

装甲騎兵ボトムズ
戦闘級シミュレーションゲーム



リアルバトル

リアルバトル

1 はじめに

- 1.1 このゲームは、「装甲騎兵ボトムズ」におけるアーマードトルーパーの戦闘を再現した、戦闘級シミュレーションゲームである。
- 1.2 このゲームは、2人以上でプレイ可能である。尚、コンポーネントは8人分用意してある。
- 1.3 このゲームは、2陣営での対決を再現する。多陣営でのバトルロイヤルはプレイできない。
- 1.4 このゲームをプレイするには6面ダイスが複数必要なため、6面ダイスを用意する。
- 1.5 事前に、ユニット・データカード・ディスプレイ・早見表を Cutter 等で切り離しておくこと。

2 諸事項の定義

- 2.1 パイロットの能力を表す数値をパイロットポイントと呼び、PPと表記する。シナリオで設定されたPPを、基本PP値と呼ぶ。
- 2.2 パイロットマーカーは、マップ上には置かず、ディスプレイやデータカードの上に置いて、基本PP値を表示するために使用する。また、行動PPマーカーの代わりに使用してもよい。
- 2.3 ヘックスの中心点が障害物に入っているヘックスは障害物ヘックスで、進入することはできない。逆に、ヘックスの一部に障害物が掛かっている場合、中心点が障害物に入っていない場合は、そのヘックスに進入してよい。また、中心点がマップ端の外にある半端なヘックスはゲームに使用しない。
- 2.4 全てのマップ端は、障害物として扱うこと。
- 2.5 マップB・ダウンタウンには、障害物以外に道路（グレー）と空き地（カーキ）の2つの色があるがただのデコレーションであり、ルール上の違いは無い。

3 シークエンス

- 3.1 このゲームは、ターンと呼ばれる一連の手順を繰り返してプレイされる。
- 3.2 各ターンは、以下のフェイズで構成される。
 - 先攻側プレイヤーターン
 - ①加減速フェイズ
 - ②行動フェイズ
 - ③攻撃フェイズ
 - ④計画フェイズ
 - 後攻側プレイヤーターン
 - 先攻側と同じ
- 3.3 ゲーム開始前の準備ルールとして、全プレイヤーは計画フェイズを行うこと。

4 加減速フェイズ

- 4.1 加減速フェイズにおいて、速度を増減させる。
- 4.2 加減速フェイズ開始時に、加速・減速・攻撃・防御PPの4つの数値マーカーを表にし、行動PPから引くこと。もし直前の敵攻撃フェイズに転倒判定で行動PPを使用している場合は、その分を行動PPより差し引くこと。
- 4.3 加速PPを配分している場合は加速を、減速PPを配分している場合は減速を、必ず実施しなければならない。
- 4.4 配分した加減速PPは全て使用しなければならない。尚、加減速表で該当する速度修正を行わなければならない。尚、速度修正値が複数ある場合は、その範囲内で速度を選択すること。
- 4.5 各機体の速度範囲を越えて速度を増減させることはできない。
- 4.6 1ターンでは、加速か減速のどちらかしか実施できない。
- 4.7 マイナスを増加させる場合は加速、減少させる場合は減速として処理すること。
- 4.8 0を挟んでプラスからマイナス、またはその逆の速度変化を行なうことはできない。かならず速度0で、一旦停止する必要がある。
- 4.9 武装の合計重量が、ATの積載量の2倍以上である場合、最高速度が1低下する。4倍以上の場合は2低下する。大破した場合は、さらに2低下する。

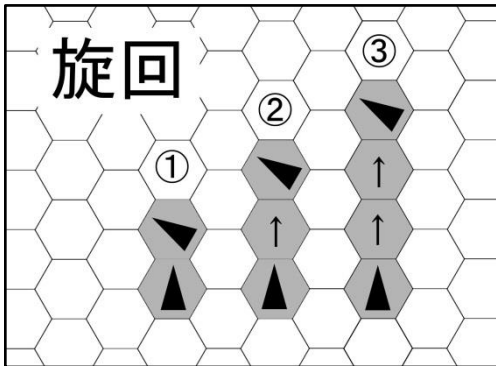
5 行動フェイズ

- 5.1 行動フェイズにおいて、マップ上でユニットの移動や、マガジンチェンジや起立などの特殊行動を実施する。
- 5.2 行動フェイズで実施できる行動は以下の通り。
 - 前進・後進・旋回・斜行・ピクターン・起立・マガジンチェンジ
- 5.3 自軍の行動フェイズでは、自陣営の全ユニットが行動を実施する。次の攻撃フェイズに移行する前に、全機の行動を処理すること。
- 5.4 自陣営のユニットが複数ある場合、以下の優先順位で行動を実施すること。
 - ① 速度の速い方
 - ② 行動PPの少ない方
 - ③ 攻撃PPの多い方
 - ④ 基本PPの少ない方
 - ⑤ ランダムで決定
- 5.5 敵行動フェイズでは、行動することはできない。
- 5.6 特殊行動として、不要な武装の破棄（ページ）を行うことができる。破棄できる武装は、「手持ち」と「○連ミサイルランチャー」のみで、手持ちは0PP、ミサイルランチャーは1PPを消費すれば破棄できる。

