

COMPACT  
DISC

取扱説明書

SEGA SATURN™

WORLD ADVANCED

大戦略

作戦ファイル

ワールドアドバンスド 大戦略  
～作戦ファイル～

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

SEGA™



注意

# セガサターンCD 使用上のご注意

## 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、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、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使用は避けてください。

## キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、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。

## 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。

## 保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

- 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。
- セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## 文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、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けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

WORLD ADVANCED

# 大戦略

作戦ファイル

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大戦略～作戦ファイル～」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

操作方法	4
マウス使用時の操作方法	6
ゲームの始め方	7
各モードのスタート方法	8
「ワールドアドバンス大戦略～作戦ファイル～」ゲームの特徴と目的	11
キャンペーン2つのシナリオの特徴	12
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	34
ゲームの流れ	46
フェイズ中に行えるコマンド	48
地形効果と移動コスト表	70
仮想シナリオ&白地図	72
「ワールドアドバンス大戦略～作戦ファイル～」アドバイス	90

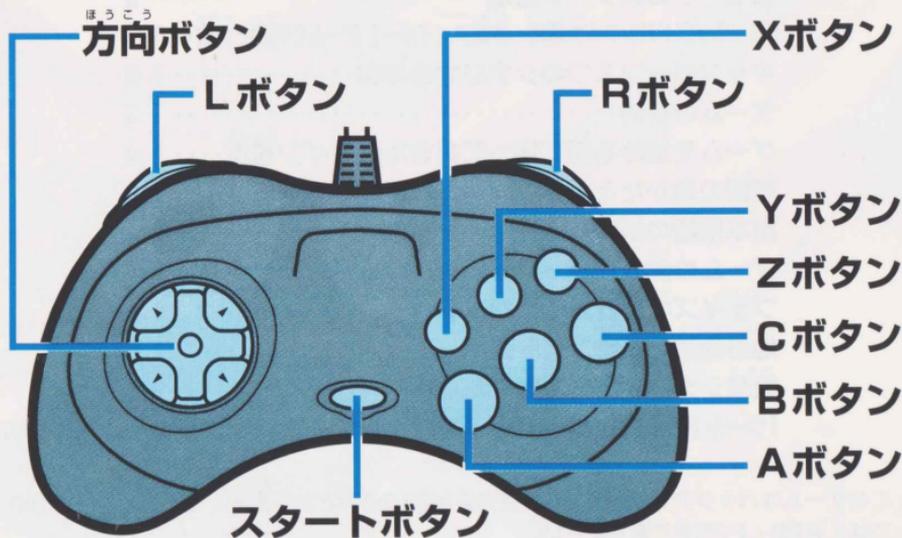
このゲームはバックアップ対応です。使用量が313必要となります。セーブの方法については、P22・P25をご覧ください。

# 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。

## 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、P48からの「フェイズ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用します。
- スタートボタン** スタート 作戦画面でプレイヤーフェイズの終了。
- 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用します。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ド大戦略・作戦ファイル」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。

## Aボタン

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

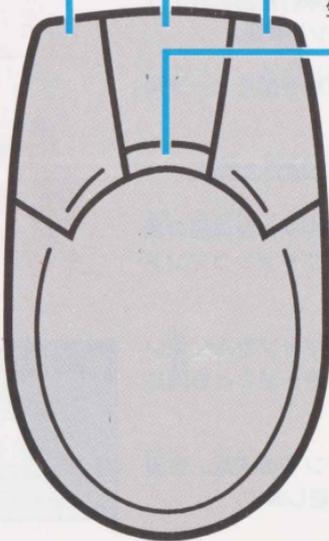
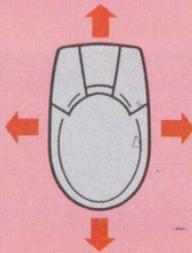
## Cボタン

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。

## 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。



# 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～作戦ファイル～」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

初めてゲームを始めるか、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。



# 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になります。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）をプレイするモードです。複数でプレイする場合は、P17の「操作」をご覧ください。

### ●スタンダードモードの始め方

- 1 ゲームを立ち上げ、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。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。
- 2 データセーブをしてないゲームセレクト画面のときは「STANDARD」と「CAMPAIGN」の2つが表示され、セーブデータがある場合は、「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」を選び、Cボタンを押します。
- 3 Cボタンを押すと、スタンダードジャンル選択画面が表示されます。ここでは、マップの難易度別に「ビギナー」「エキスパート」「マルチプレイ」「ネクストレベル」の4つのジャンルに分けられています。方向ボタンの上下左右でジャンルを選択して、Cボタンで決定します。
- 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び、Cボタンで決定します。マップを決定したら、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。(尚スタンダードの場合、ユニットの進化・改良はできません)

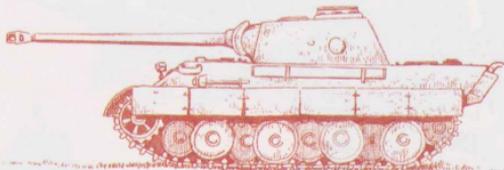


## CAMPAIGN [キャンペーンモード]

キャンペーンモードには、史実シナリオと仮想シナリオの2つのキャンペーンがあります。

## ●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。この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。
- 2 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。
- 3 キャンペーンシナリオ選択画面に移りますので、方向ボタンで「RUSSIAN CAMPAIGN(史実シナリオ)」「CENOZOIC CAMPAIGN(仮想シナリオ)」の2つの中からシナリオを選択し、Cボタンで決定します。
- 4 史実シナリオの場合は、決定後地球儀画面に移りシナリオのバックストーリーが表示されます。このときスタートボタンを押すと、史実シナリオのキャンペーンが始まります。
- 5 仮想シナリオの場合は、兵器タイプ選択画面に移り、ドイツ、日本、アメリカ、ソビエト、イギリスの5カ国の兵器タイプの中からカーソルで兵器タイプを選択して、Cボタンで決定すると仮想シナリオのキャンペーンが始まります。



▲史実シナリオの選択。

▼仮想シナリオの選択。



## 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。



# 「ワールドアドバンスド大戦略～作戦ファイル～」 ゲームの特徴と目的

「ワールドアドバンスド大戦略～作戦ファイル～」は、「ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～」のシステムと若干異なる部分があります。これらの変更点について説明しましょう。

## スタンダードモードが難易度別に4つのジャンルで構成されています

スタンダードジャンル選択画面を開くと「BEGINNER(初心者)」「EXPERT(上級者)」「MULTI PLAYERS(多人数プレイ)」「NEXT LEVEL(最上級者)」の4つの中から好きなジャンルを選択することができます。初心者は「BEGINNER」数人でプレイしたい場合は「MULTI PLAYERS」を選び、設定変更コマンドの操作で、CPUをUSERに切り替えて遊ぶことができます。ただし「NEXT LEVEL」はUSER変更ができないシナリオもあります。



## キャンペーンに2つのシナリオが入っています

今回のキャンペーンシナリオは、前回のように入りのシナリオを日独米の3カ国の中から選びプレイするものではありません。

まずキャンペーンシナリオが史実シナリオと仮想シナリオの2つに分かれています。史実シナリオは、ソビエトがプレイヤーとなり、キャンペーンを展開します。仮想シナリオは、架空の地域を支配している各国の領地を取って、全土を制圧することが目的となります。



# キャンペーン2つのシナリオの特徴

それでは、今回のキャンペーンの2つのシナリオについて、詳しく説明します。特に仮想シナリオは、システムが史実シナリオと異なっていますので注意しましょう。

## RUSSIAN CAMPAIGN(史実シナリオ)

史実シナリオの場合は、前作のシステムを踏襲しています。変更点としては、前作では3カ国の中からプレイヤーがプレイする国を選べましたが、今回の作戦ファイルではソビエト軍のみでしかプレイできません。また、キャンペーンの場合は、スタンダードと違い、設定変更コマンドの操作でCPUやUSERの変更はできません。



## CENOZOIC CAMPAIGN(仮想シナリオ)

仮想シナリオを選択すると、まず兵器選択画面に移ります。ここでドイツ、日本、アメリカ、ソビエト、イギリスの5つの生産兵器タイプの中から、プレイヤーの生産兵器を選択することになります。

決定するとシナリオが始まり、侵攻ルート選択画面に移ります。ここで、シナリオ分岐がある場合は、枠で囲まれ点滅している領地のどちらに侵攻するかを方向ボタンで決め、Cボタンを押すとゲームが始まります。最初に作戦図が表示され、選択した侵攻領地のマップの作戦命令、勝利条件、陣営情報、作戦情報をカーソルで選択して見ることができます。(尚、仮想シナリオの場合、勢力情報、重要拠点、侵攻ルートは表示されません)また、仮想シナリオは、選択した侵攻領地や、時期によって敵の初期配置なども変化します。



# ゲームの目的

「ワールドアドバンス大戦略・作戦ファイル」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、若干異なりますので。ここでは、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、シナリオ規定の経験値と軍事費が入ります。(勝利条件によるシナリオ分岐はありません)

**勝利**……規定ターン数までに敵司令部を全滅させた場合、シナリオ規定の経験値と軍事費が入ります。

**敗北**……敵によってプレイヤーの司令部が破壊された場合は敗北となります。

勝利条件として、以下の条件が存在します。

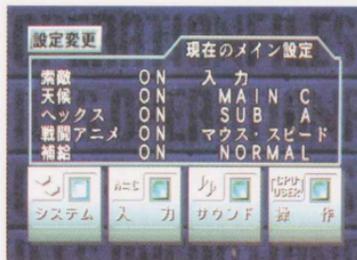
- 特定した2つの敵司令部の破壊。
- 特定した1つの敵司令部の破壊。
- 特定した2つの同盟国司令部の破壊。
- 特定した1つの同盟国司令部の破壊。
- 規定ターンまで、指定都市の防衛、または攻略。

