

SEGA PC™

取扱説明書

ADVANCED 大戦略™



アドバンスド大戦略IV

Windows® 98 SE Me 2000 XP

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

SEGA®



注意

セガ 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。

© SEGA CORPORATION, 2003

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またはインターネットによる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。
- 弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なっている場合があります。あらかじめご了承ください。
- 本ソフトについてはCD-ROM内にある「Readme.txt」もあわせてご確認ください。

このたびはセガPCソフト「ADVANCED大戦略IV」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。

C O N T E N T S

動作環境	1	戦略画面について	13
ゲームを始める前に	2	戦術画面について	36
ゲームのシステム	5	戦術画面のコマンド	48
ゲームの始め方と終わり方	8	基本用語とルール	74
ゲームの遊び方	11	ワンポイントアドバイス 勝利への道	91

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。

	必須システム環境	推奨システム環境
OS	Windows 98 SE/Me/2000/XP 日本語版 (2000の場合はSP2以降)	
CPU	Pentium II 300MHz以上	Pentium III 800MHz以上
メモリ (内蔵RAM)	64MB以上	128MB以上
ハードディスク空き容量	1GB/バイト以上	
ディスプレイ解像度	640×480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
CD-ROMドライブ	4倍速以上	8倍速以上
グラフィックボード <small>※下記の動作確認済みグラフィックチップを必ずご確認ください。</small>	VRAM16MB以上	3D対応ボード VRAM32MB以上
サウンドボード	DirectSound対応ボード	
DirectX	DirectX9.0a (CD-ROMに収録)	

ご注意 (お客様がご使用のコンピュータ、周辺機器等を総称して「PC」としています。)

- 本ソフトは、DirectX9.0aを使用しています。ご使用のPCがDirectX9.0aに対応しているかについては、PCの各ハードウェアメーカーにお問い合わせください。
- 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.3をご覧ください。
- 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。
- 本作では、BGMの再生にWindows Media Player9を使用しているため、Windows Media Player9がインストールできないWindows 98は動作保証外となります。
- NEC PC9821シリーズには対応していません。
- 各種ドライバの入手や導入、設定の変更や更新などにつきましては、お客様ご自身の責任において行ってください。また、お使いのPCと各種ドライバの組み合わせや相性等により、正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- 本ソフトは必須/推奨システム環境に相当するCPUであれば、Intel Celeron、AMD Athlon/Duronでも動作します。
- 本ソフトをプレイするために必要なハードディスク空き容量は、お使いのPCによって異なる

- 場合があります。
- ゲーム中は常駐ソフトを終了してください。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。有効にしたままゲームをプレイした場合、正常な動作の保証が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。
- 弊社は、お客様が本ソフトを利用したことにより生じたトラブルや損害等には一切その責任を負いませんので、あらかじめご了承ください。

動作確認済みグラフィックチップ
NVIDIA GeForce 2シリーズ、GeForce 3、GeForce 4Ti 4200、GeForce FX5200
ATI REDEON DDR/LE/VE、REDEON 8500 LE
※動作確認済みチップ以外では動作保証できません。
※最新情報については、セガPCのホームページ (<http://sega.jp/pc/>) でご確認ください。

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

- 1 Windowsを起動します。本ソフトのCD-ROM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）。
- 2 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。「メニューを終了しインストールを開始します。」というメッセージが表示されますので、「OK」をクリックしてください。
- 3 画面の指示に従って「次へ」をクリックすると、「ソフトウェア使用条件」が表示されます。内容をご確認の上、同意いただける場合は「はい」をクリックしてください。
- 4 「インストール先のフォルダ」が表示されます。インストールするフォルダを変更する場合には「変更」を押してインストール先を選択してください。変更しない場合は、「次へ」をクリックしてください。
- 5 最後に「セットアップタイプ」を選びます。「戦闘画面あり」「戦闘画面なし」のどちらかにチェックを入れ、「次へ」をクリックしてください。

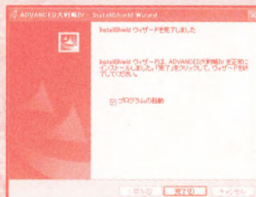
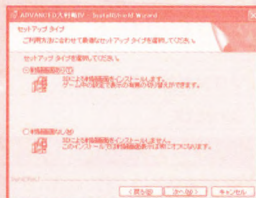
※初期状態では「戦闘画面あり」が選択されています。

- 6 インストールの設定内容が表示されます。ご確認の上、「インストール」をクリックしてください。インストールが終わると、完了メニューが表示されます。ゲームを開始せずにインストールを終了する場合には「プログラムの起動」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CD-ROMをCDドライブにセットしてください。本ソフトのCD-ROM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

- 1 CD-ROMをセットしても自動的にメニュー画面が表示されない場合は、「マイコンピュータ」から本ソフトのCD-ROMをダブルクリックしてください。
- 2 それでも画面が表示されない場合は、「マイコンピュータ」から本ソフトのCD-ROM内にある「Autorun.exe」をダブル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「プログラムの起動」にチェックを付けて、「完了」をクリックしてください。

DirectX9.0aのインストールのしかた

- 1 ランチャーメニューから「DirectX9.0aインストール」をクリックすると、「DirectX セットアップの開始」という画面が表示されます。追加使用許諾契約書を読み、「同意します」をクリックしてから「次へ」を選択していくとインストールが始まります。
- 2 インストールが終わると、コンピュータの再起動を求められます。「完了」をクリックしてください。



Windows Media Player 9のインストールのしかた

- 1 ランチャーメニューから「Media Player 9インストール」をクリックすると、「Windows Media Player 9シリーズのインストール」という画面が表示されます。追加使用許諾契約書を読み、「同意する」をクリックしてください。
- 2 画面の指示に従って、「次へ」を選択していくとインストールを行います。最後に「完了」をクリックするとインストール完了です。



オフィシャル ウェブサイト

インターネット接続環境のあるパソコンの場合、オフィシャルサイトを開くことができます。

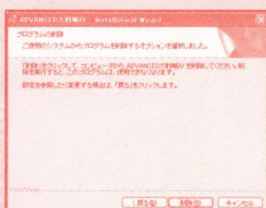
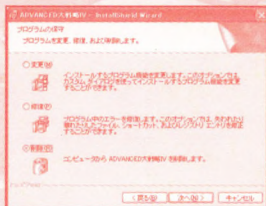
- ① ランチャーメニューから「オフィシャル ウェブサイト」に合わせてクリックすると、「オフィシャルサイトを開きます。インターネットへ接続を確認してください。」という表示が現れます。
- ② インターネットへの接続準備ができたなら、ポインタを「OK」に合わせてクリックしてください。
- ③ 「アドバンスド大戦略 公式サイト」に接続してホームページ内の様々な情報を見ることができます。



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。

- ① Windows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。
- ② 「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「プログラム（アプリケーション）の追加と削除」を選択します。
- ③ 「プログラム（アプリケーション）の追加と削除」が開きましたら「現在インストールされているプログラム」が表示されますので、ポインタを「ADVANCED大戦略IV」に合わせてクリックします。
- ④ クリックすると「変更」・「削除」ボタンが表示されますので、「削除」をクリックしてください。
- ⑤ アンインストールが終了すると、「ADVANCED大戦略IV」の項目が削除されます。
- ⑥ 「プログラム（アプリケーション）の追加と削除」を閉じて終了してください（右上の×ボタンをクリックすると閉じることができます）。



※画面写真はWindows XPのものです。

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2001』と全く異なるシステムが加わり、パワーアップしたのが、この『ADVANCED大戦略IV』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IV』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 ゲーム開始時の難易度選択

本作は、新規にゲームを開始するときに難易度選択ができます。

難易度を下げてゲームを開始した場合、ヨーロッパ全土の50%を制圧すれば勝利することができ、さらに初期総軍事費額も「通常モード」の5倍の額がもらえます。

そのため、軍団編制や戦術画面での戦いが「通常モード」より楽に進められます。

2 戦略画面の役割

本作の大きな特徴は、戦略画面と戦術画面でのゲーム操作です。

ヨーロッパ世界図が表示される戦略画面で軍団を編制し、ドイツ領地を敵陣営の侵攻から防衛する。また、攻める敵拠点を指示して侵攻拠点を予約する。さらに宣戦布告で同盟国、中立国を攻撃するなど、戦略タイプの内容がぎっしりと満載されています。

また、工場で兵器を生産して軍団の部隊に編成し、軍団を強化するのも戦略画面での操作です。

さらに、新兵器開発のための兵器開発や戦闘準備も戦略画面で行います。

3 将軍を選任して軍団編制

戦略画面の大きなポイントは、なんといっても最大96軍団にもおよび軍団編制です。

指揮官となる将軍を任命し、その将軍の能力に見合った部隊数で陸・海・空、各属性の軍編制をします。この軍団編制の如何によって、戦いが大きく左右されます。

4 自国の工場で兵器生産

プレイヤーの領地ドイツには、各拠点到工場が点在します。工場の規模を大きくしたり、兵器の生産を各工場に振り分けたり、さらには新兵器を従来の兵器の生産ラインと入れ替えたりしながら、次々に兵器を生産し、敵より強力な部隊を作っていきます。

しかしながら、敵に工場のある拠点を占領されてしまうと、その工場での兵器生産はできなくなってしまいます。戦局に応じて、本国の工場と攻められそうな拠点にある工場とを使い分けていくことが、ゲームの大きなポイントになります。

5 兵器を開発して設計図を入手し、兵器を生産する

月ごとにエントリーされる新兵器の開発で兵器の充実を図るのが兵器開発です。

新兵器の開発に軍事費を投資し、より強力な兵器をいち早く生産ラインに載せます。

本作では史実とは異なり、いち早く兵器開発を行えば、欲しい兵器の設計図がより早くできあがり、工場での新兵器生産が可能になります。

6 敵拠点を攻めるときは侵攻予約をする

従来のキャンペーン方式とは異なり、敵拠点を攻めるときは侵攻予約を行い、その翌月に軍団を集結させて攻め入ることになります。しかし、侵攻予約をして軍団を集結させるまでに、敵が侵攻してくることもあります。そうなると、予約を取り消して拠点防御を行わなければならないなど、戦略要素が大きくゲームを左右します。

7 宣戦布告

前作までのゲームでは、占領部隊で敵都市などを占領したり、敵の地形を爆撃することで、同盟国との同盟破棄を行なったり、中立国を敵国にまわすことができました。しかし本作では、戦術画面で同盟国や中立国の地形を占領したり爆撃することができなくなりました。

あらかじめ同盟国とは同盟破棄、中立国へは宣戦布告をした上で敵対国とするわけです。

この宣戦布告は、タイミングなども重要なポイントで、本作の大きな特徴ともいえます。

8 最大軍団数は96軍団、1軍団最大部隊保有数128部隊まで

本作では、軍団単位の部隊編制になりますが、将軍が指揮できる軍団の最大保有数は96軍団にも及びます。しかし、1つの軍団を維持するだけでも軍団軍事費が必要で、軍団軍事費の総額が維持費に満たない場合、軍団は解散してしまいます。96軍団を持つためには、当然、膨大な軍事費を保有していなくては維持することができません。

また、軍団規模は将軍の階級などによって決まりますが、最小2部隊～最大128部隊の規模で部隊を保有することができます。

9 拠点で敵部隊と接触したり攻め込まれると、戦術画面で戦闘開始

敵軍団が領地に攻め込んできたり、自軍が敵拠点到攻め込むと、戦術画面に切り替わります。

戦略画面一ヶ月の間に、いくつかの拠点で戦いがある場合は、戦術画面で直接軍団を指揮する「通常戦闘」と、コンピュータに任せる「簡易戦闘」の選択ができます。ただし、戦闘が1つしかない場合は、直接指揮をする「通常戦闘」を行う必要があります。

「通常戦闘」の場合、どの軍団をプレイヤーが担当するか選択できますが、直接指揮する軍団の選択によっても、戦いが大きく変わる場合があります。

10 戦術画面に入る前に難易度調整が可能

戦術画面に移る直前で、セーブとともに難易度調整をすることができます。

難易度調整をする際に、軍団軍事費から軍事費を引かれますが、難易度調整によって有利な戦いをすることができるので、強い敵や難しい拠点での戦いでは、難易度調整を有効に活用しましょう。

11 接続拠点の導入で、戦略画面での戦い方が大幅に変化

前作までの「首都から5ヘックス以内の都市・空港・港・補給地で生産・配置」というシステムが変わりました。

本作では、地上接続拠点・航空接続拠点・艦艇接続拠点と任意の首都・都市・空港・補給地・港で、部隊を編成（前作までの「生産」）・配置できます。

12 首都占領だけでは勝利にならない。拠点によっては都市すらないマップもある

本作の戦術画面で重要な役割を果たすのが、接続拠点です。

前作までは、首都占領や敵部隊の全滅がシナリオクリアの条件でしたが、本作では、首都がない拠点マップや、都市・補給地が存在しない拠点マップが出てきます。

この場合は、地上接続拠点・航空接続拠点・艦艇接続拠点などの敵接続拠点をすべて占領するか、敵部隊を全滅させないとシナリオをクリアすることができません。また、収入源となる都市などの地形がないシナリオでは、収入を得られないため軍団軍事費が減るだけのつらい戦いになることでしょう。

13 転換、改装の変化

前作までは、部隊の経験値が250にならないと進化することができず、改良に経験値はかかりませんでした。しかし、本作では、経験値100で進化1レベル上の兵器に、200で進化2レベル上の兵器に、さらに250で進化3レベル上の兵器に転換（前作までの「進化」）させることができます。また、改装（前作までの「改良」）の幅が広がったことで、場合によっては改装（前作までの「改良」）を行なうことで経験値を取られることがあります。

14 収納中に搭載・降車が可能

新たなコマンドとして、部隊を地形内に収納中、搭載・降車が可能になりました。

ただし、搭載・降車できない地形では不可能なので、地上部隊を収納中の輸送機や輸送船などは、空港・港で降ろすことはできません。

15 航空機は、晴天でも雲の影響を受ける

前作までは、晴天の場合、航空機の独壇場でした。そのため、対空防御射撃にさえ注意すれば、地上部隊に対して航空機は有利な展開が可能でした。

しかし、本作ではたとえ晴天でも雲がかかっている地上地形にいる地上部隊には、航空機の攻撃ができなくなりました。

そのため、森などの地形以外に雲による条件が加わり、地上部隊の展開を有利に進めることが可能になりました。



ゲームの始め方と終わり方



本ソフトのCD-ROMをCD-ROMドライブにセットして、スタートメニューの「(すべての) プログラム>SEGA」の中にある「ADVANCED大戦略IV」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 GAME

「ADVANCED大戦略IV」を初めてプレイするときに選択します。「NEW GAME」を選択すると、「難易度を下げてプレイしますか?」というメッセージが表示されます。

難易度設定をして難易度を下げると、軍事費増収・將軍退任、そして戦術画面での経過日数追加がなくなり、勝利条件もヨーロッパ制圧50パーセントで勝利することができます。

モードの選択が終わると、オープニングムービーがスタートします(Escキーを押すとオープニングムービーをスキップしてゲームを始めることができます)。

オープニングムービー終了後に戦術画面に移り、將軍のナビゲートで行われる戦術画面の操作説明とともにゲームが開始します。



注意

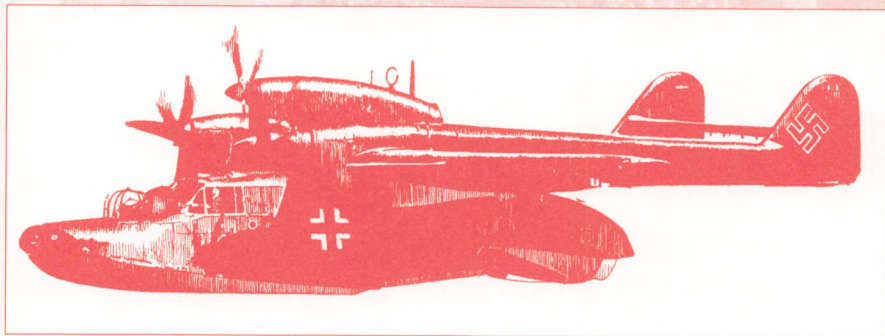
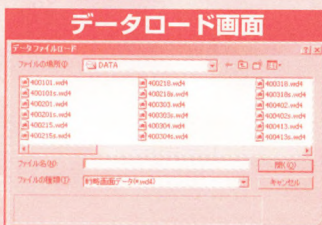
すでにゲームをプレイしていて「NEW GAME」を選択すると、今までのプレイデータを破棄して新しくゲームを始めることになるので注意しましょう。ただし「部隊の継続」を選択すると、今まで保有していた部隊を継続して所有しながら新規プレイをすることもできます。

CONTINUE

本作は自動セーブを行っています。ゲームを終了した時点で自動的にセーブされますので、「CONTINUE」を選択すると、前回ゲームを終了したところから始まります。

LOAD GAME

「LOAD GAME」を選択すると、データロード画面が表示され、すでにセーブされているデータが表示されます。「戦術画面データ」「戦術画面データ」「すべてのファイル」の選択ができます。詳しくは、データロード画面の見方と操作(→P.10)をご覧ください。



STAFF CREDIT

スタッフクレジット画面は自動でスクロールしていくので、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にした場合は選択できません。

スタッフクレジット画面



WEAPON LIST

兵器図鑑では、ゲームの進行に応じて各国の兵器を見ることができません。兵器図鑑は自動的にセーブされ、ゲームの進行に応じて兵器図鑑の兵器の数が増えます。兵器図鑑データは自動的にセーブされます。タイトル画面で「WEAPON LIST」をクリックして表示させるか、戦術画面の表の中にある「兵器表」を開いてリストを表示します。

兵器図鑑画面

兵器名	タイプ	生産国	威力	射撃速度	射程
1001 機関銃 MG-1	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1002 機関銃 MG-2	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1003 機関銃 MG-3	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1004 機関銃 MG-4	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1005 機関銃 MG-5	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1006 機関銃 MG-6	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1007 機関銃 MG-7	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1008 機関銃 MG-8	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1009 機関銃 MG-9	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1010 機関銃 MG-10	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1011 機関銃 MG-11	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1012 機関銃 MG-12	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1013 機関銃 MG-13	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1014 機関銃 MG-14	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1015 機関銃 MG-15	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1016 機関銃 MG-16	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1017 機関銃 MG-17	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1018 機関銃 MG-18	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1019 機関銃 MG-19	軽機関銃	ドイツ	20	100	100
1020 機関銃 MG-20	軽機関銃	ドイツ	20	100	100

EXIT GAME

クリックすると「ADVANCED大戦略IV」のゲームを終了します。

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」「更新確認」「ヘルプ」の6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 (Alt+F) …… 「ゲーム再開 (コンティニュー)」「新規ゲーム」「終了 (「ADVANCED大戦略IV」のゲームを閉じる)」の3つの選択ができます。

表 (Alt+L) …… 兵器図鑑が表示され、ゲームに登場した各国の兵器を見ることができます。

表示 (Alt+V) …… 「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」の各設定をすることができます。設定したいときは、各項目をクリックしてチェックします。

設定 (Alt+S) …… 「報告ウィンドウ位置はポインタ基準」「効果音」「BGM」「ムービー」の各設定をすることができます。設定したいときは、各項目をクリックしてチェックします。

更新確認 (Alt+U) …… インターネットに接続している状態でクリックすると、「アドバンス大戦略」公式ページに新しいパッチがあるかどうか確認を行います。

ヘルプ (Alt+H) …… ゲームの「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、戦略画面、戦術画面の各画面でも頻りに使うこととなります。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。

データロード画面の見方と操作

データのロードには、「CONTINUE」で一番最後にセーブしたデータから始める方法と、「LOAD GAME」でデータを指定してロードする方法の2通りがあります。

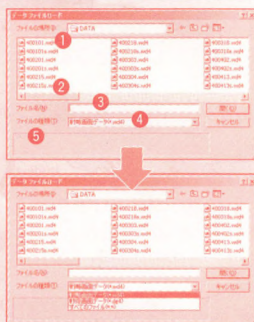
「CONTINUE」を選択すると、最後にセーブしたデータを読み込みゲームが始まります。

タイトル画面で「LOAD GAME」を選択すると、データファイルロード画面が開きます。これはセーブしたデータの中から選択して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、データファイルロード画面にデータはありません。

データファイルロード画面には、①ファイルの場所、②保存データのリストとスクロールバー、③保存データファイル名、④ファイルの種類、⑤ファイルの詳細情報が記されています。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年月日/軍事費/部隊ストック/セーブ年月日が情報として記されます(戦略画面データの場合)。

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。

ファイルの種類は、戦略画面中にセーブする「戦略画面データ」と、戦術画面中にセーブする「戦術画面データ」、すべてのデータを開く「すべてのファイル」の3種類を選択できます。



再開したいデータをクリックすると、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。

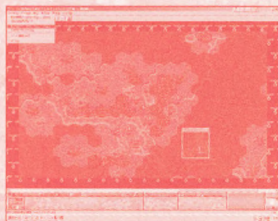
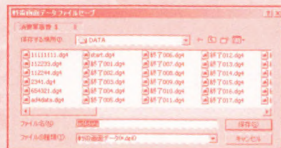
ゲームの終わり方

ゲームプレイ中に終了させるときは、メニューバーの「ファイル」にある「終了」を選んでください。

セーブについて

メニューバーの「ファイル」を開き「現在の状況を名前を付けてセーブ」を選択するか、「セーブ」アイコンにポインタをあわせてクリックすることで、データファイルセーブ画面が開きます。その際、戦略画面の場合は「戦略画面データファイルセーブ」、戦術画面の場合は「戦術画面データファイルセーブ」と表示されます。データを保存したいときは、入力した任意のファイル名を指定してから、ポインタを「保存」ボタンに合わせてクリックしましょう。

また、戦略画面から戦術画面に切り替わり、戦闘が始まる直前になるとセーブコマンドが表示されます。戦略画面では何度セーブしても軍事費はかかりませんが、戦術画面では2回目から軍事費がかかります。



ゲームの遊び方

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。あなたは枢軸軍・ドイツ軍の軍団を編制し、その軍団内の部隊（ユニット）を使い、敵陣営の領地や侵攻してきた敵軍を撃破して戦略マップ全土の80%を制圧することを目的にします。

戦略マップ上では、編制した軍団を移動させて、侵攻してくる敵軍団から領土を守ります。また、敵領土に侵攻予約をして、敵拠点到侵攻したり、さらに宣戦布告をして、「中立国」「同盟国」の拠点到攻め入ります。

敵拠点到攻め入ったり、侵攻してきた敵がこちらの拠点到攻め入って来ると、戦術画面になり、戦術マップでの軍団の部隊同士の戦いになります。

戦術マップで勝利して敵拠点を奪ったり、敗北してこちらの拠点到敵に奪われたりすると戦闘が終結し、戦略画面に戻ります。

また、「NEW GAME」で最初からゲームをプレイする際、難易度設定で、ゲームの難易度を下げてゲームを開始すると、勝利条件も楽になります。

勝利条件

戦略画面での勝利	
通常ゲーム	●戦略画面上の拠点到80パーセント以上を制圧した場合
難易度を下げた場合	●戦略画面上の拠点到50パーセント以上を制圧した場合
敗北	●戦略画面上の自国拠点をすべてを敵に占領された場合 ●軍事費が底をついて、国を維持できなくなった場合

戦術画面での勝利	
勝利	●敵接続地形をすべて占領し、敵編成地形、首都を占領した場合 ●敵部隊を全滅させた場合 ●敵軍団の維持費がなくなり、敵軍団が戦闘継続できなくなった場合
敗北	●敵に接続地形をすべて占領されるか、または編成地形、首都を占領された場合 ●部隊を全滅させられた場合 ●軍団維持費がなくなり、軍団が戦闘継続できなくなった場合

戦術画面で敗北した際に、接続地点があり、残存する軍団が他の拠点到移動できる場合は、軍団は撤退し、敗北した地域の拠点到敵軍のものになります。他の拠点到移動できない場合は、戦術画面で参加した軍団は捕囚となります。

ゲームの流れ

「ADVANCED大戦略Ⅳ」は、前作までのシリーズと大きく違う点として、戦略画面での操作と戦術画面での操作の2つの画面操作があることです。この2つの画面と流れについて説明します。

