



宇宙機闘コンストラクター 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（上部バーと下部タブ）
3. ゲームの流れ（シーズンとグレード）
4. 各画面の使いかた（格納庫／パイロット／模擬戦／研究ラボ／順位／NEWS／System）
5. バトルの遊びかた（観戦＋采配）
6. 経営（資金・スポンサー・破産）
7. 機体づくり（5つの強化軸とクラス）
8. パイロット育成（年齢・契約・移籍・殿堂）
9. 勝利条件と長期プレイ
10. 困ったときに（FAQ）
11. クレジット

1. はじめに — どんなゲーム？

IRON ZENITH は、宇宙で行われるロボット競技《Z1》のチームを率いる経営シミュレーションです。あなたはファクトリーのオーナー。機体を設計し、パイロットと契約して育て、スポンサーを口説き、戦域では無線越しに采配を下します。

試合はあなたが操縦するのではなく、俯瞰マップと無線報告を読み解いて指示を出す**監督（采配）の立場**です。あなたが組み上げるのは、勝てるチームそのもの。**最下部のブロンズリーグからプラチナの頂点まで昇りつめ、ひとつの王朝を築く**のが最終目標です。

まずこれだけ

- 1シーズン=1年。年8戦を戦い、シーズン終了時の順位で**昇格・降格**が決まります。
- シーズンの合間（オフ）に機体設計・契約・研究を決め、シーズン中はチューニングと采配で戦います。
- **資金がゼロのまま3戦続くと破産**してゲームオーバー。経営が土台です。
- セーブはいつでも可能（複数スロット）。まずは1シーズン完走してみましょう。

2. 画面の見かた

上部バー（ステータス）

画面上部には常にチームの現況が表示されます。左から、**チーム名**、**グレード**（例: ブロンズGP）、**SEASON**（年）、**R3/8**（第3戦／全8戦）、**Cr**（資金）、**順位／ポイント**。今どこにいるかは常にここで確認できます。

下部タブ（メニュー）

画面下部のタブで各画面を切り替えます。右端の「**進行**」で次のステップ（次戦・オフの各処理）へ進みます。

タブ	English	役割
格納庫	Hangar	3機の機体の状態確認・修理・パーツ、チーフメカニック
パイロット	Pilots	参戦メンバーの起用、コンディション、契約・FA
模擬戦	Sparring	損傷なしで経験値を稼ぐ訓練
研究ラボ	R&D Lab	研究投資・チューニング・機体開発
順位	Standings	コンストラクター／パイロットのランキング、戦績、実績、殿堂
NEWS	NEWS	自動生成の新聞記事・シーズンの出来事アーカイブ
System	System	セーブ／ロード、フルスクリーン、BGM、クレジット、ヘルプ

3. ゲームの流れ

シーズンの1年

ゲームは1年（シーズン）を単位に進みます。オフに土台を固め、シーズン中に8戦を戦い、結果が翌年に反映される——このループを繰り返して頂点を目指します。

- **シーズンオフ**：スポンサー契約、機体の基本設計、研究投資、パイロット契約・育成方針、施設投資を決めます。ここで作った機体はその年の土台です。
- **シーズン中（全8戦）**：基本設計は変更できず、チューニングと采配で戦います。各戦で賞金・ランキングポイント・スポンサー評価を得ます。

4グレードと昇降格

世界は4グレード・各16チーム＝計64コンストラクターで構成されます。あなたは最下部のブロンズから始まります。

グレード	位置づけ	昇降格
プラチナ（1部）	世界最高峰	下位2チーム降格（上は残留）
ゴールド（2部）	上位	上位2昇格／下位2降格
シルバー（3部）	中位	上位2昇格／下位2降格
ブロンズ（4部）	出発点	上位2チーム昇格（下は残留）

グレードが上がると、相手の技術・パイロット能力・経済規模がすべて一段上がります。昇格チームには**準備金**が支給され、初年度を支えます。プラチナ制覇は長期目標で、腕次第で十数シーズンの道のりです。

