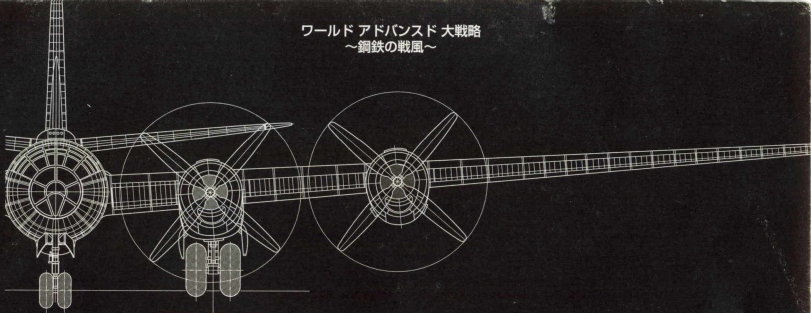


DISC

取扱説明書

SEGA SATURN™

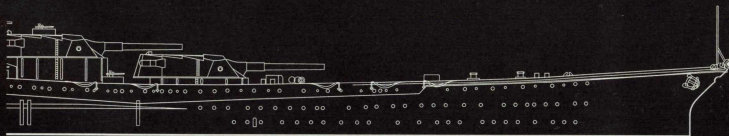
ワールドアドバンスド 大戦略
～鋼鉄の戦風～



WORLD ADVANCED

大戦略

鋼鉄の戦風



SEGA™

セガサターンCDで遊ぶ前に

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。一般のCDプレイヤーでは使用しないでください。

■まず、セガサターンCDをセットしよう！

- 1.セガサターン本体のオープンボタンを押して、CDドアをあけます。
- 2.セガサターンCDをセットして、CDドアをしめます。



■目的別・始め方いろいろ

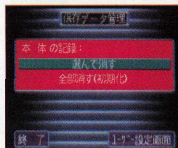
1.ゲームを始める

- タイトル画面を表示させます。
- 本体のパワーボタンを押すと、タイトル画面にかかります。

2.バックアップ機能を使う

(バックアップ対応のゲームで遊ぶとき)

- 保存データ管理画面を表示させます。



- セガサターンパッドのRまたはLボタンを押しながら、本体のパワーボタンを押してください。

*くわしくは、ゲーム取扱説明書の本文をお読みください。

★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

このたびはセガサターン専用ソフト「ワールドアドバンスド
大戦略」をお買いあげいただき誠にありがとうございました。
ゲームを始める前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

CONTENTS

バックストーリー	4
操作方法	6
マウス使用時の操作方法	8
ゲームの始め方	9
各モードのスタート方法	10
ゲームの目的	13
ゲームを始める前に知っておきたいメイン設定	14
画面の見かたと各コマンド操作画面	18
基本用語の説明	32
ゲームの流れ	44
フェイズ中に行えるコマンド	46
地形効果と移動コスト表	68
第二次世界大戦・各国兵器の歩み	70
キャンペーンシナリオ分岐	86
戦略白地図	92
「ワールドアドバンスド大戦略」勝利への道	94
開発後記	96
「ワールドアドバンスド大戦略」Q&A	98

このゲームはバックアップ対応です。使用量が312必要となります。セーブの方法については、P22・P25をご覧ください。

WORLD ADVANCED

バックストーリー

大戦略

鋼鉄の戦風

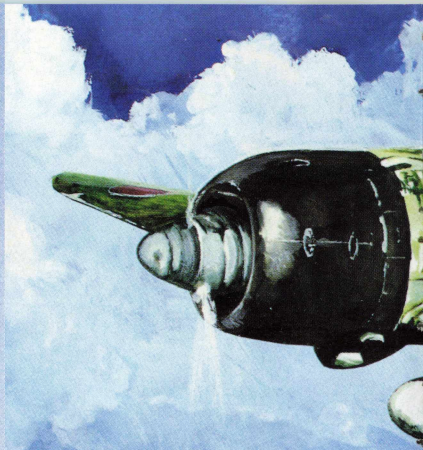
第一次世界大戦、欧米列強は敗戦国ドイツに多大な賠償金支払の義務を負わせた。共に戦った日本には、これ以上拡大がないように、対日圧迫政策を用いた。

その後、これに世界恐慌が加わり、ドイツ、日本、両国の貧困は度を深めていった。

このような状況下ドイツでは、ヒトラー率いる国家主義政党「ナチス」が徐々に民衆の支持を集め、ついに政権の座につき、ヒトラーは領土拡張政策を取り始めた。

一方日本では、活路をアジア進出に求める思想が一般的になっていった。

こうして、世界の緊張は、徐々に増大していったのである。



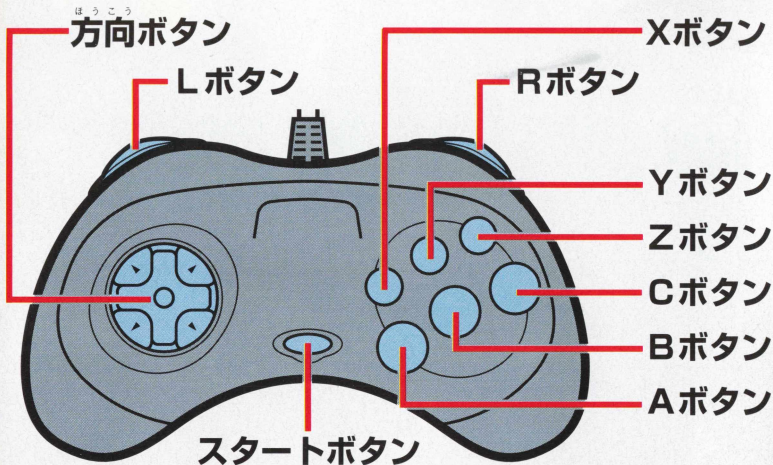


そ う さ ほ う ほ う
操作方法

コントロールパッドが本体にしっかり接続してあるかを確認したら、以下の説明を読んで、基本的な操作を把握してください。

か く ぶ め い し ょ う き ほん そ う さ ほ う ほ う
コントロールパッドの各部名称と基本操作方法

コントロールパッドの基本的な説明です。詳しい各コマンドの使い方は、P14の「ゲームを始める前に知っておきたいメイン設定」と、P45からの「フェイス中に行える各コマンド」をごらんください。



■ **方向ボタン** ほうこう タイトル画面、オプションモードでコマンドセレクト。作戦画面でカーソルの移動。作戦画面でコマンドセレクト。作戦画面でユニットの移動に使います。

■ **スタートボタン** スタート 作戦画面でプレイヤーフェイスの終了。

■ **Lボタン** L 作戦画面で自軍未行動部隊表の数字の小さなユニットにカーソル移動。

■ **Rボタン** R 作戦画面で自軍未行動部隊表の数字の大きなユニットにカーソル移動。

■ **Xボタン** X 作戦画面で、自軍未行動部隊表の次のユニットにカーソル移動。

■ **Yボタン** Y 作戦画面で、自軍指令部にカーソル移動。

■ **Zボタン** Z 作戦画面で、自軍部隊表の表示。

■ **Aボタン** A 作戦画面で、1回押すと全体図の表示。2回押すとオプションコマンドの表示。

■ **Bボタン** B 画面やコマンドのキャンセルに使います。モード1、モード2とも同じです。

■ **Cボタン** C 作戦画面で、コマンドの決定。生産表や配置表の表示をします。



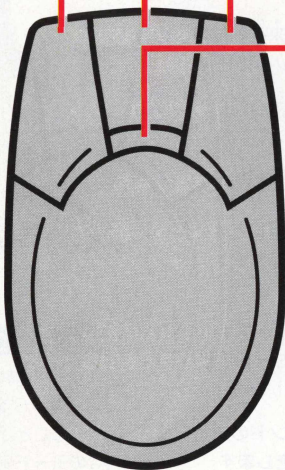
A、B、Cボタンについて

スタート時のオプションモードで、A、CをC、A(逆)に切り替えることができます。通常はA、Cのモード1操作で説明します。

マウス使用時の操作方法

この「ワールドアドバンス大戦略」では、「シャトルマウス」(別売)が使えます。シャトルマウスを使うときは、セガサターン本体のコントロール端子1にシャトルマウスを接続し、本体の電源を入れてください。詳しくは、シャトルマウスの取扱説明書をお読みください。また、マウスの操作は、通常はCボタンが決定ですが、設定変更でAを決定(メイン)にすると使いやすいでしょう。

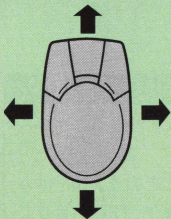
Aボタン Bボタン
Cボタン



スタートボタン

方向ボタン

マウスを上下左右に動かすと方向ボタン上下左右に対応します。



X、Y、Zボタン

画面上に表示されるX、Y、Zを選びマウスのCボタンを押すと、X、Y、Zボタン同様の対応ができます。



はじかた ゲームの始め方

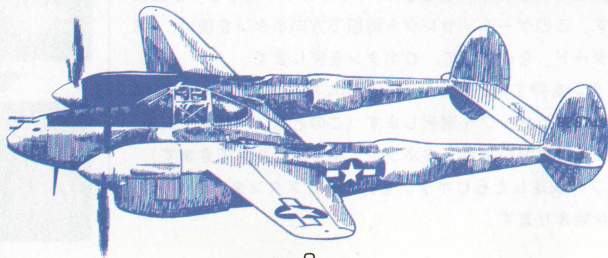
ゲームの起動

セガサターン本体にゲームソフトをセットして、セガサターンのゲーム起動方法で「ワールドアドバンス大戦略」を始めます。画面上にデモ画面が流れます。

ゲームプレイをしたい場合、スタートボタンを押すとゲーム画面が現れます。タイトル画面でスタートボタンを押すとゲーム・セレクト画面になります。

ゲームモードのセレクト

初めて「ワールドアドバンス大戦略」を始めるか、セーブデータがない場合は「スタンダード」と「キャンペーン」の文字が表示されます。セーブデータがあるときは「コンティニュー」の文字が表示されます。方向ボタンでセレクトして、Cボタンを押します。



かく ほうほう 各モードのスタート方法

ゲームを始めるとき「スタンダード」か「キャンペーン」、この2つのモードの中から選ぶこととなります。ここでは、この2つのモードのスタート方法について説明しましょう。

STANDARD [スタンダードモード]

スタンダードモードは、複数の人たちとプレイしたり、単独のマップ（シナリオ）をプレイするときなどに遊ぶモードです。

●スタンダードモードの始め方

1. ゲームをたち上げ、デモ画面が流れているときにスタートボタンを押すと、タイトル画面に移ります。
2. タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲーム・セレクト画面に移ります。
3. ゲームセレクト画面は、データセーブをされていない場合、「STANDARD」と「CAMPAIGN」の2つが表示され、セーブされているときは、「CONTINUE」が加わります。このゲーム・セレクト画面で方向ボタンを使い、「スタンダード」を選択して、Cボタンを押します。
4. Cボタンを押すと、マップ選択画面に移りますので、方向ボタンの左右でマップを選択します（このとき、再びゲーム選択画面に戻りたい場合、Bボタンでキャンセルができます）。
5. マップが決定したらCボタンを押すと、スタンダードのシナリオが始まります。



CAMPAIN [キャンペーンモード]

キャンペーンモードは3つの国から選択でき、各シナリオを規定ターン日数でクリアしていくモードです。

●キャンペーンモードの始め方

1. デモ画面が流れているときにスタートボタンを押すと、タイトル画面に移ります。
2. タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲーム・セレクト画面に移ります。
3. ゲームセレクト画面で方向ボタンを使い「CAMPAIGN」にカーソルを合わせ、Cボタンを押します。
4. 国選択画面に移りますので、「ドイツ第三帝国」「大日本帝国」「アメリカ合衆国」の中から、方向ボタンでシナリオを選択し、Cボタンで決定します（Bボタンでキャンセルするとゲーム・セレクト画面に戻ります）。
5. 国選択画面で国を選択すると、地球儀マップに移ります。シナリオのバックストーリーや、各国の勢力分布を見たい方は、Cボタン押ししていくとストーリーが進みます（最後に8国の国旗が登場します。そこで方向ボタンで国旗横のボタンにカーソルを合わせ、Cボタンを押して、上下左右で地球儀を回すと、その国の勢力分布や都市などが点滅してわかります）。
6. キャンペーンシナリオに進みたい方は、地球儀画面でスタートボタンを押すと、キャンペーンに進みます。



CONTINUE [コンティニューによるデータロード]

ゲームデータをセーブしてあり、そのデータで再びプレイする場合はコンティニューモードを選んでプレイを再開することになります。

●コンティニューモードの始め方

1. ゲーム・セレクト画面を使って方向ボタンで「CONTINUE」を選び、Cボタンで決定します。
2. データが本体RAMとカートリッジRAMの両方にセーブされている場合、どちらのデータをロードするか、表示されますので、方向ボタンでセレクトして、Cボタンを押します。
3. 複数のデータがセーブされているときは、ロードしたいデータを方向ボタンで選び、Cボタンで決定すると、データがロードされ、ゲーム再開となります。



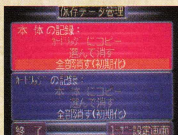
○バッテリーバックアップの初期化について○

「ワールドアドバンス大戦略」は、セガサターン本体のRAMと、カートリッジRAM「パワーメモリー」が併用できますが、ゲームを始める前に、それぞれを初期化してください。初期化はマルチプレイヤー画面の、保存データ管理画面を（詳しくは、セガサターン本体マニュアルをごらんください。）Cボタンで開き、本体とカートリッジそれぞれの記録を初期化してください。



保存データ管理画面で、本体とカートリッジRAMを初期化してください。

マルチプレイヤー画面で、保存データ画面を開きます。



ゲームの目的

「ワールドアドバンス大戦略」のゲーム目的は、敵司令部の全滅にあります。この勝利条件も、規定ターン内での勝利によって若干こととなりますので、この勝利条件について説明しましょう。

●勝利条件

スタンダードモードの場合

敵司令部の全滅が勝利となり、プレイヤーの部隊ユニットの全滅が敗北となります。

また、プレイは100ターンまで継続できます。

キャンペーンモードの場合

大勝利……規定ターン数までに敵司令部を全滅させた場合、大勝利指定のシナリオにいきます。

勝利……規定ターン数までに敵司令部を全滅させた場合、勝利指定のシナリオにいきます。

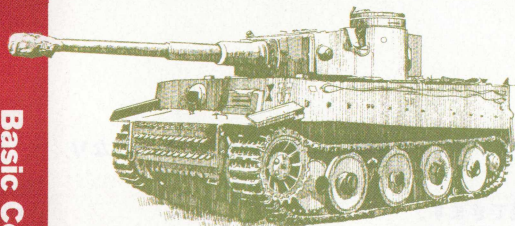
敗北……規定ターン数までに、敵にプレイヤー司令部が破壊された場合。マップの行き先条件として以下の条件で、行き先が変わります。

- 特定した2つの敵司令部の破壊。
- 特定した1つの敵司令部の破壊。
- 特定した2つの同盟国司令部の破壊。
- 特定した1つの同盟国司令部の破壊。
- 規定ターンまで、指定都市の防御、または攻略。

なお、引き分けて同じマップを繰り返すこともあります。

ゲームを始める前に知っておきたいメイン設定

このゲームにはメイン設定というコマンドがあります。このコマンド設定の変更で、ゲーム全体に影響する設定を変更できます。始める前に知っておくと便利です。



1 索敵 [最初は索敵OFFで]

索敵とは、味方部隊や建物が敵を感知する範囲のことです。索敵モードをONにすると、索敵範囲内の敵だけが作戦画面に表示されます。そのため、部隊の移動によって、索敵範囲外にいた敵部隊と接触すると、戦闘が始まる場合があります。もし、接触した敵部隊が、移動させた味方部隊よりも強い場合、ときによっては戦局を大きく変えてしまうダメージを味方部隊に与えてしまうこともあります。まず最初は索敵をOFFにしてプレイすることをおすすめします。一つのシナリオを何度かプレイして、敵部隊の戦力が把握でき、プレイに自信がいたらONにするといいでしょう。また、ユーザー同士の対戦プレイの場合などは索敵ONにしてプレイをすると、より面白く遊べます。



2 天候 [最初は天候OFFで]

天候モードをONにすると、天候の変化で、地形が変化し、部隊ユニットの行動に影響を与えます。

この天候には、晴れ、曇り、雨、雪の4つの変化があり、雨や雪などが続くと、地上に水や雪が積もり、地形変化を起こします。

これらの変化は、月日や季節、地域によって、雨、雪が続き、部隊の侵攻を妨げることとなります。そのため、目と鼻の先に敵の拠点があっても、落とすことができない場合も起こりえます。

ゲームに慣れるまではOFFにするといいでしょう。

これら天候の変化と部隊ユニットへの影響に関しての説明は、68ページで説明しています。



3 ヘックス [慣れてきたらOFFで]

ボードゲームなどウォーゲームで、戦場を区切るために考案された六角形のマス目をヘックスといいます。このヘックスがあることで、隣接している敵を攻撃したり、移動距離などを計ることができます。

ヘックスは敵の移動距離を見切ったり、敵の間接攻撃の射程を計ったりするのに便利です。ONにしておくといいいでしょう。

マップ全体を見渡したり、敵、味方の部隊ユニットの識別などを考えると、慣れてきたらOFFにして遊ぶほうが戦いやすいでしょう。

ヘックスのON、OFFの切り替えが、ゲームに影響することはありません。



4 戦闘アニメ [よりスピーディにゲームを進めたい人はOFFに]

戦闘モードは、通常はONになっています。この場合、敵に攻撃を仕掛けるときや、敵から攻撃を受けて戦闘になると、戦闘アニメに切り替わり、その後、戦闘結果が表示されます。

