

Tactics 101

あなたのASLプレイを上達させる13のステップ

by Mike McGrath

Out of Attic #2 / The General vol.30 no.1

あなたが、AVALONCON の ASL トーナメントの決勝戦に進み、伝説の ASL プレイヤー、Bill 'Fish' Conner と対戦することになったとしましょう。あなたは、ASL プレイヤーとしては無名であり、まぐれでここまで勝ち進んできました。しかしあなたは、Mark 'Call me Irwin' Nixon や、Guy 'Chainsaw' Chaney や、Mitch 'Baliquidator' Baliki や、Steve 'Elvis' Pleva のような、有名 ASL プレイヤーの群れを蹴散らしてきました。あの Eric 'Barker' Baker ですら、こっぴどく打ち負かしてきましたが、それでも、あなたの快進撃に感心した人はまだいません。あなたは今回、初めてこの ASL トーナメントに参加し、素晴らしい時間を過ごしています。休憩無しに ASL を72時間プレイし、少なくとも64時間は食事も摂らずにいます。そして今、隣のテーブルから Pat Jonke が『俺の幸運が永遠に続いてくれよ』と哀れっぽく言うのが聞こえてきました。あなたは心の中で『可哀想な Pat。多分彼は、この3日間で DR 10より小さい目を出していないんだな』と思っています。

あなたは、Bill 'Fish' Conner から『どのシナリオをプレイしたいんだい?』と尋ねられ、我に返りました。あなたは、'Fish'……ぼさぼさの髭と鋭い眼光を持ち、「The Grofaz」と書かれた妙な T シャツを着た対戦相手に意識を集中しました。「Grofaz」ってなんですかね? 'Fish'はもう一度『どのシナリオをプレイしたいんだい?』と尋ねてきました。あなたは『……分からない。だって僕は、ASL をプレイし始めて一週間なんだ。分かるわけがないよ』と思っています。あれこれ話し合った結果、あなたと'Fish'は、大規模シナリオをプレイすることに合意しました。あなたは配置を始めながら、『こりゃあ負けるだろうなあ。だって僕は、ASL を始めて一週間だし、Fish は60年間も ASL をプレイしているんだから』と思っています。

まあまあ。恐れることはありません。なぜならこの記事を読めば、Tactics 101が分かるんですから。

このご提案のすべてには、何百もの例外が存在します。それが ASL の面白いところです。たとえ同じシナリオを繰り返しプレイしても、それぞれの状況は違ってきます。この記事の大半は、80~90%は有効ですが、そうでない状況も常にあるものです。

OK、ASL 愛好家の皆さん。私はよく、短時間で基本的な戦術を学びたがっている ASL 入門者に関する編集部宛の手紙を目にしています。この記事は、手っ取り早く ASL プレイを上達させる、13のご提案です。私は、すべての ASL プレイヤーに『このすべてに同意しろ』などとプレッシャーをかけるつもりはありません。このご提案のすべてには、何百もの例外が存在します。それが ASL の面白いところです。たとえ同じシナリオを繰り返しプレイしても、それぞれの状況は違ってきます。この記事の大半は、80~90%は有効ですが、そうでない状況も常にあるものです。

01.ルールを知れ



私は、ルールを知ることがいかに重要か、皆さんにプレッシャーをかけるつもりはありません。私は、ASL のルールブックを読み通すのに、1年かかりました。ルールブックの内容を明確にしてくれる Q&A のリストを作ってみてください。ルールブックそのものが、沢山の巧妙なトリックを教えてください、対戦相手のルール違反も教えてください。あなたの友人がたった今 ASL トーナメントで負けたのは、要塞化された建物に対して爆薬(DC)で突破口を開けられることを知らなかったせいです。さらにあなたの友人が負けたのは、煙幕が火線からの FFMO(開豁地移動への臨機射撃)を無効化できることを知らなかったせいなのです。

02.スタックするな



あなたがお読みの、ASL シナリオの配置記事に反することになるかもしれませんが、スタックはしないでください。不必要なスタッキングは、確実に災厄を引き起こすこととなります。

