

SLG戦闘

- ・ [戦闘の発生](#)
- ・ [戦闘中](#)

[戦闘のルール](#)

[画面の見方](#)

[コマンド](#)

- ・ [その他](#)

[基本システム](#) ・ [SLG戦闘](#) ・ [RPG戦闘](#)

戦闘の発生

敵勢力の部隊がいる拠点に攻め込む・自勢力の部隊がいる拠点に攻め込まれるとSLG戦闘が発生
攻め込まれたときに同一拠点に複数の部隊がいる場合、戦闘する順番を決定する。(最終戦 終盤戦 中盤戦 序盤戦の順番で決定する)

拠点に武将がいても、部隊として編成していない場合は戦闘にならずそのまま占領される。

戦闘中

戦闘のルール



基本的に自列と同じ列の敵武将と戦闘する

作戦が[殲滅]、[必殺技]で自列と同じ列に敵武将がない場合は別列の敵武将と戦闘になる

画面の見方



敵軍

自軍

- Hp

武将のHp, 0 になると戦闘不能。通過点では回復しない

- 兵数

兵士の数

- Mp

最大まで溜まると必殺技が使用可能になる。Hpの下にあるゲージがMp

- 士気

低下すると兵士へのダメージが増える。兵数の下にあるゲージが士気

- 城壁Hp

画面上部

拠点の城壁値によって初期値が変動。城壁が攻撃されると減少し、0 になると防衛側の敗北となる。城壁値のある拠点での最終戦以外にはない。

- 顔グラフィック・歩行グラフィック

武将が誰なのかを判別。天候によっては敵側が一部隠されることも。武将がいない場所はemptyと表示される。

コマンド

- 作戦

[殲滅][突破][防衛][退却]を決定する。

[突破][退却]は自軍が攻め込むときのみ出現。

[防衛]は攻め込まれたときのみ出現。

- 指示

[殲滅][必殺技]を個別に指示を出す。

[突破][防衛][退却]を指示で選ぶことはできない。

- 殲滅

敵部隊へ攻撃する。

騙し討ち・煙幕などで封印状態にされると、強制的に殲滅になる。

- 必殺技

必殺技で攻撃する。必殺技は各武将ごとに決まっている。

属性が表記されていない技は[技]属性。

物理・魔法タイプは必殺技ごとに固定。

- 突破

敵武将と戦闘が行われなかった場合、前方へ突破する。

敵武将がいても、敵の作戦が[防衛]でない場合は突破する。

突破に成功した部隊はその戦闘から離脱。
全部隊が突破するか、残りの部隊が全滅すると、戦闘が次の段階に進む。
(序盤戦なら中盤戦へと移行)

最終戦では城壁へ攻撃する。

- 防衛

敵の突破を防ぐ。ただし、戦闘が行われなかった武将の突破は防げない
防衛に成功すると敵武将の士気を低下させる
敵の作戦が[殲滅]、[必殺技]の場合は与えるダメージが低下する

- 退却

戦闘から退却する
君主以外の戦闘不能の武将は敵の捕虜となる

その他

- コマンド選択時にキャンセルキーで兵士のステータスが見れる。覚えておくと便利。
 - 複数部隊で攻め込んだ場合、最終部隊までに勝利出来れば
それまでに全滅した部隊は捕虜にならずに済む(ただし部隊は解散するので注意)
-