

敗北の苦悩 - Agony of Defeat -

なぜ初心者プレイヤーに悪いことが起きてしまうのか

by Mark Pitcavage

ASL Journal #8

私は最近、ベテランと初心者プレイヤーとの間で行われた ASL の対戦を見物しました。初心者プレイヤーにとって、それはまだ 5 番目にプレイしたシナリオであり、彼は誰かと、でたらめなルールでわずかなシナリオをプレイしただけでした。その初心者は、経験を積んだベテラン相手に楽々勝つには、まだほど遠い状態だったのです。

シナリオが終わった後、彼らが片付けをしている時、初心者プレイヤーがベテランに『ゲームのどの時点で、自分が勝つと思いました？』と尋ねました。それは、興味深い質問でした。オブザーバーとしての私の印象では、早くも第 2 ターンの開始時には、どちらが勝つかは明らかでしたし、どうやってプレイするかというのも簡単な問題でした。

しかし後になって、私はそのことを不思議に思いました。私は、なぜ初心者や比較的経験の浅いプレイヤーたちが、同じように自信を持ってプレイしているのだらうと思い始めたのです。最終的に私は、ASL の対戦中には、多くの微妙な決断があることに気付きました。初心者は、一方的な方法で決断しがちで、経験豊富なプレイヤーは、そうではないのです。

この記事は、初心者であるあなたにとっては、厳しい愛のムチです。この記事は、あなたがぎょっとするほど正直に、あなたのプレイが酷い理由をお伝えしてきます。

その実現を念頭に置きましょう。私は、ゲームを学ぶのに苦労している初心者プレイヤーが抱えているハンディキャップを分類してみました。そしてそのハンディが、非常に沢山あることが分かったのです。実際、かなり沢山あります。それが積みもり積みもりしてしまうと、たとえ楽観的な入門者プレイヤーであっても、幸運の女神無しに熟練プレイヤーに勝つことは難しくなってしまいます。

過去 20 年にわたり、ASL のゲームプレイを改善するための多くの記事が掲載されました。しかしそのほとんどは、読者にヒントを与えたり、最適な戦略について教えるものでした。読者に対して、彼らが間違ったプレイをしているとは教えてくれなかったのです。この記事の目的は、まさにそれです。この記事は、初心者であるあなたに対する、厳しい愛のムチです。この記事は、あなたが間違えているプレイをすべてをお伝えします。あなたの対戦相手は、そのことを指摘するには、礼儀正しすぎるのです。この記事は、あなたがぎょっとするほど正直に、あなたのプレイが酷い理由をお伝えしていきます。

私は、あなたが対戦中に鼻をこするのがいけないと言いたいわけではありません。誰もが、経験と労力をかけて、ASL の学習曲線を進歩させています。私たちは大概、対戦相手がどのようにこちらを多角的に分析しているかを理解し、その対戦経験から学びます。そしてそれは、私たちがどこで間違えたのかを理解するのに役立っています。

特に、経験豊かなプレイヤーが、ゲームを正しく行っている方法には注意を払いましょう。そうすることで、より早く学習曲線を上げることができます。なにも電球が、頭の上でひらめくのを待つ必要はありません。『そうか、それが私が戦車を失い続けている原因だったのか！』という風にね。

この記事では、初心者とベテランプレイヤーの典型的な違いを、防御側の配置、防御と攻撃、装甲車両(AFV)の活用、という部分で強調しています。そこには、特有の戦術的ヒントがいくつか含まれていますが、この記事の主な目的は、初心者プレイヤーに、自分のプレイ方法を意識させることです。

さて、初心者は何を知らないのでしょうか？

■ 防御側の入門者 Part.1 配置

多くの初心者にとって、厄介な問題は、ゲームの前から始まります。防御側の配置から問題が起きるのです。初心者にとっては、経験豊かなプレイヤーよりも地形を読むことが難しいのです。地形を読むことは、地形を分析し、攻撃側が危険な地形を横切って攻撃してくる可能性のある防御位置や、遮蔽されたり LOS 外の地形を通る攻撃ルートや、後退位置などを特定することが含まれます。

接近経路に気づく難しさ

攻撃側は、移動しなければなりません。攻撃側は、相手に向かって行く必要がありますし、相手をやり過ごす必要もあるのです。初心者がよく難しく感じるのは、攻撃側が防御位置に近づける接近経路を明確に特定することです。初心者は、小峡谷や迂回可能な地形のように、視覚的に遮られた道を活用して、防御的位置まで見られることなく、またはやり過ぎていく道があることに気付かないでしょう。

たとえば、図1の状況を考えてみましょう。初心者は、ドイツ軍が十分な防御ラインを張っていると思っているかもしれませんが。しかし熟練したアメリカ軍プレイヤーはすぐに「急速歩移動」と「迂回移動」と指揮官を活用して、自分のスタックが盤端を通過でき、さらに突撃フェイズでもう1ヘクス進めることに気づきました。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス M10に進入したアメリカ軍スタックには射撃できません。なぜなら迂回移動に対して、LOS が通らないからです。今やドイツ軍防御ラインは、突破されてしまったのです。

