

あきかぜのマホウ プレーイングマニュアル

1. はじめに

本ゲームは、2013/1に公開した「はるかぜのマホウ」ベースに改良・拡張したシミュレーションゲームです。

はるかぜのマホウ(前作)からの変更点

- (1) マップ上の拠点数増加 …計57拠点→計75拠点
- (2) 新ユニットの追加 …「忍者」を追加
- (3) 独立勢力も、ユニットを雇用したり、攻めるようになった
- (4) 新勢力の追加
- (5) 既存ユニットのパラメータ修正
- (6) 「ユニット増員」システム

2. ゲームの始め方

Runcher.exeを起動させ、項目一覧の中から「ゲーム開始」を選んでください。



～ 前作をプレイ済みの方へ ～

エディタの詳細については、第12章
および第13章をご参照下さい。

3. 操作方法

本ゲームではマウスのみを使用します。

左ボタン … ボタンおよび拠点の選択

右ボタン … キャンセル、マップ表示位置の変更(ドラッグ時)

4. ゲームクリア条件・敗北条件

ゲームクリア条件：全ての拠点(計75拠点)を占拠する

ゲーム敗北条件：拠点を全て失う

4. ゲーム構成

「セレクトモード」と「メインモード」の2つがあります

セレクトモード：データを取り扱う(セーブ・ロード・消去)ためのモード

メインモード：ゲームの根幹となる部分。このモードはさらに
シミュレーションパートとストーリーパートに分けられます。



セレクトモード



メインモード

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

本作では、セレクトモードにおいてこれまでのプレイ実績 (ターン数、敵ユニットの総撃破数など)が表示されるようになりました。

セカンドプレイ以降の縛りプレイ等にご利用ください。

(優秀な成績でクリアしてもゲーム内ボーナス等はありません)

5. ストーリーパート

ストーリーパートでは、かつて魔工匠(この世界における魔術師の一種)だったニーサを主人公とした物語を取り扱います。

ストーリーパートは、シミュレーションパートで一定数の拠点を占拠するたびに発生します。

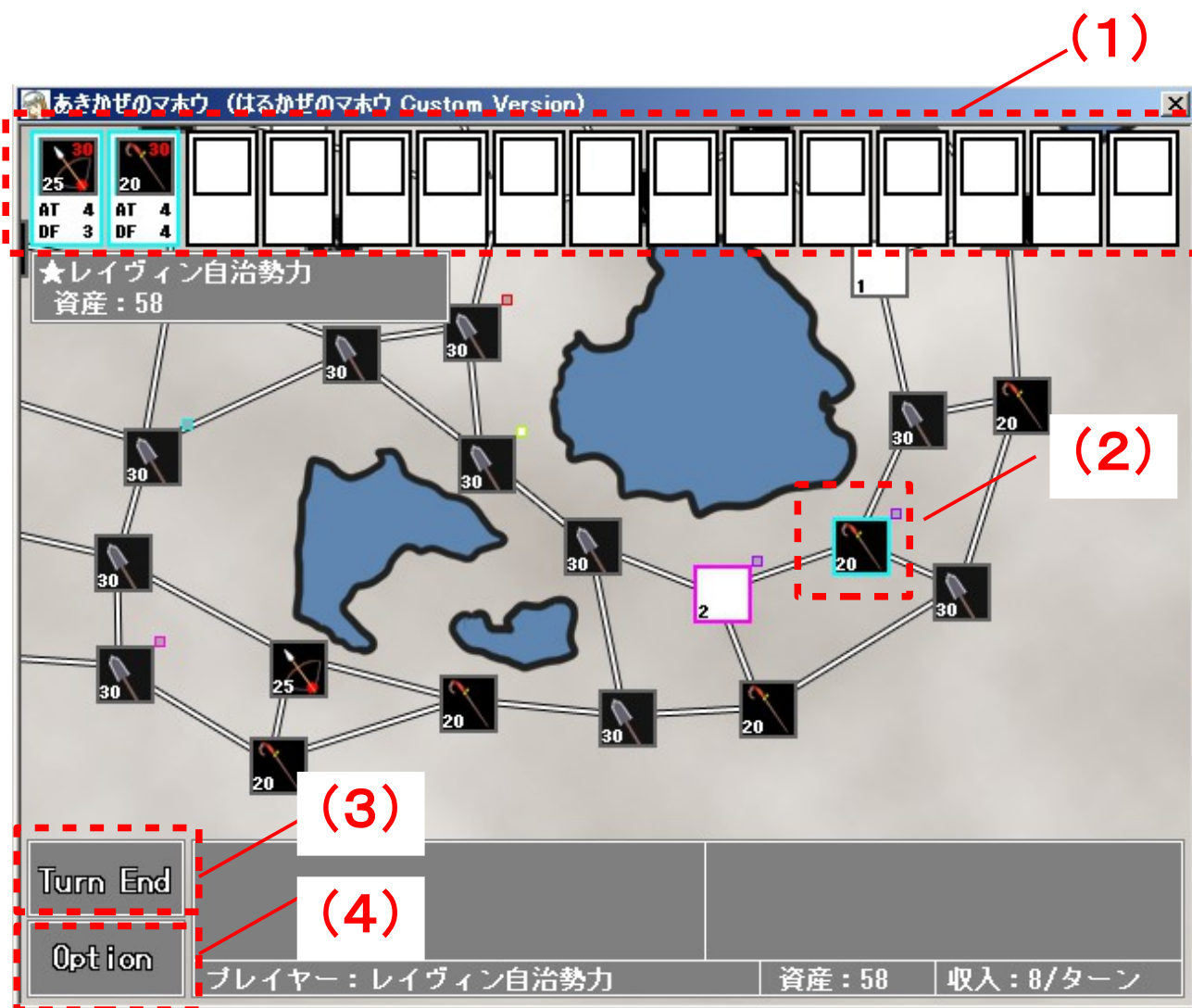
ちなみに、ストーリーパートとシミュレーションパートは舞台が同じであるだけで、相互の関連性はありません。

