Die Festung Hamburg　デザイナーズノート

Fabrizio Vianello

「Die Festung Hamburg」は、「Less Than 60 Miles」や「The Dogs of War」で使用されたルールにわずかな変更を加えただけにもかかわらず、NATO 軍とワルシャワ条約軍が直面する問題や課題に新たな深みをもたらしています。

以下のページでは、私たち(偉ぶって言っているのではなく、開発チームという意味です)がこういった問題の原因やその結果について取り上げています。このシステムの、より広範な概要に興味がある方は、TRLGames.com で公開されている『Less Than 60 Miles Extended Designer's Notes』をダウンロードすることをお勧めします。まだお読みでない方は、一見の価値があると思います。

NATO と北ドイツ平原

この地図は、2つの異なる NATO 軍の高位司令部をカバーしています。

下半分は、北部ヨーロッパ連合軍（AFNORTH）の指揮下にある沿バルト海連合軍（BALTAP）です。

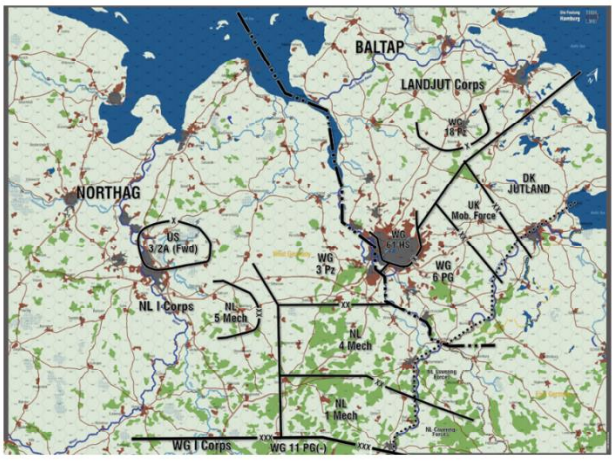
上半分は、中央ヨーロッパ連合軍（AFCENT）指揮下の北方軍集団（NORTHAG）です。

ルールでご説明しているように、AFNORTH と AFCENT の境界線は NATO 軍の作戦能力に強い影響を与えます。プロの軍隊が境界線にこだわるのにはいくつかの理由があり、重要な問題の解決に役立つ一方で、Anthony が後ほどご説明するように、危険な弱点を生み出すからです。今は、エルベ川に沿って走る何の変哲もない点線を思い浮かべておいてください。

では、NATO 軍が共産主義者の大軍を阻止するために自由に使える戦力を見てみましょう。

クレムリンからの電話によれば、彼らは来週月曜日に侵攻するらしい。

NATO 軍の最良のシナリオでは、モスクワ側の意図は、敵対行為が始まるよりかなり前に発見され、その意図を正しく解釈するため、NATO 側は数日間、軍を動員し展開することができます。D+0の時点で、この方面では以下の主要な編成が戦闘可能な状態になっていたはずです。



・デンマーク軍 LANDJUT 軍団は、西ドイツ軍１個装甲擲弾兵師団、デンマーク軍１個機械化師団、質の高い西ドイツ１個郷土旅団、追加の砲兵と工兵、そして英国機動部隊を擁している。

・オランダ第１軍団は、オランダ軍３個機械化師団、西ドイツ軍１個装甲師団、アメリカ軍１個強化旅団で構成されている。

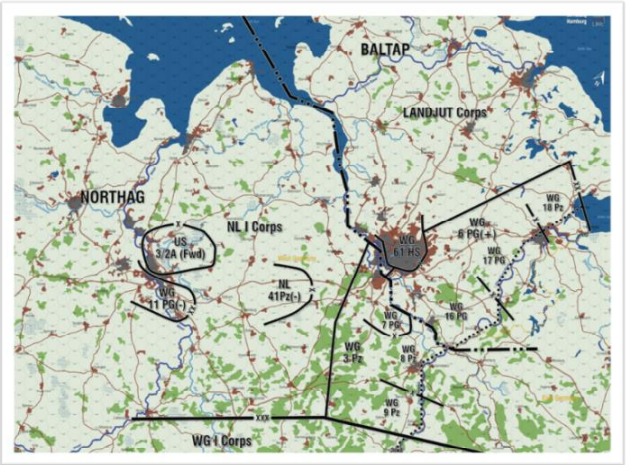
・西ドイツ第１軍団の北部部隊と、減編された西ドイツ軍装甲擲弾兵師団。

この地図からもわかるように、この戦域はよく守られているように見えます。主防衛線は広い水上障害物によって守られ、西ドイツ第１軍団はほとんど関与しておらず、強力な予備軍があらゆる展開に対応できるように用意されています。

要求された軍団は、現時点では活用できない。

ほぼ最悪なシナリオは、西側諸国がワルシャワ条約機構の攻撃開始のわずか数時間前にようやくNATO 軍への重要な権限移譲に合意する、という筋書きです。

すでに別の場所で述べたように（「The Dogs of War」デザイナーズノート参照）、奇襲は戦争の歴史において決して珍しいものではなく、現代の戦場でも程度の差こそあれ起こり続けており、奇襲を受けた側にとっては常に不快な結果をもたらすものです。NATO 側はこの点で、特に脆弱であったでしょう。重要な軍事行動は、全会一致の政治的決定と、各加盟国の政治部門から NATO 中央司令部への権限移譲を必要とするからです。



