駒ンダー

ターン制ボード戦略×２Ｄリアルタイムストラテジー

企画：大型ハム

基本的ルール

将棋の駒の配置や移動をベースにしたターン制戦略ゲームと、
部隊を直接指揮する２Dリアルタイム戦闘を融合させたゲーム。
敵の駒を攻撃するとRTS形式の先頭に移行し、そこで勝利することで
敵の駒を撃破できる。



RTS戦闘

駒を攻撃する際に発生するRTS戦闘、マウスのドラッグ範囲指定でユニット指定し
右クリックで移動場所を決める、射撃はユニットが自動的に敵ユニットを攻撃する
また攻撃側は撤退することができ不利な状況になれば撤退線まで戻って、
戦闘を終了することが出来る。



指揮官のいるRTS戦闘では
指揮官が倒されれば、そこで
陣営の敗北になる。



ステージには沢山種類があり、それぞれで戦術を変えながら戦える





各ユニットの特徴

各駒には、それぞれユニットが編成されており、RTS戦闘に入ったときに
それらを使って戦う、



歩兵：基本的なユニットで近くに来た敵を攻撃する。

戦車：高い機動力を持つユニットで歩兵の攻撃でダメージを
負わない。



工兵：唯一戦車に対抗できるユニット、戦車に対して
大ダメージを与えられる。



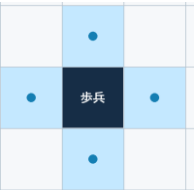
輸送車：補給兵（駒）に編成されている攻撃をしないユニット。



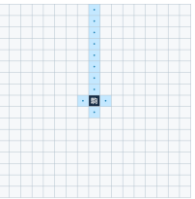
指揮官（司令官）：性能は歩兵と同じだが、
倒された瞬間陣営の敗北になる。

各駒の特徴

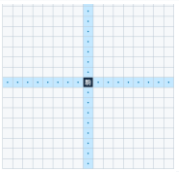
コマにはそれぞれ、ユニットの数や１ターンに動けるマスが決まっている。



