

スターリングラードを巡る長旅

『パウルス第6軍』デザイナーズ・ノート

山崎 雅弘

2003年6月に刊行した本誌第8号の「ゲームデザイン工房」で、このゲームの出版構想を発表してから、ちょうど2年が経過しました(初版発売時)。ゲームの内容は、その時に告知したものと少し異なる形になりましたが、今となっては「すべては然るべき場所に落ち着いた」という自然な印象があります。

1942年冬のスターリングラード包囲戦は、私にとっては忘れることのできないテーマです。なぜなら、私が最初にデザインしたフルサイズのウォーゲームこそ、後にジ・ゲーマーズ社から発売されて同年のチャールズ・S・ロバーツ賞を受賞することになる「スターリングラード・ポケット (Stalingrad Pocket)」の原型であり、今回出版する「パウルス第6軍」の原型でもあった「ザ・スターリングラード・キャンペーン (The Stalingrad Campaign)」だったからです。

「スターリングラード・ポケット」の発売に至る内幕については、国際通信社より1997年に発売された「スターリングラード・ポケット 日本版」に収録されているデザイナーズ・ノートでも少し触れましたが、同作をお持ちでない方も多いかと思うので、本ゲームの全面改訂に至った経緯も含めて、ここで改めて説明させていただきます。

初代「ザ・スターリングラード・キャンペーン」

昭和天皇が崩御し、アイルトン・セナとアラン・プロストが鈴鹿の最終シケインで衝突した1989年。私は、一作のゲームを、当時アルバイトで勤務していたホビージャパン社に持ち込みました。今号の付録ゲーム「パウルス第6軍」の祖先とも言えるプロトタイプ、それが「ザ・スターリングラード・キャンペーン」と題されたこのゲームでした。

当時の私は、東部戦線の作戦級ゲームを愛好するプレイヤーであるのと同時に、未輸入の海外ゲームを個人輸入して収集するコレクターでもありましたが、書棚に並んだゲームを眺めて、いつも物足りなさを感じていました。

第二次世界大戦のターニング・ポイントである

「スターリングラード包囲戦」をテーマにした、フルマップ1枚程度のシンプルな作戦級ゲームが欠けている…。ユニットは、ドイツ軍が連隊 / 大隊、ソ連軍が師団 / 旅団くらいが適当だろう。強いて言えば、ブダペスト包囲戦を再現する秀作「ピター・エンド」(ホビージャパン社)みたいな感じで作戦が進展するのが理想的だ。

詳細な戦闘序列(ユニット)と地図を使って、SPI / アバロンヒル社の「PGG (ゲデーリアン装甲集団)」に近いオーソドックスな作戦級システムでプレイできるゲームを、誰か作ってくれないだろうか…。

実際には、スターリングラード包囲戦を扱ったゲームが3つ、私の手許にありましたが、いずれも上の条件を満たすものではありませんでした。ヴァンガード・ゲームズの「ウインター・ストーム (Winter Storm)」は、ユニットと地図のスケールだけは私の希望に近いものでしたが、ユニットごとに戦闘時の修正値が記されているような非常に凝ったシステムを用いたヘビーなゲームでした。アド・テクノスの「冬の嵐作戦 (Operation Winter Storm)」は、システム面ではプレイアブルでしたが、リサーチ面でいくつかの疑問が感じられ、東部戦線における戦場の雰囲気という点での物足りなさが拭えませんでした。

残る1つは、SPI社の「ターニング・ポイント (Turning Point)」でしたが、このゲームはフルマップ1枚にスターリングラードからロストフまで収めていることから判るとおり、スターリングラード包囲戦そのものではなく、より広範囲な「1942年末の東部戦線南翼の戦い」を再現するゲームで、ユニットは師団規模、システムはアバロン・ヒル社の「フランス 1940 (France 1940)」とほぼ共通の汎用的で簡単なものでした。

そのため、個別の戦いが持つ特徴は表れておらず、スターリングラード包囲戦の雰囲気味わいたいという私の戦史的な興味を満たすことはできませんでした。

こうした不満を抱えるうち、誰も作らないのなら、自分で作ってみようかと考えるようになり、やがて具体的なデザイン作業に着手します。これが、すべての始まりでした。

リサーチ

最近では、詳細な戦闘序列データを含んだ東部戦線の研究書がいろいろな出版社から出ていることもあり、リサーチ面の環境は劇的に進歩したと言えますが、私が「ザ・スターリングラード・キャンペーン」のデザインに着手した当時は、日本語で読めるスターリングラード包囲戦の文献としてはパウ・カレルの「バルバロッサ作戦」(フジ出版社 / 後に学習研究社より再版)とサンケイ出版の第二次大戦ブックスの一冊「スターリングラード」くらいしかなく、本格的な作戦級ゲームをデザインしようと思えば、必然的に海外の文献に頼らざるを得ませんでした。

