

# 秘密三国志戦略論

## 1、はじめに

今回私が自らの戦略について執筆するに至った理由は、以前の我が著作である『政治家への手引き』と同様に、2017年半ばから2018年2月現在にわたって続いている、新規参入者の中から、一定以上の経験を積み、その末に建国を志す者がいた場合に対応するためのものであると同時に、歴戦の古参であっても建国未経験者も多いと思ひ、彼らが建国を志す際に、拙いことを承知の上で、私の戦略を参考にして頂きたいと思ったからである。

本論では戦術<sup>1</sup>については原則触れず、あくまでも戦略<sup>2</sup>について記述する。それ故に、専門用語などを除けば、その内容は他のゲームでも応用できるような、概念的な内容となるだろう。

また本論の内容は、全て私自身の10年以上に及ぶ経験から得た経験則及び我が師から伝授された知識、私自身の主義思想によって構成されており、それを反映しているものであるので、必ずしも万人に適用できるわけではないことを前提に読んで頂ければ幸いである。

建国をする、これはほぼ指揮をすることと同義であると言って差し支えない。それ故に、本論では君主であることを前提に記述する。例外としては傀儡君主<sup>3</sup>という物があるが、これについては後述する。

指揮の基礎と理論を知らずに、指揮をすることは不可能ではないが、安定した結果を残すことは難しい。私は第11期にて統一を果たしたが、これは非常な幸運と、基礎を踏まえた上の理論に裏打ちされた結果であると考えている。建国者は指揮の基礎と理論を知れば、統一の可能性を高めることができるだろうと私は考えている。

---

1 実際に戦争が起こってから、どこを攻めるか、どのような施設を建てたり、いつ攻撃することが有効かなどが、このゲームにおける戦術であると定義する。

2 戦術と違い、どの相手と戦争をするのか、いつ開戦するのか、どのような外交をするのかなどが、このゲームにおける戦略であると定義する。

3 神輿君主とも言われる、指揮をほぼ別の上層に委任した状態の形式上の君主。

## 2、指揮の心構え

君主として指揮を行うときの心構えは、何よりもまず仕官してくれた者を楽しませることを第一に考えるべきである。

国は君主のものであり、君主のやりたいようにやれば、それが国のカラーとなって魅力となる。ただし仕官者にはそれを拒否する権利もあるので、仮に出奔が発生しても合わなかっただけであると考え、気にしないようにすべきだろう。

指揮とは、仕官者の心を操って、自身の指示に従うように納得させることである。指揮する者は常に後述する求心力を意識しておくことで、円滑に周囲を従わせることができるだろう。指揮とはまさに、心を操ることなのである。

理不尽な仕打ちを他国から受けた場合は、毅然として立ち向かうべきである。そしてその怒りを国内で共有して力にしてしまうとよい。指揮官は感情に訴えることをせねばならず、それでいて同時に打算的でもあらねばならない。表面的には情熱的で激情家、それでいて心の奥底は冷静で論理的な者は、指揮官に向いていると言える。

私の師によれば、怒りの感情はこのゲームにおける最強の力らしい。これは確かにそうである。遺臣の流れも遺臣を怒らせてしまえば、その獲得は不可能になる。それ故に他国の武将を怒らせないようにすることも、指揮をする上で重要である。ただし決勝の場合は、遺臣は関係なくなるので、遺臣は一切気にせずに戦術を組み立ててもよい。

ところで君主が別に存在する場合、つまり傀儡君主の場合、何かと言いくるめて自分の思うように動かせるなら構わないが、君主の判断は無視できないので、形だけでも君主の指示を仰ぐ必要がある。

これは周囲にあくまで君主の指示であることを公示すると同時に、自身の指揮に説得力を持たせるための心理操作術の一つである。大義名分は重要なのだ。

また傀儡君主を立てて指揮をする場合、戦術の話になってしまうが、必ず負けないようにリスクのある行動は避けて、国の延命に全力を尽くすべきである。君主不在時に滅亡は避けるように徹頭徹尾リスクを避ける指揮を行うことが重要である。

これは上記の仕官者を楽しませることと矛盾するように見えるが、仕官者に対して楽しませる義務を負うのは君主自身であり、代理指揮官である自身にその義務はないので、遅延戦術を行っていい。

今回は傀儡君主を立てた私の指揮の例として、2例を挙げる。

一つは既に消失してしまったが、2015年1月の猫神氏作成の世界樹マップにおけるラウンジでの指揮だ。

君主の意向と私自身の思惑が一致して、絶対に挟撃されない立地で海戦横槍<sup>4</sup>を行い、長期戦の末に勝利したものの、それで恨まれて決勝で長期間静観していた国に遺臣が殺到して大敗した事例がある。この事例では、私は100回やって100回勝てない、勝ち目なしと判断し、拠点に隣接せずに戦い、何とか1日と少しの延命を行った。

