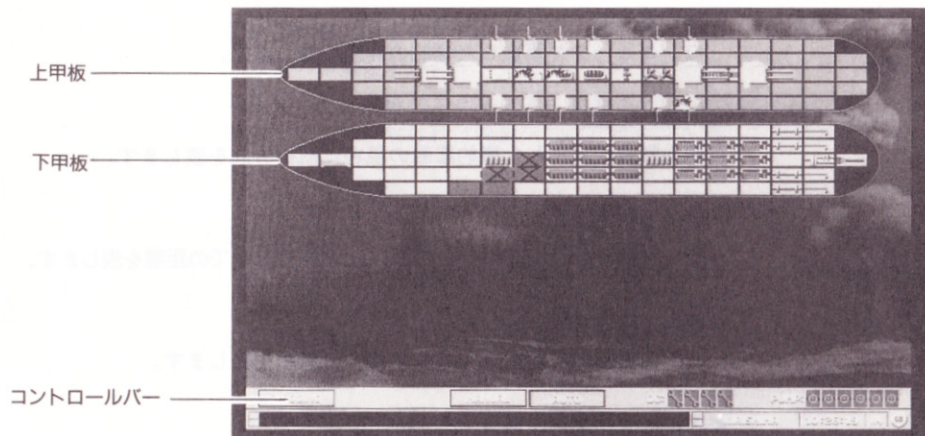
魚雷が到着しているときには敵艦船が回避していると予想される場合は発射角度は敵の方角を指しません。

5) 敵艦船の進路または回避行動を予測して発射角度を設定する。



この「修理」画面で艦船が被った被害を知ることができます。また修理部隊の作業状況を見たり、指示を出したりできます。

「メニューバー」の[STATIONS]を選択し[DAMAGE]を左クリックして画面を表示します。



画面を消したい場合には右クリックして「メニューバー」を表示させ、[STATIONS]で別の画面を選択します。

#### [FLOODING] ボタン

左クリックすると「FLOODING (浸水)」パネル(「10.2」参照)が表示されます。浸水の状況を知り、注水作業を指示できます。

#### [MANUAL] ボタン

画面での装置操作を手動に切り替えます。操作できる装置はマウスカーソルを当ててカーソルが十字に変わった装置です。

#### [AUTO] ボタン

自動で修理を行います。[AUTO]ボタンが押されている間は、[FLOODING]ボタン以外の画面上の装置を使用できません。

#### DC：修理部隊アイコン

スパナの印1つが1修理部隊を表します。艦船の大きさに応じて部隊数は増減しますが、攻撃を受けたことによって修理部隊が減ることがあります。スパナが明るい灰色のときには修理部隊は待機しています。暗い灰色のときには修理任務に当たっています。

#### PUNP：ポンプアイコン

ポンプの印1つが1つのポンプを表し、艦船の注排水能力を表します。艦船の大きさに応じてポンプ数は増減しますが、攻撃を受けたことによって修理部隊が減ることがあります。スパナが明るい灰色のときにはポンプは使用されていません。暗い灰色のときには使用されています。

#### デッキ図

艦船は上甲板と下甲板の2階立てです。ただし空母は3階立てでメインデッキ、格納庫甲板、下甲板に分かれています。

#### 区画室

デッキは細かく区画室に分かれています。区画室に絵が描かれているものは機関室、弾薬庫など艦船の重要施設です。被った被害状況は以下のように区画室の色の変化やアニメによって示されます。

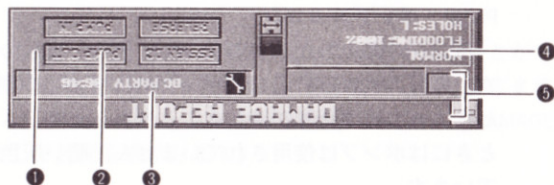
明灰色	： 損害なし
暗灰色	： 損害あり(修理可能)
赤い×	： 破壊されています
火災のアニメ	： 炎上中
浸水のアニメ	： 浸水中
赤い縁取り	： 区画室側面の欠損

作業中の修理部隊やポンプはデッキ上にスパナとポンプのアイコンで表示されています。

## 10.1 DAMAGE REPORT(被害報告)パネル

区画室の被害状況を詳しく知るためには、被害を被っている区画室を左クリックしてください。

以下の「DAMAGE REPORT (被害報告)」パネルが表示されます。



### ①区画室用途アイコン

区画室の用途を示すデッキ上と同じアイコンが表示されます。

### ②区画室用途ボックス

区画室の用途を文字で表します。

### ③区画室状況ボックス

区画室の状況を文字で表します。1行目には以下の記述で状況が示されます。

「NORMAL」 : 正常  
「DAMAGED」 : 損害あり  
「DESTROYED」 : 破壊

ボックスの2行目には火災または浸水があった場合の程度が示されます。また区画室に穴が空いた場合には、穴の位置が以下の記号で示されます。

「F」: 前方  
「B」: 後方  
「R」: 右舷  
「L」: 左舷

その区画室が破壊されている場合にはボックスの横に赤い×印が表示されます。火災、浸水の場合にもそれぞれのアニメが、また穴が空いた場合にはその位置を示す図がボックスの右側に表示されます。

### ④修理作業ボックス

区画室内で行われている修理作業の内容を表します。修理部隊がいれば修理作業終了時刻が表示され、ポンプがある場合にはメッセージが表示されます。

修理部隊がいる場合やポンプを使用しているときにはボックスの左端に表示されます。

### ⑤修理制御ボタン

区画室内での修理部隊とポンプの作業を制御できます。制御は4つのボタンを押す(左クリックする)ことで行えます。

#### [ASSIGN DC]: 修理作業を指令

区画室が損傷しているときに使用できます。左クリックすれば修理部隊を派遣できます。もちろん部隊が出はらっているときには派遣できません。

#### [RELEASE]: 指令解除

修理部隊が区画室で作業しているときに使用できます。左クリックすれば部隊は任務を解かれます。ほかの区画室に派遣するときにはここで指令を解除してから行います。

#### [PUMP OUT] 排水

浸水しているときに使用できます。左クリックすればポンプを使って排水できます。

#### [PUMP IN] 注水

常に使用可能です。ポンプが使用可能であれば注水を行います。

### <プレイヤーノート>

艦船が損傷を受ける原因には4通りあります。砲弾命中、魚雷命中、爆弾命中、艦船どうしの衝突です。その結果、設備の損傷、破壊、浸水、火災を起こします。プレイヤーが最も気をつけなければならないのが浸水と火災です。

#### 1) 浸水

区画室に浸水すると、艦船は片方向に傾き転覆する危険を生じます。第二次大戦での艦船の沈没の一般的な原因はこの転覆にありました。転覆まで至らなくとも15度まで傾くと主砲が使用できません。排水することも重要ですが、注水によって艦船の均衡を取り戻すことも重要となるでしょう。ただし注水のし過ぎは喫水線の上昇をとまいません。



慎重に行ってください。

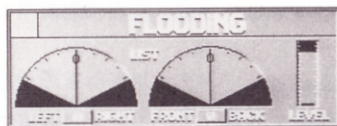
## 2) 火災

火災は、一区画室にとどまることなく徐々に船内に広がっていきます。もっとも恐ろしいことは弾薬庫の火災です。大爆発を起こして一瞬にして沈没する危険があります。弾薬庫またはその近くで火災が発生した場合には、思い切って弾薬庫に注水することも必要となるでしょう。

# 10.2 FLOODING(浸水)パネル

浸水による艦船の傾斜情報を表示します。

コントロールバーにある[FLOODING]ボタンを左クリックすると、以下の「FLOODING(浸水)」パネルが表示されます。



左右、前後の傾斜のゲージについては「6.1 [DAM]」(P.57)を参照してください。

転覆の恐れがあるときには、注水することによって均衡をとります。しかし喫水線が上がるために、かえって沈没を招くことのないように注意してください。

## <プレイヤーズノート>

艦船の設備が損傷を受けた場合には修理が可能です。しかし破壊された場合には修理できません。各設備の損害が招く影響を以下に挙げておきましょう。

### 1) 艦橋

艦船をコントロールすることができなくなります。

### 2) 副砲

装甲板がついていないため容易に破壊されます。また浸水して急角度に傾いてしまった艦船では使用できなくなります。攻撃力が大きく減じることになります。

### 3) 魚雷発射台

悪天候でも使用できませんが、破壊されれば魚雷を発射できなくなります。

### 4) 艦載機

戦艦や巡洋艦に搭載されている艦載機は偵察任務などを行いますが、艦上にあるときは簡単に破壊炎上する危険物となります。上甲板の火災の拡大のもととなります。

### 5) 照準器

2つ装備されていますが破壊されると砲撃の命中率の低下を招きます。1つが破壊された場合には一部を砲塔管制しながら一斉射撃を行うこともできますが、両方が破壊されたときにはすべての砲塔について個別に操作しなければなりません。極端に命中率が低下することでしょう。

### 6) 煙突

艦船の煙突はエンジンの燃焼に必要な空気を取り入れると同時に排気も行います。破壊された煙突の数に比例して速度が遅くなります。

### 7) 弾薬庫

砲弾の直撃弾をくらったり、火災を起こすと大爆発を起こして艦船は沈没してしまいます。

### 8) 機関室

艦船の速度は機関室の数に応じて決まってきます。巡航速度を維持するには全出力の3分の1が必要です。加速する場合にはもっと必要となります。

### 9) ボイラー室

蒸気機関の艦船ではボイラー室で作り出された蒸気によって機関室のタービンが回転します。ボイラー室が破壊されれば、その数に応じて機関室も使用不可能になってしまいます。

