

ビルマの裏側で

付録ゲーム『ビルマ電撃戦』レポート

本誌では『シンガポール陥落』に続く大東亜戦争作戦級ゲームとなる『ビルマ電撃戦』。完成に至るまでには、どのような紆余曲折があったのだろうか？

文／大久保城治

読者の皆さんは、テストプレイに参加したことがあるだろうか。

本誌の読者であれば、同人ゲームのテストプレイにつき合ったことがある、くらの経験をお持ちの方も少なくないだろう。しかし、販売を前提としているゲームのテストプレイに参加したことがあるといった方はそれほど多くないと思う。

筆者は、今号付録の『ビルマ電撃戦』のテストプレイに、ゆえあって参加することになった。その時の体験をもとに、知られざるゲーム制作の裏側(大袈裟か)——テストプレイとディベロップの実態をレポートしてみたい。また、同時にテストプレイ版が完成版になっていく過程を詳述することにより、このゲームをより深く理解する一助となってくれればと思う。

さて、以下レポートを進めていくが、あまり堅苦しく書くと、屈曲続くレド公路を行くが如く迷走を重ねた、このゲームの完成形にいたる道筋の過程が伝わりにくいと思うので、AAR調の文体でもって、この苦闘に満ちた道筋の流れを伝えていきたいと思う。

形にはなっているが

きっかけは某月の中野歴史研究会(その名の通り、中野区で開催されているゲーム会)であった。当日は特に対戦予定もなくフリーで出かけたが、会場に着くと、まるで既定路線であるかの如く、鹿内氏より「CMJ」の付録になるビルマ戦ゲームのテストプレイに参加してくれ」とお声がかかった。一回もやったこともなく(当たり前か)システムもわからぬゲームのテストプレイにいきなり参加せよとのこと少し面食らったが、御大のお言葉である、否も応もない。

とりあえず広げられたマップの前に座り、ルールの説明を受けると、早速第一回目の対戦を開始することとなった。

この時点でのシステムは、基本的には完成版と大差ないが、両軍ともに6移動力を持ち、日本軍のみZOC進入・離脱時の追加移動力が不要だった。英軍の機械化部隊は平地以外にはZOCを持たない(これはルールの見落としで、後に道路沿いにはZOCが及ぶことがわかった)。

中国軍は全てのユニットが移動に関しては補給切れであり(つまり、各スタックごとダイ

スを振って出た目が移動力になる)、マンダレーより南へは移動できないという制限があった。

それらは、確かに当時の状況を考えると「らしい」ルールではあった。ZOCへの進入・離脱時に追加移動力が不要なのは、日本軍の浸透能力の高さを表しているし、英軍機械化部隊のZOCがないのも、道路上でしか行動しなかった当時の英軍の戦い方を表していると言える。また、中国軍に関する各種ルールも、史実において、損害を恐れ、退却的な行動に終始した中国軍の動きをよく表している——と、その時は思われたのである。

そう、一見史実としては正しいように見える。しかし、この呪縛が、後々いろいろな障害を生み出すことになる。

さて、こうしてシステムとルールの説明を受け、いざ対戦開始である。筆者は連合軍を担当した。

このゲームに臨んでの最初の印象は、これは完成版をプレイした人も感じると思うが、こんなに部隊が少なくて連合軍は守りきれぬのか、といったものだった。鹿内日本軍は、部隊を均等に南北に分けて、双方から圧力をかけてくるオーソドックスと思える攻撃をしてくる。

少ない部隊を必死にやりくりしながら、これは突破されるか、と何度も思われたが、何とかビルマ・ロードの手前で戦線を維持し、最終的には抜かれたものの、終盤まで持ちこたえることができた。その後、何回かプレイを繰り返したが、やはり、ほぼ同じような展開となり、現状でのこのゲームの問題点が明らかになってきた。

まず、日本軍の浸透力が強力すぎる。また、英軍のZOCが限定的なため、北部の山岳地帯での防御が成立しづらい。そして、中国軍の移動があまりにランダムすぎて、戦局に全く関与しない可能性が高い、という点である。

展開はある程度ヒストリカルに誘導されているものの、プレイヤーの意思が反映されるのが戦術レベルどまりで、「作戦」を楽しむことができないのである。

そうした話を鹿内氏と交わしながら、問題点をデザイナーに伝えて改善を要請する、ということでこの日は解散。自分の役目は果たし終えたと安心して、私は家路につくこととなった。ところが、これはまだ悲劇の始まりでしかなかったのである。

しっくりこない

『ビルマ電撃戦』のことなどすっかり忘れていた某月某日、携帯から着信音が鳴った。鹿内氏からだ。

「先日の改定案に基づいて手直したバージョンでさらにテストをしたいので、時間をつくるように。なお、その後、数人とテストプレイを重ねたが、どうにもしっくりこない。そのしっくりこない原因をテストプレイ当日に突き止めるぞ」とのことである。

