

The・エディターの集い



開催経緯

ミッションエディットは日々進化しており、エディタにより仕様がバラバラだと、プレーふ一側の負担にもなる。
⇒定期的にフォーマットの統一が必須!

注意事項

配信、録音はご遠慮ください。
本資料の内容は外部に漏らさないでください。

終身名誉会長:ワーム・マンティス

終身名誉書紀:みっちー・マンティス

プレイヤーが安心して楽しめる
ミッションを作っていくこう！

決定事項一覧 (TGMSS)

v2.0 [2023/07/29]
(※エディター全員必読※)

TRI Gaming Mission Standard Specification (TGMSS)とは、TRI Gamingのミッションエディットにおける標準仕様をまとめたものです。TRI Gamingのミッションはこれらの仕様に準拠する必要があります。これらの仕様は”エディターの集い”にて追加・更新を随時行なっていきます。(by みっちー)

1. Edit概論

1.1. 初めてミッションを作る人へ

1.1.1. ゲーム内言語について

ミッションエディットをする際は基本的に言語を英語に設定しましょう。ミッション制作のナレッジの多くは英語で書かれており、TGMSSでも英語版の表記を使用しています。(日本語版に人権はありません。)

1.1.2. ミッションチェック制度

ミッションはサーバーにアップロードする前に、他の人にチェックをしてもらう。複数人に依頼した場合は全員にOKをもらうまで公開してはいけない。馴れあいでチェックし合わない。

特に初めてのミッションはC.ZEROさんに見てもらうこと。

1.1.3. ミッションのメンテナンス

ミッションはアップロード後もメンテナンスを継続する。

更新日をミッションのSummaryに記入。(adminさんの立場からすると、長期間更新のないミッションをcoopで回すことはほぼないです。)

1.1.4. ミッションリセット制度

不定期で、サーバー内のミッションが全て削除される。

現状の環境で動作するかメンテナンスした上でうpし直す。

1.1.5. 命名規則

ミッションの名前には**命名規則**があるので遵守すること。

テスト用ミッションには、Attributeのtitleとファイル名両方の頭に[TEST]とつけること。

1.1.6. ミッションリストについて

黄色:プレイ可能だけど軽微なバグ(回してもok)

赤色:プレイしないほうがいいレベルのバグ

灰色:プレイ不可能、又は作者の意向で暫定的に回せないもの

書式のフォーマットを合わせよう

誰でも良いのでカウンターの更新、バグの記入をしよう

1.1.7. ミッションの著作権について

一度TRI Gamingのサーバーにアップロードしたものは、TriGamingの共有物になります。

1.1.8. 指揮職に入ろう！

ミッションを制作する上で、ミッション進行の流れや指揮する側のことを理解する必要がある。また、制作したミッションを初めて回すときも**全体が把握しやすい**スロットに入り、自分のミッションがどのようにプレイされるか、俯瞰して見てみよう。

1.2. ミッションの作り方

1.2.1. センシティブなミッション

特定の団体や宗教を揶揄するもの、非常識な内容のミッションはやめよう！

1.2.2. 人数帯による違い

Co50を境に作り方が大きく変わる。(負荷の考慮)

湧きスクリプトのトリガーを同時に踏まないように考慮

大規模ミッションを作るときはシンプルに！

1.2.3. スクリプトの使用

自分で読んで分かるレベルになってから使用しよう。

自作スクリプトは**基本使わない**。サーバーへのダメージリスクを考慮して、負荷や安定性を要要チェック。

1.2.4. 湧きスクリプトの使用

サーバーに**ダメージを与える可能性**あり。

内容を理解できるようになってから使用すること！

少人数ミッションで使用する必要はない。(Show/Hideを使用)

1.2.5. 途中参加(JIP)について

テレポートや無線など、連絡の取り方などを明示する

テレポートは原則「旗」から

1.2.6. 無線プラン

大人数ミッションでは無線プランを決めて明記しておく

1.2.7. 音楽の使用

不用意に使わない。

1.3. ミッションの難易度

1.3.1. AOの解釈

AO内に初期配置の敵が全て収まっている

⇒AO外でも交戦の可能性がある

1.3.2. 交戦頻度・交戦密度・敵の総量

交戦密度が高いほど難易度があがります。

最初はこれくらいで造ってみよう(例:大きな交戦1回とその他の小規模交戦)

1.3.3. 兵器アドオンの共通化

1.3.4. 補給物資について

補給物資はオマケ要素、補給無しでもクリアできるように

1.4. プレイヤーの振る舞い

1.4.1. 頸獲について

正規軍では基本的に頸獲はNG。特殊な状況かつ指揮官の判断が揃えば許可されることもある。

1.4.2. LZの指定について

指揮官がエディタの意図を汲めるようマーカーやブリーフィングテキストで説明をする。

1.5. スロットについて

1.5.1. スロットの内容

作者がその場にいないと役割が分からぬスロットは作らない。暇なスロットは造らない。

1.5.2. 小隊規模ミッションでの小隊本部

小隊長負担が大きいので必ず2ICを設置

1.5.4. 航空機の数

歩兵スロットの数に対して航空機の割合は**1割以下**(不用意に兵器を出さない増やさない)

1.5.5. 特殊部隊について

基本的にOperator = Rifleman !

1.5.6. Medicの数(例)

中隊本部:1名(後送用)・小隊本部:1名(メイン)

歩兵分隊:1名(CLS) ※分隊内CLSはMedic属性無し

基地(甲板)作業員にもメディック属性を付与

2. ミッションの設定

2.1. ミッションの属性 (Attributes)

2.1.1. Attributesの設定方法

タスク関連の定型文は"description.ext"、それ以外は"3DEN"で。

2.1.2. Attributes

- General⇒States⇒Debug Console:Adminに
- Multiplayer⇒Type⇒Game Type⇒COOPを選択
- Multiplayer⇒Type⇒Min/MAX Player: 正しい値を書く
- Multiplayer⇒Lobby⇒Summary: 概要を詳しく書く
勢力・車両・更新日など
- Multiplayer⇒Respawn: Switch to Spectatorを選択
- Performance⇒Garbage Collection⇒Mode: All Scenario Objects(inf:1min,wreck:10min)を選択、他はデフォルト

2.1.3. Garbage Collector

Co40以上 のミッションでは必ず使用する。

2.2. Addon Options

2.2.1. 設定について

基本的にはサーバー設定のまま、必要最小限の変更に留める。

2.2.2. Blue Force Tracking

Co40以上 ではBFTを使用する (要検討)

夜の1戦目でまわすミッションには必ずBFTを付ける

ACE Map⇒BFT⇒BFT Enableに

ACE Map⇒BFT⇒Hide AI Groupsに

2.3. init.sqf

2.3.1. Ammo Boxの運搬

init.sqfに下記で運搬可能重量を変更可。

ACE_MAX_WEIGHT_DRAG = 2000;

2000でAmmo Boxの半分くらいの容量までDrag出来る。

もしくは以下で重量関係なく運搬可能に。

[対象,true,[0,2,0],180] call ace_dragging_fnc_setDraggable;

2.4. スクリプト

2.4.1. セーフゾーン / safeZone.sqf

誤射した弾を物理的に消す安全装置。

スタート地点のマーカー名をrespawnに。

["respawn",100] execVM "scripts\safeZone.sqf";

2.4.2. HALO / halo.sqf

Launcherを所持しての降下が不可

Launcherはサプライボックスを使用して後から補給するように

※Static LineはLauncherを背負っても良い

2.4.3. aiSetting.sqf

AIのスキル(賢さや射撃精度)を調節するスクリプト。Aiming Accuracyは0.2くらいが目安だが大きく弄っても体感できるほどの違いはない。湧きスクリプトにも適用する必要がある。

密林などでは射撃精度を低めに。

サーバー設定もあるので基本的には使用しない。

2.5. モジュール

2.5.1. Game Master

Admin用の1つのみにして、Editor用の予備は置かない。

3. ユニットの装備

3.1. Arsenal

3.1.1. おしゃれアイテムHuntIR

軍隊の雰囲気を著しく損なうことが無いよう厳選する
但し理由付けがあればOK

3.1.2. 医療物資

3.1.3.

入れてもいいけど背景や勢力を考慮

(スムーズな分隊行動を阻害する要因になったりするため、COOP中に使用されることはほぼないです。基本入れない。)

3.1.4. Arsenalの箱について

Cargo Boxを使用する

ダメージ・シミュレーションをオフにする

Medical Facility属性を付与する

3.2. Gear

3.2.1. 前提

Arsenalを使わなくても作戦行動に支障が無い装備を準備する。

また、初期装備でDLCのものを装備させない。

3.2.2. Gear Script or 3DEN Loadout

Gear Script :Addonの入れ替えにも対応可

3DEN Loadout :原則こちらを推奨

現状、ミッションチェック含めてgear.sqfの使用は推奨されません。

3.2.3. 弹持ち役について

30kgを超えるとバテやすくなり、行軍速度が低下する。

弾持ちにバックを持たせて重量を分散させる。

3.2.4. ナビゲーション装備について

(Micro)DAGR・Vector21はSL以上と観測系スロットが装備可能

3.2.5. 補給物資

視認性のためIDAPのオレンジ色の箱(Capacity 6)を使用

輸送機側のCapacityを調整(物資を積載しても違和感のない機体、輸送機らしい機体を使用)

4. 車両

4.1. 補給

4.1.1. 補給物資の積み込み

対象のAttributes⇒ACE Options⇒Cargo Capacityを6以上に設定

4.1.2. 補給車両

補給車両は1車種に統一し、Repair属性・Ammo属性を付与する

4.2. 車両

4.2.1. インベントリの初期装備

車両のAttributes⇒Equipment Storageでクリアを押して空に

4.2.2. 勢力が異なる長距離無線機での通信

Setting→Addon Options→TFAR Global→Define Manpack Radioの欄で、無線機の種類を勢力間で統一する(公式Wikiも参照)