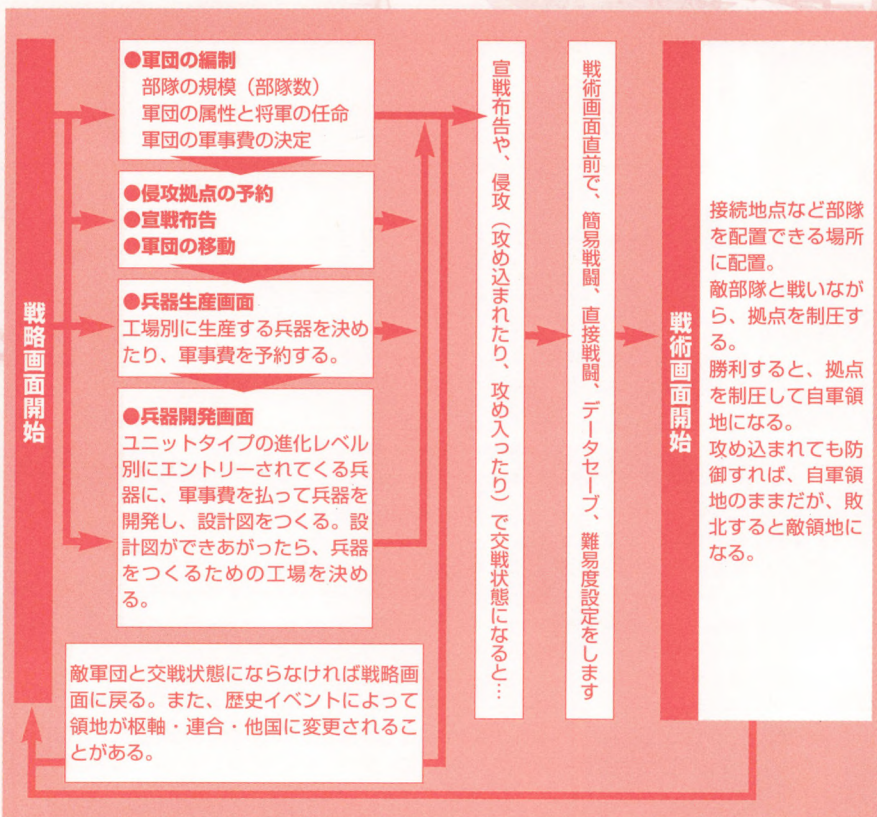
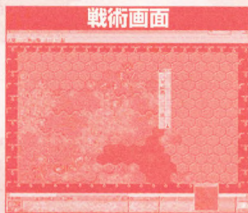
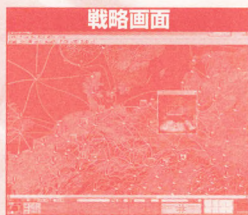
戦略画面と戦術画面

戦略画面では、軍団の編制や移動、工場での兵器の生産、兵器の開発を行います。また、軍団を移動させて、敵陣営の各拠点に侵攻するための侵攻予約や、敵国や中立国への宣戦布告、また敵の侵攻から領土を守るために軍団を移動させて防衛させるなどの操作を行います。

敵の拠点に移動して戦闘を開始したり、侵攻によって交戦状態になると、戦術画面に変わります。

戦術画面では、その拠点内にいる敵味方の軍団による戦闘がターンシステムで行われます。

この戦術画面は前作までのシリーズのシステムに非常に近いものです。ただし、この戦術画面でも接続地点などの新しい地形や、部隊の配置場所などのルールが従来とは異なり、さらに天候ルールなども変わっています。



戦略画面について

戦略画面と世界図

戦略画面は、中央の世界図をもとにして軍団を移動させたり、敵陣営の軍団からプレイヤーの領地の各拠点を守るために、軍団を編制して配置します。そして守備を固め、敵領地に侵攻予約をして攻め入るなどして、領土を拡大していきます。



世界図について

世界図には、国別の旗が立てられている拠点と、各拠点をつなぐ移動ルートが表示されています。

	旗の台座	移動ルート
枢軸軍	水色	水色
連合軍	橙色	橙色
中立国	黄色	灰色

※灰色の移動ルートは枢軸軍・連合軍の拠点同士を結ぶルートに当てはまらないルートを表します。

この陣営は、歴史に基づき、年月に応じて、中立国が連合軍になることもあります。

さらに世界図上にプレイヤーの軍団が配置されている拠点には、軍団マークが表示されます。複数のマークが表示されている場所には、その拠点到複数のプレイヤーの軍団がいることを表しています。

侵攻予約マーク

拠点と所属国国旗

移動ルート

反攻マーク

プレイヤー軍団マーク

戦略画面の操作

戦略画面では、軍団の編制、移動、敵拠点への侵攻先予約、中立国などに対するの宣戦布告、そして敵拠点への軍団の移動など軍団に関するの指示があります。

また、軍団編制に不可欠な部隊の編成・編入のために必要な兵器ストックを作るための工場での兵器生産があります。

さらにエントリーされる新兵器を開発して設計図を作り、その設計図を基にして、指定した工場で新兵器を生産する兵器開発があります。



戦略画面のツールバーの各コマンド

この戦略画面は、画面上にあるツールバーの戦略コマンドにポインタを合わせてクリックして開き、TH指示をすることで操作できます。

戦略コマンドの操作は以下の通りです。

- ① データロード …… 戦略画面のデータロード画面を開いてデータをロードすることができます。
- ② データセーブ …… 戦略画面のデータセーブ画面を開きます。現在のデータをセーブするときに、保存をクリックしてセーブします。
- ③ 次軍団 …… まだ命令をしていない軍団にポインタを合わせることができます。すべての軍団に指示を出している場合は、クリックすることはできません。
- ④ 首都 …… プレイヤーの首都にポインタを移動させます。
- ⑤ 縮小マップ表示 …… 縮小マップを表示させるときにクリックします。すでに表示しているときにクリックすると、縮小マップを消去します。
- ⑥ 侵攻先予約 …… 攻めたい敵拠点に対して侵攻先予約をする場合に使います。クリックするとポインタの先に旗が現れますので、攻めたい敵拠点をクリックし、侵攻先を予約します。
- ⑦ 宣戦確認 …… 宣戦布告をした場合の相手国を確認する場合に使います。
- ⑧ 兵器生産 …… 兵器を生産するために、工場表を開く場合に使います。
- ⑨ 兵器開発 …… 新兵器を開発するために、開発表を開く場合に使います。
- ⑩ 設計図表表示 …… 新兵器の開発が終わり、工場で新兵器として生産できる設計図表を開きます。
- ⑪ 部隊ストック表 …… 現在ストックされている部隊の部隊表を開くときに使います。
- ⑫ 兵器ストック表 …… 新たに編成することができる兵器のストックを見るための、兵器ストック表を開くときに使います。
- ⑬ 軍団作成 …… 軍団を新規編制するときを開きます。
- ⑭ 軍団表 …… すでに編制されている軍団を見るための、軍団表を開きます。
- ⑮ ナビゲート …… 戦略画面で参謀にナビゲートしてほしいときに使います。
- ⑯ アドバイス …… 戦略画面で参謀にアドバイスしてほしいときに使います。
- ⑰ 作戦開始 …… すべての操作を終えて、現在の戦略画面のターン（戦略月）を終了したいときにこの作戦開始ボタンを押します。

戦略コマンドのツールバー



戦略画面のメニューバーの操作

戦略画面ツールバーのコマンド以外に、細かい表や表示、設定などを変更したい場合に使うのがメニューバーです。各項目のメニューを開いて指示します。



●ファイル (Alt+F)

- データを選択してロード……………すでにセーブしてあるデータを選択して読み込むときに使います。戦略画面データファイルロード画面を開きます。
- 現在の状況を名前をつけてセーブ……………セーブするときに使います。戦略画面データファイルセーブ画面を開きます。
- プレイ放棄……………現在プレイしているシナリオを放棄して、やり直すときに使います。ただし部隊ストックと兵器ストックは新規ゲームに継続して利用することができます。
- タイトル画面に戻る……………ゲームを中断してタイトル画面に戻るときに使います。セーブしていない状態でタイトル画面に戻ると、その時点のデータを再現させることができないので、セーブをしてあるか確認してから戻りましょう。
- 終了……………ゲームを終了するときに使います。セーブせずに終了させると、その時点のデータを再現させることができなくなるので、セーブをしてあるか確認してから終了しましょう。

●ゲーム (Alt+G)

- 軍団作成……………新規に軍団を編制するときに開きます。新規(軍団)編制画面と、その新規軍団の部隊表が表示されます。
- 次軍団……………まだ命令をしていない次の軍団に指示を出すときに使います。指示を出していない軍団のいる拠点にマウスのポインタが移動しますので指示を出したいときはそのままクリックしましょう。
- 首都……………首都のある位置にマウスのポインタを移動させるときに使います。
- 侵攻先予約設定……………敵の拠点到侵攻する場合の侵攻予約をするときに使います。「侵攻先予約設定」をクリックするとポインタの先に旗が表示されますので、攻めたい敵拠点・旗の台座にポインタを移動させてクリックすると、侵攻予約設定ができます。味方勢力拠点には設定できないので注意しましょう。右クリックするとポインタの先の旗が消えて、侵攻予約設定のコマンドが解除になります。
- 侵攻先予約取消……………予約が確定する前の侵攻先予約を解除できます。
- 侵攻先確定取消……………作戦開始後、確定した侵攻先予約を解除できます。
- 宣戦……………宣戦布告したい中立国、同盟国を決める場合に使います。宣戦をクリックすると、カーソルのポインタの先に「I」マークが表示されますので、宣戦布告したい国の拠点到カーソルを合わせて決定します。自国拠点到クリックしても宣戦はできません。宣戦布告をすると、次に宣戦布告が確定します。右クリックするとポインタの先の「I」マークが消えて、宣戦布告のコマンドが解除になります。一度宣戦布告すると取り消すこと(解除)はできません。
- 宣戦確認……………宣戦布告した相手国の宣戦確認画面が表示されます。

- 拠点情報……………情報を見たい拠点到カーソルのポイントを合わせて左クリックすると、拠点情報画面が現れます。その拠点へのルートやそこにいる軍団情報などを見ることが出来ます。右クリックでコマンドをキャンセルできます。
- 兵器生産……………工場表を開くときに使います。
- 兵器開発……………開発表を開くときに使います。
- 工場生産変更……………設計図表を開き、兵器を生産させる工場の生産変更をします。
- 軍団維持費を補填……………各軍団の維持費が少なくなっている場合、このコマンドで各軍団の維持費を補填できます。
- 戦術画面編成指示……………戦術画面で、コンピュータが担当する軍団への部隊の「編成」(前作までの「生産」)時の細かい指示ができます。
- ナビゲート起動……………参謀にナビゲートをしてもらいたいときに使います。
- アドバイス……………参謀にアドバイスをもらいたいときに使います。
- 作戦開始……………現在の戦略画面を終了させて次に進めるときに、この「作戦開始」を選択します。

●表 (Alt+L)

- 軍団表……………すでに編制してある軍団の軍団表を開くときに使います。
- 部隊ストック表……………各軍団で部隊を編入するときに使う部隊ストック表を開きます。
- 兵器ストック表……………各軍団で部隊を編成する時に使う兵器ストック表を開きます。
- 工場表……………工場表を開きます。
- 開発表……………開発表を開きます。
- 設計図表……………設計図表を開きます。
- 拠点表……………各拠点を記した拠点表を開きます。
- 將軍表……………將軍表を開きます。

●表示 (Alt+V)

- 縮小マップ……………縮小マップを表示させたり、隠したりする時に使います。
- 縮小マップに陣営を表示……………縮小マップ上に、各陣営の位置を色の付いた点で表示させたいときに、チェックを入れます。
- 縮小マップに軍団を表示……………縮小マップ上に軍団の位置を表示させたいときに、チェックを入れます。
- 収支予想……………収入・支出と来月の軍事費予測を表した収支報告を開きます。
- 生産報告……………各工場で生産される兵器の投資額や取得数などを表した生産報告表を開きます。
- 旗を表示……………戦略画面上に記されている地図上の、各拠点の台座の上の旗を表示させるときにチェックを入れます。
- 経路を表示……………戦略画面上に記されている地図上の、各拠点間の経路を表示させるときにチェックを入れます。
- 軍団を表示……………戦略画面上に記されている地図上の、各拠点到配置している軍団を表示させるときにチェックを入れます。
- 性能表の武装欄を詰めない……………性能表の武装欄を詰めたくないときにチェックを入れます。
- ツールバー……………戦略画面で必要なコマンドを使うツールバーを表示させたいときにチェックを入れます。通常はチェックが入っています。
- ステータスバー……………戦略画面の一番下にあるステータスバーを表示させたいときにチェックを入れます。通常はチェックが入っています。

●設定 (Alt+S)

- エラーメッセージ……………エラーメッセージを表示したいときにチェックを入れます。
- 確認メッセージ……………確認メッセージを表示したいときにチェックを入れます。
- ナビゲート……………ナビゲートの「自動起動」および「説明文なし」の設定をそれぞれチェックを入れて選択します。

- アドバイス……………アドバイスの「自動起動」および「各コマンドの決定時」の設定をそれぞれチェックを入れて選択します。
- 転換可能な部隊は補充しない……………転換（前作までの「進化」）が可能な部隊がある場合は、機数が少なくても補充させない場合にチェックを入れます。チェックを入れると補充しないため、経験値が下がります。
- 首都や次軍団でポイントも移動……………首都、次軍団をクリックしたとき、自動的にポイントも移動させるかを決めます。チェックが入っているとポイントも移動します。
- マップを左クリックでドラッグ許可……………マップ上で左クリックしたとき、ドラッグすることを許可したいときにチェックを入れます。
- 報告ウィンドウ位置はポイント基準……………報告ウィンドウの位置をポイント基準にしたいときにチェックを入れます。
- 効果音……………効果音を出したいときはチェックを入れ、消音したいときはチェックをはずします。
- BGM……………BGMを出したいときはチェックを入れ、消音したいときはチェックをはずします。
- ムービー……………ムービー表示をしたいときはチェックを入れ、したくないときはチェックをはずします。
- 最大サイズで再生……………ムービーの画面サイズを最大サイズにしたいときはチェックを入れ、したくないときはチェックをはずします。

●ヘルプ (Alt+A)

- バージョン情報……………インストールされているゲームのバージョンを確認したいときに開きます。また「ADVANCED 大戦略公式ホームページ」へのリンクも表示されます。

戦略画面の情報ウィンドウについて

戦略画面の様々な情報が、戦略画面下の情報画面に表記されています。この情報を見ながら、戦略画面の操作を行いましょう。

現在ドイツの所有している軍事費額

選択している拠点の軍団の将軍情報 (→P.19)

行動終了後何力所で戦闘が発生するかの数

来月のドイツの総軍事費額

選択している拠点の国色、国旗、拠点名

選択している拠点にいる軍団数

選択している拠点から入ってくる軍事費

選択している拠点の保有工場数

選択している拠点にいる軍団のマーク

現在の年月
(戦略時計)

選択している拠点の軍団情報
(→P.18、26)

選択している拠点の威信値

選択している拠点の状況 (侵攻予約、予約確定、敵反攻、孤立中)

選択している拠点の周辺拠点からの接続情報 (→P.33)

現在の戦略画面上/現在の年月日 (個人時計)
中/開始年月日
下/終了年月日

☆戦略時計と個人時計について☆

戦略時計は、主に戦略画面に影響を与える時間で、1ヶ月単位で、1939年8月から始まります。個人時計は、主に戦術画面に影響を与える時間で、戦略画面で1日単位、戦術画面で2時間単位で1939年8月1日(0:00)から始まります。また、軍団の行動によって個人時計が進行し、複数の軍団がある場合、個人時計は最も時間が進んだ軍団のそれに合わせられます。

左/国旗、右/ドイツの威信度
下/ドイツの世界征服率

軍団編制画面について

拠点の防衛と敵拠点への侵攻のために、軍団の編制は必須となります。また、軍団を編制できる拠点は、拠点名が赤字で表示されています。


軍団は最大96軍団保有することができますが、最初は軍事費の額に見合う軍団数を新規編制して、自軍拠点の防衛、敵拠点への侵攻に備えるといいでしょう。

軍団の新規編制

軍団の新規編制は、「メニューバー」の「ゲーム (Alt+G)」の「軍団作成」を選択して、マウスのポインタ先に軍団編制マークを表示させて本国拠点の台座が明るい部分で作成することができます。また、本国拠点到マウスのポインタを合わせて、右クリックして「新規軍団編制コマンド」が表示される場所で新規軍団編制を選択することでも軍団編制画面が現れます。

新規（軍団）編制画面を表示させると、同時に同軍団の部隊表も表示します。

軍団の新規編制



軍団の編制画面

部隊表ボタン

軍団名 → 名称 第111軍団

軍団属性 → 属性 陸軍 空軍 海軍

部隊数 → 部隊構成 部隊 0 部隊表

部隊規模 → 規模 150

将軍予約 (現在) → 将軍予約 現在 (不在)

将軍予約 (翌月) → 翌月 (不在)

将軍取消しボタン → 将軍取消し

所有軍事費 → 軍事費 所有軍事費 18249

軍団マーク → [軍団マーク]

編成ボタン → [編成]

編入ボタン → [編入]

自動編制設定ボタン → [自動編制]

自動編制ボタン → [設定]

将軍選択ボタン → [部隊] [選択]

軍団軍事費設定ボタン	軍団軍事費 7000	
軍団作成費用	作成費用 1000	軍団維持費 (部隊)
軍団編成費用	編成費用 0	部隊 5000
部隊転換・改装費用	転換改装 0	将軍 0
軍事費所有残高	所有残額 18249	合計 5000

再設定ボタン → [再設定]

拠点情報ボタン → [拠点情報]

軍団編制中止ボタン → [実行] [中止]

軍団編制の流れ

軍団編制画面を開く

部隊規模を決める

属性を決める

将軍予約をする

部隊の編入・編成・自動編制

軍団維持費を見ながら軍団軍事費を決める

好みによって、名称や軍団マークを変える

部隊規模を設定

軍団編制画面を開いたら、最初に部隊規模を設定します。

部隊規模は、規模の数字右の▲▼ボタンを押すか、直接数字を入力して変更をします。

デフォルト状態では112部隊になっています。部隊規模は最大128部隊まで設定することができますが、1部隊増やすごとに軍団維持費の部隊維持費が100増えます。

最初は所有軍事費額が少ないので、よく考えながら部隊の規模を設定するといいでしょ。また、將軍を選択する場合、部隊規模が大きいと選択できる將軍も限定されてしまいます。ちなみに128部隊にすると、最初は選択できる將軍がいません。

また、部隊規模の半数の部隊が戦術画面上に出撃できる最大数なので、10部隊の規模に設定した場合は5部隊しか出撃できず、残りは収納状態にあってもマップ上に出撃させることができないので注意しましょう。

なお、拠点の接続ルートの規模よりも部隊規模が大きいと拠点に入れない場合もあるので注意しましょう。

軍団属性のチェック

軍団属性のチェックを行います。初期状態では陸軍と空軍にチェックが入っています。陸軍のみチェックすると陸軍の属性の部隊のみを編成・編入することができ、同様に空軍は空軍のみ、海軍は海軍のみとなります。海軍にチェックを入れると、港がない拠点や海路の移動ルートが無い拠点では、その軍団は移動することができなくなるので注意しましょう。

また、この軍団属性のチェックによって、將軍予約で選択できる將軍が異なってきます。

將軍予約（將軍の選択）

將軍選択画面では、指定した軍団を担当する將軍を選択します。「將軍予約」の選択ボタンを押すと、「將軍選択画面」が現れます。細かい画面の見方は下記の図をご覧ください。操作できるのは、「所轄」・「状態」・「將軍選択」のスクロールバーです。

所轄の右にある▼ボタンをクリックすると、すべて・ドイツ陸軍・武装親衛隊・ドイツ空軍・ドイツ海軍の各項目が現れます。青に反転させてクリックすると、その分類で將軍リストが下に表示されます。また、状態の右の項目も▼ボタンをクリックさせて、すべて・所属可・無配属・配属済の項目の中から青に反転させてクリックすると、その分類で將軍リストが表示されます。

また、將軍リストは、「名称（將軍の名前）」「階級（上級指揮官から少将～元帥まで）」「編制（その將軍が持てる部隊数）」「陸・空・海（○印のついている属性の部隊を編制できます）」「軍事費（將軍の給与）」「攻・防・補の能力表示（攻撃、防御、補助に対する能力表示。◎が最適、○、△、一、×で表記され、×は不適表示です）」で記されています。

新しく將軍を選択すると、將軍予約で翌月から任務に就くこととなりますが、場合によっては將軍になることを拒否されることがあり、その場合は拒否された月に將軍を新たに任命することとなります。また、選任された將軍が気に入らなければ、「罷免」を選択して解任させることもできます。

將軍選択画面の見方

階級 將軍名

所屬

所轄メニュー

状態メニュー

將軍リスト

將軍決定ボタン

將軍の給与

指定將軍による制限

指定將軍の特徴

將軍総数 (所轄・状態により変化)

將軍選択スクロールバー

中止ボタン

軍団部隊の編成・編入・自動編制・自動編制設定

将軍が決まったら、軍団の部隊構成を行います。

すでに部隊ストックの中にある部隊から、軍団に取り入れることを「編入」といいます。

新たに工場で生産された兵器を、軍団に取り入れることを「編成」といいます。

さらにコンピュータが、部隊を自動的に軍団の決められた規模内の「編入」「編成」より選択し集めることを「自動編制」といいます。この自動編制をする際に細かな設定をしたい場合は「設定」を選択して表示される自動編制設定画面にて設定が可能です。

軍団部隊の編成

「編成」ボタンをクリックすると下の「兵器ストック表」が表示されます。

①対象

対象を選択すると以下の項目が現れます。

「すべて・在庫あり・改装専用型・編成可・自国編成可・捕獲編成可・自国在庫・捕獲在庫」の項目があります。

「すべて」は、進化を含めて工場で生産されている兵器と捕獲した兵器を含めた現時点のすべての兵器を表示します。

「在庫あり」は進化を含めて工場で生産されている兵器と捕獲した兵器を含めた現時点で在庫がある兵器を表示します。

「改装専用型」は、現時点の改装専用の兵器のリストを表示します。

「編成可」は、進化の兵器を除き、編成できる兵器のみを表示します。

「自国編成可」は、現在編成できる自国の兵器のみを表示します。

「捕獲編成可」は、現在捕獲して編成できる兵器のみを表示します。

「自国在庫」は、進化を含めて工場で生産されている現時点のすべての兵器を表示します。

「捕獲在庫」は、進化を含めて現在捕獲して編成できる兵器のみを表示します。

②タイプ

タイプは、兵器ストック表をタイプ別にリストアップします。

「すべて・戦闘機・攻撃機・輸送機・爆撃機・哨戒機・戦車・自走砲・輸送車・牽引砲・要塞・歩兵・列車・艦艇・潜水艦」で分類することができます。

③性能

性能の左にチェックを入れると、画面上に性能表を表示させることができます(→P.21)。

④編成ボタン

軍団の部隊として編成させたいときは、編成したい部隊名にカーソルを合わせて部隊を青に反転させてクリックするか、「編成ボタン」を押します。編成されると、ストック表で指定したユニットを軍団部隊表の中に部隊を編成します。

⑤ストック表

ストック表はスクロールバーで各兵器を上下させて選択できます。また、「番号・タイプ名称・進化Lv・兵器名・在庫数」でリストアップされていますが、これらの項目にポインタを合わせてクリックすると、それぞれの項目でソートすることができます。

兵器ストック表

③性能

②タイプ

④編成ボタン

①対象

現在の部隊数
(編成部隊数/規定部隊数)

⑤ストック表

スクロールバー

番号	タイプ	進化Lv	兵器名	在庫数
1	戦闘機	1	戦闘機	1
2	攻撃機	1	攻撃機	1
3	輸送機	1	輸送機	1
4	爆撃機	1	爆撃機	1
5	哨戒機	1	哨戒機	1
6	戦車	1	戦車	1
7	自走砲	1	自走砲	1
8	輸送車	1	輸送車	1
9	牽引砲	1	牽引砲	1
10	要塞	1	要塞	1
11	歩兵	1	歩兵	1
12	列車	1	列車	1
13	艦艇	1	艦艇	1
14	潜水艦	1	潜水艦	1

性能表の見方

性能表は、部隊ストック表、兵器ストック表で性能にチェックを入れる则表示されます。また、同時に部隊表、部隊ストック表、兵器ストック表、さらに戦術画面で部隊にカーソルを合わせると、戦略画面や戦術画面下に現れる情報画面に性能表が表示されます。

性能表の見方は、表内、情報画面それぞれ以下の通りです（表は航空機の場合です）。

国旗 **部隊名** **部隊グラフィック**

部隊の属性

部隊の防御力

前面	30
左翼	9
右翼	30
後面	30

経験値 15

速度 18

索敵 2

サイズ 12

燃料 208

高度 7

重量 13

部隊ストック表：経験値が表示されます
兵器ストック表：価格が表示されます

速度 **燃料** **視認（索敵範囲）**

国旗	部隊名	装備	高度
He 111	7,620km 0000	機 9 80	17
He 111	7,620km 0000	機 4 17	17
He 111	7,620km 0000	機 1 80	17
He 111	7,620km 0000	機 9 8	17

