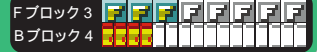




鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団

アスミック 商品番号 175854 書き換え価格: 100.0円

熱狂的なファン支持によってあの超A級戦車シミュレーションが帰ってきた!
 今回プレイヤーはロンメル配下の中隊長として戦車中隊を指揮し北アフリカ戦線に赴く。灼熱の砂漠に「戦いのドラマ」が展開する!



ゲームの説明

『鋼鉄の騎士2』は、前作と同様に戦車戦をリアルに再現したシミュレーションゲームです。今回の舞台は砂漠、プレイヤーはかの有名なロンメル将軍率いる戦車軍団の、軍団長のひとりとして北アフリカ戦線を戦っていきます。

各シナリオの勝利条件も前作同様。次の都市へ「侵攻」した場合には敵戦車を全滅させるか、敵の司令部を占領すると勝利となり、逆にこちらに戦車を全滅させられるか、燃料切れになってしまうと敗北となります。

PRACTICE

PRACTICE(プラクティス・モード)は、戦車の配置や移動、攻撃命令の出し方といった、戦闘の基本操作を練習するモードです。ケースバイケース方式で、どの状況で何をすべきなのかについて、ロンメル将軍の詳細なアドバイスを受けることができますので、初めてこのシリーズをプレイする時や、前作にはなかった「小隊」について知りたい場合には、このモードを利用して下さい。



ロンメル将軍直々に、プレイヤー法の説明を行います。



状況ごとに、やるべきことの説明が表示されます。



数台の戦車でまとまって行動する「小隊」は今回の大きなポイント。編成方法を覚えましょう

なります。また、現在支配権を持っている都市で敵を迎撃する「防衛」では、敵戦車を全滅させるか、敵の燃料切れまで耐えれば勝利となり、こちらの戦車を全滅させられるか、司令部を占領されると敗北となります。

タイトル画面の状態です。スタートボタンを押すとゲームが始まりますので、まずはPRACTICEを選んで下さい。ロンメル将軍の、親切な実戦形式によるプレイ方法の説明を受けられます。

CONSTRUCTION

CONSTRUCTION(コンストラクション・モード)では、自軍および敵軍の戦車、自軍の搭乗員、そして攻略目標都市をプレイヤーが自由に設定できるモードです。通常のキャンペーン・モードの難易度に満足できなくなったらさらに難しいシナリオを作ってみたり、キャンペーン・モードでは味わえない圧倒的な戦力差で敵を蹂躞してみたりと、様々な遊び方ができるモードです。



搭乗員のステータスすべて100にすることも可能です。



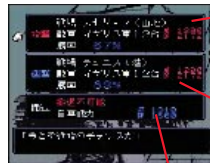
キャンペーンに登場するすべてのマップを選択できます。



ストレス解消に、大きな戦力差をつけた断然有利な状況をプレイしてみるのもいいのでは?

画面の見方

作戦方針画面



自軍の戦力

前作の「侵攻」が「攻撃」に、「防衛」が「迎撃」にそれぞれなりました。「勝利確率」は、ドイツ軍と連合軍の戦力比較の目安として下さい。

攻撃する場合の敵戦力と自軍の勝利確率
 迎撃する場合の敵戦力と自軍の勝利確率

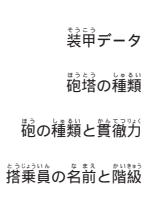
マップ画面



侵攻側の残存燃料

「小隊」を編成している場合には、従来のカーソルを合わせて命令を出す方式の他に、「小隊」コマンドで小隊単位の命令を出せます。

データ画面



戦車のグラフィック
 戦車の名称とタイプ
 戦車の移動状態
 戦車性能
 搭乗員の練度。TDは敵の総撃破数です

搭乗員の練度	
HG:	命中率
AG:	速射度
ES:	脱出確率

性能一覧の項目にある、ATは攻撃力、DFは総合的な防御力、SPは速度の略称です。装甲防御力の項目は、左が砲塔、右が車体の防御力を表わします。

コントローラ/マウスの操作

[コントローラの操作]

