

第6の視角

THE SIXTH ANGLE

第6回 DTPウォーゲームの将来

by Masahiro Yamazaki

DTPゲームとはなにか

海外のウォーゲーム事情に詳しい方なら、アメリカのウォーゲーム業界内におけるDTPゲーム(DTPウォーゲーム)の位置づけが、ここ数年の間に大きく上昇していることに気付いておられることと思う。かつては、大手メーカーから発売されるほどの完成度に達していない作品を、それよりも低いレベルで少部数のみ自費出版するという、いわば「二軍」的な扱いを受けていたDTPゲームであるが、現在ではむしろ、DTPゲームという形態を「新たなゲーム創作および発表の手段」と見なし、大手メーカーの活動を意識することなく、独自のコミュニティを形成できるところにまで、その規模が拡大しつつあるのである。

もちろん、本誌の読者の中には「DTPゲーム」という言葉をこの記事で初めて目にする方もおられるだろうし、実際ゲームクラブの例会などに行ってみても、「これがDTPゲームです」という形でプレイされているのを見かける機会は決して多くはない。だが、今までは特に意識して「DTPゲーム」という言葉が用いられていなかっただけで、恐らく多くのゲーマーが過去に一度は国産ないし外国製のDTPゲームを目にしてきたはずである。

DTPゲームとは、要するにルールブックやゲームマップ、駒などをコンピュータのデータとして物理的処理(写植貼りや版下作成、作図などの手作業)を伴わずに製作されたゲームを指す用語である。多くの場合、これらのDTPゲームの出版・発売者は、プリントアウトしたこれらのデータ

をカラーコピーした上で、各パーツを袋詰めして製品化している。

DTPゲームの登場以前から、このような形で自作ゲームを家内工業的な手法で製作し、小規模な部数だけ複製して販売する動きは、アメリカでも日本でも存在した。アメリカのベリー・ムア氏や、日本の田村勝久氏などの自作ゲーム販売活動がそれである。彼らは、コンポーネントを手書きで作るか、インレタ(インスタントレタリング)文字や記号の焼き付けられたフィルムシートを紙の上に重ね、必要部分を上からこすって紙に転写する方法(もしくはワープロで出力したテキストを紙に貼り付け、それを版下として簡易印刷なりゼロックスコピーなりで複製して、希望するゲーマーに販売していた。

実作業の工程から言えば、これらの作業も「デスクトップ(机上)」で行われている(であろう)ことから、DTPゲームの名を与えても決して間違いとは言えない。だが、一般的な用語としてDTP(「デスクトップ・パブリッシング」という言葉が市民権を得たのは、雑誌や書籍などの出版物の原版となる「版下」に代わるコンピュータ・システムがアメリカで登場した1985年(関連ソフトの日本語化が開始されたのは1988年)以降のことである。

今回のテーマは「DTPウォーゲームの将来」ということだが、その本題に入る前に、少しDTPとは何かについて説明させていただこうと思う。

出版界におけるDTP革命

出版物の世界におけるDTP化への動きは、

誇張抜きに表現してもまさに「革命的」としか言いようがないものだった。私は、16歳の頃から雑誌製作という業務に携わったことがあり、DTP以前の製作過程を経験した世代に属するが、例えば長い文章の中から、製作の最終段階で不要な文字ひとつ抜き取るという作業ひとつとっても、場合によっては気の遠くなるような作業を要求された。版下台紙に貼られた写植(写真植字)のシートにナイフを入れ、該当する一文字を抜き取り、そして後に続く文字列をすべて一文字分ずつずらしていくのだが、慣れていない人間がやるとそれだけで文字列の並びが歪んで見苦しくなるし、写植を貼るための接着剤(ペーパーセメント)が多すぎると版下が汚れ、少なすぎると文字が剥がれ落ちてしまうため、このような製作用業には細心の注意が要求された。

単なる誤植(写植における文字の間違い)であれば、たいいてい段落の終わりで調整できるため、文字の移動は最低限で済んだが、10文字や20文字など、多くの文字を除去する場合には、行数が足りなくなって、その箇所から記事の終わりまで、すべて一行ないしそれ以上ずらす「貼り直す」という途方もない作業が必要となった。そのため、記事内容の校正は原稿用紙を写植屋に出す前にほぼ完全に済ませておくことが必要となり、製作の最終段階になってから自分の書いた記事を「推敲(文章内容を吟味すること)」した上で些細な箇所を訂正するというのはほぼ不可能だったのである。