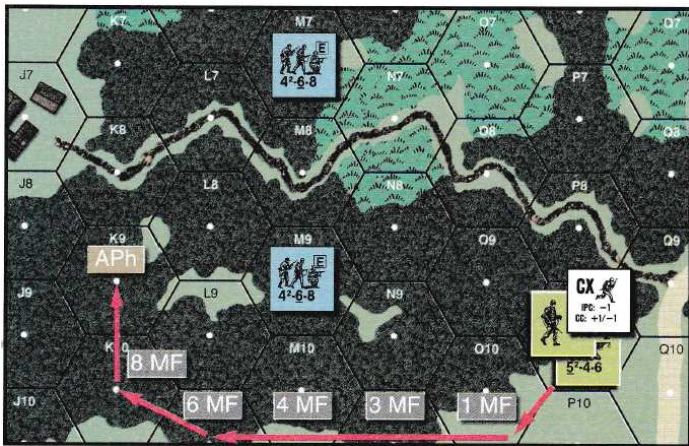


図1：自分が見えないものは射撃できない。

ドイツ軍プレイヤーは、アメリカ軍が、ヘクス M9にいる4-6-8分隊に干渉されることなくドイツ軍の防御ラインを迂回移動できるルートの存在に気がつきませんでした。

決められた後退位置はない

初心者は大概、サム・グラント将軍のように『もし夏になったら、この防御ラインで戦うぞ』という考え方で、防御ラインを構築することがよくあります。しかし ASL の初期防御ラインが最終的な防御ラインとなることは希ですし、そう考えるプレイヤーもあまりいません。第2の（または第3）の防御ラインは、自分にとっても、対戦相手にとっても、新たな決断を強いるものとなります。後退位置を決める場合、単にその位置を決めるだけでなく、あまり重要ではないにしろ、ユニットがその位置にいつ、どのように移動するかを事前に把握しておく必要があるのです。

スタック願望

スタックは大概、攻撃側にとっては良い考えではありません。防御側にとっても、決して最適ではありません。初心者は、スタックすれば火力が集中できると考えるかもしれません。たしかにそうです。しかしそういったスタックは、逆に対戦相手から火力を集中されてしまうのです。隣接するヘクスやレベルにスタックされた3個分隊と一緒に射撃することも可能です。それは、同じヘクスに3個分隊がスタックされているのと同じくらい効果的です（ただし各分隊に指揮官がいなければ、指揮官に指揮されていることにはなりません。A7.531）。そして相手に対して1目標ではなく、3つの異なる目標を提示することになります。これは特に、士気の低い防御側にとっては重要となります。そういった士気の低い部隊は、攻撃側の幸運な射撃に弱いのです。また初心者は、何も理由が無いのに、指揮官を分隊とスタックさせてしまい、その指揮官を敵の射撃に晒してしまうのです。

弱い場所に気づくのは難しい

防御側の初心者は大概、最初は有望そうな(石造建築のような)場所にユニットを配置します。しかし実際には、そこはユニットの降伏や除去につながる死の罠なのです。そういった場所は、安全に潰走できないからです。

図2で、その例を示しましょう。準備射撃によって防御側のイギリス軍は混乱しました。その後、半個分隊2個が移動フェイズに、そのイギリス軍分隊に隣接するように移動しました。「無慈悲」(A20.3)が無いとすれば、その混乱ユニットは潰走フェイズで潰走できず「降伏」(A20.21)する必要があります。なぜなら、潰走しようとする最初のヘクスで「阻止」されてしまうからです。防御側は、遮蔽された潰走路のある場所に配置した方が良いでしょう。

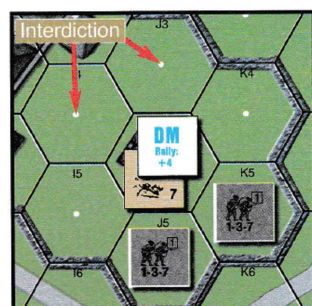


図2：潰走路が無い

脆弱な場所に配置されたユニットは、大抵、いったん混乱した後、潰走フェイズ(A20.21)に降伏するよう強制する敵によって、失われてしまいます。

装甲車両のダメな配置

初心者は大概、防御時に、どうやって装甲車両を配置すればいいのかわかっていません。よくある2つの間違いのうち、ひとつは、敵ユニットのLOS内に配置してしまうことです(それによって最初の準備射撃フェイズで撃破されてしまう可能性があります)。また1/2隠蔽カウンターを、5/8隠蔽カウンターにできることも忘れていきます。ダミー AFV スタックを作れるのに、です(A12.11)。

支援火器と砲兵器のダメな配置

初心者は大概、自分のユニットを危険な防御位置に配置してしまいます。初心者は、中機関銃 MMG や重機関銃 HMG も、同じように脆弱な場所に配置してしまうのです。もし、ユニットが潰走を強制され、運搬コストが重すぎるため、火器を放棄しなければならない場合、そのような場所は脆弱だと言えるでしょう。時には、そういったことも避けられません。しかし、そのような場所に火器を頻りに配置し、ユニットが潰走し、火器を放棄することを余儀なくされ、その火器を永遠に失うよりは、別のユニットがそのヘクスに安全に移動し、次の回復フェイズにその火器を拾えるようにしましょう。最も脆弱な位置とは、遠く離れた位置にあり、他の自軍ユニットが入りにくいところでもあるのです。

初心者は、砲兵器、特に対戦車砲の置き方も良くありません。最も一般的な失敗は、あまりにも前方の位置を選んでしまうことです。そのような前方過ぎる位置は、敵戦車が見える前に、敵歩兵ユニットによってその位置を明らかにされる可能性があり、敵戦車が予期せぬ接近経路を用いて、その対戦車砲を置き去りにし、そこから先のシナリオでは、その対戦車砲が無駄になってしまう可能性があるのです。時には、そのような位置でも、破壊されるか迂回される前に、かなりの戦果を挙げられるかもしれませんが。しかしベテランは、初心者よりもっと上手く配置するものです。初心者は大概、もっと控えめに、さらに後方の、緊要地点の近くに砲兵器を配置する場合があります。そのような状況では、『敵はこっちの道に来るだろう』と予測する必要はありません。敵がそこに来るのは、分かりきっています。

