

XF-1 カーレース：2009 シーズンセット 専用ルール (ver1.0)

AKP ゲーム
【XF-1 カーレース：XF2009 シーズンセット 1.0】
2010.1.15
製作・著作 きけがわあきお (亀卦川彰夫)
Copyright 2009-2010 AKIO KIKEGAWA
E-mail akp@nsknet.or.jp
HomePage
<http://www.nsknet.or.jp/~akp/sml/>

【項目】

【はじめに】

【追加セット備品の説明】

【シーズングランプリのプログラム決定】

【プログラムシナリオ】

【NPC 車に関するルール確認】

【予選：シャッフルグリッド方式】

【ルールのはじめに】

【予選：シャッフルグリッド方式】

【実在コースでの変更・追加点】

【マシンコマでの変更・追加点】

【ドライバーコマでの変更・追加点】

【専用決勝走行マップでの変更・追加点】

【NPC 表での変更・追加点】

【2009 チーム表での変更・追加点】

【カーズルール】

【選択ルール：ダブルディフューザー問題】

【はじめに】

このゲームは、XF-1 カーレース：シーズングランプリ 1.0 の XF2009 シーズンセットの専用ルールです。

XF2009 シーズンセットとは XF-1 カーレースルールで新 10 チームと実在サーキットと実在ドライバーでシーズングランプリをプレイできる追加セットです。

XF2009 シーズンセットの内容物の説明と、基本的にルールは XF-1 カーレース：シーズングランプリ 1.0 を使用しますが、XF2009 シーズンセットでの変更や追加となるルールを記載しています。

【追加セット備品の説明】

このゲームのプレイにはルールで指定されているゲームの備品の他に 6 面体サイコロがいくつか必要です (3 ~ 5 個用意しておくとう便利です)。

「XF2009 シーズンセット専用ルールブック」

「コマシート」1 枚。

「専用決勝走行マップ」1 枚。

「NPC 表」1 枚。

「2009 チーム A」1 枚。

「2009 チーム B」1 枚。

「シーズン成績記録用紙」1 枚。

「XF2009 シーズンセット専用ルールブック」

このルールブックの事です。

変更や追加になったルールのみを記載しています。

「コマシート」1 枚。

新チーム用のマシンコマと実在ドライバーコマです。

コマの説明やプレイに必要な作業はコマシートを参照して下さい。

「専用決勝走行マップ」1 枚。

XF2009 シーズンセット専用の決勝走行マップです。

決勝はこのマップを使ってプレイして下さい。

「NPC 表」1 枚。

詳細になった NPC として走るマシン用の表です。

「2009 チーム A」1 枚 (A4 サイズ)。

「2009 チーム B」1 枚 (A4 サイズ)。

新 10 チームの内の各 5 チーム分のデータが載っています。

記入用なので、プリンターで印刷した後、白黒拡大コピー等したものを使用した方がプレイしやすいかもしれません。

「シーズン成績記録用紙」1 枚。

長期のシーズンをプレイする時の成績記録表です。自由に使って下さい。

【シーズングランプリのプログラム決定】

シーズングランプリのプログラムは原則として自由に決めてプレイして下さい。

良く分からない人は、XF1のルールの記事を参考にプログラムを決められると良いでしょう。

XF 1 と 2009 シーズンセットのチームやドライバーを混合してプレイする事もできますが、ゲームバランスが大きく崩れる恐れがあるのであまりお薦めしません。

このゲームシステム上、10 台前後 (8 ~ 12 台) のマシン出走が適正なので、この台数での決勝レースをお薦めします。

また、せっかく実在サーキットコースがあるので、色々グランプリの開催順番等を考えて世界を転戦される事をお薦めします。

『プログラムシナリオ』

「実在の世界選手権風プログラム」

- ・実在コースで全 17 戦程を行う。

レース数や開催順番は自由に決定。

- ・全 10 チームの 20 台のマシンが参加するが、2 戦単位で、全 20 台のマシンから 10 台を無作為に取り出し、(この 10 台は奇数のレースに出走。残りの 10 台は偶数のレースに出走。(全レース数が奇数の場合、最終戦はポイント上位 10 台が出走する)。

プレイヤーが担当するマシンが出走しないレースは、全車 NPC としてレースを行う。

【NPC 車に関するルール確認】

- ・ここでは NPC として走っているマシンに関しての確認のルールを記載します。

- ・全車 NPC で動かすのであれば、コースマップ、決勝用走行マップ、NPC 表と出走するマシンコマ、サイコロがあればプレイできます。

- ・NPC 車はピットに入る事はないので (タイヤ交換もしない) マシンコマの裏表面はプレイには関係ありません。

- ・NPC 車は、イベント (消耗、効果、トラブル) に関する処理もしませんし、ピットに入る事も有りません (それらを含めた平均値で走っている訳です)。

- ・NPC 車にはドライバーに関するルール (ドライバーの能力、負傷、交代等) は関係ありません。

ただ NPC 車のレーティングは交代したドライバーを含めたそのマシンがあげた成績を元にしているので、マシンコマに複数のドライバー名が記載されている場合は彼らの総合的な評価ということになります。

