

Simulation Game & Column

# Si-phon Game Club

Vol.2



戦国コラム

戦国時代と「地方」の時代

ストラテジーゲームとプレイヤー

インタビュ

シミュレーションは歴史のロマンと

ドラマ性を楽しめる

徳岡正肇

青柳昌行

# 戦ノ国

せんのかくに  
もののふ絵巻

戦ノ国 合戦風景

## 空母決戦

空母決戦と日本機動部隊

もののふ焼酎登場

本格焼酎

# 戦ノ国

戦国の息吹

もののふの薫り

錦の味わい

杵の川酒造株式会社との  
コラボレーション企画!!



※未成年の飲酒は法律で禁止されています

我生き様に翳り無し  
人生にゲームオーバーも無し

戦の無い世を創る為

乱世の終焉を迎える為

私欲で争う輩を滅する為

謙信、全身全霊を奉げよう。



これは、戦国大名のあらゆる生き様を

体験できるミニチュアレーションゲームである。

# 戦ノ国

もののふ絵巻

# 戦ノ国ノ龍虎の対決

## 戦ノ国とは

日本には「戦国」と云われる時代が存在した。時の室町幕府の権威は失墜し、各地の大名が主役となる時代である。一大名としてこの時代を生き抜く事がゲームの目的である。

## ゲームの進め方

「イベント」「政治」「戦略」「合戦」の各フェイズを繰り返してゲームは進む。フェイズは毎月回ってくる。この内「政治」フェイズは三月月に一度。

## 合戦の準備

合戦システムは簡単である。方面毎に「攻撃」か「防御」を選択し、奪取を図る。攻め込む前準備も重要だ。多方面から攻めると、相手は兵力の分散を強いられる。また安定していない国では、地侍の協力が得られる事も。更に大きな戦いを繰り返すと疲弊するので、普代や臣従大名も上手く活用し、効率的に拡大しよう。

## 戦国の生き様

統一方法は完全制圧や同盟連合など多様である。そこでの生き様も統一を目指す者、幕府再興に力を貸す者、地方にて独立王国を目指す者、と様々である。そうして権力者との衝突劇も、屈するのか、粘り続けるのか。武門の誉れは統一者になるだけではない。生き様は後世の人々に評価される。統一者でなくても称えられる事もあれば、統一者たりとも称えられない事もある。こうした評価を「ものぶ年表システム」が再現する。



# 越後の龍

# 甲斐ノ虎ト見ユ

## 合戦の仕組み

合戦には方面と呼ばれる攻め口の奪取を行う野戦とその後に行われる攻城戦とがある。野戦では最大三部隊までが戦いに参加出来る。その他は予備として疲弊した部隊と交代できる。攻城戦では全部隊が参加する。



・援軍  
・調略  
・地侍の協力  
・寝返り

「合戦前の準備は重要」

野戦で勝利すると攻城戦へ

攻防ボタンは方面毎に使い分け



太平洋戦争における海戦の本質を考えてデザインしました。初心者から上級者まで、手軽に空母戦の醍醐味が味わえると思います。(鈴木銀一郎)



国際通信社より好評発売中  
価格 3,990円 (本体価格 3,800円)

© 1982 REC CO.,LTD. / 2009 KOKUSAI-TSUSHIN CO.,LTD.



多くのファンを魅了した  
「空母戦の金字塔」



Japan Wargame Classics  
日本機動部隊とは

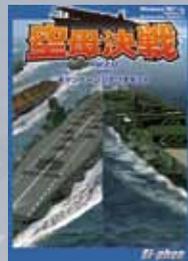
大人のホビーとして浸透していたボードゲームの中で、系統的に確立できないジャンルがあった。それが空母戦であり、リアルを求めると複雑になっていくジレンマ。そのジャンルへ1982年、鈴木銀一郎が見事に切り込む。「無敵零戦」「アウトレンジ大和」等、日本人の観点から生まれたこのゲームは、まさに日本人の為の空母戦ゲームであり、多くのファンを魅了する。その名作が長いブランクを経て、この度JWC<sup>TM</sup>よりリニューアルされている。ステップアップ式のルールブックはフルカラーで刷新。重要項目や例示は、色分けされるなど参照しやすく、全てのユニットも精密な線画で起こし直されている。「空母決戦」発売一周年を記念し、この復刻版「日本機動部隊」とのコラボレーションも誕生した。アナログとデジタルの空母戦を満喫して欲しい。

