

WWW社の知られざる野心作

今回で8作目となるシックス・アングلزの「ウォーゲーム・レトロスペクティブ」シリーズですが、過去作品のうち6作は旧SPI社（Simulations Publications Inc.）残る1作はOSG社（Operational Studies Group）の作品でした。

ベテランのウォーゲーマーの方ならご存知の通り、この2社が活発にゲームの出版活動を行っていた1970年代から80年代にかけての時期、アメリカのウォーゲーム業界では最大規模を誇ったアバロンヒル社を中心に、いくつかの中小メーカーが独自路線を築いて、興味深い作品を次々と世に送り出していました。本作『東方への突撃』の原版“Sturm Nach Osten”の出版元であるWWW社（World Wide Wargames 先そんな野心的な「ベンチャー企業」の1つでしたが、他の多くの同業者とは異なり、事業をスタートした当初はイギリスに拠点を置いていました。

英国人キース・ポルター氏が経営したWWW社は、“The Wargamer”というゲーム付き雑誌を主体に活動しており、“Sturm Nach Osten”は同誌の第19号附録として出版されました。この雑誌が同時期に出版したゲームの中には、中国の国共内戦（第10号“‘The Chinese Civil War’”）や、第一次世界大戦の中東戦域（第24号“‘Lawrence of Arabia’”）など、ある意味ではSPI社より先「マニアック」なテーマ選択のゲームが多く、一部のマニアの間では人気を博していました。

攻撃に伴うリスクの評価

『東方への突撃』というゲームを特徴づける要素はいくつかありますが、その中でも特に重要なのは「**損害リスクの評価を攻勢側プレイヤーにより強く認識させるゲーム**」という点であるように思えます。

このゲームの戦闘結果表は、2対1から4対1程度の「中戦力比」において、ほぼ6分の1の確率で、攻撃側にも損害を強いる仕組みとなっています。しかも、単に1ユニットが失われる程度に留まらず、参加ユニットの半分、あるいは全てが、一度に地図上から消し飛んでしまうことも珍しくはありません。

最初にこのゲームの枢軸軍をプレイされた

プレイヤーは、まずこの出来事に驚かれ、これで自軍は敗北したと早合点されるでしょう。しかし、枢軸軍が毎ターンに得られる補充ポイントが、従来のゲームより先多めに設定されているため、地図上から消えたユニットも、一定の時間が経過すると前線に復帰できます。

従って、戦争序盤の枢軸軍は、避けられない損害リスクを承知の上で、自軍が「成さねばならないこと」を念頭に置いて、アグレッシブに攻勢を実行しなくてはなりません。一方のソ連軍も、戦争中盤から終盤にかけて、同様に自軍の損害を覚悟しながら、西への攻勢を継続することになります。

上級ゲームにおける陣地構築のルールと、それに連動する「損害度外視」のルールは、攻勢を実行する側の「覚悟」をより強く認識させる効果をもたらします。重要な戦略拠点を奪取する必要に迫られた側は、自軍の損害を度外視してでも、攻撃の継続を麾下の部隊に命じなくてはならなくなります。

言い換えれば、従来の独ソ戦キャンペーン・ゲームとは異なり、『東方への突撃』では戦略レベルでの攻勢側の方が、むしろ大きな心理的重圧をひしひしと感じるようになっていきます。このゲームをプレイされれば、軍の上級司令官が直面した精神的ストレスの一端を、リアルに実感することができるでしょう。

戦略的再配置の概念

このゲームにおける戦闘部隊のユニット化の処理は、史実の戦闘序列をそのまま規格化したものではなく、枢軸軍は一定の配慮に基づいた軍と軍団の組み合わせ（ソ連軍は方面軍と軍）となっています。この処理方法は、補充ポイントを戦闘力に対応させる形でユニットの再編を行うシステムとも合致しており、全体としてユニット数が絶妙なレベルに保たれる工夫として機能しています。

地図上にあるユニットの「解隊と脱出」のルールは、このゲームが真の意味で「戦略級」のゲームであることをよく示すルールであると言えます。1941年のスモレンスクやキエフ、1942年のデミアンスク、1944年のコルスンなど、独ソ戦で繰り返された数々の包囲/脱出作戦も、このルールにより、驚くほどシンプルな形で違和感なく再現されます。

