

Simulation Game & Column

Si-phon Game Club 別冊

信玄上洛 デジタルアプリ版 for Win

発売記念号

企画・制作
Si-phon 編集部

編集
谷村勝一郎

デザイン
大川内結衣

イラスト
板倉宗春

無断複製を禁ず

好評発売中!

詳しくはコチラ <http://si-phon.jp/app/01/>

©2014 Si-phon



戦国を創ろう!

エディタで拡がる趣味の世界

ソリティアシステムが
デジタルアプリとして移植され
シナリオエディタも登場した
中世最後の大舞台である戦国
その中に登場する武士団と
プレイヤー演じる大名勢力
設定されたイベントの数々
そうした世界を創り遊ぶ事で
きっと趣味の世界も拡がる事だろう

目次

- 1 目次／はじめに
- 3 ゲーム紹介 大名に帰属する武士団の世界
- 5 エディタ紹介 趣味を広げるシナリオエディタ
- 7 シナリオ紹介【武田盛衰記】—西上作戦・御旗桶無・長篠決戦—
- 9 シナリオ紹介【義輝シナリオ】—戦国婆娑羅・関東管領・上洛でござる—
- 11 シナリオ紹介【義昭シナリオ】—信玄上洛・謙信上洛・叡山焼討—
- 13 制作後記 ~ソリティアシステムからデジタルアプリを目指したもの~

大名に帰属する武士団の世界

アナログゲーム『信玄上洛』のソリティアシステムが、アプリへ移植された。またシナリオエディタも登場した事で、パソコンで作業しタブレットでプレイするスタイルが確立される事となる。

中世武士団の再現

中世の武士団は土地との結びつきが強く、次第に村が形成される。そうした彼らは決して大名の私兵ではなく、自分たちの存在を保障してくれる相手と組む構図が、戦国時代の姿であった。信玄上洛の基本システムでは、この様な中世の武士団社会

を再現している。

各エリアには、1個若しくは2個の武士団が戦力ユニットとして所属する。このユニットに対して、エリアの制圧勢力が帰属判定を行う。

ユニットは1個をエリア内へ残し、残りのユニットを各地へ移動させる事が可能である。つまり、1個しか所属しないエリアの戦力は、侵攻戦力に組み込めない。

また勝ち目の薄い合戦では退却を始める場合もあり、合戦で被害が大きいと敗走する場合もある。合戦で消滅したユニットは、所属エリアで再帰属の判定を行う。



地域性の再現

史実がそうであった様に、大名は全エリアを制圧する必要はない。この時代の象徴である上洛を目指すのであれば、その為の戦いを遂行し京を目指す。また上洛後、再興された幕府の為に戦いを続ける。それが嫌なら、足利将軍と敵対する事態も止むを得ない。そうした当時の社会を再現している。

よって勝利条件も、指定エリアの制圧、制圧するエリア数の設定、特定武将の死亡、特定地点へ到達など、多種の設定ができる。

各エリアに所属する戦力には兵科



が設定されている。
戦力ユニットの戦闘力は全て同じだが、この兵科の違いは、帰属・回復の成功確率、侵攻・防衛時の攻撃順位に影響し、兵力を捻出しやすいエリア、防衛に適したエリア、鉄砲など特殊兵科を得る為に必要なエリア等の地域性を表現している。



趣味を広げるシナリオエディタ

エディタでは、既存のシナリオデータをひな形データとして読み込み、その設定を変更する事でシナリオを作ることが可能である。

また上級者向けの機能として、スクリプトを編集し、イベントを加える事も可能だ。

配付可能なシナリオデータ

エディタで生成されるデータは二種あり、そのひとつが配付可能なシリアルデータである。

こちらのファイル名は同名ファイルの配付を避ける為、ハッシュ値を採用している。尚、この「シナリオ」データは、

たは、Android/iOS版でも読み込める。(ver1.2.0.0以上に対応)

編集するプロジェクトデータ

配付するデータとは別に、エディタ上で編集するデータがプロジェクトデータである。こちらは中間ファイルであり、このファイルを他人が使用しても、必ず利用できるとは限らないので注意が必要だ。このデータは配布する事を想定していない。

