SEGA PC™
取扱説明書

ADVANCED 大戦略™ 2001

Der Ehrgeiz des Dritten Reiches

アドバンスド大戦略2001

Der Ehrgeiz des Dritten Reiches

Windows® 95 98 Me 2000 XP

SEGA®

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

⚠ 注 意　セガ PCディスク使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れを拭くときは●

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

●保管場所に注意する●

使用後のディスク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。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

Reprogrammed Game © SEGA CORPORATION, 2001
Original Game © 1988 SystemSoft Alpha Corporation
SEGA、SEGA PC、ADVANCED大戦略は、(株)セガの商標または登録商標です。
大戦略は、システムソフト・アルファー株式会社の商標です。
Microsoft、Windows、DirectX、Direct3D、DirectSound、Windows Media Playerは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
Windowsの正式名称は、Microsoft Windows Operating Systemです。
DirectX、Direct3D、DirectSoundの正式名称は、Microsoft DirectX set of APIs、Microsoft Direct3D application programming interface、Microsoft DirectSound application programming interfaceです。
Pentiumは、Intel Corporationの登録商標です。

●パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
●このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
●この取扱説明書を無断で複製(コピー)することを禁じます。
●このソフトを無断で複製(コピー)することおよび解析することを禁じます。
●付属のユーザー登録ハガキを使い、ユーザー登録を必ず行ってください。ユーザー登録がされていない商品では、サポートを受けることができません。
●この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。

このたびはセガPCソフト『ADVANCED大戦略2001』をお買い上げいただき、
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

動作環境……………………………3
ゲームを始める前に…………4
操作方法……………………………6
メニューバーの操作…………6
ゲームのシステム……………8
ゲームの目的と勝利条件…12
ゲームの始め方……………13
メール対戦について………17
難易度設定………………………18
ゲームの流れ…………………18
フェイズ中のゲームの進め方…20
基本ルール……………………22
基本用語と画面の見方……33
各コマンドと操作…………46
各表の見方……………………70
索引…………………………………78
デザイナーズノート………81
スタッフリスト………………82

動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

OS	Windows 95/98/Me/2000/XP 日本語版
CPU	Pentium 166MHz以上（Pentium II 300MHz以上推奨）
メモリ（内蔵RAM）	32Mバイト以上（64Mバイト以上推奨）
ハードディスク空き容量	200MB以上/1.3GB以上推奨
ディスプレイ解像度	800×600ドット以上　High Color（16ビット）以上
	1024×768ドット以上　High Color（16ビット）以上推奨
CD-ROMドライブ	4倍速以上必須/8倍速以上推奨
グラフィックボード	DirectX対応　VRAM4MB以上（VRAM16MB以上推奨）
サウンドボード	DirectSound対応

ご注意

- ●本ソフトは、DirectX8.0aを使用しています。WindowsのドライバーがDirectX8.0aに対応していない場合、ご使用のパソコンメーカーから新しいドライバーを入手する必要があります。
- ●DirectXは、付属のものを使用してください。他で入手したDirectXをご使用になると正常に動作しない場合があります（DirectXは本ソフトに含まれておりますので詳しいインストール方法はP.5をご覧ください）。
- ●ノートパソコンおよびXGA対応のTFT方式以外の液晶モニタのパソコンでは、3D戦闘画面の動作は保証できません。
- ●3D戦闘画面は、ウィンドウモードで3D描画が実行できないグラフィックボードでは対応していません。
- ●NEC PC9821シリーズでは動作しません。
- ●サウンドにMP3を使用しており、Windows Media Player 7.1以上（Windows 95の場合はNetShow 3.01）以上が必要になります。
- ●3D戦闘画面表示時の場合は以下の動作環境が推奨となります。
  CPU：PentiumIII600MHz以上
  メモリ：128MB以上
  HDD：1.3GB以上
- ●ゲーム中はシステムエージェントなどの常駐ソフトは終了してください。起動しているとゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。
- ●ゲーム中はパワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。
- ●ゲーム中はWindowsのアニメーションカーソルを使用しないでください。誤動作の原因となります。

ゲームを始める前に

●インストール前のご注意：ウィルスチェックプログラムなどのユーティリティーやアプリケーションソフトを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

インストールのしかた

❶ Windowsを起動します。インストールディスクをCDドライブにセットしてください。自動的にインストールダイアログが表示されます（オートプレイ機能）。
❷ インストールを開始するときは、「ゲームインストール」をクリックしてください。画面の指示にしたがって「次へ(N)」をクリックしてください。
❸ インストール先のフォルダが表示されます。フォルダに問題がある場合は「変更」を押してインストール先を選択してください。問題がない場合は、「次へ(N)」をクリックしてください。
❹ セットアップタイプの選択ダイアログが表示されます。セットアップタイプを選んで、インストールを開始してください。
❺ インストールが終わると、完了メニューが表示されます。いったんゲームを終了する場合は、「プログラムを起動する」の左のボックスにチェックをいれずに「完了」をクリックしてください。

インストールが終了すると上の画面が表示されますので、ゲームを始めたい場合は「プログラムを起動します」にチェックを付けて、「完了」をクリックしてください。

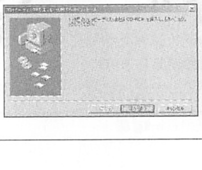
●インストール後のご注意：インストール後のゲーム起動時は、本ソフトのプレイディスクをCDドライブにセットしてください。本ソフトのプレイディスクがCDドライブにセットされていないとゲームを開始することができません。

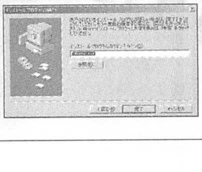
インストール時に
インストールダイアログが表示されない場合

❶ 自動的にインストールダイアログが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROMをダブルクリックしてください。
❷ 上記の動作を行ってもインストールダイアログが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROM内にある「setup.exe」をダブルクリックしてください。
❸ または、「マイコンピュータ」をダブルクリックして、コントロールパネルの中の「アプリケーションの追加と削除」を選択します。
❹ 画面右上にある「インストール」（Windows 95では「セットアップ」）ボタンをクリックします。
❺「1枚目のフロッピーディスクまたはCD-ROMを挿入し、[次へ] をクリックしてください」と表示されますので、本ソフトを挿入してあるかを確認して、「次へ（N)」をクリックします。
❻「表示されているインストールプログラムが正しい場合は……」とメッセージが表示されます。その下に「setup.exe」が表示されますので、メッセージの指示にしたがって「完了」ボタンをクリックするとインストールが始まります。

※画面写真はWindows 98のものです。
Windows 98以外のものでは若干表示がなります。

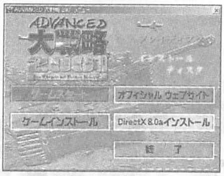
「アプリケーションの追加と削除のプロパティ」を開きます。



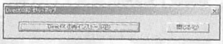


DirectXのインストールのしかた

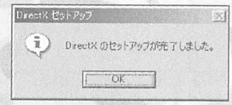
DirectX8.0aをインストールする場合はここで行います。



❶インストールメニューから『DirectX8.0aインストール』に合わせてクリックすると、インストールが始まります。
※ただし、すでにインストールされている場合は、インストールが拒否され、インストールは必要はありません。



❷「DirectXの再インストール」をクリックしてください。



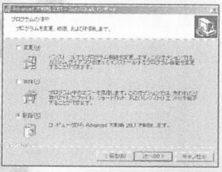
❸インストールが終わると、完了メニューが表示されます。「OK」をクリックしてください。

※本ソフトはサウンドにMP3を使用しているため、Windows Media Player7.1（Windows 95の場合はNetShow 3.01）以上が必要になります。お使いのパソコンに上記のソフトウェアがインストールされていない場合は、Microsoft社のサイトからダウンロードしてください、弊社では配布いたしかねます。

アンインストールのしかた

本ソフトが不要になったら、以下の手順でゲームをアンインストール（削除）してください。

❶Windowsを起動します。既に起動している場合は、他に起動しているアプリケーションを終了してください。
❷Windowsのマイコンピュータにポインタを合わせ、クリックして開きます。
❸マイコンピュータの中にコントロールパネルがありますので、コントロールパネルにポインタを合わせ、ダブルクリックして開きます。
❹コントロールパネルの中に「アプリケーションの追加と削除」がありますので、ポインタを合わせてダブルクリックします。
❺「アプリケーションの追加と削除」のプロパティが開きましたら「インストールと削除」の画面が開きますので、ポインタを「ADVANCED大戦略2001」に合わせて「追加と削除（R)」をクリックします。



❻InstallShield画面が表示されますので、「削除」を選んで「次へ（N)」をクリックしてください。次の画面で「削除」をクリックすると、アンインストールが開始されます。

❼アンインストールが始まり、終了すると「InstallShieldウィザードを完了しました」という完了メッセージが表示されます。一番右下に「完了」のボタンがありますので、これをクリックすると、アンインストールは終了します。
❽「アプリケーションの追加と削除」のプロパティのメニューに戻ります。「アドバンスド大戦略2001」はアプリケーションの追加と削除の画面の中から削除されましたので、プロパティを閉じて終了します（右上の×ボタンをクリックすると閉じることができます)。

操作方法

[マウスの移動] …………ポインタの移動
[マウスの左ボタン] ……ユニットの選択/コマンドの選択/メニューバーのプルダウンメニュー/各行動コマンドの表示を開く/メニューバーの選択/行動終了したユニットや他国・陣営のユニットの上でダブルクリックをすると性能表が表示されます。
[マウスの右ボタン] ……ユニットの選択解除/コマンドなどのキャンセル/サブコマンドメニューを開く

メニューバーの操作

ゲーム中のメニューバーの項目をマウス左ボタンでクリックすると、プルダウンメニューが表示されます。選択したい項目や変更したい項目を選び、マウスの左ボタンを再びクリックすると選んだ項目の選択や変更ができます。また、プルダウンした各項目の上にポインタを移動すると、メインウィンドウの左下（ステータスバー上）に項目の簡単な説明が表示されます。なお、タイトル画面のメニューバーの項目については、P.14をご覧ください。

ファイル(F)	ゲームロード（O）	保存したデータをロードし、ゲームを再開します。
	ゲームセーブ（S）	現在の状況を保存します。
	タイトル画面に戻る	タイトル画面に戻ります。
	ゲーム終了（X）	ゲームを終了し、Windowsに戻ります。
ゲーム（G）	参謀助言実行	参謀からの助言を聞くことができます（P.10)。
	参謀助言設定	参謀の助言の項目を設定できます。
	次部隊（N）	次の部隊にポインタが移動します。
	生産拠点（C）	生産コマンドウィンドウと生産可能地点が表示されます。
	全自動開始（G）	設定の「全自動」でチェックした項目の行動を自動で行います。
	撤退指示	撤退の指示を出します。
	降伏	降伏して、ゲームオーバーとなります。
	フェイズ終了	プレイヤーのフェイズを終了します。
表（L）	部隊表［Ctrl］＋（L）	プレイヤーの所持している配置、未配置の部隊を見られます。
	開発表	現在開発されているユニットをタイプ別に見られます。
	状況表	現在進行中のシナリオの状況について見られます。
	戦力表	現在進行中のシナリオの各国・陣営の戦力が見られます。
	地形表	ゲーム中に登場する地形に関するデータが見られます。
	兵器表	現在までの、各国の兵器に関するデータが見られます。
表示（V）	縮小マップ ［Ctrl］＋（M）	チェックすると縮小マップが表示されます。(P.36)
	戦闘画面	戦闘画面の表示方法を選ぶことができます。
	COM手番	コンピュータフェイズ時のマップ表示の方法を選べます。
	手番開始時に雑談を表示	チェックするとプレイヤーのフェイズ開始時に参謀の雑談表示を表示します。
	索敵表示範囲	索敵範囲を選ぶことができます。
	マップ切替	ビューマップ・HQマップのどちらかチェックしてあるマップで表示されます。

表示（V）	ヘックスライン［Ctrl］＋（H）	チェックするとマップ上にヘックス（→P.33）が表示されます。
	ユニット表示［Ctrl］＋（U）	チェックするとマップ上にユニットが表示されます。
	ユニットはリアル	チェックするとユニットごとの色つき表示になります。
	ユニットマーク	チェックするとユニットの機数と搭載物が表示されます。
	ユニットに方向マーク表示	チェックするとユニットに方向表示のマークがつきます。
	収納数をユニット上に表示	チェックするとユニット上に収納数が表示されます。
	進入不可表示	チェックすると進入できない場所を×で表示します。
	占領表示	各国が占領した都市を国旗・色別のどちらかチェックした表示方法で表示されます。
	地形の半透明表示	チェックすると地形が半透明で表示されます。
	地形の斜面表示	チェックすると地形の斜面が表示されます。
	道路を常に表示	ビューマップ上の無効な道路も表示して、全体を見たいときなどに使います。
	移動時にウィンドウ表示	チェックすると移動時に地形データのウィンドウが表示されます。
	性能表の武装欄を詰めない	チェックすると性能表での武装欄がすべて表示されます。
	ツールバー（T）	チェックするとツールバーが常に表示されます。
	ステータスバー（S）	チェックするとステータスバーが常に表示されます。
設定（S）	索敵	チェックすると索敵ルールがオンになります。
	天候	チェックすると天候ルールがオンになります。
	昼夜	チェックすると昼夜ルールがオンになります。
	反撃	反撃の設定を選ぶことができます。
	対空防御射撃	チェックすると航空兵器に関する対空防御射撃をするか否かの選択ができます。
	全自動	補給・工事・占領のチェックした項目を全自動コマンドを使用すると自動で行うことができます。
	手番開始時に全自動を実行	チェックするとプレイヤーのフェイズ開始時に全自動を実行します。
	進化可能は全自動で補充しない	チェックすると進化可能な武器は全自動で補充をしません。
	エラーメッセージ	チェックすると誤った操作をしたときにエラーメッセージウィンドウが表示されます。
	確認メッセージ	チェックすると確認メッセージが表示されます。
	手番以外のメッセージを確認しない	チェックするとプレイヤーフェイズ以外のメッセージを表示しません。
	生産拠点の動作	生産後のポインタのセンタリング、生産・配置モードの選択ができます。
	生産配置の動作	生産・配置ウィンドウの動作についての設定ができます。
	次部隊時にポインタも移動	チェックすると次部隊を選択したときにポインタも移動します。
	マップを左クリックでドラッグ許可	チェックすると左クリックでマップスクロールが可能になります。
	国操作	国操作変更ウィンドウが開きます。
	効果音	チェックするとゲーム中に効果音が出ます。
	BGM	チェックするとゲーム中にBGMが出ます。
	BGM設定	BGM設定ウィンドウが開きます。BGMは国ごとの設定ができます。
	ムービー	チェックするとゲーム中にムービーを再生します。
ヘルプ（H）	トピックの検索（H）	ヘルプファイルのトピック検索を行うことができます。
	バージョン情報（A）	ゲームの情報が表示されます。

ゲームのシステム

第二次世界大戦のヨーロッパを舞台に繰り広げられるウォーシミュレーションゲーム。
前作『ADVANCED大戦略98 II〈Zwei〉』からさらに進化したのがこの『ADVANCED大戦略2001』です。
ここではゲームシステムの特徴と、新たに加えられた要素を紹介します。ぜひこのマニュアルを参考に、新作『ADVANCED大戦略2001』のおもしろさを満喫してください。

ゲームシステムの特徴

1 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。

2 ユニットを使って敵ユニットを全滅させるか、首都を占領する

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。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。

3 メイン画面でユニットを生産・配置して、ユニットを活用する

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。

4 昼夜・天候ルールがゲームに大きな影響を与える

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。

5 キャンペーンモードのみ配置ターンがある

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。

6 地形には耐久力がある

マップ上に描かれている地形は全部で66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、工事コマンドで上げることができます。

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

---

7 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をリアルに再現

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。

---

8 最大部隊数（ユニット）は512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512部隊に増えました。

---

9 ユニットは進化・改良ができます

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。

> 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くなりました。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。

---

10 建設工兵によって、空港、補給地の建設ができる

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営をすることが可能です（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。

---

11 昼夜ルールに伴う航空機の夜間の発着陸

航空機が夜間に空港、空母などに発着陸を行うときは、昼間とは違い、危険をともないます。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。

12 ゲームをアドバイスしてくれる参謀コマンド

「参謀」コマンドが新たに加わりました。
参謀コマンドには「作戦」「天候」「情勢」「雑談」「状況」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の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。

「天候」… 参謀に今後の天候を聞くコマンドです。

「情勢」… 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。

「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、勝利のためのコツ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。

「状況」… 参謀に状況を確認させるもので、現在の状況の報告を聞くことができます。

---

13 ユニットを同盟国・同盟軍に供与できる

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。

---

14 コンピュータの思考に性格付け

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。

---

15 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。

---

16 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る

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。

ADVANCED大戦略2001の新要素

前作『ADVANCED大戦略98Ⅱ〈Zwei〉』と本作『ADVANCED大戦略2001』は、若干のルール変更と機能追加があります。ここでは本作の新要素を簡単に紹介します。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

●参謀コマンドが追加されました。なお、参謀からの助言項目を選択することもできます。
●各シナリオでは歴代の将軍が登場。個性的な思考ルーチンが戦局を左右します。
●航空ユニットの補給・補充は空港に収納して行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。
●参謀コマンドとして、作戦・天候・情勢・雑談・状況コマンドが追加されました。
●森林/密林にある地上ユニットを、航空機は索敵および、攻撃目標として選択できなくなりました。
ただし、味方の地上ユニット（艦隊ユニットも含む）が隣接しているヘックスは選択可能です。
●緻密な3Dモデリングを施した兵器により、迫力の戦闘シーンを見ることができます。
●ユニットの向きを変える「旋回」機能を採用し、各種ユニットの戦術が多様化されました。

キャンペーンモードの変更点

●最大部隊数が512部隊に増えました。
●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。
●「捕獲」機能により、敵国の優秀なユニットを自国兵器として使用することが可能になりました。

ゲームの目的と勝利条件

このゲームは、第二次世界大戦のヨーロッパを舞台とした、ウォーシミュレーションゲームです。あなたは1つの国または軍の代表として、自分の部隊（ユニット）を使い、ほかのプレイヤーを撃破してマップ全土を制圧することを目的にします。

また、キャンペーンモードは、ドイツ軍がヨーロッパの都市を一定以上占領するか、ベルリンが陥落するまで、シナリオが続きます。

1つのマップを終了させると、そのときの勝利条件の成績（大勝利、勝利）によって次のマップが決まっていきます。またマップによっては、引き分けでも次のマップに進むことができる場合もあります。引き分けてマップが次のシナリオに進まなくても、ユニットはそのまま引き継ぎます。勝利エンディングに到達するには、シナリオ間で表示される、勝利までの都市数を参考にするといいでしょう。

また、勝利条件によって、次のシナリオ開始時の軍事費の額が変わります。大勝利をすれば、次のシナリオ開始時の軍事費の額が多くなるので、慎重にプレイすることをお勧めします。

勝利条件

勝利	★国に対する勝利条件★ ●対戦国の首都（複数ある場合はすべて）を占領すること。 ●対戦国の軍事費を敗北条件まで（P.45）低下させる。 ●対戦国のユニットを、自軍フェイズ中に全滅させること。 ★シナリオに対する勝利条件★ ●シナリオ中の対戦国のユニットをシナリオに設定されている日数内に全滅させること。 ●対戦国が複数いるときは、遷都のある対戦国（同盟国は除く）を制圧する。 ●勝利には、大勝利と勝利があり、各シナリオで定められている各規定のターン数で勝利すると、大勝利、勝利に振り分けられ、大勝利、勝利、引き分けによって次のシナリオへの移行が変わる。 ★前シナリオで大勝利した場合の軍事費額★ 前シナリオ終了時の軍事費＋（前シナリオ終了時の収入×残りターン《シナリオ規定ターンーシナリオ終了ターン》÷10）＋基本軍事費 ★前シナリオで勝利した場合の軍事費額★ 前シナリオ終了時の軍事費＋（前シナリオ終了時の収入×残りターン《シナリオ規定ターンーシナリオ終了ターン》÷20）＋基本軍事費
敗北	●自国の首都をすべて占領された場合。 ●自国のユニットを対戦国のフェイズ中に、すべて破壊された場合。 ●敗北するとゲームオーバーとなる。
引分	●制限ターン以内に、勝利（大勝利、勝利）も敗北もしなかった場合。 ★前シナリオで引き分けた場合の軍事費額★ 前シナリオ終了時の収入＋基本軍事費

