

# EQUIVOCAL SURVIVAL WAR

## イクイボーカル・サバイバル・ウォー

### プレイリポート



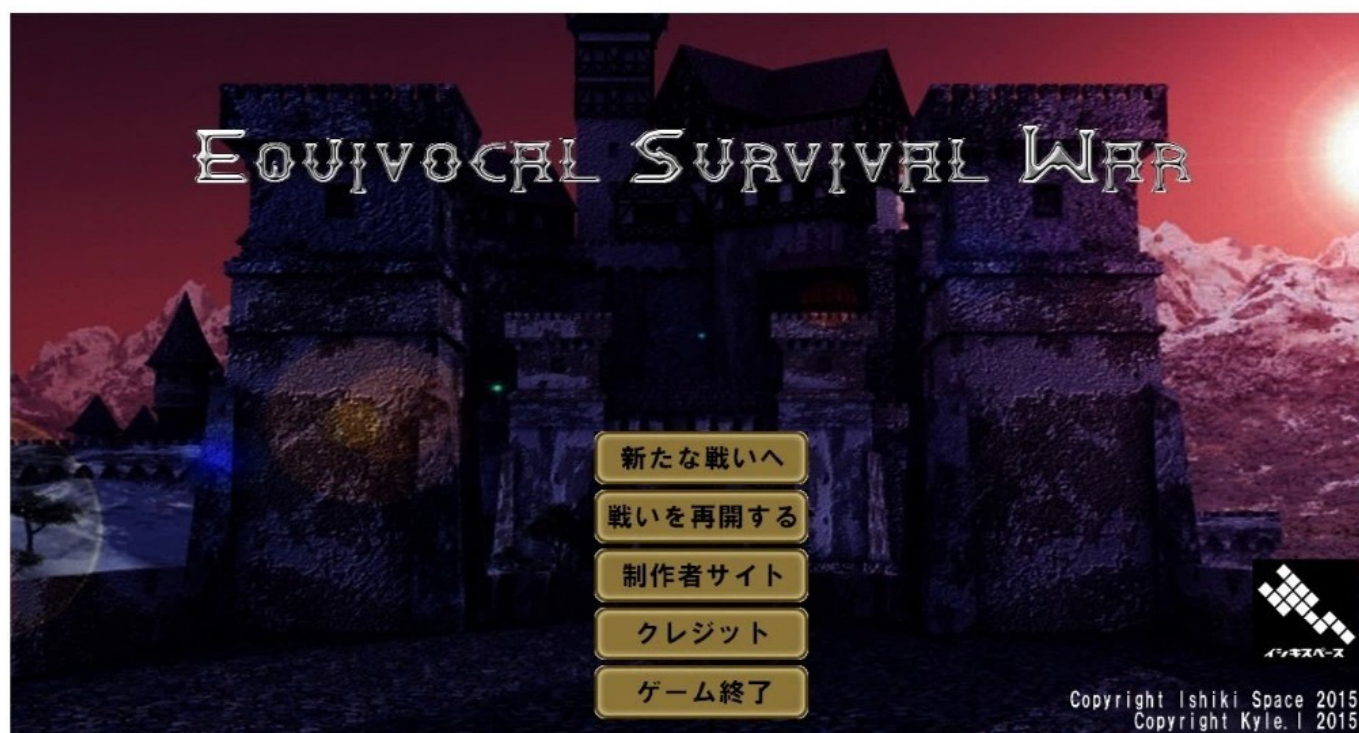
### ゲーム内容紹介 序盤の攻略

# 0.動作条件

## ●動作OS:WindowsXP～Windows10※

※Windows8～Windows10では実行するとWindowsSmartScreenによって「WindowsによってPCが保護されました」と表示され実行できない場合があります。その際はウィンドウに表示されている「詳細情報」をクリックし、実行してください。本ソフトは定期的にウィルススキャンを実行しており、明確なウィルス、および悪意のあるプログラムに感染していないことを確認済みです。