この脆弱性の結果は C3シリーズ全体で NATO 軍に適用され、特にこれは北ドイツ平原では大きな問題を意味します。オランダやデンマークの軍隊はほとんどが再招集された予備役で構成されており、ほとんどの軍隊の平時の配置は最適とは言い難いのです（この点については、Tony のノートに詳しく書かれています）。

実際、NATO 側が作戦レベルの奇襲を受けた場合、最初のソ連軍戦車がドイツ国境を通過した時点で、多かれ少なかれ以下の戦力しか準備できていなかったでしょう。

・LANDJUT 軍団戦区では、増強された西ドイツ軍 1 個装甲擲弾兵師団。

・オランダ第 1 軍団戦区では、西ドイツ軍 1 個装甲師団と強化されたアメリカ軍 1 個旅団。

・西ドイツ第 1 軍団戦区では、西ドイツ軍 1 個偵察大隊（不可解な理由により、西ドイツ軍第11装甲擲弾兵師団の 2 個旅団は北海に駐留している）。

これにより、NATO 軍は全く異なる一般防衛計画を採用せざるを得なかったでしょう。

・西ドイツ第 6 装甲擲弾兵師団が LANDJUT 軍団 AoR 全体を防衛する。

・西ドイツ第 3 装甲師団がオランダ第 1 軍団と、西ドイツ第 1 軍団 AoR の北部を防衛する。

・オランダ第41戦車旅団は前線に移動しているが、まだ割り当てられた地域にはいない。

・アメリカ第 2 機甲師団第 3 旅団(Fwd)旅団が追加援護部隊として機能する可能性あり。

結論として、オランダ軍（D+2以前）とデンマーク軍（D+1）が到着するまで、NATO 軍の状況は極めて危機的だったでしょう。

現在、不具合が発生しております。ご容赦ください。

NATO 軍は、オランダ第 1 軍団の不適切な配置と適時動員への依存がもたらす問題をよく理解しており、1977年からオランダ政府に対して、少なくとも 1 個追加旅団と、軍団司令部スタッフを西ドイツに移転するよう説得していました。中途半端な対策は取られましたが、ワルシャワ条約機構軍の奇襲を受けた場合には、どれも本当に役には立たなかったでしょう。

1985年7月、ついに新しい作戦計画が実行されました。オランダ軍 3 個師団が戦場に到着するまでの時間を稼ぐため、オランダ第 1 軍団担当区域で、以下の部隊が援護部隊として活動することになったのです。

・オランダ第103偵察大隊

・オランダ第41戦車旅団

・西ドイツ第３偵察大隊

・アメリカ第２機甲師団第３旅団(Fwd)

アメリカ軍3/2旅団の役割は、本作の開発中、特に険悪な議論の対象となりました。当初この部隊は、アメリカ第３軍団の前衛部隊として構想されていましたが、有事の役割については２種類の解釈があったのです。

・アメリカ第３軍団の前方部隊として、ブレーメン／ブレーマーハーフェン地域を必要な時まで防衛し、その後西へ移動して AFCENT 戦域予備軍(アメリカ第３軍団とフランス第３軍団)に合流する。

・奇襲攻撃時に利用できる数少ない部隊のひとつとして、必要な時まで援護部隊の役割を果たし、その後西方へ移動し、AFCENT 戦域予備軍(アメリカ第３軍団と仏軍3軍団)に合流する。

そこで、旅団の退役将校(ベテラン)に直接聞いてみたところ、「その旅団は援護部隊として行動するよう計画され、訓練された」というのが彼らの一致した答えでした。また、私たちの当初の評価とは逆に、旅団は限られた期間だけ単独で戦えるように、後方支援を増強していたとの指摘もありました。

このゲームの時点では、上記のすべてが完全に運用されていたわけではありませんが、少なくとも基本的なことは定義されていたのです。それで十分だったのでしょうか？ まあ、それは皆さん自身が発見することになるでしょう。

銃かチューリップか？ チューリップの場合

本作開発中のもうひとつの熱い議論は、オランダ王立軍の熟練度と戦意についてでした。チューリップ党の主要な支持者である私の義務として、特に刺激的でもないオランダ人組織の価値をもたらした事実をいくつか列挙しておきましょう。

・オランダ軍の訓練と戦意について、いくつかの主要な情報源(ランド研究所と Isby 氏の「NATO中央戦線の軍隊」)はかなり否定的な評価をしている。

・1985年のオランダ軍は、80%が強制徴兵制だった。私は徴兵制の軍隊で働いたことがあるが、そこで気づいたのは、家を守るとか、処刑される危険があるとか、何か特別な動機がない限り、平均的な徴兵者は１年以上の兵役を、退屈で、無駄な時間の浪費として生きるということである。彼らは、兵役が終わるまでは、どんな問題も、ましてや死ぬことも、ただ避けようとするのである。

・1985年のオランダ軍には、あらゆる兵科・兵役に開かれた世界最大の労働組合（VVDM）があった。VVDM には最盛期には徴兵された兵士の60%がメンバーとして含まれており、トロツキストや毛沢東の過激派的な運動もあった。VVDM の要求には、朝6時の礼砲の廃止、強制労役の廃止、ストライキの権利、週末の自由行動を週末休暇に置き換える、などがあった。

結論として、1985年のオランダ軍は1970年代の低迷期を乗り越えようとしていたのでしょうか？ もちろんです。そして彼らは、平均以上の戦士の軍隊になったのでしょうか？ いや、まったく、あるいは、まだそうではなかったかもしれません。

