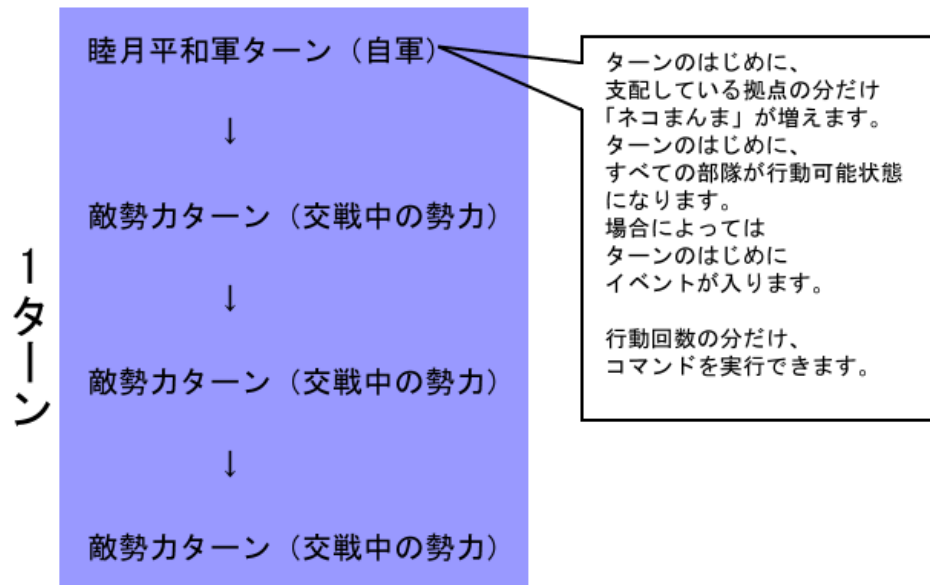


☆ゲームの流れ



※ターンのはじめに部隊維持の為、自動的に「ねこまんま」を消費します。消費量は自軍トータル兵数によって変わります

☆ゲームオーバーの条件

睦月平和軍の本拠地が占領されるか、「ネコまんま」がなくなるとゲームオーバーになります。

☆自軍フェイズ



- ・ターン数
現在のターン数です。
- ・天気
現在の天気です。天気は戦闘に影響をあたえるので注意しましょう。

- 行動回数
コマンドを実行できる回数です。
- ネコまんま
お金のようなもので、部隊を増員したり、部隊を維持するのに必要なものです。

☆コマンドについて

- 侵攻する
相手拠点に侵攻します(侵攻戦)。「侵攻する」をクリックしてから、侵攻したい拠点の旗をクリックします。戦闘に勝利すると自軍の拠点になります。侵攻できる拠点は、自分の拠点到隣接している相手拠点のみです。
- 各拠点の情報
拠点を調べたり、バリケードを設置したり、「ネコまんま」プラントの設置をしたりすることができます。「格拠点の情報」をクリックしてから、拠点の旗をクリックすることによって実行できます。
(バリケードを設置すると「戦闘域」が縮小します。戦闘域についてはマニュアルの「戦闘」を参考にしてください)
- 部隊の増員
部隊の兵数の上限をあげます。「ネコまんま」を500消費します。
- 部隊の補充
戦闘により減った兵数を完全回復します。
- 仲間と会話する。
主人公の橘雪見が仲間と会話します。橘雪見に対する好感度が上昇します。(テスト版では使用できません)
- 雨乞いの儀式
雨乞いの儀式をおこないます。1/4の確立で雨が降ります。
- てるてる坊主を吊るす
てるてる坊主を吊ります。1/4の確立で晴になります。
- 部隊の能力を見る。
部隊の能力を見ます。行動回数は消費しません。
- システム
セーブ・ロード・タイトルへ戻るを実行できます。
- ターン終了
自軍ターンを終了します。
(敵本拠地の場所を確認したい場合は、「各拠点の情報」コマンド中に各拠点到カーソルを重ねてみてください)

☆敵勢力ターン

自軍ターンが終了すると、交戦中の敵勢力ターンになります。
イベントが起きたり、敵がプレイヤーの拠点到侵攻してきたりします。
敵がプレイヤーの拠点到侵攻してきた場合、戦闘になります(防衛戦)。
敗北すると、拠点を奪われてしまいます。

