

■ war in the pacific Admiral Edition

(訳者註: 機械語翻訳、wiki、先人たちの blog、2ちゃんを頼りながらも虫食いで訳し始めました。どうにもわからずに未訳にして後回しにした部分は**緑色フォント**になっています。)

3.0 ゲームプレイの流れ

1ターンの日数はゲーム・オプション・スクリーン中のターン・サイクル・オプションで指定できる。シーケンスは、日本軍、連合国の順で行われ更に夜&昼のフェーズで行われます。

シーケンスは以下のとおりです:

【日本軍命令フェーズ】

日本プレイヤーは地図を見て、自軍ユニットに命令します。

目的地が航続範囲内にある航空部隊は自軍基地間を瞬間的に転送します。

【連合軍命令フェーズ】

同上

【夜間解決フェーズ】

全命令は 12 時間の夜間に解決される。このフェーズはコンピュータによって解決される。

リストによっていつ何が起こったかをプレイヤーに知らせます。

【積載/荷卸】

輸送TF(タスクフォース)は積荷の積み下ろしをします。(セクション 6.3)

【沿岸監視員チェックおよびトリガー反応】

沿岸監視員は、敵TFを索敵します。「敵に反応する(React to Enemy)」移動をしているTFは、このターンに新しい目的地を設定するよう命じます。(セクション 8.7)

【自動掃海】

自動掃海TF(コンピュータ制御)が機雷撤去の任務を遂行。(セクション 6.6.2)

【海軍の移動】

TFは目的地に向かって航行します。船は航続力(endurance)ポイントを消費し、戦闘を解決し、海上でのシステム損害の有無をチェックし、機雷戦任務(機雷によって攻撃されることを含む)を行います。(セクション 6.6)

【夜間飛行任務*】

夜間飛行および戦闘解決。(セクション 7.2.1.3)

【海上戦闘】

船対船の海上戦闘の解決。(セクション 6.4.2)

【艦砲射撃】

基地および陸上ユニットの艦砲射撃の解決。(セクション 6.4.3)

【陸上ユニット移動】

陸上ユニットは目的地に向け移動。(セクション 8.3)

【工作船】

船を修理をします。(セクション 14.2)

【基地修理/建設】

基地の修復および建築します。(セクション 9.5)

【補給ニーズの計算および陸上輸送補給】

全ての基地とユニットの補給が計算され、陸路移動による自動補給が始まる。(セクション 15.1)

【TF調節】

損害を受けた船は、自動的に分離されます。それらは基地へ帰るように、TFの目的地は自動的にセットさせます(セクション 6.2.3.1)。このサブフェーズは夜間解決フェーズ中にのみ起こります。

【昼間解決フェーズ】

全命令は 12 時間の昼間に解決される。(以下、夜間と同じ)

【積載/荷卸】

(以下、夜間と同じ)

【沿岸監視員チェックおよびトリガー反応】

(以下、夜間と同じ) (セクション 8.7&6.2.5.14)

【自動掃海】

(以下、夜間と同じ)

【海軍の移動】

(以下、夜間と同じ)

【昼間飛行任務**】

昼間飛行および戦闘解決。(航空オプションの追加の詳細はセクション 7.2.1.2)

【海上戦闘】

(以下、夜間と同じ)

【艦砲射撃】

(以下、夜間と同じ)

【陸上戦】

陸上戦解決(セクション 8.4)。このサブフェーズは昼間解決フェーズ中にのみ起こります。

【工作船】

(以下、夜間と同じ)

【基地修理/建設】

(以下、夜間と同じ)

【補給ニーズの計算および陸上輸送補給】

(以下、夜間と同じ)

【補給作戦】**

補給が実行される。地上、航空ユニットへの補給や飛行機の修理を含む。(セクション 15.0)

【TF調節】

(以下、夜間と同じ)

このサブフェーズは夜間解決フェーズ中にのみ生じます。

昼夜フェーズ両フェーズの間、数回、コンピュータは潜水艦の接触および攻撃をチェックします。更にコンピュータは、火災や浸水の進行、またそれによって引き起こされる船のダメージ増減をチェックします。

4.0 メインディスプレイ

4.1 メニューバー



地上基地
航空機



艦載
航空機



地上ユニット



有効艦船

4.2 マップ

4.2.1 地形

4.2.1.1 ヘクス



4.2.1.2 ヘクスサイド

■サンゴ礁: 100トン以下の船を除き陸上、海上の全ユニットの通行を妨げる。

■険しい山: 高く険しい山で、いかなる陸上、海上ユニットも通行不可能。

■大きな/小さな川: 対岸に敵がいる場合は横断が困難である。大小の川は絵柄以外に効果の違いは無い。

■可航河川: 大きな川は中規模以下の船が航行可能。それ以外は通常の川と同じ扱い。

4.2.1.3 海峡

「海峡」は【広い】【狭い】がある。

機雷への脆弱性:

海峡を通過して移動するTFはヘクスサイドを挟んだ両サイドの機雷にヒットする可能性が高い。

海岸の銃による攻撃の脆弱性:

海峡を通過して移動するTFはヘクスサイドを挟んだ両サイドに設置された銃に攻撃される可能性が高い。

海軍の反応:

海峡には何らかの既知の CD 防御物があれば、TFは海峡を通る際に反応しないでしょう。

海軍の移動において海峡の影響は「狭い海峡」でより顕著で、広い海峡では少ないです。もし機雷敷設区域お

よび沿岸防衛ユニットによってカバーされれば、狭い海峡は、特に敵の移動を制限することができ、敵 CD 防衛あるいは機雷の集中。

4.2.1.4 可航河川

可航河川は船が「航海可能」な川です。

可航河川は次の効果および制限があります：

- 15,000トン以下の船だけが可航河川ヘクスサイドを通過可能。
- ヘクスサイドは、海軍のユニットに対し、狭い海峡と似た効果があります。そこを通過するTFは、機雷、および CD ユニットに弱い。
- **もし敵への範囲が1つのヘクスでなければ、TFは川に沿って反応しません。**

陸上ユニットについては、可航河川は他の川と同じ扱いです。

4.2.1.5 輸送リンク

輸送リンクは、ヘクスをつなぎ地域間の移動をより高速化する道路や線路のことです。道路網と線路網は独立のネットワークで、2ヘクスが道や鉄道あるいは両方で接続されます。道路と鉄道のタイプは次のとおりです：

- 基幹鉄道：広域で通常より速い鉄道。
- ローカル鉄道：より遅く、狭いエリアの鉄道路線。
- 大陸横断鉄道：北米の地図外エリアの特別タイプの鉄道。これらの鉄道は自由な供給移動（乗車距離により損失が無い）だが、基幹鉄道路線と比較して移動がやや遅い。
- 基幹道路：全天候型。主要道路。
- 補助道路：より小さく頑丈でない道。山間部を移動するよりは速い。
- 鉄道小道：道路共用でない鉄道路線は陸上ユニットが使用可能。鉄道路盤に沿って移動している。これは「鉄道小道」として扱われます。逆にこれ以外の「小道」はゲーム定義上存在しません。実概念の小道は、地図上全てのヘクスがそれで、オフロード移動の中で説明されます。

「R」キー：道路網

「Y」キー：線路網

4.2.2 地形のヘクスサイド

通常は黒い線だが[F6]キーによりオンオフを切り替えると5つの色でタイプ分けされる。

- 【青】海、湖：海上ユニットだけ通過可能
- 【紫】川：陸上ユニットだけ移動可能
- 【緑】陸上ユニットだけ移動可能
- 【白】海上、陸上ユニット両方移動可能
- 【赤】通行不可：海上、陸上ともに通行不可

4.2.3 その他ヘクス情報

基地：

基地は、連合軍か日本の基地シンボル(セクション 4.2.8 参照)と、ヘクス内の1ドットは潜在的な基地候補地がある。これらシンボルあるヘクス以外には基地は構えられない。1つのヘクスには1つの基地しか存在しえないが基地と港は同居できる。基地は、連合国か日本語のいずれかの支配下にある。潜在的基地候補地はどちらの側も建設可能。

ユニット：

友軍ユニットはマップ上に表示され、発見した敵の機雷やユニットも表示される。しかし、戦場の霧(Fog of War)設定が有効な場合、敵ユニットは発見されるまでは表示されず、発見されたとしても情報に誤差があったり、完全な誤報である可能性もある。

4.2.3.1 タスクフォース(機動部隊:TF)

AIによってマップ上に配置されたTFはコンピュータ制御です(これは、TF命令画面上のTFアイコン下に直接示されます。コンピュータが生成した自動護送TFは“コンピュータ制御の代わりに自動護送”だと表記されるかもしれないことに注意してください)。TFは以下の基準に沿って、人間またはAI制御の下に置かれます：

4.2.3.2 船

艦船は、自動輸送プールに配備するか、自動輸送システム画面又は艦船表示画面で解除することができる。後者の場合、「自動輸送」(Automatic Convoy)という表示の後ろに、「はい」(Yes)か「いいえ」(No)の選択肢が表示され切り替え可能である。人間が艦船を手動でTFに組み入れたり、人間が手動で基地又はTFから配転させたら、自動輸送プールからは除去されることに注意。作戦域、TF、基地の作戦域や、コンピュータ/人間支

配を切り替えても、艦船のプール値は変動しない。

4.2.4 戦術マップ

4.2.4.1 マップ位置

地図上のヘクスにはそれぞれ基地、港、飛行場、陸上ユニット、船、航空部隊および産業があります。これらはアイコンで表示されます。例えば、基地にさらに港があれば、アンカーアイコンが基地の横に表示されます。右図の例で、東京には船が停泊する港がある(アンカーアイコン)。飛行ユニットのある飛行場(飛行場アイコン)がある。そして地上ユニット(「X」しるしのアイコン)があります。基地はヘクス内の国旗により表現されます。



いくつか1ドットが表示されるヘクスがある。それは、潜在的な基地があることを意味します。基地建設するには、ヘクス(ドットの防御能力は無視できる)を攻撃し、エンジニア・ユニットが必要です。

4.2.4.2 ロケーションポップアップ情報

カーソルがマップ上ある時、ポップアップ・ウィンドウが出ます。カーソルが基地を指していれば、基地情報が表示されます。同様に、陸上ユニットにカーソルを置くとその情報がでます。飛行場、港のアイコンをクリックすると所属ユニットのリストがでます。

4.2.4.3 ヘクスコマンド・ディスプレイ

画面一番下に、ヘクスコマンド・ディスプレイがあります(以後:HCD)。ヘクスをクリックするとヘクス内の基地、産業、その他ユニットがすべて表示される。

- 停泊中の全艦船リスト
- 基地にいる全航空機リスト
- ヘクス内のTF
- ヘクス内の地上基地にいるユニット
- ヘクス内の産業



上記ボタンをクリックすると、セクション 5.2 で説明する画面に似た情報がでます。これらのスクリーンの説明の詳細は、次のセクションを参照してください。

- | | |
|------------------|------------------------------------|
| ■ 停泊艦船一覧 | : 5.2.4 全アクティブ船 |
| ■ 基地駐機中の全航空隊一覧 | : 5.2.1 陸上航空ユニット又は5. 2. 2 海上航空ユニット |
| ■ ヘクス内の全TF一覧 | : 5.2.5 全TF |
| ■ ヘクス内の全陸軍ユニット一覧 | : 5.2.3 陸上ユニット |
| ■ ヘクス内の全工場一覧 | : 13.0 生産システム |

上記ボタンの隣の矢印をクリックすることにヘクス内の他のユニットをスクロールします。各々のアイコン上にカーソルを置くと概要が見られる。

シンガポール(Singapore)の横にある矢印をクリックすれば、そのプレイヤーが支配している他の基地を順繰りに表示させることができる。完全マップのシナリオでは、時間がかかるかもしれない。現在のヘクスがTFであるときは、自軍のTFを順繰りに表示させることができる矢印となる。

See の隣の矢、このベース・ボタンの航空群はすべて、このヘクス(ランドのヘクスも海ヘクスも)にある航空部隊のすべてをプレイヤーがスクロールすることを可能にします。

上記のスクリーンショットでは、それが選ばれた航空部隊であることを示して、最初の航空部隊アイコン(7.0 の航空部隊に完全リストを問い合わせる)にはそのまわりの黄色の箱があります。

5つの隊は現在選ばれている航空部隊の名前ではありません。

プレイヤーは、強調されたアイコン、あるいは隊名上の一方向にクリックすることにより、この隊のために航空部隊情報スクリーンを表に出してもよい。

See の隣の矢、このヘクスボタン中のタスクフォースはみな、このヘクスにあるTFのすべてをプレイヤーがスクロールすることを認めます。

航空部隊のように、現在選択されたTFは、そのアイコン(完全リストのために6.1.1のタスクフォース・シンボルを参照する)のまわりの黄色の箱で強調され、アイコン、あるいはTF識別(TF 42(それは航海中である))をクリックすることにより選択することができます。

See の隣の矢、このヘクスボタン中のランドに基づいたユニットはすべて、このヘクス中の土地に基づいた(土

地)ユニットのすべてをプレイヤーがスクロールすることを可能にします。
ヘクスがロードした土地ユニットで海上で TF を含んでいれば、これはまだ表示するでしょう。

航空部隊でのように、現在選択された土地ユニットは、そのアイコン(完全リストのために 8.1 のユニット型を参照する)のまわりの黄色の箱で強調され、アイコン、あるいは土地ユニットの名前(この例、マライ半島軍隊の中の)をクリックすることにより選択することができます。
See の隣りに矢はありません、このヘクスボタン中のすべての産業、同じようにそこでその必要でない; あらゆる産業タイプ・アイコンはヘクスコマンド・ディスプレイで表示されるでしょう。
より詳細に関してはプロダクション・システムを 13.0 に委託してください。

HCD の上部には、基地の能力が数字で列挙されている:

港 (Port) : 数値は港のサイズ、括弧内は標準潜在規模 (SPS) を示す。SPS の数値まで、通常の
工兵/補給割当てで港を拡張でき SPS+3 まで可能 (10 を超えて拡張は不可)。
飛行場 (Airfield) : 数値は港と同じ。
補給 (Supply)、燃料 (Fuel)、港湾内の艦船 (Ship in Port)、飛行機 (Aircraft) は、ヘクスにある合計を示す。

4.2.4.4 マップ外エリア

連合軍は、メインマップの外に位置する特別なエリアから、特別な移動が利用できる。これら特別な「マップ外エリア」はメインマップを取り囲むように(概念上)配置され太平洋やインド洋とは離れたエリアと位置づけています。

マップ外エリアは、陸路や海路、もしくはその両方でメインマップに接続し、お互いが直接海路でつながることもある。直接の移動は、連合軍のみの可能で、メインマップとマップ外エリア、もしくはマップ外エリア同士も可能。

陸路によってつながるマップ外エリアにおいて、戦略移動で 2 地域間を陸上および航空部隊を移動させてもよい。

これは通常の陸上の戦略移動と同じです。連合軍だけが可能です。しかし海軍の移動は、通常海軍の移動とは異なります。それは「マップ外海軍移動」と言います。この移動は連合軍だけが可能で日本軍はマップ外エリアの移動はできません。

マップ外エリアは他のすべてのそのようなエリアへ接続しません。また、すべてが主な地図に対して接続しているとは限りません。

これは、主な地図からいくつかのオフ地図エリアに直接アクセスすることができないが単に主な地図に接続されるオフ地図エリアへ最初に移動することによる主な地図から、およびその後そのオフ地図エリアから目的地オフ地図エリアへ到達することができることを意味します。

オフ地図エリア、およびそれらと主な地図の間の接続は、セクション 6.2.10.3. に示されます。

4.2.4.4.1 トランジットゾーン

もしマップ外エリアがメインマップと海で接続している場合、TF はメインマップからマップ外エリアへ(もしくはその逆も)直接に移動できる海軍移動が可能です。全部では無いがマップ外エリアとメインマップは海で接続されています。“海軍移動”を通してマップ外エリアにアクセスするには「トランシット・ゾーン」と呼ばれる特別なゾーンがあります。このゾーンはメインマップの端に沿った海洋エリアにあります。

これらゾーン(暗い海のヘクスで表現されている)は、メインマップとマップ外エリアを接続します。

トランジットゾーン	マップ位置(ヘクス座標)	接続先のマップ外エリア
インド洋	4,12 --- 4,175	ケープタウン、モンバサ
アラビア海	13,5 --- 36,5	アデン、アバダン
太平洋	226,83 --- 227,182	パナマ
南太平洋	227,184 --- 227,202	ポートスタンリー

マップ上の細い青いラインは、マップ外エリア間、もしくはマップ外エリアとメインマップとを結ぶ印です。これらの線は目的図解するためだけに引かれていて、海軍(又は他の)移動での物理的機能に役立ちません。どのマップ外エリアがそれぞれどのようにつながっているかを図示しているだけです。