### 10) 操舵装置

舵をなくしたとき同様、コース変更が困難になります。修理は舵の修理よりも困難です。

### 11) 動力軸

エンジンの動力は動力軸を通してプロペラに伝わります。動力軸の損失は最高速度の減退を招きます。

### 12) プロペラ

プロペラの損失は最高速度の減退を招きます。

### 13) 舵

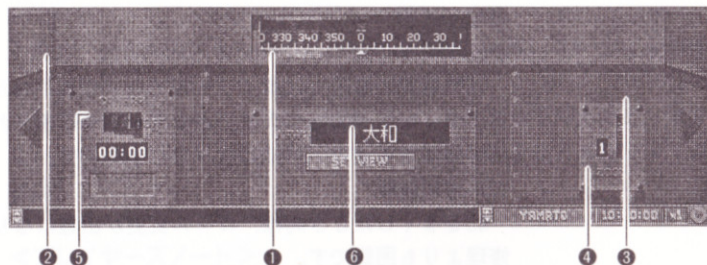
舵を損失すると艦船の旋回半径が急激に大きくなります。

# 11

## 監視 LOOK OUT

この「監視」画面で艦船の監視塔から全景を見られるようになって  
います。また戦闘状況をビデオテープに録画することもできます。

「メニューバー」の[STATIONS]を選択し[LOOK OUT]を左クリ  
ックして画面を表示します。



画面を消したい場合には右クリックして「メニューバー」を表示さ  
せ、[STATIONS]で別の画面を選択します。

### ① 視界方位計

監視している方位を表します。360度ゲージになっています。

### ② 視界方向調節

画面に左端または右端にマウスカーソルを合わせると、それぞれ左  
右に向いた矢印が表示されます。矢印を左クリックすることで視界方  
位を左右に動かすことができます。

### ③ ZOOM：倍率変更ダイヤル

視界の倍率を変更できます。ダイヤルの上部にマウスカーソルを合

わせ（カーソルが上矢印に変わります）左クリックすると拡大。下部  
に合わせて左クリックすると低い倍率となります。

### ④ 倍率レベル表示

倍率変更ダイヤルで操作された視界の倍率レベルを表します。

倍率には以下の4段階があります。

1：実物大

2：2倍

4：4倍

8：8倍

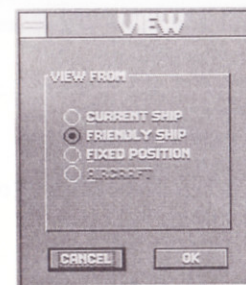
### ⑤ CAMERA：カメラコントロール装置

ON/OFFスイッチでONを左クリックするとビデオテープに録画を開  
始します。録画時間はパソコンのメモリ容量などによって変わります  
が、15秒から30秒程度です。録画を開始するとスイッチの下にある時  
計表示が動き出します。

ビデオテープを再生するには、「GAME OPTIONS」メニューで[VIDEO]  
を選択します。

### ⑥ [SET VIEW] ボタン

目標の艦船や航空機、地点を固定して監視することができます。こ  
れにより自分の艦船が旋回運動をしても目標を見失うことはありません。  
左クリックすると以下の「VIEW(視界)」パネルが表示されます。



「CURRENT SHIP」：自艦船の視点から監視します。

「FRIENDLY SHIP」：友軍艦船の視点から監視します。

「FIXED POSITION」：固定地点の視点から監視します。

「AIRCRAFT」：航空機の視点から監視します。ただし航空機が  
飛行していない場合は選択できません。



# 12

## 航空管制 AIR ATTACK

この「航空管制」画面で艦載機の離発着をコントロールできます。  
多くの戦艦や巡洋艦、そしてもちろん空母に艦載機が搭載されています。

「メニューバー」の [STATIONS] を選択し [AIR ATTACK] を左クリックして画面を表示します。



画面を消したい場合には右クリックして「メニューバー」を表示させ、[STATIONS] で別の画面を選択します。

「航空管制」画面のコントロールバーには以下の3つのボタンがあります。

[MAP] [CAPACITY] [AIR ATTACK]

[MAP] については「5. 旗艦・艦隊の指揮……FLAG BRIDGE」を参照してください。

## 12.1 [CAPACITY] (能力)

コントロールバーにある [CAPACITY] ボタンを左クリックすると、以下の「CAPACITY (能力)」パネルが表示されます。

艦載している航空機の数的能力を知ることができます。



HANGAR CAPACITY: 格納庫能力

艦船が搭載できる航空機の総数を表します。

LAUNCH CAPACITY: 発艦能力

艦船が一度に発艦させることができる航空機の総数を表します。

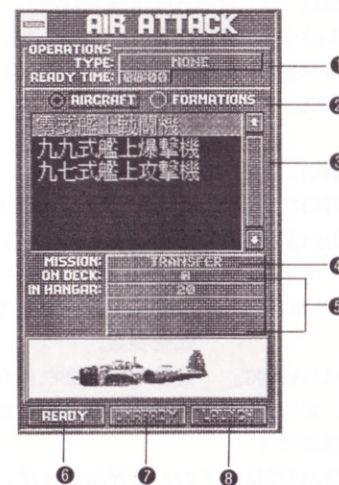
PLANES IN HANGAR: 格納航空機

艦船の格納庫に現在ある航空機の総数を表します。

## 12.2 [AIR ATTACK] (航空攻撃)

コントロールバーにある [AIR ATTACK] ボタンを左クリックすると、以下の「SUMMARY (一覧)」パネルが表示されます。

このパネルで航空管制を行います。



## ①OPERATIONS：作業

「TYPE」：作業の種類。格納庫の航空隊員が行っている作業の種類です。

「READY TIME」：完了時間。現在の作業が終了するまでの時間を表します。通常の準備作業で30分かかります。

## ②AIRCRAFT／FORMATIONS：航空機／編隊

パネル内の制御装置を個別航空機に対して行うか、航空対単位で行うかを切り替えます。選択するほうの○印を左クリックしてください。

## ③航空機／編隊リスト

艦船に搭載されている航空機の種類または編隊名称が表示されます。黄色いバーで選択されているものの情報がパネルの下部に表示されます。航空機の種類の場合には側面図が表示されます。

## ④MISSION：任務

発艦準備中の航空機の任務を表します。種類は以下のとおりです。

「TRANSFER」	：移動任務
「SEARCH」	：偵察任務
「FIGHTER」	：戦闘任務
「DIVE BOMB SHIPS」	：対艦急降下爆撃任務
「DIVE BOMB LAND」	：対地急降下爆撃任務
「TORPEDO BPMB」	：雷撃任務
「LEVEL BOMB SHIPS」	：対艦水平爆撃
「LEVEL BOMB LAND」	：対地水平爆撃

## ⑤航空機／編隊情報

航空機または編隊についての現在の状況を表します。  
航空機の状況には以下のものがあります。

「ON DECK」	：フライト用デッキで発艦待機している航空機数。
「FUELING／UNLOADING」	：発艦準備中または発艦中止の航空機数。
「IN HANGAR」	：格納庫にある航空機数。

航空隊の状況については以下のものがあります。

「PLANES」：編隊を構成する航空機の数。

「HEADING」：編隊の進行方向。

「RADIUS」：編隊が飛行可能な最長距離。

「TARGET」：攻撃目標の艦船、航空機編隊、基地。

## ⑥ [READY] ボタン：準備ボタン

[READY] ボタンを左クリックすると以下の「READY AIRCRAFT」ダイアログボックスが表示されます。



### ・航空機リスト

艦船に搭載している航空機のリストが表示されます。

### ・IN HANGAR：格納庫

格納庫内で準備完了した航空機数を表します。

### ・READY：発艦準備

発艦準備機数を設定します。航空機リストで選択した機種について設定します。上向きの矢印を左クリックすると数が増えます。下向きの矢印で数が減ります。直接に数を入力することもできます。

### ・MISSION：任務

発艦準備中の航空機に対し任務を設定します。任務は単一任務しか行えません。例えば偵察任務に就いた航空機が急降下爆撃をすることはできません。なぜなら爆弾の代わりに燃料を積んでいるからです。任務には以下の種類があります。

左右にある [＋] [－] のボタンで任務を切り替えます。

「TRANSFER」：移動任務。多量の燃料を搭載しますが重兵器は装備していません。最長距離を飛行できますが戦闘能力はほとんどありません。

「SEARCH」：偵察任務。戦闘機は任務に就けません。移動任務と同様です。ただし兵装を少し搭載するために航続距離は移動任務ほどはありません。



- 戦闘能力は敵機との遭遇に備えた程度はあります。
- 「FIGHTER」：戦闘任務。戦闘機だけが任務に就けます。護衛または敵艦船の護衛機への攻撃を行います。
- 「DIVE BOMB SHIPS」：艦攻急降下爆撃任務。上甲板を貫通できる徹甲弾を装備しています。
- 「DIVE BOMB LAND」：陸攻急降下爆撃任務。榴弾を装備しています。
- 「TORPEDO ATTACK」：雷撃任務。空中で発射する対艦魚雷を装備しています。

#### 【ご注意】

機種に対し任務を与えた場合、その機種のすべてがその任務に就きます。急降下爆撃機の半数を艦攻用にして残りの半数を陸攻用にはできません。

- RADIUS：行動時間  
任務遂行のための最長行動時間を表します。
- WEAPON：兵器  
任務遂行のために装備している爆弾または魚雷の種類を表します。
- [OK]/[CANCEL]ボタン  
[OK]ボタンを左クリックすると発艦準備が終了したことになります。[CANCEL]ボタンを左クリックすると準備作業は中止されます。

