

Advanced

大戦略

TM

—ドイツ電撃作戦—

解説書

SEGA®

このソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ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。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起す人がいるという報告があります。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。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

- 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。
- 目、耳、手、腕など、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。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として30分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム「PlayStation 2」専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは「NTSC J」あるいは「FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY」の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」にのみ対応しています。●ディスクを「PlayStation 2」にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽く拭いてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●びび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。●ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●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。●ソフトウェアによっては「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)、「PlayStation BB Unit」、「PocketStation」などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●「PlayStation 2」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)が起こることがあります。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、焼き付きが起こりやすくなります。

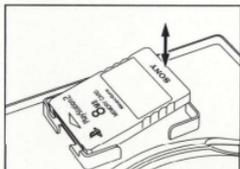


ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

“J”, “PlayStation”, “DUALSHOCK” and “PocketStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

このたびは“PlayStation 2”専用ソフトウェア「アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—」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、この解説書を必ずお読みください。

Advanced

大戦略

TM

—ドイツ電撃作戦—

CONTENTS

プロローグ	2
コントローラの使い方	4
ゲームの始め方	6
キャンペーンモードの流れ	8
スタンダードモードの流れ	9
ゲームシステム解説	10
画面の見方	12
コマンド解説	14
オプション	16
兵器性能表	24
兵器リスト	26
ゲームのヒント	30
用語集	32
再収録「デザイナーズノート」	34
特別寄稿（鈴木ドイツ）	36

このゲームは別売の“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）対応です。セーブ及びロードは、MEMORY CARD差込口1のみに対応しています。セーブには1740KB以上の空き容量が必要です。

Prologue

- 1919年 ベルサイユ条約調印
1923年 ミュンヘン一揆
1933年 ヒトラー内閣成立
1934年 ヒンデンブルグ死去
ヒトラー総統就任
1936年 独、ラインラント進駐
日独防共協定調印
1938年 独、オーストリア併合
ミュンヘン会談
1938年 スデーテン、独へ割譲
1939年 独、チェコ解体
独ソ不可侵条約締結



プロローグ

欧州は静かに、しかし、確実に、
来るべきその時へと向けて歩みを進めていく。

そして、1939年9月1日。
ドイツはポーランドへの武力侵攻を開始。
これが、やがて全世界を巻き込む
大いなる悲劇への狼煙だった。

ドイツに呼応したソ連のポーランド侵攻。
英・仏によるドイツへの宣戦布告。
翌、1940年には、ドイツはフランスへ、
次いで北欧へも侵攻。
イタリアも正式に参戦を表明し、
「血と鉄」の時代が、欧州全土を覆っていく。

これは、のちに第2次世界大戦と呼ばれる、
闘争と混乱の時代の物語である。



コントローラの使い方

このゲームは、アナログコントローラ (DUALSHOCK)、アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) 専用です。ゲームプレイの際は、使用するコントローラをコントローラ端子1に接続してください。

なお、本解説書では、各操作をアナログコントローラ (DUALSHOCK 2) で説明しています。

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



※解説書内でのボタン操作は初期設定です。オプション画面の「コマンドのボタン割当」で、ボタンに対応した操作を変更することができます (→P.21)。

※操作はすべてANALOGモードです。ANALOGモードスイッチを押しても、デジタルモードには切り替わりません (LED表示は、常に赤色に点灯しています)。

※本ソフトは、振動機能に対応しています。振動機能のON/OFFは、オプション画面の「ゲームの設定」で切り替えることができます (→P.23)。

※ **L3** ボタンと **R3** ボタンは、それぞれ左スティック、右スティックを押す動作です。

メニュー画面での操作

スタートメニュー画面での操作は、以下のようになります。

方向キー	方向キー←→でモードを選択（左スティックでも可能）
STARTボタン	タイトル画面からメニュー画面へと移行
○ボタン	モードの決定
×ボタン	デモ画面へ移行

ゲーム内容の操作

キャンペーン/スタンダードモードのプレイ時は、以下のような操作になります。

方向キー	ヘックスカーソルの移動 オプションなど、各種項目の選択
左スティック	ヘックスカーソルの移動 オプションなど、各種項目の選択
右スティック	エリアマップのカーソルを動かす
STARTボタン	フェイズを終了させる
SELECTボタン	戦闘画面の表示条件を切り替える
○ボタン	ユニットの選択 オプションなど、各種項目の決定・変更
×ボタン	ユニット選択の解除 オプション画面など、別画面からメイン画面に戻る
△ボタン	生産・配置メニューへ移行（自軍拠点にカーソルを合わせている場合）
◎ボタン	オプション画面へ移行
L1ボタン	自軍未行動ユニットの検索（R1ボタンとは逆回り） オプション項目の変更
R1ボタン	自軍未行動ユニットの検索（L1ボタンとは逆回り） オプション項目の変更
L2ボタン	自軍首都にカーソルを移動
R2ボタン	ユニット選択時、情報ウィンドウを切り替える
L3ボタン	全体図の表示 兵器性能表画面時に3D表示の縮小
R3ボタン	兵器性能表画面時に3D表示の拡大

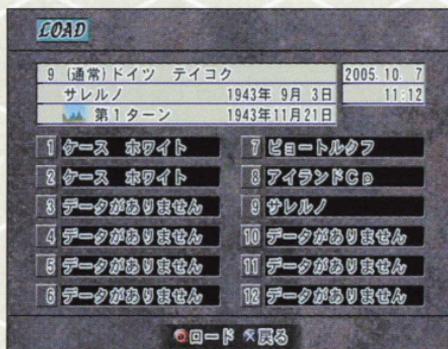
ゲームの始め方

ゲームを起動するとオープニングデモが流れ（START・◎・×ボタンでスキップできます）、その後、タイトル画面が表示されます。「Press Start Button」と表示されてからSTARTボタンを押せば、メニュー画面へと移ります。



スタートメニューには、Continue（コンティニュー）、Campaign（キャンペーン）、Standard（スタンダード）、Sound Test（サウンドテスト）の4種類の項目があります。

コンティニュー

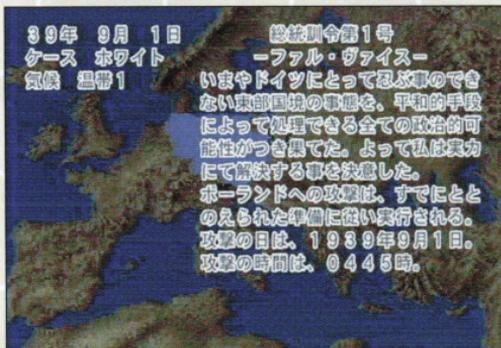


以前プレイした際に保存したセーブデータをロードし、続きをプレイします。選択すると、ロード画面へと移ります。読み込みたいデータを選んでください。なお、本ソフトは12個までのセーブデータを作成することができます。

ドイツ空軍
メッサーシュミット Bf109

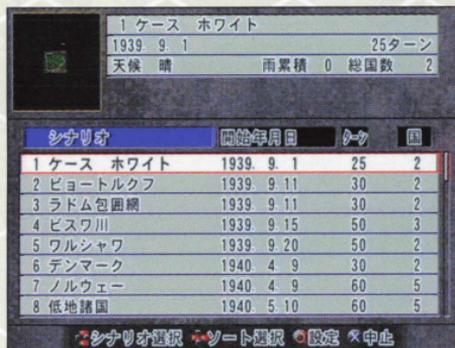


キャンペーン



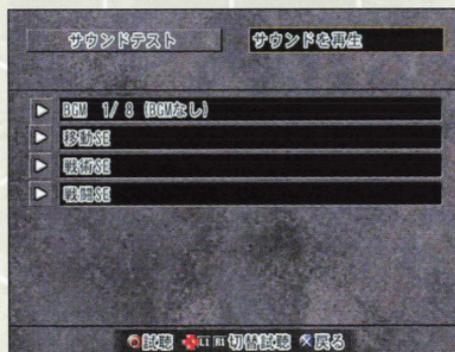
第2次世界大戦の勃発から、ドイツ第三帝国の衰亡までを、一連のシナリオによって再現したモードです。プレイヤーは、司令官としてドイツ軍を指揮することになります。

