

# 太平洋決戦アプリ登場!!

## 70年後のミッドウェー



太平洋決戦デジタルアプリ版メイン画面

画像は開発中のものです

前者の『太平洋決戦』は、これまでもご紹介してきたので、今回、中面では『太平洋空母決戦』をご紹介したい。

これまで『ウォーゲームハンドブック』という、初心者向けにシフトするお手軽ゲームと、イメージがあっ



価格5,880円(税込)

公式サイト: <http://si-phon.jp/board/02/>

アナログ版好評発売中!

# Si-phonNews

サイ・フォン ニュース

No.005

### 組織案内

2012年6月より新体制でスタートしています。

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

### 開発管理部

アナログゲームの制作。デジタルゲームの制作。開発支援など行っています。

### 通販部

通販や外販の管理を行っています。サイフォン通販もこちらが運営しています。

### 広報部

ホームページの制作と運営。電子書籍(ePub)の制作など行っています。

### 編集部

Si-phonGameClubやSi-phonNewsを制作しています。

ミッドウェー海戦から70年目を迎える今年、サイフォンからは三月に『太平洋決戦』、国際通信社からは五月に『太平洋空母決戦』が発売された。

サイフォンの『太平洋決戦』は、ソプレイ専用のソリティアゲームであり、現在、こちらのデジタルアプリ版の制作も進めている。

また、国際通信社の『太平洋空母決戦』は対戦を目的としたゲームであり、『ウォーゲームハンドブック2012』の中に収録されている。

### デジタルアプリ情報

意外と制作に苦戦したアプリだが、Android版信玄アプリを7月に発売予定。OS Windows版をそれに続ける事としている。

また秋口より、太平洋決戦アプリの発売も予定。こちらも流行りのAndroidアプリからの登場となる。

## デジタルアプリ版ニュース

# Si-phonBoardGameは2ndステージへ

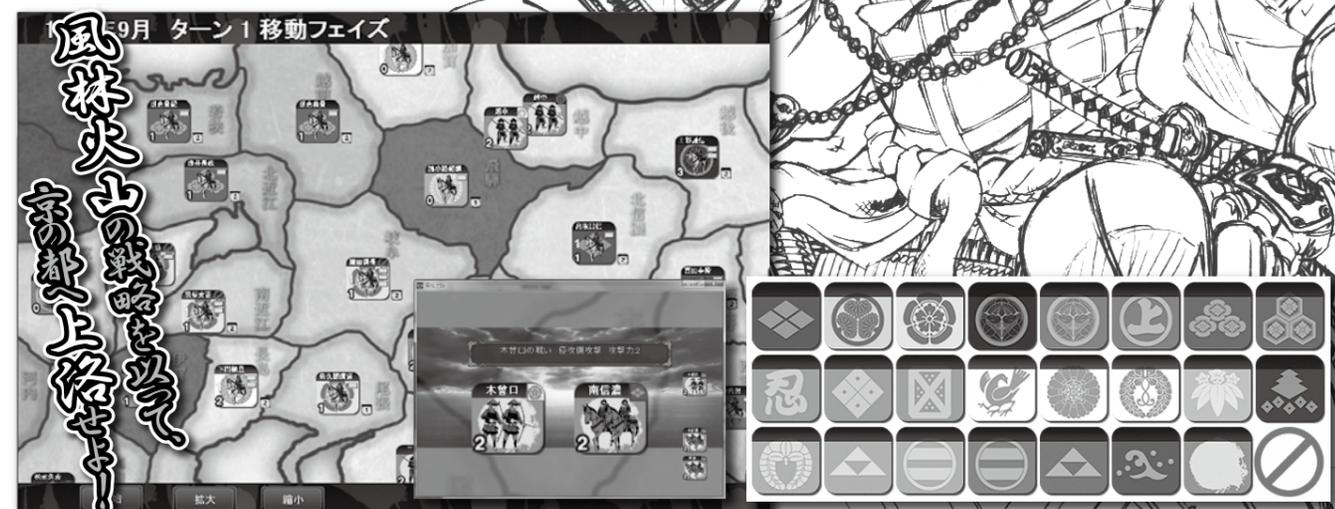
## 信玄上洛

デジタルアプリ版

### 2012年7月にはAndroid版が登場。

顔グラフィック武田信玄 ※画像は制作途中のものです。

続いてiOS版。Windows版は8に合わせて登場予定。



## 太平洋決戦 デジタルアプリ版

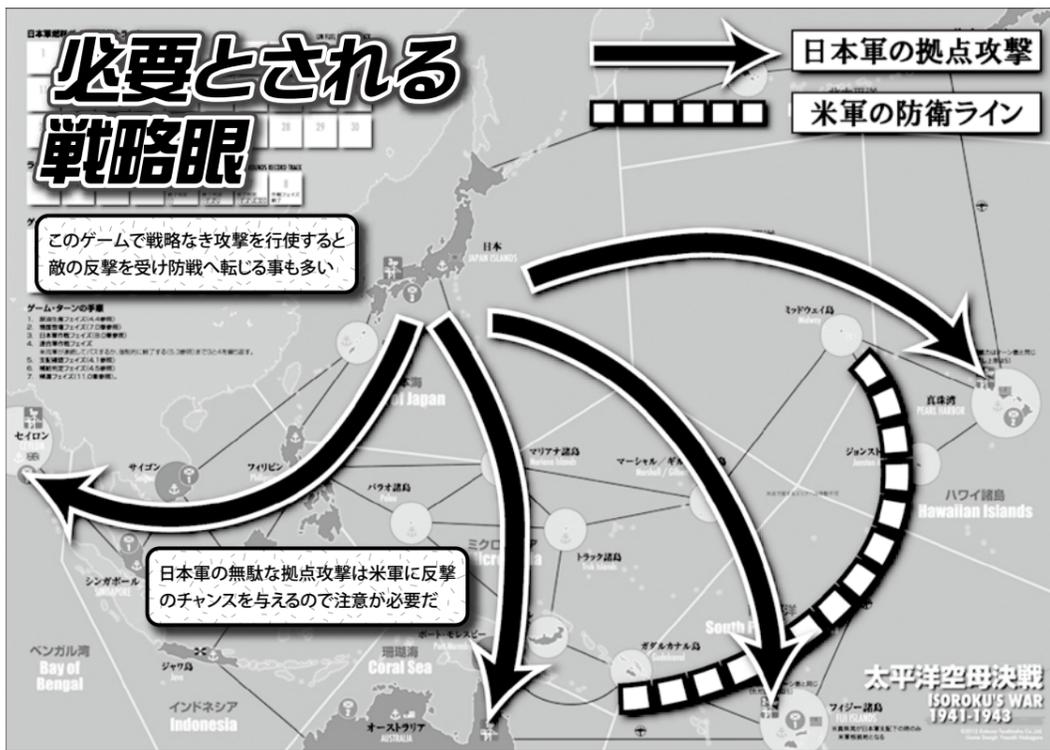
2012年秋よりAndroid版が登場。その他のプラットフォーム版も続々登場予定。