ポイント（各戦で上位8名が獲得）

順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
pt	12	10	8	5	4	3	2	1

チームの全パイロットが稼いだポイントの合計が**コンストラクターズ・ランキング**。この年間順位が昇降格とキャリアの評価軸になります。

4. 各画面の使いかた

格納庫 (Hangar)

チームは3機を保有し、各機はパイロットの専用機です（乗り換え不可）。参戦は2機まで。各機の**センサー／機動／火器／装甲／出力／HP**と、**個体差**（当たり個体／標準個体／気難しい個体）が表示されます。損傷した機体は「要修理」「大破」と出るので、次戦に出す機体（×マーク）から優先的に修理します。**チーフメカニック**は修理速度や耐久などにボーナスを与えます。

第3戦
SEASON 1 / 全8戦
イオ星域 (混成宙域)

1号機 [アサルト] 41% ×参戦
ツバサ

2号機 [アサルト] 0%
ジン

3号機 [アサルト] 48% ×参戦
ブルー

チーフメカニック
レオン・トキノミヤ ★★★ 給料 13Cr/戦
回避システム調整 / 迅速整備班長 / フレーム補強の匠
被弾ダメージ-6% / 大会間の修理上限+15% / 耐久+8%

メカニック市場 (交代)

格納庫 - 機体をタップで詳細・修理

機体	センサー	機動	火器	装甲	出力	HP
1号機 [アサルト] 当たり個体	51(+4)	80(+5)	73(+3)	54(+2)	48(+3)	41%
2号機 [アサルト] 標準個体	49(+3)	72(+5)	68(+2)	56(+2)	45(+3)	0%
3号機 [アサルト] 気難しい個体	48(+4)	70(+4)	71(+2)	49(+1)	47(+3)	48%

格納庫：3機の性能・個体差・損傷状態と、チーフメカニックを管理する。

パイロット (Pilots)

次戦に出す2名を選びます（起用＝専用機ごと参戦）。各パイロットには**状態（機体コンディション）／補正／疲労／メンタル／友好度**が表示されます。疲労が高い選手を無理に出すと友好度が下がり、パフォーマンスも落ちます。**ランク（S/A/B/C級）**はグレード別戦績からの査定で、8戦で本査定になります。**FA市場**から4th・5thのリザーブと契約することもできます。



パイロット：起用メンバーの選択と、疲労・メンタル・友好度・ランクの確認。

模擬戦（Sparring）

全員同型の標準機で行う訓練です。**機体は損傷せず、戦績にも残りませんが**、経験値は実戦と同等に得られます。ただし疲労とメンタルは実戦の約半分消耗するため、連発すると本戦の交代要員が枯れます。若手の育成に最適です。

研究ラボ（R&D Lab）

機体を強くする中心画面です。**研究ツリー**で分野を解放し、**チューニング**で能力を押し上げ、**パーツ**で重量と出力のバランスを取ります。どの分野に投資するかが**技術バイアス**（チームの得意分野）を形づくりします。毎年**レギュレーション改定**があり、対応力が問われます。

順位（Standings）

コンストラクター（チーム）とパイロットのランキングを確認できます。パイロットは**シーズンpt／撃破／HIT／生存率／平均損害**で並べ替え可能。**戦績（キャリア記録）、年代記（過去順位）、実績、殿堂**もここから閲覧します。

○ アストラ・ワークス **BronzeGP** SEASON 1 R3/8 426 Cr P1 / 30pt

バレル・レーシング、不調のオクサナ・ロッシに代え3rdルチア・シラヌイを専用機ごと投入 ◆ バレル・レーシング、不振を受け作戦を「補給

■ Constructor ranking Bronze (top 2 promoted / bottom 2 relegated)

#	Team	pt
1	Asutora Works	30 ▲ promotion zone
2	Mirage Works	13 ▲ promotion zone
3	Solaris Forge	10
4	Muspell Racing	9
5	Hayate Racing	8
6	Chronos GP	5
7	Grimlock Orbital	5
8	Helion Space	5
9	Horizon Labs	3
10	Helion Forge	2
11	Barrel Racing	0
12	Obelisk Motors	0
13	Horizon Guild	0
14	Tempest Orbital	0
15	Garland Systems	0
16	Wolf Works	0

