

Scenario Simulation Game

# シミュアルツシルト HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ —— 6

Schwarzschild

茂木昌夫：著

Scenario Simulation Game

# シミュアルツシルト HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ

6

Schwarzschild

茂木昌夫：著 株式会社ビー・エヌ・エヌ

## はじめに

「シミュレーションゲームの舞台は？」と聞くと、たいていの人は古代中国や戦国時代、第二次大戦、もしくは現代を舞台にして戦うゲームだと答えがかかるてくるだろう。魏の曹操や織田信長、戦艦大和、F14トムキャットが活躍する舞台だ。それが現在のシミュレーションゲーム（ウォーゲームという呼び方もある）ではもっともポピュラーなものだ。しかしそれ以外に題材はないのだろうか？ 天地創造の時代やはるか未来を舞台に設定してはいけないのだろうか。時代モノも現代戦もそれなりに味があっていいが、似たようなものばかりでは少々食傷気味にもなる気がする。

そんな中で登場したのが「シュヴァルツシルト」である。それまでのゲームではあまり取り上げられなかった「宇宙」を舞台に宇宙戦艦同士の戦いをあつかったシミュレーションゲームだ。漆黒の宇宙を無数の戦艦が進み、ビームのきらめきが飛びかい、戦場はシュヴァルツシルト銀河という未知の世界である。そこを舞台に100人以上の英雄が集い、平和のための戦いを繰り広げるのだから、壮大なスケールのゲームである。

シュヴァルツシルトはそれまでになかった「宇宙」という舞台を使用しているほかに、シミュレーションゲームに「ドラマ性」を盛り込んでいる。本来ならシミュレーションゲームでのドラマ性とは、プレイヤー自身が思い描くものだろうが、シュヴァルツシルトには最初からドラマがある。暗殺、独立劇、暗躍する軍事国家という事件が織り込まれ、プレイヤー以外の国に存在感を与えている。敵国というものは悪行を重ねていたほうが、滅ぼすほうとしてもファイトがわくものし、それが悪役の勤めであろう。

シュヴァルツシルトが発売されて、しばらくの月日が流れたが、いまだに宇宙物のゲームは少ない。やはり全体的に見れば宇宙モノのゲームは少数派でしかないのだろうか？ 私としてはもっと漆黒の海原を舞台にしたゲームをプレイしたいのだが……。

茂木昌夫

## シュヴァルツシルトハンドブック目次

はじめに .....	1
目次 .....	2

---

## PART I 入門編

7

### I-1 シュヴァルツシルト銀河の歴史 —————— 9

戦乱の歴史 .....	9
始皇帝クレア .....	12
光の勇者 .....	14
戦乱の銀河～ジロ星団～ .....	17
戦乱の銀河～ソマリ星系～ .....	18
統一への道 .....	18
クラーリンの脅威 .....	19

### I-2 基本コマンド紹介 —————— 21

NT開発 .....	21
SV開発 .....	22
資源の売却 .....	23
資源の購入 .....	25
艦船の売却 .....	25
不可侵条約 .....	26
攻守同盟 .....	27
開戦準備 .....	28
資金譲渡 .....	30
造船所建設 .....	32
戦艦の建造 .....	32
防衛力の強化 .....	33
配備 .....	34
模擬演習 .....	34
移動 .....	35
亜空間移動 .....	36
小惑星探査 .....	36
情報 .....	37

---

## PART II 戰略・戦術編

45

---

### II-1 シュヴァルツシルトの戦略 47

序盤戦での戦略 .....	47
中盤戦での戦略 .....	49
後半戦での戦略 .....	52
クラーリンとの戦い .....	53

---

### II-2 シュヴァルツシルトの戦術 56

艦隊能力の判断 .....	56
戦闘と数の力 .....	62
戦場での布陣 .....	63
情報の収集 .....	65
敵旗艦への攻撃 .....	68
味方旗艦の防御 .....	70
敵の行動を読む .....	72
敵を逃がさない連続攻撃 .....	74
惑星攻略 .....	75
領土を守る .....	76

---

## PART III データ編

81

---

### III-1 国別データ一覧 82

●ジロ星団(シュヴァルツシルトI)マップ .....	82
サンクリ星国 .....	84
反乱軍 .....	86
バディ共和国 .....	88
ホンシャ帝国 .....	90
ホンシャ属領 .....	92
聖マリン公国 .....	94
イチクリ連邦 .....	96
大コウホウ国 .....	98
ケイリ氏族国 .....	100
聖銀河教皇国 .....	102

クイラ大帝国	104
カケル君主国	106
ジェニチ星国	108
神聖アギ帝国	110
リッカ自治領	112
エムジー星国	114
アサコ大公国	116
 ●ソマリ星系(シュヴァルツシルトII)マップ	118
オーラクルム	120
トリステイア	122
ロッサリア	124
ラターニア	126
ゲルーマン	128
グレイブリー	130
ワルキリュア	132
アンウインカ	134
イストラム	136
コルテナチス	138
モーゴルハン	140
ポートガル	142
エスパニアン	144
アズラテック	146
 III-2 戦艦データ一覧	148
A型戦艦	148
B型戦艦	149
C型戦艦	150
D型戦艦	151
E型戦艦	152
F型戦艦	153
G型戦艦	154
H型戦艦	155
I型戦艦	156
J型戦艦	157
K型戦艦	158
L型戦艦	159
M型戦艦	160
N型戦艦	161

O型戦艦 .....	162
P型戦艦 .....	163
Q型戦艦 .....	164
防衛衛星 .....	165
宇宙要塞 .....	166
F1型格戦闘タイプ戦艦 .....	167
F2型格戦闘タイプ戦艦 .....	168
F3型格戦闘タイプ戦艦 .....	169
F4型格戦闘タイプ戦艦 .....	170
F5型格戦闘タイプ戦艦 .....	171
F6型格戦闘タイプ戦艦 .....	172
F7型格戦闘タイプ戦艦 .....	173
F8型格戦闘タイプ戦艦 .....	174
B1型爆撃戦タイプ戦艦 .....	175
B2型爆撃戦タイプ戦艦 .....	176
B3型爆撃戦タイプ戦艦 .....	177
B4型爆撃戦タイプ戦艦 .....	178
B5型爆撃戦タイプ戦艦 .....	179
B6型爆撃戦タイプ戦艦 .....	180
B7型爆撃戦タイプ戦艦 .....	181
B8型爆撃戦タイプ戦艦 .....	182
FB型戦艦 .....	183
 III-3 そのほかのデータ .....	184
惑星一覧 .....	184
● ジロ星団(シュヴァルツシルトI) .....	184
● ソマリ星系(シュヴァルツシルトII) .....	185
NT値表 .....	186
SV値表 .....	186
権利(有価小惑星)表 .....	187
所要ステップ表 .....	188

---

## PART IV 新たなる物語

191

コラム① ある開発者の報告—サンクリ星国— .....	40
コラム② いっしょに読むとおもしろい本 .....	78
コラム③ プレイヤーの日記～ジロ星団編から～ .....	189



PART I  
入門編

## 【PART I】入門編

「シュヴァルツシルト」（以下、第1作をシュヴァルツシルトI、「シュヴァルツシルトII 帝国ノ背信」をシュヴァルツシルトIIとよぶ）で繰りひろげられるのは国家同士の領地争いであり、そのために宇宙戦艦が戦いを繰りひろげている。そんな中で国を守り繁栄させるために国家元首は外交能力を駆使し、国力の増強につとめ、艦隊を指揮していかなければならない。国家元首となつたプレイヤーは多くの局面でその能力を試されることになるだろう。そしてめざすはもちろんシュヴァルツシルト銀河全体の統一である。

シュヴァルツシルト銀河は広大である。その中には無数の恒星系があり、その中にさらに多くの国家が存在する。協力的な国、攻撃的な国、さまざまな国家を相手に統一していくことがプレイヤーの使命だ。それは困難な道であり、プレイヤーはいく度も挫折感を味わうだろう。しかし、プレイヤーは始皇帝クレアによって選ばれた「光の勇者」なのである。シュヴァルツシルト銀河に平和と安息をもたらすために戦わなくてはならないのだ。シュヴァルツシルト銀河とはどのようなところなのか？光の勇者はどのように使命を果たさなければならないのか？それをこれから見ていくことにする。

# II - 1 シュヴァルツシルト銀河の歴史

## ●シナリオミュレーション

- 星暦3260年 〈雄飛〉 人類は太陽系を脱出、シュヴァルツシルト銀河へ
- 星暦3410年 人類、シュヴァルツシルトにおいて異生命体と遭遇。
- 星暦3528年 カーネル星団に「銀河連邦」樹立。
- 星暦3719年 第1次銀河帝国（旧銀河連邦）滅亡。国家乱立の時代へ
- 星暦3756年 クレア誕生
- 星暦3768年 超軍事国家グエンハン誕生。
- 星暦3789年 クレア、グエンハンの長となり勢力を拡大。
- 星暦3896年 グエンハン、シュヴァルツシルト銀河を席卷。第2次銀河帝国成立。皇帝クレア即位
- 星暦3816年 始皇帝クレア逝去
- 星暦3841年 第2次銀河帝国分裂、戦乱の時代へ
- 星暦3880年頃 八強国時代の始まり
- 星暦3938年 クレア転生。各地に光の勇者誕生。

## ●戦乱の歴史

シュヴァルツシルト銀河は戦いにみちあふれている。長い年月をかけ人類が地球という1個の惑星で成立させた平和条約も、地球から何万光年もはなれた世界で白紙と化してしまった。

シュヴァルツシルト銀河への入植した当初、人々は後からくる移民団の受け入れ体制をつくることにその情熱と資材のすべてを傾けていた。もちろん争いなどなく、ただ忙しい時が流れていった。

ところが人類は異生命体に遭遇してしまった。わがもの顔でシュヴァルツシルト銀河を歩きまわっていた人類は、本来の所有者をみいだしてしまったのだ。シュヴァルツシルト銀河だけでも何百億という恒星があり、それに付随する惑星はその何倍もある。それだけの星があるのだから人類以外の生命体がいてもなんら不思議ではない。それは古くから多くの科学者が提唱してきたことだった。それをだれもが納得し当然と思ってきた。しかし、人類は異生命体が人類の植民地に生息することを甘受できなかった。人々は銃を手にとり、破壊兵器

---

を満載した宇宙船に乗りこみ、異生命体掃討を開始した。

本来ならば、シュヴァルツシルト銀河は異生命体のものであり、人類こそ侵略者といえるのかもしれない。しかし、人類は口々に種族防衛を唱え、異生命体を掃討していった。これは良識のある種族のやることではなく、やはり人類に流れているのは蛮族の血なのかもしれない。異生命体が目の前から一掃される（もちろんそれは一時的なものでしかないが）と本来の目的に気がついたのか、人類は居住地を準備し始める。まるで戦いなどなかったかのように。皮肉なことに異生命体との戦いによって人類はさらに団結を強めていた。その団結が続いたのもわずかの間だったが、しょせん人類という種の受け皿が完成するまで續けばいい団結でしかなかった。とりあえずの団結はいちおうの形をもって具現された。

シュヴァルツシルト銀河中央に位置するカーネル星団に「銀河連邦」という名の中央政府が誕生した時点で、人類全体の目標は達成されたかに思われた。そしてぞくぞくとシュヴァルツシルト銀河に移民団が到来し、楽園が築かれるかに思えた。

異生命体との戦いにいちおうは勝利したものの、戦いはけっして楽なものではなく人類の受けた損害も大きかった。戦いが終わってみれば異生命体との戦いにより各植民惑星の経済は崩壊し、人々はその再建のために奔走しなければならなかつた。しかし、それも銀河連邦の援助を受け、それぞれがもう一度一団となれば問題ではなかつた。人々の心は希望の光にあふれ、困難のあとには幸福がやってくるとだれもが思っていたからだ。

そして、植民惑星には援助が届けられた。しかし、それはあまりにも少なく、惑星機能の回復など不可能なほどであった。当然、銀河連邦政府には続々不満の声が届けられたが、政府はそれをとりあわなかつた。それだけなら人々もなんとか納得したかもしれない。しかし、そのあとすぐに銀河政府が行なつた公布により人々の怒りは爆発した。それは想像を絶する重税を各植民地に課した税法だつた。異生命体から銀河連邦を守るための軍事予算を得るためにというのが理由だつたが、それがただの被害妄想とだれの目にもうつった。重税に耐えかねた植民地が反乱の狼煙を上げたのは、新税法公布後わずか1年のことだつた。人類全体の団結はシュヴァルツシルト銀河入植後、わずか1世紀ももたなかつた。シュヴァルツシルトにおいて、ついに人類同士の戦いが始まつてしま

ったのだ

独立運動の波紋は確実に周辺星域の植民地へ伝わり、日に日に銀河連邦へ反旗を翻す人々を増やしていく。はじめのうちは反乱軍を武力鎮圧していた銀河連邦も、しだいに数を増やしていく反乱軍に押されはじめる。最初の反乱勃発が起こった数カ月後には銀河連邦の勢力圏の中央部近くでも反乱が起きるようになり、政府の力では收拾がつけられない混乱状態になっていった。こうして銀河連邦は名実ともに崩壊する。時に星暦3719年、人類が楽園を築かんとしたシュヴァルツシルト銀河は群雄割拠する戦場へと姿を変えていった。



---

## ●始皇帝クレア

銀河連邦の崩壊によりシュヴァルツシルトは社会秩序が失われ、力だけがモノをいう地獄と化した。力をもたぬ弱小国家は強国の侵略におびえ、侵略者の通ったあとには、廃墟だけがのこり、人々のうめき声は紅蓮の炎に染まった空に空しくこだまするだけだった。蛮行に走る人間がわれにかえるか、強国がすべての国家を統一する以外に、もはや事態を收拾するすべはないように思われた。

「大混乱」の中で誕生したのがグエンハンという名の国家であった。シュヴァルツシルト銀河中枢部、つまり銀河連邦のあったカーネル星系に誕生したグエンハンは強大な軍事力を背景に、周辺国家をことごとくその支配下におさめていった。「武力によって各国を統べることで、人類に平和をもたらす。だれかがそれをやらないことには、人類は最後のひとりになるまで戦いをやめないだろう」グエンハンの指導者サザビーが口にした言葉の中には、戦いに明け暮れる人類へのやり場のない怒りがこめられている。サザビーの指導力に導かれグエンハンはカーネル星系すべてを併合し、近隣の惑星国家をもその支配下においていった。グエンハンが惑星国家を併合していく速度はまさに神速ともいえるもので、その勢いをとめるものはシュヴァルツシルト銀河には存在しなかつた。

しかし、野望なればにしてサザビーは引退する。サザビーの息子クレアがその後継者となった。サザビーの口からその旨がグエンハン全国民に伝えられると、そのことに異を唱える者はなく賛同の声だけがあがった。すでに、軍人として多くの戦地におもむき、輝かしい戦績を上げていたクレアこそ、次期指導者にふさわしいと国民だれもが認めていたからだ。人々の喝采のなかで、クレアは弱冠33歳にしてシュヴァルツシルト銀河最大の国家を背おうことになる。

グエンハンに敵対する大国の指導者たちにとっては、いかにクレアが優秀だろうと問題ではなかった。戦場でのものをいうのは物量であり、兵力である。どれほど優れた将であろうと兵力が同等であるかぎり、対等に渡りあうことができるはずだ。大国の指導者はそういった余裕をもって、クレアの即位式を眺めていた。しかし、彼らの余裕の表情が凍りつき、青ざめるのにそれほどの時間は必要ではなかった。

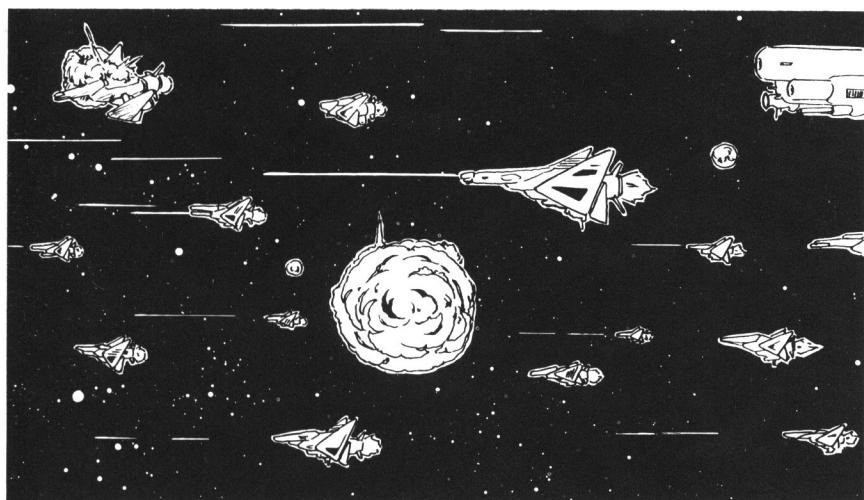
戦場でクレアの率いるグエンハン宇宙艦隊と対峙した大国の將軍のひとりは

いち早く戦場の異様さに気がついた。今までにない大艦隊が戦場に展開し、さらにどの艦船もとうてい人間技とは思えない艦隊運動を行なっていたからだ。宇宙船を人間が操り、生身の人間が乗るかぎり、艦船の物理的運動性能が、100パーセントそのまま引きだされることはない、というのが常識であった。乗員の耐えることができる加速がおのずと限られていたからだった。ところが眼前で展開する艦隊は通常の何倍もの速度で飛びかっていたのだった。徐々に敵艦隊の将兵たちは異様な空気に包まれていった。

そして、戦端が開かれいく万のエネルギー砲弾が戦場をまばゆく照らすなかで、敵艦隊は真の恐怖を感じていた。想像を絶するエネルギーの奔流がグエンハン艦隊から発せられたのだ。数瞬後に戦場に残ったのはクレア率いるグエンハン艦隊のみであった。

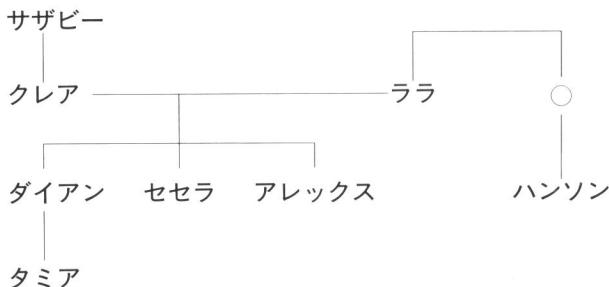
グエンハン艦隊で、その戦闘に参加していたのは人間はクレアの乗る旗艦の乗員のみであった。他の艦船はすべて無人艦、つまり高度な戦術コンピュータを搭載した機械戦闘艦だったのだ。そして新資源ドリューから作り出されたエネルギー・ドリームの放射はグエンハンに決定的勝利をもたらしていた。

その後もグエンハン無人宇宙艦隊のむかうところに敵はなく、シュヴァルツシルト銀河でクレアに対抗できるものはやや存在しなかった。そして、ついにシュヴァルツシルト銀河における人類の領土は、グエンハンの領土と等しくなった。クレアが大銀河皇帝国の皇帝を宣言するのは星暦3796年のことである。



## ●光の勇者

〈クレア皇帝家略系図〉



武力をもって流血を最小限に抑え、国民を守るという理論には賛同するものもあるが、おおむねその反対派のほうが歴史的にみて多数派である。大銀河教皇帝国皇帝としてクレアもそういった政策をとった。反乱分子の存在を許さず、人類の敵である異生命体を徹底的に根絶やしにしようとした。そういった一面だけをとりだすのなら、クレアという新しい皇帝も歴史に名を轟かせている暴君達と変わらなかっただろう、しかし、後世の歴史学者の多くはクレアを暴君であるという評価を下してはいない。皇帝クレアこそ人類の平和を守ったと称賛する。多くの血を流す反面で、クレアは民政面で良識ある政策をとったからだ。それまでの重税を廃し、商業を奨励し、国民の利になる多くのことをした。なにより人類の平和は皇帝クレアによってそれまでにないほど永く保たれたのだから。彼が天界に召された星暦3816年のシュヴァルツシルト銀河はまだ穏やかであった。そして、皇帝の座は彼の息子たちに受け継がれていくことになる。

クレアとその妻ララの間には3人の子供がいた。長女ダイアン、長男のセセラ、次男アレックス、これにララの甥であるハンソンとダイアンの息子タミアの5人によって、クレア亡きあの時代は受けつながれていった。

クレアの死後、帝国は東、中央、西と三分割統治された。中央を第2代大銀河教皇帝国皇帝となったセセラが、東をハンソン、西をタミアがそれぞれ統治した時代には帝国は最盛期をむかえる。この繁栄の時代を「三賢帝の時代」とよび、歴史上もっとも人類文明が栄えたといわれる時期となった。10年後、皇位

はセセラからハンソンへ、さらに10年後ハンソンからタミアへと渡り、権力争いもなく、反乱もないまま、帝国時代は永続するかに思われた。しかし、クレアにはアレックスというもうひとりの息子がいた。人々の称賛の外に身を置き、場末の安酒場の笑い話にしか登場しなかった男によって、シュヴァルツシルト銀河に流动していた平和な時間は崩壊する。

アレックスという人物は始皇帝クレアの息子ではあったが、父の優秀な血をまったく受けついでいないかのようであった。放蕩の限りをつくすだけのアレックスを生前のクレアも、セセラも要職につけようとはしなかった。本人としても皇室の財力を使い遊び惚けていられれば、良かったのではある。しかし、皇室の血筋であるという事を利用しようとする輩がでてきて、その存在は大きくクローズアップされる。

ジョルジュという名の1人の野望を持った男が、アレックスを巧みに操り、我こそは始皇帝クレアの意志を継ぐものであり、現在皇帝と名乗り玉座についているタミアにその資格はなしという声を上げさせたのだ。反乱は、ある程度成功し、帝国は二分されることになる。さらに悪いことに帝国によって虐げられてきた人類の敵である異生命体が、このときとばかり人類に戦いを挑んできたのだ。こうしてあっけなく、シュヴァルツシルト銀河は、再度戦乱の時代に突入する。

さらに何十年もの歳月が流れる頃、戦乱の銀河もいちおうは平穏な日々を迎えた。強国同士の微妙な軍事バランスのもとに築かれた平和ではあるが……。今、シュヴァルツシルト銀河は8つの強国にわかれていた。ちょっとした衝撃にさえ、耐えきれないだろうガラス細工の平和。しかし、人々にはそれでも平和には違ひなかった……。

ある日、光の矢がはしった。シュヴァルツシルト銀河の人々はその光の矢を見あげた。

シュヴァルツシルト銀河各地に降り注いだこの光の矢こそ、平和の使徒を集めせるものであり、始皇帝クレア復活の印だった。光のもとに生まれた人々によって人々にそれが知らされるのは、平和がとりもどされたのちのことである。

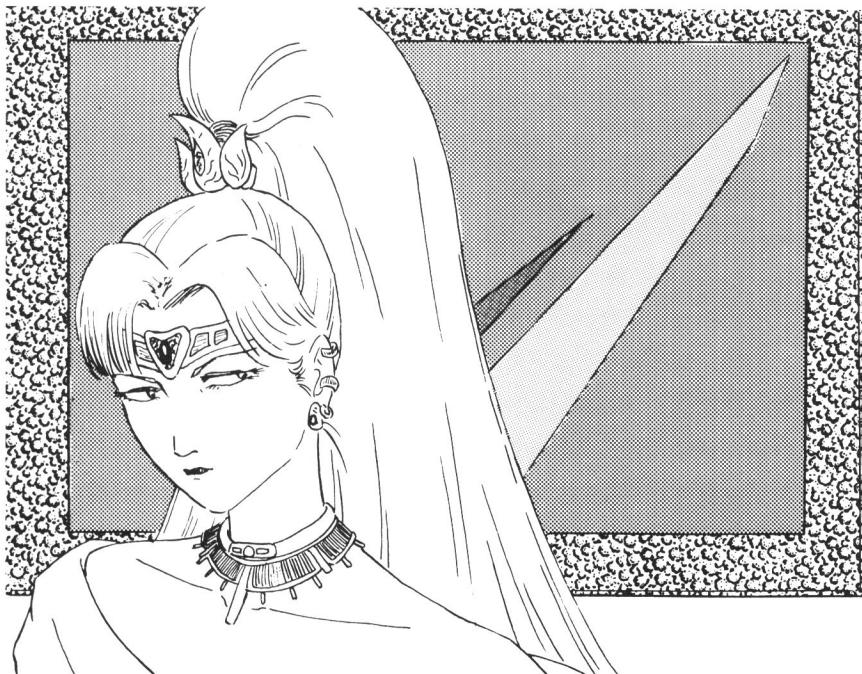


## ●戦乱の銀河～ジロ星団～

シュヴァルツシルト銀河各地に飛び散った光はジロ星団南西に位置する小国サンクリ星国にとどいた。その光のもとでサンクリ星国の王子が産声をあげた。国民は光の洗礼を受けた王子は、きっとジロ星団に平和をもたらすだろうと歓喜し、未来への希望の炎を胸の中に再度灯した。強国どうしがにらみあい、一触即発の状態の中にあったジロ星団の中に一条の光明がさした。さまざまな国で圧政に苦しむ人々にしてみればそう信じ、生きる糧とするしかなかった。サンクリ星國国王の世継ぎを人々は「光太子」と称えた。

ジロ星団もシュヴァルツシルト銀河各地同様に荒廃していた。小国は脅え、強国は爪を研ぎ隣国を手中にする日を夢みて舌なめずりをしていた。大きな戦いこそおこらないものの人々の心が安らぐことはなかった。

そして光太子が22歳のとき、ジロ星団の各国は動きはじめる。サンクリ星國国王が暗殺され、反乱の狼煙があがったのだ。また一方で、大国ホンシャ帝国が衰退し、崩壊のときを迎えるようとしていた。光の勇者を中心に、歴史の歯車は軋みながらではあるが動きだしていた……。



---

## ●戦乱の銀河～ソマリ星系～

シュヴァルツシルト銀河に飛び散った光の矢は100を超えるとされる。後年、「クレアの誕生光」と呼ばれるこの光の矢はシュヴァルツシルト銀河各地に降り注いでいた。ソマリ星系にあるオーラクルムにも光の矢は来臨し、国王の幼い嫡子に降り注いだ。その瞬間を目撃した臣下たちはいっせいにひざまづき、地面に額を擦りつけたという。光を受けた王子の体はしばらくの間、神々しいばかりの光を放ち、さながら神が人間界に降臨したかのようだったという。

オーラクルムという国家は元来、理想国家を築くために人々が集い建国した。その中で選ばれた国王は国民の絶大なる支持を受け、その期待を裏切らなかつた。もちろん、ソマリ星系にも暗雲がたちこめていたが、少なくともオーラクルム国内には明るい声が充满していた。人々は希望の光を失わず、理想の国家をめざし貴い汗を流していた。そこに光の矢が舞い降り、王子を洗礼していった。国民は王子を、王室を称えた。近い将来きっと、この王子がソマリ星系はおろかシュヴァルツシルト銀河全体に平和をもたらしてくれる。人々はそう確信していた。

そして光に祝福された王子が王位を継ぐが、ソマリ星系の各地で戦いが始まった。そこには「北の蛮族」と呼ばれるロッサリアのトリスティア侵略、その背後に控えるゲルーマン、グレイブリーの軍事的脅威があった……。

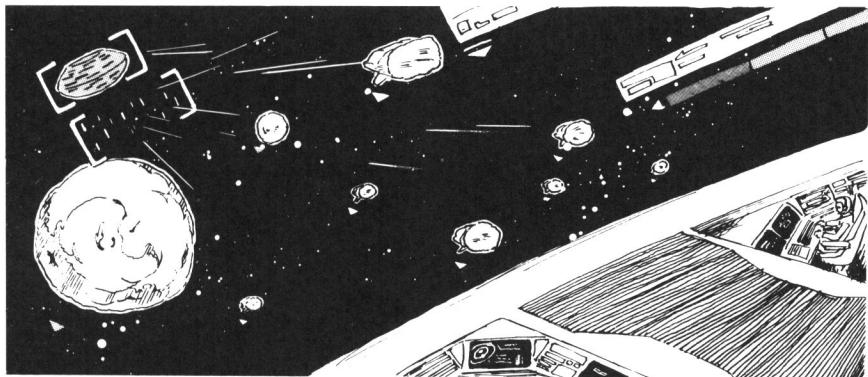
## ●統一への道

ジロ星団、ソマリ星系を含め、シュヴァルツシルト銀河の各地で戦いはおこっている。そこに降り注いだ「クレアの誕光」は勇者を集め、シュヴァルツシルト銀河を平和へと導くだろう。しかし、物語は始まったばかりだ。広大なシュヴァルツシルト銀河が相手だ。そう簡単にはいくわけがない。着実に一步一步、星域ひとつずつに平和をもたらしていくしか方法はないのだ。

その一步もまた大変な一步である。台頭する大国は往々にして勇者達の率いる国家よりも強大で、勇者の降臨した国家は比較的弱小国なのだ。良識ある国家、理想をもった国家がいかに地位を得ず、力も持たないかがよくわかる。さらに星域の主導権を手ぐすね引いて狙っている輩も多い。

しかし、ことはなきなればいけない。国を鍛え、平和を望む国とは手を結び、星系に平和をもたらさなくてはならない。

ジロ星団にはホンシャ帝国やクィラ大帝国が、ソマリ星系にはゲルーマンやクレイブリーという強国がのさばっている。油断をすればこちらの首が危なくなる。苦難の道を歩み、星系に平和と統一をもたらした時には星系中の人々が勇者を祝福してくれるだろう。勇者としての道がそこで終わったわけではない。シュヴァルツシルト銀河に存在する無数の国家が、勇者を心の底から渴望しているのだから。



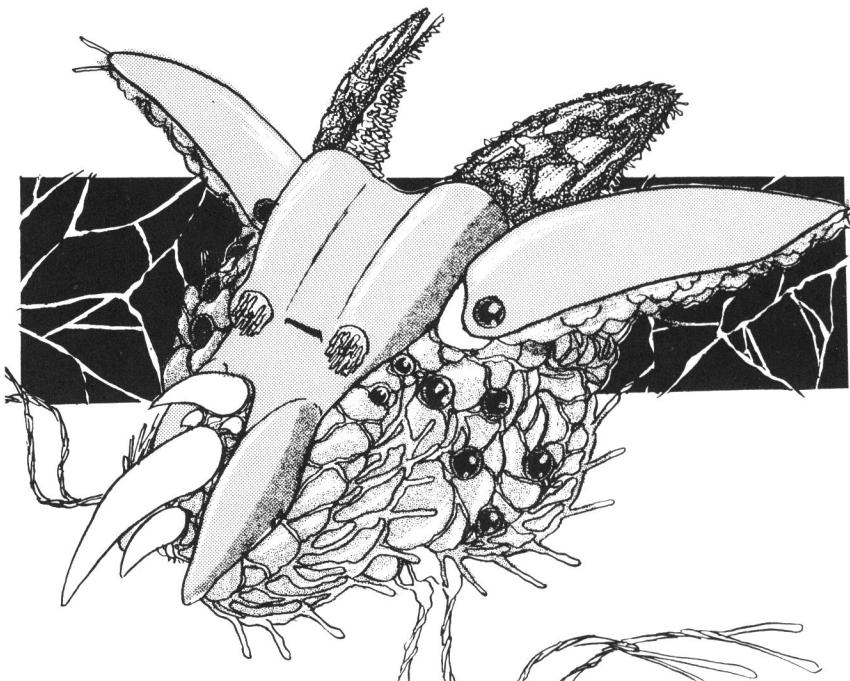
### ●クラーリンの脅威

シュヴァルツシルト入植時から、人類にとって異生命体の存在は目の上の瘤であった。いく度となく戦いが起こり、辛くも人類は勝利してきたが、それでも異生命体すべてが滅んだわけではない。どこからか人類の領土に侵入し、シュヴァルツシルト銀河を奪回しようとしてくる。始皇帝クレアの時代にも、いく度となく掃討作戦が行なわれたがその甲斐もなく、あらたな異生命体の存在が確認されるのだ。人類は勝利こそしてはいるが、決して異生命体が非力であるわけではない。その力は強大であり、人類と別系列に進歩した技術力は脅威である。そんな異生命体に対抗できたのも人類全体の団結があったからこそではないだろうか。現在のシュヴァルツシルト銀河には秩序というものは存在しない。もちろん人類全体の団結もだ。そこに異生命体の襲撃があったとしたら、はたして人類はそれを迎え撃ち、勝利することができるのだろうか。シュヴァルツシルト銀河の統一平和は人類同士の流血を終わらせるためであること

はもちろんだが、異生命体に対抗するために是非ともなさなくてはならないことであろう。そうでなくては人類全体の存亡の危機を迎えることになるからだ。

ジロ星団でひとりの勇者があらわれ星系を統一した。サンクリ星国という名の国家を率いる国王がそうだが、彼がジロ星団を平定したと思った瞬間に事態は恐るべき方向へと転換する。未踏星域の彼方から、人類の宿敵異生命体が出現したのだ。はたしてクラーリンにジロ星団は勝利することができるのか？

人類全体としての力が弱まっているからこそ、クラーリンは襲撃してくる。いくら人類が強大であろうと、一国づつなら恐るるに足りないとと思っているからだ。クラーリンがどのようなイデオロギーのもとで行動しているかを知るのはいない。あまりにも人類とメンタリティが違いすぎるからだ。しかし、これだけは断言できるだろう。クラーリンは人類の敵である。それももっともやっかいな敵であると……。



## II I - 2 基本コマンド紹介

プレイヤーは始皇帝クレアに選ばれた光の勇者として、戦乱に包まれたシュヴァルツシルト銀河をひとつにし、平和をもたらさなければならない。そのためには他国との外交、軍事力の強化、資源の探索と多くのことを行なわなければならない。ここではさまざまなコマンドを紹介していく。

### ● NT 開発

シュヴァルツシルトでプレイヤーの手足となって活躍する戦艦のレベルはアルファベット、もしくは数字（I ではアルファベット、II では数字）で表される。数字の大きいもの、アルファベットの後ろのものほど強力な戦艦である。シュヴァルツシルト I では A から Q まで、II では 1 から 8 までとなる。この戦艦のレベルを上げていくのが「NT 開発」だ。資金を投資し「NT 値 (NEW TYPE)」を上げていく、そして NT 値が規定の数値に達することで新しいタイプの戦艦が建造できるようになる。NT 値の最低値は 0 で、最高値は 1500 (NT 開発で上げることのできるのは 1500 までだが、実際には NT 値の最高は 1600 である) 新しいタイプの戦艦は火力、防御力などすべての面で、前のレベルの戦艦を上回わっており、戦いを楽にしてくれるだろう。まわりの国が保有している戦艦のレベルを越えてしまえば、怖いものなしではあるが、当然、他の国も戦艦のレベルを上げるために「NT 開発」を行なっており、開発はおそらくしてはならない。

NT 値を上げるための資金と、建造可能な戦艦のリストを記す。



## シュヴァルツシルト I

## シュヴァルツシルト II

NT 値	NT 値を1上昇させるために必要な資金
0～ 99	1
100～ 199	2
200～ 299	4
300～ 399	4
400～ 499	6
500～ 599	6
600～ 699	8
700～ 799	8
800～ 899	12
900～ 999	12
1000～1099	20
1100～1199	20
1200～1299	30
1300～1399	40
1400～1500	50

NT 値	NT 値を1上昇させるために必要な資金
100～ 199	20
200～ 299	30
300～ 399	40
400～ 499	50
500～ 599	60
600～ 699	60
700～ 799	70
800～ 899	70
900～ 999	80
1000～1099	80
1100～1199	85
1200～1299	90
1300～1399	95
1400～1500	99

NT 値	ジロ星団	ソマリ星系
0	A型	F1型 (格戦闘タイプ)
100	B型	B1型 (爆撃戦タイプ)
200	C型	F2型 (格戦闘タイプ)
300	D型	B2型 (爆撃戦タイプ)
400	E型	F3型 (格戦闘タイプ)
500	F型	B3型 (爆撃戦タイプ)
600	G型	F4型 (格戦闘タイプ)
700	H型	B4型 (爆撃戦タイプ)
800	I型	F5型 (格戦闘タイプ)
900	J型	B5型 (爆撃戦タイプ)
1000	K型	F6型 (格戦闘タイプ)
1100	L型	B6型 (爆撃戦タイプ)
1200	M型	F7型 (格戦闘タイプ)
1300	N型	B7型 (爆撃戦タイプ)
1400	O型	F8型 (格戦闘タイプ)
1500	P型	B8型 (爆撃戦タイプ)

## ● SV 開発

NT 開発で新型の戦艦は開発できるが、その戦艦も1隻だけではなんの役にもたたない。数がそろい艦隊という形になってこそ戦場で威力を発揮するのだ。

建造した戦艦を組みこんでいき、何百という数の戦艦で艦隊を構成する。しかし、建造した戦艦をすべて艦隊に組み込めるわけではない。1つの艦隊の戦艦の数には上限がある。シェヴァルツシルトの宇宙艦隊はすべて無人であり、艦隊の指揮をとるのは人間ではなくコンピュータということになっている。このコンピュータの能力が、艦隊に組み込むことのできる戦艦の上限を決定するのだ。この艦隊を操る戦術コンピュータの能力を上げることが「SV開発」だ。「SV開発」もNT開発同様、資金を投資することで行なうが、SV開発には特定のランクづけというものがなく、「SV値(SUPER VISION)」がそのまま艦隊構成数の上限となる。SV値の最低は50であり、最高は500、つまり1艦隊を構成する戦艦は最高で500隻だ。1国が持てる艦隊の数は6つなので、1国で保有できる戦艦は最大3000隻ということになる。SV値を上げるために必要な資金に関しては、下表の通りである。

シェヴァルツシルト I

シェヴァルツシルト II

SV値	SV値を1上昇させるために必要な資金
50～ 99	10
100～ 149	20
150～ 199	20
200～ 249	40
250～ 299	50
300～ 349	70
350～ 399	80
400～ 449	90
450～ 500	100

SV値	SV値を1上昇させるために必要な資金
50～ 99	10
100～ 199	20
200～ 299	50
300～ 399	100
400～ 500	200

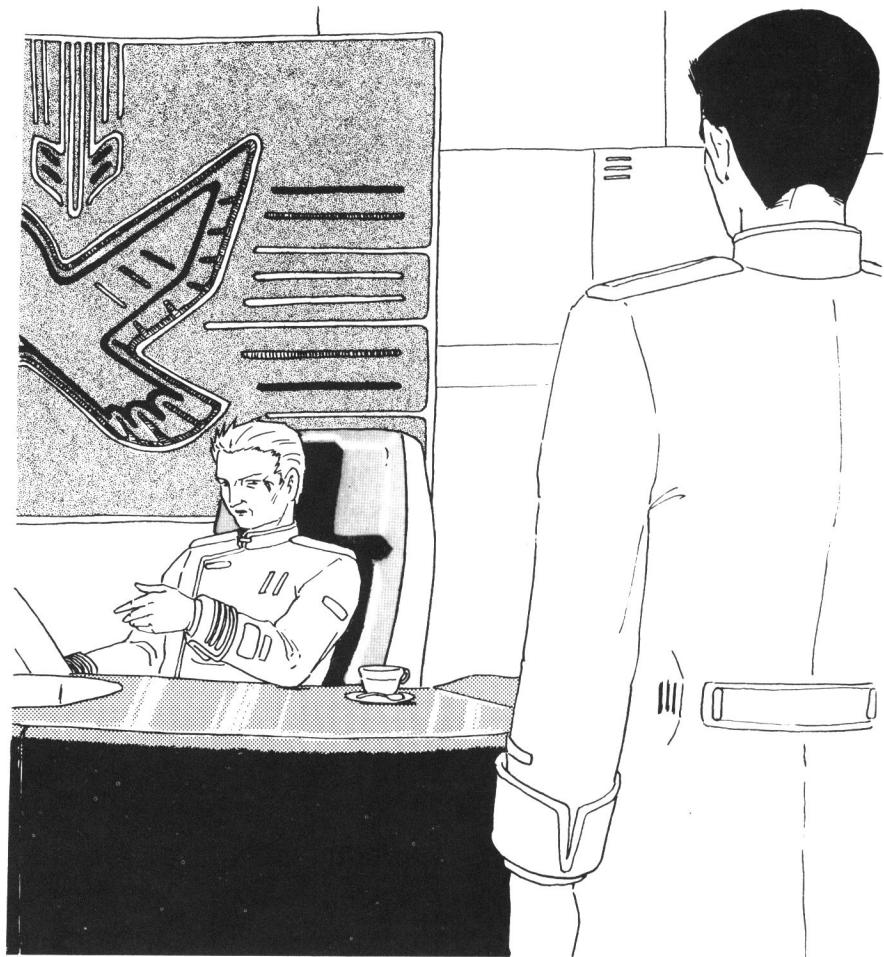
## ●資源の売却

戦艦や造船所を造る、惑星の防御力を上げる、多くの行動において資源は重要な役割をはたし、いくらあっても足りないものだ。資源が不足して、必要な艦艇を用意できずにいると、戦闘に負けてしまう結果になる。そのため常時小惑星探査を行ない、資源の増加を計るわけだ。しかし、ある局面ではどうしても資源より資金のほうが必要になる場合もあって、開発に多くを投資したい場合などだ。そのために資源を資金に変えるのが「資源の売却」コマンドだ。

もともと投資というのは地道に行なうよりも、一気にやってしまったほうがいい、つまり次のターンから戦艦の建造だけに集中できるからだ。シェヴァル

ツシルトでは、1ターンの遅れが命とりになりかねないので、資金不足で、戦艦が建造できなくなるというのがもっとも悪いパターンだろう。

基本的には資源だけで行なえるコマンドは「譲渡」くらいだが、資金だけあればいいコマンドはいくつかある。NT開発、SV開発はもちろんだが、艦隊能力向上のための模擬戦闘もそうだ。この3つは余裕がある時に、一気に資金を投資したほうがなにかと便利である。当然、そうなると生産のほうがおろそかになるから、資源を売って資金に変えて、投資したほうがいいということになる。



## ●資源の購入

戦艦を建造したり、造船所を惑星に建てているとやはり資源が底をつくことが多い。資金と資源が揃わなくてはたしかに戦艦の建造は出来ないのだ。しかし、基本的には資金のほうが入りはいいので、資源が底をついても資金のほうは余っていることが多い。そのターンで最大効率の造船や造船所建設を行なうために、余りそうな資金をあらかじめ資源に変えてしまうのも1つの手だ。やはり戦艦の数は戦いを有利にするために大変に重要であり、必要なターンにできるだけ多くの戦艦をもっていたほうがいいのだ。

一隻の戦艦を建造するためにはどれだけの資金と資源が必要かはあらかじめわかっているわけだが、あるターンに最大何隻まで戦艦が建造可能かも算出できるわけだ。生産も開発も中途ハンパなやりかたをしないほうがいい。戦艦をできる限り建造して、あまた資金で開発を行なうのも堅実なやりかたではあるが、たいていの場合戦争状態では、開発より戦艦の数を揃えるほうが重要なとなる。もちろん敵の使用する戦艦よりこちらの用いる戦艦がのレベルが下まわるのなら、開発投資のほうが重要なとなるが、同レベルか上をいっているようなら、早く戦艦を建造して勝利を決定づけてしまったほうがいい。現在の戦闘がすべてではなく、さらに別の国とも戦わなくてはならないからだ。なにしろシュヴァルツシルトではプレイヤーの国家以外の国も生産と開発を行なっており、時間がたてばたつほど兵力を増強されてしまうのだ。それゆえなるべく戦争は短くしたほうがいい。そして、強調するようだが、戦艦は建造できるうちに建造してしまうのがいいということだ。

## ●艦船の売却

周辺国家に負けじと日夜新型艦船の開発を行なっていると、当然のことながら新型艦の開発ペースは上がる。しかし、開発ペースがあがるということは、それだけ現在使用している戦艦が早く旧式になってしまうのだ。しのぎを削る開発競争をしているのだから、各国の戦艦ともしだいに新しいものになっていく。そうなるとこちらも旧型艦を造っていたのでは話にならない。ゲームのルールで1艦隊に配備できるのは同系艦船のみとなっているので、全艦隊を新型戦艦にしたいのに、1艦隊だけ旧式戦艦が残っていたのでは不都合だといえる。このため新型戦艦を配備する時、旧式のいらない船は売ってしまおう。安値で

はあるが、いちおう買ってくれるので、こちらもいくらかは回収できるというものだ。そうやって回収した資金でまた開発を行なうなり、戦艦を建造するのが頭のいいやりかただろう。ただしスクラップにするなり、売却するなりもまた時期をみはからわなくてはなるまい。いくら旧型になったとはいえ実戦で活躍できる数があり、能力のある戦艦をお払い箱にしてはならない。その代わりの艦船を生産するには、さらに2ターンは必要だからだ。必要か必要でないか、補充は可能なのかを判断してからス売却またはクラップを考える。シュヴァルツシルトの艦隊には無所属A、Bというストック用の艦隊が存在するのだから、そこに移しておくのもひとつのやりかたであろう。そして、建造する船が収容しきれなくなったとき、はじめて旧型艦船を売却またはスクラップにすればいいのだ。



