



ベアズ・クローウ デザイナーズ・ノート

山崎 雅弘

その始まり

今号附録ゲーム『ベアズ・クローウ』のデザイン構想が、具体的な形としてまとまったのは、今から3年前の2009年4月頃でした。

この少し前にアフリカへ旅行した時、空港や飛行機の中で考えごとをする時間がたっぷりあったので、旅行中の備忘録に使っていた小さなノートに、思い浮かんだアイデアを書き留めていくうち、完成したゲームの輪郭が次第に鮮明な形で浮かび上がってきました。

そして、2009年4月15日に、ブログで『ベアズ・クローウ』の内容について、以下のような形で披露しました。

パッケージ(商品)のタイトルは『ベアズ・クローウ(Bear's Claw)』。「熊の爪」という意味ですが、熊は言うまでもなくソ連赤軍の暗喩です。独ソ開戦直後のソ連軍は、指揮統制面で深刻な混乱状態に陥っており、モスクワの最高司令部は状況を正確に把握しないまま、闇雲に反撃の実行を命じていました。

スモレンスク会戦もルーツク・ドゥブノ戦車戦も、遭遇戦に近い状況下で、ソ連軍の前線司令部はモスクワからの指令に基づいて手持ちの兵力をドイツ軍に叩きつけるような反撃を数度にわたって実行しましたが、強力な装備兵器を持つソ連軍の戦車師団は一時的・局地的にはドイツ軍部隊をパニックに陥らせたものの、統制のまずさとドイツ空軍の急降下爆撃による混乱ですぐに打撃力を失い、各個撃破されるか、または東への敗走を余儀なくされました。

このソ連軍の反撃を、寝込みを襲われて狼狽・逆上した「手負いの熊」に見立てて、両ゲームにおける全体的なイメージを膨らませてみました。

ドイツ軍は、まだ完全には覚醒してい

ない巨大な熊の場当たりの反撃をかわしながら、急所に打撃を与えなくてはなりませんが、振り回される腕の先にある鋭い爪は、ほんのわずかにかすただけでも相手に傷を負わせる威力を持ち、もし不運にも直撃を食らえば致命的な損害を被る可能性があります。従って、ドイツ軍プレイヤーは沈着冷静に状況を見極めた上で、自分の手番ごとに効果的な作戦を展開する必要があります。

対するソ連軍は、上層部からの絶対的な命令により、毎ターン一定数の攻撃やオーバーランを実行せねばなりません。

この「攻撃強制」は、初年度のソ連軍が抱えていた指揮統制面での硬直を再現する上で有効かつ不可欠のルールだと思いますが、ターン開始時に「このターンは5回」という風に決定する方式だと、史実のソ連軍方面軍司令官が感じたであろう、理不尽さや(貴重な部隊をすり減らすことへの)焦燥感の再現という面ではやや不満が残るので、攻撃やオーバーランを1回実行するごとに、反撃実行チットを1個引くという方法を構想中です。

この時点では、テーマは最終版と同様の「スモレンスク」と、南方軍集団戦域の「独ソ開戦からスターリン線の突破まで」を描く「リヴォフ」の2つのゲームということでプロトタイプの製作を開始しました。

ルールシステムの面では、ゲームを特徴づける3つの要素として、1)ソ連軍の反撃義務 2)ランダムチットによる手順決定 3)ドイツ軍勝利点のチットによる変動 を含めていましたが、このうちの2と3はプレイテストの過程で「手間がかかる割りに望んだ効果が薄い」ことが判明したため、ゲームを簡潔にする意図もあって、最終版では廃止することにしました(20ページの記事を参照)。

そして、ゲームの核心として1つだけ残ったのが、ソ連軍の反撃義務というルールでした。

「有効な反撃」命令

ソ連軍の反撃義務に関するルールも、長いプレイテストの期間を経て、最初の構想とはやや違う形に落ち着いています。

件のブログで紹介した「最初の構想」は、次のようなものでした。

この反撃実行チットは、基本は全部で10個あり、うち5個には赤い星印がついていて、1ターンに3~5個(ターンによって異なる)の赤い星が出るまで、攻撃やオーバーランを実行する義務が継続します(これらの数はテストの結果を見て変更する可能性があります)。

