

# The Dogs of War デザイナーズノート

Fabrizio Vianello

この「The Dogs of War」は C3シリーズの一作であり、前作である「Less Than 60 Miles」で使われていた概念のほとんどを共有しています。とは言っても、私はこのデザイナーズノートを、前作のデザイナーズノートの安上がりなコピーにはしたくありません。ですから「The Dogs of War」でカバーされている、最も興味深い側面に直接切り込むことにしましょう。

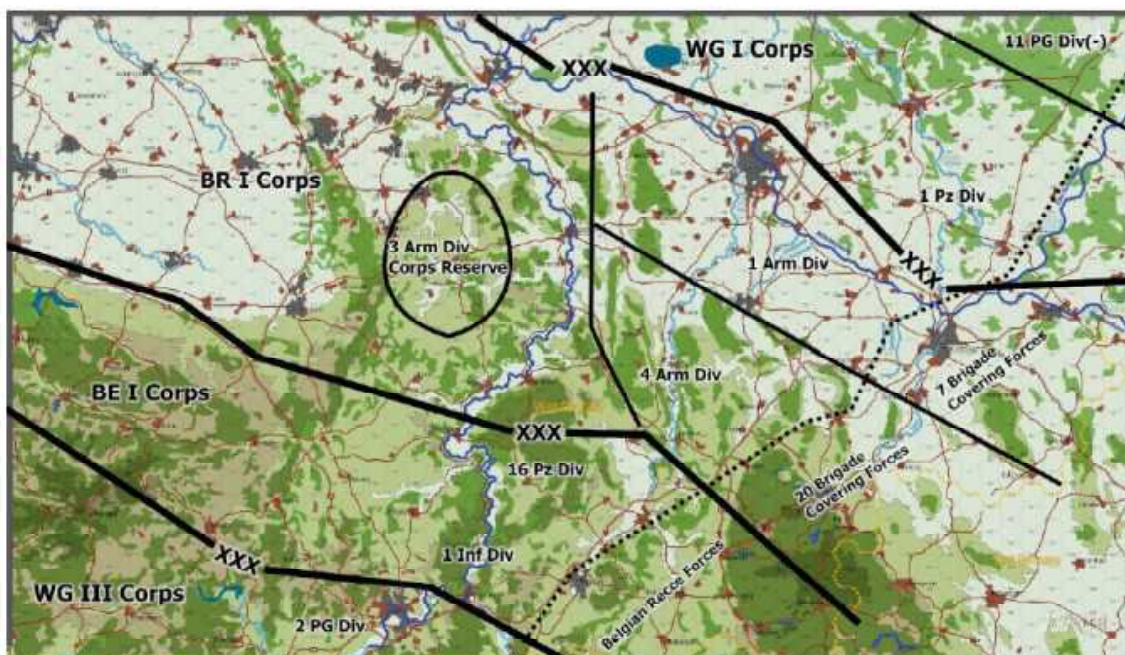
このシステムの、より広範な概要に関心のある方は、TRLGames.com で入手できる「Less Than 60 Miles」のデザイナーズノートをダウンロードすることを強くお勧めします。もしそれを一度もお読みになったことが無ければ、一読の価値はあると思いますよ。

## NATOとBAORセクター

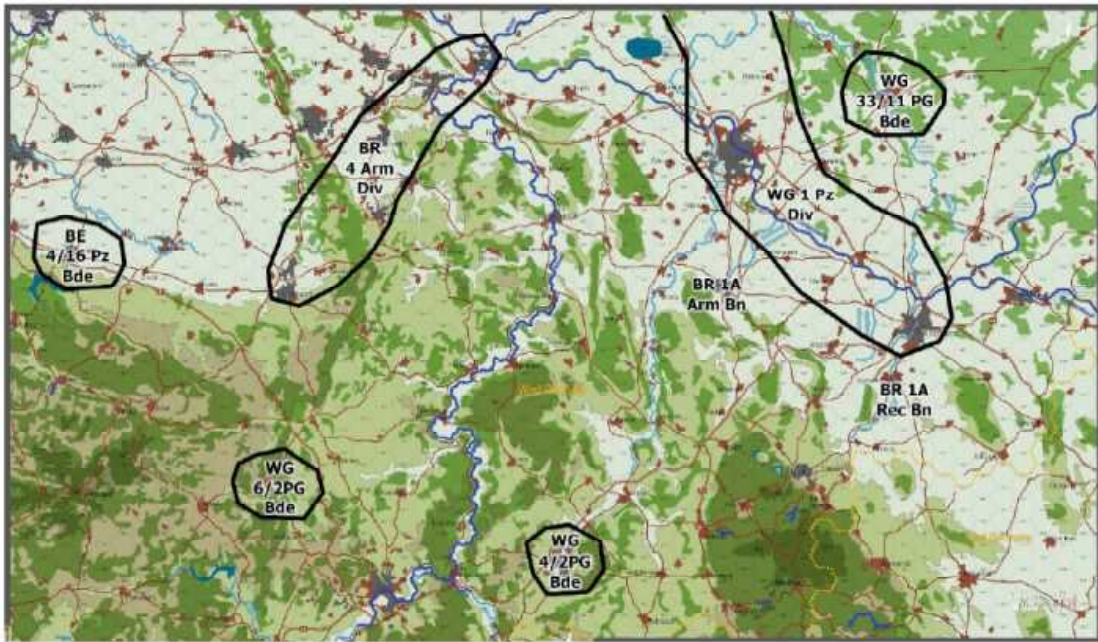
この地図は、ルール上「NORTHAG 第 2 セクター」と記された、NORTHAG(北方軍集団)セクターの南半分を表しています。このシリーズの各モジュールは、ほぼ等しい広さの領域をカバーする必要があるため、この地図盤には、CENTAG(中央軍集団)の一部も含まれています。これは、北から南までによって構成される、真の多国籍軍をもたらしているのです。