### ●不可侵条約

もちろん外交は慎重に行なわなくてはならない。攻守同盟を結ぶにしても、宣戦布告をするにしてもだ。たいていの場合には、攻守同盟を結んで間違いということはないのだが、条約の責任を取らなければならないというのがたいへん、ということはある。さらに宣戦を布告するとなると、戦争の準備が整っているかどうかの判断が重要で、一般に外交は判断に困ることが多い。

外交でも、不可侵条約は比較的の影響が軽いものだ。ただ単に戦闘をしませんという約束だけで、双方の戦場で協力しあったりしないぶん、こちらの戦力が

減ることもない。心象がそれほど悪くない相手だったら、時間稼ぎに不可侵条約を結ぶこともできる。もちろん、敵国視するくらいの国だから、お互いの関係もあまり良くなく、相手が快く引き受けてもらえるかどうかは疑問ではある。そういういた国との条約では、いくつかの条件が提示され、それを呑むことで成立への運びとなる。その条件が痛い出費となる可能性もあるが、国を滅ぼされることを考えれば、多少の支出は我慢しなくてはなるまい。条約有効期間中に他の国を滅ぼし国力を潤すなり、戦艦を急ピッチで建造するなりの対策をこうじうじができるのなら、安い買物だといえる。

### ● 攻守同盟

攻守同盟は、これから戦いはお互いに協力しあってやっていくことで、こちらが戦闘に突入すれば攻守同盟国の艦隊が派遣されてくるし、逆に攻守同盟国が戦闘に突入すればこちらの艦隊を派遣しなければならない。シュヴァルツシルトⅠでは無条件で全艦隊を派遣しなければならなかつたので、艦船が消耗して困らされた。しかし、シュヴァルツシルトⅡではどの艦隊を派遣し、どの艦隊を手元に残しておくかを選択できるので楽になった。自国艦隊の消耗を避けたいのなら1隻も戦艦を送らなければいいのだ。送らなくてもいいのだが、せっかく同盟を結んだ仲もあるし、こちらにも義理というものがある。なかなか開き直れないものだ。

プレイヤーの艦隊と同じように、戦闘に参加する同盟国艦隊も被害を受ける。プレイヤーの国は、他国を併合して国力を増大させているので、多少の損害なら簡単に回復することができるが、同盟国の中には戦いを好まず領地の拡大しない国もある。そういう国にとって、艦隊のうけるダメージを回復するのにかなりの時間がかかる。肝心なときに貧弱な艦隊しか援軍にまわしてももらえないのでは困るので、自国だけで戦闘に勝利できるのなら、援軍を断り同盟国の国力の心配をしたほうがいいだろう。

攻守同盟のおかげでいく度も窮地を救われることもあるが、メリットだけではない。攻守同盟を結んだ先の国とどこか他の国とが開戦状態になってしまうとその戦争国とプレイヤーの国の関係もまた悪化してしまう。こちらの意図とは関係なく、敵国をつくってしまうのも困るものだ。

---

## ●開戦準備

宣戦を布告し、戦闘状態にはいるというのも、慎重に行なわなくてはならない。なにしろこれから一国を相手に戦争を始めようというのだ。勝機は確実にあるのかどうかを確認しなくてはなるまい。確実に勝てるとは限らない戦争を始めるのは無謀であろう。開戦は相手の戦力、攻守同盟国の有無を確認し、こちらの戦力と比較してからでもけっして遅くはない。

敵国にはたいていの場合攻守同盟を結んだ国がある。戦闘を開始すれば当然のことながら、その艦隊もプレイヤーの国に攻撃をしかけてくる。2つの国を自国だけで相手にしたのでは分が悪い。だから、こちらにも攻守同盟国があったほうがいい。味方の国があり艦隊を派遣してくれるのと、そうでないのでは大きな違いがある。もし、敵国に攻守同盟を結んだ国が存在するのなら、こちらにも攻守同盟を結んだ国がないと不利だ。したがって開戦する前に「攻守同盟一覧」及び「敵国攻守同盟一覧」を見て、敵国、プレイヤーの国の同盟国の有無を確認しておくべきだろう。

もちろん自分が開戦したいからといって、攻守同盟国すべてが賛同し戦場に援軍を派遣してくれるわけではない。攻守同盟を結んだからといって、その相手国はこちらの配下になったわけではない。攻守同盟国が圧倒的に不利と見た場合には攻守同盟国としての戦争参加を拒んでくるであろうし、条件を提示することもある。たいていの場合は条件を提示されるだけだが、攻守同盟国と敵国が同盟関係にあったり、不可侵条約を結んでいたりする場合には拒んでくる可能性が高い。たとえば、ジロ星団において聖銀河教皇国に対し宣戦を布告しようとすると、ほとんどの国がもしこのまま開戦するなら攻守同盟を破棄すると勧告てくる。シュヴァルツシルト銀河において聖銀河教の力は絶大だからなのだ。

そののちに敵の保有す艦隊のレベルと艦船数を確認する。「勢力比較」を見ればどれくらいの兵力差で戦場に臨むことになるかがはっきりする。ここで劣勢とみるなら開戦は控えるべきだし、相手を兵力で上回わっていると考えるのなら即座に開戦してしまうべきだ。



---

## ●資金譲渡

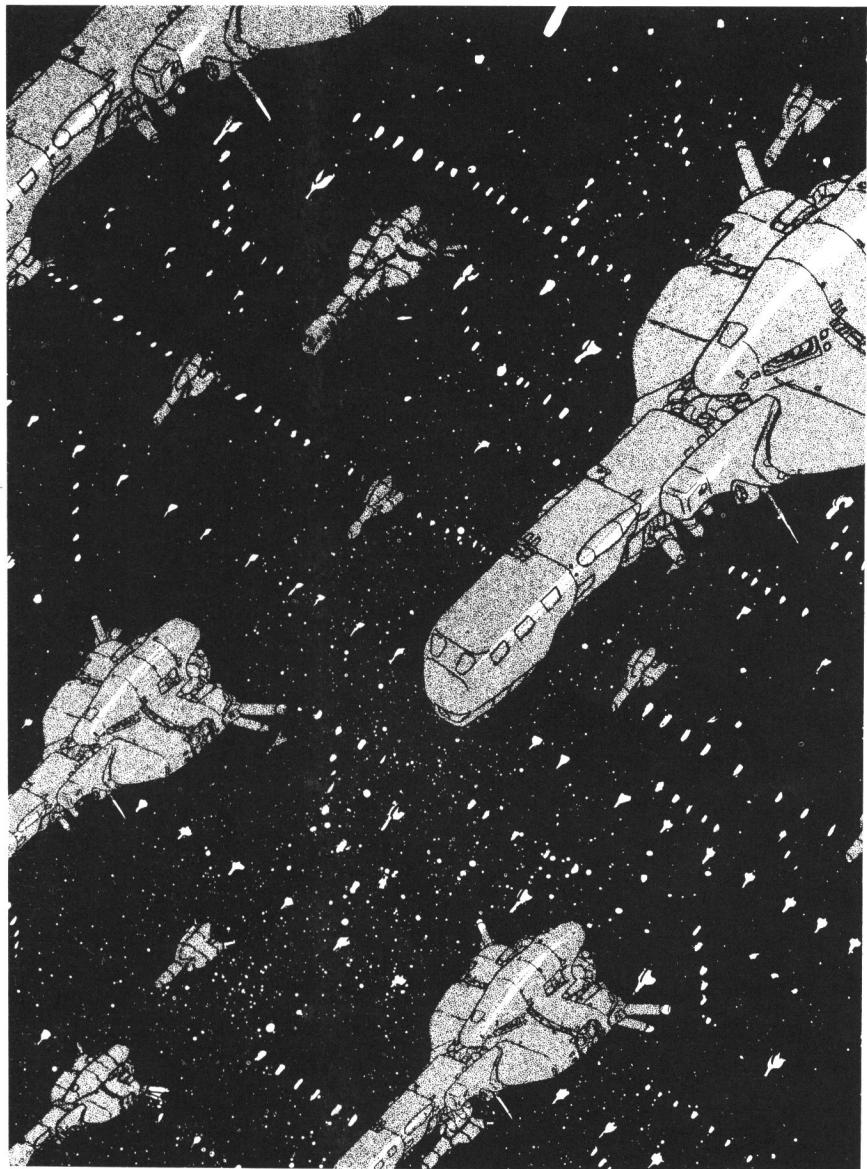
星間援助とはプレイヤーの国の資産を他の国に譲りわたすことだ。ご機嫌とりの場合もあれば、その国の軍備を強化したい場合もある。前者の場合は印象度が低い国で、戦火を交えたくない国に対して行なうが、よほどこちらを敵視している国でなければ、たいていは喜んでくれる。

しかし、こちらも無限大の資産を持っているわけではない。必要な開発と生産を行なうのに手一杯な場合が多い。そこからいくばくかの資金なり資源を差し出すには覚悟が必要であろう。印象度が上がれば、攻守同盟も結べるようになり、戦場で協力してもらい、将来的にはこちらの損害が少なくなるので、援助した額面にみあうかみあわないかは、すぐに判断できるものではない。もちろん相手が弱小国であるのなら、ご機嫌をとる必要はさらさらない。ご機嫌をとるのは、それなりの力があり、その軍備が味方となった時に利がある国を対象にするべきで、そうでなければ、いつも不足がちの資産をむやみに減らすことと差し控えるにこしたことはない。

相手の軍事力を高めなくてはならない場合というのは、相手国が攻守同盟国の場合にのみ適用される。つまり一緒に戦っているのに攻守同盟国戦力が貧弱すぎるために役にたっていない場合だ。それが切実なものとなるのは、こちらがこれ以上の戦艦を建造できないほど強力になっているのに、敵がさらにそれを上回わっている場合だ。ゲーム後半にしかそういった状況は登場しないが、そうなると当然プレイヤーの国以外の戦力がなければ戦闘に勝利するのは厳しい。だから攻守同盟国艦隊をあてにするわけだ。攻守同盟国戦力強化が目的の場合には、資金譲渡がもっともポピュラーな援助だ。資源譲渡というのも考えられるが、自国で余っているのは資金の場合が多いからだ。ご機嫌をとる場合には資金でも資源でも関係なく、とにかく余ったぶんだけを援助してみるのが得策だ。

他国の印象値が上がることは望ましく、そのため資金や資源を渡すわけだが、小惑星の権利を譲渡するのはよほどのことがないかぎり控えるべきだ。なにしろ資源のもとなのだから。小惑星資源ひとつを譲渡してしまうと次のターンからの生産効率は飛躍的に低下する。最後の最後にならないかぎり資源の権利を譲渡するなどとは考えないことだ。惑星も重大な資金源ではあるが、小惑星資源に比べればありがたさは多少おちる。もし相手に最大限の援助をしたいのな

ら惑星の1個も援助してしまうのもいいかもしれない。惑星は長期的に資源と資金を産み出すからだ。一時的な資金や資源の譲渡よりは価値があり、当然相手国の利益も大きい。



## ●造船所建設

戦艦を建造するためには資源、資金のほかに1隻につき1基の造船所が必要だ。いくら資金と資源がありあっても、造船所の数が不足していたのでは最大限に戦艦を建造することはできない。しかも1回建造を命令してしまうと造船所はその戦艦が完成するまで塞がってしまって、戦艦が完成するまで2ターンの期間それ以上の使用ができなくなる。戦艦は消耗品で、いくらあっても困ることはないので、本来なら常時資金、資源いっぱいの戦艦を建造したいものだ。そのためにはやはり造船所が必要だ。

たとえば1回で200隻の戦艦が資金的に建造できるとしよう。1ターンで200隻の建造を命令するとその戦艦が完成するのは2ターン後だ。このとき次のターンでもやはり200隻という戦艦を造るためににはさらにもう200の造船所が必要になる。もしも毎ターン200隻建造されるようにしたいのなら、造船所は400基必要だということになる。このようなことを考慮にいれて造船所を増やしていくかなくてはならない。造船所は建造する戦艦のレベルがあがっても関係ないのでとにかく造っておけばいい。ただし当然のことだが、最大限の資金、資源を用いて1ターンで造れる戦艦の2倍以上の造船所は必要ない。いくら造船所があるても今度は資金や資源がなければ、戦艦は造れない。もちろん敵に保有する惑星が占領されることを考えて予備の造船所を造っておくのも堅実な手段ではあるが、なにせ造船所を造るのにもかなりの資源、資金がかかるのだ。

## ●戦艦の建造

プレイヤーにとっては、穏やかに星系を統一するのが理想ではあるが、星系征服の野心をいだく周囲の軍事大国はそれを許してはくれない。彼らは軍事力にものをいわせ、プレイヤーが偉業を達成するのを妨害してくるだろう。外交手腕も通じない相手には、あくまでも武力をもって対抗するしかない。

そのためには、新型戦艦を開発し、数を揃え、艦隊能力を高め、敵国の艦隊を上回る艦隊を用意しなければならない。造船所の数、資金、資源、現在必要とされている戦艦の開発レベルが整ったなら、「戦艦の建造」コマンドを使い、戦艦を建造する。

シュヴァルツシルトIとIIでは、戦艦の建造にすこし違いがある。Iでは、開発された戦艦を建造するだけでよかったが、IIでは格戦闘タイプと爆撃戦タ

イプの2種類を選択して生産する。格戦闘タイプを建造していれば、敵艦隊には勝つことができるが、爆撃戦タイプがなければ惑星を攻略することができない。前半戦では、侵略艦隊に対抗することが最優先になるので、あまり爆撃戦タイプの戦艦を建造しなくてもいいが、それ以降は両方のタイプの戦艦を同じ比率で建造しておいたほうがいいだろう。状況を踏まえ、どのタイプの戦艦を建造するかを考えなければならない。

「戦艦の建造」コマンドはゲーム中でもっとも使用頻度の高いコマンドであり、慎重に使わなければならないコマンドである。

	資金(セクタ)	資源(バレル)
A型	16	20
B型	20	25
C型	24	30
D型	28	35
E型	34	42
F型	40	50
G型	46	57
H型	54	67
I型	62	77
J型	74	92
K型	90	112
L型	110	137
M型	134	167
N型	162	202
O型	194	242
P型	230	287

	資金(セクタ)	資源(バレル)
F1型	10	15
B2型	15	22
F2型	15	24
B2型	30	33
F3型	20	28
B3型	58	64
F4型	30	35
B4型	70	85
F5型	40	50
B5型	65	80
F6型	34	40
B6型	54	62
F7型	35	32
B7型	45	52
F8型	20	26
B8型	30	37

## ●防衛力の強化

つねに敵対国家より質、量ともに上回わる艦隊を用意しておきたいのはやまやまだが、なかなか思うようにはいかない。ときには対等、もしくは少し劣勢で戦闘をする場合もある。そのため艦隊戦で敗北することもありうるということだ。それが相手国領土でのことなら問題はないが、プレイヤーの国が惑星の攻防戦であった場合には艦隊戦で敗北することで貴重な惑星を失ってしまうことになる。もし、それがプレイヤーの國の主星であったなのなら、プレイヤーの国はシーサーフィルム銀河から消滅してしまい、「GAME OVER」だ。

ゲーム開始直後での惑星1個というのは貴重である。1個の惑星を失うだけ

---

で戦局はかなり悪くなる。しかもそれを防衛する艦隊もあまり強くない。そうなると当然、惑星自体の防衛力を強化することを考えなくてはならない。それだけでなく、どんな局面でもこの惑星の防衛力を上げることは必要である。敵国の惑星を攻略してみるとわかるのだが、とにかく艦隊同士の戦いで受けるダメージより惑星との戦いで受けるダメージのほうが大きいのだ。つまり、プレイヤーの国の惑星も防衛力さえ上げておけば敵の攻撃に十分対抗できうるのだ。惑星の守りが強固であれば、多少なりとも時間がかせげるというわけだ。

もちろん惑星の防衛力を上げるのも簡単なことではない。資源、資金が必要なので、惑星の防衛力を上げつつ、戦艦を建造し、開発を行なわなければならない。もちろん自国の領土が拡大し、たくさんの惑星を保有するようになれば、それほど1つの惑星にこだわる必要もなくなる。

とにかく、ゲーム序盤では保有する惑星も少ないので、惑星の守りをより堅固にし、非力な防衛艦隊の穴うめをしなければならない、というのは鉄則だ。

## ●配備

敵が100隻の艦隊の場合、それに対して自国の艦隊が15隻では、戦いはなるべく回避したいものだ。艦隊同士の戦いは、数ではなくべくなら上回わっていたほうがいい。それゆえつねに艦隊を構成する戦艦の数は確認しておかなくてはならない。敵国との戦闘で艦隊の艦艇数が減少したなら即座に補充するべきだ。無所属A、Bといったストック専門の艦隊から移したり、他の艦隊との艦艇数調整を行なうのがこの「配備」コマンドだ。

できれば1艦隊を構成する艦船数が多いほうがいい。戦闘結果の判定は総合火力を参照して行なわれる所以、中途ハンパな数の2艦隊よりも、完全な数の1艦隊のほうがはるかに役にたつ。もし、戦闘により艦艇数が半減してしまった艦隊が2つあるなら、まとめてしまったほうがいいということだ。

## ●模擬演習

艦艇数も艦隊を構成する戦艦のレベルも整ったなら、次に、艦隊全体としての能力を磨かなくてはならない。実戦経験の少ない艦隊と、いく度も戦闘経験を重ねてきた艦隊同士の戦いでは、艦艇数とレベルが同じなら当然艦隊能力の高いほうが勝つからだ。そのためには「模擬演習」を行ない艦隊の能力を高め

なくてはならない。模擬演習は資金をかけるだけでよく、かけた額に相当するぶん艦隊能力が向上するので、資金があつた場合には演習に費すべきだろう。

### ●移動

艦隊を目標の地点に運ぶもっとも効率のいい方法は亜空間移動だが、支配下の惑星間でしか行なえない。もし、それ以外の宙域を進むときは、通常空間を移動していかなくてはならない。宣戦を布告した敵国の惑星や艦隊に接触するためには、この不効率とさえ思える通常航法を用いなくてはならない。1艦隊が1ターンで移動できる距離は最大2エリアだ。サンクリ星国からバディ共和国へ行くのにもひと苦労である。そのため、あらかじめ艦隊の移動をしておかなければなるまい。脅威となりそうな国家へはあらかじめ艦隊を接近させておく。真珠湾攻撃の日本軍のように奇襲作戦を展開するのが戦いのコツである。



---

## ●亜空間移動

「移動」と「亜空間移動」はともに、敵国の領域にプレイヤーの艦隊を送り込むコマンドだが、亜空間移動は、通常移動のようにのろのろと艦隊が進むのではなく、一瞬のうちに目的地に到達する。ただし、どこへでも艦隊を移動させられるわけではなく、惑星と惑星の間だけである。しかもその惑星はプレイヤーの領土でなければならない。つまり、敵国の領域に艦隊を送りこもうにも、亜空間移動では、国境線までということになる。あとは、通常移動させるしかない。逆に亜空間移動を可能にするために、惑星の存在がクローズアップされる。こうなると惑星は資金、資源を得るためだけではなく、軍事拠点としての意味をももつのだ。敵の手に惑星が渡るということは、そこを足がかりに敵艦隊はプレイヤーの領地に踏み込んでくるということだ。いくら領地が広くなつたからといって、惑星の存在を軽んじていると、あとでシッペ返しを食らうことになる。

## ●小惑星探査

惑星から得られる資金、資源だけでは思うように軍備を拡張することはできない。絶対的に資源が足りなくなるのだ。さらに多くの資源を手にいれるにはどうしたらいいか？ それは小惑星の中に存在する有価小惑星帯を探しだすのだ。この有価小惑星帯の有無がプレイヤーの国を豊かにするか否かを決定する。したがって小惑星探査だけは怠ってはいけないコマンドだ。ただし、発見のみこみがほとんどない場合には、臣下のほうからその旨を伝えてくるので、領地を拡大するまでは小惑星探査を行なう必要はない。逆にまだ発見のみこみがあるといわれた場合には、忘れずに探索を行なうことだ。

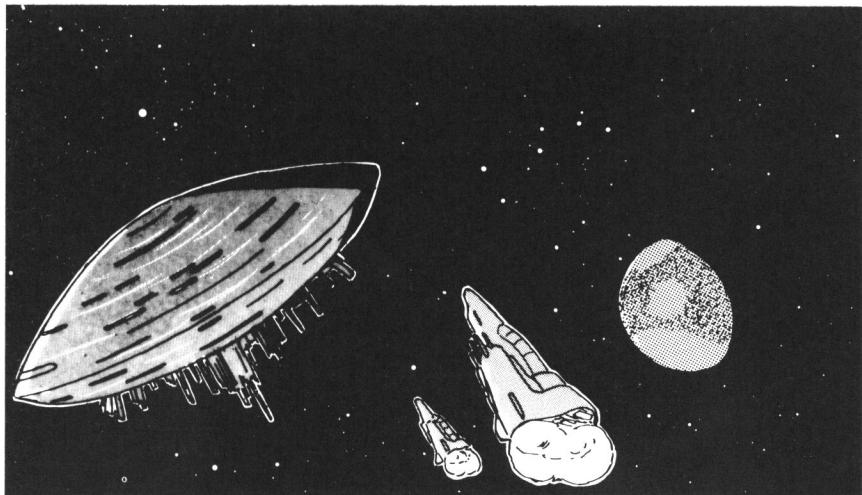
有価小惑星帯はジロ星団（I）、ソマリ星系（II）にそれぞれ16づつ存在している。そのうちの半分が資金帯で、残りが資源帯だ。それぞれの星系で入手可能な有価小惑星帯のリストを次に記す。

## ・ジロ星団（シュヴァルツシルト I）

資源名	資源価値(セクタ)	資源名	資源価値(バレル)
M- 0	480	R- 0	340
M- 1	380	R- 1	280
M- 2	460	R- 2	380
M- 3	360	R- 3	260
M- 4	480	R- 4	450
M- 5	470	R- 5	330
M- 6	350	R- 6	420
M- 7	440	R- 7	480

## ・ソマリ星系（シュヴァルツシルト II）

資源名	資源価値(セクタ)	資源名	資源価値(バレル)
M- 0	320	R- 0	430
M- 1	480	R- 1	860
M- 2	540	R- 2	480
M- 3	980	R- 3	520
M- 4	400	R- 4	620
M- 5	580	R- 5	570
M- 6	580	R- 6	520
M- 7	840	R- 7	750



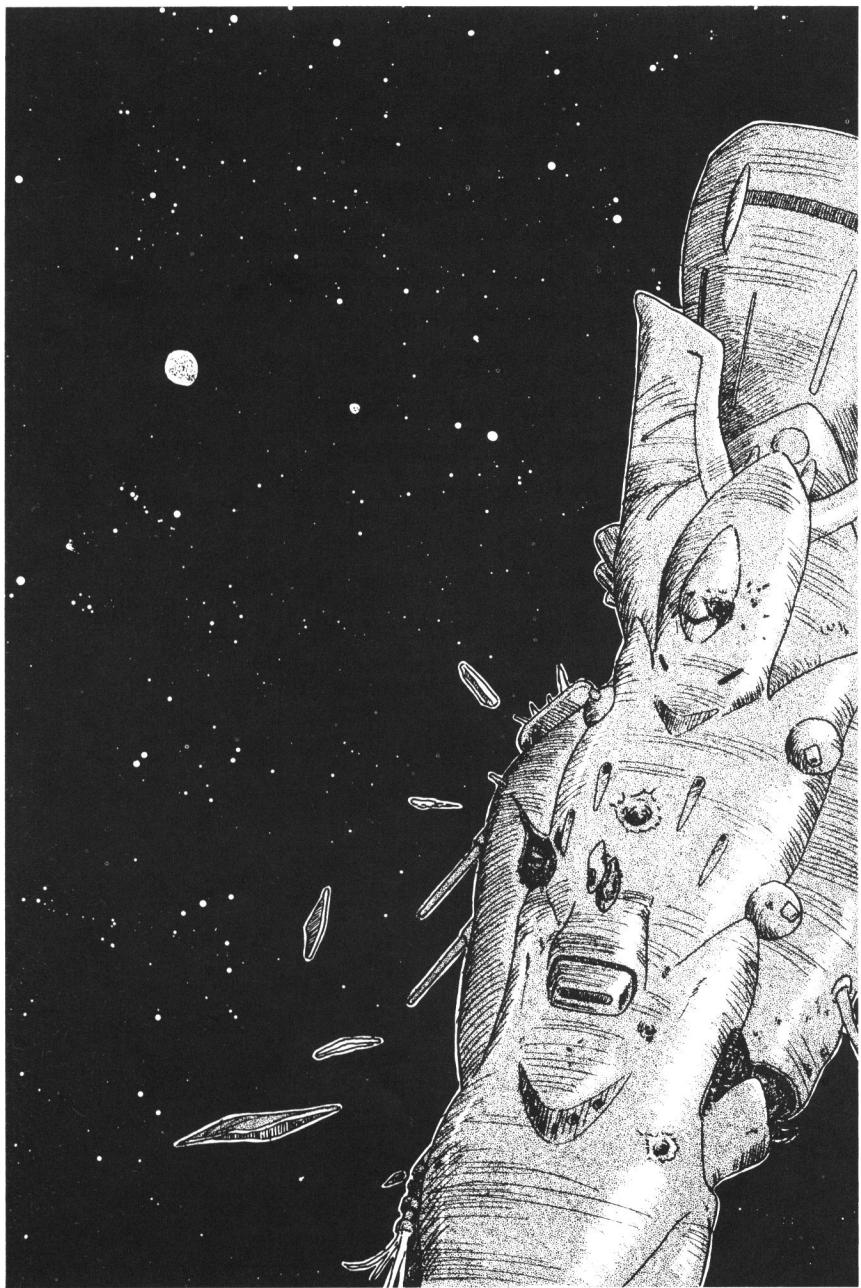
---

## ●情報

これから攻め込もうとする敵国の軍備や保有惑星などを知っておくのはもちろんのだが、それ以前の段階でも各国の情報はこまめに入手しておかなければならない。各国の保有資源、惑星数、建造可能な戦艦のレベル、プレイヤーの国に対する印象、有価資源保有の有無など多くを知り、対策をたていく必要がある。各国の戦艦と、印象値は毎ターンチェックしてもいいほどだ。こちらが新型戦艦を開発していくと同時に各国もまた新しい戦艦を開発している。どれくらい急ピッチで開発を行なわなければならないか、宣戦布告をする準備がまにあうか、あちこち目を配りながらこちらも軍備を早急に整えなければならない。

前にも述べたように印象値のほうは、その国がこちらの国をどのようにみてるかを数値化したものだ。数値が高ければ高いほど友好的に思われているということで、最高値の200ともなれば、完全な友好関係にあるといえる。そういった国との条約締結は簡単に行なえ、かつ堅固なものとなる。逆に、印象値が低い国には注意を払わなければならない。それだけこちらを敵視しているということだ。印象値の最低は0だが、そういった国とはほぼまちがいなく戦闘状態に突入する。印象値の低い国のデータはさらにこまめにチェックし、こちらも準備万端整えなければならないだろう。

惑星詳報では各国が保有する惑星のデータ、すなわち資源力、資金力、PD値（惑星防衛力）を知ることができる。これから攻略しようとする惑星の強さ、攻略する価値があるかどうかを確認するべきだ。最終的には敵国の主星を陥落すれば、そのほかの惑星も手に入る所以、無駄な戦いをして戦力を消耗させることは極力避けるべきだろう。



## ■コラム 1

# ある開発者の報告—サンクリ星国編—

たくさんの人たちが忙しそうに動き回る中で、僕はしばらくの間立ち尽くしていた。マリローネ大佐の要請でサンクリ星国団軍工廠開発3部1課、艦隊プログラム開発室に来たものの、声をかける機会を失なっていたのだ。しかし、その間に僕は開発室の雰囲気をある程度把握することができた。室内狭しと並べられた机の上にはそれぞれコンピュータ端末が置かれており、何人かのスタッフが眠い目を擦りながらプログラムのチェックを行なっている。机の上に置かれた灰皿に積まれた山のような吸殻は、彼らがこの部屋に籠って何日も作業を続けていることを物語っている。ジロ星団とバディ共和国との戦いが激化し、軍工廠のどの部門も寝る間も惜しんで働いているのだ。

「おい、邪魔だ。お前はなんでそこに突っ立てるんだ！」

そう誰何されて初めて僕は名乗る機会をあたあたえられた。

「はい。リチャード・クラムロイド。マリローネ大佐の要請で、サンクリ星国軍工廠開発3部…」

「ああ、わかった。手伝いに来ただったら、とつとと初めってくれ」男は面倒そうにひとつの机をさした。そこで作業をしろというのだろう。僕がその机に歩き出そうとする前に男は小走りに部屋を出て行つた。

「いくら人手が足りないからって…」ドアを閉める前に男が小さくそう言ったのを僕は聴きのがさなかった。民間の企業から手伝いが来るということを今の男は気に入らないのだろう。

僕が椅子に座り、端末の電源を入れようとしているとき、隣でモニタ一画面に見入っていた男がこちらに向き直った。

「手伝いに来ただって？ 隨分と若いねえ。才能ある若者ってわけかい。まあ、マリローネ大佐が引っこ抜いてくるくらいだから、腕は確かなんだろうけど。そうそう、君、第2艦隊の200番から450番艦までの初期シーケンスをチェックしてくれる。どうもそこだけフォームーションを組むのが遅れるんだ」

僕は、こちらに向けられた質問に「よろしくお願ひします」とだけ答えて、端末に向かった。指示を出すと画面に艦隊運動のシミュレーションと、それに送られるデータが流れていく。プログラムを何ヵ所か修正する。もう一度シミュレーションしてみると、フォーメーション完成までの時間が12秒短縮されている。どうやら、問題は解決されたようだ。それを見てとなりから声がかかる。

「なかなか、やるじゃない。そうだ自己紹介がまだだったね。俺はウォンだ。よろしくな」

「僕はリチャード・クラムロイドです」

僕は少なくともウォン氏のテストには合格したようだった。

僕もウォン氏の手伝いというポジションを確立し、それから何日かは忙しい毎日を過ごした。

そして僕がウォン氏の手伝いを始めてから1週間後に、サンクリ星国はバディ共和国との戦いに勝利した。損害も軍首脳部の予測よりは少なかつたらしく、ニュース番組の中には楽な戦いだったと報道するものもあった。艦隊の能力は数多くの要素によって決定される。それゆえ僕らも、自分たちの開発したプログラムだけによって勝利したという思い上がりはなかったが、それでも嬉しいことには変わりなかった。なにしろ味方の艦隊が手酷い損害を受けて帰港すれば文句をつけられもするのだ。それくらいは許されるのではないだろうか。

サンクリ星国海兵隊がバディ共和国主星ダミーの都市部に降下していく風景を映すニュース番組を見ながらウォン氏が言った。

「これでやっと暖かいベットで寝られるな」

それは僕も同感だった。

それから数日は僕ものんびりと（大袈裟な言い方ではあるが、戦時に比べればという意味でだ）仕事ができるはずだった。しかし、ときおり開発室に宇宙軍の将校がやってきて、プログラムの開発を促す命令書を主任に手渡していくた。そのおかげで僕らの仕事は楽になることはなかった。

「まったく、ゆっくり休む暇もない。こっちの身にもなってほしいよ。

しかし、こう急がせるってことは、またどこかの国と戦争でも始めるつもりかな」

ウォン氏の意見は正しく、それから5日後にサンクリ星国はホンシヤ帝国に宣戦布告をした。ジロ星団に危険な空気が流れているのは、僕にもわかる。そして光太子と呼ばれ称えられるサンクリ星国の国王が、ジロ星団の平定に動いているのもわかる。しかし、それでハードワークを強いられて喜んでいられるほど僕は人間が出来ていない。國家存亡の危機といわれるからこそ、身を粉にして働いているだけだ。

サンクリ星国は破竹の勢いで、他国を平定していった。本来なら僕たちも手をうって喜ぶべきなのだろうが、蓄積された疲労のために戦いの勝敗に一喜一憂している余裕はなくなっていた。

「このまま行くと、ジロ星団全部がサンクリ星国の名のもとに統合されるか、逆に滅ぼされるまで、俺達は休みなしになるかもしれないな」

僕もその意見には肯くしかない。滅ぼされてくれとは思わないが、早く星系統一を果たし、休暇を取らせてほしかった。休みを取りたいから戦いに勝てとは不謹慎な考え方ではあるが、工廠内にそれを非難する人間などいないだろう。通常では考えられないスピードで開発、建造される戦艦、その性能に合わせてプログラムも変更しなければならない。工廠内で働く人々は疲れ、その表情は暗かった。

疲労感を共有することで、僕というよそ者も開発部に同化できたのは確かで、初日に僕を非難の目で見ていた男も態度を軟化させ、ときには冗談を言うようになった。

「残る大国はクイラ大帝国だけだな。まあ、このままいけばサンクリ星国の勝利は確実だ。そうなれば俺たちも休暇がとれる」

「でも、他にもサンクリ星国の反抗する国はあるのでは？」

「もうジロ星団で俺たちの国に対抗できる国なんてないんだぜ。艦隊を指揮する将軍連中がミスでも犯さなければ、負けることなんてないさ」

自分たちがミスする可能性が、敗因の中に含まれていないことを僕は指摘しようと思ったが、やめて苦笑ながら作業にもどった。誰も自

分がミスをすると思って、作業をしたりはしないものだ。そして誰もが敗北につながるほどのミスを犯さないまま、クィラ大帝国は滅亡し同時にジロ星団はサンクリ星国の名のもとに統一された。もうひとつ、僕たちにも休暇が与えられた。主任から休暇スケジュールの発表があつたとき、僕はもちろんウォン氏もみんなも、間の抜けた顔をしていたに違いない。そして誰かが沈黙を破った。

「そのスケジュールにはどれくらい信憑性がありますか？」

休暇スケジュールにはおおむね正しかった。開発スタッフの全員が順番を待って休みをとり、戦勝パレードにもみくちゃにされながら勝利の美酒に酔つた。ただし、そのスケジュールが実施されたのは、星系統一後1ヶ月してからだったが。

僕は休暇スケジュールを遅らせた原因（軍はクラーリンと命名したそうだ）の為に宇宙戦艦の艦橋に立っている。星系を統一した直後に、ジロ星団は憎むべき異生命体の襲撃を受けたのだ。もちろん、僕たちも巻き込まれ、休暇スケジュールはそのために狂つた。そして、その戦いに勝利して僕は宇宙を旅している。目的地はソマリ星系、オーラクルム。そこではクラーリンの脅威に怯える人々が、ジロ星団からの技術援助を待つていて。「オーラクルムも、サンクリ星国と同じように星系の統一に立ち上がつた光の勇者の国だそうですよ」

アサコ大公国の艦長は言った。

「シュバルツシルト銀河ぜんたいが大きく動いているんですね」

僕は戦勝パレードの中で考えをまとめている。どうやら艦隊プログラマーという職種の人間が休息を得るために、シュバルツシルト銀河全体が統一され、眞の平和を手にいれなければならないのではないかと。ならば、その瞬間に立ち会うのもいいだろう。僕は失業するかもしれないが、それはそれで喜ばしいことではないか。



PART II

---

戦略・戦術編

---

## ■ PART Ⅱ 戦略・戦術編

光の勇者であるプレイヤーの使命は重く、達成するためには多くの困難に打ちかかっていかなければならない。そのためには多くのデータから現在置かれている状況を把握し、もっとも適切な行動をとる必要がある。ひとつがあやまちが戦場での大敗につながり、結果的に自国の滅亡の引き金になることも十分に考えられる。だからといって失敗を恐れ、消極的な行動しかとれないのなら、結局のところ同じところにたどりつく。それは、プレイヤーの国の滅亡であり、ゲームの終焉である。ときには慎重に、ときには大胆に行動しなければ最終的な勝利を手にすることはできない。艦隊士気能力、外交手腕、行政能力、どれも簡単に身につくものではない。何度も戦いに敗れ、その中からコツをつかんでいかなくてはならないだろう。

戦場で勝つことは、ある意味では簡単である。敵国艦隊より宇宙戦艦の能力と数量で勝っていて、戦闘法が正ければ、砲火を交える前にすでに勝敗はけっするだろう。問題は戦いの始まる前にどうやって準備を整えるかにかかっていて、それが「戦略」と「戦術」だ。

## II - 1 シュバルツシルトの戦略

### ●序盤戦での戦略

プレイヤーは狭い領土、旧式な戦艦、他国に比べれば絶対的に少ない艦艇数という状況で序盤戦を戦いぬかなくてはならない。なおかつ、すぐ近くに数でも、性能でもプレイヤーの国を上回る侵略艦隊が迫っている。その侵略艦隊に対抗するためには、早急に新型戦艦を開発し、数を揃えなければならない。

次の表を見ればわかるとおり、プレイヤーの置かれた状況は厳しい。

#### サンクリ星国（シュヴァルツシルト I）

NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
0	50	500	1000	210	180	18	8	3

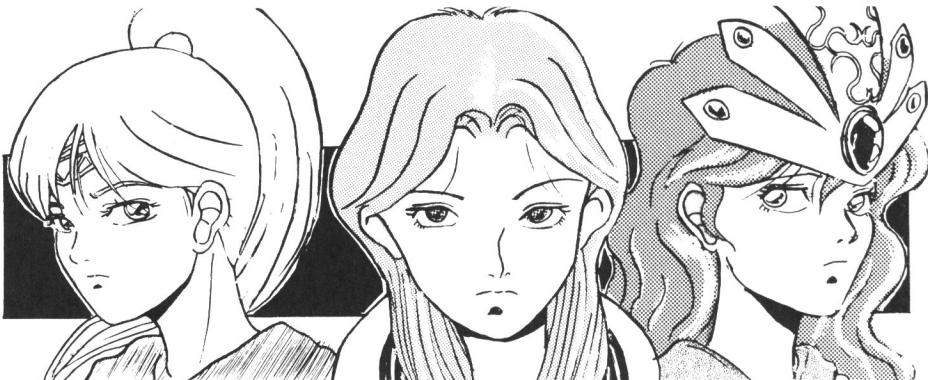
#### オーラクルム（シュヴァルツシルト II）

NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
100	50	1000	1500	200	200	32	16	3

どちらの国も、最低レベルの戦艦（I は A型、II は F1型）しか建造できない NT 値である。プレイヤーのほかにこんな低レベルの戦艦を保有している国はなく、たいていは 2 レベル以上は上のレベルの戦艦を保有している。ドックも少なく、すぐには数で戦艦のレベルを補なうことは不可能である。それゆえ、当初は開発に全力を注ぐべきだろう。NT 値の上昇については、I と II では微妙にルールが違うので、開発への力の注ぎかたもそれぞれである。

シュヴァルツシルト I では、NT 値は投資した資金に比例してあがっていくので、ゲーム序盤では、できるだけの資金投資を行なっておくべきだ。ゲーム開始時にもっている資金500セクタをすべて NT 開発に投資すると、次のターンでさっそく C型 戦艦が開発される。手持ちの資金がゼロになってしまふが、そのぶん強力な戦艦が手にはいるのだ。C型 戦艦は序盤戦では敵国がもっとも多く保有しているタイプであり、このレベル以上の戦艦を保有するのであれば、あとは数をそろえれば周辺諸国には対抗できる。しかし、戦艦の数をそろえるというのが、実は一番の問題で、戦艦のレベルが上がったからといって手ばな

しに喜んではいけない。資源も資金も、ドックもない状況では1ターンで建造できる戦艦の数などたかが知れている。侵略してくる国が50隻という単位で艦隊を送りだしてくるのに対し、10隻ていどの艦隊で立ち向かうことになってしまう。



では、序盤戦で少数艦隊が勝利するには、どうしたらいいのか？ その答えは「ゲリラ戦法に徹する」ことしかないと。こちらは敵国艦隊の旗艦だけに狙いを定め、しかも敵の後方から攻撃する。序盤の圧倒的な劣勢を開拓するためには、これ以外に打つ手はないだろう。そこで移動力の高い戦艦が必要になる。E型戦艦までの速力「3」を上回る速力4のF型以上の戦艦だ。序盤ではとにかく、これだけを目標にする。F型戦艦さえ完成したら、序盤戦での戦いは楽になるはずだ。

シュヴァルツシルトIIではNT値の上がりかたに制約がある。いくら資金投資をしても戦艦のレベルは1回で1ランクしか上がらないのだ。シュヴァルツシルトIのように数レベルを飛ばしての開発ができる、さらにも格戦闘タイプ、爆撃戦タイプの順番で開発が行なわれる。序盤戦では敵国の惑星を攻撃するより、自分の国の惑星を守ることに専念しなければならないので、惑星攻撃を目的とした爆撃戦タイプの戦艦はいらないだろう。序盤戦での敵国はF2型の格戦闘タイプ戦艦を使用しており、それと同レベルの戦艦を開発するためには、ランクを2上げなければならないのだ。そのかわり、IIは自分の国が比較的、

敵国より離れているので時間的余裕がある。その時間的余裕でF2型以上のレベルの格戦闘戦艦を開発しなければならないのだ。

したがって、I、IIを通して序盤戦でもっとも重要なのは開発で、開発の資金を得るために有価小惑星帯の探索が重要となる。こちらは資金も資源も必要としないので、毎ターン行なえばいいだろう。どちらのシナリオでも、序盤戦で発見するのはM-0で、この小惑星で序盤のNT開発に必要な資金はまかなえるはずだ。とくにシュヴァルツシュルトIでは毎ターン手にはいる480セクタの資金はかなり大きい。発見後3ターンもすれば、F型戦艦の開発も可能になっているだろう。

### ●中盤戦での戦略

中盤戦でプレイヤーは多くの惑星と、有価小惑星帯を2つ以上は持ち、序盤戦では頭を痛めた資金や資源、ドックの数などの問題はほとんど解消されている状態のはずである。開発も序盤戦で急ピッチに行なったために、中程度の敵にも通用するレベルになっているだろう。中盤戦は比較的時間的余裕ができるため、開発と生産を同時に行なえる。領土が広がっているために、主星が攻撃されるまでには時間がかかるためだ。侵略に対して余裕をもって対処できる状態ということになる。

序盤戦では対戦国のほうから、宣戦を布告してくるために、こちらからあえて戦う相手を選ぶ必要もなかったが、中盤戦ではプレイヤーから対戦相手を選ばなければならない。それだけプレイヤーの国も力をつけてきたのだ。

どの国に戦いを挑むか？ 領土が拡大したために外交可能国も多い。戦いを仕かける国を選ぶにも迷ってしまうことだろう。しかし、待ってほしい。やみくもに戦いを仕かけることが、はたして得策かどうかまず考えてみるべきだ。国を滅ぼし、自らのものにすれば確かに国力は増大する。しかし、周辺諸国には友好的な国もあるはずだ。結論としては、そういう国とは絶対戦うべきではない。攻守同盟を結べば、いざというときにこちらの力になってくれる国である。手あたりしだいに国を滅ぼしていたのでは、最後にはプレイヤーの国は孤立してしまうだろう。しかも同盟国の存在は後半戦やクラーリン艦隊との戦いでどうしても必要になるのだ。攻守同盟国が1国でも多いほうが戦いに勝つ確率もそれだけ高くなる。だから、むやみに他国を滅ぼしてはならない。

では、どうやってそれを判断するのか？ 序盤戦での敵国は必ず向こうからしかけてきたので、判断の必要はなかった。しかし、中盤戦で向こうから攻撃をしかけてくることは、あまりない。だから宣戦を布告する国の判断は難しい。以下の条件に当てはまる国を仮想敵国とするべきだろう。

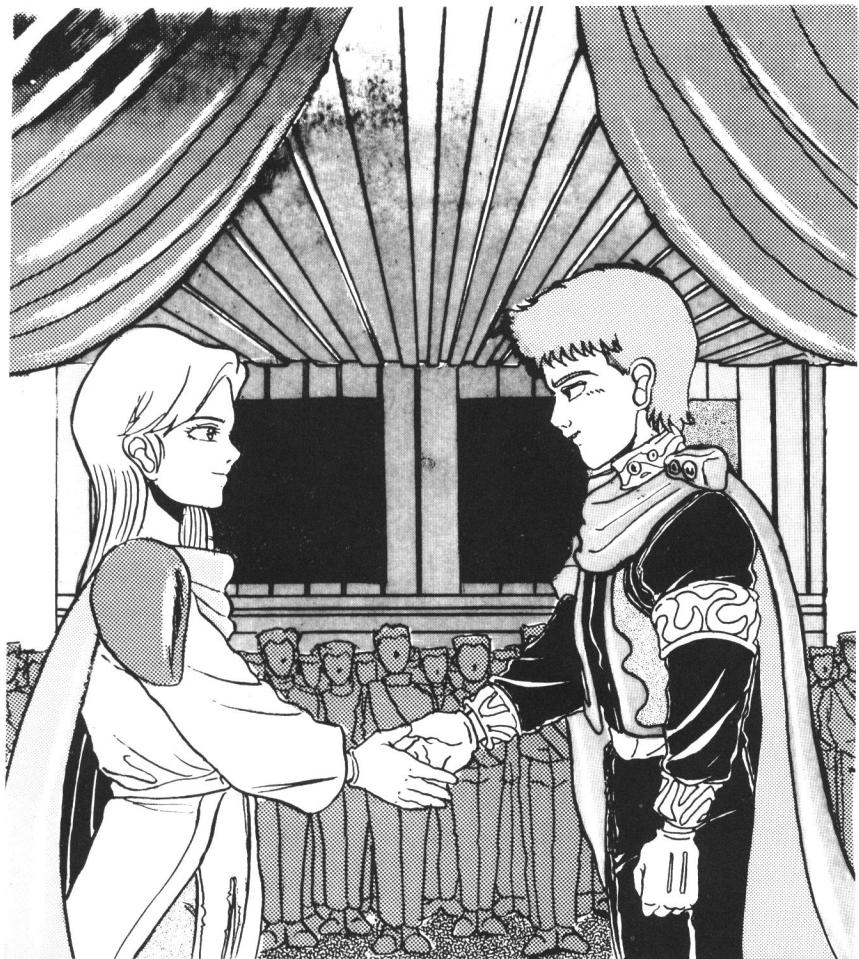
- A 強力な艦隊を持たない小国を侵略している国
- B 印象値が極端に低い国（100未満）
- C ひそかに宇宙艦隊を移動させている国

