

ADVANCED
大戦略98™
STORM OVER EUROPE
with POWER UP KIT

取扱説明書

アドバンスド大戦略98
STORM OVER EUROPE

SEGA®

この度は「アドバンスド大戦略98 with パワーアップキット」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。はじめに「本製品使用上のご注意」をよくお読みいただけますようお願い致します。



注意

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、扱いはに注意してください。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。

このディスクは、コンピューター専用CD-ROM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。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

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

動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

OS	Microsoft Windows 95/98/98SE/ME
CPU	Intel Pentium 133MHz (200MHz以上推奨)
メモリ (内蔵RAM)	32MB以上 (64MB以上推奨)
ハードディスク空き容量	100MB以上
ディスプレイ解像度	640 × 480ドット以上、256色以上 (1024x768ピクセル、HighColor 16bit、推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
グラフィックボード	DirectDraw対応カード (DirectX 7.0a以上)
サウンドボード	DirectSound対応カード (DirectX 7.0a以上)

ご注意

※本ソフトはDirectXを使用しております。ご使用になるパソコンが完全に
対応しているか、パソコンメーカーに必ずご確認ください。

※液晶ディスプレイでの動作は保証いたしません。

Reprogrammed Game © SEGA CORPORATION, LTD., 1998

Original Game © 1988 SystemSoft Corp.

GHQ's Micro Armour®

© CHICKEN HEAD Corp. 1998

Microsoft、Windows、DirectX、DirectDraw、DirectSound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 95、DirectX、DirectDraw、DirectSoundの正式名称は、Microsoft Windows 95 operating system、Microsoft DirectX set of APIs、Microsoft DirectDraw application programming interface、Microsoft DirectSound application programming interface、Microsoft DirectX 3D application programming interfaceです。

MMX Pentiumプロセッサの正式名称はMMXテクノロジーPentiumプロセッサです。

MMXおよびPentiumは、Intel Corporationの商標または登録商標です。

SEGA、SEGA PC、アドバンスド大戦略は、(株)セガの商標です。

大戦略は、(株)システムソフトの商標です。

CONTENTS

アドバンスド大戦略98 <STORM OVER EUROPE>

動作環境	2
ゲームを始める前に	3
操作方法	6
メニューバーの操作	6
アドバンスド大戦略98の特徴	10
ゲームの目的と勝利条件	11
ゲームの始め方	12
難易度設定	17
ゲームの流れ	15
フェイス中のゲームの進め方	21
基本ルール	25
基本用語と画面のみかた	32
各コマンドと操作	56
各表のみかた	87
索引	98

兵器カタログ

ドイツ編	100
イギリス編	124
アメリカ編	146
ソビエト編	163
フランス編	181
イタリア編	191

BGM LIST	201
DESIGNER'S NOTE	202
STAFF LIST	204

アドバンスド大戦略98 <STORM OVER EUROPE POWER UP KIT>

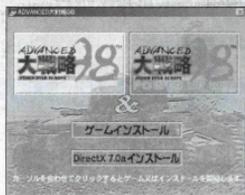
はじめに	205
インストールのしかた	205
アンインストールのしかた	206
メニューバーの見方	207
マップエディタについて	210
通信機能について	215

ゲームを始める前に

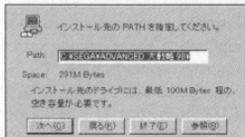
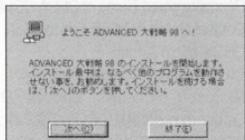
インストール前のご注意：ウイルスチェックプログラムなどのユーティリティーやアプリケーションソフトを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

インストールのしかた

- 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 「アドバンスド大戦略98」をクリックして選択し、「ゲームインストール」をクリックしてインストールを開始します。
- 3 インストールを開始するときは、<次へ(C)>をクリックしてください。パスダイアログが表示されます。
- 4 パスダイアログにインストール先のディレクトリが表示されます。ディレクトリに問題がある場合は入力し直してください。問題がない場合は、<次へ(C)>をクリックしてください。



インストールダイアログ

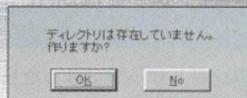


パスダイアログ

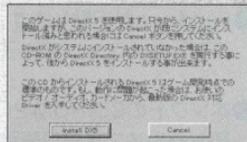
⑤ディレクトリダイアログで<OK>をクリックしてください。ディレクトリを作成します。

⑥インストールの最後にDirectXをインストールします。既にこのバージョンのDirectXがインストールされている場合は<CANCEL>をクリックしてください。DirectXをインストールした場合は、インストール後にWindowsを再起動してください。

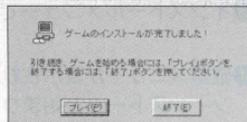
⑦インストールが終わると、完了メニューが表示されます。そのままゲームを始める場合は<プレイ(P)>を、いったんゲームを終了する場合は<終了(E)>をクリックしてください。



ディレクトリダイアログ



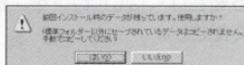
DirectXメニュー



完了メニュー

●インストール後のご注意：インストール後も、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。

以前のセーブデータが保存されている場合、そのセーブデータを使用するかどうかの選択があります。使用する場合は〈はい (Y)〉を、使用しない場合は〈いいえ (N)〉をクリックしてください。



セーブデータダイアログ

■ ご 注 意 ■

大戦略98 (SEGA版デジキューブ版) を既に購入している人は、一度大戦略98 (SEGA版デジキューブ版) をアンインストールしてから、「大戦略98&パワーアップキット」をインストールして下さい。

「大戦略98&パワーアップキット」で大戦略98 (SEGA版デジキューブ版) の続きをプレイされる方は、
[C:\¥SEGA¥ADVANCED 大戦略 98¥EXEC¥Data]にあるセーブデータを一
[C:\¥SEGA¥Advanced 大戦略 98 and PUK¥EXEC¥Data]に移してプレイして下さい。

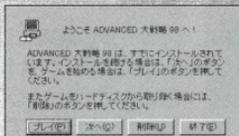
※上記の移動先は標準の方法インストールした場合です。

アンインストールのしかた

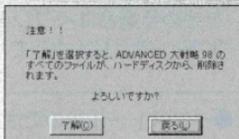
本ソフトが不要になったら、以下の手順でゲームをアンインストール（削除）してください。

- 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 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メニューが表示されます。
- ③ インストールメニューで<削除(U)>をクリックしてください。
- ④ 確認メニューが表示されたら、<了解(C)>をクリックしてください。アンインストールが始まります。
- ⑤ セーブデータを保存しておくかどうかの選択画面が表示されます。保存する場合は<はい(Y)>を、保存しない場合は<いいえ(N)>をクリックしてください。
- ⑥ アンインストールが終わると、完了メニューが表示されます。<OK>をクリックすると、アンインストールの完了です。

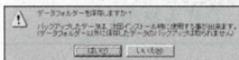
- コントロールパネル→「アプリケーションの追加と削除のプロパティ」で「ADVANCED 大戦略 98」を選択すればCD-ROMなしで削除することができます。



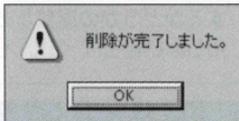
インストールダイアログ



確認メニュー



セーブデータダイアログ



完了メニュー

操作方法

ゲーム中の操作はすべてマウスで行います。

マウスの移動 ……………ポインタの移動

マウスの左ボタン ………ユニットの選択/コマンドの選択/メニューバーのプルダウンメニューを開く/
メニューバーの選択/行動終了したユニットや他国・陣営のユニットの上でダブルクリックをすると性能表が表示されます。

マウスの右ボタン ………ユニットの選択解除/コマンドなどのキャンセル/サブコマンドメニューを開く

メニューバーの操作

メニューバーの各項目の機能を紹介します。メニューバーの項目をマウス左ボタンでクリックすると、プルダウンメニューが表示されます。選択したい項目や変更したい項目を選び、マウスの左ボタンを再びクリックすると選んだ項目の選択や変更ができます。また、プルダウンした各項目の上にポインタを移動すると、メインウィンドウの左下に項目の簡単な説明が表示されます。

メニュー項目のカッコ内の文字を [Alt] と一緒に押すとその項目のプルダウンメニューが表示されます。プルダウンメニューが開いているときに、プルダウンメニュー内の項目のカッコの中の文字を押すとその項目が選択されます。また、[Ctrl] とカッコ内の文字と一緒に押すと、直接その項目を選択できます。

ファイル (F)

ゲーム再開 (O) [Ctrl] + [O]	保存したデータをロードし、ゲームを再開します。
ゲーム保存 (S) [Ctrl] + [S]	現在の状況を保存します。
タイトル画面に戻る (M)	タイトル画面に戻ります。
ゲーム終了 (X)	ゲームを終了し、Windows95に戻ります。

ゲーム (G)

次部隊 (N) [Ctrl] + [N]	次の部隊にポインタが移動します。
首都 (C) [Ctrl] + [C]	自国の首都にポインタが移動します。
生産 (P) [Ctrl] + [P]	兵器を生産することができます。
配置 (A) [Ctrl] + [A]	兵器を配置することができます。
全自動開始 (G) [Ctrl] + [G]	設定の全自動でチェックした項目の行動を自動で行います。
降伏	降伏して、ゲームオーバーとなります。

表 (L)

部隊表 [Ctrl] + [L]	プレイヤーの所持している、配置、未配置の部隊を見れます。
開発表	現在開発されているユニットをタイプ別に見れます。
状況表	現在進行中のシナリオの状況について見れます。
戦力表	現在進行中のシナリオの各国・陣営の戦力が見れます。
地形表	ゲーム中に登場する地形に関するデータが見れます。
兵器表	現在までの、各国の兵器に関するデータが見れます。

表示 (V)

縮小マップ [Ctrl] + [M]	チェックすると縮小マップが表示されます。(→P.38)
マップ切替	ビューマップ・HQマップのどちらかチェックしてあるマップで表示されます。
ヘックスライン [Ctrl] + [H]	チェックするとマップ上にヘックス (→P.33) が表示されます。
ユニット表示 [Ctrl] + [U]	チェックすると画面上にユニットが表示されます。
進入不可表示	チェックすると進入できない場所を×で表示します。
占領表示	各国が占領した都市を国旗・陣営色のどちらかチェックした表示方法で表示されます。
道路を常に表示	ビューマップ上の無効な道路を消して、全体を見たいときなどに使います。
ウィンドウカラ	ウィンドウの色を黄色・青・灰色・緑・赤の中から選べます。
戦闘画面	戦闘画面の表示方法を選ぶことができます。
CPU手番	コンピュータフェイス時のマップ表示の方法を選べます。
性能表の武器欄をつめない	チェックすると性能表での武装欄がすべて表示されます。
進化表に自ユニット表示	チェックすると進化表のウィンドウにユニットが表示されます。
部隊表に未配置ユニット表示	チェックすると部隊表に未配置ユニットが表示されます。
ツールバー (T)	チェックするとツールバーが常に表示されます。
ステータスバー (S)	チェックするとステータスバーが常に表示されます。

設定 (S)

索敵	索敵のレベルを設定することができます。
天候	チェックすると天候ルールがオンになります。
国操作	操作設定ウィンドウが開きます。
反撃	反撃の設定を選ぶことができます。
対空防御射撃選択	チェックすると、航空兵器に対する反撃の武器選択ができます。
マルチプレイ	スタンダードモードのみ、コンピュータ・ユーザーの設定変更ができます。
全自動	補給・工事・占領・移動のチェックした項目を全自動コマンドを使用すると自動で行うことができます。
次部隊時にポイントも移動	チェックすると行動終了後にポイントが次部隊に移動します。
確認ウィンドウ	チェックすると確認ウィンドウが表示されます。
エラーメッセージ	チェックすると誤った操作をしたときにエラーメッセージウィンドウが表示されます。
効果音	チェックするとゲーム中に効果音が出ます。
BGM	チェックするとゲーム中にBGMが出ます。
BGM設定	BGM設定ウィンドウが開きます。BGMは各国ごとのBGM設定ができます。

終了 (E)

フェイス終了	プレイヤーフェイスを終了します。
--------	------------------

ヘルプ (H)

トピックの検索 (H)	トピック検索を行うことができます。
バージョン情報 (A)	ゲームの情報が表示されます。

『アドバンスド大戦略98』の特徴

1

スタンダードモードのみ、プレイヤーはコンピュータ(CPU)、人間(USER)をあわせて最大8カ国まで遊ぶことができます。国の色も最大8種類の色で表示されます。

2

戦場(マップ)は、最大64×64のマス目に分かれ、それぞれ51の地形のうちのいずれか1種類で構成されています。

3

最大64部隊(ユニット)まで1人のプレイヤーがあつかうことが可能です(マップによっては、使えるユニット数が制限されることがあります)。

4

第二次世界大戦に登場した各国の兵器が1,500種類以上登場します。

5

天候ルールを採用し、天候に気温という要素が加わり、温度による地形の変化などにより、戦場の様相が変化します。

6

兵器の進化・改良ルールの採用。そして、さらに進化、改良が細くなりました。

7

防衛射撃という要素により、艦艇や地上の対空ユニットの航空機への反撃が、激しくなっています。

8

戦闘動画は、DirectXの採用により、ユニットの縮尺をより忠実に再現した、戦闘アニメーションが楽しめます。

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、シミュレーションウォーゲームです。あなたは1つの国または軍の代表として、自分の部隊(ユニット)を使い、ほかのプレイヤーを撃破してマップ全土を制圧することを目的にします。

勝利条件

勝利

- 対戦国の首都を占領すること。
- 対戦国のユニットを、シナリオに設定されている日数内に、全滅させること。
- 対戦国が複数いるときは、すべての対戦国(同盟国は除く)を制圧する。
- 対戦国の軍事費を敗北条件まで (P51) 低下させる。

敗北

- 自国の首都をすべて占領された場合。
- 自国のユニットを対戦国のフェイス中に、すべて破壊された場合。

引分

- 制限ターン以内に、勝利も敗北もしなかった場合。

キャンペーンモードは、ドイツ軍がヨーロッパの都市を一定以上占領するか、ベルリンが陥落するまで、シナリオが続きます。1つのマップを終了させると、そのときの勝利条件の成績によって次のマップが決まってきます。またマップによっては、引き分けでも次のマップに進むことができる場合もあります。引き分けてマップが次のシナリオに進まなくても、ユニットはそのまま引き継ぎます。

ゲームの始め方

Windowsではスタートメニューの「プログラム」の中にある「Advanced 大戦略 98」を選択してください。

選択すると、タイトル画面に続き、タイトルメニューが表示されます。

タイトル画面でのメニューの各項目内容は、以下のとおりです。

NEW CAMPAIGN (キャンペーンモード)

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

PLAY SCENARIO (スタンダードモード)

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

LOAD GAME (データ読み込み)

すでに、ゲームをプレイし、データをセーブしている人は、「LOAD GAME」をクリックしてください。ゲームの「再開」が表示されます。

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

WEAPON COLLECTION (兵器図鑑)

キャンペーンモードのシナリオに対応して、各国の兵器を見ることができるのが、この兵器図鑑です。シナリオに対応しているので、キャンペーンが進むにつれて、兵器図鑑の兵器の数も増えていきます。各陣営が、どのような兵器を生産できるのか、参考になります。

STAFF CREDIT (スタッフクレジット)

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

キャンペーンモード



シナリオ選択画面



データのロード画面



スタッフクレジット画面



タイトルメニューでの操作

- タイトルメニューでは、モードのセレクトや、データロード以外にも、画面上に表示されているメニューバーで、さまざまな操作ができます。
- メニューバーには、タイトルメニュー画面左上から、「ファイル」「表」「表示」「設定」「ヘルプ」の5つのメニューがあります。このコマンドにポインタを合わせ、クリックするとプルダウンメニューが表示されます。
- マウスを使わない場合……………

	表 [Alt] + [L]	設定 [Alt] + [S]
ファイル [Alt] + [F]	表示 [Alt] + [V]	ヘルプ [Alt] + [H]

- 「ファイル」では、ゲーム再開(ロード画面)、シナリオプレイ(シナリオモード選択)、新規キャンペーン(新規にキャンペーンモード開始)、ゲーム終了(『アドバンスド大戦略98』のゲームを閉じる)の4つの選択ができます。「表」を開くと兵器図鑑が表示され、キャンペーンモードに登場した各国の兵器を見ることができます。
- 「表示」は、ウィンドウカラーの設定変更と、性能表の武装欄の表示方法と、ゲーム画面の表示方法の選択ができます。
- 「設定」は、難易度調整の許可(P17)と、効果音、BGMのON・OFFができます。
- 「ヘルプ」では、『アドバンスド大戦略98』の各コマンドなどの説明を行うヘルプメニューを表示したり、ゲームの情報を見ることができます。

メニューバーの開き方

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



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



選択したいメニューをプルダウンさせ、指定したいメニューをクリックすると青に変化しますので、決定します。

兵器	国	種類	威力	射撃	対空	対艦	対機	対歩	対車	対建	対防	対水	対空	対艦	対機	対歩	対車	対建	対防	対水	
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

本編、各シナリオモードでは、見るることができない、兵器図鑑がこのタイトルメニューにあるので、各モードで各国の兵器を知る参考にしてください。

キャンペーンモード画面のみかたと操作

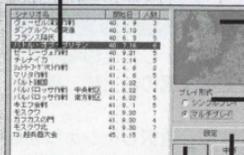
キャンペーンモードの場合は、タイトル画面で「NEW CAMPAIGN」をクリックすると、自動的にキャンペーンシナリオに入りますので、細かい操作はありません。

スタンダードモード設定画面のみかたと操作

- スタンダードモードを選択すると、シナリオ選択画面が現れます。そこで、プレイしたいシナリオ名の場所にポインタを持っていき、クリックします。選択したシナリオ名が青く反転し、シナリオ選択画面の右上に、選択したシナリオのフルマップが現れます。
- スタンダードモードでは、各シナリオごとにシングルプレイ用の初期設定がされています。選択したシナリオを初期設定のまま1人でプレイしたい場合は画面下の「開始」をクリックすると単体シナリオが始まります。
- 選択したシナリオを複数の人たちでプレイする場合は、シナリオ選択画面右側の、「プレイ形式」を「マルチプレイ」の場所にポインタを合わせてクリックします。そしてさらに詳細設定画面に入るための「設定」を選択してクリックします。シナリオ設定ウィンドウには、選択したシナリオに登場する各国の初期設定が表示されています。
- 画面上に記した数字①は天候ルールの設定。②は索敵の設定。③は戦闘画面の表示の設定。④は各国の初期設定データ。⑤は詳細データで変更したものを初期値に戻すときのボタン。⑥は変更した設定を登録し、シナリオ選択画面に戻るときのボタンです。
- このシナリオ設定ウィンドウでは、画面一番上のシナリオ名が作戦規定の日付をクリックすると「タイトル名・ターン数変更ウィンドウ」が開きます。
- 「タイトル名・ターン数変更ウィンドウ」では、選択した単体シナリオの作戦名の変更と、シナリオクリアまでの規定ターン数の設定変更ができます。
- ④の各国初期設定画面の変更したい国をクリックすると、「項目変更ウィンドウ」が開きます。「項目変更ウィンドウ」では各国名の変更、初期軍資金(シナリオ開始時に各国が最初に所有している軍事費)の変更。最大生産数(各国が生産できるユニットの最大生産数の制限)の変更。操作(シナリオに参加する国をプレイヤーにするか、コンピュータにするか、不参加にするか)の変更ができます。
- 初期軍資金は最大9.999.999、最小0の数値で変更が可能です。最大生産数は上限が64ユニットまで可能です。
- 「タイトル名・ターン数変更ウィンドウ」「項目変更ウィンドウ」とも、すべての設定変更が終了したら、シナリオ設定ウィンドウで「完了」をクリックしてください。
- 変更した設定でプレイしたいときは、シナリオ選択画面の「開始」をクリックして、ゲームを開始することになります。
- ゲームがスタートしたら、メニューバーの「設定」の中の「マルチプレイ」で「タイトル画面に戻らない」にチェックを入れてください (P41参照)。

シナリオ選択画面

シナリオ名



選択した
シナリオの
フルマップ

プレイ形式
の変更

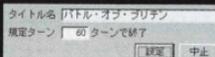
開始(左)
と
中断(右)

シナリオ設定
ウィンドウに入る

シナリオ設定ウィンドウ



タイトル名・ターン数 変更ウィンドウ

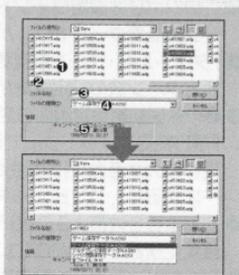


項目変更ウィンドウ



データロード画面のみかたと操作

- タイトルメニューで「LOAD GAME」を選択するとデータロード画面が開きます。データロード画面は、キャンペーンモード、スタンダードモードの各モードでセーブしたデータからゲームを始めるときに使います。
- 初めてゲームを始めるときには、データロード画面にデータはありません。
- データロード画面には、①保存データの表示、②保存データのスライドボタン、③保存データ名、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。保存データの表示は上下6データ分表示され、左右に4列配置されます。このデータを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色に変わり、
- 詳細情報に選択したデータのシナリオ名。セーブしたときのターン数。セーブした国。セーブした年月日が情報として記されます。
- 詳細情報を見ながら呼び出したいデータを選び、ダブルクリックするか、右側にある「開く」コマンドをクリックすることで、保存したゲームから再開できます。