6 移動

- 6.1 ユニットを実際にマップ上で動かす行為全てを移動という。
- 6.2 全ての機体はそのフェイズ中に、現在の速度と同数の移動力を消費しなければならない。
- 6.3 速度がプラスの場合は前進を行い、前方（ユニットの上側）に移動させる。速度がマイナスの場合は後進を行い、後方（ユニットの下側）に移動させる。
- 6.4 1ヘックス前進か後進するたびに、1移動力を消費する。
- 6.5 障害物のあるヘックスには進入できない。
- 6.6 行動フェイズ終了時に、敵味方を問わず他のATが移動終了ヘックスに存在する場合、衝突が発生する。但し、自機の速度が1～3なら1PP、速度4以上なら2PPを消費すれば衝突を回避できる。必要な行動PPを消費しない・できない場合は衝突が発生する。そのヘックスにATが複数存在する場合は、その内の1機を選択すること。次に、衝突目標となったATは、自機の速度が速度1～3なら1PP、速度4以上なら2PPを消費すれば衝突を回避できる。必要な行動PPを消費しない・できない場合は衝突が発生する。

7 旋回

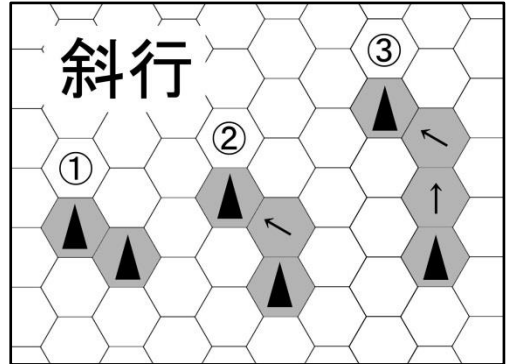


- 7.1 移動の一環として旋回を行うことができる。
- 7.2 旋回を行う場合、行動PPと移動力を消費する。旋回に必要な行動PPと移動力が残っていない場合、旋回を実施することはできない。
- 7.3 旋回には①～③の3パターンがあり、それぞれ速度によって消費する行動PPと移動力が異なる。行動PP表の旋回の欄を参照すること。尚、行動PPが記載されていないパターンは実施することができない。
- 7.4 ユニットの向きを60°変えること自体には移動力を使用しない。例えば旋回②の場合、ユニットを2ヘックス先に移動させて60°向きを変える。この時消費移動力は2となる。
- 7.5 1フェイズ中に何回旋回しても構わないが、旋

回する毎に行動PPと移動力を消費する。

- 7.6 後進中に旋回を行う場合、行動PPを1多く消費しなければならない。
- 7.7 速度0の場合、行動PPを使用することでその場で旋回することができる。60°は1PP、120°は2PPを消費して旋回する。180°は実施できない。

8 斜行



- 8.1 移動の一環として斜行を行うことができる。斜行とは、向きを変えずに斜め前方のヘックスへ移動することである。
- 8.2 斜行を行う場合、行動PPと移動力を消費する。斜行に必要な行動PPや移動力が残っていない場合、斜行を実施することはできない。
- 8.3 斜行には①～③の3パターンがあり、それぞれ速度によって消費する行動PPと移動力が異なる。行動PP表の斜行の欄を参照すること。尚、行動PPが記載されていないパターンは実施することができない。
- 8.4 1フェイズ中に何回斜行しても構わないが、斜行する毎に行動PPと移動力を消費する。
- 8.5 後進中に斜行を行う場合、行動PPを1多く消費しなければならない。

9 ピクターン

- 9.1 移動の一環としてピクターンを行うことができる。ピクターンとは、脚部のターンピックにより、その場で旋回することである。
- 9.2 ターンピックを装備していないATは、ピクターンを行うことはできない。
- 9.3 ピクターンを行う場合、行動PPを消費する。旋回に必要な行動PPが残っていない場合、ピクターンを実施することはできない。
- 9.4 ピクターンは、移動力を消費しない。
- 9.5 ピクターンには①～③の3パターンがあり、それぞれ速度によって消費する行動PPが異なる。行動PP表のピクターンの欄を参照すること。尚、行動PPが記載されていないパターンは実施することができない。

- 9.6 1 フェイズ中に何回ピクターンしても構わないが、ピクターンする毎に行動PPを消費する。
- 9.7 後進中にピクターンを行う場合、行動PPを1多く消費しなければならない。
- 9.8 速度0の場合、速度1の欄の行動PPを消費すれば、ピクターンを行うことができる。

