

太平洋戦史と空母決戦1942

— 逆転の発想から生まれたこまあぶ第二弾 —

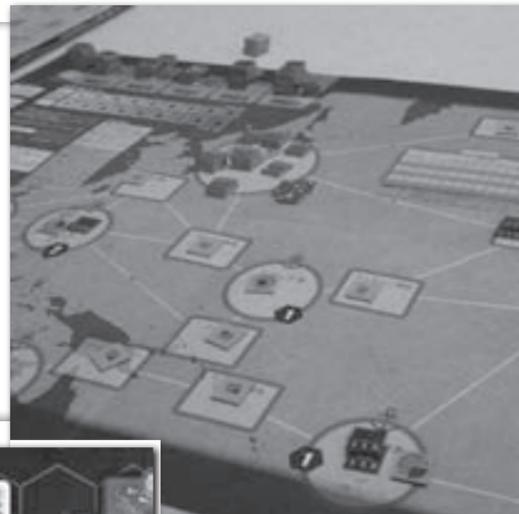
中黒靖氏デザインの『太平洋戦史（国際通信社）』は、発売前から売り切れになった製品だ。理由は語るまでもなく、多くのユーザーの心を掴んだからである。

ポリウムとバランス、そうしたゲームデザインが優れている評判がテスト段階で流れ、多くの予約に繋がって重版された。ゲームの解説は別の機会で行うとして、システムの骨格は、こまあぶでも用いられた手番システムである。これにカードシステムを組み合わせて、絶妙なバランスで太平洋戦争を表現している。

そうした『太平洋戦史』であるが、絶妙なバランスが故に、特に上級者同士で真剣勝負を行うと、非常に神経を消耗する戦いを強いられる。少しのミスが敗北の連鎖を導いてしまうからだ。そこで「もう少し軽いシステムを作ろう」という欲求と試みから『空母決戦1942』は作られた。

理由は、コンピュータで可能な要素を無理に増やすより、ゲーム本来の面白さを優先したからである。本来の面白さは、決してポリウムや機能ではなく、あと一回プ

レイしたいと思う欲求と、そのモチーフを調べたいと感じさせる探究心の芽生え。これらこそが、ウォーゲームに必要な魅力である」とこまあぶでは考へる。

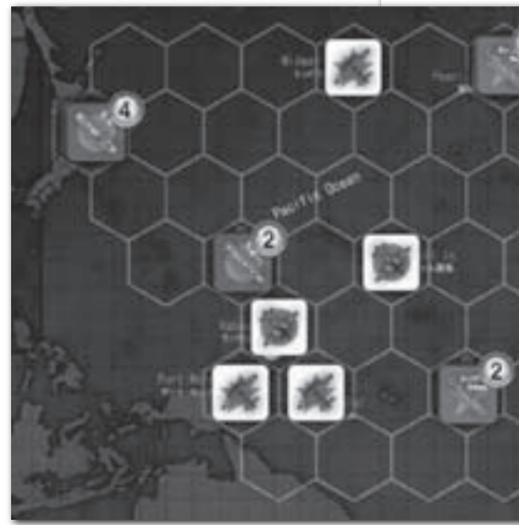


太平洋戦史

中黒靖氏デザインのゲームである太平洋戦史では、手番の他にカード消費が行動リソースとして表現している。半年ごとに区切られたターンの中で、お互い手番をパスするまで続ける。日本軍に勝機がない訳でもなく米軍が圧倒する訳でもない。ちょっとした判断ミスが敗北に繋がる点はミッドウェーの敗北にも通じると言えるだろう。

空母決戦1942

太平洋戦史から移動と戦闘という要素にフォーカスされた作品であり、非常にテンポよく進む。基本ルールは手番とイベントで構成されており、艦隊の編成と攻撃の時期に悩む点は太平洋戦争を上手く表現していると言えるだろう。また補給ルールを簡素化している点は「ガザラの戦い」同様、プレイヤビリティを非常に良くしている。



サイフォン ニュース

Si-phonNews

No.010

- ### こまあぶ 展開方法
- ①Android版にて開発 先行配信(ソロプレイ)
 - ②Android版へ AIの追加アップデート
 - ③iOS版の配信開始
 - ④シナリオやモードの追加
 - ⑤Windows/VITAでの展開

サイフォン&コマンドのコラボ企画第二弾の舞台は太平洋。1942年の日米の戦いが航空母艦を使って表現されている!



登場!

