

#4 SUMMER 2018

なのに繊細な魅力

Banzai Magazine

Vol. 4
SUMMER 2018

CONTENTS:

FEATURES:

TYRONE'S WAR

タイ・ボンバは進化中

- 4 アメリカ分断後の内戦を描く『アメリカ・フォーリング』
- 6 グデリアン、モスクワへ
- 8 近未来戦ゲームへの一つの回答
- 10 台湾侵攻戦は第二次大戦型に!?

ESSAY:

- 12 南池袋退屈日記:『野蛮で気紛れ、なのに繊細な魅力』

COLUMN:

- 17 Youはどこから日本へ?: フィンランド U&Pゲームズ

INDIE SPIRITS:

- 18 不満と怒りを抱える全ての者たちに呼びかける!

WARGAMING VIDEO:

- 20 デザイナー、ワイフ……使えるのものはなんでも使うよ!

WORK IN PROGRESS:

- 22 日露戦争の精密海戦ゲーム『TOGO』日米中で発売決定
- 23 ボンサイSSシリーズ第5弾『300: ギリシア・ペルシア戦争』

付録ゲーム: 弓張嶺夜襲作戦

弓張嶺夜襲作戦

ルールはボンサイ・ゲームズのwebサイトにアクセスするか、
QRコードをスキャンしてご確認ください。

2018年8月31日発行 (第4号)

編集: 中黒 靖

協力(順不同): 鹿内 靖、倉元栄一

発行: ヨシカワデザイン ©2018 YOSHIKAWA DESIGN

各種お問い合わせ: petitslg@gmail.com



NEW GAMES HAVE ARRIVED

SUMMER 2018

Against the Odds

取り扱い始めました

『Stalingrad: Verdun on the Volga』を仕入れようと問い合わせたところ、一般販売はまだなので、「AtOを売ったらんかい」とおススメされた次第。最新号の『Arctic Disaster』はPQ-17船団の悲劇を描いた作戦級海戦ゲーム。その前の号『No Middle Ground』は中東戦争におけるゴラン高原の戦いがテーマ。



第三次世界大戦による核攻撃後、混乱したヨーロッパで勃発した第四次世界大戦をテーマにした戦術級ゲーム Tiny Battle Publishing『Sticks & Stones』新版がようやく入荷です!!



核戦争の後は棍棒と石で戦う?

イタリアのウォーゲーム誌 アメリカへ進出

1916年のオーストリア軍とイタリア軍との戦闘をテーマにした PARA-BELLUM誌の付録ゲーム『Inferno sugli Altipiani』が Paper Wars誌でライセンスされました。スペイン内戦におけるイタリア義勇軍の活躍を描く第3号も評判が良いので、こちらも続くか!?



BANZAI MAGAZINE: SUMMER 2018

タイ・ボンバは 進化中

日本のウォーゲーム・シーンでタイ・ボンバの名が知られるようになったのは今から30年前、『ザ・タイガーズ・アー・バーニング』（3W時代のS&T誌、88年）が契機ではなかっただろうか。ドイツ軍の戦線を突破してくるソ連軍機械化軍団に対し、ドイツ軍は機動予備を集めてモービル・アサルト（移動中に行う特別な攻撃。当時一般的だったカタカナ表記である「モービル」に做った）でその衝撃力を殺ぎ、戦線を安定させる。ゲームとしてはドイツ軍が強すぎたが、作品の中で表現したいものが明確で、多くのプレイヤーを楽しませた。

その後、ほぼ同じシステムで『ブリッククリーク41』（コマンド・マガジン誌、89年）を発表。やっぱりドイツ軍が強かったが、モービル・アサルトを今度には電撃戦を表現するために活用した。装甲軍団が縦横無尽に走り回り、電撃戦に対処できない赤軍は為す術なく粉砕される——デザイナーが描きたいバルバロッサ作戦像がわかりやすく提示されていたこともあって、日本での人気も高く、シミュレーター誌などでも取り上げられた。

この2作に、ウォーゲーム・デザイナーとしてのタイ・ボンバの輪郭を捉えることができる。まず、表現したいことをわかりやすい形でゲームに落とし込んでいること。ルールを読んだ時点で、プレイヤーに何をさせたいのか予想がつくほどだ（実際のプレイがその通りになるとは限らないが、そして、有効に機能したゲーム・システムは資産として別の作品でも積極的に活用するということ）。

今も精力的に作品をつくり続けるタイ・ボンバだが、最近の作品ですます右の2点が強く感じられるようになった。テーマ、あるいはシステムをリユースした作品ほど顕著である。はやけていた焦点をシャープにする、あるいはよりふさわしいゲーム・システムに切り替えることで作品の質を向上させているのである。

同じようなゲームばかりつくり続けているように見えて、タイ・ボンバは「進化中」なのだ。



アメリカ分断後の内戦を描く『アメリカ・フォーリング』

左上：扇情的なボックス・アートはゲーム内容をよく表している。上：カウンター・シート。裏面は同じ内容が青い地色で印刷されている。右半分の★は移動できない都市守備隊。ゲームにはもう1枚カウンター・シートが用意されており、そこには大量のキノコ雲マーカーが用意されている……けど、自国で核兵器使っちゃうの？ 左：マップは2枚。太平洋岸は8つの主要都市だけがゲームに参加する。マップの広さは作戦的自由度に直結し、シリーズの中で最もやりがいのある内容に仕上がっている。



左：フォーリング・シリーズの眷族2作。中国もロシアも同じシステムで内戦を再現する。

右：実はこちらも同じゲーム・システム。1936年にドイツで内戦が起きたら？ という仮想設定。下は初期配置の一例。ナショナリストとコミュニストに別れて戦うが、ロシアとフランスが干渉してくる。



二〇二一年、初の女性大統領は一般教書演説で銃規制法案の立案を促した。

これに反発した五百名ほどの団体が、同年の三月にテキサス州の八つの小さな村に引越して住民投票を行い、銃の所有、携帯、そして使用の自由がある第二のアメリカ——アメリカ自由領邦の独立を宣言したのだ。

運動は州内へ広がり、年末にはテキサス州そのものがFSAに加盟することになった。住民投票でFSAを選ぶ州はあとを絶たず（略）三年後の二〇二三年にはカナダと国境を接するアイダホ、モンタナ、ミネソタ州、そして、三度も住民投票を行うことになったミズーリ州が独立し、アメリカ合衆国を東西に分断してしまった。この状況を、第二内戦と呼ぶ者もいる。

（『第二内戦』藤井太洋）

近未来SFでお馴染みのアメリカ『第二内戦』をテーマにしたゲームが『アメリカ・フォーリング』（以下、AF）『ワン・スモール・ステップ』以下OSS、18年）である。保守派と進歩派に分かれて内戦を行い、そのどちらにも属さない分離派が混沌に輪をかける。

AFはフォーリング・シリーズ最新作で、中国崩壊後の内戦を扱う『レッド・ド

ラゴン・フォーリング』（MW、15年）、ロシア崩壊後の内戦を扱う『ロシア・フォーリング』（ペーパー・ウォーズ誌…以下PW、17年）に続く3作目である。

大国の内戦をテーマにしているが、ゲーム的には『タクテクスII』や『ブリックブリーク』（いずれもアバロン・ヒル、59年と65年）といったイコール・コンディションの大軍同士の仮想戦である。