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

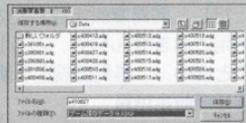
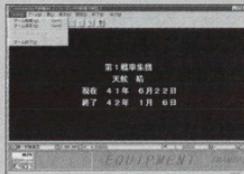
- セーブデータは、各シナリオのフェイズ中に行うゲーム保存データ、キャンペーンモードで1つのシナリオが終了した時点でセーブするシナリオ間保存データ、シナリオモードでマルチプレイ形式でプレイした場合のマルチプレイ保存データ、全てのデータを開く全ファイルデータの4種類があります。ただし、ゲーム中のデータロードではシナリオ途中の保存データのロード(ゲーム保存データ)と、全ファイルデータしか開けません。開くときは、「ファイル」から「ゲーム再開」を選びます。



シナリオ間のデータロードは、未配置状態で始められます。

セーブについて

- セーブはメニューバーのファイルを開き、「ゲーム保存」を選択します。保存データ画面が表示されますので、保存したいときは、ポインタを「保存ボタン」に合わせてクリックしましょう。
- キャンペーンモードのときは、シナリオをクリアすると、シナリオ間保存ができます。そのままゲームを継続したいときは、〈ゲーム継続〉を、ゲームを終了したいときは、〈ゲーム終了〉を押します。
- マルチプレイでは任意のデータ保存はできません。ターンを終了すると自動的にデータを保存します。



スタッフクレジットの操作

- STAFF CREDITを選ぶと開発者たちの名前が表示されるスタッフクレジット画面が開きます。スタッフクレジット画面は自動でスクロールしていきますので、途中でタイトル画面に戻りたいときは、画面上をクリックしてください。



難易度設定

キャンペーンモードの場合、1つのシナリオが終了したときに、シナリオ間保存ができます。このシナリオ間保存の状態から再開すると(データロードすると)、「難易度を下げますか?」というコマンドが表示されます。「はい」を選択すると、そのままの状態での次のシナリオに進みます。「はい」を選択すると、次のシナリオの難易度を変える難易度設定画面が表示されます。

● 難易度設定について

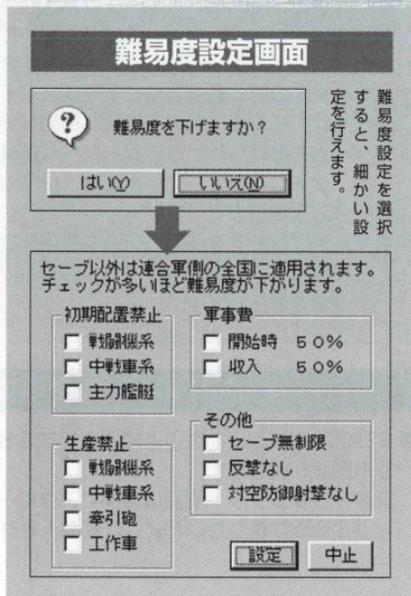
難易度設定には4つの項目があります。それぞれ各項目にポイントを合わせてクリックし、チェックをするだけ難易度が下がり、連合軍側の各国にチェックした内容が適用されていきます。ただし、難易度設定をしたときは、大勝利の判定が適用されませんので、どうしても勝てないシナリオのときのみ、難易度設定を使うといいでしょう。

● 難易度設定項目

初期配置禁止/戦闘機系・中戦車・主力艦艇
生産禁止/戦闘機系・中戦車・牽引砲・工作車
軍事費/開始時通常^①の50%・収入通常時の50%
その他/セーブ無制限^② 反撃なし 対空防衛射撃なし

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

※難易度設定画面は、タイトルメニューの「設定」で、難易度調整許可にチェックが入っている場合のみ表示されます。



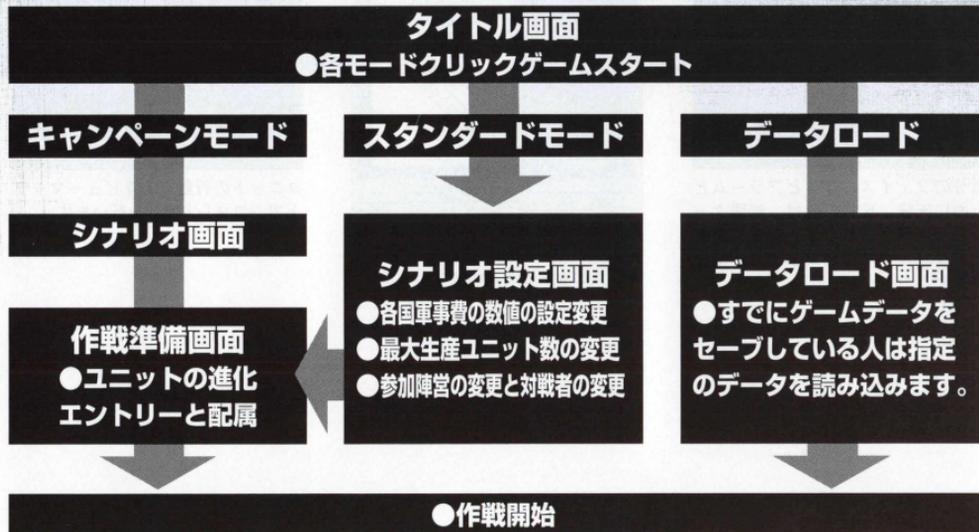
ゲームの流れ

「アドバンスド大戦略98」には、大きく分けると2つのモードがあります。

1つは、シナリオをクリアしながら次のシナリオへと進む、キャンペーンモード。

もう1つは、ユーザー同士が対戦したりできる、単体マップで楽しむスタンダードモードです。

この2つのモードには、それぞれゲームが始まる前にシナリオの設定をしたり(シナリオモード)ユニットがエントリーされたり配属されたりする(キャンペーン、シナリオモード共通)作戦準備画面と実際にユニットを動かしてゲームを進行する、ビューマップ画面に分かれます。



フェイズの流れ

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

以下が、プレイヤーのフェイズのおおまかな流れです。

プレイヤーフェイズの始まり



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

進化・改良の兵器エントリー

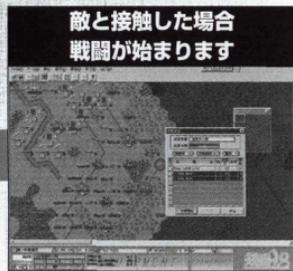


新開発された兵器がある場合は、開発エントリー画面が登場し、生産ラインにのせるかを決めます。

ビューマップ画面での各コマンド操作



ユニットの行動などをビューマップ上で、コマンド操作を行います。



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



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



フェイズが終了すると、自動的に各ユニットの燃料が計算され、燃料切れの航空機は墜落します。

フェイズ中のゲームの進め方

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

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

ただし、この「アドバンスド大戦略98」では、索敵モードや天候というシステムがあり(詳しくはP52を参照)、索敵モードが中級以上の場合、索敵範囲外の敵の行動を見ることができません。

また、天候がONになっているときは(詳しくはP52を参照)、航空機による地上や艦船への攻撃ができないなどの障害が起こります。そしてさらに、降雨量や積雪量によっては、地形が変化して、泥地になって地上ユニットが泥地に足を取られたり、積雪によって凍結した地形に足を取られ、移動速度が遅くなるといった障害も出てきます。

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

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

フェイズ中のコマンド操作とビューマップ画面

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

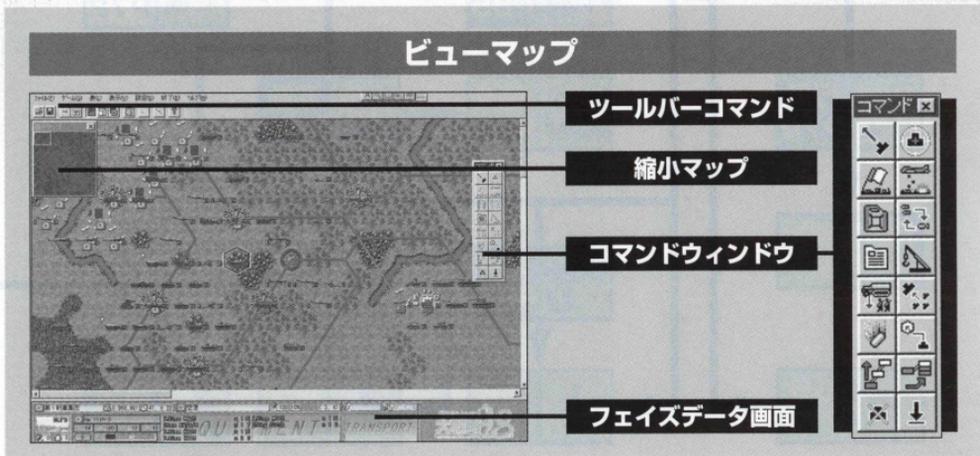
プレイヤーフェイズが始まると、下のメイン画面となるビューマップが表示されます。このビューマップで、ユニットにポインタを合わせてクリックすると行動コマンドが画面上に表示されます。

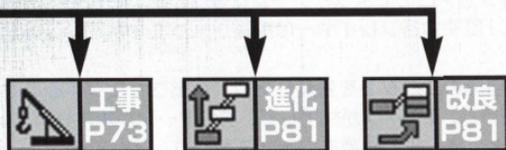
このメインコマンドに表示されているボタンを押すことによって、フェイズ中にプレイヤーはユニットの操作を行います。

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

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

また、画面下に表示されているものは、フェイズ中のサブデータを表示した、フェイズデータ画面です(詳しい説明はP36をごらんください)。





※移動後も「設置済み鉄道の変更」は行えます。

行動コマンド外のコマンド

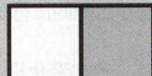
生産
P84

配置
P86

性能
P77



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(武装交換のみ、流れとして行動コマンドに入りました)。

基本ルール

ここでは、「アドバンスド大戦略98」で、知っておきたい基本的なルールと用語について説明します。シミュレーションゲーム特有の用語などは、このページをよく読んで覚えておくと便利です。

ターンとフェイズ

- 「アドバンスド大戦略98」では、「ターン」を繰り返すことにより、ゲームが進行していきます。この1ターンは基本的に1日を表し、1ターンの間に1度ずつ各プレイヤーの順番が回ってきます。これを「フェイズ」と呼びます。
- プレイヤーは自分の「フェイズ」のときだけ、自分のユニットを生産したり、行動させたりすることができます。すべての国のフェイズを1度ずつ行くと、1ターンが終了して、次のターンが始まります。
- 1回のターンは基本的に青、赤、緑、黄、紫、水、茶、灰の順番にフェイズが回り、すべてのフェイズが終了すると1ターンが終了となります。プレイヤー不参加国のフェイズは自動的に通過します。
- ターンが始まると以下の処理が自動的に行われます。

●天候・気候の更新

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

●地形の耐久力自動回復

ゲーム中、爆撃や占領などでゲーム開始時より低い場合、地形表「耐久力上昇：0」をのぞく地形は、少しですが耐久度が上昇します。

プレイヤーフェイズ

- 各フェイズの開始時に各国の軍事費が自動的に計算されます。
- 各フェイズが始まると、プレイヤーの行動前に以下の処理が自動的に行われます。

●索敵範囲の更新 ●所属国変更の判定 ●軍事費の徴収 ●敗北条件の判定

●兵器開発 ●兵器退役 ●ユニット配備 ●ゲーム自動保存

また、フェイズを終了すると相手のフェイズの前に以下の処理を行います。

●墜落判定 ●遷都判定

- 各フェイズの終了時には、航空機の燃料のチェックが行われます。このとき、燃料が0で、自国や同盟国の空港、または航空母艦に搭載されている航空ユニット以外は、燃料切れで消滅(墜落)します。また、航空母艦に搭載されているユニットは、「発進」コマンドの後で、「補給」コマンドを選ぶと、補給が行えます。

ユニットの行動と行動順位

- どのユニットから行動させるかは、プレイヤーの自由です。また、マップ上に配置されているプレイヤーが操作できる全部のユニットを行動させる必要はありません。ただし、どのユニットを先に行動させるかという、ユニットの動かし方の順番は、ある程度あります。これを行動順位と呼びますが、ゲームに慣れてくると、自分なりのユニットの行動順位が解ってきますので、自分なりのユニットの行動順位を覚えましょう。
- そのフェイズで生産または配置したユニットは、次のターンの自分のフェイズから行動することができます。
- 「決定、攻撃、占領、搭載、降車、合流、工事、爆撃、改良、進化」のいずれかを終了したユニットは行動終了状態となり、そのフェイズではそれ以上行動できません。(行動終了したユニットには「E」のマークが横に現れます。)
- 移動により、敵のZOC(ゾックP33参照)内に入ったときは、移動はそこで終了します。ただし、敵ユニットを攻撃できる天候のときは、攻撃を行うことができます。
- 「補給、発進、武装、行軍、性能」を行ったときは、そのユニットは、さらに他の行動を行うことができます。

同盟国について

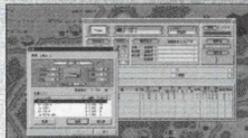
同じ陣営ならびに中立国に属す国を同盟国といいます。

- 占領目標となる都市、空港、港、補給地、首都は同盟国軍が占領してもかまいません。
- 索敵範囲は、自国軍だけでなく同盟国軍の索敵範囲も見ることができます。移動のとき、自国軍と同様に、同盟国軍に対しても、ZOCの影響を受けません。
- 自国軍のユニットは、同盟国軍の占領した地形から基本的に補給を受けられますが、制限を受けることもあります。これは同盟国軍も同様です。
- 同盟国軍の建物を「占領」「爆撃」をすることはできます。ただし、そのコマンドを行った場合、同盟を破棄することになり、同盟国軍は敵側にまわります(同盟が破棄されると、同盟国軍の首都も占領可能になります)。コンピュータ側からの同盟破棄はありません。
- 同盟国軍のユニットへの「攻撃」はできません。間接攻撃での、同盟国軍への誤射(はずれ弾での被害)で、同盟破棄はありません。
- マップによっては強制的に所属陣営が変更される国があります。所属陣営の変更によって敵国になったときは、その国を降伏させる必要があります。



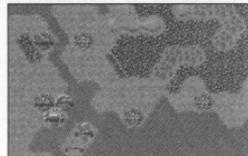
ユニットの生産・配置

- ユニットの登場させるには、生産か配置を行う必要があります。生産を行う場合は、生産するユニットに対して、見合う軍事費が必要です。それに対して配置を行う場合、軍事費は必要ありません。
- キャンペーンモードでは、前のシナリオで使ったユニットを引き続き使うことができ、これをマップ上の生産可能なヘックスに配置することができます(P84生産を参照)。配置はキャンペーンモードでのみ使えるコマンドです。
- 生産・配置できるユニットの総数は、シナリオごとに決まっています。しかし「配置」をせずに所有しているユニットは、シナリオのユニット総数の制限内には入りません。ただし、配置、所有しているユニットの総数は128ユニットと最大総数が決められているので、総数を超えた場合の生産はできません。
- 所有ユニット総数が最大の128ユニットになった場合や、不用なユニットがある場合は、「処分」コマンド(P77処分を参照)で、配置されたユニットを処分して所有ユニット総数を減らさなければ生産することはできません。



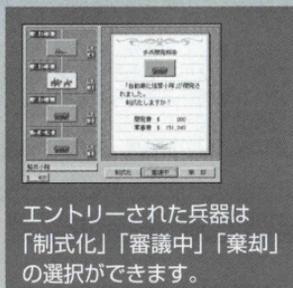
中立国

- マップで連合軍陣営、枢軸軍陣営のどちらにも属さない国を中立国といいます。中立国は自分のフェイズで自動的に行われる開始前と終了直後の処理以外、何も行動できません。他国から「爆撃」「占領」を仕掛けられるか、フェイズ開始時に「所属陣営変更の判定」が実行されない限り、ゲームに参加することはないでしょう。

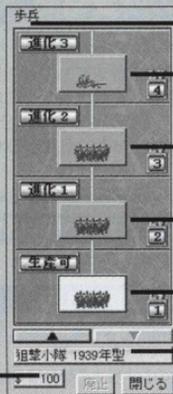


開発・進化

- ターン(日付)が進み、新しい兵器が開発されると、フェイズの最初に開発画面が現れます。ここでユニットを生産ラインにのせることができます。
- 新しい兵器を開発して生産ラインにのせるには、ユニットに応じた軍事費がかかります。
- すぐに開発したいときは「制式化」を選びます。軍事費がないときや、新兵器の開発を先延ばしにしたい場合は、「審議中」を選択します。そしてエントリーされた新兵器を生産ラインにのせたくないときは「棄却」を選んでクリックするとその後のフェイズで、生産ラインにエントリーされません。
- 生産ラインにのせるため、「制式化」を選択した場合は、生産ラインにのせたユニットが進化表の一番下に「生産可」と表示されます。
- 進化表を開き、ラインに乗っている兵器を生産ラインから削除することができます。この場合、削除したい兵器をクリックして、画面下にある「廃止」を押すと、その兵器は生産ラインから削除することができます。
- 『アドバンスド大戦略98』では、生産ラインの進化表に「生産可」を含め進化1～8まで9ランクの進化形態が表示され、進化の途中で分岐するタイプのユニットもあります。改良のみでしか現れない兵器は、この進化表には現れません。
- キャンペーンモードで、ターンが進み、プレイヤーが兵器の進化をしているのと同時に、コンピュータ側も兵器の進化が行われています。
- また、生産種別に関わらず、各国ごとに開発されます。これは各モードともに同じですが、長期間戦うキャンペーンモードではエントリーされる新兵器の選択には、くれぐれも注意してください。
- 新兵器が正式採用され、強制的にエントリーされたときは「審議」「棄却」を選択できません。

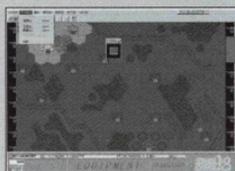


ボタンを押すことで、進化画面のスライド

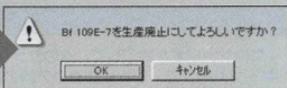
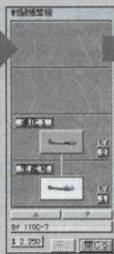


- 進化ユニットの属性
- 進化3
- 進化2
- 進化1
- 生産可能ユニット(兵器)
- 選択している兵器の名前

進化表での進化兵器の廃止



略名	正式名称	生産ユニット名
AC	装甲車	Grk # 202 新編
LT	軽装甲車	Grk # 202 新編
ST	守衛車	Grk # 202 新編
TD	偵察車	Grk # 202 新編
SPAA	防空自走砲	Grk # 10/4
TV	輸送車	Grk # 202 新編
AA-TV	水陸両用車	Grk # 202 新編
TAT	牽引自走砲	Grk # 202 新編
TAR	牽引自走砲	Grk # 202 新編
TAK	牽引自走砲	Grk # 202 新編
ST	牽引自走砲	Grk # 202 新編
MCV	工作車	Grk # 202 新編
I	歩兵	Grk # 202 新編
F	軽戦車	Grk # 202 新編
TD	偵察車	Grk # 202 新編
A	装甲車	Grk # 202 新編
OB	空陸下揚車	Grk # 202 新編
B	揚陸車	Grk # 202 新編
C	輸送車	Grk # 202 新編



ビューマップのオプションコマンドから、進化表を開き、廃止したい兵器にカーソルを合わせて、下の「廃止」コマンドをクリックすると、その兵器は進化表から削除されます。

ゲームの所要時間

- ゲーム中の1つのマップ(シナリオ)をクリアするまでにかかる時間は、マップによって変わってきます。短いマップなら30分も掛かりませんが、大きなマップの場合、数10時間を費やすものもあるかもしれません。そのため、マップをいくつも続けて行うキャンペーンモードでは、マップを最後まで進めるためには、膨大な時間が必要となります。そのためにも、各フェイズでのセーブや、シナリオをクリアした後でのセーブを怠らないようにしてください。ただし1フェイズで、1度のセーブに対しては、軍事費は0ですが、2度目のセーブでは100の軍事費、3度目は200と倍々の軍事費がかかります(P16セーブを参照)。

キャンペーンモードの特例

キャンペーンモードでは、このほかに独自の決まりがあります。

シナリオの開始日

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

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

シナリオ間のユニットの回復

1つのマップをクリアして、次のシナリオが始まるまでに、前のシナリオで損害を受けたユニットは、シナリオ終了日から次のシナリオが始まるまでの日数分の補給・補充が行われます。ただし、シナリオ間の日数によって機数がフル補充されないこともあります。軍事費はかかりません。

軍事費の持ち越し

1つのシナリオが終了して、次のシナリオが始まったときに所有している軍事費は、以下のようになります。キャンペーンで、シナリオクリア時の最終ターンでの収入(所有している軍事費ではありません)+基本軍事費(マップ単体で設定されている軍事費)。つまり、シナリオ終了時まで多くの都市などを占領していれば、持ち越し軍事費が多くなります。

勝利条件によるシナリオの分岐

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

基本用語と画面のみかた

「アドバンスド大戦略98」はシミュレーションゲームです。そのため、このジャンル特有の用語がいくつか用いられています。

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

国

シナリオに登場する各国は青、赤、緑、黄、紫、水、茶、灰の8つの色で色分けされています。この8つの色の分プレイヤー、コンピュータに分かれて最大8カ国で遊ぶことが可能です(シナリオモードのみで、キャンペーンモードは設定変更ができません)。

