



# **ДОПОЛНЕНИЕ К ПОЛНОМУ РЕДАКТОРУ**

## **СПРАВОЧНИК ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ПО**

### **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ФУНКЦИЯМ (MDS\*) ПОЛНОГО РЕДАКТОРА**

**Ил-2 Штурмовик:**

**Забытые Сражения – Асы в Небе – Перл Харбор – Истории пикирующего бомбардировщика - Штурмовики над Маньчжурией - 1946**

**Версия 4.10m**

**Содержание:**

Введение в MDS .....	3
Разведка.....	3
Воронки.....	5
Разное .....	5
Время восстановления (только стационарные объекты).....	6
Свойства объекта "База".....	6
Наличие самолетов.....	7
Самолеты.....	8
Старт в воздухе.....	9
Разведка Базы.....	10
Кнопка "Вылет" .....	11
Фильтр таблицы счета в сетевой игре .....	11

## ВВЕДЕНИЕ В MDS

\*MDS (Moving Dogfight Server) - режим сетевой игры "Дуэль" с участием подвижных объектов под управлением компьютера. Добавляет подвижные боевые части, в том числе технику, цели и много других функций для сетевой игры в режиме "Дуэль". Другими словами, MDS делает режим "Дуэль" больше похожим на игру в сетевом режиме "Кооператив". В начале, MDS был создан Zuti как неофициальная модификация для игры "Ил-2".

Основная функция MDS – добавление движущихся объектов, под управлением компьютера в миссиях для сетевого режима "Дуэль". Функция работает точно так же, как поведение объектов в одиночных миссиях или в сетевом режиме "Кооператив". Самолеты, корабли и прочая наземная техника под управлением компьютера могут передвигаться по заданным в Полном редакторе множественным точкам передвижения, а миссии возможны для применения в сетевом режиме "Дуэль". Появилась возможность устанавливать Базу на подвижные авианосцы, в том числе разрешать взлет с этого же авианосца живым игрокам и самолетам, под управлением компьютера.

Новые параметры MDS могут быть настроены в трех разных местах:

- Генерируемые параметры миссий MDS, которые можно найти в меню "Конфигурация".
- Настройки "домашней" Базы как и прежде, в параметрах настройки объекта "База".
- Параметры раздела [NET] в файле *conf.ini*.

## РАЗВЕДКА

Разведка - промежуточное решение между выбором режимов сложности "**Без маркера игрока на карте**" и полным отображением маркеров на карте. Разведка может учитывать фактор, что ваши собственные части могут видеть (визуально или при помощи радара). Это может отображаться как информация, переданная игроку по радио, а все определенные символы вражеских объектов отображаются на мини-карте игрока. Однако только три типа единиц могут действовать в качестве разведчиков-наблюдателей и передавать информацию о положении врага игроку – это наземные и корабельные радары, которые обнаруживают только вражеские самолеты, самолет-разведчик может обнаружить как самолеты врага, так и наземные части.

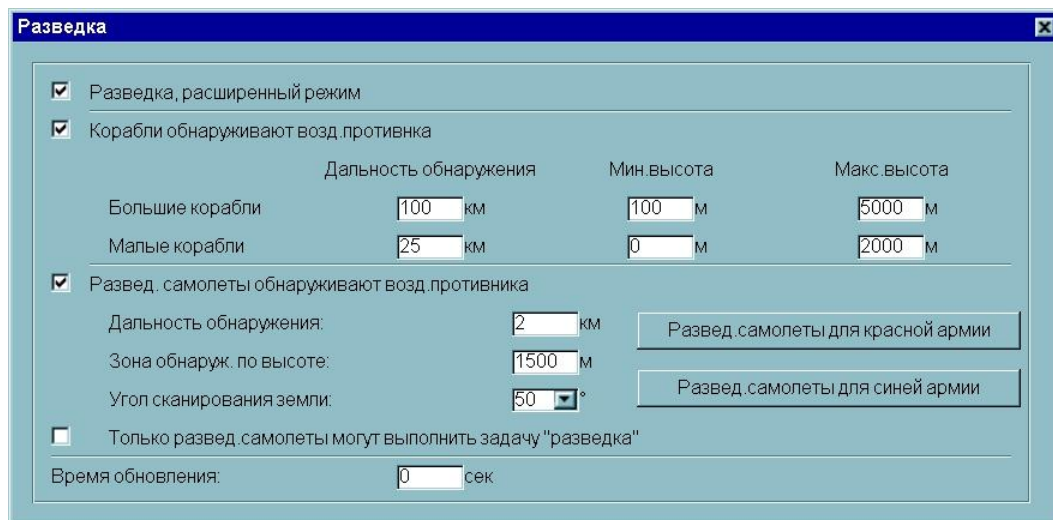


Рис. 1: Диалоговое окно "Разведка".