☆ユニットについて

大将+兵で1ユニット(1部隊)となります。

ステータスについて

ステータスは大将と兵にわかれています。

兵のステータス

- 兵種
その部隊の兵の種類です。
- 最大兵数
部隊の兵数の上限です。「部隊の増員」コマンドや戦闘に勝利することで増えます。
- 兵数
今の兵数です。戦闘で相手の攻撃を受けることによって減少します。「部隊の補充」コマンドで兵数を「最大兵数」まで回復できます。兵数が減少すると、戦闘時に相手に与えるダメージが減少する上に、大将が攻撃にさらされる危険性があるので注意が必要です。

- 兵攻撃力
兵の物理的な攻撃力です。(歩兵部隊、銃兵部隊、弓兵部隊、工兵部隊、装甲兵部隊の攻撃の威力)
- 兵防御力
物理的な攻撃に対する兵の防御力です。
- 魔力
兵の魔法攻撃力です。(魔法部隊の魔法攻撃の威力)
- 魔法抵抗値
魔法攻撃に対する兵の防御力です。
- 素早さ
兵の素早さです。この数値が高いほど、戦闘でその部隊に早く攻撃が回ってきます。
- 侵攻戦
侵攻戦(こちらから攻め込んだ場合の戦闘)の得意不得意を示すパラメータです。5段階評価になっています。
苦手<普通<得意<大得意<鬼
- 防衛戦
防衛戦(相手が攻め込んできた場合の戦闘)の得意不得意を示すパラメータです。5段階評価になっています。
苦手<普通<得意<大得意<鬼

大将のステータス

- 大将最大HP
大将の最大HPです。
- 大将HP
今の大将HPです。この数値が0になると、部隊は壊滅になります。「大将最大HP」より上になる事はありません。
- 大将攻撃力
大将の物理的な攻撃力です。
- 大将防御力
物理的な攻撃に対する大将の防御力です。
- 大将魔力
大将の魔法攻撃力です。
- 大将魔法抵抗値
魔法攻撃に対する大将の防御力です。

デバッグモード



前列 1
前列 2
後列 1
後列 2

能力を確認したい
部隊を選択してください。

雪見	勇人	音子
睦月	莉夢	恩納
蛍	鮎	さと一
カワニナ	飛行機雲	大蛇
優貴輝	大成	優希
朋美	あやめ	シロ
春奈	祐一	菊花
店主	茂	桜
クロ	ご意見番	カシノ
秋津乃	森塚	秋華
さち	やちよ	正
オメガ	琴音	雪

「兵数1000/1000」と表示されていますが、「今の兵数/最大兵数」という意味です。

デバッグモード



クロさん
ネコさん装甲兵隊
兵数 1000 / 1000
大将HP 50

雪見	勇人	音子
睦月	莉夢	恩納
蛍	鮎	さと一
カワニナ	飛行機雲	大蛇
優貴輝	大成	優希
朋美	あやめ	シロ
春奈	祐一	菊花

前列
前列
後列
後列

能力
部隊

クロさん ネコさん装甲兵隊
兵数：1000 / 1000
大将HP：50 / 50
兵攻撃力：15 兵防御力：12 速度：1
兵魔力：0 兵魔法抵抗値：3
侵攻戦：得意 防衛戦：鬼

「部隊の能力を見る」コマンドで確認できる大将のステータスは「今の大将HP」と「最大大将HP」のみです。

兵種に関しては「戦闘について」の項で確認してください。

☆戦闘準備について

デバッグモード



クロさん
ネコさん装甲兵隊
兵数 1100 / 1100
大将HP 50

雪見	勇人	音子
睦月	莉夢	恩納
蛍	鮎	さと一
カワニナ	飛行機雲	大蛇
優貴輝	大成	優希
朋美	あやめ	シロ
春奈	祐一	菊花
店主	茂	桜
クロ	ご意見番	カシノ
くるみ	森塚	秋華
さち	やちよ	正
オメガ	琴音	雪

前列 1 橘朋美
前列 2
後列 1
後列 2

戦闘開始

侵攻戦 偵察

戦闘の前に戦闘に参加させる部隊を決定します。
最大4部隊まで戦闘に参加させることができます。

部隊の配列順は、選択した順に前列1、前列2、後列1、後列2となります。
 戦闘に参加した部隊は、次の「睦月平和軍フェイズ」になるまで使用ができなくなるので注意してください。

「防衛戦」の場合は「市街戦」と「平地戦」のどちらかを選択します。
 戦闘域は 市街戦<平地戦 となっており、部隊の損害を減らしたい場合は「市街戦」を選択することをお勧めします。
 戦闘域については「戦闘について」の部分で解説しております。

