

「駒の嵐作戦」発動！

Operation Counter Storm



は、今に引き継がれるべきだと感じる方も、きっと多い事だろう。

今やるなら、それはタブレット端末を使つてやるべきである。セットアップする事もなく、タブレットを開いたらその場で遊べる設計。そこから新たに興味を持ち始めた方と一緒に遊び、旧友を誘つて再びこの世界へ復帰させる。そうしたツールを目指す企画が「こまあぶ」の始まりである。

■ヘックス戦ゲームの開発

旧友を復活させるのに必要なのは、ヘックスマップと、打ち抜きカウンターの駒であると考え。ところが、サイフォンではこれまでヘックス戦ゲームを作った事がない。そろそろ作るうとしていた矢先、コマンドマガジンの中黒靖氏と話が弾む。

ヘックス戦をやる上で重要な概念は、コンピュータがきちんと戦線を張ったり、予備戦力を控えさせたり、主戦線と第二戦線との戦力配分を行ったりと、対戦をする上での基本的な行動を取れるかである。

もちろん最終的にはプレイヤーが勝てな

いと面白くない訳であるが、だからといってよく分からない手を打ち続けたり、黙り込んで場が白けてしまう。

デジタルゲームが好きになれない方の理由のひとつが、こうした所なんだろうと感じていたので、ヘックスを扱うのであればここに手を打ちたいと考えていた。

■ヒューマン・コミュニケーション

そもそも、多くのデジタルコミュニケーションゲームでは、数値や面積が拡大していく事を以って、ユーザーの満足感に刷り込む手法が多い。またそれが好まれてきた。対してアナログでは、相手との駆け引きを嗜み、相手を上回る作戦を立てる事に意義を感じてプレイされる方が多いだろう。

双方の製品に関わる身としては、各々の良い点と悪い点が見えてきた。そこで今回、よりアナログの雰囲気を出す為に、対面プレイモードを設けた。また作戦研究の為にソロプレイモードも備えており、もちろんコンピュータとの対戦も可能だ。

今般、人との交流にフォーカスした理由は、やはりアナログゲームのイベントや例会などの盛り上がり方である。デジタルが失ってきたものを、より真剣に見る事ができ、インスタクトプレイのゲームスタイルが、如何に重要であるかを認識したからである。

■EWEの志を目指す

冒頭の話に戻るが「こまあぶ」で目指すものは「ウォーゲームの楽しさを広め、その面白さをひろげよう」である。

また昔のプレイ仲間の復活を促す事も目的のひとつだ。その為、昔ながらのカウンター形式の駒に、ヘックスマップとサイコロを使う形式にこだわる。そしてタブレット端末というテクノロジーを利用して表現する。それがタブレットウォーゲームという新しいプレイスタイルである。



こまあぶ <http://si-phon.jp/koma/>

※すべての画像は開発中のものです。

制作：Si-phon編集部 長崎市川口町7番5号

新たな提案！タブレットウォーゲーム

新シリーズ

こまあぶ登場!!

盆栽ゲームズのチラシゲームをアプリへ移植

Free Game! Take Command!!

サイフォン&コマンド夢のコラボ企画
—Operation Counter Storm—

こまあぶ
Si-phon Board Game

サイ・フォン ニュース

Si-phonNews
No.009

手番終了

TIME +0

NAME: Ariete
POW: 2

トブルクを目指す
ドイツアフリカ軍団

新シリーズ「こまあぶ」が発表された。サイフォンとコマンドマガジン（以下、コマンド）がタッグを組んだコラボ企画であり、サイフォンボードゲームの新しいシリーズとなる。

オールドユーザーであれば、かつてエポック社から登場していたEWEシリーズをご存知だろう。より幅広いジャンルのゲームを、優しいプレイスタイルで提供し、多くのファンを獲得したシリーズだ。その志を「こまあぶ」で目指す事となる。

■がつんとデジアナ融合

タブレットウォーゲームを提案するこのシリーズでは、アナログとデジタルの融合をより目指す事となる。

サイフォンでは、既にアナログゲームで開発したシステムを、デジタルへ移植するシリーズを立ち上げていた。しかし移植の開発期間が長く、ジャンルの幅を持たせるには一定の期間を必要とする問題がある。

今回のシリーズではその開発期間を短縮し、より多くのジャンルを提供する事を目指している。その為、コマンド側で作るアナログゲームを、サイフォン側でアプリ化する分担制を取った。こうしてアナログとデジタルを融合する事を踏襲するが、もうひとつ、ゲームと書籍との融合も継続していく予定である。