Диалоговое окно "**Разведка**" содержит основные параметры, а так же параметры дальности обнаружения кораблями и самолетами-разведчиками. Настройки параметров обнаружения функции Разведки, наземными радарами можно найти в настройках Базы, которые действуют в зоне действия радиуса Базы.

Настраиваемые параметры в диалоговом окне "**Разведка**":

- **Разведка, расширенный режим**: если эта опция включена, то ВСЕ объекты-разведчики будут показывать только те самолеты, которые находятся внутри их зоны обнаружения по радиусу и по высоте. Параметры радиуса обнаружения устанавливаются для каждой Базы индивидуально, на вкладке "Разведка Базы". Если функция не задействована (не стоит "галочка"), то сторона пользователя сможет видеть маркеры объектов так далеко, на сколько позволяет хотя бы один установленный (действующий) радар.

- **Корабли обнаруживают возд. противника**: корабли могут обнаруживать вражеские самолеты собственными радарами. Корабли разделяются на две группы. "Большие Корабли", которые оснащены мощными радарными дальнего диапазона обнаружения и "Малые Корабли", которые оснащены менее мощными радарными малого диапазона обнаружения. Если необходимо использовать только большие суда в качестве кораблей разведки, то установите ВСЕ пара-

метры малых кораблей на "0". Если разведчики – только малые корабли, то необходимо ставить ВСЕ параметры больших кораблей на "0".

Примечание:

"Большие Корабли", которые оснащены мощными радарными дальнего диапазона обнаружения:

*Все авианосцы, все линкоры и все крейсера.*

"Малые Корабли", которые оснащены менее мощными радарными малого диапазона обнаружения:

*Все эсминцы.*

- **Развед. самолеты обнаруживают возд. противника:** эта функция включает возможность обнаружения самолетами-разведчиками вражеских наземных частей. Назначить самолет, в качестве самолета-разведчика, можно зайдя в меню "**Развед. самолеты для Красной/Синей армии**".

- **Дальность обнаружения:** определяет расстояние, на котором самолеты-разведчики могут обнаруживать другие (вражеские) самолеты.

- **Зона обнаружения по высоте и Угол сканирования земли:** определяет площадь, на которой самолеты-разведчики могут обнаруживать наземные объекты противника. Формула, определяющая зону покрытия: **Зона обнаружения = высота самолета-разведчика \*  $\tan$  (альфа)**. Таким образом, чем выше самолет-разведчик, тем больше площадь обнаружения.

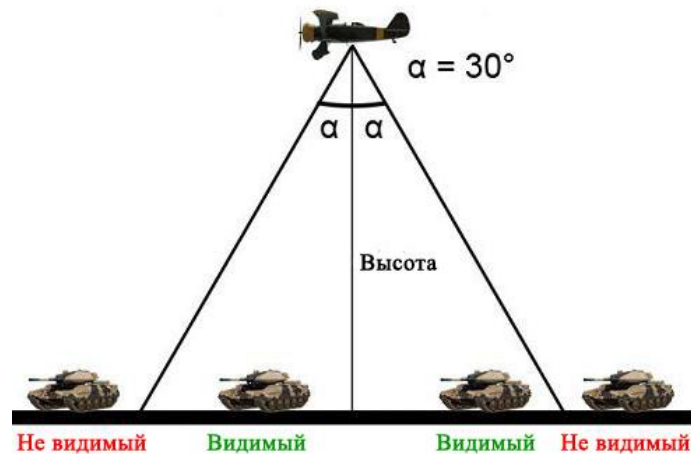


Рис. 2: Зона обнаружения самолетом-разведчиком.

**ВНИМАНИЕ:** назначение большого количества разных типов самолетов-разведчиков может сказаться на производительности игры в худшую сторону!

- **Время обновления:** сообщает игре, как быстро будут обновляться на карте обнаруженные позиции врага. Эта функция работает независимо от включенного или выключенного режима "**Разведка, расширенный режим**".

**Важно!**

Функция MDS "Разведка" работает только при выключении функции "**Откл. маркеры разведки на карте**" в настройках режима сложности. Это простой способ для администратора сервера отключить все функции Разведки, не редактируя все файлы миссий по отдельности.

