



MediaKite

ユーザーサポートセンター

〒141-0022 東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル
TEL 03-5449-3181
営業時間 11:00~17:00 (土日祝日年末年始除く)
E-mail support@media-kite.co.jp
メディアカイト ホームページ
URL http://www.media-kite.co.jp

銀河英雄伝説V



BOTHTEC

銀河英雄伝説V

目次	1	9章 通常命令コマンド	20
はじめに	2	1. 移動コマンド	20
動作環境	2	2. 態勢コマンド	21
		3. 陣形コマンド	22
1章 ゲームの準備	3	4. 補給コマンド	23
		5. 掃蕩コマンド	25
2章 ゲームの起動	5	6. 駐留コマンド	25
1. オープニングムービーの表示	5	7. 索敵コマンド	25
2. ゲームタイトル画面の表示	6	8. 艦隊コマンド	26
3章 ゲームのスタート	6	9. 防衛司令官コマンド	30
1. ゲームモード選択	6	10章 戦闘命令コマンド	31
2. シナリオ選択	7	1. 戦闘艦隊ユニットによる攻撃	31
3. プレイ降参選択	7	2. 惑星武器による攻撃	32
4. ゲームレベル選択	7	3. 戦闘	33
4章 ゲーム画面説明	8	11章 ダイアログ	34
1. ゲーム全体画面	8	1. 士官・敵士官一覧ダイアログ	34
2. ツールバー	8	2. 艦隊一覧・敵艦隊一覧ダイアログ	34
3. メインビュー	9	3. 惑星一覧ダイアログ	35
4. 星系マップビュー	9	4. 情報ダイアログ	35
5. タイトルビュー・簡易ヘルプビュー	9	12章 索敵について	39
6. 情報ビュー	10	13章 士官について	39
5章 ユニットの種類	13	14章 シナリオ概要	42
6章 宇宙空間について	14		
7章 ゲームの流れ	16		
1. ターンについて	16		
2. ゲームの勝敗	17		
8章 システムコマンド	17		

1

銀河英雄伝説V

はじめに

この度はPower Macintosh用ゲームソフト「銀河英雄伝説V」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ゲームを開始する前に、付属のマニュアルを必ずお読みください。

なお、マニュアルはいつでもお読みになれますよう大切に保管してください。

このソフトウェアは、田中芳樹原作の小説「銀河英雄伝説」をもとに、宇宙空間での壮大なスペースオペラを再現したSF戦術シミュレーションゲームです。

広大な銀河を二分する銀河帝国と自由惑星同盟の150年の長きにわたる戦いは、ラインハルト・フォンローエンングラムとヤン・ウェンリーという2人の天才戦略家の出現によって、今まさに、大きく変わろうとしています。

原作で有名な会戦を、緻密なデータと美しいグラフィックで再現した「銀河英雄伝説V」を、どうぞお楽しみください。

動作環境

OS	: MacOS 8 以上
CPU	: PowerPC 603e 以上 (PowerPC G3 以上推奨)
メモリ空き容量	: 10MB以上
HD空き容量	: 60MB以上 (400MB以上推奨)
CD-ROM	: 4 倍速以上 (8 倍速以上推奨)
モニタ	: 640×480ドット以上/32000色 (800×600ドット以上推奨)
入力デバイス	: キーボード及びマウス
QuickTime	: QuickTime 3.0.2 以上

2

銀河英雄伝説V

1章 ゲームの準備

1. インストールの種類

「銀河英雄伝説V」をプレイするには、ゲームプログラムをインストールする必要があります。
「銀河英雄伝説V」のインストーラーは、BGMの再生方法の違いにより下記の2種類があります。

■標準インストール

ゲーム中のBGMがモノラルで再生されます。
ハードディスクに約60Mバイトの空き容量が必要です。

■拡張インストール

ゲーム中のBGMがステレオで再生されます。
ハードディスクに約90Mバイトの空き容量が必要です。

また、ゲームCD-ROM内にあるゲーム中に使用するデータ全てをハードディスクにコピーしてフルインストールすることで、ゲームを快適にプレイできるようになります。
フルインストールには、標準インストール・拡張インストールに必要な容量に加え、ハードディスクに約320Mバイトの空き容量が必要です。

2. ゲームのインストール

ゲームのインストールは下記の手順で行います。

■操作手順

- ①製品パッケージのゲームCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。
- ②デスクトップにあるCD-ROMアイコンをダブルクリックして、ゲームCD-ROMの内容を表示させます。

3

銀河英雄伝説V

- ③インストール方法にあわせて下記のファイルをダブルクリックして、銀河英雄伝説Vインストーラーを起動します。

- 標準インストール: 「標準インストール」ファイル
- 拡張インストール: 「拡張インストール」ファイル

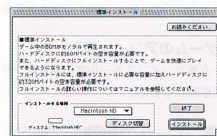
- ④インストーラーの画面が表示されたら、【OK】ボタンをクリックします。
- ⑤「初めにお読み下さい」が表示されますので、良く読んでから【続ける】ボタンをクリックします。

- ⑥右のインストール画面が表示されます。

⑦インストール先の設定
インストールするドライブは初期設定では「Macintosh HD」となります。
インストール先ドライブおよびフォルダを変更する場合は、「インストールする場所」の「▼」印の部分をクリックして、「フォルダ選択」を選択してください。

右のフォルダ選択ダイアログが表示されます。
ダイアログ内のリストから、インストールしたいフォルダを選択して【選択】ボタンをクリックすると、インストール先が設定されます。
【キャンセル】ボタンをクリックすると、インストール先の変更を中断してインストーラー画面に戻ります。

- ⑧インストール先を設定して【インストール】ボタンをクリックすると、インストールが開始されます。
- ⑨インストールが終了すると確認メッセージが表示されますので、【終了】ボタンをクリックしてインストーラーを終了させてください。



4

3.ゲームのフルインストール

ゲームの実行に必要なファイル全てをハードディスクにインストールすることで、ゲーム中の戦闘ムービーがよりスムーズに再生されるようになります。

ゲームのフルインストールは下記の手順で行います。

- ①製品パッケージのゲームCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。
- ②デスクトップにあるCD-ROMアイコンをダブルクリックして、ゲームCD-ROMの内容を表示させます。
- ③CD-ROM内の「Scenario」フォルダと「Video」フォルダを、ゲームをインストールした「GinVMac」フォルダ内の「Runtime」フォルダに手動でコピーします。