そして、もし(故意または不可抗力により)義務を果たさずにターン終了を迎えてしまったなら、次のターンでは赤い星の入っていない「ペナルティの反撃実行チット」を、前のターンに満たさなかった義務の数と同じだけ、カップに追加しなくてはなりません。

例えば、あるターンに赤い星3個分だけしか攻撃義務を満たさずに終わったなら、次のターンには前記の10個プラス赤い星なしのチット2個の計12個をカップに入れなくてはならず、作戦の効果的な遂行がより難しくなるわけです。

この「作戦遂行の障害となる空チットを増やす」という方法は、一般的な「勝利得点にマイナス」という方法よりも、ソ連軍プレイヤーに心理的な圧迫感を与えられるのではないかと考えています。勝利条件のマイナスだけだと、冷静に割り切って頭を切り替えるような対応が可能となりますが、本来ソ連軍方面軍司令官が直面したであろう「攻撃実行の強制」とは、決して一過性の行動規制では

なく、頭を抱えて途方に暮れるような長期的な苦悩であったはずだと思います(そして、似たような「トップダウンの行動強制」という事例はおそらく一般企業や官公庁でも存在していると思います)。

要するに、反撃実行チット自体には勝利得点は付加せず、一定数の「付きチット」が出るまで、反撃を持続せねばならない、というシステムでした。

しかし、ターン数が短く、ユニット数もさほど多くないこのゲームでは、反撃回数自体が限られる上、実際にやってみると、ソ連軍プレイヤーの心理状態が、史実のソ連軍司令部のそれとはだいぶ違ったものになっているように感じたので、プレイテストで試行錯誤をいろいろ組み合わせた結果、各チットに固有の勝利得点を付与し、ゲーム終了時に獲得したチットの数だけ、得点となる形式にしました。

この種のルールを導入する上で、いつも問題となるのは、ただ単に攻撃や反撃の回数を義務化するだけでは、プレイヤーが「形だけの攻撃/反撃」で義務を満たそうとする行動を防げないことでした。そのため、相手側(ドイツ軍)に一定以上の損害を与えた攻撃/反撃のみを「命令の達成」に結びつけた上、もし不足していたなら、その分のチットが相手側の勝利得点となる方式に修正しました。

最終版の「有効反撃チット」のシステムは、実際のソ連側上級指導部のジレンマや焦燥を、自然な形で再現できていないかと考えています。独ソ戦初期のソ連軍は、たとえ局地的なものであっても、士気を鼓舞する宣伝に利用できる「勝利」を必要としていましたが、このゲームのソ連軍プレイヤーもまた、勝利すなわち「有効反撃チット」を獲得できる戦いを求めて、ドイツ軍の前線の弱い個所に兵力を集中することになります。

ソ連軍の連携攻撃の制約

戦闘解決のルールは、基本的には本誌第11号『モスクワ攻防戦』から流用した部分が多いですが、独ソ戦初期の特徴を出すための工夫を、いくつか盛り込んでいます。

その中でも、特に重要なルールは、ソ連軍の複数ユニットによる攻撃時の「攻撃力使用の制限」(7.18項)です。

一般的なシミュレーション・ゲームでは、攻撃側に複数のユニットが存在する場合、それらの攻撃力(戦闘力)を合計して使用するこ

とが可能です。しかし、このゲームでは、ソ連軍の攻撃で攻撃力をフルに使用できるのは、参加ユニットのうち1つだけで、残りのユニットは攻撃力の半分しか使用できません。

これは、史実のこの時期におけるソ連軍部隊が直面していた2つの問題、すなわち経験ある高級将校と部隊間の連絡に不可欠な無線機の不足を表しています。師団規模以上の連係攻撃には、有能な指揮官と緊密な通信連絡網が必要ですが、独ソ開戦直後のソ連赤軍には、このどちらもが欠けていました。そのため、有効な連携攻撃が行えず、各部隊が半ばバラバラのタイミングで攻撃することになったため、それぞれの部隊が持つ攻撃力を発揮することができませんでした。