ゲームの始め方

プレイディスクをCDドライブにセットして、スタートメニューの「プログラム」の中にある「ADVANCED 大戦略2001」を選択してください。選択すると、タイトル画面に続き、タイトルメニューが表示されます。タイトル画面でのメニューの各項目内容は、以下のとおりです。

NEW CAMPAIGN（キャンペーンモード）

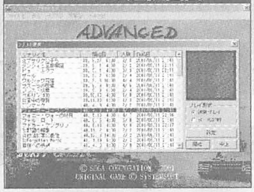
シナリオをクリアするごとに、次のシナリオへと進みます。キャンペーンモードを初めてプレイする場合は、この「NEW CAMPAIGN」をクリックしてください。キャンペーンモードでは、1人のみのプレイで、対戦や、各国の軍事費などの設定変更はできません。

キャンペーンモード

PLAY SCENARIO（シナリオモード）

シナリオモードには、シングルプレイとマルチプレイがあります。「PLAY SCENARIO」をクリックすると、単体シナリオの名前が表示されます。プレイしたいシナリオ選択して「設定」をクリックすると、選択した単体シナリオの設定画面が表示されます。ここで各国・各陣営を「USER」「COM（コンピュータのこと）」に選択します。また、各国の軍事費や最大ユニット数、シナリオ名などもこの設定画面で行い、シナリオモードに入ります。

シナリオ選択画面

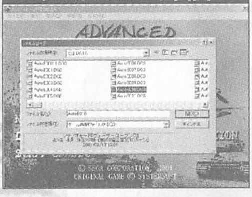


LOAD GAME（データロード）

すでに、ゲームをプレイし、データをセーブしている人は、「LOAD GAME」をクリックしてください。ゲームを再開できます。

自動的にゲームのセーブデータの場所が表示されますので、ロードしたいデータをクリックしましょう。

データのロード画面

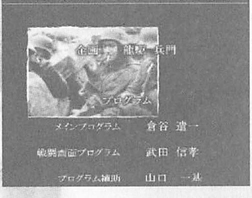


WEAPON COLLECTION（兵器図鑑）

キャンペーンモードのシナリオに対応して、各国の兵器を見ることができるのが、この兵器図鑑です。

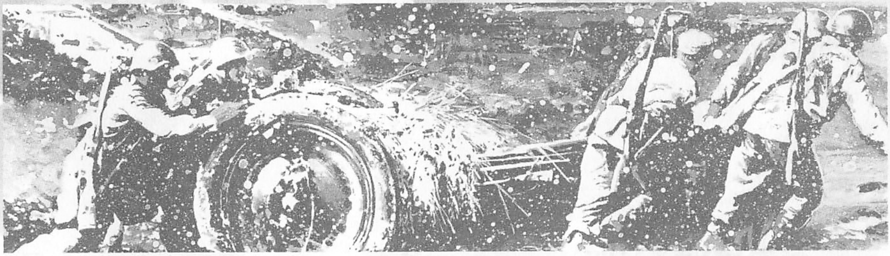
キャンペーンモードのシナリオが進むにつれて、兵器図鑑の兵器の数も増えていきます。各陣営がどのような兵器を生産できるのか参考になります。

スタッフクレジット画面



STAFF CREDIT（スタッフクレジット）

STAFF CREDITをクリックすると、このゲームを制作した、開発者たちの名前を見ることができます。



タイトル画面での操作

タイトル画面では、モードのセレクトや、データロード以外にも、画面上に表示されているメニューバーで、さまざまな操作ができます。

メニューバーには、タイトルメニュー画面左上から、「ファイル」「表」「表示」「設定」「ヘルプ」の5つのメニューがあります。このコマンドにポインタを合わせ、クリックするとプルダウンメニューが表示されます。

ファイル -------- ゲームロード（ロード画面）、シナリオプレイ（シナリオモード選択）、新規キャンペーン（新規にキャンペーンモード開始）、タイトル画面に戻る、ゲーム終了（『ADVANCED大戦略2001』のゲームを閉じる）の5つの選択ができます。

表 ------------ 兵器図鑑が表示され、キャンペーンモードに登場した各国の兵器を見ることができます。

表示 ----------- 「性能表の武装欄を詰めない」、「ゲーム画面を常に最大化で表示」の設定と、「デモムービーを見る」ができます。

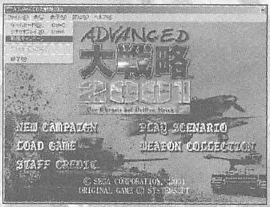
設定 ----------- 効果音、BGM、ムービーのON・OFFができます。

ヘルプ --------- 『ADVANCED大戦略2001』の「バージョン情報」を見ることができます。

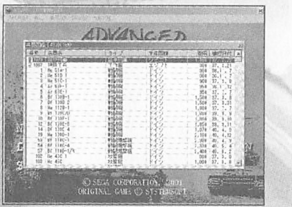
メニューバーの開き方

メニューバーはタイトルメニューだけでなく、キャンペーンモード、シナリオモードの各メイン画面でも頻繁に使うことになります。このサブコマンドの操作方法は覚えておいてください。

タイトルメニュー上にあるのが、メニューバーで、プルダウンメニュー形式になっています。



選択したいメニューをプルダウンさせ、指定したいメニューにポインタを合わせると青く反転表示しますので、決定します。



本編、各モードでは見ることができない「兵器図鑑」がこのタイトルメニューにあります。各モードで各国の兵器を知る参考にしてください。

キャンペーンモード画面の見方と操作

キャンペーンモードの場合は、タイトル画面で「NEW CAMPAIGN」をクリックすると、自動的にキャンペーンシナリオに入りますので、細かい設定はありません。

シナリオモード設定画面の見方と操作

シナリオモードを選択すると、シナリオ選択画面が現れます。そこで、プレイしたいシナリオ名の場所にポインタを持っていき、クリックします。選択したシナリオ名が青く反転し、シナリオ選択画面の右上に、選択したシナリオのフルマップが現れます。

シナリオモードでは、各シナリオごとにシングルプレイ用の初期設定がされています。選択したシナリオを初期設定のまま1人でプレイしたい場合は、画面下の「開始」をクリックすると単体シナリオが始まります。

選択したシナリオでメール対戦をする場合は、シナリオ選択画面右側の、「プレイ形式」を「メール対戦」の場所にポインタを合わせてクリックします。そしてさらに詳細設定画面に入るための「設定」を選択してクリックします。シナリオ設定ウィンドウには、選択したシナリオに登場する各国の初期設定が表示されています。

画面上に記した数字❶は天候ルールの設定。❷は索敵の設定。❸は昼夜の設定。❹は戦闘画面の表示の設定。❺は各国の初期設定データ。❻は詳細データで変更したものを初期値に戻すときのボタン。❼は変更した設定を登録し、シナリオ選択画面に戻るときのボタンです。

このシナリオ設定ウィンドウでは、画面一番上のシナリオ名か作戦規定の日付をクリックすると「シナリオ名・ターン数変更ウィンドウ」が開きます。「シナリオ名・ターン数変更ウィンドウ」では、選択した単体シナリオの作戦名の変更と、シナリオクリアまでの規定ターン数の設定変更ができます。

❺の各国初期設定画面の変更したい国をクリックすると、「項目変更ウィンドウ」が開きます。

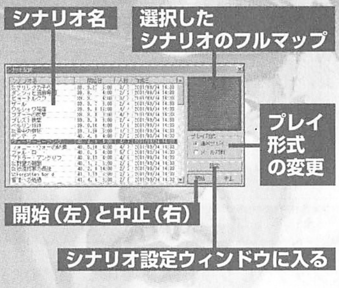
「項目変更ウィンドウ」では各国名の変更/開始軍事費（シナリオ開始時に各国が最初に所有している軍事費）の変更/最大生産数（各国が生産できるユニットの最大生産数の制限）の変更/操作（シナリオに参加する国をプレイヤー［USER］にするか、コンピュータ［COM］にするか、不参加［削除］にするか）の変更ができます。
初期軍事費は最大9,999,000、最小0の数値で変更が可能です。

最大生産数は上限が64ユニットまで可能です。

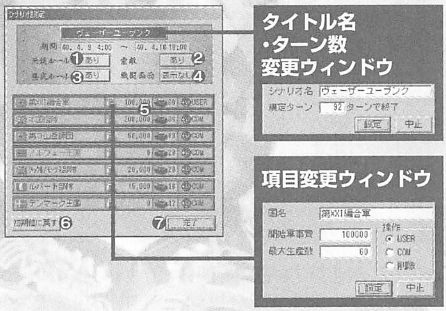
「タイトル名・ターン数変更ウィンドウ」「項目変更ウィンドウ」とも、すべての設定変更が終了したら、シナリオ設定ウィンドウで「完了」をクリックしてください。

変更した設定でプレイしたいときは、シナリオ選択画面の「開始」をクリックして、ゲームを開始することになります。

◆シナリオ選択画面◆



◆シナリオ設定ウィンドウ◆



※シナリオ名の先頭に「S：」がついているシナリオは、キャンペーンモードではない、シナリオモードのみプレイ可能なシナリオです。

データロード画面の見方と操作

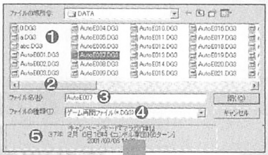
タイトル画面で「LOAD GAME」を選択するとデータロード画面が開きます。これはキャンペーン、シナリオの各モードでセーブしたデータからゲームを始めるときに使います。初めてゲームをプレイするときには、データロード画面にデータはありません。

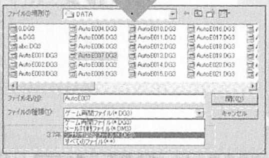
データロード画面には、❶保存データの表示。❷保存データのスクロールバー。❸保存データ名。❹ファイルの種類。❺ファイルの詳細情報が記されています。保存データの表示は上下6データ分表示され、左右に4列配置されます。呼び出したいデータに合わせてクリックすると、指定したデータが青く反転表示され、詳細情報に選択したデータのシナリオ名/セーブしたときのターン数/セーブした国/セーブした年月日が情報として記されます。

詳細情報を見ながら呼び出したいデータを選び、ダブルクリックするか、右側にある「開く」コマンドをクリックすることで、保存したゲームから再開できます。

セーブデータは、各シナリオのフェイズ中に行う「ゲーム再開ファイル」、キャンペーンモードで1つのシナリオが終了した時点でセーブする「シナリオ開始ファイル」、シナリオモードでメール対戦用の「メール対戦ファイル」、すべてのデータを開く「すべてのファイル」の4種類があります。

シナリオ開始ファイルとメール対戦ファイルをロードしたい場合は、タイトル画面で「LOAD GAME」を選ぶか、「ファイル」から「ゲームロード」から選んでください。





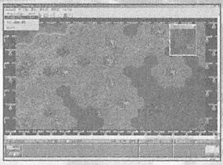
保存データ表示の再開したいファイルをクリックすると、青色に反転し、情報が表示されます。再開したいデータの情報なら、「開く」を押すか、もう一度クリックします。

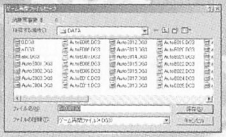
シナリオ間のデータロードは、未配置状態で始められます。

セーブについて

●セーブはメニューバーのファイルを開き、「ゲームセーブ」を選択します。保存データ画面が表示されますので、保存したいときは、ポインタを「保存」ボタンに合わせてクリックしましょう。

●キャンペーンモードのときは、シナリオをクリアすると、「データ保存」でシナリオ開始ファイルの保存ができます。そのままゲームを継続したいときは、「ゲーム継続」を、ゲームを終了したいときは、「ゲーム終了」を押します。





●難易度設定で、「セーブ無制限」を選択していない場合、2回目から軍事費がかかります。

スタッフクレジットの操作

●STAFF CREDITを選ぶと開発者たちの名前が表示されるスタッフクレジット画面が開きます。スタッフクレジット画面は自動でスクロールしていきますので、途中でタイトル画面に戻りたいときは、Escキーを押してください。なお、ムービーをOFFにした場合は、表示できません。

メール対戦について

セーブファイル（メール対戦用ファイル）を、メールに添付して相手に送り、受け取った相手はそのセーブファイルをロードして自分のフェイズを進めてセーブをし、送信者にセーブファイルを添付して送り返すことで、対戦をすることができます。

メール対戦の流れ

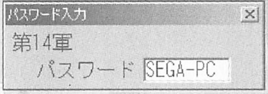
メール対戦をする場合は、事前に対戦をするマップや操作する国などの設定を打ち合わせしておきましょう。最初にメールを送る方が設定を行います。

メール対戦用ファイルを送る場合

1 シナリオを設定

シナリオモードで対戦を行うシナリオを選択します。プレイ形式を「メール対戦」にして、各国の操作を設定します。自分と相手の操作する国を「USER」にしてください。

2 パスワードを設定



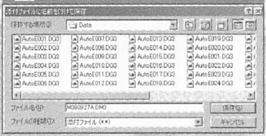
半角8文字以内のパスワードを設定します。以後、自分のフェイズ開始時にパスワードの入力が必要です。忘れないようにしましょう。入力後にシナリオをスタートさせます。

3 対戦用ファイルを送信

自分のフェイズが終了したら、セーブをしてメール対戦用ファイルを作成してください。メール対戦用のファイルをメールに添付して、相手に送ります。

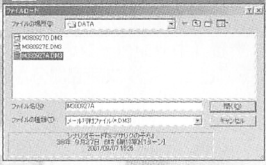
メール対戦用ファイルを受け取る場合

1 対戦用ファイルを受信



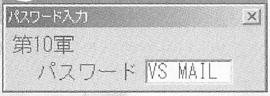
対戦用ファイルを受信したら、添付されているセーブファイルを本ソフトがインストールされているフォルダに移してください。

2 ファイルをロードする



タイトル画面で「LOAD GAME」を選び、ファイルの種類を「メール対戦用ファイル」として、メール対戦用ファイルをロードします。

3 パスワードを設定

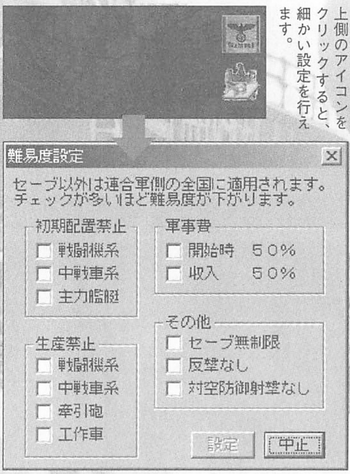


半角8文字以内のパスワードの設定をします。以後、自分のフェイズ開始時にパスワードの入力が必要です。入力後にシナリオをスタートさせます。自分のフェイズが終了したら、セーブをしてメール対戦用ファイルを作成してください。メール対戦用のファイルをメールに添付して、相手に送ります。

難易度設定

キャンペーンモードの場合、シナリオの説明画面の右側にあるボタンをクリックすることにより、難易度設定画面が表示されます。上側のボタンが難易度設定画面、下側のアイコンをクリックすると、シナリオに関する書籍を紹介するホームページに接続します。

難易度設定画面



上側のアイコンをクリックすると、細かい設定を行えます。

● **難易度設定について**

難易度設定には4つの項目があります。
それぞれ各項目にポインタを合わせてクリックし、チェックの数が多いほど難易度が下がり、連合軍側の各国にチェックした内容が適用されていきます。
ただし、難易度設定をしたときは、大勝利の判定が適用されませんので、どうしても勝てないシナリオのときのみ、難易度設定を使うといいでしょう。

● **難易度設定項目**

初期配置禁止/戦闘機系・中戦車系・主力艦艇
生産禁止/戦闘機系・中戦車系・牽引砲・工作車
軍事費/開始時通常の50%・収入通常時の50%
その他/セーブ無制限※・反撃なし・対空防御射撃なし

※シナリオ途中で1フェイズ中に2回以上セーブすると、通常時は2回目100、3回目200、4回目400と倍々の軍事費を消費します。

ゲームの流れ

『ADVANCED大戦略2001』には、大きく分けると2つのモードがあります。
1つは、シナリオをクリアしながら次のシナリオへと進む、キャンペーンモード。もう1つは、プレイヤー同士が対戦したり、パソコン間でデータのやりとりをして戦うメール対戦など単体マップで楽しむプレイがシナリオモードです。
この2つのモードには、それぞれゲームが始まる前にシナリオの設定をしたり（シナリオモード）ユニットがエントリーされたり配属されたりする（キャンペーン、シナリオモード共通）作戦準備画面と実際にユニットを動かしてゲームを進行する、ビューマップ画面に分かれます。

タイトル画面
●各モードクリックゲームスタート

キャンペーンモード	シナリオモード	データロード
シナリオ画面	シナリオ設定画面 ●各国軍事費の数値の設定変更 ●最大生産ユニット数の変更 ●参加陣営の変更と対戦者の変更 ●メール対戦	データロード画面 ●すでにゲームデータをセーブしている人は指定のデータを読み込みます。 ●シナリオ開始ファイルをロードしたときのみ、難易度設定ができます。
作戦準備画面 ●ユニットの進化 エントリーと配属		

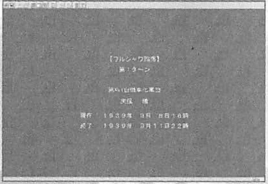
●作戦開始

フェイズの流れ

キャンペーン、シナリオの各モードで、プレイヤーがビューマップ画面で行う順番のことをフェイズといいますが、このフェイズの流れについて簡単に説明しましょう。

以下が、プレイヤーのフェイズのおおまかな流れです。

1 プレイヤーフェイズの始まり

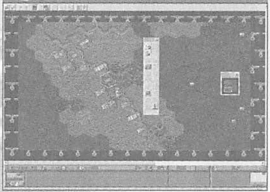


自分のフェイズになるとアラームとともに天候、現在の日付、制限ターン月日が表示されます。ゲーム画面上をクリックするとフェイズが始まります。

2 進化・改良の兵器エントリー

新開発された兵器がある場合は、開発エントリー画面が登場し、生産ラインにのせるかを決めます。

3 ビューマップ画面での各コマンド操作

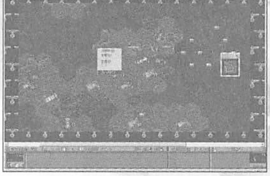


ユニットの行動などをビューマップ上で、コマンド操作を行います。

4 敵と接触した場合戦闘が始まります

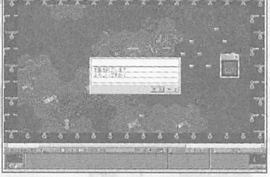
ユニットの移動などで、敵ユニットと、プレイヤーユニットが接触すると、戦闘が始まります。

5 プレイヤーフェイズの終了



ビューマップでの、すべての行動を終了させたら、プレイヤーフェイズを終了させます。

6 フェイズ終了後の処理



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、燃料切れの航空機は墜落します。

フェイズ中のゲームの進め方

それでは、このフェイズ中に、プレイヤーはいったいどんなことができるのでしょうか？

簡単に言えば、こちらの被害をなるべく最小限に食い止めながらユニット（部隊）を動かし、敵を叩く。そして敵ユニットや敵の都市や空港などの生産・補給地形を減らす。最後に敵の首都を占領するか、敵ユニットを全滅させるわけです。そのためにプレイヤーのフェイズ（順番）中に、敵の行動を予測しながら、ユニットを有利に動かすのがフェイズ中の各コマンドになります。

