

## 【Vector3について】

Vector3はSF艦隊ゲームになります。

プレイヤーが自ら宇宙艦船を設計し、編成した宇宙艦隊同士を交戦させます。

ゲームには方眼紙が必要。

方眼紙を2枚用意し、1枚にはX軸とY軸を書く。2枚目にはX軸とZ軸を書く(英文イラスト参照)。

## 【練習シナリオ】

### ・技術

加速技術Ⅱ、レーザー技術Ⅱ

加速技術Ⅰ、レーザー技術Ⅲ

から選択

### ・船

48船点から以下を購入できる

6ポッド船:コスト16

9ポッド船:コスト32

12ポッド船:練習シナリオでは使用しない

キャビン(船室):コスト1

カーゴ(積み荷):コスト2

レーザー:コスト4

6ポッド船には4つのキャビンが付属し、使えるのは2ポッドのみ。

9ポッド船には5つのキャビンが付属し、使えるのは4ポッドのみ。

ポッドはすべて埋めなければならない。

カーゴには何の意味もない。

ポッドマーカーを取り、購入した各船がどのように装備されているかを示すために、船ディスプレイ上に配置する。

また、それぞれの船について、マニューバ(操作)、ワープ、パワーマーカーを取り、船ディスプレイ上のその船の中央の、同じタイプで最も番号の大きいマスに配置する。

### ・初期配置

ダイスでプレイヤーの順番を決め、最初のプレイヤーは好きな位置に船を配置する。  
船の位置は1枚目(X軸とY軸)と2枚目(X軸とZ軸)の両方に印をつける。  
この時、X軸の位置が同じになるようにする。

印は船ディスプレイと同じ記号、A6、B6、A9、B9が良いだろう。(訳注:筆者意訳)

最初以降のプレイヤーは最初のプレイヤーと異なり、船を近くに配置しなければならない。  
最初以降のプレイヤーは船が互いに2キューブ以内の距離になければならず、また他プレイヤーの船と3キューブ以内には配置できない。  
(キューブの計算方法については後述)  
全ての船は速度0から始まる。

このゲームは2人だけではなく、3人以上でも遊べるようだ。(訳注:筆者追記)

#### ・勝利条件

勝敗は勝利点で決定する。  
敵船のポッドを破壊するごとに1点、敵船を破壊するごとに5点+敵船の未破壊ポッド1個につき1点。  
同点の場合引き分け。

数字をごまかせないようするため、全員が左隣のプレイヤーに勝利点を記録する方式を推奨する。(訳注:筆者意訳)

#### ・終了条件

- 1) マップに1プレイヤーの船しか残っていない場合
- 2) 船を残している全員がゲーム終了に合意する場合

事前にプレイヤー間で制限時間を決めておく方法もありだ。

#### ・プレイ手順

次のことを順番に行う

移動: 移動後、現在の速度で次ターン移動するとどの位置に移動することになるのか、両マップにマーカーを置いておく

レーザー攻撃: 破壊されていないレーザーポッドを持つ船はレーザー攻撃を行える

加速: 次ターンの自身の船の加速度を紙にこっそりメモしておく

よくある、Aプレイヤーの移動→Aプレイヤーの攻撃→Aプレイヤーの加速→Bプレイヤーの移動~のような形ではなく、

全員が一斉に移動し、全員が一斉にレーザーを撃ち、全員が一斉に加速するものだと思う。(訳注:筆者

追記)

#### ・移動

船の速度は(2,0,-1)の様に表す。

この場合、船はX方向に2、Y方向に0、Z方向に-1移動することになる。

#### ・加速度

加速技術Ⅰを持つ場合は、各船を2加速させることができる。

加速技術Ⅱを持つ場合は、6ポッド船を3加速させることができ、9ポッド船を2加速させることができる。

これはどういう事かというと、

2加速できる場合、2つのベクトルを最大2(または-2)まで加速度を変更させられる。

3加速できる場合、3つのベクトルを最大3(または-3)まで加速度を変更させられる。

例えば、静止状態の船が3加速できる場合、(0,0,0)のベクトルを(-3,1,1)にできる。(多分)