もう一つは2017年10月で、第13期の桃太郎伝説での指揮だ。決勝で勝勢であったも

---

4 横槍された2国はこちらを滅亡させるためには、上陸地点が一箇所しかないなので、こちらが引き下がると挟撃が絶対にできない状態、つまり挟撃されても絶対安全な立地で横槍を行った。これについては賛否両論はあるが、私は横槍された側にも非があると考えます。第三国の進路を塞ぐ形での戦争は、必ず横槍される可能性を考慮して行うべきだからだ。

の、忌まわしき◇地形<sup>5</sup>の影響で、拠点移動の裏取りを行われて、形勢逆転されてしまったのだ。しかしながら、私は上記の延命方針及び、立地が逆転して勝てる見込みはないものの、廃墟戦術による遅延で粘れる見通しはあったので、◇地形を逆手にとって拠点隣接の廃墟化を行い、拠点を隣接させず、数日間にわたって睨み合いを行う形に持っていった。そして参加者全体が厭戦気分になったところを見計らって、管理者側も巻き込んで、狙い通りに引き分けの形で決着させることができた。

前者は誰が指揮しても不可能な形勢であったが、後者は戦略に沿って指揮を行い、形勢逆転で敗北寸前の状態を、引き分けに持っていった事例で、この手法は成功したと言えるだろう。このように勝てないならば粘って和議を引き出すのもまた、戦略を意識していれば可能であり、その可能性があってそれに従ってくれる仕官者がいるなら、自身が君主であっても狙ってみてもよいだろう。

### 3、建国直後の小規模戦

建国をした場合、まず初期位置が非常に重要となる。近場に同規模かそれ以上の国が存在する場合、可能な限り迅速に宣戦布告を行うほうがよい。仮に自国の方が小規模であっても布告をするべきである。何故ならば、仕官者はゲームを楽しむために登録をしている者が大半であり、布告のない、つまり戦争のない退屈な国は登録する選択肢から、端から除外されてしまうからだ。

仮に人が集まらず滅亡してしまっても、最序盤の泡沫国家<sup>6</sup>として滅亡するならば、その後は一武将として気楽にプレイすればいいので、全く問題はないのだ。それ故に恐れず積極的に布告するべきである。

もし複数の国があった場合は、進路を考えなければならない。マップの端に建国となった場合などは特にそうだが、可能な限り国が多い密集地帯に向かって進路をとるようにしたい。

晴れて人が集まった場合も、その布告した相手と戦争することになるが、戦闘解禁直後の中立の接収なども含めて、勝った後のことを考えて進路を決めておくべきである。負けた後のことは考えなくてよいのだ。

優勢で簡単に勝てるなら早めに決着をつけねばならないが、初戦がかなり長引く場合も昨今は非常に多い。この際気をつけねばならないのは、他の国が滅亡した場合で、登用をするのは当然だが、もしこちらの一斉中で、さらに壁が出ていてあともう少しで落ちそうなときに、第三国の滅亡が重なってしまった場合だ。

この場合は兵持ちのオンは突撃させて、兵を失った者で登用をするのが定石となるのだが、あまりに登用をしてしまうとわざと落とさず養殖<sup>7</sup>をしていると対戦相手国に疑われたり、逆に押されているほうに仕官しようという流れが発生して、相手側に仕官者が流れ

---

5 4つの都市がそれぞれ菱形に配置された地形を指す。この地形はどちらかが一斉成功で拠点を前進させると、落とされた側は反対側から裏取りが狙えるので、鬼ごっこのようになって非常に決着がつきにくい。

6 基本的に人数が片手で数えられる以下の、統一は大変難しいと考えられる国家のこと。進路に有った場合、問答無用で滅ぼされる運命にある。ただし立地の関係で運よく生き残れば、決勝直前まで存続することもある。

7 意図的に滅亡させないように、敵拠点を落とさないように手加減をすることを指す。やろうと思えば戦術レベルの調整で可能であるが、悪感情を産むだけなので昨今では忌避されている。

ることも多い。勝利直前の瞬間はもっとも危険なのである。

それ故にこの場合は攻撃を優先するほうが望ましいのではあるが、戦略的観点からこの局面を見ていくと、一つの結論が導き出せる。それは他に滅亡が発生しそうな時間帯に壁が出て、すぐに落とせない中途半端な一斉を行うことは、自滅行為となるリスクが高いという点である。だからこそ序盤の一斉とは、中盤以降の一斉と違って何も考えずに惰性で行わず、一撃に渾身の力を叩き込む準備と覚悟が必要なのである。これは戦略的観点が戦術に影響を及ぼしている一つの事例でもある。

