

# すっどいキャンペーンがキターー!!

## 戦ノ国 Ver1.5

号外

# ダ ギ ャ ル ス ↓

戦ノ国  
源平争乱

空母決戦で行なったご登録ユーザーを対象としたサービス、次の二つの製品で実施

■「戦ノ国」もののふ絵巻」

■「源平争乱」將軍への道」



### 無償アップグレード追加シナリオ

#### シナリオの追加

天下人との対決シナリオが追加されます。まずは信長との対決シナリオ。続いて、秀吉との対決シナリオを追加予定。

従来のシナリオもリニューアルされ、遊べるシチュエーションが更に広がります。

#### コンピュータの思考強化

コンピュータの思考を大幅に強化。具体的には、中規模以上の勢力となった時の行動が強化され、より手ごたえが増しました。

特に追加の天下人との対決シナリオでは、開始時から中規模・大規模勢力が多く登場する為、今回強化された思考との相性が良くなりました。

#### 見た目の大幅な変化

従来の画面を一新。より見やすくなったマップ画面に、情報を得やすくなった合戦画面など。全体的に、各画面の圧迫感を排除し、操作性も向上。

メインマップでは、各勢力の侵攻路へ矢印を加えて表示。こうした戦況図の雰囲気より、周囲の状況を判断し、自身の戦略を練る楽しみがグンと増す事、間違いない。

「突撃コマンド追加」

※画像は開発中のものです

#### 戦国大名への道

「御旗楯無、ご照覧あれ!」

従来のシナリオも再編集。徳川が今川へ吸収されるなど、より開始年に近い設定となり、戦国時代の幕明けを再スタート。このシナリオにて、新たな戦国時代をご照覧あれ。



#### 信長の打倒

「瀬田の唐橋へ旗立てよ!」

信玄亡き後、最大の危機が去った信長は、浅井・朝倉をも攻め滅ぼす。また、武田家を継いだ勝頼は無敵の武田軍団と共に、信長を打倒し上洛を目指す。

周囲の勢力の動きと共に、戦国クライマックスの幕が開かれる。



#### 太閤との知恵比べ

「表裏比興の眼(まなこ)」

覇王・信長の跡を継いだ後の太閤・秀吉は、信長をも上回る巨大な勢力となり、全国統一を目指している。また武田家滅亡後、独立した真田家は、表裏比興の戦略眼を以て、周囲を翻弄する。戦国終焉の幕引きは、誰の手によってなされるのか?



# 源平争乱

## 追加シナリオ

源平時代を再現した歴史シミュレーション『源平争乱』も、今回シナリオを追加します。

新たに平家方でのプレイが可能なシナリオと、若き日の清盛でプレイできるシナリオの追加で、華麗にボリュームアップ。従来案だつた義仲も、今回は苦境からのスタート。続く清盛と義朝との対決シナリオにより、ひと世代前の源平対決も新たに満喫。

#### 平家の再起

「西国からの反撃、天下静ならず」

一族の運命を背負い、一度は都落ちした平家も再起を目指し、逆襲を図る。備中・水島で義仲軍を破り、続いて行家軍をも破る。勢いに乗る平家に、苦境の義仲。傍観する奥州藤原氏を警戒しつつ、西進の準備を進める頼朝。

日本一の犬太・後白河法王も、諸勢力と駆け引きを続ける。



#### 清盛vs義朝

「(仮称)治天の君不在、源平相対す」

2012年NHKの大河ドラマ「平清盛」でも登場するのは、若き日の清盛と、後の征夷大将軍・頼朝の父である義朝。義朝は、彼の父である為義を超える為、都の政変をも利用する。また父や兄弟とも対決する強者である。ここに清盛と義朝とが対決する、源平の戦いが再現される。



華麗に  
ボリュームアップ!

Volume Up

戦ノ国キャンペーン情報 → <http://si-phon.com/event/sk15add.php>  
源平争乱キャンペーン情報 → <http://si-phon.com/event/gp10add.php>

中面は戦国と源平を楽しむコンテンツ







戦ノ国へ追加の「信長の打倒」シナリオは、長篠合戦の頃からのスタートである。その長篠の戦いを再現したゲームが、国際通信社の『ウォーゲーム日本史第7号』だ。

このゲームは「史実性の再現」と「可能性への挑戦」、そして史実を知った上で行動する相手へ対し、「後の先の作戦」を再現できるシステムが備わっている。

Si-phonGameClubVol.4に続く今回は、徳川視点でご紹介したい。

## ウォーゲーム日本史第7号 価格 2,940円(税込)

# 『長篠・設楽原合戦』

長篠城の攻略と、連合軍との決戦に迷う武田。長篠城を救援したい徳川と、武田へ一撃入れたい織田。三者の思惑が入り乱れる戦国クライマックス的一幕!!

