

非公式

信玄上洛

デジタルアプリ版

裏マニュアル

▲で注意▲

触りだしたら
止められない
情報満載です

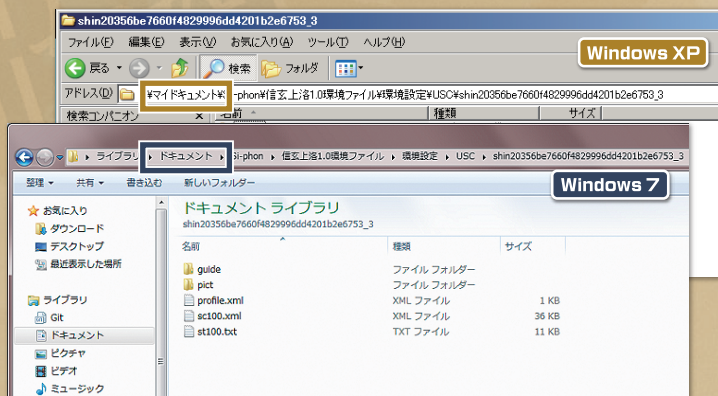
Si-phon

本マニュアルについて

本ページの内容は非公式ガイドとなります。こちらの情報から不具合が生じてもサポートの対象外となりますのでご了解下さい。

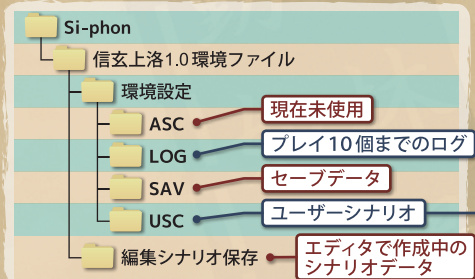
フォルダについて

ゲームを一度起動するとマイドキュメント (Windows Vista 以降はドキュメント) 内に、Si-phon フォルダが生成されます。



フォルダの説明

各フォルダには以下のデータが収められています



ユーザーシナリオのデータはデフォルトで、以下のフォルダへ生成されます。但し、エディタの保存設定で変更されている場合がございます。

¥マイドキュメント¥Si-phon¥信玄上洛1.0 環境ファイル¥環境設定¥USC

またシナリオデータのファイル名称は「ハッシュ値 + 拡張子[shdat]」の形式を取っています。

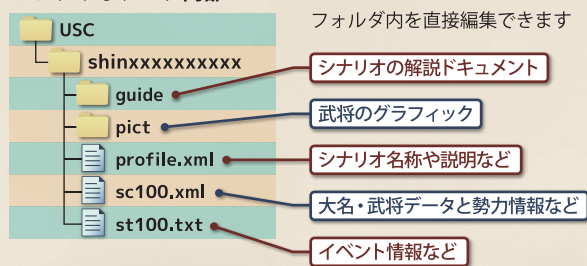
ハッシュ値 同じ名称のシナリオファイルが配付され、上書きされない様に、乱数関数で生成された異なる名称がつけられています。

このファイルはZIP形式のファイル構造となっており、拡張子を[zip]に書き換えると圧縮・解凍ソフトなどを用いて、中身を取り出す事が可能です。取り出した内容がシナリオの情報となります。再び圧縮・解凍ソフトでZIP形式へ圧縮し、拡張子を[shdat]へ変更するとシナリオデータへ戻ります。

シナリオデータの編集方法



シナリオデータ内部



シナリオの解説ドキュメント

ユーザーシナリオの解説ドキュメントは次のファイルです。このファイルを書き換える事で、ユーザーシナリオの解説を変更させる事ができます。

¥guide¥guide.html

このデータはシナリオ出力時に自動生成されます。勝利条件で条件式を用いて高度な編集を行うと、条件式が表示されます。この場合、上記のhtml ファイルを書き換える事で、より分かりやすい表現や、謎解きを組み込んだ文章などへ変更する事が可能です。(HTMLタグの説明はp05,06へ)