速度 重量 機数

属性 **経験値**

部隊の防御力（対空）

前面	30
左翼	9
右翼	30
後面	30

視認（レーダー索敵範囲）

視認（ソナー索敵範囲）

情報画面での軍団情報の見方

指定軍団の属性 **指定軍団の兵力構成** **将軍データ** **指定地点の状況**

不在は翌月就任

上、下、右、左各2ルートの最大8つの接続ルート情報と隣接地点から通過できる軍団部隊規模数値

軍団名	編制年月日	軍団維持費	軍団軍事費	将軍の階級	将軍の給与	将軍の追加給与	将軍の能力
第1軍団	1942.08.04	747/800	8,800	中佐	1,000	1,000	1/1/1

現在の部隊数/最大部隊数

拠点の陣営

拠点の国色、国旗、国名、拠点地名

ルート情報

隣接接続拠点地名
陸・空・海軍規模
ルートの道路規模

工場情報

拠点の収入
拠点の威信値

拠点情報

拠点の状況（侵攻予約、予約確定、敵反攻、孤立中）

軍団部隊の編入

「編入ボタン」をクリックすると、部隊ストック表が開きます。

部隊ストック表には現在ドイツ軍が持っている部隊がストックされていて、ここから軍団に部隊を割当てることができます。部隊ストック表にストックされている部隊は、軍団の部隊表から転出された部隊や、あらかじめゲームを開始したときにストックされている部隊です。

編成との違いは、ある程度経験値を持っている部隊もいること、同じ属性の兵器の進化レベルの高い部隊もストックされている点です。

①対象

部隊ストック表の「対象」は、「すべて・編制可・自国・捕獲・編成○・編成×」で表示することができます。「すべて」は部隊ストック表の中に保有しているすべての部隊を表示、「編制可」は將軍とその軍団の属性チェックで編成できる部隊、「自国」は自国の兵器の部隊、捕獲は「捕獲」した兵器の表示、「編成○」は工場で生産され、編成できる兵器（前作までの「生産」に該当します）、「編成×」は編成できない進化レベルの兵器で、部隊ストック表の「編入」でしか軍団の部隊表に組み込むことができません。

②タイプ

タイプは、部隊ストック表をタイプ別にリストアップします。「すべて」はすべてのタイプの兵器を表示します。「戦闘機・攻撃機・輸送機・爆撃機・哨戒機・戦車・自走砲・輸送車・牽引砲・要塞・歩兵・列車・艦艇・潜水艦」で分類することができます。

③性能表画面

性能の左にチェックを入れると、画面上に性能表を表示させることができます（→P.21）。

④解散ボタン

使物にならなくなった部隊などの不必要な部隊は、その部隊にカーソルを合わせて解散ボタンを押すと、その部隊を解散させることができます。ただし、一度解散させた部隊は二度と復帰させることができません。

⑤編入ボタン

軍団の部隊として編入させたいときは、編入したい部隊名にカーソルを合わせて部隊を青に反転させてダブルクリックするか、編入ボタンを押すと、ストック表で指定した軍団部隊表の中に編入されます。

⑥ストック表

ストック表はスクロールバーで各兵器を上下させて選択できます。また、「番号・タイプ名称・進化Lv・Lv・ユニット名・機数・ストック・状態」リストアップされていますが、これらの項目にポインタを合わせてクリックすると、ソートすることができます。

部隊ストック表

①対象

③性能

④解散ボタン

②タイプ

⑤編入ボタン

現在の部隊数
(編成部隊数/規定部隊数)

⑥ストック表

スクロールバー

軍団部隊の自動編制

「自動編制」は、部隊を規模に合わせて自動的に編制してくれます。

ただしすでに部隊表に部隊を配属しているときは、「転出」させるか解散して部隊表を空にしてから行う必要があります。

また、何も設定しなくても自動編制ボタンをクリックすれば編制してくれますが、「設定」ボタンをクリックして「自動編制設定」でより細かい調整をして自動編制をすることをおすすめします。

自動編制設定

新規編制画面の「設定」ボタンをクリックすると、「自動編制設定」画面が表示されます。まず、タイプ右のボタンをクリックして、編制タイプを設定します。

①タイプ

タイプは、「なし・陸軍・空軍・海軍・陸軍+空軍・陸軍+海軍・空軍+海軍・すべて」に分類されていて、青に反転させてクリックすると、下のリストが指定された分類に変化します。

初期状態は「陸軍+空軍」になっています。

②部隊数

規模に対しての配分部隊数です。

③割合変更

リストの配分したい属性にスクロールバーを使いながらポインタを合わせてクリックして、指示した属性の配分を変更します。割合変更の右の「▲▼ボタン」をクリックするか、直接入力します。これで、指定した属性の兵器の割合が入力されます。

④総数と現属性比率

指定した属性の兵器の総数と属性の比率が%で表示されます。

⑤リスト

変更したい属性の兵器リストで、「タイプ名称・陸・空・海・編入（編入の部隊ストック表にストックされている部隊数）・編成（編成の兵器ストック表にストックされている部隊数）・割合・予想」がリストになっています。このリストの配分を見ながら調節していきます。

⑥設定

自動編制をするときに制限を設けたいときに、それぞれの項目にチェックを入れると、その設定に従って自動編制してくれます。

- ・できるだけ規模に一致するように調整
- ・機数・耐久力が最大でない部隊・兵器は禁止
- ・機数タイプの編入は兵器ストックが25以上を対象
- ・経験値最大は編入禁止
- ・経験値が低い部隊を優先
- ・レベルが低い兵器を優先
- ・編入禁止
- ・編成禁止

⑦部隊表の比率を記憶

設定を終了し、自動編制設定の部隊表をそのまま記憶させたいときにこのボタンをクリックします。

⑧初期設定に戻す

自動編制設定の各設定を初期状態に戻したいときに、このボタンをダブルクリックします。

⑨設定

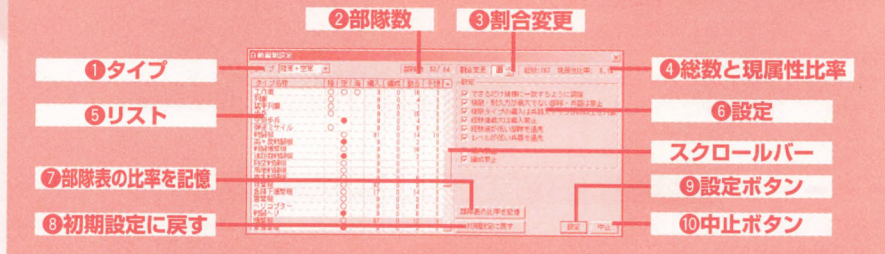
すべてを設定し終わり、設定を終了したい場合に設定をクリックします。

⑩中止

設定を中止して自動編制設定画面を閉じたいときにクリックします。

設定を終了して自動編制したい場合、新規編制画面の「自動編制」ボタンをクリックして指定の軍団の部隊を自動編制することができます。また自動編制後に部隊表を見て、 unnecessary 部隊を部隊ストック表に転出（戻す）したり、解散させたりできます。

自動編制設定画面



部隊表

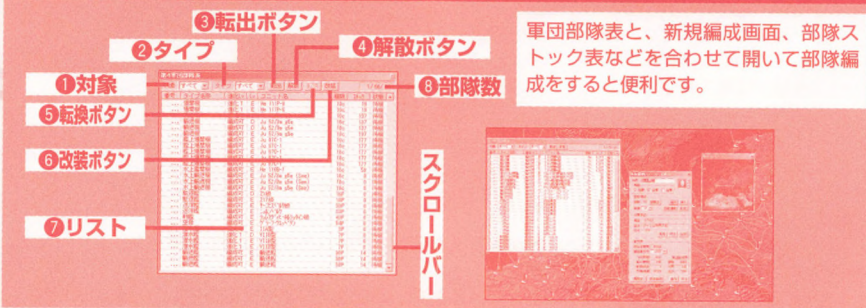
部隊表は、部隊ストック表で編入させたり、兵器ストック表で編成させたり、自動編制で作った部隊が組み込まれた軍団の部隊リストが表示されたものです。この部隊表を見て、最終的に軍団の部隊を調整しましょう。編入・編成後、不要な部隊は下の軍団部隊表の⑦リストで不要な部隊にカーソルを合わせてダブルクリックするか、⑧転出ボタンをクリックして部隊ストック表に戻したり、⑨解散ボタンで解散（前作までの「処分」）して最終調整を行い、部隊編成を決めます。部隊表の①対象は、「すべて・命令可（戦術画面で命令を下していない部隊）・捕獲（捕獲した部隊）」の選択ができます。

②タイプは、「すべて・地上・航空・艦艇」の各部隊を見ることができます。⑤転換は、部隊表の兵器を進化先兵器に進化させるためのボタンで、転換画面を開いて転換先兵器に進化させます。また、⑥改装は、兵器を改良させて同じ属性や同シャーシの他の兵器にするもので、改装画面を開き改装先兵器に改良させます（転換改装画面の使い方はP.56～57転換改装をご覧ください）。

⑦リストでは、「部隊番号・タイプ名称・進化Lv・Lv・ユニット名・機数・ストック・状態（編入された部隊か、編成された部隊）」などを見ることができます。

軍団の部隊の最終調整となるので、「部隊表・部隊ストック表・兵器ストック表・新規軍団編制画面」を開いて調整するといいでしょ。

軍団部隊表



軍団部隊表と、新規編成画面、部隊ストック表などを合わせて開いて部隊編成をすると便利です。

軍団の最終調整

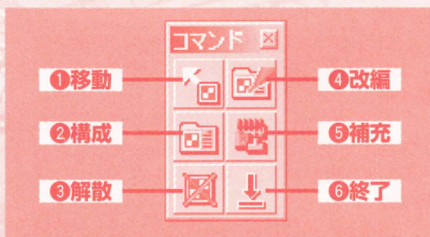
将軍が決まり、部隊の配備が決まったら、自動的に軍団維持費が決まります。所有軍事費額を見ながら、軍団軍事費の額を右のボタンを上か下にクリックさせるか、直接数値を入力して決めます。額が多すぎると、工場で兵器の生産や新兵器開発に軍事費を回せなくなるので、軍団軍事費の設定は何度がプレイしながら覚えていくといいでしょ。すべてが決まったら、新規編制の「実行」ボタンをクリックして軍団を編制します。

編制した軍団は、翌月将軍が就任（断られることもあります）して、軍団に命令を下せます。

軍団への指示とコマンド

将軍に就任を断られない限り、軍団は新規編制を行った翌月に編制されます。

編制された軍団にカーソルを合わせてクリックするとコマンドメニューが現れます。コマンドメニューには、「移動・構成・解散・改編・補充・終了」の6つのコマンドが用意されています。これらのコマンドを使って軍団に指示を与えて、敵の侵攻から拠点を防衛したり、敵拠点到に侵攻したりします。



移動コマンド



①移動

軍団を拠点から任意の拠点到に移動させるためのコマンドです。移動コマンドをクリックすると、移動可能なルートが白く表示されます。移動したい拠点到をクリックすると移動設定画面が表示されます。

移動設定画面には、移動させる軍団名が表示され、「移動する拠点到名・移動日数・終了予定日・必要軍事費・残軍事費」が表示されます。

この情報の下に、「ルート選択ボタン・継続ボタン・決定ボタン・中止ボタン」があります。

・ルート選択

ルート選択ボタンを押すと、移動先拠点到のポイントを指示することができます。なお複数の軍団が同じ移動ポイントに移動することはできません。さらに海軍などを保有している場合は、移動先ポイントに限られることもあります。

このルート選択は、敵拠点到や防御拠点到に軍団を送る場合、どの軍団をどのポイントに移動させるかの作戦を立てることができます。また、ルートによっては軍団が大きいと移動できないルートがあり

移動ポイントに限られるので、拠点到情報画面を開いて確認しながら移動させるといいでしょう。

・継続

移動先を指定すると、移動ルートの移動先までのルートが赤く表示されます。移動拠点到を指示して継続押し、次の移動拠点到を指示することで任意のルートで経路先を指示して移動することができます。ただし、希望の場所まで移動することができずに拒否される場合もあるので、いろいろ試してみるといいでしょう。

・決定

移動先が決まったら、この決定ボタンを押して軍団を移動させます。

・中止

中止ボタンを押すと、その軍団への命令コマンドを解除することができます。

②構成

構成コマンドをクリックすると、指定した軍団の軍団情報（→下図参照）を見ることができます。

③解散

指定した軍団を解散するとき、解散コマンドをクリックします。ただし、本国拠点以外の場所に指定した軍団を解散すると軍事費を回収できなくなるので注意しましょう。

④改編

すでに編制した軍団の部隊や就任将軍などを変更したり、名称、軍団マークの変更など、指定した軍団の変更ができます。敵拠点到侵攻する前に軍団に多めに軍事費を持たせたい場合など、軍団の調整をするときも改編コマンドを使います。

⑤補充

指定した軍団が部隊の補充を必要とする場合にこの補充コマンドが表示されます。補充すると、軍団の軍事費が減ります。

海軍を保有していて、耐久力の低い艦艇を補充させる場合、多額の軍事費を必要とする場合があるので、補充前に軍団の軍事費をよく見て補充するといいでしょ。

⑥終了

指定した軍団に対するコマンドを終了する場合にこのコマンドを使います。

軍団情報

部隊数と軍団属性

軍団名

軍団マーク

将軍情報
不在は就任前で
選任して来月就任予定

部隊構成データ

軍団所在拠点
所属国の国色と国旗

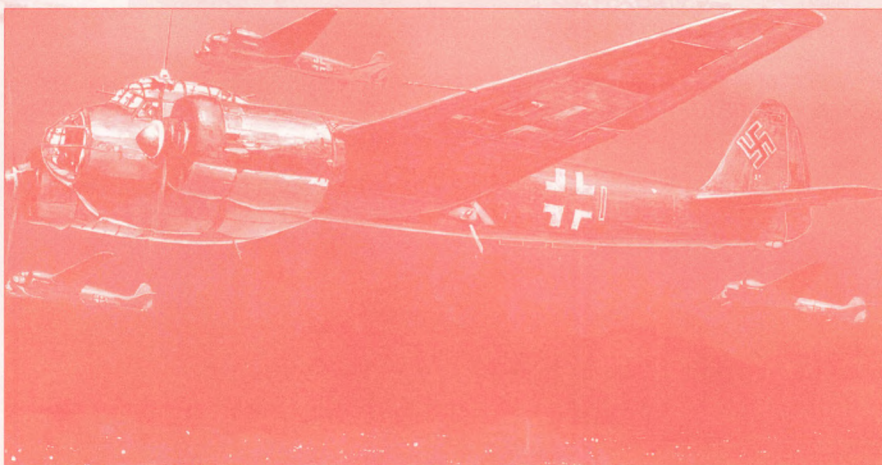
軍団編制年月日

軍団情報		軍団収支																																	
第1軍団	70/0 属性	編制	\$ 15,000																																
将軍情報	改任補	収入予定	\$ 7,800																																
現在 (不在)		支出																																	
来月予定 ミルヒ空軍大尉		軍団維持費	\$ 7,800																																
部隊構成	<table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>総兵力</td><td>70</td><td>機銃部</td><td>4</td><td>対空部</td><td>4</td><td>砲兵</td><td>0</td></tr> <tr><td>戦車</td><td>0</td><td>戦車部</td><td>0</td><td>補給部</td><td>12</td><td>測量</td><td>0</td></tr> <tr><td>大砲</td><td>14</td><td>砲隊</td><td>2</td><td>砲隊</td><td>0</td><td>修理</td><td>0</td></tr> <tr><td>輸送機</td><td>0</td><td>兵站部</td><td>0</td><td>医務</td><td>0</td><td>陸中隊</td><td>0</td></tr> </table>	総兵力	70	機銃部	4	対空部	4	砲兵	0	戦車	0	戦車部	0	補給部	12	測量	0	大砲	14	砲隊	2	砲隊	0	修理	0	輸送機	0	兵站部	0	医務	0	陸中隊	0	将軍給当	\$ 0
総兵力	70	機銃部	4	対空部	4	砲兵	0																												
戦車	0	戦車部	0	補給部	12	測量	0																												
大砲	14	砲隊	2	砲隊	0	修理	0																												
輸送機	0	兵站部	0	医務	0	陸中隊	0																												
所在拠点	ベルリン	将軍追加給	\$ 0																																
		来月予想	\$ 15,000																																
		拠点収入	\$9,000																																
		軍団数	8																																

軍団収支データ
収入・支出
来月の軍団費

選任将軍の特徴

指定した拠点の収入と軍団数



侵攻先予約と宣戦布告

●侵攻先予約

軍団を移動させて敵拠点に侵攻するには、侵攻する前月に「侵攻先予約設定」をしなくてはなりません。侵攻先予約は、ツールバーの「侵攻先予約」ボタンをクリックします。そして、侵攻先敵拠点到にカーソルを合わせてクリックして侵攻先予約をします。

またメニューバーの「ゲーム」をクリックするか「Alt+G」で開き、「侵攻先予約設定」にカーソルを合わせます。「侵攻先予約設定マーク」が表示されるので、侵攻先予約をする敵拠点到にポインタを合わせてクリックして予約します。

●侵攻先予約取消

侵攻先予約を決定したものを取り消す場合に使います。メニューバーの「ゲーム」をクリックして開きます。そして「侵攻先予約取消」をクリックして侵攻先予約を解除します。

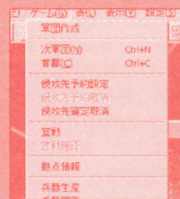
●侵攻先確定取消

侵攻先予約をした翌月、軍団を侵攻先予約をした敵拠点到に移動させずに、取り消しをする場合に使います。メニューバーの「ゲーム」を開き、「侵攻先確定取消」をクリックして侵攻先予約確定を解除します。

侵攻先予約



侵攻先予約設定をして、翌月になると確定します。



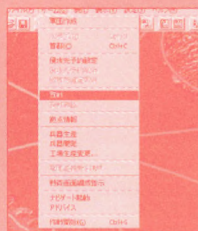
侵攻先予約設定をしても、「侵攻先予約取消」で取り消しをすれば解除できます。また、翌月確定していても、侵攻先確定取消を選択して確定取消ができます。



●宣戦（宣戦布告）

同盟国や中立国を敵国として攻めたい場合、メニューバーの「ゲーム」を開き「宣戦」をクリックします。そして攻めたい国にポインタを合わせてクリックします。「○○○に対して宣戦することを提案します。実行しますか？」というメッセージが表示されるので、「決定」をクリックすると宣戦布告となります。宣戦布告すると、「宣戦確認」はできませんが取り消しはできません。

宣戦布告



宣戦布告をすると、同盟国、中立国であった拠点到と国が翌月、敵陣営になり、取消ができません。また威信値に影響を及ぼしますので注意しましょう。

兵器生産画面について

戦略画面で軍団の操作とともに、重要なのが兵器の生産と開発です。

兵器生産は、ツールバーの「兵器生産」コマンドをクリックするか、メニューバーの「ゲーム」(Alt+G)を開き、「兵器生産」をクリックして工場表を開きます。

工場表にはリストが表示され、各拠点にある工場名称がリストで列挙され、「工場名称・兵器のタイプ名称・その兵器の進化レベル・生産兵器名称・兵器系列名称・工場の規模・当月投資金額・生産数・翌月在庫数・所在拠点」が表記されています。この工場表リストの各工場の兵器数を見て、投資したり生産投資額を減らしたりして、翌月の兵器在庫を調整します。

なお、軍団の部隊の経験値が上がって、部隊を進化させようとしても、この工場で生産された兵器の在庫がなければ進化させることができません。

また、各拠点や敵拠点到に侵攻して部隊数が損耗し、部隊数を増やすために部隊の編成をしようとしても在庫がないと編成できません。

※「編成」は前作までの生産拠点での部隊の『生産』と同様です。戦術画面で、部隊を前作の「生産」と同じように「編成」しようとしても、工場に兵器在庫がないと、編成画面上に兵器が登場しません。また、兵器を「転換」(前作までの「進化」)、「改装」(前作までの「改良」)しようとしても、工場に「転換」や「改装」先の兵器がないとできないので注意しましょう。

この工場表で兵器の生産をするポイントは、時代遅れとなった兵器への無駄な投資や、過剰在庫となっている兵器への投資を控えて軍事費の消耗を抑えることで、以下の点に注意するといでしょう。

- 必要不可欠な兵器や、部隊ストック表に在庫数が少なく、軍団編制時に必要な兵器、戦術画面でも損耗が激しいと思われる兵器に対して優先的に投資して兵器の在庫数を多くしておくことが大切です。
- 兵器開発でできあがった設計図を基に、工場で新兵器の生産をする場合は、旧式の兵器の生産工場を新兵器開発工場に切り替えることも大切です。
- 敵に侵攻されやすい拠点工場などで、重要な兵器の生産をしていると、敵に拠点を占領され、兵器の生産がストップしてしまうので注意を配ることも大切です。

工場表

工場名称	兵器タイプ	兵器名称	兵器系列名称	進化	当月投資	生産数	現在在庫	所在拠点	
トイックマン・ウェルゲ	砲兵	11C型	Top 11	-	703	完成	3	ハンブルク	
新ドイツ・ペナル・カザル工場	砲兵	オウル・ブリッタン	Ouel Blitz 8769	3,819	5,276	226	1,692	シュトゥットガルト	
多摩山1軍団動員センター	工作車	砲兵工場	Pionier	5,259	11,239	108	249	ベルリン	
多摩山2軍団動員センター	砲兵	オウル・ブリッタン	Ouel Blitz 8769	6,803	6,809	179	1,682	ベルリン	
多摩山3軍団動員センター	中隊車	進化1	149型砲台	BV	5,649	5,625	67	71	ハンノーファー
多摩山4軍団動員センター	中隊車	進化2	149型砲台	BF	5,649	5,625	67	71	ハンノーファー
多摩山5軍団動員センター	中隊車	進化3	150mm 砲台3型	Fallschirmjäger	2,649	4,689	80	101	フランクフルト
多摩山6軍団動員センター	歩兵	砲兵小隊 1936	Infanterie	309	394	39	1,242	ベルリン	
多摩山7軍団動員センター	歩兵	砲兵小隊 1936	Infanterie	309	384	39	1,232	ベルリン	
多摩山8軍団動員センター	特殊部隊	砲兵 110C-1	BF 110	6,985	11,389	38	120	ミュンヘン	
多摩山9軍団動員センター	特殊部隊	砲兵 110C-1	BF 110	7,659	10,809	32	120	ミュンヘン	
多摩山10軍団動員センター	歩兵	砲兵小隊 1936	Infanterie	314	312	91	1,357	フランクフルト	
多摩山11軍団動員センター	中隊車	砲兵 111	4. Serie/7N	1,874	7,386	28	104	ベルリン	

兵器生産投資画面

兵器データ

兵器名 陸下歩兵小隊 1936

系列名 Fallschirmjäger

進化レベル 進化4

価格 \$ 60

指定工場投資データと兵器生産数

投資額 \$ 4,800

現在規模 3,825 実月規模 3,625

生産数 60/ 60 実月生産 70

実月予測 \$2,844,654

実行ボタン

同額設定窓

同額設定窓

数値入力画面

生産数 60

生産投資

性能ボタン

性能 実月以降、同額設定

実行 中止

中止ボタン

兵器の工場での生産方法

工場表を開くと、表の一番上に①工場種類、②総投資額、③投資なし、④生産投資、⑤最大投資、⑥位置確認、⑦工場数が表示されています。そして下に工場リストとスクロールバーがあります。

①工場種類

工場種類の右にある矢印ボタンをクリックすると、メニューが開きます。

「すべて・装甲車工場・戦車工場・非戦闘車輛工場・鉄道車両工場・砲兵工廠・歩兵訓練所・軍馬集積所・航空工廠・造船所・海軍工廠」の各属性リストが表示されるので、表示を青色に反転させてクリックすると、各属性に分けられた工場リストに変わります。

「編成」（前作では『生産』）する見込みのない兵器の工場の投資額を減らすには、減らしたい生産兵器名称にカーソルを合わせて反転させ、ダブルクリックします。

②総投資額

リストに表示されている工場の、現在の総投資額です。

③投資なし

投資額をゼロにしたいときは、表上の「投資なし」ボタンをクリックすると、投資額が0になります。

④生産投資

「生産投資」ボタンをクリックすると、規模に見合った投資額になります。

⑤最大投資

「最大投資」ボタンをクリックすると、その兵器の工場に見合った最大投資額の設定ができます。

⑥位置確認

「位置確認」ボタンを押すと、戦略画面のマップの台座が点滅して、その工場のある位置を確認できます。

⑦工場数

現在保有している工場の数が表示されています。

また、兵器リストは、「工場名称」などの各項目をクリックさせると、それに対応したソートをしてくれます。

「規模・当月投資・生産数・翌在庫・所在拠点」などでソートしてみれば、不必要な投資を抑えたり、また敵に侵攻されそうな拠点での生産を控えたりすることもできます。

兵器生産投資画面

選択したい工場にカーソルを合わせて反転させてダブルクリックすると、兵器生産投資画面（→P.28）が表示されます。

兵器生産投資画面では、兵器のグラフィックとともに簡単なデータが表示されます。さらに「投資額・現在の規模・来月の規模・生産数・来月の総投資予測額」の表示とともに、投資コマンドが表示されています。