このような問題は、文章の部分だけでなく、誌面の装飾となるデザイン部分についても言えた。

かつては、どこの雑誌編集部にも必ず製図用の「ロットリング・ペン」が常備されており、版下上の罫線や囲み、デザイン上の模様などは、デザイナーや編集担当者がこのペンを使って線を引いていた。しかし、0.1ミリなどの精緻な線を美しく規則的に引くにはそれなりの熟練を要求され、しかもペン先の手入れを少し怠ると、すぐに線の太さが不規則になって、きれいな線を引けなくなってしまった。また、いったん引いた線を訂正する場合も、一度くらいならホワイト(白インク)で上塗りした後で改めて引き直すという芸当も可能だったが、二度三度と重なるとホワイト修正だけで版下が汚れてしまい、もはや担当者自身ですら「見るのもイヤ」なほど見苦しい状態となってしまうのである。

ところが、厚紙製の版下が物理的実体のないコンピュータのデータへと変わった瞬間、これらの苦労は一瞬にしてどこか目に見えないほど遠くへと吹き飛ばされてしまった。画面上での作業は、最終段階での些細な文字訂正ですら、何の苦労もなく、ほんの数秒で行えるようになった。段落の順序を丸ごと入れ替えるような荒療治を試みても、30秒から1分ほどで作業が完了する。また、罫線を引く場合には、理論上0.01ミリ単位まで設定可能な太さの線を、完璧な規則性をもって好きなように引けるようになり、製作途中段階での訂正や変形、太さの変更なども思いのままである。

そして、写真画像を加工してそれを基にイラストを書き起こしたりすることも容易になったため、完成度の高いグラフィックを創り出すために必要となる専門技術の習熟期間は、ほとんど数年単位の修業を必要とする職人技に近かったDTP以前の時代に比べると、信じられないほど短縮されたのである。

ウォーゲーム業界へのDTP革命の波及

このようなDTP化の波が、いつウォーゲーム業界へと波及したのかについては正確なデータを持ち合わせていないが、はっきりと目に見える形でコンポーネントの質に反映し始めたのは、おそらく1991年から1992年にかけての時期だったものと思われる。この時期に出版されたゲーム、例えばジ・ゲーマーズの『スターリングラード・ポケット(初版)』や『グデーリアンズ・ブリッククリーク』、GMTゲームズの『アークティック・ストーム』などには、コンポーネント製作においてコンピュータを多用した形跡が窺われるからである(ただし、職人マーク・シモニッチの手による『アークティック・ストーム』の美麗なマップは、

おそらく版下作業によるものだろう)。

そして、同じく1992年にいくつかのゲームを出版したFGA(Fresno Gaming Association)の登場により、ウォーゲームのコンポーネント製作におけるDTP化の波は決定的なものとなった。同社は、正式に著作権を取得する代わりにルールの一部を変更するなど、倫理的にはいろいろ問題のある方法で旧SPIゲームの焼き直しを出版したりしていたが、そのコンポーネントの完成度は新参メーカーとは思えないほどカラフルで見栄えのするものだった。デザイン的な好みの問題は別にして、同社製品のコンポーネントの完成度は、コンピュータを活用すればサードパーティ(大手メーカーとの結びつきを持たない中小の新興メーカー)でもそれなりに見栄えのする製品を作れることが証明されたのである。

現在、大手メーカーの中でDTPの技術を取り入れていないメーカーは皆無と言っても過言ではないだろう。手描きのイラストを直接使用したように見えるマップであっても、実際には画像データの段階で色味の補正やコントラストの強調、汚れの除去などのデジタル的な手を加えている場合が多い。唯一の例外と思えるのは、プロのイラストレーターであるリック・バーバー氏による趣のあるイラストマップを使用しているクラッシュ・オブ・アームズであるが、同社の製品もいずれはDTP化へと以降してゆくのは時間の問題であろうと思われる。

なぜなら、コンポーネント製作におけるDTP化は、技術面でのメリットだけでなく、コスト面でも大きな軽減をもたらすからである。

例えば、4色のフルカラーでゲームマップを製作する場合、印刷工程で必要となる製版フィルムは青(シアン)、赤(マゼンタ)、黄(イエロー)、黒(ブラック)の4枚だが、ほとんどの場合は製作工程で1枚仕上げるまでに多くの時間と労力が必要とされる。例えば、森の地域にパターンを使用する場合、版下上ではその部分を黒く塗りつぶして、製版所に出す時にパターンの模様を別で納品して「地色C50+Y50、パターンズミノセ」という感じで指定を行う。そうすると、製版所の方で地色が指定通りのグリーンになるようシアンとイエローのフィルムにそれぞれ50パーセントの「アミ点」を焼き付け、パターンの模様をブラックのフィルムに焼き付けてくれる。

