

Simulation Game & Column

# Si-phon Game Club

Vol.4

新作  
情報

## 源平争乱

コラム

頼朝に東国独立は可能だったか？

佐竹家の家紋の由来とは？

白浜 わたる

覇者のない世界

徳岡 正肇

戦国

せんごくに  
もののふ絵巻

インタビュー

大人はPCでシミュレーション

松本 隆一(4Gamer)

プレイ情報  
アップデート情報

長篠・設楽原合戦

ふたつのジレンマ

空母決戦

キャンペーン情報



# 源平争乱

響き渡る鐘の音は  
誰が為に鳴る鐘ぞ

祇園精舎の鐘の声  
諸行無常の響きあり  
沙羅双樹の花の色  
盛者必衰の理をあらわす  
おごれる人も久しからず  
ただ春の世の夢のごとし  
たけき者も遂には滅びぬ  
偏に風の前の塵に同じ

## 目次

1 目次 3 源平争乱 5 源平コラム 7 もののふコラム 9 空母決戦 13 戦ノ国  
21 ウォーゲーム日本史 25 ゲームコラム 27 インタビュー 29 4Gamer



# 源平争乱〜源氏の棟梁を目指して〜

## 合戦の流れ

- 1 挙兵の決定
- 2 各武士団に兵を要請
- 3 各武士団の態度決定
- 4 支持武士団の集結
- 5 総大将の決定
- 6 進軍
- 7 敵軍と接触したり目的地に到達すると合戦

## 源平争乱とは

時は平安末期。天皇・貴族が支配する律令制から、武家が支配する封建制への移行期。プレイヤ―は頼朝や義仲、武田や新田など、源氏一勢力としてスタート。そして源氏の棟梁を目指し、新たな時代を奏でる事が目的である。

### ■ゲームの進め方

源平時代は戦国時代と違い、国取りの時代では無い。支持を得て、兵を集め、各地の国府・国衙を掌握しつつ、勢力を拡大していく事となる。

### ■源平の合戦

当時の合戦は正面を突破されるか、後方を遮断されると、士気が崩壊して終わる。この駆け引きを駆使し、戦い抜かなくてはならない。

### ■合戦の意義と土地制度

当時の合戦は土地を奪う為の戦いではなく、自身を認めて貰う為の戦いである。何故なら源平期の武士は、勝手に土地を掌握する事ができないからだ。土地を掌握するには、国衙を掌握する必要があるが、国衙を掌握するには、在地の在庁官人の支持を得て、認めて貰わなければならないのだ。





— 戦国時代との違い —

## 頼朝に東国独立は可能だったか？

白浜わたる

伊豆の流人・源頼朝が関東を基盤に勢力を築き、やがて軍勢を上洛させて京を掌握、新政権を樹立する……。頼朝の覇業は『吾妻鏡』のなかで「天下草創」と述べられているし、表面上の展開だけを言葉にすると、それはまるで戦国時代における国盗り合戦であるかのように思えてしまう。だが源平の争乱と戦国時代には、似ても似つかぬ部分が多々あることを、明確に認識しておきたい。

そもそも頼朝の挙兵は、以仁王の令旨を大義名分として始まっている。

がって、たまたま都を手にしたという話ではない。

また、伊豆における頼朝が一介の流人で、挙兵以前に確たる権力基盤などなかった点にも注意しておきたい。奇貨置くべし。中央での政争に敗れて失脚した大人物の子弟を、いつか自分達に有利なカードとして利用できるかもしれないのでキープしておく。それが北条氏のもとにおける頼朝の流人生活だ。おそらく信濃の中原氏にとつての義経、奥州藤原氏にとつての義経、土佐の夜須氏にとつての希義（まれよし）も同様だったろう。

