

Simulation Game & Column

Si-phon Game Club

Vol.1

戦国

もののふ絵巻

ゲームの概略と基本システム
そして多彩なエンディング

戦国コラム

武家ほなぜ京を目指したのか
戦乱の時代の終わり方と、

ゲームの終わり方

インタビュー

ゲームは勝つためにやる

鈴木銀一郎

徳岡正肇



これは、戦国大名のあらゆる生き様を
体験できるシミュレーションゲームである。

戦国

もののふ絵巻

生き様に
『ゲームオーバー』はない！

戦国の世に名を残した戦国大名は、信長、秀吉、家康だけではない。

最強をうたわれながら志半ばに世を去った武田信玄。

秀吉や家康に楯突いても、みごと家を残した島津義久。

盟友関係の中で揺れ動き、消えていった浅井長政。

戦国時代には、さまざまな生き様があり、そのドラマは今も私たちの心を打つ。

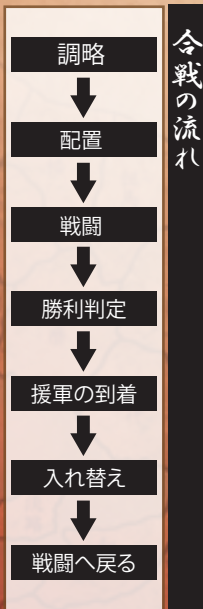


基本システム

ゲームの流れ



いざ合戦!



防御側が籠城を選ぶと
攻城戦になる

方面とは国境付近の各戦場(②～⑤)を表す。隣接する国毎に設定され、攻める側は、侵入する国からの部隊が方面の部隊となる。また攻められた側は、各方面に部隊を振り分ける事ができるが、多方面から攻め込まれると兵力を分散せざるを得ない。攻め込む準備、攻め込まれた時の準備は、常に重要である。

大名家の当主がいる場合は手動で、当主
がいない場合は自動で合戦が進行する

戦闘は**方面**ごとに解決される。
いずれかの**方面**が破られると、攻撃側は撤退、防御側は撤退か籠城を選ぶことになる。

合戦は 戦いの前から 始まっている!

援軍

同盟している大名や臣従している大名には、事前に援軍を要請することができると。ただし、援軍を送ってくるかどうかは確実ではない。このときのために相手大名との結びつきを強くしておく必要がある。

調略

戦いの前に、相手武将に対してほうびを保証することで、裏切りや中立を働きかけることができる。ただし、確実に裏切るかどうか、また、いつ裏切るかどうかは確実ではない。タイミングを考えながらジリジリと。

地侍の協力

安定度が低い国は当主への反抗が強い地域だ。そういった地域に攻め入ると、地侍の協力という形で、攻撃側の兵力がアップする。逆にいえば、普段から自国の安定を高めておくことが、国を守るための大切な手段だ。

寝返り

大名家の実力に差があったり、戦いで著しく不利な状況になると調略していない武将も、寝返る可能性が高くなる。大兵力で圧力をかければ、味方にほとんど損害を出さずに合戦に勝利すること

大名家のその後を描く「もののふ年表システム」

多彩なエンディング

思わず「ヤリ」とするサブエピソードも

日本一の兵

過去の戦で織田家と浅からぬ因縁を持つ武田信玄は、すべての領地を奪われた。自らの生き様と武田家の兵法を世に問う存念で天下の行く末を決める合戦に浪人戦士として参加した武田信玄は圧倒的に不利な状況下、織田勢の本陣に決死の突撃を敢行。



旗本勢を蹴散らして、あわや織田信長を討ち取るかというところまで追い詰めたのち、力尽きて戦場に倒れた。

その天晴れな戦いぶりは諸將を感嘆させ、参陣した大名の一人は「武田日本一の兵古今の史書に例なき由」と書き残したという。

古今伝授

長きにわたって京洛の治安を守ってきた武田家は、有職故実のよき理解者でもあった。武田信玄公は藤原定家の流れを汲む二条流の和歌を学び、当代に並ぶ者なき歌学の大名家となつた。



