

Principles of Game Design



c 1975, Simulations Publications, Inc., New York, N.Y.

A Conflict Simulation Introductory Game (e.g., an introductory 'wargame')

(省略)

What is a "wargame?"

(省略)

An illustrated sample game

(省略)

Design Analysis

(省略)

Strike Force One

プレイのルール

[1.0] プレイの概要

Strike Force One は、冷戦中の西ドイツに於ける重要な地域を表した小さな地図上でプレイされる。地図はプレイ用のコマの移動や配置を管理するためにスペース("ヘクス"と呼ばれる)で区切られている。これらヘクスはチェス盤のスクウェアと同じ機能を果たす。コマ("ユニット"と呼ばれる)は米軍とソ連軍の中隊を表している。一方のプレイヤーは米軍ユニットの移動と戦闘をコントロールする。そして、もう片方のプレイヤーはソ連軍ユニットの移動と戦闘をコントロールする。各プレイヤーは地図上に描画されている町ヘクスを占拠するために(あるいは占拠されるのを防ぐために)、自軍ユニットを移動させ攻撃をする。ターンを得たプレイヤーは、各々が4ターンのプレイを行なうまで、自軍ユニットで移動し攻撃する(戦闘を始める)。ゲーム終了後、勝者が決定される。基本的に、ソ連軍プレイヤーは少なくとも2つの町を占拠しようとする。そして、米軍プレイヤーは相手側の行動を防ごうとする。

これらのルールを完全に読んで図を参照した後に、**Strike Force One** のサンプルゲーム例のページを読むこと。そして、自身のゲームを始めること。

[2.0] 使用される備品

地図: 地図は西ドイツの典型的な地形の一部を表している。それはユニットの移動と位置を管理するために68のスペース(ヘクスと呼ばれる)に分けられている。地図上の3つのヘクスは"町ヘクス"である(そして、自軍ユニットでこれらのヘクスを占領することがソ連軍プレイヤーの任務である)。地図上の5つのヘクスは"森ヘクス"である。ユニットは、森ヘクスに進入する、通過する、あるいは占領することができない。



通常ヘクス 町ヘクス 森ヘクス

地図上のヘクスが4桁方式を使用して数えられることに注意すべき。これらの数字は、プレイヤーが個々のゲームの進行を記録することを望む場合にだけに使われる。これらの数字はプレイに影響を及ぼさない。

コマは識別文字を含む - A から F はソ連軍コマである。W から Z は米軍のコマである。



米軍コマ

ソ連軍コマ

コマ: コマは米軍とソ連軍の歩兵中隊を表している。これらのコマは"ユニット"と呼ばれる。全てのユニットは戦力と能力が同じであると考え。6つの茶色の中隊はソ連軍ユニットである; 4つの緑色の中隊は米軍ユニットである。

ゲーム開始時、ユニットは地図上に印刷されている開始位置に置かれる。ユニットは識別する目的のため文字コード化がされていることに注意。

戦闘結果表: 戦闘結果表はゲーム中に於いて何れかのプレーヤーにより実行される攻撃の結果を参照するのに用いられる。攻撃するユニット数とサイコロの振りで結果を決定する。



サイコロ: サイコロは攻撃の結果を決定するために戦闘結果表**だけ**で使われる。**サイコロはユニットの移動とは無関係である。**

[3.0] 基本的な手順

プレイの順番

コード化された適切なヘクスに各々のユニットを準備し最初のターンを開始する。**Strike Force One**の各々の完全なターンは、以下の順番によって厳格に進行する:

Step 1. ソ連軍プレーヤーは、移動ルールの範囲内で自身が望むだけの自軍ユニットの一部または全部を移動させる。

Step 2. ソ連軍プレーヤーは、ソ連軍ユニットに直接隣接する(接している)ヘクスにいる、如何なる米軍ユニットに対して直ちに攻撃を行う事ができる。結果は各々の攻撃が行なわれ直ちに適用される。

