

インターネット専用ゲーム

SPACE WAR SIMULATION  
**銀河英雄伝説**

操作マニュアル

Oct 07, 2004

BOTHTEC®

# ～Contents～

はじめに .....	4
ご注意 .....	4
ゲームを始める前に .....	5
動作環境 .....	5
ゲームのインストール .....	6
ゲームのアンインストール .....	6
ゲームにログイン .....	7
ゲームからログアウト .....	7
Chapter1 ゲームの概要 .....	8
セッション .....	9
ゲーム内の時間の流れについて .....	9
登場キャラクターとプレイヤーの立場 .....	10
●オリジナルキャラクターの使用について .....	10
●ジェネレートキャラクターの継続使用 .....	10
●キャラクターの削除 .....	11
戦略ゲームと戦術ゲーム .....	11
ゲームの勝敗について .....	11
キャラクターのパラメータについて .....	13
キャラクターの成長 .....	14
メール, メッセンジャー, チャット .....	15
メールについて .....	15
メッセンジャーについて .....	16
チャットについて .....	16

<b>Chapter2 ゲーム画面と操作方法 .....</b>	<b>18</b>
<b>戦略ゲーム .....</b>	<b>18</b>
画面の説明 .....	18
<b>戦術ゲーム .....</b>	<b>21</b>
画面の説明 .....	21
コマンドパネルのショートカット .....	25
<b>Chapter3 戦略ゲーム .....</b>	<b>26</b>
<b>基本概要 .....</b>	<b>26</b>
職務権限カード .....	26
コマンドポイント .....	26
コマンドと実行時間 .....	27
各コマンドの一覧 .....	27
グリッド .....	30
<b>個人の行動 .....</b>	<b>31</b>
ワープ航行の概念 .....	31
キャラクターの移動 .....	31
<b>人事 .....</b>	<b>33</b>
評価ポイントと名声ポイント .....	33
功績と階級 .....	34
昇進と降等 .....	35
旗艦変更 .....	36
任命と罷免 .....	36
<b>作戦計画 .....</b>	<b>37</b>
概要 .....	37
作戦計画 .....	37
発令 .....	38
作戦結果 .....	39
<b>兵站 .....</b>	<b>40</b>
生産 .....	40
惑星倉庫と部隊倉庫 .....	41
割当 .....	42
再編成 .....	43
補充 .....	43

<b>Chapter4 戦術ゲーム .....</b>	<b>45</b>
<b>戦術ゲームの開始条件と終了条件 .....</b>	<b>45</b>
<b>戦術ゲームによって得られる評価ポイント .....</b>	<b>45</b>
<b>ユニット .....</b>	<b>45</b>
<b>旗艦ユニットと指揮権 .....</b>	<b>46</b>
<b>コマンドレンジサークル .....</b>	<b>46</b>
<b>索敵 .....</b>	<b>48</b>
<b>艦艇ユニットの攻撃 .....</b>	<b>49</b>
<b>要塞砲の攻撃 .....</b>	<b>49</b>
<b>惑星/星系占領時の処理 .....</b>	<b>50</b>
<b>ユニットと損害 .....</b>	<b>51</b>
<b>戦死の概念 .....</b>	<b>51</b>
<b>艦艇ユニットコマンド .....</b>	<b>52</b>
<b>惑星/要塞コマンド .....</b>	<b>54</b>

## はじめに

『銀河英雄伝説VII』は、田中芳樹原作の大ヒットノベルズ「銀河英雄伝説」の世界を舞台とした多人数オンライン戦略級シミュレーション・ゲームです。

『銀河英雄伝説VII』は、プレイヤーがキャラクターの1人として原作に存在する組織（銀河帝国と自由惑星同盟）に身を置き、立身出世をしつつ所属陣営の勝利を目指すゲームです。

『銀河英雄伝説VII』は、原則として全てのキャラクターをユーザーが担当するため、ユーザー間の意志疎通が最も重要な要素となります。

ただし、1人のキャラクターの実行可能なことには限界があるため、多数のプレイヤーが協力することによって、最も効率の良いプレイが可能となります。命令、提案、根回し等、他のキャラクターとの人間関係が、このゲームの最も重要な要素となるでしょう。

また、戦術ゲーム部分はシリーズ初のRTS型となっており、従来のものよりもさらに緊迫の度合いを高めた戦闘シーンを体感することができるようになっています。

『銀河英雄伝説VII』の最大の特徴は、原作にもあった“組織”を様々な側面からシミュレートしている部分にあります。上級の職務に伴う権力は絶大ですが、そこには人間関係上の制約もあります。原作におけるヤンやラインハルトの立場を味わうことも可能になっています。

### ご注意

- ・ 本ソフトウェアを弊社の推奨する以外のインストールおよび起動方法をされたときは、正常な動作の保証はいたしかねます。  
また、それによる誤動作や破損につきましても、弊社は一切の責任を負いかねます。
- ・ 本ソフトウェアおよびマニュアルの一部、または全部を弊社に無断で複写したり、複製したり、貢貸業もしくはそれに類する行為に使用することは法律（著作権法）によって厳しく禁止されています。
- ・ 本ソフトウェアをご利用になる場合、別途インターネット接続業者への接続料金がかかります。ご利用が長時間になりますと、インターネット接続料金が高額になる場合がありますのでご注意ください。
- ・ 本ソフトウェアの仕様は、機能性能の改善のため、将来予告なしに変更することがあります。
- ・ 本ソフトウェアはサーバのトラブルによる、キャラクターデータの消失などが起こる可能性があります。あらかじめご了承ください。
- ・ 企業などでファイヤーウォールやプロキシサーバを使用している方は、ゲームに参加できない可能性がございます。その場合にはネットワーク管理者にご相談ください。
- ・ LAN や CATV 環境の方は、ネットワーク管理者もしくは各プロバイダへお問い合わせください。

## ゲームを始める前に

### 動作環境

『銀河英雄伝説VII』が動作する環境は次のとおりです。  
お使いのパソコンが、下記の動作環境を満たしているかご確認ください。

	必要環境	推奨環境
対応 OS	Windows® 2000 日本語版 または Windows® XP日本語版	
対応 CPU	PentiumIII 800MHz 以上	Pentium 4 1.4GHz 以上
メインメモリ	128MB 以上	256MB 以上
ハードディスク	400MB 以上の空き容量が必要	
ディスプレイ	解像度 1024 x 768 以上、65,536 色 (16 ビット) 以上	
ビデオカード	VRAM 32 MB 以上搭載 DirectX 8.1 以上対応のビデオ カード	VRAM 64 MB 以上搭載 DirectX 8.1 以上対応のビデオ カード
DirectX	DirectX 8.1 以上	
対応音源	効果音の再生には上記 OS に対応した PCM 音源が必要	
ネットワーク	インターネットへ常時接続可能な環境 (ADSL1.5M 契約以上)	
その他	キーボード、マウス	

### ※ DirectXについて

『銀河英雄伝説VII』をプレイするには、Microsoft 社の「DirectX8.1」以上が正常に動作する環境が必要になります。

「DirectX8.1」が正常に動作しないパソコンに『銀河英雄伝説VII』をインストールすると、パソコンが正常に動作しなくなる可能性があります。

最新のパソコンでも、「DirectX8.1」以上に完全に対応していない機種もございます。

『銀河英雄伝説VII』をインストールする前に、ご使用のパソコンが「DirectX8.1」以上に対応しているか、ご確認ください。

※ Microsoft, DirectX および Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

※その他、記載されている会社名、製品名は、一般に各社の登録商標または商標です。

## ゲームのインストール

『銀河英雄伝説VII』をプレイするには、お使いのパソコンにプログラムやデータを次の手順でインストールする必要があります。

- ① ダウンロードしたインストールプログラムを実行すると、インストーラが起動し、次のようなウィンドウが表示されます。  
『次へ(N)』をクリックします。
- ② 使用許諾契約が表示されます。  
内容をよくお読みいただき、同意していただく場合は『はい(Y)』をクリックします。

### **注意!**

本規約が銀河英雄伝説VIIをご利用いただく上での規約となりますので、必ず内容をよくお読みいただき、ご理解ください。

銀河英雄伝説VIIのご利用は、規約に同意していただいた方のみとさせていただきます。

『はい(Y)』をクリックした時点で、本規約に同意していただいたとさせていただきます。

- ③ インストール先の選択を要求する画面が表示されます。  
銀河英雄伝説VIIをインストールするフォルダを選択し、『次へ(N)』をクリックします。
- ④ セットアップステータスが表示され、自動的にインストールが開始されます。
- ⑤ Installshield の完了画面が表示されます。  
『完了』をクリックします。

以上でインストールの手順は終了です。

## ゲームのアンインストール

インストールによってお使いのパソコンにインストールされた『銀河英雄伝説VII』の関連ファイルを削除するには、次の手順でアンインストールする必要があります。

- ① Windows のタスクバーにある【スタート】ボタンをクリックします。
- ② 【設定】—【コントロールパネル】を選択します。  
【コントロールパネル】ウィンドウが表示されます。
- ③ 【アプリケーションの追加と削除】アイコンをダブルクリックします。  
「アプリケーションの追加と削除のプロパティ」ダイアログボックスが表示されます。  
(WindowsXPをお使いの場合は「プログラムの追加と削除」アイコンになります。)
- ④ ソフトウェアの一覧から「銀河英雄伝説VII」を選択します。
- ⑤ 【追加と削除】ボタンを左クリックします。
- ⑥ 【はい】ボタンをクリックすると「銀河英雄伝説VII」のアンインストールを実行します。
- ⑦ 【OK】ボタンをクリックすると「銀河英雄伝説VII」のアンインストールが終了して、【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】ダイアログボックスが表示されます。
- ⑧ 【OK】ボタンをクリックすると、「銀河英雄伝説VII」のアンインストールが終了します。

以上でアンインストールの手順は終了です。

## ゲームにログイン

「ID」と「パスワード」のところに $\beta$ 登録時にメールで送付された「ID」と「パスワード」を入力します。

### ▽サーバの選択

ゲームをプレイするサーバを選択します。

1つのサーバには帝国軍/同盟軍のどちらかのデータを作成することができます。

「ID」と「パスワード」に関する詳しい情報は、公式Webサイト (<http://www.gineiden.com/>) をご覧ください。

## ゲームからログアウト

『銀河英雄伝説VII』ではゲームからログアウトした状態でも、貴方のキャラクターはサーバ内で行動を続けています。

ゲーム内でログアウトを行える場所としては以下のような場所があります。

- 自宅/ホテル（居室）/居住区（居室）  
戦死することはありませんが、オフライン中に逮捕される可能性はあります。また、人事コマンドの対象にもなります。  
この場所でログアウトした場合は、他の場所への移動は行われません。
- 旗艦ユニットの中  
旗艦ユニットが惑星/要塞に駐留している状態であれば、オフライン中に戦術ゲームが発生しても戦死する可能性はありません。ただし、オフライン中の戦術ゲームで惑星/要塞が陥落した場合は、旗艦ユニットが駐留状態ではなくなる可能性があります。  
旗艦ユニットが宇宙空間に存在している場合に戦術ゲームが発生した場合、AIが自動的に代行して戦術ゲームを行います(AI機能は現在未実装となっております)  
なお、旗艦ユニットの中でログアウトした場合、逮捕される可能性があります。また、人事コマンドの対象にもなります。
- その他  
その他の場所でオフラインになった場合でも、原則としてキャラクターはその場所に居続けます。

## Chapter1 ゲームの概要

『銀河英雄伝説VII』は、星系や艦隊の管理・運営を行い、全体的な作戦を遂行する『戦略ゲーム』と、星系内等での艦隊戦で勝敗を争う『戦術ゲーム』から構成されています。

勝利を勝ち取るためにには、敵との直接的な戦闘で勝利を得る必要がありますが、軍事面以外にも配慮しなければ、最終的な勝利を得ることはできないでしょう。

国家の運営と軍事費の支払いは、各惑星から徴収する税金によって賄われていますので、経済面の管理は国家にとって非常に重要です(経済関連は現在未実装となっております)

また、艦隊戦を繰り返せば、当然のごとく艦艇は傷つき物資も不足しますので、後方からの輸送も戦線を維持するためには重要です。

プレイヤーは戦略・戦術の両面で自らの功績を挙げながら階級を進め、要職に就き、自陣営の勝利に貢献します。

様々な選択肢から、何を選んでどこにたどり着くかは、プレイヤーである貴方と、貴方の仲間である他のプレイヤーの判断と行動に委ねられるのです。

※、なお、以下本文中で銀河帝国は「帝国軍」、自由惑星同盟は「同盟軍」と略します。

## セッション

### ○セッションとは？

『銀河英雄伝説VII』はネットワークによってホストコンピューターに接続してコマンド入力をを行い、その全てのコマンドはサーバによって処理され、結果が返送されます。

この同一のホストコンピューターに接続したユーザーによって共有される仮想空間を「セッション」と言います。

1つのセッションに参加できる総プレイヤー数は、最大で 2000 名です。

### ○セッション復帰制限

プレイヤーが何らかの理由（キャラクターの死亡等）であるセッションから除外された場合、その同じセッションに再登録する際に、一定の復帰制限が課せられます。

- 原作に登場するキャラクターを使用してそのセッションに復帰することができません。
- セッションから除外された時点で所属していた陣営にしか復帰できません。

### ○セッションの終了について

セッションは、以下に記載するゲームの勝敗条件に達した場合、自動的に終了します。

ゲームが終了したセッションは、原則、再び最初の条件からゲームを再スタートします。

## ゲーム内の時間の流れについて

『銀河英雄伝説VII』はリアルタイムでゲームが進行していきます。

ゲーム内の時間は実時間の 24 倍で進んでいますので、

実時間 1 秒	=	ゲーム内 24 秒
実時間 60 秒	=	ゲーム内 24 分
実時間 60 分	=	ゲーム内 24 時間（1 日）
実時間 24 時間	=	ゲーム内 24 日
実時間 30 時間	=	ゲーム内 30 日（1 ヶ月）

となります。

また、戦術ゲームも戦略ゲームと同じ時間経過で進みますので、どこかで戦術ゲームが開始されたとしても他のプレイヤーの時間は止まることなく、通常通りのゲームを遊ぶことができます。

## 登場キャラクターとプレイヤーの立場

『銀河英雄伝説VII』では、プレイヤーは「銀河英雄伝説」世界の1登場キャラクターの立場となってゲームに参加します。

プレイヤーはセッション参加時に使用キャラクターを選択しますが、そのキャラクターは原作に登場した「オリジナルキャラクター」(パラメータはあらかじめ設定してあります)か、もしくは独自に作成した「ジェネレートキャラクター」(パラメータをルールの範囲内で設定し、名前や顔CGを自由に設定します)を使用することができます。

いずれのプレイヤーにも選択されなかった原作に登場するキャラクターは、AIが担当します(AI機能は現在未実装となっております)

### ●オリジナルキャラクターの使用について

各セッション開始時およびセッション途中参加時において、オリジナルキャラクターを使用するプレイヤーに対しては、担当条件を満たしているかどうかの審査が行われ、複数のプレイヤーが同一のキャラクターを希望した場合は抽選で当選者が決定されます。

担当条件の審査とは、プレイヤーがオリジナルキャラクターの使用を希望したとしても、各オリジナルキャラクターに設定されている条件をプレイヤーがクリアしていない限り、そのキャラクターの使用に応募することができないということです。

また、オリジナルキャラクターについては一切の継続使用は不可能となっています。



### ●ジェネレートキャラクターの継続使用

原則として、あるセッションで作成されたジェネレートキャラクターは、そのセッション内ではしかプレイできません。

ただし、そのセッションで一定以上の評価ポイント※を得たキャラクターは、次のセッションに引き継ぐことが可能となります。

具体的に持ち越すものとしては、キャラクターの年齢、各種パラメータ、階級となります。なお、キャラクターの引継はそのキャラクターの年齢が60歳に到達するまでしか行えません。

※評価ポイント…「キャラクターのパラメータ」の項を参照してください



### ●キャラクターの削除

ジェネレートキャラクターは以下の条件において削除し、再度ジェネレートキャラクター作成やオリジナルキャラクター抽選を行う事が可能です。

- 現在の階級が「大佐」以下である
- 居住区もしくはホテルの自室に滞在している。
- [燃料補給] [戦略索敵] 等の持続するコマンド効果中ではない。

オリジナルキャラクターの使用解除に関しては公式ウェブサイトをご覧下さい。

### 戦略ゲームと戦術ゲーム

『銀河英雄伝説VII』は戦略ゲームと戦術ゲームの2つのモードから成り立っています。

#### ● 戦略ゲーム

国家経営や生産、軍事力の移動、人事等を行うモードです。  
通常のキャラクターの移動も、このモードで実行します。

#### ● 戦術ゲーム

戦闘・惑星占領など戦闘作戦の実行を行うモードです。  
なお、戦術モードには敵勢力のユニットと同じグリッドに侵入することにより発生し、どちらか一方の勢力のみになった場合に終了します。  
また、戦術ゲームが発生したキャラクターは、一切の戦略関係のコマンドが入力できなくなります。

### ゲームの勝敗について

『銀河英雄伝説VII』では、次のいずれかの条件を満たした場合に、ゲームが終了し、勝敗の評価が行われます。

- 敵勢力の首都惑星を占領した場合。
- 帝国/同盟の正規軍陣営が支配している星系が、首都星系を含め3星系以下となった場合。
- 宇宙暦801年7月27日00時00分までに上記2点の条件を満たす事が出来なかった場合。

### ※勝敗評価について

『銀河英雄伝説VII』の勝敗評価には、「決定的勝利」「限定的勝利」「局地的勝利」「敗北」の4種類があり、それらの結果によって、セッション終了時に得られる功績ポイントが変わります。

#### ➤ 決定的勝利

- ◊ セッション内人口の90%以上を支配下に置いていること。
- ◊ 敵勢力との艦艇ユニット数比が10倍以上であること。
- ◊ セッション終了時に、クーデターが発生していないこと。
- ◊ セッション終了時に、皇帝もしくは帝国軍最高司令官の職務権限カードを保有するキャラクターが、敵首都星系に移動していること(帝国軍のみ)

- 限定的勝利
  - ✧ 上記いずれかの決定的勝利条件が一つでも満たされていない場合。
- 局地的勝利
  - ✧ 敵首都惑星の占領以外でセッションが終了し、セッション内人口比で敵を上回っている場合。なお、人口が同数の場合は、同盟軍の局地的勝利と見なされます。
- 敗北
  - ✧ 上記の勝利条件全てに劣った場合。

## キャラクターのパラメータについて

『銀河英雄伝説VII』で使用するキャラクターは以下のパラメータを持っており、経験を積むことで強化されます。

項目名	内容
氏名	キャラクターの名前です。 ジェネレートキャラクターの場合は自分で好きな名前を付けることができます。(ただし、他のキャラクターと同じ名前を付けることはできません)
性別	キャラクターの性別です。 男女によって就ける役職や能力の差はありません。
生年月日	キャラクターの生年月日です。 帝国軍所属の場合は帝国暦、同盟軍所属の場合は宇宙暦で表示されます。
分類	現在のキャラクターの所属状態を表します。 「政治家」「軍人」の2種類があり、転身した場合は自動的に表示が変わります。
階級	現在のキャラクターの階級を表します。 一番下は「二等兵」となり、一番上は「元帥」となります。
爵位	キャラクターが貴族である場合、その爵位名を表します(帝国軍のみ) 「公爵」「侯爵」「伯爵」「子爵」「男爵」「帝国騎士」の5種類があります。
出自	キャラクターの出自を表します。 ジェネレートキャラクターの場合はキャラクターを作成する際に決めるすることができます。 帝国軍では「貴族」「帝国騎士」「平民」「亡命者」の4種類が、同盟軍では「市民」「亡命者」の2種類があります。
出身地	キャラクターの出身地を表します。 戦術ゲームで撃沈された場合に特に帰還設定をしていない場合は、出身地に自動的に帰ることになります。
功績	今の階級における功績ポイントを表します。 この功績ポイントの順位によって、昇進/降格が決定されます。
評価ポイント	そのセッション内におけるキャラクターの評価を表します。
名声ポイント	セッションに限らず、ゲーム全体に対するプレイヤーの評価を表します。
統率	キャラクターの人材活用能力を表します。 キャラクターが要職に就いている場合は、この能力が徴税額・政府支持率などに影響します。艦隊司令官の場合は、艦隊最大士気・降伏勧告成功率に影響します。

<b>政治</b>	キャラクターの政治力を表します。 高いほど、より市民の支持を集めやすくなります。
<b>運営</b>	キャラクターの事務管理能力を表します。 惑星の統治などに影響します。
<b>情報</b>	キャラクターの情報収集および分析能力を表します。 スパイ活動や戦術における索敵能力に影響します。
<b>指揮</b>	部隊を指揮する能力を表します。 高いほど、配下の艦船に迅速に行動させることができます。
<b>機動</b>	キャラクターの艦隊移動に関する指揮能力を表します。 高いほど、機敏な操艦を行うことができます。
<b>攻撃</b>	キャラクターの攻撃に関する指揮能力を表します。 艦隊司令官/幕僚の場合は、艦隊の攻撃能力に影響します。また、惑星防衛司令官の場合は、惑星の対艦防衛能力に影響します。
<b>防御</b>	キャラクターの防御に関する指揮能力を表します。 艦隊司令官・幕僚の場合は、艦隊の防御能力に影響します。防衛司令官の場合は、敵艦隊による惑星占領に対する、惑星の防御能力に影響します。

## キャラクターの成長

キャラクターの成長には以下の2つの要素があります。  
 \* 現在暫定的な仕様として実装されております。

### ・年齢効果によるステータスの変化

若年のキャラクターは毎月能力値にプラスの変化が起こる可能性があります。  
 壮年のキャラクターは毎月能力値にマイナスの変化が起こる可能性があります。  
 (上昇・減少ともに一定の値まで変化いたします)

### ・経験値によるステータスの変化

戦略ゲームの各コマンドはCPを使用して実行されますが、  
 その際に使用したCPは累積され一定使用量ごとに各能力経験値の  
 どれかが1上昇します。

上昇した経験値が100になるごとに対応する能力値は1上昇し、  
 経験値は0に戻ります。

各CPと上昇する可能性のある経験値は以下のようになっています。  
 なお、CPの代用によって消費されたCPは使用量として累積されません。

PCP: [統率] [政治] [運用] [情報]

MCP: [指揮] [機動] [攻撃] [防御]

## メール、メッセンジャー、チャット

『銀河英雄伝説VII』では、ゲーム内における他のプレイヤーとのコミュニケーション手段としてメール、メッセンジャー、チャットの3種類があります。

### メールについて

#### ○メールアドレスについて

各キャラクターの有するメールアドレスには、個人固有のものと職務権限カードに付随するものの2種類が存在します。

(例)

例えば、ヤン大将が「宇宙艦隊参謀長」と「第13艦隊司令官の職務権限カード」を持つ場合、自分のメールアドレスとして、以下の3つのアドレスを持つことになります。

- 宇宙艦隊参謀長の職務権限カードに付随するメールアドレス
- 第13艦隊司令官の職務権限カードに付随するメールアドレス。
- ヤン個人のメールアドレス

※メールは、戦略ゲームであれば、キャラクターがどこに存在していても受信可能です。

※ただし、キャラクターが戦術ゲームに入っているときは、受信することができません。



#### ○アドレス帳について

キャラクター個人のメールアドレスは、チャット時の【名刺交換】コマンドによって入手できます。この際、名刺交換を行うかどうかはプレイヤーで自由に決められます。

アドレス帳に登録できるメールアドレスは最大100個となっており、プレイヤーは任意に登録したアドレスを抹消することができます。

また、アドレス帳に登録されていないメールアドレスからのメールを受信した場合、これに対する返信を行うことは可能です。

#### ○アドレス帳の無効化

亡命によってキャラクターの所属勢力が変化した場合、そのキャラクターのアドレス帳に登録してあったメールアドレスは全て削除されます。

#### ○メールボックスの制限について

メールボックスには受信できるメールの数が制限されており、最大で120通までしか受信することができません。

受信メールボックスが120通になった場合、古いメールを削除しない限り、新たなメールを受信することができません。

## メッセンジャーについて

### ○接続について

『銀河英雄伝説VII』のメッセンジャーでは、一対一での接続状態を作り、その二者間での会話を行います。

そのため、会話中に他のプレイヤーとの会話を行う場合はいったん接続を停止し、新たなプレイヤーとの接続を確立しなければなりません。

### ○接続までの手順

オンラインの名前を左ダブルクリックでそのキャラクターへの「接続」を試みます。相手の応答までの間、リスト上で呼びかけ中の表示を行います。

呼びかけられる人数は1人です。呼びかけ中に新たな呼びかけを行うと以前の呼びかけがキャンセルされます。また、既に接続中なのに呼びかけを行うと接続を切断されます。

呼びかけられている側はリストよりアイコン表示されている相手の名前をダブルクリックで接続します。もし複数呼びかけられている状態で一つと接続すると、残りの呼びかけはキャンセルされます。



