

シュヴァルツシルト

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

ワールド&テクニカルファイル

F.E.A.R.著

新紀元社

シュヴァルツシルト

ワールド&テクニカルファイル

F.E.A.R.著

新紀元社

シュヴァルツシルト

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

ワールド&テクニカルファイル

F.E.A.R.著

新紀元社

シュヴァルツシルト

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

ワールド&テクニカルファイル

F.E.A.R.著

新紀元社

CONTENTS

シュヴァルツシルト（ワールドガイド）……5

第1部

シュヴァルツシルトＥＸ……13
基本操作……14
攻略ポイント……20
国家紹介……36
戦艦データ……56
司令官データ……62

おまけ　その①

ねこさんチームの秘密!!……64

第2部

ＰＣ－9801版……65

第1章

シュヴァルツシルトⅠ……66
ストーリー……68
攻略ポイント……78
戦艦データ……82
ジロ星団……86

第2章

シュヴァルツシルトⅡ……90
ストーリー……92
攻略ポイント……104
戦艦データ……108
ソマリ星系……112

CONTENTS

第3章

シュヴァルツシルトⅢ……116
ストーリー……118
攻略ポイント……130
戦艦データ……134
登場人物紹介……138

第4章

シュヴァルツシルトⅣ……142
ストーリー……144
攻略ポイント……156
戦艦データ……160
バルディス星系……162
提督データ……166

おまけ　その②

宿敵たち……168

第3部

シュヴァルツシルト
ＰＣエンジン版……171

第1章

スーパーシュヴァルツシルト……172
ストーリー……173
攻略……178
戦艦データ……182
登場人物紹介……184

第2章

スーパーシュヴァルツシルト２……188
ストーリー……189
攻略ポイント……194
戦艦データ……198
登場人物紹介……202

シュヴァルツシルトシリーズ　パソコン版・作品別対応機種

シュヴァルツシルトⅠ
シュヴァルツシルトⅡ
(マウス可,FDD２ドライブ必要,HDD非対応)
PC-9801　VM,UV,DO,DO+,CV,VX
PC-9801　VX,LX,LS,LV,UX
PC-286　V,X,UX,US,VE,VF,VG,VS,VX,VJ,C,LF,LS,LST,BOOK
PC-386　V,VR,S,G,GE,GS,M,P,LS,LSC,LSX,LSR,BOOKL
PC-486　P,GF,GR,GR+,GRsuper
PC-9801　EX,ES,RX,RS,RA,US,UF,UR,DX,DS,DA,CS
PC-9801　FX,FS,FA,FELLOW(BX,BA)
PC-9821　MULTI(S,Ce),MATE(Ap,As,Ae,Af)

シュヴァルツシルトⅢ
(マウス必要,FDD２ドライブ必要,HDD非対応)
PC-9801　VM,UV,DO,DO+,CV,VX
PC-9801　VX,LX,LS,LV,UX
PC-286　V,X,UX,US,VE,VF,VG,VS,VX,VJ,C,LF,LS,LST,BOOK
PC-386　V,VR,S,G,GE,GS,M,P,LS,LSC,LSX,LSR,BOOKL
PC-486　P,GF,GR,GR+,GRsuper
PC-9801　EX,ES,RX,RS,RA,US,UF,UR,DX,DS,DA,CS
PC-9801　FX,FS,FA,FELLOW(BX,BA)
PC-9821　MULTI(S,Ce),MATE(Ap,As,Ae,Af)

PC-98NOTE　NS,NS/E,NC,NS/T,NS/L,NS/R,NA,NAC,Ne,NX/c
PC-388NOTE　A,AE,AR,W,WR
PC-486NOTE　AS
(液晶ディスプレイでは画面が見えにくい場合もあります)

シュヴァルツシルトⅣ
(マウス必要,HDD対応)
PC-9801　VM,UV,DO,DO+,CV,VX(動作はしますが、画面表示などが遅くなります)
PC-9801　VX,LX,LS,LV,UX
PC-286　V,X,UX,US,VE,VF,VG,VS,VX,VJ,C,LF,LS,LST,BOOK
PC-386　V,VR,S,G,GE,GS,M,P,LS,LSC,LSX,LSR,BOOKL
PC-486　P,GF,GR,GR+,GRsuper
PC-9801　EX,ES,RX,RS,RA,US,UF,UR,DX,DS,DA,CS
PC-9801　FX,FS,FA,FELLOW(BX,BA)
PC-9821　MULTI(S,Ce),MATE(Ap,As,Ae,Af)

PC-98NOTE　NS,NS/E,NC,NS/T,NS/L,NS/R,NA,NAC,Ne,NX/c
PC-386NOTE　A,AE,AR,W,WR
PC-486NOTE　AS

シュヴァルツシルトＥＸ
(マウス必要,HDD対応)
PC-9821シリーズ以降

Schwarzschild

シュヴァルツシルト



星大な銀河を望む。
彼らはこれを天の川、すなわち大銀河シュヴァルツシルトと呼ぶ。
総百億の星々が総百億の光を持ち、
総千億の人々が住んでいる。
この広大な宇宙においては
有機体すらも微粒子にすぎない。
だが、無限の宇宙に臨む事な
希望に燃え前進を続ける人類の姿がここにある。
暦3260年、
人類は、幾度もの困難への道を辛くも乗越し、
今や銀河系となるべく
辺境の太陽系から銀河宇宙へと雄飛を始めた
そして7043年の歳月を
人類が情熱を持って費やしたとき、
銀河はほぼ彼らの望みを叶えてくれていた
地球の名は、
すでに人類発祥の地という神秘の帳、ベールに飾られ、
いまや、伝説上の存在となりつつあった。

しかし今ここに、新たな伝説が生まれようとしている。

太陽系を「雄飛」した人類は、二度にわたって銀河帝国を築きあげたが、やがて第一次、第二次帝国ともに崩壊し、銀河は八つの大きな勢力（八強国）と無数の弱小勢力に分裂していった。

辺境の小国ヤングリーフにはかねてよりひとつの伝説があった。それは霊星ゴルゴダで深夜に汚れを知らぬ処女が誰にも見つかることなく999日にわたる真摯な祈りを捧げることができたとき、乱世を救う真王が聖なる同志と共に現れるというものだった。

ヤングリーフの王女マリアは祖父から聞いたその伝説を信じ、999日の間、一日も休むことなく祈りを捧げた。

そして奇跡は起こった。

祈りにより疲れきったマリアに語りかけてきたのは第二次銀河帝国の始皇帝クレアの魂だった。しかしクレアが救世主として再生するにはさらに99日、共に祈りを捧げ、多くのことを学ばなければならない。クレア復活のためのマリアとクレアの学習の日々は、こうして始まった。

99日の間、クレアは多くのことを学んだ。その大半は人類の戦いの歴史だった。そしてクレア自身、兵を率い、その血の歴史を作り上げてきた人間の一人だったのだ。その古い記憶がクレアを苦しめる。しかしそれ以上にクレアを苦しめたのは日々強くなるマリアへの愛情だった。しかし霊体であるクレアはマリアに触れることすら許されなかった。

そして99日後、クレアはゴルゴダに復活した。赤子の姿を借りて！　マリアはクレアに自分のガウンを着せてやり、この幼い救世主を己の子として育てることを決意、王城へと連れ帰る。

一方、真王の誕生と同時に、ゴルゴダから108の光の矢が銀河各地に放たれ、その洗礼を受けて光の戦士も覚醒を始めたのだった。



3260 [illegible] 人類は太陽系から脱出
シュヴァルツ[illegible]トへの道
3410 人類、異生命体との接触 ＝
植民時代への突入
3528 人類、政治中枢[illegible]
に[illegible]
[illegible]
3778 [illegible]帝[illegible]
[illegible]に突入
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]ンハン誕生
[illegible] [illegible]
[illegible]
3796 グエンハンが銀河を席巻
大銀河帝国
第[illegible]次銀河帝国成立
皇帝クレア即位
3816 始皇帝クレア逝去（60歳）
クレアの長男・セセラ（31歳）即位、
クレアの甥 ハンソン（[illegible]歳）
クレアの外孫・タミア（22歳）
がそれぞれ東銀河帝国・西銀河帝
国の総督に就任、セセラを補佐
（中央銀河帝国はセセラが直接統治）
三賢帝時代
3841 帝国が分裂、戦乱の時代へ再突入
3880 [illegible]
[illegible] [illegible]
3941 [illegible]
[illegible]
（シュヴァルツシルトⅢ）
[illegible]
[illegible]
（シュヴァルツシルト）
[illegible] ソマ[illegible]
（シュヴァルツシルトⅡ）
3995 カールジオン王国で反乱発生
（シュヴァルツシルト EX）



Schwarzschild

シュヴァルツシルト

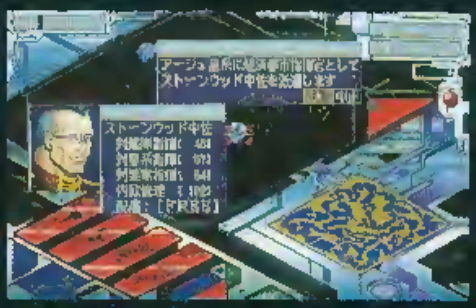
EX

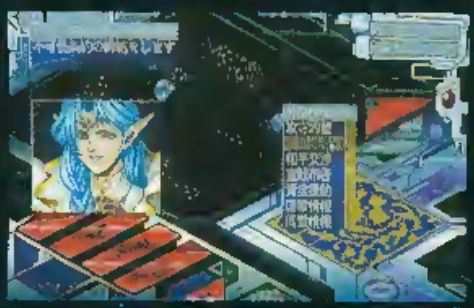
星暦3995年。

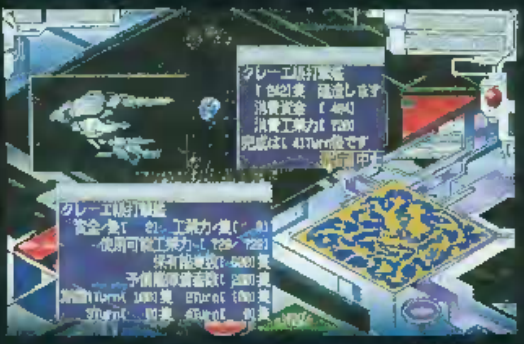
シュヴァルツシルト大銀河外縁に位置する星団、マティエ＝アルツェールに大きな変化が訪れようとしていた。カールレオン国王が凶弾に倒れたとき、かろうじて守られてきた星団の均衡が完全に崩れてしまったのだ！

カールレオン国土は反乱軍によりふみにじられ、カールレオンを敵視する様々な国が不気味な行動に移る。

他の星団に留学中だった王子クライフ＝ジオソードは緊急帰国。戴冠式を行い、さっそく反乱鎮圧に乗り出すが……。これが、マティエ＝アルツェール全土に広がる大戦の幕開けだった。















グラフィックも数段パワーアップ



カールレオンの若き国王、クライフ＝ジオソード。マティエ＝アルツェール星団の運命を握る、彼の責任は重い





Schwarzschild

シュヴァルツシルト

星暦3960年。
ジロ星団の南西部に位置するサンクリ星団では反乱の火の手が上がっていた。しかしそれは大きな戦いのほんの始まりに過ぎなかった！

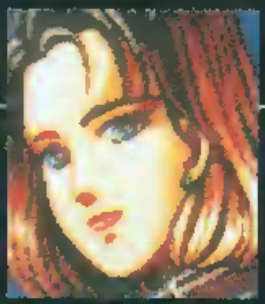
Schwarzschild II

シュヴァルツシルト

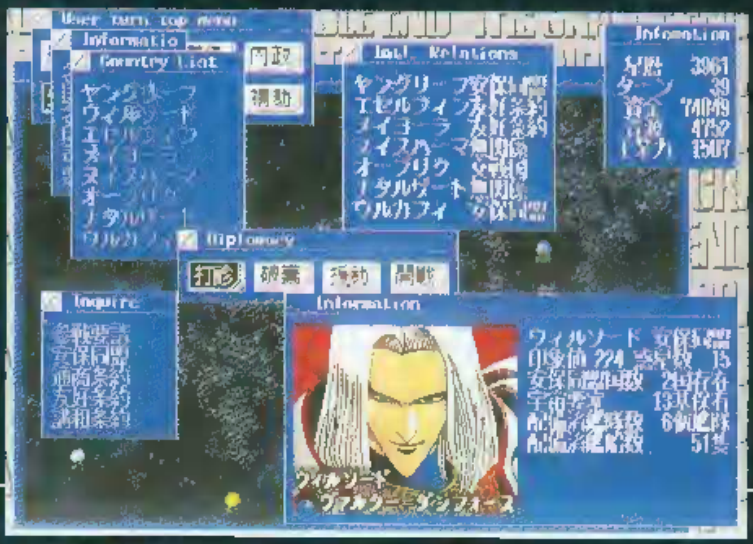
星暦3964年。ソマリ星系では、軍事国家ロッサリアが長年の沈黙を破り、北西の小国トリスティアに襲いかかる。トリスティアの同盟国たる、オーラクルムの取った選択とは……？









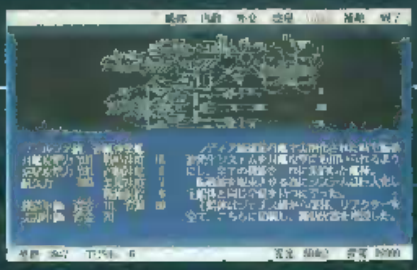


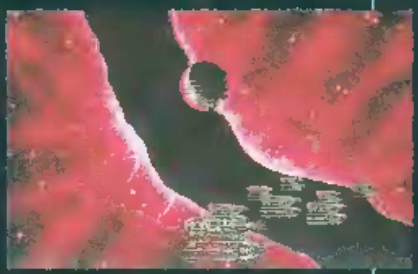
Schwarzschild

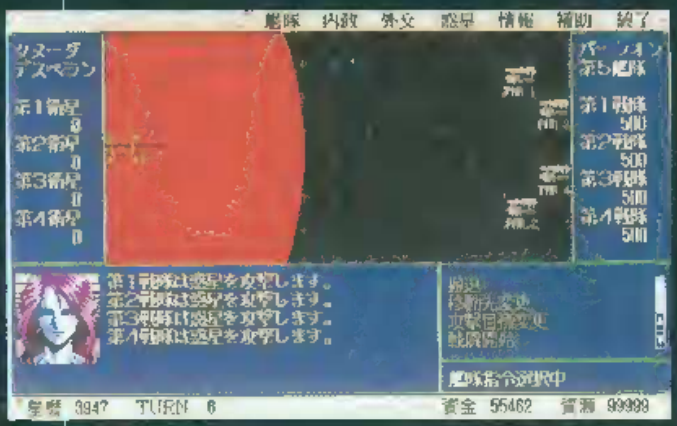
シュヴァルツシルト

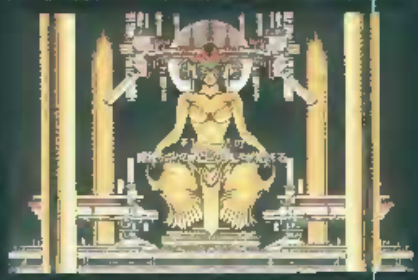
III

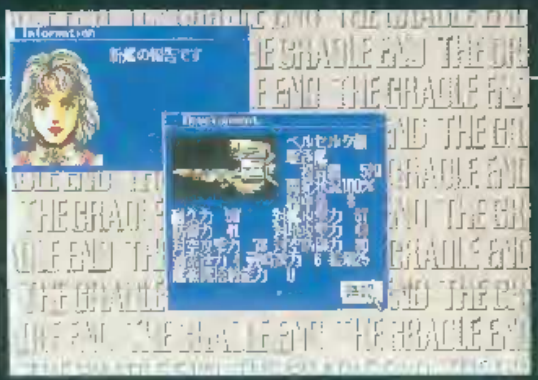
星暦3941年、舞台はガーディナル星域へと移る。アースマンの入植地として設立されるパーシオン共和国とイノン共和国。そのイノン共和国に、戦闘国家ミクトネスの魔の手が迫る。









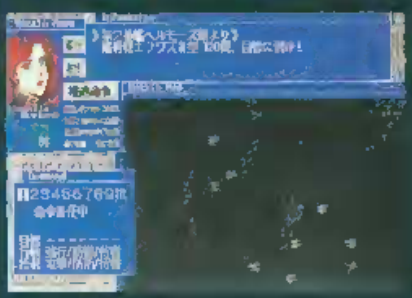


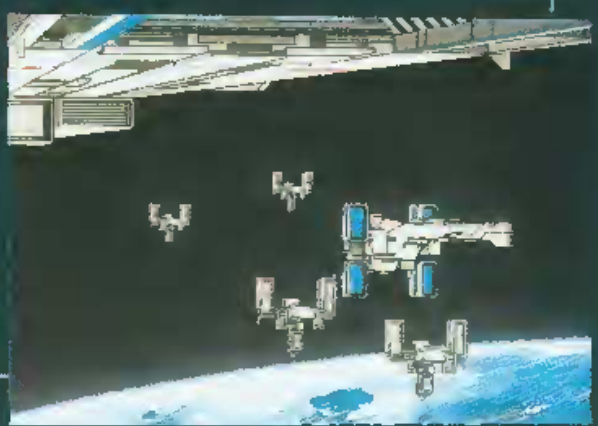
Schwarzschild

シュヴァルツシルト

IV

禁断の惑星バウストクルツ。軍事国家レビルレントはその惑星に目をつけ、その守護国たるウルカフィに戦を仕掛た。星暦3958年、ついに真王クレア覚醒の物語は始まった！





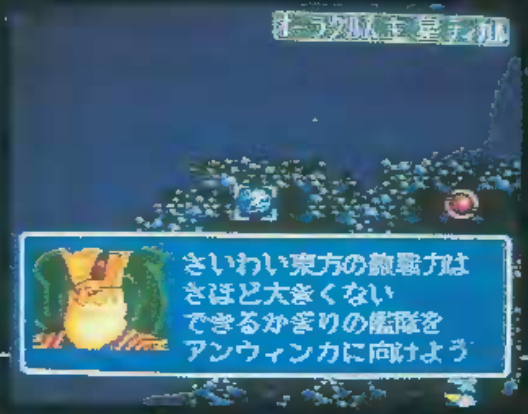
SUPER Schwarzschild

シュヴァルツシルト

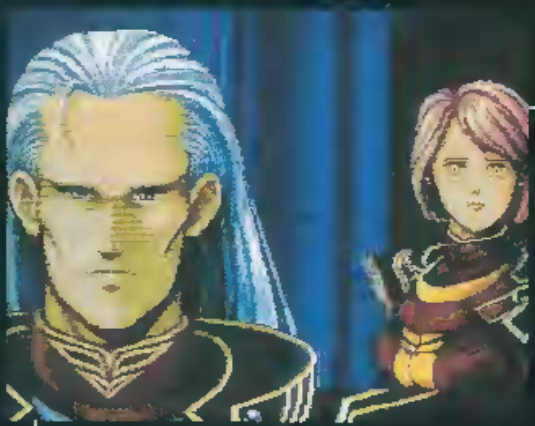
パソコン版で絶対的支持を受けたシュヴァルツシルトのＰＣエンジン版！基本的なところはパソコン版シュバルツシルトⅡと同じで、より遊びやすいように様々な変更がなされている。

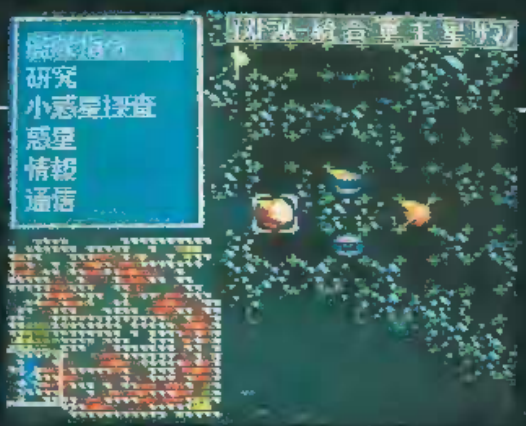


アルシオン＝オーラクラム
若きオーラクルム王。父の意志を継ぎ、エスパニアンに戦いを挑む











ライアン＝ノヴィル
前イストラムー王の唯一の血縁者。レジスタンスのリーダー

SUPER Schwarzschild2

シュヴァルツシルト

英雄たちによってソマリ星系は守られた。しかし大戦によって失墜したイストラムーの力を取り戻すため、ベルクファストがクーデターを敢行。それに対し、真のイストラムー王が立ち上がる！

第1部
Schwarzschild
シュヴァルツシルト

シュヴァルツシルトEX

システム

この「～ＥＸ」では操作をマウスで行う。画面の左下には、メニューボタンが並んでいるが、右クリックでもメニューを開くことができる。メニューには軍事、人事、外交、艦隊、星系、情報、システムがあり、さらにそれらが細かいコマンドに分かれている。

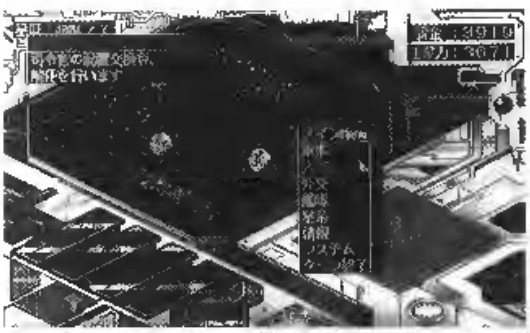
この中で、重要なのが軍事である。軍事には戦艦建造、戦艦開発、戦艦売却の３つのコマンドがある。

戦艦建造は、現在開発されている戦艦の中から、どの戦艦を建造するかを選択し、資金と工業が許す限りの範囲で建造する数を選択する。建造された戦艦は４ターン後に完成する。

戦艦開発は新しい戦艦の開発を行うことで、資金とそれと同じだけの工業力を消費する。必要な量を満たすと、次のターンから新しい戦艦が建造できる。

戦艦売却は、いらなくなった戦艦を処分するコマンドである。またどうしても資金が足りないときなど、予備の戦艦を売却して、資金を作ることもできる。

戦艦と同じく、重要な司令官は人事によって操作することができる。人事中にある交代は非常に便利なコマンドだ。普段は内政をしているが、戦闘時だけ艦隊を指揮するといったこともできる。戦闘が終了した後、再び交代で入れ替えれば問題ない。艦隊戦と星系戦とで司令官を入れ替えるのは効果的である。



メニュー一覧で、簡単に操作できる



まずは、自国のデータを見てみよう

基本操作

基本操作

細かい攻略の前に、基本的な攻略を知っておかなければ、ゲームを進めるのは難しい。戦闘やコマンド操作などをよく把握し、活用できるようにしておこう。

内政

星系における内政とは基本的には、経済都市指定、工業都市指定、資源調査派遣、交易路のことである。

経済都市指定は、その星系の経済力を高めることで、司令官をひとり指定しなければならない。司令官の内政管理の数値が高いほど、経済の数値が増加しやすくなる。

工業都市指定はその星系の工業力を高めることで、司令官をひとり指定しなければならない。司令官の内政管理の数値が高いほど、工業の数値が増加しやすくなる。

資源調査派遣はその星系の小惑星資源帯を調査して、資源を増加させることで、司令官を一人指定する必要がある。司令官の内政管理が高いと、資源の数値が増加しやすくなる。

交易路は隣接している星系と交易路を結び、両星系の経済、工業、資源を増加させる方法である。毎ターン維持費がかかるが、司令官ひとりで2つの星系の経済、工業、資源を高めることができるため、人手が足りないときなどに利用するとよい。


内政として行えることは意外と少ない

資金は消費しなかった分は次回にも残るが、工業は毎ターン一定の数字であり、残っても次回に繰り越されることはない。そのため、資金よりも工業を優先的に高めるとよい。資源に関しては、交易路を作らない限り関係ないため、無視しても問題ない。

本来内政ではないが、星系に関係するコマンドとして防衛力と衛星Lvがある。

防衛力は惑星の耐久力で、1高めるのに費用が2かかる。最大は1024である。ダメージを受けると減少し、0になるとその惑星は攻撃できなくなる。

防御衛星は、惑星のビームが届く射程を増やす。最大はLv 4で、費用は200、400、800、1600となっていく。


交易路は、上手に引かなければ効果がない


惑星の防衛力を高めるのも、重要である

外交

外交には攻守同盟、不可侵条約、和平交渉、宣戦布告、資金援助がある。

攻守同盟は、両国家とも双方の惑星の隣接するマスを通れるようになる同盟である。これによって、同盟の組んだ国が攻撃を受けた場合、援軍を出すことができるようになる。

しかし、同盟が敵対している国と、自国も敵対していなければ意味はない。そのため、その星域を通過するのでなければ、この同盟を結ぶ必要はない。

不可侵条約は、双方ともに攻め込まないことを約束することで、これによって後方にいる国に攻められる心配がなく宣戦布告できるようなる。

しかし、プレイヤー側からは同盟や条約は破棄できないが、相手から破棄してくる場合もあるため、あまり信用はできない。条約を結ぶくらいなら、なにもしないほうがましだろう。

和平交渉は現在、戦争中の国家と戦争をやめることである。しかし、よほどのことがない限り、停戦することはないため、あまり使わないコマンドといえる。

宣戦布告は、他国に戦争をしかけること。宣戦布告をしていない国には攻め込むことはできない。



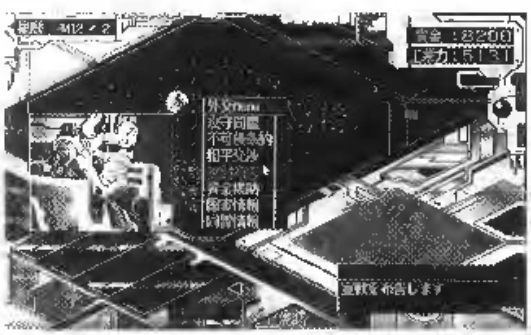
相手から外交をしてくることがある

基本的にカールレオンは、他国から宣戦布告されるため、自分から宣戦布告をする機会はほとんどない。

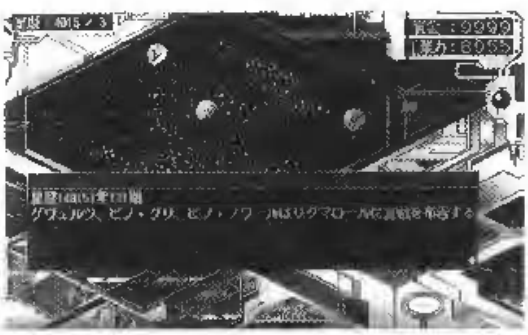
もし宣戦布告をするなら、ヒュンプレヒトやリ‥スリングといった国になるだろう。他の国は、隣接した星系を所有しただけて、相手から宣戦布告をしてくる。

資金援助は、資金を渡すことによって印象値を高める外交政策である。これによって、各種外交工作を成功させやすくするのが目的である。

これ以外に国家情報や同盟情報があるが、国家情報はその国の現在の状態を表示し、同盟情報は、その国家が現在どの国家と、どのような同盟を結んでいるかを示している。



こちらから外交をしなくても、ゲームは進む



イベントで、同盟が結ばれることもある

艦隊戦

宇宙空間で艦隊同士が隣接したマスに入り、戦闘を選んだ場合や、惑星を攻略するとき駐留艦隊がいると、艦隊戦が発生する。艦隊戦で重要なことは、敵の戦艦をどれだけ減らせるかである。旗艦を倒せば敵艦隊は撤退するが、生き残った戦艦はそのまま残るため、できる限り数を減らしておいた方が、のちのち有利になる。しかし自軍の方が不利だったり、惑星の駐留艦隊を排除するときなど、損害を押さえたいときは旗艦を集中攻撃するように心掛けたい。

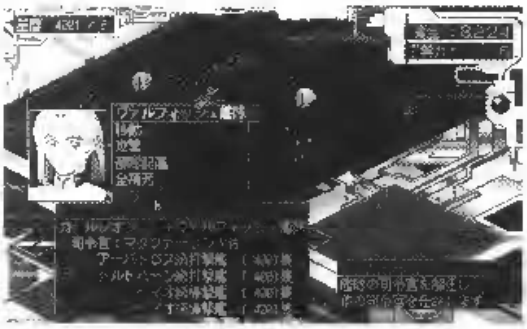
艦隊の基本的な構成は、第1部隊と第2部隊は打撃艦、第3部隊と第4部隊は突撃艦という編成である。突撃艦で一撃加えた後、打撃艦で攻撃するという攻撃により、相手に大きな損害を与える。この方法では、まっすぐ敵に進むか、双手に分かれて挟み撃ちをするかのどちらかがベストな行動である。

特に相手が1部隊しかいなければ、挟み撃ちにしたほうが敵を素早く倒せる。

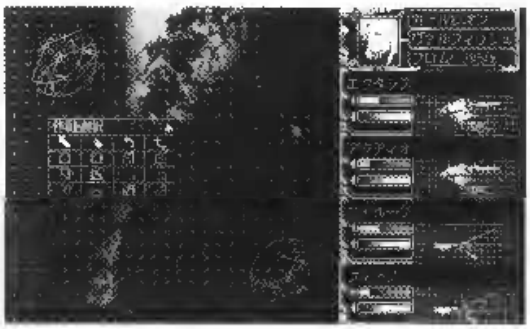
もし、相手が空母主体の編成ならば、旗艦は待機させておくとよい。相手の艦載機は主に旗艦を狙うため、遠くから飛んできた艦載機を、対空迎撃しやすくするためである。旗艦で艦載機を受け止めている間、他の部隊で空母を倒せば、戦闘は楽に片づく。

攻撃の時、相手の後方から攻撃すればダメージはより大きくなる。そのため、部隊が相手の背後いる場合、それを攻撃するようにこまめに指示を出せば、戦艦レベルでは劣っていても、戦闘に勝つことができる。

空母は強力なダメージを与える力を持っているが、相手に打撃艦があると活躍しにくくなる。それでも、敵の背後から艦載機の攻撃が命中した場合、200以上のダメージを与えるため、うまく使えばかなりの活躍が期待できる。



艦隊戦では、指揮官の指揮官の能力も重要



艦隊の行動を選択して、相手を攻撃する。



敵も様々な行動を選んでくるぞ

EX

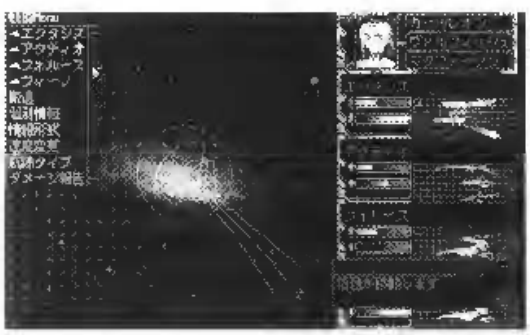
惑星戦

艦隊が星系に対して攻撃をかけると、惑星戦になる。艦隊が侵入してきた方向によって惑星の配置が異なるため、侵入方向には注意が必要である。可能な限り、主星に近い場所に出現するようにしたい。

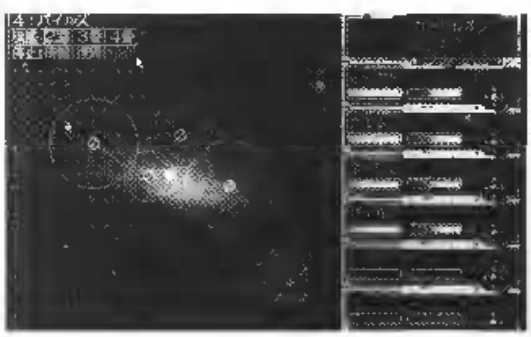
艦隊は、第1部隊、第2部隊は打撃艦、第3部隊、第4部隊は爆撃艦にするのがベストである。惑星からはミサイル攻撃が頻繁に行われるために、旗艦が打撃艦でないと簡単に撃退されてしまう。

基本的な行動は、第1部隊は待機、第2～第4部隊は、主星を選ぶ。自動にして、主星を狙うのではないことに注意。

自動にすると、第2部隊が射程ぎりぎりで停止してしまうため、後方にいる爆撃艦がしばらく停止してしまうからである。



惑星戦では、主星以外は攻撃する意味はない



惑星からのミサイル攻撃は要注意だ

第2部隊が打撃艦なのは、主星からのミサイル攻撃を封じるのと、爆撃艦に飛んできたミサイルの一部を迎撃するためである。

もし他の惑星が近くに存在し、主星を攻撃すると背後からビーム攻撃を受けてしまいそうなら、その惑星を無力化してから主星を攻めたほうが安全である。しかし主星以外はなるべく攻撃しないほうが、占領した後防衛力がそのまま残るため、復旧費用が安上がりですむ。

もし、敵艦隊に星系を攻め込まれた場合、全ての惑星を手動にして第2部隊を狙うようにする。これによって、全てのミサイルは第2部隊に集中する。敵はたいてい、第1部隊以外は爆撃艦なので、ミサイルを封じることはできない。しかも敵の第1部隊は動かないため、ミサイルが迎撃される心配はない。

第2部隊が全滅したら、次は第3部隊を狙う。第3部隊を壊滅させると、第1部隊が動き出すが、それにはかまわず、第4部隊を狙う。第1部隊は打撃艦なので、惑星を攻撃してもダメージが低いからである。第4部隊も壊滅させたら、第1部隊を集中攻撃する。



旗艦は打撃艦にして、待機するとよい

要塞戦

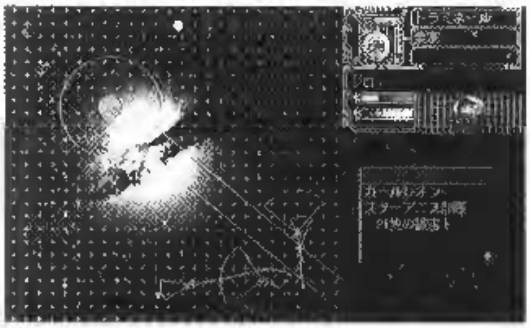
カールレオンは要塞を所有していないため、要塞は攻撃する目標としてしか存在しない。宇宙要塞は、ジョスメイヤーが1つ、トラミネールが1つ、リグマロールが4つ持っているだけで、このどれとも戦わないことも可能だ。絶対に戦わなければならない要塞は、最後のゼオ宇宙要塞しかない。ここでは宇宙要塞との戦い方を説明しよう。

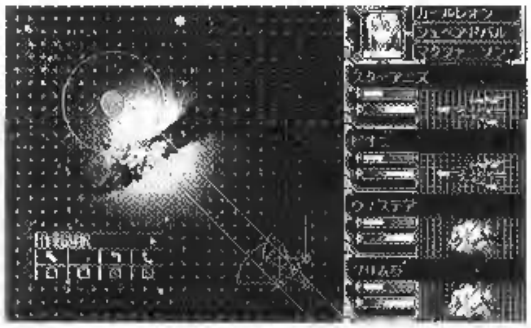
宇宙要塞は固定の耐久力、攻撃力を持っている。この耐久力は戦艦の攻撃によって減少し、回復することはない。そして0になると要塞が破壊されたことになる。耐久力は攻撃力と関係があり、耐久力が減ると攻撃力も低下する。

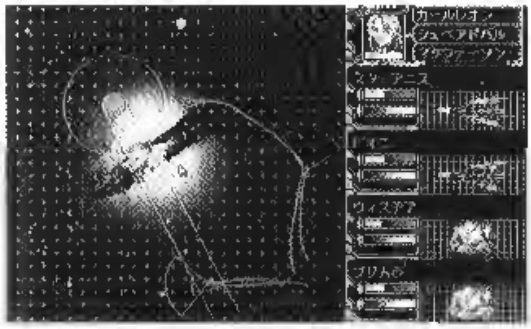
最初は勝てそうにもない要塞でも、ダメージを与え続ければ、いつかは攻撃力が弱まり、破壊することができるようになるのだ。

要塞には、長距離射程のバスタービームと周囲攻撃用のアクティブレーザーがある。バスタービームは、稼動して常に旗艦を狙ってくる。そのため、旗艦の移動速度が遅ければ、要塞に近づくこともできずに、旗艦がやられてしまう。また、多くの部隊が近づくとアクティブレーザーが使われ始める。攻撃速度が早いため、かなりのダメージを覚悟しなければならない。

要塞はミサイル攻撃をしてこないので、旗艦が打撃艦である必要はない。要塞戦の時は、突撃艦を旗艦にするのも一つの手段だ。また要塞は惑星と同じ扱いなので、爆撃艦の攻撃は大きなダメージを与える。旗艦をおとりにして爆撃艦を近づけ、攻撃させるものひとつの方法ではある。


要塞は強力なので、可能なら避けよう


要塞攻略は、2手に分かれた方がよい


要塞に対しても、爆撃艦が有効だ

ゼオ宇宙要塞に対しては、アスタロト級特殊艦で攻撃しないとダメージを与えることができない。アスタロト級はかなりの攻撃力をもっているため、爆撃艦ほどではないが要塞に大きなダメージを与えられるのだ。

EX

CAPTURE

攻略

ここでは、基本的なパターンを中心に紹介してある。そのため、いくつかの国家とは、まったく関わることなく話が進むが、ゲームの終了には問題はない。全ての国に宣戦を布告してもゲームを進めることはできる。

対皇国解放機構

皇国解放機構は、１星系しかないため持久力がない。そのため、無理に攻め込むようなことをせず、敵が弱くなるのを待ったほうがよいだろう。特に、星系に攻め込むためには、十分な数の爆撃艦がなければきつい。戦艦開発で爆撃艦が作れるようにして、十分な数の爆撃艦がそろってから攻め込むべきである。


まず、この戦いに負けることはない

基本的な攻略方法としては、ゲーム開始時にまず艦隊に全補充をして、艦隊数を増やしたあと亜空間移動で従星系セクルムに移動させる。そして、セクルムにある惑星アカザの防衛力を1024まで高めておく。主星の惑星ヴェッタは始めから防衛力が1024あるので問題ない。衛星Lvは、ヴェッタを２から３にするぐらいにとどめておく。残りは新戦艦の開発に割り振り、戦艦レベルを高めるようにする。戦艦の建造は、しばらくの間打撃艦と突撃艦が100隻ずつ完成するため、急いで建造しなくてもよい。

艦隊はブロムベルジェ少将が指揮しているが、これを人事でマンデヴィル大佐と交換する。艦隊戦だけならば、彼の方が有能なのと、ブロムベルジェ少将に、惑星の内政を行わせるためである。同じ理由で、ミュンヒハウゼン准将とマクファーソン大佐を艦隊指揮からフリーにしておく。代理に、シャルロット中佐とアンナ少佐と採用するとよいだろう。

そして、主星系アージェの経済都市指揮官にストーンウッド中佐、工業都市指揮官にブロンベルジェ少将、従星系ヘリオドスの経済都市指揮官にクリスティー少佐、工業都市指揮官にマーガレット少佐、従星系セクルムの経済都市指揮官に、ミュンヒハウゼン准将、工業都市指揮官にマクファーソン大佐を指定する。これによって、自国内の内政は早く発展する

ことになる。

資源に関しては、交易路を作らない限り関係ない。無視してもよいし、暇な司令官を資源調査に派遣してもよい。

ターンが終わると敵の艦隊が近づいてくるが、戦闘にはならない。その代わり、敵に資金が援助されたことが告げられる。しかし資金は1000しか増えてないので、あまり気にする必要はない。

次のターンでは再び艦隊に補充を行い、敵の主星系エトスの６マス以内に艦隊が入るようにして、敵の弱い艦隊を攻撃する。そして新戦艦の開発を行い、余った資金は万が一のために残しておく。

ターンを終了すると、敵星系に残っていた艦隊と、セクルムに近づいていた艦隊が自軍の艦隊を攻撃してくる。かなり大変だが、操作を間違えなければ全て撃退することができる。

その後は、敵は星系から艦隊を出して自軍の艦隊を必ず攻撃してくる。これを撃退しておけば、星系に攻め込まれる心配はない。途中で敵に戦艦の贈与があるが、これは突撃艦が約800隻と数が多い。しかしこれは一度しかおきないため、この戦艦を無くすことができれば、敵は毎ターン打撃艦80隻前後しかでてこなくなる。万が一こちらの艦隊が負けた場合は、セクルムがしばらく持ちこたえてくれるため、その間に艦隊を立て直すのだ。できれば相手よりランクが上の突撃艦、打撃艦を準備すると後で楽になる。ただし、開発が遅れているようならその時点で作れる戦艦を作り、艦隊を立て直すように。

戦艦の開発は最低でもウィルトガンス級突撃艦まで行ないたい。できればメーヴェ級爆撃艦まで作れることが望ましいが、とりあえずシルバーライヤー級打撃艦やウィルトガンス級突撃艦で艦隊を整えてから、再び開発を行うほうがより安全に戦えるようになる。

皇国解放機構と戦っている間は外交をすることはできないが、一度だけミュスカから援助が行われる。ファーザン級空母を500隻も譲ってくれるため、かなりの戦力アップになる。しかし空母は運用が難しい。敵艦隊の様子を見て、打撃艦が少ないときに使うようにしなければ艦隊の足手まといとなる。

艦艇の性能が敵を上回ったら、最低でも２艦隊が稼働できるように戦艦を建造する。次の敵は複数の星系を持っているので、複数の艦隊がなければ戦闘が不利になるからである。



他国から支援を受けるが、大したことはない



捕まえると、言いたいことをいって自害する

対カルダイン

皇国解放機構を倒してから4ターンほど経つと、ヒュンブレヒトから連絡が入る。内容は、皇国解放機構をガルダインが支援していたことを伝えるものである。

これを聞いたカールレオン25世は、カルダインのガルディノスに真偽を確かめる通信を入れる。相手は支援を否定し、不愉快だという理由だけでカールレオンに宣戦を布告してくる。これによってカルダインとは交戦状態に入る。

皇国解放機構の元主星系であるエトスは、交戦状態になる前に全ての惑星の防衛力を最大まで高めておき、衛星Lvも2以上にしておきたい。カルダインはカールレオンに攻め込むためには必ずこの星系を攻略しなければならないからである。もし資金に余裕があり、エトスに艦隊がいるなら、レブトを攻略してもよいだろう。

まだ艦隊が来ていないなら、星系戦闘だけなので簡単に占領できるはずだ。その後レブトの惑星全ての防衛力を最大まで高め、衛星Lvも可能な限り高めておくと、相手はレブトとエトスの2星系を突破しなければカールレオンにたどり着けない状態となる。カルダインの艦隊ではまず2星系も突破することは不可能なので、かなり有利に戦うことができる。



一つの戦いが終わった。しかし、本当の戦いはこれから始まるのである

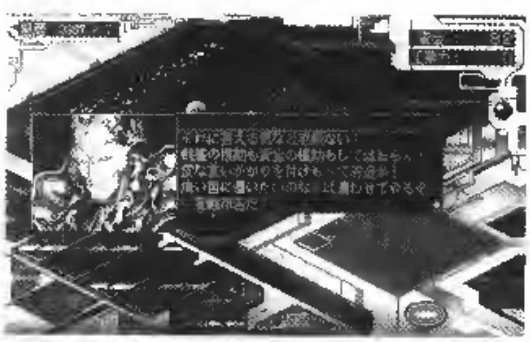
レブトの攻略は、主星の第3惑星の位置が問題である。第2と第4惑星が近くにいるならやめたほうがよい。しかし急ぐなら、第3惑星を攻撃中に背後につくことになる惑星を無力化してから主星を攻撃するようにすれば、そのまま主星を攻撃するより、被害が少なくてすむ。

星系に攻め込む艦隊の司令官は、できればマクファーソン大佐にしておきたい。

カルダインの艦隊は、シルバーライヤー級打撃艦やウィルトガンス級突撃艦で構成されている。そのため、こちらも最



ヒュンブレヒトから、解放軍に援助を行っていたのは、カルダインであるとの情報を教えられる。早速真偽を確かめなければ



解放軍への援助を否定しながら、不愉快だという理由で宣戦布告してくるガルディノス。どうやら図星だったようである



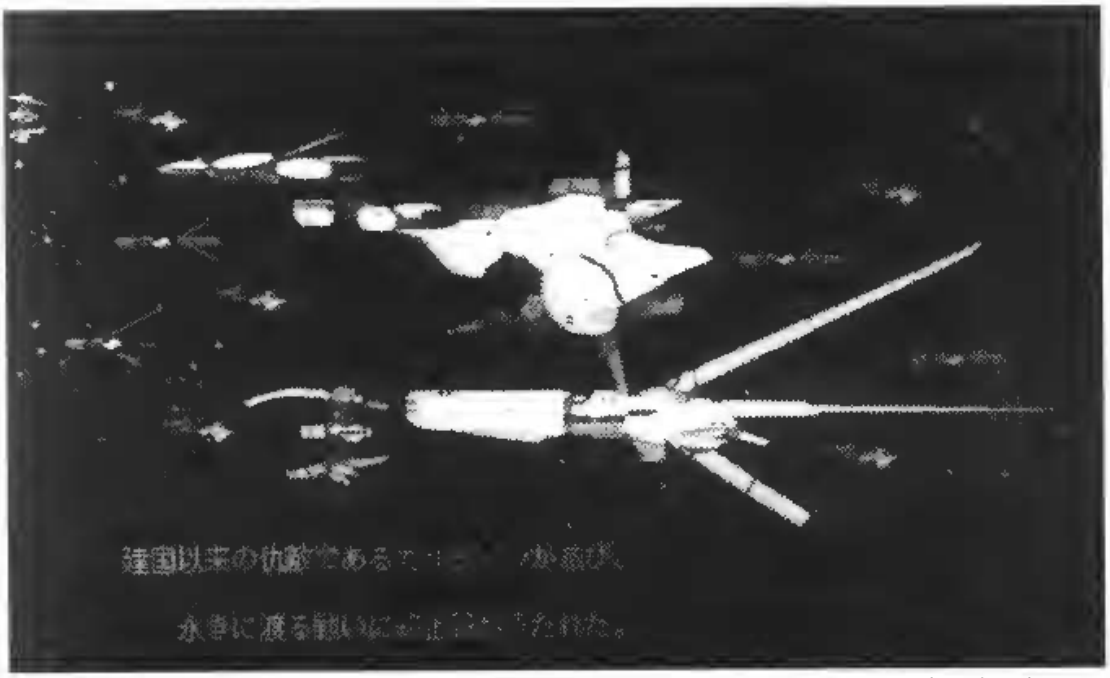
相手から宣戦布告してきたら、すぐに相手の星系を攻めてしまおう。有利に展開できるぞ

低限同じぐらいの性能の戦艦で、艦隊を構成しておきたい。基本的な艦隊の構成は、打撃艦×2に突撃艦×2である。星系攻略時には突撃艦を爆撃艦と交換するだけでよいので、非常に楽である。

ただし、初期段階では敵艦隊とまともにぶつからないようにする。レブト、もしくはエトスから離れて後ろに艦隊を配置しておき、相手に星系攻略を始めにさせる。これによって相手の艦隊は大きなダメージを受けるので、以後の戦闘はこちらが有利に戦えるようになる。

相手の艦隊が星系攻略でかなりの損害をだしたら、ただちに敵の星系を攻略し始めよう。もし、敵艦隊と出会っても、相手の艦数は減っているため楽に勝てるようになっている。レブトを攻略したら、次はウルを攻略する。星系ウルは惑星が4つあり、主星が第1惑星となかなか手ごわい星系である。しかし攻撃力が高いのは第4惑星なので、第1惑星と第4惑星が離れている状態で攻撃をかければ、簡単に陥とすことができるだろう。

その後はディエースを陥として、主星系メーゼ近くに艦隊を配置すれば相手はつねに艦隊戦をしかけてくる。しばらく艦隊を配置して相手を封じ、別艦隊でヴリエミャを攻略して、戦艦の開発を行うとよい。戦艦レベルを10ぐらいまで高めたら、主星系メーゼを攻略し、カルダインとの戦争に終止符を打つのだ。



ついに宿敵ガルダインを討ち滅ぼし、領土を拡張した。その結果、新たな敵を呼び込むことになる

対トラミネール

カルダインの主星系メーゼを攻略すると、今度はトラミネールと隣接することになる。ここは長年カルダインに資金援助を行ってきた国家であり、カルダインが比較的小国家である割に軍事力が高かったのは、この国の存在があったからだ。そしてカルダインを滅ぼすと、今度はトラミネールから宣戦を布告されてしまう。それと同時に、イリス・エ・カルからも宣戦布告が行われる。理由は、カールレオンが元首ヒュムネス・イリスⅦを誘拐した報復だと言ってくる。身に覚えのないことだが、相手が一方的に攻め込んでくるため、戦わざるをえない。

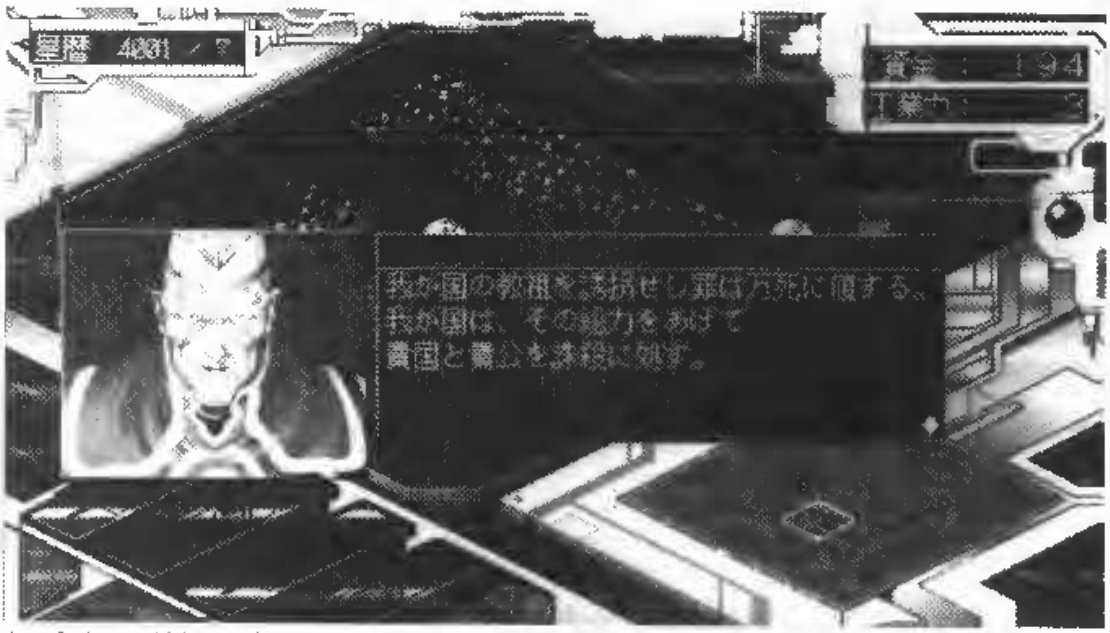
まずトラミネールとの戦闘であるが、カルダインとの戦いで使った星系を楯にする作戦は、今回は難しくなる。理由は、トラミネールとの間にある星系メーゼは



今度はトラミネールが宣戦布告してくる。休む間もなく攻めてくるぞ

惑星が1つしかなく、相手から攻撃を受けると、大きなダメージを受ける前に防衛力が0になり陥落してしまうからである。うまくすれば1艦隊ぐらいは撃退できるが、それまでだ。

そのための対処法はふたつ考えることができる。まず惑星を楯として戦う方法。その場合、相手を星系ウルまで引き込まなければならない。星系ディエースは惑星が1つしかないので、簡単に陥とされてしまう。ウルなら惑星が4つあり、敵艦隊を撃退するには充分な攻撃力を持っ



トラミネールが宣戦布告するのと同時に、イリス・エ・カルからも宣戦を布告されてしまう



リグマロールも不審な動きを見せ始めてくる。何をしているのだろうか？



始めのうちは、いくつか星系を取られてしまうほど、トラミネールは強力である

ている。ウルまで艦隊を引き込んで壊滅状態にしたあと、星系ディエース、メーゼを奪回し、相手の星系グルータ、イゾラに向けて進撃するとよい。

もう1つは艦隊戦をまともにしかける場合である。この場合充分に戦艦がストックされており、2艦隊以上が星系メーゼにいることが望ましい。艦隊戦は自軍からしかけ、相手の艦隊を倒した後、補充をおこなって艦隊を完全な状態にしておく。これを2艦隊で行えば、相手の艦隊は2艦隊だけになる。そして残りの艦隊が攻撃をかけてくれば、たとえ負けたとしても星系メーゼで防げる程度の被害を与えているはずなので、その後はメーゼから敵星系に攻め込めばよい。

星系グルータとイゾラでは、グルータの方が惑星が1つしかないので攻略しやすい。まずはグルータを攻略した後艦隊を亜空間移動で集結させ、イゾラに攻め込むとよいだろう。イゾラは惑星が5つもあり、しかも第3惑星が主星なので非常に攻略しにくい。主星と他の惑星が離れるときを待ち、攻撃をかけなければかなりの損害がでてしまう。この2つの星系を攻略すれば、対トラミネールの足場となる。万が一どちらかが取られても、



イリス・エ・カルは、主星系を攻略してくる。主星系の防衛力だけで撃退できるぞ

もう一方に艦隊を集結させることができるため、ここから後ろに下がることはなくなる。しかも、どちらかを落とさなければ相手もこれ以上カールレオンに近づくことができなくなる。その後は、星系ゴルフォに向けて艦隊を進撃させよう。

星系ゴルフォには敵の艦隊が集結するため、ゴルフォ攻略は2艦隊以上で行いたい。1つ目の艦隊は、爆撃艦を持たない普通の艦隊戦用の部隊で攻撃する。これで星系に駐留している艦隊を追い払った後、できるなら主星を少しだけ攻撃して撤退する。そして、対星系用に爆撃艦を配置した艦隊で今度は攻撃して、ゴルフォを攻略する。ゴルフォを攻略すると、敵主星系までの道が2つできる。一つは要塞を突破して星系アムニスを攻略する道と、星系ロティオン、ロイエと攻略し

た後に、星系アムニスを攻略する道である。距離的に近いのは、要塞を突破するコースであるが、要塞の攻略は非常に難しい。しかし要塞と戦う機会は数少ないので、戦ってみるのも一興ではある。

もし要塞と戦う場合、2艦隊以上が壊滅する覚悟がいる。この場合、突撃艦と爆撃艦をうまく組み合せて戦うとよいだろう。始めの戦闘では、要塞の攻撃を数回受けただけで旗艦が全滅するため、大きなダメージは与えられない。しかし、減った耐久力分攻撃力は低下するし、耐久力は回復しないため、2艦隊で半分ぐらいまで減らせれば、次の艦隊で要塞を破壊することができる。

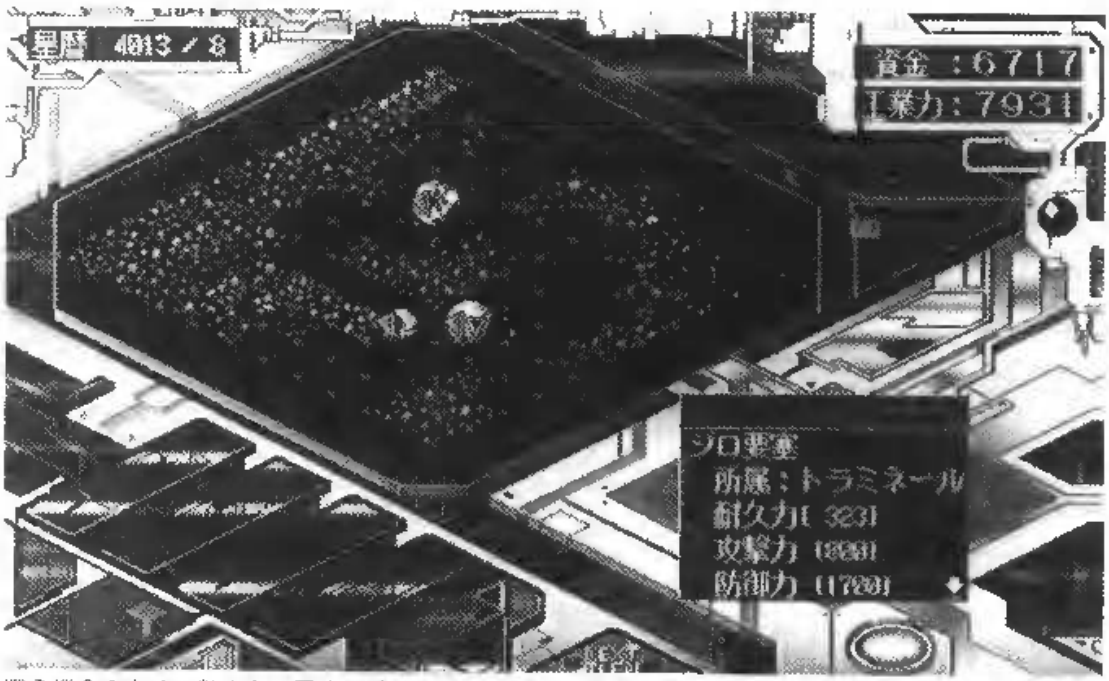
星系ロティオン、ロイエは惑星数も多く、主星も内側にあるため攻略しにくい。しかも、攻撃力の高い惑星も存在するため、慎重に攻略しなければ艦隊が壊滅してしまう。できれば2艦隊で攻めるようにしておきたい。特に星系ロイエは惑星が5つもあるため、惑星の位置に注意して攻めなければ、2艦隊でも陥とすことが難しい。星系ロティオンは、面倒なら無視してもかまわない。主星系を陥として無所属星系になった後、攻略するのも1つの手である。

星系アムニスはいちばん外側に主星が存在するため、攻略は簡単である。ここまで攻略ができれば、主星系を落とすのは時間の問題である。

さて、問題はイリス・エ・カルである。



リグマロールは、周囲の弱小国に対していろんな行動を見せているようである



戦う機会のある、数少ない要塞。戦っておけば、ゼオとの戦いの参考になるかも？

こちらは無実なのだが、相手は本気で攻めてきている。逆襲してイリス・エ・カルの星系を奪うことはできるが、あまり気分のよいものではない。相手はカリアからアージュに艦隊を送るか、ターシエからヴリエミャに艦隊を送るかのどちらかである。両方とも陥落させづらい星系なので、引き込んで艦隊を壊滅させるのが確実な方法であろう。これならば全艦隊をトラミネールに割り振っても問題がない。ただし、星系は攻撃を受けるたびに防衛力を戻さなければならない。

一度艦隊が壊滅すれば相手の進撃速度は低下するため、トラミネールとの戦闘に重点をおけるようになる。

もし、イリス・エ・カルに攻め込むなら、慎重に星系戦闘を仕掛ける必要がある。イリス・エ・カルの持つ星系は惑星数が多く、また攻撃力も高いからである。

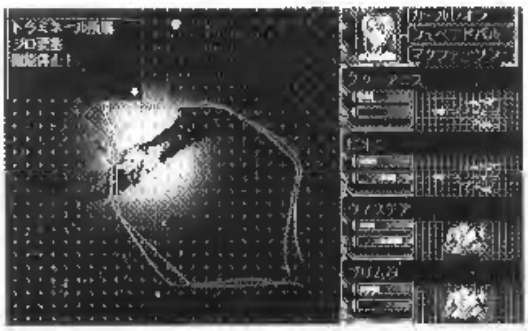
主星系をまっすぐ目指すのがいちばんよいが、それでも2星系は攻略しなければならない。その間トラミネールの方が手薄になるため、トラミネール方面で何かあったらすぐに戻る方がよい。

攻略ルートとしてはターシエからゴルゴンを攻略して、主星系ドラードに向かうルートと、カリアからメティエを攻略してドラードに向かうルートの2つがある。どちらも惑星数が6つある星系を通るため、かなりの被害を覚悟する必要がある。変則的な方法としてはリースリングと攻守同盟を結んで、ベルフからドラードに向かうという方法もある。これがいちばん簡単な攻略コースであるが、かなり遠回りになるため時間はかかる。しかし1艦隊で攻略できるため、トラミネールとの両面作戦なら、この方法が安全ではある。

