

# 戦国を創ろう!!

～信玄上洛のエディタで趣味の世界を拡げよう～

2013年11月29日発売のWindows版「信玄上洛」は  
シナリオエディタ付のモデルも設定されている。  
これにて趣味の世界はどう変わるものだろう?

2013年11月29日発売のWindows版「信玄上洛」は



最新ニュース

信玄上洛  
デジタルアプリ版  
for Win  
11/29 発売

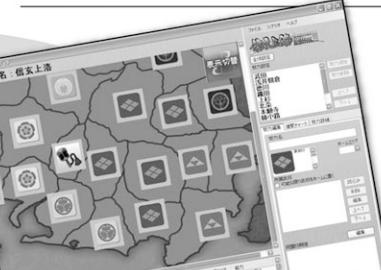
Windows版信玄上洛がついに登場。エディタが付属したモデルも設定されています。このエディタのデータはAndroid・iOS版でも利用可能。

ゲーム視点から見た  
戦国の武士団  
11/29 発売

サイフォンボードゲームは、アナログとデジタルの融合企画としてスタートした。最初にアナログゲームとして「信玄上洛」と「太平洋決戦」が発売。その後デジタル移植として、Android・iOSで動作する「信玄上洛デジタルアプリ版」が続いた。

## ■ エディタの登場

今回はWindows版の信玄上洛が発売される。田玉は「シナリオエディタ」付モデルが設定されている点にある。このエディタで作られるシナリオデータは、Android・iOS版でもプレイ可能だ。つまり、作業性の高いパソコンでシナリオデータを作成し、タブレット端末にデータを移動させてシナリオデータを作成、タブレット端末にデータを移動させ、よりアナログの雰囲気に近いプレイに集中できる。またアナロ



気になるエディタと  
ムックの内容は中面へ!!

分析記事では、信玄上洛のシナリオ制作時に秘めた思いや、数々のイベント内容などを、図表を用いて展開する。こうした内容から、シナリオ作りを促進し、趣味の世界を広げて頂けたら、という思いで制作している。

グ版で扱った中世・戦国時代の世界観は、そのまま踏襲している。それと「ゲーム視点から見た空母の戦い」に続くサイフォンのムックとして、「ゲーム視点から見た戦国の武士団」が登場する。前者は日米の空母の戦いをデジタルゲーム「空母決戦」とアナログゲーム「日本機動部隊」を用いて解説したムックであった。

今回のムックでは、中世の武士団のあり方を解説しつつ、信玄上洛のシナリオデータを分析する。分析記事では、信玄上洛のシナリオ制作時に秘めた思いや、数々のイベント内容などを、図表を用いて展開する。こうした内容から、シナリオ作りを促進し、趣味の世界を広げて頂けたら、という思いで制作している。

# 信玄上洛 製品情報

<http://si-phon.com>

アプリ版 好評発売中



価格 無料



信玄上洛  
Android版(体験版)  
for Android

価格 1,575円(税込)



信玄上洛  
Android版  
for iOS

価格 1,600円(税込)



アナログ版 好評発売中

信玄上洛  
～武田の御旗を打ち立てよ～

武田信玄の上洛戦を再現したソリティアゲーム。ルールを習得して、自分だけのオリジナルシナリオを作成しよう!

価格 5,880円(税込)

JANコード: 4560326385008

品番: SIPH-5008

信玄上洛  
iOS版

iPhoneやiPad  
iPod端末で利用可能。



信玄上洛  
iOS版

iPhoneやiPad  
iPod端末で利用可能。



PC版

11月29日発売

信玄上洛  
デジタル  
アプリ版  
for Win

価格 4,830円(税込)

JANコード: 4560326381024

品番: SIPH-1024

シナリオエディタが付属した  
モデルはこちら。

価格 6,930円(税込)

JANコード: 4560326381031

品番: SIPH-1031

エディタとムックが一緒になった  
お得なモデルです。

価格 8,400円(税込)

JANコード: 4560326381048

品番: SIPH-1048

信玄上洛  
デジタル  
アプリ版  
for Win with Editor

価格 12,300円(税込)

JANコード: 4560326381051

品番: SIPH-1051

信玄上洛  
デジタル  
アプリ版  
初回限定パック

価格 1,890円(税込)

JANコード: 4560326384018

品番: SIPH-4018



ムック



ムック



ムック



太平洋決戦  
～全軍突撃せよ～

アナログ版

ソリティアシステムで日米の空母決戦を再現。その場で決着をつけるのか、決戦を先へ持ち越すのか、決断はあなた次第!

価格 5,880円(税込)

JANコード: 4560326385015

品番: SIPH-5015

デジタル版

Android版より  
現在開発中です!!