## ВОРОНКИ

В этом окне можно изменить время исчезновения воронок от бомб/пушек/ракет. По умолчанию для всех параметров установлен множитель, равный 1.0. Время по умолчанию не изменяемо (число рядом с окном ввода текста). Изменяя множитель, можно продлить время видимости воронок. Но эти изменения работают только в одиночных миссиях и в сетевом режиме "Кооператив". Настройки продолжительности отображения воронок в миссиях для сетевой игры, в режиме "Дуэль" вызвало бы разногласия между игроками, так как режим "Дуэль" позволяет присоединиться к игре в любое время.

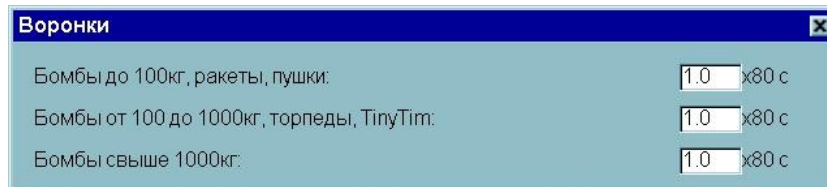


Рис. 3: Диалоговое окно "Воронки".

## РАЗНОЕ

Это окно содержит разные параметры, которые могут быть использованы для изменения определенных ситуаций в миссиях для сетевого режима "Дуэль".

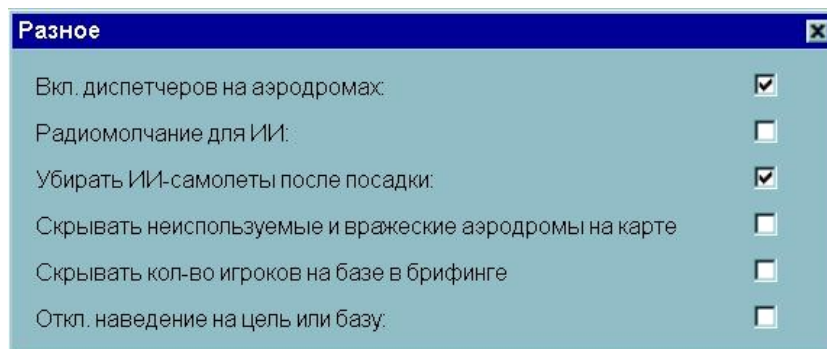


Рис. 4: Диалоговое окно "Разное".

- **Вкл. диспетчеров на аэродромах:** включает коммуникационное меню радиокоманд (по умолчанию клавиша Tab) для живых игроков в сетевом режиме "Дуэль".

- **Радиомолчание для ИИ:** отключает голосовые и текстовые сообщения, передаваемые по радио в сетевом режиме "Дуэль". Функция может моделировать сценарии раннего периода войны, когда например Советские самолеты не имели радиостанций на борту.

- **Убирать ИИ-самолеты после посадки:** когда самолеты, под управлением компьютера приземляются и подъезжают к месту стоянки, они будут исчезать с карты, высвобождая тем самым ресурсы игры. Так же не будут мешать остальным игрокам.

- **Скрывать неиспользуемые и вражеские аэродромы на карте:** вражеские или не используемые аэродромы не будут отображаться на мини-карте.

- **Скрывать кол-во игроков на базе в брифинге:** если включена эта опция, то количество игроков, располагающихся на каждой базе, на карте в брифинге будет скрыто

- **Откл. наведение на цель или базу:** отключает в меню радиокоманд запрос у диспетчера наземной службы на следующие команды: "**Вектор на базу**" и "**Вектор на цель**". Функция может моделировать сценарии раннего периода войны, когда свои самолеты не могли отслеживаться посредством радара, Y-Verfahren, и т.д. Функция также работает в одиночных миссиях и в сетевом режиме "Кооператив".

## ВРЕМЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ (ТОЛЬКО СТАЦИОНАРНЫЕ ОБЪЕКТЫ)

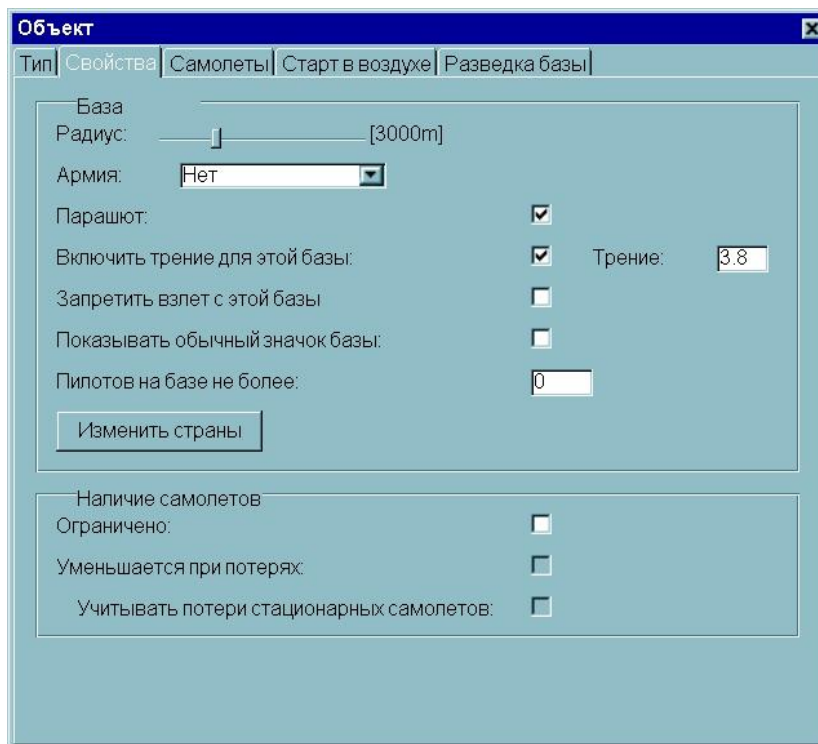
В этом окне назначается время восстановления статических объектов, после их уничтожения. Каждого типу статических объектов в поле ввода назначается время восстановления в секундах.



Время восстановления		
Большие корабли:	1800	с
Малые корабли:	1800	с
Аэростаты:	1800	с
Артиллерия:	1800	с
Прожекторы:	1800	с

Рис. 5: Диалоговое окно "Воронки".

## СВОЙСТВА ОБЪЕКТА "БАЗА".



Объект				
Тип	Свойства	Самолеты	Старт в воздухе	Разведка базы
База				
Радиус:	[Slider]			[3000m]
Армия:	Нет			
Парашют:	<input checked="" type="checkbox"/>			
Включить трение для этой базы:	<input checked="" type="checkbox"/>	Трение:		[3.8]
Запретить взлет с этой базы:	<input type="checkbox"/>			
Показывать обычный значок базы:	<input type="checkbox"/>			
Пилотов на базе не более:				[0]
<input type="button" value="Изменить страны"/>				
Наличие самолетов				
Ограничено:	<input type="checkbox"/>			
Уменьшается при потерях:	<input type="checkbox"/>			
Учитывать потери стационарных самолетов:	<input type="checkbox"/>			

Рис. 6: Вкладка "Свойства", диалогового окна "Объект".

Вкладка свойств этого объекта была и до обновления 4.10, но теперь добавилось несколько новых параметров.

- **Включить трение для этой базы:** эта опция устанавливает "ухабистость" земли в области покрытия Базы. Ухабистость в основном означает, насколько ровная или бугристая земля. Меньшие значения означают более ровную землю. Значение по умолчанию 3.8.

- **Запретить взлет с этой базы:** эта опция отключает возможность взлета с этой выбранной базы.

- **Показывать обычный значок базы:** эта опция позволяет скрывать движение тех Баз, которые размещаются на авианосцах.

- **Пилотов на базе не более:** эта опция определяет, сколько пилотов может выбрать Базу в качестве точки старта. Если значение установлено равное 0, то разрешенное количество пилотов ограничивается количеством стартовых точек на выбранной базе.

- **Изменить страны:** нажатие на эту кнопку откроет новое диалоговое окно, где можно задать ограничение выбираемых стран, доступных для пилотов.