- Aボタン**
十字ボタンと併用することで、カーソルを高速で移動させます。
- Bボタン**
コマンドをキャンセルします。
- Xボタン**
攻撃や移動命令の時に押すと、自動的にアイコンや戦車にカーソルが移動します。
- Yボタン**
コマンドの選択・決定を行います。また、ユニットのない位置で押すと、カーソルが固定されます。十字ボタンとの併用で、画面を固定した状態でスクロールさせることもできます。
- 十字ボタン**
カーソルの移動や、画面のスクロールに使用します。
- スタートボタン**
ゲームをスタートさせます。デモ画面中にこのボタンを押すと、タイトル画面になります。
- セレクトボタン**
Xボタンと同じ機能です。
- Lボタン**
コマンドを選択・決定します。
- Rボタン**
コマンドを選択・決定します。

[マウスの操作]

- 左ボタン**
ゲームのスタート、およびコマンドの選択・決定を行います。戦車ユニットやコマンドの表示されていない位置で押せば、カーソルを固定したまま画面をスクロールできます。OPTION項目のMS HIGH・MS LOWによって、マウスの反応速度を調節できます。
- 右ボタン**
攻撃や移動命令の時に押すと、自動的にアイコンや戦車にカーソルが移動します。

FILE EDITについて

キャンペーン・モードでセーブしたファイルは、ファイル・エディットで管理します。ファイル・エディットの機能については、次の通りです。
 様子を見る...各ファイルの部隊名などを一覧で見えます。
 入れ替え...2つのファイルの内容を入れ替えます。
 コピー...ファイルを複製します。コピー元とコピー先のファイルを選び、決定ボタンで決定して下さい。
 消去...ファイルの内容を消去します。

好戦派

下手な作戦も数打ちゃ当たる。まくれど当たって自信をつけられたら、部下たちは悲修です。迷司令官はホイソットをさわっちゃって。

P60へワープ



鋼鉄の騎士2 お楽しみガイド 小隊編成とエース搭乗員が勝利のカギだ

この『鋼鉄の騎士2』を攻略するコツは、前作同様にエース搭乗員を大切にすること、下で説明している乗り換えの活用、そして新システムである小隊編成を使いこなすことだ。小隊編成のメリットは、小隊単位で移動や攻撃の指示をまとめて出せることで、必要とあらばそれぞれ単体で移動、攻撃をこなせるのも嬉しい。ただし、小隊はその

時の配置状態のまま移動するため、移動コースにある障害物には要注意だ。小隊長だけはスムーズに動けたけど、他の小隊員は置いてけぼり……なんてことも少なくはない。敵を1台ずつおびきよせて叩く場合には、小隊コマンドの「砲火」が便利。指定した敵に向かって、小隊全員で集中砲火を浴びせかけてくれるのだ。

さて、いくら小隊が便利とはいえ、最後にモノを言うのは搭乗員の手腕なのだ。今作では搭乗員能力にAG(遠射度)が設定されていることに注目！ この値が高いほど先制攻撃の確率が上がるので、HR(命中率)の高い搭乗員と同様に、AGの高い搭乗員も貴重となるわけだ。大切に育てていこう！



搭乗員の能力値には、常に目を光らせておきたい



「乗り換え」や「陣地」を生かし、データで戦え！

乗り換えは港湾都市で

前作ではシナリオクリア時、しかも功績を上げた搭乗員にしか許されなかった乗り換えですが、今作では支配権のある「港湾都市」に行きさえすれば、誰でも戦車の乗り換えができるようになりました。能力値の高い搭乗員を後衛にまわす時は、装甲は薄くても火力重視の戦車を、切り込み役の搭乗員には重装甲型の戦車など、搭乗員それぞれの役割を決めて、「乗り換え」で理想的な布陣を組みましょう。



支配権を持っている港湾都市に行けば、戦車の乗り換えが可能です



前作からの変更として、功績を上げていくと乗り換えが可能です

迎撃戦では陣地を活用

迎撃戦に限り、司令部の周辺に「陣地」を設置することができます。陣地に入った戦車は砲塔部分しか露出していません。したがって、林や小屋、司令部などと同様、敵から発見されにくく敵の攻撃が当たりにくいといった地形効果を得ることができます。陣地は司令部近くの平地などに作るのが一般的ですが、司令部から離れて、敵が出現しそうな場所に設置するのも有効です。何かと便利な陣地ですが、敵も陣地を利用することができますので、敵に陣地を奪われないよう注意も必要です。