後年、敵勢に城を開かれて窮地に陥ったとき、彼の死で古典研究の学統が途絶えることを憂慮した帝が勅使を立て、開城と助命に奔走したほどであった。

公家による調停を受け入れることで命永らえた武田家は、もともと師匠の家筋である三条西家の子弟にその学識を伝え、「古今伝授」の伝統は無事に守られた。

プレイスタイル

幕府樹立
在京政権樹立
室町幕府推戴
有力外様大名
有力譜代大名
外様大名
譜代大名
勝者に仕官/他家の客将・軍師
取り潰し
後世に逸話のみが残る...等々

天下を統一するか大名が死亡するとゲームが終了し、プレイヤーの軌跡が年表で表示される。だが、『戦国』の年表は単なる振り返りだけでない。当主が死んだその後の歴史まで表示されるのだ。そのため、同じ大名をプレイしても、また天下を統一できなかったとしても、プレイヤーの遊び方によってさまざまなエンディングを見ることができ

◆歴史上の武田家◆

一五七三年四月
武田信玄死去、享年 53 歳
一五七五年
武田勝頼、長篠の戦いで織田に敗北
一五八二年
武田家滅亡



がんばった武田家

一五九〇年七月
武田家は足利義昭公を奉じて上洛、敵対する大名達を討伐して室町幕府を再興した。義昭公の征夷大將軍宣下と同時に管領に任ぜられ、三管領家に代わる家格となる。諸国の皇室領・摂家領・寺社領を回復して、全国政權としての威信を回復する。

ちよつと変わった武田家

戦国の世に名を成しながら、大勢力に翻弄されて歴史の波間に消えた武田家は、その悲運ゆえにとさら庶民に愛された。「武田信玄公のじこ退治」や「徳川方の御曹司と武田家の姫君の淡い恋」、「堤普請で民百姓と一緒に汗を流した武田信玄公」の逸話などは、現在も甲斐の代表的な民話として語り伝えられている。

?????

他にもプレイ結果にあわせて様々なエンディングが用意されている。



※画像は開発中のものです

武家はなぜ京を目指したのか



アトリエ・ド

徳岡正肇

MASATOSHI TOKUOKA

「戦国時代において、各地を支配する戦国大名は日本統一を目指し、その手段の重要なひとつとして『上洛』が焦点となった」というのは、とりあえず「戦国モノ」と言えば漠然と思ひ浮かぶイメージである。けれど近年、このイメージには疑問が持たれている。

そもそも戦国大名のなかで天下統一ということを考えたのは、織田信長だけであった可能性が高い。信長がその発想を公にしてからは「統一」という目標が比較的共有され



るようにはなったが、それでもなお、天下統一はすべての戦国大名に共通する大目標ではなかった。事実、今川義元は自らのことを「守護」と述べているし、上杉謙信は関東管領という地位に著しい執着を示したに留まる。多くの戦国大名にとって最大の政治的目標は自国の維持管理であって、天下統一ではなかった。

ではいったい、なぜ信長は上洛を目指したのだろうか。一切の遠慮もなかった。利用できるものはとことん利用し、損害が利益を上回るなら打倒する。その徹底したリアリズムが、ここには見て取れる。



洛を目指したのだろうか？

まず、自家の支配を安定させ、それを周囲に認めさせることを考えたとして、織田家にはあまりにも格が足りなかった。立ちふさがる敵すべてを力でねじ伏せば統一は可能だが、戦争せずに敵を屈

服させるほうが効率は上だ。そうなると、信長の敵対者（かつ信長に従いたいと思っている相手）に対し「これほどの相手であれば従うのは当然である」という大義名分を与えてやることには、大きな意味がある——なにしろ戦国大名というのは今風に言えば「地方の武装勢力」であるから、メンツや格といったものは重要な位置を占める。

そして京および天皇は、信長に対して官位という形で伝統的な格を与えることが可能であり、また「都」＝最大の都市文化に対して強い影響力を持つ——当時朝廷は大嘗祭すらままならないほど極貧の極みにあったため行政能力は

著しく後退しており、また武力を放棄していたので自力で京を実効支配することもできなかった——ことは織田家に大いに箔をつけることになる。

信長が自分なりの時代のビジョンを持っていたことはほぼ疑いはないが、彼はそれを実現するために「旧時代」の価値や様式を無闇に完全否定したり、全世界を敵に回しても構わないと考えたりするほどの、夢見る革命家ではなかった。そしてまた、本当に無価値と判断したものに対しては、