「投資額」は現在の投資額が表示されていますので、右の「▼▲」ボタンをクリックして、細かい投資額調整ができます。また、直接数値入力もできます。投資額に連動して、下の生産数が増減します。「最大投資」「投資なし」「生産投資」の各ボタンは工場表と同じです。

「性能ボタン」をクリックすると、その兵器の性能表が表示されます。

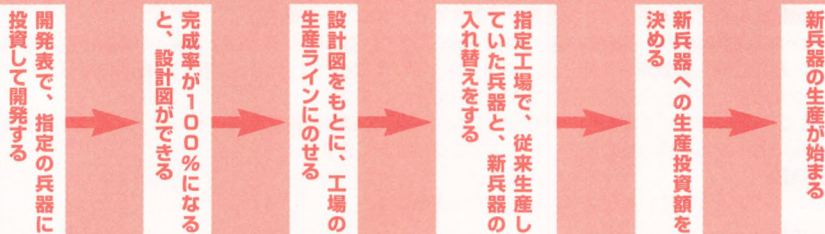
また、来月以降、同額設定の左にポインタでクリックしてチェックを入れると、同額の設定をしてくれます。

兵器生産投資画面のすべての設定が終了したら、「実行」ボタンをクリックします。キャンセルしたい場合は、「中止」ボタンをクリックします。

この方法で、各工場の調節を細かくすることもできますし、工場表のみで調整することもできます。

兵器開発画面について

兵器開発の流れ



兵器開発は、ツールバーの「兵器開発」コマンドをクリックするか、メニューバーの「ゲーム」(Alt+G)を開き、「兵器開発」をクリックして開発表を開きます。

開発表には、上に各種設定ボタン、下に開発兵器リストが表示されています。

設定ボタンには①区分、②史実、③総投資額、④投資なしボタン、⑤開発投資ボタン、⑥開発完了も表示チェックボックス、⑦開発兵器数があります。

下の⑧開発兵器リストは、その月にエントリーしてきた兵器が表示されています。この兵器の中から、⑨スクロールバーを上下させて、必要と思われる兵器に軍事費を投資して開発し、設計図を作ります。そして、設計図をもとにして、工場で新兵器の生産を始めます。

開発表の見方

①区分

区分右にあるボタンをクリックすると、メニューが表示されます。右側のスクロールバーで表示を上下させて、区分したい属性を探してクリックします。クリックすると、その属性の部隊のみが兵器開発リストに表示されます。

属性は、「すべて・戦闘機・攻撃機・輸送機・爆撃機・哨戒機・戦車・自走砲・輸送車・牽引砲・要塞・歩兵・列車・艦艇・潜水艦」で分けられます。

②史実

史実に沿った新兵器がエントリーされます。初期状態では「完了3ヶ月以内」になっています。「完了済み」にすると、開発して設計図として上がってきている兵器を見ることができます。

「完了1年以内」は、1年以内にエントリーされる兵器リストが表示されます。

「すべて」は、すべての兵器を見ることができます。ここでエントリーされる史実の兵器を見ながら早めに開発することができます。

③総投資額

エントリーされている新兵器に、投資した金額が表示されます。

④投資なしボタン

投資が必要ない場合や、金額をキャンセルしたい場合に「投資なし」ボタンをクリックします。

⑤開発投資ボタン

メニューの中から開発したい新兵器を選択して反転させ、「開発投資」ボタンをクリックすると、開発投資限度額30,000以内の場合、達成率100%の額を自動投資してくれます。

開発費用が非常に高い場合は、最高額の30,000が投資され、翌月の開発達成率が表示されます。

史実よりも早く新兵器を開発したい場合、史実のメニューバーの中から「1年以内」または「すべて」にカーソルを合わせて、開発投資をすることもできます。しかし、非常に高額になり、毎月30,000を投資しても達成率が低い場合もあります。

史実に近い状態でエントリーされた新兵器は、開発投資額が非常に安価になるので、投資額が安くなったら投資するという方法がおすすめです。

⑥「開発完了も表示」チェックボックス

「開発完了も表示」をチェックすることで、すでに開発が完了して工場で生産されている兵器や、旧式になって工場でも生産されなくなった兵器を含めたリストを見ることができます。

⑦開発兵器数

現在画面下のリストに表示されている開発兵器数が表示されます。エントリーされている数と選択数が表示されます。

⑧兵器開発リスト

この兵器リストの中から開発したい兵器をクリックして、開発投資をします。ダブルクリックすると、兵器生産投資画面が開きます。兵器生産投資画面で新兵器の簡易データを見ながら、細かい投資額の調整をしながらか投資することもできます。

⑨スクロールバー

開発兵器の数が多くなり画面に収まらなくなった場合、このバーを上下させます。

開発表

② 総投資額
⑤ 開発投資ボタン

② 史実
④ 投資なしボタン
⑥ 開発完了も表示チェック

① 区分
⑦ 開発兵器数
選択/総数

区分	すべて	史実	完了1年以内	総投資 \$	0	投資なし	開発投資	開発完了も表示	投資額	達成率	当月投資
タイプ変更	進化Lv	兵器名称	兵器系統名称	開発費用	投資額	達成率	1/27				
● 装甲車 Lv4	進化Lv	Sskfz 231 8輪型 前期	Sskfz 231 (8 Rac)	40,500	0	0%	0				
● 中隊車 Lv1	編成可	111号戦闘用車	4.Series/24	24,120	0	0%	0				
● 中隊車 Lv2	進化1	111号戦闘用車	8F	109,440	0	0%	0				
● 駆逐戦車 Lv1	編成可	111号突撃戦車 A型	4.Series/24	5,400	0	0%	0				
● 防空自走機 Lv8	進化2	Sskfz 7/1 前期	8F m 8	14,760	0	0%	0				
● 牽引車 Lv1	編成可	115mm砲台型 8輪型	115mm Lehr 18	2,700	0	0%	0				
● 牽引(空砲台型) Lv1	編成可	20mm防空砲台型	20mm Flak 30	1,980	0	0%	0				
● 牽引(空砲台型) Lv2	進化1	20mm防空砲台型	20mm Flak 30	70,400	0	0%	0				
● 牽引(空砲台型) Lv3	進化2	7.5cm防空砲台 貫通	Cerak 840	405,000	0	0%	0				
● 燃料機 Lv4	進化1	BF 109C-4	BF 109C	81,630	0	0%	0				
● 空軍司令部 Lv5	進化2	He 109-1	He 109	52,500	0	0%	0				
● 燃料機 Lv6	編成可	BF 110C-4	BF 110	114,120	0	0%	0				
● 牽引(空砲台型) Lv7	進化1	BF 110C-1	BF 110	150,000	0	0%	0				
● 牽引(空砲台型) Lv8	進化2	Ju 88A	Ju 88A	293,250	0	0%	0				
● 攻撃機 Lv9	進化1	Fw 189A-1 9c	Fw 189	183,180	0	0%	0				
● 空母下層甲板 Lv2	編成可	Ju 87B-2	Ju 87A	9,200	0	0%	0				
● 空母下層甲板 Lv3	進化1	Ju 87B-1	Ju 87A	30,760	0	0%	0				
● 攻撃機 Lv4	進化1B	He 111B-2	He 111P	2,720	0	0%	0				
● 攻撃機 Lv5	進化2	Ju 88A-6	Ju 88A	117,000	0	0%	0				
● 牽引(空砲台型) Lv1	編成可	BF 109T-1	BF 109E	170,200	0	0%	0				

⑧ 兵器開発リスト
⑨ スクロールバー

兵器生産投資画面

① 簡易兵器データ

② 投資額/最大投資額

③ 翌月完成率

④ 翌月・予想総軍事費額

⑤ 開発投資額微調整ボタン

兵器生産投資

兵器名	BF 110D-1/R1	兵器データ グラフィック
系列名	BF 110	
工場タイプ	遠征砲台型機	進化1
価格	\$ 240	
投資額	\$30,000 / \$ 30,000	開発投資ボタン
完成率	19.5%	
来月子額	\$2,014,654	開発投資なしボタン
投資額	30000	実行ボタン
	<input type="checkbox"/> 来月以降、同額設定	中止ボタン

設計図をもとに工場で新兵器の生産

開発表で指定兵器に投資して完成率が100%になると、設計図ができあがります。この設計図をもとにして、各拠点の工場で新兵器の生産を開始します。

設計図ができあがると、ツールバーの設計図表をクリックすることができるようになります。

また、メニューバーの「ゲーム」から、その中の「工場生産変更」がクリックできるようになります。同様にメニューバーの「表」を開き、その中の「設計図表」をクリックしても同じ設計図表が開けます。

この設計図表には、できあがった新兵器の設計図表リストが開発表同様のリストで表示されます。生産ラインに移したい兵器名（設計図）をダブルクリックして、工場指定画面を開きます。

設計図表

生産種類

兵器区分

設計図表

兵器数

区分	すべて	生産種類	すべて	兵器系列名称	4/ A
タイプ名称	進化Lv	兵器名称	兵器系列名称	枚数	
潜水艦 Lv1	進化0	111号潜水艦A型	111号潜水艦	8	
潜水艦 Lv2	進化1	115号潜水艦18M型	115号潜水艦	8	
	進化1	He 111H-2	He 111P	8	
	進化1	V1IC型	Typ VII	8	

兵器リスト

兵器リストを
ダブルクリック

工場指定画面

系列兵器変更前のデータ（上）と変更後（下）

工場の国色と国旗、メーカー

所在拠点と投資額

工場の兵器生産ラインを
変更した場合、
工場規模の
減少率などのデータ

工場の状態を見るボタン

工場リスト

設定ボタン

工場指定(設計図表から)

工場名: 111号潜水艦A型
系列名: 115号潜水艦 (115)

投資額: 244
工場別投資額: 100%

規模減少率
現状可
現状不可
-56%

現在数: 258
変更規模: 51

工場別生産数
111号潜水艦: 50
111号潜水艦: 1,108
111号潜水艦: 871
111号潜水艦: 1,169
111号潜水艦: 189
115号潜水艦: 1,639
115号潜水艦: 7,536
111号潜水艦: 218

工場数

スクロールバー

終了ボタン

工場指定画面では、生産ラインの設定が可能な工場、同一系列の変更が可能な工場のリストが表記されます。工場のある拠点や、工場指定後の規模の減少率などを見ながら、有利に変更できる場所を新兵器生産工場にするといいでしょう。

また、設計図の枚数分の工場に、新兵器生産を割り当てることができます。ただし、一度にふり分けることはできませんので、1枚ずつ設定していく必要があります。

戦略画面とその他の画面について

戦略画面のメニューバー「表 (Alt+L)」には、そのほかに拠点表、將軍表があります。

拠点表は、戦略画面上のすべての拠点情報を見ることができ、拠点表の見たい任意の拠点をダブルクリックすると接続地点リストが表示されます。

將軍表は、就任可能な將軍と就任している將軍のデータを見ることができます。

拠点表の見方

拠点表は、「対象戦域」をクリックすると、「すべて・東欧・西欧・南欧・中欧・北欧・北アフリカ・ロシア・北アメリカ・中東・中央アフリカ・東アフリカ」の項目が現れます。これらはスクロールバーの上下で動かし、見たい戦域で戦域リストにリストアップすることができます。

「対象陣営」も対象戦域同様に「すべて・枢軸・連合・中立」がリストアップできます。

リストは、「番号・戦域・拠点名・支配国・その拠点の威信値・工場数・接続地点数・拠点の収入」を見ることができます。

また、リストの見たい拠点をダブルクリックすると、接続地点表が現れ、その拠点の「接続先・経路名・接続ルートの規模・通過可能規模 (陸・空・海の数)」がわかります。

この拠点表と、接続地点表、そして戦略画面で見たい拠点の台座をダブルクリックしてルート情報などの拠点情報を表示させて、侵攻作戦を考えるといいでしょう。

拠点表

対象戦域ボタン

対象陣営ボタン



拠点情報画面



拠点表の見たい拠点到ボインタを合わせて、ダブルクリックすると、接続地点表が表示されます。

接続地点表



將軍表の見方

所轄ボタン

状態ボタン

將軍リスト



スクロールバー

將軍表は、現在就任可能な將軍たちの各データを見ることができます。「所轄」ボタンで「すべて・ドイツ陸軍・武装親衛隊・ドイツ空軍・ドイツ海軍」がリストアップできます。また、「状態」ボタンで「すべて・無配属・配属済」がリストアップできます。

そのほかに各將軍の「名称・階級・現在いる拠点名・今月就任している軍団名・来月就任する場合の軍団名・予約・指定將軍が編制できる部隊規模数・將軍が編制できる属性 (陸・空・海)・將軍の一月の軍事費・特徴 (攻・防・補)」が記されています。

戦略画面から戦術画面に移るまで

ここでは、戦略画面から戦術画面に移るまでの流れと、留意しておきたい事項を説明します。

戦略画面から、戦術画面に移る前の準備

戦略画面で、敵の軍団がドイツ国内の拠点に侵攻して来る場合、あらかじめ侵攻先予約表示があり、翌月、侵攻先拠点に敵軍団が攻めてきます。敵軍団の侵攻を阻止するには、敵の侵攻先予約が表示された拠点に軍団を送り、拠点防衛をしなくてはなりません。

なお、敵が攻め入る拠点にこちらの軍団を配置していないと、その拠点は敵陣営の領地になり、その拠点の工場やその拠点から入ってくる軍事費が失われてしまいます。

拠点防衛をすると敵軍団と自軍団との戦闘が始まり、戦術画面に移ることになります。

これは、自軍団が相手国拠点に侵攻先予約をしてその拠点に軍団を送り、敵陣営の軍団と戦闘状態になった場合にも、同様に交戦状態となり、戦術画面になります。

敵と対峙する軍団は、十分な軍事費を持っているか

敵と戦って、消耗した兵器を補給・補充したり失った部隊の補強をするために、「編成」(前作までの「生産」)をすると軍団の軍事費が消耗します。

十分な軍事費を持たずに交戦状態になると、軍団を維持できなくなり、その軍団は降伏して交戦している拠点からなくなります。とくに、敵拠点での交戦の場合、補給・補充できる都市、空港などが少ないため、部隊の損耗が激しくなります。コンピュータに担当させている軍団は予想以上の軍事費を編成で使い、降伏してしまうことがあります。軍事費は十分に軍団に振り分けて、敵と交戦しましょう。

接続拠点にどの軍団を移動させるか

各拠点には、拠点情報で見ればわかるとおり、拠点の東西南北に他拠点からの接続ルートがあり、それらのルートから拠点内に軍団を移動させます。

拠点には接続ルートの数や規模に違いがありますが、どの軍団をどの場所のルートから移動させてどの接続地点に配置するかで、戦術画面での戦いが大きく変化する場合があります。また、接続地点の部隊編成・配置地点のそばに空港がないような場所に、航空機を主体にした軍団を送り込んだ場合、航空機を配置できないために、その軍団はまったく役に立たない状況になる場合も考えられます。

あらかじめ、交戦する拠点の地形や、接続拠点地形の場所や周辺の状況をよく確認し、どの軍団をどのルートで拠点に配置させるかを考えて軍団を移動させるようにしましょう。

戦術地形上に配置・移動できる部隊数

戦術画面では、航空機・地上部隊・艦艇などを編成・配置して、収納状態の部隊をマップ上に出して、作戦が始まります。

しかし、収納状態の部隊をマップ上に出せないことがあります。それは、軍団の部隊規模の半分しか戦術マップ上に出せない、というルールがあるからです。もし出したい場合は、収納スペースを数部隊分空けておき、出撃して消耗した部隊や燃料補給・補充の部隊を収納させて、収納状態の部隊を出撃させることでやりくりするしかありません。

しかし、コンピュータの軍団が部隊収納のための空きスペースに入ってしまうこともあるので、収納スペースの確保は本作の非常に重要なポイントでもあります。

戦術画面に入る前に、必ずセーブしましょう

拠点によって、非常に難易度が異なるのが本作の大きな特徴です。

侵攻先を間違えて軍団を送り込んだり、戦にくい拠点到敵軍団が攻めてきた場合などのためにも、戦術画面に入る前にこまめにセーブしておくことをおすすめします。

戦術画面直前の操作

戦略画面から戦術画面に移る前に「○○○防衛直前」などの戦術画面直前データのセーブができ、ここからロードすると操作軍団選択画面が表示されます。

この操作軍団選択画面は、戦闘に参加する各軍団の担当（どの軍団をユーザーとして受け持つか）を決めます。同じ月に多数の拠点を交戦状態になった場合、最低1回の戦いは通常戦闘を選択しなくてはなりません。残りの戦闘を簡易戦闘でコンピュータに任せることもできます。

また、通常戦闘で複数の軍団を拠点に入れて戦うときは、必ず1つの軍団をユーザーにする必要があり、ユーザーが2つ以上の軍団を担当することはできません。

この直前データは前作までのシナリオ間セーブデータのようなもので、戦術画面直前データから始めると難易度調整もできます。操作軍団選択画面の「セーブ」ボタンで、直前セーブをしておくことをおすすめします。

操作軍団選択画面

接続拠点と
配置されている各国軍団

開始年月日とシナリオ名

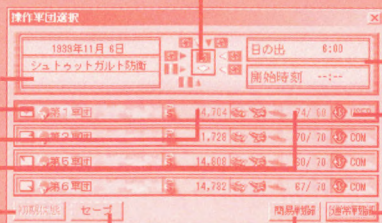
参加軍団名と拠点配置場所

各軍団軍事費

各軍団属性と部隊数

初期状態に戻すボタン

セーブボタン



日の出時刻と
開戦時刻

USERかCOMの選択

通常戦闘選択ボタン

簡易戦闘選択ボタン

ドイツ軍の軍団は、どこをユーザーにするかの選択ができます。

防衛シナリオなどは、軍団名左の緑の枠をクリックしながら、どの軍団をどの場所に配置するかを選択できます。また、簡易戦闘はコンピュータが担当するため、軍団の被害が大きくなることは覚悟したほうがいいでしょう。

難易度調整

「○○○戦闘を実行します。よろしいですか?」の表示左下には「難易度調整ボタン」が表示され、クリックすると右図の難易度設定画面が表示されます。

難易度調整には、以下の項目があり、1項目チェックを入れるごとに定額の軍事費がかかります。

難易度調整項目

● 敵国陣営の制限

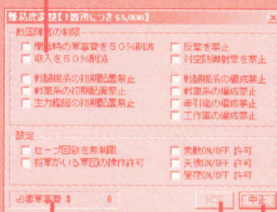
- 開始時の軍事費を50%削減
- 収入を50%削減
- 戦闘機系の初期配置禁止
- 戦車系の初期配置禁止
- 主力艦艇の初期配置禁止
- 反撃を禁止
- 対空防衛射撃を禁止
- 戦闘機系の編成禁止
- 戦車系の編成禁止
- 牽引砲の編成禁止
- 工作車の編成禁止

● 設定

- セーブ回数を無制限
- 將軍がいる軍団の操作許可
- 索敵ON/OFF許可
- 天候ON/OFF許可
- 昼夜ON/OFF許可

難易度調整画面

難易度調整チェック項目



設定ボタン

中止ボタン

チェック項目で
かかる必要軍事費額

戦術画面について

本作は、戦略画面と戦術画面でゲームをプレイするというシステムでもわかるように、前作までのシリーズと大きく異なる部分があります。

戦術画面は前作のマップ画面に近いものですが、下記のように内容や名称が変わっています。

- 部隊の編成（前作までの「生産」）・配置場所
- 部隊の転換（前作までの「進化」）・改装（前作までの「改良」と転換、改装のルール
- 解散（前作までの「処分」）
- 補給のルール
- 収納のルールと部隊の地上マップ上の部隊数
- 天候ルール（航空機がやや不利になっている）
- 戦術マップの勝利条件
- 戦術マップ上の地形の変化

ここでは、各コマンドの説明とともにこれらのいくつかの違いを説明します

戦術画面のツールバーについて

戦術画面でも、戦略画面同様に、メニューバーの下に各コマンド操作をシンプルにまとめたツールバーが表示されています。これらのコマンドを使って、情報などを表示させるといいでしょう。

また、ツールバーを表示させたくない場合は「表示」メニューにポイントを合わせてクリックさせるか、Alt+Vで表示メニューを開き、「ツールバー」にポイントを合わせてクリックするか、「Ctrl+T」でチェックを外して表示を隠します。

ツールバーの各コマンドの説明は以下の通りです。

- ①データロード……戦術画面のデータロード画面を開き、すでにセーブしてあるデータをロードします。
- ②データセーブ……戦術画面のデータセーブ画面を開きます。現在のデータをセーブするとき、保存をクリックしてセーブします。難易度を調整していないと、セーブ2回目から軍事費が掛かります。
- ③次部隊……まだ、命令をしていない次部隊にポイントを合わせるすることができます。すべての部隊に指示を出している場合や空港、都市、港に収納中の部隊にポイントを合わせることはできません。
- ④生産・配置拠点……プレイヤーの拠点にポイントを移動させます。
- ⑤縮小マップ表示……縮小マップを表示させるときにクリックします。すでに表示しているときにクリックすると、縮小マップを消去します。
- ⑥マップ切替……クリックすることにより、マップを全体マップ、HQマップに切り替えます。
- ⑦色別/国旗別切替……クリックすることにより、マップ上の敵・味方の各軍団の所属を軍団所属色別と国旗別に切り替えます。
- ⑧部隊表……現在操作している軍団の部隊表を開きます。
- ⑨全自動開始……各部隊の未行動部隊に全自動設定をした行動（全補給、全占領、全工事）を行います。
- ⑩手番終了……現在プレイしているユーザーの軍団のフェイズを終了します。
- ⑪参謀助言・作戦……戦術画面で参謀の助言や作戦のアドバイスを聞くときにクリックします。

戦術コマンドのツールバー

①データロード

④生産・配置拠点

⑥マップ切替

⑧部隊表

⑩手番終了



③次部隊

②データセーブ

⑤縮小マップ表示

⑦色別/国別切替

⑨全自動開始

⑩参謀助言・作戦

戦術画面のメニューバーの操作

ゲームプレイのほとんどは、ツールバーの各コマンドで操作ができます。

しかし、細かい表や表示、設定などを変更したい場合に、コマンドの上にあるメニューバーをクリックして、各項目のメニューを開いて指示をします。

●ファイル (Alt+F)

戦術画面データをロード……………すでにセーブしてある戦術画面データを選択して読み出すときに使います。

名前を選択してロード……………戦術画面データだけでなく、すべてのデータを開きたいときに選択します。

戦術画面データをセーブ……………セーブするときに使います。セーブ確認コマンドが表示され、セーブ費用などが表示されますので、決定したいときは「決定」ボタンをクリックすると、自動セーブします。

名前をつけてセーブ……………戦術画面データセーブ画面を開きます。名前を付けてセーブしたいときに開きます。

タイトル画面に戻る……………ゲームを中断してタイトル画面に戻るときに使います。セーブしていない場合にタイトル画面に戻ると、その時点のデータを再現させることができなくなるので、セーブをしてあるか確認してから戻りましょう。

終了 (Alt+X)……………ゲームを終了するときに使います。セーブせずに終了させると、その時点のデータを再現させることができないので、セーブをしてあるか確認してから終了しましょう。

●ゲーム (Alt+G)

参謀助言実行……………参謀助言を実行させます。参謀助言実行にポイントを合わせると、右に「作戦・天候・情勢・雑談・状況」の各項目が現れますので、それらの項目にポイントを合わせてクリックすると、アドバイスを聞くことができます。

参謀助言設定……………参謀助言の設定をします。参謀助言設定にポイントを合わせると、右に「作戦・天候・情勢・雑談・状況」の各項目が現れますので、それらの項目にポイントを合わせてクリックさせると、設定チェックが入ります。

次部隊……………まだ、命令をしていない次部隊にポイントを合わせることができます。すべての部隊に指示を出している場合はポイントを合わせることはできません。

拠点……………現在の戦術画面のユーザーの拠点到ポイントを合わせます。

拠点指定……………任意で戦術画面の編成・配置拠点を首部に設定できます。

全自動開始……………各部隊の未行動部隊に全自動設定をした行動（全補給・全占領・全工事）を行います。

軍団指示……………軍団指示画面を開き、戦術画面の戦闘に参加しているドイツ軍の各軍団に指示を出します。

降伏……………現在戦闘状態の戦術画面を降伏します。降伏すると、その戦術画面で敗北し、コンピュータが担当している軍団は、状況により解散、撤退して戦闘状態の拠点は敵軍の領土になり戦略画面に戻ります。

手番終了……………プレイヤーの担当している手番（フェイス）を終了させます。

軍団指示画面と編成指示画面について

軍団指示は、コンピュータが担当するドイツ軍の軍団への指示をするための画面です。

画面を開くと、参加しているコンピュータ担当の軍団それぞれが表示されます。初期状態では、全軍団の委任にチェックが入っています。

この軍団指示画面には、①軍団拠点確認ボタン、②撤退指示、③編成指示ボタン、④委任指示、⑤占領目標設定ボタン、⑥占領目標確認ボタン、⑦デフォルトボタン、⑧実行ボタン、⑨中止ボタンが表示されます。

- ①軍団拠点確認ボタンをクリックすると、その軍団の拠点到画面が移動、緑の六角形枠で拠点が囲まれて表示されます。
- ②撤退指示は、ポイントを指示したい軍団の撤退左枠に合わせてクリックしてチェックを入れると、その軍団は撤退します。戦術画面後半などで勝利が確実な場合や、その軍団が邪魔なときなど、撤退させるときに使います。
- ③編成指示ボタンをクリックすると、編成指示画面が現れます。コンピュータの部隊編成の細かい指示を、この画面でおこなえます。指示内容は以下の通りです。
 - ・ 自国兵器の編成禁止、捕獲兵器の編成禁止、捕獲兵器を優先的に編成
 - ・ 選択基準/在庫数優先（デフォルトではこれのみチェックされています）、低価格優先、高価格優先・次の在庫数以下の兵器は編成しない（在庫数指定数値入力ができます）
 - ・ 編成禁止タイプ/装甲車系・中戦車系・駆逐戦車系・自走砲系・対空車輛・牽引砲系・補助車輛・歩兵・戦闘機系・戦爆機系・攻撃機系・雷撃機系・爆撃機系・哨戒機系・輸送機系
- ④委任指示は、コンピュータに任せる指示チェックです。
- ⑤占領目標設定ボタンは、指定した軍団がどの敵拠点に向かって占領を開始するかを指示します。
- ⑥占領目標確認ボタン、指定した軍団の占領目標を確認するボタンです。
- ⑦デフォルトボタンは、初期状態に戻すためのボタンです。
- ⑧実行ボタンは、設定したコマンドを実行したいときに押します。
- ⑨中止ボタンは、指示をキャンセルしたいときに押します。

以上の設定項目にチェックを入れて、コンピュータの軍団に指示ができます。設定が終わったら、設定ボタンをクリックします。

The image shows two overlapping windows from a game interface. The top window is titled '軍団指示画面' (Army Unit Command) and contains a table with columns for unit name, movement, composition, and assignment. Below the table are buttons for '撤退' (Retreat), '実行' (Execute), and '中止' (Cancel). The bottom window is titled '編成指示画面' (Composition Command) and contains various checkboxes for unit restrictions and preferences, along with a '設定' (Settings) button. Red arrows and callouts point to specific elements: ① points to the unit list, ② to the retreat button, ③ to the composition button, ④ to the assignment checkbox, ⑤ to the target setting button, ⑥ to the target confirmation button, ⑦ to the default button, ⑧ to the execute button, and ⑨ to the cancel button. A red arrow also points from the target setting button to a tactical map showing a red hexagon on a battlefield.

