

【翻訳者からの注意】

シミュレーションゲーム TacOps の著作権と登録商標は、I. L. ホールドリッジ少佐 (I. L. Holdridge) が保持しています。私 (田中昭成) はホールドリッジ少佐の許諾と指示の下で TacOps の日本語説明書を制作し、無償で配布しています。本説明書のいかなる商業利用もお断りします。誤字、誤訳などのご指摘はいつでも歓迎です。

付録A TacOps チュートリアル

これは TacOps の使い方に関する実戦的なチュートリアルです。このチュートリアルはゲームを楽しむための最短の道です。マウスとダイアログの操作でユニットにオーダーを与えるのは簡単で、一度憶えればすぐできますが、このチュートリアルを飛ばすと理解するのは難しいでしょう。このチュートリアルは、あなたがコンピュータのオペレーティングシステムと、プログラムを開いたり、閉じたり、保存したり、終了する方法、ウィンドウとダイアログでマウスを使う手順に精通しているものとします。もしあなたが、これらの操作方法や、開く、閉じる、選択、ドラッグ、クリック、メニュー、ウィンドウ、ダイアログという用語に精通していないなら、コンピュータのオペレーティングシステムのユーザーズガイドを参照してください。

(訳注 プログラムの画面がすべて英語であるため、ゲームを行うには、画面に登場する英語の意味を理解できる程度の能力が必要です)

重要事項 TacOps の画面の一番下に、インフォメーションバーがあります。ゲームのインタフェースを学ぶ間は、この部分に注意を払ってください。そこで、マルチステッププロシジャの間、プログラムがあなたからのインプットを待っている時、次に何をするのかについて、文字によってヒントを得られるでしょう。その他の時には、友軍と敵軍のユニットの表記に関する情報と現在起きていることについて便利な注意事項を見ることができます。

プログラムをはじめるには



TacOps のプログラムアイコンをダブルクリックするか、ウィンドウズのスタートメニューの中の TacOps を選択して、プログラムを読み込んで起動してください。

コンピュータ 1 台を使う 1 人ゲーム (Solitaire) か 2 人ゲーム (Two players)、ローカルエリアネットワークでリンクした 2 台以上のコンピュータを使うゲーム、郵便や電子メールを使う

2人ゲームを選択するダイアログが表示されます。



☞ **Solitaire** を選択します。

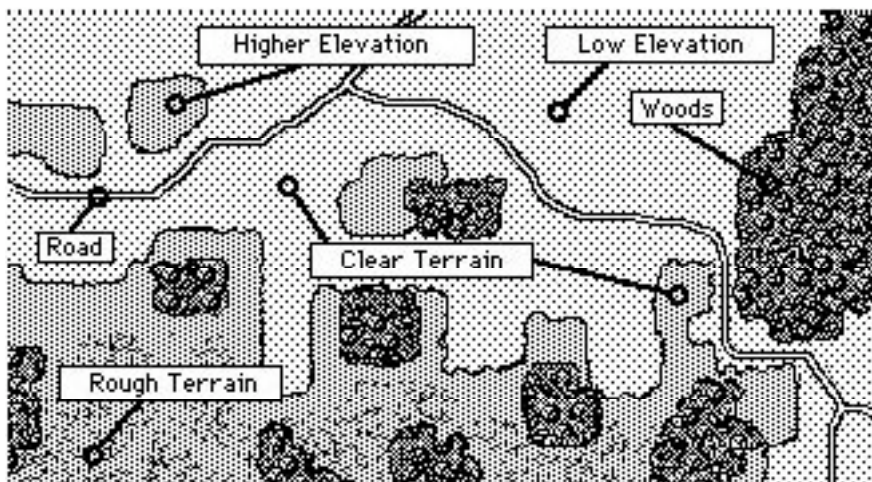
☞ **Standard Scenario** を選択します。
ファイルを開く標準的なダイアログが表示されます。

☞ **OK** を選択します。

☞ TacOps-Battles-US のフォルダーを開いてください。Basic Training US.sec というタイトルのファイル（マッキントッシュではBasic Training US）をダブルクリックしてください。
Basic Training シナリオが読み込まれます。

すぐに画面に戦場のマップが表示されます。

戦場マップの地形の特徴



標準的なドットパターンがあるエリアは見通しのよい平地 (Clear Terrain) です。乱雑なドットパターンがあるエリアは、荒れて高低のあるエリア (Rough Terrain) です。TacOps には、低地 (Low Elevation) と高地 (Higher Elevation) の2種類の地形の高低があります。明るい色は低地を示します。暗い色のエリアは高地を示します。非常に暗く、不定型のエリアは森 (Woods) です。道路 (Road) は黒色に縁取られた白色線です。道路では移動速度は最も早く、平地では遅く、荒地ではもっと遅く、森林では最も遅くなります。ユニットは平地では最も敵に視認されやすく (つまり、発見され攻撃を受けやすい)、荒地では視認されにくく、森では最も視認されにくくなります (時にまったく見えない)。すべての地形において、攻撃や移動をするユニットは攻撃を行わず静止しているユニットよりも視認されやすくなります。射程や距離も視認性に影響します。遠距離では視認されるチャンスは僅かです。

重要事項 もし、ユニットの中心点が町や森地形にあり、町や森の端から最初の 100m 以上なら、ユニットは町や森の外だけでなく、隣接していないユニットからも視認されません。しかし、中心点が森や町の端から 100m (10ピクセル) 以内に位置しているユニットは、森や町の防衛効果を受けられる利益を得たり、そこから視認し、視認もされます。

TacOps における高地は等高線沿いの約 100m の地帯です。高地の端から 100m 以内 (つまり、等高線より高い斜面) に中心点があるユニットは低地と高地を視認でき、低地と高地の両方から視認されます。100m 以上では、高地だけを視認でき、高地だけから視認されます。

あなたのモニタ上に表れる、これらの特殊なエリアの広さを上手く認識するには多少の経験が必要です。これを簡単にするには、**Map/Line of Sight Check** メニューのアイテムを使ってください。

マップをスクロールする

マップウィンドウは戦場全域のごく一部だけを表示しています。マップの別の場所を見るには、手の形をしたカーソル（多くのペイントプログラムと同じ）でスクリーンをスクロールするか、画面右と下にあるスクロールバーを使うか、キーボードの矢印キーを使います。スクロールの練習のために、以下の説明に従ってください。ここからは、画面左上角に見えるダイアログの上でクリックをしないでください。



画面を手でスクロールさせる練習をするには、スペースバーを1回押します。手の形のカーソルが画面上に表れます。



マウスボタンを押し、そのまま押したままにしてください。



マウスを左へ数センチ動かしてから、ボタンを放してください。

マップは左へスライドして、画面右端に新しい地形を表示するでしょう。もし、誤ってマウスをダブルクリックしたり、スペースバーを再び押すと、手のカーソルは消えます。スペースバーをもう一度押して、カーソルを元に戻してください。



