



製品・サービスに関するサポートは

スクウェア・エニックス サポートセンターをご利用ください。

<http://support.jp.square-enix.com/>

サポートセンターでは製品やサービスのサポート情報を掲載しています。

お問い合わせやご意見、ご要望もこちらからお寄せください。



- 製品の仕様は予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
- 発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。
- いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

Sudden Strike 4 © 2017 Kalypso Media Group GmbH. Sudden Strike is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Developed by Kite Games Kft. Published by SQUARE ENIX Co., LTD. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.

取扱説明書や解説書に書かれている健康と安全に関する注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご利用ください。特に小さなお子様は保護者の方がお読みのうえ、ご利用ください。

＜保護者の方へ＞お子様がご利用になる際に、利用制限の設定ができます。

<http://pscom.jp/safety>をご覧ください。

健康のためのご注意

警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。

こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。

プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。

<http://www.jp.playstation.com/support/>

なお、お子さま（特に6歳未満の子）の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

PlayStation®VRに対応したソフトウェアについて

PlayStation®VRの対象年齢は12歳以上です。

12歳未満のお子様はVRヘッドセットを使用しないようご注意ください。

PlayStation®VRは3D立体視を使用します。

上記の3D映像、3D立体視ゲームについてのご注意をご覧ください。

プレイ後に不快な症状がある場合は、十分な休息を取ってください。

コントローラーの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。

※振動機能のオン/オフは機能画面の（設定）から設定できます。

■プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。

■疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。

■プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

■プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®4専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けたり、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®4をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起きることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起りやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

PlayStation®4のアップデートについて

このディスクには、ゲームを起動するのに必要なPlayStation®4システムソフトウェアのアップデートデータが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されましたら、画面の指示に従ってアップデートを行ってください。

目次

■ 操作方法	3
■ イントロダクション	4
■ メインメニュー	4
シングルプレイ	5
マルチプレイ	12
設定	15
ロード	15
エクストラ	15
■ メインゲーム画面	16
■ ゲームのシステム	18
『Sudden Strike 4』のプレイ方法（焦らず、ゆつくりと、戦略的に楽しもう）	18
ダメージ/クリティカルダメージ	19
弾薬と燃料	19
戦術的なプレイ	20
視界範囲と射程範囲	20
移動速度と地形/天候の影響	21
車両クルーとエリートクルー	22
ユニットの特殊スキル	23
いざ戦場へ	32
■ クレジット	33



メインメニュー

4

シングルプレイ

プレイヤーは第二次世界大戦のさまざまな戦場を舞台に、それぞれ規模も国籍も異なる軍隊を指揮して戦います。消耗した戦力はある程度まで自動的に補充されるので、補給の手配や物資の管理に必要以上に手間をかける必要はありません。

チュートリアル

チュートリアルは、ゲームの基本を説明するイントロダクションの役割を果たします。ポーランド侵攻を舞台に、ゲームの仕組みや戦術について、ひとつひとつ順を追って説明していきます。シングルプレイとマルチプレイ、どちらのモードでプレイするにせよ、戦闘を進めるうえで重要な情報を扱っていますので、初めての方やRTSというジャンルに不慣れな方は、チュートリアルをプレイすることをおすすめします。

キャンペーン

『Sudden Strike 4』には、全部で21のシングルプレイ用ミッションがあり、ドイツ軍、連合軍、ソ連軍のキャンペーンにそれぞれ同じ数ずつ用意されています。各ミッションには、クリアまでに達成すべき目標が複数設定されています。キャンペーンマップのミッションはいつでも繰り返しプレイできます。

ドイツ軍キャンペーン

- 1.セダンの戦い
- 2.フランス侵攻
- 3.バルバロッサ作戦
- 4.スターリングラード攻防戦
- 5.クルスクの戦い
- 6.ファレーズ包囲戦
- 7.バルジの戦い

連合軍キャンペーン

- 1.オーバーロード作戦
- 2.生け垣の戦い
- 3.ファレーズ包囲戦
- 4.マーケットガーデン作戦
- 5.バルジの戦い
- 6.ヒュルトゲンの森の戦い
- 7.ブランダー作戦

ソ連軍キャンペーン

- 1.レニングラード包囲戦
- 2.モスクワの戦い
- 3.スターリングラード攻防戦
- 4.フルスクの戦い
- 5.第四次ハリコフ攻防戦
- 6.パラトン防衛作戦
- 7.ベルリンの戦い

