

イラスト：小林源文

第二次世界大戦シリーズ
(ブリッツクリークⅠ)

PanzerKeil

パンツァーカイル

User's Manual

PC-9800シリーズ

 SystemSoft

はじめに

このたびは、『パンツァーカイル（ブリッツクリークⅡ）』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲーム前にこのマニュアルをよくお読みください。

マニュアルの構成は以下のようになっています。

1. まず確認してください
……プレイするために必要な機器などについて解説します。
2. ゲーム前に必要な準備
……MS-DOS のインストールと、ゲームの起動手順などについて解説します。
3. ゲームの概略
……ゲームの基本的な構成について解説します。
4. 作戦指令発令
……ゲームを起動してから、解説画面までを解説します。
5. 部隊編成
……あなたの部下となる部隊を編成する方法を解説します。
6. 『パンツァーカイル』開始！
……基本的なゲームの操作手順について解説します。
7. 補助メニュー
……ゲーム環境の設定などを行う補助メニューについて解説します。

※マニュアルの写真で使用しているデータは開発中のものです。一部製品とは異なる場合があります。

※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。

それでは、『パンツァーカイル』の世界をお楽しみください。

目次

●はじめに	1
-------------	---

1. まず確認してください

4

1-1	製品構成	4
1-2	動作環境	4
1-3	MS-DOS	5

2. ゲーム前に必要な準備

6

2-1	MS-DOSのインストール	6
2-2	『パンツァーカイル』の起動と終了	8
2-3	ユーザーディスクの作成	9

3. ゲームの概略

10

3-1	ゲーム背景	10
3-2	基本的なゲームの流れ	10

4. 作戦指令発令

15

4-1	スタート画面	15
4-2	解説画面	16

5. 部隊編成

18

5-1	編成画面	18
5-2	部隊編成の手順	20

6. 『パンツァーカイル』開始!

24

6-1	部隊の配置	24
6-2	ターンの流れ	24
6-3	ゲーム画面	26
6-4	ゲーム画面の基本	27
6-5	移動	29
6-6	攻撃/戦闘	30
6-7	航空・砲撃支援	34
6-8	HELP	36
6-9	司令部	37

7. 補助メニュー

39

7-1	部隊表	39
7-2	表類	40
7-3	支援	44
7-4	次部隊	44
7-5	環境設定	44
7-6	フェイズ終了	46

●付録	47
1. 全メニュー一覧	47
2. 兵器データの見方	48
3. 地形一覧	50

●98NOTEをご使用の方へ	52
----------------------	----

●索引	56
-----------	----

まず確認してください

はじめに、『パンツァーカイル』をプレイするために必要な環境について説明します。
ご自分のシステムをよく確認してください。

1-1 製品構成

まずは、パッケージの中身をご確認ください。

『パンツァーカイル』のパッケージには以下の物が含まれています。

(1) 『パンツァーカイル』ゲームディスク 1	1 枚
(2) 『パンツァーカイル』ゲームディスク 2	1 枚
(3) 『パンツァーカイル』ユーザーズマニュアル	1 冊
(4) 『パンツァーカイル』解説ブック	1 冊
(5) アンケートはがき/ソフトウェア保証書	1 枚

1-2 動作環境

◆パソコン本体

『パンツァーカイル』は、以下のパソコンで動作します。

PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX

PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF

PC-9801N/NV/NS

PC-98DO/DO+

【注意】 PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。

PC-9801VFでは外付けの1MBタイプのディスクユニットが必要です。

PC-9801VF/VM2では16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。

◆周辺機器

- アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。

※デジタルRGBには対応していません。

- パソコン本体に640KB以上のRAMが必要です。

- 2ドライブが必要です。

- 本製品はハードディスクでの使用を保証していません。

- マウス専用のため、バスマウスが必要です。

※シリアルマウスには対応していません。

【注意】 NEC純正のディスクユニットおよび周辺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。

1-3 MS-DOS

以下のNEC製MS-DOSシステムが必要です。

●Ver2.11

ASCII版/PS-98-121/122/123

●Ver3.10

PS-98-125/125改/127/129/011/012

●Ver3.30 (A/B/C)

PS-98-013/014/015/016/017/018/019

※本製品にはMS-DOSは付属していません。

2-1 MS-DOS のインストール

『パンツァーカイル』をプレイするためには、ゲームディスク1にMS-DOSを組み込む必要があります。この組み込みのことをインストールといいます。

※ゲームディスク2には、MS-DOSを組み込む必要はありません。

MS-DOS の起動手順

- ①日本語 MS-DOS のシステムディスクを用意します。
※日本語 MS-DOS のシステムディスクは、NEC純正のVer2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B/Cを使用してください。
- ②周辺機器、本体の順で電源を入れます。
※内容が壊れる恐れがありますので、必ずディスクは抜いておきます。
- ③ MS-DOS のシステムディスクをドライブA（1と番号が付いた方）にセットして、MS-DOS のシステムを起動します。
- ④「日付を入力してください」と表示されたときは、リターンキーを2回、「MS-DOS コマンドメニュー」が表示されたときは、[STOP] キーか、[CTRL] キー+ [C] キーを押します。

※以上の手順でMS-DOSのコマンド入力待ち（A>と表示されます）にならなかったときは、リセットボタンを押して①からの手順をやり直してください。

【注意】MS-DOSバージョン3.30Cをご使用の方へ

MS-DOSの起動時に、「MS-DOSコマンドメニュー」ではなく「インストールコマンド画面」が表示されることがあります。この場合は、[ESC] キーを押し、[はい] を選択してMS-DOSコマンドメニューを表示させてから、[STOP] キーか、[CTRL] キー+ [C] キーを押してください。

インストール手順

- ①「MS-DOS起動手順」にしたがってMS-DOSを起動します。
- ②『パンツァーカイル』のゲームディスク1を、書き込み可能な状態（5インチの場合はプロテクトシールを貼がします。3.5インチの場合はプロテクトノッチを閉じます）にし、ドライブB（2と番号が付いた方）に入れます。
- ③MS-DOSのコマンド入力待ち（A>と表示されます）の状態を確認し、

```
A>B:↵
B>SYSCOPY↵
```

の下線の部分を入力します。

- ④しばらくすると、次のようなメッセージが表示されます。

ドライブAにMS-DOSのシステムディスクを入れてください。
ドライブBにゲームディスク1を入れてください。
準備ができたならどれかキーを押してください。

- ⑤ドライブの中のディスクを確認してリターンキーを押します。
- ⑥ドライブが作業中であることを示す赤ランプが点滅し、「インストール中」と表示されます。
- ⑦インストールが終了、以下のように表示されます。

インストールを終了しました。
ゲームディスク1をドライブAにセットして、
本体のリセットボタンを押してください。

指示に従い、ゲームディスク1をドライブAに入れてリセットボタンを押すと、『パンツァーカイル』が起動します。

- 【注意】ゲームディスク1は書き込み禁止（5インチはプロテクトシールを貼り、3.5インチはプロテクトノッチを開きます）の状態で使用してください。

2-2 『パンツァーカイル』の起動と終了

インストールなどの準備が終わったら、いよいよ『パンツァーカイル』を起動してみましょう。ここでは、起動と終了の方法を説明します。

起動手順

- ①まず、周辺機器、パソコン本体の順で電源をONにします。
※ディスクが壊れる恐れがありますので、『パンツァーカイル』のゲームディスクは抜いておきます。
- ②『パンツァーカイル』のゲームディスク1をドライブAに入れます。
- ③リセットボタンを押します。

【注意】 以上の操作で最初に表示される「ディスプレイ選択メニュー」が表示されないときは、もう1度リセットボタンを押してみます。それでもだめならば、MS-DOSがインストールされていないか、パソコン本体のメモリが足りないなどの原因が考えられます。インストールをやり直してみるか、ハードウェアの設定の確認をしてください。

終了手順

- ①ゲーム画面から補助メニューの「環境設定」アイコンを左クリックします(→P.39)。
- ②サブメニューの「ゲーム中止」を左クリックします(→P.46)。
- ③確認メニューの「決定」を左クリックします(ここで「中止」を左クリックするか単に右クリックすると、ゲーム画面に戻ることができます)。
- ④スタート画面が表示されますので、スタートメニューの「END GAME」を選び、メッセージに従いディスクを抜いて電源を切ってください。

2-3 ユーザーディスクの作成

プレイ中のゲームデータを保存するディスクのことを、「ユーザーディスク」といいます。ゲーム中にはユーザーディスクを作成することができませんので、まずはじめに1枚は作成しておくことをおすすめします(ユーザーディスクには、1枚につき1つのゲームデータを保存することができます)。

ユーザーディスクの作成には、オープニング画面に続いて表示される「スタート画面」の中の「ユーザーディスクの作成」メニューを使用します。

【注意】 ユーザーディスクを作成するためにはブランクディスク(2HDタイプの新品、または内容を失ってもよいディスク)が必要です。
ユーザーディスクの作成を行うと、そのディスクに以前記録されていた内容はすべて失われます。

ユーザーディスク作成手順

- ①スタート画面のメニューから「ユーザーディスクの作成」を選択します。以下のメッセージが表示されますので、指示通りにディスクを入れ換えて左クリックします。

ドライブAに、ゲームディスク2を入れてください。
ドライブBに、2HDのディスクを入れてください。
準備ができたなら、左クリックしてください。

- ②シナリオ選択メニューが表示され、プレイするシナリオにカーソルを合わせ左クリックします。
- ③以下のメッセージが表示されます。

作業中です。しばらくお待ちください。

- ④ユーザーディスクの作成が終了すると、以下のように表示されます。

作業を終了しました。
ドライブAにゲームディスク1を入れて、左クリックしてください。

実際のゲームを開始する前に、『パンツァーカイル』がどういうゲームなのかを簡単に説明しましょう。

3-1 ゲーム背景

『パンツァーカイル』は、第二次世界大戦の枢軸軍と連合軍の戦いを再現するキャンペーンタイプのシミュレーションゲームです。プレイヤーはドイツ軍の装甲師団長となり、ヨーロッパの全土を転戦していきます。その役割りは、部隊の編成から戦場での指揮まで、実際の装甲師団長とまったく同じです。もちろん、ドイツ軍に勝利をもたらすためには、総合的な能力が要求されます。

◆ゲームの目的

『パンツァーカイル』の装甲師団は転戦していきます。もちろん最終的な目的はドイツ軍を勝利に導くことですが、各戦地での目的は、軍事上の重要な地点を確保することにあります。