## チャットについて

### ○チャットとスポット

他のキャラクターとチャットを行うためには、そのキャラクターがサーバに接続している時点で「同ースポット」に存在している必要があります。「スポット」とはゲーム上のキャラクターの所在を示す区画で、自宅/会議室/酒場などがあります。また、同じ部隊のメンバーであれば、スポットが異なっていても、同一のグリッドに存在していればチャットを行うことができます。



また、戦術ゲーム中に限り、同一グリッド内の全ての自陣営キャラクターに対して、チャットを使用することができます。

## ○チャットコマンド

チャットコマンドには以下のようなものがあります。

- **名刺交換**

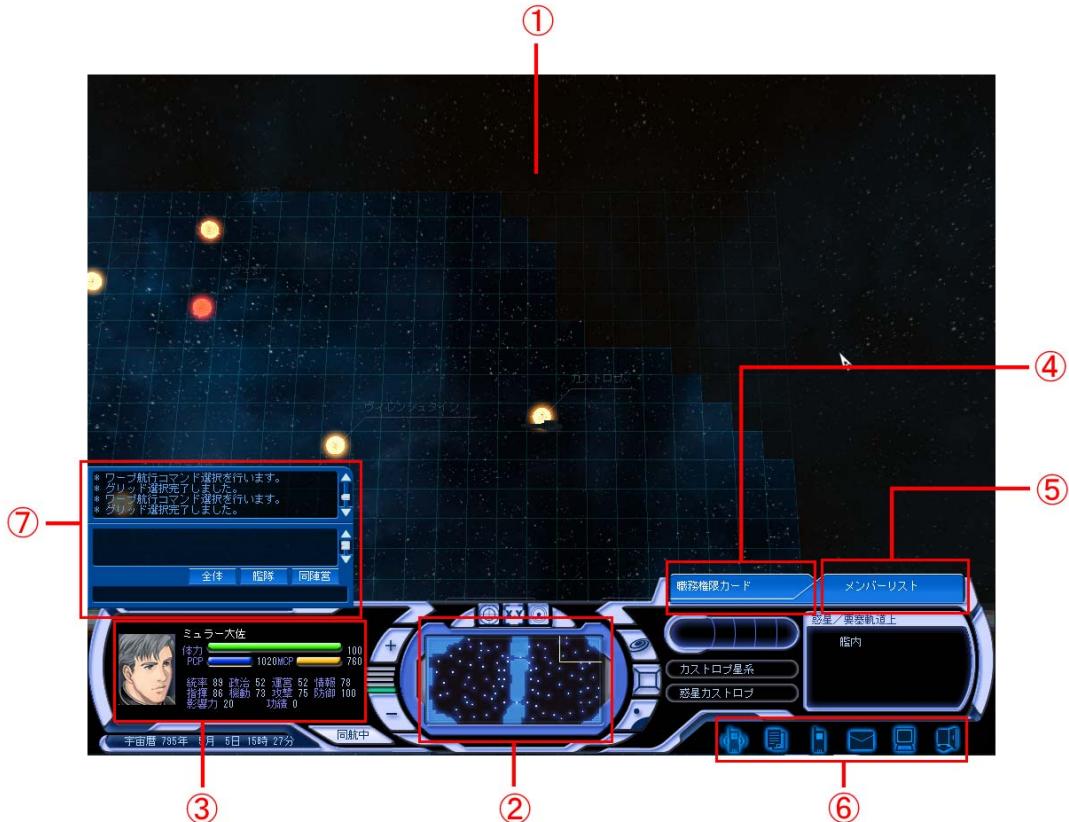
このコマンドを実行すると、チャット中の相手にキャラクター個人のメールアドレスが転送され、以後、個人宛のメールを使用することが可能となります。

- **キャラクター情報取得**

このコマンドを実行すると、相手のキャラクター情報の一覧を見ることができます。

## Chapter2 ゲーム画面と操作方法

### 戦略ゲーム



#### ○画面の説明

##### ① メインビュー

全銀河の一部を拡大して表示します。

メインビューで四角に区切られているのが「グリッド」です。戦略上の移動は全てこのグリッド単位で行われます。(1辺は100光年)

また、戦術ゲームにおける各職務権限のコマンド入力は、このメインビューで行います。

##### ○メインビューの画面スクロールについて

マウスカーソルをメインビューの端に移動させると、自動的に画面がスクロールします。

マウスカーソルを移動させる位置により、4方向のスクロールが可能です。

##### ○メインビューの拡大/縮小について

メインビューの上でマウスのホイールを回転させると、画面の拡大/縮小ができます。

ホイールを手前に回すと縮小、奥に回すと拡大します。

## ② 銀河マップ

銀河の全体図を表示します。

### ○エリアカーソルについて

銀河マップ内では、四角形の白線（エリアカーソル）でメインビューの表示範囲を表します。エリアカーソルをドラッグすることで、メインビューの表示範囲を変更することができます。

## ③ 情報ビュー

自分が使用しているキャラクターの簡易情報が表示されます。

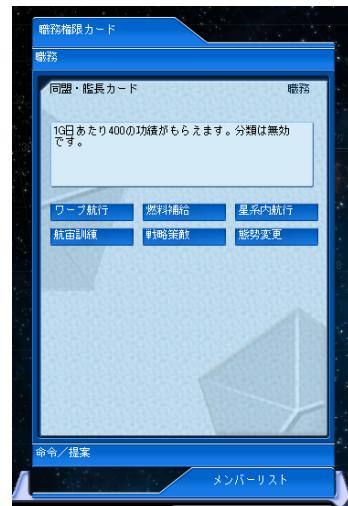
各項目の内容については、[『キャラクターのパラメータについて』](#)を参照してください。

## ④ 【職務権限カード】タブ

このタブを左クリックすると、プルアップメニューで自分が保有している職務権限カードの一覧が表示されます。

各コマンドの実行は、この職務権限カードから行うことになります。リストより役職名を左クリックすると、その職務権限カードが表示されます。

また、提案/命令についてもこのボタンを左クリックすることによって実行できます。



## ⑤ 【同スポットキャラクター】タブ

このタブを左クリックすると、プルアップメニューが開き、現在自分がいるスポットと一緒にいる全てのキャラクターを表示します。

スポット画面にキャラクターの顔 CG が表示しきれない場合や、顔 CG が表示されないスポット等で、利用できます。

## ⑥ システムアイコン

ゲームの基本的な操作を行うボタンです。

### ● メッセンジャーアイコン

左クリックでメッセンジャーウィンドウを表示します。

メッセンジャーの機能については、[『メッセンジャーについて』](#)を参照してください。

### ● 情報アイコン

左クリックで情報ウィンドウを表示します。開くことのできる情報ウィンドウには「キャラクター情報」「旗艦情報」「戦隊情報」「部隊情報」「惑星要塞情報」「国家情報」「地形情報」の7種類があります。

### ● メールアイコン

左クリックでメールウィンドウを表示します。また、メールボックスに新着メールがある場合は、アイコンが変化します。

メールの機能については、[『メールについて』](#)を参照してください。

- システムアイコン

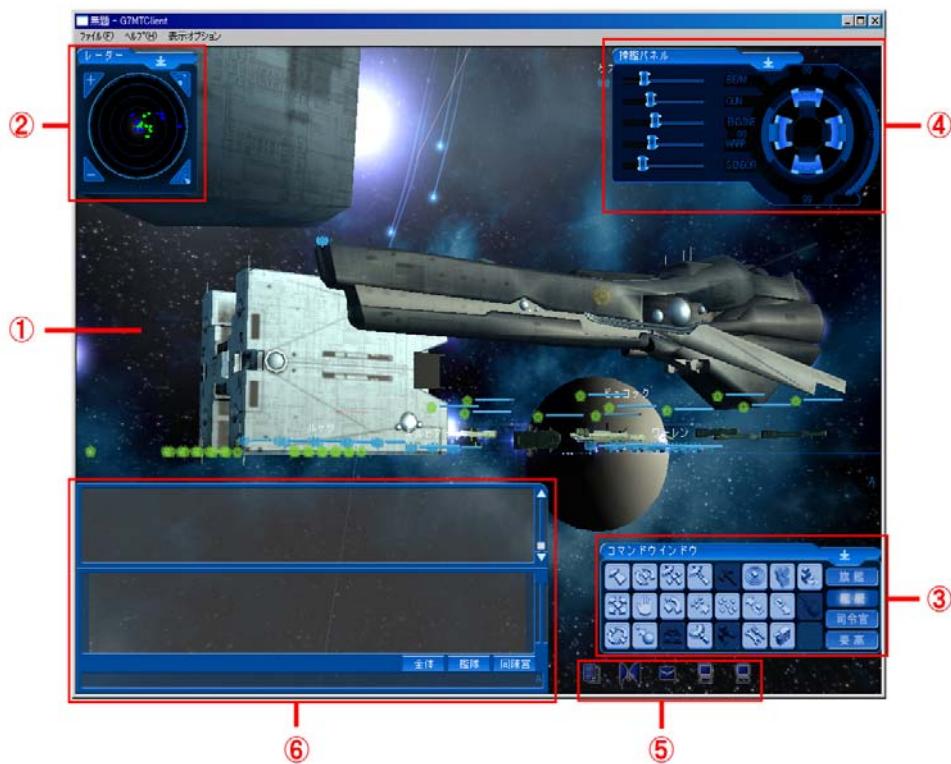
左クリックでシステムウィンドウを表示します。システムウィンドウでは、「ゲーム終了」と「サウンド設定」「ゲーム設定」が行えます。

⑦ チャットウィンドウ

同じスポットにいる人のメッセージ等が表示されます。

上段はシステムメッセージ、下段はチャットメッセージが表示されます。

## 戦術ゲーム



### ○画面の説明

① メイン画面

● 基本操作

#### • 左クリック

ユニットの選択に使います。

すでに選択状態にあるユニットを左クリックした場合は、選択の解除になります。

何もない空間を左クリックした場合は、全てのユニットの選択状態を解除します。

#### • 左ダブルクリック

A) 複数のユニットを選択するときに使います。

旗艦ユニットを左ダブルクリックした場合、コマンドレンジサークル内に存在している全ての配下ユニットを選択状態にします。

B) 自分の旗艦ユニット以外のユニットを左ダブルクリックした場合は、そのユニットにカメラが移動します。

#### • 左ドラッグ

複数のユニットを選択するときに使います。

メイン画面上に四角い枠が表示され、その枠内に存在するユニットが全て選択されます。

- **Ctrl+左クリック**  
すでに選択状態にあるユニットはそのままに、ユニットの追加選択/解除時に使います。  
すでに選択状態にあるユニットを Ctrl+左クリックした場合は、そのユニットだけが選択の解除になります。
- **右クリック**  
マウスカーソルをメインビューの端に移動させると、画面をスクロールすることができます。  
マウスカーソルを移動させる位置により、4方向のスクロールが可能です。
- **右ダブルクリック**  
自分の旗艦の位置にカメラが移動します。
- **右ドラッグ**  
カメラを回転させます。
- **マウスホイールの回転**  
メイン画面の拡大/縮小に使います。  
ホイールを手前に回すと拡大、奥に回すと縮小になります。
- **[F・4]キー**  
3D ビュー/2D ビューを切り替えます。
- **[Space]キー**  
カメラ追従モードの ON/OFF を切り替えます。

## ② レーダー画面

戦術ゲームが行われているグリッド全体を表示します。  
レーダー内に表示されている「△」が自分の旗艦ユニットの位置と方向を表します。  
また、レーダー画面内をクリックすると、その場所にカメラが移動します。

## ③ コマンドパネル

自分のユニットに対して出せるコマンドです。  
個々のボタンを左クリックすることによって、配下のユニットに命令が出せます。  
命令を出せるコマンドだけがアクティブになり、命令を出せないコマンドは左クリックすることができません。  
各コマンドの詳細については [「各コマンドの詳細」](#) をご参照ください。

#### ④ 操艦パネル

このパネルを操作することによって、自分の旗艦に対するエネルギーの振り分けを変更することができます。総エネルギー量は限られていますので、状況によって振り分けることが必要となります。



- **[BEAM]**

主にレーザー兵器の出力を変更できます。

配分を上げれば、攻撃力の増加やエネルギー充填速度の短縮が行えます。

- **[GUN]**

主にガン兵器の出力を変更できます。

配分を上げれば、攻撃力を高めることができます。

- **[SHIELD]**

旗艦の4方向に対応したシールド回復力を変更できます。

振り分けた部分は、被弾により減少した分のシールドを回復する事が出来ます。

- **[ENGINE]**

戦術ゲーム中の移動速度を変更できます。

- **[WARP]**

戦術ゲームからの撤退に必要となります。

最大値を割り振る事で、戦術ゲームマップの円外から撤退を行う事が出来ます。

- **[SENSOR]**

戦術ゲームにおける索敵力が変更できます。

配分を上げれば、より遠くのユニットの発見率が上がります。

#### ⑤ システムアイコン

ゲームの基本的な操作を行うボタンです。

- **情報アイコン**

左クリックで情報ウィンドウを表示します。開くことのできる情報ウィンドウには「キャラクター情報」「旗艦情報」「戦隊情報」「部隊情報」「惑星要塞情報」「国家情報」「地形情報」の7種類があります。

- システムアイコン  
左クリックでシステムウィンドウを表示します。システムウィンドウでは、「ゲーム終了」と「サウンド設定」「ゲーム設定」が行えます。
- メッセンジャー  
左クリックでメッセンジャーウィンドウを開きます。

## ⑥ チャットウィンドウ

同じ戦術ゲームに参加している人とのメッセージが表示されます。

上段はシステムメッセージ、下段はチャットメッセージが表示されます。

また、【全体】【艦隊】【同陣営】のボタンを押すことで、チャットメッセージの配信先を変えることができます。

- 【全体】 …敵味方の区別無く、同じ戦術ゲームに参加している全てのキャラクターに発言します。
- 【艦隊】 …艦隊に所属している場合、同じ艦隊メンバーだけに発言します。
- 【同陣営】 …同じ戦術ゲームに参加している味方勢力のキャラクターに発言します。

## ○コマンドパネルのショートカット

コマンドパネルで実行できるコマンドの一部は、左クリックする代わりに各コマンドに対応したキーを押すことによって、ショートカットとしてご利用いただけます。

### ➤ ショートカット一覧

移動	<input type="button" value="F"/>
平行移動	<input type="button" value="D"/>
旋回	<input type="button" value="S"/>
停止	<input type="button" value="A"/>
攻撃	<input type="button" value="R"/>
	一斉攻撃 (攻撃を選択した後) <input type="button" value="R"/>
	連続攻撃 (攻撃を選択した後) <input type="button" value="E"/>
	攻撃停止 (攻撃を選択した後) <input type="button" value="W"/>
射撃	<input type="button" value="E"/>
装	ビーム兵装 (射撃を選択した後) <input type="button" value="R"/>
	ガン兵装 (射撃を選択した後) <input type="button" value="E"/>
	ミサイル兵装 (射撃を選択した後) <input type="button" value="W"/>
空戦	<input type="button" value="W"/>
隊列変更	<input type="button" value="V"/>
	防御 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="X"/>
	紡錘 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="C"/>
	艦種1 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="V"/>
	艦種2 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="B"/>
	混成1 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="N"/>
	混成2 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="M"/>
	三列 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="S"/>
	隊列解除 (隊列変更を選択した後) <input type="button" value="Z"/>
修理	<input type="button" value="C"/>
補給	<input type="button" value="X"/>

## Chapter3 戰略ゲーム

### 基本概要

#### 職務権限カード

『銀河英雄伝説VII』では、全てのコマンドは「職務権限カード」というものを通して実行されます。職務権限カードとは、役職に就いたときに実行できるコマンドが集められているカードで、このカードに書かれているコマンドを実行することが可能になります。

全てのキャラクターは最低限「個人」「艦長」のカードを持っていました。このカードによって【移動】などの基本的なコマンドを実行することができます。

職務は兼任することもできますので、兼任した場合は1人で複数枚のカードを持つことになります。ただし、1キャラクター当たりの職務権限カードの最大保有枚数は16枚が上限となっています。

#### コマンドポイント

職務権限カードに記載されているコマンドを実行する際には、「コマンドポイント」というものを消費します。全てのキャラクターは次の2種類のコマンドポイントを持っています。

- 政略コマンドポイント (PCP)
- 軍事コマンドポイント (MCP)

コマンドにはそれぞれどちらのポイントを消費するか、また、何ポイント消費するかが決められています。ちなみに、コマンドポイント必要消費量が0のコマンドは、コマンドポイントの残量に関わらず何回でもコマンドの実行が行えます。

#### ○コマンドポイントの回復

各キャラクターは2ゲーム時間毎（実時間5分毎）にコマンドポイントが回復します。

この際、プレイヤーがゲームにログインしていなくてもコマンドポイントの回復は行われます。なお、コマンドポイントの回復量は、キャラクターパラメータの「政治」能力と「運営」能力が影響します。

#### ※コマンドポイントを獲得できない場合

キャラクターが戦術ゲームを行っている場合は、時間が経過してもコマンドポイントの回復は行われません。

この場合は、戦術ゲーム終了時になってから時間経過がカウントされます。

#### ○コマンドポイントの代用

2種類のコマンドポイントは、それに相応するコマンドを実行することによって消費されますが、相応するコマンドポイントが不足している場合は、もう一方のコマンドポイントを自動的に代用します。

ただし、コマンドポイントの代用を行う場合は、消費量が2倍になります。

## コマンドと実行時間

いくつかのコマンドは、入力してから実行が開始されるまで、ある程度の時間経過を必要とするものがあります。

コマンドを入力してから実行開始されるまでの時間を「実行待機時間」といいます。

また、いくつかのコマンドは実行開始から完了まで、一定の経過時間を必要とするものがあります。コマンドが実行されてから完了するまでの時間を「実行所要時間」といいます。

## 各コマンドの一覧

職務権限カードに付随している各コマンドは、それぞれの意味合いから、以下のコマンド群に分類されています。

- 作戦コマンド群

全てのキャラクターが共通して保有しているコマンド群です。

主に旗艦ユニットの操作に関連しており、ほとんどが[艦長カード]に収められています。

- 個人コマンド群

全てのキャラクターが共通して保有しているコマンド群です。

主に星系内での移動やキャラクター個人単位で実行するコマンドとなっています。

ほとんどが[個人カード]に収められています。

- 指揮コマンド群

軍事作戦の立案や艦隊の結成など、艦隊個別の行動以外の全般を指揮するコマンド群です。

主に軍事作戦を取り仕切る職務権限カードに収められています。

- 兵站コマンド群

軍需物資の艦隊への投入や部隊の再結成など、艦隊の維持活動に関わるコマンド群です。

[艦隊司令官カード]など、当該の艦隊を指揮するカードに収められています。

- 人事コマンド群

昇進や降格、職務への任命といった、キャラクターの人事を行うコマンド群です。

- 政治コマンド群

国家全体の予算管理や国家目標の設定など、陣営の根幹に関わる群です。

主に国家の中核を握る職務権限カードに収められています。

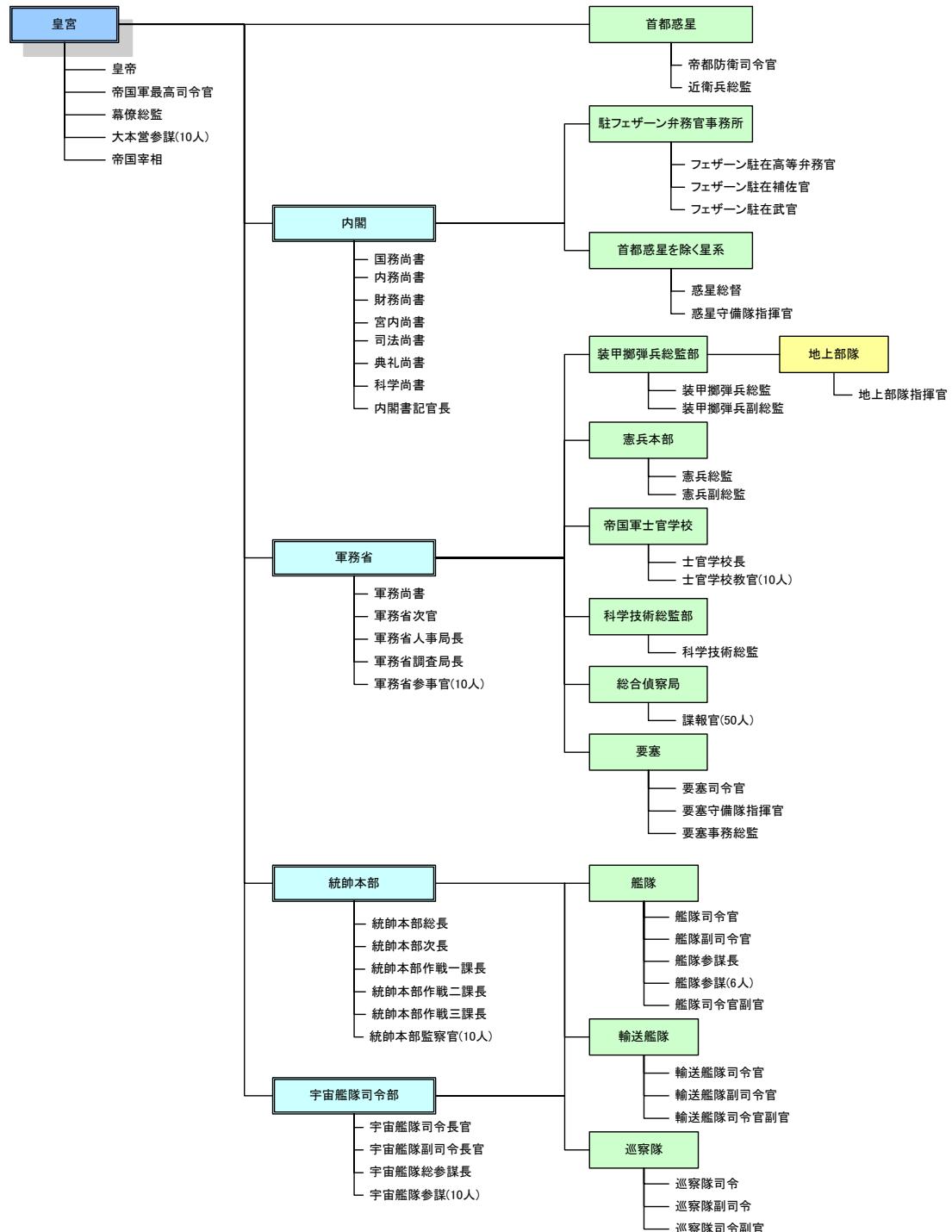
- 諜報コマンド群

一斉捜査や逮捕といった軍紀維持に関するものと、潜入工作といった諜報活動に関わるコマンド群です。

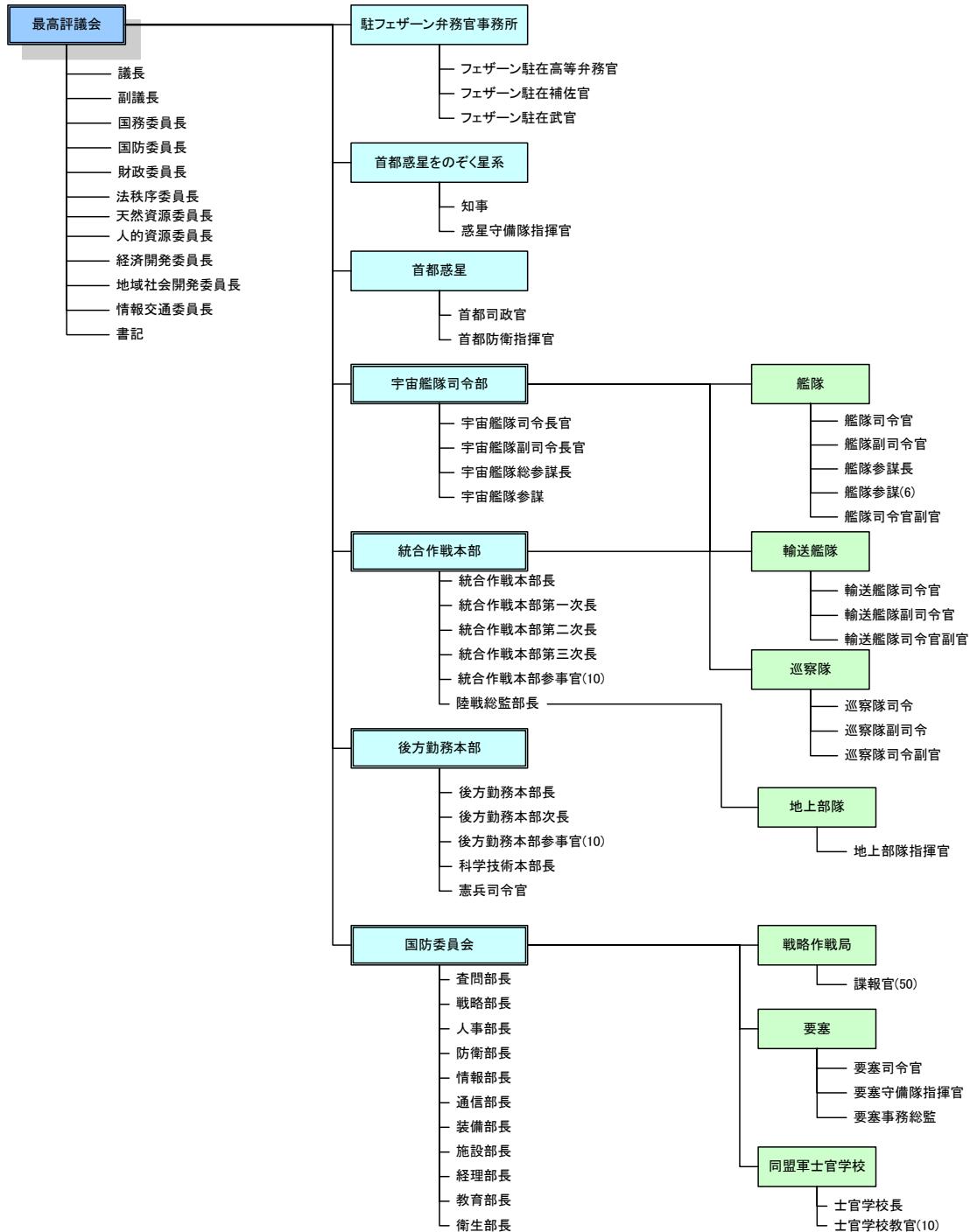
## 各陣営の組織構成

各陣営の組織構成は、それぞれ以下のようにになっています。  
基本的な提案/命令は、この組織単位で行われることになります。

帝国軍組織構成図



## 同盟軍組織構成図



## グリッド

戦略ゲームで使用する戦略地図は 100 光年単位のグリッドで区切られています。

グリッドには、それぞれ以下のような種類があります。

- 空間グリッド 何もない宇宙空間のグリッド。
- 星系グリッド 星系を含むグリッド。
- 航行不能グリッド 原則的にユニットが一切進入できないグリッド。

## ○グリッド進入制限

戦略地図の 1 グリッドに対しては、ユニットが侵入できるかどうかの制限があります。

この制限に抵触するグリッドには移動することができません。

### ● ユニット数制限

1 つのグリッドに進入できる艦船ユニット数は、1 つの陣営で 300 ユニット以下に制限されています。そのため、300 ユニットがすでに存在しているグリッドには、進入することができません。