特にリサーチが難しかったのは、言うまでもなくソ連軍の戦闘序列でした。東部戦線に関する英語圏の文献は、その主な情報源をドイツ軍人の回想録や旧西ドイツ軍の公文書、そして終戦時に米軍がドイツから押収した各種の書類に依存しており、ソ連軍の戦闘序列については交戦相手であるドイツ軍による(推測や誤認を含んだ)分析に基づくものしかなかったのです。このため、英語の研究書の多くは、ソ連軍の戦闘序列については非常に大ざっぱな情報しか記しておらず、ましてやスターリングラード包囲戦開始時の各師団の展開状況などに関する記述は全く見つけることができない有様でした。

実際には、ソ連国内でも戦後間もない頃から独ソ戦に関する研究書や主要な将軍たちの回想録が出版されており、少なくとも個別の会戦に参加した部隊の戦闘序列についての記述は、きわめて詳細かつ正確に行われていました。そのため、私は戦闘序列のリサーチに際しては、ソ連軍についてはロシア語の文献、ドイツ軍に関してはドイツ語の文献で調査しようという方針を立てることにしました。水は、水源に近づくほど不純物が少なく澄んでいると同様、情報もまた、その発信源に近いところで採取した方が、より誤差が少ないであろうと思われたからです。

こうして、私の手許には少しずつ、スターリングラード包囲戦に関する独露両国の文献が集まってきました。その中で、ゲームデザインの情

報源として特に貴重だったのは、アレクサンドル・サムソノフの「スターリングラード会戦(Stalingradskaya Bitva)」という研究書でした。

この本は、ソ連科学アカデミー(同国における学術研究の最高権威)の歴史学部が刊行した独ソ戦史の本格的な研究文献の中の一冊であり、私が幸運にも入手できた1989年版には、1942年秋から冬にかけて繰り広げられたスターリングラード戦役中の各月1日と、重要な作戦の開始時点における、ソ連軍部隊の詳細きわまらない戦闘序列(各軍に所属する師団や旅団はもちろん、独立砲兵や対戦車ライフル大隊、ポントゥーン橋中隊まで部隊番号入りで軍ごとに列記されている)と、主要作戦における各師団の配置や移動経路を記した付録の戦況地図3枚(日本の公刊戦史である「戦史叢書」の付録と同様、黒、赤、青のシンプルな3色刷り)が収録されており、この文献がなければ、私の「スターリングラード戦シリーズ」は生まれなかったと言っても過言ではありません。

一方、ドイツ軍の情報については、当時これほど体系的な文献には巡り会うことができず、ハンス・デーデルの「スターリングラード会戦(Der Feldzug nach Stalingrad 1942/1943)」を中心に、ドイツ南方軍集団の戦史書や参加装甲師団の師団史、将軍の回想録などから抽出した情報をつなぎ合わせて、どうにかソ連軍と釣り合う程度の戦闘序列を作成することができました。もちろん、パウル・カレルの名著「バルバロッサ作戦」も大いに活用させていただきました。

ゲームマップの原版となる地図については、1985年にモスクワで刊行された「大祖国戦争百科事典(Velikaya Otechestvennaya voyna 1941-1945: Entsiklopediya)」に収録されていた戦況地図をベースに、独ソ双方の戦史書に含まれた戦況図や現代ソ連の地図(ドン川流域の地形が大きく変わっていることはすぐに判明したので、現代の地図は「特定の名前が付いた町や村の位置確認」のためだけに使用しました)などを重ね合わせてクロスチェックし、道路網や鉄道線、細かい村落などを注意深く落とし込んでいきました。

地図の南北を傾けたのは、スターリングラード包囲戦が戦われた戦場を最も効果的にA1判(フルサイズ)の地図に収めることができ、またドイツ軍プレイヤーから見た時にスターリングラード市街が中央部で突出した形になるという、2つの理由によるものでした。この時に作成したゲームマップは、以後「スターリングラード・ポケット」から今号付録の「パウルス第6軍」まで、ほとんど手を加えることなく継承されています。

原型のゲームシステム

シックス・アングルス第8号および第9号の「ゲームデザイン工房」で触れたとおり、「ザ・スターリングラード・キャンペーン」のプロトタイプでは、ユニットの行動能力の低下を「ARマーカー」という概念で管理するシステムを用いていました。