また、ある正面で戦線に大穴が空いた場

合、別の正面でいくつかのユニットを「解隊」して前線を縮小し、それによって得られた補充ポイントを用いて、次のターンに再編ユニットを戦線の穴の後方に出現させる、という対処も可能になります。これは、ゲームが破綻しにくいという実利的理由に加えて、プレイヤーがより現実に即した形で、戦略レベルでの判断を下せることを意味しています。

つまり「解隊と脱出」とは、現実の戦争における「戦略的再配置」を的確に表現するルールであり、プレイヤーは個々のユニットの移動力に縛られた従来の独ソ戦キャンペーン・ゲームより先自由に、戦略的規模での部隊運用を行える仕組みになっています。

勝利条件と工場疎開

このゲームの勝敗判定は非常にシンプルで、毎年12月末に両陣営が支配している「勝利得点都市」の数によって、サドンデスの勝利が決まります。一見すると、特に工夫が無いようにも感じられますが、しかし秋から冬にかけての時期、両プレイヤーはこの判定を視野に入れながら、攻勢の継続や重要都市の防衛に力を注ぐことになります。必然的に冬の入り口で大会戦を惹起させるこのシステムは、絶妙な処理であると唸られます。

また、上級ゲームでは地図上の工場ユニットを、ソ連軍プレイヤーの任意で地図外（ウラル山脈やシベリアなど）の安全圏に疎開させることができます。破壊された工場の数が、枢軸軍の勝利得点に影響することもあり、各都市で操業する工場を分解して疎開させるタイミングは、ソ連軍プレイヤーにとっては将来を左右する重要な「戦略的判断」となります。

私が最初にデザインしたシミュレーション・ゲームは、『タクテクス』誌のデザイン・コンテストに応募して入賞した『バルバロッサの場合（Fall Barbarossa）』という独ソ戦ゲームですが、同誌第65号をお持ちの方なら、デザイナーズ・ノートで私が『東方への突撃』の工場疎開ルールについて、少しだけ触れていることを確認していただけるかと思います。私はそこで、次のように書いています。

「『東方への突撃』における工場疎開のシステムは、1ターン目に工場の駒を裏返し、2ターン目に鉄道で疎開、3ターン目に表に戻して生産再開という簡単なものでした。疎開

筆者(本誌発行人)の現時点での「バルバロッサ作戦」研究の集大成。独ソ戦の戦前と初年度における、独ソ両軍の人員と組織に焦点を当て、かつては提携関係にあった二つの巨大組織 ドイツ軍とソ連赤軍 が、あたかも宿命のように激突した経過を、旧ソ連を含む内外の多様な資料を駆使して詳細に記述しています。

本書では、従来の独ソ戦研究書において、それほど重視されていないか、または完全に無視されていたと思われる要素として、以下のような内容に言及しています。

ドイツ軍の名将とソ連軍の名将は、独ソ開戦から20年前にはソ連国内で共同研究・訓練を行う「盟友」として切磋琢磨する関係にあった。例えば、若き日のマンシュタインやモーデルは、ソ連の軍事学校に教官として秘密裏に派遣され、後にドイツ軍と死闘を繰り広げることになるソ連赤軍の若き将校たちに講義を行った。スターリンは西部国境の防御態勢強化を厳禁していたが、ティモシェンコとジューコフはドイツ軍の侵攻に備えて独ソ開戦前に戦略レベルでの部隊配置を修正し、西ドヴィナ川とドニエプル川の線に「戦略的第二梯団」を形成していた。一方、ドイツ軍の侵攻計画は、自軍部隊が西ドヴィナ川とドニエプル川の線に到達する頃には独ソ戦の決着は(ドイツの圧倒的勝利という形で)ついてははずだとの甘い想定に基づいており、そこから先の戦略レベルでの計画は何も準備していなかった。

ドイツ軍は開戦初日から連戦連勝を重ねた反面、各地で消耗と疲労を重ね、中央軍集団の戦力低下は7月のスモレンスク会戦で一時的なピークに達した。そのため、人員不足を補うべく捕虜のソ連兵を「自発的協力者」としてドイツ軍の後方部隊に編入する動きが、早くも一部の部隊で開始された。