この中には惑星守備隊などの陸戦隊も含まれます。

また、あるグリッドに部隊が進入するためには、部隊に所属している全ユニット分の制限数の余地が必要になります。(一部のユニットだけを進入させることはできません)

### ● 陣営数制限

1 つのグリッドに存在できるのは、2 陣営までに制限されています。

勢力が同じであっても 正規軍陣営と叛乱軍陣営は別々にカウントされますので、ご注意ください。

### ● 旗艦ユニット単独航行の制限

獨行艦は、獨行艦以外の敵ユニットが存在する、または敵惑星/要塞が存在する星系グリッドへ進入することはできません。

ただし、味方の艦艇ユニットが存在し戦術ゲーム中のグリッドであれば、この制限は適用されません。

### ● 地形による制限

地形障害（プラズマ嵐やサルガッソ・スペース）が存在するグリッドに対しては、いかなる旗艦/艦艇ユニットも進入することができません。

## **個人の行動**

『銀河英雄伝説VII』では、全てのコマンドは「職務権限カード」というものを通して実行されます。職務権限カードとは、役職に就いたときに実行できるコマンドが集められているカードで、このカードに書かれているコマンドを実行することが可能になります。

全てのキャラクターは最低限「個人」「艦長」のカードを持っています。このカードによって【移動】などの基本的なコマンドを実行することができます。

職務は兼任することもできますので、兼任した場合は1人で複数枚のカードを持つことになります。ただし、1キャラクター当たりの職務権限カードの最大保有枚数は16枚が上限となっています。

## **ワープ航行の概念**

『銀河英雄伝説VII』では、戦略地図上のグリッド間を移動するためにワープ航行を行います。

### ○ワープ航行について

ワープ航行によってグリッド間を移動することができますが、星系グリッドに入る場合には、一度、隣接するグリッドにワープする必要があります。

遠距離から1どのワープで星系グリッドにはいることはできませんので、ご注意ください。



### ○ワープ誤差

長距離のワープを実行した場合、最終的な到着地点に誤差が生じる場合があります。

ワープ誤差が発生した場合の到着地点は、当初の目標グリッドに隣接するどれかの空間グリッド移動してしまいます。

### ○航続

ワープ航行を行う際に「航続」を消費いたします。

航続が100に満たない場合にはワープ航行を実行する事が出来ません。

## **キャラクターの移動**

### ○宇宙空間を移動する。

宇宙空間を移動するためには、グリッドを移動（ワープ）する必要があります。

宇宙空間を移動するには、次の手順を行う必要があります。

- ① 画面右下にある、【職務権限カード】タブを左クリックします。
  - ② いくつかの職務権限カードが表示されますので、その中から「艦長カード」を左クリックします。
- 「艦長カード」によって実行できるコマンドの一覧が表示されます。

- ③ コマンドの一覧の中から、[ワープ航行]ボタンを左クリックすると、ワープ可能なグリッドの範囲が表示されます。
- ④ ワープ可能なグリッドの中から任意のグリッドを左クリックします。
- ⑤ 選択したグリッドに向けてワープを行うかの確認ダイアログが表示されますので、問題なければ [決定]ボタンを左クリックします。

#### ○同じ星系内の惑星間を移動する。

同じ星系の中にある惑星間を移動するためには、星系間航行を行う必要があります。

惑星間を移動するには、次の手順を行う必要があります。

- ① 画面右下にある、【職務権限カード】タブを左クリックします。
- ② 職務権限カードが表示されますので、その中から「艦長カード」を左クリックします。  
「艦長カード」によって実行できるコマンドの一覧が表示されます。
- ③ コマンドの一覧の中から、[寄港]ボタンを左クリックすると、移動可能な惑星の一覧が表示されます。
- ④ 惑星の一覧の中から、任意の惑星名を左クリックすると、その惑星に移動します。

#### ○惑星内で移動する。

- ① 惑星内の施設間を移動する。

惑星の中には様々な施設が存在します。

これらの施設間を移動するには、次の手順を行う必要があります。

- ① 画面右下にある、【職務権限カード】タブを左クリックします。
- ② いくつかの職務権限カードが表示されますので、その中から「個人カード」を左クリックします。  
「個人カード」によって実行できるコマンドの一覧が表示されます。
- ③ コマンドの一覧の中から、[遠距離移動]ボタンを左クリックすると、移動可能な施設の一覧が表示されます。
- ④ 施設の一覧の中から、任意の施設名を左クリックすると、その施設に移動します。

- ② 同じ施設内の部屋を移動する。

施設の中には、スポットと呼ばれるいくつかの部屋に区切られたものがあります。

これらの部屋を移動するには、次の手順を行う必要があります。

- ① 画面右下にある、【職務権限カード】タブを左クリックします。
- ② いくつかの職務権限カードが表示されますので、「個人カード」を左クリックします。  
「個人カード」によって実行できるコマンドの一覧が表示されます。
- コマンドの一覧の中から、[近距離移動]ボタンを左クリックすると、移動可能なスポットの一覧が表示されます。
- スポットの一覧の中から、任意のスポット名を左クリックすると、そのスポットに移動します。

## 人事

### 評価ポイントと名声ポイント

『銀河英雄伝説VII』では、キャラクターが得るポイントとして「評価ポイント」と「名声ポイント」の2種類のポイントが存在します。

評価ポイントはそのセッション内におけるキャラクターの評価であり、名声ポイントは継続的なゲーム全体に対するプレイヤーの評価となります。

#### ○評価ポイント

評価ポイントは以下のような場合に増加します。

- 戦術ゲームにおいて、敵ユニットを撃破あるいは敵惑星/要塞を占領した場合
- 所属する勢力がゲームに勝利した場合、最終階級に応じて評価ポイントを得ます。  
ただし、この時にキャラクターが生存している必要があります。  
なお、准将以上のキャラクターに関してはキャラクター死亡時の階級に応じて一定の値  
が割り当てられます。(陣営の勝敗は関係しない)

#### ○名声ポイントの増減

##### ● 増加する場合

- セッション終了時の評価ポイントが換算され、名声ポイントに加えられます。

##### ● 減少する場合

- オリジナルキャラクターを選択する場合に消費します。

## 功績と階級

### ○概要

『銀河英雄伝説VII』に登場する全ての士官は、功績と階級があります。功績の高さで階級が決まり、階級の高さによって、より上位の役職への就任が可能になります。

このゲームでは、同一階級に属するキャラクターは、常に功績ポイントの降順に並べられます。この順列のことを「階級ラダー」といいます。また、階級ラダーは軍人用のものと政治家用のもので分けられています。

階級ラダー内の順位は、功績ポイントの変動によって変化しますが、あくまでも同じ階級内の順位となりますので、実際に昇進するためには、その人事権を有している職務によるコマンドの実行が必要になります。

ただし、大佐以下に関しては、現実時間で毎月1日に各階級ラダーの1位が自動的に昇進いたします。

### ○階級ラダー内の順列

一つの階級に存在する階級ラダー内の順列は、以下の法則に従って順位付けが行われます。

この順列は、いずれかのキャラクターの功績ポイントが変化した時点で再計算されます。

第一法則：功績ポイントの多い順。

第二法則：爵位の高い順（銀河帝国軍のみ）。

第三法則：叙勲している最高の勲章の順位（現在叙勲は未実装となっております）

第四法則：影響力の高い順。

第五法則：全パラメータ値の合計。

### ○階級による人数制限

『銀河英雄伝説VII』では、全ての人が等しく上位の階級に昇進していくことはできません。

上位の階級には人数制限が設けられおり、その制限を超えて昇進することはできません。

各陣営による階級の人数制限は以下のようになっています。

	帝国軍	同盟軍
元帥	5人	5人
上級大将	5人	
大将	10人	10人
中将	20人	20人
少将	40人	40人
准将	80人	80人
大佐以下	制限なし	

## 昇進と降等

### ○階級に関する人事権

『銀河英雄伝説VII』での階級人事は、人事権が与えられている役職にその全てが与えられています。

各陣営で人事権を持っている役職は、以下のようになっています。

	帝国軍	同盟軍
元帥	皇帝	
上級大将～准将	軍務尚書	国防委員長
大佐以下	軍務省人事局長	国防委員会人事局長

もちろん人事もコマンドの一つですので、提案によって自分の階級の変更願を出すことも可能です。

### ○昇進

昇進は、主に人事コマンドの「昇進」によって実行されます。

- 昇進が行われた場合、指定されたキャラクターは一階級上のラダーの最下位に編入されます。
- キャラクターが昇進した場合、自動的に功績ポイントは0になります。
- キャラクターが昇進した場合、「個人」、「艦長」、「封土」を除く全ての職務権限カードを自動的に失います。
- 大佐以下の階級ラダーについては、ゲーム内の30日ごとにチェックを行い、昇進条件に満たしたキャラクターがいれば、特にコマンドを入力することなく、自動的に昇進が実行されます。

この自動昇進によって昇進したキャラクターに限り、自動的にそのラダー内に存在するキャラクターの平均値の功績が与えられます。

### ○降等

降等は、主に人事コマンドの「降等」によって実行されます。

- 降等が行われた場合、指定されたキャラクターは一階級下のラダーの最下位に編入されます。
- キャラクターが降格した場合、自動的に功績ポイントは100になります。
- キャラクターが降格した場合、「個人」、「艦長」、「封土」を除く全ての職務権限カードを自動的に失います。
- 大佐以下の階級ラダーについては、ゲーム内の30日ごとにチェックを行い、降格条件に抵触したキャラクターがいれば、特にコマンドを入力することなく、自動的に降格が実行されます。

## **旗艦変更**

乗艦となる旗艦の種類はキャラクター作成時の階級によって決定されます。  
また、ゲーム中の自動昇進や人事権限所持者の昇進・降等によって階級が変更された場合、  
使用する旗艦も新たな階級に見合ったものに変更されます。  
\* 現在暫定的な仕様として実装されております。

## **任命と罷免**

### **○任命権**

全ての役職について、その人事権は上の役職が有しております、任命と罷免の権限を有することになります。

階級的に最上位の役職以外は全て人事の対象となり、また、その実行については制限がありませんので、たとえオリジナルキャラクターであっても、初期の職務を罷免されるもあり得ます。

### **○任命の制限**

全ての役職には、任命できる階級の範囲が決められています。

この階級の範囲内にいないキャラクターを任命することはできません。また、任命しようとするキャラクターの階級が範囲内であったとしても、その対象者が自分と同等かより以上の階級を有している場合は、任命することができません。

### **○人事組織**

各陣営の人事権の総監につきましては、それぞれ別表をご参照ください。

## 作戦計画

### **概要**

作戦計画とは、陣営の戦略的な目標を策定するため、新たな作戦目的（占領/防衛/掃討）を定めるものです。

#### ○作戦計画の効果

作戦計画は陣営の戦略的な目標を広く知らしめるものになります。

計画に基づいて行動した場合とそうでない場合とでは、行動結果によって得られる功績ポイントの値が大きく異なります。作戦計画に基づいて行動した場合、通常の撃破功績ポイントとは別に、ボーナスポイントが得られます。

## **作戦計画**

#### ○計画策定

作戦計画を策定する場合は、それぞれ以下の項目を設定することになります。

##### ➤ 作戦目的

索敵できる作戦目的には、以下の3種類があります。

- ◊ 占領作戦：敵星系を占領する作戦。
- ◊ 防衛作戦：自陣営の星系を一定期間状態保持する作戦。
- ◊ 掃討作戦：あるグリッドに存在する敵ユニットを撃破掃討する作戦。

※この作戦を提示できるのは、獨行艦を対象とした場合のみとなります。

##### ➤ 目標星系

作戦を実行する星系グリッドを選択します。それぞれの計画によって指定できる星系グリッドに制限が加えられます。

- ◊ 占領作戦：計画時点で他陣営の支配する惑星／要塞のみ存在する星系が目標に設定できます。
- ◊ 防衛作戦：計画時点で自陣営の支配する惑星／要塞が最低1つ存在する星系が目標に設定できます。
- ◊ 掃討作戦：全ての星系が目標に設定できます。

##### ➤ 作戦参加艦艇ユニット数

作戦に参加させる艦艇ユニット数を決めます。

艦艇ユニット数は部隊のカテゴリーごとに制限されていますので、具体的には作戦に参加する部隊数を決めることになります。

##### ➤ 発動予定期

作戦計画が実際に発動（発効）する時期を決めます。

1回の作戦計画コマンドに要するコマンドポイントは、そのコマンドの発動予定期によって変化します。

## ○計画策定の制限

- 何らかの理由で目標星系の条件を満たせなくなった作戦は、自動的かつ即座に撤回され、計画そのものが消滅します。
- また、1つの職務権限カードから指定される目標星系は、たとえ作戦目的や発動時期が異なっていたとしても重複させることはできません。  
例えば、艦隊に関する作戦計画の目標星系は、同一の星系に対して重複して出すことができなくなります。
  - すべての作戦（発動前・発動中の作戦を含めて）の総計は、作戦参加艦艇ユニット数がその勢力の有する有効艦艇ユニット総数を上回ることはできません。
- 戰術ゲームの敗北などによってユニット総数に不足が生じ、既に遂行されている計画が継続不可能になった場合、何らかの方法でそれが是正されない限りは新たな作戦計画を策定することができなくなります。

## 発令

作戦計画はあくまでも計画です。これを実行に移すためには、【発令】を行う必要があります。  
なお、帝国軍/同盟軍共に作戦計画を立てる役職と、その計画を発令する役職は別の部署となっています。

## ○発令の意味

【発令】では、作戦計画によって決められた参加ユニット数に基づいて、具体的にどの部隊を作戦に参加させるのかを決めることになります。  
なお、作戦計画によって決められた発動時期が満たされていない作戦に対しては、部隊を割り当てることはできません。

## ○作戦の開始時期

発令された部隊または獨行艦の一部が目標星系に到達した時点で、発令された作戦が実際に開始されたものと見なされます。  
この開始時点以降の行動が作戦内容に基づいたものであれば、その結果に従って功績ポイントを得ることができます。

## ○発令された計画の継続期間

発令された作戦計画は、その時点からゲーム内の30日が経過した時点で終了と見なされます。  
また、計画策定者によって【作戦撤回】コマンドが実行された場合、その時点で即時撤回となり、作戦は終了します。

## **作戦結果**

各作戦内容によって、それぞれ作戦結果の決定方法は異なります。

### ○占領作戦の場合

占領作戦の場合、作戦が開始されてゲーム内の 30 日後に以下の条件を満たした場合に成功と見なされ、作戦に参加したキャラクターに功績が与えられます。

- ◆ 作戦目標となっている星系内の全ての惑星/要塞を支配下にした。  
→作戦計画本来のボーナスポイントが、発令された全ての部隊に入ります。
- ◆ 作戦目標となっている星系内の惑星/要塞を最低 1 つ支配下にした。  
→本来の約 50% のボーナスポイントが、発令された全ての部隊に入ります。

### ○防衛作戦の場合

防衛作戦の場合、作戦が開始されてゲーム内の 30 日後に以下の条件を満たした場合に成功と見なされ、作戦に参加したキャラクターに功績が与えられます。

- ◆ 作戦目標となっている星系内の全ての惑星/要塞が敵に占領されることなく、自陣営の状態を維持できた。  
→作戦計画本来のボーナスポイントが、発令された全ての部隊に入ります。
- ◆ 作戦目標となっている星系内の惑星/要塞を最低 1 つが敵に占領された。  
→本来の約 50% のボーナスポイントが、発令された全ての部隊に入ります。

### ○掃討作戦の場合

掃討作戦の場合、作戦が開始されてゲーム内の 30 日の間に以下の条件を満たした場合に成功と見なされ、作戦に参加したキャラクターに功績が与えられます。

- ◆ 指定された星系から 400 光年以内で敵艦船を 1 隻撃沈するごとにボーナスポイントを得ます。

## **兵站**

『銀河英雄伝説VII』では、フェザーン自治領は中立となっています。

いずれかの陣営がフェザーンの中立を侵犯したり、武力占領を行ったりした場合は、特別なペナルティが与えられます(フェザーン占領は現在未実装となっております)

## **生産**

### ○艦艇ユニットの生産

艦艇ユニットは、各惑星/要塞内に存在する造兵工廠で建造することになります。

そのため、造兵工廠を保有していない惑星/要塞では、ユニットの生産は行われません。

### ○兵士（乗組員、陸戦兵）の生産

兵士（乗組員、陸戦兵）は、各惑星上に居住している人口から兵士を募兵することで生産することになります。

そのため、居住可能で人口がある惑星であれば、どこでも兵士の生産は可能です。

ただし、募兵を行って兵士を生産すると、その惑星の徴税収入は減収となります。

#### ※乗組員の種類と生産

乗組員と陸戦兵は、訓練を行うか実戦経験を積むことで修練度が変化します。

それぞれの修練度によって、エリート/ベテラン/ノーマル/グリーンの4種類に分かれます。

生産によって生み出されるのは、「グリーン」のみとなります。

### ○ユニットの自動生産

艦艇ユニットと兵士につきましては、現バージョンでは自動的に生産されており、この設定を変更できる役職は存在しません。

また、この自動生産は、当該惑星/要塞の支配権が移行しない限り、生産し続けることになります。なお、自動生産で生産されている限りは、惑星の税収等には影響は及ぼしません。

- 現在自動生産で生産されているユニットの種別と各惑星の一覧につきましては、自動生産品目一覧表をご参照ください。

## 惑星倉庫と部隊倉庫

### ○惑星倉庫

惑星/要塞が保有している倉庫です。この倉庫内に保管されているユニットおよび物資の管理は、全て中央政府が管轄します。

また、惑星/要塞が生産したユニットおよび物資も、完成と同時に自動的に惑星倉庫内に保管されます。

### ○部隊倉庫

各部隊専用の倉庫です。この倉庫内に保管されているユニットおよび物資は、他の部隊は動かすことができません。あくまでも担当部隊一つだけが自由に出し入れすることができます。

#### ※巡察隊と地上部隊の部隊倉庫について

巡察隊および地上部隊の部隊倉庫については、各部隊ごとに倉庫が分かれておらず、全て一括の部隊倉庫となります。

そのため、この一括の部隊倉庫からは、いずれの部隊でも出し入れすることができます。

また、再編成は補充によって、残り隻数が端数になっているユニットが、部隊倉庫内で発生した場合、再編成または補充を実行した時点で、自動的にユニットの合算が行われます。



## 割当

### ○概要

割当とは、惑星/要塞に保管されている各ユニット（艦艇、陸戦隊、乗組員）および軍需物資を特定の部隊に与えることです。

割当によって部隊倉庫にユニットを割り当ててもらわない限り、各部隊は自分の部隊に対して補充も再編成も行うことができません。

※割当を実行する職務と担当

	艦隊	巡察隊	輸送艦隊	地上部隊
統帥本部作戦一課長	○	×	×	×
統帥本部作戦二課長	×	○	○	○
統合作戦本部第三次長	○	○	○	○

### ○割当の手順

割当は、それぞれの担当役職のキャラクターが実行する必要があります。

具体的な作戦立案の手順は、以下のようになります。

- ① 対応する職務権限カードを選択し、【割当】を左クリックしてください。  
サブメニューが表示されます。
- ② 割当の対象となる部隊を左クリックで指定してください。  
部隊を指定すると、サブメニューが表示されます。
- ③ 割当変更する対象物（ユニット/軍需物資）を選択し、移動量をスライダーで設定します。  
この際、1つの対象部隊に対して複数の対象物が、同時に設定可能です。
- ④ 確認ダイアログが表示されますので、その割当でよろしければ【決定】ボタンをクリックしてください。

### ○割当の制限

いずれかの部隊が【再編成】【補充】コマンドを実行している間は、割当を実行することはできません。

また、【割当】コマンドが実行されている間は、再編成/補充/搬出入コマンドは実行できません。

## 再編成

### ○概要

再編成とは、自らが率いている部隊のユニットを、惑星/要塞内の部隊倉庫との間で移動させることです。

再編成を行うことで、欠員が出ているユニットを編成したり、部隊のユニット構成を変更したりすることができます。

### ○再編成の手順

再編成は、部隊を率いている司令官のキャラクターが実行する必要があります。

具体的な再編成手順は、以下のようになります。

- ① 対応する職務権限カードを選択し、【再編成】を左クリックしてください。  
再編成のサブメニューが表示されます。
- ② 部隊から部隊倉庫に移すユニット、部隊倉庫から部隊に移すユニットを選択し、移動量をスライダーで設定します。この際、複数種ユニットの移動を同時に設定可能です。
- ③ 確認ダイアログができますので、これでよろしければ【決定】ボタンをクリックしてください。

### ○再編成時の注意点

ユニットの再編成を行う際は、各ユニット毎に必要な乗組員ユニットの数に注意してください。

最終的に部隊に編成される艦艇ユニットが必要とする乗組員ユニットが必要になります。

## 補充

### ○概要

補充とは、戦闘によって員数が減った艦艇ユニットや乗組員ユニットに補充を行うことです。

再編成とは、自らの率いている部隊のユニットを、惑星/要塞内の部隊倉庫との間で移動させることです。

### ○補充の手順

補充は、部隊を率いている司令官が実行する必要があります。

具体的な補充手順は、以下のようになります。

- ① 対応する職務権限カードを選択し、【補充】を左クリックしてください。  
補充のサブメニューが開きます。
- ② 補充する艦艇ユニットまたは乗組員ユニットを選択し、【OK】ボタンを左クリックしてください。  
同じ艦種のユニット一覧が表示されます。
- ③ 一覧の中から実際に補充を行うユニットを左クリックしてください。  
なお、補充は1艦種ごとでしか行えません。一度に複数種のユニットに対して補充は行えませんので、ご注意ください。
- ④ 補充隻数が問題なければ、【決定】ボタンを左クリックしてください。

## ○補充の注意点

- 補充元として補充を行う艦艇ユニットは、部隊倉庫内に存在する補充先の艦艇ユニットと完全に同タイプでなければなりません。  
すなわち、巡航艦Ⅰ型を補充するためには、部隊倉庫内に巡航艦Ⅰ型が必要と言います。
- 部隊に所属する艦艇ユニットに艦艇を補充した場合、同時に乗組員も補充する必要もあります。ただし、補充による乗組員ユニットの補充は、各艦艇ユニットごとの乗員効率の値によって変化します。  
そのため、乗組員ユニットの補充については、自動的に行われます。
- 部隊倉庫内に乗組員ユニットが存在しない場合、部隊に属するすべての艦艇ユニットが機能できない事態が発生する場合があり、この場合は【決定】ボタンを左クリックすることができます。
- 商船ユニットに限り、これは乗組員ユニットを必要としませんので、上記の制限は課せられません。