またシナリオデータから、プロジェクトデータを作る事はできない。編集中のプロジェクトデータは、作成者が保存していく必要がある。

テストプレイ機能

編集中のシナリオは、ゲームエンジンを用いてテストプレイを可能としている。テスト結果をその場で反映し、データ修正が可能である。

特にスクriptを用いたイベントの組み込み作業では、修正作業が多い。この機能を使い、シナリオ作りに磨きをかけよう。

ユーザー シナリオの利用方法

ユーザー シナリオの利用方法は、製品と異なり。

<http://si-phon.jp/app/01/scenario/add.html>

続けるのが、それとも追放するのかを決断するシナリオとしている。

信玄上洛では、発売後もシナリオ追加キャンペーんを実施した。

Windows 版で追加したシナリオとは別に、企画で止まっていた案を手

直して、配付用のシナリオとしたものである。信長の上洛時期を中心とした内容である。

上洛後は足利義昭が将軍へ就任し、信長は周辺勢力との抗争へ移るが、途中で義昭が反目する場合がある。

この時、反目されても義昭を助け

第一弾 「義昭追放」

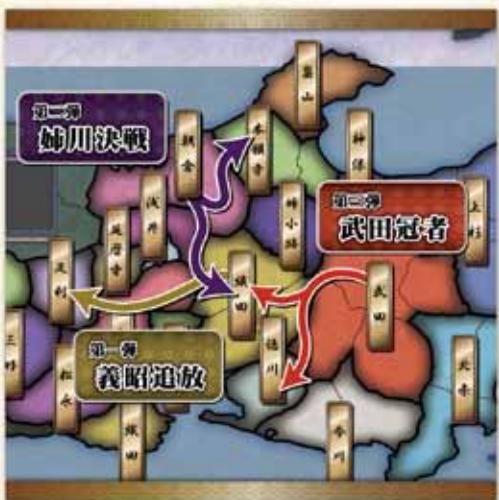
織田信長を押出し、足利義昭の上洛を助力する。武田と徳川が、共に今川領へ侵攻した時期の事である。

上洛後は足利義昭が将军へ就任し、信長は周辺勢力との抗争へ移るが、途中で義昭が反目する場合がある。

この時、反目されても義昭を助け

第二弾 「武田冠者」

太郎義信が父・信玄への



シナリオ紹介【武田盛衰記】

西上作戦・御旗楯無・長篠決戦

PC版の信玄上洛は、シナリオが九本収録されており、武田盛衰記として三本、義輝時代のシナリオが三本、義昭時代のシナリオが三本とした。

その中で武田家の盛衰をシナリオ化したものは、「西上作戦」「御旗楯無」「長篠決戦」の三本である。

「西上作戦」は、武田軍の打撃力を尾張まで侵攻できるか。

「御旗楯無」は、代理人通緋による武田家連合シナリオ。

西上作戦



信玄の西上作戦を、チュートリアルとしてシナリオ化している。プレイヤーする中で、重備・移動・合戦といったゲームの基本システムを習得する事を目的とする。

史実では、尾張に到達する前に信

玄が没してしまうので、マップの切り方は武田領と徳川領、それに尾張と木曽口のみとしている。当時、身動きが取れなかつた信長の表現として、岐阜エリアも外した。

圧倒的な戦力で蹂躪していく事が可能目標に置いたシナリオである。

御旗楯無



ここでは、信玄と勝頼、二代に渡つて武田家を運営する。

シナリオ「西上作戦」と同じ開始月であるが、主旨は勝頼視点で武田家を運営する事にあり、別シナリオ



長篠決戦



勢力を滅亡させた。シナリオの開始時期はその後、勝頼が高天神城の攻撃を担当する。アナログ版では合戦チュートリアルであった「長篠合戦」シナリオを、キャンペーンシナリオとして修正したものである。

信玄没後、勝頼が新体制を固める隙を突いて、信長は浅井と朝倉の両



家と織田家との成長速度を競うシナリオとしている。

史実通り、徳川の攻略前に織田との決戦に挑む場合、双方に攻撃され苦しい展開に陥るだろう。

この時期、武田が織田に勝利するには、織田の長島攻略より早く徳川攻略が必要であり、そうした点へ主眼をおいたシナリオとした。



「信玄上洛」とは、異なった視点でプレイできる様にしている。

シナリオの内容は、信玄時代と同様の優秀な家臣団を率いながら、信玄没後、織田を相手に苦戦していく過程を表現している。同じシステムの中、同じレートの武将を率いながら、信玄という武将が居なくな