4.3. 航空機

4.3.1. GPSの配布

RHSの航空機にはカスタムパネルにGPSが装備されていないものがあるので、航空機のインベントリに入れても良い。

- 4.3.2. MODの明記
同じ航空機が複数のMODに収録されていることがあるので、どのMODのものを使
用しているのか明記する。
- 4.3.3. Co-Pilot
ユニットのRole DescriptionにCo-Piが必須なのかリザーブなのか明示する
- 4.3.4. 物資の投下
物資を投下するミッションではCo-Piを必須に。
投下時間は15Secのまま変更してはいけない。
- 4.4. 船舶
4.4.1. 船ミッションでの3人称視点
船ミッションでは乗船中の3人称視点を許可してもよい。
Addon Options⇒ACE View Restriction⇒Sea Vehicles
- 4.5. 砲撃
4.5.1. 砲撃のアテコン
アテコンの有無についてアサインの段階で分かるようにする
4.5.2. 砲撃の射表
ACEのレンジテーブル(ACE_artilleryTable)を使用
5. 敵ユニット
5.1. 歩兵
5.1.1. 敵ユニットの移動無効化
固定砲台として振舞ってほしい対象のグループリーダーに適用
`{_x disableAi "PATH";} forEach units group this;`
- 5.2. 車両
5.2.1. 敵戦車の移動速度
ATをあてやすいようにlimitSpeedスクリプトで調整可(30程度)
5.2.2. 敵として出すと危険なユニット
GMG(AGS-30・Mk19)付きの車両BTR80A/90
※出すときはミッションチェックに相談
6. スクリピティング
6.1. デバッグ
6.1.1. スクリプトエラーの表示
Arma3 Launcherの設定⇒Show Script Errorに
- 6.2. マルチプレイヤースクリピティング
6.2.1. 各マシンでの実行
スクリプトをサーバーだけで実行 :if (isServer)
スクリプトをプレイヤーだけで実行 :if (!isDedicated)
7. ユニットのバグ・仕様
- Lamp Gun付きのヘリ [CUP]: Co-Pi席で長距離ラジオが付いていない(Lamp席にアサイン
されてる)
 - Zubr LCAC [CUP]: 長距離ラジオが付いていない
 - F-14 [FIR]: 後席トリガーのレーザー誘導兵器が、後席の照射するレーザーで誘導不可能。
前席にトリガーがあれば誘導可。
 - 120mm RT Mortar [RV]: うてない
 - F-22 [USAF]: 着陸速度が速い・滑走路を選ぶ・長距離無線が無い。次の構文を機体のinitに
記載。【this setVariable ["tf_hasRadio", true, true]; this setVariable ["TF_RadioType",
"TFAR_anarc210", true];】
 - LAV25 [CUP]: 乗員が小銃で抜かれる
 - CH-53E [RHS]: 乗客が降機時に怪我する

- C-130[USAF]: 空挺時に人員・車両が尾翼に接触する。人員はアンコン、車両は機体ごと爆散。
- 艦船 [HAFM]: 操舵手が下船時に死亡する。(船内に降ろされて?)
- C-17 [USAF]: 独自の車両等の積載機能あり
- FV432 GPMG版およびL7版[CUP]: AIのガンナーは戦闘状態になると車内に隠れて撃たなくなる。解決法【gunner this setBehaviour 'CARELESS';】
- CUP製・RHS製の幌付きハンヴィーの弾薬車両: 付近に停車するとポイントを使用せずに自動的に補給されてしまう。使用する際は十分注意するように。(RHS M1152A1RSVやCUP M1038 AMMUNITION)

8. その他

~~OOM-7さんからの補足（あとで調整します by みつち）~~

～Mod入れ替え予定～

Update:2023/09/17

評価中(削除の可能性あり)

-

追加予定

-

削除予定

-

～議題MEMO～

エディターの集いで話したい議題や共有したい事項があれば誰でも自由に記入してください。記入する際は必ず名前を明記してください。

- ~~Tricompatに入っている米海兵隊のIMTVベストは30-40人帯あたりで使用するとゲームがかなり重くなる。修正が入るまでは少人数でしか使わないほうが良い。ウクライナの方のIMTVは未検証だが重くないとの報告もあり。[2023/10/22 | by Viper]~~ サーバーで対応済
- アドオンのホワイトリストにエディット関連ツールを追加してほしい。[Advanced Developer Tools](#)と[3den Enhanced](#)の2点。これらはアドオンの依存関係を生じない。[2023/07/16 by みっちー]
- 銃を落とす仕様は、今のところ、銃を落としたとき下草に隠れて銃を見つけられないこともままあり、アンコンして引きずられたあと、いつもいつも落とした銃を拾いに行かせられるわけではなく、銃が無い間、そのひとが戦闘に参加できないのはCOOPの楽しさを減じてしまい、よろしくないと思う。また、落とし物を探させるのも再度負傷やアンコンするリスクがあるし、拾いに行くために隊の移動が遅くなったり、班や分隊の人員がバラける、探しに行きたがる人を抑えるなど人員管理の負担だけが増えている。落とした銃を仲間がその場で拾っておいてあげることも不可能であり、補給がある大規模ミッションではまだしも、補給が無いことが主流の少人数帯では予備の銃を予め補給物資として用意することもない。本当に銃がないまま遊ぶ羽目になる人が出るのも、よろしくない点である。
したがって、現状ただただ不便であり、プレイヤーに不利益は与えるが大して有益ではなく、今後も不要だと思うので、この仕様は無くして欲しい。[2023/12/09 By Kyouzyu]
- 障害物の近くで銃の構えを解いてしまう仕様も不要だと思う。
一部の銃器では見た目以上に大きさの判定があり、どうやらサプレッサーを付けるなどすると銃の長さの判定も増えるようである。
これにより、しゃがみで階段を上ると銃が構えられない、などの問題が銃によっては発生するので判定のシビアさの調整がさらに必要ではないかと思う。(12/9 L85A3かA2にサイレンサーを付けたとき発生した。)
が、しかし、以前にも、建物との相性もあり見た目とそぐわない干渉によって構えを解きやすい状況があり、判定のシビアさを緩和してもらったわけで、不便がある毎に構えを解かないよう調整するくらいなら、そもそもその仕様自体が不要ではないかと考えるに至る。
以って、以上の仕様も今後は無くしてほしい。[2023/12/09 By Kyouzyu]
- 過去にプレイした経験や知識がないとクリアが困難なミッションは作ってもいいですか？[2024/01/11 By ahurine]

第08回 新・エディターの集い

2023年09月22日(金)

議長:みっちー・マンティス
書記:みっちー・マンティス

1. 周知事項

1.1. プリセット更新の紹介

- [プリセット更新](#)
- tri_compatibleの補填
 - アーレイ・バーク級駆逐艦
 - 中国軍攻撃ヘリ
 - Tanoaの植生
 - S&Sの一部服装
 - 自衛隊のPatriotはバグがあるよ(後ろから順番に降りよう)
 - tri_compatibleは実験的なアイテム
- プリセット更新のタイミングでCBA Settingは変えてないよ

1.2. ミッションリセットの周知

- 3DENで開くとエラーが出るので"Force Load"する
- 大型Modの入れ替えがあったのでしっかりメンテナンスする
- リセットの際は新規ミッションと同様にミッションチェックを依頼する

1.3. ミッションチェックの周知

- 最近よく来いでエディット経験の豊富な人に頼む
- 必ず一人の人に見てもらう(見てもらった人全員にOKをもらう)
- チェックOKをもらうまでは[TEST]を外してはいけない

1.4. その他

- Field RationはWEC以外ではやめとこう
- Hide Objectsモジュールを使用するときはOperate Locallyにチェック

2. 議論

2.1. アドオンのホワイトリストにエディット関連ツールを追加してほしい。[Advanced Developer Tools](#)と[3den Enhanced](#)の2点。これらはアドオンの依存関係を生じない。[2023/07/16 by みっちー]

⇒ 前向きに検討

2.2. 気絶した時に銃を落っこちてしまう仕様は、補給を前提としたミッションになってしまい少人数ミッションでは不便な状況になっているのでオフにしてほしい。敵の火線が激しい等、当初の侵攻ルートを迂回して侵攻する時に銃を回収するために、もう一度敵の火線に身をさらす状況がたびたび確認されている。また銃を落とすことす確率はサーバーで一律に設定されており、個々のミッションおよびZeusで変更ができる。(MODのバグではなく仕様によるもの?)

[2023/08/09 ahurine]

⇒ 調整対応しました。

2.3. PLAを味方勢力として出したい。[by ahurine]

⇒ 試験的に許可、必ずミッションチェックをC.ZEROさんに依頼する。

2.4. Foxhole使ってる? [by T-MEGANE]

⇒ 使ってない、車両の中で使えちゃうバグあり...

2.5. Breaching使ってる? [by C.ZERO]

⇒ Denboさんのスクリプトを使おう。(検証結果)

2.6. BreachアドオンのOn/Offをブリーフィングのテキストに書いてほしい。[by Buscont]

⇒ 試験的なアドオンなので強制はしない。

2.7. FIRのハリアーは積極的に使ったほうがいいの? [by wolfin]

⇒ 使わないと沈んじゃうよ!

- 2.8. [Spearhead CDLC](#)を使ったイベントをやりたい！ [by TAIGAR]
⇒ 今年中にやりましょう。
- 2.9. ガングリフロン作っていい？ [by Seedcape]
⇒ 前向きに検討する
- 2.10. ミッションリストの初回作者必須の理由を書いてほしい。 [by S2]
⇒ 書いてあるやつは基本は回さない
- 2.11. 室内の地上階以外でPKPやPKMなど長銃身の武器を持たせないほうがよいのでは？床ぬけして攻撃してくるぞ。 [by ahurine]
⇒ 強制はしないけどミッションチェックのときに注意しよう。
- 2.12. チェッカーが見やすいミッションを心がけてほしい。 [by T-MEGANE]
⇒ しよう。レイヤーの名前をつけよう。トリガーのタイトルをつけよう。コメントを書こう。
- 2.13. ミッションチェックの順番を守ろう。 [by Viper]
⇒ チェッカーに見てもらってから2鯖にアップロードする。
⇒ 真新しいスクリプトを使用するときはC.ZEROさんにチェック依頼

第07回 新・エディターの集い

2023年06月29日(木)

議長・進行: Viper

書記: T-MEGANE

1. 周知事項

- 1.1. init.sqlに以下の構文を記載。

```
[player createDiaryRecord ["Diary", ["System", "ACE Medical System<br/>- Advanced Medication: ON<br/>- Advanced Bandages: ON<br/>- Clear Trauma After Bandage: OFF<br/>- Fractures: ON<br/>- Respawn: OFF"]];]
```

現状記載している【player createDiaryRecord ["Diary", ["Medical", "ACE Medical System (Advanced)"]];】等の情報は上記のSystemに変更すること。

- 1.2. 中国軍MODについて

現状、中国軍(PLA)は敵として使用すること、味方ではNG。

①リテクスチャMODであり、車両を出すとバグる

②需要の問題

- 1.3. 長らくミッションリストにおいて黄・赤で塗られているミッションは赤札等が順次削除予定。

- 1.4. エディターとしての心構えとして、プレイ中にエディット上の情報等メタいことを言わない！！
ロールプレイを心がけよう！

2. 議論

- 2.1. 湧きスクリプトについて

Q.どの規模から使用して良いのか？

A.大前提として、湧きスクリプトの中身を理解する必要がある。

その為、現状Co40以上が目安。

- 2.2. ACE体力(スタミナ)について

Q.tricoさんがスタミナを弄りたいと仰っていたが今後変わるの？

A.現状は未定。指揮官に入る人は隊員の状況把握を心がけよう！

- 2.3. 夜戦ミッションについて

Q.NVGの設定の一般的な数値が知りたい。

A.人によって好みが違うので、自分で実際に試してみて使いやすいバランスを試してミッションを作ろう。

- 2.4. CLV MODについて

MOD内の対空砲について

置いた状態では弾薬が入っていない。その為、使用時には注意！

CLVは敵で出してもOK!

