



ADVANCED
大戦略
2001

アドバンスド大戦略2001™



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。



注意

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。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おやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- 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。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

- ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、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。
- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。
- 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。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等を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等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにそのソフトを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※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。

このたびはドリームキャスト専用ソフト

『アドバンスド大戦略2001』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

前作との違い	4
キャンペーン、シナリオモード共通の変更点	4
キャンペーンモードの変更点	4
その他の追加機能	5
ゲームのシステム	6
システムの特徴	6
ゲームを進めるうえでの特徴	9
基本操作方法	14
ゲームの始め方	15
セーブとロード	16
各モードの操作	18
キャンペーンモード	18
シナリオモード	20
アベンディックスコマンドについて	23
前作のファイルのコンパートについて	24
インターネットモード	25
メール対戦	28
勝利条件	29
シナリオ中のオプション画面	30
オプション画面の7つのメニュー	30
設定変更メニュー	30
戦略メニュー	34
システムメニュー	35
表類メニュー	36
全自動メニュー	39
ルールメニュー	39
サウンドメニュー	39
3つのルール	40
索敵	40

天候	41
昼夜	46
ゲームの進め方	50
各コマンド操作	52
生産と配置	54
進化	56
改良	57
性能	58
処分	60
占領	61
武装	62
補給	64
旋回	68
移動	69
攻撃	72
爆撃	76
放棄	77
合流	78
工事	79
召還	84
収納	85
供与	86
潜航・浮上	87
搭載・着艦	88
降車	90
発達	91
基本用語と画面のみかた	92
コマンド操作一覧・早見表	114
別冊 シナリオエディターの使い方	2
兵器カタログ・大日本帝国の兵器	16

前作との違い

前作『アドバンス大戦略～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～』と本作『アドバンス大戦略2001』は、若干のルール変更と機能追加があります。ここでは、変更点を簡単に説明しますので、詳しくは、各ページをご覧ください。

キャンペーン／シナリオモード共通の変更点

- 地形の種類が増えました。
- 画面上に縮小マップを表示しました。
- コンピュータの思考ルーチンに性格を持たせました。
- 航空ユニットの補給・補充は空港に収納しておこなうことになりました。
- 航空ユニットの夜間の着艦、着陸は、経験値によって、機数を失うことがあります。
- 参謀コマンドに作戦・助言・雑談・情勢コマンドが追加されました(情勢コマンドはキャンペーンモードでのみ使えます)。

キャンペーンモードの変更点

- 最大部隊数が326部隊に増えました。
- 参謀コマンドで情勢コマンドが使えます。
- 手番開始時に未確認兵器の情報が報告されることがあります。
- 同盟国、同盟軍への武器の供与ができるようになりました。
- 前作でセーブしたシナリオ開始ファイルを、本作用にコンバートする事ができます。
- 前作でセーブしたシナリオ開始ファイルの部隊を引き継いで、本作のキャンペーンを最初から始められます。
- 難易度調整を、キャンペーンの各シナリオ開始時に行うことができます。

その他の追加機能

- 新たに、シナリオエディター機能が加わりました。
- 電子メールによる通信対戦が加わりました（各プレイヤーが本ソフトを所持している必要があります）。



ゲームのシステム

ここではゲームルールやシステムの大きな特徴について説明します。
また、前作との大きな変更点を色分けしています。
これらの特徴や各コマンドの使い方については、各項目で詳しく説明します。
よくご覧になってからゲームをプレイしてください。

システムの特徴

2つのモード

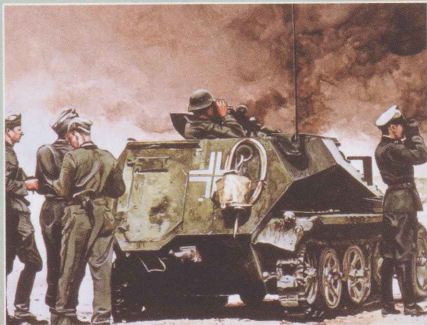
ゲームプレイは

キャンペーンモードとシナリオモード

このゲームには1つ1つのシナリオをクリアしてエンディングにたどり着くキャンペーンモードと、単体シナリオがプレイできるシナリオモードの2つの遊び方があります。

目的

ユニットを使って敵ユニットを全滅させるか、
首都を占領します



ゲームの目的はユニットを生産・配置し、それらのユニットを使って敵ユニットを全滅させるか、敵の首都を占領することにあります。

敵ユニットが全滅するか、首都を占領するとシナリオ終了となります。またキャンペーンモードの場合は目的をクリアすると次のシナリオに移ることになります。

なお、勝利条件やキャンペーンモードでのシナリオの移行についての詳しい説明は、各項目で説明します。

メイン画面でユニットを生産・配置して、 ユニットを活用しましょう

生産・配置

シナリオを開始すると、プレイヤーがユニットを動かす番（フェイズ）と、敵がユニットを動かす番を交互に繰り返します。敵味方の順番一回りが1ターンとなります。ターンの始めに新兵器が開発されたり、キャンペーンモードではユニットが配備されることがあります

より有利にゲームをすすめるためにこれらの新兵器の開発をし、ユニットを生産・配置します。

フェイズの中で、生産・配置したユニットを移動させたりしながら戦って、敵首都を占領するわけです。しかしユニットへの命令は移動、攻撃、占領だけではありません。画面でさまざまなコマンドを使って、ユニットへの命令を行うことになります。

各コマンドの説明はP.52以降をご覧ください。

昼夜・天候ルールが ゲームに大きな影響を与えます

2つのルール

ユニットには大きく分けると地上兵器、航空兵器、艦艇兵器の3つがあります。これらの兵器は「天候」、「昼夜」の影響を受けます。

1ターンが終了すると2時間が経過し、時間の経過とともに天候が刻々と変化します。さらに時間の変化によって朝・昼・夕方・深夜と昼夜の変化が起こります。これら天候と昼夜のルールによって地上兵器、航空兵器、艦艇兵器はそれぞれ影響を受け、視界が悪くなったり、航空ユニットの発進や着陸、さらに敵地上ユニットや地形への爆撃ができなくなったりします。



耐久力

地形には耐久力があることを 知っておきましょう



マップ上に描かれている地形は全部で90種類あります。地形には耐久力というものがあり、占領コマンドや爆撃コマンドで下げたり、工事コマンドで増やすことができます。

WARNING

地形に収納された航空機や艦艇ユニットは、耐久力が低いとマップ上にでられないことがあります。

高度

高度の採用によって、航空機同士、航空機と 地上兵器の戦い方がリアルに再現されています



海を高度0として、地形によって高度が上がります。空も航空機の上昇限度に基づき、高度を設定しています。この高度の採用によって、高度の高い兵器は、高度の低い兵器よりも戦いが有利となり、高々度航空機を低高度航空機が包囲しても、逃げられてしまいます。このように、高度の採用によって、戦い方がよりリアルに再現されています。

部隊数

最大部隊数(ユニット)は 326部隊



前作では、キャンペーンモードで持ち越しができる最大部隊(ユニット)数が256部隊でした。しかし、これだけ多くの部隊数を持ち越せていても、部隊数が少ないという意見が多く、本作では最大部隊数が256部隊から326部隊に増えました。

ユニットは 進化・改良ができます

進化・改良

ターンの初めに、新兵器がエントリーされることがあります。軍事費を使ってこの新兵器の開発をおこなうと、その兵器が生産ラインに乗り、生産、改良を行うことができます。これらの生産・改良兵器は各国あわせると、キャンペーンモードのシナリオすべてを通じて、2,000以上が登場します。



ゲームを進める上での特徴

ユニットは特定の地形に入り、 収納や補給・補給ができます

補給・補充

地上ユニットは自国の首都、都市、補給地、艦艇ユニットは港で燃料や弾薬が補給できます。航空ユニットは空港で収納しないと補給できません。

各ユニットは補給できる地形に収納すると、機数（耐久力）を補充することができます。収納中にその地形が敵に占領された場合、収納していたユニットは捕獲されることがあるので注意してください（歩兵タイプは捕獲されず消滅します）。



WARNING

前作と異なり、航空ユニットは空港に収納しないと補給できないようになりました。マップ上で補給することはできませんので注意しましょう。



空港、補給地の設置



建設工兵を特定の地形へ移動させ、工事コマンドを使って飛行場や補給地の設置ができることが可能です（ただし軍事費がかかります）。

これによって飛行場、補給地不足の解消が可能になります。

建設工兵によって

空港、補給地の建設ができます

夜間の発着陸



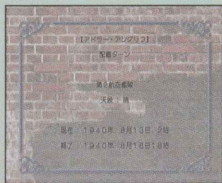
航空機が、夜間に空港、空母などに発着陸を行うときは、昼夜とは違い、危険をとまいません。

そのため、経験値の低いユニットが夜間着陸を行うと、機数が減るという被害を被る場合がありますので注意しましょう。

昼夜ルールにともなう

航空機の夜間の発着陸

配置ターン



キャンペーンモードのみ

配置ターンがあります

キャンペーンモードでは、プレイヤー側のみ、最初にユニットの生産・配置ができる行動ターンがあります。

この配置ターンはユニットを生産・配置して収納状態にします。生産・配置したユニットに次のターンから行動指示を行います。

ゲームをアドバイスしてくれる 参謀コマンドがあります

参謀コマンド

「参謀」コマンドが強化されました。参謀コマンドには「作戦」「助言」「雑談」「情勢」の各コマンドがあります。

「**作戦**」… 参謀に作戦行動案を立案させるもので、コンピュータの思考に基づいた、ユニットの動かしかたをアドバイスをしてくれます。

もちろんこのアドバイス通りにユニットを動かさずにすばらしい戦い方を考え出すのもゲームの醍醐味ですが、参謀の意見に耳を傾けて、より有利に戦いを展開するのもいいでしょう。

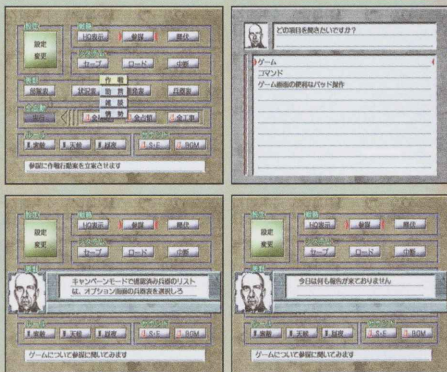
「**助言**」… 参謀にルールや操作上の問題を助言させるコマンドで、ゲーム操作などがわからないときのヘルプ機能です。

「**雑談**」… 参謀に漠然と話しかけ、貴重な意見を聞きます。

これは、ゲームのルールや、簡単な必勝法などを教えてくれます。

プレイヤーフェイズの最初に表示される参謀のメッセージは、この「雑談」コマンドの内容と同じようなものです。

「**情勢**」… キャンペーンのみの特有のコマンドで、参謀に本日の世界情勢を確認させるもので、歴史上の出来事などの報告を聞くことができます。



供与



ユニットを 同盟国、同盟軍に供与できます

ユニットを同盟国や同盟軍の占領地形に収納させて(地上ユニットは首都・都市・補給地、航空ユニットは空港、艦艇ユニットは港)供与コマンドを使うと、プレイヤーのユニットを供与した国のユニットにすることができます。これによって、貧弱なユニットしか持たない同盟軍、同盟国のユニットを強化させることができます。ただし、同盟国、同盟軍が最大部隊数の場合は供与することができません。

性格

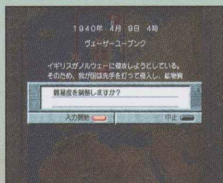


コンピュータの思考に 性格が加わりました

敵や同盟国、同盟軍など、コンピュータが受け持つ国は、あらかじめ設定されているコンピュータの性格付けによって、行動します。

これらのコンピュータの思考はさまざまなタイプに分類された性格付けがなされています。もちろんこの性格付けは、シナリオエディターでオリジナルマップを作成するときも、コンピュータに指定することができます。

難易度設定



キャンペーンのみ シナリオ間で難易度の設定が可能

キャンペーンモードのシナリオ開始前に難易度設定を行うことができます。

ただし、難易度設定を選択すると、たとえ短いターンでシナリオをクリアしても大勝利をすることはできませんので、よく考えてから難易度設定を選択するようにしましょう。

対空防御射撃によって、

敵地上ユニットや艦艇ユニットの反撃があります

対空防御射撃

対空攻撃が可能な地上・艦艇ユニットは、敵航空ユニットが地上・艦艇ユニットを攻撃した
り、降車や爆撃を行う直前に、自動的に攻撃することができます。これを対空防御射撃とい
います。

対空防御射撃は天候が「晴れ」で索敵範囲内ならば、攻撃可能なすべてのユニットが実行で
きます。

航空ユニットで地上・艦艇ユニットを攻撃するときは対空防御射撃に気をつけましょう。ま
た、敵の空からの攻撃に備えて、対空車両を用意するといいでしょう。

マップを標準モード、リアルモードに切り替えて、
プレイヤーの好みのマップで戦うことができます

2つのマップモード

ゲームのメインとなる画面中のマップは、オプション画面の
設定変更メニューの中にあるマップメニューの変更によって、
標準モード（2Dマップ）、リアルモード（3Dマップ）に切り
替えることができます。

また、それぞれのマップ視点位置を標準、近接、全体の3つ
の中から選択して、好きな視点位置でプレイすることができま
す。

通常の設定では標準モード（2Dマップ）の標準視点位置にな
っています。



基本操作方法

このゲームのキャンペーンモードは1人用です。
シナリオモードは最大8人で対戦することができます。
ひとつのコントローラを順に回して操作を行ってください。

アナログ方向キー

- カーソルの移動
- コマンドの選択

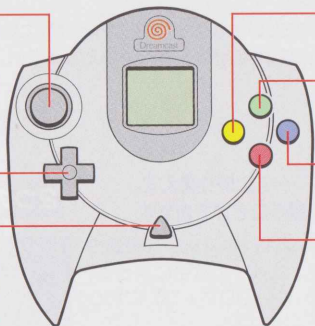
方向ボタン

スタートボタン

- ゲームスタート
- プレイヤーフェイスの終了

WARNING

コントロールポートAにコントローラを接続してからプレイを始めてください。ゲーム中に●・●・●・●ボタンとスタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。



○ボタン

- オプション画面 (→P.30) を開く

●ボタン

- 性能表画面時、進化表を開く
- 部隊表で表の並び替えをする
- 縮小マップスクロール

⓪ボタン

- コマンドやメニューのキャンセル
- ひとつ前に戻る

●ボタン

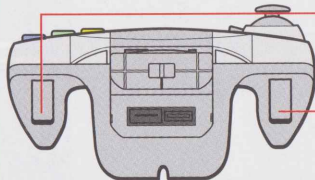
- コマンドやメニューの決定
- メッセージの送り

Rトリガー

- メイン画面時、未行動の次部隊に移動
- シナリオエディター使用時のサブコマンドメニューを開く

Lトリガー

- メイン画面で首都に移動
- シナリオエディター使用時のコマンドメニューを開く



WARNING

本文中のコマンドの決定は●ボタン、キャンセルは⓪ボタン、方向ボタンの操作は方向ボタンの凸凹の操作のことで、ぶるぶるばっく(別売)を使うときは、コントロールポートAの拡張ソケット2にセットしてください。

ゲームの始め方

いよいよゲームの開始です。
メニュー画面には、いろいろなメニューがあるので、
よく読んでからゲームを始めましょう。

タイトル画面～メニュー画面

タイトル画面が表示されたらスタートボタンを押すとメニュー画面が表示されます。
このメニュー画面で「Continue (ゲーム再開ファイル)」「Load Game (シナリオ開始ファイル)」「Campaign (キャンペーンモード [新規キャンペーン])」「Scenario (シナリオモード [単独シナリオ])」「Editor (シナリオエディター)」「Appendix (データコンバート&兵器図鑑)」「Internet (インターネットモード)」が選択できます。

方向ボタンで各モードを選択して決定すると、各モードに入ることができます。
「Editor (シナリオエディター)」は、オリジナルシナリオを作るモードです。
「Appendix (ファイルコンバート&兵器図鑑)」の「Convert」は前作のファイルを使ってキャンペーンをプレイするためのファイルコンバートモードで、「Help」は本作のゲームについての説明を見ることができます。「Library」は兵器図鑑を開くコマンドです。



WARNING

「Continue」と「Load Game」は、メモリーカードがコントローラに差さっている場合に選択することができます。また、インターネットモードは、セガプロバイター(イサオネット)へのユーザー登録が完了していないと選択できません。

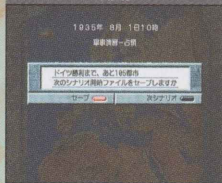
Convertは前作をプレイした本体でのみ表示されます。表示されない場合は前作を一度プレイしてください。

セーブとロード

セーブとロードはキャンペーン、シナリオの各プレイモードのファイルをセーブしたり、シナリオエディターで作ったファイルをセーブするときや、インターネットのメール対戦のファイルをセーブしたり、ロードすることもできます。

シナリオ開始ファイル、ゲーム再開ファイル、シナリオファイル、兵器図鑑ファイルの4つのセーブ

シナリオ開始ファイル



セーブファイルには4つの種類があります。

キャンペーンモードで、シナリオをクリアするとセーブできるのが「シナリオ開始ファイル」（シナリオモードにはありません）、ゲーム中に現在の状況をセーブやロードしたり、インターネットのメール対戦をする「ゲーム再開ファイル」、シナリオエディターで作ったファイルをセーブやロードをするための「シナリオファイル」、そして兵器図鑑にユニットデータを登録する「兵器図鑑ファイル」です。

ゲーム再開ファイル



〈セーブ〉

シナリオ開始ファイルの場合、シナリオをクリアすると、次のシナリオ開始ファイルをセーブするが問われますので、「セーブ」を選択します。

すでにセーブファイルがある場合、新規セーブを選択して決定し、セーブしたいメモリーカードを選び決定すると、セーブが始まります。

ゲーム再開ファイルはゲーム中に \odot ボタンを押して、オプション画面を開きます。セーブコマンドを選択し、シナリオ開始ファイル同様にセーブします。すでに、シナリオ開始ファイルがセーブされているなどで、セーブに必要な空き容量がない場合はセーブできません。別のメモリーカードにセーブしてください。

WARNING

シナリオ開始ファイルがセーブされたメモリーカードには、ゲーム再開ファイルはセーブできません。メモリーカードを2つ差して、シナリオ開始ファイル用とゲーム再開ファイル用とに分けてセーブするといいでしょ。なお、ゲーム中は、同一フェイズでのセーブに対して、1回目のセーブには軍事費がかかりませんが、2回目は100、3回目は200と、倍々に軍事費がかかってきます。

ロードはメニュー画面か、オプション画面のロードコマンドから

ロードはメニュー画面から「Load Game」か「Continue」を選ぶことで、セーブファイルを読み込むことができます。ゲーム中のメイン画面で、オプション画面を開いてロードすることもできます。

〈ロード〉

ファイルをロードする場合、「Load Game（シナリオ開始ファイル）」か「Continue（ゲーム再開ファイル）」を選択し、ロード画面を開きます。

シナリオ開始ファイルの場合、複数のシナリオ間のセーブファイルが存在することがありますので、選択したいファイルを選んで決定すると、「ファイルをロードしますか?」というメッセージが表示されますので、「実行」を選択決定するとロードが始まります。

ゲーム再開ファイルもシナリオ開始ファイルのロード方法と同じです。シナリオの途中でロード画面を開きたい場合は、**X**ボタンを押してオプション画面を開きます。ロードコマンドを選択して決定すると、ロード画面が開きます。ロード画面が開きましたらゲーム再開ファイル（194ブロック）を選択して**A**ボタンを押してロードします。

シナリオ途中では、シナリオ開始ファイルをロードできません。「Load Game」を選択した場合、ゲーム再開ファイルをロードすることはできません。また、「Continue」を選択した場合はシナリオ開始ファイルをロードすることはできません。

Continue (ゲーム再開ファイル)



Load Game (シナリオ開始ファイル)

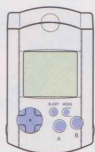


WARNING

ファイルには、この他にシナリオエディターで作成したデータの「シナリオファイル」、兵器図鑑データの「兵器図鑑ファイル」があります。

ファイルのセーブについて

ゲームのファイルをセーブするためには、メモリーカード（別売）が必要です。ゲームのファイルは4種類で、セーブの容量はファイルによって異なります。



シナリオ開始 ファイル

〈セーブファイル〉

31ブロック

ゲーム再開 ファイル

〈セーブファイル〉

194ブロック

シナリオ ファイル

〈セーブファイル〉

135ブロック~

兵器図鑑 ファイル

〈セーブファイル〉

6ブロック

各モードの操作

ここでは、メニュー画面の各モードについて説明します。

キャンペーンモード、シナリオモード、アベンディックスモードによる前作のデータコンバート、インターネット・メール対戦について説明します。

シナリオエディターは、別冊・シナリオエディターの使い方(P.2)をご覧ください。

キャンペーンモード



キャンペーンモードを新規に始めるときは、メニュー画面で、「Campaign（新規キャンペーン）」を選択して決定してください。

すでにキャンペーンのセーブファイルがある場合は、「Load Game」（シナリオ開始ファイル）か、「Continue」（ゲーム再開ファイル）を選択します。

なお、シナリオのロードについての詳しい説明はP.17をご覧ください。



難易度調整について

キャンペーンモードの各シナリオ開始時に、難易度調整メニューが表示されます。

方向ボタンで難易度調整を選択して決定し、難易度調整画面で難易度を変更すると、これからプレイするシナリオの難易度を下げることができます。

難易度調整には以下の変更項目があります。

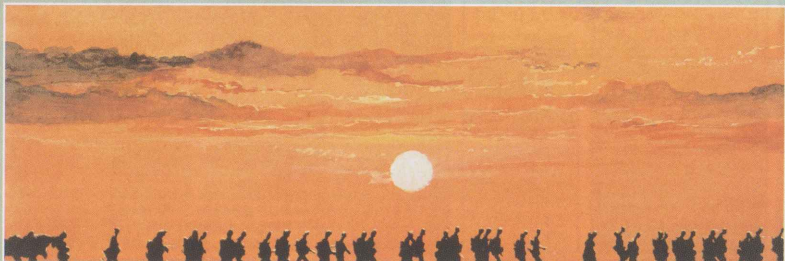
- セーブは無制限
- 戦闘機型生産なし
- 攻撃時反撃なし
- 主力戦車生産なし
- 対空防御射撃なし
- 牽引砲生産なし
- 戦闘機型配置なし
- 工作車生産なし
- 主力戦車配置なし
- 開始時軍事費半減
- 主力艦艇配置なし
- 毎ターン収入半減



これら各項目を方向ボタンで選択して決定し、チェックすると、難易度調整がなされます。

これらの項目は、セーブ以外は連合陣営の全国に適用されます。

チェックが多いほど難易度が下がりますが、難易度調整を行った場合は、たとえ大勝利の条件以内でクリアしても、大勝利をすることができなくなりますので注意しましょう。



シナリオモード

ロード選択画面



CAUTION

Memory-Cardからロードする場合、必ずシナリオエディターのファイルを選択してください。

シナリオ選択画面

選出したシナリオの地図上の作戦範囲



シナリオ名

選択したシナリオの情報

CAUTION

シナリオは、 \square でカーソル移動、 \triangle でページめくりができます。また、赤く囲まれた部分が選択されたシナリオです。シナリオ名の先頭にS：が付いているシナリオは、キャンペーンにはない、シナリオモードのみプレイ可能なシナリオです。

メニュー画面で、「Scenario (シナリオモード)」を選択して決定すると、ロード選択画面が現われます。ロード選択画面では、ゲーム本体からあらかじめ用意されているシナリオファイルを読みする「GD-ROM」と、シナリオエディターで作成し、メモリーカードにセーブしたシナリオファイルを読みする「Memory-Card」の2つのメニューから選択できます(シナリオエディターで作成したマップがない場合、「シナリオファイルがありません」という、表示メニューが現れます)。「GD-ROM」を選択して決定すると、シナリオ選択画面が現れます。シナリオ選択画面で、プレイしたいシナリオを選んで(方向ボタン \triangle で、シナリオのページめくりができます)決定すると、設定変更画面が現れます。設定変更画面では、「設定」、「表示」、「国操作」、「BGM」の4つのコマンドと、選択したシナリオを開始する、「開始」コマンドがあります。

各設定の選択は方向ボタン、各設定の変更は方向ボタンとAボタンで、またデータの数値を変更する場合は、 \triangle で数値を加算、 \square で数値の減算を行います。すべての設定が終了したら「開始」を選択してゲームを始めましょう。

設定変更画面



CAUTION

設定変更画面のコマンドでは、対戦国や同盟国の条件などさまざまな変更ができます。

WARNING

シナリオモードを2人以上でプレイするときは、シナリオ選択画面で、操作国を確認した後、設定変更画面の「国操作」で各プレイヤーが操作する国をCOMから人間に設定しなおしてください。

設定変更画面の各コマンド操作

設定変更画面では、シナリオモードをプレイする際の、さまざまな変更が行えます。以下の5つの画面は、設定変更画面の上の各コマンドを選択して開き、各設定を変更します。

設定コマンドについて

設定コマンドを開くと、シナリオ設定変更、索敵ルール変更、天候ルール変更、昼夜ルール変更の4つのコマンドがあります。シナリオ設定変更コマンドを選択すると、シナリオ設定画面が表示されます。ここではシナリオの作戦名、MC(メモリーカード)にセーブする際のシナリオ名の変更、ゲーム開始年月日、時刻、シナリオ終了までの規定ターン数、シナリオ開始時の天候の設定、戦域、気候帯、雨累積度、凍結度、各国の設定変更ができます。各国の細かい設定は、方向ボタンで設定変更をしたい国にカーソルを合わせると、国設定画面が表示されます。

国設定画面では、指定した国の名称、生産国指定、国の色、生産拠点指定、陣営、攻撃目標設定の変更、操作を人間にするかコンピュータにするかの設定、参謀の変更、初期軍事費の変更と収入の確認、ユニット配置数と最大生産・配置数の変更、陣営切り替え(陣営変更ターン数を入力すると、指定したターン後、陣営変更の確認が右に表示されます)、敗北軍事費額の設定、生産可能なユニットタイプの変更ができます。

シナリオ設定画面と国設定画面の操作は、方向ボタンで設定変更をする場所にカーソルを合わせて決定します。名前の変更の場合は、ソフトウェアキーボードが現れますので、文字を入力し、EXITを決定または●ボタンを押してください。最後に一番左下の設定を選択すると、変更された設定が適用されます。