防御側の利点を活かさない

防御位置を向上させる方法は沢山ありますが、初心者が常に、その利点を活用するとは限りません。その利点には「操作班露出」(D5.3)、「車体遮蔽」(D4.2)状態の装甲車両、「展開」(A1.3)、「砲腔照準区域」(C6.4)が含まれます。初心者は大概、砲腔照準区域を忘れるだけでなく、それを覚えている場合でさえ、シナリオ防御側がゲーム前に自由に行える「LOS 確認」(A6.11)を利用しないことも多いです。初心者は、砲腔照準区域をあまり使いませんが、これはベテランであっても難しく、あまりにも多くの人が間違えやすいルールです。

初心者は、防御側の機会を得ることに失敗するだけでなく、時々、選ぶべきではない利点を選んでしまいます。その一番良い例が「単独壕」です。単独壕は、設置や使用が不十分な場合、死の罠と化す恐れがあるのです。

経験豊富なプレイヤーは、時に、単独壕にユニットを入れない場合があります。特に開豁地には置きません。なぜなら、もしその単独壕から出る時、開豁地で敵から射撃されてしまうからです。代わりにベテランは、ユニットを単独壕ヘクスに置きますが、単独壕の外に配置するのです。ベテランは状況に応じて、単独壕に入れるか、安全に突撃フェイズに単独壕に入れるのです。

ゲームの終局を想像できない

初心者は、適切な正面防御ラインを配置できますが、その防御ラインが第3ターン、第6ターンにどうなるかを理解しようとすると、より大きな問題を抱えてしまいます。経験を積んだプレイヤーは、ゲーム後半の戦闘の鍵となる可能性のある正しい場所を特定し、シナリオが進む中で、そういった場所を占拠するために(または敵にその場所を放棄させるために)動きます。一例として、経験豊富な攻撃側プレイヤーは、特定の建物が、防御側にとって「最後の抵抗」に活用できることに気づきます。そして防御側がその「最後の砦」から遠ざかるようにプレッシャーをかけ、もっと防御力の少ない場所で「最後の抵抗」を行わせるのです。

■ 防御側の入門者 Part.2 敵の阻止

防御側の初心者の問題は、配置だけで終わるわけではありません。対戦相手が押しつけてくる攻撃も同様に問題です。防御側の初心者は大概、いつ射撃するのか、いつ射撃してはいけないのかが不明な場合が多く、特定の状況にどのように対処すればいいのかわかり、本能的に理解していないのです。

攻撃側の意図に気づけ

防御側の初心者にとって最大の問題は、敵が達成しようとしているものに上手く気づけないことです。これを理解しなければ、防御側は間違ったユニットに射撃したり、こちらの防御位置に対する重大な脅威に気づかない場合があります。敵ユニットが防御側の前線に接近し始めると、防御側はまず何よりも、敵の基本的な目標が特定の防御ユニットに達することなのか(つまり防御位置そのものを攻撃することなのか)、あるいは防御ユニットを回避することなのか(その場所を迂回するか、またはその位置を奪うことなのか)、正しく決断しなければなりません。そうしないと、近づいてきた敵ユニットを防御側が射撃してしまい、遠く離れたユニットが自由に移動するのを妨げる能力が失われる場合があります。

また防御側としては、より多くの敵ユニットが危険なほど近づくのを防ぐために、射撃を控える場合もあります。初心者プレイヤーが、敵の意図に気づくことは難しいものです。それには「包囲」(A7.7)される可能性のある重要な防御位置から移動するための努力などが含まれます。

ダメな射撃原則

初心者は、異なる種類の脅威や、特定のユニットの動きが脅威になるかどうかを区別するのにも問題を抱えています。防御側の初心者は、引き金を早く引きすぎることによって悪名高いものです。熟練プレイヤーは多くの場合、防御側の初心者前に1個分隊か半個分隊をちらつかせて、防御側の初心者を巧みに食いつかせることができます。防御側ユニットが臨機射撃を行ってしまうと、攻撃側は、かなり自由に移動することができ、後続ユニットを無傷に移動させることさえできるかもしれません。

特に防御側の初心者は、「半個分隊プレッシャー」にも、問題を抱えることになります。攻撃側が、防御側の方に、一度に1ユニットずつ半個分隊を送りこむと、防御側はジレンマに陥ってしまうのです。彼は、その火力をたった半個分隊に浪費するのでしょうか？ それともそいつらを見逃し、もっと近くで、より危険な脅威に備えるのでしょうか？ たとえベテランプレイヤーでも、そのような状況で、いつ射撃すべきか、射撃しない方が良いのかを決めることは難しいものです。

さらに、防御側の初心者が射撃する場合、彼らはよく、火力を一気に使い切ってしまう傾向があります。中機関銃 MMG を備えた分隊を想像してみてください。初心者プレイヤーは、その分隊にステロイドでも投与したかのように、敵ユニットが視界に入った途端に、分隊と機関銃の双方で射撃してしまうのです。

しかし訓練の行き届いたベテランプレイヤーは、自分が射撃の選択肢を豊富に持っていることに気付いているでしょう。ベテランは、最初の臨機射撃で、自分の機関銃を1目標に発射し、次の臨機射撃では固有火力で射撃します。その後、連続臨機射撃で、3番目の目標を射撃するのです。ベテランの ASL プレイヤーは、自分のユニットを最大限に活用する方法を知っています。そして多くの場合、重要なのは火力量ではなく、そのユニットが何回射撃できるか、なのです。