尚、引き分けは、史実シナリオでは次のシナリオに進みますが、仮想シナリオではゲームオーバーとなります。



# ゲームを始める前に知っておきたいメイン設定

このゲームは設定変更というコマンドがあります。このコマンドは(P19オプションコマンドを参照)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、味方部隊が建物や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、地形によっては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ついての説明は、43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。この場合は敵に攻撃を仕掛けたときや、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。モードをFSTにすると、プレイヤーが敵と戦闘を起こしたときのみ、戦闘アニメに切り替わります。OFFの場合は、作戦画面でユニット同士の戦いに専念でき、しかも1ターンの時間短縮も計れます。



## 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、プレイヤーフェイズの最初に補給可能な部隊のユニットの燃料・武器の補給と補充を自動的に行います。

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、軍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C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。ただし「NEXT LEVEL」の「満州国の終焉」ではUSER変更はできません。初心者でハンデをつけたいときは、USERの数を増やして戦ったり、数人で遊ぶ場合、それぞれの受け持ち国を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、選びます。「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。

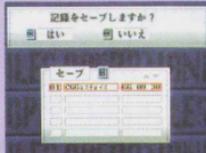


## ○作戦画面中に呼び出せる各画面その1○



### オプションコマンド

Aボタンを2回押して  
呼び出せる画面



1 データセーブ  
2 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。

### ヘッドクォーター (HQ) 画面



一定の年・月・日でエントリーされます

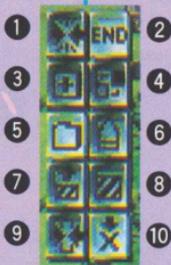


新兵器配備表



新兵器開発表

# ○作戦画面中に呼び出せる各画面その2○



## 行動コマンド

自ユニット上で、Cボタンを2回押して呼び出せる画面



①は攻撃。②は終了。  
③は補給。④は変形。⑧は工事(専務)のコマンドです。

# ○その他、作戦画面上に表わされる画面○



ユニットウィンドウ

武器選択  
ウィンドウ

状況ウィンドウ

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(XYZ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、ここを選び決定すると、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



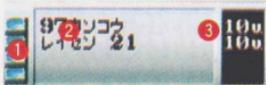
戦闘時の各部隊ユニットデータを見るウィンドウです。①国旗。②ユニット名。③現在のユニット数。④訓練値。⑤経験値。⑥攻撃スピード。⑦攻撃力。⑧ユニットタイプ。

## 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」と、史実シナリオまたは仮想シナリオのどちらかで遊べる「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P8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。ここではセガサターンの本体RAMか、カートリッジRAMからのデータロードをするかをセレクトしたり、それぞれのデータの読み込みをする画面です。



### 進行ルート選択画面

仮想シナリオが始まる時に現れます。この画面でどの敵の領地へ侵攻するかを決めます。最初の侵攻領地は1カ所ですが、プレイヤーの領地が拡大していくと、侵攻する敵の領地を選択することになります。

ここでよく考えて、侵攻領地を決めましょう。



## 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、勢力圏、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。



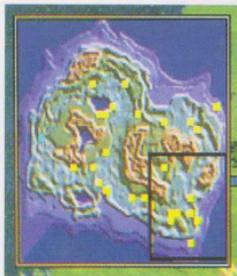
## 勝利条件画面

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。



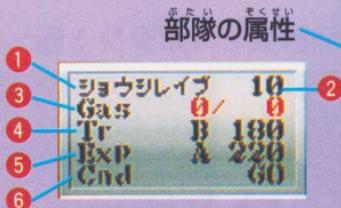
# ■オプションコマンドの画面がめん さくせんがめん「かい作戦画面でAボタン2回」

## ■部隊表ぶたいひょう

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訓練値。⑤経験値。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る場合、XとYボタンでカーソル移動を速く動かせます。



## ■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。尚、データのセーブには、1カ所につき、313の空き容量が必要です。



じょうきょうひょう

## 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。



じょうきょうひょう 見  
○状況表の見かた○

- 1 国名と国の色の表示。
- 2 ほうこう 上下ボタン じょう下で国別状況表・部隊表示 (機数表示) を切り替えます。また←→を選ば、C ボタンを押すと、部隊表示と機数表示を切り替えることができます。
- 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は都市。収入Ⅱは司令部
- 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、数字で見ることができます。

**作戦図** さくせんず げんざい 現在プレイしているシナリオの、かくこくせいのりょく 各国勢力  
 や勝利条件、なげん 拠点などを見るときに開くのが、  
さくせんず 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  
じょうほう たい情報のボタンを選び決定するだけです。各説明は下の作戦図  
かくじょうほう の各情報をごらんください。



## ○作戦図の各情報○

この作戦図では、しじつ 史実シナリオの場合  
 は7つの情報を見ることができます。  
 仮想シナリオでは作戦情報、陣営情報、  
 勝利条件、作戦命令の4つが見れます。

### 陣営情報

シナリオのかくこくじんえい 各国陣営  
 識別色と、参加国がわ  
 かります。



### 勢力情報

マップ上のかくこくぶたい 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。



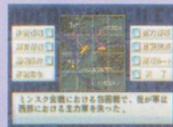
### 作戦情報

シナリオのきていしゅうりょう 規定終了  
 ターンなどのデータが  
 わかります。



### 作戦命令

シナリオのさくせん 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

マップ上のだいしんれいぶ 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

シナリオこうかく 攻略のため、  
てきしれい 敵司令部占領への進行  
 ルートがわかります。



かいほつひょう

## 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出来ます。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。



## 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に必要な補助的な画面と厚ってください。

### 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防御力。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。

### 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パックの変更をします。方向ボタンで武装パックを選び、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武装パック。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

攻撃力	歩兵	戦車								
砲撃力	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0
機銃力	48	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対空力	48	0	0	0	0	0	0	0	0	0

#### ④ユニットの装備と、使える相手への攻撃値

#### ①ユニットのデータ ②ユニット名と国旗、属性

攻撃力	歩兵	戦車	戦車	戦車	戦車	戦車	戦車	戦車	戦車	戦車
砲撃力	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0
機銃力	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対空力	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

#### ④指定ユニット装備と、使える相手への攻撃力

⑤ユニット搭載の不可

⑤ユニット搭載の不可

## 進化・改良

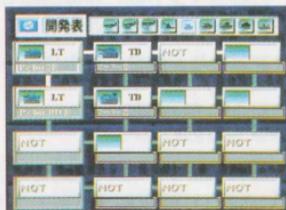
補給可能地形でユニットをパワーアップするのが進化・改良です。行動コマンドの「進化・改良」を開くと、現在進化可能なユニットが現れます。進化・改良をするためには経験値が必要となります。一定の経験値に達するとユニットの進化が可能になり、進化・改良の際、軍事費が消費されます。

進化・改良元のユニット

改良



進化



## 進化・改良についてのアドバイス

ワールドアドバンスド大戦略・キャンペーンモードの最大の楽しみが、ユニットの進化・改良です。ここでは進化・改良についてのアドバイスと、最適な進化・改良のについて具体的に説明することにしましょう。

### ユニットを思い通りに進化させるには……

進化・改良は、地上ユニットの場合は自国の都市、航空ユニットの場合は自国の空港、艦船ユニットの場合は自国の港でできます。ただ、この進化で迷うことがあります。目的のユニットに進化させようと思いながら進化を続けていても、進化の分岐などで違う道を選んでしまったときです。よほどの特例以外は、一度進化してしまうと元のユニットに戻ることができないからです。とくに何種類かに進化・改良が可能な場合、どれに進化すればいいのか？ こんなときに思い付きで進化させ、その先にある目的のユニットに進化できなくなり、失敗します。ここでは、これらの失敗をしないためにも、進化・改良についてのポイントを説明します。



## 1 進化・改良には、経験値が必要

これは、当然の説明のように思えるかもしれませんが、経験値が最大の250にならない場合でも、進化・改良が可能なきがあります。進化・改良ができるようになるため、ついやみくもに進化をさせ、進化の選択を誤って目的のユニットに進化できなくなってしまうことがあります。例えば、ドイツ軍の地上兵器で4号Eから4号F2、そしてタイガー1型に進化させたい場合、うっかり4号駆逐戦車やフンメルに改良させてしまうとタイガー1型に進化ができなくなります。これを防ぐためには、進化させたいときは経験値を250まで上げてから進化に望むこと、進化の先を確認するためにも進化のフローチャートを作ることをおすすめします(P32参照)。



## 2 新兵器配備の強制エントリーで、思った進化ができなくなる

ドイツ軍ユニットを例にたてましょう。ある時期になると、擲弾兵が新兵器として配備されます。擲弾兵が生産可能になると歩兵からエリート歩兵、降下擲弾兵への進化ができなくなります。擲弾兵は、装甲擲弾兵、SS装甲兵という進化を歩みざるを得なくなります。これを防ぐには、あらかじめ歩兵を生産して進化の種を作っておく必要があるのです。(P33参照)