【予選：シャッフルグリッド方式】

概要：

XF2009 セットでの予選はシャッフルグリッド方式を標準ルールとします。

(XF1 方式の予選ルールでもプレイできますが、その場合はマシンコマの予選特性は無視されます)。

方法：

・まず、予選時の天候を決勝を行うコースの天候表を見てサイをふり決定します。

(快晴や晴れ 晴れ。雨1や雨2 雨。と判断します)。

予選時の天候と決勝時の天候は別々に判定するので、決勝レースになったら決勝の天候判定をしてください。

・シャッフルグリッド方式予選は無作為に順位を最下位から決めていきます。

そのレースに出走する全マシンコマをカップにいれ、1コずつ引いて来て最後尾グリッド(例：10台出走なら10番グリッドが最後尾)から配置していきます。

ただし、マシンには予選特性を持つ物があり予選の天候の予選特性(Q文字)を持っているマシンは、1回目の引き時のみカップに戻されます(これを憶えておく為にNPC表のそのマシンの所に何かマーカーを置いておくのと良いでしょう)。2回目に引かれた時にそのグリッドに配置します。)

全出走マシンが配置されたなら決勝レースを行います。

マシンコマの予選特性は、そのマシンコマであれば効果があります。

(ドライバーやプレイヤー担当かNPCかの基準はありません)。

晴れ時の予選特性はドライタイヤ面に載っている赤文字Qです(予選が雨時には予選特性はありません)。

雨時の予選特性はウェットタイヤ面に載っている青文字Qです(予選が晴れ時には予選特性はありません)。

制作者よりコメント。

予選特性とは本来ドライバーの能力を示す物ですが、ゲームの処理上の都合でマシンに付いている能力として扱います。

ですから、そのマシンに誰が乗っていようと、プレイヤーが担当していようと、NPCであろうと、そのマシンであれば予選特性がある(又は無い)としてゲーム上処理します。

【実在コースでの変更・追加点】

・実在のコースマップも使い方は基本的に変わりません。

・セーフティカーナンバーの横に「燃料消耗サイ修正」が追加されています。

このコースで燃料消耗判定時のサイ修正になります。

【マシンコマでの変更・追加点】

・見やすく、扱いやすくする為に大きさが変更されています。

決勝レースには専用の決勝走行マップを使用して下さい。

・マシンコマには予選特性(Q文字)の要素が追加されています。

シャッフルグリッド方式予選ルールを参照して下さい。

【ドライバーコマでの変更・追加点】

・負傷ナンバーが無いドライバーは負傷ナンバーが無いと扱います。

・カーズ能力が追加されています。詳しくはカーズルールを参照して下さい。

カーズ能力はそのマシンにカーズが装備されている場合にのみ関係があります。

カーズを装着できないマシンやカーズが装着できるマシンでもカーズが装着されていない場合はカーズ能力は使いません。

・ドライバー特性でPit能力のもつドライバーが追加されています。

Pit能力のもつドライバーのマシンのピット値判定ではサイ目に-1修正(サイ目1以下になる場合は1として扱う)されます。

・攻撃力と防御力が設定されていますが、現在これを使うルールはありません。

【専用決勝走行マップでの変更・追加点】

・大きさの変わったマシンコマ等に対応しています。
決勝レースはこの専用マップで行って下さい。

【NPC 表での変更・追加点】

・NPC 表の規格が細くなっています。
各マシンごとにNPC表が用意されています(各ドライバーごとでは無い点に注意)。
予選特性の有無や(そのNPC表評価の基準となった)ドライバー名も記載してあります。
走行判定時のBPTのある区間の速度欄が細くなっています。
詳しくはNPC表の上覧の説明を参照して下さい。

【2009 チーム表での変更・追加点】

チーム表AとBに各5チーム分のデータが載っています。

『チームのピット値変更』

各チームのピット値は固定ではなくなりました。
各チームのピット値が必要な場合は各チームのピット値表を見てサイをふり出た目のところがその時のチームピット値になります。
このチームピット値判定は各ピット作業毎に行います。
ピット値のマシンへの適用は「現在BPTのある区間+チームピット値判定での値」分になります。
Pit特性のドライバーが乗るマシンのピット作業ではチームピット値判定のサイ目に-1修正します(サイ目が1以下になる場合はサイ目1として適用します)。

『2種類ある車体調整欄の初期設定値』

各マシンの車体調整欄の初期設定値は緑と赤の2種類の設定値が載っています。
赤の設定値は、シーズンプログラムが8戦以下の場合に使用します。
緑の設定値は、シーズンプログラムが9戦以上の場合に使用します。

