

# 戦国史同盟

# 関数チートシート

<http://sengokushi.net> Ver.1.16c.1

#Random	実数で0~1.0の間の乱数を返す
#Year	現在の年を返す
#Month	現在の月を返す
#Edition	戦国史FEなら0、戦国史SEなら1を返す

#Random	プレイヤー大名の大名番号を返す
#大名番号(大名ID)	指定した大名IDの大名番号を返す
#城番号(城ID)	指定した城IDの城番号を返す
#武将番号(武将ID)	指定した武将IDの武将番号を返す(未登場または死亡済なら0を返す)

#城支配大名(城ID or 番号)	城を支配する大名番号を返す
#城包囲大名(同上)	城を包囲する大名番号を返す(非包囲なら0を返す)
#城武将数(同上)	城内に居る武将数を返す
#城包囲武将数(同上)	城を包囲する武将数を返す

#生存大名数	生存している大名数を返す
#生存独立大名数	生存している独立大名数を返す
#石高順大名(順位)	臣従込み石高が指定の順位(1番から指定)の大名番号を返す
#石高順独立大名(順位)	臣従込み石高が指定の順位(1番から指定)の独立大名番号を返す
#直轄石高順位大名(順位)	直轄石高が指定の順位(1番から指定)の大名番号を返す

#ランダム大名	生存する大名番号をランダムに返す
#ランダム独立大名	生存する独立大名番号をランダムに返す
#ランダム上位大名(順位)	臣従込み石高が指定の順位以内の大名番号をランダムに返す
#ランダム上位独立大名(順位)	臣従込み石高が指定の順位以内の独立大名番号をランダムに返す

#主家大名(大名ID or 番号)	主家(独立大名なら自分自身)の大名番号を返す
#大名家武将数(同上)	大名家(臣従大名含む)の武将数を返す(捕虜は含まない)
#大名家直属武将数(同上)	大名家(臣従大名含まない)の武将数を返す(捕虜は含まない)

#統一成立	統一が成立したら1を、それ以外なら0を返す
-------	-----------------------

#城数(大名家ID or 番号)	大名家(臣従大名含む)の城数を返す
#直轄城数(同上)	大名家(臣従大名含まない)の城数を返す
#石高(同上)	大名家(臣従大名含む)の石高を返す
#直轄石高(同上)	大名家(臣従大名含まない)の石高を返す

#経済(大名家ID or 番号)	大名家(臣従大名含む)の経済を返す
#直轄経済(同上)	大名家(臣従大名含まない)の経済を返す
#足軽兵数(同上)	大名家(臣従大名含む)の足軽兵数を返す
#直轄足軽兵数(同上)	大名家(臣従大名含まない)の足軽兵数を返す
#騎馬兵数(同上)	大名家(臣従大名含む)の騎馬兵数を返す
#直轄騎馬兵数(同上)	大名家(臣従大名含まない)の騎馬兵数を返す
#鉄砲数(同上)	大名家(臣従大名含む)の鉄砲数を返す
#直轄鉄砲数(同上)	大名家(臣従大名含まない)の鉄砲数を返す

#従属大名数(大名家ID or 番号)	大名家の従属大名数を返す
#臣従大名数(同上)	大名家の臣従大名数を返す
#資金(同上)	大名家の資金を返す
#航海技術(同上)	大名家の航海技術を返す
#鉱山技術(同上)	大名家の鉱山技術を返す

#城(武将ID or 番号)	武将の居る(または包囲している)城番号を返す
#包囲中(同上)	武将が包囲中なら1を、それ以外なら0を返す
#所属大名(同上)	武将の所属大名番号を返す

#当主城(大名家ID or 番号)	大名家の当主の居る(または包囲している)城番号を返す
#当主(同上)	大名家の当主の武将番号を返す(当主なしなら0を返す)
#捕虜大名(武将ID or 番号)	武将が捕虜ならば拘束している大名番号を返す(捕虜でなければ0を返す)
#人質大名(同上)	武将が人質ならば拘束している大名番号を返す(人質でなければ0を返す)

#武将足軽兵数(武将ID or 番号)	武将の足軽兵数を返す
#武将騎馬兵数(同上)	武将の騎馬兵数を返す
#武将鉄砲数(同上)	武将の鉄砲数を返す

#Round(数値)	小数点以下を四捨五入
#Floor(数値)	小数点以下を切捨て
#Ceil(数値)	小数点以下を切り上げ

データA = データB

データA ≥ データB

データA ≠ データB

データA < データB

データA > データB

データA ≤ データB

変数(データA)に演算式(データB)を代入(条件には無関係)

大名Aが独立大名

大名Aが従属・臣従大名(主家は特定しない)

大名Aが従属大名(主家は特定しない)

大名Aが臣従大名(主家は特定しない)

大名Aが大名Bの従属・臣従大名

大名Aが大名Bの従属大名

大名Aが大名Bの臣従大名

大名Aが大名Bの従属・臣従大名ではない

大名Aが大名Bの従属大名ではない

大名Aが大名Bの臣従大名ではない

大名Aと大名Bが敵対

大名Aと大名Bが非敵対(不戦同盟・従属・臣従)