注意点

このドキュメントの表示にはブラウザソフトを用います。Webと同様の編集が可能です。Android等の媒体では一部の情報を無視するなど、パソコンとは違った表示がされる場合がありますので、凝った編集を行っても、全ての環境で見る事ができるとは限りません。

また画像を表示させる場合は、横幅を500ピクセル以内にとすると、Android/iOS 端末でも見やすい設定となります。(より多くの機種で横スクロールさせずに表示するには横幅300ピクセル以内が適切です)

htmlのタグを利用できますが、一部のブラウザでは使えないタグやスクリプトがございますので、より多くの携帯機種で表示させるのであれば、簡単なタグに留める事をお勧めします。

武将のグラフィック

武将のグラフィックは、以下のフォルダへ格納されています。こちらのデータを入れ替える事で、武将のグラフィックを変更させる事が可能です。

¥pict¥busho

但し、入れ替えによってファイルサイズが大きくなりすぎた場合、Androidなどの機種で処理が重くなったり、処理が落ちる場合がございます。

(詳細はp14へ)

シナリオ名称や説明など

シナリオのプロファイルデータは、以下のファイルへ格納されています。

¥profile.xml

こちらのデータは「ユーザーシナリオ選択画面」で表示されるデータです。表示内容を変更される場合は、シナリオエディタからプロジェクトデータを再編集して下さい。このファイルを直接変更する事は奨励されません。

大名・武将データと勢力情報など

ユニットや勢力情報のデータは、以下のファイルへ格納されています。

¥sc100.xml

こちらのデータは、ゲーム内で使用される武将や勢力のデータです。内容を変更される場合は、シナリオエディタからプロジェクトデータを再編集して下さい。このファイルを直接変更する事は奨励されません。

イベント情報など

大名同士の同盟関係などの初期設定や、イベントスクリプトなどのデータは、以下のファイルへ格納されています。

¥st100.txt

こちらのデータはエディタで設定した大名同士の同盟関係や、勢力の後継者とその順位、イベントとして組み込んだスクリプトデータです。

内容を変更される場合は、シナリオエディタから再編集して下さい。このファイルを直接変更する事は奨励されません。ご利用のテキストエディタ等で文字コードやタグが知らない間に変更され、不具合が生じる場合がございます。

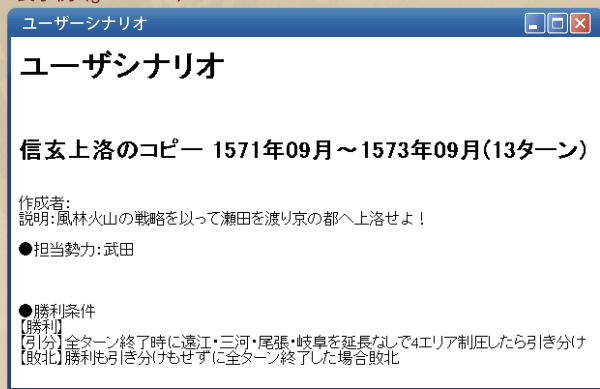
※シナリオエディタには、CSV形式のデータの入出力できる機能がございません。使い慣れたテキストエディタで編集するのは構いませんが、シナリオへ出力される場合は、シナリオエディタより作成して下さい。

HTMLタグの説明

「信玄上洛エディタ」を用いてシナリオを作成すると、自動で下のような「シナリオ解説ページ」が生成されます。これはhtmlファイルとなっておりますので、Webページとして閲覧できます。

また、このファイルは自由に書き換えることが可能です。テキストや画像を追加して、分かりやすい解説ページを作ってみましょう。

表示例 (guide.html)

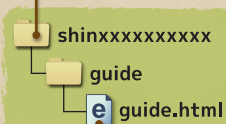


- 1 htmlファイルをメモ帳などのテキストエディタで開きます。
すると下のような HTML が表示されます。

HTML (guide.html)

