

FREE MAGAZINE FOR WARGAMERS

Banzai Magazine

#8 WINTER 2022

TAKE FREE



ご自由にお取りください。

空襲と同時に真珠湾上陸？

『ウォー・イン・ザ・パシフィック日本語版』作戦研究

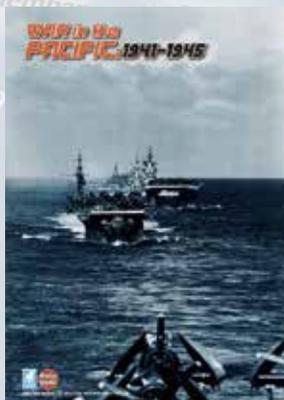


横須賀艦隊とマーシャル諸島艦隊による真珠湾強襲作戦。
上陸して真珠湾を占領する確率は2%以下。相当な幸運に
恵まれないと真珠湾は攻略できない



空襲と同時に真珠湾上陸!?

『ウォー・イン・ザ・パシフィック日本語版』作戦研究



『ウォー・イン・ザ・パシフィック日本語版』（以下WitP）は比較的手軽にできる太平洋戦争のキャンペーン・ゲームだが、最終16ターンまで行えば丸一日はかかる。ルールはシンプルでも一手一手が「重い」のだ。それと言うのも、戦略（勝利条件を達成するためのグランド・デザイン）と作戦（戦略を実現するための手段。リソース・ポイント（以下RP）の使い方でもある）、そして作戦を有利に進めるための戦術（効果的なユニットの使い方）それぞれの次元で考えることがあるからだ。

戦略・作戦・戦術の三次元全てをひとつのパッケージで楽しめるのはウォーゲーマーとしてまことに喜ばしい。ゲームとしての勝利条件を追求するだけではなく、自分で定めた状況のシミュレーションを、ゲームを用いて分析できるから

ウォー・イン・ザ・パシフィック日本語版
好評発売中（税込み6,820円）



【お詫びと訂正】

『ウォー・イン・ザ・パシフィック日本語版』のイギリス軍艦隊カウンターに誤りがありました。裏面の戦力は「0」です。お詫びして訂正いたします。また左のQRコードまたは公式サイトより送付先をご連絡いただければ、正しいカウンター、及び日本語版独自のヴァリエント・カウンター&ルールを郵送いたします。

だ。これなら時間を区切って、ソリティアで検証だけを楽しむことができる。

例えば WitP の第 1 ターンだけ、あるいは第 2 ターンまで、即ち史実でいう第一段作戦の終わりまでを、様々な形で作戦・戦術的に挑戦できる。

真珠湾攻撃の意味

太平洋戦争のキャンペーン・ゲームは通常、真珠湾攻撃から始まるが、WitP の扱いはやや特殊である。軍事史上例を見ない奇襲作戦だったため、多くのゲームが特別ルールを設けて真珠湾攻撃をお膳立てしているが、WitP はそうした配慮が一切ない、どこか、本気でやれば他方面の作戦に支障を来す。

これはデザイナーが意図してのことだが、そしてその真意がどこにあるかは明らかにはされていないが、勝利条件を考慮すれば——ゲーム上はさておき、史実において日本の敗北は必至なのだから、連合軍の反攻を 1-2 ターン（半年）程度遅らせる効果しかない真珠湾攻撃は、それほど気にしなくていいんじゃないの、ということかもしれない。

本当にそうだろうか。

デザイナーズ・ノートに書かれているとおり、真珠湾攻撃を行うためには日本軍は第 1 ターンに使用できる 20 RP のうち 19 を消費しなければならない。横須賀の艦隊を活性化するために 1 RP、ミッドウェイの敵基地航空隊 AZOC（航空支配地域）を迂回しつつ真珠湾に突入するために 8 RP で計 9 RP。同様に呉の艦隊を真珠湾に突入させるのに 10 RP が必要になる。