\*1JWC(ジャパン・ウォーゲーム・クラシックス)

日本のウォーゲーム・スタンダード・ナンバーを何時でも買えるように。という国際通信社のプロジェクトであり、現在「日本機動部隊」「日露戦争」が復刻されている。

目指したのは「俺が南雲なら」  
決まったストーリーを追うのではなく、自身の判断で結果が変わる大人のホビーシミュレーションゲーム。  
ミッドウェー海戦などは、映画や書籍など、昔から様々な情報に溢れている。当然の事として、戦史に興味を持つ日本人なら、あの戦いにおいて「自分の指揮で勝ちたい」と願うだろう。更に進んだ願望として、珊瑚海で勝ったミッドウェーは？ミッドウェーで負けなかった南方作戦は？そんな思いは普通である。空母戦力を集中運用させ、その威力を世界へ示した「日本機動部隊」を率いる魅力。索敵、情報の判断、兵装の換装、攻撃隊への願ひ、上空支援隊の活躍、空母戦の魅力を味わえるゲームとして、ルールを絞り込んで設計した。こうして出された「空母決戦 Ver.2.0」であったが、もう少し時間が取れる人のため、先の連続性の願望を持たせた「キャンペーンシナリオキット」も用意した。大鳳や信濃、烈風や流星、史実で活躍の場がなかったこれらの兵器に対して、光が当たるチャンスを与えてみた。これにて新たな太平洋戦史を刻んで欲しいと願う。

日本機動部隊が米英を粉砕



- 空母決戦 Ver.2.0 ～日本機動部隊の戦い～  
価格：6,930円 (本体価格：6,600円)
- 空母決戦キャンペーンシナリオキット  
価格：3,990円 (本体価格：3,800円)
- 空母決戦 Ver.2.0 with キャンペーンシナリオキット  
価格：9,870円 (本体価格：9,400円)

空母決戦  
～発売一周年記念特別限定版～  
空母決戦 Ver.2.0+ 空母決戦キャンペーンシナリオキット  
+ ボードゲーム日本機動部隊 TASKFORCE セット  
ハガキゲーム「ビスマルク追撃戦」付属  
価格：13,440円 (本体価格：12,800円)

シナリオ追加キャンペーン実施中

→詳しくはサイトまで  
<http://si-phon.com/>

空母決戦

検索

# 戦国時代と「地方」の時代



徳岡正肇

MASATOSHI TOKUOKA

武士の官途としてよく聞  
く「〇〇守」は本来、701  
年に制定された大宝律令にお  
ける国司であり、地方長官で  
ある。江戸町奉行・大岡忠相  
といえば越前守だが、彼が公  
務で越前に足を踏み入れたこ  
となど、おそらく一度もある  
まい。だがそれ以前に、古代  
から近世にいたる1000年  
の間で、国司が単なる称号で  
なく実際に機能していたのは  
どのくらいの期間だろうか？  
中国の隋王朝、唐王朝に  
倣った官僚制度である律令制  
は、在来社会に上からかぶせ



租税を納めない「荘園」が、  
どこの国にも並び、やがて国  
全域が荘園ですっかり分割さ  
れてしまふ。残った公地は「国  
衙領」（こくがりょう）と呼  
ばれるが、その実態は国府・  
在庁官人達が所有する荘園  
だ。つまり平安時代末期の段  
階で日本全土は、荘園を単位  
とする私領の集合体へと再編  
されたのである。国府・国司  
も、もはや一荘園領主。こう  
した社会のあり方を「荘園公  
領制」という。

司の下から新たに実力で勃興  
する地侍達を、守護の職権を  
越えて国の支配を深める守護  
大名達が従える形で、戦国大  
名の家が成立する。荘園単位  
でなく惣村単位での課税と所  
領管理、独自の立法・行政権  
を確立した戦国大名の領国  
は、もはや「荘園公領制」の  
枠組を脱した「地域国家」で  
あると、現在の歴史



戦国時代になると地域国家が確立する

位が一種の世襲財産、租税の  
収取利権と化す。そして実際  
に各地を牛耳っていたのは、  
名目上国司の下にいる「在庁  
官人」達、つまりは現地の有  
力な豪族達の寄り合い所帯で  
ある。

