



Manuale 269~Campaign

#

INDICE#

| | |
|---|----|
| Registrazioni | 2 |
| Creare missioni | 2 |
| Report delle missioni | 3 |
| Introduzione | 4 |
| Come funziona la campagna | 5 |
| Catturare Settori Nemici: | 5 |
| Missioni Di Rifornimento: | 6 |
| Catturare Città e aeroporti:..... | 6 |
| Conquiste Multiple:..... | 7 |
| Salvataggio piloti: | 8 |
| Tempo di gioco – i giorni:..... | 12 |
| Aeroporti: | 12 |
| Città:..... | 12 |
| Sortite:..... | 12 |
| Combinazioni di attacco e organizzazione delle sortite..... | 13 |
| Regole: | 14 |
| Diritti dei piloti: | 14 |
| Obblighi dei piloti: | 14 |
| Raccomandazioni:..... | 15 |
| Procedure per l' Host:..... | 15 |
| Settaggi raccomandati per l'host: | 16 |
| Punteggi: | 17 |
| L'indice Esperienza | 17 |
| Indice del FairPlay (gioco corretto) | 18 |
| Punteggio per gli obiettivi distrutti (kills)..... | 18 |
| Punti mi.....p12 158.39885 22092091T2m(i.....0 12 24MCID 58 >>BDC B6/TT0 1 Tf0 Tc 0 Tw 12 C | |

Registrazioni

La registrazione al gioco non implica la registrazione al forum. Il forum ha un database completamente separato.

Compilare il modulo "Registrazione" dal menu Piloti scegliendo un nome (HyperLobby callsign) e una password. E' inoltre possibile indicare l'indirizzo e-mail e inserire il link al proprio avatar. Fatto questo, si può compilare il proprio profilo, unendosi ad una squadra preesistente o creandone una nuova...

Una volta giocata una missione di 269GA~Campaign War, si viene automaticamente registrati come piloti. La password assegnata è il nome utente Hyperlobby. In questo caso è possibile saltare la fase di registrazione passando direttamente a "edit pilot" per modificare la password e completare le informazioni mancanti. Quindi è possibile entrare a far parte di una squadra oppure crearne una nuova.

Registrazione delle squadriglie**: il comandante di una squadriglia dovrà entrare in "Squadrons>register" e compilare il modulo con le informazioni relative alla squadriglia. Una volta compilato il modulo, il comandante verrà automaticamente associato alla squadriglia e il suo status riportato sotto quello della squadriglia stessa. A questo punto, entrando in "Squadrons>edit" il comandante scegliere un vice. Comandante e vice hanno facoltà di accettare le domande d'iscrizione. Ogni volta che un nuovo pilota viene accettato, il suo status passa sotto quello della squadriglia d'iscrizione.

Per richiedere i codici di autorizzazione al forum o per qualsiasi dubbio inerente le registrazioni, contattare 269GA~Maxese a max@oeminformatica.it.

** Il numero di squadriglie che è possibile registrare è limitato: il sistema attuale è infatti stato testato solo per un piccolo numero. Diversamente il sistema collasserebbe.

Creare missioni

Per creare una missione, ciascuna fazione dovrà fare una richiesta di attacco (attack request), dopodiché la persona designata come host dovrà combinare entrambe le parti. Ecco i passi da seguire:

1. caricare la pagina Generation
2. cliccare sulla medaglia sovietica, se VVS, o su quella tedesca per la LW
3. verrà caricata una nuova pagina, dove sarà indicato lo stato attuale degli aeroporti, i danni alle città e il raggio dei rifornimenti, una mappa del fronte ed una dei rifornimenti. Decidete il vostro piano di attacco e selezionate il bersaglio dal menù a tendina. Quindi bisogna selezionare la distribuzione degli aerei a disposizione (quali e quanti in difesa e in attacco). Infine compilare i campi con il nome e la password.
4. una volta inviata la richiesta, si avrà un messaggio di conferma, con il vostro nome, il totale degli aerei e il codice di identificazione. Mandare questo messaggio alla persona designata come host

5. una volta che l'host avrà entrambi i "request messages", l'host selezionerà il link sotto le due medaglie "create the mission" e qui combinerà le due "request" selezionandole dai menù a tendina, e fornendo quindi nome e password

Note:

Il numero ID è stato inserito solo in caso che la stessa persona faccia più request (per errore o perché sta facendo richiesta per due missioni differenti). Una Request avrà un tempo di 30 minuti, dopodiché se non usata verrà cancellata automaticamente

Il numero totale degli aerei deve essere già definito prima di fare una request. Su ogni request è indicato il numero degli aerei, così l'host dovrà verificare al momento di combinare le due request, che il numero totale degli stessi sia quello predefinito (8x8, 12x12, 16x16, 8x12, 12x8 ecc..)

Come si vede, un host non ha necessariamente bisogno di fare una request. Questa può essere fatta da un altro pilota. L'unico compito dell'host è quello di combinare le request. Fare pertanto attenzione nel selezionare le request di ciascuna parte, al avversari. Ad esempio, controllare che con la rotella del mouse non si cambi fazione accidentalmente.

Gli aerei devono essere distribuiti in due ruoli: attacco e difesa

- gli aerei da attacco sono quelli che verranno assegnati al nostro attacco, e possono essere quelli di scorta ai bombardieri, in caso di attacco a porti o città, o quelli di scorta ai trasporti destinati ai rifornimenti, o saranno i caccia incaricati di fornire supporto aereo ai carri armati (in caso di attacco terrestre)
- gli aerei da difesa sono quelli assegnati alla difesa, a seconda di quella che sarà l'offesa del nemico: saranno quelli di pattugliamento se ci si aspetta un attacco ad una città o un aeroporto, di intercettazione nel caso il nemico sia impegnato in una missione di rifornimento aereo (con trasporti), o saranno quelli di scorta ai bombardieri incaricati di attaccare una concentrazione di carri nemici

Infine, ogni gruppo ha un numero massimo di aerei uguale ad 8. Per questa ragione, se si crea una missione 16x16, la sola distribuzione possibile sarà 8 aerei in attacco ed 8 in difesa. In caso di 12 caccia si possono avere differenti combinazioni: 8+4, 6+6, 4+8. Nel caso di 8 aerei le sole opzioni possibili sono: 8-0, 6-2, 4-4, 2-6, 0-8.