しかし、フルカラーのマップであっても、版下段階での製作は黒一色で行われるのであって、実際の色を再現した版下をカラーで製作するわけではない。そして、森の地形の上に文字や道路が重なっていたり、要塞線が重なっていたりする場合も珍しくはない(というより、たいていはその

ようになっている)。このため、版下一枚では必要な情報を網羅し切れなくなり、厚手のトレーシングペーパーを上重ねて、そこに重なる部分の文字や模様などを入れて、個別に色を指定するわけであるが、当然のことながら、これらの指示を読んで精密な作業を行うのは製版所に勤務する職人である。指示内容が複雑であればあるほど、1枚のフィルムを完成させるまでに必要な作業時間は増大し、人件費としてのコストも増加してゆく。

ところが、DTPでデータを製作する場合、コンピュータで製作したデータは、森林の上での文字の重なりや個別のパーツの色指定などすべて完成した状態にあるので、いったん印刷所に納品すれば、製版職人の手を煩わせる必要もなく、すぐに完成した4枚のフィルムが出力されるのである。

個人出版物の質的向上をもたらしたDTP技術

商業出版物の世界において、計り知れないほど大きな技術革新をもたらしたDTP化の波は、当然のことながら個人が自宅で行うさまざまな創作活動にも多大な恩恵をもたらした。それまでも、レイアウト機能を持つワープロ専用機は日本国内でも数多く販売されており、一枚もののチラシや案内状を作るレベルならば、それらの機器でも充分に対応できた。しかし、ウォーゲームの駒やマップに必要なフルカラーのグラフィック機能は、そうしたワープロ専用機には備わっていなかった。

私がかつて「スターリングラード・ポケット」や「ツィタデレ」などのゲームをデザインしてアメリカに送っていた当時、プロトタイプのコポーネントはワープロと手描きを併用して製作していた。マップは画材店で販売されているイラスト用のカラーマーカーを使って、完全な手描きで作成した。ユニットは、戦闘力や移動力などの数値部分と、兵科記号のボックス(中は空白)をワープロでラベル用紙に印刷し、それを既に入手困難となっていたブランクカウンターに張り付けた後、極細のサインペンで兵科記号と部隊規模、部隊名などを書き込んでいた。

当然、複数セット作ろうなどという気はまったく起こらず、紛失に備えたコピーもとっていなかったため、長い時間をかけてデザインしたにもかかわらず、発売に至ることなく唯一のプロトタイプが紛失という憂き目を見たゲームもいくつか存在する(3Wに送付したまま社長のキース・ポルター氏が行方知れずとなった『バグラチオン&デストラクション』や、ジ・ゲーマーズからイタリ

アのプレイテスターに送付される途上で姿を消した『コルスン』など。後者は当時のリサーチ・ノートが残っているので、いずれ新たなゲームをデザインし直すつもりではある。

だが、現在の状況は当時とは大きく様変わりしている。DTPに必要な最低限のグラフィック・ソフトさえ自宅のマシンにインストールしていれば、個人でも商業レベルと同等に近いクオリティのコンポーネントを製作することができるようになってきているのである。しかも、手描きの場合とは異なり、いったんデータを作成しておけば、後で何部でも好きなだけ出力できるし、地形や数値の訂正もきわめて容易である。

例えば、今号の付録ゲーム『ゼロフ&キュストリン1945』では、プレイテスト用のキットは複数個製作し、ユニットはデータ修正を行うごとに、新たに同品質のものを作り直して対応した。製品版と同じコンポーネントを用いて行うプレイテストは、例えば地図に印刷されている初期配置情報の校正など、予期しなかった効果をも生み出した。

