



ウォーゲーム・ハンドブック2012

空母決戦指南(前編)

文/F男

ウォーゲーム・ハンドブック2012に収録の『太平洋空母決戦』は、これまでの“初心者から中級者まで”路線から一歩踏み込んだ本格的ウォーゲームだ。しかし、A3判マップに駒90個というコンポーネントの見た目とのギャップや、独特のシステムから、どのようにプレイしたらよいゲームか掴みにくいという話が聞かれる。そこで一度はルールを読んだかプレイした読者を前提として、今号から2回に分けて、本作の特徴と作戦の立て方についての最新研究の一端を掲載する。

基本的な考え方

『太平洋空母決戦』は、原則として1ラウンドごとに1スタックを1カ所にしか動かさせない。ただし、同じスタックを1ターンに何度動かしても良い。ならば、「ユニットを集めて最強スタックを作り、それを使って暴れ回るだけってゲームなのでは?」と思われるかも知れない。

実を言えば、その考えは決して間違っていない。ただし、米軍限定で。何故米軍限定なのか? まず、日本軍が最強スタックを使ってどこか1カ所占領する。その裏のラウンドで、米軍が最強スタックを使ってどこかを占領/奪回する。仮にこの応酬が延々と続いたとすると、日本軍が獲得した土地の数はどうなる? プラスマイナスでゼロだ。これは、数多くの土地を奪わなければ勝てない日本軍にとっては、困った展開だ。

「初期に戦力がある日本軍なら、最強スタック同士の激突で勝てるはず。ならば、米軍最強スタックに日本軍最強スタックをぶつければ良いのでは?」

確かに。ただ、普通米軍も馬鹿じゃない。にらみ合ってお互い動かなくなるのはマシな方で、下手すると不毛な追いかっけこになる。この形でも、やはり日本軍の占領地は増えない。ごくごく単純な原理原則だけで考えれば、この2つが「基本的な展開」になってしまうのだ。

「だったら主力部隊を分割すれば……」

それはまさに死亡フラグ。1度に1スタックしか動かせないゲームで、主力を分割してどうする。支援用のスタックを作る必要はあるとしても、その質、量、与える任務は限定的なものであるべきだ。

「それでは、日本軍はどうしろと?」

ここで重要なのが、「各ラウンドに、自分と相手が実行した手の価値」である。お互い同じ価値の手を打っている限り、待っているのは先に述べた展開だ。つま

り何とかして自軍が価値の高い手を打ち、相手に価値の低い手を打たせる必要がある。1手ごとに大きく変化する状況を正確に判断し、先の先まで見通す読みの正確さが要求されるのだ。だから重いゲームなのである。

実戦例その1 ウォーゲーム・ハンドブック 掲載リプレイの問題点

前の章で、何を言ってるのかサッパリわからなかったって? 無理もない。そこで、実践例を出してその問題点を指摘することにより、何を言っているのか具体的な形にしてみよう。そのためのテキストとして使用するのには、『ウォーゲーム・ハンドブック2012』に掲載されたリプレイだ。このゲームを持っている人間の大半が目を通したと思われるので、解説しやすくて助かる。

あのリプレイの、どこが問題なのか。実を言えば、「ルールの解説」という点からは良くできていると思う。「史実をなぞるような攻勢」という基本方針もさほど間違っていない。重要拠点であるはずのフィリピン攻略を後回しにしている点に至っては、大いに感心させられた。

問題は米軍の対応である。全体的に消極的すぎるのだ。そのため、日本軍が「かなり手痛い隙」を作ったまま進撃しているというのに、そこを見逃し、結果として日本軍が暴れ回っている。これでは「リプレイの指針」にはならない。

日本軍の隙は、マリアナとボルネオにある。この重要な土地を、たった1個艦隊派遣しただけで済ますのは、ただけな。米軍は空母で叩くべきである。まずはマリアナ。第4ラウンドに、米空母部隊をフィジー諸島へ移動させる。第5ラウンドに日本軍がマリアナに来るのはミ

エミエなので、エリア移動して叩き、フィジーに帰還すればいい。もし第6ラウンドがあれば、再攻撃。潜水艦で米空母が沈められてさえ、マリアナ攻略失敗ならオツリが来る。

ボルネオも似たようなものだ。米空母をオーストラリアに移動させれば、ボルネオの日本艦隊を叩ける。この時はオーストラリアに米空母を帰還させることができないので、空母による再攻撃はできない。しかし、ABDA艦隊を突っ込ませることはできる。この艦隊は脆弱な割に貴重な部隊だが、ボルネオ攻略隊を粉砕できるのであれば、あえて危険に晒しても悪くはない。

このように、「攻略部隊を送り込んだのに、粉砕されてそこを占領できない」という流れは、どう考えても悪い手である。攻撃を受けないようにするとか、攻撃されても粉砕されない大部隊を送るとか、避ける手は考えられる。ならば、最初からそうしておくべきだ。

日本軍は、燃料の件を別にしてさえ、ゲーム中の行動回数にはかなり厳しい限界がある。なのに、無駄で価値の低い行動にラウンドを費やしていたのでは、勝利などおぼつかない。状況をよく読み、先を見越した手を選択してゆく必要がある。

価値の高い手

「無駄な手の典型はわかった。じゃあ、価値の高い手とは?」

これは正直難しい。局面ごとに大きく変化するものなので、紹介しにくいのだ。ここでは一応の指針を示すが、局面による変動が大きいものであり、例外だらけだと思って欲しい。

