



A-10C WARTHOG



DCS A-10C WARTHOG

Interfaccia Grafica Utente

TABELLA DEI CONTENUTI

TABELLA DEI CONTENUTI	1
MENU PRINCIPALE	6
INSTANT ACTION	8
LOGBOOK	10
Pagina del Pilota	11
Pagina Nazione, Squadrone ed Onorificenze	13
Pagina Navigazione	13
OPZIONI	15
Opzioni di Sistema	16
Impostazioni Grafiche	17
Impostazioni Ausiliarie.....	18
Impostazioni Controlli	19
Modificatori	22
Switches.....	22
Impostazioni Gameplay	27
Difficoltà	27
F10 Opzioni di Visualizzazione	29
Impostazioni Aggiuntive	31
Preimpostazioni	31
Impostazioni Audio	32
Miscellanea	33
TRAINING	35
MISSIONI	38
REPLAY	42
Crea Missione Rapida	45
Modalità Semplice	46
Modalità Avanzata	47
Opzioni.....	47
Forze	47
Locazione della Battaglia	48
Briefing.....	48
MISSION EDITOR	50
Avviare il Mission Editor	50
Mappa del Mission Editor e Navigazione	50
La Mappa del Mondo.....	51

Navigare la Mappa	52
La Barra Missione e Mappa	52
La Barra di Sistema	53
File	53
Edit	56
Flight	56
Campaign Editor	58
Personalizzazione.....	58
Opzioni Missione	58
Opzioni Mappa	61
Generatore Missioni	62
Misc.....	62
La Barra Strumenti	63
Crea Nuova Missione.....	64
Apri Missione	64
Salva Missione	64
Crea Briefing	64
Strumento Meteo.....	66
Meteo Standard	66
Meteo Dinamico	69
Imposta Trigger	71
Elenco Trigger	72
Condizioni	74
Azioni Trigger	79
Esercizi Pratici	82
Imposta Obiettivi di Missione	88
Opzioni Missione.....	90
Vola	90
Pianificazione dei Compiti per i Gruppi Unità	91
Concetti generali.....	91
Esempio 1	96
Esempio 2	97
Esempio 3	98
Esempio 4	99
Esempio 5	100
Esempio 6	101
Piazza Aerei ed Elicotteri	104
Modalità Rotta	108
Modalità Payload.....	112
Modalità Azioni Trigger	115
Modalità Sommario.....	115
Modalità Avarie	116
Modalità Azioni Avanzate per Gruppi Velivoli	118
Azioni Trigger.....	122

Pannello Proprietà Azioni	123
Task.....	129
Enroute Task.....	139
Eseguire I Comandi	148
Imposta Opzioni	151
Personale di supporto a terra nelle basi aeree	156
Piazza Navi.....	157
Modalità Rotta	159
Modalità Azioni Trigger	161
Modalità Sommario.....	161
Modalità Azioni Avanzate Gruppi Navali.....	162
Task.....	163
Enroute Task.....	163
Eseguire Comandi.....	163
Imposta Opzioni	163
Piazza Unità di Terra.....	164
Modalità Azioni Trigger	171
Modalità Sommario.....	171
Modalità Azioni Avanzate per Gruppi Terrestri.....	172
Task.....	172
Enroute Task.....	173
Esegui Comando	173
Imposta Opzioni	175
Piazza Oggetti Statici	176
Punto Iniziale	178
Bullseye	179
Crea Zona Area Trigger	180
Crea Unità Modello	182
Elenco Zone Area Trigger	184
Elenco Unità.....	186
Cancella Unita/Oggetto	187
Opzioni Mappa.....	187
Strumento Distanza.....	187
Uscita dal Mission Editor	187
Vedi Debriefing	188
CAMPAGNA	191
CAMPAIGN EDITOR	194
ENCICLOPEDIA	198
USCITA.....	200
MULTIPLAYER	202

Finestra Principale Multiplayer	203
Elenco Server	205
Barra Inferiore	205
Nuovo Server	206
Opzioni	208
Join	209
Unirsi a una Missione.....	209
Dall'Elenco Server.....	209
Connessione per IP	209
Finestra Join.....	210
Comandi In Missione	214
USCITA.....	214
<i>NOTE DEL TRADUTTORE.....</i>	<i>214</i>
<i>RIFERIMENTI.....</i>	<i>215</i>

A-10C WARTHOG



MENU PRINCIPALE

MENU PRINCIPALE

Appena avviato DCS: A-10C Warthog, subito dopo una breve schermata di caricamento, verrà mostrato lo schermo del Menu Principale. Dal Menu Principale, potrete selezionare 12 titoli. Ognuno di questi titoli vi porta ad un differente aspetto del gioco od al ritorno al desktop. Per selezionare un titolo, piazzate il mouse sopra il titolo ed il titolo si evidenzierà. Premendo poi il tasto sinistro del mouse, sarete portati all'area del programma selezionata.



I pulsanti del Menu Principale includono:

- **INSTANT ACTION.** Vi permette di volare rapidamente una missione di volo pre costruita che bypassa la schermata di briefing. Cliccando sul pulsante apparirà una schermata pop-up che vi permette di selezionare lo scenario della missione che volerete. Per uscire dalla schermata senza selezionare una missione, cliccate sulla X in alto a destra. Usando il Mission Editor, potrete anche creare la vostra missione Instant Action.
- **CREATE FAST MISSION.** Usando il generatore di missioni precostruite, potrete creare missioni in base ai parametri che specificherete. Le missioni possono essere create sia con menu semplici che con menu avanzati (maggior numero di opzioni di missione).

- **TRAINING.** Vi viene fornito un esteso gruppo di missioni di addestramento per insegnarvi a volare ed operare con il velivolo.
- **MISSIONS.** Usando il Mission Editor interno, potrete costruire le vostre missioni o scaricarle da internet. Potrete accedere a queste missioni da questa schermata.
- **CAMPAIGN.** Selezionate questa opzione per selezionare una nuova campagna da volare o per continuarne una già esistente. A differenza delle Missioni, le Campagne sono una serie di missioni collegate in un modo logico che deriva dai risultati della vostra missione.
- **REPLAY.** Dopo ogni missione da voi volata, avrete l'opzione di salvare la missione come file di replay (file Track). Potrete accedere a questi replay da questa schermata.
- **MULTIPLAYER.** Apre l'interfaccia multiplayer per ospitare od unirsi ad un gioco online.
- **MISSION EDITOR.** Il Mission Editor vi permette di creare missioni grandi e piccole. Queste missioni possono essere usate in gioco singolo, multiplayer, training o per popolare una campagna. Questo è un potente strumento ed è lo stesso usato per creare le missioni e le campagne già presenti nel gioco.
- **CAMPAIGN BUILDER.** Usando le missioni create nell'Editor, potrete usare il Campaign Builder per creare le vostre campagne, che potrete poi volare voi stessi o scambiare con gli amici.
- **ENCYCLOPEDIA.** L'Enciclopedia è una risorsa che fornisce dati ed immagini di tutte le unità di aria, terra e mare presenti in DCS.
- **LOGBOOK.** Da questa schermata potrete creare la personalità di uno o più piloti e tenere nota delle loro statistiche e missioni.
- **OPTIONS.** La schermata Options consiste di cinque tabelle e vi permette di modificare le opzioni di gioco, grafica, audio e input (controlli).
- **EXIT.** Per uscire da DCS e tornare al desktop, premete il pulsante rosso Exit.

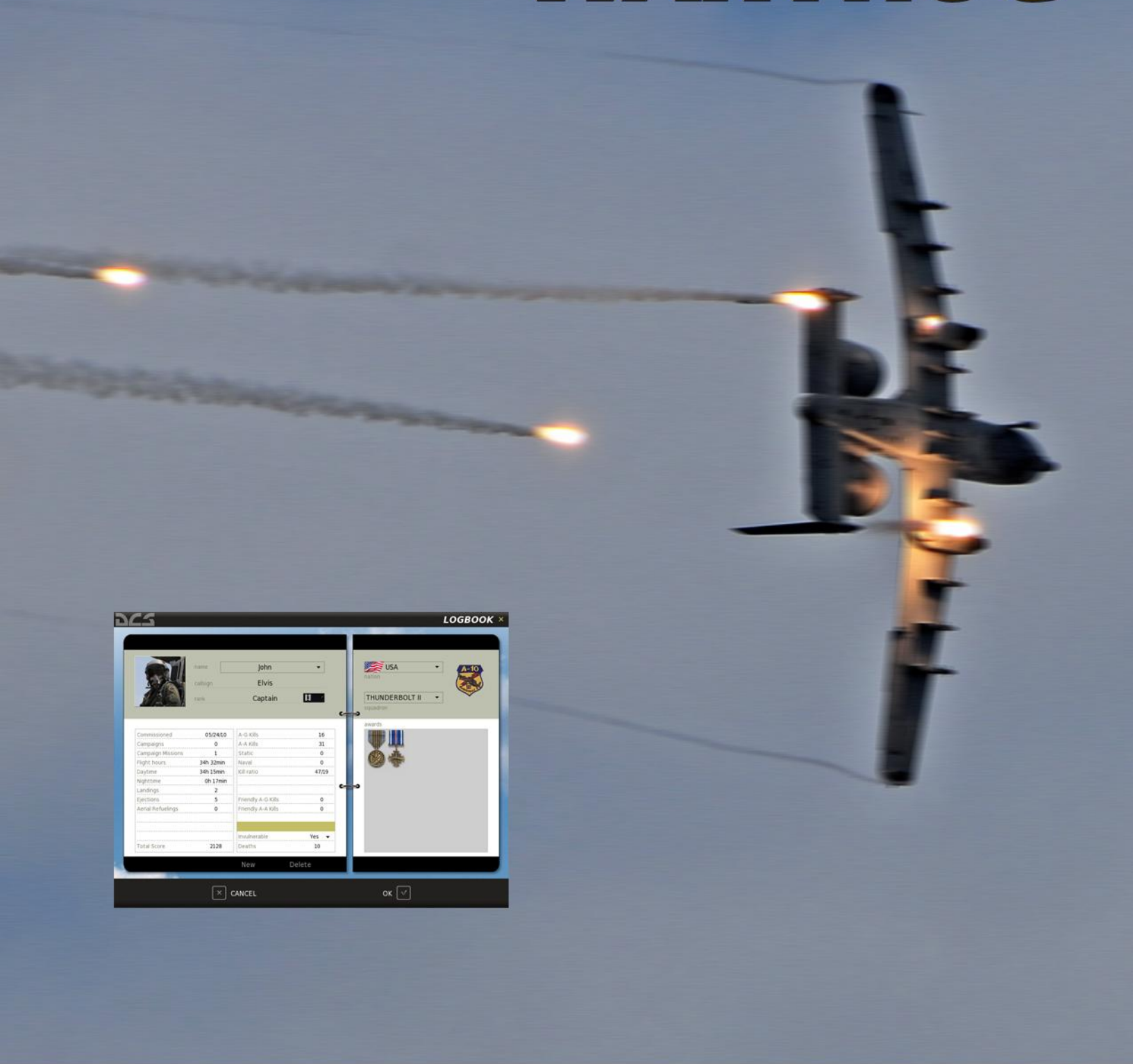
INSTANT ACTION

Premendo questo titolo avrete un finestra pop-up con l'elenco di alcune missioni. Cliccate con il sinistro su una delle selezioni per volare una missione pregenerata. L'Instant Action è una comoda maniera per volare rapidamente una missione.



Potete anche creare con il Mission Editor la vostra missione di Instant Action. Dopo che avete creato con l'editor la missione che desiderate usare come Instant Action, rinominate la missione con le stesse convenzioni di quelle nella cartella Missions\QuickStart e piazzate la missione nella cartella Missions\QuickStart.

A-10C WARTHOG



DCS LOGBOOK

Name: John
 Callign: Elvis
 Rank: Captain

USA
 THUNDERBOLT II

Commissioned	05/24/00	A-G Kills	16
Campaigns	0	A-A Kills	31
Campaign Missions	1	Static	0
Flight hours	34h 32min	Naval	0
Daytime	34h 15min	Kill ratio	47/29
Nighttime	0h 17min		
Landings	2	Friendly A-G Kills	0
Ejections	5	Friendly A-A Kills	0
Aerial Refuelings	0		
		Invulnerable	Yes
Total Score	3128	Deaths	30

New Delete

CANCEL OK

LOGBOOK

LOGBOOK

Dal Logbook potrete creare tutte le personalità dei piloti che vorrete. Creando un pilota ed utilizzandolo in missione, il pilota accumulerà statistiche di missioni ed onorificenze.

Nota: Per registrare le statistiche di volo ed onorificenze di un pilota, questi DEVE essere assegnato nella missione come il velivolo Player!

Nota: Tutti i piloti creati devono essere associati ad una nazione. Quando si crea una missione di gioco, la nazione del volo player deve combaciare con la nazione del pilota che vorrete utilizzare!

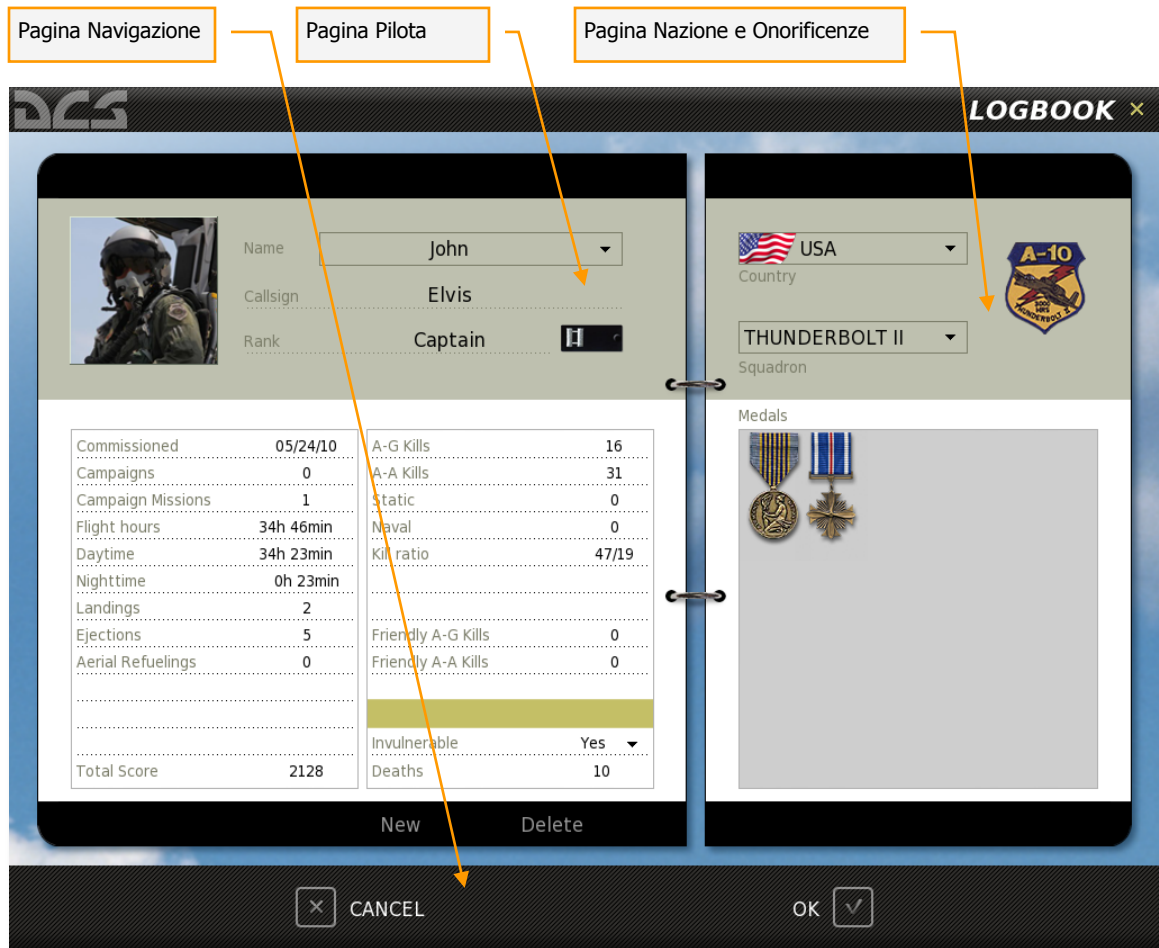
Per selezionare il Logbook, premete il tasto sinistro del mouse sul titolo Logbook del Menu Principale.



Il Logbook si divide in tre sezioni:

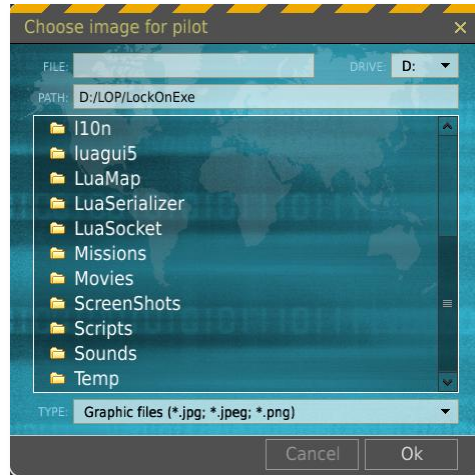
Pagina del Pilota

Posizionata sul lato sinistro dello schermo, la pagina del pilota fornisce dati specifici sul vostro pilota. Al fondo della pagina ci sono due pulsanti: New e Delete. Per creare un nuovo pilota premete il pulsante New. Per rimuovere dal Logbook un pilota esistente, selezionate il nome del pilota dalla lista Name e premete quindi il pulsante Delete.



Gli elementi della pagina del pilota comprendono:

- Pilot Picture - foto pilota.** Nell'angolo superiore sinistro della pagina si trova uno spazio di 128x128 pixel per la foto del pilota. Viene incluso un set di foto per ogni nazione che può essere visualizzato nella cartella `\PilotLogBook\Pilots`. Per selezionare una nuova foto, premete con il tasto sinistro del mouse sull'immagine ed apparirà una finestra di navigazione. Selezionate la foto desiderata (.png o .jpg) e premete il pulsante OK. Potrete anche creare la vostra foto personale e piazzarla nella cartella delle nazioni.



- **NAME - nome.** Quando create un nuovo pilota, inserite in questo campo il suo nome. Usando il menu a tendina, potrete selezionare altri piloti creati in precedenza per la nazione selezionata sulla pagina a destra Country and Awards (Nazione e Onorificenze).
- **CALLSIGN.** Quando create un nuovo pilota, inserite qui la callsign del pilota.
- **RANK - grado.** Come il vostro pilota guadagnerà esperienza, egli aumenterà di grado. Questo viene fatto automaticamente. Il grado sarà indicato dal tipo di grado associato ad una mostrina. L'esperienza si guadagna grazie alle ore di volo ed ai successi in battaglia.

Sotto gli attributi di base del pilota si trovano le statistiche di missione che si accumulano lungo l'andamento di tutte le missioni volate dal pilota. Questi sono:

- **Commissioned.** La data in cui fu creato il pilota.
- **Campaigns.** Il numero di campagne che il pilota ha completato (sia vinte che perse)
- **Campaign Missions.** Il numero totale delle missioni volate in campagna.
- **Flight Hours.** Il numero totale delle ore che il pilota ha passato nel cockpit.
- **Daytime.** Il numero totale di ore di volo diurne
- **Nighttime.** Il numero totale di ore di volo notturne.
- **Landings.** Il numero degli atterraggi.
- **Ejections.** Il numero di volte che il pilota si è eiettato.
- **Aerial Refuelings.** Il numero dei rifornimenti eseguiti con successo.
- **Total Score.** Il punteggio totale del pilota basato sulle performance di missione e sulle ore di volo.
- **A-G Kills.** Il numero totale di kills aria-terra per pilota.
- **A-A Kills.** Il numero totale di kills aria-aria per pilota.
- **Static.** Il numero totale di kills di oggetti statici per pilota.

- **Naval.** Il numero totale di kills navali per pilota.
- **Kill Ratio.** Questo rateo confronta il numero di volte che il pilota è morto rispetto al numero di vittorie (morti del giocatore / kill nemiche).
- **Friendly A-G Kills.** Il numero totale di unità terrestri amiche distrutte dal pilota.
- **Friendly A-A Kills.** Il numero totale di unità aeree amiche distrutte dal pilota.

Lo STATUS del pilota è indicato nella porzione inferiore sinistra della pagina del pilota.

- **Invulnerable.** Può essere impostato su YES o NO e determina se il pilota può essere ucciso in azione.
- **Deaths.** Se Invulnerable è impostato su NO, ogni volta che verrà ucciso il pilota ne verrà mantenuta traccia in questo campo.

Pagina Nazione, Squadrone ed Onorificenze

La pagina sinistra indica la nazione, branca della forza armata (squadron), ed onorificenze del pilota selezionato.

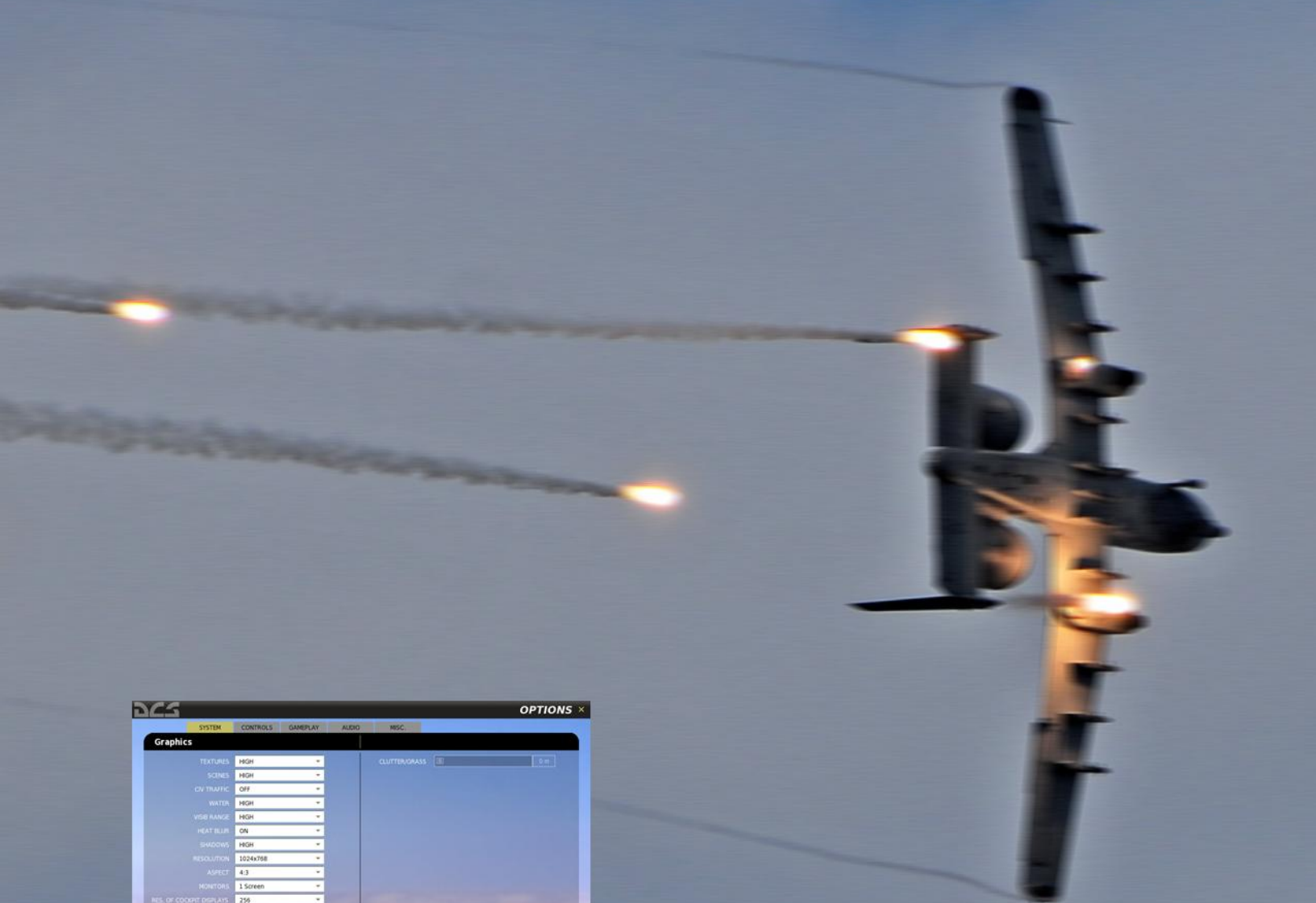
- **Nation.** Usate il menu a tendina per assegnare il pilota ad una nazione.
- **Squadron.** Usate il menu a tendina per assegnare la branca delle forze armate o lo squadron a cui assegnare il pilota. Questo dipende dalla nazione selezionata.
- **Awards.** In questo largo campo verranno visualizzate le medaglie che il pilota ha guadagnato.

Pagina Navigazione

Lungo la parte inferiore dello schermo si trovano il pulsante CANCEL che vi farà ritornare al Menu Principale senza salvare i cambiamenti apportati al Logbook, ed il pulsante OK che vi riporterà al Menu Principale ma salvando tutti i vostri cambiamenti.

Potrete uscire dal Logbook anche premendo la X gialla nella parte superiore destra della schermata.

A-10C WARTHOG



DCS OPTIONS

SYSTEM CONTROLS GAMEPLAY AUDIO MISC.

Graphics

TEXTURES	HIGH	CLUTTER/GRASS	0.0
SCENES	HIGH		
CV TRAFFIC	OFF		
WATER	HIGH		
VISIB RANGE	HIGH		
HEAT BLUR	ON		
SHADOWS	HIGH		
RESOLUTION	1024x768		
ASPECT	4:3		
MONITORS	1 Screen		
RES. OF COCKPIT DISPLAYS	256		
MSAA	8x		

FULL SCREEN
 HDR
 TSSAA

PRESETS LOW MEDIUM HIGH

CANCEL OK

OPZIONI

OPZIONI

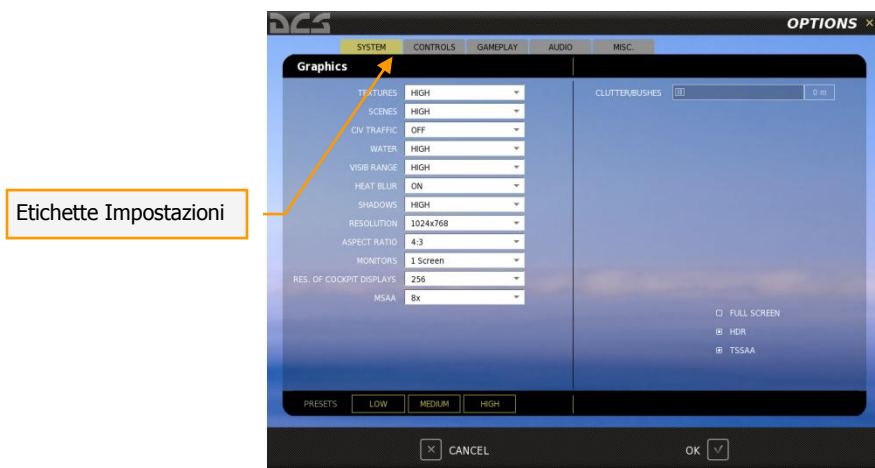
La schermata delle opzioni vi permette di personalizzare le impostazioni di grafica / audio, le opzioni di controllo, e le impostazioni di gioco. Per accedere alla schermata Opzioni, premete con il tasto sinistro del mouse sul pulsante Opzioni nel Menu Principale.



La pagina Opzioni ha tre etichette superiori che vi permettono di regolare le vostre impostazioni di grafica / audio, controlli, e di gioco. Premete con il tasto sinistro del mouse su una etichetta per mostrare la pagina di impostazione desiderata. L'etichette selezionate sono evidenziate in giallo.

Lungo la parte inferiore dello schermo si trovano il pulsante CANCEL che vi farà ritornare al Menu Principale senza salvare i cambiamenti apportati alle Opzioni, ed il pulsante OK che vi riporterà al Menu Principale ma salvando tutti i vostri cambiamenti.

Potrete uscire dalla pagina Opzioni anche premendo la X gialla nella parte superiore destra della schermata.

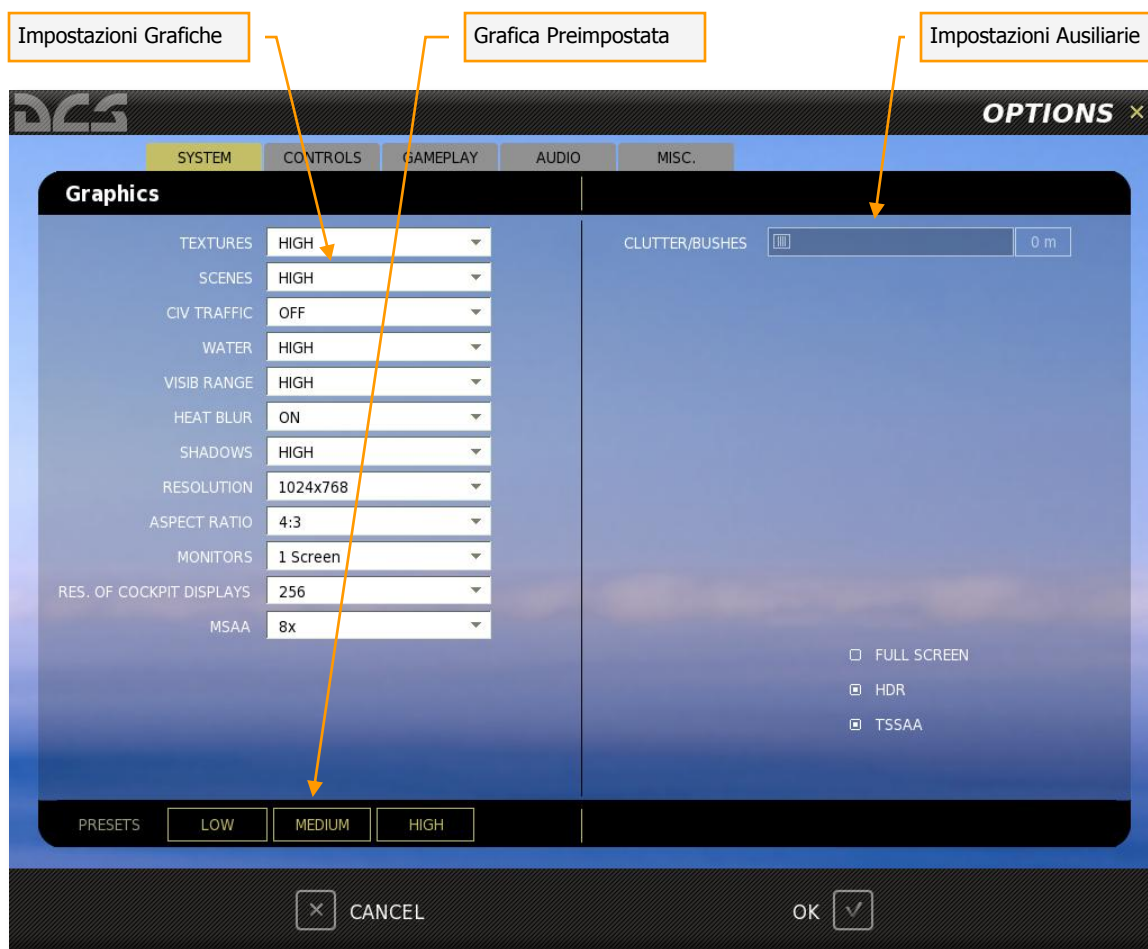


Opzioni di Sistema

La schermata System Options vi permette di personalizzare le vostre impostazioni grafiche ed audio per meglio aderire alle vostre preferenze ed hardware (CPU, RAM, e scheda video).

Lungo la parte inferiore dello schermo si trovano il pulsante CANCEL che vi farà ritornare al Menu Principale senza salvare i cambiamenti apportati alle Opzioni, ed il pulsante OK che vi riporterà al Menu Principale ma salvando tutti i vostri cambiamenti.

Potrete uscire dalla pagina Opzioni anche premendo la X gialla nella parte superiore destra della schermata.



Impostazioni Grafiche

Sono disponibili sul lato sinistro della schermata alcune impostazioni grafiche. La selezione di una opzione grafica viene effettuata usando per ogni tipo la relativa lista a tendina e selezionando l'impostazione desiderata.

TEXTURES

- LOW. Texture a bassa risoluzione per terreno, oggetti, e cockpit.
- MEDIUM. Texture a media risoluzione per terreno, oggetti, e cockpit.
- HIGH. Texture ad alta risoluzione per terreno, oggetti, e cockpit.

SCENES

- LOW. Sono renderizzati solo gli di base degli aeroporti e non vengono renderizzati gli alberi.
- MEDIUM. Sono renderizzati gli aeroporti e gli edifici più grandi delle aree urbane. Sono renderizzati solo gli alberi nelle aree urbane.
- HIGH. Sono renderizzati tutti gli edifici e gli alberi.

CIV TRAFFIC

- NO. Nessun traffico sulle strade e ferrovie.
- LOW, MEDIUM, HIGH. La densità del traffico stradale e ferroviario.

WATER

- LOW. Acqua di base senza superficie 3D.
- NORMAL. L'acqua ha effetti 3D di superficie e le scogliere.
- HIGH. L'acqua ha effetti 3D di superficie, le scogliere ed i riflessi sono completi.

VISB RANGE

- LOW. Oggetti al suolo come edifici ed alberi sono renderizzati a corto raggio.
- MEDIUM. Oggetti al suolo come edifici e alberi sono renderizzati a medio raggio.
- HIGH. Oggetti al suolo come edifici ed alberi sono renderizzati a lungo raggio.

HEAT BLUR

- ON. La distorsione del calore dagli scarichi del velivolo è visibile quando il velivolo vola a basse velocità.
- OFF. La distorsione del calore non è presente.

SHADOWS

- LOW. Tutti gli oggetti attivi hanno uno shading planare.
- MEDIUM. L'oggetto a fuoco nella visuale ha un'ombra auto-generata e gli altri oggetti hanno un'ombra piatta.
- HIGH. L'oggetto a fuoco nel campo visivo ha un'ombra morbida e tutti gli altri oggetti hanno un'ombra piatta.

RESOLUTION. Impostate la risoluzione con cui giocate. Notate che il rateo d'aspetto verrà automaticamente impostato per combaciare con la risoluzione selezionata.

ASPECT. Il rateo di aspetto dello schermo sarà automaticamente impostato alla Risoluzione attuale, ma può anche essere impostato manualmente tra 4:3, 3:2, 5:4, 19:9, e 16:10.

MONITORS. DCS vi permette di utilizzare uno, due o tre monitor separati. Le opzioni includono:

- 1 Screen. Utilizzo di un singolo monitor (default)
- 3 Screen. Il video sarà equamente diviso tra tre monitor separati.
- MFCD

RES. OF COCKPIT DISPLAYS. Imposta la risoluzione dei display del cockpit come, specchi, indicatori video di targeting, schermi multifunzione, mappe in movimento, etc. Notate che elevate impostazioni di risoluzione possono influire negativamente sulla fluidità del gioco.

MSAA. Imposta il livello di antialiasing per il gioco.

***Nota:** Se volete aumentare il frame rates, le più importanti impostazioni grafiche da regolare verso il basso sono VISB RANGE, WATER, e SHADOWS.*

Impostazioni Ausiliarie

CLUTTER/BUSHES. Lo slider regola la distanza dalla camera a cui i cespugli/ostacoli saranno renderizzati al suolo.

FULL SCREEN. Spuntate questo box se volete che il gioco giri a schermo intero. Se la risoluzione del vostro desktop è maggiore di quella del gioco e non avete spuntato questo box, allora il gioco verrà eseguito in modalità finestra.

HDR. Spuntare il box per attivare gli effetti visivi High Dynamic Range.

TSSAA. Spuntare il box per attivare l'antialiasing degli oggetti trasparenti.

Impostazioni Controlli

La scheda di impostazione dei controlli vi permette di personalizzare i vostri sistemi di controllo in DCS. Questi sistemi di controllo possono comprendere joystick, mouse, tastiere, timoni, etc. Usando questo manager dei controlli, potrete mappare le funzioni dei tasti, creare le curve degli assi ed assegnarli, e regolare i livelli del ritorno di forza. Come noterete, potrete creare impostazioni dei controlli per più di un tipo di velivolo. In questo modo non dovrete usare le stesse impostazioni dei controlli per i diversi aerei di DCS; ogni velivolo potrà avere la propria ed unica impostazione dei controlli.

The screenshot shows the 'OPTIONS' menu for the A-10C Warthog, specifically the 'CONTROLS' tab. The interface includes a top navigation bar with 'SYSTEM', 'CONTROLS', 'GAMEPLAY', 'AUDIO', and 'MISC.' tabs. Below this, there are dropdown menus for 'Aircraft' (set to 'Free Camera') and 'All'. A 'Category' dropdown is also present, along with 'CLEAR CATEGORY', 'SAVE PROFILE AS', and 'LOAD PROFILE' buttons. The main area is a table with columns for 'Action', 'Keyboard', 'Joystick - HOTAS', and 'Mouse'. The 'Action' column lists various in-game functions like 'Camera view right', 'Change Radar Mode', etc. The 'Keyboard' column lists key combinations like 'Num6 + RCtrl', 'I + RAlt', etc. The 'Joystick - HOTAS' and 'Mouse' columns have 'JOY BTN4' assigned to 'D' and 'L' respectively. At the bottom of the table are buttons for 'MODIFIERS', 'ADD', 'CLEAR', 'DEFAULT', 'AXIS ASSIGN', 'AXIS TUNE', and 'FF TUNE'. Below the table are 'CANCEL' and 'OK' buttons. Callouts point to these elements with the following labels:

- Categoria di Input
- Finestra Elenco Principale
- Salva Profilo di Input
- Carica Profilo di Input
- Modifica Input
- Selezione Velivolo
- Edita Pulsanti di Input
- Assegnazione Assi
- Calibra Assi

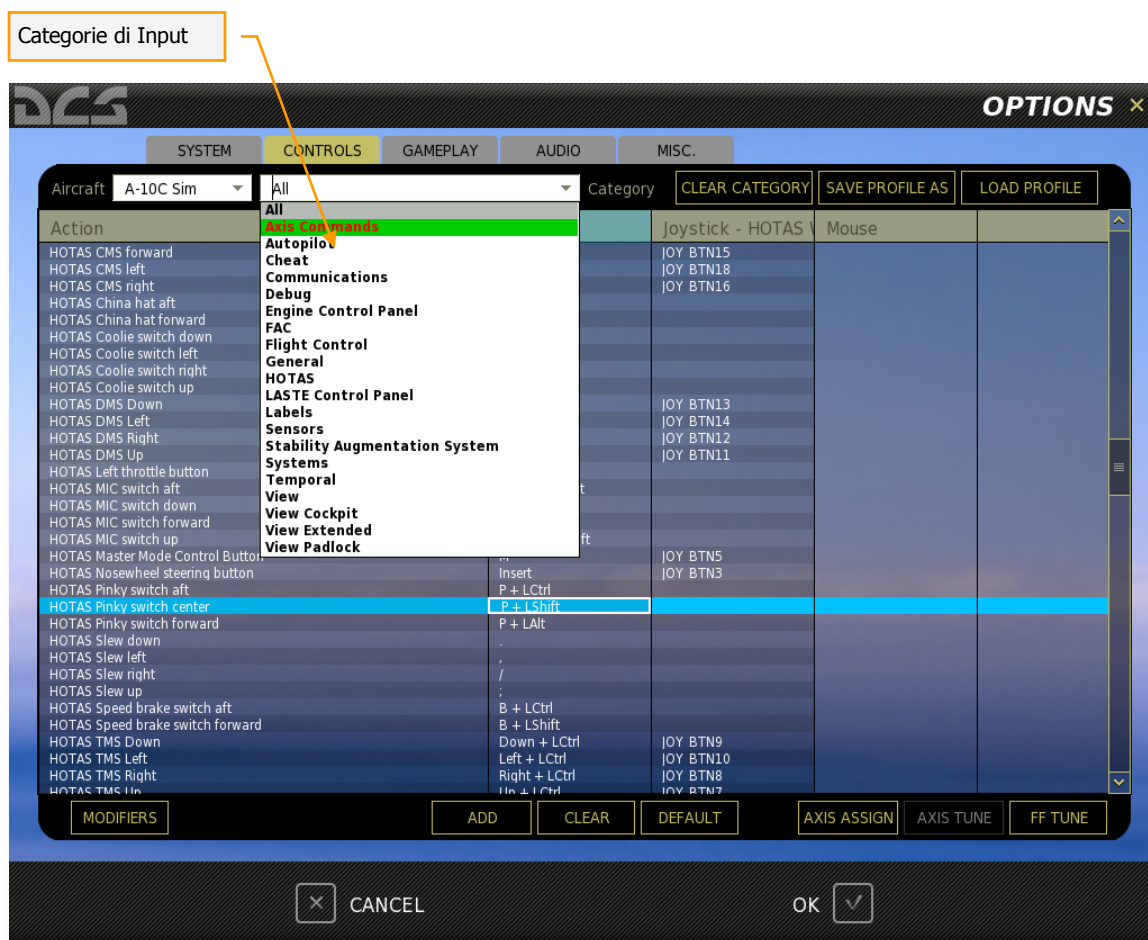
Lungo la parte inferiore dello schermo si trovano il pulsante CANCEL che vi farà ritornare al Menu Principale senza salvare i cambiamenti apportati alle Opzioni, ed il pulsante OK che vi riporterà al Menu Principale ma salvando tutti i vostri cambiamenti.

Potrete uscire dalla pagina Opzioni anche premendo la X gialla nella parte superiore destra della schermata.

