

COOP座談会

- 対象

- 最近COOPでよくSLに入る人 (他の人も参加してよい)

- 目的

- COOP全体をもっとカッコよく！
- 一般兵科の満足度を上げる

- 目標「手段」の項目を達成すること

- どのSLでも大体同じことができる

- 直近の日時 (To-Do List)

- 手段

- 当座談会の目的と意義を説明
- LemoniaさんのSL日記と参加者のやり方を比較して意見交換
- 出た意見のメリットデメリットを分析してまとめて共有
- (小隊MAPを見ながら分隊の詳細な作戦立案)

- (長期的なプラン)

- 複数の人のSLのやり方を纏めて、それぞれのメリットデメリットを共有、必要であれば統一することで、SL初心者に教える際に信頼性のある資料や方法として提示できるようにする。
- そのためにSL経験豊富な人やSLによく入る人を中心に定期的に話し合う機会を設ける。(理想は毎週)

- 開催日程

- 第1回 2019/11/15
- 第2回 2019/11/22
- 第3回 2019/11/30
- 第4回 2019/12/06

- SLやったことある人リスト

sashi, zkill, sure_fire, KEPUKE, Sverigel, Dustman, miso, randman, Cassis, Bisyonure, tobarish, Jagdpz4/よんく, tokarev, BunBun, cat food, CANOPENER, himete, KILO_2, kumatarou, Sakiika, mokuzai, bleaz, Aoiyu, booklover4, Tunacan, yuudati, TorpolM, HOUND GAMER, ototsuki, NARGA, krauzio, Shura, michy, osucchi, mimizuku, mela,

trico, Cypher, Lemonia, classic, jin, BELTA, RIKU, shimirazi, tenpenny, zawa, 40w, F29_cat, asagiri, TAIGAR, doven, mikeneko, zuikaku, tomuneko, NIGHT, nekokichi, KENZOU, niconico, Mizui, Denbo, taika, tama_king, akasaka, satokou, kojima, wwwwww, takada, miso, seto, C_ZERO, Umeneri, matsunao, ouki, Honma, airlinepilot, WarmMantis, wasehiro, Warlock, Qeno, OOM-7, Dullahan, NSTomoS, kotamoko, ensis, opps, Black-cat, BARO, illusion, family, Marron, kazzy, bono, Grown, kabucho, giru, blackhawk, Cantona, CSAR, R.sabot, sogeki, Nozomi, on-off, Hans, sususaka, pekofu, worfin, riyoriyo, Costa Rica, kokoiti, Forest, Puraniil,

黄色: 最近SLによく入る人+声掛け未完

暗い緑1: 黄色+声掛け完了+参加決定

オレンジ: 黄色+声掛け完了+参加不可

暗い青1: 黄色+声掛け完了+参加未定 (後ろに再度声掛け予定日を書く)

● 第1回SL日記(11/11 Able.1 Lemonia)



<https://i.gyazo.com/768e79558dd31bbc8602acd01e74b06e.jpg>

↑大きい画像

作戦目標: 英軍兵士の救出・ランドローバーの回収・RTB

地形: 平地のジャングル戦(たまに更地がある)

編成: 2個小隊・攻撃ヘリ*2

作戦展開:

Phase.1

セーフティ掛けるよう注意

無線の設定

初心者が無線設定できているか確認・無線チェック

色分け・救出タスクがあるので紐3個持参を指示

ジャングル戦であることを説明(近距離戦になるよ)

重量・装備指定はFTLに一任(楽しFTLの求心力を高められる?)

SL兼FTLだったのでARの弾数を確認(900発→800発に変更)

ライフルマンに散弾銃の携行を許可(短射程&自己責任であることを確認)

地形について分隊員と話す(視界をとれるか)

意見:

赤・緑煙幕の携行を指示

誤投防止案1:色煙幕の誤投を防ぐために重要職のみに限定

誤投防止案2:分隊長の許可で投擲を徹底(緊急時onlyなどシチュエーションを限定する)

ATの弾種の確認・指定

FTLの習熟度を考えて指示だしする

FTLに重量制限を任せてしまうとFT同士で前進速度が異なってしまう?

疾走後にAIMがぶれるのを防ぐために30kg前後にしている

兵科に分けて重量を変更する

重量制限について(小隊BFが終わってから/アーセナル触るときにSLから/FTLに任せる)

Phase.2

小隊ブリーフィング招集連絡・分隊に集合命令

ブリーフィング参加(交戦規定、機体割り当て、CAS要請方法、小隊横隊展開であることを確認)

中隊・小隊単位でのリスクを抽出

- ・中隊横隊なので側面からの攻撃が危険
- ・道路を最低2度横断する(車両接近のリスク)
- ・ジャングル戦:至近戦闘・迷子に要注意
- ・POW付近は破壊禁止目標が多数
- ・小隊間の距離が遠く相互支援が難しい
 - 第二・三分隊のリスクになりうる
- ・CAS要請の赤煙幕は上空から見えるの??