操作に慣れるまで、別の方向で操作を繰り返してください。終了する時は、手のカーソルをマップウィンドウの左上角へ移動します。



もし、手のカーソルがまだ画面に表示されているなら、マウスボタンを押すか、スペースバーを手のカーソルが消えるまで押します。

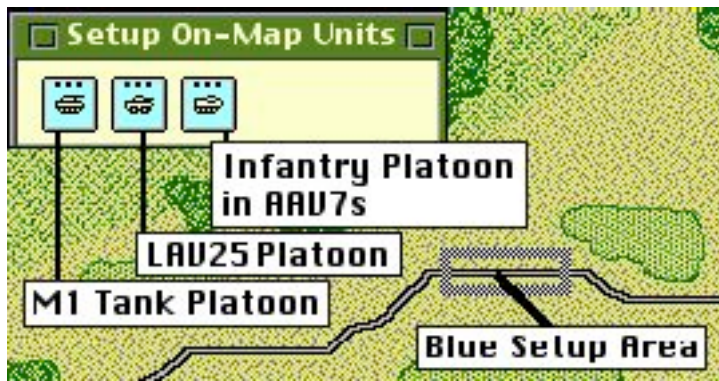


矢印キーのスクロールする練習をするには、キーボード上の左、右、上、下の矢印キーを押します。

マップは左、右、上、下にスライドして、それぞれのキーを押すと同時に新しい地形を表示させます。

 操作に慣れるまで、色々な方向で操作を繰り返してください。終了する時は、手のカーソルをマップウィンドウの左上角へ移動します。

初期配置



あなたには画面上に上記と同様のウィンドウが見えているはずです。これは**初期配置ウィンドウ**です。**初期配置ウィンドウ**には、このシナリオであなたが使えるユニットがあります。車両や人員のシルエットが記載された小さな正方形がユニットです。右側の小さなグレイの四角形はブルー軍のセットアップエリアです。敵軍（OPFOR レッド軍）のセットアップエリアは黒色です。シナリオを開始する時、この長方形がある場合は、自分のユニットをこの中に配置しなければなりません。通常、あなたのセットアップエリアはもっと大きく、地図上の異なるエリアに複数の長方形や多角形があることもあります。しばしば、セットアップエリアは、マップの全長にわたった配置を制限するラインであることもあります。その場合、ラインで指定された側のどこにでも配置できます。複数のセットアップエリアがある場合は、それらのどこにでも配置できます。あなたがあるシナリオを最初にプレイする時、配置できるセットアップエリアを確認するため、マップを少し動かしてみるとよいでしょう。**初期配置ウィンドウ**は、その陰になっているユニットや地形を見たい時はドラッグできることに注意してください。

 **初期配置ウィンドウ**を少しドラッグしてみてください。十分にドラッグしたらそれを左上角へ戻してください。

初期配置ウィンドウの中に、3つのユニットがあるのを見てください。左端のユニットは M1 戦車小隊、中央は軽装甲車両モデル 25 (LAV25)、右端のユニットは強襲水陸両用車両 (AAV7) です。この段階で見ることはできませんが、LAV25 と AAV7 のユニットは数個の歩兵ユニットを

運搬しています。あとで、歩兵ユニットを車両から降ろす方法を学習します。



LAV25 ユニットのシンボルへカーソルを移動し、マウスボタンを一回だけ押してください。

LAV25 のシンボルはハイライトして、選択されたことを示します。



マップ上のセットアップエリア、灰色の長方形の右端内にカーソルを移動し、一回クリックしてください。

セットアップエリアの内側で正確にクリックすれば、LAV25 のシンボルは**初期配置ウィンドウ**からあなたがマップウィンドウの中でクリックした場所へ移動します。

もし、ユニットが、あなたが考えた場所へ正しく移動しなかった場合、あなたはマップ上でユニットを1回クリックし、それからマップの新しい場所で1回クリックすることで再配置できます。



セットアップエリアに配置したばかりの、LAV25 ユニットのシンボルの上で一回クリックしてください。

シンボルはハイライトします。



カーソルをセットアップエリアの左側に移動し、マウスボタンを一回クリックしてください。

ユニットは新しいセットアップポイントへ移動します。



LAV25 ユニットのシンボルをセットアップエリアの右側に戻してください。



LAV25 ユニットのシンボルを戻したら、M1 戦車ユニットをセットアップエリアの中央に配置し、AAV7 ユニットのシンボルを**マップウィンドウ**のセットアップエリアの左側に配置します。それぞれのユニットは、ユニットシンボルの上で1回クリックし、セットアップエリアの中で1回クリックしてください。

最後のユニットが、**マップウィンドウの初期配置ウィンドウ**から移動されたら、**初期配置ウィンドウ**のクローズボックスをクリックしてください。ウィンドウは消えます。**初期配置ウィンドウ**が消えたら、ユニットの上でクリックしても、もう反応しません。この段階でユニットを再配置するには、ユニットをクリックすると同時にシフトキーを押します。もし、シフトキーを押さないでユニットをクリックした場合、**部隊命令ウィンドウ** (Unit Orders Window) が表示されます。当面、誤って**部隊命令ウィンドウ**を開いてしまった場合は、すぐに閉じてください。



あなたが行った配置は、上記のように見えるはずです。もし、そうでない場合は、ユニットを再配置してください。この時、ユニットを再配置するには、ユニットシンボルをクリックする時にシフトキーを押すことを忘れないでください。



M1 戦車ユニットのシンボルの上で、1回クリックすると同時に、シフトキーを押してください。

M1 ユニットのシンボルはハイライトします。(もし、**部隊命令ウィンドウ**が表れたら、それはあなたがクリックと同時にシフトキーを押さなかったこと、あるいはキャップスロックキーが押されたままであることを意味しますから、ウィンドウを閉じて、ユニットシンボルがハイライトするまで操作を行ってください)



カーソルを左か右に少し動かしてから、もう一度クリックしてください。

M1 ユニットシンボルは指定したポイントへ移動します。



M1 ユニットシンボルの上で1回クリックする時、シフトキーを押してください。カーソルをセットアップエリアの中央へ移動し、再び1回クリックしてください。

M1 ユニットシンボルは指定したポイントへ移動します。

ユニットへ命令を出す

(注意 このチュートリアルにみられる単純な戦術は、ほとんどの戦闘の状況としては不適切であり、ユニットの命令を与えるゲームの手順をできるだけ簡単に説明することだけを目的としています。)

あなたは今、ゲームの**命令フェーズ**の始まりにいます。あなたは LAV25 ユニットに東へ、それから北東の方向へ道路偵察をさせるために命令を出そうとしています。マップの上は北です。右は東、左は西、下は南です。LAV25 ユニットシンボルは歩兵部隊を乗せた3台の車両を表します。道路は LAV25 のシンボルの下を通っている、黒の縁取りがある白線です。あなたが与える命令は移動命令だけです。

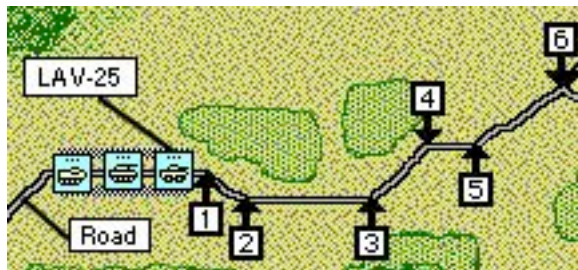
🖱️ LAV25 ユニットをクリックしてください。(シフトキーは押さないでください)



ユニットはハイライトして、上記のような**部隊命令ウィンドウ**が表示されます。もし、ハイライトしたユニットが**部隊命令ウィンドウ**で隠れてしまったら。マップを少しスクロールしたり、**部隊命令ウィンドウ**を、ユニットが見えるまでドラッグしてください。

部隊命令ウィンドウが画面にある時、矢印カーソルが表示されている時にマップ上でクリックすると、その時点で開始する命令をハイライトしているユニットに与えます。ユニットは命令を20個まで蓄積でき、入力されたのと同じ順序で実行されます。