①軍団拠点確認ボタン

②撤退指示

③編成指示ボタン

④委任指示

⑤占領目標設定ボタン

⑥占領目標確認ボタン

⑦デフォルトボタン

⑧実行ボタン

⑨中止ボタン

編成指示画面

自国兵器の編成禁止
捕獲兵器の編成禁止
捕獲兵器を優先的に編成
次の在庫数以下の兵器は編成しない

選択基準
在庫数優先
低価格優先
高価格優先

編成禁止タイプ
装甲車系
中戦車系
駆逐戦車系
自走砲系
対空車輛
牽引砲系
補助車輛
歩兵
戦闘機系
戦爆機系
攻撃機系
雷撃機系
爆撃機系
哨戒機系
輸送機系

各項目にチェックを入れると、それに従った編成をしてくれます。指示が終了したら、右下の設定ボタンをクリックして画面を閉じます。

赤い六角形で囲まれた敵拠点のどれを占領目標にするか、ポイントでクリックして設定します。

●表 (Alt+L)

部隊表……………戦術画面で、ユーザーが担当している軍団の部隊表を開きます。

兵器ストック表……………編成可能な、現在の兵器ストック表を開きます。表の番号左に、赤い×がついている部隊は進化先部隊なので、編成することはできません (→P.20 兵器ストック表)。

状況表……………現在の拠点での戦術画面のデータです。
 「作戦」は作戦目標として占領する敵地上接続拠点です。
 「収入 (1)」は、各軍団の収入と占領状況です。
 「収入 (2)」は、戦闘に参加している敵 (連合軍)・味方 (枢軸軍) の収入と、占領状況がわかります。
 「気象」は現在の拠点の気象と推移がわかります。
 「將軍」は、戦術画面の現在の拠点の戦闘に参加している敵・味方の各將軍の情報を確認することができます。

戦力表……………現在の拠点戦闘の戦術画面の敵・味方の各軍団の戦力がわかります。

地形表……………戦術画面の地形表が表示されます。

兵器凶鑑……………現在までに登場した敵・味方双方の兵器を見ることができます。

状況表 (作戦)

シナリオ名

タブ

シナリオ開始年月日時

**作戦目標の都市名
座標・耐久力・距離**

指定の敵軍団名

首部のみ表示するときのチェック

状況表

作戦 | 編成 | 収入 | 収入 | 気象 | 將軍

シナリオ終了までの残り時間

都市名	X	Y	耐久	距離
地上接続拠点	45	1	100	16
地上接続拠点	40	2	100	11
地上接続拠点	50	3	100	23
地上接続拠点	47	5	150	10
地上接続拠点	57	8	100	25
地上接続拠点	40	5	150	

連合軍団: 72,696 敵軍団: 8,495

首部のみ表示

位置確認

閉じる

シナリオ終了年月日時

指定の敵軍団軍事費

指定の敵軍団敗北軍事費

敵拠点位置確認ボタン

閉じるボタン

状況表 (編成)

シナリオ名

タブ

シナリオ開始年月日時

**編成可能な拠点・首都・
都市名・座標・耐久力・距離**

指定の軍団名

在国のみ表示するときのチェック

状況表

作戦 | 編成 | 収入 | 収入 | 気象 | 將軍

シナリオ終了までの残り時間

編成可能ヘックス

都市名	X	Y	耐久	距離
(G)地上接続拠点	50	11	100	23
(G)地上接続拠点	50	18	200	30
(G)地上接続拠点	59	17	250	30
(G)地上接続拠点	59	23	200	35
(G)地上接続拠点	60	19	250	30
(G)地上接続拠点	22	21	150	17
(G)トランザン	21	41	150	46
(G)プラチスラヴァ	5	45	200	45

連合軍団: 12,165 敵軍団: 12,165

在国のみ表示

位置確認

閉じる

シナリオ終了年月日時

指定の敵軍団軍事費

指定の敵軍団敗北軍事費

位置確認ボタン

閉じるボタン

状況表（収入1 軍団の収入）

タブ	収入	占領状況	軍団国旗
軍団名	第1軍団	0 2,500 32.1%	占領状況 収入と シナリオ上の占領率
	第2軍団	0 1,250 20.9%	
	TOTAL		トータルデータ

閉じるボタン

状況表（収入2 枢軸軍・青、連合軍・赤）

タブ	収入	占領状況	軍団国旗
軍団名	枢軸軍	0 13.0%	占領状況 収入と シナリオ上の占領率
	連合軍	0 0.0%	
	第1軍団	0 0.0%	
	TOTAL		トータルデータ

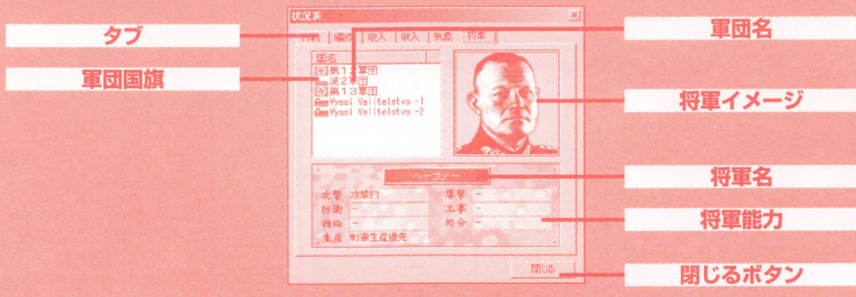
閉じるボタン

状況表（気象）

現在の天候状況と昼夜	現在のシナリオの気候帯
気象イメージと温度	年間温度・湿度推移表
現在の天候による部隊の修正	年間日の出・日の入り推移表
日の出・日の入時間	降雨率
月齢と月齢イメージ（下）	最高気温
	最低気温
	閉じるボタン

※天候・気象についての詳しい説明は、用語説明の天候・気象をご覧ください（→P.80）。

状況表（将軍）



戦力表

①単位 ②範囲 ③状態

戦力表	単位	ユニット	範囲	マップ内	状態	出撃のみ
国名	戦力	機数	機数	機数	機数	機数
第1軍団	23	0	2	0	0	0
第2軍団	58	7	5	0	3	0
Yyssi Velitelstvo-1	57	12	16	0	1	0
Yyssi Velitelstvo-2	24	0	0	0	0	7

①単位

「機数耐久力」と「ユニット」で選択できます。

ユニットは部隊の数で表示します。機数は部隊の機数を含めた表示です。

②範囲

「全体・マップ内・マップ外」で選択できます。

「全体」はマップ内外を含めてシナリオ全部に現在に展開している表示です。「マップ内」はマップ表示範囲内の表示、「マップ外」は表示範囲外にいる敵・味方などの数の表示です。

③状態

「全体・出撃のみ・収納のみ」の選択ができます。

「全体」は出撃と収納を含めた状態です。「出撃」はマップ上に攻撃している状態の表示で、「収納のみ」は、収納状態の表示です。

それぞれポイントで設定したい箇所をクリックしてメニューを開き、反転させてクリックすると、下の表が設定を反映した表示に切り替わります。

地形表

地形名

移動タイプ指定ボタン

スクロールバー

移動タイプによる移動制限

道路施設可能か(×は不可)

補給・補充・搭載・降車について

生産可能地形(属性表示)

地形の耐久力と自動回復率

地形効果

地形強度

地形名	自動回復	効果	強度	生産	航空	地上	海	積雪	積氷	積雪	積氷	積雪	積氷	積雪	積氷	積雪	積氷
平地	10/50	50	40	地上	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
起伏地	10/50	20	10	地上	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
丘陵	10/50	10	10	地上	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
山岳	10/50	20	20	地上	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
沼澤	1/250	10	50	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
干地	10/100	5	5	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
森林	10/100	30	30	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
砂地	10/100	20	40	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
砂漠	10/50	5	5	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
氷山	10/50	15	0	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
山岳	10/50	50	40	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
川	1/10	0	0	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
六ヶ	1/10	0	0	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
沼澤	1/10	0	0	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
砂地	10/50	10	0	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
砂漠	10/50	0	10	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
氷山	10/50	0	0	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
雪原	0/100	60	30	地上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

地形表の見方

地形の耐久力と自動回復率の限界について

数字……右側はゲーム開始時にこの数字分の耐久力を持っている。左側は回復率。
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。

効果(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)

生産について(以下のマークが付いている地形では、そのユニットタイプを収納可能)

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

補給・補充・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

道路

×になっている場所は、道路を施設できない場所。

通常

正常値として移動を1にした場合。

積雪

積雪時に部隊が制限を受ける移動力。移動1を正常値としている部隊は移動力が-1となる。

地形表

地形名	移動タイプ (指定なし)										
	自動回復	効果	強度	生産	航空	地上	監視	ヘリ	車砲	通路	被害
自然	10/50	40	50	地上		●		○		×	-
都市	10/50	50	40	地上		●		○		×	-
補給地	10/50	20	10	地上		●		○		×	-
空港	10/50	10	15	地上	■	●		○	■	×	-
港	10/50	20	20	航空		○	●	○	■	×	-
ダム	1/250	10	90			○		○		×	-
平地	10/100	5	5			○		△			
森林	10/100	30	30			○					
荒れ地	10/100	20	40			△					
砂漠	10/50	5	5			○		△			
湿地帯	10/50	15	0								
山岳	10/50	50	40							×	-
川	1/10	0	0								-
大川	1/10	0	0				○		○		-
湖	1/10	0	0				○		○		-
砂浜	10/50	10	0			○		△	○		-
浅瀬	10/50	0	10						○		-
浅海	10/50	0	0				○		○		-
海	10/50	0	0						○		-
要塞	10/100	80	90					○			-
カッタラ凹地	10/50	25	5			○				×	-
ボカージュ	10/100	20	10			○				×	-
泥沼	10/50	0	0							×	-
凍結平地	10/100	0	10					△			-
凍結湿地帯	10/100	10	10					△		×	-
凍結川	1/10	0	5			○		○			-
凍結大川	1/10	0	5		□	○		○			-
凍結湖	1/10	0	10			○		○	□	×	-
凍結砂浜	10/50	0	10			○		△			-
凍結浅瀬	10/50	0	5			○				×	-
凍結浅海	10/50	0	5			○				×	-
凍結海	10/50	0	0			○				×	-
凍結ダム	1/250	5	95		□					×	-
凍結港	10/50	20	25	監視		○	■	○	■	×	-
前線都市	0/0	45	20			○		△		×	-
前線補給地	0/0	20	10			○		△		×	-
前線空港	0/0	15	20			○		△		×	-
前線港	0/0	25	20			○		△	○	×	-
前線ダム	0/0	15	25			○		△		×	-
強風	0/0	10	0			△		△		×	-
凍結前線ダム	0/0	10	25			○		△		×	-
凍結前線港	0/0	25	25			○		△		×	-
河口	1/50	0	0			○		○			-
凍結河口	1/50	0	0			○		○			-
流水海	10/50	0	0							×	-
ウシ	2/50	15	0			△					-
ウシ河口	2/50	10	0			△					-
湖沼	2/50	10	10			△		△			-
水欠米河	10/50	0	5			○		△			-
工場	10/50	40	50			○		○		×	-
油田	10/100	15	20			○	◎	◎		×	-
砂丘	10/50	10	5			○		△			-
沼沢	10/50	10	0							×	-
凍結沼沢	10/50	50	5			○		△			-
前線工場	0/0	45	20			○		△		×	-
前線油田	0/0	20	10			○		△		×	-
密林	10/100	40	30			○					-
珊瑚礁	10/50	0	5							×	-
猛沼	10/50	10	0							×	-
小運河	1/10	0	0								-
大運河	1/10	0	0				○				-
凍結小運河	1/10	0	5			○		○	○		-
凍結大運河	1/10	0	5		□	○		○	□		-
水田	10/50	15	0			○					-
凍結水田	10/50	15	0			○					-
枯田	10/50	15	0			○		○			-
マングローブ	10/100	40	30			○					-
凍結マング...	10/100	40	30			○					-
珊瑚地域	10/50	10	0			○					-
凍結珊瑚地域	10/50	10	0			○					-
地上接続拠点	10/50	20	10	地上	■	●		○		×	-
航空接続拠点	10/50	10	15	航空		○		○		×	-
監視接続拠点	10/50	20	20	監視		●		○	■	×	-
凍結監視接...	10/50	20	25	監視		○		○	■	×	-
凍結道路	-/-	-	-			○		○		×	-
凍結道路	-/-	-	-			○		○		×	-
アウトバーン	-/-	-	-			○		○		×	-
狭軌鉄道	-/-	-	-			○		○		×	-
標準軌鉄道	-/-	-	-			○		○		×	-
広軌鉄道	-/-	-	-			○		○		×	-

戦術画面UI/USP

兵器表 (兵器図鑑)

兵器番号

番号	兵器名	タイプ	生産国種	費用
1	(fzf) 1	装甲車	ドイツ	100
2	Sdkfz 231 6輪型	装甲車	ドイツ	300
3	Sdkfz 221 前期	装甲車	ドイツ	150
5	Sdkfz 222 A型	装甲車	ドイツ	190
9	Sdkfz 233 (Yskfz 628)	装甲車	ドイツ	600
18	I 号軽車A型	軽自動車	ドイツ	380
19	I 号軽車B型	軽自動車	ドイツ	400
21	II 号軽車a型	軽自動車	ドイツ	450
22	II 号軽車b型	軽自動車	ドイツ	450
23	II 号軽車c型	軽自動車	ドイツ	450
24	II 号軽車A/B/C型	軽自動車	ドイツ	470
25	II 号軽車A/B/C型 改変型	軽自動車	ドイツ	470
26	II 号軽車D型	軽自動車	ドイツ	500
28	35 (L) 式軽車	軽自動車	ドイツ	500
29	38 (L) 式軽車A型	軽自動車	ドイツ	550
35	III 号軽車A型	中軽車	ドイツ	640
38	III 号軽車B型	中軽車	ドイツ	660
37	III 号軽車D型	中軽車	ドイツ	640
39	III 号軽車E型	中軽車	ドイツ	620
33	III 号軽車C型	中軽車	ドイツ	620

スクロールバー

兵器名

兵器タイプ 生産国種 部隊の費用 (10機分)

●表示 (Alt+V)

- 縮小マップ 縮小マップを表示するかどうかの選択です。
- 戦闘画面 3D戦闘画面表示の選択で「常に表示・手番のみ表示・表示しない」のどれかを選択します。初期状態では「常に表示」になっています。
- COM手番 コンピュータ担当の手番のときの表示です。「ビューマップ・HQマップ・HQマップ (高速)」のどれかを選択します。初期状態では「HQマップ」になっています。また、「進行状況に将軍を表示・ビューマップ時も状況を表示」の選択については、初期状態ではそれぞれ表示になっています。
- 手番時に雑談を表示 手番の開始時に、将軍が雑談を言うかの表示です。雑談の中に、アドバイスとともに、大事なゲームのヒントが隠れていることがあります。
- 索敵表示範囲 索敵表示範囲が「視認・視認+レーダー・視認+ソナー・視認+レーダー+ソナー・視認 [対地限定]」のどれかの選択ができます。
- マップ切替 マップをビューマップかHQマップにするかの選択ができます。
- ヘックスライン 戦闘画面のメインマップ上にヘックスラインを表示させるかの選択です。
- ユニット表示 戦闘画面のメインマップ上に部隊を表示させるかの選択です。
- ユニットはリアル 部隊の表示をリアルにするかの選択です。リアルにチェックが入っていないと、軍団の担当色になります。
- ユニットマーク ユニットマークにチェックを入れると、その部隊の機数が表示され、ダメージを受けているかがわかります。
- ユニットに方向マーク表示 部隊がどちらの方向を向いているかの方向マークが表示されます。部隊によって攻撃・防御力ともども方向性がある場合に方向マークで確認します。
- 収納数をユニットの上に表示 収納数の表示をするかどうかの選択です。
- 進入不可表示 進入できない場所を表示するかの選択です。
- 占領表示 占領した地形を国旗にするか、軍団の識別にするかの選択です。
- 地形の半透明表示 地形を半透明にすると、森などの場所に隠れている部隊が表示されます。
- 地形の斜面表示 地形の高さを表示させて、斜面やくぼみなどがあるかを表示させるかの選択です。
- 道路を常に表示 道路を表示させるかの選択です。
- 雲を表示 雲を表示させるかの選択です。
- 雲表示設定 雲表示設定画面で、雲の透明度や晴・曇以外に雲は表示させないなどの設定をします。
- 移動時にウィンドウ表示 移動時にウィンドウを表示させるかの設定です。
- 性能表の武装欄を詰めない 性能表の武装欄を詰めるか、詰めないかの設定です。
- ツールバー ツールバーを表示させるかどうかの設定です。初期状態では表示しています。
- ステータスバー ステータスバーを表示させるかどうかの設定です。初期状態では表示しています。

雲表示設定画面

設定調整スライダー

雲表示設定		
雲の透明度		
通常時	55%	<input type="range"/>
航空ユニット選択時	45%	<input type="range"/>
地上・艦艇ユニット選択時	55%	<input type="range"/>
霧の透明度（共通）	55%	<input type="range"/>
砂嵐の透明度（共通）	65%	<input type="range"/>

晴れ・曇り以外は雲を表示しない

表示
チェック

初期設定に戻るボタン

設定ボタン

中止ボタン

戦術画面のメイン画面上に表示される雲の設定をする画面です。

天候や昼夜などとは別に、地形上にかかっている雲の動きがメイン画面上に表示されますが、部隊がよく見えにくい時などは、この雲の透明度調整で変えるといいでしょう。

「通常時・航空ユニット選択時・地上・艦艇ユニット選択時・霧の透明度（共通）・砂嵐の透明度（共通）」の調整を5%から95%まで調整できます。

また、晴れ・曇り以外は雲を表示しないにチェックを入れると、指示通りの画面になります。ただし、これらの雲表示は、部隊の戦闘に影響することはありません。



●設定 (Alt+S)

- 索敵 索敵ルールのON・OFF設定です。難易度調整でON・OFF設定ができる場合に設定変更ができます。
- 天候 天候ルールのON・OFF設定です。難易度調整でON・OFF設定ができる場合に設定変更ができます。
- 昼夜 昼夜ルールのON・OFF設定です。難易度調整でON・OFF設定ができる場合に設定変更ができます。
- 反撃 敵に攻撃された場合の反撃選択です。初期状態では自動選択になっていますが、「自動選択・攻撃力重視・優先順位重視・反撃しない」のどれかを選べます。
- 対空防御射撃 対空防御射撃をするかどうかの選択です。
- 全自動 全自動の際「全補給・全占領・全工事」のどれを行うかを選択できます。
- 手番開始時に全自動を実行 これにチェックを入れておくと、ユーザーの順番がくると、自動的に全自動を開始してくれます。
- 転換可能は全自動で補充しない 「転換」(前作までの「進化」)ができる経験値がある部隊は、全自動で機数の補充をしないという設定ができます。
- エラーメッセージ エラーメッセージを表示するかの選択です。
- 確認ウィンドウ 確認ウィンドウを表示させるかの選択です。
- 手番以外のメッセージを表示しない 手番以外のメッセージを表示させないかの選択です。
- 拠点の動作 メニューバー「ゲーム」の中の「拠点」を選択したときの動作を「センタリング」「センタリング後・編成モード」「センタリング後・配置」の3つから選択できます。そのうち「センタリング後・編成モード」「センタリング後・配置」をチェックしておくと、それぞれ「センタリング」後に部隊の「編制」「配置」ができるようになります。
- 編成・配置の動作 編成・配置後の動作についての指示と選択です。「実行時にセンタリングを行わない・可能なら直接ウィンドウを表示・編成・配置済みがあれば常に選択可」の3つの設定ができます。
- 次部隊 次部隊コマンドを使ったときの動作を、「ポイントも移動」「収納部隊も対象」それぞれのチェックをして選択できます。
- マップを左クリックでドラッグを許可 マップ上でマウスを左クリックすると手の表示が出て、その状態でドラッグを行うことにより、マップを好きな方向に動かすことができるようにする設定です。
- 国操作 戦術画面に入る直前の難易度調整で、「將軍のいる軍団の操作許可」にチェックを入れた場合のみ開くことができます。国操作変更画面を選択して開き、ユーザー国の軍団操作をコンピュータ (COM) にしたり、ユーザー (USER) に変更したりできます。操作変更はCOMまたはUSERにポイントを合わせてクリックすると変更します。
- 報告ウィンドウ位置はポイント基準 報告ウィンドウの表示をマウスのポイント位置に合わせて表示させるための設定です。
- 効果音 効果音の有無の設定です。
- BGM BGMの有無の設定です。
- BGM設定 BGM設定をクリックすると、BGM変更画面が表示され、各軍団の手番時にどんな曲を流すかの設定ができます。「TEST」ボタンをクリックすると、設定した曲が流れます。
- ムービー ムービーを表示するかの選択です。
- BGM設定 ゲームの画面サイズを最大サイズにしたいときはチェックを入れ、したくないときはチェックをはずします。

●ヘルプ (Alt+H)

- バージョン情報 インストールされているゲームのバージョンを確認したいときに開きます。また、「ADVANCED大戦略」公式ホームページへのリンクも表示されます。