この、戦闘アニメをOFFにすると、作戦画面でのユニット同士の戦いに専念できるとともに、1ターンの時間も短縮できます。ゲームをスピーディに進めたい場合は戦闘アニメをOFFにするといでしょう。



5 補給 [ONにすると全補給ができます]

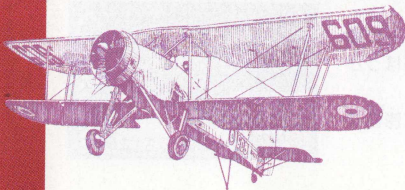
メイン設定の補給をONにすると、オプションコマンドの全補給コマンドで、補給可能な部隊のユニットの燃料・武器の補給と補充をすることができます。

ただしこの場合、燃料や武器の消費がわずかであっても補給されてしまい、その分、軍事費が消費してしまいます。軍事費があり余っている場合は便利なコマンドですが、車自費の少ない場合などは、一つ一つの部隊をこまめに補給するほうがいいでしょう。



6 入力ボタンの切り替え [メイン・サブを切り替えられます]

メイン設定で、入力の変更を行うと、メイン(C)とサブ(A)の設定を逆(メインをA、サブをC)にできます。メインは行動コマンドを開いたりコマンドの決定に使います。サブはオプションコマンドや全体図を開いたりする場合に使います。使いやすい方を選びましょう。



7 サウンド [バックグラウンドの音楽変更をします]

サウンドの変更では、3つのことができます。

操作は「オーディオ」で、BGM（音楽）・SE（効果音）のON・OFFの変更ができます。

「BGMセレクト」で、マップ画面での対戦国のBGMの変更（BGMを流さない場合はNOTに）。

「サウンドテスト」で、BGMやSEを聞くことができます。

方向ボタン上下とメインボタンでセレクトします。



8 操作 [スタンダードを使って多くの人とプレイしたい場合]

この操作は、スタンダードモードを選んだ場合のみ有効です。スタンダードでシナリオを選び、この操作コマンドで、各国をUSER、CPU（コンピュータ）に変更ができます。

初心者で、ハンデをつけたい場合は、USERの数を増やして戦うといいでしょう。また、数人で遊びたいときは、それぞれの受け持ちの国をUSERにして、CPUも交えて遊ぶと面白いでしょう。



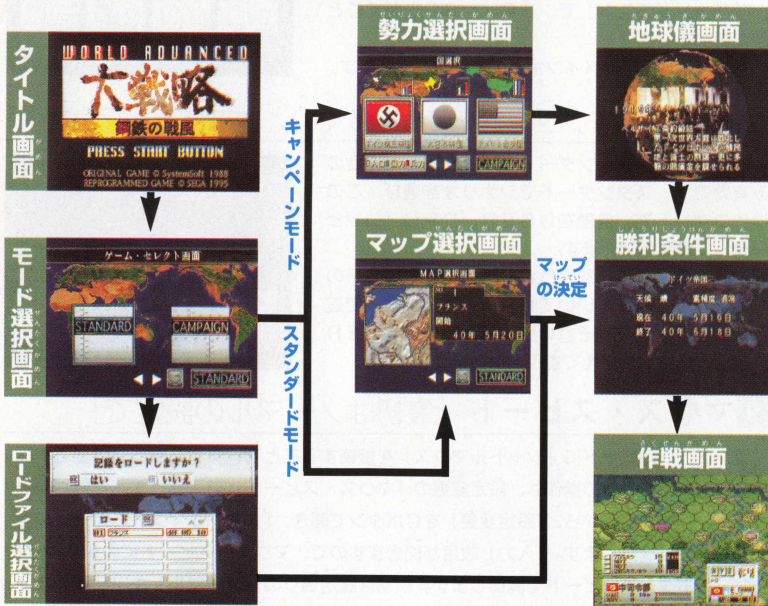
9 マウス・スピード [最初はノーマルの設定で]

コントロールパッドに「シャトルマウス」を接続することで、マウス操作が可能です。このマウススピードの操作は、設定変更の「マウス・スピード」で可能です。作戦画面のオプションコマンドから、「設定変更」をCボタンで開き、「入力」コマンドにカーソルを合わせ、クリックします。「入力」設定が開きますので、マウス・スピードにカーソルを合わせ、Cボタンでスピードを調節します。最初は設定通りの「ノーマル」がいいでしょう。

画面の見かたと各コマンド操作画面

ここでは、ゲームに登場する各画面の流れと、それぞれの画面の見かたを説明します。それぞれの画面の見かたを知っていると、よりゲームを楽しくプレイできるでしょう。

●各画面の流れ●

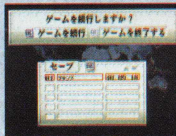


さくせんがめんちゆう よびだ かくがめん
 ○ 作戦画面中に呼び出せる各画面その1 ○



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Aボタンで呼び出せる画面
オプションコマンド



①データセーブ＆ロード画面



⑦部隊表



⑧開発表



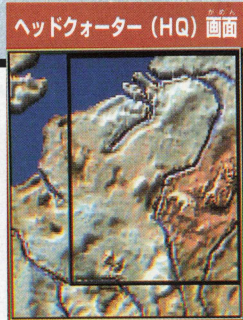
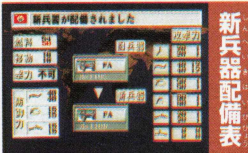
⑨状況表



⑩作戦図

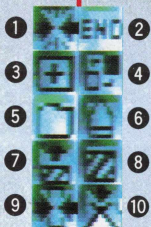
③は全補給。④は次部隊。
 ⑤は指令部。⑥は設定変更の
 コマンドです。

いっさいねん・げつ・にちでエントリーされます



Basic Construction

ほかさくせんがめんじょう あら
 ○その他作戦画面上に表わされる画面○
 がめん



Cボタンで呼び出せる画面
 行動コマンド



5
 性能表



6
 武装表



7
 進化・改良表



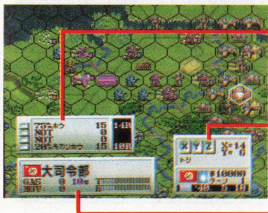
9
 合流



10
 処分

①は攻撃。②は終了。
 ③は補給。④は変形。⑤は
 工事（専務）のコマンドで
 す。

ほかさくせんがめんじょう あらわ
 ●その他作戦画面上に表される画面●
 がめん



武器選択
 ウィンドウ

状況ウィンドウ

ユニットウィンドウ

作戦画面には、常に状況ウィンドウが表示されています。これは状況画面を使い、マウスで（XY Zボタン）操作する役目も兼ねています。また部隊にカーソルが合った場合、ユニットウィンドウと、武器選択ウィンドウが開きます。

状況ウィンドウの見かた



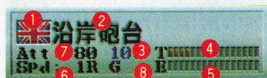
おもに、現在のゲーム状況を見るウィンドウです。①マウスの場合、ここをクリックすると、パッドのXYZに対応します。②カーソルの現在位置の座標。③カーソルの地形。④国旗。⑤現在の天候状態。⑥現在の軍事費。⑦シナリオ開始時を1ターンとした、現在のターン数。⑧国色(ユニットカラー)。⑨現在の年月日。

ユニットウィンドウ(通常時)の見かた



各部隊ユニットのデータを見るウィンドウです。①国旗。②ユニット名。③燃料。④移動力。⑤現在のユニット数。⑥訓練値。⑦経験値。⑧ユニットタイプ。

ユニットウィンドウ(戦闘時)の見かた



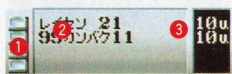
戦闘時の各部隊ユニットデータを見るウィンドウです。①国旗。②ユニット名。③現在のユニット数。④訓練値。⑤経験値。⑥攻撃スピード。⑦攻撃力。⑧ユニットタイプ。

武器選択ウィンドウ



マウスで武器を選択するときに使います。①武器選択ボタン。②選択する武器名。③残弾数。④h: 武器の射程距離(間接武器) R: 武器のスピード(直接武器)

搭載ユニットウィンドウ



ユニットを搭載している部隊の場合、搭載ユニット名が表示され、マウスで発進選択ができます。①発進選択ボタン。②搭載中ユニット名。③ユニット数。

●各画面の見かた●

それでは、ゲームの最初から順に、登場する各画面と見かたについて説明しましょう。実際にゲームを始めた場合も、この説明を読んで画面説明の参考にするといいでしょう。

ゲームモード選択画面

ゲームを始め、最初に設定する画面がこのゲームモード選択画面です。ここでは今までセーブされたデータの続きをできる「コンティニュー」と個々のシナリオが遊べる「スタンダード」日、独、米の3カ国のどれからかスタートする「キャンペーン」のモードをセレクトできる画面です。詳しくはP10をご覧ください。



ロードファイル選択画面

「コンティニュー」を選択するか、作戦画面のオプションコマンドで「ロード」をセレクトすると出現するのが、このロードファイル画面です。ここではセガサタンの本体RAMか、カートリッジRAMからのデータロードをするかを選択したり、それぞれのデータの読み込みをする画面です。



勢力選択画面

キャンペーンモードを選ぶと、その後に表示するのが、この勢力選択画面です。ここでは、敵、味方の勢力が画面上でひと目でわかるようになっています。

ここでゲームを始める前に、各勢力の確認をしてゲームシナリオに入りましょう。



地球儀画面

地球儀のどの部分で戦いが起こるかがひとめでわかり、オープニング文章や、イベント表示、勢力権、都市表示、マップ範囲などが表示されます。



マップ選択画面

モード選択画面で、「スタンダード」をセレクトした場合、マップを選ばなくてはなりません。このときに登場する画面がマップ選択画面です。方向ボタンでマップをセレクトして決定しましょう。



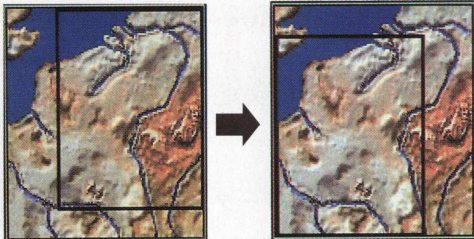
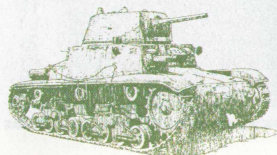
勝利条件画面

シナリオが始まると、最初にターン初期日と、シナリオリアのための規定最終日を表示した、この勝利条件画面が現れます。勝利条件は、このほかにオプションコマンドの作戦図の中にもあります。



ヘッドクォーター(HQ)画面 <作戦画面でAボタン1回>

作戦画面では画面全体を一度にみることはできませんが、このHQ画面を開けば、全体の地形構成などを把握できます。



オプションコマンドの画面 （作戦画面でAボタン2回）

部隊表

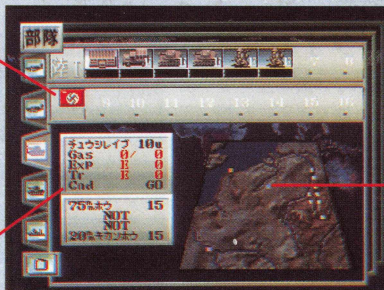
部隊表を開くと、グラフィックとして見た部隊表が現れます。この部隊表はユニットが5つの属性に分かれていて、マークを選びCボタンを押すと、マップ上にあるプレイヤー部隊のグラフィックが現れます。部隊にカーソルを合わせCボタンを押すと部隊データと装備武器が表示され、さらにCボタンを押すと作戦画面上の指定部隊へ飛べます。部隊データでは①ユニット名、②ユニット数、③最大燃料と現在の燃料、④経験値、⑤訓練値、⑥ユニットの状態、未行動・行動済、未配置がわかります。



○グラフィックとして見た場合の部隊表○



指定した部隊のデータ



指定した部隊が現在いる位置

○データとして見た場合の部隊表○

グラフィックとして見た場合の部隊表を開き、ユニットグラフィックを選択せずに決定をすると、データとして見た場合の部隊表に切り替わります。ここでユニット名にカーソルを合わせ、Cボタンを押すと作戦画面の指示したユニットへ飛びますが、指示をせずにカーソルを左右に動かすと、①ユニットナンバー順。②ユニットタイプ順。③ユニット数(少ない順)。④燃料消費順。⑤経験値順。⑥訓練値順。⑦X座標順。⑧Y座標順。⑨搭載順。⑩移動可能順に並び替えられます。また、指示ユニットを探す場合、XとYボタンでカーソル移動を速く動かせます。

NO.	NAME	TYPE	UNIT	LEVEL	GAS	TR	X	Y	CONDITION
1	キューレック	HQ	10	0	14	6	6	60	60
	...								

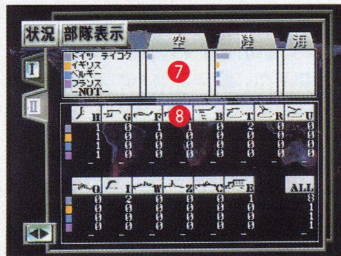
■データセーブ画面

作戦画面のオプションコマンドでセーブを選択すると、データセーブ画面が現れます。ここでは、セーブデータをセガサターン本体RAMにセーブすることと、カートリッジRAMにセーブをすることができます。本体RAMには1カ所。カートリッジRAMには10カ所以上のセーブが可能です。セーブ方法は、空いているデータ部分にカーソルを合わせ、決定をするか、いままでセーブしたデータの上に、上書きすればいいだけです。



状況表

現在プレイしているシナリオ状況を見るときに開くのが、状況表です。オプションコマンドの「状況表」で開くことができます。状況表は各国国状況と、部隊状況があります。細かい説明は下の画面写真と、状況表の見かたを参考にしてください。



○状況表の見かた○

- 1 国別状況を見るときは、ここを選び、Cボタンを押してください。
- 2 部隊状況を見たい場合は、ここを選び、Cボタンを押してください。
- 3 各国の現在の軍事費です。
- 4 ターンごとに得られる軍事費です。収入Iは大同司令部。収入IIは都市。
- 5 国の色別で、収入、都市、兵力などをグラフで見ることができます。
- 6 国の色別で、収入、都市、兵力などを数字で見ることができます。
- 7 各国の部隊勢力を陸海空の属性として、グラフで見ることができます。
- 8 各国の部隊勢力を14の属性として、数で見ることができます。

■ 作戦図

現在プレイしているシナリオの、各国勢力や勝利条件、拠点などを見るときに開くのが、作戦図です。シナリオを客観的に見るときに便利です。操作は見たい情報のボタンをクリックするだけです。各説明は下の作戦図の各情報をごらんください。



○ 作戦図の各情報 ○

この作戦図には、作戦情報、陣営情報、勢力情報、勝利条件、作戦命令、重要拠点、進攻ルートなど7つの情報を見ることができます。

陣営情報

シナリオの各国陣営識別色と、参加国がわかります。



勢力情報

マップ上の各国部隊勢力の位置が、色分けでわかります。



勝利条件

シナリオを勝利するための条件が、勝利別でわかります。



作戦情報

シナリオの規定終了ターンなどのデータがわかります。



作戦命令

シナリオの作戦が、歴史上、どんな作戦だったかがわかります。



重要拠点

マップ上の大司令部など、重要拠点がひと目でわかります。



進攻ルート

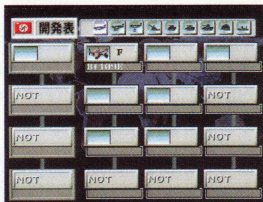
シナリオ攻略のため、敵大司令部占領への進行ルートがわかります。



かいはつひょう

開発表

作戦画面のオプションコマンドで、この開発表を開くと、現在開発しているユニットを見ることができます。この開発表を見ながら、生産・配置を考えたり、都市など生産可能地域でユニットの進化・改良をするとき、この開発表を参考にすると便利です。



● シミュレーションを楽しく遊ぶために ●

RPGは得意だけどどうもシミュレーションゲームは苦手。こんなゲームファンの会話をよく耳にします。(どうしてシミュレーションの得意な人は、コンピュータに勝てるんだろう? どうしてシミュレーションを好きな人たちは、難しいシステムが理解できるんだろう?) こんな素朴な疑問を持つひとたちによく出会います。特に女性の方たちの多くは、男性がシミュレーションゲームに夢になる感覚を理解できないひとがたくさんいます(もちろん熱狂的な女性のシミュレーションファンもいます)。そこで、シミュレーションゲームを楽しく遊ぶための方法をちょっと伝授しましょう。

● とにかくシナリオを負けてみることに ●

シミュレーションがうまくなるコツのひとつに、『負けてみる』ことという方法があります。初めてプレイするシナリオの場合、そのシナリオにどんな敵が登場するかはまったくわかりません。敵の援軍の出現などで、形勢逆転という場合も出てくるし、勝つためのコツなど皆無といっていいでしょう。ただし負けた場合でも、ちゃんとプレイした場合はイヤな敵に気がつくはず。このイヤな敵も同じシナリオを数回プレイしてみると、最初に戦ったときよりも、楽になるはず。これは、そのシナリオでの戦い方というものが何度かプレイしていくうちに、自然に身についてくるからです。こういった意味で、やみくもに戦って敗れてゲームを放り出すまえに、まず負けてみて、同じシナリオをもう一度やってみることをおすすめします。きっと最初にプレイして負けたときよりも、そのシナリオは楽に感じるはず。そして、シナリオで勝ち方がわかれば、同じシナリオを何度プレイしても、よほどのことがない限り、そのシナリオで負けることはなくなります。とにかく負ける、これが上達の秘訣なのです。

■ 行動コマンドの画面 (ユニットにカーソルを合わせてCボタン2回)

行動コマンドは、作戦画面で部隊ユニットを動かしたりするために必要なコマンドです。ただこれから説明する各画面は、実際に部隊を動かすためのものではなく、部隊ユニットのデータを見たり、ユニットのパワーアップをさせるため必要な補助的な画面とってください。

■ 性能表

このコマンドは、味方の場合は行動コマンドを開き「性能」で見ることができ、敵の場合はカーソルを敵の部隊ユニットに合わせてCボタンを押せば、敵の性能を見ることができます。①ユニットデータ。②ユニット名と国旗と属性。③防衛力。④ユニットの装備と使える相手への攻撃値。⑤ユニット搭載の不可。