■ Pilot Rankings

Season pt Kills Hits Survival

Avg dmg

#	Pilot	Team	pt
1	Suzu Fontaine	29yo Mirage Works	13
2	Bruno Moore	16yo Asutora Works	12
3	Tsubasa Sullivan	29yo Asutora Works	10
4	Kei Sokolov	29yo Solaris Forge	10
5	Jin Mbatpe	28yo Asutora Works	8
6	Jack Harada	32yo Hayate Racing	8
7	Dima Blake	22yo Muspell Racing	5
8	Jamal Volkov	32yo Grimlock Orbital	5
9	Jin Nasser	31yo Muspell Racing	4
10	Zoya Hayakawa	28yo Helion Space	4

View your team's career record

Annals (past standings)

Achievements Hall of Fame

Hangar Pilots Sparring R&D Lab **Standings** NEWS System Next

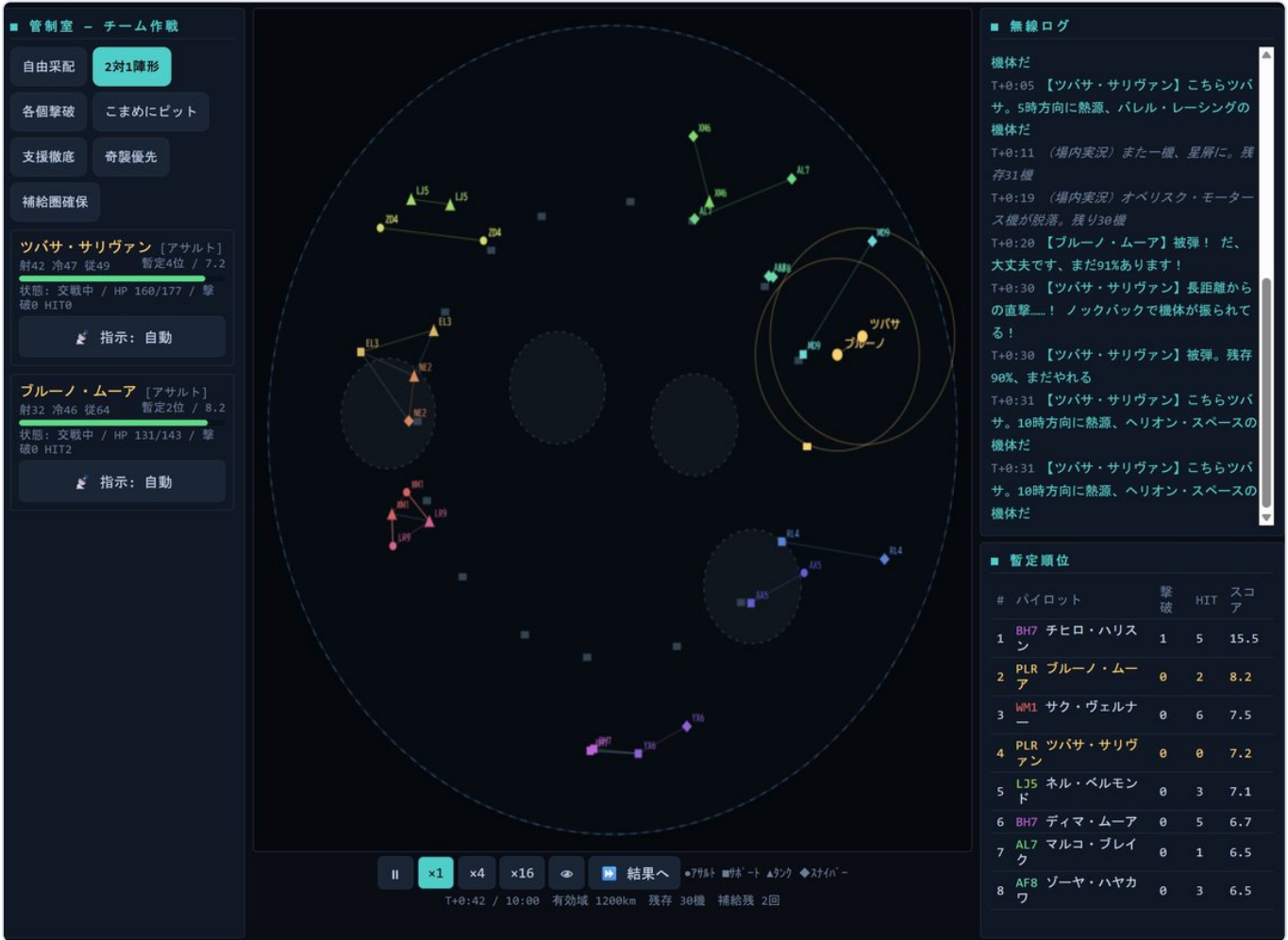
順位：コンストラクターとパイロットのランキング、戦績・年代記・実績・殿堂への入口。

