



1945年初頭のドイツ軍。行進する国民擲弾兵の新兵と、機関銃の操作を訓練中の召集兵。

日本版発行人の 制作ノート

山崎 雅弘

西部戦線の4つの戦い

過去に海外で発売された名作ゲームに、現代のグラフィック水準と不明点の明確化、プレイ上の利便性向上などの付加価値を追加した上で、完全日本語版として出版するという、シックス・アングلزの「ウォーゲーム・レトロスペクティブ」シリーズでは、過去に第二次世界大戦の西部戦線を題材としたゲームを2つ、出版しました。

シリーズ第2弾の『バルジの戦い』(Dark December) (OSG社)と、第6弾の『激闘ノルマンディ』(Cobra) (SPI社)です。

前者は、1944年12月のドイツ軍によるアルデンヌの大攻勢(いわゆる「バルジの戦い」)を連隊規模で再現する作戦級ゲームで、後者は1944年7月から8月の、ノルマンディ橋頭堡における米英連合軍とドイツ軍の激闘を連隊規模で再現する作戦級ゲームでした。

後者のパッケージでは、日本版のオリジナル企画として、1944年6月上陸段階を共通のルールシステムで再現できるミニゲームを追加しており、西部戦線の「二大テーマ」とも言える、バルジの戦いとノルマンディ上陸作戦を扱った両ゲームは、どちらも大好評のうちに完売となりました。

しかし、西部戦線にはこの他にも、ゲームの題材として興味深い戦い(テーマ)が少なからず存在しており、とりわけ映画『遠すぎた橋』で知られる連合軍のマーケット=ガーデン作戦は、これまでにいくつもゲーム化されてい

ます。こうした事情から、三番目の「西部戦線もの」として、何か日本版として出版するに値するアイテムはないかと検討した結果、今回お届けする『ウエストウォール』が最適であろうとの結論に達しました。

35年ぶりの復活

このアイテムは、発行が1976年と古く、今から35年前のゲームを現代に甦らせる意義はあるのかと、疑問に思われる方がおられるかもしれません。

しかし、実際に4つのゲームをプレイされればおわかりいただけるかと思いますが、この『ウエストウォール』は発売から35年が経過した現在もなお、輝きを失わない強靱さを備えていると、日本版発行人は考えています。

では、その「輝き」の理由は何か、と言えば、まず基本システムである標準ルールが、ウォーゲームのスタンダードとも言える普遍的な構造で成り立っていることが挙げられると思います。

一部の例外(「アルンヘム」の工兵)を除き、『ウエストウォール』の標準ルールは複数ユニットの積み重ね(スタック)が禁止で、1ヘクスには1ユニットしか置けないので、プレイヤーは地図上の全ユニットを常時把握して、作戦や戦略を練ることになります。

また、いったん接触したら容易には前線から離脱できないという「強ZOC」のルールにより、プレイヤーが自分の手番ごとにユニットを目まぐるしく動かすという「テクニク」が通

用せず、ある程度大局を見据えた部隊運用が要求されることとなります。いったん戦線に穴が開くと、敵と交戦している(敵ZOCにいる)部隊はすぐに対処できないので、後方に予備を控置しておくことの重要性もシンプルな形で表現されています。

そして、敵ユニットと隣接している(敵ZOCにいる)ユニットは必ず、いずれかの敵ユニットを攻撃しなくてはならないという、いわゆる「マストアタック」のルールは、意図的な低比率攻撃(ソークオフ)との併用により、作戦上の「重点」をプレイヤーに自然と意識させる仕組みとなっています。重要な攻撃に少しでも多くの兵力を投入するため、別の場所では敢えて低比率の牽制攻撃を行うという軍事上の原理原則が、ゲームマップ上で自然と再現されるわけです。

魅力的なゲームのテーマ

上に挙げたシステム面での理由に加えて、ゲームの題材として選ばれている4つのテーマ(戦い)は、今回日本版を出す価値があると判断した理由の1つです。

マーケット=ガーデン作戦を描く「アルンヘム」は、先に述べたとおり、今まで数多くのゲームが出版されてきましたが、ハーフサイズの地図とシンプルなルールで作戦の全体をプレイできるゲームは、今まで存在しなかったように思えます。また、「バストーニュ」は、バルジの戦いにおける最大の激戦地となったバストーニュの攻防戦を扱っていますが、レトロ

スペクティブ第2弾「バルジの戦い」が1ユニット=連隊/旅団、1ヘクス=3.2キロメートルだったのに対し、「バスターニュ」は1ユニット=大隊、1ヘクス=850メートルで、より詳細な規模でバスターニュ包囲戦と救出作戦をプレイすることができます。

マーケット=ガーデン作戦やバルジの戦いに較べると、残りの2つ「ヒュルトゲンの森」と「レマーゲン」は、日本における知名度の点では、やや劣るようです。しかし、いわゆるメジャー・テーマ2点をプレイした後、ほぼ共通のルールで、今まで知らなかった戦いのゲームをプレイし、指揮官としてのプレイ経験と添付のヒストリカル・ノートを組み合わせ、新たな知識と認識を得るといのは、戦史を扱うウォーゲームならではの楽しみ方です。

このゲームをきっかけに、プレイヤーの方々がヒュルトゲンの森での激戦や、レマーゲンのルーデンドルフ鉄橋をめぐる戦いにも興味を持っていただければ、日本版発行人として、これに勝る喜びはありません(54ページからの参考文献紹介もぜひご覧ください)。