ただし、この「ADVANCED大戦略2001」では、索敵モード（P.27）や天候（P.28～P.31）、昼夜というシステムがあり（P.24～P.25）、索敵の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。

また、天候がONになっているときは（P.28）、航空機による地上や艦船への攻撃ができないなどの障害が起こります。そしてさらに、降雨量や積雪量によっては、地形が変化して、泥地になって地上ユニットが泥地に足を取られたり、積雪によって凍結した地形に足を取られ、移動速度が遅くなるといった障害も出てきます。

この天候は、月日と時間、各シナリオの地域によって変化していくもので、プレイヤーが天候を雨にしたり、雪にしたりと勝手に操作できるものではありません。

これらの要素を考慮に入れながら、シナリオをクリアするために、プレイヤーフェイズ中にユニットにさまざまな指令を与えるのが、フェイズ中のコマンドです。

フェイズ中のコマンド操作とビューマップ画面

では、実際にフェイズ中にプレイヤーは、どのようなコマンド操作を行うのかを説明します。

プレイヤーフェイズが始まると、下のメイン画面となるビューマップが表示されます。このビューマップで、ユニットにポインタを合わせてダブルクリックするとコマンドウィンドウが画面上に表示されます。このメインコマンドに表示されているボタンを押すことによって、フェイズ中にプレイヤーはユニットの操作を行います。

このフェイズ中に行える各コマンドは、右のような流れになっているので、プレイに際してぜひ参考にしてください。

また、ビューマップの上に表示されているメニューバーは、ゲームの保存や、部隊表など、ユニット操作以外のコマンド操作をするためのボタンです。

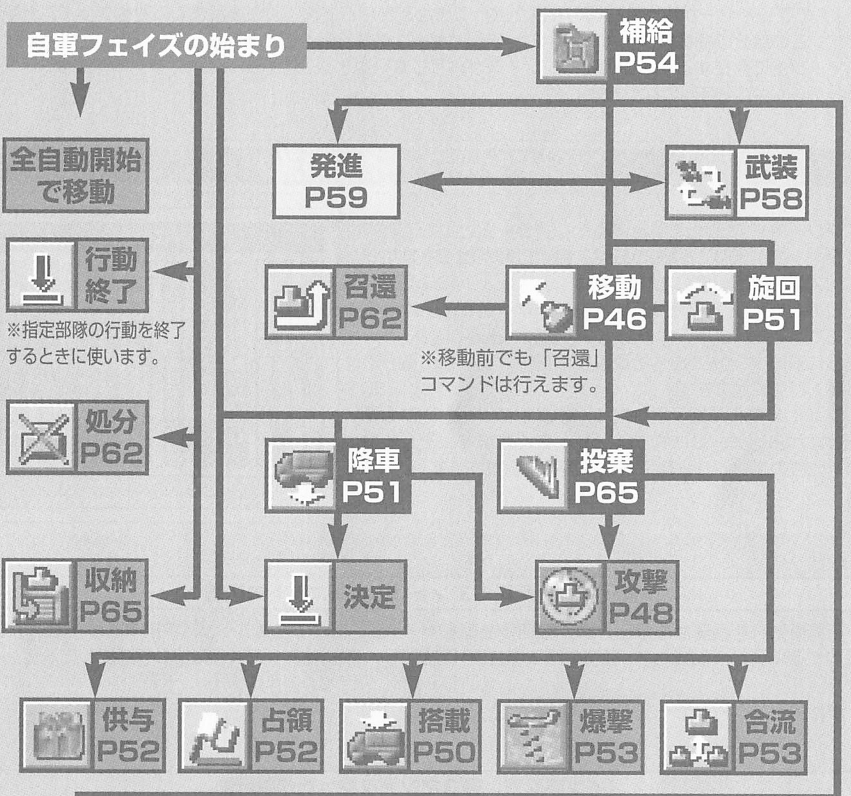
また、画面下に表示されているものは、フェイズ中のサブデータを表示した、フェイズデータ画面です（詳しい説明はP.35～39をご覧ください）。

ビューマップ

フェイズ中に行える各コマンド

プレイヤーフェイズで行える各コマンドと、行動の順番の基本的な行動パターンをまとめてみました。実際にフェイズでユニットを行動させるときの目安としてください。
各コマンドの詳しい説明は、コマンドに記しているページをお読みください。

(白・黒)	コマンドを実行しても、行動終了にならない。
(白・灰)	コマンドを実行すると、行動終了となる。
(白・白)	行動コマンド外のコマンド（武装交換のみ、流れとして行動コマンドに入れました）。



行動コマンド外のコマンド

生産 P68　配置 P69　性能 P64

特殊な行動コマンド

潜航 P63　浮上 P63

艦艇ユニットの潜水艦のみが行えるコマンドです。詳しくはP.63をご覧ください。

基本ルール

ここでは、本作で知っておきたい基本ルールと用語について説明します。シミュレーションゲーム特有の用語などは、このページをよく読んで覚えておくと便利です。

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、本作では、1ターンがゲーム中の2時間になります。

プレイヤーフェイズの流れ

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、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★

- プレイヤーフェイズの始まり
- 参謀の雑談（手番開始時に参謀の雑談を表示するに設定した場合）
- 進化・改良兵器のエントリー
- ユニットの配備
- メイン画面で、各コマンドの操作
- 敵と接触した場合戦闘が始まる
- 各コマンドを終了して、フェイズ終了
- フェイズ終了後の処理
- 次の国のフェイズへ

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、開発報告画面が登場し、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。

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、ツールバーの「手番終了」をクリックします。行動フェイズ終了メニューが現れますので、「決定」を選択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

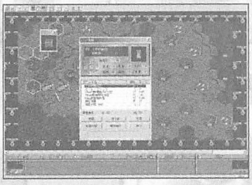
フェイズが終了すると、自動的に各ユニットの燃料が計算されます。その時に燃料切れで空港に収納されていない状態の航空ユニットは墜落し、部隊の中から削除されます。

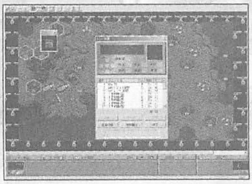
生産・配置ターン

進化、改良をしたいユニットは「進化・改良」、部隊を未配置部隊として格納したい場合は「召還」、未配置部隊を配置したい場合は「配置」、部隊を生産したい場合は「生産」をします。そして2ターン目から、各軍、陣営のフェイズが始まりますので、生産・配置フェイズでシナリオ全体を把握して、シナリオへの作戦準備を整えることができます。

この生産・配置フェイズは単体シナリオのシナリオモード（PLAY SCENARIO）にはありません。

ユニットの生産・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。

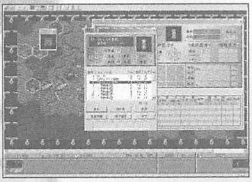
生産・配置可能な地形は、地上ユニットは生産首都と首都から5ヘックス以内の都市と補給地で行えます。航空ユニットは生産首都から5ヘックス以内の空港で行えます。艦艇ユニットは、生産首都から5ヘックス以内の港で可能です。

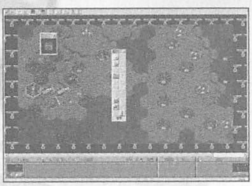
生産・配置は、首都、都市、補給地、空港、港の耐久力によって一度に生産・配置できる部隊数が異なり、【耐久力÷50（端数繰り上げ）】の数だけ生産・配置が可能です。なお、空港のみ、耐久力が50未満では配置を実行することができません。

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。

生産・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らない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。

基本ルール

「昼夜」ルールについて

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。

●昼夜ルールによる影響●

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。

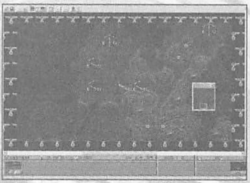
1/索敵範囲の修正値
2/命中率の低下
3/地上ユニットの移動力の低下
4/夜間の航空ユニットのZOCの消失
5/占領ユニットの能力低下

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下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
視界（夜戦ユニット以外）	修正無し	1/2	1になる
視界（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のようになります。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	—	—

特に航空機の夜間爆撃（地形攻撃）は効果が低く、また地上車両への航空機の攻撃はほとんど不可能と思ってもいいでしょう（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/夜間の航空機の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。

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/占領ユニットの能力の低下

「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・昼・夕方・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

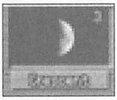
「昼夜」ルールをONにした場合、月齢（夜間の月の変化）が関係してきます。月明かりのない場合、夜間戦闘能力のあるユニットやレーダーなど特定の機能のないユニット以外は昼夜ルールの影響を受け、索敵が困難となります。

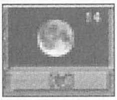
ただし月齢が満月（Full Moon）のときは、朝・夕方と同じ扱いになります。つまり、たとえ夜間であっても、月の光により朝・夕方と同じ索敵範囲を得ることができ、視界も広がるということです。

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。月齢には下記のような種類があります。

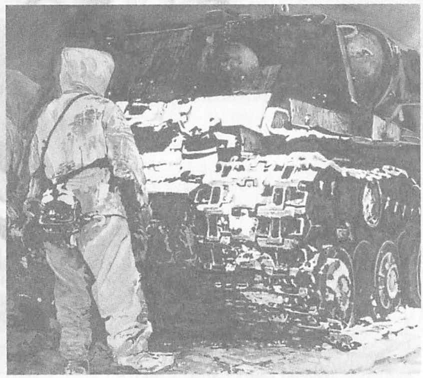
★月齢の種類★

- 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





※月齢は上記の新月から晦の順に、進んでいきます。



空港の建設

本作では、建設工兵によって、空港を建設することができます。空港の建設可能な場所は、平地や道路、鉄道の設置場所などによって、建設できない場所もありますので、空港建設が可能な場所を確認してから建設するといいでしょう。また、建設工兵は、移動後は空港の建設はできません。

空港建設には軍事費が5,000かかりますので、軍事費の額をよく考えて建設しましょう。生産・配置可能な場所に空港を建設した場合は、その空港は、配置・生産・召還が可能になります。建設した空港を敵に占領された場合、その空港は敵の空港となりますので注意しましょう。

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。

（目標ユニット高度－5）×2＝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。

索敵

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。

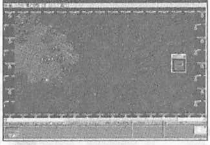
ユニットは視認・レーダー・ソナーの3種類の索敵範囲を持っています。自国または同盟国、および中立国の地形は1の視認範囲を持っています。この索敵範囲内に入った敵は自動的に発見されます(この行為を索敵と呼びます)。

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ッ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。

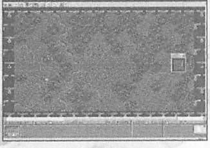
レーダーやソナーでのみ索敵した場合はシルエットになり、具体的な情報をつかむことはできません。
視認は昼夜の影響を受け、レーダーとソナーは天候の影響を受けます。

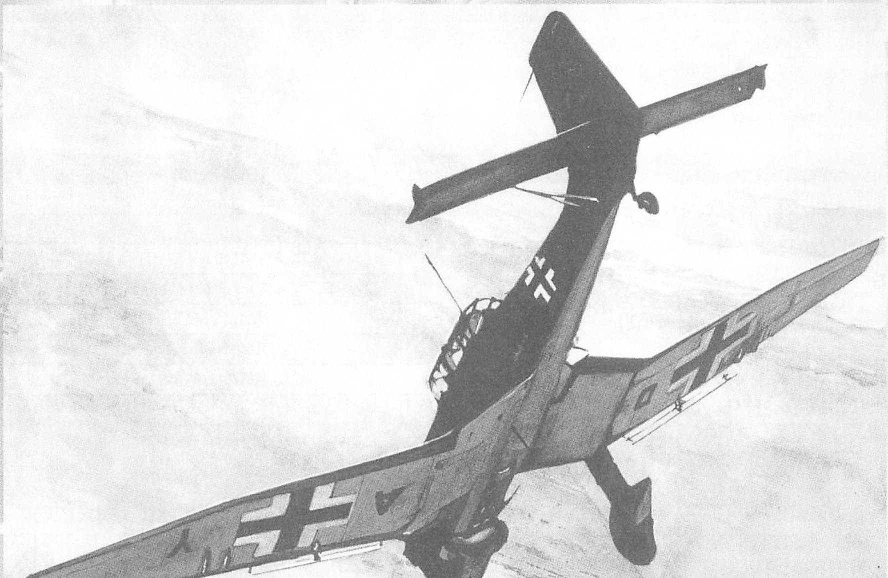
索敵がOFFの場合はこれらの制限はなく、常に敵ユニットを識別することができますが、敵も同様ですので、注意が必要です。

索敵ONの状態



索敵OFFの状態





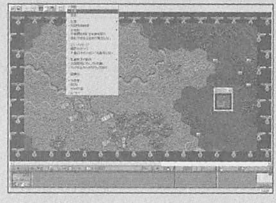
「天候」ルールと累積度について

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。

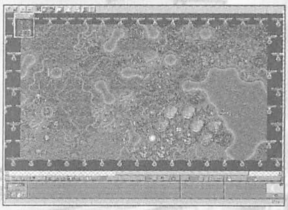
また、地域によっては砂嵐と霧が発生します。これらの天候の変化と雨累積度によって地形が変化します。雨が続くと平地が泥地となり、雪による積雪は地形を凍結地形に変えていきます。

天候モードONのしかた

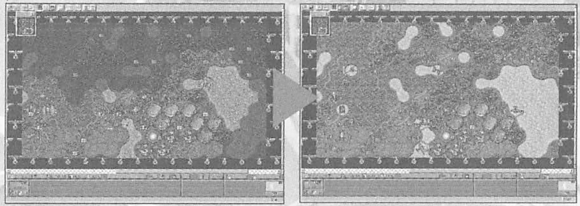


メニューバーの「設定」にポインタを合わせ、クリックします。プルダウンメニューが開きますので、「天候」にポインタを合わせてクリックします。

「天候」にチェックが入っていれば、天候モードがONになります。



温度が高い日中、雨も降らなければ、平地も普通の状態。



温度が低い日が続き、凍結度が上がると、平地が凍結し始める。そしてついに川まで凍結して、そこを地上部隊が渡ってくる。

天候と気象ルール

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）

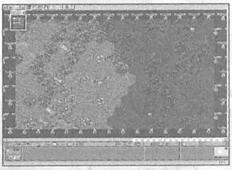
この天候ルールは、前ターンで決められた天候・気温をもとに累積度を計算し、次のターンで天候・気温が決定されます。この気温は各シナリオの気候帯と、シナリオの月によって平均気温と降雨率がある程度決められています。

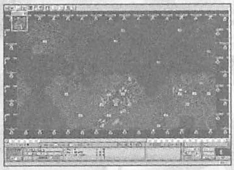
このデータをもとに温度と天候が決められていきます。

基本ルール

累積度と積雪

温度の変化と天候によって、地形が変化します。
天候によって増減するものを雨累積度と呼び、気温によって増減するものを凍結度と呼びます。
晴の場合、雨累積度は－1で、累積した地形をもとの状態に戻そうとします。
曇は、雨累積度は変化しません。
雨と雪になると、雨累積度は＋1となり、地形変化に影響を及ぼします。
嵐と吹雪になると、雨累積度は＋2となり、地形変化に影響を及ぼします。
※天候ルールが適用されていないときは無視されます。





ターン開始時に次のうちの3条件がそろうと、積雪が発生します。

- 雨累積度が2以上ある
- 凍結度が0より高い
- 天候が雪か吹雪である

また、ターン開始時に次のいずれかを満たすと積雪が消滅します。

- 凍結度が0になる
- 雨累積度が0になる

※積雪はユニットの移動に影響を与えます。積雪中の移動コストは「地形表」の「通常」欄ではなく「積雪」欄を適用します。

天候の種類

晴・曇・雨・嵐という天候が、気温の導入と月気温の関係で月によって雨が雪になり、嵐が吹雪になります。
砂嵐は、乾燥帯砂漠気候のみで発生する陸版の嵐です。
また霧は温帯・冷帯の朝ターンのみに発生する一時的な気候の変化で長続きはしません。
霧と砂嵐の発生条件は次の通りです。

霧の発生条件と効果

天候チェック時に霧の発生が決まると、他の天候は無視され、そのターンは必ず霧になります。

- 前ターンの天候が晴であった場合
- シナリオの地域設定が「温帯」か「冷帯」である場合
- 朝ターンの場合
- 気温が5度以下の場合

霧の次ターンへの影響はありません。霧が発生した次のターンは必ず晴になります。

砂嵐の発生条件と効果

天候チェック時に砂嵐の発生が決まると、他の天候は無視され、そのターンは必ず砂嵐になります。

- シナリオの地域設定が「乾燥帯砂漠気候」である場合
- そのターンの月日が3・4・5月であること

天候による影響

気象	天　候	地上ユニットへの影響
晴	●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）	●とくにありません。
曇	●雨累積度の変化　±0	●航空ユニットと地上ユニットのZOC（P.34）が消え、お互いに攻撃ができなくなります。
雨	●雨累積度の変化　+1	●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。
霧	●雨累積度の変化　±0	●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。 ●地上ユニットは速度が1/2になります。
嵐	●雨累積度の変化　+2	●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、お互いに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。
砂嵐	●雨累積度の変化はありません。	●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、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。
吹雪	●雨累積度の変化　+2	●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。

晴・曇・雨・霧・嵐・砂嵐・雪・吹雪による地形への影響や各ユニットへの制限は以下のようになります。

航空機への影響	艦艇への影響
●とくにありません。	●とくにありません。
●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。	●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。	●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。	●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。
●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。	●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。	●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。
●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。	●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。	●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。

キャンペーンモードの特例

キャンペーンモードでは、このほかに独自の決まりがあります。

シナリオの開始日

シナリオが開始される日付は、前のシナリオをクリアした日付によって多少変化します。基本的には、単体マップそのものが持っているシナリオの日付に準じてシナリオが開始されます。

ただし、シナリオクリアが遅れたときは、それに合わせて次のシナリオの開始日も遅れます（早くなることはありません)。また、遅れた分だけ、終了日付もずれていきます。

シナリオ間のユニットの回復（補充や耐久力の回復）

1つのマップをクリアして、次のシナリオが始まるまでに、前のシナリオで損害を受けたユニットは、シナリオ終了日から次のシナリオが始まるまで最低1回は補給・補充が行われます。

シナリオ間の補給・補充は1カ月に1回補給・補充が行われます。

（次のシナリオ開始ターンー前のシナリオ終了ターン）÷30日が補充回数となります。

特に注意したいことは、艦艇ユニットの耐久力です。艦艇ユニットは、耐久力を最大にするためには、補充によって耐久力を上げなくてはなりません。

通常のユニットは1部隊最大10の機数がほとんどですが、艦艇ユニット（艦艇ユニットに属する航空機は除く）と軍用列車、装甲列車は、生産した時点で耐久力が1です。この耐久力を最大にするためには、補給によって上げていくしかありません。中でも巡洋艦や戦艦、空母などは耐久力の上限が高いので、シナリオ間での補充に期待するよりも、軍事費の額を考えながら、シナリオ中にこまめに補充をして耐久力を上げておくことをすすめます。

このようにシナリオ間の日数によって機数がフル補充されないこともあります。

ただしシナリオ間での補給・補充に際しては、軍事費はかかりません。

軍事費の持ち越し

1つのシナリオが終了して、次のシナリオが始まったときに所有している軍事費は大勝利・勝利・引き分けによって、以下のようになります。

基本的にキャンペーンで、シナリオクリア時の最終ターンでの収入（所有している軍事費ではありません)+基本軍事費（マップ単体で設定されている軍事費）で計算されます。

つまり、シナリオ終了時までに多くの都市などを占領していれば、持ち越し軍事費が多くなります。

ただし大勝利、勝利、引き分けによって、次のシナリオの開始時の軍事費額が変わりますので注意しましょう。軍事費額の算出方法はP.12でも説明しましたが、もう一度説明しておきます。