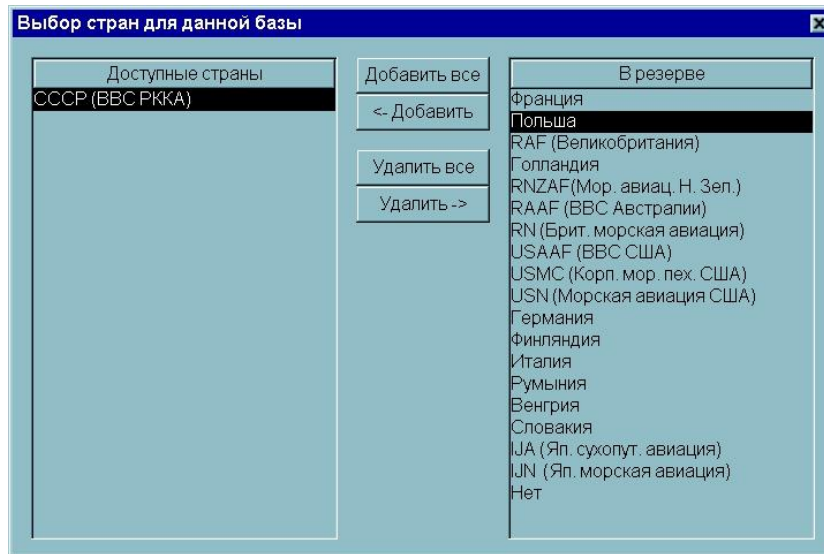


Рис. 7: Диалоговое окно "Выбор стран для данной базы".

## Наличие самолетов

Эти функции могут быть использованы для включения списка ограничения самолетов и их вооружения для данной Базы. Количество доступных самолетов уменьшается каждый раз, когда самолет взлетает. Количество доступных самолетов, которые можно выбрать - уменьшается каждый раз, когда самолет приписанной к этой Базе потерян или когда уничтожается стационарный самолет на Базе.

- **Неограниченно:** включение этой функции, делает доступной кнопку "**Настроить**" на вкладке "**Самолеты**" в меню Базы.

- **Уменьшается при потерях:** когда эта опция включена, каждый самолет, который взлетел с этой Базы и не смог вернуться, уменьшает доступное количество самолетов этого конкретного типа. Благополучное приземление самолета на Базу в пригодном к дальнейшим полетам состоянии возвращает его в перечень доступных самолетов. Самолет можно посадить на любую другую дружественную Базу, не на ту, с которой был произведен взлет. В этом случае самолет добавляется к списку доступных самолетов конкретно той самой Базы, но ЕСЛИ на этой Базе доступен тот же самый тип самолета.

- **Учитывать потери стационарных самолетов:** это дополнительный параметр, который можно настроить, с включением этой опции, ограничения самолетов также затронут стационарные самолеты, размещенные в зоне действия Базы. Когда стационарные самолеты уничтожаются, то так же уменьшается и доступное количество самолетов этого конкретного типа самолетов.

## САМОЛЕТЫ

Старая вкладка "*Самолеты*" обновилось появлением кнопки "*Настроить*".

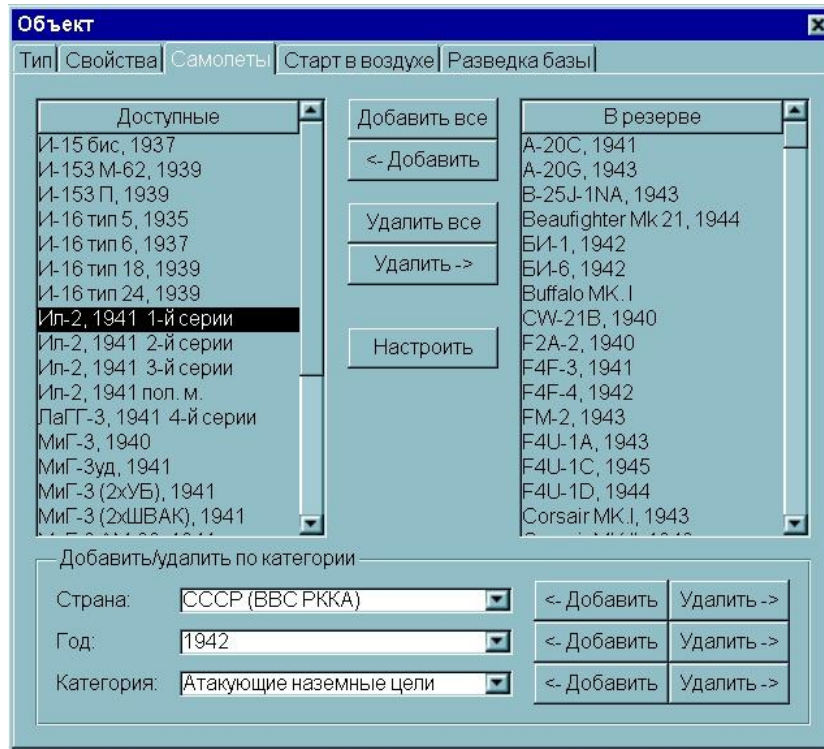


Рис. 8: Вкладка "*Самолеты*" диалогового окна "*Объект*" - настройки списка доступных самолетов.

