
STARFARER FLIGHT ACADEMY ・ 日本語

STARFARER 総合パイロットマニュアル

飛行、戦闘、探索、交易、ギルド運営を順番に学ぶためのガイド

作成日 ・ 2026年10月7日 ・ [playstarfarer.com](#)

目次

1. TALENTS・ゲーム内通貨	11. 飛行・戦闘操作
2. パイロットライセンス・実戦飛行に必須	12. ディープスペース・基本の流れ
3. レース報酬	13. ディープスペース現場規則
4. 格納庫とストア	14. CSTA輸送船契約
5. ペイントショップ・ボタンガイド	15. ギルド運営ガイド
6. ゲームモード	16. ギルド補給経済の要点
7. 実際の画面で見るメニューと操作	17. 銀河陣営
8. ランディング画面・各カードの機能	18. 機体図鑑 1 / 5
9. 現在のコックピット・計器ガイド	19. 鉱物図鑑 1 / 3
10. 昇進・累積ポイント	

TALENTS ・ ゲーム内通貨

- **TALENTS ・ ゲーム内通貨**

レースを完走すると、順位報酬とミサイル命中報酬からTALENTSを獲得できます。ストアでの機体購入や格納庫でのアップグレードに使用できます。

パイロットライセンス・実戦飛行に必須

- **1・トレーニングを完了する**

トレーニングにライセンスは不要です。初めてトレーニング飛行を完了すると、ライセンス準備一時金が支給され、その飛行の総報酬は500Tになります。

- **2・ライセンス発行・500T**

パイロットライセンスカードでライセンス発行を選択してください。ライセンスは実時間で30日間有効です。

- **3・自分の写真から3Dパイロットを作成**

パイロットライセンスの「写真をアップロード」を選び、顔が正面から鮮明に写った写真を使用してください。AIが本人と分かる顔立ちを保ちながらSF風の3Dパイロット肖像を作成し、ライセンスと公開パイロットプロフィールに反映します。新しい写真を登録すると記載された本人情報が変わるため、輸送契約を受ける前にライセンスを更新してください。

- **4・実戦モードへ入場**

SORTIEレース、実戦バトル、ディープスペース、貿易、護衛、海賊契約には有効なライセンスが必要です。

- **更新・200T**

カードに期限切れと表示されたら、200Tでさらに30日間更新できます。期限切れになっても機体、貨物、鉱物、ランク、TALENTSは失われません。

入場が拒否されると、パイロットライセンスカードが自動的にハイライトされます。発行ボタンが無効な場合は、先にトレーニングを完了してください。

レース報酬

- **トレーニング**

1: 20 T · 2: 15 T · 3: 10 T · 4: 5 T

- **オンライン**

1: 50 T · 2: 35 T · 3: 25 T · 4: 15 T

- **ミサイル命中報酬**

トレーニング 2 T 命中ごと · オンライン 5 T 命中ごと · 100 最大命中数

5位以下には順位報酬がありません。ミサイル命中報酬は別途支給され、初回トレーニングのライセンス一時金はこれらの通常報酬に加算されます。最終報酬 = 順位報酬 + 有効なミサイル命中数 × 命中あたりの報酬。各レースの報酬は一度しか受け取れません。

格納庫とストア

- **ストア**

未所持の機体をTALENTSで購入します。

- **マイ格納庫**

所持している機体を確認し、飛行する機体を選択します。

- **機体強化**

格納庫の機体の能力値を強化します。能力値+1ごとに20TALENTSが必要です。

- **ペイントショップ**

格納庫の強化ボタンの横から開き、パネルの色変更、手描き、ステッカー配置、保存ペイントの管理ができます。

ペイントショップ・ボタンガイド



- 1 置き換える船体色と新しい色を選びます。交換ボタンで2色を入れ替えます。
- 2 ブラシは線または選択範囲の大きさを調整します。許容範囲を上げると似た色合いも含めます。
- 3 ドラッグで機体を回転し、船体をタップして元の色を選びます。
- 4 変更したいパネルだけに選択マスクを塗ります。
- 5 鉛筆、ペン、ブラシで船体に直接描きます。
- 6 色変更を機体全体または選択範囲だけに適用します。
- 7 選択マスクの一部を消すか、選択全体を消去します。
- 8 現在の色、範囲、マスクでプレビュー編集を作成します。この時点では未保存です。
- 9 編集段階を選択するか、元に戻す・やり直しで比較して修正します。
- 10 矢印で表示を移動し、+/- またはピンチで拡大縮小します。表示調整は選択範囲を変えません。
- 11 ステッカーを反転、移動、拡大縮小して配置します。マイペイントで保存デザインを管理します。
- 12 費用を確認して完成デザインを保存・装備します。無料パスもここで消費されます。