サイフォン&コマンドが放つ「こまあぶ」の第二弾は、舞台を太平洋に移し、日米の戦いを空母戦として表現している。

また「ガザラの戦い」では、新AIシステム「サイフォンスピリッツ」が搭載されて、コンピュータとの対戦が可能となり、更に「ドイツ軍エキスパートモード」と「鑑賞モード」が追加された。

■日米空母の戦い

こまあぶ第二弾の「空母決戦1942」では、「ガザラの戦い」と同様、手番を用いたシステムを採用しているが、ルールやシステム等は大きく異なる。

まず、ゲームの基本ルールであるが、スタックを組んで艦隊を編成する事から始まり、全部で5個ある陸上基地を奪い合う。そして全て奪うか、イベントで終了した時点で、相手より多くの基地を制圧している側が勝利する。

これにフレバーとなるイベントルールが加わり、日米の差別化を図っている。その上で、損傷艦の復帰率が異なるルールを加えて、米軍側の優位性を再現している。

■こまあぶスタイル

こまあぶではルールを実装し、Android版でソロプレイ（作戦研究用）と、マッププレイ（対面プレイ用）のふたつのモードで先行配信を開始する。

PACIFIC WAR
War at Sea in the Pacific 1941-1944

無謀な戦争は 太平洋戦争は だったのか？

コマンドベーシック
太平洋戦史 (国際通信社)

価格 2,600円(本体価格)送料別

<http://commandmagazine.jp/other/basic/002/>

こまあぶ Si-phon Board Game

年10タイトル予定!
このまま **ソクソク登場!!**

空母決戦1942
CARRIER DUEL in the PACIFIC

こまあぶ <http://si-phon.jp/koma/>

その後AIを調整し、両陣営のコンピュータ対戦モードを追加アップデートしていくスタイルを取っている。こうして調整を続けたバージョンより、iOSなど他のプラットフォームへ展開する事で、マルチプラットフォームでの展開を実現している。

また、AIを実装していく段階で、プログラム上にも様々な判定機能加わる事から、「ガザラの戦い」ではそのフィードバックとして「ドイツ軍エキスパートモード」や「鑑賞モード」が追加された。

■駒の風作戦、第三の矢

こまあぶ版「ガザラの戦い」において、「ドイツ軍エキスパートモード」が追加されているが、これはAI実装から得たフィードバック機能の追加である。

AIを実装するに至り、盤面の状況を判断する為のプログラム加わる事となり、その機能を用いて、より面白い展開が表現できないか、その試みである。

駒の風作戦として第一の矢は「アナログからデジタルへの移植」、第二の矢は「コンピュータとの対戦」、そして第三の矢が「開発経験のフィードバック」である。この三本の矢を以って、ウォーゲームの面白さを広め、その楽しさを拡げていこうという試みが「こまあぶ」の骨格である。これよりウォーゲーム人口の拡大を目指して行きたい。

新AIシステム サイフォンスピリッツ

駒の嵐作戦 Operation Counter Storm

戦略モード -strategy-

①勝利条件を判定

- ・ガザラ陣地崩壊
- ・トブルクの占領
- ・アフリカ装甲軍崩壊
- ・アフリカ装甲軍撤退

②陣営の活動方針を決定

- ・侵攻 ・奪取 ・後退
- ・防御 ・防衛 etc...

③部隊の選択

32部隊	7A部隊
1部隊	1A部隊

④任務の選択

- ・侵攻主軸 ・侵攻予備
- ・防御線構築 ・防御線予備
- ・反撃 ・拠点防衛
- ・遅延活動 ・補給活動 etc...

戦術モード -tactics-

こまあぶ用のAIとして開発したのが「サイフォンスピリッツ」という思考エンジンである。サイフォン初のヘクス戦ゲームエンジンであり、こまあぶシリーズのみならず、規模を拡大させたゲームにも転用可能にし、拡張性を持たせた構造としている。

■戦略と戦術の二極で展開

サイフォンスピリッツは、まず最初に盤面の情勢を分析する。その分析結果から、戦略面の活動方針を決定し、その方針に従い、戦術面の行動パターンを決定する仕組みである。

戦略面では、プレイ中に相手の行動が変化した場合、自軍の活動

方針も修正される。その修正された活動方針に従い、行動パターンも変更され、ユニットの動き方が変化するというものである。

■将来の拡張性を備えたAI

こうした人に似た判断基準を採用する事で、拡張性を持たせる事ができている。

まず、戦略面における活動方針の定義により、勝利の目標、すなわち陣営の方針を決定付けられ、戦術面における行動パターンの定義により、行動に幅を持たせる事が可能とした。つまり、活動方針と行動パターンの両軸で柔軟な展開を実現し、このパターン数を増やしていく事で、行動の幅が増し