- ・西ドイツ第 1 軍団 (NORTHAG)、装甲師団 2、追加の装甲旅団 1。
- ・イギリス第 1 軍団 (NORTHAG)、機甲師団 3。
- ・ベルギー第 1 軍団 (NORTHAG)、装甲師団 1、機械化師団 1。
- ・西ドイツ第 3 軍団 (CENTAG)、装甲擲弾兵師団 1。

NATO 軍の当初の計画が明確に示しているように、NORTHAG の戦略予備に割り当てられた西ドイツ軍師団 1 個を省いたとしても、このセクターは、合計 7 個師団によって、十分に防御されているように見えます。



しかし NATO 軍にとって残念なことに、各部隊の兵舎の位置は非常に異なっています。実際に手元にある部隊は、2 個師団に加え、異なるフォーメーションからの 4 個旅団になります。さらに、この地域のほとんどの部隊は、砲兵の支援がほとんどなく、計画されている FEBA(主戦闘地域前縁)の最大 100km 後方に配置されているのです。



この不愉快な現象には、以下の理由があります。

- ・ベルギー第1軍団の2個師団は、ライン川の近くや、ベルギーにいました。さらにその2個師団は、両方とも2個旅団しか持っていなかったのです。
- ・イギリス第1機甲師団は、BAORセクターの北に駐屯していました。
- ・イギリス第3機甲師団は、西ドイツに1個旅団と師団の装備を置き、残りはイギリスにありました。

肝心なことは、事前の警告がほとんど無かったり、まったく無かった場合、NATO軍の前線には、無防備かつ大きな隙間(ギャップ)があったらろうということです。そのため、NATO軍を警戒状態から外すことは、これまで以上に重要だと思われまます。

## サプライズ・パーティー

それならワルシャワ条約軍は、かなりのレベルの奇襲攻撃を達成できたでしょうか? 「The Dogs of War」の開発中、私たちは、NATO軍の対応時間について活発に議論し、2つの主要な考えが浮かび上がりました。

・主に軍人によって成る「すべてが上手くいく」学校(訳者注: NATO側にとって楽観的な予想)では、NATO軍が少なくとも48時間前には警告するであろうと主張しています。この「学校」での、最も可能性の高いシナリオは、次の一般的な進捗に従っています。

・H - 72では、差し迫ったワルシャワ条約機構軍の攻撃に関する情報が圧倒的となります。この時点で、NATOの政治部門と各国政府に説明があり、迅速な協議の後、NATOへ権限を移譲することが承認されます。

・H - 48では、NATO軍は警戒命令を発令します。部隊は、迅速に集結し、車両が出され、準備を整え、数時間で各部隊は「隠れ家」(兵舎近くの集結地域)に移動します。



- ・H - 24で、NATOは一般的な警戒命令を発令します。各部隊は、事前に決められた戦闘位置に移動し、動員が開始され、増援が移動し始めます。
- ・H + 0で、NATO軍は、基本的に侵攻に対する準備ができています。

・しかし主に学者と軍事コンサルタントから成る「これは演習ではない」学校(訳者注：NATO側にとって悲観的な予想)では、最も可能性の高いシナリオでは、脅威に対するさまざまな反応のために、NATOの警告が大幅に遅れる可能性がある」と主張しています。

・H - 72では、差し迫ったワルシャワ条約機構軍の攻撃に関する兆候は、軍事専門家にとっては否定できるものではなく、NATOの政治部門と各国政府には説明がありますが、誰もが、戦争が避けられないと確信しているわけではありません。何人かの主要な政治家は、さらなる外交的な試みを要求し、ロシア人を挑発することを避けるように求めています。



・H - 60では、ソ連政治局の主要メンバーとの直接会談が行われ、それが危険なエスカレーションを和らげたいというソ連の願望を示しているように見えます。しかし一部の NATO 加盟国は、公式の警戒態勢に関係なく、ソ連の欺瞞戦術(マスキロフカ)を疑い、黙って軍事的な準備を始めています。

- ・H - 48では、モスクワとの有望な外交交渉にも関わらず、ソ連の戦争準備に関する情報が集まり続けています。NATO への権限移譲は承認されていますが、一部の国では依然として、重要な詳細についての例外が提起されています。
- ・H - 36から H - 24の間で、NATO は警戒命令を発令します。どの国であろうと関係なく、100万人の男性と、50000台の車両を同時に準備することは、数か月間にわたって計画された訓練よりも時間がかかり、事前通告された少数の部隊のみがこの命令に関われるでしょう。整備員には過剰な負荷がかかり、弾薬の配布は混乱に変わります。
- ・H - 6で、NATO は一般警戒命令を発令します。いくつかの部隊は、まだ機材や燃料を積み込んでいますが、最大25%の人員が不足している部隊もあります。それでも一部のフォーメーションは、戦闘位置に移動し始めています。
- ・H + 12で、ワルシャワ条約軍の攻撃が開始され、NATO 諸国が動員を開始します。

「The Dogs of War」で紹介されているシナリオのほとんどは、プレイヤーが、規定された奇襲レベルを変更する可能性がある場合でも、「これは演習ではない」学校の考え(NATO 側にとって悲観的な予測)に立っています。私は、この学校の熱心な支持者なので、さらにこれを考えるにはもっと栄養を摂らなくちゃいけませんね。

多くの現代紛争で、多くの軍隊が、戦争が始まる前には『敵が我々を奇襲することは不可能である。ここには、信じられないほどの最新技術があるし、我々は部隊が常に警戒するよう、継続的な訓練を行っている』と主張してきました。その「信じられないほどの最新技術」には、電信、ラジオ、空中偵察、レーダー、衛星、ドローンも含まれるでしょう。

そういうものがあっても関わらず、ほとんどすべての戦争で、常に、さまざまなレベルでの奇襲攻撃が起こりました。現代の例で言えば、パールハーバー、アルデンヌでのドイツ軍の攻勢(しかも2回です!)、朝鮮戦争での中国軍の反撃、第四次中東戦争、ベトナムでのテト攻勢、ソ連によるアフガニスタン侵攻、イラクのクウェート侵攻などがあります。