ただし全力を叩き込むとは言っても、シンデレラ<sup>8</sup>明けなどを狙った午前の一斉で滅亡させることは決して望ましくない。何故ならオンが少ない、多くの相手武将が不在時に滅亡させるということは、かなりの悪感情を抱かせるからである。これは序盤に限ったことではなく、決勝以外全ての戦争に言えるが、遺臣を取り込むためには極力相手武将を怒らせず、好印象を持たれるように指揮をしなければならない。嫌われ者の悪党は滅ぼされる運命からは逃れることは困難なので、極力対戦相手の感情に注意を払うことが望ましい。

ただし例外として、先述のように自国への理不尽な仕打ちや、正当なる権利の蹂躪にはそれらに優先して、毅然とした態度で臨むことを指揮官は決して忘れてはならない。

統一を見据えた戦略的観点からは、序盤の長期戦は全く望ましくない。その理由は序盤に長期戦を行うことで十分な土地を得られず、施設面や収入面で不安が残ったり、初戦が長期化している間に他の国は中盤戦に突入してしまっ、次の対戦相手がいなくなっている場合などが考えられるからだ。

ただしここで注意しなければならないのは、この状況は自国の一武官にとっては望ましいことなので、ここで指揮官と仕官者の間で、思惑の乖離が発生することである。しかしながら武官は、次の戦争の目処があるならば納得するので、序盤に長期戦になってしまった場合は、次の戦争の目処が立ちそうなときに戦争を終わらせる調整を狙うことが理想である。ただしこれは矛盾している理論で、既に長期化しているのは、それができなかったからであろう。

もし初戦が長期化して時代に取り残されてしまった場合、基本的に統一の可能性はかなり低くなる。こういう場合はその期は諦めて、横槍などを行ってゲームを楽しむことを主眼に置くことに移行してもよいだろう。

指揮官は仕官者を楽しませることが最優先であるが、これは逆に言えば他国の者は楽しめなくても全く問題はないのだ。統一を目指す場合、恨まれることは極力避けなければならないが、それは裏を返せば統一を捨てるなら、他国に迷惑をかけるなどの行為は、全く気にならなくなると言えることでもある。これは意見の分かれる部分ではあるが、最終的に滅亡することを前提にしているならば、多少の強引な手法は許容される可能性が高い。それを逆手にとって、好きなようにやるのもまた指揮官の醍醐味である。

指揮官とは常に、自国に仕官してくれるならば、大いに楽しませることを保証し、敵に回るならば、それを保証しない者のことでもある。面全体を盛り上げるなどのことは、管理者側がしなければならないことであって、一参加者である指揮官がそれを考えるのは思い上がりも甚だしいと言えよう。それ故に指揮官は、自国武将を楽しませることを最優先にするべきである。私はこれらの信念により、状況次第では奇襲や挟撃も厭わない決断を下せる豪胆さを持ち合わせる者こそが、指揮官に必要な素養であると考えている。

---

8 シンデレラタイムの略称。期によって違うが、主に毎日0時~8時などの午前中に壁戦ができず、敵都市を落とすことができなくなる状態を指す。戦闘や謀略などの攻撃そのものは行われる。

#### 4、中盤戦 外交と求心力

何とか序盤戦に勝利することができたなら、ここからは中盤戦へと突入するが、中盤以降に頻発する問題が、序盤に選んだ進路の結果についてである。

多くの場合、最大の問題点は対戦相手がいないことである。ここで序盤をどこからも布告されずに放置されている泡沫国家がいる場合、布告してそのまま併呑してしまうことは非常によくあることであるが、これは余り望ましいことではない。

まず第一に泡沫国家との戦争はただの欺瞞に過ぎないからである。武官にとっては非戦期間と同義なので、ただの誤魔化しに過ぎないのだ。そして何より例え泡沫国家であっても布告状態、即ち通常の一日の布告猶予期間<sup>9</sup>の間に、近隣国で戦争が終了した場合にそちらに布告することは、倫理的によいと考えられることではなく、好意的に見られない行為だからである。それ故に泡沫国家に布告する場合は、できるだけその日の一斉が収束した夜間に、翌日の18時くらい開戦で布告を行うことが、リスクも少なく理想的であると考えている。私はこれを守らず、何も考えないで泡沫国家に布告し、その間に近隣国の戦争が終結して、その国の別の国への布告が行われてしまって、実質的に対戦相手がいない状態が継続した事例を、長年の間に何度も目にしてきた。

また隣接する戦争状態の国を挟んだ先に、戦争をしていない待機状態の国がある場合、その隣接国に領土の交換や割譲交渉を行って、進路を確保することを最優先に行うべきである。当然ながら交渉に使われる土地は、お互いが飛び地にならないようにしなければならない。