分隊としてのリスクを抽出

- ・中隊最右翼の担当(右側からの攻撃にさらされやすい)
 - 主要な警戒方位は正面(北)と右手(東)となる
- ・分隊単独での市街地制圧(AO際であり戦闘のリスクは少ない)
 - 状況に応じて第二分隊に応援要請するかも
- ・平原横断するか(P5)、道路沿いに行くか(P6)を現地で決定する
 - 他分隊が平原横断の可能性が高いため、側面防衛も含めP6経由を予定する

分隊ブリーフィング準備(上記内容をまとめて作戦決定)

分隊ブリーフィング実施(他分隊に比べて長くなりがちなので短くまとめる)

→他分隊のブリーフィング短すぎない?ちゃんとやってるのかな

ブリーフィング説明順序

- ・作戦目標の再確認
- ・移動経路の説明・移動中のリスクについて説明
- ・CAS手順・交戦規定の説明
- ・分隊としての戦闘指示・アドバイス(赤班先行・地形に適合する隊形)
- ・質問タイム(質問はなかったけど不満や疑問はすべて聞いておきたいです)

チヌーク搭乗・待機

意見:

装備の再設定・測距器の確認

地形の再確認(地形の解説:稜線などの地形的特徴を分隊員に説明する)

分隊間の話し合いを分隊BF前に簡単に済ませておく

分隊BFでの説明

FTLを指名して質問してもらう

そもそも冗長・早すぎて分隊員が理解できていないのでは?

ざっくり説明→質問が出てくる

FTLが理解すれば十分

細かく決めると状況に応じた臨機応変な対応が出来ない(全体的な流れさえ抑えておけばよい)

マップ上指差しで移動ルートを提案してみて意見を聞いてみる

発砲規制・交戦規定

CASの有効時間、補足

他分隊や他小隊の目的/手段/動きを確認

最終目標に進入するのはどの部隊なのか

Phase.3

現地到着

ヘリ右手で再集結(迅速に集結できたので即移動)

市街地に到着間際(東にあと100m)で北側(200m)で敵1個分隊とソフトコンタクト

- 戦闘に入るか迷うが市街地制圧を優先するため、他分隊の交戦後に援護射撃することに決定
- 共通無線で接敵報告をあげる
- 数分後に第二分隊で交戦開始
- 勢いあまって交戦に入ってしまう(即座に市街地に入るべきだったか)
- 市街地に敵が侵入しているのを確認
- 交戦を切り上げ市街地に侵入するが最初の建物で市街中央部と接敵
- 敵の規模が分からず市街地の制圧を遂行するか迷う(結局第二分隊に市街地北側に制圧射要請)
- 交戦沈静化ののちに交互前進で市街地を制圧(ほとんど敵は残っていなかった)

小隊で交戦がなくなったため、交互前進でPZ_1を抜ける

PLの越境許可が下りる

下りた直後にPL奥にCASが入ると連絡があるが前進に影響がなかったため停止命令は出さない

意見:

車両降車後、再集結のポイントなどをまとめる

単純に左右、ではなく降りてから身近な遮蔽を探してそこを集結地点にする

最初のソフトコンタクト時の対応を即座に決断し伝える

小隊全体での動き、結果を考慮する

今後の課題: その状況にあった使える戦術を知る、指揮の引き出しを増やす

→ 提案: 作戦指揮の判断のフローを作る

※接敵時にどんな判断をするか、他部隊の準備は整っているか

戦闘機動: 敵に露見したくない時に露見してしまった時

→即座に分隊全体で反撃し、速やかに撃滅する

隣の部隊の直近の目標を考えて先に支援、その後を動きやすくする

Phase.4

そのままP4まで前進

- 他分隊の到着まで1分ほどだったので待機する(赤班が北警戒&青班が東警戒を指示)
- 北東側300m更地で一個小隊規模の敵を発見/即座に戦闘に突入
- 共通無線で報告 & CAS要請(赤煙の準備の間に[PLマーカの西100m]と伝達)
- 敵は遮蔽がないため戦力では劣るが対応できると判断し位置保持を命令
- 相当敵を倒したはずだが横に広く展開されていたらしく強烈な制圧射を受ける
- CASが入るが始末しきれず、赤班が後退要請→許可
- 青班も南後退を指示する(直後に厳しければ西に逃げてよいと小隊長から指示がきたが命令重複を避けるために分隊には伝達せず)
- 煙幕を炊いて後退するが、東に浸透した敵に継続的に撃たれる(おそらく青班のARがこの時点で戦死)
- 赤班長が失血で意識不明に(次席に後退指示)
- 南に100mほど後退して立て直す(治療に2人つかい、その他は赤班が東警戒、青班が北警戒を指示)
- 青班ARの戦死を確認・赤班の損害を確認
- メディック要請する(止血忘れでさらにアンコン増加、部隊復帰まで10分近く要する)
- 青班弾薬運搬手に機関銃の引き継ぎをしてもらう

移動再開時点で他部隊が敵拠点に突入を始める

→小隊長に今後の予定を確認すると「後退経路の確保(だいたいP3あたり)をせよ」と命令がくる

後退して周辺警戒にあたる

以降は小隊長の命令に従い、撤退を実施

意見:

激しい交戦後に確認する事項

弾薬、負傷、士気

士気の維持

作戦の見せ場の提供

他隊の状況を伝えて全体の一部であることを認識させる

武功に対して褒める・評価する

メディックの要請位置(後送するか・呼び出す)