クウェート侵攻は、奇襲というものは一般的なものであり、必ずしも全員がズボンを下ろしている(不意を突かれる)わけではないことを理解するのに役立つ、特に興味深い例です。イラクが侵攻してくる前に、CIA と軍事諜報機関は、おそらく何が起きるかをよく分かっていて、そのことを政治/行政部門に知らせました。しかし問題は、軍事的見地からはほとんど何もせずに、政治部門がサダム・フセインに誤解され、矛盾した外交信号を送ることによって「状況の打開」を決定したことです。本作において「これは演習ではない」学校が想定した NATO 軍の行動方針も、基本的にはそれと同じなのです。

1968年のチェコスロバキア侵攻は、さらに明白な例です。7月末までに、NATOの諜報機関は、移動中のワルシャワ条約機構軍の20~40個師団、合計50万人の軍隊と5000台の戦車を特定していました。そして8月18日、そのすべての部隊が無線封鎖に入りました。8月20日、プラハ地域の西側レーダーの探知範囲は、人工雪で覆われ、同時に東ヨーロッパ全体が濃密な雲の層で覆われ、偵察衛星が役に立たなくなりました。

あなたは恐らく、こういった不吉な兆候に対する NATO の反応がどうだったのか、疑問に思うでしょう。しかし当時の SACEUR(NATO 欧州軍最高司令官)は、侵攻の2日前の8月18日にギリシャへの公式訪問に向けて出発しました。そして……それだけです。NATO 側では、他に何も起こらなかったのです。

(もしワルシャワ条約軍が)チェコスロバキア国境を越えて、西ドイツ連邦共和国に侵入していたら、NATO は抵抗できる位置にありませんでした。

David Miller 「The Cold War – A Military History」

## NATOの指揮構造

NATO は常に、首尾一貫して統一された戦略計画や教義(ドクトリン)を準備したり、実施することが難しいと感じてきました。誰かが言ったように、NATO の戦略は、各国の軍団レベルの作戦の集まりを超えて進化したことは、実際にはありません。

したがって、最初にして最大の決定のひとつは、NATO の「最高司令部」という概念を廃し、各国の軍団司令部に、その軍隊の指揮網や、補給、支援の最終的な責任を割り当てることでした。

これにより、利点も問題点もあるとは言え、表面的には現実主義(リアリズム)がもたらされたのです。

- ・ NATO の指揮構造は、ワルシャワ条約機構よりもはるかに用途が広く、より良い対応時間とコントロールを可能にします。
- ・ ベルギー第1軍団には電子戦準備がないことや、BAOR での開戦初期の補給問題など、いくつかの国の欠陥が現れ、それを敵によって悪用される可能性があります。
- ・ 軍団の境界線に沿って攻撃するという、古くさいながらも実績のある戦術は、ワルシャワ条約機構軍にとって特に効果的である可能性があります。

## BAOR(イギリス陸軍ライン軍団)

(本作のデベロッパーにして退役イギリス陸軍大佐である)Anthony Morphet 氏の直接的な経験と、綿密なアプローチのおかげで、BAOR(イギリス陸軍ライン軍団)の長所と短所が細部まで調査されました。その最終的な調査結果は、私の意見では、BAOR とは、独自の性格を持つ、独特な軍隊であり、ただ単に、ユニットとその状態を並べただけのものではありません。

### 掘れ、さらに掘れ

イギリス軍は、塹壕を掘るのが好きで、すべての部隊は、それを迅速かつ自律的に行うための十分な訓練と装備を備えています。その結果、BAOR では、防御的な設備を構築するために必要な時間と指揮的労力が、他の軍隊よりもかなり少なくなっています。



これにより、イギリス軍フォーメーションは、指揮系統に追加の負担をかけることなく、強化された防御線を迅速に確立でき、ワルシャワ条約機構軍としては、できるだけ早くこれを攻撃するか、強力な塹壕線に直面することを余儀なくされるでしょう。

### 弾薬はどこだ？

BAOR にとって最も重大な問題のひとつは、常に弾薬が不足し、弾薬を配置したり配布するシステムが不十分なことでした。1979年の「BAS/RARS」研究では、いくつかの BAOR の兵站問題と弾薬不足が特定され、その主な結論は次のとおりでした。

- ・ 予想される砲弾の使用量は、2 倍にする必要がある。
- ・ 予想される砲撃率は、5 倍に増加するであろう。
- ・ 輸送支援は、今の3倍でも不十分である。
- ・ 王立砲兵隊を支援するには、利用可能な輸送量のほぼ75%が必要である。
- ・ 車両の積載量と効率を高める必要がある。

1980年代半ばには、これを改善するために多くの資金が費やされましたが、問題の大半は、依然として1985年にも残っていました。継続的な大きな問題のひとつは、部隊の駐屯地には、戦時弾薬の15~20%しかなく、最大2日間分の戦闘弾薬しかなかったことです。それで十分に思えるかもしれませんが、実際には、開戦から24時間経てば、部隊は、弾薬がいつ到着するか心配し始め、利用可能なトラックが見当たらなくなるのです。

この状況は、開戦から3~4日後には良くなるはずであり、イギリス本土から、より多くの兵站部隊が到着すると、150%の追加の輸送能力がもたらされます。

本作においては、これを開戦初期の、不十分な補給能力として表現しています。BAOR 司令部は大概、不足している補給資源を再配置し、どのユニットを補給し、どのユニットには補給しないかを選択することを余儀なくされるでしょう。

## 西ドイツ国防軍

ドイツ軍は、歴史的に見ても手強い敵であり、1985年でもそれは変わっていないでしょう。西ドイツ連邦軍は、より詳細になった第四次編制(Heerstruktur IV)組織と、委任式の命令を導入したことにより、本来あるべき脅威度を備えたのです。

### 第四次編制(Heerstruktur IV)

西ドイツ軍は1980年に第四次編制の再編成を開始しました。その主な目的は、主要な作戦フォーメーションとして、旅団の役割を強化し、その構成単位を増やすことによって旅団の柔軟性を高めることでした。このことを考慮し、西ドイツ軍のフォーメーションは改訂され、現在では、実際の1985年の組織をはるかによく反映しています。