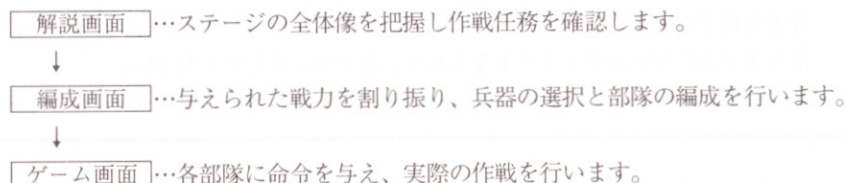
3-2 基本的なゲームの流れ

『パンツァーカイル』では、転戦をステージで表現しています。プレイヤーはステージクリアを繰り返し、最終的な勝利を目指すのです。

◆1ステージの流れ

1ステージの構成を簡単に説明しましょう。

まずはじめに作戦指令が発令されます（P.16解説画面）。その指令を達成するため、師団長は与えられた戦力で部隊を編成します（P.18編成画面）。次に、編成した部隊をひきいて戦地に乗り込みます。そこで、重要地点を確保するために、部隊の移動、戦闘、支援など、さまざまな行動命令を配下の部隊に与えていくのです（P.26ゲーム画面）。

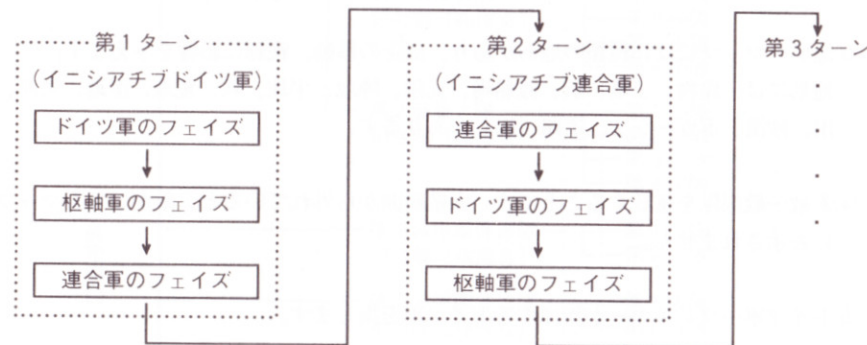


◆ターンとフェイズ

シミュレーションゲームは、「ターン」と「フェイズ」という手順にしたがって進行していきます。ターンとは、各プレイヤー1回ずつ、ひとまわりの手順を表し、フェイズとは1人のプレイヤーの1回の手順のことを表します。

『パンツァーカイル』のゲーム画面の進行をチャートにすると下のようになります。

★★ゲーム画面進行例★★



ターンのはじめに決定される攻撃順位（イニシアチブ）の順番で、それぞれのフェイズが進行していきます（P.25）。プレイヤーが配下の各部隊を指揮するのは、ドイツ軍のフェイズです（他の軍はコンピュータが担当します）。

※枢軸軍は必ず「ドイツ軍」の後に手番がきます。

◆マルチシナリオ／エンディング

1つのステージが終了すると、すぐに次のステージがはじまりますが、ステージの流れは、前ステージの戦績によって違ったものとなります。また、最終的にプレイヤーが見るエンディングもいくつか用意されています。

※エンディングまでのステージ数も変化します。

◆シミュレーションゲーム用語

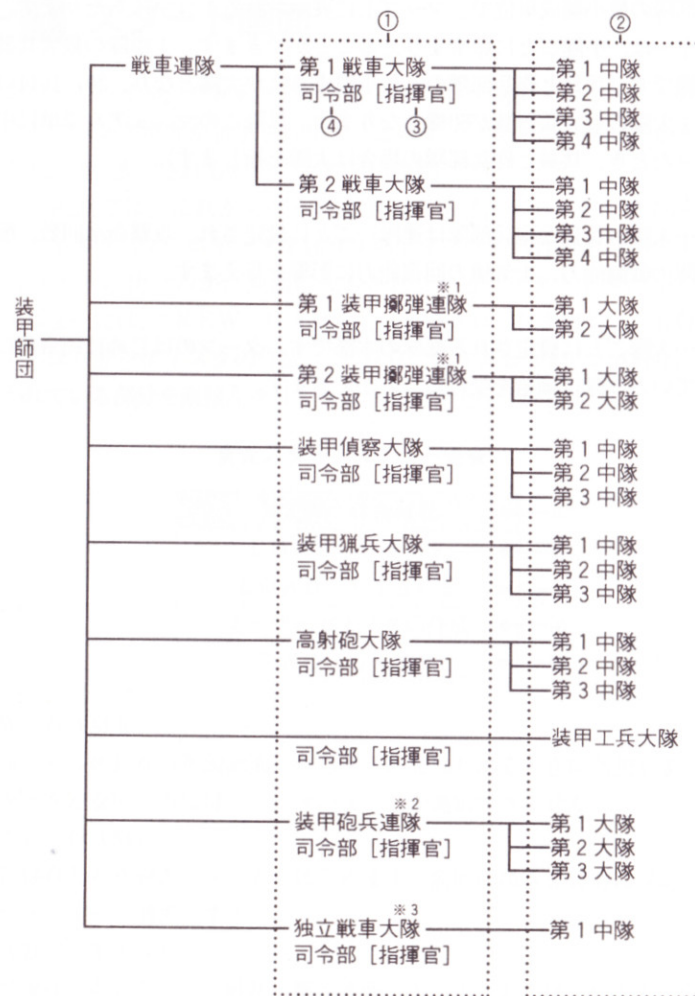
本マニュアルで使用する、シミュレーションゲームの用語を説明します。

- ①マップ…地図のことです。ゲームに登場するすべての地図をマップと呼びます。
- ②ヘックス…マップを構成する六角形のマスのことです。部隊（中隊）はこの上を移動します。地形、距離などを表す単位でもあります。
- ③地形…マップには16種類の地形があり、部隊の移動、戦闘に影響を与えます。
地形には、建物、工場、駅、渡船場、丘陵、陣地、平地、森、荒地、湿地、大河、川、砂漠、ボカージュ、道路（橋）があります。
- ④索敵…敵部隊を確認することです。索敵範囲から外れていると、敵がいてもマップに表示されません。
- ⑤ドイツ軍…プレイヤーが指揮するドイツ軍を指します。
- ⑥枢軸軍…友軍ドイツ軍、またはイタリア軍を指します。コンピュータが操作します。
- ⑦連合軍…アメリカ軍、イギリス軍、フランス軍、ソビエト軍、ポーランド軍を指します。コンピュータが操作します。

◆装甲師団の概念

プレイヤーが指揮するドイツ装甲師団は、最大で26中隊、司令部10部隊により編成されています。

★★ドイツ装甲師団の編成一覧★★



※1 ゲーム初期では「自動車化連隊」になっています。

※2 砲兵部隊は特殊な扱い（砲撃支援）になり、マップ上には表示されません。

※3 イベントの「部隊の増援」により登場します。

①大隊…いくつかの中隊で構成される部隊の編成単位です。各大隊ごとに指揮官と司令部が設定されます（兵員と砲兵部隊のみ、指揮官と司令部が設定されるのは連隊ごとになります。以降このマニュアルで単に大隊といったとき、兵員と砲兵部隊の場合は連隊を指します）。

②中隊…部隊の最小編成単位で、マップ上に表示される1コマにあたります。プレイヤーは、中隊ごとに命令を与えることができます。1中隊の最大兵器数は20機です（兵員と砲兵部隊のみ最小編成単位が大隊となり、特に兵員の場合は、1大隊の最大兵器数が60機となります。以降このマニュアルで単に中隊といったとき、兵員と砲兵部隊の場合は大隊を指します）。

③指揮官…大隊（兵員と砲兵部隊は連隊）ごとに設定され、攻撃命令回数、配下の部隊の戦闘能力、士気値の回復能力に影響を与えます。

④司令部…大隊ごとに設定される部隊の本部です。ターンのはじめに司令部に隣接している部隊は補給を受けることができます。

4

作戦指令発令(ゲーム開始から解説画面まで)

4-1 スタート画面

『パンツァーカイル』を起動すると「ディスプレイ選択メニュー」が表示され、選択後にオープニング画面が表示されます。このオープニングが終わるか途中で左クリックすると、次に表示されるのが「スタート画面」です。

スタート画面では、これからゲームをするマップ、ゲームデータの読み込みと、ユーザーディスク（ゲームデータを保存するディスク）の作成を行います。これらの操作を行うときに使うのが、画面に表示されている「スタートメニュー」です。スタートメニューには、「NEW GAME」、「LOAD GAME」、「LOAD STAGE」、「ユーザーディスクの作成」、「END GAME」の5つがあり、それぞれ文字の書かれている部分を直接左クリックすることで実行されます。

★★スタートメニュー★★

NEW GAME	①
LOAD GAME	②
LOAD STAGE	③
ユーザーディスクの作成	④
END GAME	⑤

①NEW GAME

第1ステージの最初（解説画面）からゲームをはじめるときに選択します。保存したゲームデータがないときには、このメニューしか選択できません。

②LOAD GAME

以前に保存した状態からゲームをはじめます。前回の続きを普通にプレイしたいときは、このメニューを選択します。

③LOAD STAGE

以前に保存したステージの最初（解説画面）からゲームをはじめます。保存データで作戦ミスをしてしまった場合など、そのステージの第1ターンからやり直すときに選択します。

※編成画面で保存した場合、編成画面での編成内容は保存時の状態のまま表示されます。

④ユーザーディスクの作成

プレイ中のゲームデータを保存するユーザーディスクを作成するメニューです。操作手順については「2-3 ユーザーディスクの作成」(P.9)を参照してください。

⑤END GAME

ゲームを終了するメニューです。メッセージに従って、ディスクを抜き、本体の電源を切ってください。

4-2 解説画面

スタート画面から[NEW GAME]か[LOAD STAGE]でゲームを開始すると「解説画面」が表示されます。ここでは、そのステージの作戦命令の内容が表示されます。

※[LOAD GAME]でゲームを開始したときには、解説画面は表示されません。

★★解説画面★★



①世界(勢力)地図…西はスペインから東はソ連までを含む、ヨーロッパ全土の地図が表示されます。

②日時/ステージ名…ゲーム中の日時とステージ名です。

③作戦命令書…今回の作戦の内容や、ゲーム中の戦況などが表示されます。

◆勝利目標

プレイヤーの目的は、作戦指令書に書かれている地点を確保することです。この地点を「勝利目標」と呼びます。勝利目標は自国の部隊をそこで移動を終了させることで確保することができます。一度確保すれば部隊が動いても自国の支配下にありますが、敵国の部隊が侵入すると取り返されてしまいます。

ステージ終了時に、どの程度勝利目標を確保しているかによって、次に進むステージと、次のステージに与えられる戦力が変化します(マルチシナリオ/編成ポイント)。



◆世界地図

世界地図には、現在のステージの位置と各国の重要都市が表示されます。占領下の識別の国旗が表示される重要都市は全部で25カ所です。

- ・ドイツ国内 …ベルリン、ボン
- ・西部戦線 …ロンドン、パリ、ルクセンブルク、コペンハーゲン、オスロ、ローマ、ジブラルタル
- ・東部戦線 …ワルシャワ、ブダペスト、ブカレスト、ベオグラード、アテネ、ヘルシンキ、ミンスク、キエフ、レニングラード、モスクワ、ロストフ、スターリングラード
- ・アフリカ戦線 …アルジェ、トリポリ、トブルク、カイロ

