

### ■3.1 ウォーゲーム諸々の歴史

#### ●3.1.1 1780年以前の「ウォーゲーム」(Games of War)

【要約】いろいろあるがチェス⇒17世紀ドイツの「要塞戦ゲーム」(Konigs-Spiel)

《★時代背景：中世から近世へ、「軍事革命」と戦争の大規模化・組織化⇒「財政軍事国家」の世紀》

#### ●3.1.2 ブルンスヴィックのゲーム愛好者(1780-1811)

【要約】ドイツの町ブラウンシュヴァイク(Braunschweig(独)、Brunswick(英))で発展した黎明期のウォーゲーム。二人のデザイナーと一人のファン：金持ちルードビッヒ・ヘルウィッヒ ⇒ ブラウンシュヴァイク大学教授ヤコブ・モーヴィロン ⇒ モーヴィロンの弟子ジュリウス・ベンチュアーニ。チェスから脱皮しつつあるとはいえまだまだ「要塞戦ゲーム」(チェスの亜流)の域。

《★時代背景：啓蒙主義と高等教育システムの確立 ⇒ 科学的知見を育むサロン(後の学会)の世紀》

#### ●3.1.3 ライスヴィッツ親子(1811-1824)

【要約】真打ライスヴィッツの登場。ヘルウィッヒ式ゲームから進化したシリアスゲーム「クリークシュピール」(Kriegspiel=Wargame)の誕生。パパ・ライスヴィッツがヴロツワフ(Wroclaw(ポ)、Breslau(独))の大学生活でウォーゲームを遊ぶ ⇒ 自作ゲームの挫折(プロイセン王室への売り込み失敗)。そこから息子ライスヴィッツの成功(プロイセン軍への売り込み成功：軍事改革の恩恵)。戦場を再現するという概念(チェスから脱皮したウォーゲームの特徴)と良識(General Idee)による審判制の導入。

《★時代背景：シャルンホルストと最初の「総力戦」ナポレオン戦争 ⇒ 国民国家と『戦争論』の世紀》

#### ●3.1.4 クリークシュピールの普及(1824-1881)

【要約】ライスヴィッツ式クリークシュピールの成功からその派生版まで。19世紀後半のアメリカにウォーゲームが紹介される(ウィリアム・リバモア、トッテン他)。

《★時代背景：国民国家の成熟と国民軍 ⇒ 軍事専門化された市民層〔退役軍人、軍事研究者〕の登場》

#### ●3.1.5 オモチャの兵隊ごっこ(1881-1914)

【要約】軍事教材のクリークシュピールから娯楽用ウォーゲームへと転化。兵隊のフィギュアがウォーゲームの概念と結びつく。19世紀末イギリスのスペンサー・ウィルキンソン(オックスフォード大軍事史教授)と「オックスフォード大クリークシュピール・クラブ」(1873年設立)、『ジェーン海軍年鑑』著者の「ジェーン・海軍ウォーゲーム」(1898)そしてハーバート・ウェルズの『リトルウォーズ』(1913)。

《★時代背景：産業革命とミリタリズム肯定の時代精神 ⇒ 軍事研究の民間化と歩調をあわせるゲーム》

#### ●3.1.6 ウォーゲーミングと両世界大戦(1914-1945)

【要約】戦間期(1919-1939)のなかで生きのこる娯楽用ウォーゲーム。1930年代から活躍したマンハッタンのゲームマニア：ベル・ゲデス(未来学者)とフレッチャー・プラット(SF作家)の草の根ウォーゲーム・サークル。他方で18-19世紀のドイツにおけるウォーゲーム文化遺産は戦略爆撃で焼失。

《★時代背景：平和ムードと軍事研究の需要という相反する時代 ⇒ プロの世界に定着したウォーゲーム》

#### ●3.1.7 民間革命(1945-1968)

【要約】D&Dまでのカウントダウン。1950年代のRAND研究所のウォーゲーム、「政軍ゲーム」('politico-military' game)が民間で紹介されると期を同じくして、現代娯楽ウォーゲームの元祖「Tactics」(1954)がチャールズ・ロバーツによって世に出る。ロバーツによる初のウォーゲーム企業「アバロンヒル」社の創設。ウォーゲーム分野の商業的成功とファン・コミュニティの拡大 ⇒ D&D誕生へ

《★時代背景：第一章の「プレリュード」そして現代のデジタル式ウォーゲームへと続く》

## ■3.2 『ダンジョンズ&ドラゴンズ』のシステム

### ●3.2.1 プレイ用の備品

#### ●3.2.1.1 地図とプレイ経過記録

#### ●3.2.1.2 サイコロ

### ●3.2.2 死を避けよ：「アーマークラス」と「セービングロール」

#### ●3.2.2.1 回避と命中精度

#### ●3.2.2.2 耐久力とダメージ軽減

### ●3.2.3 階層化されたレベル成長

#### ●3.2.3.1 レベルと経験値

#### ●3.2.3.2 金儲けと兵站

### ●3.2.4 個性化、キャラの人格、キャラを特徴づける必要条件