戦乱の時代の終わり方と

ゲームの終わり方



戦国時代を扱ったゲームは、大抵の場合「天下統一」がゲームの終着点となる。ゲームは基本的に陣取りであり、地図を自分の勢力の色で塗りつぶすことがゲームの目的となる。けれどこれは、「戦国ゲームは必ずそうでなくてはならない」という理由にはならない。

そもそも、天下統一というのは織田信長が掲げたきわめてユニークなビジョンであっ

て、そこに彼の実行力が加味されたからこそ、戦国時代は統一という結果で幕を閉じたに過ぎない。もし信長が国内統一の段階で早々に戦没・病没していたら、果たして戦国時代が統一政権の誕生で終止符を打たれていたかどうか、明言はできないのだ。「複数の地方政権による分断統治が行われていた可能性」は、研究者のあいだでも十分にあり得る帰結として検討されている。

つまるところ、統一はゲームのひとつの可能性に過ぎない。

であるならば、歴史を素材としたゲームにおいては、「統一されなかった日本」もエンディングとしてあるべきだ。

それだけではない。史実における戦国大名のほとんど

は、天下統一という流れのなかにおいて、メジャープレイヤーではなかった。最終的に譜代・外様と分類されるよう

に、「同盟者」あるいは「降伏した敵対者」として次の時代を迎えた戦国大名のほうが、圧倒的に多い。

こういったエンディングは、従来の戦国ゲームの多くにおいて意図的に無視されてきたように思う。そこにあるのは栄光が死であって、プレイヤーは最終的に統一か滅亡かのどちらかの状態にしか置かれれない。ゲームとして分かりやすいが、それは現実を見ていない。

もし「戦国ゲーム」はすなわち地図の色塗りゲームで

あって、最終的に地図が自分の国の色で塗りつぶされることとがゲームの最大の楽しみなのだと考えている

のであれば、「そうではない楽しさ」を持った作品も探してみてもうだろうか。

勝者のジレンマや、敗者の決断を追体験する面白さ。自分の決断がときに歴史を作り、ときに歴史に押しつぶされる、言葉にし難いままならなさ。世界にはそういった興味を満足させる作品

