



# Moving Dogfight Server

## MDS

Ил-2 Sturmovik: 1946  
v.4.10m

### Вступление

Moving Dogfight Server is a change for the online dogfight playing mode. MDS introduces moving AI units, targets and many other features for dogfight server. In other words, MDS makes the dogfights more co-op like object oriented playing mode. MDS was originally released as un-official modification for IL-2 by Zuti.

Main feature of the MDS is the moving AI units in dog fight mission. These work exactly like AI units in single or coop mission. AI planes, ships and ground units can have multiple waypoints which they follow during the dog fight mission. It is also possible to drop home base over moving aircraft carrier and have human players & AI planes take off from the carrier.

New MDS parameters can be found from three different places:

- Generic mission MDS parameters found under "Configure" menu.
- Homebase parameters found from old homebase object parameters.
- NET parameters in conf.ini file.

### Туман Войны (Разведка)

Разведка дает представление о том, что ваши собственные подразделения могут видеть (визуально или с радаром). Эта информация может быть выведена через радио или через иконки на мини карте игрока. Однако только три типа единиц могут выступать в качестве разведчиков и отображать врагу информации о местоположении игрока. Судовые радары, вражеские самолеты, наземные РЛС.

Разведка, расширенный режим

Корабли обнаруживают возд.противника

	Дальность обнаружения	Мин.высота	Макс.высота
Большие корабли	100 км	100 м	5000 м
Малые корабли	25 км	0 м	2000 м

Развед. самолеты обнаруживают возд.противника

Дальность обнаружения: 2 км

Зона обнаруж. по высоте: 1500 м

Угол сканирования наземными объектами: 50 °

Только развед.самолеты могут выполнить задачу "разведка"

Время обновления: 0 сек

Диалоговое окно Разведка содержит общие параметры разведки а также параметры, связанные с кораблями и самолетами. Параметры наземных радаров разведки находятся под основными настройками, так как радар должен размещаться внутри радиуса базы.

## Параметры Разведки:

- Разведка, расширенный режим: если эта опция включена, все разведчики на карте покажут только те самолеты, которые находятся внутри заданного диапазона и высоты.

Параметры задаются для каждой базы индивидуально в свойствах объекта «база» вкладке «Разведка базы». Если это не отмечено, сторона игрока будет видеть значки юнитов до тех пор, пока будет стоять хотя бы один живой радар.

- Корабли-разведчики: Позволяет кораблям находить вражеские самолеты своими радаром. Корабли делятся на 2 группы. «Большие корабли» имеют мощные радары дальнего действия и «Маленькие корабли», которые имеют менее мощные радары малой дальности. Если вы хотите чтобы только «большие корабли» являлись разведчиками, то установите все параметры «маленьких кораблей» на 0. Или на оборот.

### Примечание:

"Большие Корабли" с мощным радаром дальнего действия:

*Все авианосцы, все линкоры и все крейсера.*

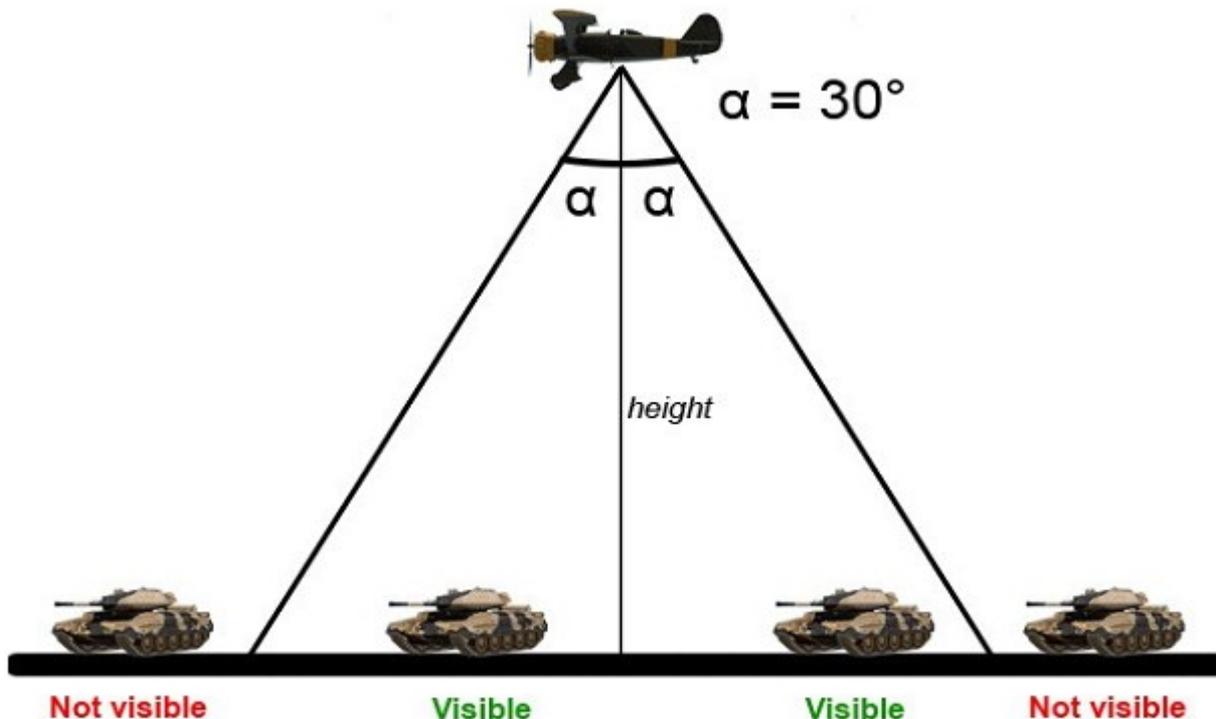
"Маленькие Корабли" с менее мощным радаром малой дальности:

*Все эсминцы.*

- Самолеты-разведчики: Позволяет самолетам-шпионам обнаруживать наземных юнитов. Только определенные самолеты могут обнаруживать наземных юнитов. Назначать эти самолеты можно кнопками «Развед.Самолеты для Красной/Синей Армии».

- *Дальность обнаружение*: определяет диапазон, в котором разведчики могут обнаруживать другие самолеты.

- *Зона обнаружения по высоте и угол сканирования наземных объектов*: определяет диапазон обнаружения наземных объектов для скаутов. Формула: **диапазон = высота скаута \* угол (альфа)**. Таким образом, чем выше Разведчик, тем большую площадь они охватывают.



**ВНИМАНИЕ:** чем больше самолетов-разведчиков вы назначаете, тем медленнее будет работать игра!



- *Время обновления [сек]*: этот параметр определяет, как часто обновлять позицию обнаруженных объектов. Работает с или без «Разведка, расширенный режим».

### **Важно!**

Функции Разведки включаются только если не выбрана опция "NoFogOfWarIcons" в настройках сложности сервера. Это удобный способ для сервера отключить все особенности Разведки без редактирования всех файлов миссий отдельно.

## **Воронки**

В этом окне Вы можете изменить время прежде, чем кратеры от бомб/оружия/ракет исчезнут. По умолчанию для них всех установлен множитель 1.0. Также установлено время по умолчанию (число в рамочке). Изменяя множители, Вы можете сделать воронки видимыми более длительное время. Однако это работает только в миссиях одиночной игры и в миссиях кооператива. Настройка продолжительности отображения воронок в dog fight миссиях вызвали бы несогласованность между игроками, так как DF метод позволяет игроку присоединиться к серверу в любое время.

Воронки	
Бомбы до 100кг, ракеты, пушки:	1.0 x80 с
Бомбы от 100 до 1000кг, торпеды, TinyTim:	1.0 x80 с
Бомбы свыше 1000кг:	1.0 x80 с

## **Разное**

Это диалоговое окно содержит различные параметры, которые могут быть использованы для изменения некоторых аспектов dog fight миссий.