いくつかのマップ外エリアはメインマップに陸路でつながります。メインマップとマップ外エリア間での陸上部隊の移動は戦略移動のみとなります。

いくつかのマップ外エリアはトランジットゾーンではつながっていません。したがって、メインマップから直接アクセスできません。これらのエリアは他から接続されている場所経由でのみ到達することができます。

トランジットゾーンヘクスと、それらに繋がるマップ外エリアの基地の距離は“仮想”取扱ヘクスで決定されます。この“仮想”取扱は、実際でもなく、物理的でもなく単に距離の計算のために使用されるものです。

マップ外エリアにある基地だけには仮想座標があります。
マップ外基地同士の距離はマップ外エリア接続テーブルで定義されています。
マップ外基地の仮想ヘクス座標は以下のとおりです：

マップ外基地	仮想取扱ヘクス
アデン	7,-5
アバダン	23,-13
バルボア	274,134*
クリストバル	289,134*
ポートスタンレイ	278,238
ケープタウン	-60,88
モンバサ	-18,12

仮想の座標なのでいくつかはマイナス座標になります。
*マップ上は隣接していますが、バルボアとクリストバルは“仮想”ヘクス座標では大きな距離があります。これは、TFがマップからパナマ運河の大西洋側まで直接移動する際の、パナマ運河輸送時間をシミュレートしているからです。

4.2.4.4.2 保存ボックス

メインマップとマップ外エリア、あるいは2つのマップ外エリア間をつなぐ接続面に、2つの保存ボックスが隣接しています。(基地ヘクスの隣になる深暗い空白ヘクス)

TFがマップ外移動の間、TFデータにアクセス可能なように保存ボックスに置かれます。TFは、通常マップ上のアイコン同様、保存ボックスのアイコンからもデータにアクセス可能です。

マップ外移動の間、見た目的には同じ位置にいるように見えても、同じ保存ボックス内のTF同士はコンタクトできません(あくまで概念上のボックスなので距離が近いわけではない)。また、戦闘も起こりません。

4.2.4.4.3 異なるマップエリア間の干渉:

ユニットと基地の間の相互作用はすべて次の状況で禁止されます：

- マップ外エリアのユニットや地域とメインマップ上のユニット。
- メインマップ上のユニットや地域とマップ外エリアのユニット。
- 別のマップ外エリアのユニットや地域と別のマップ外エリアのユニット。
- 保存ボックス内のユニットや地域とメインマップ又はマップ外エリアのユニット。
- マップ上の他のヘクスのユニットや地域と保存ボックスのユニット。
- 同じ保存ボックス内の他のTFとTFユニット。

この禁止は航空ミッションも含まれます。例えば、パナマにある航空部隊は、転送を含むいかなるタイプの飛行ミッションでも、目標としてメインマップ上のヘクスを選択することができません。

4.2.4.5 支配地域ZOC

ヘクスは7つの要素からなります。6つの辺とその内部のエリアです。
ヘクスサイドは隣接ヘクスと共有してません：隣接したヘクスにはそれぞれに6つの辺を独立して持ちます。

単独で最後にヘクスを占有した側が、ヘクスを支配下に置きます。
ヘクスサイドのコントロールは、ヘクスに入ったり出たりする際に横切るLCUにの最後の側によって確立されます。どちらの側のLCUや友軍基地も無い場合はヘクスサイドのコントロールを失います。
移動に対するZOCの影響は8.3.1.1で説明します。

4.2.5 ジャンプ地図

画面右下の地図は戦略マップで、クリックでダイレクトに離れたエリアに画面を表示できます。

4.2.6 戦略マップ

戦略マップは[CTRL+A]で呼び出せる。

画面左に7つのフィルタがある。

- ・全てのユニット
- ・敵ユニット
- ・味方ユニット
- ・機動部隊(TF)
- ・基地
- ・LCUs
- ・グループ

画面上部は現キャンペーンで実行している全てのコマンドのリストがあります。コマンド名をクリックすると、該当エリアのユニットを戦略マップ上から消します。どんなユニットがどこにいるのかを把握するために使う機能です。

「グループ」フィルタは、航空機所属している基地を示します。船の基地(港)のグループは表示されません。また、敵基地も表示されません。発見されたユニットや基地は表示されます。

4. 2. 7 マップアイコン



- 左: 港に係留している船
- 右: 航空基地にいる航空機
- 左下: 陸上部隊

5.0 情報ディスプレイ

5.1 諜報ディスプレイ

5.1.1 連合軍/日本軍 航空作戦と様々な情報

■連合軍/日本軍 出撃

本日実行された出撃数。

■空対空戦闘損失

空中戦での航空機損失数。

■地上での破壊

地上で破壊された航空機数。

■高射砲による破壊

高射砲による航空機の撃墜数。

■満州国守備隊

2つの数を示します:

左の数字: 満州国に配置された日本陸上ユニットの攻撃値 (Assault Value) 合計。

右の数字: 満州国で維持すべき最少攻撃値か、日本軍にとってのソ連侵攻のリスク。(セクション 8.6)

5.1.2 得点(SCORING)

■連合軍/日本軍基地数

■連合軍/日本軍の基地得点

■連合軍/日本軍の航空機失点

■連合軍/日本軍の陸軍失点

■連合軍/日本軍の沈没艦船

■連合軍/日本軍の沈没船失点

■連合軍/日本軍の戦略的失点

空爆による産業(工場、資源、油田、人的資源)の破壊やダメージによる勝利点の失点。(17.0 参照)

5.1.3 メニュー・ボタン

5.1.3.1 航空機損失(ホットキー1)

その日の航空機損失を表示する。右にはフィルタボタンがある。

この画面では、破壊されたグループのリストを見るボタンがあります。

戦場の霧オプションが有効な場合、敵損失は必ずしも正確とは限りません。

破壊グループ・スクリーンは、破壊された航空部隊を表示します。

航空部隊名にカーソルを置くと、ユニットを再建するのにどれだけの政治ポイントが必要かわかります。

破壊された航空部隊は、名前をクリックすることで確認できるが、名前上で右クリックすると再建することができます。破壊されたグループは自動的に再建されません。

5.1.3.2 航空増援スケジュール(ホットキー2)

航空増援スケジュールは、近く派遣されると期待される飛行隊をリストします。

左の飛行隊リストは、到着予定である。

Aircraft Type : 飛行機タイプ

Max A/C : 飛行隊が編成する最大機数

Day: Until Arriva : 到着日(日数)

Airfield of Arrival : 到着基地

航空機タイプ(画面最上部のリスト)や国籍グループ(下)でフィルタが可能。

航空機タイプのリストは、付録A中の 20.1.3 で確認できます。

増援日は残りの日、もしくは日付で確認できる。

基地が敵によって占領されている場合、増援の飛行場は赤で表示されます。増援到着時にもまだ基地が敵占領下にあるならば、増援部隊は国の本拠地にそのまま到着が延期されます。

画面一番下に、航空機撤退スケジュールのボタンがあります。

5.1.3.2.1 航空機撤退スケジュール(ホットキーA)

航空機撤退スケジュールは、プレーから撤退する飛行隊をリストします。リストは増援と同じ項目です。グループが期日までに撤退しなければ、PP(政治ポイント)ペナルティが課せられます。

5.1.3.3 航空機置換プール(ホットキー3)

航空機補充プールは、分配予定の航空機補充をリストします。

産業によって生産中の航空機がリストされる。

Engine Type : エンジン形式(日本側のみ)

In Pool : プールに保管されてる数。

So Far Used : いくつ作られ使用されているか。

This Turn : このターンで使用可能数。

Month To Date :

Replace Rate : 補充率(毎月のマップ外エリアの生産数)日本の生産がオンの場合、補充率は0です。

Production Rate : 生産率(毎月のメインマップ上の工場での生産数)

Avail : 左>毎月運ばれる航空機の数。 右>到着する最初の日付 赤>到着しない

Upgrade : 次のアップグレードタイプ

この区別とは別に、一旦航空機がプールに入れば、それは「補充」と呼ばれます。

生産率は工場が100%で稼働すれば見込める毎月の生産数です。

航空機工場は、生産可能日前に航空機を生産しないでしょ。しかし変わりに飛行機研究をし、可能日を繰り上げるでしょう。可能日は繰り上がることはあっても下がることはない。

5.1.3.4 主要パイロット(ホットキー4)

主要パイロットをリストします。キャンペーンの進行とともに、このリストは劇的に変わるでしょう。

Rank : ランク

Name : 名前

Exp(erience) : 経験値

Fat(igue) : 疲労

Mis(sions flown) : 飛行回数(任務数)

Kills : 撃墜数

Fate : 状態

Unit assigned : 所属部隊

Nat(ionality) : 国籍

Type : 搭乗機種

KIA: 戦死

MIA: 作戦行動中行方不明

WIA: 戦傷

5.1.3.5 パイロット補充(ホットキー5)

パイロット補充は利用可能なパイロットを表示します。

Nationality : 国籍

In Pool : 利用可能プールのパイロット数

Added : 最後にプールに追加された人数

Experience : 経験値

Replacement : 毎月の補充率(訓練完了後の新米搭乗員)

Months : 3ヶ月毎にトレーニングされる(補充パイロットの数&経験値)

パイロットは訓練最後の月(12ヶ月周期)で、完全に訓練され、パイロット・プールに加えられます。

一番下の「パイロットリザーブ」ボタンを押せばプールのパイロットを確認できる。

5.1.3.6 パイロットリザーブ

パイロットリザーブ画面はグループに編入された(が、まだ到着してない)か、通所のプールにアサインされたか、インストラクターとして訓練されたかのパイロットを表示します。

Rank :

Name : 名前

Due : 満期

ハイライトされたパイロットはトレーニングコマンドに以降や、逆に補充プールに戻すこともできる。セクション

16.3 で詳細を。

5.1.3.7 沈没艦船(ホットキー6)

このリストは、敵によって沈められた船をすべて示します。

Type :タイプ
Name :艦名
Points :勝利ポイント
Navy :国籍
Sunk date :沈んだ日
Sunk by :沈没の原因
Near :沈没地点付近

5.1.3.8 艦船使用可能(ホットキー7)

これは、戦場配備される艦船リストを表示します。

Type :艦船クラス 空母 CV、駆逐艦 DD など
Name :艦名
ETA :到着予定日
Build Rate :建設日数
Arrival Location :到着基地

画面上に略語のリストがあります。

All Ships :船をすべて表示
CV/CVL :航空母艦、軽航空母艦
CVE :護衛航空母艦
BB/BC :戦艦、巡洋戦艦
CA/CL :重巡洋艦、軽巡洋艦
DD :駆逐艦
DE :軽駆逐艦
APD :駆逐艦輸送
AP :輸送
AK :貨物船
AO :艦隊給油艦
TK :タンカー
SS :サブマリン
AUX :補助艦船
Mine :機雷敷設機と掃海艇
Pat :パトロール艇
LS :揚陸艦艇
LC :上陸用舟艇

5.1.3.8.1 船撤退スケジュール(連合軍のみ:ホットキーW)

船撤退スケジュールは、劇場から下ろされると予定されている船をリストします。

各船の予定された撤回期日は、船名およびタイプ、および船の現在の位置に加えて、リストされます、そして毎日のコスト、船の取消しの失敗のために政治的なポイントで。

船が撤回に遅延ならば、遅延の時期が表示されるでしょう。

取消しされるに違いない船だけがこのスクリーンに示されることに注意してください。

スクリーンの底の選択は、期間による撤回の選択を許可します。

さらに、船アベイラビリティ・スケジュール上で使用されるのと同じクラス・タイプおよび国籍選択は利用可能です。

5.1.3.9 陸軍増援スケジュール(ホットキー8)

陸軍増援スケジュールは、近々配備予定の陸上ユニットをすべてリストします。

Type :兵種。(歩兵INF、司令部HQなど)
Name :部隊名
Attached to :所属 HQ
Load cost :輸送船乗船の際の運搬コスト
Assault Value :突撃値

Days Until Arrive :到着までの日

Port of Arrival :到着する港

5.1.3.10 陸上部隊撤退スケジュール(ホットキーG)

土地強化スケジュールは、目先において内向的であると予想される土地ユニットをすべてリストします。左から右まで、各ユニットのタイプ(歩兵、本部などのための HQ のための INF)、装置名、地図、ユニットの攻撃価値、現在の位置、到着まで日の数および撤回の上に到着する場合、それは HQ を付けられています。ロード・コスト、到着港および日は、到着カラムまでに増援軍が到着する日の間そのポートの中に輸送することを、プレイヤーが計画するのを助けることができます、その結果、それらは直ちにロードされるかもしれないし移動しました、どこでも、必要でした。スクリーンのトップに沿って、土地ユニット型のリストがあります。それは短縮されず、自明です。その土地ユニット型に関係するリストを表に出すには各々をクリックしてください。トップで黄色のカラム・ヘッダーのうちのどれをクリックすることは、そのアイテムによってリストをソートするでしょう。

5.1.3.11 産業/資源利用性(ホットキー9)

プレイヤーによって所有された資源および産業位置はすべて、産業/資源利用性スクリーン上でリストされます。ここから、プレイヤーは、資源、産業、位置にある資源/産業のタイプ、およびそれが現在保持する資源/産業の量でそれらが所有する各ロケーションのリストを見てもよい。内部の括弧である金額欄の図は資源/産業の「被害を受けた」部分です。産業が航空機工場である場合、名前は要求される機関形式、および航空機(RD の中で場合)の利用可能な日を示します。極右においては、プレイヤーの資源および産業をすべて詳述するトータル・リストがあります。ここから、長所はそれぞれプレイヤーが彼らの強さのために感触を得ることを可能にして、表示されます、また恐らくガイドを支援する、それらが特別のアイテムが不足している場合、それらの攻撃計画はどの方向を行かなければなりませんか。トップで黄色のカラム・ヘッダーのうちのどれをクリックすることは、そのアイテムによってリストをソートするでしょう。位置をクリックすることは、その位置に地図を集中させるでしょう。

5.1.3.12 産業/軍隊/資源プール(ホットキー0)

産業アイテムおよび軍隊はすべてここでリストされます。このリストは、異なる国籍の歩兵チームのような長所有効性の詳述による産業/資源利用性スクリーンへの姉妹、レーダー・セット、エンジニア・チームとして働き、支援にモーターを備えました。アイテム・タイプの名前は、今、プールにあるそのアイテムの数と共にリストされます。数はキャンペーンの中でプールからここまで使用しました。また、それはビルド・レートです。項目名はそれがこの時期に利用可能ではないことを示すために GREY の中で印刷されます。アイテムは、日付からの、およびその日付までのその効用の外部で一般に入手可能ではありません。右の要約は、産業/資源利用性スクリーンにそれが見つけたのと同じ物です。トップで黄色のカラム・ヘッダーのうちのどれをクリックすることは、そのアイテムによってリストをソートするでしょう。

5.1.3.13 航空機/エンジン生産プール(ホットキーE)

日本の航空機とエンジンの生産はエンジンと航空機の両方の詳細をともに示して、ここでリストされます。

66

エンジン/航空機の名前はプールから使用されて、プール中の番号と共にリストされます、最後に、生産された、回転する、そしてその月、全生産量番号および使用可能日の間。名前はそれがこの時期に利用可能ではないことを示すために GREY の中で印刷されます。アイテムは、特殊日付まで一般に入手可能ではありません。トップで黄色のカラム・ヘッダーのうちのどれをクリックすることは、そのアイテムによってリストをソートするでしょう。それが製番を比較するためにそれをともに使用するエンジン形式と航空機を置くとともに、エンジン・カラムによってソートすることは有用です。右クリックしてください「使用された」期待されたものを示すだろう「必要としてください」置換/改良をカバーする数。

5.2 すべてをリストします...スクリーン

様々なリスト、すべて...スクリーンは地図に基地、航空機、TF のおよび土地ユニットをすべて表示します。各々は、その種のアイテムのリストを提供し、その簡潔な記述を与えます。

5.2.1 陸上基地航空部隊リスト

船でなく地上基地にいる航空部隊をリストします。

Unit Name	: 部隊名 (7.1 参照)
Aircraft Model	: 航空編隊のタイプ
Ready	: ミッションを空輸する準備ができていない航空機の数を示します。
Not Ready	: 破損やメンテナンスをしている隊の航空機の数を示します。
Reserve	: 蓄え。破損補充のためのプールにある機数
Num	: パイロットの数
Exp	: 編隊の経験値
Fat	: 編隊の疲労度
Morale	: 編隊の士気
Mission	: 編隊に課せられたミッション
Patrol	: パトロール。パトロールレベルが%で示される。1 レベル以上で*印
Location	: 編隊の位置

ソート不可能な 2 項目があります。画面トップに沿って、略語のリストがあります。その航空機クラスに関するリストを表に出すには各々をクリックしてください。

航空機タイプのリストは付録セクション 20.1.3 で見つけることができます。

5.2.2 海軍航空ユニットリスト

地上基地ではなく船上の航空部隊のリスト。

Unit Name	: 編隊名
Aircraft Model	: タイプ
Ready	: 飛行ミッションの準備可能な航空機
Not Ready	: ダメージやメンテナンスを受けている航空機
Reserve	: 編隊のリザーブの数(ダメージや破壊の補充用航空機)
Num	: パイロットの数
Exp	: 隊の経験レベル。
Fat	: 疲労度
Morale	: 士気
Mission	: 主要なミッション
Patrol	: パトロール。
Location	: 場所

5.2.3 陸上ユニットリスト

Type	: タイプ (INF=歩兵、HQ=本部など)
Name	: 名前
Attached To	: ユニットに与えているコマンドの名前
Load Cost	: ユニットが輸送で占めるスペースの量。
Assault	: 攻撃力
Location	: 現在位置
Target	: ユニットの将来の目的。
Move	: ユニットの現在の移動モード。
Pack	: どれ、パックするか解くことはユニットを遅らせます、下にちょうど今あります。
Combat	: 現在の格闘スタンス。敵ユニットがない場合、常に防御します。

5.2.4 全有効艦船リスト

Type	: 船タイプ(航空母艦用の CV および戦艦 BB など。詳細はセクション 20.1.2)。
Name	: 名前
Endurance	: 航続力。船の航続距離。
Speed	: 速度。最高速度(ノット)。
Ops	: 船には 12 時間で使用するオペレーションポイントがある。船が命令フェーズで何か(補給や部隊積載をすれば、オペレーションポイントを消費する。これは、船が次の 12 時間の移動過程途中で距離を取り払うでしょう。
Cap	: 積荷や資源の積載量。詳細は 6.3.

