

Simulation Game & Column

Si-phon Game Club

別冊

戦ノ国発売記念号

— 甲斐虎二郎

瀬田の唐橋へ旗を立てに行く—

孟虎魂



甲斐の虎動く―信玄公にてプレイ開始―



甲斐虎二郎

「デイリースポーツ」の広告でおなじみ、私こと甲斐虎二郎が「戦ノ国」の特徴と、ポイントになるルールや概念を説明していく。プレイする大名は私にそっくりと評判の武田信玄公。目指すは「瀬田の橋に旗をかける」こと。つまりは上洛だ。山梨県在住の熱狂的タイガースファン、人呼んで「甲斐の虎キチ」の奮闘ぶり、ご照覧あれ。



ゲームスタート時のマップで見る、甲斐から山城までのルート。「信濃南」は今川の領国にも隣接しているので、真っ先に占領する必要アリ

「信濃南」を確保する必要がある。

■今川の機先を制して信濃南へ

ほぼ史実どおりに進めるならば、周辺の大名との外交も史実に近いものとなる。同盟を結ぶことで、北条には関東平定に専念してもらう。今川には東海道ルートを譲る代わりに東山道ルートを譲ってもらう。そしてできれば上杉との不毛な消耗戦も回避したい。「外交」画面で見る限り北条、今川との関係は良好。同盟交渉が可能になる三か月ごとのタイミングで、何度か試みれば成功する可能性は高い。

それはそうとして、信濃南は真っ先に攻略しておく必要がある。例えば今川が先に進出してしまったら、今川を敵に回して活路を開く以外に選択肢がなくなるからだ。



農繁期に他国を攻めるには多額の軍資金が必要になる。幸いなことに信濃南は手薄なので、武将4人で攻め込んでみた

■農繁期の戦争はお金がかかる

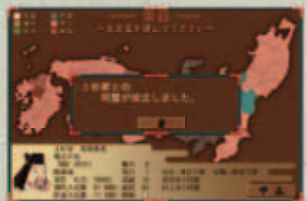
ゲームの開始タイミングは四月。四月から九月にかけての農繁期に他国へ侵攻する場合、農閑期に比べて数倍の費用がかかるうえに、軍勢の働きも悪

くなる。十月になれば年貢収入が右高数値十商業と鉱山数値の四分の一程度は入る見通しであるものの、兵の維持費ともなる俸禄は、月割りで差し引かれる。武田は人材が豊富なぶん、年間の俸禄支出が最初から十万を超えてい

3度めくらいの外交交渉で今川との同盟に成功、側面および背後の安全を確保する。



よく見ると今川配下の松平家と織田家、斎藤家がすでに紛争を繰り広げていたりするのだが



後々の展開を考えて、上杉家とも早めに提携してみた

手持ちの財を節約したいのは山々なのだが、涙を吞んで農繁期に侵攻し、信濃南を高値買い。今川は三回めくらいの持ち掛けでようやく同盟に応じてくれた。

颯爽と南信濃へ侵攻——合戦の解説——

京への道を開くべく、ゲーム開始早々信濃南へ。そして農閑期を待ちつつ今川との同盟で背後が固まり次第、美濃から近江南へと進撃していく。そこで生じる戦闘について説明しよう。



野戦が始まる前に、仲の良い大名にあらじめ援軍を頼める。ただし、援軍の到着タイミングは状況次第だ

野戦であれ攻城戦であれ、武威の高

い武将の部隊のほうが「士気」値が高くなり、相手に与えるダメージも大きくなる。「知力」には籠城した場合に戦果が上がりやすいなどの効果があり、「魅力」で味方につく地侍が増えるなどそれぞれにメリットがあるのだが、軍勢を揃えて戦うときは、なんといっても武威である。

□大人数の部隊のほうが有利

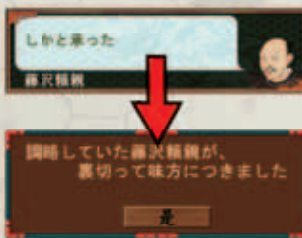
また「戦ノ国」の戦闘では、敵味方の部隊同士で戦力比の効果が生じる。少人数の部隊をいっばい出すより、大人数の部隊をいくつか出したほうが有