この交渉は多少の損をしても構わないので、強引にでも対戦を実現させるように、積極的に外交を行うとよい結果に繋がりやすい。リスクを考えるとお互いに望ましいことではないが、万が一拒否された場合は布告するなど視野に入れるとよい。何故なら、飛び地でもないのに他国の進路を塞ぐような状態を拒否することは、正当性のない行為だからである。繰り返しになるが、指揮官とは正当ではない理不尽な困難に対して、毅然として立ち向かうことを決断出来る者のことである。こちらに正当な権利があるのに、それを主張せずに放棄する者は、最終的な勝利をも放棄することになるのだ。

私はこのゲームが対戦ゲームであることを忘れ、無自覚のまま権利を放棄し、利敵行為を行ってキングメーカー<sup>10</sup>となるような指揮官を幾度となく目にしてきた。このような指揮官は、対戦に参加しないように保養国家を建国して、それを標榜して仕官者に注意喚起を行うべきだと主張する。

私の記憶では2007年6月の戦国史演義23期において、理不尽な割譲に毅然とした態度で立ち向かった、私の師はそのまま統一を果たした。胸のすくような思いだったことを今でも覚えている。理不尽な行為に毅然として立ち向かうことは、指揮官の求心力の向上に大いに寄与する。

ここでこのゲームにおける求心力の説明をしよう。求心力とは指揮官に魅力を感じさせ、力になりたいと思わせるインセンティブである。指揮官は常に求心力を意識しなければならない。上述の毅然とした態度はそれだけで求心力を発生させる典型例である。

9 通常は布告後24時間の猶予を設けることが多いが、規定などは特にないので、0時くらいの布告で翌夜に開戦などは問題がないと考えられる。ただし昼や夕方に開戦となるような場合は、相手国の同意が求められる可能性が高い。いずれにしても相手国に十分な周知が行われることが肝要である。

10 3人以上で争うボードゲームなどで、自身は1位になれないものの、自身の選択や行動によって1位が決定するような立場になったプレイヤーのこと。自身は勝てないが勝者を選べる状態を指す。

このゲームは、国とそこに所属するプレイヤーを育成するゲームでもある。これは仮に所属者が全員ベテランであっても、1から育成するという事実は何も変わりはない。何故なら、国のカラーを彼らに馴染ませ、一体感を生み出してオン率を向上させ、士気を上げることができるからだ。ただベテランを集めただけで何もしなければ、いくらベテランの集団でも士気が低くなって、本来持っているパフォーマンスを十分に発揮することはできない。

求心力はまた熱狂を伴うものである。ピンチを切り抜けたり、ギリギリの一斉の打ち合いに勝利したときなどは、所属者は多かれ少なかれ熱狂する。この熱狂はモチベーションになるし、やる気に繋がる。それ故にピンチを経験して切り抜けた国は、そうではない国よりも仮に計略などの数字が優勢であっても、精強である可能性が高い。戦争相手を見つけて、常に戦っている状態にすることの副次的な意味は、こういう部分にも存在するのだ。

また危機を切り抜けなくとも、打通や一斉などの戦術レベルの作戦の成功は、求心力の向上に繋がる。劣勢な国が負け続けて劣勢になるのは、リソース的な部分だけではなく、心理的な作用も大きい。劣勢や作戦の失敗は閉塞感を生み出し、求心力が下がってオンが減り、士気も下がる。個々の作戦は戦術レベルだが、戦略レベルとも密接に関係しているのだ。

また外交全般は昨今では忌避されることが多いが、必要ならば外交を行う覚悟も指揮官には必要だ。外交は自国の権利を主張し、要求を求める場所だからだ。ただし外交で決してしてはいけないことがある。

まず一つは個宛外交<sup>11</sup>や外部チャットを利用した密室外交<sup>12</sup>に代表される、記録に残らない秘密外交だ。2000年代までは行われていたが、2010年代に入ってからほぼ見なくなった形式の外交である。これらはトラブルの元になるばかりではなく、不信感を募らせたり、場合によっては第三国などにも悪感情を抱かせてしまい、統一を難しくする。私はこの形式の外交を推奨しない。

そして当然ながら嘘をつくこと、文言の解釈で揉める可能性のある曖昧なやり取りも厳禁である。これらの外交トラブルは、一手間違えると致命的なミスとなり、相手国のヘイトを受けて統一が不可能になる場合が非常に多い。

外交は嘘をつかず、誤魔化さず、文言をはっきりと定義した上で、誠実を基本として行うとよい。また外交では最低限の礼儀を忘れてはならない。高圧的な内容は厳禁で、ロールプレイ<sup>13</sup>であっても、できるだけ丁寧なでわかりやすい文面で行ったほうがよい。

国内向けには、強硬な態度で強い指揮官を演じ、国外向けには丁寧な態度で臨むことが理想的であるが、実際には両立は難しいだろう。こればかりは経験を積んで慣れていくしかないというのが現状である。