ARマーカーとは、様々な理由による部隊の行動能力低下の度合いを定量化したマーカーですが、当時の私はゲームシステムを可能な限り簡略化するための方策として、この一元的な行動能力の低下ルールを導入することを選びました。

「ザ・スターリングラード・キャンペーン」のゲーム手順は、1ターンが2つのプレイヤーターンに分かれており、各プレイヤーターンは、1)初期移動フェイズ、2)戦闘フェイズ、3)司令部移動フェイズ、4)突破移動フェイズ、5)補給判定フェイズの計5フェイズで構成されていました。司令部の移動が戦闘解決後になっていること、そして敵側の対応移動がないことの2点を除けば、この「パウルス第6軍」と大した違いはありません。

さて、ゲームの基本システムは、少なくとも見かけ上では簡潔にできましたが、それだけではスターリングラード包囲戦を再現することはできない、と当時の私は考えていました。

改めて述べるまでもなく、スターリングラード包囲戦とはドイツの独裁者ヒトラーによる「スターリングラード市の死守命令」があったからこそ、史実のような悲劇的な戦いとなったのであり、これを再現するためには、何らかの形でドイツ軍プレイヤーの行動を制限するルールが必要であるように思われました。

そして、私が悩んだ末に考案したのが、スターリングラード市街攻略の主力部隊であるドイツ第51軍団の現在位置を、補給物資の空輸という重大なルールに関連づける形で「行動制約ルール」でした。具体的に言うと、ゲーム中のある時点で、第51軍団に所属するいずれかのユニットが、スターリングラード市街から3ヘクス以上離れた場所にいれば、その瞬間に第6軍司令官パウルス(=ドイツ軍プレイヤー)は、スターリングラード市の死守を命じた総統命令に違反したものと見なされ、それ以後のゲームターンにおいては補給物資ユニットの空輸を中止されてしまう、というものでした。

ドイツ第6軍の主力部隊が、ソ連軍の大攻勢によって包囲環に閉じこめられる可能性はきわめて高かったため、グムラクとピトムニクの飛行場に空輸されてくる補給物資ユニットの存在は、包囲されたドイツ軍ユニットにとっては文字通り

「死活問題」でした。それゆえ、ドイツ軍プレイヤーは、空輸による補給物資(決して必要量を満たせるほど得られるわけではありません)を長期にわたって獲得し続けるためには、第51軍団を包囲環脱出のギリギリの瞬間まで、スターリングラード市街に張り付けておかねばならなかったのです。この規定により、当時のパウルスが感じた戦略上のジレンマを、ドイツ軍プレイヤーに実感させることができるのではないかと、当時の私は考えていました。

初期計画の挫折

自分なりにデザイン作業をコツコツと進めた結果、「ザ・スターリングラード・キャンペーン」の仕上がりに満足した私は、地図と駒をきれいに作り直して、それをホビージャパン社のスタッフに見せてみました。

1989年といえば、まだタクテクス誌が付録ゲーム付きで隔月刊行(正確にはRPG号との交互刊行)されていた時期ですが、ホビージャパン社はこの頃には既に、箱入りのオリジナルゲームを出版する事業からは手を引いていました。

実際、ゲームを制作中の段階で、たまたまタクテクス誌の編集部でお会いする機会があった石川輝氏(「日本の進撃」のデザイナー・故人)に「スターリングラード包囲戦の作戦級ゲームを作っているんですよ」とお話ししたところ、石川氏は残念そうな表情で、こう言われました。

「もう数年、早ければなあ。時代が、君の味方をしてないよね」

こうした状況下では、たとえゲームの内容が優れていたとしても、商品化してもらうことは極めて困難でした。そこで、私はこのゲームの商品化を実現するため、ある方策を思いつきました。

アメリカ国内では、今もなお新作の箱入りゲームが続々と出版されているが、それは英語圏では英文ルール付きの商品を捌けるマーケットの規模が大きいからだ。日本国内だけを対象としたのでは、「ザ・スターリングラード・キャンペーン」の出版は望めそうにない。

それなら、英語圏の大きなマーケットをも視野に入れた形で製品化すれば、どうだろう。つまり、ルールもマップもチャートも、すべて日本語と英語のバイリンガル表記にして製品化できる状態であれば、アメリカのメーカーと同条件で、いや日本国内のショップでもそのまま(翻訳というプロセスを経ずに)店頭に並べられるから、アメリカのメーカーよりさらに有利な条件で、ゲームを販売できるのではないかと...