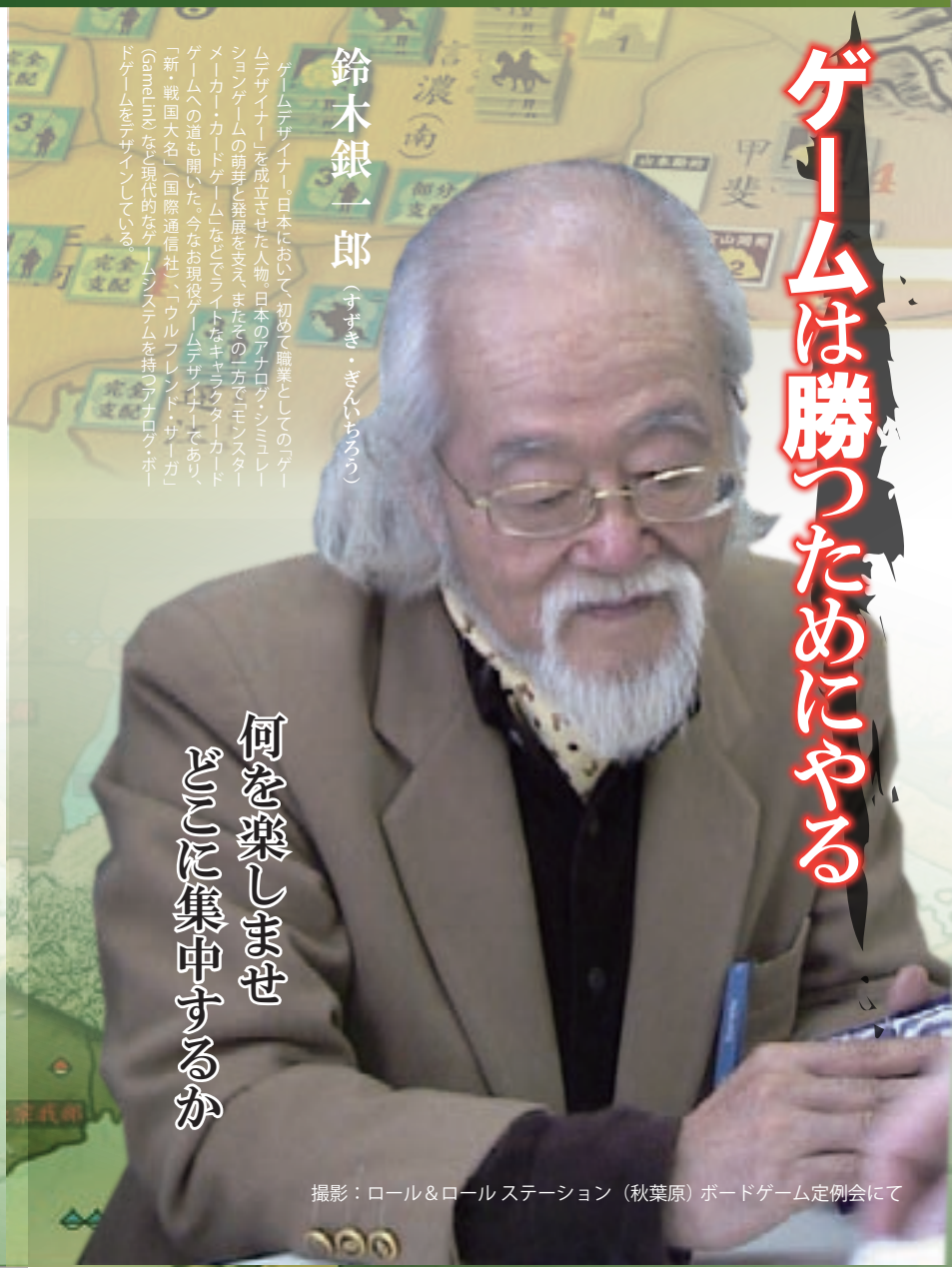


ゲームは勝つためにやる

鈴木銀一郎 (すずき・ぎんいちろう)

ゲームデザイナー。日本において、初めて職業としての「ゲームデザイナー」を成立させた人物。日本のアナログ・シミュレーションゲームの萌芽と発展を支え、またその一方で「モンスターメーカー・カードゲーム」などでライトなギャラクターカードゲームへの道も開いた。今なお現役ゲームデザイナーであり、「新・戦国大名」(国際通信社)、「ワルフレンド・サーガ」(Gamelife)など現代的なゲームシステムを持つアナログ・ボードゲームをデザインしている。

何を楽しませ
どこに集中するか



撮影：ロール&ロールステーション (秋葉原) ボードゲーム定例会にて

私はね、ゲームは勝つためにやると思ってます(笑) これを否定しちゃいけないんですよ。

私は主にアナログのボードゲームやロールプレイングゲームをデザインしていますが、特にボードゲームについては、ときどき、「ボードゲームはコミュニケーション・ツールだ」とか綺麗事を言う人がいる。

とんでもないね。勝つことにこだわらなかつたら、ゲームなんてつまんないですよ。

もちろん、ゲームによっては勝ち負けの程度が点数に出てくるゲームや、何回も繰り返しプレイして結果を計算することで勝ち負けが見えてくるゲームだってあります。何もかもを「勝ち」「負け」の2つにきっちり塗り分けられるわけではありませんし、同点引き分けということもあるでしょう。それはそれでいいんです。

大事なものは、ゲームはきちんと決着がつかなくちゃいけない、ということ

とです。終わるまでに100時間かかってしまつて、決着がつくまで遊ぶのが難しいようなゲームよりも、1時間で決着がつくのを100回遊んでみたくなるゲームのほうが、ゲームとしては上等なんですよ。

「戦ノ国」の話を聞いて、私がいいなと思ったのは、その「短時間で決着がついて、何度でも繰り返し遊んでみたいゲーム」を目指しているところですね。1プレイ10時間ぐらいでしたっけ? 現実的な設定だと思えますよ。とても良いです。