さて中盤戦特有の事象として、打通戦及び破壊や堀の存在が挙げられる。堀は序盤でも発生しうるが、後方拠点などは序盤戦ではないに等しいので、打通戦は中盤以降特有と言えるだろう。

---

11 外交宛を使わず、個宛で外交を行うこと。1000人以上が参加していた初期の三国志NETではよく見られた。お互いの国民から見えないので、スパイを回避できるという利点があるが、現在ではそれらはほぼ考慮しなくてもよいので、デメリットしかない。

12 個宛外交と同じく外部チャットなどで行う外交。初期には見られたが、昨今では行われている形跡は見られなくなった。

13 キャラクターになりきって遊ぶプレイスタイル。潜伏と平行して行われることが多い。ロールプレイそのものが自身のキャラ付けになっていることも多い。

ここで重要なことは打通戦についてである。打通とは現在の意味では、基本的に後方打通を意味する。その名の通り、敵の後方拠点を占領し、可能ならば破壊したりすることを指す。現実の戦争で例えるならば戦略爆撃のようなもので、目的も同じく敵の後方生産地や撤退先となる拠点を先に叩き、敵の継戦能力を削いで敵国士気を低下させることである。また敵の後方拠点が複数ある場合、撤退されては不味い方向を破壊することで、敵の撤退先を限定して、より戦いやすくすることなども含まれるが、それらは戦略的観点の話ではなく戦術レベルの話なので、ここでは割愛する。

ここで重要な点は現実と同じである。執拗で過剰な後方破壊は、敵国の士気を低下させるだけではなく、多大な反感と恨みを買う可能性が高いのだ。

具体例として私のフォロワーであるフサギコ將軍の事例を挙げよう。フサギコ將軍は戦術面においては、このゲームでもトップクラスの戦術家であるが、論理的に考えすぎて人の感情を理解できないという傾向があり、それによって過去に打通及び廢墟戦術によって多大な恨みを買ってしまい、何度も滅亡したことがある。いくらその戦闘において勝利への最短距離であり、戦術的に正しくても、やられる側の感情を無視した戦術は、戦略的には失敗であることは多いのである。可能な限り相手国の感情に配慮して、遺臣獲得の可能性を上げることが望ましい。ただし決勝などもう次の戦争がない場合は、相手国の感情を考慮する必要はないので、慎重かつ徹底的にやるのが正しいことは、留意されたい。

同時に中盤で多い事例として昨今は全く見なくなったが、奇襲という選択肢が存在する。私は余りに大きな戦力差などで、八方塞となったときの奇襲そのものを否定はしない。ただし奇襲をする場合は、奇襲される側を滅亡させることはあってはならない。あくまで国民を楽しませるための、滅亡前提のお祭りとして行うべきである。指揮官の基本である、国民を楽しませるためのお祭りとして実行する限りは、奇襲もまたこのゲームのスパイス足りえるだろう。

## 5、終盤戦の戦略

中盤戦を制することができれば、大抵の場合は次は決勝かそれに近い状態となる。ここで多い状況が、残り3国になった場合である。ほぼ同時に4国状態から決着して決勝となることはあまり多くはなく、基本的にはどこかの国が待機状態で待つことが殆どである。3国が残るという終盤は、いくつかのパターンが存在する。

まず一つは、大国2つと泡沫国のまま非戦を貫き、保養国と呼ばれる存在と化した国が残っている場合である。

ここで注意すべきは、保養国は無視するほうがよいことが多いことである。私は準決勝が終わった直後のこの状態で、保養国に真っ先に布告し、何故か滅ぼした国の遺臣である中立武将がその保養国にこぞって集結し、さらに終戦待ちをしていた国にも布告されて、挟撃状態となって滅亡した国を覚えている。2015年秋の夏面6期のカタン国である。

私は君主であったフサギコ將軍に、蕨蛇となるので保養国は無視すべきだと進言したが聞き入れられず、本当に蕨を突いて蛇を出してしまったのである。動機は決勝をきれいな形で迎えたかったとのことであるが、私の考えでは終盤は慎重に戦略を選ぶべきであるのにそれを怠る結果となってしまった。

明らかに勝利不可能な場合を除き、万が一にもイレギュラーを発生させないように、慎

重になるべきなのである。勝ちの目が多いときにこそ、慎重になることが勝率を高めるのだ。これも今思えば、待機していた国の感情を無視した結果であるとも言えるが、元泡沫国家の保養国に布告するということは、ノーリスクで土地が手に入るということを意味せず、イレギュラーを発生させる可能性が存在するという、指揮官は常に忘れてはならないだろう。

このことはまた同時に、物事には流れというものが、存在することを忘れてはならないということを実証している。これは所謂運がいいときの流れという曖昧なものではなく、人の流れ、ひいては人々の感情の流れを意味する。流れは人々の感情が作るものであり、その流れを無視することは、感情に逆らうことであり、他国武将も含めて感情をコントロールすることを重視する戦略的には、正しくない場合が多いのである。

