

「SengokSengokuCommander」 操作ガイド。

「SengokSengokuCommander」 操作方法、ルールなど。

ルールに関しては、ボードゲームを基にしています、各部隊は行動ポイントを持ち、ポイント内であれば「移動」「攻撃」を行うことができます。
射撃時は障害物により遮蔽、部分遮蔽されます。

【起動方法】

解凍した「bin」フォルダの中にある「SengokuCommander.exe」を実行してください。
ゲームが起動し、「Unity」タイトルの後にシナリオ選択が表示されます。



【シナリオの選択】

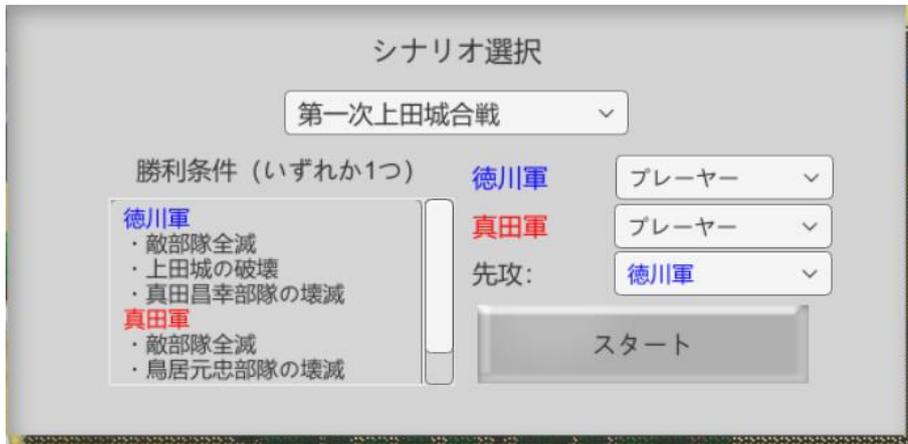
起動したらシナリオを選択してください。

「勝利条件」各陣営の勝利条件です、どれかが達成されれば達成した陣営側の勝利となります。
それぞれの陣営を操作する対象を選択してください。

- ・「プレイヤー」人間が操作します。
- ・「COM」コンピューターが自動で操作します。

「先攻」どちらの陣営が先攻か選択してください。

「スタート」ボタンでゲームがスタートします。

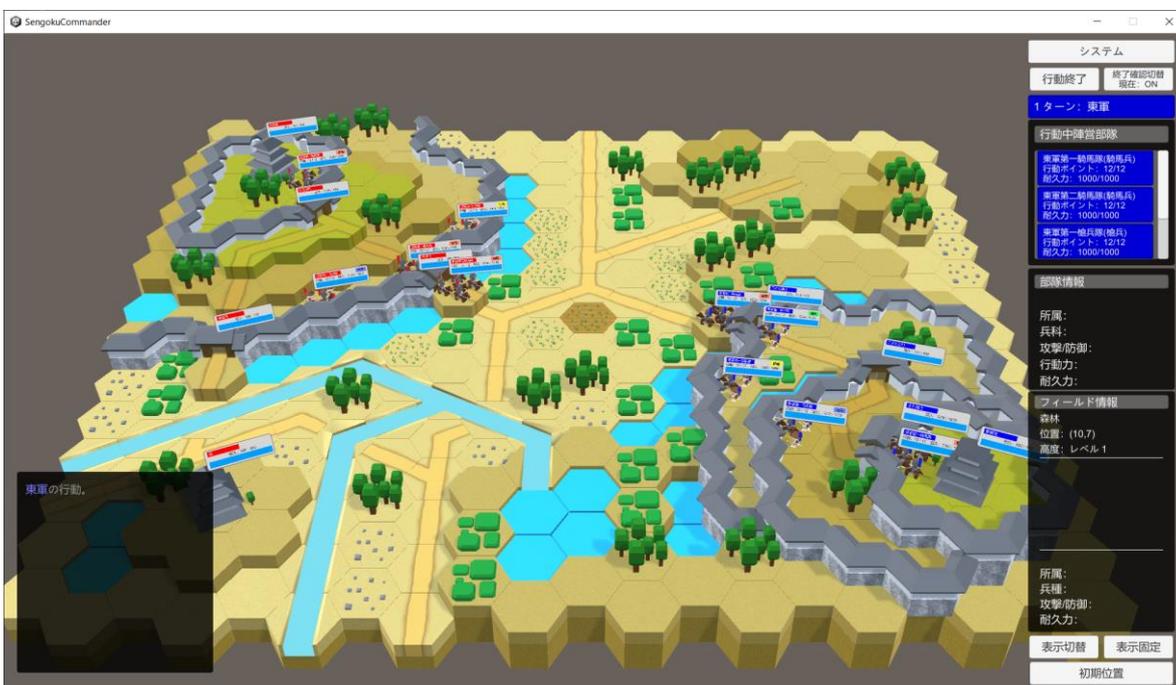


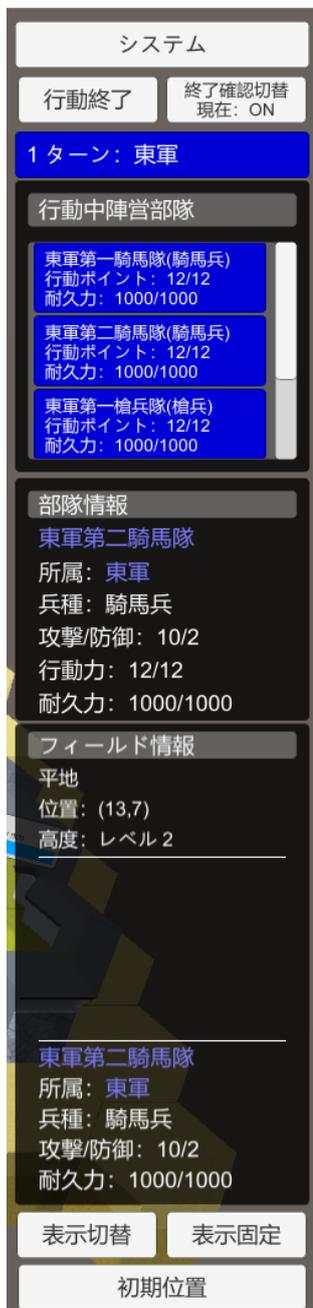
【メイン画面】

基本的には自分の行動順番になったら、

- ・ユニットをクリックしてコマンドパネルを開く。
- ・移動、攻撃を行う。
- ・すべてのユニットの行動が終了したら「行動終了」ボタンを押す。

の繰り返しで行います。





システム：システムメニューを表示します。



セーブ：現在の状態を保存します。

ロード：保存した状態を呼び出します。

ゲーム終了：終了またはタイトルに戻ります。

行動終了：プレイヤーが操作中の軍の行動を終了し、相手のターンに移ります。

終了確認切替：「COM」が操作の場合、ターン終了時の確認メッセージを表示するかどうかを切り替えます。

現在のターン、行動中の勢力を表示します。

行動中陣営部隊：現在行動中の部隊を一覧表示します。