スカーミッシュ

スカーミッシュモードでは、マルチプレイ用のマップを舞台にAIと対戦します。シングルプレイのアクションに、マルチプレイのマップとルールセット。この組み合わせにより、サンドボックスゲームのスリルを味わえるゲームモードとなっています。

スター

シングルプレイのミッションをクリアすると、1~3つのスターを獲得できます。イージーモードではシルバーのスター、ノーマルモードではゴールドのスターを獲得できます。1つのキャンペーンミッションで得られるスターの数は、色に関係なく最大3つです。スターは「ゲーム内通貨」として、キャンペーンの進行に合わせて特殊なスキルをアンロックする際に使用できます。

チャレンジ

スターを3つ獲得してミッションをクリアすると、経験豊富なプレイヤーにとっても難関となるチャレンジモードがアンロックされます。チャレンジモードでミッションをクリアすると、さらにもう1つスターを獲得できます。

ドクトリン/スキル

『Sudden Strike 4』では、名のある將軍率いるさまざまな勢力の軍隊に指示を出しながら、史実に基づいた3つのキャンペーンを戦います。各キャンペーンでは、3つのドクトリンとスキルセットを備えた3名の將軍が登場します。將軍はミッション毎に交替させることができます。交代させてもペナルティは一切ありません。

- 機甲ドクトリン
- 歩兵ドクトリン
- 支援ドクトリン

キャンペーンが進むとアンロックできるスキルを紹介します。アンロックできるスキルは、ドクトリンの選択と獲得したスターの数によって異なります。



歩兵演習

対戦車ロケットでの歩兵の狙いが正確になる。



ハンドグレネード

サブマシンガン兵、ライフル銃兵、空挺兵がハンドグレネードを装備する。



便乗

あらゆる種類の戦車に兵士が乗車、移動できる。



救急キット

救急キットを使用可能になり、重傷を負いダウン状態になった歩兵の体力を回復し、行動が可能な状態に復帰できる。



スプリント

歩兵ユニットの移動速度が上昇する。



グレネード演習

グレネードの投擲範囲が上昇する。



ハッチ警戒

上部ハッチを有効に活用することで、戦車の視界範囲が上昇するが、搭乗者が攻撃されやすくなる。



爆破キット

ライフル銃兵が地雷を、サブマシンガン兵が対戦車グレネードかロケットランチャー(ミッションによる)を、空挺兵がTNTを装備する。



双眼鏡

将校ユニットが範囲内に隠れているユニットを発見する。



土嚢シェルター

機甲ユニットが攻撃を防ぐ土嚢を積み上げられるようになるが、動けなくなる。



耐久機甲

機甲ユニットのクルーが車両にクリティカルヒットを受けても常に生き残る。



修理キット

車両クルーが修理キットを装備して、修理トラックなしでクリティカルダメージを修復できる。



カムフラージュ

軽戦車、偵察車、けん引式対戦車ユニットが浅い緑地の中で探知されづらくなる。



エリートクルー要請!

ミッション開始とともに、機甲ユニットの中で最も強力なクルーがエリートステータスになる。



APCR弾

すべての戦車、自走式対戦車車両、けん引式対戦車車両、偵察車両、対戦車歩兵が対戦車徹甲弾を装備する。



最高品質燃料

車両の最高速度到達時間が早まり、旋回速度がわずかに上昇する。最高速度は影響を受けない。



即席装甲

すべての戦車の装甲が追加され、クリティカルヒットを受ける確率が低下する。



高火力

迫撃砲、自走砲、けん引式砲台が高性能砲弾使用時にダメージボーナス。



距離計

砲撃ユニットの攻撃が正確になる。



スモークグレナード

歩兵ユニットがスモークグレナードを装備する。スモークグレナードは投げた場所に「戦場の霧」効果を生じさせ、味方ユニットを隠蔽する。



スモーク発生装置

機甲ユニットがスモーク発生装置を装備する。スモーク発生装置はユニットの周囲に「戦場の霧」効果を生じさせ、味方ユニットを隠蔽する。



戦車潜望鏡

戦車が潜望鏡を装備し、視界範囲が上昇する。



強化土嚢シェルター

けん引式ユニットが全方向からの攻撃を防ぐ強化土嚢を積み上げられるようになる。シェルターが有効な間は、そのユニットをけん引できなくなる。



追加弾倉

歩兵ユニットの弾薬が増加する。



消火器

装甲車両がクリティカルヒットによる致命的な爆発を防げるようになる。



高速補給

補給トラックによる他のユニットへの補給速度が上昇する。



修理技術

修理車両に乗った技術兵が車両を修理するとき、クリティカルダメージの修復と通常の回復に加え、さらに回復する。



身を隠せ!