- ①ユニットのデータ ②ユニット名と国旗、属性



- ⑤ユニット搭載の不可

- ④指定ユニット装備と、使える相手への攻撃力

■ 武装表

補給可能地形で武装交換をする場合に開くコマンドです。攻撃する敵に対して、有利な武器で攻撃するために武装バックの変更をします。方向ボタンで武装バックを選び、Cボタンを押すと、武装交換ができます。①ユニットデータ。②ユニット名と国旗と属性。③武装バック。④ユニットの装備と使える相手への攻撃値。⑤ユニットの搭載不可。

- ①ユニットのデータ ②ユニット名と国旗、属性

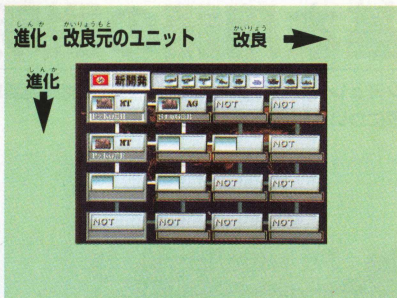


- ④ユニット搭載の不可

- ⑤指定ユニット装備と、使える相手への攻撃力

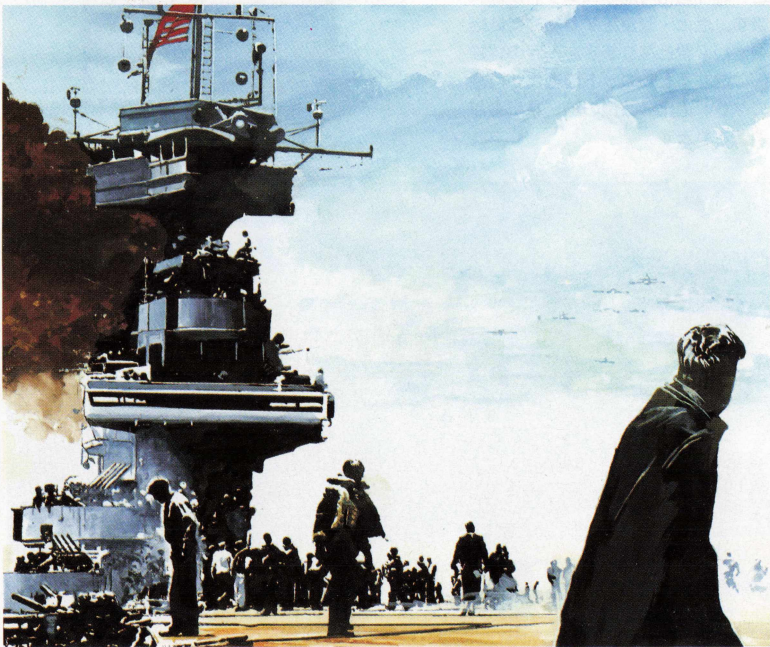
進化・改良

補給可能地形でユニットをパワーアップするのが進化・改良です。行動コマンドの「進化・改良」を開くと、現在進化可能なユニットが現れます。進化・改良をするためには経験値が必要となります。一定の経験値に達するとユニットの進化が可能になり、進化・改良の際、軍事費が消費されます。



基本用語の説明

シミュレーションゲームでは、特有の特殊用語が使われます。ここでは、それらの特殊用語について説明することになります。



■ ターンとフェイズ

1つのマップ上にある各国が、それぞれ順番に行動して、ひとまわりすることをターンといいます。

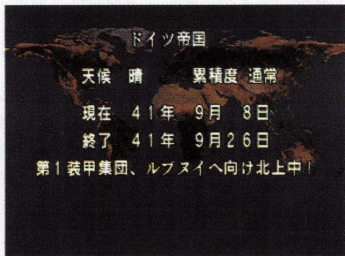
「ワールドアドバンス大戦略」では、このターンを1日として、ターンが変わるごとに天候が変化したりします。

また「ワールドアドバンス大戦略」の「キャンペーンモード」では、このターンを規定ターンで勝利することで、大勝利、勝利、敗北という判定が下されます。この勝利条件によって、次に進むシナリオが変わってきます。

「スタンダードモード」の場合、このターンを最大100ターンまで遊ぶことができます。このターンの自分の順番など、それぞれの国の順番のことをフェイズと呼びます。

■ プレイヤーフェイズ（プレイヤーの順番）

ターン中、プレイヤーが作戦行動（プレイヤーの部隊ユニットに指示を与えたり、生産を行うこと）を行えるプレイヤーの順番を、「プレイヤーフェイズ」と呼びます。スタンダードモードで複数でプレイする場合、参加者（最大5人）が、それぞれのプレイヤーフェイズの間に作戦行動を行うこととなります。キャンペーンモードの場合、プレイヤー以外の順番（増援、援軍、敵を含めたコンピュータのフェイズ）は、敵の攻撃に対して、直接攻撃の場合は反撃できますが、間接攻撃のときは攻撃をされるままとなります。このように、プレイヤーフェイズは、相手のフェイズ中にどんな作戦行動をとるのかという予測をしながら、作戦行動を行わなくてはならないのです。



参加国

ターン中で、プレイヤー以外の作戦行動（フェイズ）をもった存在のことを参加国といいます。

参加国という呼び名の中には、国ではなく、プレイヤーの援軍となる同国や、国をいくつかに分けた作戦行動をもった存在も参加国と呼びます。作戦画面上で参加国は、それぞれ国の識別色で区別されています。

「ワールドアドバンス大戦略」では、1つのシナリオで最大5カ国の参加が可能です。

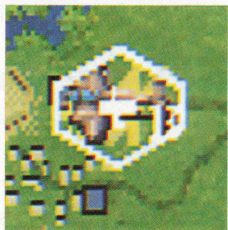


ヘックス

作戦画面で、マップを構成している6角形のます目のことを「ヘックス」と呼びます。1つのヘックスは、1つの地形で描かれています。この地形は、雨や雪など天候の累積により変化していきます。

この地形によって部隊ユニットは、それぞれ行動の制限を受けます。（搭載を除く）

1つのヘックスには、1つの部隊を置くことができます。



ゾーン オブ コントロール (ZOC)

地形上、部隊のいる、隣接したまわりの6ヘックスのことをZOCと呼びます。これは支配地域とも呼び、移動中の部隊が敵ZOC内に入ると、そこで行動が終了します。このように、部隊を移動させる場合、このZOCの影響と、地形による影響を受けます。また、ZOCは、その部隊に対して、攻撃可能な場合のみ発生します。ゲームで移動を行う場合、自動的にZOCを識別して移動範囲を表示します。



■ 作戦画面 (マップ)

部隊を動かしたり、戦闘をしたりするゲームの部隊となる戦場をマップと呼びます。このゲームでは、このマップのことを「作戦画面」と呼んでいます。モニターに現れている画面は、この作戦画面の部分で、これを方向ボタンの上下左右で動かして、作戦画面上の、各部隊に指示をだします。

各シナリオでは、この1枚の作戦画面上で敵司令部を占領するために、部隊の行動を指示します。



■ ヘッドクォーター (HQ)

モニター上では、作戦画面の一部分しか見ることができませんが、ヘッドクォーター画面を見ることで、作戦画面全体を把握することができます。このヘッドクォーター画面はAボタンを1回押すと現れ、マス目で囲まれた部分がモニター上の作戦画面です。マスを動かし、Cボタンを押すことで、モニター上の作戦画面も移動できます。



部隊とユニット

マップ上でそれぞれの国が操る駒のことを部隊と呼びます。部隊は同一の兵器や兵員で構成され、兵器や兵員のことをユニットと呼びます。このユニットと部隊の区別があいまいなことが多いのでこのゲームでは、個々の兵器をユニットと呼び、このユニットの集合体となった駒のことを部隊と呼びます。各部隊を区別する場合などユニットの特性を強調したい場合などは、部隊ユニットと呼びます。部隊ユニットは、このユニットの種類によって移動や攻撃にさまざまな特徴を持っています。部隊は10の同一ユニットで構成され、ユニットは地上、航空、艦船ユニットに大別できます。

航空ユニット

空を飛んで移動するユニットのことを航空ユニットと呼びます。航空ユニットは、移動のとき地形の影響を受けない(地形特性)かわりに、天候の影響を受けてしまうのが最大の特徴といえます。また、航空ユニットは燃料がなくなると墜落し、その部隊は消滅します。そのため、早めに空港や空母で燃料補給が必要です。航空ユニットのタイプには以下の種類があります。



航空ユニットのユニットタイプ

FC…艦上戦闘機

AC…艦上攻撃機

F…戦闘機

A…陸上攻撃機

FD…局地戦闘機

B…爆撃機

FA…戦闘攻撃機

C…輸送機

DB…急降下爆撃機

○航空ユニットのユニットタイプについて○

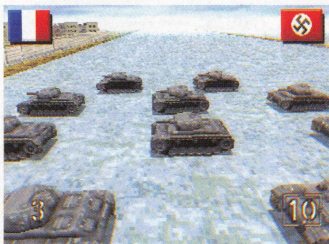
航空ユニットのタイプは左ページ下の表で分けたタイプが存在しますが、大別すると戦闘機、攻撃機、爆撃機、輸送機に分かれます。戦闘機は、主に航空機同士の戦い(空戦)に適し、攻撃機は、対空能力を備えた、地上攻撃を主体にしたユニットです。この戦闘機、攻撃機の部隊は10のユニットで構成されています。爆撃機は、地上建造物、艦船の破壊に適し、対空能力が低いのが特徴です。また、輸送機は、空挺部隊が変型できる占領ユニットで、対空能力は航空ユニットとしては一番低いのが特徴です。これらの種類のなかでも艦上という名がついたものは、空母への発・着艦が可能です。



地上ユニット

陸上を移動するユニットのことを、地上ユニットと呼びます。地上ユニットの特徴は、部隊の移動の際、地形特性の影響を受けること、移動距離が短いこと、たとえ対空兵器であっても基本的に航空ユニットに弱いこと、間接攻撃と直接攻撃ができるユニットがいることです。

このユニットの補給と補充は補給車の周囲、都市で可能です。



地上ユニットのユニットタイプ

HT…重戦車

MT…中戦車

LT…軽戦車

TD…駆逐戦車

R…対空戦車

SC…装甲車

AG…突撃砲

RU…自走高射砲

U…自走榴弾砲

QR…牽引高射砲

QT…牽引対戦車砲

QU…牽引榴弾砲

ES…補給車

T…輸送車

MI…機械化歩兵

I…歩兵

AI…空挺歩兵

G…トーチカ

HQ…司令部

○地上ユニットのユニットタイプについて○

陸上ユニットには大きく分けて2つのタイプがあります。防御時「装甲」の攻撃値を使用する装甲タイプと、防御時に「非装甲」の攻撃値を使用する非装甲タイプです。また、機械化歩兵は輸送車に輸送車は機械化歩兵に、空挺歩兵は輸送機に輸送機は空挺歩兵にそれぞれ変型します。

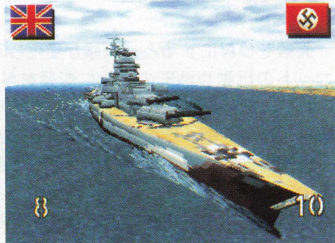
移動不可能なユニットに、トーチカ、司令部があります。司令部はユニットの中でも一番重要で、司令部が破壊された場合、その国は降伏します。

艦艇ユニット

海上および、海中を移動するユニットを艦艇ユニットと呼びます。艦艇ユニットの特徴は1部隊1ユニットであること、補給、修復（耐久度の修復）は自国の港のみであること。

艦艇のタイプは大きく次の2つのタイプに分かれます。

- 戦闘時、海上防御値を使用する海上タイプ。
- 戦闘時、海中防御値を使用する海中タイプ。



海上ユニットのユニットタイプ

BB…戦艦

CL…軽巡洋艦

CV…空母

BC…巡洋戦艦

DD…駆逐艦

TR…輸送船

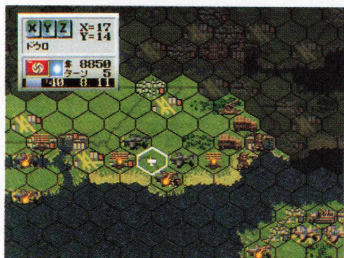
CA…重巡洋艦

Z…潜水艦

索敵

建物やユニットが持つ敵の識別範囲を、「索敵」と呼びます。

この索敵は、ゲームの初期設定か、作戦画面のオプションコマンド「設定変更」で、索敵ONにすると索敵モードが採用され、索敵モードをOFFにすると解除されます。この索敵は部隊の移動により、ユニットの持つ索敵範囲に促って索敵範囲が変化します。



天候

天候をONにすると、天候が変化して部隊ユニットの行動や地形の変化に影響を与えます。これらは季節と気候帯に影響します。天候には、晴れ、曇り、雨、雪の4種類があります。これら天候は作戦画面の状況ウィンドウで現在の天候の確認ができます。また、雨や雪のように長く降り続くことによって地形が変化する場合の累積度は、下記の表のようになっています。



累積度の数値

	雪		雨	
累積度	3	6	3	6
地形変化	地上	川	平地	道路

状況ウィンドウに現れる天候

	はれ 晴		ゆき 雪
	くもり 曇		あめ 雨

○天候によって各ユニットが受ける制限○

晴……………

各ユニットへの行動制限はありません。
雨、雪による地形の変化を元に戻していきます。
累積度変化-1（累積度は0より小さくはありません）

曇……………

航空機ユニットの行動に制限がです。
1) 索敵範囲が通常の半分になります。
2) 地上、艦艇ユニットへのZOCが消え、攻撃できなくなります。
地形の変化は起きません。現状のままです。
累積度変化0。

雨・雪……

航空機ユニットの行動に制限がです。
1) 索敵範囲が通常の半分になります。
2) 地上、艦艇ユニットへのZOCが消え、攻撃できなくなります。
3) 爆撃機は爆撃できなくなります。
4) 輸送機が変型できなくなります。
累積度によって地形変化が起こります。
累積度+1。

経験値

経験値は戦闘を行うと上昇しますが、以下2つの特殊な行動でも経験値が上昇します。
爆撃、占領。経験値が一定に達すると、改良・進化ができます。またユニットによって進
化・改良に必要な経験値が異なります。

訓練値

訓練値は戦闘を行うと上昇しますが、爆撃、占領でも訓練値は上がります。この訓練値
は、攻撃力、戦闘スピードに影響を与え、訓練値が高いほど戦闘が有利になります。

地形と地形効果

ヘックス内に描かれている地形によって、ユニットが受ける影響のことを地形効果と呼びます。この地形効果には、ユニットの防御力を上げる効果と移動速度を下げる効果の2つの要素が含まれています。

地形は天候の変化や爆撃によって変化しません。地形効果に関しての数値はP68の地形効果と移動コスト表をご覧ください。



生産（配置）と生産（配置）

各シナリオごとに決められている最大部隊数までは、ユニットの生産ができます。ユニットの生産は司令部の周囲6ヘックス（ただし川、山、海、荒地などの地形は生産できません）と、司令部から5ヘックス以内の都市、空港、港で生産が可能です。ユニットの生産には軍事費がかかります。またシナリオ終了時に生存した部隊は、次のシナリオで配置が可能です。

可能地点

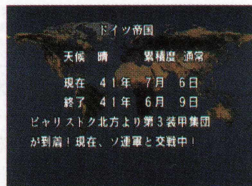


軍事費（資金）

軍事費とは、各国が保有している資金で、ユニットの生産や、武器・燃料の補給などのときに使うお金のことです。この軍事費は、スタンダード、キャンペーンともに、開始時の初期軍事費というものがあり、これによってユニットの生産を行うことになります。この軍事費は、毎ターンごとに占領した占領都市の数により、シナリオマップで設定された底上げ軍事費として、加算されていきます。

■増援と援軍と撃沈フラグ

このゲームにはキャンペーンに限り、以下の新システムがあります。○援軍…敵・同盟軍の部隊が、一定ターン後（1ターン目に出現する場合もあります）突然出現します（1つの色として出現します）。この部隊には司令部はなく、生産もせず、勝利条件にも関与しません。ただし司令部がないため、全滅するまで戦い続けます。全滅した場合、保有している建築物は中立となります。○増援…シナリオ開始時にプレイヤー陣営に増援される部隊ユニットで、初期配置されています。この部隊は次のシナリオに継続はしません。○撃沈フラグ…援軍、増援で出現する名のある艦艇には撃沈フラグがあり、撃沈フラグの立っている船は、以降登場しません。



○NPC（ノンプレイヤーキャラ）ユニット○

配置されている部隊や増援、援軍など、味方の部隊の中には、プレイヤーが操作できない部隊があります。これらの部隊のことをNPC（ノンプレイヤーキャラ）と呼んでいます。そしてこれらのユニットをNPCユニットと呼んでいます。

■優先順位（プライオリティー）

プレイヤーフェイズが回ってきて部隊ユニットを動かす場合、どの部隊を先に動かしてどの敵を攻撃するかという動かす順番を考える必要があります。また、生産、配置や、変型、発進、着艦なども動かす順番を考えます。さらに敵を攻撃した部隊については、敵の攻撃を想定して、敵よりも有利な地形で対峙させるということも必要です。これら有効なユニットの動かし方や、動かす順番を考えることをユニットの優先順位と呼び、シミュレーションゲームでは、勝利のための非常に重要なポイントとなります。

