

経済戦の基本要素

- [「絢爛」の政治経済](#)
 - [3つの舞台](#)
 - [「火星の海」の政治経済](#)
- [まずは経済戦の基本要素を掴もう](#)
- [経済戦の基本要素](#)
 - [庶民](#)
 - [政府](#)
 - [経済](#)
 - [戦争](#)

「絢爛」の政治経済

3つの舞台

- 「夜明けの船」船内
- 火星の海
- 宇宙の星間戦争

「絢爛」にはこの3つの舞台が存在します。それぞれ独自のルールがあるチェスのボードが三枚あるようなものだと考えてください。

このうちプレイヤーが直接手を駒を進められるのは『「夜明けの船」船内』ここだけです。3つのボードはお互い影響しあうものの、直接関係することはありません。プレイヤーには、「火星の海に漕ぎ出して天下統一する」「ネーバルウィッチに直談判しに往く」などのカードは与えられません。

あくまで『「夜明けの船」船内』というボードで駒を進め、その結果を『火星の海』のボードにて表して、『宇宙戦争』に勝利するのがこのゲームの目的です。このボードのルールに当たるのが『政治経済』です。

「火星の海」の政治経済

政治経済は、舞台によって大きく違います。

- 夜明けの船

政治：部署・人間関係・夜明けの船の作戦

より威力のある行動をとらせる為には、威信点、技術、人望が必要

敵：特になし（強いていうならエリザベス艦長）

経済：アイテムを手に入れる為の「クレジット」 自分の行動に関わる「威信点」

- 火星の海

政治：政権・民意・軍・その他船団 都市の民意・議席

敵：他の星の戦艦（地球軍・日本月軍・光国人・ネーバル・第5星人など）

火星内政治団体（TDFなど）

経済：都市の産業・治安・教育・住民満足度

これらの数字が良いほど都市は安定し、悪いほど飢饉・虐殺が増える
しかし、都市が安定することが平和に繋がるとは限らない
むしろ悪いほど敵を引きずり出す事ができる
ヤガミはこの矛盾を一番気にしてないように見えて、実は胃炎になりかかっている

- 宇宙の星間戦争

政治：星間の政治関係（同盟・中立・仮想敵・敵・交戦中・支配従属など）

敵：地球軍・日本月軍・光国人・ネーバル・第5星人など

経済：特になし、しかし同盟を結ぶという行為により勝ちに近づける

まずは経済戦の基本要素を掴もう

経済と戦うとはぶちあげましたが、まず何から手をつけてよいものやらさっぱりわからないはず
です。

というかわたしはわかりません。一緒に考えていただければ幸いです。

ここでは経済戦を捉えやすいよう、まとめて考えられる要素はまとめて
大きなブロック単位で把握しようと思いました
すると、一番大きな基本ブロックとなる要素が以下の四つに

1. 庶民
2. 行政
3. 経済
4. 戦争

それぞれの要素の性格をまず大まかに考えてみます

経済戦の基本要素

- [庶民](#)
- [政府](#)
- [経済](#)

戦争

庶民

各都市船や宇宙勢力には庶民が存在します
経済の基本単位であり、最重要要素であると言えるでしょう
単位は10万人です。
彼らによって需要と供給が発生し、また流通活動が起こります。

政府

庶民をコントロールするのが政府です
庶民から税を徴収して活動します
4月と10月の選挙の結果、最も投票数の多かった政党が政府になります(4月、10月選挙)
政党によって行政の仕方が異なります(政党による施政方針の違い)
以下の3つのレベルがあります

宇宙勢力の行政
火星の行政
都市船の行政

プレイヤーにとって好ましい行政を行なう党に政権を執らせるのが良いでしょう

経済

庶民の需要と供給から発生する、生産、消費、流通のことです
戦争が無ければ立ちゆかない火星の経済システムが「悪意の連鎖」、すなわちラスボスらしいです

とすれば経済戦の最終目的は**戦争なしでも安定する火星経済の構築**になります

プレイヤー自身が戦闘で活躍すると、各宇宙勢力は戦力が続く限りどんどん増援を送ってきます

これはもしや、プレイヤー自身が軍事需要を活性化させてしまっているのではないのでしょうか？

どうもプレイヤー自身が戦闘するだけでは「戦争なしで安定」とは行かないような気がします

しかし、もっとも大きく経済が変化するのは戦争によってです
夜明けの船による都市船間の流通障害は影響が微々たるものなのか、
それとも最初から経済的クリアなど不可能なせいなのか、その効果がよく見えません
まあ、ここにいるあなたは「無理だ」といわれた事でも、むしろ喜んでその事をやろうとする方
ですから
絶望も悲観もしておられないでしょう

流通障害をどうやったら有効に活用できるのか？が現在試行錯誤中です

戦争

各宇宙勢力の間では、政治姿勢が変わったり軍事力のバランスが変わったりすることで戦争がおきます。

戦力生産力が先に0になった方が負けです。勝利側は敗北側を占領します(ひきわけはあるのだろうか?)

この結果、支配側は搾取によって庶民の満足度が上がり右傾化し、

被占領側は不景気になって庶民の満足度が下がります

兵器などの軍需、搾取による富の分配などで経済が大きく変化します
どちらも状況次第で有効にもなれば悪影響しかない場合もあります

経済戦にとっての戦争は "いかに開戦させる時期を見極めて操作するか" が重要なのでは

ないでしょうか。

まあ倫理的な価値観からいえばとんでもない話ですが。

書き込み随時歓迎！経済戦のページ

[go to top](#)