## ●画面サイズ：1280×768以上



## ●頒布価格など

Dlsiteにてダウンロード販売中です。税込972円（2017年現在）


販売ページは「イシキスペース」の公式サイトからも移動できます。  
検索サイトで「イシキスペース」とご入力ください。

# 1. 「Equivocal Survival War」とは


「Equivocal Survival War」（イクサバ）はランダムに作成された勢力から一つを選び、様々な家臣たちを駆使して、大陸統一を目指すターンベースのシミュレーションゲームです。

家臣はすべてゲーム開始時にランダム生成され、その能力もほとんどがマスクデータのため、「政策」「軍備」など様々な命令の結果から適材適所を模索していかねばなりません。

勢力拡大を進めていく中で、あなたの周りにはあなただけの家臣団が形成されていくことでしょう。他のゲームには無い「手探り感」を満喫できます。




君主  
ミネトリ軍  
総勢5人



参謀  
ラス  
武將

第33国	シャーク	人物4人	施設
生産	やや低い	人口	10000
経済	平均的	兵力	700
治安	平均的	訓練	平均的
民忠	平均的	士気	平均的
防御	やや低い	武装	やや低い
		資金	2
		収入	1
		食糧	1
		収入	1
		地勢	3



ミネトリ軍参謀  
ラスユン

そうですね。  
もっと街を大きくしたいです。  
わが軍の兵達は戦えない事はないと思います。

政策

軍備


侵攻

ゲーム内データ（地図、都市のデータ、顔グラ）などは自由に差し替え可能です。

また「武将エディタ」も付属しているので、あなたの好きな人物を登場させることもできます。

名前(最大7文字)