ゲームの流れ

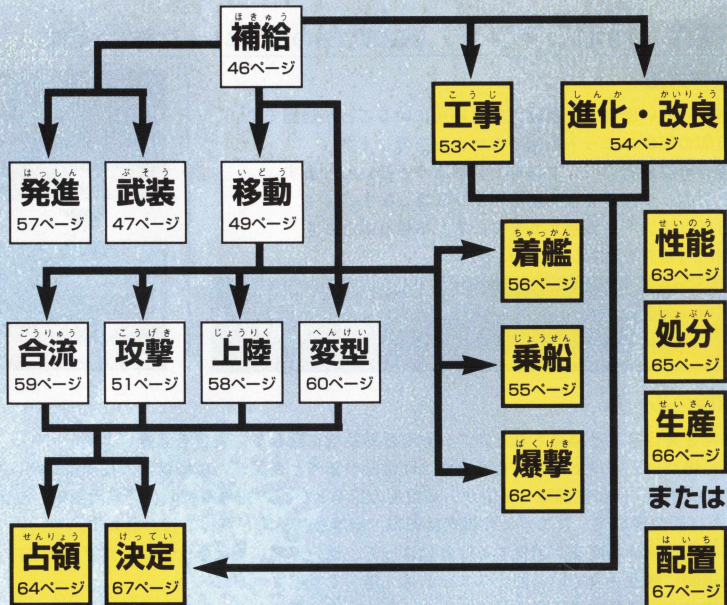
ここからは、各シナリオで実際に部隊ユニットを動かすための、各コマンドの操作方法について説明します。最初にゲームの流れとして、「フェイズ中に行える各コマンド」として説明してありますので、これをよく見ながら各コマンド操作や、ルールを覚えていきましょう。



○プレイヤーフェイスで行える各コマンド○



このコマンドを実行すると、
そのユニットは行動終了となります。



フェイズ中に行えるコマンド

実際にゲームを始めた場合、何のコマンドから行えばいいのか分からないことがよくあります。そこでここでは、フェイズのゲームの流れにそって各コマンドの操作方法やルールを説明します。ただし「生産」と「配置」は1ターン目では、初めに行うコマンドですので注意してください。

■補給（行動コマンド）補給車以外の全ユニットに補給が可能

●操作方法

1. 補給したい部隊が、補給可能な場所にいることが前提です。
2. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
3. 移動可能範囲のヘックス枠が自国カラーに変わります。
4. そのヘックスでもう一度Cボタンを押します。
5. 行動コマンドが表示されますので、補給を選びます。
6. 補給（補充を含む）が実行されます。

Caution

オプションコマンドの設定変更で、「補給」をONにした場合、同じオプションコマンドの「全補給」を指示すると、補給可能部隊の全補給が行えます。

●補給のルール

1. 補給を実行すると補充されたユニットや武器補給に際して、資金を消費します。
2. 補給地点は、○地上部隊…自国または同盟国の都市と自国または同盟国の補給車に隣接するヘックス。○航空部隊…自国が、同盟国の空港と自国の空母搭載時。○艦艇部隊…自国または同盟国の港。ユニットの補充は都市、空港と補給車、空母で行われます。
3. 補給車は補給物資を1消費することによって、他の部隊に補給させることができます。
4. 輸送船に搭載されている陸上ユニットは「港」で補給されます。
5. 補充によって経験値は変化しませんが、多くの場合損耗が激しいほど訓練値は減少します。



■ 武装（行動コマンド） 航空ユニットが武装可能

航空機ユニットが、局面に合わせて武器を変更するためのコマンドです。

● 操作方法

1. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが自国カラーに変わります。
3. そのヘックスで、もう一度Cボタンを押します。
4. 行動コマンドが表示されますので、武装を選びます。
5. 方向ボタンで装備したい武装パックを選択して、Cボタンで決定します。
6. 選んだ武装パックが装備され、同時に補給もされます。

Caution

これらの武器は「攻撃」コマンドでは使えません。

タンク… 1つにつき 1回の移動力分の燃料を消費します。
補給物資… 補給ユニットが、他のユニットに補給を行うとき、または工事を行うとき消費します。
B爆弾… 爆撃機が爆撃を行うときに消費します。

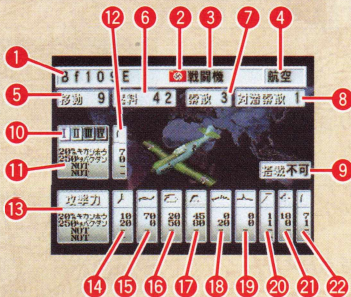
● 武装のルール

1. 武装交換を行う航空ユニットは「補給」できる場所（自国か同盟国の「空港」、自国の空母に搭載している）にいないてはなりません。
2. 生産時のユニットは武装パック1にセットされています。
3. 「武装変更」を行うと「補給」も同時に行われるため、今までの装備と、新しい装備の差額分だけ軍事費を消費します。
4. 「武装変更」を行った後も、更に他のコマンドを実行できます。



マウスを使う場合は、武装パックのボタンをクリックします。

武装交換表



○攻撃したい敵に合わせて 武装バックの交換をしましょう

武装バックの使い方は、航空機ユニットの使い方でもあります。たとえ戦闘機でも、爆装にすれば、対地、対空の両方に使え、爆撃機も、爆弾装備の地上ユニット攻撃とB爆弾装備の建物攻撃、魚雷装備の対艦攻撃と、装備変更でこれだけ変わります。

I	II	III	IV	f
20%キannonホウ	7			
250kgバクダン	0			
NOT				
NOT				

▶

I	II	III	IV	f
20%キannonホウ	4			
250kgバクダン	1			
NOT				
NOT				

- 1 兵器名 (ユニット名)
- 2 国の表記
- 3 ユニットの種別
- 4 ユニットの属性
- 5 1フェイズでの移動距離
- 6 最大燃料値
- 7 索敵範囲
- 8 特別な索敵範囲
- 9 車両などが搭載できるかの明記
- 10 武装バック選択のコマンド
- 11 各武装バックの装備
- 12 武装バックを装備した場合の、武器の弾数
- 13 装備
- 14 司令部に対する攻撃力
- 15 対空力
- 16 対装甲力
- 17 対非装甲力
- 18 対艦力
- 19 対潜力
- 20 射程
- 21 命中率
- 22 弾数

移動 司令部とトーチカ、牽引砲を除いたユニットすべてが可能

●操作方法

1. 移動したい自国部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが自国カラーに変わります。
3. 移動させたいヘックスにヘックスカーソルを移動させ、Cボタンを押します。
4. ユニットが予定地点に移動します。移動予定地点で行動コマンドが開きますので、移動のみの場合は「終了」を押し、他の行動をする場合はそれぞれコマンドを選びます。
5. 部隊ユニットが移動を実行します。
6. 終了を選択した場合は行動終了になり、ユニットシンボルに「E」マークが表示されます。

Caution

航空機ユニットは燃料補給を空港や空母という限られた場所ですぐに補給できないので、よく考えて移動しましょう。航空機ユニットは移動しなくても一定の燃料を消費します。

●移動のあとも可能なコマンド

移動後も、「攻撃」「乗船」「上陸」「着艦」「爆撃」「合流」「変型」「占領」の行動が可能です。

●移動のルール

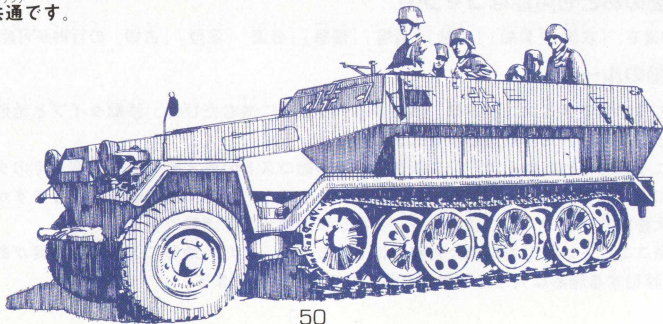
1. 全ての移動できるユニットは、隣接するヘックスに進むたびに、移動タイプと地形によって定められた移動力を消費します。
2. ユニットの移動力は1ターンで消費できる移動コストの最大量を示し、例えばそのターン中に消費しなくても、次のターンに持ち越せません。また、燃料制限がありますが、最大移動力を使っても、次のターンで再び移動力分だけ消費できます。
3. 部隊ユニットは移動力を越えた移動はできません。また、地形による移動消費があるため、移動する地形に入って移動力が0になるときは入れません。



4. 部隊ユニットは敵・味方を問わず、同一ヘックス上に2つの部隊を置くことはできないため、すでに部隊がいる場所へ移動はできません（ただし乗船、着艦は例外です）。
5. 部隊ユニットを移動させた場合、敵の部隊ユニットのZOC内に入ると、移動妨害を受け、移動終了となります。
6. 索敵をONにした場合、索敵範囲外へ部隊ユニットを移動させ、敵の部隊ユニットのZOCに接触すると、攻撃を受けることもあります。また攻撃を受けると、その部隊ユニットの行動は終了します。

●燃料の消費について

1. 各部隊ユニットは、移動力を1消費するごとに燃料を1消費します。これは移動するヘックスの数ではなく、地形の影響を受ける移動コストのことです。
2. 航空機ユニットは、移動しない場合でも、飛行しているという設定から、移動力の半分の燃料を消費します。これを最低燃料消費量といいます。ただし、自国または同盟国の空港や空母に搭載されている場合は消費されません。移動終了時、燃料が0になり、自国または同盟国の空港が空母に搭載されていない場合、その航空機ユニットの部隊はフェイズ終了時に燃料切れとなり墜落して、部隊は消滅します。
3. 輸送トラックや輸送機に変型するユニットの燃料消費は、同じ地形を移動する場合でもそれぞれの移動タイプによって異なります。また搭載燃料はユニットの状態にかかわらず共通です。



攻撃（行動コマンド） 反撃武器を除く、攻撃武器全ユニット

●操作方法

1. 攻撃させたい自国の部隊ユニットを選び、Cボタンを押します。
2. 移動範囲内のヘックスが自国カラーに変わります。間接攻撃の武器を持つものは、射程範囲のヘックス枠がなくなります。
3. 移動させたいヘックスにカーソルを移動させ、Cボタンを押します。移動しない場合ヘックス上でもう一度Cボタンを押します。
4. 行動コマンドが表示されますので、「攻撃」を選びます。
5. 武器選択ウィンドウを選びます。
6. 使用する武器にカーソルを合わせ、Cボタンを押します。
7. 攻撃可能な敵部隊ユニットが点滅しますので、攻撃したい敵にヘックスカーソルを合わせると、画面に敵部隊ユニットが表示されます。これを確認してCボタンを押します。
8. 攻撃を実行し、戦闘が始まります。
9. 攻撃が終了すると部隊ユニットの行動が終了し、部隊ユニットにシンボルマークの「E」が表示されます。



間接攻撃について

間接攻撃は2ヘックス以上離れた敵を攻撃できます。間接攻撃を行える武器は射程2以上のものです。間接攻撃された相手部隊のユニットは、反撃をできません。移動後は間接攻撃を行えません。間接攻撃で直接攻撃は行えません。間接攻撃は目標に確実に命中します。ただし距離が2ヘックスを越えた場合、攻撃力が減少していきます。



● 攻撃のルール

1. 攻撃は、1部隊対1部隊で行われます。たとえ攻撃対象として複数の敵を選択可能であっても、1つの部隊しか選択できません。
2. 攻撃には、隣接した敵に対して行える、直接攻撃と、離れた敵部隊に対して行える間接攻撃があります。直接攻撃は、移動後でも行えますが、間接攻撃は移動後は行えません。
3. ユニット1機で1度の攻撃しかできません。2機以上の破壊はできません（攻撃回数という概念はありません）。

● 反撃武器について

反撃武器は、武器選択ウィンドウ4段目に表示されている武器で行われます。自分の行動フェイズの「攻撃」コマンドで選ぶことはできません（索敵ONのとき、索敵範囲外の敵と接触した場合などがこれにあたります）。敵の攻撃時に反撃するときだけ使うことができます。



直接攻撃について

直接攻撃は、隣接している敵に対して行う攻撃です。直接攻撃を行える武器は、射程1の武器のみです。直接攻撃をした場合、攻撃を受けた防御側の部隊は弾切れ以外は反撃を行います。直接攻撃は、武器スピードと、訓練値による修正値の合計が高いほうが優先して攻撃を開始します（防御側であっても修正値が高いほうが優先して攻撃できます）。修正値が同じ場合は、同時に攻撃を開始することになります。



工事 (行動コマンド) 補給車のみが行えます

補給車が、崩壊した建物や橋を修復するために行うコマンドです。

操作方法

1. 自国の補給車を選び、Cボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックス枠が、自国カラーに変化します。
3. 工事したい場所で、もう一度Cボタンを押します。
4. 行動コマンドが開くので「工事 (専務)」を選びます。
5. 工事を実行します。
6. 工事の終了した部隊ユニットは行動終了となり、部隊ユニットに「E」マークが表示されます。



工事のルール

工事を行うと補給ユニットが1ユニット (補給物資は最大6) 消費されます。

工事の種類

このゲームでは、建物 (都市、空港、港) と橋以外の地形は破壊できませんので、それ以外の地形は修復できません。

建物の修復について

破壊された建物の地形上で「工事 (専務)」を行うと、建物が修復されます。修復された建物は自国のものになります。

橋の修復について

破壊された橋の地形上で「工事 (専務)」を行うと、橋が修復されます。

進化・改良 (行動コマンド) 進化・改良が可能なユニット

経験値を消費して、部隊ユニットを同じタイプの強力な兵器や、他の種類のユニットにします。

●操作方法

1. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. そのヘックスで、もう一度Cボタンを押します。
4. 行動コマンドが表示されます。
5. 行動コマンドから「進化・改良」を選択して、Cボタンを押します。
6. 進化・改良画面が表示されます。
7. 進化・改良可能なユニットを選び、Cボタンを押します。
8. 「進化・改良」のコマンドを実行すると、進化・改良したユニットの部隊は行動終了になり、そのユニットシンボルに「E」マークが表示されます。



●進化・改良のルール

1. 必要経験値に達している部隊ユニットのみが、「進化・改良」を行えます。
2. 進化・改良すると、今まで持っていた部隊ユニットの、経験値が消費されます。
3. 進化・改良画面に現れているユニットのみが、進化・改良の対象となります。
進化・改良可能なユニットは、それぞれ決められた進化・改良しか行えません。
進化・改良可能なユニットは、進化・改良元のユニットと時期 (年月日) によって決められます。
4. 進化・改良は、自国の補給可能な地形でのみ行えます。
5. 進化・改良を行う部隊ユニットは、最初に4.の地形にいないとはなりません。
6. 「進化・改良」コマンドの実行後は、その部隊ユニットは行動終了となります。
7. 部隊ユニットの移動後はこのコマンドを実行できません。

乗船（行動コマンド）陸上ユニットが可能

陸上部隊のユニットを輸送船に乗船（搭載）させるコマンドのことです。

●操作方法

1. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. 乗船させたい港のヘックスにいる、自国の輸送船上に「移動」コマンドを使い部隊ユニットを移動させます。
4. 搭載コマンドが表示されますので、「搭載」コマンドを選び、Cボタンを押します。
5. 乗船が行われます。
6. 乗船が終わった輸送船と乗船した陸上の部隊ユニットは、行動終了になり、ユニットのシンボルマークに「E」が表示されます。



●乗船のルール

1. このコマンドは、移動の最後のみ行えます。
2. 乗船できるのは、港にいる自国の輸送船に対してのみです（輸送船の状態が行動済でも未行動でもかまいません）。
3. 崩壊した港では乗船はできませんが、自国、同盟国、中立、敵国であっても乗船は可能です。
4. 輸送船が搭載可能な部隊数は、性能表に記載されています。
5. 輸送船の耐久度にかわりなく、陸上部隊のユニットは乗船可能です。
6. 輸送船が攻撃を受けた場合、輸送船の耐久度が減少すると、搭載されている部隊のユニット数も減少します。

■ 着艦（行動コマンド） 着艦可能な航空機ユニット

艦載可能な航空機ユニットを空母に着艦（搭載）させるコマンドです。

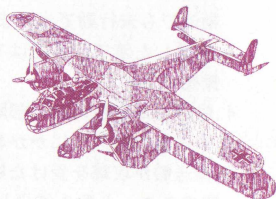
● 操作方法

1. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. 移動させたい航空部隊のユニットを、自国空母の上に移動させます。
4. 搭載コマンドが表示されますので、「搭載」コマンドを選び、Cボタンを押します。
5. 着艦を終了すると、空母と艦載機の航空ユニットは行動終了になり、そのユニットシンボルに「E」マークが表示されます。



● 着艦のルール

1. このコマンドは、移動の最後のみ行えます。
2. 着艦できるのは、自国の空母に対してのみです（空母の状態が行動済でも未行動でもかまいません）。
3. 空母が搭載可能な部隊数は、性能表に記載されています。
4. 空母の耐久度にかかわらず、艦載機の部隊ユニットは着艦可能です。
5. 空母が攻撃を受けた場合、空母の耐久度が減少すると、搭載されている部隊のユニット数も減少します。



● 発進 (行動コマンド) 空母のみが可能

空母が搭載中の艦載機ユニットを発進させるコマンドです。

● 操作方法

1. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. そのヘックスでもう一度Cボタンを押します。
4. 行動コマンドが表示されますので、「専務 (発進)」を選択します。
5. 搭載中の艦載機が表示されます。
6. 方向ボタンで発進させたい艦載機を選び、Cボタンを押します。
7. 艦載機の移動可能範囲のヘックス枠が自国カラーに変わり、発進した航空機の部隊のコマンドになります。

Caution

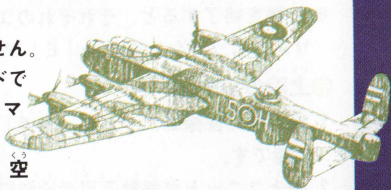
空母に搭載している艦載機を発進させても、空母自体は行動終了にはなりませんので、艦載機を発進させた後でも移動できます。

● 発進のルール

1. 「発進」コマンドは空母移動前しか行えません。
2. 艦載機が発進するまでは空母の行動コマンドですが、発進させると搭載していた艦載機のコマンドになります。
3. 艦載機を発進させる空母の上に置いたまま、空母と同一ヘックス上で移動せず敵を攻撃することはできません (移動後の攻撃は可能です)。