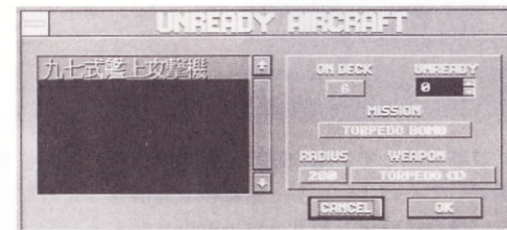
#### <プレイヤーズノート>

発艦準備は一度に複数の機種に対して行うほうが安全です。いったん航空機の準備を始めると30分の時間がかかり、完了するまで次の準備にかかれません。状況の変化に対応するためには複数の機種に対して準備を行うのが作戦の大失敗を防ぐ手段となります。

また空母戦では、まず偵察機を飛ばして相手の位置を確認します。索敵の角度は8度をお勧めします。また航続距離の長い機種を使用してください。

#### ⑦ [UNREADY] ボタン：準備解除ボタン

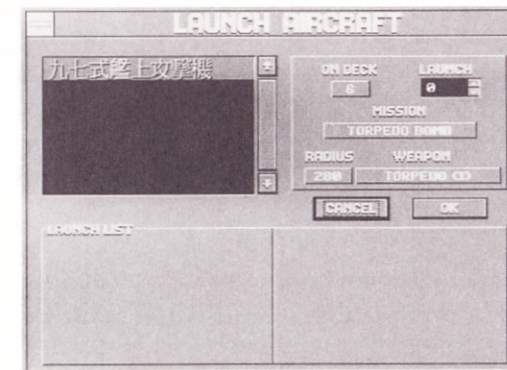
[UNREADY] ボタンを左クリックすると以下の「UNREADY AIRCRAFT」ダイアログボックスが表示されます。



内容は「READY AIRCRAFT」ダイアログボックスとほとんど同じです。ただし格納庫内ではなく甲板にある航空機の数を表しています。発艦準備を解除して格納庫に航空機を戻します。

#### ⑧ [LAUNCH] ボタン

[LAUNCH] ボタンを左クリックすると以下の「LAUNCH AIRCRAFT」ダイアログボックスが表示されます。



内容は「UNREADY AIRCRAFT」ダイアログボックスとほとんど同じです。

ただし発艦させる航空機の数を表しています。このボタンで航空機を発艦させることができます。

[OK] ボタンを左クリックすると、以下の「SELECT TARGET (標的選択)」ダイアログボックスが表示されます。



攻撃対象とする敵の艦隊、航空機部隊、基地をダブルクリックして選択してください。もし索敵機を飛ばすこともなく敵艦隊を発見できない場合には何も表示されません。





## 基地関連ボタン

シナリオによっては「FLAG BRIDGE (旗艦)」画面で基地関連のボタンがコントロールバーに表示されます。

基地は港と飛行場からなります。港には艦船が補給や修理のために定期的に立ち寄る必要があります。また飛行場からは敵の艦船や基地に対して爆撃を行うなどの航空機を発着させます。

長期戦シナリオでは重要なボタンが並びます。

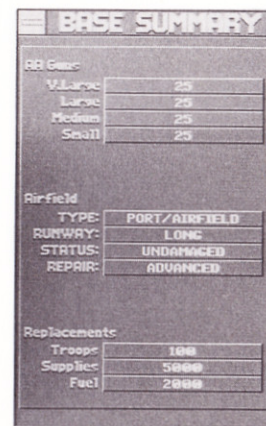
「基地」の移動は「MAP」パネルの地図上で基地を表すアイコンを左クリックして行います。

「基地」関連のボタンには、[BASE] [COMBAT] [SHIP]があります。



## 13.1 [BASE] (基地)

コントロールバーにある [BASE] ボタンを左クリックすると、以下の「BASE (基地)」パネルが表示されます。基地の設備をざっと見ることができます。



AA GUNS：対空兵器

対空兵器には以下の種類があります。

- 「V.LARGE」：超大口径の砲門数を表します。
- 「LARGE」：大口径の砲門数を表します。
- 「MEDIUM」：中口径の砲門数を表します。
- 「SMALL」：小口径の砲門数を表します。

AIRFIELD：航空設備

航空設備の状況です。

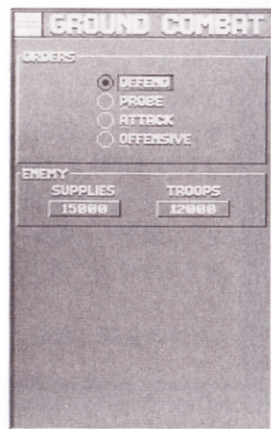
- 「TYPE」：種類を表します。
- 「RUNWAY」：滑走路距離を表します。
- 「STATUS」：損害状況を表します。
- 「REPAIR」：修理能力を表します。

REPLACEMENTS：補充兵

- 「TROOPS」：兵員数を表します。
- 「SUPPLIES」：物資数を表します。
- 「FUEL」：燃料の備蓄量を表します。

## 13.2 [COMBAT] (戦闘)

コントロールバーにある[COMBAT]ボタンを左クリックすると、以下の「GROUND COMBAT (地上戦闘)」パネルが表示されます。ここで地上戦を行うことができます。また部隊の現在の状況を知ることができます。



ORDERS : 指令

指令には以下の種類があります。○印を左クリックして選択してください。

「DEFEND」 : 防御  
「PROBE」 : 偵察  
「ATTACK」 : 攻撃  
「OFFENSIVE」 : 総攻撃

ENEMY : 敵情報

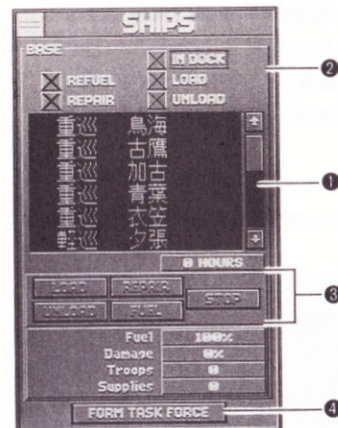
以下の内容を表示しています。

「SUPPLIES」 : 物資  
「TROOPS」 : 兵員数

## 13.3 [SHIPS] (艦船)

コントロールバーにある[SHIPS]ボタンを左クリックすると、以下の「SHIPS (艦船)」パネルが表示されます。

基地にある艦船の行動はこのパネルでコントロールできます。



①艦船リスト

現在基地に停泊しているすべての艦船を表します。

②艦船フィルター

フィルターを選択することで、特定作業をしている艦船をリストに表示できます。フィルターには以下の種類があります。

「IN DOCK」 : 基地にある艦船リストが表示されます。  
「REFUEL」 : 基地で燃料補給している艦船リストが表示されます。  
「REPAIR」 : 基地で修理している艦船リストが表示されます。  
「LOAD」 : 物資や兵員を積み込んでいる艦船リストが表示されます。  
「UNLOAD」 : 物資や兵員を降ろしている艦船リストが表示されます。



### ③艦船作業ボタン

基地に停泊している艦船に作業を命令することができます。個別作業のボタンを左クリックしてください。作業ボタンには以下の種類があります。

#### (1) [LOAD] ボタン：荷揚げボタン

物資や兵員を基地から艦船に移動します。

#### (2) [UNLOAD] ボタン：荷降ろしボタン

物資や兵員を艦船から基地に移動します。

#### (3) [REPAIR] ボタン：修理ボタン

設備が整っていれば修理の予定が組まれます。

#### (4) [FUEL] ボタン：燃料ボタン

艦船は燃料を補給します。

#### (5) [STOP] ボタン：中断ボタン

作業を中断します。

### ④ [FORM TASK FORCE] ボタン：艦隊編成ボタン

艦隊を編成します。複数の艦船を左クリックし、このボタンを左クリックすると艦隊が編成され「TF MISSION (艦隊任務)」ダイアログボックスが表示されます。

編成した艦隊の任務を1つだけ選択し○印を左クリックしてください。



任務には以下の5種類があります。

「ATTACK BASE」：標的となる敵基地を攻撃します。

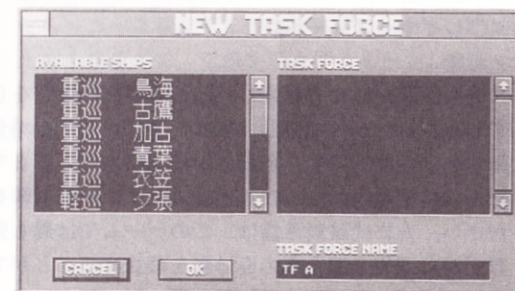
「SUPPLY RUN」：物資補給。荷揚げ後に目的基地まで物資を輸送します。

「ATTACK ENEMY」：牽制行動。目的基地または艦隊の付近で敵を牽制する行動をとります。

「DEFEND BASE」：基地防衛。基地を守ります。

「CARRIER OPS」：空母作戦。敵基地または敵艦隊に空母作戦を行います。

[OK] ボタンを左クリックすると、以下の「NEW TASK FORCE (艦隊編成)」ダイアログボックスが表示されます。



「AVAILABLE SHIPS (配置可能艦船)」のリストから艦隊に編成したい艦船名をダブルクリックしてください。艦船名が「TASK FORCE (艦隊)」リストに移動します。