戦略級空母戦

戦略級空母戦

戦略級空母戦

戦略級空母戦

戦略級空母戦

戦略級空母戦

戦略級空母戦

戦略級空母戦

# ゲーム視点から見た戦国の武士団



ゲームと歴史を繋ぐアイテムとして登場したのが前作「ゲーム視点から見た空母の戦い」であった。今回その戦国版として登場する事となる。

戦国ゲームのファンであるなら、戦国について深く勉強されている方も多い。

信玄上洛は、そうした方でも樂しまれる様に、戦国時代という中世の世界観を取り込んだ。今回のムックは、その世界観を解説すると共に、各シナリオ作成時の思いや歴史との対比、イベントの仕組みを解説し、自作のシナリオをユーザーが作る事を促進し、趣味の世界を広げるアイテムを目指している。

尾張の実権が、守護職から守護代へ移り、その守護代の分家である信長は、守護職を庇護する事で、自らに正統性を得た。

その後も、常に自らの行動に正統性を持ち、中世の権威に乗っかり、伸し上がった人物こそが織田信長である。

そうして伸張していく信長勢力と、侵略させる反対勢力。その両方に巻き込まれる勢力の構図は、

ムックは、信長包囲網の説明から始まる。信長の歴史は、室町時代の縮図とも言えるので、こうしてみた。

信玄上洛は、守護職を庇護する事で、自らに正統性を得た。

その後も、常に自らの行動に正統性を持ち、中世の権威に乗っかり、伸し上がった人物こそが織田信長である。

将來、太平記など別の時代のゲームや、再び源平ゲームを出す時の手助けになれば、との思いもある。



信玄上洛の各シナリオと、そのモチーフとなった合戦の解説や図版を交え、わかり易く説明しています。こちらの情報は、シナリオを作成する時の目安として下さい。

# 信玄上洛シナリオエディタ



趣味の世界を広げるツールとして登場するこのエディタにより、ユーザーは戦国の世界を切り取り自作のシナリオを作成する事が可能となる。



今回のシナリオエディタの目的は、ユーザーが想い描く戦国史の舞台作りである。作られたシナリオデータは、自由に配布できるし、他人が作ったデータの読み込みも可能である。

## ■信玄上洛の世界とは

信玄上洛の世界とは、スピーディーな展開を目指したシステムである。またその世界観には、中世の武士団システムを採用している。武士団は各勢力の戦力となり、大名や武将は、彼らの戦力化(帰属化)に必要な存在であって、軍備や合戦においてその力を發揮する。

基本システムにおいて、デジタルに多いコマンドを叩き数値を高める手法は取つておらず、戦力を増やすには制圧エリアを増やしていくしかない。こうしたシステムで、ゲームはスムーズに進む。

また当時の武士団を再現しており、合戦で勝利できそうになれば退却を始め、被害が大きいと敗走を始める。そんな身勝手な武士団を率い、設定された勝利条件を目指す。それが信玄上洛の世界である。

は、ユーザーが想い描く戦国史の舞台作りである。

エディタには、次の三つの機能がある。

- ・武将テンプレ作成
- ・シナリオ作成
- ・テストプレイ

武将テンプレ作成機能では、武将を作成しテンプレ化する。このデータはシナリオ作成時、最初に読み込む初期データとなる。

## ■エディタの操作

エディタには、次の三つの機能がある。

- ・シナリオ作成
- ・データ修正
- ・データ追加

シナリオ作成は、ゲームのシナリオを作成する機能である。マップ上にユニットを配置し、勢力をクリプトを組み込む事で、シナリオを作成する機能である。マップ上にユニットを配置し、勢力を

## ～シナリオの作り方～

シナリオ作成時は、次の内容を設定します。

- 一、勢力情報 処理順位 ターン中の処理順位を設定
- 二、武将情報 勢力編集 大名に設定する情報を定義
- 三、エリア情報 進撃チャート エリアの優先順位を定義
- 四、プレイ条件 設定

## 勢力詳細

シナリオ作成時も武将データの追加と編集が可能です。

- 一、データ修正 武将のデータを修正
- 二、データ追加 オリジナル武将データを追加

## 使用エリア定義

エリアへ配置するユニットを定義します。

- 一、配置ユニット定義 ユニットを配置
- 二、未配備ユニット定義 未配備ユニットの設定

## 勝利条件設定

勝利条件を定義します。

- 一、ターン数設定 プレイ期間を設定
- 二、延長期間設定 期間の延長を設定

定義、イベントと勝利条件を組み込む。

こちらのスクリプト作業では、設定されている「コマンド命令文」を可能としている。

少のプログラム知識が必要となる「組込演算子」などを組み込む事で、シナリオをよりカスタマイズ化できるだろう。

テストプレイ機能は、作つていでテ스트プレイできる機能である。ここで「テ스트プレイ」のデータを、シナリオ作成へフィードバックしよう。

少のプログラム知識が必要となる「組込演算子」などを組み込む事で、シナリオをよりカスタマイズ化できるだろう。

少のプログラム知識が必要となる「組込演算子」などを組み込む事で、シナリオをよりカスタマイズ化できるだろう。

その次に、信玄上洛の世界観の紹介や、各シナリオの解説が続く。ここでの本質は、ユーザーが信玄工デイタで自作シナリオを作成するにあたり、本シナリオの制作意図から、シナリオ作りの参考としていただけの情報の提供である。

ここでは各シナリオの戦力分析と、当時の世界を解説している。また国際通信社のゲームも、こちらでご紹介している。

前作に続き、鈴木銀一郎先生のインタビュー(※)が続く。鈴木銀一郎先生のソリティアに関するご意見や、将来への展望など、お話を聞いておきたい話を、今回入れてやつておきたい話を、今回入れる事にした。

更に編集後記も兼ねて、信玄上洛(アナログ・デジタル)の「デザインノート」なども展開し、本書の締めとしている。

※インタビュー内容は変更する場合があります。

それを入めてみたい。

更に編集後記も兼ねて、信玄上洛(アナログ・デジタル)の「デザインノート」なども展開し、