歩兵ユニットが深い緑地や廃墟で受けるダメージが低下する。



持続駆動

クリティカルヒットによるエンジン故障を防げるようになる。



高速突撃!

軽・中戦車が突撃して自分とターゲット双方の車両にダメージを与える(HPの高い方が生き残る)。



高速リロード

突撃砲のリロード時間が減少する。



けん引フック

偵察車両、軽戦車、自走式対空車両がけん引式砲台をフック接続できるようになる。



対戦車地雷

ライフル銃兵ユニットが対戦車地雷を装備する。



バックパック

歩兵ユニットの特殊装備(グレナード、TNT、対戦車グレナード、地雷、スモークグレナード)を追加する。



タフガイ

歩兵ユニットの受けるダメージが低下する。



精密射撃

迫撃砲兵の砲撃誤差範囲が狭くなる。



強化カモフラージュ

軽・中・重戦車、偵察車、自走式対戦車車両、けん引式対戦車車両が浅い緑地の中で探知されづらくなる。

各難易度の違い

『Sudden Strike 4』には、すべての対応プラットフォームで複数の難易度があります。

ユニットや戦闘システムは、装甲や武器口径など現実起きた戦いのような緊迫した雰囲気を楽しめるよう設定されていますが、経験豊富なプレイヤーでさえ手こずる展開になるかもしれません。『Sudden Strike 4』を気軽に楽しみたい方は、さまざまな補正によって難易度の下がる「イージー」モードを選ぶといいでしょう。

スター：ミッションのクリア後に獲得できるスターは、難易度によって色が異なります。色の違いは、単に難易度の違いを表しています。

難易度の選択：ミッション開始前に難易度を変更できます。デフォルトの難易度は「ノーマル」に設定されています。

チャレンジモード：イージーモードでスターを3つ獲得してクリアすると、チャレンジモードをアンロックできます。チャレンジモードは経験豊富なプレイヤー向けで、「イージー」のバージョンは存在しません。つまり、チャレンジモードは常に「ノーマル」モードで始まります。「ノーマル」モードでミッションに失敗した場合、「イージー」モードでのプレイをおすすめするヒントが表示されます。

日誌

各キャンペーンミッション後には日誌が表示されます。これは個人的な回想という形で、戦闘の主な出来事を振り返るものです。日誌の内容にはミッションの結果が反映され、ミッションに失敗すると日誌は表示されません。

マルチプレイ

マルチプレイモードでは、最大8人のプレイヤーが互いに対戦できます。各プレイヤーは9人の司令官の中から1人を選び、好きな勢力でプレイします。選んだ司令官に応じて、初期ユニット、スキル、増援部隊オプションなどが異なります。

ゲームの作成/参加

インターネットを利用したマルチプレイ対戦のロビーを開き、空きのあるマッチを表示します。プレイヤーが自分で作成したマッチを開始することもできます（詳しくは後述の「サーバーを作成」をご覧ください）。

クイックマッチ

「クイックマッチ」を選択すると、將軍を選択した後、その時点で空きのあるゲームに簡単に参加できます。世界中のプレイヤーの中から、同じようにクイックマッチへの参加を希望している相手を探します。該当するプレイヤーが30秒以内に見つからなければ、AIを相手に対戦するスカーミッシュマップがスタートします。

サーバーを作成

このオプションで自分のマルチプレイマッチを作成できます。ホストは作成したあなた自身です。その後のメニューでは、マッチに関連する細かい設定を決定します（対戦の舞台となるマップ、どの司令官でプレイするかなど）。マッチを開始するのに十分なプレイヤーがそろわない場合は、任意でAIを加えることも可能です。

