

PBM 銀河チェス
マスターノート



2015 年夏コミ版
熊猫小屋発行

1.本ゲームと先行ゲーム

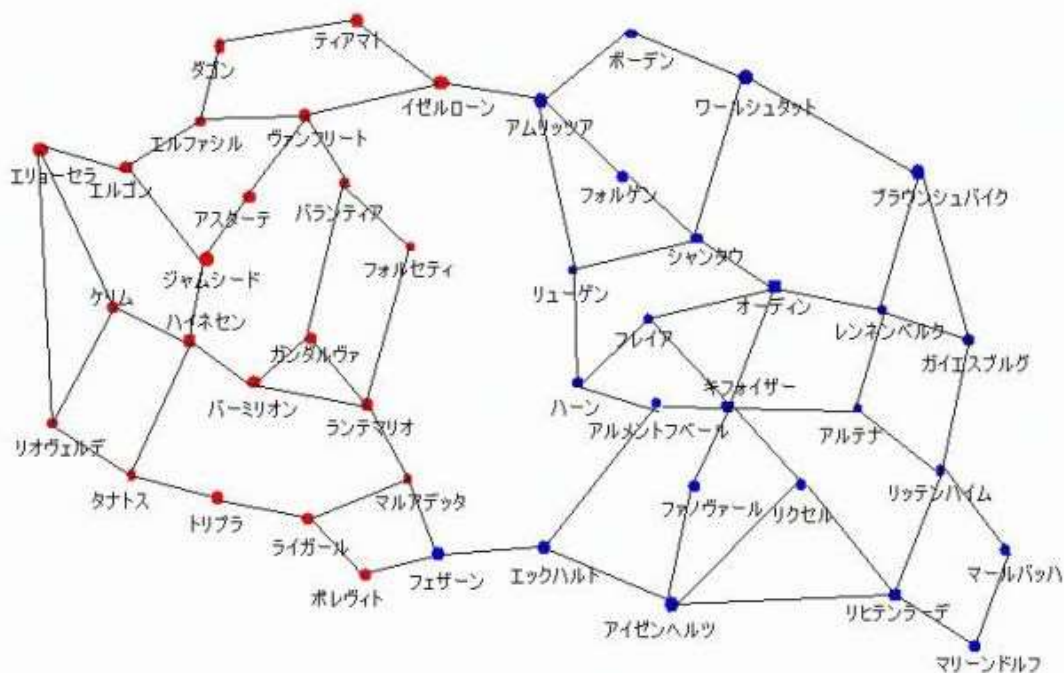
さて、マスターが PBM 銀河チェスの企画の発端は...資料を検索すると 2006 年 06 月 14 日の Mixi 内コミュニティ「L&S 2・準備コミュ トピック」でした。当時アメリカ南北戦争 PBM 「L&S ～狂翼の天使、猛る野獣」

(<http://www7b.biglobe.ne.jp/~manase/las/las01.html>) というゲームをやっていた面子が、俺達はまだ WarPBM をやり続けたい、そういう願望から、一部のプレイヤーが集まって二次以降の自主企画を考えていたのです。

その時のタイトルは「L & S mini 今宵我ら銀河を奪う」。帝国内戦が激化した際に傷の少なかった同盟が介入を行い、かろうじて勝利したラインハルトは同盟と一時の停戦を締結、病が発覚して治療法確立を待つコールドスリープに入り、キルヒアイスがその間を代行、停戦から数年、治療法が確立し、獅子は目覚め、再び銀河の覇権を求めて戦乱を起こす。…ってな感じの筋書きだったようです。

そこの設定に携わったとき、「既存のコンピュータゲームの地図は首都が端にあつて気分が乗らないので設計しないか？」と言われて作ったのが下図です。

ターン数は 6～8 ターン、1 ターンに艦隊移動 1 マスをベースに設計しました。



見ての通り、4 回程度押しこめば相手の首都が陥落してゲーム終了という感じの地図です。さて、この時問題になったのが、要するに銀英伝ってのは侵攻経路は 2 つしか無いので、2 つの戦線が連携できない距離になっていると、ほぼ初期配置で押し込んで終了という荒いゲームになるという予想がありました。これを解決するために当時自分が提案したのが、味方領地は 2 移動、敵侵攻は 1 移動というルールでした。

