

Dynamic Force Balancer

6/11/2011

Ver 1.1

Creator: P.Denton



説明:

敵の数を減らすことでミッションの難易度を調節します。

特徴:

BLUFOR と OPFOR のユニットの数と戦術ポイントを計算します。

戦術ポイントとあなたが定義した敵味方の割合に基づき、削除されるユニットの数が計算されます。OPFOR の欄で調節するか、あるいは割合を決める欄であなたが定義した条件になるまで OPFOR の数を減らします。エディタ中で名前があるユニットについては、PROTECT ボタンを有効にすることで削除から守られます。シングルミッション、マルチミッション、キャンペーンでもなんであろうと、すべてのミッション中で GUI にアクセスできます。よって、BIS 純正のミッションであっても敵の数を調節することができます。

インストール:

DFB.zip を DL して解凍し、Arma2/OA がインストールされているフォルダに入れてください。MOD Launcher で DFB を選択して起動してください。

構成:

dynamic_force_balancer_vxx.pbo

dynamic_force_balancer_vxx.pbo.dynamic_force_balancer.bisignKeys

必要なアドオン:

アドオン必要なし。

使い方:

1 DFB の GUI アクセス制限について

MP か SP どちらの環境で遊んでいるかによって、アクションメニューが追加されるかが決まります。

SP ではすべてのプレイヤーが GUI にアクセス可能です。

つまり、アクションメニューが追加されます。反対に MP

ではアドミンだけがアクセス可能で、ほかのプレイヤーはアクセスできません。なので、敵の数を MP で減らしたければ、誰かがアドミンになる必要があります。



2 Firepower of player

2.1 Detect firepower:

あなたのプレイヤーサイドがどの程度の戦力を持っているのか、まず知らないといけません。このアドオンは特に MP を中心に開発しているので、プレイヤーの数が重要です。なので、AI は数に入れていません。将来的には、AI をカウントするかどうかの選択肢をプレイヤー側が選択できるようにしたいと思います。

Detect Firepower ボタンを押してプレイヤー側の戦術ポイントを算出させます。

戦術ポイントは次のように定義されています:

Infantry:1

APC:25

Tank:100

Transport Heli:100

Gunship:700

Aircraft:1200

将来のバージョンで、この値もユーザーによって変えることができるようにしようと思っています。



これらの値は **OPFOR** でも同じです。

もしすべてのプレイヤーが車輛から降りていたら、すべての戦術ポイントは歩兵にのみ割り当てられます。もし実際のポイントを知りたいければ、すべてのプレイヤーを特定の車輛に載せる、あるいはテキストボックスを直接、手入力して編集ください。テキストボックスに入れた数に応じて、敵の数と戦術ポイントが自動的に再計算されます。

2.2 Set proportion:

プレイヤー側の数を決めたら、プレイヤー側と **OPFOR** の戦力比を決めます。

最初は ボタンが選択できないのですが、**OPFOR** の情報を書いてあるボックスから敵の陣営を選択してください。プルダウンメニューが選択できるはずです。クリックして敵の陣営を選択してください。そうすると割合が決まります。左側のテキストボックスは **BLUFOR**、右側が **OPFOR** になります。デフォルトで **BLUFOR: OPFOR = 2:1** です。

ここでどんな値でも設定できて、例えば 3:4, 5:1, 100:3 みたいに何でもいいです。決めたら、**set proportion** を選択してください。右側に推奨される敵の数が計算されて表示されます。



3 Firepower of OPFOR

3.1 敵の数調節:

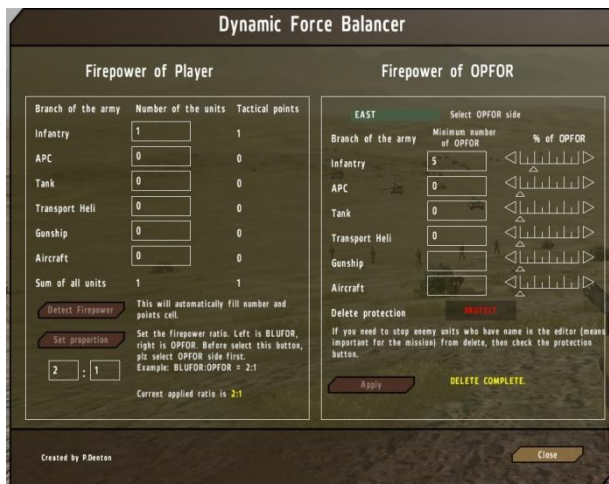
OPFOR の情報欄に出ている数字は、数を直接打ち込んだり、スライダーを左右に動かしたりすることで調節できます。数字をスライダーは連動しています。もし片方を動かせば、もう片方もそれに対応して動きます。