私はさっそく、自宅にあるSPI社の全てのゲームからルールブックを取り出し、それを机の上に

積み上げて、「ザ・スターリングラード・キャンペーン」のルールを一文ずつ「翻訳」していきました。この「翻訳」とは、実際にはルールの文章内容と同じ意味を持つ英文の文章を膨大なSPI社製ルールブックの中から探し出し、それをワープロに打ち込んでいくという、パズル解きのような風変わった作業でしたが、それでも私はゲームの商品化を実現させたい一心で、根気強く作業を進めていきました。

しかし、ホビージャパン社はもはや、ウォーゲームという分野で大きな商業的成功を収めることには懐疑的で、私の新作をビジネスの材料として見てもらうことはできず、英文ルール作成の地道な努力も実を結ぶことはありませんでした。

こうして、スターリングラード包囲戦のゲームをホビージャパン社から二カ国語仕様で出してもらうという私の計画は潰れました。それでも、私の目の前には、完成したゲームが1セットと、英文ルールが存在しています。

だったら、いっそのことアメリカのメーカーに送ってみよう。私はすぐに計画を変更して、「ザ・スターリングラード・キャンペーン」をアメリカのウォーゲーム出版社に送る準備を開始しました。

この時、私が送付先として選んだのが、当時まだ弱小の新興メーカーだったジ・ゲームズ社でした。

二代目 「スターリングラード・ポケット」

なぜ、ゲームの送付先として知名度の低いジ・ゲームズ社を選んだのか、実ははっきりと覚えていないのですが、3W社とジ・ゲームズ社のどちらにしようと思った挙げ句、フルサイズ第一作である「ザ・スターリングラード・キャンペーン」を後に、第二作の「ツィタデレ：クルスクの決戦 (Zitadelle: Duel for Kursk 1943)」を前者に送ることに決めました。

ジ・ゲームズ社の創業者兼社長は、ディーン・エスイグという人で、同社は1990年の時点ではまだ、南北戦争と第二次大戦西部戦線の戦術級ゲームを数作出していただけでした。

この年の7月、私は「ザ・スターリングラード・キャンペーン」のプロトタイプに簡単な自己紹介文を添えて、イリノイ州ホーマーという聞いたこともない町にあるジ・ゲームズ社の事務所に書留の航空便で送付しました。数日後、エスイグ氏からのエアメールが私の家に届きました。

「大変興味深いデザインだが、このままの状態では出版することは、残念ながらできない。ただし、こちらで考案中のシリーズ・ゲームと基本システムが似ているので、こちらでディヴェロップした上

でそのシリーズの第一作として出版したいという気持ちはある。いずれにせよ、決めるのは君自身だ...」

私は、躊躇することなく、同封されていた同意書にサインして、エスイグ氏に返送しました。その後、ジ・ゲームズのスタッフによってゲームのディヴェロップとプレイテストが進められている間に、エスイグ氏が軍隊の訓練で人差し指を失うという事故が発生しましたが、同社のゲーム開発事業には大きな影響もなく、1992年の春に「スターリングラード・ポケット」という名前で無事に発売されました。

ゲーム・システムは、最終的にエスイグ氏がデザインした「スタンダード・コンバット・シリーズ (SCS)」と呼ばれる共通ルールに準拠したものとなり、私がデザインしたものと戦闘結果などが異なっているほか、先に述べた「ARマーカー」のルールも廃止されて、通常の作戦級ゲームのようなシンプルな補給判定ルールとなっていました。ただし、マップやユニット、そしてドイツ軍の行動制限ルールなど、ゲームを構成する要素の大部分は私の「ザ・スターリングラード・キャンペーン」をそのまま使用しており、その意味では何の不満もありませんでした。

この前年の1991年に、後発である「ツィタデレ」が3W社から出版されており、私は結局、計3作の東部戦線ゲームを3W社から出版しましたが、いずれも英文ルールの表現を正しい英語に変更する以外にはディベロップによる変更を一切適用されておらず、同社は私の送ったプロトタイプをそのままの状態では製品化していません。「スターリングラード・ポケット」は私のアメリカでの2作目となりましたが、ゲーマーからの評判は非常に良く、同年中に発売されたゲームの中で最も優秀な作品に贈られる「チャールズ・S・ロバーツ賞」を、第二次大戦ゲーム部門で受賞することもできました。