まあ、ルールを詰めている間に 2006 年秋には分断日本での戦争を扱った L&S2 (<http://heartland.geocities.jp/f8fbearcat1950/>) の運営を始めることになってしまい、この時はお蔵入りになったのです。

さて、銀河英雄伝説は人気タイトルゆえにボードゲーム・コンピューターゲームで商業・同人とわず様々なゲームが出ています。その中でも今回特に参考にしたゲームをご紹介します。

・銀河英雄伝説IV EX (ボーステック社)

銀河英雄伝説を扱ったゲームの中でも完成度の高さを謳われる作品で、マスターはこれを学生時代にコンビニの廉価版で買って遊んでいました。

最初に自分の分身となる将官を決定し、頭のおかしな作戦を立てる上司や予算不足と闘いながら立身出世して、自分の陣営を勝利に導く戦略級ゲームです。コンピューターそのものはあまり手強くないのですが、やはり「キャラクターゲームとしての出来の良さ」がものすごく光る作品だったと思います。

人事ゲームとしてのあり方や内乱イベント発生フラグのたて方、**侵攻すると予算がなくなる**というジレンマなどゲームの基本的なアイデアはこのゲームシステムにかなり影響されていると思います。

・銀河英雄大戦 (信玄の野望)

こちらは同人ブラウザゲーム (現在は更新停止中) です。

(http://www.geocities.jp/kingo_chuunagon/cgi/cgi.html)

こちらのゲームでも最初に自分の分身となる将官を決定し、マルチプレイで共同しながら自分の陣営を勝利に導くゲームです。このゲームの特色は階級が上がるごとに**引き入れることができる艦数が増えていく**こと、そして同盟は**大将の上がすぐに元帥**になるのに対して、**帝国は大将の上に上級大将があり、同格の階級なら同盟提督のほうが率いることができる艦数が多い**、そのかわり**第一線の提督能力は帝国がかなり高め** (かつ平均値をとればほぼ両軍同じ程度) に設定されているというゲームバランスの設定です。

また、輸送を担当するキャラクターがいなければ前線で補給はできませんし、内政が得意なキャラが建艦を回すと、より効率よく艦隊が生成されるという点で補給のゲームでもあります。たとえキャラクターが無能であっても補給では十分に役に立つのです。

このゲームの階級と能力値の配置、**補給のシステム**の部分に影響を受けています。

PBM 銀河チェスについてマスターはよく「人事と補給のゲーム」という言い方をしていますが、両ゲームから「人事」と「補給」の妙をとって半アナログゲーム用に簡略化したのが、PBM 銀河チェスの基本的な設計だと思っています。

2.本伝再現性とゲームデザイン

さて、ではこのゲーム内の新規性って何だろうか？という点ですが、先行ゲームに比べてプレイしていて、「ああ『銀英伝』の世界だ」ということを感じられるようにしたいなという点を心がけています。

銀英伝世界においては、同盟にアンドリュー・フォーク、帝国にラインハルト・フォン・ローエングラムという将星が生まれる前、両国が国家の有する艦艇を総動員して相手を滅ぼそうということを実行出来たものがほとんどいないのです。それはなぜか？大軍を集めるには予算と政治的安定性が必要であり、相手を屈服するだけの軍事力が必要となるわけですが、それに欠けていたから、両軍は国境でせいぜい数個艦隊を恒例行事のごとくぶつけ合わせて勝った負けたを繰り返していたわけです。

基本的にそういう戦争をデザインするために星系に同時にいられる艦隊数に上限を設定し、それ以上の軍を展開すると猛烈に国力に負担がかかり、更に敵領土侵攻となると補給線の再建に負担がのしかかるように設定しました。一方で首都の艦隊保持数はかなり多くしてあります。これによって必死で進撃した先に、補充十分の数個艦隊がゴツゴツぶつけられて敗退するという銀英伝世界で繰り返されてきたであろう光景を再現する方向で星系が保有する「整備力」というパターンをデザインしました。まあ paladox 社でよくみる損耗概念の流用なんですが。

現在のところの戦闘状況を見ると、同盟対帝国の正規戦闘はかなり期待した感じの数個艦隊が国境近辺で散発的に会戦する形で展開しており、この均衡が続くのか、それともどこかで打破されるのか、よく見ていきたいところです。