Step 3. 米軍プレーヤーは、移動ルールの範囲内で自身が望むだけの自軍ユニットの一部または全部を移動させる。

Step 4. 米軍プレーヤーは、米軍ユニットに直接隣接する(接している)ヘクスにいる、如何なる米軍ユニットに対して直ちに攻撃を行う事ができる。結果は各々の攻撃が行なわれ直ちに適用される。

以上の4ステップで完全なターンが構成される。それらのステップは、4つの完全なターンが終わるまで適切に繰り返される。ゲーム終了後、勝者が決定される。

大変重要な注意:

テスト中で最初に明らかになったのは、大部分の人々に対しゲームルールの重要な2点について、明確に理解させるのが多少困難であったということである。特別に、これらのルールに注意を払うこと。そして、あなたは必ず正確にそれらを解釈できるだろう。1つ目は以下の通り:

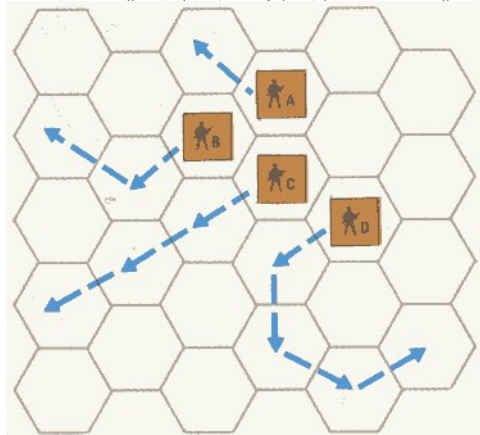
ルール 3.0、基本的な手順: ゲームの各々の完全なターンは、指示されるステップによって、正確に進行されなければならない。順番から外れて何かすることはルール違反である。

手順がどのように機能するかという例として、あなたがソ連軍プレーヤー(茶色駒)であるとする。そして、私は米軍プレーヤー(緑駒)である。各ターンでは、お互いが指示により順番に活動する: 最初に、あなたは移動させたいコマを動かすだろう。あなたが実行している間、私は何もしない。実行している間、あなたは私のコマの何れも攻撃することは許されない。コマを**移動し終わった**後、あなたは私のコマを攻撃する機会がある。あなたは、自軍コマの隣りにある(隣接する)私のコマを攻撃することができる。あなたが実行する間、戦闘の結果(戦闘結果表を参照)により要求されたユニットを後退させる以外、私は何もしない。あなたが望む全ての攻撃を実行した後、そのターンは私のパートになる。直ちに、私は望むだけのコマを移動させる(あなたは何もしない)。これらの移動の全てを終えた後、私にはコマの隣りにある、あなたのコマを攻撃する機会がある。戦闘の結果として強いられたコマを後退させる以外は、攻撃中に於いてあなたは何もしない。私の全ての攻撃が終わった後、我々は完全なターンを終える。直ちに、我々は再びプレイの順番を繰り返して、次のターンを行なう。

[4.0] ユニットの移動

[4.1] 自軍ターンの移動パートの間、プレイヤーは自軍ユニットの一部または全部を移動させることができる。プレイヤーは、自身が望んだとしても自軍ユニットは1つずつ移動させること。プレイヤーは、自軍ユニットの一部もしくは全部を移動させないことも選ぶことができる。プレイヤーは、相手側プレイヤーのユニットを移動させることはできない。

[4.2] ユニットの移動は、ヘクスに連続した経路でヘクスから隣接したヘクスへと移動させる。跳び回ったり、許されているヘクスを飛び越えることはない。ユニットは、どんな方向でもあるいは如何なる方向の組合せでも移動させることができる。ユニットの移動経路は、直線あるいは移動中のプレイヤーが望むだけ曲がっていても良い。



(Figure 1.) 右の図にユニットが実行できる移動経路の幾つかを例示する。

[4.3] 自軍ターンの移動パートの間、プレイヤーは各ユニットを最大4ヘクスまで移動させることができる。各々はターンあたり少ないヘクスでも移動できる。但し、使っていない移動力を後に"残して"おくことはできない。