移動させた艦船名をキャンセルする場合には、「TASK FORCE (艦隊)」リストでその艦船名をダブルクリックします。

「TASK FORCE NAME (艦隊名)」のテキストボックスを左クリックすると、カーソルがボックス内に表示されます。艦隊名を入力してください。

艦隊を構成する艦船をすべて選択したなら [OK] ボタンを左クリックしてください。

すると以下の「FLAGSHIP (旗艦選択)」ダイアログボックスが表示されます。旗艦としたい艦船を艦船名をダブルクリックして選択してください。



そのあとは、任務に応じて基地名の選択を「SELECT BASE（基地選択）」ダイアログボックスで行うか、集結点の選択を「MAP」画面上で行ってください。

### <プレイヤーズノート>

#### ・戦術

帝国海軍が好んで実施した戦法は夜間に攻撃をしかけるというものでした。したがって帝国海軍としてプレイする場合は、その戦法を採用すれば効果的です。魚雷の射程距離内に入るまで砲撃を控え、いったん射程距離内に入ったら間髪入れずに一斉射撃を行って逃走してください。九三式酸素魚雷は、このゲームでは最も効果的な武器です。わずか1、2発で連合軍の巡洋艦を撃沈することができます。強力な弾頭に加えて、この九三式酸素魚雷は30,000ヤード（27,000メートル）という驚くべき射程距離を持っています。多くのアメリカ海軍の艦船がこの魚雷に攻撃されましたが、攻撃艦を見つけることはできませんでした。夜戦ではほとんどの艦船が見える敵艦にだけ発砲してしまい、艦隊の全艦船が敵艦1隻に対して発砲するということになりかねません。戦闘が始まったら、前線の他の艦船が敵の別の艦船に発砲できるかどうか確認し、発砲できる場合は、標的を変更させてください。既に沈没が確実な艦船に発砲しても、弾薬を無駄にするだけです。

アメリカ軍としてプレーする場合、できる限り帝国海軍と昼間に戦うようにしてください。そうすれば奇襲攻撃を受ける可能性は低くなります。夜に戦わなければならない場合、素早く動き回ってください。一般的にはアメリカ軍の方が、砲撃制御や修理制御には優れています。このことを利用してください。できる限り、駆逐艦に巡洋艦を護衛させ、魚雷による猛攻を防いでください。帝国海軍の艦船が駆逐艦に気を取られている間、大型艦で帝国海軍を攻撃すれば、たいていは勝てるでしょう。

#### ・空母戦

帝国海軍はアメリカ軍に対して、航続距離の利点を利用することができます。帝国海軍の航空機は200マイル（320キロ）離れた標的を爆撃でき、250マイル（400キロ）の所からさえ攻撃できるのです。アメリカ軍の航空機はたいてい、標的から200マイル（320キロ）以内に近付かなければなりません。そのため帝国海軍としてプレイする場合は、200から250マイル（320から400キロ）の所から爆撃をしかけ、アメリカ軍の反撃に合わないよう逃走することをお勧めします。アメリカ軍としてプレーする場合は、航続距離内まで近付き、150から200マイル（240から320キロ）の所で交戦してください。

両軍とも沿岸を監視しているので、できる限り艦隊を沿岸地域に近付けさせないでください。発見されるのを防ぐには、必ず煙幕を使用してください。発見されてしまったときには特にそうです。発見されたら、コースを変更し煙幕の方向に逃げてください。これで艦船は見えなくなるので、空爆を阻止できるかもしれません。



## 14.1 ゲームプレイでのトラブルとその解決方法

艦船の指揮や主砲の制御など、ゲーム上の操作でお困りの場合、以下のQ&Aをご参照ください。

## 一般

**Q01：私の艦船は沈没してしまいそうですが、理由がわかりません。**

**Ans：**修理作業の制御が手動に設定されているため、コンピュータはあなた自身が修理作業を行うものと考えています。制御を自動に切り換えてください。

**Q02：どのボタンもクリックすることができません。**

**Ans：**「メニューバー」を開くことができるかどうかチェックしてください。ESCキーを押すかマウスを右クリックすると、画面の一番上に「メニューバー」を呼び出すことができます。この「メニューバー」が機能していると、「メニューバー」以外のオプションを選択することはできません。マウスを右クリックするか、またはESCキーを押せば、簡単に「メニューバー」を消すことができます。高速モードでしかもスピードが「X4」の場合は、命令を与えるにはゲームを一時中止する必要があります。

**Q03：敵の艦隊が現れません。**

**Ans：**戦闘のほとんどが夜間に行なわれているため、視界は限られます。敵の艦隊は、単に可視範囲から出たり入ったりしているだけです。

**Q04：艦隊または基地に切り換えることができません。**

**Ans：**艦隊名や基地名は画面の下の黒いボックスに現れます。新しい艦隊に変更するには、ボックスの隣の矢印をクリックしてください。

**Q05：命令していないのに、艦隊の速度がだんだん遅くなります。**

**Ans：**1隻またはそれ以上の艦船が、エンジンに大きな損傷を受けて遅くなっているかもしれません。艦隊は最も遅い船の速度に合わせてしまうのです。損傷を受けた船が15ノットまで遅くなると、艦隊から外すよう許可を求めてきます。

## 航海

**Q06：船のコースを設定することができません。**

**Ans：**艦隊の一部の船に対してコースを設定しようとしているものと思われます。艦隊全体のためのコース設定は可能ですが、一部の船に対してコース設定をすることはできません。これは、艦隊の[FLAG BRIDGE]から設定します。

**Q07：艦隊の隊形が突然崩れてしまいます。**

**Ans：**おそらくあなたの船は魚雷を発見し、それを避けようとしているのです。艦隊が爆撃にあっていたら、これもまた避けようします。

**Q08：私の船は進路または操舵を変更することができません。**

**Ans：**船の舵またはスクリューが損傷を受けていないか、修理画面でチェックしてください。

**Q09：艦隊の1隻が別の船をくぐりぬけてしまいました。**

**Ans：**味方同志の艦船は衝突しませんが、敵の艦船とは衝突してしまいます。ただし、コンピュータは、基本的には混乱を引き起こしてしまうような行動は避けようします。

**Q10：艦隊が動かなくなり、何もしなくなるのです。**

**Ans：**現在の航海路の終点に達したか、任務を遂行したかのどちらかと思われますので、別の新しい任務を与えてください。

**Q11：** 標的の艦船にしばらく攻撃をするのですが、損傷を与えることができません。

**Ans：** これにはたくさんの理由が考えられます。あなたの艦船は、向きを変えているか、逃走しているか、あるいはあなたの砲の照準器の一つが損傷または破壊されているものと思われます。

**Q12：** 小口径砲 (5インチ砲など) であんなに早く弾薬を込めることが現実にできるのでしょうか。

**Ans：** できます。ゲームでは史実的な速度よりも少し遅くしてあります。砲弾が小さいという理由もありますが、アメリカの駆逐艦の中には自動装填機を備えているものもありました。

**Q13：** 煙幕を張っても煙りが見えません。

**Ans：** ゲームでは、プレイの邪魔にならないように煙幕は表示されません。しかし、あなたの船に関しては、煙幕の効果が計算されます。

**Q14：** 主砲が発射されません。

**Ans：** あなたの艦船が旋回をしているか、あるいはあなたのすべての砲塔が損傷を受けているか破壊されている可能性があります。

**Q15：** 魚雷が標的に到達すると決まって不発弾になってしまいます。

**Ans：** 標的に近付きすぎるのかもしれませんが。魚雷は起爆準備ができるまでに、最低でも60から80秒かかります。歴史上でも、アメリカの魚雷の多くが不発弾でした。

**Q16：** 戦闘中、魚雷を装填できません。

**Ans：** 日本の艦船は、戦闘中にも魚雷を発射管に装填できます。しかし、アメリカの水兵は、戦闘中このようなことを行うよう訓練されていなかったのです。

**Q17：** 自分の空母の周囲360°で偵察を行いたいのですが。

**Ans：** 進路がそれぞれ異なる3機から4機以上の偵察機を発艦させる必要があります。これには、かなり時間がかかります。

**Q18：** 飛行機の準備ができません。

**Ans：** あなたの航空隊員は前の飛行機部隊の準備に追われているのかもしれませんが。それが終了したら、再度試してみてください。AIR ATTACK画面のOPERATIONSエリアをチェックしてください。

**Q19：** 私の偵察機が撃墜されたのに接触報告を受けませんでした。

**Ans：** おそらくその飛行機は、触接地点を報告しないうちに攻撃されたものと思われます。

**Q20：** 標的を攻撃するために航空部隊を送っているのに、何もせずに帰還してきます。

**Ans：** 触接地点を見失ったか、あなたの爆撃機が着く前に触接地点が古い情報になってしまっているのです。飛行機は少し周囲を見渡しますが、何も見えなければ帰還します。

**Q21：** 飛行機を発艦させることができません。

**Ans：** 風向きが空母に対して逆になっています。操舵手に時間を与えて空母を良い位置に戻してください。



## 14.2 システムQ&A

ゲームを起動できない、起動しても正しく動かない、といったこと  
でお困りの場合、以下のQ&Aをご参照ください。

**Q01:** ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力し  
て起動させようとしても「コマンドまたはファイル名が違います」と  
表示されてゲームが起動しない。

**Ans:** ゲームをインストールしたディレクトリに移動していないと思  
われます。起動ディスクを使って起動してください。ハードディスク  
から起動したい場合は、ゲームをインストールしたハードディスクの  
ドライブに移動した後、インストールしたディレクトリに移動してく  
ださい。

例：(ドライブ移動) 「A:」リターン  
：(ディレクトリ移動) 「CD ¥S-SOFT¥KAISEN」リターン  
※ドライブがA、ディレクトリが¥S-SOFT¥KAISENの場合。

**Q02:** ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力し  
て起動させようとしても「空きメモリが不足しています」と表示され  
てゲームが起動しない。

**Ans:** MS-DOSの空きメモリ(フリーメモリ)が不足しています。起動  
ディスクを使って起動してください。ハードディスクから起動したい  
場合の対処方法としては、FEPなどの常駐物を外す、「CONFIG.SYS」の  
「FILES」や「BUFFERS」の値を減らす、などの方法で空きメモリを大  
きくしてください。

