

Race to Tokyo デザイナーズ・ノート

太平洋戦争は、事実上、レイテの戦いで終わったと言っていい。連合艦隊が壊滅した時点で、あるいはそれが、島国である日本を守る能力を持たないことを示した時点で、実質的に日本は戦争に敗れた。その後のことは——日本陸軍が驚異的な粘り強さを見せた硫黄島の戦いも、住民を巻き込んだ悲惨な戦闘となった沖縄戦も——軍事的には蛇足であった。しかし、間尺に合わないことをするのが戦争でもある。仮に原子爆弾の完成が遅れていたら、日本はポツダム宣言の受託をずるずると引き延ばし、結果として連合軍による本土上陸(ダウンフォール作戦)を招いたかもしれない。

さて米国は、原爆投下のエクスキューズとして、仮に日本本土上陸作戦が行われていたら、100万規模の死傷者を出したかもしれないと喧伝する。だが、果たしてそうだろうか？ 前述の通り、連合艦隊は壊滅しており、日本に上陸を防ぐ力は残っていない。絶対国防圏を守るはずだった航空艦隊も、無為無策によってとうに壊滅、貴重な搭乗員も失っており、軍事的には全くの外道である特攻作戦に頼らざるを得なくなっていた。それにしても有効だったのは最初だけで、一部の例外を除けば人員と機材を無駄に消費するだけだった。

となれば頼りは陸軍だが、本土決戦用に準備された師団は兵員の士気、練度、装備いずれも劣悪で、とても戦力として数えることはできなかった。予備機動として拘置された第36軍はさすがに有力な部隊が揃っていたが、米軍の圧倒的な制空権下ではどれだけ活躍できたのか非常に疑問であり、特に戦車師団は、ヨーロッパでの戦例を引くまでもなく、決戦場に到達する前に戦力の大半が失われたことは想像に難くない。地上戦でも特攻が——万歳突撃が日本軍にとって唯一有効な戦術になりかねないが、それこそわずかに時間を稼げるだけで、いたずらに戦

力を消耗するだけだろう。

以上のことから、「100万規模の～」というのは、原爆投下を正当化するための妄言に過ぎず、仮に1945年末か46年はじめに九州に、続いて46年3月に関東地方に上陸作戦が行われれば、2カ月以内に東京は陥落、日本は史実よりひどい形で降伏することになったであろう、というのが筆者の考えであり、『レース・トゥ東京(RtT)』のコンセプトである。

「ダウンフォール作戦」

日本本土上陸作戦をテーマにした作品として、SPIの『オペレーション・オリンピック』がまず思い出される。これはタイトル通り九州のみを舞台としたもので、関東地方に対する上陸作戦は扱われていない。これに対してコマンドマガジンの『サムライ・サンセット』は北海道を除く日本全土がマップに描かれており、米軍プレイヤーは独自のグランド・デザインをもってダウンフォール作戦を実行できる。それだけで十分に興味深いものだが、日本軍が非常に強力であり、一度プレイすると米軍が日本本土上陸を躊躇う気持ちがよくわかる。

恐らく最も新しい作品は、S&Tの『ダウンフォール』であろう。ゲーム・デザインはタイ・ボンバ氏。タイトルこそ「ダウンフォール」であるが、本作が扱っているのは九州上陸「オリンピック」作戦である。広島、長崎に原爆を投下された後も日本が抗戦を続けたため、米軍が九州に上陸を行うという設定である。

ゲーム・システムは『ビクトリー・イン・ノルマンディ』(XTR/CMJ)同様、コマンド・ポイント(CP)を消費する形でユニットに行動を行わせる。そのため1ターン=1日で全30ターンの長丁場ながら、1ターンにできることは限定されており、プレイ時間はそれほど長くはかからない。システムが「ノルマンディ」

と同じだからというわけではないだろうが、ゲーム展開もノルマンディ戦とよく似たものとなる。

上陸した米軍は山がちな九州の地形に阻まれ(ノルマンディ地方におけるボカージュである)、神風攻撃により上陸海岸が危機にさらされ、そのタイミングで日本軍による決死の反撃が行われる(マルベリーを破壊した「嵐」がこれに該当する)。そして膠着した戦況を打開するために、原爆が投下される(重爆の代わりである)。オリンピック作戦が果たしてこのような展開になるか、意見が分かれるところだろうが、プレイヤーは(ノルマンディ戦と同じ)ドラマ性を楽しむことができるだろう。

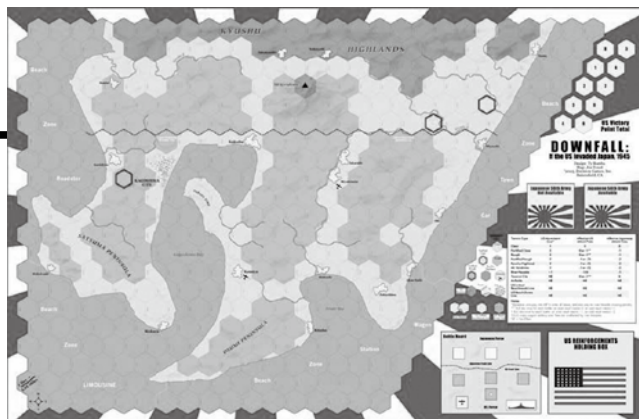
『レース・トゥ東京』

RtTをデザインするに際して、最初から『バトル・フォー・ジャーマニー(BfG)』のシステムを踏襲するつもりでいた。冒頭で書いた通り、「コロネット」作戦が実行されれば、日本軍が長くは抵抗を続けられないためである。最初から破滅することが前提なので、これでは日本軍プレイヤーにとって辛いものとなる。BfGのシステムなら、米軍と日本軍両方を受け持つこととなるので、この問題が緩和される。また必然的に日本軍を二人のプレイヤーが受け持つので——東西で分割するという、ゲーム的な処理ではあるが——全体として見た時、日本軍の指揮上の混乱が自然にもたらされることになるというメリットもある。

