

クルスクにしてクルスクにあらず

『ドライブ・オン・クルスク』作戦研究

クルスク戦ゲームの研究は、そのゲームの殆どが「会戦」に焦点を当てたものであるため、どうしても戦術研究が主体となるが、『ドライブ・オン・クルスク』はプレイヤーが戦いのグランド・デザインを描くことができる作戦級ゲームである。よって、「作戦研究」も成立する。史実における歴史背景を眺めつつ、本作で取り得る作戦について考察したい。

文／大久保 城治

今号付録の『ドライブ・オン・クルスク』は、もちろんクルスク戦を扱ったゲームだが、実のところクルスク戦のゲームではない。しかし、真の意味でのクルスク戦のゲームであると言える。

冒頭より意味不明な宣言で恐縮だが、このゲームを何回かプレイして、また理解を深めていくうちに、プレイヤー諸兄も、この言葉の意味を納得していただけるものと確信している。

以下、このゲームにおけるドイツ軍の戦略をモチーフに、「クルスクにしてクルスクにあらず、だが、クルスク」というこのゲームが持つ魅力を浮き彫りにしていきたい。

お馴染みの戦場ではあるが

このゲーム、タイトルはクルスクであり、マップを広げてみると、ゲーマーなら戦況図などで一度は目にしたことのある、あの1943年7月の陣地に覆われたクルスク突出部の光景が広がってくる。

これだけなら、このゲームが「クルスク戦」のゲームであることは何の疑いもないように見える。しかし、いざマップ上にユニットをセットアップし始めると、その瞬間に、このゲームは「クルスクにしてクルスクにあらず」という真の顔を見せ始める。

ドイツ軍をセットアップしてみればすぐ気づくことだが、セットアップ指定ヘクスから配置できる範囲が非常に広い。その気になれば突出部の先端に向けて主力を集中して攻撃することもできるし、北方ではオリョールの東正面、南方では史実のケンプ軍支隊の戦区正面を突破し、もって突出部を大きく戦略的包囲することも可能であるように見える。

そう、セットアップのこの時点こそが、このゲームの「クルスクにしてクルスクではない、しかし真のクルスクである」という最大の魅力な点であるのだ。以下色々な側面から少し詳しく解説していきたい。

セットアップから始まる戦い

従来のクルスク戦のゲームは、突出部南北をどう攻めるか、といういわばクルスク戦を、会戦レベルの視点からシミュレートしているものが多かった。その場合、プレイヤーの立場は、南方軍集団司令官マインシュタインと、北方軍集団司令官クルーゲということになり、言ってみればクルスク突出部の南北を攻撃せよ、との作戦命令を受け取った時点からプレイが始まることとなる。

そして、その場合、例の陣地の地獄をいかにして効率よく突破していくか、という点にプレイの焦点が絞られることになり、クルスクという地点は、バルジのアントワープ以上に到達できるのは夢想的な地点である、というゲームが常であった。

また、ある意味「クルスクの戦い」というものを作戦的レベルからシミュレートする以上、その捉え方こそがクルスク戦であるとも言えるだろう。

しかし、このゲームは違う。前段で触れた通り、突出部の先端を攻めてもいいし、そもそも突出部を攻撃しなくてもいい。それこそ作戦計画が全てうまくいけば、クルスクを占領することだって決して夢物語ではない。そんなゲームなのである。

クルスク戦ではない、が

ここまで聞くと、それでは、「そもそもクルスク戦のゲームではない」「何か仮想戦のゲームなのではないか」とか「ゲームとして面白くても、いったいクルスク戦の何をシミュレートしているのか」などの疑問の声があがるであろう。一見もっともな意見であるが、やはりこのゲームが真にクルスク戦をシミュレートしているという事実は動かない。

そのことを証明する鍵は、史実におけるクルスク戦への視点の取り方と勝利条件にある。読者の方においては周知のことと思うが、史実における1943年のヒトラーは、何としても東部戦線で攻勢に出てめざましい勝利を

