

経済戦での軍事の扱い

経済戦ではその場の戦闘だけの勝利では意味がない
夜明けの船が勝利することで敵軍を火星に呼び寄せ、さらに経済が悪化する事だってありうる
経済戦では経済に影響を与えてこそ戦闘の勝利といえるでしょう。そのために撤退や敗北も使いこなす
戦闘に勝利するために戦うのではなく、経済を動かすために勝敗の結果を調節しつつ戦ってみたりします

[contentsへ戻る](#)

- [経済戦での軍事の扱い](#)
 - [戦争](#)
 - [敵勢力と同盟勢力](#)
 - [軍団の性格](#)
 - [敵艦隊の動き方を見よう](#)
 - [警備艦隊](#)
 - [偵察艦隊](#)
 - [大艦隊](#)
 - [補給艦隊](#)
 - [物流阻害](#)

戦争

隣接する宇宙勢力間では、政治体制の変化や戦力バランスの崩壊などの理由から仮想敵の関係を経て戦争状態になる場合がある。

交戦が始まると100時間後に戦闘結果の判定が行われ、双方の戦力値が減少する戦力値が0になった宇宙勢力は占領され、戦争は終結する。

勝利勢力は搾取を始め、庶民の満足度が上がる
敗北側は独立を失いすべての同盟関係が破棄され、庶民の満足度が下がる

経済効果が大きいので、作業者派遣や夜明けの船の戦闘で戦力値を調整し、戦争の結果をうまく操作してみる。

敵勢力と同盟勢力

他の宇宙勢力と戦争状態になると、同盟勢力の軍隊が援軍に来る。

夜明けの船の場合も同様である。
同盟軍は夜明けの船のいない場所でも、敵勢力と交戦しているらしい
同盟軍といっても必ずしも味方とは言い切れない。
同盟軍による都市船の占領なども起こるし、百年の平和達成後は、MAKIは同盟軍を敵と判断し

ているようだ

同盟関係を上手く利用して争わせ、宇宙勢力の共倒れを狙ってみる

軍団の性格

敵各艦隊はばらばらに動いているわけではなく、指揮系統が存在するようだ。特定の宇宙勢力の艦隊だけが一齐に都市船に入港したりすることがあったりと、軍団ごとのなんらかの目的が感じられるダイナミックな動きを見せることがある

火星に派遣された艦隊は、所属する政府と同じ政治姿勢の都市船を拠点にすることが多い。巨大な赤丸のある都市はおそらく「大拠点」と呼ばれる場所になっている。この大拠点で各艦隊は補給を行い、火星全域へと散らばってゆく。...ように見える。簡単な補給は寄港地で行なっているように見えるが、軍事予算にも限りがあるので、重要な補給...食料や飲料水は大拠点で行なっているのではないだろうか。

敵対都市船で補給すると高くつくのが影響しているのでは
このへん、夜明けの船とおなじルールが適用されているのでは？
推測ばかりでスマン

敵艦隊の動き方を見よう

偵察艦隊などが夜明けの船の航跡を発見すると、赤丸が蟻のように群がってくる。一部の艦隊は夜明けの船の航跡を辿りながら追跡し、一部は進路上を包囲するような動きを見せる。しかし夜明けの船の戦力評価が高いと、一戦しただけで逃げ散っていく。交戦範囲にはいるまでは、夜明けの船だとは判らないようだ。このへんもプレイヤー側と同条件のような戦いたい相手が夜明けの船だけとは限らないから、とりあえず追跡しているのでは？

逆に負けてばかり、逃げてばかりの夜明けの船には次々に連戦を挑んでくる。戦力値は変わらないはずなのに行動パターンが違うことも多い。状況や指揮官の作戦によるのだろうか

艦隊の種類別行動パターンの一部を書いてみる

警備艦隊

拠点から担当の都市船に向かい、都市の外周を周りながら警備をしている。担当だからといって、その都市船に寄港することは少ないように見える。警備期間を終えると拠点の都市にわざわざ戻って補給するようだ

偵察艦隊

拠点から担当の都市船に向かい、都市船から離れた一定の担当海域を偵察して廻っている。警備艦隊とセットで派遣されることがほとんどのようだ。

大艦隊

目標の都市船へ向かって一直線に航行し、占領する。
物流航路上を堂々と移動することも多い。

補給艦隊

都市から都市へ一直線に移動する。
が、担当地へ移動中の警備艦隊などと区別がつかないことも多く、狙って襲撃をかけるのは難しい

物流阻害

経済構造を変える上で、もっとも重要であるようなのにもっとも手をつけられていない部分。

- 臨検を繰り返すと物流船団が出航をためらうようになる
- でも、流通を続ける場合もある
- 都市船にプレッシャーをかけることができる
- 臨検すると物流船団が夜明けの船の航跡に反応してその場に停止するようになる
- 物流航路上で戦闘をすると物流が阻害される

これらの要素をどう使ったら有効なのか。
具体的なさじ加減がわからない。
一度や二度の臨検ではあまり効果が見られない。
しかし、航路上での戦闘がのちのち大きな効果になっていることもあるようだ

特定の都市船間の物流の臨検を繰り返すとそこで交通破壊作戦として物流在庫が発生するらしい。
また、この状況が続くと満足度が減少していくようだ。

編集は怖くない

[top](#)