Finestra Elenco Principale. Questo elenco verticale visualizza ogni azione assegnabile in merito ad ogni periferica di controllo che viene rilevata come connessa al vostro computer. Sul lato sinistro dell'elenco si trova la colonna che elenca tutte le Action (azioni) assegnabili. La lista delle Action deriva dalla Input Category (categoria della periferica) e dalla selezione Seleziona Velivolo. Alla destra della colonna Action ci sono colonne per ogni periferica rilevata. Per assegnare un'azione ad una periferica di controllo, cliccate con il tasto sinistro del mouse nel campo dove si intersecano la linea Action e la colonna Device (periferica). Sarà quindi indicata da un box bianco nel campo.

Seleziona Velivolo. Questo elenco a tendina mostra i diversi velivoli pilotabili ed è qui che sceglierete il velivolo di cui volete modificare gli input.

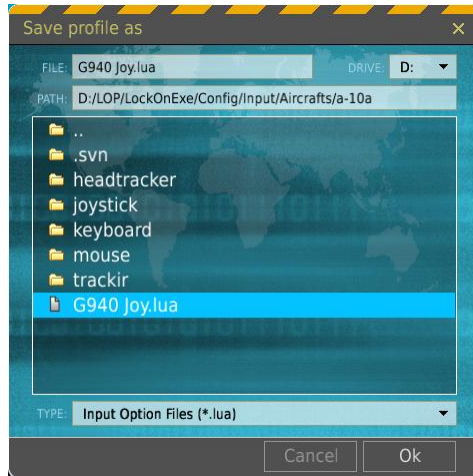
Categorie di Input. L'elenco a tendina Categorie di Input visualizza tutte le categorie generiche di controllo del velivolo selezionato nella lista Seleziona Velivolo. Per scegliere una categoria dall'elenco, cliccate con il pulsante sinistro sopra di essa e nella finestra di elenco principale appariranno le azioni di controllo per quella categoria.



Clear Category. Se desiderate annullare tutte le assegnazioni di una periferica, cliccate con il sinistro su qualsiasi comando di input della periferica e quindi cliccate sul pulsante CLEAR CATEGORY. Si azzereranno tutti gli input assegnati alla colonna della periferica.

Salva Profilo di Input. Dopo aver modificato (aggiunto, cancellato, o cambiato) una opzione di controllo nel profilo, potrete salvare utilizzando il pulsante SAVE PROFILE AS.

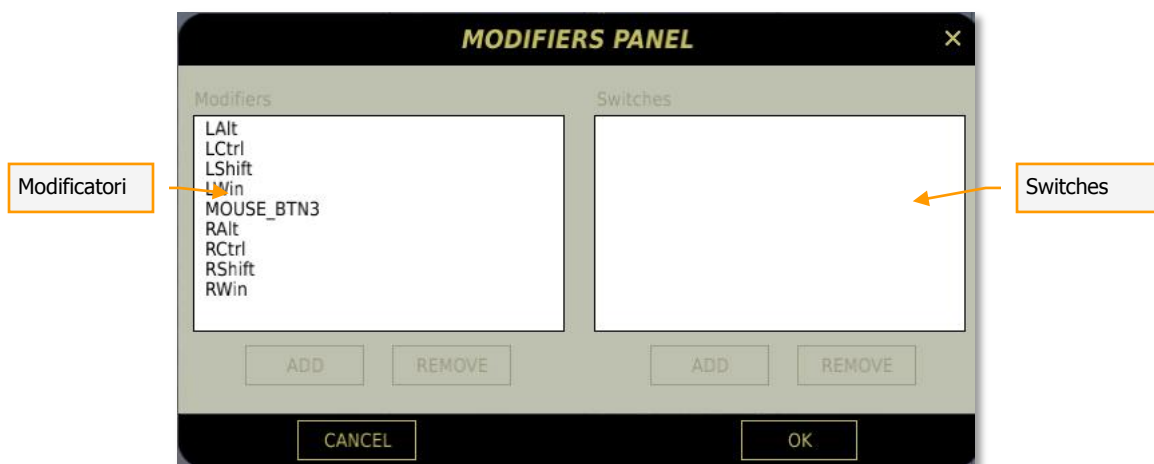
Dopo aver premuto questo pulsante, comparirà la finestra Save Profile As. Questa finestra vi permette di navigare in una locazione del vostro computer e salvare il profilo. Potrete sia salvare il profilo sotto l'attuale nome che creare un profilo sotto un nome diverso. Inoltre, se lo desiderate potrete creare più profili per lo stesso tipo di velivolo.



Carica Profilo di Input. Dopo aver creato un profilo di controllo, potrete caricarlo come profilo attivo selezionando il pulsante LOAD PROFILE. Questo pulsante mostra la finestra di navigazione Load Profile e vi permette di scegliere il profilo che vorrete caricare. Dopo aver selezionato il profilo, premete il pulsante OK.

Nota: Le funzioni di carico e salvataggio sono specifiche alla periferica e non globali per l'intero profilo

Modifica Input. Premendo il pulsante MODIFIERS apparirà la finestra MODIFIER PANEL che vi permetterà di impostare i modificatori e gli interruttori dei controlli con la possibilità di aggiungere assegnazioni aggiuntive ai controlli.



Il pannello Modifiers consiste di due parti, a sinistra i Modificatori e a destra gli Switches.

Modificatori

Un modificatore è generalmente un tasto od un pulsante combinato con i tasti Shift, Ctrl, o Alt (di default) od altro tasto, assegnato in modo personalizzato ad agire come modificatore. Per esempio, potrete assegnare qualsiasi pulsante del joystick come modificatore ed usarlo per espandere i comandi disponibili sul joystick per l'assegnazione agli input della periferica (es., Ctrl +T).

Per default alcuni Modificatori sono inclusi nella finestra Modifiers: LALT, LCTRL, LSHIFT, MOUSE_BTN_3, RALT, RCTRL, RSHIFT, e RWIN. Comunque, premendo il pulsante ADD che si trova sotto la lista della finestra Modifiers, potrete anche crearne uno o più vostri.



Dal pannello ADD MODIFIER, per prima cosa selezionate la periferica per la quale vorrete impostare il modificatore. Questa può spaziare dalla tastiera, al mouse, ad un joystick o ad una manetta. Una volta definita la periferica, selezionate il tasto o pulsante specifico sulla periferica dal campo Select Modifier Button. Una volta completato, premete il pulsante OK per salvare il vostro nuovo modificatore ed esso sarà mostrato nell'elenco della finestra Modifiers.

Per rimuovere un modificatore, selezionatelo dalla finestra e quindi premete il pulsante REMOVE.

Con almeno un modificatore nell'elenco, potrete ora assegnare un modificatore ad ogni Action dal pannello Add Assignment.

Switches

La finestra di destra è quella dove si trovano gli interruttori che lavorano esattamente all'opposto di quanto fanno i modificatori. Con un modificatore dovete premere il modificatore ed il tasto simultaneamente – Ctrl + T. Con un interruttore dovrete prima attivarlo, quindi premere il tasto necessario, e infine spegnere l'interruttore. Potete pensare ad un interruttore come a qualcosa che faccia entrare un tasto in una data modalità. Per Esempio, potrete assegnare il pulsante "E" sulla manetta come un interruttore e un HAT dello stick come controllo del faro d'atterraggio. Prima di atterrare potrete premere una volta "E" ed usare ora l'HAT per controllare il faro d'atterraggio al posto della sua funzione di default.

Dal pannello ADD SWITCH per prima cosa selezionate la periferica su cui volete impostare l'interruttore. Questa può spaziare dalla tastiera, al mouse, fino al joystick o alla manetta. Una volta definita la periferica, dal campo Select Switch Button scegliete il tasto od il pulsante specifico della periferica. Una volta completato, premete il pulsante OK per salvare il vostro nuovo Switch ed esso apparirà nell'elenco della finestra Switch.

Per eliminare uno switch, selezionatelo dalla finestra e poi premete il pulsante REMOVE.

Con almeno uno switch nell'elenco. Potrete ora assegnare ad uno switch qualsiasi Action dal pannello Add Assignment.

Editare i Pulsanti di Input. Quando si crea, edita, o cancella una Action nella Main Listing Window, si dovranno utilizzare i pulsanti, ADD, CLEAR, e DEFAULT.

Per aggiungere, cancellare, od impostare ai valori predefiniti un input ad una Action, dovrete prima scegliere la Category che include l'Action desiderata. Trovato l'Action, fate un click con il tasto sinistro nel campo che interseca l'Azione con l'Input della Periferica che volete mappare. Per esempio, potreste voler cambiare l'assegnazione sulla tastiera del tasto che regola il carrello d'atterraggio. Nell'esempio dovrete trovare la riga "Landing Gear toggle Action" e fare click con il pulsante sinistro nel campo che interseca la colonna Keyboard. Una volta selezionato apparirà al suo interno un campo bianco.

Con ora selezionati l' Action e l'Input Device, potete premere uno di questi tre pulsanti:

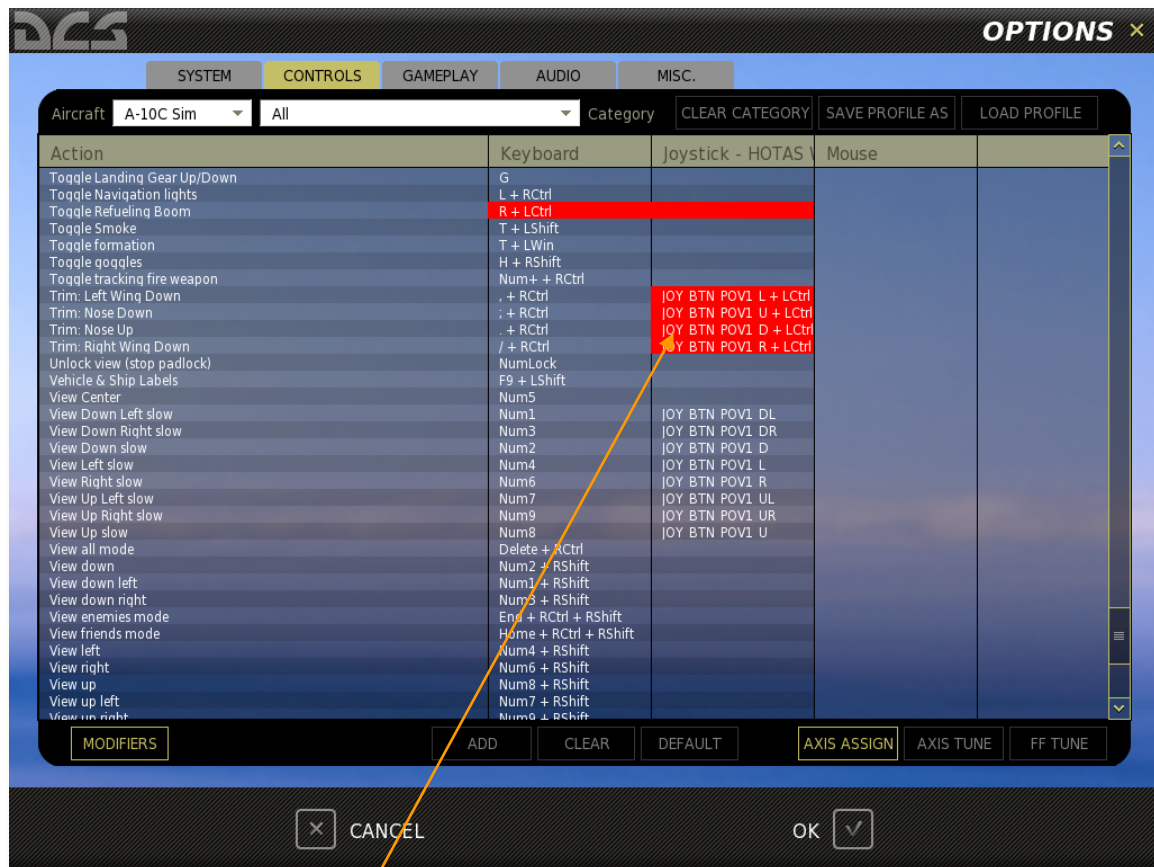
ADD. Premendo il pulsante ADD appare il ADD ASSIGNMENT PANEL. Questo pannello ha i campi seguenti:

- **Action.** Indica il nome dell'Action come mostrato nella Main Listing Window.
- **Key, Button.** Premendo il tasto desiderato o muovendo l'asse desiderato, il nome del tasto, pulsante o asse sarà qui indicato. In aggiunta, potete fare click sulla freccia verso il basso e visualizzare tutte i possibili input che possono essere assegnati manualmente all'Action.
- **Add Modifier.** Usate l'elenco a cascata per vedere tutti i Modifiers e gli Switches che possono essere assegnati a quell'Action. Notate che questo elenco può essere editato dal Modifiers Panel.
- **Added Modifiers.** Una volta che avete aggiunto un modificatore od un interruttore, questi sarà automaticamente elencato in questo campo.
- **Currently In Use.** Se il tasto o pulsante assegnato è già in uso da un'altra Action, il conflitto verrà qui evidenziato.

CLEAR. Dopo aver selezionato un campo, potrete premere CLEAR per rimuovere l'assegnazione.

RESET. Premendo il pulsante RESET si riporterà l'Action al suo valore precedente.

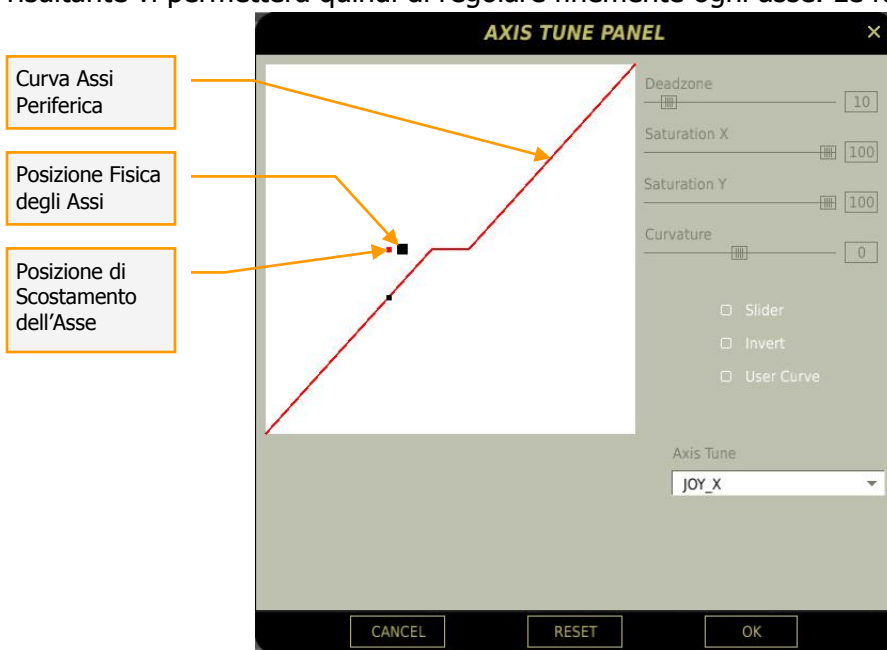
DEFAULT. Dopo aver selezionato un campo. Potrete premere il pulsante DEFAULT e verranno ripristinati tutti i valori originariamente assegnati all'Action.



Conflitto di Input

Nota: Quando vengono eseguite modifiche errate, appare un messaggio di conflitto in rosso. Per esempio, se cancellate uno dei modificatori presenti, tutte le stringhe che includono quel modificatore saranno evidenziate in rosso.

Calibra gli Assi di Input. Se avete assegnato un asse ad una Action, potrete premere il pulsante AXIS TUNE per regolare la risposta dell'asse. La finestra Axis Tune Panel risultante vi permetterà quindi di regolare finemente ogni asse. Le funzioni sono:



Deadzone. Vi permette di creare una "zona morta" al centro della curva. Quando si usa un joystick, un valore comune di zona morta è intorno ai 20. Questo dovrebbe aiutare ad evitare i problemi durante il trimming del velivolo dovuti a problemi di calibrazione. Muovete il cursore a destra per incrementare la zona morta e muovetelo verso sinistra per diminuirla. Il valore numerico attuale è mostrato alla destra del cursore.

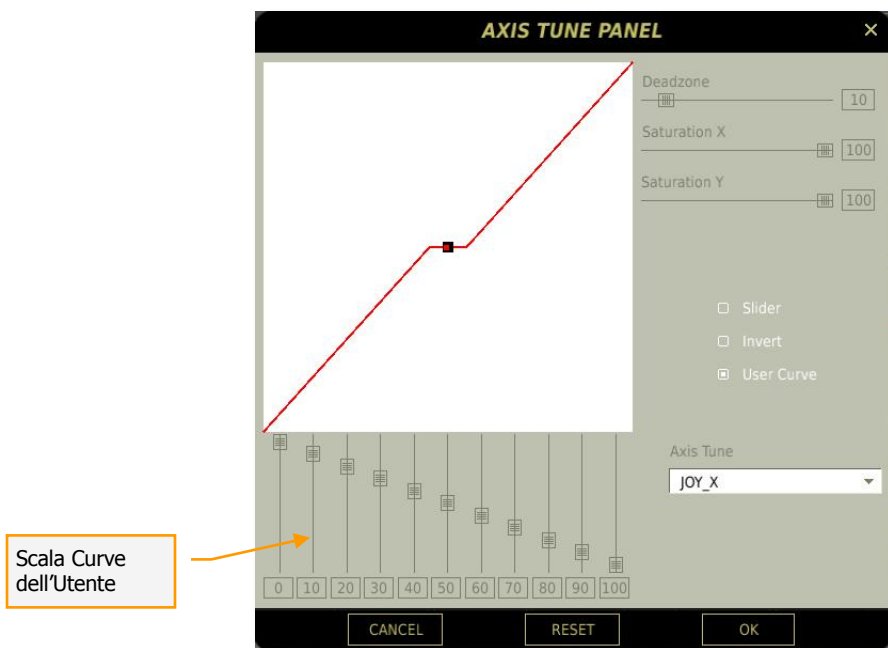
Saturation. Questi cursori X ed Y vi permettono di regolare l'escursione totale degli assi x ed Y e di convertirli in input di controllo. Per esempio, se volete che tutta l'escursione degli assi venga utilizzata come controllo, impostate la saturazione a 100 spostando i cursori verso l'angolo della finestra. Se comunque volete ridurre del 5% la possibilità del joystick di inviare un input di controllo, dovrete portare i livelli di saturazione degli assi X ed Y a 50.

Curvature. Spostando i cursori a destra o sinistra, si aumenterà e diminuirà la non-linearità della curva dell'asse. Di solito si usa una curva più dolce in vicinanza della zona morta. Poiché il velivolo utilizza un modello di volo avanzato, vi suggeriamo di rimuovere ogni curvatura dagli assi x ed Y e mantenere il vostro joystick lineare. Il valore numerico attuale è mostrato alla destra del cursore.

Slider. Vi permette di impostare l'asse come un cursore e non come la curva di default che ritorna al centro quando non vengono generati input dalla periferica. Per esempio, potrete usare la funzione Slider per l'asse della manetta e la curva standard per lo stick.

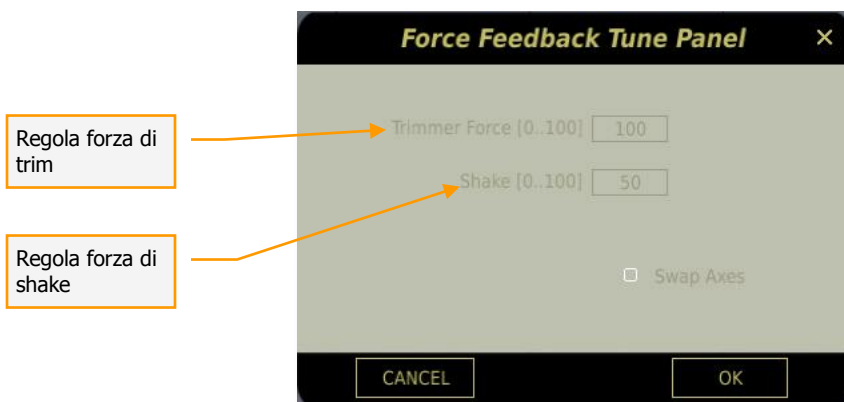
Invert. Il box di spunta Invert semplicemente inverte gli assi della periferica.

User Curve. Anziché usare il cursore Curvature, potrete selezionare il box di spunta User Curve e far apparire 11 scale che vi permettono di regolare la risposta della periferica ai controlli. Questa sono disposte in ordine crescente da sinistra a destra e coprono dallo 0% al 100% degli input.



Axis Tune. Usate questo elenco a tendina per selezionare l'asse che volete regolare.

Tune Force Feedback. Se state utilizzando un joystick con forze feedback, potrete premere il pulsante FF TUNE per visualizzare il Force Feedback Tune Panel. Questo pannello vi permette di regolare la forza di trimmer e di vibrazione dello stick.

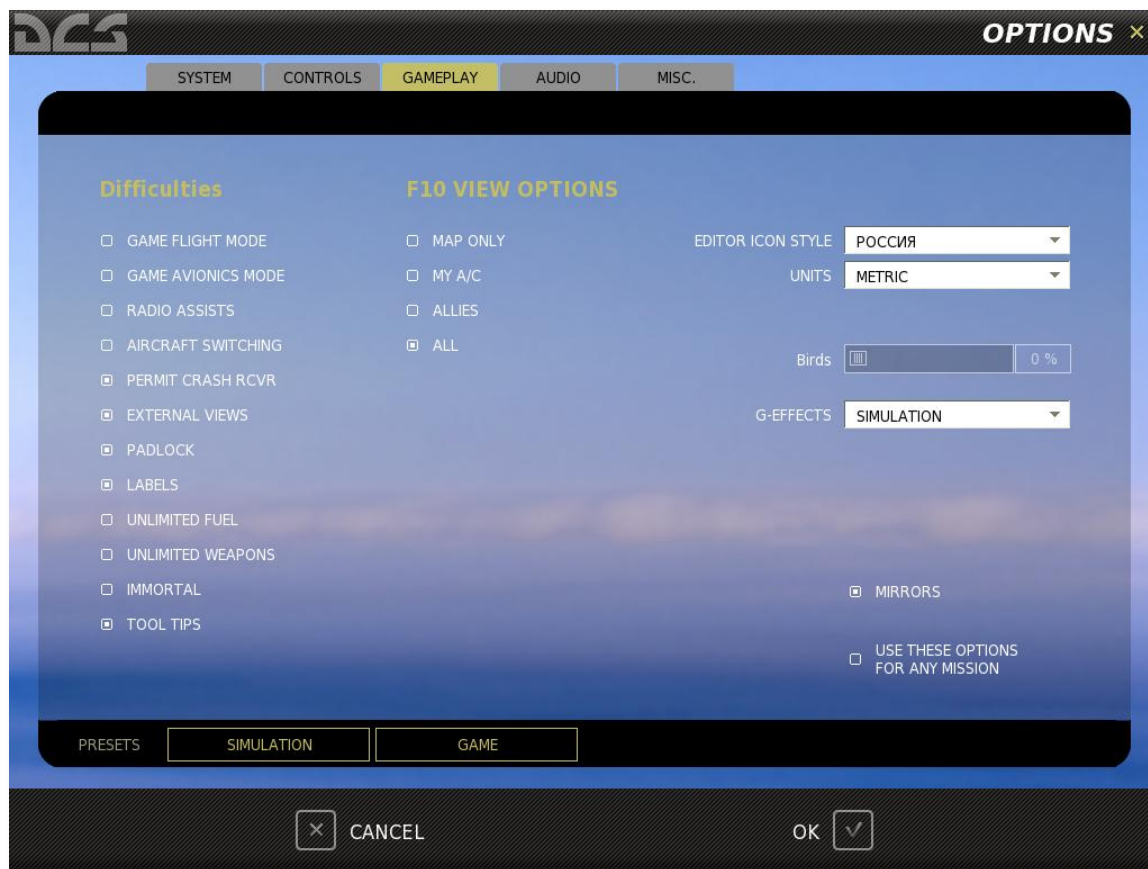


Per invertire gli assi del force feedback, controllate il box di spunta Swap Axis.

Al fondo del pannello ci sono i pulsanti CANCEL per annullare i cambiamenti fatti e ritornare alla pagina Controls, ed il pulsante OK per salvare tutti i cambiamenti e tornare alla pagina Controls.

Impostazioni Gameplay

L'etichetta delle impostazioni Gameplay vi permette di personalizzare quanto sarà realistico il vostro livello di simulazione. Usando queste impostazioni, potrete avere missioni veramente impegnative e realistiche oppure più rilassanti e senza la necessità di conoscere dettagliatamente i sistemi o di avere grandi abilità nel combattimento.



Difficoltà

Queste opzioni di difficoltà sono selezionate tramite box di spunta che, quando vengono spuntati, abilitano l'opzione indicata. Le opzioni di difficoltà comprendono:

- **Game Flight Mode.** riduce enormemente la complessità e la sfida di pilotare un velivolo in DCS. Quando non è spuntato, il velivolo userà il proprio modello avanzato di volo, che essendo molto realistico può rappresentare un ostacolo per chi è agli inizi. Il modello semplificato (Game Flight) vi permetterà di pilotare il velivolo in modo semplice e senza preoccupazioni.
- **Game Avionics Mode.** Abbiamo incluso anche un meccanismo di gameplay per l'avionica che rende il gioco più accessibile al giocatore occasionale.

- **Radio Assist.** Assistenza radio. Quando abilitato, otterrete allarmi audio che vi informano dei missili in arrivo, quando sarete all'interno dei parametri di utilizzo efficace dell'arma, ed informazioni sulla posizione delle unità nemiche.
- **Tool Tips.** Dentro il cockpit, potrete passare con il mouse sopra un controllo per far apparire una piccola nota sulla sua funzione.
- **Permit Crash Rcvr.** Il recupero del crash vi permette di rinascere (respawn) nel vostro velivolo vi eiettate o venite uccisi durante la missione.
- **External Views.** Quando abilitate, sono a disposizione le visuali esterne al vostro cockpit. Nota: vedere anche la tabella MISC per le opzioni aggiuntive.
- **Padlock.** Il sistema padlock vi permette di mantenere i vostri occhi virtuali agganciati (padlocked) ad un punto al suolo o in aria fino a che il target rimane entro i limiti di campo visivo del cockpit. In aggiunta alle unità ed al terreno, potrete anche agganciare i missili in arrivo.
- **Labels.** etichette. Quando abilitate, appaiono delle etichette vicino alle unità che si vedono nel mondo simulato. Le etichette sono studiate per permettervi di rilevare più facilmente le unità e dare importanti informazioni su di esse in relazione alla distanza da voi. Maggiore è la distanza da voi minore è la quantità delle informazioni. La distanza a cui compaiono le etichette varia con il tipo di unità. La tabella seguente ne è un riepilogo:

Velivolo	Etichetta
30 km	'
20 km	+ Distanza all'oggetto
10 km	+ Nome dell'oggetto
5 km	+ Callsign del pilota
Suolo	Etichetta
20 km	'
10 km	+ Distanza all'oggetto
5 km	+ Nome dell'oggetto
Navale	Etichetta
40 km	'
20 km	+ Distanza all'oggetto
10 km	+ Nome dell'oggetto
Armi	Etichetta
20 km	'
10 km	+ Distanza all'oggetto
5 km	+ Nome dell'oggetto

Potrete regolare manualmente le etichette editando il file \Config\Views\Labels.lua

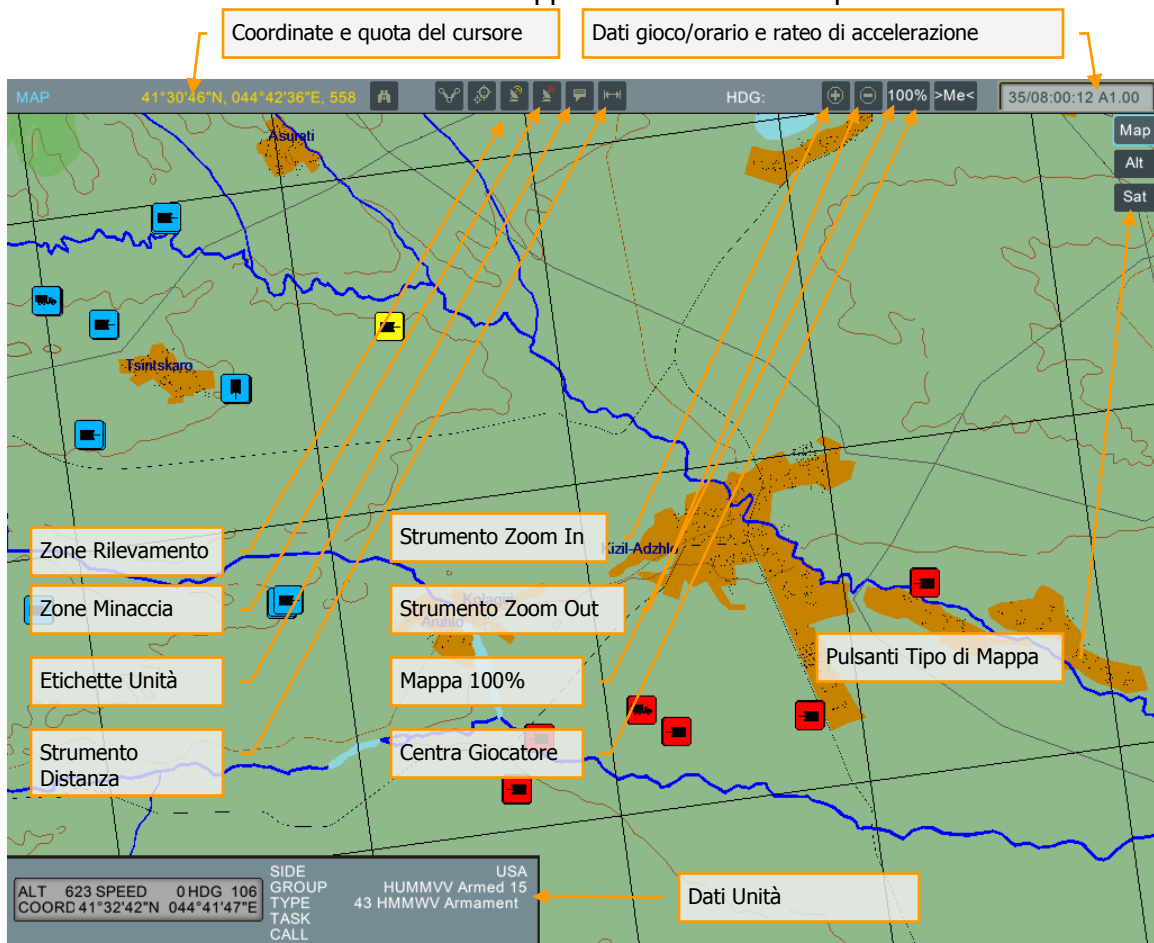
- **Unlimited Fuel** – carburante illimitato. Quando abilitato, il vostro carburante non si consuma. Notate con i serbatoi carburante pieni, le performance del vostro velivolo peggioreranno in diversi modi a causa dell'aumento di peso.
- **Unlimited Weapons** – armamento illimitato. Con questa opzione selezionata quando viene utilizzata un'arma essa sarà immediatamente rimpiazzata.
- **Immortal.** Abilitando l'immortalità sarà impossibile danneggiare o distruggere il vostro velivolo.

F10 Opzioni di Visualizzazione

Quando all'interno della simulazione si preme il tasto F10, appare una mappa del mondo simulato che mostra sia le unità amiche che quelle nemiche. Potete utilizzare questa visuale per guadagnare una vista totale del campo di battaglia all'esterno al vostro cockpit. Le icone sono rappresentate in relazione al tipo di unità generica, il lato Blu ha icone blu, il lato Rosso ha icone rosse, e l'unità del giocatore ha un'icona bianca.

Queste opzioni vi permettono di impostare quali elementi siano visibili al giocatore mentre guarda la mappa.

- **MAP ONLY.** Sulla mappa non verrà mostrata alcuna icona degli oggetti.
- **MY A/C.** Verrà mostrata sulla mappa solo l'icona del velivolo del giocatore.
- **ALLIES.** Verranno mostrate sulla mappa solo unità della coalizione del giocatore.
- **ALL.** Verranno mostrate sulla mappa tutte le unità AI. Opzione di default.



Lungo il bordo superiore si trova una barra strumenti con le seguenti funzioni:

Coordinate e Quota del Cursore: Mentre muovete il mouse attraverso la mappa, verranno mostrate in questo campo le coordinate geografiche della posizione del cursore e la quota.

Zone di Rilevamento. Quando abilitato, le zone di rilevamento delle unità di difesa aerea saranno mostrate come cerchi intorno a tali unità.

Zone di Minaccia. Quando abilitate, vengono mostrate delle zone intorno alle difese aeree per indicare la portata di ingaggio di quelle unità.

Etichette delle Unità. Quando abilitata, viene mostrata vicino ad ogni unità presente sulla mappa una etichetta che ne indica il tipo.

Strumento della Distanza. Cliccando con il tasto sinistro sulla mappa e trascinando il cursore in una nuova posizione, verrà tratteggiata una linea tra i due punti. A destra del pulsante Strumento Distanza sarà mostrata la distanza della linea e vicino all'etichetta HDG (heading) sarà mostrata la direzione cardinale dal punto iniziale a quello finale.

Zoom In. Permette di zoomare sulla mappa, cliccando su questo pulsante si trasformerà il cursore in lente d'ingrandimento con un simbolo "+" al centro. Cliccate dove volete sulla mappa con il tasto sinistro per centrare ed ingrandire l'immagine. **Per disabilitare questa modalità, dovrete premere il pulsante una seconda volta.**

Zoom Out. Permette di zoomare sulla mappa, cliccando su questo pulsante si trasformerà il cursore in lente d'ingrandimento con un simbolo "-" al centro. Cliccate dove volete sulla mappa con il tasto sinistro per centrare e rimpicciolire l'immagine. **Per disabilitare questa modalità, dovrete premere il pulsante una seconda volta.**

Mappa 100%. Per ingrandire rapidamente la mappa al 100% della sua scala..

Centrare sul Giocatore. Per centrare la mappa sul giocatore, premete il pulsante.

Per raccogliere maggiori informazioni su un'unità mostrata sulla mappa, potete cliccare con il sinistro su di essa ed apparirà la finestra Unit Data. L'icona dell'unità selezionata diverrà gialla. Questa è una finestra solo informativa che mostrerà le seguenti indicazioni, a seconda del tipo di unità:

- Tipo unità
- Fazione
- Callsign unità
- Compito del gruppo
- Quota dell'unità
- Velocità dell'unità
- Rotte dell'unità
- Coordinate attuali dell'unità

Tipo Mappa. Nella parte superiore destra della schermata ci sono tre scelte del tipo di mappa. Queste includono:

- MAP. Mostra la mappa di visione del mondo senza i dati di elevazione..
- ALT. Mostra la mappa ma con I dati di elevazione dei rilievi.
- SAT. Mostra una visuale satellitare del mondo.

Impostazioni Aggiuntive

Sul lato sinistro dello schermo ci son alcuni controlli aggiuntivi che vi permettono di personalizzare meglio le opzioni di gameplay della simulazione: Includono:

- **Editor Icon Style.** Quando, con l'editor di missioni, si piazzano unità e punti sulla mappa, potrete usare icone in stile militare occidentale o Russo. Scegliete tra i due usando questo menu a tendina.
- **Units.** Usando il menu a tendina, potrete scegliere tra i sistemi di misura Imperiale e Metrico. Questa scelta determinerà il sistema di misura utilizzato nel Mission Editor.
- **Birds.** Usando lo slider regolerete la tendenza al bird strikes (collisione con gli uccelli) quando si vola a bassa quota.
- **G-Effect.** A seconda dell'ammontare dei G che caricate sul velivolo l'effetto della G-force può avere diversi effetti in accordo al livello da voi scelto in questo menu a tendina. Le opzioni includono: *None* *nulla*, *Reduced* *ridotto*, e *Realistic*. Notate che il modello G è responsabile della rapidità degli effetti G e può essere molto impegnativo per il pilota (voi). In forza di ciò, quando usate l'impostazione *Realistic*, alleggerite i G, piuttosto che tirarli molto rapidamente.
- **Mirrors.** Spuntate questo box per abilitare gli specchi retrovisori. Notate che gli specchi possono influenzare significativamente le performance del sistema.
- **Use These Options For All Missions** - Usa queste opzioni per tutte le missioni. Quando spuntata, questa opzione forzerà ogni missione che volerete a utilizzare le opzioni che avete personalmente impostato. Al contrario, se non è spuntata, verranno usate le opzioni presenti quando è stata creata la missione.

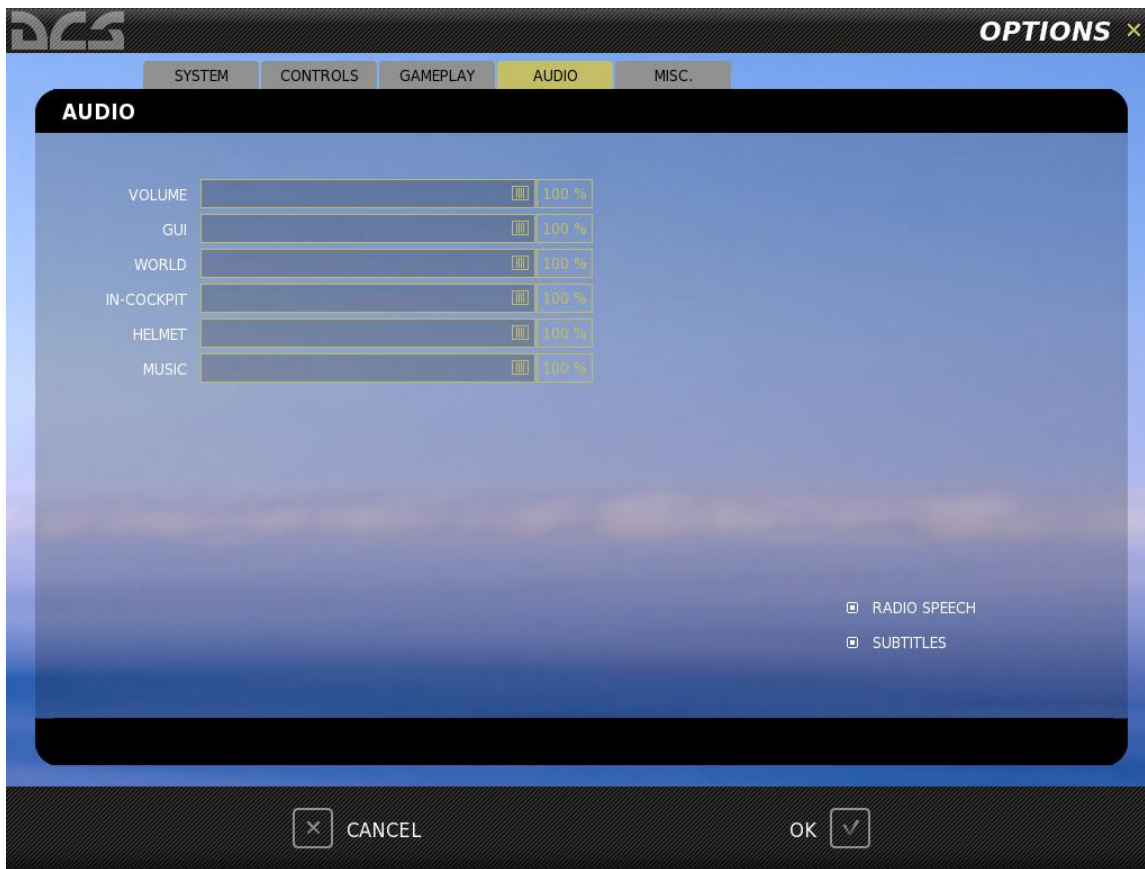
Preimpostazioni

Nella parte bassa sinistra dello schermo ci sono due pulsanti Preset. Questi vi permettono di impostare rapidamente le opzioni di gameplay in modo da fornire sia una esperienza di SIMULAZIONE (SIMULATION) realistica che una esperienza di GIOCO (GAME). Premete uno dei due pulsanti per configurare rapidamente le vostre opzioni od impostatele manualmente secondo le vostre personali preferenze.

In basso allo schermo si trova il pulsante CANCEL che vi farà ritornare al Menu Principale senza salvare gli eventuali cambiamenti delle Opzioni, ed il pulsante OK che vi farà sempre ritornare al Menu Principale ma salvando i vostri cambiamenti.

Potete uscire dalla pagina Opzioni anche premendo la X gialla nell'angolo superiore destro della schermata.