NEWS / System

NEWSには各戦・シーズンの自動生成記事がアーカイブされます。**System**ではセーブ／ロード（複数スロット）、フルスクリーン切替（**F11**）、BGMのオン／オフ、クレジット、ヘルプ（6章）を利用できます。セーブは毎戦後と新年度開幕時に自動でも行われます。

5. バトルの遊びかた

試合は自動でシミュレートされ、あなたは**俯瞰マップ（管制室）**で観戦しながら采配を下します。操縦はしません。勝敗は「生存の長さ」と「戦績スコア（撃破・HIT・損傷の低さ）」で決まります。



バトル：管制室の作戦ボタン、無線ログ、暫定順位、再生速度。あなたの采配が流れを変える。

チーム作戦（ドクトリン）

試合中いつでも切り替えられる、チーム全体の方針です。会場や相手に応じて使い分けます。

作戦	English	効果
自由采配	Free Rein	各機が状況に応じて自律行動
2対1陣形	Two-on-One	僚機と密集し1体に集中砲火
各個撃破	Pick-Off	弱った敵を優先して仕留める
こまめにピット	Pit Often	早めの補給で機体を温存
支援徹底	Full Support	サポート機が僚機に張り付く
奇襲優先	Stalk & Ambush	デブリの陰から不意打ち（隠密重視）
補給圏確保	Pod Control	共用補給ポッドを押さえて回復を回す

無線ログとフォグ・オブ・ウォー

見えるのは自機2機のセンサー範囲だけ。敵の位置や状態は**パイロットの無線報告**で判明します。索敵判断の高い選手は正確に、冷静さの低い選手は被弾時に報告が乱れます。無線ログそのものが戦況情報のUIです。

ピットと収縮

自チームのピット艦にドッキングすると補給・応急処置ができます（ドック中は反則保護あり）。時間経過で有効エリアが収縮し、必ず時間内に決着します。**再生速度（×1／×4／×16）**で早送りでき、**結果へ**で観戦をスキップできます。

会場（5タイプ）

- **オープンスペース**：遮蔽なしの正面勝負。
- **デブリ帯**：残骸の陰で被探知が下がり、奇襲が刺さる（スナイパー向き）。
- **隕石流**：漂う隕石に接触するとダメージ。センサーの低い機体は危険。
- **補給網**：共用ポッドで回復。押さえるか、敵の補給線を狩るか。
- **混成宙域**：全要素が混在する難所。

6. 経営

収入は賞金・スポンサー・年間分配金。支出は給料・修理・研究開発。この収支を回しながら戦力を上げていきます。

スポンサー

スポンサーは8社あり、毎シーズン3社が候補に現れます。各社は**気前（良い／標準／渋い）**を持ち、パイロットが節目（初勝利・10勝など）を達成すると祝い金が入ることがあります。渋いスポンサーは基本給が高い代わりに祝儀を出し渋る——基本給と気前のトレードオフが選択の軸です。

破産に注意

資金ゼロが3戦連続でゲームオーバー（チーム売却）。1戦目「スポンサーが注視」→2戦目「次戦も0なら破綻」→3戦目で終了。修理・給料・研究のかけ過ぎに注意し、常に次戦の費用を残しておきましょう。

