

騎士伝説

取扱説明書



講談社総研

このたびは講談社総研のメガドライブカートリッジ「騎士伝説」をお
買い上げ頂き、誠に有難うございます。ゲームを始める前にこの取扱説
明書をお読み頂きますと、より楽しく遊ぶことができます。

騎士伝説

「騎士伝説」はリアルなビジュアルと
史実に正確かつ詳細なデータに基づく
戦車・自走砲によるタンクバトルシミ
ュレーションゲームです。

あなたはドイツ軍の戦車隊長となっ
て戦車中隊を指揮し、戦闘に勝利し、
苛酷な戦場で生き延びることを目的と
します。

名誉ある騎士十字章を手にするよ
う頑張ってください。健闘を祈ります。

CONTENTS

プロローグ	2
ドイツ軍 <small>ぐん</small> の軌跡 <small>きせき</small>	4
ゲームの <small>なが</small> 流れ	6
操作 <small>そうさ</small> 方法 <small>ほうほう</small>	8
ゲームの <small>はじ</small> 初め方 <small>かた</small>	10
ゲームの <small>すす</small> 進め方 <small>かた</small>	12
<small>かく</small> 各メニューについて	19
シナリオ <small>しょうかい</small> 紹介	30
<small>とうじょうじんぶつ</small> 登場人物について	34
<small>かいぎゆう</small> 階級 <small>くんしょう</small> および勲章	34
<small>せんしゃ</small> 戦車 <small>いちらん</small> データ一覧	35
プレゼントコーナー	44
<small>しやうじよう</small> 使用上の注意 <small>ちゆうい</small>	45

プロローグ

1939年・夏

～ヨーロッパ～

オーストラリアに^つ続き
チェコスロバキアを^{しゆりあ}手中にした
ヒトラーはポーランドに対し
^{こく}目ドイツ領の返還要求^{りよう}を突きつけていた。
ポーランドは英、仏の支援^{えい}を受け、
ドイツとの対決^{たいけつ}姿勢^{しせい}を強めていった。

8月25日

ヒトラーはソ連との間に、
ポーランド分割の秘密条項を盛り込んだ
"独ソ不可侵条約"を成立させた。

その日ポーランドは英仏と
"相互防衛条約"を結ぶのだった。

8月31日

一触即発の状況の中で
必死の外交交渉が行なわれていった。

しかしその夜、
ついにドイツ全軍に攻撃命令が下った。

そしてそれはヨーロッパ全土を

戦火に巻き込む
"第二次世界大戦"
の始まりであった。

ドイツ軍の軌跡

総統の身辺護衛部隊であった「親衛隊戦闘部隊」は開戦直後ポーランド戦に参加すべく作戦指令書を受け取る。

この作戦指令書から、彼ら「親衛隊戦闘部隊」の戦闘が開始される。

将校自らの死を恐れない陣頭指揮は、それに続く兵士達の突進を助長する。

また、フランス戦後総統により「親衛隊戦闘部隊」は「武装親衛隊（武装SS）」に名称を改める。

西方戦で「武装SS」は、エリート部隊と称される自動車化連隊として参加。さらに1941年・春のバルカン作戦の活躍は、国防軍が呆れ返るほどの快進撃をし、その後、「武装SS」のエリート部隊は、あえて過酷で危険な戦場を選ぶように、戦場を駆け巡ることになる。

バルバロッサ作戦の中央軍集団に参加した
「武装SS」はスモレスク東方戦でも戦功をあ
げ、1943年東部戦線では、南方軍集団戦区に
駆け付け、ソ連軍逆襲の矛先を勤め、それを
粉碎。

ハルコフを奪回し、ドネツの状況を安定さ
せ、総統の賞賛を得る。

その精強さと実力を世間に知らしめた「武
装SS」は、その勢力を開戦当初の2万名程度
から、1944年には90万名と拡大して行なった。

総統の「武装SS」への期待は大きく、あら
ゆる戦闘で主力戦力として活躍し続ける。

そして1993年、メガドライブ上で新たな作
戦が展開されようとしている……。

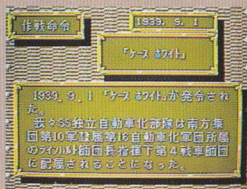
ゲームの流れ

「騎士伝説」はターンやフェイズの概念のない、疑似リアルタイムシステムを登載し、バトルステージではヘックスを使わないリアルなクォータービュー方式のマップを採用。

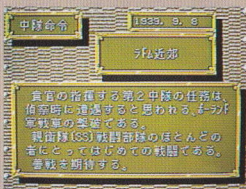
また、詳細なデータを取り込み、プレイヤーの戦術が全ての戦いの鍵を握る、本格「戦闘級戦車シミュレーションゲーム」だ。君は苛酷な戦場を生き抜くことができるか。

1 作戦命令

軍指令官から作戦命令が下った。ついに君は部下を引き連れ戦場に向かうときがきたのだ。作戦が見事成功することを祈る。



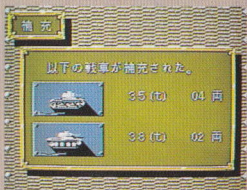
2 中隊命令



君が指揮する中隊に命令が下った。この中隊命令では、これから行わなければならない任務の内容が記されている。この命令を把握していなければ、君は生き残ることができないであろう。

3 補充

君がこれから任務を遂行するにあたっての、必要な戦車、人員の補充が行われている。戦車の種類、人員の能力によって戦略が異なってくるので、戦車、人員の特長を把握しておく必要がある。ただし、兵員の数には限りがある。