Impostazioni Audio



Lungo il lato destro dello schermo ci sono i controlli per le impostazioni dell'ambiente sonoro in DCS. Questo si effettua tramite una combinazione di 6 cursori e due pulsanti radio. I cursori audio aumentano il volume quando vengono spostati a destra e lo diminuiscono quando vengono spostati a sinistra. Ogni cursore è dedicato ad un canale audio specifico:

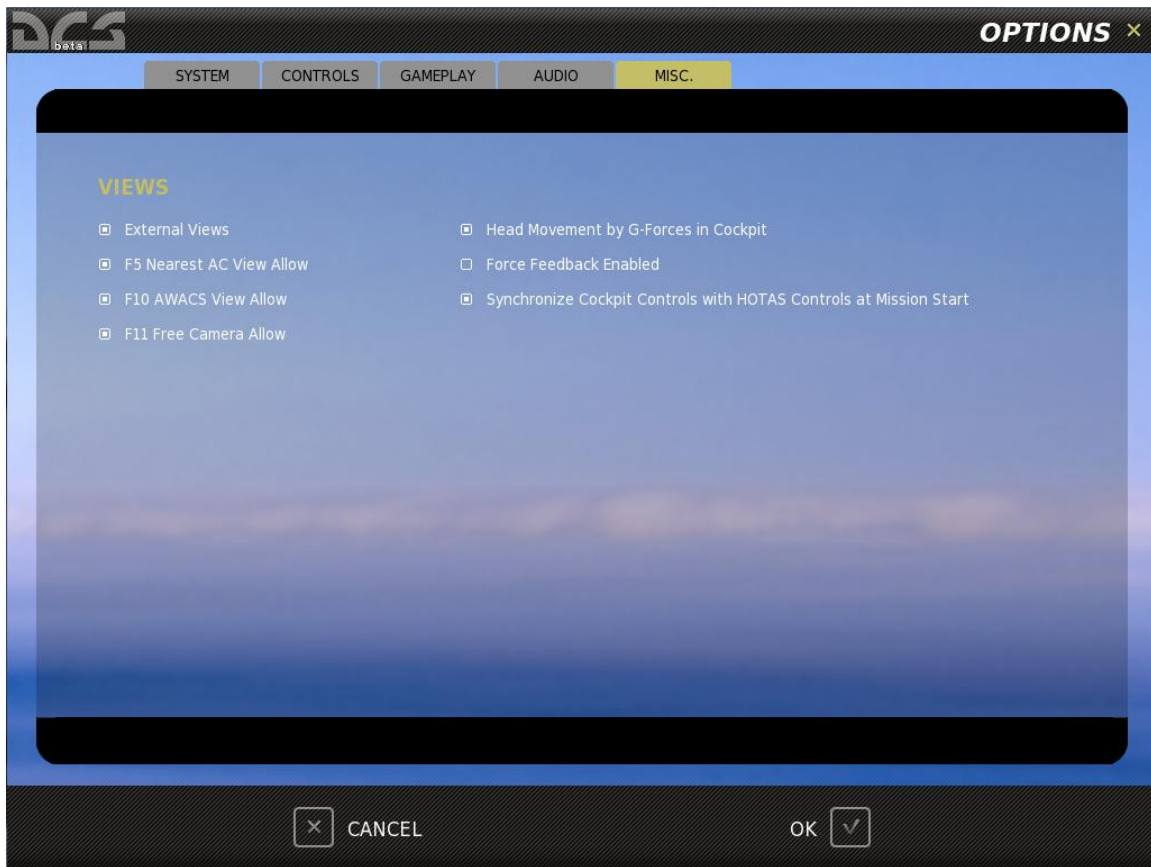
- **VOLUME.** Questo controlla il volume principale delle impostazioni audio ed influisce in egual misura su tutti i canali.
- **GUI.** Con questo cursore si controlla il volume degli strumenti della Graphics User Interface (GUI), come i clic del mouse sui pulsanti.
- **WORLD.** Il volume delle sorgenti audio all'esterno del cockpit.
- **IN COCKPIT.** Questo cursore controlla i livelli del volume delle sorgenti audio all'interno del vostro cockpit. Gli esempi comprendono gli interruttori e le ventole.
- **HELMET.** Usate questo slider per regolare il volume delle cuffie del pilota come ad esempio per i messaggi radio e quelli d'allerta.
- **MUSIC.** Con questo cursore si regola il volume della musica che è presente nelle schermate di menu.

Sotto i cursori si trovano i due pulsanti radio che agiscono come interruttori on-off:

- **RADIO SPEECH.** Interruttore on-off di tutte le comunicazioni radio.
- **SUBTITLES.** Interruttore on-off di tutti i sottotitoli.

Miscellanea

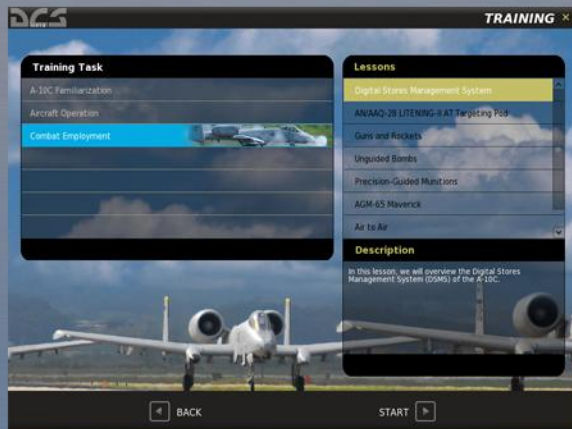
Questa scheda comprende alcune impostazioni miscellanee.



- **External Views.** Spuntate il box per abilitare le viste esterne.
- **F5 Nearest AC View Allow.** Spuntate il box per abilitare nel gioco la visuale esterna "F5" padlock sul velivolo più vicino.
- **F10 AWACS View Allow.** Spuntate il box per abilitare la visuale "F10" Mappa.
- **F11 Free Camera Allow.** La spunta abilita la visuale "F11" Camera Libera.
- **Head Movement by G-Force in Cockpit.** Questa opzione permette gli spostamenti della visuale del pilota a causa della Forza-G.
- **Force Feedback Enabled.** Spuntate il box per attivare gli effetti force feedback.
- **Synchronize Cockpit Controls with HOTAS Controls at Mission Start.** Questa opzione sincronizza ad inizio missione gli input della vostra periferica con quelli del gioco.

A-10C

WARTHOG



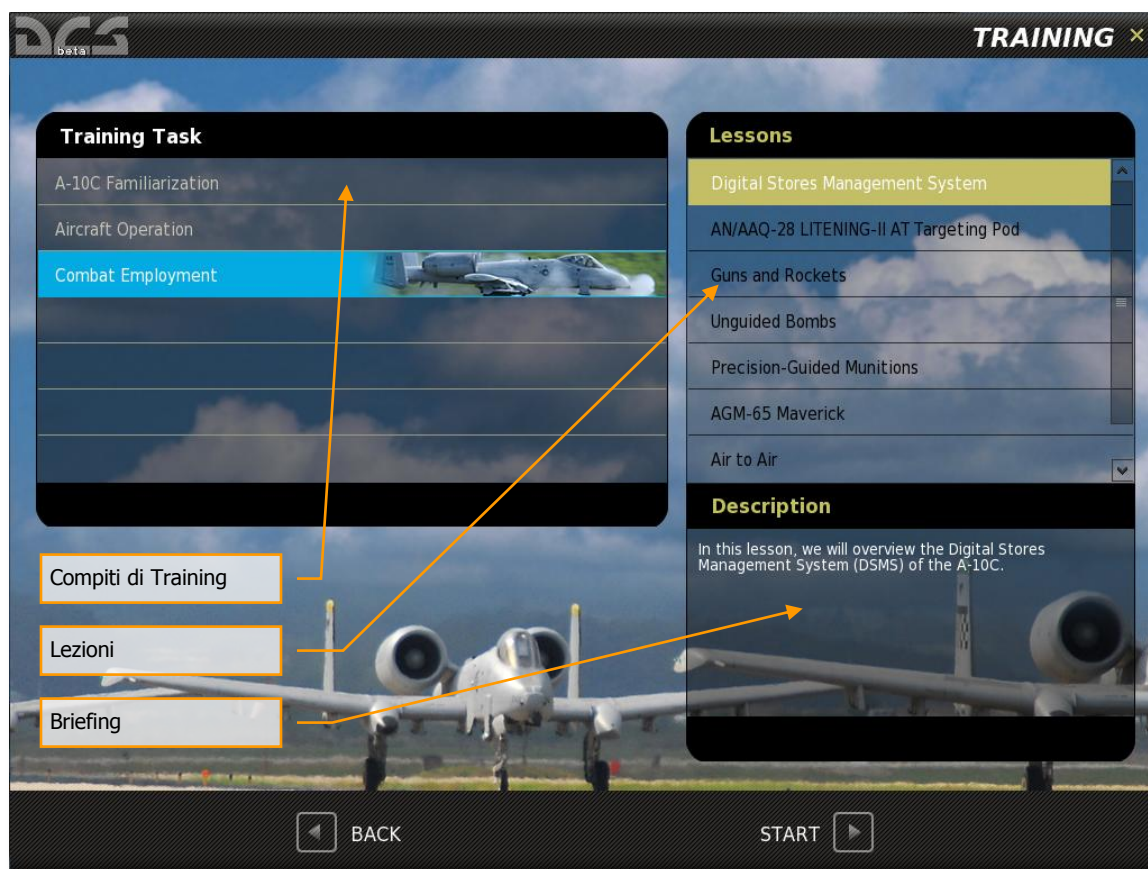
TRAINING

TRAINING

Per aiutarvi nell'imparare a volare con questi velivoli, abbiamo incluso un modulo di Training che consiste in una serie di missioni interattive con il giocatore. Per entrarvi, selezionate il pulsante Training dal Menu Principale.



Il menu di training si divide nelle seguenti tre aree:



- **Training Task** – Compiti Addestrativi. Il Training è diviso in alcune categorie di missioni elencate in questa finestra.
- **Lessons** – Lezioni. Dopo aver scelto, cliccando su di essa con il pulsante sinistro del mouse, una categoria di Training, verranno elencate in questa finestra una serie di missioni all'interno di quella categoria. Ognuna di queste missioni è progettata per insegnare un aspetto specifico del Training Task selezionato.
- **Briefing**. Una volta selezionata una lezione cliccando su di essa con il pulsante sinistro del mouse, verrà mostrato un testo di briefing che fornirà un riassunto della lezione scelta.

Nella parte inferiore della schermata si trova il pulsante BACK che vi farà ritornare al Menu Principale ed il pulsante START che darà inizio alla lezione.

Potete uscire dalla pagina Training anche premendo la X gialla nell'angolo superiore destro della schermata.

A-10C WARTHOG



MISSION x

Mission Description

The reconnaissance data brought back from your last mission turned out to be inadequate. Other intelligence assets reported different information regarding the route of advance of the Russian reinforcements. As such the situation remains unclear and we are not able to provide our crews with precise targeting data.

SELECT MISSION

mi /

- ✦ Push - 7-1.miz
- ✦ Push - 7-2.miz
- ✦ Push - 8-1.miz
- ✦ Push - 8-2.miz
- ✦ Push - 9-1.miz
- ✦ Push - 9-2.miz
- ✦ The Shore 01.miz
- ✦ The Shore 02.miz
- ✦ The Shore 03.miz
- ✦ **The Shore 03A.miz**
- ✦ The Shore 03B.miz
- ✦ The Shore 04.miz
- ✦ The Shore 05.miz
- ✦ The Shore 05A.miz
- ✦ The Shore 05B.miz
- ✦ The Shore 05C.miz
- ✦ The Shore 06.miz
- ✦ The Shore 07.miz
- ✦ The Shore 08.miz

type or file

*.miz

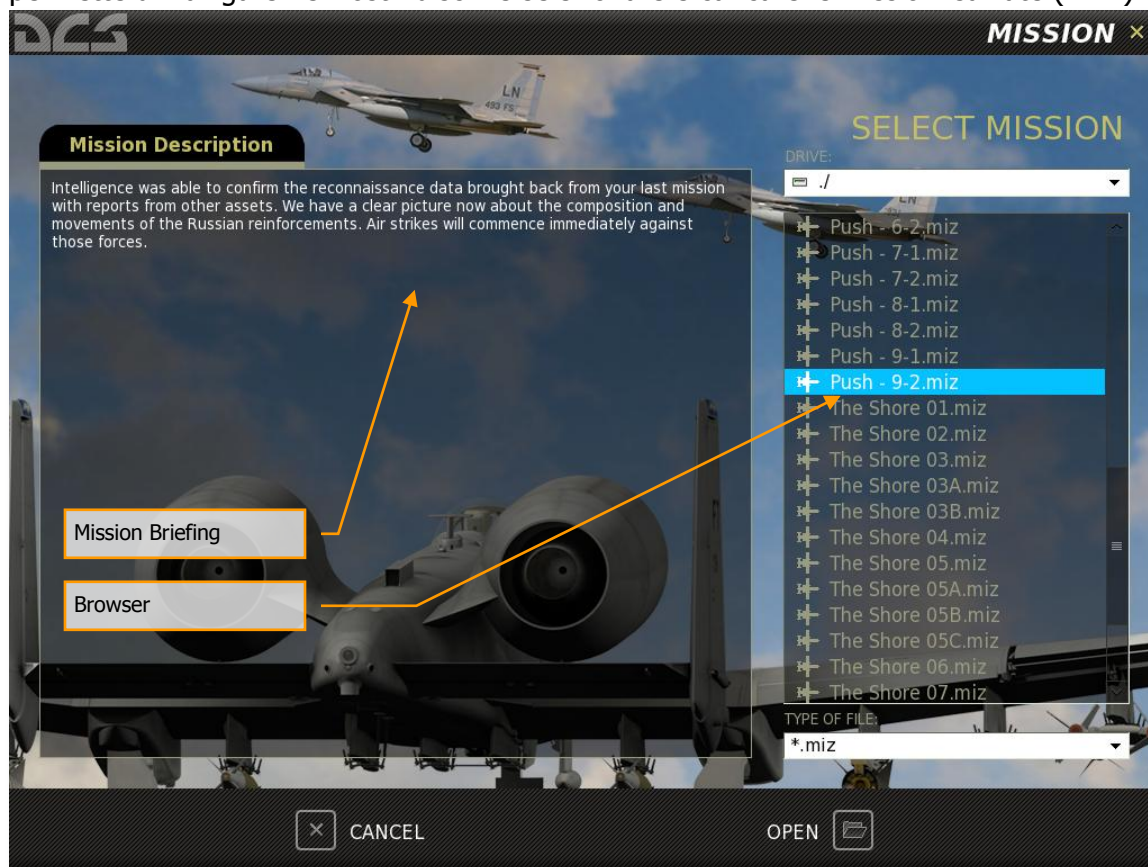
CANCEL OPEN

MISSIONI

Usando il Mission Editor, dalla schermata Mission potete creare missioni e poi aprirle per giocare. Per raggiungere la schermata Mission, cliccate sul pulsante Mission nel Menu Principale.



Selezionando Open Mission verrà mostrata la pagina Open Mission. Questa finestra vi permette di navigare nei vostri dischi e selezionare e caricare le missioni salvate (.MIZ).

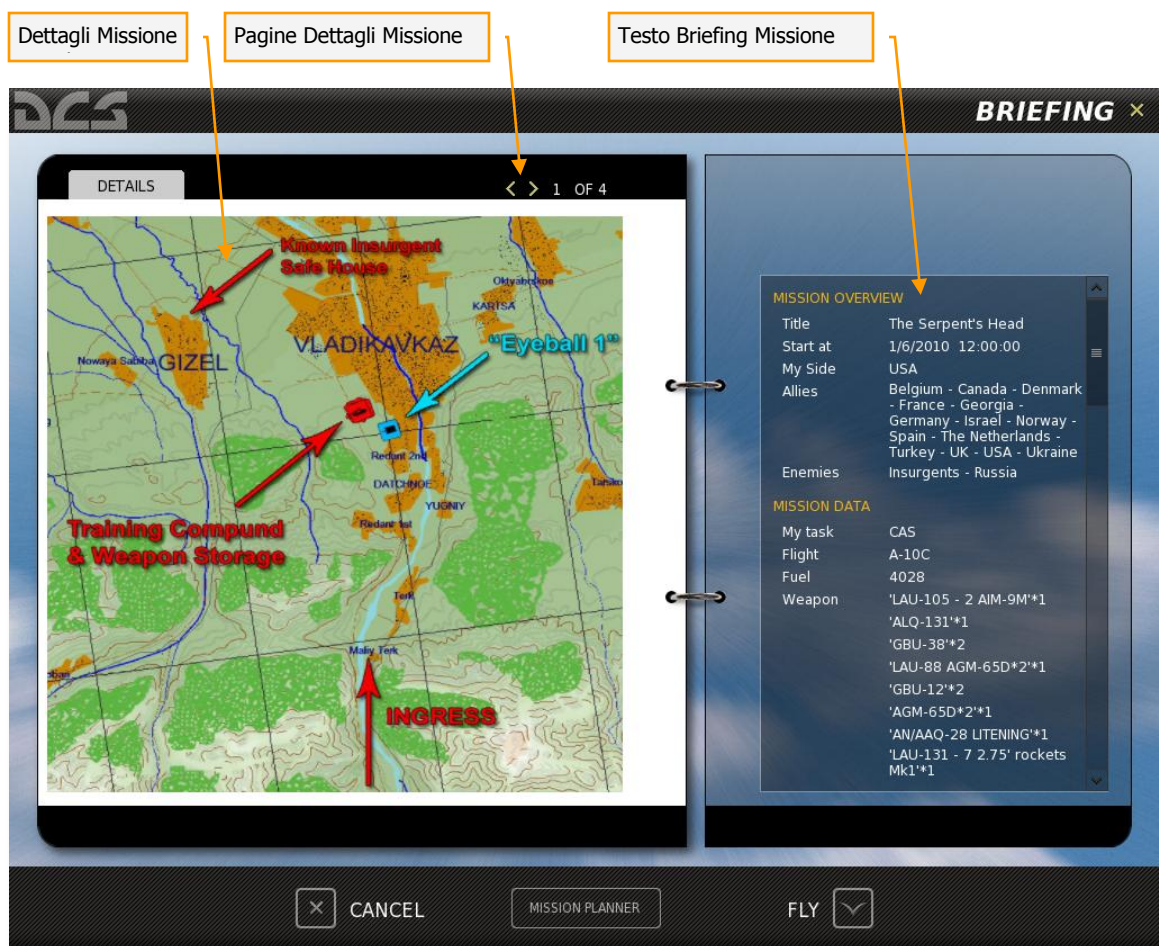


Usando le funzionalità di navigazioni standard di Windows, potrete, utilizzando il campo DRIVE nella parte superiore destra della finestra, scegliere il DRIVE dove vorrete cercare la missione e quindi scegliere la missione desiderata dall'elenco delle cartelle o dei file.

Una volta scelta la missione desiderata cliccando su di essa con il tasto sinistro del mouse, potrete caricarla premendo il pulsante OPEN al fondo della finestra. Quando la missione è selezionata, ogni briefing scritto per la missione verrà mostrato sul lato sinistro nella finestra Mission Description.

Potete anche uscire dalla finestra senza caricare una missione premendo il pulsante CANCEL al fondo della schermata od il pulsante X nell'angolo superiore destro.

Dopo aver premuto il pulsante OPEN, sarete trasferiti nella schermata Mission Briefing. In questa schermata vi verranno presentate una o più immagini di briefing, i dati della missione ed il briefing testuale.



La schermata Mission Briefing consiste dei seguenti elementi:

- **Dettagli della Missione.** Ogni missione può consistere di una o più immagini di briefing. Queste immagini sono create dal designer della missione e possono consistere di diversi contenuti come mappe, foto dell'area target, foto dei veicoli target, etc..

- **Selezione della Pagina Dettagli della Missione.** Usate le frecce destra e sinistra per sfogliare le immagini del briefing con i Dettagli della Missione.
- **Briefing Testuale di Missione.** La casella di testo scrollabile sul lato destro della schermata consiste di dati di missione generati automaticamente quali le fazioni, le informazioni sui voli, e gli orari di inizio della missione. In aggiunta, può essere presente un briefing testuale nella porzione Description – *descrizione*.

Al fondo della pagine ci sono tre ulteriori pulsanti:

- **CANCEL.** Premete questo pulsante per tornare alla pagina Missioni. Potete anche cancellare la missione premendo la X gialla nell'angolo superiore destro della pagina.
- **FLY.** Premete il pulsante FLY per iniziare la missione ed entrare nella simulazione.
- **MISSION PLANNER.** Premete il pulsante Mission Planner per aprire la missione selezionata con il Mission Editor e permetterne la visione in dettaglio, editare le rotte e le armi del vostro volo.

A-10C WARTHOG



REPLAY ×

Mission Description

Interaction

Fight: 251.0 AM UHF

Allied Flights and AWACS: 127.5 VHF AM

JTAC South (Manna): 130.0 VHF AM

JTAC North (Edman): 130.0 VHF AM

JTAC Predator (W3 0-1): 130.0 VHF AM

Allied Flights and AWACS: 127.5 VHF AM

Darkstar 1-1: F-3A AWACS

Enfield 0-1: 2F-10C SEAD

Enfield 0-2: 2F-10C SEAD

Hawley 1-1: 2A-10C CAS

Boer 0-1: 2A-10C CAS

Boer 0-2: 2A-10C CAS

Dodge 3-1: 2F-10C CAP

Dodge 3-2: 2F-10C CAP

Pontiac 9-1: 2x F-15E CAS

Pontiac 9-2: 2x F-15E CAS

Peelers 4-1: 2x F-15E CAS

Chevy 2-1: 2A-10C CAS

Bulkye:

Oakdale airfield

43-6-20N 40-34-20E

SELECT REPLAY

mi /

- [-] Demo
- + 0L.trk
- + 3.3.trk
- + A-10C Startup track.trk
- + Absorbed shells.trk
- + AGM-85 Comelate Mod.trk
- + AGM-85 hard lock.trk
- + CCRP.trk
- + FPS12.trk
- + **LastMissionTrack.trk**
- + MI Sensor Off.trk
- + patrol range issue.trk
- + Stick of ground textures.trk
- + TACAN and Glideslope.trk
- + _LastMissionTrack.trk

File name:

*.trk

✕ CANCEL
OPEN ▶

REPLAY

REPLAY

Ogni volta che giocate una missione, viene registrato automaticamente un file di replay della missione in formato .TRK (track). Quando guardate il debriefing (relazione sull'esito) della missione, potete scegliere di salvare il replay sotto un altro nome che non quello di default. Comunque, se non lo fate e rigiocate ancora la stessa missione, il replay originale verrà sovrascritto.

Per selezionare un file di Replay, scegliete Replay dalla pagina Menu Principale. Notate che non potete vedere il replay dalla pagina Open Mission o da quella Mission Editor.

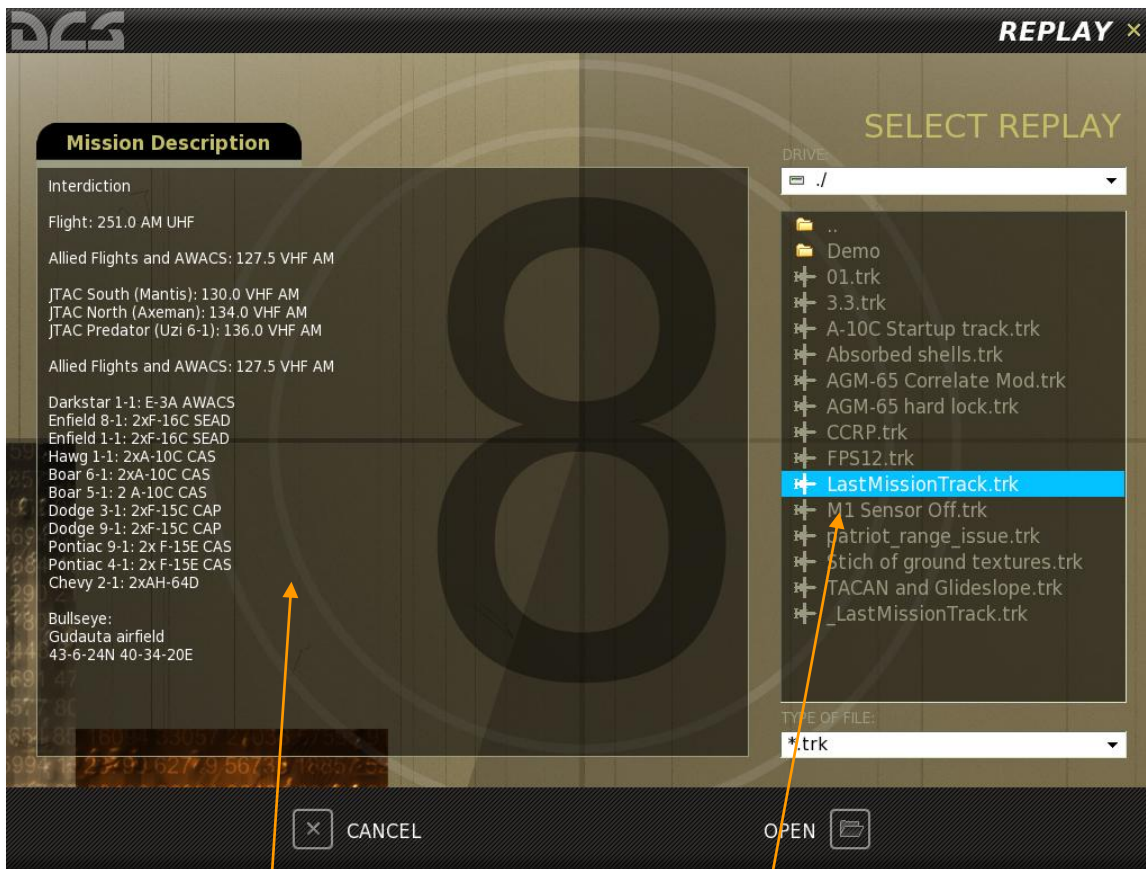


Una volta aperta la pagina Replay, vi si presenta una pagina molto simile a quella Open Mission. Questa pagina vi permette di navigare nei vostri dischi locali e scegliere e quindi di caricare i file Replay (.TRK) salvati in precedenza

Usando le modalità standard di navigazione di Windows, potete, utilizzando il campo DRIVE nell'angolo superiore destro della finestra, selezionare il DRIVE dove desiderate cercare e quindi scegliere il replay desiderato dall'elenco di cartelle/file

Una volta scelto, cliccando con il tasto sinistro del mouse, il Replay desiderato, per caricarlo dovrete premere il pulsante OPEN che si trova al fondo della schermata. Quando viene selezionato il Replay, ogni briefing, scritto per la missione su cui si basa il replay, verrà mostrato nella finestra laterale sinistra Mission Description.

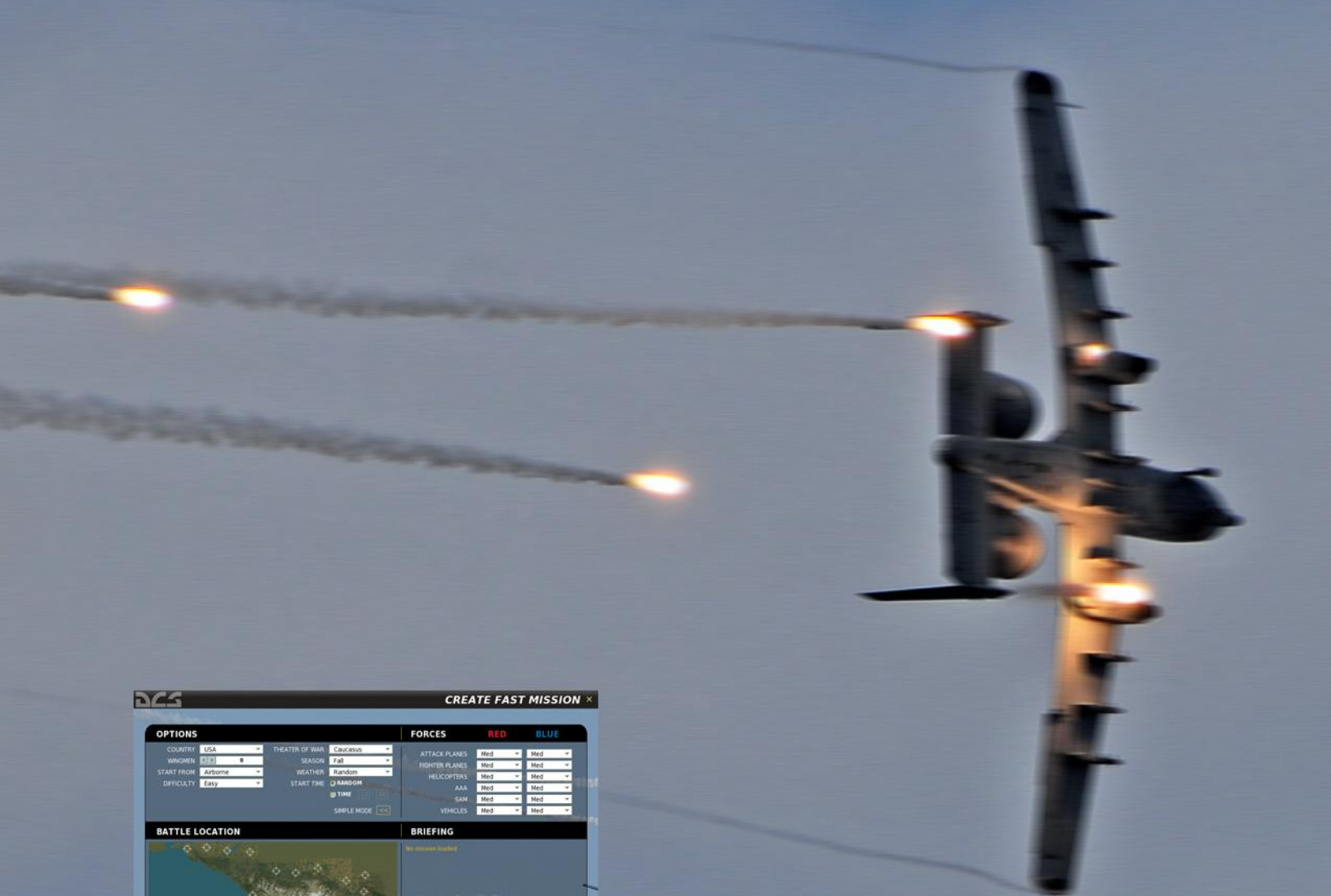
Potete anche uscire dalla finestra senza caricare un Replay premendo il pulsante CANCEL presente al fondo della finestra oppure il pulsante X nell'angolo superiore destro.



Briefing

Browser

A-10C WARTHOG



DCS CREATE FAST MISSION ✕

OPTIONS		THEATER OF WAR		FORCES	
		Caucasus		RED	BLUE
COUNTRY	USA	SEASON	Aut	ATTACK PLANES	Med = Med
WINGMEN	3	WEATHER	Random	FIGHTER PLANES	Med = Med
START FROM	Airborne	START TIME	RANDOM	HELICOPTERS	Med = Med
DIFFICULTY	Easy	TIME	00:00	AAA	Med = Med
		SAMPLE MODE	OFF	SAM	Med = Med
				VEHICLES	Med = Med

BATTLE LOCATION	BRIEFING
	No mission tracked

GENERATE MISSION EDIT MISSION

✕ CANCEL FLY

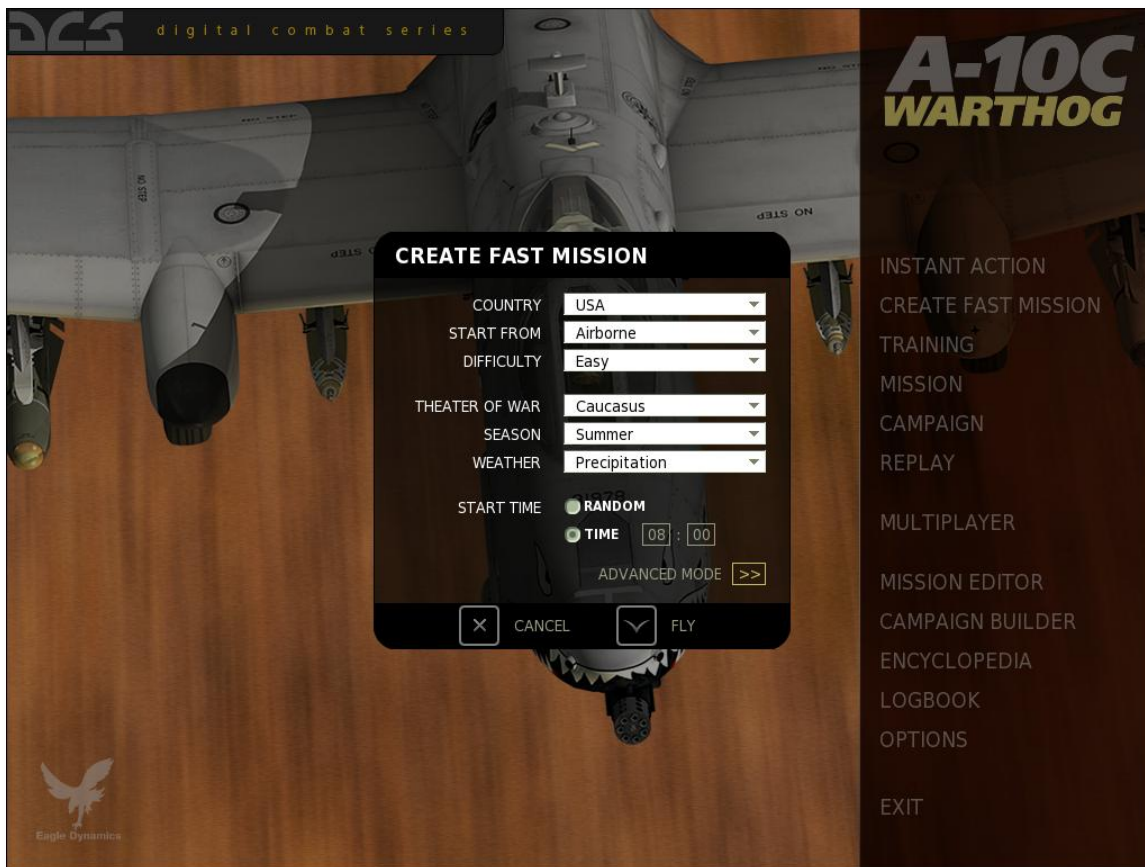
CREA MISSIONE RAPIDA

Crea Missione Rapida

Il menu Crea Missione Rapida vi permette di impostare rapidamente uno scenario da volare. Si accede al menu premendo il pulsante Create Fast Mission nel menu principale.



Il generatore ha due modalità, modalità semplice che è attivata dalla finestra principale e avanzata che è attivata dalla finestra della modalità semplice.



Modalità Semplice

Il pannello della modalità semplice ha le seguenti impostazioni:

COUNTRY. Specifica il Paese del giocatore.

START FROM. Specifica da dove partirà il velivolo.

- **Airborne.** Il velivolo del giocatore apparirà in aria.
- **From Runway.** Il velivolo del giocatore si troverà sulla pista, vicino all'area di combattimento e pronto per il decollo.
- **From Ramp.** Il velivolo del giocatore si troverà nell'area di parcheggio della pista più vicina all'area di combattimento.
- **Random.** A caso tra una delle tre opzioni precedenti.

DIFFICULTY. Specifica il livello di difficoltà.

- **Easy.** La missione contiene poche unità nemiche e con scarsa abilità.
- **Medium.** La missione contiene un numero medio di unità nemiche e con abilità media.
- **Hard.** La missione contiene un alto numero di unità nemiche con buona abilità.

THEATER OF WAR. Specifica il teatro operativo. Le scelte sono:

- **Caucasus.** La missione ha luogo nella regione Caucasica (Russia, Georgia, Abkhazia, Ossezia meridionale).
- **Nevada.** (se disponibile) La missione ha luogo in Nevada, USA.

SEASON. Specifica il periodo dell'anno.

- **Summer.** Estate
- **Winter.** Inverno
- **Fall.** Autunno
- **Spring.** Primavera
- **Random.** A caso tra una delle stagioni precedenti.

WEATHER. Specifica il meteo nella missione.

START TIME. Orario di partenza della missione.

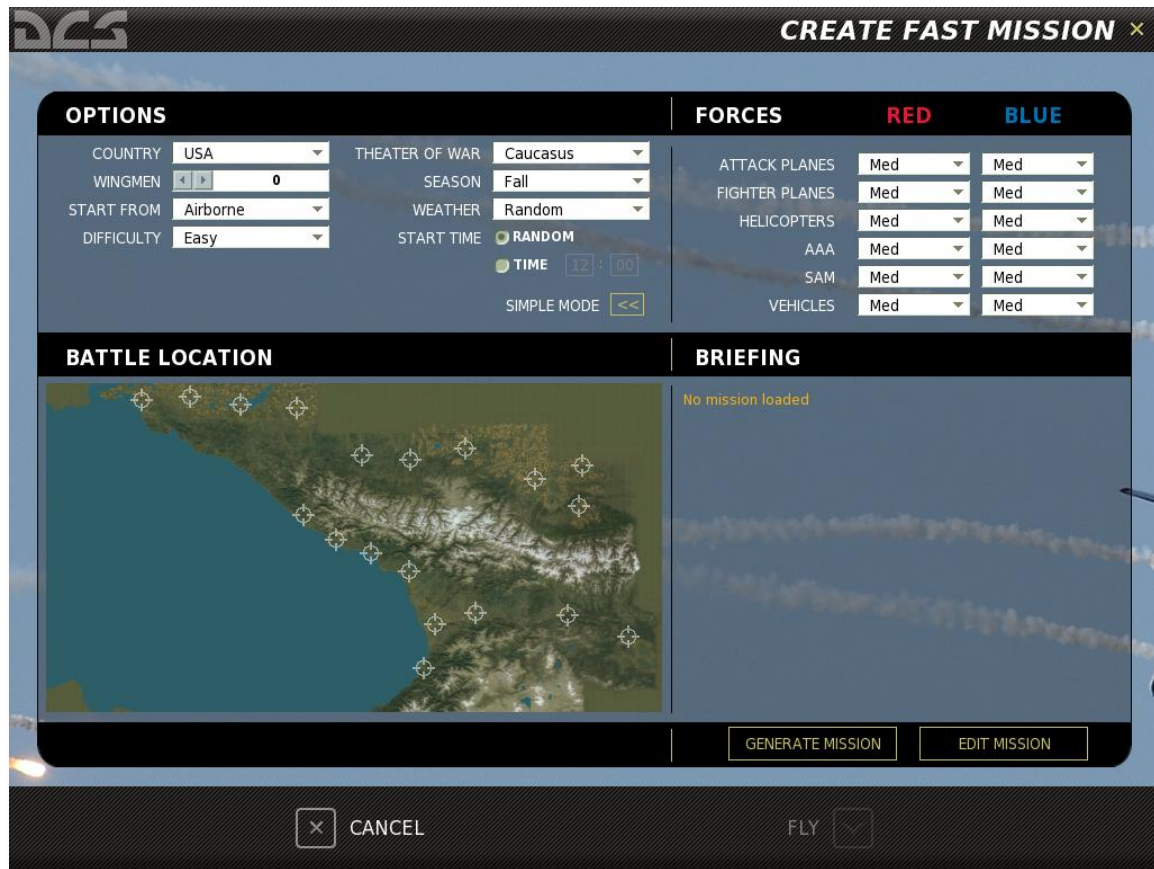
- **Random.**
- **Time.** Specifica l'orario in formato 24-ore (HH:MM).

ADVANCED VIEW. Passa alla modalità avanzata del generatore di missione.

FLY. Genera la missione e porta alla finestra di briefing.

CANCEL. Esce al menu principale.

Modalità Avanzata



Il menu Crea Missione Rapida (modalità Avanzata) consiste di quattro pannelli principali: OPTIONS, FORCES, BATTLE LOCATION e BRIEFING.

Opzioni

In questa sezione si impostano tutte le opzioni descritte nella modalità semplice.

Forze

Questa sezione vi permette di specificare il bilanciamento delle forze tra le coalizioni Blu e Rossa. Contiene 6 tipi di forza con 5 bilanciamenti per ciascuno di essi:

- **No.** il tipo di forza specificato non sarà presente nella missione.
- **Min.** Livello Minimo.
- **Med.** Livello Medio.
- **Max.** Livello Massimo.
- **Random.** Selezione casuale tra Min, Mid o Max.

Il numero di unità in ogni categoria è specificato in accordo al tipo di unità:

- **ATTACK PLANES.** Specifica il numero di aerei d'attacco come Su-25 o A-10.
- **FIGHTER PLANES.** Specifica il numero di caccia come Su-27, Mig-29, F-15.
- **HELICOPTERS.** Specifica il numero di elicotteri come Ka-50, Mi-24, AH-64.
- **AAA.** Specifica il numero di Artiglieria Anti Aerea come ZU-23, ZSU-23, Vulcan.
- **SAM.** Specifica il numero di SAM come M6, Hawk, Stinger, Igla, Osa, Buk, Strela-1.
- **VEHICLES.** Specifica il numero di veicoli come carri, BMP, BTR, camion.

Il combattimento tattico tra le coalizioni Blu e Rossa dipenderà dalle impostazioni di questa sezione.

Locazione della Battaglia

Questo pannello vi permette di scegliere la collocazione generale del combattimento. Per specificare l'area, cliccateci semplicemente sopra con il mouse.

Briefing

La finestra di briefing mostrerà il briefing di missione una volta che è stata generata.

Sotto l'area di testo del briefing sono situati due pulsanti:

- **GENERATE MISSION.** Genera la missione.
- **EDIT MISSION.** Vi porta al mission editor completo che vi permette di regolare finemente la missione generata.

Al fondo della schermata si trovano due pulsanti:

- **CANCEL.** Esce al menu principale.
- **FLY.** Inizia la missione.

A-10C WARTHOG



MISSION EDITOR

FILE EDIT FLIGHT CAMPAIGN CUSTOMIZE MISSION GENERATOR MENU MISC

AIRPLANE GROUP

COUNTRY: USA
OUTPUT FILE: New Airplane Group
DATA: []
UNIT: 1 of 1
TYPE: []
PILOT: Pilot #1
SKILL: High
BURN # 10 COMB 124
SHELLER: Default 1 1
[] PRODUCE AIR GROUP

WAYPOINT: 1 of 5 (of 5)
OUTPUT FILE: []
TYPE: Turning point
ALT: 2352 BARO
SPEED: 500 mph
ETA: 32 47 42

ADD EDIT DEL
ACTIONS

Map showing mission points and terrain. Coordinates: LAT 33° 34' 48" N LONG 88° 5' 23" W ALT 5664 12300000 400 WPT 06/16/10 13:03:22

MISSION EDITOR

MISSION EDITOR

Il Mission Editor (ME) di Digital Combat Simulator (DCS) vi permette di creare singole missioni, missioni di campagna, missioni di addestramento, e missioni multiplayer. Il ME è composto dai seguenti elementi principali:

1. Sistema interattivo di mappatura
2. Strumento di posizionamento delle unità
3. Editor meteo
4. Sistema di organizzazione dei file
5. Strumento di creazione dello scopo
6. Strumento del sistema di trigger

Avviare il Mission Editor

Nella schermata Menu Principale si trova il pulsante EDITOR. Cliccateci sopra con il pulsante sinistro del mouse. Verrete quindi, dopo una breve schermata di caricamento, trasportati al ME.