あげるという、外交的・軍事的・政治的の必要があった。

外交的には、トルコなど中立国の動静と、バルカン諸国等同盟国の動揺を抑えるため。

軍事的には、東部戦線の主導権を取り戻すため。

政治的には、スタリニングラードの敗北で疑問符のついた、軍首脳部への自らの指導性と威信を取り戻すため。

それぞれの理由から、どうしてもこの時期に一大勝利をあげる必要があった。逆に見れば、一大勝利をあげることができれば、場所は例えばレニングラードでもどこでもよかったのである。勝利をあげるのに最も容易な場所としてクルスクが選ばれたということなのだ。

しかし、突出部における南北挟撃という作戦は、敵も最も予想しやすい作戦でもある。

その点で、史実でもヒトラーは攻勢実施について逡巡を重ね、いくつもの攻勢案を検討させた史実がある。そう、このゲームのセットアップ時点とは、この攻勢命令をくだす前の国防軍最高司令官たるヒトラーの立場の視点から、クルスク戦をシミュレートしているのだ。史実にそった状況、兵力を与えられながら、プレイヤーは、南北両軍集団司令官にどのような命令をくだすべきか自身で決断しなければならない。その決定範囲の自由度の高さに対しては意見のわかれるところもあるが、その切り取り方は、何度も検討され、あるいは中止まで考えられていたこの攻勢に対する捉え方として何らシミュレーション性と矛盾するものではない。むしろ、真にクルスク戦の本質を捉えているものと言えよう。

そして、その切り取り方の一貫性は、勝利条件にも現れている。

このゲームにおける勝利条件は、独軍が基本的に180点以上取れば勝利で、別にクルスクを取ることが勝利の絶対条件ではない。

考えてみれば当たり前で、モスクワ戦などと違い、史実において独軍はクルスクを取るために戦ったのではなく、東部戦線における一大勝利のために戦ったのである。このゲームにおける勝利条件においても、独軍として



は都市の占領より、敵野戦軍の撃破を狙った方が現実的であり、結果的にクルスクを取らなくても勝利条件は達成できる。

この点、クルスクを目指さずしていったい何のクルスク戦か、という向きもあるだろうが、今まで述べてきた通り、クルスクを目指した、というのは史実の選択の一つであり、プレイヤーが最善と思えばその選択を採ることもできるし、しかしそれ以外の選択肢を選んだとしても、このゲームがクルスク戦の素晴らしいシミュレーションであることを何ら損なうものではないことは、言うまでもないであろう。

以上が冒頭における「クルスクにして、クルスクにあらず。かつクルスク」という言葉の解説と、このゲームの魅力についての筆者なりの意見である。

次に、以上のことを踏まえて、では実際にプレイするに当たって、独軍としてはどのような戦略をもってプレイに臨むのがいいか、簡単ながら考えてみたい。

戦略目標を定める

このゲームにおける独軍は、計画段階では非常に自由度が高い。

しかし、一度でもプレイしてもらえばわかると思うが、計画の誤りに気づいてゲーム中に、例えば攻撃方向を修正しようと思ったとしても、陣地帯における移動力の関係やその他の要因により、まずもって部隊をスイングしたり攻撃方向を修正したりすることは大変困難であると覚悟しておいたほうがよい。ある意味クルスク戦のゲームらしいところだが、計画段階の自由度は高い反面、運営段階の自由度は極度に低いのだ。

だからこそこのゲームにおいては戦略計画段階の重要度が極度に高い。それこそゲームの90%は計画段階で決まると言っても過言ではない。その点を踏まえ、独軍としてはどのように戦略計画を立てていくべきか？

あまり詳述するとこれからプレイしようと

いう方々の興をそぐと思うので、あくまでも基本的な、戦略の立て方の方針と考え方だけ簡単に述べてみるので、プレイヤー各自の自身の戦略計画への参考にして頂きたいと思う。

