

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説

IV



そ ら ゆ ふ ね ひ と
宇宙を征く艦と英雄と

それは、星と時の彼方の物語

銀河英雄伝説、それははるかな遠い未来の、銀河をまたにかけた壮大な物語だ。知らない人のために説明すると、そのころ銀河は専制国家である銀河帝国と民主主義国家である自由惑星同盟の大きくふたつに分かれていた。しかし、この二者は数百年の間、決着もつかないまま戦い続けるうちに、両者ともその政治体勢は腐敗していき、沈滞の時期を迎えていたのである。

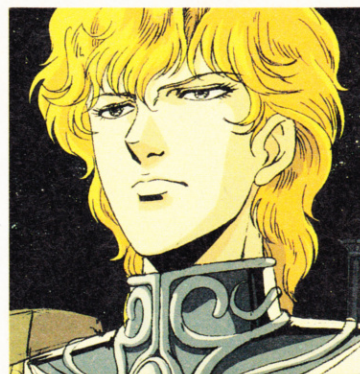
そんななか、帝国に現われたのが、物語の主人公、ラインハルト・フォン・

ローエングラムである。天才的な軍事的才能を持った彼は、理不尽にも姉を銀河帝国の皇帝に愛妾として奪われ、そのことをきっかけに帝国の打倒と銀河の統一の野望に燃える。一方、自由惑星同盟にも、ラインハルトに唯一対抗できる軍事的才能の持ち主である、ヤン・ウェンリーが登場する。彼は腐敗した同盟の政治と軍事の現状に悩みつつも、民主主義という体制を、ラインハルトの華麗なる野望から守るために、心ならずも同盟軍を率いて戦うことになるのであった……。

この田中芳樹原作(全10巻完結)の小説は、彼らふたりの対決の構図に、数々の魅力的なキャラクターたちの人生、宇宙で駆使される壮大な戦略戦術、帝国の宮廷や同盟政府、経済国家フェザーンなどの陰謀をからめつつ、やがて銀河が新たな時代に突入していくまでを描いた華麗にして壮大な物語なのだ。

根強く熱狂的なファンの多いこの作品は、パソコンゲームとしても息の長い人気を保っている。

その最新作である『銀河英雄伝説Ⅳ』



ラインハルト・フォン・ローエングラム
(旧姓・ミュゼル)

(以下、『銀英伝Ⅳ』)は、これまでの、帝国か同盟の指導者として敵を打倒するというシステムとは違い、銀英伝の世界の登場人物としてゲームを楽しめるようになり、より一層感情移入ができるようになっているのだ。この付録では、すでにその魅力的なシステムで前評判の高いこの作品を、検証し、攻略していくとともに、その魅力に迫っていくことにするぞ。

さあ、来たれ銀河英雄伝説の世界へ。



ヤン・ウェンリー

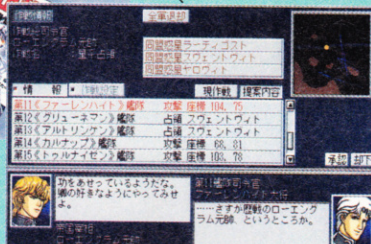
メディアミックスに展開する銀英伝の世界



★★★書籍にアニメにゲームと、メディアミックスのお手本と言えるほど多角的に展開し、なおかつ原作の雰囲気と、再現なく深みがある世界だ、さあ、ゲームをきっかけにキミもハマろう。

全10巻で完結している本編のほかにも、現在、外伝が4巻まで発売されている。これだけでも、集めるのはなかなか大変だが、小説だけではない。現在、6巻まで発売されている、道原かつみ作画によるマンガ版『銀河英雄伝説』、また関連書籍も、らいとすたっふ編著で徳間書店刊の『エンサイクロペディア 銀河英雄伝説』を初めとして、かなりの数に上る。そして見逃せないのが、長大な原作をかなり

忠実に映像化した、アニメーション。これは現在第3期70話までビデオが発売されている。もちろんゲームも、今回が7作目となる人気シリーズだ。追っかけていけば一生モノと言えるほど楽しめる、それが銀英伝の世界なのだ。



いつたどの時代がゲームの舞台となったのか？

シナリオ1

第13艦隊誕生

以前、ニューソフトでも書いたが、これまでのシリーズのようなキャンペーンは、『銀英伝Ⅳ』にはない。その代わり、原作の流れをおえるシナリオとしてキャンペーンに準ずる形で、このシナリオ1が存在している。このシナリオは原作で言えば、本編1巻の中ごろから始まる。

アスターテ会戦で敗れた同盟軍は、失地と国家の威信の回復を賭け、アスターテ会戦の終盤でも戦術の牙えを見せたヤン・ウェンリーに半個艦隊を与え、難攻不落といわれるイゼルローン要塞の攻略を命じたのであった……。

というところから始まるこのシナリオは、ほかのふたつのシナリオとは違い、

いきなり戦争が始まったりしないので、初めてプレーする人にも落ち着いて遊べるシナリオになっている。また、同盟と帝国の力関係も比較的均衡がとれており、同盟側でも帝国側でも安心して遊べるシナリオと言えるだろう。初めてこのゲームをプレーする人は、まずこのシナリオから攻略するようにしよう。

帝国側にしても同盟側にしても、イゼルローンの争奪がゲーム序盤の要となるだろう。帝国側のプレーヤーは、急いで

～第7次イゼルローン攻防戦～

U.C.796年5月



イゼルローンに艦隊を派遣、同盟軍もヤン艦隊以外に増援を派遣するといだろう。その結果、イゼルローンを奪取できた側が戦略の主導権を握ることになるはずだ。つまり、序盤において、いきなり重要な戦いが待っているということだ。これ以後の戦略は、また後の機会に。

シナリオ2

ギャラルホルンは鳴った

原作における本編4巻時点の再現が、このシナリオ2、"ギャラルホルンは鳴った"である。ラインハルト発案による、フェザン回廊経由による同盟領侵攻作戦、ラグナロック作戦がこのシナリオのテーマだ。情勢的には、同盟軍の目をそらすために、ロイエンター率いる艦隊がイゼルローンに攻撃を開始した時点から始まる。基本的にまだ同盟領は侵略を受けていないが、イゼルローンからヤンは離れられず、しかも優秀な提督はアムリツツアの大敗北で多数戦死しているという、なかなか同盟にとって不利なシナリオで

ある。帝国軍は人材も国力も不足がなく有利だが、ラグナロック作戦の性質上、フェザンを占領した場合のリスクを背負わねばならない。しかし、それでも帝国の有利は変わらないのだが……。

帝国としては原作どおりにフェザンから奇襲、同盟側としてはフェザンから帝国軍が侵攻してくるのを見越して、防衛基地を設置したり、待ち伏せの艦隊

～ラグナロック作戦～

U.C.798年11月



を用意しておくしかないだろう。ただ、このゲームのシステムの都合上、なかなかそういった提案は同盟政府や統合作戦本部に受け入れられず、原作のヤンと同じく歯がゆい思いをするかもしれない。

シナリオ3

双頭の蛇

これはシナリオ2からそのまま続いているシナリオと言ってもいいだろう。原作5巻の序盤に描かれた、帝国軍の大艦隊を率いたラインハルトが、同盟軍の残り少ない艦隊を率いた同盟最期の宿将ヒュコックと対決する場面が再現されている。シナリオを開始すると、いきなりランテマリオ会戦が始まるので、ある意味、非常に内容がわかりやすいシナリオと言えるだろう。もはや、この時点になると、同盟側の不利は絶対的なものになってしまい、回復するのは至難の技となっている。そのため、よほどゲームに慣れた人

でないかぎり、このシナリオで同盟側の人物を担当するのは正直キツイだろう。一方帝国側も戦力、情勢的に圧倒しているの、弱い者いじめをしているようであってつまらないかもしれない。

