

Sidereal Wanderer

ユーザーマニュアル

## はじめに

この度は「Sidereal Wanderer（サイデリアル ワンダラー）」をご利用いただきありがとうございます。ゲームのプレイ前に本マニュアルをご一読ください。なお、本マニュアルの内容については、ゲームの仕様変更、修正等により変更することがありますので、ご注意ください。

## 目次

- 1-1. ストーリー
- 1-2. キャラクター紹介
- 2-1. 操作方法
- 2-2. スタート・コンティニュー
- 3-1. ゲームのルール
- 4-1. ゲーム画面の構成
- 4-2. コマンド
- 5-1. ゲームの基本的な進め方
- 6-1. その他

## 1-1. ストーリー

どこかはるかな宇宙のどこかの時間…

人類が進出した4番目の宇宙域である  
デルタ宇宙域において、駐在宇宙軍が独立を宣言。  
地球連合に対し、独立戦争を挑んできた。

これに対し、地球連合は新造の小型戦艦1隻を派遣。  
物資、人材の現地調達を前提とする全面解決を命じた。

プレイヤーは同艦の船長として、  
宇宙域に存在するすべての敵基地と敵船を独力で破壊せねばならない。

## 1-2. キャラクター紹介



**ホーク**

プレイヤー船の船長候補のひとり。  
宇宙軍でキャリアを重ねた武闘派。



**クレイ**

プレイヤー船の船長候補のひとり。  
バランスの良い能力を持った武人。



**ポール**

プレイヤー船の船長候補のひとり。  
機動力に優れた若手のホープ。



**アルベルト**

プレイヤー船の船長候補のひとり。  
名家出身の青年。



**ニーナ**

プレイヤー船の船長候補のひとり。  
マジメで優秀なエリート士官。



**マコト**

プレイヤー船の船長候補のひとり。  
デルタ宇宙域出身の天真爛漫な女子。



**モニカ**

アルベルトの姉。  
弟思いの強力な武闘派士官。



**サマッド**

見た目通りの武闘派。  
実は手先も器用で知識豊富。



**マウザー**

デルタ宇宙域駐在宇宙軍の司令官。  
地球連合に独立戦争を挑んできた。



**ジェイド**

デルタ宇宙域駐在宇宙軍の士官。  
野心家のエース。

## 2-1. 操作方法

### ■キーボード操作

- ・方向キー           カーソルの移動
- ・Enterキー           ボタンのフォーカス／決定
- ・BSキー            キャンセル
- ・Spaceキー         サウンドの音量調整

### ■マウス操作(画面タッチ操作を含む)

- ・左クリック         カーソルの移動、ボタンのフォーカス／決定  
※サウンドの音量調整は、画面右下のスピーカーアイコンをクリックする。

## 2-2. スタート・コンティニュー

### ■初めてプレイするとき

タイトル画面が表示されているときに「NEW GAME」を押下する。

### ■中断セーブデータがあるとき

「NEW GAME」または「CONTINUE」が選択できる。中断セーブデータからプレイする場合は「CONTINUE」を押下する。

### ■中断セーブについて

「機能>セーブ」ボタンからゲームのセーブデータをひとつだけ保存できる。セーブした内容は、以降に新たにセーブしない限り保持され、タイトル画面の「CONTINUE」から再開できる。

### 3-1. ゲームのルール

#### ■ゲームの舞台（クオドラント（Quadrant）とセクター（Sector））

本ゲームの舞台となる宇宙空間は、8×8のクオドラント（Quadrant）に分割されており、さらに、各クオドラントに8×8のセクター（Sector）が存在する。

#### ■ゲームの目的

各クオドラントに配置されたすべての敵基地と敵船を破壊する。

#### ■勝利条件と敗北条件

##### ・勝利条件

敵基地と敵船の残数がともにゼロになるとプレイヤーの勝利となり、エンディング画面とスコアが表示される。

##### ・敗北条件

プレイヤー船のエネルギー（Energy）、またはプレイヤー船の船長の体力がゼロになると敗北となり、タイトル画面に遷移する。

#### ■ターン

本ゲームはターン制を採用しており、ターンはプレイヤーから始まる。プレイヤーが特定のコマンド（「移動」など）を実行すると無条件に敵のターンに移る（「ターン終了」などターンを敵に移すだけのコマンドはない）。プレイヤー船が存在するセクター内の全ての敵基地、敵船がコマンドを実行すると、プレイヤーにターンが返る。