国操作画面

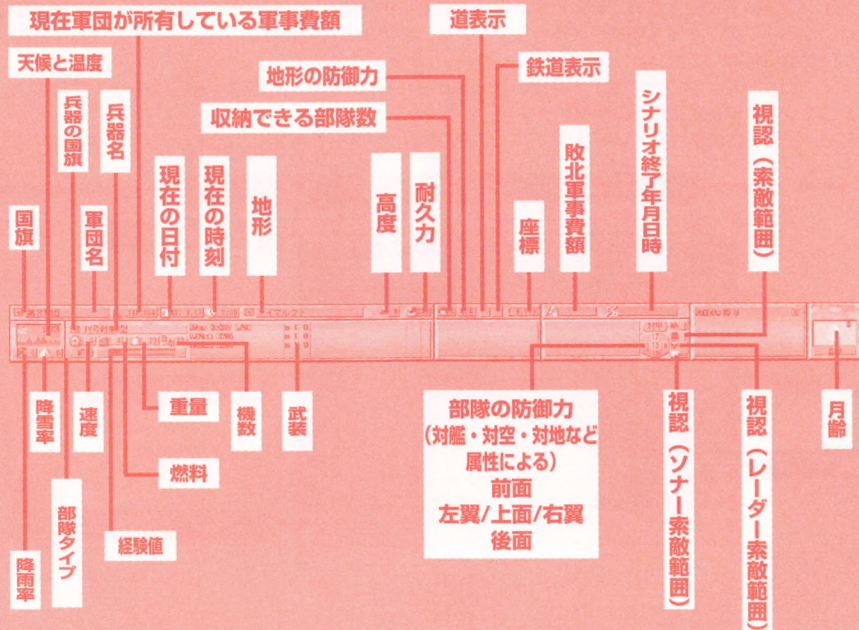


ここでは、拠点マップ上に登場する敵・味方・中立国の各軍団が表示されます。青枠で囲まれている軍団をユーザー（USER）が操作するか、コンピュータ（COM）に操作を任せるかを設定できます。

戦術画面に入る直前に表示される難易度調整で「將軍のいる軍団の操作許可」にチェックを入れてないと、この画面を開くことはできません。

戦術画面の情報ウィンドウについて

戦術画面の様々な情報が、この画面下の情報画面に表記されています。この情報を見ながら、戦術画面の操作を行きましょう。



戦術画面のコマンド

戦術画面のフェイズ中（手番）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）を動かす、敵を叩く。そして敵部隊や敵の都市や空港などの生産・補給地形を減らし、最後に敵の地上接続拠点を占領するか、敵部隊を全滅させる。そのためにプレイヤーのフェイズ（手番）中に、敵の行動を予測しながら、部隊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IV」では、索敵モードや天候、昼夜というシステムがあり、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。天候がONになっているときは、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し、晴れていても雲がある地形上の地上部隊や艦艇に対して、航空機は攻撃をできません。また、降雨量や積雪量によっては、地形が変化して、泥地になって地上部隊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などの障害も出てきます。

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部隊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

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、部隊にポイントを合わせてクリックするとコマンドウィンドウが表示されます。

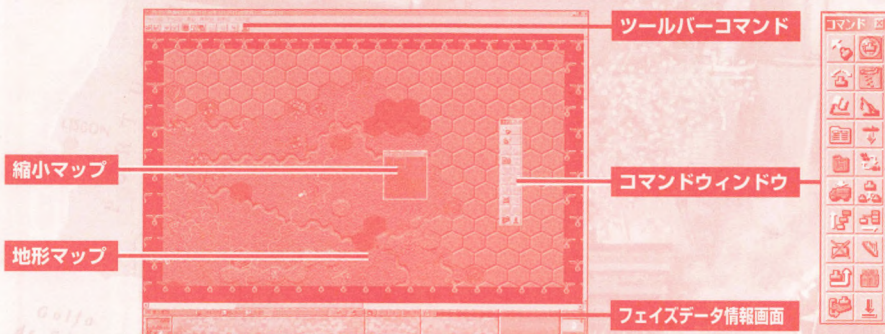
※部隊の表示がない場合は配置・編成した拠点で右クリック後、部隊を選択します。

さらに部隊にポイントを合わせてクリックすることによってコマンドウィンドウが表示されます。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部隊の操作を行います。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、部隊操作以外のコマンド操作をするためのボタンです。

なお、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。

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。実際にフェイズで部隊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。



コマンドを実行しても、行動終了にならない。



コマンドを実行すると、行動終了となる。



行動コマンド外のコマンド

自軍団フェイズの始まり

全自動開始で移動

行動終了

※指定部隊の行動を終了するときに使います。

解散 P53

収納 P67

収納中降車 P67

収納中搭載 P67

発進 P66

召還 P67

降車 P66

終了

補給 P52

武装 P59

移動 P60

旋回 P68

※移動前でも「召還」コマンドは行えます。

投棄 P68

攻撃 P62

供与 P68

占領 P64

搭載・着艦 P65

爆撃 P64

合流 P69

工事 P71

転換 P56

改装 P57

行動コマンド外のコマンド

編成 P50

配置 P50

性能 P58

特殊な行動コマンド

潜航 P70

浮上 P70

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.70をご覧ください。

敵軍団と拠点上で接触して交戦状態に入ると、戦術画面に移ります。

編成・配置は戦術マップに軍団の部隊を編成・配置させることです。

部隊を編成・配置できる場所は、マウスを右クリックしてメニューを開き、「編成 (Ctrl+P)」「配置 (Ctrl+A)」を選択すると、戦術画面の地形マップ上に六角形の白枠で地形が囲まれます。この場所で編成・配置ができます。編成・配置画面で「性能」ボタン右下の「編成・配置場所確認」ボタンをクリックすると、そのたびに編成・配置できる地形が点滅するので、それで確認しましょう。

●編成・配置可能な地形

地上部隊…軍団担当の地上接続拠点・編成首都・編成都市・編成補給地

航空部隊…軍団担当の航空接続拠点・編成空港

艦艇部隊…軍団担当の艦艇接続拠点・編成港

●編成可能な部隊数

編成・配置は、地上・空港・港の各接続拠点や、都市・補給地・空港・港それぞれ、耐久力によって一度に編成・配置できる部隊数が異なります。

【耐久力÷50 (端数繰り上げ)】の数だけ編成・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。

●編成される部隊

配置したばかりの部隊は、収納状態です。この収納状態の部隊は、軍団の最大部隊数の半分しか地上に登場させられません。

編成は、工場で生産された「編成可」と記された兵器を部隊ストック数に余裕があるときに軍団の部隊として組み込むもので、編成される部隊の経験値は0です。

工場にストックがない場合は、たとえ戦術マップで編成できる兵器でも、編成画面に現れません。

配置はすでに軍団の部隊にストックされている兵器なので、軍事費もかからず、経験値がある部隊もいます。

●戦略画面での編成について

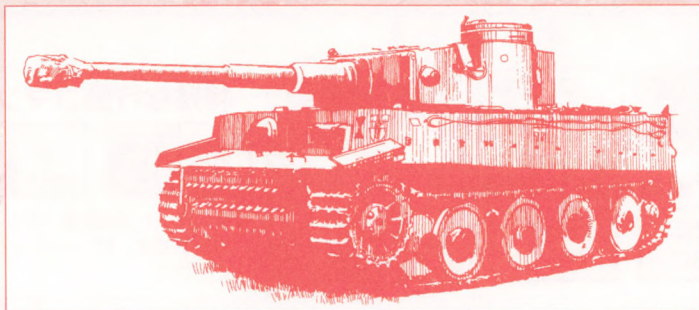
戦略画面で編成する場合は、機数が10で軍団部隊に組み込まれますが (工場の兵器の機数ストックが10以下の場合はその限りではありません)、戦術画面で編成して兵器を組み込む場合は、機数1として編成されます。また、編成をすると軍団軍事費から、兵器の編成額が引かれます。

軍団の部隊にストックされている兵器なので、軍事費もかからず、経験値がある部隊もいます。

●編成・配置で注意すること

軍団軍事費が少ない場合や、現在戦っている戦術画面に軍団所属の都市 (軍団色の) がなく、地上接続拠点などしかない場合は、収入がないため、補給・補充などで軍団軍事費がすぐに底をつく場合があり、編成できない場合がありますので注意しましょう。

編成・配置した部隊は、その時点で行動終了になります。



50



編成・配置と編成・配置画面

編成・配置メニュー



編成・配置画面開く



編成・配置 取消 ボタン

編成・配置した兵器を取り消したいときは、編成・配置兵器名にポインタを合わせて、ダブルクリックでコマンドを開き、左の取消ボタンをクリックします。

⑧編成・配置可能地形場所選択ボタン

①簡易性能表

②対象

③種類

④編成・配置 兵器選択画面

⑦性能表ボタン

⑨編成・配置 切替ボタン

⑫編成・配置兵器

⑬配置場所確認ボタン

⑤編成・配置できる 兵器の種類の数

⑥スクロールバー

⑩編成・配置残り数

⑪出撃残り部隊数

⑭終了ボタン



①兵器の簡易性能表

②対象

「すべて・自国・捕獲」の選択ができます。

③種類

編成・配置場所によって港は「すべて・艦艇と潜水艦、空港はすべて・戦闘機・攻撃機・輸送機・爆撃機・哨戒機・地上編成・配置地形はすべて・戦車・自走砲・輸送車・牽引砲・歩兵・列車」の各属性で区別できます。

④編成・配置兵器選択画面

編成・配置したい兵器にポインタを合わせてクリックすると、編成・配置ができます。また配置残り数が0になると兵器名左に×が付いて、配置できなくなります。地形の耐久力が低くて編成・配置できないときも兵器名左に×がつきます。

⑤編成・配置できる兵器の種類の数

編成・配置が可能な兵器の種類の数です。

⑥スクロールバー

どの兵器を編成・配置したいか、選択するときに、このスクロールバーを移動させて選びます。

⑦性能表ボタン

簡易性能表ではなく、細かい兵器データが表示された性能表を開くボタンです。

⑧編成・配置可能地形選択ボタン

左右の矢印をクリックして、戦術マップのどの場所で編成・配置を行うかを選択します。

⑨編成・配置切替ボタン

このボタンをクリックして、「編成・配置」を切替えます。

⑩編成・配置残り数

編成できる部隊や配置できる部隊の残り数表示です。

⑪出撃残り数

出撃できる部隊の残り数表示です。

⑫編成・配置兵器

すでに編成・配置した兵器の名前が表示されます。

⑬配置場所確認ボタン

現在編成・配置している場所が点滅します。

⑭終了ボタン

編成・配置を終了したいときにクリックします。



補給・補充

補給は、地形上に部隊がいる場合の燃料・武器の補給と、収納中の機数補充と燃料・武器の補給の2つがあります。この補給・補充は移動前に行かれません。

補給・補充は軍団軍事費を使うため、軍団軍事費が0の場合は、補給車や収納によって、補給しようとしても補給・補充をすることができません。特に軍団所属の都市がなく地上接続拠点のみの戦術画面の場合は、軍団の収入がないために、軍団軍事費が0になると補給・補充が困難になるので気を付けましょう。また、各国の補給・補充制約表はP.54をご覧ください。

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、軍団軍事費が補給可能な額だけ残っていれば「補給」ができます。補給をする場合は、あらかじめ補給したい兵器を補給可能な地点に移動させておかななくてはなりません。

- 地上兵器は、同陣営および中立陣営の地上接続拠点・都市・補給地にいることが補給の条件です。また資材を搭載している補給兵器に隣接し、補給可能な地形にいる場合のみ補給が可能です。
- 航空兵器は地形上では補給できません。
- 艦艇兵器は艦艇接続拠点、港の上にいる場合に補給が可能です。

操作方法

- 補給したい部隊をあらかじめ補給可能な地点へ移動させておきます。
 - 軍団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」が使えるので、「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、①燃料補給、②武器弾数補給、③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ます。軍事費が満たないときは③→①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部隊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。
- ※航空部隊は燃料不足になると墜落してしまい、その部隊は消滅してしまいます。航空部隊は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

●軍事費の消費

補給を行うと、それに応じた軍団軍事費を消費します。

軍団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) 地上部隊…「地上接続拠点」「都市」「補給地」「補給車の隣接ヘックス」
- 2) 航空部隊…「航空接続拠点」「空港」「空母」
- 3) 艦艇部隊…「艦艇接続拠点」「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部隊の機数の補充(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」を武装として持つ部隊のことを示します。
- 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) 部隊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

機数の減った兵器が収納状態のときに軍団軍事費が補充可能な額だけ残っていれば、「補給」コマンドで補給と補充を同時に行います。

●地上兵器は、同陣営および中立陣営の、地上接続拠点・都市・補給地に収納していません。

●航空兵器は、同陣営および中立陣営の航空接続拠点・空港に収納していません。

●艦艇兵器は同陣営および中立陣営の艦艇接続拠点・港に収納していません。

兵器搭載中の補充は、搭載中の兵器に対しては適用されません。

※経験値が最大の兵器を次のターンで転換させる場合は、「転換可能は全自動で補充しない」に設定しておく、機数が減っている兵器は、全自動で補充せずに経験値最大のままにできます。

操作方法

●補給したい部隊をあらかじめ補給可能な地点へ収納させておきます。

●軍団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」が使えるので、「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、①燃料補給、②武器弾数補給、③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ます。軍事費が満たないときは③～①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部隊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。

※「編成・配置」可能な地形での補給は、最低でも2部隊（機数）が補充されます。

●搭載されている部隊について

搭載されている兵器は補給されません。ただし、空母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、機数の補充は受けられません）。

●修理

艦船・鉄道兵器は、補給と同時に修理が行われます。ただし、修理によって回復する耐久力は、元の耐久力を超えることはありません。

同盟国やドイツ軍の他軍団間などの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。



解散

必要なくなった部隊や、経験値が低く、機数の少ない部隊などを取り除くときに使います。

操作方法

解散したい部隊にポイントを合わせ、ダブルクリックで行動コマンドを開きます。「解散」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。

戦略画面の部隊ストック表、部隊表上の解散は、解散したい部隊にポイントを合わせて反転させ、解散ボタンをクリックすると解散します。

また、戦術画面の部隊表を開き、マップ上に展開していない未配置状態をクリックして、解散決定画面を表示させて「決定」ボタンをクリックして解散させることもできます。

解散のルール

解散は部隊単位で行われるため、一部の機数だけを解散することはできません。なお、部隊を搭載しているときは搭載中の部隊も同時に解散されます。

解散は戦略画面の部隊ストック表上と部隊表上で可能です。また、戦術画面上で部隊表を開き、未配置状態の部隊を選択したり、マップ上に展開している部隊や収納状態の未行動部隊に対してメイン画面でコマンドメニューを使って解散する方法などがあります。

補給・補充制約表

名称	独	英	ソ	米	仏	伊	波	丁	諾	蘭	白	ル	ユ	希	ス
独 大ドイツ帝国	◎	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×	×	燃	×	◎
英 大英帝国連邦	×	◎	燃	◎	給	燃	給	×	燃	燃	燃	燃	×	給	×
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	×	給
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	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃
洪 ハンガリー王国	◎	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×	×	×	×	×
羅 ルーマニア王国	◎	×	給	×	燃	給	×	×	×	×	×	×	×	×	給
勃 ブルガリア王国	給	×	燃	×	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)	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃
土 トルク共和国	給	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	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)	◎	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	燃
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	燃	×	給	×
A 米軍空挺部隊	×	◎	燃	◎	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×
エ エストニア	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ラ ラトヴィア	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リ リトアニア	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

戦術画面のソノシヤ

「○」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。

芬 洪 羅 勃 巴 自 エ イ ベ ヴ サ 土 愛 共 西 ダ レ E A エ ラ リ

○	○	○	給	×	×	×	燃	×	燃	○	給	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	○	給	×	燃	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
燃	×	給	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	燃	燃	燃	燃	燃	燃	燃
×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×
燃	給	給	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	×	○	燃	給	×	×	×	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
燃	燃	燃	○	給	×	×	×	×	燃	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	給	給	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	○	×	燃	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	燃	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×
燃	燃	燃	燃	×	×	×	×	×	○	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
燃	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×	○	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
燃	燃	燃	燃	×	×	×	×	×	燃	燃	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	○	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	○	○	給	×	燃	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	○	×	燃	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○



転換

転換は軍団軍事費を払い、兵器を進化先兵器にさせるコマンドです。

兵器の経験値が100になると1つ上の進化クラスの兵器にでき、200で2つ上の進化クラスに、250の経験値で3つ上の進化クラスの兵器にすることができます。

ただし、経験値が進化できる値に達していても、転換先の兵器が工場で生産されていない場合や工場に在庫がない場合は、転換はできません。同様に、経験値が進化できる値に達していても軍団軍事費が転換に必要な額に足りない場合は転換することができません。

操作方法

転換可能な部隊を移動させて、転換可能な地形に収納させます。次に行動コマンドを開き、ポイントで転換に合わせてクリックして転換画面を開きます。

転換したい兵器にポイントに合わせてクリックして、転換後兵器と転換費用を確認してください。決定したいときはダブルクリックをして決定確認画面を出して「決定」ボタンをクリックするか、転換画面下の「決定」ボタンをクリックして決定します。

なお、転換は、戦術画面の各軍団部隊表の転換ボタンからも実行することができます。

転換画面

転換前兵器名 **兵器の国旗**

兵器の国旗 **転換後兵器名**

転換前兵器画像 **転換後兵器画像**

転換にかかる軍団軍事費 **転換可能兵器の数 (種類)**

軍団軍事費額 (戦術画面で開いた場合は残所持軍事費) **所有数 (兵器ストック在庫数)**

兵器の国旗 **中止ボタン**

兵器の属性

兵器の進化レベル

兵器名 **決定ボタン**

転換のルール

- 転換後の兵器は転換にかかった経験値を引かれます (進化1段階分は100、2段階分は200、3段階分は250)。
- 転換先が複数あるときは、転換先を選択することができます。
- 転換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転換することができません。
- 転換可能な場所は部隊ごとに異なります。
- 地上部隊は転換を行うことのできる国の地上接続拠点、都市、補給地で収納して行います。
- 航空部隊は転換を行うことのできる国の航空接続拠点、空港で収納して行います。
- 艦艇部隊は転換を行うことのできる国の艦艇接続拠点、港で収納して行います。
- 移動後の転換はできません。
- 転換をさせた部隊は、行動が終了します。



改装

改装は軍団軍事費を払い、兵器を選択して別の名前の兵器にさせるコマンドです。兵器を改良して同系列や、シャーシなどを利用して別の属性の兵器に改良することができます。兵器の改装は改装先兵器によっては経験値がかかることがあります。

改装先の兵器が工場で生産されていない場合や工場に在庫がない場合は、改装はできません。また、軍団軍事費が改装に必要な額に足りない場合も同様に改装することができません。

操作方法

改装可能な部隊を移動させて、改装可能な地形に移動（航空機、艦艇は収納）させます。次に、行動コマンドを開き、ポインタで改装に合わせてクリックして改装画面を開きます。

改装したい兵器にポインタを合わせてクリックして、改装後兵器と改装費用を確認してください。決定したいときはダブルクリックをして決定確認画面を出して「決定」ボタンをクリックするか、改装画面下の「決定」ボタンをクリックして決定します。

なお、改装は、戦術画面の各軍団部隊の改装ボタンからも実行することができます。

改装画面

改装前兵器名 兵器の国旗

兵器の国旗 改装後兵器名

改装前兵器画像 改装後兵器画像

改装にかかる軍団軍事費 改装可能兵器の数 (種類)

軍団軍事費額 (戦略画面で開いた場合は残所持軍事費)

兵器の国旗

兵器の属性

兵器の進化レベル

中止ボタン

決定ボタン

改装のルール

- 改装先が複数あるときは、改装先を選択することができます。
- 改装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装することができません。
- 改装可能な場所は部隊ごとに異なります。
- 地上部隊は改装を行うことのできる国の地上接続拠点、都市、補給地で行います。
- 航空部隊は改装を行うことのできる国の航空接続拠点、空港で収納して行います。
- 艦艇部隊は改装を行うことのできる国の艦艇接続拠点、港で収納して行います。
- 潜水戦車など特殊な兵器は、補充可能地形にいる必要はありません。
- 移動後の改装はできません。
- 改装をさせた部隊は、行動が終了します。

改装の注意

本作では改装のバリエーションが非常に増えました。そのため、改装で兵器がマイナーチェンジする場合があります、転換前に改装してしまうことがあります。改装できる兵器は、性能表の部隊の属性名右側に表記される英文字が一致する兵器がそれぞれ改装対象になります。



性能

指定した部隊の性能を見るコマンドです。

性能表画面

生産国国籍国旗／欧文部隊名
日本語部隊名

部隊シルエット
(ダブルクリックすると、3D映像を表示*)

部隊の
現在の機数／最大機数

(左) 部隊属性とレベル
(右) 欧文兵器タイプ名
(兵器の改装に影響します)

上から、速度、燃料
電池 (潜水艦)

輸送能力の搭載重量
とサイズ制限

上から、高度、サイズ、重量

現在の部隊の装備データ

輸送能力

被攻撃タイプ

経験値

特殊能力

索敵能力 (左: 現状視認できる範囲
右: 最大視認範囲)

防御力
前面
左側面 上面 右側面
後面

* 部隊シルエットの3Dビュー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。

- ① 移動能力。左: 現在の値/右: 最大時
 - ② 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、表示されている部隊の攻撃力で攻撃される。
 - ③ 部隊の対地戦績 ④ 部隊の対空戦績 ⑤ 部隊の対艦戦績
 - ⑥ 今までに受けた損害数。
 - ⑦ 武装のタブ。武装交換をするときなどにクリックする。
 - ⑧ 武器区分と武器名が同じ色の場合は、同時に使用できる。
 - ⑨ 部隊の向きに対して表示される武器の射界修正値。前方左右、側面左右、後方左右。
 - ⑩ 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。
 - ⑪ 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。
 - ⑫ 間接攻撃時の武器の命中率。はずれたときは、目標の隣接ヘクスの部隊に攻撃する。
 - ⑬ 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状態。
 - ⑭ 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0以下になることはない。
- ※ 部隊属性と兵器の右側に書かれている欧文兵器タイプ名。この兵器タイプ名と同じタイプの物が、兵器の改装可能な兵器として表示されます。



武装

部隊の武器を変更するためのコマンドです。

操作方法

変更したい兵器にポイント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行うことができます)。

武装交換表が表示されたら、武装バック(武装タブ)にポイントを合わせてクリックし、装備データを確認します。選択したい武装バック(武装タブ)が決まったら、「決定」ボタンにポイント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。

「移動」ボタンをクリックすると、武装交換している兵器をそのまま「移動」コマンドに移すことができます。

各部隊によって武装交換のできる種類(武装バック)が異なります(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バック(武装タブ)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、部隊によって交換できるバック(武装タブ)の数は異なります。

なお、武装交換は補給のできる場所で行えません。

武装交換画面

**武装バック
(武装タブ)**

**武器区分と
武器名**

**武器の
射界修正値**

武装交換		[機銃任務] 爆撃任務 爆撃任務														
区分	武器名	射界修正			攻撃力			射撃		命中		優先		弾詰	価格	特殊
		L	R	R	対空	対人	対艦	対空	対地	対空	対地	対空	対地			
7.92mm	MG15	1	0	0	12	1	6	0	0	0	-	-	-	17	1	-
7.92mm	MG16	1	-	0	10	0	0	0	0	0	-	-	-	20	1	-
7.92mm	MG19	1	-	0	10	1	5	0	0	0	1	1	-	2	4	A
計	250kg	4	0	0	0	7	11	3	0	-	-	-	1	2	4	A

視武装です
移動
決定
中止

射程

命中率

優先順位

優先順位の影響

コメント窓

攻撃力

移動ボタン (そのまま移動コマンドに移ります)

決定ボタン

中止ボタン

※武装画面の細かい項目については左ページ性能表「⑦武装のタブ以降の項目」をご覧ください。

特殊な武装について

タンク 燃料タンクのことで、航空機部隊などは燃料タンクを装備することで、航続距離が伸びますが、重量が重くなることで移動の優先順位が落ちることがあります。攻撃力の高い敵と戦闘する場合は燃料タンクを「投棄」で捨てて戦闘に臨むといいでしょう。

資材 工作車部隊が「工事」を行うために使う装備品です。

補給物資 補給車部隊が、他の部隊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、爆撃で使用できない爆弾もあります。

※上記の武装は、部隊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)。



移動

部隊を移動させるためのコマンドです。

戦術画面で部隊を移動させると、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部隊は、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。航空機は、空港に収納していない場合、たとえ空港上においても燃料が0になると墜落し、搭載部隊がある場合は搭載機を含めてその部隊を失います。また、1フェイズ中に行動を行わなくても、移動力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。

なお、各部隊ごとに決められた移動力を超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トを「移動」に合わせてクリックします。

移動させたいヘックスにポイントを移動させてクリックしてください。移動中に画面上に表示される枠の色によって行動内容が異なります。

- ・白枠…通常移動可能な範囲のヘックスです。
- ・緑枠…移動最大距離の場所です。
- ・青枠…補給可能地形です。地上部隊・航空機・艦艇で補給可能な地形は異なります。
- ・黄枠…敵ZOCの影響があるヘックスを表しています。
- ・赤枠…道路・鉄道が使用できないために、地上部隊の中で重量の重い部隊などが進入できないヘックスを意味しています。

