Simulation Game & Column

Si-phon Game Club

Vol.3

戦ノ国（せんのくに）

ものふ絵巻

戦ノ国　プレイ風景

空母決戦

シナリオ追加キャンペーン

■日本機動部隊TASKFORCE
8HEXの彼方へ、君の決断を解き放て

■コラム
室町幕府のしゃぶり方―衣鉢を継ぐ境地―　白浜わたる

前例なき戦闘――空母の戦い　徳岡正肇

観客としてのプレイヤー　徳岡正肇

■インタビュー
シミュレーションは戦史の解釈　中黒 靖

生き様は語り継がれる
人生にゲームオーバーは無い

人は城、人は石垣、人は堀
情けは味方、仇は敵なり
戦だけが、力に非ず
力だけが、戦に非ず
奢る事無く、軍略を駆使せよ

これは、戦国大名のあらゆる生き様を
体験できるシミュレーションゲームである。

戦ノ国（せんのくに）

ものふ絵巻

目　次

1 目次　3 戦ノ国プレイ風景　15 戦国コラム　17 空母決戦　19 日本機動部隊　21 空母コラム
23 ゲームコラム　25 インタビュー　27 コマンドマガジン　29 ゲームジャーナル

ものふ焼酎 登場

本格焼酎

戦ノ国

戦国の息吹
ものふの薫り
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

ゲームの流れ

戦ノ国の世界はこの様に進む

一年の流れ

●実行　▲発生した時のみ

フェイズ名＼月	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月
イベント	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
政　治	●			●			●			●		
戦　略	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
合　戦	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

ひと月の流れ

ひと通りの流れを終えると次の月へ進む

イベントフェイズ

最初に国力に関するパラメーターが変化し、その後、ランダムイベントが発生する事もある。
ランダムイベントとは、台風や大雪など季節に関するもの、一揆や反乱など治安に関するもの、天皇家や将軍家に関するものなど。

政治フェイズ

政治フェイズは三ヶ月に一度しか行えないので注意が必要だ。主にプレイヤーの方向性を決定するコマンドが集中している。
政治フェイズコマンド【内政】【外交】【官吏】【知行】【俸禄】

戦略フェイズ

戦略フェイズは毎月発生。主に軍事系のコマンドが集中している。
戦略フェイズコマンド【城】【移動】【侵攻】【統治】

合戦フェイズ

【侵攻】コマンドで他国へ攻めた時や、攻められた時に発生する。戦場に大名が存在する場合は操作を行えるが、大名が存在しない場合は、その合戦を見ているだけとなる。同盟国などへ援軍の要請が可能で、相手武将の調略も可能だ。
　合戦が始まると、方面と呼ばれる攻め口の奪取を行う野戦と、拠点である城を攻略する攻城戦とがある。

合戦の前準備は重要だ

天下統一は戦だけでは難しい
政治フェイズを有効に使おう

内政
ポイントを振り分けて国の方針を決定する。直轄地が多くなっていくと、振り分けたポイント効力は、次第に薄くなっていくので注意が必要だ。

外交
序盤は成功し難い同盟や大名の臣従化も、勢力が大きくなってくると次第に成功してくる。戦いを優位に進める為にも、このコマンドは重要である。

官吏
朝廷や幕府へ、官位や官職を求める。官位や官職が上がっていくと、外交も行いやすくなる。

知行　俸禄
配下の武将へ知行国を与え普代大名化したり、俸禄を上げて率いる兵数ほ上げる事が可能だ。直轄地が多くなると内政効果が悪くなるので、普代大名も有効に使っていこう。

戦ノ国を初めてプレイする時は、有力大名からの選択となる。ここでは名門・甲斐源氏の武田家よりプレイしてみる事にしよう。
武田家は能力の高い家臣にも恵まれている。戦ノ国序盤のプレイ風景として、隣国の南信濃へ侵攻し、領国を増やす手順を追ってみよう。