スタンダード



40以上あるシナリオの中から、任意のものを選択し、プレイするモードです。プレイヤーの担当する勢力や、各種シナリオ設定を自由に変更することができます。

サウンドテスト

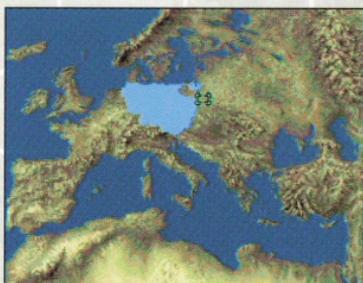


ゲーム内で使用されている音楽や効果音を、自由に聞くことができます。「BGM」「移動SE」「戦術SE」「戦闘SE」の各項目から、聞きたいものを選んでください。

キャンペーンモードの流れ

いくつかのシナリオを連続してプレイしていくキャンペーンモードでは、ボリュームのあるプレイと、壮大な歴史物語を楽しむことができます。

キャンペーン・ストーリー



作戦が開始される前に、その戦闘について解説したデモが挿入されます。解説は⊗ボタンで一度に全文を表示させることができます。また、すべての解説が表示されたあと、◎ボタンを押すことで、作戦が開始されます。

作戦開始



実際に画面上でユニットを動かし、CPUの操作する敵勢力との戦闘を行います。設定された期間内に、勝利条件を満たすことが目的となります。戦闘の流れについては、「ゲームシステム解説 (→P.10)」を参照してください。

次のシナリオへ



戦闘に勝利すると、次のシナリオへと進みます (定められた期間内に勝利が決まなかった場合、同じシナリオが継続されることもあります)。前回のプレイ内容によって戦場や戦力が変化するため、史実とは違った展開となることもあります。

スタンダードモードの流れ

より自由に戦闘を楽しむことができるのがスタンダードモードです。各勢力を複数のプレイヤーがそれぞれ担当し、対戦プレイをすることも可能です。

シナリオ選択

全44種のシナリオから任意の1つを選択し、プレイすることができます。シナリオ選択画面の各要素については、下の説明を参照してください。シナリオデータは、選択後のオプション項目で変更することができます。



① 使用マップ

そのシナリオで使用されるマップが縮小表示されます。

② シナリオデータ

シナリオの開始年月日やターン数、勢力数などのデータです。

③ ソーティング・カテゴリー

4つの要素ごとにシナリオを整理し、並べなおすことができます。

④ シナリオリスト

シナリオの一覧です。シナリオ名と簡単なデータが表示されます。

作戦開始



実際に画面上でユニットを動かし、CPUまたは他のプレイヤーが操作する敵勢力（あるいはその両方）との戦闘を行います。戦闘の流れについては、「ゲームシステム解説（→P.10）」を参照してください。

ゲームシステム解説

各シナリオにおいて勝利条件を満たすことが、このゲームの目的です。そして、そのためには、ここに挙げるいくつかの行動を行い、戦局を進めていく必要があります。

1 フェイズ開始



ターン情報画面が表示され、プレイヤーのフェイズ（手番）が開始されます。プレイヤーは、以下のいずれかの勝利条件を満たすことを目標として行動します。

- 敵対勢力の首都を占領／破壊する
- 敵ユニットを自フェイズ中に全滅させる

逆に、自軍が上のような状態に追い込まれると、敗北となります。

2 ユニットの開発・承認



フェイズ開始直後に新兵器の開発報告が行われることがあります。新兵器をゲーム中に使用するためには、提示された軍事費を支払い「制式化」する必要があります。必要ないと判断した場合は、「棄却」することもでき、また、すぐに判断できない場合は「審議中」を選択することで、結論を延期することができます。

3 生産・配置・補給など



フェイズの冒頭で行う必要があるのは、ユニットの生産や配置、あるいは補給など戦力を整えるための行動です。これらは、常に可能な限り行っておくべきですが、生産や補給は軍事費を消費するため、経済状況によってはこれらの行動を見合わせたり、他の行動の後に回すといった判断も必要となります。

4 ユニットの移動と攻撃

メイン画面



ユニットは、移動力の数値だけヘックス（マス目）を進むことができます。その際、燃料を消費し、燃料が無くなったユニットは、移動不可となります。また、ユニットの周囲は、索敵の数値分だけ「索敵済み」となり、敵ユニットの位置などが分かるようになります。移動や索敵、燃料の消費は、地形や天候などに影響を受けます。

戦闘画面



敵ユニットが武器の射程内にいる場合、攻撃を行うことができます。また、攻撃を受けたユニットも反撃することができ、その際、双方ともに弾薬を消費します。弾薬の無くなった武器は使用できなくなります。攻撃の命中とそのダメージは、武器のタイプと攻撃力、ユニットの防御力、地形の効果などに影響を受けます。

5 フェイズ終了



自軍の全ユニットが行動を終了、あるいは行動させる必要のあるユニットが無くなったら、STARTボタンを押し、自分のフェイズを終了させます。すると手番は別の勢力へと移り、参戦しているすべての勢力が自分のフェイズを終えたら、次のターンとなります。この繰り返しが設定されたターン数まで続きます。

ドイツ陸軍
ダイムラー・ベンツ III号戦車



画面の見方

ゲーム画面には、さまざまな情報が凝縮されています。それらを把握・分析し、行動に反映させることで、戦いをより有利に展開していくことができます。

メイン画面

ゲームの中心となるメイン画面です。ユニットを動かすヘクスマップの下部に、各種情報を表示するウィンドウがあります。



1 エリアマップ

2 ヘクスカーソル

3 索敵済み範囲

4 軍拠点（首都）

5 都市

6 ユニット

7 カーソル座標（X、Y）

8 現在行動中の国

9 軍事費

10 年月日（ターン数）

11 ユニットデータ

12 天候

13 地形名

14 地形防御力

15 地形耐久力

ユニット選択時



1 識別色

2 ユニット名

3 機数／人数

4 移動力

5 燃料

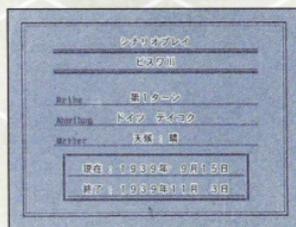
6 武器名

7 弾数

8 搭載中ユニット

ゲーム中には、メイン画面の他にも以下のような画面があります。

ターン情報画面



ターンの初めに表示される画面です。シナリオタイトル、ターン数、天候、現在の年月日と作戦終了予定年月日などが提示されています。●ボタンを押すと、メイン画面へと移行します。

戦闘画面



戦闘が発生すると表示される画面です。戦闘による互いのユニット機数の変化などを、3Dモデルによって見ることができます。✕ボタンを押すことで、省略することができます。

オプション画面 / 兵器性能表



メイン画面から呼び出すことのできる画面です。詳しくは、P.16、P.24を参照してください。

全体図



オプション画面から呼び出すことのできる画面です。シナリオマップの縮小図や、ユニットの配置数と保有数などを確認できます。また、CPU勢力の思考中にも、この画面が表示されます。