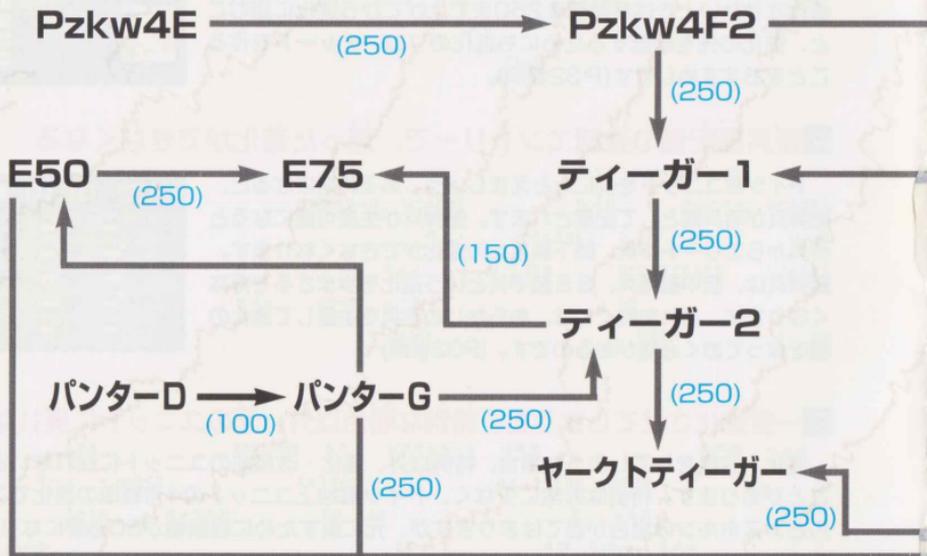


## 3 一度進化させてしまうと、特別な場合以外、元のユニットに戻れない

進化・改良をしてしまった場合、特例以外、進化・改良前のユニットに戻れないということがります。特例は非常に少なく、ドイツ軍地上ユニットの4号戦車の進化でフンメルとナスホルンの場合が当てはまりますが、元に戻すために経験値が50必要になります。このように、進化は慎重に行わないと取り返しがつかなくなるわけです。(P32参照)

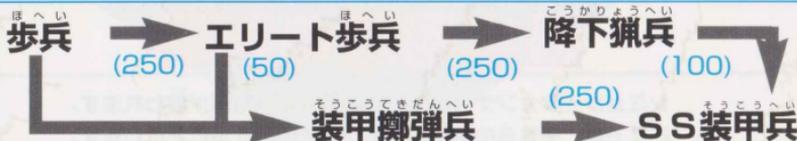
#### 4 進化・改良のエントリーは年月による

進化・改良はシナリオが始まるとエントリーされ、新兵器の配備も行われます。ただ、早い時期にシナリオをどんどん進めてしまうと、進化・改良のエントリーが進まないうちに先のシナリオに到達してしまいます。そのためユニットの進化ができずに、旧式兵器で敵と戦わなくてはなりません。なるべく勝利条件ぎりぎりまでシナリオを大勝利するのも、これを避けるためなのです。



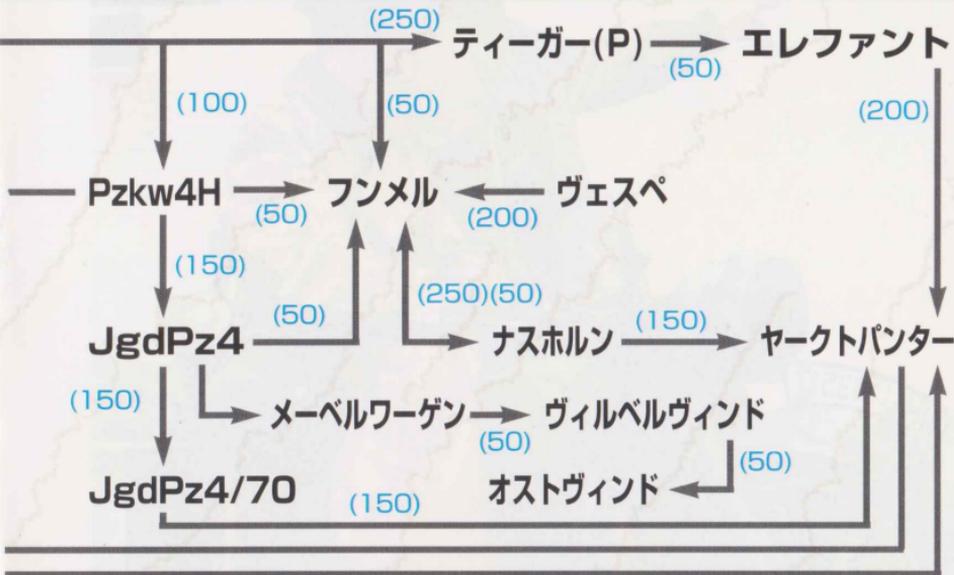
ドイツ軍

歩兵の進化



歩兵をエリート歩兵経由で降下猟兵に進化させると、航空ユニットに変型させ、敵地奥深くに降下猟兵を落とすことができる。この降下猟兵の数を多く持っていれば、海に隔てられた場所へ占領ユニットを送ることなど、占領ユニットを使う作戦に幅ができます。

● (カッコ内) は進化・改良に必要な経験値です。



きほんようご せつごい  
**基本用語の説明**

シミュレーションゲームでは、<sup>とくゆう</sup>特有の<sup>とくしゆごい</sup>特殊用語<sup>つご</sup>が使われます。  
ここでは、それらの<sup>とくしゆごい</sup>特殊用語<sup>せつごい</sup>について説明することにします。



## ■ 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えます。

ワールドアドバンスド大戦略シリーズでは、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ド大戦略シリーズの「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。

ドイツ帝国			
天候	晴	累積度	通常
現在	41年	9月	1日
終了	41年	12月	9日

さんかこく

## 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盟や、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シリーズでは、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六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くものもあります。

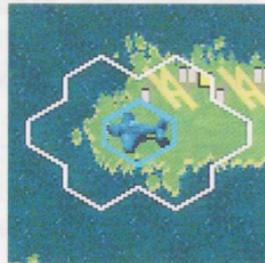
この地形によって部隊ユニットは、それぞれ行動の制限を受けます。（搭載を除く）

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舞台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、部隊に行動を指示します。



## ■ 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。

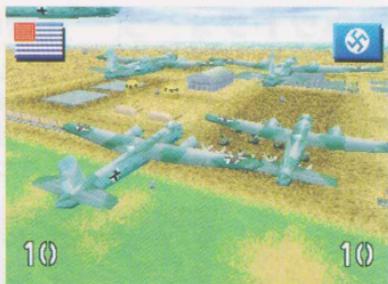


## 部隊とユニット

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。部隊はデータ上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

かんじょうせんとう き  
FC…艦上戦闘機

りくじょうこうげき き  
A……陸上攻撃機

せんとうこうげき き  
FA…戦闘攻撃機

かんじょうこうげき き  
AC…艦上攻撃機

きょくちせんとう き  
FD…局地戦闘機

ゆ そう き  
C……輸送機

せんとう き  
F……戦闘機

ばくげき き  
B……爆撃機

きゅうこうかばくげき き  
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。



ちじょう

## 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、たとえば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。



ちじょう

## 地上ユニットのユニットタイプ

HT…重戦車

RU…自走高射砲

MI…機械化歩兵

MT…中戦車

U…自走榴弾砲

I…歩兵

LT…軽戦車

QR…牽引高射砲

AI…空挺歩兵

TD…駆逐戦車

QT…牽引対戦車砲

G…トーチカ

R…対空戦車

QU…牽引榴弾砲

HQ…司令部

SC…装甲車

ES…補給車

AG…突撃砲

T…輸送車

## ○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。防衛時「装甲」の攻撃値を使用する装甲タイプと、防衛時に「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

BC…巡洋戦艦

CA…重巡洋艦

CL…軽巡洋艦

DD…駆逐艦

Z……潜水艦

CV…空母

TR…輸送船

さくてき

## 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にするると索敵モードが採用され、索敵モードをOFFにするると解除されます。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従って索敵範囲が変化します。



てんこう

## 天候

天候をONにするると、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

累積度	ゆき 1	ゆき 2	あめ 1	あめ 2
累積度変化	+3	+6	+3	+6
地形変化	平地 道路	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○

はれ  
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）

くもり  
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。

あめ ゆき  
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きます。

累積度変化+1。

## 経験値

経験値は戦闘を行うと上昇しますが、爆撃、占領でも経験値が上昇します。  
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、占領でも訓練値が上がります。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す。地形効果に関しての数値はP70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)

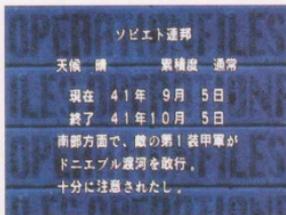
軍事費とは、各国が保有している資金で、ユニットの生産や、武器・燃料の補給などのときに使うお金のことです。この軍事費は、スタンダード、キャンペーンともに、開始時の初期軍事費というものがあり、これによってユニットの生産を行うこととなります。この軍事費は、毎ターンごとに占領した占領都市の数により、シナリオマップで設定された底上げ軍事費として、加算されていきます。

えんぐん

## 援軍

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があるときは、その建築物は中立となります。



## ○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同盟国、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かたや、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