というわけで、このシナリオはゲームに慣れてきた上級者が、あえて同盟側の人物を担当し、奇跡の逆転を演じてみせるといった遊びかたをするためのもの、と

～ランテマリオ会戦～

U.C.799年2月



言ってもいいだろう。このシナリオでヒラの艦隊司令官になると、予算の関係からなかなか提案が受け入れられず、非常にツライ思いをするぞ。それでも挑戦するか？

実際のプレーで、ゲームの流れをつかもう



ここではクドクドとした前置きはヌキにして、さっそくゲームを始めてしまい、全体的なゲームの流れを解説する。プレーする人物は、やはり主人公に敬意を表し、ラインハルト・フォン・ローエングラム。シナリオは前ページでも初めてプレーする人にはオススメと書いた、「第13艦隊誕生」である。

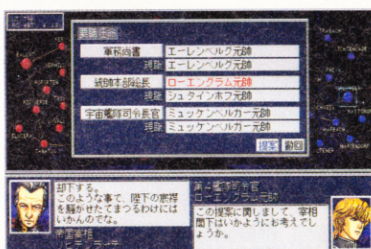
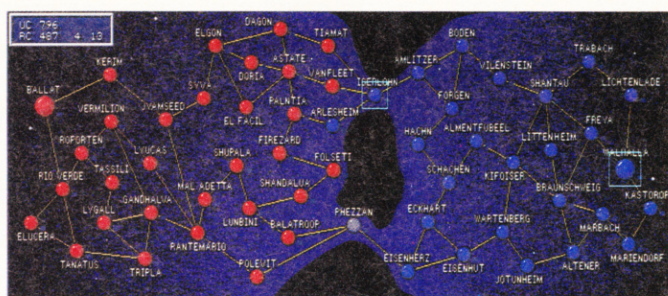
システムが前作と大幅に変わったせいでゲームを開始すると、まず何をやっていいかわからない人も多いと思う。そこで、まずは自分の置かれた状況を確認するといい。ラインハルトの階級は元帥、第4艦隊の司令官だ。一般的な遊びかたとしては、艦隊司令官は階級を上げ、より多くの部隊を指揮でき



ラインハルトならこう遊べ!!

能力的にはなかなか非の打ちどころを探すのが難しいラインハルトであるが、ただひとつだけ運営能力に欠けているので、最低ひとは運営能力に優れた人物が欲しい。消費能力である工作値が高い人物も、幕僚に置いておくと便利だろう。

あとは、後のローエングラム王朝の創始者として、積極的にその能力を活用し、歴史を変えてもらいたい。最終的には、軍3長官など目もくれずにクーデターを引き起こして帝国宰相の座に就き、返す刀で同盟をも粉碎してくれ。ようするに

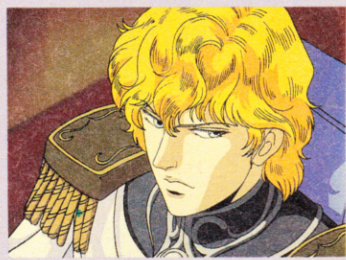


るようになり、戦争のときにより大きい功績を立てられるようにしたい。

しかし、ラインハルトはすでに元帥なので、ここはさらに多くの権限を得るために軍3長官を目指そう。だが、今の段階で自分を推薦しても、おそらく却下されるだろうし、なにより物欲しげでみっともない。ラインハルトに、そういう態度は取らせたくないよね。

ここは彼がいつもそうしてきたように、誰にも文句を言わせない功績を挙げて、できれば推薦によって軍3長官、特に軍事作戦に関する権限を持つ、統帥本部総長に就任したいところ。

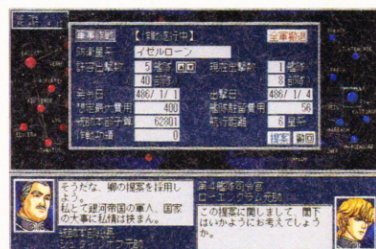
そこで、まずは軍事作戦を提案し、自分が軍事の主導権を取りたい。シナ



リオ開始時の状況では、イゼルローンにヤン艦隊が侵攻してくることがわかっている。だが、ヤンと対決するのに、現在、イゼルローンに駐留しているゼークト1艦隊ではいかにも不足。そこで、イゼルローン防衛任務に5個艦隊を派遣する軍事作戦を提案したところ、「なるほど、卿の言うことももっともだ。私も銀河帝国の軍人、私情ははさまん」と統帥本部長シュタインホフは受諾。

続いては、艦隊戦において多くの功績を挙げるために、自分の艦隊を強化しよう。ゲーム開始時、ラインハルトは戦艦、巡航艦、駆逐艦をそれぞれ2部隊、それに工作艦と輸送艦の部隊を保有している。そこで駆逐艦部隊を除き、代わりに戦艦部隊を入れる。さらに艦隊の幕僚も、情報工作に優れたケスラー、運営能力の高いシュタインメッツ、防御力最高のミューラー、高い機動力を持つバイエルラインを迎え、ラインハルトの能力を補ってもらおう。

この程度ならば、宇宙艦隊司令長官ミュッケンベルガーは受け入れてくれるだろう。もし、受け入れてくれないのなら、艦船の編成と幕僚人事を別にして提案すれば受け入れられやすくなるぞ。この艦隊編成や幕僚人事はどの人物でプレーするにしても、最初にとっておきたいことだ。覚えておこう。



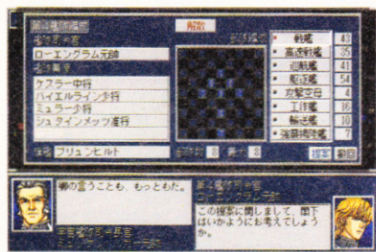
●このページで挙げた戦略を無視し、イゼルローンを取らせて苦労するゲームとしてもおもしろいかもね。

これで、最初のターンにやるべきことは終わり。「解決」で次のターンへ進む。「統帥本部は、以下の作戦に修正を加える。イゼルローン防衛作戦」

と、作戦が修正されても、自分が参加しなくては大きな功績は挙げられない。さっそく、艦隊出撃のコマンドで自分の艦隊を含めて、4個艦隊の出撃を提案しよう。艦隊のわけは自由に決めても支障はないが、自分より階級の低い提督の艦隊を選べば、自分が作戦総司令官となれるので、より効率よく功績を稼げるだろう。

ここではキルヒアイス、ロイエンタール、ミッターマイヤーの艦隊を選ぶ。「卿の言うこともわかるが、急がずともよいのではないかな?」

ちなみに、このミュッケンベルガーの言葉は「拒否」である。うぬうっ、この老いぼれが。このあと、功績が減るのも構わず、四度目の提案で頑固かつ、ラインハルトが嫌いなミュッケンベルガーは採択した。



元帥号を持つラインハルトは提案を採択されやすいが、それより階級が低い人物でプレーする場合、まったく提案が受け入れられない場合がある。そんなときは、序盤から思いきって提案工作を使って、自分の提案が受け入れられるようにするとよいだろう。政治工作値が1000も減少するが、それよりも功績を上げるほうが大事なのだ。

ここで注意しておく、このゲームでは、ほかの登場人物も軍事作戦などの提案をしてくるので、運が悪いと他人の提案が採用され、自分の作戦は撤回されることが起こるのである。この思うようにならない部分が、このゲームの醍醐味のひとつなのだが、あまり予定戦場に到着する時期が遅れると、すでに星系が占領されているということがあるので、自分の艦隊が参加でき

最強(見こみ)第4艦隊!!