分隊長の状況別やることチェックリスト

もっと小隊本部を活用できるはず(このままではSLの難易度が高すぎる)

雑記

分隊ブリーフィングの理想時間

戦術的な合理性 ⇔ 見せ場の提供

↓以下未完成

・やることメモ

◎～小隊ブリーフィング

分隊内の無線確認

隊内の色分け・必要な装備指定(・重量指定)

装備上のアドバイス(近距離が多い・草原を移動etc)

共通無線のチェック

戦術目標の確認・作戦上の要衝の確認(敵はいそうか・制圧できそうか)

ファイアチームの装備統制の状況の確認(厳しすぎる/作戦に沿っているか)

初心者の人がいればサポートする/サポート役を指定する

◎小隊ブリーフィング

以下の内容を確認する

・交戦規定、機体割り当て、CAS要請方法、小隊の隊形

◎分隊ブリーフィングまで

作戦経路を決定する(要所にはポイントを指定する)

※経路決定のポイント: 遮蔽の多い場所を使う、敵に露見しやすい場所(高台・平原)は避ける、他分隊と孤立しない、敵拠点を避ける/制圧する

作戦経路上のリスクを抽出する(例:P3~P4間は東側に対して無防備になる)

リスクへの対応策を用意する(例:P3~P4間は西側の林縁を経由する)、または受容する(例:対策のしようがないから駆け抜ける)

◎分隊ブリーフィング

小隊ブリーフィングが全員で実施されたとしても必ず開催する

前述項目を説明する

重要な規定(市街地内での爆発物使用など)は再度説明する

作戦行動上のアドバイス(森林内・市街地内での移動/警戒方位/隊形)

隊員からの質問を受け付けて作戦に漏れがないかチェックしてもらう

◎作戦区域への到着～移動

現地の植生や地形の確認(作戦立案時のイメージと違いはあるなら作戦を調整する)

迅速な再集結・移動開始を意識する

戦闘の主導権をとるため、接敵が想定される際は移動速度・隊形をFTLに考えてもらう

◎接敵～交戦開始

交戦規定・作戦を遵守する(移動優先なら無理に交戦しなくてよい)

先制攻撃は効果を最大化させる(小隊に報告・分隊全体で一斉攻撃できるように調整)

◎戦闘

戦闘の状況を明確化する

・必ず撃滅する

・突破できればよい

・この位置を維持すればよい(他隊の移動を援護する)

・必要に応じて後退してよい(やばくなったら逃げる)

・迅速に後退しなくてはならない(状況にかかわらず撤退)

※小隊長が判断するが、最終的な決定は分隊長が行う

第1回 議事録 (2019/11/15)

○ 参加者

- doven, Sverigel, trico, Bisyonure, bleaz, bono, BusCont, CONTONA, classic, Costarica, Cypher, denbo, ensis, HakuNeL, himete, Jadgpz4/よんく, kumatarou, Lemonia,LRAD, michy_REV19, nao_king, niconicoTuba, NIGHT, NSTomoS, ovire, RIKU, Sakiika, sashi, satokou, sure_fire, takada, tenpenny, tokarev1126, TopolM, Tunacan256yen, WarmMantis, KEPUKE, illision, Qeno, Honma, RANDMAN, kurauzio, kamu, Sublow, CANOPENER

○ 本日の流れ

- 目的と目標の説明
- tricoさんの開会の儀
- Lemoniaによる週刊SL日記音読会
- (COOPをもっと面白くする、配下の隊員に楽しんでもらうためにSLができることは??)

○ 後日議題

- 重量制限量と統制するタイミング
- 色煙幕の装備統制と投擲統制
- 分隊ブリーフィングの内容と長さ
- 分隊内で(細かい)マップマーカを使うのか
 - (使う人は) 何に対して、何のために使うのかを明らかにする
- ヘリや車両を降りた後の集結地点の設定
 - 移動前に先に近くで集結//現地の最も近い遮蔽
- (状況に応じた決断のフロー)
- メディック要請位置
- 分隊でなく小隊でできることはないか?
- 各リーダー職の権限の区分化・明確化

ここから先は皆さんの意見を書いてください！(メリットデメリットも添えて)

● 重量制限の有無

○ 全員に重量制限をしている

- 全員の荷物を平均化することで、機動性や継戦能力の均一化や弾薬の持合いなどのコミュニケーションを見込める。デメリットは持てる荷物を持って行かないが為、物資の欠乏の可能性はある。(tenpenny)

■

○ 一部の兵科に重量制限をしている

- ATやMGは装備や任務上重くならざるを得ない場合がある。デメリットは一人だけ機動性に劣ってしまうこと。(tenpenny)
- 隊員の装備、特にバックパックの有無、武器の種類で重量が多くなりそうな人は予想できるので、その人だけ重量を制限する。ほかの人は制限した人以上に重くできないと思う(satokou)

-
- 全く重量制限をしていない
 - 各員が自分の任務等を考えて持って行くことを促せる。デメリットは人によってバラバラで、統制が取れない。また無駄なものを持って行く人が多い。鞆を持っていないミッションではそもそもする必要は無い(まず30kgを超えてこない)
(tenpenny)

