

【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が保持しています。田中昭成は、ホールドリッジ少佐の許諾と指示の下で「TacOps」の日本語説明書を翻訳し、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。

=====

TacOps チュートリアル

=====

ユーザーガイドを読む前に、TacOps の基礎訓練チュートリアルを最初に読んでください。

以下の TacOps チュートリアル(Tutorial.pdf あるいは Guide - User. pdf s 内の Appendix A) を読みながら、基礎訓練シナリオをプレイすることを強く推奨します。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(訳注：あなたが指揮する部隊のこと)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。

=====

TacOps 概要

=====

TacOps は、アメリカおよび同盟国と敵対国 (OPFOR) 間の、現代および近未来の戦術的地上戦闘のシミュレーションです。ほとんどの車両、部隊編成と兵器は、2005年までに配置されていると予測されるものです。若干の兵器や能力には、次の10年にわたって実現する可能性があるものがオプションとして含まれています。若干のより古い編成と兵器がオプションとして含まれています。

TacOps は主に地上作戦に焦点を合わせています。歩兵部隊と装甲部隊の移動と相互関係は、極めて詳細に表現されています。航空部隊と砲兵隊の支援は比較的概念的に表現されています。

TacOps は、OPFOR のコンピュータを相手にした一人ゲーム、あるいは2人かそれ以上のプレイヤーが1台かそれ以上のコンピュータを使ってプレイすることができます。複数のコンピュータによるプレイは、ディスクを介するファイル交換、モデムによる直接的な接続、郵便、あるいは電子メールによって確立されたネットワークによって実現できます。

マルチプレイヤー・チーム・モードによるプレイでは、2人以上のプレイヤーが、インターネットやLANで同じゲームに参加できます。プレイヤーは最大で8つの参加チームを編成できます。LAN やインターネットでのプレイの技術的な人数の限界は20人ですが、速度が遅いとか、不安定なインターネット接続では、10人から15人が実用的な限界かも知れません。

TacOps はターンに従ってプレイします。それぞれのターンは、命令フェーズと戦闘・移動フェーズの2つのフェーズで構成されます。それぞれのフェーズはすべてのプレイヤーに同時に発生します。命令フェーズでは、プレイヤーはウィンドウの中のボタンを使い、画面上でマウスをクリックしてユニットが移動する経路を示すことで、自分のユニットに命令を出します。すべての命令が出されると、戦闘・移動フェーズが始まります。戦闘・移動フェーズの間に、すべての軍のユニットはコンピュータの管理の下で、同時に自らの命令を15秒区切りで4回実行します。戦闘フェーズでは、プレイヤーは観察するだけで、次の命令フェーズまで命令を変えることはできません。

=====

ライセンスに関する情報

=====

TacOps のユーザー・ライセンス

業務上、教育上、専門家、政府による使用においては、TacOps をインストールするすべてのコンピュータの数だけ TacOps を購入するか、TacOps をインストールするすべてのコンピュータのサイト・ライセンスを購入する必要があります。

当社は一般的なホームユーザーが、一軒の個人的な住居の中に置かれている自分が所有する2台のコンピュータでネットワーク・モードを使うために TacOps をもう一つ購入する必要があるとは考えません。そうした人は二台目のコンピュータに気兼ねせずにインストールして構いません。

でも、あなたが友人と一緒にネットワークゲームをし、あなたの友人が彼自身のコンピュータを供給する場合、あなたはあなたの友人に TacOps を買うよう勧めて頂ければ幸いです。

この特典が乱用されていると当社が判断した場合、いつでもこの特典を取り消せるものとします。

Copyright 2003, I.L. Holdridge. "TacOps" trademark for computer games, I.L. Holdridge.
I.L. Holdridge

ディベロッパー TacOps

電子メール majorh@satx.rr.com