Report delle missioni

1. Dalla pagina iniziale cliccare su Invia Report.
2. Cerca il tuo file "eventlog" chiamato **coop.txt** (vedi la sezione "raccomandazioni per l'host" per modificare in conf.ini di IL2 o rinomina il tuo eventlog) e immetti il numero della missione (che precedentemente hai scaricato es: badc_30278)
3. Immetti il tuo nome e la tua password.
4. Premi Invia, e **aspetta** il risultato della report. Possono trascorrere parecchi secondi, anche fino a un minuto, prima del risultato, dipende dalla missione e dal server. Questo passo dura

tanto perchè il parser (l'analizzatore del log della missione) deve controllare la missione e ricostruire il nuovo fronte.

Note:

Se la missione viene rigiocata non è necessario editare il tuo file eventlog. Il parser controllerà che l'ultima missione coincida con il numero della missione immesso.

E' importante aspettare un messaggio di ERRORE o di SUCCESSO dal parser. In caso contrario l'immagine generata può essere sbagliata, non aggiornata o la missione può essere riportata in modo non corretto.

Introduzione

Volete respingere il nemico fuori dai confini? Volete distruggere le sue basi aeree, i suoi campi operativi e le sue truppe? Isolare le sue truppe tagliando i rifornimenti e prendere prigionieri? Effettuare missioni di salvataggio di piloti abbattuti? La 269GA~Campaign vi offre queste opportunità.

Nella 269GA~Campaign, il territorio è diviso in settori. I settori sono aree quadrate di 10 Km per ogni lato. Questi settori che compongono la mappa, in ogni momento sono sotto il controllo di una delle due parti. La fazione che domina un settore, ha il controllo di tutto ciò che si trova in quel determinato settore: città, aeroporti, campi operativi. L'avanzata è ottenuta catturando i settori.

L'obiettivo della 269GA~Campaign è la conquista del territorio (mappa di FB). Ogni mappa inizia con una posizione bilanciata per entrambe le fazioni. Una volta iniziata la campagna, ogni fazione tenta di avanzare sul territorio controllato dal nemico, occupando nell'avanzata le città e gli aeroporti

Dovete occupare tutte le città nemiche o le città industriali con i rifornimenti o tutti gli aeroporti nemici per ottenere la vittoria. Se una parte (rossa o blu) perde tutti gli aeroporti significa la sconfitta dal momento che non sarà più in grado di fornire supporto alle forze di terra. Nello stesso modo se una parte perde tutte le città, o le città industriali con rifornimenti, verrà sconfitta perché non sarà più in grado di rifornire le proprie truppe

In entrambi i casi la mappa di guerra attualmente in gioco sarà terminata e la mappa successiva sarà pronta per il gioco successivo, a meno che quella particolare mappa non era l'ultima della campagna, ciò che determinerebbe la fine della campagna.

Le città industriali hanno un valore strategico: la capacità di mantenere truppe nelle zone vicine alle città. Ogni città ha un raggio entro il quale può fornire rifornimenti. Tutti i settori che si trovano entro questo raggio avranno campi operativi con armamento più potente, determinando in questo modo un più difficile compito per le unità nemiche che dovranno attaccare in questi settori.

Come abbiamo visto, i settori, le città e i campi sono collegati fra loro: il dominio di un settore che contiene una città fa sì che anche quella città ci appartenga, e il raggio dei rifornimenti della città ci permette di mantenere campi armati e fortificare le difese del settore attorno alla città.

In considerazione di questa interazione, abbiamo introdotto nella 269GA~Campaign la possibilità di "attacchi strategici", cioè attacchi alle città per ridurre il loro raggio operativo e per poter quanto prima avanzare in settori nemici meno fortificati. Ugualmente abbiamo introdotto la possibilità di poter rifornire le nostre città, per aumentare il loro raggio operativo e prevedere zone più estese a difesa degli attacchi del nemico.

Le basi aeree giocano un ruolo fondamentale. Più le nostre basi saranno lontane dalle zone del conflitto, più sarà difficoltoso essere in grado di fornire adeguato supporto aereo. Per questo motivo abbiamo introdotto la possibilità di attaccare le basi al punto di renderle non operative. C'è inoltre la possibilità di rifornire tali basi per poterle riportare di nuovo allo stato operativo o per ridurre i danni causati dal nemico.

Questa introduzione è sufficiente per comprendere le operazioni generali della campagna. La prossima sezione spiegherà con maggior dettaglio i tipi di attacco, le conseguenze, l'ammontare dei danni che possono essere ottenuti, e ulteriori dati necessari da considerare quando si pianifica una strategia.

Come funziona la campagna

In ogni missione, ad ogni fazione verrà chiesto di scegliere un punto di attacco fuori della mappa di guerra. Ci sono due differenti metodi di effettuare un attacco:

- **Attacco Tattico**
- **Attacco Strategico.**

Se si sta tentando di catturare un settore della mappa in prossimità della linea del fronte, questo è considerato attacco tattico, in questo caso un gruppo di carri armati viene inviato ad occupare l'area.

D'altra parte, se si attacca una città industriale, una città o direttamente un aeroporto, al fine di diminuire il loro raggio operativo di rifornimento o il loro stato operativo, in questo caso si parlerà di **attacco strategico**.

Catturare Settori Nemici:

Per poter catturare un settore nemico, questo deve essere sulla linea del fronte, e per raggiungere lo scopo l'unica cosa da fare è eseguire un attacco tattico in quel settore..

Quando si effettua un attacco tattico, invieremo truppe di terra (carri armati e veicoli) in quel determinato settore. La zona da attaccare può essere indifferentemente entro o fuori il raggio operativo dei rifornimenti del nemico. Se lo è, le nostre truppe ingaggeranno truppe di terra nemiche (carri e veicoli) durante l'assalto, come pure bombardieri nemici tenteranno di contrastare la nostra avanzata

Per questa ragione, sarebbe meglio attaccare settori dove il nemico non ha nessun tipo di rifornimenti provenienti dalle sue città. Anche se il settore nemico non è coperto da rifornimenti, è comunque possibile che l'attacco fallisca se le forze aeree nemiche riescono nel loro compito. E' per

questo che è di fondamentale importanza fornire sempre appoggio alle nostre truppe di terra impegnate in un attacco. Se nell'area che stiamo attaccando non c'è nessun tipo di opposizione da parte di forze terrestri, potremmo scegliere aeroporti nemici attorno a tale area come bersagli per il nostro prossimo attacco strategico e anche se non avessimo successo nel danneggiare abbastanza gli aeroporti, forzeremo il nemico a volare da aeroporti più lontani, forse abbastanza lontani da impedirgli di fornire adeguata copertura aerea in quel settore. Simili tattiche ci aiuteranno molto, dandoci maggiori chances per il successo finale.