- 2.5. 少人数における車両運用と指揮職への配慮

Q.AAVP7、LAV-25 等分隊長が1個分隊指揮したうえで、車両指揮するときRTO、SubLeaderは必要？

A.ケースバイケースで対応。どうしても困ったらチェックに相談しよう！誰でも取つつきやすいミッションを意識して作成する

- 2.6. Mi-24(ハインド)について

Q.ハインドでラペリングすると機体ひっくり返るの治った？

A.まだ治っていないので、ハインドを出すとき、ハインドがある部隊の指揮官は注意しよう。

- 2.7. AirOnlyの超小規模を作って欲しい！

A.無ければ作れ。

ただし人が増える、待機室に人がいたらやめる等の判断をして欲しい。また、1人でも歩兵ミッションがやりたい雰囲気があればその気持ちを汲み取る判断力、意識をすること。練習したのならEdit上、トレーニングフィールドで練習すれば良いのでは？

歩兵メインの鯖ではあるのでミッションを作る人はその点も考える

実践で無線の指示を受けながら挑戦したい人、大規模は敷居が高い人もいる。

→小、中規模ミッションで挑戦しよう。その際、自分で挑戦したいと立候補する人がいたらある程度アドミンが配慮してあげるのもアリ。

2.8. TGMSSを編集したい

そもそも、TGMSSは過去の議事録の編集版。その為、勝手に編集するのは好ましくない。もし編集した点があるのなら、エディターミーティングで提案しよう。また、TGMSSで内容が分からなかつたら過去の議事録参照し、それでも分からぬ場合は熟練エディターに相談してみよう。

2.9. 自分が制作したミッションで指揮職に入るべき？

A.そもそもどのようなプレイヤーが指揮職に入っても遊べるように作ろう。

初回作者同伴で最初だけ付き添うのはあり。ただし、**無理に指揮職に入る必要は無い。**どうしてもそのルートで行ってほしくない場合はコツソリと指揮官に教える。しかし前提として、どのルートで侵攻しても大丈夫なミッションを作ろう！

第06回 新・エディターの集い

2023年4月26日(水)

議長・進行: Viper

書記: T-MEGANE

1、変更点

自衛隊関係の武器、装備etc...の拡充。(Disco氏 Forest氏)

→これまでリテクスチャを貼っていた人は置き換え必須

→旧89式(tri_compat)の武器を使用しているEditorは置き換え

2、ミッションリストについて

現在来ていない人をチェックに記載するのは止めるように

3、フラッシュバンについて

現状フラッシュバンはOPすぎるんじゃないか。敵側は避けることは出来ない。

→個数制限するべきじゃないか？

→基本的にEditorがArsenalに入れた装備は使用許可。もし使用したくないのであれば、Editorが Arsenalから抜く。

4、RHSとCUPのホロ付きハンヴィー弾薬車両について

補給するときにポイントを使用しないで、付近に止めると自動的に弾薬が補給されてしまう。Editorは使用する際は十分注意するように。

→トラックの方はこのバグが無い。

RHS M1152A1RSV

CUP M1038 AMMUNITION

5、双眼鏡の所持について

現状双眼鏡の所持は無し。ただし、ヴェクターやDAGRは制限あり。

→詳細は過去の議事録を参照。

6、基地防空車両や兵装について。

基地防衛用に防空車両を置く場合、

7、副中隊長に無線等を取らせるのはあり？

Q.兼任出来るのか

一力量によるのでは

一場合によっては暇になるかもしれないが、基本的には2ICの仕事があるの
で、仕事を割り振らない方が良い。RTOを設置した方が良い。

第05回 新・エディターの集い

2023年02月17日(金)

議長・進行: Viper

書記: T-MEGANE

日直: C.ZERO

ガヤ: みっちー

1.TGMSSについて

初心者さんはまずTGMSSを全部読んで理解してからミッションを作ってみよう！

よくわからない所はエディターの先輩に聞いてみよう！

2.NVの解像度などの違いについて

Editor個人の観点で決める。ミッションの難易度調整等。

- ・NVを使用時にサイトを使用出来る、出来ない。ミッションリストに書くか書かないか。
→強制して書くものでは無いが、努力目標としてミッションリストやデスクリプション等に書く。
- ・NV等不備、不満があるのならば、Editorに伝える。

3.IFVやAPCが味方にいると、車両無双して歩兵が戦えない問題

感覚が分からぬ内はIFV、APCを出すミッションを作らず、感覚が掴めてから出すミッションを作る。

航空機を出す場合も同様。◎旧エディターの集い、第4回1.1.2

指揮や乗員の習熟度にもよっていろいろと変わってくるので、そのあたりも加味したバランスでミッションを作れるようになってから使おう。

4.AT弾や車両等のMODによる違いについて

→TGMSS 1.3.3参照。ミッションで兵器を出す際は、Editor自身が一度確かめてから作ろう。

- ・アドオンごとにアーマー値の設定思想が異なるため、装甲車・対装甲兵器は同じアドオンのものを使った方が良い。(ex:CUP/RHS/バニラ)

5.ミッションセルフチェックリストはあるか？

→TGMSS 2 を参照。

その他の微細な項目は自分で確認すること。

6.ミッションリセットはいつ？

2月末に行われる予定。3か月以上ミッション更新していないもの、大規模に変更したものは再チェック必須。

7.ミッションチェッカーについて

現状認定制度はない。ただし、大規模の初回作はC.ZEROさんに見せる。

8.デモリッシュブロック、梱包爆薬をArsenalに入れるべきかどうか

・爆薬ブロック等で事故が起こっている状況があるので、Arsenalに入れるべきでは無いのでは？

- ・現状Arsenalに入っているものは、職種がかけ離れているもの以外(RFLMがAR持っていく等)は使っても良い。

→現状の解決策は、特殊兵装扱い(ex.指揮職に持たせる、特殊兵科)

・

9.ヘリ、航空機の2人乗りの機体でパイロンが移ってしまう問題。

・ツールキットと補給車両で解決可能。ただし、武装を機体が載せられるものを全て変更出来るので、別の武装を載せるのはNG。

・バグは直してもOK。直した後にアドミンにポーク飛ばす。

10.車両等に弾薬を削除したはずなのに、ミッションを回すとATが二発入っている。

・ammo_supply.sqfを使用？

/*

```
clearWeaponCargoGlobal_box;
clearMagazineCargoGlobal_box;
clearBackpackCargoGlobal_box;
```

```
clearItemCargoGlobal _box;  
*/
```

を貼り付ける。

11.小銃等の暴発問題。

設定が初期設定になっている。-持ち帰って検討する by C.ZERO

12.ミッションを作る人は責任をもってミッションを作ろう！

チェックしてくれる人も責任をもってチェックをしよう！

第04回 新・エディターの集い

2022年10月21日(金)

議長:みっちー・マンティス

書記:みっちー・マンティス

ファシリテーター:C.ZERO・マンティス

1. ミッションの規則に関する周知 (TGMSS)

2. ミッションチェックについて

2.1. ミッションチェックの認定制度

- チェックできるほどの人の数はいない？
- チェックが滞ることはない？
- チェッカーが来なくなっちゃった
- ミッションの新陳代謝orクオリティ どっちが大事？
- 人数帯によってチェックの重要度が変わる

2.2. ミッションチェックリストの作成

- リスト化することでやりやすい
- リストがミッションの幅の足かせになる
- 人によって指摘が真逆になってるのよく見かけるので賛成
- チェックする項目をリスト化する(絶対治すわけじゃない)

⇒ 現状維持 (TGMSS+バランスや敷居が高くならないよう確認)

3. 検討事項

3.1. BFTの是非について (T-MEGANE)

- 無くていいよって言う人=COOPに慣れてる人？
- 無くすなら代替手段が必要？
- BFT無しのイベントを定例化
- 秒数調整とかでうまいことやる？

⇒ 現状維持 (BFT無しはACMとして開催)

3.2. 追撃砲の装填時間 (by げの)

ACE CSWの"Interaction Time Coefficient"をミッション毎に設定出来るようにしてほしい。追撃砲の装填に3秒かかるのをどうにかしたい。

⇒ Missionで鯖設定をオーバーライド出来るように鯖設定を変更

3.3. Garbage Collectorの時間設定 (by Schalldampfer)

車両の残骸の残存時間を増やしても良いのでは？

⇒ 現状維持

3.4. **機械化歩兵**の編成について (by Schalldampfer)

最近、小隊本部が一般分隊並みに火力をもつミッション(独・露の機械化歩兵など)を作り始めたが、鳥鷄のミッションでは一般的でなく難易度が高いと見受けられるので、一般プレイヤーから意見が欲しい。

- サーマル付きの車両などがいると歩兵の交戦が減っちゃう
- 本部付きの歩兵は運用しづらい？
- Sgtに運用を任せてる
- 史実編成でやってみる(歩兵運用と車両運用の人を分ける)
- 歩兵が楽しめるのが前提
-

4. MOD/アドオンの追加について

4.1. MODの追加の要望

フォーラムに書いてね

第03回 新・エディターの集い

2022年07月27日(金)

議長:mokuzai

書記:T-megane

1.ミッション作成時の決まりごと再周知 (詳細は第2回参照)

1.1. AO圏の意味について

AO圏内には初期配置されている敵が収まっていること。

1.2. ベクター等の所持について

DAGRやMicroDAGR、GPS、測距可能な双眼鏡を意味もなく持たせないこと。

1.3. 暫スロットについて

→基本的に作らないように。バランス・役割を考えてミッション作成するべき

1.4. Zeusは大前提として使わない

→バグ、サーバー上のラグの場合を除く。

1.5. 身内ノリを出しすぎないように。

→新しい人が置いてけぼりになるようなのはダメ

1.6. 湧きスクリプトについて

→前提としてスクリプトの内容を理解しているか。

→夜の1戦目のミッションは使ってもいい。

Co40(min30~)以上から使っていい Co50(min40~)以上なら使わないと

いけない

1.7. 夜Coop1戦目の処女作は必ずC.ZEROさんに見せる

1.8. 著作権の有る楽曲について

・前回会議で仕様は控える

・そもそも、むやみやたらに楽曲を流さない

・配信者を気にして何かをする必要は無い

→追加で版権音楽を入れる場合、ひと言C.ZEROさんに相談

1.9. BFTについて

→夜の1戦目ミッション(min30~)には必ず入れる。(今後も要議論)

1.10. サーバー上にアップロードしたミッションについて

→コミュニティ上にアップロードした以上は、サーバーの共有物になっていることを前提と考えて。

(自分のミッションだから引用やめて等は無し)

1.11. ミッションエディターには敬意を持とう。

1.12. start地点から敵が見えるのは良くない。

2.疑問や質問

2.1. ミッションチェックのチェックリスト作成の必要性

→必要性はあるが、誰が作成するか

2.2. 救済措置としてAT火器等を配置するのは良いか

- ・ロールプレイング的に辻褄が合うのだったら良いのでは？
- ・救済措置が必要な状況になればミッション失敗では？

→TRI鯨の基本ルールとして鹵獲は無し(鹵獲有にするならば、
ターゲットがしっかりと話し合って)
一定水準以上のミッション作成が必要。

チエッカーとエディ

2.3. 航空機戦力の割合について(大規模)