抱え込むと俸禄がかさむうえに、兵力の集中配備が難しくなるからだ。

□損害を抑え士気で勝負

野戦では「防御」体制をうまく使うことも重要だ。単に兵力の損耗を抑えるだけでなく、例えば双方が防御体制に入ると、士気の低下以外にダメージが生じなくなる。敵将の武威が低く、士気ダメージだけで敗走に追い込めそうなら、こちらも防御でよいのだ。

敵の全部隊が退却したら攻城戦に移行する。野戦に費やした日数を含めて、敵に二十日間粘られてしまうと城は陥ちない。こちらの士気が落ち気味なら、敗走する前にあえて撤退し、再攻を繰るのも一つの手だ。



野戦の開始前に敵武将を調略できる。ただし、実際に裏切ってくれるか、いつ裏切るかは分からない。また、とくに調略していない武将が裏切ることもある

野戦の開始時点では互いに敵の武将

利な場面が多いということだ。武将が何人までの兵士を有効に活用できるかも、武威で決まる。このゲームでは強い武将の俸禄を上げて、計画的に大兵力を作り出すのが大切だ。



野戦には、敵に積極的に損害を与えたいなら攻撃体制、こちらの損害を抑えたいなら防御体制で臨むとよい



【小笠原家】
小笠原長時が部隊を
敗走しました。

攻城戦も野戦と同様、兵力損失と士気の低下で勝負が決まる。城方には兵糧の黄色いゲージもあって、これが尽きると士気の低下が速くなる

逆に敵の士気が落ち込むと、降伏を申し入れてくることもある。敵が当主を含む場合、降伏を受け入れると敵は自動的に臣従大名となる。とにかく敵を降せばそれでよいのか、その国の収入を手に入れないと意味がないのか、状況に応じて判断したいところだ。

慌てず次の戦いへの準備を——加増と兵の回復——

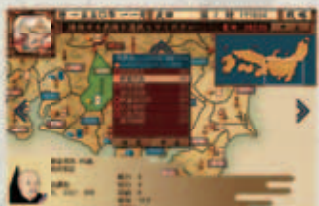
年貢収入と農閑期を待つて美濃に進出する頃には、手持ちの財に余裕が出る一方で、兵もそれなりに失っていることだろう。「戦ノ国」における武将指揮下の兵力は、俸禄の額で決まる人数上限まで自動で増えていくが、俸禄さえふんだんに与えておけばいつでも兵が足りているわけではない。兵として徴募できる余剰人口とその増加ペースは、国ごとに管理されていて限界があるからだ。

ほかの戦国ゲームと異なり、行け行けドンドンで損害を出しまくったので



前述のとおり、強い武将に多くの俸禄を与え、まとまった兵力を持たせるのが戦に勝つコツ

は補充が追いつかない。そんなシビアナバランスが「戦ノ国」の特徴である。徴募可能人口を手っ取り早く確保する



武将が率いる兵士数の末尾が半端な数値になっているのは、兵力が回復しきっていない証拠。そもそも先ほどの加増で、飯富源四郎は1200人まで兵士を持てるはずだ

国ごとの徴募可能人口の増加ペース

には、農業、商業、治安度の数値が影響する。戦禍で下がった国ごとの治安度を「統治」によって回復することは、収入面でも兵力回復面でも重要な作業なのだ。

そもそも「戦ノ国」では、手に入れた領国に現時点でどの程度支配を及ぼしているかを表現するために、治安度というパーセンテージ数値が導入されている。治安度の数値は実効石高の算出時にも参照されているため、治安度の数値を二倍まで向上させれば、実効石高も二倍になる。領国を運営していくうえで非常に重要な数値なのだ。

治安度の下がった状態とは「国内に反抗的な領主がおおぜいいる」状態のことだから、治安度を回復させる「統

治」は軍事コマンドに分類されている。投入する兵力が少ないと効果が小さいうえに損害が出やすいため、新たに切り取った領国では、そこに投入した兵力をそのまま使って実行してしまうのが手っ取り早い。

もちろん急進撃のときにはそうもいかないし、治安度はその後もいろいろな理由で下がる。各領国をメンテナンスして回れる兵力的な余裕を持つことが、理想といえは理想である。