4 編成

人員と戦車の組合せ及び、隊列の変更を行なう。戦闘の舞台や作戦に応じて変更しなければならない。

編成		
200	38 (7)	220
201	35 (7)	221
202	35 (7)	222
203	2号戦車	223
210	38 (7)	230
211	35 (7)	231
212	35 (7)	232
213	2号戦車	233

5 指示命令



作戦を行動する時がきた。戦車に移動命令を与え、敵との距離を縮める。敵が戦車の射程距離に入ってきたらすかさず砲撃命令を出す。リアルタイムでゲームは進行しているので、少しの油断が死につながってしまう。命令は慎重かつ素早く、的確に出すことを心がけるのだ。

6 勝敗の決定

敵の戦車をすべて破壊すれば我が軍の勝利だ。結果しだいでは君の昇進、また君の部下の昇進もある。

名誉の戦死を遂げた者達も生涯績とともに手厚く葬らせてもらう。

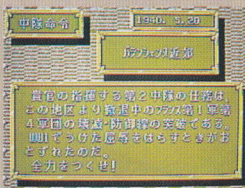
結果	
撃破数	8 台
味方損害	0 台
戦死者数	0 名
負傷者数	0 名
中隊功績	8 PT.

7 データのSAVE

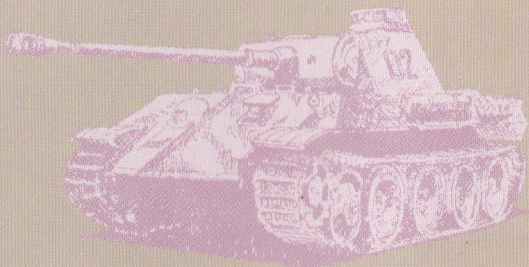
一つの戦いが終了するとそれまでの戦闘の記録をデータとして保存することができる。セーブできるファイルは1つだ。戦闘の途中ではデータを保存することはできない。



8 再び作戦指令書を受け取る



一つの作戦が終わると、また新たな作戦命令が下る。戦士達に休息の日々はないのだ。戦士達はいつか騎士十字章を手にするのを夢みて、今日も戦場へ出かけて行くのだ……。



操作方法



ほうこう

方向ボタン

メニューの^{せんたく}選択、カーソルの^{いどう}移動に^{しよう}使用する。

スタートボタン

ゲームをスタートさせるときに^{しよう}使用。

Aボタン

メニューの^{よびだ}呼び出し、^{けつてい}決定に^{しよう}使用する。

Bボタン

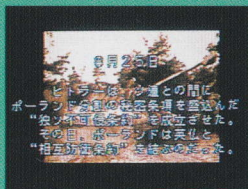
メニューのキャンセルに^{しよう}使用する。

Cボタン

^{しよう}使用しない。

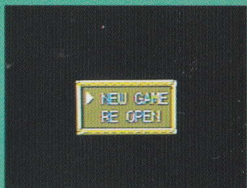
ゲームの始め方

メガドライブ本体の電源を入れる
とタイトル画面が表示される。



タイトル画面をそのままにしておくと、デモ画面が流れ、今までドイツ軍が歩いて来た軌跡が紹介される。なお、デモ画面中に何かボタンを押すと、タイトル画面に戻り、スタートボタンでゲーム選択メニューに移ることができる。ただし、初めてプレイする場合や、データが保存されていない場合は直接名前を入力する画面に移る。

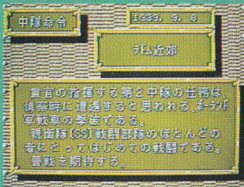
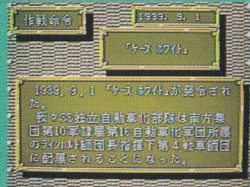
ゲーム選択メニューだ。デモ画面を一通り見終わると新しくゲームを始めるか、前回までの続きをプレイするか聞いてくるので初めての場
合「NEW GAME」、前回の続きをプレイする場合は「RE OPEN」を選択する。





初めてプレイする場合は、君が指揮する中隊の名前と君自信の名前を入力することになる。

名前が入力されると、いよいよ作戦命令が出される。



作戦命令を読み終えたら、Aボタンを押す。中隊命令、補充、編成と同じように進める。編成は方向ボタンの上下でまず移動させたい戦車、人員を選択しAボタンで決定する。同様に入れ替えたい戦車、人員を方向ボタンの上下で選択しAボタンで決定する。



スタートボタンを押すとゲームが開始される。

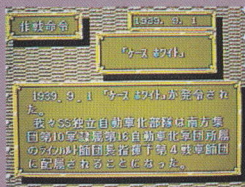


ゲームの進め方

さくせんめいれい 作戦命令

部隊配属までの流れ、遂行すべき任務が記されている。

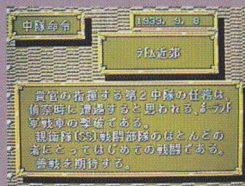
Aボタンで次ページに移ることができる。また、最後のページでAボタンを押すと次の「中隊命令」に進むことができる。



ちゆうたいめいれい 中隊命令

遂行すべき任務が「作戦命令」より更に詳しく記されている。

Aボタンで補充の画面に移ることができる。

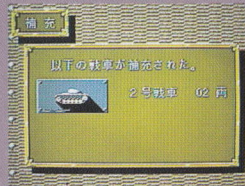


せんしや ほじゆう 戦車の補充

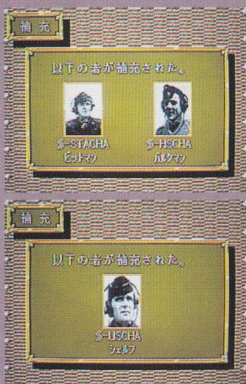
任務遂行に必要な戦車が各シナリオごとに補充される。戦車の性能によって戦い方が変わってくるので、よく把握しておくことが必要だ。