移動する場合、移動させたいヘックスにポイントを移動させ、クリックします。

航空機など移動距離の長い部隊を移動させるときは、ビューマップ上の縮小マップの使用が便利です。

縮小マップ内の白枠をマウスの左クリックでドラッグすると、同時にビューマップも移動します。

部隊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。

移動のみを行うときには「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。

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

部隊と地形、道路・鉄道沿いの移動と部隊の重量について

すべての部隊は、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部隊は、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が適用されます。

また、進入先の地形の耐久力を超える重量を持つ部隊は、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を持った敵のいるヘックスに入ったり、通過することはできません。

また、敵のZOC内に部隊が入ったときは、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、移動中の部隊は接触した場所で移動終了となります。自国・同盟国など自陣営軍団部隊の上を通過することはできますが、自国・同盟国陣営軍団の部隊のいるヘックスに待機することはできません。

自国と同盟国陣営軍団の部隊との関係

部隊が収納されている自国・同盟国陣営軍団の同じヘックス上に部隊を置くことができます。また、収納されている敵部隊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。

部隊の移動後の方向について

移動の最後に部隊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「ジュリカン」のマークが表示されます。

燃料消費について

- 各部隊は、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になると部隊は移動できなくなります（航空機はフェイズ終了時に墜落します）。
- 航空機は移動しなくても、その航空機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。
- 墜落した航空機に他の部隊が搭載されているときは、搭載されている部隊を含めて失います。
- 燃料を補給したり機数を補充すると、軍団軍事費を消費します。たとえ、補給・補充可能な地点にいたり収納されていても、軍団軍事費が補給・補充の額に達していない場合は、補給・補充をすることができないので注意しましょう。



攻撃

自分の部隊で、敵部隊を攻撃するコマンドです。

操作方法

コマンドウィンドウから、ポインタを「攻撃」に合わせてクリックをすると、攻撃対象となる敵部隊のいるヘックスが赤いヘックスに変化します。

赤いヘックスにポインタを合わせると、フェイスデータ画面上に、「攻撃選択画面（攻撃対象となる敵ユニットの能力表示画面）」が表示されます。攻撃する敵部隊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あるときは、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なので、直接攻撃・間接攻撃を含め複数ある場合、敵部隊の能力を見ながら攻撃対象の敵にポインタを合わせて、クリックします。

画面上に攻撃選択画面が表示されます。搭載している兵器とその性能、残弾数が表示されるので、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。

攻撃選択画面について

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

攻撃選択

攻撃目標 狙撃小隊

格闘兵器 6

撃破率 54 攻撃回数 12 優先 3

区分	武器名	数	攻撃力	命中	弾数
▲	407mm KwK L/46.5	1	37	12	
▲	7.92mm MG34	20	20	7	
▲	7.92mm MG34	12	12	7	

方向修正

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

投棄

攻撃開始

中止

中止ボタン

攻撃のルール

1部隊対1部隊で行われ、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。

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があります。

移動後に攻撃ができる武器とできない武器があります。

敵部隊に対する攻撃成功率が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

一度の攻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部隊は、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。

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

晴天時の雲による地上部隊への攻撃

天候モードを採用している場合は、たとえ、晴れていても、雲で覆われている地形に対しての航空機の攻撃はできませんので注意しましょう。

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ができます。間接攻撃を行えるのは射程2以上の武器だけです。

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。

間接攻撃の際の命中率は、その目標となっている部隊に当たる確率です。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、いずれかに敵味方関係なく命中します。ただし、艦艇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、目標部隊が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部隊があります（戦艦など）。この間接攻撃が行える部隊は、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。

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

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部隊は、敵航空機が地上攻撃・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、敵航空機による1回の地上攻撃・降車・爆撃に対して、1部隊1回の防御射撃が行えます。索敵範囲内に複数の部隊がいるときは、目標部隊に対しての防御射撃が複数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、複数の武器の弾薬数が同じとは限りません。このような場合、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、弾薬数の少ない武器を攻撃時に使わず、敵フェイズ時の反撃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として設定すれば、その武器を使用せずに攻撃となります。



爆撃

爆撃は地形に対して爆撃コマンドを実行して耐久力を下げるコマンドです。

操作方法

メイン画面で爆撃を実行する兵器を選択して、コマンドメニューを開きます（移動後のときは、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。爆撃を行うと、その部隊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部隊のみが行えるコマンドです。

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部隊が入っていると、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、爆撃地点の地形に部隊が収納されていて、地上に現れていない場合は爆撃することができます。

爆撃を行う部隊は、対空防御射撃の目標になり得ます。ただし、地上接続拠点・航空接続拠点・艦艇接続拠点・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、占領部隊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。

爆撃は同じドイツ軍の軍団の陣営地形、同盟軍の陣営地形、中立国の陣営地形に対して行うことはできません。



占領

敵陣営の地上接続拠点・航空接続拠点・艦艇接続拠点・首都・都市・補給地・工場・空港・港・油田を占領するためのコマンドです。

操作方法

メイン画面で部隊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、占領を行いたい部隊を選択して行動コマンドを開き、「占領」にポイントを合わせクリックします）。

目標地点にすでに占領部隊がいる場合は、全自動にチェックを入れていれば、コマンドを実行すると自動的に占領を開始します。実行後その部隊の行動は終了します。

占領のルール

占領を行えるのは歩兵部隊だけです。占領できる地形は敵陣営（地上接続拠点・航空接続拠点・艦艇接続拠点・首都・都市・補給地・工場・空港・港・油田）です。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部隊が収納されている場合、その部隊を捕獲することができます（ただし、プレイヤー部隊数とそのマップでの生産・配置可能な部隊の上限に達していないときのみ捕獲が可能です。また、歩兵系部隊は捕獲できません）。

移動した後も占領は可能です。占領した直後の耐久力は「20」になります。最後の地上接続拠点・航空接続拠点・艦艇接続拠点・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。なお、ユーザー操作以外のドイツ国軍団に撤退を指示した場合、指示した軍団の受け持つ地上接続拠点・航空接続拠点・艦艇接続拠点・首都・空港・港・補給地は無所属になります。





搭載・着艦

輸送したい部隊を輸送用部隊に載せるためのコマンドです。移動後のみ行えます。搭載できる部隊は列車を除いた地上部隊で、それぞれ搭載可能な輸送車、輸送機、輸送船に行えます。また、艦載航空部隊を航空母艦に搭載することもできます。なお、部隊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、召還後に搭載されている部隊は降車します。

航空部隊の夜間の着艦は、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、移動力の低い部隊を運んだり、移動できない地形を越えて、部隊を運ぶときに行われます。基本的には搭載コマンドで部隊を載せ、目的地まで移動させて降車コマンドで部隊を降ろします。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)したい部隊を輸送用部隊(地上部隊・輸送機・グライダー・装備航空部隊・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。

搭載可能兵器の種類

兵器の種類によって、搭載できる部隊のタイプと機数が決まっており、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部隊は、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。グライダーは搭載部隊を降車した後、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部隊に部隊を搭載する場合は、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部隊もあります)。

搭載制限

輸送中の部隊が戦闘などで減少した場合、搭載されていた部隊の数も減少します。地形によっては、輸送車などの地上部隊への搭載が行えない場所があります。地上部隊を輸送艦に搭載する場合は、港でのみ行えます。艦載機を航空母艦に搭載する場合は、どこでも行うことができます。地上部隊を航空部隊(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。部隊を搭載したまま収納したとき、輸送している部隊の補充は行われますが、搭載されている部隊の補充は行われません。

輸送能力について

部隊の搭載には、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」、空挺部隊を輸送可能な「空挺可」、空輸輸送可能な「空輸可」、輸送船など、かなり重量の重い部隊でも輸送可能な「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。

部隊搭載に際して、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

輸送している部隊を降ろすためのコマンドです（ただし航空母艦を除く）。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部隊の場合、降車のときに援護射撃を選択できます。降車後、搭載している部隊と降車した部隊は行動を終了します。

操作方法

輸送している部隊を選択して、行動コマンドから「降車」を選択します。輸送部隊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、輸送部隊も降ろされた部隊も終了状態になります。また、降車したとき、輸送部隊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

輸送部隊は、降車先の地形によっては降車できない場所もあります。地上部隊は基本的に「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.42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部隊）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。輸送機から部隊を降車する際、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。

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」のボタンがあるので、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も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、航空部隊の夜間の発進は、経験値によって機数を失うことがあります。



収納・収納中降車、収納中搭載

部隊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

収納したい部隊を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

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

- 地上部隊：地上接続拠点、首都、都市、補給地
- 航空部隊：空港接続拠点、空港
- 艦艇部隊：艦艇接続拠点、港

収納は建物の耐久力によって収納できる部隊数が変わります。耐久力が1~50の場合は1部隊、100の場合は2部隊と、耐久力が50増えるに従って収納できる数が1部隊ずつ増えます。

収納状態の部隊は、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部隊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、敵部隊が収納部隊に対する攻撃力を持たない場合を除いて、マップ上に部隊を戻すことができなくなります。また、収納している建物が爆撃されると、耐久力が落ちただけ部隊の機数も減少し、敵に占領された場合は、収納している部隊は占領した国の兵器として捕獲されます。

収納コマンドを実行すると、その部隊は行動が終了します。

収納中搭載・降車

本作では部隊を収納中でも、搭載できる部隊と同じ地形上に収納されているときは、収納中に搭載することができます。「収納中搭載」コマンドが表示されるので選択決定すると搭載されます。また、部隊を収納中でも、降車することができます。ただし、降車した部隊が収納できる地形に限られます。



召還

一度編成・配置した部隊を、再び未配置状態として部隊表にストックするコマンドです。

操作方法

召還させたい部隊を「編成・配置」の可能な場所に移動(または「召還」可能な場所にいる部隊)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ストックされます。

召還のルール

「召還」は部隊単位で行われます。搭載中の部隊を召還すると、搭載している部隊も同時に召還されます。

地上部隊の場合、自国の地上部隊が配置・生産できる場所にいるか、その場所まで移動させなければなりません。航空部隊は自国の編成・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できません。また、艦艇部隊は自国の編成・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。

部隊を搭載した部隊の場合、搭載部隊も含んで召還できますが、未配置状態として部隊表に格納されると、搭載されている部隊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ストックされた部隊の行動は終了します。

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

部隊表にストックされた部隊に対しては、戦略画面中の補給・補充は行われません。





投棄

航空機部隊で、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、部隊の重量が軽くなり、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

投棄したい部隊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が0になります。

投棄のルール


投棄は、移動前・移動後のどちら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無いと実行できません。



旋回

部隊を移動させずに方向を変えるコマンドです。部隊は、前面・背面・側面・上面それぞれで防御力が変化します。部隊によっては、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。この場合に消費される移動力は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、その部隊は地上に現れます。ただし、その地形に他の部隊がいる場合は、旋回をすることはできません。

操作方法

旋回をしたい部隊を選んで、行動コマンドから「旋回」を選択します。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、部隊の行動を終了させてください。



供与

プレイヤーの部隊を同盟国や同国軍団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部隊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国軍団の地形に移動させて収納します。次に、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・同国軍団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。軍団編制部隊数まで供与可能です。供与は部隊単位で行われ、一部の機数や複数の部隊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・同国軍団の部隊数とそのマップでの生産・配置可能上限数に達していない場合に可能です。

搭載中の部隊を供与すると、搭載されている部隊も同時に供与されます。ただし供与する同盟国や同国軍団の部隊数が最大数に達している場合は供与できません。

供与コマンドを実行すると、その部隊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部隊同士を一緒にして、機数を増やして強くするためのコマンドです。

操作方法

合流元の部隊を合流したい部隊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部隊名が表示されるので、マウスを使って、合流したい部隊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、いくつか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、合流選択ボタン←→のクリック1回で1機数です。部隊の配分が終了したら「実行」ボタンをクリックしてください。合流終了後は、合流した双方の部隊が行動終了状態になります。

合流のルール

合流元の部隊に隣接している周囲6ヘックスに、同じ部隊が存在するときに合流できます。なお、合流先の指定ができるのは、1部隊のみです。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（ただし部隊経験履歴に変化はありません）。

その部隊の最大構成機数を超えて合流することはできません。また、部隊を搭載しているときは合流できません。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部隊は、合流を行うことができません。

合流は移動の前後ともに行えますが、行った後は行動終了状態となります。

合流画面

The screenshot shows a 'Merge' window with the following elements and callouts:

- 武装画面と弾数**: Points to the weapon and ammo list table.
- 合流部隊の各機数**: Points to the 'Merge From' (合流元) unit count input field.
- 合流部隊の各燃料**: Points to the 'Merge From' (合流元) fuel input field.
- 合流部隊の各経験値**: Points to the 'Merge From' (合流元) experience input field.
- 合流先選択ボタン**: Points to the left and right arrow buttons for selecting the merge destination.
- 実行ボタン**: Points to the '実行' (Execute) button.
- 中止ボタン**: Points to the '中止' (Cancel) button.

機数	武器	機数
10	7.92mm MG34	10
13	7.92mm Kar98k	13
9	StGr24	9
0	50mm IGrW	0

合流元		合流先	
6	STUR	7	
69	FUEL	58	
0	EXP	0	



潜航・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部隊(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では攻撃できません。なお、潜水艦は潜水すると、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、その部隊の行動は終了します。浮上時は、通常の艦艇と同様に敵艦艇や航空機、地上部隊から攻撃を受けるので注意しましょう。

ただし対地、対空、対艦攻撃ができる場合(対地攻撃は砲、対空攻撃は対空攻撃装備、対艦攻撃は魚雷と砲による攻撃)潜水艦も浮上時には地上部隊、航空機、艦艇への攻撃を行うことができます。

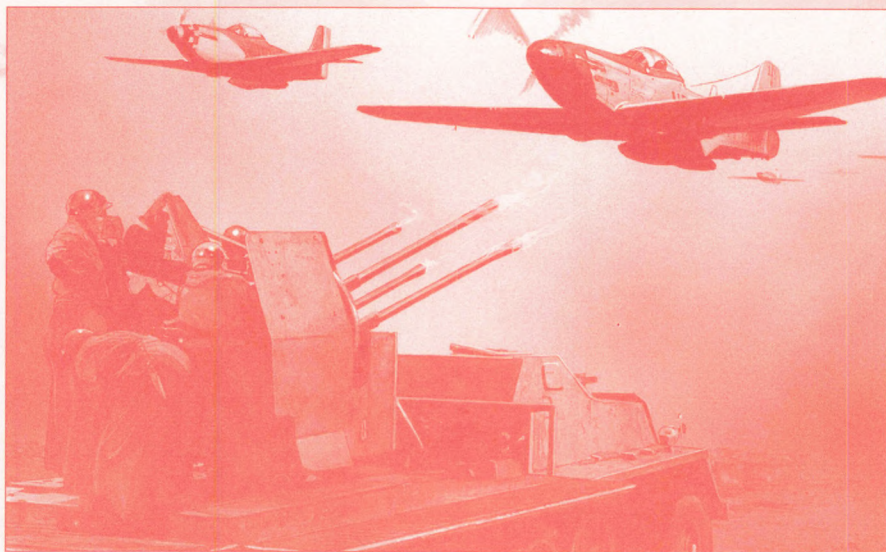
潜航時の各機能

●シュノーケル

シュノーケル装備の部隊は、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。部隊(潜水艦)がシュノーケルを持っているかどうかは、性能表で確認することができます。

●ワルター機関

ワルター機関を装備している部隊は、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。部隊(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。





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兵にポイントを合わせ、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トを合わせてクリックしてください。

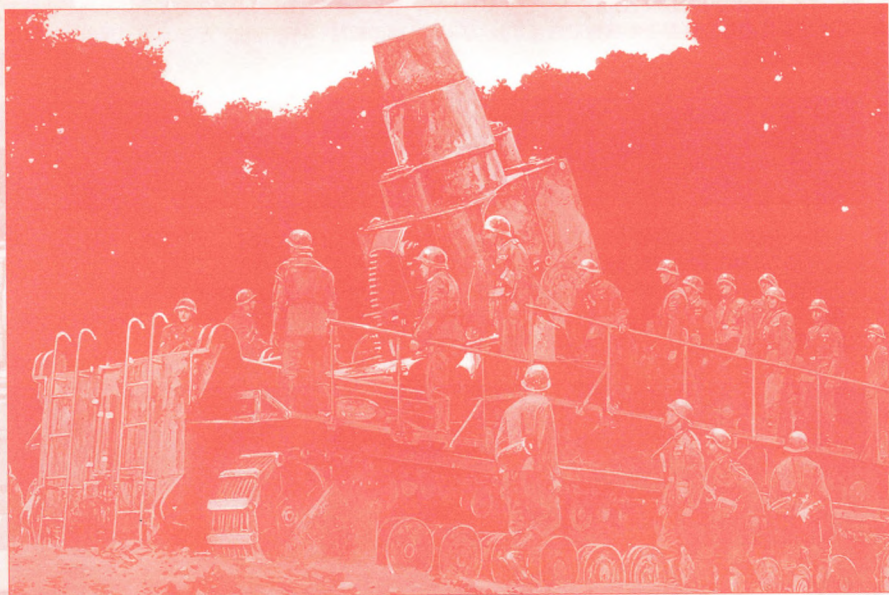
工事が終了すると、そのユニットの行動は終了状態になります。

工事のルール

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が、軍団軍事費が0の場合は工事を行うことはできません。軍団軍事費がある場合、空港（5,000）・補給地（1,000）などの地形の施設や撤去は可能です。

川や大河の耐久力について

前作まではほとんどの川が耐久力0で、耐久力を持った川の場所を探して道路、鉄道を敷設しなくてはなりませんでしたが、また、大河は新たに道路・鉄道を敷設することができませんでした。しかし、本作では川、大河ともに耐久力が最初から5あるため、建設兵が川や大河のふもと（前）に移動して、建設資材があれば、道路・鉄道を敷設することができます。さらに、川や大河に敷設した道路・鉄道の上に移動して、川や大河の上に架けられた道路・鉄道の耐久力を上げることができます。



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つの工事があります。

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ト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」をクリックすると、「工事内容コマンド」が表示されるので、「道路・鉄道設置」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トを合わせ、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団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に隣接した1ヘックスのみ可能です。また、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	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。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団軍事費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・軍団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（地上接続拠点、首都・都市・航空設備区拠点・空港・艦艇接続拠点・港・補給地・工場・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、工作車の経験値、機数によって異なります。工事前の耐久力が高いほど上がりやすくなっています。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。

軍団軍事費が少ないときに建物の工事を行うと、現在ある軍団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。

要塞の設置と撤去

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。

要塞の設置と撤去のルール

要塞の設置には軍団軍事費400、撤去には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・撤去は工作車ユニットの機数に左右されずに行えます。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なります。

空港・補給地の設置と撤去

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」「補給設置」（あるときは「空港撤去」「補給撤去」）コマンドが現れるので、「設置」、または「撤去」にポインタを合わせてクリックします。

空港・補給地の設置と撤去のルール

空港の設置には軍団軍事費5,000、撤去には100がかかります。また、補給地設置には1,000、撤去には100がかかります。空港、補給地が設置できる場所は基本的に平地のみです。設置場所をよく検討してから行いましょう。また空港、補給地を撤去した後は平地になります。

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

基本用語とルール

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くと便利です。

ターンとフェイズと手番

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」、「手番」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。「手番」は自分の番のことで、この自分の「手番（順番）」中に、プレイヤーは作戦行動を行います。マップ上に存在するすべての国の「フェイズ」が終了して一巡することを「ターン」と呼びます。本作では、1ターンがゲーム中の2時間になります。

国・軍団（敵連合軍、同盟枢軸軍、ドイツ軍軍団、中立国）

ゲームに登場する各国は、その「国」の国旗が青・赤・緑・黄・紫・水・茶・灰の8つの色で色分けされています。

各国は枢軸陣営の「軍団」、連合陣営の「軍団」、中立陣営の「軍団」のいずれかに所属しています。編成国籍は、編成可能なユニットを定義するものです。

戦術画面では、いかなる理由があっても、同じ編成国籍を持つ同盟・中立国の建物を占領することはできません。また、違う編成国籍の同じ陣営・中立陣営の建物を占領・爆撃することもできません。

ヘックス

戦術画面の、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、戦術画面の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。この地形によって部隊は行動の影響を受けます。地上部隊・航空機・艦艇のそれぞれは、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つの部隊しか置くことはできません。

HQ

「HQ」はヘッド・クォーターの略称で、全体図、指揮図のようなものです。作戦を遂行するために、全体を見ながら判断するためのものとして使われます。

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、本作をプレイするにあたって、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兵器と思えばいいでしょう。

例をあげれば、航空機に絶大な威力を発揮する「天敵」は、非常に安い軍事費で編成可能な対空兵器やレーダーなどです。

地上部隊の「天敵」は、まず移動距離の長い航空機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の中の戦艦や地上部隊の中のトーチカ、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つたおかげで、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、マップ上の敵部隊の行動や天敵関係にある兵器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大切で、またゲームの面白さでもあります。

行動順位

戦術画面で部隊を動かす順番のことをいいます。各部隊は、それぞれ固有の特徴があります。

- 移動速度が速い
- 攻撃力が高い
- 防御力が高い
- 地形効果の影響を受けやすい（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）
- 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
- 航空機に強い
- 地上部隊に強い
- 間接攻撃ができる
- 部隊を搭載している
- 燃料が少ない

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

それぞれの特徴を考えながら、どの順番でユニットを動かせば有利にゲームを進められるか考えて行きましょう。

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。

戦術画面で、部隊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。部隊は、この「ZOC」に影響を受けることになります。

部隊が移動途中で行動を終了するケースには、索敵外範囲へ部隊を移動させたとき、索敵していない敵「ZOC」に接触して戦闘が起こり、途中で移動を阻まれるケースがそれに当たります。

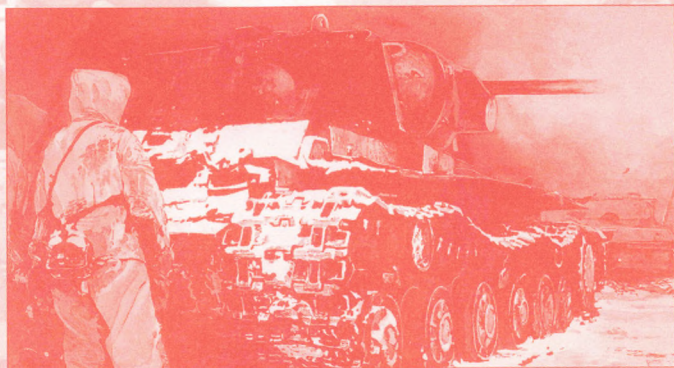
部隊を移動させようとした場合、地形による影響と、この「ZOC」による影響の2つを受けます。また、「ZOC」はその部隊に対して攻撃可能な場合に発生します。

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」

戦術画面で「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。特に航空機の場合は、相手が夜間戦闘機や夜間能力を持った地上部隊以外の兵器では、「ZOC」をすり抜けられてしまうことが多くなります。

逆に、敵航空機に制空権を握られてしまっている場合などは、夜間の航空機は地上部隊の識別が困難になる点を利用し、移動速度は遅くなりますが、地上部隊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。



「昼夜ルール」

本作では、戦略画面の1ターンを1ヶ月、戦術画面の1ターンを2時間（1日=12ターン）として進行します。

戦術画面で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、この戦術画面では、地域・季節によって夜の長い地域や、夜の短い地域があり、さらに索敵の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、各部隊は様々な影響を受けることになります。

●戦術画面の「昼夜ルール」による影響●

「昼夜ルール」は戦術画面で適用されます。

各部隊とも、昼の中では「昼夜ルール」の影響を受けません。しかし、朝・夕方・夜は昼と異なり、部隊の攻撃力・索敵範囲・移動力・占領部隊の占領能力などにそれぞれ修正値が加わります。

修正値には以下のようなものがあります。

- 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夜間における航空ユニットの「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、夜にいたっては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）	修正なし	1/2	1になる
視界（夜戦ユニット）	修正なし	修正なし	1/2
レーダー	修正なし	修正なし	修正なし
ソナー	修正なし	修正なし	修正なし



②命中率の低下

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

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

夜間爆撃や地上車両への攻撃

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、夜間戦闘能力を持つ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

天候が曇るときと同様、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。

航空機の制限

夜間収納されている夜戦能力を持たない航空機は（すでに出ている場合を除く）移動できません。また、着艦や空港に収納する場合、夜間は経験値が低いと、失敗により機数を失う場合があります。

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、占領部隊による占領能力が、朝・昼・夕方・夜間とそれぞれ変化します。

朝、夕は空挺降下の成功率（目標への降下）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。



地形戦術画面での空港・補給地の建設

戦術画面で、建設工兵によって、空港・補給地の建設を行えます。

空港・補給地の建設可能な場所は、地形や道路・鉄道の設置場所などによって、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・補給地の建設はできません。

空港建設には軍団軍事費が5,000、補給地には1,000かかるので、軍団軍事費の額をよく考えて建設しましょう。空港を建設した場合、その空港は収納が可能になります。建設した空港・補給地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。

