

宇宙機闘クラブ 経営シミュレーション

ユーザーマニュアル

Version 1.0.0 ／ Windows ／ 日本語・English

© 2026 Starlight. All rights reserved.

目次

1. はじめに ― どんなゲーム？
2. 画面の見かた（上部バーと7つのタブ）
3. 1年の流れ（リーグ・カップ・オフシーズン）
4. クラブ設立（最初の4つの契約）
5. ホーム（結果・収支・予定・秘書・できごと）
6. 選手（カード・練習・契約・連携）
7. 機体（格納庫・整備・武器庫とパーツ）
8. 作戦（隊形・作戦・フォーメーションボード）
9. 試合（ブリーフィング・バトル・インターバル）
10. チーム（監督・メカニック・財政・研究・施設）
11. 補強（FA・レンタル・移籍・ドラフト）
12. ランキング（順位・個人・カップ・表彰・年代記・殿堂）
13. 長期プレイ（昇降格・改定・世代交代・戴冠）
14. セーブと設定
15. 困ったときに（FAQ）
16. クレジット

1. はじめに — どんなゲーム？

IRON ZENITH 2 は、宇宙で行われる5対5のロボット機闘《IRON ZENITH リーグ》に参戦するクラブの**オーナー**になるゲームです。前作《IRON ZENITH》でコンストラクター（機体を作る側）だったあなたは、今作では**クラブを買い取り、監督を雇い、選手と契約し、施設に投資して**、クラブそのものを育てます。

試合の指揮は雇った**監督**が執ります。オーナーのあなたは、週ごとの方針（練習・整備・補強）と、試合前のブリーフィング、そして各クォーターの合間（インターバル）で**口を出すことができます**。口を出さなければ監督の判断で進みます。

リーグは**ブロンズ／シルバー／ゴールド／プラチナ**の4等級、各16クラブ。最下部のブロンズから昇格を重ね、**プラチナで優勝する**と戴冠——エンディングを迎えます。そのあともゲームは続き、王朝を築くことができます。

まずこれだけ

- 1年＝48週。リーグ戦30節（ホーム&アウェイ）とカップ戦（全64クラブのトーナメント）を戦い、年末に**上位2クラブが昇格、下位2クラブが降格**します。
- 週を送るのは画面右上の**「次の試合まで」**。試合の週は**「ブリーフィングへ」**から出撃します。
- 練習・整備・装備は**「監督におまかせ」**にしておけば自動で回ります。慣れてきたら個別に指示しましょう。
- **資金がマイナスのまま12週続くとクラブは売却され、ゲームオーバー**です。週給とスポンサー収入は上部バーに常に出ています。
- オートセーブは週を送るたびに。手動セーブは「設定 ＞ セーブ」から5スロット。

2. 画面の見かた



上部バー

左から、**クラブ名**と**等級**、**年目・週**、**資金**、**週給**（選手・スタッフの人件費）と**スポンサー**（週あたりの収入）、**ファン**、**今週の収支**、**監督**、**成績**、**次週の予定**。右端の**「次の試合まで」**で次の試合の週まで進み、**「シーズン末まで自動」**で残りを監督に任せて一気に進めます（試合は自動処理になります）。

7つのタブ

タブ	役割
🏠 ホーム	今週の試合、秘書の進言、直近の試合結果、収支報告、予定、順位、カップ戦
🏆 ランキング	チーム順位（全等級）、個人ランキング、カップ戦のトーナメント表、表彰、年代記、殿堂
👤 選手	所属パイロットのカード、今週の練習、契約・放出・貸し出し
🔧 機体	格納庫（整備・建造）、武器庫・パーツ（装備）
🎯 作戦	隊形・作戦の選択、フォーメーションボード（先発・控え・機体）
🏢 チーム	監督・コーチ、メカニック、財政（スポンサー）、研究、施設、実績
🤝 補強	FA市場、期限付き移籍、他クラブからの移籍、移籍オファー、スカウト・ドラフト