- 前提として歩兵がメイン
- ・Edit上のバランスの取り方

2.4. センシティブミッション作成について

- 良識の範疇で。

2.5. ミッションエディターが必ずしも中隊長等指揮職に入る必要は無い。

中隊本部要員(medic等)指揮に関わらない所に入る等もあり

2.6. ミッションリストにコメントを記載する際に、名前を記載したほうが

- 必ずしも強制するものではない。もし、名前書けるなら書いて

良いのでは？

欲しい

Tips. Addon OptionのACE Weatherのチェックボックスを外さないと、環
じっていても勝手に雨が降ったり霧が出たりするの
↑2022/08/23 サーバー側で切られていることを確認済

境欄の天候をい

おすすめMODやMAPのURL紹介場所↓

- ・爆薬の種類の追加 ブリーチャーの仕事とか増えそう by hayab

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2820127143>

- ・ビルの上とかからのロープ降下 by hayab

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=730310357>

- ・ロシェ

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2226368165>

- ・AC-130ガンシップ(USAF MOD BETA) by Sima

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1888644057>

- ・いろんな民間車両追加MOD by Sima

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1472791101>

- ・ニュージーランド国防軍追加MOD by Sima

第02回 新・エディターの集い

2022年01月21日(金)

議長:cat food

書記:cat food

1. ミッション作成時の決まりごと再周知

- 1.1. AO圏内には初期配置されている敵が収まっていること。
- 1.2. 少人数帯のミッションでは基本的には湧きスクリプトを使用しないこと。
- 1.3. 少人数帯ミッションでは交戦開始から30~40min程度で終わるようなイメージで作ろう(あくまで目安)
- 1.4. 基本的には初期装備のみでも即戦える程度には物資(マガジンや医療品)を持たせること。
- 1.5. DAGRやMicroDAGR、GPS、測距可能な双眼鏡を意味もなく持たせないこと。
- 1.6. 初期装備にDLCで追加された装備類を持たせないこと。
(ミッションリストにどのDLCが必要か明記されていればOK)
- 1.7. MODごとに車両のHPやATの威力に差があるため味方や敵のAT等を持たせる際には気をつけること
- 1.8. 作者がいないと進行に支障が出るようなミッションは作らないこと。
e.g. 攻略する拠点の順序、他ミッションと違う変わった編成 etc...
(作者同伴必須やInitに理解できるよう説明が明記されていればOK)
- 1.9. ミッション更新時にバランスが変わるような調整(極端に敵を増やしたり味方に車両等を追加など)をした際は必ず再チェックをしてもらうこと。
- 1.10. 大規模ミッション(Co40以上)を初めて作る人はC.zeroさんにミッションチェックをしてもらおう。
←Czeroさんに関わらず良く大規模ミッションを作っている人でもOK
二作目以降は大規模ミッションをよく作っている人(目安としては大規模ミッションを3作以上作っている人、zawaさん、TunacanさんForestさん等)に見てもらおう。

2. #1サーバーの本格稼働

- 2.1. 毎週日曜日は#1サーバーが稼働停止していたが今週からは日曜日でも稼働するようになります。
- 2.2. 現在#2のFTPサーバーのフォルダーに更新予定ミッション等を入れるようになっていますが、#1のFTPサーバー[ftp://sv1.triserver.com/]
にミッションを直接上げることができるようになるので注意しよう。但し、テストミッションは#2のみに上げ、名称は今まで通りにミッション名の頭に[TEST]_～となるようにする。

3. 疑問や質問

- 3.1. 作者同伴必須のミッションはだめじゃなかったか？

→フォーマットのような編成であったり、ミッションだけだとミッションの幅が狭まってしまう。ミッションチェックあまりにも凝りすぎているものは弾くようにしてるので大丈夫

3.2. 大規模ミッションで著作権のあるような曲を流すのはどうなのか？

→有名な曲を流す際は著作権などの問題がありそうな曲は使用を控えてもらう。

→著作権は複雑なので、本当に問題がないか確認することは大きな労力がかかることに注意すること

3.3. BFTについて

→BFTに関してはある程度なれている人であれば、BFTが無くても問題ないが、初心者の方のハードルが上がってしまうので段階を踏んでいく必要があるので、すぐには無くせない。

3.4. MODのプリセット更新予定

→サーバーで使用する際に問題がなければTRIサーバーのホームページに有るフォーラムなどで提案して下さい。

3.5. 注意点、情報共有・USAFのF-22の仕様

→USAFMODのF-22は300~400km/h前後で着陸しないとARMA物理で機体が接地した際に破損してしまう、長距離無線がない等かなり癖があるので使用する際は気をつけよう。

3.6. 注意点、情報共有・CUPのLAV25A1

→仕様かバグで車内の乗員が小銃で抜かれてしまう。

3.7. 動作や癖などがある機体や武装などのリストを作つて情報共有をするべきでは？

→リストアップするのはリスト見ていない個人が責められてしまう原因にもなる上にリストの数がかなり多くなってしまうので、どのMODを使っているか等をユーザーに分かるようにミッションリストやInit、アサイン時分かるように記載してユーザー側の負担を減らそう。

3.8. おすすめMODやMAPのURL紹介場所↓

<https://steamcommunity.com/workshop/filedetails/?id=1388192893>

↑砲兵の計算をやってくれるすぐれもの(フォーラム記載済み)

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2499043863>

↑英空軍や独空軍で使われてる戦闘攻撃機！(フォーラム記載済み)

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1515845502>

3CB BAF WeaponsのCompatMOD BAF弾薬をRHS系で使える

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=820994401>

FFAAMODです。タイガー戦闘ヘリやスペインの戦闘車両が追加されるMODです。(フォーラム記載済み)

第01回 新・エディターの集い

2021年08月18日(水)

議長: 🐱 cat food・マンティス 🦸
書記: 🐱 cat food・マンティス 🦸

1. ミッションを上げる方法の変更点

- 1.1. テストミッションを上げる際に、ミッション名の頭に[TEST]_を追加
e.g. [TEST]_[JP]_Co00_~~~.pbo

- 1.2. 3DENのメニュー→Attributes→General→title(日本語では属性→全般→タイトル)のミッション名の頭に[TEST]を追加
e.g. [TEST] [JP] Co00 ~~

2. ミッションリストの変更点

- 2.1. ミッションチェックをしてもらう際にチェックしてくれた方の名前をミッションリストの[Checker]欄に名前を記入。
※ リストの[Checker]欄が空白のミッションは事実上ミッションを回せ なくなります
- 2.2. ミッションのMAP欄がプルダウンで選択式になったのでそちらからMAP名を選択する。(よく繰りが間違っているので)
- 2.3. ミッションリストの色でグレーに随時消していきます。

3. Arsenalの中身

- 3.1. Headgear、Facewearに明らかに軍隊で使用しないもの/雰囲気にそぐわないものを入れるべきではないのではないか?

→ある程度エディター側の意向があればある程度は許されるのでは?

→元ネタ隠し要素的なものは良いけども、アーセナルに入れて変なも ので分隊間で統一すると絵面がかっこ悪い

→そもそも隠し要素的なものならいいのでは?

→エディターがミッション毎に統制できないのなら入れるべきではな

→エディターがチェックなどにしっかりと理解できる理由付けがあ

い
れば検討の

余地あり

▫理由付けがしっかりできていればある程度

(麦わら帽子やシュマグ等)は全然アリ

- 3.2. HuntIRも不要なのでは?(一般部隊は使っていない/UAVなどのスロットの存在意義がなくなる)

→テンプレートで入れるものではなく、時代考証やエディター側の意

向次第で

は?

→エディター側の意向 & その都度、式職などが統制を取れば良いので

は

ないか?

→COOPの流れで撃った人が見る時間等で間延びしてしまうんじゃな

い

か?

→アーセナルに入ってるから良いのでは?と言われると反論しづらい

→そもそも擲弾手が勝手に撃つようなものではなく指揮職が統制するも

の

なのでは?

▫エディター側の意向次第、入れたければ入れてもいいし、必ず入れ

るものでは

ない

3.3. 初期装備でDLCを使わないように気を付ける

4. 特殊部隊スロットの扱い

4.1 特殊部隊系のミッションで使われている”Operator”は分隊長の匙加減で装備を選択できるようになっているが、実質自由に選べる現状は問題ではないか。(tricoさんとしてはOperator=RFLMの認識)

5. 大規模ミッション作成時の注意点

5.1. Zeusを2個置いてあるミッションで多々不具合が発生している (ミッション開始時にプレイヤーが全員死亡判定になってしまいミッション失敗等) ので基本的にZeusはアドミンのみが取れる設定にする。

5.2. 初めて大規模COOPを作る人、まだあまり慣れていない人は変わったスクリプトや、タスクを組まないようにする。

6. ミッション作成時の注意

6.1. 最近かなり尖っているミッションが多く(宗教、陰謀論等のセンシティブな内容)不特定多数の人が出入りするサーバーにそぐわない、

配信をしている方も多いので極力ミッション内容には気を使って欲しい。

☆大前提として新規の人や配信の問題にならないようなミッション

△小規模ミッション作成時のフロー/チェックリスト的なものを設ければ? は? ベースライン的なものがあればモデレーター若しくはCzeroさんに一方下さい。

7. ~~エディターの皆様から~~

7.1. 統制について、MODの仕様上GPSが付いてない航空機パイロットにバニラGPSを持たせていいか?

→持たせるか持たせないかはエディター側の匙加減で良いのでは?

→GPSがあるミッションと無いミッションで、GPSがなかった場合にのではないか?

→あまり一般に持たせていないGPSをあまり持たせるべきではない、選ぶ際にRHSの機体であることを明記しておけばス

ミッションをロットに入るときに分かるのであえてもたせる必要はないのでは?

