

ユニット情報画面



この画面を開くためには、自軍のユニットを一つ選んで、スペースキーを押してください。

一番上にある緑色のものはユニットのIDです。最初の文字が編隊の名称(A)、その次が編隊の中におけるそのユニットの番号を表します。そしてそのユニットの実際の名前は、これをクリックして自分の好きな名前に変えることができます。(この部隊の名前はPBEM戦の相手プレーヤにも見えています。たとえば、自分のユニットが相手の見えないところから発砲したとき、この機能をうまく使うと相手に間違った情報を流すこともできます。ヒント:相手にわかる発砲した火器の名前の情報は同じままです。ならば何か同じ武器を持っているユニットの名前に書きかえればよいのです)

編成(小隊)の中で「0」番のユニットは指揮官です。ですがキャンペーンのコア部隊においては、万が一指揮官が戦死した場合はその部下が指揮を受け継ぐことができます。そのときは編成情報画面の「H」の横にあるユニットが司令部になっていることに注意してください。Aは最初の編隊であり、A0とは戦闘団司令官、つまり、あなたです!

ユニット指揮官の名前の横にあるのは部隊の経験値を表すマークです。伍長の肩章である1本ストライプは平均的練度であることを、軍曹の肩章である2本ストライプはベテラン兵であることを(経験値80)、合衆国軍で言う先任下士官を表す星のマークはエリート兵であることを(経験値100)表しています。

ユニット名の下の一欄にはゲームにおいて重要な情報がいくつか表示されています。

状態 (status)	ここでは「臨戦態勢」(ready)になっています。ほかの状態としては「撤退中」(retreating)、潰走中(routed)などがあります。
	この情報自体の重要性もさることながら、指揮系統における上位部隊との連絡によってユニッ