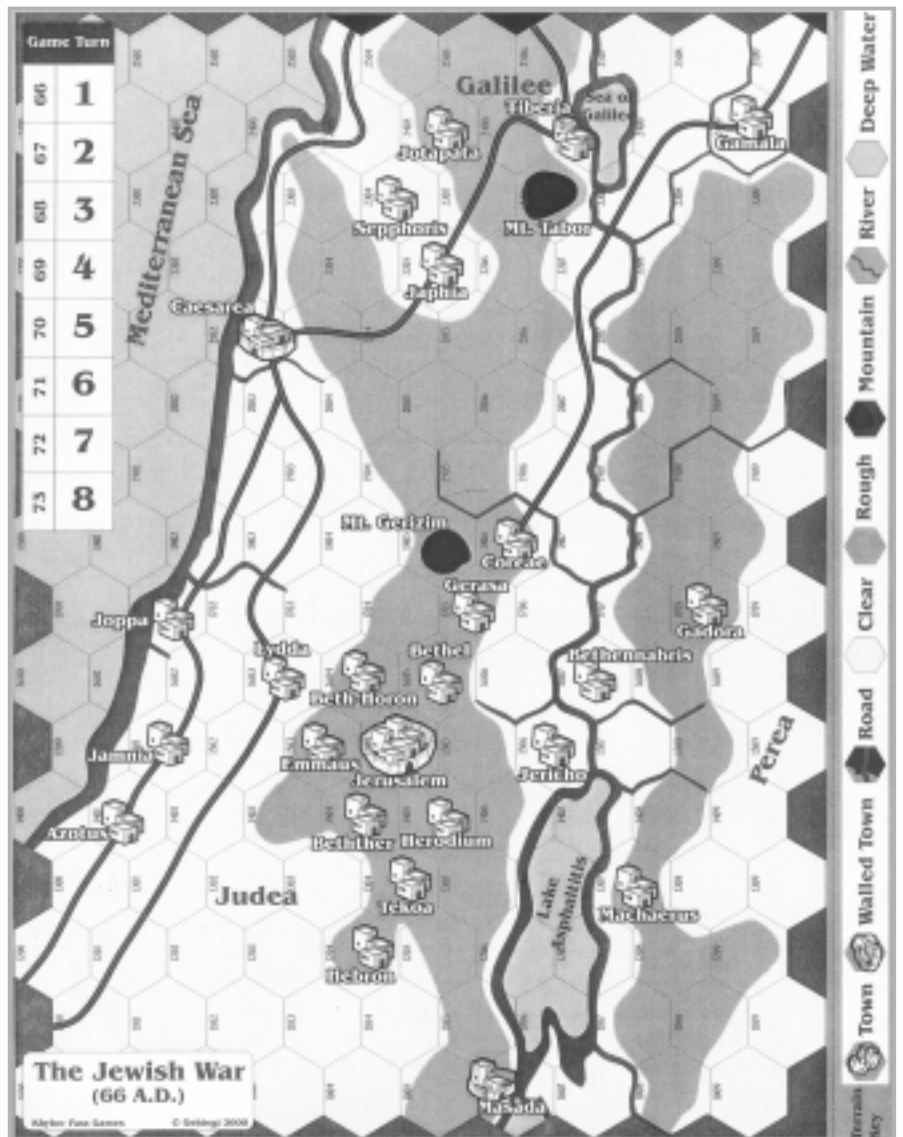
そして、このような技術革新を最大限に活かして生まれたのが、DTPゲームと呼ばれる一連の個人出版ゲームなのである。

「カイバー・パス・ゲームズ」の場合

それでは、個々のDTPゲームはどのような内容を備えているのだろうか。ここでは、数あるDTPゲームの出版元の中から、「カイバー・パス・ゲームズ (Khyber Pass Games・カイバル峠ゲームズ)」を例に挙げて説明してみよう。

カイバー・パス・ゲームズは、フロリダ州在住のアンドリュー・ブレジオー・ジ氏が親友のスペイン人イエズス・セラーノ・マテオ氏と共同で昨年(2000年)にスタートしたプロジェクトである。名称に「カイバル峠」と付けた理由について聞くと、ブレジオー・ジ氏は「二つの理由からこう名付けた。ひとつは、プロジェクトで扱う主なテーマが植民地時代にあること。もう一つは、プロジェクト全体の方針として『より高みを目指す』ことを象徴していること」と説明してくれた。

現在、カイバー・パス・ゲームズは3つのゲームを販売している。第一作の「ザ・ジューイッシュ・ウォー The Jewish War」は、西暦66年から73年に起きた古代イスラエルの戦いを再現する作戦級ゲームである。ユダヤ人の「熱心党」と呼ばれる勢力による、当時のパレスチナを支配していたローマ軍に対する反乱を描いたもので、70年にエルサレムのユダヤ人勢力が全滅させられた(アバロンヒル社の「シージ・オブ・エル