◆ステージの終了

各ステージには、終了までのターン数が設定されています。この終了ステージまで進行するか、どちらかの部隊が全滅するとその時点でステージ終了となります。

◆解説画面の終了

解説画面で右クリックすると[決定/中止]の確認メニューが表示されます(このときマウスカーソルはどこにあっても構いません)。解説画面を終了するときは[決定]を左クリックしてください。

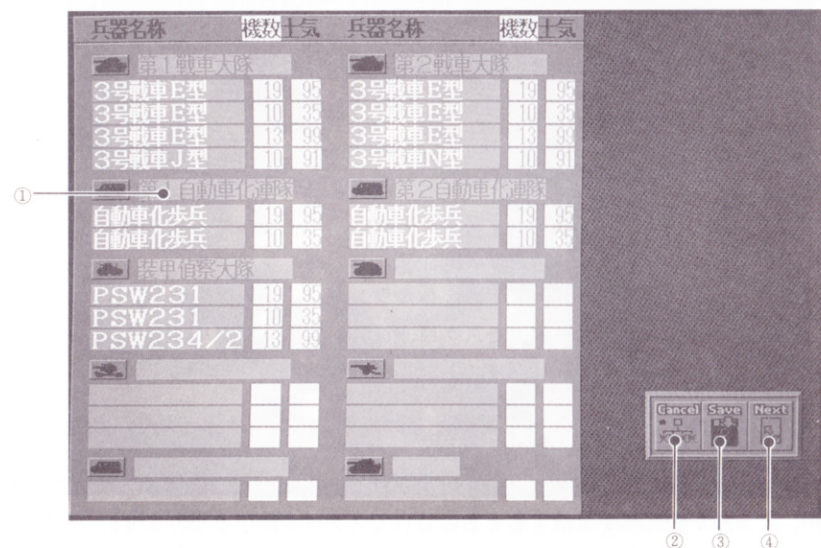
解説画面を終了すると、次の「編成画面」に進みます。

作戦に入る前準備として、与えられた戦力を配分するのが部隊編成です。部隊の兵器数を増やしたり、新しい部隊を作ったりして、そのステージの作戦内容にあった部隊を編成してください。

5-1 編成画面

解説画面を終了すると、「編成画面」が表示されます。編成画面では部隊の編成を行います。

★★編成画面★★



- ①部隊一覧…プレイヤーが指揮できる部隊の一覧が表示されます。
- ②取り消し…すべての編成をはじめの状態に戻します。
- ③保存…現在の部隊編成の状態で、ゲームデータを保存します。
- ④終了…編成画面を終了して、ゲーム画面に進みます。

◆部隊一覧

現在編成されている部隊の一覧表です。兵器名称、兵科シルエット、機数、士気値が表示されます。

- ・兵器名称…その中隊が持っている兵器名を表します。
- ・兵科シルエット…各大隊の兵科をシルエットで表示します。
- ・機数…部隊が何機の兵器を持っているかを表します。機数が多いほど中隊の攻撃力は高くなります。
- ・士気…部隊の兵士の士気の高さと練度を表します。この値が高いと攻撃力が高くなり、降伏しにくくなります（士気値が0になった部隊は降伏し、全滅してしまいます）。

※士気値は戦闘を行うたびに一定値分消費します。

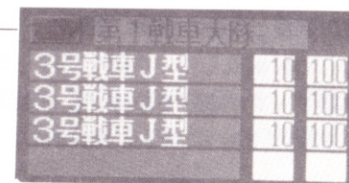
◆指揮官

各大隊には指揮官が設定されています。指揮官のデータは、編成画面の兵科シルエットの部分をクリックすると表示されます。

★★指揮官データ★★



★★部隊一覧★★



左クリック

指揮官の能力により、1ターンに攻撃命令を与えられる中隊数、中隊の戦闘能力、補給時の士気回復能力が変化します。それぞれのパラメータが表す意味は以下の通りです。

- ・C P…指揮ポイントのことです。1ターンの間、配下の中隊に何回攻撃命令を出せるかを表します。
- ・A P…攻撃ポイントのことです。戦闘時、配下の中隊の戦闘能力に影響を与えます。
- ・R P…回復ポイントのことです。補給時、配下の中隊の士気回復能力に影響を与えます。

5-2 部隊編成の手順

『パンツァーカイル』では、そのステージの編成画面で増強できる戦力を「**編成ポイント**」という数値で表します。各兵器には、1機手に入れるために必要な編成ポイントが決まっており、プレイヤーは、機数に応じた編成ポイントを支払って部隊を編成していきます。

第1ステージ開始時の編成ポイントはありません。そのため、部隊編成は行われません。以降のステージは、前のステージの戦績により計算された編成ポイントが与えられます。また、そのステージで使わなかった編成ポイントは、次のステージに持ち越すこともできます。

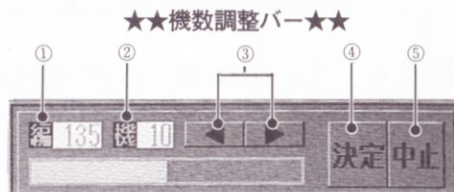
編成画面では、以下の部隊編成を行うことができます。

- ①新部隊の設立…新たに部隊を設立します。
- ②兵器の増強…兵器の種類を変更します。
- ③機数の補充…部隊の兵器数を増やします。

では、実際の部隊編成の手順を説明しましょう。

◆兵器数の調整と兵器の種類の選択

まずはじめに編成したい中隊を部隊一覧から選択します。すると、以下の機数調整バーと兵器パックが表示されます。機数調整バーで機数を、兵器パックで兵器の種類を設定します。



兵器名称を左クリックして兵器の種類を選択し、③機数調整アイコン（←、→）を左クリックして機数を設定します。

◆兵器データ

兵器パックの、⑦兵器シルエットを左クリックすると、その兵器の詳しいデータを見ることができます。

★★兵器データ★★



- 攻…基本的な攻撃力を表します。
- 防…基本的な防御力を表します。
- 貫…攻撃武器の貫通能力を表します。
- 装…兵器の装甲の厚さを表します。
- 索…索敵範囲（ヘックス数）を表します。
- タ…移動タイプを表します。
- 速…最も移動しやすい地形を、1ターンに何ヘックス移動できるかを表します。
- 燃…燃料をどれだけ持てるかを表します。
- 弾…弾薬をいくつ持てるかを表します。

※兵器データについては、「付録② 兵器データの見方」（P.48）を参照してください。

◆新部隊設立

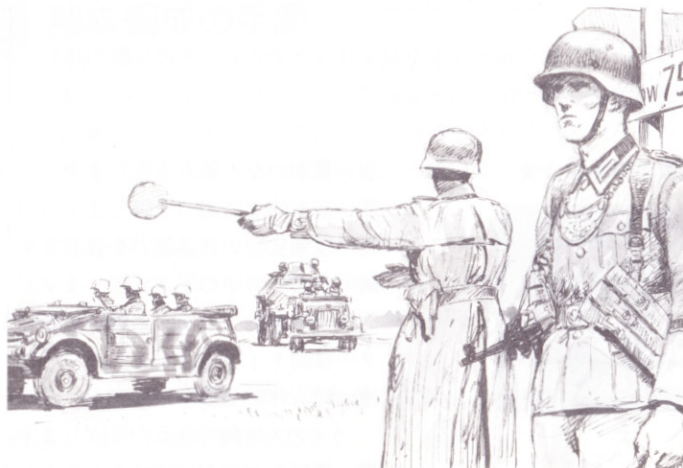
前のステージの戦闘で全滅してしまった部隊や、まだ設定されていない部隊を、新たに設定することを新部隊の設立といいます。新部隊を設立すると、その部隊を指揮する指揮官も自動的に設定されます。

※全滅した部隊は、前の指揮官がそのまま引き継ぎます。

【注意】 最低でも1機は機数を設定しないと、新部隊を設立することはできません。

新部隊設立の手順

- ①編成されていない中隊（兵器名、機数、士気値が表示されていない枠だけのもの）を部隊一覧の中から選択します。
- ②機数調整バーと兵器パックが表示されますので、兵器パックの中から設立したい兵器を選択します。
- ③機数調整バーを使って機数を設定します。
- ④設定した内容でよければ確認メニューの[決定]、中止する場合は[中止]を選択します。



◆機数の補充

部隊の持つ兵器の数を増やすことを機数の補充といいます。

【注意】 1 部隊の機数が最大兵器数（歩兵以外は20機、歩兵は60機）を越えるような補充や、元の機数を減らすような補充はできません。

機数の補充の手順

- ①機数を補充したい中隊を部隊一覧から選択します。
- ②機数調整バーと兵器パックが表示されますので、機数調整バーを使って機数を設定します。
- ③編成ポイントが消費されますので、よければ[決定]、中止する場合は[中止]を選択します。

※ [決定] を選択する前ならば、引き続き兵器の増強をすることができます。

◆兵器の増強

中隊単位で兵器の種類を変えることを兵器の増強といいます。ステージの進行にしたがって、より性能の高い兵器にモデルチェンジしていきましょう。

【注意】 増強した兵器の方がコストが低い場合は、編成ポイントの消費はありません。また、兵器の増強を行っても、機数は変わりません。

兵器の増強の手順

- ①兵器を増強したい中隊を部隊一覧から選択します。
- ②機数調整バーと兵器パックが表示されますので、兵器パックの中から、増強したい兵器を選択します。
- ③編成ポイントが消費され、よければ[決定]、中止する場合は[中止]を選択します。

※編成ポイントは、増強前の初期兵器と、増強後の最終選択兵器の差額分だけ消費します。

※ [決定] を選択する前ならば、引き続き機数の補充をすることができます。

◆編成画面の終了

すべての部隊編成が終わったら、画面右下の[終了]を左クリックします。[終了]を左クリックすると、編成画面を終了して[ゲーム画面]に進みます。

6-1 部隊の配置

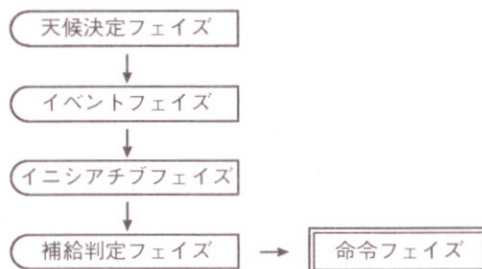
各ステージは、編成した部隊をマップ上に配置することからはじまります。勝利目標の位置や周辺の地形を考えて、その後の作戦が進めやすいところに配置してください。