Dal momento che stiamo testando il gioco ancora in fase beta, gli attacchi a terra saranno condotti con 9 carri armati, e almeno 6 di questi devono sopravvivere alla fine della missione, perché la stessa venga considerata come un successo e per conquistare il settore.

Missioni Di Rifornimento:

Per effettuare una missione di rifornimento (Supply Mission - SUM), è necessario selezionare il bersaglio **SUM-"city_name"**. Una sezione di 4 aerei verrà organizzata. Le missioni di rifornimento possono essere effettuate solo da giocatori umani (per ora, in seguito sarà possibile con gli AI). Gli aerei da trasporto devono decollare e volare verso il WayPoint sulla città da rifornire. Quando si sarà in vicinanza di tale punto, meno di 5 km, è necessario accendere i fumi per pochi secondi, quindi spegnerli. Si avranno a disposizione solo tre possibilità di accensione fumi (smoke shots), ed almeno uno deve essere entro il raggio come sopra specificato. Quindi bisognerà atterrare in uno qualsiasi degli aeroporti amici a scelta, e anche l' aeroporto verrà rifornito.

Al fine di effettuare un rifornimento valido, bisognerà armare l'aereo con default weapons e 100% fuel. Il rifornimento dovrà essere effettuato entro il tempo limite segnalato nel briefing.

Per ora sono disponibili per il rifornimento solo il TB3 e l'He 111, quando verrà introdotta la possibilità per gli AI questi saranno Ju 52, Li-2 ecc.

Se si è interessati a rifornire solo un aeroporto, selezionare una missione di rifornimento per una città vicina all'aeroporto da rifornire, quindi volare una missione di rifornimento normale per la città, ed atterrare all'aeroporto interessato

Il successo del rifornimento è variabile, per ciascun aereo VVS che porta a termine la missione: 2~4 % sulle città e 5 % sugli aeroporti. Per ciascun aereo LW: 2~3 % sulle città e 5 % sugli aeroporti.

Catturare Città e aeroporti:

Se un settore catturato contiene una città o un aeroporto, questi saranno ugualmente catturati con il loro stato operativo al momento della cattura. Questo significa che se noi abbiamo successo nel catturare una città nemica e in quel momento il suo raggio operativo di rifornimento era di 30 km, noi avremo quella città con lo stesso raggio operativo, o la stessa percentuale di danneggiamento. Se quel settore incorpora un aeroporto, ma questo era stato distrutto, allora lo stesso non sarà operativo neanche per noi.

Per catturare un settore che incorpora una città, questa deve avere un grado di danneggiamento maggiore del 50%. Questo non vale però per la cattura di città accerchiate (Conquiste multiple, vedi la prossima sezione).

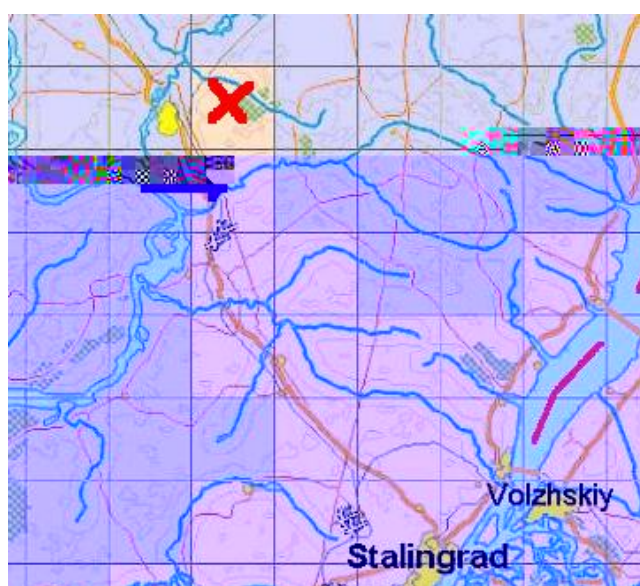
Se state difendendo un settore, c'è un limite di tempo: avete a disposizione 40 minuti dall'inizio della missione per distruggere i carri armati nemici che stanno avanzando nel settore. Trascorso questo tempo, i carri verranno contati come obiettivi a terra, ma non conteranno ai fini del risultato della missione. Ciò è stato introdotto per evitare che i bombardieri vadano avanti e indietro mentre i caccia saranno a corto di carburante.

Conquiste Multiple:

Nell'immagine che segue, la fazione blu può effettuare una cattura multipla di settori:



La parte rossa ha una testa di ponte che può essere accerchiata se la parte blu attacca nel luogo indicato dalla freccia nell'immagine seguente. Nel caso la fazione blu catturi questo settore, ugualmente avrà successo nell'accerchiare quello segnato con la croce rossa, e in tal caso potrà catturare entrambi i settori con una sola mossa:



Se c'è questa opportunità per la fazione blu, la parte rossa potrebbe però prevenire l'accerchiamento aprendo una via di rifornimento alternativa immediatamente, come mostrato nell'immagine successiva:



Salvataggio piloti:

Prima di iniziare, bisogna tenere presente che i piloti che possono essere salvati sono solo quelli che IL2 considera come catturati. Questo capita quando si può vedere, nel messaggio della chat box **"---XXX has been captured by enemy forces"**. Quando questo succede, e XXX è un pilota della propria forza aerea, si può tentarne il salvataggio

Per recuperare un pilota abbattuto, tutto quello che bisogna fare è atterrare vicino al pilota, aspettare che raggiunga l'aereo, decollare e ritornare alla base.