#### ・マップ端

船がマップ端についた場合、方眼紙を追加するか、全ての船を同じだけ移動させてください。

本ゲームにマップ端は存在しません。

#### ・レーザー攻撃

サイコロにより1番を決め、1番のプレイヤーから左回りに、1隻ずつ攻撃を行う。

1周したら2周目、3週目と行う。

1隻は1隻のみに対して攻撃を行え、破壊されていないレーザーポッドの数だけ発射する。

#### ・キューブ間距離

キューブ間距離 = (2船間のXの距離)の2乗 + (2船間のYの距離)の2乗 + (2船間のZの距離)の2乗

端数は四捨五入する

pdfの最後にまとめられている表(Laser Fire Table)から命中率を求める。

上軸が技術、左軸が命中率(6面ダイスを振りその値以下なら命中)、中の数字がキューブ間距離となる。

自機の発射レーザーポッド1つにつき、ダイスを1つ振る。

出た目が「命中」以下であった場合そのレーザーポッドが目標にダメージを与える。

艦船が損害を受けるたびに、ダイスを2個振る。

出目を合計し、以下のダメージ表を参照する。

ダイスの目	ダメージ
2	船
3	マニューバ
4~7	ポッド
8~10	ポッド
11	ワープドライブ
12	パワー

ダイスの合計が2であった場合、さらに1個ダイスを振り、1であった場合船は破壊される。  
1以外の場合は何も起きない。

ダメージの結果が「操縦」「パワー」「ワープ」であった場合、  
目標艦のディスプレイ上の該当するマーカーを1つ下に移動させる。  
そのマーカーが既に最下位のボックスに入っている場合、それを取り除く。  
この場合、その機体システムは破壊されたことになる。  
6ポッド艦は各系統の箱が1つしかないため、1回の攻撃で各系統の箱が破壊される。

ダメージの結果が「ポッド」であった場合、  
6ポッド船：ダイスを1つ振る。出てきた数字が、破壊されるポッドの数である。  
9、12ポッド船：「ポッド破壊表」(pdfの最後にまとめられているPod Destruction Table)を参照する。  
2個目のダイスを振る。この2つのダイスを合わせて、テーブル上でどのポッドが破壊されるかを決定する。  
対象艦のディスプレイに表示されている番号に対応するポッドがまだ存在している場合、そのポッドをプレイから取り除く。  
そのポッドが破壊されていた場合、その命中弾はそのポッドに隣接する艦隊システム(マニューバ、パワー、またはワープ)に移動し、  
ダメージを与えるか破壊する。(訳注：このあたりの記述はzipファイルの船ディスプレイと一緒に参照してください)

#### ・ダメージ効果

破壊されたポッドは使用できない。  
破壊されたレーザーポッドは攻撃に使用できない。カーゴは破壊されてもゲーム上の意味はない。  
パワーシステムが破壊された場合、レーザーポッドを発射することができなくなる。  
(発射管ポッドやトラクター/プレッサーポッドを使用することもできなくなる)

ワープシステムが破壊された場合、「ワープアウト」(下記参照)ができない。

マニューバが破壊された場合、加速技術が1低下したものと扱う。

加速技術 I の状態でマニューバが破壊された場合、加速が1しかできなくなる。

すべてのキャビンポッドが破壊された場合、その船は破壊されたものとみなされプレイから取り除かれる。

同様に、3つの船体システム(火力、機動、ワープ)の3つのシステムが破壊された場合、その船は破壊されたとみなされる。

#### ・ワープアウト

プレイヤーはいつでも、自軍の1隻いずれか、またはすべての船が「ワープアウト」しようとしているとすることができる。

ワープアウトは敗残艦隊の収容のためかもしれないし、勝ち逃げのためかもしれない。

ワープアウトには以下の条件をすべてクリアしている必要がある。

- 1)3キューブ以内に敵船、魚雷が存在しない
- 2)このターン、及び前ターンにレーザー、魚雷の攻撃を受けていない

ワープを宣言すると、次ターンの終わりにワープをすることができる。

(訳注:1の条件はワープ宣言時ではなくワープ実行時に満たされていれば良いらしい)

ワープした船はハイパースペースを通過して味方基地に戻り、ゲームから除外する。

#### 【基本シナリオ】

基本シナリオでは技術ポイント、無誘導魚雷、マルチファイアの要素が追加される。

#### ・セットアップ

基本シナリオでは120船点と、12技術点を持つ。(訳注:原本では60点だが分かりやすくするため5で割っている)

