

VASLの使い方

はじめに

VASL (Virtual Advanced Squad Leader) とは、パソコンを用いたASL通信対戦用インターフェースのことである。バージョン3までは独立したツールであったが、バージョン4からはVASSALという汎用ゲーム通信対戦ソフトの、一つのモジュールに位置づけられることになった。現時点(2009年1月)では、より機能が充実し、グラフィックが向上したバージョン5.8が登場している。このソフトは完全な「対人対戦」のための“補助ツール”であり、決してPCゲーム化されたASLではない。そこで提供されているものはカウンターとマップ、DR (dr)、そして互いの盤上の動きをリアルタイムで反映させるシンクロ機能と、両者の仲立ちをするサーバー、これだけである。両プレイヤーは同一サーバー上で互いのパソコンをシンクロさせ、マップとその上のカウンターを共有する。あとは対面による実際の対戦と全く同様に進めるだけだ。あなたが自分のカウンターを動かせば、相手のボードのカウンターも動く。あなたがDRボタンを押せば、その数値はすぐさま相手の画面にも表示される。プレイヤー間の会話はチャットによって行われる。

また、出たDRによって自動的にカウンターが混乱したり、吹き飛んだりすることは一切無い。互いにルールの知識を駆使し、カウンターを操作し、マーカーを乗せて、結果を盤上に反映させるのである。修正値の自動計算のようなしくみも全くない。そうした部分は、実際のプレイと同様、最後にはプレイヤーの知識に帰結するものなのだ。自動判定機能はまったくないのである。したがって、ルールとチャート類は必携である。コンピューターを使う、という語感から「面倒な計算や判定を自動でやってくれるのではないか」と期待する向きには少々残念なことかもしれない。しかしこれは画期的なツールである。世界中のASLプレイヤーとの対戦の可能性が広がっているのだから、ASLファンならば無視することはできないだろう。事実、筆者もその対戦経験の多くがVASLによるものである。平日の夜、体の空いた時間に数百キロ(あるいは1万数千キロ!)離れた相手とゲームができるとは—しかもASLだ—夢のような話ではないか。

ただし、問題点もいくつかある。まずは通信環境の問題だ。高速である必要は全くない(光通信が必要なのではないかと二の足を踏んでいる方もおられるようで、残念な誤解である)が、長時間海外サーバーに接続することを考えると、安定(料金面でも)した環境が整っているに越したことはない。バージョン3ではVASLサーバーそのものに不安定な面があったが、バージョン4(VASSALサーバー)以降はではその点がある程度解消されている。もう一つの問題は対戦相手とのコミュニケーションである。空いた時間に少しずつ進めるとなると、メールなどで時間の摺合せをやり取りする必要がある。既知の仲になれば問題はないが、遠隔で面識の無いもの同士が連絡を取り続けるのはなかなか難しい。ましてや海外の対戦相手ともなれば、言葉の問題も生じてくる。英語に堪能でないと、リアルタイムでの会話が要求されるVASLは(辞書片手に行える他のメール対戦と異なり)非常に厳しいものがあるだろう。さらにはリアルタイム対戦ということから、「時差」の問題も生じる。海外との対戦はもちろんの事、日本人同士であっても同じことである。お互いに体の空く時間が一致しないとVASLの対戦はできない。年齢的に、家族もちで働き盛りの社会人ゲーマーが多いであろうことを考えると、これもまた大問題の一つといって良いだろう。

実際の通信対戦が不可能であっても、VASLには大きなメリットがある。それは簡便な電子マップ&カウンターである、という事だ。本棚や押入れを引っ掻き回すことなく、地図を広げて作戦研究ができる。ゲームを広げっぱなしにするスペースがなくとも、「保存」しておけばいつでも作戦研究の成果を取り出せる。初期配置した地図を画像やテキストファイルで保存する事もできるので、印刷して対面対戦時に持参する事もできる。あなたのASLライフに、必ずや役に立つものになるであろう。

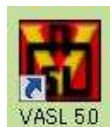
なお、以下の解説はWindowsに限定となっているので、ご容赦願いたい。

1 ダウンロード

VASLをダウンロードして使えるようにするためには、いくつかの段階を経なければならない。それがVASLに多くの方がこの足を踏まれる原因なのだろう。しかし、ダウンロードとセットアップ自体は難しいものではない。煩瑣なだけである。そして、一度起動させてしまえば他のアプリケーションと同様に簡単に扱うことができるようになるだろう。一度自転車の乗りかたを覚えたら、もう忘れない。何より大切なのは、両の足を離す勇氣なのである(嗚呼！そう。時間という問題はいつでも付きまとうのだが)。以下の手順を参考に、順序よく必要なものをダウンロードしていこう。

1 -1 VASL本体のダウンロード

まずはVASLのDownloads ページ (<http://www.vasl.org/download.htm>) に行こう。様々なリンクの中からClick here をクリックすると、JAVA Web Startが働いてダウンロードが進行する。ご自身のPCのセキュリティによる、制限のアクセス許可等には全て同意し、ダウンロードを進行させる。全てを問題なく終えたなら、デスクトップに次のようなショートカットが生まれているはずである(PCによっては自動的にショートカットを作ってくれない。ダウンロードされたVASLの本体は、普通『プログラム』に入っているので、デスクトップにショートカットを作ると使い勝手がいいだろう)。



本体のダウンロードを終えてもすぐにプレイはできない。地図盤をダウンロードする必要があるのだ。次項に向かう事にしよう。その前に、ダウンロードにともなってboardsフォルダがどこかにできているはずなので、その位置(ディレクトリ)を確認しておくこと。そこに地図のデータファイルをしまいこむことになる。