左上の⚙ **設定**からセーブ／ロード、表示、音量、言語、マニュアルを開けます。

3. 1年の流れ

週	できごと
第1〜2週	開幕前。練習と整備、補強。年初にその年の**カップ戦の特別ルール**が発表されます。
第3週〜第40週	リーグ戦30節（ホーム15・アウェイ15）。空き週にカップ戦（第8・14・20・26・32・37週：1回戦〜決勝）。
第41週〜	オフシーズン。貸し出した選手の復帰、契約満了と更新、スタッフの契約見直し、引き留め交渉、ドラフト、他クラブの補強。
年末	順位確定、賞金、表彰、昇格・降格。4年ごとに**レギュレーション改定**があります。

リーグ戦は**勝ち3点・引き分け1点**。同点なら母艦への与損害率の差で順位が決まります。カップ戦は等級に関係なく全64クラブが一発勝負のトーナメントを戦い、勝ち上がるごとに賞金（決勝は200）とファンが増えます。

4. クラブ設立

NEW GAME でクラブ名を決めると、オーナーとしての最初の仕事——4つの契約——が始まります。順番に**スポンサー → 監督 → チーフメカニック → コーチ**を選びます（迷ったら秘書のおすすめで構いません）。

- **スポンサー**: 週あたりの固定収入と、成績に応じた条項。年間目標（順位・勝数・ファンなど）を達成すると契約満了時にボーナス。
- **監督**: タイプ（熱血・堅実・理詰め・博打）と、得意な隊形・作戦を持ちます。得意な組み合わせで戦うと命中・回避や連携にバフが付きます。
- **チーフメカニック**: 整備と修理の質、研究の速さに関わります。
- **コーチ**: 対応する練習の伸びを上げ、重点指導の選手は効果2倍。

設立時の所属選手は13名前後。先発5名・控え4名・育成枠で構成され、上限は18名です。

5. ホーム

- **今週の試合**: 対戦相手、等級内の順位と直近の調子、相手監督の傾向、**会場**（ホームクラブの本拠地タイプ）。「ブリーフィングへ」で試合準備に進みます。
- **秘書（ハルカ・ミナセ）**: 週の頭に、資金・施設・選手・装備の見落としを最大2件進言します。「話を聞く」でもう一度。ランキングなどで他クラブを開くと、そのクラブの特徴（型・主力・監督・相性）も語ってくれます。
- **試合結果**: 直近の試合の各選手の成績。「ハイライト」で見どころ、「実況」で試合の流れを読み返せます。
- **収支報告**: 今週の収入（入場料・賞金・スポンサー）と支出（人件費・整備・修理・研究・建造）。
- **予定**: 今後の対戦。「年間予定表」で1年分。
- **できごと**: 週の頭に選手・スタッフ・スポンサーからの相談が会話形式で届くことがあります。選択肢で応えます（放っておくと既定の答えになります）。

6. 選手



カードには**ランク**（総合力の目安、S〜D）、**クラス**（アサルト・スナイパー・タンク・サポート）と**前**／**中**／**後**の適性、年齢、**体力**（100−疲労）、**意欲**、今週の練習が並びます。先発・サブ・控え・育成の役割は作戦タブで決まります。カードをタップすると詳細です。



能力と評点

能力は**射撃・操縦・索敵・冷静**の4つ。クラスごとに重要な能力が違います（スナイパーは射撃と索敵、タンクは操縦と冷静、など）。試合ごとに10点満点の**評点**が付き、撃破・与ダメージ・命中率・回避率・援護・足止めなどで加減されます。

練習

週ごとに1つ。**射撃訓練／操縦訓練／索敵演習／座学・瞑想／連携練習／模擬戦／ポジション練習／休養**。「練習は監督におまかせ」をオンにすると監督案で回り、選手ごとに上書きもできます。試合週の出場選手は効果が半減、疲労がたまると体力が落ちて試合でも力が出ません。負傷は医務室の設備で短くなります。

連携と理解度

連携は**同じ列（前衛・中衛・後衛）に並んだ選手どうし**で育ちます。試合に一緒に出るごとに加点され、連携撃破でさらに加点。列の人数が多いほど1組あたりの伸びは薄くなります（2人＝1.0、3人＝0.7、4人＝0.55、5人＝0.45）。隊形ごとに決まった**ペア**（連携マトリクスの金枠）は列をまたいでも常にフルで育ち、試合では援護射撃や追撃の相手になります。ペアの連携が70以上になると**ペアスキル**（援護射撃の確率1.5倍・追撃）が発動。列の仲間との連携が50を超えると、サポートのリンクや援護にもその値が使われます。4週間一緒に先発しないと少しずつ下がります。