コマンド解説

さまざまなコマンドを実行していくことで、ゲームは進行していきます。自軍を的確に行動させるためには、各コマンドの意味と効果を理解することが重要となります。

ユニットの生産と配置

特定の拠点でのみ行えるのが、「生産」と「配置」です。これらによって配置されたユニットは、次ターンから行動可能となります。

生産

兵器の保有数に余裕があり、必要な軍事費があれば、実行できます。

発進

空母などに格納されている航空機を飛行させるコマンドです。発進した航空機は、次ターンから通常通り行動することができます。

配置

生産されている兵器を配置します。周囲に配置可能な場所があれば実行できます。

戦術コマンド

各種ユニットが行うことのできる行動が、戦術コマンドです。これらの中には、常に実行可能なものと、特定の条件下でのみ行えるものがあります。

移動

ユニットを移動力の範囲内で移動させます。ユニットは燃料を消費します。移動後に特定のコマンドを実行することができます。

搭載

そのユニットを搭載可能な別ユニットの位置まで移動すると実行できます。搭載した方もされた方も、行動終了となります。

降車

搭載しているユニットを地上に降ろします。一度に複数のユニットを降ろせますが、配置する場所が無くなった時点で終了します。

行軍

ユニットを全自動（→P.17）で行動させる際の移動目標を設定するコマンドです。

攻撃

武器の弾薬を消費し、敵ユニットに攻撃を加えます。使用可能な武器が複数ある場合は、武器の選択も行います。

爆撃

B爆弾を積んでいる航空機から爆弾を投下します。B爆弾は地形に対してダメージを与えます。

占領

歩兵が自軍以外の拠点にいる場合に行えます。これによって地形耐久度が0になると、そこを自軍の拠点にできます。

補給

自軍拠点上のユニットに、燃料・弾薬の補給や、機数（人数）の補充をします。ユニットは移動や各種コマンドを実行できます。

武装

自軍拠点で行える、武器の種類や弾薬の配分などを変更するコマンドです。変更後は移動や各種コマンドを実行できます。

進化

必要な経験値や、兵器の開発年月日などの条件を満たしたユニットを、より強力な兵器へと進化させます。自軍拠点で行えます。

改良

兵器の開発年月日などの条件を満たしているユニットを、異なるバージョンの兵器などに作り替えます。自軍拠点で行えます。

合流

機数の減少した同種のユニット同士を、1つのユニットとして再編するコマンドです。

工事

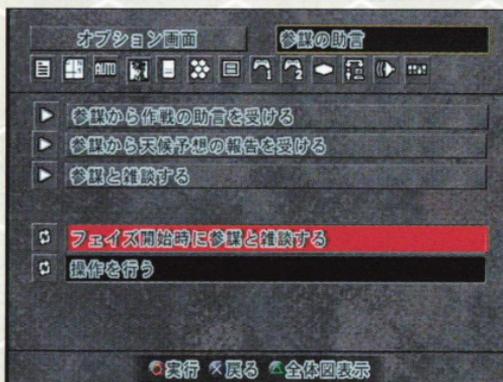
工事のできるユニット専用のコマンドです。建物増築の他、要塞設置、橋や鉄道の撤去、破壊された建物の修復などを行います。

決定

行動可能でも動かす必要のないユニットなどを、行動終了にさせるコマンドです。

オプション

オプション画面には、13種類のカテゴリがあり、それぞれの項目を操作することで、自分に合ったプレイ環境を作ったり、データの保存などを行うことができます。



オプションの各項目は、アイコンによって3つのタイプに分かれており、それぞれ操作の内容が異なります。



●ボタンで、専用の情報画面へと移行します。そこで操作を行ってください。



●ボタンを押すと、その項目のコマンドが、ただちに実行されます。



◎、L1、R1ボタンで、2つ以上ある内容から、使用する設定を選択することができます。

目 表類の表示

各種の表（情報画面）を呼び出して見るためのオプションです。より大きな視点での各種情報を得ることができます。

■部隊表を表示する

そのシナリオにおける自軍ユニットの状態や性能を確認することができます。ユニットの数が非常に多い場合などは、特に便利です。

■状況表を表示する

そのシナリオにおける作戦の進行状況などを確認することができます。「作戦」「収入」「気象」の3つの画面を見ることができます。

■タイプ別機数表を表示する

そのシナリオで各勢力が保有しているユニット数を確認することができます。「航空」「地上」「艦船」「総合」の4つの区分があります。

■開発表を表示する

現時点で開発されている各種兵器の進化図を見ることができます。そのシナリオでは使用できない兵器を見ることもできます。



地図の表示

シナリオマップの全体図を表示するためのオプションです。項目は「全体図を表示する」の1つのみです。

■全体図を表示する

縮小地図内の赤い枠を方向キーで動かし、●ボタンを押すと、その範囲が表示されます。左のゲージは、ユニットの何%が行動を終えたかを表します。

全体図のアイコン

**【雨累積度】**

それまでにどれだけ雨が降ったかを表す。

**【配備上限数】**

配備可能なユニットの上限数。

**【軍事費】**

現在使用可能な軍事費の総額。

**【天候】**

今ターンの天候を表す図。

**【出撃兵器数】**

画面上で行動しているユニットの数。

**【収入】**

ターンごとに増加する軍資金の金額。



全自動の処理

特定コマンドの自動処理を設定するオプションです。これによって条件を満たしているすべてのユニットに、設定した行動をとらせることができます。

■全自動を実行する

設定した自動処理を行います。自動行動の条件を満たしているユニットがない場合は、何も起こりません。

■全自動実行時に移動を行う

「行軍」コマンドによって、移動先を設定しているユニットを移動させるかどうかを設定するオプション項目です。

■全自動実行時に占領を行う

「占領」を行えるユニットが敵拠点上にある場合、自動で「占領」を実行するかどうかを設定するオプション項目です。

■全自動実行時に補給を行う

燃料や弾薬が減少しているユニットが自軍拠点上にある場合、自動で「補給」、または機数や人数の補充を実行するかどうかを設定するオプション項目です。

■全自動実行時に工事を行う

「工事」のうち建物の増築を行えるユニットが工事可能な地形上にある場合、自動で実行するかどうかを設定するオプション項目です。

■フェイズ開始時に全自動を実行する

フェイズが開始された時に、設定された全自動行動を行うかどうかを設定します。初期状態では「実行しない」に設定されています。



参謀の助言

参謀 (CPU) からシステムや天候についてアドバイスを聞くなど、プレイに関するヒントを得るためのオプションです。操作を完全に任せることもできます。

■参謀から作戦の助言を受ける

ユニットの移動先や攻撃対象など、その時の状況に対する参謀からの具体的な助言が表示されます。

■参謀から天候予想の報告を受ける

天候の悪化や回復といった翌日 (次ターン) の天候予想と、それに対する対策が表示されるオプション項目です。

■参謀と雑談する

さまざまなシステムに関するワンポイントアドバイスが、多くのパターンの中からランダムで表示されます。

■フェイズ開始時に参謀の意見を聞く

自分のフェイズが開始された際に、参謀の意見を自動で表示するように設定します。「悪天候の効果」「雑談」「天気予報」の3タイプがあります。

■操作を参謀に委任する

すべての操作を完全に参謀 (CPU) に任せることができます。プレイ中に●ボタンを押し続けていれば、オプション画面に復帰できます。



セーブ・ロード

現在のプレイを、セーブデータとして“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) に記録したり、以前に記録したデータを呼び出したりするためのオプションです。

■セーブを実行する

その時点の作戦内容を“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) に記録します。セーブする場所を選んで●ボタンで決定します。セーブには、1740KB以上の空き容量が必要です。

■ロードを実行する

セーブデータを“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) 内から呼び出します。ロードしたいデータを選んで、●ボタンで決定します。