上位部隊との連絡の有無 (CHQ Link)	<p>トの立て直し(rally)が行われるわけですから、これはまさにユニットの生命線ともいえる情報です。無線を装備しているユニットはどこにいても連絡が取れますが、自分の指揮官から離れれば離れるほど(もしくは指揮官自身が無線を持っていない場合、声で直接連絡を取るためには2ヘクス以内にいる必要があります)連絡が取れない可能性が高まります。無線のないユニット(もしくは無線が故障しているとき)は5ヘクス(250ヤード)以上離れば基本的には連絡をとれなくなります。これはよろしくありません。無線のないユニットは直上の司令部から3~4ヘクス以内においておきましょう。</p> <p>上位部隊の指揮下でないユニットは、必要な時に上位編隊による立て直しを受ける利点を失うのみならず、士気が下がります(さらには抑圧値も上がります)。</p>
抑圧 (Suppression)	<p>そのユニットがどれほどひどく抑圧されているかということを表しています。抑圧は士気を下げ、継戦能力をも低下させます(例:抑圧を受けたユニットは敵発見率、射撃命中率が低下し、射撃回数も減ることがあります)。抑圧が生じる原因としては、敵の攻撃、指揮系統がつながっていない、近くに潰走中の友軍がいる、近くで友軍の戦車が撃破された、などがあります。立て直し(Rally)を行うことで抑圧を下げることができます。</p>
武装の情報 (Weapon info)	<p>ユニットの装備している武器(ダメージを受けた武器は「-」に表示が変わります)、ないし残りの弾薬量(ammo)が表示されます。武器のロットが1しかないものはSabot弾などの特別な弾薬を使えることがあります。ここでの射程距離(Range)とはその武器の最大射程をヘクス(1ヘクス=50m)で表示したものです。</p> <p>武器の名前が緑色の時、これをマウスでクリックするとその武器だけを使用禁止にでき(その時、その武器の名前は赤くなります)、赤色の時クリックすると使用禁止を解除できます。もし弾薬を無駄にしたくないときはどうぞ。</p>
煙幕弾 (Smoke Ammo)	<p>主要武装として煙幕弾が装備されていることがあります。歩兵部隊の場合は発煙手榴弾がこれにあたります。もしスモークディスチャージャー(以下SD)が使える場合はSD: NNというような表示が出ます。ここでNNとは一度に発射できる煙幕弾の数です。SDが使える場合は緑色のSDの文字をクリックして赤色にすることも、その逆もできます。こうすれば、もしそうしたいときは、その車両が敵の攻撃を受けた時にSDを打たせないようにすることができます。</p>
経験値 (Experience)	<p>これはゲーム全体で見たとき最も重要なユニットの個性の一つです。これが高いときはそのユニットは使える弾薬量が多かったり、あるいは射撃回数の多く、また命中率の高いエリート兵やベテラン兵であったりします。平均値は70です。</p>
士気 (Morale)	<p>もう一つのユニットの個性がこれです。これは立て直しの可能性に影響を与えます。70が平均値です。</p>
損害 (Damage)	<p>分隊や人が乗っている兵器に関しては、1ポイントにつき1人の隊員あるいは乗員が戦死したということを表しています。車両に関してはこの数値は乗員の戦死者数とはあまり関係ありません。損害は士気に影響を与え、それ故に立て直しの可能性にも影響を与えます。また損害を被ったユニットの射撃回数は減少するくらいがあります。損害を受けた、というのはよくない知らせといえるでしょう。</p>
速度 (Speed)	<p>この数値はそのユニットが基本的な道路で出せるスピードをヘクスで表したものです。もしそのユニットが渡河能力を有している場合、その横に渡河速度が表示されます。</p>
兵力 (Men)	<p>現在の乗員、あるいは分隊員の人数です(当然、損害もこれに反映されます。)</p>
無線 (Radio)	<p>もし持っていれば1が、なければ2が表示されます。</p>
射撃管制 (Fire Control)	<p>照準器などがどれほどいいかということを示す数値で、大きければ大きいほどいいです。同じコードに基づいて作られているWinSPMBTと比較すれば、この数値が100以上の場合なら対空レーダー搭載の対空兵器ユニット等がこれにあたり、これらは自分から直接見えないところから、しかも夜でも煙の中でも敵を補足できるような兵器です。それゆえ、第二次大戦を舞台とするこのゲームではこの数値がそれほど高くなることはありません。</p>
大きさ (Size)	<p>この数値が大きければ大きいほど見つかりやすく、また敵の攻撃が当たりやすくなります。</p>
価格 (Cost)	<p>このゲームにおけるユニットの価値です(ユニット購入時と戦闘終了時のポイント計算の時に使われます)。</p>
視界 (Vision)	<p>ゼロでなければ、狭い視野の中でどれだけ多くのヘクスが見えるかを表示しています。WinSPMBTと比較すれば、この数値が40以上の場合なら赤外線暗視装置や対地監視レーダーなどがこれにあたり、これらは煙幕をも透かして見るができるようなものです。従って、第二次大戦を舞台とするこのゲームではこの数値がそれほど高くなることはありません。</p>
距離測定器 (Range Finder)	<p>この数値が高ければ高いほどユニットの攻撃命中率が上がります。大きければ大きいほどよいですが、そもそもちゃんと停止してから、すなわち、このターン、もしくは直前のターンで動かない状態で撃った方がより効果的です。14くらいの値がレーザー距離測定器のそれにあたります。</p>
輸送時の重さ (Carry Cost)	<p>その部隊がどれくらい重いか、どれだけ運びにくいかの指数です。</p>
輸送能力 (Carry Capacity)	<p>そのユニットがどれだけ多くのものを運べるかの指数です。1XXのように百の位が1のユニットは乗員の乗っている比較的小さな兵器を輸送でき、2XXのように百の位が2のユニットはより大きな武器を運べます。</p>
乗客 (Passenger)	<p>そのユニットが輸送中のユニットの人の数が表示されます。</p>
砲塔の図とその周辺の数値 (Turret Picture)	<p>砲塔の側面、もし砲塔がなければ車両上面のの装甲厚がそれぞれ示されています。もしこの数値が赤色で示されていれば、そのユニットはオープントップです。砲撃や、歩兵の近接強襲に対してかなり脆弱になります。もし車両がオープントップである場合、ピストルで撃たれても上部へ当たれば攻撃が通ることがあるのです。</p>