空母は、攻撃力、防御力とも高くありません。艦載機や艦艇で守りましょう。



上陸（行動コマンド） 輸送船のみ可能

輸送船の部隊ユニットが、搭載中の陸上部隊ユニットを上陸させるコマンドです。

●操作方法

1. 自国の輸送船部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. 輸送船部隊ユニットを上陸可能なヘックスまで移動させ、Cボタンを押します。また、移動せずに上陸させる場合でも、Cボタンを押します。
4. 上陸コマンドが表示されますので「上陸」コマンドを選び、Cボタンを押します。
5. 搭載中の陸上部隊ユニットが表示されるので、上陸させる部隊ユニットを選択し、Cボタンを押します。
6. 輸送船の周り8ヘックスにカーソルが現れるので上陸可能なヘックスを選択し、Cボタンを押します。
7. 輸送船の部隊ユニットに、また陸上ユニットが搭載されている場合、5に戻ります。これ以上の上陸を行わない場合はBボタンを押してください。
8. 上陸を終了すると、それぞれのユニットは行動終了になり、ユニットシンボルに「E」マークが表示されます。

●上陸のルール

1. 輸送船の部隊ユニットが「砂浜」または「港」の地形にいる場合のみ、上陸が可能です。
2. 陸上ユニットが移動不可の地形には、上陸することはできません。
3. 上陸した陸上部隊ユニットは、その時点で行動終了となります。



合流（行動コマンド）艦艇ユニット以外はすべて可能

機数が減少して弱体化した部隊ユニット同士を合流させ、補強するコマンドです。

●操作方法

1. 自国の合流される方の部隊ユニットを、合流したい地形まで「移動」コマンドで移動させておきます。
(移動しない場合はそのままが良い)
2. 合流する方の部隊ユニットを、その部隊ユニットに隣接するよう移動させます。
3. 合流コマンドが表示されますので、「合流」コマンドを選び、Cボタンを押します。
4. 合流を行います。
5. 合流を終了すると、それぞれのユニットは行動終了になり、ユニットシンボルに「E」マークが表示されます。



Caution

合流によるユニットの配分はできません。

●合流のルール

1. 合流は同種の兵器同士で、その状態（輸送・変型）も同じ場合に限りです。
2. 搭載されたままの部隊ユニットは、合流できません。
3. 合流される部隊ユニットは10ユニットまで自動的に合流され、合流する部隊ユニットがその増加したユニット数分減少します。
4. 合流を行うと燃料、弾薬数、経験値、訓練値がそれぞれ平均化されます。
5. 「合流」は「移動」の前後に行えますが、合流後は行動終了状態になります。

■変型（行動コマンド）下記3つのユニットが変型可能

変型可能な部隊ユニットが、輸送トラック等に変型したり、元に戻るコマンドです。

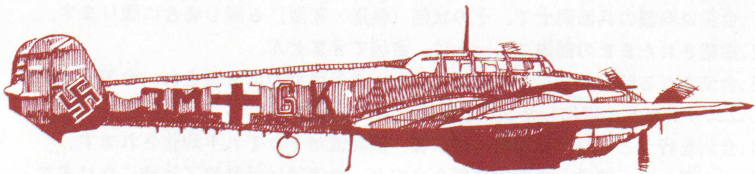
○索引砲	←→	輸送トラック
○機械化歩兵	←→	輸送トラック
○空挺歩兵	←→	輸送機

●操作方法

1. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. 移動させたい部隊ユニットを移動させた後、Cボタンを押します。また、移動しない（できない）部隊ユニットでも、Cボタンを押します。
4. 変型コマンドが表示されますので、「変型」コマンドを選び、Cボタンを押します。
5. 変型を終了すると部隊ユニットは行動終了になり、ユニットシンボルに「E」マークが表示されます。



変型というシステムが新たに加わった。



●変形のルール

1.兵器の種類によって、変型できるユニットのタイプが決まっています。

変型ユニット	変型の条件
Qユニット「索引砲」▶Tユニット「輸送トラック」	存在するすべてのヘックス
Tユニット「輸送トラック」▶Qユニット「索引砲」	移動可能なすべてのヘックス
Mユニット「機械化歩兵」▶Tユニット「輸送トラック」	移動可能なすべてのヘックス
Tユニット「輸送トラック」▶Mユニット「機械化歩兵」	移動可能なすべてのヘックス
Aユニット「機械化歩兵」▶Cユニット「輸送機」	自国および同盟国支配の空港
Cユニット「輸送機」▶Aユニット「機械化歩兵」	移動可能なヘックス内の「海」「崩壊橋（海）」「浅瀬」を除くヘックス

Caution

輸送機が空挺歩兵に変型する場合のみ、天候が「雨」「雪」の時は変型できません。移動後に歩兵タイプに変型したユニットは、そのターンで都市など占領可能な地形を占領することができます。

2.変型によるデータ変化

- ・ユニット数…変型前と後で変化しません。
- ・燃料 ……共通の燃料を消費します。
(消費量は移動タイプによって異なります→P68)
- ・武器 ……輸送状態ではすべての武器が使用できません。
- ・弾数 ……武器が使用不可なので変化しません。

爆撃（行動コマンド） 攻撃機、爆撃機のみ可能

「攻撃」コマンドとは違い、地形のみにダメージを与えるコマンドです。

●操作方法

1. 爆撃可能な部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. 爆撃したい地形に、「移動」コマンドで部隊ユニットを移動させます。また移動しない部隊ユニットも、Cボタンを押します。
4. 爆撃コマンドが表示されますので、「爆撃」コマンドを選び、Cボタンを押します。
5. 爆撃を終了すると部隊ユニットは行動終了になり、そのユニットシンボルに「E」マークが表示されます。



Caution

地形には耐久度がないので、爆撃を行うとその地形は破壊されます。

●爆撃のルール

1. 爆撃可能な地形は、敵国支配の建物（都市・空港・港）と橋のみです。
2. 爆撃は「B爆弾」でしか行えません。（「B爆弾」は通常攻撃できません）
3. 爆撃目標のヘックスに他の部隊ユニットがいる場合、爆撃する部隊ユニットがそのヘックスに進入できないため、その時点で爆撃は不可能となります。
4. 爆撃は移動後でも、行うことが可能です。

性能 (行動コマンド) 全ユニットをコマンドで見れます

ユニットの基本性能を表示するコマンドです。

●性能の表示方法

自国の未行動ユニットの場合

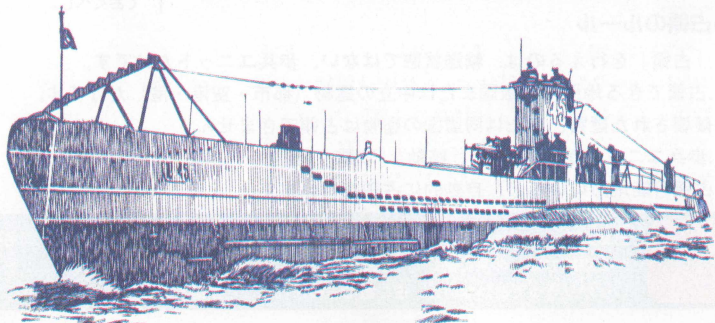
- ・ユニットの行動コマンドの中の「性能」コマンドを選ぶ。
- 自国の行動済みユニット及び他国のユニット
- ・ユニットにカーソルを合わせて選びCボタンを押します。

●性能表のルール

- 1.性能表から元の画面に戻るときは、Bボタンを押します。
- 2.方向ボタンでポリゴン兵器の視点角度を、A・Cボタンで視点距離を変化することができます。



新しく進化させた場合などは、性能表を要チェック。



占領 すべての「歩兵」ユニットが可能

敵国、または中立の建物（都市・空港・港）を占領するコマンドです。

●操作方法

1. 自国の歩兵部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. 占領したい地形に「移動」コマンドで、歩兵部隊ユニットを移動させます。また輸送状態の歩兵部隊ユニットは「変型」を選択し、歩兵の状態に変型させます。
4. 占領を行います。
5. 占領を終了するとその部隊ユニットは行動終了となり、ユニットシンボルに「E」マークが表示されます。

Caution

建物に耐久度はありませんので、1ターンで占領することができます。

●占領のルール

- 1 「占領」を行えるのは、輸送状態ではない、歩兵ユニットだけです。
- 2 占領できる地形は、敵国または中立の建物（都市・空港・港）だけです。破壊された建物、または同盟国の建物は占領できません。
- 3 歩兵ユニットが、各行動（「移動」「攻撃」「変型」「上陸」「合流」）終了時に占領可能地形にいと、自動的に占領を行います。

Caution

占領ユニット（歩兵タイプ）は、攻撃力・防御力がそれほど高くありません（司令部への攻撃力は、非常に高い）。占領をしたこれらのユニットは、他の部隊ユニットでしっかり守っておかないと、逆に敵に占領されることがあるので注意しましょう。



ゲームの一番の要が、占領ユニットの「歩兵」ということをよく知っておくべし。

■処分（行動コマンド）HQユニット「司令部」を除くすべて

不要になったユニットを、取り除くときに使用するコマンドです。

●操作方法

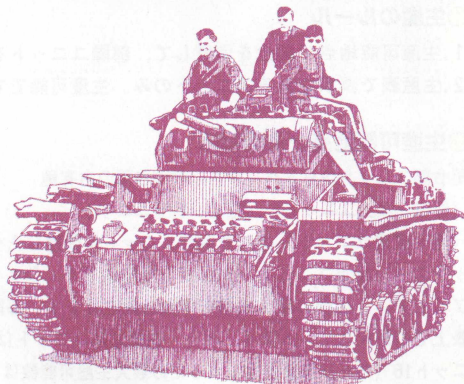
1. 自国の部隊ユニットを選びCボタンを押します。
2. 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
3. 行動コマンドから「処分」を選び、Cボタンを押します。
4. 確認の表示が現れるので「処分」するときには「実行」を、しない場合は「中止」を選び、Cボタンを押してください。

Caution

処分をしてしまうと、二度と部隊を復活させることはできません。よく考え処分しましょう。

●処分のルール

1. 処分は未行動のユニットにのみ、行うことができます。
2. 「処分」は部隊単位で行います。
3. 搭載中の輸送船や空母を処分すると、搭載していた部隊ユニットも、共に処分されます。
4. 未配置状態の部隊ユニットは、部隊表上で処分することが可能です。



■生産（行動コマンド）HQユニット「司令部」を除くすべて
ユニットを生産し、マップ上に登場させるコマンドです。

●操作方法

1. ユニットのいない生産可能地点（下記参照）でCボタンを押します。
2. 「生産」コマンドを選び、Cボタンを押します。
3. 生産表が表示されるので、生産を行うユニットのタイプを選び、Cボタンを押します。
4. 生産するユニットを選び、Cボタンを押します。
5. 生産された一部隊ユニットが、1.で選んだ地点に行動終了状態で現れます。



●生産のルール

1. 生産可能地点で資金を消費して、部隊ユニットを生産することができます。
2. 生産表で表示されるユニットのみ、生産可能です。

●生産可能地点と生産制限

司令部ユニットから5ヘックス以内の自国の占有地

〈都市～陸上ユニット〉〈空港～航空ユニット〉

〈港～艦艇ユニット〉と、司令部ユニットに隣接したヘ

ックス〈～陸上ユニット〉が生産可能地点です。各マッ

プごとで、1カ国の最大出撃部隊数は異なります。部隊

表上での最大ユニット数は、陸上・航空部隊ユニットはそれぞれ32ユニット、艦艇部隊ユ

ニット16（ただし援軍が含まれるため最大生産可能数は8）ユニットです。

Caution

崩壊した橋、荒地、高地、山、
湿地、ジャングル、浅瀬、川、
砂浜、海、中立の建物の地形
では生産は不可能です。

■配置 (行動コマンド) HQユニット「司令部」を除くすべて

前回のシナリオで使用したユニットを、マップ上に登場させるコマンドです。

●操作方法

1. ユニットのいない生産可能地点でCボタンを押します。
2. 「配置」コマンドを選び、Cボタンを押します。
3. 配置表が表示されるので、配置を行うユニットを選び、Cボタンを押します。
4. 選んだ部隊ユニットが、1.で選んだ地点に、行動終了状態で現れます。



●配置のルール

1. 配置はキャンペーンモードでのみ行えます。
2. 「配置」は生産可能地点で行え、資金を消費しません。
3. 「配置」を必ず行う必要はありません。未配置ユニットは次のシナリオへ持ち越せます。
4. 未配置ユニットが存在しても、マップごとの最大部隊数を越えて配置は行えません。
5. 未配置のユニットを「処分」する場合は、「部隊表」(→P25)を参照してください。

■決定 (行動コマンド) 部隊ユニットの行動を決定するときを使う

部隊の行動を決定する場合に使います。ユニットにカーソルを合わせてCボタンを押し、行動コマンドをコマンドを開き、「終了」コマンドを選びCボタンで決定します。

■終了 (スタートボタン) 自分のフェイズを終了するとき使う

自分のフェイズを終了するときに使います。

作戦画面でスタートボタンを押し、「終了」を選びCボタンを押します。

地形効果と移動コスト表

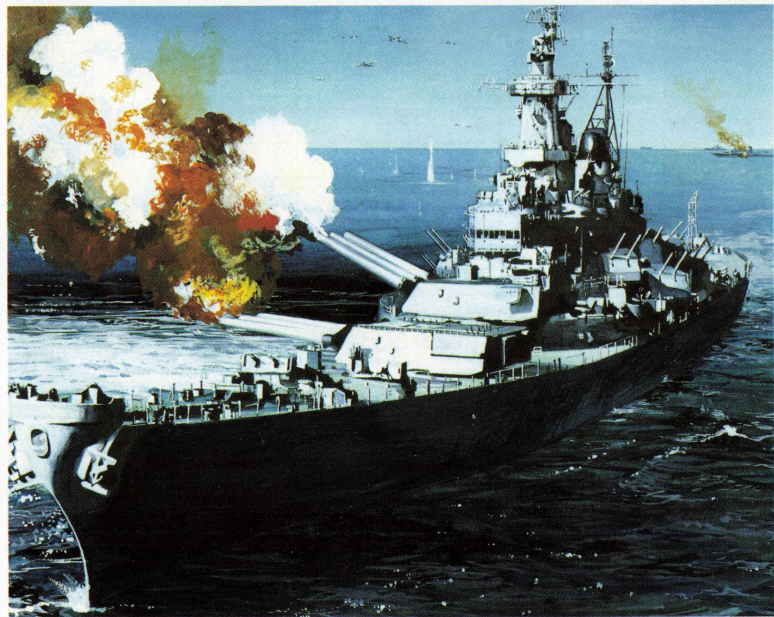
地形効果については42ページ参照。
爆撃や天候によって地形（効果）は変化します。

	都市	空港	港	橋(川)	橋(海)	道	平地	荒地	湿地	砂漠	高地	山	ボカージュ	林	森	
占領	○	○	○													
生産	地	空	海					×	×		×	×				
上陸			○													
地形効果 (%)	35	5	10	0	0	0	50	5	20	0	5	30	50	25	25	40
移動コスト	航空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	装軌基	1	1	1	1	1	2	1	3	3	2	3	—	1	1	2
	装軌弱	1	1	1	1	1	2	1	—	—	2	3	—	2	2	3
	装軌浮	1	1	1	1	1	2	1	3	2	2	3	—	1	1	2
	半軌	1	1	1	1	1	2	1	3	3	2	4	—	2	2	3
	半軌弱	1	1	1	1	1	2	1	3	4	2	4	—	2	2	3
	装輪路	1	1	1	1	1	2	3	4	5	4	5	—	3	3	4
	補給	1	1	1	1	1	2	1	3	3	2	2	2	1	1	2
	歩兵基	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1
	歩兵雪	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1
	歩兵車	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	—	1	1	2
	固定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	艦艇	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	輸送艦	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

	ジャングル	浅瀬	川	砂浜	海	中立地帯	崩壊都市	崩壊空港	崩壊港	崩壊橋(川)	崩壊橋(海)	泥沼	雪原	凍結橋(川)	凍結川	凍結崩壊橋(川)		
占領																		
生産	x	x	x	x	x	x				x	x				x	x		
上陸				○														
地形効果 (%)	50	5	0	0	0	—	30	15	20	0	0	0	5	0	0	0		
移動コスト	航空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
	装軌基	3	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	2	2	1	2	2	
	装軌弱	3	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	—	2	1	2	2	
	装軌浮	3	4	3	1	—	—	2	2	2	3	—	2	2	1	2	2	
	半軌	4	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	2	2	1	2	2	
	半軌弱	4	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	3	2	1	2	2	
	装輪路	6	—	—	3	—	—	2	2	2	—	—	4	3	1	3	3	
	補給	3	—	—	1	—	—	2	2	2	5	5	2	2	1	2	2	
	歩兵基	2	—	2	1	—	—	2	2	2	2	2	—	2	2	1	2	2
	歩兵雪	2	—	2	1	—	—	2	2	2	2	—	2	1	1	1	1	
	歩兵車	3	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	2	2	1	2	2	
	固定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
艦艇	—	—	—	—	1	—	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—		
輸送艦	—	—	—	2	1	—	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—		

だいにじせかいたいいせん かっこくへいぎ あゆみ 第二次世界大戦・各国兵器の歩み

ワールドアドバンスド大戦略に登場する各国々では、実際にどのような兵器の進化をたどっていったのでしょうか？ これら各国の兵器について、それぞれ陸上部隊、航空兵力、そして艦船の進化を兵器の歴史として紹介しましょう。