頼朝の蜂起は最終的に成功し、わずか4年で京を掌握、そこから1年で平氏を討ち滅ぼした。この展開の

後白河法皇

の第三皇子

である以仁

は、後白河を幽

閉した平氏を打倒し、

自らが皇位に即くことを宣言して挙

兵するも、平氏に討たれた。この挙

兵に当たって諸国の源氏に向けて発

せられた令旨が、頼朝の叛乱の正統

性を担ったのである。

平治の乱以前に遡れば、頼朝はも

ともと平氏と並んで院に重用されて

いた源氏の本流であって、以仁の呼

速さは何を意味しているか？ 全国の

武士達は頼朝や平氏一門、後白河ら

と同じ地平で中央情勢を読み取り、

主体的に去就を決めていたというこ

とだ。

戦国時代のように、現地勢力が強

固にまとまって衝突を繰り返してい

たならば、義仲はもつと粘ったであ

ろうし、平氏の勢力が速やかに瓦解

することになったろう。勝者であ

る頼朝陣営も含め、この時代は個々

の武士団こそが主人公であって、頼

朝も義仲も平氏一門も担がれた神

興、旗振り役にすぎない。中央情勢

と切り離されたところで独自の求心

力を持っているかといえば、答えは

ノーだ。

戦いに勝って個々の地域を制圧で

びかけ  
に應えるのに

最もふさわしい人物

である。つまり源平の争乱は、

始めから終わりまで中央政治が争点

なのであり、一地方勢力が成り上

きるかどうかよりも、その勝利を各

地の有力者がどのように受け取るか

のほうが、さらに重要である。ある

いは打ち立てた業績や、当面の敵に

対する優勢・劣勢よりも、自陣営が

将来的にどれだけ有望と見られている

かが重要である……。頼朝や義仲

が展開したのはそのような、まさしく

政治的、プレゼンテーション的な

戦争であったと思われる。有力御家

人であった上総介広常の言葉と結び

つけてしばしば語られる鎌倉幕府の

東国独立論であるが、後白河法皇に

よる承認なしに頼朝権力の安定はな

いというのが、頼朝自身の下した判

断だったのである。



# 佐竹家の家紋の由来とは？

## 白浜わたる

戦国時代に詳しい人にとって佐竹家といえば、北関東で根強く後北条氏に抵抗した大名家というイメージが強いだろう。また、石田三成に受けた恩から関ヶ原では逡巡しながらも西軍につき、秋田に転封になった話などにも有名だ。秋田美人は佐竹家の転封に由来するという俗説や、天守閣のない久保田城の話、『梅津政景日記』に「渋江田法」と、織豊期から江戸時代初期にかけての逸話や史料が豊富に残っている。佐竹侯爵家以降の話はさておくとしても、明治

維新まで残った長命な戦国大名家ならではの状況といえよう。

だが驚くのはまだ早

い。佐竹家の祖は武田家と同じく、八幡太郎義家の弟・新羅三郎義光であり、常陸国久慈郡佐竹郷に定着したのは平安時代の末期である。源頼朝が挙兵して源平が争う頃の当主・佐竹隆義は、平氏と結んで常陸北部に勢力を振るっていた。



『吾妻鏡』

によると、富士

川の戦いを経て平氏の

西からの圧力が弱まった段階で頼朝は、平氏の軍勢を追撃して即座に上洛を目指すと考えた。だが、配下の御家人達がこれを制し、まず関東の地盤固めを優先すべきだと進言したことにより、頼朝は上洛を断念する。その代わりに行われたのが佐竹征伐である。当主の佐竹隆義は平氏に従って上洛中であつたため、子の秀義が中心となって頼朝勢に抵抗したものの、叔父である義季の内応もあつて佐竹勢は敗北、奥州に逃れた。

隆義の死後、秀義率いる佐竹勢は頼朝に許されて帰参し、奥州合戦に動員されている。頼朝が奥州藤原氏を攻めたこの戦いに、佐竹勢は源氏の一族として白い旗を掲げて参陣した。だが頼朝はこれを見咎め、源氏

の本流たる頼朝自身の旗印と紛らわしいからと、「月の出」を描いた扇を与えて、佐竹勢の白旗の上に付けるよう命じた。

『吾妻鏡』に記されたこのエピソードが、佐竹家の家紋「五本骨扇に月丸」の由来だ。家紋のデザイン一つとっても、源平時代に遡る明確な由緒があるというのは、なかなか驚くべき歴史の長さではある。

ところでこの逸話について、ちょっとした深読みを試みるならば、諸国に散らばる河内源氏の末流のなかで、頼朝が正統正嫡であることは必ずしも自明の理でなく、当の頼朝自身がイメージ作りにいかに心を砕いていたか……という構図にも読める。

よく知られているように、鎌倉時

代において親の所領は分割相続されるのが普通であり、後世と違って長子単独相続ではなかった。源氏の本流たるべき頼朝の地位も、今日我々が想像するよりずっと揺らぎやすいものだったのではないだろうか？ 義家の名を享けて頼朝の地位があつたのは事実だが、それは結果論であつて、仮にどこかで義光流が本流になっていたとしても、当時の人々はそれほど違和感を持たなかっただろう。頼朝が、弟の義経、従兄弟の義仲に対してことさらに格の違いを見せつけねばならなかったのも、もともと世間的に同格と見られがちだったという、現実の反映に思われる。



- 空母決戦 Ver2.0 追加シナリオキャンペーン第三弾 -  
追加シナリオ 3 「真珠湾再び」

ワガ連合艦隊ハ、1208、ハワイ沖ニテ、米英艦隊ト激突ス。

■シナリオ解説■

ミッドウェー作戦に勝利し、その後の南方作戦においても一応の成功を収めた日本軍は、米国との早期講和に持ち込む為、ハワイの占領を目指す事となる。一方、オーストラリアと分断されてしまった米軍としては、これ以上の敗戦は、戦争の継続困難を意味する。

日本軍は、この作戦へ新鋭戦艦の大和・武蔵をも投入。窮地に追い込まれた米軍は、英国へ増援を要請。英国は急ぎ、支援艦隊をハワイ沖へ派遣する事を決定した。

ここに連合艦隊 vs 米英艦隊との、史上最大の洋上決戦が始まろうとしている。時は再び 12 月 8 日。場所もハワイ沖である。日本軍として気がかりなのは、前回の『ニイタカヤマノボレ』と違い、今回は奇襲ではなく、敵が待ち構えている点である。



日本機動部隊が再びハワイ沖へ進出



精鋭の航空隊の戦果は？



ハワイは米太平洋艦隊の基地である

新鋭戦艦大和・武蔵は活躍するか？



空母決戦Ver2.0シナリオ追加キャンペーン

空母決戦Ver2.0の追加シナリオを期間中配布します。

配布期間：2010年12月8日～2011年2月28日

詳しくは：<http://si-phon.com/event/kk20add.php>

空母決戦シナリオ追加キャンペーン概要

＜キャンペーン概略＞

「空母決戦」シリーズで登録ユーザーへ、「空母決戦Ver2.0」にて動作するシナリオを追加します。旧バージョンのユーザーは、「空母決戦Ver2.0」へアップグレードする事により、ご利用できます。今回配布する追加シナリオデータは、前回配布の追加シナリオ 1/2 も含まれます。