サレム」の題材)後、73年には死海沿岸の有名な城塞「マサダ砦」に追いつめられたユダヤ人の残党が壮絶な最後を遂げた戦いを、非常にシンプルで再現している。

マップはA4版、駒は打ち抜き加工していない小さな紙(薄手のケント紙)に片面印刷されたものが48個というミニゲームで、システムも両軍の増援登場、移動、戦闘を繰り返すオーソドックスなウォーゲームである。しかし、それらもかわらず「安易な小品」という印象を受けないのは、やはりマップと駒のグラフィックが美しいイラスト入りできちんと作り込まれているからである。マップにはマサダ砦もちゃんと含まれており、当時の歴史に興味のあるプレイヤーには充分満足のできる出来だと言えるだろう。

第二作目の「サンド・イン・ザ・ホワールウィンド Sand in the Whirlwind: The Anglo-Senussi Campaign 1915-1916」は、第一次大戦期における西部エジプトでの戦いを再現する作戦級ゲームである。1915年、

セヌッシー教団と呼ばれるリビアのイスラム教徒の部族勢力が、オスマン=トルコの武器援助を受けてエジプト領内へと侵攻したことがきっかけとなり、彼らとイギリス植民地軍による、この戦域での知られざる戦いが始まった。

ゲームマップは、A4版サイズのを2枚横につなげてプレイするようになっており、駒は両面それぞれ48個分印刷されたシートを自分で張り合わせて作るようになっている(裏面は国籍マークのみなので、単に色の違う厚紙やブランクカウンターに張り付けることで代用できる)。イギリス軍には南アフリカの白人兵やシーク教徒も含まれており、大英帝国ものに興味がある人には見逃せないテーマかもしれない。

そして、第三作目として2001年に発売されたゲームが、「デファイアンス:クフラの戦い Defiance: The battle for Cufra, 1931」である。これは、1930年12月に開始されたファシスト・イタリアのリビア併合に向けた進撃の過程で、翌1931年1月19日に発生したクフラの戦い



を再現する作戦級ゲームである。

1911～12年のイタリア・トルコ戦争後、リビア西部のトリポリ周辺を植民地として獲得したイタリアは、その版図を拓げようとしてセヌッシー教団との戦いを繰り返していた。オマル・ムフタルに率いられたセヌッシー教団は、不屈の精神でイタリア占領軍への抵抗を続け、イタリアは結局第二次大戦の勃発する一九四〇年代まで、彼らの残党と戦うことになる。

クフタの戦いは、このイタリア軍対リビア人部族勢力の戦いの歴史で大きな転換点となった戦いであり、カイパー・パス・ゲームズの全てのゲームをデザインしているデザイナーのデニス・ピショップ氏は「ザ・ジューイッシュ・ウォーの題材とも通じるものがある」とルールブックの冒頭で書き記している。

コンポーネントは、やはりA4版1枚のマップと39個の駒シートというミニサイズだが、駒には当時のイタリア植民地軍とムスリムのリビア原住民勢力を描いたイラストが入っており、馴染みのない戦いながら大いにプレイ意欲をかき立てられる。両軍とも、作戦の主力となるのはラクダ騎乗部隊である。

歴史好きとゲーム好きが融合する時

カイパー・パス・ゲームズの出版人であるブレジオージ氏は、自ら「ブレジオージ・パブリッシング・エンタープライゼス」という植民地時代を扱う歴史書販売の事業を並行して行うほどの歴史好きであり、DTPゲームの出版も、彼の歴史に対する強い興味に負うところが大きいことは疑いない。

彼は、アメリカ陸軍の兵士として西ドイツに駐在していた1970年代後半にウォーゲームをプレイするようになり、S&Tの定期購読者として毎号の歴史記事と付録ゲームをたっぴり楽しんだというから、ウォーゲームそのものに対する愛着があることもまた事実だろう。しかし、過去に出版された三作(今年のオリジンズ前後に四作目の「ダホーメイ DAHOMEY」が出版予定)を見ると、系統的には移動・戦闘型のきわめて基本的な形態から逸脱しておらず、その出版目的は明らかにこれまで見過ごされてきたテーマのゲーム化というところであり、新たなゲームシステムの模索ではないことは明白である。

そして、彼の望んだ形で知られざる

歴史をゲーム化する場合、DTPという手法を用いることが恐らくベストだったのだろう。クフタの戦いをゲーム化する場合、どんなに完成度が高くても、一般的なメーカーから出版することはほぼ不可能である。イタリア植民地軍とセヌッシー教団が戦うクフタのゲームを欲しがることが、数千人もいるとは考えられないからである。しかし、DTPなら簡単にそれができる。プリントアウトを一部出力して、それを欲しがると分だけカラーコピー機で複製して販売すればいいのだ。