防御側の初心者はよく、自分の対戦車砲をさっさと発射してしまいます。たとえば初心者は、視界に入ってきた最初の敵戦車に対戦車砲を発射してしまうでしょう。しかしより経験豊富なプレイヤーは、敵がさらに多くの装甲車両を、自分の射撃範囲に動かし、もっと旨味のある目標を与えてくれる可能性があることに気づいています。早く引き金を引いてしまう初心者は、最初の装甲車両を撃破できるかもしれませんが、それ以外の敵装甲車両は、対戦車砲の射撃を安全に避けられるのです。

その他にも、典型的な初心者の失敗は、最適になる前に目標を射撃してしまうことです。そのような状況で、防御側の初心者は、装甲車両がより多くの移動ポイントを消費するまで待つのではなく、敵装甲車両が視界の中に入ると、すぐに射撃をしてしまいます。これは「短時間での照準」(C6.11)や「限られた時間での照準」(C6.12)という不利益を被ってしまいます。初心者プレイヤーは大概、対戦相手が装甲車両を使って何をするつもりなのか、うまく判断できません。初心者は『目標が射界から出ていく前に、できるだけ早く射撃しなければ……』というプレッシャーを感じてしまうのです。

残留火力のムダ使い

防御側の初心者は大概、分隊がその火力を使い切った後でも、長い間その火力を稼働し続け、敵ユニットを阻害できる「残留火力」(A8.2)の価値に気づいていません。攻撃側は、防御側 LOS 内を4～5ヘクス移動することになりますが、そういったヘクスに置かれた残留火力のいくつかは、完全に無視されるかもしれません。なぜなら攻撃側には、それを避ける方法が沢山あるからです。

しかし無視できないヘクスの残留火力は、攻撃側が通過しなければならない主要ヘクスを守るのに役立つかもしれません。経験豊富な防御側プレイヤーは大抵、攻撃側にとって深刻な問題を引き起こす「残留火力の壁」を張り巡らせてきます。それを達成するための鍵は、攻撃側が何を試みようとしているのかに気づくことなのです。

射撃できるチャンスに気づかない

防御側の初心者は大概、自分に敵ユニットを射撃できる可能性があることや、射撃するのに値する目標が存在することに気づいていません。そういったことは多くの場合、経験豊富なプレイヤーなら気付くであろう LOS に気づかないために発生してしまいます。初心者プレイヤーには、LOS が通るかどうかを判断することが難しく、LOS を把握するのに役立つ方法を知らない場合があります。

まず初心者は、敵ユニットが隠蔽を失っているかどうかを判断するために、自由に LOS チェックができることを、よく忘れてしまいます。これは、経験豊富なプレイヤーが移動する場合に、ユニットの隠蔽を自発的に先送りする理由のひとつです。そのため防御側は、射撃しなければ、自由に LOS チェックができないのです。

第二に、ほとんどの初心者プレイヤーは、他の誰かが手がかりを見つけてくれるまで、LOS をもっと簡単に理解できる「LOS トリック」を知らないのです。この「トリック」は、地形学の単純な事実に基づいています。任意の2ヘクス間には、ヘクス中心のドットか、ヘクスサイドの中間点があります。それによってプレイヤーは、射撃側と目標側の間のヘクスを数え、LOS を効率的に分割する、中間点を割り出すことが出来ます。それはすぐに見つけられますし、分かりやすいものです。もし射撃側と中間点との間、または中間点と目標側の間に明確な LOS がある場合、その LOS は完全にクリアなのです(図3参照)。

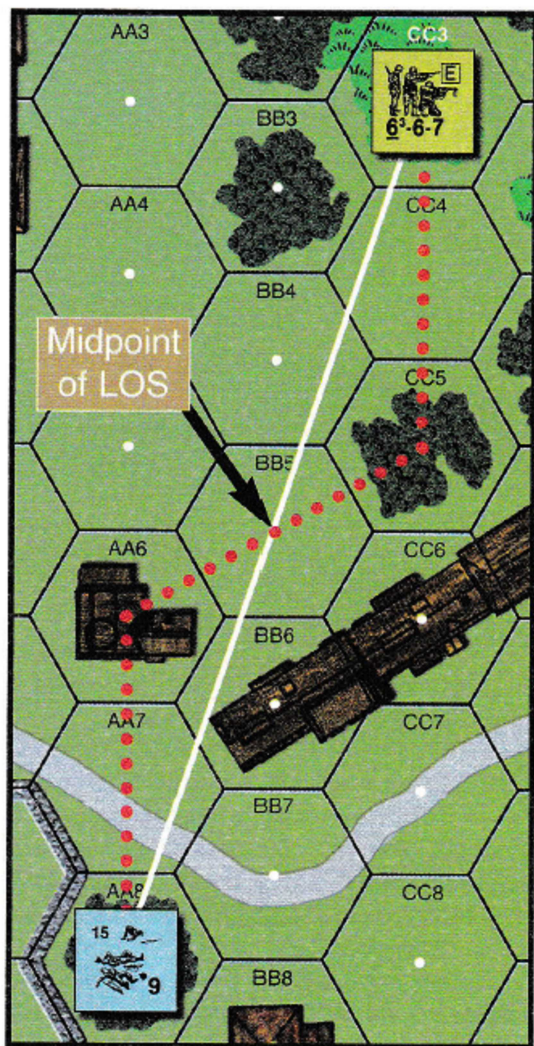


図 3 : 鋭い眼力

アメリカ軍プレイヤーは、CC3とAA8の間に LOS が存在し、ドイツ軍混乱ユニットを射撃できることに気づきました。

防御側の初心者には、便利な「即応射撃」(A8.15) のチャンスや、特に、もっと良い防御地形に入ろうとしているユニットを射撃する機会に気づかないことが良くあります。