配置手順

- ①編成画面を終了すると、「すべての部隊を画面上に配置して下さい」というメッセージのあと、部隊一覧画面が表示されます。
- ②配置する中隊や司令部を選びます。中隊は部隊一覧画面の兵器名称の部分をクリックし、司令部は大隊名の部分をクリックします。
※砲兵部隊は配置する必要がないため選択できません。
- ③画面がマップ（ビュースクリーン）に変わります。カラーで表示されている部分が配置可能なヘックスです。
- ④中隊を配置するヘックスを選びます。いったん配置した中隊を再び配置し直すことはできません。
- ⑤中隊が配置され、部隊一覧画面に戻ります。配置が終わった中隊には「済」と表示されます。②～④の操作を繰り返してすべての中隊と司令部を配置していきます。
- ⑥砲兵部隊以外のすべての中隊と司令部を配置すると、第1ターンが開始されます。

6-2 ターンの流れ

『パンツァーカイル』では、1ターンが1日となっています。この1つのターンを細かく分けると以下ようになります。この中の「命令フェイズ」が、プレイヤーが実際に配下の部隊に命令を与えるフェイズです。



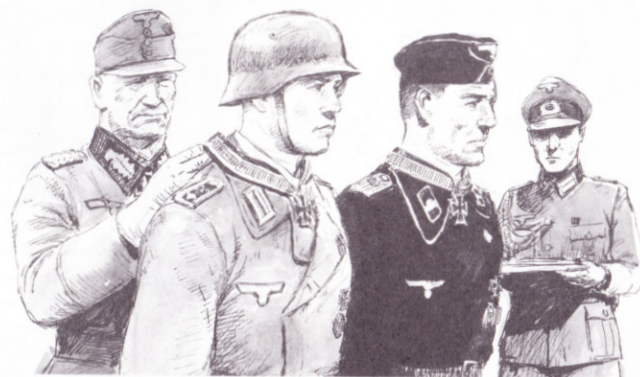
◆天候決定フェイズ

そのターンの天候が決定されます。天候には、晴／曇／雨／雪の4種類があり、これによって地表の状態が、通常／泥濘／降雪／凍結に変化します。天候は部隊の移動と航空支援に影響を与えます。天候はランダムに決定されます。

◆イベントフェイズ

イベントが発生するフェイズです。イベントには以下の6種類があります。

- ①総統の停止命令…このターンの間、ドイツ軍と枢軸軍のすべての指揮官のCPが2低下します。
- ②パルチザン…このターンの補給量が、弾数0、燃料0に低下します。
- ③指揮官の転属…プレイヤーの指揮官1人が、新しい指揮官と交代します。
- ④勲章授与…プレイヤーの指揮官1人が勲章を授与し、APが上昇します。
- ⑤部隊の増援…このステージの間、プレイヤーに1個中隊の増援があります。
- ⑥部隊の引き抜き…プレイヤーの1個中隊がこのステージの間、別の戦線に引き抜かれます。



◆イニシアチブフェイズ

攻撃順位を決定するフェイズです。このイニシアチブは毎ターン変更され、第2ターン以降は、前ターン終了時の両軍の損害機数の差から決定されます。

損害機数が少ない側が先攻となり、同じ場合はドイツ軍が先攻となります。

※第1ターンのイニシアチブはステージによって決まっています。

◆補給判定フェイズ

各中隊が、弾数、燃料、士気値の補給を受けるフェイズです。補給は司令部に隣接している中隊に対して行われます。直属の司令部から1ターンの補給で回復できる量は以下の通りです。

弾数	3
燃料	10
士気値	指揮官のRPの値

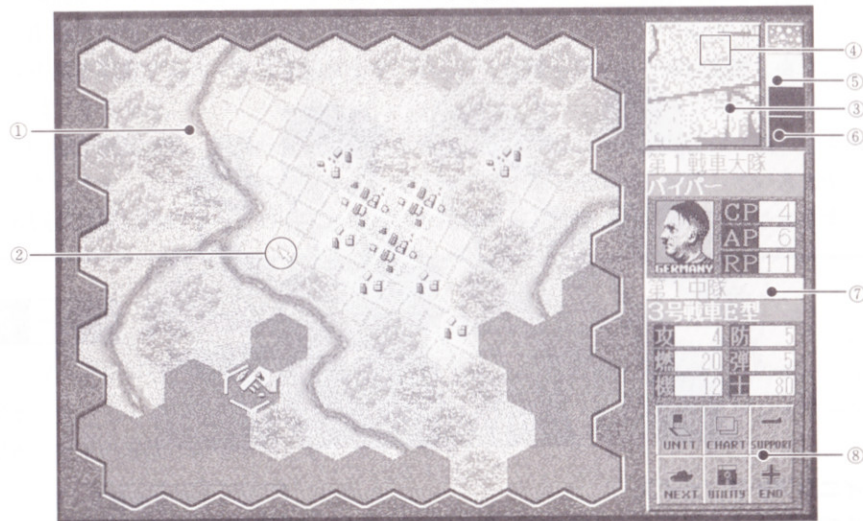
※他の大隊の司令部からも補給を受けることができます。その場合、最もRP値の高い指揮官のいる司令部から補給を1/2（端数切り捨て）受け取ります。

※敵部隊に隣接せず、司令部にも隣接していない中隊は、士気値2だけ自然回復することができます。

6-3 ゲーム画面

部隊の編成、配置が終わったらいよいよ作戦開始です。下の画面が、部隊に指示を出し、実際の作戦を指揮する「ゲーム画面」です。

★★ゲーム画面★★



- ①ビュースクリーン…部隊に命令を出すための画面です。ここには10×9ヘックスの範囲が表示されます。ヘックスの外枠部分をクリックすると、その方向に画面がスクロールします。
- ②マウスカーソル…命令を出す部隊や移動先、攻撃目標などの選択に使用します。
- ③フルマップ…現在のステージの全体図が表示されます。この全体図は48×48ヘックスで構成されています。

④ビューカーソル…ビュースクリーンに表示されている範囲が、フルマップのどこにあたるかを表します。フルマップ内のビューカーソルは直接左クリックすることで動かすことができ、この移動にしたがって、ビュースクリーンに表示される範囲も移動します。

⑤天候表示部…上部が天候、下部が地表状態です。

⑥ターン表示部…上部の数字が現ターン数、下部の数字が終了ターン数です。

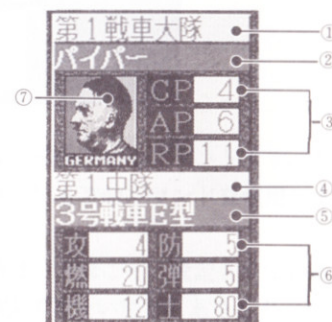
⑦部隊情報画面…選択中の部隊のデータを表示します。

⑧補助メニュー…6つのメニューアイコンを選択することにより、それぞれの操作を行います（→P.39）。

◆部隊情報画面

現在選択している中隊のデータを表示します。このデータは、味方の部隊だけではなく、敵部隊についても見ることができます。

★★部隊情報画面★★



- ①中隊が所属する大隊の名称です。
- ②指揮官の名称です。
- ③指揮官のデータです。
- ④中隊の名前です。
- ⑤兵器の名前です。
- ⑥兵器のデータです。
攻…攻撃力
防…防御力
燃…残り燃料
弾…残り弾薬
機…中隊の持つ兵器の数
士…士気値
- ⑦国家元首です。

※兵器データについては、「付録② 兵器データの見方」（P.48）を参照してください。

6-4 ゲーム画面の基本

ゲーム画面は、その名前の通りゲームの中心となる画面です。細かい説明に入る前に、基本的なプレイヤーの役割りを理解しておきましょう。

ここでのプレイヤーの役割りを一言で言うと、「部隊に行動命令を与える」ということになります。

◆未行動と行動済

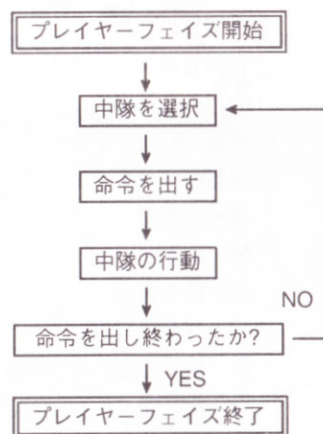
プレイヤーは、各中隊に「1 フェイズに1 回ずつの命令」を出すことができます。そして、まだ命令を受けていない中隊を「未行動」（略して「未」）、すでに命令を受けた中隊を「行動済」（略して「済」）と呼びます。また行動済の中隊は、ビュースクリーン上のシルエットに「END」と表示されます。

◆中隊の行動の流れ

プレイヤーが出す命令には、「移動」と「攻撃」があります。プレイヤーはまず1つの中隊を選択し、その中隊をどうするかを決めます。一連の行動が終わると、その中隊は行動済となりますので、次の中隊への命令に移ります。このようにして、1つずつ中隊に命令を与えていくのです。

下の図は、この流れをチャートで表したものです。

★★中隊の行動の流れ★★



※1 ターンは約1 日です

◆軍事メニュー

プレイヤーが中隊に命令を与えるときに使用するのが「軍事メニュー」です。軍事メニューには、[移動]、[攻撃]、[HELP] の3つがあり、ビュースクリーンで中隊を選択すると表示されます。

※実行できないメニューは表示されません。



6 - 5 移動

★★軍事メニュー★★



中隊を移動させるコマンドです。ただ移動させるだけではなく、移動のあとに攻撃する場合にもこのコマンドを使用します（この場合は併せて1つの命令とみなされます）。

移動は、中隊ごとに設定されている移動力と地形に影響を受け、兵器の種類によっては侵入できない地形もあります。

移動の手順

- ①ビュースクリーンから移動させたい中隊を選び、マウスカーソルを合わせて左クリックします。隣接したヘックスに敵の部隊がいるときは軍事メニューが開き、いないときは③の画面になります。
- ②軍事メニューから[移動]を選択します。
- ③移動できるヘックスがカラー、それ以外がトーンで表示されます。カラーのヘックスから中隊の行き先を選んで左クリックします。
- ④中隊が移動し確認メニューが表示されるので、よければ[決定]を、取り消す場合は[中止]を左クリックします。

※ここで敵部隊に隣接していた場合、[攻撃]が含まれた軍事メニューが表示され、続けて攻撃を行えます。

◆勝利目標の確保

プレイヤーの目的は、できるだけ多くの勝利目標を確保することです。勝利目標は自国の中隊をそこに移動させることで確保することができます。勝利目標を確保すると、確保した軍の国旗が表示されたあと、ヘックスに下のマークが表示されます。