「しっくり」と抽象的なことを言われても……。そもそも、自分の仕事は前回のテストプレイで終わったはずでは？

「うるさい、時間がないんだ。そんなたわごととは寝てから言え。それこそ『ビルマのたわごと』だ。じゃあ、必ず来るように、来なかったら『ビルマのうわごと』を呟くことになるぞ」と返されて、一方的に通話を切られたのだった。

(念のために書いておくと、この会話はかなり脚色してあります。当たり前ですが常識的な依頼です。が、「たわごと」だの「うわごと」だのは事実に基づいております。)

ミドルアース東京支部の例会にて、最終的なテストプレイが行われることとなった。

前回から変わった点としては、

- 日本軍の移動力が6から7になった(連合軍は6のまま)。
- 日本軍はZOC進入時のみ追加1移動力(連合軍は離脱/進入時とも)。
- 連合軍のZOC、中国軍の制限は製品版と同じ。

といったところである。

しかし結果は連合軍の惨敗だった。確かに日本軍の戦い方がいろいろ研究されたのは事実だ。それでも連合軍のZOCが強くなり、中国軍も積極的に戦闘に参加できるようになった。にもかかわらず、連合軍は戦線を張ることすらできず、サドンデスで敗北するようになったのだ。

何かがおかしい。

さらに何度かプレイした結果、どうもランゲーンの重要性が低いことに起因しているのではないかと、という結論に達した。

史実では連合軍はランゲーンを放棄したため、このゲームでは当初、ランゲーンの占領は日本軍の勝利条件に含まれていなかった。そこでランゲーンを少数の部隊で包囲するに



とどめ、北部への進撃に全力を注いだほうがゲーム的には理に適うことになる。

ラングーンの占領を勝利条件にしないことで、連合軍に放棄を促すというのは史実的展開の誘導に過ぎず、現実にはラングーンの占領は「マスト」だった。ビルマ戦役を終えた時に、ビルマ・ロードは切断して軍事的目的は達成した、しかしラングーンはまだ占領していない、という状況が許されるだろうか。軍事的には許されるだろうが、「ビルマの解放」を錦の御旗にしている以上、ラングーンの占領なくして日本は勝利を得られない——二人の意見は一致して、ラングーンの支配が日本軍の勝利条件に追加されることとなった。

これだけの変更で、副産物が生まれた。日本軍、連合軍とも戦略を立てる際にジレンマが生じるようになったのである。当然、ゲーム的な意味での奥行きも深くなる。

連合軍としては、ラングーンをどの程度の部隊で守るのかを考えなければならない。ラングーンに多数の部隊を送れば、そこを支配しなければ勝利できないため、日本軍も相応の部隊を投入することになる（史実ではラングーンに海輸された部隊が、陸路ラングーンに攻め込むわけだ）。

そうすれば結果的に日本軍の北進は遅れることとなる。しかし日本軍が北部攻撃を優先したらどうなるか？ 連合軍が多くの部隊をラングーンに注ぎ込むことで北部の守りが手薄となり、戦線が崩壊する可能性が発生するのだ。サドンデスで敗れることがあれば、ラングーンの守りも無意味となる。

この連合軍が抱えるジレンマの裏返しだが、日本軍のジレンマになる。

史実では、北部戦線の崩壊を恐れた連合軍は、早々にラングーンを放棄するという決断をした。だからと言ってプレイヤーも同じようにラングーンを放棄する必要はなく、その重要性を鑑みた上で判断すれば良いことである。軍事的、政治的状況が史実と同じベクトルを向いているのであれば、局面的な状況まで史実と同じである必要はない。

この勝利条件の変更がブレイクスルーとなって、ディベロップ作業は急速に進行していった。

これまでのディベロップ作業が、「木を見て森を見ず」に過ぎなかったことに気づいたからである。

それまで、史実ではこうだったから、こういうルールはおかしい／こういうルールを追加したほうがいい、という観点で作業を進めてはテストを繰り返していた。

しかし、ルールに問題点、矛盾点が感じられた時、「なぜそのルールがゲームに不都合なのか」という視点が欠けていたため、どうしても対症療法的になってしまっていたのである。

それこそが「じっくりこない」理由だった。

そこで戦役全体をどう見るのか、という視点をもってテストプレイを繰り返していくと、つけ加えるべきルール、取り除くべきルールが途端に明確になったのである。その結果、ルールとシステムはほぼ完成することとなった。

