

処理の名称	処理対象	処理の概要
順番決め		毎ターンランダムで各国の処理順番を決める。
友好データ処理		期限切れ等をチェックし処理する。
収入処理	各国	他国部隊による生産中止等で生産量の変動をチェックした後 各国の収入処理と食料消費処理を行う。(収入処理が先)
戦争データ処理		戦争開始するデータがあれば開戦処理を行う。
コマンド処理	各国	入力した命令処理を行う。
成長および単ヘックス災害	全地形 × 各国	各地形の処理順は毎ターンランダム 怪獣もこの処理で動く
軍隊処理	全地形	地形単位に処理されるので各国の部隊が入り乱れた順番になる。 無人国となった部隊(敗残兵)であれば消去 占領できる部隊であれば占領処理(場合によって略奪) 移動または攻撃処理
島全体国別災害	各国	
島全体災害	全体	
孤立した浅瀬を消す、および領土の調整	全地形	部隊撤退 周囲の領土により抵抗値の増減 孤立した浅瀬を消す
マップの調整	全地形	防衛施設自爆、海は中立地域にする
収支の計算や後処理	各国	
死滅判定	全体	放棄および人口ゼロの国を無人国とする。
放棄された国を掃除	全体	場合によって部隊を緊急撤退。
その他後処理		人口、総兵力などをログ書き出し 人口順にソート 対象ターンであれば、ターン杯の処理やバックアップの処理をする。 データファイルの書き込みを行う。