Разное	
Вкл. диспетчеров на аэродромах:	<input checked="" type="checkbox"/>
Радиомолчание для ИИ:	<input type="checkbox"/>
Убирать ИИ-самолеты после посадки:	<input checked="" type="checkbox"/>
Прятать неиспользуемые и вражеские аэродромы на карте	<input type="checkbox"/>
Прятать кол-во игроков на базе в брифинге	<input type="checkbox"/>
Откл. наведение на цель или базу:	<input type="checkbox"/>

- *Вкл. диспетчеров на аэродромах*: позволяет игрокам открывать меню сообщений в dog fight миссиях.

- *Радиомолчание для ИИ*: позволяет отключать переговоры самолетов ИИ в dog fight миссиях.

- *Убирать ИИ-самолеты после посадки*: в dog fight миссиях, когда самолеты ИИ приземляются, они исчезнут с карты и из ресурсов игры. Также они не будут мешать игрокам.

- *Прятать неиспользуемые и вражеские аэродромы на карте*: вражеские аэродромы и неиспользуемые аэродромы не отображаются на мини-карте.

- *Прятать кол-во игроков на базе в брифинге:* если эта опция включена, то кол-во игроков на каждой базе в меню брифинга будет скрыто.

- *Откл.наведение на цель или базу:* отключает векторы направления запрашиваемые через меню сообщений. Тем самым можно моделировать ранние военные сценарии, когда самолеты не могли быть отслежены средствами радара, Y-Verfahren и т.п. Также работает в одиночных и кооперативных миссиях.

## **Время восстановления**

Этот экран позволяет управлять временем возрождения статических объектов. Для каждого типа статического объекта есть своё собственное текстовое поле и время восстановления в секундах.

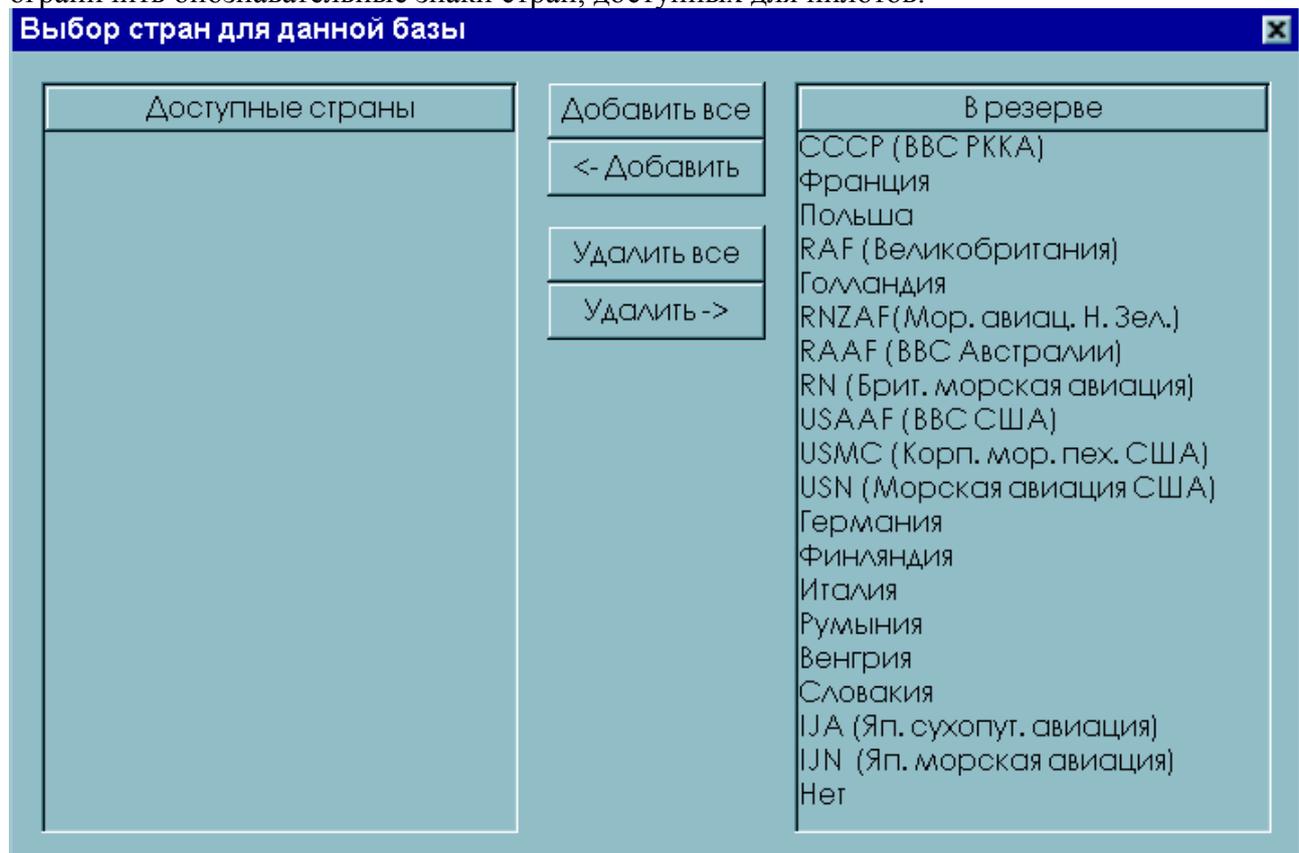
Время восстановления		
Большие корабли:	<input type="text" value="1800"/>	с
Малые корабли:	<input type="text" value="1800"/>	с
Аэростаты:	<input type="text" value="1800"/>	с
Артиллерия:	<input type="text" value="1800"/>	с
Прожекторы:	<input type="text" value="1800"/>	с