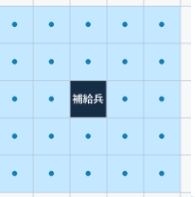
歩兵：基本的な駒で歩兵8人構成、前後左右に1マス動ける



突撃兵：歩兵10人構成、後ろ左右に１マス
　　前に八マスまで動ける



戦車兵：戦車２機歩兵6人構成、前後左右に八マスまで動ける



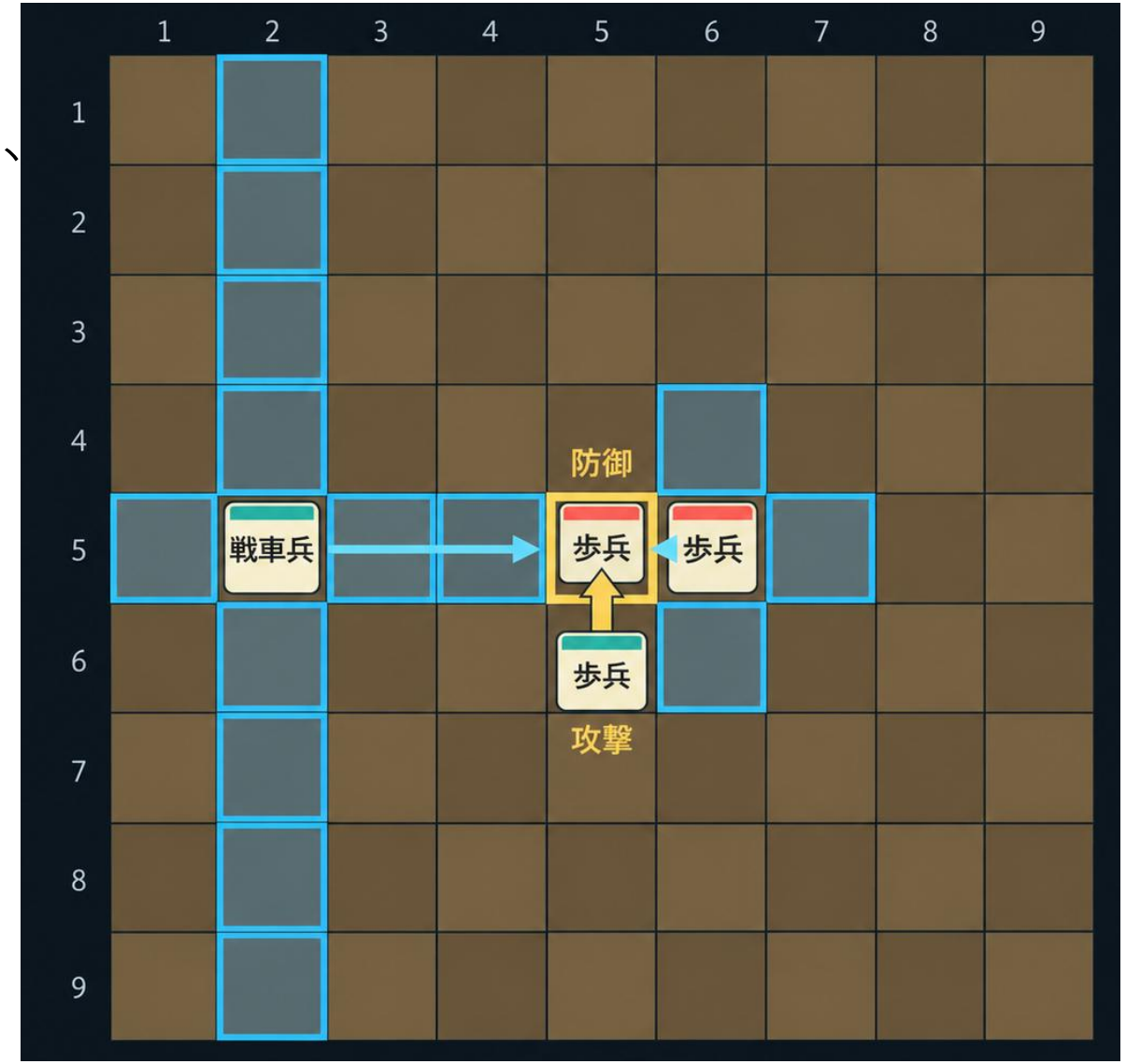
補給兵：輸送車１台工兵２人歩兵10人、
　　範囲２マスを自由に動ける



指揮官（司令官）：指揮官１人工兵３人歩兵10人、
　　範囲１マスを自由に動ける

支援システム

駒を攻撃すると攻撃する駒と攻撃される駒でTRS戦闘が始まります。
その時戦闘がおこるマスに移動範囲が重なっている駒がある場合
援軍として自動的に参戦します。
これは攻撃側攻撃される側両方に適用され、
強い駒による各個撃破を防ぎ
弱い駒でも、強い駒に
対抗できるようにしました。



補給システム

自分の手番に条件を満たす自軍の駒を右クリックすると全回復する
ただし全滅して盤面から消えた駒は復活しない

・自分の手前から２列にある駒

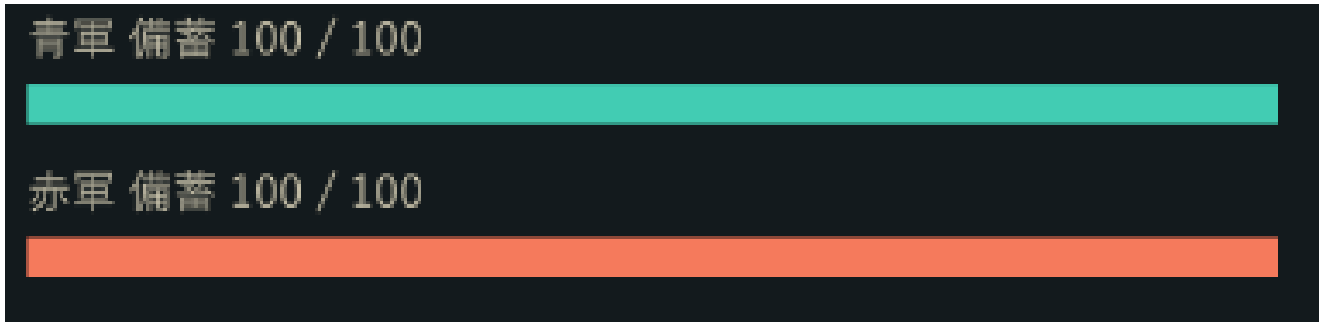
・補給兵と自陣の間に敵の駒がない場合の補給兵半径２マスにいる駒

備蓄ゲージ

また各ユニットにはそれぞれ決まったコストがあり、
歩兵工兵には１、輸送車戦車20で、備蓄ゲージを消費して補充することができる。
両陣営備蓄ゲージが100配られており、ゼロになれば補充ができなくなる







このシステムをつけることで、盤面で有利な配置を作るのではなく戦闘でどう部隊を動かすのか、
消耗した部隊をどこで回復させるのかまで判断させることで、複雑性を持たせる。