(イゼルローン回廊でひたすら敵を迎撃するのが攻略法な「銀英伝4」よりは面白いゲーム展開に誘導できているシステムになるのではないかと思います)

そして、同時にこれは「首都を取られたら事実上二国間の紛争としては終わり」ということを位置づけるにも適した形となりゲームとしての性格を明確にできたかなと思っています。しかし、たとえ首都を落としたとしても、そこから侵攻の手をのばすのは国力ポイントの都合で、領土全土支配にはかなり骨が折れるものになると思います。

たとえ国家戦争として敗北となったとしても、意志とキャラクターが残っていれば、ゲームは最後までつまらなくはないようにデザインを行ったつもりです。

マルチゲームで国境際で優劣が明らかになると劣勢陣営の指揮が下がって人が集まらなくなると加速度的に敗北するという光景、どんなゲームでもよく見るわけですが、PBMはそういうデザインであってはならない。少なくとも最後までやると決めた人にはちゃんと自然に報いがあるようなゲームデザインを目指すべきだと思います。

さて、本ゲームはもしも自己対戦を行ったら「帝国側が 100 点を撮り続けた場合は同盟が何をどう粘っても首都が陥落する」程度のバランスで作成したつもりです。ただ、もちろん実際はマルチゲームで帝国内部は対立構造があちこちに埋め込まれていますし、プレイヤーは自分ではないから、100 点の取り方を探るまでに相当のミスが発生するはずで、そこを上手く付けば同盟側が帝国首都を落とすことも十分に可能な状態な程度に設定をしていると思います。

とはいえ、相手陣営を滅ぼさなくてもいいと割り切ると別の道が生まれます。本伝だって人類は 250 年そうやって英雄やらを生み出して、相応に生きてきたのですから。国家のそれなりの安定と、個人としての幸せの追求、100 点を取らなくても、あるいは取るのを諦めたからこそ見える幸せというのはある。個人点ベースというのは PBM として、そういうところも出せるといいなという試みなのです。

3. ジレンマの配置について

ゲームシステムとしてのジレンマの配置については先ほども話したように「侵攻すれば建艦のための国力ポイント」が減るという形がありますが、他にもマスターがゲーム内のジレンマを与える大きなポイントがあります。個人のVP目標です。

「合理的に考えてここは焦土作戦をやるか？」という問題をつきつめて議論すれば理想的な解答は出るかもしれませんが、しかし、それぞれのキャラクターには立場があり、それを追求することと全体合理性をどう折り合いをつけていくかということが求められます。

そして「みんながだいたい満足する方向で調整する」という民主的決定と「トップに立つものが最も合理的と判断する手順をとる」という独裁的決定が生まれる余地が発生します。今のところ帝国側がボトムアップ的で、同盟側がトップダウン的に見えるのがなんとも皮肉なところですが（汗）しかし、これは帝国の権力は分権的に配分されていることの余波ですから、ある意味ではマスターのデザイン通りの形といえるかもしれません。

何より最大のジレンマはプレイヤーは本伝の展開を「知っている」ということなのではないかなと思います。「ドイツ軍は一目散にモスクワへ突入する」と知っていればソ連プレイヤーはバカでもモスクワ前に要塞戦とスタックを積み上げるでしょう。プレイヤーは同盟の帝国領土侵攻作戦の顛末を知っていれば作戦を手直ししたくなり、門閥貴族の混沌を知っていればそれを立て直すでしょう。つまり、特にラインハルトプレイヤーはそうだと思うのですが、周囲が先回りして対策を立てた結果として、「ラインハルトのように生きることが出来たかもしれないが、ラインハルトになることはできなかった」という結末を迎えるでしょう。

ゲーム内で利益になること、それは本伝の基準で考えれば「そのキャラクターらしからぬ」ということもあるのかもしれませんが、それもやはり天秤にかけられるジレンマのひとつ、ということかもしれません。

まあ、率直に言うと、「俺が楽しみたいから、ゲーム盤を叩き割ってやる」という形で振る舞われる場合、特に高位のキャラクターがそういう振る舞いを行う場合、それはマスターとして相応に対処を考えなければならず。今のところ、相応の人が相応のキャラクターを演じていただいて、マスターとしてはホッとしているというのが本心ではあります。