また、シナリオ設定画面でゲーム開始年月日、時刻、シナリオ終了までの規定ターン数、戦域、気候帯、雨累積度、凍結度の変更は、変更したい場所にカーソルを合わせて決定すると、数値入力の場合はバーが表示されます。このバーを方向ボタンの左右で1桁の数値変更、上下で5/10/50/500に大きく加減することができます。それ以外の場合はプルダウンメニューが表示されるので、方向ボタンを使って変更したい部分に合わせ、決定します。国設定画面も同様です。なお、ソフトウェアキーボードの代わりに、ドリームキャスト・キーボードが使用できます。

索敵、天候、昼夜ルールの設定変更は、方向ボタンで変更したいルールにカーソルを合わせて決定すると、適用するかしないかの表示が変更できます。



CAUTION

文字や数値の変更時は、ソフトウェアキーボードがバーが表示されます。

表示コマンドについて



表示コマンドでは、以下の8つの設定の変更をすることができます。
変更したい部分に方向ボタンでカーソルを合わせて、決定すると表示が切り替わり
ます。

マップ画面	標準(2D)、リアルモード(3D)に変更
戦闘画面	戦闘画面の表示変更(常に表示、手番のみ表示、表示なしの選択)
COM手番	COM手番のマップ表示変更(HQ、通常)
視点位置	視点位置を3つの中から選択(→P.32)
縮小マップ	プレイヤーは縮小マップを表示(あり、なしの選択)
メッセージ	メッセージ表示関連の設定変更(あり、なしの選択)
BGM	BGMを演奏する(あり、なしの選択)
効果音	効果音を鳴らす(あり、なしの選択)

国操作コマンドとBGM、開始コマンドについて

国操作コマンドを選択すると、国操作変更画面が表示されますので、人間とコンピュータの切り替えを行います。黒い文字で人間/COMが表示されていれば、変更可能です。

国名が青い文字は枢軸陣営、赤い文字は連合陣営です。国名が黒い文字は中立国・途中参戦国なので赤い文字でCOM表示されていますが、参戦後に黒い文字になった国は人間とコンピュータの変更が可能になります。

変更は方向ボタンで変更したい国にカーソルを合わせて決定すると、人間とCOMに切り替わります。BGMコマンドを選択すると、BGM変更画面が表示されますので、変更したい国に方向ボタンでカーソルを合わせて決定を押すと、国名が押すことに切り替わります。なお、このとき \blacktriangle ボタンで試験できます。

開始コマンドを選択すると、開始設定画面が表示されますので、通常プレイかメール対戦プレイを方向ボタンで選択して決定すると、シナリオが始まります。



アペンディックスコマンドについて

メニュー画面のAppendix(アペンディックス)コマンドの中には3つのコマンドがあります。Library(兵器図鑑)、Help(助言)、Convert(コンバート)がそれぞれです。

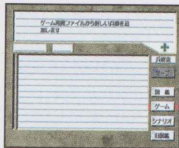
Library(兵器図鑑)は、すでにプレイしているファイル(キャンペーンモードのみ)から、新しい兵器を追加して、各国兵器に関するデータを見るためのものです。

Help(助言)は、ゲーム操作など、ゲームについてわからないことがあったときに、将軍が説明してくれます。Convert(コンバート)は、前作のファイルを本作用に書き換えるためのコマンドです(詳しくはP.24をご覧ください)。

Library

Library(兵器図鑑)を選択すると、兵器図鑑画面が表示されます。兵器図鑑ファイルを作成していないときは、方向ボタンでゲーム(ゲーム再開ファイル)か、シナリオ(シナリオ開始ファイル)を選択し、ファイルがセーブしてあるメモリーカードを方向ボタンを使って選択決定します。これで、兵器図鑑にファイル中に登場する各国の兵器を追加することができます。

「図鑑」では、作成した図鑑ファイルから兵器を追加できます。方向ボタンで見たい兵器にカーソルを合わせて決定すると、その兵器の性能表が表示されます。そこで決定ボタンを押すと武装表、さらに押すと、その兵器の3Dが表示されます。ロードしたデータをセーブすれば、兵器図鑑としてファイルを保存することができます。また、前作をプレイした本体では、旧図鑑を選択して同様にロードすることができます。



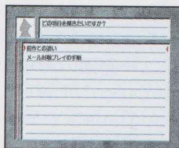
CAUTION

自国の兵器だけでなく、敵のデータも見られるので便利です。

Help

Help(助言)コマンドは、ゲームシステムなどのわからないことを見るためのコマンドです。Help(助言)コマンドを選択すると、助言画面が表示されます。

「どの項目を聞きたいですか?」と、将軍から聞かれますので、方向ボタンで聞きたい項目にカーソルを合わせて決定すると、さらに細かい項目が表示されます。同様に聞きたい項目にカーソルを合わせて決定すると、その項目についての説明が表示されます。



CAUTION

わからないことは、Helpを参考にしましょう。

前作のファイルのコンバートについて

本作では、ドリームキャスト版の前作のシナリオ開始ファイルを本作用に、ファイルコンバートを行うことができます。

なお、前作をプレイしたときのドリームキャスト本体を使用しないとできませんので、ご注意ください。

ファイルは、すでに前作でいくつかのシナリオをクリアし、シナリオ開始ファイルがある場合のみ適用されます。

コンバートには2種類あります。

● [Load Game] コンバート

前作でプレイしたシナリオ開始ファイルを、本作用にコンバートして、前作の続きから本作を始めます。

メニュー画面のAppendix(アペンディックス)でConvert(コンバート)を選択し、次に「Load Game」を選択して決定します。

メモリーカード選択画面で前作のファイルがセーブされているコントローラのメモリーカードを選択して決定するとコンバートが始まり、そのままゲームが開始されます。

● [Campaign] コンバート

前作のプレイで登場したユニットをそのまま使って、本作のキャンペーンを最初から始めます。前作のシナリオ開始データに残っている進化表も引き継がれるため、兵器表や生産ラインがそのまま使用できます。

メニュー画面のAppendix(アペンディックス)でConvert(コンバート)を選択し、次に「Campaign」を選択して決定してください。

「Load Game」と同様に前作のシナリオ開始がセーブされているコントローラのメモリーカードを選択するとコンバートが始まり、そのままゲームが開始されます。

インターネットモード

「アドバンスド大戦略」の公式ホームページに接続して、各種データのダウンロードやマップデータのアップロードなどができます。

【ユーザー登録と利用コースの選択について】

セガプロバイダー（イサオネット）にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。まだユーザー登録をされていない方は、「ドリームパスポート」でユーザー登録を行ってください。なお、古いバージョンの「ドリームパスポート」ではユーザー登録ができない場合があります。最新の「ドリームパスポート」の入手方法はネットワークサポートセンターにお問い合わせください。

【ネットワークに関するお問い合わせ先】

【ネットワークサポートセンター】

ナビダイヤル 0570-057-100

（受付時間）24時間 年中無休（弊社指定休日を除く）

※通話料金がかかります。※0570より省略せずにおかけください。

※携帯電話・PHSからは03-5735-0276におかけください。

【料金について】

ネットワーク接続の際には以下の点にご注意ください。

- ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）が必要になります。ご利用のしすぎに注意して、お楽しみください。
- セガプロバイダー（イサオネット）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まるダイヤルQ2による接続になり、通話料の他に3分10円の接続料がかかります。
- ネットワーク接続後のパスワードやID等の認証中に、なんらかの原因により回線が切断された場合でも、通話料等の料金は発生します。

アドバンスド大戦略ホーム画面

「インターネット」モードを選んで最初の画面となるのが、このホーム画面です。ここから、「アドバンスド大戦略」の公式ホームページやDreamHomeへジャンプできます。ポイントを移動させて、メニューを選んでください。



アドバンスド大戦略ホームページ

『アドバンスド大戦略』の公式ホームページです。

最新情報の確認や、各種データのダウンロード、シナリオファイルのアップロードなどができます。

また、メール対戦を行うための対戦者募集用のBBSも用意されていますので、ここで対戦相手を探してみてもいいかもしれません。

※ホームページは随時更新されていきますので、上記の内容と異なる場合がありますが、ご了承ください。

【マナーについて】

ネットワークは、不特定多数の人が利用しています。掲示板（BBS）やチャットで他人の悪口などを書いてはいけません。また、ログインIDやパスワードなどの個人情報の扱いには十分注意しましょう。

マナーに反して、多数の方にご迷惑となるような行為を繰り返された場合、申し訳ありませんがご利用を停止させていただくことがあります。ご注意ください。

Lメニュー/Rメニュー

インターネットモードでは、**L**トリガーと**R**トリガーで、それぞれの操作メニューを表示して、いろいろな操作を行うことができます。

メニューは方向ボタンの凸凹で選んで、**A**ボタンを押してください。**L**トリガーか**R**トリガーをもう一度押せば、それぞれの操作メニューを消せます。



Lメニュー

- ホーム…………… ホーム画面に戻ります。
- しおり…………… しおりの画面を開きます。
- ジャンプ…………… URLの入力画面が表示され、直接入力して、ジャンプできます。
- メール…………… メール画面が表示されます。
- オプション…………… ネットワーク関連のオプション画面に移動します。
- 接続…………… インターネットに接続します（接続時は「切る」になって接続を終了）。
- ゲームのHP …… 『アドバンス大戦略』公式ホームページにジャンプします。
- ゲームに戻る…… インターネットへの接続を終了してゲームに戻ります。

Rメニュー

- 再読み込み…………… もう一度再読み込みを行います。
- 進む…………… 次のページに進みます。履歴のひとつ先にページがないと実行できません。
- 戻る…………… ひとつ前のページに戻ります。履歴のひとつ前にページがないと実行できません。
- 中止…………… 処理中の作業を中止します。
- しおりに追加…………… 今見ているページを「しおり」に追加します。
- ズーム…………… ページを拡大表示します。もう一度選ぶと、表示がもとに戻ります。
- りれきをみる…………… 履歴を表示します。
- 時刻あわせ…………… 本体の時刻を合わせます。
- ファイル…………… セーブファイル画面に進みます。ファイルのコピー・消去ができます。

「インターネット」モードのより詳しい説明は、「ドリームパスポート」のガイドブックを参照してください。

メール対戦

メール対戦では、メールにセーブファイルを添付して対戦相手に送信します。あらかじめ対戦者全員のメールアドレスを手元に控えておき、誰がどの「国」を担当するのか把握しておきましょう。メール操等作の詳細は「ドリームパスポート」のガイドブックをご覧ください。

- ①最初に始めるプレイヤーは、メニュー画面で「Scenario (シナリオモード [単独シナリオ])」を選択決定し、対戦を行うマップを同様に選択決定してください。
- ②シナリオモードの設定画面で国操作コマンドを選び (P.22)、操作国をメール対戦を行うプレイヤーに合わせて、「人間」に設定します。次に、開始コマンドを選択し、設定を「メール対戦プレイ」に設定して、シナリオをスタートしてください。
- ③メール対戦では、各プレイヤーとも最初に4桁のパスワードの設定が必要です。以後、自分のフェイズを始める前に、最初に設定したパスワードを入力する必要があります。忘れないようにメモしておきましょう。
 ◀▶で入力位置、△▽で文字を選択して、Aボタンで決定してください。
- ④各プレイヤーのフェイズが終わるごとに、ファイルをセーブします。セーブするメモリーカードを選択決定して、セーブを行ってください。
 そのファイルを、次のプレイヤーにメールで送ります。セーブ後ファイル名が表示されますので、忘れないようにしましょう。
- ⑤タイトル画面に戻りますので、「Internet (インターネットモード)」を選択決定します。
Lメニューから「メール」を選択決定しましょう。**R**メニューで「メールを書く」を選び、題名・宛先・内容を書きます。**R**メニューで「ファイル添付」を選び、先程セーブしたファイルを忘れずに添付してください。このメールを送信すれば終了です。
- ⑥次のフェイズのプレイヤーは、メール画面で**R**メニューの「新着メール」のメールを受信してそのメールを読み込み、「添付ファイル」で受け取ったファイルをメモリーカードにセーブしてください。
- ⑦メールを受け取ったプレイヤーは、メニュー画面で「Continue (ゲーム再開ファイル)」を選択決定し、セーブしたファイルを選択決定してください。パスワードを入力すれば、続きからプレイすることができます。

勝利条件

「アドバンス大戦略2001」は、ただ敵のユニットを全滅させれば勝利できるゲームではありません。

ここでは、シナリオごとに決められている勝利条件について説明します。

キャンペーンモード、シナリオモード共通の勝利条件		勝利条件	敗北条件	キャンペーンモード 勝利条件の特別なルール
国	対戦国の首都（複数ある場合はすべて）を占領すること。	自国の首都（複数ある場合はすべて）を占領されたとき。		各シナリオで定められた規定ターン数でシナリオをクリアすると、大勝利、勝利、引き分けによって次のシナリオへの移行先が変わります。 また、次のシナリオでは軍事費が引き継がれます。さらに大勝利時は終了時の収入の10倍、勝利時は5倍の軍事費がさらに加算されます。
	対戦国のユニットを、自軍フェイズ中に全滅させること(収納中のユニットも含む)。	自国のユニットを対戦国のフェイズ中にすべて破壊されたとき(収納中のユニットは除く)。		
	対戦国が降伏すること。	降伏したとき。		
シ ナ リ オ	各シナリオに、あらかじめ設定されている規定ターン数（日数）以内に、対戦国の首都(複数ある場合はすべて)を占領するか、対戦国のユニットを自軍フェイズ中に全滅させる(収納中のユニットは含まない)。	敗北するとゲームオーバーです。	引き分け	※基本軍事費：前のシナリオでの最終軍事費
	シナリオ中に対戦国が複数ある場合は、同盟国を除いた対戦国の首都(遷都先を含め)をすべて制圧するか、対戦国のユニットを自軍フェイズ中に全滅させる(収納中のユニットは含まない)。	各シナリオで定められた規定ターン内に、勝利も敗北もしなかったとき。		
	シナリオモードのみ、シナリオ規定の日数、ターン数を設定画面で変更できます。	キャンペーンモードのみ、勝利（大勝利、勝利）も敗北もしなかった場合は、次のシナリオは各シナリオが指定したシナリオへ移行します。 引き分けでは、軍事費が引き継がれるだけになります（大勝利、勝利時は終了時の収入に応じた軍事費がさらに加算されます）。		

WARNING

このゲームの勝利条件はキャンペーンモード、シナリオモードによって、若干ルールが異なります。上の表をよく見ながら戦うといいでしょう。

シナリオ中のオプション画面

ゲーム中にⓧボタンを押すと開く、ゲームの設定変更を行うオプション画面について説明します。

このゲーム中のオプション画面は、キャンペーンモードとシナリオモードでは使えるコマンドが若干変わりますので注意しましょう。

オプション画面の7つのメニュー

オプション画面で、ゲーム中にさまざまな設定変更ができます。

このオプション画面は、ゲーム中のプレイヤーフェイズやコンピュータのフェイズ中にⓧボタンを押すと開くことができます。

オプション画面は、キャンペーンモードとシナリオモードでは、使えるコマンドが若干変わります。また、シナリオモードのゲーム前のオプション画面の操作と、重複しているメニューもあります。

このオプション画面は、設定変更、戦略、システム、表類、全自動、ルール、サウンドの7つのメニューに分類されています。

設定変更メニュー



オプション画面左上にあるのが設定変更メニューです。

方向ボタンで設定変更メニューにカーソルを合わせて決定すると、設定変更画面が開きます。

設定変更画面には、マップ、表示、動作、ゲーム、国操作、BGMの6つのコマンドが画面上に表示されています。

方向ボタンの方向で各コマンドを選択すると、画面中央のメニューが切り替わりますので、変更したい部分にカーソルを合わせてⓧボタンを押すごとに、設定が変更します。

6つのコマンドについては、次ページからの説明をご覧ください。

マップ

メイン画面に関する8つの項目があり、設定したシナリオで以下の項目の設定変更が可能です。

デフォルト(通常)状態では、マップ表示は標準、ヘックスラインはなし、占領マークは国旗、ユニットマークの表示あり、ユニット表示あり、進入不可地形のマークはなし、道路は使用可能時のみ表示、索敵範囲は視認のみ表示になっています。

マップ表示	マップの標準モード、リアルモードの切り替え
ヘックスライン	ヘックスラインの表示(あり、なしを選択)
占領マーク	占領マークを国旗にするか、識別色にするかを選択
ユニットマーク	ユニットマークの表示(あり、なしを選択)
ユニット表示	ユニットの表示(あり、なしを選択)
進入不可地形	進入不可地形を×で表示(あり、なしを選択)
道路使用可表示	道路を使用可能時のみ表示か常に表示を選択
索敵範囲	索敵範囲は、視認のみ、視認とレーダーを表示、視認とソナーを表示、全てを表示の中から選択



表示

ゲーム中の表示に関する7つの項目があり、設定したシナリオでそれぞれの項目の設定変更が可能です。デフォルト(通常)状態では、戦闘画面を常に表示、COM手番をHQで表示、縮小マップの表示あり、視点位置標準、地名の表示あり、リアルモードでコンパスを表示、リアルモードで航空機を性能通り表示するという設定になっています。



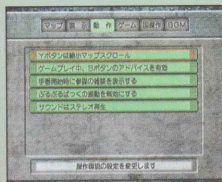
戦闘画面	戦闘画面を常に表示、表示しない、手番のみ表示から選択
COM手番表示	COM手番を通常表示かHQ表示かの切り替え
縮小マップ表示	縮小マップの表示(あり、なしを選択)
視点位置	視点位置を標準、近接、全体の3つの中から選択
地名表示	地名の表示(あり、なしを選択)
コンパス表示	リアルモードでコンパスの表示(あり、なしを選択)
航空機の性能表示	リアルモードで航空機を性能通りに表示するか、地表を沿うように表示するかの選択

WARNING

シナリオエディターには「戦闘画面」「COM手番表示」はありません。

動作

動作に関する5つの項目があり、設定したシナリオでそれぞれの項目の設定変更が可能です。デフォルト(通常)状態では、**Y**ボタンは縮小マップスクロール、ゲーム中**Q**ボタンでアドバイス表示、手番時の参謀の雑談表示、ぶるぶるばっくは無効、サウンド設定はステレオになっています。



Y ボタン設定	Y ボタンは拡張機能(P.114参照)か、縮小マップスクロールの設定変更
アドバイス表示	ゲーム中 Q ボタンでアドバイスを表示(有効、無効の選択)
手番時の雑談表示	手番開始時に参謀の雑談を表示(あり、なしを選択)
ぶるぶるばっく振動	ぶるぶるばっくの振動について(有効、無効の選択)
サウンド設定	サウンドをステレオにするかモノラルにするかの選択

ゲーム

ゲームに関する7つの項目があり、設定したシナリオで以下の項目の設定変更が可能です。デフォルト(通常)状態では、反撃時の武器は自動選択、対空防御射撃を行う、手番時の全自動を実行しない、進化可能な時は全自動で補充しない、搭載ユニットは艦載機のみ一覧表示、メッセージを表示する、部隊表は全て表示するという設定になっています。

反撃武器選択	反撃武器を自動選択、攻撃力で選択、優先度で選択、反撃を行わないの中から選択
対空防御射撃	被攻撃時対空防御射撃の選択(あり、なし)
手番時の全自動	手番開始時の全自動の選択(あり、なし)
補充について	進化可能なときは、全自動で補充しないか、するか
搭載ユニット	搭載ユニットは常に一覧表示するか、艦載機のみ一覧表示するかを選択
メッセージ表示	COM手番中にメッセージを表示するかを選択(あり、なし)
部隊表表示 (キャンペーンモードのみ)	部隊表をすべて表示するか、未配置のみ表示するか、未配置は表示しないかを選択



国操作とBGM

国操作は、設定変更コマンドで説明した通り(P.22をご覧ください)、指定したシナリオに参加する国を人間(プレイヤー)に任せるか、COM(コンピュータ)に任せるかに設定できます。

BGMは、指定したシナリオに参加する国のBGM設定の変更をするコマンドです。▲ボタンで次のBGM、×ボタンで前のBGM、●ボタンで試聴できます。



戦略メニュー



ここではHQ表示、参謀、降伏の3つのコマンドがあります。

●HQ表示… HQ表示を選択すると、画面全体がHQ表示に切り替わります(メイン画面が表示されているときはⓧボタンを2回押すと、HQ表示に切り替わります)。マップ全体を見渡したいときには、このコマンドを使うといいでしょう。

●参謀…… 参謀コマンドを選択すると、作戦、助言、雑談、情勢の4つのコマンドが開きます(シナリオモードの場合、情勢コマンドは開きません)。また、メイン画面上でⓧボタンを押すと、作戦、助言、雑談、情勢の4つのコマンドが開きます(オプションの動作でⓧボタンによるアドバイス表示を有効にしたとき)。

作戦……… ゲーム中、次に何をすればいいか、ユニットへの指示などについて参謀からアドバイスがもらえます。

助言……… ゲームのルールや操作について解らないことがあるときに、使うコマンドです。(シナリオエディターにあるものとは内容が違います)。

雑談……… 参謀に漠然と話しかけるコマンドで、ゲームをプレイする上で、貴重なヒントを教えてください。プレイヤーのターンの始まりに、参謀がアドバイスしてくれる内容と同じです。

情勢……… プレイしている年月日に、世界でどんなことが起こったかという歴史などを知ることができます(キャンペーンモードのみ)。なにもない場合は、「本日は報告がきていません」というメッセージが表示されます。

●降伏……… 降伏は、現在のシナリオで降伏したい場合に使うコマンドです。降伏すると、キャンペーンモードはゲームオーバーになります。シナリオモードで複数のプレイヤーが参加している場合に降伏した国は消滅します。占領していた地形はすべて無占領状態になり、首都ヘックスは都市ヘックスになります。

システムメニュー

システムメニューにはセーブ、ロード、中断の3つのコマンドがあります。

中断はゲームを中断してタイトル画面に戻るときに使用しますが、セーブしていないと、その時点のゲームは再開できませんので注意しましょう。

セーブとロードについては、P.16の説明をご覧ください。



表類メニュー

表類には、部隊表、状況表、開発表、兵器表の4つのコマンドがあります。これら各表を見たい場合は、方向ボタンを使って、見たい表にカーソルを合わせて△ボタンで決定すると開くことができます。

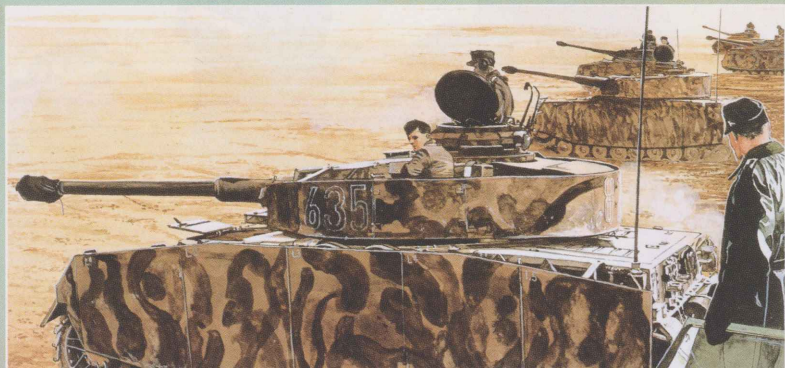
部隊表

部隊表を開くと、プレイヤーの操作している全部隊の状況を見ることができます。

また、キャンペーンモードの場合、必要がなくなった未配置部隊を、この部隊表の中で処分することができます。

処分したい部隊を選択して決定すると、処分メニューが開きますので「処分」を選択しましょう。

シナリオモードでは、未配置部隊は存在しませんので、部隊表に処分メニューは現れません。



状況表

状況表の中には、作戦、収入、気象、航空、陸上、艦艇の6つのコマンドがあります。方向ボタンを使って、見たい表の各コマンドにカーソルを合わせて切り替えます。

●作戦画面

作戦画面を選択すると、左上にシナリオ名が表示され、シナリオに登場する敵陣営の全首都が表示されます。カーソルを上下すると、選択した首都の国の現在の軍事費、敗北軍事費の設定額が右上に表示されます。また、プレイしているシナリオの開始日時、終了日時、全ターン数と残りターン数が表示されます。リスト

作戦画面

シナリオ名: 1.25 敵文軍団
軍事費 \$ 190,507 敗北 \$ 2,000

国名	全兵数	艦艇	戦力
44. 1,173,800			
45. 1,241,600			
46. 1,241,600			
47. 1,241,600			
48. 1,241,600			
49. 1,241,600			
50. 1,241,600			
51. 1,241,600			

上で首都を選択して(作戦画面上で \times ボタンを押すことで、「全首都」「生産首都」の切り替えができます) Δ ボタンで決定すると、マップ画面上の首都へ移動します。ただし、マップ外の首都(座標が表示されない)は、メッセージが表示され、移ることはできません。

●収入表

シナリオに参加する各国が現在得られる収入額が表示されます。攻撃目標設定されている国がある場合は、マークが表示されます。

●気象表

現在の天候、昼夜、月齢、日の出、日の入り、最高気温、最低気温、降雨率を見られます。また、現在の気象によってユニットの受ける制約が画面左に表示されます。一画面に入らない場合は、方向ボタンで、全体を見ることが出来ます。

●航空・陸上・艦艇表

この各表はユニットタイプ別に分けられた、シナリオ参加国の部隊状況を見るためのものです。表を開くと、ユニットタイプ別に各国の保有部隊と、総兵力が表示されています。 \times ボタンを押すと各国の兵力が配置状態兵力か総兵力かに切り替わります。 Δ ボタンで、機数か部隊数に切り替わります。一部の部隊がマップ外にいる時は青色、全ての部隊がマップ外にいるときは赤色で表示されます。

収入表

国名	収入	軍事費	敗北
1. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
2. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
3. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
4. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
5. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
6. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
7. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
8. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
9. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000
10. 敵文軍団	\$ 2,700	\$ 1,000	\$ 1,000

気象表

国名	天候	温度	湿度
1. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
2. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
3. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
4. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
5. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
6. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
7. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
8. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
9. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%
10. 敵文軍団	晴	17.2°C	75.9%

航空・陸上・艦艇表

国名	機数	部隊数	航空	陸上	艦艇
1. 敵文軍団	42	0	0	0	0
2. 敵文軍団	42	0	0	0	0
3. 敵文軍団	42	0	0	0	0
4. 敵文軍団	42	0	0	0	0
5. 敵文軍団	42	0	0	0	0
6. 敵文軍団	42	0	0	0	0
7. 敵文軍団	42	0	0	0	0
8. 敵文軍団	42	0	0	0	0
9. 敵文軍団	42	0	0	0	0
10. 敵文軍団	42	0	0	0	0

開発表



開発表を開くと、ユニットタイプに分かれた現在生産可能なユニットの一覧が表示されます。

方向ボタンで見たい兵器にカーソルを合わせると、そのユニットタイプの生産可能なユニットが画面上に表示されます。また▲ボタンを押すと、そのユニットタイプの進化表に移ります。