敵野戦軍を撃破せよ

まず独軍の戦略方針として、勝利の達成のためには敵部隊を撃破することを主目標におく、といった考えを持つべきである。

勝利を確定するための得点獲得の方法としては、大きく分けてクルスクなど得点源都市を確保する、という方法と、東方に突破する、という方法と二通りがあるが、この二つを同時に追求することはできず、どちらか一つしか選ぶことができない。そして、どちらを選んだとしても、占領得点だけ、突破得点だけ、で勝つことはまずできず、いずれにしても敵部隊の撃破が必要になる。

であるなら、いかに効率的に敵部隊を撃破するにはどうしたらよいか、という点が独軍の戦略の基本方針となろう。

では具体的にどう考えるべきか。得点を多く取るためには、敵部隊を多数撃破することが必要である。撃破する部隊は多ければ多いほど得点的によい。では自軍の攻撃正面の目前に敵部隊が一杯いる状況がよいかと言うと、その場合はよっぽど敵がミスでもしてくれない限り、戦闘正面は狭くなり、戦力比も立たず、効率的ではない。

この敵部隊の多数撃破と、効率的な撃破という二つの命題は相矛盾するものである。しかし、独軍が勝つためにはこの命題を満たすことが戦略的に正しい道である。

ではどうすべきか。考え方としては、独軍は、敵部隊の各個撃破を狙うべきである。具体的な作戦計画としては、敵がどうしても守らねばならない場所であるいくつかの地点、例えば突破点正面、最大得点源たるクルスクへの接近路など敵にとっての緊要地点の正面の部隊をまず撃破し、やむなく救援に駆けつけ

てくる部隊をまた撃破する。そしてまた救援にきた部隊を、といった連鎖の構造をうまく作るにはどうしたらよいか、といった視点が必要であろう。まあそんなにうまくいくか、という疑念はあるだろうし、他の戦略的考え方もあるだろうが、まずは、こういう形、戦略に基づいた作戦計画を立てるといった考え方の一例として提示したい。

この場合、戦略的な考え方の流れはゲームの主旨からいっても合っていると思われるので、上記の流れに沿った、具体的な作戦案を一例開示してみたいと思う。では、上記の戦略的命題を満たすため具体的にどういった作戦が考えられるか。

勝利へのスパイラル

一例としては、まず、定石どおりにクルスク突出部の南北よりに主力を展開させる。あくまでも「より」にである。そして、ソ連軍に突出部を攻撃してくる、と戦力を集めさせて、おもむろに主力を東進させて、突破点正面を攻撃する。そうすると、ソ連軍としては突破されては困るので、突出部基部に集めた部隊を突破点正面に振り向けざるを得ない。それを撃破する。