10 衝突

- 10.1 移動中に、障害物ヘックスに移動せざるを得なくなった場合、衝突が発生する。
- 10.2 他のATが存在するヘックスで移動を終了した際に、必要な行動PPが無い場合や、故意に衝突させた場合に、衝突が発生する。
- 10.3 障害物に衝突した場合、障害物ヘックスに移動する直前のヘックスに機体を戻す。向きはそのまま、速度を0にする。
- 10.4 AT同士が衝突した場合、被害判定(10.6)で受けたダメージを速度から引くこと。マイナスになる場合は0にする。
- 10.5 衝突した機体は、被害判定及び転倒判定を行わなければならない。ダイス1個を振り、衝突直前の**速度+2**からサイの目を引いた値をダメージとする。結果が0以下の場合は無被害となる。
- 10.6 AT同士が衝突した場合、移動機が目標機どの方向から衝突したかで、速度の算出が変わる。正面(FF)から衝突したら速度の合計+2。側面(R&L)から衝突したらどちらか大きい速度+2。背面(BB)から衝突したら速度の差+2。両者ともダイスは別に振ること。
- 10.7 被害の有無に拘らず、転倒判定を行わなければならない。(18 転倒判定を参照)

11 マガジンチェンジ

- 11.1 行動フェイズ中に、マガジンチェンジを行うことができる。
- 11.2 マガジンチェンジは、マガジンを装備している場合にのみ行うことができる。
- 11.3 武装カードの補充価格欄に、★印がついている場合、マガジンチェンジを行うことはできない。(整備時に補充を行うため)
- 11.4 マガジンチェンジの実施には、**5行動PP**を消費する。必要な行動PPが無い場合は、実施することができない。

12 攻撃フェイズ

- 12.1 攻撃フェイズでは、攻撃可能な敵機に対して、攻撃を実施することができる。攻撃には射撃と格闘があり、どちらかを選択すること。
- 12.2 攻撃は1フェイズ中に1回のみ実施できる。

- 12.3 計画した攻撃PPが1以上であれば、攻撃を行うことができる。攻撃PPが0なら、攻撃を行うことはできない。尚、攻撃の実施においては、行動PPは必要としない。
- 12.4 射撃を行う場合、武装を1つだけ使用できる。複数の武装がある場合は、使用する武装を選択すること。(例外：一斉射撃)
- 12.5 射撃を行う場合、目標となる敵機が、使用する武装の射界と射程に入っていないとなければならない。命中・威力表で命中値が記載されている距離が攻撃可能射程である。射界表で修正値が記載されている射界が攻撃可能射界である。
- 12.6 射撃を1回行うたびに、使用した武装の弾数1発を消費する。
- 12.7 ミサイルランチャーは、1回の攻撃で複数発を同時射撃できる。攻撃前に発射する数を決定すること。命中判定はそれぞれ別に行う。
- 12.8 格闘は、自機のヘックス及び隣接ヘックスにある敵機に対してのみ実施できる。右腕を使用する場合は前方と右前方と同ヘックスに、左腕を使用する場合は前方と左前方と同ヘックスに、攻撃することができる。尚、格闘には実施回数の制限はない。
- 12.9 手持ち武装を持っている腕で、格闘を行うことはできない。また、腕固定の武装を付けている腕で、格闘を行うことはできない。
- 12.10 自機と同一のヘックスに存在する目標に対して射撃を行なうことはできない。
- 12.11 攻撃の前に命中判定値を試算してもよいが、目標の回避PPマーカーを表にして確認してしまったら、必ずその攻撃を実施しなければならない。
- 12.12 複数の味方機が同一フェイズ中に攻撃を行う場合、それぞれ目標と使用武器を決定してから判定を行うこと。

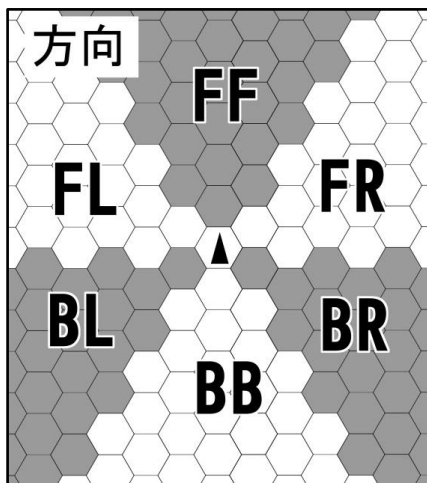
12.13 射線

- 12.13.1 攻撃機のヘックスと目標機のヘックスの中心点を結ぶ線を射線と呼ぶ。射線が障害物で遮断されている場合、射撃を行うことはできない。
- 12.13.2 射線は移動後に測定できる。移動前に、移動予定ヘックスの射線を測定してはならない。また、射線を測定しても、射撃の実施は任意である。
- 12.13.3 障害物のイラストに射線が掛かっていない場合は、そのヘックスを通して射線を設定することができる。
- 12.13.4 障害物が射線に掛かっているかどうか判断がつかない微妙な場合、命中判定値に-2を加えて射撃可能とする。
- 12.13.5 射線上に、他のATや煙幕がある場合は、そのヘックス全体をATもしくは煙幕とし