[4.4] プレイヤーのユニットは、相手側プレイヤーのユニット1つを含むヘクスに進入したり、通過することはできない。ユニットは、地図上の森ヘクスに進入、通過することはできない。ユニットは、地図外に移動することはできない。プレイヤーは、自軍ユニット1つを含んでいるヘクスを通過して、自軍ユニット1つ以上を移動させることができる。但し、ターンの移動パート終了時に何れかのヘクスに1つを超えることはできない。



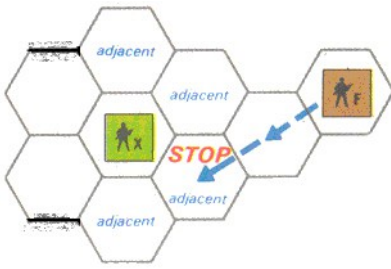
(Figure 2) 左の図に示される上側2本の移動経路は許可されない("NO"で表示される)。下側の移動経路は許可される("YES"で表示)。即ち、森ヘクスあるいは相手側ユニットに占拠されたヘクスに、進入あるいは通過していないからである。

[4.5] ユニットが、直接相手側プレイヤーのユニットの何れかに隣接しているヘクスに進入した場合、移動中のユニットは直ちにそのヘクスで停止しなければならない。そのターンはそれ以上移動できない。

大変重要な注意:

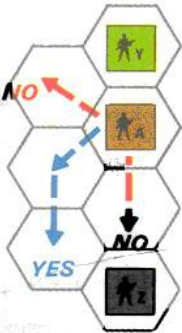
人々が困難とする2つめのルールは、以下の通り:

ルール 4.5、相手側ユニットの隣接ヘクス内では停止する: プレイヤーが自軍コマの1つを移動させている。そして、1つの他のプレイヤーのコマに隣接(接する)した1つのスペースに移動した。移動中のコマは直ちに停止しなければならない。そして、そのターンの残りは移動できない。茶色コマと緑色コマが、地図上で間に1つの空のスペースがある状態で置かれている。茶色コマが移動して緑色コマに接した。そのターンに動けるのは、そこまでである。次のターンになったと仮定する。そして、茶色コマが未だ緑色コマの隣にあると仮定する。もう一度、空のスペースが2つのコマの間にあるように、茶色コマを移動させる。スペースの1つが緑色コマに隣接していなければ、茶色コマは3つのスペースを移動することができる。隣接した場合には、再び停止しなければならない。



(Figure 3.) 右側の茶色ユニットは、左側の緑色(相手側プレイヤーの)ユニットに隣接(接する)するように移動したなら停止しなければならない。

6つのヘクスが大部分のヘクスに隣接して存在することに注意すべき。プレイヤーのユニットが相手側ユニットのヘクスに隣接した状態でターンの移動パートを開始するなら、ユニットはヘクスから**退去**して通常通り移動することができる。ターンの移動パート中に、それら両方のヘクスが相手側プレイヤーのユニットの1つ以上に隣接している場合、プレイヤーは、あるヘクスから別のヘクスに自軍ユニットのうちの1つを直接移動させては**ならない**。その移動中の間に、それが進入するヘクスのうちの1つ(あるいは2つ)が、相手側プレイヤーのユニットに隣接しないのであれば、移動中のユニットは敵ユニットに隣接している状態から移動を始めて終了することができる。



(Figure 4.) 左の図は相手側ユニットに隣接(接して)して、そのターンを開始するユニットの具体例である。相手側ユニットに隣接(接して)してターンを始めたので、何処に、どの様に移動することができるかについて、移動中のユニットが如何に制限されるかについて注意すること。"NO"と記される2本の経路はルール違反である(下側のユニットは緑色でなければならない); "YES"と記される経路はユニットが実行できる適法な移動の1つである。この経路は相手側ユニットに隣接しても存在することに注意すべき。ユニットが進入した最初のヘクスが相手側ユニットに隣接していなかったため、これは適法な移動である。