フェイズ

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、次のプレイヤーまたはコンピュータの国の順番までの間をフェイズと呼びます。

「アドバンスド大戦略98」では、このフェイズは基本的に青、赤、緑、黄、紫、水、茶、灰の順番に作戦行動を行うフェイズが回ってきます(ただし、8カ国すべてがマップ上に存在するとは限りません。あくまでも、この色の順番に国の順番が回るということです)。

プレイヤーは自分の順番のときだけ、作戦行動を行えます。

ターン

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。このゲームでは1ターンは基本的に1日です。

ヘックス

ビューマップ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。『アドバンスド大戦略98』では、このヘックスをON・OFFで切り替えることができます。

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

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

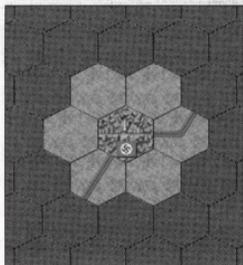


ZOC(ゾック)

正式名称はゾーン・オブ・コントロールと呼び、支配地域という意味です。ユニットのいるヘックスに隣接した周囲6つのヘックスがZOCとなります。ユニットはこのZOCに影響を受けることになります。

移動中のユニットが敵ZOC内に入ると、移動を終了しなければなりません。たとえ指定した場所までの途中であっても、敵ZOC内にユニットが入った場合は、移動は終了となり、敵の反撃を受けることになります。この途中で移動を終了するケースには、索敵外へのユニットの移動のときに、索敵外にいる索敵されていない敵との接触で思わぬ戦闘がZOCの影響で起こります。

ユニットを移動させようとした場合、地形による影響と、このZOCによる影響があります。また、ZOCはそのユニットに対して攻撃可能な場合のみ発生します。ゲームで移動をするときは自動的にZOCを判別して、移動可能範囲を表示します。



行動順位

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

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

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

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

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、『アドバンスド大戦略98』をプレイしていて、知っていて損はないのが、この天敵という言葉です。

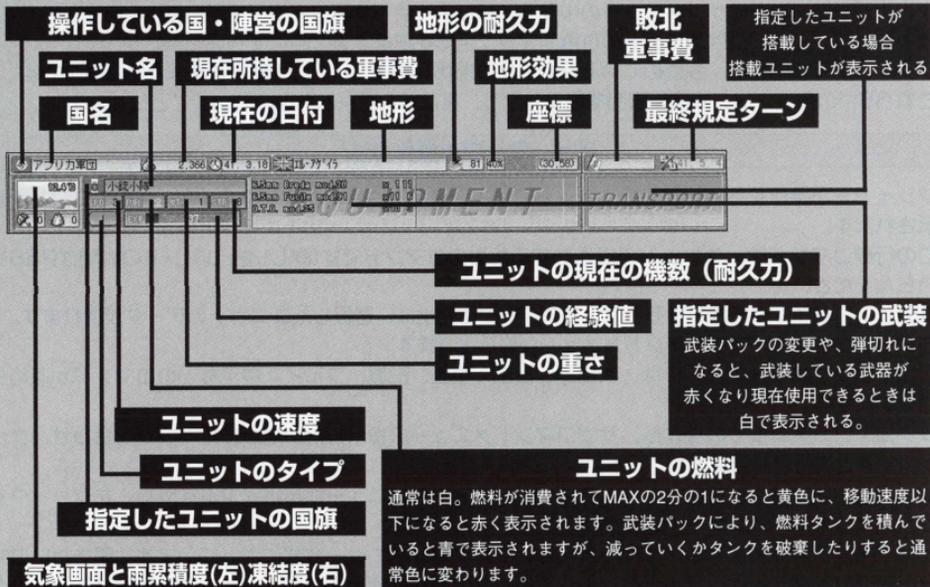
ゲームをプレイしていて、必ず各国の兵器の中に登場する嫌なユニットと思えばいいでしょう。

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

地上ユニットの天敵は、まず移動距離の長い航空ユニットの中の攻撃機ですが、ほかに射程が非常に長く、攻撃力、防御力ともに高い艦艇ユニットの中の戦艦や地上ユニットの中のトーチカ、沿岸砲台などがあります。

このように敵の特定のユニットの存在を気づかなかったおかげで、せっかく有利に展開していた戦いが、次のフェイズで大きく戦況が変わってしまうときもありますので、マップ上の敵のユニットの行動や天敵関係にあるユニットの存在を慎重に見張りながらゲームを進めていくことがシナリオクリアにとって大切で、またゲームの面白さでもあります。

フェイスデータ画面



ビューマップのみかた

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

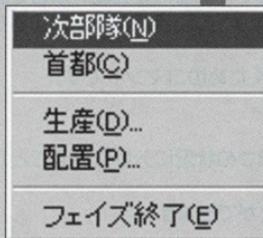
- コマンドウィンドウはユニットを動かすための行動コマンドの操作をするものです。
- メニューバーは、データを保存したり、ゲーム状況を見るために必要な各情報や、設定変更が行えるものです。
- ツールバーコマンドはサブメニューの中から、特によく使われるコマンドを選んで作られたものです。
- 縮小マップウィンドウはユニットの位置やマップ全体を把握するために便利なものです。
- フェイズデータ画面は、今進めているシナリオの現状やユニットの情報などをまとめたものです。これら5つの各コマンドや情報画面を操作したり、見ながらゲームを進めていくことになります。

ビューマップの操作方法

- プレイヤーが操作する、行動前のユニットにポインタをあわせてクリックすると、行動コマンドが表示されます。
- この行動コマンドは、ユニットの操作をするためのコマンドです(詳しい各コマンドの説明はP56をごらんください)。
- ユニットにポインタを合わせるとフェイズデータ画面上に、選択したユニットのデータが現れます。
- 右クリックすると、サブコマンドメニューが表示されます。
- このサブコマンドメニューには、次部隊、首都、生産、配置、フェイズ終了などのコマンドが収められています。
- サブコマンドメニューの操作は、サブコマンドメニューの指示したい場所にポインタを合わせ、クリックすると実行されます。
サブコマンドメニューを閉じたいときは、サブコマンドメニューからポインタを外し、左クリックするとサブコマンドメニューは閉じられます。
- ビューマップ画面上にあるメニューバーは、プルダウンメニュー方式になっています。開きたいコマンドをクリックすると、プルダウン形式で各コマンドが開きますので、ポインタを合わせてクリックします。いくつかのコマンドは、さらに細かいメニューが開きます。

- メニューを開き、コマンド左側にチェックマークが付いているのは、今の操作の状態ですので、変更したい場合やチェックを外したい場合は、指定したい場所にポインタを合わせてクリックしましょう(細かいメニューバーの説明はP39を参照してください)。
 - ツールバーコマンドの操作は、ツールバーコマンドの目的の場所にポインタを合わせてクリックします。
- フルマップは現在プレイしているシナリオの全体マップです。フルマップ上の四角で囲まれた場所が、現在ビューマップに現れている地形です。四角をドラッグしたまま移動させると、ビューマップがフルマップの指定した場所へと移動します。

サブコマンドメニュー



右クリックで、サブコマンドメニューを開くことができます。

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

縮小マップ ウィンドウ



ポインタ

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

メニューバーの操作方法とみかた

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

- 「ファイル」には「ゲーム再開」「ゲーム保存」「タイトル画面に戻る」「ゲーム終了」の4つのコマンドがあります。
 - 「ゲーム再開」コマンドは、今までセーブしていたデータを読み込むためのコマンドです。
 - 「ゲーム保存」は、プレイしているフェイズの、今の状態のデータをセーブするためのコマンドです。
 - 「タイトル画面に戻る」はタイトルメニューに戻るためのコマンドです。
 - 「ゲーム終了」は、「アドバンス大戦略98」を終了させるためのコマンドです。
- 「ゲーム」には、「次部隊」「首都」「生産」「配置」「全自動開始」「降伏」の6つのコマンドがあります。次部隊を選択すると、未行動の次の部隊にカーソルが移動します。首都を選択するとプレイヤーの受け持つ国・陣営の生産可能な首都にカーソルが移動します。生産を選択すると、生産コマンドウィンドウと生産可能地点が表示されます。配置を選択すると、配置コマンドウィンドウと、配置可能地点が表示されます。ただし、生産と配置は、プレイしているシナリオでユニットの数が規定数に達しているときは、選択できません。
- 全自動開始は、未行動ユニットの補給、工事、占領、移動(行軍のこと)を自動的に行ってくれます。ただし、補給、工事、占領は、各未行動ユニットが補給可能の地形や、工事可能の地形、占領可能の地形にいる場合にのみ行われます。これらの全自動項目は「設定」コマンドの中にある「全自動」項目を開き、チェックを付けたり、外したりすることで、補給、工事、占領、移動のどの項目を全自動にするかを選択できます(移動は行軍の設定をしていないと行われません)。
 - 「表」は、部隊表、開発表、状況表、戦力表、地形表、兵器表の各表を開くためのコマンドです。
 - 部隊表は、現在保有しているユニットの部隊データを見ることができます。
 - 開発表は、現在開発されている兵器の一覧を見ることができます。
 - 状況表は、プレイしているシナリオの各国の状況を作戦、収入、気象の3つの状況に分けて見ることができます。
 - 戦力表は、プレイしているシナリオの現在の各国・陣営の戦力を見ることができます。
 - 地形表は、地形データについて見ることができます。
 - 兵器表は、現在開発されている同盟国、自国の兵器の一覧を見ることができます。
- これらの各表の詳しいみかたについては、各表のみかた(P87)をご覧ください。

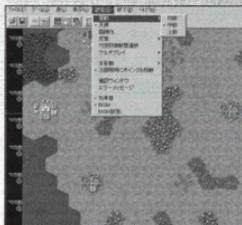
- 「表示」では、「縮小マップ」「マップ切替」「ヘックスライン」「ユニット表示」「進入不可表示」「占領表示」「道路を常に表示」「ウィンドウカラー」「戦闘画面」「CPU手番」「性能表の武装欄をつめない」「進化表に自ユニット表示」「部隊表に未配置ユニットを表示」「ツールバー」「ステータスバー」の15の設定を変更できます。

これらの設定を「表示」コマンドをプルダウンさせ、指定したい項目にポインタを合わせてクリックしてチェックします。

- 縮小マップは、フルマップをビューマップ上に表示させるかを決めます。
- マップ切替は、現在のビューマップを通常ビューマップ状態にするか、HQマップにするかを変更できます。HQマップに一時的に切り替えると、マップ上の自軍、敵軍のユニットのおおまかな位置が把握できるので便利です。
- ヘックスラインは、ビューマップ上にヘックスを表示させるかの選択ができます。
- ユニット表示は、画面上のユニット表示のON・OFFができます。
- 進入不可表示は、すべてのユニットが進入できない場所を“×”マークで表示できます。
- 占領表示は、各国・陣営が占領している占領地形を国旗か陣営色のどちらかで表示できます。
- 道路を常に表示は、無効な道路を表示するかどうかのコマンドです。
- ウィンドウカラーは、ビューマップ下のフェイズデータ画面の地色を黄、青、灰、緑、赤のどれかに選択できます。
- 戦闘画面は、敵との戦闘を動画で常に表示するか、自軍との戦いのみ表示するか、表示しないかを選択できます。
- CPU手番は、コンピュータのフェイズ中、ビューマップで常に動きを見れるか、HQマップにして自分のフェイズまでの時間を短縮するか、さらに縮小マップで時間を高速にするかの切換ができます。
- 性能の武装欄をつめないは、武装欄の文字を詰めるかどうかの設定です。
- 進化表に自ユニット表示は、進化表の表の中に自ユニット表示をするかの選択ができます。
- 部隊表に未配置ユニット表示は、部隊表の中に現在未配置のユニットも表示するかの選択です。
- ツールバーは、ビューマップ上にツールバーコマンドを表示するかどうかの選択ができます。
- ステータスバーはステータスバーを表示するかの設定です。



- 「設定」には、「索敵」「天候」「国操作」「反撃」「対空防御射撃選択」「マルチプレイ」「全自動」「次部隊時にポイントも移動」「確認ウィンドウ」「エラーメッセージ」「効果音」「BGM」「BGM設定」の13の設定変更項目があります。
- 索敵は、初級(索敵なし)、中級(敵味方とも、索敵範囲あり)、上級(味方は索敵があるが、敵はなし)の選択ができます。
- 天候は、天候のON・OFFができます。
- 国操作は、現在のシナリオの各陣営の操作をUSERかCPUに切り替えられます(キャンペーンモードでは第一陣営のみ可)。
- 反撃は、敵の攻撃を受けた際、反撃方法を自動選択、攻撃力重視、優先順位重視、手動、反撃なしから選択します。
- 対空防御射撃選択は、対空防御時の武器の選択ができます。
- マルチプレイ「タイトルに戻らない」。これは他プレイヤーの手番直前でタイトル画面に戻らず、ゲームを続けられます。同一マシンでマルチプレイをするのに有効です。「パスワード変更」は、マルチプレイのみ設定できます。
- 全自動は、全自動コマンドを使用した場合、どの項目を全自動にするかのチェックができるコマンドで、全補給、全工事、全占領、全移動(行軍)があります。
- 次部隊時にカーソル移動は、次部隊を選択したときにカーソルも移動させるかどうかの選択ができます。
- 確認ウィンドウは、確認ウィンドウの表示をするかどうかのコマンドです。
- エラーメッセージは、間違ったコマンド操作をしたときなどメッセージ表示するかの選択ができます。
- 効果音は、効果音のON・OFFの設定ができます。
- BGMは、BGMのON・OFFの設定ができます。
- BGMの設定は各陣営ごとのBGMの設定ができます。
- 『終了』には、「フェイズの終了」があります。
- フェイズ終了は、プレイヤーのフェイズを終了させるコマンドです。



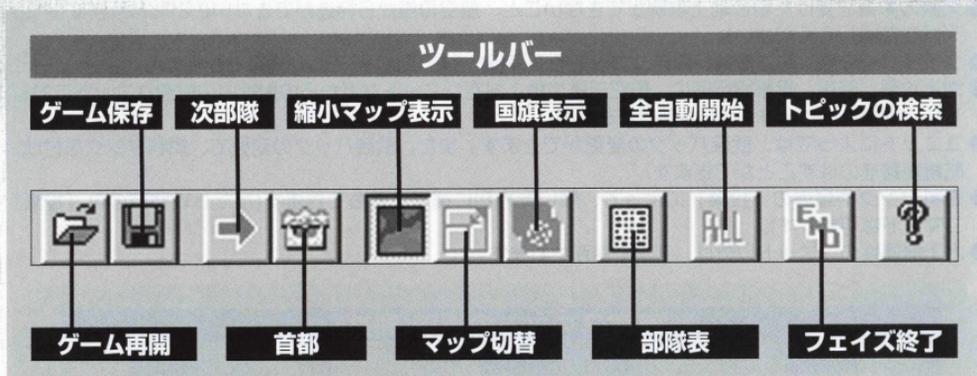
ツールバーの操作方法

ツールバーコマンドは、ビューマップで頻繁に使われるコマンドをまとめたものです。

それぞれの各コマンドは、今までに説明した通りです。

操作方法は、開きたいツールバーコマンドをクリックすると開きます。ツールバーの各コマンドは下に記しておきました。

細かいツールバーの各コマンドについてはすでに説明しましたので省略します。



ユニット

マップ上でそれぞれの国が操る駒（部隊）のことをユニットと呼びます。ユニットは兵器や兵員の集団を表し、同じ種類の兵器（兵隊）によって構成されています。

ユニットは種類によって移動や攻撃にさまざまな特徴を持っています。

基本的には地上ユニット、航空ユニット、艦艇ユニットに大別されます。そして1つのユニットは通常10機（台、人）で構成されています。艦艇、鉄道ユニットは1隻（両）で構成されています。

航空ユニット

- 空を飛んで移動する兵器で構成されているユニットです。
- 航空機は以下の特徴があります。赤字の部分は要チェックポイントです。
- 移動の際、地形特性の影響をうけません。
- 燃料がなくなると消滅します（墜落）。（ただし、空母などに搭載されている場合や、自国の空港の上にいる場合は除く。）
- 戦闘時に「対空」の防御値を使用します。
- 天候の影響を受けた場合地上攻撃ができないこと、航空母艦から発進ができないこともあります（P53天候を参照してください）。
- グライダーを除く輸送機は、輸送ユニットを空港（敵・味方問わず）でしか降車できません。
- 地上攻撃、降車、爆撃実行時に、航空母艦や地上対空ユニットなどからの射程内の航空ユニットに対して防御射撃を受けます（P46防御射撃を参照）。
- ユニットによっては、武装パックの変更ができます。また、武装パックの変更で、燃料タンクを付け、航続距離をのぼすことができます。
- 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「投棄」コマンドは可能です）。
- 水上機属性のユニット以外は、空港で生産されます。

航空ユニットの種別(属性)

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

地上ユニット

- 地上をおもに移動する兵器（兵隊）で構成されているユニットです。
- 特徴として移動の際、地形特性の影響を受けるという点があります。
- 地上ユニットは大きく分けると下の2タイプに分けられます。
- 装甲タイプ— 戦闘時に「対甲」の防御値を使用する。
- 非装甲タイプ— 戦闘時に「対人」の防御値を使用する。
- 地上ユニットは首都と首都に隣接した6ヘックスで生産・配置できます(ただし生産不可能な地形では生産できません)。
- 首都から5ヘックス以内の都市、補給地で生産・配置できます。
- 地上ユニットは、重量によって橋をわたれないユニットがあります。
- 地上ユニットは、以下の種類(属性)に大別されます。
- 搭載可能なユニットと車両は以下の6つに分かれ、それぞれ搭載可能なユニットが以下の条件のユニットを搭載できます。
- 兵員、牽引軽、牽引重、空挺可、空輸可、積載可。

地上ユニットの種別(属性)

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

艦艇ユニット

- 海上および海中を移動する兵器で構成されているユニットです。
- 海上ユニットは以下の特徴があります。
- 1ユニットが1隻単位です。
- 艦艇ユニットは耐久力を持ち、機数表示はその耐久力を示しています。
- 生産時は、最大耐久力状態で生産されるわけではなく、生産時の耐久力は1で生産されます。耐久力を上げるには、港で補給を行い、耐久力を上げてください。
- 大きく分けると以下の2タイプに分けられます。
- 艦艇ユニットは首都から5ヘックス以内の港で生産・配置ができます。
- 艦艇ユニットの分類(属性)は以下の通りです。
- 輸送船は港で地上部隊を乗せ、浅瀬や港で降車しますが、水陸両用車両は海で降ろすことができます。

艦艇ユニットの種別(属性)

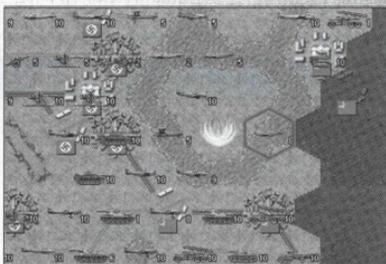
DD	駆逐艦	CV	空母	LCVP	揚陸艦
CA	巡洋艦	SS	潜水艦	AOT	補給艦
BB	戦艦	LPA	輸送艦		

砲門と誤射(外れ弾)

艦艇の中には、砲門が複数ついている戦艦などがあります。これらの種類の艦艇は、同時に複数の砲塔で攻撃を行うため、指定ヘックスと、その周囲のヘックスに攻撃を行うことができます。また、地上ユニットの中でもロケット砲などのように、同時に複数の弾を発射するユニットなどは、同様の攻撃ができます。もちろん誤射という外れ弾による味方の被害もありますが、より実戦に近いシステムとして「アドバンスド大戦略98」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

『アドバンスド大戦略98』では、索敵範囲内にいる敵で、射程内に入った航空機に対して、「防御射撃」というシステムが採用されました。そのため、航空機の地上攻撃や艦艇攻撃を降車、爆撃するとき、目標となる地上ユニットや艦艇の近くに、対空装備を持ったユニットがいる場合、そのユニットに反撃されます。

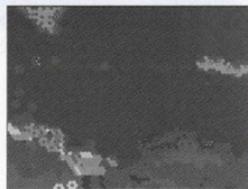
ただし、天候が曇り、雨、嵐、雪、吹雪など、対空攻撃ができない条件のときと、索敵範囲外のときは「防御射撃」をされません。



索敵

索敵とは、建物やユニットが持っている視界によって、敵の位置を識別するルールのことです。索敵モード中級以上になると、味方の建物とユニットの持っている索敵範囲外の敵ユニットの位置を確認することができなくなります。また、天候によって索敵範囲も若干変化してきます(詳しくは「天候」P53をご覧ください)。

- (1) 建物の索敵範囲は1ヘクスです。
- (2) 兵器の索敵範囲は性能表(P77)をご覧ください。



索敵モードのレベル

索敵モードのルールとレベルは以下の通りです。

初級 味方も敵も索敵ルールを採用していないので、敵味方ともにマップ上のユニットすべてを見ることができます。

そのため、防御射撃や、間接攻撃なども受けやすいので注意しましょう。

中級 味方も敵も索敵モードを採用しているので、敵味方ともに相手のユニットの見える範囲の制限があります。

上級 味方は索敵ルールを採用していますが、敵は索敵ルールを採用していません。

つまり、味方は索敵範囲外の敵を見ることはできませんが、敵はマップ上のユニットをすべて見渡せます。

索敵モード中級以上の場合、索敵範囲外の敵と接触すると、移動を停止させられ一方的に攻撃を受けます。これを「待ち伏せ」といいます（詳しくは移動コマンドP56をご覧ください）。