まず「A」のような国はその時点で戦っている小国を滅ぼしてしまうと、必ずプレイヤーの国に目を向けてくる。そのときを待って、宣戦してもいいが、目の前の滅亡の危機に瀕している小国も攻守同盟国になる可能性がある。だまって見捨てておくのではなく、協力を申し出て、いつしょに戦ってやるべきだろう。

「B」の印象値の低い国は、情報コマンドにある「各国印象値」を調べて判断する。印象値が100未満であっても、外交努力しだいで、攻守同盟国になってくれる国もあるが、大半はこちらの努力を無視し、艦隊を派遣してくる。「星間援助」を行なってもなお、印象値が上がらないようであれば、完全に相手の国もこちらを敵視していると考えるのが妥当だろう。

「C」のように、宣戦を布告しないまま、艦隊を動かしてくる国もある。ひそかにこちらの本星に近づこうという作戦であろう。領土が広がったために、本星に攻撃が及ぶまでの時間が延びたと前述したが、そうやって本星に近づかれたのでは、宣戦を布告されたとたんに敵国艦隊が本星のすぐ近くにいることになる。それだけは許してはいけない。不穏な行動を見つけたのなら、即座にそれに対応すべきだ。

中盤戦では、このように宣戦する国を選びながら、少しづつ艦隊も整えていく。余裕のあるうちに開発をどんどん推進し、最強のレベルの戦艦を開発するのが理想だ。そうすれば後半戦に突入したとたんに、強力な敵にぶつかりパニックに陥らなくてすむ。



---

## ●後半戦での戦略

中盤戦ではあまり強力な国は登場しなかったが、後半戦ではまわりの国々を併合し、力を増大させた国が相手になる。しかも、戦艦の開発は相手国も最高のレベルに達している場合もある。中盤戦で開発を怠っていなければ、問題はないが、戦力にあまり差がないために戦いはどうしても消耗戦になる。序盤、中盤戦では戦艦の速力にものをいわせたゲリラ戦法で比較的楽に戦いに勝つことができたが、後半戦に登場する戦艦には、ウィークポイントらしいものがほとんどのなく、背後から攻撃しても、こちらもあるていど損害を覚悟しなければならない。移動力が同じ戦艦同士では、一度相手の背後にまわっても、逆にこちらが背後をとられてしまう可能性もある。後半戦では、とにかく1つの艦隊を全艦隊でせめ、敵に反撃をする機会を与えないことが必要だ。さらに総合力で敵艦隊を大きく上回り、戦力比をなるべくこちらに有利にしておく必要がある。姑息な手段が通じないのであれば、力押しするしかないのだ。

後半戦ではこうして戦艦の消費は激しく、戦闘した艦隊は数が大幅に減り、補充を必要としているはずだ。いつでも補充できるように無所属A、B艦隊にたえず戦艦を用意しておかなければならぬだろう。そうすれば、最悪でも2艦隊だけは完全な状態に立て直せるからだ。さらに、補充用の戦艦を建造するためのドックも用意しなければならない。資源力と資金力は、後半戦では困らないほどになっている。そうなるとあと問題はドックの数だけだ。戦闘で受けるダメージが200隻や300隻という単位になるため、ドックの数もそれだけ必要となる。船を建造するのに2ターン必要な事も考慮にいれれば、ドックの数はその2倍が必要であり、常時バケツリレー式に生産していくなければならない。

また、敵国の惑星のまわりに防衛衛星が配備されている場合も多い。防衛衛星は移動力を持たないために、惑星の隣接エリアから動くことはない。離れた位置にいれば攻撃されないというメリットもあるが、破壊しなければ惑星に近づけないというデメリットのほうが大きいと思う。ただし、惑星の四方を防衛衛星が囲んでいなければ、空いている方向から惑星を攻略すればいい。他の防衛衛星のことなど考えなくていいのだ。敵国艦隊との戦いで受けるダメージ、防衛衛星及び惑星との戦いで受けるダメージ、それを考えるとやはり、宇宙戦艦のストックはいくらあっても困らないはずだ。

## ●クラーリンとの戦い

シュヴァルツシルトⅠでは、星系を統一した後に、Ⅱでは統一する寸前に、それぞれ人類の宿敵であるクラーリンが登場する。星系を統一し（もしくは、その寸前で）、会心の笑みを浮かべていた矢先のことだけにショックも大きいかも知れない。しかし、戦いが始まれば、意表をつかれたショックではなく、その戦力の強さに驚かされるだろう。シュヴァルツシルト銀河において、永年人類が戦ってきた敵だけのことはある。

クラーリンの艦隊は3つの点で、人類同士の戦いのセオリーを逸脱している。第一に通常空間での移動力だ。サンクリ星団とソマリ星系のどちらの艦隊も亜空間移動しないかぎり1ターンでは2エリア以上を動くことはできない。ところがクラーリンは1ターンで4つのエリアを移動する。それだけ目標の惑星への到達が早いことになり、こちらが攻撃に備える時間は少なくなるのだ。クラーリン艦隊の拠点である「要塞ゼオ」（Ⅱではゼオ改）をめざし、その一步手前で防衛艦隊に襲撃されることも多い。

クラーリンについて特筆すべき2つめのことは、艦隊の数である。ジロ星団もソマリ星系も、1国が保有できる艦隊は無所属A、Bを含めて6艦隊であり、実戦に参加できるのは4艦隊のみであった。ところがクラーリンは戦場に6つの艦隊を投入することが可能なのだ。予備役の艦隊があるとすれば、それ以上の艦隊を保有していることになる。1艦隊を構成する数ではこちらと変わらず500隻が最大だが、こちらにはない2艦隊ぶん（つまり10000隻）だけ多くの戦艦が攻撃をしかけてくるのである。数の面での不利については、前述すみのでおわかりだろう。さらに質の面でもクラーリンの艦隊は強力である。攻撃力、耐久力は2つの星系での最強の戦艦（P型戦艦、F8型戦艦）を凌駕しているのだ。数では絶対に対抗できないプレイヤーとしては、性能面の問題だけでも解決しなければならない。

さらにもう一点は、クラーリンの恐ろしさを表している。通常の戦いでは惑星戦に勝利すれば、その惑星は勝利者のものとなり、以後は資金と資源をあたえ、軍事拠点にもなる。しかし、クラーリン艦隊が惑星戦の勝者となった場合は違う。クラーリンの手におちた惑星は「異次元化」されてしまい、誰もそこに手を出すことはできなくなる。つまり、クラーリンの軍事拠点としてのみ存在し続けるのだ。自国に影響がでないとあって、他国の惑星が攻略されるのを

黙って見ていると、あとでひどい目にあうことになる。どんなに攻め込もうとしても、異次元化した惑星からクラーリン艦隊が迎撃に向かってくるからだ。

この強敵に対抗するため、アサコ大公国の援助によってサンクリ星国はQ型戦艦、オーラクルムはFB型戦艦の建造がそれぞれ可能になる。どちらの戦艦も攻撃力と耐久力はクラーリン戦艦に匹敵する。そして速力（移動力）ではクラーリン艦隊を凌いでいる。ここに攻略のポイントがある。機動力をいかし、クラーリン艦隊の弱点に攻撃を集中するのだ。クラーリン戦艦は前方と後方への攻撃力はQ型戦艦（FB型戦艦）と同じだが、側面への攻撃力が一段おちる。機動力をいかしてクラーリン艦隊の側面にまわりこめば、比較的ダメージを少なくできる。

クラーリン艦隊攻略のポイントとしてもうひとつ、攻守同盟国の存在があげられる。自国だけでは4艦隊しか戦場に投入できないので、数で劣ってしまうが、そこに攻守同盟国の艦隊が加わればそのかぎりではない。攻守同盟国が2国あれば、自国の艦隊と合わせて12の艦隊でクラーリンと戦えるのだ。それゆえ序盤、中盤、後半と通して宣戦する国を厳選し、できるだけ同盟を結んでいったほうがいいのだ。むやみに他国を滅ぼしていると、ここで後悔することになる。しかし、攻守同盟国の艦隊は比較的貧弱だ。プレーヤーの国は星系のほとんどを手中に納めているから、百隻単位の戦艦を破壊されても即座に補修がきくが、攻守同盟国の国力ではそうもいかない。一度手ひどい損害を被ると、その回復にはかなりの時間がかかるてしまう。猛烈な速度で移動してくるクラーリン艦隊を相手にしては時間的余裕などないのだ。この点を解決するために重要なのが星間援助だ。資金、資源を援助して、艦隊の立て直しを促進させる必要がある。

しかし、クラーリン艦隊の立ち直りも早い。1つの艦隊を全滅させて、翌ターンにはそのダメージが回復する。いくつかの艦隊を全滅させて、安心していると、回復したクラーリン艦隊の逆襲をうけることになる。尖兵であるクラーリン艦隊と戦っているだけでは、いつか根気負けしてしまうだろう。そのためクラーリンの牙城である要塞ゼオ（IIではゼオ改）を破壊しなければならない。ただし、宇宙要塞ゼオ（ゼオ改）は、人類の宇宙要塞とは比べものにならないほど強力だ。守備艦隊との戦いで消耗したままでは、かなりつらい戦いになることだろう。



## II - 2 シュバルツシルトの戦術

戦場に投入された艦隊の能力を比較すれば、あるていど戦いの結果を予想できる。どれだけの兵力を用意できたかで勝敗はけっしてしまうものだ。しかし、これは100パーセント確実なわけではない。作戦しだいでは戦力差をくつがえすことも可能なのだ。いつも敵を上回る兵力を用意できるのなら、複雑な作戦をたてなくても戦いに勝つことはできるが、そんなときばかりではない。むしろ、相手より劣った兵力で、戦いに臨まなくてはならないことのほうが多いのだ。そこで勝利するためには、こちらは作戦を駆使しなければならない。序盤戦ではそれがもっとも顕著で、艦艇数だけなら敵の半分以下の状態で戦うことしばしばだ。敵国艦隊の移動予測、敵の指揮艦隊への集中攻撃という戦場での基本を忠実に実行していけば、どんな状況でも、勝利の可能性は失われないものだ。

さらに、戦術の基本を徹底することは、どんな場合でも味方の被害を最小限にすることになる。自分が有利な状況なら、なおさら「基本」を実行することがたいせつだ。

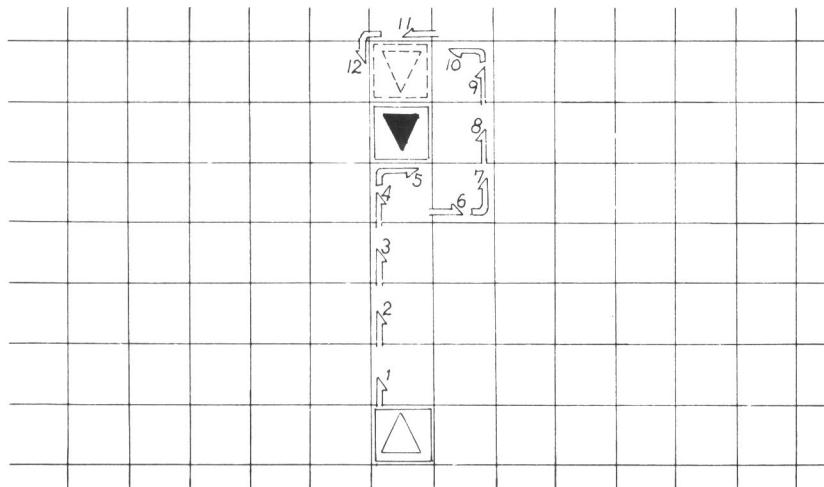
### ●艦隊能力の判断

データにより敵国との戦いが可能であるという結果が導きだされたのなら、艦隊を出動させこちらから戦いを挑む。その逆に条件的にプレイヤーの国が不利な場合には、艦隊を敵地に出向かせるよりはプレイヤーの国の防衛に置いておいた方がいいだろう。攻撃は最大の防御とも言うが、時と場合によりけりだということだ。

さて、どちらにせよ戦争状態になってしまえば艦隊同士がぶつかり合うことになる。実際の戦闘に入るまでは戦艦の強さというものは単にレベルだけで(アルファベット順に強くなる) 考えているが、実際の戦闘では戦艦の細かいデータまで把握する必要がある。そうでないと敵の攻撃パターンなど予測することはできないからだ。速力、攻撃力(各方向)、耐久力、継戦能力の4つのパラメータで戦艦の能力は構成され、艦隊全体としての能力も重要な要素である。

## ①移動力（速力）

文字どおり戦場での移動速度を表すものだ。Iでは速力となっており、数値を2倍したものが戦艦が1ターンに移動できるエリア数になる。IIでは移動力となっており、数字の分だけエリアを移動できる。移動力の最低は4（速力では2）、最高は16（速力では8）で前者がA型戦艦（F1型格戦闘タイプ）、後者がP型戦艦だ。移動力の差は戦場では確実にものをいう。確実に敵のウイークポイントを突けるか突けないかは、移動力で決まるといつてもいい。具体的には、1エリア移動するのに移動力を1消費し、90度艦首を回すのに1移動力を消費する。つまり後ろを向くには移動力を2必要とするわけだ。例としては下図のようになる。プレイヤーの国の艦隊Aが敵国の艦隊Bの敵の背後につくためには12の移動力が必要である。



## ②攻撃力

戦場で敵国艦隊を攻撃するためには、自分の艦隊を敵国艦隊と隣接したエリアに移動させなければならない。攻撃できる方向は進行方向に限定されているため、後ろ向きに隣接していたとしても攻撃は不可能だ。あくまで艦首を敵国艦隊の方向に向けなければならない。ただし、相手も同様に艦首方向にしか攻撃できないかというとそうではない。前後左右どの方向から攻撃されても反撃は行なえるのだ。ただし反撃する方向によって攻撃力が違うので100パーセント

の能力が発揮できるわけではない。これは自分の艦隊でも同様である。

さて、艦首を敵国艦隊に向けて隣接すれば攻撃は可能である。しかし、そこで問題になってくるのが敵の反撃だ。前述したように反撃だけは全方向に行なえる。いくら敵艦を多く破壊したとしても、こちらのダメージも多くてはしかたがない。そのためにはダメージ（反撃）をもっとも受けにくい場所から攻撃を行なわなくてはならないだろう。

そうなると相手艦の反撃能力が問題になってくる。前方、側面、後方への攻撃が可能だが、いったいどの方向からの攻撃がもっとも安全か？ それを知るために敵戦艦の能力を見なければならない。戦艦のデータを見てほしい、そこに記載されている攻撃力は前方、側面、後方の三種類ある。そして前方への攻撃力だけが実際の自分側の攻撃には使用され、側面と後方は反撃のみだ。たとえばC型戦艦とB6型爆撃戦タイプ戦艦の攻撃力はこうなっている。

C型戦艦	前方	側面	後方
	140	70	0

B6型爆撃戦タイプ戦艦	前方	側面	後方
	100	100	200

さてデータを見るとわかると思うが、C型戦艦のウイークポイントはズバリ後方である。これはほとんどの戦艦にいえることなのだが、後方への反撃力は極端に低い。ゲーム序盤にててくる戦艦のほとんどが後方への攻撃力を備えておらず、レベルの高い戦艦でも後方への攻撃力は極めて低い。だから単純にウイークポイントを狙うのであれば、後方から攻撃するのがもっとも良い戦いかただ。もうひとつの例であるB6型爆撃戦タイプ戦艦は後方への攻撃力がもっとも高い。その代わり前方と側面への攻撃力が低いわけだ。シュヴァルツシルトIIに登場する爆撃戦タイプの戦艦は全体的に攻撃力が高くなっているようだ。だからすべての戦艦の弱点が同じだとは思わず、いちいち確かめてみなければならないだろう。

### ③継戦能力

継戦能力とはどれだけのターン数艦隊が戦場で戦っていられるかを示す数字だ。継戦能力が10の戦艦は10ターンの間しか戦いに参加できないことを意味している。継戦能力の低い艦隊が、防衛艦隊にばかりかまけていて、継戦能力がなくなつて惑星に手をつけぬまま撤退しなければならなくなることもあるわけだ。

これを逆手にとって戦いに勝つという戦法も考えられる。敵の艦隊の継戦能力を自分の艦隊の継戦能力が上回わっていれば（つまり戦艦のレベルが上である）、逃げ回り時間を稼ぐことで結果的には勝利することもできる。艦艇数に開きがあるって戦艦のレベル差だけでは勝利できない場合には有効な戦法だろう。ただし、要塞、防御衛星の継戦能力は999なので、この戦法は通用しない。もちろん惑星も同様だ。

継戦能力は、訓練や実戦で上昇させることができない。あくまでも戦艦の性能で決定される。だから現在建造可能な戦艦がどれだけの間、戦場で戦つていられるかはあらかじめ把握しておく必要がある。

### ④艦隊能力

これまでの数値は艦隊を構成する戦艦個体の能力であったが、この値は艦隊全体の能力を表わすものだ。この値の上限は9999で、模擬演習を行なうことでも上昇する。艦隊能力はとかく軽視されがちだが、敵国の艦隊と艦隊能力に差があるのであれば、艦艇数や構成戦艦の能力の差を多少なら補なってしまう。

### ⑤戦闘経験

艦隊能力が模擬演習で上昇するのに対し、戦闘経験は実戦に参加することで上昇する。意味あいとしてはどちらも似たものではある。やはり実戦で経験することのほうが演習のそれよりも大きいのだろう。また艦隊士気は攻守同盟国との戦いに参加し、同盟国が敗北すると、数値が低下するという問題点があるが、戦闘経験値は戦いに勝利しようと敗北しようと数値が上昇する。

---

## ⑥艦隊士気

これも前述の2つの能力と同様、艦隊全体の能力を示す。艦隊士気は戦闘に参加し勝利することで上昇する。逆に戦いに破れれば低下する。この能力値があるために攻守同盟国との戦闘への参加が問題になってくるのだ。攻守同盟国での戦いは、プレイヤーの国の艦隊も参加していれば攻守同盟国が敗北（旗艦を破壊されるか惑星を攻略される）すれば、こちらにとっても黒星となる。いくら自分の国が戦艦を撃破されることなく戦闘が終わったとしても、艦隊士気は低下してしまうのだ。

これら艦隊の能力、戦艦個体の能力すべてが戦場での戦いを有利、不利に導く。能力の中には資金や資源で上昇できるものもあれば、戦いに参加しないと上がらないものもある。せめて戦争勃発前に上昇可能な能力の向上は怠らないようにしなければならない。つまり新型戦艦の開発によって移動力、攻撃力が向上し、戦艦を数多く建造することで艦隊全体の火力を上げることができる。さらに模擬演習を行なえば艦隊能力も上昇する。資金、資源であらかじめ高められるのはこれらの数値だけだが、戦場ではそれだけでも優劣をわけてしまうこともある。たいていの場合は実戦前に上げることのできる数値だけで敵国艦隊を撃滅することが可能だろう。しかし、開発や訓練、生産といったものが頭打ちになることもある。そうなった時に生きてくるのが、艦隊士気や戦闘経験といった数値だ。戦闘は最終的には総合能力の勝負であるということを忘れずにいてほしい。

ここで勝敗を決するのはデータを判断する能力であり、データを見ることでこれから戦いを予測することは十分可能だ。そこに多少の誤差があるのはしかたがないが、偶然性によってすべてが覆されることは九分九厘考えられないことだ。艦隊の攻撃力とは艦隊を構成する戦艦個体の攻撃力と構成艦艇数を乗じたものであり、明確な書式だ。その攻撃力に士気や経験、艦隊の能力といったものがプラスアルファされ艦隊の総合的攻撃力を決定する。防御側も同様の方法で数値が得られる。それゆえ戦いの有利不利はある程度予想でき、対策もたてられる。艦艇個体の能力が高く、艦艇数が多いほうが勝つというあたりまでの図式であり、だからこそ理路整然と戦いに臨むことができるのだ。

## ● 戦闘と数の力

攻守同盟を結ぶことが有利に働くこともあるが、反対に不利に働くこともある。戦場で圧倒的な数の敵国艦隊と対峙する場合には前者であり、敗北が確定している戦場に駆り出される場合は後者である。たしかに攻守同盟国の戦闘に参加することで戦闘経験値は上がる。しかし、戦いに敗北すれば艦隊士気が低下する。艦隊士気が下がり、戦闘経験値が上がるのだから差引ゼロではあるのだが、どうせなら戦いに勝利して、両方の数値を上げたいものだ。

正直いえば攻守同盟国の艦隊はただの頭数でしかない。なぜならこちらが指揮することができないため、自分の作戦とはまったく別に動くからだ。全体が指示通り動き、効率よく敵国艦隊を撃破するのが軍事作戦である。作戦の外で動いている艦隊は作戦に協力してくれることもあるし、妨害をすることもある。弱まっている艦隊を撃滅する位置に移動しようとする艦隊の航路を塞いだりして、攻撃の好機をのがさせる場合などがそうだ。しかも、その攻守同盟国の艦隊が、敵国艦隊の返り討ちにあったりすると目もあてられない。作戦を妨害し、貴重な艦隊の艦艇を減らすような作戦をとる同盟国の実戦参加はやめにしてほしいと思うこともある。

しかし、数があって困らないのが戦艦である。だから作戦を微妙に調整し、攻守同盟国の艦隊が入っても、作戦が崩れないように頭をひねらなければなるまい。だが、攻守同盟国の作戦は予想がつきにくい。プレイヤーにとっては意外な行動をすることもしばしばだ。だから作戦はつねに変更の可能性を持たせ、同盟国艦隊が、作戦通り動くプレイヤーの国艦隊の航路に割り込んでくる場合には、すばやく転進し、立て直さなければならないだろう。

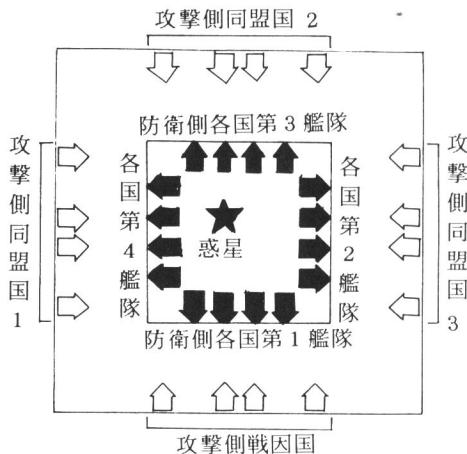
邪険に扱いたくなる攻守同盟国艦隊ではあるが、彼らとて悪気があって作戦を妨害するわけではない。むしろこちらに極力協力しようとしており、その結果がたまたま悪くでたにすぎない。だから攻守同盟国艦隊の行動が裏目にでて、むざむざ撃滅されるのを見るのはつらい。そのためには、プレイヤーの国艦隊が戦場の主導権を握り、同盟国艦隊の損害を少なくする努力が必要だ。なにしろたいていの場合は攻守同盟国艦隊のほうがプレイヤーの国艦隊より非力なのだから。

こうやって保護してきた攻守同盟艦隊が必要なときがくる。クラーリン艦隊と戦うとき初めて攻守同盟艦隊の意義がわかるのだ。

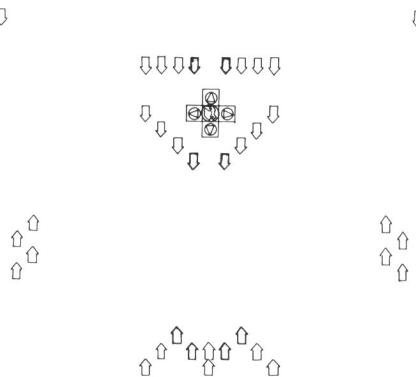
## ● 戦場での布陣

自分の艦隊（敵国艦隊）が惑星、もしくは通常空間にいる艦隊と接触し、攻撃をしかけることで、双方の同盟国艦隊入り乱れて戦いが開始される。そこで、あらかじめ彼我の艦隊の位置関係を把握し、おおまかな作戦展開を計画しておくべきだろう。戦場での布陣には、法則があり、惑星戦、艦隊戦でそれぞれ違う。次の各戦闘での布陣図を紹介する。シュヴァルツシルトⅠとⅡでは、布陣のされかたが多少違うので注意が必要だ。

シュヴァルツシルトⅠ



シュヴァルツシルトⅡ



シュバルツシルト I では、惑星もしくは要塞を囲む形で防衛艦隊が配置され、攻撃側は戦闘フィールド外周に配置されることになる。攻撃側は四方から中心をめざし、防御側は外周にむかって防御陣をしく。もちろん、防衛側は配置された位置を離れず、敵が到達するのを待ってもいい。

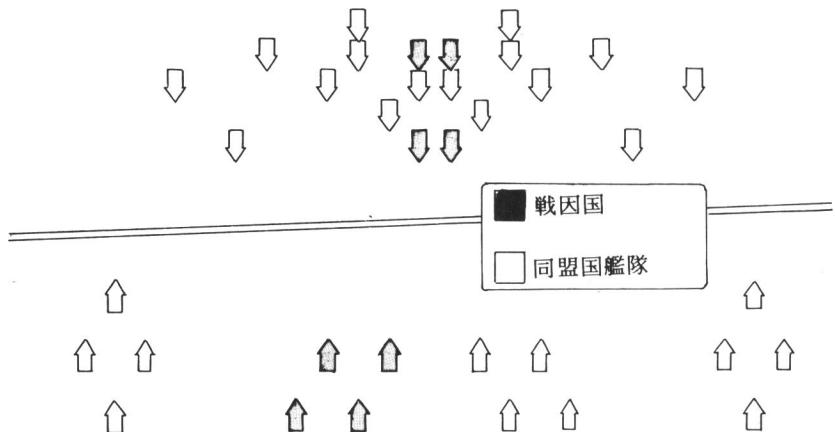
攻撃側、防御側ともに移動するときには兵力の分散に注意すべきだろう。防御側は惑星の周囲にいるうちには 4 艦隊同士の連繋が可能だが、迎撃のために惑星を離れると、連繋も取りずらくなり各個擊破されかねない。逆に攻撃側はできるだけ早く惑星に近づき、同盟艦隊と連繋のとれる状態をつくる必要がある。

シュヴァルツシルト II では、防衛艦隊は惑星（もしくは要塞）を囲む形で配置されているが、図のように攻撃艦隊と向かい合う形になっている。防衛側としては、格戦闘タイプの戦艦で構成されている艦隊に注意し、その艦隊が攻撃側艦隊布陣の最前列にいる場合には早めに迎撃艦隊を仕向けたほうが良い。シュヴァルツシルト I と違い各方向からの攻撃に注意しなくていい。攻撃側としては、策を使はずらくなり攻めにくくなっている。両翼前方に展開した艦隊をいかに素早く動かすかが、戦いのポイントになるが同盟国艦隊が配置されるために、こちらとしては指図のしようがない。プレイヤーとしては防衛艦隊が先行する両翼の同盟艦隊にかまけている間に中央を突破しなければならないだろう。

#### シュヴァルツシルト I



## シュヴァルツシルト II



シュヴァルツシルト I と II では微妙に戦艦の配置が違っているが、おおむね正面からのぶつかり合いといえるだろう。I では艦隊が横一列にならんでいるために、連繋も取りやすいはずだ。あとは、移動力の差で遅れる艦隊にさえ注意をはらえればいいだろう。II では戦争当事国同士が向かい合って中央に配置されているので、他の艦隊には目もくれずに前進するのがいいだろう。

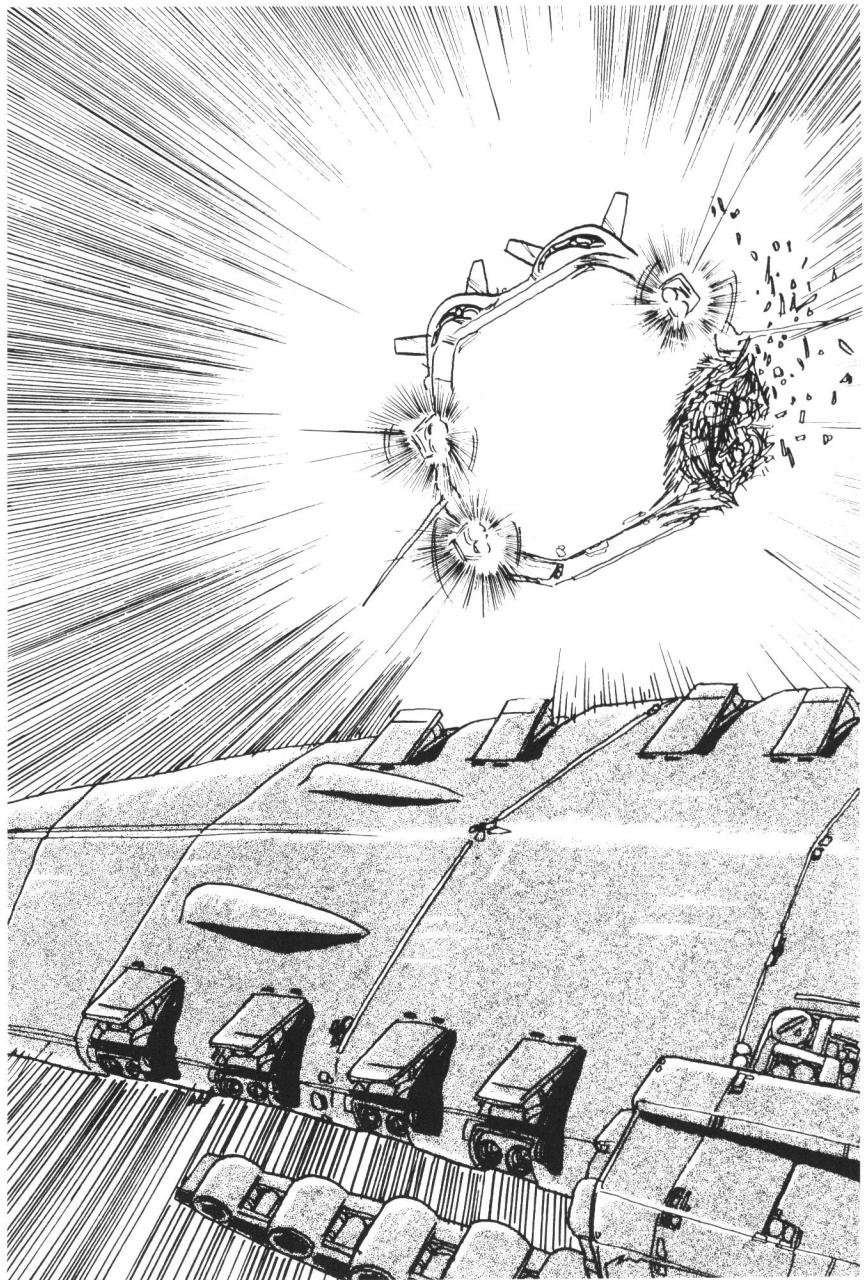
### ●情報の収集

実際の戦闘に突入する前に本来なら、敵艦隊の情報を入手し、吟味しておくべきだが、敵国の同盟艦隊までのデータを含めると、とても簡単に算出できるものではない。ほとんどの場合は概算したデータに基づいて、戦闘の計画をたてる事になるだろう。しかし概算で勝てると判断しても、実際の戦場では予想以上の大艦隊と戦うこともある。戦場に投入された両軍の艦隊の戦力比を調べておく必要がある。そのためのコマンドが「戦力比較表」だ。これを見ることで、双方の攻守同盟まで含めた戦力を知ることができる。

	味方	敵方
艦隊総数	8	4
戦艦合計	138	240
最高艦種	F4型	F3型
宇宙要塞	0	0
防衛衛星	0	2
惑星防衛	0	90

両軍の戦力比を調べ、戦いに勝つことができると判断し、戦闘にはいる。そして、次に知らなければならないのが、攻撃をしかけようとする艦隊と、目標の艦隊との戦力差だ。戦闘結果が戦艦のレベル、艦艇数、艦隊能力、艦隊士気、戦闘経験といったパラメータの総合によるものだと前述したが、艦隊の総合能力を算出するのは面倒だが、相手艦隊の戦力も知らずに攻撃をしかけるのは無謀というものだ。いちおうは戦艦のレベル、艦艇数だけでおおまかな予想はできるが、他のパラメータの影響も無視できない。それを見るためのコマンドが「個別比較」である。自分の艦隊（現在命令中の艦隊）と相手の艦隊の戦力差を個別比較で見て、攻撃をしかけるか、それとも目標を変えるべきかを考えなければならない。個別比較は攻撃をしかける前にかならず見ておくべきだ。戦力的な余裕があっても、被害が大きくなってはしかたがないからだ。

オーラクルム宇宙軍 第1艦隊より報告
わが艦隊と、 ご指示の敵艦隊との 艦隊総合力比較値は
わが艦隊 7800
敵艦隊 4800



## ●旗艦への攻撃

敵国艦隊を上回わる強さの艦隊を用意すれば戦場での勝利は確実になる。もちろん少々上回わっただけでは完全とはいえないが、戦い方で勝利に確実性を持たせることはできる。構成数の少ない艦隊を狙い、後方からの攻撃が可能な状況を作るよう作戦を展開させる。できるだけ自分の艦隊の受ける被害を最小限にいくとめていけば、戦いが進むにつれ戦力差は大きなものになっていくはずだ。

さらに被害を少なくし、楽に戦いに勝利する方法がある。敵国艦隊の旗艦艦隊を撃破するのだ。旗艦艦隊さえ撃破てしまえば戦いは終了する。残りの艦隊は指揮者を失い敗走してしまうのだ。旗艦艦隊以外の艦隊には手をださず、あくまでも旗艦艦隊だけを狙い撃破すれば、それだけ被害も少なく確実に勝利を手にすることが可能だ。どちらにせよ、全滅させるにしても戦いでは旗艦艦隊を破壊させるしかないのだ。つまり旗艦艦隊をいつ撃破するかで戦闘時間が決定する。戦場に動き回わる敵国艦隊をすべて消滅させたいのなら、旗艦艦隊に手をつけなければいいし、1ターンでも早く戦闘を終了させたいのであれば、旗艦艦隊をまっ先に攻撃し、撃破すればいい。

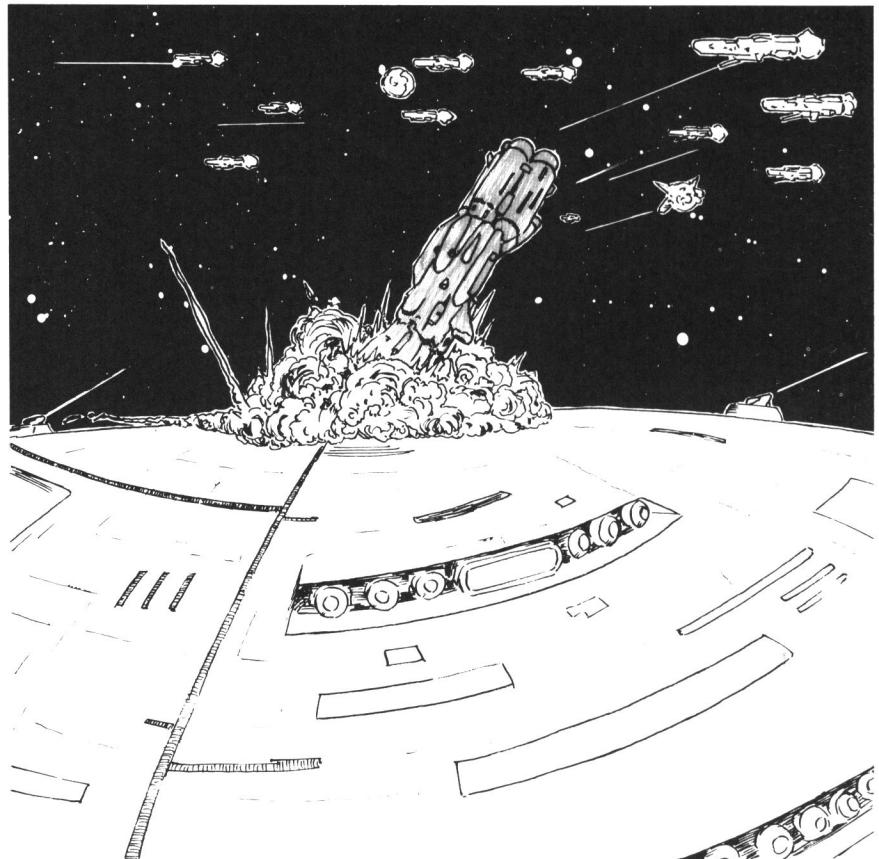
また敵の旗艦艦隊さえおとせばいいので、数で劣っている艦隊が圧倒的多数をほこる艦隊相手に勝利する、奇襲的なゲリラ戦法も可能だ。この場合にはあくまでも目標を敵国の旗艦艦隊に定め、ほかの艦隊には目もくれてはならない。

そのためには自分の国の旗艦艦隊と攻撃部隊（とくに敵の旗艦艦隊を狙う艦隊）は素早く移動できなければならない。自国の戦艦の移動力（速力）が高い必要がある。それもなるべく敵を上回わっていたほうがいい。そうなれば敵国艦隊は簡単には味方旗艦艦隊に追いつくことはできず、こちらは敵国旗艦艦隊に逃走の機会を与えずに撃破することができる。一方で逃げ回り敵を引きつけ、敵旗艦艦隊の護衛がいなくなったところで攻撃する。いかにも卑劣な手段だが、それ以外には勝ちようのない戦いも現実問題として存在するのだからしかたがない。

惑星マップ上で隣接し、攻撃をしかけて来た（しかける）艦隊が戦場では旗艦艦隊となる。これは攻撃側のことで、防衛側はその逆で攻撃をしかかけられた艦隊が防衛側旗艦艦隊となる。つまり惑星マップ上で隣接した敵味方の艦隊同士がともに旗艦艦隊となる。旗艦艦隊には、どちらにも「ネコ」のマークがつ

くので、それで識別するといい。

戦闘になると、ほかの3艦隊も呼ばれ戦いが始まる。この3艦隊はどの星、どの空間にいても戦闘に加わってくるので、あえて近くに移動させておく必要はない。だから攻撃をしかける相手は弱い艦隊のほうがいい。そうなれば戦場で狙うことになる旗艦艦隊は弱く、擊破することも簡単ですむからだ。逆に攻撃をしかけるこちらの艦隊は強いほうがいい。それだけ、全滅するまで時間を稼げるからだ。



## ●旗艦の防御

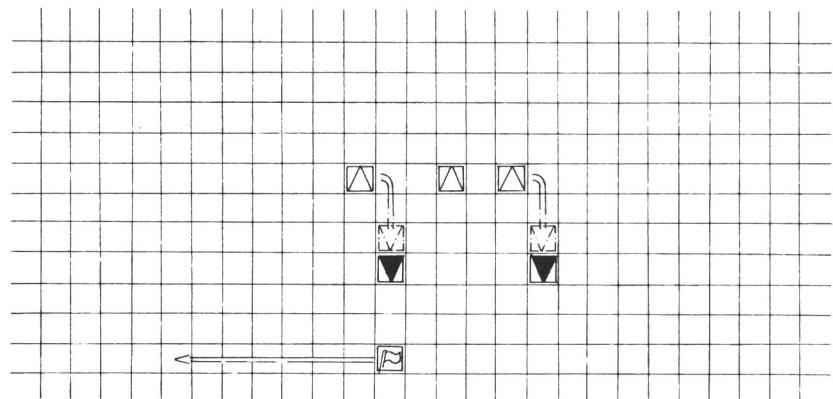
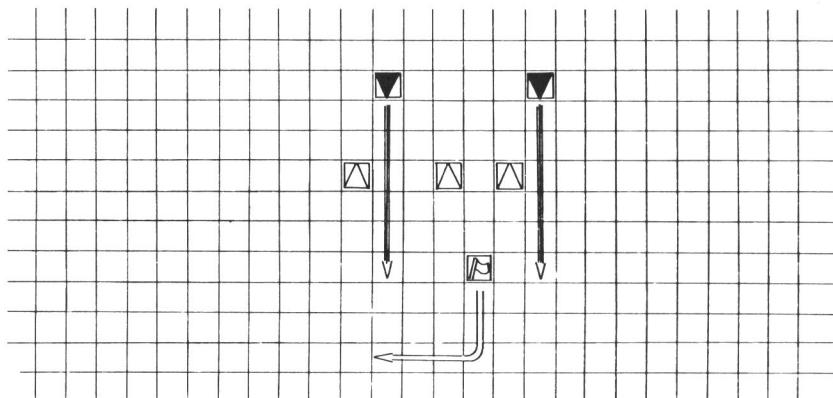
旗艦艦隊の存在は自分の艦隊でも同様である。当然、旗艦艦隊が破壊されればプレイヤーの国は敗北したということになるから、敵の旗艦艦隊を狙う一方で、自分の国の旗艦艦隊も守らなければならない。敵の旗艦艦隊を撃滅する寸前で逆に自分の旗艦艦隊が撃滅されたのでは目もあてられない。自分の旗艦は守り（逃がし）敵国の艦隊は追い詰め撃破する。これが戦闘の鉄則だ。

敵国の旗艦艦隊を攻撃することにまけて、こちらの旗艦艦隊が危機にさらされてはならない。なるべく旗艦艦隊は戦闘には参加させず、距離を置くべきだ。そして、旗艦艦隊を守ることが戦いに勝つ秘訣である。これから紹介する戦法はシュヴァルツシルトⅠでしか通用しないことを明記しておく。

シュヴァルツシルトⅠでの敵国艦隊（コンピュータ）はこちらの旗艦艦隊を攻撃しようと躍起になる傾向がある。というより、それが行動原理のすべてだといえる。それを逆手にとることで、貧弱な戦力でも勝利することが可能だ。敵国艦隊はこちらの旗艦艦隊を重点的に狙い、ほかの3つの艦隊には目もくれない。敵国艦隊の航路近くに艦隊を移動させなければ、攻撃は受けない。そして、旗艦艦隊を敵国艦隊の手の届かないところに移動させてしまえばどうなるか？ 敵国艦隊は当然、移動した旗艦艦隊を追撃してくる。そこでほかの艦隊が敵国艦隊の後方に回りこんでから攻撃をするのだ。敵が応戦してこなければ（後述参照）作戦は成功だ。敵国艦隊は自分の行動ターンでまた味方の旗艦艦隊の追撃を開始する。あとは同じ手順を繰り返せばいい。

ここで注意しなければならないのが、旗艦艦隊と敵国艦隊との移動力の関係を把握しておくことだ。旗艦艦隊の移動力が敵国艦隊を下回る場合には、この作戦を何度も使用することはむずかしい。つまり、距離を縮められ、最後には追いつかれてしまう。そのあいだにほかの艦隊が敵国艦隊を全滅（もしくは敵国旗艦艦隊を撃破）してくれればいいが、そうでない場合には戦いに敗れてしまう。追いつかれそうになった旗艦艦隊は攻撃を受けるまえに戦場から撤退してしまうのも一つの手だ。被害を受けずに勝利する戦法があるのに、無理をする必要はないからだ。移動力が敵国艦隊を上回わっているのなら問題はない。敵国艦隊との距離は開くいっぽうで、追いつかれることなどないからだ。もちろん、周囲を敵国艦隊に囲まれ、逃げ道を失ってしまったなら別だが、それまでには、別動隊が敵の艦隊のいくつかを撃破しているだろう。

そして、この戦法の肝心なことは、敵国旗艦艦隊を撃破するのは最後にするというところにある。旗艦艦隊を撃破してしまったのでは、戦闘が終了してしまう。もちろん勝利で戦いを終えられるのはけっこうなことだが、それでは不十分だ。敵国艦隊がこちらの旗艦艦隊を追いかけているうちに、4つの艦隊を全滅させてしまったほうが、断然有利になるからだ。