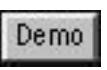
マップの上でクリックするごとに、下に見える数字が1から6まで順にあがります。



あなたはLAV25ユニットに、ポイント1から5を経由してポイント6までの移動命令を与えました。この命令は**戦闘フェーズ**まで実行されません。**Orders**と名づけられた**部隊命令ウィンドウ**のボックスは、ユニットがまだ実行されていない命令をいくつ持っているかを示します。現在、それは6個あります。その数に関わらず、あなたは簡単に命令を修正できます。**Demo**というボタンをクリックすることで、命令の試行を行えます。

 ボタンをクリックしてください。

部隊命令ウィンドウが消え、ユニットはポイント1から5を経由してポイント6まで移動します。ユニットがデモンストレーションを終えると、部隊命令ウィンドウが再表示されます。実行中のデモンストレーションは、ユニットが最後の命令を実行する前にマウスをクリックすると中止できます。デモが終わったあとでクリックすると、誤って別の移動命令を入力してしまうので注意してください。

 ボタンをクリックしてください。移動が始まったら、すぐに再びクリックします。

移動のデモンストレーションは直ちに中止され、**部隊命令ウィンドウ**が再表示されます。

移動命令の取り消しと変更



部隊命令ウィンドウの **Orders** というボックスを見てく

ださい。中にある数字はユニットが持っている命令の数、この場合は6個を表します。この数字の左側にある「-」と表示されたボタンは、ユニットの命令リストから最後の命令を取り消します。「X」と表示されたボタンをクリックすれば、命令リストのすべての命令が取り消されます。

  ボタンをクリックしてください。

Orders のカウンターの数が6から5へ変わります。ユニットは今、5個の命令を持っています。

  ボタンを1回クリックしてください。

数字は5から0へ変化します。ユニットは今、命令を持っていません。あなたは取り消した命令を復活させなければなりません。

 先にやったように、マップ上を上記のように番号が付けられたポイントの各点を、1から6の順番で1回クリックしてください。

Orders のカウンターは6個になります。**Demo** ボタンで命令を確認してください。

 **部隊命令ウィンドウ**を閉じてください。

部隊命令ウィンドウは消えます。通常は、あなたはどのユニットにも自由に命令を出せるのですが、学習の都合上、LAV25 ユニットは停止させます。

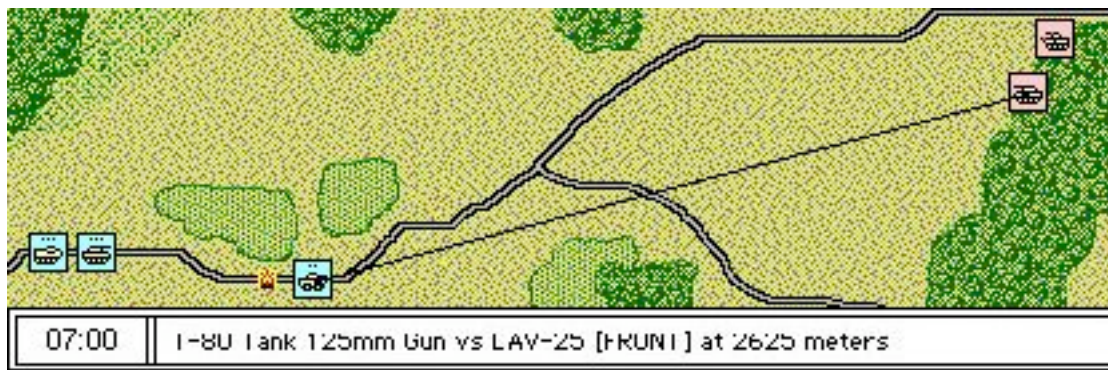
戦闘フェーズをはじめる

あなたはまさに戦闘フェーズをはじめようとしています。戦闘フェーズは完全に自動的です。戦闘フェーズをはじめると、命令を与えたり変更することはできません。活動を見やすくするために画面をスクロールできますが、あなたは行動に影響を与えることは何もできません。戦闘フェーズはゲーム上の時間で1分間続きます。ビープ音と画面下のメッセージで戦闘フェーズが終わったことを知らされます。

コンピュータは種々の状況の下で特定の出来事が起こる可能性に基づいてランダムに戦闘を処

理します。だから、戦闘フェーズは正確には、以下に説明するようにはならないかも知れませんが、ここからは、チュートリアルがあなたの画面と完全に一致しなかったり、ユニットが全滅したために説明を正確に終えなくても心配せず、別の動かせるユニットで学習を続けてください。大事なことは、ゲームの構造を学習すると同時に、概要の主要部分を理解することです。

これはあなたが6つの命令を正しく与えていたら、戦闘フェーズの間に見るものとほとんど同じです。LAV25 ユニットは道路沿いに東へ移動します。部隊が小さな丘の遮蔽物を通り過ぎると同時に、T80 戦車と BMP2 装甲兵員輸送車による攻撃を受けるでしょう。LAV25 ユニットは1～2台の車両を失うかも知れませんが、あなたは炎上する車両から生き残った歩兵が脱出するのを見るかも知れません。LAV25 ユニットは BMP2 に対して何度か発砲するかも知れませんが、撃破はできないでしょう。ユニットが発砲する時はいつも、発砲するユニットから目標（下の図を参照）に向けてラインが引かれるのを見ます。あなたは画面下に、攻撃するユニット、使用する武器、目標ユニットに着弾する推定角度（発砲は目標の正面、側面、背面に行われる）、射程、が表示された短いメッセージも見られるでしょう。しばしば、アクションとメッセージは急速になります。動きを止めたければ、スクロールで手のカーソルを起動した時と同様にスペースバーを押します。手のカーソルが画面上にある間、ゲームの動きは止まります。再開するためには、スペースバーを手のカーソルが消えるまで押してください。



🖱️ **Combat** メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビープ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。

あなたは再び**命令フェーズ**にいます。画面は次の図の左端に見られるようになっているはずです。

LAV25 ユニットをクリックして、**部隊命令ウィンドウ**を開いてください。マップをスクロールして、**部隊命令ウィンドウ**が次の図と同じになるようにドラッグします。

Orders のカウンターが 3 個か 4 個になっていることに注意してください。戦闘フェーズの間に、LAV25 はおそらく 6 個の移動命令のうち 2、3 個を完了しています。ユニットが戦闘フェーズの間に命令を完了すると、その命令は自動的に削除されます。リスト中の完了していない命令は次の戦闘フェーズで実行されるまでそのままです。



あなたは LAV25 をトラブルから脱出させるために、煙幕を張って丘の陰に素早く逃げようとしています。

あなたは LAV25 に発煙弾を発射させ、後退するよう命令しようとしませんが、最初に命令リストに残っている 3 個の命令を取り消す必要があります。ユニットはその命令を古いものから順番に実行します。もし、あなたが最後の命令フェーズに残っている命令を取り消さなければ、LAV25 は敵に向かって進み続けるでしょう。

🖱️ **Orders** ボックスの  ボタンをクリックして、数字が 0 を示すようにしてください。

🖱️ **Delayed Orders Controls** (遅発性命令コントロール) のボックスの中の発煙弾のボタン  をクリックしてください。

あなたは発煙弾、または煙幕放出機を発射するようユニットに命じました。



➡ 右に見えるように、マップ上のポイント1と2を（順番に）クリックします。高地を示す灰色のエリアをクリックしないように注意しないと、敵の視界にさまよい出てしまいます。

あなたは2個の移動命令を出しました。

部隊命令ウィンドウには、遅発性行動と即時の2種類のボタンがあります。**Delayed Orders Controls** というボックスの中のボタンは、戦闘フェーズに実行される命令を出します。その他のボタンはすべて即時に、命令フェーズの間に観察できる行動を生成します。