『信頼性欄の複数種類の説明』

・信頼性欄は赤枠と緑枠のものがありますが、シーズンプログラムが8戦以下の場合は赤枠の信頼性欄しか使いません(緑枠の信頼性欄は無視します)。
シーズンプログラムが9戦以上の場合は赤枠と緑枠両方適用されます。
・カーズを装備できるチームには橙枠の信頼性欄があります。
橙枠の信頼性欄はカーズを装備している場合にのみ適用されます。
・灰枠の信頼性欄は選択ルール「ダブルディフューザー問題」を使用しダブルディフューザーが禁止になった場合にのみ適用されます。
詳しくは選択ルール「ダブルディフューザー問題」を参照して下さい。

『信頼性欄の調整方法の変更』

・一時調整はできなくなりました。調整値2P使用しての完全調整のみになります。
信頼性欄の調整は有効な信頼性欄枠であればどの色の枠からでもできますが、その信頼性欄枠の中では一番上から調整して行かなくてはなりません。
・カーズ装備できるチームで、カーズを装備する&装備を外す時にも調整値が必要です。
マシン1台のカーズを装備する、又は装備を外すのに調整値2Pが必要です。
(カーズ装備されていないマシンにはカーズ信頼性欄は適用されません)
また、ある程度カーズ信頼性欄の調整が進んだ状態で装備を外しても、調整が進んだ状態は残ります。

『ゲーム各種表について』

2009チーム表の上部に「ゲーム各種表(タイヤマッチング判定、燃料消耗表、タイヤ消耗表)」が載っていますが、XF1と同一です。

『チームの通算出走回数』

XF1のチーム出走年数の替りにチーム通算出走回数が記載されています。

【カーズルール】

・カーズルールはプレイヤー担当のマシンで、カーズを装備できるマシンが、実際カーズを装備している場合にのみ適用されます。

(注、NPC車にはいかなる場合もカーズルールは適用されません)

・上記の状態のマシンの『走行活動の手順』に「カーズ作動判定」が加わります。

『走行活動の手順』の変更。以下ようになります。

1. 「プレッシャー判定」
2. 「DP使用宣言」
3. 「走行速度決定」
- +. 「カーズ作動判定」
4. 「走行結果を出す」
5. 「走行結果の適用」

つまり「走行速度決定」後に「カーズ作動判定」を行居ます。

「カーズ作動判定」方法：

・カーズ作動とは？

カーズ作動の場合：手順3で出した走行速度+1(ただし6以上は6として扱います)として走行結果を出します。

走行速度決定時のサイ目+1とは違うので注意して下さい。

カーズ未作動の場合：手順3で出した走行速度で走行結果を出します。

・「カーズ作動判定」ではカーズが作動したか？未作動か？を判定します。

これは、ドライバーのカーズ能力によって、「カーズ作動を選択できる」場合と、「サイをふり判定しなければならない」場合に別れます。

カーズ作動を選択できる場合：

現在BPTのある区間速度がドライバーのカーズ能力内にあれば、カーズを作動するか？未作動か？プレイヤーが決定できます。

カーズ作動をサイふり判定しなければならない場合：

現在BPTのある区間速度がドライバーのカーズ能力内になれば、サイをふりカーズ作動判定を行います。

出たサイ目が、

1～3 カーズ作動。走行速度+1(ただし6以上は6として扱います)として走行結果を出します。

4～6 カーズ未作動。そのまま走行結果を出します。

例：カーズ能力が2-4のドライバーは区間速度2から4まででカーズ作動を選択できます。

区間速度5か6ではカーズ作動をサイふり判定しなければならない。

例：カーズ能力が5のドライバーは区間速度5でのみカーズ作動を選択できます。

区間速度2、3、4、6ではカーズ作動をサイふり判定しなければならない。

【選択ルール：ダブルディフューザー問題】

・この選択ルールを使用しない場合は、ダブルディフューザーは最初から承認されています。

従って、チーム表の灰枠の信頼性欄はゲーム中無視されます。

・この選択ルールを使用した場合、ダブルディフューザーが禁止になる場合があります。

ダブルディフューザーの禁止が決まった時のみ、チーム表の灰枠の信頼性欄が有効になります。

方法：

シーズンプログラムの奇数戦終了時(つまり第1戦後や第3戦後等～)にサイをふりダブルディフューザーの承認判定をします。

出たサイ目によって以下の結果となります。

1か2 ダブルディフューザーは承認される。

3か4 次回の承認判定にもちこし。

5か6 ダブルディフューザーは禁止される。

・ダブルディフューザーが承認された場合、以後、承認判定は行いません。

チーム表の灰枠の信頼性欄はゲーム中無視されます。

・次回の承認判定にもちこしの場合は、次の奇数戦終了時に再び承認判定を行います。

チーム表の灰枠の信頼性欄は無視されます。

・ダブルディフューザーが禁止の場合は、以後、承認判定は行いません。

チーム表の灰枠の信頼性欄はゲーム中有効になります。