可能なら、決して分隊はスタックさせないでください。常に部隊を拡散させ、複数の区域に存在する射撃グループを形成してください。1つの石造建物の同じ区域に2個分隊を置くよりも、1個分隊を石造建物に配置し、もう1個分隊は隣の森ヘクスに置く方が良いのです。スタックにしないために、可能なら同じヘクスの上層階を活用してください。

スタックをしないことによって、対戦相手のほとんどが、1回の攻撃で(あなたの)1個分隊しか攻撃できなくなります。私は経験上、1個分隊には-1指揮官を付け、2個分隊がいるなら-2より優秀な指揮官を点けています。状況によって、このポリシー(信条)は変わりますが、自分の分隊を常にスタックさせているプレイヤーは、トラブルを招いているようなものです。

03.攻撃的(アグレッシブ)になれ

これは防御側であろうと、攻撃側であろうと、価値あるご提案です。受け身過ぎる人は、初心者にありがちな間違いをしてしまいます。私は、攻撃側が攻撃開始位置に居座り、ゲームが終わるまで毎ターン準備射撃を繰り返して負けてしまうのを何度も目にしてきました。なぜなら彼らは、十分に戦場を支配できていなかったからです。たとえゲームに10回負けても、その教訓を得ていないのです。私は、自分の対戦相手が、ちょっとしたリスク(危険性)を得ることで、私の部隊を痛めつけるチャンスがあったにも関わらず、そうしなかった場合も何度も見てきました。なぜなら彼らは、自分にはそのチャンスが得られないものだ、自分で自分を条件付けていたからです。常に、対戦相手をやっつけるチャンスを探してみてください。そのリスクに価値がある場合、そのリスクを決断できる人になることが、良いプレイヤーになる第一歩です。

04.攻撃的(アグレッシヴ)になり過ぎるな

これは特に、装甲車両がある場合に重要となります。ある時、私より賢明な人がこう言いました。『忘れるな。戦車は潰走できないんだぞ』と。もしあなたがチャンスを得る必要が無いなら、そうする必要はありません。愚かな無謀さは、罪です。あなたがゲーム中に行うひとつひとつの移動は、あなたを勝利に近づけさせる移動であるべきです。無謀すぎることはしないでください。移動する前には、よく考えてください。何枚ものスタックに、開豁地を通過して移動させる前には、そこが安全かどうか、よく確かめてください。敵の HMG(重機関銃)の射線が遮断されているかどうか、確認してください。もしそれが確かめられないなら、別の移動ルートを探すが、1ユニットずつ移動させてください。多くの利益を得られるなら、リスクを冒しても良いでしょう。そうすることで、安全なプレイとなるのです。

05.移動

移動は、恐らくこのゲームで最も重要なもののひとつです。ユニットを動かす前に、それが進もうとしている区域や、どうしたらそこに行けるのかを理解してください。

ユニットの移動は、常に個別に行われます。リーダーシップ・ボーナスの必要が無いなら、スタックとしては移動させないでください。もしあなたが攻撃側なら、防御側が自分のターンの防御射撃フェイズに(あなたから)撃たれてしまうような位置に動いてみてください。または、防御側の防御射撃を制限するように動いてみてください。ユニットを、相手から臨機射撃を受けないように、相手の射撃グループに近づけてください。少数の防御ユニットを圧倒できる状況がないか、よく見てください。時には、射撃するのではなく、走ることで目標地点を得られることもあるでしょう。ただし、それは危険なことですし、常に正しい答えではありません。

06.運の要素を減らせ

運の重要性を、かなり減らすこともできます。スタックはしないでください。隠蔽を維持してください。1ヘクスだけ移動するなら、警戒移動を活用してください。常に地形を利用してください。煙幕を張ってください。可能なら、開豁地以外を移動してください。回復するのに DR2が必要なユニットは、回復させず、次のターンに回復させてください。これは特に、動揺状態(DM)の徴集兵にとっては、大切です。たとえそれが DR2を出して回復したとしても、戦渦によって狂暴兵化したり、自殺的な突撃をしてしまうからです。また、相手の戦車を射撃する必要がないなら、戦車の主兵器を修理しようとしなくてください。戦車には、非常に多くの価値ある機能がありますが、1回の DR でそれを失う危険性もあるのです。