テスト



0/59

<< < > >>

戦闘

7

所在地:37国

ファノン

統率

5

<< < > >>

政治

8

身分

知略

0

無所属

魅力

6

※未登場の場合は無

野心

0

※半角数字0～9

☒ ヒロイン ※チェックを入れると勝手に引退しなくなります。

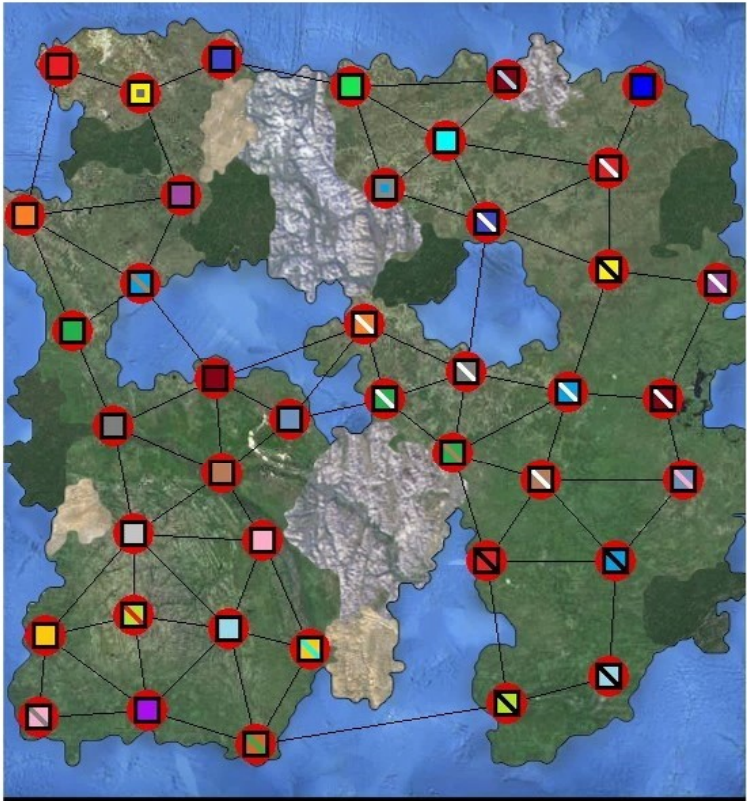
☐ 無神論者 ※チェックを入れるとカート 教を信仰しなくなります



## 2. 早速始めてみよう！

タイトル画面から「新たな戦いへ」を選択し、「読み込まずにスタートする」を選ぶと、キャラクター・勢力がランダム生成され勢力を選ぶことができます。

適当な勢力アイコンをクリックしてみましょう。



使用する勢力を選択して「決定」ボタンを押してください。

タイトルへ戻る

観戦モード

勢力アイコンをクリックすると君主の名前、顔グラフィック、街データなどが表示されました。

ここで重要なのは「武将たちの能力傾向」。  
配置されている武将たちの能力の平均が表示されています。  
早い段階から軍拡を進めたいなら「戦闘」  
街を発展させて収入を増やしたいなら「政策」  
優秀な参謀が欲しいなら「知略」の★が多い勢力を選択しましょう。



君主  
ペアベル軍  
総勢4人



太守  
ペアベル  
武将4人

第3国 ベグシズ

人物1人 施設 なし

生産	やや低い	人口	約9000	資金	1500
経済	平均的	兵力	700	食糧	1500
治安	やや高い	訓練	平均的	地勢	河川
民忠	平均的	士気	平均的		
防御	やや低い	武装	やや低い		


武将達の能力傾向

戦闘	★★★★☆
政策	★★★☆☆
知略	★★★☆☆


「知略」の★が4つもあります。  
 ここは優秀な参謀が揃っていそうな  
 ベアフィエ軍を選択しましょう。

街の接続（どれだけの街と隣接しているか）や  
 発展の度合いも検討材料ですね。  
 後述しますが、優秀な参謀ほど助言が的確に  
 なります。（能力によって向き不向きもあります）

顔グラ、名前は変更せず、ゲームレベル「簡単」で  
 いざ、ゲームスタート！！



君主  
ベアフィエ軍  
総勢4人




太守  
ベアフィエ  
武将4人

第26国 ベグーエ		人物1人	施設	なし
生産	平均的	人口	約9000	資金 200
経済	やや低い	兵力	700	
治安	平均的	訓練	平均的	食糧 150
民忠	平均的	士気	平均的	
防御	やや低い	武装	低い	地勢 港

武将達の能力傾向

戦闘	★★★★☆
政策	★★★★☆
知略	★★★★☆

自分のターンが回ってきました。  
 「まずは参謀を任命しなくては・・・」と  
 言ってますね。



ベアフィエ軍君主  
ベアフィエ

(まずは知略の優れた者を『人事』で『参謀任命』しなくては・・・)

先ほども述べましたが、参謀が優秀なほど、  
 様々な場面での助言が的確になります。  
 参謀を任命しなくてもゲームは進められますが、  
 より手探り感の増したゲームプレイになるでしょう。  
 ここは素直に参謀を任命したいところです。

その前に自分の家臣にどんな人物がいるのか  
 見てみましょう。

「情報」から「自国の武将」を選択してみます。

政策	軍備	侵攻
人事	情報	機能

自国の武将	自国の人物	他国の情報
-------	-------	-------

フェゼ、ポヤ、ブラロシーの3人がいるようです。  
それぞれをクリックしてみましょう。

ベゲーエの武将を選択してください。

フェゼ

ポヤ

ブラロシー



ベアフィエ軍君主  
ベアフィエ



フェゼ

フェゼは知略に長けているようだ。

参謀がない場合、君主自らが能力を  
判断しています。この段階でわかるのは  
それぞれの得意な能力ですが、あくまで  
相対的な判断のため、高い能力なのかは  
よくわかりません。

今回は全員が知略に特化しているようなので  
とりあえず好みで選んでみましょう。  
(毎ターン一回ずつ任命しなおせます。)

