

翻訳元記事

<http://spwaw.com/phpBB2/viewtopic.php?t=13656>

編隊単位での前進方法

SP:WaW では、ユニットは編隊 (formation) 単位で購入します。そして大半のユニットの基本単位は小隊 (platoon) です。

通常、一個小隊は小隊長 (platoon leader) と 2～3 個の分隊 (squad) で構成されており、機関銃 (MG) や軽迫撃砲 (light mortar) がつくこともあります。

小隊は単なる兵士の寄せ集めではありません。小隊は戦闘集団なので、しかるべく運用しなければなりません。下図では典型的な小隊隊形を示しています。



図 1 .小隊隊形

この隊形は“Two Up”と呼ばれるもので、戦闘時に有効な隊形の一つとされています。ご覧のように、小隊長は小隊の中心にいます。これが非常に重要です。小隊長は指揮下のどの分隊からも 2～3HEX の距離に位置しています。この距離は SP:WaW では「声の届く距離」なのです。

また、小隊長の射撃距離は短くしてあります。なぜなら、小隊長は戦闘を目的とするユニットではないからです。小隊長の唯一かつ最大の役割は、指揮下ユニットの抑圧を回復（rally）することにあるのです。

小隊長の前方には 2 個分隊が位置して先頭を進みます。”Two Up” という隊形名はここに由来します。そして小隊長の後方に位置する 3 番目の分隊は、予備分隊という位置づけです。

この隊形をとる最大の目的は、無力化されにくくするという点にあります。歩兵小隊は、完全に壊滅させるのは困難ですが、抑圧を与えれば比較的簡単に無力化され、役にたたなくなってしまうのです。

攻撃時には、最初に先頭の 2 個分隊を前進させます。両分隊は互いに支援しあうことが可能です。小隊長は一步下がった地点に留まって安全を確保します。小隊長が抑圧を受けると誰も回復できなくなるからです。後方の予備分隊も安全を確保し、状況に応じて交戦できる態勢にあります。ユニット同士の間隔に注目してください。この小隊は砲撃に耐えやすい位置取りになっています。

では次に、この小隊が戦闘に突入する様子を見てみましょう。



図 2. 接敵前進

小隊長と予備分隊はこのターンは移動させません。先頭の 2 個分隊を最初に前進させます。一方が移動した後で、他方が移動する。これが戦闘時の移動方法です。一般にこういった地形を移動する際には、1 ターンで小隊の半分が移動し、残りの半分は次のターンに移動します。これは面倒な移動方法ですが、敵ユニットが付近にいることがわかっている場合は（ここでは偵察部隊が敵の存在を探知済みであると想定しています）、こんな風に前進速度を落とすことがベストな方法です。歩兵や足の遅いユニットを正確に移動させるのは、多大な忍耐が必要なのです。

それはともかく、先頭分隊が前進したら、次の図のようにトラブル発生です。



図 3. 接敵！

敵ユニットが移動中の先頭分隊を発見。射撃を浴びて死傷者 6 名発生です。この多大な抑圧を受けてしまった分隊には、射撃してきた敵ユニットを見つけることさえ不可能です。

しかし、隣にいるユニットと小隊長ユニットは、当該敵ユニットを探知するのに適した場所に位置していたので、無傷の先頭分隊と予備分隊は臨機射撃で反撃できました。次のターンには敵ユニットは見えなくなりましたが、先頭分隊と予備分隊は標的のいた地点を覚えています。しかし何よりもまずは、潰走（*rout*）状態に陥ったユニットを小隊長が回復してやらなければなりません。



図 4. 回復！

小隊長が身近にいるおかげで、この分隊には回復のチャンスが二回あります。一つは自ユニットの軍曹による回復、もう一つは 3HEX 以内にいる直属指揮官（小隊長）による回復です。

こうして回復はしたものの、戦力は 4 名にまで低下してしまいました。さらにこの分隊は敵が最後に射撃したユニットなので、もしも同じ敵が再度射撃してきた場合、同一標的に対する二度目の射撃ボーナスがついてしまいます。したがって、この分隊はもはやじっとしているしかありません。