そのため、シミュレーションパートでの状況でストーリーが変わったり、ストーリーパートでの出来事がシミュレーションパートに影響を及ぼすことはありません。

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

ストーリーパートについては、前作と内容は全く同じです。

6. シミュレーションパートの画面構成

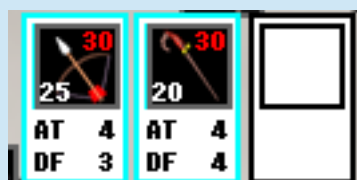


(1) 未配置ユニット一覧

マップ上拠点に配置していないユニットの一覧です。一定のターンが経過するごとに、追加されます。

未配置ユニットは最大で15体までストックでき、それ以上になると左端のユニットから破棄されます。

枠の色について



枠の色が水色のユニットが、配置可能なユニット



敵の拠点を選擇している時は、枠の色が紫色になり、その勢力の未配置ユニット情報が表示される

ユニット情報の見方



雇用コスト

HP

攻撃力

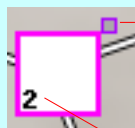
防御力

(2) 拠点

1つの拠点に配置できるユニットは1体です。

拠点情報の見方

★ユニットがない時



支配勢力のマーク
→非表示時は
独立勢力が支配

拠点の耐久力

★ユニットがいる時



ユニットのマーク

ユニットのHP

(3) ターンエンドボタン

このボタンを押すと、現在の自分のターンが終了し、敵のターンへと移行します。

(4) オプションボタン

このボタンを押すと、オプション画面を表示します。
オプション画面では、データのセーブ・ロード・消去の他に、現在の成績(経過ターン数や総撃破ユニット数など)が確認できます。

7. ユニットの種類

ユニットには、基本ユニットと発展ユニットの2種類があります。

(1) 基本ユニット

歩兵、弓使い、魔術師の3種類が基本ユニットです。基本ユニットは、どの勢力もゲーム開始直後から雇用可能です。

歩兵



特別な能力は持たないが、
他のユニットと比較してステータスが高め

弓使い



攻撃時に敵からの反撃を受けない
ただし、拠点直接攻撃時のダメージは
大きい

魔術師



毎ターンHPが少しずつ回復する

基本ユニット
計3種

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

弓使いは前作より弱めに、
魔術師は前作より強めに
パラメータを修正しています

(2) 発展ユニット

発展ユニットを以下に示します。発展ユニットは、ある特定の拠点を占拠することにより雇用可能になります(一度雇用可能になると、その拠点の支配を失っても雇用は可能です)。

開拓民



エリアの発展度を上げる能力が高い
ただし、戦闘能力は全ユニット中最低

屯田兵



開拓民の次にエリアの発展度を上げる能力が高い
戦闘能力は歩兵並み

僧侶



全ステータスがバランス良く高い
毎ターンHPが少しずつ回復する

重装兵



HPが極めて高い

工作員



ユニットがいない拠点を攻撃すると、耐久力にかかわらず一撃で陥落させる

幻術師



攻撃したユニットを一定確率で混乱させる

狙撃手



HPは低いが攻撃力が高い
攻撃時に敵からの反撃を受けない

狩人



弓使いの上位版

魔剣士



攻撃力が極めて高い
高い確率で強攻状態になる

侍



全ステータスがバランス良く高い
一定確率で強攻状態になる

忍者



瞬足能力をもつ(1ターンに2度行動可能)