進化表は、カーソルを上下することで、各進化レベルのユニットを画面右下に表示させることができます。

兵器一覧で「Out of Standard」と表示されているユニットタイプは、現在生産可能なユニットを廃止することができます。カーソルをこの行に合わせ▲ボタンを押すと進化表に移ります。

廃止可能な場合は、進化表の右下に廃止ボタンが追加されます。▲ボタンを押せば廃止が実行されます。廃止が実行されると、現在の生産可能なユニットが消滅し、1つ上の進化クラスのユニットが生産可能になります。ひとつ上の進化クラスにユニットがない場合は、廃止を実行すると生産できなくなります。

WARNING

生産可能がないユニットタイプはレベルが一表示されます。

また、●ボタンで生産可能なユニットの性能表が閲覧できます。

兵器表



兵器表は、現在プレイしているシナリオまでに登場した各国の兵器について見ることができます。

この兵器表で見たい兵器にカーソルを合わせるとそのユニットのデータが画面上に表示されます。また▲か×ボタンを押すと指定したユニットの性能表が表示、性能表で▲か×ボタンを押すと武装表が表示、武装表で▲か×ボタンを押すとユニットのCGが表示されます。この兵器表で、カーソルをセーブに合わせると、兵器図鑑としてファイルをセーブすることができます(P.23)。

なお、兵器表は、キャンペーンモードのみ閲覧ができます。

全自動メニュー

補給可能なユニットの補給、占領可能な地形にいる占領ユニットによる占領、さらに増築工事が可能な地形（首都、都市、補給地、空港、港、油田）にいる建設工兵による増築が一度に行えます。

ユニット数が増えた場合などに非常に便利です。上手に活用しましょう。

まず「全自動」コマンドで「全補給」「全占領」「全工事」の3つのボタンを赤に点灯させておきます。そしてその状態で「実行」コマンドを行います。

さらに設定変更メニューの「ゲーム」の中にある、「手番開始時に全自動を実行する」にしておくと、プレイヤーフェイズ開始時に全補給、全占領、全工事を自動的に行います。

「手番開始時に全自動を実行しない」が選択されている時は、全自動の「実行」ボタンを押すと、赤く点灯されているボタンのみ、全自動が始まります。



ルールメニュー

索敵、天候、昼夜の3つのルール（P.40）を、ゲームの途中で変更ができるコマンドです。

変更したいルールにカーソルを合わせて決定し、赤く点灯させます。これで、点灯したボタンのルールが適用されます。



サウンドメニュー

ゲーム中に流れているサウンドのON、OFFができるコマンドです。「S・E」「BGM」でそれぞれの音を出したり、消したりすることができます。

方向ボタンを使って、変更したいサウンドのボタンにカーソルを合わせて決定して赤く点灯させます。

赤く点灯しているときが、音が出ている状況（ON）です。音を消したいときは、点灯を消してください（OFF）。



3つのルール

索敵、天候、昼夜の3つのルールは、ゲームをプレイする上でユニットが大きく影響を受けるルールです。

この3つのルールは、ゲームを始める前によく知っておいてください。

索 敵

索敵ONの状態



オプション画面の索敵がONの場合、索敵ルールが導入されます。索敵ルール下では、発見していないユニットを攻撃することができません。

また、移動時に待ち伏せを受けることがあります。ユニットは視認・レーダー・ソナーの3種類の索敵範囲を持っています。自国または同盟国、および中立国の地形は1の視認範囲を持っています。この索敵範囲内に入った敵は自動的に発見されます（この行為を索敵と呼びます）。

索敵OFFの状態



視認は全ユニットを索敵できますが、レーダーは航空ユニットと艦艇ユニットしかできません。ソナーは艦艇ユニットしか索敵できません。移動を行ったユニットはその移動したヘクスすべてに対して索敵を行います。例外的に潜航したユニットは、ユニットが隣接するか、ソナーがないと索敵できません。レーダーやソナーでのみ索敵した場合はシルエットになり、具体的な情報をつかむことはできません。

視認は昼夜の影響を受け、レーダーとソナーは天候の影響を受けます。

索敵がOFFの場合はこれらの制限はなく、常に敵ユニットを識別することができますが、敵も同様ですので、注意が必要です。

天候

天候は、季節と気候帯によって左右され、さらに降雨量や積雪量が気温の変化によって累積されていきます。

天候は「晴・曇・雨・嵐」の4つが基本になります。この「晴・曇・雨・嵐」に気温の変化が加わることによって、雨が雪になり、嵐が吹雪になります。

また、地域によっては砂嵐と霧が発生します。

これらの天候の変化と雨累積度によって地形が変化します。

雨がずっと平地が泥地となり、雪による積雪は地形を凍結地形に変えていきます。



天候と気象のルール

天候の要素の中に気象があります。

雨や雪が降ると、降雨量や積雪量により、雨累積度と凍結度という2つの要素が計算されます。

さらにそれと同時に、積雪の有無を判定します。

これらの要素は、右の気象情報として毎ターン判定されています。

天候は、前ターンで決められた天候・気温をもとに累積度を計算し、次のターンで決定されます。

気温は各シナリオの気候帯と、シナリオの月によって平均気温と降雨率がある程度決められます。

気象情報	
気温	(-40℃～+50℃)
天候	(晴・曇・霧・雨・嵐・砂嵐・雪・吹雪)
凍結度	(0～12)
雨累積度	(0～12)
積雪	(積雪あり/積雪なし)

天候による各影響

気象	天候	地上ユニットへの影響
晴	<ul style="list-style-type: none"> ●各ユニットへの行動制限はありません。 ●気温が上昇しやすくなります。 ●雨累積度の変化 -1 (累積度は0以下にはなりません) 	<ul style="list-style-type: none"> ●とくにありません。
曇	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 ±0 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと地上ユニットのZOC(→P.94)が消え、お互いに攻撃ができなくなります。
雨	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 +1 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと地上ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。
霧	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 ±0 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと地上ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。 ●地上ユニットは速度が1/2になります。
嵐	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 +2 	<ul style="list-style-type: none"> ●地上ユニットの索敵範囲が通常の1/2になります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。

天候による、地形への影響や各ユニットへの制限は以下ようになります。

航空機への影響	艦艇への影響
<ul style="list-style-type: none"> ●とくにありません。 	<ul style="list-style-type: none"> ●とくにありません。
<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。 ●航空ユニットの爆撃の効果が半減(1/2)します。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空ユニットの爆撃が不可能になります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空ユニットの爆撃の効果が半減(1/2)します。 ●発進できなくなります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。 ●航空母艦からの発進ができなくなります。 ●艦艇ユニットの速度が、海上、潜水状態ともに1/2になります。
<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空ユニットの爆撃が不可能になります。 ●発進できなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 	<ul style="list-style-type: none"> ●艦艇ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、お互いに攻撃ができなくなります。 ●ソナーの使用ができなくなります。 ●航空母艦からの発進ができなくなります。 ●艦艇は海上、潜水状態の移動速度が1/2になります。 ●シュノーケルの使用ができなくなります。 ●輸送船などユニット搭載の艦艇ユニットは、ユニットを降車できなくなります。 ●発進できなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。

気象	天候	地上ユニットへの影響
砂嵐	●雨累積度の変化はありません。	<ul style="list-style-type: none"> ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 ●地上ユニットの移動速度が1/2になります。 ●地上ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●地上ユニットのZOCが消え、攻撃ができなくなります。 ●レーダーの使用ができなくなります。
雪	●雨累積度の変化 +1	●航空ユニットと地上ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。
吹雪	●雨累積度の変化 +2	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと地上ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。 ●地上ユニットの索敵範囲が通常の1/2になります。 ●水没地域での補給ができなくなります。 ●水没地域での降車ができなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。

航空機への影響	艦艇への影響
<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●航空ユニットと地上・艦艇ユニットのZOCが消え、攻撃ができなくなります。 ●航空ユニットの爆撃による攻撃力が1/2になります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●レーダーの使用ができなくなります。 ●発進ができなくなります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●艦艇ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります。 ●レーダーの使用ができなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 ●発進ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなり、ZOCがなくなります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空ユニットの爆撃が不可能になります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットと艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなり、ZOCがなくなります。 ●航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空ユニットの爆撃が不可能になります。 ●発進ができなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 	<ul style="list-style-type: none"> ●艦艇ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなり、ZOCがなくなります。 ●ソナーの使用ができなくなります。 ●航空ユニットと艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。 ●艦艇ユニットのZOCが消え、攻撃が不可能となります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 ●艦艇の海上、潜水状態での移動速度が1/2になります。 ●シュノーケルの使用ができなくなります。 ●水没地域での補給ができなくなります。 ●水没地域での降車ができなくなります。 ●輸送船などユニット搭載の艦艇ユニットは、ユニットを降車できなくなります。 ●航空母艦からの航空機の発進ができなくなります。 ●艦艇ユニットは、補給艦から補給ができなくなります。 ●発進ができなくなります。

昼 夜

本ゲームでは、1ターンは2時間、1日が12ターンになります。

1日は、時間が経過するに従い、朝、昼、夕方、夜と刻々と変化していきます。また、地域・季節によっては夜の長い地域や、夜の短い地域もあります。なお、索敵のON・OFFや、天候のON・OFF同様に、昼夜ルールもON・OFF(P.39)を切り替えることができます。

昼夜ルールをONにすると、刻々と変化する時間に伴い、1日の配分が朝・昼・夕方・夜に分けられます。そしてこのルールの採用によって、各ユニットは制限を受けることになります。

昼夜による各影響

昼は従来の通常のルールと同様に、各ユニットは「昼夜」ルールの制限を受けません。

しかし朝・夕方・夜は、昼と異なり、ユニットの攻撃力、索敵範囲、移動力、占領ユニットの占領能力などにそれぞれ修正値が加わります。

これらの修正値には以下のものが加わります。

- 1/索敵範囲の修正値
- 2/命中率の低下
- 3/地上ユニットの移動力の低下
- 4/夜間の航空ユニットのZOCの消失
- 5/夜間の航空ユニットの発進、着陸・着艦など離着陸による機数の減少
- 6/占領ユニットの能力低下

1/索敵範囲の修正値

朝・夕方は昼と比較して視界が悪くなり、夜は1になります。なお、視界は各ユニットの索敵範囲に影響を与えます。

昼夜ルールによる各ユニットの索敵範囲は右図のようになります。ただし夜間戦闘能力を持つユニットは、その影響が軽減されます。またレーダー、ソナーの索敵範囲は、昼夜ルールの影響を受けません。

種類	昼	朝・夕	夜
視認（夜戦ユニット以外）	修正無し	1/2	1になる
視認（夜戦ユニット）	修正無し	修正無し	1/2
レーダー	修正無し	修正無し	修正無し
ソナー	修正無し	修正無し	修正無し

2/命中率の低下

昼夜ルールによる各ユニットの命中率や攻撃力は下記ようになります。そのため特に間接攻撃や航空ユニットの命中率には注意する必要があります。ただし、夜間戦闘能力を持つユニットは、その影響が軽減されます。

ユニットタイプ	攻撃形態	修正項目	航空機の地上攻撃		左記以外の攻撃	
			朝・夕	夜	朝・夕	夜
夜戦ユニット以外	直接射撃	攻撃力	2/3	不可	通常	1/3
	間接射撃	命中率	1/2	不可	通常	1/2
	爆撃	攻撃力	通常	1/4	—	—
夜戦ユニット	直接射撃	攻撃力	2/3	1/3	通常	通常
	間接射撃	命中率	1/2	1/4	通常	通常
	爆撃	攻撃力	通常	1/2	—	—

CAUTION

特に航空ユニットの夜間爆撃(地形攻撃)は効果が低く、また地上車両への航空ユニットの攻撃はほとんど不可能と思ってもらいいでしょう(ただし夜戦能力を備えたユニットを除く)。

3/地上ユニットの移動力の低下

夜間の地上ユニットは、索敵範囲(視認)が非常に狭くなります。そのため、地上ユニットの移動力は、夜戦ユニットを除き夜間は通常の1/2になります。

ユニットタイプ	朝・夕	夜
夜戦タイプ以外の地上ユニット	通常	1/2
夜戦タイプの地上ユニット	通常	通常



4/夜間の航空ユニットのZOCの消失

天候が曇のときと同様、夜間の航空ユニットは、地上・艦艇ユニットへの攻撃ができません。

また、夜間はZOCも消失します。

そのため、たとえ航空ユニットでZOCを張って敵地上ユニットの侵入を阻止しようとしても、夜間になると敵地上ユニットが侵入してきてしまいますので注意しましょう。ただし航空ユニットの夜間戦闘機や夜間戦闘攻撃機や、夜間戦闘能力を特殊能力として持っているユニットは例外になります。

CAUTION

夜間収納されている夜戦能力を持たない航空ユニットは（すでに出ている場合を除く）移動できません。

5/夜間の航空ユニットの発進、着陸・着艦など離着陸による機数の減少

本作では、航空ユニットの燃料補給や機数の補充は、空港にいるだけではできません。

収納して、補給や補充をすることができます。

しかし夜間は、経験値の低いユニットの場合、空港や空母に着陸・着艦（収納）するときや、空港や空母から発進する場合、ダメージを受けたり、制限を受けることがあります。

これは、たとえ夜戦能力を持っている航空ユニットでも、経験値が低い場合は適用されます。

航空ユニットの夜間の着艦、着陸は、以下の確率でダメージを受けます。

夜戦能力がない航空機の空母着艦	100-(経験値÷3)パーセント
夜戦能力がない航空機の空港着陸	100-(経験値÷2)パーセント
夜戦能力がある航空機の空母着艦	100-(経験値÷2)パーセント
夜戦能力がある航空機の空港着陸	100-(経験値)パーセント

CAUTION

夜戦能力の有無を問わず、経験値が200未満の航空ユニットは、発進することができません。

6/占領ユニットの能力低下

「昼夜」ルールをONにした場合、占領ユニットによる占領能力が、朝・夕方、昼、夜間とそれぞれ変化します。なお、占領ユニットの「昼夜」ルールでの地形への占領の能力の変化は、爆撃機による地上地形の爆撃と同様の変化をもたらします。

朝、夕は空挺降下が昼間と比べると-20%、夜間は-40%になります。

「昼夜」ルール採用時の、 占領ユニットの能力の変化

朝・夕	昼	夜
通常	通常	1/2

「昼夜」ルールと月齢について

★月齢の種類★

- 新月 New Moon
- 三日月 Crescent Moon
- 上弦の半月 Half Moon
- 13夜 Gibbous Moon
- 満月 Full Moon
- 種まき月 Disseminating Moon
- 下弦の月 Half Moon
- 沈静の月 Balsamic Moon
- 晦 Dark Moon



CAUTION

月齢は上記の新月から晦の順に、進んでいきます。

「昼夜」ルールをONにした場合、月齢(夜間の月の変化)が関係してきます。月明かりのない場合、夜間戦闘能力のあるユニットやレーダーなど特定の機能のないユニット以外は昼夜ルールの影響を受け、索敵が困難となります。ただし月齢が満月(Full Moon)のときは、朝・夕方と同じ扱いになります。つまり、たとえ夜間であっても、月の光により朝・夕方と同じ索敵範囲を得ることができ、視界も広がるということです。また命中率、移動力、ZOCへの影響も朝・夕方と同様になります。月齢には左記のような種類があります。



ゲームの進め方

ここでは、実際にゲームを開始して、プレイヤーのフェイズが始まり、ターンが終了するまでのゲームの流れについて説明します。

ターンとフェイズ

ゲームを始める前に知っておいてほしいことは、ターンとフェイズについてです。1人のプレイヤーが受け持つ国の順番が回ってきたときから、次の国の順番までの間をフェイズと呼びます。

この自分の順番(フェイズ)中に、プレイヤーは作戦行動を行えます。マップ上に存在するすべての国のフェイズが終了して、一巡することをターンと呼びます。本作では、1ターンがゲーム中の2時間になります。

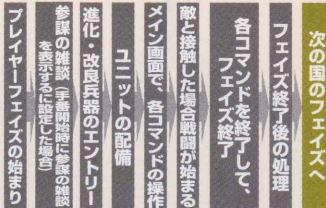
フェイズ開始後の流れ

プレイヤーフェイズが始まると、アラームとともに現在のターン数、天候、現在の日付、終了日時が表示されたフェイズ開始画面が現れます。このとき、天候、時間が更新され、天候や昼夜ルールを採用している場合は、天候が変化し、時間が経過します。

さらに前のターンで残った軍事費に、首都、都市から得られる収入が加算されます。

フェイズ画面が表示されたら、**A**ボタンを押すとフェイズが始まり、参謀がプレイヤーに会話をしながら、ゲームに関するヒントをくれます。そして進化・改良のエントリー後、メイン画面に変わります。

★フェイズの流れ★



CAUTION

ユニットの配備は、キャンペーンのみ行われます。

進化・改良兵器のエントリーとユニットの配備

新開発された兵器があるときは、開発エントリー画面が登場し、兵器を生産ラインに採用するかを決めます。

採用する場合は「制式化」、様子を見る場合は「審議中」、不採用の場合は「棄却」を選択して決定します。

キャンセルすると「審議中」が選択されたことになります。

またキャンペーンモードのみ、このエントリーの後、ユニットの増援が行われることがあります。



メイン画面で、各コマンドを使った作戦行動

メイン画面では、ユニットに指示を与えたり、各コマンドを使った作戦行動を行います。

また、索敵範囲外へ移動させたユニットが敵と接触したり、敵に攻撃を加えた場合、戦闘が始まります。

すべての作戦行動が終了したら、スタートボタンを押します。行動フェイズ終了メニューが現れますので、「終了」を選択して決定するとフェイズが終了します。

プレイヤーフェイズの終了と、その後の処理

フェイズが終了すると、自動的に各ユニットの燃料が計算されます。

その時に燃料切れで空港に収納されていない状態の航空ユニットは墜落し、部隊の中から削除されます。

生産と配置と未配置部隊について

キャンペーンモードのみ、前のシナリオからユニットを引き継いで使うことができます。

この引き継いだユニットは、未配置部隊として部隊表の中にあります。

そのため、この未配置部隊を配置するか、新たにユニットを生産することになります。

しかし、生産・配置可能な地形に生産・配置した部隊は、まだ地形上にいるわけではなく、収納状態になっています(敵側には収納されていない部隊もあります)。

さらに、新しく生産したユニットは、まだ機数が1しかありませんので、補充して機数を増やさなければなりませんので注意しましょう。

なおシナリオモードでは、初期配置されている部隊があるため、収納されていないこともあります。

各コマンド操作

ゲームを開始すると、さまざまなコマンド操作をしてユニットに指示を与えなくてはなりません。ここでは、これらの各コマンド操作について説明します。



コマンドメニュー



サブコマンドメニュー

実際にゲームをプレイするためのメイン画面では、様々なコマンドを操作して、ユニットに指示を与えます。これらのコマンド操作には、ユニットを動かして指示を与える「行動コマンド」と、生産、配置などの「その他のコマンド」に分けられます。キャンペーンモードのみ、ユニットを前のシナリオから繰り越して引き継ぐために、「配置コマンド」があります。さらに1ターン目には、この配置コマンドを使って未配置部隊を配置するために配置フェイズがあります。このように実際にゲームを始めると数多くのコマンドを駆使することになりますので、各コマンド操作をよく読んでからゲームを始めましょう。

WARNING

コマンドメニュー、サブコマンドメニュー共に、白く表示されているコマンドしか選択できません。

WARNING

メイン画面で、ユニットを選択して決定すると、移動範囲が表示されます。さらに△ボタンを押すと、コマンドメニューが開きます。このコマンドで、ユニットにさまざまな指示を与えますが、ユニットごとに表示されるコマンドは異なります。またコマンドメニュー内で、各コマンドを選択して□でサブコマンドメニューを開くこともできます。

メイン画面のみかた

縮小マップ

フェイス進行中の国の軍事費

選択した地形の耐久力

選択した地形の防御力

地形名

現在のフェイスの国と国旗

地形表示 (ユニットを選択していない場合) と占領国 (占領可能地形のみ)

選択した地形の座標

選択した地形の高度

このターンの雨累積値(上) 積雪値(中)と温度(下)

今までの各累積値(上に準ずる)

天候

残りターン数

コンパス(針の赤い方が北、リアルモードのみ)

現在の時間

現在の年・月・日

ユニットにカーソルを合わせた場合

その国と国旗

ユニット名と機数

ユニットの経験値

ユニットの重量

ユニットの速度

ユニットの燃料

ユニットの各武装と攻撃力

ユニットの武装の残り弾数

ユニットの方向

道路・鉄道の有無とその種類

その地形の防御力

地形の耐久力

ユニットの高度 (赤線と数字) 地形の高度 (黒数字)

ユニットの高度 (赤線と数字) (優先順位) (優先順位) (赤線と数字) (優先順位) (優先順位) (優先順位)

射撃のヘナリティ (優先順位) (優先順位) (優先順位) (優先順位) (優先順位) (優先順位)

地形上のユニット

ユニットと国の識別色 (機数表示、行動終了時はEが付きます)



地形上にあるユニットと、収納されているユニットの数

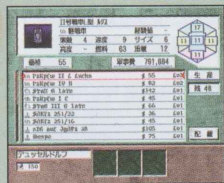
CAUTION

カーソルを移動させると、△表示が現れ、その横に地形の高度が数字で表示されます。高度が0の時は表示されません。

その他(行動コマンド外)のコマンド

ユニットに直接指示を与えない行動コマンド外のコマンドを、その他のコマンドと呼びます。このコマンドには、生産、配置コマンドがあります。

生産と配置



生産・配置は、メイン画面の生産・配置が可能な地形上に、ユニットを登場させることをいいます。

生産は、軍事費を使いユニットを生産します。

軍事費を使って生産したばかりのユニットの最初の機数は1です。この機数を増やすためには、ユニットを収納状態で補充しなくてはなりません。生産はキャンペーン、シナリオモードともに可能です。

配置は、キャンペーンモードのみのコマンドで、前のシナリオから引き継いだユニットと機数を、生産・配置が可能な地形上に登場させることです。

生産・配置可能な地形は、地上ユニットは生産首都と首都から5ヘックス以内の都市と補給地で行えます。

航空ユニットは生産首都から5ヘックス以内の空港で行えます。

艦艇ユニットは、生産首都から5ヘックス以内の港で可能です。

生産・配置は、首都、都市、補給地、空港、港の耐久力によって一度に生産・配置できる部隊数が異なり、【耐久力÷50（端数繰り上げ）】の数だけ生産・配置が可能です。なお、空港のみ、耐久力が50未満では配置を実行することができません。

ただし生産・配置はキャンペーンモードのみ、1ターン目は生産・配置フェイズとなります。

また、配置したばかりのユニットは、収納状態です。

生産・配置したユニットは、その時点で行動終了になります。

WARNING

生産画面、配置画面は、画面右下の配置・生産コマンドで切り替えられます。また、この画面からⓀボタンで性能表、進化表を開くことができます。「配置・生産」コマンドにカーソルを合わせるには、生産/配置画面でⓀボタン入力で行えます。配置画面で方向ボタンⓀでタイプ順、経験値順、機数順、番号順に並び替えることができます。

生産と配置の方法

生産・配置が可能な地形でAボタンを押すと、生産・配置選択メニューが開きます。すでに生産・配置可能な地形にユニットがいる場合、上に配置ユニットが表示されます。生産・配置したいときは、メニュー上でカーソルを下の生産・配置コマンドに合わせてください。

生産か配置を選択すると、生産・配置画面が開きます。

生産可能なユニットの能力が表示され、そのユニットにカーソルを合わせた状態でBボタンを押すと、性能表が開きます。また、性能表を開いたままでCボタンを押すと、そのユニットの進捗表が現れます。

生産・配置したいユニットにカーソルを合わせた状態で決定すると、そのユニットが生産・配置されます。

生産・配置画面でDボタンを押すとカーソルが移動し、カーソルが最下段のユニットCGに合います。そこでEボタンを押すと、生産・配置したユニットを戻すことができます。ただし、一度メイン画面に戻ってしまった場合、もしくは画面に入る前から収納されているユニットは戻すことはできません。



配置画面

生産・配置可能なユニット
(国籍と部隊ナンバー、属性、
ユニット名、経験値、機数が表示)

生産のときは1機の価格と
所持している軍事費額、
配置の時はソート内容が表示

生産または配置している
地形(首都、都市の場合名称)

生産・配置する地形の耐久力



選択したユニットの情報

配置(生産)可能なユニット数

その地形に生産・配置できる
ユニットの数

生産・
配置画面



性能表を開く
ことができます。



性能表を開く
ことができます。



進捗表

行動コマンド

ユニットに直接指示を与えるコマンドのことです。

次から、コマンドメニューに表示される各コマンドの内容を説明します。

進化



ユニットの経験値が最大（250）になり、進化先ユニットがあるときは進化ができます。進化コマンドを選択して、進化先を選択決定してください。

進化後のユニットの経験値は0になります。

進化先が複数あるときは、進化先を選択することができます。ただし、進化には、決められた軍事費がかかるため、軍事費が足りない場合は進化することができません。

また進化は、地上ユニットは補充を行うことのできる国の首都、都市、補給地で行います。

航空ユニットは補充を行うことのできる国の空港で進化させることができます。

艦艇ユニットは補充を行うことのできる国の港で進化させることができます。

なお、「補充を行うことのできる国」については、「補給」を参照してください(P.64)。

進化するには、そのユニットを収納させなければなりません。

移動後の進化はできません。

進化をさせたユニットは、行動が終了します。

改良の方法は、次ページの改良をごらんください。

改良

改良は、爆撃機を夜間戦闘機にするユニットタイプの変更や、A型をB型にする新しい兵器にモデルチェンジなどが行えます。全く別の兵器になる訳ではないので、経験値はそのままですし、経験値が最大値である必要もありません。

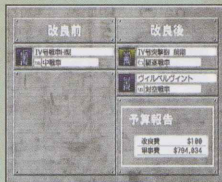
改良コマンドを選択して、改良先を選択決定してください。改良先が複数あるときは、改良先のユニットを選択することができます。改良するには、決められた軍事費がかかるため、軍事費が足りない場合は改良することはできません。

改良は、地上ユニットは補充を行うことができる国の首都、都市、補給地で行えます。航空ユニットは補充を行うことのできる国の空港で改良できます。艦艇ユニットは補充を行うことのできる国の港で改良させることができます。なお、「補充を行うことのできる国」については、「補給」を参照してください(P.64)。