## **Настройки объекта «База»**

Объект		
Тип	Свойства	Самолеты
База	Старт в воздухе	Разведка базы
Радиус:	<input type="text" value="3000"/>	[3000m]
Армия:	<input type="text" value="Нет"/>	
Парашют:	<input checked="" type="checkbox"/>	
Включить трение для этой базы:	<input type="checkbox"/>	Трение: <input type="text" value="3.8"/>
Запретить взлет с этой базы	<input type="checkbox"/>	
Показывать обычный значок базы:	<input type="checkbox"/>	
Пилотов на базе не более:	<input type="text" value="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"/>	

Вкладка Свойства существовала еще до 4.10, но теперь она имеет несколько новых параметров.

- *Включить трение для этой базы:* Этот параметр задает "трения" земли в радиусе этой базы. Трение означает, насколько гладкой или неровной является поверхность земли. Значение меньше, поверхность земли более гладкая. Значение по умолчанию составляет 3,8.
- *Запретить взлет с этой базы:* Эта опция запрещает появляться на выбранной базе.
- *Показывать обычный значек базы:* данная опция позволяет Вам скрыть движение тех баз, что расположены на авиансцах.
- *Пилотов на базе не более:* Этот параметр определяет, сколько пилотов могут выбрать эту базу для взлета с неё. Если значение равно 0, то число разрешенных пилотов **ограничивается количеством точек появления на самой базе.**
- *Изменить страны:* При нажатии этой кнопки откроется новое окно, в котором можно ограничить опознавательные знаки стран, доступных для пилотов.



## Ограничение самолетов

Эти опции могут быть использованы для ограничения доступных самолетов. Количество доступных плоскостей уменьшается всегда, когда самолет взлетает. Количество имеющихся самолетов уменьшается тогда, когда самолет не возвращается на базу, или когда уничтожены статические самолеты внутри радиуса Базы.