■新しいプレイスタイル

今回の「こまあぶ」では、アナログゲームの対戦雰囲気を踏襲する事を目指し、より対人プレイへフォーカスしている。対戦時、相手と言葉を交わしながらプレイする雰囲気から、ゲームの面白さを感じてもらい、また、興味を持つゲームファンを増やしていくという試みである。

こうした主旨から、アプリの提供時はコンピュータ思考を搭載しない形で提供開始する事となる。表示の違いであるが、プレイ方法としてはソロプレイモードと対面プレイモードが存在する。前者は、同じ方向にユニットが並び、後者は敵が反転表示される。プレイ会やちよとした時間に、タブレットを開き、昔からの知人や、興味を持ち始めた方を誘うツールとしての役割を願い、設計されている。

■追加機能のコンピュータ対戦

だが、コンピュータとの対戦を行いたいユーザーも多い事だろう。そこで、追加機能としてコンピュータとの対戦プレイ機能が、後から加わる事となる。

こうして、よりアナログの対戦雰囲気を持つ、デジタルアプリとして登場するのが、今回の「こまあぶ」シリーズである。

(裏面へ続く・・・中面は太平洋戦史記事)

太平洋戦史

War at Sea in the Pacific 1941-1944

ゲームデザイン：中黒靖

太平洋戦史は厳ついゲームである。決して価格やユニット数に騙されてはいけない。

ここでの厳ついとは、取っ付き難いという意味ではない。体に優しくないという意味である。それが何故なのかを続けよう。

■幅広い作戦術と奥深い戦略

まず序盤、日本軍が取れる行動の幅はかなりある。手堅く東南アジアを攻め固めるか、南方へ手を伸ばすか、インド洋まで出て行くか、ハワイを強襲するか等等。史実同様の幅広い選択肢が用意されている。

そして米軍。序盤は日本軍の動きに左右されるが、その中でも様々な作戦が取れる。日本本土への強襲を仕掛けるか、南方で揺さぶりを掛けるか、その揺さぶり方にも様々な方法がある。

ただお互いの力量が高い場合、

不本意な判断ミスが許されない。

ひとつの判断ミスが大きな連鎖となり、次第に手詰まり状態に追い込まれるからだ。動くべきでない場合に、無駄に動いてしまう事がそうした事態を生む。この神経戦が厳ついのである。

■独特のシークエンス

ゲームのシークエンスが少し変わっているのが、最初は違和感があるが、一度でもプレイすると習得できるシステムである。

一応、馴染みやすぐターンという言葉が使われているものの、これはエポック(区切り)という概念に近い。半年でひとつのエポックであると考えてもらいたい。

各エポックには、増援の指定がされている。各ターン、その増援を得てプレイする。

増援を得たプレイヤーは、手番がどちらであるかを確定させる。

手番はサイコロで決めるか、カードを消費して決める事ができる。カードはイベントに用いるか、手番の決定や回復に用いる行動のリソース要素となっている。

これを繰り返してプレイを進めるが、最初はターンゼロという事で、真珠湾の奇襲攻撃が準備されている。

■緊張感の持続に苦しみ

冒頭に申し上げた様に、太平洋戦史のプレイの苦しさは緊張感の持続から生じる。下手を打てない辛さが苦しさなのだが、同時にそれはゲームの楽しさでもある。

例えば、日本軍は真珠湾の後、フィリピンとシンガポールへ進むのは常套作戦であるとして、その後、南方を固めるべきか、またはインド洋や再びハワイ沖へ進むかの選択が可能である。行動の代償はリソース(カード)の消費だ。

序盤でリソースを消費する代償は、中盤の行動力の低下に繋がる。つまり、そこでの代償の引き換えが一体何であるかを常に考えながらプレイする事となるだろう。

逆に序盤の米軍が取るべき行動

はドイツの敗北で終了する。

つまりドイツ軍は、タイムオーバーとなるまでにトブルクを奪取するか、全ての歩兵ユニットを全滅させる必要がある。

トブルクを奪取する事で、史実同様、ガザラのイギリス軍は挟み撃ちで崩壊するだろうし、ガザララインを崩壊させると、その後、トブルクは落ちるだろう、という表現であろう。