＜対象製品＞

動作対象は以下の「空母決戦Ver2.0」です。

- 「空母決戦～米英への挑戦状～」よりアップグレードされた「空母決戦Ver2.0」
- 「空母決戦Ver1.5～二大海戦追加版～」よりアップグレードされた「空母決戦Ver2.0」
- 「空母決戦Ver2.0～日本機動部隊の戦い～」
- 「空母決戦Ver2.0withキャンペーンシナリオキット」
- 「空母決戦～発売一周年記念特別限定版～」の「空母決戦Ver2.0～日本機動部隊の戦い～」
- ※今回「キャンペーンシナリオキット」がインストールされている必要はございません。

＜配布方法＞

ユーザー登録時に登録されているメールアドレスへ、シナリオ追加のキャンペーン情報を配信します。配信されたメールより、追加のシナリオをダウンロードし、お使い下さい。



## 追加シナリオ2 「ラバウルの落日」

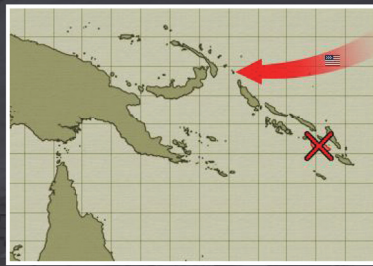
ラバウル航空隊ト共ニ、侵攻中ノ米機動部隊ヲ、殲滅セヨ。

## ■シナリオ解説■

史実における『ろ号作戦』には、実は日本機動部隊が参加していない。このシナリオでは参加していたと仮定し、これまでのシナリオで活躍の場なかった『ラバウル航空隊』と共に、米機動部隊の殲滅を目指す事となる。

南海の島に陣取る『ラバウル航空隊』は、坂井三郎や岩本徹三など、多くのエースパイロットの鬼人の如き活躍により、実働僅か30機程度ながら、その地を守り続けていた。その大活躍は、米軍側から数百～千機程の戦力だと見積もられており、米軍としても強力な機動部隊戦力を投入する事となる。

この激戦地での戦いへ、今回、日本機動部隊が没入される事により、日米の機動部隊同士が激突する事となる。



米機動部隊がラバウルへ押し寄せる



日米機動部隊がラバウル沖で激突



## 追加シナリオ1 「レイテ空母決戦！」

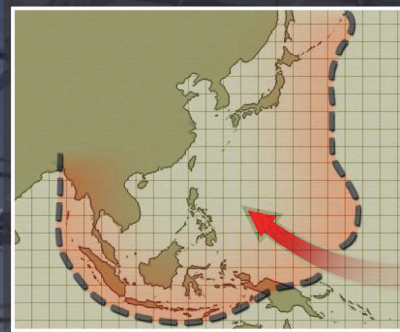
コレハ最終決戦デアル。各艦隊ハ、レイテ湾へ突入セヨ。

## ■シナリオ解説■

空母決戦 Ver2.0 の『マリアナ』『レイテ』の史実シナリオは難しい。との報告も多く、今回のシナリオでは、「日本軍がマリアナ沖で無理をせず空母戦力を温存していたら…」との仮定のもと、『信濃』や『雲龍型空母陣』を、『烈風』と共に投入しているシチュエーションである。

実戦では活躍できなかった新鋭空母、実戦配備が間に合わなかった新型戦闘機が、きっと活躍する事だろう。

史実シナリオの『レイテ』で活躍できない日本機動部隊が発奮できる分、難易度は低くなるものの、決して米軍が弱い訳でない点に注意が必要だ。



米軍の進撃を食い止めるなければならない





内政振り分け		
全体	〇	一五
農業	五	五
商業	五	五
軍事	五	五
決定	中止	

直轄国が増えると内政効果が落ちるシステムなので序盤は石高が大きい国を取る方がお得である  
(上: 甲斐 1 国 下: 甲斐 信濃 3 国)

## ■御旗縦無ご照覧あれ

まず戦国大名としても有名な武田信玄でプレイしてみる。ゲームの性質上、実は、南北に分かれた信濃を攻め取るより、武蔵・上野へ進出した方がお得である。

念ではあるが、無敵の騎馬隊が駆け回ったり、忍者が暗躍するような世界観は持ち合わせていない。  
だが、シミュレーションゲームの面白い所で、自ら描く世界観を想像しながら楽しむ事はできるのである。

しかし武田で始めると不思議なもので、信濃へ出て行きたい気持ちに駆られる。ドラマなどでビジュアル化された「楯無の前で結束する」シーンの影響なのだろうか。それとも、先祖が近い甲斐源氏と信濃源氏を取りまとめ、この二つの源氏の長者と位置づけたい、この思いからだろうか。何しろゲーム中、この地を押さえていると、史実でも武田軍団を構成していた人物達の多くが、配下に加わる事となる。



真田幸隆(幸村の祖父)が配下に加わる  
甲斐・信濃を平定してから周りの戦況を見よう



武田でプレイするならば、不利とはわかっていても、南北の信濃を押さえてからがゲームスタートといった所で開始時の信濃南は信玄と飯富兄弟の3ユニットでも攻略可能

## ■シミュレーションゲームとは

歴史の再現と可能性への挑戦。それをゲーム化したジャンルが存在する。そう、シミュレーションゲームだ。

## ■ファンの心理とは

まず自らを含め、シミュレーションゲームを好む方々というのは、きっと世間一般とは変わった性格の持ち主なのだろう。

小説やコミックでは物足りない。専

門のムックなどでも同様。そして映画化されたものを見ると嘆く。何故嘆くのかというと、そこにあるバックボーンの知識が邪魔をするからだ。「どうしてココで男女間の無理な場を作るのだ!」「いやいや、そういう表現方法は絶対ないだろう」などといった感情である。