#### ■プレイヤー船の乗組員

プレイヤー船には最大6名の乗組員が乗船でき、各コマンドの実行を担当できる。担当乗組員が存在しないコマンドは船長が実行する。

特定のコマンドを実行すると担当乗組員の体力が減少し、体力がゼロになると、船長の場合はゲームオーバー、その他の乗組員の場合はプレイヤー船から離脱する。体力は味方基地での補給により回復できる。

ゲーム開始時のプレイヤー船の船長は6名の候補の中からランダムに決定される。乗組員の人数および人員もランダムに決定される。乗組員は味方基地での募集により増員できる。

#### ■プレイヤー船のエネルギー（Energy）

各種コマンドの実行、または敵基地および敵船の攻撃で減少し、ゼロになるとゲームオーバーになる。味方基地での補給等により回復できる。

## 4-1. ゲーム画面の構成



### ①エネルギー (Energy) 表示

プレイヤー船の現在エネルギーと最大エネルギーを表示する。

### ②魚雷 (Missile) 表示

プレイヤー船の魚雷の残量と最大量 (10で固定) を表示する。

### ③乗組員表示

乗組員 (最大6名) の担当 (ない場合は「-」を表示)、体力および最大体力を表示する。  
乗組員を選択する際にはカーソルを表示する。

### ④クオドラント (Quadrant) ウィンドウ

プレイヤー船が現在存在しているクオドラントと周囲8方向のクオドラントの情報を表示する。  
3桁の数字は、左から順にクオドラントに存在する敵船数、敵基地数、味方基地数を現す。  
例) 「310」の場合、敵船数=3、敵基地数=1、味方基地数=0

### ⑤セクター (Sector) ウィンドウ

プレイヤー船が現在存在しているクオドラントの各セクターの情報を表示する。  
各セクターの要素は以下のとおり。プレイヤー船は「宇宙空間」上のみを移動できる。



プレイヤー船



味方基地 (ベース)



敵船



敵基地



障害物



宇宙空間

### ⑥ターン (Turn) 表示

ゲーム開始からのターン数を表示する。



⑦敵船数 (Enemy Ship) 表示

全クオドラントに存在する敵船の数を表示する。

⑧敵基地数 ( (Enemy) Base) 表示

全クオドラントに存在する敵基地の数を表示する。

⑨コマンド (Command) ウィンドウ

プレイヤーが実行するコマンド群とコマンドを選択するためのカーソルを表示する。

⑩セクター座標 (Sector)

プレイヤー船のセクター座標を表示する。

⑪クオドラント座標 (Quadrant)

プレイヤー船のクオドラント座標を表示する。

⑫サウンド音量

サウンドのON/OFF状態と音量を表示する。

マウスでクリックするとサウンドのON/OFFと音量を変更できる。

## 4-2. コマンド

プレイヤーは、コマンドウインドウ（上記4-1.⑨）に表示されるコマンドを実行していくことでゲームを進める。

なお、実行可能なコマンドは、プレイヤー船が存在しているクオドラントにおけるプレイヤー船と敵基地、敵船および味方基地との位置関係によって変わる。

### ■プレイヤー船が敵基地、敵船または味方基地のいずれにも隣接していない場合

#### ①移動

「エネルギー（Energy）」と「操舵士（担当がない場合は船長）の体力」を消費して、プレイヤーが指定した移動方向・移動距離（最大12セクター）にプレイヤー船を移動する。

なお、プレイヤー船が存在するセクター座標は「セクター座標（上記4-1.⑩）」で、敵基地および敵船のセクター座標は「索敵コマンド（後述④）」で確認できる。

##### ・移動方向の入力について

画面右下に表示される以下の図を参考に、角度を1.0（0度）から9.0（360度）の小数点つき数字で入力する。



##### ・移動距離の入力について

1から12の数字を入力する。

##### ・移動結果について

移動先が現在のクオドラントの範囲外（別のクオドラント）となるように移動方向・移動距離を入力した場合、プレイヤー船はそのクオドラントに移動し、「セクターウインドウ（上記4-1.⑤）」と「クオドラントウインドウ（上記4-1.④）」の表示が切り替わる。