1 -2 地図盤のダウンロード

さて、次は地図盤のデータを手に入れる必要がある。Downloadsのページ左端にある小さなboards and overlaysのリンクをクリックする。うわあ！ASLって、こんなに地図盤があったのか！The Boardsから、必要な地図をクリックして保存する。私はオフィシャルボード#1～58までと、デラックス用のA～H、それにスターキット用の地図v～zに加え、HASL Mapから自分の所有するHASLのマップのみダウンロードしている。

The Boardsの右端にあるのは「まとめてダウンロード」用のリンクである。残念なことに、SK#3用の地図盤のうち、tとuがこのページには置かれていない。しかしながら、Game Squadというサイトなどにはポロリと置かれていたりするので、ネット上を探してみるのも良いだろう。もっと確実なのはVASL上で知り合いを作り、置き場所を聞いたり、地図のファイルをもらうことである。

ダウンロードして解凍したファイルは、先ほど確認が必要といていたboardsフォルダに移す。

さて、次はオーバーレイだ。私はこのページに置いてあるすべてをダウンロードしているが、各自必要に応じてダウンロードされると良いだろう。解凍してできたファイルは、先ほどのboardsフォルダ内にある、overlaysフォルダに入れる。

1 -3 Scenario Setupのダウンロード

Downloadsのページにはもう一つリンク先がある。Scenario Setupsだ。これはプレイに絶対に必要なものではない。VASLでシナリオを始める場合、2通りのやり方がある。どちらもVASL操作画面の左上にある『ファイル』をクリックしてメニューを出すところから始める。その中から『Load Game : ゲームの読み込み』を選んで、保存されているゲームデータを開くか(本記事の2-3.1項参照)、もしくは

『New Game : 新規ゲーム』を選んで、地図を並べるところから始める（本記事の2-3.2項参照）か、のどちらかなのだ。

Scenario Setup のファイルは、『ゲームの読み込み』からプレイを始めるときの補助として、無数にあるASLのシナリオの地図と登場カウンターを、あらかじめ並べて保存してあるものなのである。これをダウンロードしておく、最初の地図と駒を出す手間が省けるのだ。例えば、シナリオ1をプレイしたいと思ったら、ファイルメニューから（New Game : 新規ゲームではなく）『Load Game : ゲームの読み込み』を選び、保存先からASL001のファイルを呼び出して開けば良い。それだけで使用する地図が並び、その盤上（あるいは盤外）に、シナリオカードで指定されたカウンターがずらりと並ぶわけだ。

ただ、私は『New Game : 新規ゲーム』から開始し、SSRを確認しながら地図を並べるのが好きである。シナリオカードさえあればNew Gameからどんなシナリオでも始められるのだから、Scenario Setup のファイルは特にプレイに「必要」なわけではない。ダウンロードするなら、やはりオフィシャルな物を中心にすべきだろうと思う。

1-4 拡張機能 (Extensions) のダウンロード

Downloadsのページ左端にあるメニューの最後は、『Extensions:拡張機能』である。これらの機能は決してプレイに必須なものではない。かく言う私は一度もこれらの機能を利用した事がないし、それによって不便を感じた事も無い。日本で独自に（I・Furuta氏作）作られた拡張機能は、日本人プレイヤーに人気がある。私も「秘密裏DR (dr)」機能をいただいた。お好みに応じて利用されると良いだろう。繰り返すが、なくても全くプレイに支障はない。

2 機能確認

2-1 起動

次に各機能の確認に移る。いよいよVASLを起動させよう。ショートカットをダブルクリックすると、次の画面が出るはずだ。

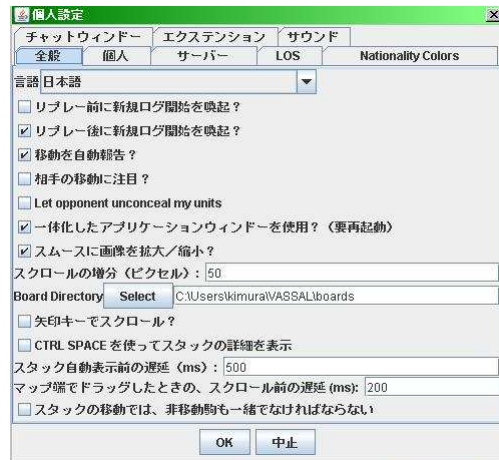


さて、いろいろな表示されているが、開始に当たって一番面倒ではない方法はどこをクリックすることだろうか。正解は、右下の『中止』ボタンをクリックすることである。そうすれば、地図が全く読み込まれていない状態で下の操作画面に切り替わってくれる（注意：右側3つのボタンは拡張機能）。



2-2 個人設定

まずはあなた自身の使い勝手の部分をここで設定し、内容を確認しておこう。左上の『File: ファイル』をクリックし、『Edit Preferences: 個人設定を編集』を選択。すると、次のような画面が出てくるはずである。



2-2.1 『General: 全般』タブ ここには様々な機能のチェックボックスがあるが、今はBoard Directoryに注目しよう。そこに示されているのは、あなたがboardsファイルを保存した場所だろうか？ここが正しくないと、ゲームを始めようとしても地図盤が表示されない。他の機能に関しては、とりあえずデフォルトの状態でも構わない。

2-2.2 『Personal: 個人』タブ あなた個人の名前とパスワードを入れる。個人の名前は、VASLで表示されるあなたのユーザーネームである。もちろん、ニックネームでもなんでもかまわない。パスワードもしかり。この部分はダウンロードした際に入力済みのはずであるが、何度でも設定し直すことができる。個人名は日本語でも入力可能だが、海外ユーザーの多さを考えるとアルファベット表記がマナーかなとも思う。