一言に戦国への思いと言っても、人それぞれである。歴史の探求から入ってきた者、講談の世界から入ってきた者、ゲームや映画などの現代作品から入ってきた者。それぞれの価値観、歴史観は違つからだ。  
現在、発売中の『戦ノ国』であるが、これはゲームである。全ての方々の戦国観を満たせる訳ではない。よって残

うジレンマとの戦いがあるのだ。

## ■戦国時代への思い

戦ノ国  
ものふ絵巻

御旗楯無と毘沙門天への誓い





## ■思い向くままにプレイ

さてシミュレーションゲームは、歴史に対し、自身の思いを叩きつける事ができる所が、その面白さの一つである。何も手堅いプレイだけが型ではなく、そしてストーリーは作れるのだ。

## ■関東管領職への思い入れ

戦国大名として名高い上杉謙信は、関東管領職への執着が強い大名であった。恐らく、それは自己顕示欲からではないだろう。

謙信での手堅いプレイを考えた時、若しかしたら奥州を早期に統一し、攻められる事のない「生産国」を作るのが、ゲーム的に賢いと言える。

関東の動きを見過ごす訳には行かない。

ああ、謙信ってこんな状態だったのか、などと妄想も育む。史実に近い形になってしまったが、京への上洛は諦めて関東を平定し、関東管領職をいただき、鶴岡八幡宮（注）へ参詣する事として。いざ鎌倉へ。



快進撃中の謙信軍団  
だが財にシビアナ戦ノ国では無駄な戦は避けたい

強力な上杉軍ではあるが、流石にこの時期、関東八州の維持は難しい。維



開始時は山内上杉家と同盟関係  
暫らくは富国強兵を行い時を待つ

だが、こうした賢いプレイが謙信らしいのであろうか。などという疑問を抑え、只ひたすら富国強兵。これにも疑問はあるが、「上洛の準備である」と勝手に定義する事にした。

そうして、越中・越前へ進出し「越」統一のもと、その兵力を率い、京へ上る上洛プランが浮かぶ。まさに上洛前の「木曾義仲」の気分である。

持しようというプレイならまた別なのだが、今回は鶴岡八幡宮への参詣を優先し、謙信の体験を共感したいのだ。



まさに戦場敵無しの上杉軍  
関東諸将もなびいてくる事だろう

戦ノ国のコンピューター側は、戦闘で不利だと悟ると、ササッと退却してしまふ。国力と軍事力が高い上杉側から見ると、勝手に退却してくれる事は「財」で国が買えるとも受け取れるが、このシステムを支えているのは、あくまで「財」である事を忘れてはならない。

実は、こういう構想を練っていく時こそが、シミュレーションゲームの盛り上がり所だと感じている。



事態は急転直下  
成り上がり者の北条勢が北上中  
山内上杉家が滅ぼされてしまふ

所が、まだ越中へも進出していないのに、同盟中の山内上杉家が滅亡してしまふ。予定は未定。現実の社会でもよくある事だ。これより切りかえ人生がまた楽し、そう思う事にしている。上洛の準備をしていたのであるが、

い。（財無しでは合戦もできない）

## ■この願い叶わくば

見事、北条を撃破し伊豆までやってきた謙信公であるが、関東管領職を貰うにはまだ早いようだ。活躍が認めて貰えないのであろうか。ここはやはり京へ上洛し、自ら嘆願するしかない。気分はそう「竹崎李長」である。

毘沙門天に誓いを立て、いざ上洛。



我が活躍が足りないからか  
官吏コマンドに関東管領職がまだ出てこない

（注）ゲームの中で鶴岡八幡宮は出てきません。



## コンピューター勢力の思考アップ

ver1.12 以降のバージョンでは、コンピューター勢力の思考を強化させ、歯ごたえある展開を行っている。

ver1.11 までのバージョンでは、直轄国数によって内政効果が落ちる計算であったものを、総石高数も反映するように修正。特に石高が低く、国数が多い地域の展開が大幅に改善され、西国大名の展開も大幅に改善した。

### ■ ver1.12 以降の主な変更点

- ・アルゴリズムの変更
- ・内政ポイントの効果修正

内政コマンドで振り分けたポイントの伸び率を、若干、伸びやすく変更した点も、コンピューター勢力の恩恵が大きくなったと言えるだろう。

### ■ 西国大名も強化



### ■ 内政ポイントの効果調整



直轄国数と総石高が影響

### ■ イベントの調整



### ■ 開放大名の条件緩和



今回のコンピューター勢力の思考アップ処理に伴い、プレイ後に開放していた新規大名の登場条件を大幅に緩和。

ver1.13 以降のバージョンでも、コンピューターの思考調整は続いており、より歯ごたえある展開を継続中。今後の動向にも期待して欲しい。

## 補助メッセージの追加とテンポアップ

好評発売中の『戦ノ国』であるが、これまで数度のアップデートが行われている。ver1.11 においては、プレイ中のテンポを良くする事と、画面に表示されるメッセージの追加が行われた。

### ■ ver1.11 での主な変更点

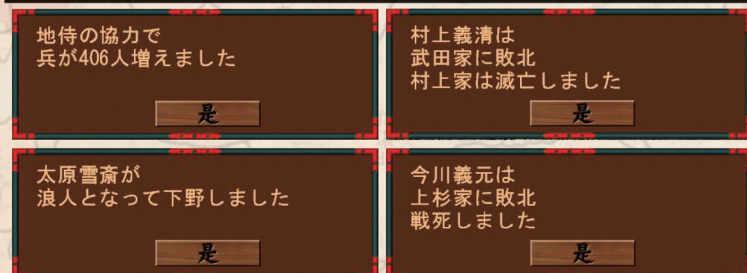
- ・合戦時のテンポアップ
- ・各種メッセージの追加
- ・譜代大名の家臣の表現
- ・統治や援軍の仕様変更