トラミネールを滅亡させると、イリス・エ・カルから連絡が入る。連絡の主は、イリスⅦで、トラミネールの手のものによって誘拐されていたことを語る。そして、停戦を申し込んでくる。これで、イリス・エ・カルとの戦争は終結する。



シュペトレーゼで異変が起き始めている。いったい何が起きたのだろうか？



要塞攻略は、突撃艦と爆撃艦の編成で行う。打撃艦は使わない方がよい



トラミネールが滅びると、イリス・エ・カルとの誤解も解けて、休戦となる

対リグマロール

トラミネールを滅ぼすと、今度はリグマロールと隣接することになる。そして、リグマロールは、カールレオンに対して宣戦を布告してくる。

直接関係がなかったため今まで触れていなかったが、カールレオンがここに到るまでに、リグマロールは様々なことをおこなっている。特に、シュペトレーゼ周辺での軍事演習と、その後のシュペトレーゼの消滅はこれから起きることを暗示している部分である。シュペトレーゼの所有していた星系は、全て異次元化星系となってしまい、二度と踏み込めない場所となる。また、強引な外交交渉によって、ゲヴェルツ、ビノ・ビリ、ビノ・ノワールと攻守同盟を結んでいる。これによって、リグマロールは背後を気にすることなく、カールレオンと戦うことができる。

リグマロールは、戦艦レベルが最大の16になっており、強力な艦隊でカールレオンを襲ってくる。トルトハーン級打撃艦やハオスエンテ級突撃艦で編成された



ついにリグマロールから、宣戦を布告される

4個艦隊があれば、防ぐこともできるが、そこまで準備ができていないなら、星系を楯にした作戦を行うしか進撃を止める手段がない。

星系ラルジュは惑星が一つしかないため、1艦隊にダメージを与えるのが精一杯である。そのため、星系アムニスを利用するのがよいだろう。惑星が3つしかなく、主星が一番外側なので少々頼りないが、主星の攻撃力と防御力は結構高いため、うまくすれば3艦隊ぐらいはここで撃退できる。残りは、艦隊で波状攻撃をかければ撃退できるだろう。その後、アムニス、ラルジュを奪回すればよいが、リグマロールは予備戦艦をかなり持っているため、もう一度ラルジュ、アムニスを楯にして艦隊を防いでから侵攻した方が安全である。できれば、戦艦の開発を



シュペトレーゼが消滅！　何が原因でこのような事態になったのか？



シュペトレーゼは、異次元化星系となってしまい、入ることができなくなる


反リグマロールの動きが見え始める

最大にしておき、敵と同レベルの戦艦で戦えようにしてから侵攻したい。

リグマロールを押し返すと、相手は再配備に時間がかかるため、その隙をついてアプリエリを占領すべきだ。惑星が1つしかないので簡単に奪うことができる。このアプリエリはマルティウスにいる艦隊が攻め込める距離にあるため、防衛力を高めるまで艦隊を駐留させておくこと。もしマルティウスに敵の艦隊がいなければ、逆にアプリエリからマルティウスを攻略してもよいだろう。

アプリエリを占領すると、ゲヴュルツで反リグマロール運動が起こり始める。そしてフェブリエかマルティウスを占領すると、さらに運動が強くなってくる。

マルティウスも惑星が1つしかなく、簡単に占領することができる。しかしフェブリエは惑星が4つもあり、しかも攻撃力が全般に高いため、注意して攻撃しなければ、手痛いダメージを受けることになる。マルティウスとは距離が近いので、マルティウスを取った次のターンまでには占領しておきたい。

次に攻略するのは星系マジオになるが、惑星が3つで、しかも一番外側が主星なので比較的簡単に攻略できる。しかもマジオを攻略するとゲヴュルツから通信が入り、カールレオンに協力してリグマロールと戦うことを宣言してくる。ビノ・グリとビノ・ノワールも同じことを宣言し、この3国家と無期限の攻守同盟を結ぶことになる。



ついに、ケヴュルツがリグマロールに離反した。ビノ・グリとビノ・ノワールも離反するぞ

マジオからはジュアンを経て、主星系インヴァリを攻略するか、フーリオやアゴスト、ナヤーブリなどを攻略して同盟国の横を通り過ぎてインヴァリを攻略する２つがある。最短距離はジュアンからの方が近いが、ジュアンとインヴァリの間には宇宙要塞があり、これを攻略しなければ主星系に攻め込むことはできない。要塞は２つあるが、どちらかを破壊すれば通ることはできる。

遠回りをする場合、まず星系フーリオから攻略しなければならない。フーリオには惑星が６つあるため、攻略はかなり難しい。タイミングよく攻め込まない限り、２艦隊は必要になる。フーリオを占領できれば、次はセプタンブか、アゴストになる。セプタンブは通り道ではないため無視しても構わないが、経済や工業を高めたければ、攻め込んでおくといいだろう。惑星数は５つあり惑星の持つ攻撃力も高いため油断は出来ないが、高い経済と工業を持つため、攻略できればこれからの建造にプラスとなる。

アゴストは惑星が６つあり、規模が大きいものが多いため、慎重に攻め込みたい。可能なら第６惑星や第４惑星を先に沈黙させてから主星を攻め込むという方法もある。

ナヤーブリは、場合によってはビノ・ノワールが攻略している場合もあるが、惑星が６つあるため、ビノ・ノワールに占領されることはまずない。主星の攻撃力、防御力が非常に高いため、攻略に時間がかかる惑星である。しかしこの惑星を攻略すれば、あとはビノ・ノワールなどの同盟国が続くだけであり、インヴァ


宇宙地震が発生し、ケヴュルツと連絡が取れなくなってしまう


ケヴュルツに対しての行動を否定しながら、戦争を止めるつもりはない


そして、主星系ガラに巨大な宇宙要塞が出現して、星系を飲み込んでしまう


リグマロールから停戦の申し込みがくる。元首からではなく側近からである

りまで戦う必要がなくなる。

デケンベルはセプタンブと同じく通り道ではないが、攻略できるならしておくとよいだろう。惑星は5つあるが主星が一番外側を回っており、他の惑星と離れている状態なら簡単に攻略できる。

セプタンブと元シュペトレーゼとの間には宇宙要塞があるが、これを破壊してその先にいく必要はないので、この2つは無視してよい。

艦隊が4つあるなら、両面作戦を実行するとよい。ジュアンを攻略する艦隊2つと、フーリオ方面を攻略する艦隊2つで行動すれば、かなり早く展開できる。

しかしジュアンを占領すると宇宙地震が発生して、ゲヴェルツの主星系ガラに巨大な宇宙要塞が出現するイベントが発生する。このイベントでゲヴェルツの主星ガラは消滅し、ゲヴェルツの従星系は全て無統治星系となる。

これに対して、リグマロールに抗議の通信をするイベントがおこるが、元首のリグマロール21世は知らぬと言い張る。そして、さらにこちらを挑発するようなセリフを吐いて通信を切ってしまう。

その後、再びリグマロールから通信が入るが元首ではなく、別の人物から停戦の申し出をしてくる。彼は突如現われた異生物に対処するのが優先だと考え、元首を暗殺したのである。停戦を受け入れれば、リグマロールとの戦闘は終了する。しかし、異生物に対しての戦いがこれから始まることになる。



要塞から、戦艦サイズのものが次々を生み出されていく。いったいなんだ？

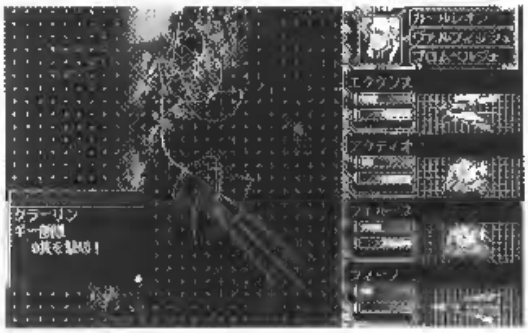


宇宙要塞ゼオから生み出される異生艦は段々と数を増やし、ついには艦隊を編成する

対クラーリン

リグマロールとの戦闘中に現われた謎の宇宙要塞は、しばらくすると異生艦を生み出してくる。この異生艦には通常の攻撃はいっさい効かず、惑星に対する攻撃は爆撃艦以上の破壊力を持っている。そして、異生艦に占領された惑星は、異次元化星系となり二度と踏み込むことのできない星系になってしまうという凶悪な物である。

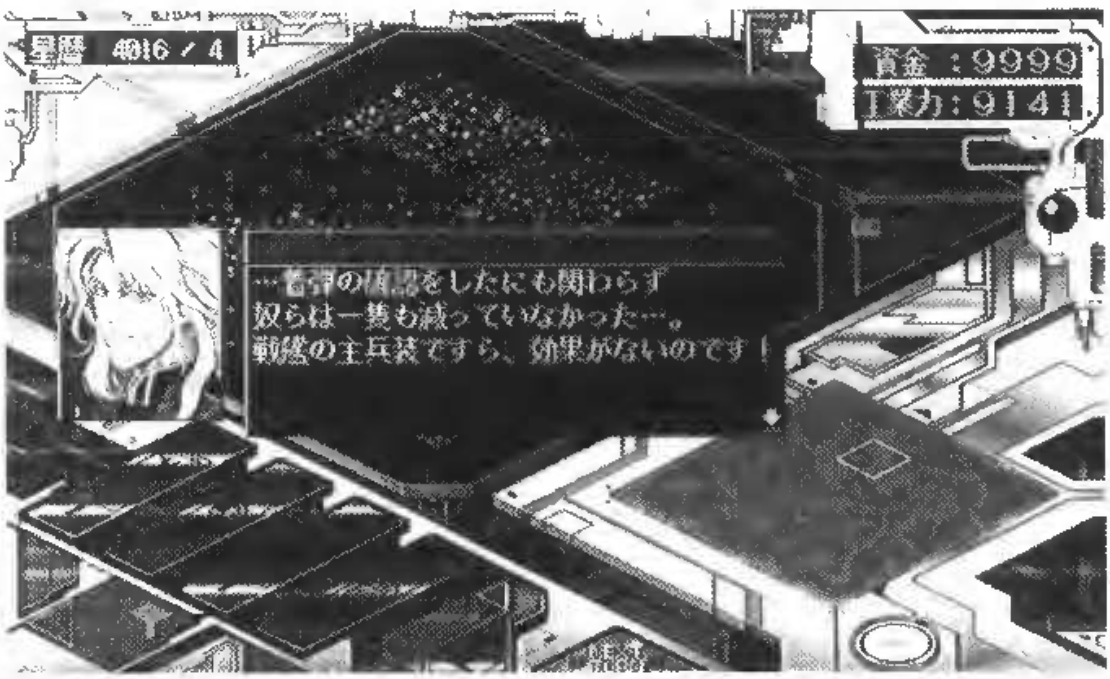
出撃した場所の関係上、始めに元ゲヴュルツの星系が、異次元化星系にされてしまう。そしてリグマロール、ビノ・グリが、主星系を異次元化星系にされてしまい滅亡する。リグマロールが滅びると、リグマロールの持っていた要塞が消滅するため、ジュアンから、異生艦との戦闘に出向くことができるようになる。



とりあえず、異生艦と一戦を交えてみよう

異生艦は始め、ブミー級異生艦で防御力は低いが、それでもダメージを与えることはできない。艦隊によって戦闘をしかけ、ダメージを受けないことを確認したら、撤退して報告をする。そして再び戦闘を仕掛けて撤退すれば、イベントが発生する。

シュペトレーゼの元首ボールドウィンの子息が小型宇宙船でカーリレオンにやってきて、クラーリンという異星生物に対する知識と対抗手段を教えてくれる。新型の戦艦を開発するためには、開発費



異生艦には、一切の攻撃が無効。命中しても、ダメージを与えることができないのだ



シュペトレーゼ船籍の船から通信が入る

が4000ほどかかる。開発が終了すると建造することになるが、それでも4ターンはかかるため、それまでクラーリンの侵攻を止めることはできない。

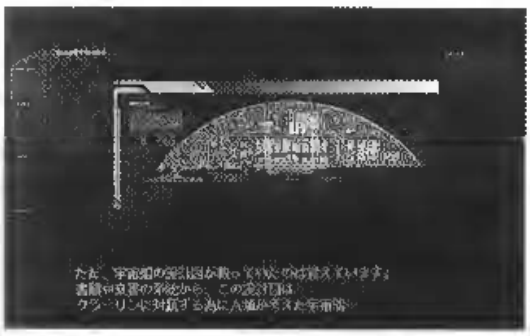
ただし艦隊で相手の足止め程度はできるため、なるべく相手の足を遅らせ、アスタロト級特殊艦が完成するまで被害を最小限に押さえることはできる。異生艦と接触したらすぐに撤退する作戦を繰り返せば、被害もなく足止めできる。このとき敵の異生艦がビゴー級異生艦に変化していることに気がつく。これは、プミー級異生艦より攻撃力は劣るが、防御力が高くなっているため、アスタロト級で攻撃してもダメージを与えにくくなる。敵艦隊が要塞まで戻ったら、艦種が変更されたとみていいだろう。

全部がアスタロト級の艦隊でなければ、異生艦と戦うのは避けた方がよい。ビゴー級は、速度は早いが旋回能力が極端に落ちる。しかし、射界が非常に広いため、敵の後ろを取りやすくなっている。アスタロト級は、速度は遅いが旋回性能は上回っているため、この利点を生かした戦い方をしなければ損害が大きくなってしまう。ビゴー級異生艦と艦隊戦を行う場合注意することは、敵の1番艦を集中攻撃する点である。国家での戦いでは、残った戦艦は再び戦力になるため、全滅させた方がのちのち有利になっていたが、クラーリンは無限の回復能力を持っているため1番艦を壊滅させて、敵艦隊を撤退させた方がよい。全滅させても、要塞から出てくるときに再び艦隊が全補充されているからである。

敵の行動の多くは2手に分かれた挟み撃ちである。そのためこちらはどちらかに集中して攻撃すると、初期の戦闘が有利に展開できる。しかし楽勝ではないことに注意すること。相手は完全な真後ろを取られない限り攻撃できるため、死角はないと考えるべきである。できる限り、相手の真横から後ろ側を攻撃して被害を大きくするように心掛ける。まともに戦うと、アスタロト級でもかなり不利な戦いになる。



シュペトレーゼ元首の息子で、今回の事態に関する様々な情報をもっている



彼の記憶から、対クラーリン用の戦艦の設計図を入手。後は開発するだけだ

敵の要塞に6マス以内に近づくと、異生艦は撤退してしまう。その習性を利用して戦艦を6マス以内に近づけて、異生艦を要塞まで戻したら、艦隊を異生艦の通らないところにまで下げる。要塞から再び異生艦が出てくるので、それをやり過ごして再び6マス以内に近づき、異生艦を撤退させる。これを繰り返せば異生艦の進撃は止まり、星系をそれ以上失うことはなくなる。この間にアスタロト級特殊艦を建造して、全艦隊に配置してしまえば戦闘は有利になる。

場合によっては、ビノ・ノワールの主星系がクラーリンの手に落ちることがある。このとき、ビエモスが無所属星系になるが、これをカールレオンが取ると、ジョスメイヤーが宣戦を布告してきてしまう。ジョスメイヤーと戦う余力がなければ、無理してビエモスを統治するのはやめた方がよい。

もしジョスメイヤーと戦うなら、アスタロト級特殊艦を使うのはやめた方がよい。確かに攻撃力は高いが、対空能力がないため、空母の艦載機や、惑星からのミサイル攻撃に対して防御することができないからである。

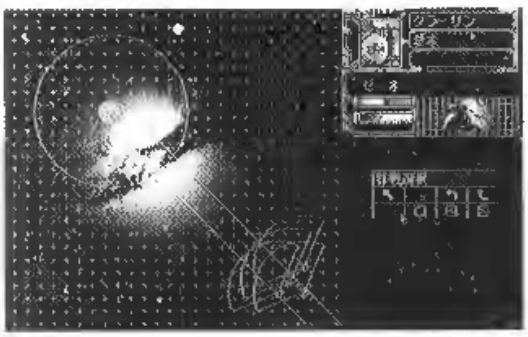
ジョスメイヤーに対する基本的な攻略は、他国と同じ方法でよい。まずビエモスを楯にして、敵の艦隊にダメージを与えた後、デフテラに進撃すればよいのである。デフテラは、惑星が2つしかないため、簡単に占領できる。

次はトリティだが、惑星数が多いため慎重に攻め込む必要がある。しかしリグマロールほど惑星が攻撃力を持っているわけではないので、最高の打撃艦と爆撃艦を使えば比較的楽に攻略できる。

問題はこのあとだ。これ以上進む場合、宇宙要塞と戦わなければならない。クラーリンと戦っている状態で、要塞戦闘をするのも面倒なので、このあたりで侵攻をやめておくといいだろう。もしこれ以上進むなら要塞を落とした後、パラスケヴィ、ペンプティ、テタルティ、キリアキの順で攻略するのがよいだろう。



クラーリンも進化している。新たな形の異生艦が、艦隊の中に混じり始める



特殊艦隊で宇宙要塞ゼオを攻略。要塞戦の得意な司令官で攻撃しよう


宇宙要塞ゼオの活動が停止した。比較的簡単に停止できるのだが…



ゼオを異次元に返すため、新たな戦艦を開発

しかしここまで攻略している間にクラーリンとの戦闘が解決している可能性が高いため、無意味な場合がある。

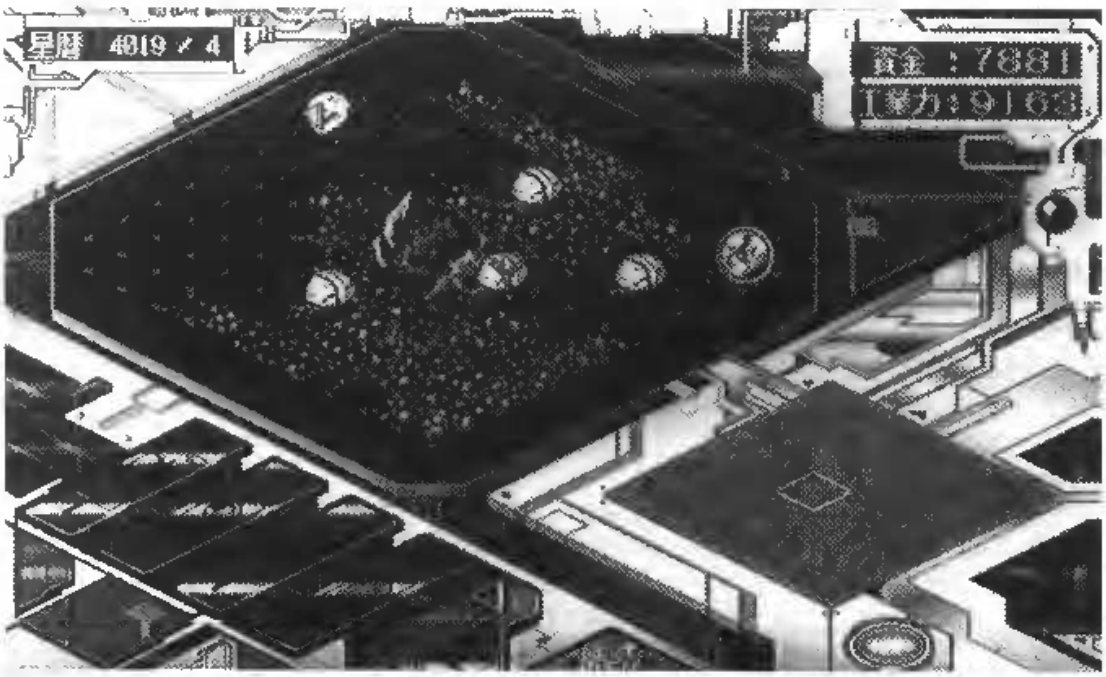
ゼオ宇宙要塞をアスタロト級特殊艦で攻撃するとき、司令官をマクファーソンにすると効率がよい。ただし、ブロムベルジェの階級が高くなってマクファーソンより対要塞指揮が高くなっているなら、彼を使うほうがよいだろう。

ふたてに分かれて攻撃をしかければ、うまくすれば1艦隊だけで要塞の耐久力を0にできる。しかし要塞の耐久力が0になっても、しばらくすると耐久力は回復してしまうし、異生艦の活動も停止したわけではない。

また、グラフ・ツゥラーという謎の人物から通信が入る。どうやらクラーリンと共に活動しているようだが詳細は不明である。彼については何もわからないまま、話は進んでいく。

ゼオ宇宙要塞を消滅させるために新たにセラフィム級特殊艦を作りだし、相手の活動が一時停止したときに他の次元に送り出すことになる。セラフィム級特殊艦を作るためには、アスタロト級特殊艦が3600隻必要である。

セラフィム級特殊艦が完成したら、2艦隊にそれを配備して、指定されたポジションに移動させる。そして、再びゼオ宇宙要塞に攻撃を仕掛けて活動を停止させればゲームは終了である。



ゼオを異次元に戻す準備ができたら、再び攻略。成功すると、ゼオは消滅する

国　家

マティエ＝アルツェールと呼ばれるシュヴァルツシルト銀河辺境部が、今回の舞台となっている。14の国家が存在するが、その内の１つは反乱によって独立したばかりの国で、正式に国家とは呼べる代物ではない。

国家は、いくつかの星系を所有しており、主星系と従星系に分かれる。主星系はその国家の要となる星系で、ここを他国に取られると、その国家は滅亡したことになる。従星系は、主星系に従属する星系で、経済や工業などで国家の運営を支えるだけでなく、艦隊が移動するさい亜空間移動で移動距離を短縮するのに使用したり、敵艦隊の主星系への侵入を防ぐ防壁の役目を果たしたりする重要なものである。

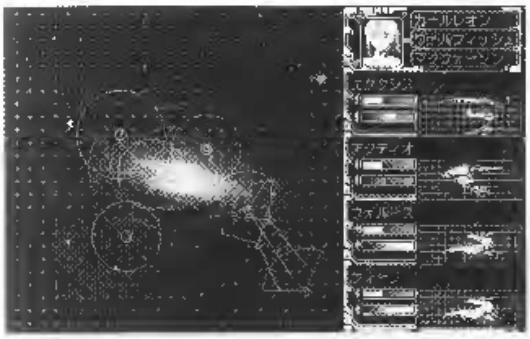
また、どこの国家にも所属しない無統治星系が出現する場合もあるが、これは主星系が他国に取られて滅びてしまった国家の従星系がこのような状態になる。この状態になると、１ターンごとに星系の経済、工業、資源、が低下し、各惑星の防衛力も低下してしまう。そのため、無統治星系は速やかに占領することが望ましい。無統治惑星を占領する場合は、戦闘をしないですむ。

表には、星系の経済、工業、資源の３つが書かれているが、これはその星系の最大値であり通常はもっと低い状態になっている。そのため、司令官によって経済や工業を高めなければその星系を完全に活用することはできない。星系が占領されるとこれらの数値が低下してしまうため、星系を占領後も内政のために司令官を派遣する必要がある。

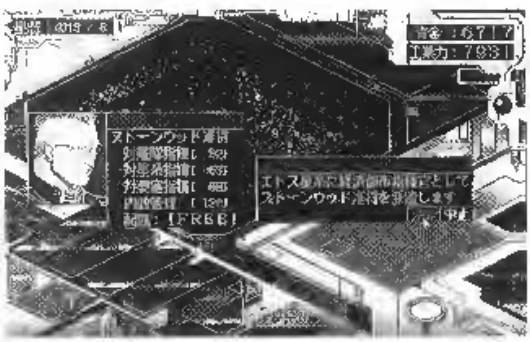
星系には最大で６つの惑星が存在しており、各惑星には、規模、衛星、防衛力、攻撃力、防御力の能力がある。

規模は惑星の大きさである。これが大きいほど攻撃できる範囲が広くなる。

衛星は惑星の攻撃範囲を広くする能力

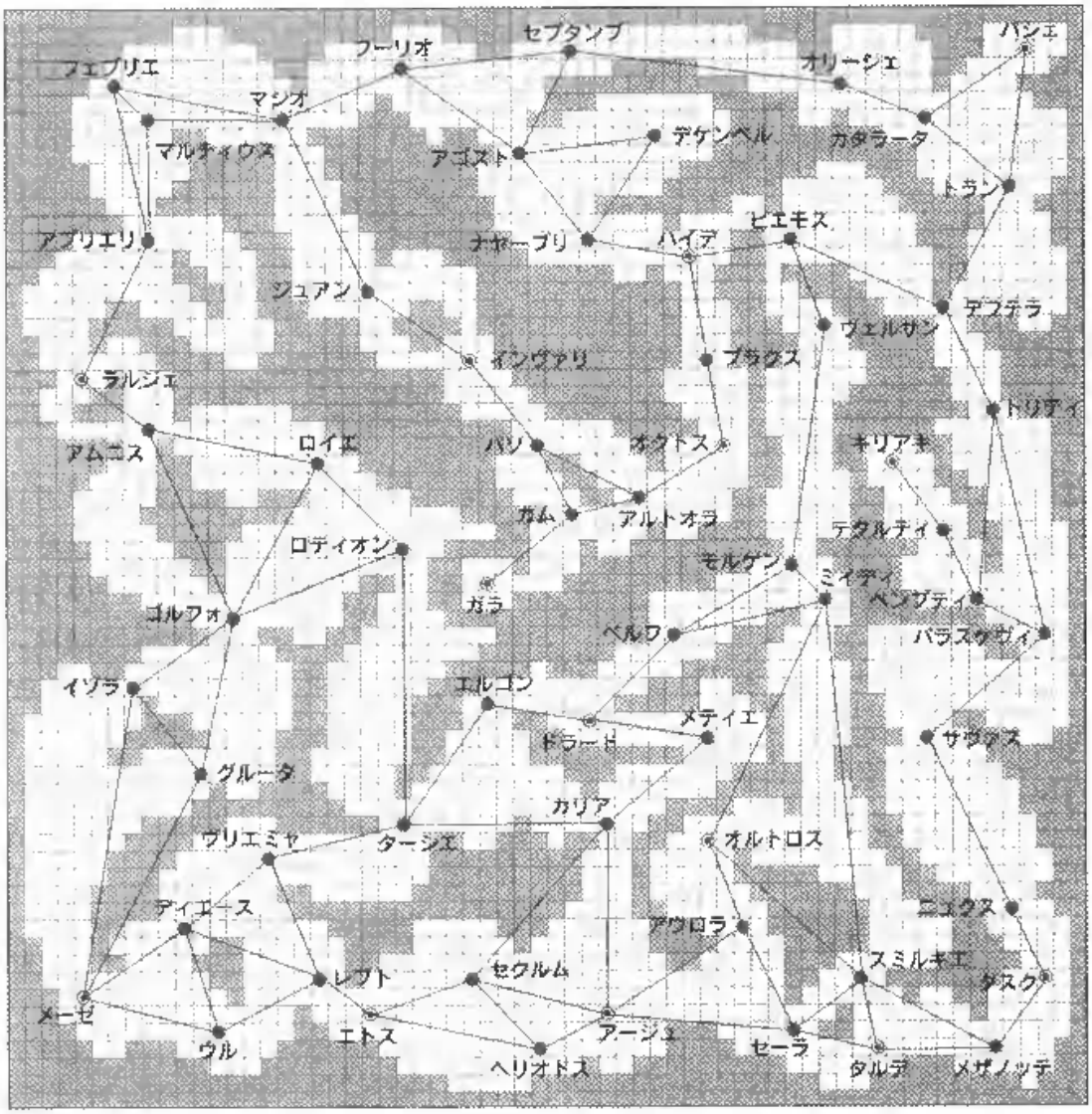


相手の星系を奪うことで、領地を広げていく



司令官を送り、素早く経済や工業を高めよう

下のマップはユーザーズガイドからの転載です



で、0～4の5段階になっている。惑星を占領した場合は、その星系の衛星は全て0になる。衛星を0から1にするのに200、1から2にするのに400、2から3にするのに600、3から4は800の費用がかかる。

防衛力はその惑星が耐えられるダメージで、これが高いほどその惑星は無力化され難い。最大は1024で、1高めるのに2の費用がかかる。表に書かれている防衛力は、初期値なので、時間がたてば全ての防衛力はかなり高められてしまう。

攻撃力はその惑星固有の攻撃力で、高いほど艦隊に大きなダメージを与えられる。この数値は、惑星の射程内からビーム攻撃をしたときの数値であり、ミサイルを使用した場合、攻撃力は半分になる。ただし、ミサイルは戦闘画面のどこにいても攻撃できる利点があり、艦隊との戦闘では、ミサイルが主流になる。

防御力は惑星が攻撃を受けたときに、ダメージを減少する能力を表している。これが高いほど、ダメージを受けにくい。

EX

カールレオン



カールレオン24世が暗殺され、カールレオン25世が最近元首になったばかりの国家である。星系数は3つと少ないが、基礎経済力は1500、基礎工業力は600あるため、序盤でもそんなにつらくはない。しかし、戦艦レベルが2しかないため、戦艦の開発が急務である。また初期段階では、実働している艦隊も1つしかないため、戦艦を製造しつつ開発を進める必要がある。

本来は4つの星系を持っているのだが、国内の反乱により、星系の1つが反乱分子によって制圧されている状態である。

反乱軍対策のため、従星系セクルムとヘリオドスにある惑星の防衛力を、最大に高めておく必要がある。セクルム程度でも、2艦隊までなら敵を追い払うことができるようになるからだ。うまくすれば、星系だけで敵艦隊を壊滅できる。

余力があれば、主星系のアージュの防衛力も高めておきたい。イリス・エ・カルが攻めてきたときのためである。主星系は6つの惑星を持つため、4つの艦隊でも撃退することがてだきる。



全ての戦いはここから始まることになる

星系名●アージュ

経済：26　工業：301　資源：250

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
クリーマ	3	4	500	300	650
セレン	4	1	220	300	660
スネイル	4	1	120	570	780
フライ	5	1	80	270	630
プローン	4	1	150	270	630
ロシュ	2	1	105	270	630

星系名●ヘリオドス

経済：180　工業：202　資源：121

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
シムカ	2	0	800	310	650
シャラップ	1	0	110	310	650
パイ	3	1	500	570	780
エニアック	1	2	230	340	670
ルフト	3	3	150	410	700
アエル	2	4	80	310	650

星系名●セクルム

経済：30　工業：120　資源：11

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アカザ	1	3	500	310	650
ヴェッタ	2	2	1024	340	670

皇国解放機構

元カールレオンの提督であった、ブラウニング提督が元首を務めている。星系数は１つしかなく、基礎経済力は500、基礎工業力は200と微々たるものである。そのため、最初からある艦隊が壊滅すると、戦力を初期段階まで回復することは不可能になる。戦艦レベルは３と低く、普通に戦ってもまず負けることはない。問題は星系の攻略で、惑星数が４つもあるため、攻め難くなっている。主星は第２惑星と、場所的にも問題があり、できれば他の惑星から主星が離れている状態を見はからって攻撃を仕掛けたい。第３、第４惑星の攻撃力に注意すること。



星系名●エトス

経済：200　工業：200　資源：82

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
クラウド	1	0	110	320	660
テムプラー	1	0	600	320	660
ネープル	4	0	120	580	790
セビル	3	0	130	580	790

EX

➲クラーリンとの戦い

今までのシュヴァルツシルトに出てきたクラーリンと異なり、「～EX」では通常の攻撃が効かないという特殊能力を身につけている。これで、最強の戦艦でしばらく持ちこたえるという行動ができなくなってしまった。しかも、他国の支援が一切期待できず、自国だけで切り抜けなければならないという、かなり厳しい立場である。攻守同盟を結んだ国家があっても、これでは意味がない。それならば、いっそのこと全ての国家を占領して、経済や工業力を高め、特殊戦艦の建造をしやすくする方がよいと思えるぐらいである。そこで、以後のコラムで各国との戦闘について語ろうと思う。





ガルダイン



元首はガルディノス。星系を５つ持ち、基礎経済力は1000、基礎工業力は1500と少し高めである。戦艦レベルが６あるため、ガルダインと戦うまでには、これ以上の戦艦を開発しておきたい。

カールレオンとは仲が悪く、そのため皇国解放機構に支援を行っていた。

この情報を手に入れ、真偽を確かめようとすると戦争となる。

ガルダインと戦争が開始されたら、従星系エストでまず敵艦隊にダメージを与える。その後、敵艦隊が回復する前に、レプト、ヴリエミャと奪えれば、ほぼ勝ちは決まったようなものである。

星系名●ディエース

経済：20　工業：100　資源：30

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
セイレーン	3	0	300	360	680

星系名●メーゼ

経済：10　工業：60　資源：1

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
セラフィム	1	0	200	320	660

星系名●レプト

経済：130　工業：220　資源：190

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
イーグル	2	0	300	340	670
カエム	4	0	300	440	720
ネーヴェ	6	0	300	440	720
バイルス	4	0	300	440	720

星系名●ウル

経済：180　工業：220　資源：161

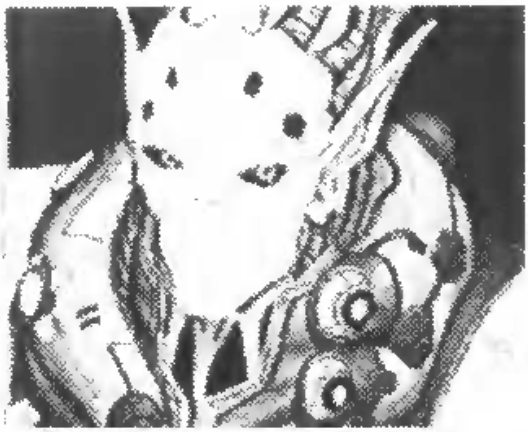
惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
リオート	1	0	200	340	670
セリウム	4	0	200	440	720
ニクス	6	0	200	440	720
アイレ	4	0	200	600	800

星系名●ヴリエミャ

経済：110　工業：200　資源：91

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
フォールス	1	0	100	330	660
ロゼ	3	0	100	430	710
イーニ	5	0	100	500	750

リースリング



元首はウォンゼナイト。4つの星系を持ち、基礎経済力は2000、基礎工業力は600と、経済力は高いが工業力は低くなっている。戦艦レベルは7と、小国家にしては高めである。

ビノ・ノワールと戦争状態になっているが、一進一退を繰り返しており、決着がつく気配はない。ヒュンフレヒトと親密な関係になるが、他国とは疎遠な状態である。しかし、印象値が100あるため、外交交渉はしやすくなっている。もっとも、他国に攻め込むことが嫌いで、戦いをしかけてくるようなことはまずなく、無視しても問題のない国家ではある。

しかし、もしカールレオンがヒュンフレヒトと戦争状態になれば、ヒュンフレイトの味方をして、敵対することになる。

もし、リースリングと戦争になっても、主星系以外は惑星数が少ないため、簡単に勝つことができる。しかし、星系の位置が悪く、モルゲンとミイディは、ビノ・ノワールに取られるだろう。そして、ビノ・ノワールと戦うことになる。

EX

星系名●オルトロス

経済：150　工業：221　資源：251

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ファージ	1	0	100	350	670
セレーノ	4	0	100	450	720
アイトリア	5	0	100	510	750
ヴァルム	7	0	100	380	690
ミーテ	6	0	100	380	690

星系名●モルゲン

経済：10　工業：80　資源：10

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ララベル	2	0	300	360	680

星系名●アウロラ

経済：90　工業：180　資源：101

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ブランタン	1	0	200	350	670
カリダ	3	0	200	450	720
クール	6	0	200	450	720

星系名●ミイディ

経済：30　工業：120　資源：11

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
バーキン	1	0	100	360	680
シンク	2	0	100	390	690

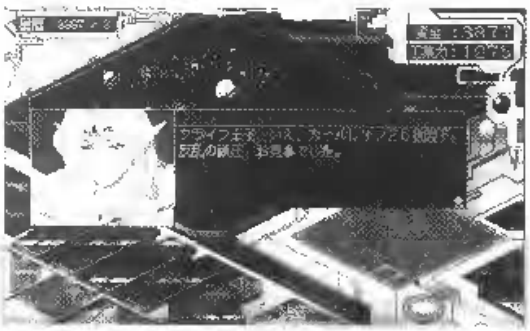
ヒュンブレヒト



元首はフォウリア。３つの星系を持つ小国家で、基礎経済力は1500、基礎工業力は600と、経済力は高いが工業力は低い。戦艦レベルは７と、小国家にしては高めになっている。

カールレオンとは、先代から親密な関係であり、現在では同盟こそ結んではいないものの、友好な関係が続いている。特に情報などで、貴重な援助をもらうことが多い。

同盟を結ばなくても、ヒュンブレヒトから攻めてくることはなく、安心して背後を任せるられる国家である。他国への侵略や、他国からの侵略を嫌うため、軍事的な援助は期待できないが、問題には



フォウリアは、様々な情報を教えてくれる

ならないだろう。

もし、ヒュンブレヒトと戦うことになった場合、リースリング、ミュスカも、敵対するため、３ヶ国と戦うことになる。

主星系自体は対して強くないが、従星系のセーラは、惑星が６つもあり、しかも主星が第３惑星と、非常に陥としにくい状態になっている。そのため、２艦隊ほどで攻め込んだ方がよい。

星系名●スミルキエ

経済：110　工業：200　資源：91

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
エクジマ	1	0	100	380	690
ドゥナー	3	0	100	480	740
トルエノ	5	0	100	540	770

星系名●タルデ

経済：70　工業：160　資源：41

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
メイプル	1	0	200	370	680
ジュピア	3	0	200	470	730
ブレウイア	1	0	200	400	700

星系名●セーラ

経済：270　工業：282　資源：290

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
リリー	3	0	300	400	700
チュハス	3	0	300	470	730
オブロス	4	0	300	640	820
ホルキヒ	4	0	300	640	820
ライラック	8	0	300	370	680
フラグラント	4	0	300	400	700

ミュスカ

元首はジュゼール。３つの星系を持つ国で、基礎経済力は2000、基礎工業力は1000と、小国家ながら充実した経済状態を維持している。戦艦レベルも８と、かなり高い。

この国家も、カールレオンとは直接つながってはいないものの、親しい関係にある。そのため、反乱鎮圧の最中に戦艦の援助をしてくれたりする。

ヒュンブレヒトとも親密な関係で、侵略に関しては反対の立場を取っている。ヒュンブレイトと戦闘することになれば、このミュスカとも戦うことになるが、その場合、いちばん強力な戦艦を持っている国なので、注意が必要である。



戦艦贈与という、ありがたいことをしてくれる



主星系は、６つの惑星を持つため攻略しにくいが、主星は第５惑星なので、タイミングがよければ簡単に陥とせる。ただし、公転周期が長いため、始めから位置が悪ければ、あきらめるしかない。

主星系の後ろに従星系が１つあるため、主星系を陥とさなければ、その奥の星系を攻略することはできない。素早く攻略して経済などの低下を防ごう。

星系名●メザノッテ

経済：50　工業：140　資源：31

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
シグマ	1	0	100	390	690
ミチエリ	3	0	100	490	740

星系名●ダスク

経済：160　工業：220　資源：231

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
フルメン	3	0	200	410	700
ピーチス	1	0	200	380	690
カッシュ	6	0	200	480	740
チゼータ	5	0	200	550	770
オストリッチ	1	0	200	380	690
ミスト	4	0	200	410	700

星系名●ニュクス

経済：260　工業：242　資源：241

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
フロート	1	0	300	390	690
モルニヤ	3	0	300	490	740
ミースルス	3	0	300	650	820
ニバス	4	0	300	650	820
ウーズレー	7	0	300	390	690
ヘイル	4	0	300	420	710

ジョスメイヤー

元首はル・フェイ19世。7つの星系を持つ大国家で、基礎経済力は2000、基礎工業力は1000と、充実している。戦艦レベルも8と、かなり高い。

普通にプレイしていれば、この国家と関わることはまずない。しかし、この国家と隣接する星系を占領すると、ジョスメイヤーの方から通信が入り、宣戦を布告してくる。

ジョスメイヤーと戦うような状態になるときには、こちらの方が戦艦開発も進んでいるため、あまり苦労しないで艦隊戦は勝つことができるだろう。

もし、ニュクスから侵攻したなら、途中にある星系を順に攻略するだけですむ



ジョスメイヤーも要塞を所有している



が、ビエモスからだと、途中の要塞を排除する必要がある。

パラスケヴィ、ペンプティ、テタルティ、キリアキの各星系は近いところに集まっているため、次々と攻略する必要がある。タイミングの問題はあるが、素早く行動し、相手の艦隊が立ち直る前に主星系を落とせば、比較的楽に攻略できるはずである。

星系名●テタルティ

経済：90　工業：180　資源：111

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
コンガリール	1	0	200	410	700
トルビネ	4	0	200	510	750
ゲイル	6	0	200	510	750

星系名●キリアキ

経済：130　工業：200　資源：141

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ヘルフラワ	1	0	200	400	700
イーリス	2	0	200	430	710
ラートカ	5	0	200	560	780
ピエント	6	0	200	500	750

星系名●ペンプティ

経済：170　工業：220　資源：111

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ヘクト	2	0	300	420	710
ウラカン	1	0	300	420	710
チュエラ	4	0	300	680	840
フーリア	5	0	300	580	790

星系名●パラスケヴィ

経済：200　工業：200　資源：92

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アバルト	1	0	100	420	710
ウラカン	1	0	100	420	710
タルナダ	4	0	100	690	840
ブリッツ	4	0	100	690	840

星系名●トリティ

経済：250　工業：261　資源：200

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
カミーリァ	2	0	100	410	700
ガレーネ	3	0	100	510	760
シチリ	4	0	100	670	830
カスト	4	0	100	670	830
ラファーレ	6	0	100	440	720

星系名●ケヴァス

経済：190　工業：240　資源：211

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ハイドレイン	1	0	200	430	710
パール	4	0	200	530	760
アトミス	5	0	200	590	790
ジーデン	6	0	200	530	760
ミラーシ	3	0	200	530	760

星系名●デフテラ

経済：50　工業：160　資源：50

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
シーカム	2	0	300	400	700
マラキア	4	0	300	500	750

EX

➔ヒュンブレヒトと戦う

通常はまず戦わない国である、ヒュンブレイトに宣戦を布告すると、始めの1回は撤回のチャンスがある。このとき撤回しても、再び宣戦布告を選ぶと、戦争状態になってしまう。

ヒュンブレヒトと戦うことになると、リースリング、ミュスカがヒュンブレヒトの味方となり、カールレオンに宣戦を布告してくる。つまり、同時に3国家と戦うことになるのである。

まずは、敵艦隊を主星系に誘き寄せて、壊滅状態にするのが常套手段だが、相手は合計12艦隊もあるため、しばらくは防衛に専念した方がよい。

相手の攻撃が弱くなったところで、艦隊を動かして攻略を始めよう。

リースリングの艦隊が弱くなると、ビノ・ノワールがモルゲン、ミイディを占領してしまう。そのため、なるべく早めにリースリングを攻略するとよいだろう。

その後に、ヒュンブレヒト、最後のミュスカとの戦いになる。



イリス・エ・カル



元首はイリス７世教皇。６つの星系を持つ国家で、基礎経済力は2000、基礎工業力は600と、経済力が充実している。しかし、戦艦レベルは５と、国家の大きさのわりに低い。

本来は宗教国家でなかったのだが、教皇が元首を兼務していることから、宗教国家に近い状態になっている。

カールレオンと隣接する国家であるが、それほど外交はしていない。

あまり警戒する必要はないが、トラミネールと交戦状態にはいると、陰謀によって元首が誘拐され、犯人をカールレオンと思い込んで攻撃を仕掛けてくる。

そのため、同盟を結んでいても宣戦を布告される。

イリス・エ・カルはあまり強くはないので、戦って勝つことはできるが、惑星の攻略は難しい。それに、いいがかりをつけられたからといって、イリス・エ・カルに貴重な戦力を裂くのは無駄というものだ。

トラミネールを滅ぼすと、イリス７世教皇が通信してきて、全てはトラミルー

星系名●ドラード

経済：120　工業：240　資源：120

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
フーテェーイ	3	0	300	460	730
レイス	3	0	300	530	760
ケルバー	5	0	300	600	800

星系名●カリア

経済：170　工業：221　資源：301

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
カタルパ	1	0	300	450	720
ギアス	3	0	300	550	770
エレマン	7	0	300	480	740
アトモン	5	0	300	610	800
アータム	5	0	300	510	750
アベルス	6	0	300	450	720

星系名●エルゴン

経済：240　工業：301　資源：270

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
フラックス	3	0	100	480	740
モレオン	3	0	100	550	770
コーパスル	5	0	100	620	810
キスラロート	5	0	100	620	810
ヴァン	4	0	100	550	770
ブレザ	3	0	100	480	740

星系名●ターシエ

経済：180　工業：240　資源：120

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ラケーン	2	0	200	460	730
カーホン	2	0	200	490	740
カルホー	4	0	200	720	860
アゾウト	5	0	200	620	810

ネの陰謀だったと教えてくれる。そして、争う理由がなくなったため、停戦を申し込んでくる。

もし、イリス・エ・カルに攻め込むなら、ベルフから、ドラードを狙うのが一番よい。このとき、ドラードを占領したらすぐに無所属形成を占領できるよう、ターシエやカリヤの近くに艦隊を配置しておくとよいだろう。

まともにカリヤやターシエを占領しようとすると艦隊にかなりの被害がでる。

星系名●メティエ

経済：200　工業：261　資源：260

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アナナス	3	0	200	470	730
ヒュグロン	3	0	200	540	770
アトミス	6	0	200	540	770
グローム	4	0	200	710	850
アネモス	7	0	200	440	720

星系名●ベルフ

経済：150　工業：180　資源：112

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アテノイト	1	0	100	440	720
ソーマ	1	0	100	440	720
チエーマ	4	0	100	700	850
ソリド	6	0	100	540	770

EX

ジョスメイヤーと戦う

ジョスメイヤーの部分で述べているが、ジョスメイヤーとは通常戦うことはない。

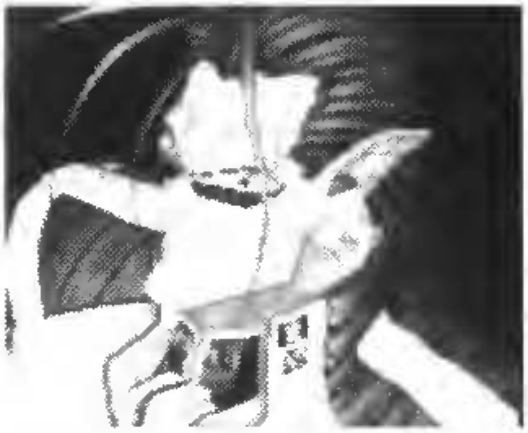
しかし、ヒュンブレヒトと戦闘を行うと、自動的にミュスカと戦うことになり、ミュスカを攻略すると、ジョスメイヤーに隣接してしまい、宣戦を布告されるという形式ができあがっている。

そのため、ジョスメイヤーとは、一連の流れの中で戦うことになる国家のだと言えよう。ジョスメイヤーとの戦闘中（もしくは戦闘前）に、シュペトレイゼのイベントが発生してしまうため、ジョスメイヤーを倒しても、シュペトレーゼと隣接することはない。

しかし、ジョスメイヤーを倒すと今度は、ビノ・ノワールと隣接し、ビノ・ノワールと戦闘状態になる。ただし、リースリングを攻略してあれば、既にビノ・ノワールと戦っている状態なので問題はない。艦隊を終結させることができるため、ビノ・ノワールを倒すのが簡単になる。



トラミネール



元首はラトグリフ。7つの星系を持つ国家で、基礎経済力は4000、基礎工業力は1000と、特に経済力が発達している。また、工業力も高いため、戦艦の製造も数多く行えるようになっている。戦艦レベルは8と高く、さらに伸びることもありえる。

ガルダインと隣接しており、ガルダインを倒すとトラミネールと戦うことになる。トラミネールは一筋縄ではいかない相手であり、暗躍によってイリス・エ・カルもカールレオンと戦わせるなど、なかなか厄介な裏技も使ってくる。

トラミネールさえ倒せば、イリス・エ・カルとの誤解は解けるが、それまでの間、戦力を割り振る必要があるのは、結構つらいものがある。

要塞をひとつ持っており、これは主星系までの最短距離になるコースに配置されている。トラミネールは早く展開でき、敵国は足止めされるようになっている。

要塞を倒さなくても、主星系までたどり着けるが、戦う機会のある要塞は、これぐらいなので戦ってみるのもよい。



トラミネールの陰謀で、誘拐されるイリス

星系名●アムニス

経済：80　工業：180　資源：71

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ウィースル	2	0	100	470	730
プロミン	1	0	100	470	730
メルクル	5	0	100	630	810

星系名●ラルジュ

経済：10　工業：60　資源：1

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ラヴィンダ	1	0	300	460	730

星系名●ロイエ

経済：170　工業：221　資源：210

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
フェネル	2	0	200	470	730
ウラニオ	2	0	200	500	750
プルトニー	4	0	200	740	870
ヒューレ	6	0	200	570	780
マテリア	7	0	200	470	730

星系名●ロティオン

経済：210　工業：220　資源：101

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
クロウヴァ	1	0	300	480	740
ソイル	2	0	300	510	750
ソア	4	0	300	740	870
クレイ	4	0	300	740	870

星系名●グルータ

経済：10　工業：60　資源：1

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
パゴーダ	1	0	300	490	740

星系名●ゴルフォ

経済：170　工業：240　資源：160

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
コティアム	3	0	100	510	750
ペイロス	2	0	100	510	750
グリナ	6	0	100	580	790
カーム	4	0	100	750	870

星系名●イゾラ

経済：270　工業：260　資源：161

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
スプルース	1	0	200	490	740
アルシラ	3	0	200	590	790
マッド	4	0	200	750	870
シュラム	4	0	200	750	870
コーサ	3	0	200	590	790

EX

➔ビノ・ノワールと戦う

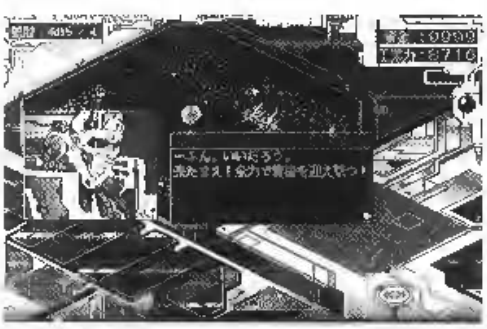
ビノ・ノワールは隣接した星系を取ると、相手から宣戦布告をしてくる。ジョスメイヤーと同じパターンである。ジョスマイヤーより早く、宣戦布告を受けるかも知れないが、距離が離れているため、しばらくはのんびりとした戦いになる。

しかし、ビエモスを攻略すると、ビノ・グリとゲヴュルツが、ビノ・ノワールを守るため、宣戦を布告してくる。実際に艦隊を出してくるのはビノ・グリで、ゲヴュルツは距離が離れているため、艦隊を出してこない。

ただし、近づけば艦隊を派遣してくる。ビノ・ノワールを倒すと、リグマロールと隣接して、宣戦を布告される。

もし、ビノ・ノワールを倒さずに、トラミネールを倒せば、やはりリグマロールから宣戦を布告されるが、惑星マジオを攻略すると、ゲヴュルツやビノ・グリなどから停戦が申し込まれる。

そして、攻守同盟を結び、リグマロールに敵対すること約束してくれる。



ゲヴェルツ

元首はヴィアン。３つの星系を持つ小国家で、基礎経済力は2000、基礎工業力は800と、小国家の割には、経済部分が充実している。戦艦レベルは６とこれも小国家の割には高い。

マティエ＝アルツェールの中央に位置しており、主星系は周囲のほとんどを通行不能空域で囲われているため、難攻不落である。

しかし、リグマロールと隣接していることから、強引な外交を強いられている。ビノ・グリや、ビノ・ノワールと共同しており、リグマロールに敵対するときも、３国家が共同で行動している。３国家の中ではリーダーシップを取っているのはこの国である。



残念ながら、クラーリンの出現によって主星系が消滅してしまい、リグマロールと戦闘中に国家は滅びてしまう。残った従星系は、無統治星系となる。

位置的には、リグマロールに一番近いため、戦闘で活躍できるように見えるが、あまり活躍することもなく滅び去る、悲しい国家である。



クラーリンにより、最初に滅ぼされる

星系名●ガラ

経済：180　工業：220　資源：141

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ガードゥン	1	0	100	500	750
ゼソーク	3	0	100	600	800
レイン	4	0	100	760	880
アーエマ	6	0	100	600	800

星系名●カム

経済：120　工業：220　資源：370

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
トゥロピカナ	3	0	300	540	770
スロラー	2	0	300	540	770
ヘクター	6	0	300	610	800
グラニト	7	0	300	540	770
ロック	8	0	300	510	750
バザルト	8	0	300	510	750

星系名●パソ

経済：170　工業：200　資源：92

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
パナコッタ	1	0	200	500	750
アンモス	1	0	200	500	750
キース	3	0	200	770	880
ギアイア	5	0	200	760	830

ビノ・グリ



元首はグリュエル。３つの星系を持つ小国家で、基礎経済力は2500、基礎工業力は700と、経済力が発達している状態である。戦艦レベルは６と、小国家のわりには高めである。

基本的に戦闘が嫌いな国家であるが、リグマロールの強引な外交によって、リグマロールと敵対している国とは、敵対するように攻守同盟を結ばされている。しかし結局ビノ・グリはリグマロールに敵対してしまうため、あまり関係ない。ビノ・ノワールと敵対していると、宣戦を布告されてしまうが、これはリグマロールの命令らしいので、リグマロールと戦うことを宣言すると、同時に停戦となる。



この国も、結局はクラーリンにより滅びる

ビノ・グリはゲームの後半に関係してくる国家なので、実際に接触するころには戦艦レベルが上がっている。そのため、敵対したときには注意が必要だ。

クラーリンが出現すると、リグマロールと同じぐらい、早い段階で滅んでしまう。主星系が、要塞ゼオに近いため、救援する余裕はない。

EX

星系名●アルトオラ

経済：70　工業：180　資源：50					
惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
バジルシード	2	0	300	520	760
ジェソ	3	0	300	620	810
カウシマ	1	0	300	550	770

星系名●オクトス

経済：170　工業：240　資源：190					
惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
シスル	2	0	100	510	750
マーフル	2	0	100	540	770
マルモア	5	0	100	680	840
ムラマル	6	0	100	610	800
レーゲン	3	0	100	610	800

星系名●プラクス

経済：170　工業：262　資源：260					
惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
パトリニア	3	0	200	550	770
カルカレ	3	0	200	620	810
カリッサ	5	0	200	680	840
プラスタ	7	0	200	550	770
オラージ	2	0	200	500	770
スタゼイン	2	0	200	520	760

ビノ・ノワール

元首はノワイエル。３つの星系を持つ小国家で、基礎経済力は2000、基礎工業力は600と、経済力が発達している。戦艦レベルは６と高めである。

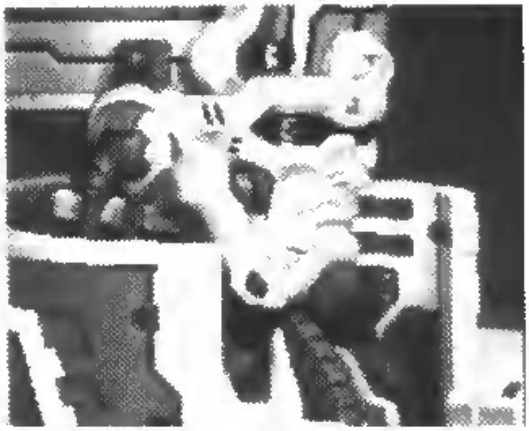
もともとはビノ・グリと一つの国家であったが、分裂して現在のようになっている。リグマロールとは、それほど仲が悪いわけではないが、強引な外交政策を嫌っている。

リースリングと小競り合いを続けているが、決着はなかなかつかない。戦艦レベルが低い分だけ、ビノ・ノワールが不利である。しかし、決定的な戦力差にまではいたっていない。

ビノ・ノワールとは、場合によっては



この国は、展開が早ければ救うことができる



戦うことになるが、基本的には戦闘をしないですむ。もし、戦闘になった場合にはビノ・グリと、ゲヴェルツとも戦うことになってしまう。

中央にあった小国家の内、クラーリンによって滅ぼされずに済む可能性があるのは、この国家だけだろう。攻守同盟が永久に結ばれているため、存在していても通行の障害にはならない。

星系名●ビエモス

経済：90　工業：200　資源：110

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アロウニア	2	0	200	530	760
ペトロール	3	0	200	630	810
ニエフチ	6	0	200	630	810

星系名●ハイデ

経済：130　工業：202　資源：271

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アイリス	3	0	300	570	780
ビンジン	1	0	300	540	770
ビリニコ	6	0	300	640	820
スティム	6	0	300	640	820
ダンプ	7	0	300	540	770
コール	1	0	300	540	770

星系名●ヴェルサン

経済：190　工業：221　資源：221

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
リイティア	2	0	100	530	760
ウイユ	1	0	100	530	760
ウーカリ	6	0	100	630	810
コルプス	4	0	100	790	890
コール	5	0	100	590	790
フシオン	2	0	100	530	760

シュペトレーゼ



元首はボールドウィン。４つの星系を持つ小国家で、基礎経済力は2000、基礎工業力は500と、経済力が発達している。戦艦レベルは６と小国家としては高めである。

シュペトレーゼは、技術力の高い国家であるが、現在はリグマロールに利用されてる状態である。そして、リグマロールの命令でシュペトレーゼで開発した新兵器の実験によって、国が丸ごと消滅してしまう。そのため、外交交渉などは一切することはない。

シュペトレーゼに所属していた全ての星系が異次元化星系になってしまう。この現象が起きる前に、元首命令で避難勧告が出されており、シュペトレーゼの住人で逃げだしている者も何人かいる。

その内の一人が、ボールドウィンの息子で、カールレオンは彼を収容し、その知識によって対クラーリン用の戦艦を開発することができるようになる。

最終的にはゼオ異次元に送り出す装置も開発し、エンディングでは、異次元化惑星をもとに戻すことにも成功している。

星系名●バシェ

経済：30　工業：140　資源：31

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ジェイ	3	0	100	570	780
ソレール	1	0	100	540	770

星系名●カタラータ

経済：170　工業：241　資源：200

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
リカリス	2	0	300	550	770
ブンケ	3	0	300	650	820
イスクラ	5	0	300	720	860
プラフカ	6	0	300	650	820
リーキド	2	0	300	580	790

星系名●オリージェ

経済：210　工業：260　資源：220

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
キャナ	2	0	100	560	780
フランメ	3	0	100	660	830
ブロクス	6	0	100	660	830
ファロ	4	0	100	820	910
ヒューレ	5	0	100	620	810

星系名●トラン

経済：250　工業：261　資源：201

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
クウィンス	1	0	200	550	770
モリノ	3	0	200	650	820
アゴニ	4	0	200	810	900
フエゴ	5	0	200	710	850
ヘンジニ	4	0	200	650	820
ムーラン	1	0	200	550	770

リグマロール



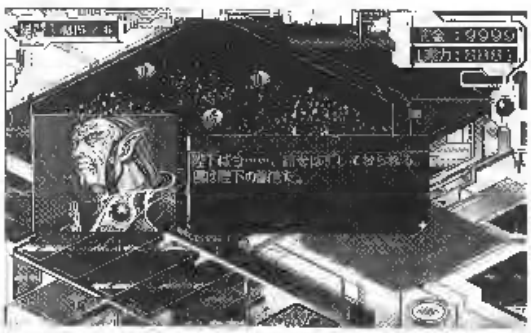
元首はリグマロール21世。11の星系を持つ巨大な国家で、基礎経済力は4000、基礎工業力は2000と、周囲の国家と比べると群を抜いている。戦艦レベルは初期段階で13であるが、カールレオンと戦う頃には16にまで上昇している。