例えば、4 火力の分隊が、石造建物に移動しようとしている敵ユニットに LOS を通していたとします。もしその分隊が、敵ユニットが建物内に移動した後まで待って射撃したなら、その攻撃は火力4(修整+3)か、火力 4 (修整+2)のいずれかとなるでしょう。その修整は、敵ユニットが「警戒移動」を使用したかどうかによって異なります。しかしその敵ユニットが、ヘクスサイドを横切って建物ヘクスに入る際に射撃した場合、2 火力(修整+0)となります。もっと良い結果が得られる確率が、より高くなるのです(残留火力は置けません)。

即応射撃は、敵ユニットが「石垣の確保」を主張する前に射撃できる唯一の手段です。図4では、イギリス軍分隊が U3に警戒移動し、石垣の確保を宣言しようとしています。日本軍の4-4-8分隊が、イギリス軍の6-4-8分隊が U3に到着するまで射撃を待ってしまうと、火力 4 (修整+2)の射撃になってしまいます。しかし U3-V3のヘクスサイドに沿って即応射撃を行えば、代わりに火力 2 (修整+0)となるのです。

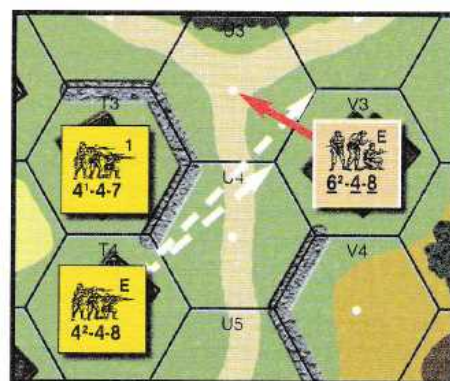


図 4 : 即応射撃を忘れるな

日本軍4-4-8分隊による最良の攻撃は、イギリス軍6-4-8分隊が U3に入った後に 4 火力(修整+2)に射撃するのではなく、U3/V3ヘクスサイドに入った時に 2 火力(修整+0)で射撃することです。

防御射撃を避けきれない

初心者は頻繁に、対戦相手に対して射撃のチャンスを与えてしまいます。そして射撃を避けられたユニットにも損害を与えてしまうのです。

このような失敗の中でも、最も一般的なものは、「スカルキング」の失敗です。「スカルキング」とは、準備射撃と引き替えに、より良い防御を得る、一般的で非常に効果的な防御戦術です。準備射撃フェイズで射撃するのではなく、移動フェイズに敵の LOS 外へ移動し、突撃フェイズでまたそのヘクスに戻ってくるというテクニックです。初心者は、『敵に損害を与えたい』という欲求から、大概、相手を『とことん殴る』ことを好みます。通常、それは初心者を損なうものとなるでしょう。攻撃側は、アクシデントによって攻撃するわけではありません。攻撃側は通常、優れた火力を持っています。また時には「スカルキング」を知っている初心者もいますが、それをうまく使えません。なぜなら大概、遠く離れた特定の敵ユニットが、実は自分が「スカルキング」しようとしているヘクスに LOS を通していることに気づかないからです。ASL では、一番近くにいた敵ユニットが一番危険だとは限らないのです。

同様に初心者は大概、隠蔽を取り戻す機会を最大限に活用できません。時には、隠蔽を失ったユニットが前線では必要でなかったり、あるいは別のユニットが代わりになることがあります。そのような場合、敵の LOS 外に後退し、ターン終了時に隠蔽を得られることは、見返りが多いものです。熟練者が、そのような最大限の努力をしている間、初心者は、そのチャンスを探しませんし、場合によってはダメージをどうにかすることに夢中になってしまいます。ダミースタックか、隠蔽された7-0指揮官によって戦線のその地域を一時的にコントロールし、分隊が再び隠蔽を得られるようにしてください。

初心者は大概、自分のユニットを、敵ユニットの LOS から完全に離れて潰走させることにも失敗します。なぜなら初心者は、混乱ユニットが敵から射撃されることで、どれほど容易く「動揺状態」(A1 0.62)を続けてしまうか、まだ気づいていないからです。結果として初心者の部隊は、回復し、行動を再開するにも時間がかかってしまうのです。

■ 攻撃側の入門者

多くの初心者プレイヤーは、攻撃の方が防御より難しい課題だと感じています。典型的な課題としては、防御側を分析し、それに接近する方法や、その弱点の見極め方に問題があるのです。初心者は、正しい「ペース」で攻撃を行うことは、非常に困難だと気づいています。一方で、あまりにも消極的に攻撃したり、無謀な攻撃をする場合もあります。経験の浅いプレイヤーは大概、「展開」することでユニットを生み出し、それに偵察させたり、敵の射撃を引きつけるという利点に気づいていません。初心者が、そういったことに、より直感的になるには、経験を積むしかありません。

消極的すぎる

初心者は、攻撃の際に非常に消極的過ぎることが多いものです。彼らは、移動するのではなく準備射撃を行い、別の方法で動けるのに突撃移動を使ってしまう。そのような対戦相手に対して、経験豊富なプレイヤーは、その攻撃側初心者がシナリオを勝ち取るチャンスを持っていないことに、最初の2～3ターンで気づいてしまうものです。初心者プレイヤーも、最終的には自分の消極性に気づきますが、大抵それに気づくのは、いわゆるペナルティタイムです。その時間にも、初心者が勝つ可能性はあります。しかしそういった終盤に、初心者は、あまりにも消極的なプレイから、突然無謀な攻撃に転じてしまうのです。無謀な攻撃の原因は、最初の消極性にあるのです。