## Chapter4 戦術ゲーム

### 戦術ゲームの開始条件と終了条件

《発生条件》：戦術ゲームが発生するためには、以下の条件を満たす必要があります。

- 銀河内のひとつのグリッドにおいて、味方勢力のユニットと敵勢力のユニットが同じグリッドに存在した場合。

《終了条件》：戦術ゲームを終了させるためには、以下の条件を満たす必要があります。

- 戦術ゲームが発生したグリッドにおいて、敵勢力のユニットが1つも存在しなくなった場合。
- 惑星/要塞が存在するグリッドでは、上記条件に加えて、グリッド内に存在する全ての惑星/要塞を占領した場合。

### 戦術ゲームによって得られる評価ポイント

戦術ゲーム内で敵艦船を撃破あるいは敵惑星/要塞を占領すると、功績ポイントが与えられます。

この功績ポイントはゲーム内で30日が経過するごとに集計され、その功績ポイントのランキングによって評価ポイントを得ることができます。

### ユニット

『銀河英雄伝説VII』には、戦略ゲーム上の管理ユニットを除き、以下の3分類のユニットが存在します。

#### ● 陸戦隊ユニット

「装甲兵」、「装甲擲弾兵」、「軽装陸戦兵」の3種類があります。

主に地上戦で使用されます。

#### ● 旗艦ユニット

1隻単位。固有の名称を持つ特殊旗艦（ヴィルヘルミナ・パトロクロス等）と一般艦艇ユニットから抽出された汎用旗艦があります。

#### ● 艦艇ユニット

1艦艇ユニットは300隻を表します。「戦艦」、「高速戦艦」（帝国軍のみ）、「巡航艦」、「打撃巡航艦」（同盟軍のみ）、「駆逐艦」、「戦闘艇母艦」、「雷撃艇母艦」（帝国軍のみ）、「揚陸艦」、「輸送艦」、「兵員輸送艦」、「工作艦」の11種類があります。

それぞれの艦種には数種類のサブタイプが存在しており、これらは「戦艦I型」「駆逐艦II型」という形で表現されます。

それぞれの艦艇ユニットの詳細なデータにつきましては、別表をご参照ください。

## **旗艦ユニットと指揮権**

戦術ゲームに入ると、自分と同一の部隊に属する艦艇ユニット及び陸戦隊ユニットは、自動的に指揮権が設定されます。

各艦艇ユニット及び陸戦隊ユニットの指揮権は、以下の優先順位で振り分けられ、同じ部隊のキャラクターが操作を分担することになります。

条件 1：現在オンラインであるキャラクター。

条件 2：階級の高い順。

条件 3：評価ポイントの多い順。

条件 4：功績ポイントの多い順。

### ○指揮権の変更

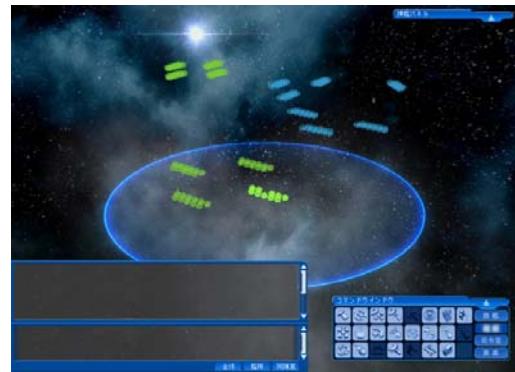
戦術ゲーム開始後は、各キャラクターの命令によってユニットの所属先を変更することができます。ただし、指揮権を変更するためには、対象となるユニットが以下の条件を満たしている必要があります。

- 他の旗艦のコマンドレンジサークル内に存在していない。
- 一切のコマンドを実行していない。(完全に停止状態である)

## **コマンドレンジサークル**

戦隊に対する全てのコマンドは、旗艦ユニット（対象が艦隊/輸送艦隊/巡察隊/獨行艦/地上部隊）または防衛司令部（対象は主に守備隊）が発令の基点となります。

ただし、旗艦ユニット自体に対するコマンドやキャラクター個人のコマンドは、コマンドレンジサークルの影響を受けることはありません。



### ○コマンドレンジサークルと発令

各旗艦ユニットまたは防衛司令部は、一定範囲内、

すなわちコマンドレンジサークル内の同一戦隊に属するユニットに対してのみ、コマンドを発令することが可能となります。

ただし、士気値が減って混乱しているユニットに対してはコマンドレンジサークルの効果が及ばず、コマンドを発令することができません。

コマンドレンジサークルの半径は各旗艦ユニットに定められた上限まで時間経過と共に拡大していき、1回コマンドを発令するごとに0にまで減少します。

なお、獨行艦だけはコマンドレンジサークルの概念を持っていません。

### ○コマンドレンジサークルの最大値

コマンドレンジサークルの最大値は、旗艦の能力によって変化します。

#### ○コマンドレンジサークルの拡大率

コマンドレンジサークルの拡大率はパラメータの「指揮」の値によって変化します。

#### ○コマンド処理時間

全てのコマンドは、入力されて処理が開始されるまで、0~20秒程の時間が必要になります。

なお、コマンドの入力を受け付けたユニットには、処理が開始されるまでの残り時間バーが表示されます。このバーが0になった時点で、コマンドの処理が開始されます。

#### ○コマンドレンジサークル外のユニット

コマンドレンジサークルの最大範囲の外に位置するユニットは、すでに与えられたコマンドがあれば、それを遂行しますが、コマンドが与えられていない場合やコマンドが終了した場合、その場所に留まります。

## **索敵**

全ての旗艦ユニット/艦艇ユニット/防衛司令部は索敵能力を持っています。

なお、索敵は常に自動的に行われていますので、特段、索敵のためのコマンド入力は必要ありません。

### ○索敵範囲と精度

索敵範囲は、ユニットの性能と操船パネルの [SENSOR] への振り分けによって変化します。

また、その索敵精度は索敵を行うユニットからの距離と対象のユニットの種別によって変化します。

索敵精度はユニット固有のパラメータですが、ユニットが停止している場合は自動的に集中索敵を行いますので、精度が向上します。

### ○索敵回避

索敵回避とは、敵からの索敵を回避するためのハードウェア的な能力です。

索敵回避はユニット固有のパラメータですが、ユニットが停止している場合は自動的に電子戦を行いますので、索敵回避力が向上します。

### ○索敵情報の共有と重複

1つの戦術ゲームにおいては、個々のキャラクターが得た索敵情報は全ての友軍キャラクターで共有されます。

また、ある敵ユニットに対して2人以上のキャラクターが索敵を行い、索敵成功と索敵失敗の結果が同時に出了場合は、索敵成功として扱われます。

## **艦隊戦**

### **艦艇ユニットの攻撃**

#### ○射線判定

ビーム/ガン/ミサイル兵装による攻撃を行う際は、敵ユニットとの間に何も障害物が存在しないことが必要です。

以下のような場合は射線が妨害され、武器を発射することはできません。

- 射線上に味方の艦艇ユニット（移動要塞も含む）が存在する場合。
- 射線上に射線障害地形が存在する場合。

#### ○攻撃方法（攻撃による物資の減少は現在未実装となっております）

##### ● ビーム/ガン兵装

中・近距離の敵に対して有効な兵装です。

ガン攻撃を行うと、艦艇ユニットのガン消費の値だけの軍需物資を消費します。

##### ● ミサイル射撃

遠距離の敵に対して有効な兵装です。

ミサイル攻撃を行うと、艦艇ユニットのミサイル消費の値だけの軍需物資を消費します。

##### ● 戦闘艇の攻撃

攻撃能力自体は大きくありませんが、攻撃対象が艦艇ユニットであった場合、そのユニットの移動速度を低下させる効果があります。

また、自艦を攻撃している敵戦闘艇を攻撃対象にすれば、これの撃退を行います。

戦闘艇を出撃させると、一律 10 の軍需物資を消費します（戦闘艇は現在未実装となっております）

## **要塞砲の攻撃**

#### ○射線判定

要塞砲による攻撃を行う際は、敵ユニットとの間に地形的な射線妨害が存在しないことが必要です。

また、要塞砲は、射線が通過する全ての旗艦ユニット/艦艇ユニットに対して自動的に命中しますので、友軍を攻撃することもあり得ます。

#### ○エネルギーの充填

要塞砲は発射方向が特定されてから充填が開始され、充填完了と共に自動的に発射されます。

## 地上戦

惑星/要塞に陸戦隊ユニットを降下させた場合、地上戦が発生します。

艦艇ユニットが陸戦隊ユニットを搭載していないと、地上戦を発生させることはできません。

地上戦は惑星・要塞上の地上戦ボックスにて行われます。

防御側の各種守備隊は地上戦ボックスに展開しており、敵陣営の地上部隊を待ち受ける形となります。

地上戦ボックスに存在できるユニット数は各陣営 30 ユニットとなっており、地上戦ボックス内に存在するユニットもグリッド全体の各陣営 300 までのユニット制限に含まれます。

防御側の陸戦隊配備状態は惑星・要塞上に防衛力バーとして表示されています。

これは 30 ユニットを配備した状態で 100% となります。

### ○手順

- ① 陸戦隊を搭載した艦艇ユニットを惑星/要塞上に碇泊させます。
- ② 戦術コマンドから【陸戦隊出撃】コマンドを実行し、陸戦隊ユニットを惑星/要塞上に降下させます。
- ③ 敵の陸戦隊ユニットが存在している場合は、自動的に地上戦が開始されます。

### ○地上戦に参加できる陸戦隊ユニット

地上戦に参加できるユニットの種類は、惑星のタイプによって異なります（惑星タイプは現在未実装となっております）

- 通常の惑星で地上戦に参加できるユニット  
　　装甲兵/装甲擲弾兵/軽装陸戦兵
- ガス惑星など、地形的に特殊な惑星で地上戦に参加できるユニット  
　　装甲擲弾兵/軽装陸戦兵
- 要塞で地上戦に参加できるユニット  
　　装甲擲弾兵/軽装陸戦兵

## 惑星/星系占領時の処理

惑星/要塞上の敵陸戦隊ユニットを完全に排除すると、その惑星/要塞を占領することができます。

惑星/要塞の占領が完了した場合は、自動的に以下の処理が行われます。

- 職務権限カードの喪失  
　　敗北した陣営のキャラクターは、管轄していた惑星/要塞固有の職務権限カード（惑星総督や惑星守備隊指揮官、封土カード等）が直ちに失われます。  
　　また、占領した陣営はその惑星/要塞固有の職務権限カードを得ます。（ただし、カードを有効にするためには、別途職務への任命が必要です。）
- 守備隊の降伏  
　　敗北した陣営の惑星守備隊に属する陸戦隊ユニットは、直ちに全滅扱いとなります。
- 緊急出撃  
　　惑星/要塞に存在する敗北した陣営のキャラクターは、全員ただちに旗艦と共に出撃し、惑星/要塞上に碇泊状態となります。

- 接收

倉庫内の軍需物資は全て占領した陣営のものとなります。

建造中の艦艇や係留所、倉庫内に保管されている艦艇ユニットは、占領がなされた時点で全て破壊されます。

- 施設

惑星/要塞上の全ての施設は、占領した陣営のものとなります。

- 所管

帝国軍が占領した惑星/要塞は、自動的に帝室の直轄領となります。

## ユニットと損害

### ○旗艦ユニットと損害

旗艦ユニットは1隻から構成され、通常状態と損害状態になる場合があります。

損害状態は工作艦によって修理されるまで続き、撃破されてしまうとその戦術ゲームから排除されます。

### ○艦艇ユニットと損害

1つの艦艇ユニットは300隻から構成され、それぞれが通常状態と損害状態になる場合があります。

損害状態は工作艦によって修理されるまで続きます。

撃破される場合は1隻ずつ減少します。

### ○搭載物と損害

艦艇ユニットに搭載されている資源/武器/軍需物資は、艦艇ユニットの隻数と比例して、同一の割合で減少します。

艦艇ユニットに搭載されている陸戦隊ユニットは、艦艇が撃破されても自動的に他の艦艇に移動します。

ただし、残存艦艇数がある一定の数を下回った場合は、陸戦隊ユニットは全滅します。

## 戦死の概念

『銀河英雄伝説VII』では、キャラクターが戦死するケースはプレイヤーの選択に委ねられています。通常は、自分の帰還が撃破されてもキャラクターが死亡することはありません。この場合は「キャラクターの負傷」という処理が実行され、設定してある「帰還惑星」に瞬時にワープします（戦死は現在未実装となっております）

帰還惑星は【システム設定】より【ゲーム設定】 - 【帰還惑星設定】を選択する事で、変更を行う事ができます。

## 各コマンドの詳細

### 艦艇ユニットコマンド

艦艇ユニットに対するコマンドです。

艦艇ユニットコマンドは、コマンドレンジサークルの現在範囲内の艦艇ユニットに対してのみ入力することができます。

1回コマンドを発令するごとにコマンドレンジサークルは0にまで減少し、その後はコマンドレンジサークルの拡大率に基づいて、徐々に広がっていきます。



また、艦艇ユニットコマンドに限り、一部のコマンド入力をキーボードのショートカットで実行することができます。

ショートカットの詳細につきましては、[「Chapter2 ゲーム画面と操作方法」](#)をご参照ください。

- ・ **【移動】コマンド**（実行待機時間 5秒/実行所要時間 0秒） 《F キー》  
選択した旗艦ユニット/艦艇ユニットを指定位置に移動させるコマンドです。
  - ・ **【旋回】コマンド**（実行待機時間 5秒/実行所要時間 0秒） 《S キー》  
選択した旗艦ユニット/艦艇ユニットをフォーメーション保持させたまま旋回させるコマンドです。
  - ・ **【平行移動】コマンド**（実行待機時間 5秒/実行所要時間 0秒） 《D キー》  
旗艦ユニット/艦艇ユニットの正面方向を変えずに移動を行うコマンドです。  
ただし、移動速度はユニット全速の 50%でしか移動できません。
  - ・ **【反転】コマンド**（実行待機時間 10秒/実行所要時間 0秒）  
選択した艦艇ユニット/旗艦ユニットをその場で 180 度回頭させるコマンドです。  
なお、艦艇ユニットを含む反転の速度は、キャラクターの [機動] 能力によって変化します。
- 【撤退命令】コマンド**（実行待機時間 5秒/実行所要時間 2.5分）  
選択した旗艦ユニット/艦艇ユニットをそのグリッドから撤退（短距離ワープ）させるコマンドです。  
撤退を行う為には選択した旗艦ユニット/艦艇ユニットがレーダー画面の円外に出ていなければなりません。  
実際にワープが行われるのは所定のワープ準備時間（2.5分）が経過した後になります。  
ワープ準備時間の間は、通常通り他のコマンドを入力することができます。  
撤退の結果が適用されるのは、その戦隊に属しており、かつ撤退の実行開始時にコマンドレンジサークルの最大範囲内に存在する艦艇ユニットのみとなります。  
陸戦隊を惑星に降下させている場合、これらの地上部隊は残留したままの状態になりますので、ご注意ください。

**【隊列命令】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 0 秒）《**V** キー》  
選択した旗艦ユニット/艦艇ユニットをグループ化し、指定した隊列に並べるコマンドです。  
一度、隊列が決定された場合、隊列を崩すコマンドが入力されない限り維持されます。

- ・ **【攻撃命令】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 0 秒）《**R** キー》  
選択した艦艇ユニット/旗艦ユニットに、射程内の敵ユニットに対して自動的に攻撃を実行させるコマンドです。  
ただし、惑星/要塞に対しては自動攻撃を行いません。
- ・ **【射撃命令】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 0 秒）《**E** キー》  
選択した艦艇ユニットに、指定された敵ユニットに対する一時的な攻撃を実行させるコマンドです。
- ・ **【空戦命令】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 0 秒）《**W** キー》  
選択した艦艇ユニットに、指定された敵ユニットに対する戦闘艇の攻撃を実行させるコマンドです。  
指定した敵ユニットの種類によって、「対艦戦」と「迎撃戦」が自動的に行われます。
- ・ **【陸戦隊出撃】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 20 秒）  
艦艇ユニットに搭載している陸戦隊ユニットを惑星/要塞に降下または出撃させるコマンドです。  
艦艇ユニットが停泊している場合は降下、駐留している場合は出撃になります。  
陸戦隊ユニットを搭載している艦艇ユニットにのみ有効です。
- ・ **【陸戦隊撤収】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 20 秒）  
惑星/要塞に降下または出撃した陸戦隊ユニットを撤収（搭載）させるコマンドです。
- ・ **【態勢変更】コマンド**（実行待機時間 10 秒/実行所要時間 0 秒）  
選択した艦艇ユニットの態勢を変更するコマンドです。

※態勢について

態勢とは「航行」、「碇泊」、「駐留」、「戦闘」の 4 種類の状態を指します。

「航行」…通常のモードです。

「碇泊」…惑星/要塞の衛星軌道に留まっている状態です。

「駐留」…惑星/要塞の中に降り立った状態です。

「戦闘」…ユニットの攻撃力が上がりますが、索敵範囲の低下、士気値減少値の増加が起こります。

- ・ **【出撃】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 20 秒）  
惑星/要塞に駐留している旗艦ユニット・艦艇ユニットを出撃させるコマンドです。  
実行所要時間は 1 ユニットを出撃させるための時間ですので、配下のユニット全てを出撃させるには、ユニット数 × 20 秒の時間が必要になります。  
なお、ユニットの出撃順は艦艇ユニットを最優先とし、その種類はランダムに決定されます。
- ・ **【停止命令】コマンド**（実行待機時間 0 秒/実行所要時間 0 秒）  
現在実行中の艦艇コマンドをキャンセルし、全てのユニットの動作を停止させるコマンドです。

#### 惑星/要塞コマンド

惑星/要塞の防衛司令部を管轄し、なおかつ防衛指揮官であるキャラクターのみが使用できるコマンド群です。

1 回コマンドを発令するごとにコマンドレンジサークルは 0 にまで減少し、その後はキャラクターの能力に基づいて、徐々に広がっていきます。

- ・ **【要塞砲射撃】コマンド**（実行待機時間 5 秒/実行所要時間 0 秒）  
要塞砲の射撃を行うコマンドです。  
要塞砲による攻撃では、味方ユニットにも損害を与えてしましますので、運用には十分注意してください。
- ・ **【停止命令】コマンド**（実行待機時間 0 秒/実行所要時間 0 秒）  
現在、実行中の惑星/要塞コマンドをキャンセルするコマンドです。

別表 帝国軍組織構成表

任命できる範囲内の階級であっても、任命者と同階級以上のキャラを任命することはできません。

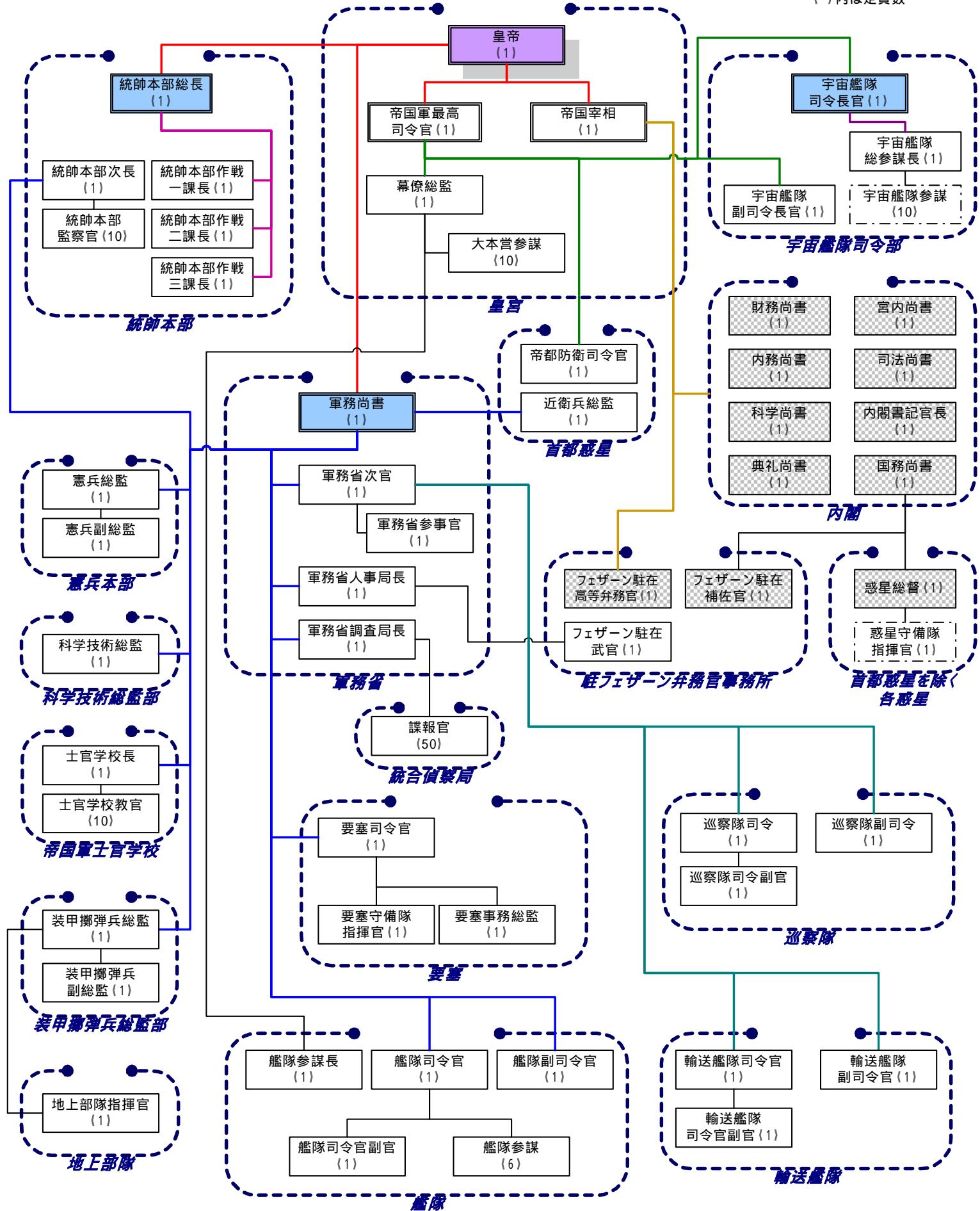
所属	役職名	定員数	最低階級	最高階級	職務権限解説
皇宮	皇帝	1	-		銀河帝国の最高権力者。490年間に渡ってゴールデンバウム一族が独占した。神聖不可侵であるが、官僚制度の巨大化に伴ってその権力の形骸化も著しい。親政の場合は、帝国軍最高司令官及び帝国宰相も兼ねるのが慣例である。
	帝国軍最高司令官	1	元帥		帝国軍の最高位司令官。皇帝の軍事面の権限を分与したもので、親政の場合は皇帝が兼務する。
	幕僚総監	1	元帥		皇帝の軍事的補佐機関である大本営の最高責任者。帝国軍最高司令官によって任命される。各艦隊の参謀長の任免権を有しており、人事権の大部分を掌握する軍務尚書の権力をある程度掣肘している。
	大本営参謀	10	准将	元帥	皇帝の大本営に所属する参謀。幕僚総監によって任命される。大本営のスタッフとしての職能と皇帝の側近としての機能を併せて有する。
	帝国宰相	1	元帥		銀河帝国の最高文官職。皇帝の統治面の権限を分与したもので、親政の場合には皇帝が兼務するが、近年では国務尚書が“代理”の権限で帝国宰相を兼ねる事が多い。国政の最高責任者として内閣を組織する権限を有する。
内閣	国務尚書	1	政治家		帝国宰相によって任命される。銀河帝国における実質的な統治者である惑星総督を任免する権限を有する。大貴族の利害に直結する役職だけに、公平さを保つバランス感覚が求められる。
	内務尚書	1			帝国宰相によって任命される。シビリアン・コントロールの一環として、軍の内部調査を行い、大佐以下の軍人を逮捕・処断する職権を有する。
	財務尚書	1			帝国宰相によって任命される。銀河帝国の経済活動を司る職務であり、課税率を変更する権限を有する。
	宮内尚書	1			帝国宰相によって任命される。本来は皇族の生活や財務を管掌する職務であるが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	司法尚書	1			帝国宰相によって任命される。帝国の最高司法機関であり、政治家を逮捕し、処断する権限を有する。
	典礼尚書	1			帝国宰相によって任命される。本来は宮廷内における諸行事を管掌する職務であるが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	科学尚書	1			帝国宰相によって任命される。本来は科学技術関連を管掌する職務であるが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	内閣書記官長	1			帝国宰相によって任命される。国務尚書を補佐する職務である。
駐フェザーン弁務官事務所	フェザーン駐在高等弁務官	1	政治家		帝国宰相によって任命される。本来はフェザーン自治領に対する外交機関であるが、実質的には諜報活動も行っている。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
	フェザーン駐在補佐官	1			国務尚書によって任命される。高等弁務官の補佐を行う。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
	フェザーン駐在武官	1	少尉	元帥	軍務省人事局長によって任命される。主に軍事関連の情報収集を行う。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
軍務省	軍務尚書	1	元帥		帝国軍三長官の一つで、帝国軍の人事を司る軍務省の最高責任者。皇帝によって直接任命される。帝国軍の人事制度の根幹を左右する要職であり、軍務尚書に就任することは軍人としての栄達の極みであると考えられている。
	軍務省次官	1	上級大将	元帥	軍務尚書によって任命される。軍務省に所属し、軍務尚書の職務を全般的に補佐する。軍務尚書の座に至る閥門とみなされている。
	軍務省人事局長	1	中将	元帥	軍務尚書によって任命される。軍務省に所属し、大佐以下の人事を管掌する。もっとも、大佐以下の人事は完全にマニュアル化されており、単なる軍官僚としての裁量権しか有はない。
	軍務省調査局長	1	中将	元帥	軍務尚書によって任命される。軍務省の下部組織である統合偵察局を管掌し、帝国軍の諜報活動全般をコントロールする。
	軍務省参事官	10	准将	元帥	軍務省に所属する参謀。軍務省次官によって任命される。軍務尚書のスタッフであり、統帥本部や宇宙艦隊司令部との連絡将校としての機能も有する。