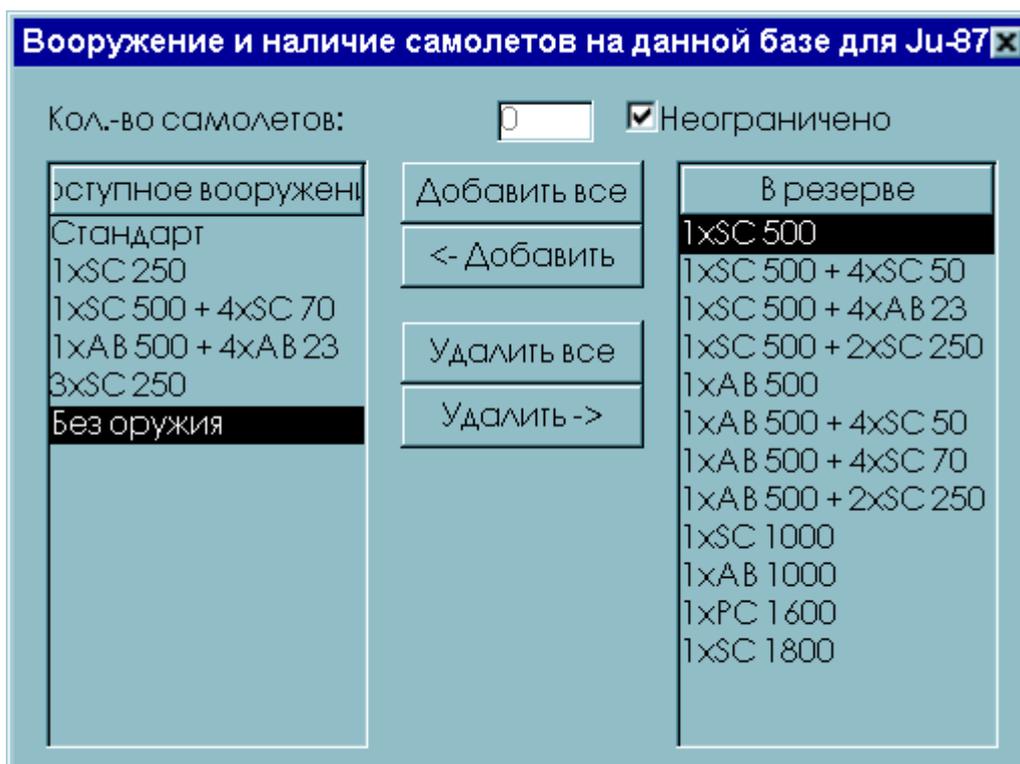
- *Ограниченно:* Включение этой опции позволит изменить таблицу самолетов во вкладке объекта «База».
- *Уменьшается при потерях:* Когда эта опция включена, каждый самолет, который взлетел с этой базой и не вернулся уменьшает количество доступных самолетов, этого конкретного типа. Посадка самолета в сохранности и в летной годности на главную базу

возвращает его в доступные самолеты. Самолет может приземлился на базу с которой он не взлетал. В этом случае самолет будет добавлен в доступные самолеты этой базы, если самолеты этого типа были доступны здесь ранее.

- *Учитывать потери стационарных самолетов:* этот дополнительный параметр включает ограничение на статические самолеты этой базы. При уничтожении статических самолетов уменьшается кол-во доступных самолетов того же типа.

## Самолеты

К старой таблице самолетов добавилась кнопка «Настроить». Выбрав самолет из левого списка и нажав кнопку «Настроить», откроется следующее окно.