Aボタンで次ページに移ることができる。また、最後のページでAボタンを押すと「人員の補充」画面に進むことができる。

また、前回の任務の結果により補充される戦車がちがう。



人員の補充



「戦車の補充」と同じく、任務遂行に必要な人員が補充される。人員もそれぞれ能力が違うのでそれぞれの人員に適した命令を与えることだ。

Aボタンで次ページに移ることができる。また、最後のページでAボタンを押すと「戦車の編成」画面に進むことができる。

戦車の編成

編成

200	38 (T)	220
201	35 (T)	221
202	35 (T)	222
203	2号戦車	223
210	38 (T)	230
211	35 (T)	231
212	35 (T)	232
213	2号戦車	233

この画面では戦闘に参加する戦車の隊列を変更することができる。初期で設定されているのはあくまでも基本なので君が戦いやすい隊列に変更するのは君の自由だ。Aボタンで変更したい戦車を選択し、入れ換えたい戦車にカーソルを合わせAボタンで決定する。

スタートボタンで「人員の編成」画面に移ることができる。

じんいん へんせい 人員の編成

編成		
200	カ-119	220
201	カウマ	221
202	カ14	222
203	カデカ19	223
210	ビトマ	230
211	カガ	231
212	カッ	232
213	カ47	233

この画面では「戦車の編成」で決
定した戦車の隊列に、人員を配置し
ていく作業を行なう。操作は「戦車
の編成」と同様に行なう。
スタートボタンでいよいよ戦闘が開
始される。

せんとう 戦闘



いよいよ戦いの時がきた。ここか
らは君の判断力が戦況を左右する。
君のミスで部下を傷つけることのない
ように。

いどう 移動



戦車を移動させる。目的地に
着くとメッセージが表示される。
移動の道筋には十分気を付ける
こと。味方同士の戦車が衝突し
てもダメージになる。

移動には全部で6種類あるの
で状況に応じて使い分けことが
必要だ。



ほうげき 砲撃

ほうげき てき せんしや こうげき くわ
 砲撃は敵の戦車に攻撃を加えるときに使用する。ただやみくもに撃ちまくってもあたらない。せんしや のうりよく しやていきより 戦車の能力によって射程距離や発射速度が変わってくるので、それらを把握しておかないと戦闘に勝利することはできない。



さくてき 策敵

もじどお てき きが さぎよう てき
 文字通り敵を探す作業だ。敵を発見するとメッセージが表示される。ただし、「策敵」は停止している戦車しか命令を実行しない。

また、対戦車砲は策敵では発見することができない。



● 情報

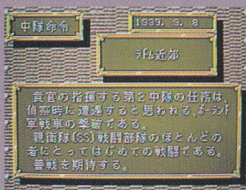
戦車ごとの情報^{せんしや じようほう ひ だ}が引き出せる。この情報^{じようほう じようず かつよう}を上手^{せんりやく た}に活用^{ゆうり たたか}して戦略^{せんりやく}を立てればかなり有利^{ゆうり}に戦^{たたか}いを進めることができるはずだ。



せんきよう はあく 戦況の把握

● 中隊命令

中隊命令^{ちゆうたいめいれい}を確認^{かくにん}したいときに使用する。シナリオ開始当初^{かいしとうしよ}に記^きされている「中隊命令^{ちゆうたいめいれい}」を記憶^{きおく}しておけば、この項目^{こうもく}は必要^{ひつよう}ない。



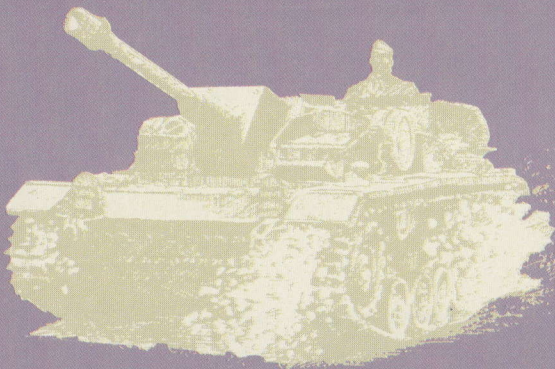
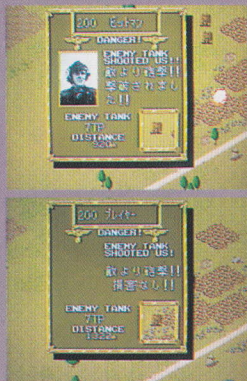
● STATUS

呼び出したい人員^{じんいん せんたく}を選択^{せんたく}すると様々なデータ^{さまさま}を確認^{かくにん}することができる。この項目^{こうもく}は戦^{たたか}いに勝利^{しり}するためには必要^{ひつよう}不可欠^{ふかけつ}だ。



でき こうげき 敵の攻撃

あた まえ てき こうげき し
当り前のことだが、敵も攻撃を仕
か さくてき てき さが
掛けてくる。策敵で敵を探さず、む
やみやたらと戦車を移動させて行く
と、おも おも ところから攻撃を仕掛け
られ、ただい ただい 多大なダメージを受けてしま
う場合がある。また、敵から攻撃を
う こうげき てきせんしや
受けると、攻撃してきた敵戦車は、
さくてき さが すがた あらわ
策敵で探さなくとも姿を現す。