隊形	ペア（金枠）	同じ列の仲間（点線）
2-1-2標準／2-1-2スナイパー	前衛A–A、後衛T–T	なし（中衛は1人）
2-2-1ウイング	前衛A–S、前衛A–S	前衛4人の残りの組み合わせ
3-2プレス	前衛A–A、後衛T–SN	前衛S と前衛A×2
1-3-1ダイヤ	前衛A–中衛A、中衛S–SN	中衛A と中衛S・SN
2-3守備	前衛A–S、後衛T–SN	後衛S と後衛T・SN
5-0攻撃	A–S、A–T	前衛5人の残りの組み合わせ
1-4カウンター	後衛T–S、後衛T–SN	後衛4人の残りの組み合わせ
カスタム隊形	同じ列の席を並び順に2つずつペアにし、余った席同士を列をまたいでペアに。同じ列の残りの組み合わせも育つ	

作戦の**理解度**は座学や実戦で上がり、低いと作戦を無視した行動が出ます。監督を替えると連携と理解度は作り直しです。

契約

年俸×年数。残り1年の選手は**契約延長**、放出は違約金（残り年俸の半分）。オフには野心の高い主力に他クラブが声をかける**引き留め交渉**が起きます。40歳を過ぎると引退が近づき、引退した名選手はOBとしてスタッフ市場に現れることがあります。**レジェンド**（固有スキルを持つ著名パイロット）は市場やできごとで現れ、カットイン演出付きで活躍します。

7. 機体



格納庫

機体にはクラスと**世代**（現行型／○年落ち）があり、出力・装甲は研究レベルで決まります。**状態**（消耗）と**損傷**は別物で、損傷は試合後の修理、消耗は整備で戻します。消耗が進むと「出撃不可」になります。

整備は**点検（無償）**／**整備**／**重整備**／**オーバーホール**。「整備はおまかせ」でメカニックが毎週判断します。新しい機体は**建造**（費用は等級と研究レベル次第、納入に数週間）。格納庫の大きさは母艦の予備機格納庫のレベルで決まります。

武器庫・パーツ

研究で解放された**武器**（ロングバレル・プラズマ・ガトリング・ブレード・対艦ミサイルなど）と**パーツ**（装甲・推進・センサー・ジェネレーター系、対狙撃装甲、ジャミングポッド）を製造し、**1機体につき武器1つ＋パーツ1つ**を装備できます。「装備はおまかせ」をオンにすると、武器庫の在庫から相手に合わせて自動で付け替えます（相手がスナイパー主砲型なら対狙撃装備を優先）。

対艦ミサイル搭載機は母艦を削る切り札ですが、近接武器は積めず、護衛が要ります。「護衛突撃」作戦と相性が良い装備です。

8. 作戦



隊形

5機の配置。**2-1-2標準**／**2-1-2スナイパー**／**2-2-1ウイング**／**3-2プレス**／**1-3-1ダイヤ**／**2-3守備**／**5-0攻撃**／**1-4カウンター**の8種に加え、カスタム隊形を3つまで作れます。各隊形には**編成コスト**（アサルト3・スナイパー2・タンク1.5・サポート1）があり、上限（11、改定で10〜12）を超える隊形は使えません。

作戦

作戦	ねらい
バランス	前衛は機体も母艦も均等に狙い、後衛のタンクが守る基本形
集中砲火	クォーターごとに狙う敵を決め、頭数から削る
母艦優先	遮る機体は相手にするが、母艦への損害が最優先
カウンター	自陣で待ち、誘い込んだ敵を各個撃破。合図で前衛が母艦へ
総力戦	前衛・中衛が全機で母艦へ突撃。サポートがいれば突撃組の連携が上がる
護衛突撃	対艦ミサイル搭載機が母艦を削り、他はその護衛
温存	迎撃砲の射程に入らず、スナイパーだけが母艦を狙う。リードを守る後半向け

★は監督の得意。得意な作戦・隊形には命中・回避や連携のバフが付き、不得意にペナルティはありません。作戦には相性があり、相手の型を読んで裏をかくのがオーナーの腕の見せどころです（理詰めの監督