4.ゲームのアンインストール

ゲームをアンインストールする場合は、ゲームをインストールした「GinVMac」フォルダごと、ごみ箱へ捨てて削除してください。

2章 ゲームの起動

1.オープニングムービーの表示

ゲームの開始は下記の手順で行います。

■操作手順

- ①ゲームCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。
 - ②ゲームプログラムをインストールしたフォルダを開きます。
 - ③フォルダ内の「GinOpen.exe」ファイルをダブルクリックするとオープニングムービーが再生されます。
- オープニングムービーの再生が終了すると、ゲームタイトル画面が表示されます。
- ムービー再生中にマウスをクリックするとムービー再生が中断され、ゲームタイトル画面が表示されます。



5

2.ゲームタイトル画面の表示

オープニングムービーの再生が終了すると、ゲームタイトル画面が表示されます。

ゲームタイトル画面では、プレイするゲームモードの選択を行います。



3章 ゲームのスタート

1.ゲームモード選択

ゲームタイトル画面では、ゲームモードの選択を行います。

ゲームモードには下記のものがあります。

■キャンペーンモード

一連のシナリオを原作の歴史に基いて進んでいくストーリーモードです。

帝国軍、同盟軍どちらの陣営でもプレイできます。

（帝国軍と同盟軍ではシナリオの展開が異なります。）

キャンペーンモードでは、「勝敗評価」やイベントによってシナリオが分岐し、原作にないストーリー展開になることもあります。また、プレイ状況によっては次のシナリオに進まず、エンディングになる場合もあります。なお、キャンペーンモードでは人間同士の対戦プレイはできません。

■シナリオモード

12本のシナリオの中から、好きなシナリオを選択してプレイするモードです。

帝国軍、同盟軍どちらの陣営でもプレイでき、勝利または敗北条件に達した時点でゲームが終了します。

なお、対コンピュータ戦のほか、人間同士の対戦プレイもできます。

■ロードゲーム

ゲームプレイ中に保存したセーブデータをロードして、前回のゲームプレイの続きを行います。

■終了

ゲームを終了します。

6

2.シナリオ選択（シナリオモード選択時）

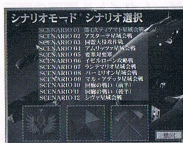
ゲームタイトル画面でシナリオモードを選択した場合は、シナリオ選択画面が表示されます。

シナリオ選択画面からプレイするシナリオと、プレイする陣営の陣営ボタンを選択すると、ゲームレベル選択画面が表示されます。

対戦を選択すると、人間同士の対戦プレイになります。

【撤回】ボタンを選択すると、タイトル画面に戻ります。

※プレイ陣営の選択で「対戦プレイ」を選択した場合は、ゲームレベルの選択はできません。



3.プレイ陣営選択（キャンペーンモード選択時）

ゲームタイトル画面でキャンペーンモードを選択した場合は、プレイ陣営選択画面が表示されます。

プレイする陣営の陣営ボタンを選択すると、ゲームレベル選択が表示されます。

【撤回】ボタンを選択すると、タイトル画面に戻ります。



4.ゲームレベル選択

プレイするシナリオを選択すると、ゲームレベル選択画面が表示されます。

プレイしたいゲームレベルを選択して【開始】ボタンをクリックするとゲームレベルが設定され、ゲームが開始されます。

ゲームレベルは、ゲームプレイ中に変更することはできません。

【撤回】ボタンを選択すると、タイトル画面に戻ります。



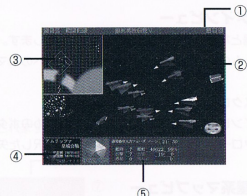
7

4章 ゲーム画面説明

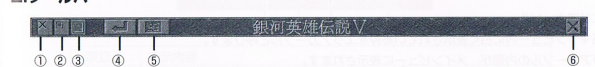
1.ゲーム全体画面

「銀河英雄伝説 V」のゲーム画面は右のようになります。

- ①ツールバー
- ②メインビュー
- ③星系マップビュー
- ④タイトルビュー/簡易ヘルプビュー
- ⑤情報ビュー



2.ツールバー



ボタン名	内容
①	【表示なし】 ボタン マップビューを非表示にします。
②	【小表示】 ボタン マップビューを小表示にします。
③	【大表示】 ボタン マップビューを大表示にします。
④	【実行】 ボタン コマンド入力を終了して入力フェーズを終了します。
⑤	【システム】 ボタン システム ダイアログを表示します。
⑥	【終了】 ボタン ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

8

3.メインビュー

戦場となっている星系の一部を拡大表示します。

ゲームの主要な操作となる、各ユニットへのコマンド入力、このメインビュー上で行います。

■スクロールボタン

メインビュー表示をスクロールさせるためのボタンです。

スクロールボタンをクリックすると、選択した矢印の方向にメインビューの表示部分が移動します。

4.星系マップビュー

戦場となっている星系の全体図を表示します。

■エリアカーソル

星系マップビュー内に白く表示されている枠をエリアカーソルと呼びます。

エリアカーソルの内側が、メインビューに表示されます。

エリアカーソルをドラッグすることで、メインビューの表示範囲を移動することができます。

5.タイトルビュー/簡易ヘルプビュー

通常は、現在プレイ中のシナリオの簡易情報を表示します。

コマンド入力中は、簡単な説明メッセージを表示します。

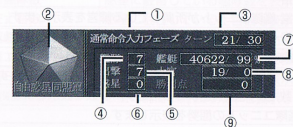
6.情報ビュー

ゲーム進行に関する情報を簡易表示します。

情報ビューの表示内容は下記ようになります。

■入力フェーズ情報ビュー

通常命令入力フェーズおよび戦闘命令入力フェーズ時に表示されます。



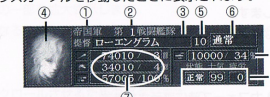
項目名	表示内容
①	フェーズ名 現在の入力フェーズの名称を表示します。
②	紋章 自軍の紋章グラフィックを表示します。
③	経過/制限ターン数 現在の経過ターン数/シナリオの制限ターン数を表示します。
④	艦隊数 現在自軍が保有する艦隊の数を表示します。
⑤	出撃艦隊数 現在出撃中の自軍の艦隊数を表示します。
⑥	惑星数 現在自軍に所属している惑星の数を表示します。
⑦	艦艇数 現在の自軍の艦艇数を表示します。
⑧	士官数 自軍の士官数/捕虜にした敵士官数を表示します。
⑨	勝利点 自軍の勝利点を表示します。