### はしれ!家康

後の征夷大將軍・徳川家康も、この頃は、まだまだ駆け出しの一大名である。また、後の世に箔が付けられる徳川家臣団ではあるが、武田の軍団に比べると、お世辞にも強いとは言えない。まともにぶつかると、三方ヶ原の二の舞になるだろう。勝つには策が必要だ。

まずは合戦のおさらい。この戦いは、武田と徳川が衝突した長篠城をめぐる戦いに、織田が援軍を送る事で発生した。これをゲームの中では、次の様に表現している。

#### 【ゲームのポイント】

##### ●長篠城の落城

士気Ⅱ耐久力が無くなると落城  
落城ポイントはカードで決定

##### ●長篠城の士気変動

武田軍の包囲時に低下  
家康が大宮川渡ると低下無し  
カードにより上昇

##### ●家康の敗北条件

登場Ⅱ補給地点を奪われる  
家康・信長ユニットの除去  
長篠城無効+7ユニット差の除去

初めは連合軍有利に感じるものの、多少やり込むと武田軍有利に感じる方も多いただろう。だがそれは、史実における武田の敗因分析と、ゲーマーならではのシステム分析から生じるものである。ここで終わらせる方も多いと思うが、それは非常に勿体無い。その先

に見えるものがあるからだ。

勝頼「場の流れは我等が作るのだ」  
昌景「敵の兵数には注意されたし」

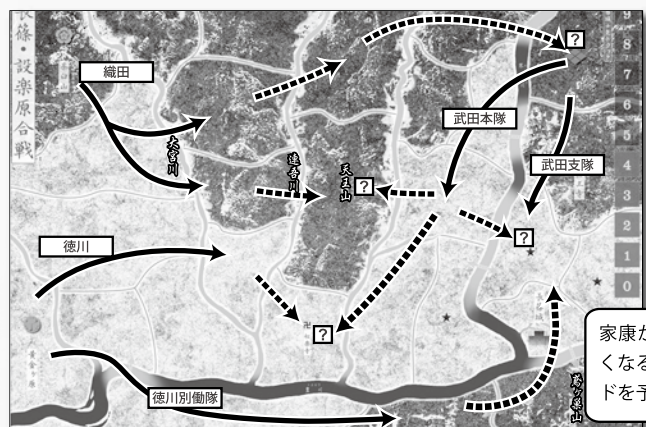
武田側からすると、長篠城の攻略は優先条件だが、落城条件が不透明である為、固執する必要は無い。かと言って、敵大將を討取るのも難しい為、柔軟に動ける作戦を取るだろう。

また合戦後の退却ルールは、使い方次第で二次移動に使われる。補給路を絶たれない為にも、戦線後方へ予備を置く必要がある。更に織田の足取りが悪く、張れる前線は限られる。

##### ●武田軍の重要地点

- ①長篠城北の平原
- ②天王山東の平原
- ③大宮川東の平原・丘陵
- ④鳶ヶ巣山西の丘陵

##### ●連合軍の重要地点



家康が大宮川を渡ると長篠城の包囲効果がなくなる。この時の武田の動き方で手持ちのカードを予測し作戦を立てる駆引きが必要だ。

当然ながら、史実とゲームのシステムを理解している武田軍は、織田の鉄砲隊への攻撃を躊躇する。勝つ為には、長篠城攻略と徳川軍の撃破が望ましいからだ。

武田がこうした負けない行動を取る場合、戦場が膠着する事も多い。「雨」カードを引かれる前に、家康を走らせ場の流れを楽しんでみよう。

家康「長篠城を急ぎ救援せねば!」

信長「まあマテ」

家康「ここは我等が単独でも」

信長「糞漏らして戻らぬ様に」

### 山県昌景恐ろしや



徳川軍の悩みの種は、織田軍を自由に動かせない点である。だがこれはこれで、歴史の解釈として正しい。こうしたルールの中で、自ら勝機を見出すのも嗜みの一つである。

このゲームは、長篠合戦を巧く再現している。連吾川を渡るには足並みが揃わない。徳川が突出すると蹂躪される。長篠へ救援を増やすと、後方部隊が不足する。(退却というルールで)突破を阻止する為に、後方部隊が必要なのだ。補給路を奪われると負ける。

家康「やあやあ我こそは」

家康は最大の賭けに出た。自ら囷となり、同時に鳶ヶ巣山へ奇襲部隊を展開させる。織田軍には北ルートより、武田の補給点を奪取してもらいたいだが、足取りが重く難しい。武田への攻撃時に、合流させる事で良しとしよう。