### ■ 合戦の修正



統治コマンドの回数制限や、援軍の仕様も変更している。

### ■ 各種メッセージの追加



### ■ 統治コマンドは一国につき月一回



### ■ 援軍の仕様を変更





## プレイ後の世界とは

エンディングを迎えると、もののふ年表システムにより、プレイスタイルが反映された年表が生成される。

## ■武田で統一し幕府を開いた年表例

一五九三年 一月  
武田家 対立するすべての大名家を討伐して全国を平定。  
征夷大将軍に就任し幕府内に幕府を開く。  
武田家の当主は将軍位に世襲するとともに征夷大将軍の印を受けるが慣例となり、公家と武家両者の間に立つ最高権威として、島根縣に本陣を置く地位を手に入れた。

一八六六年 十二月  
幕府 中央集権を強く志し、大規模な政治改革を実施。内務省・外務省・海軍省・陸軍省・司法省・文部省・農商務省・学務省・警視庁・警察部・海軍省等を設置し、それぞれに専任の者を任命する。

一八六九年 六月  
諸大名の封土をいっぺんに没収し、各藩に封土を返還させ、あらかたの行政権を付与する。版籍奉還が実施される。

一八八九年 一月  
日本は、天皇家を皇室の首長とし武田家を世襲の元首家とする政体を採用。  
ヨーロッパに倣った立憲君主制国家となる。



プレイの結果 200 年続く幕府を開く事となる。後に洋務運動の様な事が発生し、世襲制の国家が作られるという歴史を刻む。

## ■上杉で悪党征伐を続けた年表例

一五九八年 二月  
上杉は諸藩の大名を臣属する大勢力となり、畿内を平定して朝の政務を司る。関白として前大臣様めつたのち、その権限をすべて大名家に譲渡させる。  
上杉家は諸大名を臣属して、京都には近い大阪に仕懸る城を築き、政権の本拠地とした。

一六〇三年 九月  
上杉家、明の冊封使を大阪に迎え、大明皇帝から日本国王に任ぜられる。  
金印と礼服を贈られるが、聯合貿易の商路は拒絶され、明との商取引は従来のまま出合い貿易のみに留まる。

一八五八年 六月  
欧米諸国との貿易が激しく、朝廷と諸大名の意見がまとまらないうちに、上杉家は関白と平等の地位を占め、諸大名を臣属して、関白を兼任。諸大名は上杉家という有力大名が天子を率える連合政権を成立。

一八五九年 二月  
上杉家は大権を握り、上杉に臣属。以後、大阪の城は上杉の城として大阪藩と呼ばれる。  
かつて「天下の台所」「京都下のお膝元」と呼ばれた大阪は、首領を支える商・産の拠点として、現在も上杉に親しみを抱く者が多いという。



悪党征伐に終始する人生を認められ、朝廷の庇護者となる。後年、子孫が失政を認め政権を委譲、と上杉らしい歴史が綴られる。

統一だけが戦国大名の人生ではない。この事を再現するシステムなのだが、普通の遊び方に飽きたら、是非、変わったプレイを満喫して欲しい。

## その多彩なエンディング

戦ノ国の特徴は、何と言っても、そのエンディングの多さである。様々なバリエーションも含めると、数万の種類を持つ。

## ■幕府樹立

史実の江戸幕府型のエンディング。  
最大勢力かつ直轄地と譜代領を合わせた自国領を多く持っている場合に成立する。



## ■在京政権樹立

史実の豊臣政権型のエンディング。  
最大勢力であるものの自国領をあまり多く持っていない場合に成立する。



## ■室町幕府推戴

室町幕府再興を助ける副將軍型のエンディング。  
自国領は少ないが山城を保持し新幕府勢力を取りまとめている場合に成立する。



## ■その他

大名の寿命が尽きたり、規定の年になったり、きりの良い所で引退しても、年表は出力される。出力された年表には、その後の歴史が刻まれる事となり、それまでのプレイスタイルが大きく影響される事となる。

ゲームの目的の1つは戦国時代を終わらせる事であるが、必ずしも、全国を制圧する必要性はない。勿論、全てのエリアを制圧しても良いのだから、終盤は外交で臣従化を促進してやると、面倒な作業が省かれる。他、室町幕府が再興されても戦国は終焉する。上洛する事が目標なのも、一つの遊び方だ。また、引退によってゲームの「締め」を自由に決定して構わない。



# ウォーゲーム日本史第7号

## 長篠・設楽原合戦

世に言う『長篠の戦い』がウォーゲーム日本史で登場した。これは中々面白そうだ。という事で特集する事となった。この戦いの一般的なイメージは、三段構えの織田三千挺の鉄砲隊が、無敵の武田騎馬軍団を次々に打ち破った、というものが強いだろう。しかし近年の研究において、織田の三千挺の鉄砲隊も、武田の騎馬軍団も、その存在は