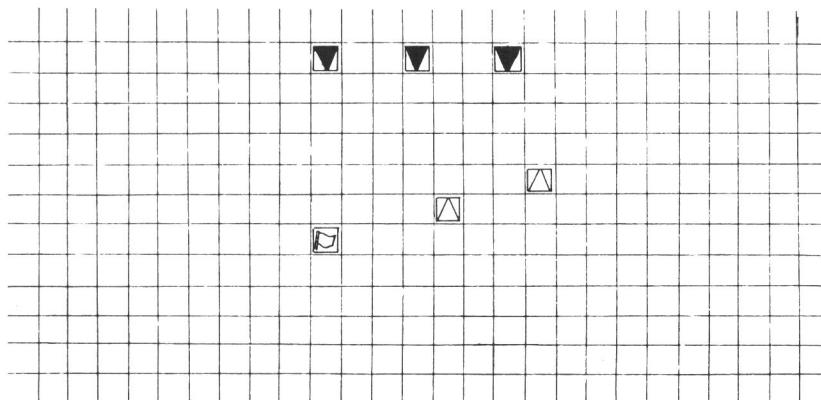


## ●敵の行動を読む

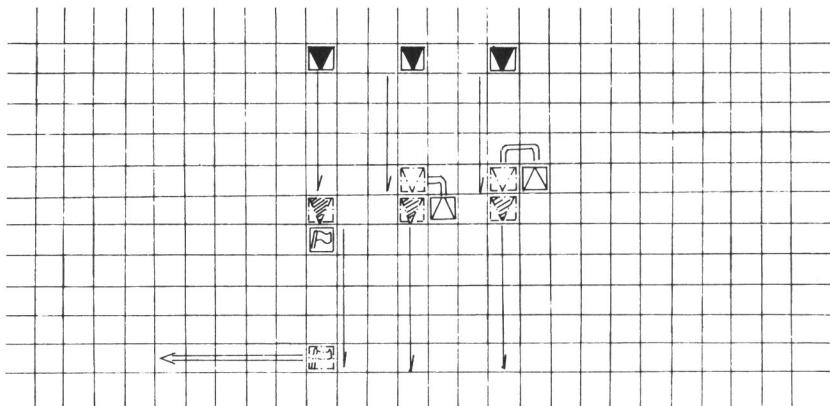
艦隊戦で、相手の行動を予測するのは重要だ。敵が2ターン後にどこに移動するか？ こちらはどうそれを迎え撃つべきか。それを予測し、あらかじめ艦隊を移動させることで被害も少なく効率的に戦える。予測といってもそれほど複雑なものではない。敵がこちらの裏をかいて、突然移動を停止したり、後ろに移動することはないのだ。敵国艦隊の移動原理はあくまでも、プレイヤーの艦隊を撃滅すること、ただ一点である。だから攻撃目標に接触するまでは、移動力のゆるす限りの移動をしてくる。これならば予測は簡単なはずだ。

攻撃の基本はウィークポイントへの攻撃であることは前述した。つまり、敵のウィークポイントにこちらの艦隊を移動させるために予測するのだ。こちらとしては、敵国艦隊がどの地点に到達するかだけを予測し、その近くに艦隊を配置しておけばいい。もちろん、配置をまちがって逆に敵国艦隊の攻撃をうけるようではどうしようもない。

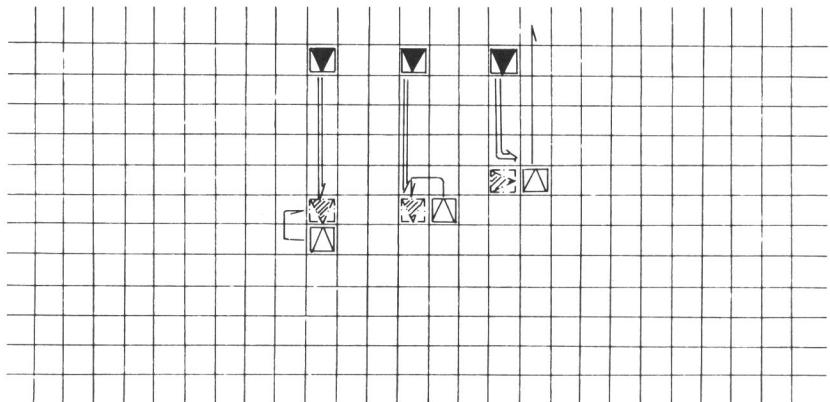
ここで、移動予測の例を紹介しよう。



敵と味方が図のように配置されているとしよう。シュヴァルツシルトIとIIでは敵国艦隊の行動原理に多少の違いがあるので、それぞれ別途に説明する。



シュヴァルツシルト I では、敵国艦隊はまず味方の旗艦艦隊を狙って行動する。その際には、航路上に艦隊がない限り、旗艦艦隊以外の艦隊には目もくれない。だから、旗艦以外の艦隊を敵の航路上にはおかないと。敵の移動航路は、味方艦隊の旗艦との位置関係で一目瞭然だ。ほとんどの場合は旗艦との距離を直線的に縮めようとするだけなので、敵国艦隊の前方に艦隊を配置しなければいい。さらに、敵国艦隊の後方にまわりこめる距離に艦隊を配置しておけば完璧だ。

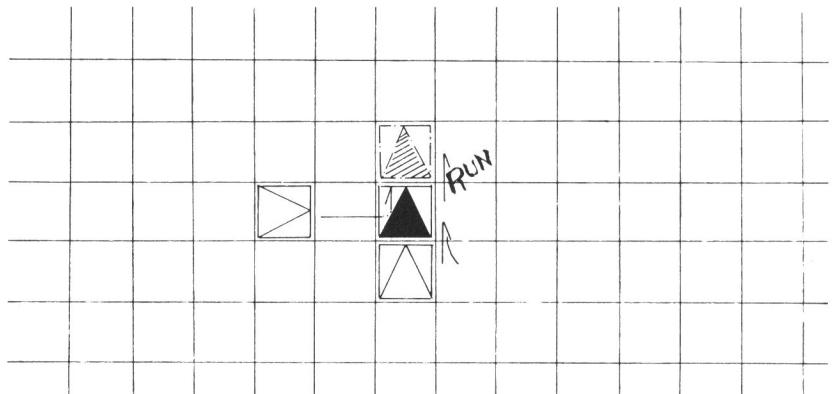


シュヴァルツシルト II での敵国艦隊は、I のように旗艦艦隊を狙って行動するようなことはなく、すべての艦隊に対し攻撃をしかけてくる。つまり、うっかり近づきすぎると、敵艦隊に後方から攻撃されることもありうるということだ。この場合、損害を少なくするためにには、敵の行動可能範囲の外に味方艦隊を配置しておき、自分のターンになつたら、先制攻撃をしかけて敵にできるだけダメージを与えるという攻撃方法がいいだろう。

### ●敵を逃がさない連続攻撃

攻撃を受けた艦隊は、反撃してくるか、攻撃から逃れようとするかのどちらかの行動をとる。これは、こちらが攻撃を受けた場合も同様で、「応戦」か「離脱」のどちらかを選択しなければならない。「応戦」を選択すれば、敵の攻撃に対し、艦首を巡らし反撃をし、「離脱」では攻撃の被害を最小限にいとめるために敵艦から遠ざかろうとする。「応戦」では艦首を敵艦に向けるが、前方への攻撃力がそのまま反撃能力になるわけではなく、やはり攻撃を受けた方向の反撃能力が使用される。こちらの艦隊の戦力が相手を上回わっているのなら「応戦」し、下回わっている場合には被害を少なくするために「離脱」するべきだろう。

ここで重要なのは、自分の艦隊ではなく、敵国艦隊の対応である。敵国艦隊が応戦してきた場合には、敵国艦隊と自分は隣接した状態のままで、次の敵の行動ターンをむかえる。ウィークポイントを攻撃することこそ、攻撃の基本である。ウィークポイントを攻撃の終了した味方艦隊が塞いでいるのなら他の艦隊はそれ以上はなるべく手出ししないほうがいい。しかし、敵国艦隊が逃げ出した場合は別だ。敵の攻撃に対し、「離脱」を選択した艦隊は移動が可能な状態（前方に艦隊や惑星などの障害物がない場合）であれば、1つ前のエリアに逃げることができる。つまり攻撃した艦隊との間に1エリアの空間ができるのだ。そこに攻撃のチャンスが生まれる。ウィークポイントに味方艦を移動させることができるので、つまり、もう一度攻撃ができることになる。このため、攻撃対象の艦隊の近くには別の艦隊を待機させることができればベストだ。どんな大艦隊でも、ウィークポイントからの連続攻撃を受ければ、壊滅に近い損害を受けるはずだから。



## ●惑星攻略

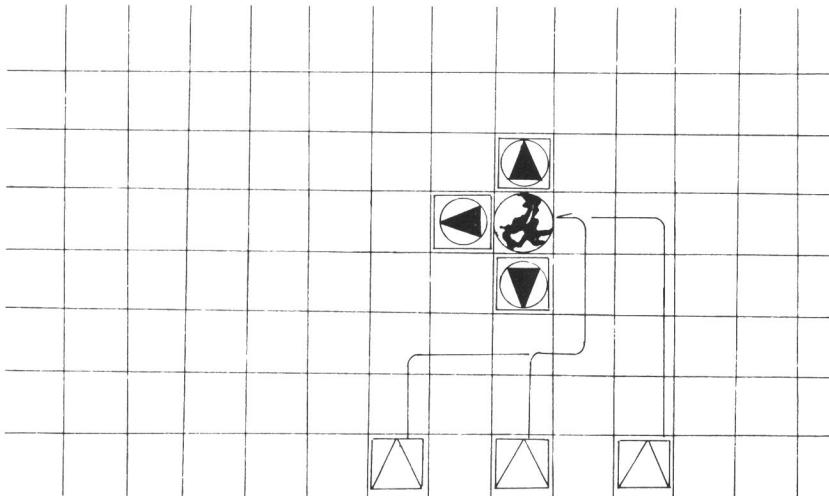
艦隊戦とはちがい惑星を攻略するのに、小手先の技は通用しない。もちろん惑星さえ攻略してしまえば、戦いで勝利することはできることはできる。しかし、どの惑星に艦隊のようにウィークポイントというものはない。どこから攻撃されても同じように反撃を受ける。損害を少なくするすべはないのだ。惑星のほうから攻撃してこないのが救いだ。さらに、惑星の到達するまでには、敵国の惑星防衛艦隊をどうにかしなければならない。こちらの戦いで戦力を消耗してしまっていては、惑星を攻略するどころではないだろう。

シュヴァルツシルトⅠでなら、こちらの旗艦艦隊を操作することで、無傷のまま他の3艦隊を惑星まで移動させることも可能だが、シュヴァルツシルトⅡではそうもいかない。やはり惑星攻略を妨害してくる敵国艦隊との戦いを回避することは難しいだろう。しかも、Ⅱでは惑星を攻撃できるのは爆撃戦タイプの戦艦だけなので、なおさらやっかいだ。爆撃戦タイプの戦艦は対艦攻撃能力をほとんどもっていないので、惑星を攻撃するためには、格戦闘タイプの戦艦で制宇宙権をとっておかなければならない。

強国の中には要塞を保有している国もある。たいていの場合、要塞は敵国への進入経路に配置されており、それを攻略しなければ敵国の惑星への攻撃が不可能になっている。しかも宇宙要塞はどの惑星と比べても攻撃力が高い。シュ

ヴァルツシュルトⅠでは惑星アサコが720で最高の初期PD値を誇っている。宇宙要塞の攻撃力は999（P型戦艦と同じ攻撃力）だ。しかも宇宙要塞は1基で戦艦400隻分の戦力に匹敵する。宇宙要塞を攻撃するということは、P型戦艦400隻を真正面から攻撃するのと同じことだ。惑星戦より苦しい戦いを強いられることはまちがいないだろう。

また、要塞と惑星の周りに配置された防衛衛星の存在も忘れることができない。攻撃力は800（防衛衛星は1基で戦艦200隻分の戦力に相当）と要塞に比べれば劣るもの、それでも十分脅威になる。惑星の四方を防衛衛星で囲んでいなければ、空いている方向から惑星を攻撃できるので問題はないが、囲まれている場合には、いずれかの防衛衛星を撃破しなければならぬのでやっかいだ。



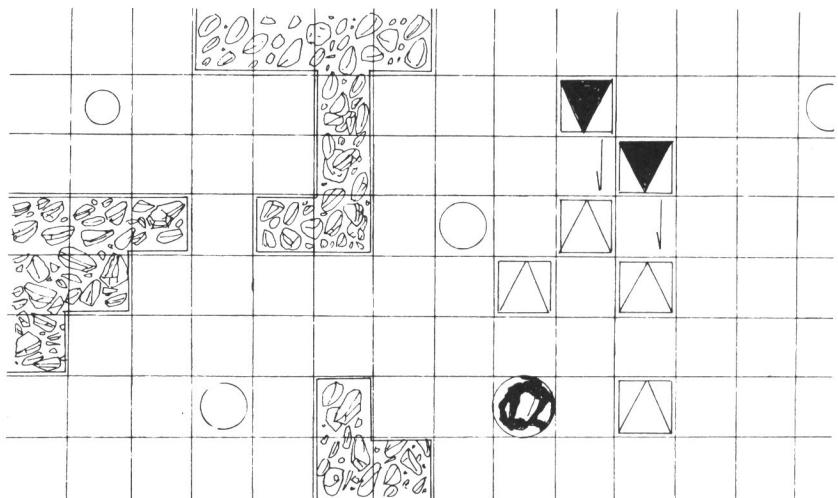
### ●領土を守る

自国の惑星を守ることは序盤戦での重要項目のひとつだ。もちろん、主星を守ることはどんなときでも最重要項目だ。しかし、序盤戦では惑星を守ることは難しい。防衛艦隊が十分な戦力になっていないからだ。戦艦の建造、開発を行ない戦力を整えれば問題はないのだが、序盤戦では時間的余裕はほとんどない。つまり惑星を守るために、戦力を整える「時間」を作る必要があるのだ。そのためには、敵国艦隊の攻撃を先に延ばすことができればいい。

敵国艦隊の進行を食いとめるのは、やはり防衛艦隊の役目である。時間を稼

ぐためだけなら、戦いに勝利しなくてもいいのだ。

宇宙艦隊は通常空間を1ターンで2エリア移動できる。しかし、その航路上に障害物があった場合は、それを迂回するか排除しなければ、先に移動することはできない。その障害物になるのが、こちらの防衛艦隊というわけだ。



とにかく、守るべき惑星と、敵国艦隊の間に防衛艦隊を配置する。その場合、できるだけ惑星から距離を置いたほうがいい。惑星をめざす敵国艦隊は、航路上に防衛艦隊が存在するために2エリアを移動することができず、攻撃をしかけてくるだろう。しかし、防衛艦隊に勝機がないのはわかりきっている。そこで、防衛艦隊は即座に戦場から撤退してしまう。これで、敵国艦隊の進行を1ターン先に延ばすことができる。ここで撤退して艦隊の士気が低下するのはしたのないところだ。あらかじめ、攻撃を受けそうな惑星に艦隊を亜空間移動させておけば、さらに何ターンかの時間をかせぐことが可能になる。艦隊が敗北することで稼いだ時間で、プレイヤーは戦力を整えることが可能となる。



## ■コラム2

# いつしよに読んだらおもしろい本

シュバルツシルトは宇宙での艦隊戦を扱ったシミュレーションゲームである。宇宙ものというとゲームソフトの中では小数派に分類されるテーマだが、SF小説のなかには結構多い。シュバルツシルト世界のイメージに重ね会わせて読むとおもしろいと思われる小説を紹介しよう。

## 「銀河英雄伝説」田中芳樹（徳間書店）

赤川次郎や西村京太郎というベストセラー作家の仲間入りをはたしてしまった感のある田中芳樹の出世作である。漫画にもアニメ作品にもなったので、御存じの方も多いだろう。遠い未来、銀河系における帝国と自由惑星同盟という二大（三大？）勢力の戦いを壮大なスケールで描いた作品である。帝国には「常勝の天才」ラインハルト、自由惑星同盟には「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリーがあり、戦場でその才覚を発揮していく。戦場とはもちろん宇宙であり、そこでは無数の宇宙戦艦が砲火を交える。

壮大なスケールで繰り広げられる艦隊同士の戦いは「銀河英雄伝説」の魅力のひとつ（戦いが魅力的などとは不謹慎ではあるが）である。何万隻という宇宙戦艦が号令一下に動くというのは壯觀ではなかろうか。シュバルツシルトの艦隊戦も、そういったノリで楽しんでみるのもなかなかオツである。

## 「不定期エスパー」眉村卓（徳間書店）

本人の意志とは関係なく、ときおり現われては消える超能力、そんな能力の持ち主は「不定期エスパー」と呼ばれ、作品の主人公であるイシター・ロウもそのひとりである。全8巻のこのシリーズはイシター・ロウという青年の語る剣と愛と冒険の物語である。一人称で語られている作品で、これだけの大長編というのは、筆者の記憶する限りほかはない。それだけに、イシター・ロウの性格描写は大変に緻密

なものである。読者としては、イシター・ロウを通じ、世の中を見聞きしていくのだが、しだいに彼の性格に同期してしまうことだろう。

イシター・ロウはエレスコブ家の警備員となり、家同士の権力闘争の渦中に身を投じ、そこで国家を構成する権力の在り方を目のあたりにすることになる。そして、イシター・ロウは不定期エスパーであるために、エレスコブ家から追放され、カイヤツ軍団に送り込まれる。イシター・ロウの生まれ育ったネプトーダ連邦は大小のネイトによって構成され、そのひとつがネイト=カイヤツ（日本という国に対しての県だと考えるといい）であり、その軍事力としてカイヤツ軍団がある。そして、ネプトーダ連邦は近隣国家ポートリュート共和国の侵略に備えている。つまりいつ戦争が起こっても不思議ではない状況の軍隊にイシター・ロウは放り込まれたのであり、時を置かずして戦争は始まる。物語の後半はイシター・ロウという一兵士の主観で戦争を見ていくことになるのだ。

たいていの場合、シミュレーションゲームでのプレイヤーは軍の司令官であり、一兵士の見解など気にもとめない。しかし、真に優秀な司令官とは一兵士の考え方や感じかたを知らなければならないだろうか？

「ファウンデーション・シリーズ」アイザック・アシモフ（早川書房／東京創元社）

人類が星々に広がり、多くの人が地球の存在など忘れさってしまった未来。そこには銀河帝国が築かれていた。その存在は搖るぎなく未来永劫に続くかと思われたが、銀河帝国は長い年月の間に没落しついには崩壊してしまう。これをあらかじめ予測していたハリ・セルダンという名の心理歴史学者（統計学の進んだものと考えるといい）がいた。彼は銀河帝国が滅び、再興するためには2万年の年月が必要であるとし、その期間を短縮するために〈ファウンデーション〉を設立した。このハリ・セルダンなる人物は1千年のタイムスケールで帝国の復興を計画しており、50年に一度その予言が公表されるのだが、これが必ず的中する。予言どおりにファウンデーションが行動すれば、帝

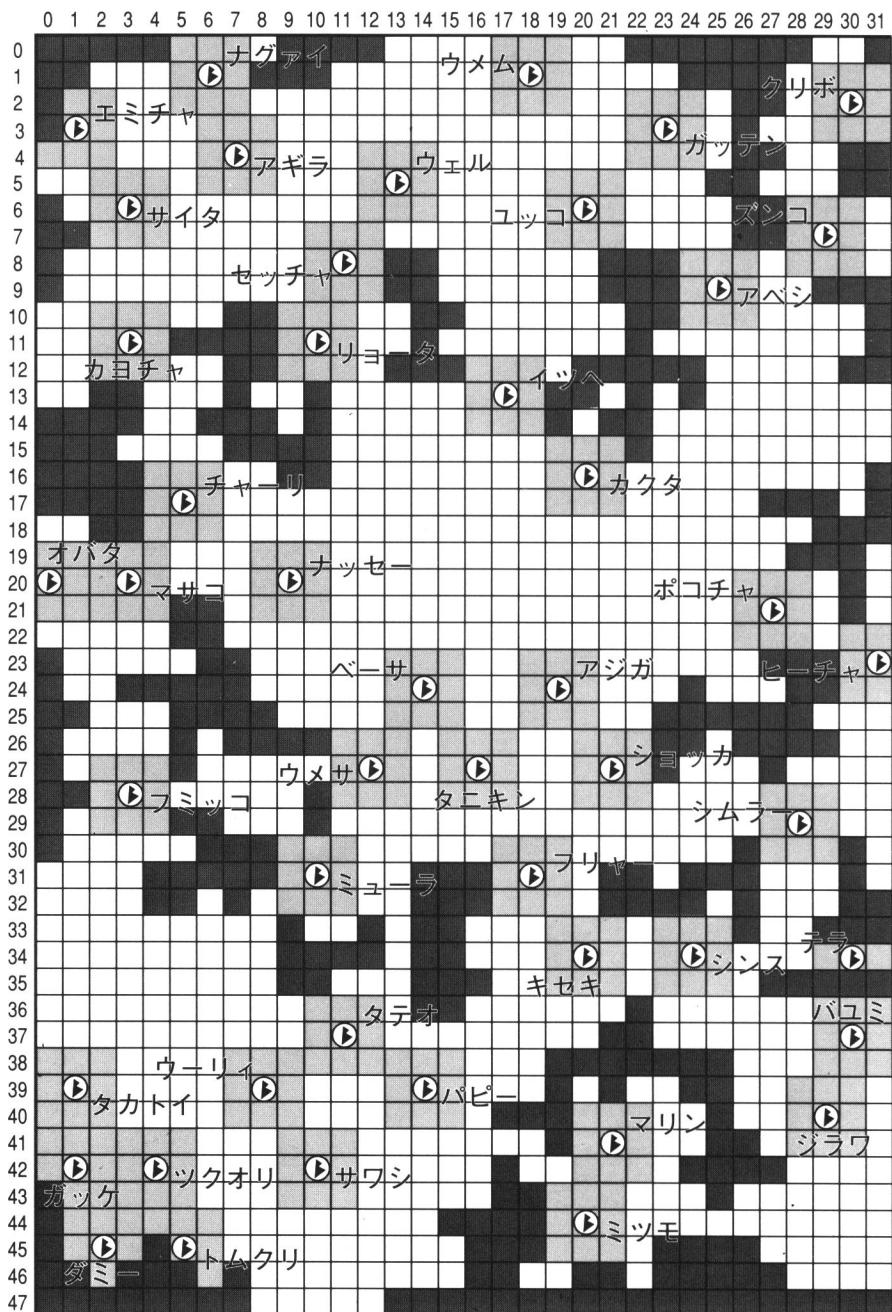
国は復興すると言いかつてしまうのだから、ハリ・セルダンは恐ろしい。蛮行に走る各国を尻目にファウンデーションは知識を持ち、帝国の復興のために多くの局面で問題を解決していくことになる。このファウンデーションを中心に崩壊した銀河帝国が第二銀河帝国として復興するまでを描くのが「銀河帝国の興亡」である。現在も壮健なアシモヴによってシリーズは刊を重ね、いまだ銀河帝国は再興されていない。

シュバルツシルトと同様に、けつきよく軍事力と政治的手腕によって帝国を再興する物語だから、このシリーズを読んでみて、どんな方法がもっとも理想的であるかを考えてみるのも一興かもしれない。

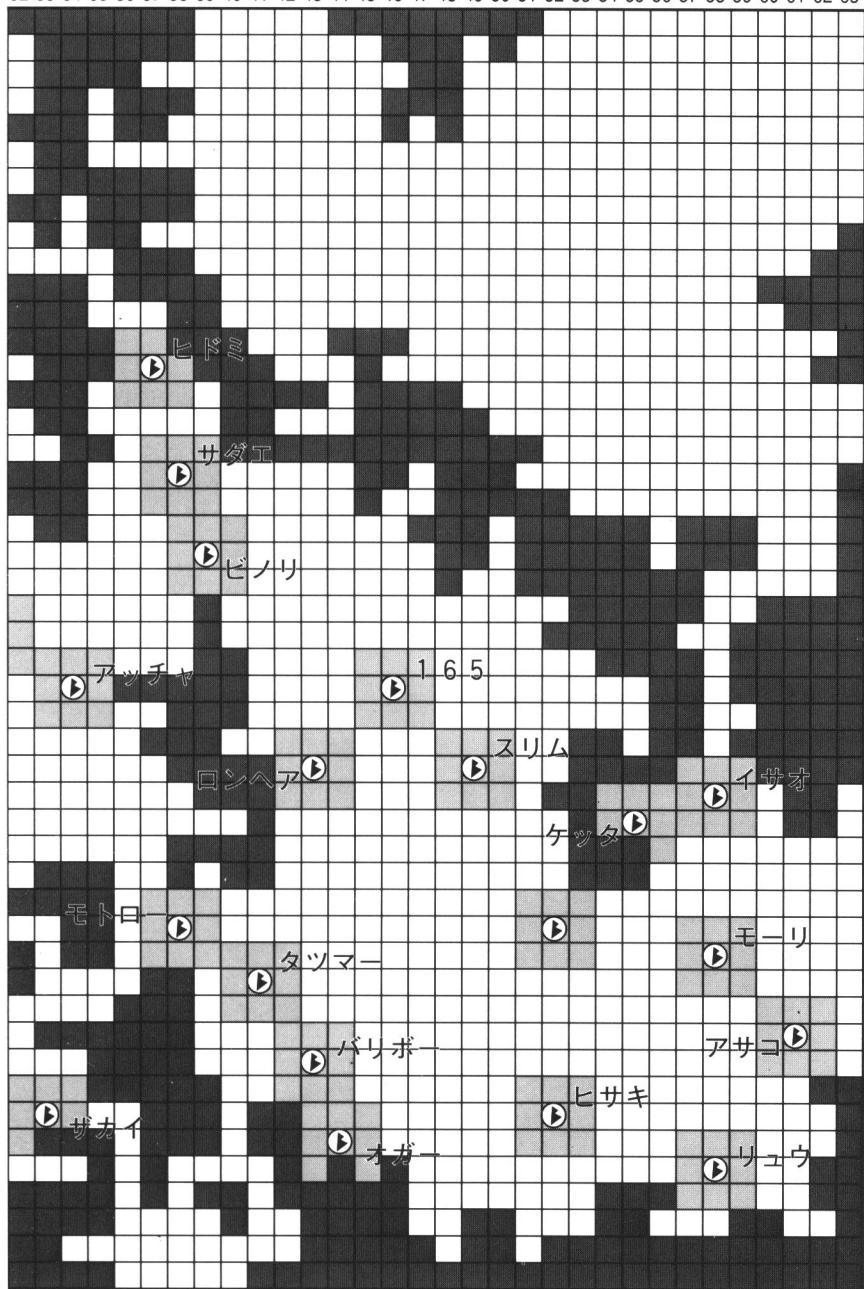


PART III  
データ編

●ジロ星団(シュヴァルツシルトⅠ)



32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63





# サンクリ星国



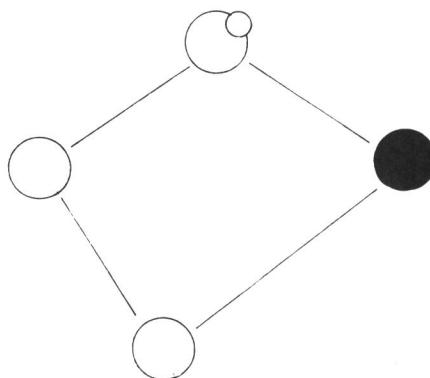
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
パピー	39-14	80	70	50
タテオ	36-11	55	60	30
ウーリィ	39-8	50	80	40
サワシ	42-10	75	50	25

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
-	0	50	500	1000	210	180	18	8	3

【初期戦力】 A-9隻      A-9隻



## 【解説】

サンクリ星国はジロ星団南西部に位置する由緒正しい王政国家で、その歴史はジロ星団の歴史と共にあるといつてもいいだろう。サンクリ星国と同時期に建国された国は現在の国家数よりはるかに多かったが、現在まで形をとどめているものはその中でも極わずかだ。もちろんサンクリ星国がなんの危機に直面することなく存続してきたということではない。600年の歴史の中には侵略をうけ、内乱に脅え、明日は国名が変わっていたかもしれない危機に直面したこともある。サンクリ星国もただ平穀無事に時を過ごしてきたわけではないのだ。しかし、滅んでいった国々と比べれば、サンクリ星国歴史は穏やかに流れてるほうだったといえよう。

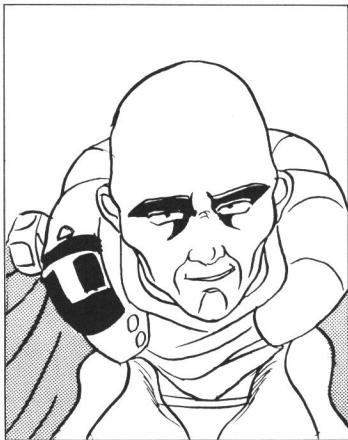
そして建国600年を迎えたサンクリ星国は新たなる危機を迎えることになる。惑星ウーリィを行幸中の国王の額を一発の銃弾が貫いたのだ。わずかな出血とともに国王は倒れ、反乱の狼煙が高々とあがる。惑星ウーリィはすでに反乱軍の支配下におかれていたのだった。しかし、反乱軍が単独で政府に気づかれては、迅速に惑星ひとつを支配することなどできるはずもなく、背後に支援を行なっている者がいることは、明らかであった。反乱軍の背後にはバディ共和国の黒い影があったのだ。

若冠22歳の新王が指揮するのは貧弱ともいえる宇宙軍。苦戦を強いられるどころか、勝利することも不可能にさえ思える戦いであった。戦いは熾烈を極めたが、サンクリ宇宙軍は反乱軍を撃破、その勢いを駆りバディ共和国軍にも勝利する。危機は去り、サンクリ星国は安泰であるかに思えた。しかし、すでにサンクリ星国はジロ星団すべてを呑みこむ戦乱の渦に巻きこまれていたのだ。

このとき歴史は急転する。ホンシャ帝国が宇宙震により多大なる損害をうけ崩壊したのだ。ジロ星団の軍事バランスは瞬時に崩壊し、ホンシャ帝国領を狙う諸国は、主星タニキンを目指し進軍を開始する。サンクリ星国もまた宇宙軍を派遣。ホンシャ帝国領土内は諸国入りみだれる混沌の戦場と化した。戦いが終わってみると、ホンシャ帝国主星にはサンクリ星国の国旗が掲げられていた。地の利と時の運は明らかにサンクリ星国に味方していた。新王は即位後まもなくにして、ジロ星団一大の大国の座を手中にしていたのだ。



# 反乱軍



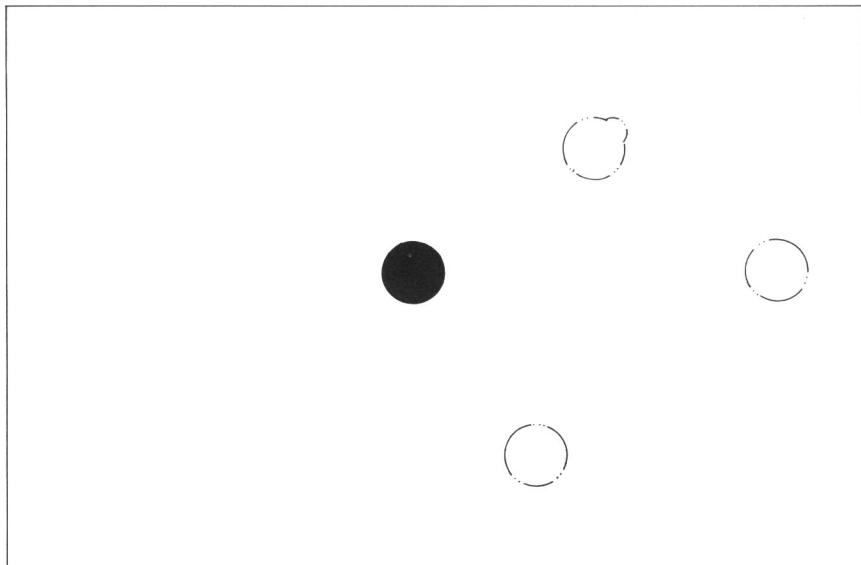
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
ウーリィ	39- 8	50	80	40

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
-	2	50	100	1500	50	80	10	10	1

【初期戦力】 C型-5隻 C型-5隻



## 【解説】

星暦3960年。突如としてサンクリ星国内に反乱が勃発。だれも予兆も感じていなかった。だからこそ国王は惑星ウーリィを訪問したのであり、そこで凶弾に倒れたのだ。あまりに突然のこと、その場にいた関係者は凍りついたように動けなかつたという。

主星パピーを出発し、タテオ、サワシの各惑星をまわり、国王は最後の行幸地である惑星ウーリィに到着した。国王は毎年領地をまわり国民の声を生で聞くのが勤めになっており、国王は国民に信頼され、暴動やサボタージュなどが起こることもなかった。その年、星暦3960年は記録的な大豊作、失業率も昨年より確実に低下し、国民の顔には明るさが宿っていた。例年に比べて警護は楽だったとその時の警護隊員は語っている。

そして、国王は運命の地に降り立った。おりしも惑星ウーリィの宇宙港は雨に包まれていた。国王は手を振りながら片手に傘を持ち、ゆっくりとタラップを降りてきた。一段一段、死が待ち受ける地上へ。国王を迎えたのは惑星ウーリィの行政官であった。行政官の前に立った国王はにこやかに右手を差しだす。なんの変哲もない風景であった。そして異変が起こる。ゆっくりと差し出された行政官の右手には黒光りするレーザ銃が握られていたのだ。何かの冗談だと思ったのだろうか、それともあまりに意表をつかれたのか、国王は首を傾げ苦笑したという。国王にはその場の状況を理解し、表情を恐怖に歪める余裕すらなかった。次の瞬間には引き金が引かれ、行政官の持つ銃は細くまばゆい光線を放ったからだ。光線は国王の額に吸いこまれていった。

地に伏す国王の死体を尻目に行政官はその場で惑星ウーリィのサンクリ星国からの独立を宣言、国王の同行者をすべて投獄した。惑星ウーリィ独立の報は各国に伝わったが、各国の元首は一様に首を傾げたという。どこに反乱の兆しなどあったのか？

その背後にバディ共和国の存在が認められたのは、サンクリ星国新王が反乱を鎮圧したことだった。聖マリン公国からもたらされた情報によれば、反乱軍の兵士と宇宙戦艦のほとんどはバディ共和国から供与されたもので、唯一サンクリ星国の人間だったのは首謀者である行政官だけだったのだ。



# バディ共和国



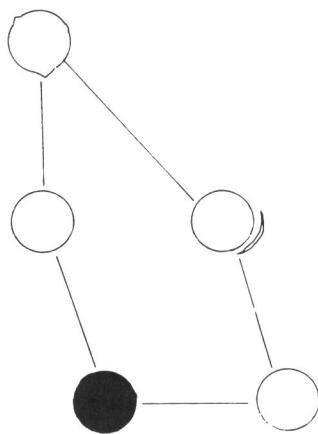
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資源力	資金力	初期PD値
ダミー	45- 2	90	95	120
タカトイ	39- 1	50	60	60
ガッケ	42- 1	60	40	40
ツクオリ	42- 4	70	50	50
トムクリ	45- 5	55	80	60

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
20	3	80	1500	2800	325	340	76	42	5

【初期戦力】 C型-16隻      C型-16隻      C型-22隻      C型-22隻



## 【解説】

ジロ星団に人類が入植を開始したのと同時に、その移民団を狙う宇宙海賊がいた。金品のあるところにはそれを狙う者が存在する。あるときは犯罪者であり、あるときは領地拡大を狙う国家がそれに相当するのかもしれない。それはいつの時代でも変わらない図式だろう。

しかし、宇宙海賊が跳梁ばっこする時代がいつまでも続くはずはなかった。ときがたちいくつかの国家が形成されるようになると、対宇宙海賊を目的とした共同警備網が確立されたからだ。輸送船には護衛船がつき、パトロール船が巡回し目を光らせているのでは、宇宙海賊にとっては迷惑な状況である。当然、実力のない宇宙海賊はパトロールによって逮捕され、あるいは処刑された。

警備網を相手に略奪を成功させるの実力をもった海賊だけが残存していたが、パトロールの前にひとり捕まり、ふたり捕まりと徐々に数を減らしていった。しかし、パトロールと何度も衝突しながらことごとく逃げおおせた海賊がいた。その海賊の名はラキアと言い、当然のことながらパトロールのブラックリストの最上段にその名をしるされていた。

ラキアの実力は仲間の海賊からも一目おかれ、パトロールの手から逃げのびるために彼の懷に飛びこんでくる海賊も多かった。最後にはジロ星団中の海賊がラキアの名の下に集合していたというが、真偽のほどは定かではない。ラキアは逃げ込んできた海賊をまとめ上げ、ついにひとつの国家を創り上げる。それが海賊の王国、バディ共和国であった。そうなってしまうとパトロールも簡単には手だしできなくなった。

海賊を束ねたラキアは、バディ共和国に属する者の海賊行為を禁止する。いくらまとまったとはいえ、海賊を続けていればいつかどこかの国家が宇宙軍を動かすことは明らかだったからであろう。そのかわりにラキアは自国宇宙軍の軍備増強を推進し、略奪の対象を輸送船から惑星へと変えたのだった。惑星ダミーを拠点とするバディ共和国はラキアの存命中にタカトイを含む4つの惑星を手中にして現在の領土を確保する。ラキアの死により領土拡大の勢いこそ落ちたものの、その野心が消えうせてしまったわけではない。各国の情勢を見ながら虎視眈眈と機会を伺っているのだった。



# ホンシャ帝国



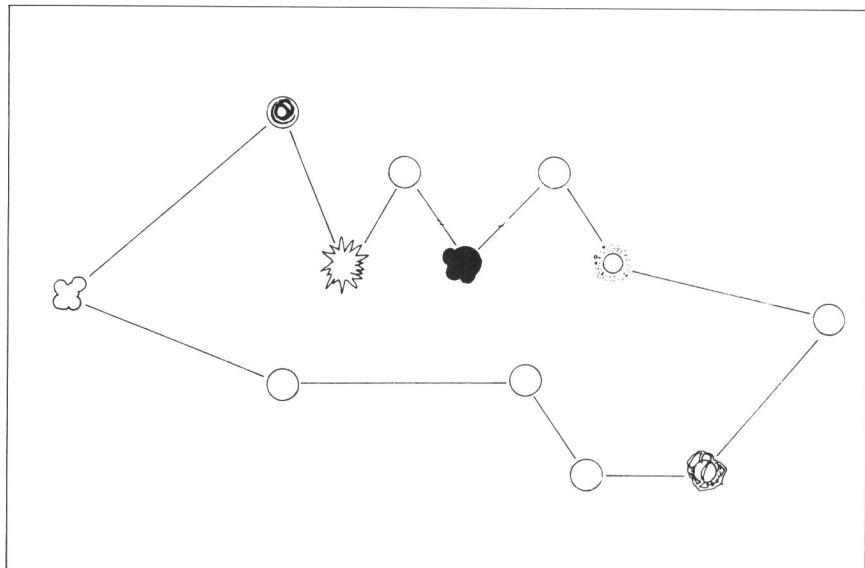
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期 PD 値
タニキン	27-16	95	80	250
ナッセー	22-10	45	75	100
ベーサ	24-14	55	90	130
アジガ	24-19	50	80	140
ウメサ	27-12	60	85	120
ショッカ	27-21	80	95	150
フミッコ	28- 3	70	90	110
シムラー	29-28	80	75	130
ミューラ	31-10	50	85	100
フリヤー	31-19	75	95	140
キセキ	34-20	65	80	160
シンス	34-24	85	90	220

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
100	5	160	4800	6400	810	1020	240	124	12

【初期戦力】 E型-60隻      E型-60隻      E型-50隻      F型-70隻



## 【解説】

好戦的部族コガトの長「ニタ」は歴史上にその名を轟かせ、ジロ星団草創の時代は彼が歴史を動かしたといつても過言ではないほどだ。自らを「怒王」と称するニタによって築きあげられたホンシャ帝国の領地は最盛期には23の惑星にもおよび、揺るぎない支配でジロ星団に君臨していた。しかし怒王ニタも所詮は人間であり、ジロ星団すべてをその支配下に置くことなく他界する。あと10年ニタが存命しているか、後継者の覇気と能力が怒王ニタの半分もあればジロ星団の勢力図はホンシャ帝国一色に塗りつぶされただろうというのは歴史家の一致した見解である。

怒王ニタの存命中には、領地は幾つかに分割され、腹心の部下たちにより統治されていた。しかし、怒王あってこそ各領地の手綱がしほられたので、怒王の死後、各国があいついで独立を宣言するが、ホンシャ帝国にはそれを防ぐことはできなかった。

建国600年というジロ星団最古の帝国も、歴史上に登場する大帝国と同様に慢心という病に蝕まれていた。ホンシャ帝国の力は揺るぎなく他国はその力の前には平伏するだろうという妄想、それを拭いきることのできない無能な国王、多くの原因が病のようにホンシャ帝国という巨体を蝕んでいて。外部から力を加えなくともホンシャ帝国に滅びの日は近かった。クイラ大帝国、ホンシャ帝国から独立したケイリ氏族国など周辺諸国は衰退していくホンシャ帝国の領土を狙っていた。

そこに宇宙物理学者マヤッカの「宙震論」が登場する。近い将来、ホンシャ帝国領土内に巨大な宇宙地震が起きうることを示唆する理論である。もし、この理論が帝国首脳部に受けいれられていたのなら、ホンシャ帝国の寿命は延びたのかもしれない。いや、確実に10年は延びたであろう。しかし、理論は危険思想とされ、国家転覆を計る国賊としてマヤッカは投獄、理論の実証を待たず銃殺された。

マヤッカの死後まもなくその理論は実証される。帝国の時空は震え、宇宙港、工場は甚大なる被害を受ける。帝国には自ら回復する機会はついぞなかった。ホンシャ帝国を狙い牙を磨いていた各国がいっせいにその巨体に食らいついてきたからである。



## ホンシャ属領



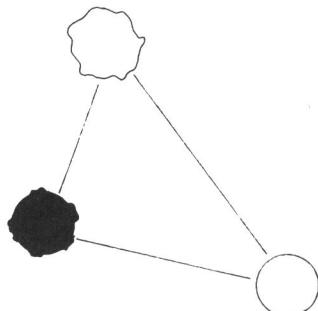
### 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
ジラワ	40-29	90	85	200
バユミ	37-30	45	95	120
サカイ	41-33	55	50	130

### 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
40	5	160	1500	2000	190	230	140	31	3

【初期戦力】 E型-70隻      E型-30隻      F型-40隻



## 【解説】

ホンシャ帝国の怒王ニタは、確実に領地を拡大していった。しかし、そこには何の問題がなかったわけではない。最後まで侵略軍に抵抗する民衆、侵略者に支配されることを拒み自殺する億という単位の人々、侵略された後もゲリラとしてホンシャ帝国に逆らう者も多く出た。武力により惑星を手に入れたからといって、そこに生活する人々の心まで手中にできるわけではなかった。

領地ではなんらかの利益を得ないわけにはいかない。なんらかの富を得るために、侵略というものは行なわれるのだ。もちろん、歴代の覇者の中には自らの名声のみのために軍を動かすものもいたが、大半はやはり収益を求めたのだ。惑星で産出される鉱物や工場から生まれる工業製品を収奪し、惑星住民に重税をかける。私腹を肥やし、王座をきらびやかに飾りたてる。覇者とは元来そういった人間であるだろう。そんな状況下では支配に逆らう人間が少なからず存在する。地域的なサボタージュ、暴動といったものは軍により幾度も鎮圧されるものの、また数日後にはどこかの星で同じことが繰り返される。

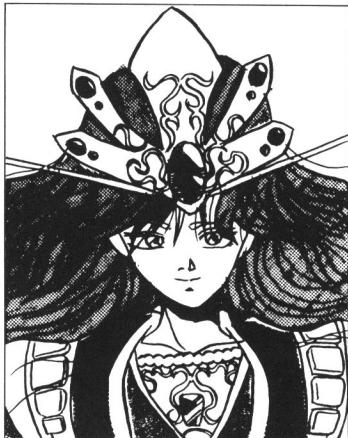
属領内の住民が单一の民族であり、「銀河教」信者がほとんどであったことが、軍の鎮圧に負けず運動がなが続きした原因であろう。力による支配に屈することなく、力と妥協することもなかった。結局、怒王ニタもこの星域の住民を武力で支配することをせず、いちおうの自治を住民にまかせる結果となった。

自治を認められたものの、ホンシャ属領の住民がそれだけで満足しているはずもなかった。民族の独立を望む声が絶えることはなく、独立運動は連日のようになちこちで行なわれた。対抗する帝国軍は戒厳令を布告し、密告を奨励したが、堅い団結の中で密告者などであるわけもなかった。軍との衝突は各地で発生し、駐屯する帝国軍は奔走される。そして流される同胞の血が住民の怒りにさらに油を注ぐことになるのだった。

帝国の衰退は、徐々に国民運動を活発化させていった。宇宙震により帝国が崩壊すると、都市には武装した民衆があふれ、武器をもった集団が宇宙港を占領し、各地の帝国領には火の手があがった。そして、数百年にわたり帝国の支配下にあった民族は独立をはたすのである。新たなる国名は独立星間連邦。その背後には銀河教の本山である聖銀河教皇国の存在があった。