なお、一度入ったクオドラントから別のクオドラントに移動し、再びもといたクオドラントに入り直した場合、各セクターにおける敵や味方基地の配置、敵のエネルギーや乗組員は変化する。

おって、移動する位置は三角関数で計算されるため、斜め方向の移動距離は入力値とイコールにはならない。以下に入力値と移動距離の関係を例示する。

例) 移動方向に2.0（45度）、移動距離に3を入力した場合、右斜め上45度方向に2セクター移動

例) 移動方向に3.0（90度）、移動距離に3を入力した場合、真上方向に3セクター移動

※本コマンドは、実行後に敵のターンに移る。

#### ②粒子砲

「エネルギー」と「砲撃手（担当がない場合は船長）の体力」を消費して、プレイヤー船が存在しているクオドラント内のすべての敵基地および敵船を攻撃する。

敵の座標がプレイヤー船から離れるほどダメージは減衰する。

※本コマンドは、実行後に敵のターンに移る。

### ③魚雷

「魚雷 (Missile)」と「砲撃手 (担当がない場合は船長) の体力」を消費して、プレイヤーが指定した方向を攻撃する。

攻撃方向の入力方法は、上記「①移動」に準じる。

なお、同一方向に複数の敵が存在する場合、攻撃対象となるのは一番手前の1体のみとなる。

※本コマンドは、実行後に敵のターンに移る。

### ④索敵

「操作員 (担当がない場合は船長) の体力」を消費して、プレイヤー船が存在しているクオドラント内のすべての敵基地および敵船の情報を確認する。

### ⑤エネ (エネルギー) 変換

「魚雷」1基と「操作員 (担当がない場合は船長) の体力」を消費して、エネルギーを回復する。1ターン内において複数回数実行することもできる。

### ⑥担当

乗組員に対して担当の割当または解除を行う。乗組員のステータスによる各担当への適正については、後述する6-1.その他を参照のこと。

以下のいずれかを実行する。

- ・操舵 操舵士を担当する乗組員を割り当てる。
- ・砲撃 砲撃手を担当する乗組員を割り当てる。
- ・戦闘 戦闘員を担当する乗組員を割り当てる。
- ・オペレート 操作員を担当する乗組員を割り当てる。
- ・機関 機関士を担当する乗組員を割り当てる。
- ・解任 乗組員の担当を解除する。

### ⑦情報

以下のいずれかを確認する。

- ・広域図 プレイヤー船が探索済みのすべてのクオドラントの情報を確認する。
- ・船情報 プレイヤー船の各機関の正常/故障状況を確認する。
- ・乗組員 プレイヤー船の乗組員の情報を確認する。

### ⑧機能

以下のいずれかを実行する。

- ・セーブ 中断セーブデータを作成する。
- ・終了 現在のゲームを終了し、タイトル画面に戻る。

## ■プレイヤー船が敵基地または敵船に隣接している場合

### ⑨乗込む

戦闘員（担当がない場合は船長）が隣接している敵基地または敵船を強襲して、敵船長と直接戦闘する。勝利すると敵基地または敵船を撃破できるが、敗北するとゲームオーバーとなる。戦闘においては、以下のコマンドを実行する。

- ・攻撃           プレイヤー船の乗組員と、敵基地または敵船の乗組員が交互に相手を攻撃する。
- ・逃げる        戦闘を終了し、乗組員をプレイヤー船に帰還させる。

※本コマンドは、実行後に敵のターンに移る。

### ⑩命令

上記①～⑦のコマンドを実行する。

### ⑪機能

上記⑧と同様。

## ■プレイヤー船が味方基地に隣接している場合（敵基地または敵船に隣接している場合を除く）

### ⑫ベース

以下のいずれかのコマンドを実行する。

- ・補給           プレイヤー船のエネルギーおよび魚雷と乗組員の体力を全回復する。  
                  ※本コマンドは、実行後に敵のターンに移る。
- ・募集           プレイヤー船の乗組員を1名増員する。  
                  ※本コマンドは、実行後に敵のターンに移る。