て扱うこと。

- 12.13.6 射線上に他のATが存在する場合、射撃可能であるが、命中判定値に-2を加えること。
- 12.13.7 射線上に煙幕マーカーが存在する場合、目標機と煙幕の距離×2を命中判定値から引くこと。
- 12.13.8 目標機もしくは攻撃機が煙幕マーカーのあるヘックスにいる場合は、命中判定値から1を引くこと。但し、格闘の場合は、煙幕マーカーを無視すること。
- 12.14 一斉射撃
- 12.14.1 火器管制装置を装備しており、背部接続の射撃用武装がある場合、その武装全てを同時に射撃することができる。
- 12.14.2 一斉射撃を行う場合、その他の武装を使用することはできない。(手持ち武装など)
- 12.14.3 命中判定は、武装ごとに行うこと。

13 方向



- 13.1 対象となる機体の周囲を60°で6等分した範囲を方向と呼ぶ。
- 13.2 機体の存在するヘックスの中心と、ヘックスポイントをつないだラインの延長線を各方向の境界線とする。
- 13.3 正面の方向をFFとし、境界線上のヘックスはFFに含める。
- 13.4 背後の方向をBBとし、境界線上のヘックスはBBに含める。
- 13.5 FFの隣の方向で、機体の右側をFR、左側をFLとする。
- 13.6 BBの隣の方向で、機体の右側をBR、左側をBLとする。
- 13.7 FRとBR、FLとBLの境界線上のヘックスは、それぞれFRとFLに含める。
- 13.8 自機のヘックスの敵機に格闘を行う場合、自機がそのヘックスに移動する直前のヘックスにあるものと想定して、方向を判定する。もしこ

のフェイズで自機が移動していない場合は、両機とも正面を向いているものとする。

14 命中判定

- 14.1 攻撃の成否に使用する命中判定は、以下の計算式により算出する。
 - 武装／格闘の命中値
 - +武装の射界修正 (格闘は無し)
 - +攻撃側の攻撃PPによる命中修正
 - +攻撃側の速度修正
 - +目標機の防御PPによる回避修正
 - +目標機の方角・速度修正
 - +目標機のサイズ
 - =命中判定値
- 14.2 攻撃側がダイス2個を振り、サイの目の合計が命中判定値以下であれば命中となる。
- 14.3 武装の射界修正は、格闘の場合は無視すること。(命中値に考慮済み)
- 14.4 目標機の防御PPによる回避修正は、防御PPが0の場合は、0とすること。

15 多弾数武装

- 15.1 命中数率に数値(%)が記載されている武装は多弾数武装であり、複数の弾が命中する可能性がある。
- 15.2 命中判定値からサイの目の合計を引いた数値に、武装の命中数率を掛けた値が被害判定回数となる。端数は切り上げ。例えば、命中判定値が8、サイの目が5、命中数率が70%の場合、被害判定は3回となる。(8から5を引くと3、3に7を掛けて10で割ると2.1、端数切上げで3回となる)
- 15.3 命中判定値からサイの目の合計を引いた数値が0(つまりイコール)の場合は、被害判定は1回とする。
- 15.4 命中数率が単発と記載されている武装は単発武装であり、常に被害判定は1回である。

16 被害判定

- 16.1 攻撃が命中した場合、目標機の被害判定を行なう。
- 16.2 攻撃側がダイス2個を振り、サイの目を合計する。目標機の被害判定表で、目標機が攻撃を受けた方向の欄を参照して、装甲値を決定する。
- 16.3 武装または格闘の威力から装甲値を引いた数が、目標機に与えたダメージとなる。装甲値を引いた結果、0以下となった場合は、その攻撃は無被害となる。
- 16.4 ダメージの分だけ耐久力を減らすこと。耐久力が0になったら破壊となる。

- 16.5 被害判定を複数回行う場合は、その都度ダイスを振ること。
- 16.6 衝撃弾が命中した場合、ダメージが出なくても、転倒判定を行わなければならない。

17 急所

- 17.1 被害判定でダイスを振った際に、装甲値に○が付いている場合、急所に命中したこととなり、通常より深刻な被害となる。
- 17.2 攻撃には、貫通と衝撃の2つの種類があり、急所に命中した際は、それぞれ処理が異なる。
- 17.3 貫通弾が急所に命中した場合に、ダメージが1以上であれば、即死判定を行う。ダイス1個を振り、1～3であれば即死となる（誘爆やパイロットへの直撃）。4～6なら即死は無い。但し、その場合でも、通常のダメージは与えることができる。
- 17.4 衝撃弾が急所に命中した場合、与えるダメージが2倍となる。例えば、威力7の衝撃弾が装甲値4の急所に命中した場合、ダメージは3ではなく6となる。