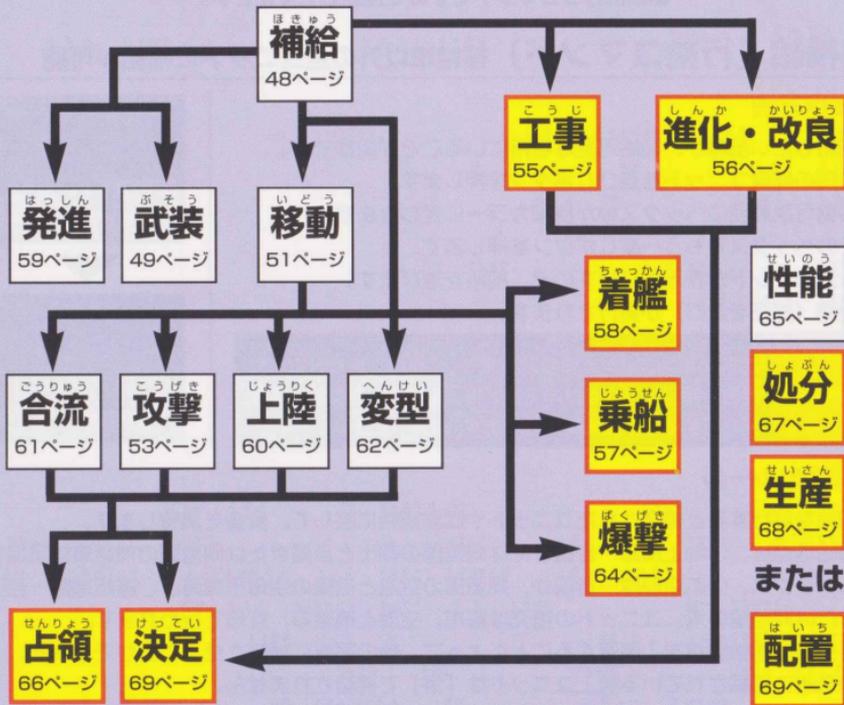
ここからは、各シナリオで実際に部隊ユニットを動かすための、各コマンドの操作方法について説明します。最初にゲームの流れとして、「フェイズ中に行える各コマンド」として説明してありますので、これをよく見ながら各コマンド操作や、ルールを覚えていきましょう。



## ○プレイヤーフェイズ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かわ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…自国か、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」で補給されません。
- 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。

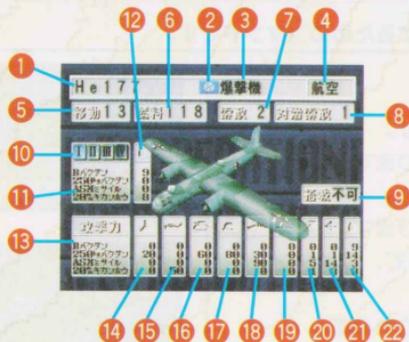
### ○武装のルール

- 1 武装交換を行う航空ユニットは自国の「空港」、自国の空母に搭載されているときでなくてはなりません。
- 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 武装パックの交換をしましょう

武装パックの使い方は、航空機ユニットの使い方もあります。たとえ戦闘機でも、爆装にすれば、対地、対空の両方へ使え、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	V
Bパックダン	9			
250kgパックダン	0			
ASMミサイル	0			
20mmキannon	0			



I	II	III	IV	V
Bパックダン	0			
250kgパックダン	14			
ASMミサイル	0			
20mmキannon	0			

- 兵器名 (ユニット名)
- 国の表記
- ユニットの種別
- ユニットの属性
- 1フェイズでの移動距離
- 最大燃料値
- 索敵範囲
- 特別な索敵範囲
- 車両などが搭載できるかの明記
- 武装バック選択のコマンド
- 各武装パックの装備
- 武装パックを装備した場合の、武器の弾数
- 装備
- 司令部に対する攻撃力
- 対空力
- 対装甲力
- 対非装甲力
- 対艦力
- 対潜水力
- 射程
- 命中率
- 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はしか補給できないので、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す。



- 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。

## 補給についてのアドバイス

補給ユニットは、工事によってユニットを1消費し、部隊ユニットの補給・補充によってもユニット数が消費していきます。せっかく前線に補給ユニットを送っても、都市でユニットの補充がきかないため、工事と補給でユニットが無くなってしまうということもあります。また、シナリオ終了時に1ユニットでも残しておけば、次のシナリオで自動的にフルユニットの10になっているということを知っておくと便利です。

## 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、原則として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（反撃専用武器）

反撃専用武器は、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。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、攻撃を受けた防衛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（防衛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。
- 4 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。
- 5 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。
- 6 進化・改良は、自軍の補給可能な地形でのみ行えます。
- 7 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。
- 8 「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。
- 9 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）コマンドのことで。

### 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 乗船させたい部隊ユニットを、港にいる自国の輸送船上に「移動」コマンドで移動させます。
- 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。
- 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かわらずなく、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 着艦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에만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。
- 6 着艦すると未行動の空母でも行動済になります。



## 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、「発進(専務)」を選びます。
- 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 搭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、防御力ともに高くありません。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6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、まだ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） 艦艇及びトーチカ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）も同じ場合に限ります。
- 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。

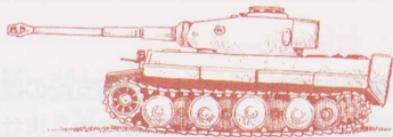
変型ユニット	変型の条件
Qユニット「索引砲」▶Tユニット「輸送トラック」	存在するすべてのヘックス
Tユニット「輸送トラック」▶Qユニット「索引砲」	移動可能なすべてのヘックス
Mユニット「機械化歩兵」▶Tユニット「輸送トラック」	移動可能なすべてのヘックス
Tユニット「輸送トラック」▶Mユニット「機械化歩兵」	移動可能なすべてのヘックス
Aユニット「空挺歩兵」▶Cユニット「輸送機」	崩壊していない空港
Cユニット「輸送機」▶Aユニット「空挺歩兵」	移動可能なヘックス内の「海」「崩壊橋（海）」「浅瀬」を除くヘックス

## 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→P70)
- 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

- 爆撃可能な部隊ユニットを選びCボタンを押します。
- 移動可能範囲のヘックスが、自国カラーに変わります。
- 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。
- 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。
- 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

- 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。
- 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）
- 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、その時点では爆撃は不可能となります。
- 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、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「占領」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になり、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、占領が可能となります。

### 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。

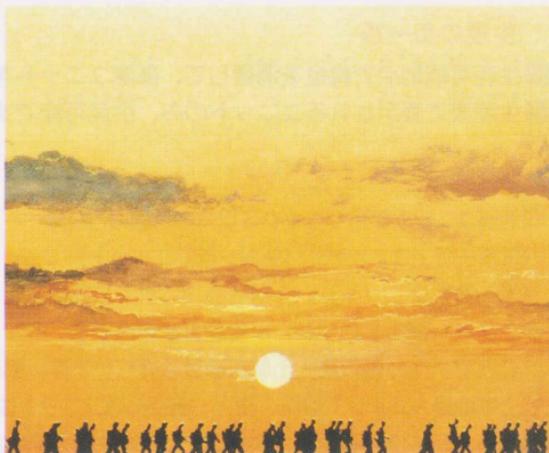
### Caution

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

ぜんかい  
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」(P24)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

ぶたい どうどう けつてい ぼふい つか  
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

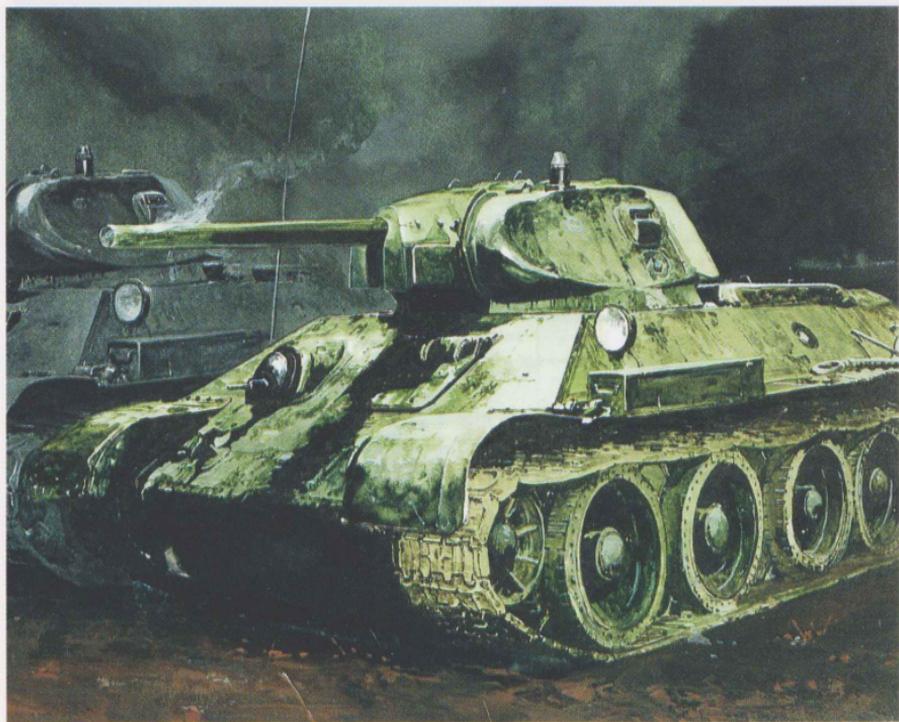
じぶん フェイズ しゅうりょう つか  
自分のフェイズを終了するときに使います。  
せんせん せんせん せんせん  
作戦画面でスタートボタンを押し、「終了」を選びCボタンを押します。



	ジャンクル	浅瀬 あなせ	川 がわ	砂浜 すなはま	海 うみ	中立地帯 ちゅうりつちたい	崩壊都市 ほうかいとし	崩壊空港 ほうかいくうこう	崩壊港 ほうかいみなと	崩壊橋(川) ほうかいはし(がわ)	崩壊橋(海) ほうかいはし(うみ)	泥沼 どろぞう	雪原 せつげん	凍結橋(川) とうけつはし(がわ)	凍結川 とうけつがわ	凍結崩壊橋(川) とうけつほうかいはし(がわ)	
占領 せんりょう																	
生産 せいさん	×	×	×	×	×	×				×	×				×	×	
上陸 じょうりく				○													
地形効果(%) ちけいこうか	50	5	0	0	0	—	30	15	20	0	0	0	5	0	0	0	
移動コスト いどうコスト	航空 こうくう	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	装軌基 そうぎき	3	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	2	2	1	2	2
	装軌弱 そうぎじやく	3	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	—	2	1	2	2
	装軌浮 そうぎうき	3	4	3	1	—	—	2	2	2	3	—	2	2	1	2	2
	半軌 はんぎ	4	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	2	2	1	2	2
	半軌弱 はんぎじやく	4	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	3	2	1	2	2
	装輪路 そうりんろ	6	—	—	3	—	—	2	2	2	—	—	4	3	1	3	3
	補給 ほきつ	3	—	—	1	—	—	2	2	2	5	5	2	2	1	2	2
	歩兵基 ほへいき	2	—	2	1	—	—	2	2	2	2	—	2	2	1	2	2
	歩兵雪 ほへいゆき	2	—	2	1	—	—	2	2	2	2	—	2	1	1	1	1
	歩兵車 ほへいしや	3	—	—	1	—	—	2	2	2	—	—	2	2	1	2	2
	固定 こてい	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	艦艇 かんてい	—	—	—	—	1	—	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—
輸送艦 ゆそうかん	—	—	—	2	1	—	—	—	2	—	2	—	—	—	—	—	

