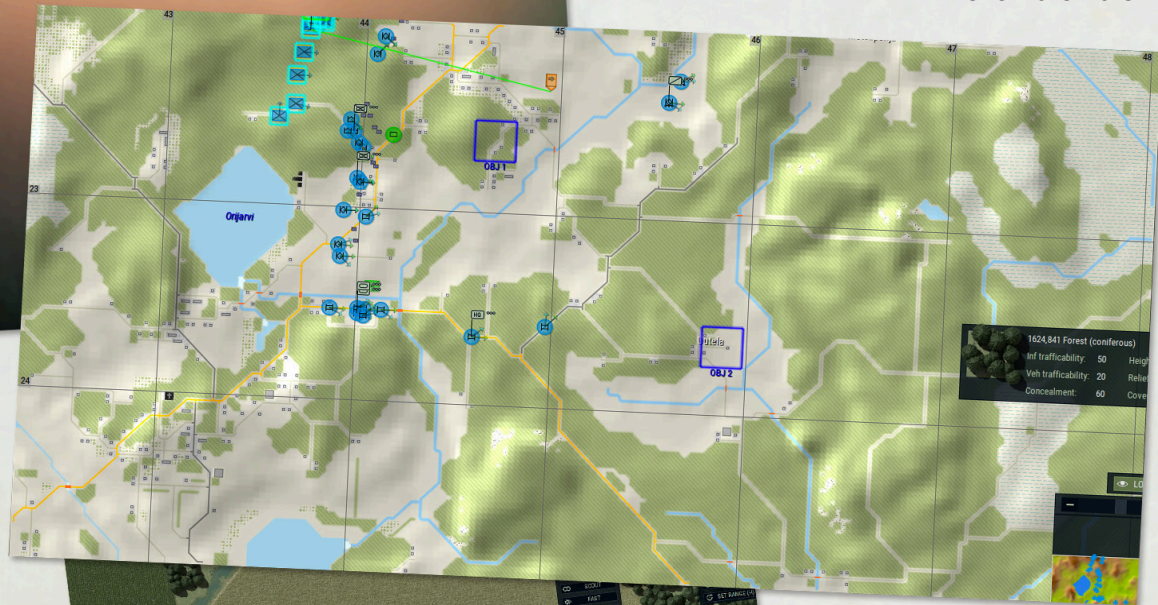


CAMPAIGN GENERATOR TOOL

by Veitikka Studios
Traduit par Maître Bongo
Novembre 2019



ARMORED BRIGADE

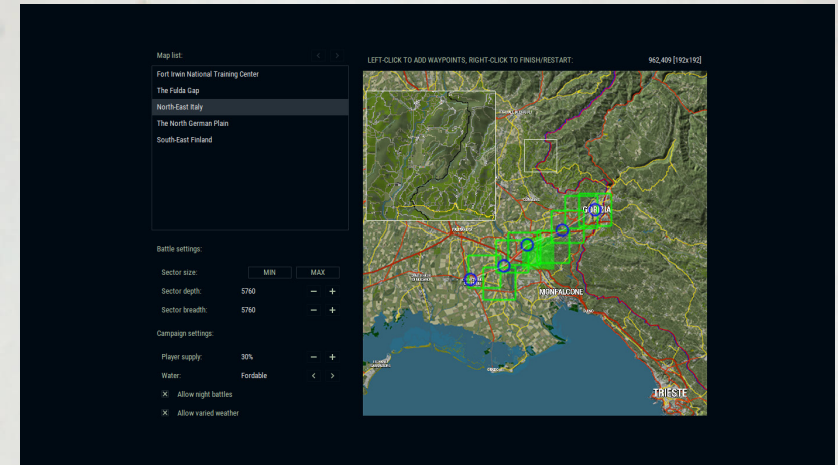


Introduction

Ceci est une vue d'ensemble de la première itération du système de Générateur de Campagne d'Armored Brigade. Le Battle Generator et le Battle Generator d'origine sont construits avec la même philosophie de conception à l'esprit : Disposer d'un moyen facile de générer une quantité infinie de contenu rejouable qui peut être partagée avec d'autres. Il fournit un contexte pour les batailles et ajoute plus de profondeur au gameplay en utilisant les caractéristiques du jeu que certains joueurs auraient pu autrement négliger. La flexibilité du système de combat, qui peut gérer presque toutes les forces, tous les emplacements et tous les autres paramètres, est mise à profit grâce à des unités ayant des statistiques de suivi, des emplacements de combat dictés par le résultat de la bataille précédente, et l'heure du jour et le temps qui changent constamment pendant ou entre les batailles. L'une des forces d'Armored Brigade est la taille énorme des cartes. Ils offrent une myriade d'endroits uniques et réalistes, et lorsqu'on se bat pour un terrain, même pour plusieurs batailles, ses caractéristiques spéciales deviennent familières et mémorables. Le système suit les explosions et les incendies de terrain, et ces zones deviennent des zones de destruction dans les batailles suivantes. Tout cela crée un sentiment de drame.