2-2.3 『サーバー』タブ ここは普通であればいじる必要がない。ただ、VASL用のサーバーがダウンし、通信機能が失われた時に効力を発揮する。“ピアツーピア”とは、特定のPC同士がIPアドレスを用いて通信する方法のことである。この方法によれば、VASLサーバーがダウン中であっても通信対戦を楽しむことができる。

2-2.4 『Extensions: エクステンション』タブ ここは拡張機能をダウンロードした人だけに関係する。地図盤と同じく、ダウンロードして保存した先のディレクトリを正しくしておくこと。

2-2.5 その他のタブ 他の4つのタブは、直接プレイには関係しない。カウンターや、LOSチェック時に表示される「糸」の色を選択するもの、起動時の音、チャットで使用するフォントの色やサイズを指定するためのものだ。デフォルトで気に入らなければ変えてやると良い。全ての個人設定を終えたら『OK』ボタンを押してSaveしておこう。

2-3 シナリオ（ゲーム）の開始

2-3.1 『Load Game: ゲームの読み込み』 操作画面左上の『File: ファイル』をクリックし、『Load Game: ゲームの読み込み』を選択。保存されているゲームファイル（Scenario Setupsからダウンロードしたもので、以前プレイして途中で保存したもので）を選びだし、「開く」をクリックする。ここでは例として、Scenario Setupsからダウンロードしたスターターキット#1のシナリオ1に当たる、S1 Retaking Viervilleを開いてみよう。ファイル名はSK1.V5。このファイルを開くと読み込みが始まる... ビビビビビ... 読み込みが完了すると見やすく美しいグラフィックの地図盤yと両

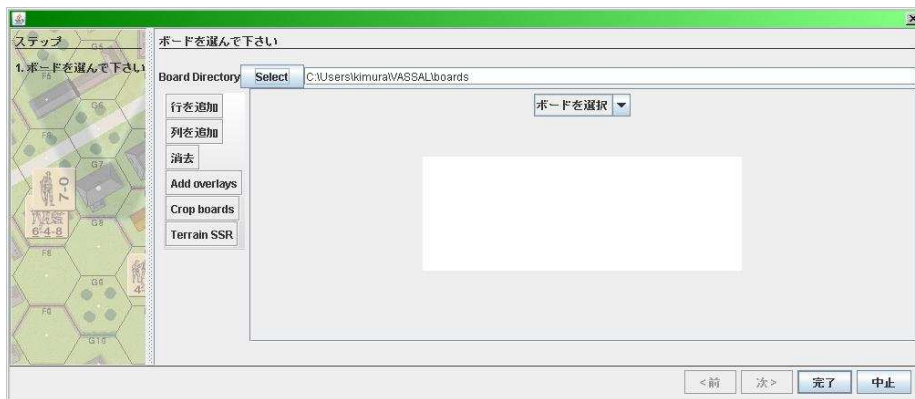
軍のカウンターが表示されているはずだ。この上でカウンターを操作し、ゲームを行うのである。

※ もしも真っ白なヘクスグリッドのみが表示されている（あるいはカウンターしか表示されていない）なら、以下の2点を確認してほしい。まずはボードyのファイルをダウンロードしているかどうか。もう一つは、ボードyのファイルを保存している場所が、正確に『Edit Preferences : 個人設定を編集』 > 『General : 全般』 タブの『boardsディレクトリ』に打ち込まれているかどうか、である。

※ 「他のシナリオも開いてみよう」と、お気に入りのシナリオを開いた時、読み込みに時間ばかりがかかっていっこうに地図が表示されない時がある。HASLの大型マップで良く見られる現象である。この場合はディスプレイの色表示を、16ビットや24ビットではなく256色にまで落としてみよう。メモリーが十分大きければ問題はないはずだが。

2-3. 2 『New Game : 新規ゲーム』 ではFileメニューから『Close Game : ゲームを終了』を選択し、シナリオS1の地図に別れを告げよう。保存するかどうか聞いてくるので、保存しないを選択。次は自分で地図を置くところから始める練習だ。シナリオはS3。スターターキット#1のアーヘン市街戦シナリオである。

では再びFileメニュー。今度は『New Game : 新規ゲーム』を選択。すると『Choose Boards : ボードを選んでください』のウィンドウが開く。ここで地図盤配置の作業を行うことになる。VASLの地図は全て横置きになるので、シナリオカードを時計回りに90度回しておこう。上にボードy、その下にボードzが来るように配置するとしよう。



『Select Board : ボードを追加』の▼をクリックすると、あなたがBoardsフォルダに保存している全てのボードの名前が出てくる。yを選択すると、ウィンドウ内に表示されるはずだ。ところが、、、向きが違う！あわてず『Flip : 裏返す』のボックスをチェックすれば向きが180度変わってくれる。

次にボードzを追加するのだが、「今あるボードの下に」追加するなら『Add row : 行を追加』ボタンを、「右に」追加するなら『Add column : 列を追加』ボタンをクリックする。「上」や「左」には追加できないので要注意。今回は下に追加するので『Add row : 行を追加』ボタンを押し、zを選択する。

