

デザイナーズ・ノート

山崎雅弘

兵營で眠っていたところを奇襲されて、下着姿のまま投降したソ連兵。

今号付録の「ドイツ中央軍集団(Army Group Center)」は、私がデザインした3作目のフルサイズ・ゲームで、今から15年前の1993年に米国3W社より出版されました。

第11号の付録「モスクワ攻防戦」の内容と比較していただければ一目瞭然かと思いますが、当時の私は、現在とはやや異なる部分を重視するスタイルで、シミュレーション・ゲームのデザイン作業を行っていました。

歴史上の戦いにおける「史実の経過」を仔細に分析し、勝敗を左右した要素が何であったかという情報を抽出するところまでは、当時も今も方法論はさほど変わっていませんが、15年前の私はまず第一に「**史実の経過を忠実に地図上で再現すること**」を重要視しており、その上でゲームを構成する要素を変動させることで、当時とは違った展開や結果になる「可能性」を、プレイヤーが検証できるような仕組みにしようと考えていました。

つまり、方法論としては単一のシナリオで「史実の歴史的情報とそれ以外の可能性」を同時に追求するのではなく、「史実の歴史的情報」を再現するシナリオと「それ以外の可能性」を追求するシナリオを別々に用意して、同一のシステムで両者をプレイすることで、歴史的題材に対するプレイヤーの関心をより深めてもらおうと考えていたわけです(このあたりの話題については、今号56ページからの「第6の視角」で詳しく述べています)。

テーマの選択

本ゲームがアメリカで発売された当時、白ロシアを舞台に繰り広げられた、ドイツ中央軍集団の電撃的な侵攻作戦を正面から扱った作戦級ゲームは、エポック社の「独ソ電撃戦」ただ1つだけでした。しかし、ご存知のとおり、鈴木銀一郎さんの手になる「独ソ電撃戦」は入門用としてデザインされたシンプルでゲームであり、バルバロッサ作戦の緒戦をもう少し精密に「再現」したいという私の欲求を満たしてくれる作品ではありませんでした。

そこで、独ソ開戦から1週間における、ドイツ中央軍集団の白ロシア侵攻作戦を描いた師団レベルの作戦級ゲームを作ろうと思立ち、内外の資料文献を集め始めました。そし

て、地図や戦闘順序などの、いわば「舞台装置」の基本となる情報が手に入ると、私はゲーム全体を貫くテーマをどのように設定するかという問題を考えました。

あらためて言うまでもありませんが、史実の1941年における白ロシア戦役は、ドイツ軍の完勝というワンサイド・ゲームであり、通常の作戦級ゲームと同じような手法でゲームをデザインしたのでは、ソ連軍プレイヤーはほとんどやることがない、つまらないゲームになる可能性がきわめて高いと思われました。

そこで、私がたどり着いたのは、指揮統制面における独ソ両軍の優劣をシステムの骨格に位置づけるという手法でした。これにより、史実におけるソ連軍大敗の最も重要な原因(指揮統制面での拙劣さ)を明確に描き出せる上、その部分をいろいろ調整することで、史実とは異なる状況下での展開の幅を広げられるのではないかと考えたのです。

指揮統制面での優劣

史実におけるバルバロッサ作戦の緒戦で、ソ連西部方面軍はわずか1週間の戦いでドイツ中央軍集団に完敗し、麾下の3個軍をほぼ完全に作戦地図上から消し去られるという失態を演じました。しかし、数字上の戦力を比較すると、ドイツ軍とソ連軍の間にはそれほど差はなく、特に戦車の台数ではソ連側が上回っていたほどでした。

では、あれほど巨大な戦力を備えていたソ連赤軍が、なぜドイツ中央軍集団の前に、ぶざまな惨敗を喫することになったのか? その理由の1つは、スターリンの頑迷さによって引き起こされた「戦略的奇襲」の成功であり、もう1つは、指揮統制(コマンド・コントロール)面における、ソ連軍の物理的・人間的な能力不足にありました。

そこで、本作では、原則として軍団単位で決定される「隊形」と、それに伴う個々のユニットの能力面での変化を、システムの中核に据える形をとることにしました。

特定の編成単位ごとに隊形(モード)をいくつか用意して、個々のユニットの移動能力や戦闘能力を差別化するという手法は、SPI社の「NATO Division Commander」