# 仮想シナリオ & 白地図

ここでは、**仮想シナリオの侵攻ルートマップ**、**各国領土マップ**とその領土にある**各司令部**、**都市**、**空港**、**港**を**白地図**で紹介します。尚、破壊された都市、空港などは通常の都市、空港、港として表記しています。司令部は★、都市は●、空港は✈、港は⚓で表記しました。



## 仮想シナリオ、侵攻ルート選択図について

P74の侵攻ルート選択図では、各国の領土と、シナリオとして登場する白地図ナンバーを領地上に記してあります。

仮想シナリオが始まると、最初はパラセラ共和国領土(白地図1)から始まります。このシナリオをクリアすると、侵攻ルートの選択となります。この侵攻ルートの選択によって、選択した敵国領土に侵攻することになりますが、シナリオをクリアした年月と侵攻ルート選択図によって、白地図上の敵の初期配置が異なってきます。どのルートから敵領土を取り、領土を広げていけばいいか、何度かプレイして、敵の初期配置や勢力を見比べて戦えば、何通りかの遊び方ができます。

また、各領土の白地図には、重要拠点となる都市名と、その白地図での大勝利の条件、司令部数、都市数、空港数、港数を表記してありますので、戦いの目安にして、楽しく遊んでください。

## 仮想シナリオ、シナリオクリア時の注意

史実シナリオをプレイする場合、司令部をすべて破壊するとシナリオクリアとなります。シナリオをクリアすると自動的に次のシナリオに移行されてしまいますが、仮想シナリオの場合、シナリオをクリアすると侵攻ルート選択図に移り、シナリオ分岐があるときは、侵攻ルートの選択をすることになります。

一度侵攻ルート選択画面に移ってしまうと、侵攻ルートは強制的に決定しなくてはなりません。侵攻ルートを誤ったり、ユニットの進化・改良を怠っていた場合など、セーブした時点で戻ってプレイをしないおさなくてはなりません。こういった事態を回避するためにも、シナリオクリアの直前に、必ずセーブをするように心がけましょう。



仮想シナリオ  
 侵略ルート選択図

仮想シナリオがスタートすると、この侵略ルート選択図でシナリオ分岐のあるときは、どの領土に侵略するかを選択しなくてはなりません。



はくちす  
白地図4

ていこくりょうど  
ハポナ帝国領土

はくちす  
白地図5

きょうわこくりょうど  
ロットジア共和国領土

はくちす  
白地図7

きょうわこくりょうど  
アユメイラ共和国領土

はくちす  
白地図8

ていこくりょうど  
グレジャー帝国領土



かそう はんかくちす  
 仮想シナリオ白地図1

きょうわこくりょうど  
 パラセラ共和国領土

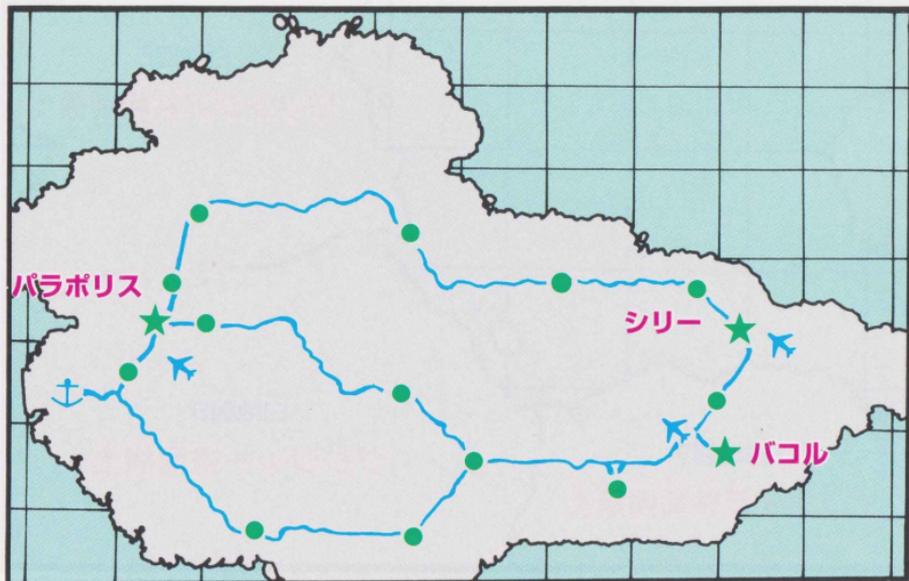
たいしょうじょうけん いなひ ぜんしれいぶ はかい  
 大勝条件 / 20ターン以内に全司令部の破壊