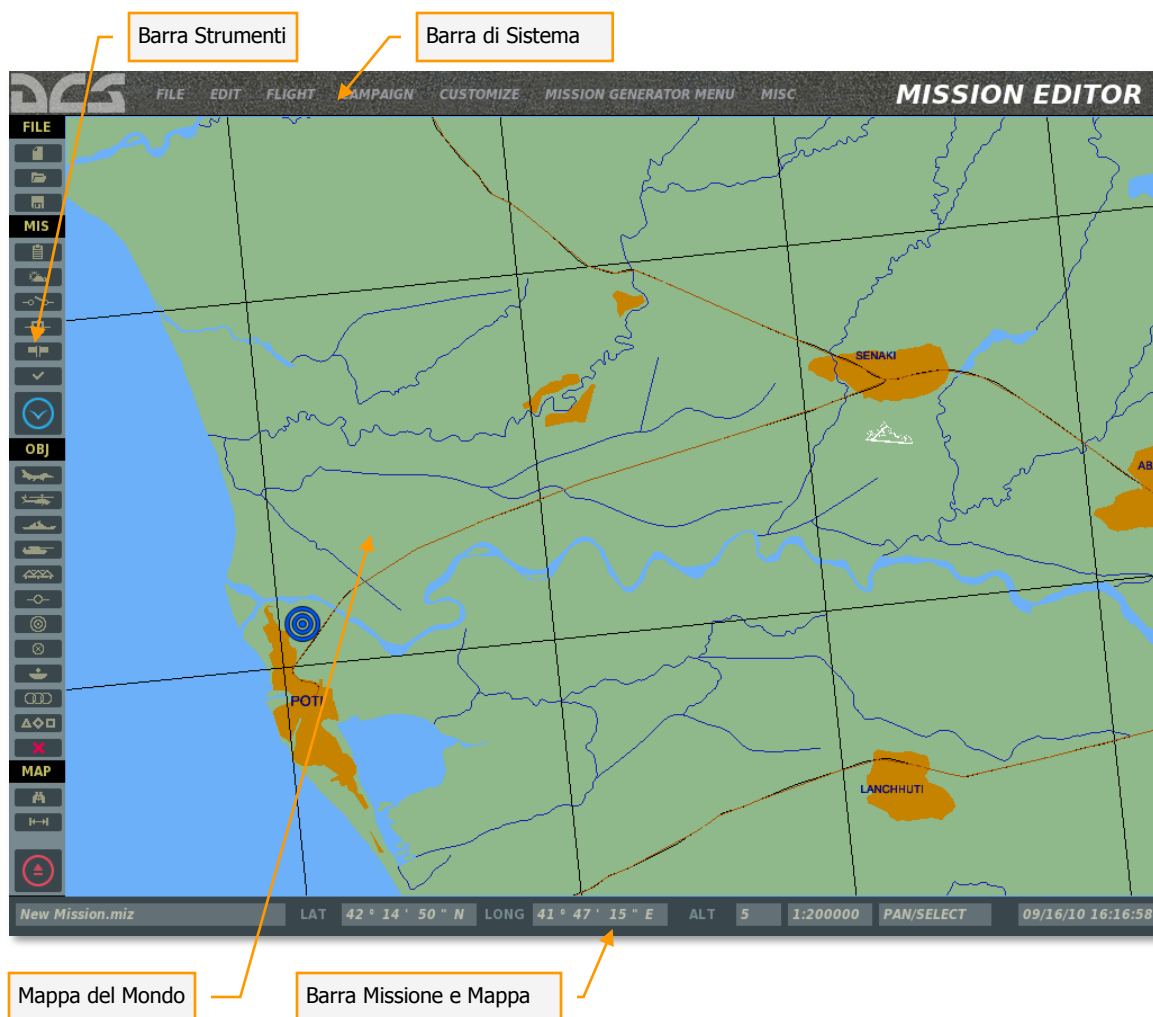
Mappa del Mission Editor e Navigazione

Il ME è diviso in quattro aree principali:

- **Mappa del Mondo.** Rappresenta la maggior parte della schermata e mostra la mappa topografica, le unità, le rotte, ed altri elementi della missione.
- **Barra Missione e Mappa.** Al fondo della schermata si trova la barra Missione e Mappa che vi informa sulla posizione del cursore sulla Mappa del Mondo così come sul nome della missione ed l'orario corrente

- **Barra di Sistema.** In alto c'è la Barra di Sistema, e da qui si ha il controllo sui file, l'accesso all'editor di campagna, all'enciclopedia ed ai crediti, l'abilitazione delle registrazioni ed, inoltre, duplica alcune funzioni della Barra Strumenti.
- **Barra Strumenti.** La Barra Strumenti, lungo il lato sinistro della schermata, vi fornisce un grande assortimento di strumenti permettendovi di creare una missione e modificare quello che è mostrato sulla mappa.

Ognuna di queste aree verrà trattata in dettaglio più avanti.



La Mappa del Mondo

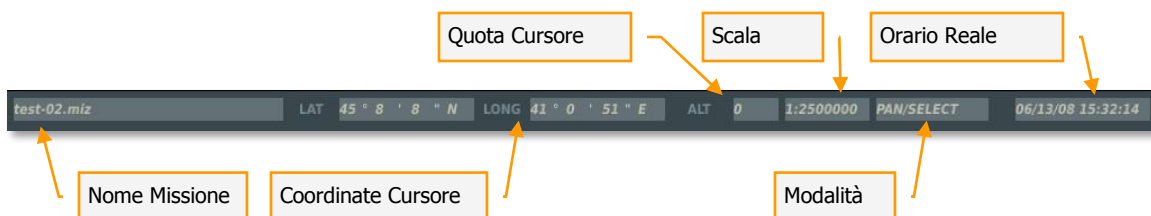
La Mappa del Mondo di DCS: Black Shark consiste nella regione del Mar Nero con dettagli del terreno lungo il confine orientale ai fini di includere porzioni della Russia, Georgia e Turchia. Anche se sulla mappa sono presenti altre aree, quest'ultime non sono così dettagliate come la parte orientale. Usando il menu Opzioni (descritto in seguito), si filtrano i dati che vengono mostrati sulla mappa quali, aree urbane, fiumi, strade, etc.

Navigare la Mappa

Mantenere premuto il pulsante destro mentre si muove il mouse per trascinare la mappa ed usare la rotella del mouse per controllare il livello di zoom. Selezionare oggetti od unità cliccandoci sopra con il tasto sinistro del mouse. Ingrandire una posizione specifica sulla mappa piazzandoci sopra il cursore e ruotando in avanti la rotella del mouse.

La Barra Missione e Mappa

Al fondo della schermata si trova la Barra Missione e Mappa. Questa è una barra informativa che vi dice il nome della missione caricata, la posizione e la quota del cursore sulla mappa, la scala della mappa, la modalità della mappa, e l'orario corrente in accordo alle vostre impostazioni di Windows (non è l'orario della missione).



Notate che le coordinate e le quote sono controllate dalla posizione del vostro mouse sulla mappa. Questi numeri cambiano dinamicamente come voi spostate il mouse e corrispondono alle coordinate e quote della topografia reale. Questo può essere uno strumento utile per determinare le coordinate di un obiettivo per un briefing di missione. L'unità di misura può essere indicata in metri o piedi a seconda delle vostre impostazioni in Options/Gameplay/Units.

Senza funzioni della Barra Strumenti aperte, la Modalità di default sarà PAN/SELECT. In ogni caso, quando selezionate strumenti come ADD HELICOTERS, ADD ZONE, etc., verrà qui indicata la modalità selezionata. Le modalità possibili sono:

- ADD PLANE – aggiungi aereo
- ADD HELI – aggiungi elicottero
- ADD SHIP – aggiungi nave
- ADD VEHICLE – aggiungi veicolo
- ADD STATIC – aggiungi statico
- ADD ZONE – aggiungi zona
- TAPE - nastro
- ADD TEMPLATE – aggiungi modello

Notate che, fino a che non salverete la missione appena creata, apparirà "New Mission" nel campo Nome Missione.

La Barra di Sistema

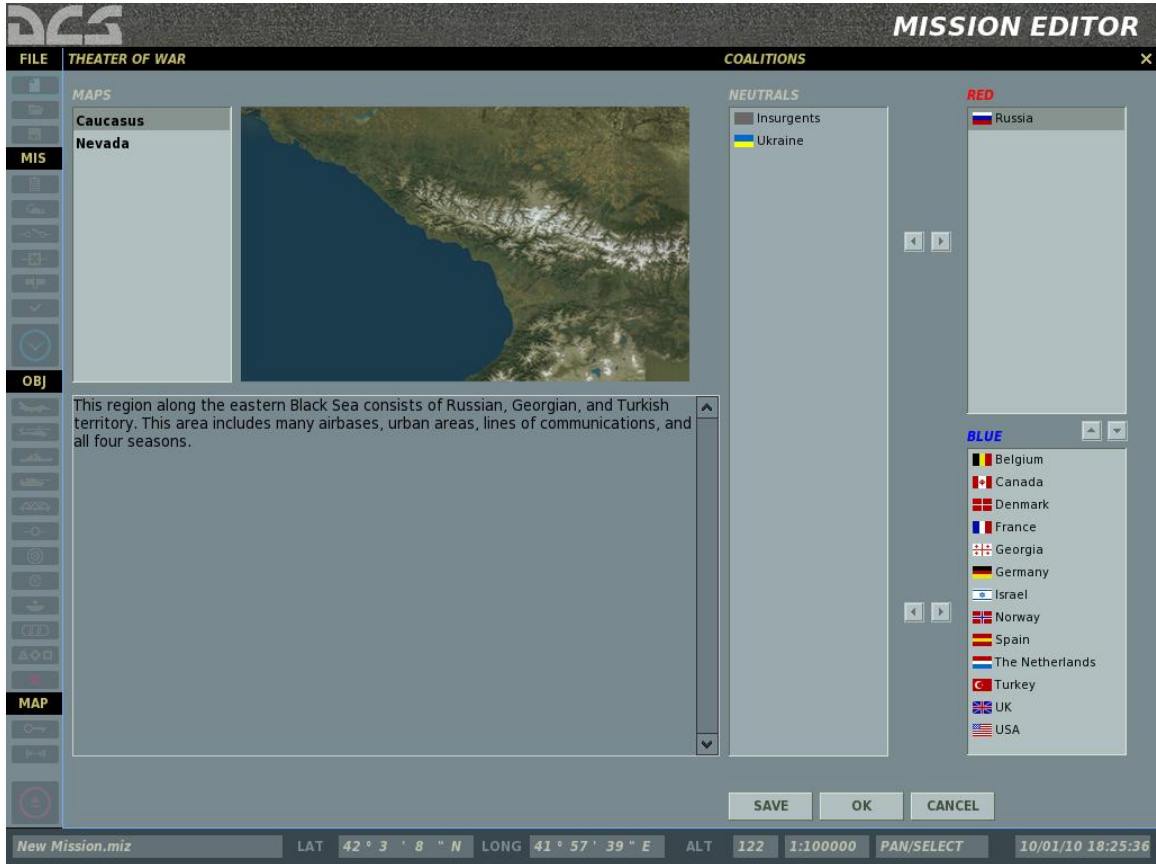
Nella parte superiore dello schermo si trova la Barra di Sistema. Questa barra consiste di alcuni menu a tendina. Questi sono: FILE, EDIT, FLIGHT, CAMPAIGN, CUSTOMIZE, MISSION GENERATOR e MISC. Per selezionarne uno, piazzate il vostro mouse sopra il testo e cliccate con il pulsante sinistro.

I menu della Barra di Sistema forniscono le seguenti funzioni:

File

La funzione File permette la gestione di base dei file della missione ed include:

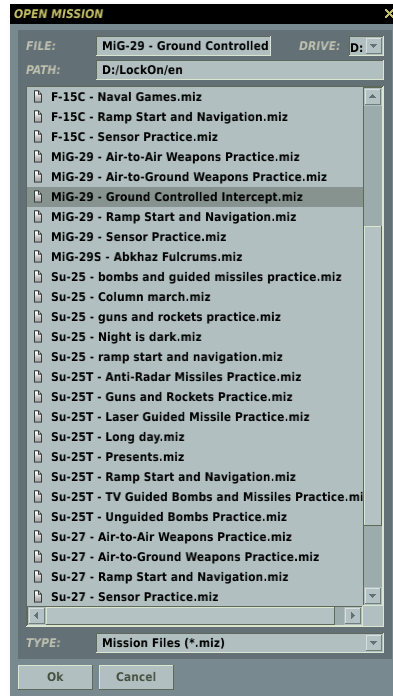
NEW - Nuovo. Selezionando New uscite dall'attuale missione e ne creerete una partendo da zero. Prima di procedere apparirà un messaggio di conferma in modo da impedire una cancellazione accidentale della missione a cui stavate lavorando. Dopo aver creato una nuova missione vi verranno mostrate le finestre THEATHER OF WAR (Teatro di guerra) e COALITIONS (coalizioni). Queste finestre vi permettono di stabilire una mappa (Caucaso o Nevada) e quali paesi (fazioni) saranno assegnati ad uno dei due lati. I paesi non assegnati non prenderanno parte alla missione. Nella finestra di sinistra sono elencate tutte le fazioni non assegnate; nella finestra superiore destra sono elencate le fazioni del lato RED; nella finestra inferiore sinistra sono elencate le fazioni del lato BLU. Per spostare le fazioni da un lato all'altro, cliccare con il tasto sinistro sulla fazione desiderata e quindi premere i pulsanti freccia destra o sinistra per spostarle dalla finestra non assegnati e quella di un lato o viceversa. Potete anche premere le frecce su e giù per spostare la fazione direttamente al lato opposto.



Al fondo della finestra ci sono tre pulsanti. Il pulsante SAVE vi permette di salvare l'attuale distribuzione delle fazioni ed impostarla come default. Il pulsante OK userà, per la missione, l'attuale distribuzione ma non la imposterà come default ed il pulsante CANCEL chiuderà la finestra senza applicare alcun cambiamento. Potete anche chiudere la finestra cliccando sulla X nell'angolo superiore destro.

Nota: Quando create una missione siete voi che scegliete chi è alleato e con chi. Siete liberi di creare alleanze realistiche o di fantasia. Lasciamo a voi la decisione.

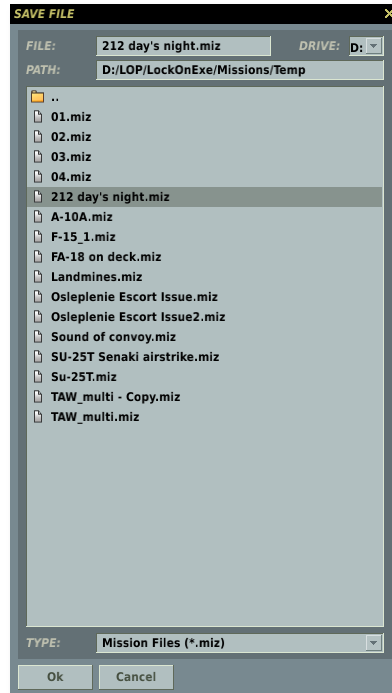
OPEN. - Apri. Selezionando Open verrà mostrata la finestra Open Mission. Questa finestra vi permette di navigare nei vostri dischi locali e selezionare e caricare le missioni in precedenza salvate.



Usando le normali funzioni di navigazione di Windows potrete, nel campo DRIVE all'angolo superiore destro, selezionare il DRIVE dove effettuare la ricerca e quindi scegliere la missione desiderata dall'elenco cartelle/file. Una volta scelto un file missione, il suo percorso viene mostrato nel campo PATH ed il nome della missione viene mostrato nel campo FIELD. Notate che ai file missione viene assegnata l'estensione .miz.

Una volta scelto il file missione desiderato, per caricarlo premete il pulsante OK al fondo della finestra. Potrete anche uscire dalla finestra senza caricare un file di missione o di track premendo il pulsante CANCEL al fondo della finestra o la X nell'angolo superiore destro.

SAVE AS – Salva con nome. La funzione Save As opera quasi come quella Open Mission ma permette di salvare un file missione assegnandogli un nome univoco. La differenza principale è che potrete sovrascrivere come vorrete il nome nel campo FILE e salvare il file sotto questo nuovo nome. Per farlo, cancellate il nome attuale e digitate il nome che preferite. Potrete quindi usare le funzioni di navigazione per determinare dove salvare il file. Una volta fatto, premete il pulsante OK per completare il salvataggio.



EXIT -Esci. Premendo Exit si chiuderà il ME e ritornerete al Menu Principale.

Edit

Il menu a tendina EDIT vi fornisce un secondo modo per accedere ai più importanti strumenti di costruzione della missione: ADD AIRPLANE, ADD HELICOTPER, ADD SHIP, ADD VEHICLE, ADD STATIC, ADD TEMPLATE, e REMOVE. Questi strumenti sono duplicati nella Barra Strumenti e ne discuteremo in dettaglio in seguito.

Flight

Il menu Flight vi permette di avviare una missione caricata per giocarvi o iniziare la missione per impostare l'avionica del giocatore nella modalità PREPARE MISSION. Questo menu vi permette anche di convertire una missione registrata (track) in un file video AVI.

FLY MISSION – Vola missione. Selezionando questa opzione verrà chiuso il ME, caricata la missione nella simulazione, e quindi dato avvio alla simulazione. Il tempo di caricamento della missione varierà a seconda del numero delle unità presenti nella missione, l'ammontare dello scripting, e quanta RAM ha a disposizione il computer.

PREPARE MISSION. La modalità PREPARE MISSION è usata per integrare i dati di navigazione ed ambientali nel file della missione. Quando state finendo di creare una missione, potete avviare la missione in modalità PREPARE MISSION (assomiglia all'avvio FLY MISSION) e configurare l'avionica nel cockpit. Le vostre impostazioni dell'avionica saranno quindi salvate e si avvieranno nello stato salvato ogni volta che gli altri giocatori apriranno la missione.

Seguono i dati salvabili per l'A-10C usando la funzione PREPARE MISSION:

- CDU. Tutte le regolazioni tranne quelle del piano di volo del ME.
- IFFCC. Blocco del menu di TEST.
- MFCD. Regolazione della riga inferiore degli OSB.
- SADL. User ID ed altre regolazioni del NET.
- TAD. Profili TAD.
- TGP. Codice Laser, integrazione, metodo di calibrazione, impostazioni di guadagno, quota TAAF.
- DSMS. Dati Mission Control Page. Profili delle armi.
- Radio manuale e preset delle frequenze

Una volta impostata l'avionica per la missione desiderata, uscite dalla missione e premete il pulsante SAVE nel ME per salvare nel file della missione tutti i dati preparati.

Nota: per i creatori di missioni.

Se usate la modalità Prepara Missione, siete pregati di indicare nel briefing che l'utente non dovrebbe usare un pianificatore di missione. Se l'utente cambia la rotta o l'armamento, i dati dell'avionica che sono nel file della missione andranno in conflitto con le nuove assegnazioni della missione.

Se volete dare libertà di azione all'utente che usa il pianificatore di missione, non usate la modalità Prepara Missione.

RECORD AVI – Registra AVI. Questa opzione vi permette di convertire un file Track (che può essere visto solo in DCS) in un video AVI che può essere visto da chiunque.

Una volta creata una Track, potete caricare il file in questo strumento e quindi impostare le qualità video ed audio della sorgente AVI. Alcune note:

- Stante che lo strumento AVI effettua il render del file Track fotogramma per fotogramma e NON in tempo reale, potrete creare un AVI con frequenze di fotogrammi superiori od inferiori a quelle della registrazione originale.
- La qualità del video e la sua durata influenza il tempo che occorre per eseguire il render in AVI. Impostare il cursore RATE troppo in alto allungherà i tempi di lavorazione. Per favore notate che fare il rendering di filmati in alta qualità e di lunga durata può essere un processo molto esoso in termini di tempo.
- Una volta creato l'AVI, potete visualizzarlo all'esterno di DCS o convertirlo con altri codecs.
- Usando i campi START e FINISH, potrete creare un AVI relativo ad una sola parte di un file track più grande.



Campaign Editor

Il Campaign Editor di DCS è quello che noi definiamo uno Staged Campaign System (SCS). Ne descriveremo in dettaglio la funzionalità nel capitolo Campaign Editor.

Personalizzazione

Il menu Customize vi permette di configurare varie opzioni di display della mappa e di impostare le opzioni di gameplay per la missione.

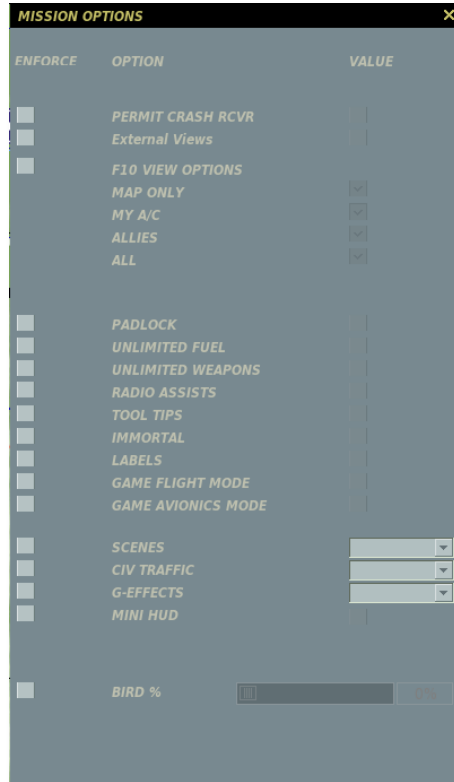
Opzioni Missione

Il menu Opzioni Missione permette di bloccare alcune opzioni del gameplay per la missione caricata. Quando, nella schermata principale Opzioni, il box di spunta "USE THESE OPTIONS FOR ANY MISSION" non è spuntato, le opzioni di missione bloccate sovrascriveranno le impostazioni Opzioni principali. Al contrario, se il box di spunta "USE THESE OPTIONS FOR ANY MISSION" è spuntato, le impostazioni della schermata Opzioni principale avranno la priorità.

Lungo il lato sinistro della finestra c'è il pulsante ENFORCE. Spuntando il pulsante ENFORCE si forzerà l'opzione selezionata anche sugli altri giocatori della missione.

Lungo il lato destro della finestra ci sono i pulsanti VALUE. Questi operano come variabili on/off. Quando sono spuntati, le opzioni saranno forzate (ON). Quando non sono spuntati, le opzioni non saranno forzate (OFF).

Dal lato sinistro della finestra Mission Options, potrete selezionare quali tra le seguenti opzioni siano quelle da forzare per la missione:



PERMIT CRASH RCVR. Se il vostro velivolo viene distrutto durante una missione o se vi eiettate, potrete rinascere in un velivolo non danneggiato.

EXTERNAL VIEWS. Quando abilitata, potrete avere le visuali esterne.

F10 VIEW OPTIONS. Quando abilitata potrete scegliere mutualmente tra i seguenti pulsanti radio:

- **MAP ONLY.** Solo la mappa. Non verrà mostrata nessuna unità.
- **MY A/C.** Solo il vostro velivolo.
- **ALLIES.** Solo il vostro velivolo e le unità alleate.
- **ALL.** Vengono mostrate tutte le unità di qualsiasi fazione.

AIRCRAFT SWITCHING. Vi permette di spostarvi nel cockpit di un aereo pilotabile del vostro lato che attualmente è controllato dalla AI.

PADLOCK. Quando è abilitato, premete il tasto che abilita il padlock per mantenere il vostro sguardo sul veicolo o sul punto al suolo che si trova al centro della vostra visuale.

UNLIMITED FUEL. Quando abilitato, il carburante non defluisce dal vostro velivolo. Notate che avrete sempre il 100% di carburante con questa opzione spuntata.

UNLIMITED WEAPONS. Quando abilitato, le armi usate saranno subito rimpiazzate.

RADIO ASSIST. Quando abilitato, fornisce indizi vocali circa le minacce in avvicinamento, l'entrata entro i parametri di tiro dell'avversario, ed avvisi di lancio.

TOOL TIPS. Quando abilitato, passando il mouse sopra un controllo nel cockpit (pulsanti, selettori, indicatori, etc.), apparirà una didascalia con le funzioni del controllo.

IMMORTAL. Quando abilitato, il vostro velivolo non potrà essere danneggiato.

LABELS. Quando abilitato, potrete mostrare etichette facili da vedere sulle unità amiche e nemiche. Le unità vicine mostreranno il nome e la distanza da voi. Quelle a medio raggio solo la loro distanza. Quelle a lunga distanza solo uno spesso marchio.

GAME FLIGHT MODE. Il volo facilitato rende il velivolo molto più facile da pilotare e molto vicino ad un gioco arcade. Il collettivo controlla direttamente la quota, non ci sono effetti sui controlli di forza incrociati, niente vortici ad anello, e nessuna influenza del meteo (il velivolo si orienterà nella direzione di viaggio).

GAME AVIONICS MODE. Questa opzione vi permette di mirare in modo semplice, avere sensori che vedono tutto, sistemi di allerta aggiuntivi. Per una spiegazione dettagliata, consultate la parte Options/Gameplay di questo manuale.

SCENES. Quando abilitato, ci sono tre livelli di scenario tra cui scegliere. Lo scenario consiste della popolazione degli oggetti sulla mappa (edifici, alberi, tralicci, etc.). le vostre impostazioni di scenario possono avere grande ripercussione sulla fluidità di gioco. Se andate a scatti riducete questa impostazione. Le scelte possibili sono LOW, MEDIUM, e HIGH.

CIV TRAFFIC. Quando abilitato, il mondo può essere popolato da auto, camion e treni che attraversano la mappa. Se abilitato, le possibili impostazioni includono OFF, LOW, MEDIUM, e HIGH.

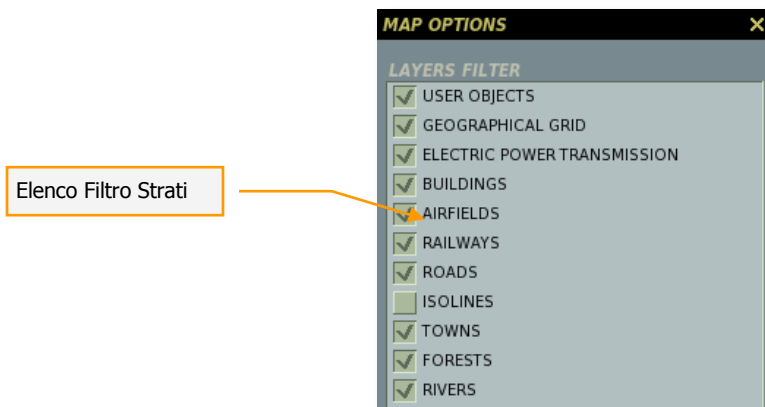
G-EFFECT. Quando abilitato, potrete selezionare il livello degli effetti G. Questi includono: NONE, GAME, e SIMULATION.

MINI HUD. Mostra come proiezione sempre al centro della visuale i seguenti dati del velivolo: pitch, velocità e quota.

BIRDS. Regola la probabilità di un bird strike quando si vola a quote inferiori ai 200 metri. La probabilità di default è 100%. 0% - nessun uccello. 1000% - aumenta la probabilità di bird strike di dieci volte.

Opzioni Mappa







Questa selezione vi permette di impostare dei filtri di visualizzazione di quello che deve essere mostrato sulla Mappa del Mondo.



La maggior parte della finestra è costituita dalla finestra del filtro della mappa. Ogni voce in elenco ha un box di spunta che, se spuntato, mostrerà i dati sulla mappa del mondo del ME. Per default sono abilitate tutte le voci tranne BUILDINGS. Visualizzare gli edifici sulla mappa può avere significativo impatto sui tempi di caricamento del ME ed è raccomandato usarlo solo se è necessario vedere i singoli edifici ai fini del piazzamento delle unità o del targeting. I filtri includono:

- **USER OBJECTS.** Ogni oggetto posto sulla mappa dall'utente.
- **GEOGRAPHICAL GRID.** Linee Latitudine e longitudine.
- **POWER LINES.** Tralicci e cavi dell'alta tensione.
- **BUILDINGS.** Edifici individuali visibili a piccole scale.
- **AIRPORTS.** Icone degli aeroporti orientate secondo la direzione della pista.
- **ROADS.** Rete stradale, grande e piccola.
- **RIVERS.** Piccoli fiumi e torrenti.
- **ISOLINES.** Linee continue indicanti l'elevazione del terreno. Quelle spesse indicano un intervallo di 1000 piedi quelle sottili 250 piedi (al momento non funzionale nel gioco).
- **TOWNS.** Le aree urbane sono indicate con ombreggiatura arancione ed alle piccole scale vengono mostrati i singoli edifici.
- **FORESTS.** Grandi distese di alberi. Notate che gli alberi nelle aree urbane non vengono indicati.
- **RIVERS.** Piccoli fiumi e torrenti.

Icone degli Aeroporti

	Helipad. Posto temporaneo di dislocamento dell'aviazione dell'esercito.
	Campo di aviazione (non presente nel gioco)
	Aeroporto d'Aviazione Generica (non presente nel gioco)
	Aeroporto di terza classe. Pista 1200...1700 metri (non presente nel gioco)
	Aeroporto di seconda classe. Pista 1800...2400 metri.
	Aeroporto di prima classe. Pista 2500...3000 metri.

Per chiudere la finestra cliccate sul pulsante X nell'angolo superiore destro.

Generatore Missioni

La selezione del Generatore Missioni ne apre il menu. Il Generatore Missioni è un potente strumento, che può essere usato per creare scenari di battaglia lungo l'intera mappa. Le sue funzionalità sono descritte in dettaglio nel manuale in un capitolo dedicato. Il menu a tendina Mission Generator include le seguenti Quattro voci: GENERATE, NODES, TEMPLATES, e SAVE.

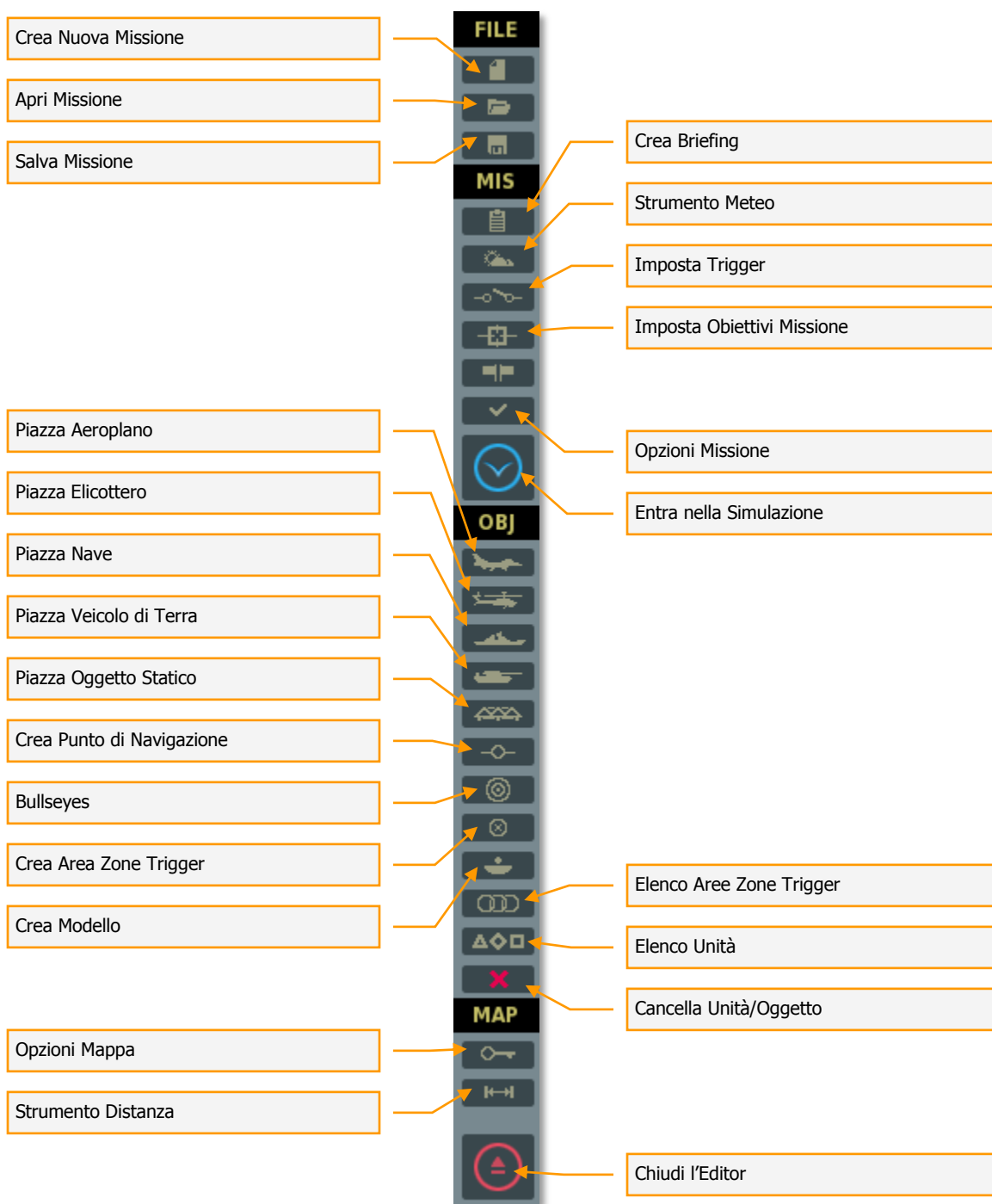
- **GENERATE.** Apre il menu Crea Missione Rapidamente (modalità Avanzata) per generare la missione.
- **NODES.** Apre il pannello Nodi Missione e mostra tutti I modelli di nodi di default sulla mappa. Può essere usato per creare nuovi nodi o editare/rimuovere quelli di default. I nodi sono i punti di spawn dove le forze blu e rosse appariranno.
- **TEMPLATES.** Apre il pannello Editor Modelli. Può essere usato per creare nuovi modelli o editare/rimuovere quelli di default. I Modelli sono usati per definire il tipo di unità, numero e formazione per ogni modello che può essere usato per popolare un nodo.
- **SAVE.** Cliccando SAVE si salveranno tutte le impostazioni dei nodi e dei modelli.

Misc

La personalizzazione MISC consiste di due voci: l'Enciclopedia che viene descritta in altra parte del manuale, ed i crediti del gioco.

La Barra Strumenti

Quando create una missione la Barra Strumenti sarà lo strumento più usato. La barra fornisce rapido accesso ad azioni comuni quali il posizionamento delle unità, la creazione di trigger, l'impostazione delle zone di trigger e degli obiettivi, e la gestione dei file.



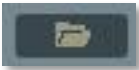
La sezione sottostante analizzerà nel dettaglio ognuno di questi elementi della barra.

Crea Nuova Missione



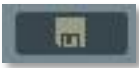
Selezionando Crea Nuova Missione uscirete dalla missione attualmente caricata e ne inizierete una nuova da zero come menzionato nella parte File del capitolo Barra di Sistema.

Apri Missione



Selezionando Open verrà mostrata la finestra Open Mission. Questa finestra vi permette di navigare nei vostri dischi locali e selezionare e caricare le missioni in precedenza salvate. Vedi descrizione nella parte File del capitolo Barra di Sistema.

Salva Missione

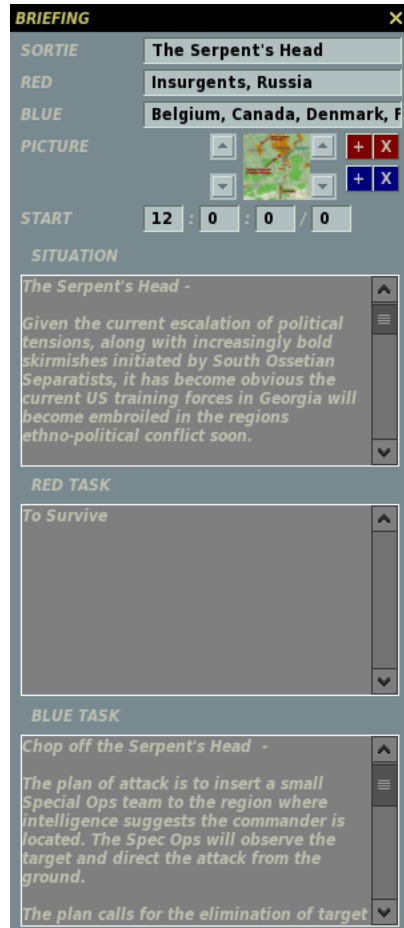


Funzione Save As. Vedi descrizione nella parte File del capitolo Barra di Sistema.

Crea Briefing



Una volta selezionato il pulsante Crea Briefing, apparirà la finestra BRIEFING sul lato destro della schermata. Da questa finestra potrete creare il briefing generale della missione, i briefing individuali per i RED e per i BLU, impostare le immagini di briefing per i RED e per i BLU, e determinare l'orario di partenza della missione.



In cima alla finestra c'è SORTIE. Qui potete inserire un nome/titolo per la missione. Quando aprirete il briefing della missione da giocare, questo testo apparirà nel campo Titolo.

Sotto c'è il campo coalizione RED che elencherà automaticamente tutte le fazioni assegnate alla coalizione RED.

L'ultimo è il campo coalizione BLUE che elencherà automaticamente tutte le fazioni assegnate alla coalizione BLUE.

Sotto i campi dei dati c'è il campo PICTURE che consiste di due box che vi permettono di assegnare un'univoca immagine di briefing ai lati Blu e Red. Per aggiungere una immagine al briefing Red cliccate sul + rosso e per aggiungerla a quello Blu cliccate sul + blu. Facendolo verrà mostrato un browser cartella/file (simile ai dialoghi di aperture e salvataggio), e da qui potrete selezionare il file dell'immagine. Dal menu a tendina TYPE potete scegliere il formato dell'immagine: .jpg, .png, .gif, o .tga. L'immagine dovrebbe essere di 512x512 pixel ed il contenuto a vostra scelta. Per esempio, potreste voler includere una immagine della rotta di volo, l'area del target, un obiettivo specifico, od un tipo di unità. Notate che quando nella simulazione premete il pulsante Print Screen per catturare una immagine, questa verrà salvata nella vostra cartella Screen Shots. Da qui potrete usare qualunque editor per modificare l'immagine. Una volta scelta l'immagine, ne verrà mostrata una miniature nel box della finestra di

Briefing. Per rimuovere una immagine di briefing, premete o il pulsante X blu o quello rosso

Nel campo START, potrete editare l'orario di inizio della missione in ore: minuti: secondi: giorno. Notate che se altererete l'orario d'inizio per una unità diversificandolo da quello della missione, questa unità non comparirà nel mondo fino a quando il suo orario di partenza non verrà raggiunto.

I tre box di testo che formano la parte inferiore della finestra vi permettono di inserire un briefing generale della missione e quelli individuali per i lati Red e Blu (utile per le missioni multiplayer). Inserite il testo nel campo DESCRIPTION quando viene mostrato il briefing di missione. Inserite il testo nei campi RED TASK e BLU TASK per avere un testo univoco per ogni lato e che verrà mostrato nel campo MISSION GOAL di ogni briefing di missione.

Strumento Meteo

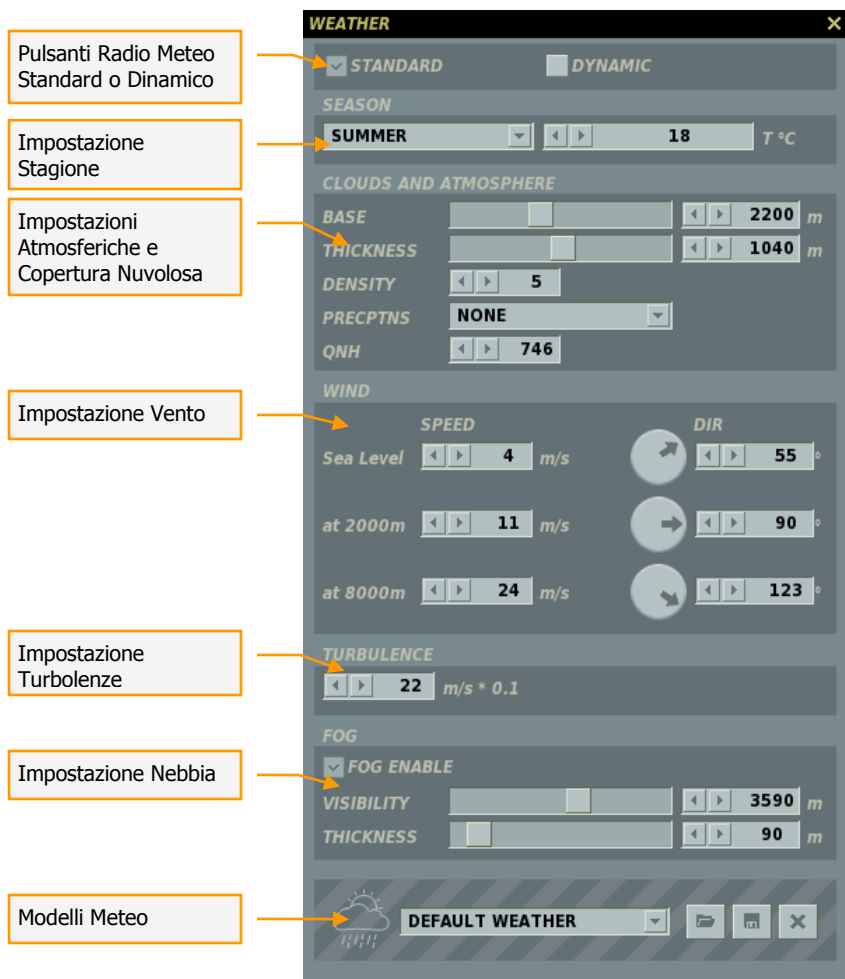


Il pannello meteo è composto da due parti, meteo standard e meteo dinamico.