1 大名選択

これより武田家にてプレイ開始。

2 政治フェイズ　内政

ゲームが開始されると、始めに政治フェイズが回ってくる。政治フェイズは3ヶ月に1回しか回ってこないので、注意が必要だ。

【内政】コマンドを選択すると、ポイントを割り振る事ができる。各ポイントは、左の矢尻をクリックするとマイナス、右の矢尻をクリックするとプラスされる。

3 政治フェイズ　外交

【外交】コマンドは他勢力との駆け引きを行う。このコマンドを駆使する事で、優位に展開していく事が可能だ。

4 政治フェイズ　終了

政治フェイズを終了し、次の戦略フェイズへ移る。

5 戦略フェイズ　侵攻

まずは、甲斐に隣接している南信濃を攻めてみる。
序盤は、【侵攻】コマンドを用いて合戦を行い、領国を増やしていく事が多いだろう。

6 終了

戦略フェイズを終えて、合戦へ進む。

7 援軍と調略

合戦が始まると、援軍を申し込む事ができる。
さっそく、同盟を結んだ今川家へ援軍を申し込んでみる。

援軍要請の後で、調略を試みる事ができる。

返事が良いからと言って、本当に裏切ってくれるのかは分からない。

武田軍が南信濃へ侵攻した。ここでの攻め口は１つしかない。侵攻した軍団を方面へ配置し、野戦を開始させる。

8 配置方法

方面で戦う軍団 (武将) を選択する。

9 軍団の入替方法

武将を選択した後で、配置したい戦場をクリック。そうすると武将が配置される。もし、配置先に別の武将が居る場合は、武将同士が交代する。方面ごとに最大３武将までが戦場に配置可能だ。

兵力が消耗した武将は後陣で休ませよう。

戦ノ国の合戦システムでは、国と国の国境に相当する場所へ「方面」と呼ばれる攻め口が設定されている。野戦においては、この「方面」毎に戦闘が解決されるシステムであり、何処かの「方面」一つが突破されると攻城戦へ移行する。
よって多くの方面から攻めると、敵も兵力を分散せざるを得なくなり突破も楽になるが、国数が少ない序盤は同盟勢力の応援も有効に活用していきたい。

10 方面とは

拠点　防御側の拠点 (城)
方面　国境付近の攻め口

「方面」が多い国は周囲に敵も多く、序盤の維持は大変ではあるが、中盤以降は交通の要所として重要な国となる。

各方面 (①〜④) での野戦にて、攻撃側がここを突破すると、防御側は「撤退」か「籠城」を選択する事となる。「撤退」すると国は攻撃側のもの、「籠城」すると次は攻城戦へ進む事となる。

配置が終わると、攻め口となっている「方面」の攻防をめぐり、いよいよ合戦が始まる。まずは、この「方面」を突破しなくてはならない。

11 合戦フェイズ　野戦

方面ごとに攻撃か防御か、「攻防ボタン」をクリックして切り替える。

全ての方面軍の配置が終わったら、「行動決定ボタン」を押してその日の戦いを進めます。
方面へ全く武将を配置しないと、その方面は撤退になるので注意が必要だ。

方面を奪取すると、敵は籠城した。

南信濃の小笠原軍は野戦に敗れ篭城した。防御側が篭城すると攻城戦が始まる。ここで勝利する事によって、晴れて南信濃を手中にする事ができる。

12 攻城戦とは

攻城戦では、方面軍や後陣という考えはなくなる。全ての武将が城攻めへ参加する。

攻防ボタンも攻撃側全体で１つである。

攻城戦の勝利条件

・城が破壊される
・防御側が降伏する
・防御側が撤退する

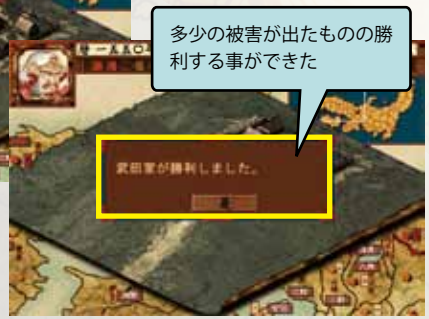
ここで防御側が撤退する場合、野戦での撤退よりも被害は大きくなる。

攻城戦において、攻撃側は野戦より大きな被害を出す事となる。ここで勝利するには、野戦で戦うよりも多くの兵が必要だ。なるべく同盟なども駆使し、援軍を求めるなど、多くの兵で攻める事ができる様に努力しよう。

籠城する小笠原軍に対し武田軍は総攻撃を掛ける。

13 合戦フェイズ　攻城戦

攻城戦は総力戦だ！



攻城戦では野戦より被害も多い。よって慎重にならざるを得ないが、今回は圧倒的な優勢であり力押しで攻めた。他に領国がなく、撤退する事が出来ない小笠原家は、籠城戦の末全滅した。これにて武田家は、攻城戦にも勝利した事となる。