たたか けつ か 戦いの結果

ひと たたか お せんせき ひょうじ
一つの戦いが終わると戦績が表示される。

ないよう い か とお
内容は以下の通りになる。

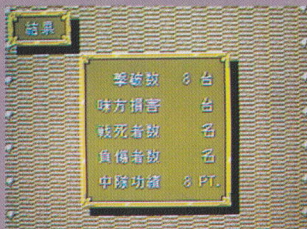
げきはすう てき せんや はかい かず
撃破数……敵の戦車を破壊した数

みかたせんがいはかい みかたせんしや かず
味方損害……破壊された味方戦車の数

せんししやすう せんし みかたせんし かず
戦死者数……戦死した味方戦士の数

ふしゅうしやすう ふしゅう みかたせんし かず
負傷者数……負傷した味方戦士の数

ちゆうたいこうせき せんか
中隊功績……戦果ポイント



せんししや ふしゅうしや で ばあい
また、戦死者や負傷者が出た場合

なまえ しようぞうが い ひょうじ
は名前、肖像画入りで表示される。

おも めがしら あつ ぼめん
思わず目頭が熱くなってしまう場面

かな ひま
だが、悲しんでいる暇はない。また

つぎ せんじよう きみ ち
次なる戦場が君を待っているのだから……。



ちゆうたいこうせき きみ きみ ぶ か
中隊功績によって君や、君の部下
の階級が上がったり、勲章を受ける
ことができる。階級や勲章は上から
下まで様々な種類が存在するが、君
にはぜひ一番上の階級勲章を手
にいれてほしい。かなり、難しいこと
だが決して不可能ではないことを付
け加えておく。

各メニューについて

騎士伝説のメニューは「命令」、「戦況」、「MAP」、「その他」の4項目で構成されている。ここでは、それぞれの内容および役割について解説することにする。

「命令」

ゲーム中の操作のほとんどはこのメニューで行なう。

「命令」は実際に戦車を移動させたり、敵に砲撃したりするメニューで、リアルタイムでゲームが進行する「騎士伝説」では、このメニューを上手に使い、素早く戦車に指令を出すことが勝利を納める上で最重要課題となる。



移動

文字どおり戦車を移動させることである。この「移動」には全部で6つの項目があり、戦況に応じて使い分けなければならない。敵の動きを十二分に読み各戦車に命令を与える。

全速……戦車が全速力で目的地まで走る。

中速……全速の半分の速さで目的地まで移動する。

微速……中速のさらに半分の速さで移動する。

停止……走っている戦車を停止させる。

回転……戦車の向きを変える。

後退……戦車を後退させる。

※操作手順

① Aボタンを押し、「命令」メニューを呼び出す。

② 「移動」を選択し、Aボタンを押す。

③ 各戦車に対して命令したい項目を選択する。

④ 行動を起こさせる戦車(ユニット)を選択する。ただし、戦車上にカーソルを置いたとき赤いカーソルになったときのみ選択可能。

⑤ 移動先、回転方向を決める(「停止項目は④までの操作」)。

⑥ 右上に出ているウィンドウの「決定」に合わせカーソルを移動させAボタンを押す。失敗した場合は同様に「取消」を選択しもう一度⑤からやり直す。



ほうげき 砲撃

てき せんしや こうげき し か しょう せんしや のうりよく
敵の戦車に攻撃を仕掛けるときに使用する。戦車の能力によっ
かんつうりよく しやていさより か みかたせんしや のうりよく は
て、貫通 力、射程距離などが変わってくるので味方戦車の能 力を把
あく たいせつ
握しておくことが大切だ。

そう さ て じゆん ※操作手順

① Aボタンを押し、命令メニューを呼び出す。

② 「砲撃」を選択する。

③ 砲撃を行なう自軍戦車（ユニット）を選択する。

④ 攻撃目標となる敵ユニットを選択する。

⑤ 命中するとメッセージが表示される。



さくてき 索敵

敵を探すコマンドである。敵は通常隠れていて、肉眼で見ることができない。このコマンドを実行することによって敵が画面上に現れてくる。ただし、このコマンドを移動中の戦車には命令した場合、停止するまで実行されない。(プレイヤーの車両は移動中も実行する。その場合、距離にせいやくがある)

※操作手順

- ① Aボタンを押し、命令メニューを呼び出す。
- ② 「索敵」を選択する。
- ③ 「索敵」を行なうユニットを選択する。



じょうほう 情報

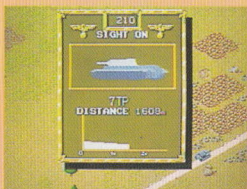
このコマンドは敵、味方の各戦車の情報を確認することができる。ただし、敵戦車の場合は「策敵」コマンドで姿を現してからでないと確認することはできない。

※操作手順

① Aボタンを押し、命令メニューを呼び出す。

② 「情報」を選択する。

③ 確認したい戦車を指定する。



せんきよう 「戦況」

ゲームの途中で作戦命令を再確認したいときや、味方の状況を把握したいときなどに使用する。特攻精神のみで戦いに参加して勝利を納めた例は数少ない。常に味方の状況を把握し、的確な指示を与えるようにすること。