Выбирая самолет с левой части списка и нажав на кнопку "*Настроить*", появится следующее диалоговое окно.

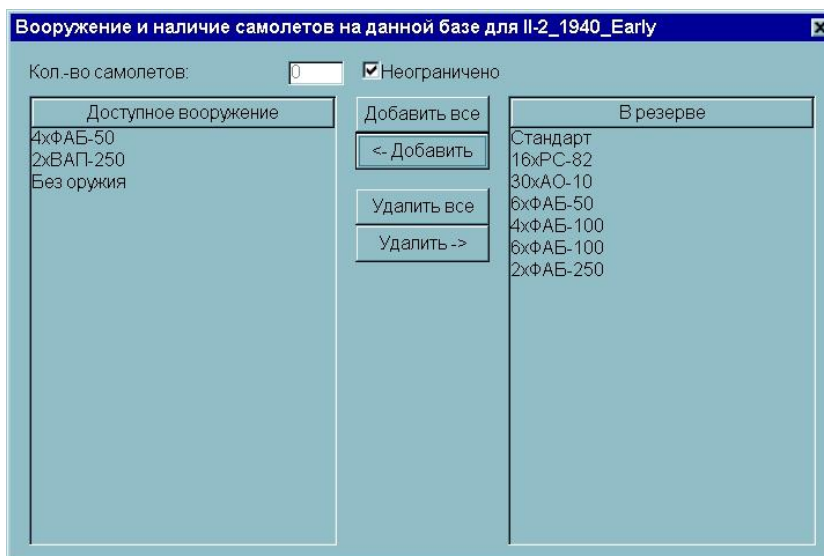


Рис. 9: Диалоговое окно настройки вооружения для выбранного типа самолета.

В этом диалоговом окне показываются все возможные и выбираемые типы вооружения, которые разрешаются для этих самолетов в режиме "Дуэль". Только вооружение, перечисленное в окне вооружения самолета "*Доступное вооружение*", становится доступным для пользователя на протяжении всей миссии.

Это окно также содержит количество доступных самолетов для этой Базы (пункт меню "*Кол.-во самолетов:* "). Данное количество указывает, сколько самолетов выбираемого типа доступно на этой Базе. Для более подробной информации см. пункт выше: "*Наличие самолетов*".



## СТАРТ В ВОЗДУХЕ

Параметры окна "*Старт в воздухе*" используются, чтобы указать, как самолеты должны появляться в воздухе. Обычно самолеты появляются на аэродроме или на авианосце, но иногда старт в воздухе бывает необходим, например, если палуба авианосца заполнена. В этом окне можно указать высоту, скорость и направление старта в воздухе для выбранной Базы. Две отмечаемые функции управления, когда возможен Старт в воздухе:

**Возд.старт, если нет мест на палубе:** разрешает стартовать в воздухе, если нет свободного места на палубе авианосца. Если опция отключена, то игрок должен ждать, пока на палубе авианосца не освободится место для появления.

