

敵艦隊へ全軍突撃せよ！ー太平洋決戦デザイナーズノートー

■戦略級としての空母戦

このゲームは戦略級ゲームとして設計する事となった。通常、戦略級のゲームというと、太平洋戦争全般を扱う壮大なものを連想するだろう。だがこのゲームは、空母戦の戦略級ゲームを目指して設計した。

何故、作戦級ゲームを避けたのかというと、『日本機動部隊』『国際通信社』もあれば『空母決戦』もある。今回は違う切り口で、太平洋戦争を表現したかった。

しかしながら、真珠湾がそうであったように、当時の最先端の兵器と技術、そして、その運用ドクトリンの集まりである「空母戦力」を用いての表現は欠かせない。そこで、戦略級という視点から表現する事となった。

■日米の戦いを空母戦力を用いて表現

戦略級という事で、残念ながら映画のミッドウェーの様な、索敵機のカタパルト故障であるとか、兵装の換装による運命の5分といった事は表現していない。

そもそも、そうした空母シムとしての表現を取り入れても、プレイヤーが歴史の結果を知る限り、上手く機能しないだろう。機能させる為にルールで縛る方法もあるが、しかしそれは空母

シムとしての縛りであり、日米の戦い合いを表現するゲームとしては、方向性がズレてしまっている。

目指しているのは空母シムではなく、最先端の兵器を用いた総力戦の再現である。空母は兵器であり戦力である。これを作戦へ投入する結果、どうなるのかを再現したい。

■ソリティア戦史の満喫

太平洋戦争で発生した空母戦力の運用方法としては、およそ次の様なものがある。これらのうち、今回は①③⑤を中心に再現する事とした。

- ①機動打撃力を使用する奇襲
- ②敵空母戦力の迎撃
- ③艦隊の護衛
- ④敵を欺く為の囮役
- ⑤航空機の移動基地
- ⑥航空機や人員の運搬

■エポック製の導入と管理チャート

今般、作戦ごとにエポックという単位を用いた。これは作戦前後の準備や、作戦終了後の撤収など、これらの作業の簡略化も目的のひとつであった。

ここで簡略化を行った分、戦術処理に力を入

れる事とした。通常、戦略級ゲームの戦術処理は、意外とあっさりしている。戦略級ゲームから始めるとしたものは、空母戦力を見せる為には「空母戦の雰囲気」の表現が必要だと感じたからである。

そのひとつである管理チャートは「艦隊チャート」と呼ぶ。これは艦隊と航空隊を、一体化させて、一元管理するチャートである。

艦隊とそこに搭載されている航空隊は、どうしても二元管理したかった。これは、艦隊のローテーションと航空機のローテーションに悩む事で、空母戦の雰囲気を生み出したかったのと、全体戦力の把握は、戦術を行う上で、最も重要な要素のひとつであり、これを分かりやすく視覚で認識させたかったからである。

しかしながら、戦略級と銘打っている以上、流石に今回は「航空隊のチャート部分において一着艦や格納庫から甲板へ上昇といった表現は避けた。そこは戦略級ゲームの限度として、一次攻撃隊、二次攻撃隊、上空直援、それに移動といった行動体系へ分ける事にした。

■ソリティア戦史の満喫

ゲームの大まかな流れは、補充を受け取

Si-phon Board Game 大阪落!!



Si-phonBoardGameとは?

サイフォンが新たに展開しているアナログとデジタルをプロジェクトです。アナログゲームを開発し、更にそこからタブレット型端末へ移植していきます。
第一弾『信玄上洛』、第二弾『太平洋決戦』が現在進行中!