★★枢軸軍★★



★★連合軍★★



★★連合軍★★

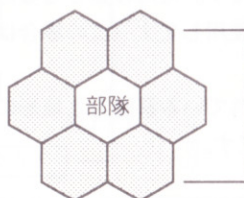


(ソビエト軍のみ)

◆支配地域

部隊は自分のいるヘックスの周囲に隣接する6ヘックスに支配力を持ちます。これを支配地域と呼び、敵部隊の支配地域は通過することができません(そこで強制的に停止してしまいます)。また、索敵範囲から外れたところにいる敵の支配地域に侵入してしまったときは、その瞬間に戦闘に突入します。この戦闘は遭遇戦と呼ばれ、支配地域を侵した側が不利を強いられます(→P.34)。

★★支配地域★★



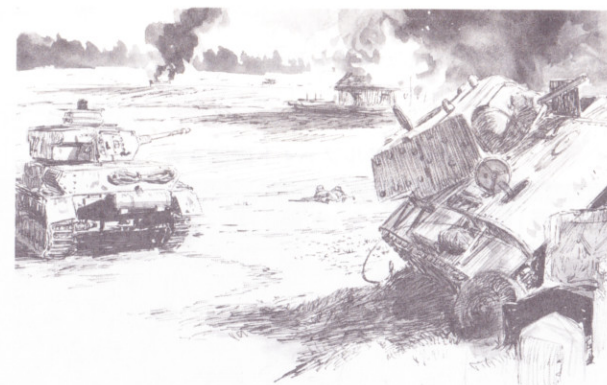
6ヘックスが
支配地域となります。

6-6 攻撃／戦闘

★★軍事メニュー★★



敵部隊に攻撃を仕掛けるコマンドです。内容に関わらず、必ず弾薬を1ずつ消費します。戦闘は、中隊の採る戦術や防御側の地形、両部隊の士気値などによって影響を受けます。また、移動前から隣にいる敵部隊を攻撃する場合と、敵の隣まで移動して戦闘する場合で、戦闘に入るまでの操作が違います。ここではまず、戦闘に入るまでの手順を説明しましょう。



攻撃の手順① (移動しない攻撃)

- ①ビュースクリーン上で最初から敵部隊に隣接している中隊を選び、カーソルを合わせて左クリックします。
- ②軍事メニューが表示されるので[攻撃]を選択します。
- ③攻撃目標選択画面が表示されます。

攻撃の手順② (移動後の攻撃)

- ①敵部隊の隣接ヘックスまで移動します。
- ②軍事メニューが表示されるので[攻撃]を選択します。
- ③攻撃目標選択画面が表示されます。

◆指揮ポイント

各指揮官には指揮ポイント(CP)という数値が設定されています。指揮官は1回のフェイズに、このポイント数分だけ配下の中隊に攻撃命令を出すことができます。

【注意】 移動とHELPは、指揮ポイントを使用することなく命令できます。

◆攻撃目標選択画面

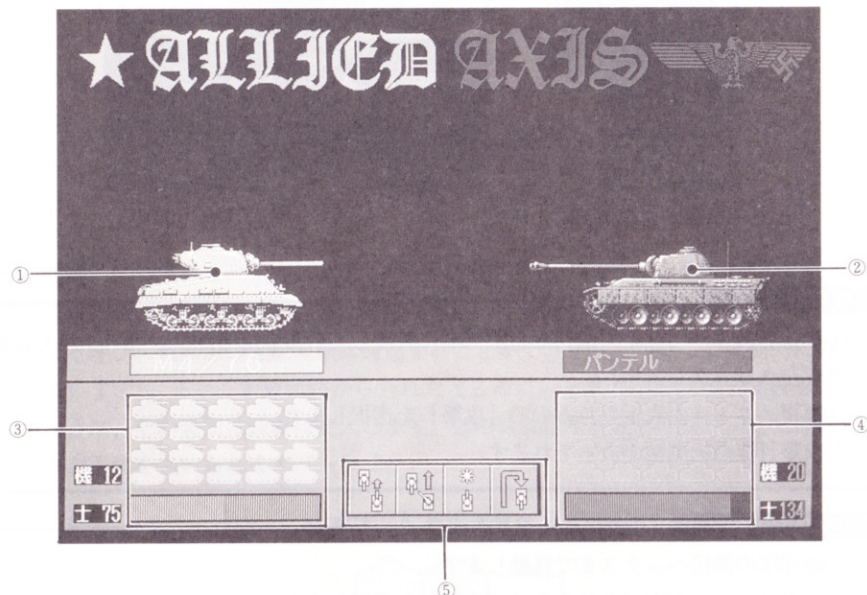
どの敵部隊に攻撃を仕掛けるかを選択する画面です。攻撃目標選択画面では、隣接している敵部隊に矢印が付いて表示され、画面右上にも、敵部隊のデータが表示されます。攻撃目標の選択は、ビュースクリーン上で敵部隊を左クリックして行います。

攻撃目標の選択が終わると次のリアルファイト画面に進みます。

◆リアルファイト画面

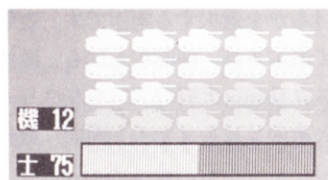
実際の戦闘を行う画面が「リアルファイト画面」です。ここでは、自軍の中隊がどのような戦術を採るのかを指示します。

★★リアルファイト画面★★



- ①敵部隊リアルファイト画面…敵部隊のグラフィックと戦闘の様子を表示します。
 - ②自部隊リアルファイト画面…自部隊のグラフィックと戦闘の様子を表示します。
 - ③敵部隊データ表示部…敵部隊の兵器名、機数、士気を表示します。
 - ④自部隊データ表示部…自部隊の兵器名、機数、士気を表示します。
- ※兵器名の下シルエットは部隊の機数を表し、戦闘終了後に損害を受けた機数の上には「KILL」マークが表示されます（兵器が歩兵の場合、1シルエットで3機分の表示になります）。

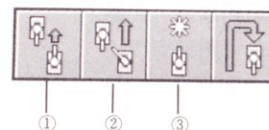
★★データ表示部★★



- ⑤戦術メニュー…この戦闘で採る戦術を選択するメニューです。

◆戦術メニュー

★★戦術メニュー★★



戦闘の決定を下し、戦術を選択するメニューです。戦闘を行う場合は①～③の戦術、中止する場合は[中止]を選択します（ここで[中止]を選択すると、攻撃目標選択画面まで戻ります）。戦術を決定するとすぐに戦闘が開始されます。

中隊の戦術には以下の3種類があり、その種類によって一定の士気値が消費されます。

- ①通常攻撃…攻守のバランスが取れた、一般的な戦闘を行います。
消費量：－3
- ②突破攻撃…防御を考えない攻撃中心の戦術です。敵部隊に与えるダメージが大きくなりますが、自分の部隊も大きな損害を受けるでしょう。
消費量：－5
- ③牽制攻撃…突破とは反対に敵の攻撃を牽制する戦術です。敵部隊、自部隊とも、ダメージは小さくなります。
消費量：－1

◆包囲による士気値の消費

4部隊以上の敵部隊に隣接して囲まれている状態を「包囲」といいます。この状態のときに[突破]以外の戦術で戦闘を行うと、通常の戦闘に加えて、さらに士気値が消費されます。この消費量は部隊の国籍によって違います。

◆戦闘による弾薬消費

戦闘は、その内容に関わらず必ず弾薬を消費します。中隊の弾薬が0になってしまった場合、補助武器で戦闘することができますが、攻撃力は非常に低下してしまいます。この補助武器には弾薬の制限はありません。

◆地形防御力

各地形には地形防御力という値が設定されています。地形防御力は、その地形がどの程度戦いやすいかを表します。平地は見通しがよいので防御力が低く、森林は木に隠れながら戦えるので防御力が高くなっています。この防御力は防御側（攻撃を受けた側）しか生かされません。（P.42 地形防御力表参照）

◆経験値

戦闘を行った中隊は、戦闘によって破壊した機数によって経験値を得ることができます。経験値とは部隊の熟練度を表すもので、一定の経験値が入るごとに、士気値の最大枠が増加します。

※敵部隊の降伏によって破壊された機数は計算されません。

◆遭遇戦

移動中、索敵範囲外にいる敵部隊に隣接してしまった場合、そこで移動が中止され、すぐに戦闘が始まります。この戦闘を遭遇戦といいます。通常の戦闘では同時に攻撃を行います。遭遇戦では移動してきた中隊は、敵部隊の攻撃が終わるまで反撃することができません。

この戦闘により、防御側が「CP」を消費することはありません。

◆戦車と歩兵の連携

戦車部隊が攻撃を行う場合、隣接ヘックスに自軍の歩兵部隊がいると戦闘結果が通常よりアップします。これは移動前、移動後など、自ら攻撃を行う場合に有効です。

◆部隊の降伏

戦闘の結果、部隊の士気値が0になった場合、その部隊は降伏したことになります。このとき、その部隊の機数が残っていれば、残存部隊を捕獲できる可能性があります。

兵科が同じ部隊を捕獲したときには燃料が+5され、兵員以外の場合は機数が+1されます。この捕獲できる確率は国籍によって違います。

6-7 航空・砲撃支援

プレイヤーの装甲師団は、攻撃機と砲兵部隊の支援を受けることができます。攻撃機による支援を「航空支援」、砲兵部隊による支援を「砲撃支援」と呼びます。

「航空支援」、「砲撃支援」は誤射する可能性があります。誤射した場合は、攻撃目標の隣接ヘックスに着弾します。

◆航空支援

攻撃機による爆撃のことです。索敵の範囲に関わらず、どこのヘックスに対しても（敵が表示されていないヘックスに対しても）行うことができます。航空支援は、ターンごとに設定される、航空ポイントという数値の回数だけ行うことができます。ただし、天候が雨と雪の場合は航空ポイントが「0」になり、曇の場合は1/2（切り捨て）になります。

※航空ポイントが余っても、次のターンに持ち越すことはできません。

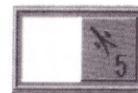
【注意】対空攻撃

航空支援で、敵対空砲部隊から3ヘックス以内のヘックスを攻撃目標にした場合、攻撃機は対空攻撃を受けてしまいます。そのとき、ビュースクリーン上の攻撃機シルエットが点滅し、全滅すると消えてしまいます。対空攻撃を受けて生き残った攻撃機は、低下した攻撃力で爆撃を行いません。



航空支援の手順

- ①ゲーム画面右下の補助メニューから「支援」を選択します。
- ②下のサブメニューが表示されるので、左側の「航空支援」アイコンを選択します。
※アイコンの右下の数字は、このターンの航空ポイント数です。



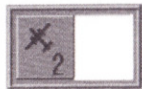
- ③ビュースクリーンから、どのヘックスに爆撃するかを選択します。
- ④確認メニューが表示されるので、よければ「決定」を選択します。