同じメガネキャラのポヤを任命します。



ベアフィエ軍君主  
ベアフィエ



ポヤ

ポヤは知略に長けているようだ。



ベアフィエ軍君主  
ベアフィエ



ブラロシー

ブラロシーは知略に長けているようだ。

期待してるよ！



ベアフィエ軍参謀  
ポヤ


謹んで拝命いたします。



早速街の方針についてコメントしていますね。  
実はここでも彼女たちの能力の傾向が表れています。

もっと知略が高ければ詳細な内容を、  
逆に知略が低ければ簡単な助言を聞く事になります。

ここでもう一度「情報」から「自国の武将」を  
選択してみましょう。  
今度は参謀ポヤから見た家臣の評価を聞く事ができます。



ベアフィエ軍参謀  
ポヤ

治安は悪くありません。  
もっと経済力がほしいですね。  
わが軍の兵達は戦えない事はないと思います。

このコメントはポヤの能力値を基準としたものになっています。  
またあなた（ベアフィエ軍）に対する忠誠度も  
判断できるようになっています。

フェゼは彼女から見ても優れた知略を持っている  
ようですね。




ベアフィエ軍参謀  
ポヤ




フェゼ

フェゼ殿は 謀略を得意とする人物です。  
現在の待遇に大変満足しているようですね。  
特に問題はないでしょう。

一方ブラロシーは・・・  
あまり彼女の評価は高くないようです。




ベアフィエ軍参謀  
ポヤ



ブラロシー

ブラロシー 殿はこれといって特筆すべきところは無い人物で  
現在の待遇に納得しているようですね。  
特に問題はないでしょう。

ちなみに自分自身については語ってくれません。  
残念。



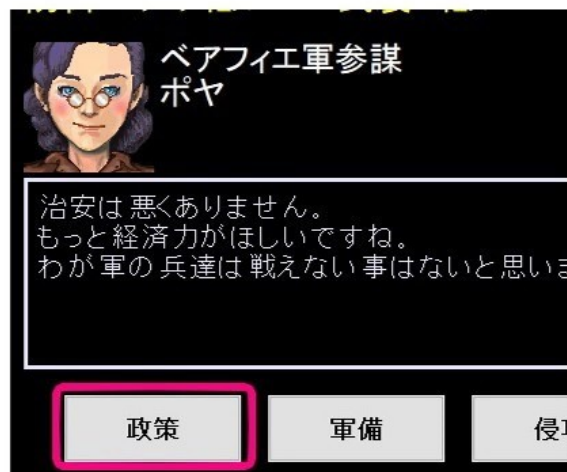
ベアフィエ軍参謀  
ポヤ

私にお任せください。どの人物をお知りになりたいですか？

### 3. 内政をしよう！

さて無事に参謀も決めたことですし、街の開発に着手しましょう。  
ポヤのアドバイス通り、経済開発を行います。

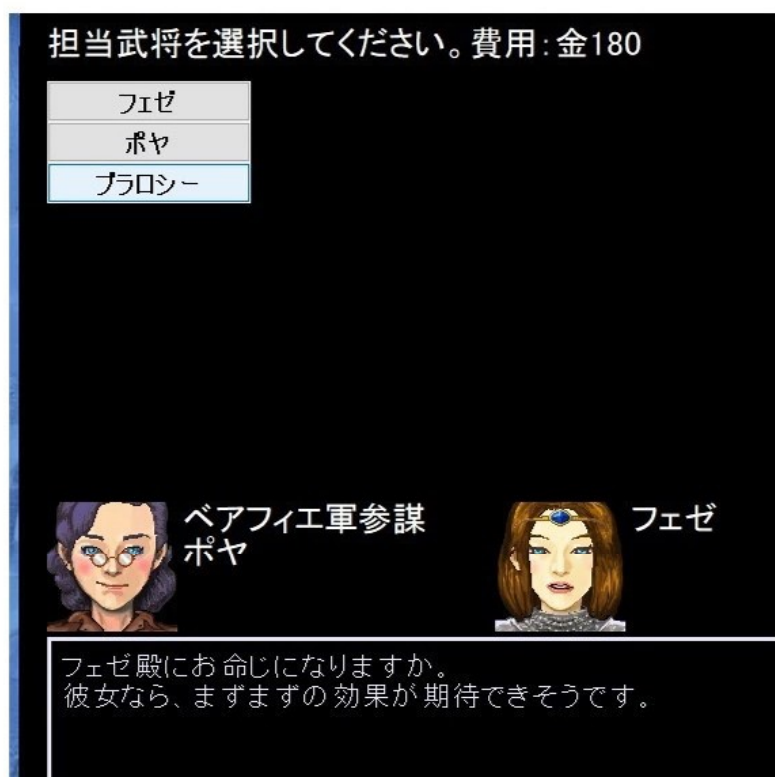
「政策」から「経済」を選んでみます。



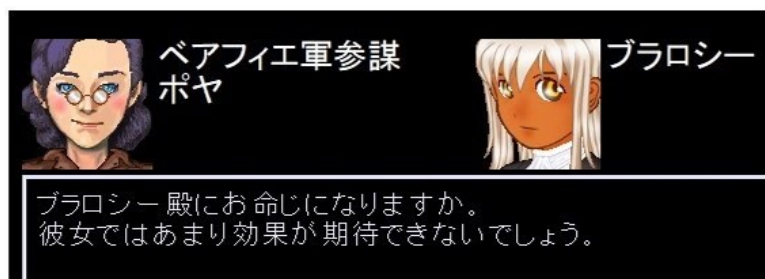
担当する家臣を選ぶとポヤが助言をしてくれます。

ちなみにポヤ自身の政策能力が高すぎると  
評価も厳しいものになります。  
ある程度で妥協するのも大事ですね。

ちなみに・・・



やはり手厳しい・・・