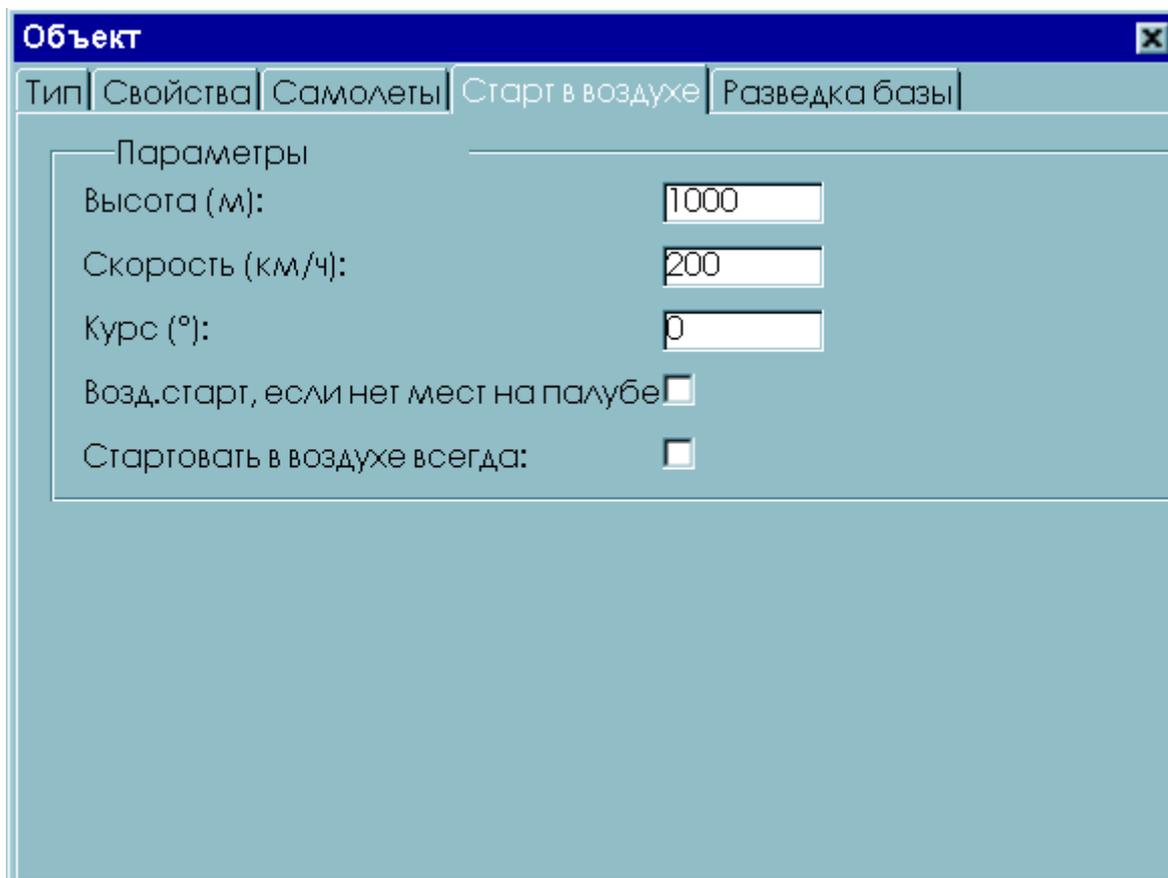
Это диалоговое окно показывает все возможные загрузки и позволяет выбрать допустимые загрузки для самолета в dog fight миссиях. Только загрузки перечисленные в разделе "доступное вооружение" доступны для игрока во время миссии в меню настройки самолета.

В этом диалоговом окне также можно настроить количество доступных самолетов на этой базе. Заданное число показывает, сколько самолетов выбранного типа доступно на этой базе. См. раздел "Ограничение самолетов" выше для более подробной информации.

## Старт в воздухе

Параметры Старта в воздухе определяют то, как самолеты появляются в воздухе. Обычно самолеты появляются на аэродроме или на авианосце, но иногда появление в воздухе может быть необходимо, например, если палуба авианосца заполнена. В этом окне вы можете указать высоту появления, скорость и направление для определенных Баз. Два флажка управления, когда появление происходит в воздухе.