例えばAFの場合は2017年における米軍が陸軍を中心に旅団規模でユニット化されている。ユニットの片面は保守派、反対側の面は進歩派を表す色で印刷されているが、兵科や戦闘力に違いはない。ユニットの面で所属を表すわけである。

ユニットをマグカップなどの容器にひとまとめにして、保守派、進歩派が交互にそれぞれ1個ずつユニットを引き、決められたヘクスに配置する。どの部隊がどの勢力につくかわからないので、ゲームを行うたびに展開が異なる仕組みになっている。しかも戦力がある程度集まってくれるのか、それとも分散してしまうのかも運次第。内戦の開始状況は常に混乱を伴うのである。

シーケンスは決まった時期に決まった軍事行動を取るものではなく、両プレイヤーが交互にモラル・ポイント（MP）を使って1回ずつアクションを行う自由度の高い

システム。アクションの内容はゲームによって多少異なるが、移動や攻撃、敵ユニットに対する覆返り工作や空軍力の使用、壊滅したユニットの再建など。MPは毎ターン、支配している都市から取得できるので、より多くの都市を支配している勢力が主導権を持って戦いを進めることができる。一方、勝利条件にも関わってくるので、都市を多く支配しているからと言って無駄遣いをしていると、主導権の転換も発生し得るようになっていく。

不確実な要素が多いので好き嫌いのわかるゲーム・システムだが、その不確実性の中から勝利する確率を高めていく状況判断を楽しむことができる。マップ2枚というシリーズ最大規模のAFは、その楽しさが最も大きな作品と言えるだろう。

タイトルこそ『ホワット・イフ』シリーズだが、実は『1936.ホワット・イフ？』（OSS、16年）もこの系列に含まれる作品だ。ラインラント進駐に失敗したためにヒトラーが失脚、ドイツで内戦が始まり、西からはフランスが、東からはポーランドに攻め込んだソ連がその勢いのままなだれ込んでくるという悪夢のような設定である。フォーリング・シリーズが持つポテンシャルを感じさせてくれる一作だ。



左:『〜ウォー』というタイトルも多用されるが、ゲーム・システムに一貫性はない。グデリアン、ブーチン、ジューコフいずれも異なるゲーム・システムが使われている。

下左:『パンツァーズ・イースト』のプレイ中の写真(TORO氏提供)。『グデリアンズ・ウォー』は明らかにこの作品を下敷きにつくられている。

下右:『ザ・モスクワ・オプション』のマップ。中央軍集団がキエフに行く代わりにモスクワへ攻め込むゲーム。

左ページ:『グデリアンズ・ウォー』のマップ。モスクワ以外の都市と町はドイツ軍にとっての得点源であり、ゲームの進行に従って一定以上の得点を得ていればサドンデス勝利、敗北ラインを下回ると即敗北となる。この設定がやや甘いようで、モスクワを目指さなければドイツ軍の勝利はそれほど難しくないだろう。



タイ・ボンバほどモスクワが脆い東部戦線をつくるデザイナーは他にいないのではないだろうか。前出の『ブリッククリーク41』もそうだし、昨年日本版も出版された『ジューコフズ・ウォー』(ワイルド・アット・ウォー誌…以下WW、16年)もそうだった。中央軍集団が南方旋回せず、そのままモスクワを目指していたら? という仮想設定を楽しむ東部戦線の作戦級ゲーム『ザ・モスクワ・オプション』(以下、MO) (CM、96年) もドイツ軍必勝のゲームである。ドイツ軍の代わりにソ連軍が北方旋回し、ソ連南部軍がドイツ中央軍集団の側面に反撃を加える展開がユニークだが、ドイツ軍が強力すぎてモスクワ入城を阻むことはできない。ちなみにこのゲームは、ジョン・デシュが『ブダペスト45』(CM、94年) で用いたシステムを流用している。

MOはスモレンスク戦直後から始まるが、バルバロッサ作戦からスタートしてモスクワを占領できるかどうかに挑む作品が、『パンツァーズ・イースト』(以下、PE) (WW、15年)。こちらはソリティアゲームで『ランページ』(WW、15年) の東部戦線版。プレイヤーは中央軍集団司令官としてドイツ軍部隊を率い、ソ連軍部隊はゲイム・システムによってコントロールされる。ドイツ軍ユニットが未支配のヘクスに進入するたび、ソ連軍ユニットの登場判定を行って、いれば戦闘を解決する。ドイツ軍支配ヘクスでソ連軍支配ヘクスを囲むと包囲網が完成し、中に残されたソ連軍部隊は脱出を試みる。

なお、PEでもモスクワは落ちる。

最新作『グデリアンズ・ウォー』(以下、GW) (OSS、17年) はPEと同じでバルバロッサ作戦から始まるが、ゲームは9月で終わる。史実同様、総統命令により中央軍集団が南方旋回させられるためだが、ドイツ軍の努力次第では8月中にモスクワに行けないこともない。ただしモスクワを占領したところでソ連が降伏してくれるとは限らず、またモスクワは勝利得点の対象にはならないため、

タイ・ボンバは進化中



グデリアン、モスクワへ

堅実に得点を稼ぐほうがドイツ軍の勝率は高まるだろう。それに一定以上の勝利得点を獲得しておかないと、各ゲーム・ターン終了時に行われる敗北判定に引っかかってしまう。

ゲーム・システムは『ブリッツクリーク1940』（CM、97年）で用いられるようになった、移動フェイズと戦闘フェイズの順番を入れ替えられるシーケンス（これ自体は『ウェイブ・オブ・テラー』（CM、97年）で導入された）に、モビル・アサルトが加わったもの。プリペアド・アサルト（戦闘フェイズに行う通常の戦闘）を行って戦線を破り、移動フェイズでそこから後方へ進出すると同時にモビル・アサルトで戦果を一気に拡大するという、激しい機動戦を行うことができる。ドイツ軍ユニットにマルチ・ステップ（最大6）を与えることで、損耗とともに衝撃力が低下していく様を描かれることになる。MOでやろうとして失敗したことが、GWではうまく再現されている。

PEと違ってGWは対戦ゲームなので、ソ連軍プレイヤーに多くのオプションが用意されている。その1つが騎兵突撃で、ユニットは全滅する代わりにドイツ軍の足を一時的に止めてくれる。また作戦グループを編成して反撃を行う、キエフ方面から部隊を派遣してドイツ軍の側面を襲うなど、防戦一方では終わらない。

さらに白眉なのが、ドイツ軍の鉄道線を一定数、分断することでソ連軍がサドンデス勝利を得られるというルール。中央軍集団の兵站システムが混乱することで、ヒトラーがプレイヤーに見切りをつけて別の軍集団に攻撃の重点を移すという状況を表している。そのようなわけで、側面や後方を気にかけずにモスクワに突進することは、まず不可能なのである。

タイ・ボンバがこれまで使ってきたシステムを盛り込んだ感のあるGW。結果として最もモスクワが落ちにくいゲームに仕上がっており、この点が一番の進化と言えるのではないだろうか。