この第四次編制で最も興味深いのは……

- ・ 予備(Teilaktiv)大隊が編成されることになりました。西ドイツ軍の各旅団には、戦時には旅団の各大隊から1個中隊をもって動員される予備大隊1個と、動員された参謀要員と、保管された装備がありました。これらのフォーメーションは、移動して効果的に戦えるようになるまでには、さらに時間が必要でした。

- ・各師団には今や、最大2個獵兵大隊(Jägerbataillone)があり、通常は後方地域や、主要資産の保護に割り当てられています。これらの部隊は、動員の観点からは領土防衛隊に似ていましたが、師団の不可欠な部分と見なされ、その兵站資産を使用したため、予備大隊と同様のルールを共有しています。
- ・軍団レベルの砲兵を解散し、各師団にその砲兵を割り当てるという再編成プロセスは、まだ進行中でした。結果として得られた師団砲兵は通常、別々の3個大隊を有していました。FH-70砲兵大隊1、M110A2砲兵大隊1、LARS 大隊1で、正確な構成と砲数は、師団ごとに異なっています。
- ・LARS 大隊用の DM-711地雷散布ロケットが取り入れられ、それを阻止攻撃に使用した場合には LARS が非常に効果的になりました。

### 委任戦術(Auftragstaktik)

委任型の命令は、19世紀以来、ドイツの軍事的伝統の基礎のひとつでした。その基本的概念は、命令を実行し、その詳細を整理するには、相手の自律性に干渉することなく、指揮官の目的を完全に理解させるのに十分な情報を部下に与えなければならないということです。これによって部下は、指揮官の命令で概説されている一般的な枠組みの中で動いている限り、予期しない出来事や軍事的不可測の事態に際しても、独立して行動したり、対応することができるのです。

ゲーム上、西ドイツ軍ユニットは、司令部の指揮範囲外であっても、悪影響を被ることなく、自律的に戦術展開を変更できます。1980年代には、英米陸軍でも委任型の命令が定着していましたが、思想的に大きな変更が必要だったため、それが機能的かつ統合されており、すでに委任型の命令に慣れていると見なすには、まだ時期尚早であると判断しました。したがって、この委任戦術は西ドイツ連邦軍のみに限定されています。

## ベルギー陸軍

1985年のベルギー軍は、短い徴兵期間や、いくつかの陳腐化した装備や、予備部品と弾薬の不足により、ソ連軍の攻撃に直面するのに最適な状態ではありませんでした。

さらに問題だったのは、戦時に BAOR 南部側面とリンクするように割り当てられたベルギー第1軍団の2個師団の平時の配備位置でした。その部隊はドルトムント(Dortmund)の近くにあり、戦闘地域からは、100km 離れていたのです。

さらに悪いことに、その2個師団には、どちらも2個旅団しかありませんでした。戦時には追加の2個旅団が動員されたでしょうが、戦闘的な価値を得るまでには、さらなる訓練が必要だったでしょう。彼らの到着予定時刻は、約 D + 15であり、「The Dogs of War」の時間枠外に配置されます。

肯定的な点としては、軍団の3個偵察大隊は、より良い訓練を受けており、場合によってはより良い装備を有しています。



## ソ連軍

赤軍は、ソ連なりにカスタマイズした電撃戦の計画と改良に数十年を費やしていました。その重要なポイントの、簡潔かつ不完全なリストは次のとおりです。

- ・ 梯団として編成された連続した波状攻撃。各梯団突破ポイントまで使用してから、次の梯団と完全に入れ替える。

- ・ 連隊レベルまでの強力な対空掩護。

- ・ 偵察、工兵、砲兵部隊の酷使。

- ・ 準備がほとんど出来ていなかったり、まったく準備ができていない、敵位置を探知した場合、即時に攻撃する。



この教義(ドクトリン)には、限界があるにも関わらず、NATO との紛争においては、ワルシャワ条約機構軍が直面する戦略的問題を正しく特定するというメリットがありました。

- ・ ソ連軍の主な利点は、数的優勢にあったと思われる。

- ・ NATO 軍は、恐らく空を支配していたであろう。

- ・ 勝利を達成するために使える時間は限られていました。開戦後は、西側の物質的な優位性と、ソ連型システムの弱点が、この戦役(キャンペーン)を運命づけたでしょう。

私の意見では、ソ連軍のアプローチの利点は、ゲームとして良く表されています。行軍中の連隊は、素早く動き、十分な支援があれば、停止せずに敵位置を攻撃できます。近接支援態勢にある砲兵は、急速に前進する機械化縦隊と歩調を合わせ、必要に応じてそれをサポートすることができます。偵察ユニットは、主力部隊の道を啓開し、防御線の弱点を特定するのに役立ちます。

しかし、どんな教義でも欠点があります。ソ連軍の場合は通常、損失を意味します。各部隊は可能な限り、道路での縦隊移動を行うため、機動攻撃と近接支援態勢にあるフォーメーションは砲撃と空爆に対して、より脆弱になります。偵察部隊は、積極的な役割を果たしますが、継続的に使用すると、すぐに摩耗してしまいます。

結局、第一梯団の師団は、どれだけ上手く機動を行っても、そしてどれほど幸運であったにしても、24~48時間以内に、完全に使い果たされてしまうことに気付くでしょう。もちろん、第二梯団は、第一梯団に代わる準備ができています、しかしそれは NATO の防御線を突破するのに十分だったでしょうか？ これは、良い疑問ですね。