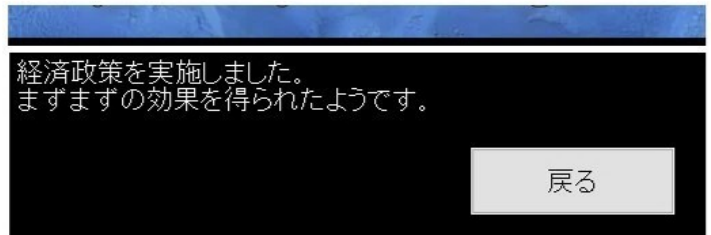
助言通りフェゼに任せてみました。  
結果は「まずまず」のようです。  
このように様々な命令の結果から  
この命令はどの家臣が得意なのか  
探していく事が大事なのです。

ちなみに  
「生産」は食料の収入が、  
「経済」は資金の収入がアップします。

「治安」が高いと街が自然に成長していきます。  
逆に低いと街が荒れていくので、とても重要な値です。

「民忠」は毎ターンの収入に補正がかかるので、これも  
大事な要素です。

「防衛」は街の「防御」を上げます。「防御」が高いと  
敵から攻め込まれにくくなります。



街のパラメータは他にもたくさんあります。

「人口」は収入、徴兵時の増加数に影響します。  
「兵力」「訓練」「士気」「武装」はどれも  
戦争時に重要なので注意しましょう。

「資金」は各政策時に必要ですし、  
「食料」は戦争の際  
兵と同数の食料が必要です。

第26国 ベグーエ		人物1人		施設	なし
生産	平均的	人口	約9000	資金	1628
経済	やや低い	兵力	700	収入	-192
治安	平均的	訓練	平均的	食糧	1499
民忠	平均的	士気	平均的	収入	-1
防御	やや低い	武装	低い	地勢	港灣

そして毎ターンの収支ですが、「兵力」と同数の資金・食料が  
必要なのに注意してください！この場合は毎ターン700も  
差し引かれていることになります。

兵力を維持するには並々ならぬ労力が必要なのです。

余談ですが、コンピュータもたまに兵を維持しきれずに  
街の財政が崩壊している時があります。

隣国の状態はこまめにチェックしましょう！

## 4. 人材を増やそう！

おや、よく見るとこの街には無所属の人物が一人いるようですね。

部下が3人では心もとないので、早速ベアフィエ軍に加わってもらいましょう！

「人事」から「人物登用」を選択します。

参謀曰く政策に長けた人物のようです。  
早速コリッサを召し抱えましょう。

なお、人物を登用するのは1ターン1度までですが、  
相手があなたに「敵対」していない限り、  
勧誘を断られることはありません。

無事登用できました！  
・・・あれ？本人は「智略が・・・」と  
言っていますね。

これは参謀ポヤから見た評価とコリッサ本人の  
評価基準が異なるため、それぞれの評価が変わるのです。

いずれにせよ、政策、知略関連の能力に  
優れた人物のようですね。

第26国 ベグーエ

人物1人

施

どの人物を登用しますか？(1ターンにつき1人まで)