ワルシャワ条約軍

C3シリーズで使用した戦略シナリオでは、ワルシャワ条約軍はも、ハンブルグ＝ユトランド戦線にかなりの戦力を投入しています。STAVKA がその一部を他の作戦に振り向ける可能性はあるにしてもです。

・北部戦線に配属

ソ連第２親衛戦車軍（１個戦車師団、３個自動車化歩兵師団）
ソ連第38親衛上陸突撃旅団
東ドイツ第５軍（１個戦車師団、１個自動車化歩兵師団）
ポーランド第１軍（２個戦車師団、２個機械化歩兵師団）

・北方戦線または西ベルリン作戦に配属

ソ連第20戦車師団
東ドイツ第５軍（１個自動車化歩兵師団）
ポーランド第２軍（１個戦車師団、１個機械化歩兵師団、残り２個師団は西ベルリンへ）

・北方戦線またはノルウェー作戦に配属

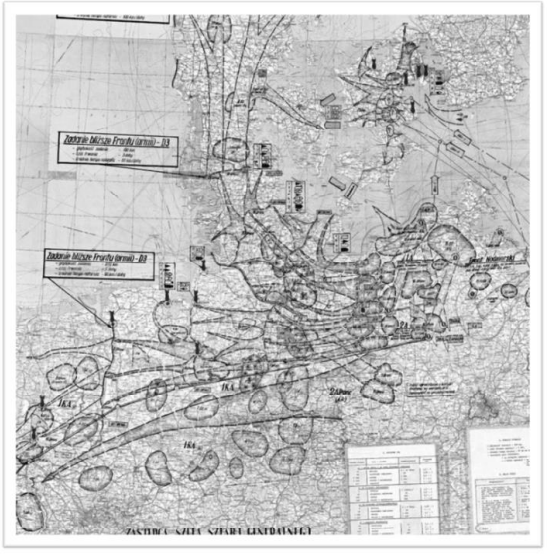
ソ連第76親衛空挺師団

ポーランド第３軍（ワルシャワ軍管区）はどこにあるのかというと、答えは「ポーランド国内」です。1985年当時、ソリダルノス運動による政治的・社会的混乱は鎮まるどころか、ヤルゼルスキー政権は、特に西側諸国との世界的な対立の中で、国内の統制を保つために自国内に強力な駐屯部隊を必要としたはずです。

ワルシャワ条約軍は合計で10～15個師団を自由に使えますが、そのすべてを北ドイツに投入すると、西ベルリンでの作戦が停止し、ノルウェーでの前進が遅くなる可能性があります。したがって戦線司令官は、要請する戦力についていくつかの決定を下さなければならず、それぞれの決定は、政治部が彼に期待する結果に影響を与えるでしょう。

さらに北部戦線司令官は、３つの重大な問題に対処しなければなりません。それは進撃軸の分裂、水障害、そして部隊の質です。

進撃軸の分裂



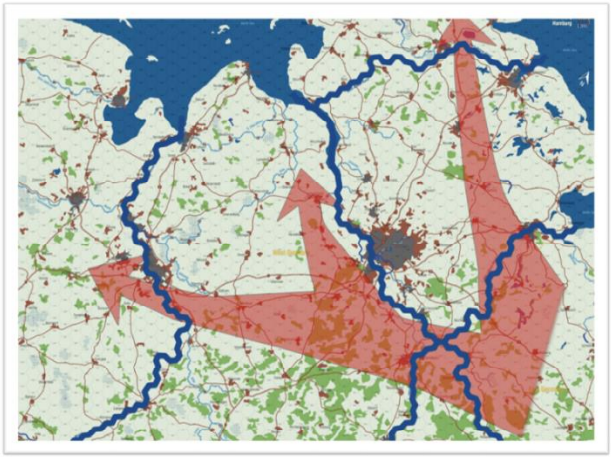
北方戦線には、全く異なる２つの戦略目標があります。すなわち、北ドイツを西進してオランダ国境まで到達することと、ユトランド半島を北上してデンマーク半島を「解放」することです。

この2つの進撃軸は、いずれも大兵力を必要とし、相互に支援し合えないため、戦線司令官は利用可能な戦力を２つに分けることを余儀なくされます。

ワルシャワ条約軍の数少ない公開された作戦計画では、ユトランド半島攻略作戦はポーランド軍にのみ任されていました。しかしその計画当時（1970 年代初頭）、ワルシャワ条約軍の ORBAT は、ポーランド軍を３つの完全な軍と、少なくともひとつの作戦方面指揮下に置き、北部戦線司令官にソ連軍全体と東ドイツ軍を好きなように配備させるというものでした。ヤルゼルスキーは1981年、ポーランドをこの任務から正式に撤退させ、北方戦線の指揮下に１個軍または２個軍を残すことにしました。

したがってこの戦線司令官は、比較的充実した戦力を持ちながらも、任務が異なる役割を受け持つことになります。その両方を達成するために戦力バランスを取ることは、司令官の能力をはるかに超えていると考えられるのです。

水障害



この作戦地域の地形は、機械化攻勢には概ね良好ですが、市街地と水障害という２つの例外があります。市街地は西ドイツ全域に共通する問題なので、河川と運河について詳しく説明しましょう。