■降伏を宣言する

敗北を認め、その作戦を放棄します。プレイヤーが1人しかいない場合は、その時点でゲームは終了となります。なお、キャンペーンモードでは選択できません。

■ゲームを中断する

プレイを終了し、タイトル画面に移行します。前回セーブ後の作戦経過は、一切が失われてしまいます。



ビューマップの表示設定

メイン画面における各種表示や効果の有無、表示のタイプ・パターンなどを設定するオプションです。

■ヘックスラインを表示する

ヘックス同士を区切るラインを表示するか、しないか選択します。ライン表示を消しても、ヘクス自体は同じ形で存在します。

■進入できない地形を赤く表示する

選択したユニットが進入することのできないヘックスを、赤い色で表示するかどうかを選択するオプション項目です。

■天候効果を表示する

その時点の天候を表すグラフィック（雲や雨など）を、メイン画面上に表示するかどうかを選択するオプション項目です。

■占領マークの表示タイプを変更する

都市を支配している勢力を表す占領マークを、識別色タイプにするか、国旗タイプにするか選択することができます。

■ユニットグラフィックの表示タイプを変更する

メイン画面上に表示されるユニットの表示タイプを設定します。「メガドライブ」「リアル」「識別色」の3タイプからの選択となります。

■ユニットマークを表示する

ユニットの状態などを示す、ユニットグラフィック上のマークや記号などを表示するかしないかを選択するオプション項目です。

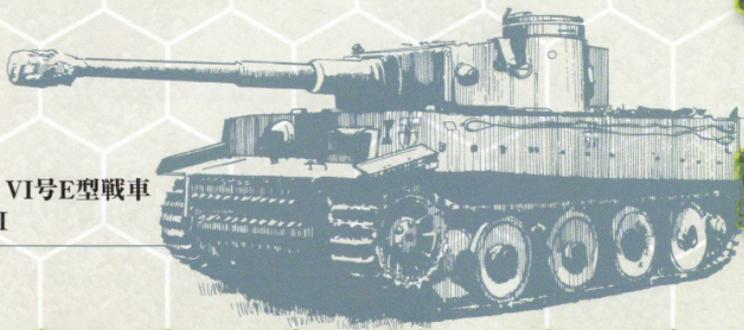
■フルマップを表示する

メイン画面の左上に、マップ全体を縮小表示したフルマップを表示するかどうかを選択します。フルマップ内の枠は、右スティックで動かせます。

■敵ユニットの性能表を表示する

敵ユニットにカーソルを合わせて選択した際に、そのユニットの性能表を表示するかどうかを選択するオプション項目です。

ドイツ陸軍
ヘンシェル VI号E型戦車
ティーガー I



表示全般の設定

メイン画面やその他の画面上に表示される、各種の文字やグラフィック、あるいは画面の表示そのものに関する設定を行うオプションです。

■全てのコマンドを表示する

未行動のユニットを選択した際に表示されるコマンドを、その時点で選択可能なコマンドのみにするか、それ以外も表示するかを設定します。

■字幕を表示する

各種画面に表示される説明のためなどの字幕を、表示するかしないか選択するオプション項目です。

■ユニット名、表示武器名をメガドライブ互換にする

表示されるユニットや武器の名称を、メガドライブ版と同じものにするかしないか、選択するオプション項目です。

■地名を表示する

メイン画面で都市にカーソルを合わせた際に、その都市の名称を表示するかどうかを選択するオプション項目です。

■性能表で3Dモデルを表示する

兵器性能表画面に表示される兵器の3Dグラフィックを、表示するかどうか選択します。兵器性能表画面でSELECTボタンを押しても、同様の効果を得られます。

■開発表の分類切替アニメを無効にする

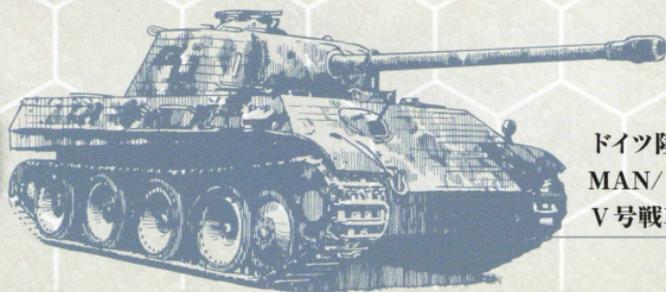
開発表画面で兵器の系統を切り替えた際に表示されるアニメーションを、有効にするか無効にするかを選択します。

■戦闘画面の表示タイプを選択する

戦闘が発生した際に表示される戦闘画面を、「常に表示」「自国参加時のみ表示する」「表示しない」の3種類から選択します。

■部隊表に表示するユニットのパターンを選択する

部隊表画面に表示する自軍ユニットのデータを、「すべて表示」「未配置ユニットのみ表示」「配置済みユニットのみ表示」の3種類から選択します。



ドイツ陸軍
MAN/ダイムラー・ベンツ
V号戦車 パンター



操作全般の設定

メイン画面でのユニット検索、ユニットが反撃を行う際の武器選択、オプション画面のカーソル位置の記憶の3項目についての設定です。

■次部隊を決定する基準を選択する

メイン画面で自軍ユニットの検索（**L1**・**R1** ボタン）を行った際、選択順を決める要素を「座標」と「燃料」のどちらかから選択します。

■反撃の武器決定基準を選択する

自軍ユニットが反撃を行う際に使用する武器の選択基準を、「攻撃力」「優先度」「自分で選択」「反撃しない」「最適の武器」の中から選択します。

■オプション画面のカーソル位置を記憶する

オプション画面からメイン画面に戻り、再びオプション画面を呼び出した際に、以前選択されていた画面とカーソル位置を表示するかどうかを選択します。



コマンドのボタン割当

SELECT・**X**・**L3**・**R3** ボタンに対応する、メイン画面での効果を、さまざまなパターンから選択するオプションです。

■SELECTボタンの機能の切り替え

初期状態では「戦闘画面切替」になっているSELECTボタンの機能を、5種類の中から選択することができるオプション項目です。

■**X**ボタンの機能の切り替え

初期状態では特定の機能が設定されていない**X**ボタンに、13種類の中から選択した効果を設定することができます。

■**L3**ボタンの機能の切り替え

初期状態では「全体図の表示」になっている**L3**ボタンの機能を、13種類の中から選択して設定することができます。

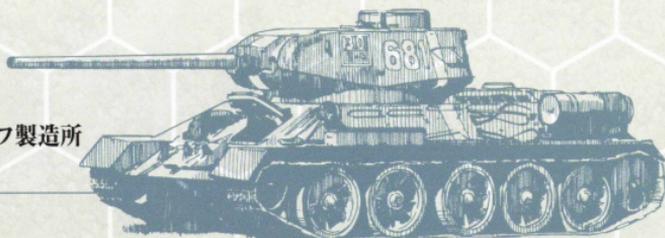
■**R3**ボタンの機能の切り替え

初期状態では何の機能も設定されていない**R3**ボタンに、13種類の中から選択した機能を設定することができます。

ソビエト陸軍

クラスノヤ・ソロモフ製造所

T-34/85中戦車





ルールの設定

索敵と天候に関するルールの設定を行えます。これらを調整することで、ルールの複雑さをプレイヤーに合わせて調整することができます。

■索敵レベルのレベルを選択する

索敵に関するルールを以下の3段階から選択できます。

【初級】 索敵ルールを使用しません。

【中級】 全勢力に索敵ルールが適用されます。

【上級】 自軍にだけ索敵ルールが適用されます。

■天候の有無を選択する

ターンごとの天候の変化と、それによる各種行動への影響を、有効にするか無効にするかを選択することができます。



各国の操作設定

そのシナリオに参加している各勢力の操作を、プレイヤー（USER）が行うか、CPU（COM）が行うかを選択できます。多人数対戦を行いたい場合は、プレイヤー担当の勢力を2つ以上設定しておく必要があります。キャンペーンモードでは、ドイツ軍以外の勢力を、プレイヤー担当にすることはできません。