Orders のカウンターは3個の命令を示しています。

➡ **Demo** ボタンをクリックして、命令を再確認してください。

再度、あなたは LAV25 ユニットだけに命令を出します。しばらくは、M1 戦車ユニットと AAV7 ユニットは放っておいてください。

➡ **部隊命令ウィンドウ**を閉じてください。

Combat メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選んでください。アクションを見守り、ビープ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。

LAV25 ユニットは命令を無事に実行したかも、しなかったかも知れません。あなたは、敵の T80 戦車と BMP が発砲し、煙幕を通して LAV25 に命中させるのを見たかも知れません。それなら、あなたはこれらのユニットが煙幕を透視できる赤外線映像照準器を持っていることを、荒っぽい授業で学んだことになります。本ゲーム発売の時点では、これらのユニットが本当に赤外線照準器を持っているかは分かっていませんが、OPFOR がその能力を彼らに与えたことは分かっています。多くのアメリカのユニットは赤外線照準器を持っているので、より公平なゲームに

するために OPFOR もそうであるように TacOps に選択機能を与えました。あなたが公平なゲームよりはシミュレーションを行うことに興味があるのなら、この機能を除外できます。設定を変更する方法はユーザーガイドの説明を参照してください。

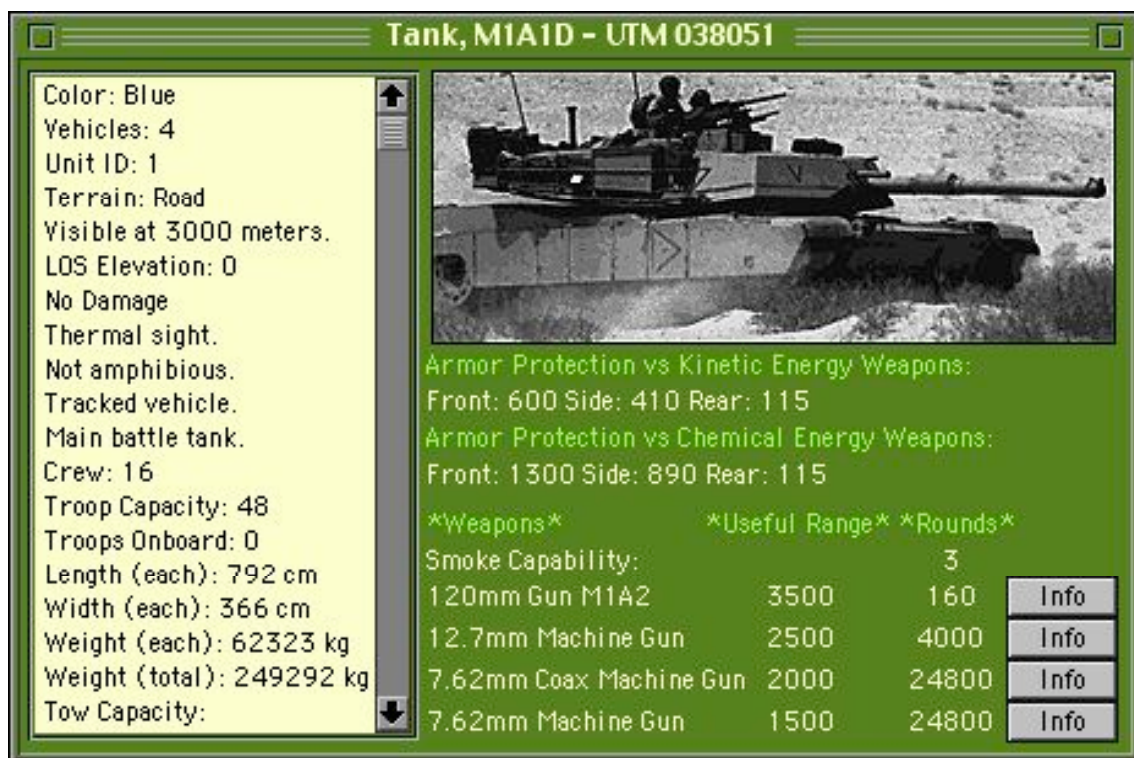
あなたは再び**命令フェーズ**にあります。あなたは、M1 戦車と AAV7 を森に隠れるまで北へ向かわせ、それから森を通り抜けて敵に近い攻撃地点へ移動するよう命令しようとしています。あなたは苛立っており、煙幕や砲兵の支援のないまま敵の正面を横切って、突撃しようとしています。



M1 戦車ユニットをクリックして、**部隊命令ウィンドウ**を開いてください。マップをスクロールして**部隊命令ウィンドウ**をドラッグして、上と同じ状況が見えるようにしてください。

Unit Info ボタンをクリックしてください。

ウィンドウが M1 戦車ユニットに関する情報と共に表示されます。



ウィンドウのタイトルに見られる情報は以下を含みます。

- ユニットの種類名
- UTM（国際横メルカトール）グリッド座標値 038051 に位置するユニットの中心位置

ウィンドウ左側の情報には次のものを含みます。

- M1 戦車は 4 両で構成されます。
- ユニットの識別番号は 1 です。
- ユニットは平地の道路上にいます。
- ユニットは 3000m で視認される可能性があります。
- ユニットは高度レベル 0 にいます。（0 は低地、1 は高地）
- ユニットにダメージはなく、抑圧状態になっていません。
- ユニットは赤外線映像照準器を装備しています。
- ユニットは水陸両用部隊ではありません。
- ユニットの隊員数は 16 人です。（各戦車に 4 人）
- ユニットは合計で 48 人の歩兵を輸送できます。（各戦車の上部に 12 人。戦車で歩兵を運ぶ

のは可能ですが、多くの場合よいアイデアではありません)

ー ユニットは歩兵を運搬していません。

中央上に見える情報には次のものを含みます。

ー 運動エネルギー兵器（徹甲弾）と化学エネルギー兵器（対戦車榴弾、成形炸薬弾）に対する、ユニットの前部、側面、後部の装甲防護の基本的なレベル。数字は等価均質圧延鋼装甲（EHRSA）（標準的な鋼鉄装甲）のミリメートル単位での防御レベルで、実際の装甲の厚さを表してはいません。たとえば、アルミニウム装甲の EHRSA 値は、実際よりも小さいでしょう。EHRSA 値には平均的な装甲の傾斜を加味しています。特殊なハイテク装甲を持ついくつかのユニットは、運動エネルギー弾と化学エネルギー弾とは異なる防御レベルを持っています。