統帥本部	<b>統帥本部総長</b>	1	元帥		帝国軍三長官の一つで、宇宙艦隊の部隊編成や作戦計画を司る統帥本部の最高責任者。皇帝によって直接任命される。実際に立案を行う作戦課課長の任命権を有する。また、艦隊を管掌する作戦一課課長を兼任するのが慣例となっている。
	<b>統帥本部次長</b>	1	上級大将	元帥	軍務尚書によって任命される。統帥本部に所属し、統帥本部総長の職務を全般的に補佐する事務方の長。統帥本部総長の座に至る閑門とみなされている。
	<b>統帥本部作戦一課課長</b>	1	大将	元帥	統帥本部総長によって任命されるが、通常は統帥本部総長自身が兼務する。統帥本部に所属し、艦隊の部隊編成や作戦計画を立案する。
	<b>統帥本部作戦二課課長</b>	1	中将	元帥	統帥本部総長によって任命される。統帥本部に所属し、輸送艦隊、巡察隊及び地上部隊の部隊編成や作戦計画を立案する。
	<b>統帥本部作戦三課課長</b>	1	少将	元帥	統帥本部総長によって任命される。統帥本部に所属し、独行艦の部隊編成や作戦計画を立案する。
	<b>統帥本部監察官</b>	10	准将	元帥	統帥本部次長によって任命される。統帥本部に所属する参謀であり、軍務省や宇宙艦隊司令部との連絡将校としての機能も有する。
宇宙艦隊司令部	<b>宇宙艦隊司令長官</b>	1	元帥		帝国軍三長官の一つで、統帥本部の作戦計画に従って宇宙艦隊を運用する宇宙艦隊司令部の最高責任者。帝国軍最高司令官によって任命される。大規模な作戦の際は兵力を直率して戦場に臨むため、実戦指揮に長けた者が任じられる。
	<b>宇宙艦隊副司令長官</b>	1	元帥		宇宙艦隊司令部に所属し、統帥本部の作戦計画に従って輸送艦隊及び巡察隊を運用する。帝国軍最高司令官によって任命される。実戦指揮に長けた者が任じられる。宇宙艦隊と同じ元帥が任じられるが、格式的にはやや劣るものとされる。
	<b>宇宙艦隊参謀長</b>	1	中将	元帥	宇宙艦隊司令長官によって任命される。宇宙艦隊司令部に所属し、統帥本部の作戦計画に従って独行艦を運用する。宇宙艦隊司令部のスタッフを統率する職務でもあり、宇宙艦隊参謀を任命する職権を有する。
	<b>宇宙艦隊参謀</b>	10	准将	元帥	宇宙艦隊司令部に所属する参謀。宇宙艦隊総参謀長によって任命される。本来は、スタッフとして宇宙艦隊運用の補助を行うものであるが、宇宙艦隊司令部と各艦隊司令部との意思疎通を図る機能も有する。
憲兵本部	<b>憲兵総監</b>	1	上級大将	元帥	帝国軍の保安組織である憲兵本部の最高責任者。軍務尚書によって任命される。元帥以外の軍人を逮捕拘束する権限を有し、軍のみならず帝国全体に対する治安上の責任を負う要職である。
	<b>憲兵副総監</b>	1	中将	元帥	憲兵総監によって任命される。憲兵総監の補佐が主たる職務であるが、現場を直接指揮する場合も多い。
装甲擲弾兵総監部	<b>装甲擲弾兵総監</b>	1	上級大将	元帥	軍務尚書によって任命される。帝国軍の陸戦部隊全体を統括する装甲擲弾兵総監部の最高責任者。実戦の実力者を以て任じられる。
	<b>装甲擲弾兵副総監</b>	1	中将	元帥	装甲擲弾兵総監によって任命される。装甲擲弾兵総監部に所属し、装甲擲弾兵総監の職務を補佐する。
科学技術総監部	<b>科学技術総監</b>	1	上級大将	元帥	軍務尚書によって任命される。軍事関連の科学技術を集約的に管掌するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
帝国軍士官学校	<b>士官学校長</b>	1	大将	元帥	帝国軍のほとんどの士官を輩出する士官学校の最高責任者。軍務尚書によって任命される。
	<b>士官学校教官</b>	10	曹長	元帥	帝国軍士官学校の教官。階級にとらわれず、専門的な技術の持ち主が招かれて教鞭を執ることが多い。
艦隊	<b>艦隊司令官</b>	1	中将	元帥	艦隊を統率する司令官。軍務尚書によって任じられ、実戦部隊を直接統括する。艦隊は最大で1800隻の艦艇を擁する最大規模の戦略単位であり、その作戦行動に關しても十分な裁量権が与えられている。
	<b>艦隊副司令官</b>	1	少将	元帥	艦隊の次席指揮官。軍務尚書によって任命される。艦隊の一部を分遣する“分艦隊”的指揮官を務める場合も多い。
	<b>艦隊参謀長</b>	1	少将	元帥	幕僚総監によって任命される。艦隊司令官の補佐役として参謀チームを統率するのが主たる職務であるが、大本営に対して独自の報告を送る権利も有する。
	<b>艦隊参謀</b>	6	大尉	元帥	艦隊司令官によって任命される。幕僚として、艦隊司令官の職務を補佐する。艦隊の一部を分遣する“分艦隊”的指揮官を務める場合も多い。
	<b>艦隊司令官副官</b>	1	中尉	元帥	艦隊司令官によって任命される。艦隊司令官の個人的な幕僚であり、少壯の士官が任じられる。
	<b>輸送艦隊司令官</b>	1	中将	元帥	輸送艦隊を統率する司令官。軍務省次官によって任じられる。輸送艦隊は最大で6900隻の艦艇を擁する戦略単位であり、軍の兵站の根幹である。

輸送艦隊		<b>輸送艦隊副司令官</b>	1	少将	元帥	輸送艦隊の次席指揮官。軍務省次官によって任命される。輸送艦隊の一部を分遣する“分艦隊”的指揮官を務める場合も多い。
		<b>輸送艦隊司令官副官</b>	1	中尉	元帥	輸送艦隊司令官によって任命される。輸送艦隊司令官の個人的な幕僚であり、少壯の士官が任じられる。
巡察隊		<b>巡察隊司令</b>	1	准將	元帥	巡察隊を統率する司令官。軍務省次官によって任じられる。巡察隊は最大で900隻の艦艇を擁する戦略単位であり、小規模な作戦や国内警備においては主力部隊を構成する。
		<b>巡察隊副司令</b>	1	准將	元帥	巡察隊の次席指揮官。軍務省次官によって任命される。巡察隊の一部を分遣する“警備隊”的指揮官を務める場合も多い。
		<b>巡察隊司令副官</b>	1	中尉	元帥	巡察隊司令官によって任命される。巡察隊司令官の個人的な幕僚であり、少壯の士官が任じられる。
地上部隊		<b>地上部隊指揮官</b>	1	少佐	元帥	地上部隊を統率する指揮官。装甲擲弾兵総監によって任じられる。地上部隊は最大で900隻の艦艇と90000名を擁する戦略単位であり、地上戦の主力部隊である。
要塞		<b>要塞司令官</b>	1	中將	元帥	要塞を統率する司令官。軍務尚書によって任命される。要塞砲を含むすべての固定火砲や兵站部隊を指揮する。
		<b>要塞守備隊指揮官</b>	1	少佐	元帥	要塞司令官によって任命される。要塞に駐屯する陸戦隊を統率する。
		<b>要塞事務総監</b>	1	少將	元帥	要塞司令官によって任命される。要塞の経済活動及び生産を統率する。
首都惑星を除く各惑星	政庁	<b>惑星総督</b>	1	政治家/准將		銀河帝国における惑星の最高統治者。國務尚書によって任命される。経済活動は元より、惑星の治安・防衛にも責任を有する。銀河帝国においては武官にも惑星総督の道が開かれており、現役の軍人がこの職に就く事もある。
	防衛司令部	<b>惑星守備隊指揮官</b>	1	少佐	元帥	惑星単位で配備される守備隊の指揮官。惑星総督によって任命される。最大で300000名を指揮する。
首都惑星	政庁	<b>帝都防衛司令官</b>	1	大將	元帥	帝都の最高司令官。帝国軍最高司令官によって任命される。帝都の警察任務と経済活動及び生産を統率するが、軍事的な指揮権は有さない。
	防衛司令部	<b>近衛兵総監</b>	1	上級大將	元帥	帝都の守備隊指揮官。軍務尚書によって任命される。近衛兵を統率し、帝都を守備する。最大で300000名を指揮する。
統合偵察局		<b>諜報官</b>	50	少尉	大佐	軍務省調査局長によって任命される。敵国に潜入り、様々な手段を駆使して諜報活動を行う。

## 帝国軍人事組織図

- ...軍人が担当できる役職
- ...政治家が担当できる役職



帝国 初期職務権限カード保持情報

所属	役職名		職務権限解説
皇宫	皇帝	フリードリヒ 世	銀河帝国の最高権力者。490年間に渡ってゴールデンバウム一族が独占した。神聖不可侵であるが、官僚制度の巨大化に伴ってその権力の形骸化も著しい。親政の場合は、帝国軍最高司令官及び帝国宰相も兼ねるのが慣例である。
	帝国軍最高司令官	フリードリヒ 世	帝国軍の最高位司令官。皇帝の軍事面の権限を分与したもので、親政の場合は皇帝が兼務する。
	幕僚総監	クラーゼン元帥	皇帝の軍事的補佐機関である大本營の最高責任者。帝国軍最高司令官によって任命される。各艦隊の參謀長の任免権を有しており、人事権の大部分を掌握する軍務尚書の権力をある程度掣肘している。
	帝国宰相	政治家リヒテンラーデ	銀河帝国の最高文官職。皇帝の統治面の権限を分与したもので、親政の場合は皇帝が兼務するが、近年では國務尚書が“代理”的権限で帝国宰相を兼ねる事が多い。國政の最高責任者として内閣を組織する権限を有する。
内閣	國務尚書	政治家リヒテンラーデ	帝国宰相によって任命される。銀河帝国における実質的な統治者である惑星総督を任免する権限を有する。大貴族の利害に直結する役職だけに、公平さを保つバランス感覚が求められる。
	財務尚書	政治家ゲルラッハ	帝国宰相によって任命される。銀河帝国の経済活動を司る職務であり、課税率を変更する権限を有する。
駐フェザーン弁務官事務所	フェザーン駐在高等弁務官	政治家レムシャイト	帝国宰相によって任命される。本来はフェザーン自治領に対する外交機関であるが、実質的には諜報活動も行っている。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
軍務省	軍務尚書	エーレンベルグ元帥	帝国軍三長官の一つで、帝国軍の人事を司る軍務省の最高責任者。皇帝によって直接任命される。帝国軍の人事制度の根幹を左右する要職であり、軍務尚書に就任することは軍人としての榮達の極みであると考えられている。
	軍務省人事局長	ハウプト大将	軍務尚書によって任命される。軍務省に所属し、大佐以下の人事を管掌する。もっとも、大佐以下の人事は完全にマニュアル化されており、単なる軍官像としての裁量権しか有しない。
統帥本部	統帥本部総長	シュタインホフ元帥	帝国軍三長官の一つで、宇宙艦隊の部隊編成や作戦計画を司る統帥本部の最高責任者。皇帝によって直接任命される。実際に立案を行う作戦課課長の任免権を有する。また、艦隊を管掌する作戦一課課長を兼任するのが慣例となっている。
	統帥本部作戦一課課長	シュタインホフ元帥	統帥本部総長によって任命されるが、通常は統帥本部総長自身が兼務する。統帥本部に所属し、艦隊の部隊編成や作戦計画を立案する。
	統帥本部作戦二課課長	アーベントロート中将	統帥本部総長によって任命される。統帥本部に所属し、輸送艦隊、巡察隊及び地上部隊の部隊編成や作戦計画を立案する。
	統帥本部作戦三課課長	アーベントロート中将	統帥本部総長によって任命される。統帥本部に所属し、独行艦の部隊編成や作戦計画を立案する。
宇宙艦隊司令部	宇宙艦隊司令長官	G.ミュッケンベルガー元帥	帝国軍三長官の一つで、統帥本部の作戦計画に従って宇宙艦隊を運用する宇宙艦隊司令部の最高責任者。皇帝によって直接任命される。大規模な作戦の際は兵力を直率して戦場に臨むため、実戦指揮に長けた者が任じられる。
	宇宙艦隊参謀長	グライフス上級大将	宇宙艦隊司令長官によって任命される。宇宙艦隊司令部に所属し、統帥本部の作戦計画に従って独行艦を運用する。宇宙艦隊司令部のスタッフを統率する職務でもあり、宇宙艦隊参謀を任命する職権を有する。
憲兵本部	憲兵総監	オッペンハイマー大将	帝国軍の保安組織である憲兵本部の最高責任者。軍務尚書によって任命される。元帥以外の軍人を逮捕拘束する権限を有し、軍のみならず帝国全体に対する治安上の責任を負う要職である。
装甲擲弾兵総監部	装甲擲弾兵総監	オフレッサー上級大将	軍務尚書によって任命される。帝国軍の陸戦部隊全体を統括する装甲擲弾兵総監部の最高責任者。実戦の実力者を以て任じられる。
科学技術総監部	科学技術総監	シャフト大将	軍務尚書によって任命される。軍事関連の科学技術を集約的に管掌するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
艦隊	艦隊司令官	第1艦隊	艦隊を統率する司令官。軍務尚書によって任じられ、実戦部隊を直接統括する。艦隊は最大で1800隻の艦艇を擁する最大規模の戦略単位であり、その作戦行動に關しても十分な裁量権が与えられている。
		第2艦隊	
		第3艦隊	
		第4艦隊	
		第5艦隊	
		第6艦隊	

		第8艦隊	ランズベルク中将	
		第10艦隊	フレーゲル中将	
		第12艦隊	ゼークト大将	
巡察隊	巡察隊司令	第4巡察隊	グリューネマン少将	巡察隊を統率する司令。軍務尚書によって任命される。巡察隊は最大で900隻の艦船を擁する戦略単位であり、小規模な作戦や国内警備においては主力部隊を構成する。
		第5巡察隊	ディッタースドルフ少将	
		第29巡察隊	ホフマイスター少将	
		第44巡察隊	グルーゼンシュテルン少将	
		第53巡察隊	ミッターマイヤー少将	
		第54巡察隊	ロイエンタール少将	
		第55巡察隊	レンネンカンプ少将	
イゼルローン要塞	要塞司令官	シュトックハウゼン上級大将		要塞を統率する司令官。軍務尚書によって任命される。要塞砲を含むすべての固定火砲や兵站部隊を指揮する。

別表 同盟軍組織構成表

任命できる範囲内の階級であっても、任命者と同階級以上のキャラを任命することはできません。

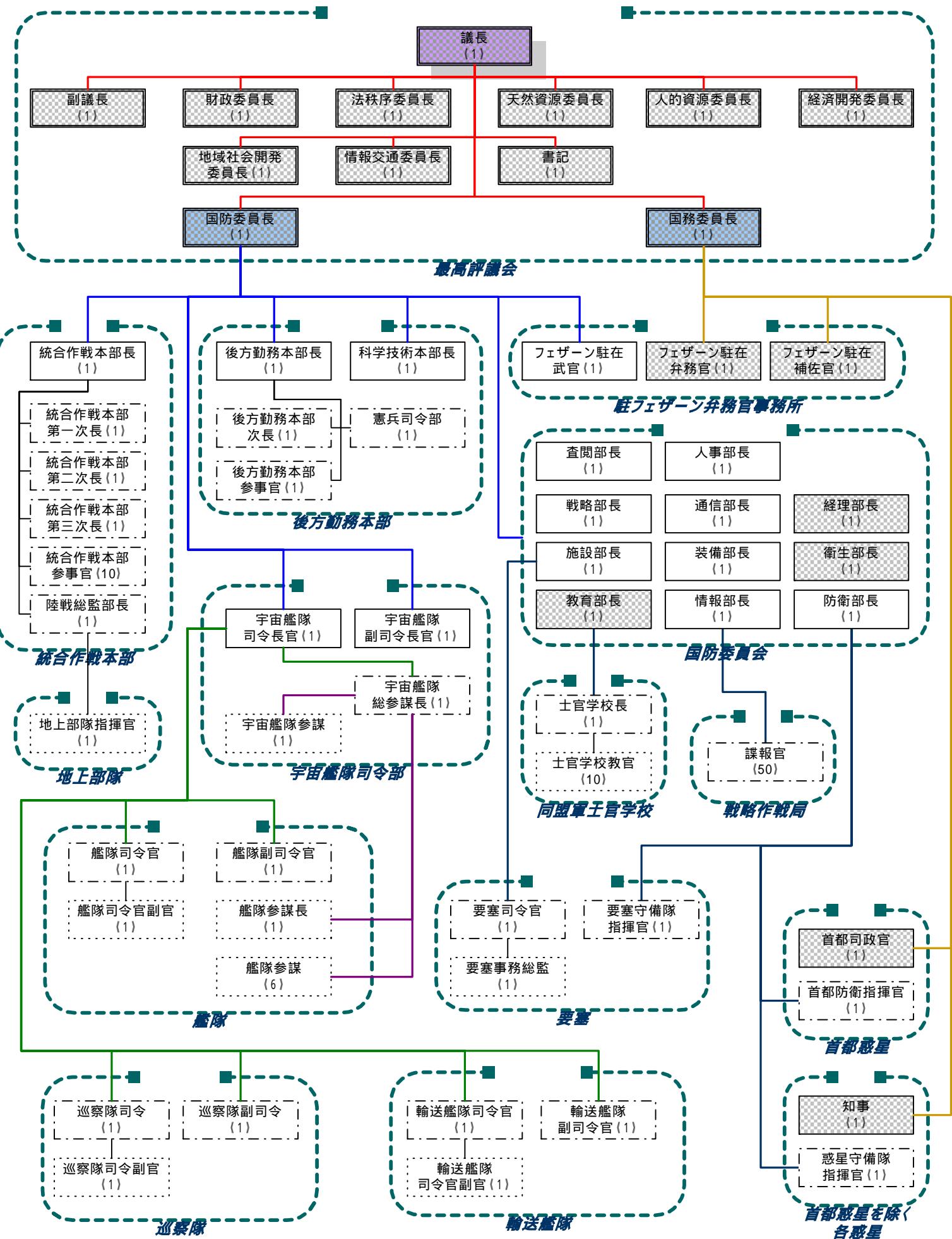
所属	役職名	定員数	最低階級	最高階級	職務権限解説
最高評議会	議長	1			自由惑星同盟の最高権力者。通常は、議会によって選出される。議員から最高評議会を構成し、自由惑星同盟の国政を運営する。
	副議長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、議長不在時にその代理を務める。
	国務委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、知事の任命を含めた内政全般に関する権限を有する。
	国防委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、国防全般に関する権限を有する。自由惑星同盟最大の国家組織である軍の全てを指揮下としており、最高評議会においても大きな発言力を持つ。
	財政委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、財政全般を管轄し、課税率を変更する権限を有する。
	法秩序委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員。自由惑星同盟の最高司法機関であり、政治家を逮捕し、処断する権限を有する。
	天然資源委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、天然資源の採掘全般を管轄する。
	人的資源委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、人的資源の動員体制に全般を管轄する。
	経済開発委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、国内経済全般を管轄する。
	地域社会開発委員長	1			議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、地方経済を管轄する。
駐フェザーン弁務官事務所	フェザーン駐在弁務官	1	政治家		国務委員長によって任命される。本来はフェザーン自治領に対する外交機関であるが、実質的には諜報活動も行っている。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
	フェザーン駐在補佐官	1			国務委員長によって任命される。高等弁務官の補佐を行う。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
	フェザーン駐在武官	1	少尉	元帥	国防委員長によって任命される。主に軍事関連の情報収集を行う。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
統合作戦本部	統合作戦本部長	1	元帥		宇宙艦隊の部隊編成や作戦計画を司る統合作戦本部の最高責任者。国防委員長によって任命される、制服組最高位の軍人である。人事の他に、艦隊の作戦立案の実務も管掌する。
	統合作戦本部第一次長	1	大将	元帥	統合作戦本部長に任命される。統合作戦本部に所属し、輸送艦隊及び巡察隊の作戦計画を立案する。
	統合作戦本部第二次長	1	大将	元帥	統合作戦本部長に任命される。統合作戦本部に所属し、独行艦の作戦計画を立案する。
	統合作戦本部第三次長	1	大将	元帥	統合作戦本部長に任命される。統合作戦本部に所属し、全軍の補充計画の調整を管掌する。
	統合作戦本部参事官	10	准将	元帥	統合作戦本部長に任命される。統合作戦本部に所属し、統合作戦本部長の全般的な補佐を行う。また、国防委員会や宇宙艦隊司令部との連絡将校としての機能も有する。
	陸戦総監部長	1	中将	元帥	統合作戦本部長に任命される。統合作戦本部に所属し、陸戦隊全般の人事及び作戦計画を管掌する。
後方勤務本部	後方勤務本部長	1	大将	元帥	宇宙艦隊への補給全般及び治安を司る後方勤務本部の最高責任者。国防委員長によって任命される。
	後方勤務本部次長	1	中将	元帥	後方勤務本部に所属。後方勤務本部長の職務全般を補佐する。
	後方勤務本部参事官	10	准将	元帥	後方勤務本部長に任命される。後方勤務本部に所属し、後方勤務本部長の全般的な補佐を行う。また、国防委員会や統合作戦本部との連絡将校としての機能も有する。