●前シナリオで大勝利した場合の軍事費額●

前シナリオ終了時の軍事費＋（前シナリオ終了時の収入×残りターン《シナリオ規定ターンーシナリオ終了ターン》÷10）＋基本軍事費

●前シナリオで勝利した場合の軍事費額●

前シナリオ終了時の軍事費＋（前シナリオ終了時の収入×残りターン《シナリオ規定ターンーシナリオ終了ターン》÷20）＋基本軍事費

●前シナリオで引き分けた場合の軍事費額●

前シナリオ終了時の収入＋基本軍事費

勝利条件によるシナリオの分岐

1つのシナリオをクリアするまでの日数と時間（ターン数）によって、次のシナリオへの分岐が変わってきます。つまり勝利条件には、大勝利、勝利、敗北、引き分け（規定日数までにシナリオクリアができないこと）があり、大勝利、勝利の判定は、シナリオクリアに要した日数・時間によって判定され、次のシナリオへの分岐がなされます。

基本用語と画面の見方

本作はウォーシミュレーションゲームです。そのため、このジャンル特有の用語がいくつか用いられています。

ここでは、それらの基本用語について説明しますので、よく覚えておいてください。

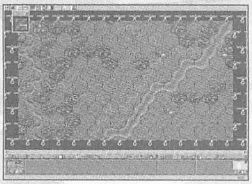
国（敵国、同盟国、中立国）

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。

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、メニューバーの中にある「表示」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。

天敵

シミュレーションゲームの基本用語というわけではありませんが、本作をプレイしていて、知っておいて損はないのが、この天敵という言葉です。

ゲームをプレイしていて、必ず各国の兵器の中に登場する嫌なユニットと思えばいいでしょう。

例をあげれば、航空機の天敵は非常に安い軍事費で生産され、航空機に絶大な威力を発揮する対空兵器、そしてレーダーなどがあります。

地上ユニットの天敵は、まず移動距離の長い航空ユニットの中の攻撃機ですが、ほかにも射程が非常に長く、攻撃力、防御力ともに高い艦艇ユニットの中の戦艦や地上ユニットの中のトーチカ、沿岸砲台などがあります。このように敵の特定のユニットの存在を気づかなかったおかげで、せっかく有利に展開していた戦いが、次のフェイズで大きく戦況が変わってしまうときもありますので、マップ上の敵のユニットの行動や天敵関係にあるユニットの存在を慎重に見張りながらゲームを進めていくことがシナリオクリアにとって大切で、またゲームの面白さでもあります。

行動順位

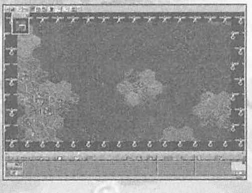
ユニットを動かす順番のことをいいます。
各ユニットは、それぞれ固有の特徴があります。

- ●移動速度の高いもの。
- ●攻撃力の高いもの。
- ●防御力の高いもの。
- ●地形効果の影響を受けやすいもの（重量が重く、泥地や凍結地などになると身動きがとれなくなるもの）。
- ●移動速度は遅く攻撃・防御力ともに低いが、占領地形を占領できるもの。
- ●航空ユニットに強いもの。
- ●地上ユニットに強いもの。
- ●間接攻撃ができるもの。
- ●ユニットを搭載しているもの。
- ●燃料の少ないもの。

これ以外にも、いくつかの特徴を持ったユニットがありますが、基本的に各ユニットは、これらの特徴をいくつか合わせ持っています。

以上の特徴を考えながら、有利にゲームを進めるためにどのユニットを先に動かせばよいかというユニットの順番を考えることが行動順位といいます。

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。

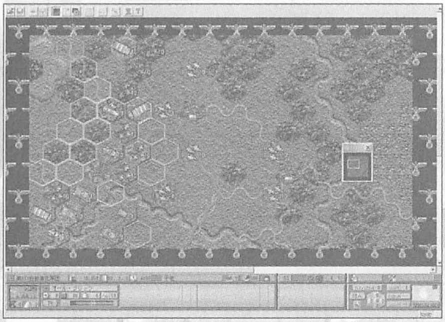
ZOCと「昼夜」ルール

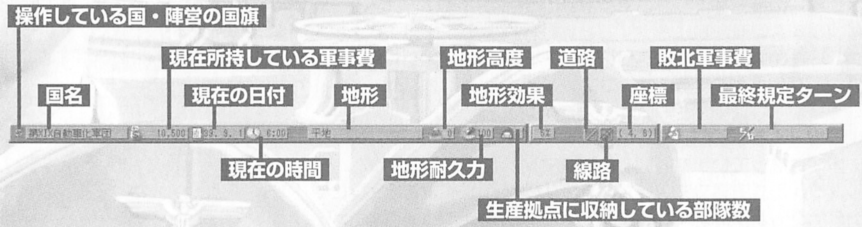
昼夜ルールを採用している場合、夜間になるとZOCをすり抜けて侵入してくる敵が出てきます。特に航空ユニットによるZOCは、相手が夜間戦闘機などや夜間能力を持った地上ユニット以外のユニットの場合は、ZOCをすり抜けられてしまうことが多くなります。

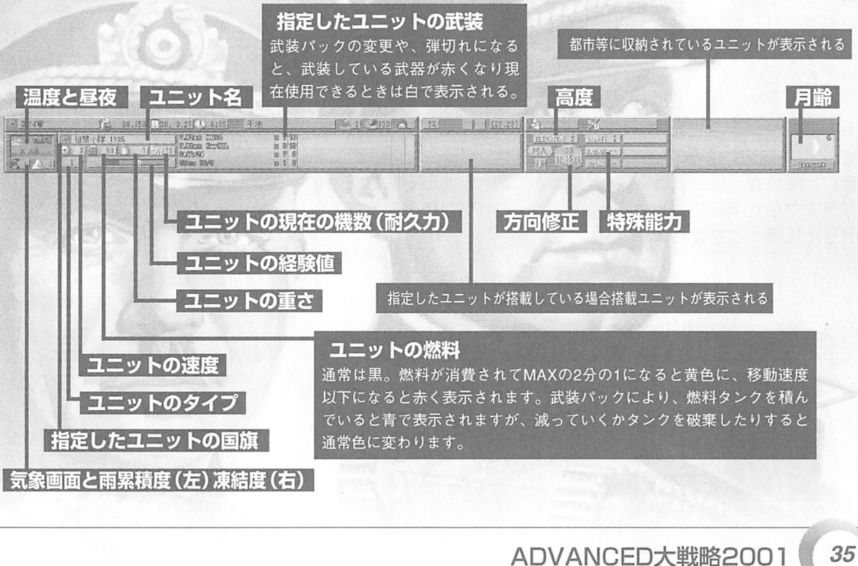
逆に、敵航空ユニットに制空権を握られてしまっている場合などは、夜間の航空ユニットは地上ユニットの識別が困難になる点を使い、移動速度は遅くなるものの、地上ユニットを夜間に移動させるという方法も有効だということを覚えておきましょう。

フェイズデータ画面

ゲームを進める上で最も多く目にするフェイズデータ画面について説明します。フェイズデータ画面はビューマップの下側に表示されています。







ビューマップの見方

ビューマップは、ゲームを進めるためのかなめともいえる画面です。そのため、各種のコマンドや情報が画面上に配置されています。これらのコマンドや情報について、わかりやすく説明します。

●コマンドウィンドウはユニットを動かすための行動コマンドの操作をするものです。
●メニューバーは、データを保存したり、ゲーム状況を見るために必要な各情報や、設定変更が行えるものです。
●ツールバーコマンドはサブメニューの中から、特によく使われるコマンドを選んで作られたものです。
●縮小マップウィンドウはユニットの位置やマップ全体を把握するために便利なものです。
●フェイズデータ画面は、今進めているシナリオの現状況やユニットの情報などをまとめたものです。

これら5つの各コマンドや情報画面を操作したり、見ながらゲームを進めていくことになります。

ビューマップの操作方法

プレイヤーが操作する行動前のユニットにポインタをあわせてダブルクリックすると、行動コマンドが表示されます。この行動コマンドは、ユニットの操作をするためのコマンドです（詳しい各コマンドの説明はP.46をご覧ください）。

ユニットにポインタを合わせるとフェイズデータ画面上に、選択したユニットのデータが現れます。右クリックすると、サブコマンドメニューが表示されます。

このサブコマンドメニューには、次部隊、首都、生産、配置、フェイズ終了などのコマンドが収められています。サブコマンドメニューの操作は、サブコマンドメニューの指示したい場所にポインタを合わせ、クリックすると実行されます。サブコマンドメニューを閉じたいときは、サブコマンドメニューからポインタを外し、クリックをするとサブコマンドメニューは閉じられます。

ビューマップ画面上にあるメニューバーは、プルダウンメニュー方式になっています。開きたいコマンドをクリックすると、プルダウン形式で各コマンドが開きますので、ポインタを合わせてクリックします。いくつかのコマンドは、さらに細かいメニューが開きます。メニューを開き、コマンド左側にチェックマークが付いているのは、今の操作の状態ですので、変更したい場合やチェックを外したい場合は、指定したい場所にポインタを合わせてクリックしましょう（細かいメニューバーの説明はP.37を参照してください）。

ツールバーコマンドの操作は、ツールバーコマンドの目的の場所にポインタを合わせてクリックします。縮小マップは現在プレイしているシナリオの全体マップです。縮小マップ上の四角で囲まれた場所が、現在ビューマップに現れている地形です。四角をドラッグしたまま移動させると、ビューマップが縮小マップの指定した場所へと移動します。

◆サブコマンドメニュー◆

右クリックで、サブコマンドメニューを開くことができます。

●「次部隊」をクリックすると、未行動の次部隊にポインタを移動させることができます。
●「首都」をクリックすると、プレイヤーの受け持つ国・陣営の生産可能な首都にポインタが移動します。
●「生産」をクリックすると、生産コマンドと生産可能地点が表示されます。
●「配置」をクリックすると、配置コマンドと、配置可能地点が表示されます。
●「フェイズ終了」をクリックすると、プレイヤーのフェイズを終了します。

◆縮小マップウィンドウ◆

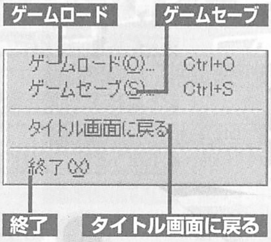
縮小マップ上の四角いポインタでドラッグしたまま移動させると、ビューマップが移動した場所に移ります。

メニューバーの操作方法と見方

メニューバーには、「ファイル」「ゲーム」「表」「表示」「設定」「ヘルプ」の6つのコマンドがあります。これらのコマンドをクリックすると、プルダウンメニューが開きます。

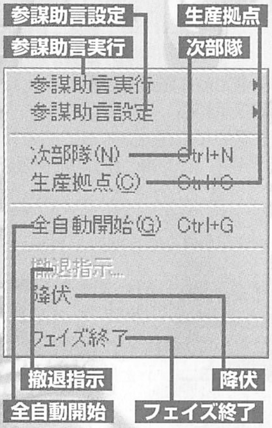
ゲームロード	今までセーブしていたデータを読み込むためのコマンドです。
ゲームセーブ	プレイしているフェイズの今の状態のデータをセーブするためのコマンドです。
タイトル画面に戻る	タイトルメニューに戻るためのコマンドです。
終了	本作『ADVANCED大戦略2001』を終了させるためのコマンドです。

ファイル画面



参謀助言実行	参謀からの助言を聞くことができます。
参謀助言設定	参謀からの助言の項目を設定できます。
次部隊	未行動の次の部隊にポインタが移動します。
生産拠点	生産コマンドウィンドウと生産可能地点が表示されます。
全自動開始	未行動ユニットの補給、工事、占領を自動的に行ってくれます。ただし、補給、工事、占領は、各未行動ユニットが補給可能の地形や、工事可能の地形、占領可能の地形にいる場合にのみ行われます。なお、設定の「全自動」でチェックをしておく必要があります。
撤退指示	自国の援軍を撤退させます。
降伏	どうしても勝てない場合などに使います。降伏するとゲームオーバーになります。
フェイズ終了	プレイヤーのフェイズ（手番）を終了します。

ゲーム画面



部隊表	現在保有しているユニットの部隊データを見ることができます。
開発表	現在開発されている兵器の一覧を見ることができます。
状況表	プレイしているシナリオの各国の状況を作戦、収入、気象、将軍の4つの状況に分けて見ることができます。
戦力表	プレイしているシナリオの現在の各国・陣営の戦力を見ることができます。
地形表	地形データについて見ることができます。
兵器表	キャンペーンのみ、今までマップに登場した自国・味方のユニットと、戦った敵国のユニットの一覧を見ることができます。

表画面

表示画面

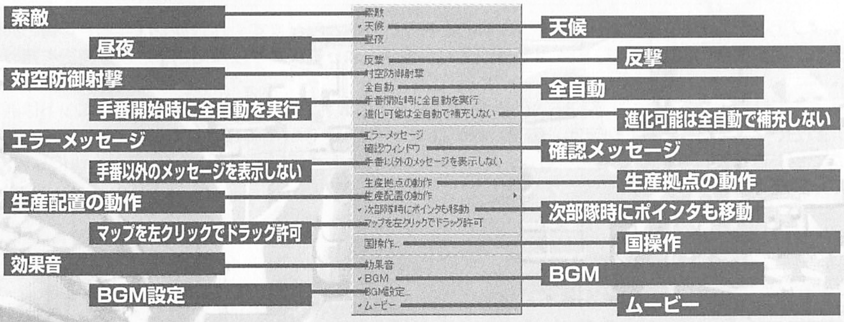
縮小マップ	縮小マップをビューマップ上に表示させるかを決めます。
戦闘画面	敵との戦闘を常に表示するか、自軍操作時との戦いのみ表示するか、表示しないかを選択できます。
COM手番	コンピュータのフェイズをビューマップで常に動きを見られる、HQマップにして時間を短縮する、高速にする、進行状況に将軍を表示、ビューマップ上も状況進行を表示から設定ができます。
手番開始時に雑談を表示	自分のフェイズの開始時に参謀の雑談表示のON・OFFができます。
索敵表示範囲	索敵を視認、レーダー、ソナー、対地限定から選択できます。
マップ切替	現在のビューマップを通常のビューマップ状態にするか、HQマップにするかを変更できます。HQマップに一時的に切り替えると、マップ上の自軍、敵軍のユニットのおおまかな位置が把握できるので便利です。
ヘックスライン	ビューマップ上にヘックスを表示させるかの選択ができます。
ユニット表示	画面上のユニット表示のON・OFFができます。
ユニットはリアル	画面上のユニットをリアルに表示させるかの選択ができます。
ユニットマーク	画面上のユニットに機数と搭載物を表示するかの選択ができます。
ユニットに方向マーク表示	画面上のユニットに方向表示のマークをつけるかの選択ができます。
収納数をユニット上に表示	都市とユニットが重なった場合、都市に収納されているユニット数を表示させるかの選択ができます。
進入不可表示	すべてのユニットが進入できない場所を“×”マークで表示できます。
占領表示	各国・陣営が占領している占領地形を国旗か陣営色のどちらかで表示できます。
地形の半透明表示	地形を半透明で表示するかの選択ができます。
地形の斜面表示	地形の斜面を表示するかの選択ができます。
道路を常に表示	無効な道路を表示するかどうかのコマンドです。
移動時にウィンドウ表示	移動時に地形に関するデータウィンドウを表示するかの選択ができます。
性能表の武装欄を詰めない	武装欄の文字を詰めるかどうかの設定です。
ツールバー	ビューマップ上にツールバーを表示するかどうかの選択ができます。
ステータスバー	ステータスバーを表示するかの設定です。

ツールバーの操作方法

ツールバーコマンドは、ビューマップで頻繁に使われるコマンドをまとめたものです。それぞれの各機能は、今までに説明した通りです。

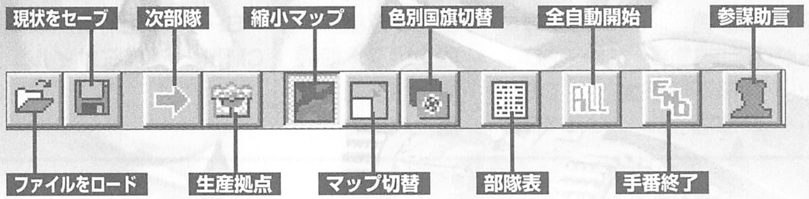
操作方法は、使用したいツールバーコマンドをクリックすると開きます。ツールバーのコマンドの名称は右ページに記しておきました。各コマンドの機能についてはすでに説明しましたので省略します。

設定画面



索敵	索敵のON・OFFの選択ができます。
天候	天候のON・OFFができます。
昼夜	昼夜ルールのON・OFFができます。
反撃	敵の攻撃を受けた際、反撃方法を自動選択、攻撃力重視、優先順位重視、反撃しないから選択します。
対空防御射撃	対空防御時の武器の選択ができます。
全自動	全自動コマンドを使用した場合、どの項目を全自動にするかのチェックができるコマンドで、全補給、全占領、全工事があります。
手番開始時に全自動を実行	プレイヤーのフェイズ開始時に上記の全自動を実行するかの設定ができます。
進化可能は全自動で補充しない	進化可能な武器は全自動で機数、人数の補充をしないに設定できます。
エラーメッセージ	間違ったコマンド操作をしたときなどメッセージ表示するに設定できます。
確認メッセージ	確認メッセージの表示をするかどうかのコマンドです。
手番以外のメッセージを表示しない	プレイヤーフェイズ以外のメッセージを表示しないに設定できます。
生産拠点の動作	生産後のポインタのセンタリング等の設定ができます。
生産配置の動作	生産・配置が可能なヘックス上でクリックをした際に、生産配置ウィンドウを表示するか、最大生産数に達していても、生産配置取消ユニットがある場合は、生産配置コマンドが有効になるかの選択ができます。
次部隊時にポインタも移動	次部隊を選択したときにポインタも移動させるに設定できます。
マップを左クリックでドラッグ許可	左クリックでマップをスクロールさせられるかの選択ができます。
国操作	現在のシナリオの各陣営の操作をUSERかCOMに切り替えられます（キャンペーンモードでは第一国営のみ可）。
効果音	効果音のON・OFFの設定ができます。
BGM	BGMのON・OFFの設定ができます。
BGM設定	BGMにチェックしておくと各陣営ごとのBGMの設定ができます。
ムービー	ムービーのON・OFFの設定ができます。

ツールバー



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、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。そして1つのユニットは通常10機（台、人）で構成されています。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。水上機タイプのユニット以外は、空港で生産されます。航空ユニットの生産時の機数は1機なので、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.44）。なお、燃料がなくなると消滅（墜落）しますが、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免れます。

航空ユニットは、移動の際、地形特性の影響を受けませんが、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。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。

攻撃時、武装の選択ができます。ユニットによっては、武装パックの変更も可能です。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）。

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。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。

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。

航空ユニットの種別

F ……… 戦闘機	H ……… ヘリコプター	FF ……… 水上戦闘機
NF …… 夜間戦闘機	B ……… 爆撃機	TBF …. 水上雷撃機
FB …… 戦闘爆撃機	C ……… 輸送機	BF …… 水上爆撃機
FD …… 防空戦闘機	PS …… 対潜哨戒機	CF …… 水上輸送機
A ……… 攻撃機	FC …… 艦上戦闘機	PSF …. 水上対潜哨戒機
NA …… 夜間攻撃機	FBC …. 艦上戦闘爆撃機	CM …… 巡航ミサイル
DB …… 急降下爆撃機	DBC …. 艦上爆撃機	
TB …… 雷撃機	TBC …. 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。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。

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。また、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。

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、自国か同盟国の首都、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）。

搭載可能なユニットと車両は以下の15タイプに分かれ、それぞれ搭載可能の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