### ソ連北部正面軍

中央ヨーロッパのワルシャワ条約機構軍は、NATO との戦争において、恐らく以下のように再編成されたでしょう。

- ・ 東ドイツに司令部を置くソ連軍集団は、バルト海沿岸から北イタリアまでの作戦を担当する西部戦線を策定する。

- ・ 北方軍集団司令部は、バルト海沿岸からカッセルまでの作戦を担当する北部戦線を策定する。

- ・ 中央軍集団司令部は、カッセルからヴェルツブルクまでの作戦を担当し、中央戦線を策定する。

- ・ 南方軍集団司令部は、ヴェルツブルクからオーストリア/イタリアへの作戦を担当し、南部戦線を策定する。



北部戦線は、規模が大きいいため、さらに2つの異なるセクターに分割されます。

- ・ 第1セクター、バルト海沿岸からツエレまでをカバー。
- ・ 第2セクター、ツエレからカッセルまでカバー。

北部戦線の第2セクターは、ワルシャワ条約機構軍の主攻撃が行われる場所です。2つの強化されたソ連軍が割り当てられ、合計11個のカテゴリー 1 師団、5 個砲兵旅団、3 個攻撃ヘリコプター連隊、2 個ミサイル旅団、1 個空挺師団が割り当てられます。

ワルシャワ条約軍は明らかに、無限にも思えるほどの部隊が使えるにも関わらず、限界を有しています。この強力な攻撃力をまとめるために、他の前線から戦力が抽出され、西ベルリンに対する作戦は、通常ポーランドに駐留している部隊によって構成される臨時軍に割り当てられなければならないませんでした。

### **工兵：社会主義的な楽園への近道**

すでにルールでも説明されているように、ソ連軍の工兵は、赤軍で最も勲章が多いものの、死傷率が最も高い部隊のひとつです。その主な原因は、ソ連の教義にあり、NATO 軍司令官があえて命令しなければならないようなことにはるかに超越した条件下で、工兵作業を行うことを伝統的に奨励しているのです。

ゲーム的には、突撃工兵として指定されたユニットはありません。しかしワルシャワ条約機構軍は、ほとんどすべての戦闘工兵部隊を、そのように使うことを決定できます。ワルシャワ条約機構の司令官が、限界までゴリ押しすることを決定した場合、工兵部隊は敵の攻撃下で、掩護がほとんど無いか、まったく無い状態で、急いで川を渡る準備をしたり、地雷原を一掃することが普通になる可能性があります。

もちろん、この種の戦術的な選択は、大きな損失につながり、無差別に使った場合、ソ連軍は工兵支援をほとんど得られなかったり、まったく得られなくなる可能性があるのです。



---

# The Dogs of War デベロッパーズノート

Anthony Morphet

---

不平ばかり言う奴と、「すべてが上手くいく」チアリーダー

## 序文

Thin Red Line Games のファンの皆さんも、そうでない方も、私のことを「1985: Deadly Northern Lights」のデベロッパーとしてご存じかと思います。私は、約50年間の経験を持つゲーマーですが、1970年代後半から1980年代にかけて、西ドイツ軍の幕僚学校に通い、あちこちの NATO 司令部で参謀将校を務めるまでは、BAOR(イギリス陸軍ライン軍団)で下級将校として勤務していた、退役イギリス陸軍大佐でもあります。このゲームや、同様のゲームのテーマは、私の人生の形成期の大半を占めていた、日常的なことだったのです。

私が、この最新プロジェクトに参加した時……また、ちょっと違った言い方をするなら、計画への参加を許可してくれるようお願いした時、「The Dogs of War」は「Less Than 60 Miles」とは大きく異なるだろうと Fabrizio(本作のゲームデザイナー)に警告しました。Fabrizio は、私のことを不審げに見つめてきたので、私は、このゲームシリーズの精神的な先祖である、「Central Front」シリーズを引き合いに出しました。SPI が出版した「Central Front」シリーズは、最初に「V Corps」が登場し、次に「Hof Gap」、その次に「BAOR」が登場し、後者ではルールが完全に書き直され、以前の2ゲームにもそれが適用されました。その後、「Central Front」シリーズのデザイナーは、それ以降の2作を諦め、数年後、まったく異なる形式で続編を制作しました。私は、そういった前例があることを指摘し『この作業は、大変なことになりますよ』と言ったのですが、Fabrizio は『いや、そうはなりませんよ』と答えたのです。

……ええ、たしかにそうでした。これは、とても楽しかったし、結果的にも本当に良いゲームになりました。しかし私は、自分が悪魔の代弁者であり、不平ばかり言う人間だということを知っておく必要があるのです！ ではなぜ、このゲームは、ご先祖様である「Central Front」シリーズよりも上手いかせるのが大変なのでしょう？

## ゲーム対シミュレーション

この一連のゲームは、戦闘結果表(CRT)ではなく、C2プロセスを機能の中心に置くことを前提としています。これは、戦車の乗組員と歩兵部隊の指揮官ではなく、双方の司令官と参謀が対峙することを意味します。それが恐らく、私がこのゲームシリーズをとっても好きな理由なのです。ただし、これは「ゲーム」であり、プレイ可能である必要があります。プレイヤーは、ゲームテーブルに座って、サイコロを転がし、紙のユニットを動かす、妥当な時間内で楽しむようにしなければなりません。プレイヤーには、それを行う上で自分を支援してくれる参謀団を持っていませんが、それを必要とすることもありません。



そのバランスを正しくとることは、デベロッパーとしても、私の個人的な好みも単純なゲームよりも作戦的なシミュレーションに近づく傾向があるとしても、私にとって最大の課題でした。問題は常に、ハードファクター(戦闘結果表)とソフトファクター(指揮システム)の間の力学にありました。では、そういった領域のいくつかを順番に見ていきたいと思えます。

## この地域の複雑さ

「Less Than 60 Miles」とは対照的に、「The Dogs of War」の問題は、その基盤が非常に複雑だということです。ワルシャワ条約機構軍の地図は、実用的なものであり、西ドイツ領内への、1～2の戦略的アプローチをカバーしています。実際、これは多くの点で「最良の地形」なのですが、その点を良く見てみましょう。NATO側では、「The Dogs of War」地域は、軍集団の境界にまたがっており、3か国の4個軍団が、その一部の展開地域が張り巡らされています。その軍団の1つを地図盤上に展開させ、別の軍団の一部をこの地図盤から省く必要があります。つまり本作の核心には、非常に複雑なものがあるのです。

