

The Iron Dream

ゲーマー☆いちねんせい

お久しぶりですこんにちは！

初めての人がいたら嬉しいな新規読者様歓迎！

ゲーマーいちねんせいのコーナーです。今回から付録ゲームの『ともかくやってみたプレイ』を実況していこうと思います！

「せんばあーい、なんで私ここにいるんですか？」

ご紹介しましょう、今回からアシスタントに加わってもらう**後輩のこあらさん**です！！

「えっ聞いてないですよイヤです！」

ダメです。確定事項です。

「また先生役とか出したらいいじゃないですか」

ふ……バカね。そんなことしたら士官学校とネタがまる被りするじゃないか！！ なので**後輩と一緒に暗中模索する**のが今回のコーナーです。

「自分が教える気なし！」

★

さて今回のゲームは、バルバロッサ作戦の一番勢いのいい時期が終わるところからはじまります。

「ええと、何をやるゲームですか？」

良い質問です！ 基本的に街を支配したら点数が貰えます。特定のターンまで行った時に、一定の勝利得点が取れていたらドイツ軍の勝利。逆に一定の勝利得点以下だとソ連軍の勝ち。

初期配置は、ソ連軍がほぼ固定で、ドイツ軍は軍団ごとの自由配置になります。自由配置が苦手なので、まず同じ兵科で2個のスタックを作ってソ連軍に当てるように並べていきます。まじめに配置を検討するのは2戦目からです。

「もう少し何か大方針なくていいんですか？」

えーと、ではモスクワを主眼に置いた早期終了狙いで。北と南に比べて、中央の駒が多いので、これをどう配置するかがポイントですね。南旋回を前提に考えるとまた違ってくると思います。

「わ。ソ連の戦車部隊にぶつけてきた。じゃあ戦闘ですね」

ちなみに今回のゲームは、1ターンが第1カプレットと第2カプレットに分かれていて、さらにその中で戦闘→移動の順で行うか、移動→戦闘にするかを毎回選べます。戦闘を先にすると戦闘シフトが有利になるなどの修正があります。天候も夏以外はその都度判定しますよ。

「修正とかいろいろあるんですか？」

○天候による補給判定 ○手順によるシフト ○地形によるシフト ○包囲してることによるシフト、の四つはだいたい毎回チェックします。コマンド版のマップには、修正一覧があるので便利。ちなみに第1ターンの第1カプレットでドイツ軍が戦闘→移動を選べると移動力半減です。

「あわわ……戦闘したら、ざくざくとソ連駒が死んでしまいました」

いやいや、ドイツからすると意外と除去できなかったです。では移動します。するするっと。

「えっ、横すり抜けていいんですか!？」

移動開始時ならドイツ軍ユニットは1ヘクスだけZOC to ZOC可能なものこのゲームの特徴です。包囲もらくらく。でもほぼ2ステップあるし、囲んで叩いてもあまり除去できません。「包囲して放置」するほどの駒数もないので、逆に包囲する価値がある駒かどうかを

見極めるのが重要そう。

「じゃあソ連軍は下がりますね。なんだかすぐにモスクワを越えられちゃいそう」

じわじわとソ連が戦線を下げ、数カ所で戦闘して終了。これで第1ターンの第1カプレットが終了です。つぎは第2カプレットで、天候を決定します。雨が降り始めたので移動力-1。泥土の「移動力半減」に比べたら非常に幸運です。

次は移動→戦闘の順に行動しましょう。さて近くて遠いのがモスクワです。……おや？

モスクワは「ミンスク-モスクワ街道」を通って行けますが、なぜかノーガードです。「泥土」「降雪」判定が出た瞬間、使用不能になるというふがいない道路。これは僥倖。当初の目標通りたとえ1ユニットでも突進です。大事なものはロマンです。

「えっ！ドイツがモスクワに入っちゃった!!」

ルール知らなかったんだね、ありがとう☆ レニングラード・モスクワ・スターリングラードの3ヶ所については、VPはその都度判定をして数値が決まります。今回は3VPになりました。

モスクワに後詰め送るほどの余裕はありませんが、南側を中心にじわじわ敵ユニットの数を減らして、ソ連のセグメントに移行。このままモスクワを押さえ続けられたら幸運ですが、敵もさるもの、ソ連も思い切り囲んで攻撃してきます。