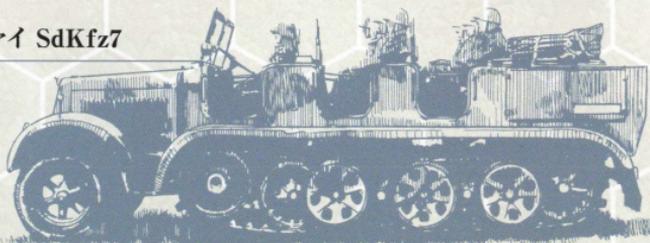
各国のBGM設定

シナリオ内で流れる各勢力のテーマソングを選択することができます。曲は、以下の7種類の中から選ぶことができます。

- ・ PAX GERMANA (ゲルマンによる平定)
- ・ HIGHLAND LADDIE (ハイランド・ラディー)
- ・ PAX RUSSIANA (ロシアによる平定)
- ・ US ARTILLERY MARCH (US砲兵行進曲)
- ・ LA MARSEILLAISE (ラ・マルセイエーズ)
- ・ PAX ITALIANA (イタリアによる平定)
- ・ GLORIOUS DAY (栄光の日)

ドイツ陸軍

クラウス・マッフアイ SdKfz7



ゲームの設定

ゲーム中のBGMと、振動機能に関する設定を行うオプションです。また、ここで設定を初期状態に戻すことができます。

■設定を初期値に戻す

オプションの各カテゴリーごとに変更したそれぞれの設定を、すべて初期状態に戻すことができます。

■効果音を鳴らす

ゲーム中に発生する各種効果音の有無を選択するオプション項目です。BGMの有無は別項目での設定となります。

■BGMを演奏する

ゲーム中に演奏される各種BGMの有無を選択するオプション項目です。効果音の有無は別項目での設定となります。

■サウンド再生のステレオ/モノラル

BGMや効果音など、ゲーム中音声の再生方式を、ステレオとモノラルのどちらかに切り替えるオプション項目です。

■バイブレーション（振動）機能の有無

コントローラの振動機能のON/OFFを切り替えることができます。初期状態ではOFFになっています。

スタンダードモード開始時のオプション

スタンダードモードでシナリオを選択した直後のオプション画面には、通常のオプション画面に存在しない、以下のカテゴリーが存在します。



【シナリオの設定】

プレイするシナリオの年月日や、開始時の天候、作戦終了までのターン数などを変更することができます。



【各国の軍事費設定】

そのシナリオに参戦している全勢力の軍事費を、個別に増減することができます。



【各国の生産上限設定】

そのシナリオに参戦している全勢力の生産上限（ユニットの保有上限）を、個別に増減することができます。



【ゲーム開始】

「通常プレイ開始」「多人数プレイ開始」の2つがあり、どちらかを実行すれば、作戦開始となります。

兵器性能表

自軍のユニットを選択し、「性能」のコマンドを選択すると、兵器性能表を見ることができます。兵器の性能を把握・分析し、プレイに役立てましょう。

兵器性能表

1 V号戦車G型 砲台 Panther G 2
 4 コ戦車 5 6 Lv3 9 機数 10/ 10
 7 速度 6 8 燃料 43/ 43 3 10 経験値 0
 11 移動 装軌基 基本性能表 15 被攻撃 対甲
 12 重量 19 搭載 ↓ 0/0 → 0/0 ↑ 0/0 防御 対空 16
 13 索敵 2 14 ← 0/0 → 0/0 16 対地 38

	対空	対甲	対人	対艦	対機	対程	命中	弾数
75mm 対L70	0	105	70	15	0	1	11	8/ 8
7.92mm MG	5	3	33	0	0	1	2	5/ 5
NOT	0	0	0	0	0	0	0	0/ 0
574	0	0	35	0	0	1	2	2/ 2

戻る 開発表 30

兵器性能表には、多くの項目が設けられており、そのすべてにゲーム上の意味が存在しています。行動の前に確認し、適切な行動かどうかを考察するとよいでしょう。

兵器能力データ

- 名称(和名)：兵器の名前
- 名称(アルファベット)：兵器名のアルファベット表記
- ユニット・グラフィック：メイン画面に表示されるユニットのデザイン
- 識別色：ユニットの所属勢力を識別するための色
- 種別：兵器としての分類
- 兵器レベル：進化系統の中で、そのユニットが何段階目かを表す
- 速度：そのユニットが移動可能な最大ヘックス数
- 燃料：移動に必要な燃料の、最大値と現在値
- 機数：ユニットに含まれる機数・人数の、最大値と現在値
- 経験値：そのユニットが現在までに積んでいる経験の度合い

- 移動タイプ：その兵器が、どういう移動方式かを表す分類
- 重量：その兵器の重さを表した数値
- 索敵範囲：そのユニットの周囲何ヘックスまで索敵可能かを表す数値
- 搭載可能兵器：搭載することが可能なユニットの、タイプと数
- 被攻撃タイプ：そのユニットを攻撃することが可能な、攻撃タイプ
- 防御力：空と陸のそれぞれからの攻撃に対する耐性

武器能力データ

- 武器名称：現在、そのユニットが装備している武器の名前
- 攻撃タイプ：各種武器の攻撃タイプと、その攻撃力
- 弾薬：その武器で攻撃を行うのに必要な、弾薬の最大値と現在値

3D表示

兵器性能表の画面では、兵器の外観をリアルに再現した3Dグラフィックを見ることができます。また、グラフィックの大きさや角度を変えることもできます。



SELECTボタン	表示のON/OFF
左スティック	3D表示の回転
右スティック	砲塔の旋回（戦車のみ）
L3ボタン	3D表示の縮小
R3ボタン	3D表示の拡大

開発表



兵器性能表の画面で○ボタンを押すと、開発表画面を呼び出すことができます。この画面では、選択した兵器の生産費や、「進化」の段階（進化Lv）、同じ進化系統の兵器が生産可能かどうかといった情報を確認することができます。

イギリス空軍
スーパーマリン スピットファイア

兵器リスト



このゲームには、数百種類におよぶ実在の兵器が、ユニットとして登場します。ここでは、その中から、キャンペーンモード序盤で使われるドイツ軍兵器ユニットを、ピックアップして紹介します。

名前 35(t)式戦車	種別 軽戦車		
	機数 10	速度 5	燃料 44
	移動 装軌基	重量 6	索敵 4
	被攻撃 対甲	防御 対空8 / 対地13	
	搭載 なし		

名前 38(t)式戦車A型	種別 軽戦車		
	機数 10	速度 5	燃料 50
	移動 装軌基	重量 6	索敵 4
	被攻撃 対甲	防御 対空9 / 対地13	
	搭載 なし		

名前 I号戦車A型	種別 軽戦車		
	機数 10	速度 5	燃料 40
	移動 装軌基	重量 6	索敵 3
	被攻撃 対甲	防御 対空7 / 対地8	
	搭載 なし		