**Стартовать в воздухе всегда:** самолёты любой стороны всегда стартуют в воздухе с этой Базы.

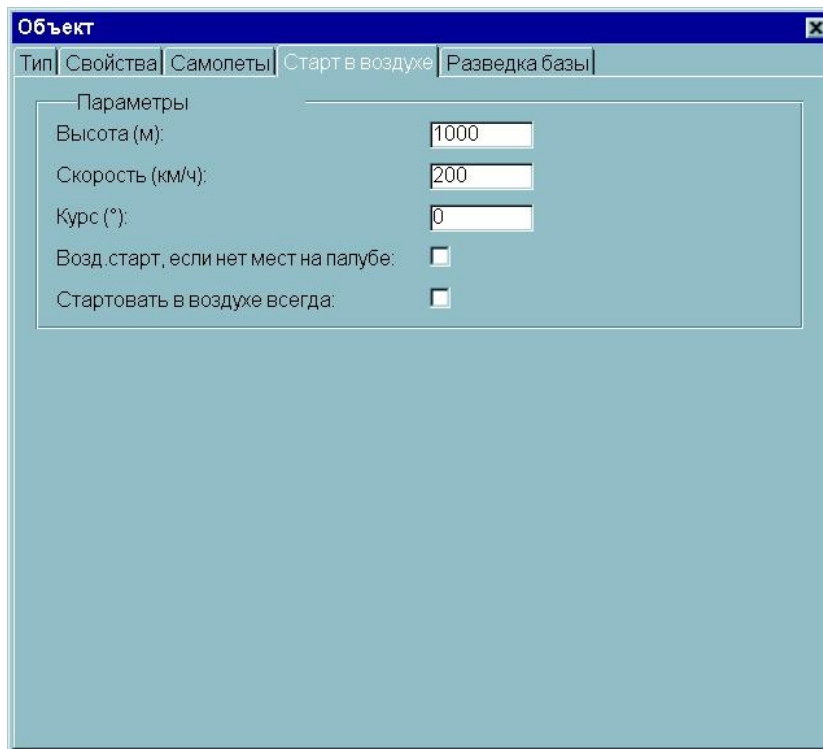


Рис. 10: Вкладка "*Старт в воздухе*" диалогового окна "*Объект*".

## РАЗВЕДКА БАЗЫ

**Разведка Базы** – функциональная часть Разведки, представленной ранее. На каждой Базе могут находиться свои собственные радар(ы) с уникальными параметрами. Если вражеские самолеты пролетают в зоне действия радара по дальности и высоте, то они могут отображаться на мини-карте всех игроков одной стороны и стартовавшие с этой же Базы.

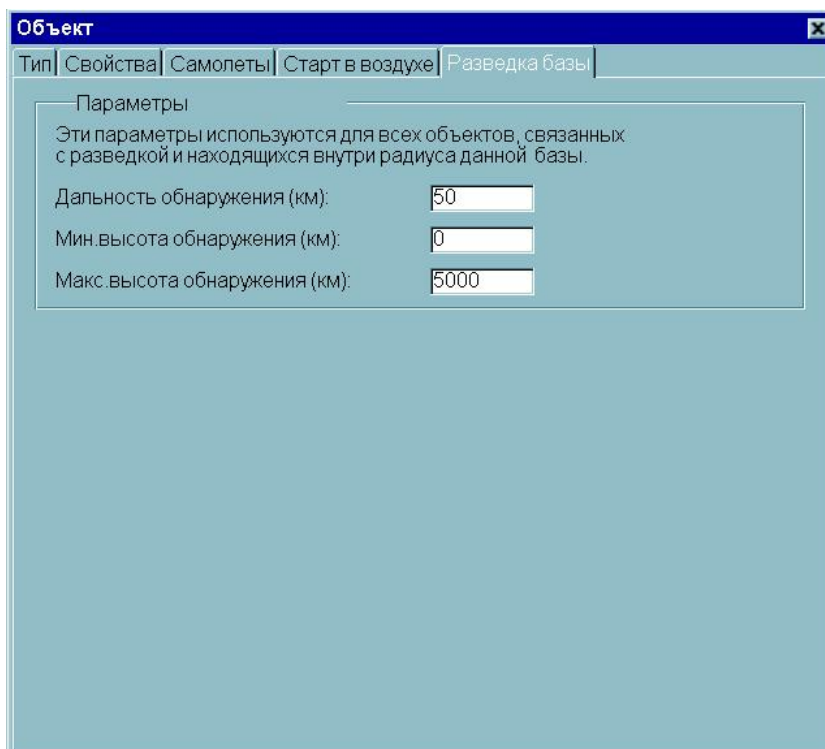


Рис. 11: Вкладка "Разведка базы" диалогового окна "Объект".

Это диалоговое окно позволяет пользователю устанавливать параметры дальности и высоты для всех радарных объектов, которые размещаются в выбранном радиусе Базы.