4.PBMにおけるキャラクター性の再考

今作は「人事」ゲームというように、誰がどこの地位にいるかというのが重要な問題となるキャラクターゲームで、実は私が設計する PBM としてはキャラクターゲームというのは初めてだったりします。さて、銀英伝のキャラクター性を表すためにどんなパラメータをどう用意したかについてここでちょっと書いておきます。

与えるパラメータは6種類「統率」「運営」「情報」「機動」「攻撃」「防御」で基本的には、銀河英雄大戦と似たパラメータになっています。今作では陸戦・空戦は基本的に抽象化して切り捨てていますのでその分の能力は他のパラメータに振り替えています。例えば、主に陸戦系の提督は攻撃を高めにして「対基地攻撃能力」「白兵による一撃」の強さを表現しています。

攻撃と防御は攻撃番長のビッテンフェルトと防御番長のミュラーが居る以上キャラ付けとしては落とせない要素と言えましょう。見ての通り艦隊戦で与える打撃が増えたり、攻撃を受けた際の被害が減る能力です。

「銀河英雄大戦」では、長距離での機動戦闘ができることが一線級の最大の要件のため、機動は最重要能力ですが、PBM 銀河チェスでは戦略移動の先後決定ということで、実のところ重要性がどこまで高いかは指揮プレイヤーの使い方次第という点が大きいです。犠牲覚悟で先手を取って相手の作戦を封じるとか、先手で移動して、二陣以下を次々と流し込んで敵を壊滅させるとか、まだ考える余地が残っているところかなど。

戦場の霧があるゲームでは「情報」はどれだけ敵を先に視認できるかを示すことが多いですが、その考えを敷衍して、戦場における「情報」はこのゲームでは戦場での先手番の判定に利用しています。戦闘解決は交互打ち方で処理（今のところは）していますので、同じ艦隊なら先手は相当有利となります。ヤンがここで既定最高値の18あるあたり、常に「戦場」での先手を取りつづけた反映です。

「運営」は主に内政系の能力として用意されていますが、連戦になった場合など戦場でもいろいろな場面がありますので、ある程度考慮が必要でしょう。

さて、本ゲームでは20点満点評価で人物の能力値をつけています。これはかなり珍しい数字かなと思うのですが、単純にオリジナルキャラのサイコロのランダムダイスが振りやすいただけではありません。100点満点ですと能力値が1上がってもあまり嬉しくないですよ？

かと言って、10点満点だと1点あがると、かなり強くなるため、そう簡単に能力値をあげるわけにいかないのです。信長の野望でよく使われる E~S の6段階だと、そう滅多にクラスアップしないでしょう？

そして初期能力値は（オリジナルキャラを除き）18点を上位とすることで伸びる余地があり、（12ターンゲームの）1ターンに1くらい上がってもよいとなるとこのくらい

かなと思います。

そして入力規則のシートをご覧になっている方はご存知かもしれませんが、この数字はそのままの変換効率ではないのです。だいたい能力値が 15 を超えたあたりから加速度的に実際の処理に使う係数が跳ね上がります。

また、信長の野望の話で恐縮ですが能力値 25 の武将を 4 人集めたからといって、上杉謙信（戦闘 100）とどっちをとるか？という、おそらく大概の人は後者をとるのではないかと思います。やはり、キャラクターゲームとして、天才は「おお強い！」という感じが見えないとやっぱりいけないなと思っているところがあります。

やはりフルスタックしたヤン元帥艦隊がバツバツと帝国の一流半どころの提督をなぎ倒す光景、ラインハルトが地位と部下の力を得て、局部的優位で同盟艦隊をすりつぶしていく光景が「一応可能ではある」（もちろんやられるほうも対策をとるから簡単にはいかないが）という超一流ユニットがそれらしい仕事をするというのがキャラクターがよく立っているのではないかなと思います。

...なのでまあそろそろお互いに「正解」に気づいてアルファユニットを積み上げあいになりそうな塩梅なのですが、昇進速度は同盟が、第一線能力値の豊富さなら帝国が優位になりますから、ベストな組み合わせと作戦はどうなるか、マップを睨みながら今しばらくは頭を悩ませられる「問い」であり続けて欲しいなあと。