見事！信濃源氏の名門・小笠原氏を屈する事に成功し、武田軍の領国が増えた。しかしながら、兵力もかなり消耗しており治安も悪い。急いで次の戦いに備えなければならない。

南信濃を手にした武田家であるが、合戦で手にしたばかりの時は治安の状態が悪く、早急に安定化しなくてはならない。

14 戦略フェイズ　統治

戦略フェイズが回ってきたら、早速、【統治】コマンドを実施しよう。

人は城、人は石垣、人は堀、情けは味方、仇は敵なり。
治安は早急に上げておこう。

15 戦略フェイズ　終了

戦略フェイズを終了する。

次の戦いに備える為、政治フェイズが回ってきたら【知行】と【俸禄】を実施してみる。

16 政治フェイズ　知行と俸禄

功績が高く信頼できる弟の武田信繁へ、南信濃を与え普代大名としてみる。

戦ノ国では与えられている俸禄によって、兵数は自動的に決定する。俸禄が高い武将ほど、合戦でも活躍してくれるだろう。
ここでは、功績のあった馬場信春へ加増してみる。

ここまでのプレイの繰り返しで、序盤は勢力を伸ばしていこう。勢力が大きくなると、次第に外交時の発言力が増していく。
発言力が大きくなると、外交力によっても相手を屈服させる事ができるだろう。
戦国の世を終わらせ、どんな国ができるのか楽しみだ。

室町幕府のしゃぶり方

―衣鉢を継ぐ境地―

実は戦国ストラテジーで、足利将軍を擁立して勝てるゲームはほとんどない。信長が史実で傀儡として担いだ末に決裂していることがその原因だと思うのだが、果たしてそう一概に決めてよいものだろうかとも思う。というのも、決裂した後こそが戦国絵巻のクライマックスであり、そこで**足利義昭はきちんと重要な役割**を演じているからだ。確かに信長包囲網は結果的に崩壊して、信長は窮地を脱するのだが、それは多分に武田信玄の急死という幸運の産物であって、足利義昭が担う大義名分の効果とはあまり関係がない。そもそも義昭を担ぐことに一定の効果が見込まれたからこそ、信長も上洛時に利用したのではなかったか？そのうえ足利義昭の影響力が、彼を担ぎ上げた信長との決裂で直ちに失われたわけでもないとすれば、彼を擁したうえで政権を安定させるという選択肢が、なかったとは言い切れないだろう。

とはいえ、**室町幕府の衣鉢を継ぐ**ことは、その負債を抱え込むことでもある。なぜなら室町幕府とは、**荘園公領制が存続している時代**の考え方で出来上がった政権であるからだ。室町時代も後期になると、幕府の法廷には武士達に荘園を押領された公家や寺社による訴訟が頻々と提起されるようになる。京に上って覇権を握った戦国大名が、幕府本来のあり方に沿ってこの問題を引き継ぎ、解決できたかといえば、かなり疑問だ。なぜなら荘園押領の主体とは、ほかならぬ戦国大名配下の武士達だったからである。自分の権力基盤を構造的に掘り崩す要求の数々に、果たして戦国大名が応えられただろうか？

史実で覇権を握った豊臣秀吉が、この問題をどう解決したかといえば、荘園単位でなく村単位で動くようになった経済を**太閤検地**で公認し、有力な公家や寺社に**あらためて所領を給付**したのである。これはもう、所領の考え方に関する一大変革であって、室町幕府の形や仕組みを出発点にしたのでは、到達できない境地のように見える。

以上のような考察を踏まえて、このゲームのエンディングをデザインする段階では、おおむね以下のように考えた。足利将軍を擁して政治的な優位を築き、戦乱を終息させることはパワーバランスの問題として可能だろう。だがいったん平和が訪れたとしても、所領の権利保障に関して折衷的な対応しかできない再版室町幕府（？）は長期的に安定しないし、安定しないとなれば幕府の裁定に従わない有力者が出て、支持を集めるだろう。結局、村々の自立と地侍・国人達の成長に権力基盤を据え、有名無実の荘園公領制を廃止できる、新しい性格の政権が待望される結果になる、と。

そもそも仮定に仮定を重ねた話であって、すでに歴史の話ですらなくなっているわけだが、実はそう悪くない落としどころではないかと、ひそかに思っている。

ライター：白浜わたる（エンディング執筆担当）

室町幕府推戴

一五九一年 三月
武田家は足利義昭公を奉じて上洛、敵対する大名達を討伐し室町幕府を再興した。義昭公の征夷大将軍宣下と同時に管領に任ぜられ、三管領家に代わる家格となる。諸国の皇室領・摂家領・寺社領を回復して、全国政権としての威信を回復する。