空きメモリの大きさはMS-DOSの外部コマンド「CHKDSK」で確認で  
きます。

※「FEPなどの常駐物を外す」とは、「CONFIG.SYS」内の「DEVICE」の  
行を削除することです。

※「FILES」や「BUFFERS」の値を減らすときでも、「FILES」は10以  
上、「BUFFERS」は2以上を指定してください。

※「CHKDSK」コマンドの使用方法については、MS-DOSの説明書をご  
覧になるか、MS-DOSの販売元にお問い合わせください。

**Q03:** ゲームディスクから起動しようとしたが、「No system files.  
」と表示され起動しない。

**Ans:** 本製品はハードディスク専用ゲームです。ゲームディスクから  
の起動はできませんので、ハードディスクにインストールして遊んで  
ください。インストールの方法については、マニュアルP.6をご覧ください。

**Q04:** 音楽が鳴らない。

**Ans:** サウンド機能を内蔵していない機種をご使用の場合、サウンド  
ボードが必要です。NEC製サウンドボード「PC-9801-86」、クリエイテ  
ィブメディア製「サウンドブラスター16」のいずれかを拡張スロット  
に装着してください。

※NECおよびクリエイティブメディア以外から「互換サウンドボード」  
が販売されていますが、互換サウンドボードを使用されている場合は  
異常動作が発生してもサポートいたしかねます。ご了承ください。

**Q05:** サウンド機能内蔵の機種を使っているのに、音楽が鳴らない。

**Ans:** サウンド機能を内蔵している機種をご使用の場合、サウンド機  
能が「使用しない」に設定されていることがあります。「使用しない」  
に設定されているときは「使用する」に設定し直してください。

※サウンド機能の設定変更方法については使用機種の説明書をご覧に  
なるか、使用機種の販売元にお問い合わせください。

**Q06:** SMARTDRVなどの遅延書込みを行うディスクキャッシュドライ  
バを使用しているが問題はないか?

**Ans:** 問題がないわけではありません。例えば、「ゲーム中にデータの  
セーブを行ったのでリセットボタンを押した」という場合、「見た目は  
セーブされていても実際には書込まれていなかった」という現象が発  
生する可能性があります。遅延書込みを行うディスクキャッシュドラ  
イバを使用している場合は、リセットを押す前に「ゲームを終了して、  
ディスクキャッシュドライバが、実際に書込みを行うように指示する」  
必要があります。

※弊社の製品以外に関するサポートは行っておりませんのでご了承  
ください。ディスクキャッシュドライバの組み込み方法や制御方法は、  
ディスクキャッシュドライバの説明書をご覧になるか、ディスクキャ

ッシュドライバの販売元にお問い合わせください。

**Q07：EMSドライバやディスクキャッシュドライバの組み込み方法を教えてほしい。**

**Ans：**弊社の製品以外に関するサポートについては「一切行っておりません」。EMSドライバやディスクキャッシュドライバの内容、組み込み方法などについては、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの説明書をご覧になるか、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの販売元にお問い合わせください。

**Q08：ゲーム途中で、画面が乱れたり動作が停止したりするのだが、どうすればいいのだろうか？**

**Ans：**まず、一度よく原因を探してみてください。例えば、CPUを乗せ換えていないか。CPUを乗せ換えている場合にCPUキャッシュを使用していないか。NEC以外の「互換サウンドボード」を使用していないか。他のソフトの動作に異常を発生させるようなドライバを「CONFIG.SYS」で組み込んでいないか、などです。これらに問題がなければ、起動ディスクを作成して試してみてください。(起動ディスクの作成方法は、マニュアルP.8をご覧ください) それでも原因がわからない場合は、「Q10：ユーザーサポートに連絡する場合はどうすればいいのか？」をご覧ください。

**Q09：ゲーム中に、操作してもうまく動かない。**

**Ans：**もう一度マニュアルをお読みになって、操作が正しいか確認してください。

それでも動かない場合は、「Q08：ゲーム途中で、画面が乱れたり停止したりするのだが、どうすればいいのだろうか？」をご覧ください。

**Q10：ユーザーサポートに連絡する場合はどうすればいいのか？**

**Ans：**ゲームが起動しない、途中で停止してしまうなどといった現象について、弊社ユーザーサポート係に連絡をされる場合は、お手数ですが、発生した現象について詳しく説明をお願いいたします。(お手数ですが、「とにかく動かない」や「なぜか止る」というご説明だけでは対応いたしかねます)

また、ご使用の機種名、MS-DOSのバージョン、ハードディスク(内蔵／外付け・メーカー・名称・分割内容)、CONFIG.SYSの内容(特殊なド

ライバの組み込みを行っている場合はその説明もお願いします)、ディップスイッチの状態(ソフトセットアップメニューの内容を含む)、メモリスイッチの状態(MS-DOSの外部コマンド「SWITCH」にて確認できます)、その他拡張している機器(装置名・型番・内蔵／外付け・メーカー)についても詳しく説明をお願いいたします。

※速やかな調査・対応を行うためです、お手数ですが、よろしくお願いいたします。

※ユーザーサポートを受ける場合には、製品中の「ユーザー登録シリアル番号お客様控証」に記載されているシリアル番号が必要です。必ずこのシリアル番号をご確認になってから、ご連絡ください。シリアル番号が不明の場合はサポートいたしかねますのでご了承ください。

ユーザーサポート専用電話 Tel 092-752-5278

月～金 9：30～12：00・13：00～17：00 (祝祭日を除く)



# 付録 航空機／艦船リスト

## 1. 航空機

### 帝国海軍

#### ■愛知D3A1 九九式艦上爆撃機



##### ・一般データ

製造年：1940年  
種類：急降下爆撃機  
最大速度：時速209ノット  
巡航速度：時速160ノット  
航続距離：745ノット

##### ・火器

爆弾：225kg爆弾1発  
魚雷：0  
火力：7.7mm機銃3丁

#### ■川崎H6K2 九七式飛行艇



##### ・一般データ

製造年：1941年  
種類：飛行艇  
最大速度：時速179ノット  
巡航速度：時速150ノット  
航続距離：1,864ノット

##### ・火器

爆弾：0  
魚雷：0  
火力：7.7mm機銃4丁

#### ■三菱A6M2 零式艦上戦闘機



##### ・一般データ

製造年：1940年  
種類：戦闘機  
最大速度：時速288ノット  
巡航速度：時速160ノット  
航続距離：1,040ノット

##### ・火器

爆弾：0  
魚雷：0  
火力：20mm機関砲2門  
7.7mm機銃2丁

#### ■三菱G4M1 一式陸上攻撃機



##### ・一般データ

製造年：1941年  
種類：爆撃機  
最大速度：時速231ノット  
巡航速度：時速170ノット  
航続距離：2,023ノット

##### ・火器

爆弾：225kgボンバ爆弾4発  
魚雷：1  
火力：20mm機関砲1門  
7.7mm機銃3丁

#### ■中島B5N2 九七式艦上攻撃機



##### ・一般データ

製造年：1938年  
種類：雷撃機  
最大速度：時速199ノット

巡航速度：時速160ノット  
航続距離：758ノット

##### ・火器

爆弾：0  
魚雷：1  
火力：7.7mm機銃1丁

### 連合軍

#### ■ボーイングB-17E フライング・フォートレス



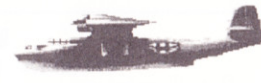
##### ・一般データ

製造年：1940年  
種類：爆撃機  
最大速度：時速246ノット  
巡航速度：時速140ノット  
航続距離：1,148ノット

##### ・火器

爆弾：225kg爆弾10発  
魚雷：0  
火力：50口径機銃10丁  
30口径機銃1丁

#### ■コンソリデイテッドPBY カタリナ



##### ・一般データ

製造年：1940年  
種類：飛行艇  
最大速度：時速166ノット  
巡航速度：時速140ノット  
航続距離：1,634ノット

##### ・火器

爆弾：0  
魚雷：0  
火力：0

#### ■カーチスPO40B ウォーホーク



##### ・一般データ

製造年：1940年  
種類：戦闘機  
最大速度：時速310ノット  
巡航速度：時速240ノット  
航続距離：516ノット

##### ・火器

爆弾：0  
魚雷：0  
火力：30口径機銃6丁

#### ■ダグラスSBD ドントレス



##### ・一般データ

製造年：1940年  
種類：急降下爆撃機  
最大速度：時速195ノット  
巡航速度：時速140ノット  
航続距離：735ノット

##### ・火器

爆弾：450kg爆弾1発  
魚雷：0  
火力：50口径機銃2丁  
30口径機銃2丁

## ■グラマンF4F4 ワイルドキャット



### ・一般データ

製造年：1940年  
種類：戦闘機  
最大速度：時速276ノット  
巡航速度：時速128ノット  
航続距離：674km

### ・火器

爆弾：0  
魚雷：0  
火力：50口径機銃 6丁

## ■グラマンTBF アベンジャー



### ・一般データ

製造年：1942年  
種類：雷撃機  
最大速度：時速238ノット  
巡航速度：時速140ノット  
航続距離：869km

### ・火器

爆弾：0  
魚雷：1  
火力：50口径機銃 1丁  
30口径機銃 3丁

## 2.艦船

### 帝国海軍

### 戦艦

#### ■金剛級



### ・一般データ

全長：221m 全幅：28m  
排水量：31,720トン  
乗組員：1,437人  
最高速度：30ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：18ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：36cm砲 8門  
副砲：15cm砲 12門  
対空砲 超大型：8門  
大型：4門  
中型：20挺  
小型：8挺