また加速技術 I、レーザー技術 I は既に保有している。

技術レベル	加速	レーザー	発射管	無誘導魚雷	マルチファイア
1	0	0	1	2	2
2	3	2	2	4	4
3	6	4	4	6	7
4	12	8	8	8	11

6ポッド船(4キャビン付き):コスト16  
9ポッド船(5キャビン付き):コスト32  
12ポッド船(6キャビン付き):コスト48

ポッド

カーゴ:コスト1  
キャビン:コスト2  
レーザー:コスト4  
発射管:コスト5  
無誘導魚雷:コスト1

魚雷攻撃は発射管ポッドと魚雷の両方が必要となる。  
魚雷は消耗品であり、残弾が無くなれば発射できない。

技術は各プレイヤーが選んだ後、全員で一斉に公開する。

・プレイ手順

プレイ手順は、移動→魚雷起爆→レーザー攻撃→魚雷発射→加速、となる

・レーザー攻撃

新技術マルチファイアでは、マルチファイア I で1つの船が同時に2つの目標へ、IIでは3つの目標へ攻撃できる。  
もちろん、1つのポッドは1つの目標にしか攻撃できない。

レーザーは魚雷へも攻撃できる。

命中判定は船と同じように行い、ダメージ判定ではサイコロを2つ振り、7以下の目で破壊できる。

・加速

12ポッド船の加速などはBurn Component Tableを参照。

・魚雷の発射

魚雷発射フェイズに各発射管ポッドは1本だけ魚雷を発射できる。

魚雷の残弾は発射管ポッドごとに管理しなければならない。

魚雷は発射されると、発射した船と同位置・同加速度で発射される。

基本シナリオの魚雷はすべて無誘導のため、1度のみ加速することができる。(加速量はBurn Component Table参照)

### ・魚雷の起爆

魚雷起爆フェイズにはダイスなどで1番最初のプレイヤーを選び、そのプレイヤーから左回りに魚雷を起爆させていく。

魚雷の爆発半径(キューブ間距離)は無誘導魚雷の技術レベルに等しい。

魚雷が起爆すると、その爆発半径内の全ての船と魚雷にダメージを与える。

無誘導魚雷の技術レベル-魚雷と目標のキューブ間距離+1の数だけ、サイコロを振りダメージテーブルを適用する。

技術Vの魚雷が2キューブの距離で爆発した場合、 $5-2+1=4$ なので4階サイコロを振る。

### ・ダメージの効果

パワー系が破壊されるとレーザー、魚雷、機雷、トラクターが使用できなくなる。

マニューバが破壊されると、以下のように加速が低下する。

6ポッド船はマニューバが一撃で破壊されるので(訳注:船ディスプレイ参照)、加速は1になる。

9ポッド船はマニューバが一撃を受けると加速が半減(余り切り上げ)、もう一撃を受けるとマニューバが完全破壊され加速は1になる。

12ポッド船はマニューバが一撃を受けると加速が3分の2に(余り切り上げ)、二撃目で3分の1、三撃目で加速が1になる。

### 【中級シナリオ】

中級シナリオでは「誘導魚雷」「機雷」が追加される。

### ・セットアップ

基本シナリオでは200船点と、20技術点を持つ。(訳注:原本では100点だが分かりやすくするため5で割っている)

技術レベル	1	2	3	4	5
加速	0	3	6	12	×
レーザー	0	2	4	8	16
発射管	1	2	4	8	16
無誘導魚雷	2	4	6	8	10
誘導魚雷	4	6	9	14	18

機雷	1	2	3	4	5
マルチファイア	2	4	7	11	16
トラクター	4	6	9	12	18
スクリーン	8	18	×	×	×

船ポイントは200。末尾のコスト表を使用する(スクリーンとトラクターは無視する)。  
 基本シナリオ同様、魚雷や機雷は特定の発射管ポッドに割り当てられなければならない、  
 発射管ポッドはこのいずれか、または全てを搭載することができる。  
 (訳注:1つの発射管ポッドに魚雷と機雷を混ぜることができるということか?)