名前 I号戦車B型

種別 軽戦車



機数	10	速度	5	燃料	39
移動	装軌基	重量	6	索敵	3
被攻撃	対甲	防御	対空7/対地8		
搭載	なし				

名前 II号戦車A/B/C型

種別 軽戦車



機数	10	速度	5	燃料	44
移動	装軌基	重量	6	索敵	4
被攻撃	対甲	防御	対空12/対地8		
搭載	なし				

名前 II号戦車D型

種別 軽戦車



機数	10	速度	7	燃料	45
移動	装軌基	重量	6	索敵	4
被攻撃	対甲	防御	対空15/対地10		
搭載	なし				

名前 III号戦車E型

種別 戦車



機数	10	速度	5	燃料	42
移動	装軌基	重量	19	索敵	2
被攻撃	対甲	防御	対空15/対地15		
搭載	なし				

名前 SdKfz 222

種別 装甲車



機数 10 速度 8 燃料 55

移動 装輪不 重量 5 索敵 4

被攻撃 対甲 防御 対空0/対地8

搭載 なし

名前 SdKfz 10/4 自走対空砲

種別 装甲車



機数 10 速度 8 燃料 55

移動 半装軌 重量 12 索敵 2

被攻撃 対人 防御 対空30/対地15

搭載 なし

名前 3t中型野戦自動貨車

種別 輸送車



機数 10 速度 8 燃料 55

移動 装輪路 重量 3 索敵 1

被攻撃 対人 防御 対空0/対地10

搭載 歩兵：1/砲：1

名前 10.5cm軽榴弾砲18型

種別 牽引カノン砲



機数 10 速度 1 燃料 40

移動 牽引 重量 2 索敵 1

被攻撃 対人 防御 対空0/対地10

搭載 なし

名前 **ヘンシェル Hs 123A**

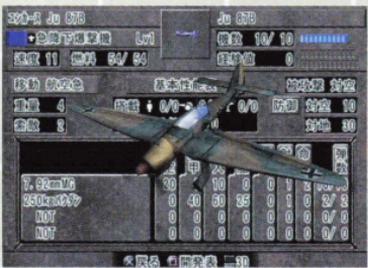
種別 攻撃機



機数	10	速度	11	燃料	54
移動	航空軽	重量	2	索敵	3
被攻撃	対空	防御	対空20/対地15		
搭載	なし				

名前 **ユンカース Ju 87B**

種別 急降下爆撃機



機数	10	速度	11	燃料	54
移動	航空急	重量	4	索敵	2
被攻撃	対空	防御	対空10/対地30		
搭載	なし				

名前 **メッサーシュミット Bf 109E**

種別 戦闘機



機数	10	速度	13	燃料	42
移動	航空軽	重量	2	索敵	3
被攻撃	対空	防御	対空50/対地10		
搭載	なし				

名前 **メッサーシュミット Bf 110C**

種別 戦闘爆撃機



機数	10	速度	13	燃料	96
移動	航空軽	重量	6	索敵	5
被攻撃	対空	防御	対空40/対地15		
搭載	なし				

ゲームのヒント

基本的なゲームのポイントを説明したヒント集です。初心者の方や、どうしてもゲームをうまく進めることができないというプレイヤーの方は、参考にしてみてください。

参謀の話进行こう



オプション画面で選択できる「参謀の助言」の項目のうち「参謀から作戦の助言を受ける」や「参謀と雑談する」を使ってみましょう。前者は、ユニットの動かし方などのセオリーとして参考になりますし、後者は、留意しておいた方がいいシステムや、忘れがちなシステムなどを確認するのに役立ちます。

各個撃破が基本



戦闘の基本は、敵ユニットの各個撃破です。つまり敵ユニットをできるだけ孤立させ、それをより多くの自軍ユニットで集中攻撃して確実に撃破するわけです。もちろん、自軍ユニットが反対の状況に置かれられないようにする必要もあります。マップ上の敵味方の配置をよく見て、動かし方を考えましょう。

地形効果を考える



あらゆる地形には地形防御力が設定されています。この効果を見逃しては、勝利することは難しいでしょう。自軍ユニットはなるべく高い防御力を持った地形に配置し、逆に、敵ユニットをそうした地形に入れないように心がけつつ、戦いを進めていきましょう。

ZOCとは



ZOCとは「ゾーン・オブ・コントロール」の略です。十分な移動力があっても、敵対するユニットの隣接ヘクスは通り抜けられないというルールです。ただし、攻撃能力の無い状態のユニットは、この力を発揮することができません。また、航空機は、陸上や海上のユニットのZOCに影響を受けません。

天候の影響について



降雨によって索敵範囲が狭まるなど、天候の変化はさまざまな状況に影響を与えます。特に航空機ユニットは、晴れている時以外では地上・海上のユニットを攻撃することができなくなるので、注意が必要です。航空機に重要な行動を行わせたい場合などは、参謀の天候予想を聞くなどするといいでしょう。

アメリカ空軍
ボーイング B-17 フライング・フォートレス



用語集

このゲームで使用される主な用語を紹介します。

【雨累積】

降雨による影響。数値が高くなるとユニットの移動が妨げられる。

【棄却】

新兵器の開発報告を受けた際、それを制式化せず、廃案にすること。

【軍事費】

兵器の生産や、補給、工事などに使用できる資金。

【牽引】

砲などの移動力を持たないユニットを搭載して移動させること。

【行軍】

自動処理のためにユニットの移動先をプログラムするコマンド。

【攻撃優先順位】

攻撃に使用する武器のタイプやユニットの状態によって決まる、攻撃を行う順位。

【索敵】

ユニットの能力。敵ユニットの位置などを明らかにできる。

【索敵済み範囲】

ユニットの索敵能力によって、敵の位置などがわかるようになった範囲のこと。

【収入】

ターンごとに軍事費に加えられる資金。敵の都市を制圧することで増加する。

【処分】

ユニットを廃棄し、画面から消去するコマンド。

【審議中】

新兵器の開発報告を受けた際に、制式化するかどうかの結論を延期すること。

【生産】

生産を行える拠点や、その隣接ヘックスに新たに作ったユニットを出現させること。

【生産費】

そのユニットを生産する際に、軍事費から消費される金額。

【制式化】

開発された新兵器を承認し、生産できるようにすること。

【性能】

選択したユニットの兵器性能表を呼び出すコマンド。

【速度】

ユニットの移動できる範囲を表す能力。

【ターン】

ゲーム内の時間単位。参戦している全勢力が、すべて手番を終了すると1ターンが経過したことになる。本作では、1ターン=1日として扱っている。

【地形耐久力】

都市などの地形が持つ数値。敵の攻撃によって、これが0になった地形は、制圧されてしまう。

【地形防御】

地形が持つ、防御的な修正値。防御力の高い地形に配置されているユニットは、敵の攻撃によるダメージを受けにくい。

【燃料】

ユニットが移動する際に消費する。移動時に消費された燃料の量は、通過した地形によって変わる。

【配置】

ユニットを画面に出現させること。

【配置数】

画面上に配置されている、その勢力のユニットの総数。

【フェイス】

ゲーム内の時間の単位。各勢力それぞれの手番のこと。

【ヘックス】

マップを構成している、六角形のマス目のこと。

【防御】

ユニットの能力の1つ。対地と対空の2種類があり、それぞれの敵から攻撃された際の防御力として働く。

【補給ユニット】

補給能力を持っているユニットのこと。隣接するヘックスにいるユニットに補給を行える。

【保有数】

そのシナリオで1つの勢力が持つことのできるユニット数の上限。勢力によって、異なる場合もある。

【ユニット】

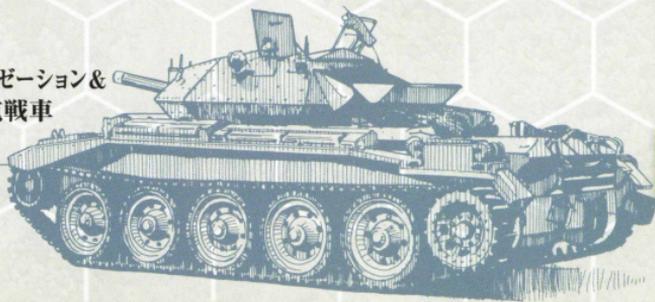
マップ上で、ゲームのコマとなる各種兵器のこと。

イギリス陸軍

ナッフィールド・メカニゼーション&

アエロ Mk.IV巡航戦車

A15 クルセイダー



再収録「デザイナーズノート」

メガドライブ版『アドバンスド大戦略』取扱説明書収録のデザイナーズノートをここに再録。

前作「SUPER大戦略」をMD用ソフトとして発売して以来、2年がたちました。前作では思い返すと無茶をやったものです。元々このタイトルというのは、PC88版SUPER大戦略の移植として版權が取得された物で、それに企画である私が少タイタズラをしてあのようになった訳です。これを承認して頂いたシステムソフト社の心の広さには、とても感謝しています。また、MD初期ソフトという稚拙さの残る作品にも関わらず、いまだ支持してくれるユーザーがいることは、嬉しい限りです。