Questo simula la procedura di imbarcare un pilota nel proprio aereo, e riportarlo in una base amica. Le prossime righe spiegheranno con maggiori dettagli come il motore del gioco gestisce il recupero. Non c'è bisogno di leggerle o di capirle, ma se in seguito il vostro salvataggio non va a buon fine, allora tornate indietro per una veloce lettura

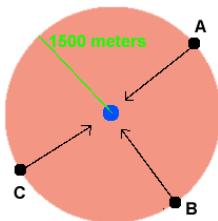
In una missione di recupero, molte cose che vengono fatte non vengono incorporate nel file log (IL2 non registra tutte le informazioni sulle vostre azioni), così, il programma che in seguito proverà a capire ciò che è stato fatto (il parser) è limitato. Ciò che IL2 ha bisogno di registrare per poi considerare il recupero sono 3 coordinate: il posto della cattura, il posto dell'atterraggio e il posto del decollo.

Le coordinate di atterraggio sono quelle del posto dove siete a terra e la vostra velocità è pari a 0 km/h. Così le coordinate di atterraggio non sono influenzate dalla direzione di approccio per il finale, o da quanto tempo voi passate rullando fino al punto in cui vi fermerete alla fine. Può tuttavia accadere a volte che, mentre state rullando verso un determinato luogo, IL2 registri un punto di atterraggio, solo perché durante il rullaggio la vostra velocità è scesa a 0 km/h prima ancora di raggiungere il posto prefissato.

Il punto di atterraggio è il punto in cui il pilota da salvare può essere imbarcato nell'aereo. Questo a condizione che la distanza fra il punto di atterraggio e quello di cattura sia inferiore a 5000 metri (5 km o 3,125 miglia). Se la distanza è superiore, si suppone che il pilota catturato non sia in grado di vedere l'aereo atterrato per salvarlo, e in questo caso il recupero non può essere effettuato.

L'altra informazione necessaria è il posto in cui l'aereo decolla, che è il posto dove l'aereo non sta più toccando il suolo, qualche metro al di sopra di esso, e con velocità atta a sostenerlo in volo. **Ma non sono richieste informazioni relative al posto da dove l'aereo inizia a rullare.** Per questo, l'aereo può iniziare il rullaggio da qualsiasi direzione in un cerchio attorno al punto di decollo (supponendo una corsa di decollo di 1500 metri).

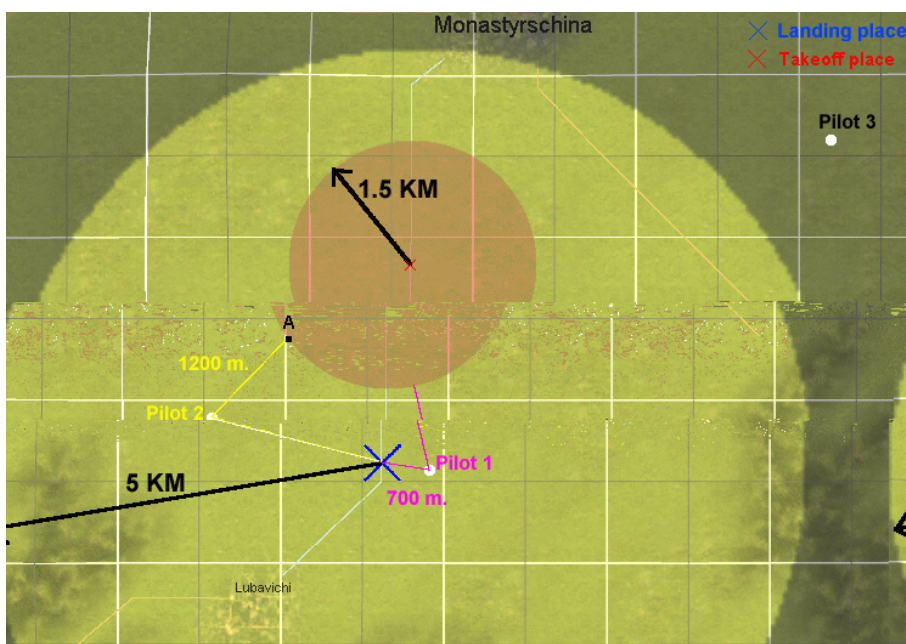
Nell'immagine seguente, il punto blu rappresenta il punto in cui l'aereo decolla (il punto di staccata). La zona arancione è un cerchio con 1500 metri di raggio, la cui circonferenza rappresenta i limiti da dove un aereo può iniziare la corsa di decollo. Ad esempio, i punti **A**, **B** e **C** sono 3 punti da dove un aereo può iniziare a muovere, così che si trovi in aria in corrispondenza del punto blu. Uno qualsiasi dei posti nei limiti del cerchio può rappresentare il posto dove il pilota da recuperare può essere imbarcato. Il parser presumerà la migliore direzione possibile, così che il punto di partenza per la corsa di decollo sarà sempre 1500 metri dal punto di stacco in direzione del pilota da salvare



Quando state tentando una missione di salvataggio, viene misurata la distanza dal punto di cattura del pilota..

Il punto di imbarco è il posto di atterraggio e il miglior approccio al cerchio di decollo. La distanza minore è considerata come la distanza da percorrere camminando (o correndo).

Vediamo altri esempi con le immagini



Il posto di atterraggio è la grande **X** blu , mentre quello di decollo è la **X** rossa.

Il Pilota 3 è fuori del raggio di 5 km, e in questo caso non è possibile il recupero. Il pilota 1 deve camminare/correre 700 fino al punto di atterraggio. Il pilota 2 è vicino al cerchio di decollo, circa 1200 metri dal punto A. Così il parser presumerà che voi siete atterrati al punto blu X, e che quindi rullerete fino al punto A, da dove in seguito inizierete la corsa di decollo.

Ora sappiamo dove sono i punti in cui un pilota può essere caricato sull'aereo, e le distanze da percorrere camminando, vediamo ora come il pilota catturato può raggiungere l'aereo.

Il pilota considerato catturato può trovarsi nelle condizioni in salute, ferito, o gravemente ferito (healty, wounded o heavily wounded). Questo influenza quanto velocemente il pilota sarà in grado di camminare o correre verso l'aereo che lo salverà. Un pilota in salute può correre alla velocità di 5 metri al secondo (18 km/h), un pilota ferito può solo camminare alla velocità di 2 m/s (7,2 km/h come camminata veloce) e uno gravemente ferito non può muoversi. In questo caso, il pilota appena atterrato deve correre dove si trova il pilota ferito, e trasportarlo indietro camminando piano fino all'aereo. La velocità totale per correre dal pilota e tornare indietro trasportandolo è considerata come una camminata media normale, ma la distanza è doppia così la velocità media finale presunta è di 1 m/s (3,6 km/h).