シングルプレイとの違い

マルチプレイモードには、シングルプレイモードとは異なる点がいくつかあります。まず、キャンペーンを進めながら特殊スキルをアンロックしていく必要がなく、マルチプレイマッチの開始時点ですべてのスキルが使用可能となります。なお、スキル、初期ユニット、増援部隊オプションが自分の選んだ将軍のドクトリンによって決まる点は同じです。またマルチプレイでは、スターの代わりにプレステージポイントを獲得できます。マップ上の戦略地点（フラッグ）の確保によって加算され、このポイントを消費して戦闘中に増援部隊を購入することができます。

フラッグ/ポイント

マップ上の戦略地点（フラッグ）を確保すると、プレステージポイントが加算されます。プレステージポイントは、同じチームのプレイヤー間で均等に分配されます。

ルール:

- ・フラッグは、初期状態では中立です。
- ・フラッグは、戦場の霧に包まれていても確認できます。
- ・フラッグは誰でも確保できます。また、誰が確保したかに関わらず、獲得したポイントはチーム全員で均等に分配されます。
- ・フラッグを確保するには、フラッグ周辺の一定範囲内にユニットが入らなければなりません。自軍の旗を掲げると確保のプロセスが始まります。フラッグエリアに敵ユニットがいる場合は、敵ユニットがエリアの外に出るか、相手を撃退するまで確保のプロセスは中断されます。
- ・重傷状態の兵士は確保を行えません。
- ・確保したフラッグは自身の視界範囲を持ちます（戦場の霧）。
- ・フラッグを確保して一定ポイントになると、プレステージポイントが加算されなくなります。

増援部隊

マルチプレイモードでは増援部隊を呼ぶことができます。航空支援を要請するか、駅か港に増援ユニットを呼び出すという、2通りのパターンがあります。

航空支援

航空支援には次のような条件があります。

- ・どのプレイヤーも、1度に1種類の航空ユニットしか呼び出せません。
- ・航空ユニットのアイコンは、購入に必要なプレステージポイントがたまるまで反応しません。必要なポイントはアイコンで確認できます。
- ・空挺兵ユニットの配置、数量、装備は、選択した将軍/ドクトリンによって異なります。

ヘビーユニット

ヘビーユニットは駅または港で購入できます。購入できるユニットは、選択した将軍とそのドクトリンによって異なります（その点は初期ユニットに似ています）。

- ・駅や港は確保が可能です。
- ・獲得した駅または港を選択/ハイライトすると、サークルメニューのアイコンが購入できるユニットのものに変化します。ユニットアイコンにはそれぞれ購入に必要なポイントが表示され、強力なユニットほど「価格」が高くなります。
- ・購入したユニットは鉄道またはボートで運ばれます。駅や港がマップの端から離れているほど、到着までの時間も長くなります。購入したユニットは、移送中に列車に何が起きようとプレイヤーのもとに届きます。
- ・ユニットの購入は誰でも可能ですが、補給列車をいつでも利用できるとは限りません。一度購入を実行した後は、一定時間が経過するまで新しい列車（サークルメニュー）を利用できません。
- ・サークルメニューには、プレイヤーの購入に関する情報と、次に利用できるようになるまでの時間が表示されます。

設定

「設定」では、ゲームプレイ、操作方法、言語、サウンドに関するさまざまなオプションを変更できます。

ロード

セーブデータを読み込んでキャンペーンをプレイできます。

エクストラ

クレジットやアンロックした史実フィルムを確認できます。

メインゲーム画面



① ミニマップ

画面左下のミニマップは戦場を表しています。緑色のドットは自分のユニットを表し、黄色のドットは友軍、赤色のドットは敵を表します。小さな青い円で囲まれているのはミッションの目標です。

② インフォメーションパネル

ユニットを選択すると、画面下中央にインフォメーションパネルが開きます。ここにはユニットのHP、装甲、武器、弾薬、燃料などの情報が表示されます。複数のユニットを選択した場合は、それぞれのHPが表示されます。

③ ボタンヘルプ

画面右下には、ゲームの基本的な機能や汎用コマンド(ミニマップ、ユニット選択、コマンド、実行、攻撃/移動)などのボタンヘルプが表示されます。

④ サークルメニュー

画面中央に表示されるサークルメニューは、いわば指揮系統の中心です。ここには各ユニットが使用できるコマンドが含まれています。サークルメニューは[R2]ボタンを押し続けている間、表示されます。