艦隊幕僚の人事に凝れるようになったのも『IV』のうれしい変更点。できるだけ優秀な人材を、できるだけ多く幕僚にしよう。さらに自分の艦隊の面倒は、自分で見なければならぬので、少しでも自分

の戦術に合った編成をしておこう。もちろん、このページで挙げた編成はあくまで基本的な一例に過ぎない。

ついに作戦が発動

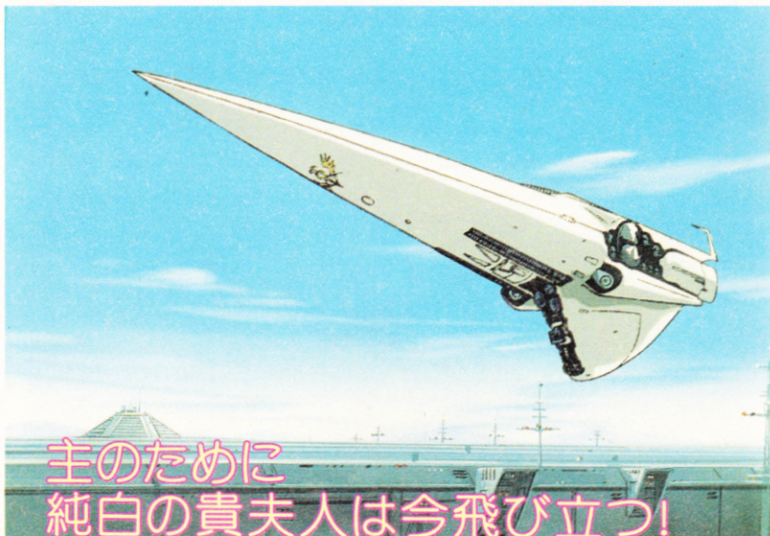


るようであったなら、そのままゲームを進めよう。しかし、自分の艦隊が作戦に参加できない場合は、せっかく出撃した艦隊を戻して、もう一度艦隊出撃を提案するぐらいのことはしてしまってもいいだろう。

解説が長くなったが、今回の場合は無事にラインハルトを最高司令官とする作戦が発動された。そして、ラインハルト率いる第4艦隊を初めとする4

個艦隊が、ヴァルハラ星系帝国首都星オーディンを飛び立っていく。

だいたいゲームの序盤はこのように進めていこう。もちろん、担当する人物や状況によって変わるが、基本的にはこういった感じだ。さあ、次のページからは戦場についてからのゲームの流れについて解説していくぞ。





前ページの要領で進めていくと、ラインハルトが率いる艦隊がイゼルローン星系にたどりつくころに、同盟軍がイゼルローン攻略を開始するはずだ。

敵はおそらくヤンが率いる第13艦隊の半個艦隊であろう。戦力を比較してみれば楽勝である。このシナリオならでは、一種のズル技だね。まあ、初めてゲームをプレーをする人を対象にしているので、ご容赦願いたい。もし、ゲームに慣れてきたら、あえてヤンにイゼルローンを落とさせてから、本格的にゲームを始めることにするといひかもしれないな。

さて、戦術モードに入ると作戦会議が始まるが、自分がただの艦隊司

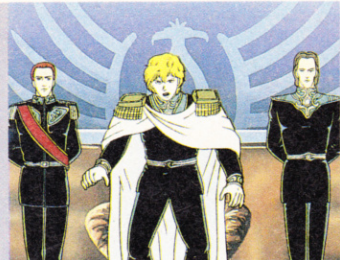
作戦会議の ひとつイイ話

実はこれってなかなか重要な情報ではなからうかと思うのだが、作戦会議で採択された作戦に、プレーヤーは従う必要がないのである。移動コマンドなどを使い、プレーヤーの艦隊は自由に行動することが可能なので、独断専行して最前線に向かうのも、前線から遠く離れて地道に占領による功績を稼いでも一向に構わないのである。ただし、それによる功績値の減少はないが、味方の支援は一切受けられなくなるので、相応の覚悟なしにはできないことである。だが、自分自身の判断で動けるというのは、大きな魅力だ。味方をアテにせず賭けに出るのもよい。

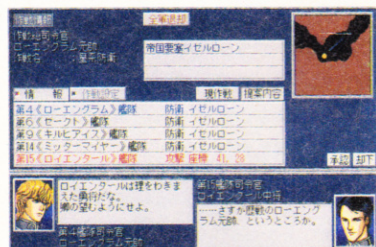
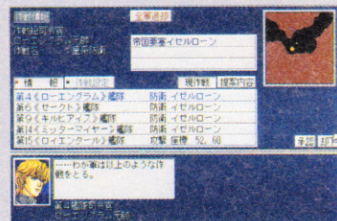
司令官であれば自分がうまく功績を挙げられるように提案すればいい。だが、自分が総司令官ともなると、功績を独占するか、昇進させたい部下にも功績がいくようにするか選択が必要だ。このあたりは、いかにも「司令官」という気分が出るシステムだね。

さて、この作戦会議では全艦隊が、イゼルローンに向かってくるヤン艦隊を待ち伏せすることに決定する。原

◆「IV」における戦術シーンは、凝ろうと思えばいくらでも凝れるが、今回はごく基本的なコツだけを掲載することにしたぞ。



◆作戦会議に従わず、独断で動くのはラインハルトの性格ではありうるが、この人は驚き顔が似あわないので失敗はしないようにな。

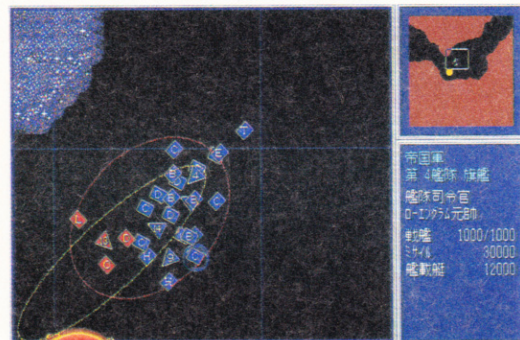


作のゼクトのように、イゼルローンを離れ、その間に要塞を占領されがごとき愚行は避けたいところだからだ。

作戦会議が終わると移動画面に移るが、この場面では通信妨害をしたり、偽装艦隊を使い敵を攪乱することができる。また、艦隊激励というのもあり、下がった艦隊の士気を回復できるようになったのだ。これはビッテンフェルトにもすごく似合いそうなコマンドだね。これらは新システムのため、まだ効果的な戦術はできていないが、使いうてかなりの威力が期待される。

さて、戦争が始まったら、自分の艦隊の向かう位置と方向を決めよう。そして、「実行」を選択すれば、作戦会議で採択されたように、イゼルローン要塞を防衛するために、各艦隊が動き始めてくれるぞ。

ここで基本的な注意。艦隊の移動には、巡航「移動」と「戦闘」移動がある。作戦開始直後はどの艦隊も巡航「移動」となっており、このままでは敵と遭遇しても攻撃も反撃もしないのだ。敵の

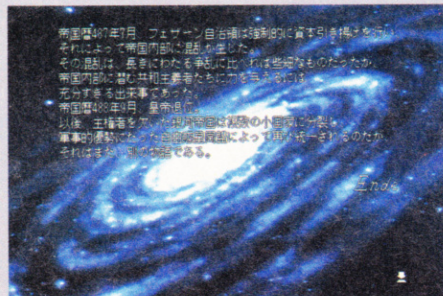


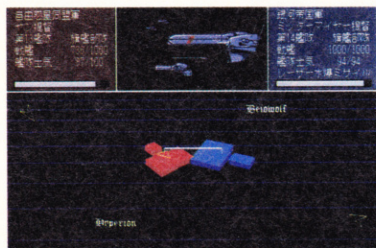
ちょっとイイ話

GAMEOVERのこと

このゲームは特にマルチエンディングの種類が多い。自分が戦死したというのがバッドエンディングの代表だが、自分の

陣営が減ばされてしまうというのもある。また、フェザーンからの資金借款の返済が滞ると、フェザーンによる資本引き上げが行われ、国家が破産するという情けないものもある。もちろん、敵を滅ぼして「勝利II」のエンディングもある。それから、まだ試していないが、戦いの決着がつかず年月がたち過ぎるとどうなるのか？ というのもエンディングを探してみるのも楽しみのひとつかもね。

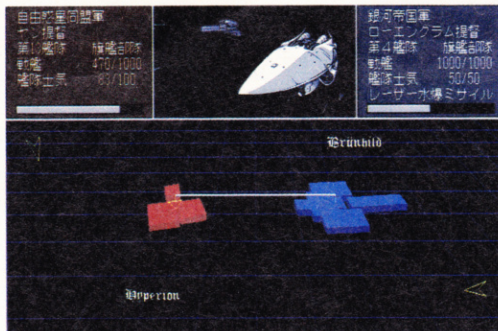




存在を発見もしくは存在することが濃厚になってきたら、急いで“戦闘”移動に切り換えよう。こうすれば、移動速度は落ちるが、ちゃんと敵に攻撃も反撃も行ってくれるぞ。

この後、イゼルローン周辺で敵艦隊を発見できるだろう。今回の場合は、戦力で圧倒しており、勝つのは簡単だ。だが、効率よく勝つには、いくつかコツがあるので駆け足で紹介する。