信玄上洛 + 太平洋決戦

~武田の御旗を打ちたてよ~

~日本機動部隊の戦い~

製品紹介

Solitaire Shingen -Proceeding to the Capital-	
Scenario1 : Operation March	>
Scenario2 : Battle for Nagashino	>
Scenario3 : Goal of the War	>
Scenario4 : Agent Katsuyori	>
Scenario5 : Road to Shoguns	>
Scenario6 : On the Road	>

※同時開発中。

昨年、先に発売されたのが武田信玄の上洛戦を扱った『信玄上洛』です。

また、デジタルアプリ版は現在 Android/iOS/Windows/PC/タブレット/スマホで同時開発中。

信玄上洛~武田の御旗を打ち立てよ~

今回、新たにシリーズ第二弾として登場するのが、戦略級空母戦ゲーム『太平洋決戦』です。

戦略級でありながら、作戦級空母戦ゲームの雰囲気を実現し、艦隊と航空隊の配置ローテーションに悩む、戦術を繰り返すシステムを採用しています。また艦隊戦では、敵の艦隊の規模の違いから、相手が交戦を避ける場合もあり、こちらの艦隊の規模をどうするか悩む所となります。

太平洋決戦~全軍突撃せよ~

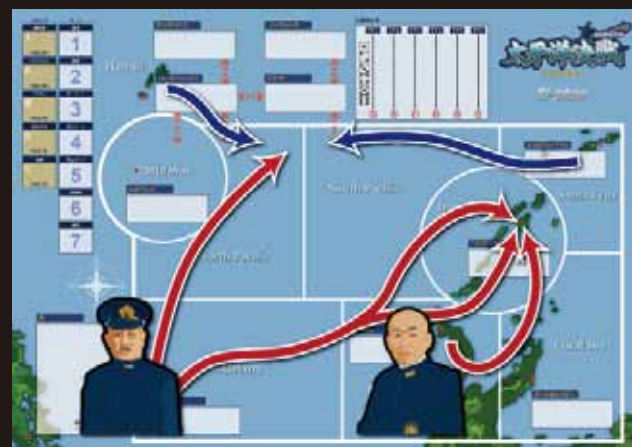
ゲームはソロプレイを前提としたソリティアシステムで設計し、アナログゲームとして販売、その後、タブレット端末を用いたデジタルゲームとして開発しています。

新シリーズはソリティアシステムの採用



※画像は開発中のものです。

税込価格 5,880円(本体価格 5,600円)



連合艦隊vs太平洋艦隊の決戦も発生

サイフォンの ウォーゲーム開発者支援プログラム

●ゲームマーケットやコミケで活躍している方々の製品クオリティーup!!

打ち抜きカウンターを付けたり、オフセット印刷のマップをつけてパッケージング。

高額な打ち抜きカウンターの制作は、小ロットでは更に割高になってしまいます。

そんな打ち抜きカウンターを、小ロットでもリーズナブルに提供できるプログラムです。

ただし、サイフォンのゲームで利用している型を使う為、カウンター数の制限が発生します。

●2012年3月下旬よりスタート予定

20、50、100個からの開始を予定。現在、製造方法やコストなどの交渉を行っています。

●ご利用にあわせたオプション設定

カウンターも表だけでよい。マップはいらない。ルールブックは自分たちでつくる。など、ご利用の用途に合わせて、オプション設定を予定しています。

日本機動部隊の雄姿と
鬼人の如きラバウル航空隊が
ソロモンを制し米軍を粉砕する

太平洋決戦 一全軍突撃せよー

価格**5,880円**(税込)
JANコード: 4560326385015
品番: SIPH-5015

信玄上洛 ～武田の御旗を打ちたてよ～

信玄上洛

～武田の御旗を打ちたてよ～

価格**5,880円**(税込)
JANコード: 4560326385008
品番: SIPH-5008

風林火山の戦略を以て、
瀬田を渡り、山科を越え、
京の都へ上洛せよ!