戦闘準備中に「偵察」ボタンで戦闘する相手を確認することができます。
 偵察には1部隊必要です。偵察に使用した部隊は次の「睦月平和軍フェイズ」になるまで使用ができなくなるので注意してください。

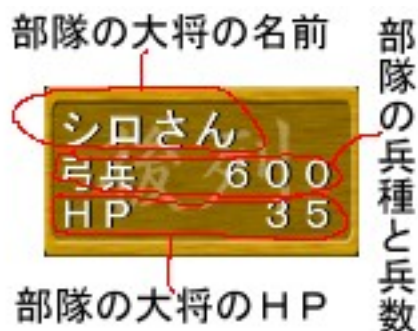
☆戦闘について

戦闘はターン制です。5ターン経過すると終了となります。
 侵攻戦は相手部隊すべてを壊滅させれば勝利、防衛戦は自分の部隊がひとつでも残れば勝利となります。

デバッグモード		兵数 1002		大将 HP 35		兵数 1339		大将 HP 30	
攻撃する部隊、または 攻撃を受ける部隊の 兵数と大将HP (味方)					攻撃する部隊、または 攻撃を受ける部隊の 兵数と大将HP (相手)				
味方後列1		味方前列1		戦闘域		相手前列1		相手後列1	
クロさん 装甲兵 919 HP 50		橘朋美 歩兵 1002 HP 35		350		お休み中		お休み中	
味方後列2		味方前列2		ターン数		相手前列2		相手後列2	
シロさん 弓兵 610 HP 35		柏木やちよ 歩兵 746 HP 55		5		一般歩兵 歩兵 1339 HP 30		一般魔法兵 魔法兵 583 HP 20	

戦闘域は戦場の広さを示す数値です。
 戦闘域が500の場合、攻撃できる兵数が500人までということになり、いくら兵数があっても、攻撃力は兵数500人分になります。
 兵数が戦闘域より少なくなると、大将も攻撃に参加することになり、大将がダメージを受ける危険性が出てきます。
 (戦闘域より兵数が少なくても、攻撃してきた部隊の兵数より多ければ、大将がダメージを受ける心配はありません)
 戦闘域は 市街地<平地 となっています。拠点ごとに、戦闘域の数値は異なります。
 基本的には、兵数を戦闘域以下に減らさない事が大事ですが、場合によっては大将を戦闘に参加できる状態にする為、あえて兵数を戦闘域より減らす必要があります。

ターン数は残りターン数を示しています。



攻撃を受けることによって、兵数や大将HPが減少します。
 大将HPが0になるとその部隊は壊滅となります。
 兵数が0になっても壊滅にはなりません。
 もちろん兵数が減れば、攻撃力も低下することになります。

兵種ごとに通常攻撃の攻撃方法が異なります。

- 歩兵、工兵、装甲兵の攻撃
 相手前列に対して攻撃が可能です。攻撃をすると相手からの反撃を受けます。味方後列に配置した場合、攻撃ができません。
- 弓兵の攻撃
 相手前列、後列に対して攻撃が可能です。相手からの反撃を受けることはありません。味方前列、後列のどちらに配置した場合でも攻撃が可能です。
- 銃兵の攻撃
 相手前列、後列に対して攻撃が可能です。相手からの反撃を受けることはありません。味方後列に配置した場合、攻撃ができません。
- 魔法兵の攻撃
 相手前列、後列に対して攻撃が可能です。相手からの反撃を受けることはありません。味方前列、後列のどちらに配置した場合でも攻撃が可能です。魔法兵の攻撃は他の兵種と異なり、攻撃する部隊の魔力と兵数、攻撃を受ける部隊の魔法抵抗値によってダメージが左右されます。

兵種ごとの特殊技能

- 紡錘陣攻撃
 歩兵専用の特殊技能。前列1部隊に対して通常攻撃の2.5倍のダメージをあたえます。ただし、発動するまで1ターンの準備期間が必要です。
- カウンター攻撃
 歩兵専用の特殊技能。相手にあたえる反撃のダメージが「受けたダメージの2倍」になります。
- 迂回攻撃
 歩兵専用の特殊技能。前列1部隊に対して反撃を受けずに攻撃が可能です。ただし、あたえるダメージが通常攻撃の1/2になります。カウンター対策用の攻撃です。
- 集中砲火
 銃兵専用の特殊技能。1部隊に対して通常攻撃の2.5倍のダメージをあたえます。ただし、発動するまで1ターンの準備期間が必要です。歩兵の紡錘陣攻撃と異なり、後列に対しても攻撃が可能です。
- 状態破壊
 弓兵専用の特殊技能。相手全部隊への攻撃で、相手の攻撃準備を1/2の確立で潰すことができます。(カウンター、味方ガードも潰せます) 使用后1ターンは「お休み中」になります。
- 全体攻撃
 魔法兵専用の特殊技能。相手全部隊に攻撃をします。使用后1ターンは「お休み中」になります。
- 戦闘域拡大
 工兵専用の特殊技能。戦闘域を広げます。
- 戦闘域縮小