18 転倒判定

- 18.1 衝突が発生した場合や衝撃弾が命中した場合、転倒判定を行わなければならない。
- 18.2 ダイス2個を振りサイの目を合計する。サイの目が転倒判定値以下であれば、転倒しないが、判定値を超えた場合は転倒する。

AT基本性能表の転倒値
+武装の転倒値合計
-武装の重量修正
-ダメージ
-攻撃側の速度 ÷ 2 (切上げ・格闘)
+ATのサイズ差 (衝突・格闘)
+使用する行動PP
=転倒判定値

- 18.3 武装の重量を合計し、ATの積載量で割った数値を引くこと。端数切捨て。例えば、積載量6で武装の合計重量が15だった場合、転倒判定値から2を引く。
- 18.4 格闘によるダメージで転倒判定を行う場合、攻撃側の現在速度の半分を判定値から引くこと。端数は切り上げ。
- 18.5 格闘やAT同士の衝突で転倒判定を行う場合、双方のサイズの差を加算する。例えば、サイズ+1とサイズ-1のATの場合、大きいATは+2を、小さいATは-2を加えること。（大きい方が転びにくい）
- 18.6 転倒判定を行う場合、行動PPを任意の分だけ消費して、転倒判定値に加えることができる。尚、行動PPの消費はダイスを振る前に行うこと。

- 18.7 敵フェイズ中に転倒判定を行う場合は、計画用の数値マーカーを使用して、転倒判定に使用する行動PPを記録しておき、次の行動フェイズで行動PPから引くこと。無論、残存行動PPより多くを使用することはできない。
- 18.8 同一機体から、衝撃弾を複数発受けて転倒判定を行う場合、ダメージを合計して判定を1回行うこと。
- 18.9 複数の敵機から衝撃弾を受けて転倒判定を行う場合、それぞれ別に判定を行うこと。
- 18.10 転倒した場合、ATユニットの上に転倒中マーカーを載せて表示すること。

19 転倒中のAT

- 19.1 転倒中のATは、移動・攻撃・防御などを行うことができず、常に速度0となる。
- 19.2 転倒中のATは、計画フェイズでは、加速・減速・攻撃・防御とも自動的に0となるため、マーカーの設置は不要。行動PPは、現在残っている値に基本PP値の半分を加えること。端数切捨て。但し、基本PP値を超える場合は、基本PP値を上限とする。
- 19.3 転倒中のATは、次の行動フェイズで起立を試みることができる。ダイス2個を振りサイの目を合計する。サイの目が起立判定値以下であれば、起立成功。判定値を超えた場合は失敗する。

AT基本性能表の転倒値
+武装の転倒値合計
-武装の重量修正
+現在の行動PP
-5 (固定値)
=起立判定値

- 19.4 武装の重量を合計し、ATの積載量で割った数値を引くこと。端数切捨て。例えば、積載量6で装備の合計重量が15だった場合、判定値から2を引く。
- 19.5 起立に成功したら、続く計画フェイズから通常通りにプレイしてよい。
- 19.6 起立に失敗したら、転倒状態が継続する。

20 大破

- 20.1 耐久力が半分以下となった機体は、大破となり、以下の制限を受ける。
- ・ 最高速度が2低下する。
 - ・ 加減速は、±1～±2しか実施できない。
 - ・ 旋回①と斜行①の行動PPが1増加する。
 - ・ ピックターンの120°と180°が実施できない。
 - ・ 転倒値が1低下する。

- 20.2 現在の速度が最高速度を超過した場合は、直ちに最高速度まで低下させること。
- 20.3 装備の合計重量により最高速度が低下している場合は、累積して速度が低下する。

21 計画フェイズ

- 21.1 計画フェイズでは、次のターンのために以下の処理を行う。
- 21.2 まず、行動PPを基本PP値にする。
- 21.3 加速・減速・攻撃・防御の欄に、裏の状態で数値マーカーを配置する。尚、この際以下の制限に従うこと。
 - 21.3.1 加速と減速はどちらか一方しか実施できない為、片方もしくは両方を0にすること。
 - 21.3.2 それぞれの値は、加減速表や命中・回避修正表で使用できる値でなければならない。
 - 21.3.3 4つの値の合計が、基本PP値を超えてはならない。
- 21.4 尚、基本PP値から4つの値を引いた分が、次の行動フェイズでの行動PPとなるため、行動PPの分を十分に考慮して、4つの値を計画すること。
- 21.5 転倒中の場合は、4つの値の計画は行わず、現在の行動PPに基本PP値の半分を加算すること。端数切捨て。