## ハード・ファクター

このルールを中心となるのは C2プロセスであって戦闘結果表(CRT)ではない、と述べましたが、ゲームのハードファクターが、いくつかの問題を引き起こしました。私たちは、基本的な照準器から最先端の TI まで、NATO 軍の光電子工学技術(オプトロニクス)の有効性について、大規模な議論を行い、それが悪天候や夜間戦闘ルールのいくつかに変更をもたらしました。しかしさらに重要だったのは、1985年の北ドイツ平原の平地ヘクスが、実際にはどのような地形だったのかについて、広範囲にわたって議論を行ったことです。



私の立場としては、この時期は、2K の村(以下注)と、豊富な対戦車誘導兵器(ATGW)の時代であったということです。共同デベロッパーの Ulf 氏が実施した地形調査の結果、こういった平地ヘクスでの、歩兵に恩恵をもたらす防御ルールが大幅に変更されました。こういった、いわゆる「平地」ヘクスを、もはやソ連軍戦車は自由に通行できません。そうすることも出来ませんが、それは NATO 軍が、そのヘクスで歩兵を防御的な態勢にさせていない場合に限りです。NATO 軍としては、どのようにその時間をひねり出すのでしょうか？ この単純なルール変更は、皆さんが長年プレイしてきた他のゲームとは対照的に、この BAOR ゲームに非常に異なった風味を与えるでしょう。

注：ドイツの「開かれた田園地帯」の大部分には、2000メートルごとに、またはミラン対戦車誘導兵器の射程ごとに、村や町があります。その村や町が、石造や、他の堅固な構造の家屋であることを考えると、歩兵と対戦車誘導兵器をそこに配置する可能性があり、ハッチを閉ざした敵車両にとって発見するのが非常に難しい、ハリネズミ的な防御位置となるでしょう。

## ソフト・ファクター

これは主に司令官と参謀のゲームであり、NATO 軍の場合は、20世紀後半の多国籍戦争に関するゲームだと言いました。そこには、大まかに2つの問題があり、広範囲にわたる集中的な議論の結果、「Less Than 60 Miles」とは異なる方法で処理する必要があると評価されました。それが「教義(ドクトリン)」と「境界線」の問題です。それを順番に見ていきましょう。

### ドクトリン

ワルシャワ条約機構軍の教義は、単純で、よく知られていて、公表もされていました。それは一般的に均質な教義であり、条約機構のすべてのメンバー(各国軍)に適用可能であり、変更することは何もありませんでした。「Less Than 60 Miles」でも、ほとんどそうになっています。しかし NATO に目を向けると、話はまったく変わってしまうのです。

一般的に信じられていることに反して、特にアメリカ軍とイギリス軍の退役将校たちに言わせれば、NATO には教義はありませんでした。NATO には基準と協定はありましたが、各加盟国は、独自の教義からそれを解釈していました。



本作では、西ドイツ軍と「委任戦術」のルールが導入され、すべての NATO 諸国が、それぞれちよつとずつ違っており、戦術的にも多少柔軟になったり、反応が少し速くなるような風味を加えることを試んでいます。

同様に、イギリス軍による防御陣地の準備と、工兵の使用に関するルールは、当時の彼らの教義と訓練を反映しています。彼らは防御の専門家であり、誰もがそのことで有名(または気の毒)でした。NATO 各国は、他の国とは多少異なる作戦を行うようになっています。それは NATO プレイヤーにとって複雑なことでしょうか？ ええ、そうなんですよ。

## 境界線

ウォーゲームで正しく理解するのが最も難しく、軍人ではないウォーゲーマーが理解するのが最も難しいこととは、各軍の境界線を軍事的に遵守することです。いったい誰が、いつ、どの地域を受け持ち、その支配が他の誰に、どのように引き渡されるかということは、軍事芸術の基本です。これは、歩兵や戦車長から、軍集団の将軍にも同様に適用されます。これを間違えてしまうと、「青と青(同土討ち)」で味方の部隊を殺してしまったり、さらに悪いことに、境界線の隙間から敵に突破されてしまいます。

今日(2020年)では、GPS と大量データ送信を使用すれば、境界線の変更を、すべての関係者に伝えることが比較的簡単になり、すべての人が同時にそれを受信し、すぐに対応できるようになっています。しかしこの仮想戦から約40年後の今、1980年代のコミュニケーションの難しさを想像するのは、とても難しいのです。当時も、初期のコンピューターと Web リンクがあったにも関わらず、それが戦術的・作戦的な軍事通信には、ほとんど影響を与えていませんでした。情報とは、言葉を書き、言葉を話し、それを電子的に移動させることでした。そして写真は手渡しだったのです！



しかしウォーゲーマーたちは、一般的にそのいずれの問題も認識していません。彼らは、部隊の境界線などおかまいなく、必要な戦場に、紙製のユニットを送り込みます。私は何十年もの間、これを正しく行うための簡単なルールを書こうと試みてきましたが、ほとんど失敗してきました。しかし「The Dogs of War」には、軍集団の境界線が1つあり、軍団の境界線が2つあるため、その弱点を反映したルールが絶対に必要だと私は信じていたのです。この世に戦争が存在する限り、将軍が、1つの敵フォーメーションと、別の敵フォーメーションの間隙や亀裂を見つけようとしたことが無意味だなんてことは、ないはずなのです。

結局、本作のルールとしては、2つのエレガントな解決策を提供しました。元々は、ただ単に NATO やワルシャワ条約のためにあった補給ルールを、NATO 側として書き直し、現在は個々の軍団によるものとししました。この単純な変更は、明確な境界線ルールがなくても、紙製のユニットが、補給範囲内で作戦をしなければならないため、各国軍の塊が形成されるようになっています。さらに、西ドイツ軍第2装甲擲弾兵師団を、南部の地図盤端に配置するようにし、西ドイツ軍第11装甲擲弾兵師団は、北部の地図盤端に配置するようにしています。これは、「The Dogs of War」の地図盤が孤立したものではない(単独ではなく、別の地図盤と地続きになっている)ことを意味しています。そしてその境界線を攻撃することにも、意味があるかもしれませんよ！