## Si-phon カタログ

<p><b>空母決戦 Ver2.0</b></p> <p>価格<b>6,930</b>円(税込) JANコード:4560326380034 品番:SIPH-0034</p>	<p><b>Si-phonPack 戦ノ国・空母決戦</b></p> <p>価格<b>14,490</b>円(税込) JANコード:4560326383004 品番:SIPH-3004</p>	<p>〈アナログ版〉 <b>信玄上洛</b> 〜武田の御旗を打ち立てよ〜</p> <p>価格<b>5,880</b>円(税込) JANコード:4560326385008 品番:SIPH-5008</p>
<p><b>空母決戦 キャンペーンシナリオキット</b></p> <p>価格<b>3,990</b>円(税込) JANコード:4560326380041 品番:SIPH-0041</p>	<p><b>Si-phon Pack 戦ノ国・源平争乱</b></p> <p>価格<b>15,540</b>円(税込) JANコード:4560326383011 品番:SIPH-3011</p>	
<p><b>空母決戦 Ver2.0 with キャンペーンシナリオキット</b></p> <p>価格<b>9,870</b>円(税込) JANコード:4560326380058 品番:SIPH-0058</p>		

Si-phon 公式 HP はこちら <http://si-phon.com/>



ゲーム中の日本機動部隊は、日本から全ての連合軍拠点を攻撃できるルールになっている。  
如何にも、拠点攻撃の主導権は日本軍に有りと思えるだろう。実は、これが畏である。

史実通りセイロンへ日本機動部隊を派遣したとしよう。そうすると、日本軍がそのターンの打撃力をここで行使してしまう事で、連合軍は安心して、中部太平洋へ反攻戦を開始できるのだ。

—1stインプレッション—

太平洋空母決戦(国際通信社)  
—ウォーゲームハンドブック2012—



国際通信社より毎年発行されているウォーゲームハンドブックの最新号には、「太平洋空母決戦」が付録している。これまでのライトなイメージから一転、今回は太平洋戦争前半から中盤を扱ったガッツリ系の内容へ変貌した。

これは、日本軍と米軍の視点で展開するゲームである。他の連合国側の戦力も登場するが、米軍の管理下に配置された格好だ。日本軍の行動力は、燃料とされるリソースに縛られる。逆に米軍にはこの縛りが無い。  
一見、日本軍が侵攻作戦を展開し、米軍は外線を用いた機動防御戦を展開しつつ、次第に逆転に転じると思えるだろうが、このゲームの性質はそうではない。