△RHS製A-10/Su-25/Mig-29に関してはシステム上GPSが使えない為機体インベントリにバニラGPSを入れ、一言明記する。

7.2. ミッションのサマリーにVer.~~で更新せずに日付(2021/00/00)で更新する

7.3. CUPのF-35、ハリアー修理できない?

△一旦今まで回ってきてたので、現時点では保留。

～以下アーカイブ～

第1回 エディターの集い

2019年04月26日(木)

議長:ワーム・マンティヌス

書記:みっちー・マンティス

1. 3DEN外部での設定

1.1. Arma3 Launcher

スクリプトエラーの表示:設定⇒Show Script Errorに

1.2. Description.ext

タスク関連の定型文のみ記述し、それ以外は3DENで設定

1.3. init.sqf

if (isServer):スクリプトをサーバーだけで実行する構文

if (!isDedicated):スクリプトをプレイヤーだけで実行する構文

1.4. aiSetting.sqf

AIのスキル(賢さや射撃精度)を調節するスクリプト

Aiming Accuracyは0.2くらいが目安

※大きく弄っても体感できるほどの違いは出ない

そのままでは途中湧きするユニットには適用されない

1.5. safeZone.sqf

基地で誤射した際に弾を物理的に消す安全装置

スタート地点のマーカー名を[respawn_west](#)に

1.6. Ammo Boxの運搬

変数ACE_MAX_WEIGHT_CARRYで運搬可能重量を変更可能

※2000でAmmo Boxの半分くらいの容量までDrag可

OR⇒[this,true,[0,2,0],180] call ace_dragging_fnc_setDraggable;

2. 3DEN Attributes

2.1. Debug Console: Adminにチェックを入れる

2.2. Min/Max Player: 正しい値を書く

2.3. Summary: ミッション概要を詳しく書く

2.4. Respawn: Switch to Spectator

2.5. [Garbage Collection](#): All Scenario Objectsに、他はデフォルト

3. Addon Options

3.1. ACE MAP BFT: グループリーダーのみMAPに表示

3.2. ACE Uncategorized G-Force Effect

飛行機操縦におけるブラックアウト/レッドアウトの有無

3.3. ACEX VIEW Distance Restriction

1人称の強制はA3の設定ではなくACEでやっている

3.4. ACE3モジュール: CBA Settingに移行中

参考画像

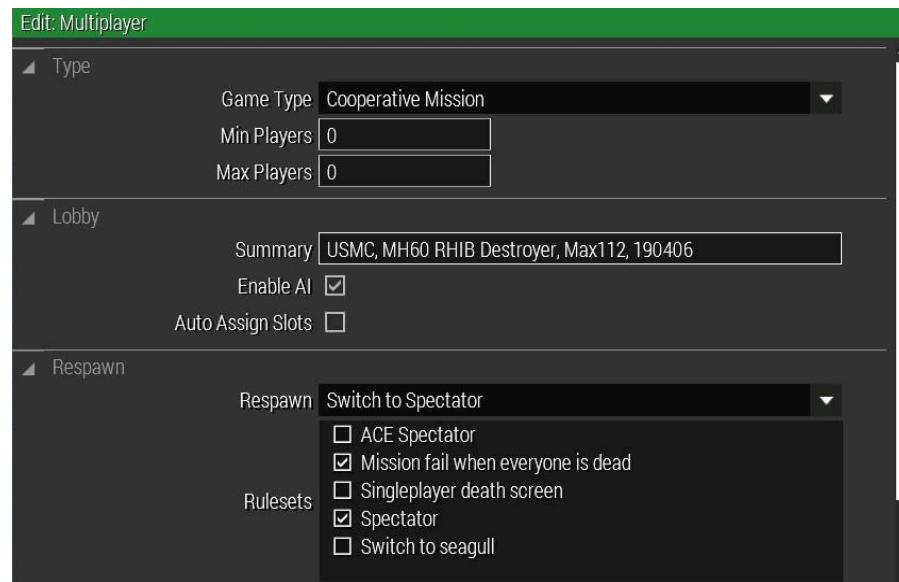


Fig2.1 3DEN Attributes Multiplayer

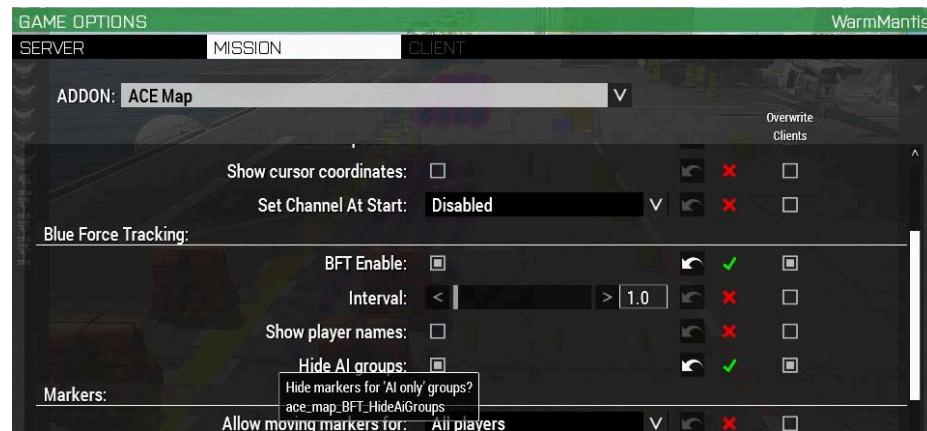


Fig3.1 Addon Options ACE MAP



Fig3.2 Addon Options ACE Uncategorized

- 4. ミッションの設定**
 - 4.1. 人数帯ごとのミッションの作り方
Co50を境に作り方が変わる
大人数帯では複数の増援トリガーを同時に踏まないように考慮
踏んでもしまうと...スクリプトが同時に起動して重くなる
 - 4.2. 少人数ミッションでのJIP(途中参加)
テレポートや無線など、連絡の取り方などを明示する
 - 4.3. 兵器アドオンの共通化
アドオンごとにアーマー値の設定思想が異なるため、装甲車・対装甲兵器は同じアドオンのものを使った方が良い
エディターはプレイヤーの兵器が有効かどうか要チェック
 - 4.4. 敵ユニットの移動無効化
固定砲台として振る舞ってほしい戦車やバンカーなど
`{_x disableAi "PATH";} forEach units group this;`
※リーダーのユニットに適用
 - 4.5. Gear Script vs 3DEN Loadout
Gear Script: Addonの入れ替えにも対応可
3DEN Loadout: 大人数ミッションではこちらを推奨
 - 4.6. 車両のイベントリ: Equipment Storageをクリアして空にする
 - 4.7. Teleportのオブジェクト: 旗に共通化
 - 4.8. MAP初期配置オブジェクトの削除
Module⇒Environment⇒Terrain Objects
 - 4.9. パラシュート降下
halo.sqf(by trico)最新版ではLauncherを所持しての降下が不可
Launcherはサプライボックスを使用して後から補給するように
 - 4.10. Jamスクリプト
敵兵器の鹵獲にはリスクが付きまとつことを周知したい
講習会&フォーラムで周知
- 5. ユニットのバグ**
 - 5.1. JS製 F/A-18F: 後席のカメラが使用不可能
 - 5.2. CUP製 Lamp Gun付きのヘリ
Co-Pi席で長距離ラジオが使用不可(Lamp席にアサイン)
 - 5.3. CUP製ANZACフリゲート: 重い
- 6. 今後のミッション制作とサーバーについて**
 - 6.1. サーバークラッシュ
クラッシュしたミッションの記録とRPTの収集
 - 6.2. 3rd Party DLC (Global Mobilization)
鯖には導入するが大人数ミッションでは使用しない予定
 - 6.3. ミッションチェックを増やしたい。

第2回 エディターの集い

2019年06月30日(日)

議長:ワーム・マンティヌス
書記:みっちー・マンティス

1. tricoさんから
エディターの集いは色々な人に来てほしいので、もっと宣伝しよう。
2. サーバー停止の原因について
原因はNimitzアドオンの可能性大と判断(候補:Nimitz・ACE3・RHS)。
Nimitzアドオンを外した現在は安定、現状のプリセットで様子を見る。
※過去にNimitzはArsenalの動作を重くしプリセットから外れた経緯あり
3. ミッションの設定
 - 3.1. 戦車の移動速度
多くのミッションで敵AI戦車の移動速度が速く、リアルさに欠けるうえ、対応も難しい。
リアリティ・プレイアビリティを考慮し、[limitSpeed](#)スクリプトを使用(trico製の増援スクリプトでは適用済)して制限するべき。
 - 3.2. エディタの意図しない進行ルートの選定
指定LZ外から進行し、目の前で敵が湧いたという事案が発生。
ミッション制作の際、指揮官がエディタの意図を汲めるようマーカー(AOは必ずしも円である必要はない)やブリーフィングテキストで説明。
もしミッション中にエディタが気がついたら、声を掛けて良い。
 - 3.3. 補給物資の輸送
スクリプトの適用でAmmo BoxをDragできるようになる。
`init.sqf:ACE_MAX_WEIGHT_CARRY = 2000;`
輸送機:Attributes⇒ACE Options⇒Cargo Capacityを6以上に設定
 - 3.4. 兵器のアドオンの統一
装甲車とAT兵器のバランスについては最近改善されているが、可能な限り統一を。[航空機の兵装の並び順](#)も参照。
4. ユニットのバグ
 - 4.1. F/A-18F:後席のカメラが使用不可(ZEUSによる代替機の使用も検討)
 - 4.2. USS Freedom:#1カタパルトからFA-18Eが発艦不可(爆散)
 - 4.3. FIR製F-14
後席で投下するレーザー誘導兵器(GBU-10/12/16/24)が、後席の照射するレーザーで誘導不可能(前席による照射は誘導可能)←前席に投弾のトリガーがあれば後席のレーザーでも誘導するよ！
 - 4.4. RHS製M109A5:車内で無線が入りっ放しになる(要検証)
5. Addon・DLC
 - 5.1. Addonの入れ替え
現状入れ替え予定はないが、良いアドオンはフォーラムで紹介を。
メインの時間帯で使われないMAPは沈む。
 - 5.2. Contact DLC
DLCの挙動はAPEXと同様で、MAPは持っていないと鰐に入れない。
#2サーバーには導入予定。
 - 5.3. TRI Compat
一度BANされました、アウトです。

更新遅れでバグが残っているアドオンについて修正している。

6. ミッションチェック

6.1. ミッションチェック制度

エディタ間で相互にチェックを行う(完璧でなくてもよい)ということになり、ミッションを作り慣れた人同士なら誰に頼んでもよい。

大人数ミッション(Co50～)を初めて作る際はtricoさんがチェック

6.2. 現在の公認チェックカーラー一覧

trico・tunacan256yen・WarmMantis・Cypher・Piyotan・zawa

(C.ZERO・ぐらうん)←

6.3. ミッションを作ってみたい人へ

Mission Edit Roomファイルブラウザ内のサンプルミッションを参考に

第3回 エディターの集い

2019年9月27日(金)

議長:ワーム・マンティヌス

書記:みっちー・マンティス

1. tricoさんから(参考ミッション: Co80 Dynamo)

1.1. 傷口の縫合

Arsenal箱にMedical Facility属性を付与する

1.2. Teleport

旗にアクションメニューを付与する

1.3. Blue Force Tracker

Co50以上ではBFTを使用する

1.4. 航空機用の補給車両

Fuel TrackやTowing CarにRepair属性・Ammo属性を付与する

1.5. 補給物資

IDAPのオレンジ色の箱(Capacity6)を使用(視認性)

輸送機側のCapacityを調整(ちゃんとした輸送機にのみ搭載)

2. 大規模ミッションを作る際の注意点(メイン時間帯のCo40以上)

2.1. 補給物資

ACEのCargo機能では投下作業中に操縦不可

難易度下げてもいいのでは?