Sys	: 船のシステムダメージ。
Flt	: 浮揚ダメージ。
Eng	: エンジンダメージ。
Fires	: 火災レベル。
Sup	: 船によって運ばれている供給。
Fuel	: 火災の現在のレベル
Troops	: 軍隊。船によって運ばれている軍隊の数。
Location	: 船の現在の位置。

6.0 海軍ユニット

6.1 任務部隊と艦船

WITP では、艦船 1 隻ずつを管理してはいるが、機動部隊(以後、TF)に属していない限りマップ上には現れない。港に停泊しているときは、基地のアンカーアイコンをクリックするか HDC の全艦船一覧画面から選択することで参照できる。TFが港湾に接岸しているだけのときには、艦船はTFの一部として参照できる。

艦船には、4 種類ある:

- 戦艦、空母、駆逐艦などの戦闘(水上)艦。水上艦のTFは、艦載機による攻撃、艦砲射撃、掃海など様々な任務を行う。
- 潜水艦。1 隻のみでTFを編成し、哨戒を行う。コンピュータ任せでもよし、目的地ヘクスをプレイヤーが指定してもよい。潜水艦TFの任務は、潜水艦哨戒、潜水艦機雷敷設、潜水艦輸送である。詳細については、6.1.1.1 章を参照。潜水艦は、機雷と同様、同じヘクスを通過しようとする敵艦船を攻撃することができる。
- 輸送船
- 給油艦、掃海艇、機雷敷設艦など、その他補助艦艇

艦種の一覧については、付録Aを参照。

シナリオ開始時点では、艦船はTFに所属しているか、港湾に停泊している。停泊している艦船は移動できないが基地を防衛することはでき、港湾を防衛するさいに、基地のAA(対空砲火)に対して自艦のAAの半分を加算する。

6.1.1 TFシンボル

任務に応じて、ゲームマップ上でのTFの記号が変化する(マップ上での記号の一覧については、4.2.8 章を参照)。戦術マップでTFを選択すると、ヘクス命令画面に、以下のような記号が表示される。日本軍と連合軍とでは、多少、見栄えが異なることがある。記号は以下のとおり:



6.1.1.1 TF任務

Air Combat(航空戦闘)

航空戦闘部隊には、少なくとも1隻の空母が含まれ、艦載機が戦闘力の基幹となる。任務は、あらゆる敵を発見次第、破壊すること。特に、敵空母を主たる目標とする。最大隻数は 25 隻

Surface Combat(水上戦闘)

空軍力が欠けている場合や、より「個別の」動きが必要なとき、戦闘艦艇(戦艦、巡洋艦、駆逐艦その他補助艦艇)を含むTFが敵船を発見して破壊。最大隻数は 25 隻

Bombardment(艦砲射撃)

敵の陸上基地、施設、宿营地などを破壊するように艦船の大口径砲が準備されていることを除いては、水上戦闘と同じ。最大隻数は 25 隻

Fast Transport(高速輸送)

高速で小回りのきく艦船(駆逐艦の転用など)で、補給や兵員を輸送するTFである。しかし、積載量の点では通常の輸送船に全く及ばない。最大 25 隻

Transport(輸送)

慢性的に補給が欠乏気味の最前線へ、重要な補給と陸上兵員を送り込むTFである。兵員と物資は最も効率的に搭載され戦闘準備が整った状態では到着しない。最大 100 隻が TF にいるかもしれない。

Replenishment(洋上給油)

重要な任務。貴重な燃料、潤滑油、弾薬、補給がなければ、攻撃TFは、ウドの大木同然となってしまう。専用の艦船が、一緒に行動する艦隊のためにこれらの物資を運搬する。最大 25 隻

Mine Laying(機雷設置)

海の殺し屋、機雷を除去又は設置するTFである。適所に敷設された機雷原は、強力な敵艦隊を難渋させるので、敵が敷設した機雷を発見して安全に除去する特殊な艦船が必要となる。最大 25 隻

Sub Patrol(潜水艦哨戒)

通常、潜水艦 1 隻で構成される、隠れたTFは、重大な情報を収集し、敵の攻撃目標を取り出す最大25隻だが、通常は 1 隻

Sub Minelaying(潜水艦機雷敷設)

水上で行動せざるをえない機雷戦闘TFに比べて、より隠密に機雷敷設を行うことができるが、敷設できる機雷の数は、かなり少なくなっている。最大 25 隻

Sub Transport(潜水艦輸送)

機雷敷設と同様、輸送TF、高速輸送TFよりも発見されにくい、積載量は高速輸送TFよりもさらに少ない。最大 25 隻

Cargo(貨物輸送)

これらの TF は物資(supplies)と資源(resources)を輸送する。最大 100 隻

Barge(バージ、はしけ)

限られた距離で物資と兵員を最前線の地域にさせることができる。速力が遅く搭載量は少ないが、限定的な地域では役に立つ場合がある。最大 25 隻

Air Transport(航空機搬送)

貨物輸送 TF の派生、作戦機部隊を格納した CVE が用いられる。AI は航空機部隊のない CVE がある時だけこの TF を形成する。最大 25 隻

CV Escort(空母による護衛)

水上部隊と潜水艦の存在する海域を通過する輸送 TF のための護衛部隊これは小型または遅い空母による航空戦のバリエーションである。最大 25 隻

Amphibious(水陸両用)

敵が確保している場所への侵攻に用いられる。TF は戦闘状態で兵員と物資を輸送する。(商船ほど効率的ではない)最大 25 隻

ASW Combat(対潜戦闘)

敵潜を見つけ出すために用いられ、主要艦艇を含むことはできない(SC、PG、PC、APD、DE、DD のみで構成される)。浅海ヘクスでは深海ヘクスよりも、敵潜と触接する可能性が高くなる。触接した場合、ASW TFは先に攻撃をかけることができる可能性が高い。最大 4 隻

PT Boat(魚雷艇)

港を防御するために哨戒し、敵の水上戦闘艦隊や砲撃艦隊に対処する。最大 16 隻

Tanker(タンカー)

燃料油(Fuel)または原油(oil)を輸送する。最大 25 隻

Mine Sweeping(掃海)

機雷を発見し掃海する。最大 25 隻

Landing Craft(上陸舟艇)

Barge と Amphibious の合併、短距離の海岸から海岸への侵攻に用いる。最大 100 隻

Support(支援)

工作船、炭水・給油・弾薬補給その他の支援船舶を含む。この TF は前進して一時的な海軍基地を設営したり、支援艦を後方の基地間で移動させることができる。最大 36 隻

Local Mine Sweeping(沿岸掃海)

沿岸域の掃海を行う。この TF は深海ヘックスでは作成できない。最大 4 隻

Escort(護衛)

多目的に使用できる「艦船を移動させるための TF」であり戦闘海域からの損傷艦の待避や基地間の艦船移動に用いる。この TF には損傷艦を含むすべての水上艦艇を含み物資の荷役の他、いかなる機能も使用できない。すべての敵部隊から待避する。最大 100 隻

Midget Submarine(小型潜航艇)

日本側だけが利用できる潜水艦哨戒の補助セット。小型潜航艇はごく限られた行動範囲しか持たないが、基地の防御にも用いることができる。また、小型潜航艇輸送艦と連携することで敵基地の攻撃にも使用できる。最大 4 隻

Midget Sub Carrier(小型潜航艇輸送艦)

一部の日本側潜水艦は小型潜航艇を戦闘に投入できるよう改造されている。この TF は小型潜航艇を搭載可能な輸送潜水艦と小型潜航艇 TF が必要であり、2 隻の潜水艦が必要である。

運用可能な艦船は各種の TF に割り当てることが可能であるが、大破した艦船、修理やアップグレード中の艦船は利用できない。すべての水上艦艇はエスコート TF に加えることができる。また、特別避難ルールでは大破していないオフライン状態の艦船または敵が占領しようとしている基地ではエスコート TF に加えることができる。基地が占領された時点で避難 TF が自動編成される。エスコート TF に加えられるオフライン状態の艦船は通常の修理が中断されるとの想定から、さらなる損傷を受ける。

6.1.2 TF情報画面

6.1.2.1 TF目的地

6.1.2.1.1 TF目的地設定

プレイヤーはTFの目的地ヘックスを指定できる。目的地ヘックスを変更するには、**1** [Set TF Destination]左側にある矢印をクリックする。指定を取り消すには、目的地ヘックスを選択するかわりに、右クリックする。



6.1.2.1.2 TF航路設定

TFの航路を設定。**2** [Set TF Routing]の左側にある矢印をクリック。

- 1** ◆[Follow Task Force]他のTFに随伴する。
- 2** ◆[Meet Task Force]他のTFと合流する。
- 3** ◆[Use Waypoint]中継点を設定しヘックスを哨戒する

また AI により決定される航路の安全レベルを設定することができる。安全レベルは以下のとおり **4**

- ・[Normal]通常—通常の航路
- ・[safest]最も安全—既知の敵の全ての集結した航空戦力を完全に避ける。
- ・[safer]やや安全—既知の敵の重要な集結した航空戦力を避ける。
- ・[Direct]直行—敵の航空戦力に関係なく直接目的地に向かう



初期設定は「通常」である。プレイヤーにより変更可能。

6.1.2.1.3 TFの随伴、合流(Follow and meet TF)

TFが別のTFを追跡するよう命令する。2つの命令には重要な違いがある。

◆随伴[Follow]: 複数TFが同一の地点に存在し、一緒に目的に移動する。随伴するTFが落后しないように必要に応じて減速する。

◆合流[Meet]: 複数TFが異なる場所から両者の中間地点を設定し、その目的地に到達できるよう航路を設定する。

6.1.2.1.3.1 TFの随伴(Follow TF)

随伴TFが他のTFの後方を追跡する距離(ゼロ距離は有効)を設定することができ、または被随伴TFの目的地から離れて随伴するよう指示できる。

6.1.2.1.3.2 TFの合流(Meet TF)

TFと他のTFとを海上で合流させる。[Meet Task Force **1**]の右矢印をクリックし他のTFを選択する。TFの会合には、「給油(Refuel)」、「TFの合併(Merge)」、「TFの随伴(Follow) **3**」のオプションがある。このオプションは特に補給**2**の役に立つ。



6.1.2.1.4 通過点の使用(USE WAYPOINT)

通過点を使用して目的までの航路を設定する。通過点は3点まで設定できる。

6.1.2.1.5 哨戒海域の設定

哨戒海域の設定[Set Patrol Zone **1**]はTFに哨戒させる範囲を設定する(TF目的地を設定していないときだけ使用可能)。「境界の設定[Set boundary **2**]]と「目的周辺の哨戒[Patrol Around Target **3**]]」の2オプションがある。

6.1.2.1.5.1 境界線の設定

単一のヘクスを哨戒させる場合は境界1[Set Boundary1]を設定し、哨戒線を警戒する場合は2点を指定し、海域を警戒する場合は3点を設定する。

6.1.2.1.5.2 目的周辺の哨戒

TFは命令が取り消されるまで設定したヘクスの敵を哨戒する。また、それぞれの哨戒ヘクスでTFが何日滞在するか(**4**)を設定できる。



6.1.3 船情報スクリーン

1 Lexington (Lexington Class) - Flag
US Navy, TF 405 - Air Combat
Assigned To: Pacific Fleet
Crew Experience - Day/Night: 64 / 37
Captain: CPT Sherman, F
Leadership/Inspiration: 65 / 69



4 Max Speed: 33 (9)
Cruise Speed: 15 (4)
Maneuver: 26
Anti-Aircraft: 824
Anti-Submarine: None

Endurance: 9731 (243)
Fuel: 5286 (97%)
Tonnage: 38000
Durability: 126
Armor: Belt/Deck/Tower: 175 / 50 / 50

System Damage: 0
Flood Damage: 0
Engine Damage: 0
Fires: 0

Aircraft Capacity/Used: 90 / 88
Sorties, Max/Remaining: 414 / 414
Torps, Max/Remaining: 36 / 36
Victory Value: 396

Upgrade on 3/42: Yes

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
8in/55 Mk 9 Gun	x4	F	(2)	5	32,000	275	12 (12)
8in/55 Mk 9 Gun	x4	R	(2)	5	32,000	275	12 (12)
5in/25 Mk 10 Gun	x6	RS	(1)	0	15,000*	50	18 (18)
5in/25 Mk 10 Gun	x6	LS	(1)	0	15,000*	50	18 (18)
1.1in Mk 1 AA Gun	x16	RS	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
1.1in Mk 1 AA Gun	x16	LS	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
1.1in Mk 1 AA Gun	x4	C	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
5in Browning M2 MG	x14	RS	(1)	0	3,000*	9	36 (36)
5in Browning M2 MG	x14	LS	(1)	0	3,000*	9	36 (36)
CXAM AS Radar	x1	A	(1)	0	149,000	Air	NA
CXAM SS Radar	x1	A	(1)	0	31,000	NA	NA

3 2: 17(22) x F2A-3 Buffalo (27)
VS-2: 18(18) x SBD-3 Dauntless (18)
VB-2: 18(18) x SBD-2 Dauntless (18)
VT-2: 12(12) x TBD-1 Devastator (15)

Show all ships of Pacific Fleet Scuttle Next Ship in TF Back Exit

- TF基本情報** **1** : 【所属TF】【従事任務】【乗組員経験値】【船長能力】
搭載武器情報 **2** : 【名前】【向き】【数】【装甲】【射程】【貫通力】【弾薬】
艦載機情報 **3** : 【VF: 戦闘機】【VS: 偵察機】【VB: 爆撃機】【VT: 雷撃機】
艦船情報 **4** : 【最大速度】【航行速度】【操舵性】【対空】【対潜】
 【航続力】【燃料】【トン数】【耐久性】【装甲厚】
 【システム損害】【浸水損害】【エンジン損害】【火災】
 【搭載航空機: 最大/残り】【出撃可能数: 最大/残り】【魚雷数: 最大/残り】
 【勝利点】

CV Lexington (Lexington Class) - Flag
US Navy, TF 405 - Air Combat
Assigned To: Pacific Fleet
Crew Experience - Day/Night: 62 / 37
Captain: CPT Sherman, F
Leadership/Inspiration: 65 / 69

TFや港内の船の情報は船名をクリックします(航空部隊と基地も同じですが)。
 所属TF: 割り当て任務 (例: Air Combat)
 [Assigned To] 配置エリア (例: Pacific Fleet)

[Crew Experience (乗組員の経験値)] - 左: 昼(経験値 62)は問題ない。右: 夜(経験値 37)は乏しい。
 [Captain (船長)] - CPT、シャーマン F 左: リーダーシップ(65) 右: インスピレーション(69)