コリッサ



ベアフィエ軍参謀  
ポヤ



コリッサ

コリッサ 殿は 政策に長けた 人物のようです。



ベアフィエ軍  
コリッサ

身に余る光栄です。これから犬馬の労を尽くします。  
私の 智略がお役にたつかと思います。

## 5. 他国に侵攻だ！


あれから半年余り経過しました。

途中、幸運なイベント（食糧事業の成功）もあり、わが軍は十分な国力を有しています。


隣国の状況次第では侵攻を視野に入れてもいいでしょう。

（ポヤが参謀から降ろされてるのは見なかったことにして・・・）

「情報」から「他国の情報」を選んでみます。




君主  
ベアフィエ軍  
総勢9人



参謀  
コリッサ  
武将9人

第26国	ベグーエ	人物0人	施設	なし	
生産	やや高い	人口	約10000	資金	4212
経済	やや高い	兵力	1432	収入	457
治安	最高	訓練	最高	食糧	6328
民忠	高い	士気	最高	収入	328
防御	平均的	武装	最高	地勢	港湾



ベアフィエ軍参謀  
コリッサ

治安がとても良いので、おのずと街も栄えていくでしょう。  
経済力を強化して、多くの資金を入手しましょう。  
兵はもう十分に訓練されています。活躍してくれるでしょう。  
士気はこれ以上ないくらい旺盛です。いつでも戦いに赴けます。

現在我が国（青い円）は周辺5か国に囲まれています。

それぞれの国力はどんな感じでしょうか？



周辺国も同等かそれ以上の国力ばかりでなかなか厳しいですが、この国にはつけ入る隙がありそうです。

個人的にはもう少し様子を見たいところですが、ここは思い切って攻め込むことにしましょう。

ちなみにこの段階で相手国の家臣の情報をしておくことをお勧めします。

戦後処理時どの家臣を登用するかチェックしておくと、無駄な人件費を削減できます。

（とりあえず全員雇ってあとから使えない家臣をクビにするという手もありますが・・・）



君主  
ベネリサ  
総勢4人

第23国	ゴルミア	街の規模	やや低い
		安定度	平均的
		人口	約8000
		兵力	約800
		兵の質	平均的
		地勢	山岳



「侵攻」から攻め込みたい所をクリックします。

侵攻フェイズ終了後はターンが終わりますので、他にやりたい事があれば今の内に済ませておきます。



君主  
ベネリサ  
総勢4人

第23国 ゴルミア

街の規模  
安定度  
人口  
兵力  
兵の質  
地勢

やや低い  
平均的  
約8000  
約800  
平均的  
山岳

侵攻するのはゴルミアでよろしいですか？

実行する

戻る

侵攻軍を編成します。編成はまず各部隊の隊長・副隊長を選んでから、各部隊に割り当てる兵数を決めていきます。

第1部隊隊長（総大将）



第1部隊副官



第2部隊隊長



第2部隊副官



第3部隊隊長



第3部隊副官

と言った具合です。

一部隊だけで良い時はその時点で編成を終了しましょう。

また人手が足りない場合は副官を選ばなくても大丈夫ですが、戦闘の際様々な面で補正が入るので、できるだけつけた方がいいでしょう。

担当武将を選択してください。(総大将)