ユニットのステータス

強攻:このターンの攻撃ダメージ2倍
瞬足:2度行動できる
混乱:行動できず、反撃も不可

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

混乱は、1ターンごとに一定確率で治るようになりました
(前作では、1ターン経つと必ず治癒)

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

幻術師は、「混乱」状態の強化より前作より強化されています

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

狙撃手・狩人・工作員は前作より弱めにパラメータ修正を修正しています

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

忍者は今作からの新ユニットです

8. シミュレーションパートの流れ

シミュレーションパートで可能な行動は、「ユニットセット」と「攻撃」の2つです。本ゲームでは、自分が占拠したエリアからエリアへのユニット移動はできない点ご注意ください。

- | | | |
|---------|---|--|
| ユニットセット | … | 未配置ユニットを、お金を払うことで自勢力が占拠するエリアに配置 |
| 攻撃 | … | 他勢力が占拠する拠点への攻撃。
1ターンに一つのユニットが攻撃できる回数は1回
(瞬足状態のユニットは2回) |

9. ユニットセット

ユニットセットは、画面上部の未配置ユニットを選択した後、セットしたい拠点を選択することで行います。ユニット配置する際は、配置予定の拠点の状況によって結果が変わることにご注意ください(下記参照)。

(1) ユニットがいない拠点に、ユニットセットする場合

- ・未配置ユニットが、選択拠点に配置されます。
- ・配置されたユニットは、次のターンから攻撃できます。
- ・下記(2)含め、1ターンに1回しかできません。

(2) セット予定の未配置ユニットとは異なるユニットがいる拠点に、ユニットセットする場合

- ・配置済みユニットと未配置ユニットが交換されます。
- ・配置されてユニットは、次のターンから攻撃できます。
- ・交換後の未配置ユニットは、配置コストが1/3になります(1回だけ)。
- ・上記(1)含め、1ターンに1回しかできません。

(3) セット予定の未配置ユニットと同じユニットがいる拠点に、ユニットセットする場合

- ・配置済みユニットのHPが、未配置ユニット分だけ増えます。
(最大HP上限をこえての増加も可です)
- ・配置ターンから攻撃できます。
(セット元のユニットが行動未の場合)
- ・上記(1)(2)を実施済みかどうかに関わらず、1ターンに何度でも実行可です。

～ 前作をプレイ済みの方へ ～

上記(3)は今作からの新しいルールです(前作では、(3)に相当するシチュエーションが発生した場合は、(2)のルールが適応されていました)

9. 攻撃

攻撃は、ユニットを選択した状態で、攻撃したい敵拠点を選択することで行います。ただし、攻撃できるユニットは、未行動のユニットに限ります。

攻撃のルール

(1) ユニットがいる拠点を攻撃した場合

- ・敵ユニットは、自ユニットの攻撃力分だけダメージを受けます。
- ・自ユニットは、敵ユニットの防御力分だけダメージを受けます。
- ・HPが0になると、ユニットは拠点から撤去されます。
- ・攻撃すると、攻撃したユニットには少量の経験値が入ります。もし相手側のユニットのHPが0になったら、大量の経験値が入ります。同時に、未配置ユニットのHPが少量回復します。

(2) ユニットがいない拠点を攻撃した場合

- ・敵拠点は、耐久力が下がります。
- ・攻撃側ユニットは、少量のダメージを受けます。
- ・敵拠点の耐久力が0になると、その拠点は陥落し、攻撃側の支配下にはいります。その際、攻撃ユニットには経験値が入ります。同時に、未配置ユニットのHPが少量回復します。

10. ユニットのレベルアップ

ユニットは、攻撃をすることで経験値を得ることができ、経験値が一定値まで貯まるとレベルアップします。レベルが上がると、最大HP、攻撃力、防御力、治癒力(魔術師・僧侶のみ)が上昇します。