残る 1 RP は兵站基地建設に充てる。補給源から 2 ヘクス以内は補給を受けられるので、中国大陸とサイパンまでは大丈夫だがそこから先、太平洋方面と南方にいる基地航空隊と地上部隊が補給切れになる。2 RP 使えばトラックと台湾にそれぞれ兵站基地を設置して両方面に補給を与えられるが、1 RP しか使用できない。どちらかを諦めることになる。

真珠湾攻撃を行うのは、太平洋におけ

る米艦隊の行動を将来にわたって抑制するためである。ならば太平洋方面の補給は諦め、第 2 ターンに滞りなく南方作戦を行うべきか。そこで台湾に補給基地を設置する。その結果、トラック、パラオ、マーシャルの日本軍基地航空隊、地上部隊が補給切れにより損耗する。

真珠湾空襲

横須賀と呉、両艦隊で真珠湾を攻撃すると次のような戦闘が発生する。

日本軍：空母 3、水上部隊 4 = 計 16 戦闘力（SP）

連合軍：空母 1、水上部隊 3、基地航空隊 1 = 計 9 SP

艦隊戦の場合、空母と水上部隊のペア（任務部隊）1 つにつき +2 SP がつく。

両プレイヤーはダイスを 1 個ずつ振って出た目を SP にプラスし、その値が大きいほうが勝利する。敗者はその差に等しいヒットを受け、勝者は敗者が被ったヒット数の半分（端数切り捨て）を被る。ただし、実際に敵に与えられるヒット数は自軍完全戦力の艦隊ユニットの数までとなる。

試しにダイスを振ると、日本軍は【6】、連合軍は【2】だった。22 対 11 で日本軍の勝利。差は 11 だが日本軍の完全戦力のユニット数は 7 なので、連合軍は 7 ヒットを被る。水上部隊 3 が壊滅、空母 1 が損耗した。さらにダイス目【6】の時は空母 1



が損耗する。既に空母1は損耗しているので壊滅。太平洋艦隊全滅である。連合軍が被ったヒット数は7だったので、日本軍の水上部隊3が損耗する。

SP差が7なので、空母を取り逃すことはあっても水上部隊は十分に殲滅可能だ。

これで太平洋方面のアメリカ軍空母部隊はパナマの1つだけ、水上部隊は2つとなった。空母の増援が登場するのは第3ターンの終わりなので、少なくともあと2ターンの間、日本軍は太平洋方面で楽に戦える。

オアフ島上陸作戦!?

ここで太平洋戦争最大のWhat-If?のひとつ、真珠湾空襲と同時にオアフ島に上陸する可能性について考察したい。

第1ターンに真珠湾を射程に捉えている地上部隊は呉とマーシャル諸島に配置されている2個だ。呉の地上部隊は艦隊と一緒に移動するので、この作戦に必要なコストは変わらず19 RP。一方、マーシャル諸島からなら距離が近いため、合計14 SPで済む。6 SP使用できるので、2 SPで兵站基地を整備して、

4 SPで作戦を行える。例えばトラックの地上部隊を使ってグアムまたはホーランジアを無血占領する(いずれも2 SP)。パラオまたは海南島からマニラに上陸する(2 SP)。オアフ島上陸の大博打を打った上で、わずかながら作戦的自由度を得られる。

ただし、オアフ島上陸が成功した場合、そこに補給を送ってやる必要がある。ギルバート諸島からなら補給は届くが、連合軍が基地航空隊をフェニックスまたはパルミラに再配置するとその補給線は遮断される。真珠湾を保持するつもりであれば、ウェーク/ミッドウェイを経由する補給線を開通させる覚悟が必要だ。

さて、上陸作戦の成功率はどの程度か。

日本軍プレイヤーは真珠湾を目標にする作戦を宣言する。横須賀から9 SPを消費して空母2、水上部隊2が移動。続けてマーシャル諸島の水上部隊2と地上部隊1が真珠湾を目指す。

その後、ウェークを目標にして、トラックの水上部隊が移動、地上部隊を上陸させた。同島の基地航空隊は損耗し、ギルバート諸島に緊急避難した。次のターンにミッドウェイを攻略、真珠湾への補給路