- (制限するなら) 重量制限の指標と目安

- どういう地形で、何の兵科で、何kgにするのか
 - 基本的に30kgを基準として考える。(tenpenny)
 - 市街地戦等の交戦距離が短く、瞬発的な戦闘になる場合や、山岳地形などの移動が厳しい地形では少なめ(28kgくらい)に。
 - 遠距離での戦闘や援護射撃が主となる場合は多め(32kgくらい)に。
 - 7.62mmのMGや装填式のATなどは重め(特にATは最低でも32kgくらい)に。
 - 使い捨てのATの場合、ATの増加分は基本的に考慮していない。
 - ロシアのマニューバーチームなど、積極的な機動を求められる場合は軽め(重くても28kgくらい)に。
 - 基本的には任務に応じた弾薬数から考える。特に装填可AT火器は、装填+バックパックの計2発は確実に持って行かせる。ARは弾持ち込み5.56は800以上、7.62は500以上を携行させる。その状態でどうにもならない重量になったことはない気がする。(satokou)

- (制限するなら) 重量制限をするタイミング

- 小隊ブリーフィング前
 - アーセナルを弄る余裕が一番あるため、装備調整に時間をかけれる。ブリーフィング後に搭乗するまでの流れがスムーズ。デメリットはブリーフィングで自分の分隊の役割が与えられた際に、最初の制限から変更する必要がある可能性がある。(tenpenny)
 - 一番装備時間が取れるのでこの時間に指示する。ミッションのMETT-TCを確認すればほぼ持っていくものなどはわかるので。個人的にはこの時間に指示した重量制限を大きく修正したことはほとんどないので、(satokou)
- 小隊ブリーフィング後
 - 自分の分隊の役割が決まってから設定する事で、任務に応じた装備を持って行ける。デメリットはゆっくりすり合わせる時間が無いこと。自分は大体コレ。
(tenpenny)
 - この時間より後に制限する場合、制限後の装備を確認することは時間的にかなり厳しいので、忘れ物や思いがけないミスが多くなると思うのでデメリットのほうが大きいと思う。(satokou)
- 小隊ブリーフィング前に実施して必要であれば後に再統制する
 - 上記2つのメリットとデメリットを同時に受ける。柔軟性は最も高いと思う。
(tenpenny)

- 色煙幕の投擲統制

- 許可を与えて投げさせるようにしている
 - カラースモークは戦略的に重要で、誤投は味方に余計な混乱と最悪の場合誤爆を招く。というよりFTLに許可を求められる以前に分隊長が指示を出すべき。デメリットは無いと思う。(tenpenny)
 - 統制をおこなわないと、いつでも投げられると勘違いして必要ないときに投げるようになると思うので、統制は行っている。(satokou)
- 各個の判断に任せている
 - 分隊長の気付いていないところで必要な場合があることもある(FFが顕著)。ほんの少しのタイムロスが命取りになる場合もある。(tenpenny)
 - 一時期問題になったグリーンスモークをLZに大量に投げる、ミッション後の集合時にそこら中に投げるということが起こると思う(satokou)

- ヘリや車両を降りた後の集結地点の設定

- 降りたらすぐ集結
 - AFKなどでヘリから降りていない人を確認できたり、迷子生まれにくい。上手く展開しているとカッコいい。デメリットは他の人に混じって自分の分隊員が分かりにくい、次の行動が遅れる、そこで攻撃を受けたらひとたまりもない等。(tenpenny)
- 現地の最も近い遮蔽で集結
 - 自分たちの安全と、集結中の他分隊の安全確保を行える。他分隊の隊員と混ざらないので、見てわかりやすい。次の行動に移るのが早い。デメリットはボーっとしている人はその時点ではぐれる。移動先が危険な場合も極稀にある。(tenpenny)

- アーセナルの装備の統制について

- 基準を設けて統制する(基準も具体的に)
- 全く統制しない

第2回 議事録 (2019/11/22)

- 参加者

- cat food, zawa, trico, 40w, Aoiyu, ARATA, CANTONA, classic, Costarica, Cypher, DENBO72, Dullahan, ensis, F29_cat, Forest, himete, Honma提督, Jagdpz4/よんく, KOTA, kumatarou, Lemonia, Melone, mizui3, NSTomoS, Qeno, RIKU, Sakiika, satokou, takada, tenpenny, Tunacan256yen, wahuwahu, kepuke, Suguru, Matobasan, Bisyonure, bono, Dullahan, Sublow, Umeneri, Zannen, krauzio

○ 本日の流れ

- tricoさんによる新方針(11/16~)の説明
 - ・FTLはマイクロダガー、GPSを携行しない(マップではなく目で判断する)
 - ・分隊長以下は原則としてグループチャンネルでマップに書き込まない
 - 分隊は詳細な予定経路・作戦を決めない(小隊権限に移行)
 - 分隊長は分隊内管理を優先する(口頭・指差し指示)
 - ・必要なマーカーは小隊ブリーフィングで全て記載(以降は原則追加しない)
 - ・小隊ブリーフィングで詳細な移動経路を決定しない(現地で状況を見て指示を出す)
 - ただし接敵対応などの一般的な行動指針はしっかり決めておく
 - ・小隊長は今以上に分隊の行動に介入する必要がある
- 分隊員を楽しませるためにSLが出来る事は？
- アーセナルの装備の限定について
 - まとまらなかったため結論は保留、持ちこし