ブレジオージ氏にとってラッキーだったのは、ゲームデザインを手掛けられるデニス・ピショップ氏と、グラフィックを担当するイエズス・セラノ・マテオ氏という二人の協力者に恵まれたことだろう。歴史には興味があり、資料もたっぴり持っているが、ゲームデザインもグラフィックも経験がないという人は、今の日本には大勢いると思う。一方、ゲームデザインは好きだが、資料がなかなか手に入らないのでデザインが進まない、という人もいだろうし、グラフィックには自信があるが、その他はどうも、という人もいるに違いない。

そういった人が集まってそれぞれの得意分野を出し合えば、たとえテーマがいかにマイナーであっても、系統的に凝った内容を持つものであっても、自分たちの欲しいゲームを製品化して販売することは可能になる。たくさんの部数売る必要はないから、テーマの選択においても完全に自分たちの希望を優先させられる。それがDTPゲームの持つ最大の強みであり、カイパー・パス・ゲームズはその大いなる可能性を証明して見せてくれたのである。

百花繚乱のDTPゲーム

それでは、現在アメリカでどのようなDTPゲームが存在しているのか、そのタイトルと内容をリストアップしてみよう。ただし、ここに挙げたリストはDTPゲームという媒体の性質上、決して完全なものではなく、見落としているメーカーやゲームもいくつか存在するものと思われる。

まず、DTPゲーム界の先駆者の一つであるアイビー・ストリート・ゲームズ(Ivy Street Games)は、1998年に次の二作を発売した。

ウィリアムズバーグ 1862

Williamsburg 1862

(米国南北戦争・1862年5月)

ストーンウォール・アット・シダー・マウンテン

Stonewall at Cedar Mountain

(米国南北戦争・1862年8月)

一方、同じく先駆的な役割を果たしたシミュレーションズ・ワークショップ(Simulations Workshop, Inc.)からは、次のようなゲームが出版された。

アイアンマン・フットボール

Ironman Football

(1920~25年のフットボール・リーグ戦)

レジェンド・オブ・ジ・ロスト・ダッチマン

Legend of the Lost Dutchman

(1890年代のアリゾナでの金鉱探索)

セイフ・リターン・ダウトフル

Safe Return Doubtful

(1845-1910年の北極圏探検と北極点制覇)

マッド・モンクス&レリックス

Mad Monks & Relics

(13世紀の僧兵の戦い)

パンツァーズ・アット・ザ・ピラミッド

Panzers at the Pyramids

(第二次大戦仮想戦・ロンメルのエジプト侵攻)

ラフ・ライダーズ

Rough Riders

(米西戦争・1898年のサン・ファン丘の戦い)

ロンメル・アット・ザ・ミューズ

Rommel at the Meuse

(第二次大戦・1940年5月のフランス戦線)

オペレーション・ドラゴン・ルージュ

Operation Dragon Rouge

(1964年のコンゴ内戦期の人質救出作戦)

ソロモンズ・シー

Solomon Sea

(太平洋戦争・ソロモン戦役 1942年)

カセロス 1852

Caseros 1852

(アルゼンチンの反乱)

キューバ・リブレ!

Cuba Libre!

(アメリカ軍ビッグズ湾侵攻 1961年)

ルーシ

Rus'

(ロシア史 BC200~AD1584)

かつては3W社から多数のクウォードリ・ゲームを出版し、コネチカット州の高校教師を務めるロブ・マーカムの個人出版事業マーカム・デザインズ(Markham Designs)からは、以下のようなゲームが出版されていた。

ゲーム・オークション

Game Auction

(希少ゲームの取引)

ザ・レース・フォー・スペース

The Race for Space

(米ソ宇宙開発競争)

モンカーム&ウォルフ

Montcalm & Wolfe

(18世紀の北米での英仏植民地戦争)

メッシン1917

Messines 1917: Prelude to Hell

(第一次大戦・イーブル会戦)

ディス・シェプタード・アイル 1

This Sceptered Isle 1

(英国バラ戦争ゲーム4個セット)

サラミス

Salamis

(ペルシャ戦争の大海戦)

ヴィメイロ

Vimeiro

(半島戦争・ウエリントン公の戦い)

ローリカ

Rollica

(半島戦争・ウエリントン公の戦い)

チップパーワ

Chippawa

(アメリカ陸軍の創生)

ホブカーク・ヒル

Hobkirk Hill

(アメリカ独立戦争)

カウペンズ

Cowpens

(アメリカ独立戦争)

アルギヌーサイ

Arginussae

(ペロポネソス戦争・海戦のビッグゲーム)