3.2 Delete protection

敵の数を調節するのが終わったら、エディター中で名前がついているユニットを保護するか決めることができます（通常、名前がついているユニットは重要だったりします。例えば敵の親玉とか）。もし **YES** なら、黒い **PROTECT** ボタンを選択して、赤い色にしてアクティブにしてください。

4 Apply

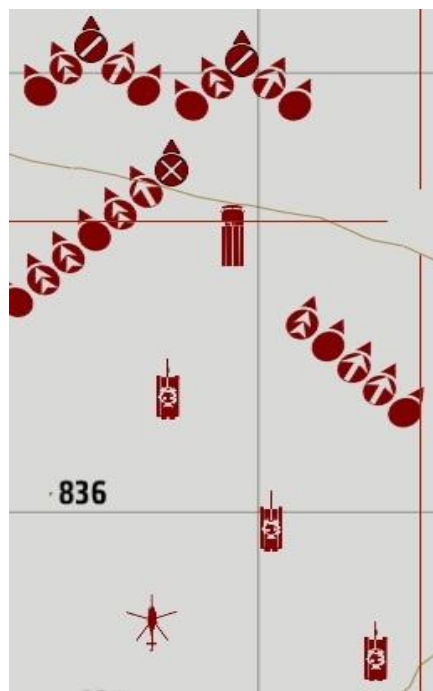
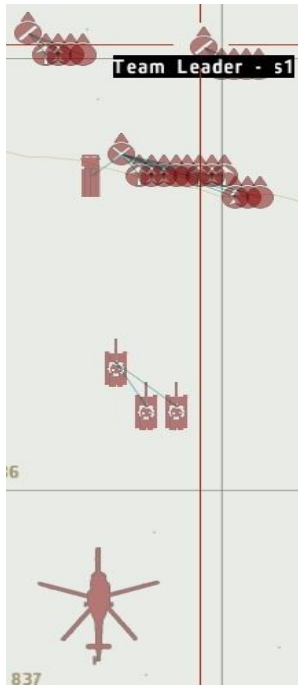
全部のセッティングが終わったと思ったら、**Apply** ボタンを押してください。削除が始まります。削除が終わると、自動的にアクションメニューから削除されます。



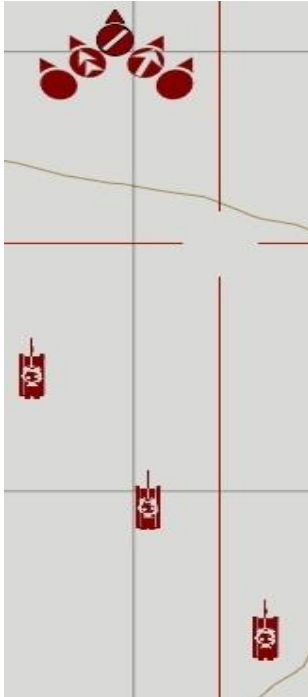
Note:

- MP ではサーバーのアドミンだけが DFB の GUI を起動できるので、サーバーとアドミンのクライアントにのみこのアドオンを導入しておけば十分です。
- 敵の削除は完全にランダムです。
- 削除保護システムについて:

例えば例を考えてみましょう。分隊長を s1,戦車を t1 とします。.



左側の図はチームリーダーが s1,T-90 のリーダーに t1 と名前をつけたとします。
右側の図は実際のゲーム内マップです。



PROTECT を有効にして削除が終わったあとのゲーム内マップです。S1 と t1 のグループメンバー全員が残っています。今回は、歩兵の数を 0 にしています。もし歩兵の数をこのチームのメンバーよりも多くすると、例えば 6 とか 10 とか、つまり 5 以上の場合、そのメンバーの数 + 差分の数が残ることになります。もし歩兵の数を 7 にすると、s1 のチーム全員 5 人とほかのチームから 2 人が残ります。

- 1.0 のバージョンに実装されていた DFB のモジュールは、名前があるユニットとそのグループを保護するという新しい削除保護システムを作ったので、削除しました。

Future version plan:

1.x:

- *Add detection of AI on the player side.
- *The automatic delete prevention of the units and the groups which have name in the mission editor.(Complete)
- *Multiple selectable enemy sides.

2.x

- *AI skill setting.

3.x

- *Work with DAC or UPSMON to generate enemy units which is realtime and dynamic during mission using GUI.

(I have not made any contact with DAC/UPSMON creator though)

Download Link

You can download the addon on Armaholic.

<http://www.armaholic.com/page.php?id=13558>

changelog:

02/27/2011 1.0 release

06/11/2011 1.1 release

- 新しい保護システム追加
- DFB モジュール削除
- このバージョンからは CBA がいらなくなりました
- ほかいろいろ修正