平安時代も後期に入ると、  
貴族や有力寺社を担いで国に

続く鎌倉時代・室町時代に  
は、荘園ごとに置かれた地頭  
国ごとに置かれた守護が、武  
力を背景にそれぞれ荘園と  
国の実権を手にしていく。荘  
園の枠を超えて支配を広げる  
有力武士達と、地頭や荘園下

用語では呼ばれ  
る。その「地域  
国家」が分立  
したのが戦国  
時代だ。それ  
以前の日本は  
といえは、豪族  
達・領主達が言語  
や文化、経済を介し  
て緩やかに繋がりつつ、



めいめい勝手に武力・権力を  
行使する『群雄割拠よりア  
ナーキーな状態』である。「地  
域国家」以前にたいそう立派  
な統一国家があったと誤解し  
てはいけない。「地域国家」  
を積み上げる形で初めて、統  
合された日本が誕生するので  
ある。

# ストラテジーゲームとプレイヤー



が、ままあるのだ。

これはストラテジーゲームの元祖である、アナログの「ウォーゲーム」が発生したころから抱えている問題だ。軍隊の指揮官として部隊を動かすということにはなっているが、例えば戦国時代であれば、指揮官には敵がどれくらい損害を受けているか正確にはわからないし、味方がこちらの指示通りに作戦を進行させているかどうかも不確かだ。にもかかわらず、我々は

ストラテジーゲームは、ルールプレイングゲーム的な要素も持っている。基本的にプレイヤーは「その時代に生きた何者かとして、その時代を戦い抜いていく」ことが求められているからだ。

しかし多くのストラテジーゲームは、「これはRPGでもあるんですけど」と胸を張っては言いがたい。ストラテジーゲームのプレイヤーはそのゲームの中における何者であるかが明確でないこと

そのすべてを知りうる立場としてゲームに参加することが多い。

ゲームジャンルの名称である「ストラテジーゲーム」というところに戻れば、これは戦略を戦わせるゲームなのだから、それでいいのだということにもなるだろう。だがそ



戦だけが統一の道ではない

れならば、囲碁や将棋ではなく、ストラテジーゲームを選ぶ理由はどこにあるのだろうか? 「よりリアルなゲームへの欲求」を言うのであれば、そもプレイヤーとは何者なのかという根源的な問いに答えを返せないゲームのどこにリアルがあるのだろうか?

ゲームはエンタテイメントであり、芸術作品ではないのだから、面白いことが最も大事だ。けれどエンタテイメントがしばしばそうであるように、面白さを担保するために、「様式」という名前の「前例」に依存しすぎてはいないだろうか?

「戦ノ国」では、プレイヤーが担当する大名が死ねば、そこでゲームは終了する。最初

これを聞いたとき、筆者としては「後継者争いもしてみた」と思ったものだ。そのほうが面白いじゃないか、と。けれど「プレイヤーは戦国大名である」という視点に立てば、むしろそこで終わるのが正しい。

そのかわり、「戦ノ国」でつむがれる歴史は、その「終わり」によって途切れたりもしない。人の死はその個人史の終焉であって、歴史そのものの終焉ではないのだから。「戦ノ国」は比較的短時間で決着するゲームではあ

るが、この「歴史」と「個人」の視点の取り方は、コアなストラテジーゲーマーにとっても興味深いものではないだろうか。



講談等では華がある合戦だがその裏には国力の疲弊も伴う

シミュレーションは

# 歴史のロマンと ドラマ性を楽しめる

権中納言

青柳昌行

冷たい数字の塊だけではない  
夢とかトキメキが必要

**青柳 昌行**（あおやま ちやき）  
株式会社エンターブレイン 常務取締役。  
1966年生まれ、東京都出身。1990年入社、1998年「ロククイン」編集長就任。2001年取締役就任、2006年より現職。  
「ロククイン」編集長就任前、「ロククイン」担当記者時代は、青柳というついでに主に誌面よりシミュレーションジャンルを支え続け、告知、助言提案等など、このゲームジャンルを世間一般に広く認知させ、普及させていく一翼を担い、その功績は大きい。現在では更に多くのジャンルを取り扱い、日本のエンターテイメントの中核で活躍している。