22 計画ミスとPP不足

- 22.1 計画PPを公開した時に、加速と減速の両方にPPを入れていた場合、正常な操縦ができなかったものとして、加速も減速も実施できない。
- 22.2 計画PPを公開した時に、計画PPの合計が基本PP値をオーバーしていた場合、錯乱状態になったものとして、そのフェイズは一切の行動ができなくなり、ATを速度分だけ直進させること。
- 22.3 命中や回避に入れたPPと同値の欄が無い場合、計画した数値より小さい数値の欄を使用すること。回避時に、計画値より小さい数値の欄が無い場合は、回避修正を0とする。

23 シナリオ

- 23.1 プレイするシナリオを選んで、各自使用するATとパイロットを決定する。
- 23.2 各自、ATカード・武装カード・ディスプレイを受け取り、ディスプレイ上で、以下の各トラックに該当するマーカーを配置する。
 - ・速度……………0
 - ・行動PP……基本PP値
 - ・耐久力…………ATの設定値
- 23.3 武装カードの内、装弾数が設定されているものについては、武装名のマーカーを装弾数ト

ラックの装弾数の欄に配置する。

- 23.4 各陣営は、マップ両端にある黄色い配置ヘックスのどちらに配置するかを選択し、自軍ユニットを配置する。この時、1ヘックスには1機のみ配置すること。
- 23.5 ダイス等で、どちらの陣営が先攻になるかを決定する。
- 23.6 ゲーム開始前の準備として、全プレイヤーは計画フェイズを行うこと。
- 23.7 敵機を全て破壊すればゲーム終了であるが、敵機を1機破壊とか半数破壊など、事前に終了条件を協議して決めておいてもよい。

●シナリオ1・プロウバトル

2人用・マップAーアリーナ

【サイドA】

- ・スコープドッグ《一般兵・6》
武装無し

【サイドB】

- ・スコープドッグ《一般兵・6》
武装無し

【特別ルール】

- 全ての障害物を無視すること。

●シナリオ2・リアルバトル

2人用・マップAーアリーナ

【サイドA】

- ・スコープドッグ《一般兵・6》
ヘビーマシンガン

【サイドB】

- ・スコープドッグ《一般兵・6》
ヘビーマシンガン

●シナリオ3・チームバトル

4人用・マップAーアリーナ

【サイドA】

- ・スコープドッグ《ベテラン・7》
ソリッドシューター
- ・スコープドッグ《一般兵・6》
ヘビーマシンガン

【サイドB】

- ・スコープドッグ《ベテラン・7》
ヘビーマシンガン
- ・スコープドッグ《一般兵・6》
ソリッドシューター

●シナリオ4・ウド

6人用・マップBーダウンタウン

【サイドA】

- ・スコープドッグ×3

ヘビーマシンガン
《ベテラン・7》
《一般兵・6》×2

【サイドB】

- ・スタンディングトータス×3
ハンディロケットランチャー
《ベテラン・7》
《一般兵・6》×2

●シナリオ5・ファンタムレディ

2人用・マップB-ダウンタウン

【サイドA】

- ・スコープドッグ《キリコ①・9》
ヘビーマシンガン

【サイドB】

- ・ブルーティッシュドッグ《フィアナ・12》
内蔵武装のみ

●シナリオ6・アッセンブルEX-10

8人用・マップC-フィールド

【サイドA】

- ・マーシドッグ《キリコ①・9》
ショートマシンガン
- ・ダイビングビートル×2
マシンガン
《カン・ユー・7》
《ポル・ボタリア・8》
- ・ベルゼルガQ64《ル・シャッコ・8》
アサルトライフル

【サイドB】

- ・スナッピングタートル《イブシロン・13》
ハンディロケットランチャー
- ・スタンディングタートル×3
ハンディロケットランチャー
《ベテラン・7》×1
《一般ゲリラ・6》×2

【特別ルール】

イブシロンがキリコを攻撃する場合に限り、命中判定値から2を引くこと。
(ミッションディスクの効果)