### ・航空機

航空機格納装置：3器  
カタパルト：2器  
航空機帰還装置：2器  
種類：E13A 零式水上偵察機 3機

## ■長門級



### ・一般データ

全長：224m 全幅：34m  
排水量：39,130トン  
乗組員：1,368人  
最高速度：25ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：16ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：40cm砲 8門  
副砲：14cm砲 12門  
対空砲 超大型：8門  
大型：0門  
中型：20挺  
小型：0

### ・航空機

航空機格納装置：3器  
カタパルト：2器  
航空機帰還装置：2器  
種類：E13A 零式水上偵察機 3機

## ■大和級



### ・一般データ

全長：255m 全幅：36m  
排水量：62,315トン  
乗組員：2,500人  
最高速度：27ノット  
修理部隊：6部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：16ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：46cm砲 9門  
副砲：15.5cm砲 12門  
対空砲 超大型：12門  
大型：0門  
中型：24挺  
小型：4挺

### ・航空機

航空機格納装置：7器  
カタパルト：2器  
航空機帰還装置：2器  
種類：E13A 零式水上偵察機 7機

## 空母

#### ■隼鷹級



### ・一般データ

全長：218m 全幅：26m  
排水量：24,140トン  
乗組員：1,187人  
最高速度：26ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：18ノット  
積載量：0

### ・火器

対空砲 超大型：12門  
大型：0門  
中型：24挺  
小型：8挺

### ・航空機

格納能力：53機  
発艦能力：40機  
着艦能力：53機  
種類：A6M2 零式艦上戦闘機 13機  
D3A1 九九式艦上爆撃機 20機  
B5N1 九七式艦上攻撃機 20機



## ■龍驤級



### ・一般データ

全長：179m 全幅：20m  
排水量：8,000トン  
乗組員：924人  
最高速度：29ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：14ノット  
積載量：0

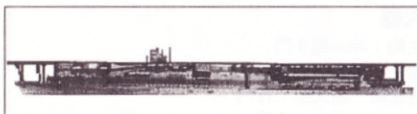
### ・火器

対空砲 超大型：8門  
大型：0門  
中型：46挺  
小型：48挺

### ・航空機

格納能力：48機  
発艦能力：24機  
着艦能力：48機  
種類：A6M2 零式艦上戦闘機 12機  
D3A1 九九式艦上爆撃機 12機  
B5N1 九七式艦上攻撃機 12機

## ■翔鶴級



### ・一般データ

全長：256m 全幅：25m  
排水量：25,675トン  
乗組員：1,660人  
最高速度：34ノット  
修理部隊：5部隊  
排水ポンプ：5器  
巡航速度：18ノット  
積載量：0

### ・火器

対空砲 超大型：8門  
大型：0門  
中型：16挺  
小型：24挺

### ・航空機

格納能力：72機  
発艦能力：36機  
着艦能力：72機  
種類：A6M2 零式艦上戦闘機 24機  
D3A1 九九式艦上爆撃機 24機  
B5N1 九七式艦上攻撃機 24機

## ■瑞鳳級



### ・一般データ

全長：203m 全幅：18m  
排水量：11,262トン  
乗組員：786人  
最高速度：28ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：18ノット  
積載量：0

### ・火器

対空砲 超大型：8門  
大型：0門  
中型：8挺  
小型：8挺

### ・航空機

格納能力：30機  
発艦能力：20機  
着艦能力：30機  
種類：A6M2 零式艦上戦闘機 10機  
D3A1 九九式艦上爆撃機 10機  
B5N1 九七式艦上攻撃機 10機

## 重巡洋艦

### ■青葉級



### ・一般データ

全長：183m 全幅：15m  
排水量：7,100トン  
乗組員：625人  
最高速度：34ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：20.3cm砲6門  
対空砲 超大型：4門  
大型：0門  
中型：0挺  
小型：2挺  
魚雷：93式魚雷 8

### ・航空機

格納能力：2機  
発艦能力：1機  
着艦能力：1機  
種類：E13A 零式水上偵察機 2機

### ■古鷹級



### ・一般データ

全長：183m 全幅：15m  
排水量：7,100トン  
乗組員：625人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：20.3cm砲6門  
対空砲 超大型：4門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：2挺  
魚雷：93式魚雷 8

### ・航空機

格納能力：2機  
発艦能力：1機  
着艦能力：1機  
種類：E13A 零式水上偵察機 2機

### ■最上級



### ・一般データ

全長：196m 全幅：17m  
排水量：8,500トン  
乗組員：850人  
最高速度：34ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：20.3cm砲10門  
対空砲 超大型：8門  
大型：4門  
中型：0挺  
小型：2挺  
魚雷：93式魚雷 12

### ・航空機

格納能力：3機  
発艦能力：2機  
着艦能力：1機  
種類：E13A 零式水上偵察機 3機

## ■那智級



### ・一般データ

全長：201m 全幅：17m  
排水量：10,000トン  
乗組員：773人  
最高速度：34ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：20.3cm砲10門  
対空砲 超大型：4門  
大型：2門  
中型：0挺  
小型：2挺  
魚雷：93式魚雷 16

### ・航空機

格納能力：2機  
発艦能力：2機  
着艦能力：1機  
種類：E13A 零式水上偵察機 2機

## ■高雄級



### ・一般データ

全長：201m 全幅：17m  
排水量：9,850トン  
乗組員：773人  
最高速度：34ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：20.3cm砲10門  
対空砲 超大型：4門  
大型：2門  
中型：0挺  
小型：2挺  
魚雷：93式魚雷 16

### ・航空機

格納能力：3機  
発艦能力：2機  
着艦能力：1機  
種類：E13A 零式水上偵察機 3機

## ■利根級



### ・一般データ

全長：197m 全幅：18m  
排水量：11,215トン  
乗組員：850人  
最高速度：35ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：18ノット  
積載量：1,500

### ・火器

主砲：20.3cm砲8門  
対空砲 超大型：8門  
大型：0門  
中型：12挺  
小型：2挺  
魚雷：93式魚雷 12

### ・航空機

格納能力：6機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：E13A 零式水上偵察機 6機

## 軽巡洋艦

### ■長良級



### ・一般データ

全長：162m 全幅：13m  
排水量：5,170トン  
乗組員：438人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：10ノット  
積載量：2,000

### ・火器

主砲：14cm砲7門  
対空砲 超大型：2門  
大型：0門  
中型：0挺  
小型：2挺  
魚雷：8式魚雷 8

### ・航空機

格納能力：1機  
発艦能力：1機  
着艦能力：1機  
種類：E13A 零式水上偵察機 1機

### ■川内級



### ・一般データ

全長：162m 全幅：14m  
排水量：5,195トン  
乗組員：450人  
最高速度：35ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：15ノット  
積載量：2,000

### ・火器

主砲：14cm砲7門  
対空砲 超大型：2門  
大型：0門  
中型：0挺  
小型：2挺  
魚雷：8式魚雷 8

### ・航空機

格納能力：1機  
発艦能力：1機  
着艦能力：1機  
種類：E13A 零式水上偵察機 1機

### ■天龍級



### ・一般データ

全長：138m 全幅：12m  
排水量：3,230トン  
乗組員：332人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：10ノット  
積載量：2,000

### ・火器

主砲：14cm砲4門  
対空砲 超大型：2門  
大型：0門  
中型：0挺  
小型：2挺  
魚雷：8式魚雷 6

### ・航空機



## 水上機母艦

### ■千歳級



#### ・一般データ

全長：183m 全幅：20m  
排水量：11,023トン  
乗組員：300人  
最高速度：29ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：28ノット  
積載量：15,000

#### ・火器

対空砲 超大型：4門  
大型：0門  
中型：12挺  
小型：4挺

#### ・航空機

格納能力：12機  
発艦能力：4機  
着艦能力：4機  
種類：E13A 零式水上偵察機 12機

### ■神田丸級



#### ・一般データ

全長：136m 全幅：19m  
排水量：11,800トン  
乗組員：200人  
最高速度：14ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：14ノット  
積載量：20,000

#### ・火器

対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：4挺

#### ・航空機

格納能力：8機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：E13A 零式水上偵察機 8機

### ■日進級



#### ・一般データ

全長：183m 全幅：19m  
排水量：11,317トン  
乗組員：221人  
最高速度：29ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：18ノット  
積載量：10,000

#### ・火器

対空砲 超大型：4門  
大型：0門  
中型：12挺  
小型：4挺

#### ・航空機

格納能力：12機  
発艦能力：4機  
着艦能力：12機  
種類：E13A 零式水上偵察機 12機

## 駆逐艦

### ■朝潮級



#### ・一般データ

全長：117m 全幅：10m  
排水量：1,961トン  
乗組員：200人  
最高速度：35ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：10ノット  
積載量：1,000

#### ・火器

主砲：12.7cm砲6門  
対空砲 超大型：0門  
大型：4門  
中型：0挺  
小型：4挺  
魚雷：93式魚雷 8

### ■吹雪級



#### ・一般データ

全長：117m 全幅：10m  
排水量：1,750トン  
乗組員：197人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

#### ・火器

主砲：12.7cm砲6門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：2挺  
小型：4挺  
魚雷：93式魚雷 9

### ■暁級



#### ・一般データ

全長：112m 全幅：10m  
排水量：1,680トン  
乗組員：197人  
最高速度：38ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

#### ・火器

主砲：12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：14門  
中型：4挺  
小型：4挺  
魚雷：93式魚雷 9

### ■初春級



#### ・一般データ

全長：109m 全幅：10m  
排水量：1,490トン  
乗組員：200人  
最高速度：37ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：15ノット  
積載量：1,000