Device	Num	Face	Mount	Armor	Range	Pen	Ammo
8in/55 Mk 9 Gun	x4	F	(2)	5	32,000	275	12 (12)
8in/55 Mk 9 Gun	x4	R	(2)	5	32,000	275	12 (12)
5in/25 Mk 10 Gun	x6	RS	(1)	0	15,000*	50	18 (18)
5in/25 Mk 10 Gun	x6	LS	(1)	0	15,000*	50	18 (18)
1.1in Mk 1 AA Gun	x16	RS	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
1.1in Mk 1 AA Gun	x16	LS	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
1.1in Mk 1 AA Gun	x4	C	(4)	0	4,000*	12	24 (24)
5in Browning M2 MG	x14	RS	(1)	0	3,000*	9	36 (36)
5in Browning M2 MG	x14	LS	(1)	0	3,000*	9	36 (36)
CXAM AS Radar	x1	A	(1)	0	149,000	Air	NA
CXAM SS Radar	x1	A	(1)	0	31,000	NA	NA

- Device** : 武器名
Num : 数
Face : この武器が向いている方向 (F: 前、R: 後、L: 左 R: 右)
Mount : 武器の最大数。
Armor : 攻撃やダメージからどのくらいマウントが保護されているかの詳細。(8インチ銃だけ保護されてる)
Range : 射程範囲
Pen : 敵装甲の貫通率
Ammo : この武器の弾薬ストック量。0になれば攻撃 & 防御能力はなくなる(役立たず)。

VF-2	17(22):F2A-3 Buffalo (27)
VS-2	17(18):SBD-3 Dauntless (18)
VB-2	18(18):SBD-2 Dauntless (18)
VT-2	12(12):TBD-1 Devastator (15)

レキシントンは航空母艦なので航空機を積載します。

米国の空母は、頭文字”V”の後に積載機の機能を文字で表します。(戦闘機:F、偵察機:S、急降下爆撃機:B、雷撃機:T)。ダッシュ(-)と数字はさらに編隊を識別します。これらの編隊は、機能および数(例えば、「VF-1」は「第1戦闘隊」と呼ばれるでしょう)によって呼ばれました。

レキシントンは4つの航空編隊からなるのがわかります:

22のF2A-3を備えたVF-2(第2戦闘隊)。ドントレス18のSBD DauntlessからなるVS-2(第2偵察隊)、18のSBDのVB-2(第2爆撃隊)と12のTBD DevastatorからなるVT-2(第2雷撃隊)。よって、レキシントンは現在22の戦闘機隊、36機の急降下爆撃隊および12の雷撃隊、全部で70機の航空機を搭載しています。

Max Speed:	33 (9)
Cruise Speed:	15 (4)
Manuever:	36
Anti-Aircraft:	824
Anti-Submarine:	None
Endurance:	9731 (243)
Fuel:	5286 (97%)

レキシントン用のユニット情報スクリーン:

Max Speed	:33 ノット(ゲーム中は1ターン9ヘクス換算)
Cruise Speed	:航行速度。15ノット(4ヘクス)
Manuever	:操舵性。(すばやい旋回ができない)
Anti-Aircraft	:対空戦闘力。(824)
Anti-Submarine	:対潜戦闘力。(無し)

Endurance	:航続力(9731)
Fuel	:燃料(5286)

この2つの数字は補給や状態が良好な場合は数字が緑色で示されます。減少すれば黄色(消耗)から赤(ほとんど無い)に変わります。

Tonnage	:トン数。下記要素を決定する際に考慮する数値。船の建造費決定。港に「ドッグ」に停泊できる船の数。損害の修理や船の改良をする際の「修理」のキャパ。 例では36,000トンです(スタンダード)。補助艦船や貨物船のケースにはなりません。
Durability	:耐久性。例では126。
Armor	:装甲厚。水線以下の船体(Belt)の厚さは175。 サイドデッキ(Deck)50。タワー(Tower)は50。
System Damage	:システムダメージ
Flood Damage	:浸水ダメージ
Engine Damage	:エンジンダメージ
Fire	:火災。

レキシントン乗組員にとってありがたいことに下4つの被害は今は0である。理想的な状態は緑数字(0)。黄色(損害)、赤(激しい損害)に変わります。

Air Craft Capacity/Used	:航空機キャパ。90/88(最大積載能力/現搭載機数)。
Sorties Max/Remaining	:制御できる出撃最大数。414/414。(左:可能最大数、右:残機数) これは他の艦船の数値と合算されTF全体の能力としてTF画面に表示される。
Torps Max/Remaining	:航空機に搭載できる魚雷の数。(左:最大数、右:残り数)
Victory Values	:勝利ポイント。レキシントンは396。沈没した際に相手側に加算されるポイント。

その他画面したのコマンド。

Scuttle	:自沈。船が沈んだり、深刻な損害にあっている場合利用可能。
Next Ship In TF	:TF内の次の船の情報表示。
Back	:1つ前に戻る。
Exit	:戦術マップに戻る。

マップ外港(パール・ハーバー)へ帰還するオプションは、小さなマップのシナリオのみ利用可能になる。プレイヤーの艦船のメイン基地が1つしか設定されていないシナリオの場合に、選択可能になります。それ以外は、こ

のオプションはグレイアウトします。フルマップ使用のシナリオでは、この「マップ外」移動はオプションでないの
で表示されません。「パール・ハーバーへ帰還」の隣の括弧内の数は、修復や改良時間を含むこの船の往復航
行日数を示します。

ユニット情報部門での追加の要素として、軍隊、バルクカーゴおよび液体貨物を運ぶ積載キャパです。液体貨
物の積載能力は例えば船のディーブ・タンクを表わします。それは燃料のような生の液体貨物を運ぶことがで
きます。これは、ペナルティキャパシ率として、バルクカーゴとして樽で格納された燃料を運ぶ船の能力に加え
てあります。

Troop Capacity : 軍隊 75 ポイント積載可能。
Cargo Capacity : 物資 75 ポイント積載可能

積荷ポイントは、Lt 砲や AA 銃、モルタルなどの補給、支援武器を運ぶ能力
を表わします。特にこの船は、液体貨物を運ぶ能力を持っていません。

Upgrade On : Yes:改良を望む。 No:改良を望まない。



Troop Capacity:	75
Cargo Capacity:	75
Victory Value:	5
Automatic Convoy:	No
Under Repair:	No
Upgrade on 1/42:	No

6.1.3.1 改良および転換

改良と転換は多くの点で似ていますが、1つの重要な点で異なります。
AIは改良だけできます;転換はできません。転換はプレイヤーだけのオプションです。

艦船情報スクリーン上のハイライトされた[Upgrade]か[Convert]をクリックします。
日本軍だけ「AK キャリー軍隊」という追加の転換オプションがあります。

Upgrade : 改良。改良後のタイプの船の特性を表示します。次のアップグレード・ボタンは
利用可能なすべての改良を順に表示します。
改良中はオフラインなので港の艦船リストには現れません。

Upgrade System Damage : 改良システム損害。改良/転換際に生じるシステム低下量。
Upgrade Engineering Damage : 改良エンジニアリング損害。改良後の航行速度に影響する。
Upgrade Flotation Damage : 改良浮揚損害。改良後の航続力に影響する。
Minimum Delay : 改良遅延:改良にかかる最短日数。
Minimum Shipyard Size : 造船所サイズ。修理場に必要の最初サイズ。この値が「0」の時、
改良/転換は港で十分な「能力」で作ることができます。

Conversion : 転換。転換後の「艦船タイプ」を示します。
転換は改良と同じ損害、遅れ、造船所条件があります。
AIは利用不可能。

AK Carry Troops : AK キャリー軍隊。「Convert Cargo Space to Carry Troops」(軍隊を
運ぶために貨物倉を変換する)ボタンは、日本の貨物船の積荷収容力の 1/3 を
軍隊収容力に変換します。このオプションは、船を造船所に置く必要はありません。
しかし、6 レベル以上の港にいなければなりません。転換は、完成するために少なくとも
5 日かかります。この機能を利用できる船は次の条件の日本の商船です:
◆3,000 以上の貨物船積載能力
◆20 以下のシステム損害
◆エンジンと浮揚損害の合計が 10 以下
◆6 レベル以上の港

6.2 機動部隊(TF)作成

TFを作るには、基地をクリックし[new task force option]をクリックするとTF作成画面になります。
護送TFや輸送TF(最高 100 隻もある)を除き、多くのTFは最高 25 隻の船(15 以下が最も戦闘向きなTF)からな
ります。ASW(対潜航空機および他のいくつかのTFは 25 隻未満の船に制限されます。

形成/変更TFディスプレイでの船名を右クリックすると、詳細が出ます。

新しく作成された全てのTFは:

- ◆作成された基地が本拠地となる。
- ◆デフォルトで人間のコントロールになる(自動護送船TF、およびコンピューターに作成されたTF除く)。
- ◆そのパトロール/撤退ステータスは、デフォルトで解除されます。

航空、海上および海中のTFに対して、最大反応範囲は 0 にセットされます(非戦闘TFは関係ない)。

ミッション・タイプとそれらミッションを遂行するTFの船は、付録PDFにリストされます。

これらのミッションの多くは自明です；

空母は潜水艦パトロール任務はないことは常識です。

しかし、他のものはより複雑です；

例えば、輸送ミッションは、貨物船がエスコートを必要とするので、多くの軍艦タイプを必要とします。しかし、航空作戦の任務があるTFは貨物船を含みません。なぜなら遅い貨物船の束を抱えて戦闘に突入するのはナンセンスだからです。

TFに必要であろう船はオート選択をして、自動的に選択することができますし、自分で船を選択することもできる。十分な船がなければ新TFは自動生成されません。しかし、手動で船を選択することは可能。TFに組み入れ可能な船だけリストに表示されます。15隻を超える船から成るTFは、空襲や海上戦での防御効果が薄い中、中、追加投資してもそれに見合う上昇が期待できなくなります。

6.2.1 ミッション割り当て

TF生成スクリーンから、TF ミッションを選択してください。新ミッションはTF内の全ての船にふさわしくなければなりません、TFはいつでもミッション変更可能です。

6.2.2 TFの解散

友軍の港にいればいつでもTFは解散できます。港(停泊中であれば考慮されます)で解散するTFのサイズ上限はありません。TFが解散される時、TF中の各々の船は弾薬を補充が可能かどうかチェックします。港の船はTFとは別の港に存在するかもしれません。その場合に、敵空襲への脆弱性を犠牲にして損傷修理を試みることができます。

6.2.3 TF速度

TF は計算された最大速度と巡航速度があります。最大速度は移動解決フェーズで処理される最大ヘクスを表しています。通常は燃料消費や運用上の損害を最小にするため巡航速度で航行するので、最高速度で航行するのはまれです。速度は、TFで最も遅い船のに合わせて計算されます。

ヘクス換算のTF速度は、最も遅い船のパルス(12)で割ったノット数で 1 ヘクスのマイル数(40)で割り、コンピューターの計算により丸められたヘクス数です。どんなに速くてもTFは 1 ターンで 9 ヘクスを超える移動はできません。

燃料が空やダメージが大きくとも船最低 1 ヘクスは移動できます。

時間とともに、TFは、スピードにあったヘクス数を航行します。しかしたまに周期は 1 ヘクス余分に移動します。例えばスピード 10 のTFはターン毎に 3 ヘクス移動しますが、たまに4ヘクス移動します。この速度は両方の 12 時間の移動パルスに当てはまります。

6.2.3.1 損害、速度の損失によるTFからの自動的分離

6.2.4 パトロール/退却および最大反応範囲

パトロール/退却ステータスは、目的地ヘクス(DH)に到着した時TFが何を行うか、また、TF敵攻撃に直面してミッションを中止してどのように振舞うかを決めます。それが[Patrol/Do Not Retire(パトロール/退かない)]にセットされた場合、TFはミッション達成するために敵攻撃に関係なく押し進めるでしょう。それはそのミッション遂行中に DH に残り、航続力が下がるか、ひどい破損をした場合に帰還します。「Retirement(退却)」に設定したTFは DH 移動し、ミッションを遂行し、直ちに帰還します。それらは、強力な攻撃を受ければ、恐らくミッションを中止し、基地へ帰還します。

あるミッション(爆撃のような)を持つパトロールしないTFは、夜、目的地に着くことを計画するでしょう、移動して 12 時間目的地から全速力で遠ざかります。

6.2.5 ミッションタイプと移動へのインパクト

いくつかある TF 任務について解説する。各 TF は任務の種類と、「Retire/Do Not Retire」(リタイア/リタイアしない)と「React/Do Not React To Enemy Status」(敵に対して反応するかしないか)に基づく行動のガイドラインに沿った移動をする。これらのガイドラインは各任務と Patrol/Retreat ステータスごとに PDF 付録に掲載されている。

一般に、「Retire/Do Not Retire(退く/退かない)」は目的地に到着した時、TFが何を行なうかを明示します。もし**ステーション**に残ることを命令しなければ(例えばリタイア)、当てられた任務(積載、積み降ろしのような)が

完遂するやいなや所属基地に帰還するでしょう。「Retire/Do Not Retire(退く/退かない)」はパトロールゾーンの使用と絡みながらも優先します。

「React/Do Not React(反応/反応しない)」は敵TFが反応範囲に来た時にTFの行動をコントロールするものです。TFの「React(反応)」は様々なTFの構成や状態、TF指揮官の質によって変わる。基本的に、弾薬や燃料が不足していたり、明らかに強いと分かっている敵と対峙していれば反応しません。さらに、主要任務が戦闘でなければ(例えば輸送)それらは反応しません。

あるTF任務は夕方までは行わず、闇に乗じて全速力で航行し、任務が終わるや否や場を離れるでしょう。これらは次のとおりです:

- ◆速い輸送(敵の脅威下でなく自軍基地に向かっている時以外)
- ◆敵基地に向かう海上戦、爆撃、機雷設置任務のTF。
- ◆敵が制空権下の基地へ移動する他のすべての海上戦任務のTF。

あるTFタイプは特殊状況下で「act/React(行動/反応)」する、あるいは他の特殊機能持つでしょう:

- ◆他TFに追従の設定をしないのなら、空母TFは敵空母に反応し、敵海上艦船の戦力に試みたり、回避したりします。他TFに追従設定した場合はそのTFに空中援護をしていると設定されます。
- ◆ASW TFは敵潜水艦に反応します。
- ◆敵海上艦船と接触する爆撃TFは海上戦に切り替えて、敵に接触します。
- ◆掃海TFはそれらの目的地へクスで機雷を取り除きます。さらに、途中で遭遇した機雷も除去します。もしステーション(もしくは母港)に残る命令がなければ、掃海艇は1つの「一掃」を行ないリタイアします。
- ◆潜水艦機雷設置、海中輸送、小型潜航艇空母TFは主要任務に専念し、敵TFとの接触を回避する。
- ◆「Do Not Retire(退かない)」設定が無いTFはみな、現在地や目的地のすぐ近くで強敵に直面した場合、一時的、もしくは永久に退却します。これは強さ、弾薬、燃料状態、TF任務、およびTF指揮官のリーダー格付けによります。

6.2.7 TF目的地を設定する

6.2.7.1 TF追跡

6.2.7.2 TF合流

6.2.7.3 パトロールゾーンセット

6.2.8 TF間の船移動

6.2.9 TF所属基地に帰還

6.2.10 マップ外移動

6.2.10.2 海軍移動 マップ外エリアからメインマップへ

6.2.10.3 海軍移動 マップ外エリア同士の移動

6.2.10.4 マップ外の海軍移動の例

6.2.10.6 パナマ

6.2.10.7 地中海

6.2.10.8 海上接続テーブル

6.2.11 定期便護送船とコンピュータ制御のTF

6.2.12 潜水艦

6.2.12.1 潜水艦TFの自動生成

6.2.13 船の航続力

6.2.13.1 港、海での燃料補給

TFの不必要な最大速度移動により、燃料不足にさせない事。特にDHが非常に遠い場合である。速度は25ノットを上回り、航続力(Endurance)が4,000未満の艦船は、500マイル以上遠方のDHへ向かうには、どんなミッションでも最大速度での航行続行は難しい。また、駆逐艦(特に日本軍のDDタイプ)に、最大速度で長い距離を移動させる場合は、特に注意を要する(目的地にまで大型艦/給油艦で給油できない場合)。

艦船は燃料備蓄のある自軍基地で給油を行える(基地情報画面に燃料の総量が表示されている)。港での給油、及び弾薬の補給は、艦船の航続力(Endurance)が最大になるまで(港に十分な物資がある時)、接岸(dock)しているTFに対して自動的に実施される。

また艦船は、十分な燃料を持つ他の自軍艦船(燃料源)と同一ヘクスにいた場合、洋上給油を実施できる。

洋上給油の際、TF内の艦船はそれぞれ一度、その燃料源となりうる他の艦船を同一ヘクスから探し出す。他のタイプの艦船でも大量の燃料を搭載しているもの(十分な航続力を持ち、積荷としての燃料を持たないもの)は、他の燃料不足艦船に給油を行える場合がある。ただし、燃料を供給する艦船の搭載燃料が、燃料を受け取る艦船の最大燃料搭載量以下になってしまう様な場合には、決して給油は行われない。港、洋上どちらも給油には時間がかかり、その間12時間の間、TFは速度低下もしくは移動不能になる。