地上・艦艇ユニットの改良は収納する必要はありませんが、航空ユニットの改良は収納する必要があります。潜水戦車などの特殊な改良は補充可能地形にいる必要があります。

移動後の改良はできません。

改良をさせたユニットは、行動が終了します。



性能

指定したユニットの生産時の性能を見るコマンドです。
性能表から、進化表、武装表を開くことができます。開き方は下
をごらんください。

性能表の開きかた

メイン画面でコマンドメニューを開き、「性能」を選択して決定すると、性能表画面が開きます。
性能表が開いているときに、**ⓧ**ボタンか**⓪**ボタンを押すと武装表画面が開きます。
同様に性能表画面が開いているときに、**⓪**ボタンを押すと、進化表画面が開きます。
武装表、進化表画面でキャンセルすると、性能表画面に戻ります。
また、性能表画面でキャンセルすると、メイン画面に戻ります。

性能表画面から開く各ウィンドウ



性能表を開いたら、
ⓧボタンか
⓪ボタンを押します。



性能表を開いたら、
⓪ボタンを押します。



性能表画面の見方

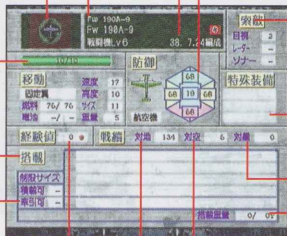
ユニット名(上:欧文表記)(中、日本語表記)
(下:属性とユニットの進化のレベル)

ユニット画像と
生産国籍

ユニットの現在の
機数/最大機数

ユニット、積載可かの
表示と、積載可能数
(積載している場合は、
右に積載ユニット表記、水色
の四角の数だけ積載が可能)

ユニット、牽引可かの
表示と、牽引可能数
(牽引している場合は、
右に牽引ユニット表記
水色の四角の数だけ牽引可能)



ユニットの
現在の経験値

ユニットの対地戦績

ユニットの対空戦績

防御値とそのユニットのグラフィック
(上:前面防御値、右:右側面防御値、
左:左側面防御値、下:背面防御値、
中央:上面防御値)

ユニットの素敵能力
(視認の時の数値、
レーダー装備がある時の数値、
ソナー装備がある時の数値)

特殊装備(特殊装備が
ある場合、表示されます)

ユニットの対艦戦績

ユニット搭載時の重量

移動	速度	17
固定翼	高度	10
燃料 76/ 76	サイズ	11
電池 -/ -	重量	5

ユニットの各データ

〈左側〉

●燃料(ユニットの現在の燃料/最大燃料)

●電池(蓄電池を備えている場合の現在の値と最大値)

〈右側〉

●速度(マップ上の移動速度)

●高度(ユニットのマップ上の高度数値)

●サイズ(ユニットの大きさ)

●重量(ユニットの重量)

処 分

地形上に配置されている必要なくなったユニットや、経験値が低く機数が少ない上に、使い道がないユニットなどを処分するコマンドです。

処分はユニット単位で行われるため、一部の機数だけを処分することはできません。

なおユニットを搭載しているときは、搭載中のユニットも同時に処分されます。

処分は部隊表上の未配置部隊での処分（キャンペーンモードのみ）と、メイン画面でコマンドメニューを使って処分する方法の2つがあります。

処分の方法その1

部隊表上での未配置ユニットの処分(キャンペーンモードのみ)

ⓧボタンを押して、オプション画面を開きます。

部隊表を選択して決定し、部隊表を開きます。

処分したいユニットにカーソルを合わせて決定します。

すると「処分してよろしいですか?」というメッセージメニューが表示されますので、処分したいときは、「処分」を選択して決定すると、指定したユニットの処分が行われます。

キャンセルする場合は「中止」を選択して決定するか、ⓧボタンによるコマンドキャンセルで中止ができます。

処分の方法その2

メイン画面でコマンドメニューを使ってユニットの処分

処分させたいユニットを選択します。

コマンドメニューを開き、処分コマンドを選択して決定します。

すると「処分してもよろしいですか?」というメッセージメニューが表示されますので、処分したいときは、「処分」を選択して決定すると、指定したユニットの処分が行われます。

キャンセルする場合は「中止」を選択して決定するか、ⓧボタンによるコマンドキャンセルで中止ができます。

占領

他国・陣営の首都、都市、補給地、空港、港、油田を占領するためのコマンドです。占領を行えるのは歩兵ユニットだけです。占領できる地形は敵陣営、もしくは中立の建物（都市、空港、首都、港、補給地）です。また、破壊された建物は占領できません。

占領した地形に他国のユニットが収納されている場合、そのユニットを捕獲することができます（ただし捕獲に際して、プレイヤーユニット数がそのシナリオマップでの生産・配置可能なユニットの上限に達していないときに捕獲が可能です。また、歩兵系のユニットは捕獲することはできません）。なお、敵陣営以外の建物を占領することもできますが、その場合、占領コマンドを実行すると同時に、敵国となります。中立国の建物も占領されると敵国となります。移動した後も占領は可能です。占領された直後の耐久力は『20』になります。最後の首都を占領されると、占領された国・陣営は敗北し、その国・陣営の建物は、連合、枢軸どちらにも属さない無所属になります。夜間の占領は昼夜ルールの制限を受け、耐久力が下がりにくくなりますので注意しましょう。

遷都のルールについて

首都から5ヘックス以内に進入した敵ユニットの数によって、生産首都が現在の首都から他の首都のあるヘックスに移動します。これを遷都と呼んでいます。

遷都の判定は包囲した国のフェイズ終了後に行われます。

なお、遷都の場所は、前の生産首都から一番近い場所で、同一距離にある首都が2つ以上存在する場合、ランダムとなります。また、遷都先がない場合は遷都できません。

占領の方法

メイン画面でユニットを占領目的地に移動させ、コマンドメニューで占領を選択します（すでに占領地点にいるときは、占領を行いたいユニットを選択してコマンドメニューを開き、占領にカーソルを合わせます）。

コマンドメニューが開きますので、占領コマンドを選択します。

決定すると、占領が開始されます。

オプション画面の全自動で占領を赤く点灯させていると、全自動を実行した場合、目標地点にすでに占領ユニットがいる場合は、自動的に占領を開始します。実行後はそのユニットの行動は終了します。



武装

ユニットの武装を変更するためのコマンドです。
生産時の武装は一番左の武装バックにセットされています。
武装交換を行うと、補給も同時に行われます。

また、ユニットによって交換できるバックの数は異なります。
武装交換を行うときは、補給のできる場所にいてはなりません。

武装交換の方法



変更したいユニットを選択して、サブコマンドメニューの武装コマンドを選択します。

武装コマンドを選択すると武装交換画面が表示されますので、方向ボタンの左右で交換したい武装バックを選択して決定すると武装交換ができます。

★特殊な武装について★

タンク……………燃料タンクのことで、航空ユニットなどは、燃料タンクを装備することで航続距離が伸びますが、優先順位が落ちることがあります。
そのため、攻撃力の高い敵と戦闘する場合「投棄」で、燃料タンクを捨て、戦闘をするといいでしょ。

資材……………工作車ユニットが「工事」を行うために使う装備品です。

補給物資……………補給車ユニットが、他のユニットに補給をするときに使われます。

グライダー……………地上兵器を輸送するときに使います。

爆弾……………爆撃機が地形を爆撃するときに使います。

CAUTION

☆上記の武装は、ユニットに対する攻撃のための武装ではありませんので注意してください。(ただし、爆弾を除く。ほとんどの爆弾は、攻撃コマンドで使用可能。)

武装画面のみかた

ユニット名欧文(上)、日本語読み(中)、ユニットタイプ(下) ユニットの編成年月日

ユニットのグラフィック

武装バック

武器区分とその武器数



武装交換にかかる費用

武器の弾数
(現在数/最大数)

選択して武装表を開いているユニットの、
対空、対甲、対潜、対艦、非装甲の
属性に対する攻撃力

選択した
武器の命中率

ユニットの方向
(矢印上が正面)による
修正ペナルティ
(-は攻撃不可、
数値分優先度が
下がります)

攻撃力		射程		優先	命中	価格
対空	40	対艦	4	対空	1	6 / 6
対甲	17	対潜	-	対地	1	7 / 7
非甲	24			特殊	無し	

航空機

特殊能力を持っている
場合はその表示

ユニットタイプ

武装の1機に対するの価格

選択して武装表を開いているユニットの、
対空、対地攻撃の射程

選択した武装バックによる、敵への攻撃優先度
移動前の攻撃優先度/移動後の攻撃優先度

CAUTION

武器区分の黒数値は、同時に武器を使用できること、青色は対地攻撃時に複数回攻撃できる場合、黄色は攻撃時のみに使える武器、赤は反撃時のみに使える武器。
攻撃力の青数値は敵航空機の降参・地上攻撃に対する対空防御射撃可能な武器、緑色は敵航空機の爆撃に対する対空防御射撃可能な武器。射程の黄色は攻撃のみ、赤色は反撃のみ。優先順位の赤色は他の武器(爆弾や燃料タンク)などから来る優先順位で本来の性能より下がっている状態。

補給

補給には、地形上にユニットがいる場合の燃料、武器の補給と、
 収納中の機数、燃料、武器の補給の2つがあります。
 補給、補充は移動前にしか行えません。

地形上の補給

戦いで消費した弾薬や、移動で消費した燃料の補給を行います。
 補給可能地点にいる場合で、軍事費が補給可能な額だけ残っていれば、コマンドメニューを開くと「補給」が使えます。
 補給をする場合は、あらかじめ補給したいユニットを補給可能な地点に移動させておかななくてはなりません。
 地上ユニットは、同陣営および中立陣営の首都、都市、補給地にいる場合と、資材を搭載している補給ユニットに隣接し、さらに補給可能な地形にいる場合にのみ補給が可能です。
 航空ユニットは地形上では補給できません。
 艦艇ユニットは港の上にいる場合に補給が可能です。
 補給、補充は、移動前にしか行えません。

収納中の補給

戦いで機数の減ったユニットが収納状態にあるときに補給すると、同時に補充も行います。
 ユニットの収納していないときは、補充することができません。
 補給可能な場所にユニットが収納されていて、軍事費が補給可能な額だけ残っていれば、コマンドメニューを開くと「補給」が使えます。
 なお、補充と補給をする場合は、あらかじめ補充したいユニットを補充可能な地点に移動させて、収納しておかななくてはなりません。
 地上ユニットは、同陣営および中立陣営の首都、都市、補給地に収納していなくてはなりません。
 航空ユニットは、同陣営および中立陣営の空港に収納していなくてはなりません。
 艦艇ユニットは同陣営および中立陣営の港に収納していなくてはなりません。
 ユニットの搭載中の補充は、搭載中のユニットに対しては適用されません。

CAUTION

経験値が最大のユニットを次のターンで進化させる場合は、あらかじめオプション画面の中にある設定変更メニューを開き、動作中にある「進化可能は全自動で補充しない」に設定しておく、機数が減っているユニットは、全自動で補充せずに経験値最大のままになっています。

補給の方法

補給したいユニットをあらかじめ補給可能な地点へ移動させておきます。
 メイン画面で補給したいユニットを選択して、コマンドメニューを開きます。
 「補給」コマンドを選択して、決定すると補給します。
 また、オプション画面の、全自動メニューの項目の補給を赤く点灯させておくと、「全自動」を実行したときに、自動的に補給可能なユニットは補給が行われます。
 軍事費が少ないときは、燃料補給、武器弾数補給の順番に補給が行われます。
 軍事費で購入できる量だけが補給され、もし軍事費が足りないときは、上の順番で補給できなくなります。
 補給を行った後、補給以外のコマンドはすべて使用できます。

CAUTION

航空ユニットは燃料不足になると墜落して、そのユニットは消滅してしまいます。そのため早めに空港に収納して、補給を行うように心がけましょう。

収納中の補給の方法

補充したいユニットをあらかじめ補充可能な地形に移動させ、収納しておきます。
 メイン画面で補充したいユニットを選択して、コマンドメニューを開き、補給コマンドを選択して、決定すると補充が行われます。
 また、オプション画面の、全自動メニューの項目の補給を赤く点灯させておくと、「全自動」を実行したときに、自動的に補充可能なユニットは補充が行われます。



CAUTION

生産・配置が可能な地形での補充は、最低でも2ユニットが補充されます。



補給・補充制約表

略	名称	独	英	ソ	米	仏	伊	波	丁	諾	蘭	白
独	大ドイツ帝国	◎	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×
英	大英帝国連邦	×	◎	燃	◎	給	燃	給	×	燃	燃	燃
ソ	ソビエト社会主義共和国連邦	×	燃	◎	燃	×	×	×	×	×	×	×
米	アメリカ合衆国	×	◎	燃	◎	×	燃	×	×	×	×	×
仏	フランス共和国	×	給	×	×	◎	×	給	×	燃	燃	燃
伊	イタリア王国	給	燃	×	燃	×	◎	×	×	×	×	×
波	ポーランド共和国	×	給	×	×	給	×	◎	×	×	×	×
丁	デンマーク王国	×	×	×	×	×	×	燃	◎	×	×	×
諾	ノルウェー王国	×	燃	×	×	燃	×	×	燃	◎	×	×
蘭	オランダ王国	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	◎	燃
白	ベルギー王国	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	燃	◎
ル	ルクセンブルク大公国	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	燃	給
ユ	ユーゴスラビア王国	燃	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×
希	ギリシャ王国	×	給	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ス	スロバキア共和国	◎	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×
芬	フィンランド共和国	◎	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×
洪	ハンガリー王国	◎	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×
羅	ルーマニア王国	◎	×	給	×	×	給	×	×	×	×	×
勃	ブルガリア王国	給	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×
バ	バルチザン	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×
自	自由フランス	×	◎	燃	◎	×	燃	×	×	×	×	×
エ	エジプト王国	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×
イ	イラク王国	燃	給	×	×	×	燃	×	×	×	×	×
ペ	イラン帝国(ペルシャ)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ヴ	フランス共和国(ヴィシー政権)	燃	燃	×	燃	×	燃	×	×	×	×	×
サ	イタリア社会共和国(サロ)	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
土	トルコ共和国	給	×	×	×	×	燃	×	×	×	×	×
嬰	アイルランド自由国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
共	スペイン共和国	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×
西	スペイン(ナショナリスト)	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	×
ダ	ダンテヒ自由都市	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
レ	レジスタンス	×	◎	×	◎	×	◎	×	◎	×	×	×
E	英軍空挺部隊	×	◎	燃	◎	給	燃	×	×	燃	燃	燃
A	米軍空挺部隊	×	◎	燃	◎	×	燃	×	×	×	×	×
日	大日本帝国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

○は収納、補給(補充)可能国。給は補給可能国。燃は燃料のみ補給可能国。

ル	ユ	希	ス	芬	洪	羅	勃	バ	自	エ	イ	ベ	ヴ	サ	土	愛	共	西	ダ	レ	E	A	日
×	燃	×	○	○	○	○	給	×	×	×	燃	×	燃	○	給	×	×	○	○	×	×	×	×
×	燃	×	給	×	×	×	×	×	×	○	給	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	○	燃	燃
×	燃	×	×	燃	×	給	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×
×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
×	燃	×	給	燃	給	給	燃	×	燃	×	燃	×	燃	×	燃	×	×	○	×	○	燃	燃	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
給	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×
×	×	×	○	燃	×	給	燃	×	×	×	×	×	×	燃	燃	×	×	燃	○	×	×	×	×
×	×	×	燃	○	燃	燃	燃	×	×	×	×	×	×	燃	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×
×	×	×	×	燃	○	×	燃	×	×	×	×	×	×	燃	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×
×	×	×	給	燃	×	○	燃	給	×	×	×	×	×	燃	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×
×	×	×	燃	燃	燃	○	燃	給	×	×	×	×	×	燃	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	給	給	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	燃	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	燃
×	×	×	燃	燃	燃	燃	燃	燃	×	×	×	×	×	○	×	×	×	燃	×	×	×	×	×
×	×	×	燃	燃	燃	燃	燃	燃	×	×	×	×	×	×	○	×	×	燃	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
×	×	×	燃	燃	燃	燃	燃	燃	×	×	×	×	×	燃	燃	×	×	○	×	×	×	×	×
×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
燃	×	給	×	×	×	×	×	×	○	○	給	×	燃	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

旋回



ユニットによっては、決められた射角でしか攻撃できないユニットがあります。また、ユニットは前面、背面、側面、上面それぞれで防御力が変化します。

有利に敵と戦うためには、補給地点で補給しながら、ユニットを移動させずに方向を変え、敵ユニットを攻撃する場合に、旋回を使います。

旋回は基本的に移動とは違うコマンドですが、旋回角度によっては、移動力を消費します。

赤い矢印の付いた方向に移動する場合、移動力は消費しませんが、黄色い矢印の方向に旋回する場合には移動力を消費します。

なお旋回で消費する移動力は、1です。

コマンドを選択する前と同じ方向を向いた状態での終了はできません。

収納中に旋回した場合、そのユニットは地形上に現れます。

収納中のユニットは、その地形上に他のユニットがいる場合、旋回することはできません。

旋回の方法

メイン画面で旋回したいユニットを選択して、コマンドメニューの旋回コマンドを選択して決定すると、旋回方向を指示する矢印がユニットの周囲に現れます。

赤い矢印は移動力を消費しない印で、黄色い矢印は移動力を消費する矢印です。

方向ボタンを使って、旋回したい方向にカーソルを合わせて決定すると、旋回が終了します。

旋回前と同じ方向のときには、旋回コマンドを決定することができませんので、そういうときは、終了コマンドを開き、ユニットの行動を選択してください。

旋回後、行えるコマンド

攻撃・爆撃・投棄・占領・搭載・着艦・降車・召還

移動

移動は、ユニットを移動させるためのコマンドです。

移動消費量と燃料について

ユニットを移動させると、地形によって定められた移動コストを消費し、その移動消費量が燃料から引かれます。

燃料がなくなると（燃料0）、補給地点にいない地上ユニットは、補給車で補給をしなければ動かすことはできなくなります。

また、各ユニットごとに決められた移動力を越えた移動はできません。

消費移動力がマイナスの値になるときは、その地形に進入することはできません（ちょうど0なら入れます）。

航空ユニットは、空港に収納していない場合、たとえ空港上においても燃料が0になると墜落し、搭載ユニットがある場合は搭載ユニットを含めてそのユニットを失います。

また、もし航空ユニットが、1フェイズ中に行動を行わなくても、移動速度の半分の燃料が消費燃料として引かれますので注意しましょう。



WARNING

消費移動力の高い地形が周囲にある場合、移動力の低いユニットは移動できない場合があります。



ユニットと地形、道路・鉄道沿いの移動とユニットの重量について

全てのユニットは、進入不可能な地形に入ることはできません。

道路・鉄道沿いに移動するユニットは、進入した地形の燃料消費量ではなく、道路・鉄道に設定された移動消費力を使って移動できます。ただし同種類の道路・鉄道を使った場合のみ、道路・鉄道沿いの燃料消費量を適用する条件となります。

また、進入先の地形の耐久力を超える重量を持つユニットは、進入先の地形の道路、鉄道を利用できなくなります。

これは、重量の重い戦車などが橋を渡れなかったという史実を再現したものです。

ZOCと敵の防御射撃について

ZOC (P.94) を持った敵のいるヘックスに入ったり、通過したりすることはできません。また、敵のZOC内にユニットが入ったときは、そこで移動が終了します。

索敵ルールを採用している場合、索敵範囲外にいる敵と接触すると、自動的に反撃を受け、移動中のユニットは接触した場所で移動終了となります。

自国・同盟国など自陣営ユニットの上を通過することはできますが、自国・同盟国陣営のユニットのいるヘックスに待機することはできません。

ユニットの移動と、収納されているユニット、自国と同盟国陣営のユニットとの関係



ユニットが収納されている自国・同盟国陣営の同じヘックス上にユニットを置くことはできます。また、収納されている敵ユニットがたとえ同じヘックス上にあっても、そのヘックス上に移動することができます。

水没地形について

雨累積度が高くなり、水没地形に変化すると、浮航系または潜水系の移動タイプ以外の地上ユニットは、ターンの最初に水没して消滅します。

川、湖、浅瀬、浅海、崩壊ダム、流水海、大河、海、河口地形が水没する地形です。

ユニットの移動後の方向について

移動の最後にユニットの方向を変えることができます。これは旋回のルール同様に、ユニットに射角があるものや、敵の防御力の低い角度から敵を攻撃したりする場合に有利です。方向は赤い矢印が移動消費量がかからない方向で、黄色い矢印が移動消費量のかかる方向です。そのため、移動可能な距離の一番遠い場所では、移動消費量のかかる黄色い矢印へ方向転換ができなくなるため、緑色のマス目になっています。

青色のマス目の部分では、方向変換が可能という目安を覚えておきましょう。



移動の方法

メイン画面で移動したいユニットを選択してコマンドメニューを開き、移動コマンドを選択して決定すると、移動範囲が表示されます。

その範囲内の移動したい場所を選択します。

移動後に方向を変更する矢印がユニットの周囲に現れます（赤い矢印は移動力を消費しない印で、黄色い矢印は移動力を消費する矢印です）。

方向転換したい方向の矢印を選択して、決定すると方向転換が終了します。

方向の確定によって、移動の全てが終了します。

移動後、行えるコマンド

攻撃、爆撃、投棄、占領、搭載・着艦、降車、収納、召還、合流

攻 撃

ことはできません。

攻撃は、基本的に隣接した敵に行う直接攻撃と、離れた相手に対して行う間接攻撃などがあります。また、移動後に攻撃ができる武器と、できない武器があります。

敵ユニットに対しての攻撃成功率が0になる武器では、攻撃しても破壊することはできません。武器は、弾数0になると補給をしない限り使えません。

自分のユニットで、敵のユニットを攻撃するコマンドです。攻撃は、1ユニット対1ユニットで行われます。

2つ以上攻撃できる目標がある場合でも、どちらか1つしか選ぶ

武器区分について



武器区分と攻撃に
使用する武器の選択

一度の射撃で同時に発射できる武器をグループ化したものを「武器区分」と呼びます。

選択によっては、1回の攻撃で選択した「武器区分」の武器が複数あるときは、その武器をすべて使って相手を攻撃することができます。

攻撃の優先順位について

攻撃優先順位の数値

攻撃結果予想



敵ユニット名と機数

撃破率、機数、命中率

攻撃の優先順位には「対空優先順位」と「対地優先順位」があり、それぞれ「移動前優先順位」と「移動後優先順位」があります。この優先順位の欄が「-」になっている武器は、その状況と目標には使えない武器です。

また、異なる優先順位を持つ武器を同時に使う場合は、低い値を使用します。

直接攻撃について

隣接している敵に対して行う攻撃方法です。

直接攻撃を行える武器は射程1のものだけです。

なお、直接攻撃をされた防衛側ユニットは、反撃を行えます。

直接攻撃は優先順位の高い方から攻撃を開始し、同順位の場合は同時に攻撃を開始します。

敵への攻撃は、方向によって攻撃力が異なります。

敵ユニットの防御力は前面、背面、側面、上面それぞれ防御力が異なるため、直接攻撃をする際、防御力の低い方向から攻撃をするといでしょう。ただし、攻撃後に他の敵に背後を突かれないように気をつけましょう。

間接攻撃について

間接攻撃は、2ヘックス以上離れた敵に攻撃することです。

また間接攻撃を行える武器は射程2以上のものだけです。

間接攻撃の際の命中率は、その目標となっているユニットに当たる確率です。もし外した場合は、その目標となるヘックスの周囲6ヘックスのうち、いずれかに命中します。また、そこにユニットがいた場合、敵味方関係なく攻撃されますが、艦艇ユニットは外れた攻撃によって被害を受けることはありません。

表示されている命中率は、2ヘックス離れた場合の値です。

間接攻撃は攻撃する相手との距離が遠いほど命中しづらくなり、目標ユニットが1ヘックス離れるごとに5%ずつ命中率が低下します。

複数装備されている武器は、武器の数だけ命中判定を行います。

移動後でも間接攻撃を行えるユニットがあります（戦艦など）。なお、この間接攻撃が行えるユニットは、移動後優先順位の項目が「-」以外の値を持つ武器を装備しています。

間接射撃で反撃可能な武装を持っている目標へ攻撃したとき、こちらの攻撃が相手の射程内かつ、索敵範囲内のときは反撃されます。

間接攻撃は、射角の範囲内にいる敵に攻撃ができます。

射角外の敵に攻撃したいときは、旋回か、移動後の方向を変更して、攻撃したい敵を射角に入れる必要があります。

対空防御射撃について

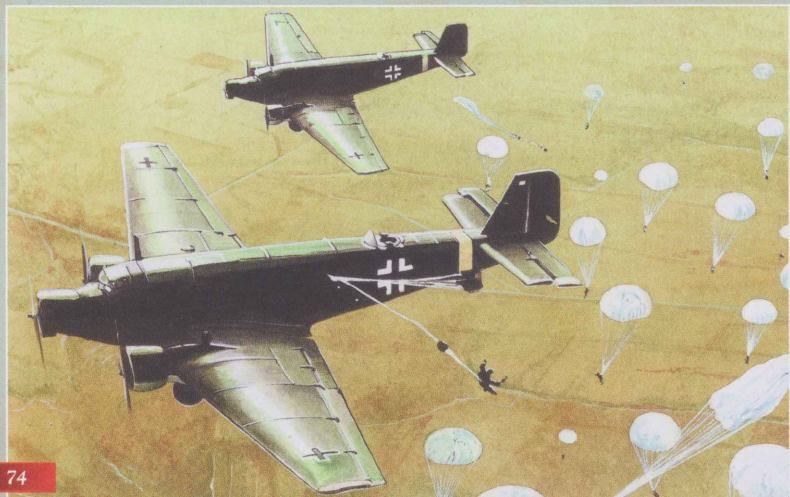
対空防御射撃が可能かどうかは「性能表」の武装欄にある「攻撃力」の「対空」欄で確認できます。

防御射撃が可能な対空攻撃力を持つユニットは、敵航空機ユニットが地上攻撃・降車・爆撃を行う前に、防御射撃を行うことができます。

特に敵味方を通じて、爆撃時の対空防御射撃には注意しましょう。

防御射撃は、通常の反撃と同じく、敵航空機ユニットによる1回の地上攻撃・降車・爆撃に対して、1ユニット1回の防御射撃が行えます。

索敵範囲内に複数ユニットがいるときは、目標ユニットに対しての防御射撃が複数回行われることもあります。



攻撃武器の選択について

攻撃をするときは、**A** ボタンを押すだけで攻撃を開始しますが、その際攻撃の武器を選択することができます。

攻撃コマンドを選択して**A** ボタンを押すと敵ユニットに対する撃破率、機数、命中率などの表示が現れます。

その下に攻撃武器が表示されますので、攻撃するための武器の選択をします。攻撃武器の選択によって撃破率、命中率などが変わりますので、敵の機数が少ない場合などは、主力の武器を使用せずに、他の武器で攻撃して残弾数を抑えめに戦う方法も効果的です。