一六四一年 二月
北条家の家督争いを発端に、全国の大名家を二分する「寛永の乱」勃発。各国守護家の家督も、守護代以下の利害対立によって不安定化し、内乱は以後10年ほど続く。

一六五一年 十月
内乱で分裂した室町幕府関係者に代わり、毛利家が諸大名の信望を集めて日本を再統一、あらためて征夷大将軍に任ぜられる。山口に幕府を開き、公家・武家・寺社それぞれに向けた法を定めて、日本全土の統治者であることを宣言。代々の当主は将軍位を世襲する。

一七一五年 二月
金銀の流出を抑え、国内経済を安定させるため、海外貿易の総量を抑える「海舶互市新例」が公布される。以後、幕府による統制貿易体制の下で国内産業の振興が図られると同時に、米相場の維持を基幹とする保守的な経済運営が幕府の基本政策となる。

一八五三年 十一月
アメリカのペリー提督、外交使節として来航。以後、圧倒的な武力を背景とした欧米列強の貿易要求が相次ぎ、幕府は対応に苦慮。幕府の失策を批判する世論が沸き起こり、倒幕を目指す外様大名家も現れる。

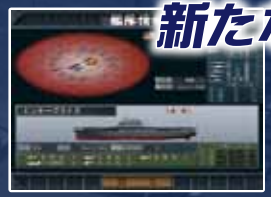
一八六六年 八月
倒幕を主唱する長宗我部家を打倒すべく、幕府が諸藩の兵を動員して行った「土佐征伐」が失敗、そのまま全国が内戦状態に。京都近郊、鳥羽・伏見の戦いに敗れた幕府は統治権を朝廷に返上し、山口時代が終焉を迎える。

一八六九年 二月
維新政府は、あらためて山口を日本の首都と定め、将軍の居城を新たに御所とする。毛利時代に人口一〇〇万を数え、世界最大の都市となった山口は、引き続き近代日本の政治・経済・文化の中核として長く栄える。毛利家ゆかりの屋敷や寺社は、海外からの観光客も多く訪れる観光施設として、往時の繁栄をいまに伝えている。

決戦！再び

「俺が南雲なら」の実現を目指した『空母決戦』も、最初の発売より一年以上が過ぎた。だが、未だにこのソフトへの要望は続いている。ミリタリーファン、戦史ファン、要望される方々が様々であれば、要望される内容も様々である。中には、途中、絞り込んでいく段階で無くなった機能もあり、要望される方々へ対し、返答に心苦しい事もしばしばである。そうした中、現状のルールの中で、提供できるサービスはないだろうか、と模索し、**シナリオの追加**を決定した。ただ、ご存知の様に、史実における主だった空母戦は、『Ver2.0』の段階で網羅してしまった。バリエーションシナリオは、ミッドウェー、珊瑚海で既に行っており、今回は**仮想戦**という形を取った。そうして二本のシナリオを出す事が決定したのだが、一本は中難易度、もう一本は難易度の高いもの、という事にした。「マリアナやレイテは難しすぎる」という話も多く、今回は『レイテ』をもう少し楽しめるものへ、そしてもう一本は、これまでのシナリオで影の薄かった『ラバウル航空隊』が活躍できるものとした。発売後、時間が経ってるソフトではあるが、これにてユーザーに喜んで貰えたり、増えてくれたりする事を願う。

新たな戦いが再開する



■ **空母決戦 Ver2.0 ～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 Ver2.0 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 Ver2.0+ 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

追加シナリオ『レイテ空母決戦！』

史実シナリオである「レイテ沖海戦」では、栗田艦隊の囮役としての登場だった事もあり、活躍感の薄い日本機動部隊であったが、今回のシナリオでは「マリアナ沖海戦」が発生しなかったという想定のもと、信濃と雲龍型の新鋭空母が烈風と共に参加し、米空母群と決戦するというシチュエーションだ。信濃も雲龍も、期待をされながら活躍の場が無かった悲しい空母である。そして烈風は、零戦の開発陣がその後継として開発を続けていたものの、終に実戦配備が間に合わなかった。ここで両者の活躍を期待してみたい。「レイテ沖海戦」ではストレスの溜まる展開が多かったものだが、このシナリオにおいては、多少ながら発奮できるだろう。だからといって決して米軍が弱い訳ではない。『楽しめるが易しくはない』がシナリオコンセプトである。