Setting→Addon Options→ACE Logistic→Airdropで係数を変更可

Default 2.5 = 15sec → 0.5 = 3sec

☆tricoさんの的には"要請したら50%で届く"くらいの感覚

豆ヘリからパラドロップするのやめてほしい

保留(パイロットの意見を収集)

2.2. 勢力が異なる長距離無線機

勢力違いの車両を出すとき、マンパック～車両の間で無線通信が不可

Setting→Addon Options→TFAR Global→Define Manpack Radio

→無線機の種類を勢力間で統一する(公式Wikiも参照)





3. エディットはするけどあまり指揮をしたことが無い人に関して

ミッションを制作する上で、ミッション進行の流れや指揮する側のことを理解してほしい(小隊本部・中隊本部)
制作したミッションを初めて回すときも指揮スロットに入ってほしい
↖自分のミッションがどのようにプレイされるか、俯瞰して見る

4. 質問

4.1. スクリプト

負荷や安定性は要チェック
自分で読んで分かるレベルになってから使ってね

4.2. 敵として出すべきじゃないユニット

GMG(AGS-30・Mk -19)とかグレポンとかBTR80A/90
ミッションチェックに確認してもらおう

4.3. Co-Pilot

スロットアサイン時にCo-Piが必須なのか明示してほしい
Role AssignmentにCo-Pilot / Gunnerって書けばよくね

第4回 エディターの集い

2019年11月29(金)

議長:ワーム・マンティヌス

書記:みっちー・マンティス

[第4回決定事項要約](#)

1. ミッションを作る際の注意点

1.1. 航空機による補給物資の投下に関してVector

問題:ACEのCargo機能で補給物資の投下作業中、操縦不可になる

投下時間を15sec(デフォルト) → 3sec程度にしてみる?

ご意見

Qeno氏 Co-Piがいるなら15sec、Co-Pi居ないなら3秒

Warlock氏 Co-Piがいるなら15sec、Co-Pi居ないなら3秒

ensis氏 $15 > n > 3$

Cyper氏 そもそも投下作業の際はCo-Piは必須

trico氏 ミッションによってバラバラなのは避けたい

パイロットとしての楽しみも残したい

Co-Piに入りたい人が多いとは思わない

☆補給物資はオマケ要素、補給物資ありきのミッション構成はX

結論:15sec(デフォルト)のまま変更しない

1.2. 航空機のバランスに関して

問題:歩兵スロットの数に対して戦闘機スロットの数が多い

結論:全スロットに占める航空機の割合は1割以下にしてほしい

1.3. GPSの配備に関して

問題:FTLがLCD GPS(Micro DAGRなど)に頼りすぎている

→FTLにMicro DAGR & Vector21を付与するのは止めるよう統一

ご意見

よんく氏 初心者さんに厳しすぎるのでは

ともしゅ氏 箱に入れておいて指揮官の許可で装備

zawa氏 特殊部隊など装備が充実した部隊でも?

trico氏 やるなら全スロットで無くしゃえ☆

結論:SL以上がDAGR・Vector21を装備可 & BFTの使用は可

※次回の集いまでの暫定的処置

1.4. ミッションチェックに関して

結論:複数人に依頼した際は全員にOKを貰うまでは公開しない

2. tricoさんから

2.1. 小隊本部の編成に関して

小隊長の負担が大きいため小隊本部の規模を大きくしてほしい

Executive Officer(2IC)や1st Sergeant(3IC)など

2.2. スロットに関して

作者がその場にいないと役割分からぬスロットは作らない

2.3. リザーブ分隊の数に関して

小隊編成のミッションで、リザーブが増えて分隊の数が多すぎる

→予備小隊本部を作つてみては?

第5回 エディターの集い

2020年01月10日(金)

議長:ワーム・マンティヌス
書記:みっちー・マンティス

1. ナビゲーションに関して

1.1. GPSの配備 (DAGR / Micro DAGR / A3 GPS)

結論:基本的にはSL以上ののみ所持 (第4回仮決定事項)

※観測系スロット(FO/FAC/JTAC/Spotter)などは例外

※上記の場合はミッションチェッカーに要確認

1.2. Blue Force Tracker

導入経緯

大規模ミッションでは中・小隊長の隸下部隊の管理が大変
ACE3のBFTはMAPに表示されるので誰でも見えてしまう
→分隊長がBFTを見てMAPを中心とした指揮をしてしまう
→現実的に知り得ない情報が得られてしまう
&出来ればModuleやAddonなどで解決したい

現状:ACE3のBFT→cTabに更新(中)

背景:ACE3のBFTはMAPに表示されるので誰でも見える

→分隊レベルの戦闘指揮でBFTに頼ってしまう

→cTab Addonを導入

BFTとcTabに関するご意見

WM氏 cTabは一般兵科の満足度には寄与していない

ensis氏 cTab導入でMAPを見る時間は減った

BL氏 BFTが見えると周りの動きが分かって面白い

HakuNeL氏 BFTがあると迷子が助かる

Himete氏 BFTがあると別の小隊の動きが分かって楽しい

Sverigel氏 あってもなくても変わらない

classic氏 BFTもcTabも変わらない

OOM7氏 MAPを開いて見えるぶんには問題ないと思う

tenpenny氏 RTOにcTabを持たせるのはおかしい

TorpolM氏 RTOの立ち位置はミッションによる

結論:cTabとBFTは併用、指揮官が選択 (検討は継続)

BFTをミッション中に消す際は↓

ace_map_BFT_Enabled = false;

デバッグコンソールへ入力、グローバル実行

cTabの配備スロット...CC/XO/PL/PSG/RTO/航空管制職/観測職

cTabが沈んだときのために外部スクリプトで箱に入れる

RTOに配備するかどうかは指揮官に委ねる

2. 医療体制に関して

2.1. ACE3の医療システム設定

[ACE3 新医療システムの解説 by ACE Team](#)

現在のサーバーの設定

- ・負傷したり痛みがある状態では心拍数が上昇し、心拍数や血圧が閾値外になると気絶（Unconscious）します。気絶はアドレナリンで回復できます。
- ・さらにバイタルが悪化すると心停止（Cardiac Arrest）します。心停止すると約3分で死亡しますが、心肺蘇生（CPR）することで蘇生できます。
- ・また、頭部か胴体に致命傷を受けた場合、一撃で心停止してしまうこともあります。
- ・負傷すると骨折することがあります。添え木（Splint）を使用すると治療できますが、治療してもダッシュができなくなります。
- ・他人に治療する時、治療する側のインベントリから先にアイテムが消費されます。

骨折に関するご意見

NicoTuba氏 骨折により進行速度が下がりプレイ時間が長い
面白さとプレイ時間のトレードオフ

Forest氏 骨折を治すとエイムが悪くなるため治療拒否!?

Lemonia氏 骨折によって戦闘継続不能かどうか判断しやすい

satokou氏 サーバーの戦闘スタイル的に骨折率が高い
骨折を無くしても面白さは十分あると思う

trico氏 骨折を添え木で治せるならいっぱい持っていく
それなら最初から無しで良いんじゃないかな
被弾に対して恐怖感を持って戦闘すべき

結論:仮設定のまま継続、後日改めて検討

即死無し&心停止後の生存時間は3min
骨折は有効化&後送した場合のみPAKで治療
Medical Facility & VehicleでPAKを使用可
Personal Aid KitとAdenosineをArsenalに入れておこう

2.2. Medicスロットの数

結論: 中隊本部...1名(後送用)

小隊本部...1名(メイン)

歩兵分隊...1名(CLS)

※分隊内CLSはMedic属性無し

第6回 エディターの集い

2020年1月26日(日)

議長:ワーム・マンティヌス
書記:ずいかく・マンティス

議題

- tricoさんのお話
 - ・バランスのお話(AOの広さ、交戦の強度など)
 - ・Medicalシステム関連(添え木とPAKのArsenalへの実装、CLSの分隊内配備)
 - ・BFTの適用について
 - ・ミッションリセットの話
- 原則として下記の内容はミッションエディットする上で遵守すること
エディットの仕様の統一のため

1. BFT&cTab

- 1.1. BFTの導入
 - 9時COOPは原則として導入(救難などはなくてよい)
 - 少人数に関しては導入しない
- 1.2. c Tabについて
 - おまけとして導入
 - MODがなくなてもいいような処置を実施

2. ACE医療システム

- 2.1. 心停止後の死亡時間
 - サーバ設定上3分
 - 今後ACEのアプデで伸びるかも？
- 2.2. 医療アイテム
 - スプリント、PAK、アデノシンなどアーセナルで取り出せるようにする。
- 2.3. CLSについて
 - 分隊内のCLS導入を推奨(必須ではない)
 - メディック属性はつけずに分隊内での治療指揮、医薬品運搬など
- 2.4. 衛生施設(Medical Facility)
 - アーセナルに属性を付ける
 - テント系はあってもいいが、アーセナルへの属性付与はする
- 2.5. 基地作業員(甲板作業員)へのメディック属性付与
 - 前線部隊のメディックがついていかなくてもいいようにするため

3. ミッションの難易度

- 3.1. AO
 - 現状よりも狭めよう
- 3.2. 交戦頻度
 - 基本大きな交戦1回とその他の小規模交戦
 - 敵の数も減らしていこう(2/3程度で十分)
- 3.3. AIセッティング
 - 原則として設定を操作しない
 - 例外として密林などは設定を操作する
- 3.4. 体力システム

- 現状30kgを超えるとバテやすくなり、行軍速度が低下している。
弾持ちにバックをもたせて重量を分散させるように
- 3.5. 補給物資
なくとも作戦を達成できるように
- 3.6. 航空機について
歩兵シムなので、歩兵のプレイヤーに重心をおいて航空機枠を減らし目に
航空要員をCo50であれば1割程度に抑える
4. ミッションリセット
4.1. 方針に沿ったものかどうかをチェックして上げ直すように
5. 質問等
- 5.1. 少人数で車両へのBFT
作者次第で航空機系はアリ
- 5.2. 大きな交戦が一回であればトリガーワンで良い?
そういうわけではない。
プレイヤー目線で大きな交戦とその他の小規模交戦
尺の問題を考慮
- 5.3. 航空要員のWSOやコパイの人数に含めるか
目安なので厳密に何rrrrrrrとかではない
- 5.4. RHSヘルファイアの誘導性能の提言
悪いのでエディタは認識しよう ↓
(<https://triserver.com/forums/topic/coopdangi/page/10/#post-262200>)
- 5.5. 車両の衛生属性を入れてもPAK使えない?
今後使えなくなる予定
- 5.6. 前線の集結地に戻ってPAKするのかしくない?
最終的な救済措置なので使わなくていい
オーバースペックなので使用場所を制限する
PAKを簡単に使えなくすることはしないつもり
- 5.7. 重量級のAT火器射手、MG射手は重くなるけど車両つけて運搬させるかあくまで重量を下げるのか
専属の重火器部隊であれば重量増加で移動力低下は仕方ない
分隊ATは機動力優先のために重量を下げる
- 5.8. 空挺作戦の対戦車弾の補給はないと厳しいのでは
空挺作戦は作者次第

第7回 エディターの集い

2020年4月11日(土)

議長:ワーム・マンティヌス

書記:佐藤浩市(斎藤康太)通称:satokou

議題..