ソ連軍の連係攻撃の制約というルールにより、地図上のソ連軍ユニットの反撃行動とその結果は、1941年6月から8月の独ソ戦に近い様相となったのではないかと思います。

また、このような戦闘では、先陣を切る部隊により多くの損害が出る可能性が高かったため、戦闘結果の適用に関する追加制限(7.58項)を用意しました。

ドイツ軍の軍団ユニットの場合、攻撃力の制限ルールは、限られた戦闘正面への展開可能な兵力の制約を表しています。1個軍団は3個師団程度で構成されていますが、このゲームの最前線に展開できるのは、そのうちの1~2個師団として扱われます。

機械化軍団の攻撃力

ユニットの攻撃力値についても、少し補足的な説明が必要かもしれません。

ソ連軍の機械化軍団ユニットは、2個戦車師団と1個機械化軍団、それに支援砲兵などで構成される部隊で、兵員数は3万人前後でした。一方、ドイツ軍の装甲師団は、兵員数が約1万5000人ほどでした。保有戦車台数では、ドイツ軍装甲師団の146輛(第1装甲集団の平均)ないし215輛(第2、第3装甲集団の平均)に対し、ソ連側の機械化軍団は西部国境軍管区の平均で491輛と、全体として見るとソ連軍機械化軍団とドイツ軍装甲師団の戦力は、兵員数でも戦車の数でも2対1程度であったかに見えます。

しかし、前記した通り、当時のソ連赤軍は有能な将校と無線機の欠如という致命的な弱点を抱えており、単純に数を比較しただけでは、正しい相対的な数値を算出することはできません。

それでは、なぜ一部のソ連軍機械化軍団が、20以上の攻撃力を持っているかと言えば、それは当時のドイツ軍部隊の装備していた37ミリ対戦車砲では撃破できない、T34やKVなどの新型戦車の存在がもたらす、心理的效果をも含んだ評価であるからです。

それに対し、ドイツ軍装甲師団の能力は、攻撃力だけでなく、機械化移動フェイズでの追加移動能力や、敵ZOCを通過できる浸透移動の能力にも反映しています。

言い換えれば、個々のユニットの評価は印刷された攻撃力や防御力、移動力の数値だけでなく、ゲーム全体における効果という面で、総合的になされています。

南方戦域の作り直し

先に述べた通り、ゲームデザインの構想初期段階では、南方戦域のゲーム「リヴォフ」は、独ソ開戦当日の国境会戦から、スターリン線(旧国境要塞線)の突破までをカバーしていました。

しかし、この時期だけだとソ連軍の反撃回数が限られる上、ドイツ軍側もやり甲斐を感じる作戦上の目標が地図上に見当たらず、全体としてどちらをプレイしても今ひとつ盛り上がり欠けていました。

そこで、地図を作り直して、ソ連側が最初に大規模な反撃を行った瞬間からゲームを始め、史実でウマーニ包囲戦が終了する辺りまでの期間とし、地図の東端付近にドニエプル川とキエフの街を含める形としました。

これにより、修正版のゲーム「キエフ=ウマーニ」はドイツ南方軍集団とソ連南西方面軍の正面からのぶつかり合い全体をカバーできる体裁となり、どちらをプレイしても明確な目標を頭に描きつつ部隊を指揮できるようになったのではないかと、思います。

また、制作の過程では、北方軍集団の戦域を扱うゲーム「レニングラード」のデザインも構想しましたが、選択肢の幅が南方戦域よりさらに小さく、同一システムでは面白いゲームになりそうもないということで、最終的にはキャンセルされました。

「スモレンスク」と「キエフ=ウマーニ」は、どちらも「1日で裏表(独ソ両軍を1度ずつ担当して計2回対戦)が終わるゲーム」となるよう、必要最低限のルールで構成されたゲームに仕上げました。ゲームの展開は毎回違うはずですし、この2つのゲームを皆さんに長く楽しんでいただければ幸いです。