追加シナリオ『ラバウルの落日』

南海の空を守り続けた伝説の精鋭部隊「ラバウル航空隊」。だが、これまでの史実シナリオにおいて、活躍の場が無い事が心残りであった。このシナリオが生まれた背景には、是非ともラバウル航空隊を扱えるシチュエーションを作りたいとの思いがあった。ただし、この航空隊が活躍していた頃は米軍の攻勢期であり、楽な戦いであるはずがない。史実においても、坂井三郎や岩本徹三など、多くのエースパイロット達の鬼人の如き活躍により、この地は守り続けられていた。しかもその活躍は、実働僅か 30 機程度の零戦隊であったと言われる。ところが、米軍側から見たこの僅かなはずの零戦隊は、現地に数百～千機は存在する大戦力と判断されていたと言う。彼らは当に一騎当千の大活躍をしていた訳だが、実に苦しい戦いを続けていたのは確かである。
その伝説の航空隊と日本機動部隊の精鋭を指揮するが、『敵も強大で苦しい戦い』がシナリオコンセプトである。

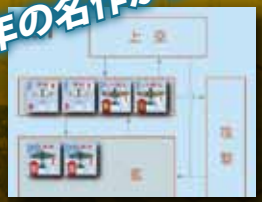
8HEXの彼方へ、君の決断を解き放て

「日本機動部隊」は、簡単なルールで空母同士の戦いを楽しめる、アナログのシミュレーションゲームだ。「空母決戦」との差は、アナログとデジタルという差もあるが、「日本機動部隊」が対人戦ゲームであるという部分も大きいだろう。そこで今回は、珊瑚海海戦をテーマに、その実際のプレイ風景を一部切り抜いてお届けしよう。

写真・記事　アトリエサード

問われるのは、機動部隊司令官としての貴殿の判断力

往年の名作が復刻

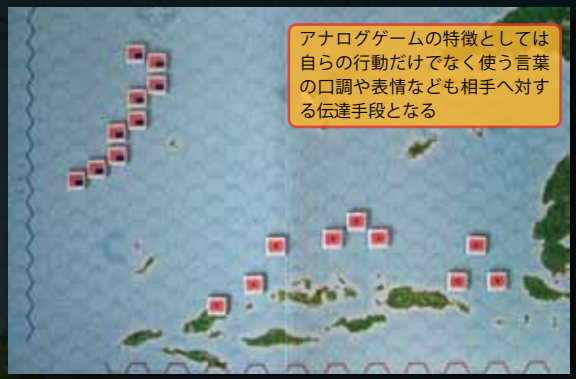


国際通信社より好評発売中
価格 3,990 円（本体価格 3,800 円）

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

日本軍プレイヤー「じゃあこのマスを索敵しよう。結果を報告してくれたまえ」

日本機動部隊では、「だいたいこのあたりに艦隊がいるのではないか」と思われるマスに、未確認状態で艦隊を示すコマが配置される。そのうちいくつかは本当に艦隊が存在するが、いくつかは「ハズレ」だ。これを索敵で確認していく。



アナログゲームの特徴としては自らの行動だけでなく使う言葉の口調や表情なども相手へ対する伝達手段となる

米軍プレイヤー「（索敵チットを引いて）『敵機動部隊発見』だ、おめでとう」

アナログゲームなので、索敵の結果も人力で判定する。日本軍の索敵結果を米軍プレイヤーが報告しているのは、『日本機動部隊』では、索敵機搭乗員が間違った索敵結果報告を行う可能性があるためだ。

今回の場合、米軍プレイヤーは「索敵チット」というランダマイザーの指示によって、「艦種誤認」の結果を得た。日本軍プレイヤーにとって幸運にもそこに米艦隊は存在したが、索敵機搭乗員はそれを「空母を含む敵艦隊」と誤認してしまったのだ。

日「おめでとう、ってなあ……誤認の可能性もあるし……ううむ」

米「ところでおめでとうついでに忠告だが、君の空母はここだね？」

日「え？」

日本機動部隊では、索敵機の航続距離は8マス。逆に言えば、「索敵されたマス」を中心とした8マス以内に敵艦隊は必ず存在する。もちろん日本軍の艦隊もまた、未確認状態で複数のコマが地図上に置かれているので、一目で「これが本体」と分かることはないのだが。