ぜんしれいぶさう  
 全司令部数3

ぜんとしすう  
 全都市数16

ぜんくうこうさう  
 全空港数3

ぜんみなとさう  
 全港数1



仮想シナリオ白地図2

ハポナ帝国領土

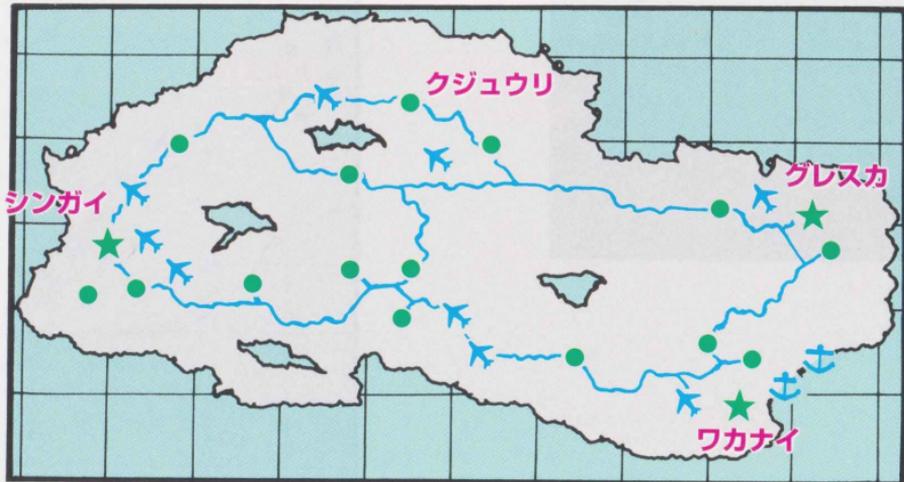
大勝条件 / 30ターン以内に全司令部の破壊

全司令部数3

全都市数18

全空港数9

全港数2



※司令部の下には都市が存在するので、全都市数の数に司令部（都市）も含まれます。

かそう ほくちす  
 仮想シナリオ白地図3

おうこくりょうど  
**ブラーデン王国領土**

たいしょうじょうけん いない ぜんしれいぶ ほかい  
 大勝条件 / 40ターン以内に全司令部の破壊

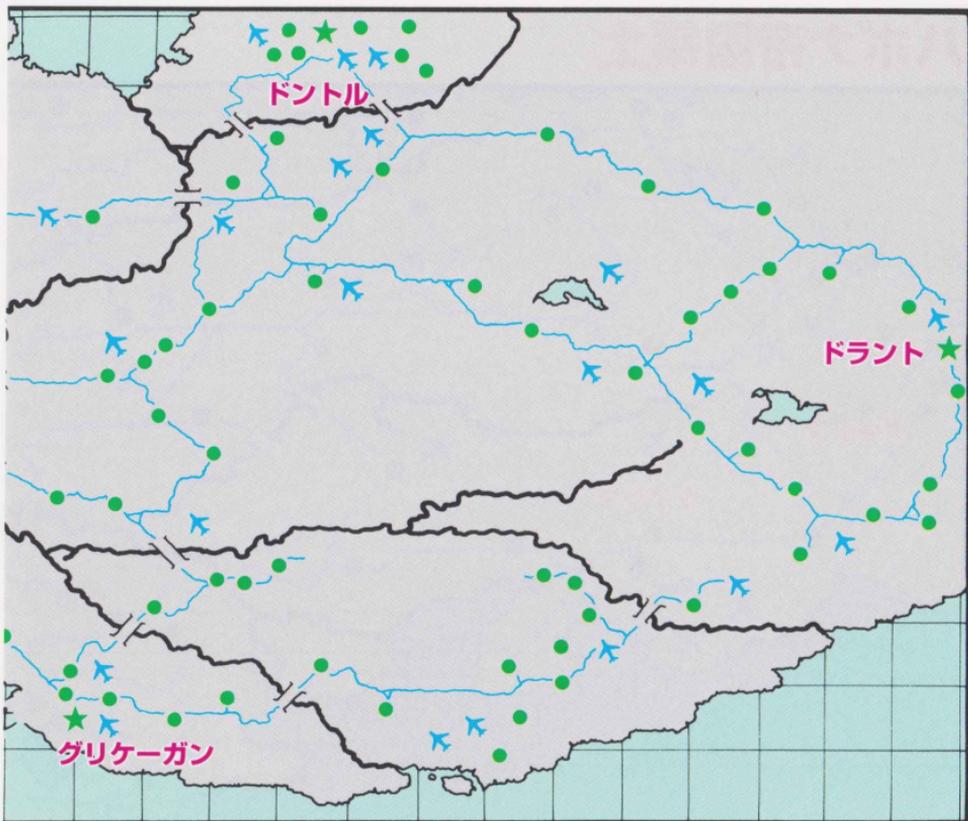
ぜんしれいぶさう  
 全司令部数4

ぜんとしすう  
 全都市数81

ぜんくうこうさう  
 全空港数28

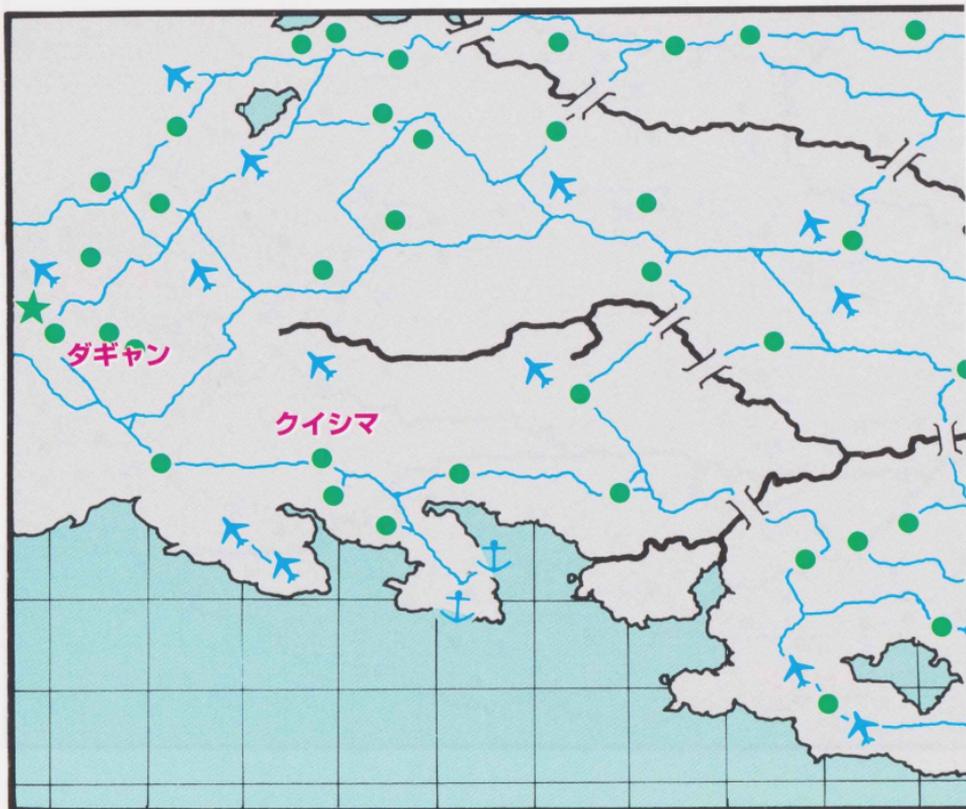
ぜんみなとさう  
 全港数1





かそう はくちま  
仮想シナリオ白地図4

ていこくりょうど  
ハポナ帝国領土



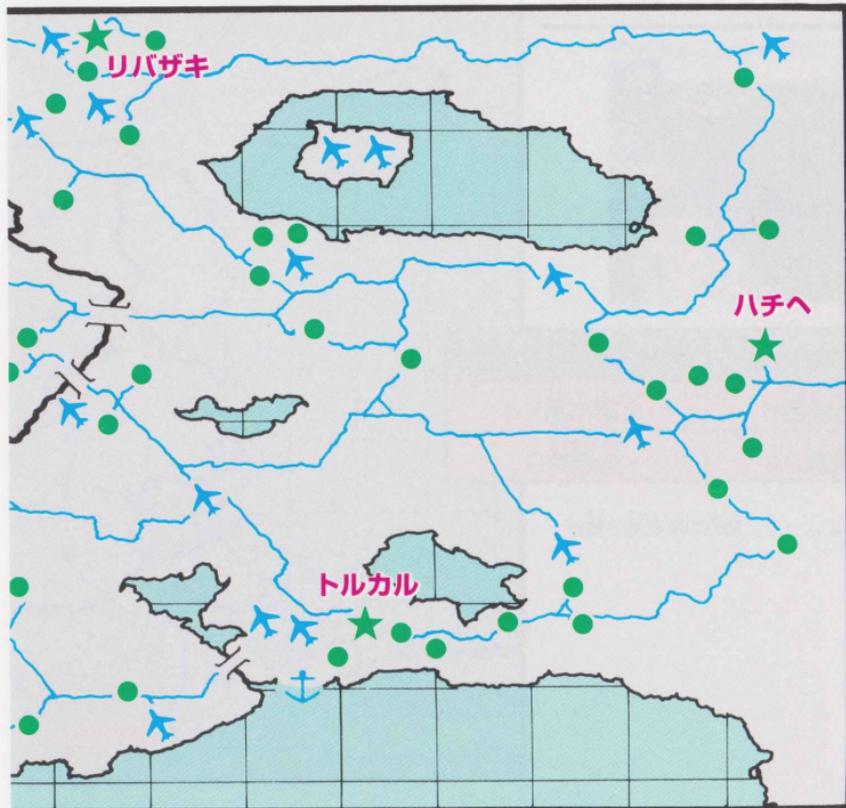
たいしょうじょうけん 40ターンの以内に全司令部の破壊  
 大勝条件

ぜんしれいぶさう  
全司令部数4

ぜんとしやう  
全都市数72

ぜんくうこうさう  
全空港数28

ぜんみなとさう  
全港数3



かそう はくちす  
 仮想シナリオ白地図5

きょうわこくりょうど  
**ロッドピア共和国領土**



たいしょうじょうけん いない ぜんしれいぶ はかい  
 大勝条件 / 40ターン以内に全司令部の破壊