ゲームモード

- **トレーニング**

ライセンス不要でAIと1人で練習できます。トラック、AI難易度、参加人数、ゲームモードを選択できますが、報酬は実戦より少なくなります。

- **通常レース**

すべてのチェックポイントを順番に通過し、2周を完走します。チェックポイントを外すと周回が進みません。

- **逆走レース**

同じコースを逆方向に2周走行します。見慣れたトラックでもブレーキポイントや攻略法が変わります。

- **サバイバルレース**

先頭が新しい周回を始めるたびに、最下位の生存者が脱落します。最後の生存者が勝利し、最低2人が必要です。

- **戦闘・ドッグファイト**

アリーナ内でターゲットロック、ミサイル、シールドを使い自由に交戦します。ミサイル命中1回で撃墜され、3分経過後は命中数で残りの順位が決まります。

- **実戦出撃・オンライン**

有効なライセンスで実戦ルームに入場します。ホストがルールとボットを決め、報酬はトレーニングより高くなります。

- **深宇宙**

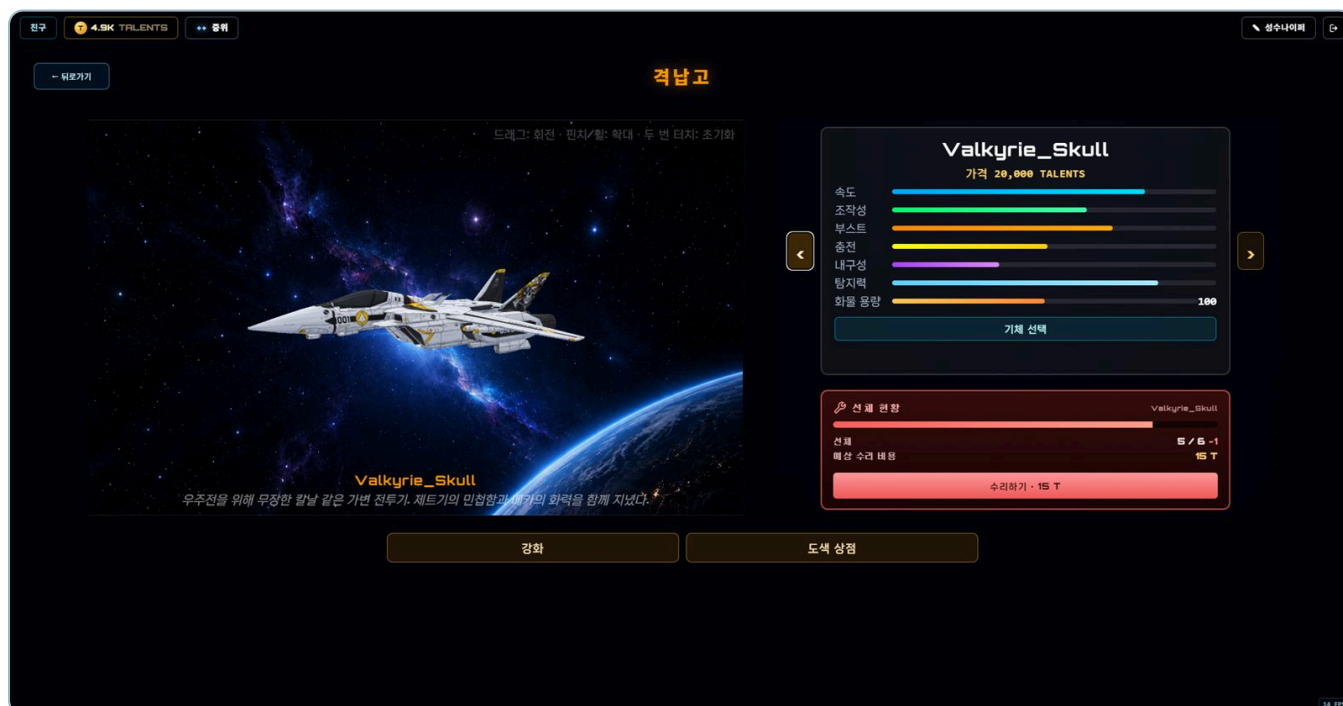
セクターを探索し、鉱物の採掘・売却、発見済みの宇宙間ワープ、海賊との戦闘、CSTA護衛契約への参加を行います。貨物の損失や燃料精算が適用されます。