さらに驚いたことには、フランスのオリフラムという出版社がジ・ゲームズ社とGMT社製ゲームのフランス語版を出版した際、この「スターリングラード・ポケット」もラインナップに含まれており、私は期せずしてフランスのウォーゲーマーの間でも名を知られるようになりました(後に日本でもポピュラーになるゲーム雑誌「敗者の悲哀 (Vae Victis)」の創刊メンバーとの交流が始まったのもこの頃でした)。

厳密にはエスイグ氏との共同製作という形ではありますが、この「スターリングラード・ポケット」は、私が過去にデザインしたゲームの中で、商業的には最も成功したゲームであると言えるかもしれません。

三代目「スターリングラード・ポケット日本版」

初回印刷分が完売してから数年が経過した1996年、ジ・ゲームズ社は「スターリングラード・ポケット2」というゲームを出版しました。これは、私が関わった初版の「スターリングラード・ポケット」と似てはいますが、マップや戦闘序列、ルールシステムなど、全ての点において全く異なった新しいものとなっており、私のデザインした痕跡はゲームから一掃されてしまいました。

その翌年、国際通信社の「コマンドマガジン日本版」の編集に携わっていた私は、同社から「スターリングラード・ポケット」の日本版を出してもらうことで許可を得て、初版ゲームの日本語化作業を開始しました。この作業においては、基本的には初版のシステムをそのまま踏襲する一方、初版が発売された後にある外国人ゲーマーから指摘された、リサーチ面での誤りを訂正することを念頭に置いていました。

リサーチミスを指摘してくれたのは、ウルリヒ・ブレネマンという私と同年代のドイツ人で、主にルーマニア軍の連隊番号と、ドイツ軍のいくつかの戦隊についての有益な情報を提供してくれました。私は、彼の情報に基づいて戦闘序列を作り直し、一部のユニットを新しいものと交換しました。

この時、私は一部のユニットの変更がゲームバランスに及ぼす影響を過小評価するという重大なミスを犯してしまい、日本版が発売されると、間もなく初期配置上の問題点が指摘されました。ドイツ軍プレイヤーがどれだけ注意しても、ソ連軍が飛行場ヘクスに対して致命的な突破前進を行えることが判明したのです。

最終的に、この「スターリングラード・ポケット日本版」は、印刷した部数はすべて売り切れたものの、前記した初期配置上の問題点や、グラフィック的な問題点(マップもユニットも全て私自身が手掛けましたが、当時はまだ技術的に習熟の途上にあり、特にユニットの地色や文字色の配色などには反省すべき点が多々ありました)などが含まれていたことから、ゲーマーから復刻の要望が寄せられるような人気作にはなることができませんでした。

四代目(未完成) 「スターリングラード 1942」

それから6年が経過した2003年、私は再び、ヴォルガ川とドン川に挟まれた戦場を作業用テーブルの上に拡げる決心を固めます。

それはちょうど、本誌第8号付録ゲーム「ハリ

コフ 1941-43」のデザインが完了した時で、私の頭の中で「ゲームデザイン」という作業に対する考え方が大きく変わり始めていた頃でした。

本誌第9号付録ゲーム「ウォー・フォー・ザ・マザーランド」のデザインと並行して、私はゲームデザインの原点に立ち返る意味も含めて「ザ・スターリングラード・キャンペーン」の内容を仔細に検証し、これをベースにして、新しい形でのスターリングラード包囲戦ゲームを作ろうと考えたのです。そして、どうせ冬季戦のゲームを出すのであれば、同地域で1942年夏に繰り広げられた、ドイツ軍のスターリングラード市に対する進撃作戦のシナリオも含めようと思い立ちました。

当時のシックス・アングلز付録ゲームのネーミングは、戦場の名前と年号を単純に組み合わせただけのもので、このスターリングラード包囲戦ゲームも「スターリングラード 1942」という素っ気ないタイトルで呼んでいました。システムを中心となるのは、やはり「ARマーカー」を用いた行動能力の段階的な低下を基軸とするもので、私は「ザ・スターリングラード・キャンペーン」のマップとユニットを用いて、新たなゲームシステムの再構築を始めました。

最初のうち、この作業は順調に進んでいるかに見えましたが、すぐに大きな壁に突き当たることとなります。共通ルールでドイツ軍の夏季攻勢とソ連軍の冬季反攻を行うという構想が、予想した以上に難しいことが判明したのです。

特に重大だったのは、ターンスケールの問題でした。冬季戦のシナリオは、1ターンが実際の2日という規模で、ユニットの移動力や一般的なゲームシステムもそれに準じていたのですが、1942年7月から9月までのドイツ軍のスターリングラード市への進撃を全てゲームに含めるとすれば、1ターンを4日という風にしたとしても、全15ターンが必要になります。