Così, ora abbiamo la distanza da percorrere e la velocità media, e avremo pertanto un "tempo affinché il pilota catturato raggiunga l'aereo". Voi non potrete conoscere esattamente questo tempo, ma più vicino atterrerete, minore sarà il tempo che dovrete aspettare. Se siete in comunicazione con il pilota, potrete chiedergli se è ferito o no per avere un'idea del tempo di attesa (più sotto è inserita una tabella con i valori di distanza/velocità/tempi di attesa).

Per simulare il salvataggio, supponiamo che il pilota inizia a correre (o camminare) verso la direzione di atterraggio un minuto prima che l'aereo atterri. L'unica eccezione è quando il pilota da salvare è gravemente ferito, in questo caso il tempo del percorso si calcolerà da quando l'aereo atterra. Questo perché il pilota appena atterrato dovrà andare a recuperare quello ferito, e ciò può avvenire solo dopo l'atterraggio. Il tempo della "camminata/corsa" si ferma 20 secondi prima che l'aereo decolli (assumendo un tempo di decollo di 20 secondi).

Il nuovo sistema è più flessibile, permettendo un qualsiasi luogo di atterraggio entro i 5 km, così che è possibile scegliere terreni più idonei. Oltre questa condizione, non c'è limite a quanto ci si può avvicinare. La distanza può essere qualsiasi fino a 5 chilometri. Il salvataggio a questo punto dipenderà dal tempo che aspetterete il pilota e dalla distanza alla quale lo stesso si trova.

Non importa quanto i punti di atterraggio o decollo siano vicini al pilota da salvare, il sistema considererà comunque sempre un minimo di 50 metri di distanza. Così bisogna sempre aspettare almeno fra i 10 e i 50 secondi affinché il pilota raggiunga l'aereo. Ma ricordate che il pilota inizia a correre quando vede il vostro aereo che si avvicina per l'atterraggio (1 minuto prima dell'atterraggio), così il tempo di attesa sarà minimo se non nullo. La sola eccezione è se il pilota è gravemente ferito.

Potreste pensare che i tempi di attesa siano troppo lunghi, in realtà non lo sono, questo perché il parser presume che anche con la miglior direzione di decollo, avete comunque un handicap di 1,5 chilometri. In molti casi atterrerete a circa 3 km o meno dal pilota, rullerete verso di lui, diciamo ad un chilometro o meno, e più tardi decollerete. Nel peggiore dei casi decollerete nella direzione opposta a dove si trovava il pilota catturato. In tal caso, la distanza da percorrere a piedi sarà 500 metri o meno, così i tempi di attesa saranno fra 1,7 minuti e gli 8,3 minuti, dipende dalla salute del

pilota. Se non è gravemente ferito, il tempo da aspettare è minore di un minuto, perché stava camminando nella vostra direzione prima che atterravate. Controllate la tabella per le altre distanze.

| Distance (m) | 5m/s (run) | | 2m/s (walk) | | 1m/s (slow walk) | |
|--------------|------------|------|-------------|------|------------------|------|
| | Sec | Min | Sec | Min | Sec | Min |
| 50 | 10 | 0,2 | 25 | 0,4 | 50 | 0,8 |
| 100 | 20 | 0,3 | 50 | 0,8 | 100 | 1,7 |
| 250 | 50 | 0,8 | 125 | 2,1 | 250 | 4,2 |
| 500 | 100 | 1,7 | 250 | 4,2 | 500 | 8,3 |
| 1000 | 200 | 3,3 | 500 | 8,3 | 1000 | 16,7 |
| 1500 | 300 | 5,0 | 750 | 12,5 | 1500 | 25,0 |
| 2000 | 400 | 6,7 | 1000 | 16,7 | 2000 | 33,3 |
| 2500 | 500 | 8,3 | 1250 | 20,8 | 2500 | 41,7 |
| 3000 | 600 | 10,0 | 1500 | 25,0 | 3000 | 50,0 |

Molto più spesso, atterrare vicinissimo al pilota determinerà una distanza ridotta al minimo (50 m) e, sempre considerando che il pilota comincia a camminare prima del vostro atterraggio, il tempo di attesa sarà irrilevante. Con l'unica eccezione del pilota gravemente ferito.

Sotto potete vedere come gli eventi vengono regolati dal parse con un esempio preso dalla missione badc_54096 usata per i test.

Distance are in metersLe distanze sono in metri.

Il tempo è misurato in secondi relativi al giorno (inizio ore 00:00:00)

```

14:18:48 LeLv69_Masi captured at [ 91828.68 , 22845.912 ]
14:20:18 LeLv28_Lana landed at [ 90949.62 , 22897.652 ] inside 5km limit
14:23:06 LeLv28_Lana take off at [ 90016.07 , 22906.1 ]
- distance to land place: 880 meters
- distance to toff place: 313 meters
- distance used: 313 meters
- captured_secs:51528
- land_secs:51618
- toff_secs:51786
- start_walk_secs:51558 (land secs - 60)
- stop_walk_secs=51766 (toff secs - 20)
- walk_time=208 ( stop_walk_secs - start_walk_secs )
- wounded=0 walk_speed=5 walk_distance=1040 meters
- Looking for LeLv28_Lana return to base: Found!
*** LeLv69_Masi rescued by LeLv28_Lana

```

Le prime tre linee sono i tre punti di coordinate (e tempi) relativi al salvataggio. Le distanze vengono misurate in seguito, e quelle più basse vengono registrate nel gioco. In questo esempio, il punto di decollo (-1500 metri) era a 313 metri. Il tempo di percorso a piedi era di 208 secondi (poco più di 3 minuti). La velocità di LeLv69_Masi era settato a 5 metri al secondo perché non ferito, ed è sufficiente per coprire una distanza di 1040 metri. Dal momento che la distanza dal punto di imbarco è 313 metri ed è inferiore di 1040 metri, viene considerato che LeLv69_Masi ha raggiunto l'aereo. In seguito LeLv_Lana ritorna alla base compiendo con successo la missione di salvataggio

Ho provato nel miglior modo possibile a rendere il nuovo sistema di salvataggio compatibile con il vecchio. **Attualmente, il nuovo sistema è compatibile con il vecchio quasi al 100%, così che effettuando un recupero come sopra specificato tutto dovrebbe andare bene. La sola differenza è il tempo di attesa che deve essere calcolato.**

Il nuovo sistema è più flessibile, permettendo di atterrare in un qualsiasi luogo entro i 5 km dal pilota abbattuto, così che è possibile scegliere terreni più idonei per l'atterraggio. Oltre questa condizione, non ci sono ulteriori limiti a quanto ci si può avvicinare. La distanza può essere una qualsiasi fino a un massimo di 5 chilometri. Il salvataggio a questo punto dipenderà dal tempo che aspetterete il pilota e dalla distanza alla quale lo stesso si trova.