初級レベル



敵・味方ともに、マップ上のユニットをすべて見渡せます。

中級レベル



敵・味方ともに、建物が持つ索敵とユニットが持つ索敵範囲外の敵を見ることはできません。

上級レベル



敵は味方のユニットの位置を正確に見ることができますが、味方は敵ユニットの位置を見ることはできません。

経験値

経験値 (EXP) とは、ユニットが戦闘を行うとことで得られる数値のことです。

ユニットは、生産したとき、経験値は0です。この値が敵との戦闘によって上がります。経験値が最大値の250まで上がると進化できます。ただし、そのユニットの生産ラインに進化先のユニットがあるときに限ります。

進化をすると、ユニットの持っていた経験値は0になります(改良のときは経験値を持ち越します)。

ただし、次のユニットは経験値を得る特例として、戦闘以外で経験値を得られます。

補給ユニット……ほかのユニットに補給させると経験値が上がります(補給を利用するごとに3EXP)。

輸送ユニット……ほかのユニットを輸送させると(ユニット搭載で1ヘックス移動するごとに1EXP)経験値が上がります。

工作車両ユニット……工作を行うと経験値が上がります(建物増加のとき、増加耐久力÷5=経験値)。

爆撃機ユニット……爆撃を行うと(地形ヘックスに与えたダメージ÷機数=経験値)経験値が上がります。

歩兵ユニット……占領を行うと経験値が上がります。

地形と地形効果

地形とは、マップ上に描かれている地形のことです。『アドバンスド大戦略98』では、この地形の種類は全部で49種類ありますが、基本的な地形は24種類です。

この24種類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。

地形のなかでもユニットの補給・補充ができる場所を建物と呼び、各陣営は、それぞれ各陣営の建物を持っています。この建物には耐久力があり、爆撃や占領ユニット(歩兵タイプ)によって耐久力を下げることができます。

占領ユニットで耐久力を下げた場合、耐久力が0になった建物は耐久力を下げた占領ユニットの陣営の建物になります。

また、工作部隊によって、建物の耐久力を上げることができます。

同盟関係にある建物では、同盟関係の国・陣営の地上・航空・艦艇ユニットの補給・補充を受けられます。

建物は以下の種類があり、それぞれの種類の建物によって、航空・地上・艦艇の補給と補充を各陣営の持つ建物で行うことができます。

建物



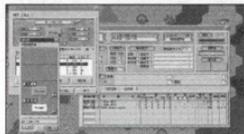
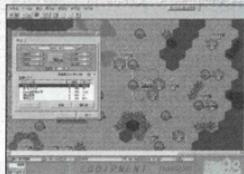
※ゲーム中、爆撃や占領などでゲーム開始時より耐久力が低くなった建物や地形は、少しですが耐久力が回復します。ただし、ターンが進むにつれ、自動的に爆撃などで破壊された建物・地形の耐久力は上昇しません。

建物

● 首都

最も重要な建物です。1つの陣営色の首都すべてを占領・破壊すると、その陣営は占領した陣営に征服されたことになります。首都では、地上ユニットの補給・補充ができます。また、耐久力の分だけ、フェイズの開始時に軍事費を得ることができます。

1国に首都が1つとは限りません。ただし生産可能な首都は常に1つしかありません。生産可能な首都を生産首都と呼びます。首都が複数あり、生産首都に敵が殺倒して、首都が危くなると、自動的に首都に一番近い首都が生産可能な首都となり、今までの首都とその周辺では(首都での生産条件となる場所)での生産・配置はできなくなります。『アドバンスド大戦略98』では、この首都の移動を「遷都」と呼んでいます。遷都はフェイズの最後か、生産首都が占領されたときに発生します。



● 都市

国の経済源です。耐久力の分だけフェイズ開始時に軍事費を得ることができます。

● 補給地

都市では、地上ユニットの補給・補充を行うことができます。首都に隣接している補給地では、その首都に属するユニットの生産・配置ができます。

地上ユニットの補給・補充を行うことができます。ただし、都市と違い補給地の耐久力を上げても、軍事費の増加はありません。

● 空 港

航空ユニットの補給・補充が受けられる場所で、首都から5ヘックス以内の空港では、その首都に属する航空ユニットの生産・配置ができます。

首都に空港が隣接しているときは、地上ユニットの生産・配置ができます。



● 港

艦艇ユニットの耐久力を上げることができる場所です。

首都から5ヘックス以内の港で、首都に属する艦艇の生産・配置ができます。

首都に隣接している場所に港があるときは、地上ユニットの生産・配置ができます。

水上航空ユニットは、港で補給・補充ができます。



● 他の特殊地形

鉄橋と橋は、川に架かっているものと海に架かっているものがあります。

鉄道には、標準軌鉄道（ヨーロッパ軌道）と広軌鉄道（ロシア軌道）の2種類があります。ロシア軌道のものは、ソビエト軍の列車のみが移動でき、標準軌鉄道は、他の欧州諸国の軍の列車が移動できます。ロシア軌道をヨーロッパ諸国の属する工作部隊で、鉄道の除去と敷設をするとヨーロッパ軌道の列車が移動でき、ロシア軍の工作部隊で、鉄道の除去と敷設を行えば、ロシア軌道の列車が移動できます。

橋には、重量制限のある橋があり、重量の重い地上ユニットが渡れない橋もあります。

鉄道を移動する列車には、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。通常道路は工作車で設置・除去できます。通常道路は雨累積が4以上になると無効になります。アウトバーンでは補給車を使って航空機の燃料補給ができます。



※建物など、地形の工事で耐久力を上げるとき、天候をONにしている、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。

座標

マウスのポインタが現在マップ上のどの位置にあるかを表すのが座標です。マップ左上が「1」で、右または下方向に向かって63まであります。横方向は「X=○」、縦方向は「Y=○」、で表示されます。

軍事費

ユニットを生産したり、武器や燃料を補給するときに使うお金のことです。軍事費は各国のフェイズで一番最初に自国の首都と都市から自動的に加算されます。加算される金額は、その都市の持つ都市の数や耐久力によって変化します。また、使わなかった軍事費は次のターンに繰り越されます。

開発費	\$	2,450
軍事費	\$	10,000,449

敗北軍事費

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。敗北軍事費の設定以下になると、その国は敗北しますので、コンピュータに生産をさせて敗北させるという方法もありうるわけです。

天候と累積度

天候モードをONにすると(右「天候モードONのしかた参照」)、各ターンで天候が変化します。この天候の変化によって、ユニットは行動の制限を受けたり、地形の変化に影響を与えます。

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も気温の変化によって累積されていき、雨による泥地や雪による積雪、そして凍結地形という形で地形に影響を与えます。

気象ルール

天候の要素の中に気象ルールというものがあります。

天候には「晴・曇・雨・嵐・雪・吹雪」という6つの天候条件に「気温」という要素が加わっています。

毎ターン雨や雪が降ると、降雨量や積雪量による累積度として、雨累積度と凍結度という2つの要素が累積度として計算され、さらに積雪度の有無を判定しています。

これらの要素は下記の気象情報として毎ターン判定されています。

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

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

このデータをもとに温度と天候が決められていきます。

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。

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。

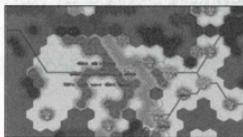
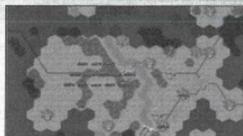
雨と雪になると、雨累積度は+1となり、地形変化に影響を及ぼします。

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

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



天候

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。天候とユニットへの制限は以下の通りです。

晴

- 各ユニットへの行動の制限はありません。
- 気温が上昇しやすくなります。
- 雨累積度の変化 -1 (累積度は0以下にはなりません。)

曇

- 航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります（索敵ルール導入時）。
- 航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。
- 地上・艦上ユニットは航空ユニットを攻撃できなくなります。
- 雨累積度の変化 ±0
- 航空ユニットの爆撃の効果が半減（1/2）します。

雨

- 航空ユニットの索敵範囲が1ヘックスとなります（索敵ルール導入時）。
- 航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。
- グライダーの残弾があるユニットの場合、降車不可能になります。
- 航空ユニットの爆撃が不可能になります。
- 累積度によって地形変化が起こります。
- 雨累積度の変化 +1

嵐

- 航空ユニット、艦艇ユニットともに索敵範囲が1ヘックスとなります（索敵ルール導入時）。
- 航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。
- 艦艇ユニットの攻撃が不可能となります。
- 航空ユニットの爆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。
- 輸送船などユニット搭載の艦艇ユニットは、ユニットを降車できなくなります。
- 航空母艦からの航空機の発進ができなくなります。
- 艦艇ユニットは、補給艦からの補給ができなくなります。
- グライダーの残弾があるユニットの場合、降車不可能になります。
- 累積度によって地形変化が起こります。
- 雨累積度の変化 +2

雪

- 航空ユニットの索敵範囲が1ヘクスとなり、ZOCがなくなります。
- 航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。
- グライダーの残弾があるユニットの場合、降車不可能になります。
- 航空ユニットの爆撃が不可能になります。
- 累積度によって地形変化が起こります。
- 雨累積度の変化 +1

吹雪

- 航空ユニット、艦艇ユニットともに索敵範囲が1ヘクスとなり、ZOCがなくなります。
- 航空ユニットと地上、艦艇ユニットのZOCが消え、双方の攻撃ができなくなります。
- 艦艇ユニットの攻撃が不可能となります。
- 航空ユニットの爆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。
- 輸送船などユニット搭載の艦艇ユニットは、ユニットを降車できなくなります。
- 航空母艦からの航空機の発進ができなくなります。
- 艦艇ユニットは、補給艦からの補給ができなくなります。
- グライダーの残弾があるユニットの場合、降車不可能になります。
- 累積度によって地形変化が起こります。
- 雨累積度の変化 +2

各コマンドと操作

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

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

ここでは、これらの2つのコマンドに大別して説明することにします。

行動コマンド

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



〈 移 動 〉

ユニットを移動させるためのコマンドです。

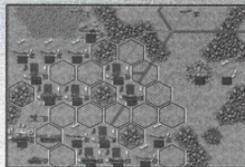
ユニットを移動させると、移動消費量が燃料から引かれます。燃料がなくなった(燃料0)ユニットは、地上ユニットの場合、補給地点にいない場合、補給車で補給をしなければ、動かすことはできなくなります。

航空ユニットの場合、空港にいない場合、燃料が0になり、墜落します。航空機の場合、1フェイズ中に行動を行わなくても、移動速度の半分の燃料が燃料消費として引かれますので注意しましょう。

『アドバンスド大戦略98』では、道路・鉄道沿いを移動するユニットは、進入した地形の燃料消費量ではなく、道路・鉄道に設定された移動消費力を使い移動できます。そのため、道路・鉄道沿いの燃料消費量を使い移動する条件として、道路・鉄道は同種類の道路・鉄道を使った場合のみ、道路・鉄道沿いの燃料消費量となります。また、進入先の地形の耐久力を超える重量のユニットは、進入先の地形の道路、鉄道を利用できなくなります。これは、耐久力の低い橋などを渡る場合、重量の重い戦車など地上車両が渡れないという制限を再現したものですので注意しましょう。

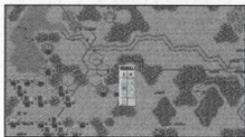
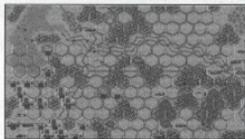
操作方法

- 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。
- 画面上に移動可能なヘックスが白枠で囲まれます。
- 黄枠ヘックスも移動できますが、敵ZOCの影響があることを意味します。赤枠ヘックスは道路・鉄道が使用できないために進入できないヘックスを意味します。
- 移動させたいヘックスにポイン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ものを移動させるときは、移動先をきめるとき、ビューマップ上の縮小マップに移動させクリックして、大まかな移動先をビューマップに表示させると便利です。
- ユニットがビューマップ上で目的地点まで移動すると、再び行動コマンドが表示され、移動後に可能な行動コマンドが黒く表示され、不可能な行動コマンドは白地で表示されます。
- 移動のみのときは、「決定」を、他の行動を行いたいときは、そのコマンドを選んでください。
- 決定を選ぶと、そのユニットは行動終了となります。行動終了したユニットのシンボルの横に「E」マークが表示されます。



移動のルール

- 移動できるすべてのユニットは、隣接したヘックス(隣のヘックス)に移動するごとに、その地形によって定められた移動コストを消費します。
- 各ユニットごとに定められた移動力を越えた移動はできません。
- 移動が0に満たなくなるときは、その地形に進むことができません(ちょうど0なら入れます)。
- 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内にユニットが入ると、そこで移動が終了します(索敵外に移動したときに、未確認の敵と接触した場合に発生します)。
- 索敵範囲外にいる敵と接触したとき、その敵が移動中のユニットに対して反撃可能な武器を持っているときは、自動的に反撃を受け、移動中のユニットは接触した場所で移動終了になります。



黄色の枠で囲まれた部分が、敵との接触ヘックスです。

- 航空機ユニットは、移動中に敵の索敵内に入り、たとえZOC外であっても、敵に攻撃を仕掛けると、その敵が対空攻撃ができるときは、敵の防御射撃を受けます。
- 自国・同盟国と陣営のユニットの上を通過することはできませんが、移動終了のときに、自国・同盟国と陣営のユニットのいるヘックスにいることはできません(ひとつのヘックス上に搭載・着艦を除いた2つのユニットを置けないということです)。
- ユニットの、進入不可能な地形には入れません。
- 道路・鉄道沿いに移動する地上ユニットは、進入した地形の消費移動力ではなく、道路・鉄道沿いに設定された消費移動力を使い移動します。ただし、道路・鉄道沿いの移動は、同じ種類の道路・鉄道に適用され、異なった道路・鉄道に移ったときはたとえ隣りのヘックスの道路・鉄道であっても道路・鉄道沿いの移動は適用されません。
- 進入先ヘックスの耐久力を越える重量のユニットは、進入先ヘックスの道路(橋)・鉄道を利用できません。もし、利用したいときは、工作車ユニットで進入先の地形を工事して耐久力を上げる必要があります。
- そのヘックスに進入できないにもかかわらず、水没地形にユニットが存在するときは、そのユニットはターンの頭に水没します。
- 川、湖、浅瀬、崩壊ダム、流水海、大河、浅海、海、河口地形が水没する地形です。



移動目的地の手前に、索敵外の敵がいた場合、接触した場所で停止させられ、一方的に攻撃を受けることになります。

燃料消費について

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

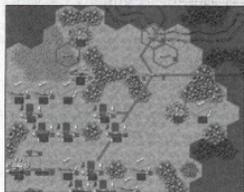


〈 攻 撃 〉

自分のユニットで、敵のユニットを攻撃するコマンドです。

操作方法

- 行動コマンドからポインタを「攻撃」に合わせてクリックします。
- 赤いヘックスが攻撃対象となる敵ユニットのいるヘックスに現れます。
- 赤いヘックスにポインタを合わせると、フェイズデータ画面上に、攻撃対象となる敵ユニットの能力が表示されます。
攻撃する敵ユニットにポインタを合わせ、クリックしてください。
画面上に武器選択ウィンドウが表示されます。
- 搭載している兵器とその性能、残弾数が表示されますので、使用したい武器の場所にポインタを移動させクリックします。
- 攻撃可能な敵が複数いるときは、どの敵を攻撃するかを選びます。赤いヘックスが攻撃対象の敵ですので、直接攻撃、間接攻撃を含め、複数ある場合、敵ユニットの能力を見ながら攻撃対象としたい敵にポインタを合わせて、クリックします。



攻撃決定ウィンドウについて

攻撃予想 **攻撃ユニット名** **左・撃破率**
中・攻撃回数
右・優先率

武器データ
武器区分
武器名
武器数
攻撃力
命中率
弾数

攻撃決定 [X]

攻撃目標: カウン Mk.1 後期
 結果予想: 3

撃破率 36% 攻撃回数 10 優先 7

区分	武器名	数	攻撃力	命中	弾数
7.92mm MG17		20		10	
7.92mm MG17		10		10	
50kg SC50		4	0	0	
250g SC250		1	0	0	

投棄ボタン **攻撃実行ボタン** **キャンセルボタン**

攻撃開始 投棄 中止

攻撃のルール

- 攻撃は、1ユニット対1ユニットで行われます。2つ以上攻撃できる目標があっても1つしか選ぶことはできません。
- 攻撃は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（移動後の間接攻撃可能なユニット）などがあります。直接攻撃は移動の後でも行えます。
- 敵ユニットに対しての攻撃成功率が0になる武器では攻撃しても破壊することはできません。
- 武器は、弾数0になると補給をしない限り使えません。
- 武器区分について
一度の射撃で同時に発射できる武器をグループ化したものを「武器区分」と呼び、攻撃する武器の選択によって、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。
ただし、たとえ「武器区分」で複数射撃が可能でも、弾数0の武器は使えません。
- 「武器区分」の雷撃武器は、攻撃対象のユニットが地形表（P97）の「魚雷爆撃=○」にいるときしか使えません。また、雷撃攻撃は、海上地形からしか攻撃できません（凍結海、凍結浅瀬でも使えません）。
- 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ときは、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。
直接攻撃をされた防御側ユニットは反撃を行えます。
直接攻撃のときは、優先順位の高い方から攻撃を開始し、同じ場合は同時に攻撃を開始します。
- 間接攻撃について
2ヘックス以上離れた敵に攻撃することができます。
間接攻撃を行える武器は射程2以上のものだけです。
間接攻撃のときの命中率は、その目標となっているユニットに当たる確率です。もし外した場合は、その目標となるヘックスの周囲6ヘックスのいずれかに命中します。また、そこにユニットがいた場合、敵味方関係なく攻撃されますが、艦艇ユニットははずれた攻撃によって被害を受けることはありません。
表示されている命中率は、2ヘックス離れた場合の値です。間接攻撃は攻撃する相手との距離が遠いほど命中しづらくなり、目標ユニットが1ヘックス離れるごとに5%ずつ命中率が低下します。

間接攻撃武器では、隣接した敵ユニットを攻撃することはできません。

複数砲設定のあるユニットのときは（戦艦など3連砲や、ロケット砲のような多連装のもの）、間接攻撃をしたとき、指定のヘックスの周囲も同時に被害をうけます。その被害は、砲門の数に従います。

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

間接射撃で反撃可能な武装をもっている目標へ攻撃したときは、こちらの攻撃が相手の射程内で、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ユニットは、敵航空機ユニットが地上攻撃・降車・爆撃を行う前に、防御射撃を行うことができます。

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

同じ敵航空機ユニットに対して、2回以上の防御射撃はできません。

防御射撃を行えるユニットが、目標の敵航空機ユニットを捕捉できる索敵範囲内に複数ユニットいるときは、目標ユニットに対しての防御射撃が複数回行われることもあります。

降車時に降車したユニットを守るための援護射撃に対しての防御射撃はできません。

- 火炎放射機タイプの武器による攻撃は、地形効果を無視します。
- 天候は攻撃に影響を与えます。晴れ以外は航空ユニットは地上・艦艇ユニットを攻撃できません（地上・艦艇ユニットも航空ユニットを攻撃できなくなります）。
このため航空ユニットは地上・艦艇ユニットに対してZOCを失います。



〈 搭 載 ・ 着 艦 〉

輸送したいユニットを輸送用のユニットに載せるためのコマンドです。

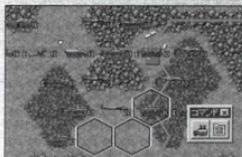
搭載コマンドは移動後のみ行えます。搭載できるユニットは鉄道を除いた地上ユニットを搭載可能な輸送車、輸送機、輸送船に搭載できます。また、艦載航空機を航空母艦に搭載できます。

輸送について

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

操作方法

- 搭載するためには、輸送用ユニットの上に乗せたいユニットを「移動」コマンドを使って動かします。
- 輸送用ユニットの上までくると、行動コマンドが表示されるので、搭載を選んでください。輸送用ユニットに搭載されます。
- 搭載されると搭載されたユニットも搭載したユニットも行動終了となります。



搭載のルール

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

搭載武器にグライダーを持つユニットは、グライダーの残量1機につき、兵員：+1 牽引軽：+1 空挺：+1が加算されます。

グライダーは搭載ユニットを降車した後、消費します。

グライダーを持っている航空機にユニットを搭載する場合は、搭載武器のグライダーに残量があることを確認してから行ってください。

- **搭載制限**

戦闘などで輸送中のユニットが減少した場合、搭載されていたユニットの数も減少します。

輸送車などの地上ユニットへの搭載は地形によって行えない場所があります。

地上ユニットを輸送艦に搭載する場合は、港でのみ行えます。

艦載機を航空母艦に搭載する場合は、どこでも行うことができます。

地上ユニットを航空機（輸送機の類）に搭載する場合は、空港のみで行えます。

輸送能力について

ユニットの搭載には、搭載「不可」タイプというものがあります。

輸送タイプには歩兵タイプが輸送可能な兵員輸送。重量の軽い牽引車両75ミリ榴弾砲や105ミリ榴弾砲などが輸送可能な牽引軽。重量の重い150ミリ加農砲や88ミリ対空砲などを輸送できる牽引重。空挺ユニットを輸送可能な空挺可。空輸輸送可能な空輸可。輸送船など、かなり重量の重いユニットでも輸送可能な輸送可。そして航空母艦のように艦載機タイプを輸送できる艦載機可の7タイプがあります。ユニット搭載に際して、これらのタイプを単独で輸送可能なものと、兵員と牽引軽を1つずつ輸送可能な車両などもありますので、搭載に際して、各輸送タイプの情報をチェックして搭載しましょう。



