

diplomacy と hoi4 と主計将校のパクリゲーのルール

classicarbon

1 草案

1.1 欲しい要素

街 (半年で建設、5 個消費)

物資 (一つの街で 3 個生産、軍隊の生産に 2 個消費、軍隊の維持に 1 個消費)

補給所 (半年で建設、3 個消費)

補給 (補給所がある地点は軍隊 +2、その周辺は +1。補給不可能な場合その区域の軍隊は全て行動不能となる。)

再配置 (軍隊めっちゃ高速移動、1 個消費で補給所を利用した経路が通っている場所に移動可能)

包囲 (周りを別の国の軍隊に囲まれること。都市の場合生産が無くなる/補給所の場合補給能力が無くなる)

空軍 (どうしようねこれ。制空攻撃/近接支援/戦略爆撃/空挺輸送。後ろ三つは制空状態でないと使用不可能)

資源輸送 (空軍と海軍が出来たら熱いねとか思っている。それしか思っていない)

軍隊の解体 (包囲されていない場合は物資 1 が返ってくる。)

戦闘ルール (敵軍の 1.5 倍以上の軍隊で攻めた場合移動先の地域を確保できる/保守の場合 1.5 倍の敵までは耐えられる。また、2 倍より大きい数の敵から攻撃を受けた場合、その超過分だけ軍隊を解体する必要がある。)

1.2 陸軍の可能な命令

陸軍は陸上でのみ行動可能

- 保守
- 移動
- 輸送
- 再配置
- 支援

1.2.1 保守

現在地の保全を行う。行動命令が無かった場合自動で保守が選択される。

保守している地域で戦闘が起こった場合、そのプレイヤーは「その地域にいる自国軍の数」と「その地域に攻撃してきた他国軍の数」の少ない分だけ物資を支払う必要がある。

1.2.2 移動

軍隊の移動を行う。移動先の地域に他国軍がいる場合や、他国軍が移動してきた場合は戦闘が発生する。そのとき、プレイヤーは「その地域に移動した自国軍」の数だけ物資を支払う必要がある。

1.2.3 輸送

海軍や空軍によって輸送ができる。移動範囲が広大であること以外は移動と同じである。

1.2.4 再配置

軍隊の大規模な移動を行う。補給所による補給が通っている区域内であれば、任意の場所に移動することができる。このとき、プレイヤーは経路を指定する必要がある。もしもその経路上で攻撃を受けた場合、その軍隊は手前で停止する。戦闘は起こらない。また、プレイヤーは物資 1 を支払う必要がある。

1.2.5 支援

隣接している地域の支援を行う。保守命令や移動命令が行われている区域において、支援を行うことができる。このとき、隣接している必要があるのは移動先や保守中の地域のみである。