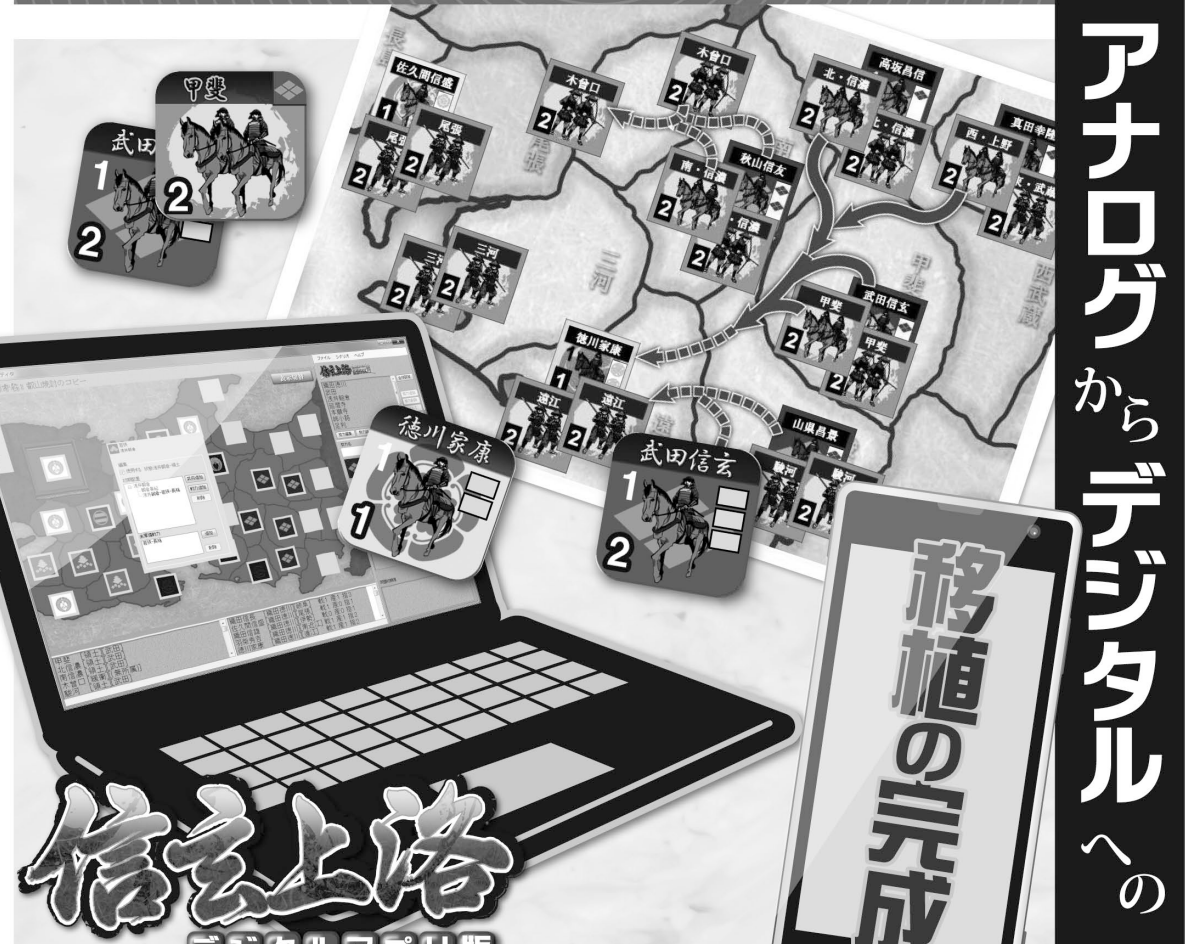


# ソフィアからアプリ



経緯などをお伝えし、製品概要は続く中面にて、エディタ登場のゲームの感覚に近いものの、煩雑だったセットアップ時間が不要となる等のメリットがある。

●エディタの登場

Android版に引き続きiOS版が配信され、今般、Windows版の発売が決定した。

Windows版では、ユーザーシナリオを作成可能なシナリオエディタも登場する。こちらで作ったシナリオは、AndroidタブレットやiPad等でも遊べる仕組みだ。

これによってPCで作り、タブレットで遊ぶという、新たなプレイスタイルが確立するだろう。

このプレイスタイルはアナログゲームの感覚に近いものの、煩雑だったセットアップ時間が不要となる等のメリットがある。

～全軍突撃せよ～

**太平洋決戦**

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

～武田の御旗を打ち立てよ～

**信玄上洛**

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

裏面へ掲載している。

●太平洋決戦アプリ情報

信玄上洛に一応の目途がついた事で、『太平洋決戦』全軍突撃せよのデジタルアプリ化の開発が加速する事となった。

昨年夏より開発に着手したものの、信玄上洛のリリースが近づいた事で、一旦中断していた開発を再開させている。

ゲームは信玄上洛と同じく、ソリティアシステムを搭載していたアナログゲームを、デジタルアプリとして移植するものである。

## Si-phonNews No.007

### 最新ニュース

#### 信玄上洛

iOS 版信玄上洛デジタルアプリ版が配信開始しました。またWindows版の発売日が決定しました。

<http://si-phon.jp/app/01/spec/>

#### 太平洋決戦

太平洋決戦デジタルアプリ版の開発に入りました。発売日は後日公表します。

<http://si-phon.jp/app/02/>

#### ？ ？ ？

その他秘密の企画が立ち上がりました。形になり次第発表していきます。

### 収録予定シナリオ

- Scenario\_001 担当勢力: 武田信玄  
西上作戦 - Operation March
- Scenario\_002 担当勢力: 武田勝頼  
長篠決戦 - Countdown to Nagashino
- Scenario\_003 担当勢力: 武田信玄  
信玄上洛 - Goal of the War
- Scenario\_004 担当勢力: 武田信玄→勝頼  
御旗楯無 - Agent Katsuyori
- Scenario\_005 担当勢力: 今川義元  
上洛でござる - Road to Shogun
- Scenario\_006 担当勢力: 上杉謙信  
謙信上洛 - On the Road
- Scenario\_007 担当勢力: 織田信長  