BfGでは米英軍とソ連軍がベルリンへ向かうというレースが歴史上の必然として存在するが、RtTではやや不自然なものとなる。米軍の計画では、九十九里浜に上陸する第1軍は陽動であり、相模湾から上陸する第8軍を主力としていたからであり、功名争いをしていただけではないのである。これに対して日本軍は米



Operation Olympic



Downfall: If the U.S. Invaded Japan, 1945

第1軍を主力と考え、相模湾方面にはわずかな部隊しか配置していなかった(3個師団)。しかしコロネット作戦そのものは、第1、第8軍は上陸後に北上、日本軍の北からの増援部隊を迎撃しつつ漸次東進または西進し、東京を挟撃するという計画だった。北からの増援、即ち機動予備である第36軍の動向次第では、第8軍の前進が遅滞し、その間に第1軍が東京を占領する、という展開も十分に考えられる。その意味で「功名争い」は完全に不自然なものではないと考えたのである。

これに関連することだが、第8軍の勝利得点対象町、都市は北部に集中している。計画では、第8軍は第36軍の展開を阻止するために北上することとなっていたことを反映してのことである。逆に第1軍は東京市街地に勝利得点が与えられているが、これは日本軍が第1軍を主力であると見なしているため、まっすぐ東京へ向かうことで日本軍を誘引すれば作戦意図に合うわけである。

なお、計画では約10日で東京を包囲することとなっていたが、さすがにそれは困難と判断した。特に第1軍の作戦正面には江戸川と荒川があり、二度も渡河作戦を強いられる。米軍の攻勢がそれで頓挫することはないが、進撃ペースが鈍ることは大いに考えられる。第8軍の場合は進撃方向と平行に多摩川が流れているため、これが障害になることはないが、西側面に丘陵地帯が広がるために攻撃正面が制限される。日本軍による決死の抵抗も考慮して、これらの障害物を突破するのに1カ月程度かかると想定した。

艦砲射撃や航空攻撃は、ルールの複雑化を避けるためにオミットした。日本軍は1944年秋から陣地構築を始め、特に艦砲射撃や爆撃に耐え得る水際陣地と、その後方に主陣地を構築する計画だった。ところが関東地方の防衛を行う第12方面軍(決三号作戦)では、攻撃陣地は用意しても防御陣地は考慮しない方針を立てた。海岸を守るために配備可能な部隊が練度、装備ともに不十分であり、決戦師団が到着するまで陣地を堅持できないと判断したためである。そこでこれらの部隊には、玉砕戦術が指導されることとなった。こうした背景もあって、日本軍の陣地はルール化せず、米軍の火力支援はユニットの戦闘力に含めることとした。

『サムライ・サンセット』ではユニット化された日本海軍の特攻兵器(蛟龍や海龍、回天、震洋など)だが、実戦での効果は怪しいと考え、こちらもオミットした。

米軍は司令部が近くにいれば有利な戦闘比シフトを受けられるが、これは兵站システムが正常に機能している状態を表している。進撃ペースが速いと司令部が追いつくことができず、この特典が受けられなくなる。補給線が伸びたため、兵站上に支障が生じることになるのである。

日本軍戦車部隊の戦闘力、移動力が変動制なのは、米軍の航空攻撃を反映してのことである。ヨーロッパの戦場でドイツ軍装甲師団がヤーボにひどい目に遭わされたことを考えると、とても日本軍戦車師団が有効な戦力として運用できたとは考えにくい。また当時、日本軍の主力

戦車は三式中戦車に移行しつつあり、本土決戦に備え戦車第4師団にも配備されている。しかし一方の米軍は1946年にはM26パーシングの配備が本格化しており、75mm短砲身の三式中戦車はもちろん、終戦時によく完成にこぎ着けた四式中戦車、開発途上だった五式中戦車の敵う相手ではなかった。それでもまとまった数の戦車は米軍にとってそれなりの脅威になると考え、最高で「6」の戦闘力を有するものとした。

末期日本軍を扱う作品では必ずと言っていいほど「万歳突撃」がルール化されるが、本作ではあえて取り入れなかった。その代わりに市街地はジャングルや山岳地帯と同じように働き、米軍は進入コストが大きくなり、そこで防御した際、地形効果が不利に働く。これは日本軍による「根こそぎ動員」の効果を表している。

最後に

もし日本本土上陸作戦が実際に行われていたら、その後の歴史は大きく——そしてどちらかと言えば不幸なほうに変わったに違いない。その意味においてRtTは難しいテーマを扱っているが、軍事的要素のみを切り出しており、そこから何故、本土決戦が行われなかったのかを類推できるのではないかと考えている。本作を通じて今一度、太平洋戦争がいかなる戦いだったのかを考える機会を持っていただければ幸甚である。

——ドナルド・ブース