「でもソ連は守りにくいです。ドイツみたいに戦線張るのは難しそう」

確かに数の少ないソ連は拠点防御をメインに考えた方がいいのかもしれない。

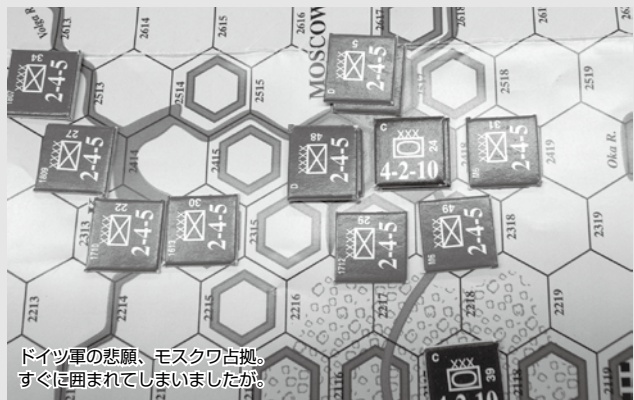
モスクワの1ユニットに総力を挙げて囲んできたソ連ですが、ステップロスさせるも除去は成らず。とはいえこれでVPを返上しなくてはなりません。これも同じく判定で数値が決まります。

という流れで第1ターンが終了です。

モスクワに集中したため空いた南側に方向転換したいところですが、ソ連は支配している町に直接増援を配置可能なので、占領する時は厳しい叩き合いの覚悟が必要です。季節によってドイツの戦力が大きく下がるため、相対的に強くなったソ連は冬期反攻でドイツを食い止めるようになります。双方、途中3回ある勝利判定に向けて、どのように戦うかを考える必要に迫られます。

「ピアノのレッスンあるんで、5ターン終了狙います！」

そんな理由で勝ちを狙うなあっ！（続く）



ドイツ軍の悲願、モスクワ占拠。すぐに囲まれてしまいました。

『ソフト・アンダーベリー』:

マップはフルサイズだが実際に使用する部分(陸地)はその半分程度の面積。また使用するユニットも両軍合わせて40個ほどに過ぎないので、プレイアビリティは高い。カウンター・シートの半分は「大東亜戦争」(WaW#6)のヴァリアント・ユニットで占められている。



■ViNシステムは死せず

本誌第5号付録ゲーム『ビクトリー・イン・ノルマンディ (ViN)』を初めてプレイした時の衝撃は忘れられない。ユニットこそ師団規模、ハーフマップのミニ・サイズながら、1ターン=1日でノルマンディ戦のキャンペーンをプレイするとすると、一体どのくらいの時間が必要なのか……と恐れおののいたが、ルールは実にシンプル。毎ターン、両軍は決められたコマンド・ポイント(CP)しか得られないため、せいぜい1~2スタックの移動、戦闘しかできないのだ。ゲームの進行はスムーズだった。やることは単純でも、「どこで」「何をやる」という判断には大いに悩むので、4~6時間はかかったが。

戦闘は、攻撃側砲兵射撃、防御射撃、攻勢射撃を順番に行うことで解決される。ファイア・パワー・システムで、基本的にダイスを振って出た目が戦闘力以下なら目標にヒットする、というものである。目標タイプによって戦闘力が分けられていた。

戦略的に見れば、いかに使えるCPを増やすか。連合軍の場合、そのために橋頭堡の拡大、港湾の占領を目指すわけだが、これをどのようなタイム・スケジュールで実行するかを考えなければならない。作戦的には、蓄積できない使い捨てのCPを最大限効率的に使

うことで頭を悩ませる。正面攻撃で力押しするのか、それとも機動力を生かして敵軍が後退せざるを得ない状況をつくり出すのか。戦術的には、これは戦闘解決ルールに拠ることになるが、ダイスの目によっては意外な展開が発生する。確かに装甲師団は強力だが(70%前後の確率でヒットする)、戦闘を繰り返すほど、自身もヒットを受ける確率が高まっていき、いずれは損耗するだろう。しかし運が良ければいつまでも損耗しないだろうし、そうかと思えばたちまちステップを失うこともある。計

算できないドラマ的要素も存在するのだ。

と、三つのレベルでそれぞれ楽しみをもたらしてくれるシステムであるが故、シリーズ化を期待したのだが、『イギリス本土決戦 (Operation Sea Lion: Britain's Final Hour)』(別冊)と『Second Front Now』(第82号)くらいしか思いつかない。どちらも上陸作戦であり、ViNシステムと親和性の高いシチュエーションだが、仮想戦である。ヒストリカルな作品はなかったか?