索敵

戦術画面で、「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。自国軍団または同盟国、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、レーダーは航空機と艦艇しかできません。

ソナーは艦艇しか索敵できません。

移動を行った部隊は、その移動したヘックスすべてに対して「索敵」を行います。

例外的に潜航した部隊は、部隊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、常に敵部隊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。

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兵器に対し、ZOCの効果を及ぼすことができません。たとえば航空機の場合、上昇限度高度9の航空機が、高度10の航空ユニットを困んでも逃げられてしまいます。
- [攻撃時の修正]** …………… 部隊同士の高度は、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機を攻撃する際、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。ただし航空機を除きます。地上部隊は、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・艦艇部隊が航空機を攻撃する場合、高度6以上で高度差が1増えることに命中率が2%下がります。攻撃目標となる部隊が対地防御力で防御する場合、攻撃する側の武器の低下命中率は以下の数式で計算されます。

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

なお、対地部隊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、移動力の少ない部隊は注意しましょう）。高度が索敵に与える影響はありません。





「天候」ルールと累積度

戦術画面で、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。また、晴天でも雲のある地形では、航空機は地上部隊を攻撃できません。

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。

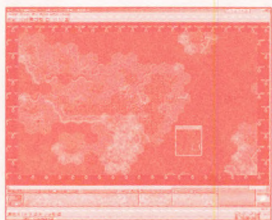
これらの天候の変化と雨累積度によって地形が変化します。雨が続くと平地が泥地となり、雪による積雪は地形を凍結地形に変化していきます。

天候モードONのしかた

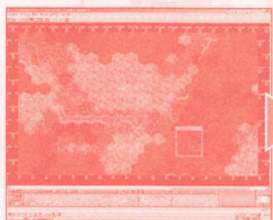


メニューバーの「設定」にポインタを合わせ、クリックします。プルダウンメニューが開きますので、「天候」にポインタを合わせてクリックします。

「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。



雨が降り続き、道路は泥地になり、地上部隊の移動力が減少する。



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。気温は各地域の気候帯と月によって、平均気温と降雨率から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)

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3条件がそろると、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

※積雪は部隊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
- 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。

- 地域設定が「乾燥帯砂漠気候」である場合
- そのターンの日付が3・4・5月であること

砂嵐の次ターンへの影響はありません。

天候による影響

気象	天候	地上部隊への影響
晴	<ul style="list-style-type: none"> ●各部隊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〜-3（累積度は0以下にはなりません） 	<ul style="list-style-type: none"> ●雲のあるヘックスにいるユニットは曇りと同じ影響下になります。
曇	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 ±0 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。
雨	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 +1 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。
霧	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 ±0 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。 ●地上部隊は速度が1/2になります。 ●視認範囲が1ヘックスになります。
嵐	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 +2 	<ul style="list-style-type: none"> ●地上部隊の視認範囲が通常の1/2になります。 ●航空部隊へ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	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化はありません。 	<ul style="list-style-type: none"> ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 ●地上部隊の移動速度が1/2になります。 ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●地上部隊の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。 ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。
雪	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 +1 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。
吹雪	<ul style="list-style-type: none"> ●雨累積度の変化 +2 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。 ●地上部隊の視認範囲が通常の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。

※地上部隊は、航空部隊へ攻撃ができなくなっても艦艇に攻撃ができなくなるわけではありません。また、もともと地上部隊は高度が低いいため航空部隊へのZOCを発揮できません。

晴・曇・雨・霧・嵐・砂嵐・雪・吹雪による地形への影響や各部隊への制限は以下ようになります。

航空部隊への影響	艦艇への影響
<ul style="list-style-type: none"> ●雲のあるヘックスにいるユニットは曇りと同じ影響下になります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●雲のあるヘックスにいるユニットは曇りと同じ影響下になります。
<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●地上・艦艇部隊へ攻撃ができなくなり、ZOCも発揮できなくなります。 ●航空部隊の爆撃の効果が半減(1/2)します。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●地上・艦艇部隊へ攻撃ができなくなり、ZOCも発揮できなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空部隊の爆撃が不可能になります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●地上・艦艇部隊へ攻撃ができなくなり、ZOCも発揮できなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空部隊の爆撃の効果が半減(1/2)します。 ●発進ができなくなります。 ●視認範囲が1ヘックスになります。 ●収納時に損害を被ることがあります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。 ●発進ができなくなります。 ●艦艇部隊の速度が、海上、潜水状態ともに1/2になります。
<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●地上・艦艇部隊へ攻撃ができなくなり、ZOCも発揮できなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空部隊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。 ●収納時に損害を被ることがあります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●航空部隊へ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。 ●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。 ●輸送船など部隊搭載の艦艇部隊は、部隊を降車できなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。
<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●地上・艦艇部隊へ攻撃ができなくなり、ZOCも発揮できなくなります。 ●航空部隊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。 ●収納時に損害を被ることがあります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●レーダーの使用ができなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 ●発進ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなります。 ●地上・艦艇部隊へ攻撃ができなくなり、ZOCも発揮できなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空部隊の爆撃が不可能になります。 	<ul style="list-style-type: none"> ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。
<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が1ヘックスとなり、ZOCがなくなります。 ●地上・艦艇部隊へ攻撃ができなくなり、ZOCも発揮できなくなります。 ●グライダーや空挺降下による降車ができません。 ●航空部隊の爆撃が不可能になります。 ●発進ができなくなります。 ●間接射撃の命中率が20%に低下します。 	<ul style="list-style-type: none"> ●視認範囲が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。 ●航空部隊へ攻撃ができなくなります。 ●艦艇部隊の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ません。 ●輸送船など部隊搭載の艦艇部隊は、部隊を降車できなくなります。 ●発進ができなくなります。 ●艦艇部隊は、補給艦から補給ができなくなります。

※艦艇は、航空部隊へ攻撃ができなくなっても地上部隊に攻撃ができなくなるわけではありません。また、もともと艦艇は高度が低いため航空部隊へのZOCを発揮できません。

部隊（ユニット）

戦術画面のマップ上でそれぞれの国が操る駒のことを部隊（ユニット）と呼びます。

部隊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。

基本的には地上部隊、航空機（部隊）、艦艇（部隊）に大別されます。そして1つの部隊は通常10機（台、人）で構成されています。艦艇、鉄道部隊は1隻（両）で構成されています。

部隊は建物に収納して補充するか、同じ部隊同士の合流で機数（台、人）を最大値まで増やすことができます。ただし艦艇と鉄道部隊、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。

航空機（部隊）

空を飛んで移動する兵器で構成されている部隊です。水上機タイプの部隊以外は、空港で編成されます。

航空機の編成時の機数は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。

編成・配置や地形上に出るためには、空港の耐久力と航空機のサイズが影響します。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、自国軍団や同盟国の航空接続拠点、空港に収納している場合は免れます。

航空機は移動の際に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には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。

また、晴天であっても、雲がかかっている場合は、地上部隊を攻撃できない場合があります。

グライダーを除く輸送機は、輸送している部隊を空港（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。

攻撃時は武装の選択ができます。部隊によっては、武装パックの変更も可能です。武装パックの変更により、燃料タンクを付け航続距離をのばしたり、グライダーを装備できる部隊は兵員を搭載することができます。

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）。

輸送機から輸送部隊を降車する際に、隣接するヘックスに敵地上部隊がいる場合、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、射程内にある航空母艦や地上対空部隊などからの防衛射撃を受けます。

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

移動前と移動後に編成・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ストックできます。

航空機（部隊）の種別

F …… 戦闘機	H …… ヘリコプター	RC …… 艦上偵察機
FH …… 高々度戦闘機	B …… 爆撃機	PSC …… 艦上対潜哨戒機
FB …… 戦闘爆撃機	HB …… 重爆撃機	FF …… 水上戦闘機
NF …… 夜間戦闘機	NB …… 夜間爆撃機	TBF …… 水上雷撃機
FL …… 遠距離戦闘機	C …… 輸送機	BF …… 水上爆撃機
FD …… 防空戦闘機	R …… 偵察機	CF …… 水上輸送機
FDN …… 局地戦闘機	PS …… 対潜哨戒機	ReF …… 水上偵察機
FP …… 寄生戦闘機	CS …… 沿岸哨戒機	PSF …… 水上対潜哨戒機
A …… 攻撃機	FC …… 艦上戦闘機	SAF …… 特殊攻撃機
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	

※艦上、水上系は艦艇（海軍）タイプの部隊です。

地上部隊

主に地上を移動する兵器(兵隊)で構成されている部隊です。地上接続拠点と各戦術マップの決められた場所の地上編成地形(首都・都市・補給地)で編成・配置できます(編成不可能な地形の場合は編成できません)。地上部隊は編成時には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。

部隊は通常10台(人)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、自国軍団か同盟国の地上接続拠点、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、地上接続拠点・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)。

搭載可能な部隊と車両は以下の15タイプに分かれ、それぞれ搭載可能な部隊を搭載できます。

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/ジェット機、15/列車
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部隊がいた場合、その部隊は消滅します。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。

戦闘時は武装の選択をすることができます。なお、移動前か移動後に地上部隊を編成・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、部隊表の中に格納できます。

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。夜間タイプの地上部隊は、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。

地上部隊の種類

AC 装甲車	FtT 火炎放射戦車	TwAM .. 牽引対空機関砲
LT 軽戦車	AmT 水陸両用戦車	TwH 牽引榴弾砲
MT 中戦車	SPI 自走歩兵砲	TwR 牽引ロケット砲
HT 重戦車	SPM 自走迫撃砲	TwAA .. 牽引高射砲
CT 巡航戦車	SPH 自走榴弾砲	SV 補給車
IT 歩兵戦車	SPR 自走ロケット砲	MCV 工作車
CvT 騎兵戦車	SPAG .. 自走高射砲	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	IA 空挺歩兵
AbT 空挺戦車	AmTV .. 水陸輸送車両	IM 海兵
TD 駆逐戦車	TwAT .. 牽引対戦車砲	SSM 弾道ミサイル
SPG ... 対戦車自走砲	TTV 牽引車両	Ft 要塞

艦艇（部隊）

海上および海中を移動する兵器で構成されている部隊です。

艦艇部隊は艦艇接続拠点と各戦術マップの決められた場所の港で編成・配置ができます。編成・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。編成時は、最大耐久力状態で編成されるわけではなく、編成時の耐久力は1で編成されます。耐久力を上げるには、自国軍団か同盟国の艦艇接続拠点か港に収納して補給を行う必要があります。

1部隊が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。

艦艇部隊の分類（部隊タイプ）は下表の通りです。輸送船は港で地上部隊を乗せ、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。

移動前か移動後に艦艇部隊を生産・配置のできる港で召還コマンドを実行すると、部隊表中に収納できます。

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。

艦艇部隊の種別

DD …… 駆逐艦	CV …… 空母	LCVP …… 揚陸艦
CA …… 巡洋艦	SS …… 潜水艦	TpB …… 水雷艦
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、地上部隊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部隊などは、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

航空機が地上攻撃や爆撃をするとき、目標となる地上部隊や艦艇の近くに対空装備を持った部隊がいる場合、その部隊から反撃されます。敵航空機の多い戦術マップなどでは、この対空防御射撃を利用して、地上部隊を守るという方法が取れます。

しかし、航空部隊には、高度の数値が高い部隊もいますので、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、部隊が戦闘を行うことで得られる数値のことです。編成したばかりの部隊の経験値は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100で1つ上の進化レベルに、200で2つ上の進化レベルに最大値の250まで上がると3つ上の進化レベルの兵器に転換させることができます。ただし、その国の持っている工場の生産ラインに進化先の部隊がある場合に限りです。

なお、転換をするとその部隊が今までに持っていた経験値は0になります（ただし改装のときは改装に必要な経験値を除き、経験値を持ち越します）。

本作では、たとえ改装であっても、場合によっては経験値をとられる場合があります。

経験値の特例

以下の部隊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。

- 【補給部隊】 …… 部隊に補給すると経験値が上がります（1部隊ごとに3EXP、空母含む）。
- 【輸送部隊】 …… 部隊を輸送すると経験値が上がります（消費した燃料による）。
- 【工作車両部隊】 …… 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）。
- 【爆撃機部隊】 …… 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）。
- 【歩兵部隊】 …… 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、戦術画面の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、戦術画面の地形の種類は全部で80種類ありますが、基本的な地形は52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。

地上部隊を始めとして、各部隊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。中でも部隊の補給・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。この建物は耐久力がありますが、爆撃や占領部隊（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、占領部隊で耐久力を下げた場合、耐久力が0になった建物は占領部隊の所属している国の建物になります。なお、建物は工作部隊（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、地上部隊は地上接続拠点・首都・都市・補給地に、航空機は航空接続拠点・空港に、艦艇は艦艇接続拠点・港に収納して補給することにより機数を補充したり、部隊の耐久力を上げたりすることができます。

収納されている部隊がいる地形を占領した場合、収納されている部隊は、占領した部隊の国のものとして捕獲されます。また、部隊の収納されている地形が爆撃された場合、収納されている部隊は、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敵の部隊が移動（乗る）してきた場合、収納されている部隊は、地形上に現れることができなくなります。

同盟関係にある国・陣営の建物では、補給・補充を受けることができます。

建物

戦術画面の建物は以下の種類があり、それぞれの種類の建物で、航空・地上・艦艇部隊の補給と補充を（収納して）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。

※建物など地形の工事で耐久力を上げる場合、天候をONにして、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。

首都・地上接続拠点

地上接続拠点、航空接続拠点、艦艇接続拠点同様に、重要な地形です。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。

首都では、地上部隊の補給・補充（収納時）ができます。また、耐久力の分だけ、フェイス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、編成、配置もこの数と同じだけできます。

なお、地形「首都」ばかりが編成・配置可能な首都になるとは限りません。マップの設定によっては、平地などあらゆる地形ヘックスを編成・配置可能な地形にすることが可能です。ただし、このような「地形首都ではない編成・配置可能な首都ヘックス」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編成・配置可能な首都になることはありません。

首都とは異なりますが、地上部隊の編成・配置ができる場所が地上接続拠点です。地上接続拠点は、都市や首都と異なり軍事費を生み出すことはありません。そのため、補給・補充ができる地上接続拠点多くあっても、首都や都市がないと、戦術画面で毎ターン入ってくる軍事費が入らないためにつらい戦いとなります。

地上接続拠点を航空接続拠点・艦艇接続拠点・首都とともに占領しないとその拠点の軍団は、部隊が全滅しない限り降伏しません。

都市

国の経済源です。耐久力の分だけフェイス開始時に軍事費を得ることができます。都市では、地上部隊の補給・補充（収納時）ができます。また、耐久力の分だけ、フェイス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。

補給地

地上部隊の補給・補充（収納時）ができます。補給地では、地上部隊の収納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。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。

工場

戦術画面に工場がある場合、そこはその国の工場がある場所です。この工場の耐久力が下がったり、破壊されたりすると、戦略画面で兵器の生産に影響を及ぼします。戦術画面では、工場のある拠点をなるべく敵に取られないようにしましょう。

空港・航空接続拠点

拠点となる空港は、航空機の編成・配置ができます。

また、航空接続拠点は、接続している軍団の航空機を編成・配置することができます。

地上接続拠点・艦艇接続拠点・首都とともに航空接続拠点がある場合、航空接続拠点は占領しないとその拠点の軍団は部隊が全滅しない限り降伏しません。

空港では、航空部隊を収納して補給・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。

空港の耐久力が100未満の場合、サイズ10の複葉機、ヘリコプターしか離陸できません。

100以上になると、サイズ11以下の単発機が離陸できます。

150以上になると、サイズ12以下の双発機、三発機が離陸できます。

200以上になると、サイズ13以下の四発機が離陸できます。

250以上になると、サイズ14以下のジェット機、ロケット機が離陸できます。

港・艦艇接続拠点

艦艇部隊の耐久力を上げることができる場所です。

拠点となる港は、艦艇の編成・配置ができます。

また、艦艇接続拠点は、接続している軍団の艦艇を編成・配置することができます。

地上接続拠点・航空接続拠点・首都とともに艦艇接続拠点がある場合、艦艇接続拠点は占領しないとその拠点の軍団は部隊が全滅しない限り降伏しません。

水上航空部隊は、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。

港の耐久力が100未満の場合、サイズ16(1,000t)以下の艦艇以外出港できません。

100以上になるとサイズ17(5,000t)以下の駆逐艦、輸送艦が出港できるようになります。

150以上になると、サイズ18(10,000t)以下の巡洋艦が出港できるようになります。

200以上になると、サイズ19(20,000t)以下の空母、戦艦が出港できるようになります。

250以上になると、サイズ20(20,000t)以上の戦艦が出港できるようになります。

鉄道

鉄橋は、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)があります。

ロシア軌道の場合は、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、ヨーロッパ軌道は、他の欧州諸国の軍の列車が移動できます。

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。

特殊地形 その他の

橋には重量制限のある橋もあり、重量の重い地上部隊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以上になると設置・除去をすることができなくなります。

油田は部隊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、X座標、Y座標で表示されます。

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。
戦術画面のフェイズデータ画面では、(横、縦)で表示されています。



総軍事費と軍団軍事費

毎月、自国の都市などから収入の総額が国の総軍事費として得られます。総軍事費は、工場の規模を大きくしたり、各工場で兵器の生産に振り分けたり、新兵器の開発のための費用に振り分けたりします。それとは別に、自国の編制された軍団とその部隊を維持して、さらに戦術画面で拠点の攻防のために、部隊の補給・補充などに使われる軍団の軍事費を軍団軍事費と呼びます。

軍事費は、戦略画面の各国のフェイズ(1ヶ月ごとに)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、その国が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。

敗北軍事費とマップでの勝利

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加えた軍事費が、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。敵部隊を攻撃して部隊数を減らすと、その分、敵は部隊を生産して軍事費を減らします。この方法で敗北軍事費以下の軍事費にして降伏させるのが、敗北軍事費設定国との戦い方です。

敗北軍事費設定がなく、マップ内外に首都を持たない特殊な国

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

ワンポイントアドバイス勝利への道

「ゲームを始めたが、なかなか勝てない。」「軍事費が少なくなって軍団の維持ができない。」そんな人たちのために、将軍がアドバイスをしてくれたぞ。



軍事費を増やすためには難易度を下げて、無駄な兵器の生産を抑えよう

ゲームを始めて、誰もが悩まされるのは、総軍事費額が少なく軍団維持もままならないことだ。そこで、初めてプレイするときには設定するゲームの難易度設定で難易度を下げてプレイすることを勧める。勝利条件も楽になり、初期の総軍事費額も多く戦いが楽になるからだ。また、軍事費の消耗を抑えるためには、無駄な兵器や、ストックの多い兵器の生産を抑えることが重要だ。そのためには、そうした兵器を生産している工場への投資を抑えることだ。

無駄な兵器開発を抑えながら、優秀な新兵器は早めに生産ラインに載せていこう



敵部隊と有利に戦うためには、新兵器をより早く開発して生産できるようにすることだ。中でも航空機の性能は、序盤のゲームを有利に運んでくれる。Bf110D-1/R2の航続距離、He111P-6の爆撃能力や航続距離。そしてこれらを守る戦闘機と、地上攻撃に威力を発揮するJu87-R1。序盤は、いち早くこれらの兵器を生産ラインに載せて部隊に編成させ、制空権を掌握できるかが勝利の近道でもある。ただし、拠点によって編成・配置空港がない拠点もあるので、航空機に偏りすぎた軍団編成は禁物だ。

転換（「進化」）・改装（「改良」）は早め早めに有効に



本作では、戦略画面の部隊表で兵器の転換・改装が行える。敵と有利に戦うには、生産ラインに載って在庫のある優秀な兵器に、現状の兵器を転換・改装しておくことだ。転換も経験値100で進化1レベル上の兵器に、200で2つ上の進化2レベルの兵器に、250で3つ上進化3レベルの兵器に転換できる。より、強い兵器で敵と戦うことは前作同様必須条件でもある。

軍団数を増やし、敵の侵攻してくる拠点に配置して守りに徹して軍事費を貯めよう



軍団を編制して軍団数が増えたと、敵拠点を攻めたくなる。しかし、軍事費に余裕がない序盤は、敵の侵攻を待ち伏せてドイツ軍の領地で敵と戦い、戦い方を覚えながら守りに徹することを勧める。自国の領地を守ると軍事費が非常に多く入ってくる。この軍事費を使って軍団を増やして、じっくり軍団を育てていこう。

拠点によって、難易度が大きく変化する。戦いやすい拠点で敵と戦うことが勝利への近道だ



本作が前作と大きく異なっている点は、侵攻先予約をした上で、攻める敵拠点を選択することだ。もちろん敵もドイツ領地に侵攻してくる。この拠点での戦い方によって、難易度が非常に変わってくる。また、どの軍団をどの接続拠点到に配置して、どの軍団をプレイヤーが担当するかで難易度も変わる。拠点の選択、接続拠点の選び方をよく考えて戦うことが勝利への道だ。

トラブルかな? と思ったら

●トラブルかなと思ったら、ユーザーサポートに問い合わせる前に、まず以下を確認してください。

インストールがうまくいかない

●「DDRAW.DLLがありません」というメッセージが出る。

→DirectXが正しくインストールされていますか? 通常のインストール方法に従ってもDirectXがインストールされず、ゲームが起動しない場合があります。万一そのような事態が起こった場合は、以下の手順でDirectXの手動インストールを行ってください。

→本CD内の「DirectX9.0a」の中の「Dxsetup.exe」を実行してください。

※以上を行っても、DirectXがインストールされない場合は、マイクロソフト社にお問い合わせください。

●Windows 2000を使用しており、インストール時に「権限がない」と表示される。

→Windows 2000では、アプリケーションのインストールにPowerUser以上のユーザーレベルが必要です。システム管理者の方にPowerUser以上のユーザー権限を設定するよう、依頼してください。

●インストール終了時にメニューの選択ができません。

→「インストールの完了」ウィンドウの上に、メニューウィンドウが表示されている場合があります。その場合は、「インストールの完了」ウィンドウをアクティブに表示させて、「完了」をクリックしてください。

画面表示がおかしい

●画面の色や形がおかしくなる。

→本ソフトのウィンドウを優先にしてください。ウィンドウを優先にしても色が直らない時は、他のアプリケーションがパレットを使用している場合がありますので、そのアプリケーションを終了してみてください。

→それでも直らない場合は、パレットがエラーを起こしている可能性があります。ゲームを再起動してみてください。

※以上を行っても画面表示がおかしい場合は、ご使用の機種グラフィックドライバがDirectX（本ソフトではDirectX 9.0aを使用しています）に対応していない可能性があります。ご使用の機種メーカーに連絡を取り、最新のドライバを入手してみてください（ドライバは弊社では配布できません）。

ゲームが起動しない

●「製品CDをCD-ROMドライブに挿入し、OKを選択してください」と表示される。

→CD-ROMドライブに本ソフトのCD-ROMは入っていますか? 本ソフトはCD-ROMが入っていないとゲームを起動できません。入っていない場合は、CD-ROMドライブにCD-ROMを入れてください。

ゲームの動作がおかしい

●しばらく放っておくとゲームの動作が遅くなる。

→パワーマネジメントまたはパワーセーブを使用していますか? もし使用している場合は、終了させてください。ゲーム中に使用していると、誤動作の原因となります。

●画面がちらつくことがある。

→アニメーションカーソルを使用していませんか? もし使用している場合は、終了させてください。ゲーム中に使用していると、誤動作の原因となります。

●「深度バッファが使えません」が表示される。

→ご使用のグラフィックボードの3D機能が無効になっているか、3D機能が無い場合にこのエラーメッセージが表示されます。その場合はPCの3D機能を有効にして頂くか、ゲーム内の設定で3D戦闘をOFFにしてプレイするようにしてください。

BGM・効果音がおかしい

●音量のバランスが悪い。

→Windowsのボリュームコントロールで音量のバランスを調節してください。

●BGMが再生されない。

→サウンドにはWMA（Windows Media Audio）を使用しています。BGMを再生するには、本CD内の「Windows Media Player 9」をインストールしてください。

戦闘画面の追加と削除について

インストール後に戦闘画面の機能を追加・削除する場合は、コントロールパネルから「プログラム（アプリケーション）の追加と削除」を表示させてください。次に「現在インストールされているプログラム」の中から「ADVANCED大戦略IV」をクリックし、「変更」ボタンを押すことで、InstallShieldが立ち上がります。「次へ」を押して「プログラムの保守」画面から「変更」ボタンを選び、「カスタムセットアップ」で「戦闘画面」の横にあるアイコンをクリックします。機能を追加する場合は、【この機能をローカルのハードディスクドライブにインストールします。】をクリック、削除をする場合は、【この機能を使用できないようにします。】をクリックして、画面の指示に従い、追加あるいは削除を行ってください。



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。何か故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 10:00~17:00 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