9

10

■艦隊情報ビュー

艦隊ユニットの上にマウスカーソルを移動したときに表示されます。

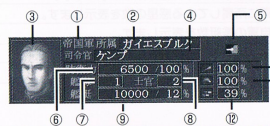


項目名	表示内容
①	所属陣営 艦隊ユニットが所属している陣営を表示します。
②	艦隊番号+ユニット種 艦隊番号とユニットの種類を表示します。
③	提督 艦隊司令官の名前を表示します。
④	顔グラフィック 艦隊司令官の顔グラフィックを表示します。
⑤	ターン数 目的地到達までの推定ターン数を表示します。
⑥	態勢 艦隊ユニットの態勢を表示します。
⑦	物資 艦隊が現在所有している物資について表示します。
⑧	艦艇数 艦隊に所属している艦艇の総数と艦艇残存率を表示します。
⑨	状態 艦隊の現在の状態を表示します。

※ユニットの種類によっては表示されない情報もあります。

■惑星情報ビュー

惑星ユニットの上にマウスカーソルを移動したときに表示されます。



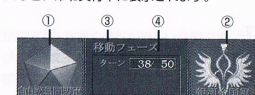
項目名	表示内容
①	先攻入力陣営紋章 先攻陣営の紋章を表示します。
②	後攻入力陣営紋章 後攻陣営の紋章を表示します。
③	実行フェーズ 現在の実行フェーズ名を表示します。
④	経過/制限ターン数 現在の経過ターン数/シナリオの制限ターン数を表示します。

11

項目名	表示内容
①	所属陣営 惑星が所属している陣営を表示します。
②	惑星名称 惑星の名称を表示します。
③	顔グラフィック 防衛司令官の顔グラフィックを表示します。
④	司令官名称 防衛司令官の名前を表示します。
⑤	攻撃可能マーク 惑星武器が使用可能な場合に表示されます。
⑥	惑星防御力 惑星の防御力/残率を表示します。
⑦	駐留艦隊数 惑星に駐留している艦隊数を表示します。
⑧	駐在士官数 惑星に駐在している士官数を表示します。
⑨	駐留艦艇数 惑星に駐留している艦艇数/占有率を表示します。
⑩	備蓄エネルギー残率 惑星の備蓄エネルギーの残率を表示します。
⑪	備蓄ミサイル残率 惑星の備蓄ミサイルの残率を表示します。
⑫	備蓄戦闘機残率 惑星の備蓄戦闘機の残率を表示します。

実行フェーズ情報ビュー

移動フェーズや戦闘フェーズなど、命令実行中に表示されます。



項目名	表示内容
①	先攻入力陣営紋章 先攻陣営の紋章を表示します。
②	後攻入力陣営紋章 後攻陣営の紋章を表示します。
③	実行フェーズ 現在の実行フェーズ名を表示します。
④	経過/制限ターン数 現在の経過ターン数/シナリオの制限ターン数を表示します。

12

5章 ユニットの種類

「銀河英雄伝説V」では、プレイヤーが命令可能な駒を「ユニット」と呼びます。ユニットには下記のものがあります。

■戦闘艦隊ユニット

敵艦隊との戦闘や敵惑星の占領を行うゲームの中心となるユニットです。ゲーム中では最大15ユニットまで編成することができます。

■補給艦隊ユニット

自軍の戦闘艦隊ユニットに戦闘物資（ミサイル・戦闘機）を補給するユニットです。補給艦隊ユニットには戦闘能力がありませんので、その運用には注意が必要です。ゲーム中では最大15ユニットまで編成できますが、シナリオにより出撃可能ユニット数に制限があります。

■偵察艦ユニット

敵艦隊の索敵を目的としたユニットです。偵察艦ユニットは、単独で結成することはできず、戦闘艦隊ユニットで結成します。1つの戦闘艦隊ユニットにつき、1隻の偵察艦ユニットを結成することができます。偵察艦ユニットには攻撃能力はありませんが、敵艦隊に発見されることもあります。

■擬装艦隊ユニット

擬装艦艇により編成された、自軍の戦闘艦隊ユニットおよび補給艦隊ユニットに擬装したユニットです。擬装艦隊ユニットは、外観は擬装元の艦隊ユニットとまったく同じですが、攻撃能力や補給能力はありません。また、敵艦隊からの攻撃や接触、機雷源などの障害でダメージを受けた場合、瞬時に消滅します。

13

■惑星ユニット

惑星ユニットは艦隊ユニットの結成や編成、戦闘物資の補給や生産を行う戦術上の拠点となるユニットです。

惑星ユニットは、防衛兵器を装備して敵陣営の戦闘艦隊ユニットからの占領攻撃に対して反撃を行います。惑星ユニットからの先制攻撃はできません。ただし、「惑星武器」を装備している要塞は、惑星武器を使用して敵艦隊ユニットに先制攻撃をかけることができます。

6章 宇宙空間について

ゲームの舞台となる宇宙には、航行可能な空間のほかに、通常は航行不可能な特殊な空間が存在します。しかし、特殊空間には、まれに航行可能な空間が存在します。その空間を戦術上どう利用するかが勝利のポイントになるでしょう。

■サルガッソスペース

重力異常や磁場の乱れなどが原因で、艦隊の航行が難しい空間です。サルガッソスペースのほとんどが航行不可能ですが、一部には航行可能な空間も存在します。この空間を艦隊ユニットが移動すると、移動速度が遅くなり艦船の損失が発生します。