は、こちらの直近の作戦を研究して裏を当ててきます)。

フォーメーションボード

後衛（母艦側）・中衛・前衛（敵側）の枠に先発5名を配置し、下にベンチ（サブ1〜4)。枠をタップして選び、長押し（PCはドラッグ）で入れ替え。各枠の🔧で**先発機体**を指定できます。「連携 ▶」でペアの連携度を確認。

「毎週自動ローテーション」と「自動編成」

- **毎週自動ローテーション（オン）**: 試合の週ごとに監督が先発とベンチを組み直します。基準は監督のタイプで決まります――**熱血＝能力重視**（適性違いでも強い選手を使う)、**理詰め＝適性重視**（クラスと前後の適性が合う選手を優先、若手でも適性が合えば先発)、**堅実＝コンディション重視**（疲労と意欲を重く見て、疲れた選手は休ませる)、**博打＝最強布陣**（能力順に最強の5人を選び、適性の合う者はそのクラスに、残りは能力で各席に)。疲労が一定以上（監督タイプにより50〜70）の選手は先発から外れ、負傷者は使いません。ベンチは残りの選手から総合値の高い順に3名＋若手（21歳以下）1枠です。オンにした瞬間に、今週の監督案がボードに表示されます。
- **自動編成（ボタン）**: 上と同じ基準で**今この場だけ**監督に組ませます。組んだあとは自動ローテーションがオフになるので、監督案をたたき台にして自分で枠を入れ替えられます。
- ボードの枠を自分で変えると、自動ローテーションは自動的にオフになり、以後はその並びが毎週使われます（疲労や調子は見ないので、ときどき見直してください)。ブリーフィング画面の「監督の編成に任せる」も同じスイッチです。
- **機体と装備は別扱い**です。自動ローテーションも自動編成も選手だけを決めます。先発機は試合のたびに自動で割り当てられ、🔧で指定した機体が最優先、指定がなければ同じクラスの機体のうち**武器を積んだ機体 → 状態（消耗と損傷を引いた残り）の良い機体**の順に選ばれます。出撃不可の機体は使われず、残りの機体はインターバルで投入できる予備機になります。**装備の付け替え**は機体タブの「装備はおまかせ」をオンにしたときだけ（試合週に武器庫の在庫から相手に合わせて付け替え)。オフなら今付いている装備のままです。