⑤ 目標パネル

目標パネルは設定により表示のオン/オフを切り替えられます。ここでは現在進行中、あるいは完了済みのミッション目標を確認できます。

⑥ コントロールグループ

[R3]ボタンを押すと、自分のプレイスタイルや戦術に合わせてユニットのグループを作成できます。カスタムユニットグループを作成した後は、方向キーの左右でグループを切り替えられます。ユニットのHPの隣の数字は、そのユニットが所属しているグループを表します。

ゲームのシステム



『Sudden Strike 4』のプレイ方法 (焦らず、ゆっくりと、戦略的に楽しもう)

『Sudden Strike 4』は戦略ゲームです。プレイヤーはミッションの開始時にユニットを与えられ、目の前の戦略的状况を手持ちのユニットで解決していきます。時には増援部隊が得られることもありますが、その場の状況で利用できるあらゆる手段を駆使しつつ(場合によっては敵の車両を奪ったりしながら)、戦略的に正しい判断を下して戦いましょう。

『Sudden Strike 4』は、ユニットの外見、性能、装甲の仕組み(特に攻撃方向に対して)、一定の戦術的状况における武器の威力などに徹底的にこだわっています。特定の武器では倒せない(たとえば弾丸が弾かれるなどの)ユニットが出てきたときに、それを実感できるはずです。こうした場合は、別の戦術を考えて対応しなければなりません。優れた戦術には報酬が与えられるほか、さまざまな可能性を模索することが推奨されます。成功につながる戦術を発見すると、新たな目標が発生することもあります。敵ユニットを包囲したり、視界を利用したり、敵ユニットを捕獲したりと、プレイに慣れるにつれて、たくさんの戦術が身についていくことでしょう。

ダメージ/クリティカルダメージ

攻撃は必ず命中するとは限りません。命中率には、距離、範囲、動き、また一部のドフトリンスキルによる補正などが影響します。

「Sudden Strike 4」では、攻撃にメインとサブの2つの命中効果が存在するシステムを採用しています。メインヒットは主にHPに影響し、サブヒットはクリティカルダメージを発生させることがあります。

メインヒットでは、攻撃側ユニットの攻撃値が対象ユニットの装甲値より高ければターゲットにダメージが発生し、HPが減ります。HPがゼロになった車両は破壊されてしまいます。装甲値はユニットの前後左右によって差があり、横や後ろから攻撃すると、戦術的に優位に立てることもあります。

サブヒットにはクリティカルダメージを発生させる効果があります。これにより、戦力的に劣ったユニットであっても、強力なユニットへの攻撃が成功する場合があります（戦車の履帯を破壊するなど）。サブヒットの効果は、メインヒットの威力や角度に大きく左右されます。

弾薬と燃料

「Sudden Strike 4」では、弾薬と燃料の2種類の資源を管理しながら戦います。

弾薬

車両にはそれぞれ異なる種類の弾薬を持たせることができます。弾薬の所持容量は、あらかじめ車両ごとに定められています。弾薬が乏しくなってきた場合には、補給車両や補給基地を利用して弾薬を補充できます。補充の際は適切な種類の弾薬が自動的に補充されます。

燃料

ほとんどの車両は積載できる燃料の容量が決まっています。ユニットは移動すると燃料を消費し、燃料が尽きたユニットは移動できなくなるので注意してください。燃料は補給車両や補給基地で補充できます。

戦術的なプレイ

「Sudden Strike 4」では、戦術的なプレイをすると報酬が得られます。挟み撃ち、奇襲攻撃、戦闘中のユニットの回復、砲撃、適切なタイミングでの空爆など、できるだけスマートな戦術をとるように心がけましょう。プレイヤーのプレイスタイルは常時チェックされ、優れた行動をとった場合にはバッジが授与されたり、最終的なミッションスコアにボーナスが加算されたりするなどの見返りがあります。

ポーズ&プレイ

シングルプレイモードでは、ゲームをいつでも一時停止できます。ポーズモード中でもユニットにコマンドを発令することが可能です。ポーズモード中に発令されたコマンドは、ポーズを解除すると一斉に実行されます。