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//
EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html lang="ja">
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=
utf-8">
</head>
<body>
<h1> ユーザシナリオ </h1>
<br />
<h2> 信玄上洛のコピー 1571 年 09 月～ 1573 年 09 月 (13 ターン)
</h2>
</body>
</html>
```

シナリオデータ
フォルダ



シナリオ解説ページ
(このファイルを編集します)

- 2 この HTML を編集することで、テキストの修正・追加が行えます。

HTML (guide.html)

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/
TR/html4/loose.dtd">
<html lang="ja">
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8">
</head>
<body>
<h1> ユーザシナリオ </h1>
<br />
<h2> 信玄上洛のコピー 1571 年 09 月～ 1573 年 09 月 (13 ターン) </h2>
<br />
作成者：
<br />
説明：風林火山の戦略を以って瀬田を渡り京の都へ上洛せよ！
<br />
<p>●担当勢力：武田 </p>
<br />
<p>●勝利条件 <br />
【勝利】 <br />
【引分】 全ターン終了時に遠江・三河・尾張・岐阜を延長なしで4エリア制圧したら引き分け <br />
【敗北】 勝利も引き分けもせずに全ターン終了した場合敗北 <br />
</body>
</html>
```

✦ 黒文字部分 (<body> </body> に挟まれているところ) を編集します。

✦ <> で囲まれている部分をタグと言います。

✦ 基本的に < 開始タグ > と </ 終了タグ > を 1 セットで使います。

タグは半角
英数で入力

- 3 画像の追加も行えます。

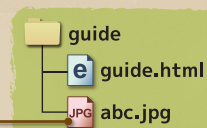
HTML 画像の挿入タグ

```

```

画像ファイル名

画像ファイルは html ファイルと同じフォルダ
内に入れてください。



援軍の派遣 (シナリオ008「戦国婆娑羅」の場合)

※同じ数字の部分が対応している計算式です。

『三好エリアの河内が合戦中ならば、三好ボックスから戦力1ユニットが派遣され、合戦終了後戻る』

コマンド	条件	ターゲット	パラメータ	注釈
Goto	ENGUN_KAWATI	SKIP_ENGUN_KAWATI		変数『ENGUN_KAWATI』が真ならば、Label『SKIP_ENGUN_KAWATI』までスキップ
1 IfSet	IsRegionBattle(河内)&&InRegion(河内,三好)&&HaveMovableSU(三好,BOX)	ENGUN_KAWATI		三好エリアの河内が現在合戦中か判定し、該当するならば変数『ENGUN_KAWATI』を真にする
2 JumpMove	ENGUN_KAWATI	三好,BOX	河内,SU=1	変数『ENGUN_KAWATI』が真ならば、河内エリアに戦力ユニットを1ユニット派遣する
Message	ENGUN_KAWATI	三好の援軍が到着	wait	変数『ENGUN_KAWATI』が真ならば、メッセージを表示する
Label		SKIP_ENGUN_KAWATI		Gotoからのスキップ先(SKIP_ENGUN_KAWATI)
Goto	!ENGUN_KAWATI	SKIP_ENGUN_KAWATI_BACK		変数『ENGUN_KAWATI』が偽ならば、Label『SKIP_ENGUN_KAWATI』へスキップする
Calc			ENGUN_KAWATI=!(InRegion(河内,三好)&&!IsRegionBattle(河内))	変数『ENGUN_KAWATI』の初期化
3 BackOrigin	!ENGUN_KAWATI	三好	河内	変数『ENGUN_KAWATI』が偽ならば三好ボックスへ戻る
Label		SKIP_ENGUN_KAWATI_BACK		Gotoからのスキップ先(SKIP_ENGUN_KAWATI_BACK)