それから、家康とか秀吉の配下になつて、副将軍としてゲームの終了を迎えられるとか、連合政権ができたとか、そういうところもいいですね。歴史的に考えれば、何が何でも全国を武力で制圧しなきゃいけないなんて理屈はないからね(笑)

ゲームにはね、現実の全部を乗せることはできないんですよ。乗せた



Windows® 用ゲーム

Ver
2.0

Windows 7
対応

空母決戦

大人のホビー、大人のウォーゲーム

作戦級ゲームとしての空母戦がここに

君の決断を解き放て



■ 空母決戦 Ver2.0 ~日本機動部隊の戦い~

価格：6,930 円 (本体価格：6,600 円)

■ 空母決戦キャンペーンシナリオキット

価格：3,990 円 (本体価格：3,800 円)

■ 空母決戦 Ver2.0 with キャンペーンシナリオキット

価格：9,870 円 (本体価格：9,400 円)

空母決戦

~発売一周年記念特別限定版~

空母決戦 Ver2.0+ 空母決戦キャンペーンシナリオキット

+ ボードゲーム日本機動部隊 TASKFORCE セット

ハガキゲーム「ビスマルク追撃戦」付属

価格：13,440 円 (税込)

JAN：4560326380065 品番：SIPH-0065

2009年3月「空母決戦」発売

3月26日発売

その発売一周年を記念して今回新たに特別限定版の登場

アナログとデジタルが融合した作戦級空母戦のスペシャルパッケージ!!

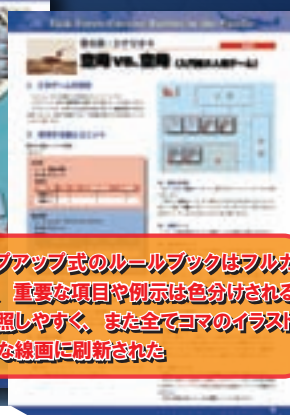
SI-phon <http://si-phon.com/> 空母決戦

検索

問われるのは、
機動部隊司令官としての
貴殿の判断力



往年の名作 伝説のボードゲームが復刻



ステップアップ式のルールブックはフルカラーで、重要な項目や例示は色分けされるなど参照しやすく、また全てコマのイラストは細密な線画に刷新された

JWC ジャパン・ウォーゲーム・クラシックス

日本のウォーゲーム・スタンダード・ナンバーを何時でも、誰でも買えるように国際通信社のプロジェクトで、80年代全盛期にウォーゲームを楽しんだ人々がこの趣味を再開しようとした時の為の思いから始まった。

ビジネスとして割り切れば、再び版を重ねる利は薄い。それでもあえて再版するのは、これが今、我々ができる市場への貢献だと考えるからである。

そしてエポック社ワールドウォーゲーム (WWG) シリーズの権利を管理されている鈴木銀一郎氏が、この考えに賛同してくれたことで、JWC が実現した。

(JWC 公式サイトより抜粋)



太平洋戦争における海戦の本質を考えてデザインしました。
初心者から上級者まで、手軽に空母戦の醍醐味が味わえると思います。
(鈴木銀一郎)

発売元 株式会社国際通信社



ウォーゲームクラシックス

検索

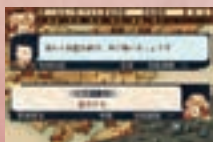
戦国の息吹を感じとれ

戦ノ国

もののふ絵巻

5月21日発売予定!!

●価格:9,240円(税込) ●JANコード:4560326380065 ●品番:SIPH-0065



※画像は開発中のものです。

動作環境

- OS / WindowsXP/Vista/7
 - CPU / PentiumIII 1GHz 以上
 - メモリ / WindowsXP 1GB 以上
WindowsVista/7 2GB 以上
 - ドライブ / DVD-ROM
 - グラフィック / DirectX9.0c 以上
 - モニター / 横 1024 ピクセル以上、縦 600 ピクセル以上、TrueColor(32 ビット) 以上
 - VRAM / 横 1024× 縦 600 ピクセル表 32MB 以上
 - 著作権表記 / ©2009 Si-phon.All Rights Reserved
- ※動作環境ならびに仕様は、改善のため将来予告なしに変更する場合がございます。

Si-phon 長崎市川口町7番5号 TEL: 095-849-6688

<http://si-phon.com/>

戦ノ国

検索