〈 降 車 〉

輸送しているユニットを、降ろすコマンドです(航空母艦を除く輸送ユニット)。

降車コマンドは、移動の前、後、どちらでも行えます。また、反撃武器を搭載している輸送ユニットの場合、降車のときに援護射撃を選択できます(援護射撃をしなくてもかまいません)。

操作方法

- 行動コマンドから「降車」を選択します。
- 輸送ユニットの周囲に降車できる地点のヘックスが白枠で囲まれますので、降車したい場所にポイントを合わせクリックします。
- 降車を行うと、輸送ユニットも降ろされたユニットも終了状態になります。また、降車したとき、輸送ユニットが敵と隣接していた場合は、自動的に攻撃コマンドが開きますので、援護射撃(直接攻撃のみ)が可能になります。
- 援護射撃を行いたいときは、武器の選択をして援護射撃を行います。
- 援護射撃を行わずに終了することもできます。援護射撃を行うと、行動終了となります。



降車のルール

● 降車地点

輸送ユニットのいる地点によっては、降車できない場所もあります。

降車先の地形によっては、降車できない場所もあります。

地上ユニットは基本的に「山」「雪山」には降車できません。

● グライダー

グライダー(ゲーム上はグライダーに乗せているユニット)を降ろすことができる地形は「平地」「砂漠」「凍結川」「凍結大河」「凍結湖」「凍結浅海」「凍結海」「凍結河口」「空港」「アウトバーン」の地形のみです。

● グライダーは降車後消滅します。

● また、輸送船、掃海艇からの水陸両用車両は、水地形の上にも降車することができます。

空母が港にいるときは、被補給タイプが航空で、重量15トン以下のユニットは搭載可能です。



< 発 進 >

航空母艦から艦載機を発進させるためのコマンドです。発進は移動前しか行えません。

操作方法

● 空母の行動コマンドウインドウから「発進」を選びます。

● 搭載されている艦載機が表示されますので、「発進」させる航空ユニットを選んでください。

● 「発進」した艦載機は、「移動」「補給」「武装」「処分」「性能」の5つのコマンドを選べます。各コマンドを選んだ後は、一般の航空機がコマンドを選んだときと同じ操作となります。

● 艦載機の行動を終了しても、空母は行動終了状態にはなりません。



発進のルール

● 「発進」コマンドは、空母(CV)しか行うことしかできません。

● 「発進」コマンドは、移動の前に行えません。

● 発進するまでは、空母の行動コマンドですが、発進した後は艦載機のコマンドとなります。天候が嵐や吹雪のときは、艦載機を発進させることはできません。



〈 占 領 〉

他国・陣営の首都、都市、補給地、空港、港を占領するためのコマンドです。

操作方法

- 「移動」コマンドを使って、占領目的地に移動します。
- 目的地の上に移動すると、再び行動コマンドが現れるので、「占領」を選んでください。なお、すでに占領目的にいる場合は、そのまま行動コマンドから「占領」を選んでください。
- 建物の耐久力が減り、耐久力が0になると、その建物は占領され自国の建物となります。
- 「占領」を行ったユニットは行動終了状態となります。



占領のルール

- 「占領」を行えるのは歩兵ユニットだけです。
- 占領できる地形は敵国、または中立国の建物（都市、空港、首都、港、補給地）だけです。また、破壊された建物は占領できません。
- 同盟国の建物を占領はできますが、占領コマンドを実行したとたんに関同盟国は敵国となります。
- 移動した後も「占領」は可能です。
- 占領された直後の耐久力は「20」になります。
遷都前に生産首都を占領されると、占領された国・陣営の建物は、占領した国・陣営のものとなります（爆撃で首都を破壊すると、破壊した国・陣営の建物はすべて中立になるので注意しましょう）。

遷都のルール

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

遷都の条件は、機数に関係なく、生産首都を包囲したユニット数が5ユニット以上になると、1ユニット増えるごとに遷都の確率が10%増加します。

遷都の判定は包囲した国のフェイズ終了後に判定されます。

遷都の場所は、前の生産首都から一番近い場所で、同じ距離の場合、ランダムとなります。

遷都先がない場合は、遷都しません。



〈 補 給 〉

戦いで消費した弾薬や、移動で消費した燃料を補給し、戦いで減少したユニットの機数の補充を行います。鉄道・艦船ユニットは修理を行います。全ユニットに適用されます。

操作方法

- 補給可能地点にいる場合、軍事費が補給可能な額が残っているときは、行動コマンドで「補給」が使えますので、「補給」を選びます。
- 補給は、移動前にしか行えません。
- 自動的に補給が行われます。軍事費が少ないときは、燃料補給、武器弾薬補給、補充の順番に行われ、軍事費のある値だけ補給され、満たないときは上の順番で補給できなくなります。
- 一度に、補給可能な地点にいるユニットすべてに補給をしたいときは、全自動の全補給をチェックしてONにして、全補給を行うと便利です。



補給のルール

● 軍事費による消費

補給を行うと、それに見あった軍事費を消費します。

軍事費不足により補給が完全に行われない場合は燃料、弾薬（武器1～8）の順で実行され、軍事費がなくなった時点で補給が終わります。

● 補給可能地形

補給できる地形は次の通りです。

1/地上ユニット—「首都」「都市」「補給地」「補給車の隣接ヘックス*」

2/航空ユニット—「空港」「空母」

3/艦艇ユニット—「港」「補給船の隣接ヘックス*」

※「補給車（船）の隣接ヘックス」では、燃料・弾薬の補給はできてもユニットの機数の補充（耐久力）はできません。

● 補給車について

1/補給車とは、「補給物資」を武装として持つユニットのことを指します。

2/補給車は、搭載兵器の「補給物資」が「0」になると補給できません。

3/ユニットがいる地形によっては、たとえ補給車に隣接していても補給できません。

4/「補給物資」1のコストは10\$です。つまり、補給馬車（補給物資を30載せられる）からは300\$分の補給をすることができるわけです。ただし補給物弾数が1減ります。

● 搭載されているユニットについて

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

● 修理

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

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

補給・補充制約表

略名称	独	英	ソ	米	仏	伊	波	丁	露	蘭	白	ル	ユ	希	ス	芬	洪	羅	勃	バ	自	
独 大ドイツ帝国	○	×	×	×	×	給	×	×	×	×	×	×	燃	×	×	○	○	給	×	×	×	
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	×	×	燃	×	給	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	燃	給	給	燃	×	燃	
波 ポーランド共和国	×	給	×	×	給	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	
丁 デンマーク王国	×	×	×	×	×	燃	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	
露 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	×	×	×	×	×	×	×	×	○	燃	×	給	燃	×	×	
芬 フィンランド共和国	○	×	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	○	燃	燃	燃	燃	×	×	
洪 ハンガリー王国	○	×	×	×	給	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	燃	×	燃	×	×	
羅 ルーマニア王国	○	×	給	×	給	×	×	×	×	×	×	×	×	給	燃	×	燃	給	×	×	×	
勃 ブルガリア王国	給	×	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	燃	燃	燃	○	給	×	×	
バ バルチゼン	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	給	○	
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	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	
ペ ペイラン帝国(ベルシャ)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	
ヴ ヴァンサン共和国(ヴィシー政権)	燃	燃	×	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	
サ サイタリア社会共和国(サロ)	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	燃	燃	燃	燃	×	
土 トルコ共和国	給	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	燃	燃	燃	燃	燃	×	×	
愛 アイルランド自由国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	
共 ス페인共和国	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	
西 スペイン(ナショナリスト)	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	燃	燃	燃	燃	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	×	給	×	×	×	×	×	×	○	
A 米軍空挺部隊	×	○	燃	○	燃	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	

◎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。

略名称	E	I	B	V	S	A	主	共	西	タ	レ	E	A
独大ドイツ帝国	×	燃	×	燃	◎	給	×	×	◎	◎	×	×	×
英大英帝国連邦	◎	給	×	燃	×	×	×	×	×	×	◎	×	×
ソソビエト社会主義共和国連邦	×	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	燃	燃
米アメリカ合衆国	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎
仏フランス共和国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×
伊イタリア王国	×	燃	×	燃	×	燃	×	◎	×	×	◎	燃	燃
独ポーランド共和国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
丁デンマーク王国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
露ノルウェー王国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
蘭オランダ王国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
白ベルギー王国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
ルクセンブルク大公国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	燃	×
ユユーゴスラビア王国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
希ギリシャ王国	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×
ススロバキア共和国	×	×	×	燃	燃	×	燃	◎	×	×	×	×	×
芬フィンランド共和国	×	×	×	燃	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×
洪ハンガリー王国	×	×	×	燃	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×
羅ルーマニア王国	×	×	×	燃	×	×	燃	×	×	×	×	×	×
勃ブルガリア王国	×	×	×	燃	燃	×	燃	×	×	×	×	×	×
ババルチザン	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
自自由フランス	×	燃	×	◎	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎
エエジプト王国	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	×
イイラク王国	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	給	×
ペペイラン帝国(ペルシャ)	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ヴフランス共和国(ヴィシー政権)	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	◎	燃
サイタリア社会共和国(ザロ)	×	×	×	◎	×	×	×	燃	×	×	×	×	×
土トルコ共和国	×	×	×	×	◎	×	燃	×	×	×	×	×	×
愛アイルランド自由国	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×
共スベイン共和国	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×
西スペイン(ナショナリスト)	×	×	×	燃	燃	×	◎	×	×	×	×	×	×
タダナンチヒ自由都市	×	×	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	×
レレジスタンス	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎
E 英軍空挺部隊	◎	給	×	燃	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎
A 米軍空挺部隊	×	×	×	燃	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎



〈 合 流 〉

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

操作方法

- 合流したいユニットの隣のヘックスに移動します。行動コマンドから「合流」を選びます。
- フェイズデータ画面に合流するユニット名が表示されているので、方向ボタンを使って、合流したいユニットを選びクリックしてください。合流ウィンドウに変わります。
- 合流ウィンドウを見ながら、合流先に合流させるか、合流元に合流させるか、いくつの機数を合流させるかをマウスでポインタを合わせてクリックさせます。機数分の合流は、←→（左右）のクリック1回で1機数です。
- ユニットの配分が終了したら実行のコマンドにカーソルを合わせてクリックしてください。
- 合流終了後はした方もされた方も、行動終了状態になります。



合流のルール

- 合流元のユニットの周囲6ヘックスに同じユニットが存在するときに合流できます。
- 合流指定ができるのは、1ユニットのみです。
- 合流を行うと燃料・弾薬数・経験値は、その数を元に平均化されます(ただしユニット経験履歴に変化はありません)。
- そのユニットの、最大構成機数を越えて合流することはできません。
- 合流は同じ種類の兵器のみ可能です。
- ユニットの搭載しているときは、合流できません。
- 「合流」は移動の前・後に行えますが、行った後は行動終了状態となります。
- 列車や艦艇など、機数ではなく耐久力を持つユニットは、合流を行うことができません。



〈 武 装 交 換 〉

ユニットの武器を変更するためのコマンドです。

操作方法

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

爆撃のルール

- 「武装交換」を行うユニットは、「補給」のできる場所にいたくはなりません。生産時のユニットは武装パックの一番左側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、今までの装備と新しい装備の差額分が、軍事費から使われます。
- 武装交換した後は、変更した武装で補給されます。

特殊な武装について

タンク

燃料タンクのことです。航空機ユニットなどは燃料タンクを装備することで、航続距離がのびますが、優先順位が落ちることがありますので、攻撃力の高い敵と戦闘する場合「投棄」で、燃料タンクを捨てて、戦闘をするといいでしょう。

資材

工作車ユニットが「工事」を行うために使う装備品です。

補給物資

補給車ユニットが、他のユニットに補給をするときに使われます。

グライダー

地上兵器を輸送するときに使えます。

爆弾

爆撃機が地形を爆撃するときに使えます。



〈 爆 撃 〉

地形に対して「爆撃」コマンドを実行して耐久力を下げるのが爆撃です。

操作方法

- 爆撃したい地形の上に、爆撃可能な航空機ユニットを移動させます。
- 「爆撃」コマンドにカーソルを合わせ、クリックします。

爆撃のルール

- 爆撃はどんな地形でも爆撃可能な、爆弾の区分を持ったユニットが行えるコマンドのことです。『爆撃』は移動の後でも行うことができます。(ただし、目的のヘックスに他のユニットが入っている場合は、そのヘックスに進入できないため、爆撃は不可能となります。)
- 地形の耐久度に与えるダメージ量
- DMP (ダメージ耐久度) = (機数 × 地回数 × 対人攻撃力 × 経験値) ÷ 20
爆撃を行うユニットは対空防御射撃の目標になり得ます。
- 地形「首都」は爆撃を実施しても、耐久力1以下にはなりません。
- 建物を含むすべての地形に耐久力があるため、すべての地形を爆撃できます。
- 爆撃は天候の影響を受けます。天候が曇だと爆撃効果は半減します。雨・嵐・雪・吹雪だと爆撃を行うことができません。



〈 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」を行いたい地点で工作車ユニットにポインタを合わせ、ダブルクリックすると、行動コマンドに「工事」のコマンドが現れます。
- 「工事」コマンドを選択すると、「工事内容ウィンドウ」が表示されます。そして、その地点で可能な工事内容のみが実行可能になります。

- 実行したい工事にポインタを合わせてクリックしてください。
- 工事が終了すると、そのユニットの行動は終了状態になります。

工事のルール

- 「工事」を行うためには、資材が必要になります。これらの資材は、首都・都市・補給地・補給車から補給することになります。
- 「工事」を行うと、資材を1消費します。
- 「工事」を行うと燃料を10消費します(ただし燃料が10以下であっても工事を行うことはできます)。

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。要塞撤去の7つの工事ができます。

これら各工事の方法について説明します。

道路・鉄道の敷設

- 道路や鉄道を敷設したい隣接ヘックスに工作車ユニットを置き、工作車ユニットにポインタを合わせて、ダブルクリックすると、行動コマンドが表示されます。
行動コマンドの中の「工事」をクリックします。
- 「工事内容ウィンドウ」が表示されますので、「道路・鉄道修復」コマンドをクリックします。
- 工作車ユニットの隣接ヘックスに工事可能な場所が白いヘックスで表示されますので、敷設したい場所にポインタを合わせ、クリックします。
- 道路・鉄道設置の種類を選択するコマンドが表示されますので、設置したいものを選択してクリックすると、道路・鉄道が設置できます。

道路・鉄道の撤去

- 道路・鉄道の敷設と同様の方法で、工作車ユニットを撤去したい道路・鉄道の隣接ヘックスに工作車ユニットを置いておきます。
- 「工事」コマンドを選択し、「工事内容コマンド」から、「道路・鉄道撤去」コマンドを選択し、クリックします。

- 撤去可能な道路・敷設が白いヘックスで表示されますので、撤去したい場所をクリックします。

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、通常の道路が、鉄道の選択をすると標準軌鉄道か広軌鉄道の設置になります。
- 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。
- すでに設置個所に同じ道路・鉄道を設置することはできません。
- すでに設置されているヘックスに対して、鉄道を行うと、広軌鉄道が標準軌鉄道に、標準軌鉄道が広軌鉄道に変化します(この工事に限り、移動後も実行できます)。
- 1回の道路・鉄道施設にかかる軍事費は以下のとおりです。

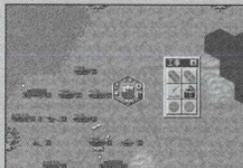
道路施設	通常道路	200
鉄道施設	広軌鉄道施設	150
鉄道施設	標準軌鉄道施設	100

※天候モードがONのときに、積雪ありの天候の場合、工事で耐久力の増加を行うと、軍事費は通常のコストがかかりますが、耐久力の増加は通常のコストの50%しか増えません。

- 道路・鉄道の撤去は工作車の隣接した1ヘックスと自分のいるヘックスのみ可能です。
- 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。
- 道路・鉄道の撤去はすべての道路・鉄道を撤去することができ、工作車の生産国籍に左右されません。
- 道路・鉄道の撤去にかかる軍事費は以下のとおりです。

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
鉄道撤去	標準軌鉄道	100
鉄道撤去	広軌鉄道	100

工事内容 コマンド



地形修復と耐久力の増加

- 地形修復をしたい場所か、建物の耐久力を上げたい場所に工作車ユニットを置いておきます。
- 行動コマンドから工事コマンドを選択してクリックします。
- 建物の耐久力を上げるときは建物増築を選び、地形修復をしたいときは修復を選びクリックします。

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になり、変化した地形を工作車ユニットによって、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、工作車ユニットの機数に左右されず、地形修復を行うと軍事費500がかかります。
- 地形修復は耐久力0になった地形でのみ行えます。
- 地形修復を行うと、行った地形の耐久力が50になります。
- 地形修復をしたとき、崩壊都市は都市、崩壊港は港、崩壊首都は首都、崩壊空港は空港、崩壊補給地は補給地に、それぞれ行った工作車ユニットの国・陣営のものとなります。
- 破壊された弾痕マークの地形は平地になります。
- 建物(首都・都市・空港・港・補給地)を工作車ユニットで工事をしたときは、それぞれの建物の耐久力が上がります。
- 建物の工事は、工作車の機数によって増加します。10機のときは50の耐久力を上げられます。また、地形の耐久力の最大は250です。
- 軍事費が少ないときの建物の工事は、現在ある軍事費の中で耐久度を上げられます。

要塞の敷設と撤去

- 要塞を敷設したいまたは撤去したい場所に工作車を置いておきます。
- 行動コマンドから工事を選ぶと、「工事内容コマンド」に要塞設置(要塞があるときは要塞撤去)コマンドが現れますので、敷設、または撤去にカーソルを合わせてクリックします。

要塞の敷設と撤去のルール

- 要塞設置には軍事費400がかかります。要塞撤去には軍事費100がかかります。
- 要塞が設置できる場所は平地のみです。また要塞を撤去すると平地になります。
- 要塞設置、撤去するために、工作車ユニットの機数は関係ありません。



〈 処 分 〉

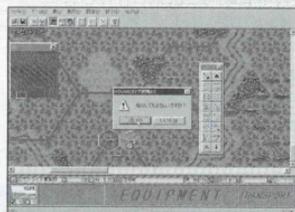
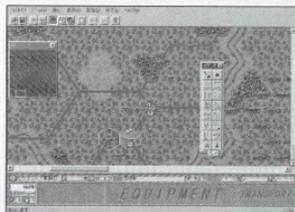
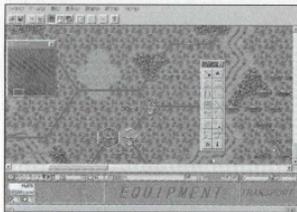
必要のなくなったユニットや、経験値が低く、機数の少ないユニットなどを取り除くときに使います。

操作方法

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

処分のルール

- 処分はユニット単位で行われます。一部の機数分取り除くことはできません。
- ユニットの搭載しているときに、搭載中のユニットを処分すると、搭載しているユニットも同時に処分されます。



〈 性 能 〉

指定したユニットの生産時の性能を見るコマンドです。

操作方法

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

性能表のみかた

The screenshot shows the unit performance table for a unit named 'BF 110-1'. The table is divided into several sections:

- Defensive/Offensive:** 防御力 (Defense), 上/対空防御力 (Top/Air Defense), 下/対地防御力 (Bottom/Ground Defense).
- Unit Info:** 生産国籍の国旗 (Production Country Flag), ユニット名 (Unit Name), ユニットタイプ (Unit Type).
- Performance:** ユニットシルエット (Unit Silhouette), 輸送能力 (Transport Capacity).
- Speed/Fuel:** 現在最大速度/通常時の最大速度 (Current Max Speed/Normal Max Speed), 現在燃料/max燃料 (Current Fuel/Max Fuel).
- Range:** 索敵範囲 (Detection Range).
- Experience:** 経験値 (Experience).
- Combat History:** 戦闘履歴 (Combat History), 戦果と損害 (Combat Results and Damage).
- Evolution:** 進化後イメージ (Evolution Image).
- Current Unit Data:** 現在のユニットの装備データ (Current Unit Equipment Data), 下欄の説明参照 (Refer to the bottom section for explanation).