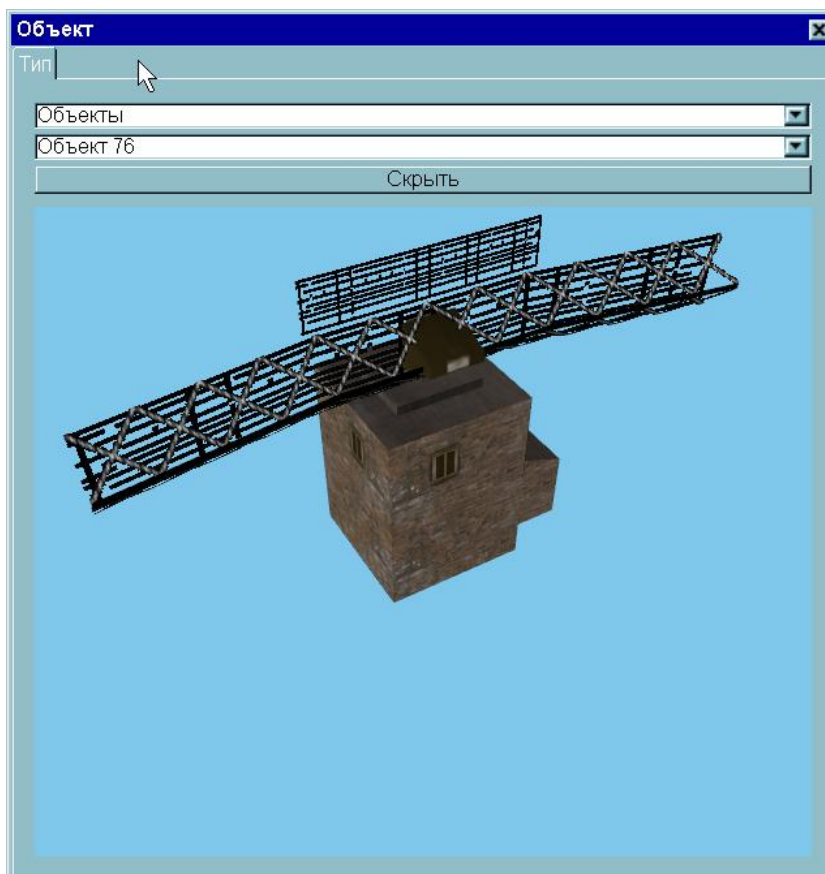


Рис. 12: Объект радар - "Объект 76".

## КНОПКА "ВЫЛЕТ"

Параметры кнопки "Вылет" в файле *conf.ini* включают на сервере заданную продолжительность параметров отключения кнопки "Вылет", после того, как игрок не возвращается с боевого задания в игре (killed in action (KIA)).

Также дает возможность определенного количества "жизней" игроку и когда у игрока не остается больше "жизней" в запасе, кнопка "Вылет" – будет недоступна на время всей продолжительности текущей миссии.

Следующие параметры могут быть заданы в файле *conf.ini* в разделе NET:

**reflyKIADelay** - продолжительность в секундах, как долго будет отключена кнопка "Вылет", после того, как пилот игрока погибнет.

**reflyKIADelayMultiplier** - коэффициент задержки сервера (чем чаще игрок умирает, тем дольше ему приходится ждать повторного вылета).

**maxAllowedKIA** - максимально допустимое количество смертей. Когда достигнут предел, кнопка "Вылет", полностью отключается до окончания текущей миссии. Установите "-1", для отключения этой функции.

**reflyDisabled** - при включении этой функции, кнопка "Вылет" полностью отключена.

Пример применения новых параметров в файле *conf.ini*:

```
[NET]
reflyKIADelay=15
maxAllowedKIA=10
reflyKIADelayMultiplier=2.0
reflyDisabled=0
```

Эти параметры означают следующее:

**Штраф за повторный вылет = reflyKIADelay + (количество смертей \* reflyKIADelayMultiplier).**

С вышеупомянутыми параметрами настройки, временной штраф после 4-х смертей был бы:

**23 секунды = 15 + (4 \* 2.0).** После 10 смертей, игрок больше не сможет совершить повторный вылет.

## Фильтр таблицы счета в сетевой игре

Сервер сетевого режима "Дуэль", по умолчанию показывает очень подробную статистику счета игрока. Иногда администратор сервера может захотеть скрыть определенные детали, например детали о типе самолетов игроков.

Новые параметры, которые могут быть добавлены в файле *conf.ini* в разделе "NET".

**disableNetStatStatistics** – если значение установлено 1, то статистика отключается полностью.

**showPilotNumber** – при установленном значении 0, скрывает номер самолета игроков.

**showPilotPing** – при установленном значении 0, скрывает пинг игроков.

**showPilotName** – при установленном значении 0, скрывает имя игроков.

**showPilotScore** – при установленном значении 0, скрывает счет игроков.

**showPilotArmy** – при установленном значении 0, скрывает принадлежность к армии игрока.

**showPilotACDesignation** – при установленном значении 0, скрывает обозначение самолета игроков.

**showPilotACType** – при установленном значении 0, скрывает тип самолета игроков.

Пример, как указывать новые параметры в файле *conf.ini*:

```
[NET]
disableNetStatStatistics=0
showPilotNumber=1
showPilotPing=0
showPilotName=1
showPilotScore=1
showPilotArmy=1
showPilotACDesignation=1
showPilotACType=0
```