否定されており、ゲームとして扱うには難しいテーマである。しかも資料は意外と少ない。この難しい戦いは、どのようなシステムにて再現されているのだろうか。

まずエリア制のマップは、長篠城から設楽原にかけての広い地域を再現し

ている。特

に長篠城まで入って

いる点が、非常に興味深い。こ

れにカードドリブンシステムを加えて、

ゲームの流動性を持たせているのが、

この作品の特徴である。

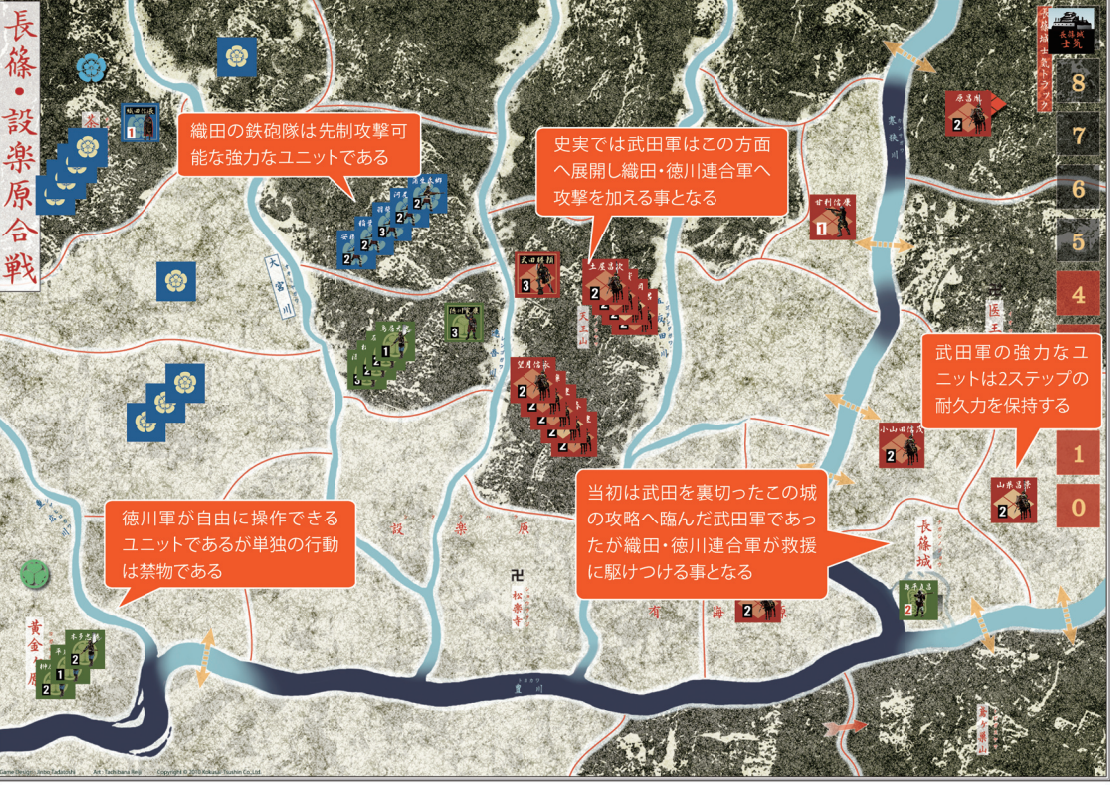
またユニットは、最大5ユニットでグループを構成し、この単位でゲームは進行する。プレイ時間は極めて短く、1プレイ時間でもやれそう。

さて、このゲームのポイントの1つが長篠城の存在である。攻め手である武田軍の戦略として、先に長篠城を攻略するか、織田・徳川の増援部隊を叩きに行くのかの選択を行わなければならない。またシステム上、鉄砲隊が先制攻撃を加えるが、作戦上の大きな注意点だ。という所で、戦略面と作戦面の両面をよく考えなければならない。

対する連合軍は、実は織田軍を自由に動かす事ができない。本来、徳川の単独行動は避けるべきなのだが、ここはゲーム。あえていろんな可能性を模索してみよう。

お求めはこちらから

アナログゲームショップ a-game  
<http://a-gameshop.com/>



織田の鉄砲隊は先制攻撃可能な強力なユニットである

史実では武田軍はこの方面へ展開し織田・徳川連合軍へ攻撃を加える事となる

武田軍の強力なユニットは2ステップの耐久力を保持する

当初は武田を裏切ったこの城の攻略へ臨んだ武田軍であったが織田・徳川連合軍が救援に駆けつける事となる

徳川軍が自由に操作できるユニットであるが単独の行動は禁物である

各個撃破を目指したい武田軍と兵力を分散させたい連合軍が激突するカードドリブンにより同じ戦法をとっても同じ結果になり難いシステムを採用

ウォーゲーム日本史第7号  
『長篠・設楽原合戦』  
2,940円(税込)



## ふたつのジレンマ 長篠城攻略編

まず史実に反して、長篠城の攻略を考えてみよう。歴史のifを体験できる所が、シミュレーションゲームの楽しさなのだ。

このゲームにおける長篠城は、ちゃんと一定の価値をもっている。まず落城すると、連合軍側は手持ちのカードを失う。つまりカードプレイにおいて、選択の余地を失うのだ。武田としてはできれば落としたいものだが、簡単に落ちない所がミソである。何せ、ユニットとしてのステップ数が、最大10もあるのだ。但しこれには、カードドリブンのシステムにより、流動性が発生するので一定ではない。

落しについて落ちるとは限らない所に、行動選択の余地、つまりジレンマ

が発生しており、このゲームの面白さへ置き換わる事となる。

逆に連合軍側としては、なんとしても落とされてはならない。徳川軍がある場所へ進むと、長篠城は包囲されていても土気値が落ちない。早くこの地へ進軍したいのであるが、単独で進むには危険が伴う。所が織田軍は自由に動かせない。この微妙なバランスがゲームの面白さを引き立てている。