叡山焼討 - Beyond the Crisis
- Scenario\_008 担当勢力: 六角義賢(調整中)  
(仮称) 戦国婆娑羅 - Comeback Funky Samurai
- Scenario\_009 担当勢力: 上杉謙信(調整中)  
(仮称) 関東管領 - Get the East Headquarters

## PCで自分好みのシナリオを作ろう!!



エディタでは次のふたつのモードを搭載

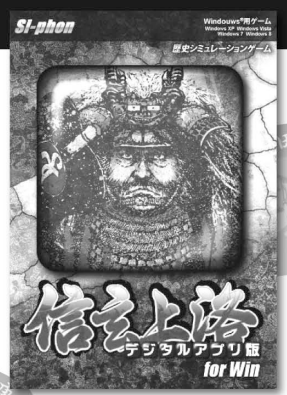
- ・ユニット配置して始める初級モード
- ・イベントを絡める上級モード

発売予定  
**9月13日(金)**

デジタルアプリURL <http://si-phon.jp/app/>

登場!!

### 信玄上洛デジタルアプリ版 for Win



価格 **4,830** 円(税込)  
JANコード: 4560326381024  
品番: SIPH-1024

単体版 本体 + シナリオ9本

### 信玄上洛デジタルアプリ版 for Win with Editor



価格 **6,930** 円(税込)  
JANコード: 4560326381031  
品番: SIPH-1031

エディタ付属版 本体 + シナリオ9本 + エディタ

### 信玄上洛デジタルアプリ版 初回限定パック



価格 **8,400** 円(税込)  
JANコード: 4560326381048  
品番: SIPH-1048

ムック付録版 本体 + シナリオ9本 + エディタ + 解説ムック

Android版	iOS版
GooglePlay: Si-phonApp より配信中	iTunesStore: Si-phon AppStore より配信中
<p>無料</p> <p>体験版 本体+シナリオ1</p>	<p>価格 <b>1,575</b> 円(税込)</p> <p>本体+シナリオ 1 / 2 / 3 / 4</p>

戦略級空母戦

# 太平洋決戦

デジタルアプリ版

Android版より現在開発中です!

※画像は開発中のものです



# 作る楽しさと

## 遊ぶ楽しみの関係

「PCで作りタブレットで遊ぶプレイスタイルの可能性から」



シミュレーションゲームはタブレット端末の登場によりデジタル化され、これまで失ってきた楽しみ方を取り戻そうとしている。

ゲームの楽しみ方として、当然ながら、第一に遊ぶ楽しみ方があるが、それとは別に作る楽しみ方もある。

更にもうひとつ、買う楽しみ方もあるが今回ここでは割愛する。

### 遊ぶ楽しみとは

遊ぶ楽しみ方も様々だ。想像していた世界観との一致、新たな発見による興奮、難解な条件をクリアできた事による達成感などがある。

ユーザーが想像する世界がどの様に表現されているかは、その世界に興味を示す、またプレイ中のモチベーションに繋がる重要な要素だが、作り手との相性も生じる。新たな発見は、作り手の仕掛けに対しユーザー側が気付く事で生じるが、気付かず終わる事もある。また、レビューアの報告から発見する事もあるだろう。