実際の画面で見るメニューと操作



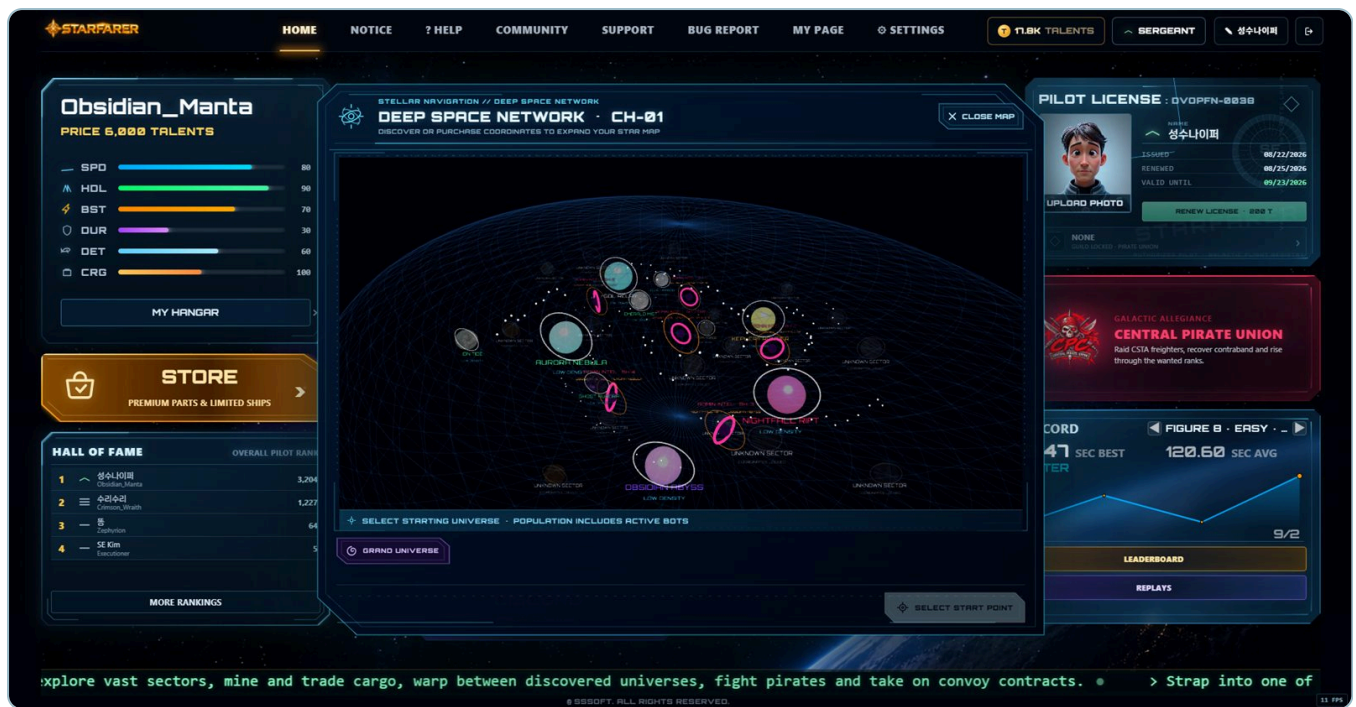
メイン画面

ゲームモード、ストア、MY PAGE、ギルド情報、ヘルプを開く出発点です。密輸品はMY PAGEから売却します。



格納庫と強化

使用する機体を選び、船体状態を確認して強化またはペイントショップへ進みます。



星図と座標

発見済みセクターを選び、航路を確認して出発します。保管鉱物は遠方座標の解放に使います。

ランディング画面・各カードの機能



- 1 選択機体・格納庫 — 性能を表示し、機体選択、強化、塗装へ進みます。
- 2 ストア — 機体や限定商品を購入します。
- 3 栄誉の殿堂 — 全パイロット順位を比較します。
- 4 トレーニング — ライセンス不要でAI相手に操作、レース、戦闘を練習します。
- 5 出撃 — 有効なライセンスでオンラインレースまたは戦闘に参加します。
- 6 深宇宙 — 探索、採掘、交易、戦闘、輸送作戦を行います。
- 7 世界観 — 宇宙設定、各銀河、回収された航海記録を読みます。
- 8 ギルド・連合 — ギルドへの加入・作成・運営、治安権、交易、配当を確認します。
- 9 鉱物相場 — 貨物売却前にリアルタイム価格を確認します。
- 10 パイロットライセンス — 本人の写真から、顔立ちの分かるSF風3Dパイロット肖像を作成し、ライセンスを発行・更新します。
- 11 銀河陣営 — 現在の所属を表示し、陣営別役割ガイドを開きます。
- 12 自分の記録 — 個人記録、順位、リプレイを確認します。

現在のコックピット・計器ガイド

PCと大型横向きタブレットは3つの計器パネルを使用します。スマートフォンと縦画面はクリアな飛行画面とタッチ操作を使用します。図は現在の配置です。



1. 左パネル

セクター、チャンネル、最寄りの信号と距離、任務ログ、貨物量。黄色の行は信号または警告です。

2. 中央パネル

速度、スロットル、ブースト、燃料・時間、船体、シールド回数。飛行状態専用ポップアップはありません。採掘・交易・修理中は作業カードを開けます。

3. 右パネル

レーダーとCSTA航路を分離。FROMは出発地、TOは到着地。受付中の契約名は点滅し、締切30秒前から名前と残り時間が赤くなります。契約後は任務状態に変わり、進行中の任務のみCONVOY HULLを表示。封筒で詳細を開きます。

4. レーダー・MAP / ALT

通常・拡大レーダーのMODEは同じ設定を切り替えます。ALT / SUPPLY BASEは補給所を中心・高度0にします。線はマーカーと基準面を結び、±高度は補給所基準です。近い同種対象は個数にまとめ、重なるラベルは移動または省略数を表示します。

- **5. 照準器・姿勢**