米「だってほら、君が索敵したマスの周囲8マスにいる、日本軍の可能性のあるコマって、これだけじゃん」

日「……てやんでい！　見敵必殺！　先にお前の空母を沈めたらあ！」

戦いは、まだ始まったばかりだ！

前例なき戦闘——空母の戦い

3DCG：一木 壮太郎

アトリエサード
徳岡正肇
MASATOSHI TOKUOKA

個人的な印象かもしれないが、蓄積の多いジャンルというものには、とかく「入りにくさ」を感じるように思う。楽しむために事前知識が必要そうというだけで、腰が引けるのは当然のことだ。

ミリタリーにも、似たような部分はある。なにしろ人間は有史以来ほぼずっとどこかで戦争しているので、軍事に関する蓄積は人類の歴史そのものと同じくらいに分厚い。

空母戦というのは、そうやって積み上げられた蓄積の中でも、その層が分厚い世界に見える。なにしろ、海戦と同時に空戦が展開するのだ。そこにいったいどのようなセオリーがあり、定石があるのか、事前に把握しなくてはならない情報はあまりに多い……ように、思えてしまう。

だが実際のところ、空母戦というものは、非常に蓄積の少ないジャンルだと言っていい。そもそも、マレー沖でイギリスの戦艦が日本の航空機によって撃沈されるまで、航空機で戦艦を沈められるということそのものに疑問が持たれていたのだから（しかもこのときの航空隊は飛行場から発進している）。

本格的に空母と空母が戦うのは、珊瑚海海戦が初めてだった。文字通り、世界初の空母戦である。当然ながら戦訓はなく、従ってセオリーも定石もあったものではなかった。あえて言えば「敵艦隊をいち早く発見することは極めて重要」ということだが、敵軍の位置を知ることの重要性は、どんな戦場においても変わらない。

一方、太平洋戦争中に発生した空母戦は、数えるほどしか存在しない。その過程において様々なドクトリンが考案され実行され、なかには効果を上げたものも存在するが、有意であることが証明されたと明言するにはあまりにも事例が少なすぎる。戦争の常として、戦場には運不運があり、そして戦争の帰趨を決定づけるのは政治・経済レベルでの闘争であって、「空母戦かくあるべし」というビジョンの正確さが太平洋戦争の結末を決めたわけではない。

つまるところ空母戦には、「膨大な戦訓」というものは、存在しない。そして今後この蓄積が増加する事態もまた、極めて考えにくい。であるならば、空母戦をシミュレートして楽しむ我々は、まったく別の結果と、それに伴なうまったく別の定石を楽しんだって構わないはずだ——太平洋戦争において、戦争はともかく、戦闘の結果が変容する可能性は、それなりに高かったのだから。

日本機動部隊が空母とその艦載機との集中運用を世界に示した事で空と海の戦いは新たな時代を迎える

マレー沖の結果にチャーチルは言葉を失う

観客としてのプレイヤー

アトリエザード
徳岡正肇
MASATOSHI TOKUOKA

ストラテジーゲームにおけるひとつの課題は、「プレイヤーとは何者か」という問題だ。「プレイヤーはプレイヤーであって、それ以外の何者でもない」と言ってしまうのは簡単だが、それはストラテジーゲームのあり方を弱めてしまう――「プレイヤーはひたすらにプレイヤーである」ならば、ストラテジーゲームが選ばれる理由もなくなってしまう。アクション性の有無、思考要素の大小、歴史的リサーチの反映といったものは、あらゆるゲームに適用可能な要素であって、ストラテジーゲームの特権ではない。

ストラテジーゲームは、その始祖であるシミュレーションゲームの時代から、プレイヤーの立場には曖昧さがつきまとった。プレイヤーは現実の指揮官よりも大きな権限を持ち、超自然的な千里眼を授かり、そして100%的中する預言書（つまりは歴史書）を読んだ者として盤上に君臨する謎の存在であり、その点については大半のストラテジーゲームも同様だ。そしてそれには相応の理由があって、簡単に言えば「そうでないとゲームとして成立しない」からだ。ストラテジーゲームに限らず、現実を右から左に持ってきただけでは、ゲームはゲーム足りえない。

この「ゲーム」と「シミュレーション」の端境における闘争は様々な解決を世に産み出してきたが、一方で、まったく異なるものもまた提示されてきた。それは、「プレイヤーは観客」という視点である。

もちろん、完全にプレイヤーが観客一辺倒であれば、それは映画と変わらない。そこには確かに、一定のインタラクティブ性はある。だがそのインタラクティブ性は、制限されたり、あまり有効でなかったりしていて、しかしその制限は正しいシミュレーションとして納得できる――そんなゲームは、実はずっと昔から存在してきた。