るだけ弱体化する表現を体感できるだろう。

じっくりとプレイしたい所だが、織田が勢力を成長させていく為、そういうのんびりとはできない。織田に負けない成長戦略を必要とするシナリオである。

【義輝シナリオ】 戦国婆娑羅・関東管領・上洛でごじやる

戦国婆娑羅・関東管領・上洛でごじやる

義輝シナリオは「戦国婆娑羅」「関東管領」「上洛でごじやる」の三本である。

ここでは上洛の意義を表現する。自分の立場に応じて行動せねばならず、従来の成長戦略とは異なる「フレイスタイル」で展開せねばならない。

戦国婆娑羅



の制圧を目指していたが、「デジタル版」のシナリオでは趣向を変えた。

今川の上洛に関して様々な見解があるものの、ここではガチで上洛を目指す事にした。

というのも、当時の東西情勢をシリオ化したもののが「戦国婆娑羅」と「関東管領」であり、畿内で三好長慶に手を焼く足利義輝、関東で北



条氏康の進出に苦しむ上杉憲政、それぞれを各シナリオとしている。

この「上洛でごじやる」のシナリオ化にあたり、こうした東西情勢のもと、上洛という行動は今川家が取る行動の選択肢として、十分に有り得ると判断した。

単独で三好と当たるか、畠山と共に闘するか、そうした行動の選択肢は



あるものの、アウトローでない今川家は制圧できるエリアも少なく、三好と決する戦力の捻出に苦しむ。

足利宗家が絶えれば吉良、吉良が絶えれば今川が継ぐ。などの言い伝えもあるが、義輝も健在なので、三好を駆逐する事で畿内の秩序を回復し、今川家の名声を上げる事を目的としたシナリオである。

を奪った三好長慶が、畿内を牛耳っている状況にある。

六角義質はこの三好長慶と対峙し、近江へ逃れていた足利義輝の帰京を実現させていた。また河内や和泉では、足利一門の畠山高政が三好と抗争を続けている。

こうして足利義輝の代理人となり、細川・畠山との連合を以って三好と戦い、秩序回復を目指す事となる。

関東管領

越後の龍・長尾景虎を担当するが、途中、イベントで上杉政虎となる。

この時期の京は混沌としており、主家である管領・細川晴元から実権

迫され、逃れてきた上杉憲政より上杉家の家督を譲渡され、関東経営を委ねられる。

ここでは北条領の制圧を勝利条件としているものの、上杉家を繼ぐ者として、西上野の長野業正の援助や、

抗争中の武田信玄とも鬭つ事となり、北条戦に集中できない状況が続く。

難易度は高くないものの、足利義輝の帰京と同じ頃の関東情勢をお伝えすべく、シナリオ化している。

上洛でごじやる

足利一門の名門・今川義元を担当する。アナログ版では伊勢湾エリア

【義昭シナリオ】 信玄上洛・謙信上洛・叡山焼討

信玄上洛・謙信上洛・叡山焼討

「謙信上洛」「叡山焼討」の三本がある。

これらのシナリオの特徴は、ライバル勢力が大勢力であり、それを排除し、かつ上洛を目指すものである。また「上洛」と名づけているシナリオでは、寿命との戦いも設定している。

信玄上洛



行うなど、上洛戦までの準備を行う為である。

信玄は信濃へ進出した事から、越後の上杉謙信と長年争い、時間を浪費してきた。また今川領へ侵攻する事から嫡男を失い、北条と敵対する。事実同様、北条との関係を改善して上洛するか、若しくは後方に北条・上杉という敵を残したまま、急ぎ上洛戦を開始するか、上杉領を制圧し、その戦力を織田に当てるか。それらを試すシナリオとしている。