そして恐らく一番多いパターンは残り6国または5国状態が、ほぼ同時に終わって残り3国になった場合である。まず先に終わった側が対戦相手のいないもう一つの国に布告を行い、その後少しして終わった国が静観する場合である。このパターンでは、静観している国の決勝での勝率はかなり高い。ただ単に待っている国に勝たせてやろうという感情が働いている可能性が高いのだが、近年では必ず勝てるとは言いきれなくなってきている。

昔は必勝に近い法則性があったのだが、私の記憶では確か2014年末の猫神世界樹マップにおいて、一対一の決勝で不敗神話を誇っていたロッソストラダ<sup>14</sup>が、待機状態だったにもかかわらず、決勝で敗北してしまったことが初めてだったように思う。決勝でのロッソストラダの不敗神話を信じていた私には、非常にショッキングな事件だったことを覚えている。

いずれにしてもこの形は円滑に決勝戦へと移行できるので、ありふれた形ながら、面全体で見ると非常に丸い形であると言えよう。

またこれは本来は終盤に限ったことではないが、終盤の残り3国の状態で特に問題となるのが、共闘<sup>15</sup>である。昨今でもたまに見かけることがあり、決して無視できない問題となっている。

共闘が発生する要因は様々であるが、考えられるもっとも多い状況は、残り3国のうちでもっとも強い（と残りの2国に思われている）国が、それ以外の2国から挟撃される場合である。共闘されてしまうと、それを打破するのは非常に難しい。ここ数年で終盤の共闘を跳ね除けた唯一のパターンは、第12期のきのこの山国のみである。このときは声明で敵国武将に非道を訴え、義士を募って数的不利を解消して逆転した。感情に訴え、流れを変えた見事な戦略であったと言えよう。ただしこれは稀有な例であり、戦略的にはやはり共闘されないように注意するのが最善である。

また推奨されることではないが、強大な国を共闘で倒すことそのものは、戦略的には悪い選択ではない。ただしここで注意しなければならないのは、共闘を自分から持ちかけることをしてはならないことである。共闘を持ちかけた瞬間、例えそれが成功しても後の決勝で敗れる可能性が非常に高くなる。

これは感情を考えれば当然のことであり、実例として第16期の個室ビデオ店国がある。この国はラス2を持ちかけ、それは挟撃されて滅んだ国の遺臣が仕官後に知ったことなの

14 戦国オンライン時代から近年まで存在した、非常に長い歴史を誇った国家。三つ巴などを除く、一対一の決勝まで残った場合、その勝率は極めて高く、このゲームの名物国家であった。

15 挟撃などとも呼ばれる。文字通り2国対1国で戦争をすることを意味する。共闘をされると勝利するのは非常に難しい上に、された側に遺恨を残しやすい。



だが、先に共闘を持ちかけていたので、結果的にそれが首を絞めたと考えられる。挟撃された側にいた私は、その外交のログを見て憤りを覚え、復讐を誓ったのを覚えている。

共闘によって統一の可能性を高めるのは有力な選択肢だが、その場合は必ず責任をもう一つの国に負わせよう。非常によくあるパターンで、残り3国で自国が静観しているときに、救援要請が来る場合もあるが、それを受託する場合は必ず声明などで不本意ではあるが要請があったので、やむを得ず布告する旨を宣言しよう。これによってほぼ全ての責任を救援を要請した側に押し付けることができ、統一の可能性を非常に高めることができるだろう。このように共闘は勝機でもあるので、利用できるときは利用したい。

逆に受託しなかった場合、遺臣が分散する可能性があり、結局は受けたほうが安定した結果となりやすい。ただし共闘はどのような形であれ、仕官者を楽しませることができるかどうかは怪しいので、私は可能なら回避したいと考えている。

共闘要請をされるほうも、上記のように拒否した場合のリスクを考えると、受けざるを得ないことが多いので、共闘要請はしないほうが、仕官者を楽しませるという観点では望ましい。

続いて近年よくあるパターンが、上記と同じ状況で残り3国のうち一つが待機状態で、残り2国が対戦中という状態で、静観している国が傭兵<sup>16</sup>を派遣する場合である。2017年ごろから流行りだした傭兵によって、待機状態の国の武将も暇潰しができるようになったので、この事例は増えている。ただし私の記憶では、準決勝で傭兵を派遣した静観している国が、その後の決勝で勝利した事例は存在しない。

第19期の民間自衛隊国は興味深い例で、序盤終了時点では士気も高く、間違いなく最強国家であり、統一最有力候補だったにもかかわらず、三つ巴を避けるために傭兵という方針を選んだ結果、統一の可能性を失ってしまった事例である。私は折角の統一の可能性を、傭兵の派遣によって失ってしまったことを、大変残念に思ったことを記憶している。