The table below is a reproduction of the equipment data section from the screenshot:

現武装	【対空任務】	4	対空	対地任務	長距離対地	全武装	装束	弾	力	射	程	命中	優先	弾	価格	特殊	
装備位置	区分	銃	器	名	数	対空	対地	対空	対地	対空	対地	対空	対地	対空	対地		
5	7.92mm MG17	7	6	1	2	0	0	0	0	0	0	6	6	3	3	20	4
6	20mm MG/M	12	5	8	7	0	0	0	0	0	0	6	6	3	3	20	4
7	7.92mm MG15	1	16	0	0	0	0	0	0	0	0	7	7	1	15	2	13

- ① 搭載タイプで、搭載に影響を与えます。
- ② 戦闘履歴は上が撃破した対地ユニットの総数、下が撃破した対空ユニットの総数です。
- ③ 今までに受けた損害数です。
- ④ 武装のタグです。
- ⑤ 武器の装備位置です。
- ⑥ 武器区分と武器名で、同じ色は同時に使用できます。
- ⑦ 武器の装備数です。青色は対地攻撃時に2回攻撃することを意味します。
- ⑧ 1装備あたりの攻撃力です。

- ⑨ 武器の射程です。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します。1~4は隣接時は攻撃、反撃ともにできますが、2~4ヘックスの敵に対しては攻撃しかできません。
- ⑩ 間接攻撃時の武器の命中率です。はずれたときは、目標の隣接ヘックスのユニットを攻撃しますが、艦艇ユニットには命中しません。
- ⑪ 武器の優先順位です。この数値が高いほど相手より先に攻撃できます。左側は通常時、右側は移動直後の優先順位です。数字でなく、「-」は使用できないことを意味します。赤色は装備の影響で本来の優先順位ではない状態です。
- ⑫ 武器残弾数と1つ(燃料)あたりの価格です。
- ⑬ 武器の優先順位の影響です。Aは対空優先順位が、Sは対地優先順位が数値分減少することを意味します。複数の武器にある場合はすべて加算されますが、優先順位が0以下になることはありません。



〈 行 軍 〉

「全移動コマンド」の目標地点の設定・消去・確認で、指定したユニットを指定した地点に自動的に移動させるコマンドです。

操作方法

- 行動コマンドから『行軍』を選ぶと、行軍ウィンドウが表示されます。
- 行軍目標地点の設定を行います。
- 行軍ウィンドウから『設定』を選びます。
- 移動可能な地点が白いヘックスで表示されますので、ポインタを目標地点まで移動させ、クリックして決定してください。
- 最短で移動した場合の最低使用燃料を表示してコマンド状態に戻ります。



最初にどこまで行軍を行うかの設定をします。



設定をすると、行軍する場所が点滅します。



全自動コマンドの移動をチェックして、全自動開始をします。

行軍の目標地点の確認と消去(取り消し)

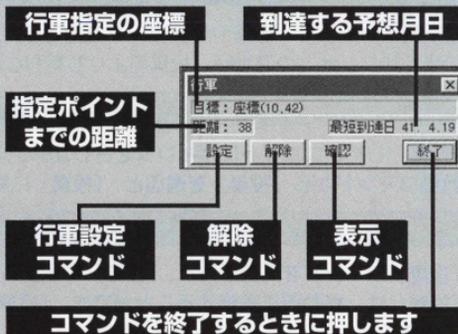
行軍目標の表示

- 行軍ウインドウから『確認』を選びます。
- カーソルがそのユニットの現在設定されている行軍目標地点に移動します。確認後しばらくすると行軍ウインドウに戻ります。

行軍目標の解除

- 行軍ウインドウから『解除』を選びます。
- 「目標：指定されていません」というメッセージが現れ、行動目標地点はキャンセルされます。

※生産首都から、最前線までの間に敵がいないうちに、「行軍」コマンドを利用すると便利です。ただし、必ず全自動コマンドの「移動」にチェックを入れ、全自動コマンドを使わなければ、設定をしても指定したユニットは「行軍」しません。



行軍のルール

- 移動前のユニットしか「行軍」コマンドは選べません。
- 現在持っている燃料で移動可能な距離の地点には、行軍目標地点として設定できません。
- 全自動コマンドの「全移動」を行うことで「行軍目標地点」を設定してあるユニットは一齐に目標地点に向かって移動を開始します。
- 全自動で移動させられたユニットは、移動後行動終了となります。
- 行軍目標地点の消滅は、ユニットが行軍目標地点に到着したときと、『解除』を選んだときに消えます。



〈 投 棄 〉

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

操作方法

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

投棄のルール

- 「投棄」コマンドを実施すると、「投棄」に属する全武装が0になります。
- 「投棄」は、移動前に実施することができ、「投棄」した後も「移動」ができます。
- このコマンドは、攻撃時に実施可能ですが、反撃時に実施することはできません。
- 「投棄」を実施したときは、「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り、投棄前よりも有利に戦えます。
- 「投棄」は投棄可能な武器がないと実行できません。
- 投棄可能な武器は性能表の武器欄「区分」で、左下に赤丸が表示されている武器です。



〈 進 化 〉

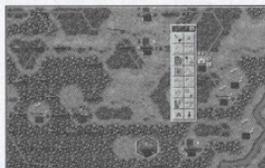
経験値が250のMAXになったユニットを進化させて、進化表にある1つ上のレベルのユニットになることができます。

操作方法

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

進化のルール

- 経験値が最大(250)のときのユニットだけが「進化」することができます。
 - 進化予定の兵器が、まだ、開発画面に現れていないときは、進化することはできません。
 - 進化表で、画面下の「進化」コマンドが黒く表示されていない兵器には、進化することができません。
 - 「進化」を行ったときは、行ったユニットの経験値は0に戻ります。
 - 進化は、進化元の1つ上の順番の兵器に進化することができます。選択肢が分岐しているときは、どちらの進化でもかまわない(中戦車を上のクラスの中戦車に進化できるし、重戦車への分岐があれば、重戦車にもできます)。
 - 消費する軍事費は以下の計算式で決められます。
(新兵器生産費－現兵器生産費)÷2＝消費する軍事費
 - 「進化」は最大機数でなくても行えます。
 - 補給・補充可能な地点でのみ「進化」することができます。
 - 「進化」実行後は行動終了となります。
 - 移動後は進化コマンドを実施することはできません。
- 画面操作についてはP89の「開発表と進化表」をご覧ください。



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



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



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



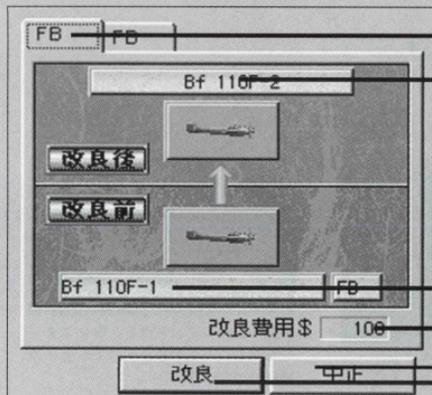
〈 改良 〉

そのユニットと同じ車体(機体)を流用した他の種類の兵器に改良ができます。

操作方法

- あらかじめ、改良したいユニットを改良可能な地点に移動させておきます。
- 行動コマンドから「改良」を選びます。
- 改良画面に変わりますので、ポイントを改良したい兵器に合わせます(改良可能な兵器が複数あるときは、タグでページをめくり、どちらかの兵器を選択します)。
- 改良したいときは、改良画面の「改良」ボタンをクリックすると改良され、中止したいときは「キャンセル」ボタンをクリックします。

改良コマンドのみかた



タグとユニットタイプ

改良後のユニット名

※改良後のユニットがわからないので、改良が複数あるときは、あらかじめセーブしておくとう便利です。

改良前のユニット名

改良価格

キャンセルボタン

改良ボタン

改良のルール

- 経験値が最大である必要はありません。改良後も前と同じ経験値を持ちます。
- 改良を行うと、現在の兵器と改良した後の兵器の生産金額差によって軍事費を消費します。
- 補給・補充可能な地点でのみ「改良」を行うことができます。
- 特殊例として、潜水戦車など、補給地点にいなくても改良可能なユニットが存在します。
- 「改良」は最大機数でなくても行えます。
- 「改良」を行うと自動的に「補給」も行われます。
- 改良を行うと、改良費+補給・補充費が軍事費から引かれます。
- 「改良」コマンド実行後は行動終了状態となります。
- 移動後はこのコマンドを実行できません。

生産コマンド

ユニットのいない生産可能な地点で、ユニットを軍事費を使い生産したり、キャンペーンモードの前のシナリオから引き継いだユニットを配置するためのコマンドです。

また、進化、改良についても説明しますので、よくお読みください。

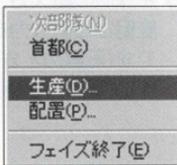


< 生産 >

ユニットを生産して、マップ上に登場させます。マウスを右クリックして、サブコマンドメニューを開き、「生産」を選択して生産します。

操作方法

- マウスを右クリックしてサブコマンドメニューを開きます。
- ポインタを「生産」に合わせてクリックし、生産ウィンドウを開きます。
- 生産するユニットを一覧(航空・地上・艦艇別)から選び、クリックします。
- 航空・地上・艦艇の各ファイルの一覧から選択します。
- 生産できる場所が白いヘックスで表示されますので、生産したい場所にポインタを合わせてクリックすると生産できます(港など艦艇ユニットが生産できないときは、艦艇がファイルに現れません)。



生産のルール

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

● 生産可能地点

地上ユニットは生産可能な首都とその首都に隣接した6ヘックスと、その首都から5ヘックス以内の自国の都市と補給地で生産できます。ただし、地形によっては生産できない場合もあります。

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

艦船ユニットは、生産可能な首都から5ヘックス以内の自国の港で生産できます。

空港が首都に隣接しているときは、空港でも地上ユニットの生産ができます。

● 生産制限

スタンダードモードでもキャンペーンモードでも1国が配置または生産できるユニットは、マップ（シナリオ）ごとに異なります。ただし、最大生産数の最大は64ユニット以内です。

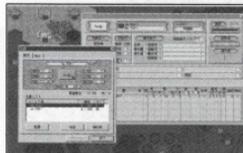
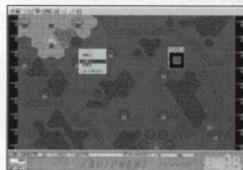
また、配置、未配置ユニットを含めて、プレイヤーが持てるユニットの最大数は128ユニットです。

● 生産時の耐久力

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

生産可能地点

首都	地上ユニット
首都の隣接ヘックス	地上ユニット
都市	地上ユニット
補給地	地上ユニット
空港	航空ユニット (一部の水上艇)
港	艦艇ユニット 水上艇



〈 配 置 〉

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

操作方法

- マウスを右クリックしてサブコマンドメニューを開きます。
- ポインタを「配置」に合わせてクリックし、配置ウィンドウを開きます。
- 配置するユニットを一覧(航空・地上・艦艇別)から選び、クリックします。
- 航空・地上・艦艇の各ファイルの一覧から選択します。
- 配置できる場所が白いヘックスで表示されますので、配置したい場所にポインタに合わせてクリックすると配置できます(港など艦艇ユニットが配置できないときは、艦艇がファイルに現れません)。



※また、メニューバーのゲーム (G) にある「生産」(or「配置」) をクリックすることでも、生産ウィンドウ (or配置ウィンドウ) が表示されます。

配置のルール

- 配置は生産可能地点で行えます。
- 配置を行う場合、軍事費は消費しません。
- 配置はキャンペーンモードのときのみ行えます。
- 配置ユニットも生産同様にシナリオでの制限内で、生産と配置を加えた数が、マップ上の最大ユニット数になります。
- 必ずしも配置しなくてはならないわけではありません。未配置のユニットは次のシナリオへ持ち越せます。
- 未配置のユニットを処分したい場合は「部隊表」をご覧ください。



各表のみかた

ここでは、ゲーム上に現れる各表のみかたと、地形を構成する49の地形ヘックスの地形効果をまとめた地形表について説明します。

ゲーム上の表コマンドの中の各表は、ソートによって様々なデータを見ることができます。ただ、表を開くだけでなく、ソートを使って各表を有効に使ってください。

ソートの使い方

ソートの使い方は、各表の上に表示されている項目をクリックすることで、その指定した項目を中心に、表をまとめてくれることです。例えば兵器図鑑は、兵器の番号をクリックしたときは、兵器図鑑を番号順に並べてくれます。このように、ユニット名や国名、属性順、価格順、生産ラインナップ年月日順にと、兵器図鑑を並べ替えることができます。

これから説明する部隊表、開発表、状況表、戦力表、地形表、兵器表はそれぞれ各項目をクリックすることで、順番を変えたりすることができます。また、性能表は最大4つまで開くことができますので、見やすいように配置してシナリオ攻略の作戦の参考にしてください。

番号	名前	属性	価格	生産	年月日
01	歩兵	D	100	1	1941
02	歩兵	D	100	1	1941
03	歩兵	D	100	1	1941
04	歩兵	D	100	1	1941
05	歩兵	D	100	1	1941
06	歩兵	D	100	1	1941
07	歩兵	D	100	1	1941
08	歩兵	D	100	1	1941
09	歩兵	D	100	1	1941
10	歩兵	D	100	1	1941
11	歩兵	D	100	1	1941
12	歩兵	D	100	1	1941
13	歩兵	D	100	1	1941
14	歩兵	D	100	1	1941
15	歩兵	D	100	1	1941
16	歩兵	D	100	1	1941
17	歩兵	D	100	1	1941
18	歩兵	D	100	1	1941
19	歩兵	D	100	1	1941
20	歩兵	D	100	1	1941
21	歩兵	D	100	1	1941
22	歩兵	D	100	1	1941
23	歩兵	D	100	1	1941
24	歩兵	D	100	1	1941
25	歩兵	D	100	1	1941
26	歩兵	D	100	1	1941
27	歩兵	D	100	1	1941
28	歩兵	D	100	1	1941
29	歩兵	D	100	1	1941
30	歩兵	D	100	1	1941
31	歩兵	D	100	1	1941
32	歩兵	D	100	1	1941
33	歩兵	D	100	1	1941
34	歩兵	D	100	1	1941
35	歩兵	D	100	1	1941
36	歩兵	D	100	1	1941
37	歩兵	D	100	1	1941
38	歩兵	D	100	1	1941
39	歩兵	D	100	1	1941
40	歩兵	D	100	1	1941
41	歩兵	D	100	1	1941
42	歩兵	D	100	1	1941
43	歩兵	D	100	1	1941
44	歩兵	D	100	1	1941
45	歩兵	D	100	1	1941
46	歩兵	D	100	1	1941
47	歩兵	D	100	1	1941
48	歩兵	D	100	1	1941
49	歩兵	D	100	1	1941

上の写真は、通常部隊表を開いたときの表示です。

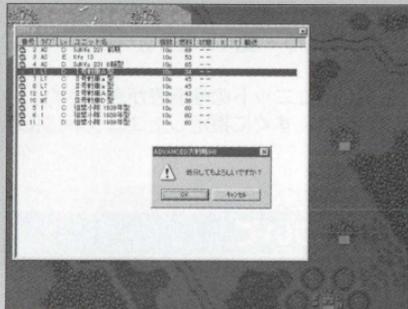
番号	名前	属性	価格	生産	年月日
01	歩兵	D	100	1	1941
02	歩兵	D	100	1	1941
03	歩兵	D	100	1	1941
04	歩兵	D	100	1	1941
05	歩兵	D	100	1	1941
06	歩兵	D	100	1	1941
07	歩兵	D	100	1	1941
08	歩兵	D	100	1	1941
09	歩兵	D	100	1	1941
10	歩兵	D	100	1	1941
11	歩兵	D	100	1	1941
12	歩兵	D	100	1	1941
13	歩兵	D	100	1	1941
14	歩兵	D	100	1	1941
15	歩兵	D	100	1	1941
16	歩兵	D	100	1	1941
17	歩兵	D	100	1	1941
18	歩兵	D	100	1	1941
19	歩兵	D	100	1	1941
20	歩兵	D	100	1	1941
21	歩兵	D	100	1	1941
22	歩兵	D	100	1	1941
23	歩兵	D	100	1	1941
24	歩兵	D	100	1	1941
25	歩兵	D	100	1	1941
26	歩兵	D	100	1	1941
27	歩兵	D	100	1	1941
28	歩兵	D	100	1	1941
29	歩兵	D	100	1	1941
30	歩兵	D	100	1	1941
31	歩兵	D	100	1	1941
32	歩兵	D	100	1	1941
33	歩兵	D	100	1	1941
34	歩兵	D	100	1	1941
35	歩兵	D	100	1	1941
36	歩兵	D	100	1	1941
37	歩兵	D	100	1	1941
38	歩兵	D	100	1	1941
39	歩兵	D	100	1	1941
40	歩兵	D	100	1	1941
41	歩兵	D	100	1	1941
42	歩兵	D	100	1	1941
43	歩兵	D	100	1	1941
44	歩兵	D	100	1	1941
45	歩兵	D	100	1	1941
46	歩兵	D	100	1	1941
47	歩兵	D	100	1	1941
48	歩兵	D	100	1	1941
49	歩兵	D	100	1	1941

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



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

部隊表上で未配置ユニットの処分ができます



老朽化して不必要になったユニットは、部隊表で処分できます。

※設定によっては部隊表に未配置ユニットが表示されないことがあります。

未配置ユニットが表示されていない場合、メニューバーの「表示 (V)」にある「部隊表に未配置ユニット表示」をチェックしてください。

リストの項目をクリックすると、該当するユニットがいるヘックスが点滅します。

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

プレイヤーの持てるユニット数も最大128までなので、不必要なユニットは処分したいものです。こんなときに部隊表を開き、部隊の全ユニットを見ながら不必要なユニットを処分しましょう。

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

開発表と進化表

表の中から開発表を開くと、現在開発されているユニットのリストが現れます。このリストには、略名、正式名称、生産ユニット名で兵器が表示されています。

見たいユニットにポインタを合わせダブルクリックしましょう。

開発表と一緒に進化表が表示されます。

この進化表上で、現在のユニットの進化を見ることができます。

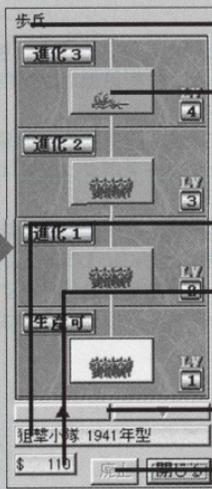
進化表には、進化ユニットが下から、生産可、進化1～進化3までが画面上に現れます。進化は最大9段階ありますので、画面上下の矢印をクリックすると、進化画面がスライドして進化3以上のユニットの進化を見ることができます(まだ進化段階が進化3までのときは、スライドできません)。

また、この進化表上で、不必要になったユニットを生産ラインから廃止することもできます。

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

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

略名	正式名称	生産ユニット名
AC	装甲車	SdKfz 222 前期
LT	軽戦車	II号戦車F型
MT	中戦車	III号戦車J型 前期
HT	重戦車	
TD	駆逐戦車	III号突撃砲B型
SPAA	対空自走砲	SdKfz 10/4
TV	輸送車輦	オムニトラック
TwAT	牽引対戦車砲	37mm対戦車砲35/36型
TwH	牽引榴弾砲	105mm榴弾砲18M型
TwAA	牽引高射砲	88mm高射砲36型
SV	補給車	補給馬車
MCV	工作車	建設工兵
RT	列車	軍用列車
I	歩兵	狙撃小隊 1941年型
DD	駆逐艦	高射砲塔
F	戦艦砲台	Bf 109E-7
FB	戦艦機銃	Bf 110D-3
A	攻撃艦	Hs 123A-1
DB	急降下爆撃機	Ju 87R-2
B	爆撃機	He 111H-4
C	輸送機	Ju 52/3m g5e
FC	陸上戦闘機	Bf 109T-1
TBF	水上雷撃機	He 115B-1
SS	潜水艦	ゲラウ・イェーリッ
IPA	輸送船	輸送船



兵器タイプ

進化タイプ

ユニット名

生産価格

スライドボタン

廃止コマンド

状況表

状況表では、表を開いた現時点のシナリオやマップの「作戦」「収入」「気象」の3タイプの状況を見ることが出来ます。

● 状況表について

状況表には、作戦データとして、作戦名、作戦開始日、終了日、終了日までの残り日数がわかります。各国・陣営首都状況は、ポイントをそれぞれ各国・陣営に合わせてクリックすると、画面下に、指定した国・陣営の現在所持している軍事費と、敗北軍事費が表示されます。

ダブルクリックすると、ビューマップ上の指定した国・陣営の場所が白く点滅して、各国・陣営の首都の場所がわかります。

また、指定したい首都をクリックして、位置確認コマンドをクリックすると、指定した首都にポイントが移動します。

もし生産首都だけを表示したいときは、左下の「生産首都だけ表示」の部分にポイントを合わせ、クリックしてチェックを入れると、生産首都だけが表示されます。

● 収入表について

収入表を開くと、各国の収入状況、建造物の占有率を見ることが出来ます。

この収入表での操作はタグとクローズボタン以外はできません。

● 気象表について

気象表を開くと、マップの気象状況と天候の影響を見ることが出来ます。

シナリオのある地域の気候帯とともに、1年の気温予想と、降雨率を見ることができ、航空ユニット、地上ユニット、艦艇ユニットの行動制限も見れます。

この気象表も、タグとクローズボタン以外は操作はできません。

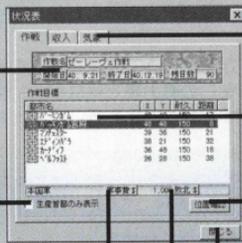
状況表・作戦状況図のみかた

作戦データ

- 作戦名
- 作戦開始日
- 作戦終了日
- 作戦終了までの残り日数

チェックすると生産首都だけ
表示されます

指定した国・陣営の現在の所有軍事費



タグ

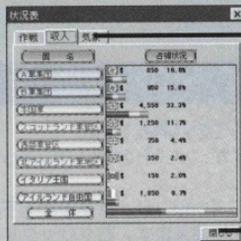
各国・陣営 首都状況

位置確認コマンド

クローズボタン

指定した国・陣営の敗北軍事費

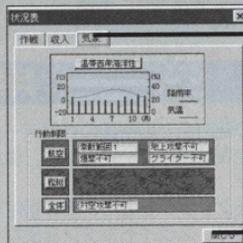
収入表



タグ

クローズボタン

気象表



タグ

クローズボタン

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

戦力表

プレイしている現在のシナリオの各国・陣営のユニットをタイプ別に総数を見ることができます。ポイントを国・陣営に合わせて、クリックすると、指定した国・陣営が青く反転するので、数値を見るときに便利です。