ピッチとバンクを表示。他機にロックされると青から赤に変化。接近ミサイルの距離と接近表示は中央の燃料・HULL領域で赤く点滅します。

- **6. BLACKBOX ガラスHUD**

中央パネル上の透明な四角形にゲーム音の波形と最近の強さを表示。エンジン、効果音、ゲームミキサー経由の音楽を含みます。録音保存やマイク使用はしません。

- **暗黒宇宙**

ALTは使用できません。信号喪失後に旧セクターを確認済み目的地として表示しません。

- **モバイル・縦画面**

コックピット画像なしの単一飛行画面。ドラッグ操縦とブースト、ブレーキ、シールド、ロック、追尾、ミサイル、操作ボタンを使います。ゲーム内チャットを使用。大型横向きタブレットはコックピットを維持できます。

昇進・累積ポイント

階級	必要累積ポイント
RECRUIT	0
PRIVATE	400
PRIVATE 1ST CLASS	1,100
CORPORAL	2,400
SERGEANT	4,500
STAFF SERGEANT	8,000
MASTER SERGEANT	13,000
SECOND LIEUTENANT	21,000
FIRST LIEUTENANT	32,000
CAPTAIN	48,000
MAJOR	70,000
LIEUTENANT COLONEL	100,000
COLONEL	140,000
BRIGADIER GENERAL	190,000
MAJOR GENERAL	260,000
LIEUTENANT GENERAL	360,000
GENERAL	500,000

必要な累積合計です。昇進時の消費ではありません。報酬と累積ポイントは維持され、既存パイロットも同じ基準で再計算されます。

飛行・戦闘操作

ARROWS / DRAG

旋回・上昇・下降

A / BRK

ブレーキ

D / LOCK

目標ロック

F / FIRE

ミサイル発射

C / VIEW

カメラ視点変更

E / ACTION

採掘・交易

SPACE / BST

ブースト

A + LEFT/RIGHT

ドリフトターボ・レース

P

ロックした機体を自動追従

SHIFT / SLD

シールド

E + ARROWS

精密操舵・旋回感度を低減

ミサイルはレーダー範囲内でのみロックオンでき、極端に近距離では起動しません。ディープスペースではEまたはアクションボタンで採掘・補給ドッキングを操作します。

ディープスペース・基本の流れ

- **出航**

ディープスペースを開き、スターマップで発見済みのセクターを選択した後、燃料保証金100Tを預けます。

- **採掘**

SIGNALを追いかけて、鉱体の近くで速度12未満まで減速すると自動ドッキングします。Eまたは採掘ボタンを押し続けてください。HEATが100に達し3秒経過するとドッキングが解除されます。