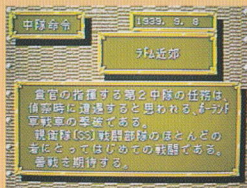


ちゆうたいめいれい 中隊命令

作戦の再確認をする。これを把握していない場合、作戦を完了することは不可能だ。

そうさ てじゆん ※操作手順

- ① Aボタンを押し、戦況メニューを呼び出す。
- ② 「中隊命令」を選択する。



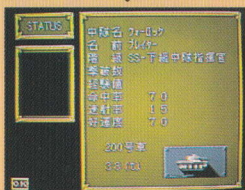
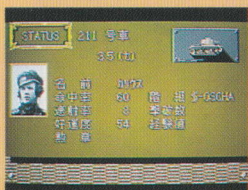
STATUS

ステイタスでは各戦車に乗務している君の部下の状態を確認することができる。優秀な部下ほど各項目の数値が高く、君の信頼も厚いはずだ。

- ①車番…戦車の登録番号。
- ②戦車名…戦車の名前。
- ③名前…乗務員の名前
- ④命中率…数字が大きいほど命中率高い。
- ⑤速射率…数字が大きいほど速射率高い。
- ⑥好運度…数字が大きいほど戦場で生き延びる確率が高い。
- ⑦勲章…総統から頂いた勲章の種類（現在最高のもの）
- ⑧階級…現時点での階級。
- ⑨撃破数…敵の戦車を破壊した数。
- ⑩経験値…軍へのポイント。高いほど昇進し安い。

※操作手順

- ①Aボタンを押して、戦況メニューを呼び出す。
- ②「STATUS」を選択する。
- ③確認したい人員を選択する。



「MAP」

この項目は各シナリオの地理条件を把握するために設定されているものである。どんなに優秀な者でも地形を把握しきっていない場合、戦闘で勝利を納めることは困難だ。



ぜんたい 全体マップ

この項目を選択すると画面の右下に全体マップが表示され、四角いカーソルが表示される。これにより、シナリオ全体の地形が把握できるだろう。

そうさ てじゆん ※操作手順

① Aボタンを押し、MAPメニューを呼び出す。

② 「全体マップ」を選択する。

③ 方向ボタンの上下左右で画面右下に表示されている全体マップのカーソルを移動させる。すると高速で画面が動き、全体の確認が素早く行なえる。



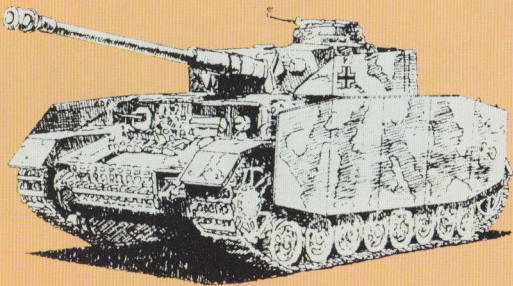
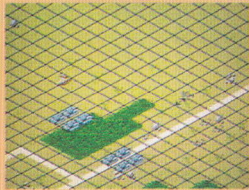
ひょうじ ライン表示

このコマンドせんたくを選択すると画面がめん上に線せんが引かれ升目ひますめができる。この升目ひますめは一升ひとますやく約100mきよりで表示さんこうされている。敵てきまでの距離きょりの参考さんこうに使うと有効ゆうこうだ。

そうさ てじゆん ※操作手順

①Aボタンおを押おし、MAPメニューよびだを呼び出す。

②「ライン表示」ひょうじを選択せんたくする。



「その他」

この項目はゲームを快適に行なうためのもので、俗に言うオプションをこの項目で設定、変更できる。なお、ゲームには直接関係はない。



ちゆうし 中止

ゲームの中断およびロードを行なうことができる。



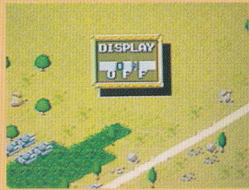
おんがく 音楽

BGMおよび効果音のON、OFFの設定が行なえる。



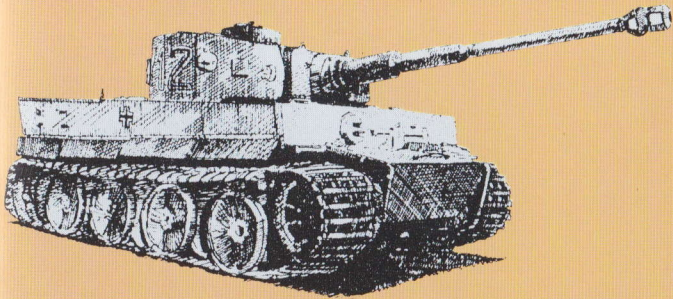
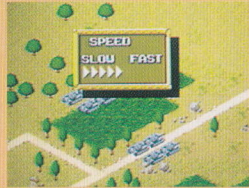
ひようじ 表示

いどう しゅうりよう ほうこく
移動コマンド終了の報告メッセ
ひようじ ひひようじ せんたく
ジの表示/非表示の選択ができる。



Speed

しんこうそくど へんこう おこ
ゲームの進行速度の変更が行なえ
る。



シナリオ紹介

このゲームはドイツ軍が戦車戦で歩いて来た軌跡をほぼ忠実に再現したもので、シナリオもそれに沿って進んでいく。ここではドイツ軍進撃当初のいくつかのシナリオを記載しておくので、戦いの参考にしてくれたら幸いである。