艦船の防御力はすべて前方が強く設定されているため、常に敵に自艦隊の正面を向け、敵の後ろを取るというのが艦隊運動の基本となる。また、ミサイルはビームより威力が高いが弾数に



勝利は当然 なあ、キルヒアイス

限りがある。そのため、最初はミサイルで大きな被害を与えておき、ビームでトドメを刺すのが効率がいい。また、ミサイルと言えば、巡航艦のミサイル攻撃は侮れない威力を持っているぞ。

これらの基本的な戦闘のコツを押さえておけば、敵の数も少ないこともあり、かなり効率よく掃討できるだろう。

さて、敵艦隊を撃破すれば、撃破した敵艦数にもとづく功績値と、総司令官には作戦成功による功績値を与えられるぞ。ちょっと同盟ファンには心苦

しいが、一緒にヤン艦隊を袋叩きにしたキルヒアイス、ロイエンタール、ミッターマイヤーにも功績は与えられ、彼らの昇進も近づいた。

もちろんラインハルトも、これに誰にはばかることなく、統帥本部総長ぐらいには就任できるに違いない。提案工作をしてもいいしね。

しかし、まだ戦いは始まったばかりだ!!

ちょっと格好は悪いが、推薦を待っていてもターンの無駄なので、人事コマンドにより自分を統帥本部総長に推薦すると、帝国宰相ヒテンラーデは、内心はともかく承諾した。これにより、ラインハルトは軍事作戦を自由に採決する立場となり、事実上、帝国の軍事行動は彼(自分だけ)の自由になった。

しかし、彼の野望はその程度のもではなく、またプレーヤーも満足はしていないだろう。

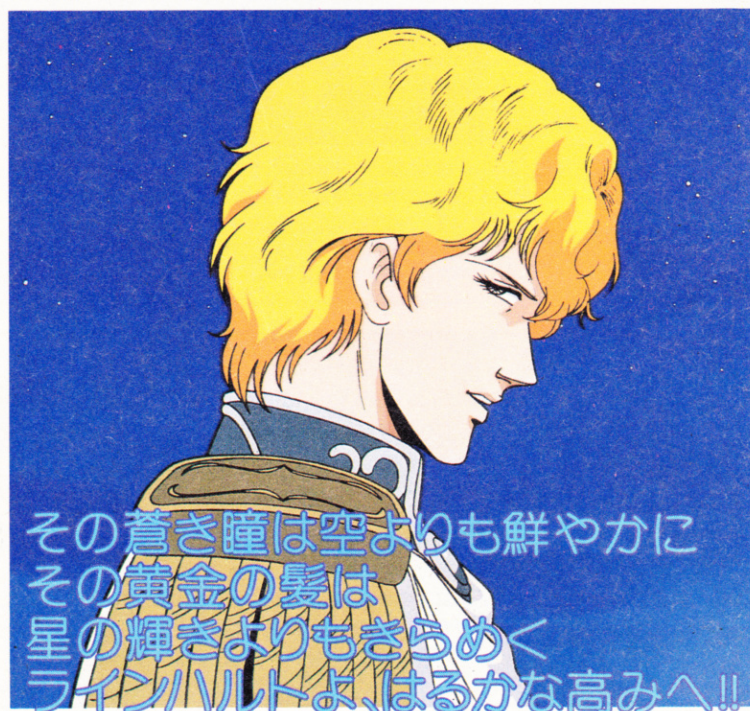
自由惑星同盟を打倒し、銀河を統一するのがこれからの目的となるのだが、それは帝国への忠誠によるものでも、ましてや皇帝のためでもない。ライン

ハルトは自分、そして姉と友のために新たな歴史を作ることになるだろう。そして、それを助けるのがキミの役目となる。さらに、そのキミを助けるた

めに、編集部も協力する。疑問に思ったことや、載せて欲しい情報があれば、遠慮せずに編集部まで伝えてほしい。可能な限り応じるつもりでいるぞ!!



◆同盟軍にイゼルローンを奪われないままだと、帝国側の戦略の幅は格段に広がってしまふ。どちらの回廊から同盟を料理しようか。



帝国戦艦

巡航速度	104	占領効率	10
駐留費用	10	物資積載	1200
ミサイル積載	30	艦載艇積載	12
防御力	前方…… 140		
側方	…… 70	後方	…… 35
ビーム	中性子ビーム砲	6門	
ミサイル	レーザー水爆ミサイル	6門	



まさに主力艦と呼ぶにふさわしく、あらゆる性能に優れているのが、“戦艦”だ。巡航速度の遅さが気になるが、どうせ敵も味方も艦隊は、戦艦の速度に合わせて動くものだ。

同盟戦艦

巡航速度	120	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	850
ミサイル積載	32	艦載艇積載	9
防御力	前方…… 120		
側方	…… 55	後方	…… 25
ビーム	光子砲	8門	
ミサイル	レーザー水爆ミサイル	8門	



同盟は民主主義であり、労働者を酷使できない関係で、帝国より造船の費用は割高となる。しかし、帝国よりも性能が高いので、どちらが有利とはいちがいに言えない。

帝国高速戦艦

巡航速度	128	占領効率	10
駐留費用	10	物資積載	1300
ミサイル積載	40	艦載艇積載	12
防御力	前方…… 145		
側方	…… 65	後方	…… 30
ビーム	中性子砲	12門	
ミサイル	中性子ミサイル	10門	



戦艦の弱点である速度の遅さを解決した艦。まさに最強だが、それだけに高速戦艦の造兵廠の費用は、かなり高くつくけどね。“疾風ウォルフ”の艦隊はこれで決まりだな。

同盟高速戦艦

巡航速度	140	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	850
ミサイル積載	32	艦載艇積載	9
防御力	前方…… 120		
側方	…… 55	後方	…… 25
ビーム	光子砲	8門	
ミサイル	レーザー水爆ミサイル	8門	



帝国の巡航艦より速度が速い、同盟の高速戦艦。しかし、残念なことに同盟軍は基本的に高速戦艦を建造できる施設を持っていないので、数を揃えるのは難しいかも。

帝国巡航艦

巡航速度	128	占領効率	8
駐留費用	20	物資積載	800
ミサイル積載	20	艦載艇積載	5
防御力	前方…… 55		
側方	…… 22	後方	…… 11
ビーム	中性子砲	6門	
ミサイル	中性子ミサイル	4門	



防御力の弱さが非常に気になるが、攻撃力が戦艦に準するほどあり、部隊を構成する艦数も2000と多く、造兵廠費用も戦艦よりも安いという、使い勝手のよい艦である。

同盟巡航艦

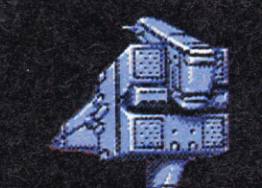
巡航速度	140	占領効率	0
駐留費用	20	物資積載	550
ミサイル積載	12	艦載艇積載	3
防御力	前方…… 35		
側方	…… 15	後方	…… 5
ビーム	中性子砲	6門	
ミサイル	レーザー水爆ミサイル	4門	



これは帝国も同じなのだが、巡航艦はミサイルの射撃能力が高い。特に同盟の巡航艦はレーザー水爆ミサイルを発射できるので、非常に高い攻撃力を発揮してくれるぞ。

帝国駆逐艦

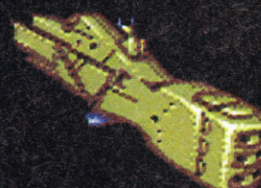
巡航速度	128	占領効率	0
駐留費用	20	物資積載	150
ミサイル積載	4	艦載艇積載	2
防御力	前方…… 10		
側方	…… 3	後方	…… 1
ビーム	レールガン	4門	
ミサイル	中性子ミサイル	2門	