1. Meteo Standard. Meteo standard statico impostato dall'utente.
2. Meteo Dinamico. Meteo formato dalle differenze della pressione atmosferica e che cambia dinamicamente durante la missione.

Meteo Standard

La finestra meteo è divisa in sei sezioni funzionali: Season, Cloud and Atmosphere, Wind, Turbulence, Fog, e Modelli Meteo.



SEASON. Nella parte superiore della finestra si trova la sezione Season che permette di impostare la stagione in cui avrà luogo la missione e la temperatura dell'aria al livello del mare (gradi Celsius). Il menu a tendina sul lato sinistro permette di selezionare una delle quattro stagioni: Summer, Winter, Spring, e Fall (Estate, Inverno, Primavera ed Autunno). L'effetto principale del cambiamento stagionale è dato da come appare il terreno nella simulazione. In aggiunta, molti veicoli terrestri hanno la mimetizzazione corrispondente alla stagione.

Il campo di destra vi permette di impostare la temperatura dell'aria al livello del mare per la missione. Il valore può essere modificato usando le frecce destra e sinistra o digitando nel campo il valore. Notate che la temperatura dell'aria influenzerà le performance del velivolo.

CLOUDS AND ATMOSPHERE. Questa sezione vi permette di definire l'ambiente nuvoloso per la missione. Notate che l'ambiente nuvoloso della missione sarà statico e non cambierà durante il corso della missione. Partendo dall'alto ecco l'elenco dei controlli:

- **BASE.** Definisce la quota sopra il livello del mare a cui si formerà lo strato inferiore delle nuvole. Può essere impostato tra 300 e 5,000 metri ed è indicato

nel campo a destra. Usate le frecce destra e sinistra per cambiare il valore o trascinate la barra nel campo a sinistra.

- **THICKNESS.** Definisce lo spessore dello strato di nuvole dal livello base. Per esempio, se la Base è impostata a 2,000 metri e lo spessore è impostato a 1,000 metri, avrete delle nuvole tra i 2,000 ed i 3,000 metri sopra il livello del mare. Notate che lo spessore si applica solo ai banchi di nubi solidi (Densità 9 e 10) e non alle nuvole sparse (Densità da 1 a 8). Lo spessore delle nuvole può essere impostato con le frecce o con la barra scorrevole. Lo spessore selezionato è indicato in metri nel campo a destra.
- **DENSITY.** La Densità definisce il popolamento delle nuvole nella missione. Notate che la copertura nuvolosa è uniforme in tutto il mondo simulato. La Densità ha una scala da 0 a 10. 0 indica nessuna nuvola; da 1 a 8 indica nuvole sparse con un livello di densità incrementale; e 9 e 10 indicano un solido e continuo banco di nuvole. Usate le frecce destra e sinistra per impostare la densità desiderata.
- **PRECPTNS** (Precipitazioni). Il menu a tendina precipitazioni vi permette di impostare il tipo, se esiste, di precipitazione che avverrà durante la missione. Le scelte includono: None *nessuna*, Rain *pioggia*, Thunderstorm *temporale*, Snow *neve*, e Snowstorm *tempesta di neve*. Questa selezione varia a seconda della stagione scelta e della densità delle nuvole selezionata.
- **QNH.** Anche riferito come "Q Code", questo valore imposta la pressione barometrica per la missione. Il valore è indicato in mm Hg con gli altimetri Russi.

WIND. Piuttosto che una singola velocità e direzione del vento, la funzione del vento in DCS vi permette di impostare tre distinte quote di vento: al suolo (ground), 2,000 metri e 8,000 metri. Queste sono indicate da tre righe dentro la sezione Vento (Wind) dello Strumento Meteo (Weather). Per impostare la velocità in m/s (metri per secondo), usate le frecce destra e sinistra. Notate che il vento avrà una forza costante e senza raffiche. A destra delle impostazioni di velocità ci sono quelle di direzione. Queste possono essere impostate in due modi. Il primo è di cliccare sulla radiale per annotare la direzione verso cui vorrete far spirare il vento (il Nord è indicato in cima al quadrante). La seconda opzione è di imputare il valore con le frecce destra e sinistra. La direzione verso cui soffia il vento è indicata in gradi nel campo a destra. Per esempio, quando si imposta 0 gradi (nord), nella missione il vento soffia da sud verso nord.

TURBULENCE. Potete impostare le turbolenze dell'aria a passi di 0,1 m/s. Il valore è dato al suolo e le Turbolenze diminuiranno con l'aumentare della quota.

FOG. La nebbia ha i seguenti controlli:

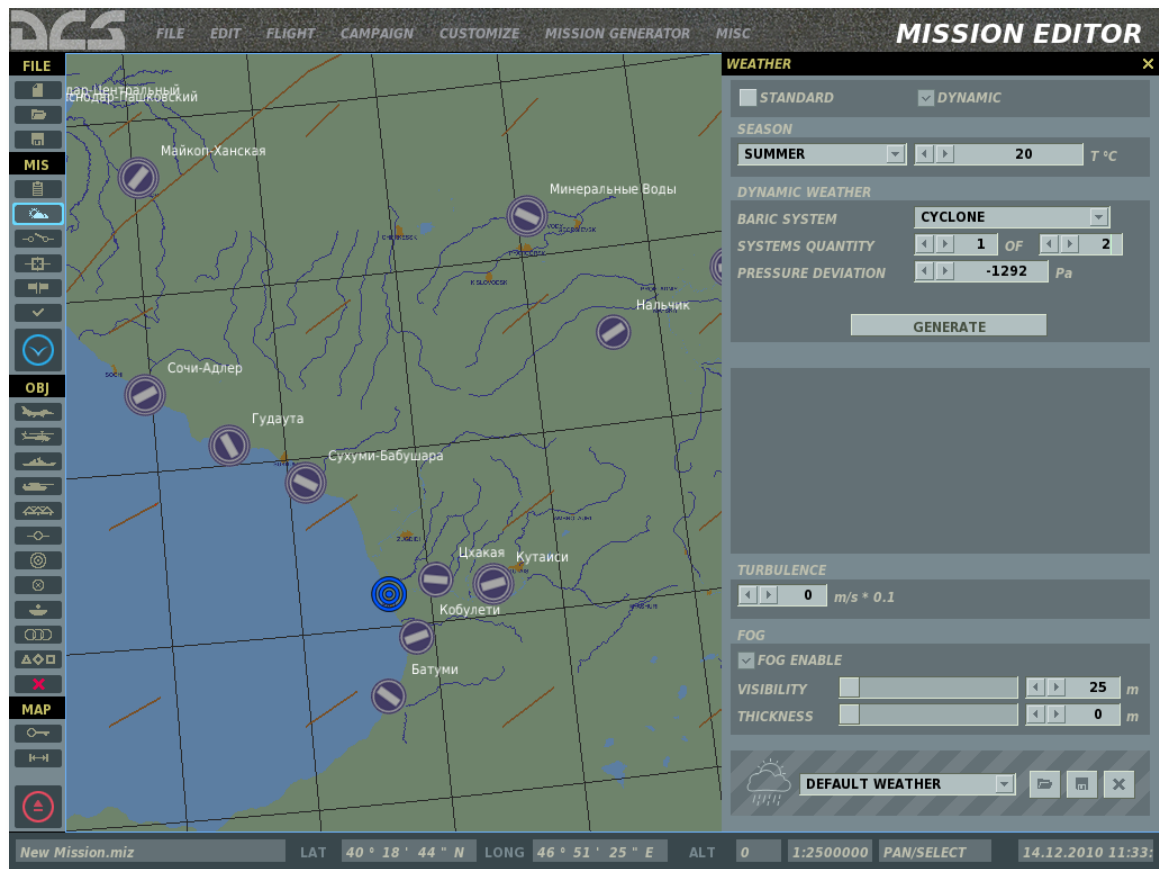
- **FOG ENABLE.** Commuta la nebbia.
- **VISIBILITY.** Distanza di visibilità degli oggetti nella nebbia, prima che spariscano completamente, in metri.
- **THICKNESS.** Usate la barra scorrevole o le frecce per impostare lo spessore del banco di nebbia. Un valore di zero (0) significa livello del mare. Per esempio, impostando un valore di 50 si piazzerà, nella simulazione, un banco di nebbia uniforme che va da 0 a 50 metri di quota. I valori accettati vanno da 0 a 200 metri.

Weather Templates. Per facilitare e sveltire il compito, l'editor vi dà la possibilità di caricare modelli meteo già salvati che possono poi anche essere modificati. Questo può essere uno strumento molto utile per risparmiare del tempo quando si crea una missione per una campagna. La sezione Modelli Meteo dispone dei seguenti elementi:

- **Template List.** Sul lato sinistro della sezione Modelli c'è un menu a tendina dei modelli meteo salvati. Per selezionare un modello, cliccateci sopra con il pulsante sinistro del mouse. Una volta selezionato, dovrete cliccare sul pulsante LOAD per caricare il modello nello Strumento Meteo.
- **Pulsante LOAD selected template.** Una volta selezionato un modello dall'elenco, premete questo pulsante per caricare il modello nello Strumento Meteo.
- **Pulsante SAVE.** Se dopo aver caricato un modello avrete eseguito dei cambiamenti, potrete salvarli cliccando sul pulsante SAVE.
- **Pulsante REMOVE.** Per rimuovere un modello dall'elenco, selezionate il modello e quindi cliccate sul pulsante REMOVE.

Meteo Dinamico

Il pannello meteo è diviso nelle seguenti funzioni: Season, Dynamic weather, Turbulence, Fog, e Weather Templates.



Nel pannello meteo dinamico è possibile regolare il sistema di pressione (una differenza di pressione) che definisce il vento atmosferico.

Season Setting. Nella parte superiore della finestra si trova la sezione Season che permette di impostare la stagione in cui avrà luogo la missione e la temperatura dell'aria al livello del mare (gradi Celsius). Il menu a tendina sul lato sinistro permette di selezionare una delle quattro stagioni: Summer, Winter, Spring, e Fall (Estate, Inverno, Primavera ed Autunno). L'effetto principale del cambiamento stagionale è dato da come appare il terreno nella simulazione. In aggiunta, molti veicoli terrestri hanno la mimetizzazione corrispondente alla stagione.

Il campo di destra vi permette di impostare la temperatura dell'aria al livello del mare per la missione. Il valore può essere modificato usando le frecce destra e sinistra o digitando nel campo il valore. Notate che la temperatura dell'aria influenzerà le performance del velivolo.

DYNAMIC WEATHER. Regolazione dei parametri del sistema meteo dinamico.

- **BARIC SYSTEM.** Scelta del sistema barico: ciclone (sistema di bassa pressione), anticiclone (sistema di alta pressione) o nulla.
- **SYSTEMS QUANTITY.** Quantità dei sistemi barici sulla mappa.
- **PRESSURE DEVIATION.** La deviazione di pressione al centro del sistema di pressione selezionato dal ISA International Standard Atmosphere, in Pascal.

GENERATE. La generazione casuale di un sistema meteo usano i parametri impostati.

Le nuvole ed il vento vengono generati dinamicamente sull'intera mappa in accordo al tipo, posizione e deviazione di pressione dei sistemi di pressione. Le condizioni del vento si evolvono durante la missione in accordo ai cambiamenti della pressione e della posizione dei sistemi di pressione.

TURBULENCE. Potete impostare le turbolenze dell'aria a passi di 0,1 m/s. Il valore è dato al suolo e le Turbolenze diminuiranno con l'aumentare della quota.

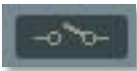
FOG. La nebbia ha i seguenti controlli:

- **FOG ENABLE.** Imposta la nebbia su on o off.
- **VISIBILITY.** Visibilità in metri degli oggetti oscurati dalla nebbia.
- **THICKNESS.** Usate la barra scorrevole o le frecce per impostare lo spessore del banco di nebbia. Un valore di zero (0) significa livello del mare. Per esempio, impostando un valore di 50 si piazzerà, nella simulazione, un banco di nebbia uniforme che va da 0 a 50 metri di quota.

Weather Templates. Piuttosto che chiedervi di creare le condizioni meteo per ogni missione che creerete, l'editor vi offre la possibilità di caricare un modello meteo salvato in precedenza ed anche di poterlo modificare.

Al fondo della finestra ci sono i pulsanti OK e CANCEL. Premete OK per salvare i cambiamenti al meteo della missione e chiudere la finestra, o premete CANCEL per chiudere la finestra senza salvare i cambiamenti. Potete anche cancellare la finestra premendo la X gialla nell'angolo superiore destro della finestra.

Imposta Trigger



Una parte importante nel fare una buona missione è l'abilità di fare degli script di azioni durante la missione per portare ad una esperienza più immersiva dei giocatori. Impostando azioni che rispondano al giocatore ed alla AI in modo intelligente, il campo di battaglia avrà molta più interattività ed un ambiente più immersivo. Queste azioni potranno essere l'attivazione di unità, testi, e messaggi vocali oppure l'impostazione di uno *flag state*. Le regole di eventi utilizzate per attivare (trigger) queste azioni possono variare da unità che vanno dentro o fuori da aree definite sulla mappa, unità che vengono distrutte o danneggiate, orari specifici, flag state, ed anche stati casuali. Con questi strumenti e con una fervida immaginazione, potrete creare le vostre missioni di ingaggio ad un livello mai raggiungibile con un generatore automatico di missioni. Le missioni e le campagne fornite con un modulo DCS utilizzano lo stesso sistema di script.

Il sistema trigger non è un sistema ad "eventi" ma piuttosto un sistema a "condizioni"; questo significa che un trigger non accade quando qualcos'altro accade, ma piuttosto quando una condizione diventa TRUE (vera).

Impostare una condizione trigger è un processo a tre passi:

1. Creare un NEW (nuovo) trigger ed impostare la sua condizione.
2. Creare la/le regola/e per il trigger.
3. Creare la/le azione/i che deriveranno dal trigger quando la/le regola/e saranno vere.



Dopo aver selezionato il pulsante Triggers Rules, apparirà la finestra TRIGGERS. Ci sono tre principali elementi per creare un trigger di missione ed ognuno ha il suo pannello nella finestra:

Elenco Trigger

Il pannello di sinistra è usato per creare nuovi trigger e per elencare quelli esistenti. Nel pannello ogni trigger verrà elencato come Tipo di trigger e con il nome tra parentesi. Per esempio: "ONCE (Set Area 01)".

Al fondo del pannello ci sono quattro controlli che vi permettono di gestire i trigger.

Pulsante NEW. Premete il pulsante NEW per creare un nuovo trigger. Quando create un nuovo trigger, dovete impostarne il TYPE (tipo) e dargli un nome univoco che descrive brevemente la funzione. Fate attenzione nel nominare i trigger in modo che non si faccia confusione quando l'elenco è lungo!

Pulsante DELETE. Premete il pulsante DELETE per rimuovere un trigger dall'elenco. Prima di premere il pulsante DELETE dovreste cliccare sul trigger da rimuovere.

TYPE menu a tendina. Usando questo menu potrete impostare quando e quanto spesso verrà controllato un evento trigger. Per esempio, potreste volere che il trigger si verifichi una sola volta, oppure che accada ogni volta che una determinata condizione sia soddisfatta. Avete quattro opzioni:

1. ONCE. Il trigger sarà eseguito una sola volta dopo che la condizione sia valutata come vera. Una volta impostata come vera, la condizione sarà rimossa dall'elenco. Per esempio, se volete mostrare un messaggio solo quando un velivolo entra per la prima volta in un'area, vorrete usare l'opzione ONCE.

Comportamento del trigger:

Condizione: Valutata Continuamente fino a quando non viene valutata "Vera".

Azione: Once (Una volta) quando la condizione è "Vera".

Esempio: Volete fa apparire un gruppo AAA di rinforzo quando viene distrutto un altro gruppo corazzato.

- Aggiungete un trigger "ONCE".
- Aggiungete una condizione "Group Dead" e selezionate il Gruppo Corazzato che deve essere morto (Dead).
- Aggiungete un "Activate Group" e selezionate il Gruppo AAA che volete attivare.

Il gruppo verrà attivato una volta che il primo gruppo è distrutto. Consiglio: Ricordate di impostare il Gruppo AAA su 23 ore di ritardo, in modo che sia inattivo fino alla sua attivazione.

2. CONTINUOUS ACTION. Il trigger Continuous Action controlla le condizioni ogni secondo. Ogni secondo che la condizione ritorna vera, le azioni sono eseguite; Ogni secondo che la condizione è falsa, le azioni non sono eseguite.

Comportamento del trigger:

Condizione: Valutata Continuamente.

Azione: Ripetuta ogni volta che la condizione resta "Vera".

Esempio: Volete impostare un breve suono d'allerta dopo che un gruppo è entrato in una Zona.

- Aggiungete un trigger "REPEAT ACTION".
- Aggiungete una condizione "Unit in Zone" selezionate l'unità che deve entrare.
- Aggiungete un'azione "Sound", selezionate il <nnn-sound> nel browser del suono.

Il suono si ripeterà ora ogni 1 secondo dopo che l'unità è entrata nella Zona.

3. SWITCHED CONDITION. Il trigger eseguirà la sua azione ogni volta che la condizione verrà verificata come vera quando il suo stato precedente era falso. Per esempio, un trigger può essere usato per mostrare un messaggio di testo quando una particolare unità entra in una zona trigger. La prima volta che l'unità entra nella zona, l'azione trigger verrà attivata perché il precedente controllo della condizione aveva esito falso (l'unità non era nella zona). Il trigger non si attiverà fino a che l'unità rimarrà nella zona, perché il controllo precedente aveva esito vero (l'unità era nella zona). Comunque, se l'unità esce dalla zona e poi vi rientra, le condizioni passeranno di nuovo da falso a vero e quindi verrà attiva l'azione del trigger.

Comportamento del trigger:

Condizione: Valutata Continuamente.

Azione: Ripetibile, Once (Una Volta) per cambio condizione da "Falsa" -> "Vera". Le azioni saranno eseguite ancora al prossimo "Cambio di stato".

Esempio: Volete eseguire un'azione ogni volta che un'unità entra in una zona. Questo si differenzia dal "essere in una zona".

- Aggiungete un trigger "SWITCHED CONDITION".
- Aggiungete una condizione "Unit In Zone", selezionate l'unità da controllare.
- Aggiungete un "Message" di "Un'unità sta invadendo la nostra zona!"

Ora, ogni volta che l'unità entrerà nella Zona, avrete il messaggio Once. Per mostrare di nuovo il messaggio l'unità dovrà uscire dalla Zona per poi rientrarvi.

4. MISSION START. . Il trigger sarà controllato solo in avvio di missione. Per esempio, se volete impostare più unità in attivazione random, vorrete utilizzare questa opzione per valutare questa condizione e determinare quali unità saranno incluse nella missione in accordo alla percentuale impostata.

Comportamento del trigger:

Condizione: Valutata Once (Una Volta) all'avvio della missione.

Azione: Eseguita Once (Una Volta), all'avvio della missione.

Esempio: Volete attivare un gruppo random all'avvio della missione.

- Aggiungete un trigger "MISSION START".
- Aggiungete una condizione "RANDOM", impostatela a 10%
- Aggiungete un "Activate Group" e selezionate il Gruppo AAA a cui volete dare il 10% di probabilità di essere attivato.

Campo **NAME**. Inserite il nome del trigger in questo campo.

Pulsante **CLONE**. Usato per creare una copia identica del trigger selezionato nell'elenco.

Frecce **Up e Down** servono per cambiare l'ordine dell'elenco dei trigger.

Condizioni

Una volta creato un trigger, dovrete impostare le condizioni che ne determinano lo stato di vero o falso. Per farlo, prima andate nell'elenco dei trigger e cliccate su quello di cui volete impostare le condizioni. Fatto ciò premete il pulsante NEW sotto il pannello CONDITIONS.

Pulsante **NEW**. Premete il pulsante NEW per creare una nuova condizione per il trigger selezionato. Siete pregati di notare che potete creare più condizioni per singolo trigger! Quando create una nuova condizione, dovrete impostarne il TYPE (tipo) e definire i dati aggiuntivi che varieranno in base al TYPE. Ogni nuova Condizione creata verrà elencata nel pannello CONDITIONS.

Pulsante **DELETE**. Premete il pulsante DELETE per rimuovere una condizione dalla lista. Prima dovrete selezionare la condizione da rimuovere e poi premere il pulsante DELETE.

TYPE menu a tendina. Usando questo menu potrete impostare il tipo di condizione per il trigger. Ci sono 47 tipi di condizioni che potrete usare ed includono:

- **ALL OF COALITION IN ZONE**. Quando create una Zona Trigger, potete impostare un trigger a vero quando tutte le unità di una definita coalizione (velivoli, veicoli, navi) entrano in una definita Zona Trigger. Selezionata questa condizione appariranno due nuovi campi. Il menu a tendina COALITIONS dove imposterete la coalizione che quando è all'interno della Zona Trigger selezionata imposterà la condizione a vera. Il menu a tendina ZONE che elencherà tutte le Zone Trigger che avrete creato con il nome che gli avrete dato.
- **ALL OF COALITION OUT OF ZONE**. Questa condizione lavora come quella ALL OF COALITION IN ZONE, ma la condizione viene impostata a vera quando tutte le unità della coalizione escono dall'area definita.
- **ALL OF GROUP IN ZONE**. Quando create una Zona Trigger, potete impostare un trigger a vero quando tutte le unità di un definito Gruppo (velivoli, veicoli, navi) entrano in una definita Zona Trigger. Selezionata questa condizione appariranno due nuovi campi. Il menu a tendina GROUP dove imposterete il Gruppo che quando è all'interno della Zona Trigger selezionata imposterà la condizione a vera. Il menu a tendina ZONE che elencherà tutte le Zone Trigger che avrete creato con il nome che gli avrete dato.

- **ALL OF GROUP OUT OF ZONE.** Questa condizione lavora come quella ALL OF GROUP IN ZONE, ma la condizione viene impostata a vera quando tutte le unità del gruppo escono dall'area definita.
- **COALITION HAS AIRDROME.** Se la coalizione impostata ha catturato l'aeroporto impostato, l'azione avrà luogo.

Sono neutrali tutti gli aeroporti che non hanno velivoli assegnati al decollo o all'atterraggio e che non hanno unità di terra di una delle due coalizioni entro un raggio di 2,000 m.. Qualsiasi unità di terra presente entro un raggio di 2,000 m. da un aeroporto, ne eseguirà la cattura per la coalizione a cui appartiene. Se sono presenti in un raggio di 2,000 m. unità di entrambe le coalizioni, l'aeroporto non sarà conquistato ma sarà in contesa. Nel caso siano presenti in un raggio di 2,000 m. dall'aeroporto unità armate di una coalizione e unità disarmate dell'altra coalizione, la coalizione che ha presenti le unità armate conquisterà l'aeroporto.

COALITION HAS HELIPAD. Se la coalizione impostata ha catturato la FARP impostata, l'azione avrà luogo.

Notate, le regole di cattura delle FARP sono le stesse degli aeroporti (vedi sopra).

- **FLAG IS FALSE.** Quando selezionato, viene mostrato sotto un campo FLAG. Sia usando le frecce sia digitando nel campo, inserite il numero di flag che quando impostato a falso imposterà la condizione a falso.
- **FLAG IS LESS.** Quando selezionato, vengono mostrati i campi FLAG e VALUE. Sia con le frecce che digitando nel campo, impostate il numero di flag da controllare ed il valore sotto al quale la condizione sarà vera.
- **FLAG IS MORE.** Quando selezionato, vengono mostrati i campi FLAG e VALUE. Sia con le frecce che digitando nel campo, impostate il numero di flag da controllare ed il valore sopra al quale la condizione sarà vera.
- **FLAG IS TRUE.** Quando selezionato, viene mostrato sotto un campo FLAG. Sia usando le frecce sia digitando nel campo, inserite il numero di flag che quando impostato a vero imposterà la condizione a vero.
- **GROUP ALIVE.** Quando selezionato verrà mostrato sotto un menu a tendina GROUP. Dalla lista, selezionate il gruppo che attiverà il trigger fino a quando rimarrà almeno una unità nel gruppo. I gruppi vengono elencati a seconda del loro "NAME" nella finestra di piazzamento delle unità.

GROUP ALIVE LESS THAN. Quando selezionata verranno mostrati, un elenco a tendina GROUP ed un campo %. Selezionate il gruppo dall'Elenco GROUP, nel campo "%" inserite la % di sopravvissuti, che attiverà il trigger quando la percentuale delle unità rimaste nel gruppo sarà inferiore a quella indicata.

Per esempio. In un gruppo di 10 unità viene inserito 40%. Il trigger verrà attivato quando rimarranno in vita solo 3 unità.

- **GROUP DEAD.** Quando selezionato verrà mostrato sotto un menu a tendina GROUP. Dalla lista, selezionate il gruppo che attiverà il trigger quando l'intero gruppo è distrutto (morto). I gruppi vengono elencati a seconda del loro "NAME" nella finestra di piazzamento delle unità.

- **MISSION SCORE HIGHER THAN** Se la coalizione impostata avrà un punteggio più alto di quello impostato, l'azione sarà attivata.
- **MISSION SCORE LOWER THAN.** Se la coalizione impostata avrà un punteggio più basso di quello impostato, l'azione sarà attivata.
- **PART OF COALITION IN ZONE.** Il trigger sarà impostato a vero non appena una delle unità della coalizione entrerà nella Zona Trigger selezionata. Il menu a tendina COALITION vi permette di impostare la coalizione. L'elenco a tendina ZONE mostrerà tutte le Zone Trigger che avrete creato con il nome che le avete associato.
- **PART OF COALITION OUT OF ZONE.** La condizione lavora come quella PART OF COALITION IN ZONE, ma verrà impostata a vero non appena una delle unità della coalizione lascerà la zona definita.
- **PART OF GROUP IN ZONE.** Il trigger sarà impostato a vero non appena una delle unità della gruppo nella Zona Trigger selezionata. Il menu a tendina GROUP vi permette di impostare il gruppo. L'elenco a tendina ZONE mostrerà tutte le Zone Trigger che avrete creato con il nome che le avete associato.
- **PART OF GROUP OUT OF ZONE.** . La condizione lavora come quella PART OF GROUP IN ZONE, ma verrà impostata a vero non appena una delle unità del gruppo lascerà la zona definita.
- **PLAYER SCORES LESS.** Quando selezionata viene mostrato, un campo SCORES. Sia usando le frecce che digitando nel campo, inserite il punteggio (score) sotto il quale la condizione diventerà vera.
- **PLAYER SCORES MORE.** Quando selezionata viene mostrato, un campo SCORES. Sia usando le frecce che digitando nel campo, inserite il punteggio (score) sopra il quale la condizione diventerà vera.
- **RANDOM.** La condizione Random vi permette di impostare una percentuale di probabilità che una determinata azione legata ad un trigger avvenga. Usate le frecce o digitate direttamente nel campo per impostare il valore. I valori percentuali vanno da 0 (nessuna probabilità) a 100 (certo). L'azione più comune con cui userete questa condizione è Activate Group. Questo vi permetterà di impostare l'apparizione casuale di unità nella missione.
- **TIME LESS.** Quando selezionato, viene mostrato sotto un campo SECONDS. Sia usando le frecce sia digitando nel campo, inserite il tempo in secondi di quando la condizione diventa falsa. Per esempio, se impostate un valore di 120, la condizione diverrà falsa dopo due minuti di missione.
- **TIME MORE.** Quando selezionato, viene mostrato sotto un campo SECONDS. Sia usando le frecce sia digitando nel campo, inserite il tempo in secondi di quando la condizione diventa vera. Per esempio, se impostate un valore di 120, la condizione diverrà vera dopo due minuti di missione.
- **TIME SINCE FLAG.** Quando selezionato, vengono mostrati sotto i campi FLAG e SECONDS. Sia usando le frecce che digitando nel campo, impostate nel campo FLAG il numero di flag che quando posto a vero imposterà la condizione a vero.

Nel campo SECONDS, impostate con quanto ritardo in secondi la condizione sarà impostata a vero dopo che il flag è impostato a vero.

- **UNIT ALIVE.** Quando selezionato verrà mostrato sotto un menu a tendina UNIT. Dalla lista, selezionate l'unità che attiverà il trigger fino quando l'unità è viva. Le unità vengono elencate a seconda del loro "UNIT NAME" nella finestra di piazzamento delle unità.
- **UNIT DAMAGED.** Quando selezionato verrà mostrato sotto un menu a tendina UNIT. Dalla lista, selezionate l'unità che attiverà il trigger quando l'unità è danneggiata. Le unità vengono elencate a seconda del loro "UNIT NAME" nella finestra di piazzamento delle unità.
- **UNIT DEAD.** Quando selezionato verrà mostrato sotto un menu a tendina UNIT. Dalla lista, selezionate l'unità che attiverà il trigger quando l'unità è distrutta (morta). Le unità vengono elencate a seconda del loro "UNIT NAME" nella finestra di piazzamento delle unità.
- **UNIT INSIDE MOVING ZONE.** Questo trigger vi permette di agganciare una zona trigger ad un'unità che quindi si muoverà (la zona) con essa. Quando selezionato, dovrete prima scegliere l'unità cui vorrete agganciare la zona dal menu a tendina ZONE UNIT. Poi, selezionate l'area di trigger da agganciare all'unità. Notate che potete usare ogni area statica che sia già stata creata. Infatti, potrete creare un'area personalizzata per l'unità e piazzarla in un angolo inutilizzato della mappa. Infine, dovete impostare l'unità che imposterà il trigger su vero quando entrerà nella zona della ZONE UNIT. Fatelo selezionando una unità dal menu a tendina UNIT.
- **UNIT INSIDE ZONE.** Quando si crea una Trigger Zone (discussa più Avanti nel documento), potete impostare un trigger a vero quando una unità definita entra in una definita zona di trigger. Una volta selezionata questa condizione, appariranno due nuovi campi. Un menu a tendina UNIT che vi permetterà di scegliere l'unità che quando entrerà nella zona imposterà la condizione a vero. Un menu a tendina ZONE che elencherà le zone trigger che avete creato in accordo al nome creato per loro.
- **UNIT OUTSIDE MOVING ZONE.** Questo trigger vi permette di agganciare una zona trigger ad un'unità che quindi si muoverà (la zona) con essa. Quando selezionato, dovrete prima scegliere l'unità cui vorrete agganciare la zona dal menu a tendina ZONE UNIT. Poi, selezionate l'area di trigger da agganciare all'unità. Notate che potete usare ogni area statica che sia già stata creata. Infatti, potrete creare un'area personalizzata per l'unità e piazzarla in un angolo inutilizzato della mappa. Infine, dovete impostare l'unità che imposterà il trigger su vero quando uscirà dalla zona della ZONE UNIT. Fatelo selezionando una unità dal menu a tendina UNIT.
- **UNIT OUTSIDE ZONE.** Questa condizione funziona come quella UNIT IN ZONE, ma imposterà la condizione a vero quando l'unità lascerà la zona definita.
- **UNIT'S ALTITUDE HIGHER THAN.** Questa condizione vi permette di impostare un'unità ed una quota. Se l'unità selezionata vola sopra la quota impostata il trigger sarà impostato a vero.

- **UNIT'S ALTITUDE LOWER THAN.** Questa condizione vi permette di impostare un'unità ed una quota. Se l'unità selezionata vola sotto la quota impostata il trigger sarà impostato a vero.
- **UNIT'S SPEED HIGHER THAN.** Questa condizione vi permette di impostare un'unità ed una velocità indicata in metri per secondo. Se l'unità selezionata vola più veloce della velocità impostata il trigger sarà impostato a vero.
- **UNIT'S SPEED LOWER THAN.** Questa condizione vi permette di impostare un'unità ed una velocità indicata in metri per secondo. Se l'unità selezionata vola più lenta della velocità impostata il trigger sarà impostato a vero.
- **UNIT'S LIFE LESS THAN.** Quando selezionata verranno mostrati, un elenco a tendina UNIT ed un campo %. Selezionate l'unità dall'Elenco UNIT, nel campo "%" inserite la % di vita dell'unità che attiverà il trigger quando la percentuale di vita dell'unità sarà inferiore a quella indicata
- **UNIT'S VERTICAL SPEED IN LIMITS.** Quando selezionata verranno mostrati, un elenco a tendina UNIT ed i campi MIN e MAX. Dall'elenco UNIT selezionate l'unità che attiverà il trigger quando la sua velocità verticale in metri per secondo sarà entro i valori MIN e MAX impostati nei campi corrispondenti.
- **UNIT'S BANK IN LIMITS.** Quando selezionata verranno mostrati, un elenco a tendina UNIT ed i campi MIN e MAX. Dall'elenco UNIT selezionate l'unità che attiverà il trigger quando il suo angolo di bank sarà entro i valori MIN e MAX impostati nei campi corrispondenti. Notate, angoli negativi indicano bank a sinistra ed angoli positivi indicano bank a destra.
- **UNIT'S HEADING IN LIMITS.** Quando selezionata verranno mostrati, un elenco a tendina UNIT ed i campi MIN e MAX. Dall'elenco UNIT selezionate l'unità che attiverà il trigger quando il suo heading sarà entro i valori MIN e MAX impostati nei campi corrispondenti.
- **UNIT'S PITCH IN LIMITS.** Quando selezionata verranno mostrati, un elenco a tendina UNIT ed i campi MIN e MAX. Dall'elenco UNIT selezionate l'unità che attiverà il trigger quando il suo angolo di pitch sarà entro i valori MIN e MAX impostati nei campi corrispondenti. Notate, angoli negativi indicano pitch negativo (naso giù) ed angoli positivi indicano pitch positivo (naso su).

Tutte le condizioni con un prefisso "X" sono assegnate a trigger del cockpit e sono intese per scopi di training.

Quando vengono impostate più condizioni di trigger, esse operano con operatore "AND". In altre parole, tutte le condizioni devono essere vere perché il trigger sia attivato. Per separare le condizioni con un operatore "OR", premete il pulsante **OR** nel pannello condizioni. In questo caso, le condizioni che stanno sopra e sotto l'operatore "OR" attiveranno il trigger.

Per inserire l'operatore "OR" premete il pulsante **OR**.

Pulsante **CLONE**. Usato per creare una copia identica della condizione selezionata nell'elenco.

Frecce **Up e Down** servono per cambiare l'ordine dell'elenco dei trigger.

Azioni Trigger

Una volta definite le condizioni che pongono un trigger in stato di vero o falso, dovrete definire le azioni che ne risultano.

Per creare una o più azioni per un trigger, cliccate il pulsante NEW al fondo del pannello.

Creata una nuova azione. Verranno mostrate nuove funzioni al fondo del pannello Actions:

Pulsante NEW. Premete il pulsante NEW per creare una nuova azione per il trigger selezionato. Siete pregati di notare che potete creare più azioni per singolo trigger! Quando create una nuova azione, dovrete impostarne il tipo e definire i dati aggiuntivi che varieranno in base al tipo. Ogni nuova azione creata verrà elencata nel pannello Actions.

Pulsante DELETE. Premete il pulsante DELETE per rimuovere una azione dalla lista. Prima dovrete selezionare l'azione da rimuovere e poi premere il pulsante DELETE.

ACTION menu a tendina. Usando il menu a tendina potrete impostare un'azione per il trigger. Ci sono 44 tipi d'azione da utilizzare. Le azioni includono:

- **MESSAGE TO ALL.** Usando questa azione il trigger attiverà un messaggio sullo schermo. Dopo la selezione apparirà un box TEXT. Inserite qui il messaggio che volete far apparire. Sotto il testo potrete impostare per quanto tempo deve essere mostrato il messaggio.
- **MESSAGE TO COALITION.** Questa azione permette l'invio di un messaggio di testo ad una definita coalizione. Come per l'azione Message To All, potrete inserire il testo e la durata.
- **MESSAGE TO COUNTRY.** Questa azione permette l'invio di un messaggio di testo ad un definito Paese. Come per l'azione Message To All, potrete inserire il testo e la durata.
- **FLAG DECREASE.** Questa azione vi permette di impostare una specifica flag che dovrà diminuire di valore. Usate le frecce o inserite manualmente il numero della flag nel campo FLAG. Usate i tasti freccia o inserite manualmente nel campo VALUE il valore da sottrarre.
- **FLAG INCREASE.** Questa azione vi permette di impostare una specifica flag che dovrà aumentare di valore. Usate le frecce o inserite manualmente il numero della flag nel campo FLAG. Usate i tasti freccia o inserite manualmente nel campo VALUE il valore da aggiungere.
- **FLAG ON.** Questa azione vi permette di impostare a "vero" un definito numero di flag. Usate le frecce del campo FLAG per impostare il numero di flag o inserirlo manualmente.
- **FLAG OFF.** Questa azione vi permette di impostare a "falso" un definito numero di flag. Usate le frecce del campo FLAG per impostare il numero di flag o inserirlo manualmente.
- **FLAG SET RANDOM VALUE.** Questa azione vi permette di impostare una specifica flag ad un valore random. Usate le frecce o inserite manualmente il

numero della flag nel campo FLAG. Usate i tasti freccia o inserite manualmente nei campi VALUE LIM MIN e VALUE LIM MAX i limiti dei possibili valori della flag.

- **SOUND TO ALL.** L'azione Sound vi abilita ad avere un file audio come funzione di trigger. Viene spesso usata in congiunzione con l'azione Message. Una volta selezionata, appare un campo FILE con un pulsante OPEN. Premete il pulsante open ed usate il browser file/cartelle per scegliere il file desiderato (formati .wav o .OGG). Il nome del file audio verrà indicato nel campo FILE.
- **SOUND TO COALITION.** Questa azione permette la riproduzione di un file audio ad una definita coalizione. Una volta selezionata, appare un campo FILE con un pulsante OPEN. Premete il pulsante open ed usate il browser file/cartelle per scegliere il file desiderato (formati .wav o .OGG). Il nome del file audio verrà indicato nel campo FILE.
- **SOUND TO COUNTRY.** Questa azione permette la riproduzione di un file audio per un Paese definito.
- **GROUP ACTIVATE.** Per default, le unità appaiono automaticamente una volta che la missione ha inizio. Comunque, usando l'azione Activate Group, potete impostare l'apparizione in missione delle unità in base a regole definite. Le regole comuni per gestire l'apparizione di un Activated Group sono TIME MORE, FLAG IS TRUE, UNIT IN ZONE e RANDOM. IMPORTANTE: PERCHE' UN GRUPPO SIA ATTIVATO DA UNA CONDIZIONE NE DOVRETE IMPOSTARE L'ORARIO DI PARTENZA OLTRE L'ORARIO DI GIOCO PREVISTO PER LA MISSIONE, COME MINIMO UN GIORNO DOPO L'INIZIO DELLA MISSIONE! Per esempio, se l'orario di inizio della missione è 12:00:00/1 (di default), potete impostare la partenza del gruppo alle 12:00:11/2.
- **GROUP DEACTIVATE.** Per rimuovere un gruppo durante una missione, potrete usare questa azione combinata ad una condizione. Quando abilitata, il gruppo specificato scomparirà dalla mappa.
- **END MISSION.** Se volete far terminare la missione quando una o più condizioni diventano vere, usate questa azione. Può essere una comoda maniera per terminare una missione quando tutti gli obiettivi sono stati raggiunti. L'azione si basa sul fatto che il lato Rosso o quello Blu raggiungano 100 punti. Nel box di testo, potrete anche inserire il messaggio che verrà mostrato quando uno dei due lati avrà vinto la missione.
- **EXPLOSION.** Usate questa azione per far apparire nella missione una esplosione basata sul risultato di una azione. I tre valori che dovrete inserire sono: il nome della zona dove apparirà l'esplosione, la quota a cui avverrà, e la dimensione (volume) dell'esplosione..
- **EXPLODE UNIT.** Da questa azione selezionate l'unità che vorrete far esplodere quale risultato di una azione. Potete usare le impostazioni di volume per determinare le dimensioni dell'esplosione.
- **SMOKE MARKER.** Usate questa azione per far apparire nella missione un marcatore a fosforo bianco (WP). Quando attivata, apparirà un marcatore WP nella zona ed alla quota specificate. Può essere utile quando create missioni Forward Air Controller (FAC).

- **SMOKE MARKER ON UNIT.** La stessa precedente azione ma, anziché accadere in una zona specificata, apparirà su una unità specificata.
- **ILLUMINATION BOMB.** Potete usare questa azione nelle missioni notturne per far apparire una bomba illuminante in una zona e ad una quota specificate. Potete usarla per simulare le munizioni illuminanti dell'artiglierie.
- **SIGNAL FLARE.** Usate questa azione per far sparare da una zona definita un razzo di segnalazione (Flare). Potrete anche selezionarne il colore. Questo è utile per permettere alle unità amiche di segnalare la loro posizione per evitare il fuoco amico.
- **SIGNAL FLARE ON UNIT.** La stessa precedente azione ma il razzo è sparato dalla posizione di una unità. Dovrebbe essere usata quando le unità sono in movimento.
- **LOAD MISSION.** Un'azione molto utile per caricare una nuova missione quando vengono raggiunte determinate condizioni. In questo modo potrete aver caricato diverse missioni a seconda di cosa succede nella missione. Può essere usata sia per le missioni in singolo che per quelle in multiplayer. In questo modo, potrete usare questa azione per creare campagne multiplayer.
- **AI TASK.** L'AI eseguirà le azioni prepianificate nel pannello TRIGGERED ACTION della finestra dei gruppi AI. Le azioni, identificate per nome, dovrebbero essere selezionate da un menu a tendina.
- **GROUPE RESUME.** Ordina ad un gruppo di riprendere il viaggio lungo la rotta.
- **PLAY ARGUMENT.** Attiva l'animazione grafica (come una antenna radar rotante) per l'oggetto statico selezionato.
- **GROUP AI OFF.** Disattiva l'intelligenza artificiale di tutte le unità del gruppo selezionato. Il gruppo si arresterà, non userà i sensori né ingaggerà in combattimento.
- **GROUP AI ON.** Attiva l'intelligenza artificiale di tutte le unità del gruppo selezionato. Possibile solo dopo aver usato l'azione GROUP AI OFF sul gruppo.
- **UNIT AI OFF.** Disattiva l'intelligenza artificiale dell'unità selezionata. L'unità si arresterà, non userà i sensori né ingaggerà in combattimento.
- **UNIT AI ON.** Attiva l'intelligenza artificiale dell'unità selezionata. Si può usare solo dopo aver usato l'azione UNIT AI OFF sull'unità.
- **RADIO ITEM ADD.** Questa azione vi permette di aggiungere un messaggio radio personalizzato al menu delle comunicazioni radio presente nel gioco. Inserite il messaggio desiderato nel campo RADIO TEXT. Nel campo FLAG, impostate il numero di flag che sarà posto su ON quando il giocatore seleziona il messaggio. Questa azione può essere utile quando si creano scenari di missione dove il giocatore comanda alle AI di eseguire vari azioni, come avanzare in avanti o mantenere la posizione, collegando l'azione dell'AI desiderata con il numero di flag del corrispondente messaggio radio personalizzato.