●シナリオ7・パーフェクトソルジャー

2人用・マップC-フィールド

【サイドA】

- ・レッドショルダーカスタム《キリコ③・15》
(※実際はセルフチューンのスコープドッグ)
ショートマシンガン

【サイドB】

- ・ストライクドッグ《イブシロン・13》
専用ソリッドシューター

●シナリオ8・ラストレッドショルダー

8人用・マップB-ダウンタウン

【サイドA】

- ・ターボカスタム《キリコ①・9》
ヘビーマシンガン・マガジン×2
右肩7連ミサイルランチャー
右胸2連小型ミサイルランチャー
左胸小型ガトリングガン
スモークディスチャージャー
火器管制装置
- ・ターボカスタム《グレゴルー・9》
ハンディロケットランチャー・マガジン×2
(トータス系のものを使用)
右肩7連ミサイルランチャー
右胸2連小型ミサイルランチャー
左胸小型ガトリングガン
スモークディスチャージャー
火器管制装置
- ・ターボカスタム《パイマン・9》
ソリッドシューター
右胸2連小型ミサイルランチャー
左胸小型ガトリングガン
スモークディスチャージャー
火器管制装置
- ・ターボカスタム《ムーザ・9》
ショートマシンガン・マガジン×2
右肩7連ミサイルランチャー
右胸2連小型ミサイルランチャー
左胸小型ガトリングガン
スモークディスチャージャー
火器管制装置

【サイドB】

- ・ブラッドサッカー×4
マシンガン・マガジン×2
《イブシロン・13》
《秘密結社兵・7》×3

●シナリオ9・第3次サンサ攻略戦

7人用・マップC-フィールド

【サイドA】

- ・ターボカスタム《キリコ①・9》
ヘビーマシンガン・マガジン×2
右胸2連小型ミサイルランチャー
左胸小型ガトリングガン
スモークディスチャージャー
火器管制装置
- ・ターボカスタム《グレゴルー・9》
ヘビーマシンガン・マガジン×2
右肩6連ミサイルランチャー・予備弾一式(6)
スモークディスチャージャー
火器管制装置
※ミサイルの予備弾は6行動PPで補充可能とする。補充は残弾=0の時に実施可能。

予備弾の重量は4とする。

- ・ターボカスタム《カースン・8》
ヘビーマシンガン・マガジン×2
右肩6連ミサイルランチャー
右胸2連小型ミサイルランチャー
左胸小型ガトリングガン
スモークディスチャージャー
火器管制装置

【サイドB】

- ・ファッティアー×4
ガトリングガン・マガジン×3
6連ミサイルランチャー
パイルバンカー
スモークディスチャージャー
《ベテラン・7》×1
《一般兵・6》×3

24 【おまけ】キャンペーンゲーム

- 24.1 キャンペーンでは、各プレイヤーはバトリングチームのオーナーとなって金儲けに努める。
- 24.2 キャンペーンは、整備と興行のセットを1シーズンとする。何シーズンプレイするかを事前に決めておくか、プレイ時間を決めておくとういだろう。無論、継続し続けてもよい。
- 24.3 各自 G3,000 を所持してゲームを開始する。

【整備】

- 24.4 1回の整備期では、各自5回のアクションを実施することができる。1アクションごとに以下のいずれかを選び実施すること。
- A) A Tの購入
 - B) 武装の購入
 - C) マガジンの購入
 - D) A Tの修理
 - E) 武器の補充
 - F) スカウト
- 24.5 A T/武装の購入： ダイス2個を振り、サイの目の合計がデータカードの入手率以下であれば購入することができる。データカードに記載された価格を支払うこと。尚、入手率を超えた場合、1アクションを無駄に消費する。金は消費しない。
- 24.6 マガジンの購入： その武器を持っていれば購入できる。価格右側の補充欄の金額を支払うこと。但し、補充欄に★印が付いている場合は、マガジンを購入することはできない。
- 24.7 A Tの修理： ダイス2個を振り、サイの目の合計分だけダメージを減らす。ダメージ1につき、G50を支払うこと。
- 24.8 武器の補充： 弾を使用した武器の装弾数をMAXにする。価格右側の補充欄の金額を支

払う。尚、使用した弾数が何発かに拘らず、一律に補充金額を支払うこと。

- 24.9 スカウト： A Tに乗る命知らずな流れ者を物色する。ダイス2個を振って判定する。
- 2………9 P Pの選手を見つける
 - 3～4…7 P Pの選手を見つける
 - 5～6…だれも見つからない
 - 7～10…6 P Pの選手を見つける
 - 11………8 P Pの選手を見つける
 - 12………12 P P選手を見つける
- 選手を見つけたら次に契約金を決める。ダイス1個を振り、サイの目にG100を掛けた金額が契約金となる。不服なら契約しなくてもよい。

【興行】

- 24.10 整備が終了したら、チーム編成を行う。原則は各自1機を出場させるが、全員の賛同があれば複数機を出場させてもよい。尚、出場させられるA Tや選手が無い場合は、不参加となる。
- 24.11 A Tと選手が決定したら、選手を2つのチームに分ける。分け方はランダムに決定すること。尚、人数の差が2人にならないようにすること。
- 24.12 1機でも破壊されたら、興行は終了となる。
- 24.13 破壊されたA Tの、選手の生存判定を行う。
- 24.14 貫通弾の即死判定の場合は、100%死亡する。
- 24.15 その他の場合、破壊された攻撃で受けたダメージの量で判定する。
- (合計ダメージ) - (残存耐久力) = 生存判定値
- 合計ダメージは、そのフェイズ中に受けた全てのダメージの合計。残存耐久力は、攻撃を受ける直前の耐久力。
- ダイス1個を振り、判定値以上なら生存、未満なら死亡となる。