- **売却または保管**

SUPPLY STATIONの近くで速度1.5未満まで減速すると自動ドッキングします。14秒の船体・身元スキャンと5秒の給油後、税率を確認し、SELLまたはSTOREと数量を選んでEを長押しします。

- **CSTA輸送船契約**

編成中にESCORTまたはPIRATE契約を受諾します。戦闘は指定された非安全セクターだけで行われ、敵機はワープ境界から接近します。AUTO PILOTは輸送船を追従し、ワープ後も近くの編隊位置へ一緒に到着します。

- **帰還と精算**

QUITで採掘量、売却額、損失、飛行時間を確認できます。出撃終了時に最終燃料費が精算されます。

ディープスペース現場規則

- **ドッキングとスキャン**

低速で接近すると機体が整列し、戦闘表示が消えた後、補給所が1回スキャンします。スキャン後に給油と操縦権が復帰し、離脱後30秒間は再ドッキングできません。

- **取引TAX**

販売可能な貨物がある場合のみ税案内が表示され、同意すると取引画面が開きます。治安権運営ギルド員は0%、他の宇宙連合ギルド員は5%、海賊・無所属は10%です。

- **残骸回収**

撃墜が確定すると、その地点にスクラップと残存貨物が出る場合があります。レーダーと照準器の残骸信号を追い、通過すると回収できます。

- **鉱物と危険度**

10種類の鉱物は宙域と確率に応じて出現します。希少で高価な鉱床ほど大きな敵集団を引き寄せますが、襲撃は確率制です。プラチナとパラジウムの単独採掘は高難度で、ダークマターには護衛を推奨します。反物質は2人以上、量子結晶はギルド規模の共同採掘作戦向けです。1人が採掘し、仲間が襲撃者を迎撃してください。

- **公平な戦闘規則**

人間とAIはともに、標的が実際の照準器内に入った時だけ発射できます。誘導ミサイルのロック、射程、最小作動距離も全員同一です。

- **鉱物相場**

ローソク足は区間ごとの始値・高値・安値・終値を示します。補給所の売却額は宙域のリアルタイム価格で計算し、該当TAXを差し引きます。

CSTA輸送船契約

- **小型**

小型輸送船：サーバーで確認された8回目の被弾で破壊されます。目的地まで護衛すると基本報酬200 Tを受け取ります。輸送船の総被弾が2回以下で到着すると、無事故ボーナス100 Tが加算されます。破壊された場合は、各50 U入りのコンテナを8個放出します。

- **大型**

大型輸送船：サーバーで確認された16回目の被弾で破壊されます。目的地まで護衛すると基本報酬350 Tを受け取ります。輸送船の総被弾が2回以下で到着すると、無事故ボーナス150 Tが加算されます。破壊された場合は、各60 U入りのコンテナを12個放出します。

- **護衛**

輸送船の近くに30秒以上滞在し、到着まで守ってください。被弾が2回以下なら無事故ボーナスが加算されます。

- **海賊**

保証金100 Tを支払います。輸送船を破壊し、少なくとも1回命中させる必要があります。表示報酬には返還される保証金が含まれます。

- **目標マーカー**

海賊には輸送船が攻撃目標として表示されます。護衛には契約中の海賊が敵として表示され、味方同士はロックも攻撃もできません。

- **落下貨物**

輸送船が破壊された場合、その契約に参加した海賊だけが落下貨物を回収でき、サーバーで最初に確保した海賊が各コンテナを獲得します。回収品は密輸品として保管されます。メイン画面のMY PAGE → 中央海賊連合 → 密輸品をすべて売却から、1 Uにつき2 Tで売却できます。護衛は回収できません。