07.対戦相手が倒れたら、そいつを蹴飛ばせ



私は、ASL をプレイする場合いつも、対戦相手を締め上げる方法を探しています。相手のユニットが混乱すると、すぐに私の頭の中では『どうやってこいつに潰走を失敗させて、殺せるだろうか?』と考えています。もし可能なら、そのユニットに準備射撃を浴びせて殺すこともできますし、移動フェイズの後に捕虜にすることも可能です。敵の混乱ユニットがどこにしようと、それが次の潰走フェイズに潰走できるなら、常にそれを動揺状態(DM)にしてください。もし射撃によって混乱ユニットを殺せないなら、射撃の代わりに突撃フェイズに動揺状態にしてください。そうすることで、その混乱ユニットは潰走できなくなるのです。

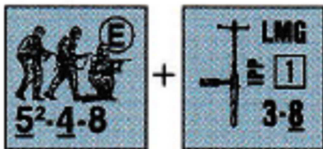
08.正しい攻撃タイプを選べ

攻撃には、いくつかの異なるタイプがあります。シナリオに合った攻撃を選ぶことで、あなたが勝つチャンスも上がるでしょう。時には、自分の部隊を一点に集中したい場合もあります(シナリオ A8 Fugitives)。また時には、散開した防御側に対し、可能な限り広く戦線を攻撃したい場合もあります(シナリオ A9 To the Square)。また、ほとんど準備射撃と突撃によって、ゆっくりと前進したい場合もあるのです(シナリオ DASL1 Guryev's HQ)。

09.歩兵

常に、有利な点を探してください。もしあなたの分隊が「静粛」なら、白兵戦に持ち込んでください。もしあなたの分隊の射程が、相手の分隊より長いなら、自分がフル火力を発揮でき、相手は半減火力となるような射撃位置に置いてください。もしあなたの分隊が混乱したなら、本当にそうする必要が無い限り、その分隊が死んだり降伏するようなヘクスには決して動かさないでください。

もし部隊に多くの指揮官がいるなら、8-0指揮官を火炎放射器(FT)や爆薬(DC)ユニットに付けてください。あなたが攻撃する場合、準備射撃グループには、一番修正が良く、かつ一番士気が低い指揮官を付けてください。それは10-2の代わりに9-2を使い、9-1の代わりに8-1を使い、という意味です(一番士気の高い指揮官は、その後で使います)。そして最も発射頻度(ROF)の高い機関銃を使いましょう。と言うのも、最も高い士気値の指揮官は、突撃部隊に用いるべきだからです。士気の高い指揮官は、敵によって士気チェックを強要されても、自らの高い士気によって、そのチェックに成功するでしょう。またその指揮官の指揮修整 DRM は、彼の分隊の士気チェックも助けてくれます。一方、士気の高い指揮官は、支援火器と一緒にいれば、その指揮修整を直接攻撃に適用できるのです。



スタックする場合は、常に正しいスタックを作ってください。私以外の誰もが、ドイツ軍は HMG と HMG、MMG と MMG でスタックすべきだと考

えています。ドイツ軍は、高い火力を達成するために、混成すべきです。射撃グループを編成する場合は、歩兵射撃表(IFT)で、適切な火力列を得られるようにしてください。たとえば12火力を得るために、4-6-7分隊2個と LMG(3火力)2個とかです。散布射撃や、自動火器ボーナスや、ダッシュや即応射撃が適用可能な場合には、それを忘れないでください。特に散布射撃は、残留火力を置くのに使えます。残留火力は、指揮修整-2や-3の指揮官によって行われた場合、致命的なものとなる場合があります。指揮修正が良好な指揮官は、自分の分隊に散布射撃を行わせ、2つの敵スタックを一度になぎ倒せるのです。