迎撃戦では、司令部を中心に一定範囲内に陣地を設置できます



陣地に戦車を隠せば、や小屋など同様の地形効果が得られます

ドイツ軍車両データ一覧

名称(略称)	速度					貫通力(m以上)					防御力						
	200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
3号戦車G型(PZ3G)	40	60	48	36	24	12	34	37	33	36	30	33					
3号戦車J型(PZ3J)	40	75	60	45	30	15	57	37	33	60	30	55					
4号戦車D型(PZ4D)	42	55	46	38	30	22	33	25	23	33	20	22					
4号戦車F型(PZ4F)	40	100	85	70	55	40	55	37	34	55	20	22					
4号戦車H型(PZ4H)	38	120	102	84	66	48	88	37	34	88	30	22					
3号突撃砲E型(STG3E)	40	55	46	38	30	22	85	30	30	55	30	33					
3号突撃砲F型(STG3F)	40	100	85	70	55	40	85	30	30	55	30	33					
3号突撃砲G型(STG3G)	40	120	102	84	66	48	136	34	30	88	34	55					
マルダー2型	40	120	102	84	66	48	18	16	0	38	15	14					
ラング	35	160	136	112	88	64	120	52	33	120	52	33					
パンサーD型	55	160	136	112	88	64	88	56	58	93	56	52					
パンサーG型	55	160	136	112	88	64	121	56	58	124	65	52					
ナースホルン	40	200	180	160	140	120	13	11	11	26	22	23					
ヤクトパンサー	55	200	180	160	140	120	128	65	54	121	65	52					
タイガー1型	38	140	126	112	98	84	110	80	80	125	80	90					
エレファント	20	200	180	160	140	120	240	104	96	220	80	80					
キングタイガー	38	200	180	160	140	120	203	96	96	225	100	104					
ヤクトタイガー	20	200	190	180	170	160	287	100	88	225	100	104					

防御力データについて

表中の防御力は、戦車の装甲の厚さを、その装甲部分の傾斜角によって修正した値です。また、各数値の色は、敵に対して砲撃した場合に画面右下に表示される、「敵戦車の向き」の色にそれぞれ対応しています(右写真参照)



イギリス軍車両データ一覧

名称(略称)	速度					貫通力(m以上)					防御力						
	200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
クルセーダMk.1	43	45	31	18	4	2	42	26	30	29	27	27					
クルセーダMk.3	43	75	60	45	30	15	51	32	37	41	27	27					
パレンタインMk.8	22	75	60	45	30	15	65	65	65	60	43	60					
チャーチルMk.3	24	75	60	45	30	15	90	76	76	101	76	50					
チャーチルMk.7	20	100	85	70	55	40	152	94	94	140	95	50					
クロムウェルMk.4	60	100	85	70	55	40	76	63	57	63	32	32					
コメット	46	120	102	84	66	48	101	63	57	76	32	32					
ファイアフライ	40	160	136	112	88	64	98	53	63	79	38	45					
センチュリオンMk.2	35	160	136	112	88	64	121	83	76	121	76	17					
センチュリオンMk.3	34	180	162	144	126	108	150	83	76	121	50	17					

アメリカ軍車両データ一覧

名称(略称)	速度					貫通力(m以上)					防御力						
	200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
M3 スチュワート	60	45	31	18	4	2	41	31	31	43	25	25					
M3リー	40	75	63	52	41	30	82	57	57	77	38	38					
M4 シャーマン/75	38	100	85	70	55	40	98	51	51	79	38	41					
M4 シャーマン/76	38	120	102	84	66	48	99	69	63	97	38	45					
M3 6ジャクソン	42	140	126	112	98	84	91	45	38	79	53	49					
M26 パーシング	32	140	126	112	98	84	148	83	79	147	76	52					
M26E4	30	200	180	160	140	120	148	83	79	147	76	52					

ソビエト軍車両データ一覧

名称(略称)	速度					貫通力(m以上)					防御力						
	200	400	800	1200	1600	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背	砲前	砲側	砲背	車前	車側	車背
KV1	35	75	63	52	41	30	103	86	86	97	75	52					
T34 / 76B型	50	100	85	70	55	40	87	58	58	72	63	67					