# 聖マリン公国



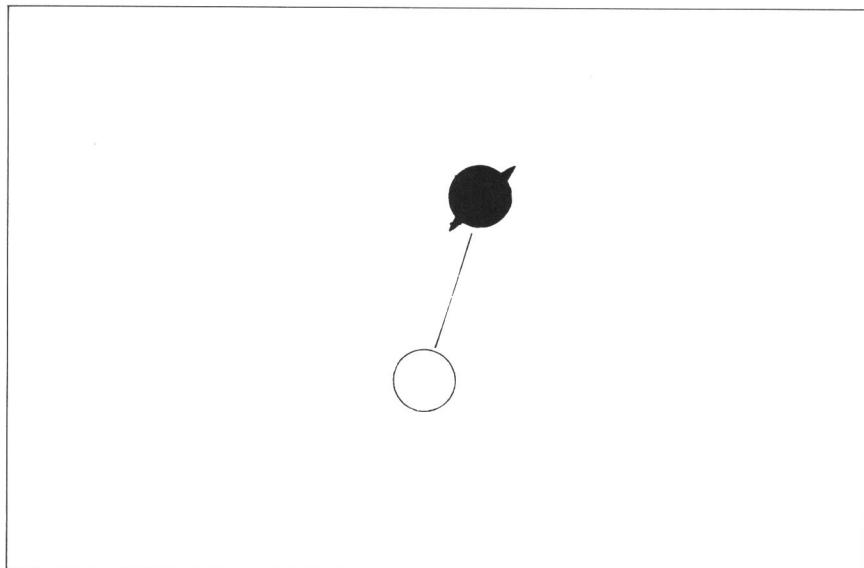
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期 PD 値
マリン	41-21	80	65	100
ミツモ	44-20	40	95	50

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
130	2	70	1200	1600	120	160	64	36	2

【初期戦力】 C型-13隻 C型-13隻 C型-13隻 C型-25隻



## 【解説】

ジロ星団は戦乱の時代を迎え、各国は覇気にあふれる国王により統治されていた。というより覇気のある人物を元首に戴く国家がまわりの小国を併合しさらなる領土拡大を欲しながら存在した。戦乱の時代に生き残るために、武力だけをたよりとした。

そんな時代にあって、聖マリン公国の存在は少々特異である。聖マリン公国は建国のときより代々女王による統治がなされ、侵略や武力行使を拒んできた国家である。男性がその王座につくことはなく、もの静かで国政のみに手腕を揮う女王だけが王座につく。女王が統治していること自体はなんら問題もないが、争いを好まない国家というのはジロ星団では異質である。保有する宇宙軍も自国防衛という目的のためにのみ存在しているが、はたして侵略軍に対抗できるかどうかは疑問だ。争いを好まず、まともな軍備を持たない国家が600年という歴史を保ってこれたのは不思議としかいいようがない。もちろん奇跡が600年も続くわけもなく、聖マリン公国存続にはれっきとした理由がある。

まず、西方の隣国サンクリ星国との強固な同盟があげられよう。サンクリ星国と聖マリン公国の同盟が始まったのはジロ星団草創の時代に遡り、600年という永きにわたり続いている。サンクリ星国自体もそれほど強大な国家ではないが、協力することで、なんとか各国とのバランスがとれる程度にはなるわけだ。国どうしの盟約は自国防衛と国益増大のための手だてにすぎないとと思われがちだが、聖マリン公国とサンクリ星国との間に結ばれた盟約は、純粹に信頼関係だけでなりたっていた。サンクリ星国歴代国王の人望の高さゆえに聖マリン公国は同盟を結び、その歴史の中にはサンクリ星国王と聖マリン公国女王の恋物語さえあったとされている。

聖マリン公国は誇り高く、信義に厚い国家である。ゆえに味方を作るより、敵を作ることのほうが多い。そんなときサンクリ星系は聖マリン公国を防護し、両国の信頼関係はより堅固なものとなっていました。

しかし、聖マリン公国とサンクリ星国との盟約がいかに堅いものであったとしても、北に鎮座するホンシャ帝国の軍備には太刀打ちできるものではない。そのため密かに聖マリン公国から美しき人身御供が差し出されていたと一部でささやかれていたが、その真偽のほどは定かではない。



# イチクリ連邦



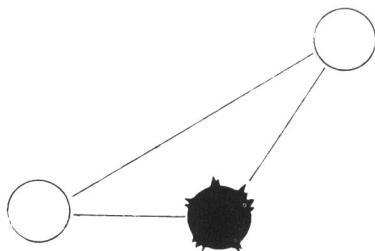
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期 PD 値
マサコ	20- 3	75	95	190
チャーリ	17- 5	65	90	100
オバタ	20- 0	40	55	95

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
120	5	150	1800	2600	180	240	200	27	3

【初期戦力】 D型-60隻      D型-60隻      E型-50隻      F型-30隻



## 【解説】

ホンシャ帝国が最盛の時代にはその領地内に32の惑星を有していたことはどの歴史の書物にも記されている。それだけの大国家を築いたのはジロ星団草創から現在にいたるまでホンシャ帝国とサンクリ星国だけである。前者はそれまで強国が存在しなかったために、後者は強国であったホンシャ帝国が崩壊したために、それぞれジロ星団一の大國へとのし上がった。

怒王ニタの戦略的手腕と旺盛なる霸氣は、ホンシャ帝国を巨大で揺るぎない国家にした。しかし崩壊寸前のホンシャ帝国が統治していた惑星はわずか12にすぎない。全盛期に比べてほぼ半分になってしまったのだ。怒王ニタの死後、各星域で反乱の狼煙があがり、それを收拾するだけの手腕をニタ以降の皇帝は持ちあわせていかなかったためである。

独立を阻止できるものがいないのだから、新しい国家がうまれるのは当然なことである。ホンシャ属領のようにその時点では独立をはたせなかつた星域もあるが、イチリク連邦はあっさりと独立に成功していた。

イチリク連邦の独立劇は歴史的にみてもめずらしいパターンに属する。ふつう独立には民衆の血が必要で、国家は屍の上に築かれるといつてもいいほどだ。ところがイチクリ連邦の独立に際しては、民衆にも帝国軍兵士にもほとんど死者がでなかつた。つまり無血のままイチクリ連邦は独立したのだ。

イチクリ連邦が無血独立をはたせたのは、ホンシャ帝国より派遣されていた惑星マサコの民政官ヨメニの手腕による。彼はホンシャ帝国にいくつかの条件を提示するだけで、皇帝に独立を認めさせてしまったのだ。彼の天才的外交手腕には舌を巻くしかないだろう。もし、ヨメニという天才の存在がなければイチクリ連邦の各惑星およびその周辺宙域で多くの戦闘が繰りひろげられ、多くの血が流されたであろう。

しかし、外交的手腕によって得た独立は、メリットよりデメリットのほうが多いともいえる。独立を認めたもののホンシャ帝国がそのままイチリク連邦の存在を甘受するはずもなく、強大な軍事力をてこに強引極まりない外交をしかけてきたのだった。イチクリ連邦ではホンシャ帝国に対する不満は高まり、ホンシャ帝国討つべし、との声は日に日に増していく。



# 大コウホウ国



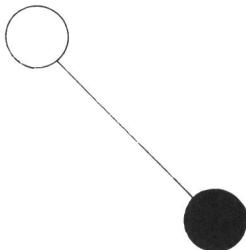
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
カクタ	16-20	65	85	210
イツヘ	13-17	50	75	140

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
100	6	150	1600	2500	115	160	180	24	2

【初期戦力】 E型-50隻      E型-50隻      F型-50隻      G型-30隻



## 【解説】

ホンシャ帝国が多くの惑星を征服し、領土を拡大できたのは怒王ニタの力だけによるのではない。ニタの下で、手足のごとく活躍した武将の存在があったからこそ、怒王ニタはジロ星団の霸権を狙うことができたのだといえる。怒王ニタが見込んだ武将であるから無能であるはずがない。怒王という超人が存在しなければ、誰もが国を持ちそれぞれ霸権を狙っていたらどう人物が怒王の臣下にはひしめきあっていた。闘将セガナもそんな臣下の一人であり、怒王ニタの右腕ともいわれ、敗北を知らぬ猛将と恐れられていた。

闘将セガナに大コウホウ国領の領土が任されたのは、ホンシャ帝国領の北にクィラ大帝国という目の上の瘤があったからである。ホンシャ帝国は幾度もクィラ大帝国の領土を狙って進軍したが、ひどい損害を被るだけだった。怒王ニタがクィラ大帝国を警戒してやまなかったのも当然であろう。つまり闘将セガナはクィラ大帝国の動向を監視するという重大な役目を任せていたのだ。幾度も隣接星域でクリラ大帝国軍とのこぜりあいがあったが、闘将セガナは一步も退かずクィラ大帝国にも勇名を轟かせていった。

怒王ニタの死とともに、大コウホウ国は独立国家になる。闘将セガナは「怒王ニタにこそ仕えるが、無能な者の臣下にはならない」と公言、独立を宣言する。闘将セガナの率いる軍勢は彼の戦略的手腕により破竹の勢いで制圧軍を打ち破り、ホンシャ帝国より独立をはたしたのだった。そして大コウホウ国建国10年後、闘将セガナは息をひきとるのだった。

闘将セガナの後継者が評価されるのは、ホンシャ帝国とクィラ大帝国の2大帝国を手玉にとりつけたことであろう。南にホンシャ帝国、北にクィラ大帝国とどちらも簡単に大コウホウ国など征服できるはずの強国である。その間にあって、両国の軍事バランスを利用したのだ。情報を操作し、両国の緊張状態を維持させる。セガナの後継者は腕力より知力にたけていたようだ。

しかし、ときが流れ、王が代がわりするにつれ大コウホウ国の繁栄にかけりがさしはじめる。財政はパンク状態、国民の不満の声もそこかしこで聞こえるようになった。国家を維持するためにはケイリ氏族の協力を求めなくてはならなかった。



# ケイリ氏族国



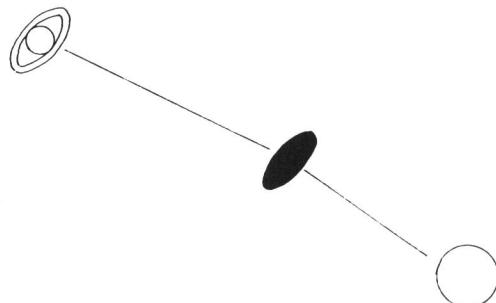
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
ヒーチャ	22-31	95	90	230
ポコチャ	21-27	90	90	150
アッチャ	25-34	85	60	160

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
100	5	150	3600	5200	270	240	210	45	3

【初期戦力】 D型-60隻      D型-60隻      E型-60隻      F型-30隻



## 【解説】

ケイリ氏族国もまたホンシャ帝国の領地であった国家である。しかし、ホンシャ属領や大コウホウ帝国のように大国をにらむ位置に置かれた国家ではない。周辺に存在するのはエムジー星国やリッカ自治領など怒王ニタが本気で侵略するつもりであれば、即座に手中にしたはずの小国ばかりで、さほど重要性をもたない領土であった。本来なら、そんな星域の統治を命じられる人物は小物ですむはずである。

ところが、ケイリ氏族国星域に送られたのは、怒王ニタの腹心であった智将ミュラーその人であった。つまり左遷されたのだ。しかし、怒王の御守役まで勤めたミュラーがどんな理由で左遷されたのだろうか？怒王ニタの父の時代から皇室に使えていたミュラーは、その知謀の鋭さから一目置かれた人物で、若くして艦隊指揮を任せられた。兵士にも人望は厚く末は帝国宇宙艦隊全てを任せられるだろうといわれた才人である。その才能はニタの治世になっても衰えることなく、怒王ニタ侵略行には必ず智将ミュラーが影のように同行していた。まさに星団最高の頭脳から導きだされた作戦は幾多の戦闘でニタを勝利に導き、さらに領土を拡大していった。当然、怒王にとってはかけがえのない部下のはずだった。

しかし、領地拡大のための侵略行が一息ついたとき、怒王はミュラーに疑問を抱いた。ミュラーの存在を妬ましく思うものの入れ知恵であるとの説や怒王の度量の狭さをいう説もあるが、怒王ニタはミュラーを危険だと思うようになったのだ。側に置き、軍の指揮を任せていればいつかその知謀により王に反旗を翻しかねない。そう考えたのかミュラーを帝国領から離れた星域に送った。

そして怒王は他界し、ミュラーもまた天上に召された。ミュラーによる反乱などニタの存命中には現実に起こらなかった。ミュラーは骨の髏から皇室の臣下だったのだから。

ホンシャ帝国から独立した国家とケイリ氏族国との決定的な違いは、歴代の統治者のほとんどが有能であった点であろう。他国が無能な統治者により、国力を衰退させたのに対し、ケイリ氏族国はそれを冷ややかにみて、国力を貯えてきたのだ。



# 聖銀河教皇国



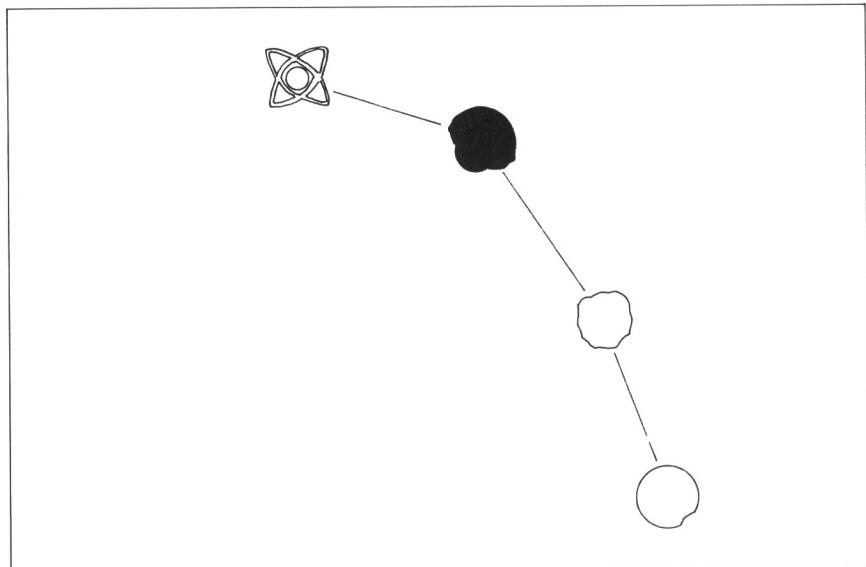
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
タツマー	36-42	100	80	380
モトロー	34-38	85	80	200
バリボー	39-43	95	70	180
オガー	42-44	100	50	230

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙軍力	ドック数	惑星
40	8	400	5800	4200	380	280	650	240	4

【初期戦力】 F型-100隻      F型-100隻      I型-200隻      I型-250隻



## 【解説】

シュヴァルツシルト銀河には想像を絶する数の人間が生き、その少なからざる野心を育み、開花させている。シュヴァルツシルト銀河全体から見ればジロ星団など辺境のごく狭い地域でしかなく、その覇権を巡っての争いなど、多くの人にとって関心事ではない。それだけシュヴァルツシルト銀河は広大であり、そこに広がった人類世界も巨大なのである。

しかし、この広大な人類世界すべてに広く浸透しているひとつのものがある。それは宗教である。「銀河教」という名の宗教が人類の歴史のどの部分に誕生したのかは定かではない。人類発祥の地に始まったものであるとする説もあれば、広大な宇宙空間で遭遇した異生命体が与えた啓示によるという説もある。なんであれ銀河教はシュヴァルツシルト銀河全体を覆っている。

ジロ星団が闘争を繰りひろげ、いくつもの国家にわかれたとはいえ、多くの民衆から信仰は失われてはいない。各国には必ず銀河教の寺院があり、信者はたえず集い祈りを捧げているのだ。

いつの世でも覇者は、神の名のもとに彼のした侵略行為を非難する教会をうとましく思うものだが、銀河教にだけはその力を行使することはできなかった。もし武力をもって銀河教を弾圧すれば、たちまち国民の反乱を招く結果となるからだ。ゆえに銀河教は失われることなく、脈々たる流れを保ってきた。聖銀河教皇国という国家がジロ星団草創の時代から存在していたわけではない。ただ教えと教会だけが各国にあり、その力を誇示することなどなかったのだ。しかし、国民の支援と各国家の思惑がジロ星団南東部に銀河教の国を作りました。それが聖銀河教皇国であり、どの国家も侵略できない星域である。建国当初は銀河教の教えを広め、各星域からの信者があつまるだけの星域であった（銀河教のチャーターした宇宙船を襲う国もまた皆無である）が、しだいに強大な軍事力を身につけた。

信仰だけなら問題はないが、貯えられた武力が使用された場合にはジロ星団随一の力を持つことになる。各国の元首にしてみれば悩みの種であるが。マジコ法王の独善的かつ排他的な思想はそういう意味で危険なものになりうる。実際にホンシャ属領の独立を背後で支援するあたり、脅威となりうる国家であろう。



# クイラ大帝国



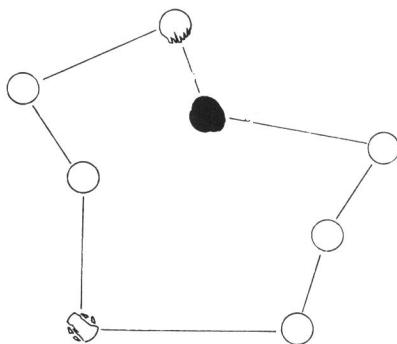
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期 PD 値
ナグアイ	4- 7	75	65	250
エミチャ	3- 1	90	70	190
ウェル	5-13	80	85	300
サイタ	6- 3	90	70	280
セッチャ	8-11	90	50	180
カヨチャ	11- 3	95	95	320
リヨータ	11-10	95	85	340

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
20	12	400	5200	7100	700	620	780	220	8

【初期戦力】 K型-120隻 L型-160隻 M型-250隻 M型-250隻



## 【解説】

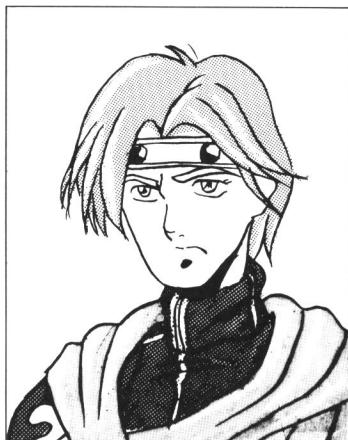
クィラ大帝国はジロ星団草創に建国された強大な国家である。ホンシャ帝国の最盛期をのぞけばジロ星団において一貫して最大の国家で、その最盛期のホンシャ帝国ですらクィラ大帝国の存在を恐れていた。そもそもジロ星団は3つの強国—ホンシャ帝国とクィラ大帝国、そしてアサコ大公国の3国—の微妙なバランスの上にいちおうの平和は保たれていたといえる。3国がそれぞれ強大な武力によりジロ星団内の国家群に暗い影を落としているのも事実だが、平和を保っていたといえるだろう。

しかし、ホンシャ帝国の衰退はその微妙なバランスを崩壊させ、再びジロ星団に戦乱の嵐を巻き起こした。一度バランスが崩れれば、それを好機とする国家は多く、クィラ大帝国もその中の一国である。クィラ大帝国はひたすら軍備拡張につとめ、ジロ星団支配を狙っていたのだ。クィラ大帝国はジロ星団内では屈指の軍事国家である。統率のとれた軍隊と、永年研究されてきた戦略は、怒王ニタすら戦慄させたという。闘将セガナと智将ミュラーという存在がなければ、ホンシャ帝国軍は敗戦をつづけていたかもしれない。ホンシャ帝国の闘将セガナの監視の目がクィラ大帝国の動きを逐一キャッチし、それに対応していたためにクィラ大帝国がその領土を拡大させることもできなかった。

クィラ大帝国には際だった將軍や国王が存在しなかったが、確立された戦略と兵士訓練がいつの時代においても変わらぬ軍事力を確保させていた。天才によって築かれた国が、後継者の能力のなさのために衰退していくのに対し、クィラ大帝国は衰退などせず、冷静な理論で好機を待つだけだった。そしてホンシャ帝国が衰退し、宇宙震が宇宙物理学者マヤッカの理論どおりに発生するにいたり、クィラ大帝国の侵略は開始される。その日に備えてきた宇宙軍の進行をさえぎるものなどなにもないはずだった。しかしホンシャ帝国はクィラ帝国のものとはならず、南方の小国サンクリ星国が手中におさめてしまう。国王ムンセ18世は激怒し、サンクリ星国への進軍を命じる。永年の悲願がかなう寸前に眼中にもなかつた小国に獲物をさらわれたのである。冷静をうたわれた国王の生まれてはじめての怒声だったといふ。



# カケル君主国



## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
テラ	34-30	100	100	460

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
110	10	500	4200	6800	100	100	720	100	1

【初期戦力】 J型-120隻 K型-160隻 K型-160隻 K型-280隻



## 【解説】

ジロ星団の歴史は星暦3200年前後に始まったとされている。人類発祥の地である太陽系を人類が飛び立ち、半世紀ほど後のことだ。移民団の人数は天文的な域に達し、その時点でジロ星団に入植する人類の8割が移民船に搭乗していたとされている。星団の精密な星図と重力干渉図が作成され、ジロ星団の全ての惑星は人類の新天地となることを運命づけられた。ただ1つの惑星を除いて。

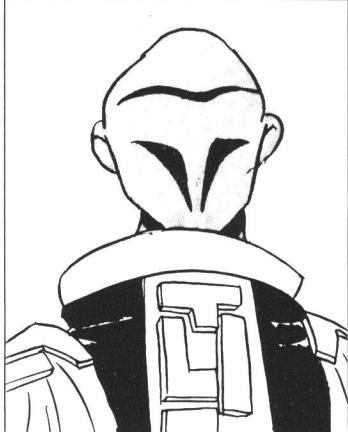
人類が順調に植民を開始し、大気改造、宇宙港建設、都市形成、さらには国家形成までが終わろうとしていた星暦3511年に、星団から取りこぼされていた1つの惑星が発見された。鉱物資源探査と未踏領域調査をかねて星団内を調査していた2人の探検家によって、「新惑星発見セリ」の報告が入ったのだ。新惑星の発見は星団全土にひろがり人々の好奇のまなざしを集中させた。人類が星団の地図を完成させたと思われた時代から300年を経てのことであった。発見がおくれた原因は、惑星が広大な小惑星帯に囲まれていたためだったとされている。

もちろん人類はたった1個の惑星にも植民者を送り込み、瞬時に国家を形成してしまった。それがカケル君主国である。発見が遅れたとはいえ、たった1個の惑星は美しく、多くの面から可住惑星としては優れた資質をもっていた。鉱物資源として無尽蔵とも思われる小惑星帯がひろがり、何千隻という宇宙船が建造されたにもかかわらずカケル君主国主星テラをとり囲んでいる。また新しい開拓星ということもあり、意欲ある植民者が参集した。そのためカケル君主国は科学的にも経済的にも日々進歩する、ある意味で、理想郷となっていった。

理想郷とはいえ、ジロ星団内の1国家であることにはかわりがなく、領地拡大を狙う強国が目をつけないはずもなかった。しかし、小惑星に囲まれていることと、星域がホンシャ帝国と聖銀河教皇国の間にあったことが幸いし、侵略はついぞ行なわれることがなかった。ある大国の元首にいわせれば侵略しても意味がないためとなるが、この国の周囲に広がる鉱物資源の宝庫を欲しない国などあるはずもなく、単なる逃げ口上にすぎなかつた。



# ジェニチ星国



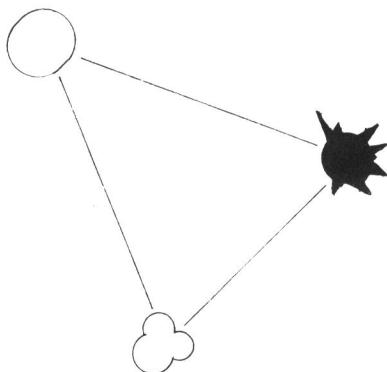
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
ガッテン	3-23	85	95	330
ウメム	1-18	50	90	290
ユッコ	6-20	75	55	310

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
40	11	300	2000	2400	210	240	420	180	3

【初期戦力】 K型-60隻      K型-100隻      K型-100隻      K型-160隻



## 【解説】

以前はジェニチ星国もクィラ大帝国の支配下に置かれていた。どの大国でも反乱や暴動というものがつきることはない。それが他国のスパイにより扇動されようと、国民の自発的なものであろうと国家にとって問題となる点では変わりがない。しかし、たいていの暴動は即座に鎮圧されその首謀者は獄中か天国に送られた。しかし革命のなかには成功し、国家を転覆させることもあるがその数は絶対的に少ない。ジェニチ星国がクィラ大帝国から独立したのは、その数少ない成功例といえなくもない。この独立運動を語る場合にはふた通りの見解がある。ひとつはジェニチ星国の国民の力で独立は勝ち取られたというものと、ホンシャ帝国がクィラ大帝国の圧政より国民を救済したというものだ。状況から察するに後者が真実を語っているようであるが、そうであれば、以前からクィラ大帝国の国力低下を画策してきたホンシャ帝国の計略のひとつであろう。

しかし、救済といっても、簡単に行なえるはずもない。それが可能ならホンシャ帝国はクィラ帝国領に攻めこんでいるはずである。クィラ大帝国の国力低下が、「救済」なる内政干渉を可能にした要因だ。

かねてより領土拡大の野望に燃えていたクィラ大帝国は、ホンシャ帝国との直接対決をさけ、隣接する他星団への侵略を計画していた。KGD星団と呼ばれる星団である。その星団への侵略がクィラ帝国の敗北に終わったことで、軍事力は著しく低下し、そこにホンシャ帝国が食らいついたのだといえよう。ホンシャ帝国側からいえば、ジェニチ星国を属国化したかったのだろうが、他国からの反対やクィラ大帝国の存在を考慮して属国とすることをあきらめたのである。

ホンシャ帝国の間接的な侵略のおかげで独立したものの、ジェニチ星国技術力および生産力は低い。ホンシャ帝国とクィラ大帝国の微妙な政治バランスのために侵略こそされないものの、どちらかの大国が崩壊すればジェニチ星国は簡単に残った大国に吸収されてしまうだろう。そのためジェニチ星国では日夜技術開発と生産基盤の整備が行なわれている。さしつめ尻に火がついた勢いでというところであろう。しかし、いまだ技術的な劣勢はばんかいされたとはいえない状況ではある。



# 神聖アギ帝国



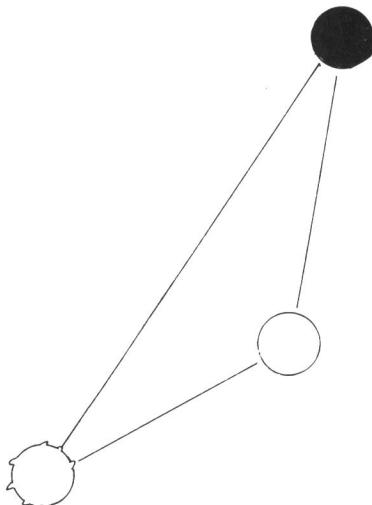
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期 PD 値
クリボ	2-30	100	85	400
ズンコ	7-30	60	100	360
アベシ	9-25	100	95	320

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
100	11	300	3600	4200	260	280	580	195	3

【初期戦力】 K型-80隻      L型-100隻      L型-150隻      L型-250隻



## 【解説】

サンクリ星国やホンシャ帝国の建国は星暦3300年頃であるから、前者は栄華を極め、後者は滅亡にいたるまでに600年という年月が経過したことになる。戦乱の続いた時代にあっては、どちらも長命の国家であるといえる。もちろんホンシャ帝国はその国力ゆえに当然といえば当然ではあるが、サンクリ星国の場合は歴代統治者の手腕に舌を巻かざるをえない。

神聖アギ帝国の建国は、これらの国から遅れること半世紀を経てのことである。保有する惑星は3つと、とても強国とはいえない領地しか保有していないが、550年にわたり国は存続している。

帝国には確立された3権分離の体制があり、反乱も少なく内政的には安定した国家であるといえる。司法、立法、行政の3権は3つの惑星にそれぞれ分担され、各惑星が公平に政治に参加する権利をもつことが、反乱がない原因であろう。

帝国という呼び方こそしているものの、皇帝が国事のすべてを司っているのではなく、あくまでも国民の声を大事にするという姿勢は、貴重なものであろう。神聖アギ帝国が存続を続けているのはなにも、内政の充実によるばかりではない。有志により結成された宇宙軍はジロ星団随一の精銳部隊と称されている。ただし、その勇姿が他国の目に触れるることはめったにない。侵略のための軍隊ではなく防衛のための軍隊なのだ。しかし、その力が他国の眼前にさらされるとときには、敵軍は覚悟をきめてからねばならないだろう。

攻守同盟国にはジェニチ星国がある。ジェニチ星国は新興国であり、国力も貧弱である。そのような国と同盟を結ぶなど神聖アギ帝国にとっては損でこそあれ得ではないがどうやらこの同盟はジェニチ星国の保護を目的とする色合いが濃い。動乱の時代にあり、利にもならない弱きを助けるなどとは英雄気質も行きすぎであるという嘲笑が隣国より聞かれるが、いっこうに皇帝はこたえることがない。皇帝としての気高さを真に持ち合わせているのであろうと評価するのは由緒正しい小国ばかりである。しかし、一方でそういった気質が新興国であるリッカ自治領の強引な外交を許しているのかもしれない。リッカ自治領の過信が無謀としかいいようのない外交を行なわせているのだろうが、皇帝はそれに対し怒りを表すでもなく、ただ困惑するばかりであった。



# リッカ自治領



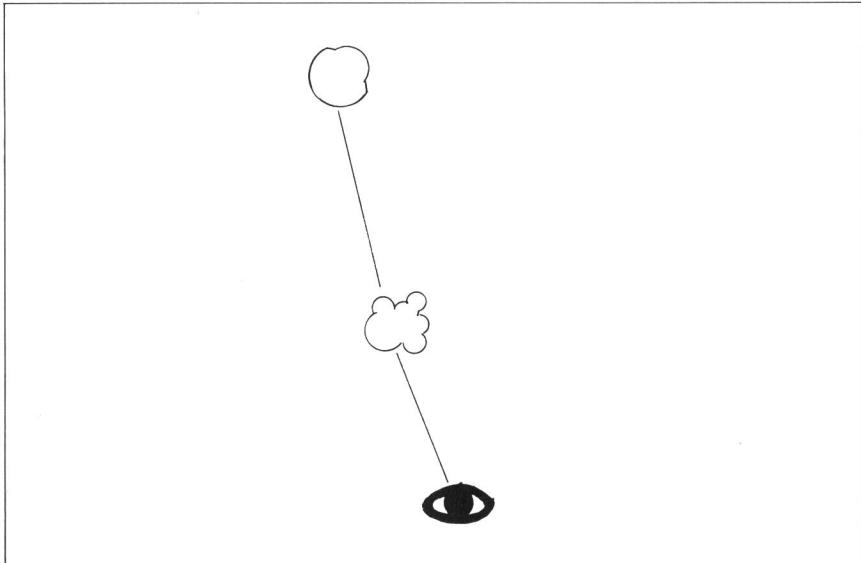
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
ヒドミ	20-39	85	75	520
サダエ	17-38	50	60	400
ビノリ	13-37	65	85	410

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
80	11	400	1900	3600	200	220	340	160	3

【初期戦力】 K型-40隻 L型-100隻 K型-100隻 K型-100隻



## 【解説】

ホンシャ帝国の衰退とクィラ大帝国のKGD星団遠征による国力低下は、多くの独立国を誕生させた。しかし、誕生こそしたものの新興国のはほとんどは国力も乏しく指導者に確たる実力もなく、大国がその支配を取り戻そうと思えば不可能ではない状況にあった。大国が領地奪回に出ないのは、多くの場合、その背後に他国がついているためだろう。自国の衰退を食いとめることと、敵対国家を警戒することに忙しくあらたに戦う余裕などないのかもしれない。そうでなければ、新興国の存在など許されるはずもない。

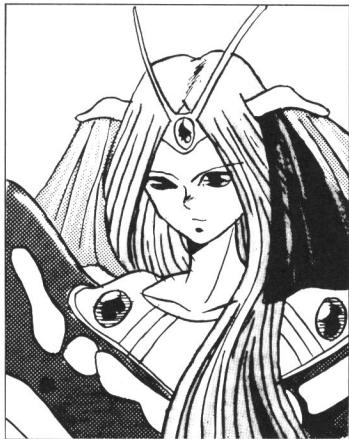
リッカ自治領はジェニチ星国が「解放」という名目のもとにクィラ大帝国から独立する騒ぎに乘じ、独立できたというのが正しいだろう。しかるべき統治者もいないまま独立した国家がどうなるかは、だれもが知っていることなのだ。リッカ自治領は資源面では豊かであるものの、技術力、軍事力などはまだ不十分だ。大国からの距離がなければ同盟国をもたないリッカ自治領はすぐに併合しなおされてしまうだろう。統治者として選ばれたのは独立に浮かれるばかりの没落貴族であり、その実力も経験も皆無であった。どの国からも手が差し伸べられなかったのはそのためかもしれない。

もし、国民が独立の歓声の中から我にかえることができたのなら、統治者の選択はもう少し慎重に、外交もまともに行なえたのかもしれない。リッカ自治領が行なう外交は、実力のほどをわきまえない無謀とさえ思える強引なもので、相手が神聖アギ帝国でなくもっと好戦的な国家であったのなら、戦争になって当然ともいえるものであった。

神聖アギ帝国は、強引な外交を苦笑のもとに無視し、まともにとりあおうとは思っていない。とるにたらない小国だと密かに冷笑していたのかもしれない。やはり戦乱の時代にあっては自らの実力をわきまえ、それに見あった行動を慎重にとらねばならない。強運によって独立こそはたせたものの、その運がいつまで続くかは神のみぞ知るところで運の尽きるときには滅亡がまっているだろう。



# エムジー星団



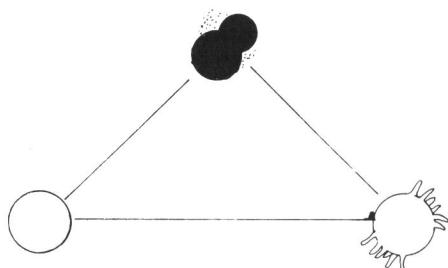
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
165	25-46	75	90	580
ロンヘア	28-43	400	40	360
スリム	28-49	55	50	340

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
80	13	450	2700	2900	230	180	1020	240	3

【初期戦力】 L型-300隻 M型-300隻 N-200隻 N-320隻



## 【解説】

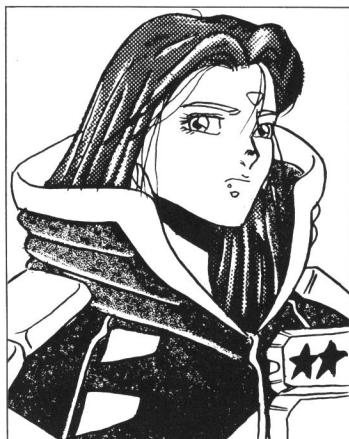
シュヴァルツシルト銀河に幅広く信仰されている銀河教の影響力には想像を絶するものがあり、国家さえ動かしてしまうほどだ。いつの時代でも宗教というものは政治に大きく関与し、政府はそれを快しとは思わないだろう。聖銀河教皇国建国が認められたのは、影響力を最小限にしようとの思惑からである。銀河教に信者からの寄進により築かれた財力があったとはいえ、領土を保有するにはそういった背景が必要なのかもしれない。ジロ星団において、銀河教の影響をもっとも強く受けているのはエムジー星国であろう。星系の位置が聖銀河教皇国の近くであり、その影響を強く受け、国民の大半が銀河教の信者である。というより聖銀河教皇国に集う銀河教教徒があふれて、エムジー星国がそのはけ口となってしまったのだろう。国王は建国当初こそ実権を握っていたが、次第に教会の力が強くなり、権力から遠ざけられていった。もちろん国王が銀河教の介入を甘受したわけではなかったが、国民の運動は強く、渋々認めざるをえなくなつての結果である。

国王は傀儡と化し、実際に国を動かすのは教会となつていった。そして教会の上には聖銀河教皇国の法王が存在している。事実上エムジー星国は聖銀河教皇国の属国といえるかもしれない。教会が国政の場に登場した初期には、それでも相互協力といった関係だったが、聖銀河教皇国がマジコ法王の代を迎えるとその関係は崩れ、完全に従属してしまったといつていいだろう。国民に悪意はないとはいえ、結果は王家にとって悲劇的であった。

エムジー星系の特徴として、もうひとつ挙げねばならないことがある。戦乱の世に影響を与えるものではないが、その特異さは他国には見られないものだ。それは国民の大半が眉目秀麗の女性であるということだ。7割が女性でその誰もが絶世の美女であるというのは神かはたまた遺伝子の悪戯かというところだ。さらに残りの3割りの男性も美男であるというから、各国から羨望のまなざしと妬みを同時にうけることになった。



# アサコ大公国



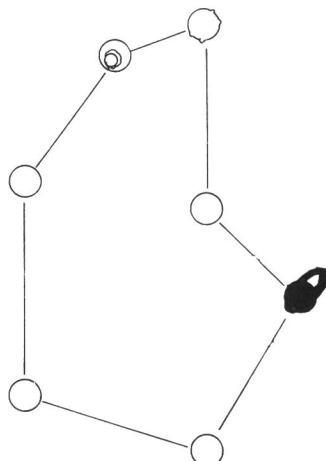
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
アサコ	38-61	95	100	720
イサオ	29-58	70	65	600
ケッタ	30-54	50	90	540
ケジー	34-52	100	95	490
モーリ	35-58	95	85	650
ヒサキ	41-52	100	95	380
リュウ	43-58	100	60	520

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
100	14	500	5400	7800	610	590	1260	340	7

【初期戦力】 N型-240隻      N型-240隻      O型-320隻      O型-460隻



## 【解説】

アサコ大公国はジロ星団最東部に位置する大国である。ホンシャ帝国、クイラ大帝国に次ぐ領地を保有しながら、アサコ大公国がその姿を歴史を表さないでいるのは辺境という土地柄もさることながら、争いを好まぬお国柄のためであろう。諸国との係わりも薄く、ほぼ閉鎖的なままで建国から現在にいたっている。

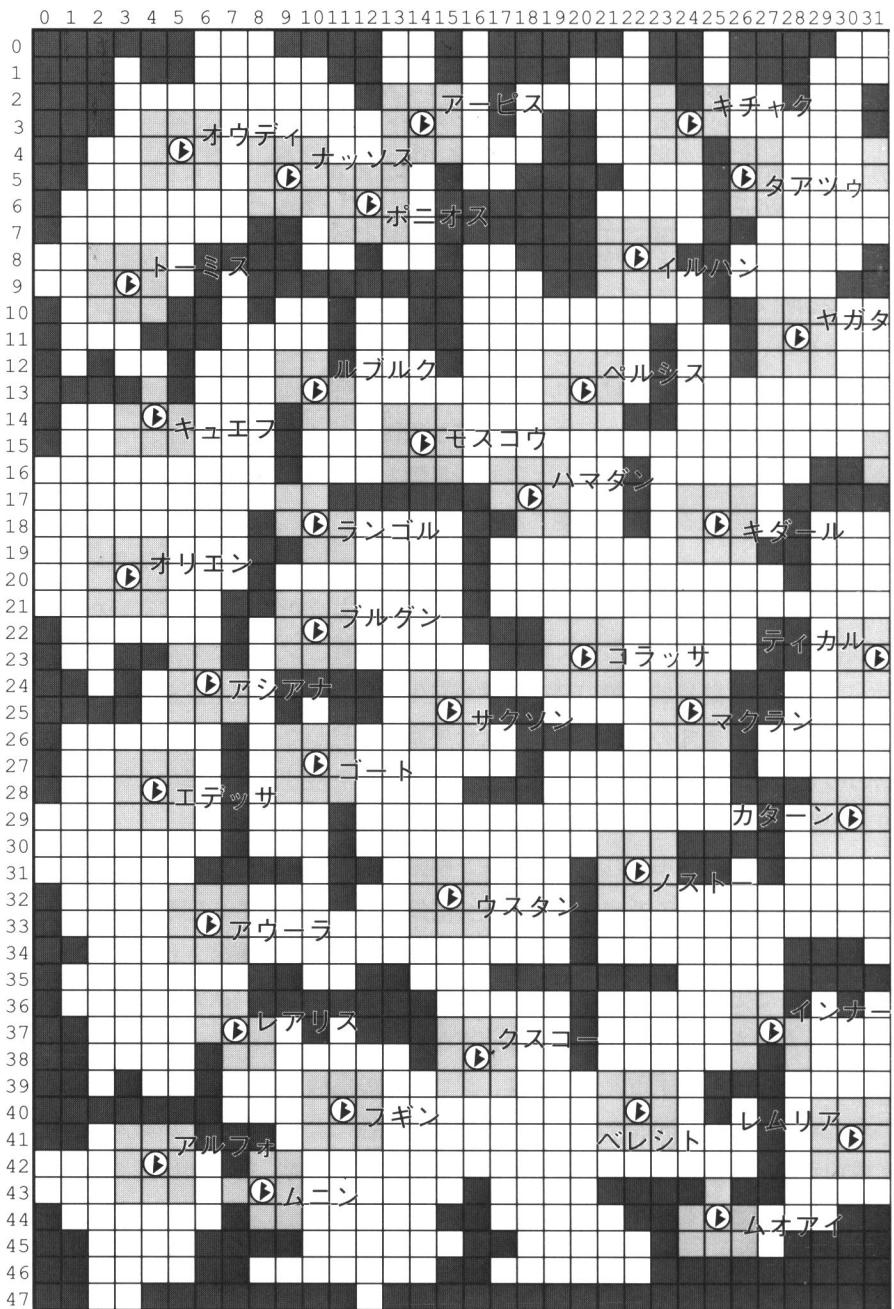
そのために、諸国との技術交流も少なく技術的に停滞していると思われがちだが、国内での開発は盛んで技術力はジロ星団随一のものを有している。また国土も富み、ジロ星団において最大の資源力を誇っている。穏和な国民性ゆえにその国力が侵略へと向けられることはないが、独自に形成されたアサコ大公国の倫理観に触れるような行為には確実な報復がある。アサコ大公国の文化が表にあらわれることはないが、エムジー星国との外交などからは礼儀を重んじ、誇り高き民族であることが推測される。

国の北部にはいまだ未踏の星域が存在し、ときおり調査船団が未踏星域に入っていく。新しい資源の発見を目的にしているかどうかは定かではないが、調査団の派遣は頻繁に行なわれているようだ。そして、ジロ星団を揺るがす大事件がおこる。未踏星域に謎の時宙振動が発生、その調査に向かったアサコ大公国の宇宙船団が未知の宇宙艦隊と巨大な要塞を発見したのだ。調査隊はその報告ののち消息を絶つ。ジロ星団史上に最大の恐怖を投げかけた異生命体クラーリンの発見である。

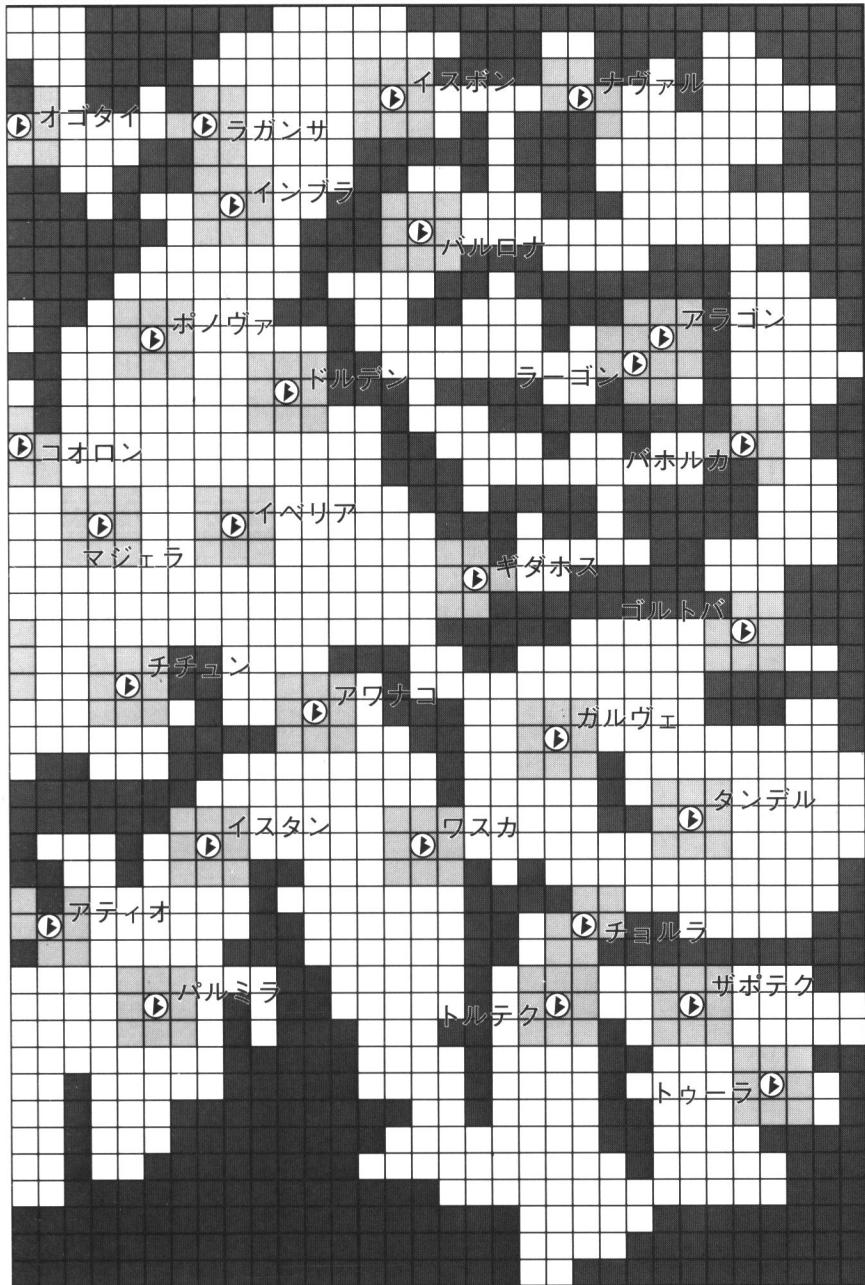
未踏星域に忽然と現われたクラーリン艦隊は人類とは異質な技術力によって作られ、想像を絶する速度でアサコ大公国領を目指している。迎撃に向かったアサコ大公国の宇宙艦隊はクラーリン艦隊の前にもろくも擊破される。さらに驚愕すべきことに、クラーリン艦隊は進路上にある惑星を異次元化しながら進んでいったのだ。ジロ星団の滅亡は確実かとさえ思えた。