【褒賞】

- 24.16 生き残った選手は、以下の報酬を受け取る。
- ・勝ったチーム………各自 G1,000
 - ・負けたチーム………各自 G500 (選手が死んでも受け取れる)
 - ・引き分けの場合………各自 G700
 - ・敵を破壊した選手…追加で G1,000
 - ・敵チームより人数が少ない……追加で G300
 - ・敵チームの合計 P P より自チームの合計 P P が少ない……差 1 P Pにつき G200
 - ・選手が死んだ場合バトリング協会よりの見舞金として G400/人を受け取る。
- 24.17 生き残った選手は、以下の経験値を得る。
- ・全ての選手………3EXP
 - ・敵を破壊した選手……追加で 4EXP
 - ・敵チームの合計 P P より自チームの合計 P P が少ない……差 1 P Pにつき 2EXP

24.18 EXPが以下のポイントに達したら、基本PPが上昇する。成長したらEXPは0に戻る。人間の上限は10PPとする。12PPの選手は成長しない。

- ・ 7PP……10EXP
- ・ 8PP……20EXP
- ・ 9PP……70EXP
- ・ 10PP……100EXP

24.19 バトリング協会より借金をしてもよい。

24.20 借金がある場合、毎試合後に借金の5%をバトリング協会に支払わなければならない。支払えない場合は、新たに次の借金をすること。

24.21 ゲーム中のいつでも、借金を返済することができる。借入金の105%を返済額とする。

【ゲームの勝敗】

24.22 決められたシーズンが終了したら、手持ち金の一番多いプレイヤーが勝者となる。

24.23 ゲーム終了時に借金がある場合、借入金の110%をマイナス点とする。

《デザイナーズノート》

装甲騎兵ボトムズの戦闘級ゲームは、デュアルマガジンの付録ゲームとツクダホビーのレッドショルダーが有名ですが、どちらもプロット&同時シーケンスのゲームのため、突然敵機が目の前から消えるといった現象が発生します。そのため、本作ではAura Fightのコンセプトを踏襲して交互移動のゲームとしてデザインしました。

システム的にはAura Fightの発展型となっていますが、一番の相違点でありキモの部分が加減速の事前計画です。Aura Fightでは加減速は自ターンに決定しましたが、本作では前ターンの計画フェイズで加減速を計画しておかなければなりません。

そのため、いざ自ターンに行動する際には移動力が確定しており、的確なポジショニングを行うには敵機の行動を予測して計画する必要があります。そしてこの読みと駆け引きが本作の一番の味わいどころだと思います。なお、1ターンは実際の2~3秒を表しています。

PS機については、加減速の数値に選択幅を持たせて、通常機との違いを表現しています。但し、加減速や回避に通常より多くのPPを要するため、一般人には使いこなせない機体となっています。

システムのもう一つのキモは被害判定です。命中箇所を細かくすることでリアリティを高めると、反面どうしてもプレイアビリティが落ちてしまいます。また、耐久力が減っていくだけのシステムでは、ATの戦闘を表現することはできません。

そこで、急所という概念を入れて抽象化し、「らしく」みせることにしました。また、マシンガンとミサイルの違いを表現するために、貫通と衝撃とで弾種を分けることとしました。

武装については、機体ごとの微妙な違いを表現したり自分でカスタマイズできるように、機体カードと分離することとしました。これによりグレゴルー機とバイマン機の武装の違いなどが簡単に再現できます。

武装を分けたことで、バトリング用のカスタム機を自作できるようになったので、バトリングの興行を再現したキャンペーンルールを入れてみました。ただ、キャンペーンルールについては、正直言ってテストプレイが十分ではないので、適宜数値を変えたり、ルールを追加してみても良いでしょう。

プレイに際しては、数値マーカーを8等分して小皿などに入れて、自分の分を手許に置いてプレイすると良いでしょう。

1対1の戦闘もなかなか面白いのですが、団体戦のバトルはまた違った面白さがあります。慣れれば1人で2機ぐらいい扱えると思いますので、ぜひ多数機戦闘をプレイしてみてください。

2016年3月 たちばなゆう

リアルバトル

2016年5月5日

ゲームデザイン

テストプレイ

テスト協力

発行者

発行所

第1版発行

たちばなゆう

ジンちゃん

YAB

ソフィアゲームクラブ

丹羽 央

TDF

Tachibana Designers Factory

〒230-0001 神奈川県横浜市鶴見区矢向 3-20-23

URL <http://green.ap.teacup.com/tdf01/>