サイの目だけでなく、引いたカードや、相手の行動から相手の手持ちカードを見抜くなど、ランプゲームに近い駆け引きが必要となっている所が、何度プレイしても、同じ展開に成り難いシステムとなっているのだろう。

次は史実同様、設楽原での決戦を考えてみよう。歴史の再現と、それに對する挑戦だ。



織田・徳川連合軍へ武田軍団が挑む  
山県昌景・土屋昌次らの活躍は如何に

先ほどの長篠城包囲の士気低下システムもあり、連合軍側はマップ中央への進軍を誘導されるシステム(\*①)となっている。よって武田軍も追撃に出た場合は、史実同様、マップ中央付近で激突する可能性が高い。と、この史実に近い再現性に関しても、よく出来ているシステムであると言えるだろう。

そういうシステムであるのと踏まえて、いざ合戦。武田軍は、先制攻撃が可能な織田の鉄砲隊へ突撃した場合、それなりの被害の覚悟が必要だ。2ステップの耐久力があるものの、その何度も突撃できない。手持ちのカードも考慮して、どのタイミングで

でどの部隊へ攻撃を開始するか、を画らなければならない。

連合軍からすると、自由に動かせない織田のユニットが恨めしい事だろう。一応のバランスは、史実で勝者であった連合軍側優位であるのだが、慣れてくると武田軍が強くなるという、面白いバランスである。そういうバランスであるから、織田の一部のユニットを鉄砲隊へ交換(\*②)してスタートする事も出来る。粋なつくりである。

\*① 長篠城が落ちると武田軍有利となるので、連合軍側はなんとしても落させない行動を取る必要がある。

\*② デザイナーズノートによると鉄砲隊を擬説にてゲーム化なのだが、三手擬説のユニットが用意されており、これに交換してスタートも可能。

## ふたつのジレンマ 設楽原決戦編



撤退すべきか否か。どの程度の損害まであれば許容できるのか。敵対国が一切の妥協をできなくなるくらい、追い詰めてもいいのか。

古色蒼然とした言葉だが、戦争とは外交のいち手段であり、外交とは政治の延長線上にある。一定規模以上の視点（つまり国家の方針を決定できる・すべきレベル）で行われる戦争指導には、政治的な観点が欠かせないし、そもそもそれなしでは戦争を終えることができない。「地図をすべて自分の国の色で染め上げること」が戦争の目的であるなら、その戦争は世界を征服するまで止められない——なんと非現実的なことか。もっとも、戦争に勝ったとしても現実世界の土地の色が変わったりはしないのだから、非現実的な

は当然なのだが。

一方、戦う目的を自分で決定できるとして、ではなぜ戦わねばならないのだろうか？ 勝利のため？ であるなら、そもそも勝利とは何だろうか？ 例え、アレクサンダー大王が率いるマケドニアは、勝利したのだろうか？ 答えは非常に難しいが、ひとつだけ言えるのであれば、マケドニアは現在主権国家として存在しており、「現時点において負けてはいないと推定される」。

歴史において、勝者など存在しない。あらゆる国家や組織は、いつか何らかの形（侵略者かもしれないし、流行病かもしれないし、組織の自壊かもしれない）で訪れる敗北を、ひたすら先延ばしにすることを旨としている。それ



歴史では頼朝に滅せられた義経・弁慶主従であるが講談の世界では勝者と言えるだろう



世に戦争を扱ったゲームは多いが、「なぜ戦争をするのか」まで踏み込んだ作品は稀だ。大抵の戦争ゲームは、勝利条件を満たすために戦争をすることになっていて、ではなぜ勝利条件を満たさねばならないかということになると、「それはゲームだから」という答えになる。だが例えば三国志において、三国が鼎立したまままでしたという結論は、完全にあり得ないのだろうか？ あるいは、それを目指してはいけなのだろうか？

「なぜ戦争をするのか」すなわち「この戦争を、何のために行っているのか」という問題は、ゲームの構造そのものに関わっている。戦争における個々の戦いは、その戦争の目的に応じて意味が変わってくるからだ。



# 大人はPCで シミュレーション

最初にお約束みたいなことを申し上げておくと、以下は松本個人の見解であって、4Gamerの見解ではありません。とりあえずそのあたりはよろしく願います(笑)

ログイン時代でPCゲームというと、アドベンチャー・RPG・シミュレーションゲームあたりがメインでしたが、シミュレーションの記事を書くことがよく売れたんです。

ただ、当時のPCはとにかく高かった。本体が30万円、モニタが30万円、プリンタが30万円とか普通でした。そ

のせいか、シューティングやアクション

はコンシューマー機、大人はPCでシミュレーションという住み分けはあったと思います。そういえば、シムシティ

もやりました。マックで。きわめてハインでしたね(笑) 確かMacintosh IIが100万円くらい? プレイできたのは、会社にあつたからですね。自分じゃ絶対に買えません(笑)

海外作品はいろいろプレイしました。ストラテジーだとRTSが中心ですね。Command and Conquerは、ログイン編集部でも徹夜で対戦とかして

ました。私はAOBのあたりで諦めたんですが。マルチタスクはきついです(笑)

あー、あと、「タイクーン」がつく系のゲームはなぜか好きで。刑務所をシミュレートした「プリズン・タイクーン」とか、釣りのシミュレーションだと聞いて遊んでみたら釣具屋の経営シムだったとか。なんじゃこりゃあ、ですよ。