行動ポイントの残りによってグレーになっていきます。

部隊情報：選択中部隊の情報を表示します。

フィールド情報：カーソルのある位置の地形、建物、部隊の情報をそれぞれ表示します。

表示切替ボタン：部隊および建物の情報パネルの表示／非表示を切替ます。

表示固定：行動中部隊への自動フォーカスするかどうかの切り替えを行います。

初期位置：フィールドの表示を初期位置に戻します。

【行動】

「移動」「攻撃」等の行動は各ユニットが持つ行動ポイントを消費して行います。

行動ポイントが残っていれば「移動」「攻撃」は何度でも可能です。

自軍の行動ターンにユニットを右クリックするとコマンドパネルが開きます。

コマンドを選択して、移動、攻撃を行います。



移動：移動を行います。

攻撃：行動ポイント5を使用して攻撃します。

総攻撃：残り全ての行動ポイントを使って攻撃します。

突撃：相手の位置に突撃を行います。騎馬兵、槍兵のみ可能です。

【移動】

コマンドパネルで「移動」を選択すると、移動可能な範囲が緑の網掛けで表示されます。

移動可能なヘクスを選択すると、選択中の部隊が移動します。

濃い緑は移動後に通常攻撃を行うだけの行動ポイントが残る場所、薄い緑は移動後攻撃を行うための行動ポイントが残らない場所です。



【攻撃】（攻撃、総攻撃、突撃）

敵部隊、建物を攻撃します。コマンドパネルで選択すると攻撃可能な場所が白の網掛けで表示されます。敵部隊のヘクスを選択すると攻撃します。

騎馬、槍の場合は直接攻撃となり、自部隊の周囲が攻撃可能となります。

弓、鉄砲の場合は間接攻撃となり、離れたヘクスを攻撃可能です。その際地形、建物等が遮蔽物となります。遮蔽物の向こうの敵部隊は攻撃することができません。

一部遮蔽される場合は部分遮蔽となり、攻撃時黒の網掛けで表示され、攻撃はできますが、敵部隊に与える被害が少なくなります。

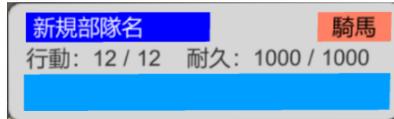
突撃は騎馬、槍の場合行うことができ、敵のいる場所への移動を伴います。成功した場合は攻撃部隊が敵のいた場所へ移動し、敵は周りのヘクスに押し出されます。