問題はむしろ、そんなゲームが面白いのかという点だが、こればかりはそれぞれのゲームについての各論にならざるを得ない。ただ言えるのは、優れたゲームは、負ける側に対して往々にして観客的な視点を提供するということで、そこで発生する一種の落差はカタルシスとなる。

見ているしかない（できない）状況に追い込まれていく過程を体験し、それを楽しむというのは、ゲームでしか達成できないエンタテイメントだ（現実でも可能だが、できれば御免被りたい）。そういった確かなリアルを紡ぐ努力は、決して報われないものではないと思う。

預言通りでない意外な結末へ行きつく可能性もゲームが持つ楽しみの一つである

シミュレーションは戦史の解釈

解釈を読む楽しさ 新発見の楽しさ

中黒　靖（なかぐろ　やすし）

大学中退後、翔企画入社。鈴木銀一郎、鹿内靖両氏のもとで雑誌編集、ゲーム・デザインについて学ぶ。同社退社後、1994年に『コマンド・マガジン日本版』を創刊。ゲーム最新作は『ビルマ電撃戦』『フライング・タイガース』（同誌94号収録）

ゲームデザインのクリエーター側として、雑誌編集のメディア側として、その両方の視点をもって、このジャンルを支え続けている第一人者であり、現在ではよりグローバルな視点での展開を続けている。

「シミュレーションゲーム」というものは、自分としては、これでひとつづきの単語だと考えています。ナカグロが途中に入ったりはしない。「シミュレーションゲーム」というひと続きで、ひとつの単語であって、不可分なんです。

それで、じゃあそのシミュレーションゲームってものは何かっていうと、それは歴史あるいは戦史の解釈なんです。だから、そこに唯一絶対の正解があるわけじゃなくて、むしろいろんな解釈があっていいんです。

例えば第二次世界大戦の東部戦線ではクルスク大戦車戦っていうのがあったと言われていて、そこでは何千台っていう戦車が激突したとされてるんですが、最近の研究で「いわゆる大戦車戦はなかった」という説が出始めています。それで、その研究に基づいたゲームも実際に出版されているわけです（コマンドマガジン日本版・第93号付録として収録）。

ユニットのレーティングなんかも同じですね。ゼロ戦とワイルドキャットの性能を、どうゲームの中で表現するのか。機体性能を正確に数値化することは、ひとつの解釈です。でも運用面まで入れて考えると、スペックシート通りの数値ではおかしいんじゃないか、ということになる。これも解釈です。それぞれどちが不正確だ、悪いんだっていうんじゃなくて、どちらも解釈なんです。

シミュレーションゲームっていう趣味をやってると、こういった解釈に触れたときに、全否定か全肯定か、そのどちらかについ回ってしまうってことがあります。「このゲームは正しい、このゲームは全然ダメだ」みたいな。でも、それってどちらにしても可能性を狭めることでしかないんですよね。

クルスクの話に戻すと、大戦車戦をやってるクルスクのゲームは、戦車戦をしないクルスクのゲームが出現したことによって、すべて意味がなくなったかといえば、決してそうではありません。結局、それは資料の使い方の違いであって、そこからデザイナーの解釈を読み取るのもシミュレーションゲームの楽しさだと思うからです。

よく、「これぞ○○の決定版！」みたいな売り文句がありますけど、シミュレーションゲームに関して言うなら、決定版なんていうものはありません。いろんな解釈を、いろいろなゲームという形で楽しんで、それでなかには肌が合うものもあれば、合わないものもある、そういう出会いの中での新発見が大事なんですよ。

鉄十字の軌跡
大木毅・鹿内靖［共著］
A5判240ページ
2,520円（税込み）

コマンドマガジン

ボードゲームや戦史に興味を持っている方向けのウォーゲーム専門誌。年六回(2/4/6/8/10/12 月) 発行される。毎号、誌面の特集に合ったボードゲームが付録し、海外及び国産の新作・再版ゲームが付録する。

定価 各号 **3,780** 円(税込)

ウォーゲームハンドブック2010

コンセプトはウォーゲームに興味がある方々への指南書として、この一冊でウォーゲームの基礎知識とテクニックが手に入る、である。付録のゲームは「ノルマンディー上陸作戦」。史上最大の作戦という事もあり、気難しいゲームが多いテーマであるが、一日数回はプレイ可能という体裁は素晴らしい。ゲーム仲間を増やす為、また、久しぶりに購入してプレイする為にうってつけの商品だ。

定価 **2,520** 円(税込)