## 「すべてが上手くいく」対「これは演習ではない」

(ゲームデザイナーの)Fabrizio 氏のメモには、この戦争の準備や、その欠如に関する彼の議論と、戦前の計画に従った政治家(および軍隊)の可能性に関する彼の見解が記されています。しかし私と Fabrizio 氏は、根本的に同意していません。私は、自分の見解に関する、いくつかの理由をお伝えしたいと思います。

**過去の国は過去の国である。しかし我々はみなその国の囚人である(過去に囚われている)。**

私は、1980年代半ばのイタリアは、NATO における「変わり者」だったと考えています。当時のイタリアは、短命で不安定な政府が続き、その最新バージョンであった不安定な左翼政府は、当時の NATO の規範から完全に外れていました。1985年の春と夏、NATO は、1979年12月12日の革命的な「ツイントラック」宣言以来、NATO を深め、強化し、その能力を全面的に拡大するために政治的資本を費やした、強力な指導者たちによって完全に支配されていました。そういった指導者たちは皆、かなりの国内的圧力があっても、リーダーシップと意思決定を示してきたのです。

※訳者注：ツイントラック宣言：ワルシャワ条約機構との中距離弾道ミサイルの相互制限が一致しなかった場合、NATO がそのミサイルをより多く配備するという脅威と組み合わせた決定。

さまざまな可能性や、実質的な諸外国の反対に対して、イギリスとアメリカ政府は、どちらも過去3年間でこの戦いに成功してきました。ベルギー、オランダ、西ドイツ、イギリス政府は、自分たちの領土に巡航ミサイルを配備するために自国の国民と争っていました。デンマークとノルウェー政府は、NATO を支援したことによりいったん崩壊しましたが、どちらも大多数で再選されました。フランスでは、1966年以来の、明確な孤立主義は捨てられつつあり、予備軍として NATO を支持する、明白な宣言がなされていました。それが、ヨーロッパ再統合への最初の一步だったのです。各国のペースは異なっていたものの、NATO 加盟国すべてで、莫大な費用をかけて戦力の近代化が行われていました。その結果、ソ連やその衛星国よりも優れていないとしても、そのほとんどが、技術的に同等になっていたのです。



## NATOが決断できないことぐらい分かっている。 1968年のチェコスロバキアを見るがいい。

### 政治的背景

1968年、ベトナム戦争は、テト攻勢の絶頂期でした。イギリスは破産し、IMF(国際通貨基金)に助けを求めているところでした。西ドイツには軍隊が少なく、特に訓練されておらず、本当に悪い装備しかありませんでした。そして、ああ……チェコの街頭で暴動が起きたのです。フランスは、18ヶ月前に指揮系統から撤退し、隅っこでスネていて……ああ、街頭では暴動が続いています。恐らく1985年とは、政治的背景が違うのでしょうか……

### 防衛的な提案

1968年秋の NATO 防衛戦略は、本質的に、直ちに核攻撃を行うことだったのでしょうか？ この前提は「罨(トリップ・ワイヤー)部隊」でしたが、NATO には、東側を罨にかけるほどの部隊や戦力はほとんど無かったのです(上記参照)。こんな話を2020年にするのは奇妙に思えますが、私たちはゲーム上の NATO の防衛計画を疑う余地がないようにしておきたいのです。1968年の6年前にはキューバ危機があり、その1年前にはベルリン危機がありました。公表されていた教義は、罨部隊、先制攻撃と相互確証破壊(MAD)です。核抑止もエスカレーションもありません。1968年の戦争とは、戦略的熱核戦争への一方通行だったのです……

※ 訳者注：罨部隊：敵戦力よりも、小規模な戦力(罨部隊)を前線に配備し、それが抵抗できなかったとしても、追加の戦力(核を含む)によって、敵を撃滅するという戦略。

## 1968年

上記を踏まえたうえで、効率的な情報を視野に入れておきましょう。1968年の SACEUR(NATO 欧州軍最高司令官)は、西側の上級政治家から、東側で動員されているもの(すべてではない)と動員されていないもの(核戦力)を伝え聞いていました。その時点での、ソ連の最も可能性の高い行動方針とは、限定的なワルシャワ条約機構の支援を受けて、チェコスロバキアに社会主義的な連帯の教訓(懲罰)を与えることでした。NATO は、そのことに気づき、自分たちには全く影響がないことにも気付いていたので、頭を下げて、ソ連(USSR)にチェコ(CSSR)を奪わせてしまったのです。結局、NATO は、偶発的な核戦争など望んでいなかったのです。そして SACEUR は、ギリシャへ計画していた旅行に出かけ、各国の外務省は、当たり障りの無い宣伝文句を発表しました。「我々の時代の平和」……それはまるで1938年のミュンヘン危機のようなものでした。さようなら、チェコスロバキア……もちろん、道徳的には反発されるでしょう。しかしそれから20年後の、1985年の危機でも、NATO 軍がずっと兵舎に閉じこもっているという確証は無いのです。

### NATOの防衛計画とは？ 何のために軍人たちにGDPを払って来たのか？

私は、「これは訓練ではない」学校(NATO 側にとって悲観的な予測)が示した、『NATO の長々とした展開計画は、その通りには機能しないだろう』という原因のリストにも目を通しました。全く同感ですよ！ Fabrizio 氏が仮定した、いくつかの災厄や、またはそのすべてが起きるでしょう。それはまさにクラウゼヴィッツが「摩擦」と呼ぶものであり、予期されるものでもあり、どこの国の軍隊も、それを克服するために訓練を行っています。しかし NATO の防衛計画は、これまでに書かれた作戦計画の中でも、最も徹底的に研究され、説明され、(そのように)実践されてきた計画であったことを忘れてはいけません。これは(ゲーム制作上の)「摩擦」となるのでしょうか？ ええ、間違いなくそうですね。疑問の余地はありません。