マップサイズが大きくなり、策敵モードが中級以上で敵ユニットの総数が把握できないときなど便利です。敵がどのユニットを多く生産しているかをこの戦力表で見ながら、生産・配置を考え、作戦を練るといいでしょう。「総兵力」「戦闘機」などのボタンを押すと並べ替えを行います。もう一度押すことで逆順に並べ替えます。

戦力表

ユニットタイプ

クローズボタン

国名	総兵力	戦闘機	攻撃機	輸送機	揚陸機	哨戒機	野 庫	自走砲	対空砲	輸送車	牽引車	要
第121自動車化集団	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナレフ特別空戦集団	195	15	0	0	0	0	30	0	0	10	60	
ウクライナ方面軍	134	10	20	0	0	0	84	0	0	10	0	

各国・陣営名

ユニット総数

ユニットタイプ別数

兵器表

プレイしているシナリオの現時点での各国の兵器データを見ることができるのが、この兵器表です。各国の兵器データだけが表示されていないため、使用頻度が少なくなりがちですが、ソートの使い方によっては、非常に有効に使えるのが、この兵器表です。

ソートは、指定した項目をクリックすると、その指定項目でソートしてくれます。ダブルクリックすると上下の順番を入れ替えてくれますので、スライドボタンを使わずに、下の項目を見たいときに使えます。右クリックすると性能表を表示します。

また、兵器表の一番上の部分をドラッグして上下させると、表の上下のサイズを変えられます。この兵器表は、タイトル画面の兵器図鑑と違い、現在プレイ中のキャンペーンモードの兵器だけを表示します。

兵器表

順番 **兵器名** **タイプ名** **生産国籍** **費用** **確認日付**
ソート **ソート** **ソート** **ソート** **ソート** **ソート**

番号	兵器名	タイプ	生産国籍	費用	確認日付
6	Bf 109C/D	戦闘機	ドイツ	1,600	40. 5. 10
7	Bf 109E-1	戦闘機	ドイツ	1,800	40. 5. 10
9	Bf 109E-3	戦闘機	ドイツ	1,850	39. 9. 19
11	Bf 109E-4	戦闘機	ドイツ	1,870	40. 4. 9
51	Bf 110G-1	戦闘機爆撃機	ドイツ	2,200	40. 4. 9
52	Bf 110G-4	戦闘機爆撃機	ドイツ	2,230	40. 5. 10
102	Hs 123A-1	攻撃機	ドイツ	1,200	40. 5. 10
112	Ju 87B-1	急降下爆撃機	ドイツ	1,500	39. 9. 18
113	Ju 87B-2	急降下爆撃機	ドイツ	1,550	39. 9. 19
114	Ju 87R-1	急降下爆撃機	ドイツ	1,550	40. 4. 11
130	Ju 52/3m g4e	爆撃機	ドイツ	1,900	40. 4. 9
131	Ju 86D-1	爆撃機	ドイツ	2,000	40. 5. 13
137	Do 17Z-1	爆撃機	ドイツ	2,250	40. 5. 10
138	Do 17Z-2	爆撃機	ドイツ	2,280	40. 5. 10
144	He 111P-1	爆撃機	ドイツ	2,700	40. 4. 9
145	He 111H-2	爆撃機	ドイツ	2,760	39. 6. 16
147	He 111H-3	爆撃機	ドイツ	2,800	40. 5. 10
150	Ju 88A-1	爆撃機	ドイツ	3,200	40. 5. 10
179	Ju 52/3m g3e	輸送機	ドイツ	1,800	40. 4. 9
180	Ju 52/3m g5e	輸送機	ドイツ	1,900	40. 4. 9
189	He 115B-1	水上雷撃機	ドイツ	2,450	40. 5. 10
191	Ju 52/3m g5e (Sea)	水上輸送機	ドイツ	2,100	40. 5. 10
193	Kfz 13	装甲車	ドイツ	100	36. 10. 1
194	SdKfz 231 6輪型	装甲車	ドイツ	300	36. 10. 1
195	SdKfz 221 前期	装甲車	ドイツ	150	36. 10. 1
197	SdKfz 222 前期	装甲車	ドイツ	190	40. 5. 10
201	SdKfz 231 8輪型	装甲車	ドイツ	500	40. 5. 10
209	I号戦車A型	戦車	ドイツ	380	36. 10. 1
208	I号戦車B型	戦車	ドイツ	400	36. 10. 1
211	II号戦車a型	戦車	ドイツ	450	36. 10. 1
212	II号戦車b型	戦車	ドイツ	450	40. 5. 10
213	II号戦車c型	戦車	ドイツ	450	40. 5. 10
214	II号戦車A型	戦車	ドイツ	470	39. 9. 1
220	38(t)式戦車A型	戦車	ドイツ	550	40. 5. 24
228	III号戦車D型	中戦車	ドイツ	650	39. 9. 1
229	III号戦車E型	中戦車	ドイツ	620	39. 9. 18
230	III号戦車G型	中戦車	ドイツ	670	40. 4. 11
236	IV号戦車B型	戦車	ドイツ	800	40. 5. 10
239	IV号戦車D型	中戦車	ドイツ	750	40. 5. 10
266	III号突撃砲A型	駆逐戦車	ドイツ	660	40. 5. 10
289	I号対戦車自走砲	対戦車自走砲	ドイツ	400	40. 5. 10
314	I号自走重歩兵砲B型	自走歩兵砲	ドイツ	750	40. 5. 10
344	Kfz 4	対空自走砲	ドイツ	150	39. 9. 18
345	SdKfz 10/4	対空自走砲	ドイツ	290	40. 5. 10

クローズボタン

スライドボタン

データ画面
ソートによって
変化します

※兵器表は以下の条件を満たしたユニットが登録されます。

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

地形表

名称	陣営属性	生産	補給車・補給 搭載・降車					初期耐久度	耐久上昇	工事効果	道鉄工事	道路鉄道	地形効果	爆撃後	降雨後	累積度	凍結後	累積度	魚雷爆雷
			空	地	艦	↑	車												
0 首都	※	地	●		○			150	50		×	有	50	★					
1 都市	○	地	●		○			100	50		×	有	40	34					
2 補給地	○	地	●		○			100	50		×	有	15	35					
3 空港	○	空	●	○	●	●		100	50		×	有	10	36					
4 港	○	海	○	●	○	●		100	50		×	有	20	37			33	8	○
5 ダム	×	×	○			○		250	5		×	有	10	38	38	10	44	6	○
6 平地			○		△			50	50	19			5	39	22	2	23	2	
7 森			○					50	50				30	6					
8 荒地			△					50	50				20						
9 砂漠			○		△			50	50				5						
10 湿地帯								50	50				0	14	8	24	3		
11 山	×							50	50		×		50						
12 川	×							可変	5				0	13	6	25	6		
13 大河	×			○		○		可変	5				0				26	8	○
14 湖	×			○		○		可変	5		×		0				27	8	○
15 砂浜			○	○		○		50	50				0				28	8	
16 浅瀬	×							50	50		×		5				29	8	
17 浅海	×			○		○		50	50		×		0				30	8	○
18 海	×			○		○		50	50		×		0				44	8	○
19 要塞				○				50	50	6			60	6					
20 カッタラ凹地	×							50	50		×		25						
21 ボカージュ				○				50	50				20	6					
22 泥沼								50	50		×		0				23	2	
23 凍結 平地				○		△		50	50				0	39					
24 凍結 湿地帯				○		△		50	50				0						
25 凍結 川	×			○		○		可変	5				0						

名称	陣営属性	生産	補給車・補給 搭載・降車					初期耐久度	耐久上昇	工事効果	道鉄工事	道路鉄道	地形効果	爆撃後	降雨後	累積度	凍結後	累積度	魚雷爆雷	
			空	地	艦	ヘリ	車艦													ミ
26	凍結	大河	×		○		○		可変	5			0							
27	凍結	湖	×	○	○		○	○	可変	5		×	0							
28	凍結	砂浜			○		△		50	50			0							
29	凍結	浅瀬	×		○				50	50		×	0							
30	凍結	浅海	×		○				50	50		×	0							
31	凍結	海	×		○				50	50		×	0							
32	凍結	ダム	×		○				250	5		×	有	10	40					
33	凍結	港	○	海	○		○		100	50		××	有	20	41					
34	崩壊	都市			○		○		0	0	1	×	破	45						
35	崩壊	補給地			○		○		0	0	2	×	破	20						
36	崩壊	空港			○		○		0	0	3	×	破	15						
37	崩壊	港			○		○	○	0	0	4	×	破	25						
38	崩壊	ダム	×						0	0	5	×	破	0						
39	弾痕				△		△		0	0	6	×	破	10						
40	凍結	崩壊ダム	×		○		○		0	0	35	×	破	15						
41	凍結	崩壊港			○		○		0	0	36		破	25						
42	河口		×						可変	5			0							
43	凍結	河口	×						可変	6		×	0							
44	流水	海	×					○	50	50		×	0				31	10		
45	半凍結	河口	×						可変	5		×	0				43	8		
46	半凍結	ダム	×		○			○	250	5		×	有	10	47	47	10	32	8	○
47	半凍結	崩壊ダム	×						0	0	49		破	0				41	8	
48	丘				△				50	50			15							

地形表のみかた

陣営属性について

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

生産について

- 地……地上ユニットのみ生産可能。
- 海……艦艇ユニットのみ生産可能。
- 空……航空ユニットのみ生産可能。
- ×……首都の隣接ヘックスのときに生産不可能な地形。
- 無印……首都の隣接ヘックスのときに生産可能な地形。

補給車・補給・搭載・降車について

- ……自陣営、同盟地形であれば補給車・補給艦がいなくても補給可能。
- ……補給車・補給・搭載・降車可能地形。
- △……積雪すると補給車・補給・搭載・降車不可能になる地形。
- 無印……補給車・補給・搭載・降車不可能地形。

空：航空ユニット	車艇：車輪付き水上
地：陸上ユニット	ユニット
艦：艦艇ユニット	ミ：ミサイルユニット
ヘリ：ヘリユニット	

初期耐久力について

- 数字……ゲーム開始時にこの数字分の耐久力を持っている。
- 可変……与えられた設定耐久力でゲームが開始される。
- 0……耐久力の自動回復なしの地形。「工事・地形修復」でのみ元の地形に戻る。

耐久上昇について

- 数字……工作車ユニット10機によるときの建物建築の耐久力上昇。

工事効果について

- 数字……工事されると(地形修復と要塞設置・撤去)この数字の番号の地形になる。
- 太数字……地形修復で工作車の陣営になる地形。

道鉄工事について

- ×……道路・鉄道工事不可能な地形。

道路鉄道について

- 有……地形に道路・鉄道の全種類を有している地形。
- 破……そのヘックスにある道路・鉄道が破壊されているものとする地形。

地形効果について

- 戦闘時にユニットに与える地形効果の数値。

爆撃後について

- 数字……地形が破壊され、変化した先の地形の番号。
- ★……爆撃されても耐久力が1以下にならない地形。

降雨後について

- 雨累積度によって変化する先の地形番号。数字がない地形は、雨累積度で変化したくない地形。

凍結後について

- 凍結度によって変化する先の地形番号。数字がない地形は、雨累積で変化したくない地形。

魚雷爆撃について

- 道路・鉄道の有無には左右されないの、表にはありません。

索引

項目	ページ	項目	ページ	項目	ページ
あ		ゲームの始め方	12	修理(補充)	68
雨	54	ゲームの目的と勝利条件	11	修理(建物修復)	76
雨累積度	53	ゲームの所要時間	31	新規キャンペーン (NEW CAMPAIGN)	12、13
嵐	54	工事	73	進化	29、81
アンインストール	5	行軍	79	進化表	30、89
移動	56	降車	64	セーブ	16
インストール	3	攻撃	59	性能・性能表	24、77
か		合流	71	生産	7、84
開発	29	さ		積雪	53
改良	81	索敵	46	設定	9
開発表	89	座標	51	占領	66
艦艇ユニット	45	サブコマンドメニュー	36	戦力表	93
間接攻撃	61	スタンダードモード	14	遷都	67
基本用語	32	次部隊	38、39	操作方法	6
キャンペーンモードの特例	31	シナリオ選択画面	15	ZOC(ゾック)	33
曇	54	縮小マップ	36	た	
空港	50	首都	49	対空防衛射撃	62
軍事費	51	勝利	11	耐久力	97
国	32	勝利条件	11	地形修復	76
経験値	48	処分	77	地形効果	48
航空ユニット	43	状況表	91	地形表	97
ゲームの流れ	18	終了	9		

項目	ページ
着艦	62
中立国	28
ツールバー	42
天候	52
搭載	62
ターン	32
地上ユニット	44
直接攻撃	61
投棄	81
凍結度	52
同盟国	27
道路・鉄道敷設	74
道路・鉄道撤去	74
都市	49
な	
難易度設定	17
燃料消費	58
は	
廃止	30
配置	86
敗北	11
敗北軍事費	51
爆撃	73
発進	65
晴	53

項目	ページ
引分	11
ビューマップ	37
表	7
表示	8
吹雪	55
ファイル	7
フェイス	32
フェイスの流れ	19
フェイスデータ画面	36
武装交換	72
武装バック	72
部隊表	88
武器選択ウィンドウ	59
兵器図鑑	12
兵器表	93
補給	67
補給・補充制約表	69
補充	s
ヘルプ(トピックの検索)	9
ヘックス	33
補給地	49
ま	
マップ	35
港	50
メニューバーの操作	7、39

項目	ページ
や	
行動順位	34
雪	55
ユニット	42
輸送	63
ユニットの生産・配置	28
ろ	
ロード	12、15

BGM LIST

本ソフトのBGMは、東芝EMI株式会社より提供の以下のCDの中から構成されています。

CD名	曲名
ヴァルキューレの騎行	ヴァルキューレの騎行
ヴィヴァルディの四季	四季
ヴァルキューレの騎行	さまよえるオランダ人序曲
マーチ名曲選 VOL.4	双頭の鷲の旗の下に
世界の国歌集	国王陛下万歳
世界の国歌集	旧ソビエト社会主義連邦共和国国歌
マーチ名曲選 VOL.3	星条旗よ永遠なれ
世界の国歌集	ラ・マルセイエーズ
世界の国歌集	マメリの歌
ペール・ギュント	山の魔王の宮殿
モルダウ	モルダウ
マーチ・ベスト20	自由の鐘

DESIGNER'S NOTE

前作「アドバンスド大戦略」をメガドライブ用ソフトとして発売して以来、7年が経ちました。本作はセガサターン用に作られた一連のシリーズの移植ではなく、メガドライブ版の"元祖"「アドバンスド大戦略」の移植なのです。とはいうもののプログラムからグラフィック、サウンドに至るまでの一切切が、全て作り直しとなっているのが実状です。

ところで、このタイトル「アドバンスド」が正しい音なのですが、その昔に私が商標調査用紙にちょっと「アドバンスド」と書いたばかりに、あれよあれよと正式名称になったのが事の次第です。

さて、本作の開発経緯ですが、そもそもWindows95用ソフトへの移植作業として始まりました。その時ついでに、前作における問題点の是正や補追を行うつもりでしたが、ハードの違いや7年という月日が、単純な移植で済ますことを不可能にしました。また、前作に関する資料が散逸していたため、思考ルーチンすら前作を参考にする程度で、全くのオリジナルとなっています。それなら、ちょっとした要素も追加してみようと思った次第です。

新しい要素としては、ユニット重量、対空防御射撃、気温、同盟変化などがあります。こうした新要素を入れる事はプレイヤーには面白いのですが、困るのはCPUの方です。一般的に新ルールが増えれば増えるほど、思考ルーチンには負担となり、また弱くなりやすいものです。

次に、今回収録された兵器ですが、体系的には前作を踏襲しているため、珍しい要素はありません。水上機ぐらいでしょうか。ただ、装備武器の細密化から、兵器の細分化が行われたため、いたずらに数が増えたようにも思えます。その割にまだまだ収録し切れていない感もあるのですが、今回上限を定めた要素はグラフィック作成上の都合でした。

特に軍艦はやっかいな問題でした。あまり活躍の場がない割に個艦単位の差異が激しく、その数も尋常ではありません。それでも、なぜこのラインアップなのかと疑問を抱かれると思います。これは、GHQという金属模型会社の商品化している模型種類に依ったためです。軍艦をこのようにある程度類別し収録したことは、今度は違った問題が生じました。いつか撃沈した船にまた再会でき、連合軍の建艦能力の底力を思い知らされることです(笑)。

こうして収録された兵器ですが、その表現された能力値に疑問を抱く方もおられるでしょう。なぜ

強いのか、または弱いのかと。航空機と歩兵以外は、全て計算式とテーブルで値を求めていると申したら、少し理解して頂けるでしょうか？ いわゆるカタログスペックからのみ計算し、敢えて諸条件や自分の考えを加味しておりません。もっとも計算式やテーブルは自己流なのですが、これだけ多くの兵器を普遍的、そして本作のような兵器の博覧会的なシステムには、悪くない表現方法だとは思っています。本作は戦争現実をシミュレートするものではなく、戦略をシミュレートするものなのでから。

シナリオですが、思った以上に製作には苦労しました。それは、今回から都市名を入れたため、極めて作成に時間を費やすようになったからです。この都市名が曲者で、和名表記は資料によりまちまちで、悩んだ末に選んだ方法は、『地球の歩き方』（ダイヤモンド社）を始めとする旅行ガイドに頼ることでした。もちろん、当時の表記を優先したことは、述べるまでもありません。また、『記事スタイルブック』（時事通信社）等に記載される程の慣れ親しんだ都市名は、こちらの表記とした場合もあります。馴染みのない表記も、現地ではそう言うのだと理解して頂ければ幸いです。

まだ、書き足りない所もあるのですが、内容の言い訳ばかりが増えるので、そろそろ筆を置きたいと思います。最後に一言だけ、シミュレーションゲームがユーザーに与える影響についてお話ししたいと思います。前作を見直して思うことですが、ゲームそのものの面白さは抜きにして、ユニットの性能ひとつを見ても、赤面するばかりです。事実誤認やケアレミス、それと新事実の発覚で、現時点では正視に耐えない内容です。しかし、前作のデザイナーズノートにも書いた事ですが、シミュレーションゲームを通して、その知識はゲームで得る人も多いのは無視できない事実です。今回、本作を作り直す強い動機となったのは実はこの点ですが、どこまで是正できたかは分かりません。そこで、虫の良い話をさせて頂ければ、やはりプレイをきっかけとして自ら勉強するのが一番かと思います。また兵器の話のみならず、その中の少しの人にも、なぜ大戦が起きたのか、戦後社会にどのような影響を与えたのかを学ぶ人があるのなら、製作者としては嬉しい限りです。

「アドバンスド大戦略98」開発チーム 1998年2月

STAFF LIST

【企画】	龍駆 兵門	花宮 健太郎 森田 新一 中村 孝一郎 河崎 洋 篠塚 高志
【メインプログラム】	倉谷 進一	
【戦闘画面プログラム】	武田 信孝	
【インストールプログラム】	高島 圭	【テストプレイ】
【ゲーム画面デザイン】	メイン/兵器：KEIPI丸 地形：山口 芳徳 ウィンドウ：中嶋 貴之	松本 正士 中嶋 貴之 井上 和佐 後藤 善和 山口 芳徳 石原 裕子 小林 貴彦 大和田 聡
【戦闘画面デザイン】	地上兵器：KEIPI丸 地形/艦艇：山口 芳徳 効果/航空機：中嶋 貴之	
【シナリオエディット】	マップ製作：石原 裕子 シナリオ作成：増田 人影 松代 守弘	【マニュアル・パッケージ作成】
【シナリオ解説】	松代 守弘	一期崎 芳 作田 喜寿 大沢 宏樹
【兵器データ】	増田 人影	【ディレクター】
【効果音】	中嶋 貴之	大高 寛之
【ヘルプエディット】	倉谷 進一	【プロデューサー】
【模型作成】	五十嵐 達也 大友 直人 荻原 節 佐々木 俊彦 豊田 淳一郎 松本 正士 三浦 裕一郎 小川 雅弘 塩崎 卓郎 鈴木 貴雄 田中 秀和 手銭 繁延	【エグゼクティブプロデューサー】
		入交 昭一郎
		【編集協力】
		メディアミック チキンヘッド
		【模型データ提供】
		JAMES 笹川 AFVモデル博物館 GHQ's Micro Armour ®
		【模型製作】
		STUDIO HARD BUCKUP! チーム PROJECT J
		【協力】
		SystemSoft
		【BGM提供】
		東芝EM I
		【スペシャルサンクス】
		セガ・デジタルメディア制作部