本作品「Advanced大戦略」の開発経緯の発端は、単に第二次世界大戦をあつかったゲームを作りたいという動機から始まりました。しかし、当初考えていたゲーム・システムは大戦略とは全く違い、複雑な戦略級ゲームでした。しかも、テーマが第二次大戦という一般ユーザー層に受け入れられにくいものを題材としたという大きな問題が発生しました。そこですでに受け入れられているシステム大戦略を利用し作ることにしたのです。今思うとよくもまあ安直に頭を切り換えたものだとは思いますが。

さて、実際に原案書ができたのが、1990年1月のことです。システムソフト社との原案書を協議することになったのですが、向こうではすでに「ブリッツ・クリーク」という第二次大戦物を作り始めていました。同じ物を作ろうかと言う話もあったのですが、結局別々に開発することになりました。(ケンカ別れた訳ではありません)

今回の作品では、ウリになっているものに別段新しい発想はありません。キャンペーンと進化は「マスター・オブ・モンスター」のシステムですし、索敵は「キャンペーン版大戦略」、天候はボード・ゲームでは当たり前です。あえて言うところ、兵器の開発ぐらいなものでしょうか。これは当初軍事費を兵器タイプ

毎に積み立てるという、極めて面倒くさい物であったのですが、ある日付が来るとタナボタ式に完成するという、安直なシステムに変更しました。このように特に凄いものは無いのに、開発はするすると遅れました。本当に申し訳なく思います。

では、簡単にゲームに関する説明(言い訳)をしたいと思います。まず兵器ですが、約500種類弱はあります。なお、この数は第二次大戦中の兵器を網羅するには全くおぼない数で、ピックアップは慎重に行ったつもりですが、「あれがない!」と不満の方もいると思います。空と陸の正面兵器を重点的に、独軍には比重を高くして選びました。このため、他の国では試作兵器の類がほとんど入っていません。また、独軍でも捕獲兵器改造型は、無視しました。米軍艦載機、全水上機等も同様です。残念ながらバツサリ削除しないと、容量がいくらあっても足りないのが事実です。

兵器データは、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。この際、戦車マガジン社と酣燈社に資料を提供して頂き、これを中心にデータ収集を行いました。

なお、なるべく厳密にデータを検討したかったので、可能な限り1機種につき三点以上の資料と照合しております。すると相当食い違う事も多く、ソフト発売の遅延にもつながっています。この場合、さらに資料を集めどれが信用できそうかチェックするのですが、それでも不明の場合は独断で決定しています。また、数値の丸め方ゲームの数値化する手段ですが、多くのゲームでの評価を検討し、私なりの方法で行いました。その後テストプレイにて再度数値を調整しています。その結果、開発時期が半年近くずれたものもあり、決して良いことではないのですがご了承下さい。なお、戦車マガジン社、酣燈社は資料の提供までで、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場合、当社に責任があります。

マップですが、これは実際の地形を元に作製し、ある作戦に関して必要と思われる範囲まで1つに収録してあります。この結果、とんでもないことですが、縮尺がマップによってまちまちです。最初は統一する予定でしたが、シシリー島などはゲームにならない程小さくなり、またこれを基準にすると、東部戦線ではとても大味なマップができ、シナリオ数も莫大な数になります。私自身相当悩んだのですが、ゲーム性を重視しました。初期配置は史実になるべく沿うようにしていますが、やはりマップバランスを優先させています。ところで本ゲームは、1943年後半からの東部戦線シナリオが欠落しています。これは、残念なことにも容量の都合で、削除された部分です。

今回、兵器カタログでは全兵器を網羅することはできませんでした。その中でも六カ国に絞り、主力兵器をピックアップして掲載しています。ドイツに関しては簡単に資料が手に入るはずなので、比較的短くまとめてあります。前作の兵器カタログに比べ1兵器のボリュームが違いますが、今回のゲーム性質上開発経緯や改良型にも言及したためです。分りにくい用語も多々増えたのは、申し訳なく思います。簡単に兵器を見比べて比較する方法を挙げますと、飛行機の場合は全金属製で単葉機、引込脚の方が優秀で、速度は速い方が有利です。もちろん全木製のモスキートの様に例外もあります。戦車の場合、装甲がリベット接合だと、貫通しない被弾でも慣性の法則で内部にリベットの頭が飛び散る危険がありました。被弾経始良好というのは、弾が浅い角度であたり、はじかれる様な形と言うことです。こういう形にする場合、一般に鑄造装甲が有利でした。また、大砲の威力は口径が大きく砲身長が長い方が強い、と思われても間違いはないです。

ゲームの完成までに色々な問題に直面しました。その中でも一筆しておいた方が良いと思われることをここに書きましよう。それは、おもにナチス・ドイツを取り扱ったことに関してでした。まず、問題になったのは「鍵十字」です。この使用については、現在一般的

には禁忌に近い状態で、当社ゲームソフトに関しても同様の措置が取られていました。本ソフトも例外ではなく、当初飛行機の尾翼等に描かれている「鍵十字」を削除せよとの指示がありました。しかし、これは良くも悪くも当時のドイツ国章です。歴史的事実を不必要に曲げる必要はないと判断し、そのままにしてあります。また、オープニングのヒトラーも問題になりました。しかし、第二次世界大戦は、ヒトラーが始め、次々と侵略を繰り返して戦火を拡大していった経緯があります。しかもプレイヤーはドイツ軍を操作します。ところが、一応「大戦略」の名を残すソフトです。変に誤解を受けないよう、そして単なるゲームとして受け取ることが無いよう、ユーザーにアピールするには一番だと思い、このようにしました。

ゲームがユーザーに与える影響は、少なからずあると思います。事実、シミュレーション・ゲームを通して、その時代背景に興味を持った人は多いはず。その知識はゲームで得たものも多いでしょうが、そのプレイをきっかけとして自ら勉強して得た人も少なくないでしょう。第二次世界大戦の経緯詳細を知る人が少ない現状で、興味を持つ人が増えるのは素晴らしいことと思います。その中の少しの人にも、なぜ大戦が起きたのか、戦後社会にどの様な影響を与えたのかを学ぶ人があれるのなら、製作者としては嬉しい限りです。

まだ、書き足りないこともあります。紙面がつかたようですので、皆さんに楽しんでプレイしていただくことを願い、短いですが、これを、製作者からの言葉とさせていただきます。

(株)セガ・エンタープライゼス 「アドバンスド大戦略」開発チーム 代表

1991年 6月 夜の開発室より……。

※ 本解説書には兵器カタログは収録されていません。

※ 文中の社名・商品名は各社の商標または登録商標です。

※ 文中に記載されている社名は現在変更されている場合があります。

「我がドイツの科学力はアアアアアアアア！ 世界一イイイイイイ！」

いきなりネタで恐縮だが（笑）、ミリタリーファン、ことに第二次世界大戦（WWⅡ）のドイツものをツボとする全国1000万人（推定）の軍事ヲタにとって、WWⅡのドイツ軍で戦いたい、ドイツ軍で勝ちたい、というのは、ウォーシミュレーションにおける悲願といってもいいものだった。