近未来戦ゲームへの 一つの回答

左:『プーチンズ・ウォー』のマップの一部。ロシアとバルト諸国との衝突をシミュレートする。ロシア軍はバルト諸国へ侵攻し、得点源である都市を攻撃する。一方の連合軍は増援を要請して防衛線を構築、さらに予備を捻出して反攻に出る。敵戦力を直接攻撃するより、ロシアの都市を占領するほうが効率的である。ロシア軍プレイヤーがAPの運用にしくじると、連合軍の反撃に全く対処できなくなる。

上: プレイ中の『コールド・スタート』。初期配置の順番はゲームのたびにランダムに決まるため、通常兵力に劣るパキスタン軍が先に配置することになると、いきおい核兵器に頼ることになる。空軍力マーカーの使い方は『プーチンズ・ウォー』同様で、敵スタックの上に置くことで移動を妨害できる。

下:『ザ・ファイア・ネクスト・ウォー』のマップ。



タイ・ボンバは進化中

タイ・ボンバが近未来戦をゲーム化するに当たって重視している点がいくつかある。『ブーチンズ・ウォー（以下、PW）』（MW、16年）と、その進化版『コールド・スタート（以下、CS）』（MW、17年）を見てみよう。

PWについては森田勝里氏が『このシミュゲがすごい！ 2018年版』で詳しく紹介している。

コマンド・ポイント・フェイズでは、2D6分のAP（アクション・ポイント）を得ます。航空優勢フェイズでは、両者が2D6を行い数が大きい陣営が差分の航空支援マーカーを得ます。作戦フェイズでは、ユニットは移動アクションを選択すると1D6分の移動力を得ます。（略）もちろん戦闘を選択した場合は1D6で戦闘結果を求めます。

ランダムにランダムを重ねたゲーム・システムだが、まだ起こっていない戦い、何が起こるかわからないので仕方がないと言えは仕方がない。しかしその不確実性を考慮した上で作戦を立てなければ、ゲームにならない。事前の作戦プランが大事になってくるのです。いきあたりばつりの行動ではAPを浪費するだけです」と森田氏が

述べている通りなのだ。

比較的、効果が堅実なのが特殊部隊である。一度使用するとリユースするまで時間がかかるが、自軍が行う戦闘を有利に修整してくれる。また特殊部隊の投入にはAPを必要としない。近未来戦では特殊部隊の運用次第で主導権を得られるかどうかが決まる、というのがタイ・ボンバの主張のようだ。

しかし、毎ターン使用できるAPまでランダムに決めるのは行きすぎだと反省したのか、CSでは次のように変更された。インド軍、パキスタン軍は一定数の軍団マーカーを持ち、これを用いてスタックを活性化してアクションを行わせる。ただし、1スタックは1ゲーム・ターン中に1回してアクションを行えない。また手持ちの軍団マーカーは1ゲーム・ターン中にいくつ使用しても構わないが、リユースできるようになるまで時間がかかる。チャンスと想って一気に軍団マーカーを投入したが、思ったより戦果があがらなかった場合、軍団マーカーが足りなくなつて敵の反撃に対処しようがなくなる。あるいは敵の攻勢に対して軍団マーカーの使用をけちつてしまったために、取り返しがつかない事態を招いてしまうこともある。軍団マーカー数ⅡAPを固定にすることで、CSはPW以上に

プレイヤーにとって判断が難しいゲームへと進化したのである。

APにせよ軍団マーカーにせよ、刻々と変化する状況におけるデジジョン・メイクと状況をつくり出す計画の重要性を問うているようだ。

次のインド・パキスタン戦争をテーマにしたのは、CSが2回目となる。前回は『ザ・ファイア・ネクスト・タイム（以下、FNT）』（CM、98年）。CM末期の作品であり、シートの半分が悪名高い『ウォー・チェス2000』で占められている。

当事国が核兵器保有国ということもあり、CSには核攻撃ルールが用意されている。使用すれば目標1ヘクスを灰にするが、6分の1の確率で全面核戦争が誘発され、引き金となった核攻撃を行ったプレイヤーが敗北する。先制核攻撃を行えるのはパキスタン軍である。

もともとインド軍は通常兵力でパキスタン軍を圧倒しており、核兵器に頼る必要はない。一方のパキスタン軍はいきなりラホールを占領され、サドンデス負けするリスクを抱えている。座して国が崩壊するのを待つくらいならいっそ……。

特殊部隊とAPと核兵器の扱い。これらがタイ・ボンバ近未来ゲームの三種の神器といったところだろうか。

台湾侵攻は 第二次大戦型に!?



タイ・ボンバは進化中

CM末期のFNTをリメイクしてCSを世に問うたように、CM最後のゲームとなった『ホウエン・ドラゴンズ・ファイト(以下、WDF)』(CM、01年)をつくり直したのが『イフ・ドラゴンズ・ファイト(以下、IDF)』(OSS、18年)である。情報がアップデイトされているだけではなく、ゲームとしてもより面白いものに仕上がっている。WDFは上陸前のミサイル攻撃で全てが決まってしまうようなゲームだったのだ。

PWやCSと異なり、この「近未来戦」は第二次大戦型と言っている。APを用いた交互アクションではなく、定型のシーケンスが用意されている。GWと同じで、プレイヤーは自分のプレイヤー・ターンに、移動フェイズ・戦闘フェイズの順番で行うか、戦闘フェイズ・移動フェイズの順番で行うのかを決める。

プレイヤー・ターンの前に中国軍航空優勢フェイズがあり、そのターンに使用できる航空支援マークの数を決める。その役割は台湾軍に対する移動妨害(ヘリボーン部隊の活動も抑制する)と戦闘支援である。

21世紀の戦争らしいのは、プレイヤー・ターンの後にサイバー戦争フェイズがあること。両プレイヤーはダイスを3個ずつ振り合い、より大きな目を出したプレイヤー

がその差分のサイバー攻撃ポイント(CWP)を得ることになる。CWPの用途は3種類で、敵OODAループの妨害と自軍OODAループの強化、それに台湾軍による中国空軍に対する妨害である。最後のそれは中国軍の航空支援マークを使用不能にすることだが、台湾軍が航空支援マークを使えるようにはならない(開戦直後に撃破されているという想定である)。

敵のOODAループを妨害することで移動力や戦闘力を低下させる。一方、自軍OODAループの強化により、敵の移動フェイズ中に自軍ユニットの移動を割り込ませたり、敵の戦闘フェイズ中に自軍ユニットで敵ユニットを攻撃したりするリアクションが可能となる。このシミュゲがすごい！2012年版で紹介された『ライヒスヴェア&フライコール』(S&T、12年)のゲーム・システムに少し似ている。ただしIDFはフェイズ丸ごと割り込ませるのではなく、スタック単位で割り込ませるという点が異なる(規模は小さいが、よりフレキシブルに対応できる)。

台湾側がCWPを多く獲得できれば、中国軍の活動を抑制するとともに、限定的な反撃を行って敵の計画を狂わせるなどの作戦を取ることができる。しかし、どの軍がどれだけCWPを手に入れられるかは完全