工兵専用の特殊技能。戦闘域を縮めます。

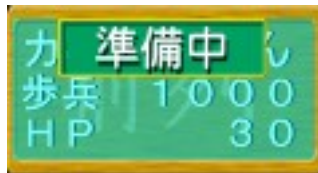
• 落とし穴

工兵専用の特殊技能。相手 1 部隊を落とし穴に落とします。落とされた部隊は「お休み中」になります。落ちる部隊はランダムで決定されます。

• 味方ガード

装甲兵専用の特殊技能。身代わりになって相手の攻撃を受けます。

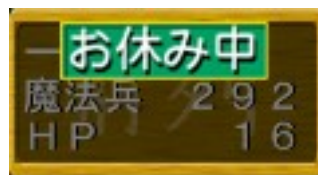
表示について



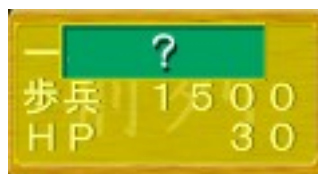
準備中時に表示されます



カウンター実行時に表示されます。



お休み中の時に表示されます。



相手が、準備中、またはカウンターを選択した場合に表示されます。

この表示がでたら、警戒する必要があります。

☆キャラクター別特殊技能

特殊技能名	効果
雪見大斬り	雪見専用の特殊技能。雪見自身が相手部隊の大將に直接攻撃します。ただし、発動するまでに1ターンの準備期間があります。
睦月レーザー	睦月専用の特殊技能。睦月自身が相手部隊の大將に直接魔法攻撃をします。ただし、発動するまでに1ターンの準備期間があります。
睦月の愛	睦月専用の特殊技能。戦闘開始時に自動発動します。睦月の愛で味方全部隊の兵防御力が1上昇します。
情報かく乱	優貴輝専用の特殊技能。戦闘開始時に自動発動します。敵部隊の配列を逆さにします。
手料理(危険)	朋美専用の特殊技能。戦闘開始時に自動発動します。朋美の手料理を食べた敵全部隊が食中毒をおこし、兵数が大幅に減少します。
バリケード設置	蛍さん専用の特殊技能。戦闘開始時に自動発動します。戦闘域を減少させます。
嫁の怒り	カワニナさん専用の特殊技能。「お休み中」のすべての部隊を行動可能な状態にします。ただし、カワニナさん以外の全味方部隊がダメージを受けます。
ロイヤルガード	クロさん専用の特殊技能。戦闘開始時に自動発動します。1ターンの間、味方全部隊の壁になり、代わりに攻撃を受けます。
貫通射撃	勇人専用の特殊技能。攻撃した部隊の後ろにいる部隊にも攻撃があたります。ただし、威力は1/2となります。
狙い撃ち	莉夢専用の特殊技能。敵部隊の大將を低い確率で倒します。ただし、使用後は1ターン「お休み中」になります。
漁船アタック	鮎さん専用の特殊技能。敵全部隊の兵数を1/3にします。ただし、使用後は5ターン「お休み中」になります。
神楽崎家の威光	大成専用の特殊技能。戦闘開始時に自動発動します。味方全部隊の兵攻撃力、兵防御力、兵魔力、兵魔法抵抗値が0~2の範囲で上昇します。
黒烈(こくれつ)	あやめ専用の特殊技能。敵1部隊に大ダメージをあたえます。ただし、使用後は1ターンお休み中になります。
白烈(はくれつ)	琴音専用の特殊技能。敵1部隊に大ダメージをあたえます。ただし、使用後は1ターンお休み中になります。
作業効率化	ご意見番専用の特殊技能。睦月平和軍フェイズの行動回数が1増えます。
凍てつく駄洒落	茂専用の特殊技能。戦闘開始時に自動発動します。寒気がする駄洒落で周りが凍りつき、1ターンが無駄になります。
金縛り	音子専用の特殊技能。敵1部隊を金縛りにして、1ターン「お休み中」にします。

その他、色々特殊技能が存在します。