■宇宙潮流

宇宙空間を漂う塵や埃が潮流のような流れを成している空間です。この空間に艦隊ユニットが進入すると、潮流の影響で設定した航路通りの航行ができません。

14

■小惑星帯

岩石や氷塊が密集した空間です。この空間を艦隊ユニットが移動すると、移動速度が遅くなり艦船の損失が発生します。

■機雷原

敵の進入を防ぐために、宇宙機雷が敷設された空間です。機雷は除去することができません。この空間内を艦隊ユニットが移動すると、艦船の損失が発生します。

■ブラックホール

全てのものを吸い寄せ、光さえ飲み込んでしまう暗黒の空間です。外円部分は航行可能ですが、引力によって中心部分に向かって引き寄せられます。この空間を艦隊ユニットが移動すると、艦船の損失が発生します。また、中心部分に艦隊ユニットが突入したときは、艦隊ユニットは瞬時に消滅します。

■恒星

星系内の、太陽となっている星です。外円部分は航行可能ですが、艦船の損失が発生します。また、中心部分に艦隊ユニットが突入したときは、艦隊ユニットは瞬時に消滅します。

15

7章 ゲームの流れ

1. ターンについて

「銀河英雄伝説V」では、ターン制を採用しています。

1ターンは、帝国軍と同盟軍それぞれの、通常命令入力フェーズ・戦闘命令入力フェーズの2つのフェーズにより構成されています。

■通常命令入力フェーズ

通常命令入力フェーズでは、まず先攻が移動命令を入力、続いて後攻が移動命令を入力します。

後攻の移動命令の入力が終了すると、両軍の移動が同時に開始されます。対コンピューター戦の場合は、帝国軍、同盟軍を問わずプレイヤー側の陣営が先攻となります。

対戦プレイ時には、常に帝国軍が先攻となります。移動は、先攻と後攻に関係なく同時に実行されるので、先攻/後攻による有利、不利はありません。

移動は、先攻と後攻に関係なく同時に実行されるので、先攻/後攻による有利、不利はありません。

■戦闘命令入力フェーズ

通常命令入力フェーズの実行が終了すると、戦闘命令入力フェーズの命令入力待ちとなります。

通常命令入力フェーズと同じく、まず先攻が攻撃命令を入力し、続いて後攻が攻撃命令を入力します。後攻の入力が終了すると攻撃が実行されます。

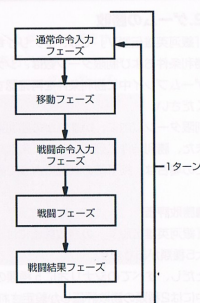
攻撃順位は先攻と後攻に関係なく、艦隊の能力によって決定されるので、先攻/後攻による有利、不利はありません。

■ターン終了

攻撃命令を受けた帝国軍と同盟軍の全ユニットの攻撃が完了すると、1ターン終了です。

1ターンが終了すると、次のターンの通常命令入力フェーズになります。

16



2. ゲームの勝敗

「銀河英雄伝説V」では、シナリオ毎に異なる勝利条件が設定されています。
勝利条件および制限ターン数は、シナリオ開始時に表示されます。
ゲームプレイ中に勝利条件を再確認する場合は、【システム】ダイアログの【シナリオ】ボタンを選択してください。
制限ターン以内に、いずれかの勝利条件に達した時点で勝敗が決し、シナリオが終了します。
また、勝利条件に到達しないまま制限ターン数に達した場合も、シナリオは終了します。
この場合は、終了時の戦況によって勝敗が自動判定されます。

■勝敗評価

「銀河英雄伝説V」の勝敗評価には、「完全勝利」、「勝利」、「引き分け」、「敗北」、「完全敗北」の最大5種類があります。
ただし、すべてのシナリオに5種類の勝敗評価が設定されているわけではありません。
中には2種類の勝敗評価しか設定されていないシナリオもあります。
キャンペーンモードでは、この勝敗評価が以後のシナリオ展開を左右する重要な要素となります。

8章 システムコマンド

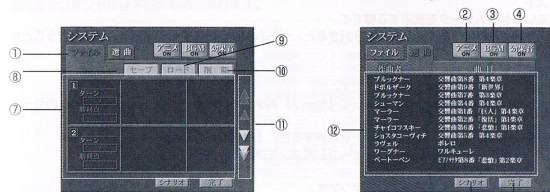
システムコマンドは、通常命令入力フェーズと戦闘命令入力フェーズに共通のコマンドです。
システムコマンドには下記のものがあります。

コマンド名	内容
実行	コマンド入力を終了して入力フェーズを終了します。
士官一覧	味方士官を一覧表示します。
敵士官一覧	素敵により発見した敵士官を一覧表示します。
艦隊一覧	味方艦隊を一覧表示します。
敵艦隊一覧	敵艦隊を一覧表示します。
感想一覧	マップ上に存在する感想を一覧表示します。
システム	【システム】ダイアログを開きます。

17

■システムダイアログ

ツールバーまたはコマンドメニューの、「システム」を選択すると表示されるダイアログです。
ゲームデータのセーブやロードと、BGMや効果音、ムービーの設定などを行います。



- 切り替えタブ
【システム】ダイアログで、「ファイル」タブと「選曲」タブの表示切り替えを行うタブです。
- 【アニメ】ボタン
戦闘ムービーのON/OFFの設定を行うボタンです。
※イベントムービーを非表示にすることはできません。
- 【BGM】ボタン
BGMのON/OFFの設定を行うボタンです。
- 【効果音】ボタン
効果音のON/OFFの設定を行うボタンです。
- 【シナリオ】ボタン
プレイ中のシナリオのシナリオ概要と勝利条件を表示させるボタンです。
- 【完了】ボタン
【システム】ダイアログでの操作を終了し、ゲームに戻ります。

18

●ファイルタブ

「ファイル」タブでは、ゲームデータの保存や読み込み、削除を行います。

⑦ データリスト

保存されているゲームデータを表示する欄です。
データリスト中の任意のデータをマウスで選択すると、ゲームデータの保存や読み込み、削除を行うことができます。

⑧ 【セーブ】ボタン

プレイ中のゲームデータを保存するボタンです。
データリスト内の任意の欄をマウスで選択して【セーブ】ボタンをクリックすると、ゲームデータのセーブを行うことができます。
ゲームデータが保存されているデータリストを選択すると、上書きセーブされます。
データリストを選択していない状態では【セーブ】ボタンを選択できません。