CAUTION

対空防衛射撃をするにはオプションコマンドで設定を完了している必要があります(P.33)。

攻撃の方法

メイン画面で攻撃をしたいユニットを選択して、コマンドメニューを開きます(移動後のときは、敵ユニットに隣接させると攻撃コマンドが使えるようになります。攻撃したい敵に対して、どの方向から攻撃するかも指示できます)。

コマンドメニューの攻撃コマンドを選択して**A** ボタンを押すと、どのユニットを攻撃できるか、ヘックスで選択できるようになります。

攻撃できる敵が複数いるときは、複数のヘックスが表示されますので、その範囲内のどの敵を攻撃したいか、選択します。

A ボタンを押すと攻撃が始まりますが、そのときに武器の選択を \square で選択できますので、攻撃武器の選択をして、攻撃をするといいでしょう。

攻撃後、そのユニットの行動は終了します。



※なお、攻撃決定時、スタートボタンを押しながら**A** ボタンを押すと、戦闘画面を表示しない設定でも、戦闘画面を見ることができます。

爆撃



選択した地形ヘックスに対して「爆撃」コマンドを実行して耐久力を下げるのが爆撃です。

これは弾痕を除くどんな地形でも、爆撃可能な爆弾を持ったユニットのみが行えるコマンドのことです。

なお爆撃は移動の後でも行うことができます。

しかし、目的のヘックスに他のユニットが入っている場合は、そのヘックスに進入できないため、爆撃は不可能となります。

ただし、爆撃地点の地形にユニットが収納されていて、地上に現れていない場合は爆撃することができます。

爆撃を行うユニットは対空防衛射撃の目標になり得ます。

ただし、首都は爆撃を実施しても、耐久力1未満にはならないため、占領ユニットで占領しなければなりません。

爆撃は天候と昼夜の影響を受けます。

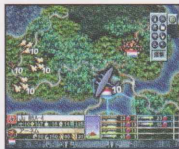
天候が曇の場合爆撃効果は半減します。雨・嵐・雪・吹雪のときは爆撃を行うことができません。

夜間能力のない爆撃機が夜間爆撃を行う場合、地形への耐久力を下げる効果は軽減されます。

WARNING

爆撃を行うときに、敵の対空防衛射撃の射程範囲に爆撃機がいるときは、対空防衛射撃を受けるので注意しましょう。

爆撃の方法



メイン画面で爆撃させたいユニットを選択して、サブコマンドメニューを開きます（移動後のときは、移動させて、爆撃したい地形上に移動させた後にサブコマンドメニューから爆撃を選択します）。

爆撃コマンドを選択して決定すると、爆撃が開始されます。

なお、爆撃後はそのユニットの行動は終了します。

CAUTION

V2兵器のように、遠距離から、爆撃コマンドを使って地形ヘックスの耐久力を下げる、例外的な爆撃方法もあります。

投 棄

ユニットが、爆弾や燃料タンクを捨てるためのコマンドです。投棄によって、ユニットの重量が軽くなり、敵との交戦時に、投棄前よりも有利な戦いになります。

「投棄」コマンドを実行すると、投棄に属する全武装が0になります。

投棄は、移動前、移動後のどちらかでも実行することができます。また、このコマンドは攻撃時にも実行可能ですが、反撃時に実行することはできません。

投棄を実行したときは、投棄によって指定された武器の残弾数が0になりますが、武装表の特殊欄のペナルティが適用されなくなるため、投棄前よりも有利に戦うことができます。

なお、投棄は投棄可能な武器などがないと実行できません。



投棄の方法

メイン画面で投棄したいユニットを選択して、コマンドメニューを開きます（移動後の場合、移動させて、その後コマンドメニューから投棄を選択します）。コマンドメニューの投棄コマンドを選択して決定すると、投棄が開始されます。



合流

合流は、機数が減少して弱体化した同じ種類のユニット同士と一緒にして、機数を増やして強くするコマンドです。

ただし、艦船や列車、トーチカ、レーダーのように機数ではなく耐久力を持つユニットは、合流を行うことができません。

合流元のユニットの周囲6ヘックスに、同じユニットが存在するときに合流できます。

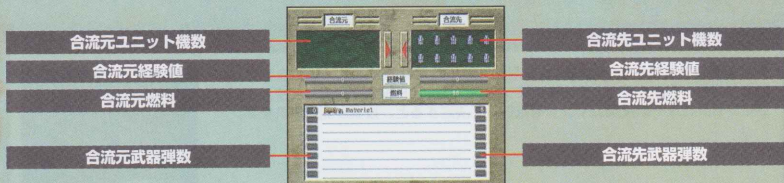
なお、合流先が指定ができるのは、1ユニットのみです。

合流を行うと燃料・弾薬数・経験値は、その数を元に平均化されます（ただしユニット経験履歴に変化はありません）。

そのユニットの最大構成機数を越えて合流することはできません。

ユニットを搭載しているときは、合流できません。

合流は移動の前・後ともに行えますが、行った後は行動終了状態となります。



合流元ユニット機数

合流元経験値

合流元燃料

合流元武器弾数

合流先ユニット機数

合流先経験値

合流先燃料



合流先武器弾数

合流の方法



まず合流先のユニットを、合流したいユニットの隣のヘックスに移動させます（すでに隣のヘックスにいる場合はそのままコマンドメニューを開きます）。

コマンドメニューを開き、合流コマンドを選択します。

合流画面が表示されますので、で、合流先に機数を送ります（合流元のユニットの機数を増やしたいときは、で機数を送ることができます）。

ユニットの配分が終了したら決定して終了して合流画面を閉じます。

合流終了後は、合流した側もされた側も、行動終了となります。

工 事

建物や地形の耐久力を上げたり、要塞の設置や撤去、線路、道路の施設や撤去、破壊された建物の修復、空港、補給地の建設や撤去を行うコマンドです。

なお、工事を行うためには資材が必要となります。

工事を行うと資材を1、燃料を10消費します（ただし、燃料が10以下でも工事は行えます）。

工事を行うと、そのユニットの行動は終了します。

工事の基本操作方法

まず前のターンで、工事を行いたいヘックスに建設工兵を移動させておく必要があります。

工事を行いたい地点の建設工兵を選択して▲ボタンを押してコマンドメニューを開きます。

コマンドメニューの中から、工事コマンドを選択して▲ボタンを押すと、工事コマンドのウィンドウが開きます。

工事コマンドメニューが開いたら、行いたいコマンドを選択して▲ボタンを押します。

工事を実行すると、建設工兵の行動は終了します。

また、耐久力を上げるときは、耐久力をどのくらい上げるかのメニュー画面が現れますので、ひびで上げたい量を選択して▲ボタンを押すと工事が始まり、建設工兵の行動は終了します。

通常は、▲ボタンを押すと、耐久力は燃料、資材がある限り最大値で耐久力を上げる位置に設定されています。

天候ルールを採用している場合、積雪のある状態で地形の耐久力を上げる工事を行うと、工事にかかる軍事費は通常額であるにもかかわらず、耐久力は、通常の50%しか増えません。



工事コマンド各種



CAUTION

前作ではシナリオ中の多くの川が耐久力0で、耐久力を持った川の場所を探して道路、鉄道を敷設しなくてはなりませんでしたが。

また、大河は新たに道路・鉄道を敷設することができませんでした。

しかし、本作では、川、大河ともに耐久力が最初から5あるため、建設工兵が川や大河のふもと(前)に移動して、建設資材があれば、道路・鉄道を敷設することができます。さらに、川や大河に敷設した道路・鉄道の上に移動して、川や大河の上に架けられた道路・鉄道の耐久力を上げることができます。

道路・鉄道の敷設と撤去

道路・鉄道の敷設で、道路を選択すると通常道路が設置されます。鉄道の場合、生産国籍別に敷設される鉄道が決められています。

道路・鉄道の設置、撤去は、工作車ユニットの機数に左右されずに行えます。

道路・鉄道設置が行えない場所もあります。

道路がすでに設置されている個所に対して同じ種類の道路・鉄道を設置することはできません。

また、すでに鉄道が設置されているヘックスに対して、改軌で敷設した鉄道を変更することができます（この工事に限り、移動後も実行できます）。

なお、1回の道路・鉄道施設にかかる軍事費は以下のとおりです。

道 路	通常道路施設	200
鉄 道	広軌（または標準軌）鉄道施設	150
改 軌	鉄道を施設しなおす	50

廃道・廃線は（道路・鉄道の撤去）工作車のいるヘックス隣接した1ヘックスおよびのみ可能です。ただし、1回の工事で撤去できる道路・鉄道は1つです。

工事するヘックスに道路と鉄道が2種類あるときは、どちらか一方しか撤去できません。

廃道・廃線はすべての道路・鉄道に対して行うことができ、工作車の生産国籍には左右されません。

なお、廃道・廃線にかかる軍事費は以下のとおりです。

廃 道	道路撤去（通常道路）	200
	道路撤去（舗装道路）	300
	道路撤去（アウトバーン）	500
廃 線	狭軌軌道路撤去	100
	標準軌道路撤去	100
	広軌軌道路撤去	100

道路・鉄道の敷設と撤去方法

道路や鉄道を敷設、撤去したい地形もしくは隣接したヘックスに、建設工兵のユニットを置きます。

建設工兵を選択して工事コマンドを開きます。

工事コマンドを選択するとサブメニューが開きますので、道路や鉄道の敷設の場合は道路か鉄道コマンドを選択、撤去したい場合は廃道か廃線を選択して決定すると、敷設または撤去することができます。また、鉄道の変更は改軌でできます。

敷設、撤去に際してたとえ隣接した地形にいても、地形によっては敷設、撤去ができないときがありますので注意してください。

要塞の設置と撤去

要塞の設置には軍事費400、撤去には軍事費100がかかります。

要塞を設置できる場所は平地のみです。要塞を撤去した後は平地になります。

要塞の設置、撤去と工作車ユニットの機数は関係ありません。

要塞を設置すると元の地形の耐久力に関わらず、要塞の初期耐久力に戻ります。

要塞の敷設と撤去方法

要塞を設置、もしくは撤去したいヘックスに、建設工兵のユニットを置きます。

建設工兵を選択して、工事コマンドを開きます。

工事コマンドを選択すると、工事コマンドのサブメニューが開きます。

要塞の設置、もしくは撤去の場合は、要塞コマンドを選択して決定すると、設置または撤去することができます。地形によっては要塞の設置、撤去ができないときがあります。

空港・補給地の設置と撤去

空港の設置には軍事費5,000、撤去には軍事費100がかかります。

補給地の設置には軍事費5,000、撤去には軍事費100がかかります。

空港、補給地が設置できる場所は基本的に平地のみです。設置場所をよく検討してから行いましょう。

また空港、補給地を撤去した後は平地になります。

空港、補給地の設置、撤去と工作車ユニットの機数は関係ありません。

空港、補給地を設置すると元の地形の耐久力に関わらず、空港、補給地の初期耐久力に戻ります。

空港・補給地の設置と撤去方法

空港、補給地を施設、撤去したいヘックスに、建設工兵のユニットを置きます。

建設工兵を選択してコマンドメニューから、工事コマンドを開きます。

空港、補給地の敷設の場合は空港か補給地の設置もしくは撤去コマンドを選択して決定すると、敷設または撤去することができます。

地形によっては空港、補給地の設置、撤去ができない地形があります。

WARNING

空港、補給地を設置すると、設置後は、そのヘックスはそれぞれ初期耐久力に戻るようになります。

地形の修復と耐久力の増加



爆撃などで耐久力が0になった地形を、建設工兵によって元の地形に戻す工事を地形修復と呼びます。

ただし地形修復効果のない場所では、修復はできません。

また、地形修復は耐久力0になった地形でのみ行えます。

地形修復は建設工兵の機数に左右されません。

地形修復を行うためには軍事費500がかかり、修復後の地形の耐久力は20になります。

地形修復をすると、崩壊都市は都市、崩壊港は港、崩壊空港は空港、崩壊補給地は補給地になり、修復をそれぞれ行った建設工兵の国・陣営の所属となります。

また、弾痕のある破壊された地形が修復された場合は平地になります。

建物(首都・都市・空港・港・補給地・ダム・油田)に対して建設工兵が工事をしたときは、それぞれの建物の耐久力が上がります。なお、建物の工事による耐久力の上昇は、ヘックスの耐久力を上げる場合、工作車の経験値、機数によって異なります。高い耐久力ほど上がりにくくなっています。また、耐久力の最大値は250です。

建物以外にも川に架かる橋(川に架かる鉄道や道路)の耐久力を

上げることができます。耐久力を上げると、重量の重い地上ユニットを通過させることができるようになります。

軍事費が少ないときに建物の工事を行うと、現在ある軍事費の中で耐久力を上げます。建物の耐久力を上げると、収納できるユニットの数が耐久力50につき1ユニットずつ増えます。また、生産・配置が可能な地形（建物）の場合は、その地形で生産・配置ができる部隊数は、【耐久値÷50（端数繰り上げ）】です。

しかし本作では各地形の耐久力と、生産・配置したり地形上に出したりできる航空ユニット、艦艇ユニットはサイズが基準になりました。

耐久力	空 港	港
50以上	サイズ10（複葉機）以下	サイズ16（1,000）以下
100以上	サイズ11（単発機）以下	サイズ17（5,000）以下
150以上	サイズ12（双発機）以下	サイズ18（10,000）以下
200以上	サイズ13（四発機）以下	サイズ19（20,000）以下
250	サイズ14（ジェット機）以下	サイズ20（20,000）以上

WARNING

前作の航空ユニットの生産・配置は、50で複葉機、100で単発機というルールは同じですが、サイズが基準となり、航空ユニットの性能表のサイズから、生産・配置、さらに地形上に出すことができるようになりました。

また、艦艇は、前作のユニットタイプによる生産・配置ではなく、ユニットのサイズ(トン数)が基準になりました。そのため、たとえ戦艦でも、ドイチェラントはサイズ19(20,000t以下)なので、耐久力200でも生産・配置が可能で、地形上にも出せます。

しかし、H級はサイズ20(20,000t以上)なので、耐久力250の港でないとい、生産・配置したり、地形上に出すことができません。

地形の修復と耐久力の増加の方法

耐久力を上げたいヘックスに、建設工兵のユニットを置きます。

建設工兵を選択して、コマンドメニューを開きます。

工事コマンドを選択して決定すると工事コマンドメニューが開きます。

工事の中から耐久力を上げるコマンドを選択、修復したい場合は修復コマンドを選択し決定すると、工事が始まります。

耐久力を上げる場合は、どれだけ上げるか指示します。

召 還

一度生産配置したユニットを、再び未配置状態として部隊表に収納するコマンドです。

召還はユニット単位で行われます。

搭載中のユニットを召還すると、搭載しているユニットも同時に召還されます。

召還は、地上ユニットの場合、自国の地上ユニットが配置・生産できる場所にいるか、その場所まで移動させなければなりません。

航空ユニットは自国の生産・配置できる空港にいるか、その空港に移動させない限り召還はできません。

また艦艇ユニットは自国の生産・配置できる港にいるか、その港まで移動させなければ召還できません。

召還は部隊を搭載したユニットの場合、搭載ユニットも含んで召還できますが、未配置状態として部隊表に収納されると、搭載されているユニットは自動的に降車します。

召還コマンドを使用すると、マップ上から未配置状態として部隊表に収納されたユニットの行動は終了します。

召還によって未配置状態になったユニットは、次のフェイズで配置することができます。

部隊表に収納されたユニットに対しては、シナリオ中の、補給・補充は行われません。

なお、召還はキャンペーンモードでのみ行えるコマンドです。

召還の方法



召還したいユニットを選択して、コマンドメニューを開きます。

④ボタンを押すと移動範囲が現れますので、召還が可能な地形まで移動させます。移動後コマンドメニューから召還コマンドを選択して決定すると、召還することができます。そのユニットは部隊表に未配置状態となります。

すでに召還可能な地形にいる場合は、コマンドメニューから召還コマンドを選択して決定すると召還されます。

収 納

ユニットを自軍または同盟国の建物の中に収納させるコマンドです。

収納されたユニットのみ、敵の攻撃で機数が減った分を補充することができます。

地上ユニットは首都、都市、補給地に収納できます。

航空ユニットは空港に収納でき、収納によって燃料を補給することができます。

艦艇ユニットは港に収納できます。

収納は建物の耐久力によって収納できるユニット数が変わります。

耐久力が1~50の場合は1ユニット、50~100の場合は2ユニットと、50ずつ耐久力が増えるにつれ1ユニットずつ収納できる数が増えます。

収納状態のユニットは、たとえ敵が隣接していても攻撃することはできません。

収納状態にあり、敵ユニットがその地形上に移動してきたり、敵のZOCの範囲に入るなどしたときは、敵ユニットが収納ユニットに対する攻撃力を持たない場合を除いて、マップ上にユニットを戻すことができなくなります。

収納状態で、敵にその建物を占領された場合は、収納しているユニットは占領した国の兵器として捕獲されます。

収納している建物を爆撃されると、耐久力が落ちた分、ユニットの機数も減少します。

航空ユニット、艦艇ユニットは、生産・配置可能な地形耐久力より低い地形に収納した場合、地形上に戻すことができません(P.83)。

収納すると、そのユニットは、行動が終了します。

収納の方法

収納したいユニットに選択して収納が可能な地形に移動させ、コマンドメニューを開き収納コマンドを選択して決定すると、収納することができます。

すでに収納可能な地形にいる場合は、コマンドメニューから収納コマンドを選択して決定すると収納されます。

供与

プレイヤーのユニットを同盟国や同盟軍の部隊としてユニットを供与するためのコマンドです。

供与しようとする同盟国・同盟軍のユニット数とそのマップでの生産・配置可能上限数に達していない場合に可能です。

供与はユニット単位で行われ、一部の機数や複数のユニットを一度に供与することはできません。

搭載中のユニットを供与すると、搭載しているユニットも同時に供与されます。

供与は、供与できる国の地形に収納するか、その場所まで移動させて収納しなければなりません。

供与は部隊を搭載したユニットの場合、搭載ユニットも含んで供与できますが、同盟国や同盟軍の部隊数とそのシナリオの最大数の場合は供与できません。

供与は、供与したいユニットを収納させ、次のフェイズで供与コマンドを使って供与したい国に供与することになります。供与は64部隊まですることができます。

供与コマンドを使用すると、そのユニットの行動は終了します。

いったん供与してしまったユニットは、同盟を破棄して(同盟軍の場合同盟破棄はできません)、捕獲しない限りプレイヤーのユニットとして取り戻すことはできません。

供与の方法

供与したいユニットを選択して移動コマンドにカーソルを合わせます。

▲ボタンを押すと移動範囲が現れますので、収納が可能な同盟軍か同盟国の地形に移動させます。

▲ボタンを押してコマンドメニューを開きます。

収納コマンドを選択して▲ボタンを押すと収納することができます。

すでに収納可能な地形にいる場合は、▲ボタンを押してコマンドメニューを開き、供与コマンドを選択して▲ボタンを押すと供与されます。

潜航は艦艇ユニットの中でも潜水艦のみが行える、海中に潜水するためのコマンドです。

潜航

浮上

潜航コマンドを使うと、そのユニットの行動は終了します。

潜航中の潜水艦は、対潜能力を持つ対潜哨戒機や駆逐艦以外は攻撃できません。

ただし、潜水艦が潜水すると、移動力が変わるので注意しましょう。

浮上コマンドは潜航している潜水艦を浮上させるためのコマンドです。

浮上コマンドを使用すると、そのユニットの行動は終了します。

浮上時は、通常の艦艇ユニットと同様に、敵艦艇ユニットや航空ユニット、地上ユニットから攻撃を受けるので注意しましょう。

ただし対地、対空、対艦攻撃をできる場合（対地攻撃は砲、対空攻撃は対空攻撃装備の場合。対艦の場合、魚雷と砲による攻撃）潜水艦も浮上時には地上ユニット、航空ユニット、艦艇ユニットへの攻撃を行うことができます。

潜航・浮上の方法

潜水、浮上したいユニット（艦艇ユニットの潜水艦）を選択してコマンドメニューから潜航または浮上コマンドを選択して決定すると、潜水艦が潜航または浮上します。

★潜航時の各機能★

シュノーケル …シュノーケル装備のユニットは、潜水時に蓄電池の代わりに燃料を使用することができます。もし潜水時に燃料が0になった場合は、蓄電池を消費することになります。ただし嵐や吹雪の時は、シュノーケルを使用することができません。そのため、嵐や吹雪の時は燃料ではなく蓄電池を消費します。ユニット（潜水艦）がシュノーケルを持っているかどうかは、性能表で確認することができます。

ワルター機関 …ワルター機関を装備しているユニットは蓄電池を持っていないため、潜水時でも蓄電池ではなく燃料を消費します。ユニット（潜水艦）がワルター機関を持っているかどうかは性能表で確認することができます。

搭載・着艦

輸送したいユニットを、輸送用ユニットに載せるためのコマンドです。

搭載は、移動後にのみ行えます。

搭載できるユニットは、列車を除いた地上ユニットで、それぞれ搭載可能な輸送車、輸送機、輸送船に搭載できます。また、艦載航空ユニットを航空母艦に搭載することもできます。

なおキャンペーンモードのみ、ユニットを搭載したまま召還して未配置にすることができますが、召還後、搭載されているユニットは降車します。

航空ユニットの夜間の着艦は、経験値によって、機数を失うことがあります。

搭載(着艦)可能兵器の種類

兵器の種類によって、搭載できるユニットのタイプと機数が決まっています。その内容は性能表に記載されています。

グライダーについて

搭載武器にグライダーを持つユニットは、グライダーの残量1機につき、搭載数+1、搭載レベル5未満は5に修正、搭載重量+7が加算されます。

グライダーは搭載ユニットを降車した後、消費されます(グライダーは、空港以外の地形にも降車することができます)。グライダーを持っている航空ユニットにユニットを搭載する場合は、搭載武器のグライダーに残量があることを確認してから搭載を行ってください(武装交換の変更によって、グライダーを装備できる航空ユニットもあります)。

搭載制限

輸送中のユニットが戦闘などで減少した場合、搭載されていたユニットの数も減少します。地形によっては輸送車などの地上ユニットへの搭載が、行えない場所があります。地上ユニットを輸送艦に搭載する場合は、港でのみ行えます。

艦載機を航空母艦に搭載する場合は、どこでも行うことができます。

地上ユニットを航空ユニット(輸送機など)に搭載する場合は、空港でのみ(艦艇タイプを除く)行えます。

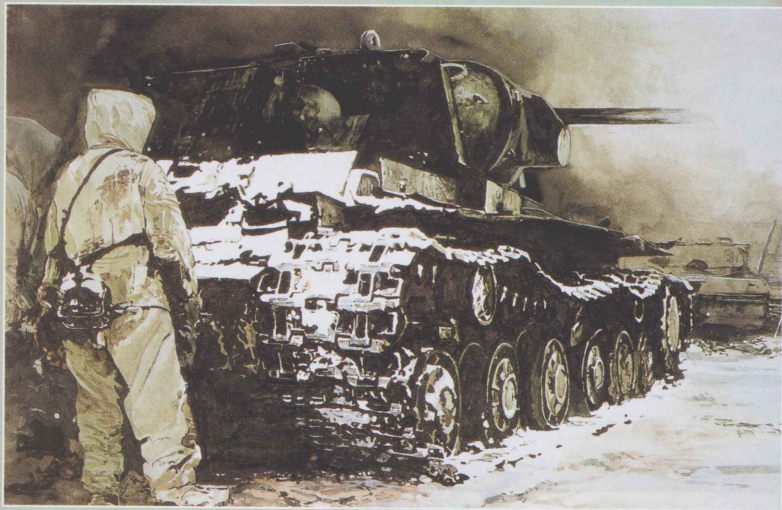
ユニットを搭載したまま収納したとき、輸送しているユニットの補充は行われますが、搭載されているユニットの補充は行われません。

搭載(着艦)の方法

搭載(着艦)したいユニットを、輸送するユニット(地上ユニット、輸送機、グライダー装備の航空ユニット、航空母艦、輸送船など)と同じヘックスまで移動させます。

移動後、搭載(着艦)コマンドを開き、搭載(着艦)コマンドを選択します。

決定すると搭載(着艦)します。



★搭載能力について★

搭載能力は、基本的にサイズと重量で規定されます。

降車

輸送しているユニットを降ろすためのコマンドです（ただし航空母艦を除く輸送ユニット）。

降車コマンドは、移動の前、後、どちらでも行えます。

また、反撃武器を搭載している輸送ユニットの場合、降車のときに援護射撃を選択できます（援護射撃はしなくてもかまいません）。降車後、搭載しているユニットと降車したユニットは行動を終了します。

降車地点

輸送ユニットは、降車先の地形によっては、降車できない場所もあります。地上ユニットは基本的に「山」では降車できません。その他に降車不可の地形については、P.110の地形表をご参照ください。

グライダー

グライダー（ゲーム上はグライダーに乗せているユニット）を降ろすことができる地形は、制限されています（P.110の地形表を参照）。グライダーは降車後消滅します。

また、輸送船、掃海艇から降車する水陸両用車両は水地形の上にも降車することができます。航空母艦が港にいる場合は、被補給タイプが航空かつ、重量15トン未満のユニットならば搭載可能です。輸送機からユニットを降車する際、敵の高射砲の射程内にいるときは降車時に攻撃を受けます。

降車の方法

輸送しているユニットを選択して、コマンドメニューを開きます。

移動後に降車する場合は、移動した後でコマンドメニューの降車コマンドを選択して決定します。

降車可能な地点がヘックスで表示されますので、降車したいヘックスを指定して、決定すると降車します。

複数のユニットを搭載しているときは、この方法を繰り返して降車させます。

また、複数のユニットの中で特定のユニットだけを降車させたいときは、対象外となるユニットを降車させた後、輸送ユニットの行動を終了させます。

発進



航空母艦から、艦載機を発進させるためのコマンドです。ただし発進は、航空母艦の移動前しか行えません。発進コマンドは、航空母艦しか行うことができません。なお発進するまでは航空母艦の行動コマンドですが、発進した後は艦載機のコマンドとなります。天候ルールを採用している場合、嵐や吹雪、霧のときには、艦載機を発進させることはできません。また、艦載機の行動を終了しても、航空母艦は行動終了状態にはなりません。航空ユニットの夜間の発進は、経験値によって、機数を失うことがあります。

発進の方法

航空母艦を選択します。

▲ボタンを押すと、搭載されている艦載機の一覧が表示されますので、発進させる航空ユニットを選択します。

▲ボタンを押すと、選択した艦載機は、移動、補給、武装、処分、性能の5つのコマンドからを選択することができますので、移動にカーソルを合わせます。

移動できる距離がヘックスで表示されますので、移動したい場所を選択して移動させ、決定すると、発進させた艦載機の行動は終了します。



基本用語と画面のみかた

ゲーム中や本取扱説明書中で使用される用語や、画面や表の見方などについて説明します。シミュレーションゲーム特有の言葉も使われますので、ここで良く覚えておきましょう。

