

団に転属しました。これらの変更をユニットの交換で表す代わりに、第9大隊は第3師団所属のまま、韓国軍部隊に配属されている間は韓国軍の砲兵大隊として表されています。第999大隊は独立部隊になった時に第204大隊と共に砲兵グループを構成してゲームに登場します。

## 合衆国空母戦闘群 (CVG)

アメリカ軍/国連軍の空母ユニットの能力値は総合的な戦闘力を表しています。アメリカ海軍は朝鮮戦争に護衛空母も投入しており、イギリス海軍のHMS トライアンフとテセウスも朝鮮半島で作戦に従事しました。アメリカ海軍は何隻かの空母を交替で朝鮮半島に派遣し、常時3～4隻の空母が活動していました。この時期の標準的な戦闘グループはF9Fパンサー戦闘機30機、F4U コルセア戦闘機30機、AD スカイレーダー攻撃機15機で編制されていました。

ユニットの名称は(それぞれ)朝鮮半島に到着した高速空母と戦時中のほとんどを朝鮮半島周辺で活動していた空母のものを使用しています。

米軍のB-26爆撃機は第二次大戦時にA-26攻撃機として開発された非常に優秀な「侵襲機」です。陸軍航空隊が空軍に改編される過程でA-26はB-26と改称されました。

## デザイナーズノート

私はOCSが優れたシステムであり、現代の作戦レベルの戦闘を再現するのに適していると考えています。朝鮮戦争の最初の年は、北朝鮮軍の攻撃、国連軍の反撃、中国軍の攻撃、国連軍の反撃、中国軍の反撃、国連軍の反撃と、ウォーゲームに最適な状況を提供しているのです。

朝鮮戦争の最初の年は機動戦が展開され、両軍が半島全体を満たしたり、一掃されたりしました。朝鮮半島を通常のOCSのスケールに当てはめると、戦域を地図盤3枚で表すことができ、いわゆる盤端は生じません。共産軍は満州の航空基地周辺以外では航空戦を避けたため、航空戦力の状況はシンプルです。私はOCSシステムと朝鮮戦争を結びつけることで浮かび上がる可能性に興味したのでした。

私は最初から簡単で遊びやすいウォーゲームを作ろうと考えていました。部隊を連隊規模にすることをやめて歩兵師団を1ユニットにすることで盤上のユニット密度

を下げたり、遊びやすさを優先して特別ルールをできるだけ少なくしました。その結果、地雷原やゲリラ等の要素は除外されました。

こうして、私たちは遊びやすくOCSの学習に最適なウォーゲームを完成させました。OCSのベテランプレイヤーにとっても、ユニット密度の高いウォーゲームから息抜きできるゲームです。私は完成したゲームに大変満足しています。制作に参加した全ての人たちの努力に敬意を表します。そして、皆さんにぜひ楽しんでいただきたいのです。

## 勝利条件

両軍の目的は朝鮮半島の再統一であり、サドンデス勝利によって、どちらかが半島全土を制圧すれば戦争は終わります。しかしそれ以前に、ほとんどのプレイヤーは最終ターンが来るまでに勝敗を悟るでしょう(または、プレイヤー同士の「和平交渉」によってどちらかの勝利が認められてゲームが終わるでしょう)。両軍プレイヤーは、その時まで楽しく遊べるはずで

このゲームにはゲームの最後に勝敗を判定するルールも用意されています。私たちは最初、ターン毎に勝利ポイントを加算するシステムを何度も試しました。この時は積極的に迅速行動することがポイントで、敵陣深く留まり続けることが継続的に勝利ポイントを獲得し続けることになりました。しかし残念ながら、この方法は非常に手間がかかりました。結局、私たちは勝利条件を戦線を保持するシステムに変更しました。この戦線は史実で戦闘部隊が実際に占領しようとした目標を表し、勝利を決定する上で適当かつ確実な指針となります。

最初に考えた勝利ポイントを加算する方法は選択ルールとして収められています。プレイヤーの手間が増えますが、うまくまとまっていて、手間の費やした努力が報われるシステムになっています。

## 釜山最終防衛線

アメリカ軍が北朝鮮軍の攻撃に晒されている状況の中で、部隊や装備、補給を輸送するのは困難です。しかし、ひとたび窮地を脱したら、アメリカ軍は反撃態勢を整える準備を始めましょう。

ゲームでは、共産軍が釜山防衛線を放棄した時に国連軍に対する圧力が弱まり、状況は逆転します。防御側に転じた共産軍に対して、アメリカ軍は速やかに反撃しましょう。

## 核兵器

興味深い選択ルールの一つは核兵器です。ソ連は最初の核実験を1949年に実施しましたが、2回目の実験は1951年まで行われませんでした。つまり、1950年後半から1951年初頭のソ連に核攻撃能力はなかったかもしないのです。

ソ連が保有していたはずの数少ない核兵器を朝鮮半島に使うことはないでしょうが、この選択ルールはその可能性をゲームに加えています。アメリカ軍が朝鮮半島で核兵器を使うと、ソ連は傍観(国連軍はサドンデス勝利しなければなりません)するか全面支援に出るか、もしかすると朝鮮半島で核攻撃を行うかもしれません。

## 中国への不可侵

マッカーサーは満州の中国軍に与えられた中立地帯に同意していませんでしたが、国連軍にとっては悪いことばかりではないかもしれません。このルールによって、国連軍が中国空軍の対地攻撃に晒されることはないからです。それでも、国連軍プレイヤーは航空攻撃を計画しておきましょう。不可侵地域の無視(4.3項)の選択ルールを使っていて、共産軍が不可侵のルールを破った時、すぐさま攻撃できる準備を整えておくべきです。

## 共産軍の鉄道輸送能力

共産軍プレイヤーは1950年10月に、「人工的に」高い鉄道輸送能力を与えられます。史実では、多くの鉄道線と橋梁が国連軍空軍によって破壊されました。共産軍のこの鉄道輸送力は、中国軍の攻勢準備の補給の蓄積を表しています。共産軍に多くの輸送トラックを与えないのは、エクステンダーを作れないようにするためです。共産軍の鉄道輸送能力を短期間だけ増加させることで、うまく解決できました。

## ヒップシュート

アメリカ空軍を設立したことで、アメリカ軍が第二次世界大戦で学んだ近接航空支援(CAS)を以前ほどうまく使えないようになってしまいました。彼らが再び優れた接航空支援能力を獲得するには少し時間が必要で、このためにアメリカ軍の航空ユニットのヒップシュート能力に制限が加えられています。結局、アメリカ空軍が近接航空支援の技術を確立するためには荒療治が必要でした。それが国連軍の近接航空支援(4.4項)の選択ルールとして再現されています。近接航空支援能力の喪失はアメ