	<b>科学技術本部長</b>	1	中将	元帥	国防委員長によって任命される。軍事関連の科学技術を集約的に管掌するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	<b>憲兵司令官</b>	1	准將	元帥	同盟軍の保安組織の最高責任者。後方勤務本部長によって任命される。すべての軍人を逮捕拘束する権限を有する。軍内部の規律を保つ要職である。
国防委員会	<b>査閲部長</b>	1	中将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、軍に対して保安目的の内部検査を行う。
	<b>戦略部長</b>	1	中将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、全般的な国防政策を立案・監督するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	<b>人事部長</b>	1	中将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、中佐以下の軍人に対する叙勲等を管掌する。
	<b>防衛部長</b>	1	中将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、同盟領土内の守備隊を管掌する。
	<b>情報部長</b>	1	少将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、戦略作戦局を管掌して、同盟軍の諜報活動全般をコントロールする。
	<b>通信部長</b>	1	少将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、軍に関与する通信インフラを管理するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	<b>装備部長</b>	1	少将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、艦隊、輸送艦隊、巡察隊の部隊編成を行う。
	<b>施設部長</b>	1	少将	元帥	国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、軍関連施設のインフラを管理するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	<b>経理部長</b>	1	政治家		国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、軍関連施設の財務を管理するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
	<b>教育部長</b>	1			国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、士官学校を管掌する。
	<b>衛生部長</b>	1			国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、野戦病院及び軍病院を管理するが、ほぼ名目上のポストとなっている。
宇宙艦隊司令部	<b>宇宙艦隊司令長官</b>	1	元帥		国防委員長によって任命される。統合作戦本部の作戦計画に従って艦隊を運用する宇宙艦隊司令部の最高責任者。同盟軍の司令長官は艦隊司令官の人事権も有する。大規模な作戦の際は兵力を直率して戦場に臨む。
	<b>宇宙艦隊副司令長官</b>	1	大将	元帥	統合作戦本部の作戦計画に従って輸送艦隊と巡察隊を運用する宇宙艦隊司令部の次席指揮官。宇宙艦隊司令長官によって任命される。
	<b>宇宙艦隊総参謀長</b>	1	中将	元帥	宇宙艦隊司令長官によって任命される。宇宙艦隊司令部に所属し、統合作戦本部の作戦計画に従って独行艦を運用する。宇宙艦隊司令部や各艦隊のスタッフを統率する職務でもあり、参謀を任命する職権を有する。
	<b>宇宙艦隊参謀</b>	1	准将	元帥	宇宙艦隊司令部に所属する参謀。宇宙艦隊総参謀長によって任命される。本来は、スタッフとして宇宙艦隊運用の補助を行ふものであるが、宇宙艦隊司令部と各艦隊司令部との意思疎通を図る機能も有する。
同盟軍士官学校	<b>士官学校長</b>	1	中将	元帥	同盟軍のほとんどの士官を輩出する士官学校の最高責任者。国防委員会・教育部長によって任命される。
	<b>士官学校教官</b>	10	曹長	元帥	同盟軍士官学校の教官。階級にとらわれず、専門的な技術の持ち主が招かれて教鞭を執ることが多い。
艦隊	<b>艦隊司令官</b>	1	少将	元帥	艦隊を統率する司令官。宇宙艦隊司令長官によって任命され、実戦部隊を直接統括する。艦隊は最大で18000隻の艦艇を擁する最大規模の戦略単位であり、その作戦行動に関しては十分な裁量権が与えられている。
	<b>艦隊副司令官</b>	1	准将	元帥	艦隊の次席指揮官。宇宙艦隊司令長官によって任命される。艦隊の一部を分遣する“分艦隊”的指揮官を務める場合も多い。
	<b>艦隊参謀長</b>	1	准将	元帥	宇宙艦隊総参謀長によって任命される。艦隊司令官の補佐役として参謀チームを統率するのが主たる職務である。
	<b>艦隊参謀</b>	6	大尉	元帥	宇宙艦隊総参謀長によって任命される。幕僚として、艦隊司令官の職務を補佐する。艦隊の一部を分遣する“分艦隊”的指揮官を務める場合も多い。
	<b>艦隊司令官副官</b>	1	中尉	元帥	艦隊司令官によって任命される。艦隊司令官の個人的な幕僚であり、少壯の士官が任じられる。
輸送艦隊	<b>輸送艦隊司令官</b>	1	准将	元帥	輸送艦隊を統率する司令官。宇宙艦隊司令長官によって任命される。輸送艦隊は最大で6900隻の艦艇を擁する戦略単位であり、軍の兵站の根幹である。
	<b>輸送艦隊副司令官</b>	1	大佐		輸送艦隊の次席指揮官。宇宙艦隊司令長官によって任命される。輸送艦隊の一部を分遣する“分艦隊”的指揮官を務める場合も多い。

		<b>輸送艦隊司令官副官</b>	1	中尉	元帥	輸送艦隊司令官によって任命される。輸送艦隊司令官の個人的な幕僚であり、少佐の士官が任じられる。
巡察隊		<b>巡察隊司令</b>	1	准将	元帥	巡察隊を統率する司令。宇宙艦隊司令長官によって任じられる。巡察隊は最大で900隻の艦艇を擁する戦略単位であり、小規模な作戦や国内警備においては主力部隊を構成する。
		<b>巡察隊副司令</b>	1	<b>大佐</b>		巡察隊の次席指揮官。宇宙艦隊司令長官によって任命される。巡察隊の一部を分遣する“警備隊”的指揮官を務める場合も多い。
		<b>巡察隊司令副官</b>	1	中尉	元帥	巡察隊司令によって任命される。巡察隊司令の個人的な幕僚であり、少佐の士官が任じられる。
地上部隊		<b>地上部隊指揮官</b>	1	少佐	元帥	地上部隊を統率する指揮官。陸戦総監部長によって任じられる。地上部隊は最大で900隻の艦艇と90000名を擁する戦略単位であり、地上戦の主力部隊である。
要塞		<b>要塞司令官</b>	1	中将	元帥	要塞を統率する司令官。国防委員会・施設部長によって任命される。要塞砲を含むすべての固定火砲や兵站部隊を指揮する。
		<b>要塞守備隊指揮官</b>	1	少佐	元帥	要塞司令官によって任命される。要塞に駐屯する陸戦隊を統率する。
		<b>要塞事務総監</b>	1	大佐	元帥	要塞司令官によって任命される。要塞の経済活動及び生産を統率する。
首都惑星を除く各惑星	政庁	<b>知事</b>	1	<b>政治家</b>		自由惑星同盟における惑星の最高統治者。國務委員長によって任命される。経済活動は元より、惑星の治安・防衛にも責任を有する。自由惑星同盟においては、現役軍人は知事の職に就く事はできない。
	防衛司令部	<b>惑星守備隊指揮官</b>	1	少佐	元帥	惑星単位で配備される守備隊の指揮官。国防委員会・防衛部長によって任命される。最大で300000名を指揮する。
首都惑星	政庁	<b>首都司政官</b>	1	<b>政治家</b>		首都の最高行政官。國務委員長によって任命される。首都の警察任務と経済活動及び生産を統率するが、軍事的な指揮権は有さない。
	防衛司令部	<b>首都防衛指揮官</b>	1	大佐	元帥	首都の守備隊指揮官。国防委員会・防衛部長によって任命される。最大で300000名を指揮する。
戦略作戦局		<b>諜報官</b>	50	少尉	大佐	国防委員会・情報部長によって任命される。敵国に潜入し、様々な手段を駆使して諜報活動を行う。

# 同盟軍人事組織図

  ...軍人が担当できる役職  
  ...政治家が担当できる役職  
 ( ) 内は定員数



同盟 初期職務権限カード保持情報

所属	役職名			職務権限解説
最高評議会	議長	政治家サンフォード		自由惑星同盟の最高権力者。通常は、議会によって選出される。議員から最高評議会を構成し、自由惑星同盟の国政を運営する。
	国防委員長	政治家トリューニヒト		議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、国防全般に関する権限を有する。自由惑星同盟最大の国家組織である軍の全てを指揮下としており、最高評議会においても大きな発言力を持つ。
	財政委員長	政治家レベロ		議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、財政全般を管轄し、課税率を変更する権限を有する。
	人的資源委員長	政治家ホワン		議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、人的資源の動員体制に全般を管轄する。
	情報交通委員長	政治家ウィンザー		議長によって任命される。自由惑星同盟最高評議会の一員であり、情報及び星系間交通を管轄する。
駐フェザーン弁務官事務所	フェザーン駐在弁務官	政治家ヘンスロー		國務委員長によって任命される。本来はフェザーン自治領に対する外交機関であるが、実質的には諜報活動も行っている。現地赴任が原則であり、自治領主によって様々な外交的特権が認められている。
統合作戦本部	統合作戦本部長	シトレ元帥		宇宙艦隊の部隊編成や作戦計画を司る統合作戦本部の最高責任者。国防委員長によって任命される。制服組最高位の軍人である。人事の他に、艦隊の作戦立案の実務も管掌する。
	統合作戦本部第一次長	ドーソン大将		統合作戦本部長に任命される。統合作戦本部に所属し、輸送艦隊及び巡察隊の作戦計画を立案する。
後方勤務本部	後方勤務本部長	ロックウェル大将		宇宙艦隊への補給全般及び治安を司る後方勤務本部の最高責任者。国防委員長によって任命される。
国防委員会	人事部長	グローブナー大将		国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、中佐以下の軍人にに対する叙勲等を管掌する。
	情報部長	プロンズ中将		国防委員長によって任命される。国防委員会に所属し、戦略作戦局を管掌して、同盟軍の諜報活動全般をコントロールする。
宇宙艦隊司令部	宇宙艦隊司令長官	ロボス元帥		国防委員長によって任命される。統合作戦本部の作戦計画に従って艦隊を運用する宇宙艦隊司令部の最高責任者。同盟軍の司令長官は艦隊司令官の人事権も有する。大規模な作戦の際は兵力を直率して戦場に臨む。
	宇宙艦隊総参謀長	D.グリーンヒル大将		宇宙艦隊司令長官によって任命される。宇宙艦隊司令部に所属し、統合作戦本部の作戦計画に従って独行艦を運用する。宇宙艦隊司令部や各艦隊のスタッフを統率する職務でもあり、参謀を任命する職権を有する。
艦隊	艦隊司令官	第1艦隊	ケブルスリー中将	
		第2艦隊	バエッタ中将	アーメド少将 (副司令官)
		第3艦隊	ルフェーブル中将	
		第4艦隊	バストーレ中将	タナンチャイ少将 (副司令官)
		第5艦隊	ピュック中将	モンシャルマン少将 (副司令官)
		第6艦隊	ムーア中将	
		第7艦隊	ホーウッド中将	
		第8艦隊	アップルトン中将	
		第9艦隊	アル・サレム中将	モートン少将 (副司令官)
		第10艦隊	ウランフ中将	チェン少将 (副司令官)
		第11艦隊	ホーランド中将	
		第12艦隊	ポロディン中将	コナリー少将 (副司令官)
		第11巡査隊	カールセン少将	
		第16巡査隊	マリネット准將	
			巡察隊を統率する司令。宇宙艦隊司令長官によって任じられる。巡察隊は最大で900隻の艦艇を擁する戦略単位であり、小規模な作戦や国内警備においては主力部隊を構成する。	

巡察隊	巡察隊司令	第21巡察隊	アラルコン少将
		第26巡察隊	ザーニアル准將
		第31巡察隊	ルグランジュ少将
		第36巡察隊	デッシュ准將
		第46巡察隊	マスカニ准將
		第56巡察隊	グエン准將

別表 戰略コマンド一覧表

コマンド種別	コマンド	消費コマンドポイント	実行待機時間	実行所要時間	解説
作戦コマンド	ワープ航行	40		0	任意のグリッドへ移動します。 移動距離に応じて消費コマンドポイント及び実行待機時間が変化します。 宇宙空間でのみ実行可能。
	燃料補給	160	8	48～960	ワープ燃料の補給を行います。
	星系内航行	160	8	0	星系グリッド内の惑星間を移動します。
	軍紀維持	80	0	0	軍紀維持度を増加させて、混乱発生率を低下させます。
	航宙訓練	80	0	0	部隊の訓練度を増加させます。
	陸戦訓練	80	0	0	陸戦に関する訓練度を増加させます。
	空戦訓練	80	0	0	空戦に関する訓練度を増加させます。
	陸戦戦術訓練	80	0	0	陸戦に関する戦術スキルを習得します。
	空戦戦術訓練	80	0	0	空戦に関する戦術スキルを習得します。
	警戒出動	160	24	0	駐留中の陸戦隊によって、惑星/要塞の治安維持率を増加させます。
	武力鎮圧	160	24	0	駐留中の陸戦隊によって、惑星/要塞の治安維持率を増加させます。 なお、武力鎮圧を行うと政府支持率が低下する可能性があります。

	分列行進	160	24	0	駐留中の陸戦隊によって、惑星の政府支持率を増加させます。
	徵発	160	24	0	占領した他勢力の惑星/要塞から、軍需物資を徵発します。
	特別警備	160	0	24	特定の警戒スポットの警備態勢をさらに強化します。
	陸戦隊出撃	80	0	0	惑星/要塞上での戦闘に備え、全陸戦隊を艦艇から駐留させます。
	陸戦隊撤収	80	0	0	出撃している自部隊の全陸戦隊を艦艇へ撤収させます。
個人コマンド	遠距離移動	10	0	0	惑星/要塞上の施設間を移動します。
	近距離移動	5	0	0	施設内のスポット間を移動します。
	退役	160	0	0	軍を退き、政治家となります。 退役した後、30G日間は志願コマンドを使用できません。
	志願	160	0	0	政治家を引退し、軍人となります。 階級は少佐となり、旗艦は戦艦に変更されます。
	亡命	320	0	0	他勢力に亡命します。 亡命後、亡命先の首都に拘禁され、処断を待つこととなります。
	会見	10	0	0	同一スポットに滞在する人物と会見を行い、友好度を上げます。
	受講	160	0	0	能力パラメータを増加させます。 士官学校でのみ実行可能。

	兵棋演習	10	0	0	シミュレーターによる戦術訓練を行います。 士官学校でのみ実行可能。
	叛意	640	0	0	クーデターの首謀者となります。
	謀議	640	0	0	同ースポットに滞在する人物に、クーデターへの参加交渉を行います。
	説得	640	0	0	所属する部隊に配備されているユニットの叛乱忠誠度を上昇させます。
	叛乱	640	0	0	クーデターを実行に移します。
	参加	160	0	0	参加交渉に同意しているクーデターに参加します。
	資金投入	80	0	0	私的口座より、資金を投入します。 地方資金庫:自身の統治する惑星に援助資金を投入します。 信任ボックス:現職の”皇帝”or”議長”的支持・不支持を決定します。 支持ボックス:次期”皇帝or議長”候補として誰を支持するかを決定します。
	旗艦購入	80	0	0	新しい旗艦を購入します。 購入には評価ポイントの消費が必要です。
指揮コマンド	作戦計画	10~1280	0	0	我が軍の戦略的目標を策定します。
	作戦撤回	5~320	0	0	既に計画されている作戦を中止します。
	発令	1~320	0	0	既に発動している作戦に実行部隊を割り当てます。
	部隊結成	320	0	0	部隊を結成するため、ユニットを編成します。

	部隊解散	160	0	0	惑星/要塞に駐留中の部隊を解散させます。
	講義	160	0	0	受講コマンドを実行した人物の能力パラメータを増加させます。 このコマンドは、実行後120G分または実行スポットを離れるまで有効です。 士官学校でのみ実行可能。
	輸送計画	80	0	0	特定の惑星/要塞を対象とした輸送パッケージを作成します。 作成されたパッケージは輸送倉庫に移動します。
	輸送中止	80	0	0	策定された輸送計画を中止します。
兵站コマンド	完全修理	160	0	0	損傷状態の旗艦及び全艦艇ユニットを修理します。 このコマンドを実行するのに、部隊の保有する全軍需物資を消費します。
	完全補給	160	0	0	任意の部隊に対し、軍需物資を補給します。
	再編成	160	0	0	部隊に所属するユニット編成の見直しを行います。
	補充	160	0	0	消耗した艦艇ユニットに、艦艇、乗組員、軍需物資の補充を行います。
	搬出入	160	0	0	特定の惑星/要塞を対象に作成された輸送パッケージを搬出入します。
	割当	160	0	0	惑星/要塞に在庫している各ユニット、軍需物資を、各部隊専用ストックに割り当てます。
人事コマンド	昇進	160	0	0	各階級ラダー最上位の人物を一階級昇格させます。
	抜擢	640	0	0	各階級ラダー最上位以外の人物を任意に一階級昇格させます。

降等	320	0	0		各階級ラダー最上位以外の人物を任意に一階級降格させます。
叙爵	160	0	0		貴族出身で一定以上の爵位を有する人物に、新たな爵位を授けます。
叙勲	160	0	0		階級などの条件を満たしている人物に勲章を授けます。
任命	160	0	0		特定の人物に新たな職務権限を与えます。
罷免	160	0	0		特定人物を任意の職務から解任します。
辞任	80	0	0		当該職務権限を放棄します。
封土授与	640	0	0		男爵以上の爵位を有する人物に封土を授けます。
封土直轄	640	0	0		特定の人物が所有する封土を直轄に戻します。
政治コマンド	夜会	320	0	0	特定の人物を自らの首都邸宅に招いて夜会を行います。 夜会の成果により影響力が変化します。
	狩獵	320	0	0	特定の人物を自らの封土である惑星の邸宅に招いて狩獵を行います。 狩獵の結果により、影響力と招待客との友好度が変化します。
	会談	320	0	0	特定の人物を自ら滞在するホテルの一室に招いて会談を行います。 会談の成果により影響力が変化します。
	談話	320	0	0	特定の人物を自ら滞在するホテルの一室に招いて談話を行います。 談話の成果により招待客との友好度と影響力が変化します。

	演説	320	0	0	惑星/要塞の中央広場で演説を行います。 演説の成果により、影響力と当該惑星/要塞の政府支持率が増減します。
	国家目標	320	0	0	国家の戦略的目標を策定します。
	納入率変更	320	0	0	各惑星/要塞から納入される税金の割合を変更します。
	関税率変更	320	0	0	各貿易品目に課す関税率を変更します。
	分配	320	0	0	国家予算から、特定の惑星/要塞への援助金を捻出します。
	処断	320	0	0	拘禁されている人物の処断を決定します。
	外交	320	0	0	フェザーンに対し、様々な交渉を行います。
	統治目標	80	0	0	特定の惑星/要塞に対して、戦略的な目標を提示します。
諜報コマンド	一斉捜索	160	0	0	惑星/要塞に滞在する特定の人物を捜索します。
	逮捕許可	800	0	0	同陣営に所属する、特定の人物を逮捕リストに登録します。
	執行命令	800	0	0	特定の人物に、逮捕リストに登録されているいざれかの人物を逮捕する権限を与えます。
	逮捕命令	160	0	0	同一スポットまたは同一空間グリッドの同一部隊に存在する特定の人物に逮捕を試みます。

査閲	160	0	0	クーデターの兆候を察知します。
襲撃	160	0	0	同一スポットに滞在する特定の人物に襲撃を試みます。 対象となるのは、他陣営の人物に限ります。
監視	160	0	0	同一スポットに滞在する特定の人物に監視をつけます。 このコマンドは、対象人物に露見しない限り、監視が続行されます。
潜入工作	160	0	0	特定の施設内のスポットに潜入します。
脱出工作	160	0	0	潜入しているスポットから脱出を試みます。
情報工作	160	0	0	特定の施設から得られる情報を獲得し、本国に送信します。
破壊工作	160	0	0	潜入した施設に時限爆弾を仕掛けます。
煽動工作	160	0	0	市民を煽動する事により、惑星/要塞の政府支持率を低下させます。
侵入工作	320	0	0	他勢力の惑星/要塞に侵入を試みます。
帰還工作	320	0	0	侵入した惑星/要塞より、自陣営の惑星/要塞に帰還します。

## 部隊初期配置情報

### 帝国軍艦隊

艦隊番号	星系	惑星/要塞
第1艦隊	ヴァルハラ	オーディン
第2艦隊		
第3艦隊	アルテナ	ノイエンラーデ
第4艦隊	アムリツア	ハーフェン
第5艦隊		
第6艦隊	フレイア	レンテンベルグ
第7艦隊		
第8艦隊	キフィオイザー	ガルミッシュ
第9艦隊		
第10艦隊	アイゼンヘルツ	ガイエスブルグ
第11艦隊		
第12艦隊	イゼルローン	イゼルローン

### 同盟軍艦隊

艦隊番号	星系	惑星/要塞
第1艦隊	バーラト	ハイネセン
第2艦隊		
第3艦隊	ボレヴィト	ルジアーナ
第4艦隊	ドーリア	ボルケーゼ
第5艦隊	エル・ファシル	サンタ・アナ
第6艦隊	ドーリア	ボルケーゼ
第7艦隊	ボレヴィト	ルジアーナ
第8艦隊	シュバーラ	シウダ・ロドリゴ
第9艦隊	エル・ファシル	サンタ・アナ
第10艦隊	ケリム	カッシナ
第11艦隊	シュバーラ	シウダ・ロドリゴ
第12艦隊	ケリム	カッシナ

### 帝国軍巡察隊

巡察隊番号	ユニット配置星系	ユニット配置惑星
第1巡察隊 ～第3巡察隊	ヴァルハラ	オーディン
第4巡察隊 ～第5巡察隊	アルテナ	ナッハロート
第6巡察隊	ニブルヘイム	エリューズニル
第7巡察隊	ヴェルラ	シュテファニ
第8巡察隊	シャンタウ	クネスドルフ
第9巡察隊	アスガルド	トイブルク
第10巡察隊	レイトボルディング	レイトボルト
第11巡察隊 ～第13巡察隊	ヴィレンンシュタイン	ヴァイセンホルン
第14巡察隊 ～第16巡察隊	リンダーホーフ	ホーエンシュヴァンガウ
第17巡察隊 ～第19巡察隊	ヴァナヘイム	フレイ
第20巡察隊 ～第22巡察隊	ヴィテルスバッハ	ニュンフェンブルク
第23巡察隊 ～第25巡察隊	ウォームスガウ	コンラート
第26巡察隊 ～第28巡察隊	バルdre	フリングホルニ
第29巡察隊 ～第31巡察隊	アムリツア	ハーフェン
第32巡察隊 ～第34巡察隊	ビルロスト	ヘイムダル
第35巡察隊 ～第37巡察隊	ヴァンステイド	ファルトガルデ
第38巡察隊 ～第40巡察隊	ドヴェルグ	グレイブニル
第41巡察隊 ～第43巡察隊	フレイア	レンテンベルク
第44巡察隊 ～第46巡察隊	アイゼンヘルツ	ガイエスブルク
第47巡察隊	フォルゲン	シュヴァンガウ
第49巡察隊	キフィオイザー	ガルミッシュ
第50巡察隊 ～第52巡察隊	イゼルローン	イゼルローン
第53巡察隊 ～第60巡察隊		

### 同盟軍巡察隊

巡察隊番号	ユニット配置星系	ユニット配置惑星
第1巡察隊 ～第5巡察隊	バーラト	ハイネセン
第6巡察隊 ～第10巡察隊	リューカス	ヴァルミー
第11巡察隊 ～第15巡察隊	ドーリア	ボルゲーゼ
第16巡察隊 ～第20巡察隊	ジャムシード	カッファー
第21巡察隊 ～第25巡察隊	ケリム	カッシナ
第26巡察隊 ～第30巡察隊	ロフォーテン	ルドミラ
第31巡察隊 ～第35巡察隊	エル・ファシル	サンタ・アナ
第36巡察隊 ～第40巡察隊	ボレヴィト	ルジアーナ
第41巡察隊 ～第45巡察隊	メルカルト	ネルガル
第46巡察隊 ～第49巡察隊	リオ・ヴェルデ	サン・カルロス
第50巡察隊 ～第55巡察隊	シュバーラ	シウダ・ロドリゴ
第56巡察隊 ～第60巡察隊	ファーラーファラ	ミセヌム

### 帝国軍地上部隊

地上部隊番号	ユニット配置星系	ユニット配置惑星
第1地上部隊 ～第10地上部隊	ヴァルハラ	オーディン
第11地上部隊 ～第20地上部隊	ヴィレンンシュタイン	ヴァイセンホルン
第21地上部隊 ～第30地上部隊	ヴィッテルスバッハ	ニュンフェンブルク
第31地上部隊 ～第40地上部隊	アムリツア	ハーフェン
第41地上部隊 ～第50地上部隊	アイゼンヘルツ	ガイエスブルグ
第51地上部隊 ～第60地上部隊	イゼルローン	イゼルローン

### 同盟軍地上部隊

地上部隊番号	ユニット配置星系	ユニット配置惑星
第1地上部隊 ～第5地上部隊	バーラト	ハイネセン
第6地上部隊 ～第10地上部隊	リューカス	ヴァルミー
第11地上部隊 ～第15地上部隊	ドーリア	ボルケーゼ
第16地上部隊 ～第20地上部隊	ジャムシード	カッファー
第21地上部隊 ～第25地上部隊	ケリム	カッシナ
第26地上部隊 ～第30地上部隊	ロフォーテン	ルドミラ
第31地上部隊 ～第35地上部隊	エル・ファシル	サンア・アナ
第36地上部隊 ～第40地上部隊	ボレヴィト	ルジアーナ
第41地上部隊 ～第45地上部隊	メルカルト	ネルガル
第46地上部隊 ～第50地上部隊	リオ・ヴェルデ	サン・カルロス
第51地上部隊	シュバーラ	シウダ・ロドリゴ
第52地上部隊 ～第55地上部隊	エル・ファシル	サンタ・アナ
第56地上部隊 ～第60地上部隊	ファーラーファラ	ミセヌム