■戦線構築のイギリス軍

イギリス軍はガザララインの奥に、第一機甲師団と第七機甲師団を予備として配置している。ドイツ軍を全滅させるか、時間切れで勝利する。

問題は、ドイツ軍より戦闘力が低い点にある。包囲するか、イベントにある同一師団効果を巧く用いて、ドイツ軍2個の装甲師団を全滅させていきたい。

また、時間切れでも勝利できる為、無駄に攻撃を仕掛ける必要はない。包囲できれば包囲して攻撃、包囲できなければ戦線を維持し、終盤は歩兵ユニットへの攻撃を遅延させる戦術も重要である。

は、相手のリソースを消耗させながら、拠点を失わない戦略が必要だ。相手のリソースを消耗させる揺さぶり戦術も重要であるが、失敗から拠点を失うリスクが伴う。

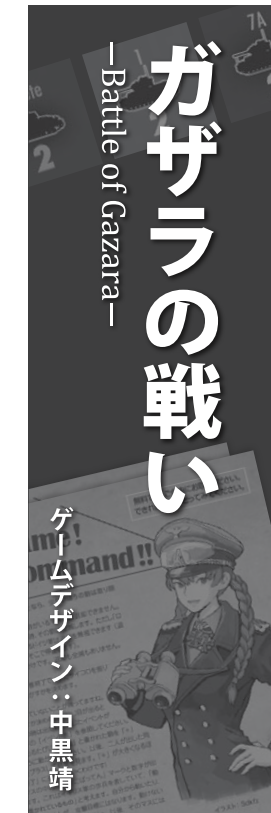
絶妙のバランスがゲームの中で成り立っている。以上がゲームの概略である。プレイそのものは三時間ほどで終わる為、一日遊べるなら二回は対戦できる嬉しい設定だ。日米入れ換えて対戦する事で、ゲームの設計思想がよく伝わる事だろう。

◀日本軍はイギリス東洋艦隊と決戦するかが悩ましい

▼米軍は豪州との連絡を絶たれると展開が苦しくなる



コマンドベーシック
太平洋戦史
War at Sea in the Pacific 1941-1944
価格
(国際通信社) 2,600円(本体価格)+税
http://commandmagazine.jp/other/basic/002/



ガザラの戦い

— Battle of Gazara —

ゲームデザイン：中黒靖

この「ガザラの戦い」は、盆栽ゲームズよりチラシゲームとして配付されているものである。

ロンメル率いるドイツアフリカ軍団が、イギリス軍が陣地化していたガザララインを迂回し、北アフリカ・リビアのトブルクを強襲した作戦をゲーム化している。

■ガザラシステムとは

どう呼称すべきか分からないが、システムは独特であるものの、汎用性が非常に高く、今後はこのシステムが普及するのではないかと思っている。

まずはダイスを振って手番を決定する。その手番者がユニットを動かして攻撃する。これを繰り返す簡単なものだ。

お互い振ったダイスが同数ならイベントが発動し、時間軸を示すメーターを動かす。このメーターとダイスの組み合わせで、ゲーム

終了のイベントが発生するというシステムを採用している。

■拠点奪取のドイツ軍

第21装甲師団と第15装甲師団は強力な戦力である。この両師団を主軸に、敵の歩兵を全滅させるか、トブルクを奪取するとドイツ軍は勝利する。

問題点は、攻撃を行うと1/3の確率で補給切れを起こす事だ。補給切れを起こすと、攻撃力が半減(それでもイギリス軍と同等)されるので、撃破されやすくなる。手番が回ってくると、補給を受けて戦力を回復する事ができるものの、この場合は時間軸が1つカウントされてしまう。

時間軸はプレイの最中、+4までは上がるものの、この値が上限である。手番決定時、お互い振ったダイスが同数の場合にこの値を加え、9以上となった場合にゲーム

ドイツ軍全滅での勝利は言うまでもなく、時間切れでも勝利する理由は、ドイツ軍は攻勢に必要な物資が途絶え、イギリス軍には喜望峰を越えて新たな物資が届く事を意味するのだろう。

■ベテランも楽しめる良作

ガザラはミニゲームでありなが

ら、ウォーゲームの基本が収まる素晴らしい作品である。

ベテランでも戦線の構築と突破を楽しめるし、初心者もそうした基本戦術を学べるからだ。またボリウムは、興味を持ち始めた方へ、ウォーゲームの面白さを感じてもらうには丁度よく、昔の知人と呼んで復活させるのにも良いだろう。