◆砲撃支援

砲兵部隊による砲撃のことです。索敵の範囲に関わらず、どこのヘックスに対しても（敵が表示されていないヘックスに対しても）行うことができます。1ステージ内に行える砲撃支援の回数は、ステージごとに設定されている砲撃ポイントという数値の回数分だけです。また1ターンには、砲撃大隊数分だけ砲撃支援を行なうことができます。

砲撃支援の手順

- ①ゲーム画面右下の補助メニューから「支援」を選択します。
- ②下のサブメニューが表示されるので、右側の「砲撃支援」アイコンを選択します。
※アイコンの右下の数字は、このステージの砲撃ポイント数です。

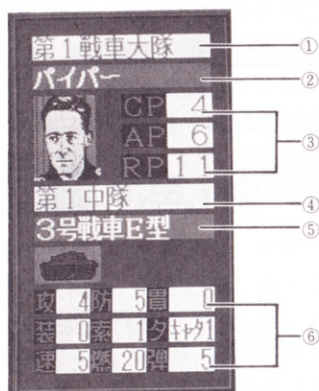


- ③次にどの砲兵大隊が攻撃するかを選択するメニューが表示されますので、砲撃をさせる大隊を選択します。
- ④ビュースクリーンから、どのヘックスに砲撃するかを選択します。
- ⑤確認メニューが表示されるので、よければ「決定」を選択します。

6-8 HELP

自分の中隊の詳しいデータを見るメニューが「HELP」です。このメニューを選択すると下の画面が表示されます。

★★HELP画面★★



- ①中隊が所属する司令部の名称です。
- ②指揮官の名称です。
- ③指揮官のデータです。
- ④中隊の名前です。
- ⑤兵器の名前です。
- ⑥兵器のデータです。

攻…攻撃力
防…防御力
貫…攻撃武器の貫通力
装…装甲の厚さ
索…索敵範囲
タ…移動タイプ
速…兵器の移動力
燃…残り燃料
弾…残り弾薬

※兵器データについては、「付録② 兵器データの見方」(P.48)を参照してください。

HELP操作

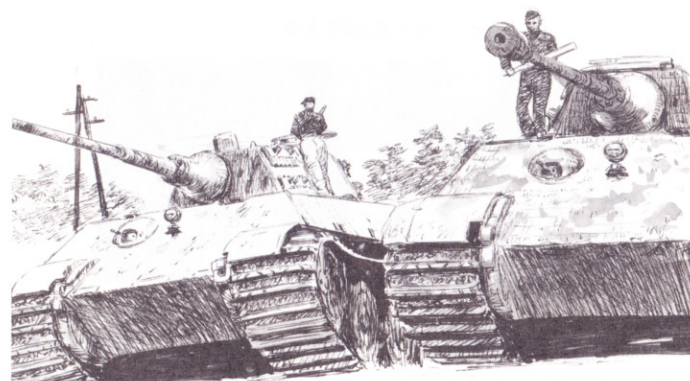
- ①データを見たい部隊を左クリックします。
- ②敵部隊に隣接している場合、軍事メニューが開くので「HELP」を選択します。
※敵部隊に隣接していない場合は移動画面が表示されます。一度右クリックして軍事メニューを表示させてください。
※行動済の中隊のデータや敵部隊のデータは見るできません。

6-9 司令部

各大隊には司令部が存在します。司令部も中隊と同じようにマップ上に表示されます。また、機数と士気値も設定されており、他の中隊と同じように戦闘をすることもできます。

司令部は補給源の役割りを兼ねています。

【注意】司令部も他の中隊と同じように、攻撃を受ければ損害を受け、最悪の場合は全滅してしまふこともあります。司令部が全滅した場合、次のステージまで復活することはありません。また、全滅した司令部が次のステージで再建される場合、編成ポイントは消費しません。



◆補給

各中隊は、司令部から補給を受けることができます。補給とは、燃料、弾数、士気値を回復することです。

補給を受けられる部隊は、プレイヤーフェイズ開始時に司令部と隣接しているものに限られます。また、直属以外の司令部から補給を受ける場合、直属の司令部から受けられる量の1/2（端数切り捨て）になってしまいます。

直属の司令部から1回の補給で回復できる燃料、弾数、士気値の量は以下の通りです。

弾数	3
燃料	10
士気値	指揮官のRPの値

◆司令部への対空攻撃

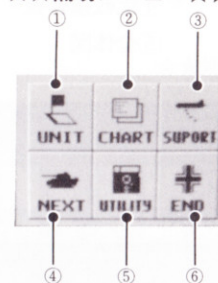
司令部が爆撃の目標となった場合、その司令部は対空攻撃を行うことができます。

7

補助メニュー

ゲーム画面の右下に表示されている6種類のメニューを補助メニューといいます。補助メニューには、それぞれのメニューアイコンを左クリックして使用します。以下、アイコンを左クリックしたあとの操作と、各メニューの内容について説明します。

★★補助メニュー★★



- ①部隊表
- ②表類
- ③支援
- ④次部隊
- ⑤環境設定
- ⑥フェイズ終了

7-1 部隊表

自軍の部隊の一覧表を見るメニューです。このメニューを選択すると、下の画面が表示されます。

★★部隊表★★

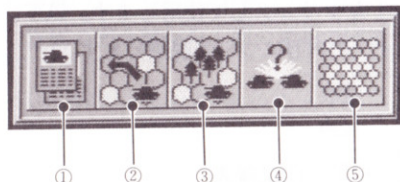
兵器名称	機数	士気	燃料	弾数	行動
① 第1戦車大隊					
3号戦車E型	12	080	25	05	②
3号戦車E型	12	080	25	05	
3号戦車E型	12	080	25	05	
3号戦車N型	12	080	25	05	

- ①左クリックすると、この部隊の指揮官のデータが表示されます（→P.19）。
- ②左クリックすると、その部隊のいるヘックスにカーソルが移動します。

7-2 表類

5つの表を表示するメニューです。このメニューを左クリックすると、下のサブメニューが表示されます。その中から見たい表のアイコンを左クリックしてください。

★★表類メニュー★★



- ①基本性能表
- ②地形移動力表
- ③地形防御力表
- ④比較損害表
- ⑤全体図

◆基本性能表

兵器の基本データを一覧で表示します。

★★基本性能表★★

基本性能表											
陣営	兵器名称	種類	速度	TYPE	燃料	索敵	攻撃	防御	貫通	装甲	弾数
▲	戦車 2号戦車	P-01	6	キャタピラ	30	3	2	3	0	0	5
▼	戦車 3号戦車E型	P-02	5	キャタピラ	25	1	4	5	0	0	5
▲	戦車 3号戦車J型	P-03	5	キャタピラ	25	1	5	5	0	0	5
▼	戦車 3号戦車N型	P-04	5	キャタピラ	25	1	6	6	0	1	5
▲	戦車 4号戦車D型	P-05	5	キャタピラ	25	1	6	5	0	0	5
▼	戦車 4号戦車F型	P-06	5	キャタピラ	25	1	7	6	0	0	5
▲	戦車 4号戦車G型	P-07	5	キャタピラ	25	1	8	6	1	1	5
▼	戦車 4号戦車H型	P-08	5	キャタピラ	25	1	8	6	2	1	5
▲	戦車 パンサーD型	P-09	6	キャタピラ	30	1	10	8	3	3	5
▼	戦車 パンサーG型	P-10	6	キャタピラ	30	1	10	9	3	3	5

①このシルエットをクリックして、兵器の種類を変更します。

種類…戦車、偵察車両などの兵科種類を表します。

速度…最も移動しやすい地形を1フェイズに何ヘックス移動できるかを表します。

TYPE…キャタピラ、タイヤなどの移動タイプを表します。

燃料…燃料をどれだけ持てるかを表します。

索敵…索敵範囲（ヘックス数）を表します。

攻撃…基本的な攻撃力を表します。

防御…基本的な防御力を表します。

貫通…攻撃武器の貫通能力を表します。

装甲…装甲の厚さを表します。

弾数…弾薬をいくつ持てるかを表します。

※兵器データについては、「付録② 兵器データの見方」(P.48)を参照してください。

◆地形移動力表

マップ上の地形が移動に与える影響を、兵器の移動タイプごとに一覧表示します。また、地表状態が移動に与える影響も表示します。

★★地形移動力表★★

地形移動力表													
移動型	平地	森	荒地	湿地	大河	川	砂漠	ボカ	建物	渡船	陣地	丘陵	道路
キャ1	1	2	2	3	—	3	2	2	1	1	2	2	1
キャ2	1	2	2	3	—	3	2	2	1	1	2	2	1
キャ3	1	2	2	3	5	3	2	2	1	1	2	2	1
タイ1	2	2	3	3	—	3	2	2	1	1	2	2	1
タイ2	2	2	2	3	—	3	2	2	1	1	2	3	1
騎兵	1	1	2	2	—	2	2	1	1	1	1	2	1
兵員1	1	1	2	2	—	2	2	1	1	1	1	2	1
兵員2	1	1	2	2	—	2	2	1	1	1	1	2	1














①地表状態アイコンを左クリックすると、その天候時の移動消費量が表示されます。
(左から、通常、泥濘、降雪、凍結です。)

※工場、駅は建物の中に含まれています。

◆地形防御力表

地形による防御力を兵科別に一覧表示します。この地形防御力は、天候の影響を受けません。

★★地形防御力表★★

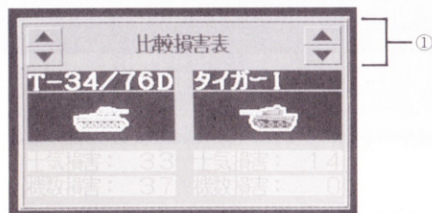
地形防御力表													
													
兵科型	平地	森	荒地	湿地	大河	川	砂漠	ボカ	建物	渡船	障地	丘陵	道路
戦車	1	4	2	0	0	0	1	3	0	0	4	5	0
偵察車	1	8	3	0	0	0	2	5	10	10	6	8	0
対戦砲	1	5	2	0	0	0	1	4	2	2	4	6	0
対空砲	1	6	3	0	0	0	2	5	8	8	5	8	0
兵員	1	6	3	0	0	0	2	5	6	6	5	8	0