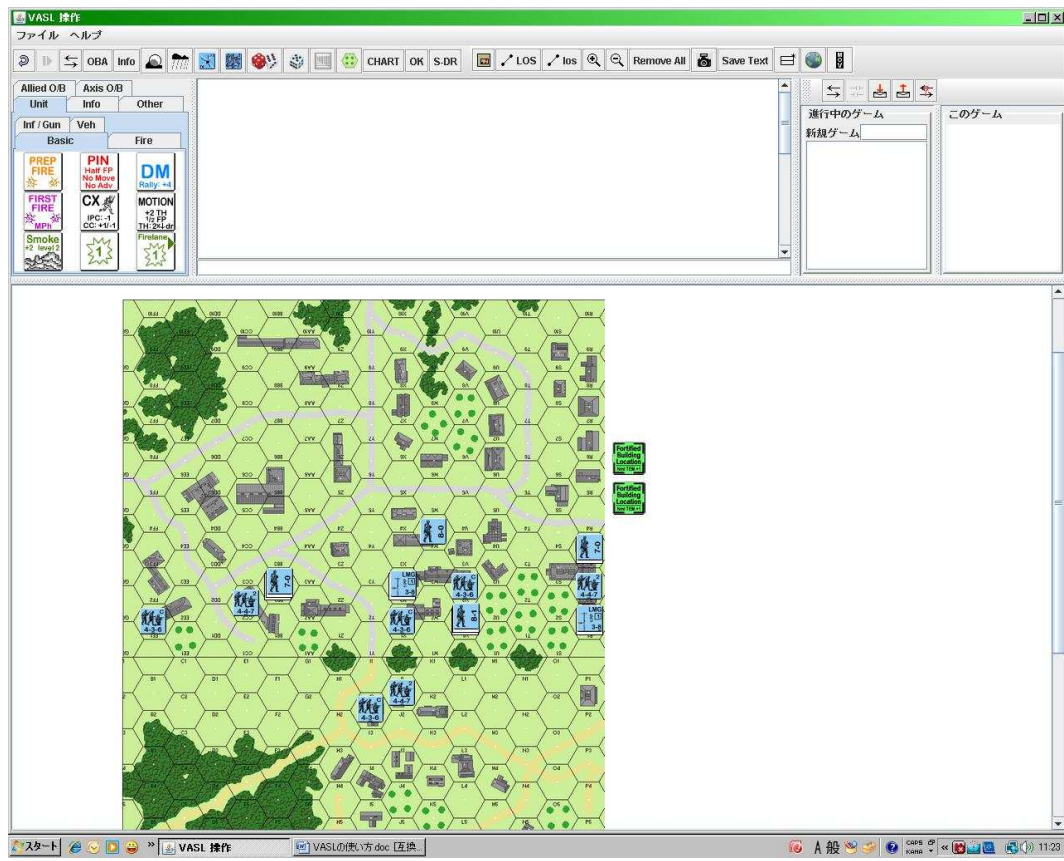
このシナリオの場合、地図の一部しか使わないので、それにあわせて地図を削ってやる事もできる。『Crop Boards』ボタンを押す。出てきたボックスに削りたい地図の名前（番号）と、どこからどこまでを使用するのか（アルファベットもしくは数字）を打ち込む。今回の場合はボードyのA-P列とボードzのR-GG列を使用する。「削った端」のHEXを完全表示するか、通常の盤端のようにハーフHEXで表示するか選択する事ができるので、そこもチェックしておく。

次は『Terrain SSR』ボタン。スターターキットでは特別ルールはほとんど無いが、ここで関与するのは季節。シナリオカードを見ると10月とある。つまり、麦畑が存在しないのだ。VASLではこのような場合、麦畑を消す事ができるのである！月を表示するボックスをOctoberにし、Doneを押すだけで麦畑が消えてくれる。バージョン5ではこの機能が恐ろしいほど充実しており、スタンダードのシナリオ

によく見られる複雑な地形変更をほぼ完璧に再現できるようにしてある。機能満載ゆえ、ここでの紹介は割愛するが、どうか色々と試して欲しい。シナリオS3のSSRにある建物の要塞化は、ここでの作業ではない。初期配置のときに、カウンタートレイから要塞化マーカーを配置し、これをHIPして消してやると良いだろう。

S3では使用しないが、オーバーレイの配置を指定されている場合には、Add overlaysボタンで対応する。オーバーレイはきちんとダウンロード（1-2項参照）されているだろうか？

全て整ったら『OK：完了』ボタンをおすと、コントロールウインドウに地図が現れる。Infoボタンでシナリオの情報（スターターキットには使わないが、SANの記録は重要）をSAVEし、ボードの準備は完了する。あとはカウンタートレイから必要なカウンターを取り出してやればよい。



2-4 カウンターの操作

移動の基本はドラッグ&ドロップ。スタックさせる時には要注意。特にハイスタックの場合だ。スタックが大きくなってくると、上のユニットは少しずつヘクスからずれていく（立体感を出すためスタックの大きさを実感できる）。感覚的に、そこに追加のユニットをドロップする時には一番上のカウンターの中心にカーソルをあわせてしまいがちである。しかし、カーソルは「置きたいヘクスの中心」にあわせるべきなのだ。また、迂回移動ができるようにヘクスサイドにドロップする事もできる。

スタックを「開く」とき（崩して中身を確認するとき）はダブルクリック。スタックの一部だけ抽出して動かしたい時には、スタックを開き、動かしたいユニットだけクリックによって選択（カウンターの周りの線が太くなる）してから動かしてやると良い。複数選択はShiftキーを押しながらクリックする。開いたスタックを戻すのもダブルクリックである。右クリックをすると、基本的な操作（裏返す、隠蔽するなど）メニューが表示される。選択すればお望みの結果が得られる。これらの操作はCtrlキーと同時にFやCのキーを押す事によっても可能である。

※CA、TCAの変更や、BU、CEの変換もこのメニュー操作によって行われる。カウンターを乗せるわけではないのだ。車両を操作した時に、「砲塔マーカ―はどこだ?」と探す必要はない。また、同様にHMGやMTRの分解、組み立てもCtrl-Vで行える。AFVの裏面表示(特殊弾薬や特別ルール)も裏返して確認するのではなくCtrl-Hで確認できるようになっている。いくつか試してみて、VASL独特の機能になれておくと良いだろう。カウンター類は、ユニット、マーカ―とともに実際のユニットトレイ同様に保存されている。コントロールウィンドウの上部にあるドイツ467分隊ボタンをクリックして表示しておこう。どこに何があるかは、実際に操作して確認してほしい。自分のカウンタートレイと同様、使っていくうちに慣れてきて、すぐに必要なカウンターを取り出せるようになる。カウンターウィンドウから地図に移すのも、普通にドラッグ&ドロップしてやれば良い。