○ 分隊員をより楽しませるために**SL**が出来る事は？

- 今何をしているのか、何のためにしているのか行動の理由の説明
 - 行動の合理性を保つ
 - 能動的に動く、待ちの時間を作らない
 - (分隊の火力の運用、交戦の機会を増やす、交戦の状況を作る)
 - 戦場の迫体験、雰囲気づくり
 - 欲しい情報を分隊員に聞く
 - 自分で全て完結させようとしない
 - 各役職のロールプレイ、その役職らしい振る舞いや行動
 - テキパキとした行動、ハキハキとした指示
 - 口数を増やす
 - 準備時に軽い雑談などのコミュニケーション
 - 作戦行動中の時間があるときにcoopの雑学、役に立つ知識を伝える
 - 状況報告を小隊長にしっかり報告する(交戦機会を作ってもらう)
 - 無線やコミュニケーションを絶やさない
 - 簡単な指示で済まさない、より詳しく的確に
 - 気づいたことは何でも言う、静かな時間を作らない、騒がしい戦場を演出する。
 - アーセナルの装備を限定しない、選択肢を奪わない
 - エディター側で既に制限されている
 - 特殊な火器を持ってる人でも均等に交戦できるように分隊長が配慮する
 - 他分隊とも連絡を取る
 - 横の分隊が見える範囲で行動する
 - 他の分隊との足並みを揃える、突出したり遅れたりしない
 - 小隊単位として行動する、他分隊を支援する
 - 速度やフォーメーションを管理する
 - 状況に適したものを選択
-

第3回 議事録 (2019/11/30)

- 参加者
- 議題
 - 変更点の掲示内容の確認
 - 変更点のフィードバック

● 直近の変更点

目的

- 一般兵科の満足度を上げるには？
 - 戦場の臨場感を体験できるCOOPにする(直接交戦が無くても楽しい！)
 - 小隊規模での作戦遂行
 - 分隊同士の連携
 - リーダー役割の整理
 - 大規模感の演出
 - 多くの友軍を目視できる間隔
 - よりリアルに寄せたロールプレイ
 - 一般兵科がマップやGPS、コンパスを確認しなくても良い指揮
 - コミュニケーションや雰囲気づくり
 - 具体的な指示を増やす
 - ランドマーク、班長による指差し
 - 待ち時間
 - 友軍が何をしているか
 - 作戦目標や自隊の役割

Coopでの変更

- 分隊長以下はマイクロダガー、GPSを持たない
 - マーカーを使って指示してしまう。目の前の地形を考慮しなくなる。地図が読めない
- 小隊ブリーフィングで作戦を決め、分隊では確認のみ
 - 小隊長はまず、小隊としての作戦を決定し、それに従って各分隊の役割を決定する。分隊長はその与えられた役割を最大限実行できるように命令の範囲内で指揮を執る

各リーダーの役割

- 小隊長
 - 明確な企図のもとに作戦を立案する
 - 各分隊の任務を決定する
 - 簡潔かつ明解にブリーフィングや指揮を行う
 - 各分隊に移動や攻撃の指示を出す

- 各分隊を連携させる
- 必要な火力支援と補給を中隊に要請する

○ 分隊長

- 分隊に与えられた任務から自隊の行動を想定する
- 出発前の情報共有を行う
- 各班の任務を指示する
- 各班に移動や攻撃指示を出す
- 各班を連携させる
- 分隊の状況を小隊長に報告する
- 必要な火力支援と補給を小隊に要請する

○ 班長

- 隊員の行動をコントロールする
- 隊員の射撃をコントロールする
- 隊員の弾薬管理
- 隊員の負傷状況の把握
- 班の状況を分隊長に報告する

(小隊長・分隊長・班長ともに役割構造は同じ)

役割を果たすために(解説)

○ 小隊長

- 明確な企図のもとに作戦を立案する
 - 小隊の作戦目標と任務を明確にする
 - 地形・地物を利用したマップマーカースを書く
- 各分隊の任務を決定する
 - 各分隊の主攻・助攻などを決定する
 - 各分隊の人数・火器・車両を把握する
- 簡潔かつ明快にブリーフィングや指揮を行う
<ブリーフィング>
 - 小隊の作戦目標と任務を伝える
 - 各分隊の任務を伝える
 - 各分隊の行動を伝える
 - マップマーカの読み合わせ
 - 交戦規定・発砲規制の傳達
 - 支援体制と要請方法の確認
- <指揮>
 - 指示の目的を伝える
 - 無線は簡潔に送る(要点をまとめて！)
- 各分隊に移動や攻撃の指示を出す
 - 小隊の隊形を指示する
- 各分隊を連携させる

- 隣の分隊を直接支援できる範囲内で行動させる
- 各分隊を見渡せる位置から指揮する
- 直接関係する友軍部隊の情報を各分隊に提供する
(隣接小隊・戦車など)
- 必要な火力支援と補給を中隊に要請する
 - 戦況を見て先行的に要請する
 - 支援体制を常に確認し共有しておく
 - 事前調整も有り