- tricoさんのお話(ACE3 Medical Systemの設定等)
- Land Navigation系システム(BFT cTab)

I. ACEのラグドールのバグによって理不尽な死に方をしている

- A. (0座標に飛ばされる・透明になる)
- B. もし対策できるのであれば対策できればいい
- C. 対策が分かり次第対応する。

II. 心肺停止時のCPR成功率について

- A. CPR成功率は現時点で60%
- B. CPRには結果について3つの結果がある?
- C. そもそもCPRが成功しているのかを知る術はない
- D. あまりにも死なすぎる(全身怪我だらけでも)
- E. 心停止の条件はバイタルへの傷と傷の総数の2つの条件がある
- F. これまでより治療は厳しくなる(難しくなる)方面へ設定する予定

III. 補給物資の使用について

- A. 補給物資はIDAPオレンジ箱を使用し、容量を変更しない
- B. 物資を運ぶ機体・車両の容量を変更することで調整する
- C. 物資積載が妥当な機体を使うこと、(豆ヘリ・ハンヴィーはなし)
- D. 物資をどの機体に積載するかわかりやすく(近くに置くなど)
- E. 物資はDrag(引きずる)だけで、Carry(運搬)はつけないこと

IV. CtabとBFTについて

- A. BFTは大規模ミッションでは基本的につけること
- B. Ctabが無いミッションでCtabを出すことはだめ
- C. Ctabがあったとしても、使うかどうかは指揮官とアドミンで決定する

V. Ctabの感想について

- A. Ctabは分隊長が持っていないため、指揮の中で自ずと使わなくなる
- B. 大規模COOPの規模感を感じる上で、BFTのアイコンの動きで大規模感を感じることが多い。
Ctabは持っている人しか見れない
- C. 総合的に見て、BFTのほうが利点が多いと思う、Ctabは使いにくい
- D. BFTがあると、分隊長がMAPだけで状況を把握してしまう
- E. BFTがあると、分断された分隊員の合流がよりスマーズに行く
- F. 分断した隊をまとめるのも楽しさのひとつなのでは
- G. そもそもBFTなしで十分な小隊指揮ができるのか?
できる人がいるのか?
- H. BFTがないことで、非常時の立て直しに時間がかかる=
暇な時間の増加

- I. 一部の人だけがアクセスできる、一部の人しか楽しくない機能はなるべく無くしたい
- J. 車両だけにCtabへのアクセスをできるようにする？
- K. ヘリや航空機に乗る身としてはCtabの存在はありがたい
- L. 一般兵としては、BFTのほうが誰でも見やすくていい
- M. BFTが無いことで、Ctabを持つ指揮官がより死なないように慎重になる。それは良いことではないか
- N. 航空機上でCtabを使うとクラッシュする問題がある

VI. MODの入れ替え候補について(削除候補)

- A. SMA武器MOD(CUPが同種の武器を実装しているため)
 - 1. CUPで代替できると考えている
 - 2. MODの完成度が低く、バグが多い？
 - 3. 複数MODで同種武器が存在するとプレイヤーの負担となるgear
 - 4. 光学サイトの種類が大きく減るのは一般兵にとっては楽しみが減ってしまうのではないか
- B. US military MOD(使われているミッションが少ないと考えられる)
 - 1. CUPで服装を代替できない
 - 2. 完成度はかなり高い
 - 3. 重量と持つていける容量が他装備と比べて劣っている
 - 4. 装備としての欠点を加味してエディターがミッションを作ることで、問題なくできる
- C. NIArms SG556
 - 1. 殆どのエディタが使っていない。使わない銃を入れる意味はあるのか？
 - 2. とりこのおうぼうをゆるすな
- D. 複眼NVMOD ? L3-GPNVG18
- E. SU-35MOD
 - 1. ミッションで出てこない？
 - 2. 数少ない東側戦闘機なので消したくない
- F. FIR F35C(戦闘機MOD)

VII. MODの入れ替え候補について(追加候補)

- A. Roshe(MAPMOD)
- B. りちうむ(MAPMOD)
- C. FIR AV-8(戦闘機MOD)
- D. USP Gear & Uniforms
- E. USAF
- F. NIArms All in One(武器MOD)
- G. Taunus
- H. Fapovo Island
- I. KA Weapons Pack
- J. Swedish Forces Pack MOD
- K. 64式小銃(自衛隊MODの1アイテム、トリコンパットに入れないので？)

VIII. ミッションチェックをする人が少ない

- A. 50人以上のミッションを3個位作った人はミッションチェックしてもらっていい
- B. 心配ならチェック後に他の人にも見てもらうほうがいい
- C. ただし、ある程度の質は維持しなければいけないので、チェックする人は選びましょう

第8回 エディターの集い

2020年05月29日(金)

議長: ワーム・マンティス

書記: みっちー

1. 小人数ミッションにおける敵の配置方法 (by Tunacan256yen)

1.1. createUnitsスクリプト (湧きスクリプト)

小人数ミッションで、湧きスクリプトを使用して敵の配置をしているミッションがある。

湧きスクリプトは本来、同時沸きによる負荷の軽減のために使用するものなので、通常の少人数ミッションでは使用する必要性は無い。

増援を出すその他の方法: Hide Unit・Waypoint+テレポート

2. ArsenalとGear (by Tunacan256yen)

2.1. Arsenal

軍隊の雰囲気を著しく損なう装備が散見される。

チェックマークもArsenalを全て確認するのは難しい。

Arsenalの中身は厳選しよう。

セーフ:tricoさんのミッションに入っている帽子など

アウト:RHSの鹿力チューシャ・アルミホイル

2.2. Gear (初期装備)

初期装備が不十分(マガジンや医薬品)なミッションがある。

Arsenalを使わなくても作戦行動に支障が無い装備にするのがルール。

3. 大人数ミッションにおける共通フォーマット (by trico)

3.1. 航空機用補給車両

- 1台のトラックにFuel/Repair/Ammoの属性を付与
- Towing Tractorは牽引機能のみで配置

4. AOの設定と解釈 (by WarmMantis)

4.1. AOの定義

指揮官やエディターによってAOの解釈が異なり、AOギリギリに配置された敵と侵入前に交戦が始またりしてしまう。

Area of Operation: 軍隊が自らの解釈によって設定する作戦地域

参考: FM1-02.1 1-46

4.2. エディターとしての解釈

- Tunacan256yen: 敵の勢力圏、射線が通れば接敵の可能性。
- niconicoTuba: 接敵警戒をし始める線。
- zawa: 敵の勢力圏を考慮した作戦地域、撃たれたらごめんね。
- Aoiyu: 交戦範囲、敵の勢力圏。
- trico: 侵入までは警戒しなくていい線。

4.3. AOの設定

TRI GamingのCOOPにおける赤い円(AO)の意味

「初期配置の敵は全てその中に配置されている」という円

5. tricoさんから

5.1. 作者がいないと役割が分からぬスロットは作らない

5.2. Signatureエラー (ホワイトリスト)

エラーが頻発しているのでアドオンのホワイトリストは無効化中。

ホワイトリスト無効化により、許可されていないアドオンを入れたまま接続するプレイヤーがある可能性がある。

エラーの解決方法が分かったら[こちらのフォーラム](#)へ。

5.3. Garbage Collector

Co50以上のミッションでは必ず使用する。

[Garbage Collector - BI Wiki](#)

5.4. 消えそうなアドオン

- NIArmsシリーズ

5.5. ミッションリストの書式

ミッションの状態を示す色(セルの塗りつぶし)

- 赤:進行不可能
- 黄:進行は可能だが不具合有
- 灰:アドオンのエラー有、プレイ不可

5.6. ミッションチェック

ある程度の質は維持しなければいけないので、信頼できる方に依頼しよう。

ミッションを作りたい人は、人数帯の段階を積んで作っていこう。

第9回 エディターの集い

2020年08月13日(木)

議長:ワーム・マンティス

書記:マンと愉快な仲間たち

再周知・再徹底

- AOの解釈は「初期配置の敵が全てその中に配置されている」

I. HALO降下時のAT所持の解釈について

スクリプトでは背負った状態で降下できないようになっている。

現実では重火器を背負った状態で空挺降下はないため。

LZのAT箱事前配置は設定上問題なければok

2. cTabの必要不必要な話(敬称略)

doven:cTabを抜いた場合、抜いた前提の指揮でもよいのか

tricoさんが居ないミッションではほぼ使用している

Lemonia:cTabは必要。理由は下

→機動する歩兵や戦術によって実現される(BFTは航空機だけで十分)

Ex.交戻前進、射撃と移動

→BFTは分隊長や班長が目視で確認すべき情報をマップ上のみで取得できるため、COOP方針や小隊長の意図を反映できない場面が発生する。

・隣接部隊を目視できていないのに問題視しない

・仲間を見失わずに前進するというCOOPの楽しみがなくなる

Tsunacan:今後mapマーカーに頼らずにSLPLが指揮出来る様になったら不必要になる。現状ツナ缶氏は必要無い。必要な人がいるので未だ必要か(?)

げの:現状必要無。BFTをけすという目的が達成出来る見込みが無い為。

Claasic:BFTを消す為に必要。

krauzio:当初目標のBFTを頼らない指揮をする為にはCOだけ持つてればok。慣れれば上記の目標を達成出来るのは。(必要より

tenpenny:BFTをけす為にCtabが欲しい。マーカーを見れる人を制限した方が良いという考え方。スキルupの為に必要。BFT前提の指揮は問題がある。

kumar3001:BFT無いと分らない事がある。分らない事も楽しい。Ctabがあっても面白いかも。

hayab:BFTが無いと指揮する時に困る。Ctabに慣れてないので。

catfood:SLに入る時はBFTが無い場合部隊の間の繋がりがあって良い。BFT無くすならCtabがあつた方が良いだろう。

Akira:BFTは便利、しかし違和感はある。代替としてはありかと。

Warm:リアリティは薄い。SL乃至PLの周辺の状況伝達が無く、大人数COOPの中に、少人数COOPが発生してしまう事が問題。Ctab環境下では孤独感がある。→Lemon「SLが周りの状況を伝え続ける事が必要、プレイヤー次第で大規模感は味わえる。」

trico:みんなが楽しむため。経験浅の人は自分たち以外の人がなにをしているのかがわからなくなってしまうのではないか。暇になってないか?(BFTをなくすということは)暇をしないように指揮官はより一層がんばらないといけない。

yuto:BFTが切られた場合(FTLのとき)、どうしても身構える。まだ位置等の自信がない。大規模感を現実で感じられるかどうかはミッションの進行にも(目標が同一か複数か)よるのでは。(タスク内容やAOの大小などにも応じてBFT/cTab有無は選択してもらえるとありがたい)

OOM-7:現代戦における部隊単位のデータリンクや近未来戦の個人単位データリンクの再現、ロールプレイを考慮すべきでは

よんくタリ: 末端への情報下達はPLが基となって発信して、Squadを盛り上げていくアプローチをしなきゃいけないので。cTabはあってもいいが、なくても楽しめるかはプレイヤー次第、前提条件としての在り方。cTab続行でもいいのでは。