太平洋決戦解説書より

※画像は縮小しています

シナリオ

エポックⅠ

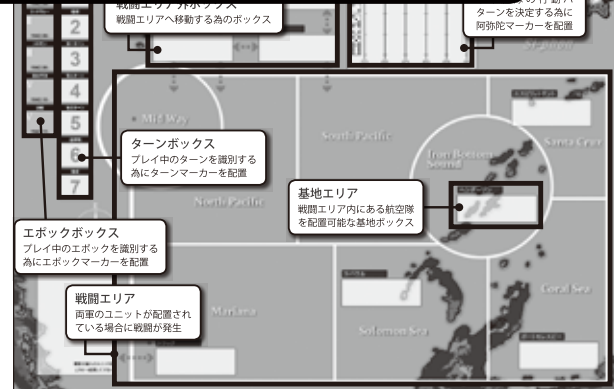
エポックⅡ

エポックⅢ

エポックⅣ

エポックⅤ

制作ノート



■ユニット解説

艦隊ユニット	【種別】	【対空値】	【対地値】	【名値】	【説明】
艦隊ユニット	【艦隊】	【対空値】	【対地値】	【名値】	【説明】
航空機ユニット	【航空機】	【対空値】	【対地値】	【名値】	【説明】
マーカー	【マーカー】	【対空値】	【対地値】	【名値】	【説明】

3

CoralSea Epoch

エポックⅠ 激突! 珊瑚海

●エポック解説

シナリオ1とシナリオ3はこれよりスタートします。快速進軍を続ける日本軍はポートモレスビーの攻略を目指しています。対する米軍はこの海域に空母戦力を投入しました。

●概要

このエポックでは艦隊ユニットを上陸部隊と見立てます。鳳翔を含む第三艦隊を[CoralSea]エリア(珊瑚海)へ到達させる事を目的としています。

●戦力の受取とセットアップ

このエポックでは「艦隊」を戦力として受け取ります。今回は艦隊の再編成は行いません。受け取る戦力と初期配置はP12をご覧ください。

●日本軍の初期行動と追撃フェイズ

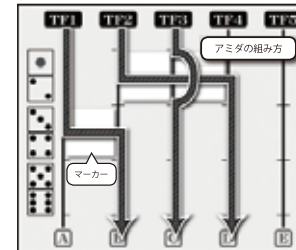
CV(正規空母)を含む【第一艦隊】のみ第一ターンに2エリア移動できます。よって第一ターンに[SantaCruz]へ攻撃する事も可能ですが反撃される事を考えると戦力は集中させた方がよいでしょう。
またこのエポックでは第三ターン後の追撃フェイズにて大破している米艦隊がなければ潜水艦攻撃により沈没させた事とし除去します。ここで除去した艦隊ユニットはこの後のエポックでも登場できません。

●米軍の行動

このエポックにおける米軍の艦隊マーカーは以下の行動を取って下さい。
a) 第一ターンに全ユニット[CoralSea]エリアへ移動
b) 日本軍との戦闘が発生すると戦闘を続ける
c) 中破の被害を受けた空母は翌ターン撤退
また航空隊が攻撃する場合の目標決定は以下の行動となります。
d) [B17]は[CoralSea]エリアへ侵入した艦隊のみ攻撃
e) 空母艦隊の攻撃は[CV]を含む艦隊を優先
f) 攻撃隊の目標はCV→CVL→CA→DDを優先
g) 攻撃隊に被害発生時は一次攻撃隊に戦力を集中

●米軍艦隊機の攻撃設定

このエポックでは日本軍の艦隊ユニットが[CoralSea]エリアへ侵入もしくは戦闘が発生した時にマップ右上にある「行動判定表」を用いて米軍艦隊機の設定を決定します。この判定表はエポック毎に利用方法が異なります。
このエポックでは[TF1]～[TF4]までの欄を用います。ダイスを振り阿努陀マーカーを配置して下さい。



サイコロを振ってマーカーを配置します

[TF1]

行動判定「B」
上空直撃 F4Fx1
第一次攻撃隊 SBDx1 TBDx1
第二次攻撃隊 F4Fx1 SBDx3
行動判定「C」D」
上空直撃 F4Fx1
第一次攻撃隊 F4Fx1 TBDx1
第二次攻撃隊 SBDx4

[TF4]