敵ユニットを排除するのは、支援ユニットの仕事になるのです。

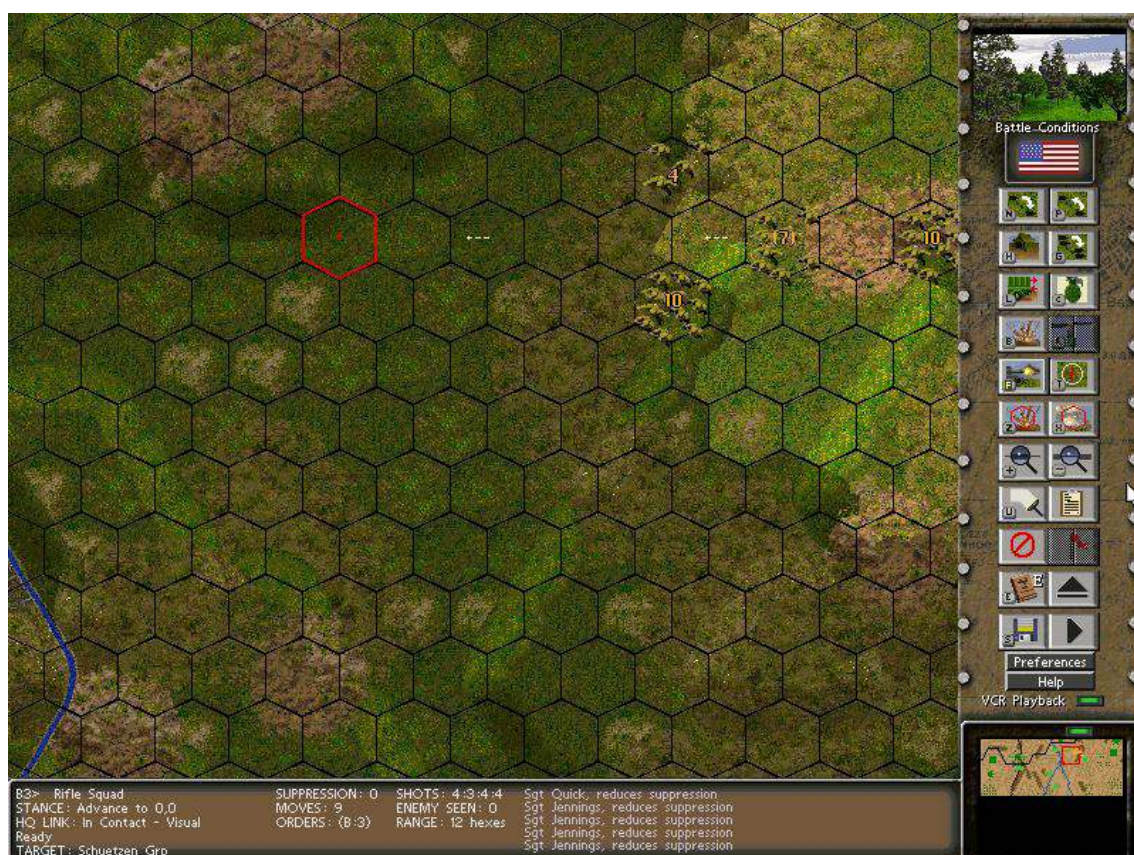


図 5. 制圧射撃

ここで隊形が生きてきます。敵に対して最初に射撃するユニットは、最も距離の遠いもの、この場合は予備分隊です。なぜか？射撃距離が遠ければ遠いほど、発見される可能性も反撃を受ける可能性も少なくなるからです。というわけで予備分隊が援護射撃を開始します。この距離では敵ユニットを破壊することは不可能ですが、ここでの狙いは敵ユニットに抑圧を与えることにあります。

このゲームを理解するポイントは抑圧です。1 ポイントでも抑圧を受けたユニットは、たとえ十分に戦える状態にあっても、射撃精度と索敵能力が低下してしまうのです。先ほど受けた敵の一撃目は致命的だったため、これ以上前進する前に、問題の敵に抑圧を与えておく必要があるのです。

予備分隊ユニットは抑圧を与えるために（制圧射撃）、ライフルと軽機関銃で 4 回の射撃を行いました。敵が見えていれば、すでに損害を受けた分隊にとっても反撃を受ける危険性がなくなる頃合ですが、この場合敵は見えていません。

小隊長は**発砲しません**。敵が反撃してくる可能性が確実にゼロでない限り、小隊長

はじっとしておきます。万が一、小隊長が反撃を受けて釘付け状態になれば、回復技能値 (rally skill) は 0 になってしまいます。そうなれば、小隊長を置き去りにする以外、小隊が移動する方法はなくなり、さらに敵の脅威も残ったままになります。

