

遠距離砲撃戦セグメント

- ・艦船の「特殊兵器」欄または特殊兵器カードにて「遠距離」と指定された兵器のみ使用可能。
- ・「ハッキング」及び「歌」の効果は遠距離兵器の後、中距離砲撃の前に適用。

中距離砲撃戦セグメント

- ・前衛BOXの艦船同士が「主砲」にて攻撃を行う。前衛のどのBOXに対しても攻撃可能。
- ・「主砲」に複数の兵器が書かれていても、原則として同一の目標にしか攻撃できない。
- ・ミサイル攻撃は、「目標設定&命中判定 対空射撃 命中決定&被害判定」の順にBOX単位に解決。

艦載機攻撃セグメント

< 艦載機戦 >

1. 組の作成（攻撃側が1枚置き、防御側が1枚置き「組」を作る。機体が余った側は艦載機戦を回避するか、他の組の援護に加えられる）
2. 射撃戦（艦載機の射撃戦能力で同時に攻撃）
3. 近接戦（射撃戦終了時に組が残っていた場合、艦載機の近接戦能力で同時に攻撃）
一方にのみ艦載機Pが乗っていた場合、艦載機Pの攻撃を先に適用する。

< 対艦攻撃 >

1. 目標設定（任意の前衛・後衛BOXに対して、双方生き残った艦載機を振分ける）
2. 対空射撃（目標とされたBOXの艦船が対空火力で迎撃する）
3. 命中・被害判定（対空射撃を生き残った艦載機が対艦攻撃力で攻撃）

近距離砲撃戦セグメント

下記1~3のいずれか選択

1. 前衛BOXの艦船が敵前衛BOXに「主砲」+「副砲」にて攻撃可能。
 2. 前衛BOXの艦船が敵後衛BOXに「主砲」にて攻撃可能。
 3. 後衛BOXの艦船が敵前衛BOXに「主砲」にて攻撃可能。
- ・「主砲」と「副砲」は、原則として同一の目標にしか攻撃できない。

白兵戦セグメント

< 衝突判定 >

- ・前衛&後衛BOXの艦船に目標を設定。
- ・乗船しているキャラの操船力以下で成功。目標艦に1D+(残り耐久力10毎に+1)を与える。
（仕掛けた側は1Dダメージを受ける）
- ・防御側は、攻撃側の衝突判定に割り込んで衝突・白兵戦を仕掛ける事が可能。

< 白兵戦 >

1. 組の作成（攻撃側が1枚置く。防御側は1枚置くか、攻撃側の白兵戦力以下のキャラを組み合わせ「組」を作る。余った側は、他の組の援護に加えられる）
2. 戦闘解決・組替え（戦闘の結果、組がなくなったら、なくなった組のキャラを他の組に振分ける組がなくなったなら、生き残った側の勝利。攻撃側が勝者ならその船を拿捕できる）