戦闘時、武装の選択をすることができます。

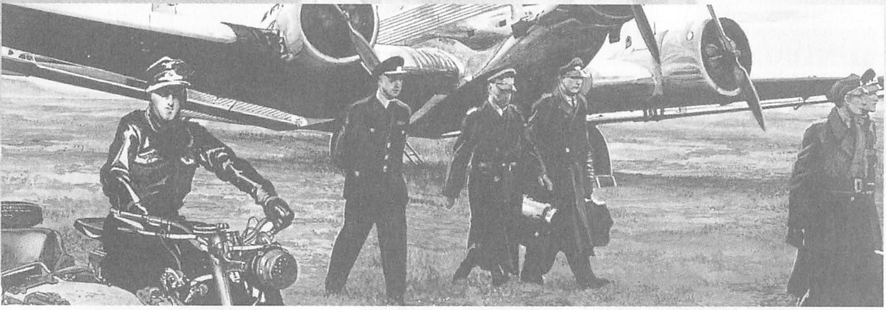
昼夜ルールを採用している場合、首都・都市・補給地・空港・港・油田の占領を行う場合、夜間では耐久力を下げる能力が非常に落ちますので、昼に占領することを心がけましょう。夜間タイプの地上ユニットは、昼夜ルールの朝・夕方・夜間による制限が軽減されます。

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

AC	装甲車	TD	駆逐戦車	TwAT	牽引対戦車砲
LT	軽戦車	SPG	対戦車自走砲	TwH	牽引榴弾砲
MT	中戦車	FtT	火炎放射戦車	TwR	牽引ロケット砲
HT	重戦車	AmT	水陸両用戦車	TwAA	牽引高射砲
CT	巡航戦車	SPI	自走歩兵砲	SV	補給車
IT	歩兵戦車	SPH	自走榴弾砲	MCV	工作車
CvT	騎兵戦車	SPR	自走ロケット砲	RT	列車
CST	支援戦車	AAT	対空戦車	RF	装甲列車
CSCT	支援巡航戦車	SPAA	対空自走砲	I	歩兵
CSIT	支援歩兵戦車	TV	輸送車両	SSM	弾道ミサイル
AbT	空挺戦車	AmTV	水陸輸送車両	Ft	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。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.44）。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。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。

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。

戦闘時、武器の選択ができます。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。

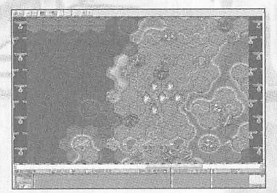
キャンペーンモードのみ、移動前と移動後に艦艇ユニットを生産・配置のできる港で、召還コマンドで、部隊表中に収納できます。

艦艇ユニットの種別

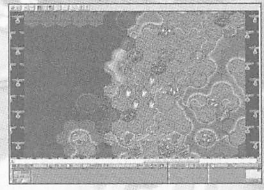
DD ………… 駆逐艦	CV ………… 空母	LCVP …… 揚陸艦
CA ………… 巡洋艦	SS ………… 潜水艦	
BB ………… 戦艦	LPA ……… 輸送機	

砲門と誤射（外れ弾）

艦艇の中には、砲門が複数ついている戦艦などがあります。これらの種類の艦艇は、同時に複数の砲塔で攻撃を行うため、指定ヘックスと、その周囲のヘックスに攻撃を行うことができます。また、地上ユニットの中でもロケット砲などのように、同時に複数の弾を発射するユニットなどは、同様の攻撃ができます。もちろん誤射という外れ弾による味方の被害もありますが、より実戦に近いシステムとして本作では採用しています。



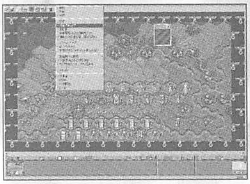
間接攻撃は、敵から離れて、攻撃できるため、非常に便利な攻撃方法です。



ただし場合によって、誤射による味方への攻撃もあります。特に多連装の武器での攻撃は注意。

防御射撃

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、この対空防御射撃を利用して、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、対空防御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.28）を採用していて、対空攻撃ができない条件のときと、索敵範囲外のときは防御射撃を行えません。



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ですが、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ます。なお、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）。

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になります。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。

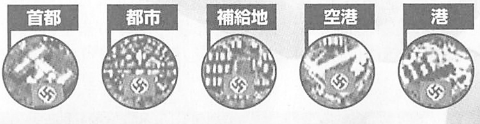
一方、占領ユニットで耐久力を下げた場合、耐久力が0になった建物は占領ユニットの所属している国の建物になります。なお、建物は工作ユニット（建設工兵）によって耐久力を上げることができます。

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.54）。

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。



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、首都すべてを占領されると、その国は征服されたことになります。1国に首都が1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。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きます。
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きます。

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)を行います。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。

※建物など、地形の工事で耐久力を上げるとき、天候をONにしていて、積雪があるときに工事を行うと、耐久力の上昇が半減するので注意しましょう。

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（大日本帝國）の3種類があります。ロシア軌道のものは、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

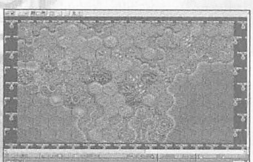
橋には、重量制限のある橋もあり、重量の重い地上ユニットが渡れない橋もあります。
列車は、搭載タイプによっては乗せられない場合もあります。
道路には、通常道路、舗装道路、アウトバーンの3種類があります。
通常道路は工作車（建設工兵）を使って設置・除去できます。しかし、雨累積度が4以上になると無効になります。
油田はユニットの収納ができませんが、同じ耐久力の都市の4倍の収入能力があります。

座標

マウスのポインタが現在マップ上のどの位置にあるかを表すのが座標です。マップ左上から、右または下方向に向かって座標上の数値が増えます。フェイズデータ画面では、（横、縦）で表示されています。

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となる資金のことです。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、パ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。

各コマンドと操作

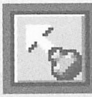
ここからは、ユニットを操作したり、ユニットを生産したりする上で、不可欠な各コマンドの操作について説明します。

コマンドには、大きく分けると、ユニットに直接命令を与える行動コマンドと、ユニットを生産・配置する生産コマンドに分けられます。

ここでは、これらの2つのコマンドに大別して説明することにします。

行動コマンド

プレイヤーが動かす、各ユニットに指示を与えるためのコマンドのことを「行動コマンド」と呼びます。ここでは、これらの行動コマンドについて、操作方法と各行動コマンドのルールについて説明します。



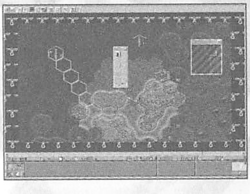
〈 移 動 〉

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。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。

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）。

※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。

操作方法



行動コマンドからポインタを「移動」に合わせてクリックします。画面上に移動可能のヘックスが白枠で囲まれます。黄枠ヘックスも移動できますが、敵ZOCの影響があることを意味します。赤枠ヘックスは道路・鉄道が使用できないために進入できないヘックスを意味します。移動させたいヘックスにポインタを移動させクリックします。

航空機など移動距離の長いものを移動させるときは、移動先を決めるとき、ビューマップ上の縮小マップに移動させクリックして、大まかな移動先をビューマップに表示させると便利です。ユニットがビューマップ上で目的地点まで移動すると、再び行動コマンドが表示され、移動後に可能な行動コマンドが黒く表示され、不可能な行動コマンドは白地で表示されます。

移動のみのときは「行動終了」を、他の行動を行いたいときは、そのコマンドを選んでください。決定を選ぶと、そのユニットは行動終了となります。行動終了したユニットのシンボルの横に『E』マークが表示されます。

移動のルール

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

すべてのユニットは、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.34）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、流氷海、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。移動消費量のかかる旋回には「ジェリカン」のマークが表示されます。

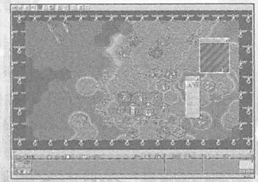
燃料消費について

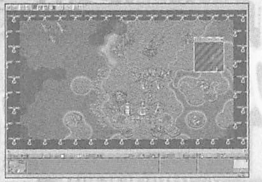
- 各ユニットは、燃料を消費することによって移動できます。移動力を1使うと、燃料も1消費し、燃料が0になるとユニットは移動できなくなります（航空機ユニットはフェイズ終了時に墜落します）。
- 航空機ユニットは移動しなくても、その航空機ユニットが持っている移動力の半分の燃料を消費します。これを最低燃料消費量と呼びます。ただし、自国・同盟国・陣営の空港上にいるか、搭載されているときは、燃料は消費しません。
- 墜落した航空機ユニットに、他のユニットが搭載されているときは、搭載されているユニットを含めて失います。

〈攻　撃〉

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。

操作方法





行動コマンドからポインタを「攻撃」に合わせてクリックをすると、攻撃対象となる敵ユニットのいるヘックスに赤いヘックスが現れます。赤いヘックスにポインタを合わせると、フェイズデータ画面上に、攻撃対象となる敵ユニットの能力が表示されます。攻撃する敵ユニットにポインタを合わせ、クリックしてください。

攻撃可能な敵が複数いるときは、どの敵を攻撃するかを選びます。赤いヘックスが攻撃対象の敵ですので、直接攻撃、間接攻撃を含め複数ある場合、敵ユニットの能力を見ながら攻撃対象としたい敵にポインタを合わせて、クリックします。

画面上に武器選択ウィンドウが表示されます。搭載している兵器とその性能、残弾数が表示されますので、使用したい武器の場所にポインタを移動させクリックします。

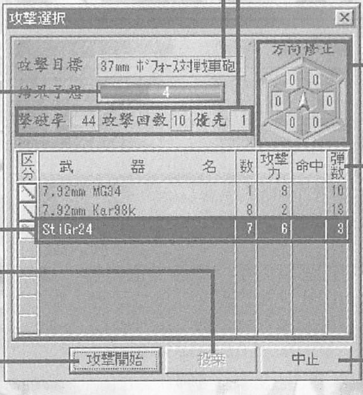
攻撃選択ウィンドウについて

結果予想
バー全体が敵兵士数・兵器数で、数字は撃破予想数を表します。
緑の部分は攻撃後の生き残り予想、赤の部分は攻撃後の撃破予想です。

攻撃時に使用される武器
使いたくない場合、クリックして未使用にしたい武器を外します

投棄ボタン

攻撃開始ボタン



攻撃目標

左・撃破率
中・攻撃回数
右・優先順位

方向修正

武器データ
武器区分
武器名
武器数
攻撃力
命中率
弾数

中止ボタン

攻撃のルール

1ユニット対1ユニットで行われ、2つ以上攻撃できる目標がある場合でも、どちらか1つしか選ぶことはできません。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。

武器区分について

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御側ユニットは、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。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。

弾薬消費について

敵に対する攻撃をする際、武器によっては複数の武器で攻撃ができます。しかし、複数の武器の残弾数が同じとは限りません。こういう場合、敵の機数が少なく、火力が少なくても敵部隊を殲滅できるときは、残弾数の少ない武器を攻撃時に使わず、敵フェイズ時に敵と接触した際の戦闘時のために取っておくという方法があります。攻撃時の武器選択の時に使わない武器を選択すれば、その武器を使用せずに攻撃となります。

〈搭載・着艦〉

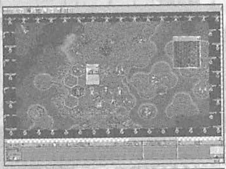
輸送したいユニットを輸送用ユニットに載せるためのコマンドです。移動後にのみ行えます。搭載できるユニットは、列車を除いた地上ユニットで、それぞれ搭載可能な輸送車、輸送機、輸送船に搭載できます。また、艦載航空ユニットを航空母艦に搭載することもできます。なおキャンペーンモードのみ、ユニットを搭載したまま召還して未配置にすることができますが、召還後、搭載されているユニットは降車します。航空ユニットの夜間の着艦は、経験値によって、機数を失うことがあります。

輸送について

輸送とは、移動力の低いユニットを運んだり、移動できない地形を越えて、ユニットを運ぶときに行われます。基本的には搭載コマンドでユニットを載せ、目的地まで移動させて降車コマンドでユニットを降ろします。ただし、空母から航空機を降ろす場合は、発進というコマンドを使います。

操作方法

搭載（着艦）したいユニットを輸送用ユニット（地上ユニット、輸送機、グライダー装備航空ユニット、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、行動コマンドを開き、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。



搭載のルール

搭載可能兵器の種類

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

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。

輸送能力について

ユニットの搭載には、搭載「不可」タイプというものがあります。輸送タイプには歩兵タイプが輸送可能な兵員輸送。重量の軽い牽引車両75ミリ榴弾砲や105ミリ榴弾砲などが輸送可能な牽引軽/重量の重い150ミリ加農砲や88ミリ対空砲などを輸送できる牽引重/空挺ユニットを輸送可能な空挺可/空輸輸送可能な空輸可/輸送船など、かなり重量の重いユニットでも輸送可能な輸送可/そして航空母艦のように艦載機タイプを輸送できる艦載機可の7タイプがあります。

ユニット搭載に際して、これらのタイプを単独で輸送可能なものと、兵員と牽引軽を1つずつ輸送可能な車両などもありますので、各輸送タイプの情報をチェックして搭載しましょう。

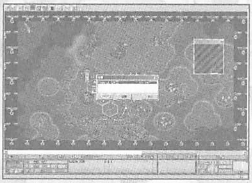
《 降 車 》

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。

操作方法

輸送しているユニットを選択して、行動コマンドから「降車」を選択します。輸送ユニットの周囲に降車できる地点のヘックスが白枠で囲まれますので、降車したい場所にポインタを合わせクリックします。

降車を行うと、輸送ユニットも降ろされたユニットも終了状態になります。また、降車したとき、輸送ユニットが敵と隣接していた場合は、自動的に攻撃コマンドが開きますので、援護射撃（直接攻撃のみ）が可能になります。



降車のルール

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.76、77の地形表をご覧ください。

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。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。

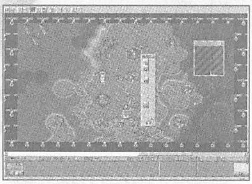
《 旋 回 》

ユニットを移動させずに方向を変えるコマンドです。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。また、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場合もあります。

旋回は基本的に移動（P.46）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。旋回で消費する移動力は1です。移動消費量のかかる旋回には「ジェリカン」のマークが表示されます。収納中に旋回をした場合、そのユニットは地上に現れます。ただし、その地形に他のユニットがいる場合は、旋回をすることはできません。

操作方法

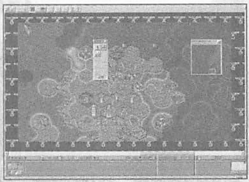
旋回をしたいユニットを選んで、行動コマンドから「旋回」を選択します。赤い矢印は移動力を消費しない印で、黄色い矢印は移動力を消費する印です。旋回したい方向を選んで、クリックします。なお、旋回前と同じ方向のときには、旋回コマンドを決定することはできません。終了コマンドを選んで、ユニットの行動を終了させてください。



〈 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。

操作方法



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行動コマンドを開き、占領にポインタを合わせます）。

行動コマンドが開きますので、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。目標地点にすでに占領ユニットがいる場合は、全自動にチェックを入れていれば、全自動を実行すると自動的に占領を開始します。実行後そのユニットの行動は終了します。

占拠のルール

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。移動した後でも占領は可能です。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。

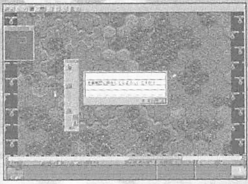
夜間の占領は昼夜ルールの制限を受け、耐久力が下がりにくくなりますので注意しましょう。

※遷都先がない場合、占領された国・陣営は降伏し、都市・補給地・空港・港は中立国となります。

〈 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供与するためのコマンドです。

操作方法



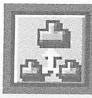
メイン画面で供与したいユニットを選択して移動コマンドを選び、収納が可能な同盟国や同盟軍の地形に移動させます。収納コマンドを選ぶと収納することができます。なお、すでに収納可能な地形にいるときは、行動コマンドから供与を選ぶと供与されます。

供与のルール

供与できる同盟国・同盟軍の地形に収納するか、その場所まで移動させて収納して行います。64部隊まで供与可能です。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。また、供与しようとする同盟国・同盟軍のユニット数が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。

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。部隊を搭載しているユニットの場合は、同盟国や同盟軍がそのマップの最大数の場合は供与できません。

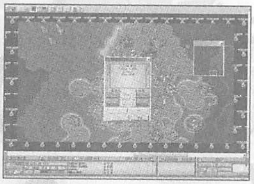
供与コマンドを実行すると、そのユニットの行動は終了します。



〈 合 流 〉

機数が減少して弱体化した同じ種類のユニット同士を一緒にして、機数を増やして強くすることです。ただし耐久力のあるユニットの合流はできません。

操作方法



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して、行動コマンドから「合流」を選びます。

フェイズデータ画面に合流するユニット名が表示されているので、マウスを使って、合流したいユニットを選びクリックしてください。合流ウィンドウに変わります。

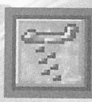
合流ウィンドウを見ながら、合流先に合流させるか、合流元に合流させるか、いくつの機数を合流させるかをマウスでポインタを合わせてクリックします。機数分の合流は、←→（左右）のクリック1回で1機数です。ユニットの配分が終了したら実行のコマンドにポインタを合わせてクリックしてください。合流終了後はした方もされた方も、行動終了状態になります。

合流のルール

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を一緒にして、機数を増やして強くします。ただし、艦船や列車、トーチカ、レーダーなど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。また、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。



〈 爆 撃 〉

地形に対して「爆撃」コマンドを実行して耐久力を下げるのが爆撃です。

操作方法

メイン画面で爆撃させ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、移動させて、爆撃したい地形上に移動させた後に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。

爆撃のルール

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ます。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御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。

〈 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。なお、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、行動コマンドを開くと「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。

操作方法

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。軍事費が補給可能な額だけ残っていれば、行動コマンドで「補給」が使えますので、「補給」を選ぶと自動的に補給が行われます。軍事費が少ないときは、燃料補給、武器弾数補給、補充の順番に行われ、軍事費で購入できる量だけ補給され、満たないときは上の順番で補給できなくなります。

一度に、補給可能な地点にいるユニットすべてに補給をしたいときは、全自動の全補給をチェックしてONにして、全補給を行うと便利です。

※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。

補給のルール

●軍事費による消費

補給を行うと、それに見あった軍事費を消費します。
軍事費不足により補給が完全に行われない場合は燃料、弾薬（武器1～8）の順で実行され、軍事費がなくなった時点で補給が終わります。

●補給可能地形

補給できる地形は次の通りです。
1）地上ユニット―「首都」「都市」「補給地」「補給車の隣接ヘックス」
2）航空ユニット―「空港」「空母」
3）艦艇ユニット―「港」「補給船の隣接ヘックス」
※「補給車（船）の隣接ヘックス」では、燃料・弾薬の補給はできてもユニットの機数の補充（耐久力）はできません。

●補給車について

1）補給車とは、「補給物資」を武装として持つユニットのことを指します。
2）補給車は、搭載兵器の「補給物資」が「0」になると補給できません。
3）ユニットがいる地形によっては、たとえ補給車に隣接していても補給できません。
4）「補給物資」1のコストは10＄です。つまり、補給馬車（補給物資を30載せられる）からは300＄分の補給をすることができるわけです。

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。ユニットを収納していないときは、補充することができません。補充可能な場所にユニットが収納されていて、軍事費が補充可能な額だけ残っていれば、行動コマンドを開くと「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。

※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「進化可能は全自動で補充しない」に設定しておくと、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。

操作方法

補給したいユニットをあらかじめ補充可能な地点へ移動させ、収納しておきます、軍事費が補給可能な額だけ残っていれば、行動コマンドで「補給」が使えますので、「補給」を選ぶと自動的に補充が行われます。軍事費が少ないときは、燃料補給、武器弾数補給、補充の順番に行われ、軍事費で購入できる量だけ補給され、満たないときは上の順番で補給できなくなります。

また、全自動の全補給をチェックしてONにしておくと、「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。