5.序盤の解説と講評

第1ターン

私が今までこのゲームで一番困った場面は何か？といえば、第1ターンのロイエンタールの亡命です。ロイエンタールはこのゲームでヤンに続いて二番目の能力値の持ち主です。昇進次第で超一流ユニットになりうるキャラクターであり、同盟の昇進スピードに乗せてかると扱われると、ゲーム全体に相当影響があります。ロイエンタールを失ったラインハルト陣営は、ヤンというアルファユニットへの対抗策をひとつ失ってしまうため、門閥貴族と同盟という両方の敵に向かい合うのは極めて困難になります。

帝国に代替となりうるオリジナルキャラクターが存在していたこと、2階級降格と行動禁止、救済措置としてのオーベルシュタインらの昇進を実施しました。

さて、そもそもの発端がミュッケンベルガーの密命による、オーディン保全措置にあるわけですが、もしも、陰謀を働くときは誰と誰が味方するか、はっきりアクションに書いていただかないことには、当該キャラクターが単独・独断で試みているとしか読めませんので、当該事項が露見したときには、周囲は「知らなかった、なんということだ」というリアクションが帰ってくるしかない状態となります。

ここで「ミュッケンベルガーの命令の通りに行動します。誰かにその行動を尋ねられたら、かくかくしかじかというミュッケンベルガーの命令に従っておりますと解答します」というモルトのアクションで悪意なく「ミュッケンベルガーのクーデター」が露見・確立してしまうわけで、古人が「正直は最大の謀略」と言った理由がわかる気がします。

さて、帝国は事前計画通りの焦土作戦を実施しますが、ここでブラウンシュバイクとそれ以外の亀裂が生じています。確かに同盟が本伝のような大規模侵攻で罌にはまる公算が少ないことを考えると必ずしも合理的判断ではなかったかもしれませんが、かわりに大量のVPと焦土化実施による功績点を帝国は受けたわけで、必ずしも悪手と言い切るには厳しい話です。

それにしても熱出して会議を欠席するだけで救国の英雄になれるフォークというのは、捨て犬をかわいがるヤンキーみたいなもので、悪いことをしないだけで褒められるというのは得な立ち位置ですよ。同じことをラインハルトがやったら、たぶん怒られて部下が離反したりするでしょうから。

同盟軍の三次元チェス大会、余裕がなくてボツ扱いになっちゃってますが、真面目に判定を行っていたら、フォークは優勝候補の1角になりそうな気がします。(アマチュアレベルだと定石をどこまで叩きこむかがかなり大きいはず)になるので秀才有利。

このターンは大雑把に点をつけると帝国の対応が70点、同盟が85点って感じですかね。

第2ターン

さて、まあここで皇帝が死ぬのは本伝準拠で既定路線なので、帝国側としてはこのあたりでどういう構造で戦うかを決定しないといけないわけでした。そこで第1ターンで呼ばれてきた国務尚書提案への対応がそれぞれの明暗を分けていくこととなります。

自分の娘擁立を皇帝存命時にやるべきでないと答えたブラウンシュバイクに対し、大同団結するリッテンハイムとラインハルト、そして手綱を握ったと確信した国務尚書はかれらと組んで内戦を画策しはじめます。

正直なところ内戦は「NPC リッテンラーデの無茶ぶりと共存できるかどうか」が裏テーマだったような気はします。まあそりゃ大貴族たるもの大事な娘がある日突然どこぞの馬の骨と「はやく結婚したらどうだ？やらんとどうなるかわかるとるよな？」的な状態に追いやられるのを横で見ていると、内戦のひとつもやりたくなるのは自然ではあります。

しかしブラウンシュバイクの非協力でやむを得なかったとは言え、補給切れ最前線の星域にラインハルト主力艦隊を放り出す形でミュッケンベルガーはその後ろの星域でじっと張り付いている光景は、帝国上層部のラインハルトへの不信を示しているなあと内心想ったりしました。そりゃ、自分キャラを殺すとVPが入るという状態で、本伝でもリッテンラーデの命で軟禁に来た奴だからしょうがないのですが。

そして同盟にも無茶ぶり NPC マンなトリューニヒトが登場し、こちらも政争の流れが生まれますが、まあこれは帝国の平和派扇動工作とサンフォードを倒すために無茶な愛心をせざるをえなくなった政治状況の産物ですね。退却するくせに下手に戦意高揚をやったことの反動的状態ということです。