しかも、ドイツ軍装甲ユニットの移動力を、単純に2倍にすれば、電撃的な侵攻も可能になるかに思えますが、実際にはソ連側はドイツ軍の動き全てを把握できているため、自軍の主力を装甲部隊の背後に集中して、突出した先頭部隊を孤立させるという「賢い」作戦をとることが可能になります。

また、ソ連軍ユニットの規模についても、修正が必要なのは明らかでした。11月の冬季反攻では、ソ連軍の各部隊は密集して展開していたため、師団規模のユニットでも何ら不都合はありませんでしたが、7月から9月にかけての防御戦では、1個狙撃兵師団が担当する戦線の長さは冬季戦の2倍以上で、例えばクレツカヤ付近のドン川からチル川畔のスロヴィキノに至る長さ約

90キロの frontline を42年7月中旬に守っていたのは、第147、第181、第192、第33親衛の4個狙撃兵師団でした。

こうした部隊配置をゲーム内で機能させるためには、ソ連軍の狙撃兵師団を連隊規模にしなければならなくなりますが、そうすると戦力のレーティングやスタック制限、さらにはZOCに関するルール(離脱に追加3移動力というのは、狙撃兵連隊の拘束力としては強すぎますが、かといって制限を緩くすると防衛線を形成できなくなる)にも手を入れる必要が出てきます。

最終的に、冬季戦のためのルール本文ですらA4判で17ページ(文字を小さくして3段組にすれば、少しだけページ数は減らせませす)に達しているのも、もしここに夏季戦用の例外事項のようなルールをつけ加えると、ルールの「読みやすさ」は大きく阻害されることになるものと思われました。

いずれにせよ、冬季戦の再現を主眼として構築されたシステムでは、PGGの題材となったモレンスク会戦のような、機動的な電撃戦を再現することはできないように思えました。結局、私は夏季シナリオの導入をあきらめ、原型の「ザ・スターリングラード・キャンペーン」のコンセプトに戻って、冬季戦だけをターゲットにしたデザイン作業を進める道を選びました【*1】。

五代目「パウルス第6軍」

ちょうどこの頃、前出のフランス製ウォーゲーム雑誌「敗者の悲哀」第54号において、スターリングラード攻防戦をテーマとするゲーム「Stalingrad 1942」が付録に収録されました。フランスから届いた封筒を開けて、表紙に記されたゲーム名を見た私は、同一タイトルによるゲームの混同を避けるため、ゲーム名を「パウルス第6軍(Paulus 6th Army)」へと変更しました。

このタイトル変更と並行して、デザイン面でも大きな方針変更がいくつか加えられました。私が、この「パウルス第6軍」のデザインで目指したのは、原型の「ザ・スターリングラード・キャンペーン」から「スターリングラード・ポケット」へと受け継がれた、ドイツ軍プレイヤーに対する行動制限を基盤とする「史実の制約(ヒトラーによるスターリングラード市の死守命令)」の中で、ドイツ軍は何を成し得たか」という歴史性の追求ではありませんでした。

それよりはむしろ、史実におけるドイツ軍の部隊配置と戦力を基盤として、「ヒトラーによるスターリングラード市の死守命令」がなければ、ドイツ軍は(純軍事的に)何を成し得たか」をドイツ軍プレイヤーが追求できるようなゲームが私の希

望でした。「史実の制約」という観点からの歴史性は、もう既に「スターリングラード・ポケット」のシリーズで達成できたと考えられる以上、それと同じ目標を目指すゲームを新たに出す意味はあまり感じられなかったからです。

ソ連軍の冬季大反攻がスターリングラードの両翼で開始された当時、ドイツ第6軍および同地域の機動予備として展開する第4装甲軍には、第14、第16、第24の3個装甲師団と、第3、第29、第60の3個自動車化歩兵師団が配置されていました。そして、ソ連軍がルーマニア軍の戦線を突破した直後、これらの師団の一部は、ドン川の西岸へと向かうよう命令され、第24装甲師団は実際にカラチの橋を東から西へと渡った後、ソ連軍の突破部隊を食い止めるべく、小規模な反撃行動を実施していました。

もう少し具体的に説明すると、11月20日(「パウルス第6軍」の第1ターン)にスターリングラード市を出発した第24装甲師団は、同日中にカラチへと到着してドン川を渡河、そこからさらに北西へと進み、翌21日にはリポゴフスキー(ヘクス2817)でソ連第4戦車軍団の先遣隊と交戦しています。しかし、22日になると包囲環の内部へと戻るよう命令され、ペスコヴァトカ(ヘクス3011)で再びドン川を西から東へと渡河した同師団は、11月27日に再びスターリングラード市へと舞い戻ることとなりました。