#### ・火器

主砲：12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：2挺  
小型：4挺  
魚雷：93式魚雷 6

## ■陽炎級



### ・一般データ

全長：117m 全幅：10m  
排水量：2,033トン  
乗組員：240人  
最高速度：35ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：10ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：12.7cm砲 6門  
対空砲 超大型：0門  
大型：4門  
中型：0挺  
小型：4挺  
魚雷：93式魚雷 8

## ■峯風級



### ・一般データ

全長：99m 全幅：9m  
排水量：1,345トン  
乗組員：148人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：12cm砲 4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：0挺  
小型：4挺  
魚雷：8式魚雷 4

## ■神風級



### ・一般データ

全長：99m 全幅：9m  
排水量：1,400トン  
乗組員：148人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：12cm砲 3門  
対空砲 超大型：0門  
大型：10門  
中型：0挺  
小型：4挺  
魚雷：8式魚雷 6

## ■縦級



### ・一般データ

全長：95m 全幅：9m  
排水量：825トン  
乗組員：120人  
最高速度：20ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：14ノット  
積載量：1,500

### ・火器

主砲：10.2cm砲 2門  
対空砲 超大型：0門  
大型：2門  
中型：5挺  
小型：4挺

## ■睦月級



### ・一般データ

全長：97m 全幅：9m  
排水量：1,315トン  
乗組員：150人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：15ノット  
積載量：1,500

### ・火器

主砲：12cm砲 2門  
対空砲 超大型：0門  
大型：10門  
中型：0挺  
小型：4挺  
魚雷：8式魚雷 6

## ■夕雲級



### ・一般データ

全長：117m 全幅：10m  
排水量：2,077トン  
乗組員：288人  
最高速度：35ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：10ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：12.7cm砲 6門  
対空砲 超大型：0門  
大型：4門  
中型：0挺  
小型：4挺  
魚雷：93式魚雷 8

## ■白露級



### ・一般データ

全長：107m 全幅：10m  
排水量：1,680トン  
乗組員：197人  
最高速度：34ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：15ノット  
積載量：1,000

### ・火器

主砲：12.7cm砲 5門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：2挺  
小型：4挺  
魚雷：93式魚雷 8



## 輸送船

### ■商船改造艦



#### ・一般データ

全長：136m 全幅：17m  
排水量：6,871トン  
乗組員：200人  
最高速度：14ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：12ノット  
積載量：20,000

#### ・火器

対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：4挺

## 連合軍

### 戦艦

### ■ノースカロライナ級



#### ・一般データ

全長：221m 全幅：32m  
排水量：37,848トン  
乗組員：1,880人  
最高速度：28ノット  
修理部隊：6部隊  
排水ポンプ：6器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：40cm砲9門  
副砲：12.7cm砲20門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：16挺  
小型：12挺

#### ・航空機

格納能力：3機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：OS 2U キングフィッシャー 3機

### ■サウスダコタ級



#### ・一般データ

全長：206m 全幅：32m  
排水量：37,970トン  
乗組員：1,793人  
最高速度：28ノット  
修理部隊：6部隊  
排水ポンプ：6器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：40cm砲9門  
副砲：12.7cm砲16門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：12挺  
小型：12挺

#### ・航空機

格納能力：3機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：OS 2U キングフィッシャー 3機

## 空母

### ■レキシントン級



#### ・一般データ

全長：267m 全幅：31m  
排水量：37,681トン  
乗組員：2,327人  
最高速度：33ノット  
修理部隊：6部隊  
排水ポンプ：6器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

#### ・火器

対空砲 超大型：16門  
大型：16門  
中型：30挺  
小型：48挺

#### ・航空機

格納能力：96機  
発艦能力：48機  
着艦能力：96機  
種類：F 4 F 4 ワイルドキャット 36機  
SBD 2 ドントレス 24機  
TBF アベンジャー 24機

### ■ロングアイランド級



#### ・一般データ

全長：148m 全幅：20m  
排水量：11,800トン  
乗組員：856人  
最高速度：17ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

#### ・火器

対空砲 超大型：3門  
大型：0門  
中型：0挺  
小型：4挺

#### ・航空機

格納能力：16機  
発艦能力：16機  
着艦能力：16機  
種類：F 4 F 4 ワイルドキャット 6機  
SBD 2 ドントレス 5機  
TBF アベンジャー 5機

## ■ワスプ級



### ・一般データ

全長：218m 全幅：24m  
排水量：14,700トン  
乗組員：2,167人  
最高速度：30ノット  
修理部隊：6 部隊  
排水ポンプ：6 器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

対空砲 超大型：8 門  
大型：0 門  
中型：16挺  
小型：24挺

### ・航空機

格納能力：96機  
発艦能力：48機  
着艦能力：96機  
種類：F4F4 ワイルドキャット 36機  
SBD2 ドントレス 24機  
TBF アベンジャー 24機

## ■ヨークタウン級



### ・一般データ

全長：250m 全幅：25m  
排水量：19,875トン  
乗組員：2,175人  
最高速度：33ノット  
修理部隊：6 部隊  
排水ポンプ：6 器  
巡航速度：14ノット  
積載量：0

### ・火器

対空砲 超大型：8 門  
大型：0 門  
中型：16挺  
小型：24挺

### ・航空機

格納能力：96機  
発艦能力：48機  
着艦能力：96機  
種類：F4F4 ワイルドキャット 36機  
SBD2 ドントレス 24機  
TBF アベンジャー 24機

## 重巡洋艦

## ■オーストラリア級



### ・一般データ

全長：179m 全幅：20m  
排水量：10,900トン  
乗組員：700人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4 部隊  
排水ポンプ：4 器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C50 20.3cm砲 8 門  
対空砲 超大型：8 門  
大型：0 門  
中型：16挺  
小型：0 挺  
魚雷：mk.IV 8

### ・航空機

格納能力：0 機  
発艦能力：0 機  
着艦能力：0 機

## ■ブルックリン級



### ・一般データ

全長：184m 全幅：18m  
排水量：9,767トン  
乗組員：868人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4 部隊  
排水ポンプ：4 器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C47 15.2cm砲 15門  
対空砲 超大型：8 門  
大型：0 門  
中型：0 挺  
小型：8 挺

### ・航空機

格納能力：4 機  
発艦能力：2 機  
着艦能力：2 機  
種類：OS2U キングフィッシャー 4 機

## ■キャンペラ級



### ・一般データ

全長：191m 全幅：20m  
排水量：10,900トン  
乗組員：700人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4 部隊  
排水ポンプ：4 器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C50 20.3cm砲 8 門  
対空砲 超大型：4 門  
大型：0 門  
中型：16挺  
小型：0 挺  
魚雷：mk.IV 8

### ・航空機

格納能力：0 機  
発艦能力：0 機  
着艦能力：0 機

## ■ニューオリンズ級



### ・一般データ

全長：175m 全幅：18m  
排水量：10,136トン  
乗組員：868人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4 部隊  
排水ポンプ：4 器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C55 20.3cm砲 9 門  
対空砲 超大型：8 門  
大型：0 門  
中型：28挺  
小型：0 挺

### ・航空機

格納能力：4 機  
発艦能力：2 機  
着艦能力：2 機  
種類：OS2U キングフィッシャー 4 機



## ■ノーザンブトン級



### ・一般データ

全長：176m 全幅：20m  
排水量：9,006トン  
乗組員：734人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C55 20.3cm砲9門  
対空砲 超大型：8門  
大型：20門  
中型：20挺  
小型：0挺

### ・航空機

格納能力：4機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：OS2U キングフィッシャー 4機

## ■ベンサコーラ級



### ・一般データ

全長：177m 全幅：19m  
排水量：9,097トン  
乗組員：631人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C55 20.3cm砲10門  
対空砲 超大型：4門  
大型：24門  
中型：0挺  
小型：0挺

### ・航空機

格納能力：4機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：OS2U キングフィッシャー 4機

## ■パース級



### ・一般データ

全長：170m 全幅：17m  
排水量：9,420トン  
乗組員：570人  
最高速度：33ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C50 15.2cm砲8門  
対空砲 超大型：8門  
大型：8門  
中型：4挺  
小型：0挺  
魚雷：18、1インチ 8

### ・航空機

格納能力：1機  
発艦能力：1機  
着艦能力：1機

## ■ポートランド級



### ・一般データ

全長：185m 全幅：20m  
排水量：10,258トン  
乗組員：807人  
最高速度：33ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C55 20.3cm砲9門  
対空砲 超大型：8門  
大型：24門  
中型：12挺  
小型：0挺

### ・航空機

格納能力：4機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：OS2U キングフィッシャー 4機

## ■ウイチタ級



### ・一般データ

全長：184m 全幅：18m  
排水量：10,589トン  
乗組員：929人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C55 20.3cm砲9門  
対空砲 超大型：8門  
大型：0門  
中型：0挺  
小型：8挺

### ・航空機

格納能力：4機  
発艦能力：2機  
着艦能力：2機  
種類：OS2U キングフィッシャー 4機

## 軽巡洋艦

## ■アトランタ級



### ・一般データ

全長：164m 全幅：16m  
排水量：6,718トン  
乗組員：623人  
最高速度：32ノット  
修理部隊：4部隊  
排水ポンプ：4器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲16門  
対空砲 超大型：0門  
大型：10門  
中型：8挺  
小型：0挺  
魚雷：MK.15魚雷 8

### ・航空機

## 駆逐艦

### ■ベイグリー級



#### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,646トン  
乗組員：158人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：14ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：6挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 16

### ■ベンハム2級



#### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,637トン  
乗組員：184人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 8

### ■ベンハム1級



#### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,637トン  
乗組員：184人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 16

### ■ベンソン1級



#### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,839トン  
乗組員：208人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲5門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：6挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 10