最後に、忘れてはならないのは、1980年代にはすべての政府が、年2回の NATO 演習に参加し、西ドイツのコール首相や、イギリスのサッチャー首相などの首脳陣は、単なる閣僚は何日間も参加していましたが、首脳陣も長くはないにしても、実際に自分自身の役割を演じていたということです。当時の政治家たちは、自分たちの行動や不作為が、NATO の「防衛計画」にどのような影響を及ぼすかをよく知っていたのです。したがって、1985年当時の NATO 加盟国政府は、D-10時点で諜報部から最初のブリーフィングを受けた際には、その時点で政治的決断を拒否することはなかったらうと思います。48時間という、最低限の軍事準備時間しか使えないというのは、非現実的ではありません。

## 私の経験

私は、元 NATO 作戦計画者として、このゲームの開発に関して、首を突っ込み過ぎたのでしょうか？ たしかに、ゲームデザイナーとデベロッパーの間には、かなりの創造的な緊張が生じたこともありました。しかしその緊張感によって生み出されたエネルギーが、相乗効果をもたらし、その結果が物語っていると思います。私たちは、当時の状況をシミュレーションできるのでしょうか？ いえ、正確なシミュレーションはできませんが、シミュレーションに似た、かなり良い仕事をする優れたゲームがここにあります。では本作は、どのようにそれをするのでしょうか？ プレイヤーに、行動を計画させ、実行するように強制するのです。どの部隊が、いつ、どこにいる必要があるかを絶対的に決める必要があるのです。

あなたは、NATO 軍として、防衛の中核となる部隊を指名し、準備時間を与える計画を練る必要があります。その時間は、どうやって買えるのでしょうか？ あなたは、敵がその時点でできることや、もっと重要なことに、敵がその時点でできないことを見積もる必要があるのです。

また、あなたは、ワルシャワ条約機構軍として、自分が主に奮闘する地点を選択し、そこ以外の NATO 軍を所定の位置に拘束しながら、そこに集中する必要があります。

何より、双方とも、予期せぬ事態に備えて準備を整えることが不可欠です。いずれにしても予期しないことが起こりますので、ご安心ください。もしそれが司令官や参謀が行う作業のシミュレーションではないなら、私にもどうすれば良いか分かりませんがね。

この「Dogs of War」は、師団/軍団レベルの司令官が、1985年に下さなければならなかったであろう決断の、良い指標であるだけでなく、冷戦時代の『もしも』に興味がある人たちに、優れたゲーム体験も提供してくれるでしょう。問題はありましたが、それは解決されたため、ここでは関係ありません。この「不完全な」シミュレーションは、「Less Than 60 Miles」より複雑ですが、それでもなお、素晴らしいゲームです。ですから、地図盤を研究し、移動を計画し、紙製のユニットを動かす、サイコロを転がし、そして何よりも楽しんでください。

## 参考文献

いつものように、以下の参考文献は、完全なリストにはほど遠いものです。なぜなら、何十もの異なるインターネットソースも使用されているからです。さらに、先に発表した作品について収集された情報は、「The Dogs of War」を開発するための非常に良い出発点となったので、恐らくここでは、すでに知っている文献も見られるでしょう。

たとえメール1通でも、現代戦の側面に関する疑問を解決するのを手伝ってくれた、すべてのウォーゲーム・マニアたちにも、大いに感謝します。また、ゲームデザイン全体を通して私たちに刺激を与えてくれた James F. Dunnigan には特に感謝しています。

### 一般

James F. Dunnigan, Stephen B. Patrick (1980): NATO Division Commander

International Institute for Strategic Studies (1985): The Military Balance 1984 – 1985

U.S. Combined Arms Operations Research (1983):  
Deep Attack Map Exercise (DAME) Rules and Operating Procedures

U.S. Army (1994): FM 34-130 Intelligence Preparation of the Battlefield

U.S. Army (1992): FM 90-13 River Crossing Operations

U.S. Army (1982): FM 100-5 Operations

U.S. Army (1986): FM 3-6 Field Behavior of NBC Agents

David Miller (2012): The Cold War – A Military History

Neil Munro (1991): The Quick and the Dead - Electronic Combat in Modern Warfare

### NATO

David C. Isby (1985): Armies of NATO 's Central Front

Graham E. Watson, Richard Rinaldi (2005):  
The British Army in Germany – An Organizational History

Terry Gander (1980): Encyclopaedia of the Modern British Army

Robert Swan, Geoff Fletcher (1991): British Army Transport and Logistics

White, Kenton (2016): British Defence Planning and Britain 's NATO commitment, 1979 – 1985

Aldrich, Richard J. (2008):  
Intelligence within BAOR and NATO's Northern Army Group, Journal of Strategic Studies

Various Authors (2012): Die Bundeswehr 1989, Teil 2.1

Various Authors (2012): Die Bundeswehr 1989, Teil 2.2

Paul-Werner Krapke (date unknown): Leopard 2 – sein Werden und seine Leistung

HQ NORTHAG (Unpublished): 1989 Directive 35-4 Staff Work

HQ NORTHAG (Unpublished): 1989 - 1992 G3 Plans Handover Notes

## **ワルシャワ条約機構**

Michael Holm (2015): Soviet Armed Forces 1945 – 1991 <http://www.ww2.dk/new/newindex.htm>

V.I. Feskov, K.A. Kalashnikov, V.I. Golikov (2004):  
The Soviet Army in the Years of the Cold War 1945–91

Central Intelligence Agency (1988):  
USSR Staff Academy Lesson: Rocket Troops and Artillery in a Front Offensive Operation

David M Glantz (1991): Soviet Military Operational Art - In Pursuit of Deep Battle

David C. Isby (1985): Weapons and Tactics of the Soviet Army

U. Markus, R. Rudolph (2011):  
Schlachtfeld Deutschland - Der Kriegseinsatzplanung der sowjetischen Streitkraefte in der DDR

U.S. Army (1991):  
Army Field Manual, Vol. II Part 2 – Soviet Doctrine, A Treatise on Soviet Operational Art

U.S. Army (1984): FM 100-2-1 The Soviet Army - Operations and Tactics

U.S. Army (1984): FM 100-2-2 Soviet Specialized Warfare and Rear Area Support

U.S. Army (1991): FM 100-2-3 The Soviet Army - Troops, Organization and Equipment