車体の図とその 周辺の数値 (Hull Picture)	車両の車体の装甲厚がそれぞれ示されています。姿勢の低い車体は砲塔がない種のものです。
装甲の種類 (Armour Type)	装甲の名前はカーソルをかざすと黄色になり、クリックすると通常装甲と対HEAT弾装甲(空間装甲など)を切り替えることができます。

写真の下にあるのはユニットと隊長の名前です。クリックすると隊長の名前を変えることもできます。またその下には隊長のデータが示されています。

立て直し (Rally)	心折れかけた部下、あるいは自分自身を立て直すのがどれほど得意か、を示す指数です。この数値はターン中に立て直しを行うたびに減少し、もし立て直しに失敗すればそのターン中はゼロになってしまいます。
歩兵指揮能力 (Inf Command)	歩兵に関係する仕事をどれだけうまくやれるかを示しています。 部隊長が歩兵としての機能をはたしていたり、近くに隷下の部隊がいる場合、この数値に基づいて自分や隷下の部隊の作戦行動に影響を与えることができます。もし幸運にも才能を授かり、隷下の部隊よりも高い数値の能力を持っていた場合は、隷下の部隊も部隊長のより高い能力値を使うことができます。 装甲部隊指揮能力、火器指揮能力等の能力も同様に働きます。それゆえ、SPシリーズのゲームでは、能力のある部隊長が非常に近く(3~5ヘクス程度)にいることは非常に有利に働きます。 この数値がもし低ければ、その部隊長は戦車向きの人、ということになります(付記:もし部隊長が戦車乗りで、一方その指揮下の部隊の大半が歩兵であれば、部隊長は部下にとってあまり役に立たない存在でしょう)。
火器指揮能力 (Art Command)	自分から距離の隔たった目標に直接砲撃を行ったりするなどの火器に関する仕事をどれだけうまくやれるかを表す数値です。この数値によって砲撃要請にかかる時間が変わり、正規の火器ユニットや前線観測ユニットの能力が向上します。この数値が低ければ、やはり本当は戦車に乗りたいが仕事でいやいややっている指揮官、ということになります。
装甲部隊指揮能力 (Arm Command)	この数値が高ければ、その部隊長は装甲部隊指揮官にふさわしい、ということです。
キルスコア (Kills)	そのユニットが今まで撃破したユニットの総数です。ここでの「撃破」は敵のユニット、例えば分隊丸ごとを「殲滅した」ということであり、1、2人でも残っていた場合はカウントされません。

もしそのユニットがキャンペーンのコアだった場合、この変数は増え続けることになり、もし部隊長が死んでも、新しい部隊長が生成されるか、部下の一人が編隊指揮を受け継ぎます。キャンペーンではキルスコアが増えると経験値が上昇するため、たとえそのユニットが通常後方にいるものだったとしても、キャンペーンにおいて前進・うろちょろしている敵乗員2~3人を掃討できる等の機会があれば、それらを「血祭りにあげる」意味はあるのです。初期経験値をあげるのに最も大切なのは最初の5キルになります。要するに、実戦こそが経験を増やすためには一番、ということです。キャンペーンのコアユニットは新たな特性を得たのちでも古いデータが残りますので、105m自走砲のような無関係のものに更新された戦車は、以前その種の兵器として活動していたことがない限り、あまり優秀ではないことになります。

空軍ユニットにはその高度が表示されます。また、マップ内空軍ユニット(ヘリコプター)についてはユニット情報画面で高度を変えることができます。高度を変えるときはMPが消費されますので、その分動けなくなります。

この画面を消すには「ゲームを続行する」(Continue)をクリックしてください。

情報(Information)をクリックするとそのユニットのカタログスペック情報画面が表示されます。この画面ではデフォルトの弾薬所持量、武器のデータなどそのユニットのカタログスペックが表示されます。これは基本的には//登場ユニット辞典(エンサイクロペディア)/encyclopaedia/の該当ユニットのページと同じです。

Translated by Tokiedian