方針も修正される。その修正された活動方針に従い、行動パターンも変更され、ユニットの動き方が変化するというものである。

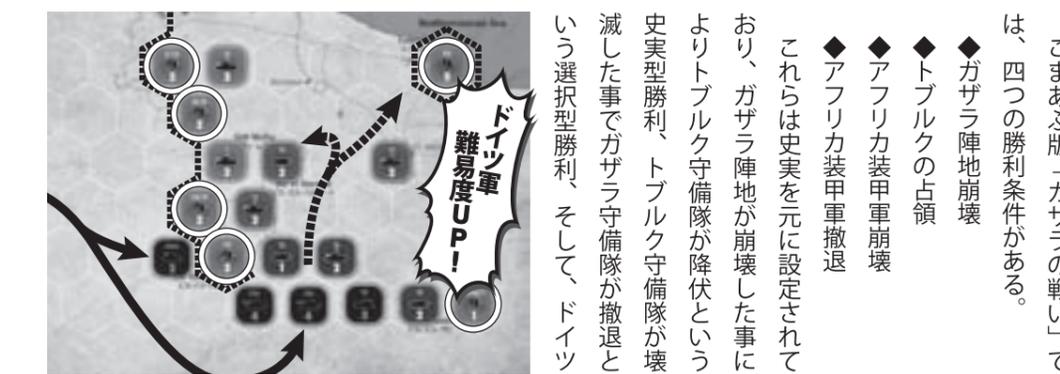
■ソリティアの進化

アナログゲームにはソリティアシステムという、ソロプレイ可能なシステムが存在する。移動や攻撃の法則を定義し、それに従って敵が動くのである。コンピュータゲームも似た様なもの

だが、それを人の手で判定させる必要がないので、より複雑化しているだけである。

しかしながら、デジタルゲームの場合は、あまりにも数値の変化とポリューム感にフォーカスしすぎた為、戦線を動かす、打撃力を投入する、敵の攻撃を減衰させて反撃のタイミングを図る、等というウォーゲームが本来持っていた魅力を見失った事が否めない。

こうした反省点を踏まえて、ウォーゲームをタブレット端末で遊ぶプレイスタイルの提案が「こまあぶ」であり、この内容に釣り合うコンピュータの動きを実現させる為に「サイフォンスピリッツ」は開発された。



は、四つの勝利条件がある。

- ◆ガザラ陣地崩壊
- ◆トブルクの占領
- ◆アフリカ装甲軍崩壊
- ◆アフリカ装甲軍撤退

これらは史実を元に設定されており、ガザラ陣地が崩壊した事によりトブルク守備隊が降伏という史実型勝利、トブルク守備隊が壊滅した事でガザラ守備隊が撤退という選択型勝利、そして、ドイツ

■トブルクという街

第二次大戦中のトブルクは、イタリア領として始まる。これは当時、リビアがイタリアの植民地であったからである。そのイタリアは、ドイツがフランスに勝利した後、イギリス領のエジプトへ侵攻した。だがイギリス軍の反撃で押し返され、トブルクを含むリビア東部を奪われてしまった。

この事態に対し、対ソ連戦を控えていたヒトラーが、その部隊を抽出して送ったのがドイツアフリカ軍団とロンメルである。そのロンメルはイギリス軍を撃退し、奪われたリビア東部を解放して、トブルクを包囲したままエジプトへ攻め込んだ。しかしドイツ軍の補給不足とイギリス軍の反撃により、トブルク西方のガザラまで後退し、更に西方のエルアゲイラまで退いて、補給回復に努めた。

こうしてガザラの戦いが発生する。イギリス軍はロンメルの攻勢により、エジプトへ敗走。この時

トブルクの守備隊はそのままにされた為、ドイツへ降伏した。その後、ロンメルは再びエジプトへ侵攻するものの、エルアラメインで敗北。西方ではアメリカ軍の上陸作戦もあり、チュニジアへ撤退した。こうしてイギリス軍が再びリビアへ侵攻した。

■トブルク守備隊とDAK

このように僅か二年の間に、トブルクの制圧者は枢軸・連合国との間で目まぐるしく変化した。トブルク守備隊が簡単に降伏した背景には、こうした街の事情が影響したのかもしれない。

今般、ドイツ軍シナリオを追加しているが、難易度を上げ、トブルク守備隊へフォーカスする事のふたつを目標とした。

主な変更点は、トブルク守備隊の戦闘力を9にして、攻略の敷居を上げている。この数値は士気を反映しており、盤面の状況から目まぐるしく変化し、イギリス軍を除去すると減少、ドイツ軍が除去されると上昇、そしてトブルクの周囲に友軍がいるかないかで上下する。こうした中、ガザラとトブルクの攻略を目指す事とした。

BROKEN THE GAZALA-LINE & ASSAULT TO THE TORUKKI

軍の撃破というイギリス軍の健闘型勝利、ドイツ軍が補給を使い果たし撤退するという現実型勝利、の四種である。