⑨ 【ロード】ボタン

保存されているゲームデータを読み込むボタンです。
データリスト内のゲームデータが保存されている欄をマウスで選択して【ロード】ボタンをクリックすると、ゲームデータのロードを行うことができます。

⑩ 【削除】ボタン

保存されているゲームデータを削除するボタンです。
データリスト内のゲームデータが保存されている欄をマウスで選択して【削除】ボタンをクリックすると、ゲームデータの削除を行うことができます。

⑪ スクロールボタン

データリスト表示をスクロールさせるためのボタンです。

●選曲タブ

「選曲」タブでは、ゲームプレイ中に再生するBGMを選択します。

⑫ BGMリスト

ゲームプレイ中に再生できる曲目を表示する欄です。
任意の曲目をマウスで選択すると、BGMが変更されます。

19

9章 通常命令コマンド

通常命令コマンドは、通常命令入力フェーズで使用するコマンドです。
通常命令コマンドには下記のものがあります。

コマンド名	ユニット	内容
移動	戦艦、補給、偵察艦	艦隊ユニットに移動を指示します。
態勢	戦艦艦隊	戦艦艦隊ユニットの態勢を変更します。
陣形	戦艦艦隊	戦艦艦隊ユニットの陣形を変更します。
補給	補給艦隊	戦艦艦隊へ物資を補給します。
帰還	偵察艦	偵察艦を出撃元艦隊に帰還させます。
駐留	戦艦、補給	マップ上の艦隊を感座に駐留させます。
素敵	戦艦艦隊	偵察艦ユニットを出撃させます。
艦隊	感座	「艦隊」コマンドを実行するため、【艦隊】ダイアログを表示します。
士官一覧	感座	感座内に存在する士官を一覧表示します。
防衛司令官	感座	感座の防衛司令官を任命します。
情報	全ユニット	選択したユニットの情報ダイアログを表示します。

●艦隊艦隊ユニットの通常命令コマンド

艦隊艦隊ユニットが使用可能な通常命令コマンドは、艦隊艦隊ユニットの種類により変化します。
戦艦艦隊ユニットに艦装した場合は戦艦艦隊ユニットの通常命令コマンドが、補給艦隊ユニットに艦装した場合は補給艦隊ユニットの通常命令コマンドが使用可能となります。
ただし、「補給」コマンドと「素敵」コマンドは使用できません。

1. 移動コマンド

艦隊ユニットに、移動を指示するコマンドです。
「移動」コマンドの操作手順は、戦艦艦隊ユニット・補給艦隊ユニット・艦装艦隊ユニット・偵察艦ユニットのすべてのユニットに共通です。
艦隊ユニットの移動は下記の手順で行います。

20

■操作手順

- 艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- コマンドメニューから「移動」を選択します。
- 任意の場所までマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
コマンドメニューには下記のものがあります。

コマンド名	内容
設定	最後に設定された中継点を目標地点に設定し、方向の設定に移行します。
追加	マウスをクリックした地点に中継点を設定し、③の操作に戻ります。
削除	1つ前に設定された中継点を削除し、③の操作に戻ります。
クリア	すべての中継点を削除し、「移動」コマンドを終了します。

※マウスをクリックした地点が移動不可領域の場合、中継点の設定はできません。
④設定された地点に方向マーカーが表示されたら、マウスカーソルを移動して任意の方向まで方向マーカーを回転させ、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
コマンドメニューには下記のものがあります。

コマンド名	内容
設定	方向を設定し、「移動」コマンドを終了します。
中止	方向の設定をキャンセルし、③の操作に戻ります。

●短縮操作について

上記操作手順の③、④で、キーボードの【Shift】キーを押しながらマウスをクリックすると、コマンドメニューを開かずに中継点または方向を設定できます。

2. 態勢コマンド

戦艦艦隊ユニットの、態勢を変更するためのコマンドです。
各態勢は下記のような特徴をもっています。

	移動速度	素敵範囲	疲労蓄積度	防御力	攻撃
通常態勢	高	狭い	低	低	不可
警戒態勢	高	最も広い	高	高	不可
艦戦態勢	最低	広い	最高	高	可
休息態勢	低	最も狭い	回復	最低	不可

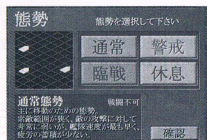
21

※戦艦命令入力フェーズで攻撃（敵艦隊との戦艦、惑星の占領）を行うには、あらかじめ態勢を「艦戦」に設定しておかなければなりません。

態勢の変更は以降の手順で行います。

■操作手順

- 艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- コマンドメニューから「態勢」を選択します。
- 【態勢】ダイアログの任意の態勢ボタンを選択すると、態勢が設定されます。
- 変更したい態勢を設定したら、【確認】ボタンをクリックして「態勢」コマンドを終了します。



3. 陣形コマンド

戦艦艦隊ユニットの、陣形を変更するためのコマンドです。
各陣形は下記のような特徴をもっています。

陣形名	攻撃範囲	防御力	後方	艦隊速度	旋回速度	特殊攻撃	備考
通常陣形	B	B	B	B	A		
警戒陣形	A	B	C	C	B		一点集中
艦戦陣形	D	S	D	D	D		発射三連
休息陣形	B	B	S	B	D		
警戒陣形	S	A	A	S	D		一点集中に近い
警戒陣形	S	A	A	A	C		全弾発射

特殊攻撃欄に特殊攻撃が書かれている陣形は、戦闘時に特殊攻撃を行うことができます。
表中のアルファベットは能力の優劣をあらわしています。
「S」が最も優秀で、「D」が最も劣ります。

陣形の変更は以降の手順で行います。

22

■操作手順

- ①艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- ②コマンドメニューから「陣形」を選択します。
- ③「陣形」ダイアログの任意の陣形ボタンを選択すると、陣形が設定されます。
- ④変更したい陣形を設定したら、「確認」ボタンをクリックして「陣形」コマンドを終了します。

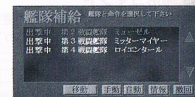


4.補給コマンド

補給艦隊ユニットから、戦闘艦隊ユニットに戦闘物資（ミサイル・戦闘機）を補給するためのコマンドです。補給艦隊ユニットの補給可能範囲内に、戦闘艦隊ユニットが存在しない場合は、「補給」コマンドは選択不可能になります。