中央下に見える情報は次のものを含みます。

ー ユニットは3発の発煙弾の残弾を持っています。
ー ユニットが持つ主要な兵器のリスト、最大有効射程（技術上の最大値ではありません）、それぞれが持つ弾薬の総数。



120 mm gun のラインの右側にある Info ボタンをクリックしてください。

M1 の 120mm 戦車砲の能力に関するさらに詳しい情報を示すウィンドウが表示されます。

<



120mm 戦車砲の情報ウィンドウを閉じてください。ユニットの情報ウィンドウが再表示されます。

☞ ユニットの情報ウィンドウを閉じてください。部隊命令ウィンドウが再表示されます。あなたは M1 ユニットに命令を出します。

☞ マップ上のポイント 1、2、3 を（順番に）次の図と同じようにクリックしてください。



Orders のカウンターは 3 個を示すはずです。

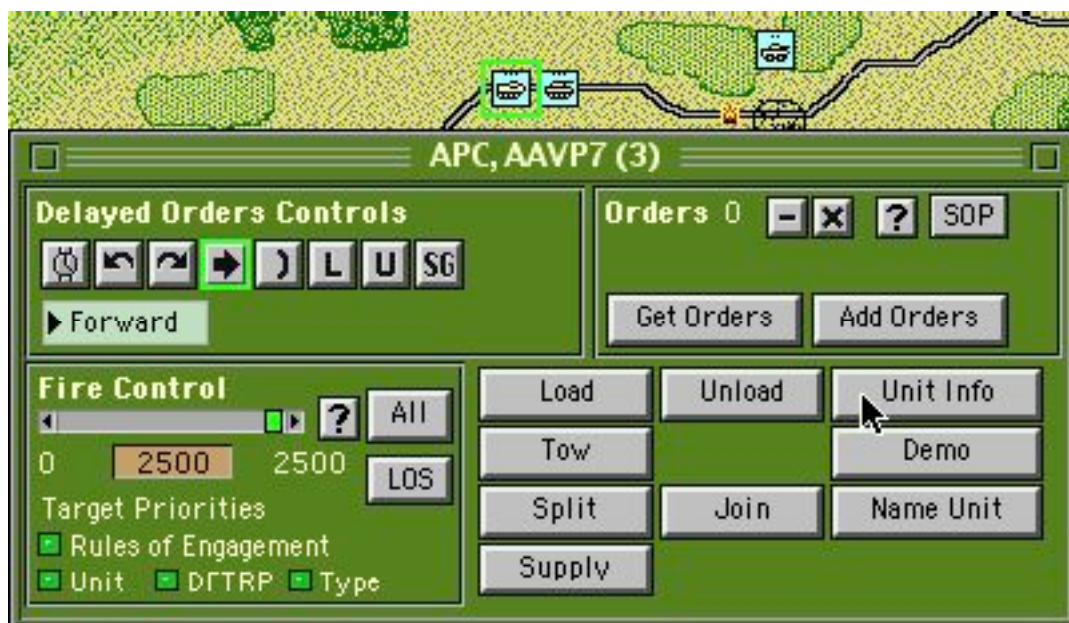
☞ あなたの M1 への命令を確認するために、 ボタンをクリックしてください。

もし、ユニットが適切に移動しなかったら、命令を取り消し、命令の入力を繰り返してください。

☞ **部隊命令ウィンドウ**を閉じてください。

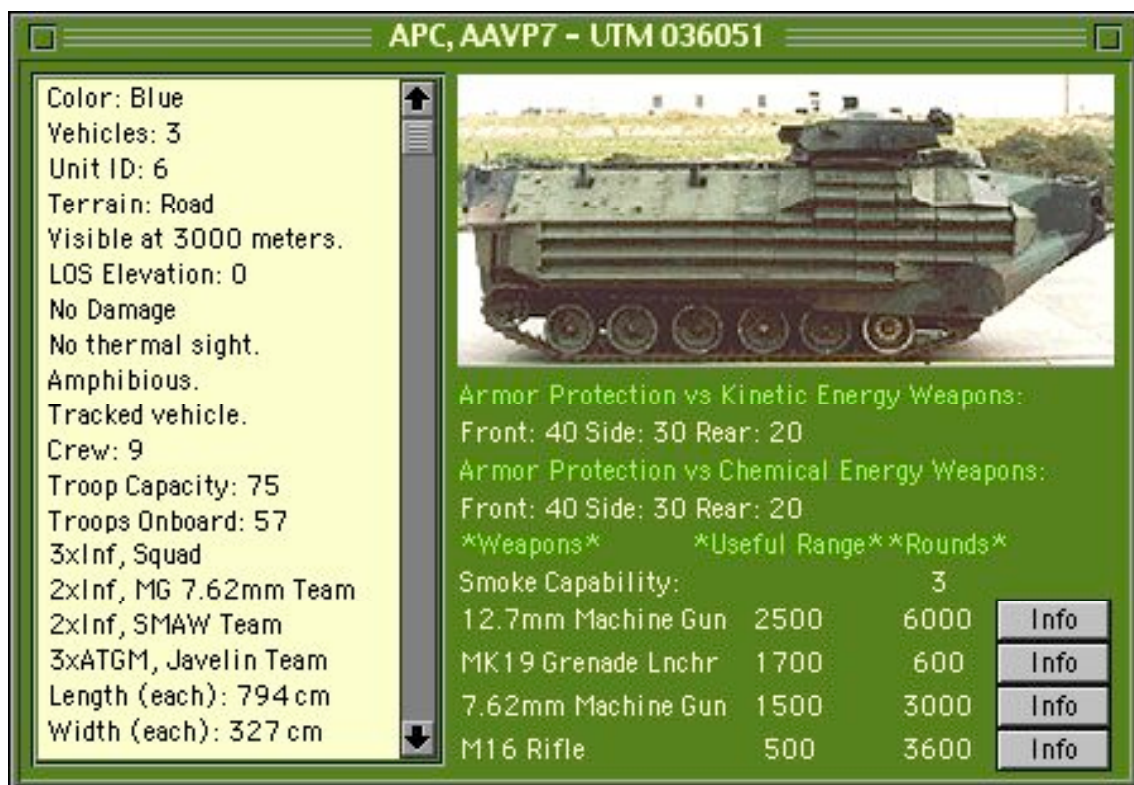
今度は AAV7 ユニットに命令を与えます。

☞ AAV7 ユニットをクリックして、**部隊命令ウィンドウ**を表示してください。



コンピュータ画面の下にテキストが表示されるのに注意してください。テキストは、AAV7 ユニ
ットが歩兵小隊、機関銃チーム、肩掛け式多目的攻撃兵器（SMAW）チーム、対戦車誘導ミサイ
ル（Javelin ATGM）班を運搬していることを知らせています。

  ボタンをクリックしてください。



ウィンドウが AAV7 ユニットの情報と共に表れます。ウィンドウを調べれば、新しい情報のカテゴリーがあることに気がつくでしょう。Troops Onboard の行の下にあるのは、AAV7 ユニットに輸送されている歩兵ユニットの概要です。

兵器のリストは AAV7 ユニットの兵器だけを示しています。輸送されているユニットの兵器を見るには、ユニットが降車するまで待ち、**部隊命令ウィンドウ**を表示します。



情報ウィンドウを閉じます。

部隊命令ウィンドウが再表示されます。

あなたは AAV7 ユニットが M1 ユニットに随行し、同じルートを続けることを望んでいます。しかし、AAV7 は M1 が移動する間前方にいないようにするため、ゲーム上の時間で 30 秒間、動き出すのを待つ必要があります。

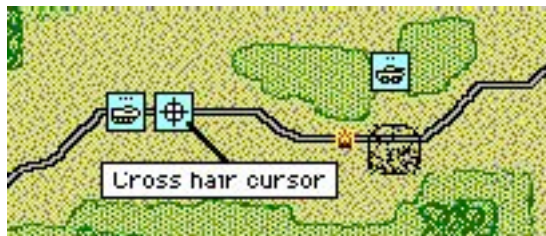


Delayed Orders Controls ボックスの中で、時計に似たボタンを 2 回クリックしてください。このボタンはクリックするたびに、命令のリストの中に 15 秒分の休止を挿入します。

Orders のカウンターはいま、2 個になっています。あなたはユニットに、それ以上の命令を実行する前に、ゲーム上の時間で 30 秒間待機するように告げました。あなたは今、ユニットに移動命令を出しますが、すでに M1 ユニットに与えた 3 個の移動命令をコピーするショートカットを使います。