時として特定のユニットは、このルールのため移動ができない場合がある。

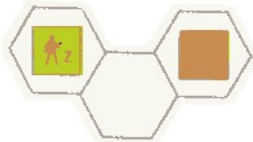


(Figure 5.) 右の具体例は、中間にある茶色ユニットが、この状況で全く移動できないことに注意すること。即ち、移動での最初のヘクスが、相手側(緑色)ユニットに隣接しているか、占められているため。

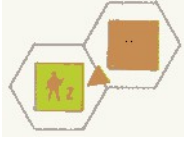
[5.0] 戦闘

ユニットの攻撃方法

[5.1] ターンの自軍戦闘パートの間、プレイヤーは自軍ユニットに隣接したヘクスにいる相手プレイヤーのユニットを攻撃するために、自軍ユニットを使うことができる。ターンの戦闘パートを実行できるプレイヤーだけが攻撃を行なう。1つの攻撃結果が次の攻撃に移る前に適用される限り、これらの攻撃は攻撃側プレイヤーが望む指示で行なわれる。



戦闘は発生しない

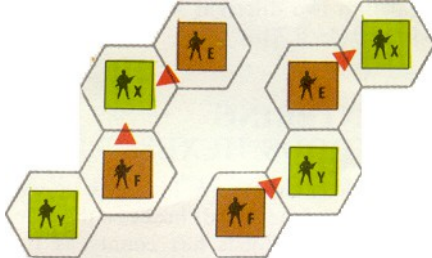


戦闘が発生する

(Figure 6.) 左の図で例示される状況では、2つの相対するユニットが隣接(接して)していないので戦闘は発生しない。右の次の例では、茶色ユニットは緑色ユニットを攻撃している。攻撃しているユニットに隣接しているため、それは実行できる。

[5.2] 1つを超える相手側プレイヤーのユニットは個々の攻撃の対象にならない場合がある。ユニットは1ターンにつき1回を超えて攻撃されない。攻撃しているユニットはターンあたり複数の攻撃に参加することはできない。即ち、ゲームのユニット数により、何れのプレイヤーも1ターンにつき4つを超える攻撃をすることは不可能である。

[5.3] 複数のユニットは個々の攻撃に参加することができる。全てのユニットは、自身が攻撃しているユニットに隣接してなければならない。即ち、6つのユニットを超えて、1つの相手側ユニットへの攻撃に参加することはできない。

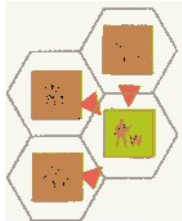


(Figure 7.) 右の図の例で、2つのソ連軍ユニットは上の米軍ユニットを攻撃する。下の米軍ユニットは無視される。同じ状況での右のバージョンにおいて、各々のソ連軍ユニットは米軍ユニットの1つを攻撃する。攻撃(または諸攻撃)をする複数の方法がある状況に於いて、プレイヤーは誰のターンに、どの相手側ユニットを攻撃し、どれ(幾つか)を無視するか決定する。

[5.4] ユニットの1つあるいは複数に隣接していたとしても攻撃を強制されない。攻撃は完全に任意である。但し、攻撃に対して防御することは任意ではない。防御側ユニットは、それが攻撃を"受け入れるか"どうかに関して選択はできない。

[5.5] "攻撃"は隣接する相手側ユニット(防御側ユニット)1つに対して、1つあるいは複数ユニットが戦闘結果表の手順を使用するものと定義される。

[5.6] 各々の攻撃結果は戦闘結果表とプラスチック製のサイコロを用いて決定される。攻撃に参加しているユニット数は戦闘結果表のどの列が使われるかについて決定する。サイコロを振ることは、そのコラムのどのラインの結果が参照されるのかを確定する。どれだけユニットが、その特定の攻撃に参与しているかに関係なくサイコロは攻撃ごとに一度振られる。