リグマロールとの戦闘は、トラミネールを滅ぼした後に発生する。このころには、カールレオンもかなり強くなっているため、いい勝負ができる。

星系を占領していくと、反リグマロール運動が高まり、最終的にはリグマロールはゲヴェルツ、ビノ・グリ、ビノ・ノワールと戦闘することになる。

その途中で、ケヴェルツに主星系付近に宇宙地震が発生し、ゼオが現われる。これは、最初はリグマロールのせいではないかと思われていたが、どうやら違うことがわかる。ただし、シュペトレーゼの宇宙地震とは関係があると思われる。

その後、リグマロール21世は暗殺され、カールレオンと停戦することになる。しかし結局、リグマロールの戦力でもクラーリンに勝てず、滅ぼされてしまう。



結局はこの国も、クラーリンにより滅びる

星系名●ジュアン

経済：60　工業：180　資源：60

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アセイリア	3	0	100	620	810
ミエチ	3	0	100	690	840

星系名●インヴァリ

経済：130　工業：181　資源：141

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
アマランス	1	0	200	560	780
トルシュ	3	0	200	660	830
ファクス	1	0	200	590	790
ファキレ	6	0	200	660	830
カロール	2	0	200	590	790

星系名●マジオ

経済：90　工業：180　資源：101

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
フラシカ	1	0	300	580	790
ラーメ	3	0	300	680	840
アエース	6	0	300	680	840

星系名●フーリオ

経済：170　工業：222　資源：211

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
マリゴールド	2	0	200	590	790
スピニア	1	0	200	590	790
エダン	5	0	200	760	880
オーラバ	5	0	200	760	880
メターレ	1	0	200	590	790
アイゼン	5	0	200	620	810

星系名●アゴスト

経済：210　工業：242　資源：290

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
シャスマイン	2	0	300	600	800
ジンク	3	0	300	700	850
ジリエーザ	3	0	300	860	930
キュイブル	6	0	300	700	850
ウスティオ	6	0	300	630	810
フェール	7	0	300	600	800

星系名●アプリエリ

経済：10　工業：80　資源：10

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ローズベイ	2	0	200	580	790

星系名●マルティウス

経済：10　工業：80　資源：10

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ミレット	2	0	100	570	780

EX

星系名●フェブリエ

経済：200　工業：240　資源：141

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
クゥニーン	1	0	300	570	780
アルドル	3	0	300	670	830
カウシス	5	0	300	730	860
クローア	4	0	300	830	910

星系名●セプタンブ

経済：250　工業：300　資源：220

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
チェスナット	3	0	100	630	810
ティターニュ	3	0	100	700	850
ブロンソ	5	0	100	770	880
カルコス	4	0	100	870	930
ブラス	4	0	100	700	850

星系名●デケンベル

経済：210　工業：261　資源：230

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
シトラス	2	0	300	610	800
ゲマ	3	0	300	710	850
クローア	5	0	300	780	890
カリエーニ	4	0	300	880	940
フロール	7	0	300	610	800

星系名●ナヤーブリ

経済：250　工業：242　資源：161

惑星名	規模	衛星	防衛力	攻撃力	防御力
ナイトヘロン	1	0	200	610	800
メッシング	3	0	200	710	850
レトン	4	0	200	870	930
ラトゥーン	4	0	200	870	930
ビジュ	1	0	200	610	800
ガリューニ	1	0	200	610	800

戦艦データ

戦艦は、敵を含めて全部で20種類ほど存在するが、終盤になるまでは最初の16種類を使って攻略することになる。特に、打撃艦、突撃艦、爆撃艦、空母の４タイプを上手に使い分けることが攻略のカギとなる。

戦艦は、基本的に４つのタイプに分かれている。

打撃艦は、広い射界と適度な機動性をもつ万能型の戦艦で、惑星から発射されるミサイルや、空母から発進する艦載機を撃ち落とせる能力を持っている。そのため旗艦として使わなければ、星系攻略時にミサイルであっという間に、壊滅させられることになる。

突撃艦は、高い攻撃力と、機動力が特徴の戦艦だが、攻撃範囲が狭いのが欠点である。

爆撃艦は、安く作れる対星系戦用の戦艦で、艦隊戦ではあまり役にたたない。しかし、惑星攻略には、必ずといっていいほど必要となる。

空母は、どこでも攻撃できる戦艦で、動かなくても対艦攻撃をおこなえるため、非常に便利である。



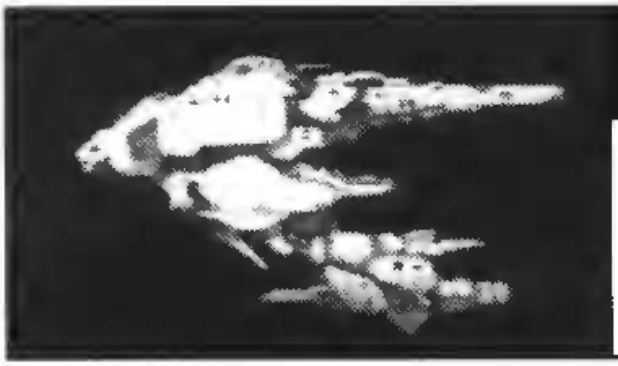
戦艦の建造には、資金と工業力が必要で、さらに４ターンほどの時間もかかる。そのため、バランスよく建造しなければ、必要な戦艦が足りなくなることがある。特に星系攻略は、好期を見のがすと、攻略しにくくなるため、爆撃艦はかなりの数をストックしておきたい。

戦艦は、開発によって新しく作れる戦艦を増やすことができる。このとき、消費するのは資金と工業力である。

戦艦名	投資額
クレーエ級打撃艦	—
アドラー級突撃艦	—
ウァンダファルケ級爆撃艦	1000
ヴァイ級空母	1000
シルバーライヤー級打撃艦	2000
ウィルトガンス級突撃艦	2000
メーヴェ級爆撃艦	2000
ファーザン級空母	2000
アーバトロス級打撃艦	3000
シュトリッヒ級突撃艦	3000
クラーニヒ級爆撃艦	3000
シュトラウス級空母	3000
トルトハーン級打撃艦	4000
ハオスエンテ級突撃艦	4000
ベイオ級爆撃艦	4000
ナハティガル級空母	4000
アスタロト級特殊艦	4000

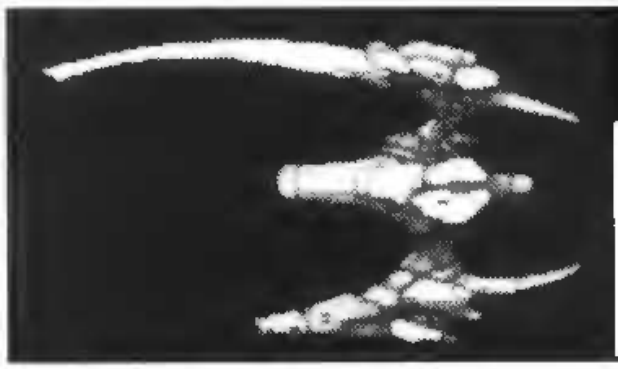
打撃艦

打撃艦は戦艦としていちばん万能タイプであり、唯一対空能力を持っている。そのため、旗艦として使用するのがいちばんよい。



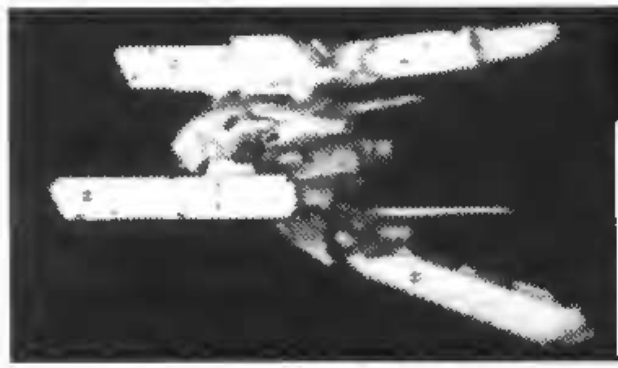
クレーエ級打撃艦

攻撃力：100	防御力：320	
射程：48	範囲：12	攻撃速度：4
推力：10	旋回：14	
主兵装：対艦ビームキャノン		
資金：2	工業力：3	売却額：1



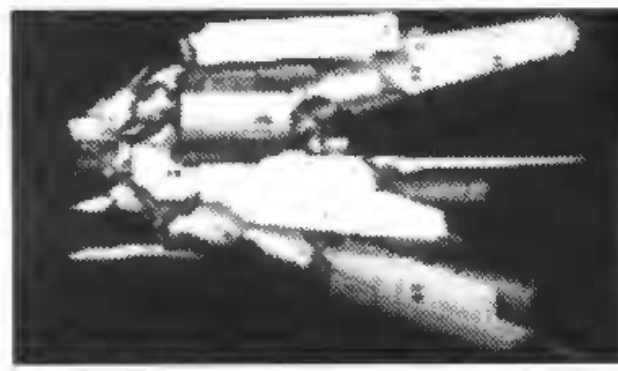
シルバーライヤー級打撃艦

攻撃力：150	防御力：480	
射程：54	範囲：10	攻撃速度：4
推力：9	旋回：13	
主兵装：対艦ブラスター		
資金：4	工業力：5	売却額：2



アーバトロス級打撃艦

攻撃力：220	防御力：720	
射程：48	範囲：12	攻撃速度：4
推力：10	旋回：14	
主兵装：対艦Ωミサイル		
資金：6	工業力：7	売却額：3

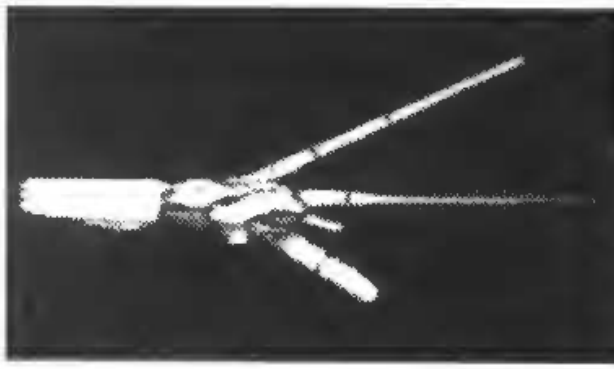


トルトハーン級打撃艦

攻撃力：330	防御力：1080	
射程：54	範囲：12	攻撃速度：4
推力：11	旋回：15	
主兵装：ファランクスビーム		
資金：8	工業力：9	売却額：4

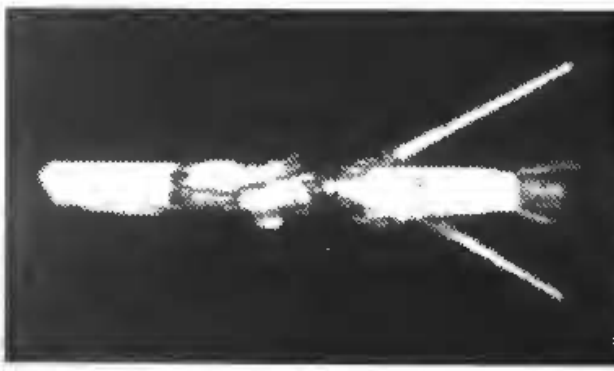
突撃艦

突撃艦は機動性の高い戦艦で、素早く敵艦に近づいて、強力な一撃を与えることができる。欠点は射界の狭さと、対惑星ではあまり役にたたないことである。



アドラー級突撃艦

攻撃力：200	防御力：510	
射程：32	範囲：4	攻撃速度：5
推力：14	旋回：20	
主兵装：マイン		
資金：2	工業力：3	売却額：1



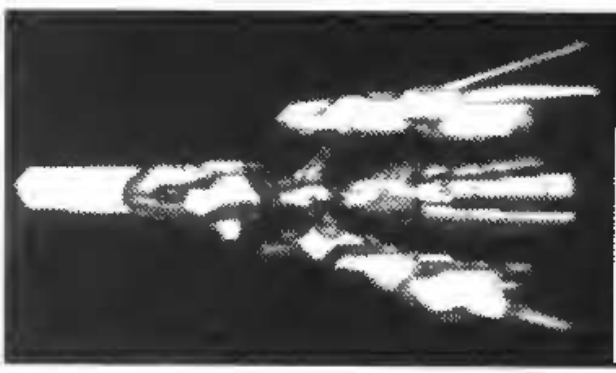
ウィルトガンス級突撃艦

攻撃力：300	防御力：760	
射程：32	範囲：4	攻撃速度：5
推力：14	旋回：21	
主兵装：Sマイン		
資金：4	工業力：5	売却額：2



シュトリッヒ級突撃艦

攻撃力：450	防御力：1140	
射程：36	範囲：3	攻撃速度：5
推力：15	旋回：20	
主兵装：リニアキャノン		
資金：6	工業力：7	売却額：3



ハオスエンテ級突撃艦

攻撃力：670	防御力：1710	
射程：36	範囲：4	攻撃速度：5
推力：15	旋回：21	
主兵装：フォトントーピドー		
資金：8	工業力：9	売却額：4

爆撃艦

対惑星用の戦艦で、対艦攻撃能力は低いが惑星を攻撃した場合非常に高い効果を得ることができる。ただし、単体での運用は避けた方がよい。



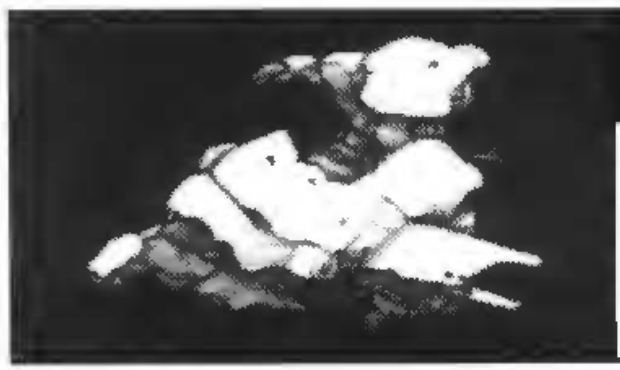
ウァンダファルケ級爆撃艦

攻撃力：100	防御力：560	
射程：48	範囲：8	攻撃速度：4
推力：6	旋回：12	
主兵装：対地ビームキャノン		
資金：1	工業力：2	売却額：1



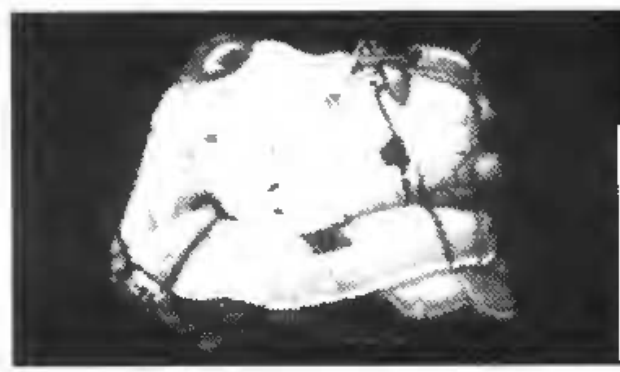
メーヴェ級爆撃艦

攻撃力：140	防御力：840	
射程：48	範囲：8	攻撃速度：4
推力：6	旋回：12	
主兵装：対消滅ミサイル		
資金：2	工業力：3	売却額：1



クラーニヒ級爆撃艦

攻撃力：190	防御力：1260	
射程：54	範囲：7	攻撃速度：4
推力：6	旋回：13	
主兵装：対地Ωミサイル		
資金：3	工業力：4	売却額：2

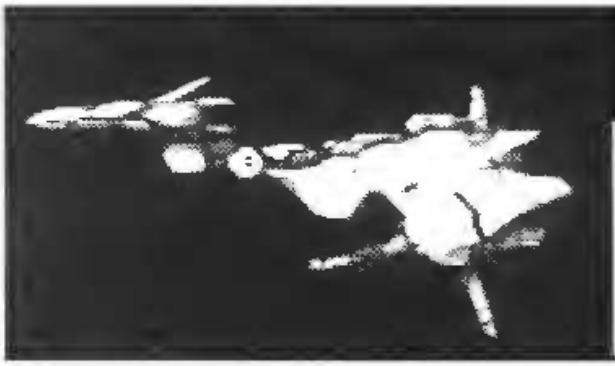


ベイオ級爆撃艦

攻撃力：260	防御力：1890	
射程：54	範囲：8	攻撃速度：4
推力：6	旋回：13	
主兵装：アンチマターボム		
資金：4	工業力：5	売却額：3

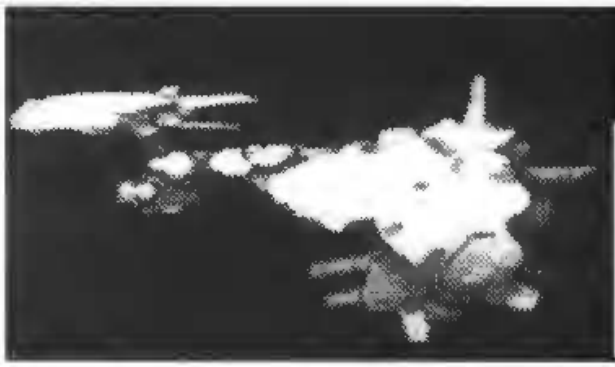
空母

空母は艦載機によって攻撃を行うため、射程や範囲が存在しない。艦載機は打撃艦の対空能力によって撃ち落されが、何回でも出撃させることはできる。



ヴァイ級空母

攻撃力：250	防御力：500	
射程：0	範囲：0	攻撃速度：7
推力：4	旋回：8	
主兵装：ＳＤ－１６迎撃戦闘機		
資金：4	工業力：5	売却額：2



ファーザン級空母

攻撃力：370	防御力：750	
射程：0	範囲：0	攻撃速度：7
推力：4	旋回：7	
主兵装：ＳＢ－１０戦闘攻撃機		
資金：6	工業力：7	売却額：3



シュトラウス級空母

攻撃力：550	防御力：1120	
射程：0	範囲：0	攻撃速度：7
推力：3	旋回：7	
主兵装：ＳＦ－１４対艦戦闘機		
資金：8	工業力：9	売却額：4

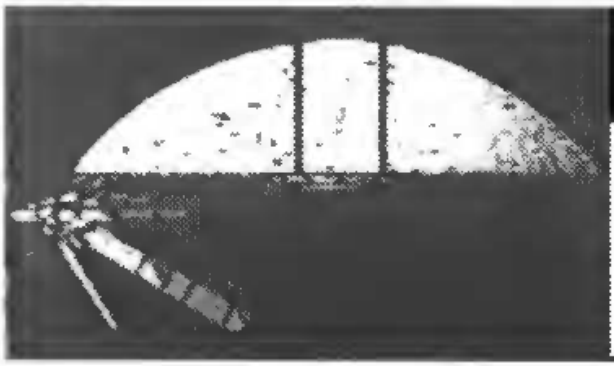


ナハティガル級空母

攻撃力：820	防御力：1680	
射程：0	範囲：0	攻撃速度：7
推力：4	旋回：8	
主兵装：ＳＡ－７７重装突撃機		
資金：10	工業力：11	売却額：5

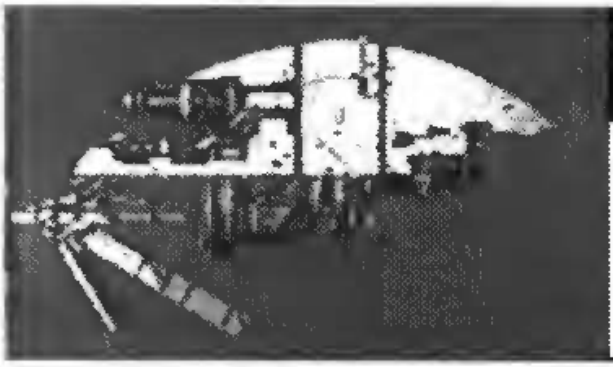
特殊艦＆異生艦

特殊艦は、異生艦にダメージを与えることができる唯一の戦艦である。異生艦はクラーリンの扱う特殊な戦艦で、対惑星能力がずば抜けて高い。



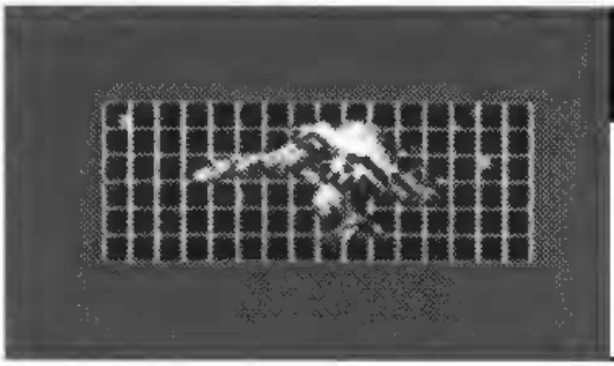
アスタロト級特殊艦

攻撃力：1200	防御力：2000	
射程：64	範囲：12	攻撃速度：7
推力：15	旋回：16	
主兵装：重力子砲		
資金：12	工業力：10	売却額：6



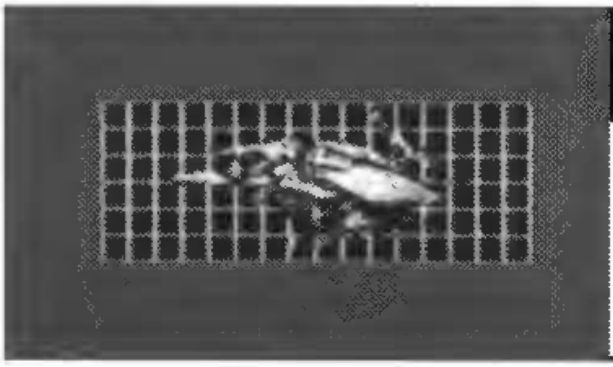
セラフィム級特殊艦

攻撃力：1000	防御力：1800	
射程：60	範囲：8	攻撃速度：6
推力：12	旋回：12	
主兵装：重力子砲		
資金：12	工業力：10	売却額：6



ブミー級異生艦

攻撃力：2000	防御力：200	
射程：36	範囲：16	攻撃速度：6
推力：20	旋回：8	
主兵装：不明		
資金：—	工業力：—	売却額：—



ビゴー級異生艦

攻撃力：1000	防御力：2000	
射程：48	範囲：31	攻撃速度：6
推力：20	旋回：6	
主兵装：不明		
資金：—	工業力：—	売却額：—

司令官

カールレオンには11人の司令官が存在する。これらの司令官は途中で増えたり、減ったりすることはない。彼らと最後までつき合うことになるので、彼らを上手に使いこなさなければ苦戦を強いられることになる。

カールレオン軍の司令官は4つある艦隊指揮を務めるだけでなく、星系を経済都市や工業都市に指定した時に管理する司令官、資源調達派遣の司令官を務めたり、交易路を管理する司令官なども兼務する。

司令官の能力のうち、対艦隊指揮や、対星系指揮、対要塞指揮は、艦隊を指揮するのに関係する能力で、内政管理は星系の管理をするときに関係する能力である。数字が高いほど、その能力を使ったときに高い効果を得られる。そのため、能力をうまく活かすように司令官を配置する必要がある。

階級は、下から順に、少佐、中佐、大佐、准将、少将、中将、大将、元師となる。階級が、1ランクアップするごとに全ての能力が3増えるため、能力が低くても、階級が低い人物なら、大きく変化する可能性がある。例えば、初期段階で少佐の司令官が元師になれれば、全ての能力が21も増えることになる。

階級は、艦隊戦や内政で功績をあげれば自動的に昇進する。そのため、階級をあげたい人物には常に仕事を与え、働き続けるようにしなければならない。

ブロムベルジェ少将



対艦隊指揮	104
対星系指揮	105
対要塞指揮	108
内政管理	103

全てを高レベルでこなす、オールマイティーの司令官。

ベルリオージュ准将



対艦隊指揮	112
対星系指揮	71
対要塞指揮	93
内政管理	59

対艦隊能力の高い司令官だが、要塞戦闘も得意。

ミュンヒハウゼン准将



対艦隊指揮	79
対星系指揮	106
対要塞指揮	92
内政管理	72

対星系が得意だが、対艦戦闘でもなかなか活躍できる。

マクファーソン大佐



対艦隊指揮：49
対星系指揮：125
対要塞指揮：115
内政管理　：70

対星系指揮がずば抜けて高いため、最後まで重宝する。

マンデヴィル大佐



対艦隊指揮：122
対星系指揮：46
対要塞指揮：60
内政管理　：46

対艦隊戦専用の司令官。宙域の確保をやらせるとよい。

ストーンウッド中佐



対艦隊指揮：46
対星系指揮：57
対要塞指揮：54
内政管理　：122

内政管理の達人。重要な場所は彼に任せるとよい。

シャルロット中佐



対艦隊指揮：96
対星系指揮：65
対要塞指揮：68
内政管理　：55

対艦隊戦の得意な司令官だが、使いどころに悩む指揮官

アンナ少佐



対艦隊指揮：63
対星系指揮：86
対要塞指揮：80
内政管理　：43

艦隊を扱わせれば、そこそこの活躍が期待できる。

クリスティー少佐



対艦隊指揮：40
対星系指揮：76
対要塞指揮：42
内政管理　：81

内政管理をさせるべき指揮官。効果を期待できる。

マーガレット少佐



対艦隊指揮：56
対星系指揮：43
対要塞指揮：52
内政管理　：80

クリスティーのように、内政担当の司令官となる。

キャメロット少佐



対艦隊指揮：61
対星系指揮：68
対要塞指揮：61
内政管理　：65

全てに平均的な能力を持つ、あまり目立たない指揮官。

ねこさんチームの秘密!!









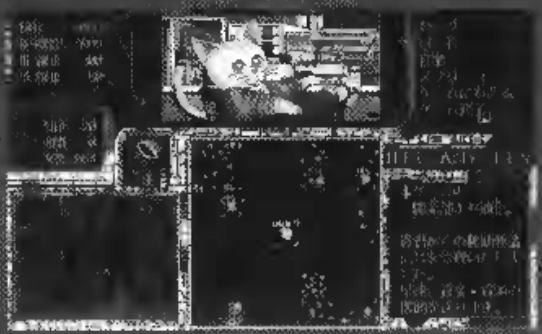


「ねこさんチーム？　なんだそれ？　かわいいネーミングしてんじゃねーよ」

などと言ってはいけない。工画堂の誇るこの優秀な開発チームこそあなたが眠い目をこすって遊んだシュヴァルツシルトの開発チームだからである。一瞬でも先ほどのようなことを思ってしまった人は深く反省するように。

それはさておき。

なぜ「ねこさん」なのか？　なぜ「いぬさん」ではいけないのか？　ねこさんチームという名前はわかっていてもこの開発チームには謎が多い。その謎の一つがシュヴァルツシルトⅠ～Ⅳを立ち上げたとき現れるねこさんである。写真をご覧になっていただきたい。『～Ⅱ』を立ち上げたときには二匹のねこさんが、『～Ⅳ』を立ち上げたときには四匹のねこさんが現れる。なぜか『～ＥＸ』やＰＣエンジン版を立ち上げたときにはねこさんが現れない。ここまでスタッフがこだわるねこさんにはどのような秘密が隠されているのだろうか？？





第2部
Schwarzschild
シュヴァルツシルト

PC-9801版

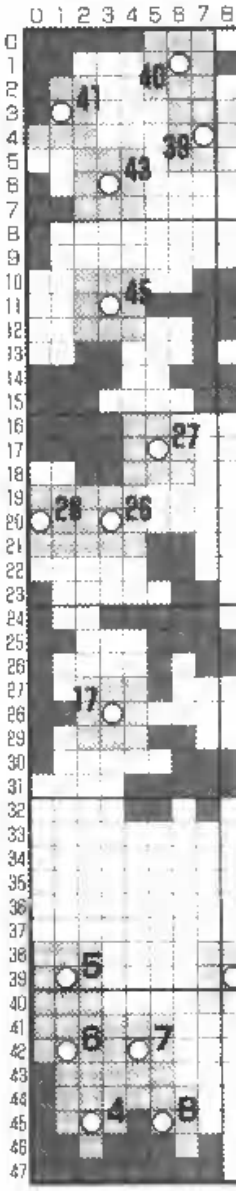
シュヴァルツシルト

シュヴァルツシルトII

シュヴァルツシルトIII

シュヴァルツシルトIV

シュヴァルツシルト



すべての“シュヴァルツシルト”はここから始まった。

このゲームが発売された1988年当時

ストーリー性を持たせたシミュレーションゲームは皆無で、

“シュヴァルツシルト”は多くのゲームファンの注目を集めた。

しかも、発表された“シュヴァルツシルト”が

長大なキャンペーンの一部だったものだから、

その衝撃たるや非常に大きなものだった。

星暦3960年、

ジロ星団南西部に広がるサンクリ星団。

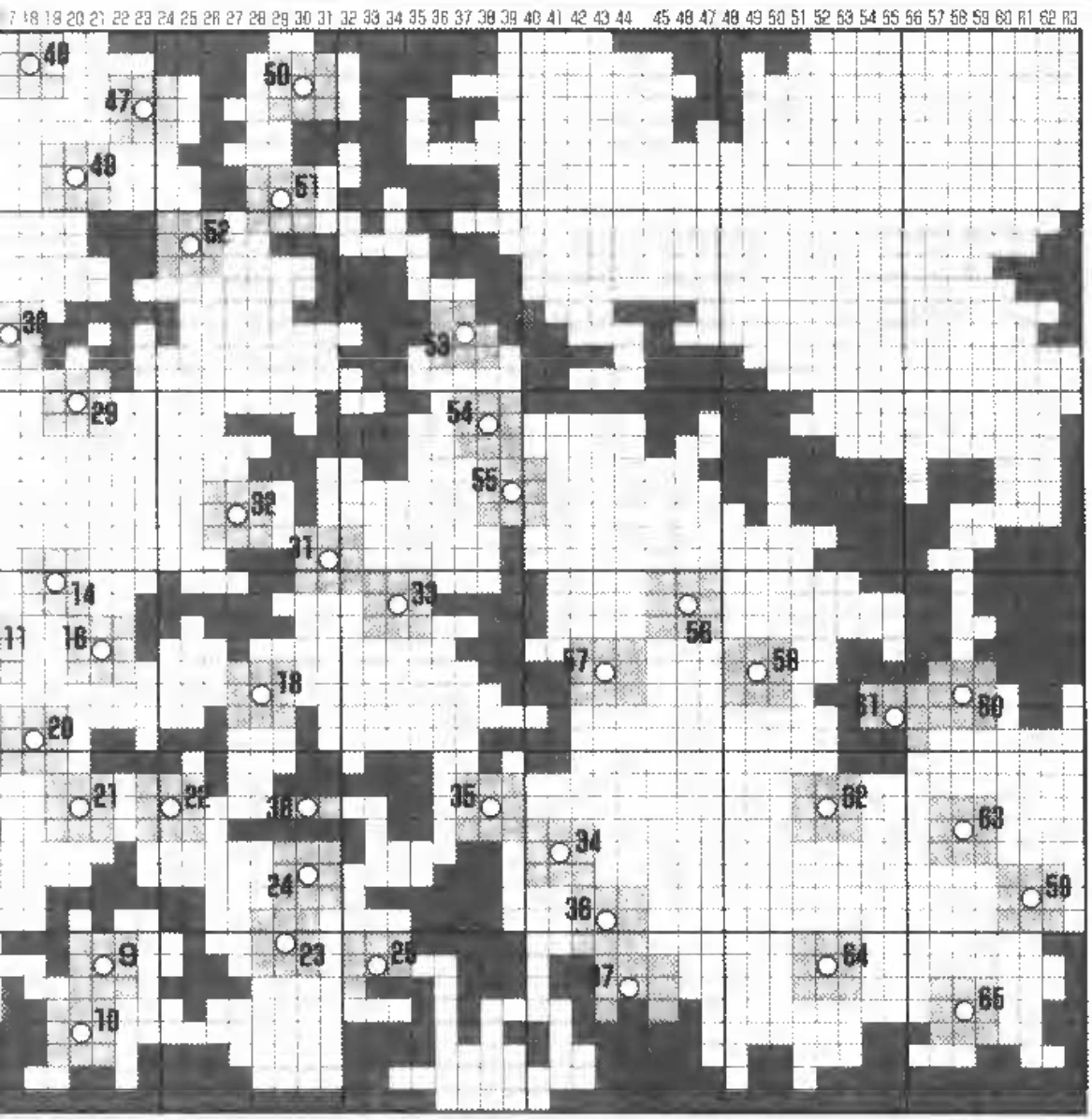
物語はその地から語られ始めた。

	惑星名	国名
00	パピー	サンクリ星国
01	タテオ	サンクリ星国
02	ウーリィ	サンクリ星国
03	サウシ	サンクリ星国
04	ダミー	バディ共和国
05	タカトイ	バディ共和国
06	カッケ	バディ共和国
07	ツタオリ	バディ共和国
08	トムクリ	バディ共和国
09	マリン	聖マリン公国
10	ミツモ	聖マリン公国

	惑星名	国名
11	タニキン	ホンシャ帝国
12	ナッセー	ホンシャ帝国
13	ベーサ	ホンシャ帝国
14	アジガ	ホンシャ帝国
15	ウメサ	ホンシャ帝国
16	ショッカ	ホンシャ帝国
17	フミッコ	ホンシャ帝国
18	シムラー	ホンシャ帝国
19	ミューラ	ホンシャ帝国
20	フリャー	ホンシャ帝国
21	キセキ	ホンシャ帝国

	惑星名	国名
22	シンス	ホンシャ帝国
23	ジラワ	ホンシャ属領
24	バユミ	ホンシャ属領
25	ザカイ	ホンシャ属領
26	マサコ	イチクリ連邦
27	チャーリ	イチクリ連邦
28	オバタ	イチクリ連邦
29	カクタ	大コウホウ国
30	イツヘ	大コウホウ国
31	ヒーチャ	ケイリ氏族国
32	ポコチャ	ケイリ氏族国

下のマップはサービスマップからの転載です



	惑星名	国名
33	アツチャ	ケイリ氏族国
34	タツマー	聖銀河教皇国
35	モトロー	聖銀河教皇国
36	バリボー	聖銀河教皇国
37	オガー	聖銀河教皇国
38	テラ	カケル君主国
39	アギラ	クィラ大帝国
40	ナヴァイ	クィラ大帝国
41	エミチャ	クィラ大帝国
42	ウエル	クィラ大帝国
43	サイタ	クィラ大帝国

	惑星名	国名
44	セツチャ	クィラ大帝国
45	カヨチャ	クィラ大帝国
46	リョータ	クィラ大帝国
47	ガッテン	ジェニチ星国
48	ウメム	ジェニチ星国
49	ユッコ	ジェニチ星国
50	クリボ	神聖アギ帝国
51	ズンコ	神聖アギ帝国
52	アベシ	神聖アギ帝国
53	ヒドミ	リッカ自治領
54	サダエ	リッカ自治領

	惑星名	国名
55	ヒノリ	リッカ自治領
56	165	エムジー星国
57	ロンヘア	エムジー星国
58	スリム	エムジー星国
59	アサコ	アサコ太公国
60	イサオ	アサコ太公国
61	ケッタ	アサコ太公国
62	ケンジー	アサコ太公国
63	モーリ	アサコ太公国
64	ヒサキ	アサコ太公国
65	リュウ	アサコ太公国

STORY

ストーリー

シュヴァルツシルトの目的は、攻めてくる敵と戦うことである。サンクリ星国は、攻めてくる敵から自国を守るのを目的として戦っている。例えそれが、巨大な帝国や、宇宙生物であっても同じである。

始まり

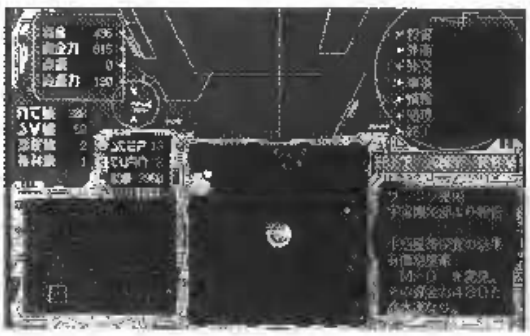
私は、ジロ星団南西部にあるサンクリ星国の王である。

星歴3960年、私がジロ星団の隣にあるＫＧＤ星団に遊学中、星国領土内の惑星ウーリィーを視察中だった我が父、星王が反逆者の凶弾に倒れた。さらに惑星ウーリィーは独立を宣言、反乱をおこした。

私はただちに星団に戻り、即位式を済ませて新王となった。私の使命は、新王の威信をかけて反乱を鎮圧することである。しかし、反乱軍は予想外に強力な艦隊を持っていた。背後で暗躍する敵の存在を感じる……。

反乱軍の猛攻

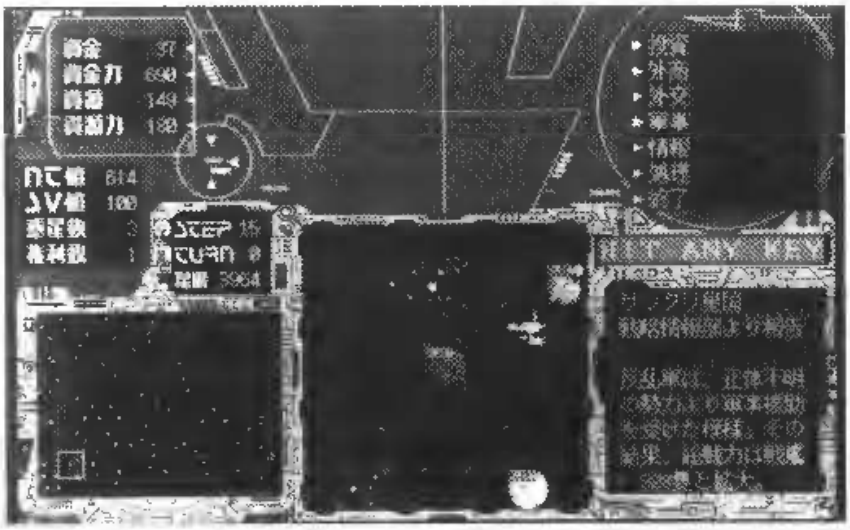
惑星ウーリィーは、父の代に海賊の拠点だった惑星を占領したものである。そのため、海賊の残党が反乱をおこしても不自然ではない。しかし、彼らはＣ型戦艦約50隻近くもの戦力を持っていた。とても、我々の持つＡ型戦艦18隻で対処できるものではない。



反乱軍との戦いは、始めの４ターンが勝負である。負ければ、即ゲームオーバーだ

とりあえず、小惑星探索をおこないつつ、戦力を集結させる。そして、海賊が持っている戦艦に対抗できるよう、新型宇宙戦艦の開発に大量の資金をつぎ込んで研究を急がせた。

しばらくすると反乱軍は、惑星サワシに対して攻撃をかけてきた。Ａ型戦艦で正面からの戦闘を挑むのは自殺行為である。そのため敵の背後に回り込むという作戦をおこなったが、２隻の戦艦を落とすのが精一杯であった。惑星防衛隊の努力も虚しく、惑星サワシは占領されてしまう。サワシを落とした反乱軍艦隊は、そのままサンクリの主星である惑星パピーに向けて侵攻を開始した。



反乱軍は、毎年増強されてしまうため、それより早く戦力を整えなければならない

その間、D型戦艦の開発成功、小惑星帯M－0の発見と吉報もあった。しかし今一つ打つ手が遅く、このままでは危険である。とにかく、惑星パピーの防衛力を強化し、わずか6隻のD型戦艦に望みをたくすしかないようだ。

そんなとき、バディ共和国から小惑星M－0と交換で、D型戦艦50隻を譲歩するという通信が届いた。それだけの戦力があれば反乱軍を押し返せるだろう。しかし、タイミングがよすぎる。だいたい我が星国とバディ共和国は仲が悪いのに、なぜ援助を申し入れてくるのだろうか?

バディ共和国は海賊の集まりである。反乱軍も海賊だとすれば、彼らが手を結んでいる可能性がある。現在、バディ共和国はE型戦艦を主力にしており、旧式のC型戦艦を廃棄している最中だと聞く。反乱軍の使用しているC型戦艦がバディ共和国のものだったとすれば、つじつまが合う。

反乱軍を押し返した後にバディ共和国が攻めてくる可能性を考えると、ここで小惑星をゆずるのは得策ではない。バディ共和国の申し出は拒否することにした。

反乱軍はついに、惑星パピーにやってきた。艦隊も2つになっていたが、片方はたいした戦力ではないようだ。しかし、第1艦隊のC型戦艦50隻は脅威である。逆に言えば、この艦隊さえ壊滅させれば、反乱軍を恐れる必要はなくなる。雌雄を決する戦いとなるのは間違いない。

私はわざと惑星パピーを攻撃させた。防衛力を高めたとはいえ、主星を攻撃させるような危険を犯したのは、敵が惑星を攻撃している隙に後背に我が艦隊を展開し、艦隊とパピーとで挟撃を行うためである。肉を切らせて骨を断つがごとき危険な賭けであるが、これ以外に勝てる見込みはなかった。

作戦は成功した。敵艦隊は壊滅し、惑星は傷つきながらももちこたえた。これで反乱軍の戦力は低下して、しばらくは動けないはずである。この間にD型戦艦を量産すれば、反乱鎮圧は時間の問題だろう。とりあえず、惑星サワシを奪回するため、艦隊を派遣することにする。

しかし、反乱軍はどこからか援助を受

けて戦艦数を増加させていた。やはりバディ共和国が怪しい。

バディ共和国から再び通信が入り、小惑星M－0と交換でD型戦艦40隻を譲歩すると言ってきた。やはり、こちらの小惑星帯の権利が目的のようだ。おそらく反乱軍と噛み合せて戦力を低下させた後、わが国を襲うつもりなのだろう。反乱軍との戦闘をわざと長引かせて、バディ共和国の目をあざむき、その間にバディ共和国と戦う力をたくわえたほうがよさそうだ。

増援を得た反乱軍だが、艦隊数を増やすというミスを犯した。艦隊数を増やせば1艦隊当たりの戦艦数は少なくなるので、各個撃破していけば簡単に倒せるのである。楽勝であった。

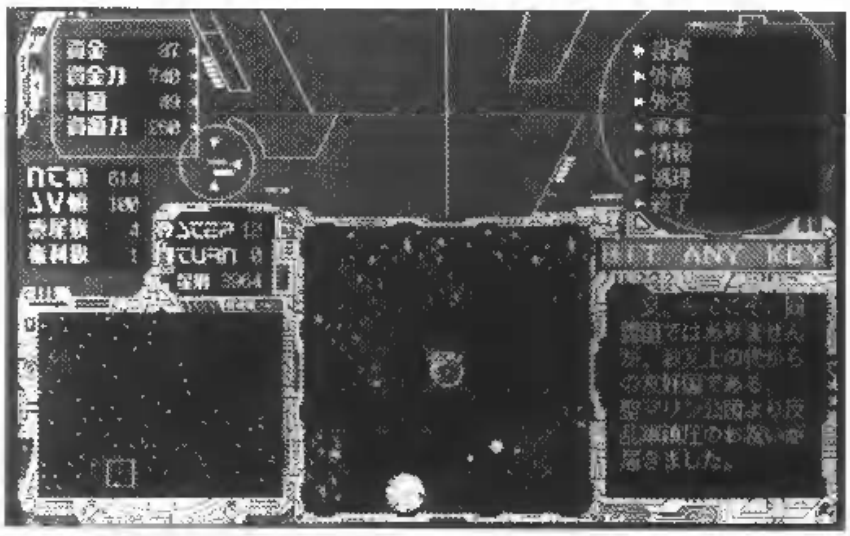
その後は、惑星サワシを奪回。惑星ウーリィーの近くには、艦隊を1つ駐留させた。ウーリィーから艦隊が出撃したらいつでも撃破できるようにである。そして、新型宇宙船の開発に全力を注いだ。

開発は急ピッチで進み、ついにH型戦艦の開発に成功した。これ以上の性能の戦艦も開発できるのだが、バディ共和国はE型戦艦で編成されているので、これで十分だろう。数を揃える必要があるため、戦艦の建造を急ピッチで進める。この間、反乱軍は新年になるたびに増援を得ていたが、H型戦艦を導入した今では、よい実戦訓練の相手でしかなかった。

3964年に反乱軍が増援を受ける前に、反乱軍の主星ウーリィーを攻撃する。今まで以上の増援を得るらしいという噂が流れたため、増援の前に制圧した方がよいと判断したからである。反乱軍には対抗するだけの艦隊が残っていなかったため、簡単に惑星にたどり着いた。そして、H型戦艦の一斉攻撃によって、あっけなく惑星ウーリィーは陥落した。ついに反乱は終結を迎えたのである。

宿敵、バディ共和国滅ぶ

反乱を鎮圧した結果、外交交渉ができるようになった。今までは、政治状態が不安定なため、こちらから外交交渉ができなかったのである。



反乱を鎮圧して、始めて他国と同じラインに立つことになる。これからが本番だ

さっそく、聖マリン公国から外交の使者が来た。彼らは反乱鎮圧のお祝いとばかりに資金も500を援助をしてくれる。聖マリン公国は同盟こそ結んでいないものの、父親の代からの友好国である。

同時にバディ共和国からも入電。

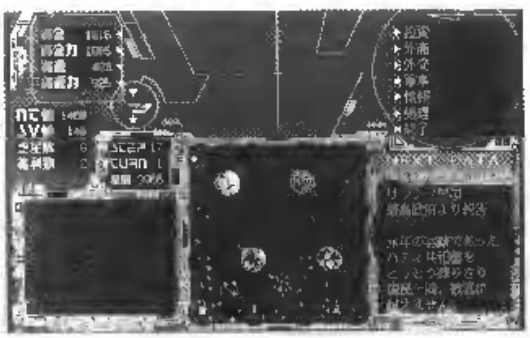
「平和を望むなら全ての権利を譲歩せよ」

冗談ではない。当然拒否したのだが、それを理由に宣戦を布告してきた。応々、バディ共和国とは戦う覚悟だったし、戦力的には十分渡り合えるはずである。

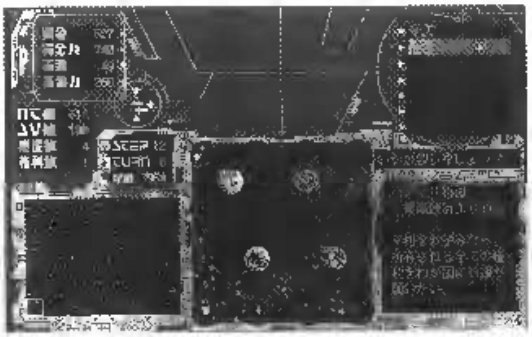
しかし、念には念をいれ、聖マリン公国と攻守同盟を結ぶことにする。資金200を条件にしてきたが、その程度なら問題ない。喜んで条件をのんだ。

バディ共和国との戦いは、惑星エリアで戦うより、宇宙エリアで戦うほうが有利である。そのため惑星ウーリィーの前に艦隊を展開させる。敵の一艦隊と接触し、ついに戦端が開かれた。

結果は、我がサンクリ・聖マリン連合軍の圧勝である。艦隊能力、艦隊士気、戦闘経験はバディ共和国の方が上であったが、戦艦の性能差を補うにはいたらなかった。特に、我が指揮のもと、常に敵の背後に回り、相手の反撃を押さえつつ、ダメージを与える作戦は完璧であった。



我々にとっては宿敵だったが、周囲の国々と比べれば、弱小国の1つにしか過ぎない



バディ共和国と戦いたくなければ、開戦前に主星以外をホンシャ帝国に譲るしかない

このまま簡単に勝てるかと思われたが、バディ共和国軍はものすごい回復力を持っていた。次々と艦隊を立て直してくるのだ。相手が完全に回復しきる前に艦隊を滅ぼす、という作戦を繰り返すことになった。相手の復元力を上回る攻勢をかけるためにも、さらに上級の戦艦を開発することにした。

隣接星団であるホンシャ帝国ではP型戦艦を使っているため、我が星国もP型を開発する必要がある。長い年月を経て、ついにP型戦艦が完成し、徐々に艦隊の編成を入れ換えることにした。

その間、バディ共和国に対しては、主星ダミーを除いて、全ての惑星を占領した。主星をすぐに落とさなかったのは、さらに背後に敵が隠れていないかの確認と、艦隊の実戦訓練のためである。しかし、P型戦艦が開発終了し、十分に数がそろったため、ついにバディ共和国との争いに、終止符を打つことにした。

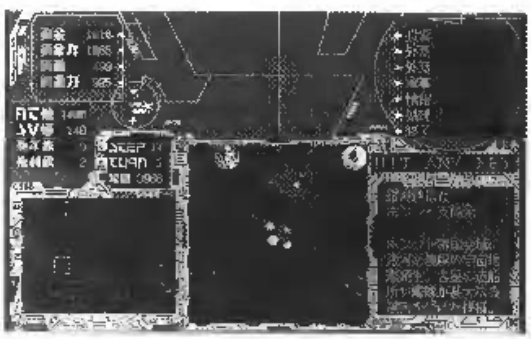
ホンシャ帝国、宇宙地震で滅亡す

ついに長年の宿敵、バディ共和国を滅ぼした。父王の暗殺にもバディ共和国が絡んでいた可能性が高い。父の仇をとったとも言えるだろう。支配領域も広がり、これから艦隊を充実させようとした矢先に、突然事件はおこった。

そのころ宇宙の情勢はというと、大コウホウ国とケイリ氏族国が攻守同盟を結んでいた。おそらくホンシャ帝国と敵対するためだろう。そして、クィラ大帝国がとうとうジェニチ星国に宣戦を布告した。南下政策を実行する可能性が高い。

しかし、南下するにしても我が国との間にはホンシャ帝国があるため、我が国はしばらく大丈夫だろうと思っていた。ところがホンシャ帝国領に銀河規模の宇宙地震が発生したのである。この影響で、ホンシャ帝国は、艦隊、造船所ともに多大なるダメージを受けてしまった。軍事バランスが崩れたのである。

始めに宣戦を布告したのは、ケイリ氏族であった。ホンシャ帝国に敵意を表していたし、大コウホウ国とも同盟を結んでいる。宇宙地震がおきる前から準備していたのだろう、素早い行動であった。



この宇宙地震は新たなる脅威の前触れであった。しかし、この時点で気がつく者はいない

次は、イチクリ連邦である。たびたびホンシャ帝国から無理な外交を迫られていたため、恨みがあったようだ。ホンシャ帝国に宣戦を布告してすぐに軍事行動を開始していた。そして、ホンシャ属領は、ホンシャ帝国に対し独立を宣言した。新国名は、独立星間連邦と名付られたが、ホンシャ帝国に宣戦はしなかった。まだ、軍事的に弱いためと思われる。

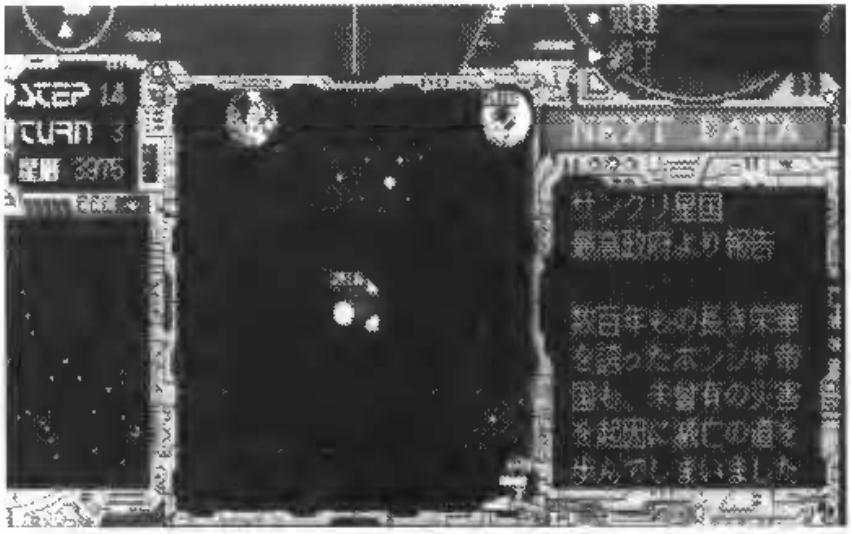
事態が急変するさなか、同盟国である聖マリン公国から通信が入った。

「親愛なる陛下殿、ホンシャ帝国領をケイリ氏族等にくれてやるおつもりですか?」

ホンシャ帝国の滅亡は明らかである。ならば今のうちに領土を増やしてしまえ、ということらしい。さっそく開戦準備をすると、聖マリン公国は資金と資源の援助がなければ、賛成できないと言ってきた。聖マリン公国はホンシャ帝国領とは隣接してないため、攻撃できないし、されることもない。直接の利益がない状態である。この条件を受け入れるぐらいは仕方ないだろう。同盟国の賛成を得て、ホンシャ帝国に宣戦を布告した。

艦隊をホンシャ帝国領の惑星に近づけるが、まだ艦隊が残っているため攻撃は控えた。P型戦艦は、少数であってもあなどれない。こちらは第1艦隊以外はいまだ旧式なので、P型戦艦に狙われると勝ち目が薄いのだ。とりあえず、イチクリ連邦とケイリ氏族が敵艦を減らすまで待つことにする。

その間に、イチクリ連邦とクィラ大帝国との間に攻守同盟が結ばれてしまった。我が国はイチクリ連邦との友好度は



ホンシャ帝国が滅び、ジロ星団の様子もだいぶ変化した。しかし、戦いはまだ続く

高いが、クィラ大帝国とはあまりよくない。注意をしていると、イチクリ連邦は宗主国であるクィラ大帝国の意向に従い、サンクリ星国に対して宣戦布告をされてしまった。

同時に2つも敵を持つのは戦略的にまずい。急いでどちらかを片づけるしかない。幸いホンシャ帝国の戦艦数が減ってきたので、ホンシャ帝国領の惑星を、次々と襲って占領していった。

しかし、北部では、クィラ帝国によってジェニチ星国が滅ぼされた。我が国もクィラ大帝国の動向を気にする時期にきていた。クィラに備えてか、エムジー星国と聖銀河教皇国は攻守同盟を結んだ。

そのころ神聖アギ帝国は、突然リッカ自治領に対して宣戦を布告した。ホンシャ帝国の騒ぎはと関係ないところで、戦いが新たに始まったのだ。しかし神聖アギ帝国の優勢は明らかだ。リッカ自治領が滅びるのは時間の問題だろう。

独立星間連邦は聖銀河教皇国と攻守同盟を結ぶことによって戦力を強化した。そして、それに勢いづいて、聖マリン公国に嫌がらせをするようになった。

聖マリン公国はこれに怒り、独立星間連邦と戦うことを決定した。

しかし、相手の後ろには、聖銀河教皇国がついている。迷惑がかかるのを恐れてか、我が星国と攻守同盟を破棄してきた。同時に、聖マリン公国の惑星ミツモが独立星間連邦に寝返り、そこから艦隊が主星マリンに襲いかかった。

多勢に無勢。主星マリンは占領され、聖マリン公国は滅亡してしまったのである。

ホンシャ帝国も3方から攻められ、バラバラに寸断され、滅亡まで時間の問題となっていた。イチクリ連邦とケイリ氏族は不可侵条約を結び、ホンシャ帝国に対して全力を尽くせる態勢をとっていた。そして、ついにホンシャ帝国主星タニキンは占領された。

強大なホンシャ帝国は災害による影響から回復することなく、滅んだのであった。

聖マリン公国のかたき、独立星間連邦

ホンシャ帝国が滅亡しひと段落がつくと、友好国だった聖マリン公国を滅ぼした独立星間連邦が気になる。できればこの手で滅ぼしたいところだが、背後に聖銀河教皇国がついているため、下手な手出しはできない。しかも、イチクリ連邦との戦いはまだ終わっておらず、そちらに主戦力を傾けたいところでもある。

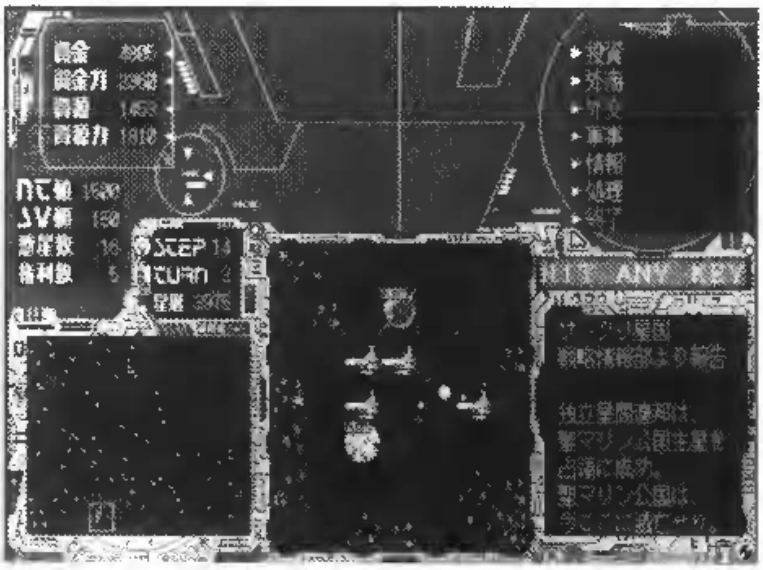
しかし独立星間連邦側から宣戦を布告する知らせがきた。これでは戦わざるをえまい。もと聖マリン公国領は、我が主星パピーに近く無視するわけにもいかない。艦隊を独立星間連邦に送り込むことにした。

その間、北部ではケイリ氏族が、以前より勢力下にあった大コウホウ国を共栄の名のもとに合併するという事態が起きていた。これで、ケイリ氏族の国力は、かなり大きなものとなった。

我が星国は、惑星シンスを占領しているため、カケル君主国と外交ができる状態となっていた。この国は友好度が高いので、攻撃してくる可能性は低いのだが、イチクリ連邦の例もある。とりあえず不可侵条約を結ぶことにした。相手は無条件で承認し、さらに攻守同盟を結びたいと言ってきた。これからの戦いを考えると、攻守同盟を結んでおくのは悪くない。ありがたく承認した。これで、独立星間連邦との戦いがかなり楽になるはずだ。

カケル君主国は、さらに聖銀河教皇国と不可侵条約を結び、独立星間連邦に宣戦を布告した。これによって、カケル君主国が独立星間連邦に戦いを挑むと、聖銀河教皇国の援軍はこなくなるという状態になった。

そこで、カケル君主国主体で独立星間連邦に宇宙エリアで戦いを挑んでもらい、敵艦隊を壊滅させることにした。その後、主星ジラワを強襲して、一気に独立星間連邦を滅亡させた。こうして聖マリン公国のかたきを討ち果たしたのだった。



聖マリン公国が滅亡してしまう。これを避けることはできないのか？

愚かなり、イチクリ連邦

聖銀河教皇国は動きそうもないため、安心してイチクリ連邦に戦闘を仕掛けることにした。この休むことない戦いの日々の中でも確実に戦力を増強してきたので、現在ではかなりの戦闘にも耐えられるようになっていた。特に主力の第1艦隊は、戦闘経験が1000を超え、我が星国のエリート艦隊となった。

気になるクィラ大帝国だが、今度は神聖アギ帝国に対して宣戦を布告した。神聖アギ帝国は、宿敵リッカ自治領を滅ぼしており、かなり大きな戦闘になるものと思われる。うまくすると、イチクリ連邦の艦隊はこの戦いに巻込まれて、戦力ダウンするかもしれない。

しかしクィラ大帝国は強く、神聖アギ帝国の艦隊を簡単に滅ぼしてしまった。惑星同士の距離があるため、すぐに滅びることはなさそうだが、援護する意味でもクィラ大帝国の艦隊を減らしておく必要を感じた。

そこで、イチクリ連邦との戦いでは、援軍にきたクィラ大帝国の艦隊を、積極的に攻撃することにした。こちらも少なからず被害を受けるが、将来の敵を叩いておくにこしたことはない、先行投資のようなものだ。