元祖DTPゲーム、あるいは「ミスターDTPゲーム」とも呼べるペリー・ムーア氏(Perry Moore)は、現在次のようなゲームを自身のホームページで販売中である。

SSアビス

SS Abyss

(第二次大戦・ハンガリー戦線 1945年)

アーミー・グループ・ノース 1944

Army Group North 1944

(第二次大戦・東部戦線北方軍集団)

「ドライブ・トゥ・ザ・バルチック」の原型

パンジシール・ヴァレー 1981

Panjshir Valley 1981

(アフガニスタン・ソ連軍対ムジャヒディン)

デス&デストラクション

Death & Destruction

(イラン・イラク戦争)

ザ・サマー・テト・オフENSIB

The Summer Tet Offensive

(ベトナム戦争 1968年)

グデーリアンズ・ラスト・ギャンブル

Guderian's Last Gamble

(第二次大戦・東部戦線1945年2月)

ラスト・ブリッツクリーク

The Last Blitzkrieg

(イスラエル軍のレバノン侵攻 1982年)

ウォー・イン・ザ・エーリアン

War in the Aegean

(第二次大戦・地中海の海空戦)

ヴァイタル・グラウンド

Vital Ground

(第二次大戦・西部戦線のSS部隊の反撃)

チェチニヤ 1999

CHECHNYA 1999

(チェチェン紛争 1999年)

タンク・アクション・イン・スペイン 1937

Tank Action in Spain 1937

(スペイン内戦期の戦車戦 1937年)

タンク・アクション・イン・ザ・ロシアン・

シヴィル・ウォー

Tank Action in the Russian Civil War

(ロシア内戦期の戦車戦 1919年)

パンツァーズ・アロング・ザ・テレク

PANZERS ALONG THE TEREK

(第二次大戦・コーカサスの戦い 1942年)

元SPIのスタッフで、現在のウォーゲーム界の重鎮とも言えるリチャード・バーク氏は、GMTゲームズから出版しているフルサイズのゲームデザインと並行して、BSO Gamesというブランド名で以下のようなDTPゲームを製作・販売している。

キングダム・フォー・ア・ホース

Kingdom for a Horse

(ボスワースの戦い)

ザ・デヴィルズ・ホースマン

The Devil's Horseman

(蒙古バトゥ軍のヨーロッパ遠征 1241年)

ラス・パタラス・デ・ロス・グリンゴス

Las batallas de los Gringos

(米墨戦争)

サイモンズ・セイズ

Simons Says

(シモン・ド・モンフォールの反乱 1251年)

ザ・ラスト・レイド

The Last Raid

(レヒフェルトの戦い 955年)

ライン・オブ・ファイア

Line of Fire

(ナポレオニックの二つの戦い)

コンフェデレート・レイルズ
Confederate Rails
(米国南北戦争期の鉄道支配競争)

そして、ここ数年間で最も精力的に活動している、マイクロゲーム・デザイン・グループ (MDG: Microgame Design Group) からは、以下のようなゲームが出版されている。

アフガニスタン
Afghanistan
(ソ連侵攻軍とムジャヒディンの戦い)

アルジェリア
Algeria
(アルジェリア独立戦争 1954-62年)

アリーバ・エスパーニャ
Arriba Espana
(スペイン内戦)

アストロマチア
Astromachia
(SF・宇宙船の戦い)

バーナードズ・スター
Barnard 's Star
(SF・第一次恒星間戦争)

バトル・フォー・チャイナ
Battle for China
(日中戦争 1937-41)

ザ・バトル・オブ・アーマゲドン
The Battle of Armageddon
(SF・人類最後の戦い)

ビッターラインダー
Bittereinder
(ポーア戦争)

ブラッド&スチール
Blood & Steel
(第二次大戦・プロホロフカ戦車戦)

フライコーア
Freikorps
(ポリシェビキのドイツ制圧 1920年)

ヒー・シューツ、ヒー・スコアズ!
HE SHOOTS... HE SCORES!
(プロ・ホッケー)

ランド・オブ・ザ・フリー
Land of the Free
(景気後退時のアメリカ政治戦略)

マッカーサーズ・ウォー
MacArthur 's War
(朝鮮戦争)

シャイニング・パス
Shining Path
(ペルーの麻薬戦争)