信濃南に攻め込んだ軍勢で、直後にそのまま統治を実行。兵力回復面でも収入面でも、治安度を上げておくことは重要だ



月ごと、季節ごとにかかるランダムイベントも、徴募可能人口や治安度に影響を与える。治安度が低いと反乱が頻発し、さらに治安度が下がる

甲斐源氏・武田家と御旗楯無

甲斐の武田家が戦場に出る前に家中が揃って「御旗楯無もご覧あれ」と唱和する。戦国時代を扱った小説やドラマではよく描かれる光景だ。ここで言う「御旗」は旗差物、「楯無」はそういう名前前の鎧のことで、どちらも武田家重代の家宝である。そしてその由来は武田家の偉大な先祖様、源義光にある。

新羅三郎こと源義光は、ご存じ八幡太郎こと源義家の弟である。源義家の直系が為義・義朝・頼朝と相模国の鎌倉を根城に東海道に沿って勢力を伸ばしていったのに対して、義光の血統

は常陸国を本拠に定めた。初めて武田の名字を名乗ったのは義光の子である義清で、それは彼が常陸国那珂郡武田郷に定着したためである。ところがこの義清、子供の清光ともども常陸の国司と揉め事を起してしまい、甲斐国に流罪となる。この配流をきっかけとして甲斐源氏・武田家の歴史が始まるのだから、世の中は分らない。

清光の孫である武田信義は、源頼朝とともに平氏打倒の挙兵に踏み切り、武田家の新たな歴史を作った。水鳥の羽音に驚いて平氏の軍勢が敗走したという伝説が有名な富士川の合戦。そこ

で主役を務めたのは武田信義および弟の安田義定であって、源頼朝ではない。鎌倉幕府の歴史書である『吾妻鏡』の記述が不自然であることから、頼朝とその軍勢は富士川での戦闘に参加していないというのが現在の定説である。武田信義が駿河の守護、安田義定が遠江の守護に任ぜられたのは、彼ら甲斐源氏独自の成果を頼朝が追認した、というのが真相だろう。

信義の子である信光が甲斐国および安芸国の守護に任ぜられて以来、鎌倉時代・室町時代を通して武田家は甲斐の守護家であり続けた。南朝方に属し

た甲斐の武田家に代わって、分家である安芸の武田家が新たな惣領の血統となったたり、上杉禪秀の乱に与した当主が廃されて出家した弟が新しい当主に立てられたりしながらも、全体として武田家としてのアイデンティティは保たれてきたのである。

そうしたアイデンティティの象徴が御旗と楯無だ。どちらも元来、源義家・義光の父である頼義が、前九年の役の際して後冷泉天皇から賜った品とされている。御旗のほうは今山梨県の雲峰寺に伝わり、日の丸デザインの旗の最も古い現存例とも言われる。

一方、頑丈な作りで楯が要らないことから名づけられたという楯無は菅田天神社に伝わり「小桜章威鎧兜大袖付」

として国宝に指定されている。ただし『平治物語』で義朝が着用したと語られる黒糸威の楯無鎧との関係など、やや謎の残るところではある。ちなみに義朝着用の楯無鎧は、雪の中に遺棄されたことになっている。源義光の子孫がおおぜいいる中で、なぜ武田家に御旗と楯無が伝来したのかがそもそも大きな謎なのだが、例えば同じく源義光の子孫であり、義光の本拠地である常陸国を領した佐竹氏などに対して武田家の「正統」を主張するならば、御旗と楯無の伝来が有力な根拠になるのは確かだろう。もちろん家中を取りまとめるに際しても、その歴史の重みが威力を発揮したことは想像に難くない。(白浜わたる)

山梨県景



武田信玄



馬場信春



高坂昌信



内藤昌豊



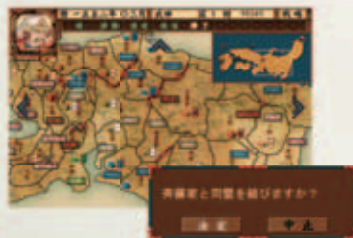
秋山信友



一般に、結束力の強かったと言われる武田の軍団であるが、信玄は一族の伝統・権威などを巧みに利用していた様である。頼朝の代になるとこの点が薄れてしまった様だ。

怒涛の進撃戦——勢力拡大時の問題点——

美濃から近江南へと進んでいくためには、新たに隣接する織田、三木、浅井といった大名と手を結んで、側面の安全を確保する必要がある。とはいえ、相手がすんなり同盟に応じてくれるとは限らないため、ときに戦で相手を追