ユトランド攻勢軸は、エルベ＝リューベック運河をすぐに渡り、ノルト＝オスティ運河をその後で渡らなければなりません。ブレーメン攻勢軸は、エルベ川、エルベ＝ザイテン運河、ウェーザー川を渡って進撃路を探さなければなりません。これらの攻撃はすべ困難であり、多くの技術者と、恐らくは多くの時間を必要とする、重要な水障害なのです。

技術的な観点から見ると、こういった水障害の中で最も興味深いのはエルベ＝ザイテン運河です。その幅は50メートルしかないにもかかわらず、東西方向に進む機甲部隊の障害物としての効果を最大にするために作られたもので、堤防の角度は、車両の馬力や水陸両用能力にかかわらず、ほとんど渡渉できないように特別に研究されています。

こういった水のバリアーは、対岸に橋頭堡を築くだけで３～６時間の戦闘を必要とし、さらに部隊で渡るためにまともな橋を架けるのに６～９時間かかります。もちろん、不測の事態など、社会主義の科学的戦争手法にはありえないことなので、それは考慮されません。

ソ連軍戦線司令官にとって幸運なことに、NATO 側は恐らく、ドイツ国境のすべての渡河点を防衛するのに十分な兵力を有しておらず、第38親衛上陸突撃旅団は、最初の決定的な時間に少なくともひとつの障害を克服する決定的な要因となるでしょう。

信頼できる社会主義者の兄弟たち

ワルシャワ条約軍が直面しなければならない３つ目の問題は、少なくとも兵力の半分を占める同盟国部隊についてです

東ドイツの国民軍（Nationale Volksarmee）は、かなりよく訓練されていましたが、平均的な兵士は、社会主義の大義のために、西ドイツ人と戦って死ぬのはあまり嬉しくないでしょう。もしこのことにあなたが納得できないのであれば、1950年から1989年の間に、400万人の東ドイツ人が悪と憎しみの西ヨーロッパに逃れ、死亡と出生を含めると1840万人から1640万人へと純人口が減少し、東ドイツ政権が国境にバリアー・システムを構築せざるを得なかったことを覚えてください。

東ドイツ軍の装備は、ソ連軍の標準を下回っていました。T-55戦車は依然として主力戦車であり、1985年には砲兵大隊を牽引式から自走式に改良するためのかなりの努力がなされていました。

ポーランド人民軍（Ludowe Wojsko Polskie）は、いくつかの理由から、さらに悪い状況にありました。

まず第一に、13個師団を編成することは、減少しているポーランドの国家予算では間違いなく無理で、T-54、T-55戦車や、第二次世界大戦にさかのぼる膨大な数の牽引砲の使用を余儀なくされていました。

第二に、自由連合ソリダノルスクの台頭と、その後のポーランド政権による弾圧、そして1981年の戒厳令の宣言は、ポーランド社会と共産主義政権との決定的な分離を決定づけました。ソリダルノルスクの組合員が1000万人に達したという事実は、ポーランド全人口の3分の1、ポーランド共産党の党員の3倍に相当し、クレムリンの命令による西ドイツでの戦争に熱狂的な支持があったどうかを物語っています。

最後に、ポーランド軍と東ドイツ軍の両戦車師団の戦車連隊には、ソ連のように自動車化歩兵大隊が含まれていないため、有利な防御位置にいる歩兵に対して使う場合、効果が低いのです。

かつてフランツ・ハルダー将軍が、当時のソ連軍を評したように、東ドイツ軍とポーランド軍を過小評価するべきではありません。ハルダー将軍は「彼らの部隊は、我々が考えるような武装や訓練を受けていなかったが、彼らはそこにいた」と言ったのです。特に開戦直後の数時間、東ドイツ軍とポーランド軍の牽引砲部隊は、物笑いの種にされたでしょうが、東西ドイツ国境付近に展開する NATO 軍に残忍な効果をもたらし、適切に準備されていなかった部隊は実質的に撃破されてしまうでしょう。

Die Festung Hamburg　デヴェロッパーズノート

Anthony Morphet

Thin Red Line のゲームに初めて触れる方で、私のことをご存じない方のためにご説明します。私は50年ほどの経験を持つウォーゲーマーであると同時に、退役イギリス軍大佐であり、1970年代後半から1980年代にかけて、ドイツ軍の参謀学校にも通い、様々な NATO 軍本部で参謀として勤務するまでの間、BAOR 等で勤務してきました。このゲームや、類似のゲームのテーマは、私の人生の形成期の多くにおいて、日常的なことだったのです。

ドイツの湿地帯をお忘れですか？ (とにかくアングロサクソンの皆さん！)

では、本作の地図盤をご覧ください。大きな川や運河、森や沼地があり、攻撃と防御のための２つの作戦方向があり、真ん中には巨大な街(ハンブルグ)があります。

しかしアングロサクソンの仲間たちの多くは、この風景がどのようなものなのか、全くわかっていないと言えるでしょう。写真右は、シュネーヴァーディンゲン（ヘクス2727）付近です。また、誰がそこを守るのか、誰がそこを攻めるのかについても、あまり知られていません。もし私が、ハノーヴァー周辺の「北ドイツ平原」を横断してドイツ軍とイギリス軍を突破するよりも、こちらの方がソ連軍にとって重大な進撃路になるかもしれないと提案したら、恐怖や不信で目が泳ぐか、あるいは飛び上がるかもしれませんね。