僕はついぶん昔からシミュレーションゲームを遊んできていますけれど、こういう言い方をしているのかが分かりませんが、昔のゲームは面白かったんですよ。「森田のバトルフィールド」「エニックス」とか「川中島」「光栄」とか「珊瑚海海戦」「システムソフト」とか、それからもちろん「信長の野望」「光栄」に「大戦略」(システムソフト)に……。

このころのシミュレーションゲームって、今の人からはときどき勘違いされますけど、けっしてボードゲームの垂流というわけではなかったんです。どれも独自の工夫がありましたし、なによりゲームに夢がありました。

でも、だいたい90年代頃になって、ゲームの中心がPCからコンシューマーに移動してくると、だんだんシミュレーションゲームも停滞してしまいました。ロククインの頃に僕って調査もしたんですが、80年ごろって出版された本数ではシミュレーションが一

番多かった。その前の時代はアドベンチャーでした。それが90年に入って、RPGのほうが多くなってきているんです。「ドラゴンクエスト」「エニックス」が86年ですが、それに限らず、あの頃のRPGには全盛期のシミュレーションゲームのようなトキメキがありましたね。

じゃあその、シミュレーションゲームにあった夢とかトキメキみたいなものって何なんだって話しなんですけど、僕はそれは言うてみれば「物語性」なのだと思うんです。

シミュレーションって言うと、現実を正確に再現するとか、史実のデータがこうだとか、そういう冷たい数字の塊みたいなものを考えてしまいがちです。歴史のifっていう言葉にしても、研究者みたいに歴史のことを詳しく知っていて初めて面白さがかかるのだから、みたいな敷居になってしまっている部分がある。

でも、日本のシミュレーションゲームの面白さって、言うてみれば、司馬

遼太郎や海音寺潮五郎の歴史小説のような面白さなんだと思うんですよ。いわゆる洋ゲーのシミュレーションゲームは、現実の緻密な再現を目指したり、そうじゃなきゃ対戦を中心とした設計をしたりしてますし、ユーザーさんもそれを楽しんでいる。でも日本では、歴史のロマンとかドラマ性のほうをより楽しんできたんじゃないでしょうか。

なので、サイフォンさんには是非そういう思い入れのあるゲームを作ってほしいですね。プレイヤーが感情移入できるシミュレーションゲームは、やっぱり面白いですよ。

決定

好評発売中!!



『戦争のリアル』  
押井守・岡部いさく  
定価 1,785 円 (税込)

# 空母決戦の全て

## 「激突! 日米機動部隊」

### 太平洋を駆け巡る空母の戦いの全てがここに!

かつて地球表面積の三分の一を占める太平洋を舞台として壮大な戦いが繰り広げられた。太平洋戦争の主役は航空母艦(空母)と航空機であった。航空母艦は誕生したばかりの艦種だったが、多くの才能が空母の将来を信じ、その発展に情熱を捧げていた。

誰も未経験だった空母と艦載機の運用法を切り拓き、史上例を見ない戦いに乗り出した提督、将兵たちは、多くの困難に見舞われる。

中でも艦載機の乗員たちは、高い技術と胆力を要求された。空母を発進して二、三百キロを飛行し、敵護衛戦闘機を振り

切り、熾烈な対空砲火をいかくくって必死の思いで敵艦に爆弾や魚雷を見舞う。そして再び二、三百キロを飛行し母艦に帰投するのだ。ハワイ諸島沖、インド洋、ソロモン諸島沖といった、日本を遠く離れた海で彼らが必死に戦ったことは、ただ驚嘆するしかない。

本書は、太平洋戦争前期、1941年から1942年に行なわれた7つの海戦を取り上げ、その詳細と参加した人々、艦船、航空機を紹介する。この時期は、日本軍と連合軍の戦力も拮抗しており、互角の戦いが繰り広げられた。また、戦いに参加した人々の戦略、決断が戦いの推移に大きく影響を与えることが可能だった時期だ。