貨物コンテナは残骸の周囲に散らばります。個数自体は性能を低下させませんが、他の契約中パイロットが先に回収する場合があります。

ギルド運営ガイド

- **ギルド作成・加入**

登録済みの中立パイロットは2~24文字のギルドを作成するか、一覧から加入できます。海賊連合を脱退し、陣営変更待機時間を終える必要があります。

- **自由加入 / 承認制**

自由加入は即時参加です。承認制では申請一覧に入り、リーダーまたは将校が承認・拒否します。

- **役職とメンバー管理**

リーダーはプロフィール編集、将校の昇降格、リーダー委譲、追放を行えます。将校は申請審査と一般メンバーの追放ができます。

- **治安権の取得条件**

対象セクター座標を共有し、必要影響力と金庫の治安保証金を満たす必要があります。申請できるのはリーダーだけです。

- **空き区域 / 競売**

空き区域は最低保証金で取得します。崩壊区域は24時間の封印入札となり、自ギルドの入札は増額のみ可能です。

- **治安維持**

海賊の勝利で治安が3低下し、同盟側の対海賊勝利で1回復します。治安0または損失率50%で崩壊し競売へ移ります。

- **治安権の放棄**

リーダーは保有区域を放棄できます。記録された保証金は金庫へ戻り、保有区域数が減ります。

- **運営資金の収入**

寄付、治安領域の鉱物取引税、輸送船貿易のギルド分が金庫に入ります。

- **中央日次配当**

毎日KST 00:10に金庫の0.1%から最大1000 Tを生成します。元金は減らず、資格者へ1/Nで一日一回支給されます。

- **配当資格**

加入と追跡が各7日以上、当月出席率が20%以上必要です。自動除名はありません。

- **領域と輸送船**

衛星宙域から所属大宇宙のみ接続し、護衛は所属員限定です。個人報酬よりギルド利益が大きくなります。

- **独立銀河運営**

地図配置が同じでも、治安権・補給所在庫・税・相場・競売・輸送精算は銀河ごとに完全に独立します。他銀河で売却した鉱物が現在の銀河の補給所に加算されることはなく、同じ座標でもギルドは銀河ごとに占有する必要があります。ギルド管理の銀河タブで各銀河の所有マップを確認でき、各宇宙区域には固有の英語名が割り当てられます。

- **補給所の運用**

ギルド治安領域の補給所では、採掘場所や所属を問わず誰の鉱物売却でもゲージが増えます。税率は運営ギルド員0%、他の宇宙連合ギルド員5%、海賊・無所属10%です。5000 Uからギルド長が最大8000 Uの小型輸送船を予約でき、超過分は次回へ残ります。出航は2分間の契約受付より最低10分前に告知されます。

- **補給輸送の精算**

相場はギルド長が出航を決めた時点で固定されます。成功時はギルドに貨物価値の10%と最大5%の相場ボーナス、適格な護衛にはギルド金庫から差し引かれない別枠の5%契約報酬プールを分配します。失敗時はギルドが10%を負担し、結果は領収書に一度だけ記録されます。

- **権限と安全策**

全メンバーと運営陣は「ギルド→補給所」で在庫・航路・領収書を確認でき、出航予約はギルド長のみ行えます。サーバー精算が改ざんと重複支給を防ぎます。

ギルド経済と出席は中央システムの共通規則で計算され、現在の管理者報酬設定を反映します。

ギルド補給経済の要点

- **価格確定**

相場はギルド長が出航を決めた時点で固定されます。成功時はギルドに貨物価値の10%と最大5%の相場ボーナス、適格な護衛にはギルド金庫から差し引かれない別枠の5%契約報酬プールを分配します。失敗時はギルドが10%を負担し、結果は領収書に一度だけ記録されます。