リポゴフスキーにソ連軍の戦車部隊が進出していることが判明した11月21日の時点で、ドイツ側はそこからわずか30キロほど(6ヘクス)しか離れていないカラチが、ソ連軍の重要な戦略目標であることを充分に見抜けたはずだと思うのですが、史実のパウルスはなぜか第24装甲師団を、カラチではなく、安全なペスコヴァトカの渡河点へと送ってしまいます。この辺りが、優秀な参謀将校ではあっても野戦指揮官ではないパウルスの、軍事的能力面での限界であったように、私には思えます。

実際、同時期に南方軍集団(この時期にはAとBの2個軍集団に分割されていましたが)の戦区で繰り広げられた他の戦いを見ると、例えば限られた装甲部隊を駆使してソ連第2親衛軍のロストフへの突進を粉碎し、第1装甲軍のドニエツ地方への脱出を成し遂げたドン軍集団司令官マンシュタインや、チル川を越えてドン川下流の西岸へと進出しようとするソ連第5戦車軍団の突破作戦を、わずか1個装甲師団による機動防御で阻止した第11装甲師団長パルクなど、戦力的な劣勢を知略で挽回した名将の姿をあちこちで見つけることができます。

そのようなドイツ軍人の戦略・作戦・戦術の手

腕を考えれば、もし当時の第6軍司令官が「実戦経験豊富な野戦指揮官」タイプの将軍であったなら、スターリングラードの包囲戦は史実とは全く異なる展開になっていたとしても不思議ではないと、私は考えました。

そして、最終的に完成した「パウルス第6軍」は、プレイヤー自身の作戦指揮の手腕によって、ゲーム展開が大きく変わるゲームとなりました。ルールシステムの運用上のコツを理解することは、さほど難しくはないでしょう。しかし、それを臨機応変に「駆使」することは、決して容易ではありません。

このゲームの勝敗は、ヒトラー命令に象徴されるような「外的要因」ではなく、あくまでプレイヤー間の技量の差によって決まるようにデザインされているのです。

ディヴェロップにおける変更点

本誌の第8号と第9号の「ゲームデザイン工房」で紹介されているARマーカーのシステムは、最終版では補給切れの効果を段階的に設定するという形に簡略化されました。これは、私が実際にプレイした経験に基づくもので、地図上のユニットが何かアクションを起こすたびにARマーカーを追加するという原型のシステムは、あまりにもプレイのテンポを阻害しているように見えたため、プレイアビリティ向上を優先して、補給切れユニットのみに行動上の追加ペナルティを課することにしました。

ARマーカーのシステム自体は、それなりに論理的で説得力もあり、プレイテスターの小野氏も評価してくれていたのですが、いかんせん地図上のユニット数が多いため、いちいちマーカー数を調整していたのでは精神的な疲労の蓄積も大きくなってしまいます。

昔のシックス・アングلز付録ゲームのような、A3サイズの地図と、両軍で100個未満のユニットなら、このシステムを用いて、内容の濃いミニゲームを作れるかもしれませんが、少なくとも「パウルス第6軍」には適していないシステムであることは確かだと思います。

それでも、予備部隊のルールと混乱のルールを併用することで、最終版のシステムでも当初私が想定したのと同様ゲーム上の効果は生み出せていると思います。

コンポーネントに関する変更箇所にも目を向けると、「スターリングラード・ポケット」では旅団ユニット4個で表現していたソ連軍の戦車軍団を、4個のサブカウンター(最大8ステップ)で表現する1個のユニットに変更したのが最も大きな変更点でしょうか。4個旅団にすると、見かけ上

はリアルな部隊運用ができるような印象を受けますが、実際にはその4個旅団をばらして運用することが可能になるので、例えば一部の旅団で敵の退路を断ってから攻撃を仕掛けるなど、1942年のソ連軍とは思えないほど連携のとれた運用が可能でした。しかし、ドイツ軍との対比ということで考えれば、当時のソ連軍の軍団にそのような戦術上の柔軟性を与えるのは正しくないように思えます。

そのため、完全戦力では1ヘクスを丸ごと占有してしまう軍団ユニットに変更し、ステップ数で損害を管理する方式に変更しました。これだと、各軍団の追跡も容易ですし、交戦を重ねるたびに、戦車軍団がポロポロに磨り減っていく過程もシンプルに表現することができます。

