



# ハンガリー戦線1944-45 (第100号) 第三の帝国 (第101号)

このコーナーでは本誌付録ゲームのデザイン&制作状況をお届けします。記念号となる第100号では、仏Vae Victis誌の付録となった『HUNGARIE 1944-1945』をライセンス。末期戦ファンにはたまらないアイテムです。



『ハンガリー戦線1944-45』のテストプレイ用マップ。図ではわかりにくいですが、オリジナルと異なり、航空ゾーンも薄く印刷される予定だ。ただし航空ルールそのものが煩雑なため、日本版では簡易航空ルールも用意される。このテーマのキャンペーン・ゲームは他にないだけに、貴重なアイテムとなる。

## 本誌100号付録に選定されたゲーム、その内容は?

この夏、日本のウォーゲーム専門誌としては前人未踏の通算100号を迎える本誌の付録ゲームとして日本語ライセンス化が決まった『ハンガリー戦線1944-45 (原題: HUNGARIE 1944-1945、以下Hun44)』とは、ザビエル・ロメロ氏(最新作はGMTの『スペイン内戦』)が、フランスのウォーゲーム専門誌『Vae Victis』78号付録ゲームとして製作した、1944年10月前半から45年4月後半に至るハンガリー本土決戦を、1ターン半月の全14ターンで再現したキャンペーンゲームである。「Vae Victis」誌がヘクスゲームからミニチュアゲームへと重点を移すにあたり、付録ゲームの規模をこれまでのハーフサイズからA4サイズにまで縮小したことで発表の場を失ったロメロ氏が、日本でHun44が好評を博しているを知って本誌編集部へ、最新版ライセンスの企画を持ち込んだことから、その思い入れの強さがうかがえる。

幸い日本ではこれまでに、『ビターエンド』(HJ)や『春の目覚め作戦』(TAC誌)、『ブダペスト1945』(本誌第13号/別冊)といったハンガリー物が出ていたことから比較的知名度は高いが、いずれも局地的な会戦級であって、本作のようにハンガリー全土とそれを取り巻くルーマニア、ユーゴ、スロバキア、大ドイツ(オーストリアのウィーン)の一部を含む、真の意味でのハンガリー・キャンペーン物はこれが初とな

る。また原版はハーフマップで、扱うユニットも枢軸軍100/赤軍70駒余と少なく、ルールは簡単、シナリオも開始時期を序盤/中盤/終盤に設定した3つがあって時間の都合もつけやすいと、多忙な社会人ゲーマーが大半を占める現在のニーズにもマッチした仕様となっている。

ゲーム・システムはスタンダードなもので、手順的には赤軍先攻で補充・移動・戦闘・補給確認の繰り返しに過ぎない。特徴としては、機甲、歩兵、騎兵ユニットのみZOCを持ち(司令部と兵站はZOCなし)、地形コストは機械化、非機械化、山岳兵によって異なり、枢軸軍機械化部隊のみオーバーランが可能で、これに対し赤軍にのみ移動力を倍にできる戦略移動が許されている。戦闘はメイトアタックで戦闘比解決(戦闘結果は流血型)、戦闘後前進は枢軸軍だけが1ヘクスまで行えるが、その代わりにソ連軍の機械化、騎兵部隊には突破前進と突破拡大移動が認められている。

このソ連軍突破前進と突破拡大移動こそがゲームの肝であり、ソ連軍の機械化または騎兵が参加した攻撃でオーバーキルが発生した場合、満たせなかったステップロス数を移動力に換算して、敵ZOC完全無視での「突破移動」という名の戦闘後前進が行える上、戦闘に参加しない機械化、騎兵が近くにあれば、移動力の半分を使って、防御ユニットが全滅したヘクスを通過することを条件に、敵ZOC完全無視での突破拡大移動が行える。このルールとメイトアタックを活かしてソ連軍は、枢軸軍の弱点を突いて一

点突破の全面展開を狙えるが、強力な機械化部隊の数は少なく、騎兵は防御力が低いため、調子に乗って突出すると、ソ連軍3個機械化軍団が包囲殲滅された44年10月のデブレツェン戦を再現しかねない(その昔『ラスト・パンツァー・ヴィクトリー』(WE)という、デブレツェン戦のゲームもあった)。