ドイツ軍の戦車部隊は、舗装されていない貧弱な道路網に加えて、戦車の重量に耐えられない「脆弱な木橋」によって、進撃の停止を繰り返し強いられた。

ソ連側は、7月のスモレンスク会戦をはじめ、バルト海から黒海に至る全正面で、場当たり的かつ拙劣な反撃を繰り返した。その多

くは失敗に終わり、ソ連側は甚大な人的損害を被ったが、それに対する応戦で弾薬と燃料の消費を余儀なくされたドイツ軍は、兵站面の理由から進撃継続の突進力を急速に失った。グデーリアンの「南進」は、当初はキエフ包囲戦を目的としたものではなく、モスクワ攻勢を前提として「中央軍集団の右翼(南側面)」を安定させるための予備的行動だった。

ドイツ陸軍参謀総長ハルダーは、独ソ開戦当初は「モスクワを重視しない」というヒトラーの考えに完全に同調していた。その後、陸軍内のモスクワ重視を主張する陣営に鞍替えしたが、グデーリアンがその方針をヒトラーに直談判で受け入れさせるのに失敗すると、それを逆恨みして嫌がらせのような態度をグデーリアンに対してとるようになり、ハルダーは第2装甲集団のキエフ方面への南進作戦に協力せず、むしろ実質的に邪魔していた。

ヒトラーのモスクワ前面での「死守命令」は、唐突に発令された「ヒステリックで無思慮な暴言」ではなく、陸軍総司令官ブラウヒツチュの「決断できない性格」が招いた戦況悪化を食い止めるために下された「暫定措置」だった。

「最初の冬」を酷暑の中で迎えた時、前線のドイツ軍将兵の間では、軍上層部に対する疑念と不信感が広まり、上級指揮官はそれを打ち消す必要に迫られていた。

また、戦前の独ソ秘密軍事提携から、1942年春のソ連軍の冬季反攻停止に至るまでの、バルバロッサ作戦の重要局面を視覚的に解説する戦況図を50点収録。戦略級から作戦級、作戦戦術級、戦術級に至る、バルバロッサ作戦のゲームをプレイする際の参考図書としても最適の内容です。



の決定から実行までに1ターンの空白を必要とするこの方法は、史実におけるタイミングの問題をうまく表現しているように思えたので、本ゲームにもそのまま流用してしまいました」

その他の主なルール処理法

オーバーランに関するルールは、独ソ戦序盤のドイツ軍の「電撃戦」と、終盤のソ連軍の「スチームローラー」を、戦略レベルで効果的に再現する手法です。また、上級ゲームでは戦車の消耗についてもルール化されています。全力で移動すると消耗して戦闘力と移動力が低下し、戦力の回復(休息)に1か月(1ターン)を要するルールなので、初年度の枢軸軍プレイヤーはグデーリアンやホートのジレンマを嫌というほど味わえます。

天候ルールにも、工夫が凝らされています。秋と春の天候は、サイコロを振って判定する形式にはなっていますが、全体で見れば「サイコロの運不運」が直接ゲームバランスを左右しないよう、泥濘と降雪の回数が均等化されています。また、川の凍結も「上流から先に凍る形となっていたり、酷暑の時期には建物の多い都市部にいない大規模部隊は戦力が低下するなど、いずれも合理的で「なるほど」と思える天候ルールです。

戦闘解決時の「極端な捨て駒攻撃の禁止」は、ルールの文面だけを読むと不要な規制のようにも見えます。しかし、その内容はきわめて合理的である上、実際に適用する場合の手続きもさほど面倒ではなく、プレイのテンポを阻害することはないと思われます。

以上のように、『東方への突撃』のルールはいずれも、実際の独ソ戦における戦場の情景を思い描いてみれば、すんなり理解・納得できるものばかりで、規則として「暗記」しなければならない要素はほとんどないと言えます。

商業的ウォーゲームの誕生以来、これまで数多くの独ソ戦キャンペーン・ゲームが世に出てきましたが、『東方への突撃』は単に「奇をてらう」のとは違う意味で、名作と評された過去の同テーマを扱うゲームのいずれとも異なるアプローチをとっています。

これまで知名度が高いとは言えない『東方への突撃』ですが、今回の日本版刊行により、このゲームが秘めた魅力と価値が、多くのウォーゲーマーに伝わり、新たなスタンダードとして認められることを願っています。