※工場、駅は建物の中に含まれています。

◆比較損害表

ある兵器同士が最大機数で対戦したときの、基本的な損害を計算します。この表の数値は、地形や指揮官などの効果を無視しています。

★★比較損害表★★

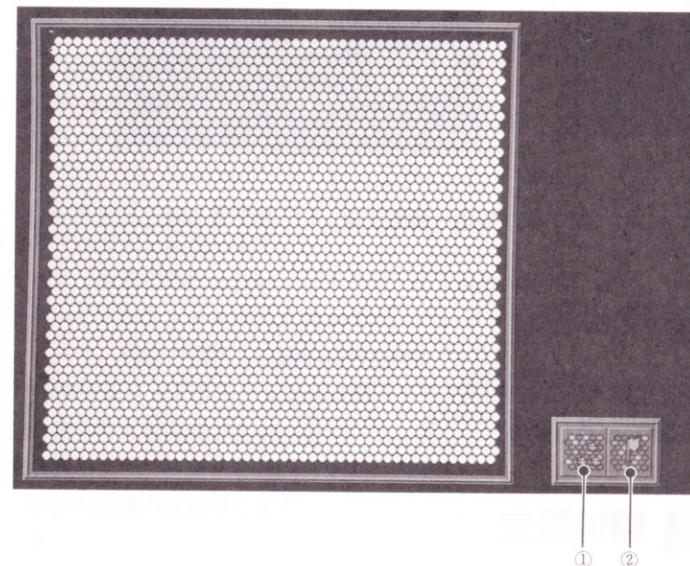


① [△▽] の上下を左クリックして、兵器の種類を切り替えます。

◆全体図

現在のステージの全体図と、ドイツ軍、枢軸軍の索敵範囲を表示します。また、表示を切り替えることによって、敵味方の部隊の現在位置、勝利目標の位置を確認できます。

★★全体図★★



①部隊分布

左クリックすると部隊の現在位置を表示します。青色が味方、緑色またはオレンジ色が敵の部隊を表します（オレンジ色はソビエト軍部隊を表します）。ただし、索敵範囲から外れている敵の部隊は表示されません。

②勝利目標

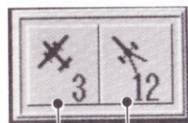
クリックすると勝利目標を表示します。青色が味方、緑色またはオレンジ色が敵が現在確保している地点、白色は中立を表わしています（オレンジ色はソビエト軍の確保を表します）。

※右クリックで元のゲーム画面に戻ります。

7-3 支援

航空機による地上部隊への爆撃と、砲兵部隊による地上部隊への砲撃を行います。このメニューを左クリックすると、下のサブメニューが表示されます。

★★支援メニュー★★



①

②

- ①航空支援を行います。右下の数字は、このターンに、あと何回爆撃できるかを表しています。
- ②砲撃支援を行います。右下の数字は、このステージの間にあと何回砲撃できるかを表しています。

手順については、「6-7 航空・砲撃支援」(P.34)を参照してください。

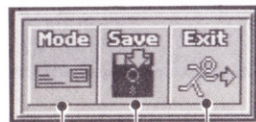
7-4 次部隊

未行動の部隊を、部隊表の順番で次々に探し、ビュースクリーン上のカーソルを、その部隊の位置に移動します。

7-5 環境設定

ゲームのモード設定と、ゲームデータの保存、ゲームの中止を行うメニューです。このメニューを選択すると下のサブメニューが表示されます。

★★環境設定メニュー★★



①

②

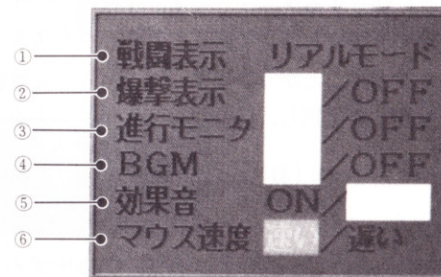
③

- ①モード
- ②保存
- ③ゲーム中止

◆モード

ゲーム環境の変更を行います。環境設定のサブメニューから[モード]を選択すると下の設定メニューが表示されます。設定を変更したいところを直接左クリックし、変更後に右クリックで抜けます。

★★モード設定画面★★



①戦闘表示

戦闘画面の表示方式を変更します。

リアルモード…戦術の選択を行い、リアルファイト画面を表示します。

高速モード…リアルファイト画面を表示せず、ビュースクリーン上で戦闘が行われます。戦術の選択も自動的に行われます。

②爆撃表示

爆撃支援の表示方式を変更します。

ON…攻撃機のグラフィックを表示します。

OFF…着弾の爆煙のみ表示します。

③進行モニタ

コンピュータの思考中に画面切り替えをするかしないかを設定します。

ON…自部隊が攻撃を受けると、その地点にビュースクリーンが移動します。

OFF…ビュースクリーンは移動しません。

④BGM

ゲーム中のBGMのON/OFFを設定します。

ON…BGMを鳴らします。

OFF…BGMを鳴らしません。

⑤効果音

ゲーム中の効果音のON/OFFを設定します。

ON…効果音を鳴らします。

OFF…効果音を鳴らしません。

※BGMと効果音を両方とも鳴らす(ONに設定する)ことはできません。

⑥マウス速度

マウスの反応を変更します。

速い…マウス速度を速くします。

遅い…マウス速度を遅くします。

◆保存

ゲームデータをユーザーディスクに保存するメニューです。1枚のユーザーディスクに、1つのデータを保存することができます。ここで保存したデータをスタート画面から選択することで、ひき続きゲームをすることができます。

環境設定のサブメニューから「保存」を選択し、「決定」を左クリックすることで実行されます。

◆ゲーム中止

現在プレイしているゲームを終了するメニューです。環境設定のサブメニューから「中止」を選択すると確認メニューが表示されます。ゲームを終了する場合は「決定」を選択してください。ゲームを終了すると「スタート画面」に戻ります。

7-6 フェイズ終了

プレイヤーが自分のフェイズを終了させるためのメニューです。選択すると、確認のメニューが表示されます。ここで「決定」を選択すると相手のフェイズに移ります。



付録 ①

全メニュー一覧

◆軍事メニュー



移動
(P.29)

攻撃 (P.30)

HELP
(P.36)

◆戦術メニュー



通常

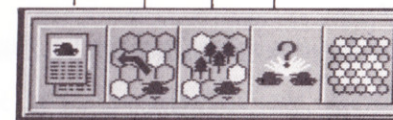
突破

牽制

中止

(P.33) (P.33) (P.33) (P.33)

◆表類メニュー



基本性能表 (P.40)

地形移動力表 (P.41)

地形防御力表 (P.42)

比較損害表 (P.42)

全体図 (P.43)

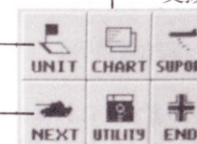
◆補助メニュー

表類
(P.40)

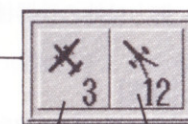
支援 (P.34)

部隊表
(P.39)

次部隊
(P.44)



◆支援メニュー



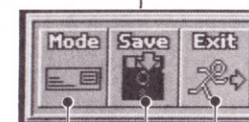
航空支援
(P.34)

砲撃支援
(P.35)

環境設定
(P.44)

フェイズ終了
(P.46)

◆環境設定メニュー



モード 保存 中止
(P.44) (P.46) (P.46)

【種類】

その兵器の種類を表します。『パンツァーカイル』に登場する兵器は、大きく5種類に分けられ、左端にそれぞれアルファベット1文字で表されます。左から2文字目の「G」は、プレイヤーが使用できる兵器を表わしています。

P：戦車タイプ

厚い装甲と強力な攻撃力を持つ、装甲師団の主力兵器です。

S：偵察車両タイプ

広い索敵能力を活かして偵察活動を行います。戦闘力はあまり高くありません。

U：対戦車砲／自走砲タイプ

戦車への攻撃が中心です。兵器によっては、戦車に次いで高い戦闘力を持ちます。

R：対空砲／対空車両タイプ

敵の攻撃機が周囲3ヘックス以内の味方部隊を爆撃目標とした場合、攻撃機に対空攻撃を行なうことができます。

I：兵員タイプ

攻撃力、防御力とも、それほど高い能力はありません。ただ、建物に籠った場合の防御力は他の兵器種類に比べかなり高くなります。

【速度】

各兵器には「移動力」が設定されています。これは、兵器データでは「速度」として表記されます。この数値は、最も移動しやすい地形（道路など）を1フェイズに移動できる距離（ヘックス数）です。実際には、各部隊が通過した地形の「地形移動力」によって修正されます。

この地形移動力というのは、その地形を1ヘックス移動するために消費する速度を表した数値です。部隊は1ヘックス移動するごとに、その地形の地形移動力を消費し、速度の範囲以内で移動するということになります。

〈例〉速度6の兵器の部隊は、地形移動力2の地形を1フェイズに、 $6 \div 2 = 3$ ヘックス移動することができます。

【TYPE】

移動タイプのことです。このタイプにより地形移動力が変化します。

移動タイプには、キャタピラ1～3、タイヤ1～2、騎兵、兵員1～2の8種類があり、「ヘルプメニュー」などの兵器データでは「タ」の1文字で表されます。

【燃料】

燃料を最大でどれだけ持てるかを表します。燃料は地形移動力を1消費するごとに1ずつ消費していき、0になった部隊は移動できなくなってしまいます。

燃料は司令部から補給できます。

【索敵】

自分から何ヘックス離れている敵を認識できるかという数値です。この範囲から外れている敵部隊に、移動中に隣接してしまうと、遭遇戦という不利な戦いを強いられてしまいます。偵察タイプの兵器の索敵範囲は広く、戦車タイプなどは狭く設定されていますので、各部隊の索敵範囲を考えて移動を行ってください。

【攻撃】

基本的な攻撃力を表します。この数値が高いほど、敵の部隊の機数と士気値に与える損害が大きくなります。

【防御】

基本的な防御力を表します。この数値が高いほど、敵の部隊から受ける機数と士気値への損害が小さくなります。

【貫通】

攻撃武器の貫通能力を表します。この数値が高いほど、敵の部隊の機数に与える損害が大きくなります。

【装甲】

装甲の厚さを表します。この数値が高いほど、敵の部隊から受ける機数への損害が小さくなります。

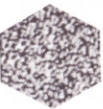
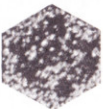

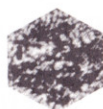





【弾数】

弾薬を最大でいくつ持てるかを表します。弾薬は戦闘を行うたびに消費していき、0になってしまった部隊は、補助武器での攻撃しかできなくなってしまいます（補助武器の弾薬には限りがありません）。

弾薬は司令部から補給できます。

地形一覧

★★一般地形★★






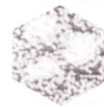
平地		草原などの地面の凹凸の少ない地形です。移動はしやすいのですが、遮蔽物がないため、戦闘には向きません。
森林		樹木が多く見通しの悪い地形です。移動は困難ですが、樹木に身を隠しながら戦えるので、戦闘では非常に有利です。
荒地		足場が悪く移動しにくい地形です。多少の遮蔽物はあるものの戦闘にもそれほど向きません。
湿地		地盤の柔らかい、足場の悪い地形です。非常に移動しにくく、戦闘では非常に不利です。
川		渡ることはできますが、移動力を大きく消費してしまいます。戦闘でも非常に不利なので、立ち止まらないほうが賢明です。
大河		橋がかかっていないかぎりほとんどの部隊は入ることができません。
砂漠		足場が悪いので、決して移動しやすいとはいえません。戦闘にも向いていません。
ボカージュ		フランスのノルマンディー地方の街道沿いによく見られる背の低い木々の壁のことです。森ほどではないとはいえ、かなり木が多いところです。移動はしにくいですが、戦闘では有利といえるでしょう。
道路		移動に関してはすべての地形の中で、一番優れています。ただし、戦闘にはまったく適しません。