給油オプション:

Do Not Refuel	: 燃料補給をしない
Minimal Refuel	: 現在のTF任務に必要な10%の燃料を積み込みます
Tactical Refuel	: Minimal Refuelと同様だが補給は50%
Full Refuel	: 最大航続力分燃料を補給します。

一部の給油は解決フェイズの間に自動的に実施されるが、命令フェイズ中に発生する手動による給油命令においては、給油結果は即座に反映される(給油に必要な燃料源が有効である場合)。

6.2.14 作業ポイント

OPsは燃料の補給、弾薬/積荷のloadとunload等の行動で費やした時間を表す。これらアクションは解決フェイズの間のTFの移動力減少を引き起こす。命令フェイズの間、TFが燃料補給や兵隊の積み込みをした場合、情報スクリーンに既に使用した作業ポイントによる消費時間が反映されています。全TFは各12時間の解決フェイズの間に1000ポイントのOPsまで費やすことができる。もしTFのOPsが300ポイントだった場合、12時間の内の30%の時間(300/1000)が消費されたと見なします。これはそのままTFのマップ上の移動量が30%低下する事を意味します。弾薬の補給は1000ポイントのOPsを消費する。1000ポイントのOPsを消費したTFでも最低1ヘクスは移動できる。

6.2.15 ドッキング

TFは自軍基地において接岸(Dock)できる(港湾に投錨中の艦船ではない。これらはTFとして編成されていない)。自軍基地で積載または揚陸中の全てのTFは、自動的に接岸していると見なされる。接岸中の艦船は、運用損害を被ることは無い。また、洋上にいる時より速く損害を修理できるが、航空攻撃による被弾は起こりやすくなる。さまざまなサイズの港に接岸(dock)するTFは"tonnage(トン数)"で制限されます。しかし"Disband(解散)"するTFにはサイズの制限に数えません。接岸せずとも物資の積み下ろしはできるが非常に遅い。

接岸"dock"しているTFは航続力を消費しない。しかし敵海上部隊に対しては自動的に対応する(反応移動、同一ヘクスでの敵艦隊との交戦の両方)。この場合、TFはもはや接岸していない。

6.2.16 哨戒用魚雷艇、モータ砲艦、小人潜水艦およびはしけ舟の作成

6.3 特別対策本部、積み荷/負荷を軽くすること

6.3.1 特別対策本部ポート制限

6.3.2 特別対策本部積み荷

6.3.3 ロード手続き:

6.3.4 特別航空母艦移動

6.3.5 海軍弾薬および退却

6.3.6 TF オフィサー

6.3.7 調整巡航

6.4 海戦

6.4.1 海戦アニメーション

6.4.2 表面戦闘

6.4.3 船から岸への爆撃

6.4.4 潜水艦および対潜作戦

6.5 船への損害

艦船の損害はオレンジ色(50%未満の損害)または赤色(50%以上の損害)で表示される。艦船は4種類の損害を被る。システム損害、浸水損害、エンジン損害、火災である。これらの内いくつかは大破を引き起こします。大破は被害を拡大させないためにも造船所での修理サービスが要求されます。ダメージと修理の詳細は14.2。

1: システム被害 (System Damage: Sys):

0 から 99 の間の数値で表され、0 は艦船のすべての機能が損害なく完全に機能していることを表し、99 では艦船のシステムが 99% 損傷していることを示す。システム損害が大きくなると、戦闘のすべての場面において艦船の有効性は減少する。

2: 浸水損害 (Flotation Damage: Flt):

0 から 100 の間の数値である。浸水損害は艦船の浸水量を表している。浸水が 100 に達すると、その艦船は沈没する。

3: エンジン損害 (Engine Damage: Eng):

0 から 100 の間の数値である。エンジン損害は艦船の発電所に損害を与える。

4: 火災損害 (Fire Level Damage: Fires):

炎上中艦船の全火災の強さを表す。0 は火災が発生していないことを示し、40 を超える値は非常に大きな火災が発生していることを意味する。

5: 兵器損害 (Weapons Damage):

1つの兵装が破壊されたなら、艦船情報画面に船の数の減少として反映され(0になる可能性も)システムが赤くなります。これらシステムは港に停泊(anchor)して直します。

艦船の最大速度は、システム損害と浸水損害の両方の結果、減少するだろう。最大速度は、エンジン損害、システム損害あるいは浸水被害が増加/減少する度に、更新されている。

艦船は致命的命中 (Critical Hits) を被るかもしれない。これは通常の命中よりも大きな損害をもたらす。致命的命中が発生するたびに、艦船は瞬時に破壊される可能性がある。

浸水や火災を被っている艦船は、浸水/火災/爆発の結果として、各ターンに追加損害がでるかもしれない。ターン毎に全ての艦船は、システム/浸水/火災の各損害の修理を試みる。港湾内での修理の方がはるかに容易である。現在の損害の大きさ、乗員の練度、港湾にいるならその規模は、追加損害見込み、および修理の総量に影響を与える。

6.5.1 海上での運用上損害および修理

6.5.2 修理/修理用ホームベース

6.6 地雷戦と地雷の機動部隊

6.6.1 地雷を置くこと

6.6.2 地雷除去

6.6.3. 地雷戦機動部隊テーブル

6.7 水中戦

6.8 機動部隊のパスの海岸銃火。

6.9 撤回

6.9.1 リターン

7.0 航空ユニット

航空部隊(呼ばれた航空群)は、一般に同じタイプの航空機の隊あるいは同様の構成を描きます。それらは、連合軍のプレイヤーおよび Chutai の、Sentai の、Buntai のおよび日本のプレイヤー用の Hikotai の用の隊およびグループを表わします。

これら、9 から 72 機の飛行機までの範囲、いくつかの船ベースのフロート水上機グループはより小さくなりえますが。

ユニットはそれぞれかつて準備ができていないかもしれない飛行機の最大数を含む、1つの特別の航空機モデルの多くの飛行機から構成されます、多数に依存する、国籍のように代理商として働く、船に基づいた飛行機用に飛行機、日本の構成タイプおよび船キャパシティーにタイプします。

航空機には5つの全面的な種類があります:

戦士、攻撃、レベル爆撃機、輸送および偵察。

航空機は、地図上でそういうものとして表わされませんが、飛行場または船に常にやや置かれます。

ユニットで飛行機の航空機型式はそれらをグラフィックに区別します。

空中移動/戦闘段階中に、航空機のパスを恐らく描くライン、基礎と目標魔力の間で示されます。

損失と同様に航空部隊によって講じられたどんな処置も、格闘イベント・スクリーン中で現われるでしょう。

更に、個人パイロットは経験と疲労のために評価されます。

土地基礎に基づいた航空部隊は、飛行サポート・チームの支援に頼ります。それは、ベース力およびスペシャルの飛行ユニット(飛行多数のような)の両方で見つかります。

これらのユニットは、基礎設備を構築し維持する航空機およびエンジニアをサービスするために支援部隊を牽制します。

これらの基礎力ユニットなしで、現在、基礎は航空機を維持することができず、基礎を戦闘時には機能させておくことができません。

飛行支援部隊はどんな特別の隊にも愛情を持っていません。基礎でのそれらの存在は航空部隊プレゼントを支援するのに十分です。

エンジニア・チームおよび乗り物はみな基礎設備を構築し修理することができます。Air units (also called airgroups) generally depict

squadrons or similar formations of the same type of aircraft. They represent Squadrons and Groups for the Allied player and Chutai's, Sentai's, Buntai's and Hikotai's for the Japanese player. These range from 9 to 72 planes, although some ship-based floatplane groups can be smaller.

Each unit is made up of a number of planes of one particular aircraft model, with the maximum number of planes that can be ready at one time dependent on many factors such as nationality, type of plane, Japanese formation type, and ship capacity for planes based on ships.

Aircraft come in five overall varieties: Fighter, Attack, Level Bomber, Transport and Reconnaissance. Aircraft are not represented on the map as such, but rather are always located on airfields or ships. The aircraft type of the planes in the unit differentiates them graphically. During the Air Movement/Combat phases, a line depicting the path of the aircraft maybe be shown between the base and the target hex. Any actions taken by the air units, as well as losses, will show up in the Combat Events screen. Furthermore, individual pilots are rated for Experience and Fatigue.

Air units based at land bases rely on the support of Aviation Support squads, which are found in both Base Forces and Special Aviation Units (like Aviation Regiments). These units contain support troops to service aircraft and engineers to construct and maintain the base facilities. Without these base force units present, the base can't maintain aircraft and keep the base functioning in combat. Aviation Support troops are not attached to any particular squadron - their presence at a base is enough to support the air units present. All engineer squads and vehicles can construct and repair base facilities.

7.0.1 航空機タイプ

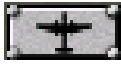
次のアイコンがHCDに現われます。(背景色は日本軍は赤)



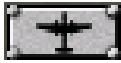
【戦闘機】敵機を撃墜することで制空権を得るために活用されます。一般的に高速で、操縦性が高い。



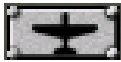
【戦闘爆撃機】戦闘または爆撃タイプの任務ミッションが可能ですが、どちらも専門のタイプほど優れていません。



【夜間戦闘機】夜間、敵機を迎撃するために訓練されています。いくつかは初期形式の機上レーダーを使用し、他のいくつかは、訓練された目視と月の明かりの周期に制限されますが、接近して、目標を破壊します。



【急降下爆撃機】高高度から目標上に直接基地、海軍を攻撃します。



【水平爆撃機】基地、海軍を攻撃しますが、急降下爆撃機より高い弾薬積載量があります。水平爆撃機はまっすぐ水平高度で航行するので、目標に対してそれほど正確ではありません。



【偵察機】長い航続距離があり常に敵スポットにいます。偵察隊は主要装備だけで武装解除されますが、「戦術偵察隊」も可能です。これらは武装し、目標と戦闘し、パイロットはエースにもなります。カメラ装備で偵察レベルを増します。日本軍では同様の役割は軽爆撃機によって行なわれます。



【輸送機】兵隊と物資を運びます。わずかな積載コストのため輸送する装置に制限されています。



【パトロール航空機】主として敵艦を探索するために使用される水上飛行機です。あるパトロール航空機は水陸両用で水から離れても任務可能です。



【フロント水上機】対潜哨戒および海軍の探索に使用された、船を母艦とした飛行機です。



【雷撃機】海上低く飛び、敵の近くで魚雷を落とすことにより、海軍の目標を攻撃します。

7.1 ユニット情報画面

1694 - VF-2
Squadron - US Navy (27) Changing to 27 in Jan 42
Attached to: Independent
Carrier Trained, Stationed on: Lexington
F2A-3 Buffalo - Fighter

Aircraft		Losses	
Serviceable:	17	Ops/WOff:	0/0
Maint'd / Damaged:	5/0	A2A/Flak:	0/0
In Reserve:	0	Ground:	0
Av. repair time:	2 days		
Ready Pilots:	22	KIA:	0/0
Average Experience:	73	WIA:	0/0
Morale:	92	MLA:	0/0
Fatigue:	2		
Kills:	0		

Get New Pilot
Major Skills: Strafing, Air, Defensive
Commander: LCDR Ramsey, P.
Leadership: 65 Inspiration: 71
Admin: 55 Aggression: 81
Naval: 66 Air: 63 Land: 32

Maximum Range [hexes/miles] 37 / 1461
Extended Radius [hexes/miles] 12 / 475
Normal Radius [hexes/miles] 10 / 380
Maximum Altitude [feet] 33,200
Speed (cruise/max) [mph] 258 / 321

Group Mission:
 Airfield Attack
 Port Attack
 Naval Attack
 Ground Attack
 Sweep
 Recon
 Training
 Stand down

Target: Commander Discretion
 Select Target

Patrol levels
CAP LRcap Rest
30 0 0

Current Altitude: 10000
 Set

Maximum Range: 12
 Set

Unit OOB

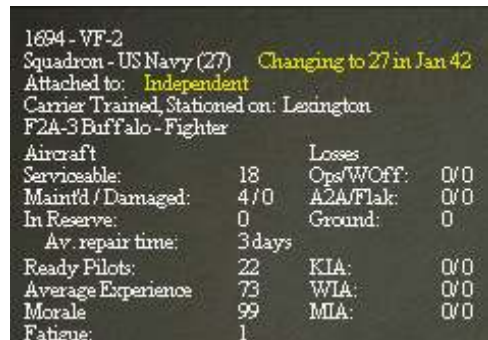
PILOTS AIRCRAFT DATA Location is group TF Show float planes Next Group Back Exit

例は空母レキシントンを基地とするVF-2戦闘機隊である。

ID & Name : エディター上での識別 ID (1694)。ユニット名 (VF-2)
Squadron : 籍 (US Navy)。最大機数 (27)。リサイズ可能数 & 日時 (Changing to ~)
Attached to : 配属 (Independent)。どの司令部にも属さない独立部隊 (Independent)。Independent をクリックして、任意の指揮系統に割り当てる。
Carrier Trained, Stationed on: 艦載機訓練を受けている。配属艦船 (レキシントン) 機種 (F2A-3 Buffalo Fighter)
Servicable : 準備完了 (18 機)
Maint'd/Damaged : 定期メンテナンス (4) / ダメージ修理 (0)

In Reserve : 予備(0)
Av. Repair time : 平均修理時間(3 日間)
Ready Pilots : 準備完了パイロット(22 人)
Average Experience : 平均経験(73)
Morale : 士気(99)
Fatigue : 疲労(1)

Losses : 損失(7.2.1.14)
OPs / WOff : 任務/**Write offs** (最新/累積数)
A2A/Flak : 空中戦、対空砲
Ground : 地上損失

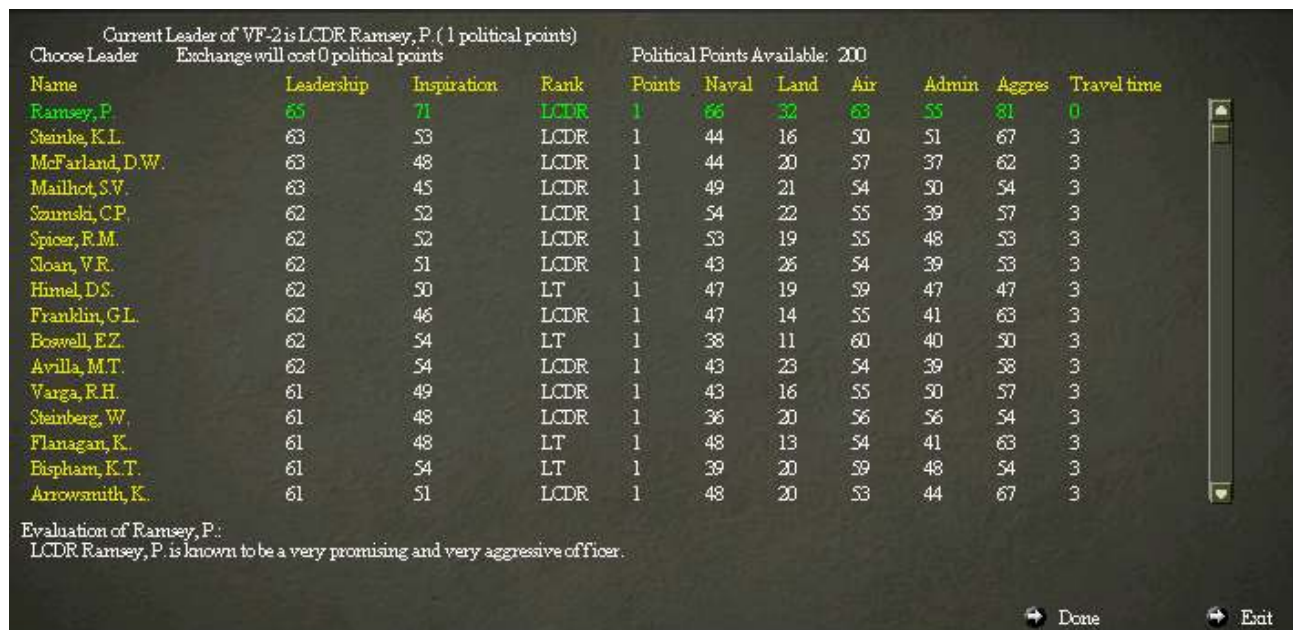


KIA,WIA,MIA : 敵撃墜数、作戦行動中行方不明、戦傷 (最新/累積数)

編成した航空機の数とパイロットの数が等しいので、「新パイロット割当てボタン(Get New Pilot)」は灰色です。新しいパイロットを割り当てる場合に使います。「Get_2 ボタン」隊の飛行機の数までのパイロットを割り当てます。

パイロットは、グループの運用上のサイズのうちの 1/3 まで加えることができます。

Commander : 航空隊指揮官(LCDR ラムジーP)。クリックで指揮官交代。
Leadership : リーダーシップ度(65)
Inspiration : インスピレーション度(71)
Admin : 管理能力(55)
Aggression : 攻撃性(81)