Voyons comment une nouvelle campagne est générée, et comment fonctionne la transition entre les batailles de la campagne.

LA GÉNÉRATION DE LA CAMPAGNE



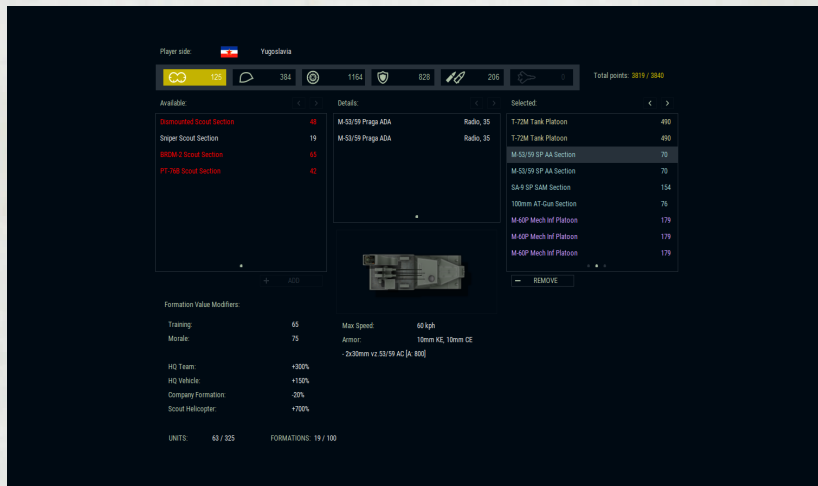
Dans le premier écran du générateur de campagne, la carte de campagne est sélectionnée. La profondeur et la largeur de la carte de combat peuvent être ajustées dans les réglages. Plus la carte est grande, plus le temps passe entre les batailles. Après avoir sélectionné la carte, le 'chemin' de la campagne est construit en ajoutant de waypoints sur la vue de la carte. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche de la souris, puis avec le bouton droit de la souris pour terminer le chemin. Un autre clic droit redémarre le processus. L'emplacement du secteur de bataille, l'orientation et les côtés de départ varient selon la progression de la campagne sur le chemin. Utilisez le bouton 'RANDOM SECTORS' pour placer aléatoirement les secteurs si vous n'êtes pas satisfait du placement aléatoire initial. Le système valide chaque secteur. Si un ou plusieurs secteurs ne sont pas valides, alors de nouveaux secteurs doivent être créés en sélectionnant un nouveau chemin ou en utilisant le bouton 'RANDOM SECTORS'. L'eau et les terrains impraticables sont les causes les plus communes pour les secteurs impraticables.

Les paramètres de la campagne comprennent plusieurs options :

- L'option 'Ravitaillement du joueur' détermine le nombre de points de ravitaillement que le joueur reçoit pour le rééquipement des unités et la sélection des ressources de soutien. La valeur de base dépend de la taille de la force du joueur. La taille de la force de l'adversaire est augmentée proportionnellement à cette valeur.
- L'option 'eau' détermine le type d'eau dans les batailles. Pour avoir de l'eau glacée, l'option doit être réglée sur "varié".

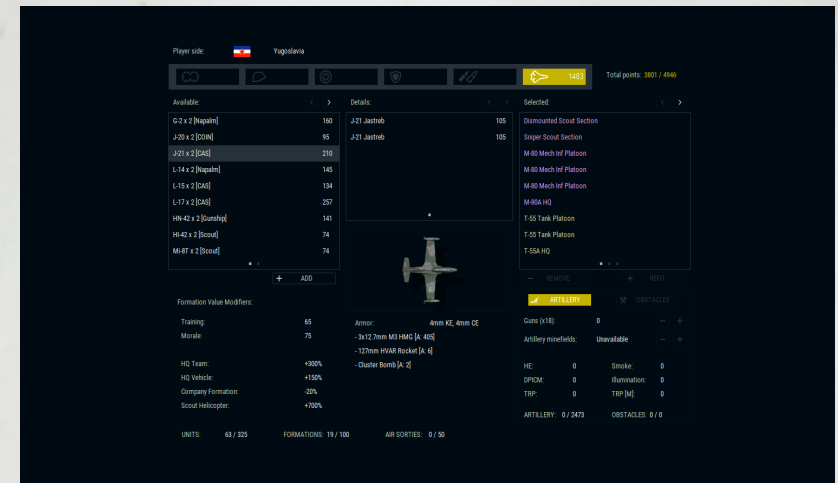
- Si l'option " Autoriser les batailles nocturnes " n'est pas activée, toute bataille de campagne qui est sur le point de commencer au crépuscule ou à la nuit commencera au petit matin.
- Si l'option 'permettre un temps varié' est activée, le temps peut changer graduellement entre les batailles.