この画像は第1ターンに真珠湾空襲を行わず、全力で南方作戦を行った時の状況。1941年中にマニラとシンガポール両方を占領できるのだ



を確保する覚悟だ。

真珠湾強襲

呉艦隊と異なり、マーシャル諸島艦隊には空母がない。よって日本軍のSP合計は12。連合軍は前述のとおり9 SPである。

日本軍にとって最も理想的な結果が出たとしよう。日本軍はダイス目【5】、連合軍は【1】で差の合計は7になる。日本軍の艦隊ユニット数は6なので米水上部隊3ユニットが沈没、日本軍は水上部隊3ユニットが損耗する。さらに追加ヒット（ダイス目【5】）により、真珠湾の基地航空隊も損耗する。難を逃れたアメリカ軍の空母はパルミラへ退却した。

海軍特別陸戦隊がオアフ島に上陸する。SPは1だが空母2ユニットの支援で合計3。連合軍は地上部隊2ユニットだけ（第1ターンの特別ルールで強襲上陸の修整を得られない）なので2。総戦力差が3以上になると退却が発生するため、日本軍プレイヤーのダイス目差が2以上、大きければオアフ島を占領できる。その確率は5/36、13.9%だ（地上戦

なのでダイス目は半分、端数切り捨てになる）。

もし連合軍の基地航空隊を損耗させられなかった場合、SP差は逆転して-1。日本軍プレイヤーのダイス目が4以上大きくなければ敵を退却させられないため、必ず失敗する。

なお、上陸が成功しても敵を退却させることができなければ、上陸した地上部隊は次のターンに補給切れにより損耗するため、継続戦闘で真珠湾を攻略するチャンスは事実上ない。地上戦闘に勝利する確率13.9%に基地航空隊を損耗させる確率16.7%をかけたると2.3%。あまり分の良い賭けとは言えない。

ただし、マーシャル諸島艦隊が真珠湾攻撃に加われば、横須賀艦隊単独で行うより攻撃の成功率は上がる。5/6、83.3%の確率で敵に何らかの損害は与えられるし、敵に与える最大ヒット数も増えるので、上陸抜きでマーシャル諸島艦隊を投入し、余ったRPで兵站基地を整備するとともにウェーク、マニラに上陸するという作戦は有効と考えられる。[4]

（本稿はBANZAIマガジン第12号掲載記事の短縮版です。続きは本編でお楽しみください。）





BANZAIマガジン第11号好評発売中 (税込み3,740円)

「交互アクション・システム」を使った「あのゲーム」の予習にぴったり!!

付録ゲーム『ラスト・スタンド: ロンメル』は、1943年のイタリア戦役でロンメルの南方放棄戦略が採用されていたら? という仮想戦の作戦級ゲーム。プレイアブルだけど一手一手が重い「交互アクション・システム」が採用されています。このシステム、コマンドマガジン最新号の付録『Mukden』でも使われているので要チェックです!!



誌面では歴史記事や付録ゲームの対戦レポートの他、交互アクション・システムを用いた作品を多数紹介しています。



BANZAIマガジン第12号2022年2月発売予定 (税込み3,740円)

「太平記」のシステムで太平洋戦争のゲームができてしまいました!!

ゲームマーケット大阪で初売りとなる第12号の付録は『太平洋戦争: 血戦!! 連合艦隊』。あの「太平記」のシステムで太平洋戦争を最初から最後まで再現します。日本軍/連合軍の提督(元帥)がユニット化。巻頭記事では付録ゲームの対戦レポートの他、オアフ島上陸の可能性について、歴史記事とゲームで検証します。また特別企画「ウォーゲーム・システム大全」では、ウォーゲームの代表的なシステム(の一部)をご紹介します。今回ももりだくさんの内容でお届けします!!

カウンターシートのチラ見せ。今号はダブル付録。義和団事件をテーマにした『北京・北堂の58日』も収録されています。





あの男が帰ってくる!!