ゼオと命名された宇宙要塞を葬り、ジロ星団の危機を救ったのは、星団各国の連合軍であった。5000を超える宇宙戦艦の犠牲により、なんとかゼオの破壊に成功する。しかし、宇宙要塞ゼオによる損害は甚大で、復興には長くかかるだろうと推測されるのだった。

●ソマリ星系(シュヴァルツシルトⅡ)

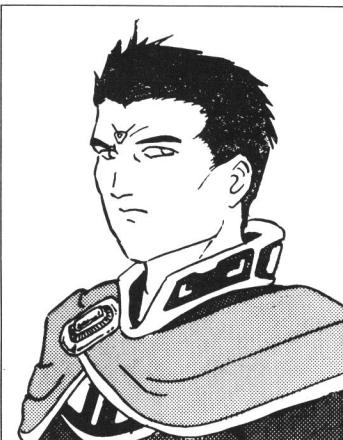


32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63





# オーラクルム



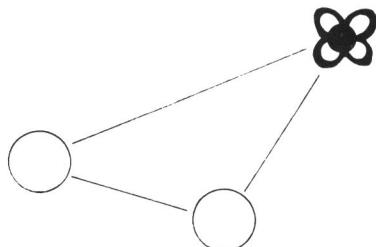
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
アービス	3-14	50	150	100
ポニオス	6-12	30	60	40
ナッソス	5- 9	40	50	60

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
-	100	50	1000	1500	200	200	32	16	3

【初期戦力】 F1型-8隻 F1型-8隻 F1-8型隻 F1型-8隻



## 【解説】

ヤングリーフ公国内惑星ゴルゴダから飛びたったといわれる「クレアの誕光」は100を超える星系に向けて飛びちらり、それぞれの場所で誕生したばかりの幼子のもとに降りそそいだという。その「クレアの誕光」のひとつがソマリ星系にあるオーラクルム主星アーピスの国王の幼い嫡子のもとにも降りそそいだ。まばゆくこうごうしい光は、にこやかに座っている王子を包み、いあわせた臣下は深く頭を垂れつぶやいたという「わがオーラクルムの王太子は始皇帝クレアさまの祝福を受けられた」と。その話を聞いた人々は王宮に向かい頭を垂れクレアをたたえた。ソマリ星系を包む黒い影に震えていた人々にとって、クレアの祝福を受けた王子は「希望」だった。

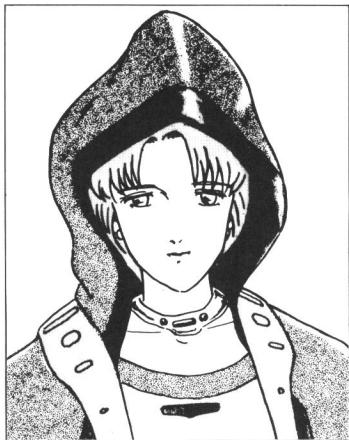
もともとオーラクルムは新興の国家で、理想国家への希望を抱いた人々が建国したのものだ。理想国家にむかっての情熱は都市を築き、都市を明るい笑い声で満たした。オーラクルムは人種差別も貧富の差もない理想的な国家であった。

しかし、ソマリ星系全体がオーラクルムのような国家ばかりではなく、軍事力を背景に侵略をくり返す国家ももちろん存在していた。そういうたった国の影はいつしかオーラクルムをも包み、笑い声に満たされていた街かどにもしだいに影が落ちるようになっていった。そんな中で人々が始皇帝クレアに祝福された王子を称え、王子の中に「希望」を見出したのも当然であろう。王子の存在に励まされ人々は一歩一歩理想国家への道をまた歩きはじめた。

星暦3964年、王子は成長しオーラクルムの王座についていた。しかし、そこにはオーラクルム王の実力を試すかのように多くの問題が積載していた。オーラクルムは軍事より内政に力を入れてきたために、周辺諸国に比べ軍備の立ち遅れがめだっている。友好国であるトリスティアを脅かしている北の蛮国ロッサリアに対抗するには、軍備を早急に整えなければならない状況にある。トリスティアもまた平和的国家であり、平時には軍備増強など考えもしない。当然、保有している宇宙戦艦の数はたかが知れている。オーラクルムとしては、トリスティアの艦隊をあてにせず、自国艦隊だけでロッサリアと戦うことになるだろう。



# トリスティア



## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期 PD 値	資源力	資金力
オウディ	4- 5	35	55	110
トーミス	9- 3	30	40	45

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙軍力	ドック数	惑星
180	200	40	1000	1200	100	150	46	10	2

【初期戦力】 F2型-15隻 F2型-15隻 B1型-8隻 B1型-8隻



## 【解説】

トリスティアはソマリ星系の北西に位置する国家である。主星であるオウディとトーミスという2つだけの惑星で構成される小国だ。どちらも資源的にも資金的にもあまり価値のない惑星だ。資金、資源、技術と諸国家に大きく遅れをとり、保有する軍隊も形式程度のものでしかない。そんなトリスティアを狙っているのが北の蛮国ロッサリアである。貧しいながらもこころ優しい国民はそれなりに幸福な生活をおくっている。その生活を崩壊させようとする蛮国ロッサリアの侵略を良識のある国家であれば黙ってみすごすことはできないだろう。

ロッサリアにとってトリスティア侵略はオーラクルムへの侵攻拠点にするためでしかなく、トリスティアを手中におさめたのなら即座に大艦隊を主星であったオウディに集結させるだろう。隣国であり友好国であるオーラクルムとしては、トリスティアを守ることがひいては自国へのロッサリアの侵略を未然に防ぐ結果にもなるのだ。

攻めるロッサリアの戦力はF2型戦艦110隻、B2型戦艦110隻である。それに対抗するトリスティア、オーラクルム連合艦隊はF1型戦艦32隻、F2型戦艦30隻、B1型戦艦16隻だ。数字だけを見るのなら勝利の女神が微笑むのは侵略者であるロッサリア軍ということになる。助力しなくてはならないオーラクルムの艦隊ではあるが、いかんせん主力がF1型戦艦である。性能的にも数の面でも太刀打ちのできる状態にはないのだが、艦隊能力と艦隊の指揮はロッサリアをはるかに上回わっている。それを利用し時間を稼ぐしかないだろう。

ロッサリアのB2型爆撃戦タイプ戦艦がトーミスかオウディの攻撃を開始すれば、防衛力の低い両惑星はまたたく間に陥落してしまうから、けっしてロッサリア艦隊を惑星に近づかせてはならない。各惑星をあるていどの時間守りさえすればオーラクルムでB1型戦艦とF2型戦艦の開発が間にあうはずである。そうなればロッサリアと十分渡り合うことができる。トリスティア防衛戦で勝利をおさめるためには、できうるかぎりの資金を開発につぎこみ、造船技術の遅れを取りもどさなければならない。



# ロッサリア



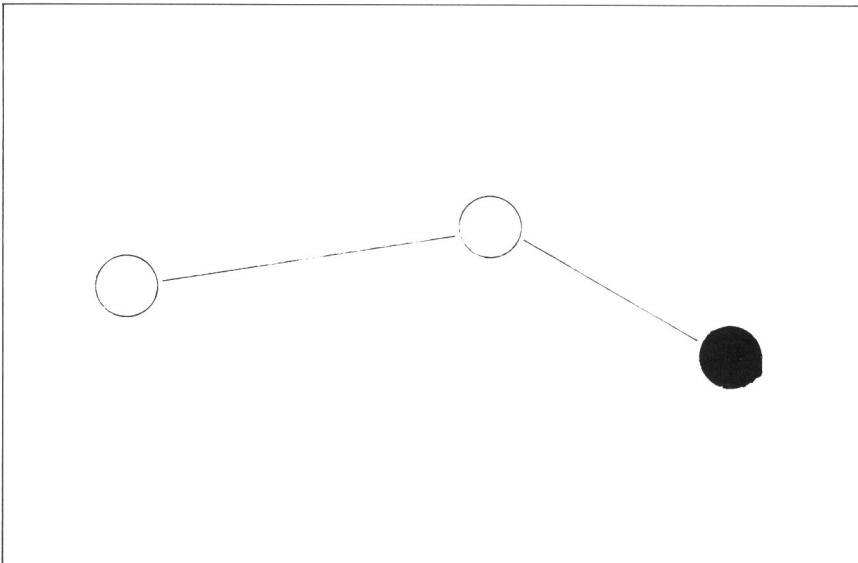
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
モスクウ	15-15	140	100	120
キュエフ	14- 4	120	110	90
ルブルグ	13-10	30	30	40

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙軍力	ドック数	惑星
20	300	60	1500	2500	250	240	220	30	3

【初期戦力】 F2型-60隻 F2型-50隻 B2型-60隻 B2型-50隻



## 【解説】

ロッサリアは北の蛮国と呼ばれ、軍事力にものをいわせて領地拡大をはかつた国家だ。ロッサリア周辺には対抗できるだけの艦隊を保有する国家が少なく、ロッサリアの脅威にふるえる毎日だ。オーラクルムの攻守同盟国であるトリスティアもそういった国家のひとつであり、ロッサリアの軍事的圧力に、オーラクルムへの軍事的援助をたえず求めている。そんなトリスティアが今まで滅んでしまわなかつたのは、トリスティアとオーラクルムの周辺を小惑星帯が囲み、両国への入り口が一ヶ所しかないためである。小惑星帯のおかげでロッサリアも簡単には手出しできないでいるが、トリスティアの艦隊もオーラクルム艦隊も全力で侵攻してくるロッサリア艦隊を迎え撃ち、撃退することは難しい。

しかし、トリスティアへの侵略を防ぎながらオーラクルムがなんとか技術力をつけ、艦隊を整え反撃に転じようとして、それまで防衛に役だっていた細い回廊が逆にあだとなってくる。ロッサリアへの侵攻が思うように行なえないからだ。回廊の出口にあるロッサリアの惑星はキュエフであり、宣戦を布告したあとオーラクルムはキュエフに進軍を開始する。これを陥落させることができれば、オーラクルムとトリスティアも十分に戦うことができる。しかし、キュエフは遠く、近づくことの難しい惑星である。もともたしていると一度は撃退したはずのロッサリアが再度兵力を整え、艦隊を向けてくることになる。

キュエフへの道を急ぐオーラクルム艦隊にラターニアという国家がロッサリアに対し宣戦を布告したという報告が入る。ロッサリアの傍若無人なふるまいに立ち上がった国が他にもあったということになる。ラターニアの宇宙艦隊はロッサリアの艦隊と互角に戦い、激戦のすえに惑星キュエフを陥落させる。そして、ラターニアはオーラクルムに陥落させたばかりの惑星キュエフを無条件で譲り渡してくれるのだ。惑星キュエフを入手してしまえば、ルブルグやモスコウといったロッサリアの惑星への侵攻が断然やりやすくなる。オーラクルム艦隊としては即座に通常航行でモスコウをめざすべきだろう。ほかの周辺諸国のことを考えたら、1隻でも艦隊の損出は抑えたいからだ。とはいっても惑星モスコウはかなりの防御能力を持っており、さらにはロッサリアに強力な同盟国が現われ、協力してオーラクルム艦隊に襲いかかってくる。熾烈な戦いが繰り広げられることは間違いないまい。



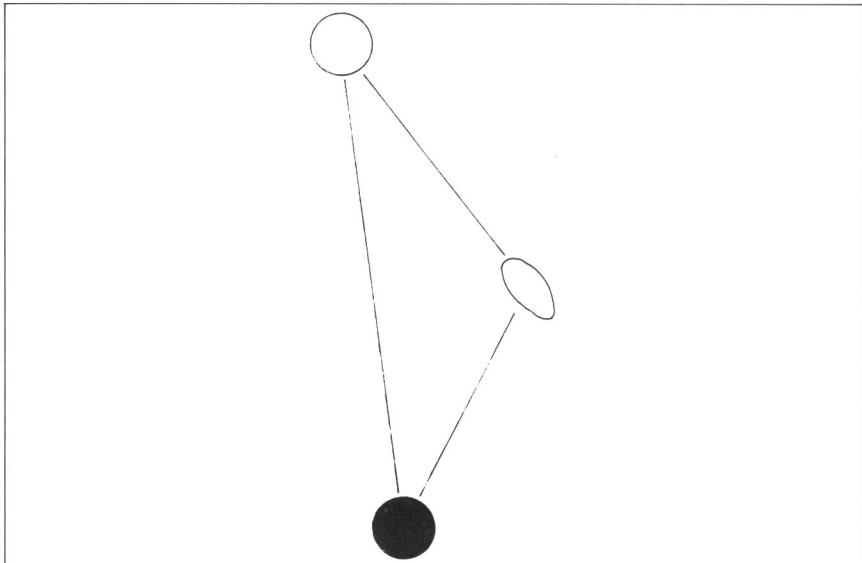
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
エデッサ	28-4	240	180	200
アシアナ	24-6	120	110	70
オリエン	20-3	60	110	80

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙軍力	ドック数	惑星
100	300	400	3500	5000	350	400	184	28	3

【初期戦力】 F2型-60隻 F2型-60隻 B2型-32隻 B2型-32隻



## 【解説】

ロッサリアの軍事力の前に脅えていたオーラクルムやトリュティアとは違い、ラターニアは自国を守り、ときには撃ってでるだけの艦隊を保有している強国である。強国であるといつても、ロッサリアのように軍事力を盾に他国の平和を脅かすような国家ではない良識的な国家だ。

無益な争いを好まない性格のためか、トリスティア侵攻が開始されるまではロッサリアの蛮行を黙認してきたが、武力も持たぬトリスティアを征服しようとするロッサリアを牽制するため宇宙軍を送り出した。

その宇宙艦隊はラターニアが侵略を行なわないということを反映してか、惑星攻略用の爆撃戦タイプの戦艦は少なく、格戦闘タイプの戦艦に重点が置かれていて、わずかではあるがロッサリアを数で凌いでさえいる。オーラクルム＝トリスティア連合軍に苦戦したロッサリア軍には、ラターニア軍と互角に戦う力は残されてはいなかったが、完全な状態であってもロッサリアは劣勢を強いられていたに違いない。

トリスティアとオーラクルムの危機を救うためにロッサリアの従星キュエフを占領し、そこをオーラクルムに一任するあたりに、あくまでも防衛のために、侵略を目的にはけっして軍を動かさないというラターニアの国柄が現われている。ラターニアの宇宙艦隊をもってすれば、トリスティアもオーラクルムも滅ぼすことは可能なのであるが、私利私欲のために使わないというラターニアの姿勢には最大限の敬意を払わなければなるまい。

ソマリ星系の眞の平和を望む国家は少ない。平和統一を叫ぶ国家もあるはあるが、たいていの場合が己の侵略統一を正当化するための詭弁に過ぎない。そんな国家群のなかでラターニアのような国家は、貴重である。オーラクルムがキュエフを拠点にして、ロッサリアを滅亡させると、ラターニアは平和のための攻守同盟を申し出てくる。ソマリ星系統一に動きだしたオーラクルムの前には、ゲルーマンというロッサリアさえしのぐ強国が立ちはだる。一国でも協力してくれる国があったほうが心強い。始皇帝クレアの誕光によってオーラクルム王が祝福され、王こそソマリ星系を救う勇者であるという伝説を信じたのかもしれない。



# ゲルーマン



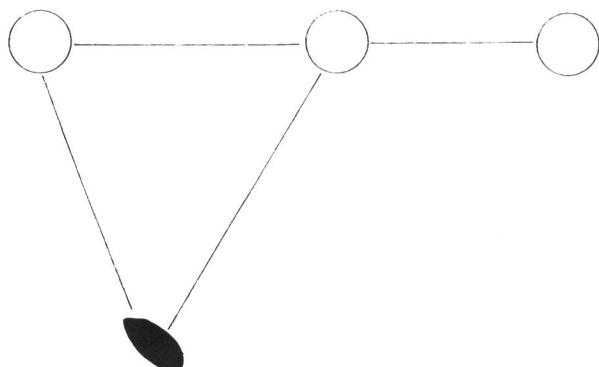
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期 PD 値	資源力	資金力
サクソン	25-15	190	120	130
ゴート	27-10	130	70	90
ブルグン	22-10	90	130	120
ランゴル	18-10	170	50	60

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
40	300	150	2000	3000	400	370	210	50	4

【初期戦力】 F2型-80隻    F2型-50隻    B2型-40隻    B2型-40隻



## 【解説】

ロッサリアが「北の蛮国」であるのにたいして、ゲルーマンは「南の蛮国」と呼ばれている。双方とも軍事国家であり、つねに領地拡大の野望をいだいているという点では共通するものがあるのだろう。しかし、ゲルーマンから見ればロッサリアも小国にすぎず、隙があればロッサリアの領土さえも手に入れようと画策しているのだ。

ゲルーマンは以前からラターニアと国境紛争を繰りひろげてきた。ラターニアの側にはいっさい侵略し領土を拡大しようという思いはなく、防戦一方であった。しかしゲルーマンにとってみれば、それは侵略の妨害するもので、ラターニアは目の上のコブといったところで、侵略軍を北上させることができないでいたのだ。

しかし、オーラクルムがロッサリアと交戦状態にはいるや、好機とばかりに同盟国であるグレイブリーを仲介し、ロッサリアとの攻守同盟を締結する。とりあえずロッサリアに協力しておいて、オーラクルムが滅亡するようなことがあれば、その領地をロッサリアから奪いとろうという考えがあつてのことだつたろう。もちろんオーラクルムの同盟国にラターニアの名前が加わっていたのも見逃しはせず、ラターニア撃滅の好機と考えていたフシがある。

ゲルーマンの保有する宇宙艦隊は数の上ではラターニア軍を上回わるもの、決定的なものでなく、均衡しているからこそ永年国境線での紛争に決着がつけられないでいた。そこにロッサリアの兵力を加えれば計算的には、ラターニアをはるかに上回わる兵力を得ることにはなる。もちろんその計算の中にオーラクルムの存在は入力されていないのである。ロッサリア＝ゲルーマン連合軍が対したオーラクルム＝トリスティア＝ラターニア連合軍の兵力は彼らが計算したものよりはるかに大きかったのである。

ロッサリアを滅ぼしたオーラクルムはゲルーマンという強国に立ちむかわなければならぬ。ロッサリアとの交戦時に十分な兵力を貯えておければオーラクルムはゲルーマンに快勝できるだろう。ロッサリアとゲルーマンとの違いはF2型格戦闘タイプ戦艦30隻でしかない。F3型の開発がすんでいるのなら完勝することも可能だろう。



# グレイブリー



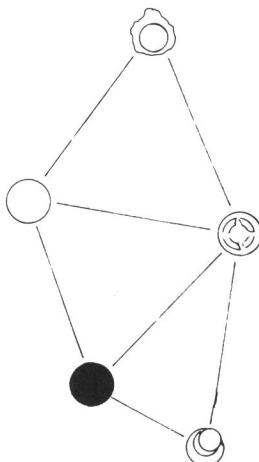
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
コラッサ	23-20	290	120	110
ペルシス	13-20	120	40	50
ハマダン	17-18	210	30	40
キダール	18-25	200	120	90
マクラン	25-24	100	70	110

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
40	500	200	4000	6000	400	950	530	70	5

【初期戦力】 F3型-150隻 F2型-40隻 B3型-160隻 B2型-80隻



## 【解説】

ロッサリアとゲルーマンの背後には、グレイブリーの存在がある。グレイブリーの軍事力はこの3国の中で最強で、ロッサリアとゲルーマンがかりに手を組みグレイブリーに反旗を翻したとしても、とうてい相手にはならないほど強大だ。実はロッサリアとゲルーマンを手足ように使い、表面には出でに侵略を行なっているのだ。ロッサニアとゲルーマンが軍事大国になれたのも、もとをたどればグレイブリーの資金的援助があったからである。2国はグレイブリーの狩猟犬として育てられたといっても過いではない。

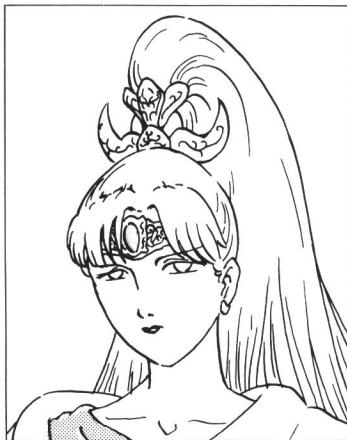
オーラクルムがロッサリアを滅亡まで追いこむと、突如グレイブリーから威圧的な通信が入ってくる。「わが帝国は、貴国がロッサリアを滅ぼすことを望まない。万が一そのようなことあらば覚悟するがよい」

手足としてきた国が滅ぼされる寸前に、黒幕が正体を表したのである。この威圧的な通信文からグレイブリーが自国の軍事力にどれだけの自信をもっているかが推測できるだろう。しかし、ロッサリアを滅亡できる好機を逃すわけにもいかない。ここはやはりこの通信は無視して、ロッサリアに最後の戦いを挑むべきである。もし、ちゅうちょすればロッサリアがいつ息を吹き返さないと限らないからだ。

グレイブリーは今までのロッサリア、ゲルーマンですら保有していなかつたF3型戦艦を主力とした宇宙軍だ。数でも130隻とゲルーマンのもつ格戦闘タイプ戦艦すべてより多くの艦を1つの艦隊で持っているのだ。ほかにF2型格戦闘タイプ戦艦も保有しているのだが、グレイブリーと戦うのには十分な準備が必要だ。ラターニアとオーラクルムの連合軍でさえ物量ではかなわない。したがって新型戦艦の開発を怠ってはいけないので、F3型130隻に対抗するためには数でそれを上回わればいいのだが、オーラクルムもロッサリア、ゲルーマンとの戦いでかなりダメージを受けているはずで、戦艦の数をそろえるにはかなりの時間が必要なはずだ。やはりグレイブリーのもつF3型より上のタイプの格戦闘タイプ戦艦を開発しておくしかない。F4型かF5型の開発が間に合えばいいのだが、こちらもある程度の艦数は必要だ。開発に従事するか生産を先行させるか、時期を誤れば侵攻してくるグレイブリーの艦隊に粉砕されてしまうだろう。



# ☆ フルキリュア



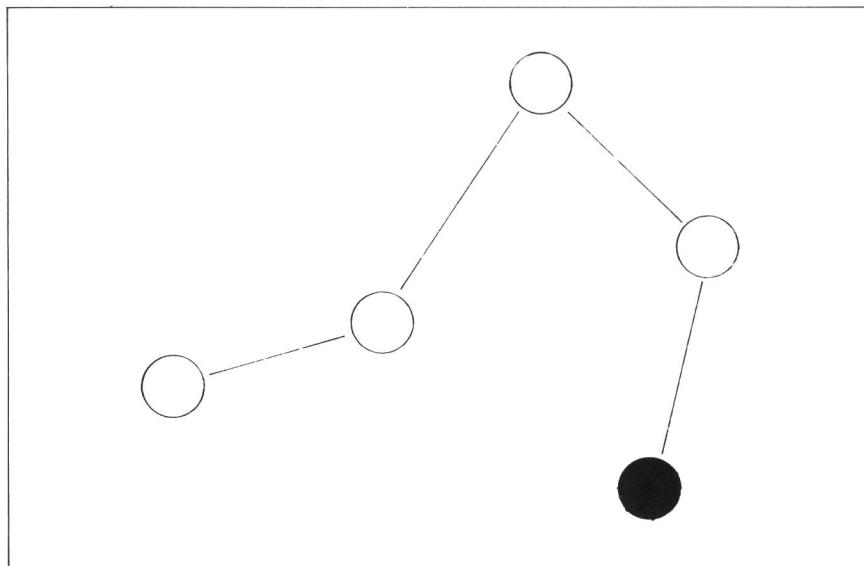
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
アルフォ	42- 4	430	280	250
アウーラ	33- 6	230	30	40
レアリス	37- 7	280	60	50
フギン	40-11	160	160	110
ムニン	43- 8	350	270	200

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
100	1100	500	7500	5000	650	800	1370	100	5

【初期戦力】 F6型-320隻 F5型-250隻 B6型-480隻 B5型-320隻



## 【解説】

オーラクルムが国力を貯え、着実に強欲な軍事大国を打ちやぶると、それに触発されたかのようにソマリ星系全体が動き始める。ワルキリュアもその波紋の中に身を投じることになる。

ワルキリュアは星系内でもめずらしい女帝を最高指導者にいただく国である。また余談ではあるが、ワルキリュアの人口の8割りが女性だという。だれもが美しく行動力と洞察力に富んだ女性だというのだから、各国から好奇の眼差しをうけていて当然であろう。初代ワルキリュア皇女から星暦3970年の今日まで代々優秀な女性を長としてきたというのも、人選の対象者のほとんどが女性であるからだとうなづける。だからといって他国に能力的に劣ることはなく、むしろ名君が、イストラムーなどの強国を凌ぐ兵力を持っていながら、領地拡大のための侵略など行なわず良識ある政治を執り行なっている。

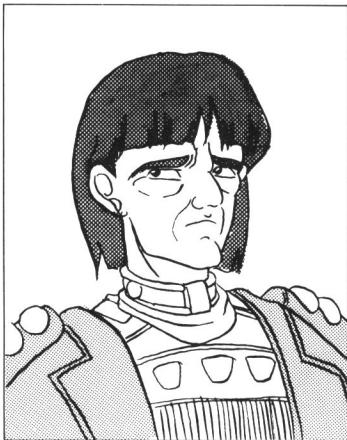
そのワルキリュアでショッキングな事件が発生する。ワルキリュアの主星アルフォを訪問中のラターニアの親善使節が暴徒に襲われたのだ。親善使節の団長を勤めていたのはラターニアの第2王子であり、ことはより深刻な問題となつた。ラターニアとワルキリュアの間に一触即発の緊張状態となるが、ラターニアによる調査の結果ワルキリュア政府とはまったく関係のないことが判明し、開戦は回避することができた。第2王子暗殺は他国の艦隊に異常なまでに神経質になっていた一部の急進派によるものだと判明した。ワルキリュア、ラターニア両政府の努力の結果、賠償条約を締結することで事件は収拾した。この事件の背景には親善使節を装い、艦隊をアンヴィンカに潜入させたコルテナチスの作戦であった。ソマリ星系に住むだれもがその卑劣さに怒りと不安感を覚えた事件である。ラターニア政府も、この事件の背景を考慮し、武力行使を回避し賠償請求のみにとどめたのである。

ワルキリュアは信義に厚く正義感にあふれる国家である。積極的に動かないものの星系全体の平和繁栄を願っていることは、オーラクルムやラターニアと同様である。だからこそトリスティア滅亡の危機を防いだラターニアの使節を歓迎したのだ。その結果は悲劇的なものであったが……。

そして、オーラクルムとワルキリュアが手を結ぶ、ソマリ星系滅亡の危機に立ち向かうために……。



# アン・ウインカ



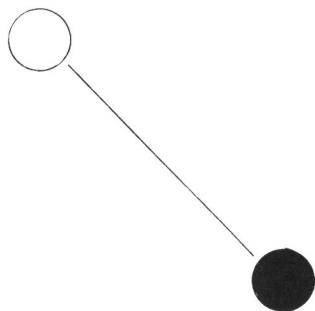
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
ワスカ	31-47	180	160	120
アワナコ	26-43	110	140	80

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
100	300	100	500	1000	200	300	180	60	2

【初期戦力】 F2型-80隻    F2型-80隻    B1型-10隻    B1型-10隻



## 【解説】

アンヴィンカという小国がイストラムー、エスパニアンなどの強国に挟まれながらも存続させてきたのは3国の微妙な位置関係に原因がある。本来ならばイストラムーかエスパニアン、どちらかの国の宇宙艦隊によってアンヴィンカは簡単に滅ぼされてしまうはずである。そうでないとしても、エスパニアンとイストラムーの間にはこぜりあいがたえない。両国が戦争となればアンヴィンカはその渦に巻きこまれやはり滅亡してしまっただろう。そんな危険な場所に位置する小国が存在したのも政府の優れた外交手腕のためである。

中立を保ち続けているアンヴィンカは、両国との間に険悪になれば、戦争を回避する方むにむかわせようとし、それに成功してきたのである。こうしてエスパニアンとイストラムーが微妙な関係でにらみあいを続けているからこそ、アンヴィンカは侵略もされず存続を続けていられる。

しかし、星暦3965年、両大国の関係が急加速度的に悪化し、外交手腕をもってしても、修復不可能なほどにまでなってしまった。アンヴィンカとしては両大国を見まもるしかなかった。

そこに、コルテナチスからエスパニアンに親善使節が派遣される。アンヴィンカ政府は両国との間に軍事同盟が結ばれ、エスパニアンが本格的にイストラムーに立ち上がるなどを恐れながらことなりゆきを見まもっていた。ところがエスパニアンにむかっていた親善使節団艦隊が突如予定の航路をそれ、アンヴィンカにむかって航行を開始したのだ。エスパニアンにむかうものと思い警戒をおこたっていたアンヴィンカが防衛艦隊を出撃させる間もなく、コルテナチス艦隊はアンヴィンカの主星ワスカに地上攻撃部隊を降下させる。地上に降りたコルテナチス攻撃部隊により、軍港や工場といった惑星の主要施設が破壊され、アンヴィンカの惑星防衛機能は停止してしまった。防衛機能が完全に麻痺してしまったアンヴィンカ領空をコルテナチス軍は悠然と進み、いとも簡単に2つの惑星を陥落してしまう。瞬時のできごとに、対処する暇もなくアンヴィンカは宇宙図の上から姿を消していた。このできごとが、ワルキリュアの急進派にラターニアの第2王子を暗殺させることになるのだった。



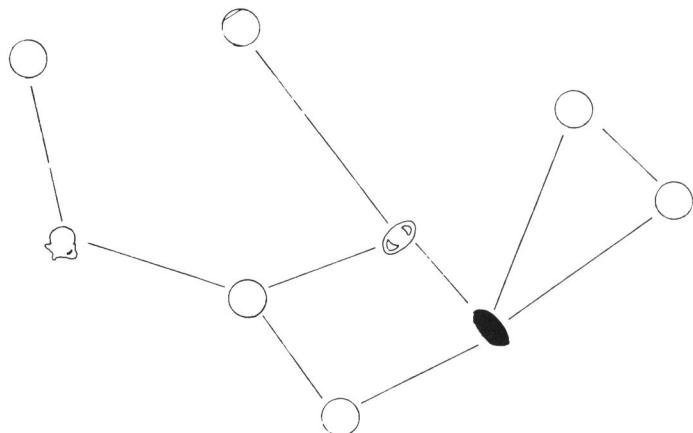
### 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
レムリア	41-30	650	160	210
ウスタン	32-15	250	60	50
ノストー	31-22	270	40	55
クスコー	38-16	290	70	60
ペレシット	40-22	450	100	115
インナー	37-27	580	120	90
イスタン	31-39	600	70	85
アティオ	34-33	620	130	115
パルミラ	37-37	280	70	120
ムオアイ	44-25	520	80	100

【初期值】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
110	1100	500	8000	8500	1840	2170	1520	200	10

**【初期戦力】** F6型-400隻 F5型-320隻 B6型-400隻 B5型-400隻



## 【解説】

イストラムーはエスパニアンとソマリ星系最大の保有惑星数を争っており、たえず両国の中には冷ややかな空気が流れ、緊張の糸が張りつめている。ちょっとしたきっかけさえあれば、ソマリ星系で最大の戦争が開始されることになるのだが、これまで両国の中間にはさまれたアンウインカが仲裁に入り、なんとか戦争だけは回避してきた。

イストラムー王は昔からエスパニアンとの関係改善を試みてはいたのだが、両国の仲が良くなることはなく、なんとか冷戦状態を保てる程度であった。しかし、エスパニアンの態度に王位継承前から怒りを覚えていたレムリア18世は、両国の関係改善に尽力することはなかった。両国の中にはしだいに開戦の機運が高まり、仲介にはいろいろとするアンウインカの外交手腕をもってしても、事態収拾は不可能となっていた。周辺諸国も両国が開戦するのもそう遠くない日だろうと見まもっていた。

そこに飛びこんできたのがアンウインカ滅亡の報である。エスパニアンにむかっていたコルテナチスの偽装親善使節艦隊が、アンウインカを驚くべきスピードで滅亡においやってしまったのだ。その背後にエスパニアンの存在を認められたレムリア18世は激怒し、エスパニアンとの戦争準備を急ぐよう臣下に命令したという。エスパニアンとイストラムーの宇宙軍はまったく互角で、消耗戦が予想されていた。エスパニアンとコルテナチスが攻守同盟を組むとなればそのバランスは崩壊し、イストラムーは窮地にたたされることになる。そこにイストラムーに同盟を申しこんできたのがメヒコマーヤという小国である。コルテナチス領にあった3つの惑星が、圧政に耐えかね独立をはたし、メヒコマーヤが誕生したのだった。それでも軍事的優位はエスパニアン＝コルテナチス連合軍側にあった。

オーラクルムが非友好国家を滅ぼし領地を拡大させているのであれば、両者の戦いに介入することが可能だ。劣勢と思われるイストラムーではあるが、そこにオーラクルムの兵力が加われば、戦局を覆すことができるだろう。オーラクルムはイストラムーとは攻守同盟を結び、エスパニアンを滅ぼすことで、ソマリ星系を統一することができるだろう。



# コルテナチス



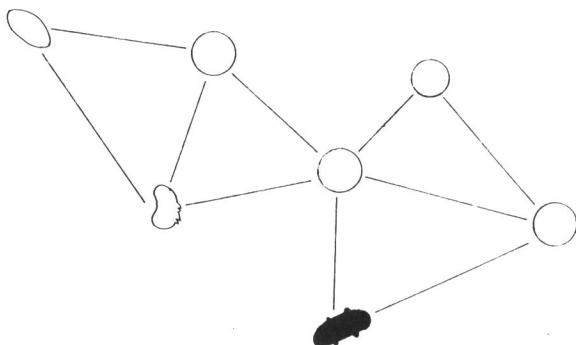
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期 PD 値	資源力	資金力
イベリア	19-41	520	190	180
ポノヴァ	12-38	280	120	90
コオロン	16-32	560	70	80
マジェラ	19-35	170	50	70
カターン	29-30	510	150	140
ティカル	23-31	180	120	150
チチュン	25-36	290	150	160

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
70	700	200	1000	1500	900	1390	570	180	7

【初期戦力】 F4型-170隻 F2型-80隻 B3型-160隻 B2型-160隻



## 【解説】

コルテナチスはそれ以前にあった2つの国が統一されてできた国である。統一といっても実際は穏やかなものではなく、武力を背景に併合したというのが正しい。さらなる侵略を行なうために軍事産業に国力のほとんどが注がれ、国民は飢え重税に苦しんでいる。そのため各地で、連日のように反政府デモが起り、力でそれをねじ伏せようとする治安当局との衝突がたえない。

そして反政府運動は激化し、駐留するコルテナチス軍をうちやぶり、ついにカーテン、ティカル、チュン、3つの惑星が独立に成功する。3つの惑星はまとまって1つの国家となり、国名をメヒコマーヤといった。

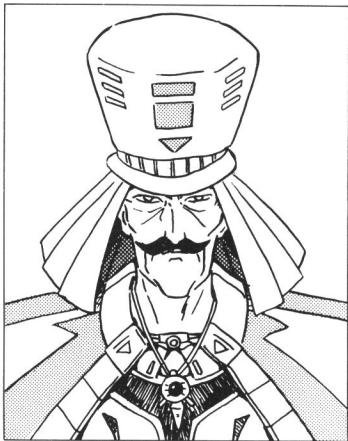
独立を許してしまったコルテナチスとしては、一刻もはやく反乱惑星を鎮圧したかったが、メヒコマーヤの独立に影響を受け、ほかの植民惑星でも反政府運動が激化、その鎮圧にも力を傾けなくてはならなかった。保有惑星7個のうち、3つまでを手ばなしてしまったのでは、領土拡大はおろか自国の存続さえも危うくなってしまうと考えたコルテナチス政府はエスパニアンと秘かに謀り、非道の計画を実行に移す。

コルテナチスの主星イベリアから艦隊が発進することから作戦は開始される。艦隊は表むきは親善使節としてエスパニアンへの航路についた。いくらコルテナチス艦隊であっても親善使節を襲撃することは、イストラムーやコルテナチスを忌み嫌う国にもできない。そしてコルテナチス艦隊は計画通り、エスパニアンへの航路をそれ、一路アンヴィンカをめざした。イストラムーやラタニアの情報網はいちはやく異変を察知したが、コルテナチスの目的がアンヴィンカ侵略だとは誰も考えていなかった。それだけ親善使節艦隊は旧式で貧弱なものだと思われていたのだった。しかし、それまでまとっていた外装を外し、内面に隠された真の姿をさらした。

アンヴィンカ政府が驚きとまどっている間にこの艦隊はアンヴィンカ主星ワスカに海兵隊を降下させ、防衛拠点の破壊に成功する。この時点で初めてコルテナチスはアンヴィンカに宣戦を布告したが、もはやアンヴィンカには艦艇は残っていなかった。こうしてアンヴィンカはいとも簡単にコルテナチスの手中に落ちてしまう。そして、アンヴィンカの領土を手土産に、コルテナチスはエスパニアンとの攻守同盟を締結する。



# モーゴルハン



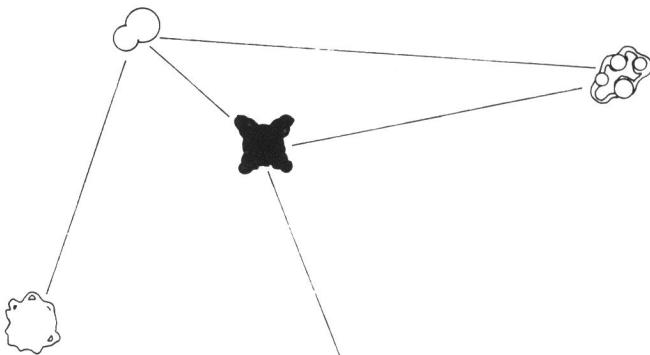
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
タアツウ	5-26	480	250	270
キチャク	3-24	520	40	50
イルハン	8-22	380	80	60
オゴタイ	4-32	420	210	140
ヤガタイ	11-28	240	220	180

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
80	600	300	2500	400	700	1420	870	90	5

【初期戦力】 F4型-250隻    F4型-250隻    B3型-250隻    B3型-120隻



## 【解説】

もともと好戦的であり、貪欲に領土を拡大していたモーゴルハンではあったが、周辺の強国が勢力を固めはじめると進軍をびたりとやめ、そのまま自らの領地にこもった。モーゴルハンはそれから約20年はなんの行動も起こさず、不気味な平穏を続けてきた。モーゴルハンが侵略戦争のための軍備を水面下で整えているとはいわれていた。そしてコルテナチスからのメヒコマーヤ独立、北西部でのオーラクルムの台頭と、ソマリ星系が確実に動き出したのを見きわめたかのようにモーゴルハンもまた侵略を再開する。

モーゴルハン主星であるタアツゥ周辺に展開する宇宙艦隊は強大なものであった。1000隻とも1500隻ともいわれる大艦隊は静かに時を待ち、暗黒の虚空に浮かんでいたのだった。

そして、艦隊はポートガルーにむけて発進する。20年の軍備拡張の期間は終わり、激しい戦いの火蓋が切って落とされたのである。準備に時間をかけただけのことがあり、ポートガルーの惑星ラガンサはいとも簡単に陥落し、モーゴルハン艦隊の威力を見せつけた。モーゴルハンはその勢いのままポートガルーの主星をめざそうとするが、横から待ったがかかる。

東エリアに鎮座する軍事大国エスパニアンである。エスパニアンはモーゴルハンが占領し自らの領土としたサガンサをポートガルーに返還するように要求する。モーゴルハンとエスパニアの関係は緊張し、モーゴルハンの出方しだいでは宣戦が布告されかねない状態となつた。しばらくの沈黙を置いてモーゴルハンはエスパニアンの申し入れを受諾する。いくら準備を整えての軍隊であつてもエスパニアンにはかなわないと判断したのだ。

驚喜したポートガルーはそのままエスパニアンとの攻守同盟を締結してしまう。オーラクルムとモーゴルハンが互いに宣戦を布告するのは、グレイブリーの崩壊直前のことである。残り3つほどの惑星を攻略すれば、軍事国家グレイブリーの名はソマリ星系から消滅することになるというときに、モーゴルハンはオーラクルムへ宣戦が布告する。オーラクルムはいちはやくグレイブリーを滅ぼし、迫りくるモーゴルハンの脅威に備えなければならないのだ。



# ポートガルー



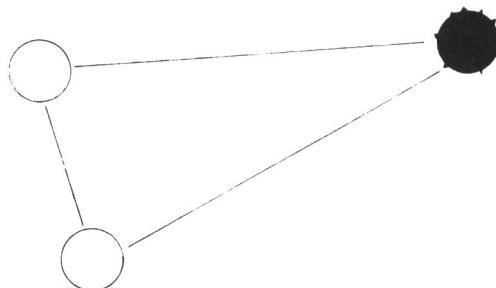
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期 PD 値	資源力	資金力
イスボン	3-46	550	40	50
ラガンサ	4-39	120	25	40
インプラ	7-40	400	80	110

## 【初期値】

印象値	NT 値	SV 値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
40	400	200	1500	1500	200	150	460	70	3

【初期戦力】 F3型-150隻 F3型-150隻 B2型-80隻 B2型-80隻



## 【解説】

現在では惑星3個のポートガルーではあるが、以前はコルテナチスやモーゴルハンに劣らないほどの大国であった。そんな大国が現在のように衰退してしまったのは王位継承をめぐる争いのためである。後継者の指名のないまま国王が他界してしまい、次期国王を名のる諸侯同士の戦いで全土は内乱状態となつた。内乱は長く続き、国政は滞ったままだった。当然国力は疲弊し、広大な領土も徐々に周囲の国家に侵略されてしまった。内乱が収拾したときには、領土は現在の大きさに縮小していたのだった。

新しい国王が即位したものの、荒れはてた国土を再建し、混乱状態にある経済を立て直すことは自力では不可能な状態になってしまっていた。資金がどうしても必要だった。ポートガルー国王は隣国であるエスパニアンに経済援助を依頼した。エスパニアンはそれを了承し、多大な額の援助によりポートガルーの経済は立ち直ってきた。国民はいまだ貧困にあえいでおり、エスパニアンからの援助金を返済するほどの余裕はないようだ。エスパニアンは経済援助で、ポートガルーを属国化しているのだと見るのが妥当であろう。

戦乱の嵐が吹きあれると、小国は大国の前に屈し、滅んでいく。以前の大國でも、弱体化してしまった国家を見逃してくれる国などない。当然、周辺諸国はポートガルーの領土を狙い軍を動かすであろう。ポートガルーもそれを危惧し、宇宙軍の強化につとめているのだが、いまだ周辺の大國に匹敵する水準までにはいたっていない。

ポートガルーにまっ先に手を出したのは、不気味な沈黙を長い間続けていたモーゴルハンだった。ポートガルーの宇宙軍はモーゴルハン艦隊の前に手も足もです敗走し、惑星ラガンサは簡単にモーゴルハンの手中に落ちてしまう。ラガンサを拠点にモーゴルハンが侵攻を開始すれば、間違いなくポートガルーは滅亡してしまっただろう。しかし、ポートガルーの危機はエスパニアンの介入によって救われる。さすがのモーゴルハンもエスパニアンの強大な軍事力に対抗しないとあきらめ、惑星ラガンサをポートガルーに返還した。ポートガルーは驚喜し、エスパニアンとの攻守同盟を締結してしまう。それがエスパニアンの領土拡大作戦だと知らずに……。