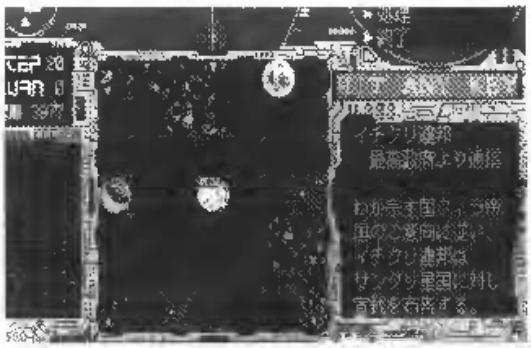
イチクリ連邦自体はたいして強くない。主星までたどり着くことができれば、滅ぼすのは簡単である。しかし、イチクリ連邦の滅亡と同時に、ついにクィラ大帝国から宣戦布告を受けることとなったのだ。

クィラ大帝国の崩壊

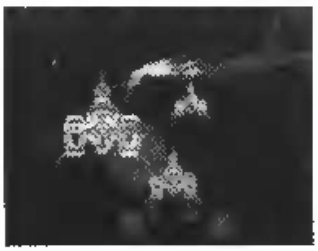
元イチクリ連邦領から、クィラ大帝国の主星を攻める最短のコースには、途中で宇宙要塞があるため、遠回りする必要がある。避けられるものを避けないととんでもない被害にあうことは、周囲の様子からわかったことである。

クィラ帝国は、攻守同盟を結んでいたイチクリ連邦を失ったため、戦力的に低下している。こちらは、神聖アギ帝国と攻守同盟を結ぶことに成功したため、戦力が格段に増えており、勝利は時間の問題となっていた。

ホンシャ帝国と共に強大だった大帝国の影はほとんどなくなっていた。ときどき攻め込んでくる少数のP型戦艦が昔の面影を残している程度である。我が連合艦隊は、クィラ帝国の主星アギラにたどり着き、ついにクィラ大帝国まで滅亡させることに成功した。



クィラ大帝国も、戦いを好む国家である



P型戦艦同士の戦いでは、正面から戦うのは無謀。背面に回ろう

最終決戦、宇宙要塞ゼオ

バディ共和国、ホンシャ帝国、独立星間連邦、イチクリ連邦、クィラ大帝国と多くの国と戦い、サンクリ星国は、ジロ星団で一番大きな国となった。敵対する国もなくなり、とりあえず一息つけるところまできた。そんなとき、銀河未踏星域にて次元間の振動が探知された。銀河未踏星域に一番近いアサコ太公国が調査のための艦隊を送ることになる。

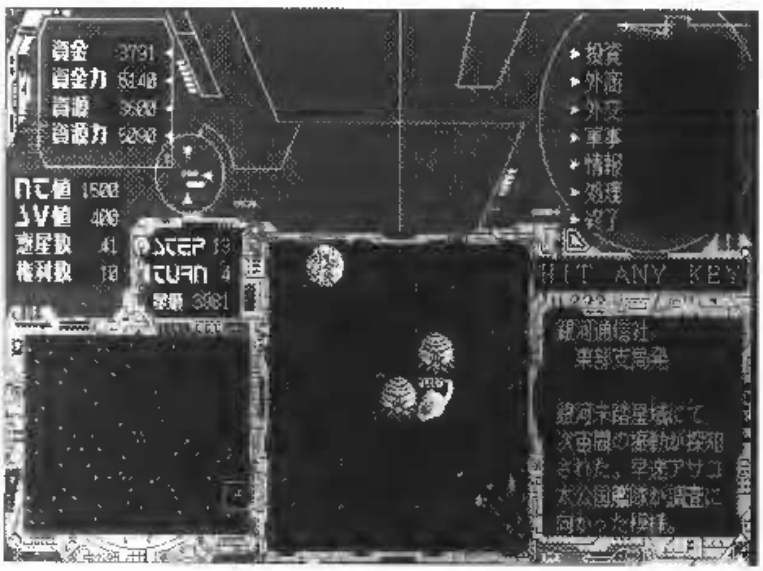
何やら不吉な予感がするので、早急に軍備を整え始めた。アサコ太公国の艦隊が一切の消息を断ったとの連絡が入った。神聖アギ帝国と、カケル君主国とは同盟関係を絶やさないようしておいた方がよさそうである。

アサコ太公国は謎の侵略者と戦闘をしているが、どうやら一方的に負けているようだ。侵略者に占領された惑星は、人が住めなくなるという噂が流れていた。

そんなとき、アサコ太公国の最高首長より連絡が入った。相手は人類と異なる繊維性生命体――アサコ太公国はパピルスと命名した――だという。パピルスは本能しか持たない疑似生命体で、クラーリンという謎の種族により創られたものらしい。彼らの目的は、この銀河を彼らの居住可能な銀河につくり変えることで、彼らに占領された惑星は、異次元化惑星となってしまい、人類が立ち入ることはできなくなる。彼らを倒すには、未踏星域にある宇宙要塞ゼオを破壊するのが最善であることがわかった。また、アサコ太公国から惑星ヒケキを贈与された。これで未踏星域にいきやすくなる。

クラーリンの使うS型戦艦は、側面の火力が弱く、背面はかなり高い。そのため、今までのように背面から攻撃するのではなく、側面から攻撃をかける戦術に方針を変更した。

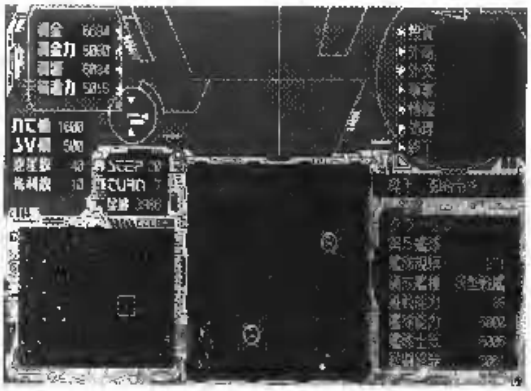
エムジー星国、聖銀河教皇国は次々とクラーリンによって滅亡させられてしまった。ケイリ氏族や神聖アギ帝国なども頑張るが、相手を押し戻すのが精一杯で



未踏領域に現われた、謎の要塞と、始めに接触することになるアサコ太公国



敵のS型戦艦は、今までの戦艦とまったく違う構造をしている。新しい戦い方を考えろ



クラーリンに占領された惑星は、異次元化して奪回不可能となる。惑星をとられるな

ある。

しばらく、一進一退の戦いが繰り返された。そのうち敵はT型戦艦という強力な兵器を投入してきた。これは最も弱い前面火力ですらM型戦艦並みというとんでもないしろものであった。我が軍は、かなりの被害をこうむった。P型戦艦の補充も追いつかず、このままでは敵の侵攻を支えきれないと感じはじめた頃、開発グループはT型戦艦の残骸から、新たな戦艦のヒントを見つけた。

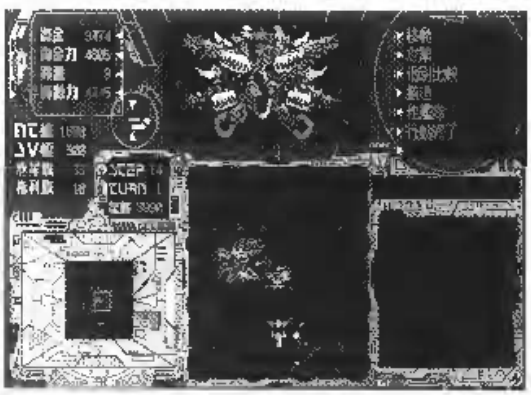
これによってQ型戦艦が造れるようになった。Q型戦艦の最大の特徴は、1隻当たり資金と資源が40ずつで済むことである。大量生産が可能で、P型戦艦を上回る性能を持っている。非常にお得である。このQ型戦艦の量産を待って、敵の宇宙要塞ゼオに攻撃をかけことにする。

残念ながら、1回の攻撃では宇宙要塞ゼオは落ちなかった。普通の宇宙要塞以上の防御力と攻撃力を持っているのだ。時間をかけて再び戦力を整え、戦いを挑むことにする。その間、いくつかの惑星が異次元化惑星となってしまった。もう後がない。

再びゼオに攻撃をかけた。やった！ゼオの耐久力を0にすることができた。これによって、謎の侵略者からジロ星団を守ることができたのである。

エンディング

宇宙要塞ゼオの中を探索すると、様々な資料が見つかった。これによって、異次元化惑星となった惑星をもとに戻せるかも知れない。これから先、このような敵が再び現れてくるかもしれない。しかし、今は休むことにしよう。長い戦いがやっと終わったのだから…。



宇宙要塞ゼオとの戦い。Q型戦艦を前艦隊に配備しても、1回で勝てるかは微妙な所だ

反乱軍、バディ共和国との戦い

攻略ポイント①

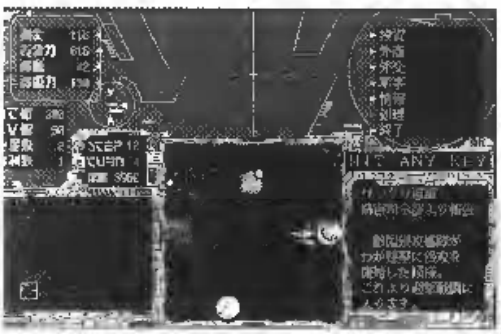
このゲームの難しい点は、反乱軍とバディ共和国との戦いである。勝つのは非常に難しいため、ここに勝つための作戦をお教えする。

まず０ターン目に２つに分かれている艦隊を１つにまとめる。

次に資源を500売り、ＮＴ開発に700つぎ込む。これで次のターンにはＤ型戦艦が開発できる。このターンには、戦艦は作らない。そして小惑星探索をおこなう。

１ターン目はまず、資源を購入したり、売却したりして、資金と資源が同じ量、できれば資源が少し多いようにしておく。そして、戦艦を６隻だけ作成する。次に、主星パピーの惑星防衛力を可能な限り高める。このターンは、サワシが攻められるが、このとき第１艦隊は、始めに１マスだけ進み、敵が移動したら、相手の背後について攻撃する。これで敵は戦艦の２隻は失うはずだ。そうすれば、１艦隊は惑星攻略時に消滅してくれる。

２ターン目も、主星の防衛力を高める。



反乱軍の動を攻撃する場合は主星に到達するぞ

３ターン目は、Ｄ型戦艦が作成できるため、これを第２艦隊に配備する。そして、戦艦を６隻ほど作成して、主星の防衛力を高める。４ターン目に主星に攻め込んでくるため、サワシの時と同じようにＡ型戦艦を敵の背後に回す。Ｄ型も始めは動かず、敵が惑星を攻撃したら、背後について攻撃する。この必勝法で、敵の艦隊は壊滅できるはずである。

その後、反乱軍は増援を得るが、これは惑星で相手の背後を取る攻撃をすれば簡単に勝てるはず。あとはＤ型戦艦をしばらく作り、その後、ＮＴ開発でＨ型戦艦を作れるようにしておけばよい。早めに、サワシは奪回しておくこと。そして、ウーリィーの前に艦隊を配置しておく。反乱軍は、毎年０ターン目に増援を受けるが、ウーリィーの前に艦隊を配置してあれば宇宙エリアでの戦闘になる。必勝法で敵を蹴散らせる。

3964年の０ターン目は、敵の増援が強化されるため、その前にウーリィーを落とすこと。その後は、バディと戦うが、Ｈ型戦艦が作られていれば、宇宙エリアでの必勝法で、バディ共和国の艦隊に勝てるはずである。

敵は毎ターンＥ型戦艦が80隻以上補充される。必ず毎ターン戦うようにしたい。主星の前に艦隊を配置するとよいだろう。

宇宙要塞ゼオの攻略！

攻略ポイント②

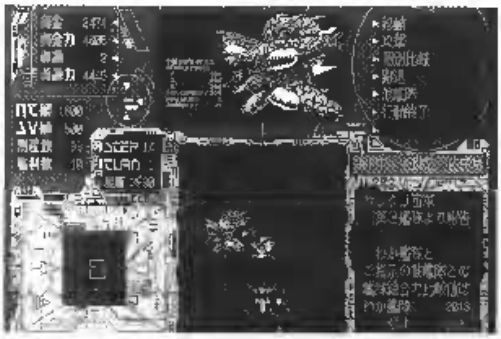
宇宙要塞ゼオは、クィラ大帝国が滅びると同時に現れる。ある程度の時間が経過していて、クィラ大帝国が滅びかかっている時にも出現することがある。

マップの右上、未踏星域と呼ばれる場所に出現し、艦隊をその周囲に出現させる。始めのうちは、S型戦艦が500隻ある艦隊を6つほど出してくる。この艦隊は、全滅するとゼオの周囲に再び現われる。また、艦隊が何回か消滅するとT型戦艦が500隻ある艦隊を2つほど追加してくる。

始めのうちは時間に余裕があるので、模擬演習で艦隊訓練度を9999まで高めておこう。

T型戦艦が出現すると、Q型戦艦の開発ができるようになる。このQ型は、P型より側面、背面火力が強化されているだけでなく、生産資金、生産資源が40ですむため、大量生産ができるようになる。第1～第4艦隊までQ型戦艦にしたら、ゼオに近づくようにしよう。未踏星域に入る途中にある一本道では、敵にぶつからないように注意する。

また、カケル君主国、神聖アギ帝国、アサコ太公国とは攻守同盟を結んでおく。残りの国は、攻守同盟を結んではくれないが、こちらから宣戦布告はしないように。ゼオとの戦闘では、戦因（戦闘を開始したということ）となる艦隊で敵を引きつけて、その間に要塞ゼオを攻撃する。ただし、1艦隊は戦因の艦隊を援護するようにしなければ、戦いを長引かせることはできない。なるべく、同盟艦隊が全滅するまで戦い続けるようにして、自国艦隊の損傷を減らすようにしよう。



S型戦艦を攻撃する場合は、なるべく側面をとるように



宇宙要塞ゼオは、マップの奥深くに出現する



T型戦艦は、なんと正面が一番攻撃力が低い。損害が少し減るそ

宇宙エリアでの戦闘必勝法!!

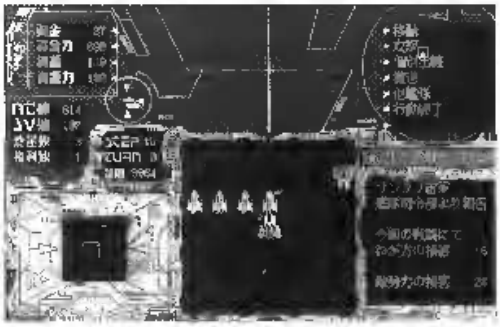
攻略ポイント③

宇宙エリアでは、敵の目標は戦因となった艦隊となる。相手はこの目標に向かって移動し、途中で他の艦隊で移動を妨害されると、その艦隊に対して攻撃をしかける。すれ違っても攻撃を受けるようなことはない。そこで、目標艦隊をおとりにして相手が通り過ぎたところを背後につき、攻撃をしかければ、被害を最小限に押さえて勝つことができる。

ただし、これをおこなうためには、戦因となった艦隊が、敵の艦隊より速力が高くなければならない。でなければ、戦因の艦隊が逃げ回っても、すぐに追いつかれて壊滅させられてしまうからである。

もし、艦隊が１つしかない場合でも、敵の艦隊よりランクが上なら、逃げ回ることで相手を敗走させることはできる。ランクが上なら、相手より維持力が上なので、その結果勝手に撤退するのである。

具体例として、バディ共和国との戦いを紹介する。自国も相手も同盟を組んでおらず、自国の第１艦隊も第２艦隊もH型戦艦で、戦因は第２艦隊だとする。



敵に背後攻撃力があると、被害は出てしまう

自国からの行動なら、第１艦隊を真っすぐ進ませておく。敵は６マス進んで移動を終えるので、第１艦隊が背後について攻撃ができる位置につける。

相手がさらに６マス進んだら、第２艦隊を真っすぐ進ませて、第１艦隊は敵が180度旋回して進んでもぶつからないようにわきに避ける。敵は180度旋回して第２艦隊を追いかけるため、再び背後について攻撃する。これを繰り返せば、敵の数が多くても勝てるのである。



近づいてきたら



逃げる!!



敵は、追ってくるぞ

惑星エリアでの戦闘&宇宙要塞戦

攻略ポイント④

惑星エリアでの戦闘は、敵はまっすぐ惑星を狙うため防御しにくい。惑星の周囲を艦隊で囲めば、惑星が直接攻撃されることはないが、艦隊同士が正面からぶつかり合うため、損害が増えてしまう。なるべく、惑星の前に艦隊を配置して、宇宙エリアで敵を撃退するようにしたい。だたし、反乱軍と戦うときには、惑星を攻撃させて艦隊数を減らすという方法を使わなければ勝てない。

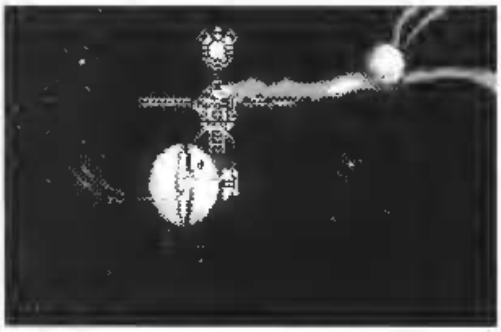
逆に惑星を攻める場合、相手に艦隊があると戦因となる艦を攻撃してくる。敵がP型戦艦を使っている場合、いきなり攻撃をうけるため、なるべく敵の艦隊をなくしてから惑星を攻略するようにする。前のターンに相手から攻撃をさせるか、惑星攻撃のターンに敵の艦隊を壊滅させれば問題はない。



守りの場合は惑星を



攻撃の時は戦因の艦を守れ！





＜防御衛星＞

惑星によっては、防御衛星が配置されている場合がある。この防御衛星は、戦艦200隻に相当する戦力をもっている強力なものだ。

しかし、惑星を完全に囲っていることはないので、開いてる部分を狙って惑星を攻撃すれば、戦うことなく惑星を占領できる。

＜宇宙要塞＞

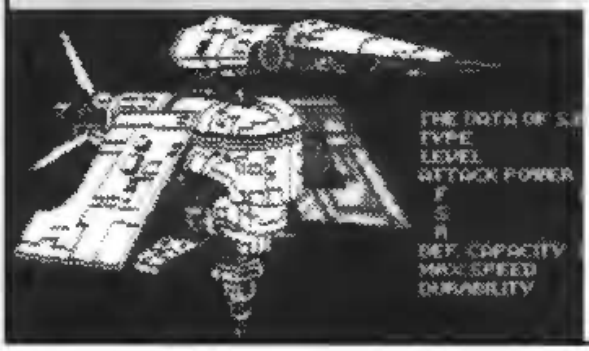
宇宙要塞は、惑星と同じ扱いである。しかし、破壊するとなくなってしまうのが、惑星と違うところだ。艦隊の進路をふさいでいることが多い。しかし、遠回りすれば戦わずにすむので、避けたほうがよいだろう。まともに戦うと、かなりの被害がでる。

戦艦データ

シュヴァルツシルトで生産できる戦艦は、全部で17種類ある。これに防御衛星と宇宙要塞の２つを紹介する。攻撃力のＦは正面、Ｓは側面、Ｒは背面を表しており、速力の２倍が戦闘エリアで移動できるマス数となっている。

A型戦艦

サンクリ星団しか持っていない一番旧式の戦艦。生産資金、資材は、一番安上がりだが、この戦艦では戦闘に勝つことはできない。B型はＮＴ値100で生産できる。



A型戦艦

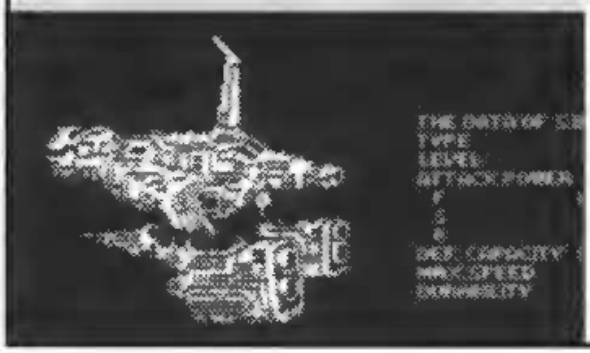
攻撃力：Ｆ100	Ｓ40	Ｒ0
耐久力：100	速　力	：2
継戦力：20	生産資金	：16
生産資源：20	売却金額	：12

B型戦艦

攻撃力：Ｆ120	Ｓ50	Ｒ0
耐久力：120	速　力	：3
継戦力：22	生産資金	：20
生産資源：25	売却金額	：15

C型戦艦

反乱軍が使用している戦艦。C型はＮＴ値200、D型はＮＴ値300で開発できる。D型を開発できれば、とりあえず反乱軍と戦うことができる。



C型戦艦

攻撃力：Ｆ140	Ｓ70	Ｒ0
耐久力：140	速　力	：3
継戦力：23	生産資金	：24
生産資源：30	売却金額	：18

D型戦艦

攻撃力：Ｆ180	Ｓ90	Ｒ0
耐久力：180	速　力	：3
継戦力：25	生産資金	：28
生産資源：35	売却金額	：21

E型戦艦

バディ共和国の使用する戦艦。E型はNT値400、F型はNT値500で開発できる。E型は後方に攻撃力がないため、どんな戦艦でも後方から攻撃すれば被害はない。



E型戦艦

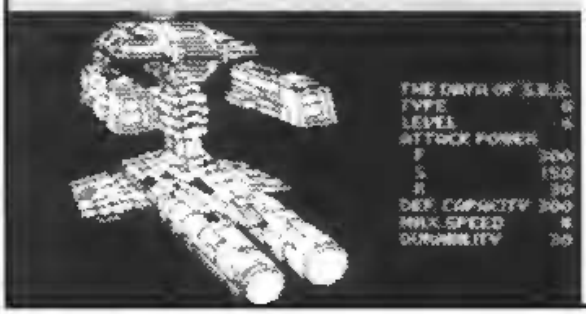
攻撃力：F220	S110	R0
耐久力：220	速　力	：3
継戦力：26	生産資金：34	
生産資源：42	売却金額：26	

F型戦艦

攻撃力：F260	S130	R20
耐久力：260	速　力	：4
継戦力：27	生産資金：40	
生産資源：50	売却金額：30	

G型戦艦

G型はNT値600、H型はNT値700で開発できる。G型とH型の性能差は格段と違う。バディ共和国相手なら、このH型戦艦まで開発したい。



G型戦艦

攻撃力：F300	S150	R30
耐久力：300	速　力	：4
継戦力：30	生産資金：46	
生産資源：57	売却金額：35	

H型戦艦

攻撃力：F400	S150	R40
耐久力：400	速　力	：5
継戦力：32	生産資金：54	
生産資源：67	売却金額：41	

I型戦艦

I型はNT値800、J型はNT値900で開発できる。他国では主力として使われていることがある。しかし、ホンシャ帝国を相手にするには、これでは力不足である。



I型戦艦

攻撃力：F440	S170	R50
耐久力：440	速　力	：5
継戦力：37	生産資金：62	
生産資源：77	売却金額：47	

J型戦艦

攻撃力：F500	S200	R60
耐久力：500	速　力	：5
継戦力：40	生産資金：74	
生産資源：94	売却金額：56	

K型戦艦

K型はNT値1000、L型はNT値1100で開発できる。多くの国で使用されており、P型戦艦を開発するまでのつなぎとしては、このあたりがよいだろう。



K型戦艦

攻撃力：F580	S240	R70
耐久力：580	速　力	：5
継戦力：42	生産資金	：90
生産資源：112	売却金額	：68

L型戦艦

攻撃力：F660	S280	R80
耐久力：660	速　力	：5
継戦力：44	生産資金	：110
生産資源：137	売却金額	：83

N型戦艦

N型はNT値1200、M型はNT値1300で開発できる。攻撃力もだいぶ高いが、次のO型とは、攻撃力や防御力の差が大きくつく、O型の開発を急いだほうがよい。



N型戦艦

攻撃力：F720	S320	R100
耐久力：720	速　力	：6
継戦力：47	生産資金	：134
生産資源：167	売却金額	：100

M型戦艦

攻撃力：F800	S360	R120
耐久力：800	速　力	：6
継戦力：49	生産資金	：162
生産資源：202	売却金額	：122

O型戦艦

O型はNT値1400、P型はNT値1500で開発できる。P型は、一番使用されている最終型の戦艦。攻撃力、防御力とも高いため、まともに戦えば被害は大きい。



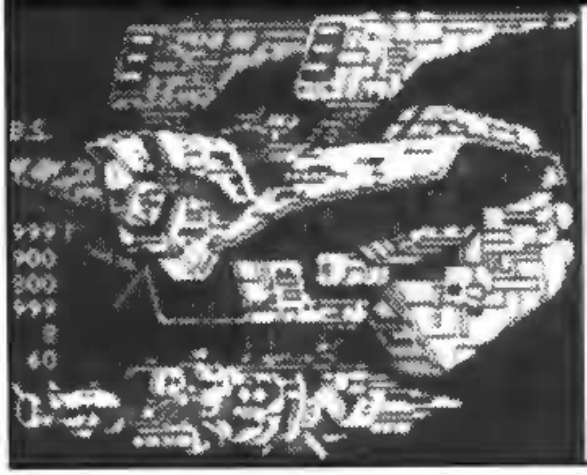
O型戦艦

攻撃力：F880	S400	R140
耐久力：880	速　力	：6
継戦力：53	生産資金	：164
生産資源：242	売却金額	：146

P型戦艦

攻撃力：F999	S500	R200
耐久力：999	速　力	：8
継戦力：60	生産資金	：230
生産資源：287	売却金額	：173

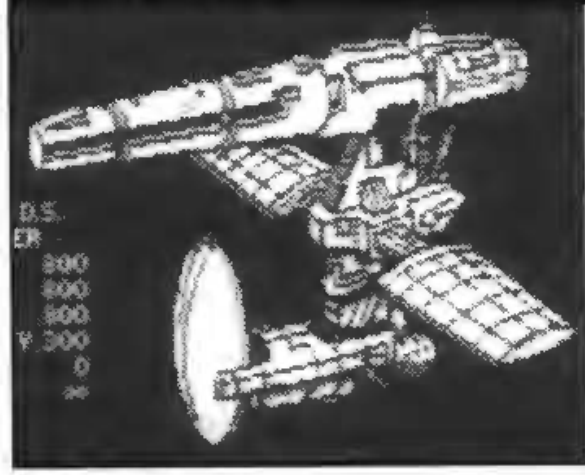
Q型戦艦



攻撃力：F999	S900	R800
耐久力：999	速　力	：8
継戦力：60	生産資金	：40
生産資源：40	売却金額	：40

Q型はＮＴ値1600で開発できる。ただし、T型戦艦と戦った後でなければ、開発に着手することはできない。ローコストで生産できるため、最後の戦いでは非常に貴重である。全艦隊をQ型戦艦500隻にしておかなければ、クラーリンとの戦いはかなりつらい。惑星防衛などで、全艦隊の戦闘経験を高めておくとよい。

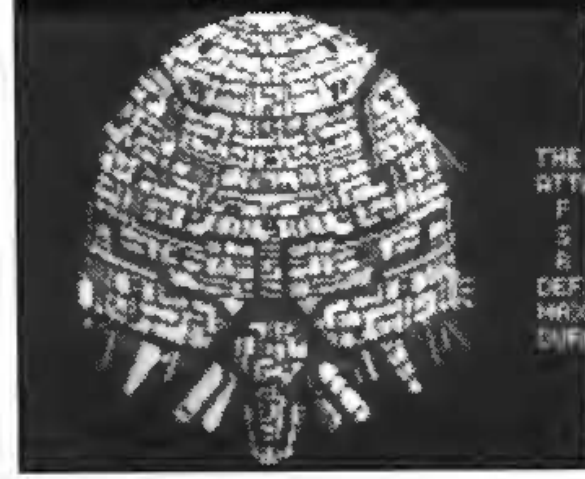
防御衛星



攻撃力：F800	S800	R800
耐久力：300	速　力	：0
継戦力：無限		
＊防御衛星は、一基で200隻分の戦力に匹敵する		

防御衛星は作ることはできない。そのため、攻め込んだ惑星に配置されていなければ気にする必要はない。惑星と隣接するマスに配置されており、移動することはない。4方向とも囲んでいなければ、遠回りして惑星を攻撃されるためあまり役にたたない。どの方向から攻撃を受けても同じ攻撃力を発揮する。

宇宙要塞



攻撃力：F999	S999	R999
耐久力：999	速　力	：0
継戦力：無限		
＊宇宙要塞は、一基で400隻分の戦力に匹敵する		

マップ上に配置されているユニット。宇宙要塞を所有している国の艦隊以外は、要塞を破壊しなければ通過できない。しかし、ほとんど戦う機会はない。宇宙要塞と戦う場合は、惑星と同じように隣接するマスに移動して、戦闘をしかければよい。中央に宇宙要塞が配置され、その周囲に敵艦隊が配置される。

ジロ星団

ジロ星団には、66の惑星と16の国家が存在する。これらの国のほとんどは、自分の領土を増やそうと、周囲の国を狙っている。これらの強国に対して、弱小国は周囲と同盟を組んで大国の艦隊と戦うことになる。

惑星には、資金力、資源力、防衛力、造船所数がある。このうち、資金力、資源力は変化させられない。防衛力は防衛力強化で、造船所数は造船所建設で増やすことができる。防衛力は１増やすのに、資金36、資源54かかり、最大999まで。造船所は１つ増やすのに資金100、資源180ほどかかり、最大100まで増やせる。

サンクリ星国

ジロ星団の中で、一番弱小の国である。他国ではすでに見られない、旧式のＡ型戦艦で艦隊を組んでいるあたり、非常に問題がある。所有する惑星は４つなのだが、ゲーム開始時には、惑星ウーリィが反乱軍の主星となっているため、実質的には３つである。小惑星Ｍ－０を発見する可能性があるのが唯一の救いで、これが発見できなければ、反乱軍によって滅亡させられることは確実である。

初期段階では、反乱のせいで外交ができないので、独力で解決しなければならない。反乱中は周囲の国が攻めてくることがないため、簡単に鎮圧せずに軍備を整えたほうがよい。さもなければ、バディ共和国には勝てないだろう。

小惑星Ｍ－０から入手できる資金を使い、ＮＴ値とＳＶ値を高めるようにしたい。周囲をの国より強力な軍備をしていなければ、周囲に敵が多い国としては不安だからである。

初期段階では、周囲に、ホンシャ帝国、バディ共和国、聖マリン公国といった国々がある。このうち、聖マリン公国とは印象値が高いので、簡単に不可侵条約や攻守同盟が結べる。逆にバディ共和国とは、何をしても戦争になってしまう。ホンシャ帝国は印象値を高めれば、不可侵条約が結べるが攻守同盟は不可能である。しかし、ホンシャ帝国からサンクリを攻めてくることはない。逆に、後でサンクリ側から攻めることになる。



味方となる国々

聖マリン公国

印象値が高いだけでなく、非常に友好的な外交をしてくれる国である。反乱を鎮圧すると、お祝いに資金を送ってくれたりする。攻守同盟を結んでいれば、ホンシャ帝国にイベントが発生すると、攻め込むように意見をしてくれる。

独立したもとホンシャ属領（独立星間連邦）によって滅ぼされるが、それを回避したければ、同盟を切られる前に艦隊を惑星ミツモの近くに配置しておく。そして、惑星シンスを早めに攻略して、独立星間連邦に宣戦を布告し、滅ぼせばよい。

カケル君主国

ホンシャ帝国領の惑星シンスを占領すれば、外交ができるようになる。友好度が高いため、こちらから不可侵条約を結べば、相手から同盟を望んでくる。

独立星間連邦との戦いでは、聖銀河教皇国と不可侵条約を結んで、相手に援軍がこないようにする作戦をつかう。

惑星は１つしかないが、Ｋ型戦艦や、Ｐ型戦艦を持っているため、同盟国としては非常に心強い。クラーリンとの戦いでは、一番滅びやすいため、なるべく守るように注意したい。

98-Ⅰ

神聖アギ帝国

ホンシャ帝国が周囲の国と争っているときに、リッカ自治領に宣戦を布告して交戦状態となる。リッカ自治領を滅ぼした後、今度はクィラ大帝国から宣戦を布告され、滅亡寸前まで追い込まれるが、クィラ大帝国は、突然ケイリ氏族に宣戦を布告するため、滅亡しないですむ。

クィラ大帝国を滅ぼせば、外交ができるようになり、攻守同盟を結ぶことができる。主星がかなり奥地にあり、途中に要塞もあるため、クラーリンとの戦いで滅ぼされることはない。そのため、対クラーリン戦の重要な同盟国となる。

アサコ太公国

周囲の国と争うことのない国で、銀河未踏区域に一番近い場所に位置する。そのため、始めにクラーリンと争うことになる。ほとんどの国を失うが、主星とその周囲の惑星は敵の通り道からはずれるため、攻撃を受けることはない。

クラーリンに関する情報は、全てアサコ太公国から入手することになる。

クラーリンと戦うために、サンクリ星団に前線基地として惑星ヒサキを譲歩し、攻守同盟を結んでくれる。この国も滅びることがないため、対クラーリン戦の重要な同盟国となる。

バディ共和国

サンクリ星国と隣接する国で、印象値が低い。反乱を鎮圧すると、資金と資源を全て渡すようにと強引な交渉をしてくる。E型戦艦を主力としているため、それ以上の戦艦を保有していなければ、勝つことは難しいだろう。バディ共和国を滅ぼせば、イベントが発生する。

ホンシャ属領

後にホンシャ帝国から独立して独立星間連邦になる。さらに聖銀河教皇国の後ろだてを得て聖マリン公国に嫌がらせをしかけてくる。惑星ミツモが独立星間連邦に寝返るため、星マリン公国を簡単に滅ぼしてしまう。その後、サンクリ星国に宣戦布告をしてくる。

イチクリ連邦

宇宙地震が発生した後、ホンシャ帝国に宣戦布告をする国の一つ。クィラ大帝国と攻守同盟を結ぶと、次のターンにはサンクリ星国に宣戦を布告してくる。

印象値は高いので、宣戦布告される前に不可侵条約を結ぶことができる。そうすれば宣戦を布告されないですむ。

ホンシャ帝国

12個の惑星を持つ、巨大な国家である。P型戦艦からなる強力な艦隊を持っているため、他国から攻められても簡単に撃退できるほどの戦力がある。しかし、バディ共和国が滅亡した後に起きる宇宙地震によって、艦隊や造船所に多大なるダメージを受け、戦力が激減してしまう。

多くの国から宣戦布告されるので、サンクリ星国も一緒になって宣戦布告ができる。他国との戦いで、艦隊が減ったときを狙って惑星を攻めれば、簡単に占領することができる。主星を素早く占領して、小惑星の権利を入手しよう。

クィラ大帝国

左上に位置している、惑星を8つ持つ帝国である。ホンシャ帝国の次に大きい。

ホンシャ帝国が他国に攻め込まれている最中に、ジェニチ星団に宣戦布告して滅ぼしてしまう。そして、イチクリ連邦と攻守同盟を結んで、サンクリ星団を戦わせるように仕向ける。その後、神聖アギ帝国に宣戦を布告して、いくつか惑星を占領したあと、ケイリ氏族国に宣戦を布告する。ケイリ氏族に宣戦を布告すると、南下政策が始まったことになり、サンクリ星国にも宣戦を布告してくる。

ケイリ氏族

宇宙地震の前に、大コウホウ国と攻守同盟を結び、宇宙地震の後、最初にホンシャ帝国に宣戦を布告する。

ホンシャ帝国が滅亡した後、共栄の名の元に大コウホウ国を合併してしまう。

クィラ大帝国と戦うため、サンクリ星国とは戦うことはない。

大コウホウ国

ケイリ氏族国と攻守同盟結んで、ケイリ氏族のホンシャ帝国との戦いを援護する国である。後にケイリ氏族国に合併されてしまうため、あまり目立たない。

運がよければ、合併前に外交交渉ができるが、あまり役立たない。クィラ大帝国に攻め込まれる場所である。

聖銀河教皇国

友好度は低いが、攻めてくることはない。もし、こちらから宣戦を布告すると、全ての同盟は破棄され、艦隊は銀河教徒の反発で、行動できなくなる。次のターンに宣戦布告を取りやめることができる。基本的は、クラーリンとの戦いで楯になってもらう国である。

エムジー星団

クラーリンとの戦いでは、聖銀河教皇国と並んで、初期の頃に滅ぼされることになる国である。聖銀河教皇国とは攻守同盟を結んでいるため、両方同時に艦隊を失うことになる。

彼らが長持ちすることはないので、なるべく早めに体勢を整えよう。

ジェニチ星国

クィラ大帝国と神聖アギ帝国に挟まれた、弱小の国である。神聖アギ帝国とは不可侵条約を結んでいたが、クィラ大帝国とは結んでいなかったため、攻め込まれて滅びることになる。

サンクリ星国と外交できる状態になることはない。

リッカ自治領

神聖アギ帝国に宣戦を布告されて滅び去る国である。どこかと同盟を結ぶこともないため、簡単に滅んでしまう。

リッカ自治領とは、外交交渉することもないため、存在を無視してもかまわない。16ヵ国ある国の中で、一番存在感のうすい国といえる。

“シュヴァルツシルトⅡ”は1989年6月に発売された。

“シュヴァルツシルト”が

画期的かつ十分に面白いシミュレーションゲームだっただけに、

ファンの期待は大きかった。

そして、工画堂は

ファンの期待に十分応えたゲームを世に送り出したのだ！

“シュヴァルツシルトⅡ”は絶対的な支持を受け、

パソコンだけでなく、

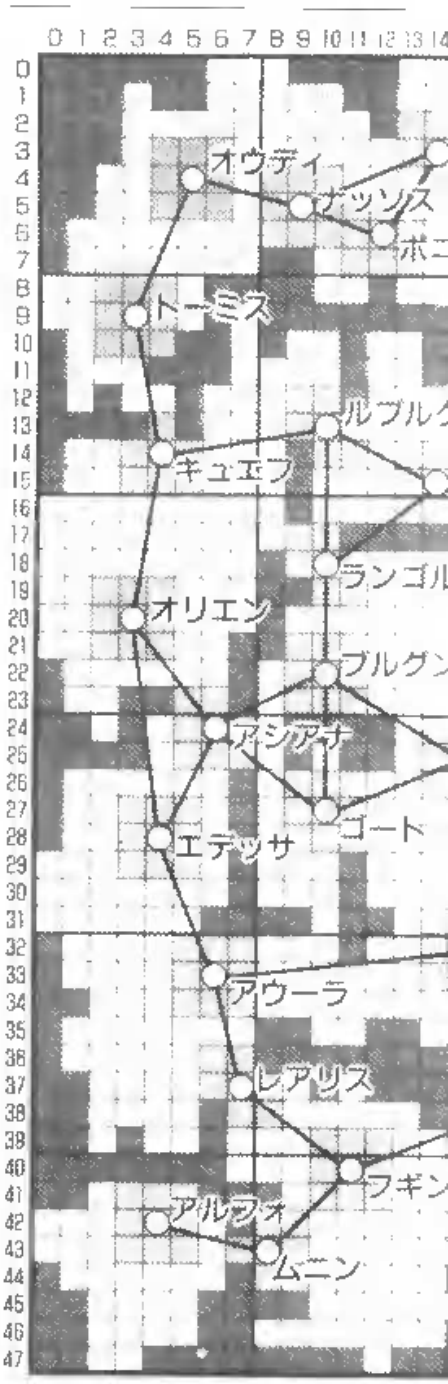
ＰＣエンジンにも移植されるという

快挙を成し遂げたのである。

星暦3964年、

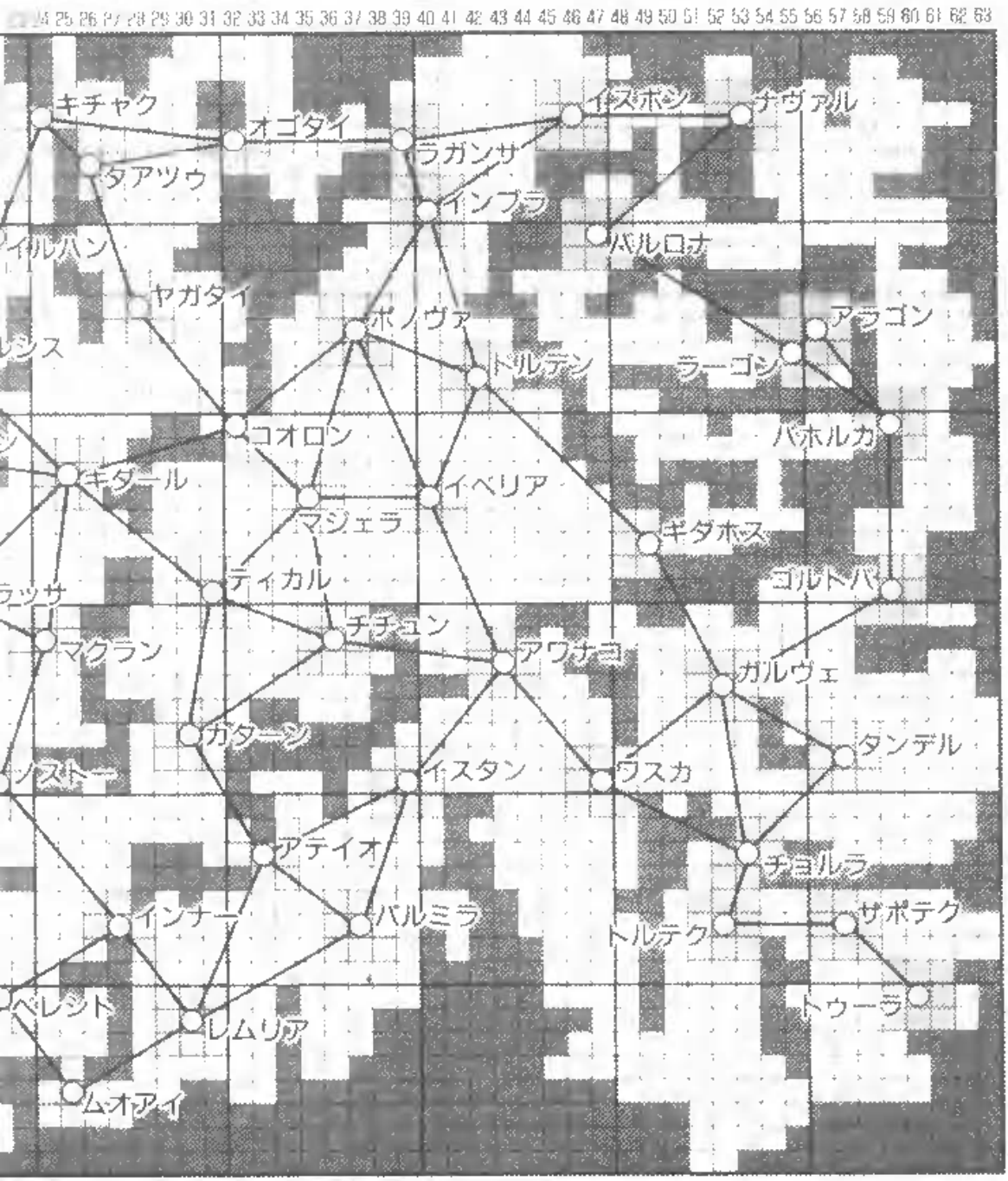
舞台はソマリ星系へと移る。

軍事国家ロッサリアのトリスティア侵攻が開始されたのだ。



シュヴァルツシルトⅡ

下のマップはサービスマップからの転載です



STORY

ストーリー

星暦3938年。惑星ゴルゴダより放たれた光の矢は、ソマリ星系にもとどいた。光はソマリの北西部、新興国オーラクルムの若い王子にふりそそぎ、王子を聖なるクレアの同志と認め、彼の輝ける未来を約束した。

トリスティアの興亡

私はこのシュヴァルツシルト銀河の一星系、ソマリの北西部に位置するオーラクルムの統治者である。オーラクルムは主星アーピスを中心にポニオス、ナッソスの三つの星から成り立っている。国王である私がいうのもおかしな話だが、言わば小国だ……少なくとも、今は。

オーラクルムは王制をとってはいるものの、民主的な政治体制を目指している。それが父の望みだったからだ。諸外国にはオーラクルムを間抜けな理想主義と笑う者も少なくはなかったが、私はそんな父のやり方が気に入っている。

またオーラクルムはそういった独特な方針などが原因で、トリスティアや、民主政治を信奉するラターニアとはかねてから友好関係を結んでいた。

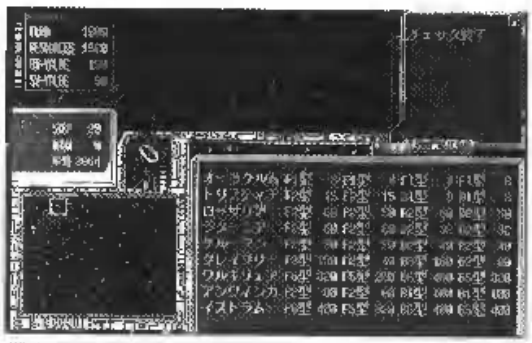
星系各地より多種多様な人材を集め、急成長したオーラクルムだが、私は今、重要な選択を迫られていた。

同盟国トリスティアが存亡の危機に立たされていたのである。

病気や飢餓が原因であるなら私たちにも何とか手のほどこしようがあっただろう。が、原因はもっと別の場所にあった。

侵略戦争である。

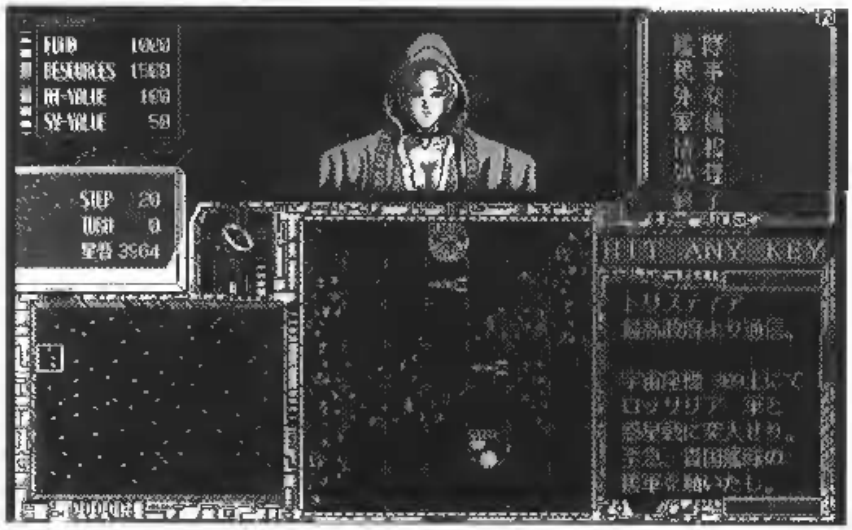
『北の蛮国』の異名をとる軍事国家ロッサリアがトリスティアに宣戦布告。トリスティアの従星トーミスに襲いかかったのである。手を差し伸べたいのは山々だ。しかし戦うには、私たちの艦隊はあまりに貧弱だった……。



戦力差は圧倒的だ

救い

炎のごとき深紅の国旗が印象的な軍事国家、ロッサリアの艦隊は決して大きなものではない。しかし、このソマリ星系



トリスティアの悲痛な叫び。プレイヤーも辛いところだ

の中で一、二の小国であるトリスティアやオーラクルムにとって、それらは十分脅威に値した。

この二国の艦隊を総動員したところで、ロッサリアの三分の一程度でしかない。しかも、艦船の性能はロッサリアの方が一世代優れていたのだ。

私は造船所に格戦闘Ｆ１型戦艦の造船を命令するとともに造船所の建設を急がせた。その間にロッサリアの艦隊はじわじわと迫っていった。

トリスティアからは毎月のように援軍の要請がまいこんできた。しかし、私は動くことができなかった。今感情に流されて、トリスティアの元に馳せ参じたところでなんの役にも立てないことはわかりきっていたからである。

そして星暦3964年の中ごろ。

トリスティアは滅亡した。

この知らせは、私をひどく苦しめた。この膨大な戦力差で私にできることなど、何一つないことは頭では理解できる。しかし、理由はどうあれロッサリアの悪逆非道な行為を見逃したのだ。そして、ロッサリアから通信があった。「全艦隊を放棄せよ」それが彼らの要請だった。私は当然それを拒否。翌月、ロッサリアから宣戦布告がなされた。

従星ナッソスに迫りくるロッサリアの艦隊。私は絶望的なこの戦いにどうやって勝利するか思案を巡らせた。しかしその直後、一つの通信が飛び込んできた。あまりに意外な通信。それは友好国ラターニアからのものだった。

「わが国は侵略行為に鉄槌をくわえる為、蛮国ロッサリアに宣戦を布告する!」

ラターニアの急襲により、大損害を被るロッサリア艦隊。こうしてオーラクルムは救われたのである。

蛮国の崩壊

優秀な戦艦をもつラターニアがこの戦争に干渉したことにより、ロッサリアの滅亡は約束されたようなものだった。問題はいつ、どのように滅亡するかだ。

ラターニアが戦っている間に、私は宇

宙戦艦建造レベルを400に発展させ格戦闘F３型戦艦を開発。戦艦統括レベルも158と敵国の二倍以上にすることに成功した。そして星暦3967年。十分な戦力を確保した私はロッサリアの従星オウディに攻撃をしかけた。今までの戦いで疲弊した彼らは私たちの敵ではなかった。

翌月、ラターニアから通信が入る。なんと惑星キュエフをオーラクルムに譲渡するというのだ。キュエフはロッサリア侵攻時、有力な前線基地となる。私は喜んでこの援助を受けることにした。

実はこの時点でラターニアはロッサリアと戦っている余裕などなかったのである。ラターニアの仇敵、ゲルーマンとの戦が目前に迫っていたからだ。

ラターニアはさらに、私たちに攻守同盟まで申し込んできた。要するに対ロッサリア・ゲルーマン同盟というわけだ。しかし私はその申し出は拒否した。ラタ

➔三国同盟を破れ！

ロッサリアの攻撃はすさまじく、オーラクルムの軍隊ではとても持ちこたえられそうにない。実際問題、ロッサリアからトリスティアを守るのはまず不可能だ。一回や二回、主星を防衛することはできても、そのあとが続かないはずだ。

酷な話だが、トリスティア防衛はあきらめたほうがいい。無理して戦っても、トリスティア防衛戦で艦隊が消耗したばかりにあとで泣きをみることになる。

諦めるからには、トリスティアからの増援要請はすべて答えてはいけない。そして、トリスティアが戦っている間に以下のようにして軍備を固めよう。

１：格戦闘型戦艦を第１艦隊に集める。第２～４艦隊は、戦艦が１隻程度でよい。

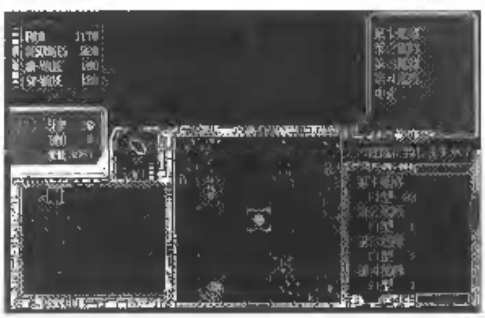
２：資金と資源、造船所が許す範囲で格戦闘型戦艦を造船する。残った資金と資源は造船所建設にまわす。出来上がった戦艦は第１艦隊に配備する。

３：まだ余っているなら資源を売りさばき、艦隊統括レベルの上昇に投資する。

２～３は繰り返し行うこと。ロッサリアが攻めてきたら強力な第１艦隊でロッサリアの旗艦を攻撃し、全滅させよう。旗艦が全滅したら、すべての艦隊は撤退するからだ。一回か二回、惑星防衛戦に成功したころにはラターニアが介入しているはずだ。

ロッサリアが攻撃してこなくなった後は、時間をかけて艦隊を強化していこう。急いだところでいいことはない。ゲルーマンやグレイブリーが介入してくるからだ。

ロッサリアを倒した後も試練は続くので覚悟してほしい。多分、ここで紹介しているストーリィが参考になるだろう。



トリスティア滅亡時のオーラクルム艦隊の一例

ーニアを憎んで、というわけではない。全くその逆だ。ラターニアのためを思えばこそ、今攻守同盟を結ぶことはできなかった。なぜならラターニアはゲルーマンを倒すことに集中しすぎ、大事なことを見落としていたからである。それは、ゲルーマンの背後に大国グレイブリーが控えているということだ。

今オーラクルムがラターニアと同盟を結べば、ラターニアはその場でゲルーマンに宣戦布告するだろう。もしそうなればグレイブリーの介入は避けられない。オーラクルムとラターニアが力を合わせても、グレイブリーにかなわないのは明白だった。

私はさらに軍備を拡張し、ロッサリアに攻め込んだ。ロッサリアはゲルーマンと攻守同盟を結んだため、私は二つの国と戦うことになる。ゲルーマンの艦隊は強力だったが、これをルプルグ沖で敗り（実はこれが結果的にはラターニアへの援護射撃となった）、ロッサリア主星モスコウへ。星暦3969年、ついにロッサリアを滅亡させた。

しかしそれは新たな戦いを呼ぶことになる。グレイブリーがオーラクルムに宣戦布告したのだ。私は直接対決を避けるため、グレイブリーに面した惑星をラターニアに譲渡。オーラクルムとグレイブリーの惑星が接触しないようにして時間稼ぎをする。

一方ゲルーマンに宣戦布告したラターニアは甚大な損害をこうむりながらも、ゲルーマンの主星サクソンにあと一歩の所まで迫っていた。

惑星サクソンの死闘

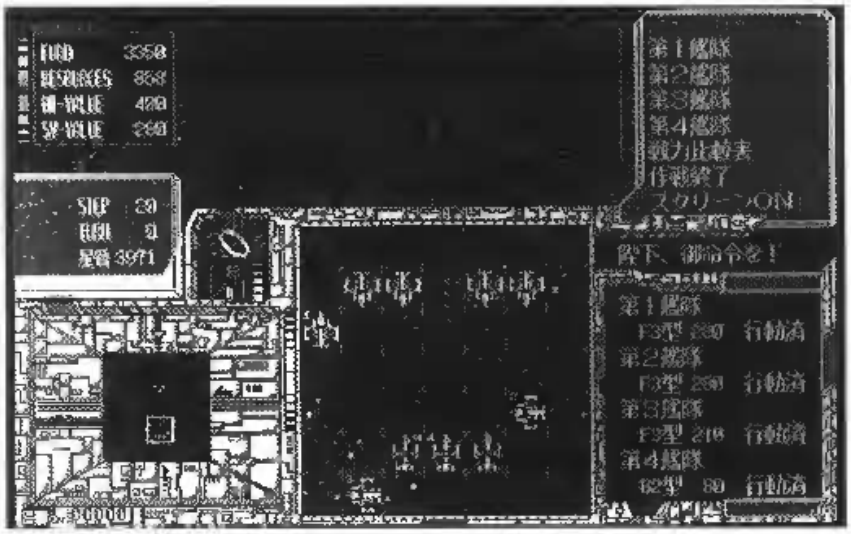
この惑星サクソンの攻略は非常に大きな意味があった。

第一に、そこがゲルーマンの主星であること。サクソンを失えば、ゲルーマンは滅亡する。

第二に、その戦いにはまず間違いなくグレイブリーが介入するということ。もしこの戦いでグレイブリーの艦隊に壊滅的打撃を与えることができれば、後々の戦いが非常に有利になる。



同盟すべきか？　同盟すれば新たな敵が……



どちらかというと相手の方が有利。本来はこうなる前になにか手を打っておくべきだ

第三に、ラターニアの艦隊が消耗しきっていること。もしこの戦いに敗れたら、ラターニアにはもう再生するだけの力が残っていなかったのである。

要するにこのサクソンの戦いは負けるわけにはいかなかったのだ。

私たちはラターニアと攻守同盟を結び、そして一年とたたずサクソンの攻略は始まった。

ラターニアとゲルーマンの戦艦は今までの戦いで傷だらけになっている。戦いのカギは、オーラクルムとグレイブリーの格戦闘型戦艦の艦隊戦にあった。

戦艦の性能はグレイブリーが勝っていた。しかし私は艦船統括レベルに資金をつぎ込み、一艦隊につぎ込める船の量を増やした。さらに、通常なら第3艦隊の船種は爆撃戦型にするところを格戦闘型にすることでテクノロジーの差を補うことにした。つまり、グレイブリーの質に対して量で挑んだのだ。

長く、苦しい戦いだった。しかし私たちは勝利した。ゲルーマンを滅亡させ、グレイブリーの艦隊に壊滅的打撃を与えた。そしてこの時点で、グレイブリーの滅亡は決定した。

星暦3970年、ゲルーマン滅亡。グレイブリーの滅亡はその7年後であった。

メヒコマーヤ建国

トリスティア、ロッサリア、ゲルーマン、グレイブリー……。この13年もの間に、オーラクルムの周りだけでも四つの国家が滅亡した。しかしソマリ星系東部でも、それに匹敵するような大戦争が起こっていた。

まず軍事大国エスパニアンは、かねてより犬猿の仲だったアズラテックを滅ぼし、その四つの惑星を手中におさめた。アズラテックはエスパニアンと戦うにはあまりに脆弱すぎたのだ。このアズラテックの物語には実はまだ続きがあるのだが、それはまた後に語ることにしよう。

一方植民惑星への重税で悪名高いコルテナチスでは強力な民族運動が発生していた。民族運動は巨大な流れとなり、

つの独立国家の誕生の原動力となる。

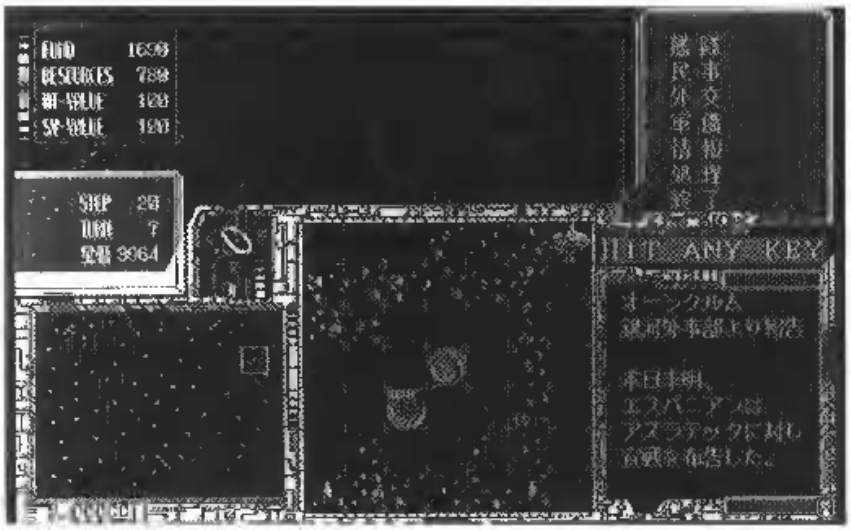
メヒコマーヤの誕生である。

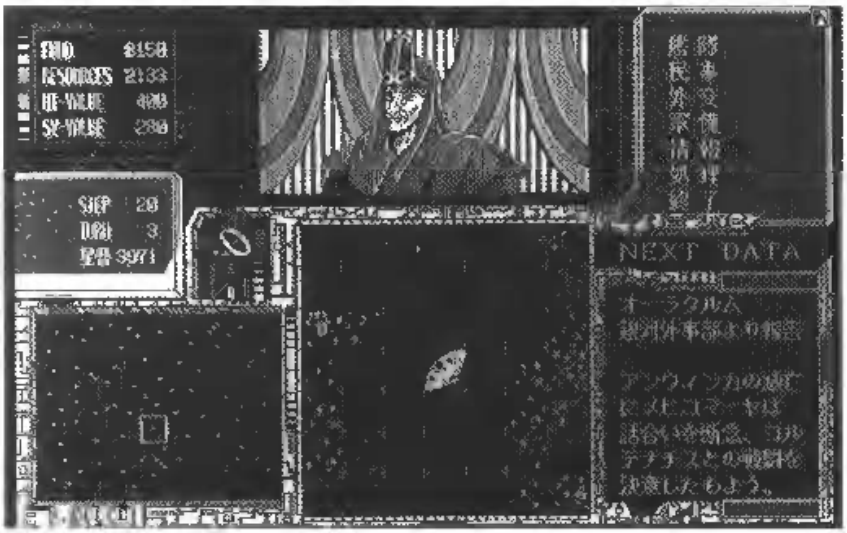
コルテナチスはこれに激怒し、鎮圧に乗り出そうとするがメヒコマーヤ独立を雄国イストラムーが支援したためうかつな行動は取れなくなる。これに対し、反イストラムー意識の根強いエスパニアンがコルテナチス支援を発表するから話はさらにややこしいことになった。