■操作手順

- ①補給艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- ②コマンドメニューから「補給」を選択すると、「艦隊補給」ダイアログが表示されます。



コマンド名	内容
移動	艦隊補給ダイアログで選択した艦隊をメインビューの中央に表示します。
手動	艦隊補給ダイアログで選択した艦隊に手動で補給を行います。
自動	補給可能範囲内の補給可能な艦隊に自動的に物資を均等に補給します。
情報	艦隊補給ダイアログで選択した艦隊の「艦隊情報」ダイアログを表示します。
撤回	「補給」コマンドを終了します。

■手動補給

手動補給は下記の手順で行います。

●操作手順

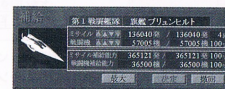
- ①【艦隊補給】ダイアログから物資を補給したい艦隊を選択して、「手動」ボタンを選択します。
- ②【補給】ダイアログが表示され、下記のボタンが選択可能となります。

ボタン名	内容
増減ボタン	補給する物資量を設定します。
【最大】	補給する物資量を補給できる最大数に設定します。
【決定】	手動補給を実行します。
【撤回】	手動補給を実行せず、コマンドをキャンセルします。

- ③増減ボタンまたは【最大】ボタンを使用して補給する物資量を設定し、「決定」ボタンを選択すると手動補給が実行されます。
- 【撤回】ボタンを選択すると、手動補給を実行せず、「補給」コマンドをキャンセルします。

●手動補給ダイアログ

【補給】ダイアログには右の情報が表示されます。



①	戦闘艦隊パラメータ	備蓄ミサイル現在値	ミサイル最大搭載数	ミサイル攻撃可能回数
		搭載戦闘機現在値	戦闘機最大搭載数	戦闘機残存率
②	補給艦隊パラメータ	補給可能ミサイル数	ミサイル補給能力	補給可能ミサイル残存率
		補給可能戦闘機数	戦闘機補給能力	補給可能戦闘機残存率

5.帰還コマンド

出撃している偵察艦ユニットを、出撃元の戦闘艦隊ユニットに帰還させるためのコマンドです。「帰還」コマンドを設定した偵察艦ユニットは、出撃元の戦闘艦隊ユニットを目標に自動的に移動します。「帰還」コマンドを設定した偵察艦ユニットで、再度「帰還」コマンドを設定すると、「帰還」コマンドがキャンセルされます。

6.駐留コマンド

出撃中の艦隊ユニットを、惑星に駐留させるためのコマンドです。艦隊ユニットの駐留可能範囲内に駐留可能な惑星ユニットが存在しない場合は、「駐留」コマンドは選択不可能になります。

7.索敵コマンド

戦闘艦隊ユニットから、偵察艦ユニットを出撃させるためのコマンドです。すでに偵察艦ユニットを出撃させている戦闘艦隊ユニットの「索敵」コマンドは選択できません。偵察艦ユニットの出撃は下記の手順で行います。

■操作手順

- ①偵察艦ユニットを出撃させたい戦闘艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- ②コマンドメニューから「索敵」を選択します。
- ③偵察艦ユニットを出撃させたい方向にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。

コマンドメニューには下記のものがあります。

コマンド名	内容
設定	出撃地点を設定し、方向の設定に移行します。
中止	出撃地点を設定せず、「出撃」コマンドをキャンセルします。

- ④設定された地点に方向マーカーが表示されたら、マウスカーソルを任意の方向に移動して、方向マーカーを回転させ、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。

コマンドメニューには以降のものがあります。

コマンド名	内容
設定	方向を設定し、「索敵」コマンドを終了します。
中止	方向の設定をキャンセルし、③の操作に戻ります。

●短縮操作について

上記操作手順の③、④で、キーボードの「Shift」キーを押しながらマウスをクリックすると、コマンドメニューを開かずに出撃地点および方向を設定できます。

8.艦隊コマンド

「艦隊編成」や「解散」など、惑星に駐留している艦隊ユニットに対して命令を行うためのコマンドです。「艦隊」コマンドの種類には下記のものがあります。

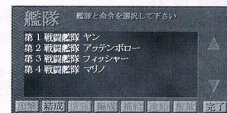
コマンド名	内容
出撃	惑星に駐留している艦隊ユニットを出撃させます。
編成	新たに艦隊ユニットを結成します。
情報	選択した艦隊ユニットの「艦隊情報」ダイアログを表示します。
編成	選択した艦隊ユニットの艦隊編成を変更します。
補給	選択した艦隊ユニットに戦闘物資を補給します。
乗船	選択した艦隊ユニットの乗船者設定を行います。
解散	選択した艦隊ユニットを解散させます。
完了	艦隊コマンドを終了します。

「艦隊」コマンドは、コマンドメニューの「艦隊」コマンドを選択すると表示される「艦隊」ダイアログから入力します。

「艦隊」コマンドは、コマンドメニューの「艦隊」コマンドを選択すると表示される「艦隊」ダイアログから入力します。

■出撃コマンド

惑星に駐留している艦隊ユニットを宇宙空間に出撃させるためのコマンドです。艦隊ユニットの出撃は、以降の手順で行います。



●操作手順

- ①【艦隊】ダイアログから、出撃させたい任意の艦隊を選択し、「出撃」ボタンをクリックします。
- ②艦隊ユニットを出撃させたい方向にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。

コマンドメニューには下記のものがあります。

コマンド名	内容
設定	出撃地点を設定し、方向の設定に移行します。
中止	出撃地点を設定せず、「出撃」コマンドをキャンセルします。

- ③設定された地点に方向マーカーが表示されたら、マウスカーソルを任意の方向まで移動して方向マーカーを回転させ、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。

コマンドメニューには下記のものがあります。

コマンド名	内容
設定	方向を設定し、「出撃」コマンドを終了します。
中止	方向の設定をキャンセルし、②の操作に戻ります。

※短縮操作について
上記操作手順の②、③で、キーボードの「Shift」キーを押しながらマウスをクリックすると、コマンドメニューを開かずに出撃地点および方向を設定できます。