VASL独自のマーカ―も魅力の1つだ。待機射撃専用のマーカ―は本物にはない。前進射撃した部隊を忘れぬように表示するマーカ―もない。しかしながら、VASLではPrepFireカウンターをCtrl-Fで切り替えていくだけでOPP Fire(待機射撃)やADV Fire(前進射撃)カウンターにすることができるのだ。他にも使いでのあるマーカ―があるので、いくつか確認してみよう。

2-5 各種の機能

2-5. 1 まずは、地図を開いていない状態(未プレイの状態)でも表示されるボタンから見ていこう。左のボタンから順に開設していく。



『Undo last Move : 最後移動を巻き戻す』ボタン: 押すたびに1手ずつMove(あるいは操作)がまき戻される。ミスを訂正したりするときなどに便利。

『ログファイル進行』ボタン: VASLでは、カウンターの動きからチャット、ダイスに到るまで全てを記録しておける。『File : ファイル』メニューから『Begin Logfile : ログの記録を開始』を選べばそれ以降のすべての操作が記録される。記録を保存しておく場所は自分で指定する事。保存した記録を見る時には『Load Game : ゲームの読み込み』から保存したログファイルを開き、このボタンを押せば一挙一返再現されるという仕組みである。

『サーバーコントロール』ボタン: このボタンを押すと、サーバーコントロールウィンドウが開く。ウィンドウを閉じるにはこのボタンをまた押せばよい。ウィンドウの使い方は を参照。

『OBA』ボタン: OBAウィンドウが開く。『Add Module』ボタンを押すと、ドイツ軍用の「チットの山(黒8-赤3)」が登場する。黒と赤の比率は、ボックスの数字を書き換えることで自由に調節できる。その下のボックスには、口径などを覚書として記録できるようになっている。チットはクリックで「引く」ことができ、ドラッグ&ドロップで「もどす」ことができる。『Add Module』ボタンを押すことで、いくつでもモジュール(砲兵中隊)を追加することが可能。



『Info』ボタン: シナリオ情報ウィンドウが開く。ここにはシナリオ情報として、ターン数とSAN、ELRを記録できる。特にSANはDRボタンと連動して注意を促してくれるので、大変重宝する。その他のBOXは、覚書用である。

『Night』ボタン：盤面全体が暗くなる。加えて、後述のドラッグ・オーバーレイに入っている星弾カウンターや照明弾カウンターを置くと、それらによる照明範囲だけが明るくなる仕組み。

『LV』ボタン：低視界（LV）を表す。盤面全体に霞がかかったようになる。何段階かに調節ができるかと思いきや、そこまでの機能はなかった。

『Brokenユニット表示』ボタン：混乱ユニットの回復や故障兵器の修理は、ASLで失念しがちなもののひとつである。このボタンを押すと、盤上にあるすべての「混乱」「故障」カウンターを表示してくれる。レッドバリエードをプレイしているときは助かった。

『カウンターウインドウ』ボタン：467分隊ボタンはカウンターウインドウを開いてくれる。どこに何があるかは各自あさって慣れた方が確実（2-4項参照）。

『DR・dr』ボタン：言わずもがなだが、サイコロ2個のアイコンがDR、1個ならdrボタン。ランダム性を数万回クリックして検証したすごい人もいる。結果は「妥当な偏差の範囲（確率どおりとって構わない）」であった。ただ、VASLは「平均したらいいかもしれないが、良い目、悪い目が異常に続きすぎる」との意見もある。ただ、私の経験で一番ピンズロを出しまくってゲームを崩壊させたのは通常のサイコロを使った対面対戦であった。DRは2つのdr結果がならんで表示されるので、合計して判定する。左右どちらのdrが「色付き」なのか、プレイヤー間で話し合っておくこと。ちなみに私と私の対戦相手は「左が赤」でプレイしている。アイコンのイラストが「左が赤」なので。

『QRDC：早見表』ボタン：早見表を出すことができる。手元にチャートがあれば、もちろんそちらを参照してもOK。地形表や隠蔽表などは入っていないので、これさえあればゲームができるというわけではない。使用頻度の高いものしか入っていないのだ。

『ドラッグ・オーバーレイ』ボタン：勝利条件ヘクス表示や、瓦礫など、なかなか便利で快適な機能のVASLオリジナルのオーバーレイが各種用意されている。使いづらく感じるものもあるので、お好みでどうぞ。

2-5. 2 では次に、ファイル（地図）を開いた状態で表示されるボタンについて。



『オーバービューウインドウ』ボタン：縮小地図が表示される。

『LOSボタン』：これを押すと、一時的に全てのカウンターが消える。LOSを確認したい2つのポイントのうち、どちらか一つをクリックする。そのままドラッグすると「糸」が出てくるのだ。ドラッグを続けてもう一つのポイントまで糸を引っ張っていく。障害物や妨害に引っかかると糸の色が変わる。SSR等も考慮に入れ、最終的にはプレイヤーが判断する事。VASLと実際の地図盤では微妙に地図のグラフィックが異なるので（オリジナルは…6角形からして不正確だ！）、あくまでも「VASL」の地図上での戦いであると判断してほしい。以前オリジナルの地図で戦った時の記憶で、「このヘクスは微妙にLOSの外だった」と判断し、いざVASLでのLOS判定では丸見えで20FP-2DRMの射撃を受けたとしても憤慨してはいけない。もちろん、プレイヤー間の合意が最終的には優先されるだろう。