ワルシャワ条約軍： 誰が、なぜ、いつ、どのようにここにいるのか？

誰が、あるいは何を使って、ここを攻撃するのかということは、フィクション、ノンフィクションを問わず、多くの現代文学で取り上げられています。ほとんどの西側の雑誌では、この地域を攻めるのは、ソ連第２親衛戦車軍、要するにソ連のモーター・ライフル師団の管轄であると考えられきました。

しかし現代の研究、特にポーランドとドイツの研究によって、かつての記録が明らかになったように、その作戦計画はもっと多様な組み合わせであり、定期的に変化していたのです。Fabrizio の WP ORBAT の素晴らしいところは、利用可能な部隊の構造、グループ分け、そしてその組み合わせについて、自分なりの解釈を加えられる点です。

ポーランド軍と東ドイツ軍

Fabrizio は、この 2 国の軍隊について、彼の考えをデザイナーズノートにまとめています。これは、デザイナーとデヴェロッパーの間で、そして現在の歴史的研究に対するそれぞれの解釈の間でも、動的な緊張を伴う領域でした。

最終的には、ポーランド軍の余剰と、期待されるほど効率的でない NVA のバランスを取るという意味で、私たちの異なる見解のバランスを取っています。どのような考え方や解釈でも試せるように、どちらも十分すぎるほど用意されているので安心してください。

NATO 小国への偏見

Nicolas は彼のデヴェロッパーズノートで、どこにでもいる西ドイツ連邦軍と並んで、このゲームにおける NATO 軍の大部分を担う、2つの NATO 小国軍の規模や、組織、相対的効率について詳しく説明する予定です。両国の軍隊については多くのことが書かれたり、想定されていますが、そのかなりの部分が間違っていると私たちは考えています。

1970 年代の米英資料における描写とその理由

1970年代半ばから1980年代初頭にかけてのゲームデザイナーの多くは、オランダ軍やデンマーク軍の徴兵は、要するに長髪で、マリファナを吸う能無しの集まりで、自国や地域を守ることはおろか、有事の際に出頭することも当てにならない、と仮定してきました。私はこのゲームの開発中に、それは本質的に間違っており、アングロサクソン人の偏見と、アメリカの「現実的な政治」の流用が混ざったものであると主張してきたのです。

偏見に満ちたケース

1970年代初頭から半ばにかけて、英米両国の軍部は、いくつかの国内的な圧力を受けて動揺していました。特にアメリカでは、長髪の平和主義者たちが、彼らが理解できないことに抗議し、アメリカ軍の士気と規律を低下させることによって、ベトナムからの急激な撤退を強制されたと、多くの人に思われていました。

ちょうどその頃、オランダやデンマークの兵士がヘアネットに身を包み、だらしない格好で写っている写真が物議を醸し、ヨーロッパ諸国から軍規が失われつつあるという見方が強まっているように見えました。同時に、衰退したイギリスでは、内輪の労働争議に明け暮れ、あらゆる国の政府が強力な労働組合に隷属しているように見え、同じ大陸のヒッピーが組合に加入し、イギリスでも同じことをしようと煽っているという事実は、あらゆる軍事的効率の死神となるはずでした。

「現実的な政治」のためのケース

しかし、こういった「認識」が最も多く使われたのは、アメリカ軍予算に関する現実的な政治を支援するためでした。1970年代初頭のアメリカ軍は、非常に低迷していました。ベトナム戦争での大失敗だけでなく、ほとんどの装備品が古く、ソ連によってゆっくりと、しかし確実に追いつかれていたのです。相互確証破壊（Mutually Assured Destruction）はもはや、通常戦の試みがなければアメリカ国民には受け入れられず、ヨーロッパにおける「トリップワイヤー防衛」もヨーロッパ人には受け入れられませんでした。つまりアメリカは、軍拡競争に敗れる可能性があったのです。

1970年代半ばから後半にかけて、Fabrizio が「チューリップ党」を支持するために引用したランド研究所報告書や、上院調査報告書、CIA、DIA、国防総省報告書は、普遍的に同じ悲観的な絵を描いています。こういった報告書の多くは、ヨーロッパ人は防衛的な重荷を背負えないし、イギリスには金がない、他の国は長髪の社会主義者である、というものでした。アメリカは、リードしなければならない。アメリカは、気骨と決意を示さなければならない。そのためには、軍隊に沢山のお金が必要でした。長髪のオランダ人やドイツ人やデンマーク人は、すべて政治的な加工品にすぎなかったのです。噂や中傷は事実となり、その事実は上院から、プロやアマチュアのゲームデザインの主流に流れ込み、それ以来ずっとそこにあるのです。

オランダ軍の実相

現実的には、1975年に上記のことが事実であったとしても、1985年までにオランダは、レーガン政権下のアメリカを除けば、おそらく NATO で最大の再軍備計画を実行していました。すべての戦車、APC、多くの銃、AD システム、ATGW システムを変更していました。オランダ空軍も海軍と海兵隊と同様に、完全に装備を変えていたのです。

しかし軍の不正配備の問題が知られており、１個軍団まるまるをドイツに駐留させることは政治的に不可能でした。しかしオランダ政府は、鉄道を敷設し、オランダとドイツの両方で自動車の保有率を100ポイント単位で高め、セミトレーラーやローダーを買い増し、弾薬庫をオランダからドイツに移しました。オランダ軍の訓練は、少なくともドイツの徴兵制と同等であり、彼らのスタッフは実践的で効率的でした。アメリカ陸軍が、カイザースラウテルンの兵士準備センターのアップグレードを機能的にチェックするために、オランダに報酬を支払っていたほどです。