視界範囲と射程範囲

「Sudden Strike 4」では、どのユニットにも視界と射程の範囲があります。この両方の活用方法を正しく理解しておきましょう。歩兵ユニットは車両よりも広い視界範囲を持ちます。一方で、ほとんどの車両や自走砲などは視界よりも遠くまで攻撃できます。したがって、歩兵と車両をうまく組み合わせて利用することが勝利の鍵となります。歩兵を用いて敵を発見し、その情報をもとに車両を動かし、敵の無力化を図りましょう。同時に、敵の強力なユニットを「目つぶし」するため、敵歩兵を排除することが重要になります。

移動速度と地形/天候の影響

このゲームでは、ほぼすべての移動が平面的に行われますが、2つの異なる高度、すなわち地上と航空機の移動が区別されています。

移動は以下の要素に左右されます。

・ユニットのタイプ

・ダメージステータス - 以下のダメージステータスは、ユニットの移動速度を遅らせる、あるいは移動そのものを妨げます。

○エンジン損傷 (車両): 移動速度が半分になる

○エンジン停止 (車両): ユニットが移動できなくなる

○履帯/車輪の損傷 (車両): ユニットが移動できなくなる

○重傷 (歩兵): ユニットが移動できなくなる

・燃料 - 燃料切れになった車両は動けなくなります。燃料は補充が可能です。

・環境 - 環境は移動速度に大きく影響します。場合によっては、移動が完全に制限されることもあります。

地形はユニットの移動速度に大きく影響します。

森

森はカムフラージュボーナスが発生しますが、視界が低下するというデメリットもあります。森には大きく分けて2つの種類があります。

・浅い森: 木がそれほど密集しておらず、背の高い木も存在しない地形です。車両で木を倒すことができ、それによって効果を無効化できます。

・深い森: 木々の覆い茂った深い森です。入れるのは歩兵のみで、車両は通行できません。

沼

深く、ぬかるんだ地形です。沼を通るユニットは徐々に沈んでいき、一定時間が経過すると身動きができなくなります。頭の回る敵はこうした地形を避けてくるでしょう。あなたもそれに倣うのが賢明です!

水地形

水地形 (特に川) を渡る際は、以下のルールが適用されます。

・川岸: 急勾配であることが多く、通常は通行できません。

・橋: 全種類のユニットが通行できます。

・浅瀬: 橋がかかっていなくても全種類のユニットが通行できる特殊な地形です。

・舟橋: 修理車両の技術兵が設置できる橋です。破壊することも、修理して再利用することもできます。

・氷上: 凍った川や湖は、歩兵も車両も通行が可能です。ダメージを受けると氷は割れてしまいます。乗っていたユニットは沈んでしまうので注意しましょう。

車両クルーとエリートクルー

キャンペーンでは、パフォーマンスに応じてスターを獲得できます。このスターは新たなスキルの取得に使用できます (このスキル取得により、ドクトリンによっては車両クルーをエリートクルーにアップデートできます)。自分のプレイスタイルに合った軍隊を目指しましょう。

ユニットの特殊スキル

グレネード、スモークグレネードおよびTNT

グレネードを使うには、グレネードを持っているユニットを選択した状態で、サークルメニューから対応するコマンドを選びます。グレネードコマンドを選んだ後は、グレネードを投げる場所を選びます。ターゲットがユニットの射程外にいる場合は、ユニットがグレネードを投げる前に歩いていく場所が表示されます。



一部のミッションでは、歩兵ユニットがTNT爆薬を使用します。TNTを使うには、歩兵ユニットを選択した状態でサークルメニューの「TNT設置」コマンドを選び、標的地点にTNTを設置します。設置したらユニットを安全なところに避難させ、TNTを選択してサークルメニューから「TNT爆破」を選びます。



特殊弾薬

アンロックしたスキルに応じて、一部のユニットはAPCR弾などの特殊弾薬を使用できるようになります。こうした弾薬を使うには、ユニットを選択した状態でサークルメニューから弾薬コマンドを選びます。最後に特殊弾薬を使用する相手ユニットを選択します。



部隊の回復

「Sudden Strike 4」の衛生兵ユニットは、重傷の兵士を手当てして、行動可能な状態に復帰させます。ただし、歩兵ユニットのHPを回復させることはできないのでご注意ください(兵士の体力は時間とともに回復します)。行動不能の兵士を治療するには、衛生兵を選択した状態でサークルメニューから「回復」コマンドを選び、重傷のユニットを指定します。衛生兵は近くに重傷の味方ユニットを自動的に治療します。