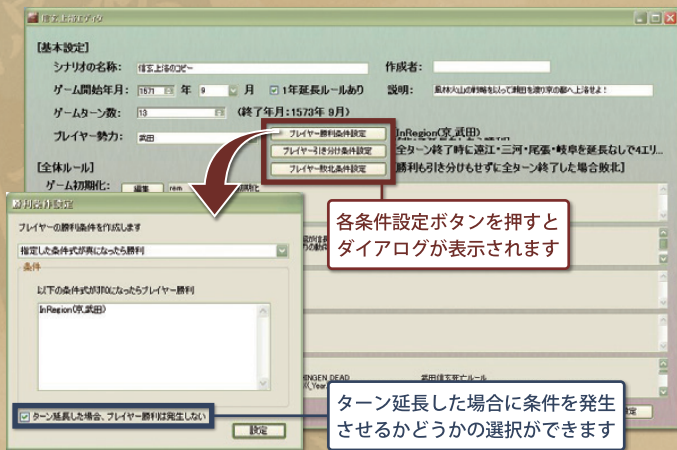
同盟関係の変更 (シナリオ007「叡山焼討」の場合)

『織田徳川が8エリア制圧すると、武田が敵対し、その翌ターン足利も敵対へ転ずる』

コマンド	条件	ターゲット	パラメータ	注釈
Goto	SHINGEN_GO	SKIP_SHINGEN_GO		変数『SHINGEN_GO』が真ならば、Label『SKIP_SHINGEN_GO』までスキップ
4 IfSet	RegionNumAtNation(織田徳川)==8	SHINGEN_GO		織田徳川の支配勢力数が8かを判定し、該当するならば変数『SHINGEN_GO』を真にする
5 Opposition	SHINGEN_GO	武田	織田徳川	変数『SHINGEN_GO』が真ならば、武田勢力と織田徳川勢力の同盟関係を敵対に変更する
Message	SHINGEN_GO	武田信玄が上洛を開始	wait	変数『SHINGEN_GO』が真ならば、メッセージを表示する
MoveBusho	SHINGEN_GO	秋山信友	木曾口	変数『SHINGEN_GO』が真ならば、秋山信友を木曾口に派遣する
Label		SKIP_SHINGEN_GO		Gotoからのスキップ先(SKIP_SHINGEN_GO)
Goto	TAKEDA_ASHIKAGA	SKIP_TAKEDA_ASHIKAGA		Label『SKIP_TAKEDA_ASHIKAGA』までスキップ
IfSet	IsBattleTo(武田,織田徳川)	TAKEDA_ASHIKAGA		織田徳川勢力と武田勢力が合戦中かを判定し、該当するならば変数『TAKEDA_ASHIKAGA』を真にする
Alliance	TAKEDA_ASHIKAGA	武田	足利	変数『TAKEDA_ASHIKAGA』が真ならば、武田勢力と足利勢力が同盟関係になる
6 Opposition	TAKEDA_ASHIKAGA	織田徳川	足利	変数『TAKEDA_ASHIKAGA』が真ならば、織田徳川、京を侵攻可になる
Message	TAKEDA_ASHIKAGA	足利義昭、織田へ挙兵	wait	変数『TAKEDA_ASHIKAGA』が真ならば、メッセージを表示する
Label		SKIP_TAKEDA_ASHIKAGA		Gotoからのスキップ先(SKIP_TAKEDA_ASHIKAGA)

勝利条件

シナリオエディタ中では勝利条件を設定できます。その中でも上級者向けの機能のひとつである「条件式」を用いた場合、出力されるユーザーシナリオへ計算式が表示されます。これは「シナリオの解説ドキュメント」の書き換え(p03以降参照)を行う事で、分かりやすい表現へ書き換えが可能です。



プレイヤー勝利条件設定

『ターン延長した場合、プレイヤー勝利は発生しない』を選択可

- 指定したエリアをプレイヤーが制圧したら勝利
【設定内容】制圧対象エリア
- プレイヤーが制圧したエリアの数在一定以上になったら勝利
【設定内容】制圧エリア数
- 指定したエリアをプレイヤーが一定数以上制圧したら勝利
【設定内容】制圧エリア数・制圧対象エリア
- 指定した勢力を絶滅させたら勝利
【設定内容】滅亡対象勢力
- 指定した条件式が真になったら勝利
【設定内容】条件式(※)