に運次第だ。そうすると計算できるのはプレイヤー・ターン中に行われるアクションであり、移動フェイズ・戦闘フェイズといった従来型の軍事行動となる。

では、第二次大戦型の戦闘が台湾で発生したらどうなるか？ 結果は火を見るより明らかかなうものだが、物量に勝る中国軍が優勢である。WDFがそれより前の時代なら台湾側にも質的な優位があったが、時代は変化したのである。

ならば、第二次大戦型の戦闘にさせないことで台湾側にも勝ち目が出てきそうなのだが、CWPの獲得条件がイープンである以上、なかなかそうもいかない。競技ゲームとして考えた場合は、両プレイヤーが陣営を変えて1回ずつ対戦し、中国軍を受け持った時に支配できた都市の数で勝敗を決めるとよいだろう。

軍事的側面だけを捉えると、今の台湾には中国軍による武力侵攻を跳ね返す力はない、というのがタイ・ボンバの見解なのだ。しかしこのゲームで中国軍に許されている時間的猶予は7ターン——14日間。6ターンあるいは5ターンだと、中国軍が勝利するのは極めて困難になる。そのためには現実はどうすべきなのか……などと、作品の持つ「ゆるさ」が感想戦の幅を広げてくれるに違いない。

野蛮で気紛れ、なのに繊細な魅力

『アイゼンハワーズ・ウォー』(WaW #60)



南池袋退屈日記

鹿内 靖

上陸作戦の立案から始まる

これまでにデザインした作品数120あまり、その多作ぶりでも周囲を睥睨するタイ・ボンバ氏の新作だ。新作といっても量産が過ぎて、もはや最新なのかどうか判断としない有様。しかし、創作活動にとって多作性は重要である。多作こそが良作・傑作の誕生を支えるのだから。

おそらく筆者は、平均的なウォーゲーム・プレイヤーに比べボンバ経験の豊富な方だと思ふ。そんな筆者からすると、感覚的にボンバのデザインする8作から9作に1つ、これは！という作品がある。今回の『アイゼンハワーズ・ウォー』(以下EW)も、そうしたあやしい輝きを放つ快作なのだ。

テーマは西側連合軍による大陸反攻。第2次大戦の西部戦線キャンペーンを1944年6月から45年4月までの期間で扱う。マップには、西はプレストから東はウィーン(ベルリンも入る)、北はキールから南はローマまでが収められる。1ヘクス約65キロで、ユニットは軍団規模。1ターンは1〜2カ月を表し、全9ターンを戦う。

少し細かい部分はあっても難しいルールではない。プレイヤーは毎ターン、移動・戦闘の順か、戦闘・移動の順を選んで実行する。連合軍がエルベを渡河すると登場するヴェンクの第12軍や、45年3月に突如出現するアルプス要塞など、どうでもいい楽しさ溢れるサビスも用意されている。

だが最大の特徴は、連合軍上陸作戦の自由度とドイツ軍に与えられた総統命令攻勢だ。

シナリオは歴史的侵攻シナリオと仮想侵攻シナリオの2つ。歴史的侵攻なら、連合軍がノルマンディにビーチヘッドを確立したところから始まる。連合軍プレイヤーはセフトアップ後に、第2次上陸の時(第3ターンか第4ターンのどちらか)と場所をプロットする。場所はフランス・ベルギーの海岸からイタリア・ユーゴの海岸まで、どこでもよい。

仮想侵攻だと第1次上陸、第2次上陸ともにプロット。ただし第1次上陸

は必ず第1ターンに行われ、場所はフランス・ベルギーの海岸のどこかになる。にしてもオーバーロード作戦が、ベルギーでもバ・ド・カレーでもノルマンディでもビスケー湾でも、あるいは南フランスでもいいというのは、野性味溢れ過ぎる気がしなくもない。

上陸はターンの一番最初に行われる。プロットしたヘクスにドイツ軍がいた場合、すぐに戦闘が発生する。ドイツ軍を排除できなければ、上陸は失敗。仮想侵攻シナリオで第1次上陸に失敗すると連合軍は、第1ターンに課せられた必須港湾確保数1の条件を満たさずサドンデス負けしてしまう。

『EW』を初めて試す時は、比較的振れ幅の小さい歴史的侵攻シナリオからの方がよいだろう。歴史的侵攻ではまず、連合軍ブレイヤーが第2次上陸のプランニングで悩む。問題は前述の、フランスからベルギーにかけての海岸線で港湾ヘクスを一定数確保しなければサドンデスで敗北する、という勝利条件だ。

第2ターンまでは必須港湾確保数1。第3ターンになると5。ここまではさほど難しくない。次の第4ターンでの確保数10が絶妙に難しくなってくる。連合軍ブレイヤーは、第2次上陸での戦果と合わせてこれをクリアできる作戦を立案する必要がある。

両軍の歴史的課題を再現

連合軍にとって、アドリア海沿岸（イタリア・ユーゴの海岸）への第2次上陸は熾惑的だ。イタリアのドイツ軍を補給切れで一気に壊滅させ、ローマから攻め上る連合軍とともに南からドイツを攻略できる。北フランスにいるドイツ軍主力には対応できない。しかしその前に、第4ターンでの必須港湾確保数10が達成できず敗北する公算が大きい。

ベルギー（オステンド）への上陸も魅力的だが、やはり危険だ。ドイツ本土やアントワープに近いことを、ドイツ軍ブレイヤーは最

も警戒するからである。

ノルマンディより東に存在するフランスの海岸（バ・ド・カレーやカレー以東）は検討に値する。上陸も港湾確保数もクリアする可能性がそれなりにある。

最も上陸しやすい、また港湾確保数も満たしやすいのが史実どおりの南フランス上陸になる。だが、それもドイツ軍ブレイヤーに読まれて戦力を集中配備されると、相当に危険な事態が発生する。

と、連合軍ブレイヤーの悩みは尽きない。だが、それはドイツ軍ブレイヤーでも同じこと。ドイツ軍にとっては、ノルマンディより東にあるフランスの海岸に、第2次上陸があるのかどうか最大の関心事になる。ここで史実のドイツ軍が、ノルマンディへの上陸後もバ・ド・カレーへの第2次上陸を懸念した迷いが再現される。

連合軍の第2次上陸が南フランスだったら、ツーロンに4個軍団も集結させれば、連合軍を窮地に追いやれる。サドンデスで勝てるかも知れない。しかし、その状況でバ・ド・カレー（およびカレー以東の海岸）に上陸されると、南フランスの戦力は主力と分断され、消滅してしまう可能性がある。

ノルマンディ方面から進撃する連合軍とバ・ド・カレー方面から進撃する連合軍に対し、北フランスのドイツ軍だけでは抗し切れない。対抗するには南フランスの戦力が必要になる。

こうした第2次上陸についての葛藤に加え、ドイツ軍にはもう1つ戦い方に関する大きな課題がある。すなわち、ロンメルバりの水際撃滅戦を行うのか、レントシュテットの唱えた内陸機動戦を行うのかである。

水際撃滅戦は連合軍のビーチヘッドを狙うか、連合軍の港湾ヘクス確保を攻勢によって阻みサドンデス勝ちを目指すものになる。内陸機動戦は北フランス内陸に連合軍を誘い出し、痛打を与えて攻勢能力を挫くことで最終ターンの勝利を目指す。どちらの場合も、ボ