左側にこの指揮官がリストされる。

Exchange will cost political point : 指揮官配置のためにかかる政治ポイントコスト。
Travel Time : 利用可能になるまでの時間。

例ではラムジーP.は非常に積極的で有望なことがわかります。新しい指揮官のポイントは政治的ポイントから控除されます。空母に着艦する有能な航空部隊は、キャリア訓練部隊より高い任務損失に苦しむだろうということに注意してください。

VF-2 is flying the F2A-3 Buffalo and has 22 pilots, Average Experience: 73, Average Fatigue: 1, Total Kills: 0
 Skills - Air: 73, Strafe: 74, Defend: 72 US Navy

Rank	Name	Fat	Mis	Kills	Exp	Air	NavB	NavT	NavS	Recn	ASW	Tran	GrdB	LowN	LowG	Staf	Defn
LCDR	Flatley Jr, J.H.	2	1	0	83	86	38	41	38	45	43	38	36	46	42	85	79
LCDR	Ramsey, P.	0	0	0	81	85	44	42	43	39	42	48	39	35	43	85	85
LTJG	Simpson, F.H.	0	0	0	78	79	41	41	34	46	40	34	40	36	37	79	71
LT	Bauer, L.H.	0	0	0	77	76	38	40	37	48	41	46	42	39	36	81	78
ENS	Allard, C.	0	0	0	77	74	37	44	33	33	44	34	43	42	44	80	74
ENS	Achten, J.A.	0	0	0	77	77	39	43	37	33	33	45	45	39	38	79	77
ENS	Sumrall, H.M.	0	0	0	76	74	32	43	32	42	43	35	49	36	44	76	74
ENS	Brewer, C.E.	0	0	0	75	74	33	40	42	39	49	36	41	40	38	71	75
ENS	Firebaugh, G.E.	0	0	0	75	78	39	39	37	38	39	34	40	35	36	72	75
ENS	Rutherford, H.E.	0	0	0	74	77	31	35	42	39	48	39	38	46	36	72	78
ENS	Carmody, H.T.	0	0	0	74	74	45	34	35	43	42	38	37	46	41	75	73
ENS	Barnes, D.C.	4	3	0	73	73	42	35	38	33	40	34	38	35	32	86	80
ENS	Brooks, G.W.	0	1	0	73	76	37	41	40	43	39	38	46	44	39	73	77
ENS	Packard, H.S.	4	3	0	72	70	45	41	39	35	34	39	38	36	42	71	69
ENS	Cheek, T.F.	5	3	0	72	70	40	44	39	35	36	48	38	45	40	76	67
ENS	Gay Jr, T.S.	6	3	0	72	69	38	33	40	36	43	32	43	37	37	74	75
LT	Bull, R.	5	4	0	70	67	39	43	41	37	39	38	38	39	45	72	73
ENS	Rinehart, C.F.	0	0	0	69	72	34	40	38	43	44	36	43	36	39	66	67
ENS	Mason, N.	0	0	0	67	68	34	41	36	34	39	44	37	43	43	63	65
ENS	Peterson, D.	0	0	0	67	69	36	37	46	46	40	40	42	46	31	69	61
ENS	Nagle, P.L.	0	0	0	64	67	37	41	36	37	41	36	37	38	45	68	67
ENS	White, G.A.	0	0	0	63	60	39	40	41	41	34	41	36	46	39	68	62

最も高い累積平均スキルが、スクリーンの最上部にリストされます。これはユニットの強さと言えます。ステータスの著しい変化がある場合に色がつきます。名前部分が黄色のパイロットは、全体EXPが80以上でトレーニング・コマンドに移るのに適格であることを示します。白は、飛行機に割り当て飛ぶ準備ができていたことを示します。黒は、過度の疲労あるいは航空機の不足により飛行任務からはずされたことを示します。赤は、パイロットの航空機が修理されており使用可能ではないことを意味します。パイロットを失うか飛行機が追加されることにより、そのパイロットは新しい航空機を与えられるかもしれません。緑色のサブスキルは、この値がその月のスタートから増加したことを意味します。スキルは、低い値の時は比較的容易に上昇し、高い値では難しい。

パイロットの隣りのボタンは航空機データ・リンクです。航空部隊スクリーンの航空機データサブレベルを表示します。
 魔力と海里中の様々な範囲、航空機性能係数、軍備&アウトをロードします。
 新しく追加の2つの特徴は異なる高所でのMVR価値&便利さ格付けです。
 MVR価値は典型的には航空機の高度増加につれて減少します。また、サービス定格は、航空機の複雑さおよび(または)メンテナンスの容易さを説明する要因です。
 主な航空部隊情報スクリーン上で後退してください:

中央の項目:

- : 航空機の画像
- Maximum Range** : 最大航続距離 (Hex/miles)
- Extended Radius** : 遠距離任務航続範囲 (Hex/miles)
- Normal Radius** : 通常任務航続範囲 (Hex/miles)
- Maximum Altitude** : 最大上昇高度(フィート)
- Speed(cruise/Maximum)** : 速度(巡航/最大)MPH

航空機が落下タンクを使用できる場合、利用可能を示すために追加のラインが表示されます。
 また、いくつかの追加の命令がこの項目に含まれます:

Transfer to Base : 基地へ移送
 移送先の基地がリストされる。リストから選ぶかマップから選ぶ。

Pick Destination Base for 22 x F2A-3 Buffalo based on Lexington TRANSFER

Name	Supplies	Range	Groups	Size	Aircraft	Support	Base Hq
Wake Island	1032	11	1	3	12	11	Pacific Fleet
Midway Island	1728	18	1	4	11	24	Pacific Fleet
Johnston Island	321	24	1	2	2	25	Pacific Fleet
Lihue	341	35	0	1	0	0	Pacific Fleet
Baker Island	10	35	0	1	0	0	Pacific Fleet

Supplies : 物資量

Range	: 現在位置から行き先基地までのヘクス数
Group	: 行き先基地の所属飛行隊数
Size	: 基地サイズ
Aircraft	: 航空機数
Support	: 支援部隊?
Base HQ	: 割り当て HQ。制限されいる場合は(R)がつく

(-r)のつく目的地は、航空部隊が陸上で分解輸送で転送できる基地を識別します。(詳細 7.0 & 7.2.3)
 グループの数に対する(*)は、このグループの親の位置を示します。”-999 日”はある日数を超えた移動を示します。これは、マップ外ボックス、あるいははずっと遠くにある鉄道目的地にある場合があります。
 この選択は、その多くの日の増援スケジュールにグループを入れるでしょう。

もし基地が航空機や部隊でオーバースタックした場合はグループの数字が赤になります。

◆**Disband Group**(グループ解散):

飛行隊を解散すること。(これを選択すると、コンピューターはその部隊を再組織するかどうか問い合わせてくる。120 日以内に増援によって復帰するならば、復帰(replacement)プールの飛行機を利用してその部隊を元の最大戦力までに充填するが、そうでなければ部隊は永久にゲームから除去される。)

解散は基地の同じ航空機で編成されたグループに航空機とパイロットを転送します。もし利用可能なグループがない場合、グループのホーム基地の範囲内であるならば、飛行機は航空機プールへ解散される。範囲内に無いならば航空機が失われるでしょう。航空機が失われる場合は「Disband Group(グループ解散)」テキストが赤文字になります。任務レベルが超過するようなグループへは解散編入することはできません。

◆**No Replacements/Replacements allowed**(航空機の補充の許可/不許可)

優先的に航空機の補充を受けられるようにする。補充を受けたとき、”Replacements allowed”のメッセージが”Replacements delay 99 days(99 日後に補充)”と、補充までの期間が表示される。

◆**Draw one Aircraft from the Pool**(プールから航空機を配置):

追加の航空機(最大まで)を一度に1機ずつ部隊に編入可能。(15)の数は、最高 15 機がプールで利用可能なことを示します。一旦グループにその最大の飛行機があれば、より多くの飛行機がリザーブセクションに最高(4)まで直接入ってこられます。これは即座の予備の航空機を表わします。これら飛行機が「hanging from the rafters(ラフトにハンガーされた)」扱いであれば、CV 航空機限界には計算しません。

◆**Do Not Upgrade/Upgrade**(新型機種への変換):

利用可能ならば変換可能な機種名が表示される。(直ちに交換されるわけではなく、早期に変換する機会をもつという意味)。機種変換には生産プールに航空隊の最大準備可能機数(Max Ready)以上の新型機種のストックを要求する。「変換オプション」が有効ならば、「変換」テキストをクリックすれば変換利用可能な航空機のリストが表示されます。リストは航空機名、プール中の数、所有者および航空機が利用可能な日付を表示します。新しい航空機データを表示するために航空記名の上で右クリックします。または変換するために名前をクリックします。現在生産されていない航空機はそれらの詳細をグレイアウトさせます。

◆**Transfer to Ship**(船へ移送):

範囲内で空きのある他の空母に航空隊を移送します。移送可能な空母がリストされるか、範囲内に空母がない場合は何もリストされない。非艦載機タイプ航空機の転送は、飛行機を移動するには空母をドックに入れる必要があることを示すために「Transfer to docked Ship”(ドックに入れ転送する)」とメッセージを変更します。船に積荷(カーゴ)としてグループを載せることはTFスクリーン上で「Load troops”(軍隊をロード)」を実行します。

◆**Withdraw Group**(グループの撤退):

「Disband」(解散)と似ている。違うのは、パイロットが(撤退する部隊)と行動を共にし、今度部隊がゲームに復帰するときに帰ってくる場所である。有効なグループがない場合、準備された航空機はホーム基地から届く範囲内ならばプールに帰ってくる。撤退できないグループは失われる。テキスト「Withdraw Group(グループ撤退)」は航空機が失われることを示すために赤くなります。撤退した部隊は永久にゲームから除去されるのではない。60 日以内に帰ってくる。グループは、新しいグループに任務レベルを超過させる別のグループへ解散することができません。

◆**Upgrade Now**(即改良):

可能ならば直ちに新型機種への変換が行われる。(16.2.3)

次のいくつかのコマンドは、1つの航空隊のための命令をセットすれば、基地やTF上の他のすべての同様の航空隊に命令を適用させることが可能です:

◆**Set All aircraft type in this base/TF**(全航空機タイプ設定):

このコマンドはある航空部隊の命令を選択すれば、同じ基地/TFにいる全ての航空隊の航空機型式を設定します。これは時間を節約します。

◆**Set All Plane type in this base/TF**

その基地、TFの、現在選択している航空隊と同じ任務種別(戦闘機,雷撃機等)を持つ航空隊に同様の命令を与える。例:Wildcatと Corsair は両方戦闘機である。もしこれらの機種種の戦闘機隊が同じヘクスに位置していたら、この命令は、戦闘機である両方の機種に同様に与えられる。

Allコマンド設定は改良ステータス・アイテムをセットしません。そして増援アイテム受け入れもセットしません。

Set All コマンドは Upgrade 関連(Upgrade Now や Upgrade/Do not Upgrade)には無効。増援(Accept Replacement)もまた無効である。

プレイヤーは航空隊を昼間任務(Day Operations)から夜間任務(Night Operations)に変更する事ができる。昼間任務に割り当てられている航空隊は夜間作戦にペナルティーを受ける。逆も同様。

最右の項目は、航空機が割り当てられるグループ・ミッションを表示します。ミッション・タイプの隣の矢印を選択し、航空隊を目標ヘクス中の特別のミッションに設定をします。目標ヘクスもここで選択されています。

主要任務(Primary Missions):

◆**Escort(護衛):**

同じ基地からの空襲任務の爆撃機の護衛を試みる。(爆撃目標に戦闘機の方が近い場合、別の基地からの爆撃機の護衛を試みる場合もある)。エスコート任務を与えられたユニットは単独で空襲を始めない、その代り、既に実行中の攻撃には参加します。護衛している空襲部隊の探知レベルが低い場合は敵 CAP を跳ね返す事もあり得る(敵 CAP への有利な戦闘ボーナス)。しかしながら、CAP 側が有利な状況の方がはるかに多いだろう。

◆**Sweep(制空):**

目標ヘクスで敵の CAP を引き出させて、空中戦に持ち込む。もし編隊の攻撃力が 100 ならば、CAP が上がってこなかったなら掃射を試みる。航空隊は 1 日に 1 回しか Sweep 任務を実施できない。天候により朝か昼か適当な時間に飛行する。

◆**Airfield Attack(滑走路攻撃):**

敵滑走路か航空基地を攻撃する。

◆**Port Attack(港湾攻撃):**

爆弾を装備して敵の港湾施設か投錨中の艦船を攻撃する。

◆**Naval Attack(海上攻撃):**

爆弾か魚雷で敵の TF を攻撃する。

◆**Ground Attack(地上攻撃):**

敵地上ユニットを爆撃する。

◆**Recon(写真偵察):**

敵基地、地上ユニット、TF を写真偵察するため 1 機飛行機を送る(大きな偵察航空隊はこの任務に航空機を 2 機飛ばす)。目標の探知レベル(detection level)を上げる効果がある。この任務では CAP や対空砲の迎撃を受け難い。Recon type の航空機はこの任務に最適化されている。爆撃任務でも自動的に目標を偵察するが、この任務ほど効果的に偵察できない。(セクション 10.2)

◆**Naval Search(海上搜索、索敵):**

extended range(拡張範囲)内の全方向で敵TF(潜水艦、水上艦)を搜索する。CAP や対空砲の迎撃がなく、拡張範囲内で探知した敵艦船に対して搭載した爆弾で攻撃を試みる事もある。TF探索をしている単独の飛行機は海軍サーチを行います。TFを発見するか、索敵範囲に到達するまで索敵は続きます。一旦TFが発見されると、ターゲットまでの範囲によってフライトを終了します。飛行機が探索をし続けることができるように、より近いTFが飛行機の基地になります。基地から5ヘクス以内の探索は、TFがより発見しやすくなる。最大範囲よりも狭い範囲に索敵範囲を設定することは、同じ飛行機でより多くの回数フライトできることを意味している。

なぜなら、TF発見によって索敵を終了することができるので、

索敵任務は、探索するために 10 度セクターの弧を与えることができます。飛行機は、スタート・セクターから終了セクターへ索敵1に一度に割り当てられます。セクター数より多く飛行機がある場合、プロセスが繰り返されます。例えば、3つのセクターの弧で探索中の10機が最初に4、2番目に3、3番目に3として終わります。このメリットは、この弧の内のTFだけが注視され、特別な脅威として索敵力を集中できます。敵を発見する見込みは、探索している飛行機の数で増加されます。ユニットが海軍サーチ・レベルを 0 以上にセットした時、ユニットの**セット・パーセンテージは、自動的にこの任務で飛行します。**

ユニットでセットされたミッションを空輸する飛行機の残りあるいは休止すること(ミッションは海軍のサーチである場合)と共に、自動的にこのミッションを空輸するでしょう。

◆**ASW Patrol(対潜パトロール):**

Naval Search と同じだが最大索敵距離が半減する。探知した潜水艦に対する攻撃のチャンスが増大する。

ASW サーチは海上TFより潜水艦TFの発見率を上げる。海軍サーチは潜水艦TFより海上TFを特定する可能性が大きい。ASW パトロールレベルセットが0以上あれば、ユニットのパーセンテージセットは自動的にこの任務で飛行する。(休止している飛行機の残りで)

ASW パトロールを実行している航空機は設定された最大範囲内をサーチします。設定範囲内の索敵は潜水艦の特定率を上げます。

◆City Attack(都市爆撃):

リストから爆撃目標の都市を選ぶ。都市を選ぶと右側に工業(industry)が表示される。爆撃目標はindustryを選択せねばならない。プレイヤーが目標都市に指揮者の裁量を選べば、爆撃すべき産業の一般型を選択するに違いありません。

都市爆撃は火災を発生させることができる。基地上にマウスカーソルを置けば、敵産業リストの上に火事レベルが表示される。Manpower(人口)に対する都市爆撃は全ての産業に損害をもたらす高いレベルの火災を発生させるチャンスがある。火災レベルは 4000 万くらいにも高まることもあり、それは 12 時間毎に 10 で割られて、いずれ鎮火する。非常に高いレベルの火災は大損害を与え続ける。人口がより大きい目標ほど、大火災を発生させるのは容易である。

また、港をもつ都市が目標とされるならば機雷投下オプションも選べるだろう。ただし 1943 年より前には機雷投下任務はない。

もし生産システム(セクション13. 0)が着られれば、産業がなくなり、物資、もしくは燃料が攻撃されます。

7.1.1 航空機制限

7.2 プレーの航空シーケンス

7.2.1 航空機使命を割り当てること

7.2.2 航空部隊を撤退させて解散すること

7.2.3 トランスファー

7.2.4 群れおよび供給輸送

7.3 航空隊サイズ変更

グループはゲーム中にサイズ変更することができます。

もしグループの”リサイズ許可”を”On”にしたらリサイズ効果が現れます。そしてグループはサイズ 1+の航空基地に配置され、基地の補給は少なくとも 2 回必要となります。