—ガッツリゲーム—

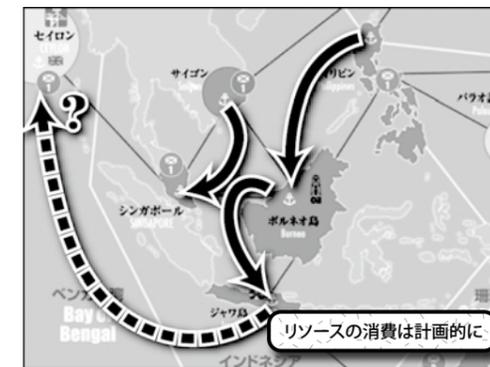
決してこのゲームを、そのユニットカウンター数から、お手軽ゲームだと思っはいけない。  
むしろ、太平洋戦争を知り尽くしている方向けの、ガッツリ系ゲームだと思っ購入すべきである。  
ここでの知り尽くしているというのは、兵器の名前を知っているという点ではない。この点の理解がないと、ゲーム中の表現に違和感を覚えるかもしれない。

—ゲーム中の表現—

ゲームで表現されているリソースは、冒頭で申し上げた通り燃料である。これが日本軍作戦の展開力に直結する。またそれぞれのユニットには、打撃力が表現され、ユニットの種類によって移動方法が異なる。

これが何を意味するかというと、最大のポイントである機動部隊の打撃力行使は、そのターン中のどこで行使することも重要であるという事だ。更には、打撃力を使用する事で消費するステップロス（回復サイクルも、頭に入れて戦略を組み立てる必要がある。）  
また日本軍は最初によつておくだろうが、真珠湾への打撃力行使とボルネオの保持は、ゲームの進行上、絶対条件に等しい。  
シンガポールとジャワの攻略は、ボルネオ保持の防護策である。  
問題はその次である。先程の通り、早々にセイロンへ進出すると、中部太平洋にて米軍の反攻を食らうだろう。つまり日本軍は、下手な鉄砲を撃つと、序盤から防御戦に転じてしまう。鉄砲を撃つタイミングも重要なのだ。  
太平洋戦争を知り尽くしている方向けのゲームだというのは、こうした泣かせる設定が、端々に埋め込まれているからである。  
序盤から米軍が攻勢にでる事に違和感を持たれるのであれば、それは見当違いである。  
日本軍プレイヤーには、高度な

スは、冒頭で申し上げた通り燃料である。これが日本軍作戦の展開力に直結する。またそれぞれのユニットには、打撃力が表現され、ユニットの種類によって移動方法が異なる。  
これらが、複雑なシークエンスと共に表現されている。  
複雑とはいっても、面倒という意味ではない。巧く表現しているという意味である。



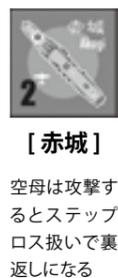
マップには、エリアとポイントが存在する。この違いは、移動の制限に利用される。そして、フィリピンの南に位置するボルネオ島のみ燃料の施設があり、日本軍はここを占有する事で、毎月のリソースを追加していく事が可能と

代わって米軍側から見ると、どの様なものだろう。  
シンガポール・ジャワは捨て駒である。またセイロンは勿体無いが、日本軍をおびき寄せるエサとなる。言い方は悪いが、こちらへ日本軍が進撃した隙を突いて、中部太平洋エリアへ反攻作戦を取ろう。侵攻されたエサが落ちなかつたなら、儲け物と考える。  
また日本軍の攻撃を分散させ、リソースの消費を狙うのは有効な戦略である。そしてミッドウェイ・ガダルカナルのラインは、ハワイ・フィジーの防波堤であり、良いエサを置く事で日本軍をおびき寄せ、決戦に持ち込む場所となる。

—太平洋決戦との違い—

サイフォンの太平洋決戦は、航空戦力の消耗戦として、太平洋戦争を描いた。これは空母戦力を引き立てる為でもある。  
この為、最終決戦を目前まで艦隊編成を楽しむものとした。変わって太平洋空母決戦では、打撃力の分配とタイミングを楽しむ

なる。  
ゲーム開始時の日本軍は30のリソースを保有している。そして、ボルネオを所持する事で、毎ターン、サイの目半分のポイントが増加するシステムだ。  
つまり計算上、約35〜40のポイントを用いて米軍と戦う。このポイントのマネージメントこそが、日本軍の戦略となる。



【赤城】  
空母は攻撃するとステップロス扱いで裏返しになる

空母を攻撃に使おうと、その回復にリソースを消費する。日本軍はこのリソース管理に終始する。

—ゲームの展開—

太平洋戦争のゲーム展開がよくあるのは、史実にならぬ、真珠湾に始まり、南方へ進出する日本軍を迎え撃つ米軍の反攻、といったものだろう。  
それにどうゲーム的要素を入れるかが、デザイナーの腕である。  
このゲームではどうなのだろうか、まずはマップの切り方を見て欲しい。

前者は次の戦いを見越して、戦力の調整を図れるものの、後者は相手の行動により、常に流動的に場が動く。侵攻先の決定や、勝利ポイントの奪取により、互いに勝利を目指す動きがあるからだ。  
相手の先を読むか、先の先を読むか。敵の行動に対して、どれだけ柔軟に対応できるか。そうした対戦ゲームの特色を、非常に持ち合わせたゲームと言える。  
デザイナーズノートはあえて掲載されていないと思うのだが、チュートリアルへ多くの事が書かれてある。そこから、デザイナーの思いがくみ取れる。