イントになるのはドイツ軍に与えられた5枚の総統命令攻勢マーカーだ。

ドイツジョンメイクの連続

ドイツ軍プレイヤーには、ゲーム全体を通して5回の総統命令攻勢が許されている。これは連合軍の移動あるいは戦闘フェイズのうち、移動のパート中いつでも割り込んで発動させることができる。

1つの連合軍プレイヤーターン中に複数回発動してもいいし、同じドイツ軍ユニットを続けて使用しても構わない。ただ連続して発動する場合は、必ず間に1つの連合軍の移動を挟まなくてはならない。また第1ターン中の発動は禁じられている。

発動を宣言すると、ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットの存在する1ヘクスを指定、総統命令攻勢マーカーを置く。するとそこにいるユニットと、その周囲6ヘクスにいるユニットに移動・戦闘または戦闘・移動を即座に行う権利が与えられる。最低でも1つの戦闘を行わなければならないが、その際は攻撃側有利に1シフトの戦闘比修正がつく。

有効に使うには、装甲軍団を中心とした強力な反撃戦力を連合軍前線から程よい距離、なるべく機動に適した場所に集結させる必要がある。そして連合軍ユニットの一举手一投足を窺いながら、チャンス等待。好機と見れば、ためらわず発動。危機的状况を脱するため戦闘・移動を選び、叩いて退がる。もいいたろう。

支配地域は移動力を余分に消費すれば通り抜けられる弱ZOCだ。移動を先に持ってくるのであれば、包囲による集中攻撃（コンセントリックアタック）の要件を満たし、さらに攻撃を1シフト有利にすることもできる。戦闘に関する補給はダイスを振る直前に判定される。移動で連合軍ユニットを補給切れの戦力半減にして叩くこともできる。

こうした効果的活用が可能なタイミングをうまく計れば、大きな戦果を上げられる。間に1つ連合軍の移動を挟むとはいえ、同じターンに複数回発動できるのだ。続いてドイツ軍プレイヤーターンの移動や戦闘も控えている。これらを考えれば、水際撃滅戦にも内陸機動にも相応の成果が期待できる。

内陸機動戦の構えを見せ、連合軍の進出を遅らせる戦略も考えられる。強力な反撃を連合軍に警戒させ前進を抑制、その間により多くのドイツ軍を西方防壁に籠らせる。実際の攻勢は、ドイツ軍反撃戦力が東部に引き抜かれる前の44年々末に（第5ターンから第6ターンにかけて）まとめて発動することになる。

自ずとバルジの戦いが出現するではないか。敵戦力撃破を目的とし、連続発動を成功させればアントワープを確保、連合軍を一時的にせよ補給欠乏に陥らせるのも夢ではない。決定的な遅れを生じさせ、最終ターンでの勝利を掴むのだ。

対する連合軍プレイヤーも、タイミングを巡る駆け引きではタフにならなければ翻弄される。単にスキを見せない機動を心掛けるだけでなく、時には囹の機動でわざと主戦域から離れた場所での総統命令攻勢を誘引、ドイツ軍反撃戦力を遠ざけ無力化するといった試みも必要になる。

読み合いと判断から実行に至る過程は、まさにドイツジョンメイクの連続だ。どちらのプレイヤーにとっても挑戦し甲斐のある、胸躍るも厳しい試練となる。

この総統命令攻勢の仕掛けが、展開を推進する重要なエンジンとなる。一見、ゲームのギミックに思える。もちろんプレイの面白さに大きく貢献するのは事実だ。だが、決してそれだけではない。ドイツ軍の取り得た選択肢を表現することに寄与しているのも事実だ。ゲームとシミュレーションとを繋ぐ役割を担っており、大いに評価できる。



EWのマップ。連合軍は必須港湾確保数を考慮して作戦を立てなければならない。歴史的侵攻シナリオ、仮想侵攻シナリオどちらの場合も、第2次上陸での戦果を合わせて第4ターンでの確保数10を達成する作戦を立案する必要がある。第2次上陸でアドリア海に上陸すればイタリアのドイツ軍を補給切れで一気に壊滅させ、南からドイツを攻略することができるが、必須港湾確保数10を達成するのが極めて困難。史実通り南フランスから上陸するか、裏をかいてベルギーやカレール地区に上陸するか……。

アイゼンハワーの戦い方

本作に於けるドイツ軍の強みは、部隊運用のしなやかさによる作戦的優位だというのが分かるだろう。これに対し、連合軍のそれは上陸作戦を望む地点で行える戦略的優位である。いつどこを決戦場を選ぶかの主導権は連合軍の手にある。

選ばれた決戦場では、戦力で圧倒する連合軍に作戦上の即興性で優るドイツ軍が積極防御で対抗する。連合軍のグランドデザインに立ち向かうのは、ドイツ軍の委任戦術を旨とした現場の対応力だ。こうした歴史に見られる対決の構図が、分かりやすく表現されているのも好感が持てる。

上陸してからの連合軍の戦い方には、2つの歴史的見解があった。1つはモントゴメリーの主張する鋭いナイフのような一撃。戦力を集中し突破、敵戦線を崩壊させるやり方。もう1つはアイゼンハワーの選んだ広正面での圧迫。敵を全体的に消耗させ、壊滅に追い込む戦い方だ。

この作品で連合軍ブレイヤーがモントゴメリーの主張を実現させると、どんな結果を招くだろう。ユニットを大胆に進ませる度にドイツ軍ブレイヤーは総統命令攻勢を発動。包囲攻撃を行いこれを壊滅させてゆく。逐次投入各個撃破のかたちになり、連合軍は多くの戦力を失い攻勢の維持が困難になりにかねない。

マーケットガーデン作戦もそうだ。都市と要塞、山地以外マップのどこにでも投入でき使い勝手のよい連合軍空挺軍団だが、ドイツ軍の戦線深く降下した途端に総統命令攻勢で壊滅の憂き目に遭う可能性は非常に高い。総統命令攻勢が使い切られた時こそ空挺作戦は切り札になる。

ここではアイクの慎重な前進が妥当なのだ。タイトルに『アイゼンハワー』と謳われるとおり、アイゼンハワーの戦い方をよしとし、モントゴメリーの焦り過ぎを諫める立場を取っている。デザイ

ナーの歴史に対する意見と考えられ、興味深い。

*

さて『EW』には、マガジンゲーム故の粗削りな点がない訳ではない。そこで、よりよいプレイに向けた改正案をいくつか提示してみたい。

◆勝利条件の1つに、連合軍は占領した都市を奪回されるとサドンデスで敗北というものがある。これはない方がよい。ドイツ軍に総統命令攻勢を連発されれば、防ぐのは難しい。これがあるとドイツ軍必勝に限りなく近い作品となる。

◆次に、その総統命令攻勢。ゲーム全体を通して5回（第1ターン中は禁止）という制限はあるものの、1つのターン中での発動回数に制限はない。しかし連合軍が不安定な序盤に5回も連発されると、効果が強すぎてゲームが成り立たなくなることがしばしばある。これがドイツ軍の勝利するベストの手段となり、作品意図がスポイルされてしまう。