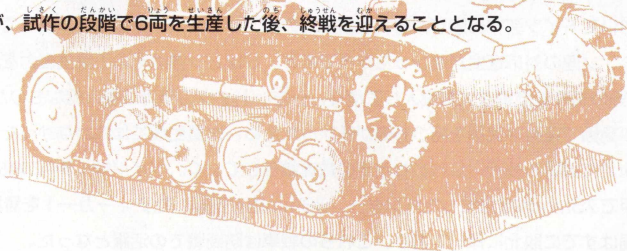
日本の陸上兵器

日本の陸上兵器開発の遅れは、第一次世界大戦で戦車が活躍した戦場になかったこと、そして、スペイン内線における戦車のマイナス面へののみ目がいてしまい、陸上兵器の主力としての思考がなかったことが原因として挙げられる。

更にドイツのブリツクリーク（電撃戦）を目にして、戦車車両の集中運用には目がいかず、機動性へのみ注目し、足が速くて装甲の薄い戦車を産み出していく。

ノモンハンにおいて対戦車戦を考慮して造られたソ連戦車との戦闘で、その考え方の誤りに気がついたはずなのだが、負け戦さをひた隠しにするという、軍部の方針のあおりを受け戦車の改善はなされなかった。さらに独ソ戦で、ソ連戦車の重装甲、長砲身にドイツが苦戦した事実にはまったくの無関心であったのである。

そのためアメリカ軍の軽戦車にすら勝てない中戦車で、陸軍は大苦戦することになる。しかも日本の軽戦車の装甲はアメリカ軍の小銃に抜かれてしまうほど脆弱なものだった。その結果、大戦後期になってやっと重装甲、75ミリカノン砲を搭載した四式中戦車が創られたが、試作の段階で6両を生産した後、終戦を迎えることとなる。



THE LAND WEAPONS OF GERMANY

ドイツの陸上兵器

第一次世界大戦でイギリスの戦車に衝撃を受けたドイツ軍部は、戦後、密かに戦車の開発、運用法の研究に打ち込んでいた。

ヴェルサイユ条約破棄後、戦車の大量生産体制をとり、対フランス戦ではブリツクリーク（電撃戦）という戦車の新しい運用で大勝利をおさめた。

多くの人はドイツというと強力な戦車のイメージが強いが、必ずしも同時代の他国の戦車より優れていたわけではなかった。対ソ連戦開始時に参加したドイツ戦車は、主に2号・3号・4号・38(t)の4車種で、しかも2号は20mm機銃、38(t)・3号は37mmまたは50mm砲、4号は75mm短砲身の搭載であった。これに対してソ連は、45mm砲を搭載した高速戦車T26・BT7と76.2mm砲を搭載した中戦車T34、重戦車KV1という、搭載砲ではドイツより強力な戦車が存在していた。しかもT34は独特の傾斜装甲でドイツ戦車の砲撃を受け付けず、KV1に至っては最大100mmという重装甲で独ソ戦初期においては無敵の強さを誇った。

緒戦においてドイツ装甲部隊が大勝利をあげたのは、ひとえにその運用法が優れていたからであり、ソ連の対応速度が遅かったからである。しかしソ連はその工業生産力を生かし、T34等の高性能戦車を大量投入してゆく。一方、ドイツの車両は職人的なものが多く、高性能だが高価で複雑な機構を持つものが多かったため、大量生産には向かなかった。しかも複雑ゆえに故障も多く、じわじわとその数を減らしていく。ドイツはT34に対抗すべく、重装甲で75mm砲を搭載したパンター、88mm砲を搭載したティーガーⅠを登場させるが戦局はすでに敗北に傾いており、これらの戦車は防衛戦での活躍となった。

イギリスの陸上兵器

イギリスは世界で初めて戦車を実戦に投入した国である。第一次世界大戦で、動くトーチカ、ともいえる戦車の出現は、当時歩兵主体の戦争の中で非常に衝撃的デビューであった。そして、戦後も戦車の開発・運用の研究が続けられた。

イギリスは戦車を2つのカテゴリーに分割し、第一次世界大戦で歩兵の援護を目的とした戦車を「歩兵戦車」、敵戦車を破壊するための戦車を「巡航戦車」と呼んだ。

しかしイギリスは資金的な面から大量生産が困難なことで、イギリスの戦域がヨーロッパのみならずアフリカ、アジアと広範囲に及んだため、戦車を集中した運用ができず、ドイツに苦戦することになる。

しかし大戦前期、個々の戦車の性能ではドイツより優秀で、北アフリカ戦線では88mm高射砲の水平射撃でなければ破壊できなかった歩兵戦車マチルダ2のエピソードは有名である。

その後、アメリカから供与で得た戦車に、自国産のエンジンや火砲を搭載したM3グラントや、M4ファイアフライを集中運用できるようになり、更にアメリカの参戦でドイツと圧倒的な物量の差ができ、やがてドイツ軍を追い落としていく。

またイギリス陸軍の特徴は、工作特殊車両が充実していることが挙げられる。

地雷除去車や架橋戦車はヨーロッパにおいて大活躍し、今日のイギリス陸軍もそれら工作車は世界一充実している。

THE LAND WEAPONS OF U.S.S.R

ソ連の陸上兵器

「バルバロッサ」作戦開始時、ソ連の装甲戦闘車両は30,000両以上もあった。これはソ連を除いた、全世界の戦闘車両よりも多い数字であった。しかし車両数の増加のみに力を注いでいたため、粗悪なものが多く、現実に実践で使用できたものは7,000両にすぎなかった。

更にソ連の装甲車両は通信設備を持たなかったため、連携のとれた行動ができず、このため独ソ戦初期には数では勝りながら、次々にドイツ軍に撃破されていった。

それでも開戦時のソ連戦車の質は、ドイツ軍を上回るものであり、特に76.2mm砲と傾斜装甲を持つT34はその製造工程の簡易さから大量に生産され、ソ連戦車部隊の弱点は数の有利で埋められていく。

1943年クルスク戦車戦の頃には1万両を超えるT34が稼働可能にあり、この優秀な戦車の大量投入で、ドイツ装甲部隊はじわじわと戦線を後退させていくことになる。

しかしドイツでもT34に対抗するため、パンターやティーガーⅠが製造されるとそれに対抗するためT34を改造し85mm砲を搭載させ、更に装甲の弱点を減らしたT34/85を投入してゆく。

しかし、ただのバージョンアップのため装甲自体は、それほどの改良とはならなかったが、このタイプは3~4万両が作られ圧倒的な数でドイツを追い込んでいくのである。

このT34は第二次世界大戦における最優秀戦車との声も高く、ソ連では英雄戦車と呼ばれ朝鮮戦争、中東戦争等でも大活躍した。

アメリカの陸上兵器

ドイツ装甲師団のポーランド、フランス戦でのブリツクリーク（電撃戦）の有効性を目の当たりにしたアメリカは、取り急ぎ機甲部隊の再編成を行った。

それまでのアメリカは37mm砲搭載のM2 A1中戦車が主体であったが、ドイツのIV号戦車（75mm砲搭載）と対抗するため、75mm砲を搭載したM3中戦車が登場する。

しかしM3の75mm砲は固定砲であり軌道戦には不向きであった。そこで75mm砲を旋回砲塔に搭載したM4中戦車が登場する。

M4中戦車は第二次大戦でアメリカのベストセラー戦車となり、累計で42,953両も生産された。

しかし、このM4中戦車はアメリカ参戦後、ドイツ戦車に対して華々しい戦果をあげることはなかった。ドイツではソ連のT34に対抗するため、パンターやティーガーIを投入しており、「パンター戦車を1台破壊するためには5台のM4が必要となる」と言われた程の力の差であった。

しかし圧倒的な航空機の量で制空権を奪っていたアメリカは、空陸の両面攻撃で強力なドイツ装甲部隊を追いつめていくのである。

自動車王国として世界一の自動車保有国のアメリカは、すべての歩兵を自動車化していることでも有名である。この完全に無線化され、自動車化された装甲部隊こそ、じつはドイツが心から欲した軍隊でもあったのだ。

THE AIR WEAPONS OF JAPAN

日本の航空機

太平洋戦争の前半、連合国に最も恐れられた戦闘機は零戦である。

零戦は、抜群の格闘戦能力で当時の連合国主力戦闘機P40、スピットファイア、ハリケーン、F4Fを圧倒した。零戦の強さは、「遭遇した戦闘機は戦闘を回避せよ」とアメリカ軍が指示を出す程だった。しかも零戦の長大な航続距離は、他の戦闘機と比べて常識外れであり、連合国は零戦に支配地域の奥深くまで攻め込まれた。

こんな抜群の威力を秘めていた零戦の秘密は、防御をかなぐり捨て、機体を軽くすることで格闘能力を増し、更に航続距離も増す、という極端な攻撃偏重の機体にあった。

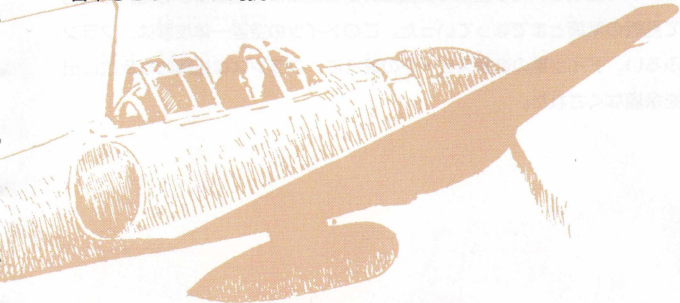
この防御をかなぐり捨てた機体では、多少の損傷でも撃墜されることが多く、パイロットの死亡率が極めて高くなり、歴戦の優秀なパイロットも数を減らしていく。

無敵の強さを誇った零戦に対し、開戦当初はなす術もなかったアメリカ軍だが、零戦よりも高速のP38が登場すると、その高速を生かした一撃離脱戦法で零戦と互角の戦いをするようになる。更に無傷の零戦を捕獲したアメリカは、零戦を徹底的に研究し、高性能なF6Fを投入することで零戦の優位性は完全に崩壊していった。零戦よりも高速で、零戦よりも高々度を飛ばすF6Fの一撃離脱攻撃は、徐々に太平洋から零戦の姿を消していくことに成功するのである。

これに対して、日本も高速度の飛燕、高々度戦闘機の鍾軌、大型機エンジンを乗せた高馬力の雷電などを開発して立ち向かうが、アメリカ軍は更に重装甲、高速で長大な航続距離を誇るP47、P51Dを戦線に投入し対抗していった。そしてついに、太平洋の制空権はほぼアメリカに掌握されてしまう。

日本も零戦の次世代機の開発を急いでいたが、高出力エンジンの開発に苦戦したため、一時しのぎに大型爆撃機のエンジンを積んだ紫電を作り連合軍に抵抗した。しかし制空権を奪ったアメリカ軍は、日本の航空機が飛ぶことのできない高度1万メートルを飛行するB29を日本本土に侵攻させる。

日本もこのB29に対抗するための戦闘機の研究を続けるが、終戦には間に合わなかった。



THE AIR WEAPONS OF GERMANY

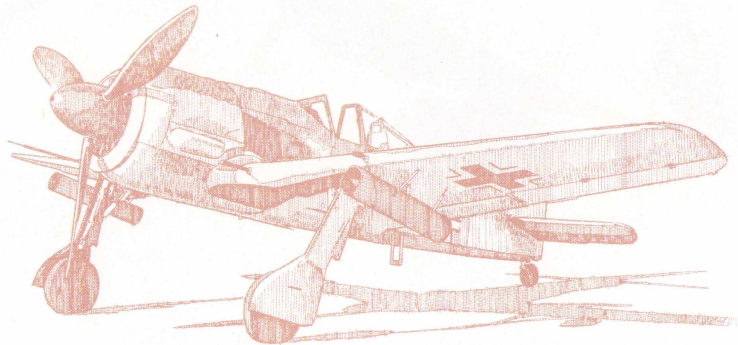
ドイツの航空機

ポーランドへの電撃作戦の成功は、装甲部隊の運用と、航空機による支援にあった。

Bf109はポーランドの旧式戦闘機を駆逐して制空権を奪い取り、Ju87スツーカーの地上支援で、あっという間にポーランド防衛戦はスタスタにされた。

それまでの空軍の戦いは、第一次世界大戦にみられるように、空からの攻撃はあくまでも空からのみの攻撃で、地上部隊との連携プレイなど考えられなかったのだ。

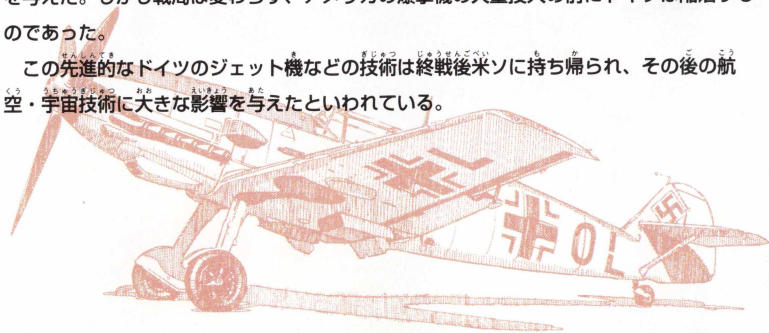
しかし、ポーランドで証明された航空機の支援は、間接砲による攻撃よりも増大な威力を発揮し、やがて陸戦の常識とまでなっていた。このドイツの空陸一体攻撃は、フランス戦でも猛威をふるい、ドイツ軍の進撃スピードの速さに、フランスは組織的な反抗に出ることなく降伏を余儀なくされた。



しかし無敵を誇ったドイツ空軍（ルフトヴァッフェ）もイギリス本土航空戦で、その弱点をさらけだす結果となる。ドイツの主力戦闘機Bf 109は航続距離が短く、イギリス本土爆撃に赴く爆撃機のJu 88の護衛戦闘機としては、まったくといっていいほど役にたたなかったのだ。航続距離の長いBf 110がいたものの、鈍足で対戦闘機戦には使いものにはならず、結果的に丸裸同然の爆撃隊は、多大の損害を出し、イギリス本土攻撃の「バトル・オブ・ブリテン」は失敗に終わった。このとき消耗した航空機の数、ドイツにとって致命的なものになり、次の対ソ戦に満足な航空兵力を投入できなくなるのである。

航空兵力の少なくなったドイツ空軍の残された道は防衛的なものとなり、航空支援を得られなくなった戦線は後退していった。その後ドイツの航空兵器は、積極的な攻撃機よりも防空機が充実され、大戦後期にはアメリカの重爆撃機B 17の絨毯爆撃に対抗するために、独自の局地戦闘機が多数登場した。世界初の実用ジェット戦闘機Me 262や、世界初のロケット戦闘機Me 163などがそれで、これら局地戦闘機はアメリカのB 17に多大な被害を与えた。しかし戦局は変わらず、アメリカの爆撃機の大量投入の前にドイツは陥落するのであった。

この先進的なドイツのジェット機などの技術は終戦後米ソに持ち帰られ、その後の航空・宇宙技術に大きな影響を与えたといわれている。

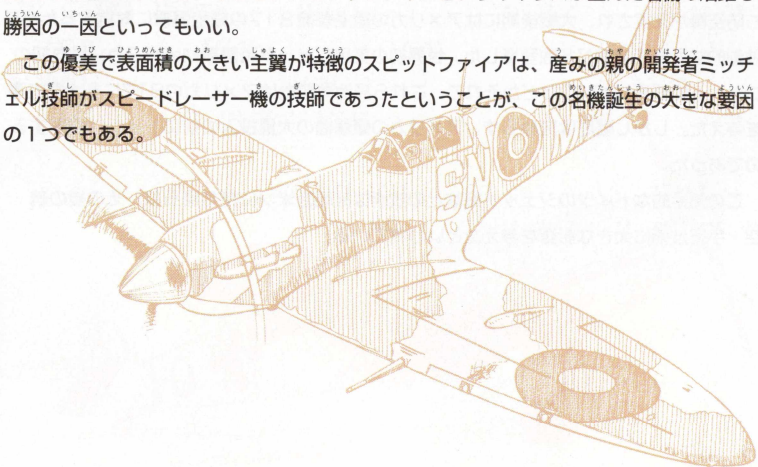


イギリスの航空機

救国戦闘機スピットファイアは、あまりにも有名である。このスピットファイアはホーカーハリケーンと共に、イギリス本土空戦の「バトル・オブ・ブリテン」を勝ち抜いた戦闘機として、今でも語り継がれている。

このバトル・オブ・ブリテンで、圧倒的なドイツの航空機物量作戦に勝ち抜いた勝因は、イギリス国内に張り巡らされていたレーダー設備と、管制の集中機能、そしてヒトラーが犯した戦略ミスにある。しかし、スピットファイアというイギリスが生んだ名機の活躍も、勝因の一因といってもいい。

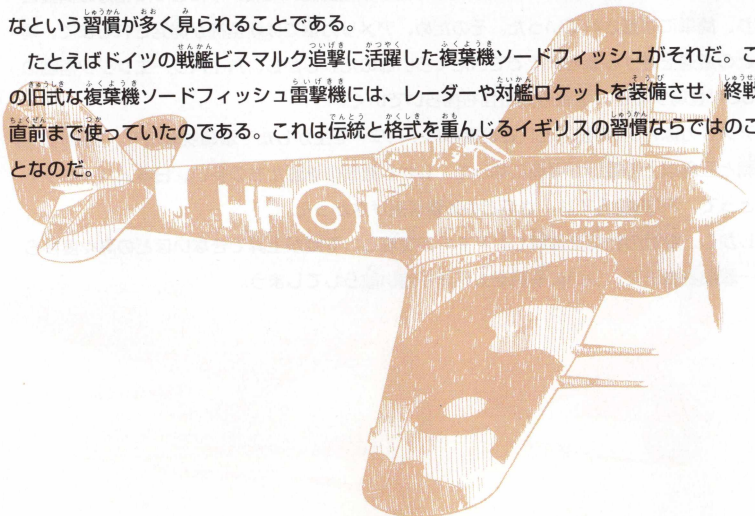
この優美で表面積の大きい主翼が特徴のスピットファイアは、産みの親の開発者ミッチェル技師がスピードレーサー機の技師であったということが、この名機誕生の大きな要因の一つでもある。