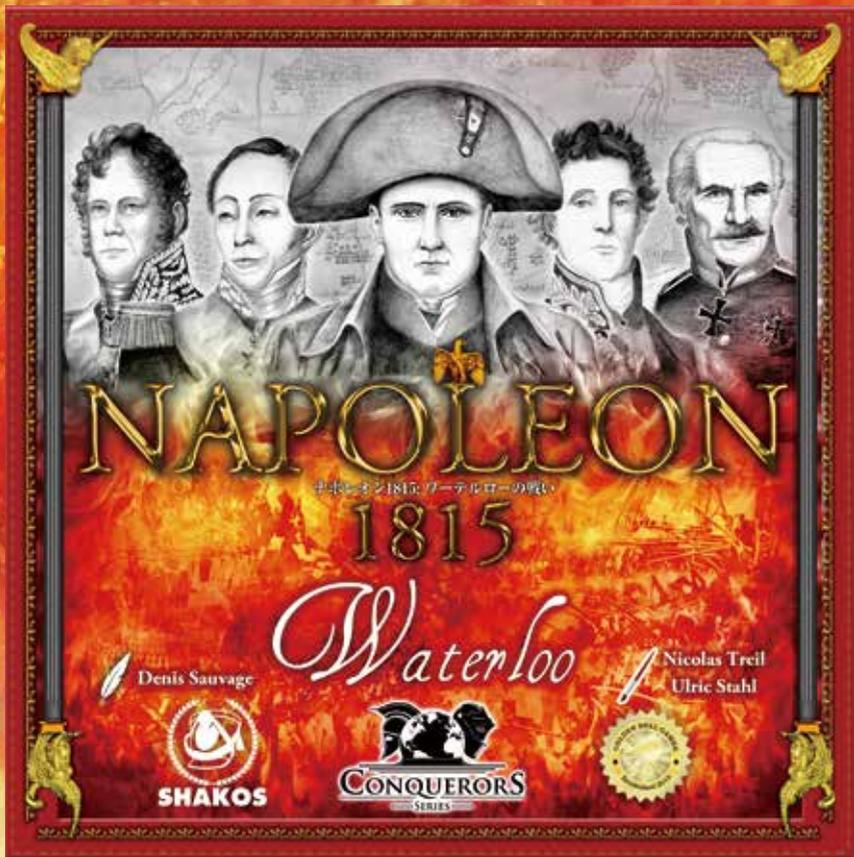
2020年に発売され、たちまち完売してしまった『ナポレオン戦争ソリティア』がデラックス版となって帰ってきます!! デラックス (DX) 版はボックス入りで、マップも『ウォー・イン・ザ・パシフィック日本語版』同様のボード仕様。さらにサイズを拡大し、頻繁に使用する表もマップ内に収め、プレイビリティを高めています。また、汎用でも使える戦力マーカー (上写真を参照) をご用意。煩わしい戦力計算の手間を省く工夫を行っています。

さらにDX版ではパッケージ・アートを担当した岸田恋先生による描き下ろしのナポレオン・ユニットをご用意。オリジナルの代わりにご使用いただけます (コンポーネントは豪華ですが難易度はそのままです。ご安心ください)。

今年は同じデザイナーによるフォークランド紛争のソリティア・ゲームも発売予定。ご期待ください!!



N: Napoleonic Wars / ナポレオン戦争ソリティア・デラックス版
2022年2月発売予定 予価: 6,600円 (税込み)



『ナポレオン1815』日本語版発売

2月発売予定・定価 9,000円(税込み9,900円)



SHAKOS



『ナポレオン1815』は、Shakosのナポレオン・シリーズの第3弾。
高評の『ナポレオン1806』『1807』と同じシステムで
ワーテルロー戦役を再現します。

フランス軍プレイヤーは中央戦略を用いて
英蘭連合軍とプロイセン軍の分断を図るのか、
それとも別の戦略を選ぶのか？

あなたの手でワーテルローの新たな物語を綴ってください。

初めてウォーゲームに触れる方も確実にマスターできるよう、
基本ルール・上級ルールの他にクイックプレイ・ルールも用意。
ステップアップ式でゲームに慣れていただけます。



ボンサイ・ゲームズ

最新情報は公式サイトをご覧ください。以下のURLまたは右のQRコードからアクセスできます。
<https://bonsai-games.net>