国（敵国、同盟国、中立国）

ゲームの各シナリオに登場する各国は、その国の国旗か、青、赤、緑、黄、紫、水、茶、灰の8つの色で色分けされています(これはP.31の設定変更メニューの占領国を国旗か色別に換えることで変更できます)。

シナリオモードでは、この8つの色分けされた国がプレイヤー、コンピュータに分かれて最大8カ国で遊ぶことができます(キャンペーンモードでは設定変更ができません)。

各国は枢軸陣営、連合陣営、中立陣営のいずれかに所属しています。

生産国籍は、生産可能なユニットを定義するものです。いかなる理由があっても、同じ生産国籍を持つ同盟・中立国の建物を占領することはできません。また、違う生産国籍の同じ陣営・中立陣営の建物に占領・爆撃コマンドを実行すると、敵側陣営になってしまいます。

ヘックス

メイン画面上の地形を構成している六角形のマス目のことをヘックスと呼びます。

このゲームでは、オプション画面(P.30)の設定変更メニューの中にあるマップコマンドの中から、ヘックスラインを選択して、ON・OFFを切り替えることができます。

1つのヘックスは1つの地形で描かれています。この地形によってユニットは行動の影響を受けます。つまり地上ユニット、航空ユニット、艦艇ユニットのそれぞれは、このヘックスに描かれている地形によって速度(移動距離)が決まります。

1つのヘックスには、搭載、収納を除いて1つのユニットしか置くことはできません。

フェイズとターン

このゲームでは、「ターン」を繰り返すことにより、ゲームが進行していきます。

1ターンは1日のうちの2時間分を表し、1ターンの間に1度ずつ各プレイヤーの順番が回ってきます。これを「フェイズ」と呼びます。

1日は24時間ですので、12ターンとなり、昼夜ルール(P.46)の設定をした場合、朝、昼、夕方、夜と時間が変化していきます。この昼夜の時間の推移により、ユニットは制限を受けることもあります。

プレイヤーは自分の「フェイズ」のときだけ、自分のユニットを生産したり、行動させたりすることができます。

すべての国のフェイズを1度ずつ行くと、1ターンが終了して、次のターンが始まります。

ターンが始まると以下の処理が自動的に行われます。

[天候・気候・時間の更新] ……ターン開始直後に行われます。この変化により地形が変化した場合もこのとき更新されます。もし地形の変化で、本来進入できない水没する地形にユニットがいる場合は水没し、ゲームから取り除かれます。

[地形の耐久力自動回復] ……ゲーム中、爆撃や占領などによって、ゲーム開始時より耐久力が低い場合、P.112の地形表「耐久力上昇：0」を除く地形は、少しずつですが耐久力が上昇します。

[燃料切れの航空ユニットの墜落] ……フェイズの終了時に、燃料切れの航空ユニットは墜落します。

また、敵に首都が包囲された場合など、遷都の可能性が発生したときは、遷都判定がフェイズ終了時に行われます。

ZOC (ゾーン・オブ・コントロール)



ZOCとは、支配地域という意味です。ユニットのいるヘックスに隣接した、周囲6つのヘックスがZOCとなります。

ユニットは、このZOCに影響を受けることになります。

移動中のユニットが敵ZOC内に入ると、移動を終了しなければなりません。

たとえ指定した場所までの移動の途中であっても、敵ZOC内にユニットが入った場合、その時点で移動は終了となります。

この途中で移動を終了するケースでは、索敵外の範囲へのユニットの移動のときに、ZOCの影響で索敵されていない敵との接触による戦闘が起こります。

ユニットを移動させようとした場合、地形による影響と、このZOCによる影響の2つを受けます。また、ZOCはそのユニットに対して攻撃可能な場合に発生します。

移動をするときは自動的にZOCを判別して、移動可能な範囲を表示します。

ZOCと昼夜ルール



昼夜ルールを採用している場合、夜間になるとZOCをすり抜けて侵入してくる敵が出てきます。特に航空ユニットによるZOCは、相手が夜間戦闘機などや夜間能力を持った地上ユニット以外のユニットの場合は、ZOCをすり抜けられてしまうことが多くなります。

逆に、敵航空ユニットに制空権を握られてしまっている場合などは、夜間の航空ユニットは地上ユニットの識別が困難になる点を使い、移動速度は遅くなるものの、地上ユニットを夜間に移動させるという方法も有効だということを覚えておきましょう。

軍事費

ユニットを生産したり、武器や燃料を補給するときに必要な資金のことです。軍事費は、各国のフェイズで一番最初に自国の首都と都市、油田から得られる額が自動的に加算されます。

なお、加算される金額は、その都市の持つ都市の数や耐久力によって変化します。また、使わなかった軍事費は次のターンに繰り越されます。キャンペーンモードのみ、軍事費を次のシナリオに持ち越すことができます。

敗北軍事費とシナリオでの勝利

敗北軍事費とは、各シナリオでコンピュータの国が最小限維持していくための軍事費の設定のことです。敗北軍事費は手番開始時の収入を得た軍事費が、敗北軍事費を下回った場合に降伏します。首都がマップの外などにある特殊な敵国などは、この敗北軍事費を設定しています。敵ユニットを攻撃して部隊数を減らすと、その分、敵はユニットを生産して軍事費を減らします。この方法で敗北軍事費以下の軍事費にして降伏させるのが、敗北軍事費設定国との戦い方です。

敗北軍事費設定がなく、 マップ内外に首都を持たない特殊な国

特殊な国としては、バルチザンなどのように首都のない国もあります。これらの特殊な国の場合、首都を持つ対戦敵国を全て降伏させると、同時に首都を持たない国も降伏します。

防衛射撃

航空ユニットが地上攻撃や爆撃をするとき、目標となる地上ユニットや艦艇ユニットの近くに対空装備を持ったユニットがいる場合、そのユニットから反撃されます。敵航空ユニットの多いシナリオなどでは、この対空防衛射撃を利用して、地上ユニットを守るという方法が取れます。

しかし、航空ユニットには、高度の数値が高いユニットもいますので、対空防衛射撃と戦闘機を併用して戦うといいでしょう。

ただし、天候ルール(P.41)を採用していて、対空攻撃ができない条件のときと、索敵範囲外の場合は防衛射撃を行えません。

高 度

高度は以下のような影響を与えます。

[ZOC制限] ……自分よりも高い高度のユニットに対し、ZOCの効果を及ぼすことができません。
たとえば航空ユニットの場合、上昇限度高度9の航空ユニットが、高度10の航空ユニットを囲んでも逃げられてしまいます。

[攻撃時の修正] ……ユニット同士の高度は、攻撃の際にも影響します。

- 直接攻撃時 ……直接攻撃による戦闘の場合は、自分より高度の高い場所にいる航空ユニットを攻撃する際、武器の優先順位が1下がります。
- 間接攻撃時 ……武器射程が高度分上昇します。ただし航空ユニットを除きます。
地上ユニットは、敵を高度1以上の地形から攻撃する場合、射程が1増えます。
地上・艦艇ユニットが航空ユニットを攻撃する場合、高度5を越えるごとに、命中率が2%下がります。
攻撃目標となるユニットが対地防御力で防御する場合、攻撃する側の武器の低下命中率は以下の数式で計算されます。

$$\text{(目標ユニット高度-5)} \times 2 = \text{低下命中率 (\%)}$$

なお、対地ユニット攻撃を行い、防御射撃されるときだけは、低下命中率が一律に0%となります。

[移動制限] ……地形にはそれぞれ高度があり、高度に2つ以上の差がある地形を上る場合は崖となるため、移動できません（特に牽引砲など、移動力の少ないユニットは注意しましょう）。高度が索敵に与える影響はありません。

経験値

経験値（EXP）とは、ユニットが戦闘を行うことで得られる数値のことです。

生産したばかりのユニットの経験値は0です。

この値が敵との戦闘によって上がります。

経験値が最大値の250まで上がると進化できます。

ただし、そのユニットの生産ラインに進化先のユニットがある場合に限りです。

進化をすると、そのユニットが今までに持っていた経験値は0になります（ただし改良のときは経験値を持ち越します）。

経験値の特例

以下のユニットは経験値を得る特例として、戦闘以外で経験値を得られます。

【補給ユニット】 ……ユニットに補給すると経験値が上がります（1ユニットごとに3EXP、空母含む）。

【輸送ユニット】 ……ユニットを輸送すると経験値が上がります（消費した燃料による）。

【工作車両ユニット】 ……工作を行うと経験値が上がります（増築効果分÷5、端数切り上げ）。

【爆撃機ユニット】 ……爆撃を行うと経験値が上がります（与えたダメージ÷機数、端数切り捨て）。

【歩兵ユニット】 ……占領を行うと経験値が上がります（下げた地形耐久力÷機数、端数切り捨て）。

ユニット

マップ上でそれぞれの国が操る駒（部隊）のことをユニットと呼びます。

ユニットは兵器や兵員の集団を表し、同じ種類の兵器（兵隊）によって構成されています。

ユニットは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。

基本的には地上ユニット、航空ユニット、艦艇ユニットに大別されます。

1つのユニットは通常10機（台、人）で構成されています。

なお、艦艇、鉄道ユニットは1隻（両）で構成されています。

ユニットは建物に収納して補充するか、同じユニット同士の合流で機数（台、人）を最大値にします。

ただし艦艇と鉄道ユニット、巡航ミサイル、トーチカ、レーダーなどは合流ができません。

航空ユニット

空を飛んで移動する兵器で構成されているユニットです。

航空ユニットの生産時の機数は1機ですので、収納状態で補充して機数を増やす必要があります。生産・配置や地形上に出るためには、空港の耐久力と航空ユニットのサイズが影響します(P.83)。

航空ユニットは、移動の際、地形特性の影響を受けません。

なお、燃料がなくなると消滅（墜落）します（ただし、空母などに搭載されている場合や、自国や友軍の空港に収納している場合は除く）。

戦闘時に『対空』の防御値を使用します。

天候の影響を受けた場合、地上攻撃や航空母艦からの発進ができないこともあります。

グライダーを除く輸送機は、輸送しているユニットを空港（敵・味方問わず）でしか降車させることができません。

また、地上攻撃、降車、爆撃実行時に、射程内にいる航空母艦や地上対空ユニットなどからの防御射撃を受けます。

攻撃時、武装の選択ができます。

輸送機から輸送ユニットを降車する際に、隣接するヘックスに敵地上ユニットがいる場合、援護射撃を行うことができます。

ユニットによっては、武装パックの変更ができます。また、武装パックの変更として、燃料タンクを付け、航続距離をのばすことができます。

武装パックの変更によって、グライダーを装備できるユニットは、兵員を搭載することができます。

また、燃料タンクや爆弾の投棄によって、戦いを有利に運ぶこともできます（ただし攻撃時のみ可能です）。

夜間能力を備えた夜間タイプの航空ユニットもあります。夜間タイプの航空ユニットは、昼夜ルールの朝、夕方、夜間の制限が軽減されます。

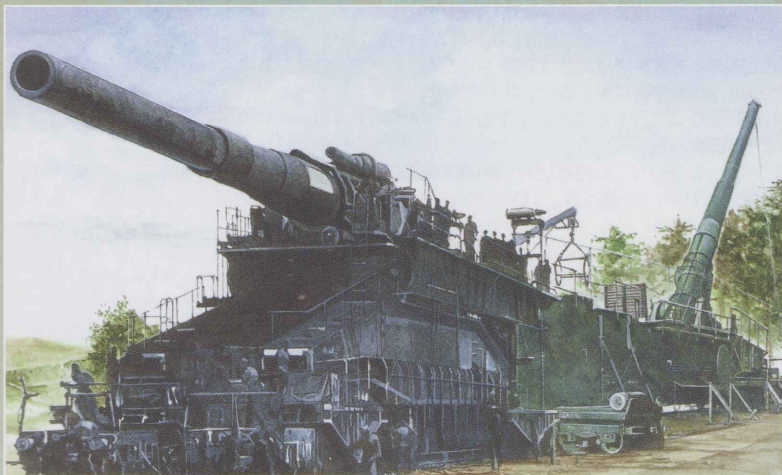
なお、キャンペーンモードのみ、移動前と移動後に生産・配置のできる空港で、召還コマンドを使って部隊表の中に収納できます。

水上機タイプのユニット以外は、空港で生産されます。

なお、グライダーは搭載サイズがLv5以下の車両であれば、搭載可能です。

航空ユニットの種別

✈ …… 戦闘機	✖ …… ヘリコプター	✈ …… 水上戦闘機
✈ …… 夜間戦闘機	✈ …… 爆撃機	✈ …… 水上雷撃機
✈ …… 戦闘爆撃機	✈ …… 輸送機	✈ …… 水上爆撃機
✈ …… 防空戦闘機	✈ …… 対潜哨戒機	✈ …… 水上輸送機
✈ …… 攻撃機	✈ …… 艦上戦闘機	✈ …… 水上対潜哨戒機
✈ …… 夜間戦闘攻撃機	✈ …… 艦上戦闘爆撃機	✈ …… 巡航ミサイル
✈ …… 急降下爆撃機	✈ …… 艦上爆撃機	
✈ …… 雷撃機	✈ …… 艦上攻撃機	



地上ユニット

主に地上を移動する兵器（兵隊）で構成されているユニットです。

移動の際は、地形特性の影響を受けます。

天候による地形の変化によって、水没してしまったヘックスに地上ユニットがいた場合、そのユニットは消滅します。

ユニットの台数（人）は基本的に10ですが、列車、装甲列車、要塞、トーチカ、レーダーには耐久力を採用しています。

耐久力が低い場合は、自国が同盟国の首都、都市、補給地で収納して補給・補充により耐久力を上げる必要があります（ただし要塞やトーチカ、レーダーは移動できないため、首都、都市、補給地上にある場合は収納して、補給で耐久力を上げる必要があります）。

地上ユニットは生産時には1機なので、収納状態で補給して機数を補充する必要があります。地上ユニットは首都で生産・配置できます（生産不可能な地形の場合は生産できません）。

首都から5ヘックス以内の都市、補給地でも生産・配置できます。

地上ユニットは、重量によって橋（川に架かる道路、鉄道）を渡れないことがあります。

戦闘時、武装の選択をすることができます。

搭載可能なユニットと車両は以下の15タイプに分かれ、それぞれ搭載可能なユニットを搭載できます。

1/兵員、2/馬、3/小型牽引砲、4/大型牽引砲、5/小型車両、6/中型車両、7/大型車両、8/超大型車両、9/艦載機、10/複葉機、11/単発機、12/双発機、13/四発機、14/ジェット、15/列車


































昼夜ルールを採用している場合、首都・都市・補給地・空港・港・油田の占領を行う場合、夜間では耐久力を下げる能力が非常に落ちますので、昼に占領することを心がけましょう。

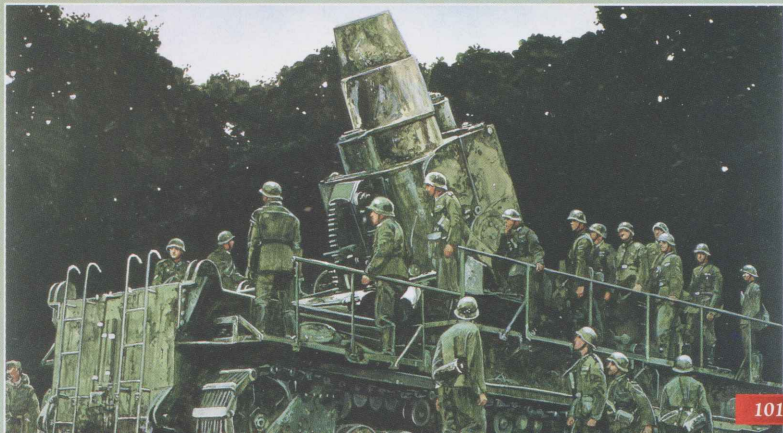
夜間タイプの地上ユニットは、昼夜ルールの朝・夕方・夜間による制限が軽減されます。

レーダーは索敵ルール以外でも、レーダーの索敵範囲内の敵をシルエットで認識できます。

なお、キャンペーンモードのみ、移動前や移動後に地上ユニットを生産・配置のできる地形で未配置状態として召還コマンドを使って、部隊表の中に収納できます。

地上ユニットの種別

	…装甲車		…驱逐战车		…牵引对战车炮
	…轻战车		…对战车自走砲		…牵引榴弹砲
	…中战车		…火焰放射战车		…牵引ロケット砲
	…重战车		…水陸両用战车		…牵引高射砲
	…巡航战车		…自走歩兵砲		…補給車
	…歩兵战车		…自走榴弹砲		…工作車
	…騎兵战车		…自走ロケット砲		…列車
	…支援战车		…対空战车		…装甲列車
	…支援巡航战车		…対空自走砲		…歩兵
	…支援歩兵战车		…輸送車両		…弾道ミサイル
	…空降战车		…水陸輸送車両		…要塞



艦艇ユニット

海上および海中を移動する兵器で構成されているユニットです。

1ユニットが1隻単位で、耐久力を持ち、機数表示はその耐久力を示しています。

生産時は、最大耐久力状態で生産されるわけではなく、生産時の耐久力は1で生産されます。

耐久力を上げるには、自国か同盟国の港に収納して補給を行い、耐久力を上げることになります。

艦艇ユニットは首都から5ヘックス以内の港で生産・配置ができます。

生産・配置や地形上に出るためには、港の耐久力と艦艇のサイズが影響します(P.83)。

戦闘時、武器の選択ができます。

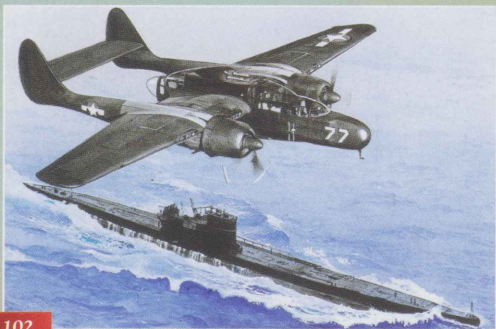
艦艇ユニットの分類（ユニットタイプ）は下図の通りです。

輸送船は港で地上ユニットを乗せ、浅瀬や港で降車しますが、水陸両用車両は浅海で降ろすことができます。

潜水艦は、潜航コマンドで潜水し、浮上コマンドで浮上します。

昼夜ルールを採用して艦艇にレーダーやソナーがある場合、通常の索敵範囲外であっても敵がレーダーやソナーの持つ索敵範囲内にいる場合はシルエットとして認識できます。

キャンペーンモードのみ、移動前と移動後に艦艇ユニットを生産・配置のできる港で、召還コマンドで、部隊表中に収納できます。



艦艇ユニットの種別

- ◆.....駆逐艦
- ◆.....巡洋艦
- ◆.....戦艦
- ◆.....空母
- ◆.....潜水艦
- ◆.....輸送艦
- ◆.....揚陸艦

地形と地形効果と収納

地形とは、マップ上に描かれているヘックスの形状のことです。

このゲームでは、地形の種類は全部で66種類あります（P.112の地形表では、各地形の耐久力が異なる場合をも含んでいるため90種類になっています）が、基本的な地形は35種類です。

この地形のいくつかは、爆撃や雨や雪などの天候と気温の累積によって変化していきます。地上ユニットを始めとして、各ユニットは地形の影響を受けることとなります。これを地形効果と呼びます。

中でもユニットの補給・補充ができる場所を建物と呼び、各陣営はそれぞれ自軍の建物を持っています。

この建物には耐久力がありますが、爆撃や占領ユニット（歩兵タイプ）によって耐久力を下げることができます。ただし、爆撃では首都の耐久力を0にすることはできません。

一方、占領ユニットで耐久力を下げた場合、耐久力が0になった建物は占領ユニットの所属している国の建物になります。

なお、建物は工作ユニット(建設工兵)によって耐久力を上げることができます。

このゲームでは、地上ユニットは首都、都市、補給地に、航空ユニットは空港に、艦艇ユニットは港に収納して補給することにより機数を補充したり、ユニットの耐久力を上げたりすることができます。

収納されているユニットがいる地形を占領した場合、収納されているユニットは、占領したユニットの国のものとして捕獲されます。

また、ユニットの収納されている地形が爆撃された場合、収納されているユニットは、爆撃されて耐久力が下がった分、機数が減少します。

さらに、収納されている地形上に攻撃武器を持っているユニットが移動（乗る）してきた場合、収納されているユニットは、地形上に現れることができなくなります。

同盟関係にある建物では、同盟関係の国・陣営からの補給・補充を受けることができます（P.66、67）。

建 物

建物は以下の種類があり、それぞれの種類の建物によって、航空・地上・艦艇ユニットの補給と補充（収納して）を行うことができます。



CAUTION

ゲーム中、爆撃や占領などによって耐久力が低くなった建物や地形は、その後少しずつですが耐久力が回復します。ただし爆撃などで破壊された建物・地形の耐久力は回復しません。

首都

最も重要な建物で、1つの色の首都すべてを占領すると、その国は占領した国に征服されたこととなります。

首都では、地上ユニットの補給・補充（収納時）ができます。また、耐久力の分だけ、フェイズの開始時に軍事費を得ることができます。

収納できる部隊数は、耐久力÷50（端数繰り上げ）です。また、生産、配置もこの数と同じだけです。

1国に首都が一つだけとは限りません。ただし、機能している首都は常に1つです。この機能している首都を生産首都と呼びます。生産首都の半径5ヘックス以内の自国建物地形では、生産・配置が可能です。

また、地形「首都」ばかりが生産首都になるとは限りません。シナリオの設定によっては、平地や海などあらゆる地形のヘックスを生産首都にすることが可能です。この場合も、その生産首都ヘックスから半径5ヘックス以内の自国建物地形で生産・配置が可能です。ただし、このような「地形首都ではない生産首都ヘックス」から地形「首都」に遷都したあとは、そのヘックスが遷都などで再び生産首都になることはありません。

都市

国の経済源です。耐久力の分だけフェイズ開始時に軍事費を得ることができます。

都市では、地上ユニットの補給・補充（収納時）ができます。また、耐久力の分だけ、フェイズの開始時に軍事費を得ることができます。

収納できる部隊数は、耐久力÷50（端数繰り上げ）です。

また、首都から5ヘックス以内の都市では、生産、配置もこの数と同じだけです。

補給地

地上ユニットの補給・補充ができます。首都から5ヘックス以内の補給地では、その首都に属する地上ユニットの生産・配置・召還をすることができます。

収納できる部隊数は、耐久力÷50（端数繰り上げ）です。

また補給地では、地上ユニットの収納をすることができます。なお、補給地は建設工兵を使って、新しく設置することができます。

空港

空港では、航空ユニットを収納して補給・補充ができます。収納できる部隊数は、耐久力÷50(端数繰り上げ)です。また、首都から5ヘックス以内の空港では、収納できるユニット数だけ生産・配置できます。空港の耐久力が100未満の場合、サイズ10の複葉機、ヘリコプターしか離陸できません。100以上になると、サイズ11以下の単発機が離陸できます。150以上になると、サイズ12以下の双発機、三発機が離陸できます。200以上になると、サイズ13以下の四発機が離陸できます。250以上になると、サイズ14以下のジェット機、ロケット機が離陸できます。

港

艦艇ユニットの耐久力を上げることができる場所です。首都から5ヘックス以内の港では、首都と同じ国に属する艦艇の生産・配置ができます。水上航空ユニットは、港で補給・補充(収納時)ができます。収納できる部隊数は、耐久力÷50(端数繰り上げ)です。また、首都から5ヘックス以内の港では、収納できるユニット数だけ生産・配置できます。港の耐久力が100未満の場合、サイズ16(1,000t以下)の艦艇以外出港できません。100以上になるとサイズ17(5,000t)以下の駆逐艦、輸送艦が出港できるようになります。150以上になると、サイズ18(10,000t)以下の巡洋艦が出港できるようになります。200以上になると、サイズ19(20,000t)以下の空母、戦艦が出港できるようになります。250以上になると、サイズ20(20,000t)以上の戦艦が出港できるようになります。

鉄道

鉄橋と橋は、川に架かっているものと海に架かっているものがあります。鉄道には、標準軌鉄道(ヨーロッパ軌道)と広軌鉄道(ロシア軌道)、狭軌鉄道(大日本帝国)の3種類があります。ロシア軌道のもの、ソビエト、フィンランド、アイルランド、スペイン(共和国とナショナリスト)の列車のみが移動でき、標準軌鉄道は、他の欧州諸国の軍の列車が移動できます。狭軌を利用できる国は大日本帝国、ニュージーランド、タイですが、ニュージーランド、タイは列車を生産できず、大日本帝国のみ生産できます。ロシア軌道をヨーロッパ諸国の属する工作部隊で、鉄道の除去と敷設をするとヨーロッパ軌道の列車が移動でき、ロシア軍の工作部隊で、鉄道の除去と敷設を行えば、ロシア軌道の列車が移動できます。

その他の特殊地形

橋には、重量制限のある橋もあり、重量の重い地上ユニットが渡れない橋もあります。列車は、搭載タイプによっては、乗せられない場合もあります。道路には、通常道路、舗装道路、アウトバーンの3種類があります。通常道路は工作車(建設工兵)を使って設置・除去できます。しかし、雨累積度が4以上になると無効になります。油田はユニットの収納ができませんが、同じ耐久力の都市の4倍の収入能力があります。

部隊表と部隊表上の各記号

キャンペーン、シナリオモードともに、マップが小さく、ユニット数が少ないうちは、各ユニットに指示を出すのも簡単です。しかしマップが広くなり、ユニット数も増えてくると、マップ上のユニットを探しながら指示をしていくのでは、指示をし忘れり、大切な局面で大きなミスをしてしまうこともあります。

キャンペーンでは、配置状態のユニットを含めて、最大326のユニットを持つことができます。

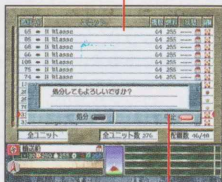
不必要なユニットを処分したり、燃料不足、機数不足のユニットを補給、補充のために収納したり、補給地点に移動させるためには、この部隊表はなくてはならない存在です。

P.36で、部隊表の見方について説明しましたが、ここでより細かい部隊表の各マークの見方や使い方を補足します。

以下の各マークを理解して、有効に部隊表を使うようにしましょう。

部隊表の使い方

①ボタンを押して、一番上の各項目を選択して決定すると、その項目に従った部隊の並び替えができます。



ユニットを選択して決定し、未配置部隊の処分をしたり(キャンペーンのみ可能)、マークで部隊の状況を見ます。

部隊表上の各マークについて



部隊表上に記されているマークから、プレイヤーが保有している各部隊の様々な状況を見ることができます。各マークは下表の状況を示していますのでユニット状況の参考にしてください。