■結成コマンド

新たな艦隊ユニットを結成するためのコマンドです。新たに結成された艦隊ユニットは、「結成」コマンドを実行した惑星の駐留艦隊となります。

■戦闘艦隊ユニット、補給艦隊ユニットの結成

惑星内に役職に就いていない少将以上の士官が駐留していない場合は、戦闘艦隊ユニットおよび補給艦隊ユニットを結成できません。

また、補給艦隊ユニットは、惑星の備蓄艦船に補給艦が1隻以上存在しない場合は、結成できません。戦闘艦隊ユニットおよび補給艦隊ユニットの結成は、以降の手順で行います。

●操作手順

- ①惑星艦隊ダイアログから、「結成」ボタンを選択します。
- ②【提督任命】ダイアログから艦隊司令官に任命したい士官を選択して、結成したい艦隊ユニットのボタンをクリックします。
- ③【艦隊番号選択】ダイアログから任意の艦隊番号を選択して、「決定」ボタンをクリックすると艦隊ユニットが結成されます。
- ④【艦隊編成】ダイアログで幕僚や艦隊を構成する艦船を配分して、「決定」ボタンをクリックすると、艦隊ユニットの編成が設定されます。

■擬装艦隊ユニットの結成

備蓄艦船に擬装艦が1隻以上存在しない場合は、擬装艦隊ユニットを結成できません。擬装艦隊ユニットの結成は、下記の手順で行います。

●操作手順

- ①【艦隊】ダイアログから【結成】ボタンを選択します。
- ②【提督任命】ダイアログから【擬装艦隊】ボタンを選択します。
- ③【擬装艦隊選択】ダイアログから擬装元とした艦隊ユニットを選択し、「決定」ボタンを選択すると、擬装艦隊ユニットが結成されます。

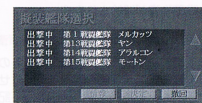
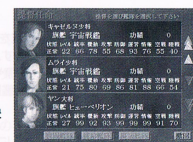
■情報コマンド

惑星に駐留している艦隊ユニットの情報を見るためのコマンドです。

【艦隊】ダイアログから、任意の艦隊ユニットを選択し、「情報」ボタンを選択すると「艦隊情報」ダイアログが表示されます。

■編成コマンド

惑星に駐留している戦闘艦隊ユニットおよび補給艦隊ユニットの編成を変更するためのコマンドです。擬装艦隊ユニットの編成を変更することはできません。艦隊ユニットの再編成は、以降の手順で行います。



●操作手順

- ①【艦隊】ダイアログから、編成を変更したい艦隊ユニットを選択し、【編成】ボタンをクリックします。
- ②【艦隊編成】ダイアログで、幕僚や艦隊を構成する艦船を配分して【決定】ボタンをクリックすると、艦隊ユニットの編成が変更されます。

■補給コマンド

惑星に駐留している艦隊ユニットに戦闘物資を補給するためのコマンドです。擬装艦隊ユニットに補給することはできません。艦隊ユニットへの補給は、下記の手順で行います。

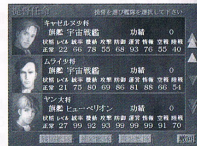
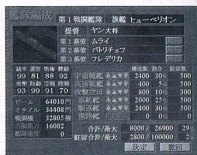
- ②【補給】ダイアログから、補給する戦闘物資を配分して【決定】ボタンをクリックすると、艦隊ユニットに戦闘物資が補給されます。

■乗船コマンド

「乗船」コマンドは、艦隊ユニットの乗船者の乗降を行うためのコマンドです。擬装艦隊ユニットに乗船者を乗船させることはできません。艦隊ユニットの乗船者の乗降は、下記の手順で行います。

●乗船の操作手順

- ①【艦隊】ダイアログから、士官を乗船させたい艦隊ユニットを選択し、【乗船】ボタンをクリックします。
- ②【艦隊乗船】ダイアログから、【乗船】ボタンをクリックします。
- ③【士官乗船】ダイアログから、乗船させたい士官を選択して【乗船】ボタンをクリックすると、士官が艦隊ユニットに乗船します。さらに士官を乗船させたい場合は②の手順に戻ります。
- ④【艦隊乗船】ダイアログから、【確認】ボタンをクリックすると、士官の乗船を終了します。



●下船の操作手順

- ①【艦隊】ダイアログから、士官を下船させたい艦隊ユニットを選択し、【乗船】ボタンをクリックします。
- ②【艦隊乗船】ダイアログから、下船させたい士官を選択して【下船】ボタンをクリックすると、士官が艦隊ユニットから下船します。さらに士官を下船させたい場合は、この手順を繰り返します。
- ③【艦隊乗船】ダイアログから、【確認】ボタンをクリックすると、士官の下船を終了します。

■完了コマンド

「艦隊」コマンドを終了します。

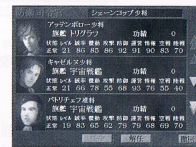
9.防衛司令官コマンド

惑星ユニットの防衛司令官を任命および解任するためのコマンドです。

惑星内に役職に就いていない少佐以上の士官が待機していない場合、防衛司令官は任命できません。防衛司令官の任命は下記の手順で行います。

■操作手順

- ①惑星ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- ②コマンドメニューから、「防衛司令官」を選択します。
- ③【防衛司令官】ダイアログから、防衛司令官に任命したい士官を選択して【任命】ボタンをクリックすると、防衛司令官が任命されます。【解任】ボタンをクリックすると、現在就任している防衛司令官が解任されます。



10章 戦闘命令コマンド

戦闘命令コマンドは、敵ユニットを攻撃するためのコマンドです。

戦闘命令入力フェーズで、下記の条件を満たしている戦闘艦隊ユニットと惑星ユニットで選択可能になります。※攻撃不能な場合、戦闘命令コマンドは選択できません。

戦闘命令コマンドには、下記のものがあります。

コマンド名	陣形	内容
自動	全て	コマンド選択をコンピュータに任せます。
ビーム	全て	ビーム攻撃を行います。
ミサイル	全て	ミサイル攻撃を行います。
戦闘機	全て	戦闘機による攻撃を行います。
一点集中	展開	ビームを使った特殊攻撃「一点集中」を行います。
斉射三連	凸型	ビームを使った特殊攻撃「斉射三連」を行います。
全弾発射	散開	ミサイルを使った特殊攻撃「全弾発射」を行います。
占領	全て	惑星に占領攻撃を行います。
潜伏動向	全て	敵艦隊に対して潜伏動向を行います。
回避	全て	攻撃をせず、防衛に専念します。
惑星武器	惑星ユニット	惑星武器を使用して敵艦隊ユニットを攻撃します。
情報	全て	各ユニットの情報ダイアログを表示します。