デンマーク軍の実相

しかしデンマークはそうではありませんでした。オランダや他の国ほどお金をかけていなかったし、Nicholas が指摘するように、彼らは多くのことに免除を求めていました。しかし、1985年までの2年間、NATO に対する政府のあからさまな支持は、政府内部の議論を引き起こし、政府は辞任し、臨時選挙を行い、以前よりも大きな権限を持つ首相が戻ってきました。

確かにデンマーク人は、外国の軍隊や核兵器が自国に駐留することを望まず、NATO のほとんどの国が費やしていた防衛費も使いたくなかったのでしょう。しかしデンマーク人が、デンマークを守るために戦い、ユトランド師団がそのためにドイツで戦うことを受け入れることは、あまり疑いないと思います。

ゲームの仕組み

デヴェロッパーである私が、少なくともゲームの仕組みについて言及しないのはおかしな話ですよね。「Dogs of War」では、多くの重要な概念を開発するために長時間を費やしてきたため、このゲームではそれほど新しい課題に直面することはありませんでした。

最大の課題は、やはり軍の境界線であり、「DOW」では軍団間の境界線問題は補給ルールを適切に使用することで解決していましたが、NATO 側の陸軍集団間、および空軍間の境界線はまったく新しい次元を提供しました。

結局、この問題に対処するために、全く新しいルールである BALTAP を課さなければならないことになったのです。プレイヤーに物事を強制するのは私たちの通常の方法論ではありませんが、これは1985年の軍事作戦の概念にとって非常に基本的なことなので、このルールには独自の「解釈」があるので、ぜひ読んでいただきたいものです。

また、このゲームは多くの国家が存在し、それぞれの物資や地域が存在している複雑なゲームです。２人用ゲームとしても完璧にプレイできますが、4人用ゲームとしてソ連側の1人を主席プレイヤーとすれば、楽しい夜の娯楽になるでしょう。

過去は別の国であり、
私たちは皆、そこに囚われている。

では、私たちはどうなるのでしょうか？ TRL のゲームを沢山お持ちの方なら、これが私の共通のテーマであることをご存じでしょう。私の役割のひとつは、Fabrizio が思う1985年を、1985年までの政治や歴史が現実とほぼ同じであったという我々の中心的な仮定に合致するようにすることです。私たちが下す決断は正当化され、正当化されるものだということです。時には、都市伝説に対処したり、不快感に対処することもありますがね。

オランダ軍、デンマーク軍、ポーランド軍、東ドイツ軍が登場するこのゲームには、複雑さと落とし穴が大量にあります。デザイナーとデヴェロッパー間の動的な緊張が、このゲームの制作においてこれほど張り詰めたものになったことはありません。しかし、そのような状況にもかかわらず、あるいはそのような状況だからこそ、私たちは正しい判断を下し、ゲーム体験をより良いものにすることができたと思うのです。

おわりに：
ハンブルクは「非武装都市」でなくてもいいの？

第二次世界大戦の戦禍を被ったハンブルク市議会上院は「非武装都市」を宣言したのではないか、という意見もあります。両軍は国際法に従って、その後、市内に立ち入らないのでしょうか？それは非常に興味深いバリエーションになりますね。

Die Festung Hamburg　デヴェロッパーズノート

Nicholas Michon

私は、Fabrizio、Anthony、John、Lionel といった巨匠たちとともに、私のお気に入りの作戦シリーズ第３弾のデザインに参加する特権を得ました。本作をデザインする審議会に参加すると、軍団の組織や、動員に対する疑念、川や運河の横断など、まだまだ学ばなければならないことが沢山あることに気づかされるとともに、一見すると信頼できる矛盾した情報が多くある中で、いかに難しい判断を下さなければならないかがわかりました。

後者については、私は、実際に Fabrizio と Anthony の言い争いを聞くまで、ゲームデザイン上の議論を聞いたことがなかった、と言わざるを得ません。私は、オリンポス山のゼウスとヘラの家庭内論争を思い出しました。どちらが誰かは言いませんけどね……。しかし、この論争が生産的だったのは、最終的な製品が、私にとって可能な限り良いものとなったからです。というわけで、本書に収録されている２つの新しい NATO 軍について、震える手で少し書き留めておくことにしましょう。

時計仕掛けのオレンジ：ハンブルク要塞におけるオランダ軍

西ドイツ連邦軍と同様、1985年のオランダ軍は徴兵制で構成されていましたが、専門職や長期の下士官や将校が中心となっていたため、非常に優秀な軍隊でした。オランダ部隊は規模が大きく、装備も充実しており、訓練水準も通常良好です。また、非常に柔軟な師団組織の恩恵を受けており、通常、大隊タスクフォース（機甲部隊には少なくとも１個機械化歩兵中隊が付属しており、その逆も然りです）として戦います。

オランダ軍第41戦車旅団は、ドイツに配備されている唯一のオランダ軍部隊であり、質的にも量的にも侮れない存在です。かつて彼らと実際に仕事をした Anthony は、彼らが西ドイツ連邦軍と同じように熟練していたと考えています。