敵を孤立させられない

勝つチャンスを得るには、攻撃側が防御側に対して3:1の優勢を必要とする……というのは、古い軍事的な格言です。では ASL の攻撃側は、どうやったら勝てるのでしょうか？ ASL では、防御側よりも3:1の優位を得られるほど分隊が多くあることは、滅多にありません。もしそのような攻撃的優位が無いなら、防御側は守る方が有利だと思うかもしれませんが、しかしベテランの ASL プレイヤーは、「戦力の集中」と「戦う場所を選んで敵を孤立させる」ことで、その優位を得るのです。防御側は必然的に、自分の戦力のある程度広げなければなりません。しかし攻撃側は、防御ラインの特定の部分に対して、自分の部隊の大半を投入してもいいのです。

初心者の ASL プレイヤーは、通常、2つの間違いのうち、どちらか1つを間違えます。彼らは、一番最初に戦場の一部で圧倒的優勢を得ようとしなかったか、あるいはそうしたとしても、敵の反応能力を妨げなかったことで自分自身の努力を打ち消してしまうのです。たとえば初心者プレイヤーは、すべての戦力を、敵を圧倒するために左翼に集中させることができます。しかし敵は、部隊を再結集させることで、敵の集中攻撃に自在に反応できてしまいます。ベテランのプレイヤーも、左翼に戦力を集中するかもしれませんが、敵を抑えつけるために、中央や右翼にも、多少の戦力を割り振っています。ベテランプレイヤーは、敵がある区域から別の区域に移動するのを妨げるために、戦車や機関銃や他の兵器を使うかもしれませんが、そのようにして、ベテランプレイヤーは、ある区域での戦力優位を維持しますが、初心者プレイヤーはすぐに、敵の堅い防衛線に不満を感じてしまうでしょう。

さらに攻撃側の初心者は、あまりにも頻繁に敵を攻撃しようとします。理論的には、ASLの攻撃力とは、防御力よりも強力なものです。したがって攻撃側が防御側を攻撃側にすること……すなわち罠を回避したり、敵の突破を防ぐかどうかに関わらず、移動したり攻撃する必要のある攻撃側になることが理想的です。

ナポレオンの勝利の多くは、迅速な移動を用い、自分たちが脅威的な立場になる位置に移動したことによるものでした。それによって対戦相手は不利な立場で戦闘をしなければならず、深刻な結末に苦しむことになったのです。このことは、ASLにも容易に適用されます。攻撃側が防衛線を迂回すれば、防御側は自分の防御配置を再編成し、重要な場所や地域を守るために緊急的に移動し、その防衛ライン全体を強制的に破棄させることもできます。その場合、移動中の防御側に射撃できるのは、攻撃側ということになります。経験豊富なプレイヤーとは、常に敵の防衛ラインを迂回する方法を模索するものなのです。

初心者のASLプレイヤーは、通常、2つの間違いのうち、どちらか1つを間違えます。彼らは、一番最初に戦場の一部で圧倒的優勢を得ようとしないうちに、あるいはそうしたとしても、敵の反応能力を妨げなかったことで自分自身の努力を打ち消してしまうのです。

幽霊を恐れてしまう

経験の浅い ASL プレイヤーは、自分が視認できないものを、あまりに心配し過ぎています。初心者は、自分の戦車が、戦場のどこかに隠された対戦車砲があるかもしれないという恐怖から、麻痺してしまうかもしれません。あるいは防御側が、配置地域のどこにいるユニットに対しても「初期隠匿配置」(HIP A12.3)を付与できるため、攻撃側の歩兵の歩みが非常に遅くなってしまう場合もあります。彼らは、敵の防衛線を攻撃するのを恐れているかもしれません。なぜなら、初心者に見えているスタックのいくつかは……その大半は、ダミースタックだからです。ベテランのプレイヤーは、トリックに惑わされることは、あまりありません。初心者は大抵、すべての敵スタックを見つけるために狼狽しているのです。遅すぎたり、慎重過ぎる敵への接近は、十分な利点が得られるものではありません。初心者プレイヤーは、ベテランの対戦相手が、まるでベテランのオスカー俳優のように、自分のダミーを本物のユニットと見せかけているのではないかと、恐れてしまうのです。

『うーん、ここで彼に撃った方が良いのかな？ それとも相手が動くまで待った方が良いのかな？ 彼は移動する時に、どのユニットを残していくのかな？ この射撃は、4火力、+2になるだろうけど、もし僕の隠蔽が失われたら、彼は何をもって撃ち返してくるのかな？』

ベテランのプレイヤーに対しては、そのように応じるのが良いでしょう。なぜならベテランのプレイヤーは、比較的簡単にダミーを嗅ぎつけてしまうからです。

もちろん、彼らはダミーを嗅ぐ必要はなく、隠蔽を剥がすことができます。経験豊富なプレイヤーは、展開した半個部隊や、あまり重要ではないユニットを、ダミースタックのあるヘクスに突っ込ませたり、初期隠匿配置された敵ユニットがいるような疑わしいヘクスに突っ込ませるのです。あまり重要ではないユニットを犠牲にするのは、情報を得るという利益に値する以上のものです。一方、初心者プレイヤーは、隠蔽を強制的に剥がすために、隠匿された敵スタックに意図的に突っ込むことなど、滅多にしません。

あえて引き金を引かない

初心者プレイヤーが、経験豊富な ASL プレイヤーと対戦する際に、ひどい犠牲を払う理由のひとつは、防御ユニットを効果的に射撃する方法を知らないからです。初心者は、自分の視界に入った最初のを射撃しますが、ベテランはあまり早く引き金を引かないものです。その結果、初心者は大概、最も重要な移動を行う際に、ベテランの最大火力で撃たれてしまうのです。