カタログ情報からこれらを想像する事は、購入するまでの楽しみのひとつでもある。

### 作る楽しみとは

作る楽しみは、従来、自己満足で終わる事が多かったものだが、今ではネット上で公開する事も容易な為、他人の評価を受ける楽しみが加わる。

これは作った後の満足度であるが、その前の作る過程でも楽しみ方は存在する。

シナリオ作成は、ゲームそのものの制作より敷居が低く、また取り組み易い。だからこそ、今回のエディタへ繋がった。

エディタでは、既存シナリオのデータ調整や、新規シナリオの作成も可能とした。

そのどちらにせよ、自分の世界観へ至るまでに、調べたり聞いたりする過程があり、そうして培わ

れた世界観を投影できる事は、やはり楽しみのひとつだろう。

今般エディタを提供する理由のひとつは、こうした自分の世界観を投影できるアイテムを提供する事で、楽しみの幅が広がると感じていたからである。

シミュレーションゲームが好きな方であれば、考える時間やその幅が増える事は、苦痛ではなく楽しみであると感じている。

### テクノロジーの進化

世の中、テクノロジーは常に進化する。時代に則したテクノロジーを趣味へ利用する事は、ごく普通の感覚であるといえる。

しかしゲームのジャンルは、進化を続けるとは限らない。遊ぶ為の機能と売る為の仕様は必ずしも一致せず、後者が優先されるが為に衰退していく事が多いからだ。

され進化を続けている。

### ユーザーへ与えるもの

このゲームは無償で配信されている。ダウンロード後、自分で印刷して切り取り、遊ぶという形態を取っているDTPゲームである。だが無償で配信しているからといって、チープな作りではない。

きちんとユニット毎に部隊名が入り、攻撃時には反撃の概念もあり、補給の概念や、兵科の概念も採用されている。

これだけでも北アフリカのみならず、第二次世界大戦全般を扱える仕様が織り込まれている為、別の戦場や、規模が異なるゲームへ組み換える事も可能だろう。

それは第二次世界大戦の本質を、システムへ巧く取り込んでいるからだとと言える。

システムへの手抜きがなければ、規模がどうであれ、きちんとゲームが形成される事を証明しており、またポリウムによって、スケールを調整できるという事も立証させている。

言い換えると、このゲームは古参ユーザーが手軽に北アフリカ戦を楽しむ事もでき、更に新規ユーザーの間口にもなり得る可能性を知らしめている。

売る為の仕様とは、購入意欲を煽るポリウム感到触れるものが多く、それが楽しさに転化するとは限らない。

購入前の期待度がプレイ後の満足感に繋がるとは限らないのだ。特に社会へ出て、ゲームにかける時間が限られてくると苦痛に変わる事もある。

テクノロジーの進化による媒体性能の向上も、こうしたポリウム志向を助長させてきた。だがタブレット端末の登場は、ひとつの転機であると考えたい。

人との距離が近づいた事と、手で触る感覚に戻った事は、アナログ時代の感覚に回帰している。シミュレーションゲームは、これまでのデジタル化で恩恵を頂いたが、喪失も大きい。この失ってきた感覚を取り戻す機会を得たと考えている。

### パブリッシャーの使命

国際通信社は、古参ユーザーへコンテンツを提供するだけでなく、新規ユーザーの掘り起こしにも注力している企業のひとつだ。

これはパブリッシャーであると同時に、デベロッパーでもあるからこそ強さだと言える。この強さがこれまで継続できている理由のひとつであり、バイヤー系パブリッシャーとの違いでもある。

そうしたボトムアップの精神に共感を覚えていなかったら、若しかしたらSi-phonBoardGameは作られていなかったかもしれない。

デジタルとアナログの融合として始めたシリーズであるが、元はデジタル化で失ってきた事を取り戻したかった思いが強い。

作って遊んで改良する。という昔存在していた楽しみ方を提供する事が重要だと思ったからだ。

### 『激闘！ロンメル軍団』から

それともうひとつ『ウォーゲームハンドブック2013』（国際通信社）の中に入っている『激闘！ロンメル軍団』というゲームをご紹介します。

このゲームは40シリーズとして設計されている。この40シリーズ



エディタで作ったデータはWindows版だけでなくAndroid/iOS版でも動作可能

### ◎アナログとの融合

アナログにはコストを抑えて作れるメリットがあり、DTPゲームと呼ばれるものもある。

次に、コマンドマガジンホームページ（国際通信社）にて配信中のDTPゲーム「オペレーションクルセイダー」をご紹介します。

とは、40コマ40分で遊べる事を前提とした設計である。先にあげた『クルセイダー作戦』は60シリーズという事で、60コマ60分プレイの設計である。ちなみにこのゲームのデザインも、同じ中黒靖氏である。

ここでのポリウム感のダウンサイズ化は、決して後退ではない。プレイに適切なサイズを割り出した結果なのだろう。

弊社もこうした思想を共有し、是非と一緒に展開していきたいと思うものである。



ウォーゲーム  
ハンドブック  
2013

価格 2,520円(税込)

お求めはここから

アログゲーム  
a-game  
http://a-gameshop.com/