○ 分隊長

- 分隊に与えられた任務から自隊の行動を想定する
 - 小隊長の視点に立って自隊への要求を想定する
 - 出発前に現地の地形を確認する
- 出発前の情報共有を行う
 - 小隊における自隊の任務と立ち位置を簡潔に共有する
 - 大まかに現地の地形を共有する(できれば現地で現物を示す)
- 各班の任務を指示する
 - 各班の人数と装備を把握する
 - 各班の主攻・助攻などを決定する
 - 現地の状況から判断する
- 各班に移動や攻撃指示を出す
 - 緊急度に応じて指さし機能・方向(左右前後・時方向)・方角・方位の使い分け
 - 指示の目的を伝える
 - 分隊と班の隊形を指示する
 - 指示にメリハリをもたせる
 - 各行動の終わりの指示も出す
- 各班を連携させる
 - 分隊としての隊形を意識する
 - 班同士を直接支援できる範囲内で行動させる
 - 各班の状況を把握する
 - 班の隊形や速度を統一する
- 分隊の状況を小隊長に報告する
 - 行動の開始と終了の報告
 - 交戦・損害・弾薬・装備など
 - 命令が遂行できるか判断して報告
 - 無線は短く送る(チャンネルを空ける)
- 必要な火力支援と補給を小隊に要請する

○ 班長(全部は難しいが青文字は押さえておこう)

- 隊員の行動をコントロールする
 - 緊急度に応じて指さし機能・方向(左右前後・時方向)・方角・方位の使い分け
 - 移動指示で目的地が無ければ移動終了を明確にする

- 班員の配置、警戒方向などを個別に!!指示する
- 隊員の射撃をコントロールする
 - 射撃の始まりと終わりを明確に
 - 射撃する方向、距離、目標を個別に!!指示する
 - 射撃数(弾種)、射撃する間隔を個別に!!指示する
- 隊員の弾薬管理
 - 事前に弾薬数と弾種を把握する
 - 作戦の段階に応じた残弾数になるよう管理する
- 隊員の負傷状況の把握
 - 隊員への個別の声掛けと目視確認
 - 再出血に注意するよう声をかける
 - 負傷者(特に重傷者)を把握して報告する
 - 班員の医薬品の残りを確認する
- 班の状況を分隊長に報告する
 - 視界内の地形や敵情・交戦・損害・弾薬・装備など
 - 行動の開始と終了を報告する

<上のドラフト>

- 小隊長
 - 小隊全体を戦闘単位として捉え、各分隊が相互に支援できるように統制する
 - 今までは隣の分隊が見えないことしばしば、支援できない。分隊長が隣の分隊を意識できる範囲内で作戦を立てる
 - 各分隊に足を運び、分隊の正確な状況を把握する
 - 後方での無線だけのやり取りでは不十分。行動の起点となる分隊やそれを支援する分隊へ趣き、机上の作戦が有効であるか判断する
 - ブリーフィングで小隊の隊形や各分隊の役割を決める
 - 作戦の主攻となる分隊、それを支援する助攻の分隊など役割を明確化する
 - 報告に必要な地形にマーカーをつける
 - 各場面で必要となるであろう地形にマーカーをつけて共有する。PLなども現地で見えて分かるような地物や地形を基準に設定する。
- 分隊長
 - 分隊全体を戦闘単位として捉え、各班が相互に支援できるように統制する
 - お互いの班が見えなくなる位置まで動かさない。支援する＝隣の班が何処にいるか、何処へ向かっているか見えている必要がある
 - 分隊のより細かい状況を小隊長に伝える
 - 小隊長に命ぜられた位置が分隊の役割を果たすうえで正しく機能しているのか。「～を支援」と言われてその分隊が見えなければ意味がない
 - 各班に足を運び、班の正確な状況を把握する
 - 常にどちらか一方の班と共に行動し、作戦が有効であるか、班に出した命令がきちんと行われているか確認する。
 - マップマーカー(+コンパス)を使って指揮しない
 - 地図上のマーカーなど一般兵科は気にする余裕はない。歩兵の役目は目の前の敵と戦う事なので、視界内の地物や指差し機能を使ってより臨場感のある指揮をする。マップマーカー(+コンパス)を使った指揮をすると、隊員もそれらを参照する手間が増える。分隊長や班長は一般兵科がマップ(+コンパス)を開かなくても分かるように指揮をする。
- 班長
 - 班全体を戦闘単位としてとらえ、各隊員が相互に支援できるように統制する
 -

- 班のより細かい状況を分隊長に伝える
 - 班から見える視界、弾薬や損害の状況、行動の内容など分隊長の命令判断に有効な情報は全て報告する
 - 各隊員に気を配り、隊員の正確な状況を把握する
 - 班員の全ての行動の責任は班長にある。班員が班の為に動けるように的確な指示を出し、それぞれの位置や状態、行動などを常に把握してコントロールする
 - マップマーカ(+コンパス)使って指揮しない
 - 同上
 - 班の火力をコントロールする
 - ARやGRなどを含むあらゆる武器の使用は班長に委ねられる。班が効果的に交戦出来るように各隊員を配置し、火力投射の指揮を行う。弾数なども指示しながら作戦終了まで継続出来るようにコントロールする。
-

第4回議事録 (2019/12/06)