経験値表示	ユニット状況
経験値1~49	ユニットの機数減少
経験値50~99	ユニットの収納中
経験値100~149	ユニットの行動終了
経験値150~199	ユニットの燃料減少
経験値200~249	ユニットの未配置状態
経験値250	ユニットの輸送中
	ユニットの召還直後

状況表

状況表は、ユニットの残機数や部隊数を陸上、航空、艦艇ユニット別に見るだけでなく、同盟国、敵国のユニット状況や、軍事費額を把握するのに便利です。

状況表を開くと、作戦画面、収入表、戦力表、気象画面の4つの画面を見ることができます。

状況表メニューの各画面

作戦画面

作戦 導入 戦力 戦術 戦力表 戦術表

シムリコン用ノ

国家費金 16,189 機先 0

名前	国別	機先	機先
第11.12 7:00	カール	14,34	175
戦力表	リール	29,39	290
第11.17 17:00	ネオランド	27,29	146
兵士タン	プロマツル	37,95	250

機先 機先 機先

収入表

国別 導入 戦術 戦力 戦術表 戦力表

国別 収入 戦術 戦力 戦術表 戦力表

国別	収入	戦術	戦力
カール	2,294	0	0
リール	545	0	0
ネオランド	780	0	0
プロマツル	3,303	0	0
カール	3,290	0	0
リール	6,600	0	0
ネオランド	6,790	0	0
プロマツル	2,790	0	0

気象

国別 導入 戦術 戦力 戦術表 戦力表

気象 戦術 戦力 戦術表 戦力表

国別	気象	戦術	戦力
カール	15.7%	0	0
リール	15.7%	0	0
ネオランド	15.7%	0	0
プロマツル	15.7%	0	0

戦力表 (陸上・航空・艦艇)

国別 収入 戦術 戦力 戦術表 戦力表

国別 戦術 戦力 戦術表 戦力表

国別	戦術	戦力	戦術表	戦力表
カール	146	347	0	0
リール	29	347	0	0
ネオランド	134	347	0	0
プロマツル	40	347	0	0
カール	40	347	0	0
リール	29	347	0	0
ネオランド	134	347	0	0
プロマツル	40	347	0	0



作戦画面のみかた

選択した国の国旗と国名

状況表の
各コマンドボタン

現在プレイしている
シナリオ名

シナリオ開始日(上)と
シナリオ終了日(下)

全ターン数(上)と
現在の残りターン数(下)

選択した国の現在の
軍事費額と選択した国の
敗北軍事費設定がされて
いる場合の敗北軍事費額

占領目標となる敵首都と、
その位置の座標、現在の耐久力
(◎ボタンを押すと、
生産首都に切り替えられます)
方向ボタンを使って敵国首都に
カーソルを合わせると、上に
その国とその国の敗北軍事費額、
現在の軍事費額が表示されます

収入表のみかた

状況表の各コマンドボタン

カーソルを合わせた
国の国旗と国名と
プレイヤーとの関係

カーソルを合わせた
国の現在の軍事費と、
カーソルを合わせた
国の敗北軍事費額
(0の時は設定なし)

シナリオ中の各国の
毎ターン入る軍事費額

CAUTION

棒グラフの青はその国の首都、都市、油田、黄が補給地、赤が空港、緑が港を表しています。一番下のトータルは、そのシナリオ上の建物の配分です。

攻撃目標国設定がある場合は、この収入表の国旗部分に表示されます。

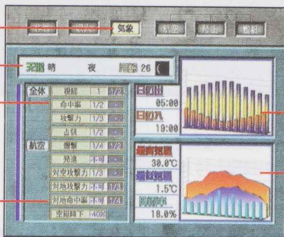
気象画面のみかた

状況表の各コマンドボタン

現在の天候と、昼夜、月齢

索敵、天候、昼夜ルールを採用している場合に、陸上、航空、海上ユニット全体に影響を及ぼす状況(左側が夜戦能力なし、右側が夜戦能力ありの数字)

航空ユニットに影響を及ぼす状況



その日の最高気温、最低気温、降雨率、日の出、日の入の時刻などの情報

CAUTION

各ユニットに影響を及ぼす状況が一画面に入らない場合、凸でスライドさせて見ることができます。

戦力表のみかた

状況表の各コマンドボタン

各国の、航空、陸上、艦艇ユニットを方向ボタンを使って指示しそれぞれのユニットを、**ⓐ**ボタンで、配置ユニットと全体ユニット、**ⓑ**ボタンで機数と部隊数の切り替えができます

各国の国旗表示



カーソルで指定した国の国旗、国名、プレイヤーとの関係(上)、現在の軍事費と敗北軍事費額(下)

各国の、陸上、航空、艦艇ユニットの各ユニットタイプごとの兵力と総兵力

地形表

66種類の地形。これらの地形を有効に使い、有利に戦うことが、シナリオクリアへの近道です。ユニットの降車制限のある場所なども、この地形表を参考にご覧下さい。

地形表の見方

占領可について

- ……中立/青/赤/緑/黄/紫/水/茶/灰の9種類を持ち、占領可能地形。
- ※……青/赤/緑/黄/紫/水/茶/灰の8種類を持ち、占領可能地形。
- 無印……中立しか持つことができない。

生産について(以下のマークが付いている地形はそのユニットタイプは収納可能)

- 地……地上ユニットのみ生産可能。
- 海……艦艇ユニットのみ生産可能。
- 空……航空ユニットのみ生産可能。

補給車・補給・搭載・降車について

- ……地形からの補給可能。また収納時は補充可能。搭載降車可能。
- ◎ ……地形からの補給可能。搭載降車可能。
- ……他ユニットからの補給。搭載降車可能。
- △ ……他ユニットからの補給。搭載降車可能【降雪時はいずれも禁止】。
- ……搭載降車可。収納時のみ補給補充可。
- ……搭載降車可。
- 無印……補給車・補給・搭載・降車不可能地形。

耐久力限界について

- 数字……ゲーム開始時に数字分の耐久力を持っている。
- ………耐久力の自動回復なしの地形。「工事・地形修復」でのみ元の地形に戻る。

耐久上昇について

- 数字……工作車ユニット10機によるときの建物建築の耐久力上昇数。

WARNING

補給車・補給 搭載・降車について

空：航空ユニット 地：地上ユニット 艦：艦艇ユニット ヘリ：ヘリユニット 車艇：車輪付き水上ユニット

防御力について

その地形の持つ防御力（ユニットに対する防御効果）。

強度について

その地形の持つ強度（地形自体の防御力）。

建設後について

建設工兵によって地形を修復したあとの地形。

崩壊後について

爆撃などで崩壊したあと、変化する地形。

雨累積について

雨累積度によって変化する先の地形。なにも表記されていない地形は、雨累積度では変化しない地形。

凍結度について

凍結度によって変化する先の地形。なにも表記されていない地形は、凍結累積度では変化しない地形。

その他、魚雷・爆雷について

道……………道路を設置できる地形。

グ……………グライダー降下、空挺降下可能地形。

水……………水型地形(艦艇の降車時に影響)。

水没……………水没地形。

雷……………雷撃可能地形。

CV……………空母で飛行機の着艦ができる地形。

地形表

名称	占領可	収納	生産	降車補給		搭載補給車		耐久限界	耐久上昇	防衛力	強度	建設後	崩壊後	雨雲積	凍結後	その他
				空	地	艦	空									
首都																
都市																
補給地																
空港																
港																
ダム																
平地																
森林																
荒地																
砂漠																
湿地帯																
山岳																
川 HP10																
川 HP25																
川 HP35																
川 HP50																
川 HP100																
大河 HP10																
大河 HP25																
大河 HP35																
大河 HP50																
大河 HP100																
湖 HP10																
湖 HP25																
湖 HP35																
湖 HP50																
湖 HP100																
砂浜																
浅瀬																
浅海																
要塞																
カッター																
ボカー																
沼																
凍結 平地																
凍結 湿地帯																
川 HP10																
川 HP25																
川 HP35																
川 HP50																
川 HP100																
凍結 大河 HP10																
凍結 大河 HP25																
凍結 大河 HP35																
凍結 大河 HP50																
凍結 大河 HP100																

名称	占領可	収納	生産	降車	搭載	耐久限界	耐久上昇	防衛力	強度	建設後	崩壊後	雨雲積	凍結後	その他
				補給	補給車									
凍結 湖 HP10				□	○	○	5	10	10					グ
凍結 湖 HP25				□	○	○	10	10	10					グ
凍結 湖 HP35				□	○	○	10	10	10					グ
凍結 湖 HP50				□	○	○	10	10	10					グ
凍結 湖 HP100				□	○	○	10	10	10					グ
凍結 砂浜				□	○	○	100	50	10					グ
凍結 浅瀬				□	○	○	50	50	5					グ
凍結 浅海				□	○	○	50	50	5					グ
凍結 海ダム				□	○	○	20	50	5					グ
凍結 港	○	海	海	□	○	○	100	50	20					グ
崩壊 都市				□	○	○	0	0	45					グ
崩壊 補給地				□	○	○	0	0	20					グ
崩壊 空港				□	○	○	0	0	15					グ
崩壊 港				□	○	○	0	0	25					グ
崩壊 ダム				□	○	○	0	0	15					グ
弾痕				□	○	○	0	0	10					グ
凍結 崩壊ダム				□	○	○	0	0	25					グ
凍結 崩壊港				□	○	○	0	0	25					グ
河口				□	○	○	10	10	5					グ
凍結 河口				□	○	○	50	50	0					グ
流水 海				□	○	○	50	50	15					グ
ワジ				□	○	○	5	10	10					グ
ワジ 河口				□	○	○	5	10	10					グ
酒 湖				□	○	○	100	50	15					グ
油 田				□	○	○	50	50	20					グ
砂 丘				□	○	○	50	50	40					グ
沼 沢				□	○	○	50	50	10					グ
凍結 沼沢				□	○	○	50	50	20					グ
崩壊 油田				□	○	○	0	100	30					グ
密林				□	○	○	50	50	10					グ
珊瑚礁				□	○	○	50	50	10					グ
塩 沼				□	○	○	50	50	10					グ
小 運河				□	○	○	10	10	0					グ
大 運河				□	○	○	10	10	0					グ
凍結 小運河				□	○	○	10	10	0					グ
凍結 大運河				□	○	○	10	10	0					グ
通常 道路				□	○	○	0	0	0					グ
舗装 道路				□	○	○	0	0	0					グ
アウトバーン				□	○	○	0	0	0					グ
狭軌 鉄道				□	○	○	0	0	0					グ
標準 軌道				□	○	○	0	0	0					グ
広軌 鉄道				□	○	○	0	0	0					グ

コマンド操作一覧・早見表

コマンドの決定	Ⓐボタン
コマンドのキャンセル	Ⓑボタン
カーソル移動	↑↓←→
ゲームのスタート、 自分の手番を終わらせたいとき	スタートボタン
オプション画面の表示	メイン画面でⓧボタンを押す
自国の首都に画面のカーソル移動	メイン画面でⓁトリガーを押す(シナリオエディターでは使用不可)
自国の未行動ユニットにカーソル移動	メイン画面でⓇトリガーを押す(シナリオエディターでは使用不可)

●オプションの動作 (P.32) で「Ⓨボタンは拡張機能」に設定したときに可能な操作

縮小マップ表示操作	Ⓨボタンを押しながら↑で、縮小マップでのメイン画面の表示位置の変更ができます。縮小マップ内の表示範囲の色が変わったら、方向ボタンで場所を移動させ、決定するとメイン画面の表示位置が移動します。
オプション画面を開かずに マップの視点位置変更	Ⓨボタンを押しながら、←→で、視点位置が変更できます。また、Ⓨボタン押しながらⓁトリガーでマップを徐々に縮小。Ⓨボタンを押しながらⓇトリガーで徐々に拡大できます。
オプション画面を開かずに ユニットの表示切り替え	Ⓨボタンを押しながら↑で、ユニットの表示切り替えが素早くできます。

●オプションの動作 (P.32) で「Ⓨボタンは縮小マップスクロール」に設定したときに可能な操作

手早くHQ画面を表示する	Ⓨボタンを押すと縮小マップにカーソルが合い、方向ボタンでカーソルを動かして決定すると、マップがそこに移ります。
--------------	---

最新情報がいっぱい！SEGAのインターネットサイト！

ドリームキャスト ダイレクト



7日前までに予約すれば発売日にお手元に。

ドリームキャストソフトや関連商品等が簡単に購入できるショッピングサイトです。充実した品揃えとオリジナル商品をそろえてお待ちしております。

<http://www.d-direct.ne.jp/>

ドリームホーム



新作ソフトから発売中のものまで、さまざまなドリームキャストソフトの紹介や、ネットワーク関連の様々な情報、事務局からの大切なお知らせがあります。

<http://www.dricas.ne.jp/>

ドリカス



ドリームキャストユーザーのためのコミュニケーションサイトです。バラエティに富んだユニークな企画を用意しています。

<http://www.dricas.com/>

イサオネット



インターネット接続サービスとともに、さまざまなインタラクティブ・ネットワークサービスを提供しているのが株式会社ISAOです。ここからインターネットの世界へ旅立ちましょう。

<http://www.isao.net/>

セガ エンターテインメントユニバース



株式会社セガの公式サイトです。ドリームキャストの最新情報からアーケードゲーム・アミューズメント施設の情報、会社案内までセガに関するいろいろな情報が満載。

<http://www.sega.co.jp/>

この商品に関するお問い合わせ先 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いません。

ドリームキャスト専用ディスクは修理できません。何か支障がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル **0570-057-080** 受付時間 10:00~19:00年中無休(弊社指定休日を除く) ※0570より省略せずにおかけください。携帯電話およびPHSからは**03-5735-0273**へおかけください。※通話料がかかります。

禁無断転載

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。

株式会社 **セガ** 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田 1-2-12

日本国特許：第2697603号、第2587010号、第2620636号、第2870539号、中華民國發明：第147563号、第110511号、Hong Kong Patent No. 88-4302、Singapore Patent No. 88-155。

株式会社 ACCESS NetFront® JV-Lite®



●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社ACCESSのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社ACCESSの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of independent JPEG Group。

※本ソフトウェアを輸出する場合には、経済産業省の輸出許可が必要です。

© ISAO CO., 2000

映像協力：株式会社セレブロ



本ソフトを許可なく複製・改変・レンタル・中古販売・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場合がありますのでご注意ください。
Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

© SEGA CORPORATION, 2001
ORIGINAL GAME © SYSTEM SOFT.

株式会社 セガ



<http://www.sega.co.jp/>

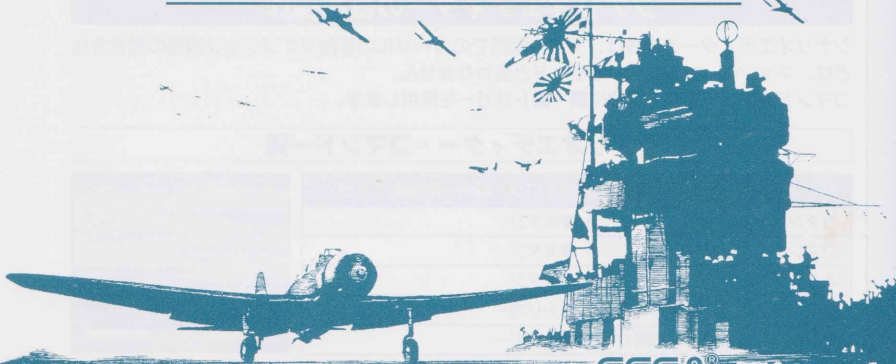
675-0473

ADVANCED 大戦略 2001


Dreamcast™

アドバンスド大戦略2001™

シナリオエディター解説書 & 日本軍兵器カタログ



SEGA®  SystemSoft

シナリオエディターの使い方

「アドバンスド大戦略2001」には、エディター機能があります。
このエディターを使うことで、シナリオモードの各シナリオを加工したり、オリジナルのシナリオを作ることができます。
ここでは、このエディターによるシナリオ作成について説明します。

シナリオエディターで作ったシナリオの使い方について

本作のシナリオエディターで作ったシナリオは、シナリオモードでプレイしたり、メール対戦で使用することができます。

このシナリオエディターでは、最大60×60ヘックスのマップを作成でき、最大8カ国まで国の設定をすることができますので、1人から最大8人までのプレイヤーでプレイすることができます。ただし、キャンペーンモードでプレイすることはできません。

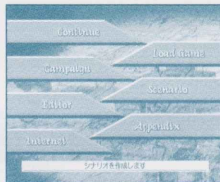
シナリオエディターの基本操作

シナリオエディターの操作は、メイン画面でのカーソルの移動やオプション画面の開き方などは、キャンペーンやシナリオモードと変わりません。

コマンドメニューを開く場合に**L**・**R**トリガーを使用します。

シナリオエディター・コマンド一覧

カーソルの移動	アナログ方向キーか方向ボタン
コマンドの決定	A ボタン
コマンドのキャンセル	B ボタン
オプション画面を開く	X ボタン
コマンドメニューを開く	L トリガー
サブコマンドメニューを開く	R トリガー



シナリオエディターの起動とシナリオ選択画面について

メニュー画面で「Editor」にカーソルを合わせて決定すると、シナリオ選択画面が現れます。

このシナリオ選択画面には、「New Scenario」「GD-ROM」「Memory-Card」の3つのメニューがあります。

「New Scenario」は、新規でマップを作成するためのメニューです。

「GD-ROM」は、シナリオモードの各シナリオを呼び出して、それらのシナリオを使ってエディットするメニューです。

「Memory-Card」はシナリオエディターですでに作成されてセーブしたシナリオを呼び出して手直しするためのメニューです。

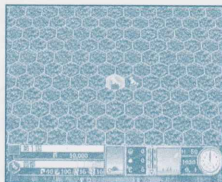


New Scenario (新規)

「New Scenario」を選択すると、青国(第1国・USER)と赤国(第2国・COM)が隣接し、周囲が平地になっている32×32ヘックスのマップが現れます。

新規シナリオ作成の場合は、この基本マップに地形を配置したり、ユニットを配置してオリジナルのマップを作ることになります。青国はドイツ、赤国はイギリスに設定しており、1939年09月01日0時にシナリオが開始されます。

また、シナリオ終了ターンは50ターン、気候帯はオスロに設定されています。



GD-ROM (既存シナリオを使った作成)

「GD-ROM」を選択すると、シナリオ選択画面が現れます。このシナリオ選択画面は、シナリオモードと同じく単独シナリオを選択し、そのシナリオのマップを加工してオリジナルマップを作るメニューです。

シナリオ選択画面が現れたら、**△**で画面右に現れるシナリオにカーソルを合わせて決定すると、選択したシナリオを呼び出すことができます。

右側に現れるシナリオは、**△**でページめくりをすることができます。

このシナリオ選択画面の右下に、カーソルを合わせたシナリオの開始年月日・時刻、マップサイズ、終了ターン数、操作国と参加国、初期設定天候が表示されますので、これらの情報を見ながらシナリオを呼び出すといいでしょう。



シナリオ選択画面のみかた

選択したシナリオの
戦域表示マップ



シナリオ名方向ボタン⇄で、
カーソルの上下移動、
⇐⇒でページめくり

シナリオ戦域名

戦域不特定

シナリオ開始年月日、時間

マップサイズ

1938年 9月27日 00:00

Size 32x32 Turn 50

終了ターン数

操作国(左)と参戦国(右)

操作国 3 参戦国 3 晴

開始時の天候

Memory-Card (すでに作成したシナリオの呼び出し)

「Memory-Card」を選択すると、ロード画面が現れます。エディターですでに作成し、セーブしてあるシナリオをこのロード画面で選択します。メモリーカードにエディターで作成したシナリオがセーブしていない場合「シナリオファイルがありません」という注意が表示されますので、セーブしてあるメモリーカードを選択しましょう。ゲーム再開ファイルやシナリオ開始ファイルをロードすることはできませんので注意してください。



エディターのメイン画面と操作

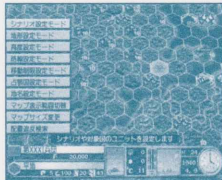
エディターのメイン画面では、カーソルの移動は方向ボタン、コマンドメニューを開く場合は**L**トリガー、サブコマンドメニューを開く場合は**R**トリガーを使います。

コマンドメニュー11のコマンドについて

Lトリガーを押して左側のコマンドメニューを開くと、11のコマンドが表示されます。

エディターでは、この11のコマンドを使ってさまざまな設定を行います。

また、これらのコマンドを選択決定して**R**トリガーを押すと、画面の右側にサブコマンドメニューが現れます。



コマンドメニューの各コマンドでは、以下の操作が行えます。

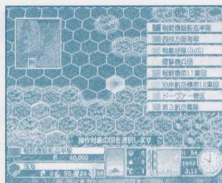
コマンドメニューの各コマンド

シナリオ設定モード	シナリオや対象国のユニットを設定します
地形設定モード	地形の配置・変更をします
高度設定モード	地形の高度を設定します
路線設定モード	道路鉄道を配置・撤去します
移動制限設定モード	進入できない地形を設定します
占領国設定モード	占領可能な地形に国旗を設定します
地名設定モード	地形に名前を設定します
マップ表示範囲切替	マップの表示範囲を標準・最大に切り替えます
マップサイズ変更	プレイするマップの大きさを変更します
配置違反検索	ルール違反の地形やユニットを検索します
領域外ヘックス編集許可/禁止	地形設定モード選択中に L トリガーでコマンドメニューを開き、マップサイズ外の地形のない場所に地形を置いてい いかの許可を設定します

シナリオ設定モード

シナリオ設定モードでは、ユニットを配置したり、国を追加したり、ゲーム開始時の細かい設定などをする、9つのサブコマンドがあります。

Rトリガーで、このサブコマンドメニューを開き、この9つのサブコマンドを使ってシナリオ設定をしていきます。9つのコマンド内容は以下の通りです。



サブコマンドメニューの各コマンド	
対象国選択	操作対象国を変更します
生産国一時変更	生産国を一時的に変更します
年月戦域制限あり	開始年月と戦域によるユニットの配置制限(あり、なしの選択)
配置移動制限あり	移動可能地形しか移動・配置できないという制限(あり、なしの選択)
シナリオ設定変更	シナリオの設定を変更します
国を追加	新たに国を追加します(これを選択すると、新たに追加された国の首都ができます。ただし、最大数8カ国がすでにある場合は追加できません)
対象国を削除	現在選択している対象国を削除します(ただし2カ国しかない場合は削除できません)
国の並べ替え	ターン内での各国のプレイの順番を変更します
ユニット全削除	選択している国の、すでに配置しているユニットをすべて削除できます

WARNING

Rトリガーでサブコマンドメニューを開き、コマンドを選択してさらに**R**トリガーを押すと、指定したコマンドの変更メニューや変更画面が表示されます。

次のページから、シナリオ設定モードのサブコマンドメニューの操作方法について説明します。なお、年月戦域制限ありと配置移動制限あり、対象国を削除、ユニット全削除は、コマンドを選択決定するだけで設定できます。

対象国選択コマンド

エディターで操作したい国を指定するコマンドです。サブコマンドメニューで対象国選択を選択して、メニューを開きます。

次に、変更したい国にカーソルを合わせて、**A**ボタンを押して決定すると、選択した国の操作に切り替わります。



生産国籍一時変更コマンド

操作している国の生産ユニットの国籍を一時変更したいときに、このコマンドを使います。選択している国のユニットの中に他国のユニットを配置したい場合にこのコマンドを使います。

サブコマンドメニューで生産国一時変更を選択して、メニューを開きます。

変更したい国にカーソルを合わせて、**A**ボタンを押して決定すると、選択した国の操作に切り替わります。



シナリオ設定変更コマンド

作成しているシナリオの各国の細かい設定の変更をしたいときに、このコマンドを使います。GD-ROMから既存シナリオを使って、シナリオを作るときに便利です。

サブコマンドメニューでシナリオ設定変更を選択するとシナリオ設定変更画面に切り替わります。このシナリオ設定変更画面で、シナリオ名やメモリーカードにセーブするデータ名、開始年月日、終了ターン数、天候、戦域、気候帯、雨累積、凍結度を変更、さらに各国の国旗にカーソルを合わせると国設定画面に切り替わりますので、各国の細かい設定を変更できます。また、国設定画面でスタートボタンを押すと画面左下の設定コマンドにカーソルが合いますので、設定を選択すると、画面が閉じます。設定を元に戻したい場合は、右下の「元に戻す」にカーソルを合わせて決定すると、初期状態に戻ります。

シナリオ設定画面

シナリオ名 気象帯 ターン数 MCの保存名変更

開始年月日・時刻

戦域 (戦場の舞台となる戦域)

国設定

天候

累積度(左)
凍結度(右)

名前入力は、方向ボタンで入力したい文字を選択して、**Ⓞ**ボタンを押して決定します。名前入力を終了してシナリオ設定画面に戻りたいときは**Ⓞ**ボタンを押してください。

国名	戦域	初期軍費	初期収入	生産上限	生産率	生産タイプ	指揮官	参謀
ソ連	東部	40,000	1,000	28	25	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
ドイツ	西部	30,000	1,000	28	25	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
アメリカ	北西部	10,000	300	3	0	海軍	ゲッペ	ゲッペ
イギリス	北西部	24,000	1,000	49/74	0	海軍	ゲッペ	ゲッペ
フランス	西部	129,000	500	58/48	0	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
中国	東部	36,000	500	45/12	16	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
日本	東部	24,000	1,000	13/16	8	海軍	ゲッペ	ゲッペ
イタリア	西部	10,000	1,000	17/36	0	陸軍	ゲッペ	ゲッペ

国設定画面

国の名称 生産国籍 陣営色

操作 攻撃目標設定

生産首部座標 首都検索

陣営 指揮官/参謀

陣営切替

生産兵器一覧
黒字は生産可能
赤字は進化先なし
灰色は生産不可

軍事費設定 (左・初期軍事費、右・収入)

敗北軍事費設定

生産面高、陣営高を、**↑**、**↓**でカーソルを合わせます。

生産兵器一覧を選択して**Ⓞ**ボタンを押すと、進化表が開きます。

初期軍事費

数値の変更は、**←**、**→**で一の位の数値調整(軍事費は1,000単位)。
△で十の位加算、**▽**で十の位減算できます(軍事費は50,000単位の加減算)。