Add Orders というボタンは、一つのユニットのすべての命令のリストを、1 回クリックすると別のユニットの命令リストの最後に追加する手順をスタートします。これは、沢山のユニットがあるシナリオで、命令を出す時間を短縮するのに非常に便利です。あなたはしばしば、特にユニットの縦列を道路沿いに動かしている時、いくつかのユニットに事実上同じ命令を出していることに気がつくでしょう。命令の追加方法をマスターすることで、膨大な時間を節約できます（命令をコピー、ペーストする別の方法はユーザーガイドの中で説明します）。画面中で部隊命令ウィンドウと共にあるユニットは、追加の命令を受け取れます。命令はあなたがマウスでクリックしたユニットから来ます。

 ボタンをクリックしてください。



部隊命令ウィンドウは一時的に非表示になり、矢印カーソルは十字形カーソルへと変わります。十字形カーソルが表示されている時、コンピュータはあなたがマップ上かユニットシンボルの上でクリックするのを待っています。

 図のように、M1 ユニットに十字形カーソルを移動し、1 回クリックしてください。

十字形カーソルは矢印カーソルに代わり、**部隊命令ウィンドウ**が再表示されます。あなたは M1 戦車ユニットの命令リストから AAV7 ユニットの命令リストの最後に追加しました。**Orders** のカウンターは 5 個を示しています。AAV7 に 2 個の遅延命令を出しており、M1 ユニットから 3 個

の移動命令を追加したことを忘れないでください。あとでユーザーガイドを参照し、命令をコピー、ペースト、追加する別の方法を学んでください。



ボタンをクリックして AAV7 ユニットに出した命令を確認してください。

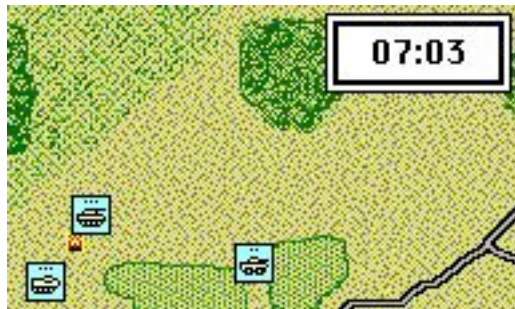
もし、ユニットが適正に動かなかったら、命令を取り消して、命令の入力を繰り返してください。



部隊命令ウィンドウを閉じてください。



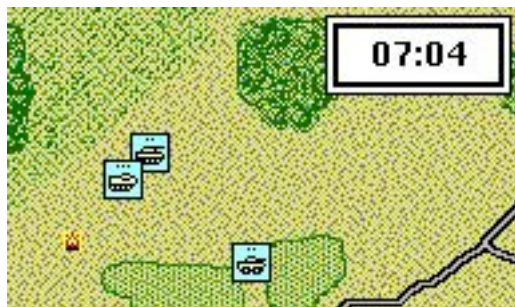
Combat メニューから **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビープ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。



M1 戦車ユニットは AAV7 を随伴して北へ移動しました。M1 ユニットは、おそらく小さな丘を越えたところで攻撃を受け、数台を失ったかも知れません。



Combat メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビープ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。



☞ **Combat** メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビーブ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。

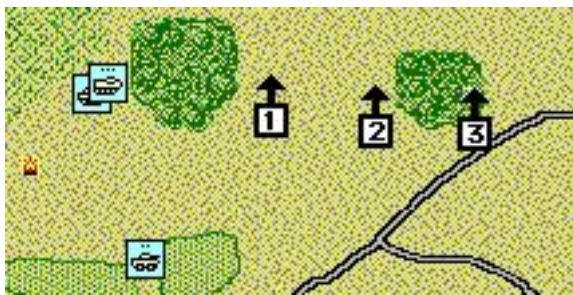


M1 と AAV7 は北上し、戦闘フェーズの終わりには、いくつかの森の西側にある隠れ家に入ります。M1 はおそらく再び攻撃を受け、別の車両を失ったかも知れません。

両方のユニットが概ね命令を完了した時、あなたは森を抜けて敵に近い位置に移動させるために、東へ移動する命令を出すでしょう。

M1 と AAV7 ユニットシンボルは部分的に重なり、M1 を選ぶのを難しくすることに注意してください。このような重なり（スタック）から、あるユニットを選ぶには、スタックの上でクリックするだけです。クリックした場所の下に一つ以上のシンボルがあれば、スタックは自動的に拡張するので、あなたは希望するユニットの上で再びクリックできます。

☞ M1 と AAV7 のスタックをクリックしてください。スタックが拡張したら、クリックして、M1 戦車ユニットの**部隊命令ウィンドウ**を開きます。Xボタンで残っている命令をすべて取り消し、マップ上のポイント1、2、3をクリックして移動命令を3個与えます。ユニットがポイント3に達したら、あなたは隠れるのに最も適する最終的な場所を見つけたいと考えます。



☞ **Delayed Orders Controls** 内の **Seek Cover/Defilade**  ボタンをクリックしてください。

このボタンはユニットに避難場所か、遮蔽位置と考えられる場所を探すことを命令します。遮蔽位置は敵の観測や攻撃からユニットの位置を秘匿できる特別な場所です。兵士たちにとって、これはほふく前進で進むとか、低い地点、砲撃痕、巨礫、倒木などを探すことを意味します。車両にとって、これは常に、車体が視認されないように、車両を低い地点に配置することを意味します。TacOps においては、ユニットは常に平地に留まるだけでなく、より良い場所を探すものだと考えてください。遮蔽物に入るには、完了するのに数秒間かかりますが、常にやるだけの価値があります。

☞ M1 の **部隊命令ウィンドウ** を閉じてください。

☞ AAV 7 の **部隊命令ウィンドウ** を開いて、残っている命令をすべて取り消し、**Get Orders** ボタンを使って、AAV 7 にちょうど M1 ユニットに与えたのと同じ命令を与えてください。

☞ **Combat** メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビーブ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。



M1 と AAV 7 は森の中に東へ移動しました。両者が森の奥深くに入ると、敵が視認されず、攻撃も受けません。

☞ **Combat** メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビーブ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。



M1 と AAV7 は森の中を東進し続けました。移動の間、M1 は AAV7 の後ろで全滅するかも知れませんが、それは、M1 ユニットがさきほどの敵の攻撃によって、抑圧状態になり、分散させられたためです。ユニットの車両を破壊した敵の攻撃は、生き残った要員をより用心深くさせるという側面を持ちます。このユニットは、抑圧状態が解けるまで攻撃を避けて移動し、目標を獲得するのは困難になるかも知れません。これは数分を要することがあります。

🖱️ M1 と AAV7 ユニットが以下に示したように森のエリアの東端で一緒に止まるまで、繰り返し **Begin Combat Phase** メニューアイテムを選択してください。



この時までには、M1 と AAV7 ユニットは共に森の東端にいるようにしてください。

進行中のゲームを保存する

進行中のゲームは**命令フェーズ**の間にいつでも手動で保存できます。

🖱️ **File** メニューの **Save Game** アイテムを選択してください。標準のファイルウィンドウが表示されたら、ゲームを保存するために名前をタイプするか、savegame.tac というデフォルト設定の名前にするためにOKをクリックします。

学習の成果を保存したら、休憩なさるとよいでしょう。休息する場合、あなたはこの保存したゲームを、起動時の画面で Saved Game というボタンをクリックして再度読み込んで続けます。あなたは現在あなたがいる、ゲームのこの時点へ正確に戻ることができます。

File メニューの **Save Game** アイテムを選択すると、**Auto Save** というアイテムに気がつくでしょう。このアイテムをマークすると、ゲームは自動的にすべての戦闘・移動フェーズの冒頭で保存されます。**Auto Save** はデフォルト設定で、その使用を強くお勧めします。それは長時間行ったゲームが失われることから来るフラストレーションを防止するだけでなく、ゲームを保存する過程でプログラムが使うメモリが効率的に再配置されます。この2次的効果は、メモリ容量が小さいコンピュータにとっては有益です。ファイルの名前は autosave.tac で、直前の自動保存のファイルに上書きされます。自動保存されたゲームは手動で保存したゲームと同じ手順で再読込できます。