だからこそ、予備分隊が制圧射撃を浴びせたのでした。今度は、釘付け状態になったはずの敵を発見するために、先頭分隊が危険を冒して 1~2HEX 前進します。前進した先頭分隊は、3HEX の距離で敵ユニットに大打撃を与え死傷者が発生。敵は煙幕を張って逃走します。その後すぐに敵ユニットは壊滅しました。



図 6. 敵殲滅！

さて今度は、前進を続ける前に小隊を再編しておく必要があります。小隊長が予備分隊を交代させます。予備分隊を先頭に移動させ、損害を受けた分隊は後退させて新たな予備分隊とします。この分隊は半壊し、いまや一撃で壊滅しかねない戦力ですが、予備分隊として制圧射撃を行うことは十分に可能です。

これで小隊は再び前進して戦闘を行う準備が整いました。先頭の 2 個分隊が立ち止

まって監視している間に小隊長と予備分隊が前進し、次のターンでは先頭分隊が前進する・・・というふうに繰り返します。

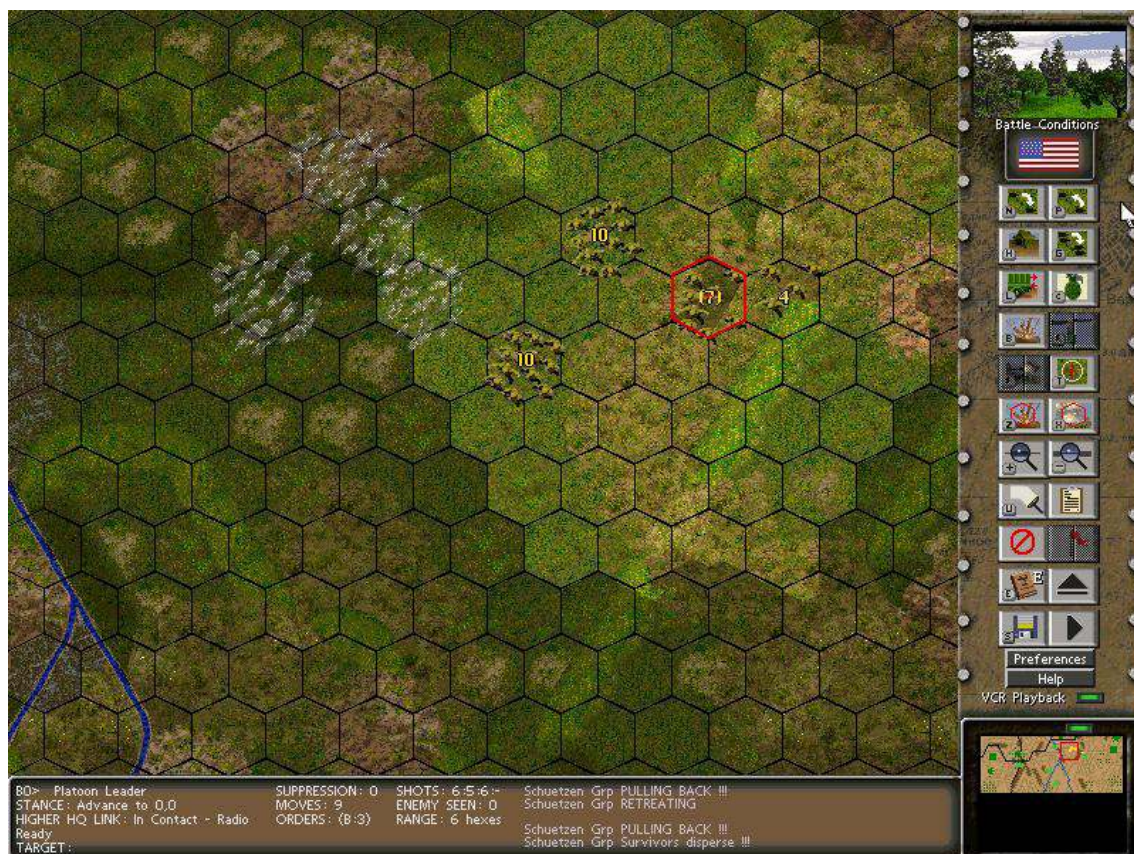


図 7. 予備分隊の交代

本例は、ある隊形を実際にどう役立てるかを示したに過ぎません。上述のように、状況や小隊の編成によって適用できる隊形は様々ですが、どのような場合にでも通用することがあります。それは、指揮官（leader）に統制させること、ユニット同士を相互支援させることです。