ザ・シージ・オブ・ホンコン

The Siege of Hong Kong
(第二次大戦・香港攻略戦)
スモークジャンパーズ
Smokejumpers
(森林火災の消火)
ザ・ファイナル・フロンティア
The Final Frontier
(SF・太陽発電開発)
トラムプリング・アウト・ザ・ヴィンテージ
Trampling out the Vintage
(米国南北戦争・アトランタ戦役)
ヴァリ・ド・ラ・モル
Vallee de la mort
(インドシナ戦争・ディエンビエンフー攻防戦)
ヴィクトリー・イン・ベトナム
Victory in Vietnam
(ベトナム戦争 1964-75年)
ヴィミー・リッジ
Vimy Ridge
(第一次大戦・カナダ軍の戦い)

日本におけるDTPゲームの秘められた可能性

いかがだろうか。これがアメリカのウォーゲーム業界における、知られざる潮流の実体である。中でも注目に値するのは、リチャード・バーグ氏が主宰するBSOゲームズの活動だろう。彼は今でも現役デザイナーとしてGMTから次々と新作を出し続けているのだが、GMTから出せない(というよりは、出すべきでないと判断した)マイナーテーマの小型ゲームを、このブランドのDTPゲームとして世に送り出しているのである。これは、バーグ氏自身が、メーカー製ゲームとDTPゲームの特質を理解した上で、両者をうまく使い分けて活用していることを物語っている。

サンセット・ゲームズのような、プロフェッショナルな商品を個人レベルで出版するというのは、日本ではかなりのリスクを覚悟しなければ始められない大事業である。とりわけコストがかかるのは、厚紙打ち抜きのカウンターシートであり、ある程度この業界の内情に通じている人を別にすれば、一般ゲーマーが自作ゲームをそのような形態で出版できる見込みはかなり少ない。

しかし、だからといって自作ゲームを世に出す可能性が断たれているわけではない。ここに紹介したDTPゲームは、マーカム・デザインズを除き、駒シートもプリントアウトをカラーコピーしただけの代物である。日本のゲーマーが、真似をしていけない理由はどこにもない。

個人用のコンピュータを所有していないか、あるいは持っているけれどもグラフィック・ソフトを

インストールしていない人がDTPゲームを出版するには、二通りの方法が考えられる。ひとつは、自分で機材とソフトを購入して、グラフィックの技能を身につけること。もうひとつは、そのような技能を持つ人間と友達になることである。

DTPゲームを製作する上で必要となるグラフィック・ソフトには、Adobe社のIllustratorをはじめ、Macromedia社のFreehandやCorel社のDRAW、日本ボラデジタル社が日本語版を販売しているCanvasなどがあり、それぞれ微妙に機能が異なるが、日本のDTP業界で最も広く使われているのはIllustratorである(一方、ジ・ゲーマーズ社は主にFreehandを、美しい線画イラストのコンポーネントで評判のアヴァランチ・プレス社はCanvasを使用している)。また、サンセット・ゲームズや国際通信社のゲームに付属しているゲームマップでは、Illustratorに加えてAdobe社のPhotoshopという画像加工ソフトを併用して、各種地形の表現を行っている。

ちなみに、私が使用しているIllustratorのバージョンは5.5がメインで、7.0や8.0、9.0などは、カスタムブラシの活用や、Illustratorの複数レイヤー・データをそのままPhotoshopデータに書き出す場合など、特殊な作業を要する場合を除いて使用していない(パレットが多すぎるのと、ショートカットキーが使いづらいため)。

DTP業界の最前線で活躍する知人たちの間でも、出力トラブルの心配が少ないバージョン5.5の評価はきわめて高く、その軽快で安定した操作性は、零戦の歴代モデルの中でベテランパイロットに最も好まれていたのが初期の21型であったことと通じるものがあるかもしれない。インターネットのオークションでは、時折バージョン5.5も出品されているので、本格的に始めたいという人は手に入れてみることをお奨めしたい。

また、インターネットを利用した、DTPスタッフの仲介的なサイトの設置も望まれるところである。「リサーチ」「ゲームデザイン」「グラフィック」の得意分野と、自分が作りたいテーマを書き込んでもらい、同好の士が見つかったら協力して、DTPゲームの製作に取りかかるのである。もちろん、実際の共同作業においては、ゲーム的な趣味だけでなく性格の相性なども重要な要素となるが、孤立した個人をうまくアレンジできれば、思いがけず秀作ゲームが生まれる可能性も出てくるというものだ。

DTPゲームというのは、決してメーカー製ゲームの「二軍」などではない。これは、商業主義という制約からウォーゲームというホビーのあるべき姿を取り戻してくれる可能性を秘めた、新たな表現媒体なのである。