Lemonia: 確かに行うべきだがまだできていないので講習等が必要

Trico: 講習をしても適応しきれない、ミッションによる統一

四駆: BFTが無い方が面白い事が多くなってきてるので、Ctab続行BFT無

Warm: ご新規さんはちょっと孤独なんじゃ？

よんく: ↑新規のときって周りを見て感じるものであって、mapを見て感じるものではないのでは。

こしひかり: BFTとcTab混在でもいいのでは。違いを楽しむ

Akira: ある時とないとき、年代等による違い使い分け

3. 大規模ミッションにおける無線プラン

時間短縮のため書き込んだほうがいいのでは。

4. tricoさん話。

AO話

AO外でも交戦がある可能性がある。

ミッションリストのルール

・色のお話。

黄色: プレイ可能だけど軽微なバグ。(回してもok)

赤色: プレイしないほうがいいレベルのバグ(重大なバグ)

灰色: mapが消えた等のプレイ不能のミッション。又は作者の意向により回さないでほしい色。

・フォーマット(形式)をあわせましょう。

半角・全角、大文字、小文字、不要なスペースなど

・鯖落ちしたミッションはどうする？

一度落ちたミッションは回しにくい。

負荷を軽くして更新しましょう。

「何日にどんな状況で落ちた」等の詳細なコメント求む。

めも欄は作者が書く。備考欄はプレイヤーが書く。

・回った日付、プレイカウント

カウンターは同じミッションが回ってるということを把握するためにやってる。

消さないで。

誰でもいいので書いてね。

・少人数の話

adminがとて自分のミッションばっか回すとかはやめようね。

プレイするミッションに偏りがないように。

あんまり回すとストップするかも。

5. 独自仕様について

試すのはokだが……。

半2重無線はNG(不便すぎ)。

アーセナルはバニラアーセナルを使える状態にしよう(併用はあり。間違って押さないように措置をすること)。

BFT更新間隔長についてはいまんとこデフォルトで(暫定)。

6. BFTについて

10sではぬるいのでは？ 60sはどうなのか…？

ミリタリに関する知識の補完

敵航空機をマップに出すか出さないか

次回追加Mod マップ1つとチルトローター航空機(V-280)
消えるMod ハイマックスmod (cTab?)

意見が通らなくても我慢してね

次回「TLに測距装置はありかなしか話」
年代的に持っていないのはok
慣れの問題

第10回 エディターの集い

2021年02月11日(木)

議長:ワーム・マンティヌス
書記:satokou

再周知・再徹底

- AOの解釈は「初期配置の敵が全てその中に配置されている」
 -
- 1. 迫撃砲スロットのアテコン有無の記載について
ミッションリストへの記載はしてるはず
Descriptionへの記載はたまに忘れちゃう
今後はDescriptionへの記載を分かるように確実にお願いします
アサインスロットへの記載もあればなおヨシ！
アテコンとかArtyComとか書いておくとわかるよ
- 2. MODによって迫撃砲の仕様が異なるため、ミッションで使用する迫撃砲は
限定した方がいいのでは？(ご意見)
一部MODの迫撃砲はバグってるらしい?
CSW(ACEの機能)が使えたり使えなかつたりすると、分かりにくい
MODを限定した場合、それがバグると迫撃砲ミッションが全滅の可能性あり
バニラ迫撃砲は正直かっこわるい。
フォーラムに各MODの迫撃砲の仕様を確認して記載しておくので、各ミッションメーカーは確認しよう
ここでは限定するか否かは決定しない
ドイツ120mm迫撃砲は現時点でバグが確認されていて使用不可
射表に関しては、ACEのレンジテーブル(火砲射程)を使用するように
- 3. DAGRではなく、MicroDAGRでもよいのでは？
現状、Map機能はOffの為、MicroDAGRでも地図は表示されない

MicroDAGRは、5桁グリッドが表示される。

MicroDAGRは、視覚的なコンパスも表示される。

今後のミッションでは**DAGR**と**MicroDAGR**どちらを使ってもOK！

所持制限は今まで通り分隊長以上が所持ok

MicroDAGRは便利でずっと出しっぱなしにする人が出てくると思う(懸念)

4. StaticLine&LALOでの降下はランチャー持たせて良いのでは？(ご意見)

- 鳥鯨では、パラシュート降下でのランチャーの携行は基本的に不可能な設定
- 現実では、ランチャーをもって降下している(ロシア軍とか)
- ただし、携行してるのはM72とかRPG-26みたいな軽量型のもの
- どのランチャーが良くて、どれが悪いのかの線引きが難しい
- ランチャーを回収しに行く時間を短縮できることは(賛成)
- 補給物資を受領する前に装甲車に攻撃されると抵抗できない(賛成)
- 補給物資をとりに行くという動きが空挺作戦らしくていい(反対)
- 携行して降下することが不自然ではない軽量ATを持たせれば(賛成)
- HALOでのAT携行は今回の話とは別問題とする
- そもそもHALOとLALOとStaticLineの区別をしないといけない
- どのATまでを許容するのか等、線引きすることが増えてしまう
- 空挺作戦をあえて選択する必要があるシチュエーションがあると思う、装備を十分に携行して降下できるなら、空挺のデメリットがなくなり、差別化ができなくなってしまう
- 重量や種類で規定すればいいのではないか
- 現実の教範では全てのATが携行できるため、エディタが持つていけるものを制限するべき
- せっかくHALOで進入したのに、再度低空で進入して物資を投下するのはリアルではないのではないか？だったら携行して降下てきていいのでは
- 空挺は普通では発生しない混乱を楽しむものだと思っている
- 問題はミッション毎の差異があることなので、エディタが決められるようにするのではなく
- 現実的に、降下直後にATが無くて全滅している場面を見ないと思うので、今のままでもいいのではないか
- この議題は今後最終決定してお知らせする

steable はATなし

傘型はATあり

5. 対戦車火器のmodと車両のmodは合わせましょう(特に重装甲車両)

- RHS製の対戦車火器はCUP製車両に対してなかなか効かない
- 特に戦車(MBT)相手だとなかなか効かない
- あえて硬い戦車を出していることがあるが、戦闘させたくないならそもそもATを持たせないようにしてほしい
- 勢力の関係で、どうしてもMODを揃えられないことはあると思うので、各エディタは撃破できない戦車が出ないように努力しよう

AT強さ番付: BAF(3CB)>CUP \geq バニラ>RHS
APC, IFV, T34(CUP)まではLAWで破壊できるよ(satokou)

6. Freestyle's Crash Landing (tricoさんより)導入なし

このmodは主に航空機に適用され、mod非導入時には爆発し即死するような損傷でも、このmodを導入すると爆発はするものの即死せず、ある程度の操縦が可能になるmod。

メリット: ひどい損傷を受けても帰還できる可能性が増える。

炎上しながら墜落していくブラックホールクダウンごっこができる

デメリット: AOIに不時着してしまうと……。

はたして生き残ることがメリットなのか

墜落機がトリガを起動してしまう可能性がある

実は半分無敵化して墜落してしまって

国王のお言葉

- ミッションリストの更新がされていないことがある気がする。ミッションリストの更新はアドミンの仕事ではなく、みんなの仕事なので、みんなで確認してほしい
- 大人数のチェックできる人が少ない、別に完全にチェックができなくても、積極的にほかの人のミッションを見てあげよう
- ミッションエディタに最大限の謝意を
- ミッションを作り始めた人は、ミッションチェックでOKが出てから上げるように、再度チェックが必要な状態でミッションを上げないこと
- どれくらいでチェックが不要になるかは人それぞれなので、がんばろう。

お願い

- ミッションは、アップロード後もメンテナンスを継続しましょう。
- いつまでも赤や黄色に染まらないように。不具合は都度修正していく。
- 不具合で色をつける場合には、理由を明記すること

[EOF]

第11回 エディターの集い

2021年08月18日(水)

議長: Cat food

書記:

TEST用ミッションの命名規則(告知事項)

Adminさんが間違ってCOOPの際に回してしまわないように、

下記2カ所に[TEST]を頭につけましょう。

PBOファイル名

[TEST]_[JP]_Co08_Test_Mission.pbo

- 頭に[TEST]を付ける
- スペースではなく_(アンダーバー)で区切る
- 10未満の場合は Co08 のように記す
- 末尾にバージョンなどを書いても構いません
- 半角英数字のみ、記号は使わない
- 大文字小文字は問いません

エディタの Attributes > General のTitle

[TEST] [JP] Co08 Test Mission v1.0

- 頭に[TEST]を付ける
- 半角スペースで区切る
- 10未満の場合は Co08 のように記す
- 半角英字のみ、日本語は不可です
- 末尾にバージョンなどを書いても構いません

ミッションリストの仕様変更(告知事項)

☆2021/8/12～

・ミッションリストにCheckerの欄を追加、ミッションチェックをしてもらった人の名前を追記して下さい。

※Checker欄が空白のミッションは赤枠(事実上ミッションNG)になります。

・記入ミスの防止の為、MAP名がプルダウンメニュー形式になりました。

アーセナルの中身に関して

非所持者に広告が出るので、初期装備でDLC装備を着せない。

(バニラかコアMODのものを使うようにする)

Zeusモジュールについて

zeusモジュールはAdmin用の1つのみにして、
Editor用の予備モジュールは置かない。必要なときはアドミンを貰うように。

スクリプトの使用について

大人数ミッションに慣れてないエディターの方はシンプルなタスクでミッションを組むようにしましょう
構文を自分で理解できないスクリプトを使わない。

センシティブなミッション

特定の宗教を揶揄するもの・陰謀論に関するものはやめましょう！

ミッションチェックに関して

参考になる簡易チェックリスト/エディットガイドの改定 保留

HuntIRについて

エディターさんの判断だが一律で入れるのはどうなの？

指揮官が統制する？

やや注意が必要な装備であることが周知されるべき？

結論: 注意が必要な装備なのでミッションごとにエディタが背景や勢力を踏まえた上でアーセナルへの採用の可否を決定する

ただ、アーセナルをコピペしてどのミッションにも入れるのはやめよう

一部GPSを持ってない航空機(RHS製A-10A、Su-25、MiG-29)のパイロットにGPSを渡すのはアリなのか？

RHSのA-10AやSu-25の方がシステム面でリアルであるものの、他の大多数の航空機と異なりGPSがない。

肯定的意見

・RHS製航空機は航法や火器管制システムにより現実的なシステムを実装しており、また爆撃照準がズレるといったバグが少ない。これらのことからCUP等で代用することはできない。

・現実では2010年以降これらの機体にはGPSが追加されているので、本来あるはずの機能を後付けて追加するのはアリではないか？

・キーマウスで操作する勢は操作に支障がでる

否定的意見

・悪意を持った人がGPSを歩兵に配布するかも…

結論:

持たせていい

ただ、ミッションリストやinitに明記すること！

航空機のインベントリに入れると良いかも？

RHS製航空機とCUP製航空機でシステム面が全く異なる(GPSの有無、カメラの仕様、レーダー警報装置の仕様等々)。今後はRHS製航空機を出すときにはミッションリストにSu-25(RHS)のように明記しよう！！

CUP製ハリアーについて

CUP製ハリアーとF-35Bは現在修理できない重大なバグがあり、FIRMODを導入するなどなんらかの対策が欲しい

結論: 現状新たなMODを入れることは厳しく、多くのミッションでこれらの機種が使われている。当面はリペア無しで頑張ろう！！