隊形を組んで編隊単位で行動するのは小隊だけに限りません。次の例は、歩兵 1 個中隊が ”Two Up” 隊形で前進する例です。

ここでは 3 個歩兵小隊と、中央でハイライト表示されている中隊長、さらに最前線に斥候（scout）、後方には機関銃および迫撃砲が追隨しています。これは基本的に上述した歩兵小隊の隊形と同じものです。ただし良く見ると、個々の小隊がとっている隊形は少し異なっています。先頭に 1 分隊、左右に 1 分隊ずつ、そして小隊長は最後方に位置しています。これも同じ意図を持った異なるバリエーションといえ

るでしょう。

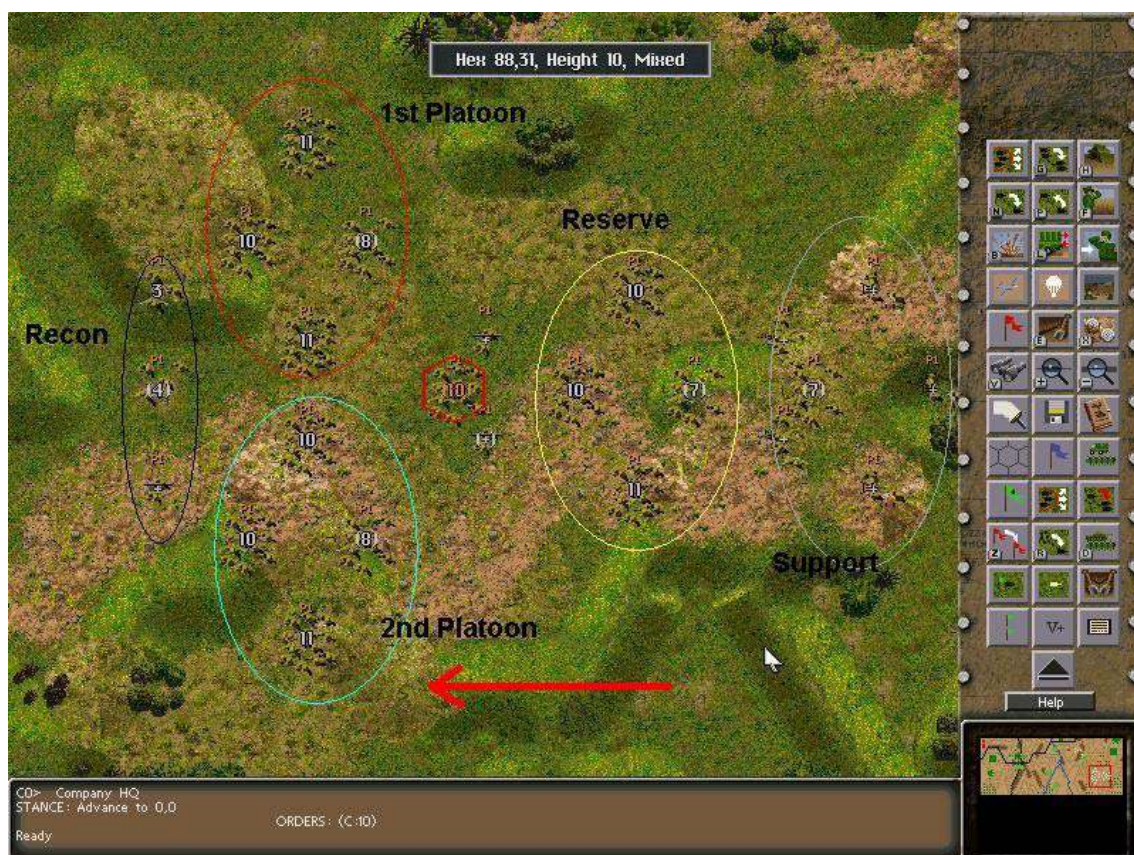


図 8. 中隊隊形

中隊隊形の原則も小隊の場合と全く同じです。先頭の 2 個小隊は攻撃時に相互支援しあい、支援に回る予備小隊は、必要に応じて前進ないし迂回機動の準備を整えておきます。