※生産・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。

●搭載されているユニットについて

搭載されているユニットは補給されません。ただし、空母（CV）ユニットに搭載されている艦載機は、「補給」を使うことで補給を受けられます（ただし、機数の補給は受けられません）。

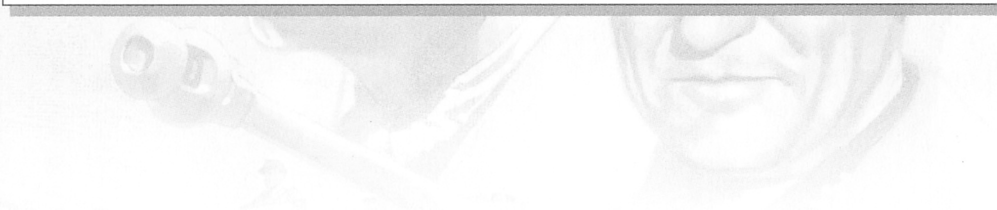
●修理

艦船・鉄道ユニットは、補給と同時に修理が行われます。修理によって回復する耐久力は、元の耐久力を越えることはありません。

同盟国間の補給と同じ陣営による補給は、補給または補充に要した分の軍事費を補給・補充した国・陣営に支払われます（同盟国間、補給・補充はP.56、57「補給・補充制約表」を参考にしてください）。

補給・補充制約表

	名称	独	英	ソ	米	仏	伊	波	丁	諾	蘭	白	ル	ユ
独	大ドイツ帝国	◎	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×	×	燃
英	大英帝国連邦	×	◎	燃	◎	給	燃	給	×	燃	燃	燃	燃	×
ソ	ソビエト社会主義共和国連邦	×	燃	◎	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	燃	×
伊	イタリア王国	給	燃	×	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	燃	×
白	ベルギー王国	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	燃	◎	給	×
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	×	×	×	×	×	×	×
パ	パルチザン	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
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	×	×	×	×	×	×	×
愛	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	ダンチヒ自由都市	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
レ	レジスタンス	×	◎	×	◎	×	◎	×	◎	×	×	×	×	×
E	英軍空挺部隊	×	◎	燃	◎	給	燃	×	×	燃	燃	燃	燃	×
A	米軍空挺部隊	×	◎	燃	◎	×	燃	×	×	×	×	×	×	×
日	大日本帝國	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×



◎は補給補充可能国。給は補給可能国。燃は燃料のみ補給可能国。

希	ス	芬	洪	羅	勃	パ	自	エ	イ	ペ	ヴ	サ	土	愛	共	西	ダ	レ	E	A	日
×	◎	◎	◎	◎	給	×	×	×	燃	×	燃	◎	給	×	×	◎	◎	×	×	×	×
給	×	×	×	×	×	×	×	◎	給	×	燃	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×
×	×	燃	×	給	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	燃	燃	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×	×
×	給	燃	給	給	燃	×	燃	×	燃	×	燃	×	燃	×	×	◎	×	◎	燃	燃	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	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	◎	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	×	×	◎	×	×	×	×	×
×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	×
給	×	×	×	×	×	×	◎	◎	給	×	燃	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	×
×	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎

〈 武 装 〉

ユニットの武器を変更するためのコマンドです。

操作方法

変更したいユニットにポインタを合わせダブルクリックして、行動コマンドを開き、「武装」を選びます（武装交換は補給可能な場所でしかできません）。
武装交換表が表示されます。交換したい武装パックにポインタを合わせてクリックします。選択した武装パックが決定したら、「決定」ボタンにポインタを合わせてクリックします。変更を元に戻したいときは、「中止」をクリックしてください。
各ユニットによって武装交換のできる種類（武装パック）が違います（最大6種類）。

武装交換のルール

生産時の武装は一番左の武装パ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パ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なくてはなりません。

特殊な武装について

タンク　燃料タンクのことです。航空機ユニットなどは燃料タンクを装備することで、航続距離がのびますが、優先順位が落ちることがありますので、攻撃力の高い敵と戦闘する場合「投棄」で、燃料タンクを捨てて、戦闘をするといいでしょう。
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えます。
爆弾　爆撃機が地形を爆撃するときに使えます。なお、爆撃できない爆弾もあります。

※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）。

〈 発 進 〉

航空母艦から艦載機を発進させるコマンドです。

発進の基本操作方法

艦載機を積んだ母艦の移動前に選択したときに、発進ウィンドウが開きます。
発進ウィンドウには、「発進」「母艦」のボタンがありますので、発進したい艦載機を選んで発進ボタンをクリックすると、艦載機が航空母艦から発進します。母艦ボタンをクリックすると、移動、戦闘等のコマンドが選択できます。

発進のルール

発進コマンドは、航空母艦の移動前にのみ行うことができます。発進するまでは航空母艦の行動コマンドですが、発進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は、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。なお、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。

〈 工 事 〉

建物や地形の耐久度、要塞の設置や線路の敷設、破壊された建物の修復などを行う修理コマンドです。

工事の基本操作方法

「工事」を行いたい地点の建設工兵にポインタを合わせ、ダブルクリックすると、行動コマンドに「工事」のコマンドが現れます。「工事」コマンドを選択すると、「工事内容ウィンドウ」が表示されます。そして、その地点で可能な工事内容のみが実行可能になります。実行したい工事にポインタを合わせてクリックしてください。工事が終了すると、そのユニットの行動は終了状態になります。

工事のルール

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います。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。

※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。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)に移動していて、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。

各工事の操作方法

工事内容には、道路・鉄道の敷設、道路・鉄道の撤去、地形修復、耐久力増加、要塞設置、要塞撤去、空港建設、空港撤去の8つの工事ができます。

これら各工事の方法について説明します。

道路・鉄道の敷設

道路や鉄道を敷設したい隣接ヘックスに工作車ユニットを置き、工作車ユニットにポインタを合わせて、ダブルクリックすると、行動コマンドが表示されます。行動コマンドの中の「工事」をクリックします。「工事内容コマンド」が表示されますので、「道路・鉄道修復」コマンドをクリックします。工作車ユニットの隣接ヘックスに工事可能な場所が白いヘックスで表示されますので、敷設したい場所にポインタを合わせ、クリックします。

道路・鉄道設置の種類を選択するコマンドが表示されますので、設置したいものを選択してクリックすると、道路・鉄道が設置できます。

道路・鉄道の撤去

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、廃道か廃線を選択して決定すると、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。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。

道路・鉄道の敷設と撤去のルール

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(道路・鉄道の撤去)は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

地形修復と耐久力の増加

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、行動コマンドを開きます。工事コマンド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。

地形修復と耐久力の増加のルール

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。また、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。なお、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。

要塞の敷設と撤去

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。工事コマンドを選択して、要塞コマンドを選択して決定すると、要塞の設置もしくは撤去を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。

要塞の敷設と撤去のルール

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。

空港の敷設と撤去

空港を敷設したい場所、または撤去したい場所に建設工兵のユニットを置いておきます。行動コマンドから「工事」を選ぶと、「工事内容コマンド」に「空港設置」（空港があるときは「空港撤去」）コマンドが現れますので、敷設、または撤去にポインタを合わせてクリックします。

空港の敷設と撤去のルール

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。空港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。

また空港を撤去した後は平地になります。

空港の設置、撤去と工作車ユニットの機数は関係ありません。空港を設置すると元の地形の耐久力に関わらず、空港の初期耐久力に戻ります。

〈 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格納するコマンドです。

操作方法

召還させたいユニットを生産・配置の可能な場所に移動（または召還可能な場所にいるユニット）させて、ダブルクリックで行動コマンドを開き、「召還」を選択します。

「召還」を選択してクリックすると、未配置状態として部隊表に格納されます。

召還のルール

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できません。

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。

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。

〈 処 分 〉

必要のなくなったユニットや、経験値が低く、機数の少ないユニットなどを取り除くときに使います。

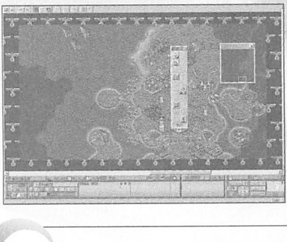
操作方法

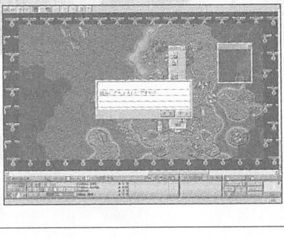
処分したいユニットにポインタを合わせ、ダブルクリックで行動コマンドを開きます。「処分」を選択してクリックすると、確認表示が現れますので、『決定』を選択します。

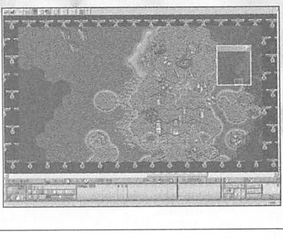
処分のルール

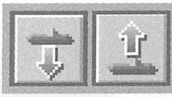
処分はユニット単位で行われるため、一部の機数だけを処分することはできません。なお、ユニットを搭載しているときは、搭載中のユニットも同時に処分されます。

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。









〈 潜航と浮上 〉

潜航コマンドは潜水艦を海中に潜水させることができるコマンドです。艦艇ユニットの中の潜水艦（ユニットタイプSS）のみが行える行動コマンドです。

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。

操作方法

潜水または浮上したいユニット（艦艇ユニットの潜水艦）にポインタを合わせ、ダブルクリックで行動コマンドを開きます。「潜航または浮上」を選択してクリックすると、潜水艦が潜航または浮上します。

潜航と浮上のルール

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。

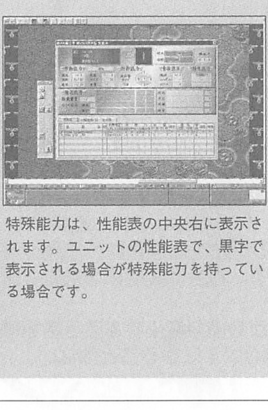
潜航時の各機能

●シュノーケル

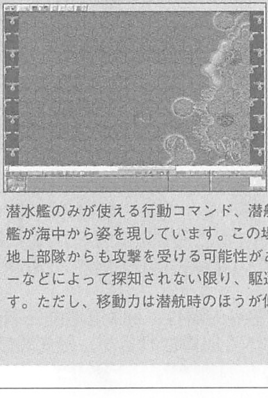
シュノーケル装備のユニットは、潜水時に蓄電池の代わりに燃料を使うことができます。もし潜水時に燃料が0になった場合は、蓄電池を消費することになります。ただし嵐や吹雪の時は、シュノーケルを使うことができません。そのため、嵐や吹雪の時は燃料ではなく蓄電池を消費します。ユニット（潜水艦）がシュノーケルをもっているかどうかは、性能表で確認することができます。

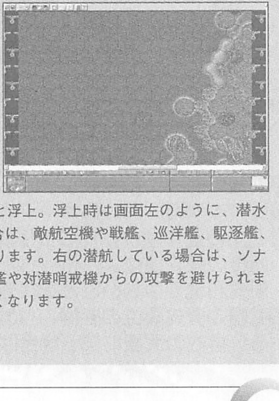
●ワルター機関

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。



特殊能力は、性能表の中央右に表示されます。ユニットの性能表で、黒字で表示される場合が特殊能力を持っている場合です。





潜水艦のみが使える行動コマンド、潜航と浮上。浮上時は画面左のように、潜水艦が海中から姿を現しています。この場合は、敵航空機や戦艦、巡洋艦、駆逐艦、地上部隊からも攻撃を受ける可能性があります。右の潜航している場合は、ソナーなどによって探知されない限り、駆逐艦や対潜哨戒機からの攻撃を避けられます。ただし、移動力は潜航時のほうが低くなります。

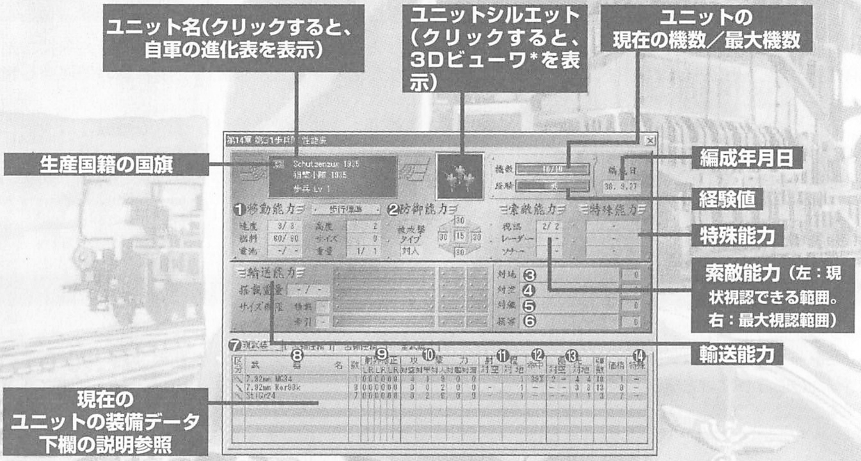
〈 性 能 〉

指定したユニットの生産時の性能を見るコマンドです。

操作方法

見たいユニットにポインタを合わせ、ダブルクリックします。行動コマンドが表示されますので、「性能」をクリックします。

性能表の見方



＊3Dビューワはインストール時に戦闘画面もインストールしないと表示されません。

❶移動能力。左:現在の値/右:最大時
❷防御能力。上:前面防御値/右:右側面防御値/下:背面防御値/左:左側面防御値/中央:上面防御値。被攻撃タイプは、表示されているユニットの攻撃力で攻撃される
❸ユニットの対地戦績　❹ユニットの対空戦績　❺ユニットの対艦戦績
❻今までに受けた損害数
❼武装のタグ。武装交換をするときなどにクリックする
❽武器区分と武器名が同じ色の場合は、同時に使用できる
❾ユニットの向きに対しての武器の射界修正値。前方左右、側面左右、後方左右
❿数字の色が緑だと攻撃時の対空防御射撃が行われ、青だと降車と地上攻撃時に対空防御射撃が行われる。
⓫武器の射程。黄色は攻撃時のみに、赤色は反撃時のみ使用できる武器を意味する
⓬間接攻撃時の武器の命中率。はずれたときは、目標の隣接ヘックスのユニットに攻撃する
⓭武器の優先順位。この数値が高いほど相手より先に攻撃できる。左側は通常時、右側は移動直後の優先順位。「−」となっている場合は使用不可を意味する。赤色は装備の影響で本来の優先順位ではないことを状態
⓮武器の優先順位の影響。Aは対空優先順位、Sは対地優先順位が数値分減少することを意味する。複数の武器にある場合はすべて加算されるが、優先順位が0以下になることはない

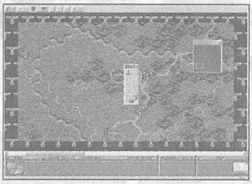
〈 投 棄 〉

航空機ユニットで、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、投棄前よりも有利な戦いになります。

操作方法

「投棄」したいユニットにポインタを合わせダブルクリックして、行動コマンドを開きます。行動コマンドから『投棄』を選ぶと、「投棄」に属する全武装の残弾数が0になります。

投棄のルール



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。なお、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。ただし、投棄は投棄可能な武器などがないと実行できません。

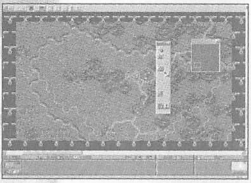
〈 収 納 〉

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。

操作方法

収納したいユニットを選択して収納が可能な地形に移動させ、収納コマンドを選ぶと収納することができます。

収納のルール



各ユニットごとに収納できる地形が異なり、収納されたユニットのみ、敵の攻撃で減った機数を補充できます。ユニットごとの収納可能な地形は以下のとおりです。

●地上ユニット：首都、都市、補給地
●航空ユニット：空港
●艦艇ユニット：港

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て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。

収納状態のときに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。また、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、敵に占領された場合は、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。

収納すると、そのユニットは行動が終了します。

〈 進 化 〉

経験値がMAXの250になったユニットを進化させて、進化表にある1つ上のレベルのユニットになることができます。なお、進化表にユニットがない場合は進化できません。

操作方法

経験値が最大（250）のユニットを、進化可能な地点に移動させておきます。行動コマンドを開き、ポインタで「進化」に合わせてクリックします。進化表が開きます。進化可能なレベルは進化表の下に進化が黒字で表示されますので、決定のときは「進化」をクリックします。

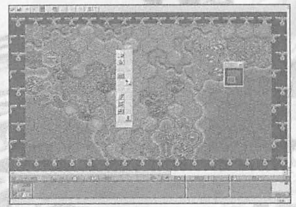
進化のルール

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、進化可能な場所はユニットごとに異なります。

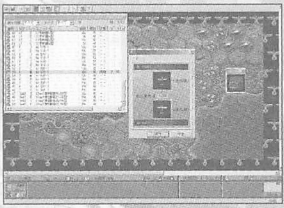
●地上ユニットは補充を行うことのできる国の首都、都市、補給地で行います。
●航空ユニットは補充を行うことのできる国の空港で進化させることができます。
●艦艇ユニットは補充を行うことのできる国の港で進化させることができます。

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.54）。

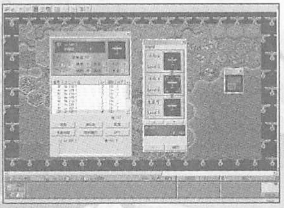
進化をさせるにはそのユニットを収納しなければいけません。また、移動後の進化はできません。進化をさせたユニットは、行動が終了します。



ユニットの経験値が250になると、補給地点で進化コマンドを開き、進化させることができます。ただし機数を補充してしまうと、経験値が下がります。



進化させる前に、廃止できる進化ユニットがある場合、あらかじめ進化ユニットを廃止しておきましょう。



生産、配置コマンドから、進化コマンドを開くこともできますので、廃止の確認のときは便利です。

〈 改 良 〉

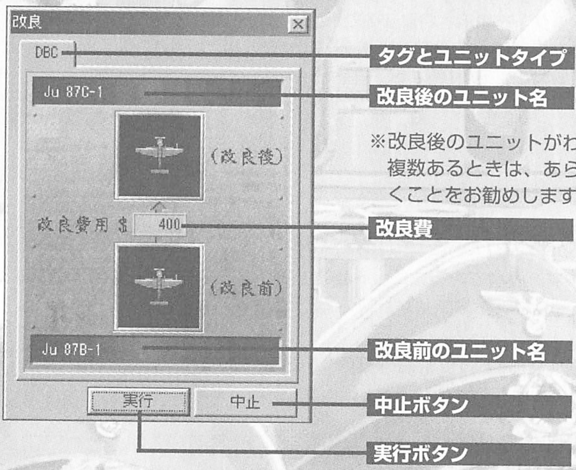
そのユニットと同じ車体（機体）を流用した、他の種類の兵器に改良ができます。

操作方法

あらかじめ、改良したいユニットを改良可能な地点に移動させておき、行動コマンドから「改良」を選びます。改良画面に変わりますので、ポインタを改良したい兵器に合わせます（改良可能な兵器が複数あるときは、タグでページをめくり、どちらかの兵器を選択します）。

改良したいときは、改良画面の「改良」ボタンをクリックすると改良され、中止したいときは「中止」ボタンをクリックします。

改良画面の見方



※改良後のユニットがわからないので、改良が複数あるときは、あらかじめセーブをしておくことをお勧めします。

改良のルール

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型にするモデルチェンジなどが行えます。まった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。なお、「改良」を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。

また、改良可能な場所はユニットごとに異なります。

●地上ユニットは補充を行うことができる国の首都、都市、補給地でできます。
●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。

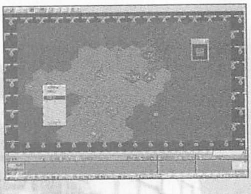
なお、「補充を行うことのできる国」については、「補給」を参照してください（P.56～P.57）。

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せん。

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。

〈 生 産 〉

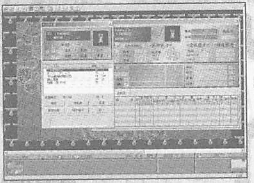
ユニットのいない生産可能な地点で、軍事費を使いユニットを生産するためのコマンドです。