1939/9.8 「White」 ラドム近郊



みかたそうび
味方装備
しょうり
勝利

- ×
- ×
- ×

ひきわけ
引き分け
ごうせんしゃ
2号戦車

- × 2
- × 4
- × 2

はいぼく
敗北

- ×
- ×
- ×

ほじゅう
補充

- ×

てきそうび
敵装備
せんしゃ
戦車

- 7 TP × 8
- ×
- ×
- ×
- ×
- ×
- ×
- たいせんしゃほう
対戦車砲
- ×

そう
総ポイント

8

1940/5.20 ディール河攻防戦 バランスン又近郊



みかたそうび 味方装備

しょうり 勝利

- 4号戦車 がたD型 × 4
- ×
- ×

ひきわけ 引き分け

- 4号戦車 がたD型 × 2
- 3号戦車 がたE型 × 2
- ×

はいぼく 敗北

- 3号戦車 がたE型 × 2
- ×
- ×

ほじゅう 補充

- ×

てきそうび 敵装備

せんしや 戦車

- R-35 × 2
- FT17 × 8
- ×
- ×
- ×
- ×

たいせんしやほう 対戦車砲

- 47mmPak × 2

そう 総ポイント

12

1941/8.7 スモレスク包囲戦 ベルグラード付近



味方装備

勝利

- 4号戦車 D型 × 4
- 3号戦車 G型 × 12
- ×

引き分け

- 4号戦車 D型 × 8
- 3号戦車 G型 × 8
- ×

敗北

- 4号戦車 D型 × 4
- 3号戦車 G型 × 8
- Pz38(t) × 4

補充

- ×

敵装備

戦車

- BT-7 × 4
- T26 × 4
- T34/76 40型 × 2
- BA10 × 4
- ×
- ×

対戦車砲

- 45mm Pak × 2

総ポイント

18

1941/8.7 「タイフーン」 モスクワ近郊



みかたそうび
味方装備
しょうり
勝利

- ×
- ×
- ×

ひわ
引き分け

- ×
- ×
- ×

はいぼく
敗北

- ×
- ×
- ×

ほじゅう
補充

- 4号戦車 D型

てきそうび
敵装備
せんしや
戦車

- BT-7 × 6
- T34/76 40型 ^{がた} × 4
- BA-10 × 4
- KV-I × 2
- KV-II × 2
- ×

たいせんしやほう
対戦車砲

- ×

そう
総ポイント

30

登場人物について

登場する人物の名前はすべて有名な実在した(する)人物の名前を使用しているが、似顔絵(肖像画)は必ずしもその人物と完全に一致するものではない。

ドイツ軍の階級と勲章

ドイツ軍の階級および勲章は様々な種類が設定されている。もちろんそれなりの功績を上げないと昇進できないが、戦績によっては2階級特進も十分可能だ。

最高の勲章を受け取るのは大変困難なことだが、決して不可能ではないことを付け加えておく。

初期値

主人公……SS下級中隊指揮官 (SS-Ustuf)
 部下……SS下級小隊指揮官 (SS-Uscha)
 ~SS上級小隊指揮官 (SS-Hshca)

最高値

主人公……SS連隊指揮官 (SS-Staf)
 部下……SS最高中隊指揮官 (SS-Hstaf)

WSS (武装親衛隊) ぶそうしんえいたい		
SS-Unterscharführer	SS-Uscha	SS下級小隊指揮官
SS-Scharführer	SS-Scha	SS小隊指揮官
SS-Oberscharführer	SS-Oscha	SS上級小隊指揮官
SS-Hauptscharführer	SS-Hscha	SS最高小隊指揮官
SS-Sturmscharführer	SS-Stscha	SS突撃小隊指揮官
SS-Untersturmführer	SS-Ustaf	SS下級中隊指揮官
SS-Obersturmführer	SS-Ostaf	SS上級中隊指揮官
SS-Hauptsturmführer	SS-Hstaf	SS最高中隊指揮官
SS-Sturmbannführer	SS-Stubaf	SS大隊指揮官
SS-Obersturmbannführer	SS-Ostubaf	SS上級大隊指揮官
SS-Standartenführer	SS-Staf	SS連隊指揮官

戦車データ一覧

独軍車両

車 両 名	速度 km/h	装 甲 値						搭 載 砲 mm/口径
		砲塔			車体			
		前	側	後	前	側	後	
2号戦車	40	30	16	16	35	15	16	20mm/55
35 (t)	35	25	15	15	28	16	16	37mm/40
38 (t)	42	25	15	15	26	15	15	37mm/47.8
3号戦車 E	40	31	33	30	32	30	21	37mm/46.5
3号戦車 G	40	31	33	30	32	30	30	50mm/42
3号戦車 J	40	54	33	30	54	30	51	50mm/60
3号戦車 M	40	59	33	30	70	30	51	50mm/60
4号戦車 D	40	35	22	22	31	20	20	75mm/24
4号戦車 F 2	40	50	33	31	51	30	20	75mm/43
4号戦車 H	38	50	33	31	82	30	20	75mm/48
パンテル D	46	101	50	50	140	52	46	75mm/70
パンテル A	46	111	50	50	140	52	46	75mm/70
パンテル G	46	111	50	48	140	57	46	75mm/70
パンテルー 2	46	128	66	66	140	57	46	88mm/71
ティーゲル 1	38	120	80	80	109	60	80	88mm/56
ケーニヒ ティーゲル	35	181	85	85	232	88	92	88mm/71
マウス	20	480	200	190	348	280	207	128mm/55
E-100	23	480	200	190	400	188	173	128mm/55
STG 3 F	40	80	30	35	82	30	50	75mm/43
STG 3 G	40	100	30	35	90	30	50	75mm/48
マルダー 2	40	30	18	0	35	15	15	75mm/48
ナスホルン	42	13	10	0	32	20	20	88mm/71
エレファント	30	220	92	85	222	80	104	88mm/71
ヤークト パンテル	46	139	58	49	139	58	44	88mm/71
ヘッツアー	42	120	26	23	78	20	20	75mm/48
ヤークト ティーゲル	38	258	88	80	233	80	92	128mm/55
ブルムベアー	40	130	51	33	81	30	20	150mm/12
88mm56	—	0	0	0	0	0	0	88mm/56

