

No	日本語名	変数名	コスト	コスト2	兵器	命令ID	目標	X	Y	数値	TX	TY	BF	系統	消費	自動伐採	備考	
1	整地	\$HcomPrepare	5	5	0	1	自	x	y	-	-	-	x	内	○			
2	地ならし	\$HcomPrepare2	100	100	0	2	自	x	y	-	-	-	x	内	x			
3	埋め立て	\$HcomReclaim	150	150	0	3	自	x	y	-	-	-	x	内	○			
4	高速埋め立て	\$HcomReclaim2	800	800	0	4	自	x	y	-	-	-	x	内	x			
5	掘削	\$HcomDestroy	200	200	0	5	自	x	y	-	-	-	x	内	○			
6	伐採	\$HcomSellTree	0	0	0	6	自	x	y	-	-	-	x	内	x			
7	地質調査	\$HcomSearch	1000	1000	0	7	自	x	y	1-10	-	-	x	内	○			
8	入植	\$HcomPioneer	-500	-500	0	8	自	x	y	-	-	-	x	内	○			
9	高速掘削	\$HcomDestroy2	800	800	0	9	自	x	y	-	-	-	x	内	x			
10	植林	\$HcomPlant	50	50	0	11	自	x	y	-	-	-	x	内	○	x		
11	農場整備	\$HcomFarm	20	20	0	12	自	x	y	複数	-	-	x	内	○	○		
12	工場建設	\$HcomFactory	100	100	0	13	自	x	y	複数	-	-	x	内	○	○		
13	採掘場整備	\$HcomMountain	300	300	0	14	自	x	y	複数	-	-	x	内	○			
14	銀行	\$HcomBank	1000	1000	0	15	自	x	y	1-100	-	-	x	内	○	○		
15	プレゼント建設	\$HcomPresent	0	0	0	16	自	x	y	0-11	-	-	x	内	○			
16	造船	\$HcomShipbuild	500	500	0	18	自	x	y	0-2	-	-	x	内	○			
17	海底記念碑建設	\$HcomSMonument	19999	19999	0	20	自/他	x	y	0-3	Tx	Ty	○	(攻)	○		記念碑落し座標2で指定誤差2	
18	ミサイル基地建設	\$HcomBase	300	300	0	21	自	x	y	複数	-	-	x	内	○	○		
19	防衛施設建設	\$HcomDbase	500	500	0	22	自	x	y	0-2	-	-	x	内	○	○		
20	海底基地建設	\$HcomSbase	8000	8000	0	23	自	x	y	-	-	-	x	内	○			
21	記念碑建造	\$HcomMonument	9999	9999	0	24	自/他	x	y	0-3	Tx	Ty	○	(攻)	○	○	記念碑落し座標2で指定誤差4	
22	ハリボテ設置	\$HcomHaribote	100	100	0	25	自	x	y	-	-	-	x	内	x	内	○	併用できるのは、内政系のみ
23	海底都市建設	\$HcomScity	1000	1000	0	26	自	x	y	-	-	-	x	内	○			
24	海底農場整備	\$HcomSFarm	600	600	0	27	自	x	y	複数	-	-	x	内	○			
25	商業ビル整備	\$HcomTower	400	400	0	28	自	x	y	複数	-	-	x	内	○	○		
26	消防署	\$HcomFire	600	600	0	29	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
27	転移装置作成	\$HcomWarp	1800	1800	0	30	自	x	y	0-99	-	-	x	内	○	○		
28	風車作成	\$HcomWindmill	3000	3000	0	31	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
29	マイホーム作成	\$HcomMyhome	500	500	0	32	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
30	デストラップ作成	\$HcomDeathtrap	350	350	0	33	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
31	港建設	\$HcomPort	800	800	0	34	自	x	y	複数	-	-	x	内	○	○		
32	警察署建設	\$HcomPolice	1000	1000	0	35	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
33	トラップ設置	\$HcomTrump	1500	1500	0	36	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
34	花を植える	\$HcomFlower	100	100	0	37	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
35	防波堤を建設	\$HcomBreakwater	300	300	0	38	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
36	警察署建設	\$HcomHospital	1000	1000	0	39	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
37	土管(地下)建設	\$HcomDokan	1400	1400	0	45	自	x	y	-	-	-	x	内	○	○		
38	地下建設	\$HcomUq	800	800	0	46	自	x	y	0-3	Ux	Uy	x	内	○			
39	ミサイル発射	\$HcomMissileNM	20	2	1	50	自/他	x	y	0-950	-	-	○	攻	内/連		自島の場合、兵器消費無し	
40	PPミサイル発射	\$HcomMissilePP	40	4	1	51	自/他	x	y	0-950	-	-	○	攻	内/連		自島の場合、兵器消費無し	
41	SPPミサイル発射	\$HcomMissileSPP	50	5	1	52	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