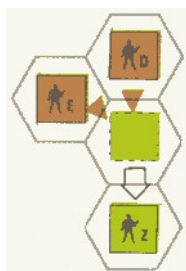
(Figure 8.) 地図の下にある戦闘結果表を参照すること。3つのソ連軍ユニットが、1つの隣接した米軍ユニットを攻撃していると仮定する。攻撃の結果は"3つのユニット"と表題を付けられるコラムで見つけられる。6つの可能性がある結果のうち、どれが実際に適用されるかはサイコロの目に依存する。攻撃側は攻撃につきサイコロを振る。この個々の攻撃のために"1"の目を出したなら"3ユニット"のコラムで"防御側除去"という結果を見つけることができる。

[5.7] 戦闘結果の説明と適用

攻撃を実施しているプレイヤーは"攻撃側"と呼ばれ、ユニットが攻撃の対象であるプレイヤーは"防御側"と呼ばれることに注意すること。次のパラグラフは戦闘結果表の上で示される結果を定めている。

防御側除去: 防御側ユニットは除去される(地図から取り除く)。攻撃側は、その個々の攻撃に参加した自軍ユニット1つを、除去された防御側ユニットがいた空いたヘクスへ直ちに前進させることができる。攻撃側が如何なる残された攻撃に移る前に、この前進は直ちに実行されなければならない。この1ヘクスの前進は、そのユニットの移動の一部とは考えない。そして、他の相手側ユニットの存在を考慮しなくても良い(ルール4.5に反して)。更に、自軍ターンの移動パートの間に移動したヘクスの数には関係がない。この前進は完全に任意である。

防御側1ヘクス後退: 防御側プレイヤーは、攻撃しているユニットから離れるように自軍ユニットを1ヘクスを退かせる。"防御側除去"のように、その退いたユニットを攻撃していた1つのユニットは空いたヘクスに前進できる。何れかのプレイヤーのユニットによって占められているヘクスには後退することはできない。



(Figure 9.) 2つの茶色ユニットは緑色ユニットを攻撃し、それに対して"防御側後退"の結果を得た。そして、指示により退くことを強制した。

後退は、森ヘクスへ入ったりあるいは盤端から外へ出ることはできない。後退は、相手側プレイヤーの何れかのユニットに隣接しているヘクスに入ることはできない。ユニットの後退が禁止されている種類のものである場合、ユニットは代わりに除去される。

攻撃側1ヘクス後退: この攻撃を行なった全てのユニットは、攻撃側により1ヘクス後方に下げられる。この後退は"防御側後退"と同じルールが適用される。但し、勝利を得た防御側ユニットは空いたヘクスへは前進できない。

攻撃側除去: その攻撃を行なったユニットは除去される(直ちに地図から取り除く)。防御側ユニットは空いたヘクスへは前進できない。

[6.0] 勝利の方法

4つの完全なターン終了後、地図上で町ヘクス3つの内、少なくとも2つを自軍ユニットが物理的に占拠するならば連軍プレイヤーは勝利する。彼がこれが達成するのを防ぐならば米軍プレイヤーが勝利する。どちらの側も除去したユニット数はプレイヤーが勝者と宣言されるのに直接的な関係はない。引き分けはない。

Computer Strike Force One

(省略)

Strike Force One 戦闘結果表

ダイスの目	攻撃側ユニット数					
	1 ユニット (同数)	2 ユニット (+1)	3 ユニット (+2)	4 ユニット (+3)	5 ユニット (+4)	6 ユニット (+5)
1	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御 除去	防御 除去	防御 除去	防御 除去
2	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御 除去	防御 除去	防御 除去
3	攻撃1 ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御 除去	防御 除去
4	攻撃1 ヘクス後退	攻撃1 ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御 除去
5	攻撃1 ヘクス後退	攻撃1 ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退
6	攻撃除去	攻撃1 ヘクス後退	攻撃1 ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退	防御1ヘクス後退