美濃に隣接した三木家、浅井家とは同盟できたものの、尾張を手に入れた斎藤家とは手を結べないまま敵対関係に。やむなく尾張を奪って伊勢に侵攻、降伏させて臣従してもらった

い払い、領国を奪う必要も出てくるだろう。

直轄領の肉政には限界が

そんなこんなで領国が増えていくと、内政の効率が悪くなる。序盤は農業・商業・鉱山のどれも矢印が上向きで順調に成長していたと思うが、横ばいや下向きの項目が出てくる。各項目の数値を増減させてみて、なるべく

成長が続くように調整したい。ちなみに「戦ノ国」では、農業に対して商業・鉱山が発達しているほど専業の武士が増え、軍勢の発揮戦力が



だんだん利がなくなってきた内政。農業・商業・鉱山に均等に割り振るとどれも横ばいだが、鉱山に集中するとまだ伸ばせるらしい

なっている。内政の方針を決めるに当たって、頭の片隅に置いておくともいかもしれない。

譜代大名は世襲の子孫が

さらに領国が増えていよいよ内政が行き届かなくなったら、多額の俸禄を与えている家臣に国単位で知行を与え、譜代大名にしておくことで直轄領を減らすのが有効な解決手段だ。比較的石高の小さな国から与えていって、養える兵数の変化を確認しつつ進めたいところだが、譜代大名は独自の判断で武將を雇うことがあるので、与えた知行高がその武將の兵数にそのまま直結しないのがけっこう悩ましい。譜代大名の知行で養われる陪臣とその配下



山本勘助に信濃南を与え、陪臣を二人つけて譜代大名に。山本家という大名家が誕生した

の兵力も、確かに武將として運用できるのだが、優秀な人材を雇ってくれる

保証はない。いつの世も、人を使いこなすのは難しいのである。

そうしたわけで、例えば武威が飛びぬけて優秀な武將はあえて譜代大名に列することなく、多額の俸禄で当主直下に残すという選択もありだろう。

「戦ノ国」では武將を意図的に解雇できないし、それはモチーフに対して正しい描き方でもある。そこで微妙なスベックの武將を、設立した譜代大名家に陪臣として属させ、直轄領に対する俸禄の負担を減らすのも重要なテクニックとなる。この考え方を徹底させた場合、譜代大名は敵に寝返らない律義者でありさえすればよいことになるだろう。

暴れん坊から強き者へ——上洛の後に待つもの——

近江南から六角家を追い出し、領国としたところで隣接国からの脅威も排除していく。といっても、近江北の浅井とは調和済み、南に隣接する伊勢の斎藤はすでに臣従大名としたので、残るは伊賀へと下がった六角に、引き続き対処していくだけだ。

近江南の余剰人口を手に入れることで、兵数がフルに回復した主力軍団を投入すると、六角家は野戦を諦めて籠城し、やがて降伏した。上洛を前に二つ目の臣従大名誕生である。

我が軍勢が満を持して山城国に入る



伊賀へと落ち延びた六角家を再度降し、臣従大名に収まってもらう。これで近江南への脅威は除かれた

名が順調に勢力を伸ばすのは好都合なことだ。だが、ゲーム内に流れるメッセージを見る限り、臣従関係の破棄は少なくとも同盟破棄より頻繁に起きている様子。斎藤家の成長を喜べるのも、あくまで今後の関係が良好である場合に限られる。

自家の實力で同盟を維持

臣従大名には知行地を給付できるのでまだよいとして、「戦ノ国」には同盟相手のご機嫌をとる手段など用意されていない。同盟関係を維持したいなら、自家がひたすら成長を続けること、