さて傭兵派遣した国が負ける確率が高い理由については、色々な可能性が考えられるが、私はこれも恐らく感情に裏打ちされたものであると考えている。

まず傭兵は両方に派遣するのであるが、間接的ながら静観国側も戦闘を楽しんでいる。これは負けた側の遺臣からしてみれば、傭兵は自分の利益のために来ている、利害関係だけの存在であり、傭兵に対する感謝の念などは、ほぼなくなるからではないだろうかと分析している。そして規模も決勝とほぼ変わらない状態になる。つまり負けた側の遺臣からしてみれば、もう一度決勝戦をする格好になるのだ。もう実質的な決勝は行ったので、アクティブな層は早く次の期に行きたい感情が芽生え、それが結果的に傭兵派遣国の不利になるのではないだろうかと考えている。

また滅亡のタイミングも難しい。当事者たちは戦争中なので滅亡のタイミングがリアルタイムでわかりやすいが、静観している国はまず登用を発送するのにオンが必要である。しかしながら戦争終了直後で、なおかつアクティブが殆ど傭兵に出払っている待機国に比べて、準決勝に勝利した国は登用の数や速度の面で大変なアドバンテージを得ているので、待機国は登用負けしやすい<sup>17</sup>のもあるのではないだろうかと思う。そして何より単純に、自国武将として戦争を一つ多く経験しているのも、所属武将の錬度が上がっていることも

---

16 2017年から移籍したりしたときの忠誠減少が100ではなくなり、移籍しやすい仕様になったことによって起こった傾向。武官の戦闘機会を増やしやすくなった。

17 予め両国武将に登用を発送する許可をもらうことで、この問題は対応可能になるかもしれない。ただし傭兵を受け入れてもらっている上に、そこまで要求するのは嫌悪感を抱かせる可能性もある。

大きいと思われる。

このように傭兵派遣国は不利な要素が多いと考えられる。しかしながら覆すことは不可能ではない程度の差なので、今後勝利する国が現れる可能性があることは、考慮しなければならぬだろう。

以上が主な終盤の戦略である。

なお既に述べたが、決勝ではもう遺臣のことは考えなくてもいいので、対戦相手国武将の感情は全て無視して構わない。非道な戦術もここぞとばかりにやって、勝ち目がある限りどんな手を使ってでも勝利をもぎ取るべきである。

## 6、実践編～第11期の回想～

ここで2018年2月現在では私が最後に建国し、実際に統一を果たした2017年夏の第11期について回想したいと思う。この第11期のCygames国（以下サイゲ）は私が建国し、指揮した私の戦略構想の集大成のような国であった。

本論の最後にこれを指揮の実践編として回想してみたいと思う。ただし何分当事者が書くので、多分に自らを美化している可能性や、視野の狭い部分が見受けられるかもしれないが、主観として予めご容赦頂きたい。

まず建国に至った経緯は、その前の第10期で戦略に対する考えの方向性の違いから、所属国の君主と仲違いしたことに遡る。その内容は確か、君主は仕官者を楽しませることを至上命題とする私の考えに対し、君主が勝利を重要視すべきだと反論したことが原因だったと思う。

君主の意見は確かに間違っていないが、確実に勝利、つまり統一できるものではないし、むしろ負ける可能性がかなり高いと私は踏んでいたもので、それならばせめて仕官者に対するお礼として、方針を選ぶべきだと進言したのであるが、君主がそれを拒否したので、大変遺憾だった。勝利を至上としたその国は残念ながら、決勝で敗れ去ってしまった。

私はこれならば私自身が建国して自由に決定したほうが、より仕官者を楽しませることができると考え、第11期にて建国する決意へと至ったのである。

最初は日南スタートで、丁度同規模だったゲーム帝國に布告し、これを制した後はすぐに隣のラウンジ国に布告した。しかし同時に秋の味覚国からもラウンジ国に布告が行われ、序盤から早くも三つ巴の戦争となってしまった。

だが開戦してすぐに、暇だったブイズ連合軍から対戦相手組み替えの提案があり、我がサイゲはラウンジ国と戦うという話が出た。八雲紫氏にそれでもいいのではと進言された<sup>18</sup>が、もしここで対戦相手の組み換えを行ってしまうと、勢いのないラウンジはすぐに倒れてしまうだろうし、確実に暇になると思われたので、些か強引ながら4国乱戦でも構わないと返事をしたところ、ブイズ連合軍側から静観するとの回答があって、そのまま三つ巴が継続となった。この回答は大変意外<sup>19</sup>だったと記憶している。

結果的に三つ巴であっても、挟まれる格好となったラウンジ国はすぐに滅亡し、秋の味

18 告白するが八雲氏には非常に感謝している。他の場合ならば、その意見を取り入れることは吝かではなかっただろうが、この時ばかりは理念が崩壊する恐れがあったので、その意見を押し切るしかなかった。