帝国軍自動生產品目

艦系名	惑星名	艦艇ユニット種別	乗組員ユニット種別	陸戦兵ユニット種別
アイゼンヘルツ	ヒンターヴィルド	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵 装甲弾兵
	ガイエスブルク	駆逐艦 高速駆逐艦 巡航艦 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	艦隊乗組員	軽装陸戦兵
	ラドメール	雷撃艇母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	ゴータ	揚陸艇	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ミーミル	高速駆艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ギンヌンガガブ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
アスガルド	トイブルク			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	イーダリル	雷撃艇母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	クラインゲルト			軽装陸戦兵
	モールゲン	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	ダンク			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ハーフェン	戦艦 高速戦艦 巡航艦 駆逐艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵
アルヴィース	ビルスキルニル			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	スルード			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ウンターグリューン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヴァンガル			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アルタイル	カタラウヌム アンティノウス テルモビュレー		軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アルタイル	アルタイル		軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
アルテナ	ヴェセルデ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ナッハロー	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ノイエンラーデ	戦艦 高速戦艦 巡航艦 駆逐艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵
	ヘートフェルト			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ピッケンバッハ	駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ゲルンスハイム			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
イゼルローン	アルスバッハ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	クレーベルク			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	イゼルローン	戦艦 高速戦艦 巡航艦 駆逐艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵
	ノーラー			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ニヨルド	雷撃艇母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	フレイ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
ヴァルデマー	ウーファー	戦艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	パウル			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	リンケ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ゾースト	高速戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	オーディン	戦艦 高速戦艦 巡航艦 駆逐艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵
	トゥール	高速戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
ヴァルハラ	ヴァルグリンド	戦闘母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵 装甲弾兵
	ラヴァンストラップ	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	レグステッド	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ファルドガルデ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	レジデンツ	戦艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヴィッテルスバッハ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵

同盟軍自動生產品目

艦系名	惑星名	艦艇ユニット種別	乗組員ユニット種別	陸戦兵ユニット種別
エリュー・セラ	コルテラツォ	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ポンテ・クレバルド	兵員輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	クリッキド	兵員輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アンドロス	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
エル・ファシリ	カルタヘナ	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ラス・カシタス			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	サンタ・アナ	巡航艦 打撃巡航艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	サルバドル			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
エルゴン	カモロク			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ブタンディガ	揚陸艇	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ムバレ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	カンバラ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
ケリム	カッシナ	戦艦 巡航艦 打撃巡航艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	バフラ	駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	アユディン	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	バラス	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲兵
ジャムシード	タフテ・ジャムシード			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	カッファー	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ムハバット			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アバダナ	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
シュバーラ	アルンキバ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヴィスカ・グランデ	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	シウダ・ドリゴ	巡航艦 打撃巡航艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	ヴィシュコフ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
シロン	ネブティス	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ジャライン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アヌビス	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	オシリス			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
タッシリ	タッシリ・ナジェール	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アドラル・ソアフ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	トゥアレグ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	エコニア			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
タナトス	プロスキナス	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	マスジット	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ケール			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	モンテカブラロ	駆逐艦母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
ドーリア	カスター			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ビエヴェッタ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ボルゲーゼ	戦艦 巡航艦 打撃巡航艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	バルメレント	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
トリブラ	アガタラ			軽装陸戦兵
	カリヤンブル			軽装陸戦兵
	イスファハン	打撃巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	テルヌーザン	戦艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
バーラト	カスバ・ナグム	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	パラ	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵

	ニュンフェンブルク	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵			
	ヴィクトアーリエン	掃除艇	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵			
ヴィレンシュタイン	ワイツィッヒハウゼン	戦艦 駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	装甲擲弾兵			
			艦隊乗組員				
	ヴァイセンホルン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵			
	グラフェルツホーフェン	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵			
ヴィンスティンゲン	フォルマール	戦艦 駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員				
	ヴィート			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵			
	イーゼンブルク			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵			
ヴェルラ	マルクト	駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ヤコビ	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	シュテファニ	掃除艇	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	リウドルフ	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
ウォームスガウ	ヴェルナー	駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	コンラート	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ブルー			軽装陸戦兵			
	リウドルフ	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
カストロブ	カストロブ	戦艦 駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ニーダー・ヴィンディング	輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ヴォルデイグボルグ	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	マリーンドルフ			軽装陸戦兵			
キフォイザー	ガルミッシュ	戦艦 駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	高速駆逐艦			
			艦隊乗組員	巡航艦			
			艦隊乗組員	駆逐艦			
	ロールバッハ		艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ヴァーゲンバッハ	輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	バルテンキルヒェン			装甲擲弾兵			
シャンタウ	クネスドルフ	戦艦 雷撃船母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	雷撃船母艦			
			艦隊乗組員	艦隊乗組員			
			艦隊乗組員	艦隊乗組員			
	ゼードルフ			艦隊乗組員			
ドヴェルグ	グレイブニル	戦艦 巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	艦隊乗組員			
トーラーバッハ	ヴォルフェルスドルフ	戦艦 巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
			艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ファルクヴィーラー	兵員輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	シュテルネンベルク			軽装陸戦兵			
	トランペーン			軽装陸戦兵			
ニヴルヘイム	エリューズニル	駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ギヨル			軽装陸戦兵			
	フヴェルゲルミル	高速駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
ハインスベルク	ランデラート	駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ダッセル			軽装陸戦兵			
	ミュレンアルク	兵員輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
パルドル	ブレイザーブリック	兵員輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	フリングホルニ			軽装陸戦兵			
	グリトリル			軽装陸戦兵			
	ホズ			軽装陸戦兵			
	ハイハーデル	高速駆逐艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ハイネセン	巡航艦	艦隊乗組員	打撃巡航艦			
	シリューナガル	駆逐艦母艦	艦隊乗組員	駆逐艦			
ハダト	シャンブール	打撃巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ベラスイ	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	アンジャル	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	アラム・バター	駆逐艦					
ファーラーファラ	ラムル						
	ミセスム	打撃巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	アスワン	戦艦	艦隊乗組員	駆逐艦			
	エルデン						
ポリスーン	ベレケト						
	キルニス	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ダヤン・ハーン	戦艦	艦隊乗組員	駆逐艦			
	ルジーナ	駆逐艦母艦	艦隊乗組員	巡航艦			
ボレヴィット	チエルノボーグ			打撃巡航艦			
	スヴァローグ	工作艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵			
	ボレヴィーク	駆逐艦	艦隊乗組員	戦艦			
	アシュール	輸送艦	艦隊乗組員	駆逐艦			
メルカルト	ネルガル	輸送艦	艦隊乗組員	輸送艦			
	バール・ザフン	輸送艦	艦隊乗組員	輸送艦			
	シンガラ	戦艦	艦隊乗組員	駆逐艦			
	ミルバラ						
ライガール	アユアラ						
	メサ・デル・アグア	戦艦	艦隊乗組員	駆逐艦			
	サン・カルロス						
	リオ・ヴェルデ	駆逐艦	艦隊乗組員	戦艦			
リューカス	イスラ・ブランカ						
	ザカリアス	戦艦	艦隊乗組員				
	インコバネ	輸送艦	艦隊乗組員				
	ヴァルミー	駆逐艦	艦隊乗組員				
ルンビーニ	パクタブル	兵員輸送艦	艦隊乗組員				
	カライヤ	戦艦	艦隊乗組員				
	バドガオン	兵員輸送艦	艦隊乗組員				
	ルドミラ	戦艦	艦隊乗組員	駆逐艦母艦			
ロフォーテン	アルスタッド	駆逐艦	艦隊乗組員	巡航艦			
	バルスタッド	戦艦	艦隊乗組員	駆逐艦			
	スヴォルヴェア	駆逐艦	艦隊乗組員	戦艦			

パーティ				
ビルロスト	ヒミニョルグ	兵員輸送艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ブルトガング			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ギャラルホルン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
フォルゲン	シュヴァンガウ	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	フュッセン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ボーデルスペルク			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
ブラウンシュヴァイク	ヴェスターント	戦闘艇母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヴェーデル	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ショーベンシュタット			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	フォルケンローデ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
フレイア	フォールクヴァング	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	フェンサリル	高速戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵 装甲擲弾兵
	ブリシンガメン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	レンテンペルク	戦艦 高速戦艦 巡航艦 駆逐艦 駆逐艦	艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員 艦隊乗組員	軽装陸戦兵
ポルソルン	ベストラ	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ポルソルン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヴァイセンバッハ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ボル			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
ヤヴァンハール	ハールバルド	揚陸艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	リューゲン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヴィスマール			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	シュヴェリーン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
ヨーツンハイム	ウトガルド	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヨーツンハイム	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	エーリヴァーガル			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
ランメルスペルク	ハルスブリュック	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ハルテンシュタイン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ヒンメルスフルスト			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	シュレマ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
リッテンハイム	インゲンハイム	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	デュンツエンハイム	戦闘艇母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アルテンハイム			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ローゲンドルフ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
リンダーホーフ	ノイシュヴァンシュタイン			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	キームゼー			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ホーエンシュヴァンガウ	戦艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	オーバーマガウ			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
ルイトボルディング	ルイトボルト	巡航艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	ベルトボルト			軽装陸戦兵 軽装陸戦兵
	アリスルフ	戦闘艇母艦	艦隊乗組員	軽装陸戦兵 軽装陸戦兵

## 帝国軍艦艇ユニット

標準戦艦															
		<p>SS75 型標準戦艦。</p> <p>強力な中性子ビーム砲とレーザー水爆ミサイル発射システムを主兵装とする宇宙艦隊の主力艦。</p> <p>艦隊戦・空戦・地上攻撃に対応可能な万能艦として、これ以降に設計された艦艇のデザインに大きな影響を与えた。</p> <p>現在ではやや旧式となった設計だが、艦体の堅牢性には定評がある。</p>													
バリエーション															

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 ( 万km )	最高速度 ( km/1G秒 )	装甲			シールド ( 旗艦のみ )		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資( 1隻 )																			
						前	側	後	防護値	容量																										
戦艦( 旗艦 )	-	-	390	5,600	20,000	34	20	12	70	30	48	100	80	110	-	-	140																			
戦艦	90	5										100/1	80/5	3	760	680	600	800																		
戦艦	110											64	-																							
戦艦	100											200/1	-																							
戦艦												-	120/5																							
戦艦												48	100/1	80/5																						
戦艦																																				
戦艦																																				
戦艦																																				
戦艦																																				
戦艦																																				
戦艦	110	4																																		

戦艦	SS75a 型戦艦。SS75 型標準戦艦の中性子ビーム砲をフェザーン経由で入手した同盟軍仕様の光子砲に換装したもの。大型ビーム加速器の設置容積を確保する目的でレールガンを除去している。
	ビーム砲戦能力が飛躍的に向上しているが、光子砲の部品入手難のため、帝国内における建造費は高騰している。
戦艦	SS75b 型戦艦。SS75 型標準戦艦よりミサイル発射システムを除去し、近接戦闘用のレールキャノンを増設したもの。極至近距離での混戦においてその真価を發揮すると評価されている。
戦艦	SS75c 型戦艦。SS75 型標準戦艦のレールガンを除去し、ミサイル発射システムを増設したもの。遠距離でのミサイル戦に特化している。ただし、ミサイルの搭載数は SS75 型標準戦艦と同一であり、結果的に総戦能力が低下している。
戦艦	SS75d 型戦艦。SS75 型標準戦艦の一部装甲を除去し、高速航行可能としたもの。PK86 型標準高速戦艦が就役するまでは機動遊撃兵力の中核を構成していた。
戦艦	SS75e 型戦艦。SS75 型標準戦艦に複合装甲を増設し、防御力を増加させたもの。複合装甲を本来の装甲の内側に設置したため物資搭載容積が減少し、さらに重量増加に伴って航行性能が若干低下した。
戦艦	SS75f 型戦艦。同盟軍の 796 年型標準戦闘艇母艦に対抗すべく、SS75 型標準戦艦の物資搭載スペースに格納庫を増設し、戦闘艇“ ワルキューレ ” 搭載数を増加させたもの。前線部隊では “ 航空戦艦 ” と称されている。
戦艦	SS75g 型戦艦。SS75 型標準戦艦の各部署を徹底して自動化したもので、約 20% の乗組員を削減することに成功している。

## 高速戦艦



PK86 型標準高速戦艦。

戦艦の打撃力と巡航艦に匹敵する高速航行能力を有する主力艦である。

艦首主砲を中性子ビーム砲とし、その余剰容積を高出力機関に振り分けたもの。

機動遊撃兵力または前進部隊の中核として、各艦隊に一定数ずつ配備されている。

運用側からは好意的に受け入れられているが、巨大な機関部は重量軽減のため一部非装甲となっており、直接的防御性能に難点が指摘されている。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/1G秒)	装甲		シールド (旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資(1隻)					
						前	側	後	防護値	容量											
高速戦艦(旗艦)	-	-	410	5,600	23,000	30	15	10	70	28	48	-	100	90	-	-	120				
高速戦艦	120	5	-		22,000		18		3	760											
高速戦艦	24,000				24	14	8	-	800												
高速戦艦	21,000				36	30	18	10							3	760					
高速戦艦	22,000				4										600						
高速戦艦	-				760																
高速戦艦	3				400																
高速戦艦																					

### 高速戦艦

PK86a 型高速戦艦。PK86 型標準高速戦艦の艦首主砲を長射程の中性子ビーム砲に換装したもの。

艦首主砲の門数は半減しており、試作艦はこれをフェアリングで整形していたが、量産艦ではこれが省略されたため、外見からは区別できないようになっている。

### 高速戦艦

PK86b 型高速戦艦。PK86 型標準高速戦艦にミサイル発射システムを増設したもの。遠距離でのミサイル戦に特化しており、戦闘艇格納を廃して、ミサイルの搭載量を増加させている。

“気まま狩り”と呼ばれる少数艦での遊撃作戦で主用される。

### 高速戦艦

PK86c 型高速戦艦。PK86 型標準高速戦艦の一部装甲を除去し、さらなる高速航行を可能としたもの。設計変更によって艦体の重量バランスが劇変したため、旋回性能が犠牲となっている。

### 高速戦艦

PK86d 型高速戦艦。PK86 型標準高速戦艦の艦首部に複合装甲を増設し、防御力を増加させたもの。

防御力の増強は艦首部のみであり、脆弱といわれる機関部の防御はPK86 型標準高速戦艦と同等である。また、重量増加に伴って航行性能が若干低下している。

### 高速戦艦

PK86e 型標準高速戦艦。同盟軍の 796 年型標準戦闘艇母艦に対抗すべく、PK86 型高速戦艦の物資搭載スペースに格納庫を増設し、戦闘艇“ワルキューレ”搭載数を増加させたもの。

前線部隊では“高速航空戦艦”と称されている。

### 高速戦艦

PK86f 型高速戦艦。PK86 型標準高速戦艦に長距離センサーを増設したもので、強行偵察に主用される。

徹底的に電磁的信号を遮断する機能を有し、隠密行動性能も向上した。偵察行動に不要な戦闘艇は搭載していない。

### 高速戦艦

PK86g 型高速戦艦。PK86 型標準高速戦艦のミサイル発射システムを除去し、近接戦闘用のレールキャノンを搭載したもの。航行性能に影響が出ない範囲で、艦首部の装甲を強化している。

## 巡航艦



SK80 型標準巡航艦。

中性子パルス砲および中性子ミサイル発射システムを主兵装とする中型艦。

高速発揮可能な航行性能と戦艦に準ずる重武装、重装甲、戦闘艇搭載能力によって、幅広い作戦遂行能力を有する。

### バリエーション

	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/1G秒)	装甲			シールド(旗艦のみ)		ビーム兵装破壊力	ガン兵装破壊力/消費物資	ミサイル兵装破壊力/消費物資	対空兵装破壊力	戦闘艇/雷撃艇搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)											
						前	側	後	防護値	容量																		
巡航艦(旗艦)	-	-	260	4,800	23,000	28	16	8	50	25	24	-	60	60	-	-	120											
巡航艦	80	3	-		22,000				-	-					2	480												
巡航艦	100				25,000	22	14	6							-	520												
巡航艦	90				20,000			33	19	10	2				480													
巡航艦	100		-		5,600	22,000	28	16	8	-	-	-	60/3		3	400												
巡航艦					4,800										-	1	600											
巡航艦	90	2	-		22,000											2	520											
巡航艦	100																											

巡航艦 SK80a 型巡航艦。SK80 型標準巡航艦の中性子ミサイルをより長射程のレーザー水爆ミサイルに換装したもの。

遠距離でのミサイル戦に特化しており、戦闘艇格納を廃して、ミサイルの搭載量を増加させている。“気まま狩り”と呼ばれる少数艦での遊撃作戦で主用される。

巡航艦 SK80b 型巡航艦。SK80 型標準巡航艦の一部装甲を除去し、さらなる高速航行を可能としたもの。前線部隊では“軽巡航艦”と称されている。

巡航艦 SK80c 型巡航艦。SK80 型標準巡航艦に複合装甲を増設し、防御力を増加させたもの。

複合装甲を本来の装甲の内側に設置したため物資搭載容積が減少し、さらに重量増加に伴って航行性能が若干低下した。

巡航艦 SK80d 型巡航艦。SK80 型標準巡航艦の物資搭載スペースに格納庫を増設し、戦闘艇“ワルキューレ”搭載数を増加させたもの。

長距離での砲撃戦は運用想定外であり、中性子ミサイル発射システムを除去してある。PK86e 型標準高速戦艦を補完する意味で少数が配備されている。

巡航艦 SK80e 型巡航艦。SK80 型標準巡航艦に長距離センサーを増設したもので、強行偵察に主用される。徹底的に電磁的信号を遮断する機能を有し、隠密行動性能も向上した。

偵察行動に不要な戦闘艇は搭載していない。

巡航艦 SK80f 型巡航艦。SK80 型標準巡航艦に長期間の連続作戦行動を行うための改裝を施したもの。

戦闘艇の搭載量を減少させ、艦首部分の容積の大部分を弾薬庫の増設に当てている。

巡航艦 SK80g 型巡航艦。SK80 型標準巡航艦の各部署を徹底して自動化したもので、約 33% の乗組員を削減することに成功している。

## 駆逐艦



Z82型標準駆逐艦。

劣化ウラニウム弾頭を短射程で発射するレールガンを主兵装とした高速艦であり、至近距離では極めて高い攻撃能力を持つ。

防御は軽微である。

小型艦ながら戦闘艇を搭載しており、複合的な戦闘能力を発揮することが可能である。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/1G秒)	装甲			シールド (旗艦のみ)	ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資(1隻)
						前	側	後								
駆逐艦(旗艦)	-	-	200	2,400	30,000	8	4	2	30	19	104	50	50	-	-	40
高速艇(旗艦)			170	4,000	27,000	7	5	2	20	19	24	40	40	-	-	20
駆逐艦	30	1	-	2,400	30,000	8	4	2	-	-	50/2	50/2	50	1	64	40
駆逐艦				4,800							30/1				240	
駆逐艦				3,200							104/1				360	
駆逐艦				31,000							50/2				240	
駆逐艦				32,000		7	3	1			-				280	
駆逐艦				2,400		50/2	320									
駆逐艦				30,000		8	4	2			-				1	
駆逐艦				9		5	3	104/1			240					
駆逐艦																
駆逐艦																

高速艇 K86型高速艇。Z82型標準駆逐艦に匹敵する船体に高出力推進機関を搭載しており、長距離の連絡任務や要人の移動に使用される。

自衛用として小型のレールガンと隠顯式中性子ミサイル発射システムを装備。

駆逐艦 Z82a型駆逐艦。Z82型標準駆逐艦のミサイルを半減させてSK80型標準巡航艦と同性能のセンサーを装備した哨戒駆逐艦。辺境航路の警備に使用されている。

駆逐艦 Z82b型駆逐艦。Z82型標準駆逐艦の戦闘艇艤装を廃し、その搭載スペースを長距離センサーと弾薬庫に充てたもの。

Z82型標準駆逐艦に比して、長期間、作戦行動を継続可能である。

駆逐艦 Z82c型駆逐艦。Z82型標準駆逐艦を機関強化と装甲除去による重量軽減によって、より高速を発揮可能としたもの。

増設された機関の搭載容積を確保するため、戦闘艇艤装も除去されている。

駆逐艦 Z82d型駆逐艦。より高速の駆逐艦を実戦化しようとする484-S計画に沿って、Z82c型駆逐艦にさらに機関を増設したもの。

Z82c型駆逐艦の一部は建造の途中からこのタイプへと設計変更されたが、高速の代償として中性子ミサイル発射システムを搭載しておらず、総合的な戦闘能力の低下は免れなかった。

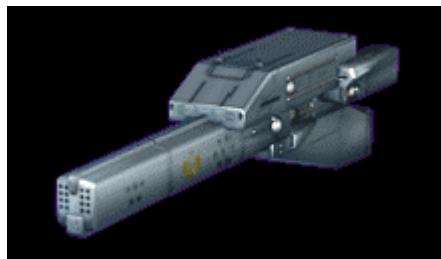
駆逐艦 Z82e型駆逐艦。Z82型標準駆逐艦の中性子ミサイルをより長射程のレーザー水爆ミサイルに換装したもの。

遠距離でのミサイル戦に特化しており、戦闘艇艤装を廃して、ミサイルの搭載量を増加させている。“気まま狩り”と呼ばれる少数艦での遊撃作戦で主用される。

駆逐艦 Z82f型駆逐艦。Z82e型標準駆逐艦のレールガンをすべて除去し、レーザー水爆ミサイル発射システムを増設したもの。通称“ミサイル砲艦”。

駆逐艦 Z82g型駆逐艦。艦体から発せられる電磁波を遮断することによってZ82型標準駆逐艦の隠密航行性能を高め、装甲も全面的に強化したもの。艦隊決戦前の強行偵察に主用される。

## 戦闘艇母艦



FR88 型 戦闘艇母艦。

旧式化した GIS12 型艦隊旗艦の艦体を改装し、上部に戦闘艇格納庫を増設したもの。  
艦隊指揮機能、レールガンおよびレーザー水爆ミサイル発射システムは除去されている。

## バリエーション

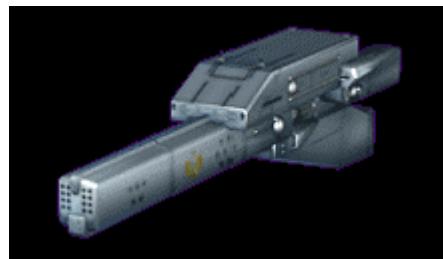
	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/1G秒)	装甲		シールド (旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資(1隻)	
						前	側	後	防護値	容量							
戦闘艇母艦	180	12	-	5,600	18,000	45	23	20	-	-	128	-	-	110	10	2,000	220
戦闘艇母艦	160			2,400							12				1,600		
戦闘艇母艦	180			10,000							10				2,000		
戦闘艇母艦	140																

戦闘艇母艦 FR88a 型 戦闘艇母艦。試験的に建造されていた FR88 戦闘艇母艦を量産化したもの。土台となる GIS12 型艦隊旗艦の工期を短縮するため、索敵装備などを徹底的に簡易構造化している。  
また、戦闘艇母艦には不要と考えられた中性子ビーム砲を装備しておらず、艦隊戦での攻撃力を有さない。

戦闘艇母艦 FR88b 型 戦闘艇母艦。FR88a 型 戦闘艇母艦を改設計し、戦闘艇“ワルキューレ”の搭載数を 20%増加させたもの。ただし、物資積載量が限られているため、連続した戦闘には適さない。

戦闘艇母艦 FR88b 型 戦闘艇母艦。戦時急造型として、FR88a 型 戦闘艇母艦を改設計し、さらに量産効率を高めたもの。不備を承知で小型艦用の低出力機関を搭載しており、極めて低速である。

## 雷撃艇母艦



TR88 型雷撃艇母艦。

FR88 型戦闘艇母艦と同様に、旧式化した GIS12 型艦隊旗艦の艦体を改装したもの。

艦体上部に雷撃艇格納庫を増設してある。

## バリエーション

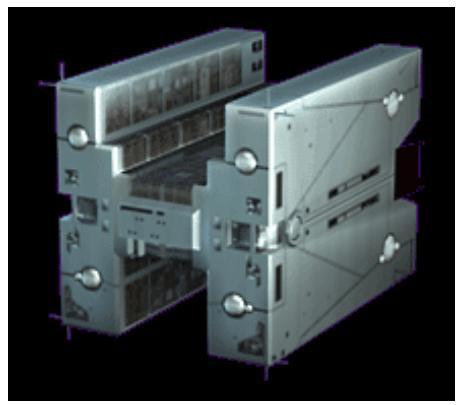
	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/1G秒)	装甲		シールド (旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資(1隻)	
						前	側	後	防護値	容量							
雷撃艇母艦	180	8	-	5,600	18,000	45	23	20	-	-	128	-	-	110	2	1,600	220
雷撃艇母艦	170				2,400												
雷撃艇母艦	150				10,000												
雷撃艇母艦	180				20,000												

雷撃艇母艦 TR88a 型雷撃艇母艦。試験的に建造されていた TR88 型雷撃艇母艦を量産化したものであるが、複雑な構造が禍して FR88a 型戦闘艇母艦ほどの効率化は達成できなかった。

雷撃艇母艦 TR88b 型雷撃艇母艦。戦時急造型として、TR88a 型雷撃艇母艦を改設計し、さらに量産効率を高めたもの。不備を承知で小型艦用の低出力機関を搭載しており、極めて低速である。

雷撃艇母艦 TR88c 型雷撃艇母艦。TR88a 型雷撃艇母艦の機関を強化したもので、高速航行が可能。前線部隊からは“高速雷撃艇母艦”と称されている。他の装備に関しては、TR88a 型に準じる。