や「Goldberg's Kursk(本誌別冊第3号「クルスク大戦車戦」)」、People's War社の「Duel for Kharkov」などのゲームも使われており、本作のデザインに際しても大いに参考にさせていただきました。

ただ、本作では攻撃や防御における戦闘能力の変化に加えて、戦闘結果の発生確率や具体的な適用法についても、隊形ごとに変化させてみることにしました。

戦闘解決システム

指揮統制面のルールと緊密に連携する形で、本ゲームの基本システムを特徴づけているのは、戦闘解決の方法にあります。

一般的な作戦級ゲームの場合、戦闘に参加したユニットに対する戦闘結果の適用は、基本的にプレイヤーの判断に委ねられています。例えば、ある戦闘に参加した自軍の2ユニットに対して「2」の損害が発生した時に、「2ユニットに各1ステップを失わせるか、1ユニットに1ステップを失わせた後に2ユニットを1ヘクス退却させるか、あるいは2ユニットを各2ヘクス退却させるか」を、プレイヤーが選択できるシステムが主流であると言えます。

こうした従来型のシステムは、プレイヤーが「決断する楽しみ」を味わえるのと同時に、その判断の優劣がゲームの勝敗に大きな影響を及ぼすため、シミュレーション・ゲームを「知力を競うゲーム」としてプレイする上では非常に有効な方法論だと言えます。

しかし、本ゲームでは、戦闘に参加した自軍ユニットが、兵力面での損失を被るか、あるいは拠点を放棄して退却するかを、プレイヤーが自由に選択できるようにはしませんでした。あらかじめその部隊(軍団ないし独立指揮師団)に対して与えた命令(隊形)内容により、退却や損害を被る可能性は多少変動しますが、最終的には個々の自軍ユニットが損害を被るか、退却するかは、損害チェックのサイコロ次第であり、プレイヤーが干渉できる余地はわずかしかありません。

この「損害チェック」のシステムを、私が最初に導入したのは、1991年に同じく3W社から発売された「ツィタデレ作戦(Zitadelle: Duel for Kursk)」においてでした。その

動機については、54ページの「ゲームデザイン工房」のページを御覧いただきたいと思いますが、本ゲームではプレイヤーの権限を敢えて制限し、個々の戦闘結果の適用に干渉できなくすることで、重要な戦いの行方をしばしば左右した、後方の上級司令部と個々の前線部隊との齟齬(意志疎通の不完全さ)をプレイヤーの心理に再現しようと考えました。

仮想シナリオの導入

もう一つ、本作で私が意図したのは、「もしドイツ軍の戦略的奇襲が何らかの理由で不発に終わり、ソ連軍の指揮統制レベルでのダメージが最低限に抑えられていたとしたら、バルバロッサ緒戦における戦況はどのように変わっていたか」を、**地図上でプレイヤーが試みることのできる素材**を提供することでした。

そのため、史実の経過を忠実にトレースするヒストリカルシナリオと共に、いくつかの変数的要素(ゲーム開始時の混乱というペナルティの除去や、隊形変更および部隊配置の限定的な変更許可)を組み込んだ仮想シナリオを2本用意しました。

この仮想シナリオで描かれる状況には、当然のことながらデザイナーである私の主観が大きく反映しており、歴史の完全な「What if」を再現しているわけではありません。ただ、シナリオ1をプレイされて、独ソ両軍の指揮統制面での決定的な相違を実感された上で、ソ連軍の足枷を部分的に取り除いた仮想シナリオをプレイされれば、ソ連軍の完敗という史実の結果とは異なる事態が起こり得た可能性についても、ご自分のイメージを描き出すことができるのではないかと思います。

日本版の修正点

今回、シックス・アングルズ第12号として本作を完全日本版で復刻再版するに際して、基本的にはオリジナル版に手を加えず、追加の修正はすべて「**日本版選択ルール**」という形にしようと考えていました。ただ、いくつかの点で、オリジナル版のままでは重大な支障が生じると思われた点に関しては、選択ルール扱いにはせず、基本ルールの変更という形で手を加えました。

その最も大きな変更点は、村と町に進入する際の、車輛ユニットの移動力消費でした。オリジナル版では、建造物の存在が車輛の移動を妨げる場合があるとの「戦術レベル」の見地から、車輛ユニットの移動力消費を平地より増やす(平地は1、村は2、町は3移動力)形にしていました。しかし、このルールを用いた場合、行軍隊形以外で移動中の車輛部隊が、道路網が平地より多少整備されているはずの村や町を嫌がって迂回するという、「作戦レベル」の見地からすると不自然な事態がしばしば発生することとなりました。