初心者は大概、防御側の前にどのようにエサをちらつかせれば良いのか、知りません。初心者は、防御側の視界にユニットを送りこみ、防御側が射撃することを望みますが、防御側がそのユニットから何かしらの脅威を感じない限り、あえて射撃を控える場合があります。たとえば、ベテランのプレイヤーは大抵、実際のゴールである防御側に向かって（防御側に脅威を与える）ユニットを移動させ、後続のユニットを、その防御側の周囲や、離れた位置に移動させることが多いのです。もし防御側が、自分の火力を温存したなら、さらに後続ユニットを防御正面に送り込みます。一方、防御側がその敵ユニットに射撃した場合、そのユニットはその先、別のユニットに射撃する機会を失ってしまうでしょう。ベテランのプレイヤーに発砲させたいなら、この種のジレンマを与えることです。ベテランの目の前に目標をちらつかせても、それは無理というものです。

■ 仮免許を取った初心者

未熟なプレイヤーにとっては、歩兵を使うための原則を守るよりも、装甲車両をどのように使えばいいのかわからない、また装甲車両とどのように戦えばいいのかわからない方が、もっと難しいものです。その主な理由は、戦車には非常に多くの武器があり、戦場の至る所ですばやく戦うことができ、数十の中から最良の選択肢を決めることは、実際、非常に困難だからです。

砲台が多すぎる

おそらく装甲車両に関する最も一般的な初心者の間違いは、装甲車両を単純に砲台として使ってしまうことです。初心者は、敵ユニットの視界に戦車を移動させ、停止し、その後の射撃フェイズで、その敵ユニットに射撃します。もし戦車の主武装だけを使っているなら（特にそれを歩兵に対して使っているなら）は、それは多くの武装から1つだけを使っているに過ぎず、さらに言えば、それは最良の選択でもありません。代わりに、多くの戦車は映画「マトリクス」のネオのように使うことができます。恐ろしく動きの速い忍者のようで、武器がいっぱい装備された黒いコートを着た、あの登場人物です。

図5のように、戦車が森ヘクスにいる3つの敵ユニットの列に突入したとします。その戦車は、最初の敵ヘクスの隣に来ると、煙幕展開器を使ってそのヘクスに煙幕を置きます（その後、友軍の歩兵が森に近づく接近経路を作るのです）。そこからさらに移動し、停止した後、2番目の敵ユニットに前方機銃と同軸機銃を発射し、そのユニットを混乱させました。そしてその移動ポイントの大半を「遅延」(D 2.17)に費やし、それから再始動して、3番目のユニットのヘクスに迂回移動で進入し、「機動状態」(D 2.4)のまま、移動フェイズを終了し、恐ろしい「VBM フリーズ」(A7.212 目標選択の制限)を使用します。3番目の敵ユニットが、その戦車に白兵戦を仕掛ける可能性は非常に低いのですが、そのユニット自身のヘクスにいる戦車のおかげで、他の敵ユニットのヘクスを射撃することができなくなりました。その代わりに、その戦車は、攻撃部隊が群がってきた場合に、そこに座っていなければならないというペナルティを被ってしまいます。しかし前の段落に書いてあった戦車の使い方と比べて、これがどれほど効果的だったか、よく見てください。なにしろこの戦車は、主要武器も発射しなかったのです。

戦車には多くの武器がありますが、初心者にはその武器がひとつしか見えていません。初心者は「煙幕展開器」(D13)を使いませし、移動フェイズに機銃を撃ちませし、「移動中射撃」(C5.13)もしませし。そして初心者は、戦車を敵ユニットのいるヘクスで迂回移動で移動を終わらせ、そのユニットをフリーズさせることもしないのです。それはまるで、その戦車を一速ギアだけで運転しているようなものです。

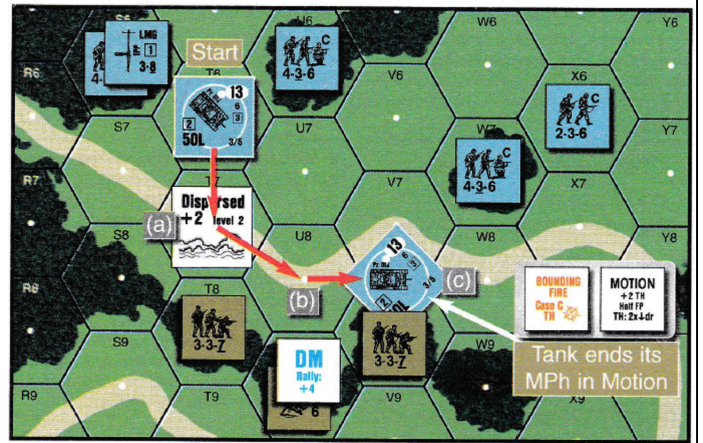


図5：戦車の多様性

ドイツ軍プレイヤーは、森の中にいるパルチザンの抵抗を排除する必要がありました。ドイツ軍は、(移動フェイズに動けなくなってしまう)準備射撃をするのではなく、戦車を使って、a)戦車の煙幕展開器を使って T7に煙幕を張り、それから U8に移動してから、b)U9のパルチザン分隊に機銃で移動中射撃を行い(8火力、+1修整)、最後に移動を終える際、c)車両迂回移動を用いて V8の分隊を「VBM フリーズ」にしました。その戦車は、パルチザンから白兵戦を挑まれることに備えて、なお機動状態にあります。なぜなら機動状態の車両に対する白兵戦攻撃は、+2修整が付くからです。ドイツ軍歩兵は、戦車が移動する前よりも、もっと自由に移動できるでしょう。