ウォーゲーム日本史

コンセプトは読んで遊んで日本史を理解する、歴史解説書付きウォーゲーム。コマンドマガジン編集部が放つ日本史シリーズとして定着しつつある。毎号掲載されている鈴木銀一郎氏の連載記事も興味深い。

コンポーネントも美しく、サイコロも付属

定価 各号 **2,940** 円(税込)

コマンドマガジン編集部

中黒靖氏を中心とする強力なスタッフ陣にて構成されており、現在もこのジャンルを強く支え続けている。過去のウォーゲーム史の失敗経験を生かし、看板であるコマンドマガジンのみならず、幅広いラインナップを提供を続けており、常に新たな切り口での攻勢が魅力である。

COMMAND
SIMULATION GAME • MILITARY HISTORY • STRATEGY • ANALYSIS

http://commandmagazine.jp/

コマンドマガジン 検索

お求めはこちらから

アナログゲームSHOP a-game

http://a-gameshop.com/

© KOKUSAI-TSUSHIN CO.,LTD.

ジャパン・ウォーゲーム・クラシックス(JWC)

Japan Wargame Classics

日本のウォーゲーム・スタンダード・ナンバーをいつでも、誰でも買えるように。その願いを適えたいという気持ちから生まれたプロジェクト。鈴木銀一郎氏の賛同を得て実現した。

日本機動部隊
定価 **3,990** 円(税込)

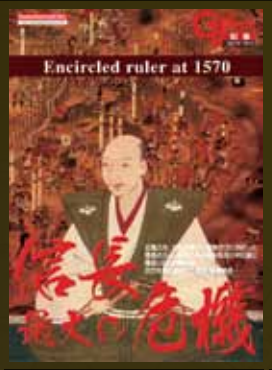
日露戦争
定価 **4,830** 円(税込)

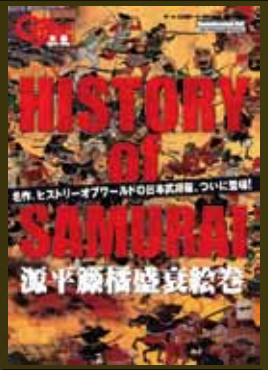
GameJournal No.31 収録ゲーム「文禄朝鮮の役」

GameJournal No.32 収録ゲーム「関ヶ原大作戦/入札級関ヶ原」

GameJournal No.34 収録ゲーム「燃えよ!姉川の戦い」

ゲームジャーナル別冊





大日本帝国の盛衰
価格 5,800 円
カウンター数 約 200 個
プレーヤー数 2 人
難易度（5 段階、5 が最高）3

信長最大の危機
価格 5,800 円
カウンター数 約 400 個
カード枚数 カラーカード 64 枚
プレーヤー数 2 人
難易度（5 段階、5 が最高）3

ヒストリー・オブ・サムライ 源平藤橘盛衰絵巻
価格 5,800 円
カウンター数 約 400 個
カード枚数 カラーカード 96 枚
プレーヤー数 4 ～ 6 人
難易度（5 段階、5 が最高）2

ゲームジャーナル

ゲーマーによるゲーマーのためのボード SLG 専門誌。年四回 (3/6/9/12 月) 発行される。毎号ボードゲームが付録し、誌面ではその付録のテーマが特集されている。価格は毎号 3,780 円 (税込) だが、年間購読すると 12,800 円 (税込) となる。

海外でもゲームデザイナーとして著名である、中村徹也氏が発行しているゲームジャーナルの特徴は、付録しているゲームにオリジナルのものが多い点である。また、過去のゲーム史が辿ってきた反省点から、プレイしやすく、プレイヤーへ訴える熱意が伝わってくるものばかりだ。誌面においては、ゲームの内容をより掘り起こしたものとなっており、小説家でも歴史家でもない、ゲームデザイナー視点からの歴史解説も面白い。ルールブックに収まらないデザインコンセプトや、デザイナーズノート風の記事も大変興味深いものであり、毎号マニアも唸る出来栄えである。

Game Journal ゲームジャーナル
http://www.gamejournal.net/
ゲームジャーナル 検索

© Simulation Journal Co.

Windows®用ゲーム

Windows®7 対応

戦ノ国（せんのくに）

もののふ絵巻

戦国の息吹を感じとれ

2010年8月27日発売 !!

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。

戦／国 検索

空母決戦シナリオ追加
キャンペーン実施中

Si-phon 長崎市川口町 7-5 095-849-6688
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 8 月 1 日現在のものです