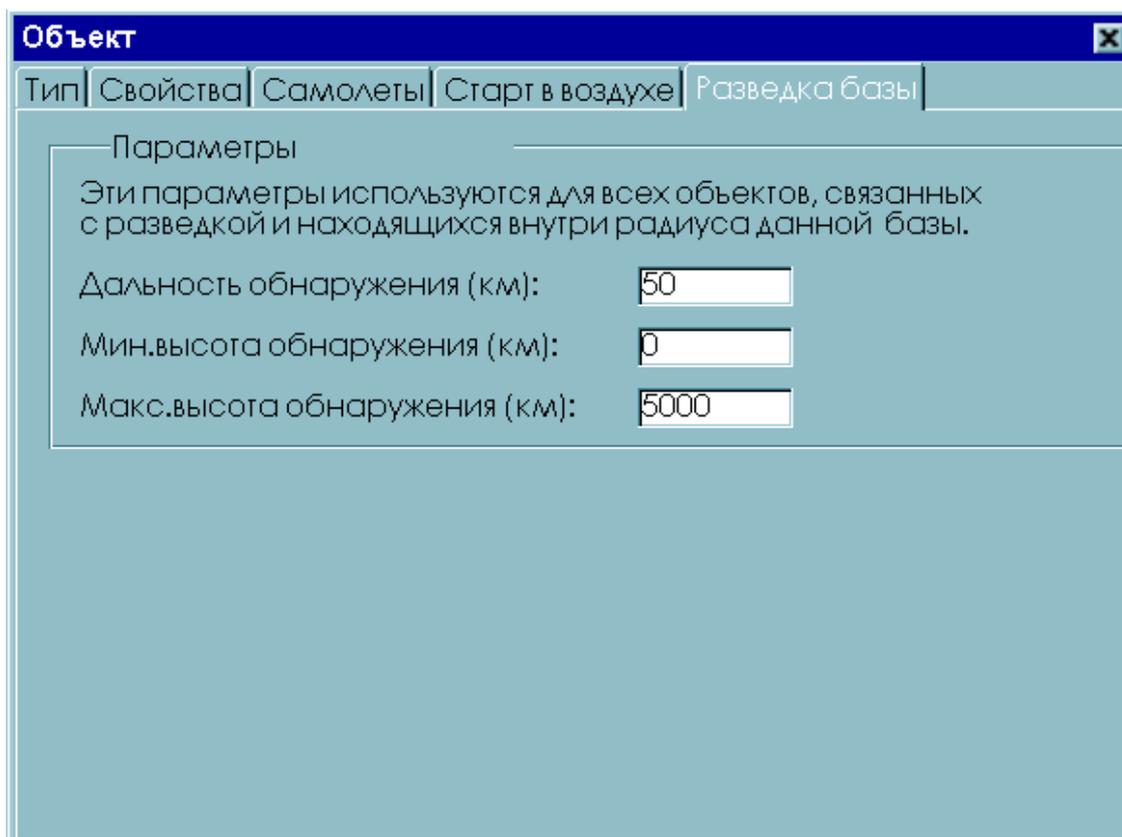
- *Возд.старт, если нет мест на палубе*: позволяет игроку появляться в воздухе, если нет места на палубе авианосца. Если флажок не включен, игрок должен подождать, пока освободится место на палубе.
- *Стартовать в воздухе всегда*: все самолеты всегда появляются в воздухе.



Параметры	
Высота (м):	1000
Скорость (км/ч):	200
Курс (°):	0
Возд.старт, если нет мест на палубе	<input type="checkbox"/>
Стартовать в воздухе всегда:	<input type="checkbox"/>