7. 機体づくり

5つの強化軸

- **研究ツリー**：5分野×4段階。分野の選択がチームの得意技術になります。
- **チューニング**：資金を投じて能力を押し上げる（逓減あり）。
- **パーツ**：重量×出力の5スロット・ビルドパズル。
- **個体差**：毎年のロールアウトで「当たり／標準／気難しい」を引く。
- **パイロットスキル**：クラス一致でのみ発動する12種。

4つのクラス

クラス	English	特性	弱点
アサルト	Assault	短～中距離の火力と機動。飛び込んで連撃	長距離攻撃ができない
スナイパー	Sniper	長射程・広域センサー・ノックバック弾。下がりながら撃つ	連射が遅い・近距離と軽装甲に弱い
タンク	Tank	高HP・重装甲の壁役。僚機を守る	機動が低く狙われやすい
サポート	Support	手数と索敵、データリンクで僚機を強化	火力・装甲が低い

損傷と修理

バトルの損傷は次戦へ持ち越され、修理には費用と日数がかかります。大破すると次戦に間に合わないことも。「粘って1点取るか、早めにリタイアして機体を守るか」——8戦を見据えたリソース管理が核心です。専用機3機体制なので、エース機が大破したら「未修理で出す／エースを休ませて3rdを出す」の判断になります。

8. パイロット育成

パイロットは**16歳でデビュー**し、成長タイプ（早熟・普通・晩成）に沿って伸び、全盛期を経て衰え、**40歳で引退**します。若手を安く獲って育てるか、実績あるベテランに投資するか——時間軸の人材戦略が生まれます。

- **疲労・メンタル・友好度**：起用や結果で変動。友好度が低いと契約更新を拒否して去ります。
- **契約・移籍**：契約は毎オフに更新。シーズン中に他チームへオファーもでき、AIもあなたのエースを狙います。友好度がホームアドバンテージ、資金がそれを崩す武器です。
- **遺恨**：ピット中の反則などで恨みが蓄積し、将来その選手を獲りにくくなります。
- **殿堂**：長く活躍したパイロットは引退時に殿堂入りし、記録が残ります。

9. 勝利条件と長期プレイ

キャリアの目標は**プラチナグレード制覇**。達成するとエンディング（戴冠演出）が流れ、その後は**王朝モード**としてそのまま続けられます。

やり込みの3本柱

- **レギュレーション改定**（4年周期）：技術の勢力図が定期的のリセットされ、研究が終わりません。
- **ファシリティ**：訓練場・医務室・開発棟をLv3まで増設。後半の余剰資金の使い道。
- **実績（15種）と殿堂**：初勝利から100勝、パーフェクトシーズン、王朝樹立まで。

プレイ時間の目安

初回のプラチナ制覇まで約8～15時間、実績コンプリートまで約25～45時間、以降の王朝モードは実質エンドレスです。

10. 困ったときに（FAQ）

Q. すぐ資金が尽きてしまう

修理・給料・研究を一度に使い過ぎている可能性があります。次戦に出す機体だけ直す、模擬戦を控える、渋いセンサーの基本給を活用する、などで立て直しましょう。破産は資金ゼロが3戦連続で確定します。

Q. 勝てない

クラス相性を意識し、会場に合った作戦（デブリ帯なら奇襲優先、補給網なら補給圏確保）に切り替えましょう。無理な起用で疲労を溜めないことも重要です。

Q. 起動しない／エラーが出る

本作は Microsoft Edge WebView2 ランタイムを利用します（Windows 10/11 には標準搭載）。起動しない場合は WebView2 ランタイムの導入をご確認ください。完全オフラインで動作します。

Q. セーブはどこ？

セーブは複数スロットに保存され、毎戦後・新年度開幕時に自動保存されます。タイトル画面の「続きから」で再開できます。

11. クレジット

IRON ZENITH —宇宙機闘コンストラクター経営—

Version 1.0.0

制作: **Starlight (Starlight Game Studio)**

一部のビジュアルおよび音楽は AI ツールで生成し、自社で編集したものを使用しています。

© 2026 Starlight. All rights reserved.

公式サイト: starlight.co.site

本マニュアルの数値・仕様はバージョンにより変更される場合があります。