要するにこのままでは、コルテナチスとメヒコマーヤは、エスパニアンとイストラムーの代理戦争を行わなくてはならないのだ。

外交能力に優れた中立国、アンウィンカが両国を仲裁しようとし、一時は衝突が避けられるかのように見えた。しかしコルテナチスが突如アンウィンカを襲撃。国を滅ぼしてしまい、二国の戦争は避けられないものとなってしまう。この戦争はエスパニアンやイストラムーまで介入する大掛かりなものとなったが、結果はメヒコマーヤ＝イストラムー同盟の大勝。コルテナチスは滅亡、エスパニアンも多大な戦力を失うことになる。

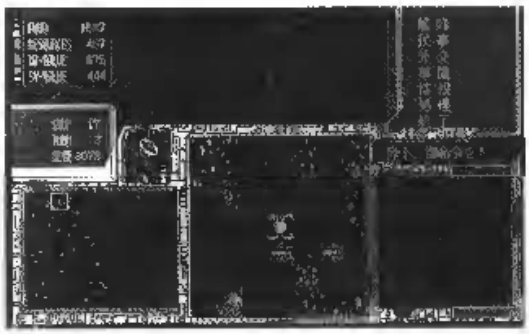
エスパニアンの不気味な行動





メヒコマーヤ問題は刻一刻と深刻化する

こうして東ソマリ星系の大戦は終結したかに見えた。エスパニアンの滅亡は確定されたと、誰もが思っただろう。しかし……冷酷かつ知謀に長けたエスパニアン皇帝グラフ・ツゥラーには、まだ最後の切り札が残されていたのである。



首都防衛戦

私たちがサクソンにおける攻防戦に勝利した時点で、グレイブリーの滅亡は決まったも同然だった。しかし、サクソンの戦いからグレイブリーの滅亡の間には7年もの月日が流れている。

実はこの7年には理由がある。北に広がる好戦的な国家、モーゴルハンに警戒する必要があったからだ。

モーゴルハンの艦隊はエスパニアンなどの大国に比べれば多少見劣りするものの、決して弱いわけではない。少なくとも、グレイブリー以上の力は間違いなく存在した。

それにもかかわらず、モーゴルハンはほとんど積極的な行動を起こそうとしなかったのである。ただ静かに、軍備を拡張していたのだ。いかにグレイブリーが弱体化していたとはいえ、もしモーゴルハンがこれに介入してきたら？

それを考えれば、急いでグレイブリーを攻め立てるわけにはいかなかったのである。私は完璧な軍備が整うまでひたすら待った。

私はこの7年の間、さらに艦隊を充実させ、今ならモーゴルハンと戦えると自信をもって言えるようになって初めてグレイブリー主星コラッサを攻撃した。

私の予測通りのことが起こった。

コラッサが攻略され、グレイブリー滅亡すると同時にモーゴルハンはオーラクルムに対し宣戦布告したのだ。

モーゴルハンはオーラクルム主星アーピスに最も近い惑星に艦隊を移し、宇宙要塞ごしに真っすぐ主星を狙ってきたのである。

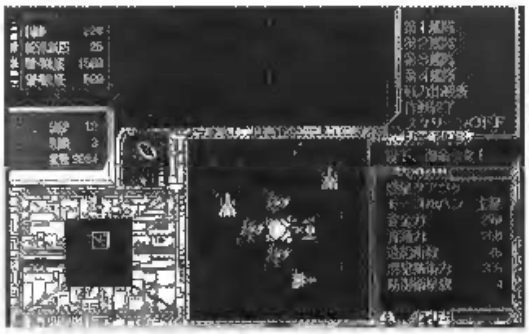
主星を滅ぼし、一瞬のうちにオーラクルムを滅ぼそうというのだ。敵ながら見事な作戦だ。実際この作戦はなかば成功し、私は主星アーピスで首都防衛戦を行わなくてはならなくなった。

しかし彼らの猛威もそこまでだった。

私はグレイブリーに対して使った戦法をここでも使うことにした。つまり、「質より量」の艦隊戦である。いかにモーゴルハンの戦艦の性能が勝っていても、二倍近い戦力差をはねかえすことはできなかった。

私は首都防衛に成功した。

この戦いで致命的な損害を受けたモーゴルハンは、以後の戦いにも次々と敗れていった。モーゴルハンは次々と戦艦を作るが、私たちはそれをことごとく撃破。彼らに再生の余地を与えなかったのである。


オーラクルムも強くなったものだ

ポートガルーへ

星暦3984年、惑星タアツゥ攻略。モーゴルハンは滅亡した。

オーラクルムは、ロッサリアの侵略に頭を悩ませていたときとは見違えるほどの大国に成長していた。惑星数15。地道な探査活動が実り、保有小惑星も７つと、資金、資源ともに何不自由しないレベルを保っている。

軍隊もそれに見合う高水準だ。

宇宙戦艦建造レベル1500、艦隊統率レベル500。要するにテクノロジー面でいえばすでに最高の状態だ。星系最強のイストラムーの軍隊と比較しても、決して見劣りしない。あとは模擬演習を繰り返して艦隊能力さえ上げれば完璧な宇宙軍に成長するはずだ。

すべての準備は整った。私はポートガルーと、そしてその奥に潜む軍事国家エスパニアンとの戦いに終止符をうつべく、宣戦を布告した。

３つの惑星しか保有しないポートガルーはもはや小国にすぎなかった。ポートガルーはエスパニアンと攻守同盟を結んでいたため、私たちは二国の艦隊を相手にすることになる。同盟国ラターニアからは援軍の申し出があった。しかし私は

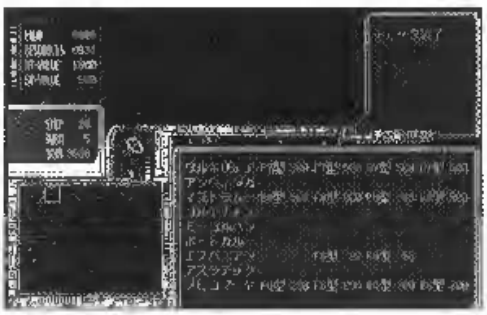
➔艦隊パワーアップ計画

ＮＴ値を上昇させるタイミングはなかなか難しい。

ＳＶ値と違い、ＮＴ値は一定量まで上昇しないと何の意味もないし、もしＮＴ値がそこそこ上昇し、性能のいい艦船を作れるようになっても、その船を作るにはさらなる時間と資金、資源が必要だからだ。ではＮＴ値はいつ上げればいいのだろうか？

基本的に、ＮＴ値は敵の格戦闘型戦艦より１ランク下の格戦闘型戦艦が作れれば十分だ（数で勝っていればの話だが）。そして、その敵に致命的ダメージを与えてから次の敵を想定し、ＮＴ値の上昇、及び新しい艦船の配備に力を注ぐ。ポートガルーと戦うころにはＮＴ値もＳＶ値も最大にしておきたい。

なお、ＮＴ値が900を越えると戦艦の建造費は逆に安くなることに注意しよう。建造費が高い時期に戦艦を作るのは（よほど戦艦が必要な時を除けば）もったいない話だ。


ポートガルー滅亡時の軍事バランス

それを遠慮することにした。私たちオーラクルムだけの軍隊で十分勝算があったからだ。

そしてその計算は決してうぬぼれではなかった。イストラムーとの戦いで壊滅的打撃を受けていたエスパニアン艦隊にかつての栄光はなく、オーラクルムの新造戦艦の前にことごとく敗れ去った。

ポートガルー政府はオーラクルムに降伏した。星暦3986年のことである

帝国の背信

もしあなたが宙域図を注意深く観察すれば、面白いことに気づくだろう。

エスパニアン帝国中枢は巨大な岩礁地帯のなかにある。そのため、主星アラゴンに行くためには膨大な隕石の間を縫うようにして移動しなくてはならない。そして、惑星ナヴァル、ギボダス、バホルカ、第一宇宙要塞のどれか一つを通過しなければアラゴンには決して到着できないようになっているのだ。これは天然の要塞といってもいい。

ポートガルーを討ち取った私はエスパニアンの北部に位置する、惑星ナヴァルを占領して主星アラゴンに近づく作戦を立てた。

ナヴァルの次はバルロナに攻め入り、そしてアラゴンでの最終決戦……。

どんなに時間がかかっても、このエスパニアンとの戦争は2年以内に終結するであろうというのが私の計画だった。

この計画は大失敗に終わることになるのだが、この時点で誰がそれを予測できただろうか？

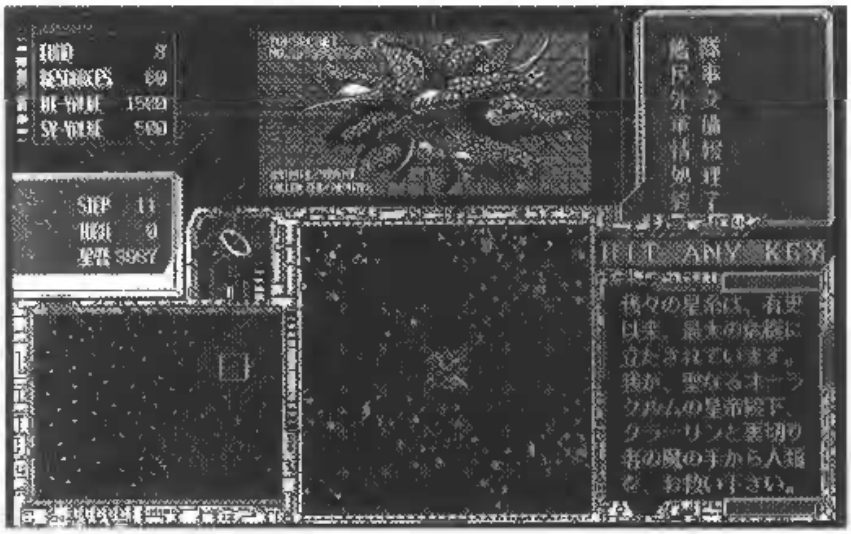
ナヴァルはオーラクルムの戦史上、記録にないほどのあっけなさで占領できた。エスパニアンにとっても、今までにないほどの負けっぷりだったに違いない。

その直後のことだった。

誰もがそのしらせに恐怖した、あの事件が起こったのは。

クラーリン来襲。

隣接星系ジロに現れ、死と恐怖を蔓延させたあの宇宙の魔物たち。エスパニアン帝国は主星アラゴンを守るため、クラ



こうなってから慌てて対応そしも間に合わない。事前にF型戦艦を大量に用意したい

ーリンの超巨大宇宙要塞“ゼオ改”を招きいれた。

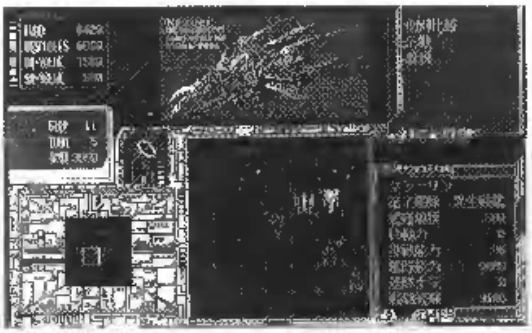
エスパニアン皇帝グラフ・ツゥラーはこの絶望的な戦況を打開するため、悪魔に魂を売ってしまったのだ。

魔性の艦隊

この時になって、私は今までの戦いがいかに馬鹿馬鹿しいものだったか思い知らされたような気がした。

私たちは領土やら資源やらのために争ってきたが、それらに価値を見いださない、私たち人類の存在を認めないような魔物が宇宙にはまだ潜んでいたのだ。このクラーリンの襲撃は、戦いに明け暮れていた私たちへの天罰なのかもしれない。

原因はどうであれ、私たちソマリ星系への真の試練はこうして始まった。


あまりに強力なクラーリンの「異生戦艦」

宇宙要塞“ゼオ改”からは８つの異形の怪物たちが姿を現した。その名も“異生戦艦”。その真っ赤な装甲の宇宙戦艦はまさに化け物だった。

第一に、奴らは通常の２倍の速度で宇宙を移動できる。

第二に、艦隊を再生させるのに資金・

98-II

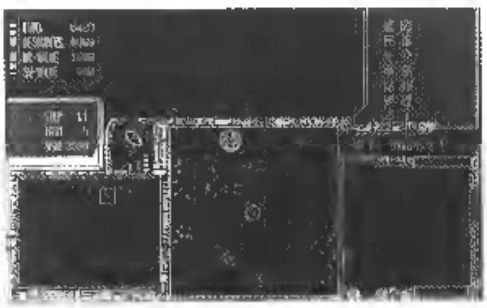
クラーリン撃退法

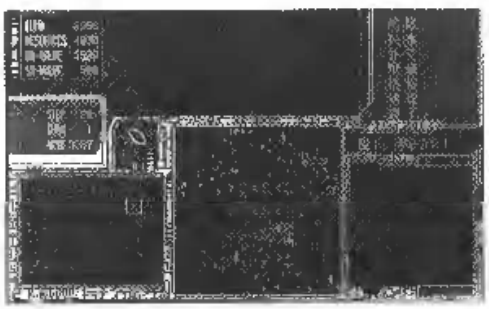
ＦＢ型戦艦ができるまで、いかに損害を押さえることができるかがゲーム終了のポイントだ。

まずすべての艦隊をＦ８型にすること。クラーリン出現以後、爆撃戦型戦艦はまったく必要ないからだ。

そして、クラーリンの旗艦だけを集中的に叩くこと。他の“異生戦艦”を倒せるチャンスがあっても放っておく。“異生戦艦”は、倒しても次のターンには再生してしまうので戦うだけ無駄だ。

そして、艦隊が消耗しているときには迷わず撤退すること。一度でも全滅すると取り返しのつかないことになる。悔しいが惑星の一つや二つ、奪われるのは覚悟しよう。


クラーリンに占領された惑星の末路


クラーリンは最大８艦隊まで存在できる

資源・造船所をまったく必要としない。

第三に、奴らに占領された惑星は異次元化し、人の居住が不可能になる。

この魔物を相手に、私たちは宇宙を守らなくてはならないのだ。私は今までどのような戦争に対しても無関心だったワルキリュアや、雄国イストラムーと攻守同盟を結ぶ。さらに、クラーリン駆逐のための対策委員会を結成した。しかしそれでも魔物を退治するには十分とはいえなかった。

最後の希望

クラーリンがソマリ星系に現れて３年がたった。クラーリンの猛攻の前に新興国メヒコマーヤが滅亡した。彼らと同盟を結んでいたイストラムーも壊滅的な打撃を受け、メヒコマーヤの後を追う。

オーラクルムとて損害がなかったわけではない。艦隊戦の一度や二度は勝利することができる。しかし、倒しても倒しても増殖する“異生戦艦”の前に私たちとて撤退するしかなく、３つの惑星がクラーリンの餌食になった。

兵は疲れ果てていた。私にはもはや何の策もなく、次の惑星を守る手段を思案していた。その時、彼女らは現れた。

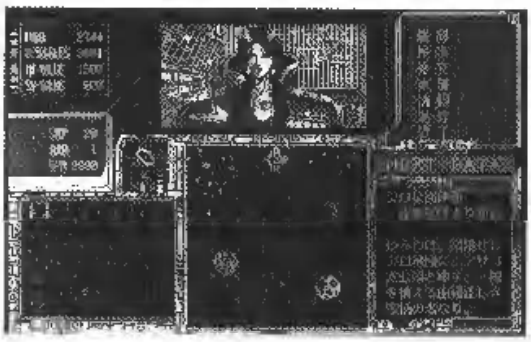
ジロ星団使節。つまり、クラーリンの襲撃を受け、しかも生き残った星団の使節だ。彼女らは星団の盟主たるサンクリ星団の許可を得て、超戦艦の設計図をもってきてくれたのだ。私たちはその設計図を元に、ソマリ星系の環境に適した新しい戦艦を設計することにした。

そして新型戦艦は完成した。それは今まで艦隊戦では最強を誇っていた格戦闘Ｆ８型戦艦はおろか、クラーリンの“異生戦艦”の能力をもはるかにしのぐ驚くべき力を秘めていた。

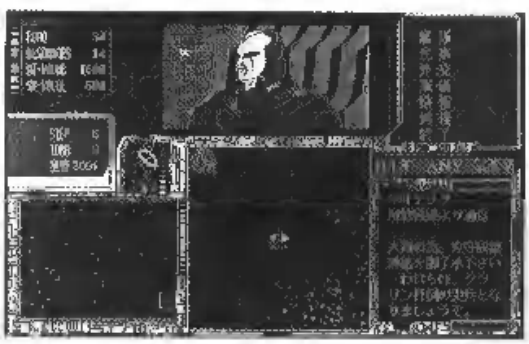
格戦闘ＦＢ型戦艦。

それがその船の名だ。この戦艦の優れていたのは艦隊戦が強力なだけでなく、なんと惑星爆撃をも可能にした点だった。コストパフォーマンスも非常に優れており、この戦艦こそソマリ星系最後の希望だった。

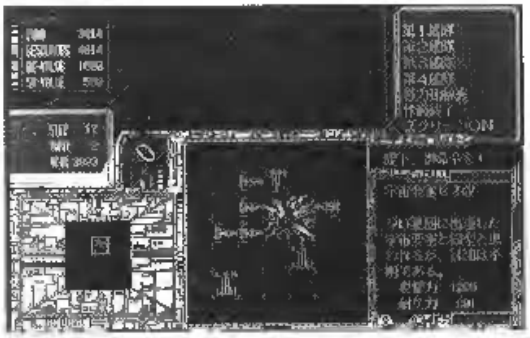
私はＦＢ型戦艦の造船を急がせる一方、同盟国のラターニア、ワルキリュアにその戦艦の設計図を提供し（彼らは律義にも礼金として5000バレルを送ってきた）、宇宙要塞“ゼオ改”との戦いに備えた。



シロ星団の使節、現る！



心強い新たな同胞


これが最後の戦いだ！

星暦3991年、さらに驚くべき事件が起こる。しかしそれは朗報だった。

エスパニアン皇帝の所業に怒りを爆発させた旧アズラテック領の住民が革命を起こし、独立したのだ。新国家“ネオテック”の誕生である。私たちはすぐさま攻守同盟を結び、ともにエスパニアンとクラーリンを倒すことを誓った。

決戦！宇宙要塞ゼオ

すべての同盟国にＦＢ型戦艦の設計図が行き渡り、その配備が完了したとき、私はすべての艦隊に出撃命令を下した。

目指すはクラーリンの居城、宇宙要塞“ゼオ改”だ。基本的には、これはジロ星周に現れたクラーリンの巨大要塞と同型で、通常の宇宙要塞の４倍はあるというケタ違いの化け物だった。

行軍中クラーリンの“異生戦艦”と幾度となく遭遇したが、もはやＦＢ型戦艦の敵ではなく、私たちはエスパニアン帝国の懐、“ゼオ改”の目の前に飛び込んだ。艦数5000隻以上。しかもそのすべてがＦＢ型戦艦という、質・量ともに今までにない最高の艦隊だ。

“ゼオ改”こそクラーリンの力の結晶だった。その目を疑うような大火力の前に次々と沈む同胞の戦艦。しかし……

私たちは勝利した。

クラーリンは全滅。同盟軍も艦船の80％が沈むという壮絶な死闘だった。

私たちはそのまま主星アラゴンを目指した。エスパニアン皇帝グラフ・ツゥラーはなおも徹底抗戦を呼びかけたが、彼の臣下にもはや忠誠心はなかった。

グラフ・ツゥラーは宮殿の中に姿を消した。その直後、大地震がアラゴン首都を襲う。私たちは半壊した宮殿をさまよい歩いたが、なぜかグラフ・ツゥラーの姿はどこにも見つけることができなかった。



まずは特徴をおさえよう

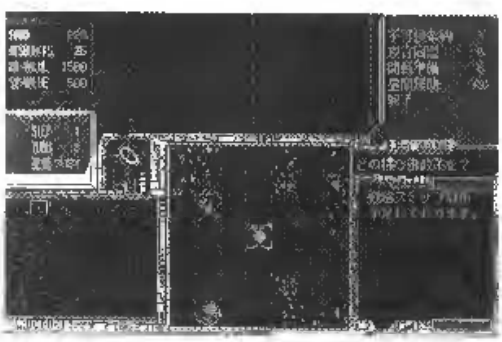
攻略ポイント①

シミュレーションゲームに限らず、どんなゲームにも共通して言えることだが、ゲームを攻略するには、まずそのゲームがどんなゲームかを知っていなくてはいけない。ここではシュヴァルツシルト2の特徴がどのような点にあるかをチェックしてみよう。

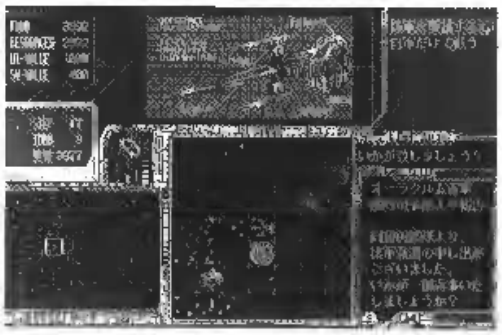
「～Ⅲ」以降のシュヴァルツシルト・シリーズと比較して、もっとも特殊なものが“ステップ”という概念である。これは、1ターン当たりのステップ数が決まっており、何か命令を実行するたびに命令に応じたステップを消耗するというシステムだ。要するに、1ターンに実行できる行動を制限したのだ。しかし、1ターンに与えられるステップ数は結構たくさんあるので、ステップ数不足で困るということはほとんどないだろう。

また、提督という概念も『～Ⅱ』には登場しない。提督は、『～Ⅲ』以降に登場するシステムなのだ。

防衛衛星や宇宙要塞も登場はするのだ



『～Ⅰ』と『～Ⅱ』にだけあるステップという概念。足りなくて困るということはあまりない



が、プレイヤーはそれらを作ることはできない。

産業衛星という概念もないので、国力を上げるには惑星を攻略するか、小惑星探査に成功するしかない。惑星防衛力（惑星の耐久力のようなもの）は資金をつぎ込むことで増やすことができる。しかし、戦い方次第では敵の爆撃型戦艦を惑星に隣接させないことも可能なので、増やす必要はあまりないだろう。

艦隊とワープの概念も『～Ⅱ』の特徴だ。これは『～Ⅰ』に近い。

『～Ⅱ』では一つの艦隊に二種類以上の船を混合させることはできない。普通は格戦闘型を2～3艦隊作り、他を爆撃戦型にする。

また、艦隊のどれか一つが敵の艦隊と接触すると、遠方にいる自国の艦隊や同盟国の艦隊がその戦場にワープし、集結するのだ。これは、自分の惑星に敵が攻め込んで来たときにも同様のことが起こる。だから、敵に攻撃されそうな惑星があるから艦隊をその惑星におき、防衛させるなどという必要は一切ない。

上手なお金の使い方

攻略ポイント②

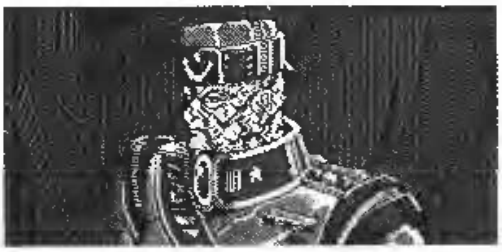
他のシュヴァルツシルト・シリーズと同様、『～Ⅱ』でも資金と資源は重要な要素だ。ここでは少しでも資金と資源を有効に使う方法を考えてみたい。

資金の使い道は大きく分けて戦艦の建造と、それ以外だ。

まず、目的に応じて資源を売り買いすることを覚えよう。例えば、作りたい船の数と、その船一隻当たりに必要な資金と資源がわかれば、どれだけの資金と資源が必要かは計算で簡単に割り出せるはずだ。それに応じて資源を売り買いすれば、余分な資金や資源が余るようなことはなくなる。

99ページのコラムでも少し触れたが、ＮＴ値を上げるのは短期的に、集中的に行った方が効率的だ。

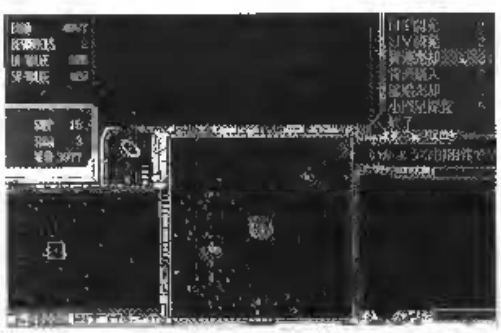
資源を全部売りさばき、全額ＮＴ値上昇のために使うくらいの気持ちでいた方がいい。目標のＮＴ値を決めたらひたすら資金をつぎ込もう。



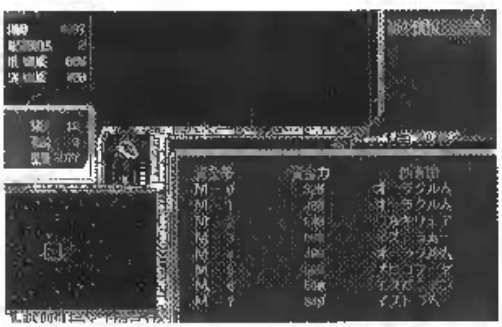
貴重な資金や資源を譲渡しろと言ってくる嫌なおじさん

艦船を売れば資金を獲得できる。どうしても資金が必要なら艦船を売ることをためらってはいけない。これを使った裏ワザもどきがある。資金と資源は9999までしか貯蓄できないので、価値の高い船を作って予備艦隊に回しておくのだ。資金が足りなくなればその船を売り、資金を稼ぐのだ。

そして、ステップ数に余裕があり、16個すべての小惑星が発見されるまでは小惑星探査を必ず行うこと。「発見の可能性はない」と言われても、まれに小惑星が発見されることがあるからだ。



目的があるのならいいのだが、意味もなく資金や資源を余らせておくのはもったいない



敵国を滅亡させると、その国の小惑星を自分のものにすることができる

でかける前にやるべきこと

攻略ポイント③

ここでは内政から離れ、軍備のことを少し考えてみよう。思いついたままにＮＴ値やＳＶ値を上げ、戦艦を作ればいいというわけではない。必要なのは、目的に応じた軍備だ。

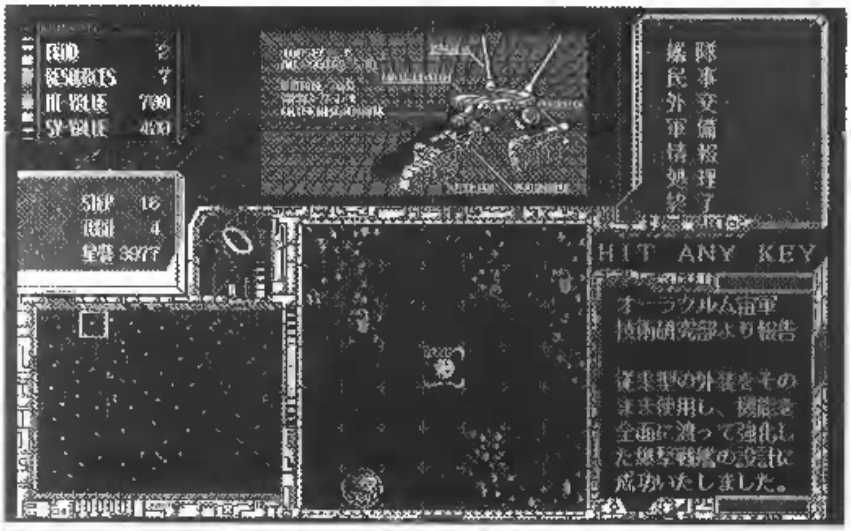
まずは敵対国のデータをチェックしよう。『～Ⅱ』では、特定の国の軍隊に一度でも壊滅的打撃を与えれば、まず間違いなく立ち直れなくなる。戦艦の建造スピードが遅いからだ（クラーリンは例外）。その一度の勝利を確実にするためには細心の注意が必要だ。

今までにも繰り返し書いたが、お勧めは、「質より量の艦隊戦」だ。相手が２ランク以上性能のいい格戦闘型戦艦を使っていたら厳しいが１ランク上くらいの性能差は数で補える。ＮＴ値を上げるくらいなら、ＳＶ値の上昇や、造船所の建設に力を注ぐべきだ。造船所は主星にある程度建設したら終盤まで放っておいていい。

そして、爆撃戦型戦艦は第４艦隊のみにしぼること。そうすれば敵の２倍近い戦力で戦うことも可能だ。

艦隊能力もあまり重要ではない。この数値を上げるのなら、ＳＶ値を上げたほうがずっと効率的だ。艦隊能力を上げるのは、ゲームの後半、クラーリンが出現する直前の資金と資源があり余っているときでいい。

そして、敵の惑星を攻略するために派遣する艦隊は継戦力の高い爆撃戦型戦艦を使うこと。継戦力切れで旗艦が撤退し、その戦いに敗れしまうからだ。これは、ゲーム序盤、特に注意すること！



勝てない戦いに無理して勝とうとして悩むよりも、日頃から軍の充実にはげもう

絶対負けない艦隊戦

攻略ポイント④

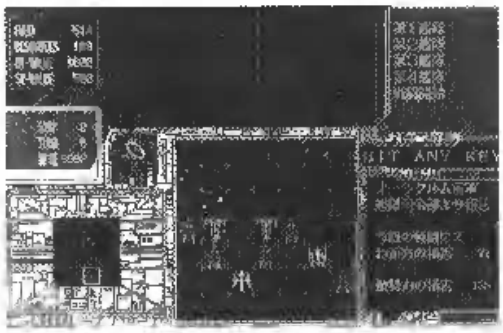
『～Ⅱ』で重要なのは、「勝てる戦い」と「勝てない戦い」を見分けることだ。自軍が崩壊してでも勝てればいい戦いは宇宙要塞“ゼオ改”攻略のときだけだ。敵に圧勝できる自信がなければ撤退すること(友好国に支援を求めるなど論外)。『～Ⅱ』は敵に一度でも快勝すると、その敵はもう立ち直れなくなるが、同様のことが自国にも言えるからだ。

ここで説明するのは「勝てない戦い」に無理して勝つ方法ではない。「勝てる戦い」を100%勝てるようにする方法だ。

基本は「後ろから攻撃」だ。この戦法はごく一部の戦艦を除き、有効だ。この戦法の通じない相手は、正面から力任せに殴るしかない。

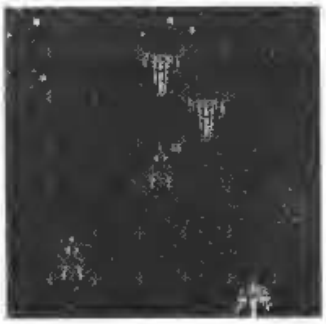
まずターゲットの移動力を調べ、そのギリギリのところに船を移動させる。コンピュータは特別な理由がなければ移動力を目一杯使ってくるので予測は楽だ。

次にオトリの艦隊でターゲットの進行方向を塞ぐ。そうすることで敵艦が「離脱」するのを防ぐのだ。離脱されてしまうと、せっかくの後ろからのダメージが半減してしまう。



そして、自国の艦隊でもっとも強力な艦隊でターゲットの背後に回り、攻撃。そうすると相手は離脱することもできず、大打撃を受けるのだ。

自分が攻め手の時はあまり注意はいらないが、守り手の時には相手の旗艦に集中攻撃しよう。旗艦が全滅してしまえば、相手は全軍撤退するからだ。無駄な戦いは、しないに越したことはない。



十分引きつける。相手の動きは読みやすい



進行方向を塞ぐ。これで相手は離脱できない



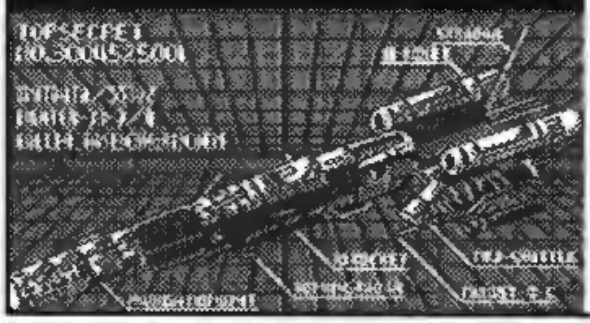
背後から攻撃！　敵は大打撃を受けるはず！

戦艦データ

ここであげる戦艦は、どれもソマリ星系の環境に合ったものばかりである。ＮＴ値は船を作るために必要な技術力、継戦力はどれだけ長い間、その戦艦が連続して戦えるかを表している。爆撃力は惑星や要塞攻略に必要。

格戦闘タイプ

F1／F2型



F1型

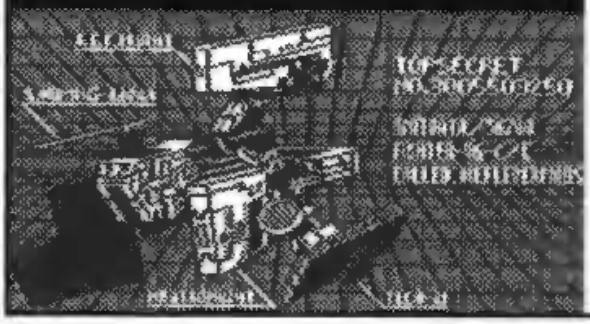
ＮＴ値：0	造船資金：10	造船資源：15
攻撃力　前：100	横：0	後：0
爆撃力：0	耐久力：140	
移動力：4	継戦力：8	

F2型

ＮＴ値：200	造船資金：15	造船資源：24
攻撃力　前：130	横：30	後：0
爆撃力：0	耐久力：140	
移動力：5	継戦力：7	

格戦闘タイプ

F3／F4型



F3型

ＮＴ値：400	造船資金：20	造船資源：28
攻撃力　前：240	横：50	後：0
爆撃力：0	耐久力：200	
移動力：6	継戦力：8	

F4型

ＮＴ値：600	造船資金：30	造船資源：35
攻撃力　前：380	横：60	後：20
爆撃力：0	耐久力：360	
移動力：7	継戦力：8	

格戦闘タイプ

F5／F6型



F5型

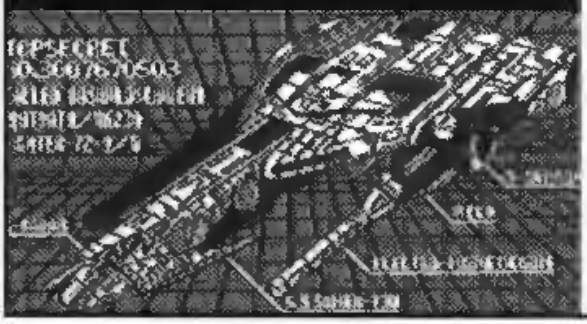
NT値：800	造船資金：40	造船資源：50
攻撃力 前：500	横：100	後：100
爆撃力：0	耐久力：480	
移動力：8	継戦力：12	

F6型

NT値：1000	造船資金：34	造船資源：40
攻撃力 前：620	横：300	後：300
爆撃力：0	耐久力：580	
移動力：10	継戦力：11	

格戦闘タイプ

F7／F8型



F7型

NT値：1200	造船資金：30	造船資源：32
攻撃力 前：700	横：500	後：480
爆撃力：0	耐久力：690	
移動力：12	継戦力：13	

F8型

NT値：1400	造船資金：20	造船資源：26
攻撃力 前：800	横：680	後：560
爆撃力：0	耐久力：800	
移動力：14	継戦力：14	

爆撃戦タイプ

B1／B2型



B1型

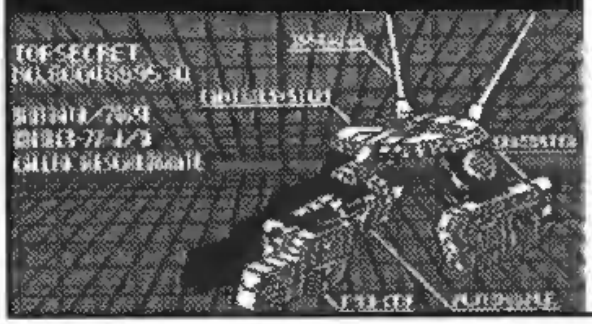
NT値：100	造船資金：15	造船資源：22
攻撃力 前：30	横：20	後：10
爆撃力：120	耐久力：160	
移動力：2	継戦力：10	

B2型

NT値：300	造船資金：30	造船資源：33
攻撃力 前：40	横：30	後：20
爆撃力：180	耐久力：240	
移動力：3	継戦力：11	

爆撃戦タイプ

B3／B4型



B3型

NT値：500	造船資金：58	造船資源：64
攻撃力 前：60	横：40	後：20
爆撃力：220	耐久力：390	
移動力：4	継戦力：12	

B4型

NT値：700	造船資金：70	造船資源：85
攻撃力 前：70	横：70	後：70
爆撃力：270	耐久力：520	
移動力：6	継戦力：13	

爆撃戦タイプ

B5／B6型



B5型

NT値：900	造船資金：65	造船資源：80
攻撃力 前：80	横：120	後：120
爆撃力：320	耐久力：560	
移動力：6	継戦力：13	

B6型

NT値：1100	造船資金：54	造船資源：62
攻撃力 前：100	横：100	後：200
爆撃力：380	耐久力：600	
移動力：6	継戦力：13	

爆撃戦タイプ

B7／B8型



B7型

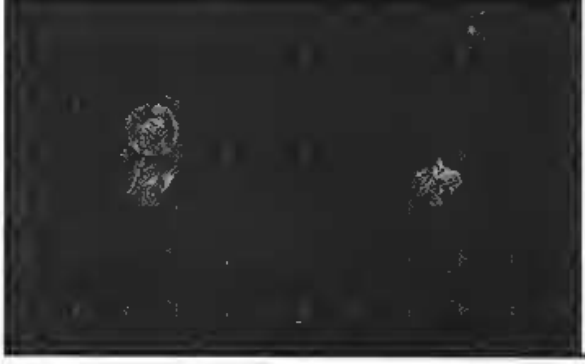
NT値：1300	造船資金：45	造船資源：52
攻撃力 前：200	横：100	後：200
爆撃力：440	耐久力：720	
移動力：8	継戦力：14	

B8型

NT値：1500	造船資金：30	造船資源：37
攻撃力 前：200	横：200	後：200
爆撃力：500	耐久力：800	
移動力：8	継戦力：16	

特殊

非戦艦



防御衛星

攻撃力　前：300　横：300　後：300
耐久力：200

惑星防衛の衛星。普通1～4個配備されている。プレイヤーは作ることができない。

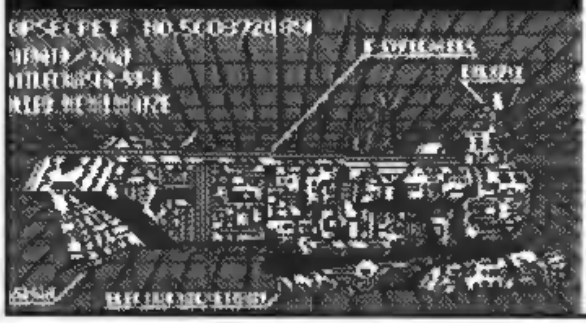
宇宙要塞

攻撃力　前：500　横：500　後：500
耐久力：500

艦隊がある宙域に侵入するのを防ぐための要塞。プレイヤーは作ることができない。

特殊

BF型



BF型

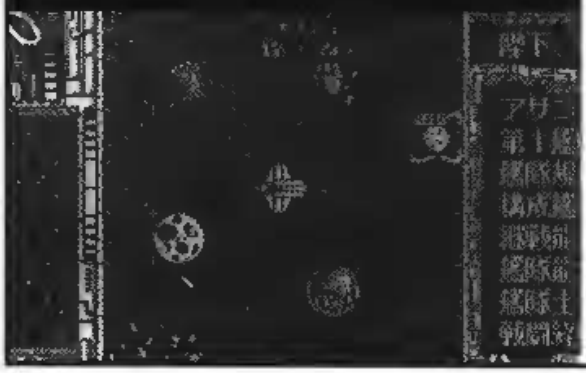
ジロ星団の使節からもらう超戦艦の設計図を元に作られる船。艦隊戦、爆撃戦もこなす夢のような戦艦。これがなければクラーリンを倒すのはまず不可能だ。

▶▶

NT値：1600　造船資金：15　造船資源：20	
攻撃力　前：不明　横：不明　後：不明	
爆撃力：不明	耐久力：不明
移動力：15	継戦力：15

特殊

Q型



Q型

ジロ星団の使節が乗ってくる宇宙船。サンクリ星団が開発した超戦艦である。非常に高性能で、ソマリ星系の艦船ではとても歯が立たない。プレイヤーは作ることができない。

▶▶

NT値：－　造船資金：－　造船資源：－	
攻撃力　前：不明　横：不明　後：不明	
爆撃力：不明	耐久力：不明
移動力：99	継戦力：99

ソマリ星系

ソマリ星系には計14もの国家が存在し、ゲーム中２つの新しい国家が誕生する。しかし、その半数以上に滅亡という悲しい最後が待っている。ここでは友となり、あるいは敵ともなる個性的な国々を紹介しよう。

オーラクルム

ソマリ星系北西部に位置する新興国。３つの惑星から成る。星系各地より有能な人材をつのり、科学や経済面で驚くべき急成長をとげた。当ゲームの主人公はこの国の若き国王である。

王制でありながらも民主的な政治体制をあわせもつ少々変わった国で、誕生以来多くの国の注目を集めてきた。特にトリスティアやラターニアとはかねてより友好的な交流が続いている。

ロッサリアのトリスティア侵攻をきっかけに、やがてオーラクルムはソマリ星系のリーダーへと成長することになる。

オーラクルムの友好国

ラターニア



ソマリ星系西部に位置する平和国家。トリスティアに並ぶ、オーラクルムの友好国の一つだ。統治している惑星数こそ少ないものの、その一つ一つが豊かな星なので経済力はなかなかのものである。

独裁や軍事国家には異常なまでの嫌悪を示し、トリスティアが滅亡したとき、それが宣戦布告という形で爆発する。

トリスティア

オーラクルムに隣接する友好国。統治している惑星はオウディとトーミスの２つにすぎず、慢性的な資金・資源不足に頭を悩ませている。

イストラムー

建国よりすでに500年を数える歴史ある国。ゲームのやり方によっては最後まで生き残る可能性も若干存在するが、かなり難しいと考えていい。

中立国

アズラテック

4つの惑星から成る国家。

トリスティア同様ゲーム開始早々滅ぼされるが、彼らは新国家“ネオテック”としてより強い存在となって再生する。

アンウィンカ

イストラムーとエスパニアンに挟まれた国で、中立の立場を守り、両国の中継役を担っていた。

ゲーム中盤、コルテナチスの怒りを買い、滅ぼされてしまう。

メヒコマーヤ



コルテナチスの迫害を受けてきたマーヤ族が独立してできる国。他国の支援の元、コルテナチスと戦う。

最終的に、メヒコマーヤはこの戦に勝利することになる。

しかし少々外交面で融通がきかないところがあり、オーラクルムとは決して攻守同盟を結ぼうとしない。それが原因で、彼らはクラーリンの最初の犠牲者になる。

98-II

ワルキリュア



初代皇女より、代々女性が統治をつとめる女性国家。全人口の80%が女性であり、宇宙軍も全員が女性であるという特殊な国だ。軍隊はエスパニアン、イストラムーに次ぐ実力を誇る。

外交に関しては非常に消極的であるが、信義に篤く、クラーリンとの戦いでは先陣を切って戦いにおもむく。実に頼りになる同盟国だ。

ネオテック



エスパニアンに滅ぼされたアズラテックが元になってできたと思われる国家。エスパニアンの全人類に対する裏切り行為に怒り、独立運動を展開する。

ゲーム終盤は少しでも艦隊が必要なので、この国の登場は非常に助かる。クラーリン襲来時に旧アズラテック領を占領していると、彼らは現れないので注意。

オーラクラムの敵対国

エスパニアン



ソマリ星系東部のほとんどを占める、強大な軍事国家。

かつてこの国が起こした侵略戦争は数知れず、現在の統治領の大半も戦争で手に入れたものである。ゲーム序盤にも、アズラテックを滅ぼすなど活発的な活動を行っている。

しかしコルテナチス＝メヒコマーヤ問題に干渉し、イストラムーとの戦争に敗れたときから、この国の運命は少しずつ狂い始める。

南からはメヒコマーヤ、北からはオーラクルムの執拗な攻撃を受け、己の身の危機を悟った皇帝グラフ・ツゥラーは人類の敵、クラーリンを招き入れるのだ。

ゲーム中、最後にして最凶の敵。



グラフ・ツゥラー自らの姿を型どった宮殿

コルテナチス



一方的な侵略により、二つの国が統一された国家。それゆえの植民惑星へ重税は苛酷を極め、その惨状は目に余るものがある。

その結果反政府運動が年々強まり、メヒコマーヤ誕生の原動力となる。メヒコマーヤとの間に仲裁に立ったアンウィンカを急襲して滅ぼすなど、かなり悪逆な行動も取る。

軍事国家三連合

ロッサリア



“北の蛮国”と呼ばれる軍事国家。あまり大きな国ではないが、戦力にとぼしい序盤では十分驚異に値する。さらに、彼らの同盟国であるゲルーマンやグレイブリーの存在がさらにこの国を危険なものにしている。

トリスティアを滅ぼすと、オーラクルムに様々な無理難題を吹っかけてくるが、相手にしてはいけない。

モーゴルハン



積極的かつ好戦的な民族性のため、統治領はそれほど広くないが、精強な軍事力を誇る国。その飾り気のない、直情的な考え方のため、外交上の問題を起こすことが多々あるようである。

ゲーム序盤ではポートガルーに侵攻するが、エスパニアンの介入のため攻撃を中止。ゲーム中盤はグレイブリーを倒したオーラクルムに牙を剥く。

ポートガルー



かつては膨大な領土を誇っていたが王位継承問題の混乱で内部崩壊を起こし、今ではたった3つの惑星しか保持しない小国。ソマリ星系北東部に位置する。

今ではモーゴルハンの攻撃を防ぐことすらできず、国の防衛は、エスパニアンのやっかいになっている。この国を倒すのはあまり苦労しないだろう。

98-II

ゲルーマン



ロッサリアが“北の蛮国”と呼ばれているのに対し、彼らは“南の蛮国”と呼ばれている。やはり戦好きな国家で、ラターニアとは仇敵同士である。

この国と戦わなくてはならなくなったら、注意すべきはゲルーマンの同盟国、グレイブリーである。この二国の艦隊を一度に相手にするのは難しい。なんとか分断し、各個撃破するべきだ。

グレイブリー



ロッサリア・ゲルーマンとの三国連合のリーダー的存在であり、最大の軍事力を誇る国。

ロッサリアのトリスティア侵攻や、ゲルーマンのラターニアへの敵意的な対応は、この国の影響があるものと思われる。

三国同盟最後の敵だけあって、なかなかの強敵。心してかからないと痛い目にあうだろう。

シュヴァルツシルトⅢ

実に３年近い沈黙を破り、

“シュヴァルツシルトⅢ” は発売された。

ファンにとってそれはあまりに長いインターバルだったが、

“シュヴァルツシルトⅢ” は

そのインターバルに見合うだけのすばらしいゲームに仕上がっていた。

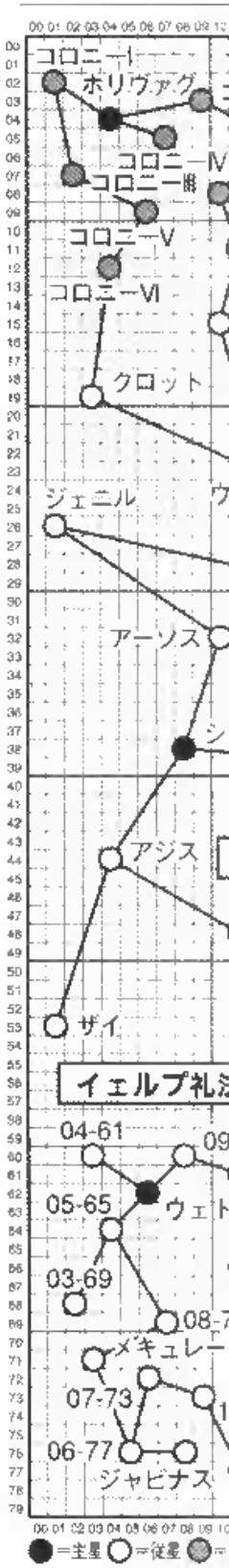
提督の概念の導入により、

“シュヴァルツシルトⅢ” はまたもや劇的な進化を遂げたのだ。

時は少し戻り星暦3941年。

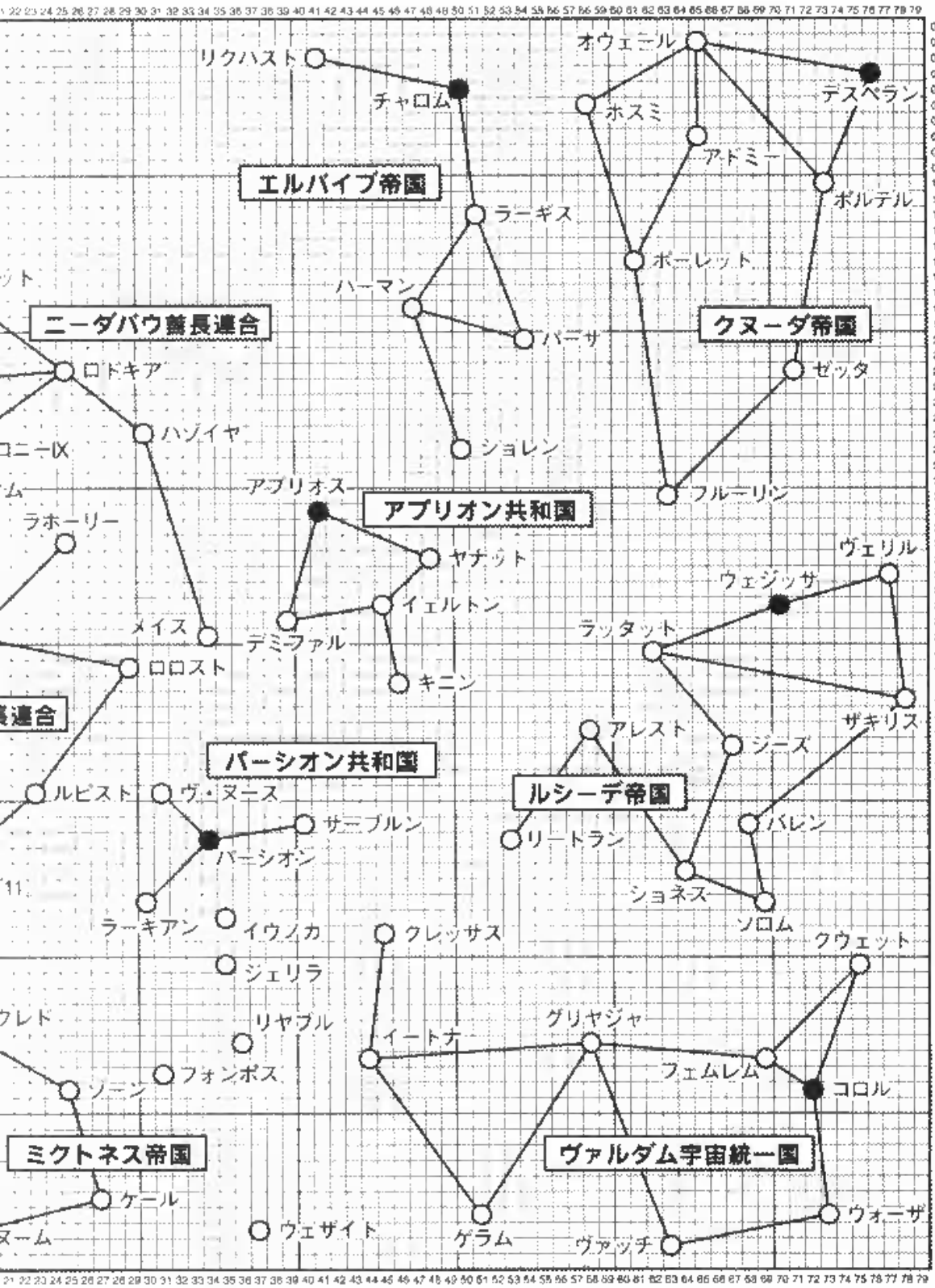
舞台は11の国家が分布するガーディナル星域。

そこにはパーシオンという名の一つの共和国が存在した。



右のマップはサービスマップからの転載です

ガーディナル星域全体マップ



STORY

ストーリー

銀河を席巻した第１次銀河帝国の崩壊から200余年。我々は帰ってきた。銀河の諸族と手を取り合い、新しい秩序のもとに繁栄する日を信じて……。

銀河への序章

パーシオン共和国首相エグザス＝グラフト。それが私である。隣国アプリオンと共にガーディナル星域の人類国家として、星間会議参加８ヵ国の監視のもと、共存共栄の道を歩んできた。

かねてより入植計画を進めてきた人類は、先の星間協定でイノン宙域に新たな人類国家、イノン共和国の建国を認められた。そして、そのためのイノン宙域の１惑星の接収を私が任されることになったのだ。

惑星の接収にあたり、ミクトネス系の民族主義者の動きが懸念されたが、当初は大規模な抵抗はないと考えられていたので、私はまず時間をかけて戦力増強に力をそそいだ。我がパーシオン共和国はクヌーダ帝国とニーダバウ首長連合という２つの親人類国家から援助を受けていたが、それらを戦艦と産業衛星の開発に最優先で回すことにした。特に産業衛星の開発には力を入れ、比較的早い時期にかなり高性能の産業衛星を持つことに成功。ニーダバウ首長連合からの資金援助とあわせ、財政面での不安は解消した。

そんなおり、惑星イウノカで突如ミクトネス系民族主義者の地下組織ＩＬＯ（イノン解放機構）が蜂起。先住民族の主権をアースマン（人類）の侵略から守るという名目のもと、独立戦争をしかけてきた。当然ミクトネス帝国はＩＬＯとの関連を否定したが、その裏にイノン宙域の利権を独占しようとするミクトネスの思惑があったことは疑う余地もない。

我国は当初から所有していた僅かなハーキュリー級迎撃戦闘艦を使って、時間稼ぎのような戦闘をする間にも着々と戦艦開発を進め、最新鋭艦オライオン級の



最後まで運命を共にする盟友マレル

開発成功と同時に戦艦の大量建造を開始。戦力を整えた時点で一気に反撃に転じ、ＩＬＯ艦隊を粉砕。惑星イウノカの占領に成功した。

ところがＩＬＯは惑星ジェリラで再び活動を開始。すぐさま艦隊を差し向け、惑星ジェリラも陥落させるが、ＩＬＯはその後も惑星リヤブル、惑星フォンボスと本拠地を転々としながら、最後まで我がパーシオンと戦うことになる。

➲内政を大切に

対ＩＬＯ戦でもっとも大切なのは戦闘ではない。今後のために戦力を蓄えることにある。とにかく内政をしっかり行ない、時間をかけて攻略するようにしよう。目標は24ターン程度。時間をかけすぎると今度は諸国から文句がくるので、ほどほどに。

イノン共和国

首相としての最初の仕事が、このような争いに発展したことに戸惑いつつも、ＩＬＯを撃退してイノン共和国の建国を無事に見届けられたことは喜ばしい限りだ。イノン共和国初代首相アリミスト＝ラザン就任のあいさつの折、私はＩＬＯとの争いが利害から生まれたものだったことに不思議な安堵感をおぼえていた。利害から生まれた争いは、理性をもって御することができる。しかし、もしも今後人類に対する嫌悪から争いが生まれた場合、それはガーディナル星系における人類の存在そのものを否定することになりはしないだろうか……。

その時、アプリオンのマレル大統領から通信が入った。ガーディナル南部宙域で、優良な資源を持つ惑星ウェザイトの領有をめぐり、ヴァルダム宇宙統一国とミクトネス帝国が実力行使に出たというのだ。このままでは戦略的な位置にあるイノンが戦いに巻き込まれる可能性もある。すぐに艦隊を整え、イノン防衛に向かうことにする。

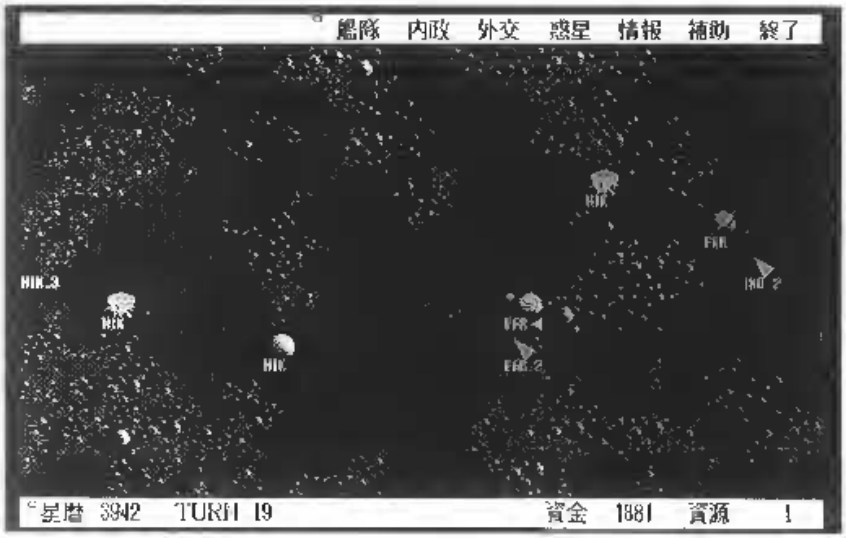
一方、ミクトネス側の反応も早かった。パーシオンと人類に対し、「イノンへの過剰な干渉をやめなければ戦いも辞さない」と通告してきたのだ。またウェザイトに向かったミクトネス艦隊の内、３艦隊がイノン領リヤブルに向かったという報告もある。援助を受けているニーダバウとクヌーダとの関係もあり表立った行動はできないでいたが、イノン領フォンボスにミクトネス艦隊が侵攻するに至り、我がパーシオンはイノンと安全保障同盟を締結。ミクトネスと戦闘に入った。

発進！ユリシーズ高速艦隊

フォンボスを奪回した我々は、ここを拠点としてミクトネス領内への進撃を開始した。我が軍の誇る最新鋭艦ユリシーズ級巡航駆逐艦で編成された高速艦隊は、持ち前の機動力を活かし、瞬く間にゾーン、ケールといった重要拠点を確保。さらにミクトネスの喉元とも言える惑星ニクレドをも陥落させた。

この時点で勝負は決していたと言ってもいい。だからこそ、これ以上の争いは無用と考えたイェルプ礼法国のバルネリスト法王が、ミクトネスとパーシオンの

この星間ならユリシーズ級を使えば1ターンで惑星攻略にかかれる



あせりは禁物

先に言ってしまえば、ミクトネスは後々また敵になる。それを考えると、イェルプの仲介を無視して一気にミクトネスを占領したいところだが、ここは一度引かなければいけない。さもないと、いきなり全銀河を敵にまわすことになるのだ。

講和を提案してきたのだろう。提示された講和条約も納得できる内容であり、これを受諾。新総帥アルクトスII世が統治する親人類体制のミクトネスと、新たな関係を築くこととなった。

銀河動乱の予兆

我々の入植によってガーディナルの微妙なバランスが崩れ始めたらしい。バーデリン連合内部では親人類派のルシーデ帝国と反人類派のエルハイブ帝国の間で小競り合いが行なわれ、連合の盟主であるクヌーダ帝国がエルハイブを押さえている状態だと言う。