信玄には寿命が設定されているので、この事も考慮して戦略を練らなければならぬ。このシナリオでは戦力の分配がカギとなる。

また、長年敵対してきた本願寺勢力と和解し、共に織田へ当たるかどうかの選択を行う。謙信の寿命も考慮し、織田に対する戦略を練るシナリオとした。

謙信上洛

こちらでは上杉謙信を担当する。既に浅井・朝倉・長島は織田に滅ぼされ、武田も前年に長篠で大敗を喫した為、織田の力は強大である。西へ戦力を集中させると北条が北進してくる。そうなると引き返さねばならず、時間を失う。このシナリオでは戦力の分配がカギとなる。

また、長年敵対してきた本願寺勢力と和解し、共に織田へ当たるかどうかの選択を行う。謙信の寿命も考慮し、織田に対する戦略を練るシナリオとした。

叡山焼討

寺の各勢力は、非常に邪魔な存在だ。また援軍の多い長島は落ち難い。

このシナリオでは織田を担当し、徳川を完全な支配下に置いて、一武将として操作する。こうした設定のもと、第二次信長包囲網に該当する時期からシナリオは開始される。

信長の当面の敵は朝倉義景であるが、それを助力する浅井長政と延暦

そして最大の敵である武田との決戦は、信長の戦力が増えるまで避けたい。徳川の戦力をその防波堤として使うか、織田の勢力拡大へ転用するか、この事を判断して用いる事となるだろう。

このシナリオでは、徳川の戦力の使い方がカギとなるシナリオとしている。

制作後記

ソリティアシステムからデジタルアブリで目指したもの

サイフォンボードゲームで目指すものは、アナログとデジタルの融合。そして、シミュレーションゲームの定義を明確にする事である。

デジタルのシミュレーションゲー

ムも、かつてはアナログゲームの影

響が大きく、移植も多かった。だが

進化する過程で変化する。

そこで、デジタルで失われた要素

を回復し、かつ史実の再現性へ軸を

振り、その中でプレイヤーが世界観

を体感する、また行動を決断すると

いつた要素に注力した。

武田は武田らしく進軍し、上杉は

上杉らしい強さを發揮し、信長は信

長らしく勢力を拡大させ、一向宗は一向宗らしく抵抗を続け、浅井や朝倉はそれらしく動く。こうした世界の中で、プレイヤーが行動し決断を下していく。また戦国を表現する為に、全国制覇ではなく上洛を表現す

る事にフォーカスした。

こうした目標を以ってスタートし

たシリーズであった。

デジタルとアナログ

通常、デジタルシミュレーションの作りは、数値マトリックスの変化(基本的に増加する事)をユーザーの満足感とする手法が多い。

この為、コンピュータより効率的にコマンドを叩かせて、勢力の成長速度で優位に立たせたり、有能なキャラデータを以って、戦場での劣勢を逆転させたりする、といったゲームバランスを取る。

対するアナログシミュレーションでは、システムにもよるが、大きな違いは、打撃力の投入時期に関して、より注力している事である。

注力というよりは、この事こそがシミュレーションゲームの面白さの原点であるのだが、デジタルではフレーバー要素にシステムを奪われ、埋もれてしまった感が強い。

持するという、この時代を最もよく表現する行為に関して注力した。

最後に

よくよく考えると、デジタルでの打撃力はコマンドを叩き貯蓄した数値であり、これを削る行為は、なるべく目立たなくしたいという、作り手の気持ちはよく分かる。

こうした理由から、デジタルで数值マトリックスの表現やキャラ要素が強くなってしまった事は、極々自然な流れであったと言える。

戦国と武士団の表現

戦国時代のシミュレーションゲームは多い。とは言つても、何處から何處までを戦国と呼ぶかで変わるのだが、関ヶ原までを扱うのであればならない。だが中世を扱うのであれば違和感が生じるだろう。こうした

疑念があつたので、信玄上洛では中世の戦国觀に絞る事にした。

太閤検定によつて武士がサラリーマン化する以前、各地の武士団と大名との関係を、そのまま世界觀に持ち込んだのはこの事が理由である。

武士団は都合がよい大名に帰属し、都合が悪くなると離散する。勝てる見込みのない合戦では退却を始め、大きな損害を受けると敗走する。

また死傷率10%程度の時代なので、合戦での全滅は全員の死亡を意味しない事の表現として、敗走するとユニットは消滅するが、軍備で信頼関係が再構築されると再び帰属し、ユニットを再登場させている。

更に全マップの占領ではなく、上洛してその状態(若しくは体制)を維