9. 試合

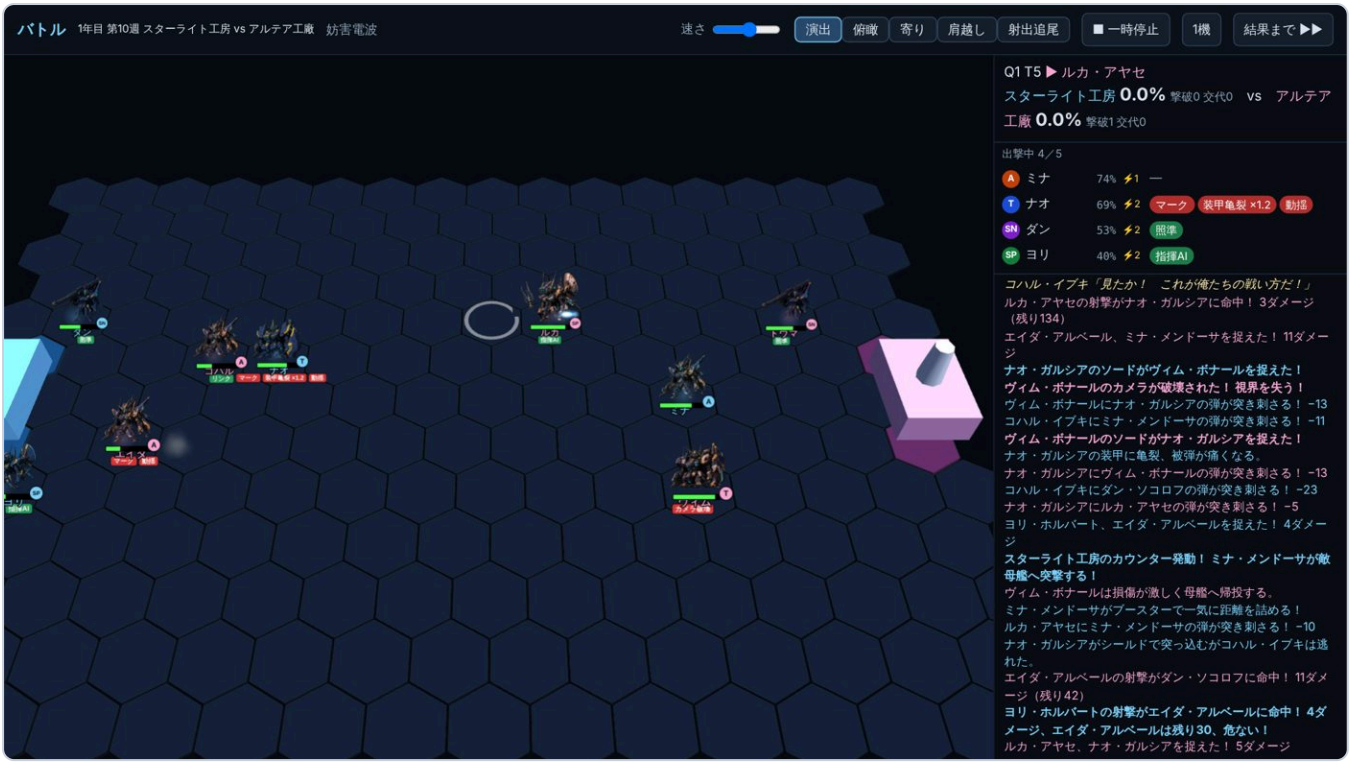


ブリーフィング

ブリーフィングに入ると事務所には戻れません。整備・機体・装備・練習は、ホームの「ブリーフィングへ」を押す前に済ませておきます。

対戦相手の順位・調子・会場、**スカウティング**（相手の型、直近の隊形と作戦、主力2人、搭載機、監督の読みの強さ）を確認し、隊形・作戦・先発を最終決定して**出撃**。「監督メッセージ」で監督の意見とスポンサーの条件をもう一度見られます。

バトル



試合は**4クォーター**（各10ターン）。両軍の**母艦**への損害率（%）を競い、終了時に高い方が勝ち。母艦を撃沈するとその場で勝ちです。観戦中は**演出**／**俯瞰**／**寄り**／**肩越し**／**射出追尾**のカメラ、速さ、一時停止、「1機」（1機ずつ再生）が使えます。右のログに実況と無線が流れ、撃破や賭けの場面では必殺カットインが入ります。「結果まで ▶▶」でスキップ。

インターバル

クォーターの合間に監督から状況報告があり、オーナーが**交代**（控えを同じ機体に、または予備機を投入）、**隊形**、**作戦**、**ドックでの修理**を指示できます。指示しなければ監督の判断で進みます。損傷の大きい機体は母艦に帰投し、ドックで直してから再出撃します。

結果と新聞

試合後は各選手の成績と評点、与損害、撃破が並び、**新聞**が週の出来事と他等級の短信を報じます。試合を見ない場合は「設定 ＞ 試合を自動処理」で結果だけに。

会場タイプ

会場	特徴
オープン	遮蔽なし。射線が通り、スナイパーとカウンターが生きる
デブリ帯	遮蔽で狙撃もカウンターも効きにくい。正面の押し合い＝総力戦・集中砲火向き
隕石帯	隕石が降り、密集した機体が削られる。後衛の守りと控え・修理が要る
補給ポッド	拾えば修理できるポッドが落ちる。じっくり削る温存・集中砲火向き

混合	遮蔽と隕石が混在し、中央のポッドの取り合い
回廊	中央の壁で三本道。狙撃が通らず、壁際の押し合いとカウンター向き
妨害電波	索敵範囲が2マス縮む。前衛の多い隊形と索敵の高い選手向き

会場はホームクラブの本拠地で決まります（自クラブの本拠地は施設の「会場タイプ」で改修できます）。

カップ戦の特別ルール

毎年1つ、年初に抽選されます: **対艦ミサイル禁止**／**母艦装甲半減**／**迎撃砲強化**／**3Q制サドンデス**／**撃墜数勝負**。カップの週はブリーフィングと秘書が対策を教えてくれます。