また西方ではニーダバウ首長連合とクロスバル首長連合の紛争が激化。さらにヴァルダムがイノン及びパーシオンのミクトネス占領地を狙って動き始めたとの報告もある。

平和への道程はいまだ険しいようだ。

クーデター勃発！
ミクトネスの野望

遂にヴァルダムが、我がパーシオンとイノンに対し宣戦を布告してきた。星間距離の長いヴァルダム戦では補給ラインの確保が難しいため、厳しい戦いが予想されたが、ミクトネスのアルクトス閣下が対ヴァルダム用に戦力投入を申し出てくれたので、どうにか戦えそうだ。

戦いは、念のために先発させておいた第3艦隊のウェザイト攻略から始まった。広大な領土を持つヴァルダムが相手では、戦いが長引くのは必至。となれば、最初の戦いで資源に富む惑星ウェザイトを押さえることができた意義は大きい。

「これならいける」、そんな考えが頭に浮かんだ時緊急報告が舞いこんだ。

"ミクトネスでクーデターが発生"

首謀者はミクトネスの前元首であるビルネップ総督。ビルネップはミクトネスとパーシオンの間で交わされたすべての同盟や条約を、民族の裏切り者であるアルクトスの独断によるものとして有効性を否認。一方的にパーシオンに宣戦布告をしてきた。これによりパーシオンは、完全に後背を突かれた形となった。

光のさだめ

ミクトネスとヴァルダム。二つの強国を同時に相手取ることになり、我が軍は戦局的にかなりきびしい状況にあった。そんなおり、主星パーシオンの北方に突如全長約10キロ、推定質量70メガトンという巨大艦船が出現。全軍に戦慄が走った！

ところが知識搬船［シーヴズ　オブナレッジ］と名乗るこの船の目的とは、意外にも私とコンタクトを取ることにあった。

突然の訪問者リンシア＝マークライト船長によると、彼女も私も光の洗礼を受けた戦士であり、真王復活に備えよと言う。この私が光の戦士……？

ニーダバウとクロスバル

時代は己が運命に心をとらわれる時間すら与えてはくれなかった。あまりに突然のニーダバウの援助中止は、我が国の経済政策に少なからぬ影響を与え、さらにそのニーダバウまでもが宣戦布告をしてきたのだ。

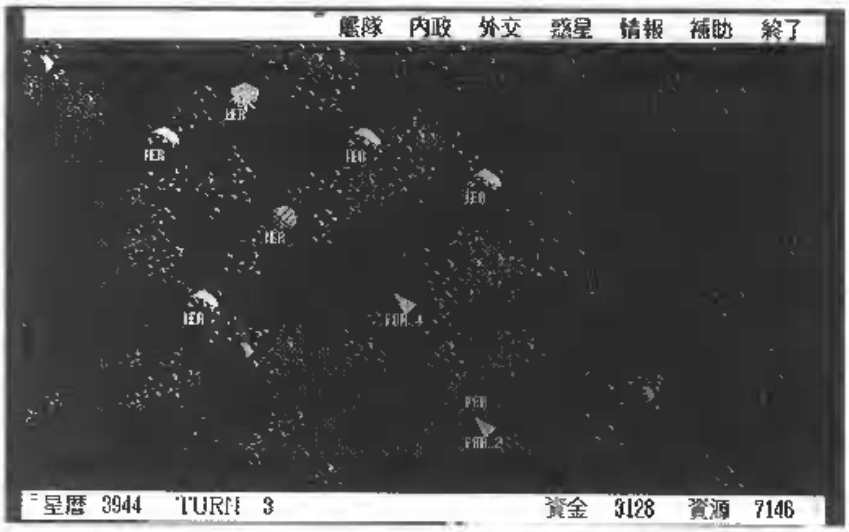
しかし悪いことばかりではなかった。ニーダバウと長年紛争を続けていたクロスバルから安全保障同盟の提案があり、二つ返事で締結。西の守りをクロスバルに一任し、まず南方を固めることにした。狙うは非道ミクトネスと、それを裏から操っていたイェルプ。我が怒りを知れ！

ミクトネス滅亡そして……

ヴァルダムとミクトネスの二国を同時に相手にすることはできない。私が取った作戦は、ヴァルダム戦では撤退戦術（攻略ページ参照）を使い、残る全兵力でミクトネスに襲いかかるという方法である。効果はテキメン。激戦となるも、遂にその主星ウェピク攻略に成功した。その時……



このイベントは必ず起こるため、回避のしようがない。外に出ている艦隊は全滅するので、ウェピク攻略用の1艦隊以外は惑星に避難させよう



イェルプの資源帯はまさに宝の山！

イェルプ電撃作戦

星系全域を巻き込んだ裂空域の膨張は、あらゆる国家に甚大な被害を与えた。しかしこれは千載一遇の好機でもあった。有り余る資源惑星をバックに強力無比を誇ったイェルプ艦隊も全滅していたのだ。一方、ほとんどの艦隊を惑星に避難させ、被害を最小限に押さえた我が艦隊は、すぐさま戦力を建て直し、虎の子のミーシア級巡航戦艦による高速艦隊を駆ってイェルプ領を急襲。イェルプ軍が戦力を整える前に主星ウェトホンの攻略に成功した。

さらにイェルプ領に広がる資源惑星を次々と手中に収め、遂に資金・資源の両面で盤石の体制を持つに至った。

➔対イェルプ電撃戦

イェルプ攻略は裂空域の爆発から3ターンが勝負。時間が経つと、せっかく全滅した艦隊が復活してしまうので、攻略は足の速い艦で行なおう。この間に主星ウェトホンを落せれば、莫大な資源帯が目の前に！

バーデリンの悲劇
遂に銀河大戦へ

裂空域の膨張以来、音信の途絶えていたクヌーダ帝国から、銀河に向けて発表があった。今回の災害によってガヌーデル皇帝が命を落されたというのだ。新皇帝となったゾルン皇太子は反人類派で有名だけに、今後の対応が心配される。

そんな折、ルシーデ帝国から我が国に亡命を希望する人物が現れた。彼、ルシーデ帝国の名将イークリバ司令がもたらした情報によると、ガヌーデル候の死はゾルン皇太子とエルバイブ帝国皇帝ホルクバッツの企てた暗殺だという。そもそもこの災害はエルバイブの兵器実験の失敗が原因で、被災地の視察に向かったガヌーデル候の事故も仕組まれたものらしい。これらはガヌーデル候に同行し、幸い一命をとりとめたルシーデ帝国皇帝ザナドール候の証言で判明したことだが、そのザナドール候もゾルンに幽閉され、

今やルシーデはゾルンの支配下との事。そしてイークリバ司令はゾルンを倒すために、私を頼ってきたのだ。その時！



ゾルン：バーデリン連合は全アースマンに対して宣戦布告する」

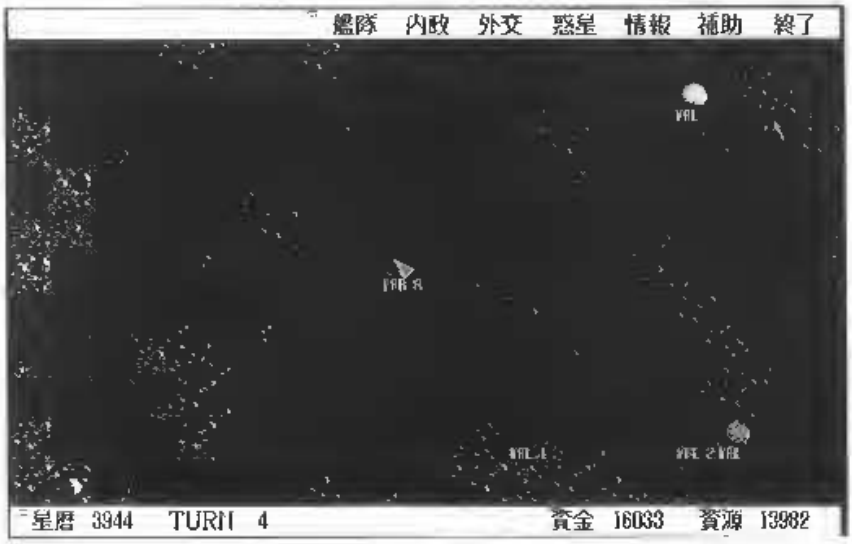
ヴァルダム攻略

遂に銀河を二分する戦いが始まった。結果的に侵略者となった人類と、銀河を独裁せんとする支配者ゾルン。どちらにも正義はないかもしれない。しかし私は負けるわけにはいかないのだ。私を頼ってくれたルシーデの英雄イークリバ。人類と異星人の永遠の友好の証、混血民族イノンの代表アリミスト。彼らの存在が私に力を与えてくれる。人類は今、確実にこのガーディナル星系に根付きつつある。その芽をここで枯らせはしない。まずはヴァルダム攻略からだ。

裂空域はヴァルダムの誇る要塞を残らず宇宙の塵と化したが、同時に星域までも激変させた。主星コロルへの航路が一本道になってしまったのだ。この星域はもともと星間距離が長いため、ただでさえ補給ラインがきびしく攻略にはかなり時間を要する。そこへさらに全兵力を一ヵ所に集中配備されたため、持久戦は必至と思った。ところが艦隊あたりの戦力が予想より低く、航路の出口さえ押さえておけば侵攻される心配もなさそうであ

➲至強をもってあたれ

ヴァルダム攻略は優秀な司令官とアキリーズ級以上の艦で固めれば、1艦隊でも可能。時期的に旧イェルプ領の惑星接収やルシーデ攻略と並列して行なうので、艦隊数を浮かすためにも最強の1艦隊で当たれ！



コロル攻略後、クウェットとフェムレムが無所属惑星として残るが、フェムレムは戦略的に重要ではない上、ルシーデ戦があるので無理に攻略する必要はない

る。惑星ウォーザを落した時点でいったん攻略をあとに回し、戦力を対ルシーデ戦に投入。ヴァルダム艦隊が復活するまでの時間を利用して、こちらも戦力の補充をすることにした。あまり時間をかけすぎたためヴァルダムが好んで使用する要塞を復活させてしまったのは誤算だったが、それでもどうにか主星コロルを攻略。長きに渡った対ヴァルダム戦に終止符をうった。

ルシーデ攻略

ザナドール候を幽閉し、ザムル将軍をもって恐怖政治を強いているゾルン統治下のルシーデ。一刻も早く民を解放してあげたい。そんなイークリバ司令の想いもあり、作戦はミクトネス接収や対ヴァルダム戦と並列して行なうことにした。今作戦の主役は当然、イークリバ司令。

まずは惑星クレッサスを足掛りにルシーデ領リートランに侵攻。ここを最前線基地とする。さらにヴァルダム攻略をすませて、クウェット側からルシーデ領バレンにも侵攻。そちらを主星ウェジッサ攻略の本隊とし、リートラン側を陽動とする二面作戦に切り換える。

惑星ラッタットを陥すとルシーデ艦隊はクウェット側にその戦力を集めたが、すでに戦力の大半は失われていたので、バレンを１艦隊で守り、残りは対エルバイブ、クヌーダ、ニーダバウ戦に回す。艦隊数がどうしても足りなくなるので、要塞開発と配備に力を入れて敵からの守りに使用。今は時間こそ重要だった。

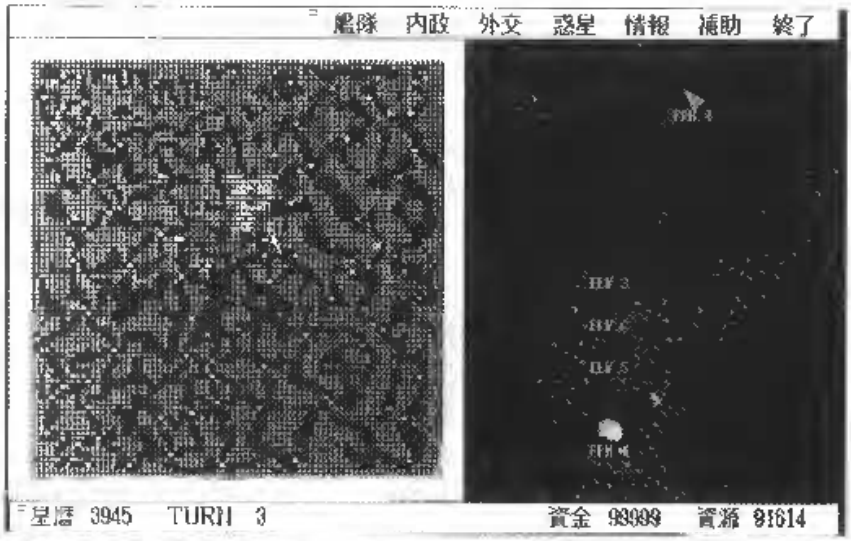
ルシーデ攻略最大の難関、それは主星ウェジッサの手前にある惑星ザキリスの攻略だ。我が軍最強を誇るギャラクシー級戦艦でも歯が立たない。私は攻略を一時断念、その後、ニーダバウ領のコロニーIXで見つけた新型戦艦の設計図をもとに開発したウェルファ級の完成を待ち、

⊖要塞を活用せよ

全編中、もっとも艦隊運営がきびしいのがルシーデ攻略。この時期はちょうど全銀河を相手にした戦いが始まる頃なので、どこに最優先で艦隊を回すか頭を悩めるだろう。要塞を上手に使って艦隊不足を補おう。



アプリオスはシナリオのラストで重要な役割を果たすので、間違っても落されないように



再びザキリス攻略に当たった。そして遂にこれを陥落！　最後の難関の要塞も攻略し、主星ウェジッサに侵攻する。

この勝利の喜びはひとしおであった。

アプリオン防衛ライン

ルシーデ攻略の最中でも、他の敵国は着実に迫ってくる。特にエルバイブ艦隊はアプリオン領を通ってパーシオン本国へも侵攻してくる。

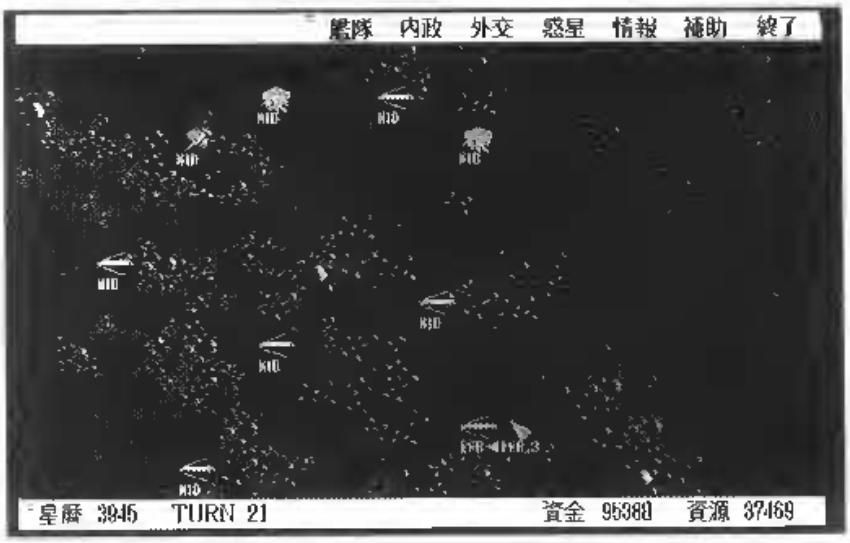
しかも自国の心配だけしていれば良いというわけでもない。他国との激しい戦闘の間に、同じ人類国家であり同盟国でもあるアプリオンが、エルバイブ艦隊によって窮地に立たされていたのだ。主星アプリオスは裂空域の影響で、袋小路のようになった星域の奥にある。かなり攻略は難しいのだが、エルバイブ艦隊に隙を突かれ、侵入を許してしまった。こうなると後から艦隊を差し向けても間に合わない。そこで、一計をめぐらしてエルバイブ本国を急襲した。そうすればエルバイブは艦隊をすべて本国に戻すだろうと考えたのだ。読みは当たり、なんとかアプリオンを守ることに成功した。

エルバイブ攻略

裂空域の原因を作った国、エルバイブ。皇帝のホルクバッツはゾルンと組んでガヌーデル候を暗殺した張本人である。このような横暴を許すわけにはいかない。

新兵器の開発に躍起になっていただけあり、それ以外の面は周辺の列強国とくらべれば、それほど高くはない。しかし我がパーシオンとしては、同時期にルシーデ、クヌーダ、ニーダバウを相手に戦うため、戦局が厳しいことに変わりはない。それでも着実に戦果をあげていき、ついに主星チャロムとその直前の要塞攻略を残すのみとなった。私はさらに2艦隊を投入する万全の体制で攻略にかかり、エルバイブを制圧した。

ようやくエルバイブ攻略を済ませ、一息つく私のもとに、気になる報告が入った。クロスバル艦隊がすべて後方に下がったというのだ。まさか……!?



この密集地帯の攻略はなかなか厳しい。次から次へと敵艦隊が攻めてくるぞ

ニーダバウ攻略

ニーダバウ首長連合はパーシオン建国以来、経済援助をはじめ多岐にわたって力添えのあった国。いくら袂を分けたとはいえ、その大恩あるニーダバウと事を構えるのは気が引けるが、もはや後戻りはできない。彼らは容赦なく襲いかかってくるのだから。

この頃、我が軍はひとつの問題点を抱えていた。戦艦開発に行き詰まっていたのだ。しかしこれは思いがけないところで解決の糸口が見つかった。ニーダバウ領のコロニーIXを攻略したさい、新型戦艦の設計データを入手したのである。

これによって我がパーシオン軍は最強艦ウェルファ級の開発に成功、幾多の星域攻略において多大な戦果をあげることになった。しかし、このニーダバウ攻略においては話が別である。なにしろニーダバウ艦隊もウェルファ級を使用しているのだから。

ニーダバウ星域は星が密集している上、敵の足が速いので、惑星攻略の際は後詰め（攻略ページ参照）をしっかりしないとすぐに取り返されてしまう。

そこでルシーデやエルバイブの攻略が済んだ艦隊から応援に回し、惑星攻略に当たる。

艦隊戦は初の同型艦どうしの戦いとなったわけだが、それでも数に勝る我が軍のほうが次第に優勢となり、最後は自力の差でニーダバウに勝利した。

ニーダバウ攻略後、あの［シーヴズオブ ナレッジ］のリンシア艦長から連絡が入る。しかし、それは喜ぶべき内容のものではなかった……。

➲戦艦データを入手せよ

ニーダバウを攻める一番の目的は、コロニーIXを攻略して新型戦艦の設計データを入手することにある。ここだけは早めに攻略してしまい、ウェルファ級の完成を待って侵攻作戦を行えば、かなり楽に戦える。

クロスバル攻略

エルバイブ攻略直後から、クロスバルに不審な動きが見られた。

艦隊はすべて他の星域との戦いに出ている。そこで、万一のことを考え、クロスバル領とパーシオン領との境に最高レベルの要塞を配備しておいた。

予感は当たった。

クロスバルの元首、ファズー総帥が一方的に安保同盟を破棄、さらに宣戦布告をしてきたのだ。

しかしクロスバル艦隊は我が軍の要塞により、一歩も領外へ出ることができないでいた。この間に他星域を攻略し、艦隊に余裕ができた時点でクロスバル領に侵攻。

一気に主星シリップまで攻略する。

クロスバル攻略にかかった時間は、我が戦いの中でもっとも短いものとなった。

裏切り者に容赦はしない。

リンシアとの決別

ニーダバウ攻略後、「シーヴズ　オブナレッジ」のリンシア艦長から連絡が入った。

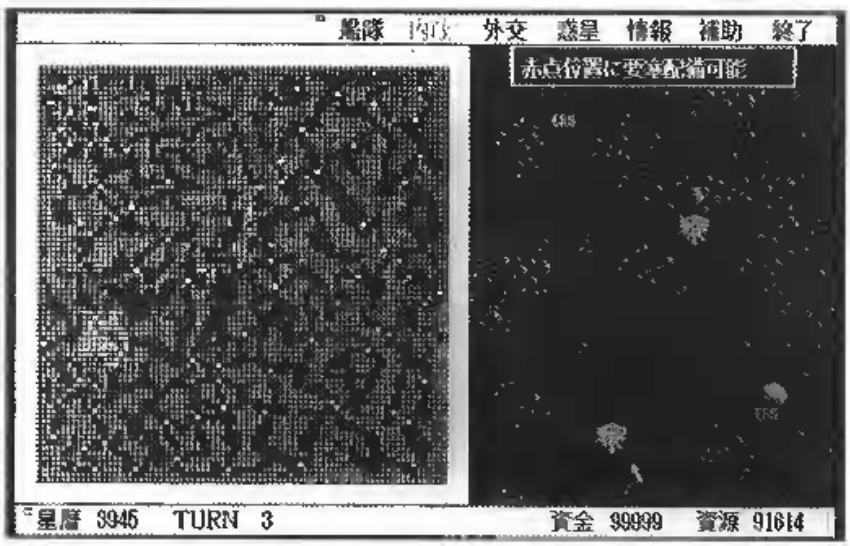
それは、私と彼女との間に埋められない溝があることを露呈してしまった。

彼女は言う。

「光の戦士の目的は人類を救うこととはいえ、他の種族を滅ぼして得た栄光に、何の価値があるのか」と。

彼女は私との考え方の違いを説き、パーシオンを去った。この言葉を残して。

「あなたが信じるもののために戦うように、私も信じる道を行きます」



要塞をこの位置に置くと、勝手に突撃して勝手に自滅してくれるので便利

クヌーダ攻略

その時……！

いよいよゾルンの待つクヌーダの攻略に取りかかる時がきた。

クヌーダ星域の各惑星は防御力がことごとく高いため、攻略はかなり難航した。さらにエルバイブ、ニーダバウ、クロスバルとの戦いもいまだ続いており、艦隊数の不足はすでに日常茶飯事となっていた。

それでも徐々にではあるが他国の攻略も進み、主星デスペランを攻撃する頃には全艦隊がここに集結した。

ここの星域は迷路のように入り組んでいるので攻略に多少時間はかかった。しかし、しょせん今のパーシオン艦隊の敵ではなかった。常勝の旗は土にまみれることなく、主星デスペランを攻略。ついに銀河は我が力によって平定されたのだ。

その時である。リンシア船長から、あの通信が入ったのは……！



最強のパーシオン艦隊が全滅！　もはや成すすべはないのか!?

恐怖！

機動要塞デスペラン

リンシアからの通信は、私を愕然とさせるものだった。

「私はひとつの決心をしました。私とあなた……光の戦士どうしが戦うことになっても、私は自分の信じる道を進みます」

さらに衝撃の事実が。なんと惑星デスペランは第一次銀河帝国の時代に造られた機動要塞だというのだ。私と戦うために、最終兵器の封印を解くリンシア。そして今、惑星デスペランはその真の姿を現した……！



惑星規模の地震により、平均深度6kmまでの地殻が剥離。中から現れたのは想像を絶する悪魔の兵器の姿であった



彼は人類の未来を私に託して散った。彼の想いを無駄にはしない……！



クロスバル
最後の特攻

ついに動き出した機動要塞デスペラン。持てるすべての戦力をぶつけても、まったく歯がたたないこの人工惑星は、目前にある惑星や要塞を破壊しつつ、さらに加速を続けていく。その推定目的地は…アプリオン主星アプリオス！

成すすべもなく、ただデスペランのアプリオス衝突を見ているしかない私のもとに、アプリオンのマレル大統領から通信が入った。これからアプリオン艦隊はデスペランに対し特攻をかけるというのだ。後のことを私に託して……。

決戦！
光の戦士

アプリオン艦隊の突入、それにアプリオスとの衝突で、デスペランにもかなりの被害が出た模様だ。その証拠に、速度がかなり落ちていた。しかし衝突によって軌道も変わった。次の予想目的地は……我が主星パーシオン！

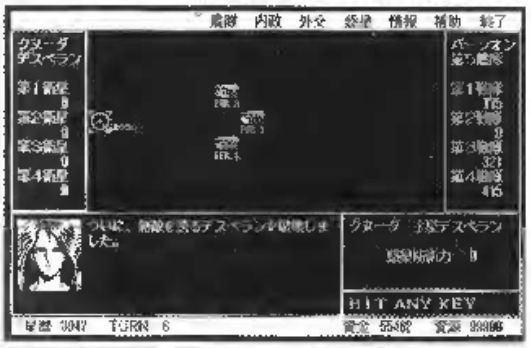
その時、リンシアから最後の通信が。「光の戦士として、たとえ進む道は違っても、いつの日か真王が現れる時、あなたか私がその忠臣として馳せ参じることを私は信じています。最後にお別れを。さようなら……エグザス」

多くの犠牲者を出しながらも、パーシオン直前で遂に無敵を誇ったデスペランを破壊。戦乱の銀河に幕を降ろした。

その後、私は名を変えて自分の帝国を築き、帝国が安泰したころ、あの要塞デスペランを駆って裂空域に旅立った。

デスペランの奥深くにたたずむ異形の女神ハーバ。彼女は目覚めさせる者に問いかける。「それは和をもって統べるものか、力をもって統べるものか……」と。

我、パーシオン帝国初代皇帝エグザシオ＝グラフツゥラーは、力をもって銀河を統べる。



攻略の基本は内政にあり！

攻略ポイント①

■何はなくとも戦艦開発

戦いの基本は戦艦である。より優れた戦艦を持つ国が勝利するのは、現実もゲームも同じ。そして戦艦技術は日々進歩している。

とにかく放っておいても戦艦技術は進歩する。しかし開発に力(つまり金)を入れると、進歩のスピードが上がるのだ。毎ターン、わずか500セクタの積み立てで、開発速度は２倍。これは絶対お得だ！

特にシナリオの序盤など、開発途上の艦はあまり作らず、開発を急いだほうが良い。具体的に言えば、ハーキュリー級は500～1000隻程度、オライオン級もせいぜい4500隻造ればＩＬＯ攻略は可能だから、残りはすべて開発にまわせ！　ちなみに対惑星用の戦艦は極端な話、作らなくてもクリアできる。

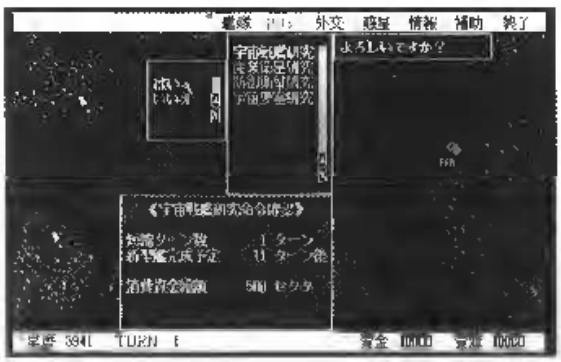
一度に開発速度を上げようとすると高くつくので、毎回コツコツと500～2000セクタずつ注ぎ込もう。

■何はなくとも産業衛星

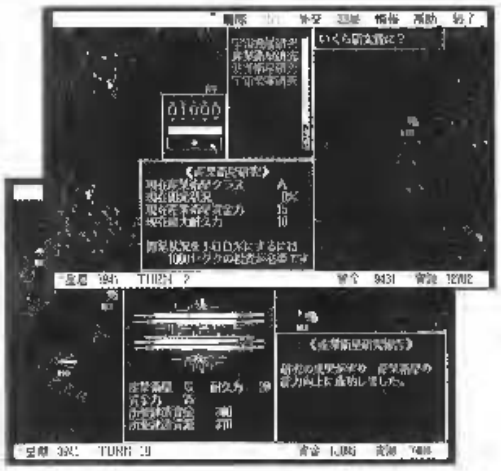
このゲームでもご多分にもれず、お金は重要である。お金があれば、強力な戦艦も開発できる。お金があれば、戦艦をいっぱい作れる。

最初、お金はニーダバウ首長連合が援助してくれるが、他の国と外交すれば援助額が下がるわ、ＩＬＯ攻略に手間取れば下がるわ、あげくの果てには援助を打ちきった上にケンカをふっかけてくるわと散々。やっぱりお金は産業衛星で稼ぐのが一番だ。

衛星は１つの惑星に４つしか作れない。そんな貴重な衛星設置箇所に防御衛星を作るのは愚の骨頂。すべて産業衛星にしなさい。そうすれば開発で能力が向上するにつれ、以前作った産業衛星もパワーアップするのでウハウハだ。惑星を攻略したら産業衛星を４つ作る。これでキミの未来は血のように紅いバラ色だ！



とにかくせっせと開発すれば(↗)



ゲーム序盤でハイこの通り！(→)

艦隊運用マニュアルI

攻略ポイント②

■艦隊の構成

1艦隊は4つの戦隊で構成される。

戦艦は基本的に対艦用と対惑星用に分けられるが、敵はたいていこの4戦隊を、対艦2・対惑星2で構成している。そこでこちらは対艦4で艦隊を組めば、実質2倍の戦力で戦えるわけだ。

ちなみに艦隊の移動力はもっとも足の遅い艦に合わせられてしまうので、なるべく同型艦で組織したほうが良い。

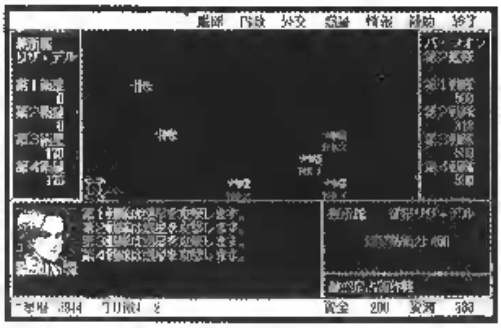
■適材適所

この『シュヴァルツシルトIII』には16人もの個性溢れる司令官が用意されているが、彼らにはそれぞれ得意な戦法がある。攻撃型、防御型、艦隊戦に強い者、惑星攻略に強い者……。

司令官の能力を軽く見てはいけない。同じ戦局でも、司令官によって勝敗が変わる場合があるのだ。この能力に合った戦い方をさせていれば、そうそう負けることはないだろう。また司令官は有能な人材を優先的に、そして休ませることなく使った方がいい。特にハミルトン司令は思いきり使ってあげよう。

■地形利用

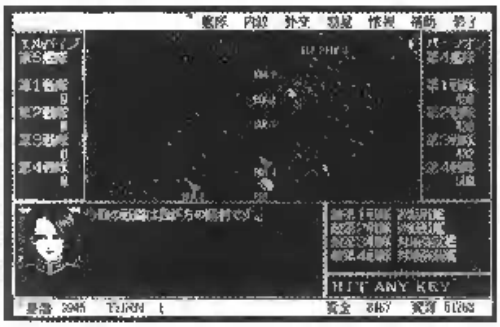
ゲーム中盤は戦う相手が多く、艦隊数が絶対に足りなくなる。そんな時に利用したいのが地形だ。細い回廊で戦えば、1艦隊でも多くの敵を相手にできる。敵の移動力（巡行速度）を把握することも大事だ。たとえば何ターン目に惑星攻略にくるかをしっかりと把握しておけば、ぎりぎりまで艦隊を惑星防衛に回さないですむのだから。



対艦用でも惑星攻略はできるが、逆は無理



彼がうわさのハミルトン



地形を利用すればこれだけの敵とも戦えるぞ

要塞配備の場合も地形は重要になる。敵は決まったルートを通ることが多いので、それを見極めて配備すれば楽勝だ！

艦隊運用マニュアルⅡ

攻略ポイント③

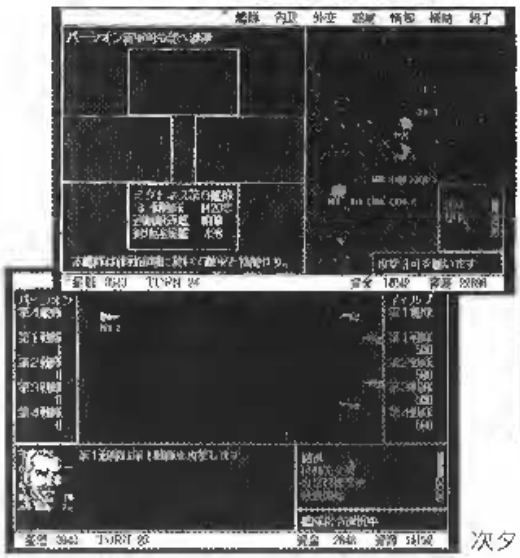
■撤退戦術

戦艦数の少ないシナリオ前半で重宝する技。前記の地形利用とからめればさらに便利である。

とりあえず艦を１隻（できれば足の速いものが良い）だけ配備し、艦隊を作る。司令官は手のあいている者にする。

艦隊を、守りたい惑星と敵艦隊の間、それもなるべく敵艦隊の近くに待機させる。接敵しても自分のターンでは手を出さず、相手の攻撃にはすかさず撤退。こうすれば相手はそこで足止めを喰らい、こちらは１隻も犠牲を出さずにその場所を守ることができる。撤退した艦隊は、次のターンにはパーシオンから出撃できるので、また同じ場所に陣取る。これを時間稼ぎしたい間だけ繰り返せばよい。

とりあえず撤退。でも相手は動けない



１艦隊しか通れないような場所でこれを行なえば効果的！

■後詰め

艦隊は必ず若い番号のものから行動する。そこで若い番号の艦隊（第１～第３あたり）を先行させて惑星攻略を任せ、第４から第６あたりの艦隊には防衛に強い司令官を乗せて同じ惑星に向かわせる。

惑星攻略に成功すれば、そこはもう自分の領土。そして自分の領土の星なら無条件にワープできるので、後続の艦隊はすぐに惑星に入れるのだ。こうすれば相手のターンに惑星を攻められても、すでに防衛艦隊がいるので安心。

星が密集した場所ではせっかく攻略した星をそのターンの相手の番に取り返される場合がある。普段から第１～第３艦隊に攻撃型の司令官を、第４～第６艦隊には防御型の司令官を置き、セットで惑星攻略にあたると良い。



第３艦隊が惑星を攻略。続く第６艦隊の移動フェイズでその惑星に駐留できる

次ターンにふたたび登場。これでまた相手は動けない

基本技と影技

攻略ポイント④

■基本はセーブ

シュヴァルツシルトIIIでは、実に24個もデータをセーブできる。これを活用しない手はない。

まず基本だが、どんなに手間でも毎回「終わり」を選ぶ直前にセーブをしよう。このゲームはとんでもないイベントがあったり、艦隊戦に勝ってもなぜか司令官だけ怪我をするなど、デンジャラスな魅力に満ちている。これを楽しめる人なら関係ないが、こういう事にちょっとムッとくるタイプの人は、何も言わずに直前セーブを心がけよう。

また、このゲームはバランスが実に微妙にできているので、もしもあやまった選択を行ってしまうと、けっこう遡ってやり直すことになる。この時24個のセーブを存分に使っていれば、その場所からやり直せるが、これがないと、また最初から解き直しということもある。ちなみに筆者は5回解きなおした。

■外道攻略の末路

このゲームでは、どこの国とも手を組まないで戦っても、勝てることは勝てる。

しかしその末路は悲惨だ。

デスペランも落ちてこないし、リンシアの「さようなら……エグザス」も聞けない。

ただネコが出てきて「最初からやりなおすニャ」と言われるだけだ。

敵のいなくなったガーディナル星系に、むやみに強い艦隊だけが目的もなくウロウロする寂しさときたら……。

「実はこれってゲームオーバーなのでは……」

という結論に達するまでに、ずいぶん時間がかかった。



何かイベントがあったターンだけ残すようにすれば、セーブを有効に使える

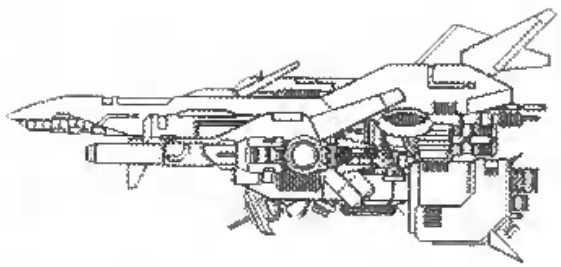


普通は勝てないシナリオらしいが、それを解いた結末が……ネコ？

戦艦データ

戦艦はシュヴァルツシルト世界の大きな魅力のひとつ。種類は建造タイプから購入タイプまで、自軍で使用する艦だけでも実に豊富。その中からいくつかを紹介しよう。ちなみに戦艦選びのポイントは、移動力にあたる巡航速度。

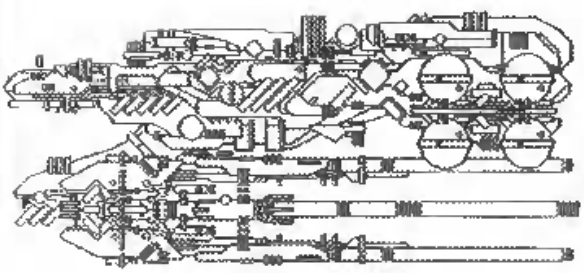
ユリシーズ級 巡航駆逐艦



対艦攻撃力	280	巡航速度	6
惑星攻撃力	10	戦時速度	11
耐久力	180	装填速度	5
		戦術射程	3
建造単価	資金	6 資源	8
売却単価	資金	13	

序盤戦の主力。どれだけ早くこの艦を開発できるか、またそろえられるかが攻略のポイントになる。できれば対ミクトネス戦に間に合わせたい。移動力6だからこそ可能な艦隊の高速展開は、星間の広いミクトネスやヴァルダムの攻略に絶大な威力を発揮する。

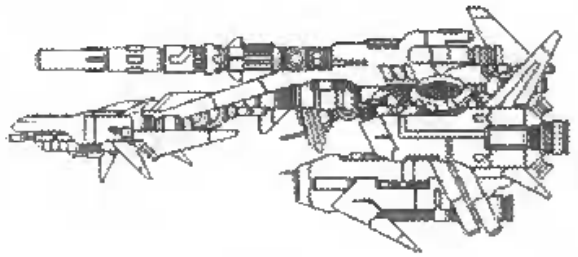
ウェルファ級 巡航強襲艦



対艦攻撃力	700	巡航速度	6
惑星攻撃力	700	戦時速度	10
耐久力	990	装填速度	7
		戦術射程	6
建造単価	資金	10 資源	10
売却単価	資金	20	

ガーディナル星系最強の戦艦。もとはニーダバウ首長連合の主力戦艦で、イベントで設計図を手に入れないと開発できないが、能力は折り紙付き。バーシオン軍の終盤の主力になる。逆にこれを開発できないとシナリオクリアはきついだろう。

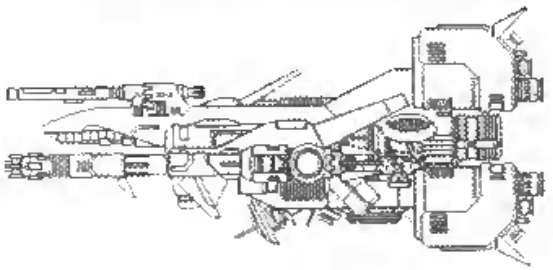
オライオン級 迎撃戦闘艦



対艦攻撃力	170	巡航速度	3
惑星攻撃力	10	戦時速度	6
耐久力	180	装填速度	4
		戦術射程	3
建造単価	資金	3 資源	4
売却単価	資金	4	

最初に開発できる艦。多少無理をしてでも対ＩＬＯ戦に使いたい。

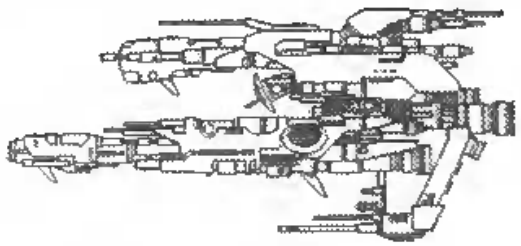
パーシアス級 巡航駆逐艦



対艦攻撃力	330	巡航速度	4
惑星攻撃力	20	戦時速度	8
耐久力	350	装填速度	4
		戦術射程	5
建造単価	資金	4 資源	6
売却単価	資金	6	

前の型のユリシーズ級が優れているので、さほど使わないか？

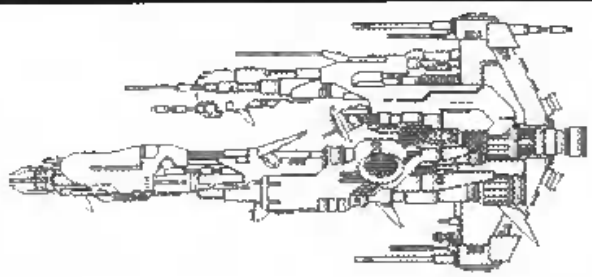
アキリーズ級 強襲戦闘艦



対艦攻撃力	360	巡航速度	5
惑星攻撃力	30	戦時速度	9
耐久力	450	装填速度	5
		戦術射程	5
建造単価	資金	5 資源	8
売却単価	資金	8	

中盤の侵攻作戦の主力。とりあえず作れるだけ作っておこう。

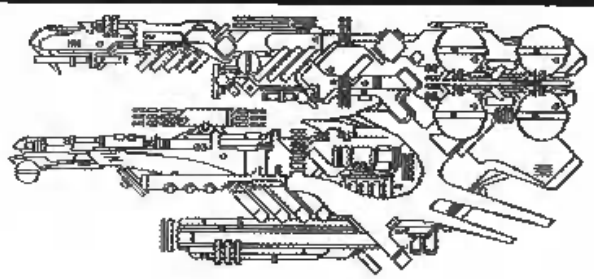
ギャラクシー級巡航戦艦



対艦攻撃力	500	巡航速度	5
惑星攻撃力	50	戦時速度	11
耐久力	620	装填速度	6
		戦術射程	6
建造単価	資金	8 資源	10
売却単価	資金	12	

開発限界の戦艦。これ以上はイベントで設計図を入手しなければ進めない。

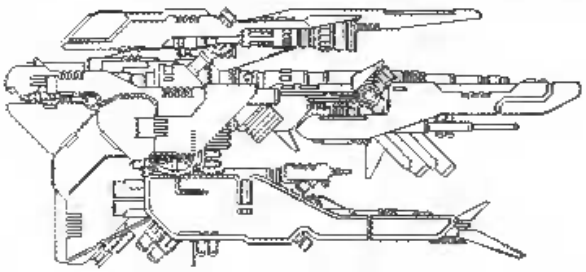
ジェナス級　巡航戦艦



対艦攻撃力	720	巡航速度	6
惑星攻撃力	105	戦時速度	11
耐久力	680	装填速度	6
		戦術射程	7
建造単価	資金	8 資源	9
売却単価	資金	11	

設計図入手後、最初に開発できる艦。性能はさすがオーバーテクノロジー。

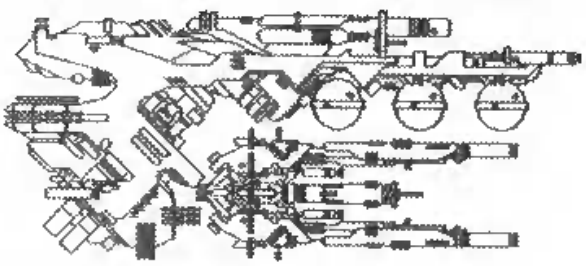
ハイドラ級　対地強襲艦



対艦攻撃力	50	巡航速度	6
惑星攻撃力	400	戦時速度	11
耐久力	150	装填速度	5
		戦術射程	3
建造単価	資金	6 資源	9
売却単価	資金	9	

はっきり言って対地艦はあまり使えないが、これは別格。

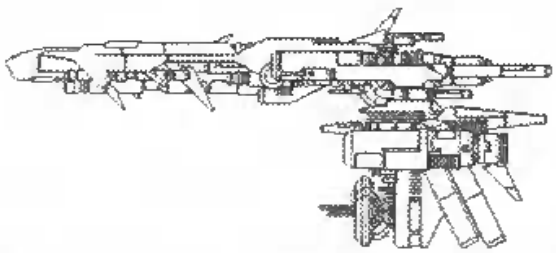
ラディア級　強襲母艦



対艦攻撃力	170	巡航速度	7
惑星攻撃力	800	戦時速度	7
耐久力	600	装填速度	7
		戦術射程	4
建造単価	資金	9 資源	11
売却単価	資金	13	

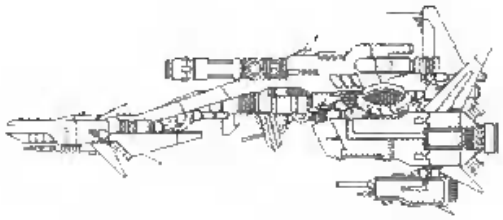
攻撃力の高さと、対地艦とは思えない足の速さが魅力。

ミーシア級　巡航戦艦



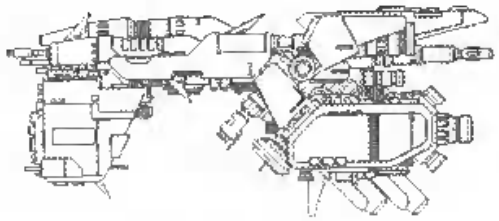
対艦攻撃力	500	巡航速度	7
惑星攻撃力	5	戦時速度	11
耐久力	460	装填速度	6
		戦術射程	5
建造単価	資金	17 資源	0
売却単価	資金	6	

足の速さが魅力の購入型戦艦。建造型のギャラクシー級より便利。



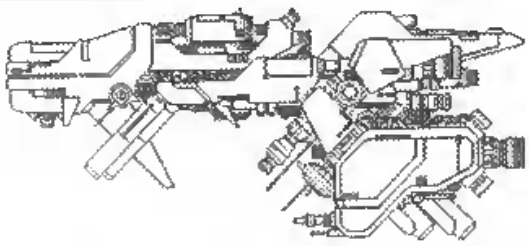
ハーキュリー級迎撃戦闘艦

対艦攻撃力	100	巡航速度	2
惑星攻撃力	5	建造資金	2
耐久力	100	建造資源	3



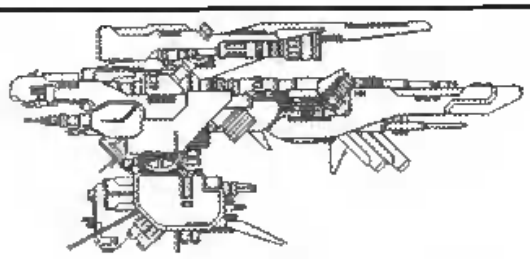
ウィザード級 対地攻撃艦

対艦攻撃力	5	巡航速度	2
惑星攻撃力	80	建造資金	2
耐久力	120	建造資源	4



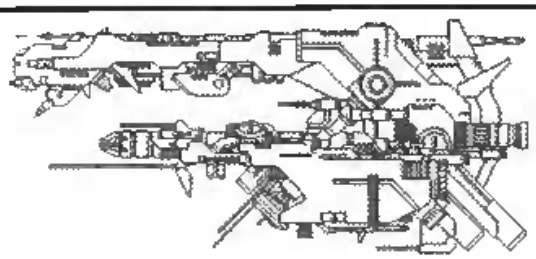
シラ級 対地攻撃艦

対艦攻撃力	20	巡航速度	2
惑星攻撃力	160	建造資金	3
耐久力	120	建造資源	5



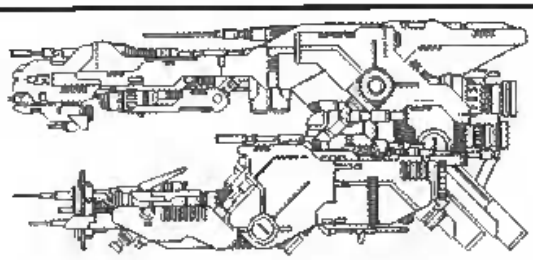
タイフーン級 対地強襲艦

対艦攻撃力	18	巡航速度	3
惑星攻撃力	150	建造資金	5
耐久力	180	建造資源	5



サイクロプス級強襲母艦

対艦攻撃力	50	巡航速度	3
惑星攻撃力	410	建造資金	7
耐久力	380	建造資源	11



ポラリス級 強襲母艦

対艦攻撃力	100	巡航速度	4
惑星攻撃力	550	建造資金	9
耐久力	560	建造資源	12

登場人物紹介

個性豊かな司令官に、それぞれの思惑で動く各国元首たち。様々な人間模様が織りなすドラマが、シュヴァルツシルト世界の血脈を形作る。ここでは司令官のパーフェクトデータと、元首の中から幾人かを紹介しよう。

パーシオン宙軍司令官

ジョン＝ハミルトン上級宙将



パーシオン軍のエース。不動の第1艦隊司令官。全編を通しておそらくもっとも活躍する将軍になるだろう。ほとんどの戦いに能力を発揮し、我が軍を勝利に導いてくれる。

	火力	損害		火力	損害
艦隊防衛	有	有	艦隊攻撃	有	有
惑星防衛	有	有	要塞防衛	有	有
惑星侵略	有	有	要塞侵攻	有	有
惑星攻撃	無	無	要塞攻撃	無	無

エサヤド＝イークリバ中級宙将



後々イベントで参加する、最強の能力を持った将軍。ルシーデからの亡命軍人で、唯一すべての能力に「有」がついている天才。彼の参加後はハミルトン将軍と組ませてパーシオン無敵艦隊が作れる。

	火力	損害		火力	損害
艦隊防衛	有	有	艦隊攻撃	有	有
惑星防衛	有	有	要塞防衛	有	有
惑星侵略	有	有	要塞侵攻	有	有
惑星攻撃	有	有	要塞攻撃	有	有

ニコル＝シュアレス大佐



ナイフエッジの異名を持つ、艦隊戦の名手。

彼女も「使える」人材のひとり。第2艦隊あたりが適任。

艦防	有	無	艦攻	有	無
惑防	有	無	塞防	有	無
惑侵	有	無	塞侵	有	無
惑攻	無	無	塞攻	無	無

サラ＝ウィドマーク宙将



侵攻作戦の中心的存在。能力があって美人という、実にすばらしい女性。第3艦隊あたりを任せると良い。

艦防	無	無	艦攻	有	無
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	有	無	塞侵	有	無
惑攻	有	無	塞攻	有	無

ニルス＝ノーベル中級宙将



対要塞戦のスペシャリストというだけあり、要塞攻略には欠かせない人物。艦隊戦に弱いので、サポート役が必要。

艦防	無	無	艦攻	無	無
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	有	有	塞侵	有	有
惑攻	無	無	塞攻	有	有

リョウイチ＝ハヤマ宙将



ひそかに使える人材。主星攻略後の惑星接収などに最適。手が足りない時は、とりあえず彼に任せれば何とかなる。

艦防	無	無	艦攻	無	有
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	無	有	塞侵	無	有
惑攻	無	有	塞攻	無	有

アルベルト＝ワイズマン宙将



艦隊防衛戦や惑星防衛戦ができるので大変重宝する。惑星攻略の後詰めは彼に任せると良い。不動の第6艦隊司令官。

艦防	無	有	艦攻	無	無
惑防	無	有	塞防	無	有
惑侵	無	無	塞侵	無	無
惑攻	無	無	塞攻	無	無

カーシル＝アムリード宙将



イークリバ将軍と共にルシーデから亡命してきた軍人。参加後は第5艦隊司令に抜擢。あらゆる防衛戦を任せた。

艦防	有	有	艦攻	無	無
惑防	有	有	塞防	有	有
惑侵	無	無	塞侵	無	無
惑攻	無	無	塞攻	無	無

タカアキ＝クレホ宙将



防衛戦に欠かせない人物……となっているが、実際はベンチを温めるほうが多いか？

艦防	有	無	艦攻	無	無
惑防	有	無	塞防	有	無
惑侵	無	無	塞侵	無	無
惑攻	無	無	塞攻	無	無

アドゥナム＝パシャ准将



言いたくはないが、使えない人材の筆頭。要塞攻略が得意らしいが、それならノーベル司令という逸材がいるしねえ。

艦防	無	無	艦攻	無	無
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	有	無	塞侵	有	無
惑攻	有	無	塞攻	有	無

イリイヤ＝ワレンコフ宙将



惑星攻略に欠かせない人物……らしいが、イマイチ信頼性に欠ける。事後処理のような惑星接収作戦にはいいかも。

艦防	無	無	艦攻	無	無
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	有	無	塞侵	有	無
惑攻	有	無	塞攻	無	無

カール＝ミュンスター大佐



惑星侵攻が得意。しかし対艦能力がなく、活躍させる場所に困る人物。どちらかと言えばベンチ要員。

艦防	無	無	艦攻	無	有
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	無	有	塞侵	無	有
惑攻	無	有	塞攻	無	無

ハロルド＝エッジクリフ大佐



シュアレス司令並に使える人材。たたし出現率は低め。もしも加わったら、万一のための予備司令官にしよう。

艦防	無	有	艦攻	無	有
惑防	無	有	塞防	無	有
惑侵	無	有	塞侵	無	有
惑攻	無	無	塞攻	無	無

ヤクブ＝ゴヴォン准将



惑星攻略に才能を発揮する。ただし出現率が若干低い。対艦能力を補う司令官と組ませればいいだろう。

艦防	無	無	艦攻	無	無
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	有	有	塞侵	有	有
惑攻	有	有	塞攻	無	無

アレクサンドロ＝ロンブローゾ准将



軍神ロンブローゾの異名を持つ、攻撃戦に強い司令官。出現率は低いが、もしも加われば実に頼りになる。

艦防	無	無	艦攻	有	有
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	有	有	塞侵	有	有
惑攻	有	有	塞攻	有	有

シャオポウ＝ワン宙将



兵站部出身の異色司令官。敵の心理を読む無駄のない作戦で、要塞戦を得意とする。出現率は極めて低い。

艦防	無	無	艦攻	無	無
惑防	無	無	塞防	無	無
惑侵	無	有	塞侵	無	有
惑攻	無	無	塞攻	無	有

歴史を彩る人物たち

マレル大統領



バーシオンと並ぶ人類国家アプリオン共和国の元首。人類の筆頭であり、義に厚い。彼の活躍がなければ最後の勝利はなかった。

アリミスト＝ラザン首相



バーシオンの協力で建国された、混血国家イノン共和国の初代元首。彼女のような存在が、人類に共存共栄の道を拓いた。

ゾルン皇帝



父帝を暗殺してクヌーダの皇帝になった男。ガーディナル星系の支配者の座を狙い、そのためには邪魔な存在はすべて排除する。

リンシア＝マークライト船長



巨大艦シーヴズ・オブ・ナレッジ船長。光の戦士であり、主人公に光の宿命を伝える。衝撃的な結末をむかえる。

“シュヴァルツシルト” シリーズも４作を数えるにいたった。

そしてこのエピソードは、

ある意味で今までの “シュヴァルツシルト” シリーズとは

別格ともいえる重要なエピソードだった。

あの “真王”

クレアが遂にファンの前に姿を現したのだ！

霊星ゴルゴダで赤子の姿を借り、

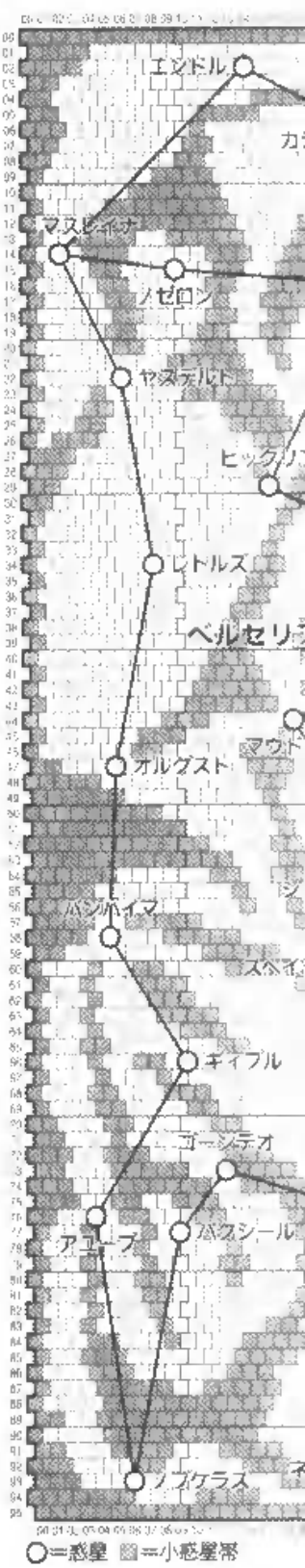
再びこの銀河に姿を現した第２次銀河帝国皇帝クレア。

彼はもはやたくましい立派な青年へと成長しており、

ヤングリーフ公国の若きリーダーとして

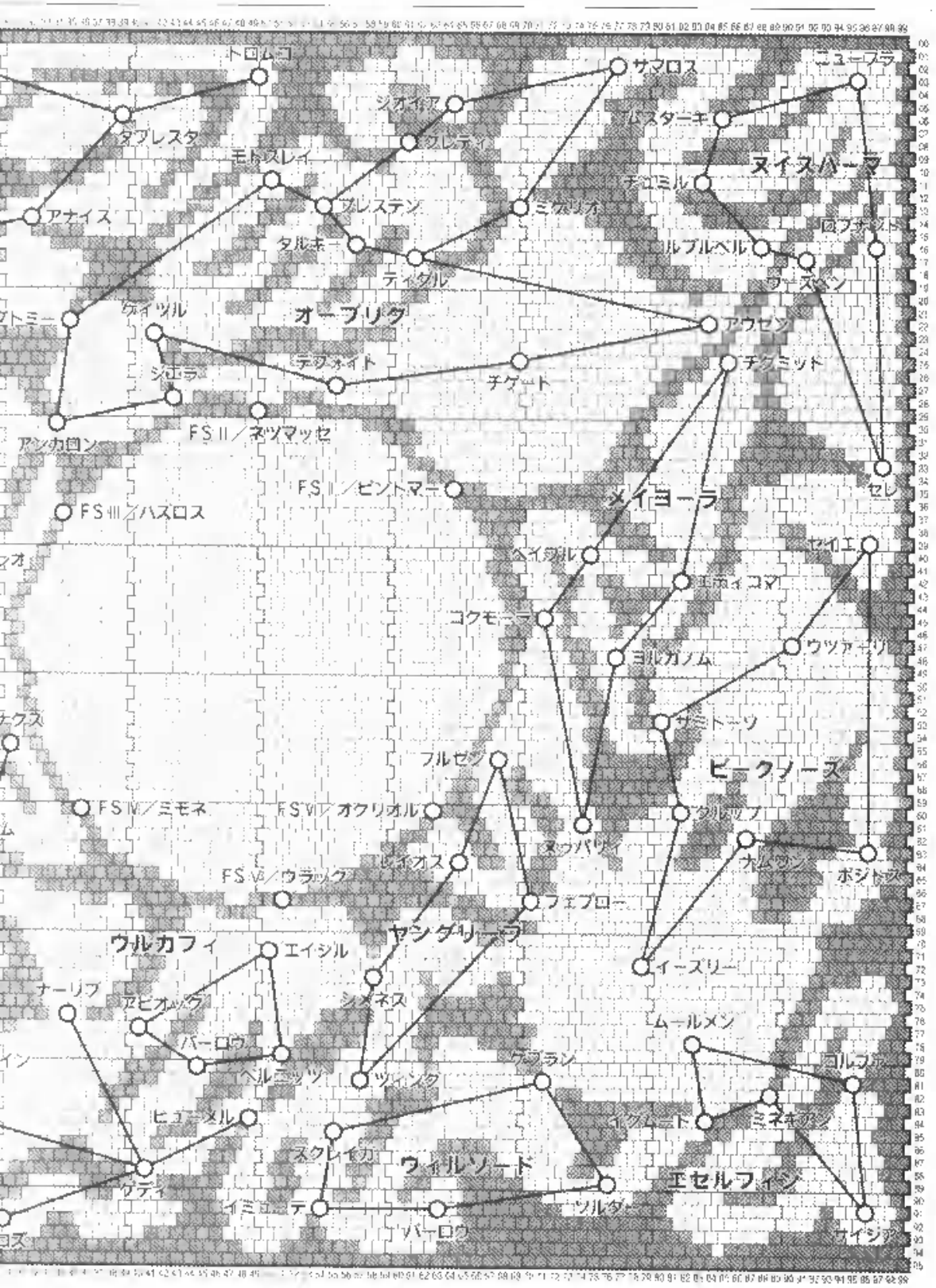
頭角を現し始めていた。

しかしその彼に忍び寄る巨大な影があった……！



シュヴァルツシルトⅣ

バルディス星系全体マップ



上のマップはサービスマップからの転載です

STORY

ストーリー

シュヴァルツシルト銀河の中枢に存在するバルディス星系。バウストクルツと呼ばれる封印宙域を中心に持つこの星系で、新たな戦いが始まろうとしていた。

混乱への序曲

私の名はクレア・ヤングリーフ。バルディス星系の封印守国を務める国家、ヤングリーフの元首である。

ヤングリーフは現在、一つの問題を抱えている。我が国の星系外縁側に位置する覇権主義の国家レビルレントが、我が隣国にして友邦、ウルカフィと我がヤングリーフの封印守国としての権利を狙って、軍事的圧力をかけ始めたのだ。さいわいにもヤングリーフは、私の幼馴染みダンフォースの治めるウィルソードという強力な国家とも接しているおかげで、今のところ影響はない。ウルカフィの元首イエナはさぞかし頭を悩ませていることだろう。