リサイズのサイズ及び日付はグループ・スクリーンに表示されます。
リサイズが効果があった場合、オペレーション・レポートに記録されます。

7.3.1 分離

いくつかのグループは親グループへの分離としてゲーム開始します。
パイロットと同様、これらの分離は親グループの航空機の合計に不利となります。
親グループ・スクリーン上で、分離によって、最大数より少ない数の航空機サイズが表示されるでしょう。
さらに、親に接続されたグループを表す「ユニットOOB」ボタンがあるかもしれません。

7.4 空中戦

航空機が同じヘクスで遭遇した場合、空中戦が発生します。それは海軍攻撃、地上攻撃、掃討、護衛、索敵などの攻撃任務や訓練、輸送ミッション中でさえも発生します。航空攻撃隊が発進した時には、戦術マップ上に攻撃ヘクスが中央になり、攻撃飛行機がに何が起こったかメッセージがでます。結果が表示されます。

空からの攻撃は空襲として処理されます。空襲は1つ以上のグループから成ります。空襲の基地は、攻撃の初期隊形、目標の護衛、高度、速度および航空機タイプに基づいたものです。襲撃が目標に接近するとともに、それは、調整問題(それらはより小さな襲撃へ分割する襲撃に帰着することができる)あるいは襲撃中止での航空機あるいは失われることのいくつかによって影響を受けます。

一旦調整が終われば、襲撃は一つずつ解決されます。これは複数の航空機によって複数回攻撃されている単

一の目標で結果がでます。各襲撃の効果は蓄積します。したがって、CAPは、脱落した飛行機につれてゆっくり減少し増加し、多数の襲撃に関する格闘と言いつつすることができます。成功した攻撃は、スweep使命を CAP を取り減少させるために主な襲撃の前にはまらせ、連続の爆撃機襲撃が、エスコートで、あるいはエスコートなしで、追い続けさせているとしましょう。空中戦闘結果は、航空機型式および実行、パイロット能力水準、航空機の数および他の要因に基づきます。航空機は破損される場合があるか破壊することができます。飛行機が破損されるか破壊されるごとに、それは格闘サマリー上で報告された合計に加えられます。したがって、1機の飛行機は、4回破損される場合があり、次に、破壊することができます。また、それは、破損した4機の飛行機および破壊された1機の飛行機の報告書を引き起こすでしょう。至る所でのパイロットは悪名高かった、のために、狩りの要求上に。レーダーを備えた基地および特別対策本部からのCAPを空輸する飛行機は、敵空襲を遮ることでよりよく行なうでしょう。

7.4.1 戦闘空中哨戒(CAP)

離陸した航空機や、レーダーや、敵航空機を見張る陸上部隊などによって敵航空機が発見されたとき、全ての利用可能な航空機を CAP 用にスクランブル発進させる。CAP 航空機に割り当てられますが、同時に全てが飛び立つわけではありません。それらは、割り当てられた目標ヘクス上のCAPを維持するために準備レベルを変えて分割されます。3レベルのCAPがあります。

離陸したCAP: 最も準備され、指定高度で飛んでいるCAPです。襲撃にくる敵航空部隊を迎え撃つのに、遅れをとることはありません。

地上 CAP: 次のレベルで準備ができています。この配置は再武装や燃料補給のためデッキ上にいるか、もしくは空中CAPの交代要員として待機していると考えられます。敵を迎撃する際には多少の遅れをとります。

待機CAP: 「休息」以外の任務を割り当てられ、最後にスクランブルする準備のある戦闘機です。重要な遅れが出て、既に目標を攻撃した後の敵を迎撃するCAPとなります。

CAPは目標防御のため2ヘクス遠方まで反応します。

そうするには、防御ヘクスはより多くの航空機で攻撃しなければなりません、魔力、およびCAPが来る魔力を防御している、その魔力(一度に各航空部隊および一つがあるかチェックされた)上のCAPを現在空輸しているより少ない航空機で攻撃の下にあるに違いありません。

それらの魔力から飛ぶCAPには防御される(しかし、高々2は遠方に魔法をかけます)魔力に達する拡張範囲があるに違いありません。

さらに、起こるこの余分な報道のための命令では、レーダーによってCAPが目標(レーダーがない場合にさえ、遮断は、時間の33%を与えられます)に達することを可能にすることをそのうちに攻撃を検知しなければなりません。

それらの魔力の外部でカバーする航空機の正確な数はレーダー探知が入って来るストライキ上にどれくらいよいか依存します。

7.4.1.1 CAPおよびレーダー。

レーダーは、CAPが作用する方法に、重要な役割を果たします。

歴史上、それは、目標とされた襲撃の位置に関してよじ登る、より多くの警告時、遮断用の最適の高度および提供される記述的な最新版を考慮に入れました。

173

エア・コンバット

襲撃が検知される場合「第1検知」メッセージは生成されます、また、タイムスタンプはT0を示します。

T0から、襲撃の最も遅いコンポーネントの巡航速度は目標上にまで時間を生成するために使用されます。

襲撃が最初に検知された距離と結合した時。

この所要時間ルーチンは、よじ登る戦士の「上昇する時間」、および準備のそれらの状態に依存するそれらの様々な遅れと照合されます。

ゲーム用語に、レーダー運用者のEXPは、さらに確かにあるいは否定的にCAPの遮断の結果を修正することができます。

さらに、レーダーは、地平線かwより下の襲撃を検知することができません。

7.4.2 空中戦

8.0 陸上ユニット

殆どの太平洋の戦いは 島伝いの軍事行動と凄まじい海空の戦闘に集中したが、それでもなお陸上の戦闘は重要であった。戦闘は荒涼とした環礁や中国と東南アジアに達する広大な土地のいたる所で荒れ狂った。アジアの大きな土地では数百師団(divisions)規模の戦闘が見られたが、地上軍の輸送と補給を困難にする、太平洋の小さな不快な地形の島では両軍の配置された兵力は全部で数個師団にも満たなかった。

地上ユニットは陸路の移動ができ、海や空では輸送されることができる。落下傘兵(parachute)ユニットは敵基地に落下傘降下することができる。地上ユニットはさらにそれらの防御能力を増加させるために、その場所で塹壕をめぐらすことができる。ある決まった地上ユニットが敵地上ユニットに襲撃することができ、また敵基地を占領することができる。

地上ユニットは大隊(battalion)と大サイズの作戦行動をとる組織を表している。これらは多くの様々な種類の分隊(squads)、砲、車両等で構成される。一般的な歩兵旅団(brigade)には支援兵、多数の砲、そして歩兵分隊がいる。しかし、あなたが与える命令は個々の分隊ではなく、作戦行動をとるユニットに対してとなる。作戦行動をとるユニットは地上ユニットアイコンとして地図上に現れる。付随する支援兵はそのユニットとともに移動する。各作戦行動をとるユニットは、その能力別に様々な種類の分隊を含んでいる。あなたが指揮する、作戦行動をとる様々なユニットと HQ ユニットは下記のとおりです。

8.1 ユニットタイプ

作戦行動(Maneuver)ユニットはいくつかの異なる国籍と兵力から成る。

- ・日本帝国陸軍 (IJ Army)
- ・日本帝国海軍 (IJ Navy)
- ・アメリカ海軍
- ・アメリカ陸軍
- ・アメリカ海兵隊
- ・オーストラリア軍
- ・ニュージーランド軍
- ・イギリス軍
- ・フランス軍
- ・オランダ軍
- ・中国軍
- ・ソビエト軍
- ・インド軍
- ・英連邦軍
- ・フィリピン軍
- ・カナダ軍

兵力としては7つの基本となる地上ユニットのタイプがある:

- ・司令部 (HQ)
- ・歩兵 (騎兵、落下傘兵ユニットを含む)
- ・工兵 (基地所属、飛行支援兵を含む)
- ・対空
- ・砲兵と対戦車砲
- ・機甲
- ・沿岸砲台

8.1.1 司令部(HQ)

これらは全て支援兵(後方でふんぞり返っているお偉方)である。しかし、War in the Pacific - The Struggle Against Japan, 1941-45. 中において、この後方の兵は、建設と兵站任務の為に多くの支援人員を供給することで、貢献している。かれらはある範囲内の、一般的には同じヘクスにいる戦闘ユニットを支援する。またかれらの指揮下にある基地からの爆撃任務をより効率的にする。ユニットが恩恵を受けることのできる5つのHQタイプは:

◆司令部(Command)

幾つかのメリットがある。地上戦闘にボーナスを与える。HQ 部隊(corps)の指揮範囲にない地上ユニットでも、司令部(Command)HQ の指揮範囲にあれば、(下記)HQ部隊(corps)のように戦闘ボーナスを与えることができる。HQ部隊(corps)の指揮範囲の範囲内にあり、かつ司令部HQ(Command)の指揮範囲内の2倍以内であれば攻撃軍は戦闘オッズ計算時の襲撃値に最大90%までの追加ボーナスを得ることができる。そのボーナスは司令部HQの司令官の統率ランク(leadership rating)に影響を受ける。また司令部HQは飛行機の補充、新機種変更にとっても重要である。(詳細は後述)

◆軍隊(Army)

地上戦への支援。範囲中の陸上ユニットは、攻撃値(攻撃でも防御でも)に 10%のボーナスまでを獲得する。

◆部隊(Corps)

地上戦への支援。範囲中の陸上ユニットは、攻撃値(攻撃でも防御でも)に 10%のボーナスまでを獲得する。

◆水陸(Amphibious)

上陸作戦の時の損失を抑えることに役立つ。

◆海上(Naval)

艦船の修復時間の短縮に役立つ。

◆航空(Air)

より多くの航空機が飛び、格納されることを支援する。また「増援や改良」を調整し、より多くのグループをサポートする。

司令部HQと同じヘクスにある友軍基地は、25,000 の余剰・補給物資を備蓄しようとする。これは、その基地の現状に見合うように移動される補給物資とそのヘクスの部隊の予測される必要量がいくらであろうと、追加されるものである。

HQ は「制限」「一時的制限」「静的制限」「無制限(標準)」に分類されます。以下に。

◆制限

HQ が変更されない限り、ユニットは空および海では移動してはならない。

HQ が変更した時でさえ、PP を使って部下ユニットは個別に得る必要があります。

◆一時的制限

HQ が変更されない限り、ユニットは空および海では移動してはならない。

HQ が変更される場合、部下ユニットは親組織の分類に変わります。

◆静的制限

HQ(およびいくつかの場合ユニット上)は制限され、決して HQ は変更しません。

それらは留まり、常に永久に制限されるものとします。

◆無制限

上記の制限のどれも当てはまりません。

8.1.2 格闘歩兵、パラシュート歩兵および騎兵

これらのユニットは一般に非機械化戦闘隊形を表わします。多数のタイプの戦闘部隊から成ります。これらの要素は、歩兵部隊、工兵部隊、砲兵、装甲戦闘車および他の支援タイプ軍隊になります。戦闘兵の2倍の支援兵がいることに驚いてはいけません。歩兵は後方の寝そべった守備隊について不平を言うかもしれない。しかし彼ら無しでは歩兵の胃袋に食べ物が入らず、銃に弾が入らないのである。

8.1.3 工兵(エンジニア)

これらユニットは戦闘工兵や、有名な米海軍の Sea Bees のような建設(construction)ユニット、そして基地部隊ユニットを含む。全工兵分隊と車両は基地施設の建設と修理ができる。戦闘工兵は戦闘中に敵の要塞の破壊もできる。建設工兵は装置名に”エンジニア”という言葉だけがあります。戦闘工兵は国や機能デザインによって追加的な名前をもつ(IJA 工兵部隊、ソビエトサパー、オーストラリア cmbt)。

基地部隊と他の飛行の為の地上ユニットは、航空機の手入れをする飛行支援兵と艦船を整備する海軍支援部隊と、基地施設の建設と整備をする技術者を含む。彼ら無しでは航空機はしばしば飛ぶことができず、艦船は積荷の積み下ろしや修理ができない。飛行支援兵はどの飛行隊(squadron)にも属さないことに注意すること。基地でのかれらの存在は現在の航空ユニットを支援するために必要なのである。

8.1.4 防空ユニット

これらは基地と地上ユニットを護衛する。対空砲がないと基地と兵隊は空襲に対して脆弱となる。しかし彼らは対地上戦では長くは生き残れない。

8.1.5 砲および対戦車砲

これらのユニットは殆ど砲で構成され、それらは直接兵隊を支援する。これらは歩兵の大砲の後方支援である。それらは攻撃でも防御でも使います。また、砲撃装置は爆撃(Bombardment)攻撃オプション中に使用する唯一の武器です。対戦車砲は爆撃(Bombardment)攻撃には発射しません。

8.1.6 装甲部隊

ヨーロッパに対して太平洋ではこれらのユニットはあまり多くは見ない(ジャングルや山を通過して突撃を敢行することになる)。しかし対戦車兵器の不足した敵には、戦車は歩兵の支援として効果的である。

8.1.7 沿岸防衛ユニット(Coast Defense Units)

これらは敵艦や上陸作戦中の敵兵に対して砲撃できる、様々に砲で構成される。名前に“Fort”や“HarDef”という単語がある沿岸防衛ユニットは、巨大な砲は固定されており、移動はできない。砲(gun)アイコンは沿岸砲台が艦船に向けて発砲する時に現れる。攻撃結果は Combat Summary 画面に要約される。要塞化ユニットは、それ自身の固定化された性質により、退却することができず、他のユニットが退却する条件の下では破壊されてしまう。

8.1.7.1 特殊沿岸防衛ユニット-護送船

護送船(Convoy)は特別のタイプの CD ユニットとして表わされます。これらは、到着後 3 日でエディターによって解散を設定できるユニットです。ユニットが解散する場合、ユニットに付けられたどんな装置も装置プールへ送られます。

8.2 陸上ユニット情報スクリーン

下図はカーソルがラングーンの地上ユニットのアイコンの上にある。我々は現在そのヘクスにある作戦行動 (maneuver) ユニットと、それらを構成する分隊と車両群をリストで見ている。この場合、ラングーンのヘクスには現在 8 つの地上ユニットが存在することになる。



地上ユニットアイコンをクリックすると、全ての地上ユニットのリストが下図のように表示される。

Allied Ground Units at Rangoon			AllUnits	HQUnits	Infantry	Armor	Artillery	Engineers		
Type	Name	Attached to	Load cost	Assault	Supplies	Move	Pack	Combat	Target	
ENG	103rd RN Base Force	Eastern Fleet	2846	2	158	Combat	0	Defend	At Target/2	
INF	12th Burma Rifles Bn	Burma Command	588	11	52	Combat	0	Defend	At Target/1	
INF	13th Indian Bde	Burma Command	3717	62	359	Combat	0	Defend	At Target/51	
INF	16th Indian Bde	Burma Command	2959	70	326	Combat	0	Defend	At Target/31	
INF	1st Gloucestershire Bn	Burma Command	1451	29	128	Combat	0	Defend	At Target/51	
HQ	221 Group RAF	AHQ Bengal	1478	0	91	Combat	0	Defend	At Target/2	
ART	27th Indian Mtn Gun Rgt	Burma Command	789	0	65	Combat	0	Defend	At Target/1	
INF	Rangoon BAF Bn	Burma Command	708	14	70	Combat	0	Defend	At Target/1	

Location: Rangoon	Assault Strength: 188	Engineers: 35	Vehicles: 11	Supplies: 13676
Fortifications (1)	Garrison: 188 / 150	Engineer Vehicles: 4	Guns: 122	Supplies Required: 1543
		Infantry: 2607	Second Line Troops: 7382	

Allow replacements for units on this list
 No replacements for units on this list

- Type : ユニットタイプ (Inf=歩兵、Eng=工兵等)
- Name : 名前
- Attached to : 所属司令部
- Load cost : 積載コスト
- Assault : 襲撃値(攻撃力)
- Supplies : 補給物資の量
- Move : 現在の移動モード
- Pack : (pack/unpack) 梱包、荷解きのための準備日数
- Combat : 戦闘モード

Target : 目標

もし地上ユニットがその基地ヘクスに位置していれば、この画面下に基地情報の要約が表示される。

Fortification : 要塞化レベル(例 1。拡張中では無い)
Engineers : 工兵部隊(例 35)
Engineers Vehicles : 工兵の乗り物
Infantry : 歩兵
Vehicles : 戦闘車両(戦車や武装車両)
Guns : 機関銃
Second Line Troops : 支援部隊
Supplies : 物資
Supplies Required : 基地が正常に機能するのに必要な物資量