10. チーム



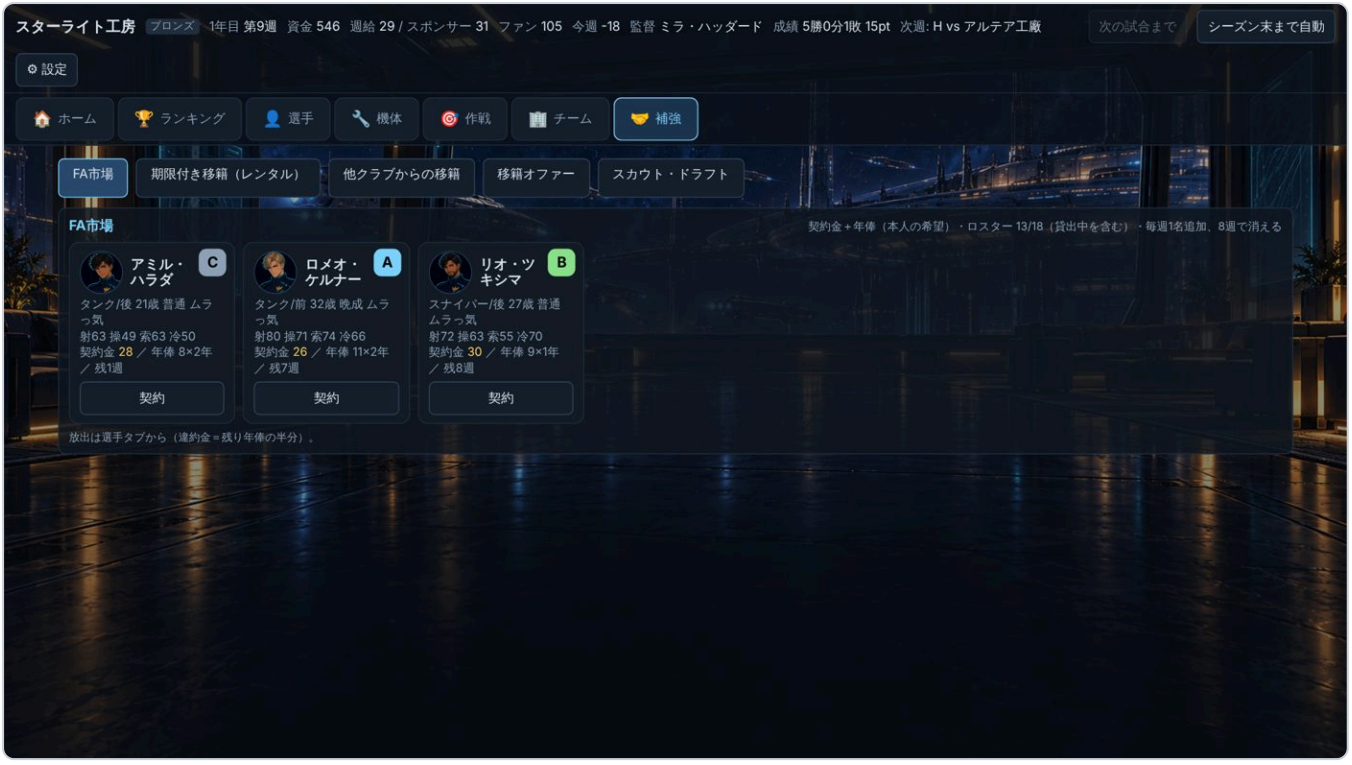
- **マネジメント**: 監督（タイプ・得意・成長・解任）、コーチ（最大2名、重点指導）、監督市場・コーチ市場。監督は成績で成長し、年を重ねると衰えます。
- **メカニック**: チーフとスタッフ。研究適性と修理適性、週ごとの整備判断。
- **財政**: 収支の内訳、スポンサー契約（申し出から選ぶ・年間目標の進捗）、賞金の予定。
- **研究**: 予算（休止／小／中／大）と対象分野——**出力・装甲・機動・電子・整備性・武器**。レベルが上がると機体の性能、パーツ、武器が解放されます。
- **施設**: **母艦**（ドック・修理設備・休憩室・医務室・装甲・迎撃砲・センサー・通信室・予備機格納庫）、**地上**（練習場・シミュレータ・医務室・開発棟・寮）、**アリーナ**（収容人数 Lv1〜8、会場タイプの改修）。
- **実績**: 達成した実績の一覧。