もちろん、ボードゲームなどでは小隊単位から戦略レベルまでそういったものは既にあったし、PCゲームでもボツボツと出始めていた。

しかし家庭用ゲーム機の世界では、そんなもの、20世紀中かかって無理無理無理！と思われていた中、1991年、とつじよ発売されたのが、セガの「アドバンス大戦略—ドイツ電撃作戦—」（以下「アドバンス大戦略」）だったのだ。

それまでもセガはメガドライブで「SUPER大戦略」を発売していた。しかしこれは同様のPCゲームのいわば移植版。それがここへ来ていきなり大気圏外まで突き抜けたようなオリジナル作。その中身を知るにつれ、当時、ファミコン通信（現、週刊ファミ通）の編集部員だったぼくは、「やばい！プレシTEeeeeeeee！」と血中ミリタリー濃度をいやがうえにも高ませたことは言うまでもない。

では「アドバンス大戦略」とはどんなゲームなのか。基本的には、遊びなれた「大戦略」シリーズのシステムを踏襲している。なので、プレイアビリティもじつにいい。ところがその基本の上に構築されたオリジナル部分がとんでもなかった。

メインマップはすべてWWⅡヨーロッパ・アフリカ戦線のもの。プレイヤーはドイツ軍を担当し、キャンペーン方式で勝ち上がっていく。大勝利をかさねれば我がドイツはヨーロッパの制覇へと、負けが込めば当然破滅へと転がり落ちていく。

登場するユニットは500種類以上。いままらこの手のゲームでは1000種類も珍しくないが、当時は画期的だった。また、適度だったとも言える。

すさまじいのは、これらユニットが進化・改良によって更新されるということだ。

ユニットの経験値がMAXになり、時期が来ると、新しい兵器に進化が可能になる。また、同系列の兵器に改良することもできた。

いわば、RPGのレベルアップやジョブチェンジをウォーシミュレーションに持ち込んだようなシステム、とも言えるが、なによりこれが、当時のドイツ軍の変態的武器体系をじつによく表していたという点で画期的だった。

どういうことかというところ……。

ドイツ軍の兵器はとにかく種類が多い。ドイツの職人のクラフトマンシップ（マイスター精神というか）でもって、ひとつの兵器にやたら改造、改良を繰り返すのである。理想的なメカを追い求めるあまり、構造が複雑になりすぎて生産性が低下する、あまりに種類が多すぎて生産現場も補給部隊も混乱する、などおかしななりに、やたらいろんな兵器を作るし、それをいじりまわすのだ。その結果、ひとつの兵器に膨大なバリエーションが存在し、それがまたドイツ兵器ファン心をくすぐるものでもある。

これがアメリカ軍なら、戦車はM4ならM4と決めて、それをひたすら5万輛も作ったり、ソ連はT-34をやっぱり5万5000輛も作っているのに、である。もちろんそっちのほうが効率的だ。

つまり、兵器の進化・改良システムは、ドイツ軍の複雑極まりない兵器体系を体現するのに最適だったといえる。

なかには、I号戦車F型とか、VK6501(P)なんて失敗兵器

も喪のように潜んでいるが、それらもご愛嬌。むしろそれらだけで戦うなどという苦行のような自虐プレイを嬉々として行う猛者もいたものだ。

ほかに「アドバンス大戦略」は数々の伝説的な特徴、逸話を残した。

いわく、敵の思考時間が長すぎ、東部戦線では30分などはザラ。その間にひとつ風呂浴びたり、メンを食ったり仮眠したり、「アドバンス大戦略」ユーザーは有効に時間を過ごしたという。

パッケージに入りきらない取扱説明書。

じつに、200ページ以上もある。後半のユニット解説は明らかに開発者の趣味の域であり、ビギナーなんて完璧置いてけぼりである。最後にはあとがきまでついている。

ほかに、冗談としか思えないモデム対戦モード（容量を増やすための、開発者の苦肉の策だったことが、あとでわかった）。裏技（ファミ通的には、秘技!）のエディットモードや、幻の隠しユニット、〇〇爆弾など！

いかに、開発者がいい意味で悪ノリしていたか、そしてそのノリがストレートに伝わってくるソフトだった。

どんなに金をかけても、グラフィックがきれいで、開発者のやる気、遊び心が伝わらないゲームはいまひとつ味気ない。そんなソフトが多い昨今、「アドバンス大戦略」は、少々野暮ったくて荒削り、危険な香りをプンプンさせながらもじつに魅惑的で、ハマったら一生もの、というゲームだったことは間違いない。実際、このゲームでウォーシミュレーションを知った、また歴史のおもしろさに目覚めたというユーザーも多いうだろう。

そんなこともあって、ファミ通編集部が決めるその年のゲーム大賞、シミュレーションゲーム部門にぼくは「アドバンス大戦略」を強力に推薦し、みごと選ばれた（対抗馬は「大地くんクライシス」だったけどネ（笑））。

また、「騎士十字章クラブ」という、攻略でもなんでもない、「アドバンス大戦略」のファンページを、ファミ通誌上で4ページもひとりで作ったりもした。これがのちに、ドリームキャスト版「アドバンス大戦略」（『……—ヨーロッパの嵐—ドイツ電撃作戦—』同 2001）の仕事でドリームキャストマガジン誌上で、「総統大本營」を連載することに繋がったような気もする。

鈴木ドイツといえば大戦略、ウォーシミュレーション、というイメージで、多くのウォーシミュレーションゲームの攻略本や、ゲーム企画に携わるきっかけともなった。いわば「アドバンス大戦略」は、ぼくの仕事人生を変えたソフト、とも言えるだろう。まさに運命のゲーム、である。

最後にひとこと。

このゲームでドイツ軍は勝てるのか？

あまりの凶悪な難易度で、この戦争の無謀さと歴史の正しい解釈まで身に付くとされているこのゲームだが、やりようは、ある。

ふー、ストレートに、勝ち続けるだけでは、どうやら難しいようだ……。

そのへん、昨今はウェブサイトにいろいろヒントも転がっているだろうから、これ以上の言及は避けるが……。

“PlayStation 2”というハードを得て、飛躍的に思考速度が高まった（だろう）21世紀の「アドバンス大戦略」をぜひ楽しんでほしい。

カメラードたち、兵營の門で待っている！

※文中の製品名は各社の商標または登録商標です。

『アドバンスド大戦略』

とは異なるアプローチで
第2次大戦を描いたもうひとつの“大戦略”。



スタンダード大戦略

「電撃戦」



好評発売中

希望小売価格 SLPM 65704
6,800円(税込み7,140円)

©Sammy
ORIGINAL GAME ©SystemSoft Alpha Corporation
Game Library "HGL" Copyright ©2000-2004 HIC Corporation

スタンダード大戦略

「失われた勝利」



好評発売中

希望小売価格 SLPM 65959
6,800円(税込み7,140円)

©Sammy
ORIGINAL GAME ©SystemSoft Alpha Corporation
Published by SEGA
Game Library "HGL" Copyright ©2000-2005 HIC



アドバンスド大戦略



© SEGA Corporation, 2005
ORIGINAL GAME © SystemSoft Alpha Corporation
Game Library "HGL" Copyright © 2000-2005 HIC

ASTRA V-054996

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガカスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

受付時間 10:00~17:00 月~金 (祝日及び弊社指定休日を除く)

※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

SEGA is a registered trademark of Sega Corporation.

本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映・送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。

For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

禁無断転載

682-00741-01

SEGA®

株式会社セガの公式サイトです。

セガ公式サイト

最新ゲーム情報からアミューズメント施設の情報、会社案内までいろいろ
な情報が満載。BBSなどのコミュニティも充実!

<http://sega.jp/>

SEGA
DIRECT

株式会社セガのオフィシャルショッピングサイトです。

セガダイレクト

ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品
揃え! オリジナル商品やポイントサービスもあります。

<http://segadirect.jp/>