だが史実では成功した奇襲作戦もゲームでは成功率が低い。この低さが武田軍有利に感じさせるのかも知れない。そこで、奇襲部隊の攻撃力を倍にする等のルールを用いると、ゲームが更に流動的になるだろう。

勝頼「御旗桶無、ご照覧あれ」

昌景「これは三方ヶ原の再現ぞ!」

家康「ヒヤッホー!」

信長「お…おい…おい…」

設楽原を駆け回る家康。何故か慎重な信長。強力な家臣団を取りまとめている勝頼。何か史実と少し違うイメージの世界が、ゲームの中ではちゃんと成立している。

家康「賽は投げられた」

忍び入る奇襲部隊の戦果は如何に!そして家康の運命は?後の將軍職は?





源平争乱へ追加の「平家の再起」シナリオは、水島合戦後からのスタートである。同じ時期からの戦いを再現

できるのが『ウォーゲーム日本史第10号』だ。長篠と同様のシステムなので、ルールも覚えやすい。

Si-phonGameClub Vol.5では基本的なシステムのご紹介だったので、今回は平家方視点で楽しんでみよう。

## ウォーゲーム日本史第 10 号

価格 2,940円(税込)

# 『源平合戦』

水島合戦に敗れ追い詰められる義仲。西国より再起の平家。坂東からやってくる頼朝配下の諸将。今井兼平の瀬田・粟津での熱き奮闘が涙を誘う。

### 逆襲の宗盛

富士川から壇ノ浦まで、一方的にやられたイメージの平家も、都落ちした後は立て直しを図る。まずは水島で義仲軍を破り、続いて行家軍も撃破する。この時点では、平家の入京も可能だと思われており、まだ上洛してない頼朝軍とも、対等に戦えると思われていた。

まずは当時の状況の取りまとめ。平家物語の世界では、義仲・行家を撃破し、勢いに乗る知盛は都を目指そうとする。それを宗盛が宥め、法皇との駆け引きが始まる。

押し寄せる頼朝軍に対し、平家方も反撃できる戦力を擁しており、法皇は駆け引きを続ける。これらをゲームの中では、次の様に表現している。

#### 【ゲームのポイント】

##### ●兵力の表現

義仲軍は平家側が操作  
序盤から多い平家  
次第に増える源氏

##### ●能力の特徴

海を自由に移動可能な平家  
最強レート「4」の義経  
スタック内修正「+1」の景時  
レートは両軍共カードにより補正

##### ●その他

ポイント地点の早期奪取が重要

このゲームも源平争乱同様、義仲・兼平主従が登場する。これは「デザイナーの思い入れの深さだろう。勢力として

の意味は薄いですが、このユニットのお陰で、感慨深きスタートとなるのである。

義仲「今日の鎧は重きもの…」

兼平「我等は『源平争乱』にて活躍しましょうぞ！」

平家方が操作する義仲主従ではあるが、戦力としては見込めない。敵を削れると良いのだが、ここでは時間稼ぎができれば、それで良しとしよう。

この義仲滅亡までのちよつとした間が、実は平家側にとって貴重な時間である。



いざ都へ戻ろうぞ

次第に増強される源氏なので、平家は持久戦を望まない。また源氏方としても、早期にポイント地点を奪取しないと辛い。これらの設定から、序盤より膠着せず、両軍がぶつかり合う傾向が強い。

このゲームは、こうしたバランスで上手く設計されている。

義経「山野を越えガンガン行くよ」  
景時「慎重に行動なされ」

僅かながら精強の先遣隊である、義経・景時らのスタックは超強力だ。平家方としては、これを封じ込める作戦が重要である。

次第に増強される源氏方も、早急にポイント地点を制圧しなければ、という脅迫観念に支配される。今回はここを突く事にする。備中を手薄にして敵を引き寄せ、主力は屋島へ集結。備中へ援軍を送れる様に見せかけ、実は京を襲撃しようという作戦を練った。

知盛「我等が備中で食い止める隙に」  
宗盛「一氣に都へ攻め上ろうぞ」

ミューズ川ならぬ淀川を越えて、アントワープならぬ京の都へたどり着くというものだ。なんとなくバルジの戦いを彷彿とさせる。

知盛「兄者：戦は数だとか何とか」  
宗盛「法皇を捕らえるまでの辛抱だ」

都を目指す以上、遊撃軍と言えど主力をこちらへ回した結果、知盛の軍は寡兵となる。だが、その代わりに教経を配置し、「教経の奮戦（\*1）」カードを用意した。この義経キラーが準備できているからこそこの作戦なのだ。