## エスパニアン



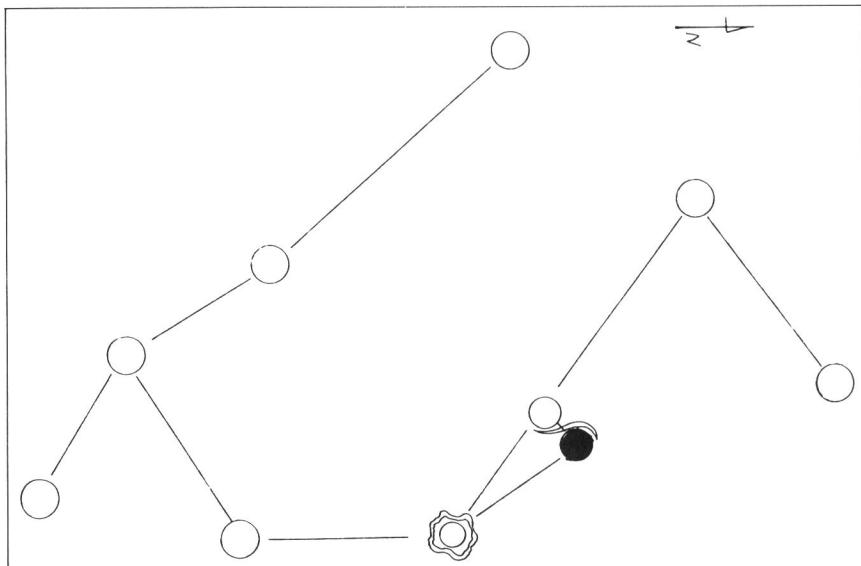
### 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
アラゴン	12-56	750	240	200
ラーゴン	13-55	700	240	200
ナヴァル	4-53	620	30	60
バルロナ	8-47	180	210	220
ドルデン	14-42	580	40	60
バホルカ	16-59	600	210	190
ギダホス	21-49	580	60	70
ゴルトバ	23-59	300	200	210
ガルヴェ	27-52	250	50	40
タルデン	30-57	270	50	50

### 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星
40	1100	400	7000	8500	1300	1330	1520	250	10

【初期戦力】 F6型-400隻 F6型-360隻 B6型-400隻 B6型-360隻



## 【解説】

エスパニアンはソマリ星系東方部のほとんどをその支配下におく軍事超大国である。ソマリ星系東方に誕生した無名の小国が、想像を絶する勢いで周辺諸国を配下におさめ現在のエスパニアンとなった。エスパニアンは当時、1ヶ月ごとにソマリ星系の勢力図を塗りかえていったとさえいわれる。

その膨張行動はイストラムーの領域までエスパニアンの領土を拡大させてとまった。その進軍をとどめるものなしといわれたエスパニアン軍も大国イストラムーとの戦いにだけは勝利することができなかつたのだ。いや、厳密にいうとエスパニアン軍の方が押されぎみであった。こうしてしばらくにらみあいが続き、疲弊しきった両軍の戦いは膠着状態を迎える。その戦いはアンワインカの外交努力で終わりを迎えるが、その時点で戦いを続けるだけの兵力をエスパニアンは持っていなかつた。

それからは幾度となくイストラムーとエスパニアンの国境でこぜりあいがあつたが、アンワインカがそのたびに両国を説得し、全面戦争に発展することはなかつた。イストラムーが戦いを好まず、エスパニアンにイストラムーを滅ぼすだけの兵力がなかつただけだともいわれているが、どちらにせよアンワインカの努力がなければ、さらに無意味な戦いが続いていただろう。しかし、エスパニアンはそれで黙っているような国ではない。いつかはイストラムーをわがものにしようとしたえず爪を研いでいるのだった。

それまで保たれていたバランスをコルテナチスが崩壊させる。コルテナチスからの独立国メヒコマーヤをイストラムーが保護したことから、怒りを覚えたコルテナチスがエスパニアンと手を組む。それまでの絶妙なバランスが、エスパニアンにコルテナチスの兵力が加わったことで大きく天秤が傾いたのだった。イストラムーのほうは、メヒコマーヤという取るに足りない小国を仲間にしただけだった。

エスパニアンはさらに隣国ポートガルを事実上の属国とし、十二分な戦力でイストラムーとの国境をめざすのだった。唯一、エスパニアンの歴史に汚点をしるした国を滅ぼすために。そしてソマリ星系制覇をめざして……。



# アズラテック



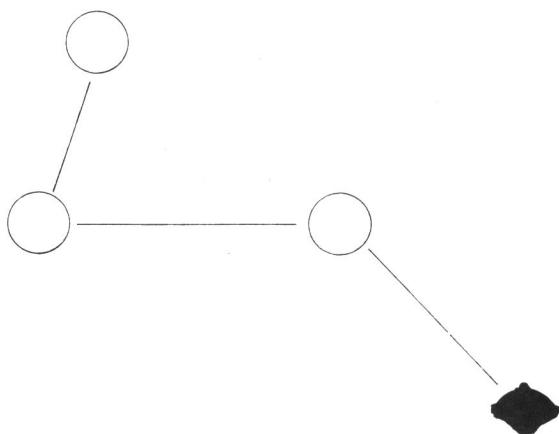
## 【保有惑星データ】

惑星名	位置	初期PD値	資源力	資金力
トゥーラ	40-60	100	60	120
チョルラ	34-53	60	40	60
トルテク	37-52	20	20	40
ザポテク	37-57	40	30	80

## 【初期値】

印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宇宙力	ドック数	惑星
80	100	60	500	1000	300	150	110	50	4

【初期戦力】 F1型-30隻 F1型-20隻 B1型-30隻 B1型-30隻



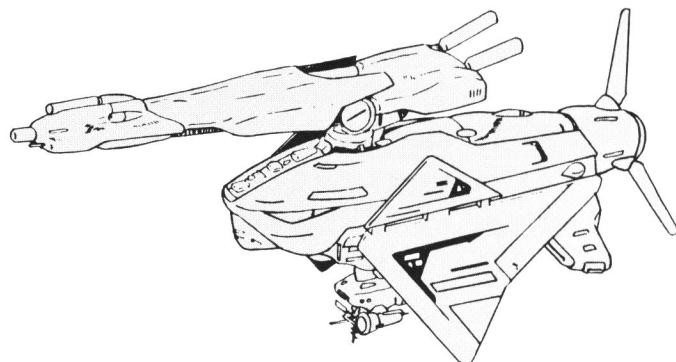
## 【解説】

アズラテックはソマリ星系の南東にある小国である。この国も以前は現在の倍以上の領土だったが、エスパニアンによって多くの惑星を奪われてしまった。エスパニアンの侵攻があまりにも早かったのと、他国の侵略に対しての備えがまったくなかったことが、エスパニアンの台頭を許した要因であった。アズラテックの慢心がエスパニアンを現在のような大国にしてしまったという辛らつな意見すらある。それまではエスパニアンをとるにたりない小国と嘲笑していたアズラテックも、では逆にエスパニアンの軍事力に恐怖しているありさまだ。エスパニアンがイストラムーという障害に出会い、侵略をやめたのでなんとか減ぼされずにすみはしたが、エスパニアンが侵略を再び開始すればアズラテックは簡単に滅んでしまったであろう。

エスパニアンのためにアズラテック軍は壊滅的ダメージを受けた。アズラテックとしては軍を再建し、エスパニアン侵攻に備えたいところだが、豊富な資源を産出していた惑星をエスパニアンに奪われてしまったために、ままならぬ状態である。そして、アズラテックにエスパニアンが再び攻め入ってくる。アズラテックに抵抗するだけの力はなく、わずかに残っていた惑星もすべてエスパニアンの領土となり、アズラテックの歴史が幕を閉じたのだった。

しかし、アズラテックの人々の中にはたとえエスパニアンの支配を受けようとも、反エスパニアンの意志、平和を望む心は残っていた。ただきっかけさえあれば、人々は、銃を手にとり反エスパニアン運動を開始したであろう。人々にはソマリ星系に平和を取り戻そうとしている国があると聞こえてくる。その国—オーラクルムーがエスパニアンに対し宣戦を布告し、無敵とさえ思われたエスパニアン軍を打ち破ったのである。旧アズラテック領内惑星の人々はこれに歓喜し、反乱の狼煙をあげる。そしてオーラクルムは次々とエスパニアンに占領されていた惑星を解放し、人々は各地で、浮き足だったエスパニアン軍を打ち破っていった。旧アズラテック国民のだれもが国家再建が確実になっていくのを感じていた。人々はなんとかアズラテックの領地をエスパニアンから奪回し、国名も新たにネオテックを建国した。しかし、そこにアサコ大公国からの電文が届く。それはエスパニアンがクラーリンと手を結んだという恐ろしい知らせであった。

## A型戦艦



攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
100	40	0	100	2	16	20	12	20	0

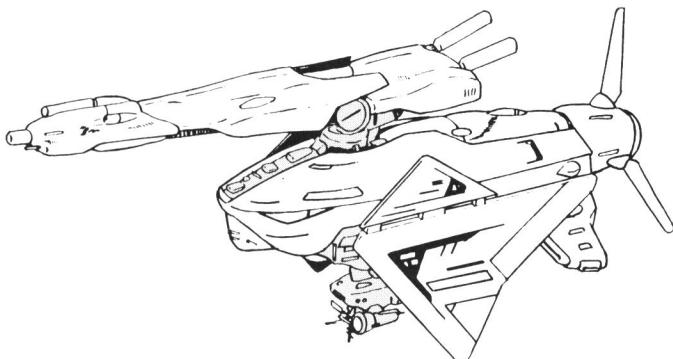
### 【解説】

「八強国の時代」初期に生産されたA型戦艦は、現在では旧式の分類に仲間入りしております、ジロ星団内で現存しているのは数えるほどでしかない。亜空間航行こそ可能ではあるものの、通常空間での移動力が戦場で命とりになるほど低く、敵艦隊の標的となつた。

装甲、火力とも新型の宇宙戦艦の足元にも及ばず、A型戦艦で構成された宇宙艦隊が勝つことは不可能に近いだろう。

A型戦艦を建造、保有していたのはジロ星団ではサンクリ星国ただ一国であり、周辺の国家は最低でもC型戦艦を主力戦艦として採用している。そしてサンクリ星国が当面の敵である反乱軍もまたC型戦艦を主力とした艦隊を保有している。サンクリ星国がA型戦艦をもって反乱軍艦隊に勝利しようと思うのであれば、倍以上の数で戦わなくてはならないだろう。しかし、事態は急を要し、それだけの数を用意するより、新型戦艦の開発を急いだほうが得策だ。くれぐれもA型戦艦で戦闘に赴くなど考えぬほうが身のためである。

## B型戦艦



攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
120	50	0	120	3	20	25	15	22	100

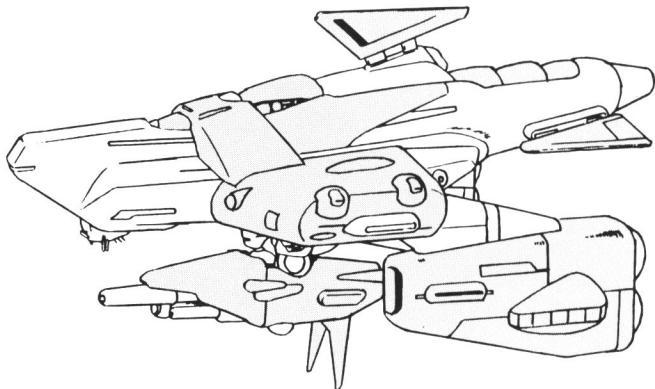
### 【解説】

B型戦艦はA型戦艦の生産ラインをそのまま流用し、出力系の改良と装甲強化を計ったものである。しかし、その改良も、急場しのぎでの产物で、せいぜい40%程度の増加にすぎない。速力は50%アップだが、攻撃能力はあまり上昇していない。

A型戦艦の生産ラインをベースにしているために、開発には手間はかかるないが、実戦で使用するためにはある程度の数がないと役にたたない。このため中途ハンパなB型戦艦をあせって戦場に送りこむよりも、もうしばらく我慢してC型戦艦の開発を待ったほうが良策であろう。

しかし、サンクリ星国にとってはなにしろ時間が不足しているため、時間を稼ぐためにB型戦艦で戦うことも考えなくてはならないかもしれない。速力の向上によって、B型戦艦はなんとか作戦展開だけはできるようになっている。こうして反乱軍艦隊を食いとめ、その間にさらに上のクラスの宇宙戦艦を開発するのもいいだろう。

## C型戦艦



攻撃力			耐久力	速力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要NT値
前方	側面	後方	140	3	24	30	18	23	200

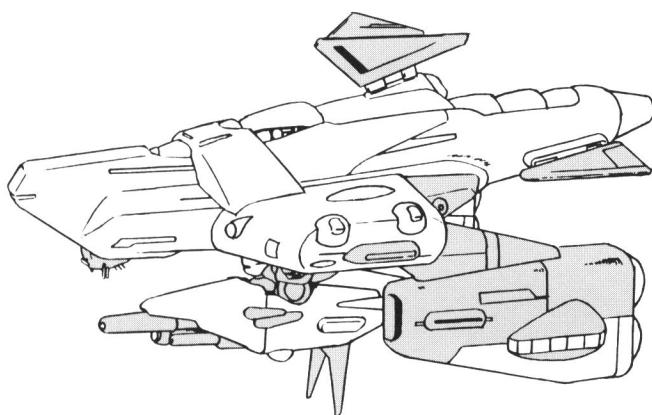
### 【解説】

C型戦艦はサンクリ星系内の反乱軍のほか、ジロ星団南部の主だった国家が採用している代表的な宇宙戦艦である。すでにクィラ大帝国などの強国では主力戦艦の座を退いてはいるものの、生産コストがかからず、各国に重宝されている。

ホンシャ帝国の衰退によりジロ星団内は緊張状態がつづき、各国がにらみあいを続けている状態である。そのため生産がラクなC型戦艦が重宝されているのである。新型戦艦の開発に多額の資金を投入するより、艦船数を増加させて、現在の緊迫した状態に対応しようと考えるためだ。

サンクリ星国が反乱軍を鎮定するためには、少なくともC型以上の能力をもつ艦船を実戦に投入しなくてはならないだろう。サンクリ星国周囲の国家もおおむねは主力はC型戦艦なので、早めにC型戦艦を開発しておけば、他国の侵略に脅えなくともすむという利点がある。

# D型戦艦



攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
180	90	0	180	3	28	35	21	25	300

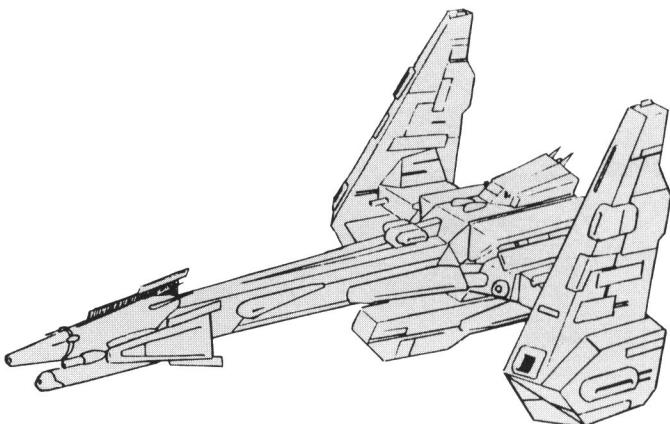
## 【解説】

最近まで長期にわたりジロ星団主力戦艦の座にあったC型戦艦だが、各所で戦闘が激しさを増したため、各国はさらに新型の戦艦を続々と投入するにいたった。しかし、新しい戦艦を十分な数だけ用意できるのは国力豊かな強国だけで、小国は、そう簡単には新しい戦艦に乗り換えることはできない。生産ラインを根本から造りなおさなくてはならないからだ。

それゆえ小国は依然からのラインを利用し、なんとか周辺諸国の艦隊に対抗できる戦艦を生産しなければならない。そこで生まれたのがD型戦艦である。今まで主流であったC型戦艦の生産ラインをそのまま使用し、出力系のパワーアップを計ったものだ。資産に乏しい小国はD型戦艦でなんとか急場をしつぎ、いちはやくさらなる新型戦艦の完成を待ち望むしかない。

反乱軍、それにつづくバディ共和国に勝利するためには、サンクリ星国もこのタイプ以上の戦艦を開発建造しなければならないだろう。

## E型戦艦



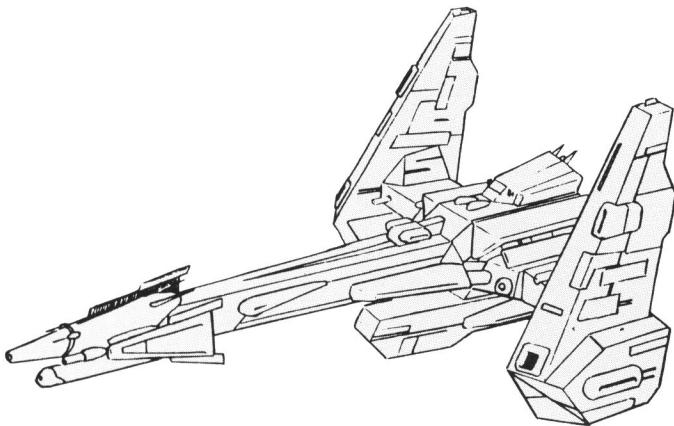
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
220	110	0	220	3	34	42	26	26	400

### 【解説】

A型からC型までの戦艦が曲線的構造物を組み合わせたフォルムだったのに対し、E型戦艦からの系列は定規で引いたように直線的フォルムで構成されている。水も空気もない宇宙空間では航行中の艦船が受ける抵抗は1キロ立方に水素原子約16個と極限までに少なく、どのような構造であろうと問題があるわけではないが、曲面的なデザインの艦船にはどこか開発者の美意識のようなものを感じないでもない。

戦局の進行が開発者の美意識すら消し去らせてしまったのか、E型戦艦のフォルムはいかにも戦闘だけを目的にした機能一点ばかりだ。戦乱の世は美しい艦船というものを必要としないものなのかもしれない。艦の左右の直方体ブロック角度で、推進方向を決定する。これは姿勢制御用の推進剤噴出口を減らすアイディアとして出されたもので、おもしろいものではあるが、可動部の強度的な問題と構造の複雑さゆえに、E型系列以外の艦船には使用されていない。

## F型戦艦

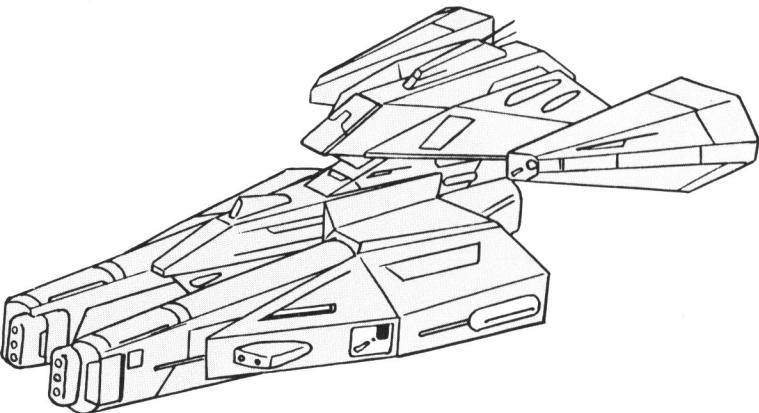


攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
260	130	20	260	4	40	50	30	27	500

### 【解説】

光速に近い速度で航行中の戦艦は、理論物理学上では後方からの攻撃を受けにくくことになっている。通常空間においては光速を超えることは事実上不可能とされているからである。しかし、その理論は戦時における超光速空間技術の発展が過去のものとしてしまった。超光速空間を伝わるエネルギー波や、ミサイルは十分に光速を超えるのである。いついかなる方向からでも攻撃をうける可能性が生まれてしまったのだ。これまでの戦艦は、後方からの攻撃を受けないものとする古い発想のもとに開発され、そのために多大なる損害が生じてきたので、F型戦艦にいたり初めて後方への迎撃システムが搭載されることになった。その攻撃力は貧弱ではあるものの新しい概念を盛り込んだ点は高く評価できよう。非力な艦隊が後方からのゲリラ的に攻撃しようにも、このシリーズ以降の艦船にはすべて後方への攻撃能力が備わっているため、攻撃に注意が必要だ。

## G型戦艦



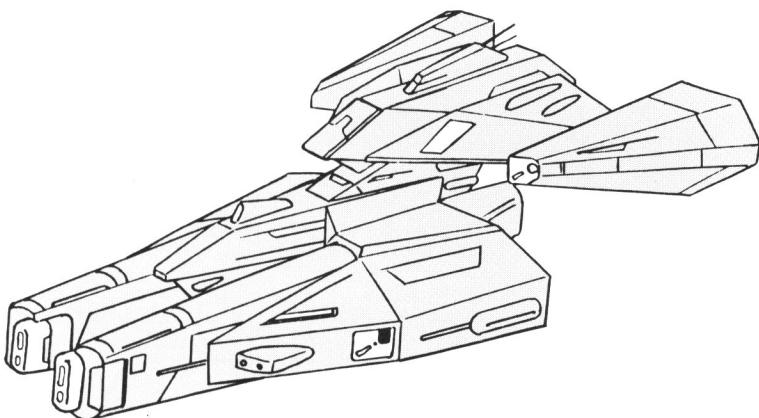
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要NT値
前方	側面	後方							
300	150	30	300	4	46	57	35	30	600

### 【解説】

艦艇数ではるかに上回る敵と正面から衝突することは避けなくてはならないだろう。構成艦艇の性能が敵軍より多少優れていたとしても、こちらの損害は多大なものになることは必然だからだ。しかし、万全の体制で臨める戦闘はなかなか少ない。

そういう局面に勝利するためには敵を機動力で上回るしかない。いくら後方に火力があるようになったとはいえ、宇宙戦艦の弱点はやはり後方にある。機動力を駆使し敵の背後をつくことが、戦闘の基本であることは化学燃料戦闘機の時代から変わりはないのだ。A型戦艦を別とすればF型戦艦以前の艦艇の速力は同等のもので、F型戦艦の機動力にはついてこれない。サンクリ星国における対反乱軍戦においては、戦力が整わないうちにで戦闘をおこない殲滅しなくてはならないために、ゲリラ戦闘をとることがもっとも被害の少ない戦法となる。そのため、反乱軍より機動力の面で優位にたたなくてはなるまい。

## H型戦艦



攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
400	150	40	400	5	54	67	41	32	700

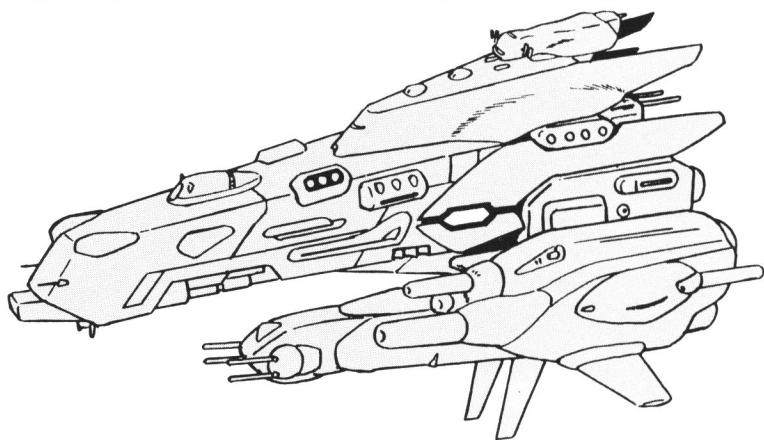
### 【解説】

H型戦艦およびI型戦艦は二段構造となっており、下層部分には機関部が、上層部には兵装のすべてとコントロールがそれぞれ配置されている。戦艦の形状が実際の戦闘で優劣をけっすることなどないが、そこに開発指向をみいだすことはできる。H型戦艦の二段構造を見れば、その開発が短期間で行なわれ拡張性を要求されたことを推測するこかが可能だ。

ブロック化を進めることで新しい機能が付加しやすくなる。新しい機関部が開発されたなら下部ブロックだけを取り替えればすむ。今までのような全体外装では新設計の機関におうじて、外装もまた新規に製作しなければならないからだ。また上下別々に生産し、組立だけを従来の生産ドックで行なえばいいために工期も短縮できる。

初期に建てられたプランでは下部ブロックを戦闘で破壊されても、上部のみでしばらく航行できるという画期的な構想が盛りこまれていたらしいが、完成した船体にはこの機能はなかった。それだけ新型戦艦の建造が急がれたということだろう。

# I型戦艦



攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
440	170	50	440	5	62	77	47	37	800

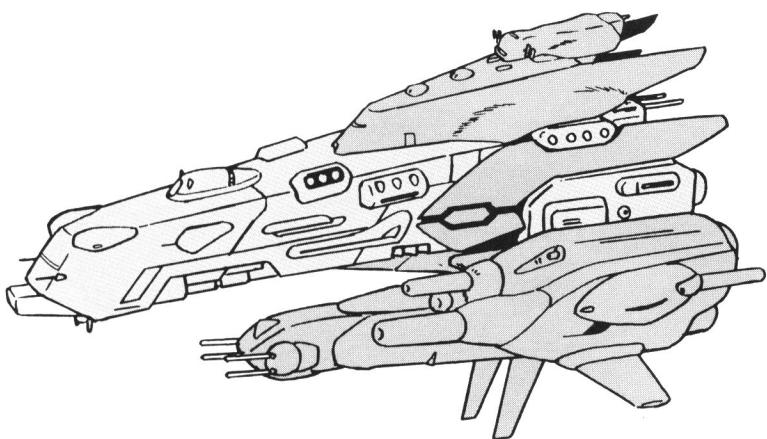
## 【解説】

I型戦艦のフォルムは、どことなく宇宙時代以前に海洋を巡航してた艦船を連想させる。オールドファッショングな船体に、昔を懐かしむ者も数多い。しかし、戦時にそんなセンチメンタルが通用したわけもなく、効果的な戦闘力と工期、生産コストの低下などで設計されたものだ。そこには設計者の憧れなど入りこむ余地はない。

H型戦艦の機関部に採用され、実戦でその実力を認められた新型出力システムをI型戦艦も採用しており、速力はG型戦艦以前のものより、さらにいちだんと速くなっている。

ホンシャ帝国などの強国ではC型戦艦が主力の座を退いた後に、このタイプの戦艦が主力の座についている。バディ共和国を打ち倒したあのサンクリ星団が、次の目標として衰退したホンシャ帝国を狙うには、I型戦艦以上の戦艦を開発せねばなるまい。

## J型戦艦



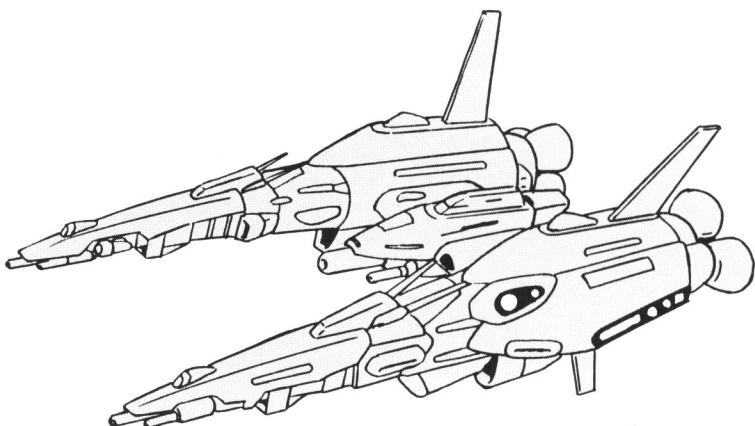
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要NT値
前方	側面	後方	500	5	74	92	56	40	900

### 【解説】

新型戦艦を産み出すために多額の資金をかけての開発が行われるわけだが、はたしてどのレベルの戦艦を正式採用するかが思案のしどころである。当面の敵に対抗できる艦艇がとりあえず開発されしだい、即座に生産を開始するか、さらに進んだレベルの戦艦が開発されるのを待つかが問題なのである。十分な数を用意できない場合には、数ランク上のタイプの戦艦で数の上での不利を克服しなければならないのだが、それだけの開発に時間をさく余裕がいつもあるわけではない。

J型戦艦が戦場の主役として登場するころには、サンクリ星国も他国を併合し国力も潤っていることだろう、さらに上のクラスを狙うのも、J型戦艦を資金と資源の許すかぎり生産するのも選択自由なはずである。数で押すのもよし、性能で押すのもよしといったところだ。サンクリ星国としてはホンシャ帝国もしくはイチクリ連邦あたりに宣戦するあたりでの選択なら間違いない、さらに上のクラスの戦艦を開発するべきであろう。ホンシャ帝国が崩壊したのちは戦いがかなり厳しくなるはずだからだ。

## K型戦艦



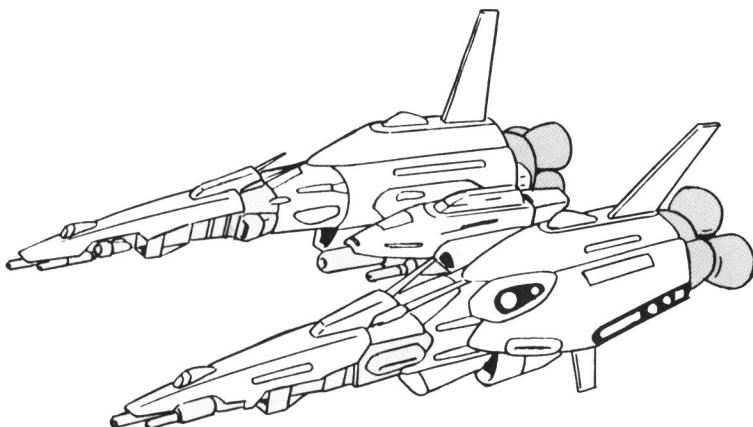
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
580	240	70	580	5	90	112	68	42	1000

### 【解説】

K型戦艦は中世の槍のような構造物にはさまれてコントロール部分が存在するという外見の戦艦である。宇宙戦艦にも機能美があり、K型戦艦の流れるような涙線形の船体が戦場で活躍する姿は美しくさえもある。もちろん戦場では外見の美しさなど関係がなく、戦艦は破壊と殺戮という与えられた役目をはたすだけだが。

両脇の涙線形部分には機関部と攻撃部が納められており、中央のブロックでそのコントロールを行う。もし、K型戦艦の弱点を指摘するとするなら、この中央ブロックである。しかし、宇宙戦艦同士の戦いでは細かい弱点を攻撃されるものではなく、ただ一条のエネルギーが船体を貫くだけで撃沈可能なのだ。艦載機での艦船攻撃がない宇宙戦では弱点を攻撃される心配など必要はないのである。

# L型戦艦



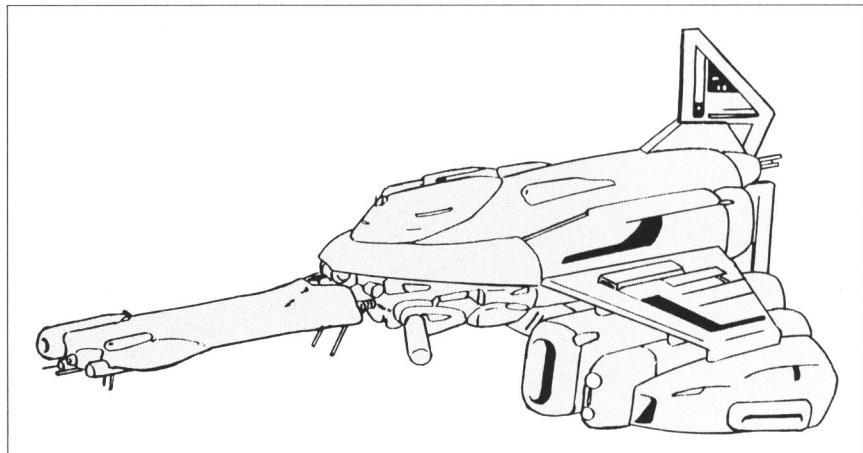
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
660	280	80	660	5	110	137	83	44	1100

## 【解説】

外装も新しい完全な新設計の戦艦と、それまでの外装を利用しその艤装だけを変更している艦がある。前者は戦場でればその異観のため、敵艦隊に視覚的威圧間をあたえる。見たこともない船体をまのあたりにするためである。内部だけを新しくした後者では、敵艦隊は外見だけでは能力を知ることができない。今までのタイプの戦艦だと誤認し、戦端が開けばその能力を存分に味あわされる結果になるわけだが、はたしてどちらが戦法としては正解なのだろうか。

L型戦艦もまた外見だけ見ればK型戦艦との違いはなく、その能力を過小評価されがちな戦艦だ。しかし、火力も装甲もK型戦艦より25パーセント強化されている。K型戦艦と同様の戦力であると想定し、作戦を展開する敵軍はその火力によって粉碎されることになるだろう。

## M型戦艦



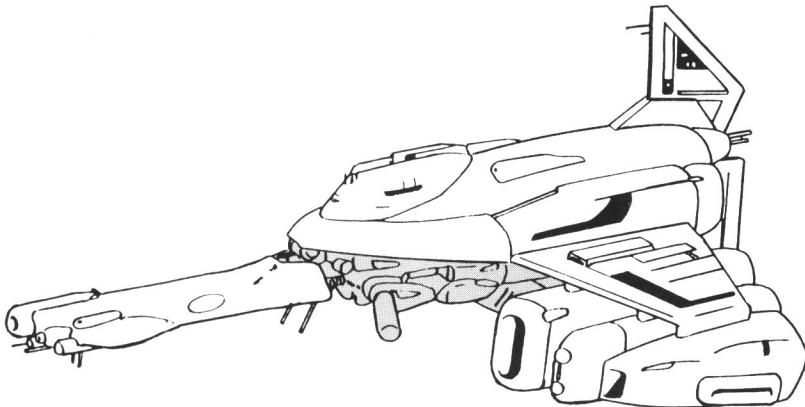
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
720	320	100	720	6	134	167	100	47	1200

### 【解説】

船体下部に備えつけられたビーム砲の絶大なる威力がM型戦艦の特徴である。他の戦艦が数門の砲を一点集中することで破壊力を高めるのに対し、この艦は一門の砲のみで艦の火力のすべてを集中することが可能となっている。多数の砲は多数の敵を各個に狙うために有利であったが、ひとつの目標への集中が難しいという欠点があった。しかも戦闘の中心は小型戦闘艇ではなく宇宙戦艦どうしの戦いへと変わってきており、あえて多数の砲門を搭載する必要もなくなったというわけだ。

優秀な兵装コントロールコンピュータは敵との距離と相対速度を算出し、砲を動かすアクティブモータを駆動、あらゆる方向の敵に瞬時のうちに狙いを定めることが可能となった。

# N型戦艦



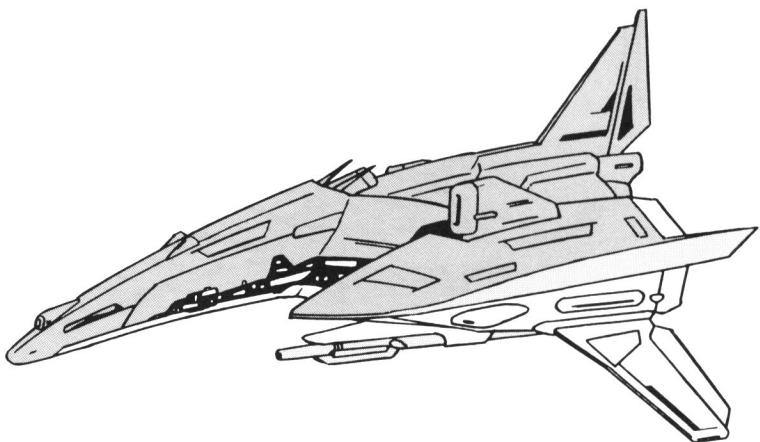
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
800	360	120	800	6	162	202	122	49	1300

## 【解説】

N型戦艦は一時代前の宇宙迎撃戦闘機を巨大化したようなフォルムをもち、M型戦艦の系列に属する。M型系列戦艦の特徴である下部のビーム砲は左右360度および船体下方36度の範囲をカバーしているが、船体上部にはこれといった火力はない。それはこのタイプの戦艦の設計コンセプトのもとが宇宙戦闘機にあることがその原因であろう。過去のジェット戦闘機がとっていたヒットアンドウェイ戦法こそこの艦の得意とするところなのだ。またそれゆえに活きる巨大ビーム砲だといえる。

船体下部のエンジンはL型戦艦以前の戦艦の追随を許さぬ速力を産みだし、スピーディな作戦展開を可能にしている。火力や装甲も戦艦にはなくてはならないものだが、無数の戦艦が飛びかい複雑な作戦展開を要求される戦場では、移動能力がもっとも重要な要素であることは間違いない。

# O型戦艦



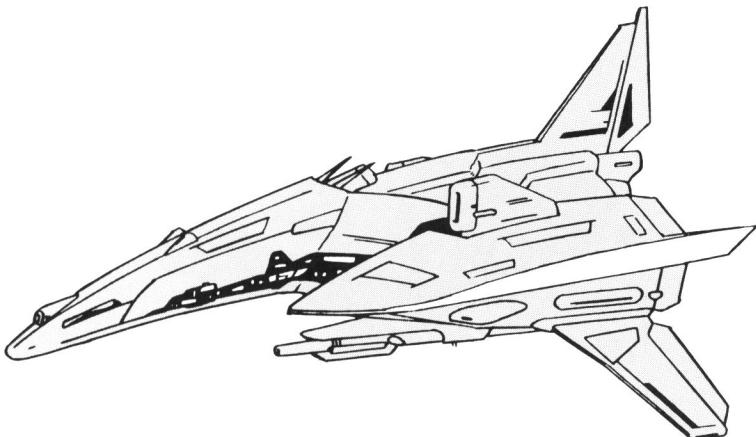
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
880	400	140	880	6	194	242	146	53	1500

## 【解説】

O型戦艦の系列がジロ星団ではもっとも進んだ形状を有していることは、その性能面からも明らかである。改造戦艦のほとんどが従来の外装をとりあえず利用するだけだったのに対し、このタイプの外装はあらかじめP型戦艦の開発に先だって生産されたものである。あとは機関部、攻撃システムの開発さえ完了すればジロ星団最高の戦艦が完成するのである。戦場で初めてその姿が万人の前に現われた時には各国は驚き、さっそく能力の解析に入ったという。

O型戦艦の後方攻撃能力は前時代までジロ星団で広く使われていたC型戦艦の前方攻撃能力とほぼ同程度の威力を持っているのである。いかに急ピッチで新型戦艦が開発され、新しい技術が産み出されてきたかをさまざまと見せつけてくれる。

# P型戦艦



攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
999	500	200	999	8	230	287	173	60	1600

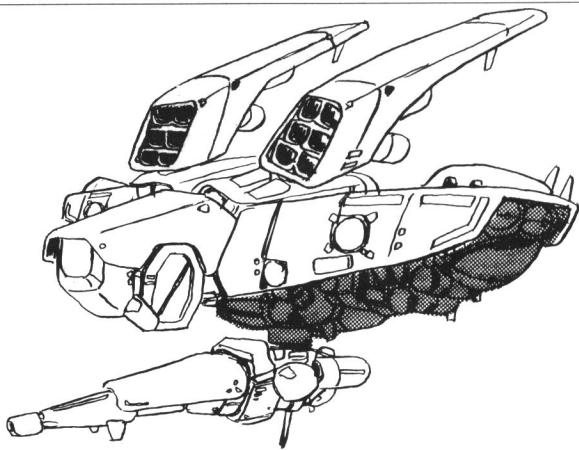
## 【解説】

P型戦艦はジロ星団において最高の移動速度と、攻撃力、耐久力をもつ戦艦である。その前方攻撃能力及び、耐久力は宇宙要塞と互角に戦うことができるものだ。速力もジロ星団最高のものである。まさにジロ星団での造船技術の集大成と言えるだろう。

しかし、P型戦艦の開発に成功している国も少なからずあり、P型戦艦同士の戦闘は凄絶なものとなる。数、士気、訓練などが万全の状態で臨まないかぎり、消耗戦を回避することは無理だろう。

P型戦艦は現時点のジロ星団において生産しうる最強の戦艦である。将来的にはさらに能力を向上させた戦艦が建造されるだろうが、新たな戦争の危機が到来するまでないかもしれない。それまでは、戦争によって破壊された惑星の復興に従事しなければならないのだから。

## Q型戦艦



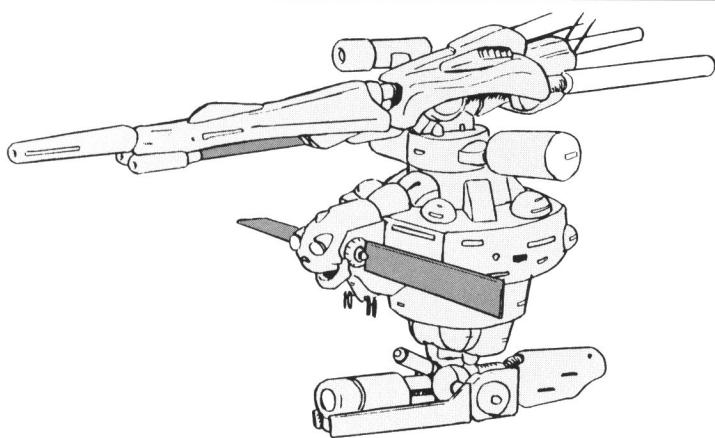
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
999	999	800	999	8	40	40	40	60	1600

### 【解説】

戦争により造船技術が向上するといつても、いつか壁にぶつかるときがくる。ジロ星団の造船技術はP型戦艦でピークを迎えたといえるだろう。開発者にしても、もてる技術の全てを投入してのP型戦艦であった。

しかし、ジロ星団最強の戦艦であるはずのP型戦艦でもかなわないクラーリンという敵が現われた。技術者はクラーリンの戦艦に対抗すべく開発を進めたが、思うようにいかなかった。このままでは、サンクリ星国も滅亡するかに思われたとき、ジロ星団東南部で沈黙を守ってきたアサコ大公国から技術提供の申し出がある。新技术により、サンクリ星国はQ型戦艦の開発に成功する。Q型戦艦はすべての面で、P型戦艦を凌ぎ、クラーリン艦隊とさえ互角に戦える能力をもっていた。Q型戦艦で構成されたサンクリ星国艦隊は苦戦を強いられながらも、クラーリン艦隊との戦いに勝利していった。

# 防衛衛星



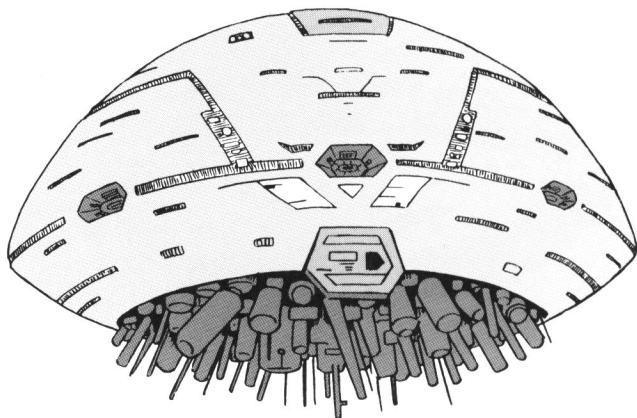
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
800	800	800	300	0	800	1200	-	$\infty$	-

## 【解説】

所有する惑星から得られる資源は貴重なものである。惑星防衛に固執し人口のすべてを惑星防衛にまわしたために、惑星上での生産がストップしてしまったという国家乱立期時代のジョークがあるが、それほどに惑星というものは重大な意味をもっているのだ。

惑星表面に配備される防衛兵器は大気による偏光とエネルギー拡散のためにレーザー兵器を採用せず、ミサイル兵器のみとなっている。それだけでは惑星の安全が保証できないために、軌道上に配置しているのが防衛衛星である。とてつもなく高価であるということを除けば、これ以上の惑星防衛システムは存在しないとまでいえるほどだ。迎撃システムは搭載されたコンピュータによりコントロールされ、その正確さと破壊力はホンシャ帝国の大艦隊ですら、うかつに近づけないほどである。

# 宇宙要塞



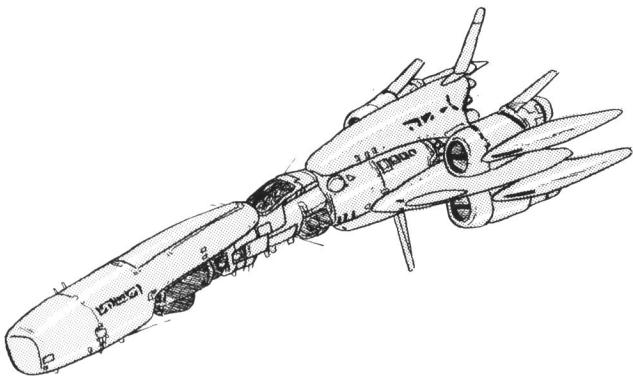
攻撃力			耐久力	速 力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
999	999	999	999	0	1800	2400	-	$\infty$	-