だが、それで作業が終わるわけではない。ルールとシステムが固まったとしても、プレイヤーが極端なことをしても（例えば日本軍の場合、南方または北方どちらかに全部隊を集中すれば「必勝」になるとか、ラングーンを無視したほうが「確実に」勝率が上がるとか、中国軍の移動ダイスの目が良いと「絶対」に堅固な戦線を張れるとか）ゲームが破綻しないことを確かめなくてはならない。この作業が実に大変で、朝から始めて終わったのが深夜。疲労困憊で椅子から立ち上がるのも困難なほどだった。

しかし、それでデバッグが完了するほど甘いものではなく、実際にはさらにテストプレイが重ねられた。そこで改訂されたのが、インドの面積の縮小と、サドンデス勝利／敗北条件の緩和である。製品版に比べて当初はインドの面積が大きく、英連邦軍の増援が前線に到着するまでに時間がかかった。そうすると「必ず」ラングーンから増援を登場させる必要が生じ、展開が固定化する傾向になった。もとよりインドは戦場ではなかった。そこでマップを縮めることで、マップ端から登場する増援の到着が早くなり、前述のジレンマ——ラングーンか、北部戦線か——が有効になったのである。

サドンデス勝利／敗北条件は、もともと厳しめに設定されていたもので、これをそれぞれ1VPずつ緩和した。あと1VPで勝利／敗北が決まるという局面で、両軍があまりに不自然な極端な行動を取るのを防ぐのが狙いである。また多少のゆとりを持たせることで、軍事的原則にそぐわないプレイを防ぐことにもつながった。もちろん、計画なしでプレイすると即座に敗北することには変わりはない。

『ビルマ電撃戦』戦略と戦術

以上、テストプレイとディベロップ作業の流れを私の経験した範囲内においてレポートしてみた。最後に視点を変えて、テストプレイを繰り返すことで見えてきた両軍の戦略を、このゲームを初めてプレイする方々のために簡単に紹介して、締めくくりとしたい。

まず日本軍であるが、配置時に、戦略的な選択肢が三つある。北方集中戦略、南方集中戦略、均等分割戦略である。それぞれ一長一短があるが、テストプレイの結果からすると、自軍を集中させることは、敵軍の対応を楽にす

るというデメリットのほうが大きいという結果だった。部隊数の少ない連合軍としては、攻撃方向を絞ってもらったほうが対応しやすい理屈である。よって戦略的には部隊数の少ない敵をより対応しづらくさせるために、南北双方から圧力をかけながら、最終的には分進合撃を狙う、という姿勢が良いように思われるが、作戦的には異なる結果が出るかもしれないので、各自ゲーム上で検証して欲しい。

連合軍の戦略としては、基本的には日本軍の対応になり、自軍の置かれている状況をよく把握することが肝心である。守るべき地域の広さに比べ、あまりの部隊数の少なさに心が折れそうになるかもしれない。しかし、冷静に見ると、日本軍も、攻め取るべき地域の広さに比べれば、展開可能な部隊がとても少ないことに気づくはずである。また日本軍は、個々の戦力は強いけれど、全面的な攻勢に出られるほど部隊は多くない。この点を考慮すれば、連合軍の取るべき戦略は自ずと見えてくる。日本軍の攻撃方向を見定め、少ない部隊をもって効率的に遅滞防御を行い、最終的には北方の中国軍と合流し、もって日本軍のビルマ・ロード切断を阻止する、ということになるだろう。

これは両軍に言えることだが、本作には戦略の三要素——土地・時間・部隊のうち、部隊の比率が極めて高い珍しいゲームであると言える。両軍とも、土地と時間に関しては不足することはない。しかし、土地を攻める／守る部隊、時間を進める／稼ぐ部隊の不足には常に悩まされることになるだろう。

この点を念頭に置いて、両軍ともに自軍の部隊を効率的に運用するにはどのようにしたら良いか、という視点を忘れずにゲームを進めたい。史実では日本軍は、わずか3個師団で一国を電撃的に制圧した。しかし前述した通り、史実の状況設定を与えられながらも、史実通りの展開になるとは限らないフィールドが用意されている。英軍がラングーンに立てこもり、中国軍は状況によっては大挙南下してくるかもしれない。そうした状況下において、史実通りの戦果を挙げられるか否かは、日本軍プレイヤーの戦略にかかっている。また、連合軍の立場においても、みすみすインドへの入り口となるビルマを無抵抗で明け渡すことなく、積極果敢な反撃で史実とは違う活路を見出せるかもしれない。

東部戦線のような、大軍同士がぶつかり合う戦争とまた違い、少ない兵力を効率的に運用した側が勝利を取める。それこそ作戦的思考の極致である。『ビルマ電撃戦』は、そんな作戦的思考を試される、小粒ながらもタフなゲームに仕上がっているはずなので、是非挑戦してもらいたい。 ■