攻撃力、防御力ともに不足を感じる駆逐艦であるが、造兵廠の費用が安い関係で使い捨てができるという利点がある。速度を生かしてオトリに使うのもおもしろいかも。

同盟駆逐艦

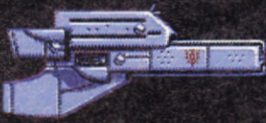
巡航速度	140	占領効率	0
駐留費用	20	物資積載	200
ミサイル積載	6	艦載艇積載	0
防御力	前方…… 20		
側方	…… 8	後方	…… 3
ビーム	中性子砲	6門	
ミサイル	中性子ミサイル	2門	



帝国と同じように、数を揃えて戦うといった戦術が必要になる。高速戦艦の不足する同盟軍は、戦艦を保有せずに巡航艦と駆逐艦で、快速艦隊を作るという手もあるぞ。

帝国攻撃空母

巡航速度	104	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	1500
ミサイル積載	32	艦載艇積載	120
防御力	前方…… 100		
側方	…… 50	後方	…… 25
ビーム	中性子砲	16門	
ミサイル	レーザー水爆ミサイル	4門	



ワルキューレをこれでもか!! というぐらい搭載した空母。至近距離での戦闘では絶大な力を発揮するので、近距離戦が起きやすい占領作戦にはぜひ用意しておきたい。

同盟攻撃空母

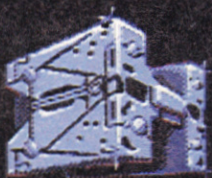
巡航速度	120	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	1100
ミサイル積載	36	艦載艇積載	100
防御力	前方…… 180		
側方	…… 85	後方	…… 42
ビーム	中性子砲	24門	
ミサイル	中性子ミサイル	6門	



中性子砲24門の威力と高い防御力で、主力艦にしても、とつい考えてしまう。しかし、費用対効果の面で考えてみると少しリスクが大きい。それでも試してみるか?

帝国工作艦

巡航速度	80	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	300
ミサイル積載	0	艦載艇積載	0
防御力	前方…… 20		
側方	…… 10	後方	…… 5
ビーム	非搭載	なし	
ミサイル	非搭載	なし	



被弾し、故障した艦船を修理してくれるのがこの工作艦だ。だが、修理などは期待せずに戦闘艦を増し、攻撃力を高めるという手もある。どちらを選ぶかはキミ次第だ。

同盟工作艦

巡航速度	104	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	250
ミサイル積載	0	艦載艇積載	0
防御力	前方…… 20		
側方	…… 10	後方	…… 5
ビーム	非搭載	なし	
ミサイル	非搭載	なし	



今回のシステムでみると、自分の艦隊を修理してくれる工作艦の必要性は、前作と較べ飛躍的に高まったと言えるだろう。自分の艦隊に1部隊は欲しいところである。

帝国輸送艦

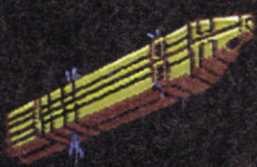
巡航速度	80	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	3000
ミサイル積載	300	艦載艇積載	0
防御力	前方…… 45		
側方	…… 30	後方	…… 15
ビーム	非搭載	なし	
ミサイル	非搭載	なし	



物資が欠乏してきた戦闘艦に、物資やミサイルを補給してくれるのが、この輸送艦。大艦隊どうしの戦いは長引くことが多いので、ぜひ輸送艦を連れておきたい。

同盟輸送艦

巡航速度	104	占領効率	0
駐留費用	10	物資積載	3500
ミサイル積載	400	艦載艇積載	0
防御力	前方…… 50		
側方	…… 25	後方	…… 12
ビーム	非搭載	なし	
ミサイル	非搭載	なし	



こちらも帝国のものと同じように、補給を担当する艦船である。やはり、大艦隊の決戦が予測される場合は不可欠であろう。ちなみに、物資搭載の能力は帝国よりも高い。

帝国強襲揚陸艦

巡航速度	80	占領効率	50
駐留費用	20	物資積載	250
ミサイル積載	0	艦載艇積載	0
防御力	前方…… 5		
側方	…… 2	後方	…… 1
ビーム	非搭載	なし	
ミサイル	非搭載	なし	



占領に絶対不可欠なのが、この強襲揚陸艦だ。もちろん、無差別攻撃で無理やり占領してしまうという手もあるが、それは避けたい。占領専門の艦隊を作るのもよいな。

同盟強襲揚陸艦

巡航速度	104	占領効率	100
駐留費用	20	物資積載	300
ミサイル積載	0	艦載艇積載	0
防御力	前方…… 10		
側方	…… 5	後方	…… 2
ビーム	非搭載	なし	
ミサイル	非搭載	なし	



同盟の戦艦は帝国の戦艦と違い、占領能力を持っていない。その分、強襲揚陸艦の占領能力は帝国のものより、かなり高く設定されている。効率よく使わねば。

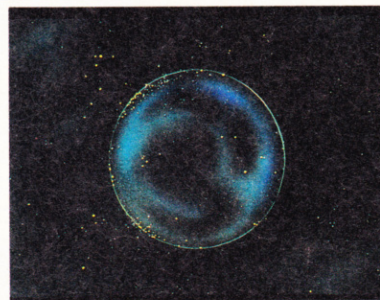
艦船豆知識

アニメの設定から推測すると、艦船の規模や型式にもよるだろうが、だいたい戦艦1隻につき、500人前後の人々が搭乗しているようである。このゲームでは戦闘1ターンで100~500の艦船が壊滅するのが普通だから、単純計算だと数万人近い……。ちょっとすごい数だね。

要塞主砲データ一覧

銀英伝にはイゼルローン要塞を始めとして、ガイエスブルクやレンテンベルクなど、戦略上の要所に様々な要塞が登場する。それらの要塞の力の象徴として登場する要塞主砲。一撃で戦艦数百隻を葬る威力を持ったこれらは、要塞周辺で行なわれる艦隊戦において、味方であれば頼もしく、敵側になれば真の恐怖と呼ぶにふさわしい。

ここではこれら要塞主砲の所在と名称、出力を表にしてみた。なお、出力というのは、射線内のどれぐらいの艦船を巻き込み、なおかつ損害を与えられるかといった目安だと思ってもらいたい。なお、これらはいずれもシナリオ1での配置である。また、ひとつだけ要塞ではないものがあるが、ゲーム中での扱いは同じなので掲載した。



名称	所在星系	配置	出力
トゥールハンマー	イゼルローン	イゼルローン要塞主砲	10000
ガイエスハーケン	アルテナ	ガイエスブルク要塞主砲	7000
アルテミスの首飾り	バーラト	惑星ハイネセン防衛システム	3000
硬X線ビーム砲	キフォイザー	ガルミッシュ要塞主砲	3000
硬X線ビーム砲	フレイア	レンテンベルク要塞主砲	3000

艦載兵器データ一覧

上では要塞砲のことにふれてみたが、やはりこのゲームのメインとなる兵器はというと、艦船であろう。

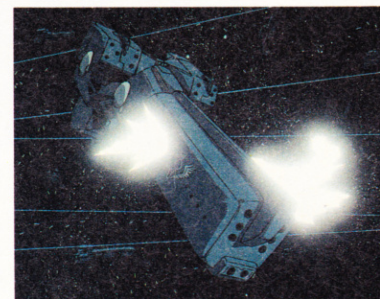
前ページでは艦船のデータを掲載したが、艦隊戦を制するには、あと少しデータが足りないよね。そう、艦船の能力がわかって、その艦が持つ兵器の威力や有効距離がわからなければ、艦隊を有効に運用することはできないのだ。そこでバンと、艦載兵器の破壊力および、有効距離を紹介しよう。

表の見方だが、距離の項目は最大射程距離(兵器ごとに異なる)に対するパ

ーセンテージを表わす。ちょうど100パーセントの距離に射程サークルが表示されるので、それを目安にするといいだろう。なお、110、120パーセントというのは最大射程外ということだ。

その下にある数値はパーセントで、その距離では「破壊力」の何パーセントを発揮できるかを表わしている。最後に右端の「破壊力」だが、これは1門あたりの基本破壊力となっている。

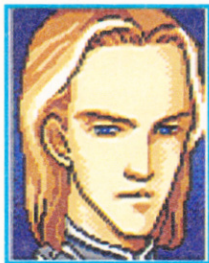
なお、ここではワルキューレとスパルタニアン、つまり艦載艇による攻撃の威力については、扱いが特殊になる



のであてはぶいた。これらの艦載艇の威力については、今後のゲームバスターズに掲載したいと考えているので、しばし、待たれよ。

名称 \ 距離	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	破壊力
光子砲	60	60	60	60	70	80	85	90	100	100	90	40	10	60
中性子ビーム	60	60	60	60	70	80	85	90	100	100	90	40	10	50
中性子砲	60	60	60	60	70	80	95	100	95	70	60	40	10	20
レールガン	80	80	80	80	90	100	100	100	100	95	80	60	20	40
レーザー水爆ミサイル	40	50	65	80	90	100	100	100	100	80	60	40	20	100
中性子ミサイル	20	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	90	60	80

『銀英伝Ⅳ』の気になる部分をチェック!!