Les points de base de l'adversaire dépendent généralement des points du joueur et du type de mission. Si un camp se défend, la taille de l'autre camp est multipliée. Si le défenseur est retranché, le camp qui avance reçoit un bonus de puissance de combat supplémentaire. Les mêmes règles sont utilisées pour augmenter ou réduire la taille de la force de l'adversaire. Dans l'écran 'allocation de puissance de combat', les points minimum (défense) et maximum (avance) de l'adversaire sont affichés. L'adversaire AI sélectionne automatiquement sa force pour chaque bataille de campagne.

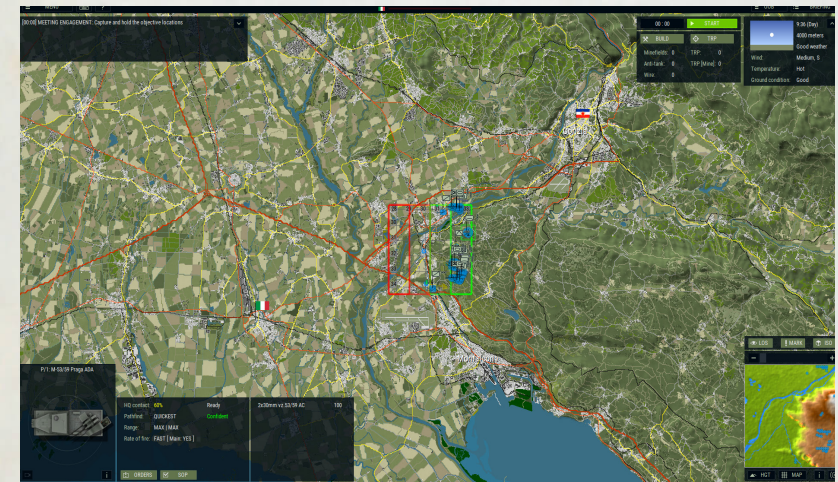


Le force principale du joueur (Core) est sélectionnée une fois, avant le début de la campagne. Elle ne peut plus être modifiée par la suite. Si des unités sont perdues, elles doivent être ré-équipées en utilisant des points de ravitaillement. Les unités de la force principale acquièrent de l'expérience en survivant aux batailles et en tuant les unités ennemies. Les unités ayant un faible niveau de formation acquièrent de l'expérience plus rapidement que les unités hautement qualifiées.

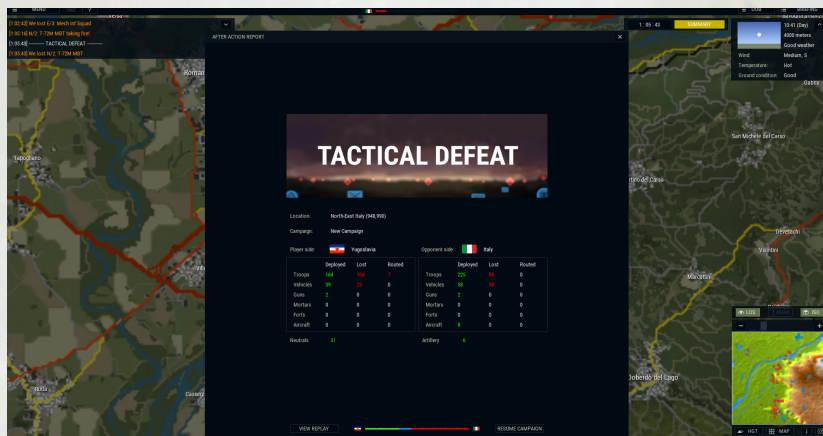
JOUER LA CAMPAGNE



Avant chaque bataille de campagne, le joueur peut rééquiper les formations et sélectionner le soutien aérien et d'artillerie et d'autres moyens, si les paramètres de la bataille le permettent et s'il y a suffisamment de points de ravitaillement disponibles. Les nouvelles unités ne peuvent pas être sélectionnées pendant la campagne.