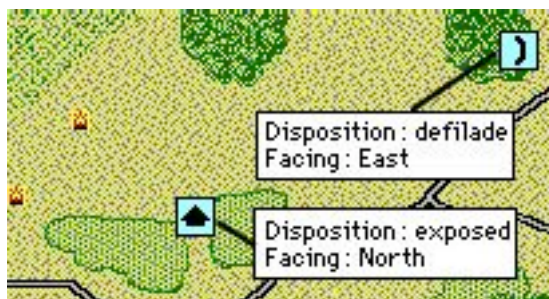
戦術配置シンボル



Map メニューの **Change Unit Symbol Info** アイテムを選択してください。



Map メニューの **Change Unit Symbols Info** アイテムを再び選択してください。



Change Unit Symbols Info メニューアイテムは、ユニットシンボルを戦術配置シンボルに変え、また戻します。M1 と AAV7 ユニットの今、遮蔽物の中にあるので（遮蔽は戦術配置です）、遮蔽シンボルを見せています。LAV25 ユニットの遮蔽命令を何も受けていませんから、依然として露出した態勢を示すシンボルが示されています。態勢シンボルはユニットが向かっている方向も示します。進行方向は、向きによって敵の攻撃に対して脆弱になるので重要です。ユニットは一般的に、その正面への攻撃に対して最も耐久性があり、側面はもっと弱く、後部は最も脆弱です。この機能を、あなたのユニットの態勢・進行方向を確認し、視認している敵ユニット

の態勢・進行方向を見つけるのに活用してください。

🖱 Map メニューの **Change Unit Symbols Info** を選択してください。

ユニットシンボルがユニットのシンボルに戻ります。

マップ座標を表示する

🖱 Map メニューの **Show 1000m grid** アイテムを選択してください。

🖱 Map メニューの **Show Grid Coordinates** アイテムを選択してください。



Show 1000m grid メニューアイテムは 1,000 平方メートルの正方形を地図全域に描画します。座標は水平距離とユニット間の距離を見積もるのに便利です。正確な距離は **Line of Sight** メニューアイテムで測定できます。

照準線を確認する

ユニットはお互いの間に遮断されない照準線がある時だけ、視認して攻撃できます。照準線は途中にある森、町、大型の建造物、高地によって遮断されます。**Line of Sight Check** メニューアイテムは、マップ上にラインを引き、始点と終点のポイント間の距離を測り、そのラインに沿う照準線が遮断されているかどうかを示します。

🖱 Map メニューの **Line of Sight Check** アイテムを選択してください。

十字形カーソルがマップ上に現われます。マウスボタンを押したままで、マップをクリックし

たら、十字形カーソルを画面上でドラッグしてください。ラインの始点と終点間の距離が、地形の高度、地形の種類、終点のU T M座標値と共に画面下に表示されます。U T M座標値についてはユーザーガイドで説明します。もし、十字形カーソルがそのままなら、照準線は通じています。十字形カーソルが黒色になったら、照準線は遮断されています。十字形カーソルが灰色になったら、照準線は通じていますが、そこはそのシナリオでの最大視認限度を超えています。マウスボタンを放して終了してください。



あなたはユニットの照準線を、通常の昼間視、言い換えれば目視を使って確認しました。煙幕は通常の照準線を遮断します。煙幕は赤外線映像装置を装備したユニットの照準線を遮断することがあります。赤外線の照準線を確認するには、**Map** メニューの **Thermal LOS Check** アイテムを選択してください。この操作手順は今と同様に機能します。

車両から兵士を降ろす

☛ AAV7 ユニートをクリックして、**部隊命令ウィンドウ**を開いてください。複数のユニットが重なっている場合、スタックの上でクリックするとさらに選択するためにユニットが拡張されることを忘れないでください。

あなたは AAV7 が積載していた兵士を緊急下車させようとしています。

☛  ボタンをクリックしてください。



AAV7ユニットが運搬していたすべてのユニットは緊急下車しました。



AAV7の**部隊命令ウィンドウ**を閉じます。



下車したユニットを拡大するためにスタックをクリックし、それぞれのユニットを順番に選択し、**部隊命令ウィンドウ**の**Unit Info**ボタンを使ってユニットの情報をしてください。



砲兵攻撃の設定と調整



Ordersメニューの**Artillery Support**アイテムを選択してください。

マップ外支援砲撃ウィンドウ (Off-map Artillery Support Window) が表示されます。このウィンドウは、あなたが砲兵隊の砲撃を設定し、調整できるようにします。ウィンドウの各行はマップ外にいる砲兵隊ユニットを表します。



🖱️ 155mm Howitzer（155mm榴弾砲）という文字がある左上の長方形をクリックしてください。

一番目の砲兵ユニットが選択されました。

あなたはこれから砲兵隊の射撃命令の目標を設定します。

🖱️ マップ外支援砲撃ウィンドウの中にある**Mark Target**ボタンをクリックしてください。

支援砲撃ウィンドウが消えます。矢印カーソルが十字形カーソルへ変わります。プログラムは、あなたが砲撃を着弾させたいマップ上の場所をクリックするのを待っています。

🖱️ 目標を定めるために図のようにポイントををクリックしてください。



十字形カーソルは矢印カーソルに戻り、支援砲撃ウィンドウが再表示されます。目標シンボルがついて砲兵の照準点が定められました。この任務が取り消されるか、砲兵隊が砲弾を使い切るまで、目標シンボルは**支援砲撃ウィンドウ**が表示されている時は常にマップ上に表示されます。射撃命令は照準を定めましたが、あなたは何回砲撃するか、どのタイプの砲弾を使うかを

指定しなければなりません。

砲兵隊ユニットの名前の右側に、3つの青灰色のボックスの列があります。ある列はEffect（効果）、ある列はAmmo（弾薬）、3番目はSalvos（砲撃）と名づけられています。これらのコラムの中にあるボックスは、1回クリックするたびに異なる設定が表示される循環型のコントロールになっています。現在、Effectボックスの最上段はAdjustを、Ammoの最上段はHEを表示しています。最初のボックスは、調整射撃を行うか、直ちに効力射を行うかを選択するのに使います。調整射撃はあなたの砲兵隊の砲弾の莫大に消費しないように正確性を向上させるのに使います（あなたは目標を観測するユニットを持っているものとします）。TacOpsでは、マップ外の砲兵隊からの調整射撃が目標に着弾した時は弾薬の補給品は減りませんが、いかなる犠牲者も出しません。効力射は弾薬を消費しますが、犠牲者を強いる唯一の方法です。通常、射撃命令は2～3回調整射撃を着弾させてから効力射に切り替えるように割り当てます。



とりあえず、**Effect**ボックスの最上段を、**FFE**（効力射）が表示されるまでクリックしてください。

次の循環型コントロールAmmoボックスは撃つ砲弾の種類を選択します。繰り返してクリックすると、常にHE、続いてICM、それからSmokeが表示されます。砲兵隊や迫撃砲隊の中には、3種類の弾薬すべてを持たないものもあります。循環型コントロールの下の方が、現在使える弾薬の種類と弾薬の残弾数（斉射の回数を示す）をそれぞれ示していることに注意してください。**HE**は通常の高性能爆薬砲弾（対兵員に有効ですが、装甲車両には効果的ではありません）、**Smoke**は説明するまでもないでしょう（通常、照準線を遮蔽します）、**ICM**は改良型通常弾薬（兵員と同様に装甲車両に極めて効果的）です。装甲車両や兵員に対して最良の砲弾はICMですが、いまはHEを選択します（学習の都合上、まだ森の中で敵ユニットを全滅させたくないのです）。