●銀河帝国ローエングラム王朝の軍務尚書として、帝国草創期を支えた功臣。今回はご多忙のところをこ足願いました。

パウル・フォン・オーベルシュタイン

……いったい、なんで私がこんなところに登場せねばならないのでしょう。まったく、本来ならば登場すべき陛下やキルヒアイス大公が、ほかの仕事で忙しいとのことで、私にまわってきたわけですが、迷惑な話です。

まあ、いいでしょう。ここでは、ゲームバスターズやこの付録で紹介しきれなかった『銀英伝Ⅳ』の内容に関する疑問を、私が解説していくといった趣向でお送りいたします。

Q 功績ポイントが減り、降格するということはありますか？

A 無制限な提案を防ぐ意味で、上司に提案が受け入れられないと、功績ポイントが減少します。ただ、現階級を保証する功績ポイント以下には減らず、降格ということはありません。信賞必罰は兵家の常、私は降格させるぐらい厳しくしてもよいと思いますけどね。

Q 女性キャラクターたちはどれぐらい登場するのですか？

A なるほど、それが気になるかたがたも多いと見えますな。まず、ヒルデガルド皇妃やヤ



●フレデリカ・ヤン夫人はヤン艦隊の幕僚として登場されます。自分では使えませんけど。

ン夫人は、一般キャラクターとして登場されます。また、とある条件下でグリュネワルト大公妃が登場されます。その条件としては、キルヒアイス大公に関係がある、とだけお教えしておきましょう。

Q やはりフェザーンを占領すると悪いことが……

A 当然あります。フェザーンを占領した陣営は、敵の情報を一切手に入れられなくなるのです。情報重視のシステムをとる『Ⅳ』では、これはかなり不利な条件と言えます。また、当然資金の借款も不可能となります。しかし、それを逆手にとり、フェザーンを占領して、借款した資金を返さずに済ましてしまうという手もあります。

Q あの「沈黙提督」アイゼナッハはしゃべるのですか？

A 困ったことに、アイゼナッハ卿の台詞は基本的に「……」および「御意」のみです。おそらく、提案そのものは文書で提出しているのでしょうね。

Q 駆逐艦が大好きです。旗艦部隊を駆逐艦にできますか？

A できます。今回の旗艦部隊は駆逐艦まで、ようするに艦船に対する攻撃手段を持った艦なら旗艦にできるということになります。これにより、戦術の幅が広がったことは確かですな。

「これでは、みなさん『銀英伝Ⅳ』の世界をお楽しめない。」



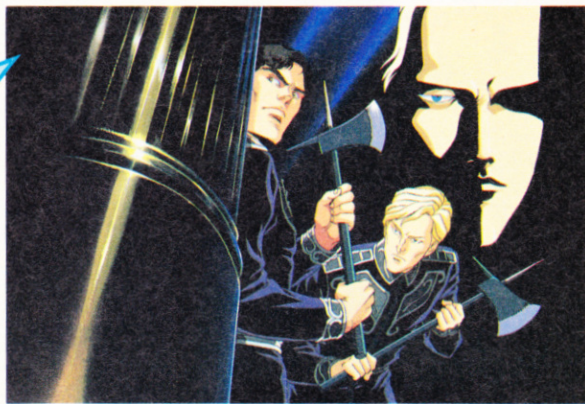
●このような原作を思わせるイベントが、いくつか設定されていますが、出現方法は秘密です。

Q スーパー、イベントシーンはありますか？

A やはり、そう来ましたか……。イベントシーンという言いかたが適当かどうかはわかりませんが、とある条件下で、原作に基づいた特殊な台詞や出来事が起きる、という設定はされています。まあ、今のところはここまでにしておきましょう。どんな秘密でも、時間により明らかになる、というのが一番自然ですから。まあ、ゲーム本体に付属された、『銀河英雄伝説名將録』に登場する人物伝を読めば分かりそうなものですが……。

Q CD-ROM版が発売されるという噂を聞きましたが……。

A 噂が事実である場合もあるので、我々のような職務にとっては無視できないところです。CD-ROM版が発売されることは確かですが、まだ日付などは未定です。続報を待てと言ったところですか。



いったいあなたはどんなタイプ？

相性診断つき

銀英伝性格診断

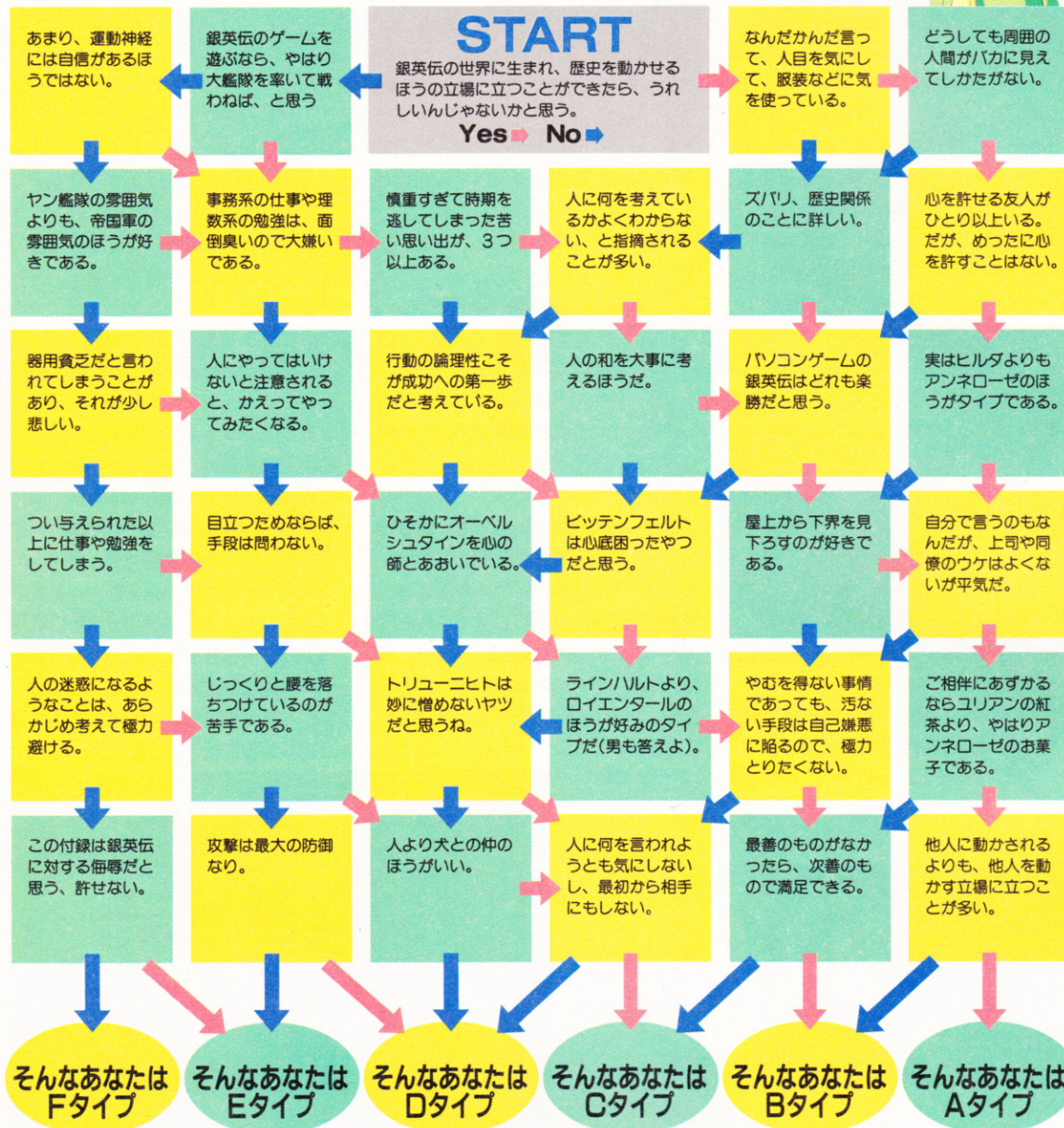
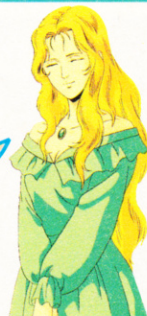
さて、それこそ何度も言っているように、このゲームでは自分が演じるべき人物を選択することができる。しかし、ゲーム設定の選択の幅が広がって、うれしい半面、とまどっている人も多いのではないだろうか？