こうした現象は、1ヘクス=10キロメートルという本作のスケールから考えると、1ターン=半日という時間(の長さ)を考慮しても、実際の軍事行動とは合致しない部隊の移動であると言えます。そのため、今回の日本版では車輛ユニットが村や町に進入する際の移動力消費も、平地と同じ「1」に変更しております。

その他のルール本文における修正点は、ルールの明確化や整合性の統一など、細かい変更なので、特に触れる必要もないかと思いますが、マップやユニット、図表類に関しては、3W版の仕様が決してベストであるとは思えなかったため、私なりの工夫を随所に凝らしてみました。特に、ゲームの準備をしやすくするための工夫(初期配置ヘクスに印をつけたり、分割連隊ユニットにも配置コードを記すなど)には、いろいろと知恵を絞りました。

ショートゲームの追加

また、前記した日本版選択ルールでは、発売後のプレイで明らかになった問題点や不自然な点を解消する追加ルールに加えて、全6ターンでゲームの決着をつけるための「簡易勝敗判定」も用意しました。

本作をデザインした当時は、私もまだ一人暮らしで、ゲームに費やす時間もたっぷり取ることができましたが、結婚して仕事も忙しくなった現在、同じような境遇にある人が、プレイするのに2日以上かかるようなゲームを果たして最後までプレイしてくれるのだろうか、疑問に思うようになりました。それゆえ、私が今後「新作」としてデザインするゲームは、全て「フルターンでも1日で終わる」体裁とし、過去の作品をリメイクする場合でも「1日で決着がつくバージョン」を必ず追加選択ルールなどの形で添付する方針です。

ただ、ショートゲーム用の勝利条件というのは、実際に作ってみると見かけ以上に難しいことがわかり、簡潔で効果的なルールへとたどり着くまでには紆余曲折がありました。個々のシナリオの勝利条件は、14ターン全体を通したプレイの指針として設計されたものですが、プレイヤーは当然のことながら、ゲーム後半の展開を考慮しながら前半部分をプレイするはずなので、この前半の「予備的行動」だけを安易に切り取った場合、フルターンのシナリオとは全く異なる行動原理をプレイヤーに要求する形となってしまうからです。

例えば、シナリオ3のソ連軍は、ビャリストク突出部の兵力を全力で東へと脱出させた



後、改めて防御陣形を整え、地図の東半分に点在する勝利得点ヘクスを守るというのが定石です。しかし、後半部分をプレイする必要がなく、最初の3日間だけで行動の是非を判断されるのであれば、兵力の撤退などは行わず(つまり後のことは考えず)、6月24日に包囲されない程度の後方連絡路を確保しながら、地図西半分の勝利得点ヘクスに立て籠もるのが有効という結論になってしまいます。

また、第1~第6ターンの前半だけでは、各シナリオの違いを出しにくいことも判明しました。そこで、ショートゲームの勝敗判定では、個々のシナリオにおける戦局のポイント(シナリオ1ならばドイツ軍装甲部隊のソ連領内奥地への迅速な進出)に両軍の努力が向けられるよう、勝利得点の計算法に少し細工を加えてみました。

史実との距離感

選択ルール18.7項の「スターリンの野望」は、本ゲームのシナリオ3の競技性をより高める意図で、今回新たに用意したものです。オリジナル版のシナリオ3では、ソ連軍プレイヤーは「空中戦判定などで運がよければただ「上手く守るだけ」でも勝利を手中にできます。しかし、ソ連軍ユニットが一度も攻撃を行わなくてもゲームに勝るというのは、せっかく仮想シナリオを入れた意味も半減しているように思われました。

この選択ルールを追加した場合のシナリオ3の歴史性(史実との距離感)は、どちらかといえば「パウルス第6軍」に近い感じで、ソ連軍は重要拠点を奪回するための大規模な反撃を行う必要が出てくるので、作戦級ゲームとしてはより幅の広い展開を楽しめる状況設定になったのではないかと思います。

1941年6月に、白ロシアの戦場ではどのようなことが起こり得たのか。ドイツ軍の圧勝は、歴史的必然だったのか、それともソ連軍の対応次第では、違った展開となっていたのか。相手プレイヤーとの対戦を通じて、そのような歴史的興味に思考を巡らせ、自分なりの答えを得るためのツールとして、本ゲームを活用していただければ幸いです。