Assault Strength(AV) : 全陸上部隊の攻撃力合計
Garrison : 守備隊

「Move」の下の黄色のテキストに注目。ヘクス内の全ユニットのオペレーション・モードを示します。“Combat”テキスト上で左クリックで次、右クリックで前になります。次の項目「Pack」の下の数が増加します。これはモード変更のために費やす日数を示します。ヘクス中の全て、もしくは一部のユニットで実行できます。

8.2.1 ユニット情報スクリーン

固有のユニットの名前をクリックすると、その為の新しい画面が現れる。

下図は、歩兵ユニットの第 13 インド旅団を選択した場合である。

6694 - 13th Indian Brigade, Infantry Unit (57/90)
Attached to: Burma Command
Indian unit with 1 Forts

Commander: MGEN Scott, J.B.
Leadership: 47 - Inspiration: 54
Admin: 61 Aggression: 55 Land: 61
Experience: 35
Morale: 40

Disruption: 4
Fatigue: 16

Supplies: 355
Supplies Required: 355

Support: 86
Support Required: 90
Assault Strength: 61

Troop Load Cost: 2951
Cargo Load Cost: 506
Total Load Cost: 3459

This unit is composed of:

Ind Inf Section 42	(26)	x 46
Brit Inf Section 41	(8)	x 13
Ind Cmbt Eng 41	(1)	x 3
Bren Section	(2)	x 3
Vickers Section	(1)	x 3
2pdr AT Gun	(1)	x 3
3" Mortar	(1)	x 3
Vickers AAMG (x2)	(3)	x 6
18 Pounder Gun	(2)	x 6
Engineer Vehicle	(0)	x 1
Engineers	(1)	x 3
Support	(56)	x 86

Set Destination Hex
March Objective: None

March Direction:
March Distance:
Distance Traveled:

Select Operations Mode

- Combat
- Move
- Reserve
- Strategic Move
- Rest/Training

Combat Orders

- Defend

Set All To This OpMode
Set All To This Combat Orders
Set All To Follow
Set All To March

Set Future Objective
Set All Rangoon (53)

Unit Organization
Rebuild Unit
Disband Unit

Replacements allowed
Show unit TOE
Show ground units with same HQ
Prev/Next Ground Unit
Back
Exit

最初の数字 : 行動可能分隊率/行動負荷分隊率。全 TOE 分隊数で割ったパーセント

Attached to : 所属司令部(例: プナ司令部)

Forts : 要塞化レベル(例: 1)

Commander : 指揮官(例: スコットJB少将)

Leadership : リーダーシップ。指揮下の部隊の戦闘に影響を与える。

Inspiration : 発想力。指揮下の部隊の戦闘に影響を与える。

Experience : 経験値。戦闘経験やトレーニングによって形成。

Moral : 士気。現在の状況や消耗、補給状態で決まる。

Disruption : 混乱度。戦闘の消耗による。

Fatigue : 疲労。行動を起こせば疲労する。

Supplies : ユニットが持つ補給物資(例: 355)

Supplies required : 物資必要量(例: 355)十分な補給物資がないと数字が赤くなる。

Support : 支援値。(例:86)本来それに備わっている(例えば、そのユニット内部にある)支援量。
Support Required : 支援必要量。(例:90)人員と装備を完全に支援するために必要な支援分隊数。

このユニットが基地ヘクスにいたのでその基地から支援を引き出し悪い影響を蒙ることはない。しかし、そのヘクスから出てしまうとそれは支援不足に陥る。ユニット内の各非支援分隊もしくは非飛行支援分隊に対して、1つの支援分隊が必要とされる。友軍基地内の支援はユニット間で共有できる、よってヘクス内の全てのユニットの必要支援量より、多い支援がトータルとしてあればそれらユニットは完全に支援されることになる。友軍基地の外ではこの支援の共有はされない。

Assault Strength : 襲撃力。襲撃値は地上戦での能力の目安である。
Load Cost : 積載コスト。輸送されるときの容量。AP, AK, LST タイプごとに測定される。
Load Cost が "Static" を表示される時は積載不可である。

ユニットのコントロール・ゾーンが現在 SW または南西戦域であり、その基地は人間がコントロールしている。

加えて、いくつかの命令がある:



◆ユニット組織(Unit Organization):

このコマンドは、ユニットを分割する際に単に利用可能です。

シナリオ中のエディターによっていずれか、あるいはゲーム(典型的に区分あるいは団体レベル・ユニット)でのより大きなユニットのための。

ボタン、および潜水艦ユニットに関連したすべてのユニットのリストを選択しますか。

この場合、第1のビルマ部門の13番目のインドルの旅団形式部分は表示されます。

報告書は、構成部品がすべてどこに現在あるか識別します、またそれらの供給およびHQステータスの評価。プレイヤーは、より大きな親ユニットを形成するように彼らが潜水艦ユニットを組み合わせたいかどうか決定します。

これを遂行するために、すべての潜水艦ユニットおよびどんな破片も同じ魔力になければなりません。

潜水艦ユニットが全く破壊される場合、それはその電流の強さに明らかに大穴を持ちますが、親ユニットはまだ形成されるかもしれません?

親ユニットのために表示された攻撃格付けはそのTOEが100/100であると仮定して、可能な最大の攻撃価値です。

もし潜水艦ユニットがすべてコンビネーションのポイントで100/100でなければ、値は定員ポスト・コンビネーションではありません。

◆分割/再組織ユニット(Divid/Rebuild):

師団や軍団(corps)のケースでユニットを3つに分割する為には、このタイトルの左にある矢印を選択する。最初のユニットはその名前の後に/Aがついて表示される。次は/B、三番目は/Cとなる。もし全てのユニットが同じヘクスに位置すると、ユニット分割(Divid Unit)オプションに代わって、ユニット再組織(Rebuild Unit)が表示される。Rebuild Unit をクリックすると、1つのユニットに結合される。結合されるユニットが同種の装備を確実に持っていることが重要な点である。そうでないと、再組織されない。

◆補充受ける/受けない(Do not accept replacements/Accept replacements):

このタイトルの左にある矢印で、損耗に対する補充を許可するか否か設定する。このコマンドは戦域の優先順位にとって役立つ。つまり補充を受けると補給物資を消費するので、補給が難しい地域では補充を受けたくないかもしれないからだ。補充の拒否は改良(upgrade)には影響する。それはそのオプションが選択されること無く発生しない。

◆ユニット解散(Disband Unit):

100,000 を超える補給を備えた、重要な基地(デリー、オークランド、シドニー、ウラジオストック、サンフランシスコ、大阪あるいは東京)において、100%は使用可能な装備として、50%は使えない装備としてプールに戻るユニットを手動で解散してもよい。重要な基地の場合、これは無料です。100,000 の補給を備えた基地では、それはユニットの一部にVPの価値を要するでしょう。

ユニットを解散することは、復興したとしても復興しなかったとしても管理上の幹部官として180日が、プレイヤーオプションとして与えられます。

◆ユニットTOEの表示(Show unit TOE):

このオプションをクリックすると中央の列の表示が変化するだろう。このオプションが選択されると、中央の列はユニットの詳細な構成がリストされる。一度このオプションが選択されると、Show unit values に変化する。これは現在の各項目に対する目録(inventory)の表示に戻るためのオプションである。*マークが出ていて黄色いテ

キストの場合、プレイヤーは TOE 改良を表示できる。

TOEとは Table of Organization and Equipment(組織と装備の表)の略語であり、ユニットの目録(inventory)を説明する標準的な方法である。(シナリオの最初に現れる)ユニットのTOEのオリジナルリストは変わらず、新しい兵器に変わることもないが、ユニットは改良(upgrade)することができる。

◆**同じ HQ のユニット表示(Show units with same HQ) :**

現在の場所にいる同じ HQ 支配下のユニットを表示する。

◆**目的地ヘクス設定(Set Destination Hex) :**

目的地をセットする。行けない場所を選んだ場合はキャンセルされる。海を越えた移動は海上輸送を利用しなければならない。

8.2.2 ユニット装置

8.3 土地ユニット移動

8.3.1 陸上移動

8.3.2 主な地図およびオフ地図エリアの間のランドの移動:

8.3.3 2つのオフ地図エリア間の戦略のトランスファー:

8.3.4 土地ユニットの輸送

8.3.5 反対侵入力

8.4 土地格闘

8.4.1 土地戦闘任務

8.4.2 土地格闘解決

8.4.3 土地格闘アニメーション

8.4.4 土地ユニットおよび強化

8.4.5 混乱

8.5 信奉者

8.6 ロシアおよび満州国ギャリソン

8.7 沿岸監視員

8.8 インドシナの日本の市民軍。

8.9 島および環礁旋回待避

8.10 砦

8.11 分隊改良

9.0 基地

太平洋戦争は、数多の理由のために戦われた; 主な理由のうちの一つは、港や空港のための基地の保護である。War in the Pacific – The struggle Against Japan, 1941-1945 では、いくつかの特定されたヘクスだけが、基地を包含している。一つの基地は、一つの港と一つの飛行場の両方を持つことができるが、一つを越える基地は存在できない。

基地は、四つの主要な機能のため重要である:

1. 港湾施設を含むことができる。
2. 飛行場を含むことができる。
3. 備蓄された補給物資と艦船の燃料を持つ、備蓄施設として機能しうる。
4. 地上兵力に対する、戦闘の継続と傷病の影響を減少させる。
5. 数々の生産施設を含むことができる(工場、マンパワーセンター、資源・石油センターなど)。

基地にいる兵士は支援兵を必要とする; 必ず十分に居合わせるように。基地情報画面は基地の部隊が最大の効率を発揮するには、どれぐらいの支援兵が必要かを表示する。もし、飛行場を含むなら、居合わせる航空支援人員と、必要な数も表示される。手元にある補給物資や燃料の量も表示されるし、適切に機能するのに必要な補給物資の量も表示される。補給が滞っている状況は派生する以下のような問題を引き起こす;

基地の拡張を速やかに行うことができない;

戦闘部隊が必要な補給を受けられず性能以下でしか機能できない;

VP が計算されるときに、その基地は価値が低くなってしまふ。

9.1 基礎情報スクリーン

基地の上にカーソルをおくと、基地の内容の概要、基地の座標、両陣営にとっての VP、キャパシティー、そして補給物資を示す小さなウィンドウが表示される

マウスが基地の上にあるとき、基地の情報ウィンドウは基地のどちらの支配下にある基地かによって詳細な情報が表示される。

2つの重要な情報、「現在レベル」と「天気」がある。

この画面(例: Midway)では、

基地の名称(Midway)

もし、この基地がプレー中のシナリオの Main Base である場合、基地名称の下に、その役割を表す文字が表示される。この例では、国籍が示されている(US Navy)。

Attached to : 基地が所属する司令部(Central Pacific)
Value to Japan : VP(日本 27(3)、連合軍 9(1)) 連合軍より日本にとって価値がある。括弧内数値は、両陣営に対する基本 VP。

Port Damage : 現在の港湾ダメージ
Airfield Service Damage : 飛行場整備施設ダメージ
Airfield Runway Damage : 滑走路ダメージの割合

Supplies : 現在ある補給物資(1728)
Supplies Required : 最大機能発揮するための必要補給物資(417)
Fuel : 燃料(200)
Fuel Requested : 最大機能発揮するための必要燃料(1500)

S81 - Midway Island	
US Navy Base	
Attached to: Pacific Fleet	
Value to Japan: 27(3)	
Value to Allies: 9(1)	
Port Damage:	0
Airfield Service Damage:	0
Airfield Runway Damage:	0
Supplies:	1728
Supplies Required:	417
Fuel:	200
Fuel Requested:	1500
Oil Storage:	0
Resource Storage:	0

もし、スラッシュで2つの数字が並んでいる場合は、右側の数値は一日で生産される数値である。

もし、現物資や燃料の量が、必要量を下回っている場合、数値が赤で表示される。もし必要量の2倍以下だった場合は、オレンジで示される。

Automatic Convoy Off : 基地は自動的に、燃料を必要としたり、使ったりはしない; 必要性や、消費は、基地にいる燃料を消費するユニットに厳密に依存する。

Oil Storage : 石油貯蔵量
Resource Storage : 資源の貯蔵量

以下、諸々の基地情報:

Support : 基地で働く支援兵の数(120)

Support Required : そのヘクスにいる全地上部隊が最大効率で機能するのに必要な支援兵の数(115)。

Aviation Support : そのヘクスにいる全航空部隊が最大効率で機能するのに必要な航空支援兵の数(24)。

Aviation Support Required : 航空支援部隊のために必要とされる最小限の支援兵の数(11)。

Engineers : 基地を拡張するのに従事している工兵の数(4)。

Engineer Vehicle : 基地の拡張のために使われる建設車両の数(2)。

Artillery : 基地防衛のための火砲の門数(7)。

Support:	120
Support Required:	115
Aviation Support:	24
Aviation Support Required:	11
Engineers:	4
Engineer Vehicle:	2
Artillery:	7
Automatic Convoy Off	
Forecast: Overcast, Temperate Zone	

Automatic Convoy On or Off :

もし、生産が稼動しているならこれが現れ、トグルを On にすることで、この基地を自動輸送船団システムに編入できる。

Forecast:

このヘクスの天気予報、この基地が温帯、マラリア、寒冷地のどれに含まれているか。

Control Zone:

もし、フルマップシナリオなら、基地が、どのコントロールゾーンにあるかをあらわす。

Control: Human or Computer:

もし、フルマップシナリオなら、この基地が、人間か、コンピューターのどちらによってコントロールされていることを示す。


基地の設備。

Port Capacity:

例では 1。括弧内は基地の SRS1

Airfield Capacity:

4。(SRS1 を十分に超過して拡張されている)

 Port Capacity:	1 (1)
Airfield Capacity:	4 (1)
Fortifications:	1 (6) Building 2%
Shipping Docked:	0 (6,000 / 6,000) tons
Troop Capacity:	3251 (6,000)

これら数値の隣にあるのは(もし、これらのエリアで建設が行われているなら)進捗状況のパーセンテージであり、もし、基地の工兵が特定の施設を拡張しているならば、拡張の余地があり、補給物資が使える限り、工兵はそれらを拡張するために働く。現在、ミッドウェイの工兵は要塞化だけを行っている…

Fortification : 要塞レベル(例は 1)。隣のパーセントは防御施設拡張のための、工兵の進捗状況。

Aircraft located at : 滑走路アイコンをクリックすれば航空機の詳細が表示される。

Troops located at : 旗アイコンをクリックすれば陸上部隊詳細が表示される。

さらに、基地が環礁ヘクスに置かれる場合、注意です。沿岸監視員がいれば、それらもリストされます。

Ships anchored at : 投錨している全ての船は Form New TF ボタンをクリックすることで、新しいタスクフォースを構成することができる。タイトルの隣にある碇のシンボルを持つ小さなボタンをクリックすると、投錨している全艦艇のリストが表示されます。港が解や魚雷艇を建造できるなら、これらのオプションが、有効になる。(例では無効になっているが)この艦艇のリストは艦艇のタイプによって分類されている

9.2 基礎シンボル

9.2.1 地図表示

9.2.2 塩基組成

9.2.3 基礎所有権

9.3 ポート

9.3.1 ポート損害

9.3.2 捕らえられたポートでつかまれた船

9.3.3 ポート・サイズ

9.4 飛行場

9.4.1 飛行場損害

9.4.2 基礎構築および修理

9.5 基礎のコマンド機構

20.1.2 艦船タイプ

CVB	:大型航空母艦
CV	:航空母艦
CVL	:軽航空母艦
CVE	:護衛空母
BB	:戦艦
BC	:巡洋艦
CB	:大型巡洋艦
CA	:重巡洋艦
CL	:軽巡洋艦
CLAA	:対空巡洋艦
CS	:航空巡洋艦
DD	:駆逐艦
DE	:護衛駆逐艦
TB	:雷撃艦
E	:護衛艦
PG	:索敵砲艦
PF	:フリゲート艦
KV	:コルベット
PC	:パトロール艇
PB	:パトロールボート
SC	:潜水艦追跡艇
PT	:パトロール魚雷艇
MTB	:自動魚雷ボート
MGB	:自動砲艦
ML	:自動ランチ
SS	:潜水艦
SST	:輸送潜水艦
SSX	:小型潜水艦
AMC	:武装商業巡洋艦
CM	:機雷設置巡洋艦
CMc	:沿岸機雷設置艇
DM	:機雷設置駆逐艦
DMS	:掃討駆逐艦
AM	:掃討艦
AS	:潜水母艦
AD	:駆逐艦母艦
AV	:水上機母艦
AVD	:水上機母艦駆逐艦
AVP	:水上機母艦偵察機
AR	:修理艦
ARD	:浮遊修理ドック
APD	:輸送駆逐艦
AO	:油輸送船
xAK	:貨物船
xAKL	:軽貨物船
AMc	:沿岸機雷掃討艇