ユニットの修理

「Sudden Strike 4」の修理車両は、クリティカルダメージ(履帯やタイヤのダメージ、エンジンのダメージ、砲塔のダメージ)を修理できます。ただし、ユニットのダメージは一定値までしか修理できないのでご注意ください(特定のコマンドースキルをアンロックした場合は別です)。ユニットが受けたクリティカルダメージを修理するには、修理車両を選択した状態で損傷したユニットに○(コマンド)ボタンを押すか、サークルメニューで修理コマンドを選んでから×ボタンで損傷したユニットにコマンドを実行します。すると修理車両から工兵が出てきて、クリティカルダメージが回復するまで修理を行います。



車両や建造物への出入り

歩兵は、ほぼすべての建造物と車両に入ることができます。車両や建造物に入るには、歩兵ユニットを選択した状態で、ユニットに入りたい車両または建造物上で○(コマンド)ボタンを押します。サークルメニューから同じ命令を出すことも可能です。ある方向から敵の攻撃が迫っている場合など、建造物の中にあるユニットを特定の場所に移動させたいときは、建造物を選択した状態でサークルメニューから「退出」コマンドを選び、建造物から出たユニットを移動させたい場所で×ボタンを押します。車両の場合は、サークルメニューの「同乗者を降ろす」か「すべて降ろす」(クルーを含む)コマンドを使用します。



ユニットのけん引

トラックやそれに類するユニットは、対戦車両などのユニットをけん引できます。ユニットをけん引するには、トラックを選択した状態でサークルメニューから「けん引」コマンドを選び、けん引するユニットを選びます。これとは別に、トラックを選択したのち、けん引可能なユニットの上で◎（コマンド）ボタンを押す方法もあります。



橋の建造と修理

特定のエリアでは、舟橋を作って川にかけることができます。こうした橋を建造するには、修理車両を選択した状態でサークルメニューから「舟橋建造」コマンドを選び、橋を作るべき場所を指定します。半透明の橋が表示されるので、問題がなければ選択します。すると修理車両がやって来て、工兵が橋の建造に取りかかります。橋が損傷した場合には、「修理」を選択し破損部分を選択します。



要塞化

一部のユニットには、特定のスキルを取得すると土囊などを使って防衛拠点を築く要塞化能力が備わっています。ただし、こうしたユニットは結果的に移動できなくなるので注意してください。また、ユニットは現在地で拠点を作り、解除するまで方向転換もできなくなります。したがって、拠点を築く際はユニットの向きにも注意を払いましょう。要塞化を実行するには、ユニットを選択した状態でサークルメニューから「要塞化」コマンドを使います。塹壕は自分では作れず、もともとフィールドに存在するものを利用します。



航空支援

「Sudden Strike 4」では、さまざまなミッションで航空支援を利用できます。空爆と偵察機はチャンスに限りがあるので、慎重に使いましょう。航空支援を利用するには、最初に必要なすべてのユニットの選択を解除します。次に、サークルメニューから利用できる航空支援のタイプを選びます(偵察は青いリング、空爆は青い矢印)。飛行機を移動させたい場所に、**X**ボタンで標的のインジケータを設置します。設置の際、**X**ボタンを長押ししながら左スティックで空爆の向きを調整できます。



救急キットと修理キット

キャンペーンを進めて特定のスキルをアンロックすると、一部のユニットは回数限定の特別な救急キットと修理キットを使用できるようになります。これらは1度限りのスキルです。使用するには、ユニットを選択した状態でサークルメニューから対応するコマンドを選びます。救急キットを使うと、衛生兵がいなくても重傷の兵士をその場で復帰させることができます。修理キットは車両のクリティカルダメージを修理できます。



地雷の除去

「Sudden Strike 4」のライフル銃兵は、地雷を遠くから発見できます。ユニットを選択した状態で、○ボタンを押して地雷への攻撃コマンドを実行すると、地雷を爆発させて除去できます。



戦車の突撃

ソ連軍の司令官は、自軍の戦車を他の車両に突撃できるスキルを持っています。場合によってはユニットが大破してしまうため、危険も伴います。戦車を他の車両に突撃させるには、突撃能力を持った戦車を選択した状態で、サークルメニューから「突撃」コマンドを選びます。その後、突撃する敵ユニットを選択します。