- **RADIO ITEM REMOVE.** Cancella un messaggio radio personalizzato, dal menu di comunicazioni radio del giocatore, creato in precedenza con l'azione RADIO ITEM ADD.
- **STOP AND DEPLOY TO TEMPLATE.** Con questa azione si può fare in modo che un gruppo AI fermi il suo movimento lungo la rotta e prenda posizione come definito nel modello di formazione (per esempio, la posizione di battaglia di un'artiglieria). Per creare un modello personalizzato, vedere il pannello Templates nella Barra Strumenti del Mission Editor.
- **SET ALTITUDE.** Questa azione è usata per impostare la quota dell'oggetto statico.
- **SET FAILURE.** Questa azione è usata per impostare le avarie dei sistemi del velivolo del giocatore. Scegliete il sistema che dovrà cedere dal menu a tendina FAILURE. Impostate la probabilità % di avaria nel campo PROBABILITY. Impostate nel campo WHITIN il desiderato lasso di tempo entro cui avverrà l'avaria quando le condizioni per essa saranno vere.

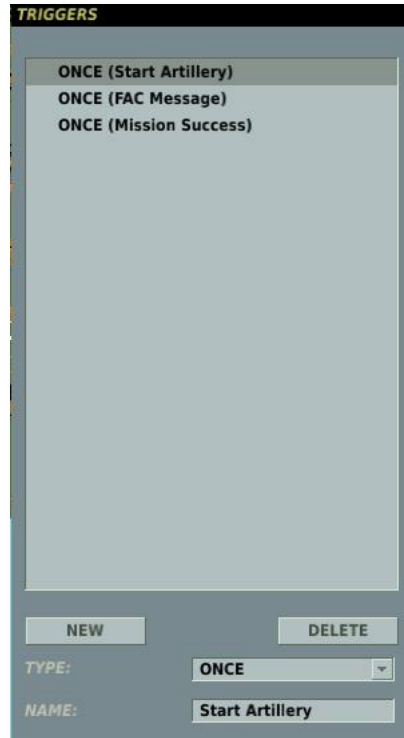
Tutte le azioni con un prefisso "X" sono assegnate a trigger del cockpit e sono intese per scopi di training.

Esercizi Pratici

Ora che abbiamo esaminato i meccanismi del sistema Trigger, creeremo una missione di base usando lo script trigger. In questa missione faremo quello che segue:

1. Il giocatore volerà fino ad un'area di battaglia e, vicino a quest'area, l'artiglieria amica bombarderà le postazioni nemiche
2. Come il giocatore si avvicinerà, riceverà un messaggio dal Forward Air Controller circa i compiti di puntamento.
3. Quando il giocatore avrà distrutto le unità corazzate nemiche nell'area target, le forze di terra amiche avanzeranno.
4. Quando le forze amiche raggiungeranno il loro obiettivo, comunicheranno via radio al giocatore il successo della missione.

La prima cosa che farò sarà impostare le Zone Trigger. Quindi, creerò tre differenti zone trigger e le chiamerò Start Artillery (inizia artiglieria), FAC Message, e Mission Success. Imposterò il TYPE di ognuna di essa su ONCE.



Ora imposterò le condizioni e le azioni per ognuno di questi trigger.

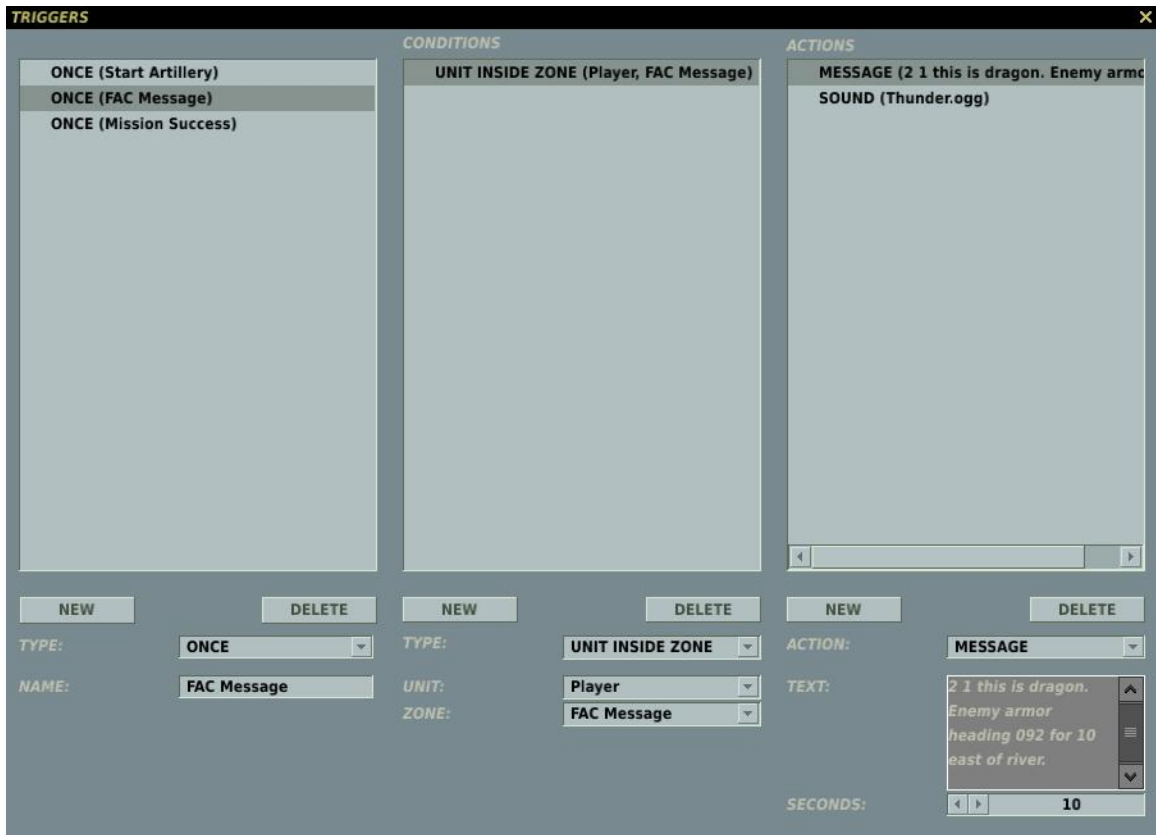
Per il trigger Start Artillery, creerò una nuova (NEW) condizione ed imposterò il TYPE su UNIT INSIDE ZONE. Nel campo UNIT selezionerò il velivolo del giocatore (Player) e nella ZONE selezionerò Start Artillery. La zona Start Artillery è una zona che ho creato con lo strumento crea zone trigger che discuteremo più tardi.



Per impostare l'azione, premerò NEW e quindi selezionerò ACTIVATE GROUP come ACTION. Con questa selezione imposterò Arty-01 come Group. Visto che questo sarà un gruppo attivato imposterò il suo START TIME ad un orario posteriore a quello della fine della missione.

Nel prossimo trigger di zona farò lo script per il FAC Message. Per farlo selezionerò FAC Message dall'elenco dei trigger e premerò il pulsante RULES NEW. Ancora selezionerò UNIT IN ZONE come TYPE e come UNIT il PLAYER. In ogni caso, per questo trigger, imposterò la ZONE come FAC Message.

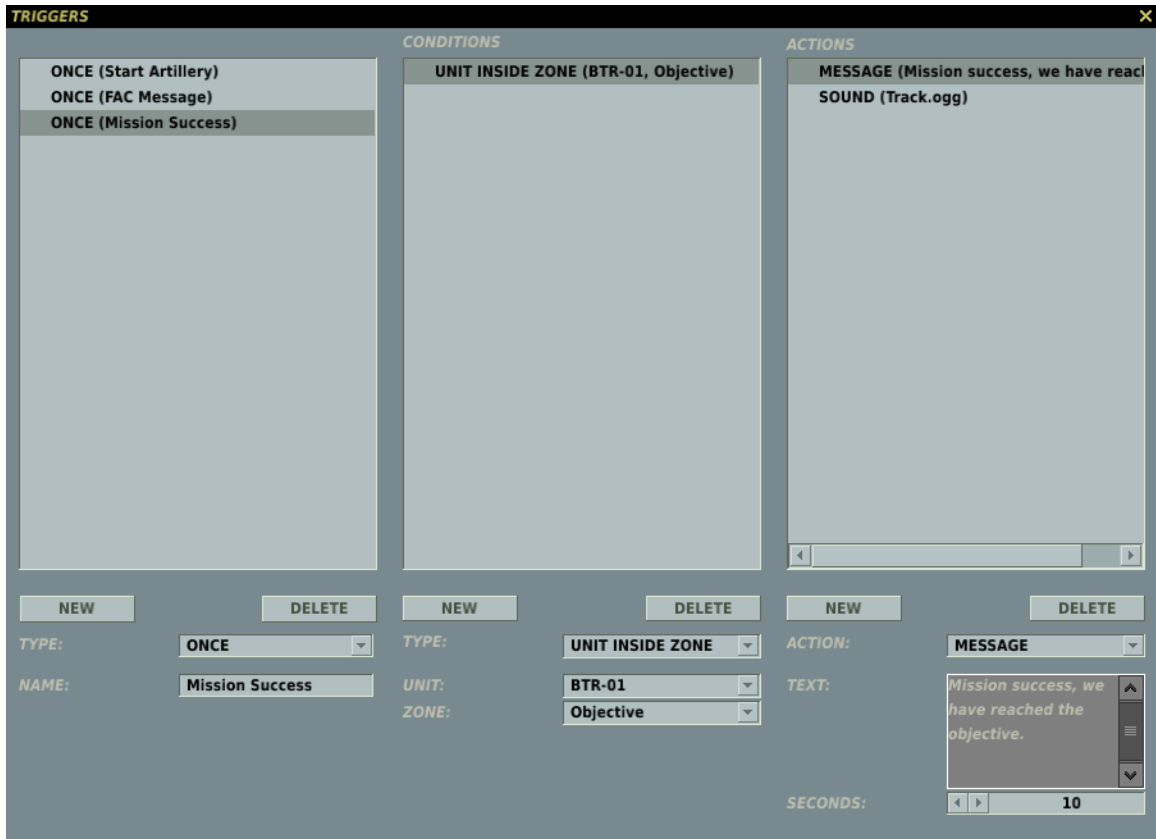
Per l'azione, io voglio sia un messaggio di testo sia uno audio. Quindi, prima premerò il pulsante ACTIONS NEW e controllerò che sia selezionata per default l'azione MESSAGE TO ALL. Inserirò il testo del messaggio nel box TEXT.



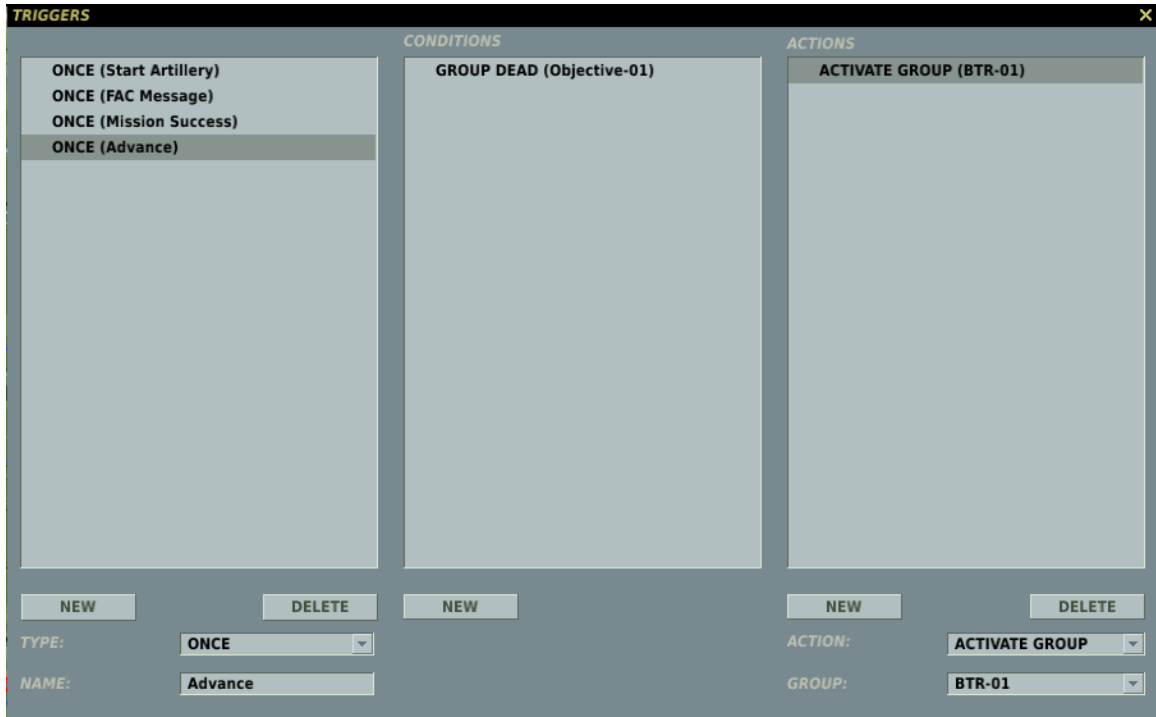
Ora ho bisogno di impostare la seconda azione (audio) per questo trigger premendo ancora il pulsante NEW ma, questa volta, scegliendo l'opzione SOUND TO ALL come mia ACTION. Quindi premerò il pulsante OPEN ed userò il browser per scegliere il file audio che voglio far riprodurre.

La condizione che creeremo per la terza zona trigger sarà quella per il messaggio Mission Success. Questa si attiverà quando le truppe amiche raggiungeranno il loro obiettivo. L'obiettivo sarà definito come una delle zone trigger che ho creato.

Creerò una nuova condizione e ne imposterò il TYPE su UNIT IN ZONE. Nelle UNIT selezionerò una delle unità corazzate amiche (BTR-01) e nella zona selezionerò Objective.



Per l'azione, io voglio sia un messaggio di testo che uno audio. Quindi, prima premerò il pulsante NEW e controllerò che sia selezionata l'azione MESSAGE TO ALL. Inserirò il testo del messaggio nel box TEXT. Ora ho bisogno di impostare la seconda azione (audio) per questo trigger premendo ancora il pulsante NEW ma questa volta scegliendo l'opzione SOUND TO ALL come mia ACTION. Quindi premerò il pulsante OPEN ed userò il browser per scegliere il file audio che voglio far riprodurre.



Il prossimo trigger che creeremo sarà quello che permetterà alle unità amiche di avanzare dal loro punto iniziale una volta che le forze nemiche bloccanti saranno distrutte. Per farlo, creeremo prima un nuovo trigger come ONCE TYPE e lo chiameremo Advance. Ora creeremo una nuova condizione e ne imposteremo il TYPE su GROUP DEAD. Da qui, imposteremo come UNIT l'unità corazzata nemica che sta bloccando il nostro cammino (Objective-01). Per l'Action, ne creeremo una nuova cliccando sul pulsante NEW e quindi impostando l'azione su GROUP ACTIVATE. Dal menu a tendina GROUP selezionerò il nostro plotone amico che si attiverà ed avanzerà quando la forza bloccante sarà distrutta. Ricorda che devo impostare il valore START TIME delle forze terrestri amiche (BTR-01) ad un valore posteriore al tempo di gioco.

L'ultimo trigger che piazzeremo in questo esempio sarà la difesa aerea nemica a cui verrà assegnata una probabilità casuale di apparizione nella missione. Creeremo un nuovo trigger ONCE e lo chiameremo random AAA. Quindi, creeremo una nuova condizione impostandone il TYPE su RANDOM. Nel campo % sceglieremo 50 (come 50%).



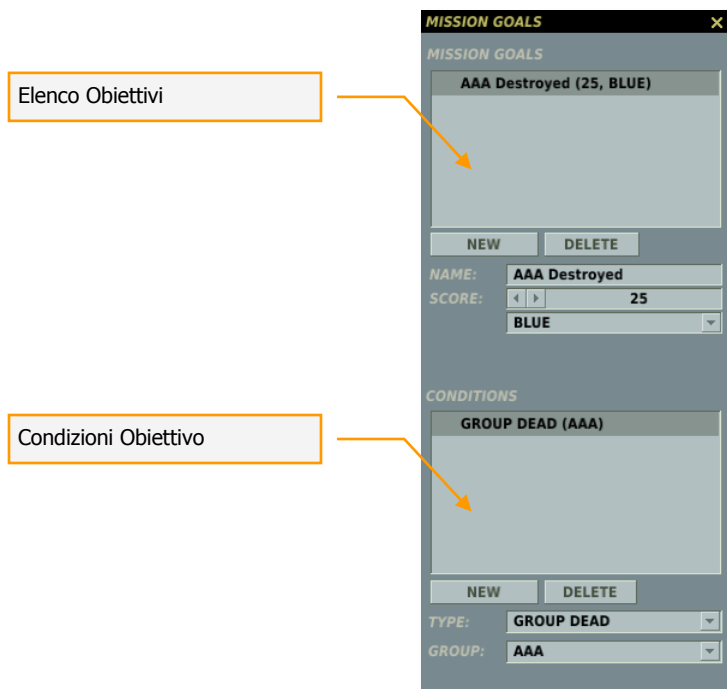
Per impostare l'azione, creeremo una nuova azione ed imposteremo ACTION su GROUP ACTIVATE. Dal menu a tendina GROUP selezioneremo il veicolo di difesa aerea nemico che ho piazzato nella missione chiamandolo AAA. Nella finestra di piazzamento delle unità, ci sono anche le opzioni per rendere visibili od invisibili le unità attivate prima che queste siano attive nel mondo simulato.

Imposta Obiettivi di Missione



Quando si valuta una missione per il successo, pareggio o sconfitta, la simulazione usa il totale di punti assegnato dal costruttore della missione. Se il totale di punti alla fine della missione è 49 o meno, la missione è fallita; se il totale di punti è uguale a 50, la missione è in pareggio; Se il punteggio è 51 o più, la missione è considerata un successo. Il totale di punti è anche utilizzato per definire in una campagna quale sarà il prossimo stadio o missione.

Lo stesso sistema di regole usato nel sistema Trigger viene qui usato per definire gli obiettivi. Nella finestra Goal, viene mostrata, nel pannello superiore, la lista di tutti gli obiettivi creati. Una volta che un obiettivo viene selezionato cliccandoci sopra, le regole di quell'obiettivo vengono elencate nel pannello inferiore.



Per creare un nuovo obiettivo, premete il pulsante NEW sotto il pannello MISSION GOALS. Una volta fatto, verranno mostrate cinque funzioni:

- Pulsante **NEW**. Premete questo pulsante per creare/aggiungere un obiettivo all'elenco obiettivi.
- Pulsante **DELETE**. Per rimuovere un obiettivo dalla lista, cliccateci sopra e quindi premete il pulsante DELETE.
- **NAME**. Digitate il nome che desiderate assegnare all'obiettivo. Questo nome, assieme al suo punteggio e assegnazione, verrà mostrato nella lista obiettivi.
- **SCORE**. Ad ogni obiettivo può essere assegnato un punteggio sia usando le frecce destra e sinistra sia manualmente digitandone il valore nel campo.

Il menu a tendina in fondo vi permette di scegliere a chi assegnare i punti. Ci sono tre opzioni:

- **OFFLINE**. Impostazione usata solo nelle missioni a giocatore singolo; i punti sono sempre assegnati al giocatore.
- **RED**. Un obiettivo assegnato ai RED assegnerà i punti ricompensa al lato RED.
- **BLU** Un obiettivo assegnato ai BLU assegnerà i punti ricompensa al lato BLU.

Una volta creato un obiettivo, dovete cliccare il pulsante NEW sotto il pannello RULES per determinare su quale condizione è basato l'obiettivo. La creazione di una condizione obiettivo ha la stessa procedura di quella per creare le condizioni Trigger.

Pulsante **NEW**. Premete il pulsante NEW per creare una nuova condizione obiettivo. Quando create un nuovo obiettivo, dovete impostarne il tipo. Potete creare più condizioni per un singolo obiettivo.

Pulsante **DELETE**. Premete il pulsante DELETE per rimuovere una condizione dall'obiettivo. Prima dovrete selezionare la condizione da rimuovere e poi premere il pulsante DELETE.

TYPE menu a tendina. Usando questo menu potrete impostare la condizione che soddisferà l'obiettivo.

Opzioni Missione



Il pannello Opzioni Missione è stato descritto in dettaglio in precedenza nel [Capitolo Barra di Sistema](#) del manuale.

Vola



Premete il pulsante con la freccia blu per uscire dal Mission Editor ed entrare nella simulazione.

Pianificazione dei Compiti per i Gruppi Unità

Concetti generali

La costruzione della missione implica la creazione di gruppi di unità, la pianificazione delle rotte dei gruppi e dei compiti di combattimento, e lo sviluppo di un campo di battaglia dinamico con l'impostazione degli eventi trigger, del meteo della missione e dell'orario del giorno.

Quando disegnate una missione, potrete scegliere due approcci di base per creare il campo di battaglia:

1. Semplice: Impostare i gruppi e le rotte con minime correzioni dalle rotte di default e dalle impostazioni dei task (le azioni che determinano il comportamento saranno create automaticamente).
2. Avanzato: Usare l'Advanced Actions Panel del Menu Proprietà Gruppo per un controllo manuale e preciso sulle azioni del gruppo.

Il primo metodo richiede un minimo uso dell'interfaccia per creare semplici missioni con l'idea che i gruppi AI si comporteranno adeguatamente sul campo di battaglia in accordo con gli obiettivi generali che il designer ha pensato per la missione ma usando azioni comportamentali automatiche programmate nell'AI in base a fattori come la presenza di ostili, la distanza del contatto, etc. In questo approccio l'AI si muoverà generalmente lungo la sua rotta ed ingaggerà i nemici non appena entreranno della portata di ingaggio, che può variare in base all'unità ed al tipo di task (in caso di gruppi di velivoli).

Comunque, le azioni automatiche create di default dall'AI potrebbero non sempre produrre il risultato desiderato. In particolare, in missioni che richiedono complesse azioni dell'AI, come ad esempio attaccare solo certi tipi di unità di terra in differenti aree target o con la restrizione sull'uso degli armamenti, il comportamento desiderato può essere raggiunto più efficacemente usando il Pannello Azioni Avanzate per creare e configurare in dettaglio l'azione del gruppo. Anche se più lungo e complesso, questo permette maggior flessibilità e controllo dei comportamenti dell'AI nella missione.

Le *Azioni* si riferiscono ai vari comportamenti che il designer può impostare per l'AI nella missione. Prima di descrivere le azioni in dettaglio, dovrete comprendere i termini seguenti: *Intelligenza Artificiale del Gruppo*, *Task*, *Enroute Task*, *Comandi* e *Opzioni*.

I Task e gli Enroute Task sono le principali azioni di combattimento ed includono svariate opzioni di targeting e di ingaggio per i gruppi terrestri, navali e aerei. Per esempio, il task di attaccare un gruppo nemico o di agire come Forward Air Controller (FAC) per fornire comandi di targeting alle altre unità amiche. Tutti i Task e gli Enroute Task sono azioni eseguite in un lasso di tempo. I Comandi sono azioni istantanee, come impostare una frequenza radio per il gruppo. Le Opzioni sono regole o limitazioni imposte al gruppo nell'esecuzione dell'azione.

Tutte le azioni includono un numero di condizioni che il designer può impostare per controllare l'inizio e la fine dell'azione. Incluso l'orario per l'inizio/fine missione, la durata nel tempo, lo stato delle flag (on/off), le probabilità di attivazione, e lo scripting personalizzato in linguaggio codice LUA.

Intelligenza Artificiale del Gruppo (AI)

L'Intelligenza Artificiale del Gruppo è un oggetto virtuale (rappresentato dall'unità leader del gruppo) che controlla le unità o un gruppo di unità. L'AI esegue le azioni di gruppo come impostato nel Mission Editor. Nel farlo, l'oggetto segue le regole di comportamento inserite dai programmatori nel simulatore, comunque il suo comportamento può essere modificato dal designer della missione usando le opzioni di task disponibili nel Pannello Azioni Avanzate. Nota, le azioni sono impostate per l'intero gruppo e non per singola unità.

Quando crea una rotta di gruppo, il designer può aggiungere od editare le azioni che il gruppo eseguirà ad ogni waypoint (WP) della rotta. Le azioni di un dato waypoint sono attivate quando il leader del gruppo lo raggiunge. Le azioni sono eseguite in sequenza in base all'ordine/priorità impostati. La priorità è impostata con un numero intero dove 0 indica la più alta priorità. Le azioni possono anche essere impostate nel Menu Trigger del missione editor per essere attivate indipendentemente dal waypoint di rotta.

Task

I Task sono azioni che comprendono il combattimento, il targeting e le manovre. Impostando un Task il designer ordina all'AI di eseguire una specifica funzione di combattimento ad uno specifico punto della missione. Per esempio, orbitare, ingaggiare un gruppo nemico, fornire il targeting agli altri gruppi in qualità di FAC. I Task hanno la più alta priorità di esecuzione per l'AI e sono in genere usati per impostare l'azione principale di un gruppo per un waypoint. L'AI eseguirà Task multipli uno alla volta secondo il loro ordine od alle impostazioni di priorità.

L'esecuzione del Task può essere terminata automaticamente dall'AI od in accordo alle condizioni di stop dell'azione impostate dal designer. Per esempio, l'AI terminerà un attacco quando tutte le unità avversarie saranno distrutte o quando l'AI esaurirà le sue munizioni. In alternativa il designer può impostare il cessate il fuoco con un'azione di che imposta una condizione di stop, ad esempio un limite di tempo, inserita nel Mission Editor.

Enroute Task

Simili ai Task, gli Enroute Task sono azioni di combattimento che includono azioni di targeting o di ingaggio. Inoltre, gli Enroute Task sono progettati per essere attivi per tutta la lunghezza della rotta del gruppo e possono essere eseguiti più volte ed in più posti fino a quando le condizioni per una loro esecuzione sono in essere e l'AI è in grado di eseguire l'azione. Quindi, gli Enroute Task presumono periodiche interruzioni della rotta di navigazione ai fini di eseguire l'azione, come un attacco pop-up di unità nemiche scoperte lungo la rotta.

Dove il Task coinvolge unità target ben conosciute e preimpostate, l'Enroute Task permette alcune incertezze nel tipo di target o nella posizione. La parola chiave usando l'Enroute Task è "Cerca Per ...". Questo significa che l'AI cercherà attivamente un target ed eseguirà un attacco solo quando i target è stato rilevato.

L'Enroute Task può avere termine solo in accordo con le condizioni impostate dal designer. Altrimenti rimarrà efficace per tutta la "vita" dell'AI nella missione.

Possono essere attivi contemporaneamente numerosi Enroute Task, in ogni caso, può essere eseguito un solo Enroute Task alla volta. Se le condizioni per Enroute Task multipli sono vere (per esempio, vengono rilevati simultaneamente gruppi nemici designati in due differenti Enroute Task), l'AI selezionerà un solo Enroute Task in base al suo ordine o alla sua impostazione di priorità.

Nota: tutti i Task avranno sempre priorità più alta di un Enroute Task concorrente (a meno che diversamente impostato, manualmente, dal designer). In questo modo, l'Enroute Task può essere interrotto da un Task per poi essere ripreso dopo il completamento del Task.

Comandi

Un Comando è una azione istantanea del gruppo eseguita immediatamente all'attivazione. Per esempio, il comando azione *Set Frequency*, cambierà la frequenza di comunicazione radio del gruppo. Come i Task e gli Enroute Task, le condizioni per eseguire i comandi possono essere personalizzate dal designer ed includono orario di missione, stati delle flag, probabilità di attivazione dell'azione, e scripting personalizzato del linguaggio codice LUA.

Opzioni

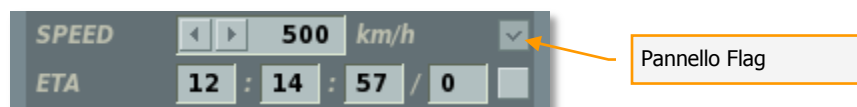
Impostano regole al gruppo per tutta la durata della missione, a meno che non inizino e finiscano a specifici waypoint. Le opzioni sono impostate usando il formato `<variabile>=<valore>`, ad es. `<Formation>=<Trail>`. Usando queste opzioni, il designer può controllare l'uso delle armi e dei sensori dell'AI quando questa esegue le azioni. Per esempio, l'opzione `<Radar Use>` impostata su `<Never>` può essere usata come script in una intercettazione sotto silenzio radar.

Tutte le azioni possono essere collegate a waypoint della rotta o impostate indipendentemente dalla rotta usando le azioni dei Task dell'AI dal Menu Trigger nel mission editor. Nell'ultimo caso, l'azione sarà eseguita al verificarsi delle regole di trigger specificate e non al passaggio sopra un waypoint.

Un maggior approfondimento su tutte le azioni verrà fornito in seguito.

Pannello Flag

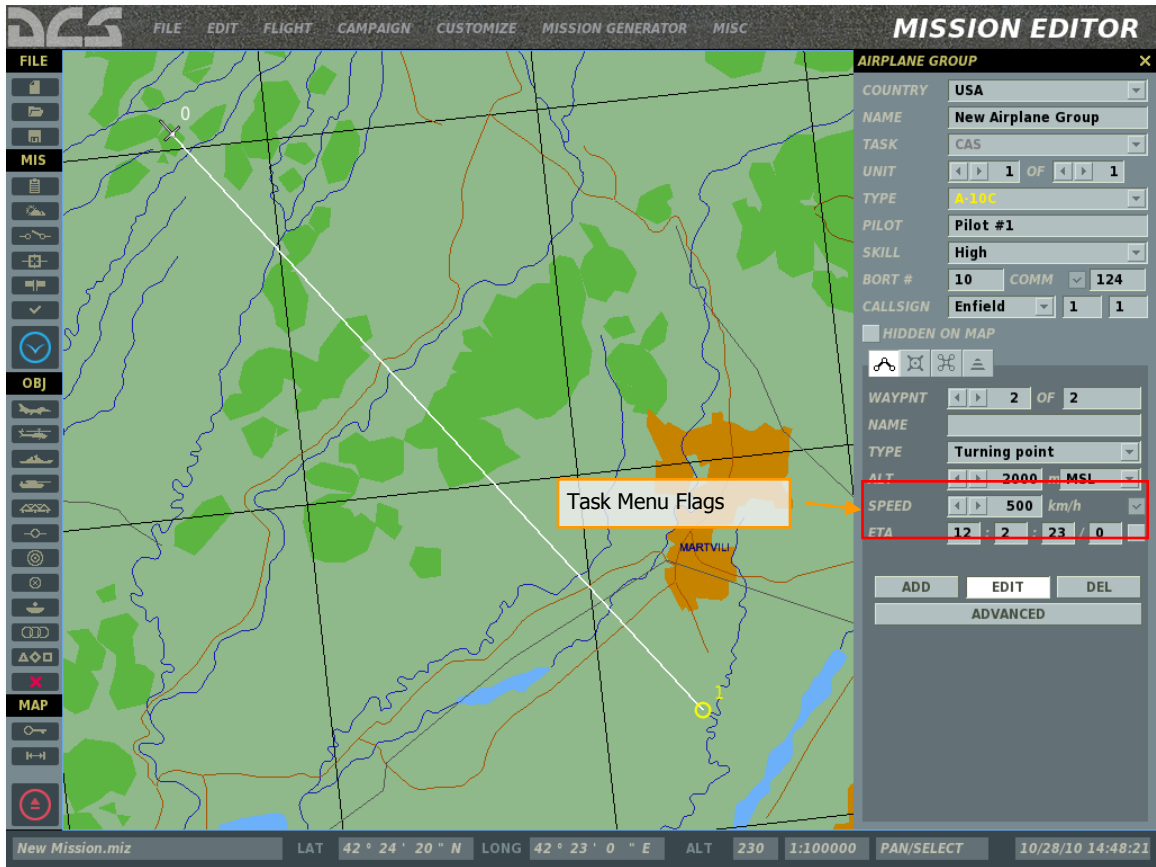
Le variabili "Flag" sottoforma di un box di spunta hanno un uso estensivo nei pannelli del Menu Proprietà Gruppo per abilitare/disabilitare varie opzioni. Da non confondere con la regola di trigger FLAG ON/FLAG OFF e l'azione nel Menu Trigger del mission editor. Potete pensare ad un pannello flag come ad un "lucchetto".



In conclusione, alcuni passi principali nel creare missioni includono: Creare un gruppo di unità, piazzare la rotta del gruppo sulla mappa, impostare il compito della missione del gruppo, (per gruppi di elicotteri ed aerei ad ala fissa), configurare le azioni del gruppo usando il Pannello Azioni Avanzate (Task, Enroute Task, Comandi, Opzioni), impostare le regole di trigger per scrivere alcune azioni del gruppo in aggiunta a quelle impostate dai waypoint di rotta.

Pianificazione Rotta del Gruppo

Quando si piazzano le rotte dei gruppi una delle funzioni di base è di impostare la velocità desiderata ("SPEED") ed il estimated time of arrival ("ETA") per ogni waypoint.



A seconda dei piani del designer, uno, nessuno od entrambi questi valori possono essere "bloccati" ad ogni waypoint con una flag usando il corrispondente box di spunta. Quando uno dei valori viene bloccato dall'utente, il Mission Editor calcola automaticamente l'altro valore in base alla distanza tra due waypoint consecutivi.



Bloccare la velocità e l'ETA richiede un consistenza logica tra le impostazioni di blocco dei waypoint poiché non tutte le combinazioni di velocità ed ETA sono possibili. I waypoint di rotta bloccati devono essere regolati in modo che sia garantita all'AI la presenza lungo la rotta di almeno un orario di riferimento. Nell'esempio, in una rotta abbastanza semplice di soli 4 waypoint, le seguenti 6 combinazioni di blocchi sono valide:

Esempio 1

Impostazioni utente:

- Orario di partenza del gruppo (T_1), es. ETA per WP1;
- ETA per il waypoint finale (T_4);

In questo caso l'utente non controlla la velocità e l'ETA per i waypoint 3 e 4 o la velocità per il WP4. Questi valori sono calcolati in automatico dal Mission Editor. Il Mission Editor calcola la velocità media della rotta per raggiungere il WP4 all'ETA designata. Notate che la velocità desiderata fa riferimento alla velocità verso il waypoint, es. la velocità del gruppo AI viene raggiunta una volta superato il waypoint precedente.

Il gruppo AI cercherà di correggere la sua velocità per i WP2, WP3 e WP4 quanto necessario per raggiungere il WP4 all'ETA bloccata.

WAYPNT	< >	1	OF	4
NAME	WP1			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	500	km/h	
START	12	: 0	: 0	/ 0

WAYPNT	< >	2	OF	4
NAME	WP2			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED		551	km/h	
ETA	12	: 5	: 5	/ 0

WAYPNT	< >	3	OF	4
NAME	WP3			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED		551	km/h	
ETA	12	: 8	: 17	/ 0

WAYPNT	< >	4	OF	4
NAME	WP4			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	551	km/h	
ETA	12	:	18	:
	:	0	/	0

Se l'utente sblocca l'ETA del WP1 o del WP4, la rotta non sarà più valida, perché il Mission Editor non avrà un orario di base per calcolare le velocità desiderate per i WP2 e WP3. Quando una rotta è invalida, i box di spunta dell'ETA e della SPEED diventeranno bordati in rosso ad indicare un errore ed il corrispondente messaggio apparirà quando l'utente cercherà di chiudere il pannello proprietà gruppo o di salvare la missione.

Ai fini di sbloccare la velocità e l'ETA di un waypoint, devono esserci come minimo un waypoint precedente ed uno successive con l'ETA bloccata!

Esempio 2

Impostazioni utente:

- Orario di partenza del gruppo (T_1), es. ETA per WP1;
- Velocità ($V_1 - V_4$) per ogni waypoint;

In questo caso l'utente non controlla nessuna ETA dei waypoint tranne quella iniziale, ma vuole assicurarsi che il gruppo mantenga lungo la rotta una velocità desiderata. Il Mission Editor calcola l'ETA per i WP2, WP3, WP4 in base alla distanza conosciuta ed alla velocità bloccata per i waypoint:

WAYPNT	< >	1	OF	4
NAME	WP1			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	500	km/h	
START	12	:	0	:
	:	0	/	0

WAYPNT	< >	2	OF	4
NAME	WP2			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	550	km/h	
ETA	12	:	5	:
	:	7	/	0

WAYPNT	< >	3	OF	4
NAME	WP3			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	600	km/h	▼
ETA	12	:	8	:
			3	:
			0	▼

WAYPNT	< >	4	OF	4
NAME	WP4			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	600	km/h	▼
ETA	12	:	17	:
			0	:
			0	▼

Esempio 3

Impostazioni utente:

- Orario di partenza del gruppo (T_1), es. ETA per WP1;
- ETA per tutti i waypoint (T_2 , T_3 и T_4);

In questo caso l'utente vuole assicurarsi che i waypoint vengano raggiunti all'ETA designata. Il gruppo AI tenterà di mantenere la velocità per ogni waypoint in modo di arrivare ad essi all'ETA designata. Il Mission Editor calcola la velocità per ogni waypoint in base alla distanza conosciuta ed all'ETA tra due waypoint consecutivi:

WAYPNT	< >	1	OF	4
NAME	WP1			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	500	km/h	▼
START	12	:	0	:
			0	:
			0	▼

WAYPNT	< >	2	OF	4
NAME	WP2			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	562	km/h	
ETA	12	:	5	:
		:	0	:
			0	▼

WAYPNT	< >	3	OF	4
NAME	WP3			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	587	km/h	
ETA	12	:	8	:
		:	0	:
			0	▼

WAYPNT	< >	4	OF	4
NAME	WP4			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	598	km/h	
ETA	12	:	17	:
		:	0	:
			0	▼

Esempio 4

Impostazioni utente:

- Orario di partenza del gruppo (T_1), es. ETA per WP1;
- Velocità desiderata per WP2 e WP4 (V_2, V_4);
- ETA per WP3 (T_3);

In questo caso l'utente controlla l'ETA per WP3 e la velocità di viaggio per WP2 e WP4. Il Mission Editor calcola l'ETA per WP2 e WP4, come la velocità per il WP3:

WAYPNT	< >	1	OF	4
NAME	WP1			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	500	km/h	
START	12	:	0	:
		:	0	:
			0	▼

WAYPNT	< >	2	OF	4
NAME	WP2			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	550	km/h	▼
ETA	12	:	5	:
			7	/ 0

WAYPNT	< >	3	OF	4
NAME	WP3			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	612 km/h			
ETA	12	:	8	:
			0	/ 0

WAYPNT	< >	4	OF	4
NAME	WP4			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	600	km/h	▼
ETA	12	:	16	:
			56	/ 0

Esempio 5

Impostazioni utente:

- Orario di partenza del gruppo (T_1), es. ETA per WP1;
- ETA per il waypoint finale (T_4);
- Velocità desiderata per WP2 e WP4 (V_2 и V_4);

In questo caso l'utente controlla l'ETA per il WP4 ed anche la velocità di viaggio per i WP2 e WP4. Questa è una rotta valida, poiché c'è almeno un waypoint (il WP3) tra quello iniziale e quello finale che ha sia l'ETA che la velocità sbloccate, permettendo al Mission Editor di calcolare entrambi i valori per coincidere con le impostazioni stabilite per i WP1, WP2 e WP4.

Il gruppo AI tenterà di regolare la velocità per il WP3 in modo di arrivare al WP4 all'ETA e velocità desiderate.