そして朝廷や室町幕府から官位や役職をもらって、お家に箔を付けることが必要だ。



武田家を頼って室町將軍が下向してきた。甲斐の守護が重要なアイデンティティである我が家は二つ返事で承諾

られた。成り上がり者にはまだまだ厳しい世の中のような。

播磨守護をもらったのは、今後摂津・播磨を目指すつもりだからだ。タイガースファンとして甲子園球場と六甲

京の町に響を並べる、武田家の主力軍団



管領家と肩を並べる京職はもらえず



いろいろ考えたすえ、播磨守護に

京を目指して迅速な進撃を続ける武田家には今回、室町將軍が身を寄せてきた。これを快諾したうえで播磨守護に就き、さらに朝廷から細川管領家としてのぐ左京大夫をもらうべく奏請してもらったのだが、こちらはすげなく断

山は必須アイテムである。二条城を強化して虎の飾りで埋め尽くした(妄想)後は、ぜひ播磨を。そう。「ハリマオとはマレー語で虎のことである」という強引なおチで、この原稿を締めたいと思うのだ。

小ねでピリリと辛い大人向けゲーム

十時間で終わる戦国ストラテジーと聞くと、多くの人はすごくシンプルなゲームを想像することだろう。だが「戦ノ国」はそのコンパクトなプログラムの中に、実に多くのギミックと、戦国時代的な文脈を盛り込んでいる。コマンドではなく、パラメータの密接な連関で表現しているのが特徴だ。結果としてプレイの時間を増やすことなく、ストラテジーゲーム本来の考える楽しみをふんだんに備えているのだ。そのことは甲斐虎二郎さんの解説を通して分かってもらえたと思うが、ここで再度要点を整理しておきたい。

■シビアな財政と俸禄

甲州の金山を支配下に置く武田家ですえ、のべつまくなしに戦えるわけではない。農繁期の戦にはとつてもないコストがかかるうえに、俸禄の支払いが大名家の財政に重くのしかかる。序盤の財政運営はかなり厳しい。

戦力比が重要な戦闘ルールと併せ考えたとき、俸禄は有能な武将に傾斜配分するのがおそらく正解だ。考えてみれば「戦ノ国」に登場する武将は本軍団長クラスの人材である。複数の武将を組み合わせることで軍団を編成す

る代わりに、有能な軍団長クラスに多くの俸禄を与えることが、システムの趣旨に沿った軍事編成なのだ。

■戦を避けるべき戦国ゲーム

財源の問題をクリアすると、なんでもやり放題になってしまいうまのゲームは世の中に多々あるのだが、「戦ノ国」がそうならないのは戦で失われる人的資源をきちんと背後でカウントし、管理しているためだ。勝利を重ねていても、矢つた分の人的資源が埋め合わせられるとは限らない。そうすると、いかに損害を抑えて勝つか、出血の多

い戦いを回避できるかがクローズアップされる。そこに外交の価値が生まれるのだが、ここでも安易な関係改善策をあえて用意しないのが「戦ノ国」流である。勝つことで外交的な影響力を増したいが、そもそも勝つためには良好な外交関係が重要だ。そうした循環構造を前提にして、どこに活路を見出すことで外向きの拡大スバイラルを築けるか？ その糸口や方法を見つけることを楽しんでもらいたいからこそ、いかにもありそうな外交コマンドを、あえて盛り込んでいないのだろう。

