

2012  
秋号



# 信玄上洛アプリ登場!

## 信玄上洛

～武田の御旗を打ち立てよ～

公式サイト: <http://si-phon.jp/board/01/appli/>

昨年発売された『信玄上洛』武田の御旗を打ち立てよよのデジタルアプリ版の開発も進み、間もなく発売される。

サイフォンボードゲームというシリーズとして登場したこのゲームは、ソリティアシステムを搭載し、一人用ゲームとして発売。そこからデジタルへ移植というフェイズへ進む事となった。

■アナログからデジタルへ

一人プレイを前提としたソリティアシステムを採用する事で、デジタルとの相性は良い。

まず面倒なセットアップ作業がなくなり、諸判定も自動で計算してくれる。また、アナログではマーカーで区別していた制圧エリアも、エリア色の変化で判断がつく。こうしたデジタルの便利な面を多く取り込んでいる。

そして出てくる数値は、合戦に用いる戦力値のみである。コマンドを叩いて通貨などの数値を伸ばし、それを兵力に置き換えるといった作業はない。そうした中間的な処理を省き、より当時の世界観に近づけている。

### ボードゲーム版

### デジタルアプリ版



例えば、戦力ユニットは在地の武士団を意味し、エリアを制圧する事で取り込む。このユニットの数値は、大名に対する信用度とやる気であり、被害を受けると喪失する。失った数値は時間をかけて回復させる。そんな戦国観をもつ信玄上洛が、今般、デジタルアプリとして登場する事となった。

◀ 中面へ続く

※画像は開発中のものです

じっくりのプレイ!  
迫力の大画面で  
ラクラク操作♪



携帯サイズでも!  
いつでもどこでも  
手軽に遊べる!



◀ スマートフォン画面 ▲ タブレット画面

アプリ版はOSのバージョンや画面の表示サイズ等、一定の制限はあるものの、普段持ち歩いているスマホでも、画面の大きいタブレットでもプレイ可能である。スマホで時間つぶしにプレイし、タブレットでじっくりプレイするのも良いだろう。

また同時進行で、太平洋決戦アプリ版の制作も進んでいる。今年三月のアナログ版「太平洋決戦」発売後、目立った発表がなかったものの、来年はサイフォン初の独ソ戦ゲームの予定などが立てられている。今後はデジタルもアナログも、これまで以上の展開を期待して欲しい。

大変よく  
できてます

# スマホでもタブレットでもプレイ可能

## 新作情報 Si-phonGameClub



### 太平洋決戦

デジタルアプリ版  
順調に開発中!

サイフォン  
Android アプリ  
動作環境

Androidアプリ  
対応 ver : Android2.2 以上  
画面サイズ : 800×480(ピクセル) 以上

公式サイト <http://si-phon.jp/board/>

◆PC版情報◆  
信玄上洛デジタルアプリのPC版では、シナリオエディタの搭載を予定している。このエディタは、ユーザー側でシナリオの作成を可能とするものだ。

武將の配置と開始年の設定のみならず、同盟後の援軍設定などが指定でき、より柔軟なシナリオ展開を可能とするものである。

史実に基づいた設定のシナリオや、仮想の条件が組み込まれたもの等、ユーザー側の世界観が反映できる仕組みである。

# アナログ版信玄との違いは「ユニット」

「戦国観の踏襲とデジタルの利点に注力した移植」

デジタルアプリ版の基本は、アナログ版の移植である。特にアナログ版で形成した戦国の世界観は、そのまま踏襲してシステム化している。また当然ながら、デジタルの得意な分野には注力した。

### ■自動判定の軍備

アナログ版で「生産」と呼んで



▲パレットから直接移動できる

いたフェイズは「軍備」と名称を変えた。「生産」という言葉から、兵数が増減するイメージがわくと

の意見が出たからである。

さすがにここは、戦国観の根幹でもあるので変更した。内容はアナログ版と同じである。エリアから敵戦力を排除すると制圧。そして武将を配置し、エリア内の在地

として取り込んでいく。エリア内に存在する全ての武士団を取り込む事に成功すると、そのエリアを

掌握した事となる。エリアを掌握した場合、ふたつの戦力を持つエリアであれば、片

### ■パレット管理の移動

移動ルールはアナログ版と共通

である。自勢力エリア内はスタック制限内で自由に移動できる。敵のエリアへの移動は、隣接するエリアへのみ可能だ。

この移動方法には、ふたつの操作方法を採用している。

ひとつは、エリアを選択するとパレットが登場するが、このパレット間でドラッグして移動を行うもの。そしてもうひとつは、パレットのユニットをマップのエリアへ直接ドラッグさせる方法だ。移動フェイズ内では自由にやり直しが可能であり、移動フェイズ終了時に各ユニットの行動が確定する。

### ■武将が登場する合戦

合戦シーンでは、新たに武将のグラフィックが登場する。また、合戦における戦果の適用は自動化させた。この二点を除き、あとは

アナログ版のルールそのままである。

合戦は基本的に防側が有利であり、侵攻する時は相手より多くの戦力が必要とする。そうしないと厭戦気分から退却する確率が高くなる。寡兵で敵の行動を振り回す事も可能であるが、粉碎する事は難しい。この辺りはアナログ版のままである。

合戦時、防側の鉄砲隊は二度の攻撃を行え、騎馬隊は相手が敗走すると二次移動で相手の行動を制限できる。また各兵科ごとに再軍備の成功確率が違うので、どの部隊を引き連れ、どの部隊を温存しておくかという判断が必要だ。

### ■追加機能

後で再開できる保存機能の延長で、終了したアタを読み込むと、プレイ結果を再現できる。次のプレイで役立てられる様に、展開を振り返る事が可能だ。

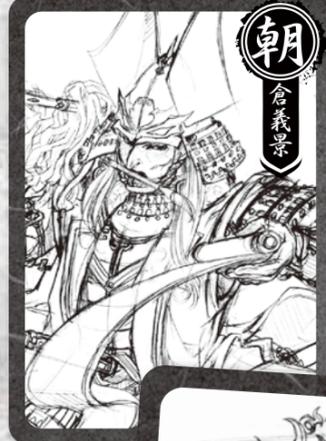
またユニット一覧から行動したユニットを選択できたり、アナログ版ではわかり難かった外交関係も画面に表示され、制圧中のエリアも色分けで表示される。

デジタルアプリでは、こうしたデジタルが得意な面を活かしつつ、アナログの雰囲気を持つゲームとして移植されている。



▲迫力の合戦シーン

## 信玄上洛に登場する武将たち



価格・その他  
近日発表!