日本版制作の留意点

今までのレトロスペクティブ・シリーズと同様、基本的には原作の「魅力」を最大限に引き出すことを主眼とし、その上でルールやシステムの不明点を洗い出して明確化することに留意しました。SPI社がようやく「全盛期」に差しかかり始めた頃の作品で、ルール上の不備も少なからず見つかりましたが、前後の文脈などから解釈がある程度確定できるところは文章を補足し、日本版発行人の追加解釈が必要だった点については星印()付きの文章を随時挿入して対応しました。

また、原文ルールのままではプレイに支障が来すと思われるものの、根本からのルール修正が必要と思われる点については、本編とは切り離れた形で「日本版改訂/選択ルール」として、日本版発行人の提言をいくつか記載しました。使用の是非は、あくまでプレイヤーの皆さんに委ねますが、これ以外に良い改善案を考えられた方がおられましたら、日本版発行人までお知らせいただければ、検討の上、公式な「改訂案」の1つとして告知させていただこうと思います。

コンポーネントの作成においては、プレイ時の使い勝手の良さを最大限に重視し、SPI版には附属していなかった別紙チャートや追加マーカーの充実を図りました。両軍が密集した状況下では、戦闘済マーカーを上手く使って戦闘未参加ユニットを管理してください。

マップとユニットのデザインは、現物をお持ちの方はおわかりのように、レトロスペクティブ第6弾の『激闘ノルマンディ』と共通のデザインとなるような形に仕上げました。

今回収録した4つのゲームには、それぞれ2本以上のシナリオ(状況設定)が用意されており、ルール難易度のきわめて低い1つの共通システムで、多種多様なプレイを楽しめる商品に仕上がっています。西部戦線の末期という、一見すると連合軍の圧倒的優勢にも思える時期がテーマですが、ドイツ軍が積極的に攻勢や反撃を行えるゲーム/シナリオも多いので、長く時間をかけて各ゲームをじっくりと堪能していただければ幸いです。

ウエストウォール ルールQ&A(文責・日本版発行人)

《標準ルール》

- Q1 (7.76項, 7.82項) 攻撃側の砲兵ユニットが退却や押し出しとなった場合は「混乱マーカー」, 防御側の砲兵ユニットが退却や押し出しとなった場合は「戦闘済マーカー」を置く、という理解で正しいのか?
- A1 はい、その通りです。
- Q2 (7.81項) 押し出してユニットを進入させられるヘクスが複数ある場合、優先順位はあるのか?
- A2 特にありません。進入可能なヘクスが複数あれば、押し出しを行うユニットの所有プレイヤーが、自由に選べます。
- Q3 (7.82項) 連鎖的に押し出しを行う場合、ルールの制限さえ満たしていれば、何ユニットでも押し出してよいのか?
- A3 はい。他に退却可能なルートがなければ、大量の友軍ユニットを連鎖的に(1ヘクスずつ)連鎖的に押し出してもかまいません。言い換えれば、連鎖的に押し出す友軍ユニットの数には、上限はありません。
- Q4 (9.15項) 航空支援ポイント(戦術爆撃)と砲兵の間接砲撃を組み合わせ、1つの戦闘として実行することは可能か?
- A4 はい、可能です。

《アルンヘム》

- Q5 アメリカ軍とイギリス軍、ポーランド軍は、同一の攻撃と一緒に参加できるか?
- A5 はい、できます。国籍の違うユニットを、砲兵で支援することも可能です。
- Q6 (14.13項) 戦闘フェイズ中に連合軍の地上ユニットが戦闘後前進した場合、同一の戦闘フェイズ中に発生する残りの戦闘において、その前進したユニットから3ヘクスの範囲で、地上支援ポイントを使用できるのか?
- A6 はい、できます。
- Q7 (15.37項) 米第82空挺師団のDZカウンターがあるヘクスから数えて、15ヘクスの場所になら、米第101空挺師団のDZカウンターを置けるが、14ヘクスの場所には置けない、という解釈でよいのか?
- A7 はい、その通りです。
- Q8 (17.32項) 連合軍の空挺ユニットは、異なる国籍のDZカウンターから連絡線を設定してよいのか?
- A8 いいえ、アメリカ軍とイギリス軍の空挺増援ユニットは、同一師団のDZカウンターからしか、連絡線を設定できません(亡命ポーランド軍は連絡線を設定しなくてもよいことに注意)。

- Q9 (17.35項) 空挺砲兵ユニットは、連絡線を設定できなくても、通常どおりに各種の砲撃を行えるのか?
- A9 はい、行えます。

《ヒュルトゲンの森》

- Q10 (15.21項) アメリカ軍ユニットがゲーム中に一度も進入したことのないヘクスであっても、15.21項の条件を満たせば、勝利得点の対象にできるのか?
- A10 はい、できます。

《レマーゲン》

- Q11 (11.12項) 浮橋の対岸が荒地ヘクスである場合、道路も小道も存在しないため、車輛ユニットは浮橋からそのヘクスに進入できないのか?
- A11 はい、ただし、ヘクス0716については、日本版選択ルール(29ページ)でルール上の特例を提案しています。
- Q12 (16.11項) 街の勝利得点を得るためには、ゲーム終了時に、実際にユニットやZOCが及んでいなくてもよいのか? ただ通過するだけではダメなのか?
- A12 はい。通過するだけでなく、ゲーム終了時にユニットを置いているか、またはZOCを及ぼしていなければ、街を占領しているとは見なされません。