プレイヤー引き分け条件

『ターン延長した場合、プレイヤー引き分けは発生しない』を選択可

- 全ターン後にプレイヤーが勝利しなかったら引き分け
【設定内容】無し
- 全ターン後にプレイヤーの制圧エリア数在一定以上になったら引き分け
【設定内容】制圧エリア数
- 全ターン後に指定エリアをプレイヤーが一定数以上制圧したら引き分け
【設定内容】制圧エリア数・制圧対象エリア
- 指定した条件式が真になったら引き分け
【設定内容】条件式(※)

プレイヤー敗北条件

- 全ターン後にプレイヤーが勝利も引き分けもしなかったら敗北
【設定内容】無し
- 指定したエリアをプレイヤーが制圧されたら敗北
【設定内容】制圧対象エリア
- プレイヤーが制圧したエリアの数が一定以下になったら敗北
【設定内容】制圧エリア数
- 指定した条件式が真になったら敗北
【設定内容】条件式(※)

条件式

製品付属のエディタマニュアルp10～14掲載のコマンド・組込関数・システム予約変数・演算子などを用いて設定が可能です。ただし条件が複雑になるので、勝利条件の説明には計算式が表示されます。シナリオデータを配布する場合は、このデータをHTML形式で改変する事を可能としております。

シナリオデータの構造はp02～04、計算式の詳細はp07～12で説明しております。

信玄上洛の勝利条件では、スクリプトを用いて様々な条件を設定できます。ここでは、エリアを制圧する以外に、「指定エリアへ到達できたら勝利」という条件式を取り上げます。

シナリオ003「信玄上洛」の場合

シナリオ解説に表示されているシナリオ勝利条件『京に織田の勢力が存在すれば勝利』では、以下の条件式を設定しています。

`InRegion(京, 武田)`

条件式としては「`InRegion(エリア名, 勢力)`」という一文で設定できる簡単なものです。「`InRegion`」は「指定エリア」へ「指定勢力」が存在するかどうかを判定する組込関数です。勝利条件へこの条件式を組み込み、真の判定がでたら勝利条件を満たすという設定に用いています。

シナリオ006「謙信上洛」の場合

同様にシナリオ勝利条件『南近江または、比叡山に上杉の勢力が存在すれば勝利』では、同じ組込関数を組み合わせて、条件式を設定しています。

`InRegion(南近江, 上杉) || InRegion(比叡山, 上杉)`

この条件式では「`InRegion`」をふたつ組み合わせて、上杉軍が南近江か比叡山へ到達すると勝利となります。

途中の演算子「`||`」は論理和 (OR) を定義する演算子であり、前後の「`InRegion`」文を組み合わせて条件式としています。

シナリオ008「戦国婆婆羅」の場合

更に、こちらのシナリオ勝利条件『京を足利、南近江を六角に、京・摂津・河内・堺和泉・雑賀が六角が畠山高政の勢力エリアならば勝利』では、同盟勢力とプレイヤー勢力の制圧エリアを判定して、勝利条件を設定しています。

```
NationAtRegion(京)==足利 && NationAtRegion(南近江)==六角 &&
(NationAtRegion(摂津)==六角 || NationAtRegion(摂津)==畠山高政) &&
(NationAtRegion(河内)==六角 || NationAtRegion(河内)==畠山高政) &&
(NationAtRegion(堺和泉)==六角 || NationAtRegion(堺和泉)==畠山高政)
&& (NationAtRegion(雑賀)==六角 || NationAtRegion(雑賀)==畠山高政)
```

この条件式では「`NationAtRegion`」関数を用いています。また演算子「`==`」「`||`」「`&&`」を用いて条件式を繋げています。

「`NationAtRegion(エリア名)`」関数は、指定エリアを制圧している勢力名を判別する関数です。「`NationAtRegion(京)==足利`」では「京を制圧している勢力が足利である場合」となります。続く演算子「`&&`」は論理積 (AND) なので、前後の条件と計算式を繋げて条件式とします。