### ⑬命令

上記①～⑦のコマンドを実行する。

### ⑭機能

上記⑧と同様。

## 5-1. ゲームの基本的な進め方

### ■ゲームの基本的な進め方

ゲームの目的は、全クオドラントに存在する敵（※）を撃破することである。  
この目的を達成するために、以下の①～③を繰り返すことでゲームが進行する。

#### ①敵の撃破

プレイヤー船が存在しているクオドラントに敵が存在している場合は、「粒子砲コマンド（上記4-2.②。クオドラント全体の敵を攻撃）」または「魚雷コマンド（上記4-2.③。敵一体を攻撃）」を実行して撃破する。

敵が存在していない場合は、クオドラントウインドウ（上記4-1.④）で敵基地または敵船が存在しているクオドラントを確認し、「移動コマンド（上記4-2.①）」を実行し、当該クオドラントに移動して撃破する。

なお、敵基地からはランダムに敵船が出撃し敵船数が増加する場合がある。このため、敵基地を優先的に撃破すると効率が良い。

おって、敵基地および敵船のステータスや正確なセクター位置等の情報は「索敵コマンド（上記4-2.④）」により確認できる。

#### ②味方基地での回復

各種コマンドの実行や敵からの攻撃等によりプレイヤー船のエネルギーや乗組員の体力は減少する。このため、味方基地に隣接し「ベース>補給コマンド（上記4-2.⑫）」を実行して、エネルギーや体力を回復する。

各クオドラントにおける味方基地の存在有無は、クオドラントウインドウ（上記4-1.④）または、「情報>広域図（上記4-2.⑦）」の実行により確認できる。

※味方基地では、魚雷数の回復と乗組員の増員も行える。

#### ③乗組員の担当割

各種コマンドの実行時には乗組員の体力を消費する。また、実行する乗組員の能力により各コマンド実行時の効果変動する（後述6-1.乗組員のステータス）。このため、各コマンド実行前に必要に応じて「担当コマンド（上記4-2.⑥）」を実行して担当を変更する。

※敵（敵基地および敵船）の残数は、敵船数表示（上記4-1.⑦）および敵基地数表示（上記4-1.⑧）により確認できる。

### ■ゲームクリア時のスコア

全クオドラントに存在する敵を撃破するとゲームクリアとなり、エンディング画面に遷移する。その際に表示されるスコアは、「ゲーム開始からクリアまでに要したターン数」および「乗組員数」をもとに算出される。このため、より少ないターン数と乗組員数でクリアするほどスコアは高くなる。

## 6-1. その他

### ■乗組員のステータス

乗組員のステータスと各能力の役割は以下のとおり。

#### ・体力

各コマンドの実行、乗組員同士での戦闘によるダメージで減少する。  
ゼロになるとプレイヤー船から離脱する。

#### ・操舵

「操舵手」担当の場合、敵基地または敵船からの攻撃に対する回避率に影響する。  
「機関士」担当の場合、移動機関の故障に対する修理までの必要ターン数に影響する。

#### ・砲撃

「砲撃手」担当の場合、敵基地または敵船への攻撃の命中率およびダメージに影響する。  
「機関士」担当の場合、粒子砲および魚雷の故障に対する修理までの必要ターン数に影響する。

#### ・戦闘

「戦闘員」担当の場合、乗組員同士の直接戦闘における攻撃の命中率、回避率およびダメージに影響する。

#### ・操作

「操作員」担当の場合、エネ変換実行時のエネルギーの回復量に影響する。  
「機関士」担当の場合、広域図の故障に対する修理までの必要ターン数に影響する。

### ■プレイヤー船の機関故障

移動機関、粒子砲、魚雷および広域図の各機関は、プレイヤーターンの開始時にランダムで故障する場合があります、故障中は機能が低下する。

修理までの必要ターン数は機関士担当の能力によって変動する。機関士担当がいない場合は一律5ターンとなる。

### ■敵基地の行動

- ・セクター間を移動しない。
- ・必ず魚雷でプレイヤー船を攻撃する。
- ・ランダムで敵船を出撃させ、敵船の残数を増加させる。

### ■敵船の行動

- ・ランダムでセクター間を移動するか、魚雷でプレイヤー船を攻撃する。