とりとめのない思索を不意にさえぎり、乾いた呼出音とともにオペレーターの声がウィルソード元首ダンフォースとウルカフィ元首イエナにホットラインがつながったことを伝えた。

「よう、クレア。あいもかわらず陰気な顔をしているな」

ダンフォースと私は幼馴染みだ。公式の場でなければ、我々はいつも友人として会話をする。

「……残念な事に、レビルレントが増強している艦隊の矛先はどうやら我が国に向けられているようです」

続いてウルカフィのイエナが会話に加わる。国土は小さいながらも我がヤングリーフとダンフォースのウィルソードと安保条約を結び、封印守国を指導する美しく聡明な女性だ。

この会談の趣旨はレビルレントの軍事的挑発に対しどのように対処するか、という事だ。ダンフォースは「攻勢に出る」イエナは「防御に徹する」という意見を



ダンフォースとイエナと話し合う。この二国とはすべてが終わるまで、長いつき合いになる

主張し、私の意見を聞いた。私は自国の艦隊が戦いをするのに十分な準備ができていないこと、なおかつ戦いのイニシアチブは取りたいという事を伝えた。

会談は「時期を見てこちらの強い意思を伝える」つまりタイミングを見計らい軍事行動に出るということに話がまとまり、ホットラインは切れた。イエナは攻勢に出ることに不満があるようであったが、惑星の近くまで宙域侵犯を繰り返されては承諾せざるをえなかったようだ。

ホットラインでの会議から数カ月。我がヤングリーフは軍備の増強と新型戦艦の研究。跳躍質量限界や艦隊制御機能の研究など技術開発を進めた。新造戦艦こそ竣工しなかったものの、技術開発ではいくらかの進展があり、何より外交面で大きな成果が結実しようとしていた。

その成果とは封印空間を挟んで星系の反対側に位置するオーブリクとの通商条約だ。資金援助と外交団による交渉は友好的に進み、とうとう条約締結が発表された。オーブリクの若き新領主フェルツ・シャトナーは道理のわかった人物らしい。



レビルレントの宣戦布告がとどいた

だが良いニュースは悪いニュースをも伴につれてきていた。ヤングリーフ=オーブリク通商条約締結で沸き返る首都星に、レビルレントの宣戦布告放送が届いたのであった。

➲進化するシステム

このゲームでは戦闘に関して新しい試みがなされている。それは艦隊戦のスタイルをこれまで数百隻単位のものから、個々の艦艇に耐久力をつけるという形で数隻単位の闘いにしたことだ。これにより数をたのみに攻める闘いから、現実の海戦に近い形の艦隊戦に変化している。

また、艦隊を構成する個々の艦艇にも愛着がわく。



闘いは数隻単位で行われゲーム性が向上している

裏切りの宇宙

「クレア、ついに来る時が来たな」

ウィルソードのダンフォースは幼い頃と変わらない不敵な言い様をする。彼の通信によるとレビルレントはこちらの予想をはるかに超えた規模で戦力を増強していたようだ。

ダンフォースはレビルレント軍を支えるのが精一杯であると言っていた。自信家の彼がそう言うのだからかなりきついのだろう。彼は私にレビルレントと国境を接する大国ベルセリアに参戦要請をすること、星系内で艦隊を派遣してくれそうな国を探すことを頼んでいた。

私が参戦要請の条件に悩んでいた折、突然オーブリクがレビルレントに宣戦布告をした。ダンフォースとウルカフィの元首イエナは、国境も接していないオーブリクの参戦を若い王の点数稼ぎだと評価したが、私は正直ありがたかった。自ら前線に出ると、考えていたよりレビルレント艦艇の火力は優れ。なおかつ艦隊制御機能が優秀で、一艦隊あたりの艦艇数が我が方より多い。火力の集中によって何とか撃退しているが、明らかに我が方は劣勢だったからだ。

さらに朗報が届いた。オーブリクに引きずられる形でバルディス星系一の大国、ベルセリアがレビルレントに宣戦布告したのだ。ベルセリア軍単独の戦力でも頼もしいのに加え、先だってレビルレントに宣戦したオーブリクがベルセリア国内を通過して前線に到達できるようになる。これによってレビルレントは隣接するすべての国と戦闘にはいった。

また激戦の最中、少ない予算で決死の研究開発を行っていた我が軍はベストラ級軽巡洋艦の開発に成功。艦隊の強化も順調に進行していた。

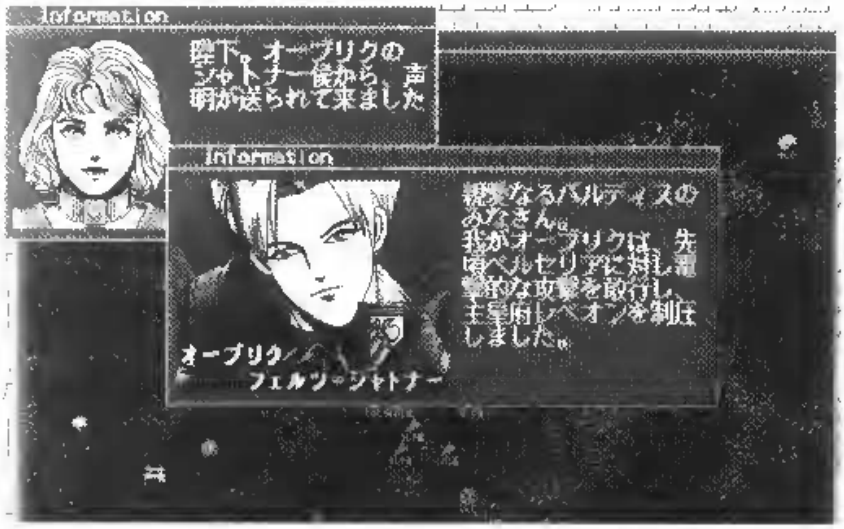
この時点では、複数の戦線を作るという軍政上の最大の失策を犯したレビルレントの最期は、誰の目にも明らかだったのだ……。

＊　＊

思えばウィルソードのダンフォースからの通信で、気づいてしかるべきであっ



大国ベルセリアの元首からの突然の通信。このような事態になるとは……



オーブリクの元首シャトナーもまた、覇権主義の虜になっていた



ウィルソードの反発は激しい

た。通信の内容は互いの戦況の報告だったろうか。そのときオーブリクの艦艇がベルセリア領内で迷走している、という話が話題にのぼった。調べてみると、なるほどオーブリクの艦隊がベルセリア領内を主星方面にフラフラと進んでいる。この時は怪訝に思いながらも笑い話ですませてしまったのだ。

「オーブリクのシャトナーの艦隊がベルセリアを滅ぼそうと迫ってきている。間もなく主星は落ち、ベルセリアは滅びるだろう」

それは、ほろびゆく国の元首とは思えぬ、落ち着きにあふれたグリステオからの通信だった。彼は『光の真王』の生まれ変わりであると言われる私に、バルディス星系の未来をかけるといった。

『光の真王』とは私の母が墓地惑星ゴルゴダで受けたという啓示。私でさえ信じていない伝説だ。だが彼はそのような根拠だとしても、私に星系の未来をかけてくれたのだ。

「クレア、和をもって統べろ。闘うべき相手を見極めろ」

ベルセリア元首、グリステオのそれが最後の言葉だった。数時間後、勝利宣言ともとれるオーブリク元首シャトナーの声明が星系全域に発せられ、虚ろな宇宙にベルセリアの終焉を伝えたのだった。

群雄乱立

「俺は卑劣者の風下には立たん。最後の一国になっても闘ってやる」

開口一番、ウィルソードのダンフォースはホットラインでそう宣言した。かれはオーブリクのシャトナーの声明を聞き、連絡を取ってきたのだ。元首らしくない物言いだが、彼らしい。続いて連絡を取ってきた盟友ウルカフィのイエナ

も、はっきりと明言はしなかったがこのような情勢下では開いを否定する気にはならないらしい。

その場の簡単な話合いでウィルソードとウルカフィが対レビルレント戦の前線を固め、ヤングリーフはベルセリア亡きバルディス星系で、裏切りの国オーブリクに実権を握らせないための外交戦を担当することになった。またオーブリクのシャトナーは封印宙域についても何かを掴んでいるらしいのでその点にも注意して、バウストクルツ監視衛星の報告にも注目しなければならないだろう。

腹のなかに何があるにしろ、他の国家群も我々と意見は同じらしい。オーブリクの隣国ヌイスハーマと、我がヤングリーフの隣国メイヨーラが、シャトナーの声明の直後にオーブリクとの安保条約を破棄した。メイヨーラはこの後も、さらに条約を破棄していく。しかし、工業国家のビークノーズはオーブリクの支援を受け対オーブリクの政策を軟化した。また、この頃、ベルセリア中部にオーブリクを背景勢力とした傀儡政権ユールメシドが成立。ベルセリア領の統一に乗り出す。

先だってのオーブリクによるビークノーズへの援助は着実に効果をあらわしていた。我が国の必死の努力にもかかわらず、ビークノーズはヤングリーフとの通商条約を破棄、関係は時がたつごとに悪化し、雪崩式に条約が破棄されていく。

そのような中、友邦ウィルソードはオーブリクの行動に対する意思を明確に示すため友好条約を破棄した。

こういった混乱はとどまるところを知らず、ベルセリア南部、レビルレントに程近いナタルザード工業地帯でナタルザード民主戦線と名乗る武装勢力が蜂起。アナベル・フォーレットなる人物が我がヤングリーフに新国家を承認してほしいと通信を送ってきた。我が国は対レビルレント包囲網を再び作り出すため、この要求を飲むことになった。

同時期、ベルセリアの最北部、ヤングリーフから最も離れているといってもいい位置にあるキメロスでは、現地の民族主義者が独立を宣言、クルツを名乗るようになり、独立領を吸収し大きくなっていった。

さらにベルセリア中部でまた一国、独立を宣言した国があった。名をマベランツァといい、バルディスのどの国を背景にもっているわけではないのだが、豊富な技術と資金を持った不気味な存在感のある国である。

こうして混乱が一応の鎮静を見た頃、膠着していた対レビルレント戦線にも変化が始まった。徐々にではあるがヤングリーフ=ウィルソード=ウルカフィの連合が領土を広げ、レビルレント領内に侵攻していったのだ。その頃、我が国は急速に関係が悪化していったビークノーズ



オーブリクの傀儡？　ユールメシドが成立した







この頃、いくつかの新国家が誕生する

と国境を接しているメイヨーラとの友好条約を通商条約に、最終的には安保条約にまで格上げできたのは、長期戦略上の快挙といえるだろう。同様にこれまであまり国交のなかったヌイスハーマとも友好条約をとりつけた。ヌイスハーマがオーブリクと国境を接する国家であるだけにこれも重要な出来事といえるだろう。

一週間ごとに星系図の国家名が入れ替わる嵐のような混乱のなか、うれしいニュースもあった。年もあけた星暦3959年初頭。使われるはずのないベルセリア王室の回線を使ってシェラード・グリステオなる人物から通信が入った。彼女はベルセリア元首ガーディ・グリステオの嫡子。オーブリクの奇襲を逃れた彼女らはユールメシド西部で反オーブリクの地下活動を展開、クーデターに踏み切り新国家ケンヘイベンを建国したそうだ。この通信は、父親の遺言に従いヤングリーフと安保条約を結びたいという申し出で、その礼節をわきまえた応対と、あふれる気品は私に好感を抱かせるに十分だった。もちろんこれは、将来の北部戦略上でも非常に有用な申し出であったので快く承諾した。

はてしなき闘い

オーブリクの巧みな外交戦の結果、ビークノーズはとうとうヤングリーフに宣



ベルセリアの血統は、絶えてはいなかった！

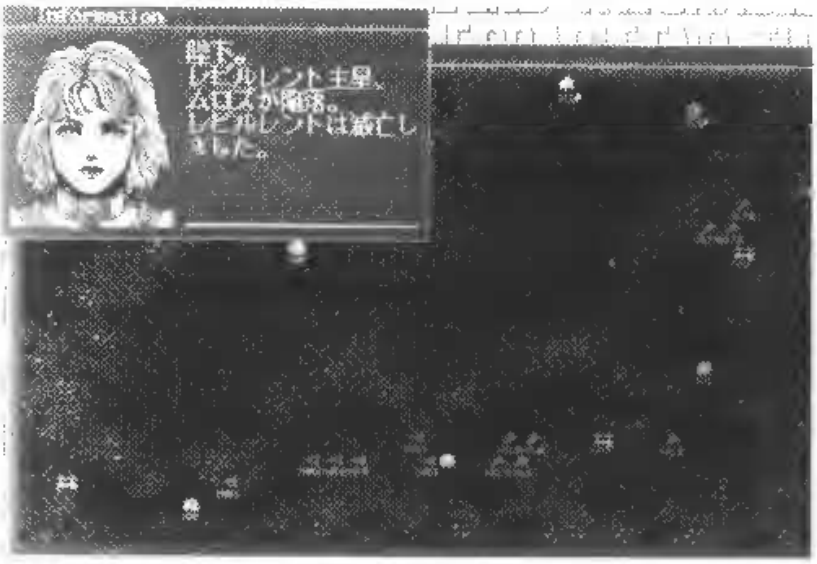
戦布告をした。これにより我が国は星系の西側でレビルレント、東側でビークノーズと二正面で闘わなければならなくなった。しかし、ヤングリーフの戦力はこれらの国と戦うのにまだ十分ではない。そこで私は一つの決断をする。レビルレントの戦線から艦隊を引き上げ対ビークノーズ戦に全戦力を投入するのだ。

さいわいにもレビルレントは、新しく国境を接するようになったナタルザードと交戦状態にはいった。ヤングリーフは敵主星の目の前にある惑星ゲティをすでに占領していた。ここは主星攻略作戦を展開する同盟国ウィルソードとウルカフィの戦線の後方にあたる。ナタルザードを含むこの三国にレビルレント攻略を任せても問題はないだろう。

ビークノーズに関してだが、こちらはメイヨーラとの関係を安保条約にもっていくことに成功している。我が国が戦争状態になれば必ずやビークノーズに宣戦布告してくれるだろう。エセルフィン、ヌイスハーマといった国々とも順調に関係をよくしている。通商条約、そして、安保条約の締結もそう遠くないことだろう。

この目算は大成功をおさめた。時を待たず、ナタルザードとウィルソードの主星挟撃作戦によってレビルレントは地図上から抹消されたのだ。対レビルレント戦で経験を積んだ我が艦隊は、実践経験に乏しいビークノーズ艦隊に対して互角以上の闘いを展開している。我が国と同時に艦隊の展開を始めたメイヨーラもうまく艦隊を展開し、ビークノーズ領を削っている。また、外交戦ではヌイスハーマ、エセルフィンの両国と安保条約を結ぶという予想外の成果を上げることができた。ビークノーズはこれで国境を接するすべての国と交戦状態になった。もう、亡びるのは時間の問題であろう。

これによりバルディス星系は大きく二つに別れた。我がヤングリーフとウルカフィ、ウィルソードを中心にヌイスハーマ・エセルフィン・メイヨーラ・ケンヘイベンの安保同盟国家群と、オーブリク、マベランツァ、クルツ、ユールメシドといったそれに対抗する国家群だ。またこ



関係各国の努力により、レビルレントの覇権主義はついえた



モリス・ゴードン艦長。彼はさまざまな謎とともにバルディス星系に来た

の時点ではナタルザードなどはが完全な中立として軍事行動の一切を休止しているようである。我が国はこのナタルザードとも外交交渉によって友好関係を築きつつある。

そのようなおり、かなたの星系から常識ではありえない通信が我が国に届いたのであった。

使者

「閣下、バルディス星系外から我が国に向けて通信が、発信地は……。発信地はエクスマード星系!?」

この通信は司令部内を小さくない混乱に陥れた。それが確かならば、我々の科学では考えられない超技術によって送られてくる通信だからだ。

「おつなぎします」

スクリーンに精力にあふれた壮年の男の顔が浮び上がった。

「始めまして、クレア・ヤングリーフ閣下……いや、クレア真王。私はモリス・ゴードン。あなたに仕える108人の戦士の一人です……！

男の口から語られたのは、間違いなく幼い頃から母に聞かされていた光の真王とその戦士の物語であった。それをただの伝説、と否定させなかったのはモリス・ゴードンの持つ超科学だ。通信後の彼の行動も我々の常識というものを完膚なきまでに打ち砕いた。彼の指揮する船、知識搬船シーブス・オブ・ナレジIVは銀河の外縁から中深部まで、パッシヴジャンプの能力限界をはるかに越えた距離をジャンプしてきたのだ。

そしてモリス・ゴードンの到着に気づきでもしたかのように、私の知る限り初めて、バウストクルツを封印する封印要塞に動きがあった。

「サイト1監視艇からの報告ではＦＳＶオクリオル内部のエネルギーが上昇。内部に変化があった模様です」

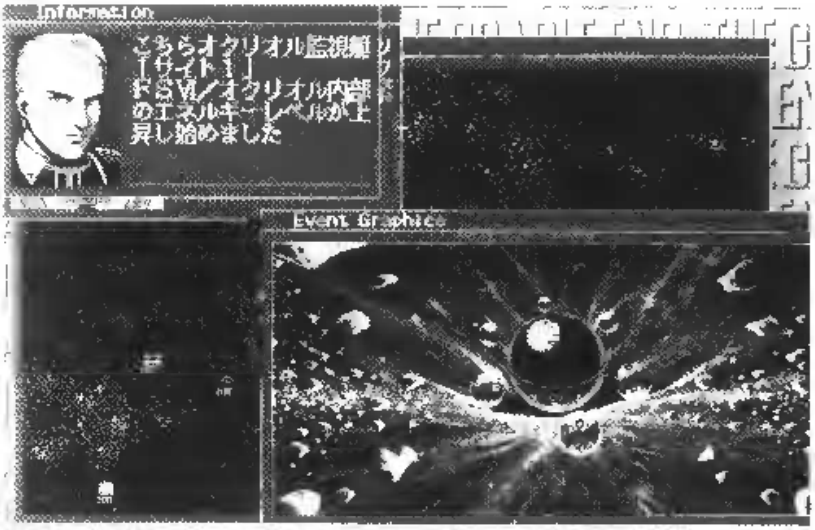
それ以上の変化は見られなかったが、内部のエネルギーレベルは上昇したままだ。今回の戦争、他の星系からの使者、封印要塞の変化……私との関係のあるなしは別にして、確かになにか起ころうとしているのかも知れない。

とにかく、彼の話を聞いてみよう。

＊　　＊

モリス・ゴードンは八強国の一角を占めるランバート連邦国の情報局長として「銀河ライブラリー」を管理していた。

バウストクルツ内、封印要塞に異変が!?



銀河ライブラリーとは、銀河帝国崩壊のさいに失われた人類の知識の宝庫。現在では八強国が分割して所持し、一部の人間が支配のために独占しているといわれている。

ある時モリスは、彼の属するランパートと険悪な関係にあるミケーネの情報局長から内密に連絡を受け、「光の矢の洗礼」を受けた仲間の使命に目覚める。それは光の真王の覚醒に備えて失われた知識の宝庫、分散し失われた「銀河ライブラリー」の統合をすることであった。

彼らは統合した銀河ライブラリーの知識を10隻の巨大な船シーブス・オブ・ナレジに積み込み、108人の仲間を探して銀河中に旅立った。

光の真王クレアの元にやがて集うために……。

＊　　＊

モリス・ゴードンはしばらくヤングリーフの力になることを告げ退出した。光の真王？　108人の戦士？　私は何者なのだろう。

正義と真実

いつものように作戦行動に入ろうとした私は、オペレーターの呼出に引き留められた。通信の相手は他星系からの訪問者、現在はヤングリーフの食客となっているモリス・ゴードンであった。

その通信の内容は、驚愕すべきものだった。今回のバルディス星系における一連の紛争の背後では、あの銀河レベルでの大国「八強国」の一部が糸を引いているというのだ。さらにそれは自分の存在とあがなち無関係ではないらしい。

報告を要約するとこうなる。

光の真王のため、モリス・ゴードンらが収集していた銀河ライブラリーは、彼らの使用する艦船に使用されているような超技術の宝庫であったらしい。その銀河ライブラリーの一部が、バウストクルツの閉鎖要塞に隠されているらしいのだ。八強国の一翼をになうモリス・ゴードンの出身地でもあるランパートと、その宿敵で同じく八強国であるミケーネが

その事実を嗅ぎ付け、それを入手するためバルディス星系の不満分子に接触したらしい。

具体的にはオーブリクの背後にランパートが、新興国家マベランツァの背後にミケーネが存在するらしい。またあのレビルレントの宣戦、オーブリクの裏切りを背後で操ったのがランパートらしいのだ。

モリス・ゴードンは通信をきる前、私に正義があるといっていたが、紛争の原因に自分が無関係ではないことを知った今、気分がはれることはなかった。

だが実務を滞らせるわけにはいかない。何とか気持ちを立て直し、手始めに行ったナタルザードとの交渉に望む。その結果、安保条約を締結することに成功する。

その際、ナタルザードから戦艦の動力機関に関する技術供与を受け、最強のエーギル級弩級戦艦の開発に成功したのだ。戦いを終わらせるために戦うとは皮肉な話だが、今は行動のときなのだ。

この頃、星系の西側で力を蓄えていたユールメシドがマベランツァを陥落させた。モリスの話が本当ならば、これは八強国の代理戦争……、そう考えるとマベランツァにも一抹の同情をおぼえる。だがこの続報は、私をまた深い悲しみと後悔の淵に引きずり込んだ。マベランツァを滅ぼしたユールメシドの艦隊がその勢いで友邦ケンヘイベンを急襲、ベルセリアの正統を伝えるかの国を亡ぼしてしまったのだ。

モリスの通信以来、手薄になっていた対外援助の間隙を突かれてしまった。グリステオの娘を救えなかった悲しみと、これまでやってきたヤングリーフの北進政策が挫折することが、私の心を沈ませる。早期ならば対処のしようがあっただけにひじょうに悔やまれるのだ。

その後、安保条約を結んだヌイスハーマがビークノーズ主星を落とし、星系東部での戦いが集結した。残る敵は星系の西部から西北部にある三国。クルツ、ユールメシド、そしてオーブリクのみとなった。



モリス・ゴードンが、今回の紛争の背後関係を説明する

オーブリクを目指して

この三国は、ちょうどバルディスの北部から北西部にかけてまとまって存在している。三国がオーブリクを中心に安保同盟で結ばれているので、北部でオーブリクと戦うヌイスハーマも元レビルレントを通り北上するヤングリーフ・ウィルソード・ウルカフィも、戦果をあげることが出来なかった。

このまま戦局が膠着して、紛争が長期化することを恐れた私は、ここで一計を案じる。三国の中で最もニュートラルな思想を持つクルツにオーブリクとの安保条約を破棄させ、つけ入る隙を作る。あわよくばオーブリクに宣戦させるのだ。友邦ウィルソードはクルツと交戦中なので、事は秘密裡に行わなければならない。

ユールメシド攻略に艦隊を出しつつ、膨大な量の資金と資源をクルツに供給する。その結果、半年もせぬうちにクルツとの講和に成功、さらに援助を続けることによってオーブリク・ユールメシドに宣戦させることにも成功した。

後背に敵が出現したユールメシドは艦隊運用の生彩さを欠き、戦力を集中運用するウィルソードとクルツに領土を削られる。ユールメシドの領土が主星を含め三惑星程度になったとき。とうとうウィルソードとウルカフィがオーブリクと接触できる惑星までその勢力を伸ばすことに成功した。

そうなるとクルツとウィルソードも接触する事になる。はやくもいくつかの場所で小競り合いの兆候が見えている。そろそろ作戦の仕上げにかからなければならない時期だ。



全てが終わったかのように見えたその時、バウストクルツに異変が……

亡びる寸前とはいえユールメシドが残っている現状で、我が同盟三国がクルツを相手にするのは難しい。そこで私は、レビルレント滅亡以来沈黙しているナタルザードにこの戦いに参加してもらう作戦に出た。外交努力の結果、ナタルザードは既に安保同盟国。参戦要請も出しては断られたが、最終的にはこちらの思惑通りクルツに宣戦布告させることに成功した。もちろんそのしばらく前からクルツとの条約を解消する手続きも怠ってはいない。

我が国が再びクルツに宣戦布告をしたとき、ウィルソードがユールメシドの主星を陥落させ、その歴史にピリオドを打った。そして我が軍とナタルザードが電撃的侵攻作戦を展開。クルツの主星を陥

落させ、オーブリクがただ一つの敵として残ったのだ。

オーブリクとの戦闘は地の利の関係で苦戦するも、もはや敗北は有り得なかった。我々は簡単な囮り作戦、従星に囮りとなるヤングリーフが攻撃をしかけるフリをして敵艦隊を誘き寄せ、その隙にウィルソードの機動艦隊が主星を突く……を実行。呆気なくオーブリクは落ち、すべてが終わったかに見えた。

その時だった。

バウストクルツ封印要塞が急速に起動、封印宙域全体がどこか他の宇宙と入れ替わったような強力な跳躍反応の後、その中心部には六つの封印要塞に囲まれた一つの惑星が現れていた。



封印空間からあらわれた男は、光の戦士を名乗り戦いを挑んでくる

覚醒
～エンディング～

現れた惑星デスペランから、パーシオン帝国皇帝エグザシオの名で通信が入る。自ら光の戦士を名乗り、力による平和を理想とする彼は、異次元の存在クラーリンの力を持つ超兵器を使おうとしていた。バルディス星系の危機に、全ての国が立ちあがり戦う。私は覚醒の前兆に耐えながらこの試練を突破。デスペランとエグザシオは虚空に消えていった。

そして勝利の時、私は意識を失い……。

夢の中で、私は私に問いかける。

「私は誰だ

私は初代銀河皇帝クレア。

私はヤングリーフのクレア。

私は……」

私は光の真王クレア。私は108人の戦士とともに、人類を緩やかな滅亡から救い、導く使命を持った者。

真王は覚醒し、光の伝説が始まる。



エグザシオは光の真王との再戦を約し、彼方へ去っていった

外交は艦隊にまさる!?

攻略ポイント①

■味方を増やす

このゲームではこれまでのシュヴァルツシルト・シリーズと比べ、外交の役割がより重要になっている。ただ戦うだけでは勝利することができない。例えば長い補給路では強敵と戦えないというのは常識だろう。

そんな時は外交コマンドの「援助」を利用して印象値を上昇させ、安保条約を結ぼう。この条約を結ぶことができれば対象の国は完全な味方。敵国の周りに味方の国ができれば、その国に「参戦要請」を出すことによって自分は艦隊を動かさずに敵国を倒すことができる。対レビルレントの戦いではナタルザードと、対オーブリクの戦いではヌイスハーマと条約を結ぶと戦闘が楽になる。



敵の援助情報には注意！


安保条約を結ぶと、参戦要請が出せるようになる

■外交の上手な使い方

外交によって味方が増えるのは、主人公ばかりではない。敵国に安保同盟国などができると余計な敵を増やす事になる。そうならないための作戦をここでは仮に「外交戦」と呼ぶことにする。

外交の法則として、敵対する国の援助は印象値を下げるというものがある。例えばオーブリクとヤングリーフが敵対しているとき、ヤングリーフに対する印象値が200あるメイヨーラにオーブリクが援助を加える。すると印象値はオーブリクの援助に応じた数値だけ下がる。外交戦と呼ぶのは、味方を得るために、また敵に味方を作らせぬために「援助」によって敵国と戦うからだ。

この外交戦の必勝法は

1：根気よく続ける

2：競り合いは常に最大の投資額で

の、二点。印象値は上昇させるより下降する方が幅が確実に大きいので、それを気にしないこと。根気よく続ければ、先におれるのは、ほぼコンピューターだ。

味方も作って、敵に打撃を与える外交戦を征するものは、このゲームを征することができる！

開発で強い艦隊を作る！

攻略ポイント②

今回新しく導入されたシステムに

・跳躍質量限界

　—艦隊における艦艇の総重量

・艦隊制御機能

　—艦隊における艦艇の総数

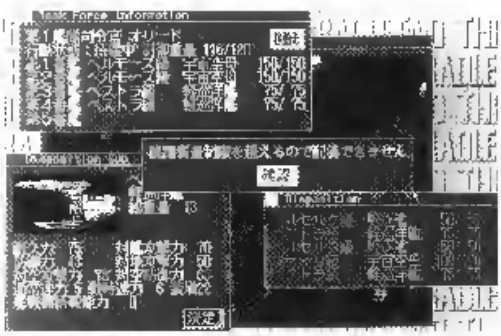
という数値がある。

例えば、火力や装甲の優れた戦艦の開発に成功しても、跳躍質量限界が低いままでは、艦隊を組むとき軽い（火力・装甲の弱い）艦艇と組み合わせるしかない。戦闘のバランスが厳しいこのゲームでは、ゲーム序盤からエンディングまで強力な戦艦が欠かせないため。何はなくともこの数値だけは毎ターン上昇させなくてはならない。

艦艇制御機能は艦艇の総数。ゲーム開始時は重量（跳躍質量限界）に余裕があっても最大で4隻の艦隊が組めるだけ。これは研究開発を十分に行うことによって、重量の許す範囲で最大10隻の艦隊を作ることができるようになる。こちらも基本は毎回お金を投資すること。しかし、艦隊はどちらかというと「跳躍限界～」の規制に引っかかる場合が多いので、中盤以降お金がたりなくなったときはしばらく休んでも大丈夫。



内政コマンドの「開発」の中にある選択画面



艦隊は「艦艇数」と「重量」によって総数が決定される

宇宙空母は必勝の鍵！

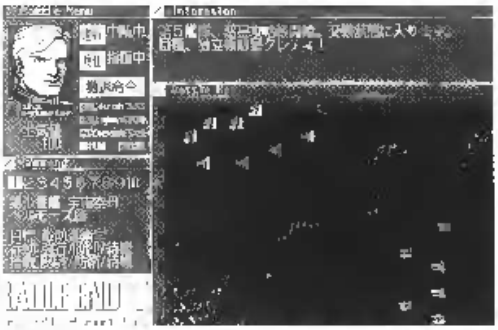
攻略ポイント③

艦隊戦の極意は火力の集中にある。そして、相手の射程外から攻撃できれば申し分ない。今回のゲームから登場した「宇宙空母」という種類の戦艦は、その理想条件をすべてかねそなえている。

まず、弾丸ではなく艦載機を武器にしているので狙った獲物は逃がさない。戦闘画面で攻撃目標を定めたとき、目標の戦艦が他の艦の影に隠れても攻撃ができる。戦艦の類の使う武器では影に入った敵を打つことができないのだ。この特性は火力を集中させて特定の敵艦を落とすときにひじょうに便利だ。

さらに、艦載機は自力で飛んでいくので、射程がながい。艦砲の射程外から攻撃できるので先制攻撃が出来るため重宝する。またエンディング間近で登場するウィーザル級宇宙空母は、戦艦としても優秀で、この船がなければパーシオン帝国との戦いはひじょうに苦しい。リストからハズレているのでここに掲載しておく。

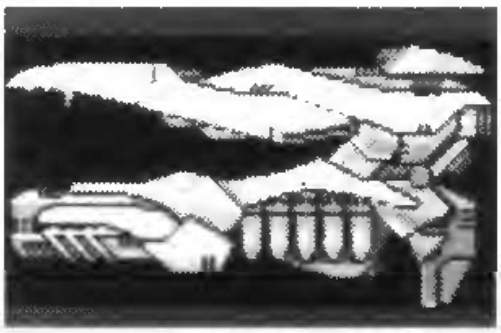
また惑星戦において、空母への命令を防御に、艦載機への命令を攻撃にしておくと、自分はダメージを受けることなく。相手にダメージを与えることができる。



惑星戦では艦隊の行動を「防御」にするとダメージを受けない



ヘルモーズ級以上の空母からの攻撃が三回あれば大抵の旗艦が沈む



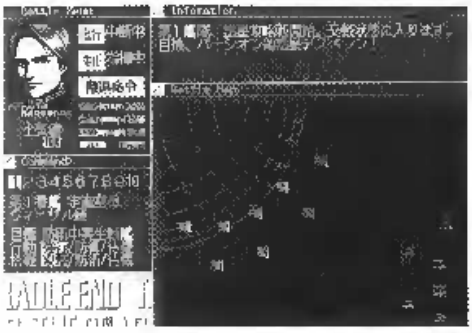
ウィーザル級宇宙空母　耐久力230　艦載機数250　攻撃力77　と、超強力！

シュヴァルツシルトⅣの極意

攻略ポイント④

■主星攻略のツボ

首都になっている星を落とせば、その国は亡びる。その時、目的の星でない星を攻撃するフリをして敵艦隊を誘導その隙に一気に落とす。主星の周りが狭いときなどに有効な基本戦術だ。写真では画面左の艦隊が敵と戦い、その隙に迂回した友軍が侵攻を始めている。



■レビルレントとはこうやって戦え！

星系統一のための大事な一歩ということもあり、明確な長期的視野を持って占領すべき惑星をチョイスしたい。ウィルソードの戦力を有効に使うために惑星ヒューメルの占領は彼らに任せよう。

ヤングリーフはシメネスからウルカフィ領内を抜けて、ゲティもしくはクルカスを確保すると、後々が楽。狭い宙域では艦隊を詰め込みすぎて身動きが取れなくならないように注意！

■惑星デスペランは恐くない!?

惑星デスペラン・パーシオン帝国を守る艦隊、及び防御砲台はプミーと呼ばれる生体兵器。

コイツが強力なのだが、艦隊を構成するプミーには数に限りがある。

まずはじっくりと一匹づつ潰そう。艦隊を倒せば後は普通の惑星戦の要領で勝利できる。この時、一艦隊にウィーザル級宇宙空母が二艦以上あるととても楽だ。

■戦わないほど強くなる



このゲームでは、戦わずに講和に持ち込める場合はなるべく戦わないですませたい。その際注意するのは、すでに安保条約を結んだ敵と交戦している相手は、なるべく仲間にしないこと。国境を接した途端に同士打ちが始まるぞ。

戦艦データ

個性豊かな国家とともに、シュヴァルツシルトをいろどる主役たち。シュヴァルツシルトⅣに登場する艦艇の中でも自国での開発が可能なものを徹底研究。主力艦艇はゲームの中核をなす重要な船だ。

主力艦艇



ヴァーリ級宇宙空母

攻：51	耐：100	防：40	重量：30
艦載機：50	巡行速度：4		
価格：1000	工業力：100		

始めから作ることができる。序盤の要。



ベストラ級軽巡洋艦

攻：70	耐：75	防：43	重量：13
艦載機：－－	巡行速度：5		
価格：2600	工業力：90		

序盤に技術開発して建造。最後まで活躍



ヘルモーズ級宇宙空母

攻：53	耐：150	防：43	重量：45
艦載機：120	巡行速度：4		
価格：4500	工業力：150		

開発速度は遅いが、終盤までの必殺戦力



エーギル級　弩級戦艦

攻：93	耐：180	防：55	重量：48
艦載機：－－	巡行速度：3		
価格：9800	工業力：180		

中盤。他国からの技術供与が必要。

その他の艦艇



ベルセルク級駆逐艦

攻：67　耐：50　防：41　重量：8
艦載機：――　巡行速度：4　価格：500　工業力：8



エルディル級重巡洋艦

攻：70　耐：100　防：42　重量：20
艦載機：――　巡行速度：5　価格：2200　工業力：80



グングニル級高速巡洋艦

攻：74　耐：100　防：44　重量：17
艦載機：――　巡行速度：6　価格：3200　工業力：95



スレイプニル級戦艦

攻：79　耐：120　防：46　重量：30
艦載機：――　巡行速度：4　価格：7700　工業力：130



ロスクヴァ級対地攻撃艦

攻（地）：86　耐：100　防：50　重量：25
巡行速度：4　価格：800　工業力：100



シャールヴィ級対地攻撃艦

攻（地）：97　耐：180　防：53　重量：35
巡行速度：3　価格：3200　工業力：180



マグニ級対地攻撃艦

攻（地）：108　耐：250　防：55　重量：30
巡行速度：4　価格：6000　工業力：250

エフワズII型艦載機	対艦攻：50　対空攻：56　対地攻：80
アルギス型艦載機	対艦攻：50　対空攻：65　対地攻：90
ベルカナ型艦載機	対艦攻：50　対空攻：37　対地攻：50（ダメージ重視）

バルディス星系

封印宙域（バウストクルツ）と呼ばれる空白域を星系の中心にもつバルディス星系。封印守国と呼ばれる国を中心に10の星間国家が栄えている。

主人公と同盟三国

ヤングリーフ
元首：クレア・ヤングリーフ

このゲームの主人公。プレイヤーが担当する国家の元首だ。彼は伝説の「光の真王」と呼ばれる存在らしい。

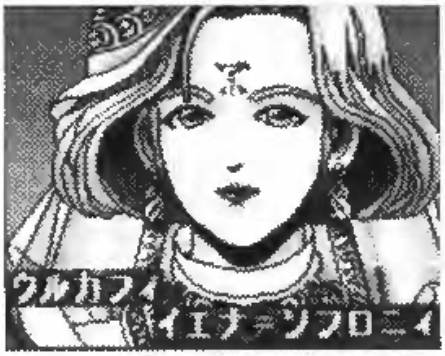
惑星数：5　安保同盟国：2　艦艇：ベルセルク級駆逐艦、ヴァーリ級宇宙空母など



ウィルソード
元首：ヴァルター＝ダンフォース

元首ダンフォースはプレイヤー担当国のクレアと幼馴染み。ウルカフィと並んで戦闘ではひじょうに頼りになる。

惑星数：5　安保同盟国：2　艦艇：ベルセルク級駆逐艦、ヴァーリ級宇宙空母など



ウルカフィ
元首：イエナ＝ソフロニィ

イベントのメッセージでは戦闘を嫌っているが、ゲーム中ではウィルソードと並んで主人公の強い味方になる。

惑星数：4　安保同盟国：2　艦艇：ベルセルク級駆逐艦、ヴァーリ級宇宙空母など

その他の国々



レビルレント
元首：エプネザー=ムスドラグ

バルディス星系で公然と覇権主義を唱える唯一の国。この国がウルカフィへ侵攻したことがすべての事件の発端となった。

惑星数：6　安保同盟国：0　艦艇：ツァダイ級駆逐艦、アレフ級惑星攻撃艦など



オーブリク
元首：フェルツ=シャトナー

星系第二の大国を治める若き元首。のちに覇権主義を掲げバルディス星系を戦闘の嵐に巻き込む。

惑星数：15　安保同盟国：3　艦艇：ツァダイ級駆逐艦、アレフ級惑星攻撃艦など



ベルセリア
元首：ガーディ=グリステオ

星系全体の30%にあたる領地を持つ大国の王。バルディス星系を代表する指導者だがオーブリクの奸計により死亡。光の真王クレアに星系の未来を託す。

惑星数：29　安保同盟国：1　艦艇：セーウィアス級軽巡、タラニス級対地攻撃艦など



エセルフィン
元首：アゼイリア=クリフト

バルディス星系の典型的な国家。
味方にすると便利だが、気まぐれなのか敵の買収にのりやすい欠点がある。

惑星数：5　安保同盟国：0　艦艇：カンケル級巡洋艦、アリエス級対地攻撃艦など



ビークノーズ

元首：ベルモア＝ハバスティ

工業国家。艦隊は強力だが、地形的に攻め込まれやすい。後半に備え、攻撃して惑星をいくつか占領しておきたい。

惑星数：7　安保同盟国：0　艦艇：カンケル級巡洋艦、アリエス級対地攻撃艦など



メイヨーラ

元首：リスティア＝ノークロス

隣国、ビークノーズとの関係は良くないらしい。
印象値があがりやすいので早めに安保同盟を結びたい。

惑星数：6　安保同盟国：1　艦艇：ベルセルク級駆逐艦、ヴァーリ級宇宙空母など



ヌイスハーマ

元首：ステラ＝ワイッツエン

光の伝説に懐疑的なので、ヤングリーフに不信感を抱いている。中盤以降、オーブリクとの戦闘で鍵になる国なので何とか仲間にしたい。

惑星数：6　安保同盟国：0　艦艇：ツァダイ級駆逐艦、アレフ級惑星攻撃艦など

新興国



ケンヘイベン

元首：シェラード＝グリステオ

ベルセリア滅亡後に出現する国家。ヤングリーフに安保同盟を望んでくるので認めてあげたい。ベルセリア正統の血を引く国家。



ユールメシド

元首：エラ＝コルディエイト

ベルセリアを滅ぼしたオーブリクが援助する傀儡国家。それだけに優秀な艦隊を持ち、旧ベルセリア領の平定に奔走する。



クルツ

元首：アンブローズ＝デラニー

ベルセリア滅亡後に出現する国家。星系北部に位置する民族国家、中盤以降オーブリクの勢力圏をかき回すのに利用したい。



ナタルザード

元首：アナベル＝フォーレット

ベルセリア滅亡後に出現する国家。ほぼ中立の属性を持った国家で、技術供与などもしてくれるので援助を惜しまず仲間にしたい。



マベランツア

元首：ブーリエ＝ウィルドーフ

ベルセリア滅亡後に出現する国家。優秀な艦隊と強力な外交で旧ベルセリア領のみならずバルディス星系全体で策謀をめぐらす。

提督データ

ヤングリーフ艦隊を統べる天かける戦士たち。提督は戦闘能力によって個性が出ている。君はすべての提督に出会えるか？

オールマイティ

サミエント・オリード提督



攻撃	惑星	3
	要塞	2
	艦隊	2
防御	惑星	0
	要塞	0
	艦隊	1

アジス・ドリスコル中級宙将



攻撃	惑星	2
	要塞	1
	艦隊	1
防御	惑星	2
	要塞	1
	艦隊	0

ルイーズ・ホワイト大佐



攻撃	惑星	1
	要塞	0
	艦隊	1
防御	惑星	1
	要塞	1
	艦隊	1

専門家タイプ

ブリジット・ダルレー宙将



攻撃	惑星	-0
	要塞	3
	艦隊	0
防御	惑星	0
	要塞	2
	艦隊	-0

アラン・ベルモント少将



攻撃	惑星	0
	要塞	-1
	艦隊	3
防御	惑星	-1
	要塞	0
	艦隊	3

オルフォ・キュールゲン宙将



攻撃	惑星	-0
	要塞	-0
	艦隊	3
防御	惑星	0
	要塞	1
	艦隊	2

その他の司令官



リッペルト提督

特徴:古参の提督。惑星と艦隊の防衛作戦が得意。



オブライエン少佐

特徴:攻撃任務は不可。防衛の能力は飛び抜けている。



コンドエイフ中級宙将

特徴:惑星、要塞に対する攻撃に力を発揮する。



ノーマン中佐

特徴:惑星・要塞への攻撃は不可。防御全般に安定した能力を持っている。



テトロー准将

特徴:艦隊戦が得意。要塞攻撃に難があるので気をつけよう。



マクマナス大佐

特徴:惑星・要塞への攻撃を得意とする。



メルテンス宙将

特徴:艦隊戦を筆頭に攻撃で実力を発揮する。



アルベル大佐

特徴:要塞に関係した作戦以外で高い能力を発揮。



イーレフェルト大佐

特徴:惑星、艦隊の攻撃が得意。バランスの取れた能力を持っている。



アイフェフィ宙将

特徴:惑星戦でのみ活躍が可能。ほかは標準以下。

その他にも…

ここで紹介した人物のほかにも、何人かの指揮官が登場する。指揮官の能力は戦闘における重要な要素になるので、惑星防御や艦隊攻撃といった作戦ごとに能力の高い指揮官をつけてあげたい。艦隊指揮官はゲーム進行にあわせて新しい人材が登録され、戦闘を経験することによって昇進するシステムを取っている。提督の成長を見るとゲームを遊ぶ人の性格がわかるかも。

また、ゲームとは直接関係がないが領主や指揮官に女性の進出が目立つのもシュバルツシルトの特徴。さすがは未来世界というところか？





シュヴァルツシルト&シュヴァルツシルトII

『～I』と『～II』に登場する最後の敵には共通点が多い。第一に、人類とは違う価値観を持った謎の存在クラーリンであるということ。第二に、クラーリンの使っているものが宇宙要塞ゼオであるということである（厳密に言えば、『～II』に登場するのはゼオ改）。

彼らを倒す方法も共通点がある。サンクリ星団が彼らを倒すには、彼らの戦艦の残骸を参考に超戦艦を設計する。一方、オーラクルムが彼らを倒すにはサンクリ星団の協力でやはり最新鋭の戦艦を建造するのである。

宿敵たち

シュヴァルツシルトはストーリーを持ったシミュレーションゲームである。ゆえに、ＲＰＧの「大ボス」のような、最後の敵というものが設定されていることが多い。ここではそれぞれのシュヴァルツシルトに登場する最後の敵を紹介しよう。

シュヴァルツシルトIII

そういう意味で『～III』に登場する最後の敵は明らかに毛色が異なる。

リンシア＝マークライト。

それが最後の敵の名前である。

彼女は光の戦士たるエクザスにその使命を告げるためガーディナル星系に姿を現す。しかし力により他の種族を滅ぼすエクザスに絶望した彼女は機動要塞デスペランの封印を解いてしまうのだ。

デスペランは最初、バーシオンの同盟国であるアプリオンと衝突する。もしこの時点でアプリオンが滅亡していたらこの戦い、まず勝ち目はない。







シュヴァルツシルトⅣ

『～Ⅳ』の最後の敵も個性的でなかなか興味深い。エグザシオ＝グラフツゥラーの名に聞き覚えがある方も多いだろう。彼が『～Ⅳ』の最後の敵だ。

グラフツゥラー。つまり『～Ⅲ』の主人公エグザス＝グライフのもう一つの名前であり、『～Ⅱ』でクラーリンをソマリ星系に呼び込むエスパニアン皇帝の名だ。光の戦士であるはずの彼がリンシア＝マークライトから奪取した機動要塞デスペランで真王クレア＝ヤングリーフの前に現れるのだ。

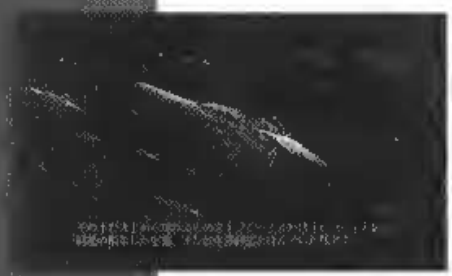
確かにエグザスは力によってガーディナル星域を統一した。しかしそのころの彼はクラーリンらのテクノロジーを狙うような男ではなかったはずだ。『～Ⅲ』のストーリィの後、彼の身にいったい何が起こったというのだろうか？

シュヴァルツシルトEX

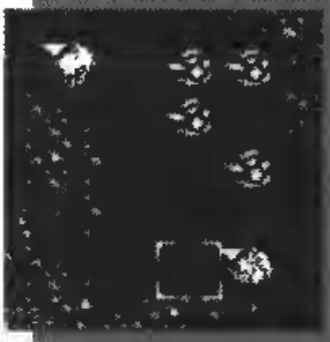
『シュヴァルツシルト』シリーズの最新作である『～ＥＸ』。このゲームの最後の敵は昔からのシュヴァルツシルトファンには懐かしい（？）クラーリンである。しかし今回のクラーリンは今まで登場したもの以上に極悪だ。なぜか？

普通の兵装では倒せないからである。

クラーリンに打撃を与えられる戦艦、アスタロト級を建造するにはイベントをこなさなければいけない。また、アスタロト級ですら宇宙要塞ゼオを退治するには及ばず、さらなる新鋭艦セラフィム級ができて初めてゼオを宇宙の彼方に放逐することができるようになる。『～ＥＸ』ではクラーリンを追い返すのが精いっぱいで、最終的に彼らを倒すことはできないのだ！　また、『～ＥＸ』にもグラフツゥラーは登場する。









スーパーシュヴァルツシルト

「～Ⅱ」のＰＣエンジン版ともいえるこのゲームの最後の敵も「～Ⅱ」と同じ敵だ。ソマリ星系に一大帝国を築こうと目論むエスパニアン皇帝エグザシオ＝グラフツゥラー。そして、彼が異次元から呼び出すクラーリンの超巨大要塞ゼオである。

宇宙要塞ゼオは実際の戦闘シーンでもものすごい大きさを誇っている。しかしその巨体のどこを狙ってもいいというわけではない。ゼオの弱点である一番奥の中央部。そこを狙い撃ちしなければゼオ攻略は不可能だ。

しかしこの魔物はその後、もう一度ソマリ星系に姿を現すことになる。それも、さらに強大な力をもって……！　そしてゼオを再び倒すのはオーラクルム王アルシオンではない。

スーパーシュヴァルツシルト２

前作以上にドラマチックな展開のこの「～２」だが、真の敵も、最後になるまでわからない。普通なら、クーデターを起こしたベルクファストが妥当なところ。しかし彼はやり方こそ間違えはしたが、最終的な望みはイストラムーを救うこと。つまりライアンと同じなのだ。

ライアンの倒すべき真の敵、それはイストラムーを想うベルクファストの力を利用した男。サイエス教団教皇サハ４世だ。サハ４世はグラフツゥラーが呼び出した宇宙要塞ゼオを再びソマリ星系に召喚するのだ。

最終エピソードでは外部からの攻撃をものともしないゼオを駆逐するため、前作の主人公アルシオンや敵同士だったベルクファストまでもが、ライアンと共にゼオに侵入する！





第3部
Schwarzschild
シュヴァルツシルト

ＰＣエンジン版

スーパーシュヴァルツシルト

スーパーシュヴァルツシルト２

スーパーシュヴァルツシルト

パソコンゲームファンに絶対的支持を得た“シュヴァルツシルト”。

その“シュヴァルツシルト”がＰＣエンジンのゲームとなって姿を現した！

基本的なストーリーはパソコン版“シュヴァルツシルトⅡ”と共通しているが、

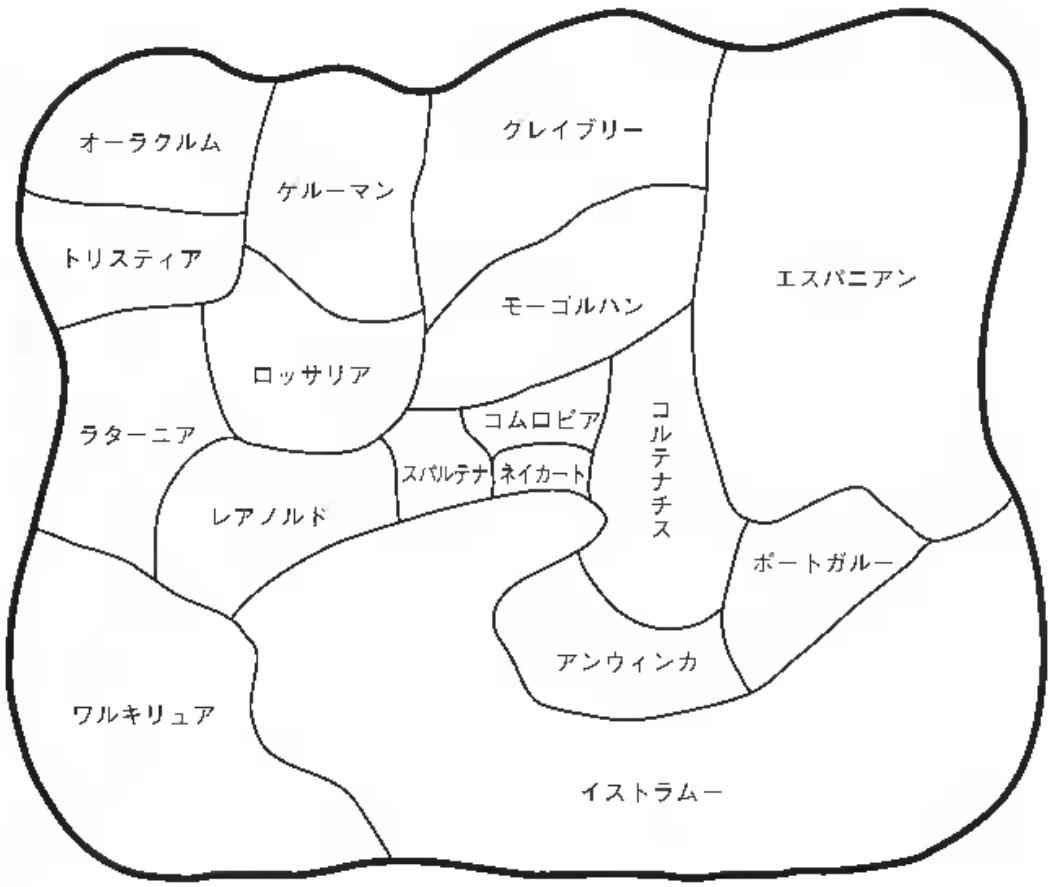
ＣＤロムの機能を活かしたこのゲームは音楽、

ビジュアルシーン共に発達した全く別のゲームになっていたのだ。

突然起こった反乱の嵐で父を失い、

王位を継ぐこととなったアルシオン＝オーラクルム。

彼を待ち受ける試練とは？



STORY

ストーリー

ソマリ星系西部。そこでは希少金属の採掘権を巡り、二つの国が争いを始めようとしていた。新興国オーラクルムの国王はその仲裁に乗り出そうとするのだが……。

嵐の始まり

私の名はアルシオン＝オーラクルム。新興国オーラクルムの王子である……と、気楽に言っていられたのはつい数カ月前までのこと。誰も予想しえなかった父の死が、私の早すぎる即位の原因となった。

ザルツ提督の謀反による父の死は、国民を意気消沈させた。父は一代で王国を築いた本物の英雄だった。その父が命を落としたのだから、無理もない。しかし私まで落ち込み、謀反人を野放しにしていてはあの世で父にあわせる顔がない。今は迅速な行動が必要なのだ。

私は現在開発中のグリライト級戦艦の開発を急がせると同時に小惑星探査と惑星の防衛力増強をおこなった。2倍の戦力差をものともせず、短期間でザルツ提督の反乱を鎮圧した。誰の目からみても驚異的だったろう。これもすべて第1艦隊を指揮するバウマンの活躍あってのことだ。彼の存在なしに、この勝利はありえなかった。

オーラクルム平定と同時に、私はさっそく次の戦いに乗り出すことにした。

私は第1艦隊を西方へ派遣した。“北の蛮国”ロッサリアの侵略から友好国トリスティアを解放するためだ。もともとザルツ提督に反乱をそそのかしたのはロッサリアだった。この戦いはトリスティア解放だけでなく、無念の死をとげた父の弔い合戦でもあったのである。

するとロッサリアはソマリ星系平和維持のためという前提で、小惑星アルファを譲渡するよう通信してきた。

断ればロッサリアの強大な艦隊と戦うことは避けられない。秘書官のクリスは私にアルファ譲渡を進言してきたが、私はそれを却下した。私は父の仇であり、侵略国であるロッサリアにこびるようなマネは、どうしてもできなかった。



ロッサリア海戦

アルファ譲渡の拒否を口実に、ロッサリアの攻撃が始まった。正直に言ってバウマン提督の第一艦隊だけでは、守るだけならまだしも攻めるのは難しい状況だった。そのとき友好国であり民主主義を信奉するラターニアから連絡が入った。ラターニアのマーカスト議長はロッサリアの艦隊を撹乱するため、国境付近で艦隊の演習を始めてくれたのだ。危機を感じたのか、ロッサリアは艦隊の半分を撤収させた。そのころにはトリスティアのティアラ主席もいらし、第2艦隊提督として協力してもらえることになった。これで戦況はガラリと変化した。

こうしてトリスティアは解放された。ティアラ主席は私にトリスティアを統治するよう申し出た。私はその申し出を丁重にお受けすることにし、主星を惑星オウディに移して、ティアラ主席には第2艦隊提督に正式に就任してもらった。そのころには私の古くからの友であるタッカーが帰国しており、第3艦隊を任せることにした。こうして我々はロッサリア本土に上陸をはたすことになった。

タッカー＝コウ



第三艦隊提督、少将。若くして提督に選ばれただけあって優秀で、アルシオンとは昔から親友である

ロッサリアは同盟国である“南の蛮国”ゲルーマンとともに、手ぐすねひいてオーラクルム軍を待っていた。私は3つの艦隊を一点に集中させてこれを撃破、フリオス級戦艦の開発を待ち、ロッサリア主星を狙った。後からわかったことだが、実はラターニアのマーカスト議長も戦闘準備を行っていたそうだ。しかしそれには及ばなかった。この海戦が終わった後、議長は私に笑って言ったものだ。「君たちがあまりに簡単に奴らの艦隊を打ち破るものだから、戦いに介入する機会がなかったよ」と。

事実その通りだった。オーラクルムの3人の提督の采配は完璧で、オーラクルムはロッサリアやゲルーマンに一つの惑星も占領されることなく、ラターニアに一切援助を受けることもなく、両国の艦隊を倒し、進軍していったのだ。

私が攻撃を命じたのはロッサリアの惑星だけだった。両国の惑星を一度に攻略するのはあまりに無理があったからだ。3973年、ロッサリア滅亡。ゲルーマンの主星とロッサリアの主星は隣合わせにあったので、ゲルーマンが降伏するのにもそう時間はかからなかった。



不利になるとラターニアが助けてくれる

アラン＝カーク



元小惑星探査隊隊長の豪快な人物。彼が発見した小惑星なしにオーラクルムの勝利はありえなかった

傭兵王

オーラクルムの次の敵はソマリ星系中央に位置するエスパニアンの同盟国だった。ロッサリアとゲルーマンを陰から支えてきた軍事国家グレイブリーと、少し風変わりな世界観をもった傭兵国家モーゴルハンだ。

私は時々口にしてしまい、そのたびにクリスに注意されるのだが、今でもモーゴルハンと戦ってしまったことを苦々しく思っている。もう少し早くモーゴルハンに接触が取れて同盟を結ぶことができたなら、あの最高の武人、ハンジィ＝タキン王とは戦わないですんだかもしれなかったからだ。

この戦いはハンジィ王から私に宛てられた通信で始まった。ハンジィ王は私に挨拶するとともに、正々堂々戦うことを宣言してきたのだ。

グレイブリーとモーゴルハンの連携は見事で、同盟国のラターニアはあっという間に窮地に追い込まれた。そこで私はオーラクルム軍を二分し、一方をラターニア方面に展開させることにする。そしてオーラクルム方面に残した第1艦隊で手近の惑星を攻略、その惑星に注意をひきつけた所をラターニア方面に配備した艦隊に進軍させたのだ。作戦は成功し、グレイブリーの惑星三つを攻略することができた。そしてナイバート級戦艦を開発すると、全軍に出撃命令を下した。



中央十字星域。最大の激戦区だ

グレイブリーやモーゴルハンもエスパニアンから最新鋭艦、ティラボーン級を戦場に導入してきたが、そのころにはオーラクルムにも第4艦隊の提督、変わり者のアラン＝カークが到着しており、勝敗は決していた。