Tempo di gioco – i giorni:

In questo gioco lo scorrere dei giorni è gestito automaticamente dal sistema. Ogni singolo giorno virtuale è composto da un determinato numero di missioni. Come detto in precedenza, essendo questo gioco ancora in fase beta non c'è ancora niente di definitivo, il giorno virtuale può essere composto da circa 20~30 missioni.

Le città e gli aeroporti possono riparare da soli i danni: la loro percentuale di danneggiamento diminuisce automaticamente ogni giorno (virtuale) che passa. Prendersi cura delle proprie città e aeroporti, e fermare gli attacchi nemici diretti verso tali obiettivi è una delle più importanti azioni da perseguire nel gioco. D'altra parte, se volete sconfiggere l'avversario definitivamente, dovrete fare esattamente il contrario con le sue città e aeroporti

Aeroporti:

Gli aeroporti mantengono la loro operatività se la loro percentuale di danneggiamento è inferiore al 60%. Una volta che viene raggiunta tale soglia, l'aeroporto non sarà più operativo, e non potrà più essere usato come punto di partenza per nessun volo, mentre potrà ancora essere usato come punto di atterraggio per qualsiasi aereo amico che voglia terminare lì la propria missione. Maggiore è il danneggiamento di un aeroporto, minore sarà il numero di cannoni contraerei, artiglieria e oggetti a terra disponibili su quel particolare aeroporto

Città:

Analogamente agli aeroporti, maggiore è il danno inflitto alle città, minori saranno le difese contraeree, l'artiglieria e gli obiettivi a terra.

Ogni città ha un raggio massimo operativo di rifornimenti che dipende da quanto grande o importante è quella particolare città. Ogni danno inflitto alla città diminuirà in percentuale tale raggio operativo. Le città sono incaricate di rifornire le truppe di terra di cibo, munizioni, carburante ecc., pertanto l'ampiezza del raggio dei rifornimenti può determinare se uno specifico settore è coperto/difeso dalle truppe di terra

Sortite:

Ogni sortita deve avere una distanza minima di 40 km dalla zona di operazioni o dall'obiettivo, sia che si tratti di una missione di difesa o di attacco. A volte può capitare che la zona di operazioni sia abbastanza lontana dal punto di partenza, mentre l'aeroporto dove è previsto l'atterraggio sarà il più

vicino possibile alla zona prescelta per la difesa / attacco. Con questa particolarità abbiamo voluto simulare il pensiero reale di cercare l' aeroporto più vicino allo scopo di poter terminare la missione il prima possibile.

Nessuna sortita potrà avere inizio da aeroporti nemici troppo vicini uno all'altro, né terminare in aeroporti posti nelle immediate vicinanze della zona di operazioni, poiché viene considerata una situazione ad alto rischio.

Combinazioni di attacco e organizzazione delle sortite:

Dal momento che ciascuna fazione può scegliere il proprio tipo di attacco e il suo obiettivo, esistono varie possibilità di missioni:

| Allied | Axis |
|-----------|-----------|
| Tactical | Tactical |
| Tactical | Strategic |
| Strategic | Tactical |
| Strategic | Strategic |

1. Tactical Vs. Tactical:

In questo caso, entrambe le fazioni tentano di catturare settori di mappa nemici. Il setup della missione potrebbe essere il seguente:

VVS: un gruppo da bombardamento prova a contrastare truppe/carri nemici che stanno avanzando nel settore russo con o senza scorta di caccia. Questo tipo di missione è chiamato DEFENCE FLIGHT. In aggiunta a questo, potrebbe essere un secondo gruppo di caccia che fornisce supporto aereo a truppe di terra Russe che stiano attaccando in un altro settore (missione di tipo ATTACK FLIGHT).

LW: un gruppo da bombardamento prova a contrastare truppe/carri nemici che stanno avanzando nel settore tedesco con o senza scorta di caccia. Questo tipo di missione è chiamato DEFENCE FLIGHT. In aggiunta a questo, potrebbe essere un secondo gruppo di caccia che fornisce supporto aereo a truppe della Wehrmacht che stiano attaccando in un altro settore (missione di tipo ATTACK FLIGHT).

2. Allies: Tactical Vs. Axis: Strategic

In questo caso, truppe russe tentano di conquistare un settore nemico, mentre truppe dell'asse stanno attaccando una città o un aeroporto russi.

VVS: Un gruppo di caccia per intercettazione verrà inviato nelle vicinanze della città/aeroporto che sarà attaccato dai tedeschi (DEFENCE FLIGHT), e un altro gruppo di caccia sarà inviato nel settore dell'attacco russo, per fornire supporto aereo alle truppe di terra (ATTACK FLIGHT)

LW: Un gruppo da bombardamento si occuperà dell'attacco strategico (città/aeroporto) con la propria scorta di caccia (ATTACK FLIGHT), mentre un secondo gruppo da bombardamento e la sua scorta di caccia tenterà di contrastare l'avanzata delle truppe sovietiche (DEFENCE FLIGHT).

3. **Allies: Strategic Vs. Axis: Tactical**

Questa tipologia di attacco è molto simile a quella precedente, ma con le parti invertite. Ora la VVS avrà due gruppi da bombardamento, ciascuno con la propria scorta di caccia, uno incaricato della difesa ed uno dell'attacco. La LW avrà due gruppi di caccia.

4. **Allies: Strategic Vs. Axis: Strategic**

Questa è l'ultima situazione di guerra possibile nel gioco. In questo caso, entrambe le fazioni attaccheranno un'area molto lontana dalle loro basi aeree. Per coloro che hanno già volato le campagne della VEF2, questo tipo di situazioni risulterà familiare.