`NationAtRegion(エリア名)==(勢力名)` → 指定エリアが指定勢力の制圧下である

演算子「`==`」 → 等しい

演算子「`||`」 → 論理和 OR

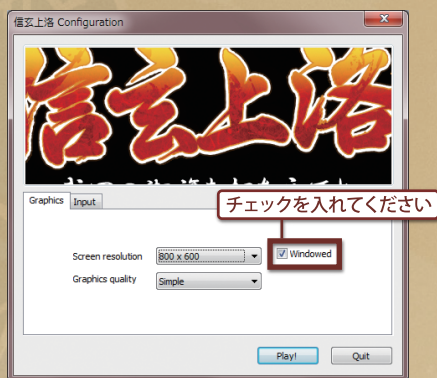
演算子「`&&`」 → 論理積 AND

※演算子及び組込関数などの一覧はエディタマニュアルのp10を参照して下さい。

ウインドウモードでの表示

Windows版の信玄上洛はUnity3Dを用いた3D処理を行っている関係で、より多くのユーザー環境で画面表示を可能とする為、全画面モードでの表示をデフォルト設定としております。これを以下の方法でウインドウモード、及び、画面サイズが変更可能（発生する不具合に関しましてはサポート対象外）となります。

[Ctrl]キーを押しながら信玄上洛を起動

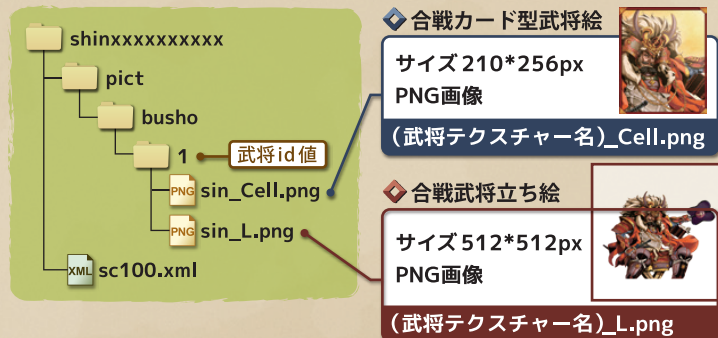


但し、パソコンの環境（主にグラフィックの機能やドライバのバージョン）によっては、ウインドウモードへ変更すると画面表示が乱れる場合がございます。また、お使いのモニタの能力と設定した画面サイズの組み合わせによっても、画面表示がチラつきに出るなどの症状が出る場合がございます。もしこれらの症状が出て、サポートはできませんのでご了承下さい。

※この機能はゲームプログラムのみ設定となります。エディタは別処理を行っておりますので、最初からウインドウモードで立ち上がります。

武将グラフィックの差し替え方法

武将のグラフィックは「pict¥busho」フォルダ内に、以下の形式でフォルダとファイルを置くことで、差し替えることが可能です。



武将id値と武将テクスチャー名は、シナリオデータ内のsc100.xmlをテキストエディタで開くと確認できます。このidの値が武将id値でtexnameの文字列が武将テクスチャー名になります。

sc100.xml

```

{
<nationdef>
<nation id="1" name=" 武田 " home=" 甲斐 " homefix="False" texpos="0">
<bunit id="1" name=" 武田信玄 " plate="0" texname="sin" ... />
<bunit id="2" name=" 高坂昌信 " plate="1" texname="taka" ... />
<bunit id="3" name=" 秋山信友 " plate="2" texname="akiyama" ... />
}

```

例

1という名前のフォルダを「pict¥busho」内に作り

sin_Cell.png (サイズ 210*256px)

sin_L.png (サイズ 512*512px)

というファイルを置いて再圧縮すると、武田信玄の合戦時の絵を差し替えることができます。



2014.12.12 初版

Si-phon

〒852-8018 長崎市川口町 7-5

✉ info@si-phon.com