有効 射程	攻 撃 力												
	m	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400
1000	21	17	15	13	10								
1500	41	37	35	33	30	28	26						
1500	45	41	38	36	33	30	28						
1500	37	34	32	29	25	23	22						
1500	59	55	51	47	42	37	33	31	29	25			
2000	75	69	63	57	51	45	41	37	33	30			
2000	75	69	63	57	51	45	41	37	33	30			
2000	47	46	44	42	40	39	38	37	36	35			
2000	111	107	103	99	95	89	85	81	77	73			
2000	120	114	108	103	98	91	87	83	79	74			
2200	155	147	140	134	128	121	116	111	105	100	96	92	
2200	155	147	140	134	128	121	116	111	105	100	96	92	
2200	155	147	140	134	128	121	116	111	105	100	96	92	
2400	228	218	208	199	190	181	174	168	162	156	149	147	
2200	143	137	133	128	122	118	114	110	107	105	103	100	
2400	228	218	208	199	190	181	174	168	162	156	149	147	
2400	214	208	202	197	193	187	183	178	174	171	165	163	
2400	214	208	202	197	193	187	183	178	174	171	165	163	
2000	111	107	103	99	95	89	85	81	77	73			
2000	120	114	108	103	98	91	87	83	79	74			
2000	120	114	108	103	98	91	87	83	79	74			
2400	228	218	208	199	190	181	174	168	162	156	149	147	
2400	228	218	208	199	190	181	174	168	162	156	149	147	
2400	228	218	208	199	190	181	174	168	162	156	149	147	
2000	120	114	108	103	98	91	87	83	79	74			
2400	214	208	202	197	193	187	183	178	174	171	165	163	
1500	160	160	160	160	160	160	160						
2400	143	137	133	128	122	118	114	110	107	105	103	100	

ポーランド軍車両

車両名	速度 km/h	装甲値						搭載砲 mm/口径
		砲塔			車体			
	前	側	後	前	側	後		
7 TP	43	19	15	15	29	15	15	37mm/40
37pak	—	0	0	0	0	0	0	37mm/47.8

米軍車両

車両名	速度 km/h	装甲車						搭載砲 mm/口径
		砲塔			車体			
	前	側	後	前	側	後		
M4A3	40	91	63	63	109	38	41	75mm/40
M4A3E8	40	91	63	63	109	38	41	76mm/52
M4ジャンボ	38	153	152	152	142	76	41	75mm/40
M26	46	131	76	76	144	76	50	90mm/53
M36	40	81	40	38	79	49	44	90mm/53

英軍車両

車両名	速度 km/h	装甲車						搭載砲 mm/口径
		砲塔			車体			
	前	側	後	前	側	後		
マルチダ2	24	75	82	75	78	25	55	40mm/52
クルセイダー2	43	40	43	35	52	25	25	40mm/52
クロムウエル4	64	76	63	57	63	32	32	75mm/39
チャーチル3	24	90	76	76	101	76	50	57mm/50
ファイアフライ	40	87	51	63	79	49	44	76.2mm/60
6 pak	—	0	0	0	0	0	0	57mm/50
17pak	—	0	0	0	0	0	0	76.2mm/60

有効 射程	攻 撃 力												
	m	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400
1200	41	37	35	33	30	28	29						
1500	45	41	38	36	33	30	28						

有効 射程	攻 撃 力												
	m	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400
1800	106	102	95	88	81	72	66	60	50	32	76		
2000	127	122	114	106	97	85	76	67	57	47	91		
1800	106	102	95	88	81	72	66	60	50	32	76		
2200	146	140	134	128	122	114	106	98	90	84	118		
2200	146	140	134	128	122	114	106	98	90	84	118		

有効 射程	攻 撃 力												
	m	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400
1200	52	45	36	31	26								
1200	52	45	36	31	26								
1800	105	100	93	86	79	73	66	57	42	30			
1500	80	75	66	60	50	32	29						
2000	168	160	148	136	126	116	108	95	79	64			
1800	80	75	66	60	50	32	29						
2000	168	160	148	136	126	116	108	95	79	64			

仏軍車両

車両名	速度 km/h	装甲値						搭載砲 mm/口径
		砲塔			車体			
		前	側	後	前	側	後	
FT17	17	22	22	22	22	22	22	37mm/21
R35	20	45	46	46	33	40	48	37mm/33
47pak	—	0	0	0	0	0	0	47mm/42

ソ連軍車両

車両名	速度 km/h	装甲値						搭載砲 mm/口径
		砲塔			車体			
		前	側	後	前	側	後	
BT 7	53	15	10	15	23	13	13	45mm/46.5
T26	60	13	13	13	20	13	13	45mm/46.5
T34 A 40	50	63	52	52	90	52	62	76.2mm/30.5
T34 B 41	50	84	52	52	90	58	70	76.2mm/30.5
T34 D 43	50	88	80	52	94	61	70	76.2mm/41.5
T34 - 85	50	103	91	75	94	61	70	85mm/51.5
KV 1 41	35	93	77	77	86	75	46	76.2mm/30.5
KV 1 C43	30	123	123	123	150	90	90	76.2mm/41.5
KV 2	30	110	75	75	86	75	46	152mm/20
KV85	35	103	91	75	150	90	90	85mm/51.5
JS 2	37	160	112	112	220	144	106	122mm/43
SU85	50	90	52	62	90	52	62	85mm/51.5
SU100	50	94	61	70	94	61	70	100mm/46.5
45pak	—	0	0	0	0	0	0	45mm/46.5
76pak	—	0	0	0	0	0	0	76.2mm/51.5
BA10	53	10	10	10	13	10	10	45mm/46.5