Il setup delle sortite è il seguente:

- VVS: un gruppo da bombardamento con il suo gruppo di caccia di scorta (ATTACK FLIGHT), e un gruppo di caccia per l'in

- Non potete avvalervi di nessun "trucco" del gioco o di terzi per ottenere un vantaggio scorretto
- Non potete lamentarvi senza "prove" track o screenshot dell'accaduto.
- In generale potete lamentarvi solo se i vostri diritti non sono stati rispettati, e ciò dovrebbe essere fatto tramite comandanti di squadriglia.

Raccomandazioni:

- E' permesso lo strafing, sempre e dovunque .
- L'uso delle luci di atterraggio è consentito nei primi 5 minuti dall'inizio della missione (per il decollo) e 5 minuti prima di ogni atterraggio. L'uso delle stesse al di fuori di questi limiti determinerà automaticamente punteggio negativo.
- L'uso dei fumi non è permesso. La sola eccezione è durante le missioni di rifornimento (vedi). L'uso degli stessi al di fuori di queste missioni determinerà automaticamente punteggio negativo
- Sparare ai piloti appesi ai paracadute non è vietato, ma dal momento che ciò è sgradito alla maggior parte della gente, verrà automaticamente assegnato dal database un punteggio negativo (vedi sezione punteggi)
- " Le uccisioni fra membri della stessa squadra (teamkills) saranno gestite automaticamente dal parser, non importa quale che sia la ragione dell'evento.

Procedure per l' Host:

- L'host è un pilota come tutti gli altri, ed è quindi soggetto agli stessi diritti, obblighi e raccomandazioni.
- Quando si inizia una missione, devono essere ammessi tutti i piloti presenti negli slot di HL. Coloro che entrano in seguito dovrebbero essere espulsi (kicked), con l'eccezione di coloro che si riconnettono (dopo qualche problema, N.d.T)
- La missione deve avere una durata di almeno 30 minuti, indipendentemente dal fatto che tutti i piloti umani siano stati uccisi, siano atterrati o si siano disconnessi prima di questo limite di tempo. La missione deve continuare fino al punto in cui tutti i piloti umani lasciano il gioco. Se è stato raggiunto il limite di un'ora di gioco, l'host ha il diritto di continuare, o anche di fermare il gioco, indipendentemente dal fatto che altri piloti umani siano ancora in volo/combattimento/atterraggio ecc..
- Il settaggio del gioco deve essere FR (Full real) più la speedbar.
- Il settaggio Dotrange deve essere quello di default (14km). E' proibito cambiarlo.
- Sono vietati i cambiamenti nelle missioni scaricate (tempo, condimento o qualsiasi altra cosa).
- Il totale dei giocatori umani deve essere almeno 5 contro 5.
- Il file log non può essere editato o cambiato in nessun modo.
- Per tutte le missioni deve essere inviato il relativo report .
- L'host non può eliminare nessun giocatore durante il gioco.
- L'host deve configurare correttamente l'eventlog al fine di inviare il report di missione. Per far questo, bisogna aprire il file di configurazione di FB "conf.ini" nella vostra cartella di FB. Quindi controllate se queste linee e questi valori sono presenti nella sezione "[game]" :


```
[game]
.
.(several lines)
.
eventlog=coop.txt
eventlogkeep=1
```

- Volta per volta dovrete manualmente cancellare il file "coop.txt", a causa delle sue dimensioni troppo grandi. **Il parser non può accettare file più grossi di 200Kb.**

Settaggi raccomandati per l'host:

- Provate ad hostare con un numero massimo di giocatori che la vostra connessione può gestire. Una velocità di upload di 10kbits per giocatore è raccomandata. Potete verificare la vostra velocità in upload a questo indirizzo web:
<http://www.pcpitstop.com/internet/default.asp>
- Non è raccomandato effettuare un Restart se si è verificata una perdita di aerei inferiore a 3. Da 3 aerei in su, potete chiedere in chat la possibilità di un restart, la cui decisione spetta all'host. Se ci sono più aerei distrutti, e la vostra fazione non ha subito perdite, è consigliato offrire la possibilità di un restart come buon esempio di cortesia.
- Indipendentemente dalla connessione posseduta, è raccomandato che l'host setti la propria connessione (network speed) a 14.4 kbit/s. Potete automaticamente forzare FB 14.4 kbit/s aprendo il vostro file di configurazione **Hyperlobby** "hlpro.ini" e aggiungendo la linea "serverRate=1500":

```
[Forgotten Battles]
joinDelay=20
clientRate=1500
serverRate=1500
```

Se preferite una velocità di default di 28.8 kbit/s:

```
[Forgotten Battles]
joinDelay=20
clientRate=3000
serverRate=3000
```

- Settaggi raccomandati per MaxLag. Per far questo, aprite il vostro file di configurazione FB "conf.ini" nella vostra cartella di FB. Quindi controllate se queste linee e questi valori sono presenti.

```
[MaxLag]
farMaxLagTime=2
nearMaxLagTime=1
cheaterWarningDelay=1
cheaterWarningNum=1
```

- Settaggi raccomandati per il controllo della velocità. Per far questo, aprite il vostro file di configurazione FB "conf.ini" nella vostra cartella di FB. Quindi controllate se queste linee e questi valori sono presenti nella sezione "[NET]".

```
[NET]
.
.(several lines)
.
checkServerTimeSpeed=1
checkClientTimeSpeed=1
checkTimeSpeedDifference=0.05
checkTimeSpeedInterval=5
```

- Settare lo **Skin Download Off** aiuta sempre a ridurre il traffico di connessione.

Punteggi:

Prima di iniziare a parlare di punteggi, è necessaria una spiegazione relativamente agli indici che influenzano il punteggio. Dopodiché potrete anche consultare la task explanation page al fine di capire perché alcune operazioni non attribuiranno punti per obiettivi colpiti (a terra/aerei).