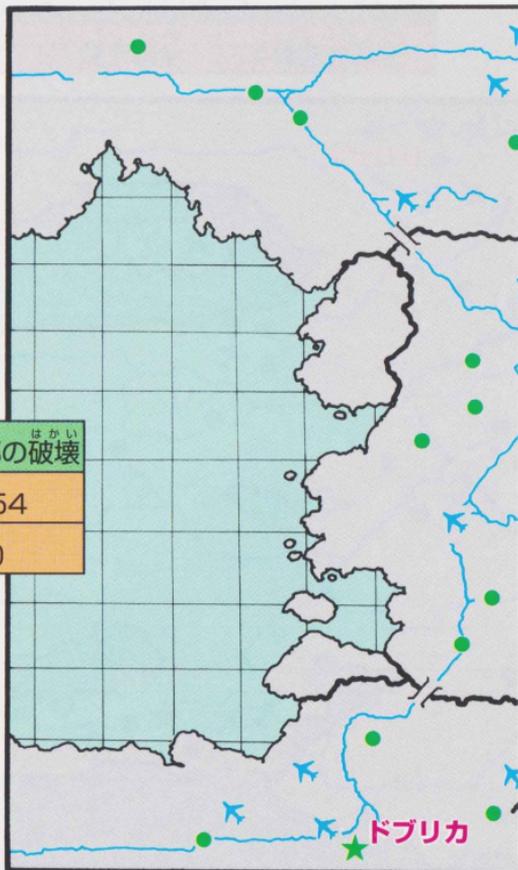
ぜんしれいぶすう  
 全司令部数4

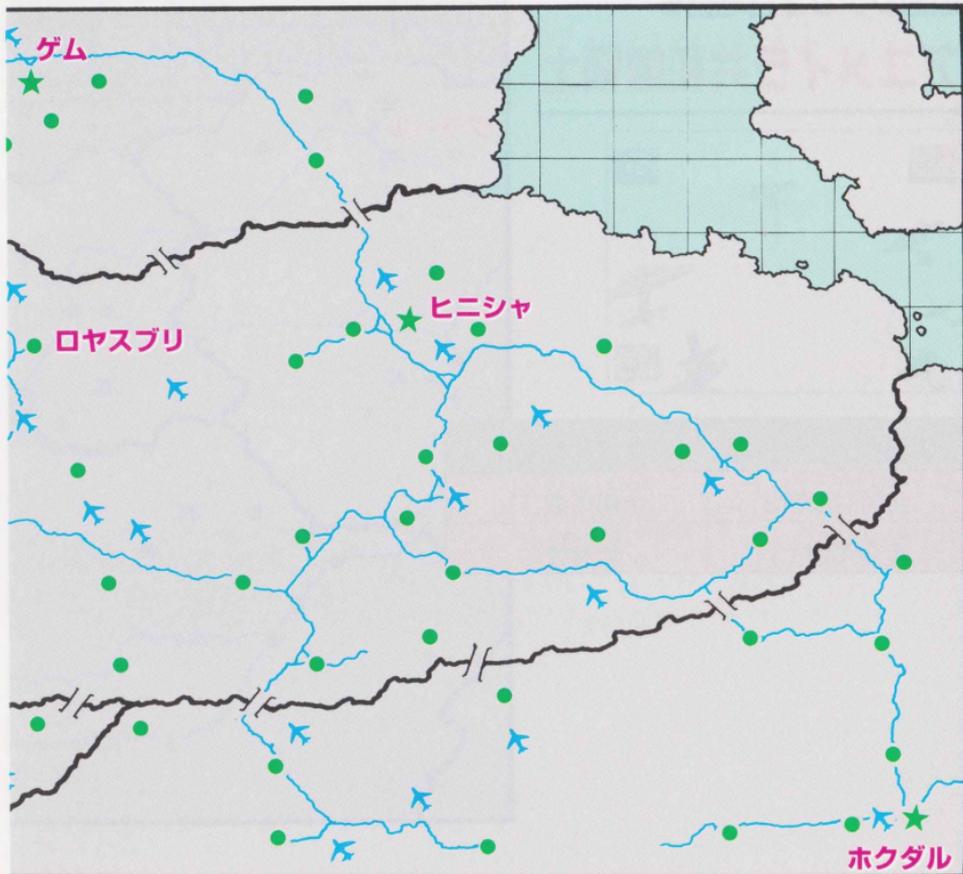
ぜんとしすう  
 全都市数54

ぜんくうこうすう  
 全空港数24

ぜんみなとすう  
 全港数0

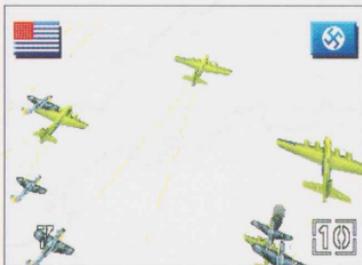
※侵攻ルートによって、都市の所在地や数が  
 変化します。





かそう はくちす  
 仮想シナリオ白地図6

アユメイラ共和国領土



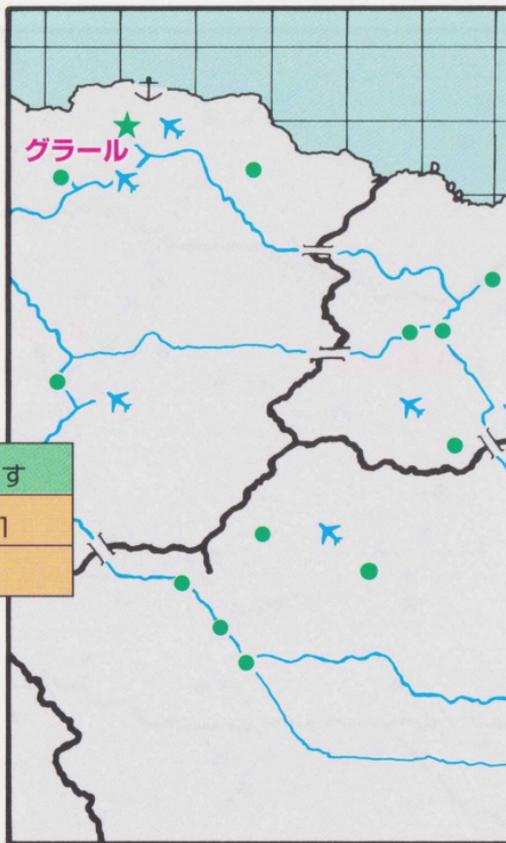
たいししょうげん こと  
 大勝条件／シナリオによって異なります

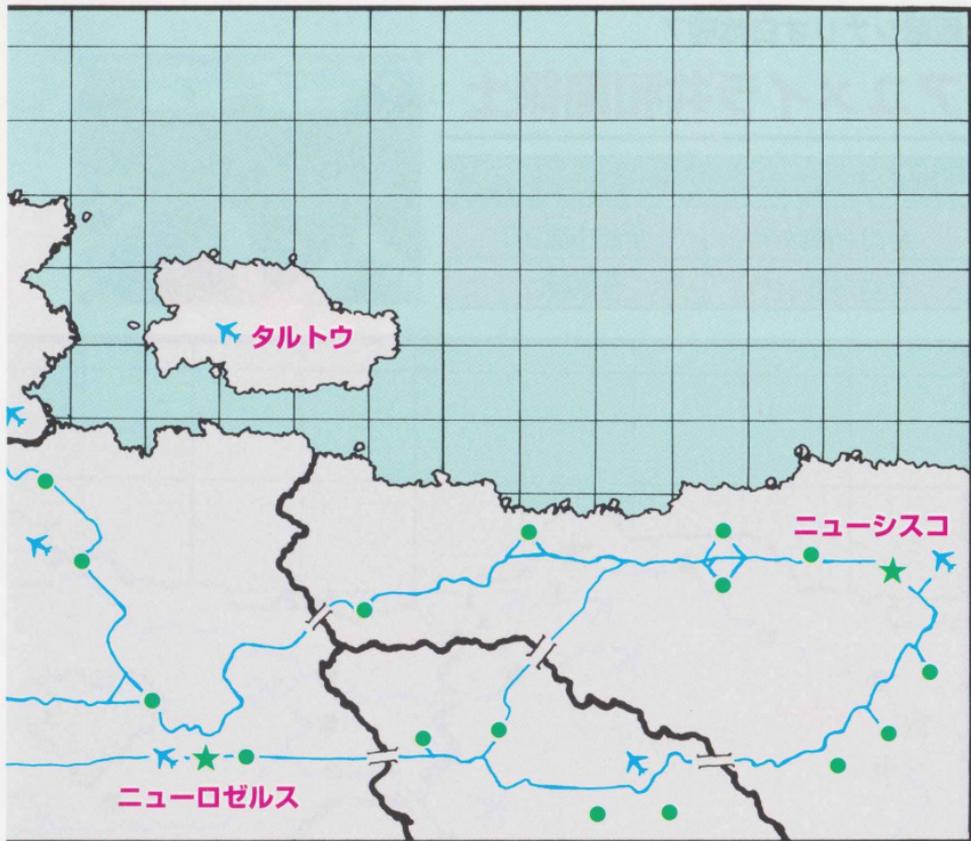
ぜんしれいぶすう  
 全司令部数3

ぜんとしすう  
 全都市数31

ぜんくうこうすう  
 全空港数11

ぜんみなとすう  
 全港数1





かそう はくちま  
 仮想シナリオ白地図7

きょうわこくりょうど  
**アユメイラ共和国領土**

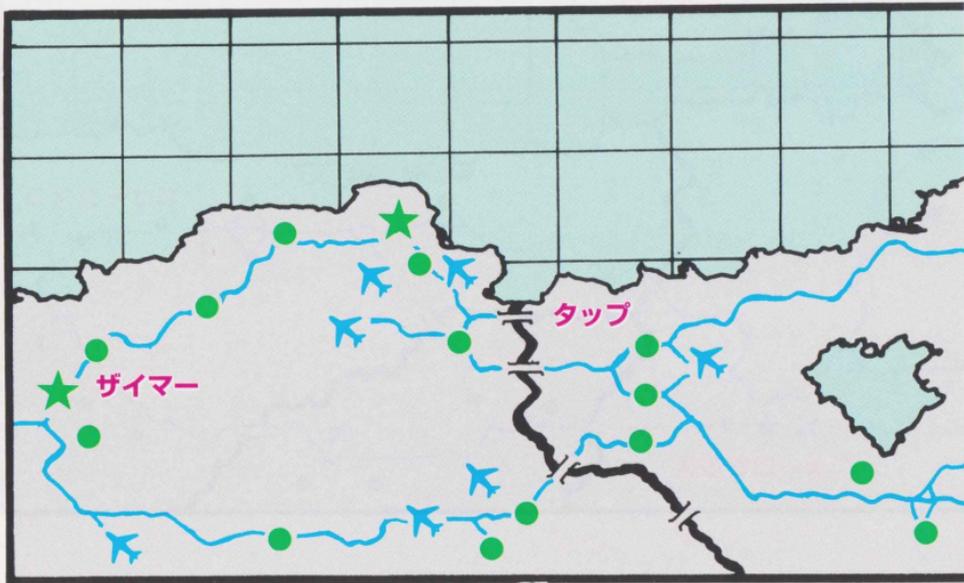
たいしょうじょうけん いない ぜんしれいぶ はかい  
 大勝条件 / 40ターン以内に全司令部の破壊

ぜんしれいぶすう  
 全司令部数4

ぜんとしすう  
 全都市数23

ぜんくうこうすう  
 全空港数12

ぜんみなとすう  
 全港数0





かそろう ほくちす  
 仮想シナリオ白地図8

ていこくりょうど  
**グレジャー帝国領土**

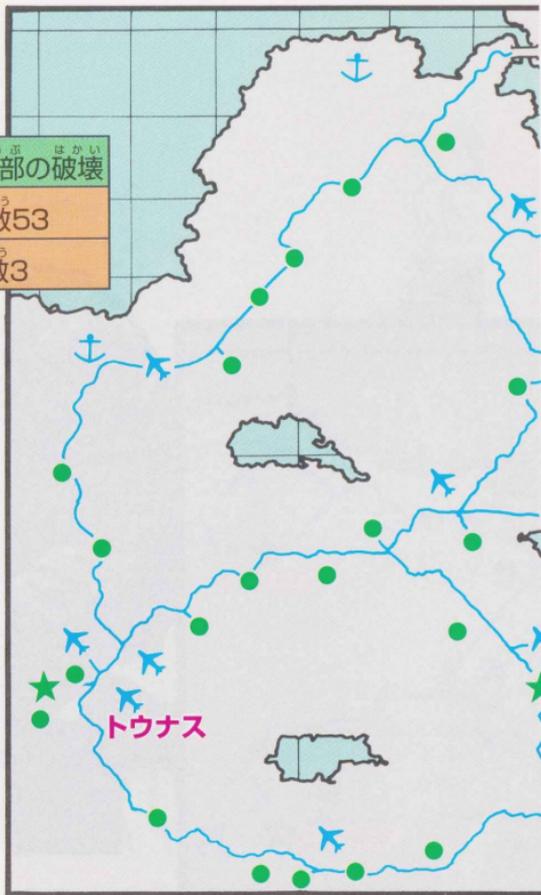
たいしょうじょうけん いない ぜんしれいぶ はかい  
 大勝条件 / 40ターン以内に全司令部の破壊