有効 射程	攻 撃 力											
	m	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200
1000	37	34	32	29	27	25	23					
1200	38	33	31	28	24	23	22					
1500	61	57	53	50	47	44	42					

有効 射程	攻 撃 力											
	m	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200
1000	68	60	54	48	42	36	32					
1000	68	60	54	48	42	36	32					
1200	65	63	61	59	56	50	44	37				
1500	65	63	61	59	56	50	44	37				
1500	99	96	86	73	60	51	47	41				
2000	114	112	110	107	102	96	88	78	64	51		
1500	65	63	61	59	56	50	44	37				
1500	99	96	86	73	60	51	47	41				
1200	132	130	128	126	124	123	121					
2000	114	112	110	107	102	96	88	78	64	51		
2200	200	200	200	200	200	161	159	156	153	150	147	
2000	114	112	110	107	102	96	88	78	64	51		
2200	153	151	149	147	145	143	141	138	136	134	32	
1500	68	60	54	48	42	36	32					
2000	127	119	109	115	107	87	87	79	75	73		
1000	68	60	54	48	42	36	32					

プロデューサー制作後記

本作品「騎士伝説」の開発経緯の発端は、RPG的要素を持ち、しかも史実を基にした戦車戦ゲームを作りたいという動機から始まりました。しかし、現代戦では戦車が主役ではどうしても問題点が多すぎ、それでは第2次世界大戦をあつかったものにしていうことで原案書ができあがりました。

今回の作品は、歴史をかえることができず、しかも自分はその中 隊指揮官であり、命令されるままに戦場を転戦し、生き残るために闘う、そんなゲームになっています。

実際の戦争とはそんなものだと私は思っています。

しかも、あつかっている題材が旧 独軍の武装親衛隊(WSS)であり、どんどん階級が上がっていく、だからこそ自分の名誉のために、陣頭にたち突撃していく将校達。そうして叙勲があり、また、戦場を駆け巡って闘うことのくりかえし。

このことをゲームシステムで表現しようとして作り上げたのが、この「騎士伝説」です。さらにゲームタイトルは旧 独軍の勲章である「騎士十字章」からとっています。ですからユーザーのみなさんも勝つことだけを考えずに、いかに勲章を受勲し、階級を上げられるかということを考えてゲームに挑んで下さい。ゲームクリア後のパスワードで、ゲーム中に叙勲した勲章のレプリカを抽選でさしあげます。

戦車データは、デルタ出版社とサンデーアート社に資料を提供していただき、それをもとにウォーロック社が変換しており、データの調査ミス等はすべて当社に責任があります。

最後に「騎士伝説」は旧 独軍の「武装親衛隊」を題材としたゲームですが、戦争を肯定したりナチズムを協賛または賛美したりするものではありません。

このゲームを通して戦争の虚しさを感じとっていただけたら制作者としては嬉しい限りです。

プロデューサー 田中雅弘

プレゼントコーナー

「騎士伝説」をお買い上げ頂いた人の中からゲームクリアした人のみ抽選で、「騎士十字章」を差し上げます。

応募方法は同封のハガキにパスワードなどの必要事項を書き込みポストにお入れください。また、抽選にもれた人にも、プロモーションVTRとテレカを用意しています。

どしどしご応募お待ちしております。



使用上の注意

カートリッジは精密機械ですので、とくに次のことに注意して下さい。

- 電源OFFをまず確認

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体パワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると故障の原因になります。

- 端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので、注意してください。

- 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

- カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

- 保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿度の多いところなども禁物です。

- ゲームで遊ぶときには

長時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ばないときは目の保護のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、画面からなるべく離れてゲームしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

つぎ ちゅうい じこう まも たの
次の注意事項を守って、ゲームをお楽し
みください。

こさま たの まえ ほ ごしや
お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の
かた かなら かくにん
方も必ずご確認ください。

- ゲームをするときは、健康のため、1時
かん てきとう きゆうけい かなら
間ごとに、適当な休憩を必ずとってくだ
さい。また、きよくど ひろう とき
極度に疲労している時や、
すいみん ぶ そく とき やす かんぜん
睡眠不足の時は、ゆっくり休み、完全に
かいふく
回復してからプレイしてください。
- ゲームをするときは、部屋を明るくし、
へ や あか
テレビ（モニター）からはできるだけ離
はな
れて、プレイしてください。
- 過去に、か こ つよ ひかり しげき がめん
強い光の刺激や、テレビ画面な
み いち じ てき きんにく
どを見ていたとき、一時的に筋肉のけい
いしき そうしつ けいけん
れんや、意識の喪失を経験したことのあ
ひと まえ かなら いし そう
る人は、ゲームをする前に必ず医師に相
だん
談してください。また、ゲームをしてい
さいちゆう しょうじょう お ばあい
る最中に、このような症状が起きた場合
からだ いじょう かん ばあい
や、身体に異常を感じた場合は、すぐに
ちゆうだん いし そうだん
プレイを中断し、医師と相談してくださ
い。



講談社総研

〒168 東京都杉並区下高井戸1-7-7-307

この商品は株セカ・インタープライセスカSEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-46033