

Si-phonGameClub号外

新年号

1573年7月

軍備 移動

信玄上落アプリ

信玄上落

Android版よりリリース

～武田の御旗を打ち立てよ～

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

ソリティアゲーム『信玄上落』が、デジタルアプリ版として移植された。

アナログ版で取り組んだ「勢力の成長速度」と「時間の経過」の二軸、それに「中世武士の戦国観」はそのまま踏襲している。

◆違和感からの脱却

特にデジタルの場合は、歴史シミュレーションと謳っていても、勢力の成長速度と、時間の経過との二軸が狂っているものは多い。それらはおよそ、戦国武将が登場するゲームという認識である。

特に前近代である江戸時代の武士観で再現している場合、戦国の再現には無理があり、アナログゲームの経験者であるならば、この点に違和感を持たれている方も多いのではないだろうか。

信玄上落では、この二軸の調整をアナログゲームとして作り、そしてアプリへ移植した。シミュレーション性を優先したのである。

戦略を練る上で必要な情報がある。投入できる「兵の総数」と遂行可能な「時間」の把握である。ここから戦略を練る事が、本来、

ボードゲーム版

デジタルアプリ版



◀ 中面へ続く

※画像は開発中のものです

太平洋決戦 デジタルアプリ版

開発中!



※画像は開発中のAndroid版です

2013年もがんばるよ!



コマンドマガジン107号
珊瑚海ソリティア
(国際通信社)

価格 3,780 円 (税込)



太平洋決戦
～全軍突撃せよ～
(Si-phon)

価格 5,880 円 (税込)



信玄上落
～武田の御旗を打ち立てよ～
(Si-phon)

価格 5,880 円 (税込)

好評発売中!!

(アナログ版)
ソリティアゲーム

サイフォン通販では
福袋 やります

福袋

12月30日～
1月4日

毎年恒例の福袋が
今年も登場!!

<http://si-phon.ocnk.net/>
アナログ
ゲーム
ショップ

a-game

サイフォンの製品は
こちらでもご購入できます!

お求めはこちら <http://a-gameshop.com/>

信玄上洛の世界

―中世武士社会の戦国ゲームへ―

信玄上洛の戦国観は、中世の武士社会を投影した。戦国シミュレーションに多い、サラリーマン武士観からの脱却を目指したのだ。

◆在地武士団の存在

各エリアには在地の武士団が存在する。これが戦力となる為、戦力の総数はゲームの中で確定しており、戦力を増やすにはエリアを増やす必要がある。



エリアを制圧すると、そのエリアに所属する武士団を戦力に組み

込めるか、組み込めないかの判定を行う。また合戦で消耗したユニットの回復の判定も行う。

これらが何を意味するかというと、戦力とは在地武士団の信用とやる気を意味している。在地の武士団は、自分達の土地の所有を認めてくれる勢力に属する事を反映させ、中世の武士社会の戦国観としている。