19 私の戦略論ではありえない選択だったので、非常に驚かされた。もしここで介入されていたら、統一の可能性は低かったと思う。

覚国との長い中盤戦に突入した。6日間に及ぶ戦争を勝利したのだが、この終戦のタイミングが非常に幸運だった。これは本当に偶然で手加減せず常に全力で戦った（次の対戦相手がいるのに手加減をする意味は存在しない）結果であるので、ただただ運がよかったと言えよう。何が幸運だったのかと言うと、丁度アイギス国とWINふあい部国の戦争も同時に進行しており、もし先にそちら側が終わってしまうと、ブイズ連合軍はそちらに布告し、サイゲは暇になることが確実だったからである。だが僅か30分の差で、サイゲ秋の味覚戦のほうが先に決着し、次の対戦相手としてブイズ連合軍を確保することができたのだ。この30分の差が逆だったら統一は不可能だったと断言できる。

しかしながら何とか対戦相手として確保したブイズ連合軍は、活発度や人数でこちらを上回る相手であり、計略では優位だったが常識的に見て勝てる気が全くしなかった。当初の計画では、どれだけ見せ場を作って負けるか、仕官者を楽しませるかについての方に考えが傾いていたくらいだ。

この戦争の内容は戦術レベルの話であるので割愛するが、劣勢に次ぐ劣勢の中、滅亡寸前の状況から運よく拠点移動<sup>20</sup>がシンデレラ直前に上手く決まって、起死回生を成し遂げた。だがこれそのものは劣勢が多少マシになった程度のもので、実は戦術的には大した進展ではなかった<sup>21</sup>のだが、それによってサイゲ国内の士気が大きく上がって、翌日相手拠点を落として逆転勝利した。

これはまさに、作戦成功により国内を熱狂状態に持っていったことが大きいという好例だろう。いまだに移動一斉成功後にジェシカ氏に言われた「流石やな」の一言は何より嬉しかったことを覚えている。

余談だが私の師はこう言っていた。決勝まで行くのは簡単だが、統一するには一か八かの勝負を最低でも1回はしないとイケない、と。私はこの戦争こそがまさにその勝負であったと感じた。

ところで私はブイズ連合軍の君主である暇神氏について、非常に人当たりがよく、温和であるものの、悪く言えばお人よしであり、上記の対戦相手組み換えの話で引き下がったことなど、人柄の良さが指揮官としてはデメリットになってしまっていると感じる。だが私のような狡猾なタイプから見ると、あの善良さは昼下がりの太陽のように柔らかで眩しいくらいなのだ。暇神氏はその人の良さ、頑張る姿が魅力的な人物であり、私は大変な敬意を抱いているし、非常に好意的に見ている。

その後の決勝は、静観していたアイギス国との対戦となった。この戦いは本来負けてもおかしくない、かなり苦しい戦いが予想され、実際に決勝の開幕一斉の打ち合いではこちらの拠点の壁が露出したほどだった。

しかしその直後に上手く3抜きが発生し、戦闘の流れが変わった<sup>22</sup>のか敵拠点をその勢いそのまま落とせて、翌日に開戦から24時間ほどで決着した。ただただ運がよかったとしか言えないが、これも先述の静観側が負けた事例の一つだろう。

こうして結果的に統一することができたが、仕官者を楽しませるという理念を追求しき

---

20 たまたま資金を回収しそびれていた都市に、苦し紛れの移住が成功した格好となった。

21 あくまで相手の拠点は落とせておらず、閉塞状況から少しは可能性がある状況になったに過ぎない。敵拠点を落とさずに勝利することは不可能だからだ。

22 戦術レベルの話になるが、一斉の打ち合い中の運の偏りや、ちょっとした弾みで拠点が落ちることは珍しくない。オンは守備と指示した直後にやっぱり攻めるように指示することは、作戦指揮では日常茶飯事である。

ることができた。私にとっては統一そのもの以上に、私の戦略と指揮の理念を実現できたことが一番喜ばしく、大成功と言えるだろう。

## 7、おわりに

本文中で何度も感情について触れたが、指揮の本質は感情を操ることであり、感情論を抜きに指揮を語ることは不可能であると私は主張する。

指揮はある意味扇動と同じであり、仕官者をいかに熱狂させ、まだ決勝でないならば、敵国武将にも好意的に見られるように、上手く心を操らなければならない。

そういう意味ではこのゲームにおける指揮のコツは、実生活の世渡りにも応用できるとも言えよう。腹黒くとも構わないので、表面上は要領よく立ち振る舞うことが、実生活もこのゲームも肝要なのである。

以上で私の秘密三国志戦略論を終わりとしたい。