AmmoボタンをHEが表示されるまでクリックしてください。

最後の循環型コントロールSalvosボックスは、発射される砲撃の回数をコントロールします。現在、このボックスは制限が設けられていないことを示すクェッションマーク?になっています。クェッションマークが表示されている時、砲撃命令はプレイヤーが取り消すか、ユニットが弾薬を使い切るまで続けられます。その他に設定できる砲撃回数は0～5回までです。

支援砲撃ウィンドウは、この射撃命令に関するさらなる情報、現在の砲撃精度レベル0、着弾

まで推定 1 分間、砲撃の種類、を表示していることに注意してください。



最初の角カッコの中の数字（現在は[0]）は、現在進行中の射撃命令の砲撃精度レベルを示しています。砲撃精度は0から5までの間の数字で、ユニットが現在の目標に向けて行った調整射撃の回数を示します。数字が大きいほど、次の着弾が目標地点の上かその近くなる可能性が高くなります。砲撃は着弾地点に照準線が通っている友軍ユニットがある時に“観測”されます。観測されていない射撃は通常、非常に不正確です。

ウィンドウが着弾まで1分間と示していても、実際にはさらに時間がかかることもあります。60秒未満である限り、着弾の正確な時間は示されません。新しい射撃命令には、最初の砲撃がマップ上に着弾する前に、準備のために数分間の遅延があります。最初の砲撃が着弾すると、射撃は約30秒間（発煙弾はもっとかかります）の間隔で砲兵隊が弾薬を使い切るか、砲撃回数の上限に達するか、あなたが射撃命令を中止させるまで続きます。

すべてを正確に実行すると、画面は先の図と同じになります。**支援砲撃ウィンドウ**が表示されていれば、計画した射撃命令それぞれの目標シンボルがマップ上に見えます。**支援砲撃ウィンドウ**を消せば、目標シンボルは消えます。

 上記の手順を**支援砲撃ウィンドウ**内の他の砲兵ユニットに行ってください。**Cease Fire**（射撃中止）と**Shift Fire**（射撃変更）のボタンと**Plot Fire Support**（支援砲撃を描写する）のチェックボックスを試してください。支援砲撃ウィンドウの行を右クリック（Macintoshはクリックと同時にコントロールキーを押す）してみてください。

Cease Fireボタンは選択した射撃命令を取り消します。射撃をするユニットは直ちにマップ上全域に対して別の命令を行えるようになります。ユニットの砲撃精度は0に戻り、新しい命令は準備のための時間を浪費します。

Shift Fireボタンは現在進行中の砲兵隊の射撃命令を1000m以内の新しい目標へ変更します。射撃変更が射撃中止を上回る利点は砲撃精度が一回の変更で1レベル下がるだけで、遅延が小さいかまったくないところにあります。同じ射撃命令を連続して数回変更してみてください。変更の制限が砲撃の目標の場所によって決定されることは、現在の**命令フェーズ**の冒頭で効果が生じていることに注意してください。これはあなたが1ターンにつき1000mまでの変更制限を超えることを防ぎます。

Plot Fire Support チェックボックスは、マップ上に存在する砲撃の目標シンボルを表示したり隠したりします。しばしば、よりよい別の命令を出すために、目標シンボルの下にある物を見たくなるでしょう。チェックボックスをオフにするとすべてのシンボルが消え、オンにすると再表示します。

支援砲撃ウィンドウの残りのアイテムについては、ユーザーガイドの中で説明します。

砲兵ユニットは、**支援砲撃ウィンドウ内**のその名前の上でクリックするか、マップ上の目標シンボルをクリックすると選択できることに注意してください。

このシナリオでは使いませんでしたが、航空支援は**Air Support** メニューアイテムと**Air Support Window**（航空支援ウィンドウ）を使って、同様の方法で照準を定められます。

 **支援砲撃ウィンドウ**に習熟したら、すべての射撃命令を取り消してから、1番目の砲兵ユニットを前述の最初の命令に戻してください。

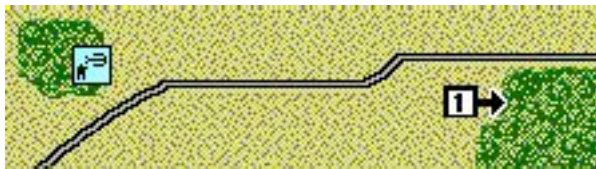
 **Combat** メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビープ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。

何も起こりません。ユニットはすべての命令を完了しますが、支援砲撃はまだ到来していないのです。

🖱️ **Combat** メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビーブ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。

支援砲撃が着弾しますが、目に見える効果はありません。照準ポイントにあなたのユニットから視認できる敵ユニットがひとつもないと、プログラムは車両が破壊された場合を除いては効果を表示しないのです。

突撃のやり方

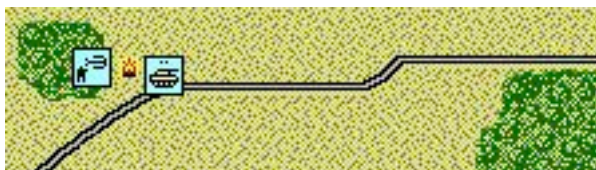


森を一掃する時が来ました。

🖱️ M1 ユニットの上でクリックして、**部隊命令ウィンドウ**を開いてください。マップ上のポイント 1 をクリックして、M1 ユニットを森の戦線に向かわせてください。

あなたは 1 個の移動命令を与えました。1 個の命令を与えたにも関わらず、**Orders** のカウンターには 2 個の命令が表示されているのに注意してください。プログラムは遮蔽モードにあるユニットは動けないことを知っているので、自動的に露出モードに入る命令と共に移動命令を生成したのです。

🖱️ **Combat** メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビーブ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。



M1 ユニットは森を出て敵に向かって移動します。ユニットは森を出た途端、視認されるようになり、攻撃を受けます。損失が出るかも知れません。敵が攻撃を始めると、彼らは視認できるようになり、M1 とまだ森の中に残している対戦車誘導ミサイルから反撃を受けるでしょう。



Combat メニューの **Begin Combat Phase** アイテムを選択してください。アクションを見守り、ビープ音が鳴り、フェーズの終わりを示すメッセージが表示されるのを待ってください。

M1 は敵がいる場所へ向けて進み続けます。砲撃戦はおそらく両軍に損失を出すでしょう。あなたはおそらく敵の戦車と APC（装甲兵員輸送車）を撃破するでしょう。あなたの M1 ユニットは生き残れたかも知れません。

砲兵隊が普通以上の効果を出したのでない限り、敵のライフル分隊が戦車と APC がいる近くにいるはずです。あなた自身の手でゲームを続け、歩兵で突撃してください。この大まかな要点に従ってください。あなたの歩兵を AAV7 へ戻して乗車（Load）させます。AAV7 を敵の森の戦車と APC の残骸の間に入るよう命じます。敵がいる場所に近寄りすぎる前に砲兵隊に支援射撃を止めさせるのを忘れないでください。敵の分隊が AAV7 の上に見えたら、歩兵を下車させ、AAV7 の命令を取り消し、徒歩で攻撃を続けます。いずれ、あなたは敵の軽対戦車兵器の射程に入る前に、APC を停止して、下車させることを考えるようになるでしょうが、今は敵に対して突撃だけをしてください。



チュートリアル終了。