【兵種】

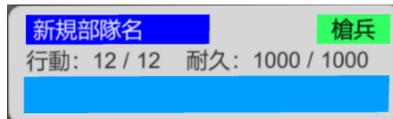
「騎馬兵」「槍兵」「弓兵」「鉄砲兵」の4種があり、それぞれ地形に侵入するために必要な行動ポイント、攻撃の際の射程、突撃可能かなどの違いがあります。

【騎馬兵】



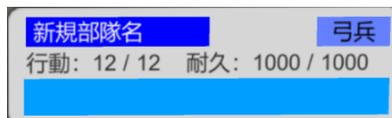
騎馬で編成された部隊です。
平地での移動力が高く、攻撃範囲は周囲1ヘクス。
突撃を行うことができます。

【槍兵】



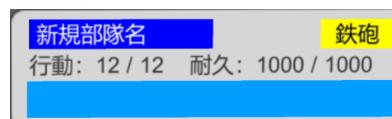
槍を武器として編成された部隊です。
どの地形でも平均的な移動力を持ち、攻撃範囲は周囲1ヘクス。
突撃を行うことができます。

【弓兵】



弓矢を武器として編成された部隊です。
関節攻撃ができ、攻撃時の射程距離は3ヘクスです。
突撃を行うことはできません。

【鉄砲兵】

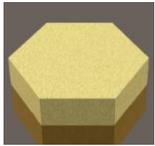


鉄砲を武器として編成された部隊です。
関節攻撃ができ、攻撃時の射程距離は4ヘクスです。
突撃を行うことはできません。

【地形】

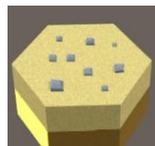
六角形で構成され、高度を持ち、「平地」「荒地」「草地」「道」「川」「池」「灌木」「森林」などがあり、侵入するのに必要な行動力があります。
攻撃を受ける際には地形により防御の有利/不利があります。

【平地】



移動コスト：騎馬兵：、槍兵：、弓兵：、鉄砲兵：
防御効果：0

【荒地】



移動コスト：騎馬兵：3、槍兵：4、弓兵：4、鉄砲兵：4
防御効果：0

【草地】



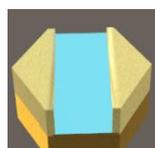
移動コスト：騎馬兵：5、槍兵：5、弓兵：6、鉄砲兵：6
防御効果：-1

【道】



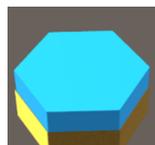
移動コスト：騎馬兵：2、槍兵：3、弓兵：3、鉄砲兵：3
防御効果：0

【川】



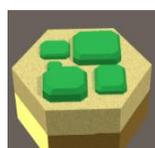
移動コスト：騎馬兵：10、槍兵：8、弓兵：8、鉄砲兵：8
防御効果：-3

【池】



移動コスト：騎馬兵：10、槍兵：8、弓兵：8、鉄砲兵：8
防御効果：-3

【灌木】



移動コスト：騎馬兵：8、槍兵：6、弓兵：7、鉄砲兵：7
防御効果：1

【森林】



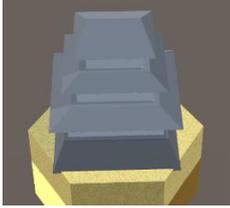
移動コスト：騎馬兵：7、槍兵：6、弓兵：7、鉄砲兵：7
防御効果：3
関節攻撃の射線を妨げます。

【建物】

「城」「本陣」はシナリオにより勝利条件の対象となります。

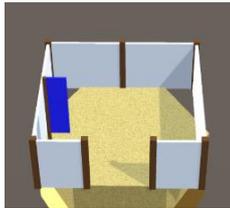
「城」「本陣」「城門」は耐久を持ち、部隊による攻撃により破壊することができます。関節攻撃時の障害物となります。「城壁」「城門」同じヘクスにいる部隊からの攻撃時には遮蔽となりませんが、外部からの攻撃に対しては部分遮蔽となります。

【城】



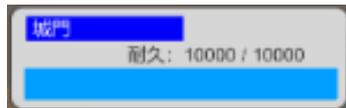
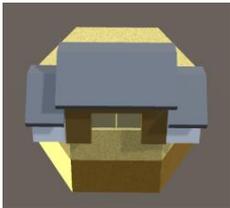
攻撃で破壊することができます。シナリオにより勝利条件となる場合があります。

【本陣】



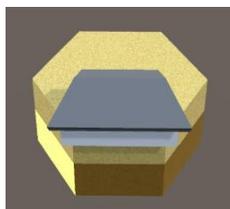
攻撃で破壊することができます。シナリオにより勝利条件となる場合があります。

【城門】



所属陣営でない場合、移動および攻撃の妨げとなります。攻撃により破壊することができます。

【城壁】



移動の妨げとなります。
所属するヘクスの外からの攻撃の場合は遮蔽物となります。