- **成功**

10% + 0-5%

- **護衛報酬プール**

5%

- **失敗**

-10%

- **募集時間**

10 min + 2 min

- **領収書と安全性**

全メンバーと運営陣は「ギルド→補給所」で在庫・航路・領収書を確認でき、出航予約はギルド長のみ行えます。サーバー精算が改ざんと重複支給を防ぎます。

このPDFの数値は配備時の標準報酬設定です。運営者のライブ設定は後で変更される場合があります。

銀河陣営



中立パイロット

陣営を選ぶまでは自由に探索・交易できます。中立パイロットは公開護衛任務を受けられます。



宇宙連合・ギルドパイロット

ギルドへの加入または作成で宇宙連合に所属します。CSTA航路を守り、ギルド影響力を高めます。



中央海賊連合

海賊はCSTA輸送船を襲撃して禁制品を回収します。連合の護衛契約は受けられません。

ギルドと海賊連合には同時所属できません。陣営を離脱すると48時間の移籍待機時間が始まります。



バランス型

初期機体

Executioner

弱点のない精密設計の迎撃機。任務を確実に遂行するために作られた。

速度		28
操縦性		36
ブースト		37
耐久力		39
探知		0.50 km

貨物 50 U 船体被弾限界 3

貨物損失率 65%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



バランス型

700 T

Spitfire

瞬時に旋回し、コーナーを切り裂くように駆ける。思い切り飛ばせ。

速度		23
操縦性		43
ブースト		32
耐久力		17
探知		0.55 km

貨物 50 U 船体被弾限界 1

貨物損失率 75%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



バランス型

1,000 T

Dispatcher

敏感な機体に剥き出しの速度を詰め込んだ。前を向け、あとは祈れ。

速度		46
操縦性		31
ブースト		48
耐久力		33
探知		0.56 km

貨物 50 U 船体被弾限界 2

貨物損失率 75%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



バランス型

1,500 T

Omen

重装甲に包まれた戦闘機械。速さではなく、最後まで生き残るための機体。

速度		39
操縦性		54
ブースト		39
耐久力		28
探知		0.57 km

貨物 100 U 船体被弾限界 7

貨物損失率 55%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



バランス型

2,000 T

Discover

炎に乗って宇宙へ上がり、航空機のように帰還する実績豊富な軌道作業機。

速度		30
操縦性		30
ブースト		30
耐久力		20
探知		0.59 km

貨物 100 U 船体被弾限界 7

貨物損失率 50%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



貨物船

2,500 T

Golden Scarab

装甲の下にプロトスの戦士を運ぶ、古代の金色昆虫型シャトル。

速度		30
操縦性		36
ブースト		50
耐久力		90
探知		0.60 km

貨物 750 U 船体被弾限界 15

貨物損失率 50%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



貨物船

3,000 T

DropShip

敵対空域を突破し、戦場の中心へ兵士を送り込む堅牢な軍用輸送機。

速度		32
操縦性		47
ブースト		50
耐久力		71
探知		0.63 km

貨物 640 U 船体被弾限界 14

貨物損失率 45%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



機動戦闘機

3,500 T

Wraith

姿を見せずに襲い、敵機を破壊して反撃前に消える電光石火のステルス戦闘機。

速度		64
操縦性		67
ブースト		67
耐久力		30
探知		0.66 km

貨物 100 U 船体被弾限界 3

貨物損失率 65%

強化上限 +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



貨物船

30,000 T

Skull Armada

キャプテン・ハーロックは帰ってきた。星々は、かつて恐れた旗を覚えている。

速度		29
操縦性		15
ブースト		43
耐久力		100
探知		1.32 km

貨物 820 U

船体被弾限界 12

貨物損失率 40%

強化上限 +50 / +50 / +50 / +10 / +0.30 km



重装甲

4,000 T

Astra

三つのエンジンに剥き出しの推力を結びつけた。地平線を狙い、決して浮かすな。

速度		60
操縦性		44
ブースト		48
耐久力		82
探知		0.70 km

貨物 100 U

船体被弾限界 8

貨物損失率 55%

強化上限 +20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km



高速迎撃機

5,000 T

Azure

鋭い機体に刻まれた外科手術のような速さ。まばたきする間に消える。

速度		72
操縦性		51
ブースト		51
耐久力		36
探知		0.70 km

貨物 100 U

船体被弾限界 3

貨物損失率 60%

強化上限 +20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km



機動戦闘機

6,000 T

Obsidian Manta

宇宙を飛ぶのではない。宇宙そのものを切り開く。

速度		80
操縦性		90
ブースト		70
耐久力		30
探知		0.70 km

貨物 100 U

船体被弾限界 2

貨物損失率 75%