スピットファイアは流線型のスタイルで、高速性に優れた機体であったが、イギリスには大量生産可能な工場が少なく、一度に大量配備ができなかった。しかし、ドイツの猛攻に耐えながらイギリスは、国内の工場をフル回転させ、スピットファイアの増産をし、ドイツのイギリス本土攻撃に対抗していく。このスピットファイアは終戦まで、細かい改良が繰り返され、バージョンアップすることに機体が強化されていった。これはミッチェル技師の基本設計が、よほど優秀であったのだろう。

この名機を産んだイギリスという国は、合理化が進む近代列強の中では、少し変わった国であった。それは、この国の国民性としてか、一度英雄になったものは、そのまま残すなという習慣が多く見られることである。

たとえばドイツの戦艦ビスマルク追撃に活躍した複葉機ソードフィッシュがそれだ。この旧式な複葉機ソードフィッシュ雷撃機には、レーダーや対艦ロケットを装備させ、終戦直前まで使っていたのである。これは伝統と格식을重んじるイギリスの習慣ならではのことなのだ。



THE AIR WEAPONS OF U.S.A

アメリカの航空機

太平洋戦争開始時、アメリカの第一級戦闘機はP40、F4Fだった。これらの戦闘機は、当時流行の12.7mm機銃6門という多砲装備で、装甲も厚かったが、エンジンが低出力だった。この鈍重な機体のため、格闘戦が苦手というのが、当時のアメリカ航空機の特徴であった。

この弱点は、機体が軽く、小回りのきく日本の戦闘機、零戦、隼にとって格好の餌食となり、簡単に撃墜されていった。そのため、アメリカ軍では新型機が開発されるまで、零戦との遭遇を避ける動きまででいていたくらいなのだ。しかし、ハイパワーエンジン搭載のP38が登場すると、零戦の優位性も揺らいでいく。

アメリカはP38の投入と、この機のハイパワーを生かした一撃離脱戦法で、技術的には零戦と互角以上の戦いが可能になった。しかし歴戦の強者たちの多い、日本人パイロットにとって、P38投入では、さほどの影響は受けなかった。

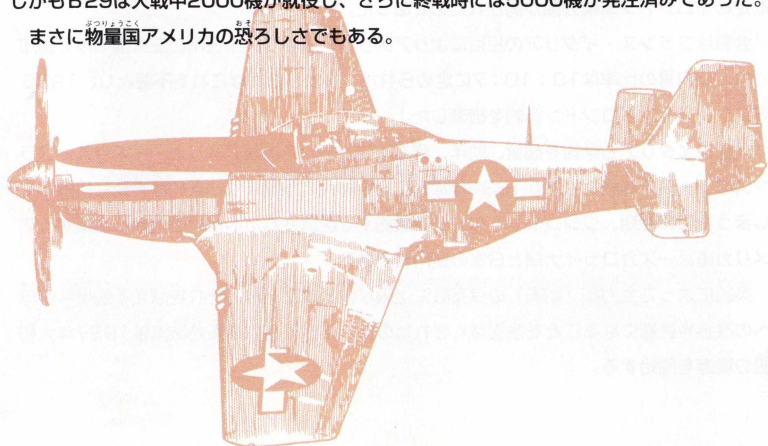
しかし、零戦の性能を凌駕したF6Fが登場し、零戦が上昇できないほどの高々度からの一撃離脱戦法で、ついに零戦を太平洋が追い散らしてしまう。



F 6 Fによって、零戦を完全に圧倒したアメリカは、さらに高速スピード、ハイパワー、
重装甲のF 4 U、F 8 F、P 51を投入する。これら新鋭戦闘機によって、太平洋の制空権
は完全にアメリカのものとなる。

制空権を奪ったアメリカは、高々度を飛行可能な戦略重爆撃機B 29によって日本を敗北
に追い込んでいくことになる。このB 29は、ドイツ本土で使用した重爆撃機B 17が、ド
イツで多大な犠牲をだしたことを反省し、日本の迎撃機が上昇できない高々度からの爆撃
のために超重爆撃機B 29を開発したのだ。

このB 29は、アメリカの高度な量産技術と、科学技術の粋を集めた機体で、日本の戦闘
機、迎撃機が飛ぶことすらできない高度1万メートルから水平爆撃を行える機体であった。
しかもB 29は大戦中2000機が就役し、さらに終戦時には5000機が発注済みであった。
まさに物量国アメリカの恐ろしさでもある。



ABOUT THE SEA WEAPONS

艦艇について

第一次大戦以降、列強では大型艦の建艦競争に明け暮れていた。

過剰な競争と負担に苦しんでいた各国は1921年アメリカの呼びかけに答え、ワシントン軍縮会議が開かれた。これにより列強各国の主力艦保有量の比率は、アメリカ・イギリス・日本・フランス・イタリアで5:5:3:1.75:1.75と定められることになったのである。

しかしこれにより補助艦艇に無制限な建艦競争が生じたため、1930年には補助艦の制限を定めるロンドン軍縮会議が開かれたのであった。

会議はフランス・イタリアの拒否によりアメリカ・イギリス・日本の三カ国のみで調印され、保有量の比率は10:10:7に定められた。しかし日本はこれを不服とし、1936年にワシントン・ロンドン条約を破棄した。

同様にイタリアも条約を破棄、同年、第二次ロンドン条約がアメリカ・イギリス・フランスの三カ国で締結されるが1939年に第二次世界大戦が始まり、条約は完全に霧散してしまう。この時期、ワシントン・ロンドン条約下で建造されたのが対戦前期に活躍するアメリカのノースカロライナ級と日本の長門級である。

条約によって主力艦（戦艦）の保有数に上限が作られたため、それを越える艦艇は空母への改装や廃艦になることを余儀なくされたのだ。そして日本は条約破棄後1937年大和級の建造を開始する。

大戦開始後、世界に航空機の優位性を証明することになる日本だが、日本海海戦の艦隊決戦思想を引きずり、航空主兵論より大艦巨砲主義が主流を占めていたのである。

しかし大戦が始まると、航空機の優位性が日本軍の真珠湾強襲・マレー沖海戦で明確になり戦艦の優位性は脆くも崩れさせた。こうして戦艦の新規建造は、ほぼ行われなくなっていくのである。

代わって急増したのが空母と駆逐艦であった。大西洋、地中海、北海を舞台に第一次大戦時に大戦果を挙げたドイツの潜水艦（Uボート）は、第二次世界大戦においても活躍する。危機に立たされたイギリスは中立状態のアメリカから駆逐艦50隻の援助でこの危機を乗り切ることになるのであった。

ドイツの通称破壊に対抗するためには商船団に駆逐艦の護衛をつけねばならず、しかもドイツは一週間に一隻のペースでUボートを就航させていたため、大量の駆逐艦が必要とされたのである。イギリスとアメリカの駆逐艦によってさしものUボートも、その勢力を押しやられていくのである。

太平洋では、アメリカが空母を守る防衛艦として対空戦闘用の駆逐艦が運用され大戦後期には、60日間で60隻を造る勢いであった。同様に航空母艦も大量生産され、護衛空母のカサブランカ級は週に一隻のスピードで就航していたのである。

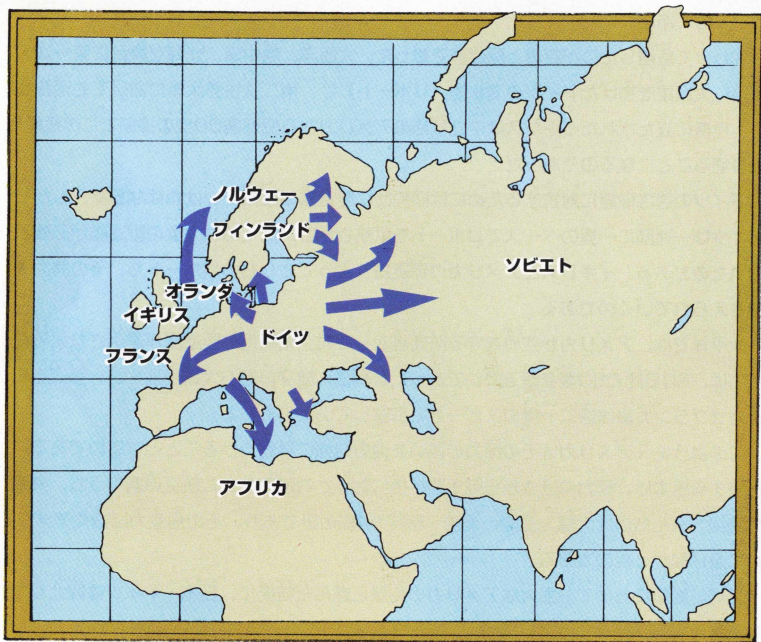
このように、アメリカはその国力の違いを他の列強に見せつけることとなるのである。対する日本は、国力の低さから戦争開始後に計画され建造された航空母艦のうち、実際に使用されたものは大鳳・雲龍・天城・葛城の4艦のみであり、その生産力は遠くアメリカに及ばなかったのである。

結局、艦艇においても膨大なアメリカの物量と進んだ技術に、日本・ドイツは敗北したのである。

CAMPAIGN ぶんき キャンペーンシナリオ分岐

ドイツ編 ぶんき シナリオ分岐チャート

このページ以降の3つのマップ上の矢印は、歴史上の優攻ルートを表しています。ゲームシナリオとは違います。

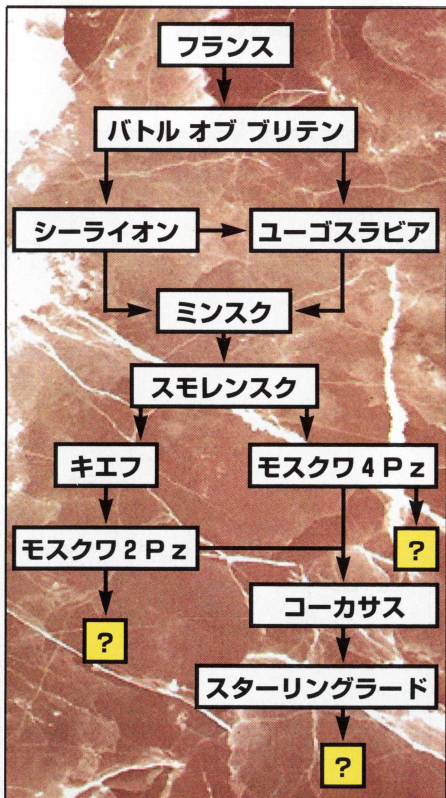


前作メガドライブ版「アドバンス大戦略」のキャンペーンシナリオの中味を吟味し、さらにセガサターン版としてオリジナルで、よりおもしろい内容にしたのがこのキャンペーン・ドイツ編です。

シナリオスタートはフランス侵攻から始まり、イギリス本土攻撃、ユーゴスラビア侵攻、そしてソ連との戦い「バルバロッサ」発動へと進んでいきます。序盤、中盤での戦いは、バランスのとれた航空機と地上部隊のユニットなどや、多数のシナリオ分岐など、初心者から上級者までが、楽しくプレイできる内容になっています。

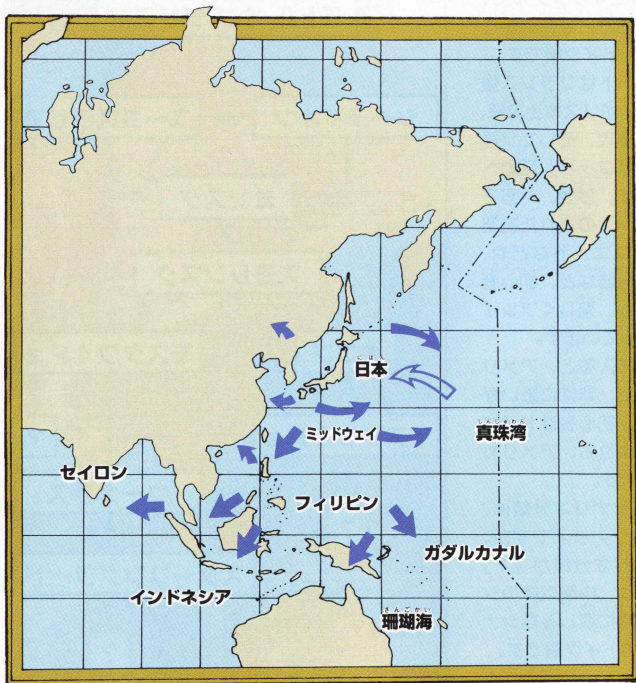
ただし、後半に入ると、アメリカ軍の参戦などで、非常に戦いがきつくなるため、初心者はドイツ編でプレイするよりも、アメリカ編をおすすめします。

右に紹介したシナリオ分岐は、1942年までのシナリオですが、いくつかのシナリオ分岐が「？」になっている通り、中盤以降のシナリオ分岐が非常に楽しいシナリオ、それがこのドイツ編です。



CAMPAIGN

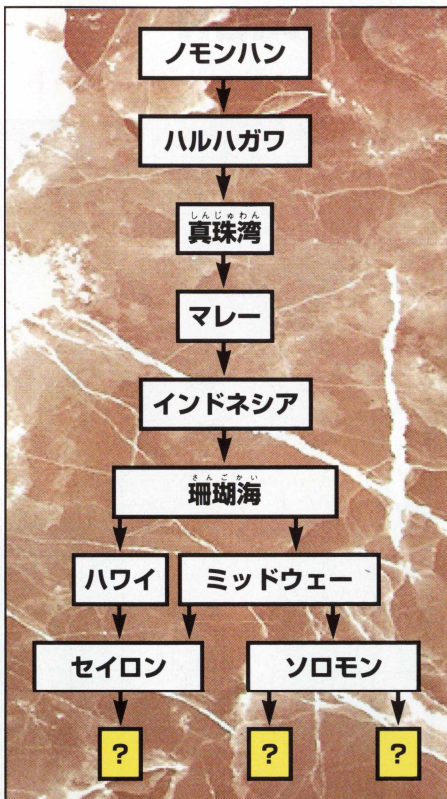
日本編 シナリオ分岐チャート



キャンペーン・日本編シナリオの特徴は、とにかく地上部隊のユニットが弱いことです。また、航空機ユニットは、シナリオ前半では比較的有利に戦いができますが、中盤、後半になると、敵航空機の進化が、日本軍の航空機ユニットの進化をはるかに上回るため、訓練値の高いユニットをいかに温存させながら、次のシナリオへと進むかが大切なポイントにもなります。

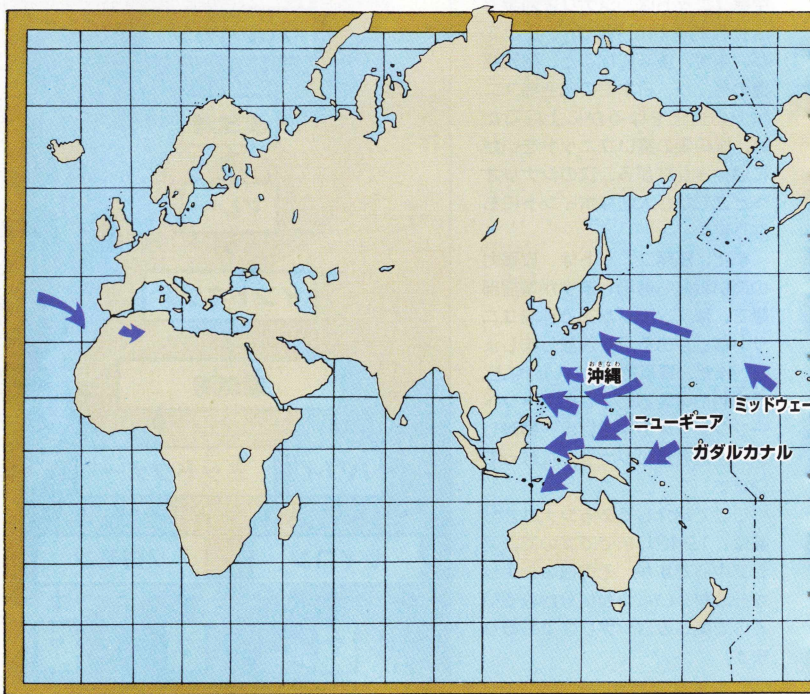
また、艦艇ユニットは、攻撃力の高い戦艦も登場しますが増援部隊で、撃沈フラグがある部隊ユニットなどがある点を注意しましょう。また、軍事費が少ない点など、全体的に考えると3つのキャンペーンシナリオの中では、一番難しい、上級者用のシナリオになっています。

ここで紹介してあるシナリオ分岐は、1942年までですので、アジア中心ですが、その後のシナリオ分岐が、いくつかに分かれていますので楽しいシナリオでもあります。



CAMPAIGN

アメリカ編 シナリオ分岐チャート



キャンペーン・アメリカ編のシナリオは、「珊瑚海」という海を舞台にしたシナリオから始まります。そのため、主力となるのが艦艇ユニットと航空機ユニットで、これらの部隊ユニットの経験値、訓練値上げ、艦艇、航空機の部隊数の確保がその後のシナリオに大きく影響します。ここで紹介してあるシナリオは、1942年までですので、一本道ですが、その後いくつかに分岐しますので、楽しみにしてください。