Il Mission Editor calcola l'ETA per i WP2 e WP3, come la velocità per il WP3:

WAYPNT	< >	1	OF	4
NAME	WP1			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	500	km/h	
START	12	:	0	:
		:	0	:
		:	0	/
			0	▼

WAYPNT	< >	2	OF	4
NAME	WP2			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	550	km/h	▼
ETA	12	:	5	:
		:	7	:
		:	0	

WAYPNT	< >	3	OF	4
NAME	WP3			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED		594	km/h	
ETA	12	:	10	:
		:	30	:
		:	0	

WAYPNT	< >	4	OF	4
NAME	WP4			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	550	km/h	▼
ETA	12	:	17	:
		:	0	:
		:	0	▼

Esempio 6

Impostazioni utente:

- ETA per il waypoint finale (T_4);
- Velocità desiderata per WP2 - WP4 ($V_2 - V_4$);

In questo caso, il Mission Editor calcola l'orario di partenza (ETA per WP1):

WAYPNT	< >	1	OF	4
NAME				
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	500	km/h	▼
START	12	: 3	: 57	/ 0

WAYPNT	< >	2	OF	4
NAME				
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	550	km/h	▼
ETA	12	: 6	: 55	/ 0

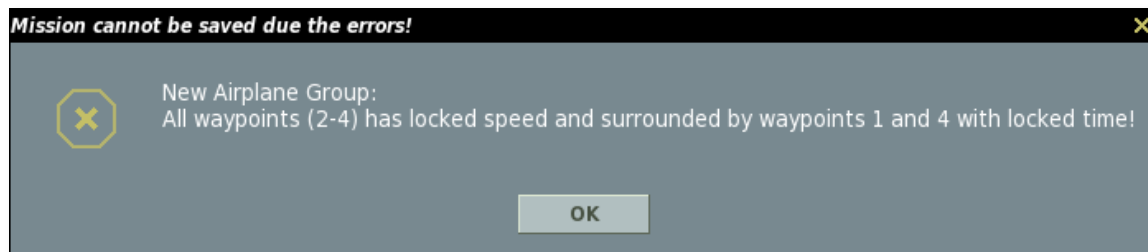
WAYPNT	< >	3	OF	4
NAME				
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	600	km/h	▼
ETA	12	: 11	: 25	/ 0

WAYPNT	< >	4	OF	4
NAME				
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	500	km/h	▼
ETA	12	: 15	: 0	/ 0

Se i valori SPEED o ETA sono fuori scala per quella particolare unità (ad es. velocità più bassa di quella di sostentamento), i campi SPEED e ETA cambieranno **in rosso** ad indicare un valore invalido ed il corrispondente messaggio apparirà quando l'utente cercherà di chiudere il pannello proprietà gruppo o di salvare la missione. Per correggere l'errore inserite dei valori validi nei campi bloccati.

WAYPNT	◀ ▶	2	OF	4
NAME	WP2			
TYPE	Turning point			
ALT	◀ ▶	2000	m	MSL
SPEED	58 km/h			
ETA	12 : 50 : 0 / 0			

Se l'utente imposta una rotta invalida, per esempio blocca la velocità per tutti i waypoint ed allo stesso tempo blocca l'ETA per il waypoint iniziale e finale, i box di spunta dell'ETA e della SPEED diventeranno bordati in rosso ad indicare un errore ed il corrispondente messaggio apparirà quando l'utente cercherà di chiudere il pannello proprietà gruppo o di salvare la missione:



Per correggere l'errore, impostate i waypoint bloccati su una combinazione valida di rotta.

CONSIGLI:

- Per evitare ripetuti messaggi di errore quando si chiude il pannello delle proprietà del gruppo, usate il pannello dell'editing dei waypoint, per scorrere fra essi, piuttosto che cliccare su di essi sulla mappa.



- Per correggere un valore invalido di SPEED o ETA (font rosso), inserite un valore valido.
- Per correggere una flag invalida (box di spunta rosso), impostate i blocchi di SPEED ed ETA su valori validi per la combinazione della rotta.
- Ogni rotta deve avere almeno un waypoint con l'ETA bloccata! Questo può essere quello iniziale, per impostare l'orario di partenza del gruppo, od ogni altro waypoints successivo.
- Il Mission Editor non vi impedisce di impostare una combinazione di blocchi di SPEED ed ETA, ma vi avverte se ne inserite una invalida (valore o flag). Se tentate di salvare le proprietà del gruppo o della missione con dati invalidi, apparirà una finestra pop-up di allerta.

Piazza Aerei ed Elicotteri



In cima alla Barra Strumento Oggetti (OBJ) ci sono i pulsanti Piazza Aerei e Piazza Elicotteri. Userete questi pulsanti per inserire gruppi di velivoli nella missione, impostarne la rotta, e le azioni che intraprenderanno. Quando si piazza un gruppo di velivoli, è importante ricordare che quel gruppo può essere composto da 1 a 4 unità (velivoli). Dato che il piazzamento dei velivoli ad ala fissa è simile a quelle dei velivoli ad ala rotante (elicotteri) ne parleremo congiuntamente.

La finestra di Piazzamento Velivoli consiste di numerose funzione che descriveremo di seguito partendo dall'alto.

AIRPLANE GROUP ✕

COUNTRY USA

NAME Strike 1

TASK Ground Attack

UNIT 1 OF 1

TYPE F-15E

PILOT Edge

SKILL High

BORT # 10 COMM 124

CALLSIGN Colt 1 1

HIDDEN ON MAP

WAYPNT 3 OF 4

NAME Ingress

TYPE Turning point

ALT 2000 m MSL

SPEED 600 km/h

ETA 12 : 11 : 25 / 0

ADD EDIT DEL

COUNTRY. Il menu a tendina Country mostra i Paesi assegnati sia al lato Red che al lato Blu quando è stata inizialmente creata la missione per mezzo del pulsante CREA NUOVA MISSIONE. Selezionando un Paese si filtrerà il Tipo di velivoli disponibili.

NAME. Nel campo Nome, potrete inserire un nome univoco per il gruppo di velivoli. Se non lo fate verrà generato un nome di default. Il Nome da voi creato verrà usato

quando assegneremo ad esso i trigger come ad esempio la condizione Group Dead. Siate sempre accorti nel non inserire gruppi con lo stesso nome.

TASK. Quando assegnate ad un gruppo un compito, cambierete il suo comportamento nella missione ed il carico di armamenti di default. La selezione dei Compiti è limitata dal Tipo di velivolo. Dal menu a tendina sono disponibili i seguenti compiti (Task). Ricordatevi che appariranno solo quelli inerenti il Tipo di velivolo selezionato.

- **NOTHING.** Questo compito presume il seguire una rotta senza combattere. Un velivolo non prenderà parte attiva in azioni contro il nemico e seguirà solo la sua rotta. Sotto minaccia di un attacco nemico il velivolo cercherà di evadere.
- **RUNWAY ATTACK.** Questa è una forma specialistica di attacco al suolo che permette al velivolo di allinearsi automaticamente durante l'attacco all'asse della pista. Questo è molto utile quando si usano armi anti-pista. Per farlo, inserite l'area di Targeting sopra l'aeroporto da attaccare e selezionate Airfields dalla Categoria di Target.
- **GROUND ATTACK.** Questa missione è utilizzata per attaccare bersagli di terra nemici usando una varietà di armi aria-superficie. Il tipo di missione di solito impiega bombe di peso dai 250 ai 1,500 kg. Inoltre i velivoli possono distruggere i target con razzi non guidati. A meno che diversamente ordinato nelle opzioni, L'AI darà priorità all'uso di armi a lunga distanza, come missili aria-superficie, rispetto a quelle a corta distanza come razzi e cannone.
- **AWACS.** (Airborne Warning and Control System). Il velivolo AWACS vola lungo una rotta pianificata lineare o circolare in loop tra i waypoints ed allerta i velivoli alleati, i siti SAM, e le navi ogni volta che rileva un velivolo nemico. Alcuni siti SAM possono ricevere i dati di puntamento direttamente dall'AWACS anche quando il loro sistema radar di acquisizione è stato distrutto. Notate che il rilevamento AWACS può essere limitato dalla distanza, da quote molto basse, dal mascheramento del terreno.
- **REFUELING.** Il compito è riservato alle aerocisterne. Un velivolo assegnato a questa missione rifornirà durante il suo volo ogni aereo alleato "assetato".
- **FIGHTER SWEEP.** La missione fighter sweep è un compito di combattimento che implica la penetrazione nello spazio aereo nemico per attaccare caccia nemici o altri tipi di velivolo. Lo scopo principale di una fighter sweep è di conquistare la superiorità aerea ed assicurare un illimitato uso dello spazio aereo da parte dei velivoli amici. Poiché gli aerei impegnati in una fighter sweep possono trovarsi a grande distanza dalla loro base ed essere impegnati in dogfight prolungati, il fattore carburante sarà cruciale.
- **CAS** (Close Air Support). La CAS implica la ricerca attiva di bersagli terrestri sul campo di battaglia e la loro distruzione in supporto delle truppe di terra. E' anche il miglior compito da assegnare agli elicotteri ed agli aerei d'attacco.
- **CAP** (Combat Air Patrol). La missione CAP implica di volare un largo race-track (circuito) usando waypoints in loop lungo una rotta definita per prevenire le incursioni di aerei nemici. Questo tipo di compito non include il rilevamento e la distruzione di forze terrestri o deviazioni significative dalla rotta pianificata ai fini di intercettare un velivolo. La presenza di una CAP ad alta quota faciliterà le vostre interdizioni a bassa quota. L'impiego più bilanciato è una combinazione a

sandwich di CAP a bassa/alta quota. Il fattore cruciale del pattugliamento sarà il limite imposto dal carico di carburante alla distanza ed alla durata della CAP. Tutti i velivoli AI ritorneranno dritti alla base non appena il loro carburante scenderà sotto il minimo garantito richiesto per il ritorno (stato Bingo Fuel).

- **INTERCEPT.** Questo è un compito difensivo dove un velivolo deve effettuare una ricerca attiva di velivoli nemici e/o ricevere dati di puntamento da un radar al suolo o aereo. Questo tipo di combattimento è riservato alla difesa su larga scala ed al pattugliamento attivo e non dovrebbe essere usato per difendere una piccola area o una singola installazione. Mentre insegue un nemico, il velivolo può allontanarsi di molto dalla sua rotta pianificata e l'area che si intendeva difendere rimarrà sguarnita.
- **SEAD** (Suppression Of Enemy Air Defenses). Simile alla CAS, si usano velivoli più specializzati nel ruolo di attacco ai siti delle difese aeree tramite l'uso di missili anti-radar od altri sistemi d'arma.
- **ANTI-SHIP STRIKE.** L'attacco di imbarcazioni nemiche con missili anti-nave.
- **RECONNAISSANCE.** Ricognizione. Il velivolo volerà direttamente sopra il waypoint assegnato per la ricognizione allo scopo di incrementare l'intelligence.
- **PINPOINT STRIKE.** Il task Pinpoint Strike è una missione che implica il rilevamento e l'attacco di bersagli di superficie tramite l'uso di armi guidate di precisione.
- **TRANSPORT.** Un velivolo assegnato ad un compito di Transport non prende parte a nessuna azione attiva contro il nemico e segue solo la sua rotta. Sotto la minaccia di un attacco il velivolo cercherà di evadere.
- **AFAC.** Il compito Airborne Forward Air Controller (AFAC) incaricherà il velivolo assegnato a segnalare i bersagli assegnati con razzi fumogeni o flares illuminanti. Per le missioni notturne, può essere utile assegnare un aereo a questo compito in supporto di un giocatore che vola una missione Close Air Support (CAS).
- **ESCORT.** Questo compito è assegnato ai caccia ed agli elicotteri d'attacco ed implica la scorta di velivoli alleati (velivoli da trasporto, bombardieri, o velivoli d'attacco) e la loro difesa lungo la rotta da possibili attacchi di velivoli nemici e sistemi di difesa aerea. Facendo questo, la scorta non ingaggerà combattimenti con il nemico se questi non è in grado di porre una minaccia o se è significativamente fuori dalla rotta.

UNIT. La selezione delle Unità è composta di due campi che vi permettono di selezionare quanti velivoli faranno parte del gruppo di volo (da 1 a 4). Il campo di destra è usato per impostare il numero totale di velivoli nel gruppo; per farlo, usate le frecce destra e sinistra. Il campo di sinistra è usato per selezionare un velivolo all'interno del gruppo; per farlo usate i tasti freccia destra e sinistra.

TYPE. A seconda del Paese e del compito selezionati, verrà elencata una lista di velivoli in questo menu a tendina.

PILOT. Inserite un nome univoco per ogni unità all'interno del Gruppo di velivoli. Se non lo fate verrà automaticamente generato un nome di default. Il nome è importante

poiché sarà usato dalle regole di Trigger. Per esempio, se create una regola basata sulla distruzione di un'unità, l'unità sarà selezionata da una lista indicante il suo nome PILOT.

SKILL. Il livello di Skill (abilità) vi permette di impostare quale sia la competenza dei piloti dei velivoli quando vengono gestiti dalla AI. Questa impostazione può controllare fattori come quanti G può tirare il pilota, a che distanza attaccherà, e quanto saranno accurate le sue armi. Ci sono cinque opzioni di Skill per i velivoli AI:

- **Average** Media
- **Good** Buona
- **High** Alta
- **Excellent** Eccellente
- **Random.** Questa opzione sceglie a caso una tra le quattro precedenti opzioni.

Notate che il livello di skill di un'unità influisce sui suoi tempi di reazione al nemico, sul degrado degli errori di puntamento e sulla distanza di rilevamento.

Per i gruppi non AI avete due selezioni:

- **Client.** Se volete che il velivolo sia pilotato da un umano in un gioco multiplayer, impostatelo come Client. Non impostate velivoli su Player in un gioco multiplayer.
- **Player.** Impostate il velivolo su Player quando volete che sia volato da un giocatore umano in una missione/campagna a singolo giocatore.

SIDE#. Inserite il numero a due o tre cifre che volete far apparire sul velivolo.

CALLSIGN. Digitate per il velivolo la callsign che desiderate usare. Per i velivoli Russi viene usato un numero a tre cifre. Questa callsign sarà usata in comunicazioni con il volo, l'AWACS, ed i controllori al suolo.

HIDDEN ON MAP box di spunta. Dopo aver creato una missione, potreste voler nascondere alcune unità in modo che la gente che vola la vostra missione non le possa vedere. Per esempio, potreste voler nascondere al giocatore nel briefing e sulla mappa F10 un'unità nemica mobile. Premete questo box di spunta per nascondere il gruppo di velivoli selezionato, dalla Mappa del Mondo del ME e dalla visuale F10. Voi potete vedere tutti i gruppi nascosti usando la finestra Elenca Unità (discussa più avanti nel manuale).

Pulsanti Modal

Questi pulsanti sono mostrati nella metà inferiore del pannello proprietà gruppo:

Per i gruppi AI:



Rotta, payload, azioni trigger, sommario rotta

Per i velivoli controllati dal giocatore:



Rotta, payload, azioni trigger, sommario, avarie, proprietà waypoint.

Modalità Rotta



In modalità Rotta, i dati nella parte inferiore della finestra di piazzamento dei velivoli riguarderanno la gestione dei waypoints. I waypoints sono punti arbitrari sulla mappa (Lat, Long e quota) che possono essere concatenati per creare una rotta di volo. Durante il corso di una missione, il gruppo volerà da un waypoint al prossimo lungo la linea di rotta e ad ogni waypoints potrete assegnare una caratteristica.







Per piazzare un nuovo gruppo di velivoli dovrete essere in modalità Route e avere selezionato un velivolo. Potete quindi cliccare con il sinistro sulla mappa per piazzare il punto di partenza del gruppo, che sarà anche il waypoint 1. Quando piazzate un gruppo, il suo marcatore di waypoint (cerchio con il numero del waypoint) e la linea della rotta saranno così colorati:

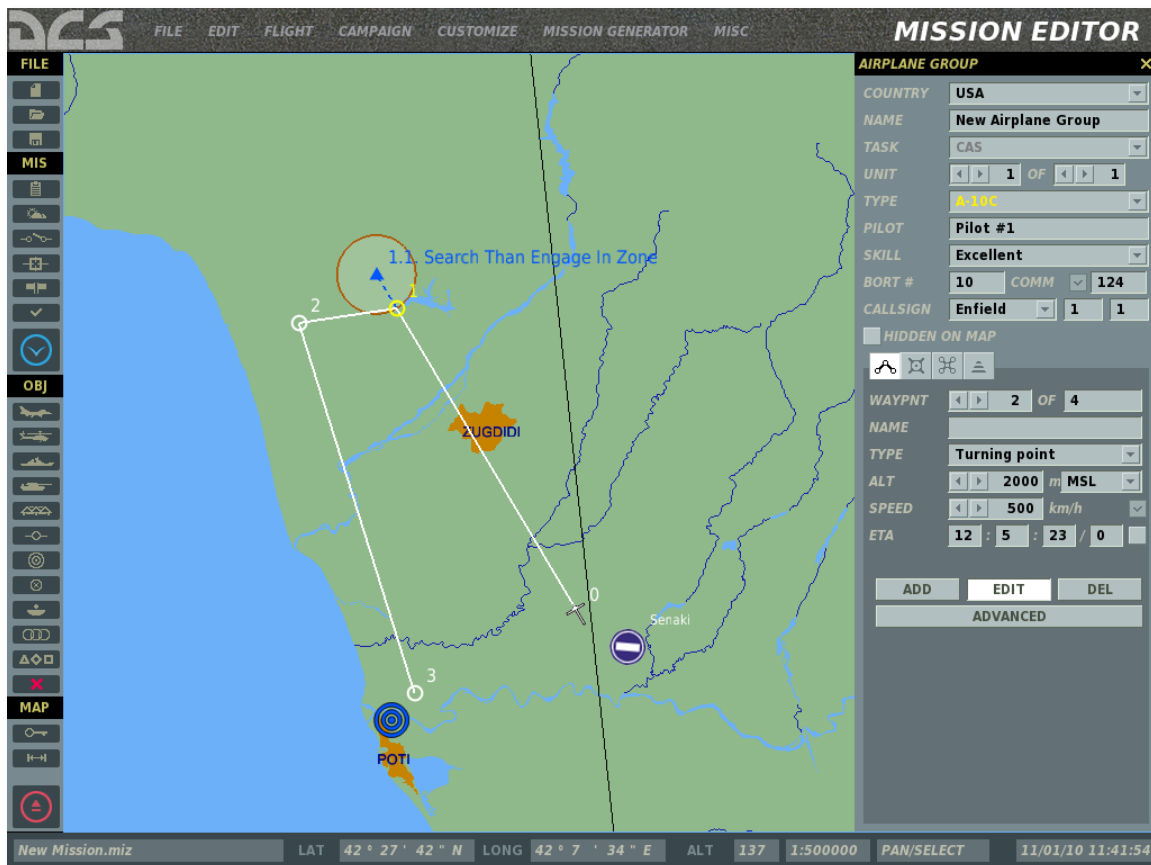
- **Bianco**. Unità selezionata.
- **Rosso**. Unità lato Red non selezionata.
- **Celeste**. Unità lato Blu non selezionata.

Al waypoint uno ci sarà un'icoma di unità al posto del cerchio standard di waypoint. Ad icone differenti corrispondono tipi di unità diversi:

Editor Icone Velivoli (Russia / Occidente)

Russia	NATO	Unit Type
		Utility helicopter <i>Elicottero di supporto</i>
		Attack helicopter <i>Elicottero d'attacco</i>
		Reconnaissance helicopter <i>Elicottero da ricognizione</i>
		Anti-ship/Anti-submarine helicopter <i>Elicottero anti nave/som</i>
		Fighter aircraft <i>Caccia</i>
		Attack aircraft <i>Aereo d'attacco</i>
		Reconnaissance aircraft <i>Aereo da ricognizione</i>
		Bomber aircraft <i>Bombardiere</i>
		Transport aircraft <i>Aereo da trasporto</i>
		AWACS (Airborne Early Warning and Control)

		Anti-ship/Anti-submarine aircraft <i>Aereo anti nave/som</i>
		Tanker <i>Cisterna</i>
		UAV (Unmanned Aerial Vehicle)



The screenshot displays the DCS Mission Editor interface. The main map shows a mission plan with three waypoints: 1 (a search and engage zone), 2 (a turning point), and 3 (a target area). The map includes geographical features like the coast, rivers, and locations such as ZUGDIDI, Senaki, and POTI. The right-hand panel, titled 'AIRPLANE GROUP', is configured with the following settings:

- COUNTRY: USA
- NAME: New Airplane Group
- TASK: CAS
- UNIT: 1 OF 1
- TYPE: A-10C
- PILOT: Pilot #1
- SKILL: Excellent
- BORT #: 10 COMM 124
- CALLSIGN: Enfield 1 1
- HIDDEN ON MAP:
- WAYPNT: 2 OF 4
- NAME: (empty)
- TYPE: Turning point
- ALT: 2000 m MSL
- SPEED: 500 km/h
- ETA: 12 : 5 : 23 / 0
- Buttons: ADD, EDIT, DEL, ADVANCED

The bottom status bar shows: New Mission.miz, LAT 42° 27' 42" N, LONG 42° 7' 34" E, ALT 137, 1:500000, PAN/SELECT, 11/01/10 11:41:54.

Per ogni waypoint della rotta possono essere inserite le seguenti opzioni: [vedi sopra](#).

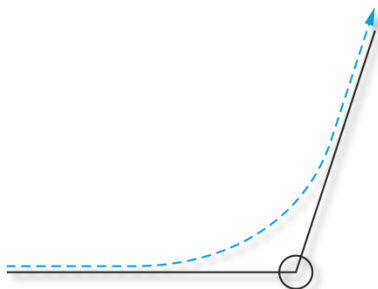
WAYPNT	< >	3	OF	4
NAME	Ingress			
TYPE	Turning point			
ALT	< >	2000	m	MSL
SPEED	< >	600	km/h	
ETA	12	:	11	:
		:	25	/
			0	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> ADD EDIT DEL </div>				

WAYPNT (waypoints). Il campo WAYPNT vi permette di navigare tra i Waypoints creati, e cliccando con il sinistro sulla Mappa del Mondo ne aggiungerete altri. Il campo sinistro mostra il waypoints attualmente selezionato e potrete navigare da qui usando le frecce. Il campo a destra mostra il numero totale di waypoints lungo la rotta. Il cerchio ed il numero del waypoint selezionato saranno colorati in giallo sulla mappa.

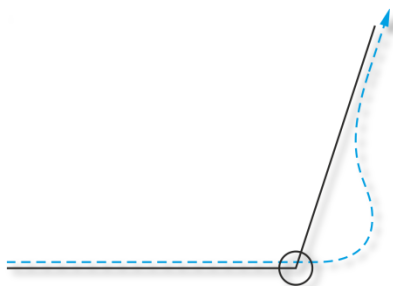
NAME. per ogni waypoint potrete assegnare un nome univoco. Digitate il nome del waypoint in questo campo ed il suo nome apparirà sulla mappa vicino al waypoint.

TYPE. Ad ogni waypoint può essere assegnata il tipo di azione che il velivolo eseguirà raggiunto il waypoint. Queste includono:

- **Turning Point.** Questo è il più comune waypoint di base, il velivolo eseguirà una lead turn in vista del waypoint per completare la virata in rotta con il waypoint successivo.



- **Fly Over Point.** Quasi come un Turning Point, nel Fly Over Point il velivolo virerà verso il prossimo waypoint solo dopo aver sorvolato la posizione del waypoint corrente. Questo risulta in una correzione di rotta necessaria per entrare in rotta con il waypoint seguente.



- **Takeoff from Runway.** Questo tipo è disponibile solo per il waypoint 1 e permette al velivolo di partire da soglia pista o da FARP con tutti i sistemi attivi e funzionanti. Quando è impostato su Takeoff, il waypoint viene agganciato al più vicino aeroporto/FARP.
- **Takeoff from Ramp.** Questo tipo è disponibile solo per il waypoint 1 e permette al velivolo di partire dal parking apron (ramp) con tutti i sistemi spenti. Quando è impostato su Takeoff, il waypoint viene agganciato al più vicino aeroporto/FARP.
- **Landing.** Questo tipo è disponibile solo sull'ultimo waypoint; il waypoint sarà automaticamente agganciato al più vicino aeroporto/FARP.

ALT (Quota). Imposta la quota a cui si dovrà trovare il velivolo quando raggiungerà il waypoint. Per impostarla potrete usare sia le frecce che digitare il valore nel campo.

ALTITUDE TYPE. La quota può essere impostata in metri sopra il livello del mare (MSL) – quota misurata relativamente al livello del mare (costante) o in metri sopra il livello del suolo (AGL) – quota misurata direttamente sul suolo sottostante. Poiché l'elevazione del terreno cambia nello scenario, impostare una quota AGL risulterà in un velivolo che segue il contorno del terreno lungo il tratto di rotta di quel waypoint. D'altro canto, impostare una quota MSL risulterà in un volo livellato, a meno che non sia ostruito dal terreno (come quando si tenta di mantenere un volo a bassa quota MSL in un terreno montuoso).

SPEED. Indicata la velocità desiderata per il waypoint come impostato dall'utente bloccando la SPEED o come calcolata dal Mission Editor quando la SPEED non è bloccata.

SPEED LOCK CHECKBOX. Seleziona tra l'inserimento manuale o automatico della velocità desiderata per il waypoint. Non è applicabile al waypoint iniziale.

Se la velocità è bloccata, il gruppo tenterà di mantenere la velocità desiderata tra il waypoint precedente e quello corrente.

ETA. (Estimated Time of Arrival). Indica il tempo di arrivo desiderato per il waypoint (o l'orario di partenza del gruppo in caso sia il waypoint iniziale). Viene impostata dall'utente se l'ETA è bloccata o dal Mission Editor se l'ETA è sbloccata..

ETA LOCK CHECKBOX. Seleziona tra l'inserimento manuale o automatico dell'ETA desiderata per il waypoint. L'ETA è bloccata di default per il waypoint iniziale (orario di partenza del gruppo).

Quando è bloccato, il campo ETA può essere usato per impostare un ritardo di attivazione nella missione gruppo, impostando l'ETA del waypoint iniziale ad un orario successivo a quello di inizio della missione. Per esempio, se la missione parte alle 12:00:00/1 e l'utente desidera avere un gruppo che appare 15 minuti dopo l'inizio, egli può bloccare l'ETA per il waypoint 1 alle 12:15:00/1. Inoltre, se l'utente desidera che il gruppo appaia in missione in seguito ad un evento senza orario specifico, può impostare l'ETA per l'orario iniziale ad un orario successivo alla fine della missione, come ad esempio 100 giorni dopo (12:00:00/100). In questo scenario il gruppo non apparirà fino a quando non accadrà l'evento oggetto di script o non verrà raggiunto l'orario dell'ETA.

Se l'ETA per il waypoint determina una velocità troppo bassa o troppo elevate per il tipo di velivolo, il font diventerà rosso ad indicare l'invalidità del dato ed apparirà il corrispondente messaggio d'errore quando l'utente tenterà di chiudere il pannello proprietà o salvare la missione [Vedi sopra per maggiori informazioni](#).

Pulsanti Modalità Waypoint

Questi tre pulsanti vi permettono di aggiungere, editare o cancellare i waypoint di rotta.



- **ADD** – In modalità ADD, ogni volta che cliccherete col tasto sinistro sulla mappa, aggiungerete un waypoint. La modalità è selezionata di default quando si apre il pannello proprietà gruppo.
- **EDIT**– In modalità EDIT, possono essere selezionati i waypoint sulla mappa per l'editing nel pannello di proprietà dei waypoint.
- **DEL** – Premendo questo pulsante cancellerete il waypoint selezionato.

Modalità Payload



La schermata Payload vi permette di impostare i carichi esterni del velivolo (armi, serbatoi e pod), il carburante interno, la quantità di chaff, flares e colpi di cannone, e lo schema di mimetico.

The screenshot shows the 'MISSION EDITOR' interface for the A-10C Warthog. The central focus is the 'LOADOUT EDITOR' grid, which maps 11 aircraft stations to various payload options. The grid rows list payload packages like 'AGM-65D*2, AGM-65H*2, Mk-82' and 'AGM-65D*2, AGM-65H*2, TGP'. The columns represent stations 1 through 11. Icons in the grid cells indicate what is loaded at each station, such as bombs, missiles, or fuel tanks. To the right, the 'AIRPLANE GROUP' panel allows configuration of aircraft parameters like name, task, pilot, and fuel. The 'FUEL' panel shows current fuel levels and capacity. At the bottom, a row of buttons (NEW, COPY, DEL, RENAME, EXPORT) allows for managing the loadout table.

Stazioni del velivolo

Opzioni di payload

Carico interno

In cima alla pagina di Payload è disegnato il velivolo (di fronte) che illustra il numero assegnato ad ogni stazione. Le stazioni possono caricare armi, taniche e pod a seconda del velivolo e della stazione.

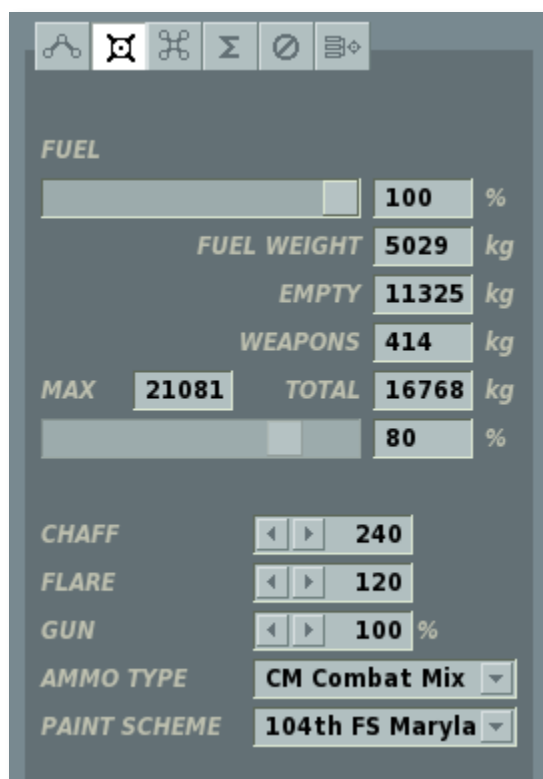
Sotto l'illustrazione c'è la tabella di caricamento che elenca ogni pacchetto di payload come riga separata. A sinistra di ogni riga c'è il nome del pacchetto di payload, ed ogni colonna a destra rappresenta una stazione differente e cosa vi viene caricato. Per selezionare un pacchetto di payload, cliccateci sopra e si evidenzierà. Se cliccate con il tasto destro su un box stazione nella tabella, una finestra pop-up i vari tipi di payload che possono essere agganciati a quella stazione e muovendo il mouse verso destra potrete selezionare lo specifico payload da caricare su quella stazione. Al fondo della finestra pop-up c'è l'opzione Remove che vi permette di scaricare la stazione.

Sotto la tabella di caricamento c'è un gruppo di cinque pulsanti che vi permettono di gestire la tabella. Questi includono:

- **NEW.** In aggiunta ai pacchetti payload esistenti, potete premere il pulsante NEW per crearne uno vostro. Facendolo apparirà una finestra pop-up che vi chiederà di inserire un nome per il vostro nuovo pacchetto. Dopo aver creato il nome e premuto OK per accettarlo, verrà mostrata sulla tabella di caricamento una nuova riga con il nome da voi scelto. Potrete quindi caricare ogni stazione usando la funzione click destro del mouse su ogni stazione.

- **COPY.** Potete creare nuovi pacchetti anche facendo una copia di quelli già esistenti per poi modificarli. Fate questo selezionando il pacchetto che volete usare come base e premete il pulsante COPY. Quando lo fate, vi verrà chiesto di inserire un nome per il pacchetto. Una volta fatto, verrà creata una nuova riga con il nome da voi scelto ,a utilizzando le assegnazioni del pacchetto di base che avevate selezionato.
- **DEL.** Per rimuovere dalla tabella di caricamento un pacchetto, selezionate quello da rimuovere e quindi premete il pulsante DEL.
- **RENAME.** Se non siete soddisfatti del nome di un pacchetto di payload, potete selezionarlo e premere Rename. Vi verrà quindi chiesto di impostare un nuovo nome per il pacchetto. Una volta premuto OK, il pacchetto sarà rinominato.
- **EXPORT.** Quando create un gruppo di velivolo ed impostate il suo TASK (compito), verrà associato un gruppo di pacchetti payload appropriato a quel compito. Il pulsante Export vi permette di associare un pacchetto di payload ad un altro compito. Per esempio, se avete un pacchetto all-ATGM nel compito CAS che vorrete utilizzare anche come Ground Attack, potrete selezionare il pacchetto in CAS ed esportarlo in Ground Attack. La prossima volta che creerete un gruppo con compito Ground Attack, il pacchetto dovrebbe apparire come una delle opzioni di carico.

A destra della schermata Payload c'è una serie di controlli che vi permette di correggere il carico interno del velivolo e la sua livrea.



- **FUEL** (slider). Lo slider FUEL può essere trascinato a destra o sinistra per impostare il carburante caricato sul velivolo (in percentuale rispetto al massimo).

- **FUEL WEIGHT.** Carburante interno in chilogrammi (kg).
- **EMPTY.** Peso a vuoto del velivolo in chilogrammi , senza carburante e pacchetti payload.
- **WEAPONS.** Peso totale in chilogrammi di tutti i carichi sulle stazioni.
- **MAX.** Questo campo mostra il massimo peso totale di sicurezza del velivolo, in chilogrammi.
- **TOTAL.** Peso totale del velivolo che include il peso a vuoto, quello del carburante e quello dei carichi, in chilogrammi.

La barra non interattiva sotto i campi MAX e TOTAL fornisce una indicazione visiva della massima percentuale di carico del velivolo.

Di seguito viene elencato il carico interno del velivolo non costituito dal carburante:

- **CHAFF.** Numero di chaff caricate. Modificabile con i pulsanti "<" - ">"
- **FLARE.** Numero di flares caricate. Modificabile con i pulsanti "<" - ">"
Nota, il numero totale di chaff e flares è limitato dal numero di cartucce di contromisure del velivolo, incrementandone uno se ne diminuirà l'altro.
- **GUN.** Percentuale del numero massimo di munizioni del cannone che possono essere caricate.
- **AMMO TYPE.** Selezione del tipo di munizioni caricate per il cannone.
- **COLOR SCHEME.** Selezione dello schema di colorazione del velivolo ("skin"). Il numero di scelte dipende dal velivolo.

Modalità Azioni Trigger

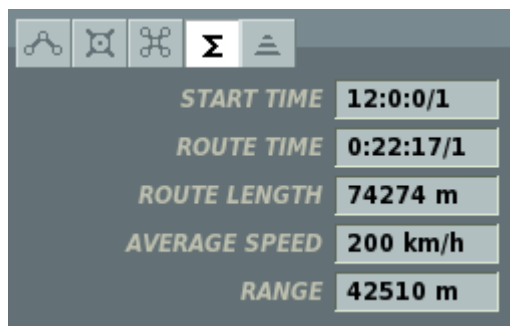


Il pulsante Azioni Trigger apre il Pannello Azioni Trigger. Questo pannello può essere usato per aggiungere od editare azioni di gruppo come nel Pannello Azioni Avanzate, ma che vengono attivate in base a regole di trigger definite nel Menu Trigger usando l'azione trigger AI TASK.

Modalità Sommario



Il pannello Sommario fornisce informazioni sull'intero piano di volo del gruppo aereo selezionato.



Statistic	Value
START TIME	12:0:0/1
ROUTE TIME	0:22:17/1
ROUTE LENGTH	74274 m
AVERAGE SPEED	200 km/h
RANGE	42510 m

START TIME. L'orario di partenza del gruppo in formato Ore:Minuti:Secondi/Giorno.

ROUTE TIME. Quanto tempo impiegherà il velivolo, senza fare variazioni, a volare la rotta. Viene indicato in formato Ore:Minuti:Secondi/Giorno.

ROUTE LENGTH. Distanza totale della rotta in metri.

AVERAGE SPEED. . La velocità media della rotta sommando tutte le velocità dei vari tratti e dividendo per il numero di tratti.

RANGE. La distanza in linea d'aria tra il waypoints iniziale e quello finale della rotta.

Modalità Avarie



Il Pannello AVARIE vi permette di impostare le avarie del velivolo.

Il vostro velivolo può venire danneggiato in combattimento da un missile o da una scheggia. Per essere preparati e riuscire a pilotare il velivolo quando i sistemi di bordo sono in avaria, questo strumento vi permette di imitare tali avarie. Scegliete il pulsante Avarie dalla Barra Strumenti e specificate nella finestra l'avaria che dovrebbe essere imitata dal programma. Specificate l'esatto orario per ogni avaria in cui vorrete addestrarvi oppure un Time Between Failure (TBF) se desiderate simulare un'avaria senza sapere esattamente quando accadrà ma solo in che lasso di tempo. Per esempio: Se, per il motore sinistro, digitate 30 nel campo Within, significa che il motore sinistro cederà nei prossimi 30 minuti. Se aggiungerete 0:15 nel campo After, l'avaria accadrà, con la probabilità impostata, in un arco di 30 minuti a partire dal 15° minuto dal decollo.

In aggiunta, potete modificare le probabilità di un'avaria correggendo il campo Probability per mezzo delle frecce. Le probabilità vanno da 0% (nulla) a 100% (sicura). Notte che le avarie si applicano solo al velivolo del giocatore.

DEVICE	After (hh:mm)	Within (mm)	Probability (%)
<input type="checkbox"/> L-ENGINE	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> R-ENGINE	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> L-HYDRO	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> R-HYDRO	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> SAS YAW LEFT	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> SAS YAW RIGHT	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> SAS PITCH LEFT	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> SAS PITCH RIGHT	0 : 0	1	100

Sul lato sinistro della finestra si trova l'elenco DEVICE che può essere utilizzato per impostare un'avaria durante la missione.

Alla destra di ogni sistema ci sono una serie di campi che vi permettono di impostare un lasso di tempo dall'inizio della missione in cui si verificherà l'anomalia e le probabilità che essa accada.

- **AFTER** (hh:mm). Inserite tra quante ore e minuti dall'inizio della missione si potrà verificare l'avaria.
- **WITHIN** (mm). Usate il terzo campo per determinare il lasso di tempo dalla partenza della missione in cui potrà verificarsi l'avaria.
- Il campo **PROBABILITY** (%)vi permette di inserire la probabilità percentuale (0-100) che l'avaria capiti durante la missione.

I passi necessari per impostare le avarie del velivolo includono:

1. Spuntare il box di spunta dell'avaria desiderata.
2. Impostare l'orario a cui o dopo di cui avrà luogo l'avaria (hh:mm).
3. Impostare il tempo entro quanto avrà luogo l'avaria (mm).
4. Impostare le probabilità che l'avaria si verifichi. (%).

Per esempio, per impostare che si verifichi col 50% di probabilità un'avaria del motore sinistro in un lasso di tempo di 15 minuti dopo un'ora di volo, spuntare il box L-ENGINE Device, digitare 01:00 nel campo After, digitare 15 nel campo Within field, e digitare 50 nel campo Probability.

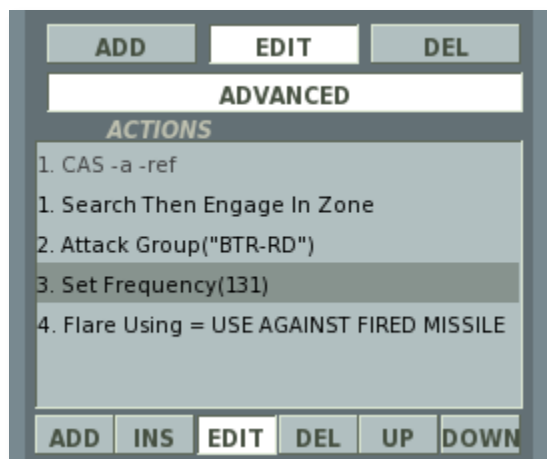
Al fondo della finestra ci sono due controlli aggiuntivi:

- **RAND**. Premendo il pulsante RANDOM si selezionerà un sistema a caso così come a caso saranno le probabilità e gli orari.
- **CLEAR**. Il pulsante CLEAR disabiliterà tutte le avarie ed imposterà orari e probabilità a zero.

Modalità Azioni Avanzate per Gruppi Velivoli



Premendo la scheda Advanced aprirete il Pannello Azioni Avanzate, che elenca le azioni associate al waypoint selezionato:



Il pannello è usato per impostare (aggiungere/editare/cancellare) le azioni di gruppo ([Task](#), [Enroute Task](#), [Commands](#), [Options](#)), che sono assegnate all'AI per quel waypoint dall'utente o generate automaticamente dal Mission Editor.

Pannello Interfaccia di Controllo

Pulsanti:

ADD. Aggiunge una nuova azione all'elenco. Quando premuto viene creata di default un'azione No Task, che può essere editata nel pannello pop-up a sinistra Impostazioni Azione.

INS. Inserisce una nuova azione sopra quella attualmente selezionata.

EDIT. Apre il pannello pop-up Impostazioni Azione per mostrare ed editare le impostazioni dell'azione. La stessa funzione è duplicata quando si clicca su qualsiasi waypoint di rotta sulla mappa.

DEL. Cancella l'azione selezionata.

UP. Sposta l'azione selezionata verso l'alto dell'elenco.

DOWN. Sposta l'azione selezionata verso il basso dell'elenco.

Elenco Azioni

L'Elenco azioni include tutti i Task, Enroute Task, Comandi e Opzioni associate al waypoint attualmente selezionato (per essere più precisi associate all'arrivo al waypoint

attualmente selezionato). Una volta che il leader del gruppo raggiunge il waypoint le azioni vengono eseguite in sequenza o secondo priorità.

Come precedentemente discusso, i Task e gli Enroute Task sono eseguiti come processi, richiedono quindi tempo per essere completati. I Comandi sono eseguiti e completati istantaneamente. Le Opzioni impostano regole e limitazioni sulla esecuzione delle azioni.

Può essere eseguito solo un Task alla volta. Comunque, si applicano alcune regole aggiuntive quando, in aggiunta al Task del waypoint, sono presenti Task basati su trigger.

Possono essere eseguiti allo stesso tempo più Enroute Task. Tutti gli Enroute Task si fermano se deve essere eseguito un Task. Se succede, l'Enroute Task verrà ripreso al completamento del Task.

I Comandi e le Opzioni sono eseguiti istantaneamente in accordo all'ordine nell'elenco azioni od alle impostazioni di priorità.