1.戦闘艦隊ユニットによる攻撃

戦闘艦隊ユニットの各コマンドは、下記の条件がすべて揃ったときに選択可能となります。

- ①艦隊の態勢が「臨戦」である。
- ②艦隊の攻撃可能な兵器の攻撃範囲内に、敵ユニットが存在している。
- ③攻撃に使用する兵器を装備している。
- ④攻撃に使用する戦闘物資を必要数保有している。

戦闘艦隊ユニットの各コマンドに必要な戦闘物資の最低数は、下記のようになります。

コマンド名	必要兵器	必要戦闘物資
ビーム	ビーム砲門総数「1」以上	エネルギー残存数「1」以上
ミサイル	ミサイル砲門総数「1」以上	ミサイル残存数「1」以上
戦闘機	戦闘機総数「1」以上	戦闘機総数「1」以上
一点集中	ビーム砲門総数「1」以上	エネルギー残存数「ビーム砲門数の2倍」以上
斉射三連	ビーム砲門総数「1」以上	エネルギー残存数「ビーム砲門数の2倍」以上
全弾発射	ミサイル砲門総数「1」以上	ミサイル残存数「ミサイル砲門数の2倍」以上
占領	占領能力「1」以上	特になし
潜伏動向	ビーム砲門総数「1」以上	特になし
回避	制敵なし	特になし

戦闘艦隊ユニットの戦闘命令コマンドでの攻撃目標設定は、下記の手順で行います。

■操作手順

- ①戦闘艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- ②コマンドメニューから任意の戦闘命令コマンドを選択します。※使用不可能な戦闘命令コマンドは選択できません。
- ③攻撃範囲内の敵艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックすると攻撃目標が設定されます。※攻撃範囲内の敵艦隊ユニット上にマウスカーソルを移動せず、マウスをクリックすると、攻撃目標を設定せずに戦闘命令コマンドをキャンセルします。

2.惑星武器による攻撃

惑星ユニットの「惑星武器」コマンドは、下記の条件がすべて揃ったときに選択可能となります。

- ①選択した惑星に「惑星武器」が存在している。
- ②「惑星武器」のエネルギー充填率が「100%」である。
- ③「惑星武器」の射程範囲内に敵艦隊ユニットが存在する。

惑星ユニットの「惑星武器」による攻撃は、下記の手順で行います。

■操作手順

- ①惑星ユニット上にマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。
- ②コマンドメニューから「惑星武器」を選択します。
- ③惑星武器の射程範囲が表示されたら、任意の方向でマウスカーソルを移動して、マウスをクリックしてコマンドメニューを表示します。コマンドメニューは右のようになります。

●短縮操作について

上記操作手順の③で、キーボードの「Shift」キーを押しながらマウスをクリックすると、コマンドメニューを開かずに発射方向を設定できます。

3.戦闘

戦闘命令入力フェーズを終了すると戦闘処理に移行します。

戦闘が発生する場合は、戦闘ムービーとともに【戦闘情報】ダイアログが表示されます。

■戦闘情報ダイアログ

【戦闘情報】ダイアログには下記の情報が表示されます。

項目名	表示内容
① 攻撃機ユニットグラフィック	攻撃機ユニットグラフィック
② 攻撃機砲門・艦隊（惑星）名称	攻撃機砲門・艦隊（惑星）名称
③ 攻撃機砲門（司令官）名称	攻撃機砲門（司令官）名称
④ 攻撃機砲門（司令官）グラフィック	攻撃機砲門（司令官）グラフィック
⑤ 防衛機ユニットグラフィック	防衛機ユニットグラフィック
⑥ 防衛機砲門・艦隊（惑星）名称	防衛機砲門・艦隊（惑星）名称
⑦ 防衛機砲門（司令官）名称	防衛機砲門（司令官）名称
⑧ 防衛機砲門（司令官）グラフィック	防衛機砲門（司令官）グラフィック
⑨ 防衛機砲門損失数（惑星防衛力低下数）	防衛機砲門損失数（惑星防衛力低下数）

■戦闘における士官の健康状態

艦隊ユニットが大きなダメージを受けると、艦隊に所属していた士官が負傷、死亡する場合があります。また、艦隊が全滅すると、全滅した艦隊に所属していた士官は艦隊から脱出を試みますが、脱出に失敗して行方不明になったり、敵の捕虜になる場合もあります。

11章 ダイアログ

1.士官一覧・敵士官一覧ダイアログ

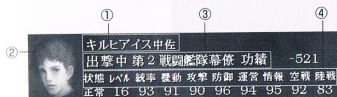
■士官一覧ダイアログ

ゲームに登場する士官には能力値が設定されています。

士官の能力値は、通常命令コマンドの【士官一覧】ダイアログで確認することができます。

【士官一覧】ダイアログには、自軍の士官が表示されます。

イベントで登場予定の士官は表示されません。



項目名	表示内容
① 士官名	士官の名前と階級を表示します。
② 顔グラフィック	士官の顔グラフィックを表示します。
③ 所属	士官の現在の所属状態を表示します。
④ 能力	士官の現在の能力と健康状態を表示します。
⑤ 【確認】ボタン	【士官一覧】ダイアログを閉じます。

■敵士官一覧ダイアログ

【敵士官一覧】ダイアログには、所在を確認している敵軍の士官が表示されます。

表示内容は【士官一覧】ダイアログと同様です。

2.艦隊一覧・敵艦隊一覧ダイアログ

■艦隊一覧ダイアログ

【艦隊一覧】ダイアログには、ゲームに登場している自軍の艦隊ユニットが表示されます。

すでに全滅した艦隊や、イベントなどで登場予定の艦隊は表示されません。