『los』ボタン：ASLのLOS確認は、基本的に射撃宣言の後である。ゆえに、上述の『LOS』ボタンは、判定すると「だれが、そのヘクスからどのヘクスまでの」LOSを判定したかが表示され、齟齬の無いように配慮されている。ところが、野戦構築物が見えているかどうかの判定など、「だれが」はともかく「どこからどこまで」を判定しているかは宣言する必要のないものもある。そのためボタンがこれである。

『**拡大・縮小**』ボタン：縮小ボタンはmapウインドウの表示を小さくし、より広い状況を見ながら操作するのに使用される。拡大は、その逆。

『**Remove All**』ボタン：特定のマーカーを一括消去できるメニューが出てくる。大変便利。

『**カメラ**』ボタン：VASLの画像をPNGファイルで保存できる。便利。

『**Save Text**』ボタン：地図上のカウンター類をテキスト形式で記録・保存できる。24X3 457sq のように。超便利。

『**マップ追加**』ボタン：地形のSSRを変更したり、地図の向きや種類を取り替える事ができる。

『**カウンター一時消去**』ボタン：地球のアイコンのボタンを押すと、一時的にカウンターが全て消え、下に隠されていた地形が良く分かるようになる。

『**Mark Unmoved**』ボタン：動いたカウンターに表示されるMovedマークを一括削除できる。

2 - 6 File:ファイルメニュー

New Game：新規ゲーム (2-3.2項参照)

Load Game：ゲームの読み込み (2-3.1項参照)

Save Game：ゲームの保存 プレイ途中のゲームや、練りに練った初期配置を保存したい場合に選択する。通常のアプリケーションでファイルを保存する方法と変わりはない。このメニューを選んだあと、でてくるボックスから保存先とファイル名を決めて保存する。ファイル名に工夫をしてやると、「ゲームがどこまで進んだか」を覚えておかなくて良いだろう。例えば、シナリオASL1のソ連軍第3ターンPFPhまで終わっているなら、ASL1 Rus3 PF end等のファイル名にしておくのである。

Close Game：ゲームを終了 今開いている地図とMAPを終了する。保存されていない場合には、保存を促すボックスが出てくる。

Begin Logfile：ログの記録を開始 ゲームの進行を記録するためのもの。2-5.1項参照。

End Logfile：ログの記録を終了 上記の記録を終了する。

Edit Preferences：個人設定を編集 2-2項を参照

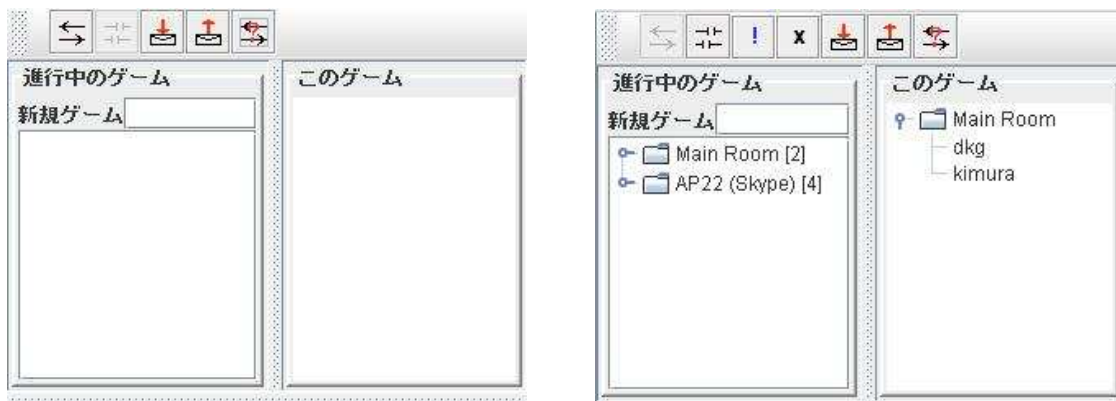
終了：VASLそのものを終了する。

さて、ここまでで「ゲームコンポーネント」（地図とコマとダイス）としてのVASL機能は大方確認できた。次は通信対戦ツールとしてのVASLである。

3 通信機能

3-1 接続

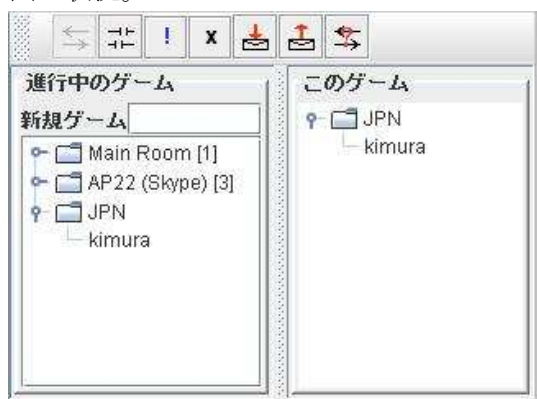
まずは開いているシナリオ (MAP) を閉じること。次に『controls : VASL操作』ウインドウの『Server : サーバーコントロール』ボタン (2-5.1項参照) を押す。出てきたウインドウの『connect : 接続』ボタン (一番左のボタン) を押すと数秒でmain roomに接続される。



上手の左がサーバーコントロールウインドウを開いた状態で、右がMain roomに接続した状態である。『Active Games : 現在進行中のゲーム』ボックスは、現在用意されている全ての「部屋」をフォルダで表示している。かっこ内の数字はその「部屋」に接続している人数を表している。部屋の左横のチェックマークをクリックすると、その部屋にいる人物のユーザーネームが表示される。常にMain roomの「部屋」は存在する。ここは1番最初に接続される部屋であり、待ち合わせ場所であり、対戦相手を見つける場所であったりする。ここは「ロビー」のようなものなので、マップを広げたりゲームをしてはいけない。Main以外のフォルダがあれば、だれかがその中でゲームをしているということだ。フォルダ名でどのようなシナリオをプレイしているかはだいたい分かる。