ちなみに、ユニットの保有ステップ数は、兵科と規模で同一になるようにしていますが、一部例外もあります(第62軍の狙撃兵師団、海軍歩兵、第29自動車化歩兵師団の装甲大隊、ソーヴァン装甲戦隊など)。これは、史実での活躍から判断した「ボーナス・ポイント」的要素や、プレイテストの結果に基づく判断によるものです。

また、軍団規模ユニットの登場により、スタック制限のルールを作り直し、完全戦力の師団規模ユニットを連隊以下の規模のユニットと区別することで、運用上の不自然さを解消することができました。

あと、第1ターン開始時にのみ行われるソ連軍のカチューシャ砲を廃止し、単純な砲撃ポイントにしました。部隊名を確認しながら展開表に並べたカチューシャ砲を、すぐにまたトレイにしまうのは時間の無駄であると思われたからです。

プレイテストの途中までは、対応移動はドイツ側だけに与えられていましたが、それだとドイツ軍の部隊運用がテクニカルになりすぎると思われたので、きわめて限定的ではあるものの、ソ連側にも対応移動のチャンスを与えました。

もし、これがないと、ドイツ軍は移動フェイズ終了時に一部の戦線をガラ空きにしておき、戦闘終了後にその地点を別のユニットで埋めるといった不自然な戦術をとることができます。ただし、ソ連側が各戦線で最低1個の戦車ユニットを戦線の少し後方に(事実上の予備として)待機させておく、という措置を怠れば、ドイツ軍は安心して、戦線形成を突破移動フェイズに任せた部隊機動を行えるようになるので、ご注意ください。

攻勢補給に関するルールは、何度かの試行錯誤の後、現在のようルールになりました。この方式だと、広い戦場での攻勢重点の設定を自然な形でゲーム中に再現できるため、現在デザイン中の東部戦線冬季戦ゲーム(1944年1月

~3月のドニエプル川流域での攻防を再現する作戦級)でも流用しようかと考えています。

補給物資の捕獲ルールは、やや現実味の薄い部分があります(一時的な食糧や燃料の補給はともかく、一個軍の攻勢補給を賄うには、自軍の使用している規格の砲弾や銃弾、交換部品等が必要ですが)、しかし冬季攻勢を行うソ連側部隊が、敵戦線背後の補給集積所を襲って食糧を奪ったりした例は数多く報告されていますし、ゲーム的な盛り上がり考えた上で、運が良ければ捕獲できるという形にしました。

ドイツ軍は、飛行場を放棄しようと思っている時期に到着した補給物資を即座に消費してしまわないと、襲ってきたソ連兵に強奪される可能性があります。

スターリングラード市街の放棄については、「パウルス第6軍」では特にペナルティは課せられていません。このあたりの理由については、第10号収録の「第6の視角」で少し説明させていただきましたが、どうしても不自然だと思われる方は、相手プレイヤーと合意の上で、選択ルール14.4項を導入されることをお奨めします。

勝利条件については、プレイテストの後半に差しかかったところで、チル川西岸の占領によるソ連軍の勝利得点獲得というルールが導入されました。このルールがないと、ドイツ軍は手持ちの装甲師団と自動車化歩兵師団をすべてドン川東岸に展開させ、ドン川の橋には最低限のスタックを置いて、第6軍の主力をコテリニコヴォ方面に脱出させる、という作戦を試み、ほぼ確実に成功させることができます。

しかし、この地図が広い戦域で考えれば、たとえ第6軍の歩兵をコテリニコヴォ方面に脱出させたとしても、史実より早くコストフをソ連軍に占領されてしまえば、それはドイツ軍にとっては戦略的敗北以外の何物でもありません。

そのため、このゲームでは最終ターンの時期に開始される第二次の冬季大反攻「小さな土星作戦」の出撃拠点を史実より大規模に確保できているか否かという点を、ソ連軍の得点の対象に含めました。第6軍主力の状況とは別の場所でサドンデスによる勝敗が決まることに疑問を抱かれる方もおられるかと思いますが、何度かプレイされれば納得していただけたと思います。

このゲームは、史実のスターリングラード包囲戦を「そのままトレースするゲーム」ではなく、1942年当時のドイツ軍が「本来持っていた軍事的な能力」で、ソ連軍の「ウラン作戦」に立ち向かうゲームです。両軍にとって、チャレンジし甲斐のある厳しいシチュエーションの中で、ベストを尽くしてプレイしていただければと思います。