お金の話

収入はホーム試合の**入場料**（ファン数とアリーナの収容で決まる）、**勝利賞金**、**スポンサー**、カップの賞金、年末の順位賞金。支出は週給（選手・監督・コーチ・メカニック）、整備と修理、研究、建造と製造、移籍金。**ファン**は勝つと増え、負けると減り、等級ごとに上限があります（昇格すると伸びしろが増えます）。

11. 補強



- **FA市場**: 毎週1名が追加され、8週で消えます。契約金＋年俸（本人の希望）で即契約。
- **期限付き移籍（レンタル）**: 他クラブの選手を今季末（第41週）まで借りる。控えの選手を下位等級へ貸し出すこともでき、貸出中は給料の半分を相手が負担します。貸出中の選手はカードがグレーで表示され、ロスター枠は使ったままです。
- **他クラブからの移籍**: 他クラブの選手に移籍金で申し込む。赤字のクラブは応じやすい。
- **移籍オファー**: 自クラブの選手への申し出。受けるか断るか。
- **スカウト・ドラフト**: スカウトを雇って若手を見つけ、オフのドラフトで指名。

12. ランキング



チーム（等級を切り替えて全クラブの順位。クラブをタップで概要と秘書のクラブ評）、**個人**（評点・撃破・対艦・命中・回避・連携など）、**カップ戦**（64クラブのトーナメント表と歴代優勝）、**表彰**（MVP・撃破王・新人王・ベスト5・最優秀監督など）、**年代記**（毎年の記録）、**殿堂**（引退した名選手）。

13. 長期プレイ

- **昇格・降格**: 各等級の上位2クラブが昇格、下位2クラブが降格（ブロンズは降格なし）。昇格すると賞金・入場料・給料の相場が上がります。
- **レギュレーション改定**: 4年ごとに編成コストの上限などが変わり、隊形の価値が入れ替わります。
- **世代交代**: 選手は40歳前後で引退。若手は育成枠と練習で伸び、名選手の弟子が現れることもあります。
- **戴冠**: プラチナで優勝すると戴冠——エンディングが流れます。その後も王朝を続けられます。
- **ゲームオーバー**: 資金がマイナスのまま12週続くと銀行がクラブを売却します。赤字が続くときは放出・建造の停止・研究の休止で立て直しを。

14. セーブと設定

⚙ 設定（左上）から:

- **セーブ／ロード**: 5スロット＋オートセーブ（週を送るたび）。
- **書き出し／読み込み**: スロットをファイルに退避し、別のPCへ持ち運べます。
- **表示**: 全画面、背景画像、演出カット、エフェクト、必殺カットイン、**言語（日本語／English）**。言語を切り替えるとセーブして再読み込みします。
- **音量**: マスター／BGM／効果音。
- **ゲーム**: 全グレードをシミュレート（オフにすると他等級は簡易計算で速くなります）、試合を自動処理。
- **ヘルプ**: このマニュアル（PDF）。

15. 困ったときに（FAQ）

Q. 試合で勝てない

まず会場と相手の型をブリーフィングで確認し、作戦の相性を変えてみてください。先発の理解度が50未満だと作戦どおりに動きません。疲労した選手は休ませ、損傷した機体は整備を。装備は「装備はおまかせ」で相手に合わせるのが近道です。

Q. 資金がどんどん減る

週給が収入を上回っています。チーム ＞ 財政で内訳を見て、控えの高給選手の放出、研究予算の縮小、建造の見送りを。スポンサーの年間目標ボーナスとカップの賞金も頼りになります。

Q. ファンが増えない

ファンには等級ごとの上限があります。昇格すると上限が上がります。アリーナを広げると入場料が増えます。

Q. 貸し出した選手が戻ってこない

期限付き移籍は第41週（オフ）に全員戻ります。それまではカードがグレーで表示されます。

Q. 音が鳴らない

設定の音量を確認してください。ブラウザ版はタイトル画面をクリックするまで無音です。

Q. 体験版のセーブを製品版で使いたい

製品版を同じPCにインストールするだけで引き継がれ、2年目から続けられます。

16. クレジット

制作: Starlight（Starlight Game Studio）
楽曲提供: 熊野ぴ太郎
アート: AI生成＋加工（一部のビジュアルと音楽はAIツールで生成し、自社で編集）
公式サイト: https://starlight.co.site
© 2026 Starlight. All rights reserved.