また、題材的に枢軸軍は防戦一方のように思われるが、オーバーランの罰則が1シフト不利になる程度であり、スタック上限の装甲4個師団が集まれば絶大な反撃力を発揮できる。そのため、赤軍が攻勢にばかり気を取られて守りを怠ると、補給源でもある方面軍司令部や兵站駒を蹂躞除去されて、ごっそり補給切れとなってしまふ(補給切れは、防御力や移動力まで半減した上に、戦闘時に不利な1シフトを被る)。さらに、マップの広さに対して両軍の機械化・騎兵の移動力が大きく(10から14)、鉄道沿いなら0.5移動力消費で動けることから、見た目はミニゲームでありながら、派手な機動戦が展開される。なお、赤軍司令部の移動力が2と低い上に戦略移動ができないので、必然的に進撃は限られた鉄道線沿いに行われることとなり、圧倒的な兵力差に怯える独軍も、かつかつ戦線を維持しながら闘い抜くことができる。このように簡単なルールでありながら、両軍に攻撃と防御を同時に考えさせる奥深さがある。

唯一の問題があるとするれば航空機の運用で、各ターン冒頭に相手から隠して航空ゾーンに割り当てるシステム(ゲーム地図

テストプレイが重ねられている『第三の帝国』。基本システムは『第二次世界大戦』(バンダイ)と同じだが、簡略化できるところは簡略化し、強調すべきところは強調するといったリファインが行われている。従来の第二次大戦キャンペーン・ゲームに比べてアフリカが重視されているところがユニーク。

を25に区分けした小地図を両軍所持)は、面倒な上に位置の読み違いが多発するので、日本語版ではソロプレイにも適した簡易航空ルールが選択ルールとして追加される。

## 大戦末期を彩った 様々なエピソードが眼前に展開

ハンガリー戦と言えば、ブダペスト救出と春の目覚め作戦が辛うじて知られている程度だが、キャンペーンとして通しでプレイすれば、馴染みのないこの戦域に対する知識が深まるのは間違いない。ソ連の傀儡となり果てたルーマニア/ブルガリア人民軍に、チトー・バルチザン軍団、マップ北端の山岳地帯でゲーム開始時から繰り返されているスロヴァキア蜂起軍に対する包囲殲滅戦と、それを救出せんとする自由チェコスロヴァキア軍団(解囲に成功すればVP獲得)、戦車2個を含む20個師団ものハンガリー軍、残酷な鎮圧作戦に投じられた有象無象のSS師団(第13ハントシャール山岳師団、第14ガリチア歩兵師団、第16「SS長官」装甲擲弾兵師団、第18ホルスト・ヴェッセル装甲擲弾師団兵師団、第31ボヘミア・モラヴィア歩兵師団、第37リュッツォー騎兵師団、ディルレヴァンガー旅団)が増援として登場する他(鎮圧作戦への投入が必須ではないので運用は自由)、ブダペスト救出作戦に投じられた有名SS装甲師団(第1、2、3、5、9)に加えて、初期配置の第8フロリアン・ガイエル師団、22マリア・テレジアSS騎兵師団に第4「警察」装甲擲弾兵師団、第501SS



重戦車大隊まで扱えるので、武装SSファンには格好のゲームとなっている。

なお、ロメロ氏によると、このシステムで『ルーマニア1944』『フィンランド1944-1945』『ユーゴスラヴィア1944-1945』『オストプロイセン1944-1945』という末期戦ゲームのシリーズ化を目論んでおり(既にルーマニアは完成間近)、本誌付録の評判が良ければ、コマンド・ブランドでの新作発表も夢ではなく、末期戦ファンとしては楽しみが尽きない。(野上 靖)

## 幻の企画が実現 『第三(の)帝国』

かつて、本誌で『第二次世界大戦』(バンダイ)が再版予定にあがっていたことを覚え

ている読者もいるだろう。デザイナー自身による改訂も行われ、バンダイ・サイドの了承も得られた後の企画だったが、諸般の事情で流れてしまった。代わりに、同じシステムを用いた『第一次世界大戦』が付録となる。『ワールド・ウォーI』(SPI/DG)があつて『ドイッチュラント・ウンターゲルト』(TAC誌付録)が生まれ、『第二次世界大戦』に発展し、それが『第一次世界大戦』に戻ったという流れは、それはそれで興味深いものである。

さて、高梨氏がデザインする3作目の第二次大戦キャンペーン・ゲームとして、『第三(の)帝国』がいよいよ完成、テストプレイを重ねられている。次号では詳細を報告できるが、かなり面白い作品に仕上がっている。(編集部)