その為、内政コマンドを叩いてお金を為、それを兵力へ換えるといった作業は排除した。同時に、相手より有効なコマンドのを叩き方で、相手より優位に立てる事も排除した。

◆エリアの役割

マップ割では、次の二点に注力した。エリアに強弱をつけ、弱エリアのバイパス化を阻止した。デジタルでは計算が便利である為、エリアごとに石高等の値を設

定づけ、強弱つける方法が主流となっている。そこで内政コマンド等を設定し、これを叩かせる事で場持ちとしている物が多いが、ここに不満を持っていたので今回排除した。



その為、今回はエリアに所属する武士団の総数により、エリアの強弱とした。

ルールでは、エリアの中へ最低ひとつのユニットを残さないと、他エリアへ転戦できないとしている

るので、飛騨や伊賀など、武士団がひとつしか所属しないエリアを制圧するメリットが薄れ、マップのバイパスとして利便する事を防止した。

◆武将と合戦

武将は、軍備（旧生産）フェイズで武士団の帰属を促したり、合戦フェイズ時に戦力値の加算したりする。

帰属に関しては、在地武士団の項目でも述べているが、マップへの登場に関しては、頭角を表したという事を表している。

合戦は、アナログゲームがサイコロを用いるシステムだったので、アプリでもこのシステムを踏襲した。

基本的にターンが二ヶ月に相当するので、合戦中、長居は無用とばかり、勝ち目の薄い戦いでは、在地武士団が帰還したがる。これ

を退却判定とし、厭戦気分を再現した。逆に圧倒すると敗走する判定も、ゲームの中へ取り入れている。

兵科はアナログ版で取り入れるか悩んだものの、防御時に先制攻撃できる山岳・鉄砲、敗走時に二次移動可能な騎馬、回復が容易な長槍などを取り入れた。また防御時の鉄砲は、二度の攻撃を可能とした。



武田の騎馬隊は回復の効率が悪い

成長軸と時間の二軸に注力―シナリオ3信玄上洛から―

ゲームの核である「信玄上洛」シナリオでは、信玄の上洛の可能性を押し込んだ。

計算上、上洛可能な設定とし、寿命の設定・周辺勢力との関係から、上洛へのロマンや、否定的な見解を見つめてみよう、というものだ。

以下、武田家と周辺勢力との関係と基本戦略である。

◆対北条戦

西武蔵と小田原へ侵攻し、場合によっては東武蔵までもが制圧可能である。

だがこの場合、制圧後、戦力を帰属させる掌握化に時間がかかる為、上洛作戦の開始が遅れてしまう。

また上杉に対する一定の兵力配置を考えると、これらのエリアを直接持つ事は、あまり得策とは言えない設定にしている。北条は殺さずに使うのも手である。



◆对上杉戦

上杉謙信は「上」の戦力加算値を持ち、合戦では異様な強さを発揮する。

また山岳兵を持つエリアが隣接している事から、攻めるには危険な存在である。

上洛を優先するのであれば、北条勢力を巧く活用し、对上杉戦力に摩り替える戦略が有効であり、上杉を征討したいなら、上杉が弱った北条へ攻めた隙を突いて、東上野・越後を攻めるのが有効である。どちらの場合も、上洛戦との両立は難しい設定としているが、上

洛に拘らなければ、こうした行動も可能である事を押し込んだ。



◆木曾口侵攻

木曾・岩村・長篠辺りをエリア化した地域が木曾口である。

セットアップ時は、武田と織田との緩衝エリアとしており、武田が侵攻すると織田が敵対化する。

混沌とした地域であった事も考慮し、最初から攻めても、後から攻めても、あまり変化が無い様に設定している。

ゲーム開始と同時に、対北条戦と並行して制圧までもが可能であるが、掌握までに時間がかかるの

と、この間、大量の兵力を抱える岐阜・尾張と接するので、あまり得策とは言えないのである。

但しこの時期の織田は、比叡山は制圧しているものの掌握までしておらず、浅井・朝倉、そして長島との戦いが継続中であるので、実質の敵勢力は徳川となる。

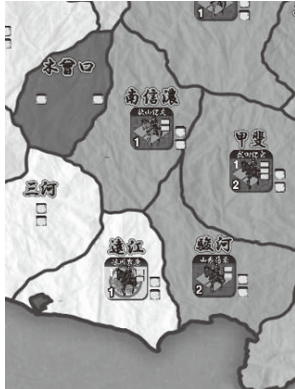


◆対徳川戦

北条と手打ちのステップ撃破で同盟してから侵攻するか、最初から侵攻するか、どちらでも手を付けられる。

但し後者の場合、上杉・北条・織田と周囲が敵だらけになるので、

戦力が分散し、有効な打撃力を集中できなくなる設定とした。



◆対織田戦

上洛だけ目指すなら早々に木曾口を制圧し、織田が長島へ侵攻した隙を突いて、浅井・朝倉と共闘するのが手取り早い。但し周囲から甲斐・信濃などへ侵攻を受けるだろう。