10.装甲車両



私を知る限りの、最も素晴らしい ASL 戦車指揮官である Guy Chaney によってあれこれ教えてもらい、私は莫大な対価を払いながら、いくつかの教訓を得るようになりました。

装甲車両に関する最も重要なことは、小火器を跳ね返すということです。戦車は常に、攻撃的に活用すべきです。対戦相手がいる区域に突っ込み(パンツァーフアウストを持ったドイツ兵は除く)、煙幕を用い、混乱ユニットの潰走路を遮断し、移動中射撃を行い……等々です。敵ユニットがいる区域に突っ込んだ装甲車両が生き残った場合、その敵ユニットはその車両以外には射撃できなくなり、あなたの歩兵は前進し、前進射撃が行えるようになります。

移動中の車両は、いかなる対応射撃に対しても、+2の修整が得られます。

もし戦車で準備射撃を行うなら、その戦車の行動はそれで終わりになります。もし戦車を移動させるなら、最初に煙幕やスモークディスチャージャーを張れますし、それから移動中射撃を行い、さらに相手のヘクスに進入できます。そのすべてを移動フェイズに行えるのです。敵ユニットに、装甲車両が占める区域以外への射撃を防ぐという能力は、コンバインドアームズ(複合兵科)攻撃の最も重要な要素です。もし1台の車両が、相手の区域に入り、生き残ったなら、強力な敵1スタックを無力化できます。もしあなたが攻撃側なら、この方法によって無力化できる奴らを探してみてください。あなたは、自分の強力な V 号パンター戦車をそんなリスクには晒したくないかもしれませんが、もっと弱い戦車があるなら、この任務のために犠牲にすることを躊躇すべきではありません。

もしあなたが防御側なら、この手に引かけられるチャンスを減らしてみてください。大切なスタックの近くに対戦車兵器を配置したり、装甲車両が簡単には入れない地形に大切なスタックを配置してみてください。

11.迫撃砲



もし可能なら、軽迫撃砲は常に(間接射撃ではなく)直接射撃モードで使用してください。81mm以上の重迫撃砲は、反撃を受けるような状況でないなら、直接射撃モードで使ってください。たとえ軽迫撃砲でも、装甲車両に対して非常に効果的なことを忘れないでください。迫撃砲は高い発射頻度(ROF)を持つために、煙幕を張るにも効果的です。

12.その他

A.常に捕虜を取りましょう。ただし9-2以上の指揮官は別です。そいつらは撃ち殺しましょう。

B.次の回復フェイズに回復できない混乱ユニットや、次の潰走路フェイズに死ぬであろう混乱ユニットは、決して射撃してはいけません。射撃することで戦渦が生じ、そいつらが回復してしまう可能性があるからです。

C.その混乱ユニットが、次の回復フェイズに回復できるなら、常に動揺状態(DM)にさせましょう。

D.たとえ対戦相手が、ダミーだと分かっている、決してあなたのダミー「？」マーカーは外さないでください。そのダミーにも、2つのことができます。敵が「？」を獲得することを防ぎ、敵狙撃兵の攻撃を引き受けられるのです。

E.もし対戦相手のスタックの中身が分からないなら、時には敵の「？」マーカーに準備射撃をしてみましょう。高火力の射撃グループで臨機射撃を行い、半分隊を2個、その敵ユニット区域に突っ込ませましょう。2個の「？」マーカースタック(つまりダミースタック)に、あなたの攻撃を停止させてはなりません。

F.決して「？」カウンターを索敵しないでください。なぜなら簡単に死んでしまうからです。索敵する代わりに、そのヘクスに突っ込んでください。あなたのユニットは死ぬでしょうが、混乱で済む可能性が高いですし、「？」も除去できるでしょう。

G.敵の分隊から2ヘクス以上離れたところに、2つの隠蔽された分隊があり、その間に地形があるなら、その2つを互いに支援させてください。その敵ユニットを攻撃する場合に、私が好むやり方は、敵の隣に1個分隊を警戒移動させることです。もし敵ユニットが射撃し、失敗したなら、遮蔽のまま移動できます。もし射撃されなかったら、もうひとつの分隊を遮蔽を失わせるヘクスに移動させます。そしてもし戦力比が2:1以上なら、そこから白兵戦に持ち込むのです。