強化上限 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



機動戦闘機

7,000 T

Velocity X7

鋭角と瞬間的な暴力の塊。危険に向ければ、あとはこの機体が決める。

速度		51
操縦性		70
ブースト		70
耐久力		50
探知		0.70 km

貨物 100 U

船体被弾限界 4

貨物損失率 60%

強化上限 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



機動戦闘機

8,000 T

Crimson Wraith

戦いから逃げのびるのではない。真っ直ぐに引き裂いて突破する。

速度		55
操縦性		72
ブースト		59
耐久力		51
探知		0.70 km

貨物 100 U

船体被弾限界 5

貨物損失率 60%

強化上限 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



高速迎撃機

9,000 T

Zephyrion

勝利を追うのではない。勝利より先に到着する。

速度		90
操縦性		44
ブースト		80
耐久力		20
探知		0.70 km

貨物 100 U

船体被弾限界 1

貨物損失率 75%

強化上限 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



高速迎撃機

10,000 T

Starblade Sentinel

星明かりを切り裂く刃のような速度と精度で攻撃する、高性能迎撃戦闘機。

速度		70
操縦性		45
ブースト		60
耐久力		40
探知		0.73 km

貨物 80 U

船体被弾限界 3

貨物損失率 55%

強化上限 +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km



ブースト特化

12,000 T

Solenix

太陽のように輝き、刃のように洗練されたCrescentisは、完璧な制御を完璧な速さに変える。

速度		41
操縦性		62
ブースト		84
耐久力		50
探知		0.76 km

貨物 100 U

船体被弾限界 5

貨物損失率 60%

強化上限 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



ブースト特化

15,000 T

White Phantom

沈黙を刃まで研ぎ澄ませた。見えたときにはもう消えている。

速度		60
操縦性		40
ブースト		100
耐久力		30
探知		1.00 km

貨物 100 U

船体被弾限界 3

貨物損失率 65%

強化上限 +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km



高速迎撃機

20,000 T

Valkyrie Skull

ジェット機の機動性とメカの火力を融合した、宇宙戦用の可変戦闘機。

速度		78
操縦性		60
ブースト		68
耐久力		33
探知		1.00 km

貨物 100 U

船体被弾限界 6

貨物損失率 55%

強化上限 +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km



貨物船

50,000 T

Geobukseon

亀船から着想を得た未来型宇宙戦艦。恐ろしい龍の頭をかたどった船首を備える。

速度		60
操縦性		60
ブースト		80
耐久力		97
探知		1.20 km

貨物 650 U

船体被弾限界 15

貨物損失率 40%

強化上限 +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km

一般

ニッケル

0.8 T/U



R0

鉱床埋蔵量

48 U

最大襲撃数

0

攻撃確率

18%

脅威感知距離

2.2 km

ドック保護

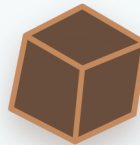
30 秒

単独で安全

一般

フェライト

1.0 T/U



R0

鉱床埋蔵量

34 U

最大襲撃数

0

攻撃確率

18%

脅威感知距離

2.2 km

ドック保護

30 秒

単独で安全

上級

コバルト

1.5 T/U



R1

鉱床埋蔵量

38 U

最大襲撃数

1

攻撃確率

32%

脅威感知距離

3.0 km

ドック保護

15 秒

単独可能

上級

チタン

2.5 T/U



R1

鉱床埋蔵量

42 U

最大襲撃数

1

攻撃確率

32%

脅威感知距離

3.0 km

ドック保護

15 秒

単独可能

希少

イリジウム

5.0 T/U



R2

鉱床埋蔵量

28 U

最大襲撃数

2

攻撃確率

46%

脅威感知距離

3.8 km

ドック保護

8 秒

熟練者単独・護衛有効

希少

プラチナ

9.0 T/U



R3

鉱床埋蔵量

20 U

最大襲撃数

3

攻撃確率

60%

脅威感知距離

4.6 km

ドック保護

4 秒

護衛推奨

希少

パラジウム

16.0 T/U



R3

鉱床埋蔵量

15 U

最大襲撃数

3

攻撃確率

60%

脅威感知距離

4.6 km

ドック保護

4 秒

護衛推奨

特殊

ダークマター

28.0 T/U



R4

鉱床埋蔵量

14 U

最大襲撃数

4

攻撃確率

74%

脅威感知距離

5.4 km

ドック保護

1.5 秒

2人以上推奨

特殊

反物質

50.0 T/U



R4

鉱床埋蔵量

9 U

最大襲撃数

4

攻撃確率

74%

脅威感知距離

5.4 km

ドック保護

1.5 秒

2人以上推奨

特殊

量子結晶

80.0 T/U



R5

鉱床埋蔵量

5 U

最大襲撃数

4

攻撃確率

88%

脅威感知距離

6.2 km

ドック保護

0 秒

ギルド共同作戦