42	拡散弾発射	\$HcomMissileDM	30	3	1	53	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
43	STミサイル発射	\$HcomMissileST	150	15	1	54	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
44	陸地破壊弾発射	\$HcomMissileLD	180	18	10	55	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
45	破壊PP弾発射	\$HcomMissilePLD	200	20	10	56	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
46	埋め立て弾発射	\$HcomMissileRM	100	10	1	57	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
47	S埋め立て弾発射	\$HcomMissileSRM	3000	800	1	58	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
48	バイオミサイル	\$HcomBioMissile	170	17	1	59	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
49	核ミサイル発射	\$HcomMissileNCM	9800	6000	30	60	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
50	怪獣誘導弾発射	\$HcomMissileMGM	1000	1000	0	61	自/他	-	-	-	-	-	x	攻	内			
51	誘導弾発射	\$HcomMissileGM	1000	1000	0	62	自/他	x	y	-	-	-	x	攻	内			
52	リングミサイル発射	\$HcomMissileRNG	60	6	1	63	自/他	x	y	0-950	-	-	x	攻	内		自島の場合、兵器消費無し	
53	コロニー落し	\$Hcomcolony	34000	26000	200	69	自/他	-	-	-	-	-	x	攻	差2			
54	怪獣派遣	\$HcomSendMonster	3000	3000	100	70	自/他	-	-	0-3	-	-	○	攻	差1		兵器消費は、グラのみ	
55	怪獣操作	\$HcomManipulate	700	700	0	71	自/他	-	-	1-6	-	-	x	内	○			
56	ST怪獣操作	\$HcomSTManipulate	1500	1500	0	72	自/他	-	-	1-6	-	-	x	内	○			
57	工作員派遣	\$HcomSpy	3800	3800	0	73	自/他	x	y	0-2	-	-	x	攻	内			
58	偵察	\$HcomTeisatu	300	300	0	74	自/他	x	y	37	-	-	x	攻	内			
59	ダミー命令	\$HcomDummy	10	10	0	75	自	x	y	0-2	-	-	x	内	○			
60	S怪獣派遣	\$HcomSSendMonster	6000	6000	200	76	自/他	-	-	0-35	-	-	x	攻	差2			
61	船指令変更	\$HcomShip	100	100	0	80	自/他	x	y	0-4	-	-	x	内	x			
62	船全体操作	\$HcomShipM	300	300	0	81	自/他	-	-	1-6	-	-	x	内	○			
63	船売却	\$HcomShipSell	0	0	0	92	自	x	y	-	-	-	x	内	x			
64	食料売却	\$HcomSell	-100	-100	0	93	自	-	-	1-950	-	-	x	内	x			
65	資金援助	\$HcomMoney	100	100	0	94	自	-	-	1-950	-	-	x	内	x			
66	食料援助	\$HcomFood	-100	-100	0	95	自	-	-	1-950	-	-	x	内	x			
67	誘致活動	\$HcomPropaganda	1000	1000	0	96	自	-	-	複数	-	-	x	内	○			
68	資金繰り	\$HcomDoNothing	0	0	0	97	自	-	-	-	-	-	x	内	○		収入10億	
69	プレゼント譲渡	\$HcomPresentAid	0	0	0	98	自/他	-	-	0-11	-	-	x	内	x			
70	移民	\$HcomEmigration	-100	-100	0	99	自/他	x	y	-	-	-	○	内	x	移1	移民は1回のみ	
71	島の放棄	\$HcomGiveup	0	0	0	100	自	-	-	-	-	-	x	内	○			
72	鉱石売却(援助)	\$HcomOreSell	0	0	0	101	自/他	-	-	1-950	-	-	x	内	x		自島の場合、売却	
73	原油売却(援助)	\$HcomOilSell	0	0	0	102	自/他	-	-	1-950	-	-	x	内	x		自島の場合、売却	
74	兵器売却(援助)	\$HcomWeponSell	0	0	0	103	自/他	-	-	1-950	-	-	x	内	x		自島の場合、売却	
75	鉱石購入	\$HcomOreBuy	2	2	0	104	自	-	-	1-950	-	-	x	内	○		無効の場合有	
76	原油購入	\$HcomOilBuy	5	5	0	105	自	-	-	1-950	-	-	x	内	○		無効の場合有	
77	兵器購入	\$HcomWeponBuy	24	24	0	106	自	-	-	1-950	-	-	x	内	○		無効の場合有	
78	怪獣エッグ購入	\$HcomMonsEgg	3000	3000	0	110	自	-	-	-	-	-	x	内	○			
79	怪獣に餌	\$HcomMonsEsa	500	500	0	111	自	-	-	-	-	-	x	内	○			
80	怪獣遠征	\$HcomMonsEnsei	500	500	0	112	他	-	-	-	-	-	x	内	x			
81	怪獣撤退	\$HcomMonsTettai	0	0	0	113	自	-	-	-	-	-	x	内	x			