レベルアップによりステータス上昇は、勢力所有の同タイプユニット全てに適応されます(配置済・未配置共に)。

11. 拠点のパラメータについて

拠点のパラメータには、発展度と耐久力があります

(1) 発展度

勢力の収入に関わるパラメータです。この数値分だけ、毎ターン収入が得られます。

拠点上にユニットを置いておくと、少しずつ上昇しますが、最大値は拠点ごとに大きな差があります。

(2) 耐久力

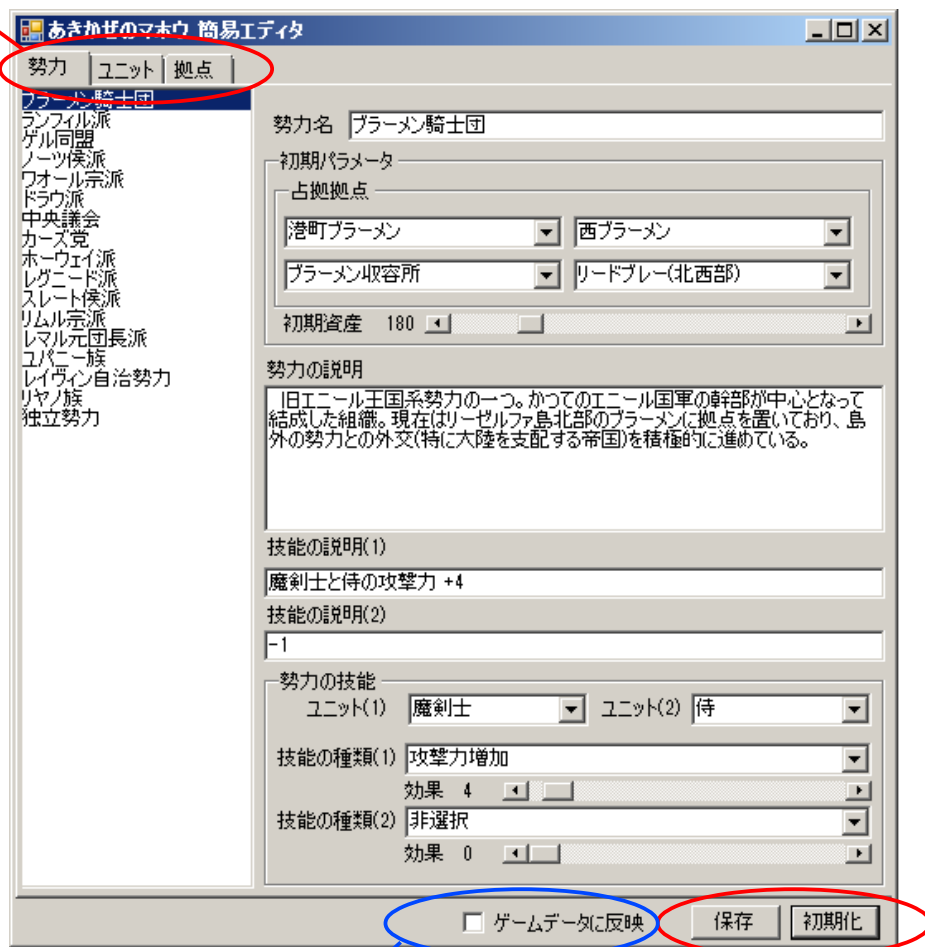
この数値が高いほど、敵の攻撃への耐性が上がります。例えば拠点上にユニットがいなくても、本パラメータが0にならない限り、陥落しません。

本パラメータも、発展度と同様に、拠点上にユニットを置くことで少しずつ回復します。

12. エディタの使い方

本ゲーム添付のエディタでパラメータ変更できるのは、「勢力」「ユニット」「拠点」の3つです。

このタブをクリックして、「勢力」「ユニット」「拠点」のパラメータ変更ページを切り替え



「保存」ボタンを押すとデータがセーブされます
「初期化」ボタンを押すと、デフォルトのパラメータに戻ります

このチェックボックスにチェックを入れてセーブすると、
ゲームデータに編集内容が反映されます

13. エディタ編集内容の反映

エディタで編集した内容をゲームに反映させるためには、以下の手順が必要です。

- (1) エディタ中の「ゲームデータに反映」チェックボックスにチェックを入れる
- (2) 保存ボタンを押し、編集データを保存する
- (3) ゲームを起動し、セレクト画面の「初期化」ボタンを押してセーブデータを初期化
- (4) (3)で初期化したデータを読み込んでゲーム開始

注意 Caution!

エディタ中の「ゲームデータに反映」チェックボックスにチェックが入っていると、
ゲーム中全てのセーブデータに編集内容が反映されます。

エディタ内容を編集せずに始めたセーブデータでプレイする場合には、必ず
「ゲームデータに反映」チェックボックスからチェックを外してください。

→セーブデータと編集データとのデータの矛盾が生じると、
ゲームが強制終了される可能性があります