● 参加者

- Cypher, doven, zawa, trico, 40w, ARA-saka, booklover4, classic, ensis, F29_cat, Forest, himete, kamu, KENZOU, Lemonia, Melone, nao_king, NSTomoS, ovire, piyotaN, RIKU, sakurei, satokou, Umeneri, worfin, Zirpen, zkill00100, Kepuke, Honma, michy_REV19, RIKU, kamu, Charge211, kurauzio, tokarev1126, tenpenny, yone, kuwante, namake, takada

● 議題

- 変更点のフィードバック
- 更なる課題とその対処

● 変更点のフィードバック

- **COOP全体**
 - 小隊ブリーフィングで作戦の全てを決め、分隊内は確認を中心とする
 - 小隊幅をもう少し狭く、隣の分隊が見える範囲で
 - 分隊毎に言ってる内容に齟齬があったのが解消された
 - 分隊の中の話をつきつちりできるようになった
 - 分隊長以下はマップマーカの名称を使って指揮しない
 - マップを見ない代わりに周りを見れるようになった
 - 他のプレイヤーの位置を気にするようになった
 - マイクロダガー、バニラの**GPS**のような**MAP**付き**GPS**を使用しない
 - DAGRなしのミッションではアドミンによる追加
 - DAGR配布はしない(今後アップされるミッションはDAGRが配布済みの見込み)
 - 小隊長は各分隊の管理、分隊長は分隊全体の管理、班長は分隊長の補佐として班員の管理
 - 4分隊は小隊長が負担増分隊長は分隊の外より内側への指揮が役割の中心となった
- 小隊長を中心とする小隊指揮班
 - 小隊指揮班は常にどこかの分隊と共に行動する

- 分隊同士の連携を念頭に置き、作戦を立案し命令する
 - 小隊長の作戦がダイレクトに反映されるようになった
 - すべての場合に細かい指示をする必要はなく、状況に応じて分隊長に判断を預けてもよい(←後で直してください)
 - 目的を明確にして命令を与える
 - 例:ただ「前進」だけではなくて「～を援護する為に」「～を制圧する為に」という目的を明確にする。でなければ分隊長は前進先で何をすればいいのか、何に気を付ければいいのか分からない
 - 例:4個分隊を2つにセクション分けしてセクション毎に指揮をする
 - 実情にそぐわない指揮
 - 小隊の目標を達成する為に分隊長に委ねることもアリ
- 小隊での隊形や各分隊の小隊における役割を与える
 - 思い通りに分隊が動かない場合に、その分隊を待ってしまう
 - 小隊長が把握出来てない上に細かすぎると命令の効果無くなる
- 各分隊長と直接会話をしして前線の状況を把握する
 - 一方的な命令だけではなくて分隊長からも状況を聞く
 - (RTOも)前線でしか得られない情報が得られる
- 小隊軍曹の役割(例)
 - 小隊長の注意の向かないところに目を向ける
 - 小隊長の考えていることを先に考えられるようになる
 - 小隊長の目として、小隊長のいない場所に向かう
 - 小隊の目的を達成する為に、目の前にいる分隊が何が出来るか、どうすれば良いか意見を出す
 - 小隊長の命令の範囲内で分隊に命令を出す
- 無線手の増強(案、後日相談)
 - 航空アセットは中隊を経由する←小隊に航空無線を傍受する無線手を新設する?
 - Coopとして他部隊の動向も出来るだけ伝えている実情がある
 - 本来の小隊無線手は実際の軍隊がそうであるように中隊と歩兵部隊としての内容にフォーカスする
- 分隊長
 - 小隊の命令を噛み砕いて指示をする
 - 小隊から指示されたマップマーカ―を具体的な言葉に直す
 - 班同士の連携を念頭に置き、各班の分隊における役割を与える
 - 分隊の隊形、班の隊形と速度を指示する
 - 小隊で行軍するときは小隊で揃えよう
 - 見た目がカッコイイ
 - 個人の間隔や警戒方向をより意識できる
 - 速度にメリハリをつけたらより良くなる
 - 各班を目の届く範囲内に展開させ、直接班長と会話して状況を把握する
 - 緊急度や求められる精度に応じて指さし機能・方向(左右前後・時方向)・方角・方位を使い分ける
 - 必要な情報を使い分けるという視点
 - 分隊を最小単位として考えて、班員へ直接指示することもある
- 班長

- 隊員を個別にコントロールする
 - 射撃の指示をより充実させる
 - 更なる課題とその対処
 - 変更点を理解している人になるべく入ってもらう
 - 小隊長出来る人の中で小隊長軍曹の扱いを共有しておく
 - Tunacan, Lemonia, Cypher, Classic, denbo,
 - 小隊長と小隊長軍曹で話す時間を作ろう
-

第5回 SL座談会 議事録(2/28)