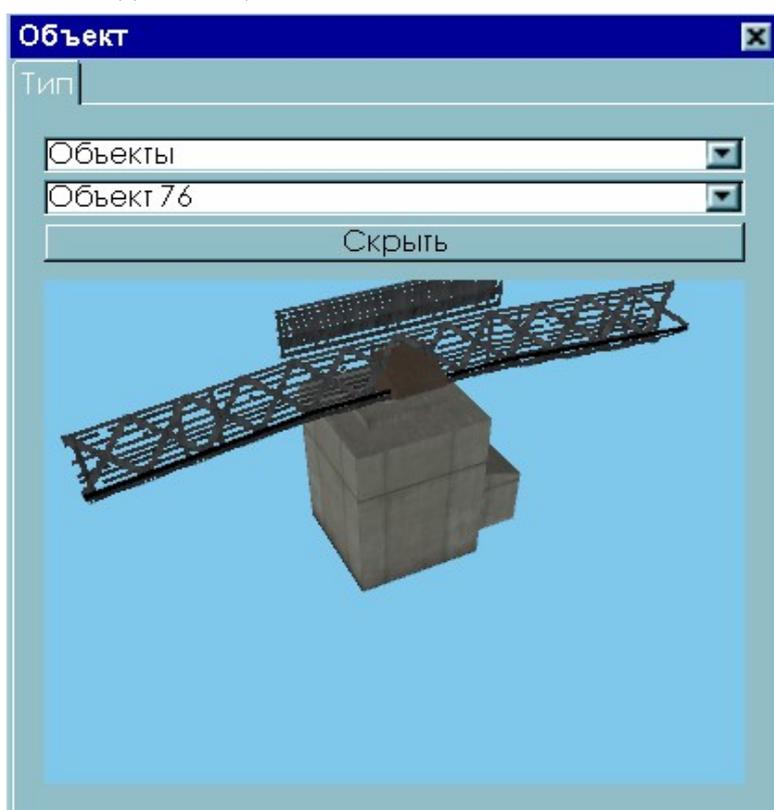
### **Разведка базы**

Функция «Разведка базы» является частью тумана войны введенной ранее. Каждая база может иметь свой собственный радар(ы) с уникальными параметрами. Если самолеты противника летают внутри зоны действия радара, то они отображаются на мини-карте всех пилотов принадлежащих к этой базе.



**Внимание!** В данном окне переводчиками допущена ошибка, параметры «Мин./Макс. Высота обнаружения» на самом деле считаются в метрах, а не в километрах. (прим.редактора.)

В этом окне пользователь может установить параметры дальности и высоты обнаружения для всех радиолокационных объектов, которые размещаются внутри территории выбранной базы. Радиолокационный объект "Объект 76".





## Refly (Вылет)

ReFly параметры в conf.ini позволяют серверу запретить доступ к кнопке ВЫЛЕТ на определенное время после того как пилот погиб в бою (KIA). Также можно дать игроку определенное количество "жизней", и, когда у игрока не останется жизней, кнопка Вылет будет отключена до конца текущей миссии.

В разделе NET в файле conf.ini можно назначить следующие параметры:

### **reflyKIADelay**

Время в секундах, определяющее то, как долго будет недоступна кнопка Вылет после смерти игрока.

### **ReflyKIADelayMultiplier**

Множитель, который увеличивает задержку каждый раз после смерти игрока.

### **MaxAllowedKIA**

Максимально допустимое количество смертей, при достижении которого, кнопка Вылет будет полностью отключена до конца текущей миссии. Установите параметр "-1" для отключения.

Пример того, как правильно вводить новые параметры в conf.ini:

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

Расчет за это следующим образом:

**Время запрета Вылета = reflyKIADelay + (кол-во смертей \* reflyKIADelayMultiplier).**

С такими настройками, время запрета вылета после 4 смертей будут:

23 секунд = 15 + (4 \* 2,0). После 10-ти смертей, игрок не сможет нажать кнопку Вылет вообще.

## **Фильтр таблицы очков в онлайн**

Dogfight сервер показывает очень подробную таблицу счета в онлайн. Иногда администраторы серверов хотят скрыть определенные детали этой статистики.

Новые параметры могут быть добавлены в раздел NET в файле conf.ini.

disableNetStatStatistics – полностью отключает таблицу счета, если установлено значение 1

showPilotNumber – скрывает номер пилота, если установлено значение 0

showPilotPing – скрывает пинг пилота, если установлено значение 0

showPilotName – скрывает имя пилота, если установлено значение 0

showPilotScore – скрывает счет пилота, если установлено значение 0

showPilotArmy – скрывает армию пилота, если установлено значение 0

showPilotACDesignation – скрывает обозначение самолета пилота, если установлено значение 0

showPilotACType – скрывает тип самолета пилота, если установлено значение 0



Пример того, как правильно вводить новые параметры в conf.ini:

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