評価するなら、帝国が60点、同盟が70点という感じの状態ですかね。

第3ターン

ふたつの内戦です。まず同盟の方からですが、多数プレイヤーによる警戒態勢がとられていたこと、そして、苦渋の状態を耐えぬいたロイエンタールとアッテンボローが素晴らしい塩梅で人事配置されていたので、大団円へ向かって一直線という感じのコースで、私としても書いていて非常に気持のいいターンでした。

それにしてもグリーンヒルがアクション遅刻で朝見たら「叛乱を起こす」さらに遅刻して出してきたロボスが「グリーンヒルの墓参りに行く」というのはいろいろと卑怯です。

一方帝国ですが、見ている人がどんどん気持ち悪くなるというコース。まあ書いているほうはノリノリなのですが…ミュッケンベルガー解任については、ほぼNPCの決定です。いやリッテンラーデからしてみれば頼りにするはずだった主力軍が首都を遠く離れて補給も受けずに敵前に放り投げられているというのは、軍の指揮に不安を抱いても致し方がない状態ですので。ミュッケンベルガーの行動についてはリアクションの記載通りで、以後起きたことについては、まあ「仕方がないことだった」というのがマスター判断です。

まあ、いろいろと不幸な事故ですが、メルカツ暗殺事件という形で引き金が引かれたと

というのが、割りと戦局のすべてを決定した感じです。あれがなければ、もっと首都あたりで混沌とした状況になったと思います。

人質をとるといった側から股肱の臣が氾濫おこしちゃったら、不幸な事がおきるのはそこまで異常な状態ではないとマスターとしては判断しますが、そういった部分はやはり明示的に書いてないならば、キャラクター側に背負わせるのは複雑な問題ですね。リヒテンラーデ失脚の運動が出たら NPC としては手を離そうと思っていたので、結局いろいろと背負わせて殺してしまいました。作劇上の都合で筆が滑った事例といわれても仕方がないとは思いますが、ただまあ、権力者の親友が殺されたら敵対者が六族抹殺・追放される世界なので、このくらい雑だとは思っています。そして最後にアクション未提出というアクションで決着が決まるという本ゲームらしい展開でした。

採点は帝国 60 点、同盟 80 点というところでしょうか。

第 4 ターン

さて、お互いの新体制が固まって、事実上プレイヤー主導の第 1 ターンと言っても過言ではないターンですが、まず内戦の中断から相談しなければならない帝国に対して、同盟がここで賭けに出て、完全に勝ったとっていい状況です。

アムリツァで、ヤン艦隊の前に、ビッテンフェルトが来てしまう。いろいろな意味で不運としか言い様がない状態です。いやビッテンフェルトが弱いというわけでは消してなく、同盟の通常艦隊なら吹き飛ばせるだけの破壊力を持っているのですが、いかんせん、自艦隊より多い、部下アシストが全力込みのヤン・ウェンリーは本銀河最強存在なので仕方ありません。キルヒアイスが重態で済んだのはやはり、執行猶予感が高いので、たぶん結婚フラグをたてて同じ状況に陥ったら死んでいたのではないかと思います。

採点は帝国 75 点、同盟 100 点です。帝国も悪い精度では決して無いのですが...

第 5 ターン

まだ書いている途中のターンですが、復讐戦に打って出るラインハルトと第 4 ターンの三大将が三元帥にパワーアップしての大会戦となりました。昇進スピードで先んじ、戦場を選べる同盟側の戦術的勝利、待ち構えた帝国側の戦略的勝利となりましたが、さて、今後は？現状では三方向を守らなければならない帝国に対して、アムリツァに大規模な出撃拠点を得た同盟側は主導権を握り続けられるのか？いよいよ戦闘状況も中盤の捻じりあいという感じになってきましたので、ここからどう立てなおしていくかで、天秤はどちらにも傾く状態という感じです。

採点は帝国が 80 点、同盟が 90 点ということで

...いやしかしここまで同盟が作戦勝ちで主導権を確立しつつある感じです。帝国は回生の一手か、ここは頭を低く下げて臥薪嘗胆するか悩みどころとなるでしょう。