- 議題
 - 現在の指揮方式の再周知
 - 前回の未解決事項についての検討
 - 現状の課題の抽出
 - 課題に対する対策の検討
- 参加者
 - Lemonia(司会) 40w Aoiyu Forest trico ahurine AmnesiaRose ARA-saka classic Family kamu kawasiki KENZOU KILO_2 Minet NSTomoS RIKU SamiyaAzur satokou Sなんとか Sverigel takada tama_king tenpenny tokarev1126 Viper wahuwahu yakumokimidori yururu ほじょ ケプケ ハンス Chirolu 同志taro Sakiika domiku SOVIETMAN TAIGAR onigiri Qeno Bisyonure Sublow
- はじめに
 - この座談会の目的は「COOPをより良く、楽しめるものにする」ことです。楽しいCOOPの実現には、プレイヤー全員の協力が必要になります。しかし、その中でも作戦や部隊を管理する指揮官の行動は特に重要です。今回は各役職の職責や指揮方針を再度共有することで、全員が指揮において必要な基本事項を理解することを目標とします。
- 1. 現在の指揮方式の再周知メモ(過去の議事録から指揮のコツなどもピックアップ！)
 - a. 共通事項
 - i. 自分(の部隊)の行動は、原則として上級部隊によって決定される
→指揮官は隷下部隊に行動を指示しなければならない(放任しない)
 - ii. 上級部隊の適切な意思決定のために状況報告、意見具申を行う
 - iii. 明確かつ具体的に指示する(対面での会話を多用する)
 - iv. ユニットマーカ―(BFT)やマップマーカ―頼みの指示を出さない
 - b. 小隊長
 - i. 職責
 - 1. 作戦立案、作戦指揮、各分隊の行動の管理
 - ii. 作戦立案・ブリーフィング
 - 1. 分隊の連携(隣接する分隊が目視できるように)
 - 2.

- iii. 移動・戦闘の指揮
 - 1. 全分隊の交戦・警戒方向について具体的に指示を出す
 - 2. 指示の意図、理由を説明する
 - 3. 常に部隊と共に行動し、分隊間の連携ができているか目を配る
 - iv. その他
 - 1. 作戦状況・偵察情報を継続的に分隊に連絡する
 - 2.
 - c. 分隊長
 - i. 職責
 - 1. 分隊全体の管理、情報の管理・共有
 - ii. 分隊の管理・ブリーフィング
 - 1. ブリーフィングは簡潔に行う(作戦立案は小隊長に任せる)
 - iii. 移動・戦闘の指揮
 - 1. 班の隊形、速度、警戒方向などを細かく指示する(班長任せNG)
 - 2. 分隊と共に行動し、隊を常に目視できる範囲に展開させる
→班は常に相互支援できる配置であるべき
 - 3. 指示の意図、理由を説明する
 - 4. マップマーカースを利用した指示はしない
 - 5. 方位、方角による方向指示はなるべく避ける(全員がコンパスを使わなければいけないため)
→「左」「右」または指差しを利用する
 - iv. ...その他
 - 1. 小隊本部から伝達された内容を共有する
 - 2. 分隊の状況を小隊本部に報告する
 - d. 班長
 - i. 職責
 - 1. 班員の統率、状況の報告・共有
 - ii. 班員の統率
 - 1. 班長は「兵士」>>指揮官
 - iii. 移動・戦闘での班の管理
 - 1. 分隊長の指示が確実に遂行されるよう班員を統率する
 - 2. 各班員の展開位置や、射撃について指示を出し戦闘の効率化を図る
 - 3. 指示はなるべく口頭でやろう!
 - iv. その他
- 2. 前回の未解決事項についての検討
 - a. 副小隊長の活用
 - i. 力関係:小隊長>副小隊長>分隊長
 - ii. 小隊ブリーフィングで自己紹介しよう!(試験採用)
- 3. 現状の課題の抽出
 - a. 最新の指揮方針が確認しづらい(フィールドマニュアルに記載してほしい)
 - i. 方式変更前後の比較表がほしい
 - ii. 過去の講習会動画をアーカイブ化するのはどうだろうか
 - b. 全体的な練度の向上を通して、指揮官の負担を減らしたい
 - c. 少人数COOP(分隊長がトップ)の指揮がきつい
- 4. 課題に対する対策の検討

a. 前項課題への対策案

- i. ドキュメント(外部ファイル直リンクあり)は歓迎、動画はtricoさんの決定を待つ
→指揮方式についての下書きはLemoniaが担当(のちに回覧)
- ii. 講習会の配信について

講習会の個人配信はNGとする。

必要があれば講師またはその協力者が撮影し、また講師役は撮影の開始・終了を宣言し、その間の動画を公式公開物として掲載する。

補足1.過去の動画については遡及しない。

補足2.録画先として、非公開状態で配信サイト(YouTube、Twitch等)への一時アップロードは許可する。ただし、その後適切な編集・加工等をしたものを公開する。

(不採用案)

satokouさん案

自由に生放送、動画としてアップする(従来方式のまま) & 公式にあげるなら撮りなおす

b. 前項課題への対策案

- i. 講習会などでステップアップを図ろう

c. 前項課題への対策案

- i. ミッションエディットも絡むため保留(改善の必要あり)

第6回 COOP座談会 議事録(7/10)

- 議題

- 小隊長と分隊長の職責の確認
- 指示・命令内容の改善

- はじめに

- 本ミーティングはCOOPの方針や改善案を検討し、日々の作戦をより良くすることを企図して実施します

- 小隊長と分隊長の職責

- 指揮の原則
- 指揮における意思決定プロセス
- 小隊長
- 分隊長

- 指示・命令内容の改善

-