そこで、1つのターン中の発動回数制限を次のように設けてはどうかと考えた。

第2ターン中は1回、第3ターン中は2回まで……第6ターン（ちょうどバルジの時期だ）、以降は5回まで。と、漸次上限を増やしてゆく。いつ発動するかはジレンマと、反撃の適度な柔軟性とのバランスも取れるのではないだろうか。

しかし、何よりグランドデザインの立案とディシジョンメイクの面白さは群を抜いている。上陸作戦の自由度からリプレイアビリティも高い。毎回違う戦略の駆け引き、作戦の駆け引きを楽しめる。野蠻で気紛れなのに、繊細さが求められる。そんな持ち味が愛くるしい。

『アイゼンハワーズ・ウォー』のルールは概ね明瞭ですが、解釈が分かれそうな箇所があったため、デザイナーに直接質問しました。以下はその回答です。

Q. 連合軍が必須港湾確保数を支配できず、しかし勝利条件のV-1全基地を支配した場合、どちらが勝利するのか？

A. 連合軍の敗北（ドイツ軍の勝利）になります。

Q. 第2次上陸を第3ターンに行う時、第4ターンに登場予定の増援を使っても構わないか？

A. できません。※第3ターンだけの戦力では上陸が困難と思われるので、実質的に第2次上陸は第4ターンに行うことになります。

Q. 連合軍が空軍力を都市に対して使用するとその都市は消滅するが、同じヘクスにある港湾も存在しないことになるのか？

A. その通りです。※必須港湾確保数にも影響するので注意が必要です。

Q. ドイツ軍のイタリア増援はEZOCに登場できないが、それ以外の一般の増援はEZOCに登場できるのか？

A. 登場可能です。

Youはどこから日本へ? フィンランド Where did you come from? U&Pゲームズ

ウォーゲーム出版社はアメリカ以外の国にもたくさんあります!! 各国で出版された作品を紹介していきます。

U&P ゲームズはウォーゲームよりサッカー・シミュレーション『FUBA』のメーカーとして有名かもしれません。『このシミュゲがすごい!』で堀場互氏が絶賛した作品です。

ウォーゲームとしては200周年に合わせて出版した『ワートルロー 1815』と、100周年に合わせた『ヘルシンキ 1918』の2作をリリースしています。

『ヘルシンキ 1918』はフィンランド内戦に介入したドイツ軍によるヘルシンキ解放をテーマにしたシミュレーション。それまで劣勢だった白衛軍ですが、ドイツ軍の市内突入に呼応して活動を開始します。対する赤衛軍はヘルシンキで時間稼ぎをして西方軍を撤退させるつもりでした。

ゲーム・システムは主導権とコマンド・コントロールを重視した内容。ダイスを振って主導権判定を行い、主導権を取ったプレイヤーはコマンド・ポイントを使って移動や攻撃といった命令を実行します。行える命令は各軍によって異なり、例えば赤衛軍なら自軍の戦意高揚を行ったり（ヘルシンキが捨て石にされたため戦意が上がりませんでした）、白衛軍の寝込みを

襲ったり（戦力化する前にアパートメントに潜伏中の白衛軍を狩り出します）。ドイツ軍なら支援カードを入手する、白衛軍なら遊撃隊を編制したり、遊撃隊を軍隊に格上げしたりします。各軍の特性に応じて最適の命令を実行する必要があります。

市街戦だけではなく周辺の戦いがゲームに影響を与えます。ティックリラの町をめぐる戦いをどう進めるか、あるいはドイツ軍のモイラー支隊がいつ上陸するかといった要素があるため、両軍プレイヤーは多面的に状況を判断する必要に迫られます。

本作はドイツ軍・白衛軍対赤衛軍の2人でも楽しめますが、ベストはやはり3人プレイ。戦後の発言力を得ようと白衛軍がドイツ軍にとって迷惑なほど頑張ってしまうと、そこを赤衛軍に衝かれ、事態の收拾のためにドイツ軍がいらいな労力を払うことになるなど、状況が混乱していきます。そうしたゲーム展開の機微や、「そんな歴史の可能性もあったのね」と気づかせてくれるイベント・カードの内容には「さすがご当地のゲーム」と膝を打つこと間違いなしでしょう。

ヘルシンキ1815

(当店価格: 6,000円+税)

ソフトスリーブにマップ2枚とカード、木製の駒がインサートされ、ヒストリカル・ノートとプレイの例が印刷された厚手のパンフレットで蓋をするという独特のコンポーネント。

ユニットは部隊（中隊規模）と司令部の2種類があり、司令部はヘクスの頂点に置かれ、そこに接するヘクス内にある部隊を指揮下に収める。指揮下にいない部隊は行動が大幅に制限されるため、常に連絡線を意識して戦わなければならない。

カードには戦術サポートを表すものと、当時起こり得た様々な歴史的可能性（例えばフィンランド湾の海岸砲台がサボタージュで破壊されなかったら? など）を再現するものがある。



炎瓶を投げ合うウォーゲームですか？」と質問を受けましたが、『東大紛争 1968-1969』は、もう少し広い範囲を扱う『COIN システムによる戦略級ボードウォーゲーム』です。ちなみに、機動隊と過激派が催涙ガスや火炎瓶を投げあうウォーゲームはゲームマーケット2018秋で発表する予定

今からちょうど50年前の1968年から1969年にかけて、「東大紛争」と今に伝わる東京大学における権力と過激派の戦いがありました。『東大紛争1968-1969』は、この事件を題材としたボードウォーゲームです。扱う時期は、東大全闘が結成された1968年7月から「東大安田講堂事件」が起きた1969年1月までのほぼ半年間で、勢力として「体制側の「警察」「大学・文部省」と、反体制側の「民青・あの政党」「全共闘」が登場します。

史実の東大紛争のように、利害関係が複雑に絡み合う複数の勢力における争いの再現に最も適しているのがGMTの「COIN」システムです。GMTではCOINシステムでアフガニスタン、ベトナムなどの「非対称戦」を取り上げており、日本でも幕末日本で新撰組と会津藩、長州藩と勤王志士が争う『幕末京都騒乱』（ゲームジャーナル61号付録）があります。

『東大紛争1968-1969』は、この『幕末京都騒乱』をベースにデザインしています。実をいうと制作するきっかけとなったのは、ゲームジャーナル61号に掲載されていた『幕末京都騒乱』の紹介コミックの1シーン「過激派の格好をした勤王志士」と「機動隊の格好をした見廻組」でした。

過激派と治安部隊＝機動隊の戦いといった「東大紛争」です。しかし微妙な問題が満載（特に新左翼団体関連）で企業が商業ベースで流通させるのは難しいテーマです。それでも身軽な同人レーベルなら（目立たないおかげで）デリケートなテーマにも挑戦できます。おお、これぞ同人ウォーゲームの存在理由。

登場する4つの勢力、それぞれ目的が異なるだけでなく、体制派同士、反体制派同士でも対立しています。全てのエリアを支配したい警察ですが、主力の機動隊を東京大学エリアに移動できません。機動隊を東京大学に移動できるのは大学・文部省プレイヤーだけなのです。しかし、東京大学エリアに警察権力が立ち入ると反体制派の支持が上がって民青・あの政党を利用することになりかねません。東京大学を教授会で押さえた上で体制側の支持を高めたい大学・文部省には悩ましい問題です。