## 【解説】

戦場において宇宙要塞ほど目につくものはない。星間戦争という言葉があたかもその存在に集約したかのごとく浮かぶ宇宙要塞は、艦隊中最強を誇るP型戦艦ですらあるていどの数が揃わなくては破壊困難なものである。もし、宇宙要塞ほど巨大な質量を亜空間で移動させるなり通常の戦艦同様に移動させることができれば、それを可能にした国家は間違いなく宇宙の覇者となりえるだろう。

球形状の本体から宇宙空間に突きでた数えきれないほどのレーザー、およびミサイル砲をコントロールするのは超コンピュータである。宇宙戦艦の主砲ですら貫通不可能な装甲に守られたコンピュータは近づく敵艦艇をなぎ倒すときを秘かにまち焦がれているにちがいない。

# F1型格戦闘タイプ戦艦



攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要NT値
前方	側面	後方							
100	0	0	140	4	10	15	10	8	0

## 【解説】

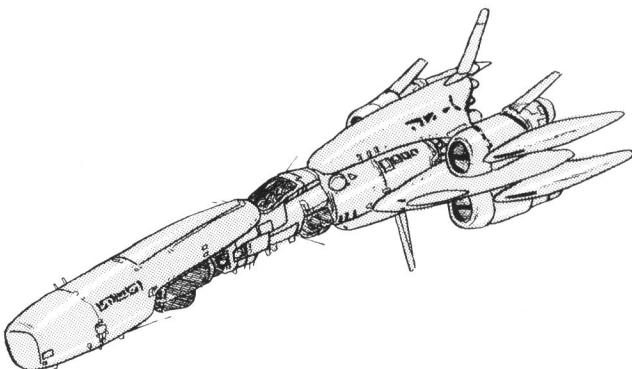
F1型格戦闘タイプ戦艦はオーラクルムが当初から保有している比較的古いタイプの戦艦である。性能的に旧式なのはもちろんだが、外見も旧時代のロケットのような形をしており、デザイン思想自体も古めかしいものだ。

耐久力はトリスティアやロッサリアの保有しているF2型と同等のものをもっているのだが、攻撃及び移動力に問題があり、やはり早急に新型艦を開発しなければならないだろう。

ロケットのような外観のため攻撃能力は前にしかなく、後方はもちろん左右からの攻撃に対して反撃するすべがないため、たえず敵艦の位置を確認し艦首を巡らせていかなければならない。

移動力は爆撃戦タイプの戦艦より早いが、それでも多くの国が保有しているF2型には劣る。つまりF1型での戦闘は攻撃に辛抱強く耐え、相手の隙を狙って一矢報いるしかないのだ。相手艦隊を無理に撃破しようとは考えず、防衛にこころがけるべきだろう。

## F2型格戦闘タイプ戦艦



攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
130	30	0	140	5	15	24	18	7	200

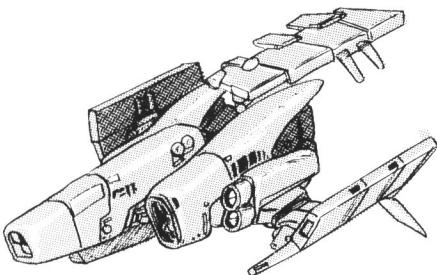
### 【解説】

F1型格戦闘タイプ戦艦同様 F2型もロケットを連想させる旧式な外観の戦艦である。シュヴァルツシルト銀河入植時の移民船護衛艦のままなのだから、旧式といわれても当然である。外見は同じだが、内部機関の改造でなんとか性能を向上させた艦だ。外装をそのまま利用しているため、装甲面では F1型と同様に低い値だが、側面への攻撃兵器の追加、移動能力の上昇、主砲攻撃力の増加と苦労のあとが忍ばれる。

旧式とはいっても F2型の保有国は多く、トリスティア、ロッサリア、ラタニアなど7つの国が採用し、実戦で活躍させている。

だからといってそれだけ信頼のおけるかというと、それには肯定しかねる。どちらかというと生産コストの問題、開発技術の問題のために旧式である F2型を採用しているというのが実情だろう。

## F3型格戦闘タイプ戦艦



攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
240	50	0	200	6	20	28	25	8	400

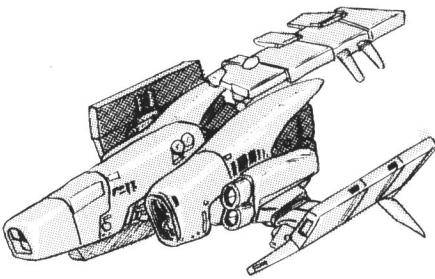
### 【解説】

F3型格戦闘タイプ戦艦はF1型さとはうって変り、戦時における戦艦のありようを見せてくれる外観である。コントロール部のあるメインブロックと、そこから突き出た大出力エネルギー砲ユニットには戦時の艦船にありがちな無骨さがあり、短い開発期間のなかでどれだけ機能を向上させられるかを考えて作られたかのように見える。

とはいっても、さすがに能力を重視した艦船だけあって装甲は一段と厚くなっている。攻撃能力もF2型の2倍近く、旧式戦艦で構成されている宇宙艦隊保有国には脅威的な存在となる。

隣国ロッサリアやその背後にあるゲルーマンの傍若無人なふるまいに頭を悩ますオーラクルムは、早急にこのタイプの戦艦を建造し、優位に立ちたいところだが、旧式戦艦からのステップアップはすぐにというわけにはいかないようだ。

## F4型格戦闘タイプ戦艦



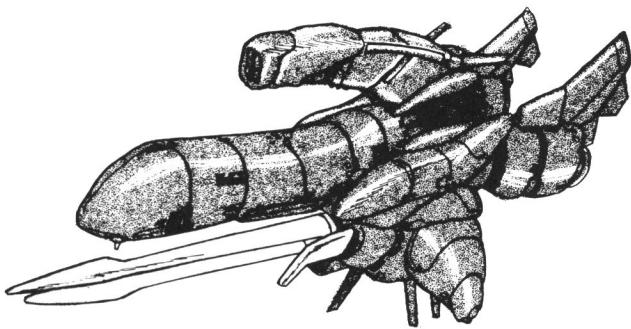
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
380	60	20	360	7	30	35	40	8	600

### 【解説】

コルテナチス、モーゴルハンといった強国がF4型格戦闘タイプ戦艦の保有国だ。オーラクルムをふくむ北西部の国家群よりも、コルテナチスやモーゴルハンのあるソマリ星系南東部のほうがより頻繁に紛争がおこり、領土拡大の野望に燃える軍事国家も多いらしく、各国の保有する戦艦もそれだけ強力なものになっている。

F4型はF3型の外装を使用し能力のみの強化をはかったものだが、その性能向上には目をみはるものがある。F3型までの格戦闘タイプの戦艦では完全な死角であり弱点であった後方への攻撃が、貧弱なものではあるが可能になったのを第一に、火力はF3型の1.5倍、耐久力も1.5倍以上とこのタイプでの性能限界を引き出したかのようである。しかし、戦場では必要とされる性能に上限は存在しない。さらに強力な戦艦が必要とされ、開発者は開発に全力を傾けなければならないのだ。

## F5型格戦闘タイプ戦艦

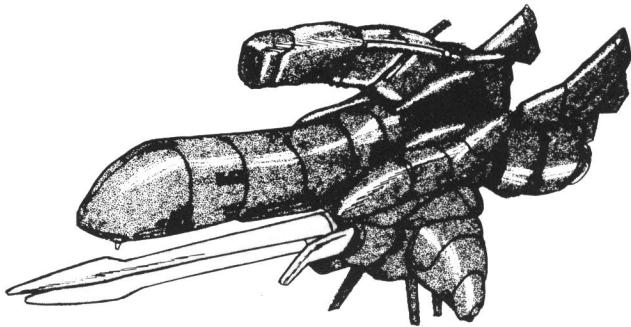


攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要NT値
前方	側面	後方							
500	100	100	480	8	40	50	45	12	800

### 【解説】

F5型格戦闘タイプの戦艦はF4型までの機械的なフォルムとは一線を画し、生物的なラインを持つ戦艦だ。ほぼ曲線で構成された船体は爬虫類を連想させる。F5型、F6型の系列だけがこのような有機的フォルムをもっているわけだが、ただ開発者が奇をてらって外見を決定したわけではない。そこには多くの実戦およびシミュレータから得られたデータがフィードバックされている。いかに短期間での開発が要求されているといっても多くの資金と資源を投入して建造されるので、性能のよい有効なものが要求される。そこには緻密な計算とデータ収拾が必要なのはいうまでもない。敵艦への視覚効果、内部ユニットの配置、生産の容易さといった条件がシミュレートされ、F5型戦艦の外装を有機的なものに決定したのだ。

## F6型格戦闘タイプ戦艦



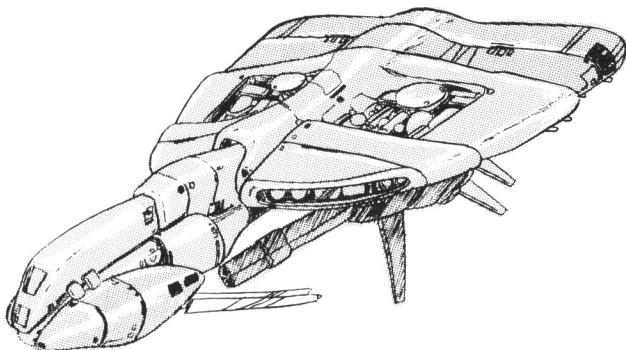
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
620	300	300	580	10	34	40	40	11	1000

### 【解説】

F6型格戦闘タイプ戦艦も生物的な外装を受けつぎ、さらに性能を向上させたタイプの戦艦だ。新しいタイプの戦艦が開発されるたびに古いタイプのものより移動力を増加させていている。F6型戦艦もF5型戦艦よりも高速移動が可能になっているわけだが、攻撃能力のほうがより強化されているのである。

船体下部に取りつけられている主砲の攻撃能力が向上したのはもちろんだが、側面、後方への攻撃能力の向上にはめざましいものがある。数値的に見るのであれば、後方及び側面への攻撃力はF5型戦艦の実に3倍にも威力を増大させている。本来なら死角であり弱点とされている側面、後方への攻撃力だけでもF3型戦艦の前方攻撃能力をはるかに凌駕しているのだ。以前までの感覚で後方から攻撃しようものなら、返り討ちにある可能性が大きい。新型戦艦はしだいに弱点や死角をとりのぞき完璧な宇宙戦艦をめざしている。

## F7型格戦闘タイプ戦艦



攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要NT値
前方	側面	後方							
700	500	480	690	12	30	32	45	13	1200

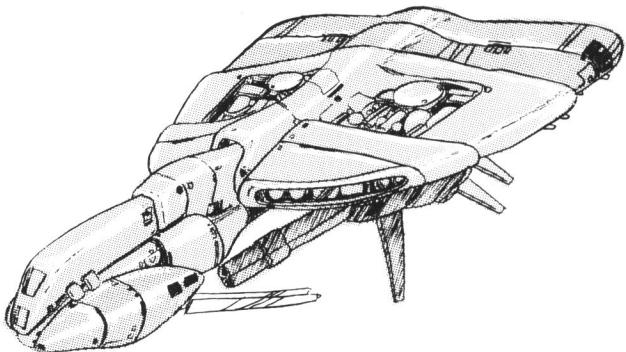
### 【解説】

ソマリ星系で開発建造される宇宙戦艦はその役割ごとに2つに分類される。まずひとつが機動力をいかしいちはやく敵の防衛網を切り開き、制空権をとることを目的とした格戦闘タイプの宇宙戦艦、そして格戦闘タイプ戦艦が切り開いた道をゆっくりと進み、敵の惑星及び要塞への攻撃を行なうことを目的とした爆撃戦タイプの宇宙戦艦である。

そのためFタイプと呼ばれる格戦闘タイプの戦艦を構成する要素の中では移動能力が重視されることになる。F1型の直線的なフォルムはそういった思想が直接表にでたものであろう。F7型の宇宙戦闘機を思わせる外観もまた先へ先へという格戦闘タイプの設計思想が全面に押し出されている。

船体上部にある、宇宙戦闘機でいうところの翼の部分は船体下部に集中した砲撃システム及び機関部を保護するためのもので、F4型戦艦の主砲攻撃にも耐えうる強度を誇っている。

## F8型格戦闘タイプ戦艦



攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
800	680	560	800	14	20	26	35	14	1400

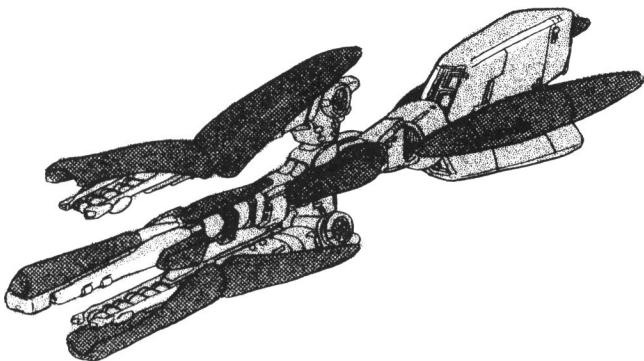
### 【解説】

シュヴァルツシルト銀河の全体技術水準と比較するのであれば、ソマリ星系のそれは一段下のランクだろう。ジロ星団など多くの星系がソマリ星系でいう格戦闘タイプおよび爆撃戦タイプの能力を1隻の戦艦が保有しているからだ。あえて目的ごとに戦艦タイプを分けなくてはならないのは技術力のなさゆえであろう。

F8格戦闘タイプ戦艦は対艦戦闘を目的としたタイプの最高峰に位置する戦艦である。しかし、その能力はジロ星団で最高能力を誇る戦艦より2ランクも落ちるものなのだ。一度は統一されたシュヴァルツシルト銀河であったが、再度分裂しその状態が続くにつれ、各地域での技術差が生じたようだ。

とはいって、やはりF8型はソマリ星系では最強の格戦闘タイプの戦艦であることに間違はない。戦場を駆け巡るF8型の能力を上回る戦艦が開発されるのは、ジロ星団との技術交流があってからしばらくのちのことなのだから。

## B1型爆撃戦タイプ戦艦

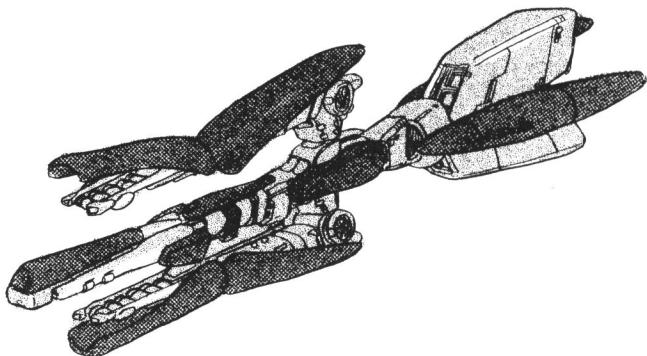


攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
30	20	10	160	2	15	22	15	10	100

### 【解説】

F1型はシュヴァルツシルト銀河への移民団の使用していた宇宙船をベースにしているが、B1型爆撃戦タイプもまた同じ宇宙船をベースにしている。直線的でロケットを思わせる外観はどちらにも当てはまる。両者の違いといえば対宇宙戦艦用の攻撃兵器を搭載しているか、惑星や宇宙要塞の破壊用の兵器を搭載しているかでしかなく、骨格となった部分は共通のものだ。この船体に爆撃弾発射用のプラットホームは上下に取りつけたのがB1型だ。推進部に爆撃用プラットホームとコントロール部を取り付けられているといつても過言ではないほどストレートな形である。F1型とB1型が並んで基地を後にしていく姿は古風な感じだ。

## B2型爆撃戦タイプ戦艦



攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
40	30	20	240	3	30	33	35	11	300

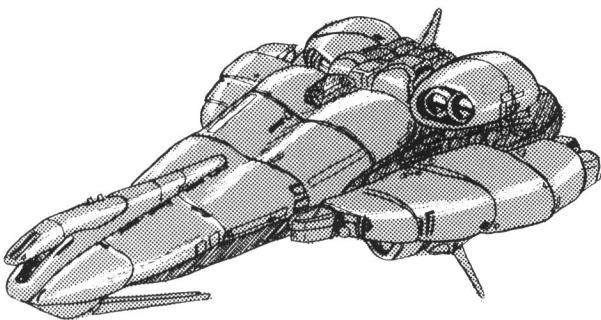
### 【解説】

B2型爆撃戦タイプ戦艦はB1型に多少の対格戦闘戦艦攻撃能力と装甲をプラスしたものだ。基本的に爆撃戦タイプの戦艦は船体の能力よりも搭載する爆弾の能力があればいいのであり、攻撃目標に発射できればいいのだ。もちろん、その役割は重要である。格戦闘用戦艦では要塞を攻撃することは不可能だからだ。

爆撃戦タイプの戦艦は宇宙戦艦を擊沈することではなく、惑星や要塞への爆撃を目的としており、戦場では常に後方をゆっくりと航行している。そのためほとんどの場合、艦隊戦に参加することはなく、飾りものの程度の火力しかもっていない。当然護衛に格戦闘艦がつくので、航行中の爆撃戦用戦艦には爆撃タイミングを計る以外にやることがない。ゆっくりと宇宙空間を進んでいき、格戦闘タイプが破壊した敵艦の残骸の中をとおり、攻撃目標の爆撃を行なう。

要塞や惑星の迎撃システムを破壊できるのは爆撃戦用戦艦だけであり、そこがBタイプ戦艦の重大な役目なのだ。

## B3型爆撃戦タイプ戦艦



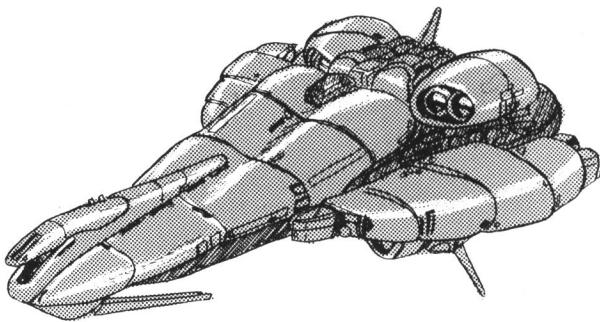
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
60	40	20	390	4	58	64	60	12	500

### 【解説】

格戦闘タイプの戦艦が護衛してくれているとはいっても、爆撃戦タイプの戦艦が満載し運んでいるのは強力な破壊力をもつエネルギー爆弾である。敵の攻撃が直撃すれば満載しているエネルギー爆弾の破壊力を自らでしめすことになる。弾薬庫が戦艦の形をとって移動しているようなものなので、格戦闘用戦艦どうしの戦いには関与せず、慎重に慎重を重ねて航行することになる。

もちろん装甲面では十分な配慮がなされており、格戦闘用戦艦と比較した場合かなり厚い外装につつまれている。B3型爆撃戦タイプ戦艦で同レベルのF3型戦艦との約2倍である。ちょっとした攻撃を受けただけで、簡単に撃沈してしまうようでは、要塞や惑星との戦いまで生き残ることはできないからだ。装甲が強化されているぶんだけ船体重量が増加し、移動能力が極端に低いのもいたしかたないことなのだ。

## B4型爆撃戦タイプ戦艦



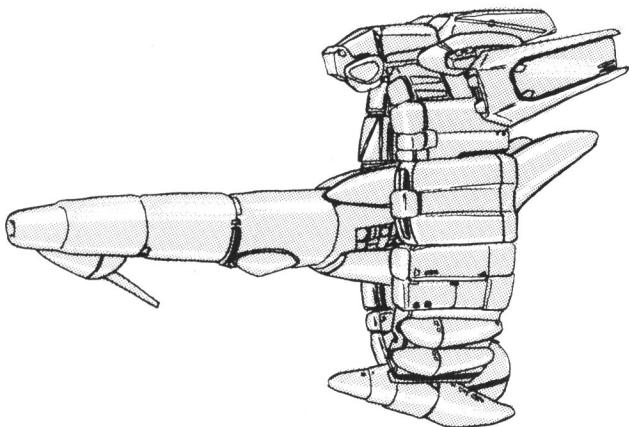
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
70	70	70	520	6	70	85	80	13	700

### 【解説】

B4型爆撃戦タイプ戦艦の内部構造は、その大部分がエネルギー爆弾を積載するための空間で、そのほかの機能はほとんど排除されてしまっている。あるいはどの防衛力、艦を前進させるための推進部、そして爆撃用のプラットホーム。それだけあれば、あと必要なのはエネルギー爆弾を積載するスペースだけになる。B4型でエネルギー爆弾搭載スペースは艦の45パーセントにもなる。つまりは艦の半分近くのスペースは高密度エネルギーの塊なのだ。

B4型に搭載されているエネルギー爆弾は、短期間で開発生成されたためそれほどエネルギーの密度を高めることができず、作戦に必要となエネルギー爆弾の容積が船体の半分ほどにもなってしまった。戦艦自体の能力を向上させると同時に、搭載される爆弾までを開発しなければならないのである。

## B5型爆撃戦タイプ戦艦



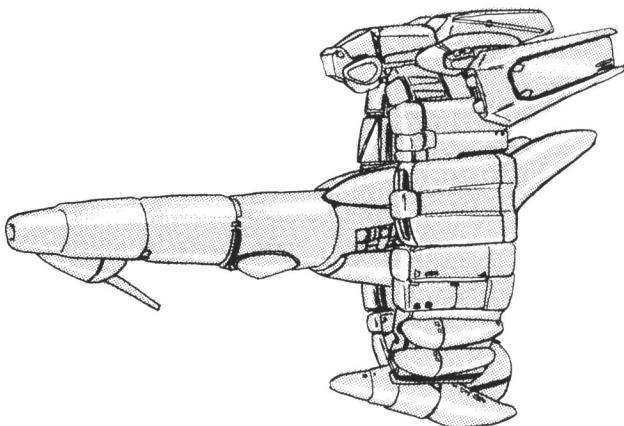
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
80	120	120	560	6	65	80	80	13	900

### 【解説】

B5型爆撃戦タイプ戦艦はそれまでの戦艦のスタイルとは違い、中央にコントロールブロックが位置し、それを囲む形で円形の防衛システムが存在し、その上部に爆撃用プラットホームとエネルギー爆弾の収納ブロックが存在する。一見したところ探索船を思わせる華奢な構造なのは、爆撃のためのブロックがB4型以前の物とは比較にならないほどコンパクトにまとまっているためだ。懸案だったエネルギー爆弾の高密度化が成功した結果である。従来の半分まで圧縮することに成功したために、爆弾の収容スペースも比例して小さくてすむのだ。

省スペース化により、装甲を重点的に厚くする一方、移動力をあげ、迎撃システムをさらも搭載することが可能になった。要塞に行きつくまでの危険を多少なりとも、回避できるようになるということだ。

## B6型爆撃戦タイプ戦艦



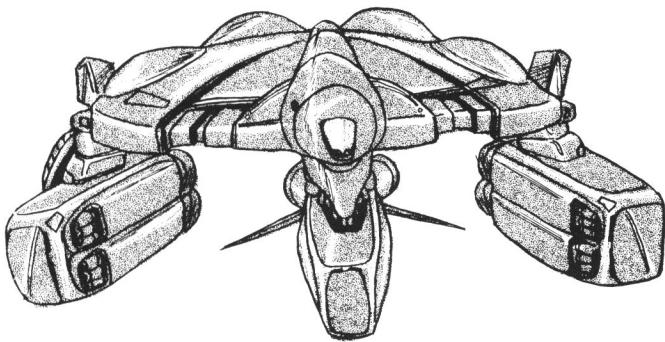
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
100	100	200	600	6	54	62	70	13	1100

### 【解説】

宇宙戦艦の弱点が後方にあることは明確であり、それが認識されるようになると対策がたてられることになる。兵力を作戦で補うという発想自体がなく、ただ火力に頼っていたころからのカビのはえた概念なのだが、関係者が認識を新たにしなかった結果、多くの戦艦が破壊されてきた。

しかし、爆撃戦タイプの戦艦には後方への攻撃システムが重点的に搭載されている。想像を絶する破壊力を備えたエネルギー爆弾を運んでいる戦艦であるため、その防御に細心の注意をはらったためであろう。さらにB5型及びB6型、両タイプの爆撃用戦艦の場合は前方や側面への攻撃能力より後方に対する攻撃能力のほうが高く、それだけ後方からの攻撃に備えていたということだ。移動能力に乏しい爆撃戦用戦艦だから背後にまわられると考えてのことなのだが、そういった危惧を通常の格戦闘タイプの戦艦にも抱いていれば宇宙に漂う船の残骸を減らすこともできたかもしれない。

## B7型爆撃戦タイプ戦艦



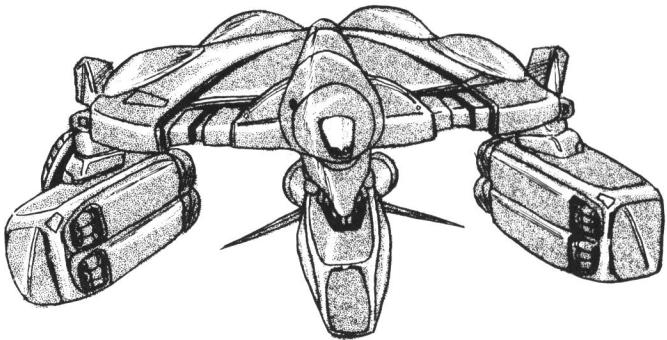
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
200	100	200	720	8	45	52	75	14	1300

### 【解説】

B7型爆撃戦タイプ戦艦のフォルムは、円盤状のメインブロックから伸びた2本の腕の先に爆撃ブロックが位置している。そんな形状をとることができるものエネルギー圧縮技術の発展によるもので、わずか数年の間に圧縮率は倍以上になっている。戦時でなければ到底考えられない技術進歩のスピードだ。戦乱の嵐が過ぎざり、民間事業へのフィードバックがなされるたのならエネルギー産業は飛躍的な進歩をとげることになるだろう。

B7型のレベルにまでなると、宇宙要塞はもはや難攻不落の存在ではない。B7型戦艦は強国の主星を囲む宇宙要塞群を軽々と粉碎していくことだろう。もちろん、いぜんとして敵宇宙艦隊の存在は気にとめなければならないが、B7型クラスの爆撃戦タイプともなるとそう簡単には撃沈されないだけの厚い装甲を持っている。油断さえしなければ、戦闘に勝利し惑星を手中にすることは造作もないことだ。逆に敵国の宇宙艦隊にB7型クラスの爆撃戦タイプが存在するのであれば、自国の惑星の防衛力強化に全力を注がなければならないのだが……。

## B8型爆撃戦タイプ戦艦



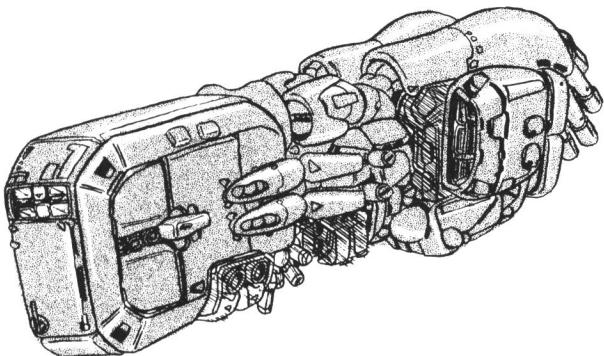
攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要 NT 値
前方	側面	後方							
200	200	200	800	8	30	37	80	16	1500

### 【解説】

B8型はソマリ星系の独自技術において最高の爆撃戦タイプの戦艦である。オーラクルムがB8型の建造を可能にする時点で、ソマリ星系はほぼ統一されていることだろう。戦いは終われば、宇宙戦艦が開発されることもしばらくの間はなくなるはずなのだ。

爆撃能力、耐久力、攻撃力、移動力のどれをとってもB8型戦艦は最高の戦艦であるが、もうひとつ特筆すべきことがある。それは生産コストの低さだ。通常は戦艦の能力が向上するたびに、生産コストもまたあがっていくのだが、B8型戦艦はその逆に生産コストは低下している。能力を考えにいれれば、コストパフォーマンスはかなりよい。コストをさげ、より強力にするという設計思想の集大成だ。

## FB型戦艦



攻撃力			耐久力	移動力	生産資金	生産資源	売却価格	継戦力	必要NT値
前方	側面	後方							
999 (1000)	800 (1000)	800 (1000)	900 (1350)	15	15	20	100	15	1600

### 【解説】

FB型戦艦を自力で開発することはソマリ星系のどの国も不可能であった。格戦闘能力と爆撃能力を融合するためには、機関部の性能、装甲材質など多くの問題から、完成させた国はなかった。もし、いちはやくFB型を開発できたのならその国はまたたく間にソマリ星系を手中に納められただろう。そうなればオーラクルムがソマリ星系を統一することも不可能だった。

FB型戦艦の開発技術は、サンクリ星国により統一されたジロ星団からもたらされる。クラーリン艦隊に苦戦を強いられ、多くの惑星を異次元化されていたソマリ星系にとって、ジロ星団からの技術援助は天の助けとも思われた。その性能は、ソマリ星系の格戦闘タイプ、爆撃戦タイプの最高レベルの戦艦の能力をしのぎ、クラーリン艦と互角の戦いが可能なものだったからだ。

## ■惑星一覧

### ・シュヴァルツシルト I

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
1 6 5	25-46	75	90	580
アサコ	38-61	95	100	720
アジガ	24-19	50	80	140
アッチャ	25-34	85	60	160
アベシ	9-25	100	95	320
イサオ	29-58	70	65	600
イツヘ	13-17	50	75	140
ウェル	5-13	80	85	300
ウメサ	27-12	60	85	120
ウメム	1-18	50	90	290
ウーリィ	39- 8	50	80	40
エミチャ	3- 1	90	70	190
オガー	42-44	100	50	230
オバタ	20- 0	40	55	95
カクタ	16-20	65	85	210
ガッケ	42- 1	60	40	40
ガッテン	3-23	85	95	330
カヨチャ	11- 3	95	95	320
キセキ	34-20	65	80	160
クリボ	2-30	100	85	400
ケジー	34-52	100	95	490
ケッタ	30-54	50	90	540
サイタ	6- 3	90	70	280
サカイ	41-33	55	50	130
サダエ	17-38	50	60	400
サワシ	42-10	75	50	25
シムラー	29-28	80	75	130
ショッカ	27-21	80	95	150
ジラワ	40-29	90	85	200
シンス	34-24	85	90	220
スリム	28-49	55	50	340
ズンコ	7-30	60	100	360
セッチャ	8-11	90	50	180
タカトウ	39- 1	50	60	60
タツマー	36-42	100	80	380
タテオ	36-11	55	60	30
タニキン	27-16	95	80	250
ダミー	45- 2	90	95	120
チャーリ	17- 5	65	90	100
ツクオリ	42- 4	70	50	50

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
テラ	34-30	100	100	460
トムクリ	45- 5	55	80	60
ナッセー	22-10	45	75	100
ナグ'アイ	4- 7	75	65	250
パピー	39-14	80	70	50
バユミ	37-30	45	95	120
バリボー	39-43	95	70	180
ヒーチャ	22-31	95	90	230
ヒサキ	41-52	100	95	380
ヒドミ	20-39	85	75	520
ビノリ	13-37	65	85	410
フミッコ	28- 3	70	90	110
フリヤー	31-19	75	95	140
ベーサ	24-14	55	90	130
ポコチャ	21-27	90	90	150
マサコ	20- 3	75	95	190
マリン	41-21	80	65	100
ミューラ	31-10	50	85	100
ミツモ	44-20	40	95	50
モーリ	35-58	95	85	650
モトロー	34-38	85	80	200
ユッコ	6-20	75	55	310
リュウ	43-58	100	60	520
リョータ	11-10	95	85	340
ロンヘア	28-43	400	40	360

## ・シュヴァルツシルト II

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
アウーラ	33- 6	40	30	230
アシアナ	24- 6	70	110	120
アティオ	34-33	115	130	620
アーピス	3-14	100	150	50
アラゴン	12-56	200	240	750
アルフォ	42- 4	250	280	430
アワナコ	26-43	80	140	110
イスタン	31-39	85	70	600
イスボン	3-46	50	40	550
イベリア	19-41	180	190	520
イルハン	8-22	60	80	380
インナー	37-27	90	120	580
インブラ	7-40	110	80	400
ウスタン	32-15	50	60	250
エデッサ	28- 4	200	180	240
オウディ	4- 5	110	55	35
オゴタイ	4-32	140	210	420
オリエン	20- 3	80	110	60
カターン	29-30	140	150	510
ガルヴェ	27-52	40	50	250
キュエフ	14- 4	90	110	120
キダール	18-25	90	120	200
キチャク	3-24	50	40	520
ギダホス	21-49	70	60	580
クスコー	38-16	60	70	290
コオロン	16-32	80	70	560
ゴート	27-10	90	70	130
コラッサ	23-20	110	120	290
ゴルトバ	23-59	210	200	300
サクソン	25-15	130	120	190
ザポテク	37-57	80	30	40
タアツウ	5-26	270	250	480
タルデン	30-57	50	50	270
チヨルラ	34-53	60	40	60
チチュン	25-36	160	150	290
ティカル	23-31	150	120	180
トゥーラ	40-60	120	60	100
トーミス	9- 3	45	40	30
トルテク	37-52	40	20	20
ドルデン	14-42	60	40	580

惑星名	位置	資金力	資源力	初期PD値
ナヴァル	4-53	60	30	620
ナッソス	5- 9	60	50	40
ノストー	31-22	55	40	270
バホレカ	16-59	190	210	600
ハマダン	17-18	40	30	210
パルミラ	37-37	120	70	280
バルロナ	8-47	220	210	180
フギン	40-11	110	160	160
ブルグン	22-10	120	130	90
ペルシス	13-20	50	40	120
ベレシト	40-22	115	100	450
ポニオス	6-12	40	60	30
ポノヴア	12-38	90	120	280
マクラン	25-24	110	70	100
マジェラ	19-35	70	50	170
ムオアイ	44-25	100	80	520
ムニン	4, <sup>100</sup>	200	270	350
モスクウ	15-15	120	100	140
ヤガタイ	11-28	180	220	240
ラーゴン	13-55	200	240	700
ラガンサ	4-39	40	25	120
ランゴル	18-10	60	50	170
ルブルグ	13-10	40	30	30
レアリス	37- 7	50	60	280
レムリア	41-30	210	160	650
ワスカ	31-47	120	160	180

## ■ NT値表

### ・シュヴァルツシルト I

NT 値	NT 値を1上昇させるために必要な資金
0～ 99	1
100～ 199	2
200～ 299	4
300～ 399	4
400～ 499	6
500～ 599	6
600～ 699	8
700～ 799	8
800～ 899	12
900～ 999	12
1000～1099	20
1100～1199	20
1200～1299	30
1300～1399	40
1400～1500	50

### ・シュヴァルツシルト II

NT 値	NT 値を1上昇させるために必要な資金
100～ 199	20
200～ 299	30
300～ 399	40
400～ 499	50
500～ 599	60
600～ 699	60
700～ 799	70
800～ 899	70
900～ 999	80
1000～1099	80
1100～1199	85
1200～1299	90
1300～1399	95
1400～1500	99

## ■ SV値表

### ・シュヴァルツシルト I

SV 値	SV 値を1上昇させるために必要な資金
50～ 99	10
100～ 149	20
150～ 199	20
200～ 249	40
250～ 299	50
300～ 349	70
350～ 399	80
400～ 449	90
450～ 500	100

### ・シュヴァルツシルト II

SV 値	SV 値を1上昇させるために必要な資金
50～ 99	10
100～ 199	20
200～ 299	50
300～ 399	100
400～ 500	200

## ■権利(有価小惑星)表

### ・ジロ星団(シュヴァルツシルト I)

資源名	資源価値(セクタ)	資源名	資源価値(パレル)
M- 0	480	R- 0	340
M- 1	380	R- 1	280
M- 2	460	R- 2	380
M- 3	360	R- 3	260
M- 4	480	R- 4	450
M- 5	470	R- 5	330
M- 6	350	R- 6	420
M- 7	440	R- 7	480

### ・ソマリ星団(シュヴァルツシルト II)

資源名	資源価値(セクタ)	資源名	資源価値(パレル)
M- 0	320	R- 0	430
M- 1	480	R- 1	860
M- 2	540	R- 2	480
M- 3	980	R- 3	520
M- 4	400	R- 4	620
M- 5	580	R- 5	570
M- 6	580	R- 6	520
M- 7	840	R- 7	750

## ■所要ステップ数一覧

### ・シュヴァルツシルト I

コマンド		ステップ数
投資	NT 開発	2
	SV 開発	2
外商	資源の売却	2
	資源の購入	2
	艦船の売却	3
外交	不可侵条約	4
	攻守同盟締結	5
	開戦準備	6
	星間援助	3
軍事	造船所建設	3
	艦船の建造	4
	配備	3
	艦隊命令	3
	小惑星探査	5

### ・シュヴァルツシルト II

コマンド		ステップ数
艦隊	模擬演習	3
	移動	3
	亜空間移動	3
民事	NT 開発	2
	SV 開発	2
	資源売却	2
	資源購入	2
	艦船売却	3
	小惑星探査	5
外交	不可侵条約	4
	攻守同盟	5
	開戦準備	6
	星間戦争	3
軍備	造船所建設	4
	戦艦の建造	3
	防衛力の強化	4
	配備	3

## ■コラム 3

## プレイヤー日記—ジロ星団編から—

○月×日

光の勇者となった私は、ジロ星国平定の第一歩として反乱の鎮圧を開始する。しかし、わが国の兵力は貧弱で反乱軍艦隊との戦いに苦戦する。開発を急ぎ、兵力差を減らさないことは平定はおろか自国の存続さえ危うい。

○月×日

私の堅実な兵力増強計画は実をむすび、反乱軍を撃滅させるにいたる。国政も安定し、諸外国との外交が可能になり、聖マリン公国から反乱鎮圧に対し祝電が届く。しかし同時にバディ共和国からは、艦隊のすべてを譲渡しろなどという電文が届く。もちろん私はそれを鼻であしらった。

○月×日

ホンシャ帝国領も手に入れ、わが国はジロ星団屈指の大國にのし上がる。残った国が平伏せば、ジロ星団もすべて手中に納まるのだが、そういった考え方には光の勇者にはそぐわないのではないかと思い、外交可能国にはやさしく手を差し伸べることにする。

○月×日

わが国はジロ星団最大の国家となった。軍事的脅威となる国はもう存在しない。明日にでも光の勇者としての偉業は達成するだろう。

○月×日

私は油断しきっていたようだ。クラーリンなる異生命体が出現し、ジロ星団を荒しまわるが対処が遅れ、阻止することができない。しかしわが国はすでに造船技術の上限に達し、これ以上の軍備増強は望めない。どうしたらいいのだろうか。

○月×日

クラーリン艦隊は全滅した。これも全て、アサコ大公国と多くの同盟国のおかげである。各国の活躍を見て、私は目から鱗が落ちる思いだった。



PART IV  
新たなる物語

クレア転生の印である「クレアの誕光」がゴルゴダと呼ばれる辺境の惑星からシュヴァルツシルト銀河の各地に飛び散ったのが星暦3938年のこと。それから20有余年を経て、「光の勇者」達の誕生が始まる。

星暦3960年 ジロ星団サンクリ星国、星系統一を開始

星暦3964年 ソマリ星系オーラクルム、星系統一を開始

しかし、シュヴァルツシルト銀河に吹き荒れる戦乱の嵐はいまだ静まっていない。

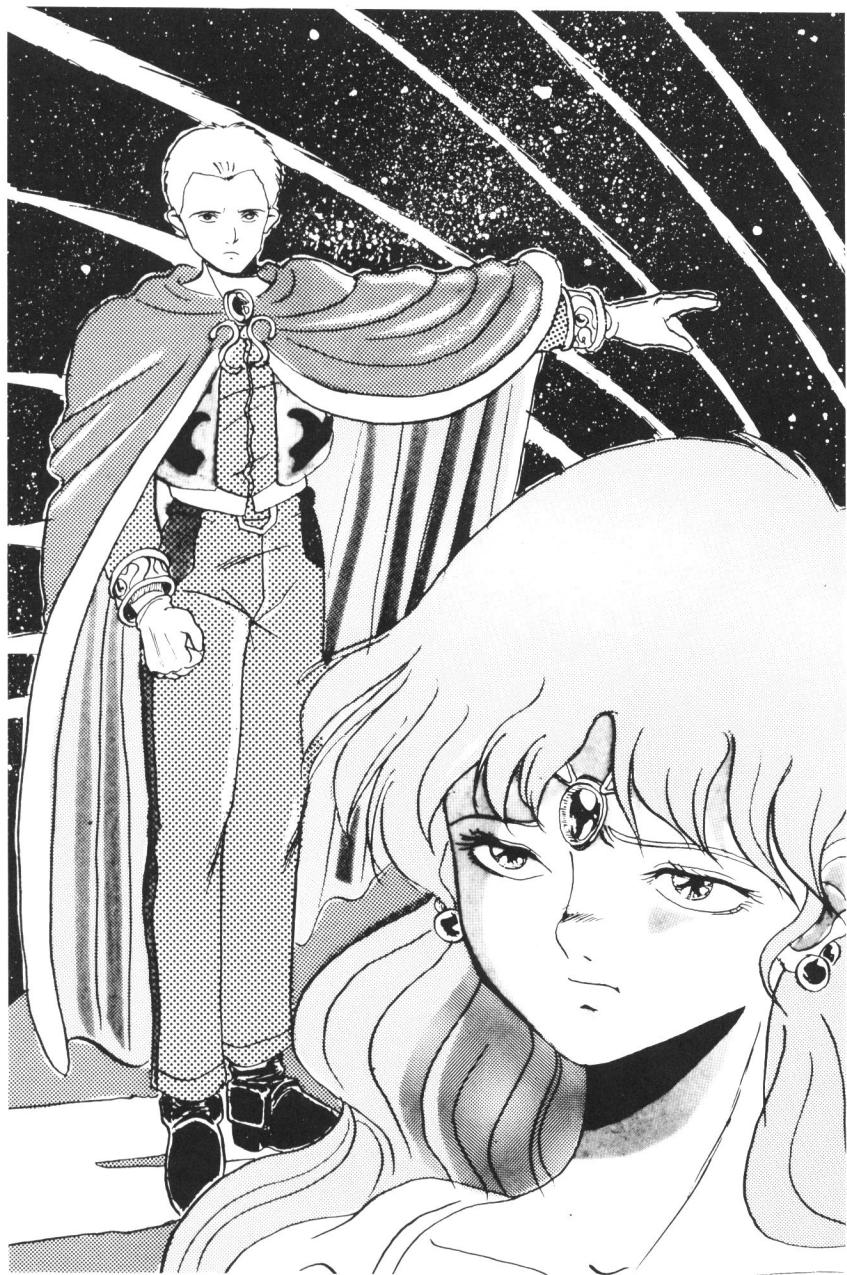
シュヴァルツシルトに飛び散ったクレアの誕光は100を越え、そのひとつひとつがシュヴァルツシルト銀河各地に降りたった。そして、その光に祝福され成長した王子は、王となり星系の統一に向けて動きだす。サンクリ星国、オーラクルムに、それぞれ誕生した光の勇者は使命である星系統一をはたし、クレアの下に集う日に向かって力を貯えているはずだ。2人の光の勇者に端を発し、多くの勇者がそれぞれの星系を統一していくだろう。すべての星系が統一された時にこそ、真の平和がシュヴァルツシルトに訪れるのだ。

しかし、その日までの道程は遠く険しい。完全に崩壊してしまった銀河の秩序を回復させることは非常な困難をともなうだろうから。

物語は始まったばかりである。

次の物語はシュヴァルツシルト銀河の統一を果たした伝説の英雄＜始皇帝＞クレアについてである。人の子として生まれたクレアがグエンハン家を率い、どのようにシュヴァルツシルト銀河を統一に導いたのか。人々の心に希望の2文字をもたらしたクレアとはどんな人物であったか。静かな音楽の調べにのせそれは語られるだろう。そして、その物語は語り継がれ、人々の平和への思いを強めていくのだ。

新たなる英雄伝説が生まれる時まで……。



## ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられています。

(3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、(株)工画堂スタジオが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業部宛にご送付下さい。送料弊社負担にてお取替え致します。

## シュヴァルツシルトハンドブック

---

発行 1990年6月10日  
著者 茂木昌夫  
発行人 山本陽一  
発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ  
〒102 東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F  
電話03-238-1323(営業部)  
印刷 図書印刷株式会社  
装丁 宇治 晶  
表紙イラスト 刀根広篤



No  
絶対禁止



Safe  
絶対平気



No  
ヤギに食べさせては  
いけない。



No  
絶対禁止

**BNN**  
Bug News Network



Attention  
注意

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-102-3 C3055 P1600E

定価 1,600円(本体 1,553円)