しかし、無理に突破はしない。むしろ、突破するという姿勢を陽動に、主目標はあくまでも敵部隊の撃破を狙う、といった作戦が考えられる。

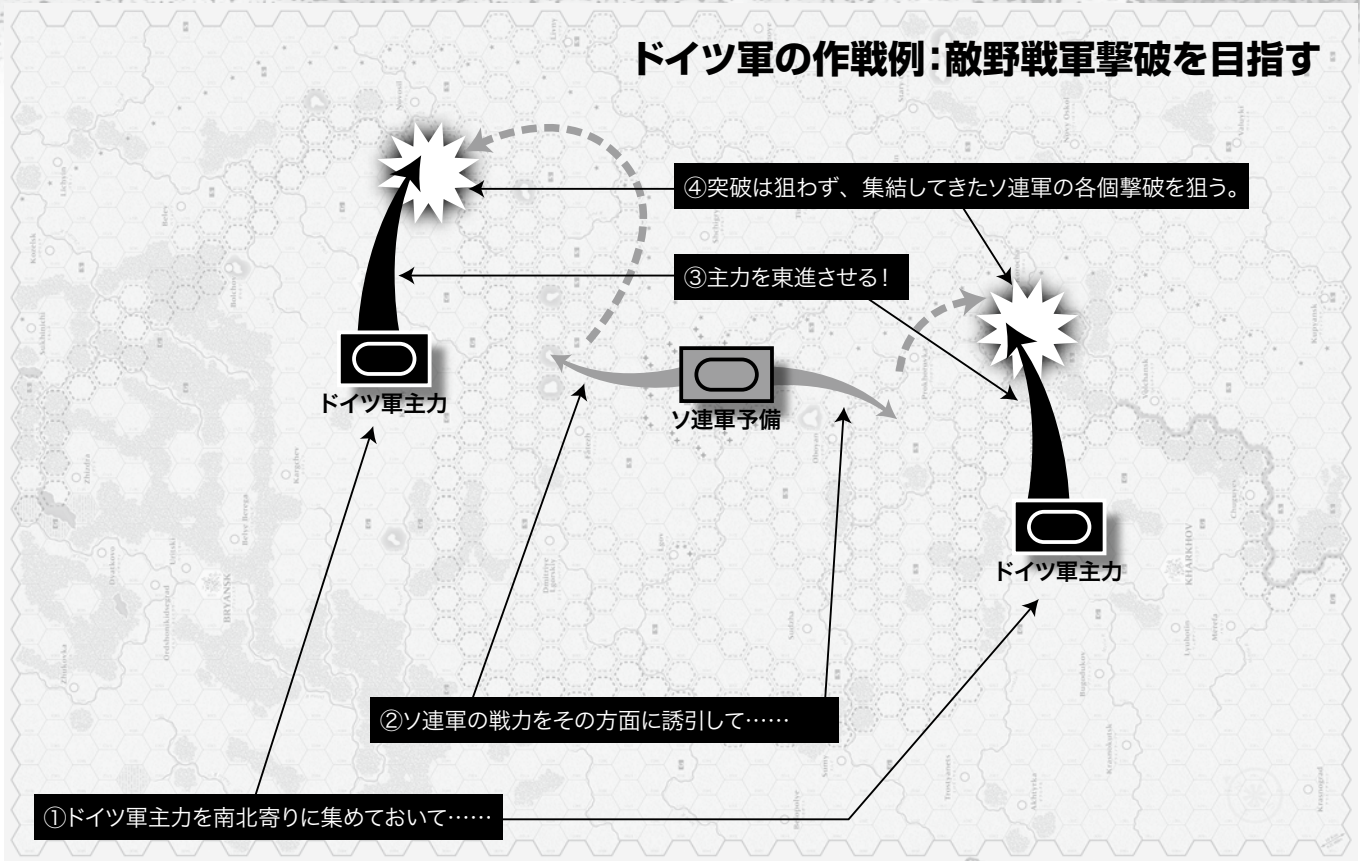
もう一つの作戦例としては、全力をもって突出部基部の南北を衝く、というプランが考えられる。

そんな史実と同じ作戦を取っても、史実と同じ結果となり、独軍の勝利はあり得ず、そもそも各個撃破の話はどうなった、ということになりそうだが、史実と同じような戦略的思考のもとに南北を攻撃しても、当然史実と同じような結果となる。しかし、戦略的思考にブレイクスルーを加えると、南北攻撃作戦というのはまた違った顔を見せてくるし、そこがある意味シミュレーションゲームの本質的に面白い部分であるといえる。以下具体的に説明してみよう。

このゲームにおけるプレイヤーの大半は、史実の結果を知ってプレイしている。そうすると、当然独軍としては、南北突出部を衝かないで勝利する方法を考えるであろう。具体的には、上記の東方突破や、突出部先端より攻撃する、といったプランが考えられる。

しかし、当然のことながら、ソ連軍プレイヤーも史実を知っているわけで、独軍がむしろ南北以外の攻勢点を取ってくると考えてプレイに臨むという予想は、独軍としては当然立つわけである。そこまで考えれば、ある意味最初の作戦の裏返しとも言えるが、突出部

ドイツ軍の作戦例：敵野戦軍撃破を目指す



の先端を衝く、あるいは東方に突破する、という配備をもってソ連軍の思考をそちらに誘導し、もって突出部の南北を総力をあげて攻撃、という作戦プランもまた成り立つわけである。