全共闘と民青・あの政党も「史実同様」に対立します。全共闘はエリアから活動資金を得ます（強制力カンパ的な何か）が、それは反体制の支持を失うことになります。さらに、東京大学エリアにおける全共闘アジトの増殖は共産党政治部シンパで東京大学を支配した上で反体制の支持を高めたい民青・あの政党の勝利を阻害します。こっ

ジブセイルゲームズ

長浜和也

INDIE SPIRITS

不満と怒りを抱える 全ての者たちに呼びかける！

同人だから出せた！『東大紛争 1968-1969』で【権力 | 過激派】と闘争せよ！

左:「東大紛争」と聞くと「安田講堂と放水と催涙ガス弾と火炎瓶とバリケード」という光景が印象的で、多くのことから「これって機動隊と過激派が催涙ガスや火

して、民青と全共闘は相手を排除するために激しい内ゲバを繰り広げることになるのです。

COINシステムと同様、このゲームでもカードを使います。一人でも多くの日本人に、カードに指示された「イベント」(実際にあった事件やエピソード)を元に、それぞれの勢力に対して有利不利に影響するという「時代の流れ」に翻弄されつつ、複雑怪奇な東大紛争を体感していただければ、と思います。

左: マップは東京大学を中心とした東京都区の北西部をカバーしていて、そこを「東京大学」「神保町・法政大学日本大学」「神田・」などのエリアと「警視庁」「あの政党本部」などのボックスに分けています

下右: 東京大学エリアには学部ごとにボックスを用意している。警察以外の勢力はこの学部ボックスを最も多く確保することも勝利条件の1つになっています



左: 警察勢力には「公安」「機動隊」が、大学・文部省勢力には「教授会」「当局職員」が、民青・あの政党には「民青(実質的にあかつき行動隊)」「組合」「政治部」が、全共闘には「アジト」「全共闘」がユニットとして登場します。ちなみに「あの政党」とは日本共産党=日共のこと。そして、民青と「日本民主青年同盟」は日共が支援する青年活動団体です。また、全共闘と「全学共闘会議」は、学生の自発的活動団体として発生しますが、その実態は「日共に反発する左翼過激派組織=新左翼」が合流した過激派でした

上中: 小説や映画で有名となった「警備一課長」に、紛争解決の分かれ目となった「総長代行」、東大紛争で時の人となった「東大全共闘議長」、そして、評論家小説家として知られる「あかつき行動隊隊長」などなど、特別な効力を発揮する「個人」もユニットとして登場します

左: COINシステムは「行動優先権」と「イベント」を記載したカードを使ってゲームを進めます。イベントには東大紛争に関連した事件やエピソードを用意して、それぞれの勢力で有利不利に影響する内容が書いてあり、そのイベントの実施と行動優先権(1枚のカード=1ターンで行動できるのは2つの勢力だけ。ただし、行動すると次のカードで行動できなくなる)を巡った駆け引きがゲームではとても重要になります



ウォーゲープレイヤーズ

第4回: The Players Aidチャンネル

同名のブログも開設

<https://theplayersaid.com/>



日本のウォーゲーム・シーンではあまり馴染みのない動画によるゲーム紹介ですが、海外に目を向けると様々な動画がアップロードされています。中でも個性的なおすすめめのチャンネルを紹介していきたいと思います。



倉元栄一

ジャンル度(カバーするゲームの種類) : ★★★
ディープ度(どれだけ掘り下げているか) : ★★
マニアック度(扱うゲームのレアさ) : ★★
凝り度(動画の制作にどれだけ凝っているか) : ★★★★★
総合オススメ度: 3.3/5.0



国産ゲームの英語ローカライズ版の開封動画!



彼らがイベントへ出かけて行って行う"デザイナーへのインタビュー"系もこのチャンネルの特徴です。



どちらか一方の氏が奥さんにインストしながらレビューするスタイルも最近の比較的定番となっています。



さらになんと双方の奥さん同士で『Eindhoven Bridge』(VPG)をレビューしてもらうという前代未聞の企画。

ムの経験がほぼないといえる2人がご主人の依頼とはいえほとんどイヤな顔も見せず初見でプレイまでこぎつけようとする様子は、レビュー内容以上に非常に興味深いものがあり

ます。かなり尺の長い撮影だった様子で終盤の片付け(笑)からまとめでは少々お疲れのご様子でしたが、最後までよく付き合ってくれた2人に、エンドクレジットでは拍手パチ

パチのものでした。

内容もさることながら、こういう観ていてホッとするレビュー動画もたまにはよいのではないのでしょうか。

ウォーゲームはどちらかというと“静”のメディアで、文章や写真が主な評論媒体となっています。

しかし、一部には動画を中心としてよりライブ感のある評論手段として使われているゲーマーさんたちが(特に海外に多く) いらっしやいます。

動画での発信と一口に言っても着荷／開封の儀系に始まり、レビュー系、ライブプレイ系、プレイログ系、カウントダウン系、フォーラム系といったいろいろな切り口があるわけで、その見方、楽しみ方も様々。

言語という大きな問題もあるのですが、そこはそこ、冷静に聞けば非常にゆっくりとわかりやすく喋ってくださる方もいたり、わからなくても動いている画でなんとく伝わることもありますし、筆者のようにソロ

プレイしたりなにかしている際のBGV的に流すだけ、という楽しみ方もあります。

また視聴してみると意外に「!!!」となるレアなタイトルが取り上げられてたりして新鮮な発見があったりと、思わぬところでゲームプレイのモチベーションを高めてくれることもあります。

ここでは普段動画は見ないよ、という方にも新しい視点でのゲームの楽しみ方を紹介するという意味で、YouTubeやニコニコ動画などで魅力的な発信を行っている投稿者さんを勝手に取り上げていこうと思います。

リンクも掲載しますので、むむっと思われた方は、ぜひ一度観てみてください。

デザイナー、ワイフ…… 使えるのものはなんでも使うよ！

今回紹介するのはちょっと“インテリやさ男”風のAlexander氏と“がっちり体育会系オヤジ”風のGrant氏というパツと見は対象的な二人によるゲーム開封/レビューを中心とした動画を配信しているThe Players Aidチャンネル(以下TPA)です。

2016年5月にスタートと比較的新しい本チャンネルですが、当時はまだ純粋な開封動画のみで撮影もお子さん？ が横で遊んでいるダイニングでそのまま手持ちカメラを回す、といったスタイルで凝った編集も特になく、レビュワーも顔を出していないといった構成でした。冒頭で紹介したようなAlexander氏とGrant氏がメインで顔出しレビューするスタイルが始まったのはチャンネル開設から1年ほどしてからとなります。ブログの方を見ていただくとわかるように非ウォーゲーム担当のTimさんという方がいたようですが、現在は動画に登場することな

く、ブログも更新が止まっており、非アクティブな状態となっています。またそれに伴ってか、開設2年目からは両氏によるご家族とのファミリーゲームタイトルの回もまれにあるものの軸はウォーゲームとなりチャンネルタイトルやロゴマークも現在の物に変わったようです。