例ではmain room と AP22(Skype)という2つの部屋があり、それぞれ2人と4人が接続中だということである。AP22の部屋では、シナリオAP22がSkypeによる音声通信を使って対戦中ということなのであろう。

『Current Game : このゲーム』ボックスは、あなたが現在接続されている部屋を示す。今はMain roomにつながっているはずだ。他にもMainにつながっている人物が世界のどこかに居れば、その人のユーザーネームが表示されていることになる。例では、私 (kimura) がMain roomにおり、同時にdkg氏 (おそらく海外ユーザー) が接続しているということである。突然英語で話しかけられるかもしれないので、覚悟も必要だ。ゲームをするには別の「部屋 (フォルダ)」を作らねばならない。『Active Games : 進行中のゲーム』の上にある『New Game : 新規ゲーム』ボックスに「部屋」の名前を記入する。Enterキーを押せば、『Active Games : 進行中のゲーム』にあなたの作ったフォルダが追加され、『Current Game : このゲーム』ではあなたが現在その「部屋 (フォルダ)」に接続されている旨が表示される。日本人プレイヤー集う場所としてよく作られる部屋の名称は「JPN」である。試しに作ってみたところが下図の状況。



私はMain roomから離れ、一人「JPN」の部屋にいるのである。

自分で新たに部屋を作るのではなく、すでに存在する部屋に入るにはどうしたらよいか。『Active Games : 進行中のゲーム』にある部屋名を右クリックすると、『join room : 部屋に入室』メニューが表示されるので、そこをクリックするだけでよい。

あなたの対戦相手がVASLのMain roomに接続してきたら、『Active Games : 進行中のゲーム』にあなたの作った対戦用の「部屋（フォルダ）」を見つけるだろう。そうしたらあなたの対戦相手はその部屋名を右クリックし、出てきたメニューからjoin roomを選択する。（あなたの方が遅れてVASLのMain roomに接続したら、あなたが対戦相手の待つ部屋を見つけ、そこに入る事になる）。これであなたの「部屋」は対戦相手と2人の空間になる。チャットで挨拶を交わし、シナリオファイルを開こう。どちらが開いても構わない。もう一方のプレイヤーは、地図が開かれた事をチャットで確認したら、相手プレイヤーに『synchronize : 同調（シンクロ）』する。方法は『Current Game : このゲーム』上の相手のユーザーネームを右クリック。出てきたメニューから『synchronize : 同調（シンクロ）』を選択すればよい。そうすればこちらにも地図が表示され、両者が共有するゲーム空間が生まれるのである。

3-2 各種の機能

『Server : サーバーコントロール』ウインドウのボタンについて、左から順に解説する。

『connect : 接続』ボタン : 前述のとおり、サーバーへの接続に用いる。

『disconnect : 切断』ボタン : 接続を切る時に用いる。

！ボタン : これを押すと、あなたのユーザーネームに！がつく。対戦相手募集中の意。

×ボタン : これを押すと、あなたのユーザーネームに×がつく。今パソコンの前にはいないことを示す。戻ってきたら、別ウインドウで出ている『I'm back : 戻りました』ボタンを押せばよい。

『Check Messages : メッセージを確認』ボタン : 伝言板のメッセージを読む。

『Post Messages : メッセージを投稿』ボタン : 伝言板にメッセージを書き込む。

『サーバー情報』ボタン : 現在VASSALでプレイされている全てのモジュールと、そこに接続されている人の情報を得る事ができる。

3-3 右クリックメニュー

ユーザーネームを右クリックしたときに表示されるメニューについて述べる。

『プロフィールを表示』 : 書き込んだことがないが、他の方のを見たことはある。好きなシナリオや対戦歴などが書かれていて、対戦相手を募集する時の情報になっていたのだ。

『synchronize : 同調（シンクロ）』 : 最も重要。これにより、対戦（観戦）が可能となる。

『秘密メッセージ』 : 何ともいえず名前だが、「部屋のチャット」を用いずに（つまり、同じ部屋にいる他の人に見られることなく）特定の相手とチャットが可能となる、独自のチャット用ウインドウが開く。

『目覚ましを送信』 : （私もそうだが）VASLで誰か来るのを待っているというのは暇なものだ。ゆえに、他のアプリを開いて作業したり、ルールを読んだり、マンガ読んだりTV見たりとなる。対戦相手はとっくに来ているのに気がつかない。相手は「ははあ、これは」と察する。そんな時にここをクリック。ボーっとしている相手を気がつかせる電子音が、相手のPCに送信されるのだ。これで相手も気がつくね。私のように普段から音声をカットしていない限りは！

3-4 チャット（意思の疎通方法）

あなたのJavaが日本語版なら、日本語によるチャットが可能である。他のユーザーには奇怪な記号が並ぶだけになるので、Main roomでの日本語使用は避けたい。もし日本語が表示されなくとも、あなたのタイピングが「ローマ字入力」で慣れているのなら、ローマ字で会話しても全く支障はないだろう。

チャットが煩瑣であると感じられたら、その他の音声通ソフトを併用することをお勧めする。昔でいえば、NetMeetingやRoger Wilcoなどだ。今はぶっちぎりでSkypeユーザーが多いのではないかと思う。ヘッドセットも今は格安で手に入るし、一般的な利用頻度もなかなかのものである。とはいえ、夜中の対戦が多く、家人への配慮もあって、私は音声通信対戦をほとんど行わない。対戦相手との合意により、互いにとって良い方法でコミュニケーションをとることをお勧めする。

必須ではないが、VASL以外の通信方法を持っていたほうが良いのは間違いない。VASLサーバーは昔ほどではないにせよ、不安定で、接続が切れることがしばしばだからだ。