また、アメリカ編シナリオの特徴は、序盤のシナリオは防衛戦で、ややきつい戦いですが、十分な軍事費が与えられているため、物量戦が行えることです。

力技で勝ちたい、そういうプレイヤーにおすすめの初心者向けのシナリオがこれです。

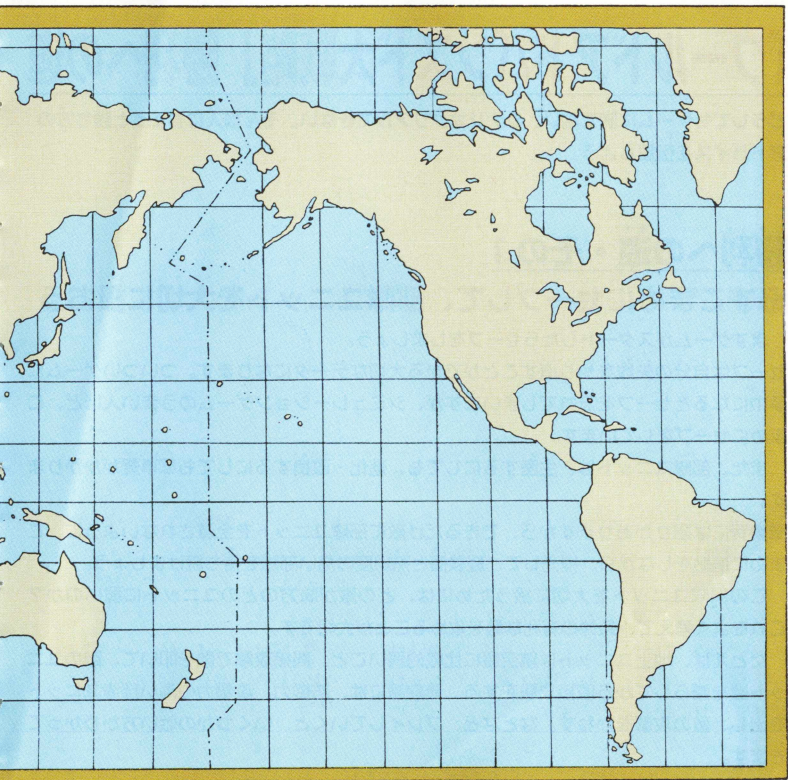


STRATEGY MAP

せんりやくはくちず
戦略白地図

シナリオプレイのとき、
この地図をコピーして参
考にしてください。





「ワールドアドバンスド大戦略」勝利への道

どうしてもゲームに勝てない。シナリオクリアができない。そんな人にちょっと勝ち方のアドバイスを伝授しよう。

勝利への道・その1

必ずこまめにセーブして、部隊ユニットを大切に扱おう

まずゲームがスタートしたらセーブをしましょう。

セーブは自分の失敗をやり直すことができる大切なデータになります。つついゲームに夢中になるとセーブを忘れてしまいますが、シミュレーションゲームのうまい人ほど、こまめにセーブをしています。

また、部隊ユニットは、生産するにしても、進化・改良するにしても軍事費がかかります。

軍事費には限りがありますから、できるだけ敵に部隊ユニットを全滅されないように、こまめに補給をしながら、補充して、経験値と熟練度の高い部隊を持ち続けましょう。

この部隊ユニットを大切に扱うためには、どの敵が味方のどのユニットに弱いのか？これをよく考えて、条件の有利な敵を攻めることが大切です。

たとえば、地上ユニットは航空機に比較的弱いこと。間接攻撃で敵を叩いて、敵のユニット数を減らしてから直接攻撃をする。最前線には、防御力、攻撃力の高い部隊ユニットを出し、敵の攻撃をかかわす。などなど、プレイしていくと、いくつかの戦い方がわかってきます。

これらの戦い方の原則は、やはり部隊ユニットを大切に扱うことなのです。

しょうり　みち 勝利への道・その2

どうしても勝てないときは、スタンダードで練習!!

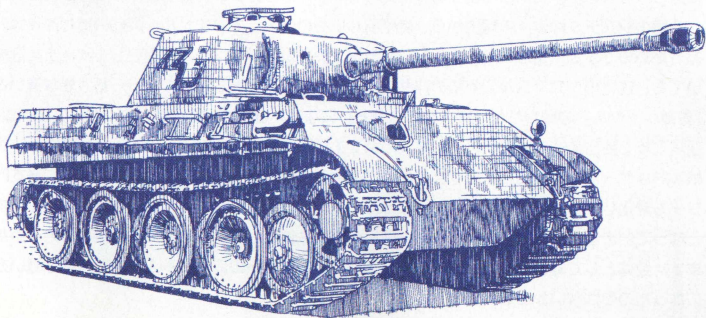
いきなりキャンペーンモードでプレイして、1日でキャンペーンをクリアしようとしても、絶対無理です。シミュレーションゲームが好きならほど、じっくりゲームをプレイしています。半年、1年かけて、納得がいく勝利を目指して遊んでいる人が多いようです。

この達人の域に達するまでは、みんなヘボで、たとえゲームを創っている人でも、メーカーの広報の人でもシミュレーションゲームに関してはヘボもいます。

うまくなるには、同じことを繰り返して、戦い方を覚えることです。そのためにおすすめなのが、スタンダードを何度もプレイすることです。

スタンダードはキャンペーンと違い、シナリオの継続がないだけ、緊張感ありませんが、気楽に遊べます。ここで、じっくり遊んでからキャンペーンモードへ進むと、おのずと戦い方が身についているものなのです。

勝てないときは、とりあえずセーブしてスタンダードモードで何度も遊んでみましょう。



開発後記

MD版「アドバンス大戦略」発売以来、既に4年が過ぎてしまいました。テーマがマニアックなものだったにも関わらず、今日に至るまで多くのユーザーから高い評価をうけているのは、大変嬉しいことだと思えます。

今回、このゲーム開発の発端は、セガサターンでシミュレーションゲームを創りたいという単純な動機から始まりました。当初はいろいろな企画を考えたのですが、結局、前作の思考時間を短くしたいという処から始まりました。問題はその後でした。ただの移植ではつまらないので、どの様にパワーアップさせるかという点で、スタッフ間で大きく意見が分かれました。

第一に、純粋にドイツのシナリオを充実させる「ハイパー」的なゲームにするか、それとも舞台を世界に広げた現在の「ワールド」にするかという点。第二は、太平洋が舞台の戦場である為、相応のシステム上の大幅な変更が必要ではないかという意見です。各スタッフとも、三度の食事よりもシミュレーションが好きで人間たちなので、熱い戦闘が繰り広げられました。結局、より多くのユーザーの皆さんにプレイしていただくために戦場を世界に広げ、根本システムも大きく変更せず、現在の形に落ちつきました。すいぶん割り切ったものですが、その分プレイし易くなっていると思います。

今回のシステムは以上の理由から、特別新しいものは入っていません。兵器の進化改良は前作からあったものですし、援軍に関してもRPGシミュレーションでは普通に存在します。また訓練値についても、進化のシステムが入る前の経験値とシステム上全く同じものです。一番大きな違いといえば「首都ヘックス」の替わりに「司令部ユニット」になり、爆撃による破壊がなくなり、歩兵以外でも通常攻撃で勝利条件の達成が可能になった点ですが、これも歩兵による攻撃が最も有効ということで、根本的なゲーム性は変化しておりません。このようにシステム上はそれ程変化はなく、基本的なセオリーも変化していませんが、ゲーム性の部分では上記の小さな違いが、実は今回のゲームのポイントとなっています。また野砲など、従来、間接攻撃を主体にしていたものにも直接攻撃力を持たせています。全体として戦い方の幅も広がりましたので、ユーザーの皆さん一人一人の多様な戦い方が可能になったのではないかと思います。

兵器データに関しては、登場する500種の兵器に対して前作同様、なるべく多くの資料から導きだし、一定の方式に従い数値化しています。その際、酣燈社と海人社とサンデーアート社に資料を提供して頂き、これを中心にデータ収集をしました。前作での評価を基に、新規入手したデータを再加工して全世界の戦場を再現しましたが前作とのデータ上の大きな相違点は、航空機の移動距離が、最高速度ではなく航続距離を基にしている点です。また最高速度は対空防御と攻撃スピードに影響を与えています。これらは今回のマップとターンのスケール上で各機体の特色をより表すためです。

また、各資料から求め数値化したものを基にしつつ各戦場や登場する時期の雰囲気より感じさせるようテストプレイによって修正を加えています。なお、酣燈社、海人社、サンデーアート社は資料の提供まで、このゲームでデータの調査ミス、処理方法の問題があったときは当社に責任があります。

シナリオに関してはマップ総数50強になっています。当初はもっと多くする予定でしたが、実際史実の戦場が、ゲームとして面白いものが少なかったためです。前作にあって今回ないものといえばイタリア軍ですが、これも多くの人にはあまり必要ないと思いカットした部分です。

では各シナリオ担当者よりの一言。

- 兵力の集中と巧みな運用で、電撃戦の再現をお楽しみ下さい。(ドイツ担当)
- 前半を凌いだ後、後半の物量作戦をお楽しみ下さい。(アメリカ担当)
- 前半の破竹の進撃と、後半の悲壮感あふれる戦いを再現しています。(日本担当)

さて、優れたシミュレーションゲームをプレイすることは、なぜ？ どの様にして？ という点を理解する手段としては、書物を読む事以上に優れている場合があると思います。私自身ボードシミュレーションゲームから多くの知識を得ました。今回のゲームは厳密な意味では、第二次世界大戦をシミュレートしているとはいえませんが、もしゲームをプレイする事で過去に起こった戦争に興味をもち、いろいろと考えるきっかけになればと思います。

長々と書いてきましたが、とにかく第一にユーザーの皆さんにこのゲームを楽しんで頂けたら制作者として最高の幸せに思います。また、今後も面白いウォーシミュレーションゲームを皆さんにお送りする事ができればと思っています。

平成7年 8月吉日

(株)セガ・エンタープライゼス「ワールドアドバンスド大戦略」開発チーム代表

ワールドアドバンスド大戦略

Q&A

このコーナーでは「ワールドアドバンスド大戦略」の
知って得する遊び方やプレイ方法をQ&A方式で紹介し
ます。

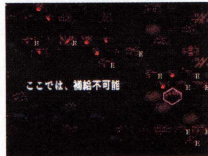
Q&A その1

補給車の補給や補充が、都市でできない

いままでのシミュレーションゲームでは、補給車は、燃料の補給が主な役割でした。でも、この「ワールドアドバンスド大戦略」の場合、補給車は、都市などの破壊された地形の修復をかね、いままでの工兵の役割も果たします。

そういう考えから補給車が隣りにいる場合、部隊ユニットも補給によってユニットの補充が効くようになりました。ただ、ここまで補給車の役割が広がると、補給車を多く生産すれば、都市の代わりになってしまいます。そこで、補給車というユニットにハンデを持たせたわけで、補給車や司令部など特殊なユニットに限って、「都市で補給、補充が効かない」「補給車で部隊ユニットを補充した場合に限り、補給車のユニット数が減っていく」というルールにしたわけです。

また、これらのルールをより厳密にするために、補給車同士の間でもできないようにしました。しかしそれでも、この「ワールドアドバンスド大戦略」では、補給車の役割はとても大きなものになっています。



補給車の補充、補給、合流が、できないのを知っておこう。

Q&A その2

敵の司令部がなかなか破壊できない

敵司令部を航空機ユニットで爆撃したり、艦艇ユニットの艦砲射撃などの間接攻撃で叩いても、意外に耐久力があり、なかなか司令部を破壊できずに困ってしまったことがあると思います。

どうすれば、司令部を速く破壊できるのか？ この答えは、占領ユニットの歩兵を使って攻撃をするということなのです。特に、降下猟兵や装甲つき弾兵などは、司令部に対する攻撃力が120と、ほかのユニットよりも圧倒的な破壊力があるのです。

これは、右の装甲つき弾兵の司令部への攻撃力を見てみれば一目瞭然です。また、歩兵であっても、ほかのユニットよりは破壊力があります。

つまり、戦闘の主役は、あくまでも歩兵であるという考えが「ワールドアドバンス大戦略」にはあるということなのです。



ゲームの主役は、あくまでも歩兵ユニットなのです。



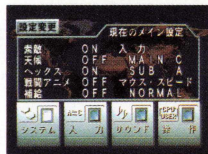
より速くゲームを進める方法は？

「ワールドアドバンス大戦略」は、最大5カ国が1つのシナリオで対戦できます。そのため、プレイヤーフェイズまで回ってくる時間が、もっと速くならないのだろうか？ そう思っている人もいます。そこで、プレイヤーフェイズまでの時間を短縮させる方法を伝授しましょう。

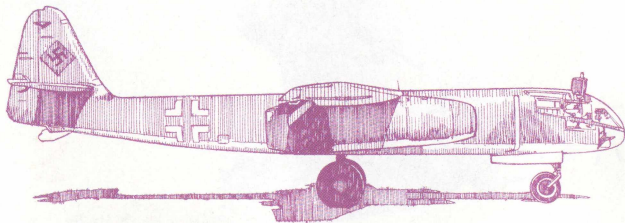
まず、オプションコマンド（Aボタン2回で開きます）の設定変更で、システムの変更を行います。システムにカーソルを合わせてCボタンを押し、「索敵」をON、「戦闘アニメ」をOFFにしましょう。

これで、プレイヤーフェイズが終了すると、コンピュータフェイズは、プレイヤーの部隊ユニットと戦闘があった場合のみ、画面表示が現れるだけで、「索敵」OFFの場合よりも、数倍速いスピードでプレイヤーフェイズが回ってきます。

プレイヤーフェイズが回ってきたら、「索敵」をOFFにすると、また作戦画面上の敵部隊の行動が把握できます。



上の画面に切り替わると、CPUのフェイズが、とても速くなります。



Q&A
その4

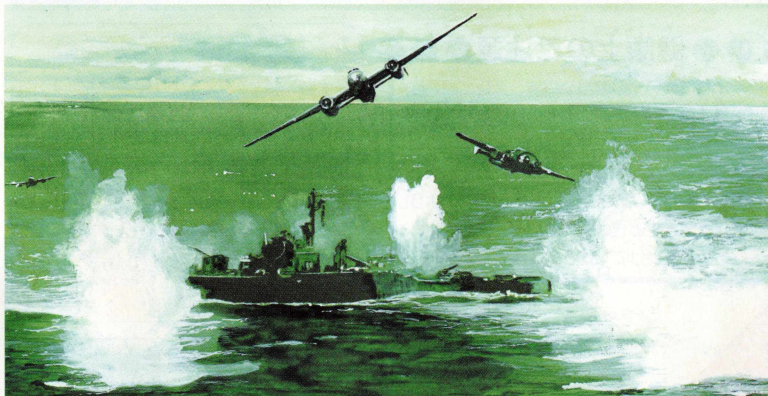
いちばん たかかた
一番おもしろい戦い方は？

「ワールドアドバンス大戦略」を100倍おもしろく遊ぶ方法は、友だち同士の対戦プレイでしょう。シミュレーションゲームが好きなファンの多くは、コンピュータと戦って勝つことに喜びを感じる人が多いわけで、ほとんどの人が「自分は強い」こう考えていると思います。この自信を根底から打ち碎かれるのが対戦プレイです。

また、人間同士の場合は、妙手、奇策など、様々な作戦が同じシナリオの中で繰り広げられます。

高い兵器をたくさんつくって攻める人。すべて歩兵だけのけちけち作戦で、対戦者の部隊ユニットを1つずつ減らしていく恐るべき人、こっそり同盟を結ぶ人などなど。

この対戦プレイにはまると「ワールドアドバンス大戦略」は、きっと一生遊べるソフトだということを理解してもらえんと思います。



セガサターンCD 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●●●健康上のご注意●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターン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きが生じる可能性があるため、接続しないでください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

電話で

セガ ジョイジョイテレフォン

FAXで

セガ ファックスクラブ

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181



東京	03-5950-7790
大阪	06-948-0606

- 1 ファックスの受話器を使ってコール。
- 2 音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

*ブッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

お問い合わせ先

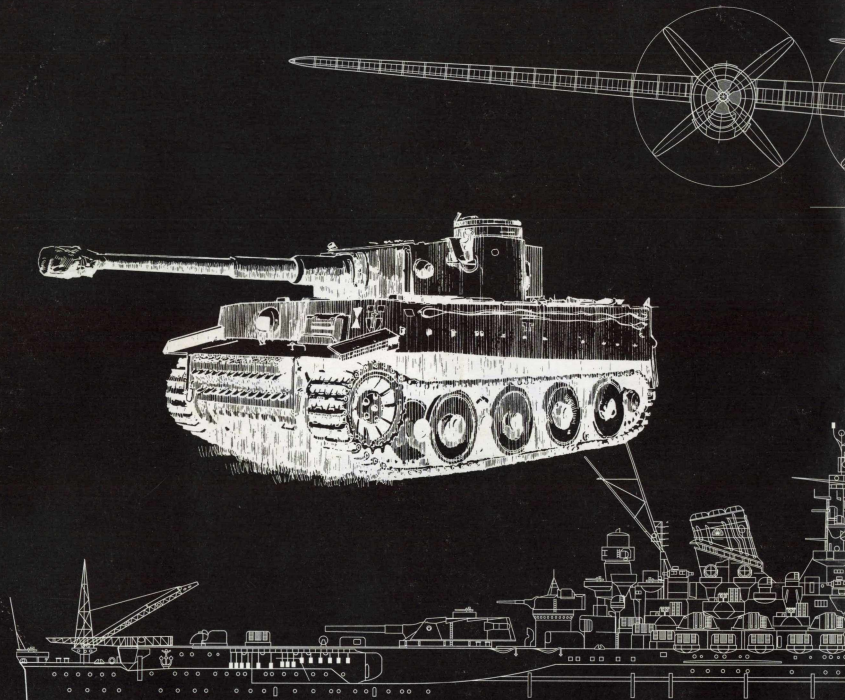
お客様相談センター フリーダイヤル ☎ 0120-012235

受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

- ★ゲーム攻略法やデータの内容についての質問には申し訳ございませんが、セガがお答え致しかねますのでご了承ください。
- ★セガサターンCDは修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

禁無断転載

ゲーム中のフォントは、FONTOWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTOWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTOWORKS International Limitedの高標または登録商標です。



ORIGINAL GAME © SystemSoft 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1995
GS-9025 672-2621

株式
会社

セガ・エンタープライゼス