操作方法

マウスを右クリックしてサブコマンドメニューを開きます。ポインタを「生産」に合わせてクリックし、生産ウィンドウを開きます。

生産できる場所が白いヘックスで表示されますので、生産したい場所にポインタを合わせてクリックすると生産できます（港など艦艇ユニットが生産できないときは、艦艇がファイルに現れません）。



生産のルール

生産は軍事費を消費します。生産できるユニット数の上限やユニットタイプはマップによって異なります。あといくつ生産できるかは、生産ウィンドウで確認できます。

【生産可能地点】

●地上ユニットは生産可能な首都と、その首都から5ヘックス以内の自国の都市と補給地で生産できます。ただし、地形によっては生産できない場合もあります。

●航空ユニットは、生産可能な首都から5ヘックス以内の自国の空港で生産できます。

●艦船ユニットは、生産可能な首都から5ヘックス以内の自国の港で生産できます。

【生産制限】

キャンペーンモードでもシナリオモードでも1国が配置または生産できるユニットは、マップ（シナリオ）ごとに異なります。ただし、最大生産数の最大は64ユニット以内です。また、配置、未配置ユニットを含めて、プレイヤーが持てるユニットの最大数は512ユニットです。

【生産時の耐久力】

艦艇など耐久力を持つユニットは、生産したときの耐久力は1です（配置のときは、配置前に持っていた耐久力で配置されます）。耐久力を持たないユニットは、最大機数で生産できます。

生産可能地点

[首　都]
地上ユニット

[都　市]
地上ユニット

[補給地]
地上ユニット

[空　港]
航空ユニット
（一部の水上艇）

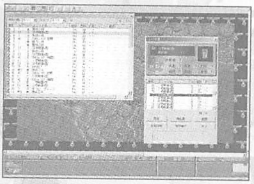
[　港　]
艦艇ユニット
水上艇

〈 配　置 〉

キャンペーンモードでのみ有効なコマンドで、前回のシナリオで使い、存続しているユニットを経験値を継承したままで、マップ上に登場させることができます。

操作方法

マウスを右クリックしてサブコマンドメニューを開き、ポインタを「配置」に合わせてクリックし、配置ウィンドウを開きます。配置できる場所が白いヘックスで表示されますので、配置したい場所にポインタを合わせてクリックすると配置できます（港など艦艇ユニットが配置できないときは、艦艇がファイルに現れません）。



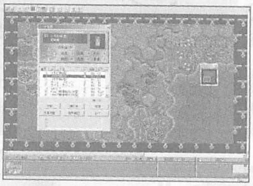
配置のルール

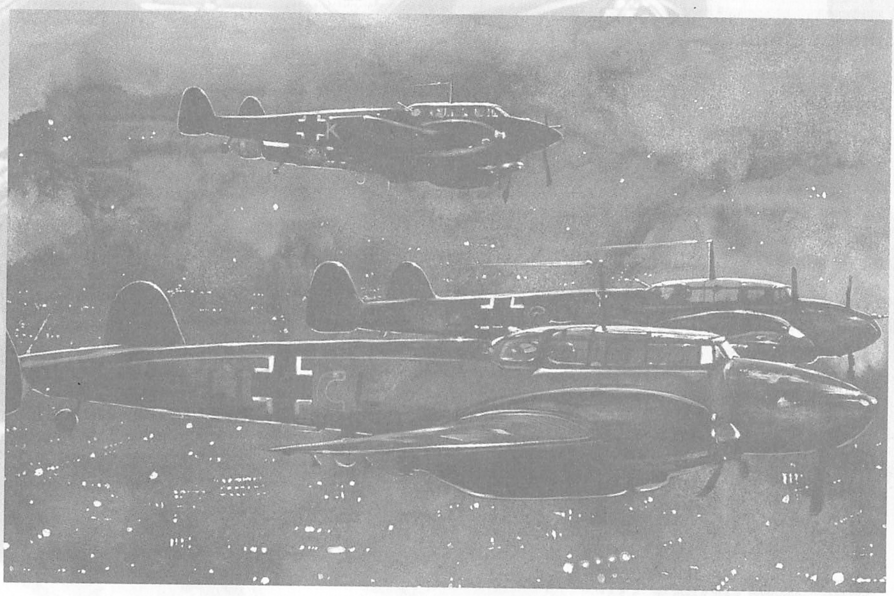
配置はキャンペーンモードのときのみ、生産可能地点で行うことができ、軍事費は消費しません。

配置ユニットも生産同様にシナリオでの制限内で、生産と配置を加えた数が、マップ上の最大ユニット数になります。

必ずしも配置しなくてはならないわけではありません。未配置のユニットは次のシナリオへ持ち越せます。

未配置のユニットを処分したい場合は「部隊表」をご覧ください。





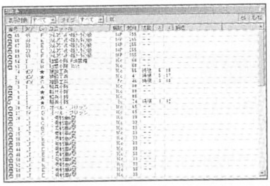
各表の見方

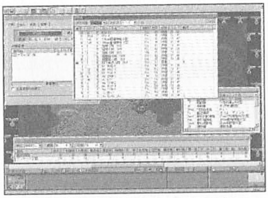
ここでは、ゲーム上に現れる各表の見方と、地形を構成する66の地形ヘックスの地形効果をまとめた地形表について説明します。
ゲーム上の表コマンドの中の各表は、ソートによって様々にデータを見ることができます。ただ、表を開くだけでなく、ソートを使って各表を有効に使ってください。

ソートの使い方

ソートとは、各表の上に表示されている項目をクリックすることで、その指定した項目を中心に表をまとめてくれることです。例えば兵器図鑑は、兵器の番号をクリックすれば、兵器図鑑を番号順に並べてくれます。このように、ユニット名や国名、属性順、価格順、生産ラインナップ年月日順にと、兵器図鑑を並べ替えることができます。
これから説明する部隊表、開発表、状況表、戦力表、地形表、兵器表のそれぞれ各項目をクリックすることで、順番を変えたりすることができます。また、各表は最大4つまで開くことができますので、見やすいように配置してシナリオ攻略の参考にしてください。ただし兵器表と戦力表は他の表と一緒に開くことはできません。

上の写真は、通常部隊表を開いたときの表示です。

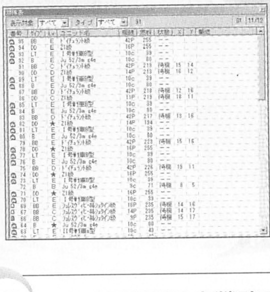

表の上にある各欄の場所をクリックすると、指定した項目を中心にソートされますので、有効に使いましょう。


各表は、画面上に最大4つまで並べられますので、重ならないようにポインタでドラッグしながら移動させ、うまく配置して、作戦を練りましょう。

部隊表

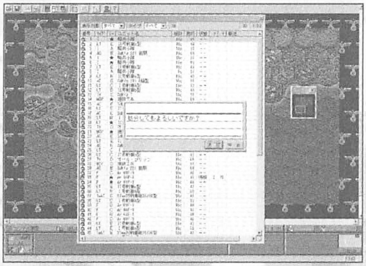
プレイヤーが現在所持しているユニットを表示対象（すべて・命令可・捕獲・配置済・未配置）、タイプ（すべて・地上・航空・艦隊）別に見ることができます。
番号、タイプ、Lv、ユニット名、機数、燃料、状態、座標X、座標Y、輸送状態の各項目があり、これらの項目をクリックすると、その順番にソートしてくれます。さらにもう一度同じ場所をクリックすると、上下入れ替えのソートをしてくれます。
また、配置ユニットにポインタを合わせ、右クリックすると指定したユニットの性能表が表示され、左クリックするとビューマップ上の指定したユニットにポインタが移動されますので、すぐに指定したユニットに指示を出すことができます。

部隊表に記されている記号について



部隊表の左側に記されている記号は、選択中のユニットの状態を表しています。「状態」で確認することができます。

部隊表上で未配置ユニットの処分ができます



老朽化して不必要になったユニットは、部隊表で処分できます。

キャンペーンモードを進めていくと、兵器も老朽化して、経験値の低いユニットなどは持っていてもただの兵器のコレクションとなってしまうだけ……。そんなことがよくあります。

プレイヤーの持てるユニット数も最大512までなので、不必要なユニットは処分したいものです。こんなときに部隊表を開き、部隊の全ユニットを見ながら不必要なユニットを処分しましょう。

未配置の部隊にポインタを合わせ、クリックすると、「処分してもよろしいですか？」というコマンドが現れますので、「OK」を選択するとそのユニットは処分されます。

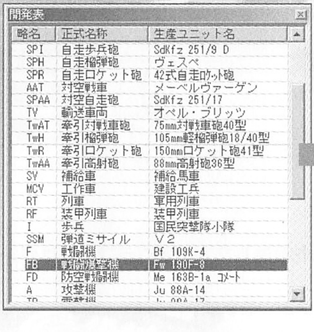
開発表と進化表

表の中から開発表を開くと、現在開発されているユニットのリストが現れます。このリストには、略名、正式名称、生産ユニット名で兵器が表示されています。見たいユニットにポインタを合わせダブルクリックすると、進化表が表示され、現在のユニットの進化を見ることができます。

進化表には、進化ユニットが下から、生産可、進化1～進化3までが画面上に現れます。進化は最大9段階ありますので、スライドボタンをクリックすると、進化画面がスライドして進化3以上のユニットの進化を見ることができます（まだ進化段階が進化3までのときは、スライドできません）。また、この進化表上で、不必要になったユニットを生産ラインから廃止することもできます。

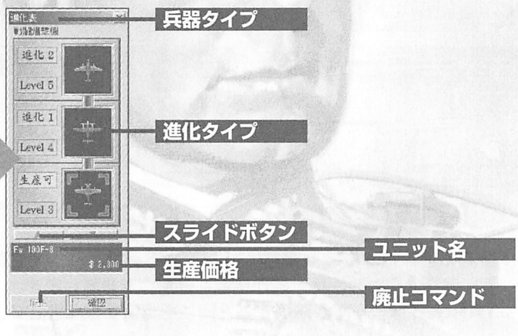
ユニットによっては、すでに時代遅れとなった兵器がそのまま残っている場合があります。このユニットが残っていると、ユニットを生産するときに、その兵器から生産することになってしまいますので、進化表で生産ラインから削除するため「廃止」コマンドをクリックして廃止し、より新しい兵器を生産できるようにするといいでしょう。

なお、廃止できない兵器はまだ生産ライン上で生産可能ではないユニットですので、経験値を上げて進化させるしかありません。



開発表

略名	正式名称	生産ユニット名
SPI	自走歩兵砲	SdKfz 251/9 D
SPH	自走榴弾砲	ヴェスペ
SPR	自走ロケット砲	42式自走ロケット砲
AAT	対空戦車	メーベルヴァーゲン
SPAA	対空自走砲	SdKfz 251/17
TV	輸送車両	オペル・ブリッツ
TwAT	牽引対戦車砲	75mm対戦車砲40型
TwH	牽引榴弾砲	105mm軽榴弾砲18/40型
TwR	牽引ロケット砲	150mmロケット砲41型
TwAA	牽引高射砲	88mm高射砲36型
SY	補給車	補給馬車
MCV	工作車	建設工兵
RT	列車	軍用列車
RF	装甲列車	装甲列車
I	歩兵	国民突撃隊小隊
SSM	弾道ミサイル	V２
F	戦闘機	Bf 109K-4
FB	戦闘爆撃機	Fw 190F-8
FD	防空戦闘機	Me 163B-1a コメート
A	攻撃機	Ju 88A-14



状況表

状況表では、表を開いた現時点のシナリオやマップの「作戦」「収入」「気象」「将軍」の4タイプの状況を見ることができます。

●状況表について

状況表では、作戦データとして作戦名、作戦開始日までの残りターンがわかります。各国・陣営首都状況は、ポインタをそれぞれ各国・陣営に合わせてクリックすると、画面下に指定した国・陣営の現在所持している軍事費と、敗北軍事費が表示されます。ダブルクリックすると、ビューマップ上の指定した国・陣営の場所が点滅して、各国・陣営の首都の場所がわかります。また、指定したい首都をクリックして、位置確認コマンドをクリックすると、指定した首都にポインタが移動します。もし生産首都だけを表示したいときは、左下の「生産首都のみ表示」の部分にポインタを合わせ、クリックしてチェックを入れると、生産首都だけが表示されます。

●収入表について

収入表を開くと各国の収入状況、建造物の占有率を見ることができます。この収入表での操作はタグとクローズボタン以外はできません。

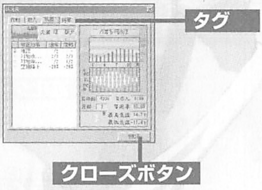
●気象表について

気象表を開くとマップの気象状況と天候の影響を見ることができます。シナリオのある地域の気候帯とともに、1年の気温予想と降雨率を見ることができ、航空ユニット、地上ユニット、艦艇ユニットの行動制限も確認できます。この気象表もタグとクローズボタン以外は操作はできません。

作戦

収入

気象



将軍

※国名の色は紺が枢軸軍陣営、紅が連合軍陣営、黒が中立国を意味します。棒グラフの色は青が首都・都市、赤が補給地、黄が空港、緑が港を意味します。

※TARGETは、自国が降伏すると同じく降伏する陣営にマークがつきます。

戦力表

プレイしている現在のシナリオの各国・陣営のユニットの総数をタイプ別に見ることができます。ポインタを国・陣営に合わせてクリックすると指定した国・陣営が青く反転するので、数値を見たり、マップサイズが大きくなり敵ユニットの総数が把握できないときなどに便利です。敵がどのユニットを多く生産しているかを見ながら、生産・配置を考え作戦を練るといいでしょう。「総兵力」「戦闘機」などのボタンを押すと並べ替えを行います。もう一度押すことで逆順に並べ替えます。

戦力表

国名	総兵力	戦闘機	攻撃機	輸送機	爆撃機	哨戒機	戦車	自走砲	対空砲	輸送車	牽引砲	要塞	歩兵	列車	艦艇	潜水艦
第XXI編合軍	939	40	10	20	70	0	63	0	0	20	70	0	170	0	476	0
本国艦隊	890	50	90	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	700	0
第3山岳師団	409	0	0	0	0	0	0	0	0	10	20	0	30	0	216	133
ノルウェー王国	335	10	15	0	0	0	0	0	0	40	90	50	130	0	0	0
ｼｯｸﾙ/ﾓｰ[illegible]部隊	3[illegible]0	0	0	0	0	0	0	[illegible]	0	60	30	0	110	0	120	0
ルバート[illegible]部隊	1[illegible]0	0	0	0	0	0	0	[illegible]	0	30	20	0	60	0	60	0
デンマーク王国	20[illegible]	22	24	0	0	0	0	[illegible]	0	10	70	0	80	0	0	0

兵器表

プレイしているシナリオの現時点での各国の兵器データを見ることができます。各国の兵器データだけしか表示されていないため使用頻度が少なくなりがちですが、ソートの使い方によっては非常に有効に使えるのが、この兵器表です。ソートは指定した項目をクリックすると、その指定項目でソートしてくれます。さらにクリックすると上下の順番を入れ替えてくれますので、スクロールバーを使わずに、下の項目を見たいときに使えます。右クリックすると性能表を表示します。

兵器表はタイトル画面の兵器図鑑と違い、現在プレイ中のキャンペーンモードの兵器だけを表示します。

兵器図鑑

各ソート（左から順）　番号/兵器名/タイプ/生産国籍/費用/確認日付

番号	兵器名	タイプ	生産国籍	費用	確認日付
1	He 51A-1	戦闘機	ドイツ	900	36.11. 7
2	He 51B-1	戦闘機	ドイツ	900	36.11. 7
3	He 51C-1	戦闘機	ドイツ	900	37. 2. 3
4	Ar 68F-1	戦闘機	ドイツ	950	36.11.12
102	He 46C-1	攻撃機	ドイツ	900	35. 8.30
135	Ju 52/3m g4e	爆撃機	ドイツ	1,800	37. 2. 3
237	Kfz 13	装甲車	ドイツ	100	35. 8. 1
238	SdKfz 231 6輪型	装甲車	ドイツ	300	35.12. 2
239	SdKfz 221 前期	装甲車	ドイツ	150	35.12. 2
253	I号戦車A型	軽戦車	ドイツ	380	35. 8. 1
254	I号戦車B型	軽戦車	ドイツ	400	35.12. 2
256	II号戦車a型	軽戦車	ドイツ	450	35.12. 2
257	II号戦車b型	軽戦車	ドイツ	450	[illegible]
397	オペル・ブリッツ	輸送車両	ドイツ	150	35.12. 2
398	SdKfz 7	輸送車両	ドイツ	260	35.12. 6
402	37mm対戦車砲35/36型	牽引対戦車砲	ドイツ	210	36.11. 8
407	105mm軽榴弾砲18型	牽引榴弾砲	ドイツ	290	35. 8.11
418	補給馬車	補給車	ドイツ	400	37. 2. 3
421	建設工兵	工作車	ドイツ	300	35.12. 2
428	狙撃小隊 1935	歩兵	ドイツ	100	35. 8. 1
433	狙撃小隊 PzB装備	歩兵	ドイツ	150	35. 8. 1
435	騎兵小隊	歩兵	ドイツ	400	35. 8. 1
449	Z1級	駆逐艦	ドイツ	3,040	37. 2. 3
457	ｼｭﾚｽｳﾞｨﾋ・ﾎﾙｼｭﾀｲﾝ級	戦艦	ドイツ	18,490	37. 2. 3
464	IIB型	潜水艦	ドイツ	525	35. 8.29
480	輸送船	輸送艦	ドイツ	4,500	37. 2. 3
482	ﾌﾞﾙﾄﾞｯｸﾞ Mk.II	戦闘機	イギリス	1,000	36.11.17
483	ｺﾞｰﾝﾄﾚｯﾄ Mk.I/II	戦闘機	イギリス	1,200	37. 2. 3
552	ｵｰﾀﾞｸｽ	攻撃機	イギリス	1,400	37. 2. 6
568	ﾋﾞﾙﾄﾞﾋﾞｰｽﾄ Mk.I	雷撃機	イギリス	1,200	37. 2. 3
569	ﾋﾞﾙﾄﾞﾋﾞｰｽﾄ Mk.II/III	雷撃機	イギリス	1,250	37. 2. 3
581	ﾍｲﾌｫｰﾄﾞ Mk.III	爆撃機	イギリス	2,000	37. 2. 3

※兵器表は以下の条件を満たしたユニットが登録されます。

- ●配置可能な自国ユニット
- ●生産可能な自国ユニット
- ●シナリオ開始時にマップ上に配置・生産された同盟国・中立国のユニット
- ●戦闘を行った敵対国のユニット

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ください。

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】。
■……搭載降車可能。収納時のみ補給・補充可能。
□……搭載降車可能。
無印…補給車・補給・搭載・降車不可能地形。

空	：航空ユニット
地	：地上ユニット
海	：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

耐久力限界について

数字……ゲーム開始時にこの数字分の耐久力を持っている。
0………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。