#### ・発射管ポッド

発射管ポッドからは無誘導魚雷、誘導魚雷、機雷を1ターンに1回発射できる。  
 残弾の無くなった発射管ポッドは何もすることができない。

#### ・無誘導魚雷vs誘導魚雷

誘導魚雷は毎ターン加速することができる(ただし加速度表にあるように、1回ごとの加速は無誘導魚雷と比較して遅い)。  
 誘導魚雷は無誘導魚雷と比較して技術コストが高いため、爆風範囲やダメージでは誘導魚雷に分があるだろう。

#### ・機雷

機雷が投下されると、その位置をマークします。機雷は常に速度0です。  
 機雷はステルス性が高く、レーザー攻撃されない。ただし位置は全員が確認できる。  
 機雷は魚雷や他の機雷の爆発の影響を受ける。  
 機雷の所有者は魚雷の起爆フェイズに機雷を起爆することができる。  
 爆発半径とダメージは魚雷と同様の方式で決定される。

#### 【上級シナリオ】

上級シナリオでは300船点と、32技術点を持つ。(訳注:原本では150点だが分かりやすくするため5で割っている)

全ての技術を利用できる。

## ・プレイ手順

移動→魚雷起爆→レーザー攻撃→魚雷発射→トラクター発射→加速、となる

## ・スクリーン

破壊されていないスクリーン・ポッドがある場合、その船は以下の特典を受けることができる：

(1) 自機がレーザー射撃の標的になった場合、発射ポッドの「命中率」は自機のスクリーン技術レベルによって減少する。例えば、スクリーン技術が2の場合、命中率が2以下のポッドは命中せず、命中率が4のポッドは命中率が2まで下がる。

(2) 魚雷や機雷が自軍の射程内で爆発した場合、ダメージテーブルのロール数はプレイヤーのスクリーンテクノロジーによって減少する。例えば、プレイヤーのスクリーン技術が1であり、近くの魚雷が爆発した場合、通常であればダメージテーブルのロールは2回発生するが、1回しか発生しない。

1つのスクリーンポッドが破壊されたとしても、他にスクリーンポッドが生き残っていれば、上記の恩恵を受け続けることができる。

## ・トラクター

トラクター発射フェイズにて、複数のプレイヤーがトラクタープレッサーを持っている場合、サイコロを振ってどちらを先にするか決める。そのプレイヤーはトラクタープレッサーを自分の船で使用し、その後テーブルを時計回りに回り、各プレイヤーが1つの船でトラクタープレッサーを使用する機会を持ち、さらにトラクタープレッシャーを使用したいプレイヤーがいなくなるまで続けることができる。

トラクターの射程はプレイヤーのトラクター技術の5倍である。プレイヤーは範囲内にある目標にトラクタープレスを 사용할ことができる。プレイヤーは範囲内にある目標(自軍または他軍)を加速することができ、その速度はトラクタープレッサー技術のレベルと同じキューブ数だけ変化させる。ただし、トラクタープレッシャーを使用しているプレイヤーが加速を行っているのであって、対象船にはその選択の余地はない。

例：トラクタープレッサー技術3を持つ船が、他の船を3,-1,0だけ加速させる。トラクタープレッシャーを使用した船は、-3, 1, 0の加速をする。

(リアリティを追求するなら、全ての作用には反作用が存在します。しかし、これを再現しようとすれば2隻の船の質量差を考慮しなければなりません。したがって、6ポッドの船が12ポッドの船にトラクター・プレッシャーを使用すれば、目標よりも加速されることとなります。しかし、複雑化を避けるためこうしたことは考慮していません。)

魚雷にも船と同じようにトラクタープレスを 사용할ことができます。しかし、加速されるのは魚雷だけで、船の速度は変化しない(なぜなら魚雷は質量が小さいので、船への影響は軽微であるため)。

トラクタープレスは、他のプレイヤーが所有している地雷には使えません(ピンポイントでの照射は無理であるため)。

## 【ヴァリアントルール】

・魚雷と機雷の不発弾ルール

魚雷や機雷を発射するたびに、7から該当する技術レベルを引き、2つのダイスを振る。そして、サイコロを2個振る。出目が決定した数値より小さければ、その魚雷は不発弾となり、ただちに除去する。

例:あなたは無誘導魚雷を発射しようとしており、あなたの無誘導魚雷技術は2です。7から2を引くと5となります。