空母の戦いとはいかなるものだったのか? どんな人々が、どんな想いで戦ったのか? その実像に迫る。

中にも艦載機の乗員たちは、高い技術と胆力を要求された。空母を発進して二、三百キロを飛行し、敵護衛戦闘機を振り

切り、熾烈な対空砲火をいかくくって必死の思いで敵艦に爆弾や魚雷を見舞う。そして再び二、三百キロを飛行し母艦に帰投するのだ。ハワイ諸島沖、インド洋、ソロモン諸島沖といった、日本を遠く離れた海で彼らが必死に戦ったことは、ただ驚嘆するしかない。

### 本文内容紹介

#### 空母決戦ハイライト

空母、そして航空機が戦いの主役となった、7つの海戦—真珠湾攻撃、マレー沖海戦、セイロン沖海戦、珊瑚海海戦、ミッドウェー海戦、第二次ソロモン海戦、南太平洋海戦の概要とハイライトシーンを、吉原幹也氏による大迫力カラー画で紹介。

#### 日米空母、日米航空機ガイド

「赤城」「瑞鶴」「エンタープライズ」「ハーミーズ」など太平洋戦争に登場した日本、アメリカ、そしてイギリスの空母26種類と、零戦、九九式艦爆、九七式艦攻、F4F、ドントレス、ソードフィッシュなど、太平洋戦争に登場した日本、アメリカ、そしてイギリスの航空機22種類を、一木壮太郎氏によるCGで紹介。各艦、航空機の基本スペック、戦歴ばかりでなく、能力評価なども交えてわかりやすく解説。

#### 海戦ガイド

真珠湾攻撃、マレー沖海戦、セイロン沖海戦、珊瑚海海戦、ミッドウェー海戦、第二次ソロモン海戦、南太平洋海戦の7つの海戦の開始から終了までを、戦闘序列、写真、図版などでわかりやすく詳細に解説。

#### 特典DVD

特典その1『空母決戦』体験版  
初心者から上級者まで楽しめる傑作海洋シミュレーションゲーム『空母決戦』の体験版を収録。  
マレー沖海戦、珊瑚海海戦の2本のシナリオを収録。  
あなたは連合艦隊を勝利に導くことが出来るのか?

特典その2『海戦概要おまけムービー』収録  
海戦の艦隊の動きがわかるムービーをおまけとして収録。ミッドウェー海戦、第二次ソロモン海戦、南太平洋海戦、マリアナ海戦の各艦隊の行動が時間経過とともにわかる。

# 海の荒鷲たちの 激闘の記録!



## 空母決戦のすべて ~激突!! 日米機動部隊~

空母、そして航空機が戦いの主役となった、太平洋戦争の7つの海戦を、戦闘序列や戦術、各兵器のデータに至るまで、吉原幹也氏による大迫力カラー画、一木壮太郎氏によるCG、写真、図版などでわかりやすくかつ詳細に解説!  
さらに特典DVDには、傑作海洋シミュレーションゲーム『空母決戦』の体験版と海戦の艦隊の動きがわかるムービーを収録!!

価格:2100円(本体2000円+税5%)

## 2010年5月20日発売

特典DVD  
『空母決戦』(Si-phon)体験版  
4大海戦  
艦隊航路再現ムービー  
収録

# 戦ノ国

戦国の息吹を感じとれ

もののふ絵巻

## 2010年夏発売!!

価格：9,240 円 (税込) / JAN コード：4560326381000 / 品番：SIPH-1000

### 動作環境

- OS / WindowsXPsp2 以上 / Vista/7 ■CPU / PentiumIII 1GHz 以上
- メモリ / WindowsXP 1GB 以上 WindowsVista/7 2GB 以上
- ドライブ / DVD-ROM ■グラフィック / DirectX9.0c 以上
- モニター / 横 1024 ピクセル以上、縦 600 ピクセル以上、TrueColor(32 ビット) 以上
- VRAM / 横 1024 × 縦 600 ピクセル時 32MB 以上
- 著作権表記 / ©Si-phon.All Rights Reserved

※動作環境ならびに仕様は、改善のため将来予告なしに変更する場合がございます。



空母決戦シナリオ追加キャンペーン

2010年6月1日開始

詳しくは公式サイトまで

**Si-phon** 長崎市川口町 7-5 090-849-6688

<http://si-phon.com/>

Simulation Game & Columu

Si-phon Game Club

<http://si-phon.com/sgc/>

ここでのデータは 2010 年 5 月 20 日現在のものです