さて実質的にAlexander氏とGrant氏の2人による動画チャンネルとなっているTPAですが、動画の種類としては稀にチュートリアル系があるものの、大半は開封系とレビュー系、イベント等でのデザイナーへのインタビュー系が中心となっています。取り上げるゲームもカード、ボード、ミニチュアといったコンポーネントや、年代、ジャンル、ソロからマルチまで、また現在では入手困難なタイトルも時々レビューされていますので、特にこだわりや縛りはなく様々なものが取り上げられているようです。

大半を占める2人でのレビューは、

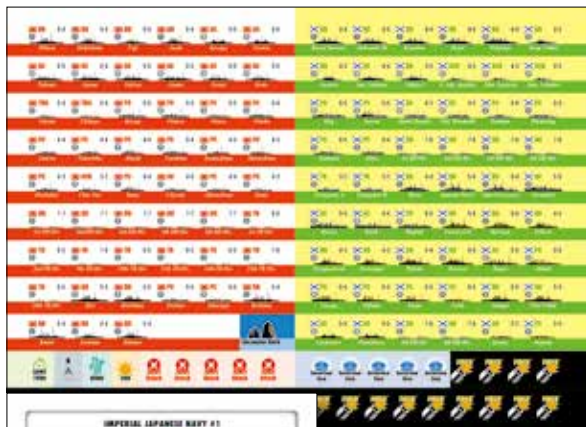
やはり1人のレビューと違って会話しながらのレビューとなりますので、異なった見方や会話の中からシナジー効果により新しい見解が生まれたりすることがありこれがTPAのレビューの“色”だと思います。

そんな中、TPAならではの企画として、両氏だけでなく両氏の奥様が登場してそれぞれご夫妻でウォーゲームのインストプレイやレビューを行うというものがあります。それぞれの奥様はボード／ウォーゲームを嗜んでいるようには見えず(少なくともウォーゲームは)、ウォーゲーム初心者へのインストよりもかなりハードルが高いシチュエーションだと思いますが、それなりにプレイ／レビューを成立させているのは素晴らしいです。これに味を占めたのか、さらには調子にのった(?) 両氏は、奥方同士“だけ”で初見の『Eindhoven Bridge』(VPG)をレビューさせるというチャレンジャーな企画も行っています。ウォーゲー

日露戦争の精密海戦ゲーム

『T O G O』

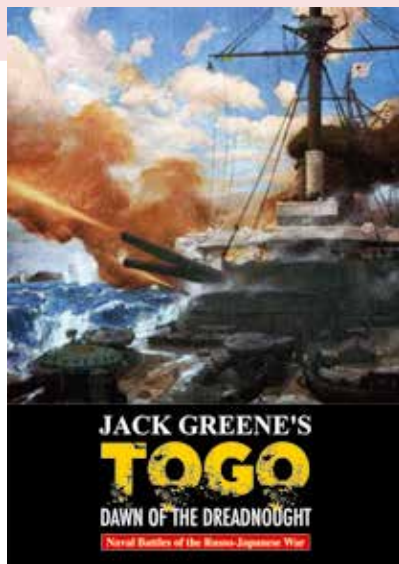
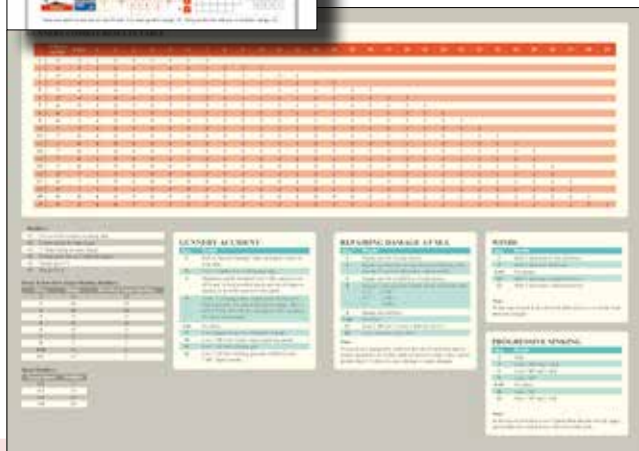
日米中で発売決定 !!



上: お馴染みのデザインの艦船ユニット。裏面は漢字とカタカナ表記になっている。

左: 損害記録シートは左のようなデザイン。前ドレッドノート型戦艦が多数登場するので、砲塔レイアウトも個性的。

下: こちらもお馴染みの砲撃表 (英語版)。まず命中数を決め、命中した数だけ砲の口径/目標の装甲に応じたチャートを用いて損害を判定する。



かつて『ツシマ』のタイトルでS&T誌の付録ゲームとなった、精密海戦ゲームが『T O G O』の名でリメイクされます。

ゲーム・システムは『アイアンボトム・サウンドIII』(国際通信社、15年)とほぼ同じですが移動のプロットはなし。それでも砲撃と損害記録は同じ手順を踏むので、大艦隊が激突する日本海海戦シナリオをプレイするのは相応の時間がかかります。そこで『T O G O』では、短時間で終わる蔚山沖海戦や仮想戦シナリオを追加して遊び

やすくしています。また両軍に様々な仮想艦が登場し、ホワット・イフ? を楽しめようになっています。

ちなみに艦艇のシルエットは8000分の1スケールで統一されており、戦艦よりも大きい防護巡洋艦や小さすぎて形状把握が困難な水雷艇、ほとんど帆船の巡洋艦など、様々な艦型を楽しんでいただけます。

発売は11月を予定しています。



ボンサイSSシリーズ第5弾

300

ギリシア・ペルシア戦争

『上海』『モスクワ』『大東亜』『日露』ときて、第5弾は意外にも古代戦。ゲームマーケット2018秋に先駆けてショップで販売予定です。

平成最後のSSシリーズとして発売予定なのが『300』。ギリシア・ペルシア戦争です。紀元前499年から始まったペルシア帝国によるギリシア侵攻を再現する戦略級ゲーム。映画『300』や塩野七生『ギリシア人の物語』などで親しんでいる方も多いと思われるエピソードです。

アテナイとスパルタを中心とするギリシアが、圧倒的に強大なペルシアに対してどう立ち向かうのか。非対称な軍隊の特性を生かしていかに主導権を得るのかを競うゲームと



上: ゲーム・システムはいわゆるカード・ドリブン。限られた生産力で陸軍、海軍、カードを効率よく手に入れる必要がある。

下: 非ボードゲーマーを交えてのテストプレイでルールの負担チェック。入門者もストレスなくプレイできそう。

なっています。ペルシア戦争で重要な役割を果たしたレオニダスなどの人物や様々なイベントはカードで再現されます。今作ではシリーズ初の試みとして厚紙製の駒ではなく、木製のキューブが用いられています（写真の駒はテストプレイ用のもので商品とは異なります）。ルール上の負担を小さくしてプレイに没頭できるゲームを意識してデザインした作品ですが、もちろんベテランの方にも、また古代戦にこれまで興味なかったという方にも楽しめる内容に仕上がっています。



ここで取り上げたゲームは「小さなウォーゲーム屋」で取り扱い予定です。

<http://petitslg.shop-pro.jp/> にアクセスして最新情報をチェック!!



山張夜譚作藏



ゲーム・ターン記録トラック

1 8月26日 午前4:00	2 午前5:00	3 午前6:00	山崎子 	山崎子
4 午前7:00	5 午前8:00	6 午前9:00		