臆気な記憶だが、「Command Magazine」誌の「Works in Progress」で、ViNシステムを用いたイタリア本土上陸作戦のゲームがラインナップに上がっていたはずだが……。そして10年以上の歳月が過ぎ、「World at War」誌で『ソフト・アンダーベリー (SU)』が発表されることとなった。

■「テベレの守り」作戦発動?

SUはViNと次の点で異なっている。

①**ユニットのレーティング** 対装甲/対非装甲で分かれていた射撃力が一つにまとめられた。射撃の際はステップの数だけダイスを振り、射撃力以下の目が出るごとに1ヒットを与える。

②**CPの使い方** 基本的に移動と戦闘だけのViNに対して、SUではコマンドのバリエー

ションが増えた。ドイツ軍に限り移動+戦闘、または戦闘+移動ができるようになり、柔軟な部隊運用を行える。特に戦闘+移動コマンドによって大突破を狙うことができるのが大きい。また、ドイツ軍はICPを消費することで要塞を構築でき、両軍とも規定のCPを消費して部隊の補充/再建を行える。

③**戦略的ヴァリアントの追加** これはシステム的な変更と言うより、イタリア本土上陸作戦という、マレー半島にも似て機動の余地のない戦場において、いかに戦略的ヴァリアントを付加するかを検討しての結果だろう。

イタリア半島は地形が悪く、攻撃正面が限定されるため、ドイツ軍は要所要所を守れば良い。そこを迂回する空間的余裕に乏しいため、それならばと連合軍は迂回上陸作戦を行う。後方を遮断されては話にならないと、ドイツ軍は戦線を後退させる……という展開が一般的になるだろう。そうすると、CPをいかにうまく使うか、効率良い部隊運用を行うかが焦点となり、前述した三つのレベルの楽しみのうち、戦略的な面白さが損なわれかねない。そこで追加されたオプションが「テベレの守り」作戦である。

これはヒトラーが本気で連合軍をイタリアから追い落とそうとするかもしれないという仮想設定で、第2ゲーム・ターン開始時にドイツ軍プレイヤーはダイスを振り、50%の確率で実現する。「テベレの守り」作戦(WaT)が発動されると、史実では第10軍しかいないドイツ軍に第5装甲軍と第2SS装甲軍団が追加され、反撃モードへと移行する。当然、勝利条件もドイツ軍にとって厳しくなる。東部戦線を犠牲にしても総力をあげて連合軍をヨーロッパから追い落とし、大陸反攻を諦めさせるのが目的なのだから当然である。

展開としては、(1)ドイツ軍が反撃を計画してWaTが発動される場合、(2)発動されない場合、(3)ドイツ軍が持久戦略を考えてWaTが発動される場合、(4)発動されない場合の四つの組み合わせがあるので、プレイのたびに楽しめる。

これに対して連合軍も、WaTが発動した場合に限り、イタリア北部への博打の上陸が行えることになる。これは前述した迂回上陸の拡大版で、ドイツ軍の装甲部隊が大挙してイタリア南部に押し寄せてきているなら、北部に上陸して一網打尽にしまえ、という作戦である。この上陸作戦はマップ外で行われるため、ダイスを振って成否が判定される。北部上陸に投入した連合軍ユニットの数とそれに対抗するために用いられたドイツ軍増援ユニットの数がダイスの目修正となって勝敗が決まるのだ。