一般的なウォーゲームの場合、「土地の確保」と「敵部隊の撃滅」では、敵部隊の撃



減にウエイトがあるケースが多い。前進を焦るのではなく、落ち着いて敵部隊を減らしてゆけば、自然と前進できるというわけだ。しかし、このゲームでは、むしろ「土地の確保」の方が価値の高い行動だと思われる。何故か？ 敵がいなかったからといって、「自然と前進できる」ようなシステムではないからだ。

試しに、セットアップから、守備隊ユニット以外の連合軍ユニットを全て取り除き、勝利の目安である9カ所のポイントを占領するまでどれぐらいかかるのか、やってみると良い。1ターンでは絶対終わらない。きちんと研究しないと、2ターンかけても終わらないかもしれない。7ターンまでしかないゲームなのに、敵がいなくてこれである。このことは、相対的に「土地を確保する」という行動のウエイトを重くする。

さらに大切なこととして、土地を占領することは、相手の動きを縛るということにも繋がるという点がある。動きが縛られれば、それだけ「価値の高い行動」をとりにくくなる。相手にそんな行動を強要し続ければ、「相手の行動に対応する必要がない手番」が生まれ、土地を一方的に奪うことが可能になるのだ。

この2つ以外の行動となると、どうしてもさらに価値が低くなる。「占領済みの土地に守備兵力を送る」ことは必要不可欠な行動ではあるけれど、可能ならば占領するって行動の中に組み込んでしまおう(例: 陸戦隊を使って土地を占領し、守備隊を残してゆく)か、思い切って無視してしまう(例: 守りにくいアッツ島は何も送り込まず、「奪回するなら勝手にどうぞ」って状態にしちゃう)って手法も検討すべきだ。

実戦例その2 第1ターンの例

小難しい話はいいから実戦例を出せて？ 気持ちはわかる。『太平洋空母決戦』は、実際にユニットを動かしてみないと、ルールの持つ意味すらわからないゲームなのである。ここでは、ハンドブック掲載のリプレイを手直しする方向で「第1ターンの攻防」を紹介しよう。多分、これが最も「やさしい解説」なので。

第1ターンに限った話ではないが、日本軍はとにかく土地を確保しなければ話にならない。しかし、何も考えず部隊を前進させているだけでは、米軍の妨害により失敗するだけである。よって、米軍がどのような妨害を行えるのか理解し、それを防ぐためにはどう進撃すれば良いのか、考えておく必要がある。日本軍は「攻撃側」であるが故に、「攻略隊の守備」が必要、というわけだ。

連合軍側の最も重要な妨害手段は、やはりエリア移動を使った空母機動部隊の空襲である。マリアナやラバウルだけでなく、フィリピンやボルネオも対象になりうる。その幅広い攻撃範囲は、深刻な脅威以外の何者でもない。

これを防ぐ最良の手段は、日本の機動部隊をエリアに展開させ、幅広く守ること……ではない。これを使うと、確実に1手番を消費する。土地を確保できるわけでも、相手から仕掛けてこない限り戦力を削ることもできない行動のために消費される1手番だ。実のところ、こういう行動を強要できたというだけで、米軍の「反攻」はある程度成功しているのだ。

「じゃあどうして？」となるだろうが、ここはいい手がある。米機動部隊がマイクロネシアエリアに展開するためには、ま

ずマイクロネシアエリア付近(フィジーやオーストラリアといった港のあるポイントか、マイクロネシアに隣接するエリア)に移動しなければならない。その移動後の米軍を叩ける位置に主力部隊を待機させておくのだ。具体的には、トラックに南雲機動部隊を駐留させればよい。真珠湾奇襲後に帰港先としてトラック島を指定すれば、余計な手番さえ使わない。

先ほどの手段との違いは、「相手があえて踏み込んでこない限り、日本軍は手番を消費しない」という部分にある。米軍が損失を気にして戦力を温存すれば、日本軍は土地の占領に手番を使える。あえて踏み込んできたなら決戦だ。土地の占領に手番を使えないのは痛い、この時点での空母決戦は日本軍に分があるだろう。代償としては悪くないはず。ただし、機動部隊の攻撃が不調に終わって攻略隊が空襲される可能性もあるので、そこは多少慎重な行動を要求される。

というわけで、真珠湾を奇襲した部隊は、本土ではなくトラックに帰還させる。な～に、どうせ帰還フェイズに「港にいる艦隊も、別の港に帰還できる」ので、修理したければその時帰還すればよい。これで第1ラウンド終了。

第2ラウンド。放置しておくとも色々悪さをしてくるZ部隊も始末しておきたい。そこで基地機で奇襲を……って、ちょっと待て。日本軍基地機はそんな任務に使うべきではない。まず、基地機で攻撃したところで土地は占領できない。集中運用できないので打撃力もそんなにない。これはハッキリ言って無駄な行動である。

ではどうするのか？ まず、損害が気になるので空襲で片を付けたいのなら、基地機ではなく南雲機動部隊を使うべき。トラックから出撃してシンガポールを空襲し、再度トラックに帰還できる。燃料消費も一緒だ。

しかしだ。何度も繰り返しているように、「敵を叩くだけ」って行動の価値は低めである。やはりここは損害覚悟で艦隊戦を挑むべきだろう。サイゴンの輸送艦と第2艦隊・2/3艦隊でもってシンガポールに侵攻し、Z部隊を叩く。こうすれば前進しながら敵を叩ける。代償として損害が生じる可能性があるわけだが、「空襲～輸送艦移動」という手に比べて1手番得している。私はこの方が価値が高い行動だと思う。

(つづく)

※ 3ターン以降については本誌をご覧ください。