しかし、それ以外のオランダ軍は、徴兵制度によって２種類の部隊が編成されていました。RIM と予備役です。RIM 大隊は、基本的に１個中隊までの兵員を、兵役の後半に自宅待機させるものでした。こういった兵士たちは、まだ兵役に就いている兵士であり、彼らを呼集する優れたシステムがありました。その部隊は、動員命令が下されてから48時間以内に準備されることになります。しかしその兵士たちが、訓練の後半を受けていないことは否定できませんし、大規模な演習のために呼び戻されない限り、部隊の効率は悪くなります。こういった RIM 部隊は、おそらく第１師団と第４師団の大部分を形成していたと思われます。

そして予備部隊（主に第５師団と一部の軍団部隊）は、一般予備役によって編成されていました。実際、こういった兵士たちは、訓練と RIM の責務を終えて、一般予備軍に移籍していたのです。彼らは、完全な部隊を形成するために使用されました（ほとんどは彼らが訓練を受けていた古い武器で）。こういった部隊も、迅速に召集することができました。しかし、戦場に投入される前に、ある程度の追加訓練が必要であることは間違いありません。したがって、このゲームでは D+4 より前に登場することはほとんどありません。

最後に、1985 年のオランダ軍は戦車の種類を移行しており（ある部隊はレオパルド II とセンチュリオン戦車の両方を保有していました）、訓練、兵站、さらには戦術的な問題が発生し、これらすべてがユニットの指揮力に影響しています。

このため現実のオランダ陸軍は、指揮力２の予備戦闘部隊から、指揮力５のドイツ駐留第41戦車旅団まで、さまざまなバリエーションを持っています。この指揮力は、同じ旅団内でも異なることが多く、安定した防衛と機能的な予備軍を作ろうとする NATO 司令官にとって、新たな頭痛の種となるでしょう。

最後に、オランダ軍の長年の問題点である、戦場への移動方法についてです。オランダ第１軍団はアペルドールンに本部を置き、第41戦車旅団と偵察部隊は別にいます。そのため、オランダ軍部隊は、RIM や予備役システムで補充し、数百キロ離れた作戦地域まで移動する必要があるのです。このような誤った配備は NATO にとってよく知られた問題であり、Anthony が前述したように動員を促進するために様々な対策が講じられていましたが、十分な通知がない限り、オランダ軍がいるべき場所にいないことは明らかです。NATO 軍は、組織が安定し、戦線を維持できるまで、配属と再配属を繰り返すことを余儀なくされるでしょう。プレイヤーは、この特殊なフットワークがいかに難しいか、身をもって体験することになるのです。

「Die Festung Hamburg」のオランダ軍は、市販の「Cold War goes Hot(冷戦期を想定した仮想戦)」ゲームよりもはるかに細かな違いが強く反映されていることがお分かりいただけると思います。私たちもそう願っています。

デンマーク軍の腐敗

1985年のデンマーク軍は、現在の高度に専門化された軍隊とはまったく異なっていました。1985年のデンマークは、徴兵や入隊で補われるプロの兵士の中核に依存していましたが、デンマークの知人が「脚注政策」と呼ぶ特徴的なものでした。NATO 軍の訓練と即応態勢は、すべての加盟国に適用されることになっていましたが、脚注として「ただしデンマークを除く」と書いてあったのです。

NATO 軍の訓練と準備態勢は、脚注にあるようにデンマークを除くすべての加盟国に適用されたのです。別のデンマークの知り合いは、装備と訓練の両面から1970年代より状況が改善されたことを指摘し、1985年のシリーズと比較して、デンマーク軍ユニットの指揮力は１から２へと倍増されました。

さらにデンマーク軍大隊は、４個小隊を持つ４個中隊で構成されていましたが、それは予備役で増強する必要がありました。BALTAP にとって残念なことに、ほとんどのシナリオの時間内では、３個小隊の３個中隊を動員することしかできません。そのため、戦術的奇襲シナリオで登場するデンマーク軍砲兵部隊は、３個目の中隊（牽引式）を欠いているのです。

つまりデンマーク軍は、これまで描かれてきた NATO 加盟国の中で、質的にも量的にも最も弱い部隊なのです。ただし、若干の電子戦能力を有しており（ポーランド軍に関してはシギント部隊が参考になりました)、ソ連のカテゴリー I 師団より一段も二段も劣る、東ドイツ軍やポーランド軍と対峙することがほとんどでしょう。

Die Festung Hamburg　デヴェロッパーズノート

Lionel Martinez

順不同ではありますが、私から戦術や作戦の豆知識をアドバイスしておくと、恐らく皆さんの役に立つかと思います。

まず念頭に置くべき一般的なルールは、現実で上手くいったことは、恐らくゲームでも上手くいくだろうということです。現実と同じように、指揮官は戦闘に火力と支援を割り当て、敵が同じことをしないように最善を尽くしますが、最終的には多くのことが上手くいかず、あるいは敵側にとって非常に上手くいく可能性があるのです。

接触の進め方

開戦直後から、ワルシャワ条約軍は、動けなくなったり、動きが鈍くなったりしないよう、あらゆる手段を講じる必要があります。このため、ワルシャワ条約軍司令官は、その動きを注意深く指揮する必要があります。

接触までの前進段階において、ワルシャワ条約軍はその強化された機動性ドクトリンを活用すべきであり、たとえ１個師団あたり「攻撃(Assault)」態勢の１個戦車連隊が使えるとしても、その効果は期待できません。大隊規模の部隊は、「機動攻撃(March　Assault)」よりもむしろ「偵察(Recon)」態勢で使用するのが最善でしょう。