戦車と歩兵を協調させない

複合兵科(コンバインド・アームズ)攻撃によって、戦車と歩兵はお互いを守り、より効果的に行動できるようになります。経験の浅い ASL プレイヤーは、複合兵科攻撃をうまく使えない傾向があります。初心者は、「装甲車両による援護」(D9.31)は使えますが、それ以上の利益を得ていないのです。

大抵、戦車を最も有効に活用する方法は、歩兵のための進撃路をクリアにすることです。ドイツ軍の PzKpfw IV、または連合軍のシャーマン戦車の最大の武器のひとつは、主要武器や装甲といった要素ではなく、機関銃を装備していることや、煙幕の展張能力です。

ある種の戦車は、実質的には「動く煙幕発生器」であり、特殊な煙幕弾を有し、良好な煙幕展張器も備えています(煙幕迫撃砲は、特に便利です)。戦車を使うのが最悪にヘタなプレイヤーでも「車載発煙手榴弾」(D13.35)ぐらいなら使えるでしょう。多くの場合、戦車がゲームの第1ターンで行える最善のこととは、煙幕を張ることです。そしてプレイヤーが戦車を動かし始める時は毎回、その戦車の動きに沿って、どこかで煙幕を張れるチャンスがあるかどうか、検討すべきです。煙幕の主な利点は、友軍ユニットが敵に安全に接近できることです。

戦車は、他の方法でも、そのようなことが行えます。他の友軍ユニットが安全に移動できるように迂回移動によってフリーズさせられる重要な防御地点はありますか？ おそらく、実際に迂回移動を使う必要はないでしょう。ただ単に、戦車を単独壕の上に移動させて、そこに居座らせればいいのです。時には、戦車の機関銃が厄介な敵ユニットを混乱させたり、ピン状態にもできるでしょう(敵ユニットが、地形効果修整の厳しくない場所にいる場合は特にそうです)。そうすると自軍ユニットが、その敵ユニットに接近できたり、回避することも可能になるのです。

同様に、歩兵も戦車の進撃路を開くことができます。歩兵に可能な最善の方法とは、偵察し、対戦車砲の位置を明らかにしたり、パンツァーシュレックを抱えている初期隠匿配置ユニットを見つけることです。車両よりも、歩兵の方が、簡単に対戦車砲を見つけてくれるでしょう。また歩兵は、敵の射撃を誘発することも可能です。理想を言えば、歩兵が動くことによって敵戦車からの射撃を誘発すれば、その後で自軍の戦車が、より安全に、敵戦車に接近するのに役立ってくれるでしょう。また歩兵は、厄介なバズーカ砲などを自軍の戦車に近寄らせないようにしてくれますし、対戦車地雷を除去することも出来るのです。

やるべきこと、やらなくてもいいこと

その他に、熟練プレイヤーが初心者に対して優位に立っているのは、装甲車両から得られるちょっとした使い方です。たとえば熟練プレイヤーは、故障した主兵器を修復しようとすれば、それを直す価値よりも、多くの問題を引き起こす可能性があることを知っています。なぜなら主兵器が永久に使用不能になった装甲車両は「帰還」(D3.7/D5.341)してしまうからです。しかし主兵器のなくなった装甲車両も、依然として非常に有用である可能性があるのです。

熟練プレイヤーは、APCR のような「特殊弾薬」(C8)を使うことが多いですが、それは撃破率が高いからであり、実質的に二度目の射撃 DR が行えるからです。もし最初から敵の車両に命中させる可能性が低い場合には、APCR を使うと宣言して、弾薬欠乏になったとしても、問題はありません。もし特殊弾薬が枯渇しても、単に APCR を使い果たしただけで、まったく射撃しなかったかのように、通常の弾薬でもう一回射撃 DR を振れるのです。

同様に熟練プレイヤーは、装甲車両の機関銃を防御に用いる場合の一番良い使い方は、歩兵に対してではなく、戦車に射撃することです。戦車は、敵車両に損害を与えるためではなくても、機関銃を射撃できます。そうすることで敵の車両の射界を変えさせ、敵に対して一番良い(大抵は正面)装甲を向けるチャンスが得られるからです。

最後に、熟練プレイヤーは、戦車に予期せぬことをいつ起きるのかを知っています。たとえば、敵の対戦車砲を避けるために森へクスに進入する際には「ボグ」(D8.2)の危険性があることを知っています。同様に経験豊富なプレイヤーは、敵がいる建物に突っ込む場合の危険性(そして地下室に落ちてしまう危険性 B23.41)についても、熟知しています。

そして経験豊富なプレイヤーが、初心者プレイヤーよりも不必要なリスクを負うとすれば、「速度超過による故障」(ESB D2.5)を使用して、余計に1か2移動ポイントを得ることです。初心者は滅多にそんなことをしませんし、その危険性を警戒し過ぎています。しかし多くの経験豊富なプレイヤーは、その安全性がほとんど保証されていない状況でも、この ESB を試みています。これは例外的な場合ですが、ルールがそれを保証しているのです。

■最後に

ASL のすべての細かなニュアンスを一晚で学ぶことはできません。そんなことをしてはいけません。良いアイデアとしては、限定されたひとつの領域…射撃だとか何かに集中し、あなたの意思決定を改善し、自分の意思決定を向上させる方法を模索するために、その領域に注意を払うことです。しかしどのように ASL を学ぶにしても、改善が必要な領域を知ることが、あなたのスキルを向上させ、学びのはしごの最初のステップに足を踏み入れる第一歩になるでしょう。