3980年、グレイブリー滅亡。モーゴルハンも翌年には滅亡した。ハンジィ王は王星が攻略される直前、私に通信を送ってきたが、その件については語りたくない。思い出すにはあまりに辛い戦いだった。私は傭兵国の偉大な王の遺体を丁重に葬るよう命じることしかできなかった。

そのころソマリ星系南方ではイストラムーのレムリア陛下がエスパニアンと戦っていた。なかなかの激戦だったが、ラターニアのマーカスト議長の援軍が加わったこともあり、この戦いも大勝利に終わった。こうして戦いの舞台は最後の戦場、エスパニアン本土へと移る。

死闘

ソマリ星系全域の支配をもくろむエスパニアンに対し、レムリア陛下は大同盟を呼びかけた。その声に今まで沈黙を守っていたワルキリュアまでもが応え、ついに5つの国からなる大艦隊が結成された。西をワルキリュア、南をアンウィンカ、東をイストラムーが進軍し、北に主力艦隊を導入することになった。北の担当はラターニアと、私たちオーラクルムだ。イストラムーがエスパニアンの注意を引いているうちに北の主力で叩くという、サンデッカー提督の作戦である。

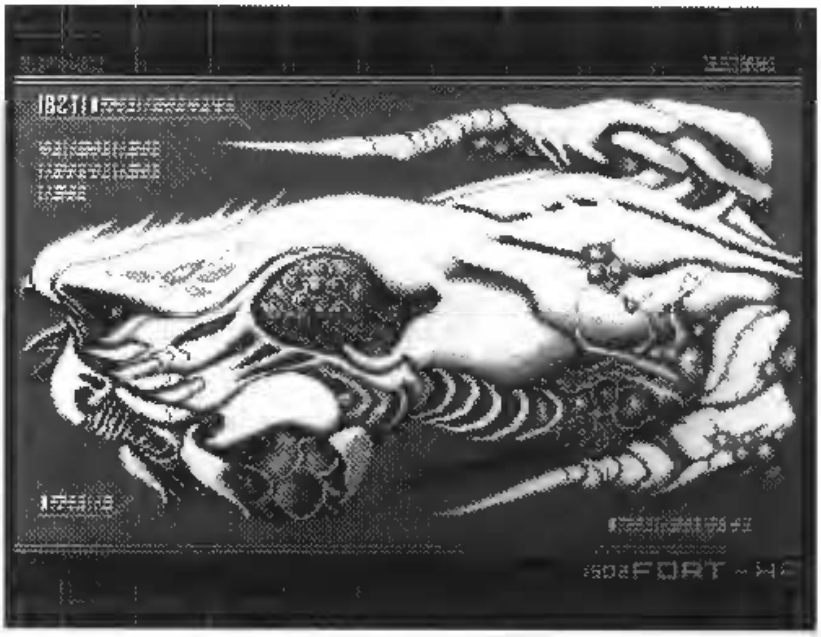
ところが作戦はいきなりつまずいてしまった。エスパニアンは北方艦隊のほとんどを集結させ、ラターニアの前線基地を攻略してしまったのだ。主力であるはずの北方はオーラクルム軍だけになってしまった。それでも私は4つの艦隊でエスパニアンをくい止め、ハーズ級戦艦を開発するとエスパニアンの惑星を少しずつ攻略していった。

そのときあまりに意外な出来事が起こった。その知らせに誰もが我が耳を疑い、そして悲しんだことだろう。

レムリア陛下崩御。

その事件はソマリ星系全域に衝撃を与えた。エスパニアンはアンウィンカに主力を集めたと見せかけイストラムーの艦隊をおびきよせ、その隙にイストラムー主星に艦隊を突撃させたのだ。私はそのエスパニアンの奇襲を聞いたとき、すぐさま救援に走ろうとした。しかしレムリア陛下は戦力を二分しようとする私をたしなめ、アメジスト陛下やマーカスト議長と共に新しい世界を作っていくよう諭したのだ。

エスパニアン主星アラゴン付近ではなおも激戦が続いたが、戦場に舞い戻ったラターニア艦隊の作った突破口をタッカーの艦隊が突入、エスパニアンは滅亡した。しかし……。



惑星アラゴン上空に突如現れる謎の艦隊。
彼らの正体とは……？

最後の戦い

アラゴンが攻略されたことで、誰もが長い戦いが終了したと思ったことだろう。しかしそうはならなかった。エスパニアンの滅亡で、我々は最悪の敵をソマリ星系に呼び込むことになってしまったのだ。追いつめられたエスパニアン皇帝グラフツゥラーは私たち人類とはまったく違う価値観を持ち、全く違う進化をとげた魔物を召喚したのだ。奴らの名はクラーリン。まさに宇宙の悪魔だ。

クラーリンの奇襲でロバート＝バウマン提督が戦死。クラーリンの体からあふれる恐るべき細菌により通信、戦艦、衛星、要塞、造船所のすべてが機能不能になり、他の提督も全員生死不明になった。不幸中の幸いで、すべての提督が無事生還したものの、オーラクルム陣営は主星の目の前まで追いつめられてしまった。誰もが死を覚悟し、落胆した。しかしだからこそ、私は最後まで希望を捨てるわけにはいかなかった。

私はイストラムーのサンデッカー提督に連絡を取り、イストラムーが密かに研究していた新型リアクターを搭載した超戦艦を実践配備することを計画した。オーラクルムの援助で、この超戦艦バリオス級はギリギリのタイミングで完成。ティアラ提督とタッカーの艦隊に守られ、バリオス級戦艦の設計図はエスパニアン本土に持ち込まれた。

バリオス級が完全に配備されたとき、ついに反撃は始まった。サンデッカー提督も臨時でオーラクルム第1艦隊提督となり、戦場に乗り出すことになる。クラーリンの生物要塞ゼオに次々と突撃をかけるオーラクルムの戦艦。そして新型レーザーがゼオの心臓を貫いたとき、ソマリ星系の新しい歴史は始まった。

ジェイムズ＝サンデッカー



イストラムー統合軍最高司令官。留学中はアルシオンをわが子のようにかわいがっていた。独身



提督の誰がゼオを倒すかでセリフが異なる。色々試してみよう



残されたアルシオンたち。そしてソマリはイストラムーの若き王の誕生を待つ……

知らないと困ること

攻略ポイント①

スーパーシュヴァルツシルトはパソコン版シュヴァルツシルトⅡが基本になっているが、実際遊んでみるとその変更点の多さには驚くべきものがある。だからパソコン版を遊んだ人にも十分に新しい楽しみがあるだろう。

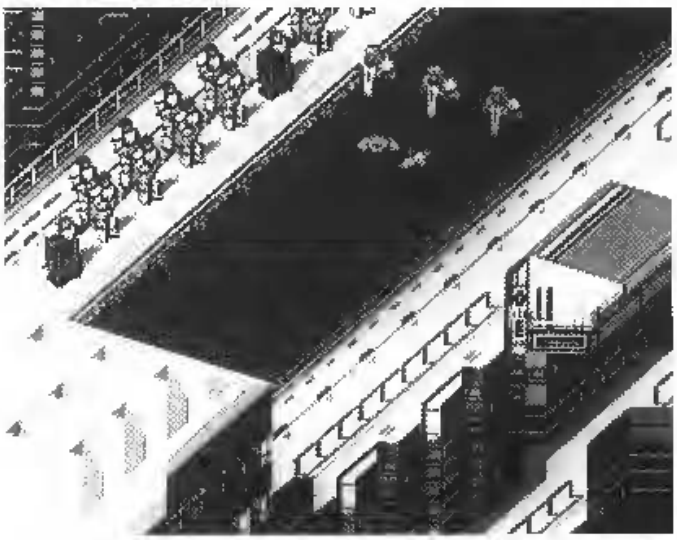
最も大きな変更点は“シナリオ”という概念が導入されたことだ。わかりやすくいうと、ゲーム全体を幾つかのストーリーに分けたのだ。その一つ一つのストーリーが“シナリオ”というわけだ。

シナリオは全部で６つ存在する。１シナリオには１つの小惑星が発見され、１つの戦艦が新しく開発されることが決まっている。要するに強くなれる上限が決まっているのだ。だから次のシナリオのためにあらかじめ戦艦の性能を上げておくという作戦は成り立たない。

さらに艦隊の概念が新しくなった。パソコン版では艦隊もしくは惑星が敵と接触すると仲間の艦隊がすべてワープで集結するようになっていたが、このゲームではあくまで艦隊と艦隊が一騎打ちを行う。

一艦隊は４つの戦艦から成り立ち、傷ついた戦艦は惑星上で“修理”することができる。艦隊を強くするには“開発”に資金を回し、新型戦艦を開発するといいだろう。

戦い方にも大きな変更がなされた。戦闘はプレイヤーとコンピュータが交互に１戦艦に命令を与えられるようになっている。チェスや将棋を思い浮かべてほしい。もしプレイヤーが望むなら１つの戦艦にだけ命令を与え続けることもできるのだ。より早く敵を射程範囲に入れ、攻撃するのが勝利へのカギだ。



ビジュアル面もＰＣエンジンらしくパワーアップしている。シナリオおきの幕間劇も楽しみの一つだ

上手な攻め方・攻められ方

攻略ポイント②

攻めるにしろ守るにしろ共通して言える鉄則がある。「敵の旗艦を沈めろ」ということだ。

スーパーシュヴァルツシルトは敵の戦艦が強力で、そのすべてを破壊するのは非効率。旗艦を倒せば戦闘はその場で終了するのでとにかく旗艦を攻めるべし。

そして「自分の旗艦を守れ」ということだ。これを実行すれば勝率はグンと上がる。逃げ回ってもそのうち敵の射程距離に入ってしまうが、そのときは別の戦艦を敵の射程距離に入れてみよう。すると、敵は旗艦以外の戦艦を攻撃することがあるのだ。この囮は有効なので試してほしい。

さて敵の惑星を攻めるときだが、実はこれと言ったコツはない。旗艦の代わりに惑星を沈めるのに注意すればいいだけだ。問題なのは惑星を占領した後、どうやってその星を守るかだ。

守りの基本は、「惑星に艦隊を駐留させること」だ。すると相手は惑星を攻略する前に艦隊戦をしなければならない。



敵の旗艦を狙い、自分の旗艦は逃がす。これは戦いの基本中の基本だ



占領されたら占領しかえす。敵を一カ所にくい止めるにはそれが最も適している

また艦隊が突破されたときのために惑星防衛力を最大値にしよう。戦艦の射程範囲は広く、簡単に惑星に攻撃できる。衛星で敵の旗艦を攻撃するにも、時間稼ぎは必要だ。

また敵を１つの惑星に釘づけにし、時間稼ぎをするだけならもっといい方法がある。それは「取られたら取り返す」だ。

つまり占領されそうな惑星の隣に艦隊を待機させ、惑星を占領されたらすぐさま占領しかえすのだ。もちろんその惑星に艦隊を配備すれば占領されないですむかもしれないが、もし負けたらその艦隊は主星に戻されてしまう。そうするとそこに戻るまでにさらに時間がかかってしまい、惑星を取り返すどころではなくなってしまう。勝ち続ければ、艦隊はそこに留まり続けることができるのだ。

搭載力はこう使え!

攻略ポイント③

パソコン版にはない要素として搭載力というものがある。これは、戦艦にどれだけの能力を搭載できるかを表したものだ。

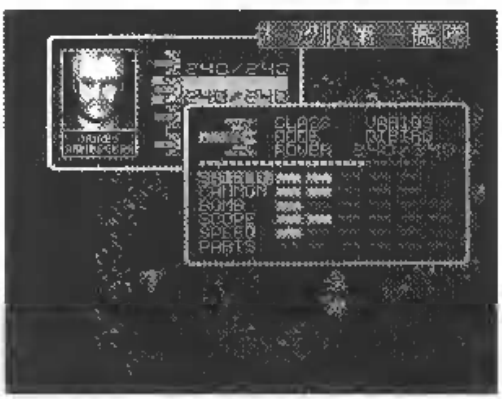
戦艦には六つの能力がある。シールドは戦艦が受けるダメージを軽減する。キャノンは戦艦と防御衛星にダメージを与え、ボムは惑星と宇宙要塞にダメージを与える。スコープは射程範囲に影響を与え、スピードは戦艦が一度に移動できる距離に影響する。パーツはその戦艦に積める修理機材で、戦艦が惑星の外にいるとき修理するのに使用する。

戦艦が惑星に駐留しているとき“改装”することで搭載力を能力に割り振ることができる。どの能力に割り振るか悩むところだが、その戦艦の目的に必要な能力に割り振るようにしないと何の意味もない。

惑星上に留まり、敵の攻撃をしのぐのならボムとパーツに搭載力を回す意味はまったくない。

旗艦がやられてはいけないのでシールドには目一杯力を注ぐ。また敵の射程範囲から逃げるためスピードも投入する。キャノンとボムはあまり必要ない。旗艦が敵に攻撃するということは、旗艦も敵に攻撃されるポジションにいるということだからだ。極端な話、旗艦はシールド、スピード、パーツに全部回せばいい。

２番艦、４番艦は敵の旗艦に攻撃しやすい位置にいるのでキャノンは目一杯にする。より早く旗艦を射程範囲にいれるためにスコープとスピードも必要だ。ボムは２番艦か３番艦に割り振ったほうがいいだろう。



造船したばかりの戦艦には最低レベルの能力しか割り振られていない





“改装”で能力を割り振ってやらないと戦艦は力を発揮できないのだ

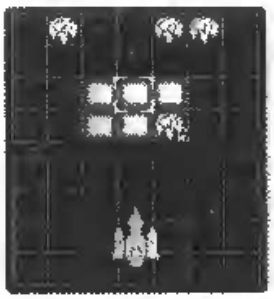
戦艦の性能

攻略ポイント④

スコープとスピードは戦いにおいて重要な要素だ。スコープが敵より優れていたら敵の射程範囲から逃れ一方的に攻撃することができるし、スピードが高ければより早く敵を射程範囲におさめ、また敵の射程範囲から逃げることができる。具体的に、下にスコープとスピードの例を示したので“改装”するときの参考にしてほしい。

しかし特定の能力だけがずば抜けた戦艦を作るのは難しい。なぜなら一つの能力に割り振れる搭載力は決まっているからだ。この上限はシナリオが進むごとに徐々に上がっていき、シナリオ６で最高になるようになっている。

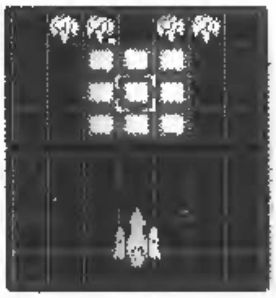
技術革新はすぐには起こらない。シナリオを一つ一つこなすことで、戦艦はゆっくりと成長していくのだ。



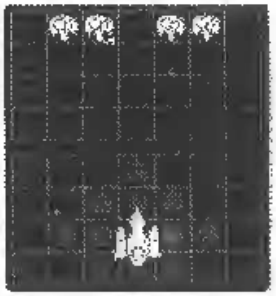
スコープ１



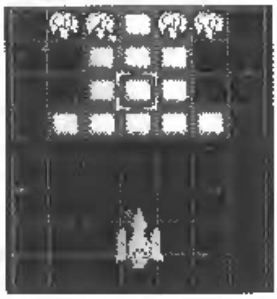
スピード１



スコープ３

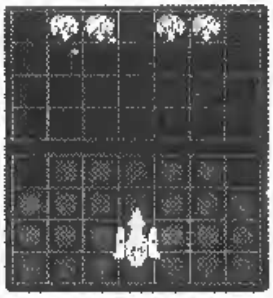


スピード３



スコープ５

同じ戦艦でも割り振りによってこんなにも性能差がある



スピード５

シナリオ６で、すべての能力の上限は最高になる

戦艦データ

ゲーム中登場する戦艦と、防御衛星、宇宙要塞を紹介する。継戦力は耐久力、搭載力はその戦艦にどれだけの装備を搭載できるかを意味している。シナリオ6を除いて、プレイヤーが宇宙要塞を使うことはない。

オーラクルム陣営

ボアライト級



継戦力	30
搭載力	8
費用	300

ナイバート級



継戦力	170
搭載力	20
費用	1000

グリライト級



継戦力	65
搭載力	10
費用	450

ハーズ級



継戦力	205
搭載力	24
費用	1400

ジェノライト級



継戦力	100
搭載力	14
費用	600

バリオス級



継戦力	240
搭載力	30
費用	1600

フリオス級

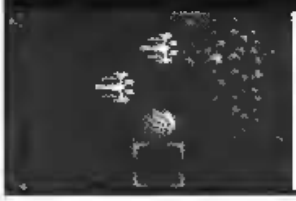


継戦力	135
搭載力	18
費用	800

一定ターンが過ぎると新型艦が自動的に開発されるが、研究に資金を使うことで開発する速度を上げることができる。シナリオ1ではボアライト級とグリライト級が登場し、以後1シナリオごとに1種類ずつ新しい戦艦が開発される。

エスパニアン陣営

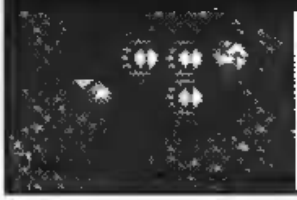
ファルボーン級



継戦力　：60

シナリオ：1～

ティラボーン級



継戦力　：160

シナリオ：4～

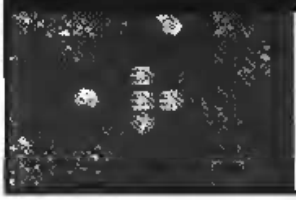
バイルボーン級



継戦力　：90

シナリオ：2～

ガリウス級



継戦力　：180

シナリオ：5～

レプルボーン級



継戦力　：125

シナリオ：3～

ディガリウス級



継戦力　：200

シナリオ：5～

ガイルボーン級



継戦力　：140

シナリオ：4～

継戦力だけ見ればオーラクルム側の戦艦の方が強力に見えるが、実際はそうでもない。ゲーム中に相手の戦艦のデータを見るとわかるのだが、相手の戦艦の性能はすさまじく、搭載力になおすとエスパニアン側の方が明らかに優れている。

その他

防御衛星



継戦力はシナリオごとに変化

宇宙要塞



攻撃するにはBOMBが必要

登場人物紹介

パソコン版シュヴァルツシルトIIと異なり、このゲームには数多くの登場人物が名前つきで登場する。それぞれの艦隊も特定の提督が指揮を取っており、思い入れも深まるというものだ。

オーラクルム



王制をとっていながらも民主的な政治体制をあわせもった新興国。国王はアルシオン＝オーラクルム。

イストラムーに留学中だったアルシオンは父の死の知らせを受け、急ぎ足で故郷に舞い戻ることになる。

そして父の命を奪い、オーラクルムに反乱の旗を上げるアルマート＝ザルツと対決することになるのだが……。

いつも真面目で礼儀正しく、一見“堅物”という印象を与えがちだが、正義感は人一倍強い。

オーラクルムの友好国

ラターニア



民主政治を心から愛し、独裁や軍事国家を憎む西方の国家。統治者はアーリーオル＝マーカスト。

まだ軍備が整わないオーラクルムからロッサリアの目をそらすため奇策を展開する。ゲームには割と早くから登場し、アルシオンと共に多くの戦場を駆け抜けることになる。

イストラムー



ソマリ星系南方に位置し、500年の歴史を持つ大国。国王は賢王として名高いレムリア18世。

対エスパニアン同盟のリーダー的存在だったがエスパニアンの罠にはまり、命を落とす。しかしその死に際に、アルシオンら若きリーダーたちにソマリ星系の未来を託す。

オーラクルムの忠臣たち

クリスティナ＝ノエルベイカー



通称クリス。戦闘に関する膨大な情報を整理し、アルシオンに伝える有能な秘書官。統合軍少佐。

ロバート＝バウマン



老練にして粘り強い宇宙軍提督。アルシオンの右腕として活躍するが、クラーリン襲撃の際、命を落とす。

ティアラ＝ブラウン



北西の小国トリスティアの女性主席。

ロッサリアの襲撃を受け、窮地に陥ったところをアルシオンらオーラクルム軍に助けられる。

領土解放後は自らトリスティアをオーラクルムの統治下に入れるようアルシオンに願い、オーラクルムに併合される。

実は艦隊指揮官として卓越した才能を持っていて、アルシオンが第二艦隊の提督になってくれるよう頭を下げたくらいである。

芯の強い女性。

アンウィンカ



イストラムーの北にある小国。統治者はシアンバーカー。対エスパニアン同盟の一員である。

パソコン版シュヴァルツシルトⅡを遊んだ方は驚かれるだろうが、ＰＣエンジン版ではアンウィンカが中立国ではないのだ。エスパニアンの奇襲を受け、壊滅的打撃を受ける。

ワルキリュア



全人口の80％が女性で、皇帝も常に女性という特殊な国家。統治者は女帝レビュ＝アメジスト。

信義に厚い国なのだが外交に関して非常に消極的で、対エスパニアン感情が強いにも関わらず、なかなか参戦しようとしない。しかしシナリオ５、６では非常に心強い仲間となる。

エスパニアン



ソマリ星系東方のほとんどを占める軍事大国。

その領土のほとんどが侵略戦争によって勝ち取られたものだ。グレイブリーやゲルーマン、ロッサリアなどの比較的似た思想をもった国々を引き連れ、ソマリ星系の完全支配をもくろむ。

統治者はエグザシオ＝グラフツゥラー。知謀に長けた冷酷な男で、南方の大国イストラムーのレムリア18世を心底憎んでいる。

中央の三軍事国家に戦いを呼びかけ、莫大な報酬で傭兵の国モーゴルハンを陣営に引き入れたまではよかったが、オーラクルムの思わぬ攻勢に手を焼き、帝国本土にまで追い込まれる。

しかしその不利な状況下でアンウィンカとイストラムーに壊滅的打撃を与えるとは、驚くべき行動力といえる。



反乱軍



オーラクルム人民解放議会。その仰々しい名前がオーラクルム王の命を奪った反乱軍の正式な名称だ。

議長はアルマート＝ザルツ。

もとオーラクルム宇宙軍第２艦隊提督だ。彼はロッサリア＝トリスティア間の惑星資源問題の仲裁に立とうとしたアルシオンの父の背後を襲い、反乱を起こしたのだ。

ザルツは第３艦隊提督であり甥のヒルデン大佐をも反乱に加勢させるが……。

ロッサリア



好戦的な国で、別名“北の蛮国”。

統治者はミヘーリ＝イアルノブス。領土拡大と資源獲得を狙い、小国トリスティアに襲いかかる。

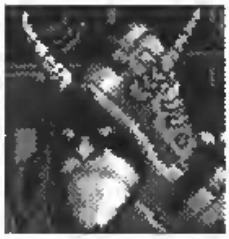
トリスティアを占領する際の妨げになるであろうオーラクルムに反乱を起こさせ時間稼ぎをするなど、“蛮国”と呼ばれている割には手のこんだことをする。ゲルーマンやグレイブリーと同盟を結ぶが、最終的にはオーラクルムに敗れる。

ゲルーマン



ハルナック＝ノルデディアが統治する軍事国家。別名“南の蛮国”。ラターニアとは昔から険悪な関係が続いており、国境では小競り合いが絶えない。

グレイブリー



ロッサリア、ゲルーマンら連合国中最強の軍事力を誇る。モーゴルハンという強力なパートナーと共にオーラクルムに立ちはだかる。統治者はゴゥメスト＝ガーステール。

モーゴルハン



積極的かつ好戦的な民族性のため統治領はそれほど広くはないものの、優れた軍隊をもった国家。その独特の民族衣装、国民の顔立ちからアジアの騎馬民族を連想させる。

統治者はハンジィ＝ターキン。

武人の鑑といえる人物で、一度手を組んだ同胞とは最後まで一緒に戦うことを信条としている。ゆえにエスパニアンのやり方に疑問をもちながらもオーラクルムと戦い続ける。

そして最後の戦いの直前、アルシオンに別れの言葉を告げに現れる。

この国は契約と報酬によって敵を決める傭兵的思想の国である。もし彼らをオーラクルム陣営に引き込むことができたなら、非常に頼もしい戦友になれただろう。



これはシナリオ4のスタート直後。モーゴルハンのハンジィ＝ターキンが挨拶に現れる。律義な人物だ

スーパーシュヴァルツシルト2

ＰＣエンジンでも大勢のファンを獲得した“シュヴァルツシルト”。

その続編が今度は完全オリジナルストーリーともとに登場した。

音楽、ビジュアルシーンの美しさは相変わらずだ。

ソマリ大戦により国王レムリア18世を失った大国イストラムー。

大戦の傷はあまりに深く、

時代はイストラムーがソマリ星系のリーダーであることを許そうとはしなかった。

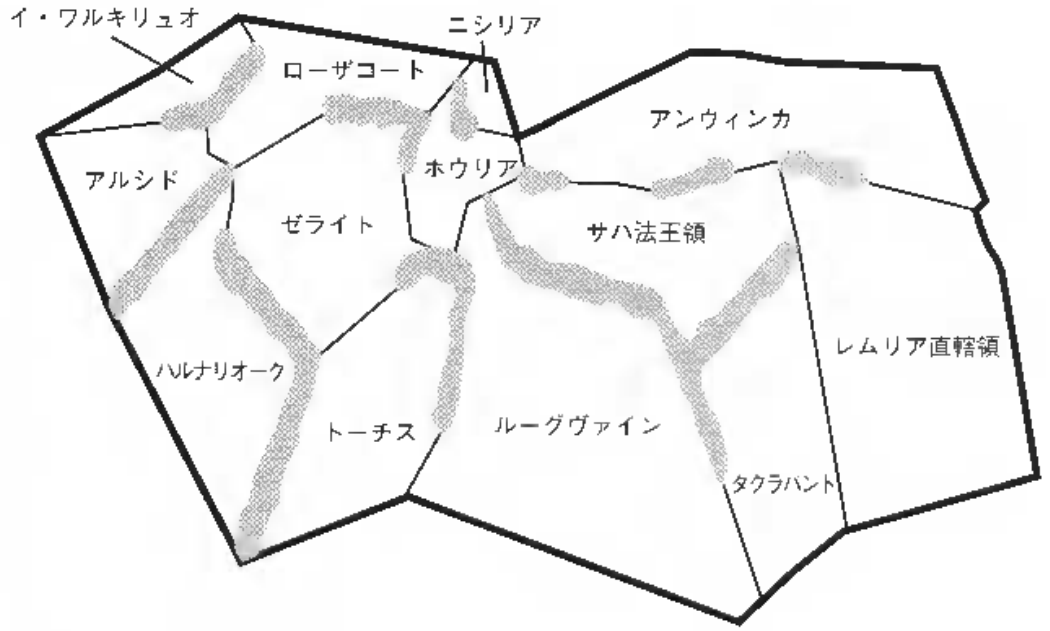
しかしそれをよく思わない男がいた。

彼の名はベルクファスト。

彼の起こした反乱が、

このソマリ星系に再び嵐を巻き起こす！

イストラムー勢力マップ



オープニング

大銀河シュヴァルツシルトの辺境に位置するソマリ星系。その中の1つ、イストラムー帝国は、星歴3960年に引き起こされたソマリ大戦により、国王レムリア18世を失い、滅亡の危機に瀕していた。

国王には嫡子がいなかったため、王位は不在となってしまった。今の所はイス



ベルクファストは、祖国のため反乱を決意した

STORY

ストーリー

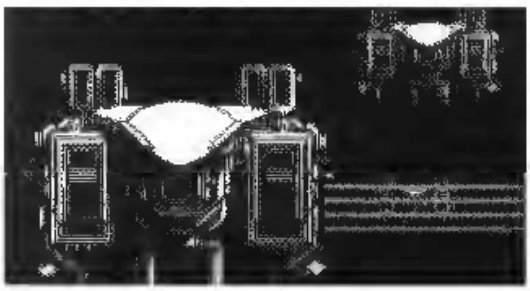
シュヴァルツシルトⅡのサイドストーリーともいえる、スーパーシュヴァルツシルト2は、イストラムー帝国が中心となった話である。ソマリ星系全体を巻き込んだソマリ大戦後、イストラムーは無事立ち直れるのだろうか？

トラムー統合連合軍提督、ジェイムズ＝サンデッカーを中心とした臨時政府が帝国再建をはかっていたが、衰退の色を隠すことはできなかった。

そんなイストラムーの現状を憂いている人物がいた。イストラムー帝国ローザコート領主、ベルクファストである。彼は、ソマリ大戦後台頭してきたオーラクルムの発展を快く思わず、ソマリ星系の盟主はイストラムーでなければならないと考えていた。このままでは、祖国は衰退するのみと思った彼は、イストラムー再建のため「イストラムー救国戦線」を名乗り、クーデターを起こした。ときに星歴3965年のことである。



救国戦線艦隊は、隠密に行動を開始



そして、不意討ちで攻撃を仕掛けた

エピソード1

継承者

イストラムー全域を掌握したベルクファストだが、国内にはまだ多くの反対勢力が存在した。彼らはレジスタンスを組織し、抵抗運動を繰り広げる。その中にライアンがいた。

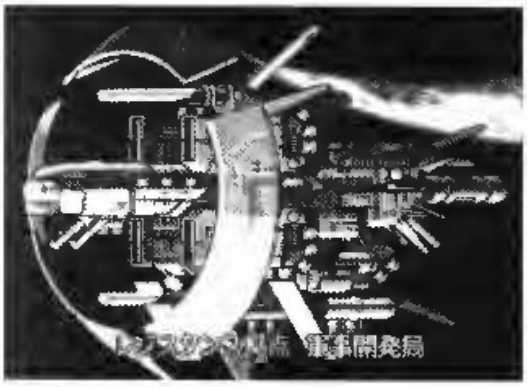
ライアンたちは、イストラムー軍事開発局を拠点とし、レジスタンス活動を繰り広げていたが、ベルクファストは、主力機動艦隊をレジスタンス討伐とその拠点である軍事開発局の奪取のために派遣した。

これに対してレジスタンスたちは、軍事開発局の資料を回収し撤退を始める。

その途中で、ライアンがレムリア王の落とし子であるということが判明する。



レジスタンスによる輸送船団への攻撃



軍事開発局はレジスタンスの基地

エピソード2

レムリア奪還

民衆の戦いの象徴が必要だと考えるライアンは、サンデッカー提督の要請により、イストラムー国王に正式に即位する。

ライアンがイストラムー王に即位したことは、混乱するイストラムー所領に衝撃をもたらした。これにより、イストラムー救国戦線は混乱を起こす。

イストラムー統合軍の整備がだいぶ整ったところで、ライアンは混乱を利用し、主星レムリアを奪還する作戦を実行した。途中、カルマード公の協力によりイ・ワルキリュオやタクラバントを説得、協力を取りつけることに成功し、無事に主星レムリアを奪還することに成功した。



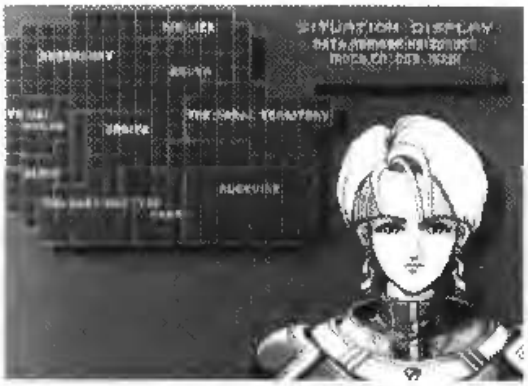
レジスタンスを迎え、統合軍を再編成

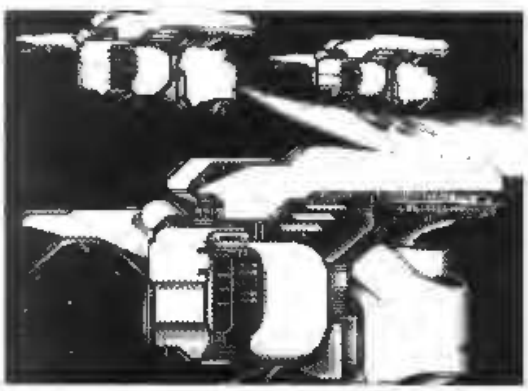


ライアンは、国王として行動を始める



主星を取り返えした勢いで、進撃を開始する


作戦は周囲にある諸領の動きに影響する


レーダーに移らない脅威のステルス艦隊


タクラバントの艦隊と共に、攻撃開始

エピソード3

進撃

主星レムリアを取り返したライアンは、その勢いで一気にベルクファストを追いつめるべく、ゼライト領に隣接するハルナリオーク領に艦隊を集結させる。

イ・ワルキリュオとタクラバンドの陽動艦隊が、ベルクファストの占領するルーグヴァインの工業星域を牽制し、主力艦隊がゼライト領を突破してローザコート領に向かう作戦だ。

しかし、途中であらゆるレーダーなどから隠れることができるというステルス艦をベルクファストが建造していることを知り、ローザコート進攻を中断してルーグバインに制圧に向かう。

エピソード4

強襲

開戦時にサハ法王から聖戦の承認を受けていたベルクファストは、ライアンが新国王に即位した今も、信仰の名のもとに戦いを続けていた。そして彼は、ルーグヴァイン防衛のために残存艦隊を集結させるのだった。

ライアンは、南イストラム一連合艦隊を戦線監視にあたらせ、タクラバント艦隊とイストラム一統合軍でルーグヴァインを攻めるが、その途中アンウィンカ防衛軍のサラ大佐が、サハ法王領から機密文書を持って脱出するのを助ける。

機密文書を解析した結果、法王サハ4世が、生体惑星ゼオを呼び戻そうとしていることが判明した。



ライアンは、全ての事情を教えられる



異次元からやってくる、クラーリンの艦隊



主星レムリアがゼオによって異次元化



ついに全ての真実を知った、ベルクファスト

エピソード5

棄教者達の聖戦

ライアンたちイストラムー統合軍は、法王サハ4世の野望、そしてゼオ復活を阻止すべく、今までの作戦を変更してサハ法王領に進攻した。

そこには、未だ法王の真の目的を知らないベルクファストが、ライアンたちを倒すべく布陣していた。彼が教団の真の目的に気づいたとき、教団の配置した要塞トールが、エミリアの乗った戦艦もろとも、イストラムー統合軍を攻撃した。

到着したオーラクルム王国のモーゴルハン傭兵艦隊の協力を得て、イストラムー統合軍は主星カトレスを制圧したが、時すでに遅く、ゼオは出現してしまう。

エピソード6

降臨

ゼオはイストラムーの主星レムリアに寄生し、侵食し始めた。次々と異生生物艦隊を出撃させ、周囲の惑星を襲いかかるクラーリンに対し、イストラムー統合軍、オーラクルム、ラターニアなどソマリ星系の他の国、そして、ベルクファストが協力し、ソマリ星系の存亡をかけた戦いが始まる。

しかし急速に成長するゼオは、外部から攻撃をしても倒すことはできない。一見無謀だが内部に侵入し、ゼオをこの空間に維持させている亜空間ジェネレーターを破壊することが、ゼオを倒す唯一の方法と判明する。

エピソード7
ソマリの旗のもとに

内部にある亜空間ジェネレーターを破壊するしか、ゼオを倒す方法はない。

イストラム一統合軍からはライアン、サンデッカー提督、キャシー大佐、アラン少将が出撃した。アルシオン、アーリーオル、レビュなどの各国家の元首たちとベルクファストもこの作戦に参加した。

外郭のいちばん薄いところに突入要塞を配置し、内部に侵入した艦隊は、ゼオの奥にある中枢部を目指す。しかし、中枢部への侵入とほぼ同時にゼオが急速に成長し始めた。ここで、中枢を破壊できなければ、人類はおしまいである。最後の戦いが始まった。


ゼオに入り込むことを決意するライアン


キャシーの第2艦隊に、ライアンは乗り込む

エンディング

ゼオ中枢部の守りは、非常に強固であった。次々と各国の艦隊が攻撃をかけるが、機能を停止させるまでにはいたらない。しかし、あきらめずに最後まで戦い、ついに中枢の機能を停止させた。

ゼオは消滅し、ソマリ星系の戦乱の嵐は終わりを告げようとしていた。

ライアンと長い間戦っていたベルクファストは、自分の罪の深さを知り、自らソマリ星系を去っていく。

人々にとって、失うものばかり多い戦いであったが、それでも戦いは終結し、再建の日々が始まる。それは、ライアンにとって新たな出発となるのであった。


ゼオの亜空間ジェネレーター。攻撃機能もある


ジェネレーターの破壊に成功、ゼオが崩壊する

艦隊戦

メインマップ上で敵の艦隊に隣接し、戦闘を選ぶと戦闘モードになる。この戦闘モードでは、敵も戦艦なので、対艦用の武器しか役にたたない。

対艦用の武器としては長距離攻撃用のミサイルと、近距離攻撃用のキャノンがある。ミサイルは戦艦から離れた場所を攻撃できるが、範囲が狭く正面しか攻撃ができない。また、戦艦や防御衛星以外はダメージを一切与えられない。

キャノンは戦艦の全周を攻撃でき、戦艦以外にもごくわずかだが、ダメージを与えることができ、対艦攻撃では、ミサイルよりダメージを与えることができる。

ボムも使うことはできるが、戦艦に使っても1か2のダメージしか与えることはできない。しかし、相手が戦闘母艦の場合、ボムでなければダメージを与えられないため、艦隊戦でのボムの役割は重要なものである。

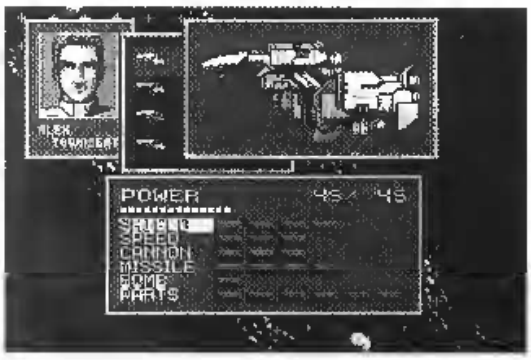
エピソードが進むと、戦艦以外に、戦闘母艦という艦種が追加される。これは、通常の移動画面で移動できるマスが3マスになるという利点があるが、戦闘場面では、2マスの幅を取るほど大きいため、戦闘時の機動力は低い。

またR．キャノンやマインといった武器が追加される。R．キャノンはミサイルのような射程と射界を持つが、キャノ

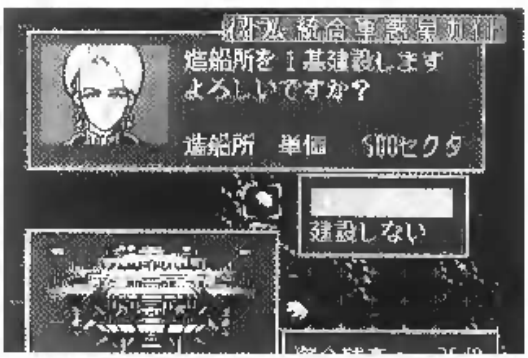
CAPTURE

攻略

ここでは、簡単な攻略方法について説明する。重要なのは、「どのようにして戦いに勝つか」であり、ストーリーの途中である選択に関してなどの細かいところは省略する。そのあたりは、自分自身で楽しんでもらいたい。



戦艦のパーツ切り替えが重要になる



惑星に造船所がなければ、修理ができない

ン並のダメージを与え、戦闘母艦にもダメージを与える。

マインは攻撃を設定した位置から、周囲2マスにダメージを与える、広域攻撃用の武器である。1マスあたりのダメージは低くなる。

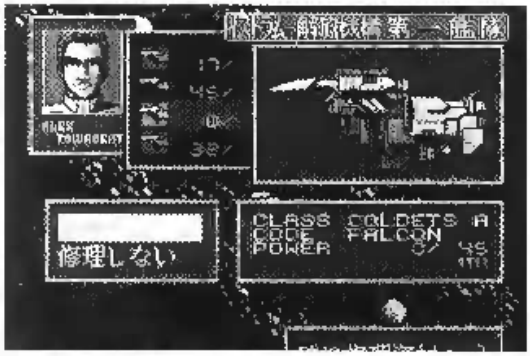
対艦のみを考えるならば、全艦ともミサイルとキャノンを最大値に上げておくことが望ましい。しかし、その後に惑星や要塞攻撃を控えているならば、ボムは絶対に必要である。また戦闘母艦が艦隊に配置されているなら、ボムは逆に必需装備となるのである。

エピソード1や2など、敵の艦スピードが低いうちは、ミサイルだけで充分戦うことができるため、全艦、ミサイルとボムという組み合わせでも問題ない。しかし、敵のスピードが高くなると簡単に接近されるため、キャノンを高めておかないとかなり不利になる。艦隊ごとに役割を決めるか、1・2番艦はミサイルとキャノン、3・4番艦はミサイルとボムといったふうに編成する必要があるだろう。

基本は、互いの射程を注意しながら、なるべく複数の艦の射程が、相手の戦艦に重なるように移動する。敵を一撃で破壊できることはまずないため、互いの連係は非常に重要だ。できる限り相手を接近させずミサイルで破壊するのがベストだ。自分からは絶対に相手の射程に入らないように心掛け、相手の方から射程に飛び込ませれば、ダメージは低くすむ。

エピソードが進むと自軍の戦艦数は増えるが、敵も増えているため連係には注意すること。敵の集中攻撃は、3撃で戦闘母艦を撃破できると考えるべきだろう。

敵の与えてくるダメージは、同じ装備でも、こちらの艦が与えるダメージより大きい。そのため、1撃目のダメージに注意して、どのくらいのダメージまで継戦力が持つか知っておかないと、艦数を減らされてあっという間に負けることになる。与えるダメージは、武器のゲージが高いほど大きくなるため、なるべく武器は最高値まで高めておくこと。



宇宙空間でも修理できるが、パーツが必要



戦闘母艦は、移動や射程がずいぶん異なる



艦隊戦では、相手の射程に飛び込まないよう

惑星戦

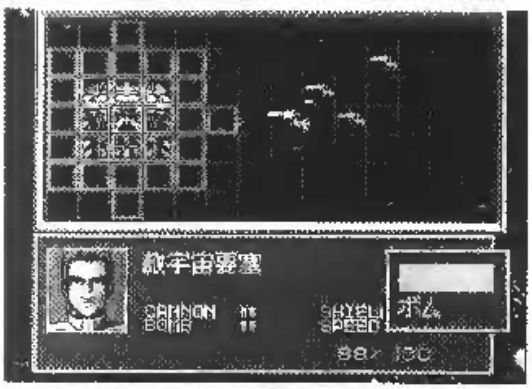
惑星戦では、惑星に艦隊がいる場合、まずその艦隊と戦わなければならない。このとき、艦隊戦によって受けたダメージはそのままで惑星戦に移行するため、なるべく艦隊戦でダメージを受けないように注意する。

惑星戦では、その惑星に配置されている防御衛星と惑星が攻撃の対象となる。防御衛星は必ずしも破壊する必要はないが、破壊しなければ惑星に攻撃をするときにかなりのダメージを受けるため、破壊するしかない。防御衛星はミサイルを持ってないので、接近されないように注意しながら戦えば簡単に破壊できる。

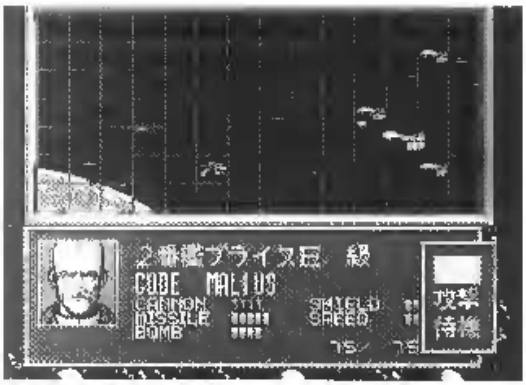
惑星に対してはボムが一番有効であり、他の武器はほとんど効果がない。そのため、ボムを装備している戦艦が惑星を攻撃することになる。

惑星は攻撃力は高いが移動をしないため、比較的楽に攻撃できる。惑星を攻撃するときは惑星の中心（マークがある）を攻撃すること。そこ以外でも攻撃できるが、与えるダメージがかなり違う。惑星の射程距離に注意し、惑星の射程にはボムを持った戦艦が一斉に入るようにしたい。もし、旗艦の継戦力が残っているなら、旗艦も一緒に入る手もある。惑星は旗艦から攻撃するのでよい的となる。ただし、旗艦が退却すると惑星の攻略は失敗となる。

攻略された惑星は、防衛力が0で、全ての施設は破壊されている状態となる。



要塞は、中央のマークの部分を狙え



惑星戦では、惑星の射程に注意して近づく



要塞や惑星には、全艦隊で接近して攻撃

要塞戦

要塞戦も、基本的には惑星戦と同じである。要塞の中心にあるマークに対して、ボムを撃ち込めばよい。要塞にも防御衛星が存在する。要塞は破壊されるとその場所から失われてしまう。

ゼオとの戦い！

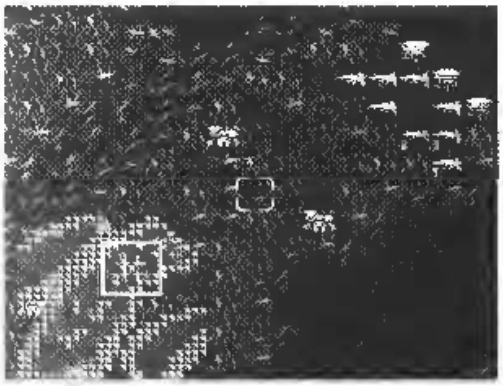
攻略ポイント

ゼオの内部に突入した艦隊は、自国が3艦隊、他国が5艦隊の計8艦隊である。自国以外はあまり活躍は期待できない。しかし、先に彼らに攻撃させればダメージが残るため、その後の戦いは楽になる。

艦隊で重要なのは、修理用のパーツを大量に持っていくことである。時間との勝負なので、いちいち要塞に戻って、修理してはいられない。

いちばん左下奥の生体障壁を破壊すると、ゼオ内部に突入することになる。一度突入した後は戻れないので、その前に他の艦隊は要塞に戻し、補給しておくとよい。このとき修理パーツは必要ない。

最後の戦いでは、中枢部の弱点が表示されない。中枢部はどこでも攻撃できるため、旗艦も戦闘にどんどん参加させるように。武器はボムが有効である。



ゼオの内部に突入。慎重に進むように



ゼオの中枢は、まず同盟艦隊に攻撃させよう



何処にいても攻撃をうけるので、全艦とも一気に接近してボムを撃て！

戦艦データ

このゲームでは、自国だけで12種類の戦艦が存在し、その中で７種類は５タイプ、４種類は３タイプ、１種類は２タイプに分かれている。合計で49ものパターンがあり、さらに他国の戦艦もあるため、戦艦の種類は豊富である。

戦艦は基本的にＡ型からＥ型まで、戦闘母艦はＡ型からＣ型まで存在する。これらは、各装備の能力が異なっている。

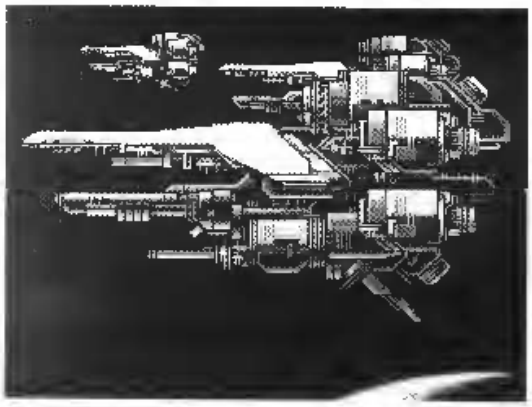
戦艦の能力としては、装備の９種類と、継戦力、搭載力が存在する。

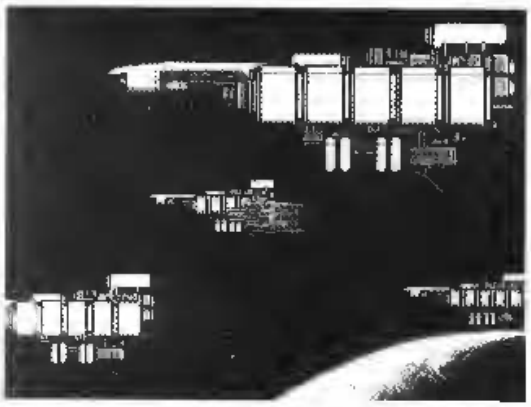
継戦力、またはＰＯＷＥＲは、攻撃を受けたときに耐えられるダメージ量を表している。これが０になると戦線を離脱しなければならない。旗艦が戦線離脱すると、その戦闘は敗北したことになる。

搭載力は、各能力に割り振れる数値を表しており、装備の合計はこの搭載力を越えることはない。

装備は９種類存在するが、全ての種類を搭載している戦艦はない。各能力は最大８までの数字を与えられているが、この数字だけでは意味はない。この数字以内で、搭載量を各能力に割り振ることで戦艦は完成する。各能力は、造船所のある惑星ならば、自由に変更することができる。またＰＡＲＴＳとＭＩＮＥは消耗品なので、惑星で補充しなければ能力は下がったままである。

＜略称説明＞
ＳＨ：ＳＨＩＥＬＤ
ＳＰ：ＳＰＥＥＤ
ＣＡ：ＣＡＮＮＯＮ
ＭＩ：ＭＩＳＳＩＬＥ
ＢＯ：ＢＯＭＢ
ＰＡ：ＰＡＲＴＳ
ＭＮ：ＭＩＮＥ
ＲＣ：Ｒ.ＣＡＮＮＯＮ
ＨＢ：Ｈ.ＢＯＭＢ


戦艦には、様々な種類があるぞ


同じ種類でも、タイプが違うと性能も違う

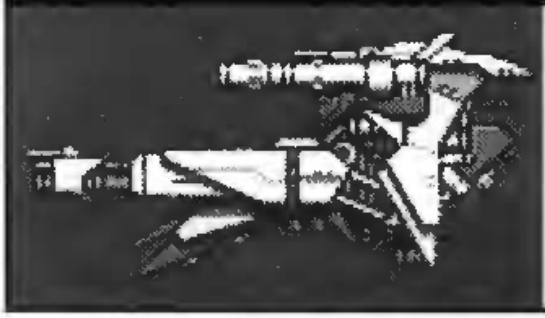
コルデッツ級戦艦



POWER：45　　搭載力：14

	SH	SP	CA	MI	BO	PA
A型	3	3	3	3	4	4
B型	3	3	3	4	1	6
C型	4	3	3	3	4	6
D型	4	3	3	4	1	6
E型	3	3	4	4	3	2

オーバー級戦艦



POWER：60　　搭載力：16

	SH	SP	CA	MI	BO	PA
A型	4	3	4	4	4	6
B型	4	4	4	4	4	2

※オーバー級はA型とB型しか存在しない。

PCE-2

ブライス級戦艦



POWER：75　　搭載力：18

	SH	SP	CA	MI	BO	PA
A型	4	4	4	4	4	6
B型	4	4	5	2	4	2
C型	5	5	2	2	2	2
D型	4	4	4	5	2	6
E型	5	4	4	5	4	6

カシアス級戦艦



POWER：90　　搭載力：20

	SH	SP	CA	MI	BO	PA
A型	5	4	5	5	4	2
B型	5	4	2	5	5	6
C型	5	4	5	6	2	2
D型	6	4	5	5	4	6
E型	6	4	5	5	5	2

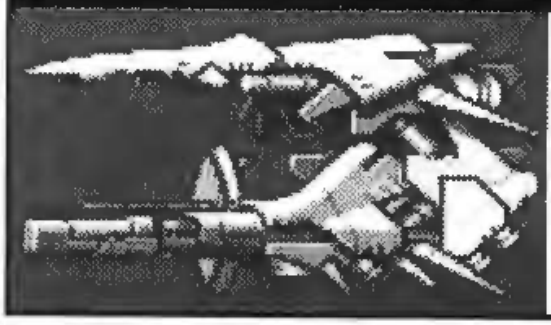
ヴェリル級戦艦



POWER：100　　搭載力：24

	SH	SP	CA	MI	BO	PA
A型	6	5	5	5	5	2
B型	6	5	2	6	2	6
C型	6	5	5	5	5	6
D型	6	5	6	2	5	6
E型	6	5	6	6	5	2

ディゴス級戦艦



POWER：120　　搭載力：28

	SH	SP	CA	MI	BO	MN	PA
A型	6	5	6	6	5	4	2
B型	6	5	2	6	6	4	2
C型	6	6	6	6	2	4	4
D型	6	5	6	2	6	4	6
E型	7	6	6	6	6	4	2

ライアス級戦艦



POWER：140　　搭載力：34

	SH	SP	CA	MI	BO	MN	PA
A型	7	7	6	6	6	6	2
B型	7	7	7	6	3	6	2
C型	8	7	7	6	6	6	2
D型	8	7	7	7	6	6	2
E型	8	7	7	7	7	6	2

ブライアス級戦艦

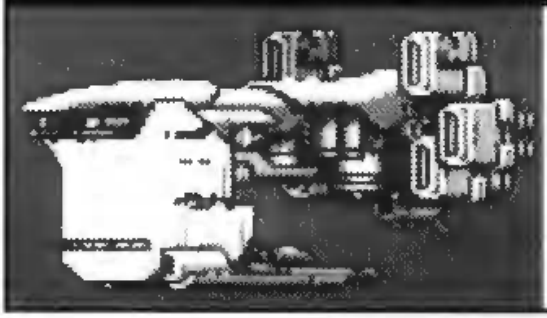


POWER：180　　搭載力：40

	SH	SP	CA	MI	BO	MN	PA
A型	8	8	7	7	7	5	2
B型	8	8	7	7	8	6	2
C型	8	8	8	7	8	6	4
D型	8	8	8	8	8	7	6
E型	8	8	8	8	8	8	8

※ブライアスF型のみ、POWER：200、搭載力：42

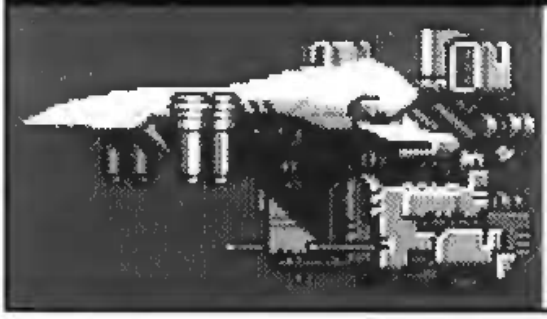
ウォード級戦闘母艦



POWER：160　搭載力：28

	SH	SP	RC	CA	MI	BO	PA
A型	6	5	3	5	0	3	8
B型	6	5	4	5	0	4	8
C型	6	5	5	5	0	5	8

ウォルサム級戦闘母艦



POWER：180　搭載力：32

	SH	SP	RC	CA	HB	BO	PA
A型	6	5	6	5	4	5	8
B型	6	6	6	5	4	5	8
C型	6	6	6	6	4	6	8

PCE-2

ヴァルダー級戦闘母艦



POWER：220　搭載力：36

	SH	SP	RC	CA	HB	BO	PA
A型	7	7	6	7	6	6	8
B型	7	7	7	7	6	7	8
C型	8	7	7	8	6	7	8

ワスパリオ級戦闘母艦



POWER：240　搭載力：42

	SH	SP	RC	CA	HB	BO	PA
A型	8	7	8	8	7	7	8
B型	8	7	8	8	8	8	8
C型	8	8	8	8	8	8	8

登場人物紹介

非常に多くの登場人物が存在するが、その中で特に重要そうな16人をピックアップしてみた。彼ら以外にも各領域の領主など重要な人物は存在するが、彼らの顔はゲームをプレイすることで見てほしい。



ライアン

イストラムー解放機構のリーダー。旧軍事開発局を拠点にレジスタンス活動をしていた。彼は前国王レムリア18世の孫で、唯一の血縁者である。今回の混乱をおさめるにはイストラムーの象徴が必要だと感じていた。そのため王位につくことになる。



ベルクファスト

イストラムーに9人いる大守の中で、最大の広さを持つローザコートの領主である。

現在のイストラムーの状態に不満を抱き、国を立て直すために、あえてクーデターを起こした。彼は強い信念と、祖国愛をもった軍人である。



パトリシア

イストラムー統合軍中尉で、レジスタンス時代からライアンの副官を務める。



エミリア

ベルクファストの副官であり、彼の忠実で有能な部下である。艦隊司令も務める。



キャサリン

通称キャシー。レジスタンスリーダーの一人で、艦隊司令の才能を持っている。



ファビオス

レジスタンスリーダーの一人だったが、軍事開発局から撤退中、ローザコートに寝返る。



サンデッカー

イストラムー統合軍提督。ライアンを王位に迎えた後は、第1艦隊を操る。



サハ4世

サイエス教団の教皇。国内の混乱の中で沈黙していた。実は危険な陰謀を企んでいる。



ハルナリオーク

ハルナリオーク領の大守。ライアンが王に即位した後、他の大守をまとめる中心人物。



ハンジィ

オーラクルム王国、モーゴルハン傭兵艦隊の提督。アルシオンの命でレムリア軍に参加。



アラン

もとオーラクルム連合軍少将。サンデッカーの調査に協力していた。後に司令官となる。



アルシオン

PCE-1の主人公。北ソマリ連合オーラクルム国王で、影ながら様々な助力を与える。



サラ

初戦で捕虜となった、アンウィンカの司令官。後に第5艦隊の司令官となる。



アーリーオル

北ソマリ連合ラターニア民族連邦議長。ソマリ大戦において、オーラクルムに協力する。



イアン

ハルナリオーク大守の息子。ハルナリオークの協力により、第4艦隊に編入される。



レビュ

北ソマリ連合ワルキリュア国王。ワルキュリアは、イストラムーと隣接した国である。

『シュヴァルツシルト』ワールド&テクニカルファイル

1995年12月28日　初版発行

著者	F.E.A.R.（相原考昭、設楽英一、関根博寿、鷹海和秀、高森健一）
編集	株式会社新紀元社／F.E.A.R.
発行者	米倉文吉
発行所	株式会社新紀元社
	〒101　東京都千代田区神田錦町2－5　KSビル
	TEL 03-3291-0961　FAX 03-3291-0963
	郵便振替　00110-4-27618
デザイン	スペースワイ
写真植字・印刷・製本	図書印刷株式会社

ISBN4-88317-636-3
定価はカバーに表示してあります。
Printed in Japan

©KOGADO STUDIO
『シュヴァルツシルト』『シュヴァルツシルトⅡ』『シュヴァルツシルトⅢ』『シュヴァルツシルトⅣ』『スーパーシュヴァルツシルト』『スーパーシュヴァルツシルト2』は株式会社工画堂スタジオの発売する商品です。
『シュヴァルツシルトEX』はNECインターチャネル株式会社の発売する商品です。カバーイラストは『EX』版のパッケージイラストを使用しています。

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

ワールド&テクニカルファイル

■スーパーファミコン 攻略本

ダービースタリオンⅢ ブリーダーファイル
定価1100円

ファイアーエムブレム・紋章の謎 回想録
定価1800円

■セガサターン 攻略本

シムシティ2000公式コンストラクトファイル
定価1200円

■プレイステーション 攻略本

A.Ⅳ.エヴォリューション テクニカルファイル
定価1650円

■パソコン 攻略本

卒業Ⅰ&Ⅱアルバム
定価2200円

大戦略Macintosh & Windows タクティクスファイル
定価1700円

ローマは一日にして成らず テクニカルファイル
定価1650円

ダービースタリオンEXブリーダーファイル
定価1700円

パワードール1&2テクニカルファイル
定価1800円

SIM CITY 2000 テクニカルファイル
定価1750円

プリンセスメーカー2 子育てファイル
定価1750円

プリンセスメーカー1&2コレクション
定価2000円

LUNATIC DAWN Ⅱ アドベンチャーファイル
定価1650円

A列車で行こう4 テクニカルファイル
定価1750円

A列車で行こう4 パワーアップファイル
定価1800円

■ゲーム・ノベルズ

ルナティック・ドーン―英雄への道―
定価880円

A列車で行こう
定価880円

ISBN4-88317-636-3 C0076 P1700E

定価1700円(本体1650円)

9784883176366

1910076017002

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

ワールド&テクニカルファイル