SUはこうした戦略的ヴァリアントによって、史実だけではなく、歴史の可能性をも楽しめる作品に仕上がっている。

(高原武志)

a-game 専用の Twitter が登場
場です！ 新着情報
や再入荷情報は、そちらから
も要チェックであります！

<https://twitter.com/agameshop>



ええゲーム 発掘隊



その16:南無八幡大菩薩……

『WGJ#10 源平合戦—寿永の乱—』

a-game shopはこちらから
<http://a-gameshop.com/>



サイマンメモ



ウォーゲーム日本史

『源平合戦—寿永の乱—』

鎌倉幕府成立のきっかけを作った、源氏・平氏の争いの後半部分に当たる、宇治川の戦い以降の合戦をゲームで再現したのが「源平合戦—寿永の乱—」です。

価格:2,940円(税込)

発売日:2011年6月20日

判型:A4判

ISBN:978-4-434-15675-5 C2321

●28ページ(フルカラー)

●マップ1枚(A3判・厚紙)

●カウンターシート1枚(20mm×80個)

●ルールブック4ページ

●カードシート3枚(30枚)



現在まで戦国・幕末をメインテーマにしてきた「ウォーゲーム日本史」ですが、節目の10号はこれまでになかった時代、源平合戦が登場します。

源氏軍は、平氏討伐のために軍を西へ進める中、京の第三勢力、木曾義仲と宇治川で対峙。その間にも平氏は来るべき決戦を前に着々と備えを整えていた。そして、遂に源氏・平氏の命運を賭けた決戦が盤上で繰り広げられる——。

といった内容の『源平合戦—寿永の乱—』ですが、ゲームデザインは私。手前味噌ながら本コーナーをお借りして紹介させていただくことになりました。源氏・平氏が直面した当時の状況を盤面で体験できるウォーゲームなので、是非プレイしていただければと思います。

本作は、シリーズ第7号の『長篠・設楽原合戦』のシステムを応用した作品です。『長篠〜』同様、カードの隠匿システムは健在で、ゲーム中に発生するイベントは何が起こるか分からず、状況によっては各陣営に作戦構想の見直しを迫る事もあるでしょう。これは政治や天候など外因に大きく左右された当時の戦の様子を再現するものです。したがって、目の敵を叩くだけではなく、常に不測の事態を予想しつつ作戦を遂行せねばなりません。

その一方で、両陣営の取り得たであろう**作戦的な可能性をできる限り盛り込んで、盤上で再現できるようにしました。**なので歴史上では源氏軍の前に一方的な敗北を喫した平氏軍も、本作では勝機が

あります。屋島・福原を拠点にゲーム序盤に戦力に不安のある源氏軍に対し一気に攻勢へ出るもよし、海上での行動が有利な平氏軍の特性を活かし、突出してくる源氏軍を海へ誘い込み各個撃破するもよしと、様々な作戦が試せます。

ただし、源氏軍はかなり強力で、中でも**源義経は歴史と同じく平氏軍にとって大きな壁**となるでしょう。義経はゲーム中最強の4戦力を保有し、軍監の梶原景時と同じグループにいればさらに上昇します(ただし、梶原景時と確執を深めてグループを組めない場合もあり)。また、義経の奇想天外な戦法を総括した「先制攻撃」の能力があるので、源氏軍にとっては頼もしく、平氏軍にとっては脅威の存在となるでしょう。

源氏軍は義経の使い所が、平氏軍は義経の無力化、または裏をかくことが鍵になるでしょう。

源平の戦いの詳細は研究の進んだ昨今でもよく分からない部分が沢山あるのですが、その点は「通説」や「雰囲気」も重視して仕上げました。たとえば、カード名には屋島の戦いで有名な「扇的」や「弓流し」のエピソード、「那須与一」「武蔵坊弁慶」「悪七兵衛景清」など源平合戦ではお馴染みの名が連なります。

歴史カルな部分で情報を得たいと思った方は、この内乱の背景を探る歴史概説記事、中世の城砦コラム、源平よもやまばなしなど、今まで以上の読み応えのある内容でお届けしていますので是非一度、読んで、遊んでください。

関連情報



源平争乱 ~将軍への道~

サイフォンが発売した3作目のPCゲームは今回紹介の「源平合戦—寿永の乱—」と同じ源平テーマの作品です。

スケールは全国規模でプレイヤーは木曾義仲、伊豆頼朝などの源氏勢力から開始します。全国各地の武士団の支持を集め、平家打倒の軸となっていくかばなりません。そのためには如何に正統で、実力のある棟梁であることを示すことが重要になるストラテジーシミュレーションゲームです。