いざ戦場へ

以上で基本的な操作方法の説明は終わりです。ここで得た知識を活かして、司令官として持てる限りの力を発揮し、第二次世界大戦を象徴する戦場の数々に身を投じましょう。不明な点がある場合には、ポーランドを舞台とするチュートリアルミッションでご確認ください。また、ミッション中は役立つ情報を提供してくれるツールチップが多数用意されています。

それでは、『Sudden Strike 4』を心ゆくまでお楽しみください。

クレジット

Kite Games Development Team

Design

Attila Bánki Horváth (Maci)
Creative Director

János Ibrányi (Ibrahim)
Designer

Imre Bartha (Dzsímbo)
Designer

Tamás Pokrócz (Ypok)
Designer

Programming

Péter Bajusz (Hyp-X)
Technical Director

Deniz Polgár (Dino)
Lead Game Programmer

István Cseh (Eva)
Game Programmer

Attila Szaló (Chuck)
Game Programmer

Gábor Szalóki (Szali)
Engine Programmer

Ferenc Dajka (Feri)
Programmer

Artwork

Gábor Mogyorósi (Mogyi)
Art Director & VFX Artist

Miklós Leszko (Mike)
3D & Technical Artist

Gábor Csipke (Hangos Gabesz)
3D Artist & Animator

Zoltán Nagy (Zoli)
3D Artist

Gergő Tömör (Red)
3D Artist

Ádám Szalai (Szadam)
3D Artist

Csaba Kémeri (Unreal)
2D Artist

Bence Demjén (Bence)
Environment Artist

Kamilla Kúbisch (Kamilla)
Environment Artist

Audio

Péter Antovszki
Audio Director & Composer

QA

Viktor Mácsai (Viktor)
Lead QA

Tamás Sinka (M_Anger)
QA Tester

Tamás Szappanos (Szapi)
QA Tester

Management & Administration

Attila Söröss (Sórmán)
Project Manager

Manamí Bajusz
Office

External Development

Robert Simon (Robi)
Concept Art

Gergely Mácsai (Geri)
Creative writing and localisation support

Ferenc Kiss (Frankie)
3D Artist

Zoltán Ruzsányi (Bruzsy)
3D Artist

Mihály Csizmadia (Csirke)
3D Artist

Thanks to

Patrik Kácsor
Beta Tester

Martin Varga
Beta Tester

Attila Deak
Kite Games logo animation

Arthur Valentin Gröz
Orchestration

Hungarian Studio Orchestra
Orchestrated music

TOM TOM Studio
Music recording

Stepan Kment, Bohemia Interactive
Motion Capture supervisor, pipeline developer

Martin Michalik, Bohemia Interactive
Motion Capture leading motion editor

Viktor Kostik, Bohemia Interactive
Motion Capture motion editor

Conor Doyle, Bohemia Interactive
Motion Capture operator, optical data clean-up

Jan Beránek, Czech Stunt Fighters Association
Motion Capture actor

Deepak Dogra
Fonts

SpeedTree
Tree and vegetation technology

Special thanks to

Dr. Gábor Havas-Sághy, solicitor, Havas-Sághy & Partners Law Office
Dr. Balázs Farkas, solicitor, Havas-Sághy & Partners Law Office
Legal services

Judit, Pandera Group
Eva Kosa, Pandera Group
Accounting services

Gyulai Csaba (Floyd)
Kite Games website design

András Szabácsik, Improwerk
Kite Games website

Very special thanks to

all our beloved families, partners and friends who have supported us during this project.

Kalypso Media Group

GLOBAL MANAGING DIRECTOR
Simon Heltwig

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Dopler

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR - GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT
Thabani Sihwa

PRODUCER
Christian Schlütter
Helge Peglow
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Deneffeh
Uwe Roth

ART DEPARTMENT
Anna Owtshinnikow
Sebastian Keil
Tanja Thoma

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Jonathan Weggen
Tim-Oliver Siegwart
Maria Zubova

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Christin Fiedler
Oliver Fiehn

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund

SUPPORT & QA MANAGER
Tobias Prinz
Gerry Bietz

COMMUNITY MANAGER
Lars Racky

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT
Alun Lower

NATIONAL ACCOUNT MANAGER
Ben Godwin

FINANCE MANAGER
Moira Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT
NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES
NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR NORTH AMERICA
Christopher Forge

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

PR, MARKETING & PRODUCT MANAGER
Patrick Cahill