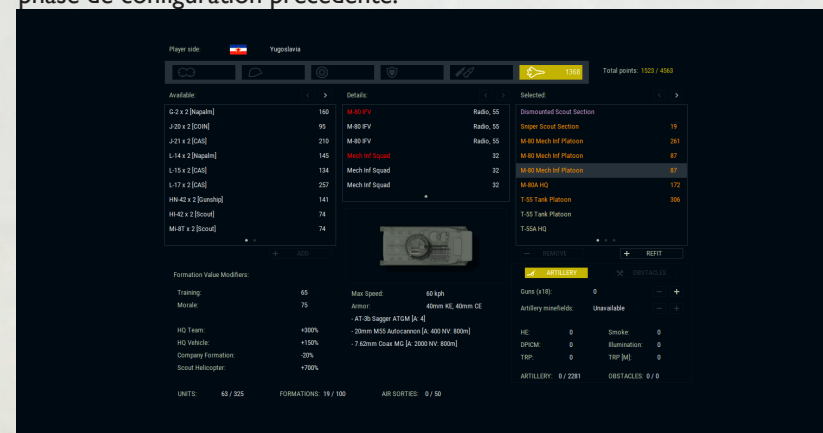


Lorsque vous effectuez un zoom arrière sur la carte de bataille, les points de fin du chemin de campagne sont marqués avec les drapeaux des factions. Cela peut donner une impression générale de l'avancement de la campagne. Le camp vaincu est généralement forcé de reculer vers la fin de sa campagne. Lorsque l'un des camps est conduit à la fin du chemin de campagne, la campagne se termine. Si une bataille se termine par un match nul, la prochaine bataille aura lieu au même endroit. Sinon, le mouvement de la campagne dépend du type de mission, en plus du résultat final de la bataille. Si la prochaine bataille se déroule au même endroit, le joueur recevra un bonus de ravitaillement. Plus il y a de mouvement vers sa fin, plus il recevra de bonus de ravitaillement temporaire lors de la prochaine bataille. Si l'adversaire de l'IA est forcé de battre en retraite à la place, l'IA reçoit un bonus permanent sur la taille de sa Force. Le camp vaincu peut commencer avec ses unités retranchées et peut être autorisé à acheter des obstacles et des casemates, selon la distance à laquelle il bat en retraite. Si l'unité 'personnage' est tuée, la campagne se termine. Le joueur peut choisir de mettre fin prématurément à une bataille de campagne. Dans ce cas, les points de victoire du joueur sont réduits de moitié, et le résultat final est toujours une défaite tactique ou pire.



L'état de la campagne peut être vu comme la barre d'état au bas de la vue de l'AAR (replay). Dans la même vue, il y a un bouton pour continuer jusqu'à la prochaine bataille, ou terminer la campagne si la conclusion est atteinte. Si une unité d'infanterie a subi peu de pertes, elle sera automatiquement restaurée à son plein potentiel lors de la prochaine bataille.

Toutes les unités reçoivent des munitions complètes et le réapprovisionnement des armes et les véhicules endommagés sont complétés automatiquement. Les véhicules détruits et abandonnés doivent être ré-équipés en utilisant des points de ravitaillement. Les statistiques sur les unités chenillées comprennent le nombre de morts, le nombre de batailles survivantes, l'expérience et le nom des unités modifiées. Celles-ci sont réinitialisées en cas de perte de l'appareil. Les cases de la cartes avec des cratères, des impacts d'obus ou des incendies de terrain deviennent des "zones de destruction" dans les batailles suivantes. Le système se souvient des réglages de la plage d'engagement des groupes rapides et des SOP qui ont été utilisés lors de la phase de configuration précédente.



Le nombre de points de ravitaillement supplémentaires dépend de l'option de ravitaillement de la campagne. Les points de ravitaillement sont cumulatifs. Dans certaines situations, une unité peut être automatiquement "recyclée" après une bataille, même si elle n'a pas été complètement détruite, et la valeur de remise en état de l'unité est absorbée par le pool du point de ravitaillement. De tels cas incluent les unités d'infanterie qui ont un nombre élevé de pertes, les unités à terre qui ont perdu leur transport, et une formation de QG qui a perdu son unité de tête.

Les formations qui ont des unités à ré-équiper ont une couleur orange dans la liste, et le coût de ré-équipement est affiché à côté du nom de la formation. Les unités manquantes ont une couleur rouge dans la liste des unités. Pour remonter une formation, cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris, cliquez une fois avec le bouton droit de la souris ou cliquez sur le bouton 'REFIT' après avoir sélectionné la formation.