H.有利でないなら、決して白兵戦はしないでください。白兵戦は、非常に危なっかしい戦闘です。もし相手が不意打ちに成功したら、1ヘクス離脱できることを忘れないでください。そしてその敵ユニットは、あなたが近くに停車させている戦車を、パンツァーフアウストの射程内に収める位置に近づけるかもしれないのです。

I.もし自分のターンで、混戦状態のヘクスにさらなるユニットを前進させられるとしても、圧倒的な優位を得られないなら、その混戦ヘクスに対しては射撃を行いましょう。

J.煙幕を多用しましょう。唯一の例外は、煙幕配置指数が1の場合です。そういったユニットが煙幕を張れるのは、滅多にありません。あなたは、橋や隘路を渡るのでもない限り、煙幕を張るのに移動力を浪費したがりないでしょう。

K.もし敵ユニットに煙幕を投げつけるなら、代わりに、もし可能なら白燐弾(WP)を投げつけましょう。煙幕配置指数は1低下しますが、相手を混乱させることが可能です。私は、白燐弾が2以下で命中する場合や、実際には煙幕が必要ない場合にそうしています。もし戦車や砲や迫撃砲があるなら、敵ユニットのヘクスに、まず最初に白燐弾を撃ち込みましょう。

13.士気 = 品性

これで最後ではありませんが、プレイヤーとしてのあなたの士気 = 品性に触れておきましょう。すべてのプレイヤーが、一時的かつ精神的に混乱してしまい、明らかに自分の敗北の原因となるものをどうにかしようとして、無茶な移動を行ってしまうものです。ものごとが悪くなるにつれ、幾人かのプレイヤーは、戦況を見直し、部隊を再結集させるのではなく、自分の不運を嘆き、無謀なことに挑もうとしてしまうのです。

そういったプレイヤーは、自分の4-3-6分隊が、30火力-4修整の攻撃に耐えられなかったことを、驚くように見えてしまいます。そういったプレイヤーの士気 = 品性は、壊れてしまうのです。

士気 = 品性が崩壊したプレイヤーは、とてつもなく危険な行為をやり始めます。そのうち10%のプレイヤーは、ゲームに戻ってきます。90%のプレイヤーは、墓穴を掘ります。多くの追加射撃を行い、『命中しないじゃないか』という怒りの中でゲームを投げだし、射撃したユニットを恨むのです。

士気が崩壊したプレイヤーは、とてつもなく危険な行為をやり始めます。そのうち10%のプレイヤーは、ゲームに戻ってきます。90%のプレイヤーは、墓穴を掘ります。

これは、非常に危険なことを決してやるべきではないという話ではありません。しかし第1ターンが不運だったからといって、直後の第2ターンに自暴自棄になるべきではありません。もしあなたがゲームを始める際、『対戦相手のDRが全部11か12になりますように』と祈っているなら、あなたの士気 = 品性は壊れています。一番良いのは、冷たいコーラかビールでも飲んだり、お風呂に入って休憩することです。そしてあなたが不利なゲームに戻って、まったく新しいゲームとして再開する気になることです。私は、それが難しいことは承知していますが、ものごとがうまくいかないからといって、ヤケクソになってはいけません。そんなことをすれば、ゲームに戻ることがもっと厄介になります。部隊を再結集させ、攻撃を再開しましょう。もし防御側なら、あなたの損害は忘れ、次の防衛ラインに後退しましょう。

さて、これが Tactics 101です。私は、この上達記事が、入門者の皆さんのいくばくかの手助けになることを願っています。私は、ここに書いた戦術が 'Fish' を倒すのに十分なものだとは思っていません。私は、これまで 'Fish' に37回、打ち負かされてきました。私は、皆さんができる限り多くの ASL トーナメントに出場し、素晴らしい時間を過ごせることを強く望んでいます。

あなたに、良い射撃 DR のあらんことを。

そしてスタッキングに関しては、ただ『No!』と行ってください。