行動判定「A」
上空直撃 F4Fx1
第一次攻撃隊 SBDx1 TBDx1
第二次攻撃隊 F4Fx1 SBDx3
行動判定「B」C」D」
上空直撃 F4Fx1
第一次攻撃隊 F4Fx1 TBDx1
第二次攻撃隊 SBDx4

* このエポックでは P10 の配置パターンは使いません。

■艦隊チャート解説

艦隊ユニット配置ボックス

A～Fへ艦隊ユニットを配置

(空母はAとBに配置)

航空ユニット配置ボックス

AとBに配置されている空母の艦隊機を各々配置

(空母はAとBに配置)

艦隊名

艦隊番号と艦隊マーカーの番号が一致

(艦隊1＝第一艦隊/TF1)

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

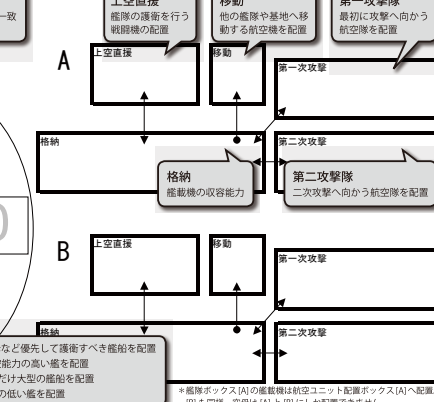
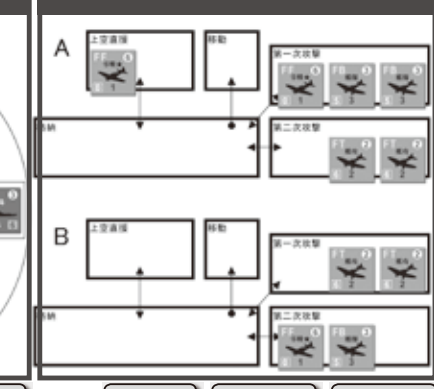
艦隊-1

艦隊-1

艦隊-1

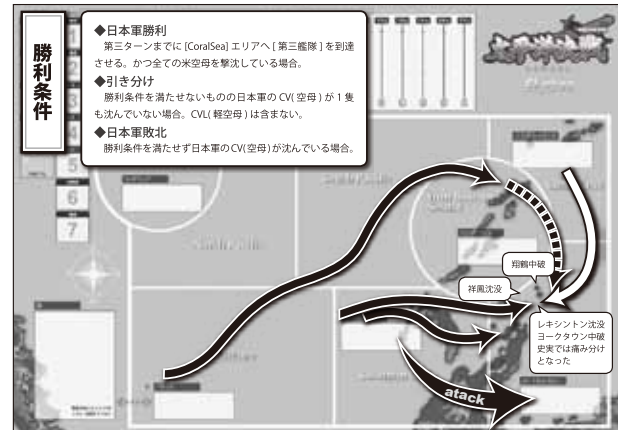
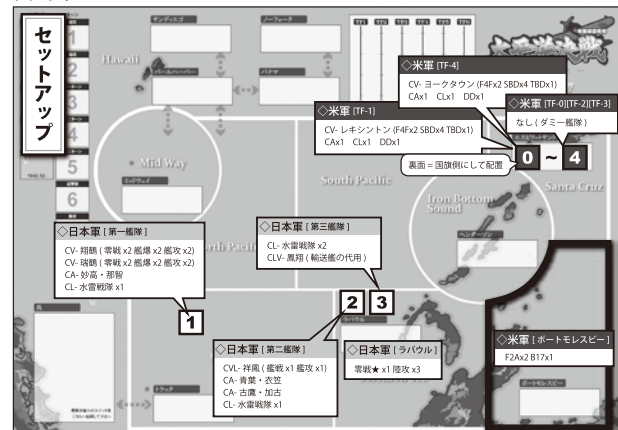
艦隊-1

艦隊-1



4

シナリオ1



11

12

操作方法

激突! 珊瑚海