フェゼ

ボヤ

ルジア

フレエル

コリッサ

オルミナ

ラスカ

ロマティー



ベアフィエ軍参謀  
コリッサ



オルミナ

オルミナ 殿にお命じになりますか。  
彼女の戦略は平凡です。

総大将(第1部隊隊長)を選択してください。

戻る

隊長（総大将）ラスカ、  
副官ロマティーの部隊を編成しました。

兵数にもあまり余裕がないため、  
ここは部隊数を絞って編成します。

入力欄にキーボードで希望の兵数を入力するか  
「均等配分」で分配することも可能です。

ちなみに侵攻には兵数と同じだけの資金、食糧が  
必要なのを忘れなく。

また敵側から攻められた時も同様に必要なので、  
常にある程度の備蓄は忘れないようにしましょう！

各部隊に兵士を配分してください。 ※敵国の兵約800人

### 第1部隊



隊長  
ラスカ

副官  
ロマティー

700

兵力 1432  
訓練 最高  
士気 最高  
武装 最高

資金 4212  
食糧 6328

決定

中止

均等配分

リセット



ベアフィエ軍参謀  
コリッサ

この戦いは 厳しいものになりそうです。

機は熟した！（熟してない）

ゴルミアの侵攻を命じますか？  
※侵攻後、このターンは終了します。

実行する

戻る



ベアフィエ軍総大将  
ラスカ

必ずやゴルミアを攻略するのだ！

ベアフィエ軍が、ゴルミアに攻め込みました！

## 6. 戦争だ！

第1部隊	第2部隊	第3部隊
 兵数 700 通背 二気 筋度 間接攻撃残 10回 特殊命令残 3回		

**ベアフィエ軍**  
総勢 700人  
対 **ベネリサ軍**  
フリーオ歴240年10月  
ゴルミア近郊の戦い  
残りターン数20



ベアフィエ様、第1部隊にご命令ください。

通常移動	警戒移動	隣接攻撃	間接攻撃	部隊偵察
特殊命令	部隊退却	待機		

さあ、いよいよ戦闘です。

部隊の兵数を0にするか士気を最低にまで下げると部隊は壊滅します。  
また味方部隊が壊滅すると残りの部隊の士気にも影響が出ます。

戦闘は20ターンで終了します。20ターン経過すると守備側（左側・赤い数字の軍）の勝利となります。

戦闘においての基本的なコマンドは「移動」「攻撃」ですが、それぞれ2種類あります。

「通常移動」…通常通り移動します。途中で隣接すると、そのまま攻撃を仕掛けることができます。

「警戒移動」…警戒しながら移動することにより、次のターン行動するまで「警戒」状態となります。  
「通常移動」より少ない移動しかできませんが、「警戒」中は相手の間接攻撃に対して大きな防御効果があります。

「隣接攻撃」…隣接した敵を攻撃します。双方の兵力差によって、損害、士気に大きな影響が出ます。  
部隊長の能力差が相当なものでないと、兵力差を覆すのは難しいでしょう。「戦争は数だよ！」