天下の大大狗・後白河法皇を捕らえる事は、ポイントにも繋がる。備中が脅かされる代わりに、こちらもカウンタータックを仕掛け、電撃的に勝負を決する完璧な作戦である。

意気揚々と突き進む宗盛一行。だが、河内より京を目指そうとするその時、出てきたのは「後白河法皇の親書（\*2）」。

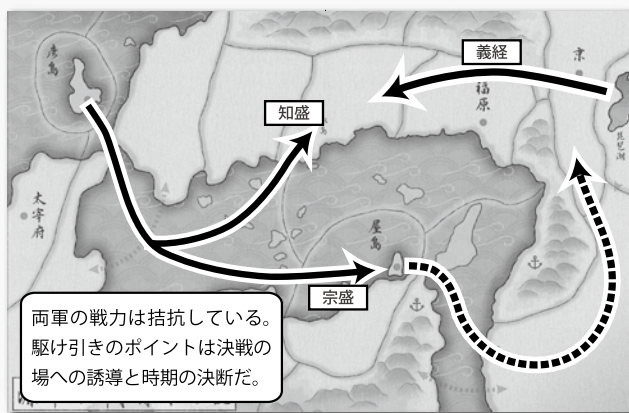
知盛「…な…なんと…」

宗盛「天狗じゃ！天狗の仕業じゃ！」

こうしたカードドリブンシステムにより、ゲーム性が高まり流動的に場が動く。こちらの完璧と思われた作戦同様、敵も自信満々の様子である。何か良いカードを持っているのかも知れない。

これより、囷となった知盛は報われるのか？宗盛の行方は如何に！

\*1 義経がいる場合の教経は+3  
\*2 戦闘でサイコロが振れない



両軍の戦力は拮抗している。  
駆け引きのポイントは決戦の場への誘導と時期の決断だ。

ウォーゲーム日本史の  
お求めはこちらから

<http://la-gameshop.com/>  
アナログゲームSHOP  
a-game  
'ええげーむ'と覚えて下さい。

ウォーゲーム日本史 12 号は  
保元・平治の乱との事

お楽しみに！



## 攻略本パック

### 空母決戦Ver2.0～攻略本パック～

価格**8,400**円(税込) JANコード:4560326380072 品番:SIPH-0072

「空母決戦」と解説書「ゲーム視点から見た空母の戦い」がセットになったお得な製品。

空母決戦には「シナリオ追加キャンペーン」の追加シナリオ 3 本が含まれています。解説書には日米の空母の戦いの他にもゲームのシナリオの解説が掲載されています。

### 空母決戦Ver2.0withキャンペーンシナリオキット～攻略本パック～

価格**11,340**円(税込) JANコード:4560326380089 品番:SIPH-0089



解説書の内容



緊迫が続く  
空と海の戦い



大鳳や烈風が活躍する  
シナリオも

俺が南雲ならミッドウェーでは負けない！  
その思いをゲームに再現



価格**1,680**円(税込)  
JANコード:4560326384001  
品番:SIPH-4001

ゲーム視点から見た空母の戦い  
空母決戦と日本機動部隊



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

戦ノ国 もののふ絵巻



価格**7,980**円(税込)  
JANコード:4560326381017  
品番:SIPH-1017



中世日本を再現する為に開発された「武士団エンジン」のもと、プレイヤーは打倒平家の主軸となり上洛し、源氏の棟梁を目指して戦う。

我こそが

源氏の棟梁ぞ！

源平争乱 將軍への道

### 空母決戦 Ver2.0

価格**6,930**円(税込)  
JANコード:4560326380034  
品番:SIPH-0034

### 空母決戦 キャンペーンシナリオキット

価格**3,990**円(税込)  
JANコード:4560326380041  
品番:SIPH-0041

### 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(税込)  
JANコード:4560326380058  
品番:SIPH-0058



Si-phon Pack  
戦ノ国・源平争乱  
価格**15,540**円(税込)  
JANコード:4560326383011  
品番:SIPH-3011



Si-phon Pack

### Si-phon キャンペーン情報

『戦ノ国』『源平争乱』のご登録ユーザーを対象とした  
2011 年の無償パワーアップキャンペーンを実施中!!

#### 《スケジュール》

- 2011 年 9 月 戦ノ国 Ver1.5 + 追加シナリオ第一弾
- 2011 年 9 月 源平争乱 追加シナリオ第一弾
- 2011 年 12 月 戦ノ国 追加シナリオ第二弾
- 2011 年 12 月 源平争乱 追加シナリオ第二弾

※ダウンロードが難しい方へディスク配布サービス予定

Si-phon 公式 HP はこちら

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

Si-phon 長崎市川口町 7 番 5 号