国名	戦域	初期軍費	初期収入	生産上限	生産率	生産タイプ	指揮官	参謀
ソ連	東部	40,000	1,000	28	25	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
ドイツ	西部	30,000	1,000	28	25	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
アメリカ	北西部	10,000	300	3	0	海軍	ゲッペ	ゲッペ
イギリス	北西部	24,000	1,000	49/74	0	海軍	ゲッペ	ゲッペ
フランス	西部	129,000	500	58/48	0	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
中国	東部	36,000	500	45/12	16	陸軍	ゲッペ	ゲッペ
日本	東部	24,000	1,000	13/16	8	海軍	ゲッペ	ゲッペ
イタリア	西部	10,000	1,000	17/36	0	陸軍	ゲッペ	ゲッペ

初期軍事費: 0 / 40,000 / 500,000

国の並べ替え

シナリオに参加する各国フェイズの順番を替えるのが、国の並べ替えです。国の並び替えを選択すると、シナリオ設定画面が現れます(ただし、ここでは国の並べ替えだけで、他の設定変更はできません)。カーソルを並べ替えたい国に合わせて決定します。さらに順番を変更したい国にカーソルを合わせて決定すると選択した国同士の順番が替わります。

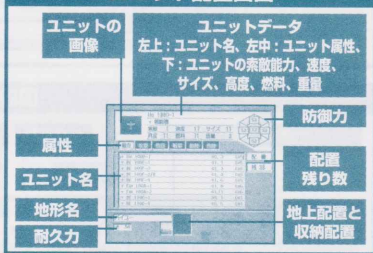
ユニットの配置

シナリオ設定モードを選択中、サブコマンドメニューを表示させずに**A**ボタンを押すとユニット配置画面が現れます。

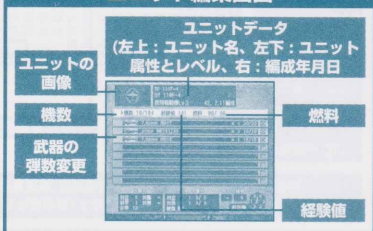
◀▶で配置したいユニットの属性を選択して、◀▶で配置したいユニットにカーソルを合わせます。決定すると、地形上にユニットが配置されます。

配置されたユニットにカーソルを合わせて**A**ボタンを押すと移動範囲が表示されます。さらに**A**ボタンを押すとコマンドメニューが右上に表示されます。このメニューは、ゲームのメイン画面に現れるコマンドメニューと同様の操作ができます。さらに「編集」コマンドが追加されています。「編集」コマンドを選択すると、ユニット編集画面が表示されます(**B**ボタンを押すとユニット編集画面から抜けられます)。この画面で、選択したユニットの機数、経験値、燃料、武器の弾数変更が行えます。機数、経験値、燃料、武器の弾数変更は、シナリオ設定画面の数値変更と同じ方法で変更できます。

ユニット配置画面



ユニット編集画面



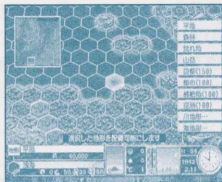
国を追加

最初からシナリオエディターでシナリオマップを作る「New Scenario」は、青の第1国と赤の第2国しか首都が配置されていません。さらに国を増やしたいときに、シナリオ設定モードで国を追加します。新たに国を追加した場合、シナリオ設定画面、国設定画面で追加した国の設定を行ったほうが良いでしょう。

地形設定モード

地形設定モードを選択決定してRトリガーを押すと、右にサブコマンドメニューが表示されます。

基本地形19の地形コマンドが表示されますので、 $\uparrow\downarrow$ で指定したい地形にカーソルを合わせて決定すると、その地形の属性に含まれているいくつかの地形コマンドが表示されます(その属性に数種の地形が含まれていない場合は、そのままその地形になります)。地形を決定した後、配置・変更したい地形でAボタンを押すと、その地形を配置できます。



WARNING

地形を配置すると、占領国設定モードで国色指定しない占領地形(首都・都市・補給地・空港・港・油田)は、無占領の中立国になります。

中立国や他国の占領地形を変更したい場合は、占領国設定モードで国を指定して、占領地形の国色を変える必要があります。

占領地形や川、大河、湖、小運河、大運河は耐久力を設定して配置できます。

耐久力は方向ボタンの $\uparrow\downarrow$ で変更ができます。

凍結地形は、地形設定モードで配置することはできません。

領域外ヘックス編集許可 (地形設定モードを選択中に表示)

「領域外ヘックス編集許可」は、コマンドメニューの中にある「マップ表示範囲切替」を最大にして、マップのサイズ外の地形のない場所(地形なしヘックス)を編集するコマンドです。マップサイズ外の地形のない場所に指定の国の首都を配置したり、ユニットを配置させるためのコマンドです。

高度設定モード

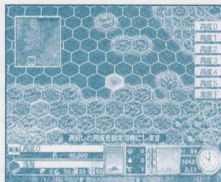
地形の高度を設定するのが、この高度設定モードです。

Lトリガーで高度設定モードを選択決定し、**R**トリガーを押すと、高度設定メニューが右側に現れます。

高度は0から海面下までの7段階の設定ができます。

地形が平地であっても、オランダなどのように海面下に平地がある場合があるので、海面下の設定もできます。

注意したいのは、隣の地形と高度差を大きく設定しすぎると、崖のような状態になるために、地上車両の移動の妨げとなりますので高度差1は滑らかな斜面、2以上は崖と思って高度設定をしてください>(*設定により2以上の高度差をつけることは可能です)。



路線設定モード

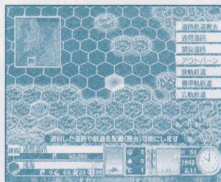
地形上に道路・鉄道を設定するのが、この路線設定モードです。

Lトリガーで路線設定モードを選択決定し、**R**トリガーを押すと、路線設定メニューが右側に現れます。

このメニューには道路鉄道撤去、通常道路、舗装道路、アウトバーン、狭軌鉄道、標準軌鉄道、広軌鉄道の7つのコマンドがあります。

設定したいコマンドを選択決定して、地形上に道路・鉄道の配置・撤去を行います。

道路・鉄道配置で注意したいことは、川、大河、湖、小運河、大運河など地形に耐久力の設定ができる地形上に、道路などの設定をする場合、耐久力が低いと、たとえ道路を設定しても重量の重い車両は渡れないことが起きるので、地形の耐久力を考えながら設定してください。



移動制限設定モード





ユニットが進入できない場所を地形上にするためのモードです。移動制限モードは、連合軍・枢軸軍の両陣営とも進入禁止、両陣営とも進入可能、枢軸軍のみ進入可能、連合軍のみ進入可能の4つの設定ができます。

Lトリガーで移動制限モードを選択して決定し、**R**トリガーを押すと、移動制限メニューが右側に表示されます。

指定したいコマンドを選択して決定し、画面上に移動制限マークを配置します。

移動制限マークを配置すると、陸上・航空・艦艇すべてのユニットが制限を受けるので、ユニットがその制限で渋滞を起こしたりします。またマークをきちんと配置していないと、コンピュータのユニットが移動制限マークの開いている場所からユニットが入り込み、出口がわからずに出られなくなることも起きるので注意しましょう。



	両陣営とも進入禁止
	枢軸軍のみ進入可能
	連合軍のみ進入可能
	両陣営とも進入可能



占領国設定モード

占領国設定モードは、占領地形(首都・都市・補給地・空港・港・油田)をどの国に属させるかを設定するためのコマンドです。

占領国設定モードを選択決定後、**R**トリガーを押すと、そのシナリオで設定している国がメニューに現れます。このメニューで国を指定しておくこと、占領地形を配置するとき、その国に属する地形として配置できます。

地名設定モード

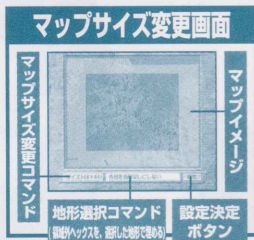
地形に地名を付けたい場合にこのモードを選択します。地名は首都、都市だけでなく河川などに付けることもできるため、このサブコマンドメニューにある無名都市検索や登録可能地名数確認のコマンドで調べて、地名を付けていくといいでしょう。サブコマンドメニューには「次の地名検索」「無名都市検索」「連続する同一地形に適用しない」「地名のペーストを禁止する」「登録可能地名数確認」があります。

マップ表示範囲切替

マップ表示切替を選択決定すると、マップの表示範囲が標準と、または最大に切り替えられます。最大にすることで標準範囲外の地形を変更することができます(地形なし編集許可にする必要がありますP.11)。

マップサイズ変更

作成するマップの大きさを変えるためのモードです。マップサイズ変更を選択決定すると、マップサイズ変更画面が現れます。サイズ変更のコマンド上にカーソルが合っていますので、方向ボタンの \square / \square でサイズの縮小、 \square / \square で拡大します。サイズを決定したら、 \square で、マップの内部または外部の地形がない場所をどうするかメニューが現れるので選択して決定すると、指定した地形で埋めてくれます。設定が終了したら、さらにカーソルを設定コマンドに移動させて決定するとマップサイズが変更します。



配置違反検索

作成したマップの地形やユニットが、ゲームをするにあたって問題がないかの配置違反を検索してくれるコマンドです。

マップ作成後は、このコマンドを必ず実行するようにしましょう。

WARNING

シナリオエディターでは、地形の「首都」以外の地形(平地など)を首都にすることができます。しかし、地形「首都」以外を座標指定などで生産首都にした場合、敗北軍事費やユニットの全滅以外では、その国は敗北しなくなるので注意してください。

首都以外の地形を首都にする場合、その国はコンピュータでなければなりません。また、参加国がユーザーを含めて最低3国以上必要です(枢軸軍と連合軍の敵・味方が必要)。

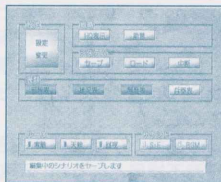
方法は、エディターで指定したい国の国設定画面を開き、首都以外の場所に座標をきめて決定します。ただし海や川などの生産が困難な場所に設定すると生産できなくなるので、平地などに設定するといでしょう。

また、首都以外の地形を生産首都にする場合(海、川など)、生産首都周辺5ヘックス以内に生産地形を配置しないと、その国はユニットの生産ができなくなるので注意しましょう。

セーブとロード

マップの作成が終了したら、**X**ボタンを押してオプション画面を開きましょう。エディターのオプション画面と設定変更メニューであらかじめ各設定をしておくと、ゲームをプレイする際、その設定でプレイが始まります。各設定が終了したら、セーブコマンドを選択して決定するとセーブ画面が表示されますので、セーブしたいメモリーカードを選択してセーブします。また、中断、ロードもこのオプション画面で行えます。助言はシナリオエディターについての説明を見ることができます。

オプション画面については取扱説明書P.30以降をご覧ください(ただし、シナリオエディターでは設定できない項目もあります)。セーブには、メモリーカードの空き容量が最低で135ブロック必要となります。地名を入れるとブロック数は増加します。



兵器カタログ・大日本帝國の兵器

本作のキャンペーンモードではシナリオが進むと大日本帝國の兵器が登場します。また、シナリオエディターの生産国の変更で、大日本帝國を選択すれば、シナリオモード、メール対戦などで大日本帝國の国でプレイすることができます。そこで、これら大日本帝國の兵器について、少し説明します。

【航空機】戦闘機

大日本帝國陸軍 中島 1式1型戦闘機「隼」(キ43-I)

〈1式1型戦闘機 キ43-I〉

全幅：11,437m 全長：8,832m 最高速度：491km/h(高度4,000m) 航続距離：1,146~2,600km
全備重量：1,900kg 武装：7.7mm機銃×2(甲タイプ)、12.7mm砲×1、7.7mm機銃×1(乙タイプ)、
12.7mm砲×2、爆弾15kgまたは30kg×2(丙タイプ)

開戦直前から終戦まで、大日本帝國陸軍の主力戦闘機として活躍し「隼」という通称で親しまれた機体がこれだ。

この機体は、アメリカの主力戦闘機の性能が上がる中、速度・火力は充分とはいえなかったが、上昇力、航続距離、安定性、操縦性に優れ、中でも運動性能は群を抜いていた。

97式戦闘機の後継機として、昭和12年12月にキ43の開発計画として正式採用され、13年に陸軍航空本部兵器研究方針に基づき計画された機体であった。

陸軍の要求は97式戦闘機同等の運動性能を持ち、最大速度500km/h以上、上昇力5,000mまで5分以内、行動半径800km以上、武装7.7mm機銃2挺、引き込み脚、単発単座であった。

中島は、小山技師を主務者にして開発を進めるが、97式戦闘機の運動性能におよばず、一時不採用となるが、昭和15年夏に南方侵攻作戦のために航続距離の長い戦闘機を戦力化することに迫られ、開発中のキ43を採用、昭和15年5月、1式戦闘機として正式採用した。

当初、武装はホ103・12.7mm砲2門を予定していたが、この武器は故障が多いため、89式7.7mm固定機銃2挺を搭載する甲型を採用することにした。その後12.7mm砲の信頼が高くなると片側の7.7mm機銃を12.7mmに換装した乙型、12.7mm砲2門の丙型と変わっていく。

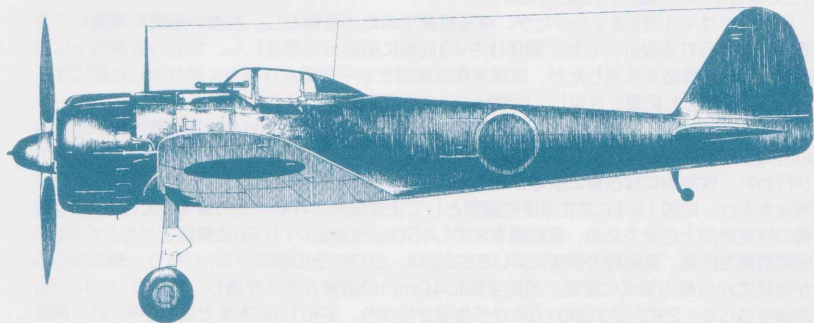
また、1型は99式950hp発動機(通称ハ25)を装備していたが、性能向上が求められ、2式1,150hp発動機(通称ハ115)を搭載した機体が開発される。

大戦中期に活躍した1式2型戦闘機(キ43-II)はこのハ115を搭載し、発動機換装に伴った機体の改良がなされたものをいう。

大戦末期に活躍した後期生産型の1式3型戦闘機(キ43-III)は、1式戦闘機のおつかいやすさと信頼性、優れた運動性能をもちながら性能を大幅に向上させた機体である。

発動機を水メタノール噴射式の2式1,150hp発動機改(通称ハ115-II)を搭載して性能を向上させ、速度、航続距離ともに向上しながら、扱いやすさと信頼性が高かった。

この1式戦闘機は、火力、速度がアメリカの戦闘機には劣るものの、扱いやすさと信頼性の高さから、総生産数が5,751機に達し、零式艦上戦闘機につぐ記録で、陸軍の戦闘機としては最大の生産数であった。



【航空機】 戦闘機

大日本帝國陸軍 中島 2式1型単座戦闘機「鍾馭」(キ44-1)

《2式1型単座戦闘機(キ44-1)》

全幅:9.45m 全長:8.85m 最高速度:580km/h

航続距離:(正規)926km 全備重量:(正規)2,571kg

武装:7.7mm機銃×2、12.7mm砲×2

昭和13年、陸軍航空本部兵器研究方針で、初めて重戦闘機の機種計画が始まり、陸軍は中島飛行機に重単座戦闘機の開発を命じ、開発指示されたのは昭和14年6月で、最大速度600km/h(高度4,000m)、上昇時間5,000mまで5分以内、行動半径600km(航続距離と巡航速度400km/h、2時間+空戦30分)、武装7.7mm機銃×2、12.7mm砲2門が主要要求項目であった。

中島は、小山技師を主務者に設計を開始するが、小型の高出力発動機が当時なかったため、発動機で大きな問題をかかえ、戦闘機用としては大型の1,263mmという外径の100式1,200hp(ハ41)発動機を選定する。

翼断面形はキ43同様であったが、高速度要求のため薄翼とし、前後の桁間を補強して急降下に耐えられる設計にした。胴体はキ43同様に前後分割構造にし、左右の主翼の上に前部胴体を置く構造を採用したが、尾翼を垂直尾翼を水平尾翼より後方に張り出した形にするという思い切った配置を採用し、射撃時の方向安定が非常によくなった。

昭和15年に試作1号機が完成するが、速度、上昇力が要求に達せず、離着陸困難、低速時の方向安定不良など、さまざまな問題が噴出する。翌年夏、ドイツのBf109Eと比較テストが行われ、性能的には改善の余地があるものの、対爆撃機用戦闘機として使用できるという判定を受け、昭和18年に2式単座戦闘機として正式採用される。その後も2式1型単座戦闘機の性能を向上させるため、発動機を2式1,450hp発動機(ハ109)に換装させた2式2型単座戦闘機を開発。発動機の換装に伴い2式2型は、プロペラの直径が3mになり、滑油冷却器が環状式から蜂の巣式に変更、風防全面に40mmの防弾ガラスを施し、燃料タンクにゴム防弾を施した。2式2型は昭和18年から生産が始まり、昭和19年末までに2型甲、乙、丙を合わせて1,175機が生産された。2型甲は7.7mm機銃2挺と12.7mm砲2門を備えたもので、乙型は12.7mm砲2門と翼内に40mm機関砲を特別装備したもので、丙型は4門の12.7mm砲を搭載して照準も光像式に改め、風防も改修されている。

【航空機】艦上戦闘機

大日本帝國海軍 三菱 零式艦上戦闘機21型(A6M2)

《零式艦上戦闘機21型(A6M2)》

全幅：12m 全長：9.06m 最高速度：533.4km/h(高度4,300m)

航続距離：(正規)2,222km 全備重量：2,336kg

武装：7.7mm機銃×2、20mm砲×2、爆弾30kgまたは60kg×2

昭和12年5月、96式艦上戦闘機の後継機として三菱、中島両社に12式艦上戦闘機の計画要求書が交付された。

内容は、敵軽戦闘機より優秀な空戦性能と敵攻撃機を捕捉撃滅できる能力を兼ね備え、援護・迎撃できる能力をも兼ね備え、高度4,000mで最高速度500km/h、上昇速度3,000mまで3.5分以内、航続力1.2～1.5時間、巡航速度6時間、離陸滑走距離は風速12m/sで70m以下、着陸速度107km/h、エンジンは850～1,700hpクラスのもので、96式2号1型艦上戦闘機に劣らない性能を持ち、20mm砲×2、7.7mm機銃×2、30kg～60kg爆弾×2が装備できるものという内容であった。

三菱は主務者を堀越次郎技師にして開発を始め、重量と抵抗の軽減に力を入れてこの12式艦上戦闘機の開発が始まる。

定速式プロペラ、引き込み脚、分割構造、水滴型密閉式風防、流線型落下増槽、新素材ESDの採用、クルーシー無線帰投方位測定装置の採用など新しい技術が盛り込まれていた。

昭和14年3月に1号機が完成し、テストを繰り返して15年7月、零式1号艦上戦闘機1型(A6M2)として正式採用され、17年に零式艦上戦闘機11型と名称が改められる。

しかし11型は翼端が折り畳めなかったため、母艦での取り扱いを便利にするために、両翼端を50cm折り畳める零式1号艦上戦闘機2型(A6M2b、のちに零式艦上戦闘機21型)が15年12月に正式採用された。

その後、さらに高出力のエンジンで、速度が速く、航空性能を向上させるための改良を始め、32型の開発が続けられ、昭和17年に32型、昭和18年に航続距離をのばした22型が登場する。

昭和19年にはさらに速度を上げ、風防全面に防弾ガラスを追加した52型甲が完成、その後7.7mm機銃を廃止して13mm機銃を翼内に装備、操縦席の防弾強化をした52型丙が完成する。この零式艦上戦闘機は終戦まで大日本帝國海軍の主力戦闘機として活躍した。

【航空機】艦上爆撃機

大日本帝國陸軍 愛知 99式艦上爆撃機(D3A)

〈99式艦上爆撃機11型〉

全幅：14.36m 全長：10.185m 最高速度：382km/h(高度5,650m) 航続距離：1,050km
 全備重量：3,800kg 武装：7.7mm機銃×2(胴体全方)、7.7mm旋回機銃×1(胴体後部)、
 爆弾30kgまたは60kg×4、または250kg×1

昭和11年11試艦上爆撃機の開発が、愛知、三菱、中島に指示される。

愛知は五明得一技師を主務者に開発を始め、急降下爆撃機としての強度と抵抗減少の特別な配慮を持ち、急降下制動版も愛知独自のものを採用した。

13年に1号機が完成、問題点を解消して14年に正式採用された。

この99式艦上爆撃機は大日本帝國海軍初の、全金属製低翼単葉式艦上爆撃機で、急降下爆撃機としては当時世界で1～2を争う傑作機として、数々の戦果を上げた。また、18年には、高出力のエンジンを搭載し11型を改善した22型も採用された。



【航空機】艦上攻撃機

大日本帝國陸軍 中島 97式1号艦上攻撃機(B5N)

〈97式1号艦上攻撃機〉

全幅：15,518m 全長：10.3m 最高速度：369km/h(高度2,000m) 航続距離：(正規)1,281km
 全備重量：(正規)3,800kg 武装：胴体後部上方に7.7mm旋回機銃×1、
 800kg魚雷×1または爆弾800kg×1または500kg×1か250kg×2

昭和10年、大日本帝國海軍は三菱と中島に10試艦上攻撃機(10試艦攻)の名称で、低翼単葉式艦上攻撃機の開発を命じる。

主な要求性能は最高時速333km/h以上(高度2,000m)上昇時間3,000mまで13分以内、航続距離は魚雷を搭載した巡航速度が250km/hで4時間、武装は800kg魚雷または80番爆弾1発、または25番爆弾2発か3番爆弾2発、7.7mm旋回機銃1挺というものであった。

中島は10試艦攻と10試艦上偵察機(艦偵)の開発にあたる。この10試艦攻と艦偵は共通点が多く、最初に10試艦偵を先行して設計した。

この10試艦偵の経験を取り入れて10試艦攻を開発、可変ピッチ式プロペラ、密閉式風防、引き込み脚など新機軸を盛り込んだ機体として開発、昭和12年1月からテスト飛行が始まった。

三菱、中島の双方の10試艦攻の性能は甲乙付けがたく、双方の10試艦攻を採用、中島の10試艦攻は97式1号艦上攻撃機(B5N1)と名付けられ、三菱の10試艦攻は97式2号艦上攻撃機(B5M1)と名付けられた。

量産型は13年に完成し、17年にこの中島97式1号艦上攻撃機は97式艦上攻撃機11型と改称される。

当初、中島はこの97式艦攻の発動機として栄を搭載したかったが、栄がまだ試作中であったため、栄より出力が低い光を搭載したものにしていた。しかし、より性能向上を図るため、栄を搭載した97式3号艦上攻撃機を開発、14年12月に正式採用される。

この中島の97式艦上攻撃機は、1号機が日華事変で活躍、3号機は空母機動部隊の主力機として活躍する。

【地上車両】 軽戦車

大日本帝國陸軍 九五式八 軽戦車

《九五式八 軽戦車》

全幅：2.70m 全長：4.30m 全高：2.28m 最高速度：45km/h 全備重量：7.4t(6.5t改修型) 乗員：3名
 エンジン：三菱A6120VD直列6気筒空冷式ディーゼル・エンジン120hp/1,800rpm
 武装：94式37mm戦車砲×1、97式7.7mm重機関銃×1(全面)、97式7.7mm機関銃×1

この九五式軽戦車は、戦車の高速化にともなう機動用法に考慮して、機械化部隊用と騎兵用の搜索戦車を目的に計画された。

三菱重工業が試作車「八号車」として開発、車体重量7.5t、武装37mm砲搭載、最高速度40km/hを出すことができた。

この試作車は当時の軽戦車としては、世界水準に達していた。この試作車をさらに改善し、空冷式ディーゼルエンジンを採用、装甲を12mmにし、37mm砲と機関銃2挺を装備、全備重量6.5t、速度も試作車を上回る45km/hまで向上させた。

マレー作戦に早速投入されたこの九五式軽戦車は、イギリス軍からも高く評価され、車体の信頼性は群を抜いた内容であった。



【地上車両】中戦車

大日本帝國陸軍 九七式チハ 中戦車

（九七式チハ 中戦車）

全幅：2.33m 全長：5.52m 全高：2.23m 最高速度：38km/h 全備重量：15t 乗員4名
 エンジン：V型12気筒空冷ディーゼル・エンジン170hp
 武装：97式57mm戦車砲×1、97式7.7mm重機関銃×1(全面)、97式7.7mm機関銃×1

1935年以降、世界各国では、戦車の研究が盛んになり、機動戦にともなう戦車の高速化が盛んになっていった。そこで大日本帝國陸軍でも、1936(昭和11)年7月、陸軍技術本部で軍需審議会が開かれ、「新様式中戦車研究方針」で陸軍の首脳を含めた関係者たちが、今までの旧式となった八九式中戦車に代わる歩兵支援用主力戦車の開発計画を打ち出した。

構想は、重量を重くせず速度を速め、装甲を厚くして武装を強化して戦闘能力を高めるというものであった。

内容には第1案、第2案が提案され、第1案は八九式中戦車を基礎に重量14t、車体装甲および側面要部装甲を30mm、砲塔部および側面装甲を25mmの装甲にし、37mm対戦車砲で近距離から攻撃を受けても充分対抗できるものとする。

発動機は当時としては世界初の戦車用空冷式ディーゼル・エンジンを採用、足回りはコイルスプリング式リンクアームを用いたサスペンション方式を採用、武装は57mm戦車砲および機関銃1挺、戦車砲弾100発、機関銃弾3,000発を搭載、速度も路上最大35km/h、不整地12km/h乗員4名という内容であった。

第2案は、九五式軽戦車を基本にし、重量は9.5t、全面および側面要部装甲を25mm、砲塔部および側面装甲を20mmにし、装甲強度は37mm対戦車砲に中距離から攻撃を受けても耐えられる装甲とする。

発動機は空冷ディーゼル・エンジン、武装は57mm戦車砲と固定機関銃1で、搭載弾数は砲弾60発、機銃弾100(砲塔内装備機関銃はのぞく)。路上最大速度30km/h、不整地12km/h、乗員3名というものであった。

これを元に第1案三菱重工業のチハ車、第2案大阪工廠のチニ車が開発され、性能比較試験が行われたが、日華事変が勃発し、戦時の主力戦車としての能力の点からチハ車が決定された。当時の列強の中でも傑出した存在であったが、装備、装甲がアメリカ、ソ連などの敵戦車との戦いで歯が立たなくなっていった。しかし総計で約2,000両が生産された。



本ソフトを許可なく複製・改変・レンタル・中古販売・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場合がありますのでご注意ください。
Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

© SEGA CORPORATION, 2001
ORIGINAL GAME © SYSTEM SOFT.

株式会社 セガ



<http://www.sega.co.jp/>

675-0480