4 通信対戦の実際「わたしとMさんの場合」

Mさんとは事前にメールで対戦の約束を組んでいた。今日のPM8:00から、シナリオはASL14 Silence that Gunだ。7:50にVASLを開きMain roomに接続。するとMさんも既に入室して待っていた。チャットで簡単にごあいさつ。時は金なり、早速プレイに移ることにする。プレイするためには独立した「部屋」を作らなければならない。

「じゃ、私が部屋を作りますね。」

『Server: サーバーコントロール』ウインドウの『New Game: 新規ゲーム』ボックスにシナリオタイトルを記入する。どう記入してもかまわないので、ASL14とだけ記入してEnterキーを押す。すると私はMain roomの接続から切れてASL14と言う部屋へ接続される。Mさんは私の後を追ってこの部屋に入ってくる。進入の方法はシナリオ名（部屋名）を右クリックし、メニューから『join room: 部屋に接続』を選択。ビヨビヨ。Mさんが接続してきた。

「では私がマップを開きますね。」

『File: ファイル』メニューから『Load Game: ゲームの読み込み』をクリック。シナリオを入れてあるフォルダが開くので、そこからASL14のファイルを探して開く。するとmapが。

「シンクロ（同調）してください。」と、Mさんに呼びかける。Mさんは私のユーザーネームを右クリック。メニューから『Synchronize: 同調（シンクロ）』を選択する。するとこちらで見えているユニット、MAPの情報がMさんに送信されるのだ。これで、私がmapウインドウで行うユニット操作はMさんのウインドウにもリアルタイムで反映される。逆もまた同じ。VASLは、「なにも、全く」自動判定してくれない。ルールブックとチャートは必需品だ。ユニット、マップ、サイコロ（OBAの赤／黒のチットも）だけが提供されていて、後はプレイヤーの操作と会話で進んでいく。普通の対面プレイと同じ感覚だ。

「それじゃ、始めましょうか。」 「OK!」 さあ、ASLの世界の始まりだ...

実際に打ち合わせをしてプレイする場合には、セットアップの時間を節約するため、事前に防御側の配置済みファイルを作っておく事が多い。打ち合わせのメールで、時間とシナリオ、そしてどちらを受け持つのかも決めてしまうのだ。防御側（最初に配置する側）を受け持つ方が、時間のある時に（オフライン状態で）初期配置を行ってゲームをセーブ。そのファイルをメールに添付して相手に送っておく。相手はそれを開いて自分の配置をし、セーブ。対戦当日にはそのファイルを開けばすぐにプレイできると言うわけだ。

4-1 プレイ時の確認事項

4-1.1 IIFEかIFTか：通常の対戦同様、前に確認しておく。

4-1.2 DRについて：前述の通り、左右どちらのdrが「色付きなのか」を確認しておく。

4-1.3 チャットの利用：VASLではチャットで会話しながら進めていくが、これを本当の会話の様に打っていくとそれだけで時間がかかる。そこでプレイ中の基本はプレイしている側がプレイ内容を打ちこみ、相手がそれで問題ない（ルール上問題ない、相手のプレイを止める必要がない）と判断したら、単に“k”と打つとよい。（OKの意）k=「いいよ～」と、解釈すること。その他、略号を多用した方がゲームの進行は早くなる。効果なし=NE、失敗=NG、成功=Gなどなど。

4-1.4 移動の基本 移動の時は1ヘクスごとに相手に確認を取る。方法は、ドラッグして移動させた後、使用MFを打ちこんで相手の反応をまつ。相手は臨機射撃を撃たないのなら、kと打ちこむ。撃つのなら、「撃ちます」と打ちこみ、射撃を解決する。kと打ちこまれたら、そのまま移動を継続。使用MFは累計を打ちこんでいくほうが良い。また、警戒移動はAMと宣言すると打つのが楽。走る時はCXと宣言すると早い。移動に関してはマウスのドラッグ&ドロップで動かせば、VASLが「何がどこに動いた」かを表示してくれる。

4-1.5 射撃の基本 射撃の時は「どこの何がどこの何に撃つのか」を明確にチャットに打ちこむ。例：2 3 L5@ 2 3 M5 1 s t レベル（2 3 L5のユニットが2 3 M5の第1レベルを射撃する...と言う意味）火力と修正も打ちこむ 例：7 FP+3（7火力で、+3の修正がある...の意味）「相手がそれにkを出してから」DRをクリック。結果は手もとのチャートを見て確認。修正や火力に異論のある時は会話とルールで解決しよう。計算やルールの間違いがあるかもしれないので、必ず相手の「k」を確認してからDRをクリックした方がよい。

4-2 観戦時の注意

他の人のプレイを観戦する事もできる。誰かがプレイをしていれば、その「部屋」に入り、挨拶をする。もちろん相手が海外の方なら英語が無難であろう。アメリカ人を中心として、スイス人やスペイン人、インドネシア在住のフランス人、ベルギー人など顔ぶれは多彩であるが、皆英語を使っている。“sync OK?” “sure、go ahead”などの会話が成り立てばシンクロ（同調）しても大丈夫だ。シンクロは相手のパソコンに負担がかかる場合があるので、断られるかもしれない。もしOKなら、おとなしく観戦すること。シンクロしたからには、あなたがうっかりカウンターを動かすと大変なことになる。DRボタンもご法度。通常の観戦と同じだ。対戦している横から、いきなり人のカウンターを動かしたり、ダイスを振ったりする人はいないはず...。画面表示の拡大、縮小程度なら影響はない。退出する際にも一言挨拶が会ったほうが良いであろう。

では、このすばらしいツールで大いにASLを楽しんでいただきたい。多くの人がVASLに集う事を！