もちろん実際の戦闘では、整然とした隊形を維持するのは困難です。特にユニットが手近な掩蔽物 (cover) を利用する必要がある場合は、このように整然としたダイヤモンド隊形を維持するのは難しいでしょうが、これは分かりやすい例を示しているに過ぎないということを忘れてはいけません。

状況に応じて臨機応変に対処する必要がありますが、考慮すべき重要な要素は常に同じです：指揮統制、相互支援、砲撃に対する耐性強化、攻撃方向に対する増援および柔軟性を維持すること。

次の例は、中隊隊形の悪い例です。

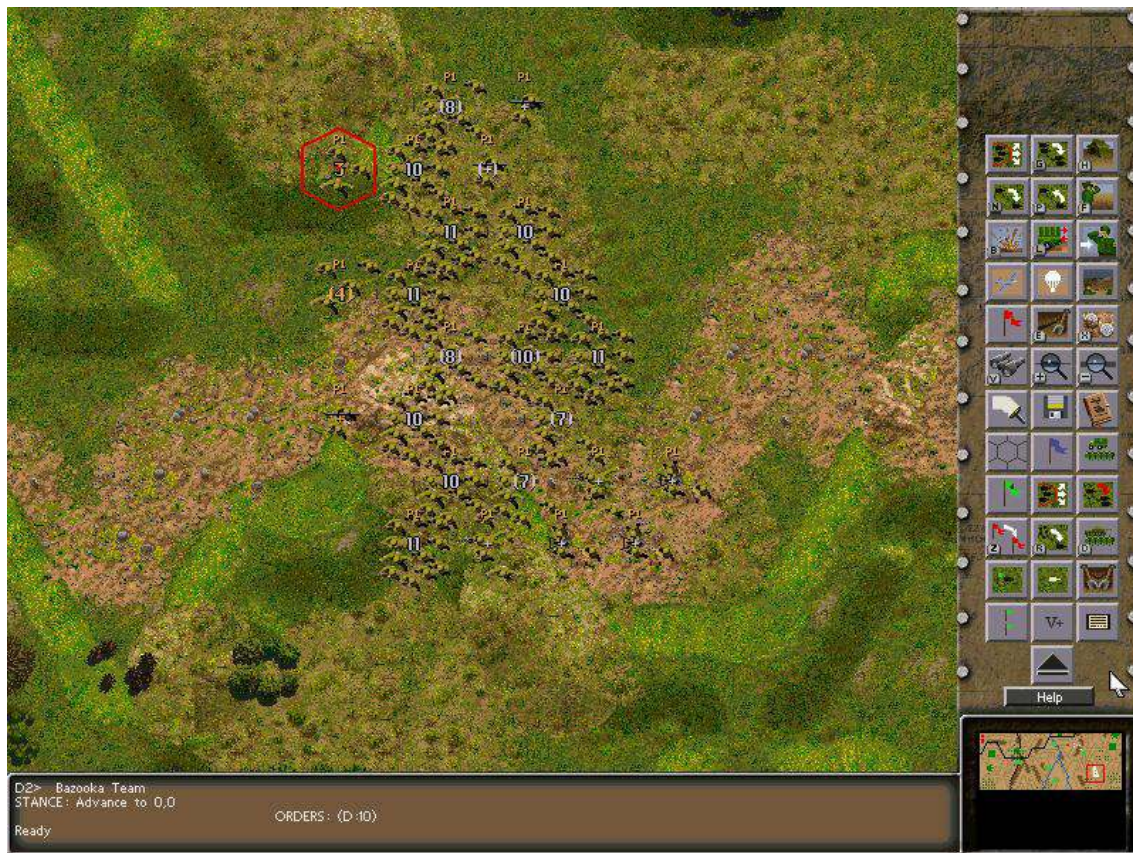


図 9. 兵士の群れ.

これでは中隊とは言えません。単なる兵士の群れです。このような場合起こりうる危険は、一発の砲撃命中で簡単に統制不能になってしまうこと、戦闘が長引くほど各小隊のユニットがごちゃ混ぜになってしまうこと、さらに小隊長が指揮下のユニットと連絡が取れないということです。大混乱ですね。

ユニットとは、単に敵に向かってぶつけるモノではありません。戦術機動こそがこのゲームの要諦です。そして現実世界と同様、戦術機動は SP:WaW の世界でも機能するのです。