L'indice Esperienza

L'indice esperienza è un modo per controllare le qualità del vostro pilota attuale virtuale **actual virtual pilot**. Quando si inizia una nuova carriera di pilota (la prima missione, o la prima missione dopo esser stati precedentemente uccisi o dispersi in azione kia/mia), l'esperienza del vostro pilota virtuale è settata a 1 (o 100%). Se riuscite a mantenere vivo il vostro pilota, l'indice di esperienza aumenterà. Non diminuirà mai. Nella tabella sottostante, potrete vedere quali azioni o eventi possono modificare l'esperienza del vostro pilota. Una volta che il pilota muore, l'indice di esperienza riparte da 1 (o 100%).

| Experience Table | |
|---|---------|
| Action | Exp won |
| Airkill | + 1% |
| Ground Kill | + 0.2% |
| Alive | + 2% |
| Landed | + 1% |
| Killed resets Experience to 100% | |
| If you rescue a pilot, your experience increase 10% | |

Questo parametro influenzerà i punti conseguiti in missione. Ad esempio, se il vostro pilota ha un indice di esperienza pari a 1.23 (123%) dopo 8 sortite, i punti di missione vengono aumentati del 23%. La parte negativa è che man mano che la vostra esperienza cresce, cresce anche la taglia sulla vostra testa. Infatti i punti di ogni abbattimento saranno influenzati dall'indice di esperienza del pilota ucciso.

Poniamo che voliate una missione, in cui potrete ottenere 10 punti per ciascun caccia abbattuto. Se abbattere un AI_veteran (esperienza 0.8 o 80%), guadagnerete solo 8 punti. Ma se abbatterete un pilota umano esperto, ad esempio con un indice di esperienza pari a 1.68 (168%), guadagnerete 17 punti.

Questo parametro determina due cose. Una è quella di far sì che facciate di tutto per mantenere vivo il vostro pilota virtuale, in questo modo potrete guadagnare più punti. L'altra è quella di regolare il totale dei punti vinti per un abbattimento, sappiamo bene tutti che non è la stessa cosa abbattere un AI o un umano. In questo modo, abbiamo un punteggio dinamico per le kills, basato sull'esperienza del pilota.

Quando recuperate un pilota abbattuto, la vostra esperienza aumenta di 0.1 (10%), perché imparerete qualcosa dal pilota che avrete appena salvato.

Indice del FairPlay (gioco corretto)

L'indice del fairplay funziona allo stesso modo di quello dell'esperienza, ma con qualche differenza. Una è che il massimo valore per l'indice fairplay è 100%. Esso rappresenta quanto voi prestate ascolto alle raccomandazioni. Nella 269GA Campaign non è contro le Regole usare fumi o sparare a piloti appesi ai paracadute. D'altro canto, dal momento che la maggior parte dei piloti considera queste azioni disdicevoli, ogni volta che un'azione "non raccomandata" viene registrata, il punteggio del fairplay diminuirà.

La tabella sottostante mostra di quanto alcune azioni fanno diminuire l'indice fairplay. I punti totali di una missione sono influenzati da questo indice.

| Fairplay Table | |
|---|--------|
| Action | Diff |
| Chutekill | - 25 % |
| Wintip Smoke | - 10 % |
| Landing Lights | - 10 % |
| Disconnect | - 10 % |
| Recover on 'fair' missions | + 5 % |
| Medals are not assigned if Fairplay < 100% | |
| If you rescue a pilot, your fairplay is set to 100% | |

Pertanto, questo indice è come una "punizione" automatica. Si risana in aumenti del 5% ogni volta che volerete una missione "fair", cioè senza infrangere le raccomandazioni. Se volete ottenere il punteggio pieno dalle vostre missioni, è meglio mantenere questo indice al 100%. Lo stesso indice al 100% è richiesto al fine di ottenere medaglie. Se raggiungerete il punto in cui avreste diritto ad una medaglia ed il vostro indice fairplay è minore del 100%, l'ottenimento della stessa sarà ritardato finché non verrà raggiunto il 100%.

In caso di recupero di un pilota abbattuto, il vostro indice fairplay verrà ripristinato al 100%, come bonus.

Punteggio per gli obiettivi distrutti (kills)

La prossima tabella mostra il totale dei punti per ciascuna kill, in correlazione con l'obiettivo della missione

| TASK | Killed object | | | | |
|------|---------------|-----------|------|-----|--------------|
| | Bomber | Fighter | Tank | AAA | Other ground |
| BD | - | 6 | 4 | 2 | 1 |
| BA | - | 6 | - | 2 | 1 |
| SUM | - | 6 | - | - | - |
| EBD | 6 | 12 or 6 * | - | 2 | - |
| EBA | 6 | 12 or 6 * | - | 2 | - |
| ESU | 6 | 12 or 6 * | - | - | - |
| INT | 12 | 6 | - | - | - |
| ET | 12 | 6 | - | 2 | - |

12 or 6 * : If killed is INT or ET = 12 points. Other Fighters = 6

Punti missione a seconda del compito

La prossima tabella mostra il totale dei punti basati sul vostro compito di missione. Ciascun compito si svolge con differenti condizioni, così nella 269GA~Campaign si possono avere dalla stessa parte differenti risultati. Se state scortando un gruppo di bombardieri, e tornano tutti indenni alla base, potreste ottenere il massimo dei punti per il vostro compito portato a termine. Nello stesso tempo, i bombardieri hanno bisogno di colpire il bersaglio per avere più punti missione.

| Task | Condition | Points |
|------|---|--------|
| BA | Damage done $\geq 10\%$ | 10 |
| BA | Damage done $\geq 5\%$ | 5 |
| BA | Damage done $< 5\%$ | - |
| BD | Friendly Attacked sector Saved | 10 |
| BD | Friendly Attacked sector Captured | - |
| SUM | Resupply city $\geq 8\%$ | 20 |
| SUM | Resupply city $\geq 4\%$ | 10 |
| SUM | Resupply city $< 4\%$ | - |
| E * | Escorted group survive rate = 100% | 10 |
| E * | Escorted group survive rate $\geq 50\%$ | 5 |
| E * | Escorted group survive rate $< 50\%$ | - |
| INT | Group to intercept survive rate = 0% | 10 |
| INT | Group to intercept survive rate $\leq 50\%$ | 5 |
| INT | Group to intercept survive rate $> 50\%$ | - |
| ET | Enemy Attacked sector Captured | 10 |
| ET | Enemy Attacked sector Failed | - |

E* Mean all escort tasks, and are related to Escorted group

Altri punteggi

Infine, ecco altri eventi che influenzano il punteggio:

| Other events point table | |
|--------------------------------|--------|
| Action | points |
| kia/mia/disco | - 4 |
| balied/crash | - 2 |
| landed safe in base | + 4 |
| Landing Lights | - 5 |
| Wintip Smoke | - 5 |
| Frienfly AirKill or Groundkill | - 5 |

Manuale versione 2.1.