

下画面の右下に居る青い 4 機の車両が自軍のユニットです。左上に居るオレンジの車両は敵軍ユニットです。

上画面には自軍と敵軍のステータスが表示されています。真ん中にある大時計が時間の進行を示しています。

ゲームはタッチペン 1 本だけで操作します。

ゲームの冒頭は15秒間の作戦タイムです。この間、自軍、敵軍ともユニットは動きません。タッチペンでユニットをドラッグすると、マーカーが伸びます。これを使って、戦闘開始後の各車両の動線を指示します。

作戦タイムが終わると、1分間の作戦行動に入ります。このとき、敵ユニットが見えなくなりますが、これは、敵ユニットが自ユニットの索敵可能圏外に居るからです。自ユニットが敵ユニットに近づくと、ユニットが見えてきます。

タッチペンで自ユニットを敵ユニットに十分近づけて、さらにマーカーを伸ばすと、マーカーの先がレティクルアイコンに変わります。これは、自ユニットが敵ユニットを砲撃できる距離に居ることを示します。この状態でペンを離すと、ユニットに砲撃が指示されます。

砲弾は、ユニットによって特性があります。いずれも誘導性はなく、レティクルに着弾します。

戦車：弾速は速く連射が効くが、破壊力は弱め。障害物を貫通できないため、狙った先ではなく目の前のものに着弾する。

キャノン砲：弾速は中くらい。中距離まで届く。威力は中くらいの中庸な兵器。障害物を飛び越える。

ミサイル：弾速は非常に遅い。射程距離は長い。威力は高い。障害物を飛び越える。着弾時に爆風で周囲ユニットにもダメージを与える。

なお、砲弾は、敵軍だけでなく、自軍にもダメージを与えるので注意してください。戦車で敵ユニットや障害物に接射するのは自殺行為です。無駄にリアル指向。

移動司令部は部隊のお荷物です。移動速度は超遅く。攻撃能力なし、ユニット修理能力なし。装甲が厚いのが唯一の救い。

1分間の作戦行動時間が終わると、両軍のユニットの残ヒットポイントが合算され、高い方が勝利します。

作戦行動時間内に、自軍ユニットがすべて破壊されると、その時点でゲーム オーバーです。

移動司令部が破壊されると、その時点でゲーム オーバーです。何のために居るんだ？

マップに地形効果はありませんが、岩山が障害物として機能します。