「間接攻撃」…2マス離れたところから攻撃します。特に相手の士気に影響があります。  
間接攻撃の回数は自軍の「武装度」によって変わります。（最大10回まで）

その他さまざまなコマンドがあります。  
実際にプレイして確かめてくださいね！



## 7. 戦い終わって・・・

ダイジェスト（2コマ）



ベアフィエ軍部隊長  
ラスカ

一斉掃射！



ベアフィエ軍副官  
ロマディー

敵の戦意を削いでやれ！



フリーオ歴240年10月  
ゴルミア近郊の戦い

残りターン数15

# わが軍の勝利です！

長く苦しい戦いだった・・・（遠い目）

無事戦いに勝利しました！

まずは出兵した兵をそのまま侵攻先に留めるかどうかの選択です。

そのあと、相手側家臣の戦後処理に入ります。

捕虜は3つの処遇から選べます。

「登用」…わが軍に招き入れます。  
（相手が「敵対」状態の場合は不可）

「解放」…野に放ちます。以降無所属の人物として各地を転々としします。

「引退」…戦いの舞台から引退させます。  
ゲームには2度と登場しなくなります。

出兵していた兵をベグーエに戻しますか？  
（「いいえ」の場合は）ゴルミアに入ります。

はい

いいえ



ベネリサ軍  
ベネリサ

無念・・・

登用

解放

引退

最後に太守を選びます。  
忠誠度が低いと、独立、離反の危険性があるので、  
注意してください。

太守を任命してください。

ベネリサ

ミナティナ

ラスカ

ロマティー



ベアフィエ軍参謀  
コリッサ



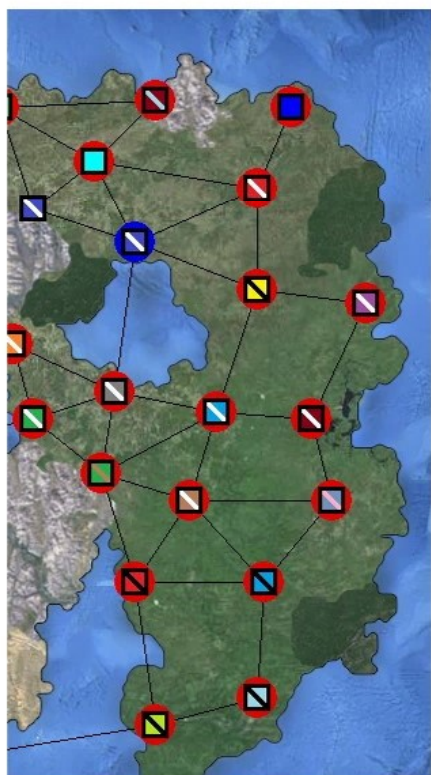
ラスカ

ひとまず心配はいらないでしょう。

やったぜ。

ベネリサ軍が滅亡しました！

確認



君主  
ベアフィエ軍  
総勢11人



参謀  
コリッサ  
武将7人

第26国 ベグーエ

人物0人

施設 なし

生産 やや高い

人口 約10000

資金 4820

経済 やや高い

兵力 875

収入 1308

治安 最高

訓練 最高

食糧 6648

民忠 高い

士気 最高

収入 1020

防御 平均的

武装 最高

地勢 港湾



ベアフィエ軍参謀  
コリッサ

治安がとても良いので、おのずと街も栄えていくでしょう。  
経済力を強化して、多くの資金を入手しましょう。  
兵はもう十分に訓練されています。活躍してくれるでしょう。  
士気はこれ以上ないくらい旺盛です。いつでも戦いに赴けます。

こうして領土の拡大に成功しました。しかしまだまだ油断はできません。

自分が直接統治している街以外の政策は、すべて太守の能力に即した委任状態となります。  
こまめに状態をチェックする必要があります。

領地が拡大するにつれ問題も出てきます。これをどう乗り切るかはあなたの手腕にかかっているのです。



## 8. 最後に

いかがでしたでしょうか？

かなり駆け足になってしまいましたが、  
このゲームの大体の雰囲気はつかんでいただけたかと思ひます。

「計略」「特命」コマンドや、「施設」「地勢」の概念。  
「女王即位」「剣術大会」「お茶会」イベントなど  
まだまだ説明しきれないところが大量にあるのですが、  
それはぜひ実際にプレイして体験してみてください。

体験版（2年間プレイ可能）も公開中ですので、詳しくは  
イシキスペースのウェブサイトまでお願いいたします。

なお体験版にも武将エディタが付属していますので、  
自分で作った人物を製品版で登場させることも可能です。



カート教教主  
キベル

この戦乱を終わらせるため、  
我らが神エンフォーツェラの名の下に戦いましょう。



クリナ軍 ククネカ



クリナ軍太守 フルアドラ



クリナ軍 プルイーゼ



クリナ軍太守 リコアルフィ



パトリノ女王  
ミリリュア

パトリノ女王を騙る他の者を見過ごすわけにはいきません。

このゲームがあなたにとって良い出会いになることを楽しみにしています。

最後までご覧いただきありがとうございました！