大名Aと大名Bの城(臣従含む)が隣接

大名Aと大名Bの城(臣従含む)が隣接していない

大名Aが滅亡済み

大名Aが生存している

城Aが大名A(従属・臣従大名含まず)の所有

城Aが大名A(従属大名含まず・臣従大名含む)の所有

城Aが大名A(従属・臣従大名含む)の所有

城Aが大名A(従属・臣従大名含まず)の所有ではない

城Aが大名A(従属大名含まず・臣従大名含む)の所有ではない

城Aが大名A(従属・臣従大名含む)の所有ではない

大名Aがプレイヤー担当ではない

大名Aがプレイヤー担当ではない

武将Aがプレイヤー担当大名家の武将ではない

武将Aがプレイヤー担当大名家の武将

城Aが包囲されている

城Aが包囲されていない

質問文(データB)を表示し、YESが選択された

質問文(データB)を表示し、NOが選択された

武将Aが存在している(登場済みで死亡していない)

武将Aが存在していない(未登場か死亡済み)

武将Aが未登場

武将Aが死亡済み

武将Aが大名Aに所属

武将Aが大名A以外に所属

武将Aが当主(大名は特定しない)

武将Aが当主ではない(大名は特定しない)

武将Aが大名Aの当主

武将Aが大名Aの当主ではない

武将Aが城A内に在城

武将Aが城A内には居ない

## 補足

条件が全て成立した時イベント発生

条件が一つでも成立した時イベント発生

全大名家数でループ(カウント値を変数に代入)

全城数でループ(同上)

全武将数でループ(同上)

発生時期：いつでも

発生時期：指定年月以降(ランダムなタイミングで)

発生時期：指定年月以前(同上)

発生時期：期間指定(その期間内にランダムなタイミングで)

発生時期：サブルーチン(他の条件イベントから呼び出される)  
このイベント終了後は、呼出元のイベントの処理行へ戻る

発生時表示メッセージ入力可能コード

■変数                    %変数名% (例：%Shikin%)

■大名名                 %大名DaimyouA%

■城名                    %城shiroA%

■文字色の変更         \$color=0xZZZZZZ\$ (ZにRGBを入力)

変数(デ-タA)に演算式(デ-タB)を代入(条件には無関係)

変数(デ-タA)に演算式(デ-タB)を加算(条件には無関係)

武将1をデ-タ1に改名

大名1が独立

城1をデ-タ1に改名

大名1の従属・臣従大名が全て独立

大名1をデ-タ1に改名

武将1強制死亡

武将1を大名1の所属に変更

武将1強制登場

城1を大名1の領地に変更

大名1と大名2を宿敵化

大名1と大名2を強制宿敵化(主家の同盟関係無視)

大名1と大名2を宿敵解除

大名1と他の前大名を宿敵化

大名1と他の前大名を宿敵解除

大名1と大名2を不戦同盟(非独立大名でも強制締結)

大名2が大名1に従属

大名2が大名1に臣従

大名1が大名2の城を全て併呑(大名2は滅亡)

大名1が大名2の城と武将を全て併呑(大名2は滅亡)

武将1の足軽兵数にデ-タ1を加算

武将1の騎馬兵数にデ-タ1を加算

武将1の鉄砲数にデ-タ1を加算

大名1の全武将の足軽兵数にデ-タ1を加算

大名1の全武将の騎馬兵数にデ-タ1を加算

大名1の全武将の鉄砲数にデ-タ1を加算

武将2の能力値を武将1にコピー

大名1の行動タイプを標準に変更

大名1の行動タイプを移動・出陣なしに変更

大名1の行動タイプを出陣なしに変更

季節イベント(デ-タ1:季節イベントID)発動

城1の城タイプをデ-タ1(城タイプまたは番号)に変更

通常時BGMを指定のファイル(デ-タ1)に変更

合戦時BGMを指定のファイル(デ-タ1)に変更

マップ使用エリア変更(デ-タ1にカンマ区切りで数値4つ)

城1と城2の間の経路を隠す(デ-タ1=1)、または復活(デ-タ1=0)する

## 城1の

レベルにデ-タ1を加算

最大レベルをデ-タ1に変更

石高にデ-タ1を加算

最大石高をデ-タ1に変更

町経済にデ-タ1を加算

最大町経済をデ-タ1に変更

鉱山にデ-タ1を加算

最大鉱山をデ-タ1に変更

民衆支持にデ-タ1を加算

守備兵数にデ-タ1を加算

兵糧にデ-タ1を加算

交易船数にデ-タ1を加算

## 大名1の

全城のレベルにデ-タ1を加算

全城の民衆支持にデ-タ1を加算

全城の石高にデ-タ1を加算

全城の守備兵数にデ-タ1を加算

全城の町経済にデ-タ1を加算

全城の兵糧にデ-タ1を加算

全城の鉱山にデ-タ1を加算

全城の交易船数にデ-タ1を加算

城1の包囲軍を撤退させる

大名1の城を攻める包囲軍を撤退させる

大名1が他家を攻める包囲軍を撤退させる

武将1(未登場)の登場城を城1に変更

武将1の継承順位をデ-タ1に変更

武将1を強制的に当主にする

武将1を城1に強制移動

大名1の資金をデ-タ1にする

ゲーム終了(統一メッセージなし)

ゲーム終了(大名1の統一メッセージあり)

サブルーチン呼び出し(デ-タ1:条件イベントID)

閲覧専用形式でセーブ

質問文と選択肢(デ-タ2: '/'区切り)を表示し、選択結果を変数(デ-タ1)に代入

質問文(デ-タ2)を表示し、数値入力結果を変数(デ-タ1)に代入

城1情報閲覧可否(デ-タ1) 0=不可 1=可 2=プレイヤー包囲中可  
3=城非表示 (0~2はプレイヤー自領なら常に閲覧可、3はプレイヤー自領でも非表示で閲覧不可)