橋



道路の延長で、川を渡る部分です。移動、戦闘とも道路とまったく同じ特徴を持ちます。

★★勝利目標に設定されることがある地形★★

建物		工場		天候がよいときは、最も移動しやすい地形の1つです。 兵員が戦闘を行うには非常に優れた地形ですが、戦車の場合、すばやい行動が制限されてしまうので不利な戦いを強いられることになります。
駅		渡船場		
陣地		戦闘を想定して作られているため、移動はあまりしやすくありません。もちろん戦闘では有利ですが、森林や丘陵など、自然の地形にはおよびません。		
丘陵		小高い丘です。あまり移動しやすいとはいえませんが、敵を見下ろせるため、戦闘には理想的です。		

■98 NOTE をご使用の方へ

98NOTE (PC-9801N/NV/NS) で『パンツァーカイル』をお楽しみいただく場合、次の手順が必要になります。

1. 98NOTEのモードを設定する。
2. ゲームディスク 1 にMS-DOSのシステムを組み込む。
3. ユーザーディスクを作成する (RAMドライブ)。
4. 保存用ユーザーディスクを作成する (フロッピーディスク)。

◆モードの設定

98 NOTE をお持ちの方は、システムソフトの製品をご使用前に、必ずハード本体の「モード設定」を次のように設定してください。

1. RAMドライブの使用	する
2. システム起動装置の指定	FD優先
3. 第一ドライブの指定	FD
4. RAMドライブライトプロテクト	しない

※モードの設定方法は、ハード本体に添付されているマニュアルをご参照ください。

◆MS-DOSの起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備を行うためにMS-DOSのシステムを起動します。

98NOTEは、ドライブ 2 (B) が仮想のRAMドライブになっているため、いったんRAMドライブにMS-DOSのシステムをコピーする必要があります。

MS-DOS起動の操作

- ①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTEメニュー」を起動します。
- ②「98NOTEメニュー」の中の、[2. FD→RAMドライブコピー] を選択します
- ③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブにMS-DOSのシステムディスクをセットし、リターンキーを押します。
- ④ディスクドライブからRAMドライブへのコピーが開始されます。
- ⑤コピー作業が終了したら、ディスクドライブにセットしているMS-DOSのシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押します。

⑥RAMドライブからMS-DOSが起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれ以下のように操作し、入力待ちの状態 (B>が表示されている状態) にします。

1. 「MS-DOSのコマンドメニュー」が表示された場合
→ [STOP] キーか、[CTRL] キー+ [C] キーを押します。
2. 「日付を入力してください」と表示された場合
→リターンキーを2回押します。

◆MS-DOSのインストール

『パンツァーカイル』をプレイするためには、ゲームディスク 1 にMS-DOSを組み込む必要があります。この組み込みのことをインストールといいます。

※ゲームディスク 2 には、MS-DOSを組み込む必要はありません。

インストール手順

- ①「MS-DOSの起動」の操作に従って、RAMディスクからMS-DOSを起動します。
- ②『パンツァーカイル』のゲームディスク 1 をディスクドライブにセットします。
※このとき、プロテクトノッチを書き込み可能な状態 (閉じる) にしておきます。
- ③コマンド入力待ちの状態 (B>) であることを確認し、

```
B>A:   
A>SYSCOPY B: A: 
```

の下線部を入力します。

- ④このとき、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスク 1 が入っていることを確認します。
- ⑤リターンキーを押すとインストール作業が開始され、インストールが終了すると、以下のように表示されます。

インストールを終了しました。
ゲームディスク 1 をドライブAにセットして、
本体のリセットボタンを押してください。

※ここでのドライブAはディスクドライブを指します。

◆『パンツァーカイル』の起動

MS-DOS のインストールが終了したら、実際にゲームを起動してみましょう。

ここでは、保存用ユーザーディスクを作成していない場合の手順を説明します。すでに保存用ユーザーディスクを作成している場合は、『パンツァーカイル』の起動②(P.55)を参照してください。

起動手順①

- ①まず、周辺機器、パソコン本体の順で電源をONにします。
※ディスクが壊れる恐れがありますので、『パンツァーカイル』のゲームディスクは抜いておきます。
- ②『パンツァーカイル』のゲームディスク1をディスクドライブに入れます。
- ③リセットボタンを押します。

◆ユーザーディスクの作成

プレイ中のゲームデータを保存するディスクのことを、「ユーザーディスク」といいます。98NOTEでは、ユーザーディスク用にRAMドライブを使用します。

ユーザーディスクの作成には、オープニング画面に続いて表示される「スタート画面」の[ユーザーディスクの作成]のメニューを使用します。

ユーザーディスク作成手順

- ①スタート画面のメニューから[ユーザーディスクの作成]を選択します。以下のメッセージが表示されます。

ドライブAに、ゲームディスク2を入れてください。
ドライブBに、2HDのディスクを入れてください。
準備ができたら、左クリックしてください。

※98NOTEの場合は、ドライブAがディスクドライブ、ドライブBがRAMドライブを指します。

- ②ディスクドライブにゲームディスク2を入れ、左クリックします。
- ③シナリオ選択メニューが表示されますので、プレイするシナリオにカーソルを合わせ左クリックします。
- ④「作業中です。しばらくお待ちください。」と表示されます。
- ⑤終了のメッセージが表示されます。

【注意】 ユーザーディスクの作成を行うと、RAMドライブに以前記録されていた内容はすべて失われます。

◆保存用ユーザーディスクの作成

RAMドライブの内容は、ゲームを終了して電源を切ったり、他のアプリケーションソフトを使用する場合、失われてしまうことがあります。そのため、ゲームを終了するときには、RAMドライブの内容を2HDのフロッピーディスクにコピーします。これが保存用ユーザーディスクとなります。

保存用ユーザーディスクの作成手順

- ①P.8の終了手順に従い『パンツァーカイル』を終了します。
- ②ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTEメニュー」を起動します。
- ③「98NOTEメニュー」の中の、[3. RAMドライブ→FDコピー]を選択します。
- ④「フォーマットしながらコピーしますか? (Y/N)」と表示されますので、[Y]を入力して、リターンキーを押します。
- ⑤RAMドライブからディスクドライブへのコピーが開始されます。

【注意】 保存用ユーザーディスクの作成を行うと、そのディスクに以前記録されていた内容はすべて失われます。

◆『パンツァーカイル』の起動②

98NOTEでは、ユーザーディスク用にRAMドライブを使用します。そのためすでに保存用ユーザーディスクに入っているゲームデータでプレイする場合は、ゲーム起動時に保存用ユーザーディスクの内容をRAMドライブにコピーする必要があります。

『パンツァーカイル』の起動手順②

- ①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTEメニュー」を起動します。
- ②「98NOTEメニュー」の中の、[2. FD→RAMドライブコピー]を選択します。
- ③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブに保存用ユーザーディスクをセットし、リターンキーを押します。
- ④ディスクドライブからRAMドライブへのコピーが開始されます。
- ⑤コピー作業が終了したら、ディスクドライブにセットしてある保存用ユーザーディスクをゲームディスク1と入れ替え、リセットボタンを押します。
- ⑥『パンツァーカイル』が起動し、オープニング画面が表示されます。

【注意】 この手順で『パンツァーカイル』を起動した場合、RAMドライブに以前記録されていた内容はすべて失われます。

索引

【英数字】

AP	19
BGM	45
CP	19
END	28
HELP	36
LOAD GAME	15
LOAD STAGE	15
MS-DOS	5
MS-DOSの起動	6
NEW GAME	15
RP	19
TYPE	48

【あ】

移動	29
イニシアチブ	11, 25
イベント	25
インストール	6, 53

【か】

解説画面	16
環境	44
環境設定	44
環境設定メニュー	44
貫通	49
機数	19
機数調整バー	20
機数の補充	22
起動手順	8, 54
基本性能表	40
勲章授与	25
軍事メニュー	28

経験値	34
牽制攻撃	33
ゲーム中止	46
ゲームデータ	9, 54
効果音	45
航空ポイント	34
航空支援	34
攻撃	30
攻撃機	34
攻撃目標選択画面	31
行動済	28
降伏	34

【さ】

最大兵器数	14
作戦命令書	16
索敵	12, 49
支援	34
支援メニュー	35
士気	19
指揮官	19
指揮ポイント	19
支配地域	30
周辺機器	5
終了手順	8
種類	48
勝利目標	16
司令部	37
進行モニタ	45
新部隊の設立	21
次部隊	44
枢軸軍	12
スタート画面	15

スタートメニュー	15
ステージ	10
製品構成	4
世界地図	17
戦術メニュー	33
戦闘	30
戦闘表示	45
全体図	43
遭遇戦	34
装甲	49
装甲師団	13
速度	48

【た】

ターン	11, 24
ターンの流れ	24
対空攻撃	35
弾数	49
大隊	14
弾薬消費	33
地形	12, 50
地形移動力表	41
地形防御力	33
地形防御力表	42
中隊	14
通常攻撃	33
停止命令	25
天候	25
転属	25
突破攻撃	33
ドイツ軍	12
動作環境	4

【な】

日時	16
燃料	49

【は】

配置	24
爆撃表示	45
バルチザン	25
比較損害表	42
表類	40
表類メニュー	40
ビューカーソル	27
ビュースクリーン	26
フェイズ	11
フェイズ終了	46
フルマップ	26
部隊一覧	19
部隊情報画面	27
部隊表	39
部隊分布	43
ブランクディスク	9
兵器データ	48
兵器の増強	23
兵器パック	20
ヘックス	12
編成画面	18
編成ポイント	20
包囲	33
砲撃支援	35
砲兵部隊	35
補給	38
補助武器	33
補助メニュー	39
保存	18, 46
防御	49

【ま】

マウスカーソル	26
マウス速度	45

マップ	12
未行動	28

【や／ら】

ユーザーディスク	9, 54
リアルファイト画面	32
連携	34
連合軍	12

〈MEMO〉

【ご注意】

- 1) このプログラムおよびマニュアルの内容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おりますが、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社の商標です。

Illustration : ©MOTOFUMI KOBAYASHI

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 9:00～12:00、13:00～17:00（祝祭日を除く）

1991年12月 初版発行



SystemSoft 株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