### ■ベンソン2級



#### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,839トン  
乗組員：208人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 5

### ■ファロウ級



#### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,395トン  
乗組員：250人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：8挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 8

### ■ベンソン3級



#### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,839トン  
乗組員：208人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 10

### ■フレッチャー級



#### ・一般データ

全長：114m 全幅：12m  
排水量：2,325トン  
乗組員：273人  
最高速度：38ノット  
修理部隊：3部隊  
排水ポンプ：3器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

#### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲5門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：8挺  
小型：4挺  
魚雷：MK.15魚雷 10



## ■マーハン級



### ・一般データ

全長：103m 全幅：10m  
排水量：1,488トン  
乗組員：158人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲5門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：4挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 12

## ■ポーター級



### ・一般データ

全長：103m 全幅：11m  
排水量：1,834トン  
乗組員：194人  
最高速度：36ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲6門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：12挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 8

## ■シムス級



### ・一般データ

全長：105m 全幅：10m  
排水量：1,764トン  
乗組員：192人  
最高速度：35ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：12ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲4門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：8挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 8

## ■ソマーズ級



### ・一般データ

全長：115m 全幅：11m  
排水量：2,047トン  
乗組員：294人  
最高速度：37ノット  
修理部隊：2部隊  
排水ポンプ：2器  
巡航速度：15ノット  
積載量：0

### ・火器

主砲：C38 12.7cm砲8門  
対空砲 超大型：0門  
大型：0門  
中型：12挺  
小型：2挺  
魚雷：MK.15魚雷 8

## ■高速輸送型



### ・一般データ

全長：95m 全幅：9m  
排水量：1,190トン  
乗組員：150人  
最高速度：18ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：12ノット  
積載量：4,000

### ・火器

主砲：C50 10.2cm砲2門  
対空砲 超大型：0門  
大型：2門  
中型：5挺  
小型：4挺

## 輸送船

### ■US



### ・一般データ

全長：132m 全幅：17m  
排水量：13,095トン  
乗組員：404人  
最高速度：14ノット  
修理部隊：1部隊  
排水ポンプ：1器  
巡航速度：10ノット  
積載量：30,000

### ・火器

対空砲 超大型：0門  
大型：4門  
中型：4挺  
小型：4挺

## ご注意

- 1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

※Windowsは、米国Microsoft社の商標です。

※本製品はLHA.EXE（著作権者：吉崎栄泰氏）を用いてディスク容量を圧縮しています。  
吉崎栄泰氏には厚く御礼申し上げます。

(C)1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

(C)1995 SystemSoft under licence from Strategic Simulations, Inc.

商品に関する技術的なお問い合わせは……

ユーザーサポート専用電話 Tel 092-752-5278

月～金 9:30～12:00・13:00～17:00（祝祭日を除く）



 **SystemSoft**

# 大海戦コレクションのインストールについて

この度は「大海戦 ソロモン1942-1943」をお買上げいただきまして、誠にありがとうございます。「大海戦コレクション」は「大海戦」で使用されております美しいビジュアル11枚と、迫力のある効果音32種類を収録しております。

このデータは、日本語MS-Windows3.1上で表示または再生することができます。また、以下の環境が必要となります。

- 日本語MS-Windows3.1が動作する環境
- Windowsアクセラレータボード
- PCM音源ユニット
- 4M Byte以上の空き容量があるハードディスク

## ★★★★★★★★★★★★★ 大海戦コレクション ★★★★★★★★★★★★★★

大海戦コレクションは以下のファイルで構成されています。

### README.TXT

大海戦コレクションのインストールについて、詳しく書かれたドキュメントです。

### INST.BAT

大海戦コレクションをインストールする為のバッチファイルです。

### WALL.CG.EXE

大海戦のウインドウズ用壁紙です。全部で11種類の壁紙が圧縮されています。

### WAV.EXE

大海戦のウインドウズ用効果音です。全部で32種類の効果音が圧縮されています。

## ★★★★★★★★★ 大海戦コレクションのインストール ★★★★★★★★★★★

### ●MS-DOSの環境で壁紙をハードディスクへコピーする

- (1) MS-DOSのプログラムを起動します。
- (2) 大海戦コレクションのフロッピーディスクが挿入されているディスクドライブをコマンド入力して指定します。  
例：Cドライブにフロッピーディスクを挿入した場合は、  
C:  
と入力して、リターンキーを押します。
- (3) ウィンドウズディレクトリ (DIR: WINDOWS) のあるドライブを指定して、インストールバッチ (FILE: INST.BAT) を実行します。  
例：AドライブにWINDOWSディレクトリがある場合は、  
INST A:  
と入力して、リターンキーを押します。  
注意：ウィンドウズのディレクトリ名がWINDOWSでない場合はウィンドウズのディレクトリ名を直接指定して下さい。  
例えば、ウィンドウズディレクトリがWINの場合は、  
INST A:¥WIN  
と入力してリターンキーを押します。
- (4) インストーラーの指示に従い、インストールを行って下さい。  
大海戦の壁紙 (DIR: WINDOWSへコピー) と効果音 (DIR: WINDOWS¥KOUKAONへコピー) がハードディスクへインストールされます。

### ●Windowsの環境で壁紙をハードディスクへコピーする

- (1) Windowsのプログラマナーを開きます。
- (2) メインを開きます。
- (3) ファイルマネージャーを開きます。
- (4) フロッピーディスクが挿入されているドライブを選択します。
- (5) インストールバッチを選択して《ファイルメニュー》より、《名前を指定して実行》を選びます。



- (6) ウィンドウズディレクトリ (DIR: WINDOWS) のあるドライブを指定して、インストールバッチ (FILE: INST.BAT) を実行します。  
例: AドライブにWINDOWSディレクトリがある場合は、  
INST A: または INST.BAT A:  
と入力して、《OK》ボタンを押します。  
注意: ウィンドウズのディレクトリ名がWINDOWSでない場合はウィンドウズのディレクトリ名を直接指定して下さい。  
例えば、ウィンドウズディレクトリがWINの場合は、  
INST A:¥WIN  
と入力して、《OK》ボタンを押します。
- (7) インストーラーの指示に従い、インストールを行って下さい。  
大海戦の壁紙 (DIR: WINDOWSへコピー) と効果音 (DIR: WINDOWS¥KOUKAONへコピー) がハードディスクへインストールされます。

## ★★★★★★★★★★ 壁紙と効果音を設定する ★★★★★★★★★★

### ●壁紙として表示させる

- (1) Windowsのプログラマナーを開きます。
- (2) メインを開きます。
- (3) コントロールパネルを開きます。
- (4) 画面のデザインを開きます。  
「画面デザインの設定」のダイアログボックスが表示されます。
- (5) 「壁紙」のファイル名指定より、大海戦の壁紙ファイル (FILE: WALL\_???.BMP) を選択します。
- (6) 《OK》ボタンを押すことにより、選択したファイルを壁紙として表示させることができます。

### ●効果音をウィンドウズの各場面で鳴らす

- (1) Windowsのプログラマナーを開きます。
- (2) メインを開きます。
- (3) コントロールパネルを開きます。
- (4) サウンドを開きます。  
「サウンドの設定」のダイアログボックスが表示されます。
- (5) 「音を鳴らす場面」より、効果音を鳴らしたい場面を選択します。
- (6) 「サウンドファイルの選択」より、インストールされた効果音のディレクトリ (DIR: KOUKAON) を開きます。  
サウンドの設定をウィンドウズインストール時のデフォルトの設定にされている方は、「サウンドファイルの選択」の中に効果音ディレクトリ (DIR: KOUKAON) が存在します。  
もし、効果音ディレクトリ (DIR: KOUKAON) が存在しない方はウィンドウズディレクトリ (DIR: WINDOWS) に移動することにより、効果音ディレクトリ (DIR: KOUKAON) を確認することができます。
- (7) 大海戦の効果音ファイルを選択します。  
《テスト》ボタンを押すことにより、選択された効果音を鳴らすことができます。
- (8) 《OK》ボタンを押すことにより、選択した効果音を設定することができます。

## ★★★★★★★★★★ コピーライト ★★★★★★★★★★

Copyright (c) 1993 Strategic Simulation, Inc. All Right Reserved.

Copyright (c) 1995 SystemSoft under license from Strategic Simulation, Inc.

Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

「大海戦コレクション」はLHA.EXE (作者: 吉崎 栄泰) を用いてディスク容量を圧縮しています。  
吉崎氏にはこの場を借りまして、厚くお礼申し上げます。



株式会社システムソフト

〒810 福岡市中央区天神3-10-30







ゲームディスク1

2HD  
PC-9821シリーズ  
PC-9801シリーズ  
(要256色)

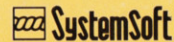


© 1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.  
© 1995 SystemSoft under license from Strategic Simulations, Inc.



ゲームディスク2

2HD  
PC-9821シリーズ  
PC-9801シリーズ  
(要256色)

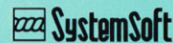


© 1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.  
© 1995 SystemSoft under license from Strategic Simulations, Inc.



ゲームディスク3

2HD  
PC-9821シリーズ  
PC-9801シリーズ  
(要256色)



© 1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.  
© 1995 SystemSoft under license from Strategic Simulations, Inc.



ゲームディスク4

2HD  
PC-9821シリーズ  
PC-9801シリーズ  
(要256色)

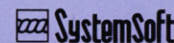


© 1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.  
© 1995 SystemSoft under license from Strategic Simulations, Inc.



大海戦Windows  
コレクション

2HD  
PC-9821シリーズ  
PC-9801シリーズ  
(要256色)



© 1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.  
© 1995 SystemSoft under license from Strategic Simulations, Inc.