そんなあなたに、ログインは用意しました（なんか怪しいセールスみたいだな）。YES、NOチャートであなたの性

格を診断すれば、6つのタイプに分けた銀英伝の登場人物のなかから、あなたにピッタリのタイプの登場人物を選べるという仕組みだ。ちなみに、ラッキーキャラというのが、キミに合った登場人物のことだ。間違えないでね。

また、それだけではなく、相性診断までついてるといふなかなかお得な内容だ。さあ、キミもチャレンジ!!

軽い気持ちで遊んでみてね



Aタイプのあなたは

このAタイプに来たあなたは、分野はともかくとして、実はかなりの潜在能力を秘めた人です。ですが、ちょっと我が強く、上司や同僚たちによく思われていないのではないのでしょうか？ しかし、野望を秘めたあなたは、あなたを好きな人にとってはたまらない存在なのです。そんなあなたがこのゲームをやるならば、軍事能力や統率力に優れ、なおかつ原作でも野望に燃えた人物でプレーしたらいかがでしょう？ そして、思う存分に大艦隊を率い、歴史を動かすようなプレーをしてください。もちろん、最終的には自分が首謀者となってクーデターを起こし、陣営の頂点を極めてから、おもむろに敵陣営を倒すのがスジというもの。

英雄型



英雄といえ

銀河英雄伝説の英雄とはまさにこの人のこと。能力も容姿も非の打ちどころがないお方なのだ。

ラインハルト・フォン・ローエングラム

この英雄型の条件に当てはまる人物は、まず統率力に優れており、軍事能力にもバランスが取れた人物。そして、原作でも野望が高いとされた人物を挙げてみた。

相性診断

英雄型は、そばで支える補佐役型の人物が不可欠。能力的にも不足しがちな、運営能力を補ってもらうのがよいでしょう。また、猛将型を使うのも吉です。

そんなあなたのラッキーキャラ

- ラインハルト
- ロイエンタール

Bタイプのあなたは

能力的には申し分ないものがあるのに、性格が控え目なのか、ただ単にやる気がないのか、あまり自主的には動こうとはしないタイプがこのBタイプです。しかし、与えられた仕事は、仕事を与えた者が期待した以上にこなすので、周囲の信頼が厚いに違いありません。そんなあなたがこのゲームをやるならば、戦略や戦術に優れているが、決して自分からは歴史を変えようとはしなかった人物、すなわちこの名将型がピッタリではないのでしょうか？ あえて、出世やクーデターには興味を示さず、前線で敵を撃破しつつ、自分の陣営の勝利に貢献する。そんなプレーの仕方が、あなたの性格にはピッタリでしょう。

名将型



名将といえ

実は名将というにはとどまらない識見を持つてたが、あえて出しゃばらない。それがこの人の魅力だ。

ヤン・ウェンリー

名将型の人物の条件は英雄型とほぼ同じだが、ゲームの遊びかたの違いもあり、原作では実力がありながらあえて将の職分にとどまった人物を挙げた。

相性診断

控え目な名将型の人物は、実は気ままな一芸型の人物と気が合います。空戦や陸戦など、自分に不足した能力を補ってもらうカップルがよいでしょうね。

そんなあなたのラッキーキャラ

- ヤン・ウェンリー
- ミッターマイヤー
- ビュコック
- ミューラー
- メックリンガー
- ワーレンなど……

Cタイプのあなたは

周囲からは何を考えているかわからないちょっと不気味な人だと思われているが、イザというときには思わぬ働きを見せて周囲を驚かせる。その冷静沉着さと、手段を選ばない仕事ぶりは、周囲からは煙たがられつつも、その実力を認めないわけにはいかない。それがこのCタイプです。そんなあなたは、このゲームではむしろ本筋からははずれた部分に位置する政治や軍事、情報などの工作にいそむという、少し屈折した楽しみかたはどうでしょう？ たとえば、勝手に自分が主君とあおぐ人物を設定して、様々な仕事を駆使しつつ、自分の主の出世していく様子を楽しむ……。これこそまさに謀臣型の歩むべき道と言えるでしょう。

謀臣型



謀臣といえ

容姿も言動も謀臣の典型。冷酷もこまうことで、意外に彼のファンは多いのだ。

パウル・フォン・オーベルシュタイン

ここで挙げた謀臣型の人物は、運営と情報の能力に優れ、なおかつ工作能力のキャパシティが高い人物を揃えてみた。原作でどう活躍したかも加味してあるぞ。

相性診断

謀臣型の人物は、たとえ嫌われようとも英雄型の人物についていき、自分の能力を活かすのだ。誰のために高い工作値を使うのか、ゲームを楽しむ分かれ目。

そんなあなたのラッキーキャラ

- オーベルシュタイン
- リヒテンラーデ
- ケスラー
- ブロンズ

Dタイプのあなたは

細かいことは気にしない、考えない。そんな豪快さんが、この猛将型の人です。目立ちたがりやで、よく人に迷惑をかけてしまうけれど、不思議と無邪気で憎めない。そう考えてみると、意外に得な性分かもしれませんね。そんなあなたには、ここに挙げたような提督たちをオススメします。みんな攻撃力に優れてはいるけど、防御に回ると弱い、そんな人たちがばかりです。ただ、無能というのではなく、実際に戦闘に突入すると非常に高い功績を挙げることができるので、このゲームのメインである戦いを思う存分に楽しむことができます。どうせなら艦隊は、輸送艦や工作艦など連れずに一撃必殺主義で編成してほしいですね。

猛将型



猛将といえ

か 猛将の代名詞。とにかく戦闘場面では一番はなばなしく活躍してました。勝ち負けは別にしてくね。

フリッツ・ヨーゼフ・ピッテンフェルト

猛将型の条件は高い攻撃力と、後手に回ることを許されない低い防御力ですな。そして、突撃のための高い機動力。これで十分に戦場を暴れ回ってほしいですね。

♡♡ 相性診断 ♡♡

不思議と英雄型にかわいがられるのがこのタイプ。その部下として働きましょう。逆に謀臣型とは宿命的に相性が悪いので、近づかないほうが賢明でしょう。

そんなあなたのラッキーキャラ

- ピッテンフェルト
- ファーレンハイト
- ケンブ
- ウランフ
- ポロディン
- グエンなど……

Eタイプのあなたは

控え目と言えば、名将型の人間の場合は英雄型と比較してのことですが、補佐役型の人是一般にも控え目と受け取られます。自分は主人公ではなく、ワキ役であるとわきまえて、英雄型や名将型に不足しがちな運営能力や情報能力を補佐するような気分でゲームを楽しむのがいいでしょう。しかし、戦争重視のこのゲームでは、なかなか報われないのは事実です。とはいえ、ようは楽しみようです。後方で基地の増設や情報入手などに活躍したり、戦争ではあえて輸送艦や工作艦重視の編成をして、後方支援に回るなど、工夫次第でいろいろと自分の能力を生かすことが可能です。あまり、派手ではありませんけどね。