接触しようと前進しても、「警戒(Screen)」態勢の敵ユニットによって妨げられてしまいます。そういった敵ユニットを砲撃によって半拘束状態にし、決定的な攻撃ができるよう鈍らせることは可能ですが、目標としては厄介です。「偵察」または「戦術(Tactical)」態勢の大隊レベルのユニットがこの任務に選ばれます。

攻撃

敵の主防衛線に到達したら、小細工する段階は終わりです。敵の防衛線全体を撃破することはできません。しかし２ヘクスの突破口を開ければ機動戦が復活することを念頭に置き、明確な焦点や重点(Schwerpunkt)を定めなければなりません。どうすればそれを達成できるのでしょうか？敵の防衛線を突破するには、繰り返し攻撃することが必要です。１ユニットには12移動力がありますから、通常攻撃(８移動力)１回と速攻(４移動力)１回行うか、速攻を３回(４移動力×３)を行えます。ワルシャワ条約軍の機動攻撃態勢ユニットは、通常攻撃を２回(６移動力×２)と、強行軍による追加３移動力で速攻が行えるため、この点では有利です。

砲兵および戦闘航空支援エリアは重要な役割を果たす可能性があるため、攻撃開始前に適切に計画されなければなりません。ワルシャワ条約軍にとって、理想的な攻撃は以下のようなものとなります。

・防御側を半包囲するための予備砲撃（防御側は恐らくあなたの攻撃ユニットに対して同じことをしてきます)。戦闘を支援する可能性のある敵砲兵に対する対砲撃も、可能な限り使用すべきである。

・偵察と工兵の支援。工兵が使用できず、敵が防御施設にいる場合、それを削るために追加の工兵を配置すべきである。

・電子戦ポイントを３以上持つ司令部。

・攻撃されたヘクスに隣接する１～２個ユニットは、防御側に戦力の分散を強いることになる。

・砲兵、攻撃ヘリコプター、航空機による火力支援。多ければ多いほど良い。

砲兵の弾薬消費は、常に問題となります。攻撃ヘリは地上支援に最適で、弾薬の問題を軽減するのに役立ちますが、ワルシャワ条約軍プレイヤーは、対空射撃によって徐々にダメージを受け、運用を維持するために補充サイクルが必要になることを知っておくべきです。ヘリコプターは夜間は使用できないので、補充するなら夜間が最適です。それに応じて計画を準備しなければなりません。

攻撃が上手くいき、防御側が現在地を維持することになった場合、防御側は弱体化し、交戦状態になります。これは２回目の攻撃（理想的には同じユニットによる）に役立ちます。

突破

防御側が退却した後、突破マーカーによって攻撃側は敵軍戦線の後方にある、隣接した空きヘクスに移動できます。突破ヘクスにいるユニットは、敵軍の阻止ユニットの影響を受けません。また第２梯団ユニットが最初の攻撃部隊の後を追い、より深い縦深を攻撃することも可能です。

したがって、良い防御のヒントは、弱いユニットや支援ユニットで構成されていても、少なくとも第２の防御線を持つことです。しかし第２防衛線は、あまり長い間役に立ちません。もうひとつ、良い防御のヒントは、可能な限り主防衛線に空白ヘクスを避けることです。隣接する２つのユニットによって支援される攻撃は戦闘力＋4の修正を受けますから、防御側を非常に危険な状態に置けるのです。

統合戦場

さらに議論に値する点は、核戦争と化学戦争の使用法とタイミングです。化学兵器はワルシャワ条約軍にとって強力な手段ですが、NATO 側が核戦争にエスカレートするリスクは特に注意深く、冷静に評価しなければなりません。

最初の数時間、NATO 軍は通常、作戦上の奇襲効果を受け、ワルシャワ条約軍は地上戦において優位に立てます。そして奇襲効果が終了すれば、ワルシャワ条約軍は化学戦の開始を検討することができるのです。

化学兵器は、ワルシャワ条約軍に最初の24時間の戦闘力修正として＋３、その後の24時間の戦闘力修正として＋２を与えます。NATO 軍の化学兵器は、ヨーロッパにほとんど備蓄が無く、72時間経過するまで使用できないため、この２つの戦闘修正を相殺することはできません。さらにワルシャワ条約軍は、阻止効果を高めるために永続的な化学兵器を使えるのです。

ワルシャワ条約軍を即座に有利にする可能性があるもうひとつのルールは、選択ルール「統合戦場」です。化学兵器や核兵器が放出されると同時に、双方とも命令や、命令の実行や、態勢の変更に要する時間が２倍になります。この地獄のような環境において、よく組織化されたワルシャワ条約軍は命令回数を最小限に抑えることができるでしょう。

核兵器の使用については、双方とも反対のことを助言しておきます。核兵器は異なる砲撃表と修正値を使用し、街や都市を死の灰に変えてしまいます。敵ユニットを墓地に送ったり、ヘクスを汚染するのに最適な兵器です。敵が蒸発するのを見るのはとても嬉しいでしょうが、自分のユニットに同じことが起きたら、あまり嬉しくはないでしょう。

ワルシャワ条約軍では、核兵器によって NATO 最終防衛線の一部を破砕し、機動戦を復活させるという運用も考えられますが、どの選択ルールを使用するかで大きな違いが出てきます。NATO 側が核兵器の先制使用を禁止する選択ルールが有効な場合、NATO は１ターン経過した後でしか対応できないため、ワルシャワ条約軍は３時間以内に敵最終防衛線を破砕し、決定的勝利を手にする可能性があるのです。