史実通りの作戦案でありながら、戦略的視点をずらすことによって、違った形を見せる、という提示の意味は、こういうことである。また、このように、一見史実と同じような作戦を採ったように見えても、その裏に流れる戦略的思考は全然別なものになったりする。そして、この点をつきつめて考えていくと、鳥辭がましい考え方であるかもしれないのは承知の上だが、史実の指揮官たちの置かれた立場の、少なくとも一端に触れることができたような気にさせてくれる。

全てを知っている我々プレイヤーが、ただ勝利という一点においていろいろ考えた作戦が、結果として史実と一致した、という事態に向き合ってみると、彼らも与えられた条件下で最善を尽くし、もってその作戦に行き着いたのであろうことを体感することができるのだ。

こういった楽しみ方も、戦史を読んだりとか、戦況図を見るだけでは得られない、シミュレーションゲームならではの楽しみ方の一つであると思う。

以上具体的な作戦例としていく例かを開示してみたが、これらのプランはあくまで戦略的思考に沿った作戦的思考の一例であり、実際の運用面において詰めた案ではないことをお断りしておく。筆者の言いたいことは、ここまで考えて初めて、では主力の配置はどの

位置が一番移動的に効率的か、救援にやってくる予定のソ連軍に対する予想戦力比はどうか、といった作戦研究の話になってくるわけであるが、そういった作戦研究の部分こそ、作戦級ゲームで一番面白い部分であり、これからこのゲームをプレイする皆さんの作戦研究における思考の一助になればと思い、つたない案を紹介させてもらった。

何かの参考になればよし、また筆者の粗案を叩き台にして、より素晴らしい作戦案を各自で練って頂ければ望外の幸いである。

作戦級ゲームが持つ可能性

最後にこの『ドライブ・オン・クルスク』という作品によって示された、作戦級ゲームにおける新たな地平について触れて、本稿を締めたい。

本作は再三述べてきた通り、従来のクルスク突出部をテーマにしたゲームとは明らかに違う。ある意味IFの世界、仮想戦に近い点もあるように思える。しかし、『セカンド・フロント・ナウ！』や『ミシシッピ・バンザイ』のような仮想戦とも明らかに違う。いわば史実通りの突出部を南北から狙う作戦も充分に成り立つし、むしろ何度もプレイをしているうちに、それが結果的に一番有効である、という結論が出るかもしれない。何と云うか、厳密な意味ではクルスク戦のゲームではないのに、クルスク戦の持つ本質を余すことなくシミュレートしているのだ。

この、ある意味不思議な感覚の原因を考えると、このゲームを作戦級ゲームとして

捉えることからきていることに気がつく。しかし、戦略級ゲームとも明らかに違う。このゲームは、従来の作戦級の枠には収まらない、新ジャンルのゲームなのだと思う（あえて呼ぶなら「計画級」になるか）。

しかし、このゲームで示された切り取り方の手法は、ある意味で作戦級ゲームにおける新境地を拓く可能性を秘めているように思う。従来のクルスク戦の作戦級ゲームは、陣地突破のために押し合いへし合いするか、突出部の戦いのある部分を切り取って、その限定された地域における作戦の意味を競う、クルスクの戦いの会戦的な部分だけに目を向けたゲームが主であり、またクルスクの戦いのゲームという点、誰もがそういった展開こそ当然といった感を持っていたものと思う。

しかし、この作品に示されたクルスクの戦いにおける切り取り方の手法は、そんなゲームも誰もが思い浮かべるクルスク戦ゲームのイメージを、いい意味で大幅に覆してくれた。そして、このゲームで示された方法論は、特殊なシステムを用いるのではなく、むしろベーシックなシステムを使いながら達成されているところがまた素晴らしい。本作のような視点から見れば、従来の視点とは違った形のバルジのゲームとか、まだまだ見直されるテーマの戦いのゲーム化ということも十分に可能なのではないかと思わせられる。

本作のような、「クルスクでありながらクルスクでない。しかしクルスク」といった戦いの本質を体感させてくれるようなゲームを、筆者は待ち望んでいるのである。 ■