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）。

※P.76、77に記されてる表が地形表です。細かい略式についての説明は、上記の説明をご覧ください。

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。

凍結後について

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。

	名称	占領可能	収納	生産	補給車・補給搭載・降車					耐久限界	耐久上昇	防御力	強度	建設後	崩壊後	雨累積	凍結後	その他
					空	地	艦	ヘリ	車艇									
0	首都	※	地	地		●		○		100	50	40	50					
1	都市	○	地	地		●		○		50	50	50	40		崩都			
2	補給地	○	地	地		●		○		50	50	20	10		崩補			グ
3	空港	○	空	空	■	○		●	■	50	50	10	15		崩空			グ
4	港	○	海	海		○	●	○	■	50	50	20	20		崩港		凍結港	CV・雷
5	ダム					○	○	○	○	250	5	10	90		崩ダ	崩ダ	凍結ダ	水・雷
6	平地					○		△		100	50	5	5	要塞	弾痕	泥沼	凍結平	道・グ
7	森林					○				100	50	30	30		平地			道
8	荒れ地					△				100	50	20	40					道
9	砂漠					○		△		50	50	5	5	要塞				道・グ
10	湿地帯									50	50	15	0			沼沢	凍結湿	道
11	山岳									50	50	50	40					
12	川									10	5	0	0			大河	凍結川	道・水没
13	大河						○		○	10	5	0	0				凍結河	道・水没
14	湖						○		○	10	5	0	0				凍結湖	水没・雷
15	砂浜					○	○	△	○	50	5	10	0				凍浜	道
16	浅瀬									50	50	0	10				凍瀬	水
17	浅海						○		○	50	50	0	0				凍浅	水没・雷
18	海						○		○	50	50	0	0				氷海	水没・雷
19	要塞					○		○		100	50	60	90	平地	平地			道・グ
20	カッタラ凹地									50	50	25	5			沼沢		
21	ボカージュ					○				100	50	20	10		平地			道
22	泥沼									50	50	0	0				凍平	
23	凍結平地					○		△		100	50	0	10	要塞				道・グ
24	凍結湿地帯						○	△		100	50	10	10					グ
25	凍結川					○		○		10	5	0	5					道・グ
26	凍結大河				□	○		○	□	10	5	0	5					道・グ
27	凍結湖				□	○		○	□	10	5	0	10					グ
28	凍結砂浜					○		△		100	50	0	10					道
29	凍結浅瀬					○				50	50	0	5					グ
30	凍結浅海					○				50	50	0	5					グ
31	凍結海					○				50	50	0	0					
32	凍結ダム				□	○		○	□	250	50	5	95				トホダ	グ

	名称	占領可能	収納	生産	補給車・補給搭載・降車					耐久限界	耐久上昇	防御力	強度	建設後	崩壊後	雨累積	凍結後	その他
					空	地	艦	ヘリ	車艇									
33	凍結港	○	海	海		○	■	○	■	100	50	20	25				トホ港	CV
34	崩壊都市					○		△		0	0	45	20	都市				
35	崩壊補給地					○		△		0	0	20	10	補地				
36	崩壊空港					○		△		0	0	15	20	空港				
37	崩壊港					○		△	○	0	0	25	20	港			トホ港	雷
38	崩壊ダム									0	0	15	25	ダム			トホダ	水没
39	弾痕					△		△		0	0	10	0	平地		泥沼		
40	凍結崩壊ダム					○		○		0	0	10	25	凍ダ				グ
41	凍結崩壊港					○		△		0	0	25	25	凍港				
42	河口									10	5	0	0			大河	河口	道・水没
43	凍結河口					○		○		10	5	0	0					道・グ
44	流氷海									50	50	0	0				凍浅	水没
45	ワジ					△				50	10	15	0			川		道
46	ワジ河口					△				5	10	10	0			河口		道
47	涸湖					△		△		5	10	10	10			湖		道・グ
48	油田	○				●		●		100	50	15	20		懐油			
49	砂丘					△				50	50	10	5					道
50	沼沢									50	50	10	0			湖	凍沼	
51	凍結沼沢					○		△		50	50	50	5				氷海	道・グ
52	崩壊油田					○		△		0	0	20	10	油田				
53	密林									100	50	40	30		森林			
54	珊瑚礁									50	50	0	5		浅瀬		凍瀬	道
55	塩沼									50	50	10	0			沼沢	凍平	水
56	小運河									10	5	0	0			大河	凍小	道・水没
57	大運河						○		○	10	5	0	0				凍大	道・水没
58	凍結小運河					○		○		10	5	0	5					道・グ
59	凍結大運河				□	○		○	□	10	5	0	5		道路			道・グ
60	通常道路					○		○		0	0	0	0		道路	道路	道路	
61	舗装道路					○		○		0	0	0	0		道路			
62	アウトバーン					○		○		0	0	0	0		道路			グ
63	狭軌鉄道					○		○		0	0	0	0	標軌	道路			
64	標準軌鉄道					○		○		0	0	0	0	広軌	道路			
65	広軌鉄道									0	0	0	0	標軌	道路			

索引

【あ】
朝 ……………………24
雨 ……………………30
雨累積度 ……………30
嵐 ……………………30
アンインストール ……5
移動 ………………21,46
インストール …………4

【か】
開発 ………………22,71
改良 ………………21,67
開発表 ……………6,71
各工事の操作方法 ……60
画面のみかた ……35～39
艦艇ユニット …………42
間接攻撃 …………42,49
気象表 ………………72
基本用語 ………33～45
キャンペーンモード ‥13,15,19
キャンペーンモードの特例 ‥‥32
供与 ………………21,52
霧 ……………………30
基本用語と画面のみかた ……33
曇 ……………………30
空港 …………………44
空港の建設 …………26
軍事費 ………………45
国 ……………………33
国操作 ……………7,39
経験値 ………………43
航空機の高度 ………26
航空ユニット …………40
月齢 …………………25
ゲームの流れ ……18,19
ゲームの始め方 ……13
ゲームの目的と勝利条件 ……12
工事 …………21,59～61
高度 …………………26
行動順位 ……………34
降車 ………………21,51
攻撃 ………………21,48
攻撃決定ウィンドウ …48
降伏 ………………6,37
合流 ………………21,53

【さ】
作戦状況図 …………72
索敵 ………………7,27
索敵ON/OFF …………27
座標 …………………45
サブコマンドメニュー ……36
時間 …………………22
次部隊 ………………6
シナリオ選択画面 ……15
シナリオ設定ウィンドウ ……15
シナリオモード ……13,15,19
収入表 ………………72
縮小マップ ……6,20,36
首都 …………………44
召還 ………………21,62
勝利 ………………12,32
勝利条件 …………12,32
処分 ………………21,62
状況表 …………6,37,72
収納 ………………21,65
終了（行動終了） ……21
修理（補給） ………21,54
新規キャンペーン
(NEW CAMPAIGN) ‥13,15,19
進化 …………………71
進化表 ………………71
進入不可表示 ………7,38
COM手番 …………6,38
砂嵐 …………………30
生産 ………………21,68
生産・配置ターン ……23
性能表の武器欄を詰めない ‥7,38
積雪 …………………29
設定 ………………7,39
旋回 ………………7,51
全自動（全自動開始） ……6,37
戦闘画面 …………6,38
占領 ………………21,52
戦力表 ……………6,73
遷都 …………………44
潜航（潜航と浮上） ……21,63
セーブ（ゲームセーブ） ……6,16
操作方法 ……………6
ZOC（ゾック） ………34

【た】
ターン ………………22
対空防御射撃 ……7,39,42
耐久力 …………43,61,74

地上ユニット ……………………41
地形修復 ……………………61
地形効果 ……………………43
地形表 ……………6,74～77
着艦 ……………………21,50
中立国 ……………………33
昼夜（昼夜ルール）…………7,24
昼夜表 ……………………72
直接攻撃 ……………………49
ツールバー ………………7,39
鉄道 ……………………45,60
天候 ……………7,28～31
搭載 ……………………21,50
投棄 ……………………21,65
凍結度 ……………………28
同盟国 ……………………33
道路・鉄道敷設 ……………60
道路・鉄道撤去 ……………60
都市 ……………………44

【な】
難易度設定 …………………18
燃料消費 ……………………47

【は】
配置 ……………………21,69
敗北 ……………………12
敗北軍事費 …………………45
発進 ……………………59
爆撃 ……………………21,53
晴 ……………………30
引分 ……………………12
ビューマップ ………20,35,36
表 ……………………6,37
表示 ……………………6,7,38
昼 ……………………24
吹雪 ……………………30
ファイル ……………………6,37
フェイズ ……………………22
フェイズの流れ ……………22
フェイズデータ画面 ………35
武装 ……………………21,58
武装パック …………………58
部隊表 ……………………6,70
兵器図鑑 ……………………6,13
兵器表 ……………………73
プレイヤーフェイズ ………22
ヘルプ（バージョン情報）………7
ヘックス ……………………33
ヘックスライン …………7,38
補給 ……………………21,54
補給地 ……………………44
補給・補充制約表 ………56,57
補充 ……………………57
防御射撃 ……………………42

【ま】
マップ ……………………36
マップ切替 ………………7,38
未配置部隊 …………………23
港 ……………………44
メニューバーの操作 …………6

【や】
夜間 ……………………24
夜間戦闘機 …………………40
夜間攻撃機 …………………40
雪 ……………………30
夕方 ……………………24
ユニット ……………………40
ユニットの生産・配置 ………23
ユニット表示 ……………7,38

【ら】
ロード（ゲームロード）‥6,13,16

ワンポイントアドバイス

各シナリオでの部隊運用は、生産・配置と召還を有効に使うことが大切

本作では召還コマンドが採用されました。このコマンドを有効に使うと、シナリオでの最大部隊数が64部隊であっても、それ以上の部隊の活用ができます。

生産・配置した部隊を召還で未配置状態に格納して、未配置部隊を増やしたり、進化・改良を計算に入れて、経験値の上がった部隊を格納するなど、さまざまな使い方が考えられます。

未配置部隊を含めて、プレイヤーがキャンペーンシナリオで保有できる最大部隊数が512部隊というのは、生産・配置・召還を活用すると非常にバラエティに富んだ部隊運用ができるのです。

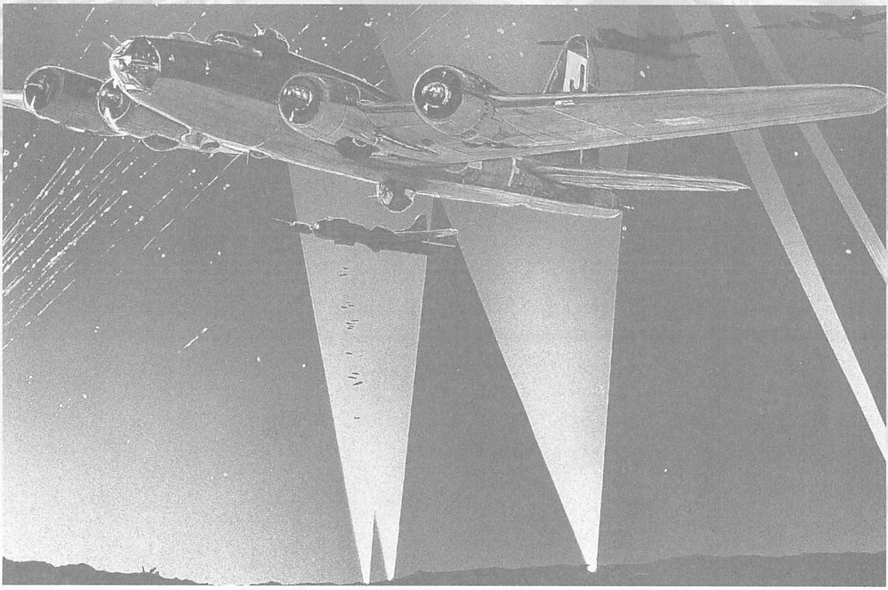
ぜひ、この召還をうまく活用して、有利にキャンペーンシナリオを戦ってください。

よりリアルになり、運用の難しい上級者のためのユニット潜水艦

上級者にとっても運用に苦戦するユニットも用意してあります。中でも難しいユニットは何と言っても艦艇ユニットの潜水艦でしょう。

初期にエントリーされる潜水艦は、燃料が少なく、浮上状態でも移動力が短いため、駆逐艦の餌食になることが多く、経験値を獲得して進化する前に攻撃を受けて消滅してしまうことが少なくありません。

この潜水艦を進化させ、海の狼として育てることこそ、上級者への道かもしれません。



デザイナーズノート

Windows版での前作にあたる「98Ⅱ〈Zwei〉」以来2年以上が過ぎ、Dreamcastでの2作品を経てWindowsに戻って参りました。Dreamcast版以降のルール改定で敵味方のユニットの立場も変わってきました。「高度」の拡張や「方向」の概念の導入によってそれぞれの兵器が一層特徴的になり、場合によってはこれまでの戦略が通用しなくなっているかもしれません。旋回行動にも移動力を消費するため航空機などは速度1の差が使える武装の差となってでてくることさえ起こるでしょう。「捕獲」による敵ユニットの運用や、「供与」による味方の補強など新コマンドの追加、夜間の航空機の制限や補給制限等といった部分は、細かいようで実際扱ってみると大きな違いであることを実感できると思います。もちろんプレイスタイルもますます多様化し、より魅力的な仕上がりになったのではないかと思います。戦略面でも将軍の個性を再現した思考ルーチンによって各陣営ごとに異なった戦略でマップ上を駆けめぐります。

さらに今回は登場するユニットすべてを3Dで再現し戦闘シーンにはフル3Dのアニメーションを採用しています。もちろん兵器図鑑からもモデルは見ることができますのでコレクション魂にも一層火がつくのではないでしょうか。新しい兵器が図鑑に追加されるたびについつい眺めてしまうこと請け合いです。

今回もう一つの目玉ともいえるのが旧日本軍の追加です。残念ながら3Dモデルとの兼ね合いで十分な陣容をそろえるまでには至っていないのですが、それでも新ルールを駆使することでキャンペーン中に自らの手でこれらを運用することができ、それはきっとやりがいのあるプレイになることと思います。また、旧日本軍に限らず新たに追加されたifシナリオなどがキャンペーンの中でどういった立場にあるのかを是非検討してみてください。単独で独立したものでなくきっと何かしらの流れが汲み取っていただけるかと思います。もちろん解釈は人それぞれ、異論反論の余地は十分にあってしかるべきですが。

昨年にはDreamcast版の公式サイト（http://add-dc.dricas.ne.jp/）も立ち上げることができ、このサイト内の掲示板ではゲームの内容に限らず幅広い意見交換がなされていました。このゲームを通じて多くの人が戦争というものに間接的に触れ、また独自に学び自分なりの意見をもってこういった場でやりとりをできるというのは開発スタッフとして、非常にうれしい限りです。

さて、せっかくですのでインターネットについてももう少しだけ。これもDreamcast版（DC版2001）からのことなのですが、電子メールを使っての対戦プレイができるようになりました。ところで、この対戦方式についてですが、当初は直接通信の形式が予定されていました。Dreamcastという媒体が当時常時接続環境に向いていなかったことや、もっと切実に開発期間の問題、あれこれと追われているうちにメールでの対戦を煮詰める方向へ向かっていきました。結果的にこの方式はそれなりに好評だったような印象を受けています。やはりじっくり考えて一手一手進めていくスタイルがこのゲームには向いているのかもしれません。数週間〜1ヶ月にも及ぶ対戦も掲示板などで見受けられました。昨今、自分でもプレイしていて思うことなのですが、一つのゲームにかけるプレイ時間が短くなってきているような気がします。そんな中でこういった長い時間楽しんでいただけることはジャンル的な要素もあるとは思いますが開発冥利に尽きます。

過去のデザイナーズノートを読んだ方は内容の重複も多くそろそろ飽きてしまったのではないでしょうか。戦争というテーマを扱う上で、やはりさけて通れない点だと思いますので最後にもう一つだけおつきあいください。

本作発売の直前、アメリカでとある事件が起きました。詳細については避けますがこれを見た方々がそれぞれの意見を述べる上で興味深い一文を見かけました。「悲惨な出来事なのはわかる。しかし実感がわかないのも事実だ。」個人的に非常に共感を受ける文章でした。まだ経験も浅い自分を見ると「なぜ」という部分が欠落しているように感じました。ゲームがきっかけでもいいと思います。「なぜ」を追求してみてください。

この悲劇が二度と繰り返されないことを祈って。

「ADVANCED大戦略2001」開発チーム　2001年11月

スタッフリスト

【企画】
龍駆　兵門

【プログラム】
メイン：倉谷　遣一
戦闘画面：武田　信孝
補助：武田　信孝

【ゲーム画面グラフィック】
兵器：ＫＥＩＰＩ丸
萩原　一郎（DC2001）
地形：山口　芳徳
ウィンドウ：坂野　智康

【戦闘画面グラフィック】
兵器：ＫＥＩＰＩ丸
千葉　竜介
萩原　一郎
坂野　智康（DC2001）
雨宮　良太郎（DC2001）
荻原　節（DC）
有限会社サイン・プロジェクツ
出戸　一郎（DC2001）
原田　俊也（DC2001）
川邉　照久（DC2001）
瀬川　桂久（DC2001）
下島　野得（DC）
松本　徹（DC）
浅井　大輔（DC）
MKS（DC）
石川　亮（DC）
山口　健治（DC）
新横パンダ（DC）
新横ピロン（DC）
田口　和弘（DC）
新横ローリング（DC）
福島　彰（DC）
橘川　博行（DC）
細川　正順（DC）

兵器修正：千葉　竜介
坂野　智康（DC2001）
平出　進一（DC）
安藤　隆史（DC）

地形：山口　芳徳
千葉　竜介（DC）
雨宮　良太郎（DC）

効果：ＫＥＩＰＩ丸（DC2001）

演出：山口　芳徳
雨宮　良太郎（DC2001）
ＫＥＩＰＩ丸（DC2001）

構成＆演出：雨宮　良太郎

モデリング：ＫＥＩＰＩ丸
雨宮　良太郎
松本　剛（DC2001）
吉田　稔（DC2001）

題字：進藤　雅也（DC）
長谷川　久美子（II）

効果音：Ｔ’ｓ Ｍｕｓｉｃ
冨永　孝治（DC）

ＢＧＭ：Ｔ’ｓ Ｍｕｓｉｃ
佐藤　真一郎（DC）

資料提供：株式会社セレブロ

時代考証：増田　人影

地形：引野　利秋
松代　守弘
増田　人影
石原　裕子（II）

配置＆設定：引野　利秋
松代　守弘
増田　人影
龍駆　兵門（DC2001）

解説：引野　利秋
松代　守弘
増田　人影
石原　裕子（II）

題字：雨宮　良太郎
進藤　雅也

資料提供：株式会社セレブロ

【戦兵器データ】
増田　人影

【サウンド】
ＢＧＭ：Ｔ’ｓ Ｍｕｓｉｃ
佐藤　真一郎
濱田　弘之

【テストプレイヤー】
赤石　隆浩　池内則之
唐沢　貴行　川上　朋仁
高田　慎一郎　千田　智樹
永石　健造　福岡貴充
福田　穂　藤尾　潔
古川　仁　桃崎　京子
安井　大輔　横山　武史
大澤　鉄平　加藤　明久
小松　拓雄　西山　清崇
秦　俊郎　本間　善之
松本　正士　三沢　健一
柳下　径輝　安原　新
山田　康裕　梅原　和佐
大越　将　川上　普史
中安　智久

【アシスタントディレクター】
川上　普史

【ディレクター】
中山　年郎

【プロデューサー】
小堤　正人

【マニュアル・パッケージデザイン】
石上　悟
大沢　宏樹

【開発会社】
株式会社チキンヘッド

【映像協力】
株式会社セレブロ

【許諾】
システムソフト・アルファ株式会社

【制作・販売】
株式会社セガ

最新情報いっぱい！
SEGA®のインターネットサイト！

セガ公式サイト

INTERNET
インターネット

⬇セガ公式ホームページ
http://sega.jp/

⬇PCソフトの情報を満載！セガPCのホームページはこのURLにアクセス!!
http://sega.jp/pc/

★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、
セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

この商品に関するお問い合わせ先

セガPC ユーザーサポートセンター

受付時間 10：00〜18：00 月〜金（祝日及び弊社指定休日を除く）

ナビダイヤル 0570-000-354

※0570より省略せずにおかけください。　※通話料金がかかります。

●セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみ行います。ゲームの攻略法に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
●セガPCに関するお問い合わせは、上記以外の番号ではお受けできません。

株式会社セガ　本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1−2−12

ADVANCED
大戦略™ 2001
Der Ehrgeiz des Dritten Reiches

株式会社セガ Home Page http://sega.jp/

675-0564-01