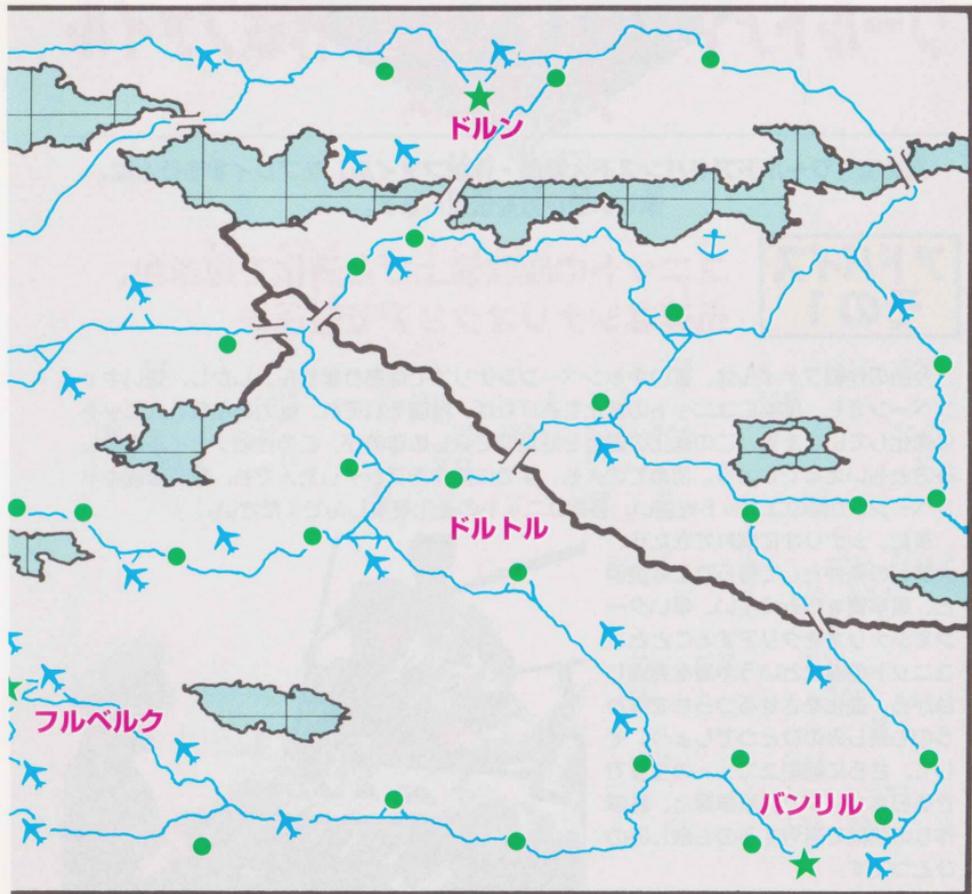
ぜんしれいぶさう  
 全司令部数4

ぜんとしすう  
 全都市数53

ぜんくうこうさう  
 全空港数29

ぜんみなとさう  
 全港数3





# ワールドアドバンス大戦略・作戦ファイル アドバイス

初めて「ワールドアドバンス大戦略・作戦ファイル」をプレイするひとに、  
楽しい遊び方を伝授します。

## アドバイス その1

### ユニットの経験値上げと進化で遊ぶか、 迅速なシナリオクリアで遊ぶか

今回の作戦ファイルは、長いキャンペーンシナリオではありません。しかし、短いキャンペーンでも、確実にユニットの進化を遂げれば、各国それぞれ、魅力あふれるユニットに進化していきます。この進化の過程を短期間で楽しめるのが、この作戦ファイルの楽しみ方ともいえるでしょう。初めての人も、すでに前作をプレイした人でも、是非仮想キャンペーン5カ国のユニットを使い、各国ユニットの進化を楽しんでください。

また、シナリオに慣れてきたら、大勝利の条件として得られる経験値と、軍事費を巧みに使い、早いターンでシナリオをクリアすること、ユニットの進化という矛盾を克服しながら、進化をさせるつらさを味わうのも楽しみのひとつでしょう。そして、さらに艦船ユニットの生産できる日本タイプで、軍事費と、艦隊作りの狭間で苦労するのも楽しみのひとつです。



## アドバイス その2

せんとう きほん かんせつこうげき てき  
**戦闘の基本は、間接攻撃で敵をたたき、**  
 てき すう へ ちよくせつこうげき  
**敵のユニット数を減らして直接攻撃を**

シミュレーションゲーム初心者にとっては、敵とどう戦えばいいのかわからないひともいるでしょう。そこでアドバイス。

まず、基本中の基本として、戦う相手よりも強いユニットで敵を攻撃することを考えましょう。性能表を開き、攻撃するユニットと攻撃目標とするユニットそれぞれの性能を比較すれば一目瞭然です。これで、まず敵の弱いユニットをつぶし、ユニット数が少なくなったら、数でつぶす。この戦い方を頭に入れておきましょう。

ただし、天敵といわれるユニットがいることに注意。たとえば、航空機にとっての天敵は対空兵器、地上兵器の天敵は攻撃機などが良い例です。

そしてさらに、間接攻撃で敵のユニット数を減らし、とどめを直接攻撃で行う。この基本も重要なポイントです。これは、いかに相手のユニット数、部隊数を減らし、こちらのユニット数、部隊数を減らさず戦うかということです。

ただしこの戦い方は、相手のユニット数、部隊数を減らすことを目的に戦うため、長期戦が多くなります。どうしても早いターンで、敵司令部を破壊したいときなどは、力で攻める電撃戦のような方法になりますが、この場合、失敗したときの損害は、取り返しのつかないものになることが多いので、電撃戦は慎重に行う必要があります。

## アドバイス その3

ぶたい そうこうしゃりょう  
**2 部隊の装甲車両よりも**  
 ぶたい こうかりょうへい  
**1 部隊の降下猟兵**

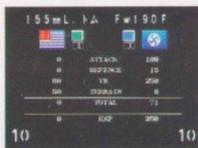
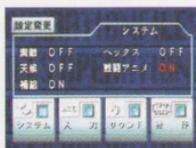
ドイツ軍生産タイプ降下猟兵は空港で変形し、航空機となって敵地の奥深くまで進入して、都市、空港、港などを占領できます。また、海などの地形で隔てられた島にも降りることができます(ただし島に空港がないと、戻れません)。このユニットは、歩兵からエリート歩兵を経て進化するユニットです。この便利な占領ユニットが2部隊もいれば戦いに幅ができ、移動スピードの遅いユニットを数多く抱えるよりも、非常に作戦が有利に展開できます。

# アドバイス その4

## せんとう 戦闘アニメのONの場合の データの見かた

戦闘アニメをONまたはFSTにすると敵と戦闘状態になった場合、戦闘アニメに移ります。そのとき、アニメの最初と最後に防御側(左)と攻撃側(右)それぞれの国旗と、ユニット名、データが表示されます。また、ユニット数の表示に四角い囲みが表示される場合があります。四角い囲みが表示された部隊は、先制攻撃を仕掛けることができます。

データの見かたは、下記を参考にしましょう。



戦闘アニメをONかFSTにします。戦闘が始まると、まず防御側(左)攻撃側(右)のユニットデータ画面が現れ、戦闘アニメが始まります。アニメが終了すると戦闘終了後それぞれのユニットデータが表示されます。

だいたいばんごう  
大隊番号

(同じ国が2カ力あるシナリオの場合)

くにのいろ 兵器名

こっき 国旗

こうげりょく 攻撃力

ぼうぎょりょく 防御力

くんれんち 訓練値

ていけいこうりょく 地形効果

こうげせいこうりつ 攻撃成功率

けいけんち 経験値

すうじう ユニット数

データの見かた  
戦闘アニメ

155mm L. T.M.		Fw190F	
0	ATTACK	100	
0	DEFENCE	15	
+4	TR	101	+50%
50	TERRAIN	0	
0	TOTAL	59	
+0	EXP	250	100%
?			10

# アドバイス その5

## 策敵モードONの場合の データの見た

設定変更コマンドで策敵をONにすると、プレイヤー以外のターンは、HQ画面に切り替わり、プレイヤーのターンが回ってくるまで、ユニットの移動など、作戦画面でのほかの国の行動が省かれ、ターンのスピードが速くなります。しかも、HQ画面上で各国部隊ユニットの戦闘状況なども記されるため、非常に便利です。この場合、戦闘アニメをONにすると、プレイヤーの部隊ユニット、または同盟国が攻撃されたときのみ、戦闘アニメに切り替わります。

尚、HQ画面の見かたは下記の通りです。



データの見た

HQ画面

国の色とその国の  
ターン終了までのゲージ

戦闘の起こった場所 国旗

国名および  
同盟国名

ターン開始日

軍事費

兵器名

国の色

ユニット数



- 1 攻撃力 2 防御力 3 訓練値 4 地形効果 5 攻撃成功率 6 経験値

## アドバイス その6

### 「ワールドアドバンス大戦略・鋼鉄の戦風」とのデータの互換性はありません

セガサターン「ワールドアドバンス大戦略・鋼鉄の戦風」のデータをバックアップRAMに入れている場合、そのデータを作戦ファイルで読み込むことはできません。また、作戦ファイルのデータを鋼鉄の戦風で読み込むこともできません。もし、バックアップRAMが、鋼鉄の戦風のデータでいっぱいになっている場合は、マルチプレイヤー画面で、本体RAMまたはカートリッジRAMのデータを消し、データを保存するために必要な空き容量を作ってください。



新しん作さくゲームソフトの案内あんないや楽しい情報たのを、ジャンジャンおじょうほう知らせしします。

電話でんわで

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 音声ガイド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。

\*プ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

禁無断転載

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)

- ★ゲームの性質上、攻略法やゲームデータの内容についての質問については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。

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

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



ORIGINAL GAME © SystemSoft 1988  
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1996

GS-9082 672-2962

株式  
会社

セガ・エンタープライゼス