そういう奇抜な企画は多かったですね。昔のほうが、ゲームが簡単に作れたといふこともかもしれません。だからバカバカしいものも、挑戦的なものもたくさんあった。いまだとApp Storeなんかにそういうゲームが多いですね。海外ゲームは重厚長大路線になっていますが、玉石混交な世界もしく

り生きてるんですよ。

最近ですか。最近は一アイドルマスターにはまってきました! ほぼ徹夜!(笑) 始めると、つい続けちゃうんですよ。普通にやっているとトップ

アイドルにはなれなくて、結構頭を使わないといけない。

そういう、挑戦する楽しさがあります。

で、予備知識は不要ですし、感情移入もしやすいんですよ。もともと、

私はアイドルが全員同じに見えるんですけど、

名前を間違えるくらい(笑)

StarCraft2の盛り上がりなんかを見ると、ストラテジーはまだまだいけ

るんじゃないかって感じてはいます。でもやはり、最近新作が少ない。何か新しいゲームを遊びたいなと思って、そもそも作品がないというのは、ちよつと寂しいですね。

徹夜で  
挑戦する楽しさ

## 松本 隆一 (4Gamer.net)

1959年生まれ。いつ頃のことかよく覚えていないが、「ログイン」(休刊)編集部で割と長く勤務。現在、4Gamer編集部。海外留学経験があるが、英字のスペルをよく間違えるほか、しばしば誤訳するが、日本語でもよく間違えて理解するので、英語のスキルとはあまり関係がない。海外のFPSを好んでプレイするが、シングル、マルチ共にヘタ。現在、何をどう間違えたか、4年前のタイトル「アイドルマスター」(Xbox 360)にはまり、DLC買いまくり中。好きなアイドルは天海春香。

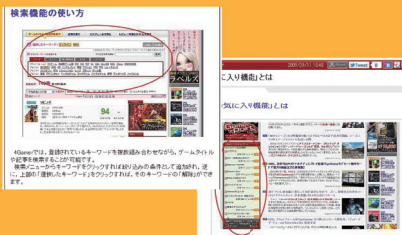


## 4Gamer のここが凄い

- 1 本誌でも執筆の徳岡正肇氏らが展開中の、AAR という手法による国内及び、海外のゲーム紹介記事は必見である。
- 2 執筆しているライターの数がまた凄い。恐らく国内最大数ではないのだろうか。ライターの数が多いという事は、偏りが無いという事でもある。

## 4Gamer の歩き方

- 1 このサイトの記事量は膨大である。「記事ソート機能」と「検索機能」を使いこなそう。



- 2 携帯電話、スマートフォンへの対応版もあり。「twittie for 4Gamer」も好評です。
- 3 4GamerID を取得しよう。「Yahoo!JAPAN ID」「mixi ID」などが使えます。

### ■PC/ オンラインゲーム情報サイト「4Gamer.net」運営

日本や欧米、韓国の最新の PC ゲーム / オンラインゲームの情報を発信し続ける、日本最大級のゲーム Web サイト。ニュース掲載だけでなく、ムービーや無料体験版の配信、毎日変わる週刊連載、データベースを軸にした情報集積機能など、他にはないコンテンツが満載です。

<http://www.aetas.co.jp/works/> より転載

<http://www.4gamer.net>

4gamer

検索

日本最大級の総合ゲーム情報サイト

# 4Gamer.net とは

ゲーム情報を取り扱う 4Gamer.net は、Aetas 株式会社が運営しているポータルサイトである。ポータルとは港を意味する言葉であり、ポータルサイトとは情報が集まり、情報の発信元となっている web サイトの事だ。つまり、ゲーム情報が集約されている web サイトなのだ。こうしたサイトが発信している情報というのは、大きく分けると次の二点である。

- ・ Report 紹介やイベント情報などの告知記事
- ・ Review そのゲームの所感を交えた論評記事

前者は多くの情報を、早く提供していかないと、ユーザーが集まらない。後者は、分析された論評記事が的確でないと、ユーザーは逃げていく。

現在、こうした多くの情報サイトが乱立する中、4Gamer.net がトップサイトとして君臨を続けている理由は、この二点がちゃんと両立できているからである。どうしても広告代理店化してしまうと、メーカー視点での論評が多くなってしまったり、アクセス数に偏った情報しか掲載されなくなってしまふ。これでは幾らアクセスを稼いだとしても、根幹となるユーザーは逃げていくだろう。こうしたメディアとしての役割、強いて言うなら、報道としての基本姿勢を貫き担っている点こそが、多くのユーザーのみならず、ゲーム産業全体が支持し、信頼して指標としている理由なのであろう。

aetas





- タイトル：空母決戦 ver2.0  
～日本機動部隊の戦い～
- 価格：6,930 円 (税込)
- JAN コード：4560326380034
- 品番：SIPH-0034



- タイトル：空母決戦  
キャンペーンシナリオキット
- 価格：3,990 円 (税込)
- JAN コード：4560326380041
- 品番：SIPH-0041



- タイトル：空母決戦 ver2.0with  
キャンペーンシナリオキット
- 価格：9,870 円 (税込)
- JAN コード：45603263810058
- 品番：SIPH-0058



- タイトル：戦ノ国～もののふ絵巻～
- 価格：9,240 円 (税込)
- JAN コード：4560326381000
- 品番：SIPH-1000

空母決戦シナリオ追加  
キャンペーン実施中

Si-phon 長崎市川口町 7-5 095-849-6688

<http://si-phon.com/>  
Simulation Game & Columu

Si-phon Game Club

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

ここでのデータは 2010 年 12 月 15 日現在のものです