## 工作艦



A76 型標準工作艦。

上下 2 箇所に工作セクションを有し、宇宙空間において、銀河帝国軍に属するすべての種類の艦艇を修理する能力を有する。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/1G秒)	装甲			シールド (旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資(1隻)
						前	側	後	防護値	容量							
工作艦	120	1	-	2,400	18,000	26	16	10	-	-	-	-	-	20	-	1,200	
工作艦					19,000											1,600	
工作艦					10,000											800	
工作艦	110															1,200	

工作艦 A76a 型工作艦。A76 標準型工作艦の修理用資材の積載量を増加させたもの。

工作艦 A76b 型工作艦。A76 標準型工作艦の機関を強化し、高速航行を可能としたもの。修理資材の搭載量は減少している。

工作艦 A76b 型工作艦。戦時急造型として、A76 標準型工作艦の機関を小型艦用の低出力機関に換装したもの。航行性能が大幅に低下した。

## 輸送艦



A74 型標準輸送艦。

艦隊旗艦に匹敵する全長を誇る超大型輸送艦。最大 50 万トンの貨物を輸送可能である。

自衛用に中性子パルス砲を装備し、限定的な戦闘力を有する。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範 囲 ( 万 km )	最高速度 ( km/1G 秒 )	装甲		シールド ( 旗艦のみ )		ビーム兵 装 破壊力	ガン兵装 破壊力 / 消費物資	ミサイル兵装 破壊力 / 消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇 / 雷撃艇 搭載数	物資搭載 量	修理消費 物資 ( 1 隻 )
						前	側	後	防護値	容量						
輸送艦	90	1	-	2,400	12,000	48	29	17	-	-	32	-	-	40	20,000	200
輸送艦	80										-					
輸送艦	100										32					
輸送艦														60	16,000	
														40		

輸送艦 A74a 型輸送艦。A74 標準型輸送艦の中性子パルス砲を省略したもの。一部の艦は民生用に使用されている。

輸送艦 A74b 型輸送艦。A74 標準型輸送艦に防空用レーザー機銃を増設したもの。

輸送艦 A74c 型輸送艦。A74 標準型輸送艦の機関出力を強化し、高速航行可能としたもの。機関部に圧迫されて物資の搭載量が減少している。

## 兵員輸送艦

A72 型標準兵員輸送艦。

完全武装の兵員を約 500 名とその装備を輸送する事が可能である。

### バリエーション

	建造 工期	必要乗組員 ユニット数	出力	素敵範囲 ( 万km )	最高速度 ( km/1G 秒 )	装甲			シールド ( 旗艦のみ )		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力 / 消費物資	ミサイル兵装 破壊力 / 消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇 / 雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資( 1 隻 )
						前	側	後	防護値	容量							
兵員輸送艦	120	1	-	2,400	18,000	6	16	9					-			-	
兵員輸送艦					20,000		4	2	-	-	-	-	40/1			30	
兵員輸送艦	140				18,000	8	6	4					-			-	100
兵員輸送艦																	

兵員輸送艦 A72a 型兵員輸送艦。A72 型標準兵員輸送艦に自衛用の中性子ミサイル発射システムを搭載したもの。

兵員輸送艦 A72b 型兵員輸送艦。A72 型標準兵員輸送艦に新型機関を搭載して高速化したもの。戦闘海域での兵員輸送に用いられる。

兵員輸送艦 A72c 型兵員輸送艦。A72 型標準兵員輸送艦の装甲を強化したもの。A72b 型と共に、戦闘海域での兵員輸送に用いられる。

## 揚陸艦



A78 型標準揚陸艦。

ただし、外見上は同一であるが、旗艦として使用されている艦は高性能の通信設備モジュールを搭載した揚陸指揮艦である。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/1G秒)	装甲			シールド(旗艦のみ)		ピーム兵装破壊力	ガン兵装破壊力/消費物資	ミサイル兵装破壊力/消費物資	対空兵装破壊力	戦闘艇/雷撃艇搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)
						前	側	後	防護値	容量							
揚陸艦	50	1	-	1,600	12,000	15	10	5	-	-	-	-	-	-	-	-	
揚陸艦					15,000	-	-	-	-	-	-	-	40/1	-	30	20	
揚陸艦					12,000	17	12	7	-	-	-	-	-	-	-	-	
揚陸艦					-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

揚陸艦 A78a 型標準揚陸艦。A78 型標準揚陸艦に自衛用の中性子ミサイル発射システムを搭載したもの。

揚陸艦 A78b 型標準揚陸艦。A78 型標準揚陸艦に新型機関を搭載して高速化したもの。戦闘海域での揚陸作戦に用いられる。

揚陸艦 A78c 型標準揚陸艦。A78 型標準揚陸艦の装甲を強化したもの。戦闘海域での揚陸作戦に用いられる。

## 民間船

銀河帝国で使用される典型的な商船。

重要人物を乗せる船は宇宙海賊に対抗するため武装を施されているケースが多い。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/10秒)	装甲		シールド(旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)
						前	側	後	防護値							
民間船(旗艦)	-	-	100	2,400	10,000	20 12	8	4	20 -	16 -	-	-	10 -	30 -	-	-
商船	30	-	-	-	-									4,000	40	

商船 銀河帝国で使用される典型的な商船。船倉モジュールを変更することで、乗客・コンテナ・液体等の様々な物を輸送可能な貨客船である。

## 同盟軍艦艇ユニット

標準戦艦																								
バリエーション																								
	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/1G秒)	装甲			シールド (旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費 物資(1隻)							
						前	側	後	防護値	容量														
戦艦(旗艦)	-	-	400	5,600	22,000	30	18	10	70	20	64	80	90	100	-	-	190							
戦艦	90	4	-			32			-	-		80/1	90/5		3	760								
戦艦						30						140/2			-	800								
戦艦						23,000	28	16	8			100/6	80/1	90/5	3	760								
戦艦						20,000	34	22	14						1									
戦艦						6,400	22,000	30	18	10					3									
戦艦						4,800	18,000								-									
戦艦						5,600	22,000																	
戦艦	200	1																						

- 戦艦 787年 G型戦艦。787年型標準戦艦のレールキャノンを新形式のものに換装し、近距離砲撃戦での攻撃力を高めたもの。近接戦闘に備えて、一部の装甲も増強されている。
- 戦艦 787年 M型戦艦。787年型標準戦艦の長距離戦闘能力を強化すべく、新形式のレーザー水爆発射システムを搭載した。戦闘艇格納庫を全廃して弾薬搭載スペースに充てている。
- 戦艦 787年 L型戦艦。787年型標準戦艦の装甲を一部省略および軽量化し、機動性を向上させたもの。後退する敵を追撃する目的で設計されており、前線部隊では“快速戦艦”と称されている。
- 戦艦 787年 H型戦艦。787年型標準戦艦の装甲を徹底的に強化したもの。自由惑星同盟軍艦艇の防御面の弱点であった半格納式の戦闘艇格納庫を廃止し、これを艦内式に改めている。  
また、艦体重量の増加に伴い、機動性が若干低下している。
- 戦艦 787年 R型戦艦。偵察部隊に配属される戦艦で、787年型標準戦艦にテンゲリ級分艦隊旗艦と同性能のセンサーシステムを搭載したもの。姿勢制御用のスラスターも強化されており、旋回性能が若干向上している。
- 戦艦 787年 E型戦艦。787年型標準戦艦の戦時急造型。機関を低出力のものに換装しているため、航行速度が低下している。また、センサーシステムは比較的安価な標準巡航艦のものを搭載している。
- 戦艦 787年 U型戦艦。787年型標準戦艦を自動化したもので、“無人艦”と俗称される。実際は常に完全無人状態で航行できるわけではなく、特殊な運用時を除いては25%の乗組員が必要である。戦闘艇は一切搭載されていない。人的資源の枯渇した同盟軍の戦闘力を維持する目的で建造されたが、突入閉塞作戦などの特殊用途にも使用された。

## 巡航艦



795年型標準巡航艦。

中性子ミサイルと光子パルス砲および戦闘艇を主兵装とする中型艦であり、戦艦よりも短距離での交戦を意図して設計されている。

帝国軍のSK80型標準巡航艦に比して小型であるが、ミサイル攻撃力を除けばほぼこれに匹敵する戦力を有する。

ただし、同盟軍艦艇特有の半格納式の戦闘艇格納庫はやはり防御上の問題となっている。

### バリエーション

	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/1G秒)	装甲		シールド(旗艦のみ)		ビーム兵装破壊力	ガン兵装破壊力/消費物資	ミサイル兵装破壊力/消費物資	対空兵装破壊力	戦闘艇/雷撃艇搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)					
						前	側	後	防護値												
巡航艦(旗艦)	-	-	250	4,800	24,000	18	10	6	60	22	24	50/3	50	60	-	-	80				
巡航艦	60	2	-				12	8	36	-	24		50/3		1	360					
巡航艦							16	8					90/4		-	320					
巡航艦							22,000	22	13	9			50/3		1	360					
巡航艦			5,600		18	10	6	-	-	24			-	320	80						
巡航艦														1	360						
巡航艦			6,000		23,000	18	10	6	-	-	40/2			-	400						
巡航艦																					

巡航艦 795年B型巡航艦。795年型標準巡航艦の艦首に装備された中性子パルス砲を新型砲に換装したもの。

戦闘艇を搭載しておらず、結果として艦体構造の開口部が減ったために防御性能が強化された。

巡航艦 795年M型巡航艦。795年型標準巡航艦の中性子ミサイルをより長射程・高威力のレーザー水爆ミサイルに換装したもの。戦艦の補助部隊として長射程でのミサイル戦闘を行う。

巡航艦 795年L型巡航艦。795年型標準巡航艦の装甲を一部除去して艦体重量を軽減し、高出力機関を搭載して高速航行を可能としたもの。前線部隊では“高速巡航艦”と称される。

巡航艦 795年H型巡航艦。795年型標準巡航艦に複合装甲を増設して防御性能を高めたもの。開口部を減らすため、戦闘艇は搭載していない。

艦体重量の増加によって速度が低下し、旋回性能も悪化したが、堅牢さにおいて前線部隊の信頼を得ている。

巡航艦 795年R型巡航艦。795年型標準巡航艦に787年型標準戦艦の索敵システムを搭載したもの。高度な索敵能力を有する。

前線部隊では“偵察巡航艦”と称されて、艦隊の前衛部隊の中核を構成している。

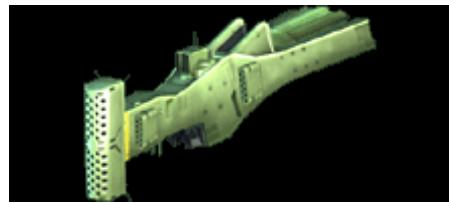
巡航艦 795年Ri型巡航艦。795年R型巡航艦の改良型で、索敵システムをテンゲリ級分艦隊旗艦のそれに換装したもの。

高性能を追求した結果、建造費は787年型標準戦艦と同等にまで高騰しており、費用対効果の面から量産化を見送られた。

巡航艦 795年C型巡航艦。795年型標準巡航艦を長期間の戦闘航行に適するように改造したもので、機関を連続運転に適するものに改め、弾薬庫スペースを拡充したもの。

前線部隊では“フリゲート艦”と称され、輸送船団の護衛などに使用されている。

## 打撃巡航艦



794 年型打撃巡航艦。

旧式化した 790 年型標準巡航艦のビーム兵装と戦闘艇搭載機能を除去し、多数の中性子ミサイル発射システムを搭載したもの。

795 年型標準巡航艦の 3 倍のミサイル投射能力を有するが、当然ながら継戦能力は低下している。

### バリエーション

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 ( 万 km )	最高速度 ( km/1G 秒 )	装甲		シールド ( 旗艦のみ )		ビーム兵 装破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃 艇搭載数	物資搭載 量	修理消費 物資( 1 隻 )
						前	側	後	防護値	容量						
打撃巡航艦	-	-	230	4,000	24,000	16	10	6	50	22	-		150	50		60
打撃巡航艦	-	-	300	5,600	28,000	24	14	8	70	25	32		60	60		100
打撃巡航艦	90	2	-	3,200	24,000	16	10	6	-	-	-	150/8	40	-	480	60
打撃巡航艦					25,000	15	7	5								400
打撃巡航艦					22,000	17	12	8								480
打撃巡航艦					20,000	16	10	6								

偵察巡航艦隊 795 年より建造開始されたレダ級偵察巡航艦。偵察・連絡任務専従の高速艦である。

戦艦搭載用の光子砲とレーザー水爆ミサイルを有し、独立して戦闘することも想定して設計されている。限定された用途のため、生産数はごく少数。

打撃巡航艦 794 年 L 型打撃巡航艦。794 年型打撃巡航艦の改良型で、要所部分以外の複合装甲を除去し、艦体重量の軽量化を行って航行性能を向上させたもの。

打撃巡航艦 794 年 H 型打撃巡航艦。794 年型打撃巡航艦の改良型で、徹底的に装甲を強化したもの。増加された装甲部分が艦内スペースを圧迫しているため、ミサイルの搭載量が減少している。

打撃巡航艦 794 年 E 型打撃巡航艦。794 年型打撃巡航艦の戦時急造型で、商船用の低出力機関と 796 年型標準駆逐艦と同等のセンサーシステムを搭載している。

## 駆逐艦



796年型標準駆逐艦。

795年型標準巡航艦の1/2強の艦体に6門の光子パルス砲を装備する重武装艦。ただし、シールドや索敵機能、居住設備は

宇宙艦としては必要最低限のものを装備するに過ぎない。

また、兵装搭載容積を確保するため、戦闘艇を搭載していない。

### バリエーション

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/10秒)	装甲		シールド (旗艦のみ)		ビーム兵 装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載 量	修理消費 物資(1隻)
						前	側	後	防護値	容量						
駆逐艦(旗艦)	-	-	220	3,200	30,000	10	6	4	40	19	24	-	50	-	40	
駆逐艦	50	1	-		28,000											
駆逐艦					30,000											
駆逐艦					26,000											
駆逐艦					27,000											
駆逐艦					4,000											
駆逐艦					0											
駆逐艦					2,400											
駆逐艦					24,000											
駆逐艦	30				24,000											

駆逐艦 796年M型駆逐艦。796年型標準駆逐艦に中性子ミサイル発射システムを増設したもの。また、同時に姿勢制御スラスターの増設も行われており、旋回性能が若干向上している。

駆逐艦 796年L型駆逐艦。796年型標準駆逐艦の装甲を除去し、高速航行を可能としたもの。もはや、装甲防御はほとんど施されていないに等しい。

高速の艦隊旗艦の隨伴護衛用に建造されている。

駆逐艦 796年H型標準駆逐艦。796年型標準駆逐艦に装甲を増設して防御性能を強化したものです。艦体重量の増大によって、機動性能が若干低下している。

駆逐艦 796年C型標準駆逐艦。796年型標準駆逐艦を長期間の戦闘航行に適するように改造したもので、機関を連続運転に適するものに改め、弾薬庫スペースを拡充したもの。

前線部隊では“コルベット艦”と称され、輸送船団の護衛などに使用されている。

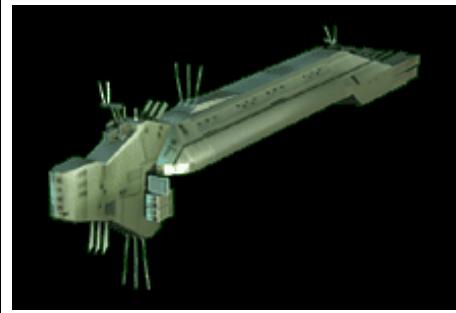
駆逐艦 796年R型標準駆逐艦。796年型標準駆逐艦を強行偵察用に改造したもので、795年型標準巡航艦の索敵センサーシステムと高度な電磁的信号遮断機能を有し、隠密行動性能も向上している。

駆逐艦 796年A型標準駆逐艦。796年型標準駆逐艦の対空兵装を徹底的に強化したもの。795年型標準巡航艦を上回る対空戦闘能力を有し、前線部隊からは“防空駆逐艦”と称されている。

駆逐艦 796年E型標準駆逐艦。796年型標準駆逐艦の戦時急造型。索敵センサーシステムを簡略化し、中性子ミサイルを外装式ランチャーとして4射のみ可能としている。

約半数の工期で完成させる事が可能である。

## 戦闘艇母艦



796年型標準戦闘艇母艦。

半収納式の格納庫に単座戦闘艇“スパルタニアン”を100隻搭載し、787年型戦艦に匹敵する砲戦能力を有する大型戦闘艦である。

### バリエーション

	建造工期	必要乗組員 ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/10秒)	装甲		シールド (旗艦のみ)		ビーム兵 装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載 量	修理消費 物資(1隻)
						前	側	後	防護値	容量						
戦闘艇母艦	180	7	-	6,400	16,000	46	14	20	-	-	64	-	70/3	180	10	2,240
戦闘艇母艦					18,000	44		18			-					180
戦闘艇母艦					14,000	48		22			64					2,000
戦闘艇母艦																180

戦闘艇母艦 796年A型戦闘艇母艦。796年型標準戦闘艇母艦を基本としているが、構造簡略化のため艦首光子砲を装備していない。

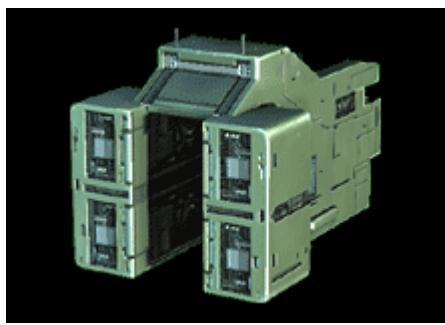
ただし、選択的に攻撃されることを防止するため、外見的には796年型標準戦闘艇母艦と区別が付かないように艤装されている。

戦闘艇母艦 796年L型戦闘艇母艦。796年型標準戦闘艇母艦の装甲防御を軽減して艦体重量を減らし、高速が発揮できるようにしたものの。

艦体構造材も軽量化されて強度が低下しているため、旋回性能を制限した形で運用されている。

戦闘艇母艦 796年H型戦闘艇母艦。796年型標準戦闘艇母艦に複合装甲を増設したもの。しかし、艦体中央部の半格納式戦闘艇ハンガーは手つかずであるため、相変わらず防御上の弱点となっている。

## 工作艦



793年型標準工作艦。

宇宙空間において、自由惑星同盟軍に属するすべての種類の艦艇を修理する能力を有する。

### バリエーション

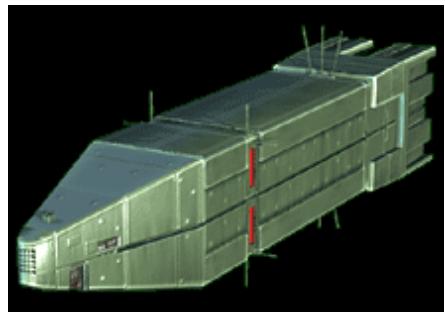
	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/1G秒)	装甲		シールド(旗艦のみ)		ピーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)							
						前	側	後	防護値														
工作艦	120	1	-	2,400	18,000	24	14	8	-	-	-	-	40	1,200	100								
工作艦					20,000	22	12																
工作艦	100				14,000	24	14																
工作艦	120				18,000																		

工作艦 793年L型工作艦。793年型標準工作艦の艦体を軽量構造とし、機動性を向上させたもの。

工作艦 793年E型工作艦。793年型標準工作艦の機関を小型艦用の低出力機関に換装したもの。航行性能が大幅に低下した。

工作艦 793年S型工作艦。793年型標準工作艦の修理用資材の積載量を増加させたもの。

## 輸送艦



792年型標準輸送艦。

艦隊旗艦の約2倍の全長を誇る超大型輸送艦。最大50万トンの貨物を輸送可能である。

自衛用に光子パルス砲を装備し、限定的な戦闘力を有する。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲 (万km)	最高速度 (km/10秒)	装甲		シールド (旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇 搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)
						前	側	後	防護値							
輸送艦	90	1	-	2,400	14,000	60	36	22	-	24	-	-	40	-	20,000	240
輸送艦				1,600	13,000											
輸送艦				2,400	15,000											
輸送艦										24				30	40	16,000

輸送艦 792年A型輸送艦。792年型標準輸送艦の光子パルス砲を省略したもの。一部の艦は民生用に使用されている。

輸送艦 792年S型輸送艦。792年A型輸送艦の改良型で、索敵センサーシステムにも徹底した簡略化が施されている。単独で航行することは想定外とされ、常に船団を組んで運用される。

輸送艦 792年L型輸送艦。792年型標準輸送艦の機関出力を強化し、高速航行可能としたもの。機関部に圧迫されて物資の搭載量が減少している。

## 兵員輸送艦

788年型標準兵員輸送艦。

自由惑星同盟軍においては、政府の補助によって建造された高速商船が徴用されて兵員輸送を行った。

完全武装の兵員を約600名とその装備を輸送する事が可能である。

### バリエーション

	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/10秒)	装甲			シールド(旗艦のみ)		ビーム兵装破壊力	ガン兵装破壊力/消費物資	ミサイル兵装破壊力/消費物資	対空兵装破壊力	戦闘艇/雷撃艇搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)
						前	側	後	防護値	容量							
兵員輸送艦	100	1	-	2,400	18,000	5	3	2	-	-	-	-	40/1	40	-	-	
兵員輸送艦					19,000												
兵員輸送艦	120				18,000		7	5	4								30
兵員輸送艦																	100

兵員輸送艦 788年A型兵員輸送艦。788年型標準兵員輸送艦に自衛用の中性子ミサイル発射システムを搭載したもの。

兵員輸送艦 788年L型兵員輸送艦。788年型標準兵員輸送艦に新型機関を搭載して高速化したもの。戦闘海域での兵員輸送に用いられる。

兵員輸送艦 788年H型兵員輸送艦。788年型標準兵員輸送艦の装甲を強化したもの。ただし、原型は非装甲の民間船であり、その増強された防御もそれほど強固ではない。

## 揚陸艦



795年型標準揚陸艦。

ただし、外見上は同一であるが、旗艦として使用されている艦は高性能の通信設備モジュールを搭載した揚陸指揮艦である。

## バリエーション

艦種	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/1G秒)	装甲			シールド(旗艦のみ)		ビーム兵装破壊力	ガン兵装破壊力/消費物資	ミサイル兵装破壊力/消費物資	対空兵装破壊力	戦闘艇/雷撃艇搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)
						前	側	後	防護値	容量							
揚陸艦	50	1	-	2,400	15,000	17	12	7	-	-		40/1	40	-	30	40	
揚陸艦					18,000												
揚陸艦					15,000	19	14	9									
揚陸艦					18,000	23	18	18									
揚陸艦	60																

揚陸艦 786年L型揚陸艦。786年型標準揚陸艦に新型機関を搭載して高速化したもの。戦闘海域での揚陸作戦に用いられる。

揚陸艦 786年H型標準揚陸艦。786年型標準揚陸艦の装甲を強化したもの。戦闘海域での揚陸作戦に用いられる。

揚陸艦 786年F型揚陸艦。対要塞戦用に特に改造を施された揚陸艦。機関出力が強化されており、高速発揮が可能。また、装甲も小型艦としては有数のものを装備している。

その反面、装甲擲弾兵の輸送のみを想定した設計になっており、装甲兵などの大型車両は搭載できない。

## 民間船

自由惑星同盟で使用される典型的な商船。

重要人物を乗せる船は宇宙海賊に対抗するため武装を施されているケースが多い。

## バリエーション

	建造工期	必要乗組員ユニット数	出力	索敵範囲(万km)	最高速度(km/1G秒)	装甲			シールド(旗艦のみ)		ビーム兵装 破壊力	ガン兵装 破壊力/消費物資	ミサイル兵装 破壊力/消費物資	対空兵装 破壊力	戦闘艇/雷撃艇搭載数	物資搭載量	修理消費物資(1隻)
						前	側	後	防護値	容量							
民間船(旗艦)	-	-	100	2,400	10,000	20	16	8	40	16	-	-	20	-	30	-	40
商船	30	-	-	-	-	12	8	4	-	-	-	-	-	4,000	-	-	-

商船　自由惑星同盟で使用される典型的な商船。船倉モジュールを変更することで、乗客・コンテナ・液体等の様々な物を輸送可能な貨客船である。

## 両陣営兵員ユニット

### ユニット種別

帝国軍	訓練課程	陸戦攻撃力	陸戦防御力
軽装陸戦兵	60	10	10
近衛兵	300	20	20
装甲擲弾兵	180		
擲弾兵教導	900	30	30
装甲兵	240	50	50
艦隊乗組員	120	-	-

同盟軍	訓練課程	陸戦攻撃力	陸戦防御力
軽装陸戦兵	60	10	10
装甲擲弾兵	180	20	20
薔薇の騎士	900	30	30
装甲兵	240	50	50
艦隊乗組員	120	-	-

近衛兵 / 擲弾兵教導 / 薔薇の騎士は現在生産されておりません