■治安度が要の役割を果たす

財政と人的資源の両方を握り、かつプレイヤーの努力で比較的動かしやす

いのが国の治安度だ。治安度は実効石高に直結し、微算可能な兵数にも影響を与える。

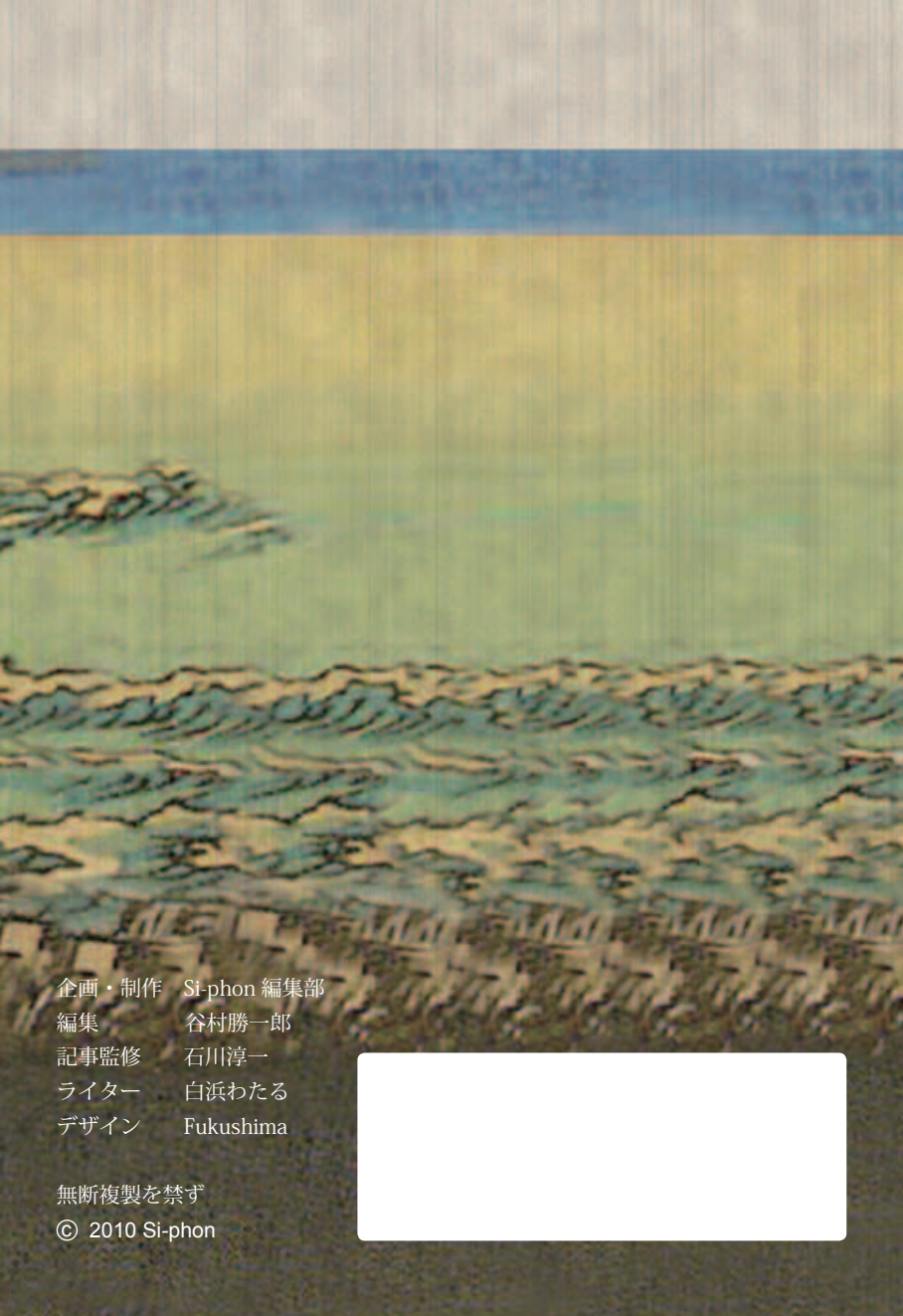
その国を実際にどれだけ把握し、どれだけの人々が現当主を支持しているかという、まことに戦国時代らしい課題が、ゲームの勝敗を分ける要素に深く噛み合っていることは、歴史ストラテジーとして重要なポイントといえる。近年の歴史学界で戦国大名の家を語るとき、それが国衆の連合体であり、個々の国衆がどう考え、領内の村々がどう動くかが取り沙汰されることを考えるにつけ、このシステムは興味深く思える。戦国大名を殖産興業の主体とはかり考えるのはあまり適切とはいえないし、国衆達との間の階級闘争を強調す

るのも、やはり一面的だ。

「統治」コマンドの中身ってケース・バイ・ケースなんだろうなあ……というイマジネーションの問題はさておき、「戦ノ国」がなかなか面白い勘所を備えた作品なのは確かである。

(白浜わたる)





企画・制作 Si-phon 編集部
編集 谷村勝一郎
記事監修 石川淳一
ライター 白浜わたる
デザイン Fukushima

無断複製を禁ず

© 2010 Si-phon