No	日本語名	変数名	コスト	コスト2	兵器	命令ID	目標	X	Y	数値	TX	TY	BF	系統	消費	自動伐採	備考
82	怪獣餵養	\$HcomMonsEsaAid	0	0	0	114	他	-	-	-	-	-	x	内	x		
83	怪獣譲渡	\$HcomMonsAid	0	0	0	115	他	-	-	-	-	-	x	内	x		
84	怪獣売却	\$HcomMonsSell	0	0	0	116	自	-	-	-	-	-	x	内	x		
85	怪獣模擬訓練	\$HcomMonsExer	500	500	0	117	自	-	-	-	-	-	x	内	○		
86	宇宙ユニット建設	\$HcomSUnit	400	400	0	120	宇	x	y	複数	-	-	x	内	○		
87	宇宙食料打上げ	\$HcomSFood	2000	2000	0	121	宇	-	-	1-950	-	-	x	内	○		
88	宇宙入植	\$HcomSPioneer	1000	1000	0	122	宇	x	y	-	-	-	x	内	○		
89	宇宙建設系	\$HcomSBuild	1000	1000	0	123	宇	-	-	-	-	-	x	内	○		使用されていません。
90	宇宙農場建設	\$HcomSpaceFarm	1000	1000	0	124	宇	x	y	複数	-	-	x	内	○		
91	宇宙工場建設	\$HcomSFactory	1000	1000	0	125	宇	x	y	複数	-	-	x	内	○		
92	宇宙占領	\$HcomSOccupy	1000	1000	0	126	宇	x	y	-	-	-	x	内	○		
93	宇宙誘導ミサイル発射	\$HcomSMissileGM	200	200	0	127	宇	x	y	0-950	-	-	x	内	○		
94	宇宙基地建設	\$HcomSpaceBase	1000	1000	0	128	宇	x	y	複数	-	-	x	内	○		
95	宇宙ユニット破壊	\$HcomSDestroy	200	200	0	129	宇	x	y	-	-	-	x	内	○		
96	宇宙怪獣誘導	\$HcomSMissileMGM	1400	1400	0	130	宇	-	-	-	-	-	x	内	○		
97	宇宙PPミサイル発射	\$HcomSMissilePP	200	200	0	131	宇	x	y	0-950	-	-	x	内	○		
98	宇宙ミサイル発射	\$HcomSMissile	300	300	0	132	宇	x	y	0-950	-	-	x	内	○		
99	宇宙防衛施設建設	\$HcomSDbase	1000	1000	0	133	宇	x	y	-	-	-	x	内	○		
100	宇宙衛星建設	\$HcomSEisei	2000	2000	0	134	宇	x	y	-	-	-	x	内	○		
101	海域ミサイル	\$HcomOMissileNM	40	40	0	140	海	x	y	0-950	-	-	x	攻	○		
102	海域PPミサイル	\$HcomOMissilePP	60	60	0	141	海	x	y	0-950	-	-	x	攻	○		
103	海域SPPミサイル	\$HcomOMissileSPP	70	70	0	142	海	x	y	0-950	-	-	x	攻	○		
104	フル整地	\$HcomAutoPrepare	0	0	-	184	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
105	フル地ならし	\$HcomAutoPrepare2	0	0	-	185	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
106	フル伐採	\$HcomAutoSellTree	0	0	-	186	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
107	全コマンド消去	\$HcomAutoDelete	0	0	-	188	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	特殊命令	\$HcomSpecialSPP	-	-	-	200	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

補足情報

コストがマイナスの場合は、食料が消費されます。
 コスト2は、戦争モード時のコストです。(緑字は、兵器の消費です。ただし目標が自島の場合は左欄のコスト分だけの資金消費になる)
 BFが○の命令は、バトルフィールドへ対して行える命令です。

系統について補足

攻・設定により、島発見時から規定ターン制限される命令
 (攻)・記念碑落としては上記に含まれる。
 内・ミサイル攻撃の後に同時に行える命令

消費について補足

○・ターン消費有り
 ×・ターン消費無し
 差2・2ターン後に実行(実行ターンのみターン消費有り)
 差1・1ターン後に実行(実行ターンのみターン消費有り)
 内/連・内政と併用可能で連続ミサイル対象
 内・内政と併用可能
 ×移1・移民が1回ならターン消費無し
 ×内・内政系のみを併用ならターン消費無し