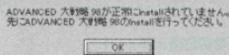
はじめに

本CDには、マップ作成用のマップエディタ、追加マップ、アドバンスド大戦略98のパワーアッププログラムが含まれています。インストールを始める前に必ず以下をお読みください。

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

アドバンスド大戦略98がインストールされていない場合

「アドバンスド大戦略98」がインストールされていないと、本CDはインストールできません。本CDのインストールを行う前に「アドバンスド大戦略98」がインストールされていることをご確認ください。



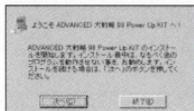
インストールのしかた

本ソフトはハードディスクにインストール(セットアップ)して使用します。インストールは以下の手順で行ってください。

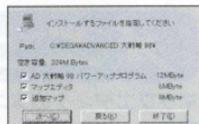
- ① Windowsを起動します。
- ② 本ソフトのCD-ROMをCDドライブにセットしてください。自動的にインストールメニューが表示されます(オートプレイ機能)。
- ③ 「アドバンスド大戦略98パワーアップキット」をクリックして選択し、「ゲームインストール」をクリックしてインストールを開始します。
- ④ インストールダイアログで<次へ(C)>を押してください。パスメニューが表示されます。



インストールダイアログ

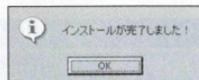


- ⑤ファイルダイアログでインストールするファイルを指定し、<次へ(C)>をクリックしてください。チェックした項目のインストールが始まります。パワーアッププログラムをインストールする場合は12MByte、マップエディタをインストールする場合は6MByte、追加マップをインストールする場合は8MByteの空き容量が必要になります。



ファイルダイアログ

- ⑥インストールが完了しました。<OK>を押してください。



完了メニュー

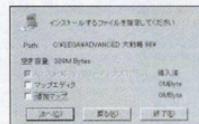
インストール時にインストールダイアログが表示されない場合

- 自動的にインストールダイアログが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCDをクリックしてください。
- 上記の動作を行ってもインストールダイアログが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD内にある「Setup.exe」をクリックしてください。

アンインストールのしかた

マップエディタと追加マップを削除する場合は、インストールダイアログのファイルダイアログでチェックを外して、再度インストールを行ってください。

※パワーアッププログラムのみを削除することはできません。



ファイルダイアログ

メニューバーの見方

マップエディタのメニューバーの見方を紹介します。メニューバーの項目をマウス左ボタンでクリックすると、プルダウンメニューが表示されます。設定・変更したい項目を選び、マウスの左ボタンを再びクリックしてください。

ファイル (F)	
新規	新規にマップを作成します。
開く [O] [Ctrl]+[O]	既存のマップを開いて編集を行います。
上書き保存 [S] [Ctrl]+[S]	編集中のマップを保存します。新規のマップは名前を付けて保存します。
名前をつけて保存	名前をつけて新しいデータとして保存します。
バックアップを開く	現在編集中のシナリオのバックアップを開きます。
バックアップを許可	チェックすると保存の時に、それまであった同一のセーブデータを1つだけバックアップとして残します。
ファイル名のリスト	過去に開いたファイル名が最大4個まで表示されます。
終了 [X]	マップエディタを終了します。
マップ (M)	
地形設定モード	地形設定モードにします。地形が配置できます。
路線設定モード	路線設定モードにします。道路・線路の設置・除去ができます。
進入制限設定モード	進入制限設定モードにします。ユニットの進入制限を設定できます。
占領国設定モード	占領国設定モードにします。建物の占領国を設定できます。
サイズ変更	マップのサイズを変更します。
上下左右にずらす	マップを上下左右にずらします。
無名都市検索	名前のついていない首都や都市を検索します。
違反地形検索	正常に表示されていないヘックスを検索します。
孤立路線検索	どこにも隣接していない路線を検索します。
渡れない橋検索	渡れない橋(耐久度0の水没地形)を検索します。

領域外ヘックス編集許可	領域外ヘックスに地形が配置できるようになります。
占領国選択制限あり	占領国設定モード時に存在している国だけを設定可能にします。
設定取り消し	直前に設定した地形などを取り消します。
シナリオ (S)	
ユニット設定モード	ユニット設定モードにします。ユニットの配置・削除ができます。
対象国選択	対象国(現在設定している国家)を選択します。
シナリオ設定変更	シナリオや各国の設定を変更します。
次部隊 (N) [Ctrl]+[N]	対象国の別のユニットを表示し、ポインタを移動します。
首都 (C) [Ctrl]+[C]	対象国の首都ヘックスを表示し、ポインタを移動します。
配置 (P) [Ctrl]+[P]	対象国のユニットを配置します。64ユニットまで配置できます。
対象国ユニット全削除	対象国のユニットをすべて削除します。
国の並び替え	国の順番を変更します。
ユニット配置条件	配置ウィンドウに表示するユニットの条件を設定します。
配置国籍変更	一時的に対象国の生産国籍を変更します。
配置・移動は無制限	ユニットの配置および移動がどこでもできるようになります。
次部隊時にポインタも移動	次部隊コマンドや首都コマンド実行時にポインタが移動します。
経験値再計算	対象国の全ユニットの経験値を再計算します。
燃料初期化	全ユニットの燃料を初期設定の値に戻します。
弾薬初期化	全ユニットの弾薬を初期設定の値に戻します。
表 (L)	
部隊表 [Ctrl]+[L]	対象国の配置したユニットの一覧表を表示します。
開発表	対象国の開発状況を表示します。
状況表	マップの状況を表示します。
戦力表	タイプ別の各国の保有ユニット数を機数(耐久力)単位で表示します。
地形表	地形の特性とその地形にかかる移動力を表示します。

表示 (V)

縮小マップ [Ctrl]+[M]	縮小マップウィンドウの表示を制御します。
マップ切替	ビューマップ・HQマップの表示を切り替えます。
ヘックスライン [Ctrl]+[H]	マップ上にヘックスラインを表示します。
ユニット表示 [Ctrl]+[U]	マップ上にユニットを表示します。
進入制限表示	進入制限マークをヘックス上に表示します。
国の識別マーク	占領地形に表示されるマークを制御します。
ドラッグ範囲表示	地形などの矩形等の設定時に対象範囲を白枠ヘックスで表示します。
策敵表示	ユニット設定モード時に対象国の策敵範囲を表示します。
マップ拡張表示	マップの表示範囲を標準・最大に切り替えます。
座標表示はゲームと同等	座標表示をゲーム中に使用される値と同じにします。
都市名英語表示	都市名を英語で表示します。
ウィンドウカラー	ウィンドウの色を黄色・青・灰色・緑・赤の中から選べます。
性能表の武装欄を詰めない	性能表での武装欄がすべて表示されます。
ポイント変形	各設定モードに応じてポイントの形を変形させます。
エラーメッセージ	状況に応じてエラーメッセージを表示します。
効果音	効果音を鳴らします。
ツールバー (I)	ツールバーが画面に表示されます。
ステータスバー (S)	ステータスバーが画面に表示されます。

ヘルプ (H)

トピックの検索 (H)	ヘルプのトピックの検索を表示します。
バージョン情報 (A)	ゲームの現在のバージョンを表示します。

※メニューコマンドの詳細についてはヘルプをご覧ください。

マップエディタについて

マップエディタでは、最大120×120ヘックスのマップを新規に作成したり、すでにあるファイルを開いて編集をすることができます。

マップエディタの始め方

インストールが終わったら、スタートメニューの「プログラム」の中にある「ADVANCED 大戦略 98」の「マップエディタ」を選んでください。

編集を開始するには、メニューバーのファイルにある「新規」を選んで新たにマップを作成するか、既存のファイルから「開く」を実行して編集をする、2通りの方法があります。



ご注意

※マップエディタで作成したマップは、アドバンスド大戦略98 ver1.10以降でない
と正常動作しません。メニューバーのバージョン情報で確認をして、パワーアップ
プログラムでバージョンアップをしてください。

マップエディタの 操作方法

マップのエディットはすべてマウスを使って行
います。

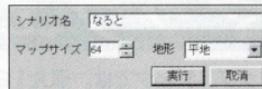
マウスの移動ポインタの移動

マウスの左ボタンアイテム、コマンドの選択/メニューバーのメニューを開
く/コピーしたヘックスの貼り付け

マウスの右ボタン各種表のサブコマンドメニューを開く/指定したヘックス
のコピー

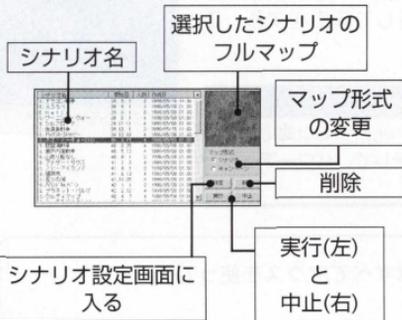
新規

新規にマップを作成する場合、シナリオ名とマップのサイズ、基本となる地形を設定します。



開く

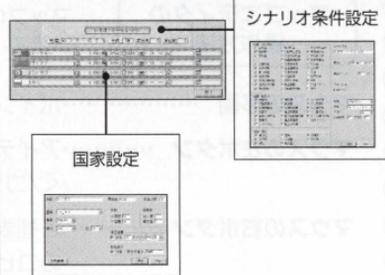
既存のファイルから「開く」を実行した場合、マップ選択画面が表示されます。



※キャンペーンモード専用のマップを編集する際はシナリオモードに変換して行います。ただし、マップエディタで編集したマップは本編のキャンペーンモードでは遊べません。

※シナリオ設定画面はマップ選択時には閲覧するだけですが、エディット時にメニューの「シナリオ設定変更」を選んで設定を変更することができます。

シナリオ設定画面



シナリオ条件設定画面

生産・地上部隊

生産・航空機

生産・艦艇

シナリオ詳細設定
シナリオ名やシナリオ開始日などの詳細を設定します。

戦域・天候設定
4種類の戦域区域があり、ユニットの開発に影響を与えます。また地域ごとに異なる気候条件を持っています。

国家設定画面

名前

国籍

陣営

枢軸側・連合側・中立国の3種類

操作

軍資金

生産上限

首都 首都のある座標位置を設定します。

経験値

陣営変更 何ターン後に陣営を変更するかを設定します。

敗北条件

チェックすると敗北条件として、「首都の占領」以外に「敗北軍資金」を設定できます。

首都検索

色

設定

中止

地形設定モード

45種類の中からマウスで地形を選択して、指定の場所で左クリックをすると地形が作れます。右クリックでパーツウィンドウを移動させたり隠したりできます。地形の上で右クリックをすると、その地形はコピーされ、別の場所で左クリックをすれば貼り付けられます。

地形設定で注意する点は川の場合、隣接する川が隣り合っていると違反地形となってしまいます。隣り合わせにさせたい場合は湖を使ってください。また、四方を海に囲まれた場所に砂浜を作ったりしても違反地形となり、正しく表示されません。これらは「違反地形検索」を使うことで原因がわかりますので、参考にしてください。さらに川・大河・湖にはそれぞれ耐久度があり、河川の耐久度によって架けた橋の耐久度が変わっていきます。



各パーツの上にポインタを置くとパーツの名称が表示されます。

路線設定モード

3種類の道路と2種類の鉄道を敷くことができます。路線は2ヘックス以上にまたがって敷設されないと、孤立路線となります。また、1ヘックス内には3つ以上の路線を通したり、2つの路線を併走させることはできません。

占領国設定モード

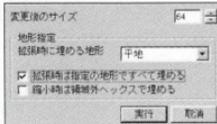
都市、空港、首都、港、補給地などに支配下設定ができます。「占領国選択制限あり」にチェックをしない場合は8種類、チェックをした場合は参加国数分の占領国指定ができます。また、各国には原則的に首都が必要になります。首都を設置した後は必ず、この占領国設定モードで占領国を指定してください。

進入制限設定モード

3種類の進入制限を設定することができます。

サイズ変更

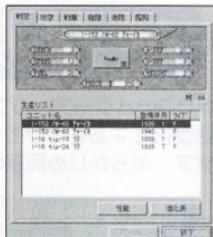
マップのサイズを変更します。変更後のサイズを指定して、拡張するときは埋める地形を選択してください。縮小するときは、進入制限表示が領域外ヘックスのどちらで埋めるかを指定できます。



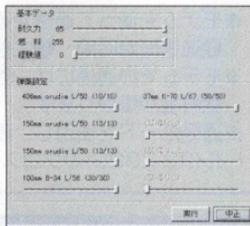
ユニット設定モード

ユニット設定モードをチェックして都市、空港、首都、港、補給地をダブルクリックすると、ユニットが表示されます。この画面で戦空(戦闘機タイプ)、攻空(爆撃機タイプ)、他空(その他航空ユニット)、戦車(戦車タイプ)、砲陸(砲撃車タイプ)、他陸(その他地上ユニット)、艦艇(艦艇タイプ)から選んで、マウス左クリックで指定してください。また、進化表を開いて進化させることも可能です。ユニットはユニット配置条件で指定できます。

すでに置いたユニットを左クリックすると、コマンドウインドウが表示されます。[移動]はユニットを移動させます。[性能]はユニットの性能表を開きます。[搭載]は搭載可能なユニットがあれば搭載させられます。[処分]を選ぶとそのユニットは処分されます。[編集]は編集ウインドウが表示され、各種設定をすることができます。[武装]は武装交換できるユニットに限りませんが、武装交換表が表示されて武装交換を行えます。[降車]は搭載ユニットがある場合、搭載しているユニットを降車させられます。[改良]は改良可能なユニットに限り、改良をすることができます。



コマンド
ウインドウ

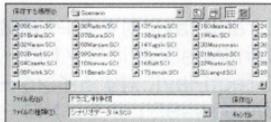


編集ウインドウ

※各コマンドの詳しい説明は「アドバンスド大戦略98」の取扱説明書をご覧ください。

データ保存のしかた

マップが完成したら、メニューバーのファイルにある「上書き保存」あるいは「名前をつけて保存」でマップを保存してください。



通信機能について

本CDのパワーアッププログラムをインストールすると、通信機能が追加され、マップや保存データの送受信をすることができます。ただし、あくまでも付加的なものですので、ユーザーサポート外となります。あらかじめ同意の上でご利用ください。

通信を始める前に

通信を始める前に以下の注意事項を読んでから始めてください。

※モデムを使って通信するときは、まず以下の内容を取り決めておきましょう。

①通信開始時間 ②主催(ホスト)と参加(ゲスト)

※モデムでの通信には、参加側に電話料金が掛かります。また、マップやデータを送信する際にも電話料金が掛かります。

※通信ポートを使用し、直接パソコンどうしを接続して通信を行う場合、通信ポート接続用のシリアル(RS-232C)のクロスケーブルが必要です。

LAN

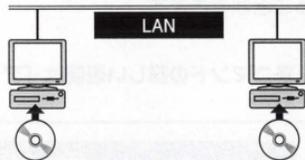
通信可能人数：

2人～8人(ソフト各1枚必要)

必要機器：

TCP/IPまたはIPX/SPX互換プロトコルに対応したLAN環境

接続図



■DirectPlayに対するIPX接続

Windows95ではコントロールパネルの「ネットワーク」の設定が必要です。

■DirectPlayに対するインターネットTCP/IP接続

Windows95ではコントロールパネルの「ネットワーク」の設定と、IPアドレスの設定が必要です。設定のしかたがわからない場合は、お使いのLANのネットワーク管理者に尋ねるか、Windows95のオンラインヘルプに従って設定を行ってください。

ケーブル

通信可能人数：

2人（ソフト各1枚必要）

必要機器：

シリアルクロスケーブル（RS232C）

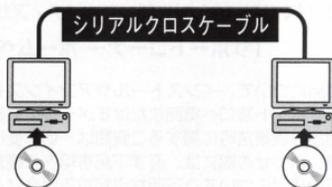
■DirectPlayに対するシリアル接続

Windows95ではコントロールパネルのシステム「通信ポート」の設定が必要です。

ポート：ケーブルを接続しているポート

ビット/秒(ボーレート)：ご使用のパソコンの最大可能速度
データビット：8 パリティ：なし ストップビット：1
フロー制御：ハードウェア（またはRTS/DTR）

接続図



モデム

通信可能人数：

2人（ソフト各1枚必要）

必要機器：

電話回線、Windows95対応モデム

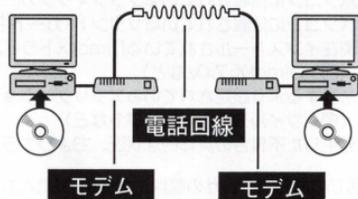
■DirectPlayに対するモデム接続

Windows95ではコントロールパネルの「モデム」と「通信ポート」の設定が必要です。

ポート：モデムを接続しているポート

最高速度：ご使用のモデムの最高可能速度
データビット：8 パリティ：なし ストップビット：1
フロー制御を使う：ハードウェア（RTS/CTS）

接続図



※接続のしかたについてはヘルプファイルの「通信機能」をご覧ください。

ユーザーサポート

操作方法等に付いてはあらかじめ本取扱説明書をよくお読みください。

よくいただくお問い合わせに関してはメディアカイトホームページに順次記載させていただきますので、ご参照ください。

【サポートコーナー ホームページ】 <http://www.media-kite.co.jp/support/>

本製品について、インストールやアンインストール、ゲームの実行などにおいて、不具合やその他問題が発生した場合は、下記サポート窓口へ電話またはEメールにてお問い合わせください。

※商品の攻略法等に関するご質問は一切お受けできません。ご了承願います。

お問い合わせの際には、必ず下記事項をご確認下さるようお願いいたします。

以下の項目についてご不明な点がある場合はパソコンの取り扱い説明書やパソコンメーカーにてご確認ください。

- お買い上げいただきました商品名
- Windowsの種類、およびバージョン
(例：Windows98 SEなど)
- 現在ご使用のパソコンのメーカー名、および機種
- CPUとクロック周波数
(例：MMX Pentium 233MHzなど)
- メモリ容量
(例：RAM 64MBなど)
- ハードディスク容量、および空き領域
- パソコンに搭載されているグラフィックカード名、およびVRAM容量
- パソコンに搭載されているサウンド・カード名
- 現在インストールされているDirectXドライバのバージョン
(例：DirectX 7.0aなど)
- 常駐するよう設定されているアプリケーション
(例：ウィルススキャンソフトなど)
- 発生した不具合の具体的な状況、およびエラーメッセージ等

※電話でのお問い合わせの際は、お使いのパソコンを立ち上げ、使用できる状態にてお願いいたします。

ユーザーサポートセンター

電話 052-769-3122 営業時間 11:00~17:00 (土日祝日年末年始を除く)

E-mail support@media-kite.co.jp

アドバンスド大戦略98 with POWER UP KIT

SEGA®

史上空前の大巨編、ついに登場！

SystemSoft

1939年9月、ドイツ軍のポーランド侵攻「電撃作戦」から始まった第二次世界大戦を膨大な資料で完全シミュレート!!



- 最新データに基づいた国力、兵器能力、事件、局地戦をここに再現。また、地方ごとの気候（気温・降雨率）も緻密にデータ化。
- 戦闘シーンのグラフィクスは、各兵器ジャンルごとに忠実な縮尺率で再現。俯瞰画面でのフルアニメーションで戦況を表示。
- 兵器は史実に合わせて進化・改良するだけでなく、史実では実現されなかった兵器もエントリー可能。
- BGMはフルオーケストラによるクラシックを使用。（音楽提供：東芝EMI）

登場兵器：1500種類以上 総シナリオ数：60種類以上 登場国数：30カ国以上

パワーアップキット収録

兵器の性能、マップの表示領域外の確認。さらに50種類以上の新規マップも追加。オリジナルマップの作成も可能。

■必要動作環境

OS : Microsoft Windows 95/98/98SE/Me
CPU : Intel Pentium 133MHz (200MHz以上推奨)
メモリ : 32MB以上 (64MB以上推奨)
ハードディスク : 100MB以上
モニター : 640x480ピクセル、256色
1024x768ピクセル、HighColor 16bit推奨)
CD-ROM : 4倍速以上

グラフィックカード：DirectDraw対応カード (DirectX7.0a以上)
サウンドカード：DirectSound対応カード (DirectX7.0a以上)

※本ソフトはDirectXを使用しております。ご使用になるパソコンが完全に対応しているか、パソコンメーカーに必ずご確認ください。
※液晶ディスプレイでの動作は保証いたしません。

■発売元：株式会社セガ

■販売元：株式会社メディアカイト

メディアカイトのホームページ <http://www.media-kite.co.jp>

〒141-0031 東京都品川区西五反田1-3-8 五反田CSビル2F
ユーザーサポートセンター TEL 052-769-3122 (平日11:00~17:00)

Reprogrammed Game ©SEGA CORPORATION, 1998
Original Game ©1988 SystemSoft Corp.

◆MicrosoftおよびWindowsは米国Microsoft社の登録商標です。◆その他の製品名および社名は各社の商標または登録商標です。
◆著作権者の許諾なく、本製品の複製、貸与、その他の行為をなすことは法律で禁止されています。また、著作権者の許諾なく中古販売することは一切許可しておりません。◆自作機・ジョypad・改造機のパソコンについては、動作保証いたしません。あらかじめご了承ください。
※本ソフトのエアは現状のまま提供されるものであり、使用は自らの責任で行なって下さい。使用にあたり故障が壊ったいかなる損害についても一切責任を負いません。 MKW-127