補佐役型



補佐役といえ

能力的には名将型ですが、やはり原作で補佐役と言えは、この人、ということでした。

ジークフリード・キルヒアイス

補佐役型の人材としては、英雄型や名将型に欠けていることの多い運営や情報能力に恵まれている人物を挙げてみました。実はこの系統の人物は意外に多くいます。

♡♡ 相性診断 ♡♡

補佐役型の人、は、英雄型や名将型の人に必要とされます。尽くしてあげましょう。ただし、謀臣型とは能力でダブるので、相性はとても悪いでしょう。

そんなあなたのラッキーキャラ

- キルヒアイス
- シュトライト
- シュタインメッツ
- F・グリーンヒル
- D・グリーヒル
- キャゼルヌなど……

Fタイプのあなたは

とにかく職人カタギとでも言うのでしょうか？ ただひとつの技能を極めようとするタイプのあなたは、一芸型とでも定義しておきましょう。総合的な能力では圧倒的に劣りますが、専門的な能力にはほかの追随を許さない。そんなあなたは、組織のなかで出世するのは難しいかもしれませんね。このゲームでも、陸戦や空戦だけに優れたような一芸型の人々が活躍するのは難しいかもしれません。しかし、そこをあえてプレーするのが、職人カタギの一芸型の心意気というものでしょう。とにかく、至近距離での艦載挺戦や占領戦で活躍し、功績を重ねていく。難しいかもしれませんが、それだけにやりがいはあると言えるでしょう。

一芸型



一芸型といえ

このタイプで将官まで昇格したのは珍しい。この人物の能力の高さがうかがえる。

ワルター・フォン・シェンク

とにかく一芸型はひとつの能力だけ突出した人物を集めた。ただ、実を言うとみんな階級が低いので、プレイヤーが使えない人物も混じっている。すまん……。

♡♡ 相性診断 ♡♡

ヤン艦隊を典型として、一芸型は名将型の人物と相性がいい。名将型の率いる艦隊とともに行動し、自分の能力を活用するしか活路はないのだな。

そんなあなたのラッキーキャラ

- シェンク
- オフレッサー
- キスリング
- ポブラン
- I・コーネフ
- シャフトなど……

銀河帝国日報

号外

新帝国暦平成6年12月2日刊

「銀英伝Ⅳ」、今後のシナリオ展開をにらむ!!

あ、いや、別に銀英伝の定例ページが始まるっていうわけでもないんですけどね。付録のシメということで、最後にこんなページを作らせてもらい、今後のパソコンゲーム『銀英伝』の展開を書かせてもらおうと、こんな題をつけただけで、他意はありません(ウソ)。

本題に入る。みなさん、ゲームが始まる前にシナリオ選択画面があることはご存じでしょう。しかし、どうもその画面を見ると空気が多くて、さびしい思いをしている人も多いでしょう。

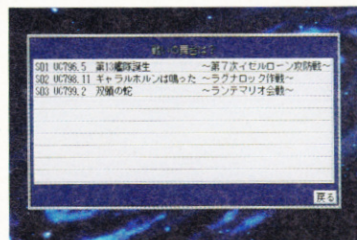
しかし、ご安心あれ。今回、本体に付属しているシナリオは3本だけであったが、ボーステックの話を知くと、近いうちに付属シナリオ集の発売を計画しているそうである。

そこで、どのようなシナリオの発売が予定されているかが気になるところだが、今のところは「まだ未定」とのこと。「アスターテ会戦」や「リップシュタット戦役」といった、原作で有名な戦いをベースにしたシナリオが作られる可能性が濃厚のようであるのだが。

今までのシナリオには……?

前作『ⅢSP』ではアムリツァやバミリオンの会戦のシナリオがあったが、それよりも特筆したいのが、タケルで発売されていたシナリオ集のなかに、『長征一万光年』のシナリオがあったということだ。確かに原作には、ラインハルトたちの時代以外を描いた外伝も

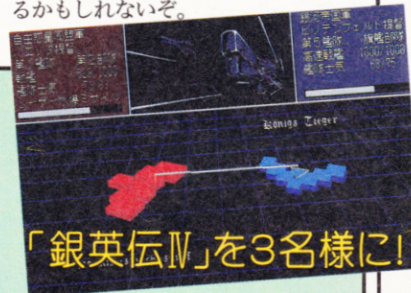
多い。今後のシナリオ集でもこういった、少し本編から離れたようなシナリオが出ててもおもしろいかもね。ダゴンの会戦とか、ブルース・アッシュビーと「730年マフィア」の活躍を描いたシナリオなんかが発売されたら楽しいのだが。無責任な希望だけだね。



■なんとなく、シナリオ選択画面の下の空白が気になってた人も多いでしょう。実は……。

筆者個人の意見としては、自由惑星同盟崩壊後のロイエンタールの反乱をテーマにした、「剣に生き……」などというシナリオなんてあると、カッコいいのではと思うんですけどね。

もちろん、読者のみんなも希望はあるだろうから、みんな本体のアンケートカードに希望を書くと、もしかしたらボーステックも検討してくれて、キミの希望するシナリオの発売が実現するかもしれないぞ。



銀英伝人気投票開催!!

というわけで、『銀河英雄伝説Ⅳ』の付録もこれで終わるのであるが、みなさん楽しんでいただけたであろうか? これからも、本誌のゲームバスターズで攻略を続けていくので、『銀英伝Ⅳ』の世界にすっかりハマってしまった人は、そちらのほうを楽しみにしてもらいたい。

さて、最後にお得な情報だよ。ログインでは『銀英伝Ⅳ』の発売を記念して、銀英伝キャラクターの人気投票を行なうことにしたぞ。しかも、ただ人気投票しておしまいというわけではな〜い。プレゼントつきなのだ。今回は特にボーステックのご好意で、『銀河英雄伝説Ⅳ』本体を3名様にプレゼントだあ!!

人気投票の参加の仕方は右の応募方法を見てもらうとして、『銀英伝Ⅳ』プレゼ

ントは応募者全員のなかから1名、1位になったキャラクターの投票者から1名、そしてイラストなどを書いてくれた人のなかで、もっとも印象に残ったものを書いてくれた人1名に、それぞれ『銀英伝Ⅳ』をプレゼントすることにする。また、それだけではなんなので、全体のなかから抽選で15名様に、ログイン特製テレカをプレゼントするぞ。

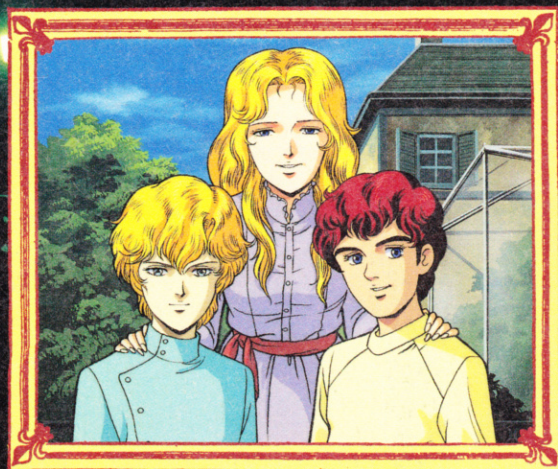
まあ、プレゼント目当てだけでなく、付録の読者のみなさんはできるだけ投票してくださいね。応募券がついており、組織票も難しいと思うので、キャラの人気がそのまま出てくる結果になると思います。それではみなさん、応募よろしく、そして結果をお楽しみに!! それでは、次号のゲームバスターズで会おう!!

応募方法

はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を記入して応募券を貼り、好きなキャラクター1名と5D、3.5D、CD-ROMのうち希望メディアを記入して下のあて先に送れば投票はOK。締切は12月16日当日消印有効。発表はログイン95年4号です。

あて先
〒151-24(株)アスキー
ログイン編集部『銀英伝Ⅳ』係

そして……



歴史は終わり、伝説が始まる……

LOGiN 24号特別付録

Printed in Japan

©1988 田中芳樹・徳間書店・キティフィルム

写真協力/らいとすたっふ・ポストテック・徳間書店・ボンカラーフォトエージェンシー

平成6年12月16日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行)第13巻 第24号 通巻203号

DESIGN/STUDIO CAP