Tutte le azioni presenti nell'elenco azioni vengono mostrate usando il formato standard, Numero Azione, Tipo di Azione e parametri, Nome Azione, Attributo Azione:

<numero>.<tipo>(<parametro #1>, <parametro #2>, ... <parametro #n>)"<nome>"
-<attributo #1> -<attributo #2> ...-<attributo #n>

Il Nome Azione è un nome opzionale e personalizzato dell'azione usato per semplificare l'identificazione nell'elenco azioni. Il campo può essere lasciato vuoto.

Gli Attributi Azione sono usati per far riferimento ad uno o più dei seguenti possibili attributi:

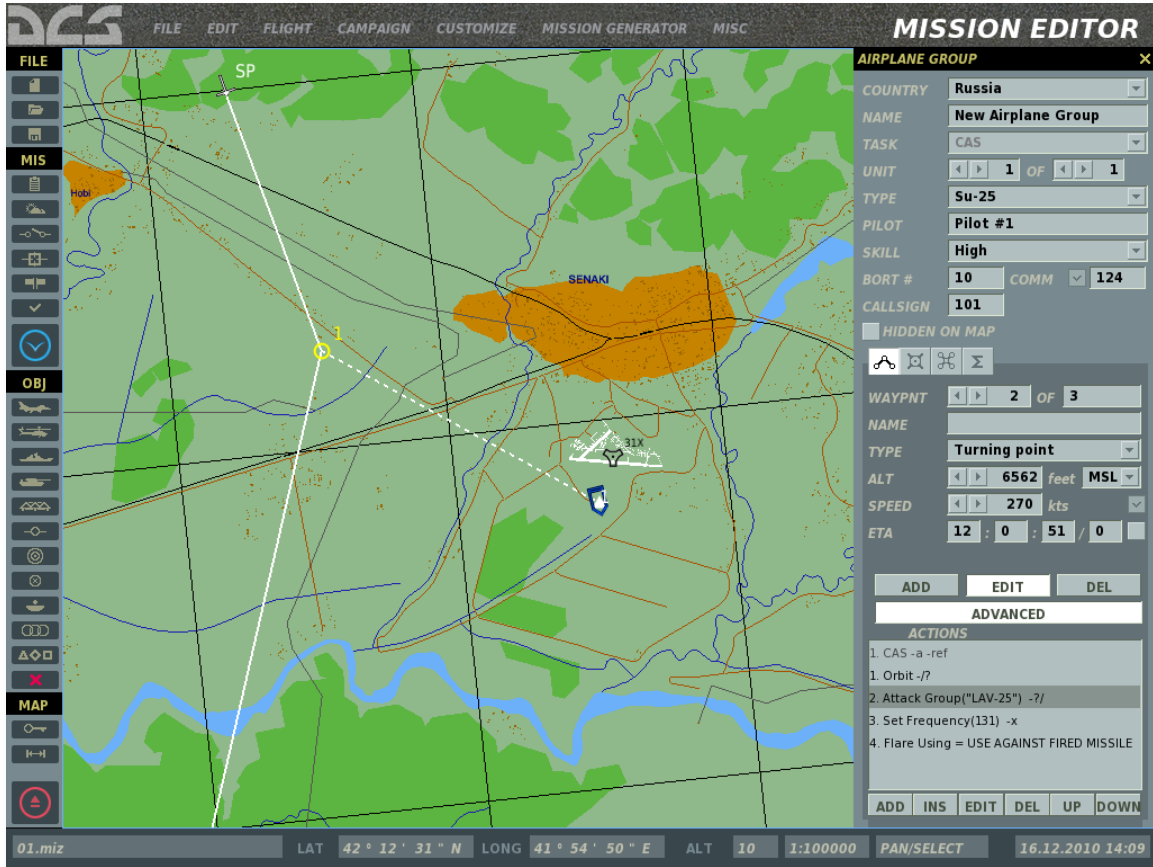
- "-x" – azione disabilitata;
- "-a" – azione generata automaticamente;
- "-!" – azione invalida. Indica una azione non corretta, di solito risultante da un'azione incompatibile con il task di missione del gruppo come impostato nel Pannello Proprietà Gruppo. Può essere dovuto ai cambiamenti del designer fatti sul compito di missione del gruppo dopo che era stata creata l'azione;
- "-?/" – L'azione include una condizione di start;
- "-/?" – L'azione include una condizione di stop;
- "-?/?" – L'azione include sia condizioni di start che di stop;
- "-ref" – L'azione aveva inizio al precedente waypoint.

Inoltre, sono usati font di colore nero, grigio o rosso per indicare:

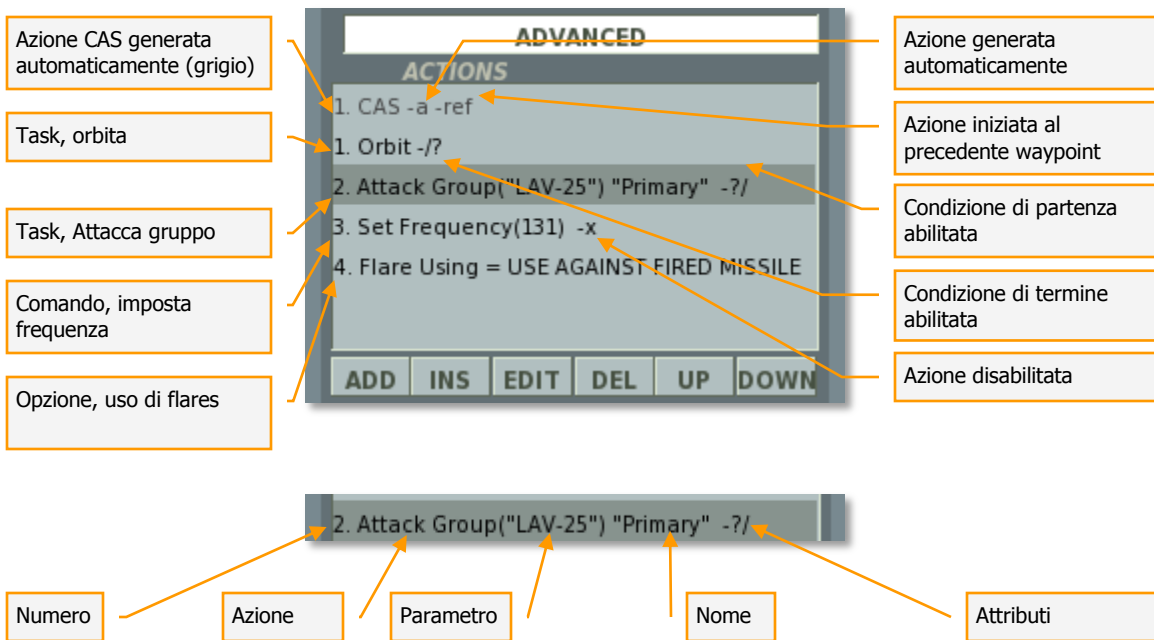
nero – azione valida;

grigio – azione generata automaticamente;

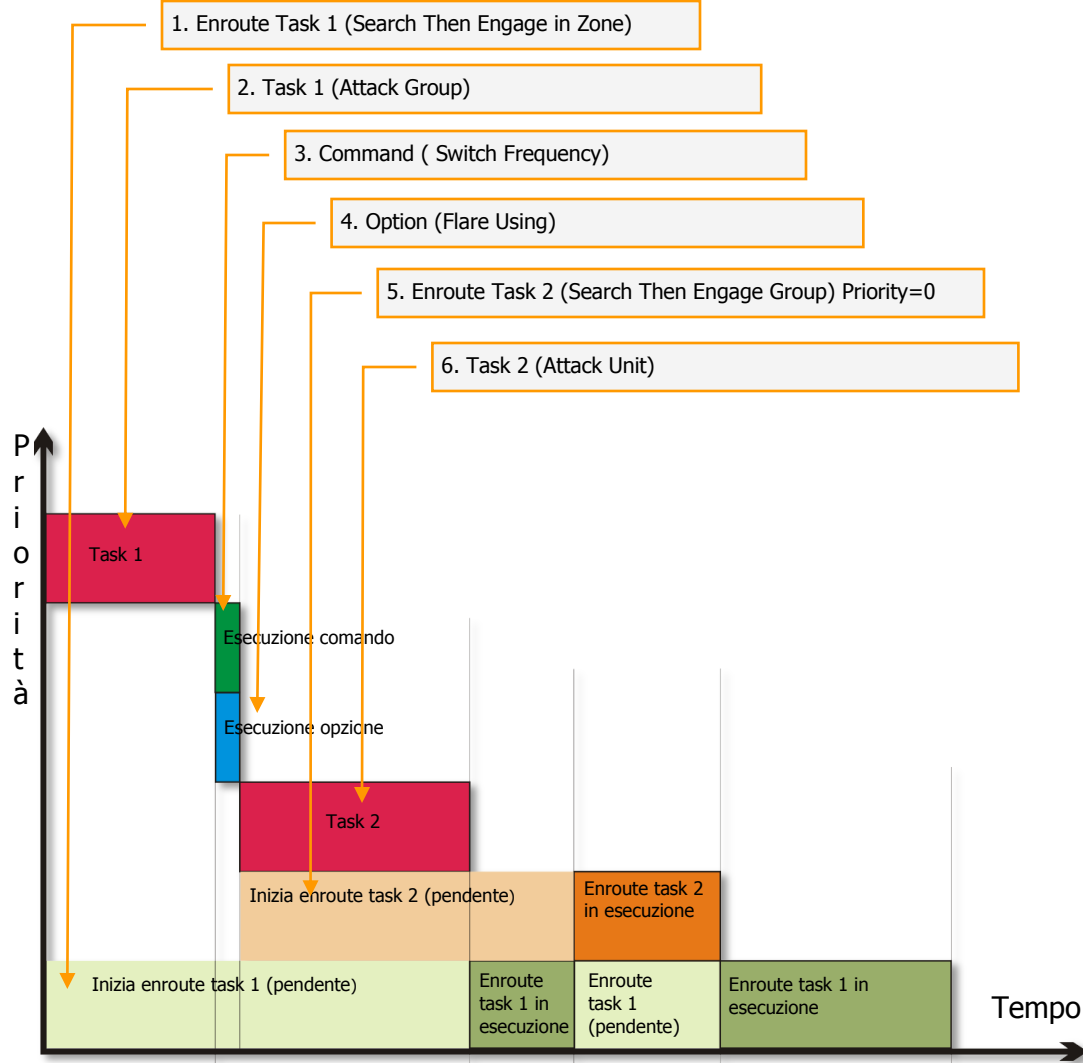
rosso – azione invalida.



Esempio di task per un gruppo Su-25attack sul WP1.



Andiamo ad esaminare un semplice scenario per meglio capire la sequenza di esecuzione in base al tipo di azione, ordine d'elenco, ed impostazioni di priorità:



L'AI inizia con l'azione #1 (Enroute Task 1 <Search Then Engage in Zone>), ma viene subito stoppata dall'esecuzione dell'azione #2 (Task 1 <Attack Group>), poiché tutti i Task hanno priorità più alta di tutti gli Enroute Task in corso. Dopo il completamento dell'azione #2 (Task 1 <Attack Group>) (o se automaticamente terminate dall'AI in seguito all'impossibilità di eseguirla), vengono eseguite in rapida successione le tre azioni che seguono: azione #3 (Comando <Set Frequency>), azione #4 (Opzione <Flare Using>) e azione #5 (Enroute Task 2 <Search Then Engage Group>). L'Azione #5 (Enroute Task 2 <Search Then Engage Group>) viene stoppata per eseguire l'azione #6 (Task 2 <Engage Unit>). Dopo il completamento dell'azione #6 (Task 2 <Engage Unit>) (o se automaticamente terminate dall'AI in seguito all'impossibilità di eseguirla), vengono riprese le azioni #1 (Enroute Task 1 <Search Then Engage in Zone>) e #5 (Enroute Task <Search Then Engage Group>). Di queste due azioni, l'azione #5 (Enroute Task <Search Then Engage Group>) ha la priorità più alta ("0"), quindi, se sono in essere le condizioni per entrambe le azioni #1 e #5, verrà eseguita per prima l'azione #5. Comunque, l'azione #5 (Enroute Task 2 <Search Then Engage Group>) ha anche una opzione di termine al waypoint-5, quindi cesserà di essere

eseguita dopo che il leader del gruppo avrà raggiunto questo waypoint, facendo ritornare l'AI all'esecuzione dell'azione #1 (Enroute Task 1 <Search Then engage in Zone>).

Azioni Trigger

I Task attivati da un trigger hanno priorità più elevate rispetto ai Task del waypoint. Per esempio, se viene attivato un Task da un trigger mentre è in corsa un Task Waypoint, quest'ultimo sarà stoppato e tenuto in memoria mentre l'AI eseguirà il Task del trigger. Una volta completato il Task del trigger (o scartato perché impossibile), verrà ripreso il precedente Task del waypoint.

Gli Enroute Task attivati da un trigger saranno aggiunti all'elenco degli Enroute Task attivi. Come per gli Enroute Task dei waypoint, gli Enroute task dei trigger rimarranno attivi fino a quando non saranno terminati da una condizione di stop.

Pannello Proprietà Azioni

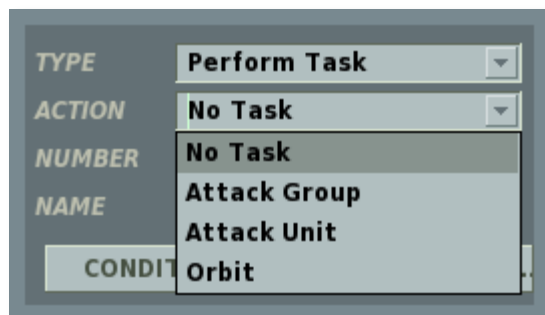
The screenshot displays the DCS Mission Editor interface. The main window shows a map with a mission path and waypoints. The 'AIRPLANE GROUP' panel on the right is visible, showing settings for a 'New Airplane Group' with a 'CAS' task. The 'Action Properties Panel' is open, showing the configuration for a selected action. The panel is divided into two sections: 'Pannello Avanzato Superiore' (Advanced Upper Panel) and 'Pannello Avanzato Inferiore' (Advanced Lower Panel). The upper panel includes fields for TYPE (Start Enroute Task), ACTION (Search Than Engage In), NUMBER (2), and NAME. The lower panel includes a ZONE RADIUS (0.5 km) and a list of target types (ALL, AIR, HELICOPTERS, GROUND, INFANTRY, FORTIFICATIONS, VEHICLES, ARMOR) with checkboxes. The background shows a map with a mission path and waypoints.

Il Pannello Proprietà Azione è usato per configurare le proprietà dell'azione selezionata nell'elenco azioni. Il pannello può essere aperto premendo i pulsanti ADD, INS o EDIT nell'elenco azioni, o con doppio click su un'azione. Per default, premendo il pulsante ADD si aggiungerà un'azione "No Task" e si aprirà un Pannello Proprietà Azione di colore nero. Nel Pannello Proprietà Azione, possono essere scorse le azioni, indicate nell'elenco, usando il pulsante NUMBER </> nel pannello proprietà appropriato.

Pannello Superiore Proprietà Azioni

Questo pannello è usato per impostare le proprietà principali dell'azione, incluso il tipo, così come per accedere al pannello delle condizioni di start e stop delle azioni:

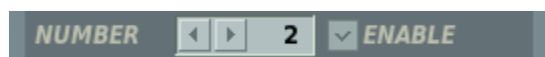
TYPE – menu a tendina del tipo di azione.



- [Perform Task](#) – imposta l'azione del Task;
- [Start Enroute Task](#) – inizia l'azione dell'Enroute Task;
- [Perform Command](#) – imposta l'azione di un Comando;
- [Set Option](#) – imposta l'azione di una Opzione.

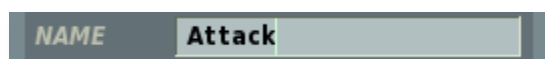
ACTION – Menu a tendina delle azioni dove scegliere l'azione specifica od il tipo di azione scelto nel menu TIPO (le azioni specifiche sono discusse in seguito).

NUMBER – indica il numero di sequenza dell'azione selezionata.

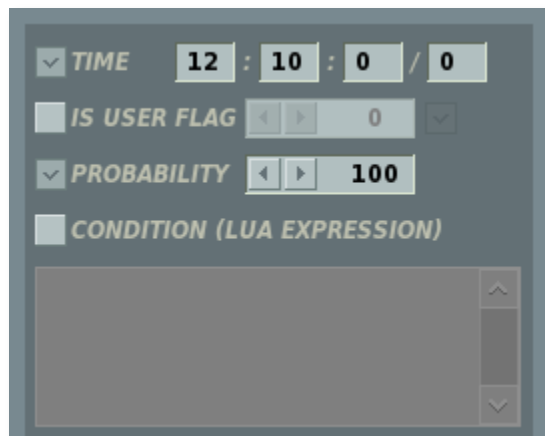


ENABLE (box di spunta) – Rimuovendo la spunta si disabilita l'azione e si aggiunge l'attributo "-x" nel pannello elenco azioni. Vi permette di testare il comportamento dell'AI con e senza l'azione selezionata e senza bisogno di cancellare e ricreare l'azione.

NAME (stringa di input) – Una digitazione opzionale che può essere usata per inserire una ID personalizzata dell'azione per facilitarne la navigazione e l'identificazione nell'elenco da parte del designer o da altri utenti.



CONDITION – Questo pulsante apre e chiude il Pannello Condizioni di start. Queste condizioni possono essere usate per decidere le regole di avvio di un'azione e possono includere: orario di missione, variabili logiche (stati di flag), probabilità, o scripting personalizzato del linguaggio di codice LUA.



Tute le condizioni di start operano con la regola "OR". Quando sono impostate più condizioni, ognuna deve essere vera per attivare l'azione.

TIME – Imposta l'orario della missione nel gioco dopo di cui la condizione ha effetto.

IS USER FLAG – imposta il numero di flag e lo stato (on/vero o off/falso) come condizione di avvio. Il numero di flag può essere inserito manualmente o usando i tasti freccia. Lo stato della flag è impostato spuntando il box a destra del numero di flag. Se il box è spuntato, la flag dovrà essere on/vera perché la condizione abbia effetto. Se il box non è spuntato, la flag dovrà essere off/falso perché la condizione abbia effetto. Le Flag possono essere impostate su on e off usando le funzioni trigger nel Menu Trigger.



Se la flag 2 è ON/VERO



Se la flag 2 è OFF/FALSO

PROBABILITY – Imposta le probabilità percentuali che l'azione sia avviata.

CONDITION (LUA EXPRESSION) – questa finestra può essere usata per inserire una espressione personalizzata per l'azione usando il linguaggio codice LUA. Il codice inserito sarà generato come funzione:

funzione <nome generato>()

ritorno <codice lua>

fine,

Questa funzione verrà eseguita periodicamente dal simulatore ed usata come condizione di avvio dell'azione.

STOP CONDITION - Questo pulsante apre e chiude il Pannello Condizioni di stop. Queste condizioni possono essere usate per decidere in base a che regola un'azione deve terminare e possono includere: orario di missione, variabili logiche (stati di flag), il tempo di durata dall'inizio dell'azione, lo scripting personalizzato del linguaggio di codice LUA, ed un waypoint di rotta (solo per gli Enroute Task).

Mentre i Task possono essere terminati sia da una condizione di stop che dall'AI nel gioco quando il compito viene completato (o saltato), gli Enroute Task sono progettati per essere efficaci per tutta la durata della rotta, quindi possono essere terminati solo per mezzo di una condizione di stop.

Il Pannello Condizioni di Stop varia leggermente tra Task ed Enroute Task.

Condizioni di Stop
Pannello per i Tasks

TIME 12 : 15 : 52 / 0
IS USER FLAG < > 0
PROBABILITY < > 100
CONDITION (LUA EXPRESSION)
DUR 0 : 15 : 0 / 0

Condizioni di Stop
Pannello Enroute Tasks

TIME 12 : 15 : 52 / 0
IS USER FLAG < > 0
PROBABILITY < > 100
CONDITION (LUA EXPRESSION)
DUR 0 : 15 : 0 / 0
LAST WPT < > 3

Le funzioni TIME, IS USER FLAG e CONDITION (LUA EXPRESSION) sono identiche al Pannello Condizioni di Start.

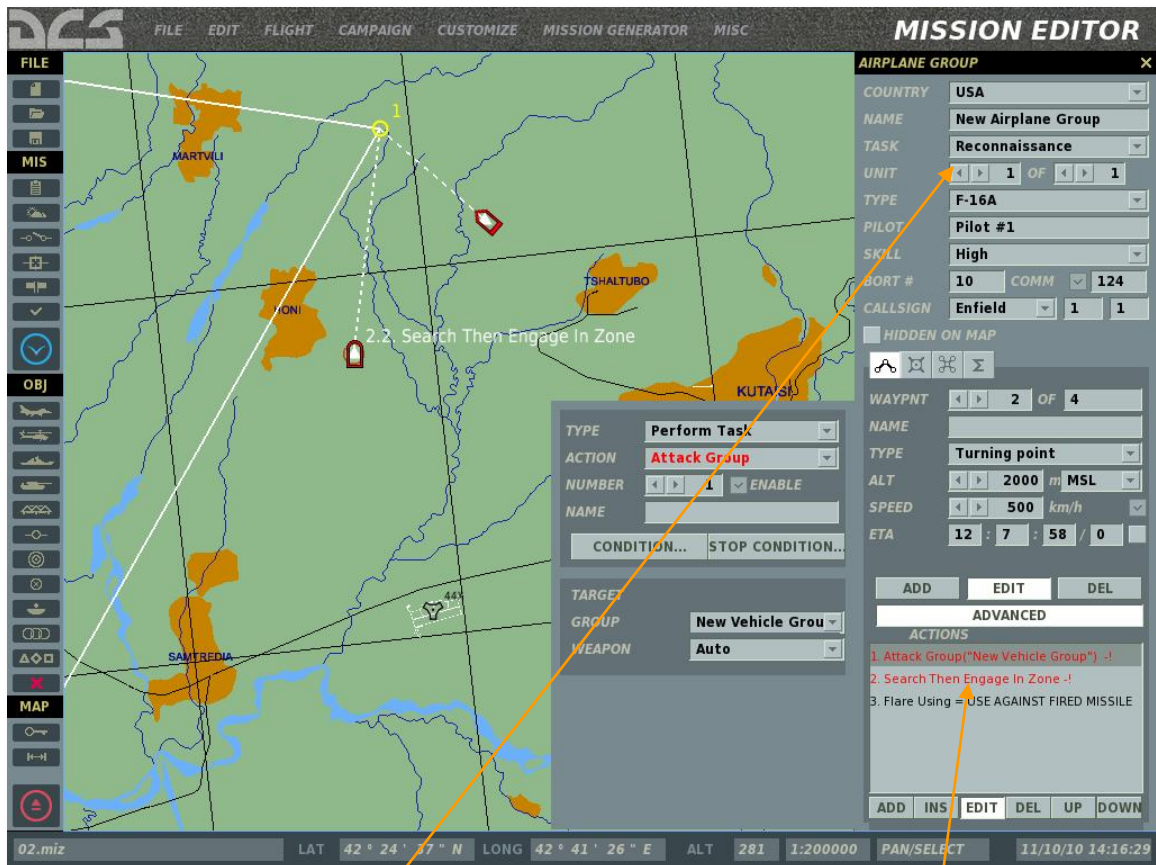
La funzione DURATION imposta la durata massima nel tempo di attività di un'azione. L'azione verrà terminata una volta che si eccede il limite di durata. Questa può essere una utile condizione per un task Orbit ai fini di limitare il tempo di stazionamento dell'AI.

La funzione LAST WP imposta il waypoint a cui sarà terminata l'azione.

Configurare Azioni Avanzate

Una volta selezionata un'azione nel menu a tendina ACTION del Pannello Superiore Proprietà Azione, le proprietà dell'azione appaiono nel pannello inferiore e possono essere personalizzate dal designer.

Le azioni disponibili dipendono dal tipo di gruppo che si sta editando (ala fissa o elicotteri) e dal task di missione (CAS, Intercetto, etc.). Se il task di missione viene cambiato dopo la creazione del gruppo, potrebbe andare in conflitto con le azioni già impostate. In questo caso l'azione invalida verrà proposta con font rosso ed un attributo "!" ne indicherà l'invalidità. Apparirà anche il corrispondente messaggio d'errore quando l'utente tenterà di chiudere il pannello proprietà o salvare la missione.



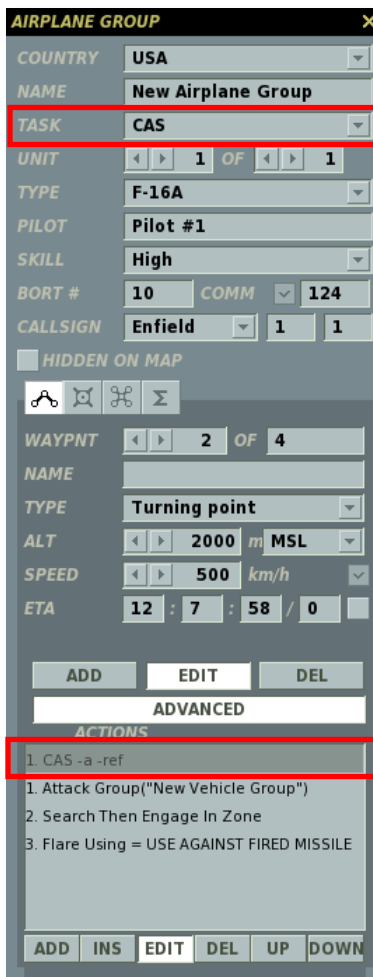
Gestione del Task del gruppo

Inserita una regola invalida

Azioni Automatiche

L'impostazione di un task di missione per un gruppo aereo (CAS, Intercetto, etc.) non influisce sul suo comportamento in gioco, ma serve solo a filtrare le azioni disponibili nel Pannello Azioni Avanzate.

Per permettere all'utente di creare missioni senza utilizzare il Pannello Azioni Avanzate, viene generata automaticamente, al waypoint iniziale, un'azione per il gruppo aereo. Questa azione appare come una ripetizione del Task di missione del gruppo e determina il comportamento in gioco del gruppo. Ogni azione automatica include un attributo "-a" nell'elenco azioni. Questa azione viene automaticamente ripetuta come riferimento in tutti gli altri waypoint della rotta con l'aggiunta dell'attributo "-ref".



Se viene cambiato il task del gruppo dopo la creazione, le azioni automatiche vengono automaticamente cambiate in accordo ad esso. Le azioni del task di missione possono essere inserite anche manualmente usando il Pannello Azioni Avanzate.

Le seguenti missioni generano azioni automatiche dello stesso tipo: "AWACS", "Refueling", "CAS", "CAP", "Fighter Sweep", "SEAD" e "Anti-ship". In tutti i casi tranne "AWACS" e "Refueling", le azioni automatiche sono di fatto degli Enroute Task per cercare e quindi ingaggiare i bersagli appropriati al task. Poiché queste azioni sono automatiche, le loro proprietà sono predeterminate e non possono essere editate.

Task

Come menzionato sopra, il Task disponibile per un gruppo dipende dal tipo di gruppo e dal task di missione del gruppo.

Possono essere disponibili i seguenti Task a seconda del task del gruppo:

- No Task
- Attack Group
- Attack Unit
- Attack Map Object
- Bombing
- Bombing Runway
- Orbit
- FAC - Assign Group

No Task

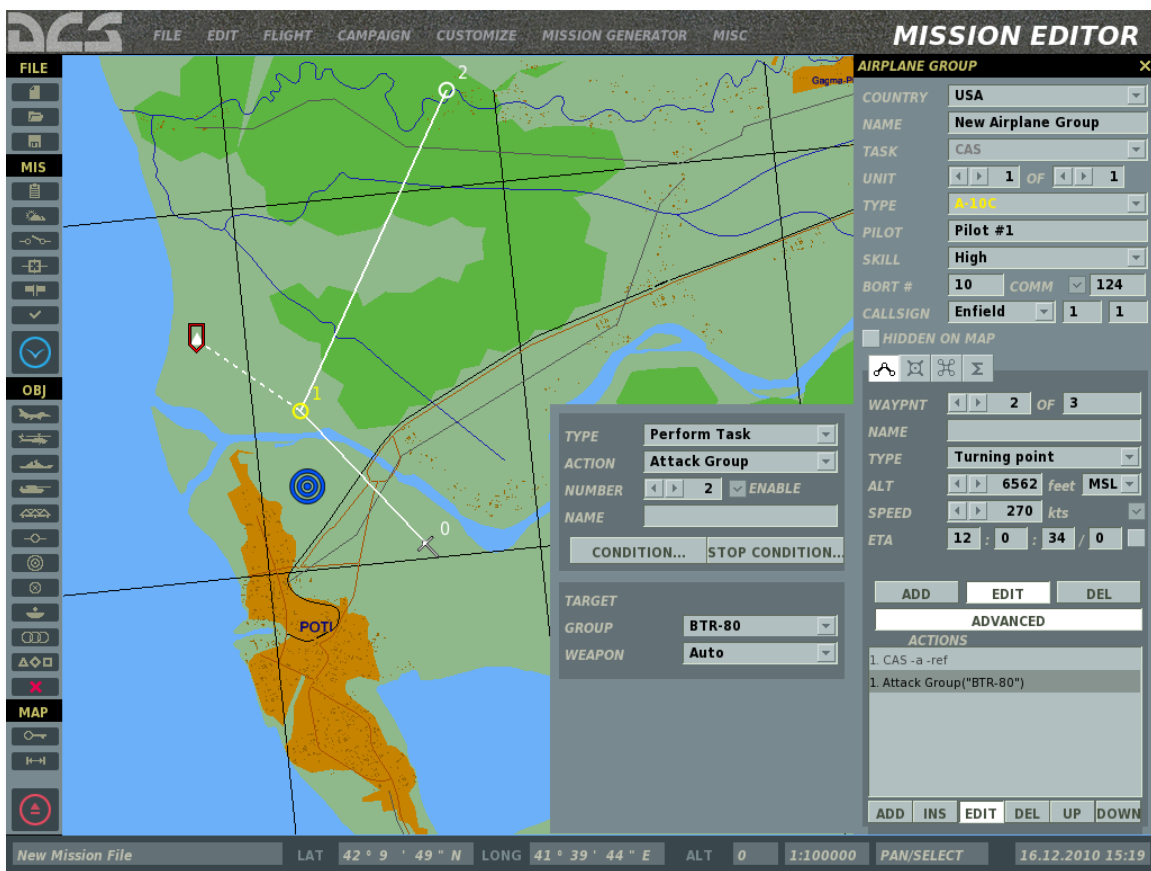
Disponibile per tutti i tipi di gruppo e di task. Un'azione No Task non imposta alcuna azione da eseguire da parte del gruppo.

Attack Group

Il designer imposta un attacco ad un specifico gruppo nemico di aria, terra, mare. Si applica a:

Tipo gruppo: ala fissa o elicotteri;

Task di missione: "SEAD", "CAS", "AFAC" (si possono designare come target solo gruppi di terra), "Anti-ship" (solo gruppi navali come target), "Intercept" (solo gruppi aerei come target).



Nota: il compito Attack Group presume la piena situational awareness del gruppo attaccante. La locazione del target deve essere conosciuta ed il gruppo tenterà sempre un attacco se le condizioni lo permettono.

Il gruppo target può essere scelto dal menu a tendina GROUP nel Pannello Inferiore Proprietà Azioni o cliccando con il sinistro sopra il gruppo target sulla mappa.

Quando si designa un target, sopra di esso appare un triangolo rosso ed una linea tratteggiata connette il triangolo al waypoint dell'azione.

Il Pannello Inferiore Proprietà Azioni permette anche di impostare un tipo specifico di armamento da impiegare contro il target o, in alternative, lasciare la scelta all'AI usando la selezione di default "Auto". Se viene specificato l'armamento, ma con quel tipo l'attacco non è possibile (per esempio, se l'arma manca dal payload od è esaurita), l'attacco non sarà eseguito.

Pannello Target:

GROUP. Menu a tendina per selezionare il gruppo target da tutti i gruppi nemici applicabili e disponibili nella missione.

WEAPONS. Menu a tendina per selezionare il tipo di armamento autorizzato per questa azione.

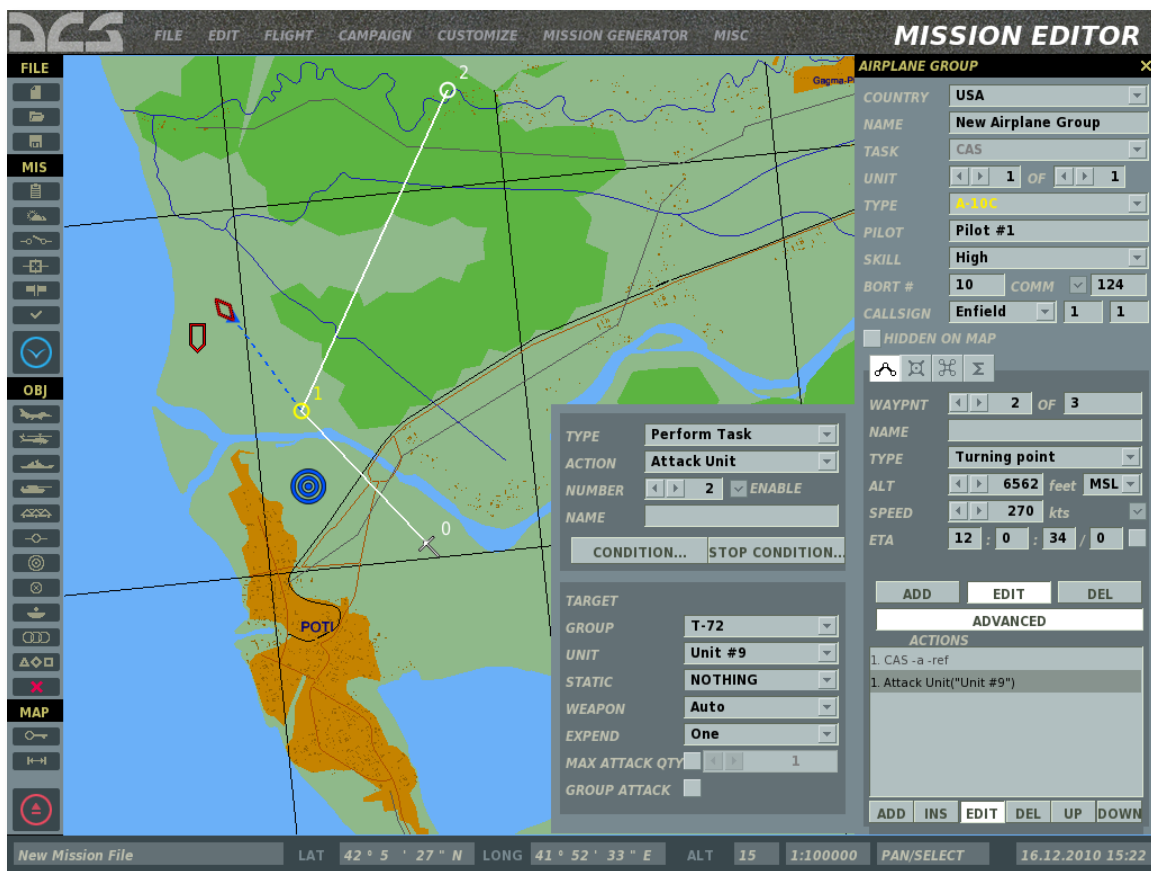
- **AUTO.** Selezione dell'armamento fatta automaticamente dall'AI.
- **Unguided.** Bombe non guidate, razzi , cannone.

- **Cannon.** Solo cannone.
- **Rockets.** Solo razzi non guidati..
- **Light Rockets.** Razzi non guidati di piccolo calibro.
- **Heavy Rockets.** Razzi non guidati di grosso calibro.
- **Bombs.** Solo bombe non guidate.
- **Iron Bombs.** Bombe generiche a caduta libera.
- **Cluster Bombs.** Solo bombe cluster.
- **Candle Bombs.** Solo bombe illuminanti.
- **Guided.** Munizioni guidate (bombe, missili).
- **Guided Bombs.** Solo bombe guidate.
- **Missiles.** Missili guidati aria - superficie.
- **ATGM.** Solo missili guidati anti carro.
- **ASM.** Solo missili anti nave.
- **Cruise Missiles.** Solo missili da crociera.

Nota: limitando l'AI sul tipo di armamento utilizzato per l'azione, potreste impedire all'AI l'esecuzione con successo dell'attacco (per esempio, quando il tipo di arma autorizzata è stato esaurito).

Attack Unit

Simile al Task Attack Group, ma permette al designer di specificare l'unità da attaccare all'interno del gruppo target.



In aggiunta alla selezione di una specifica unità del gruppo come target, il Task Attack Unit può essere usato per designare come target un oggetto statico dal menu a tendina STATIC o cliccando con il sinistro sopra l'oggetto statico sulla mappa. Questo task permette anche al designer di impostare l'ammontare di munizioni da spendere ed il numero di passaggi d'attacco.

Pannello Target:

GROUP. Menu a tendina per selezionare il gruppo target tra tutti quelli nemici applicabili e disponibili nella missione.

UNIT. Menu a tendina per selezionare una specifica unità del gruppo da attaccare.

STATIC. Menu a tendina per selezionare come target un oggetto statico (bunker, FARP, etc.)

WEAPONS. Menu a tendina per selezionare il tipo di arma autorizzato per l'azione.

EXPEND. L'ammontare del payload autorizzato nell'esecuzione dell'azione.

MAX ATTACK QTY. Il Massimo numero di passaggi d'attacco nell'azione.

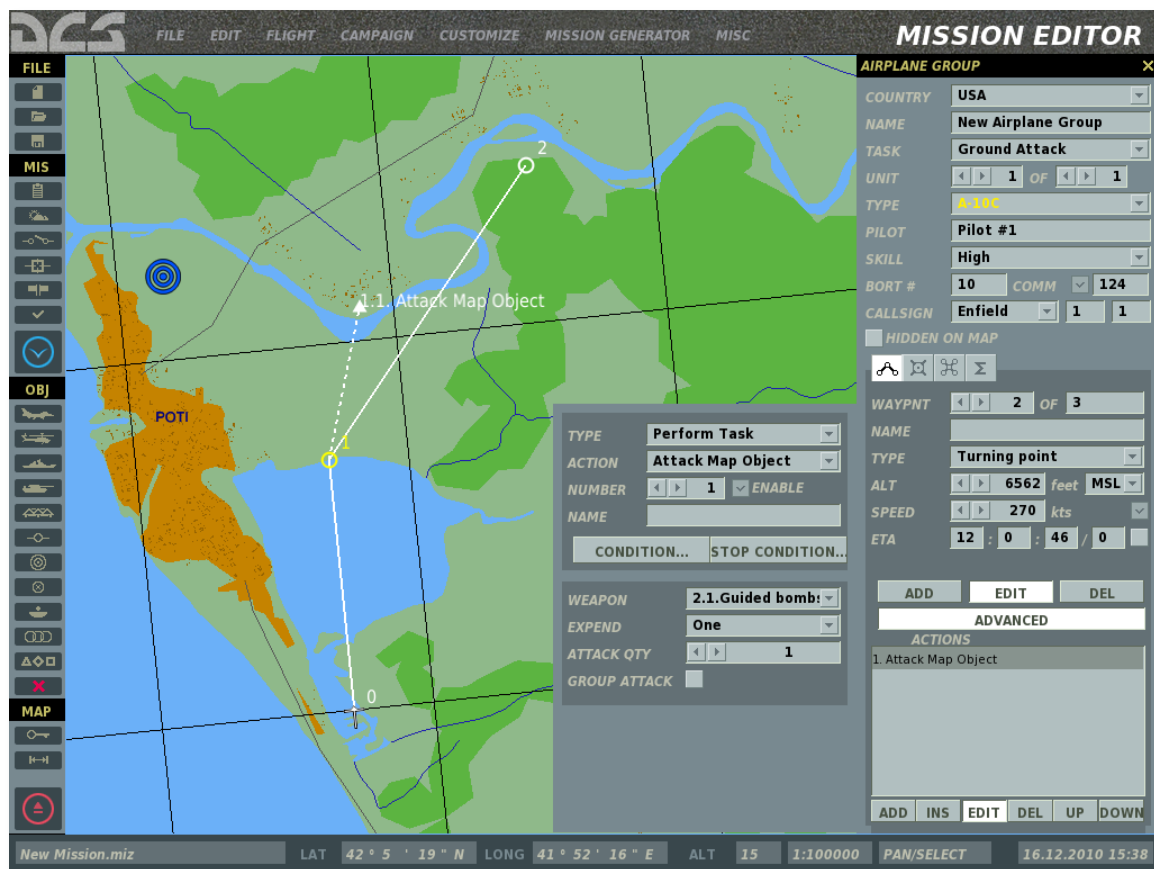
GROUP ATTACK. Se spuntato, l'intero gruppo parteciperà all'attacco. Per default, ad ogni velivolo nel gruppo di volo viene assegnato un target.

Attack Map Object

Attacca una struttura specifica od un oggetto sulla mappa, come ponti, bunker, etc., in base alle coordinate sulla mappa. Applicabile a:

Tipo gruppo: ala fissa o elicotteri;

Task di Missione: "Pinpoint Strike", "Ground Attack", "Runway Attack".



Dato che le strutture del mondo non sono selezionabili singolarmente sulla mappa, questo Task designa sulla mappa un punto target segnalandolo con un triangolo rosso ed una linea tratteggiata che collega il punto target al Waypoint del Task. Potete trascinare il triangolo, usando il mouse, per posizionarlo sulla mappa sopra il target desiderato. Una volta iniziato il compito, l'AI tenterà di trovare la struttura o l'oggetto più vicini al punto target ed attaccherà usando l'armamento impostato nelle proprietà del task.

Pannello Target:

WEAPONS. Menu a tendina per selezionare il tipo di arma autorizzato per l'azione.

EXPEND. L'ammontare del payload autorizzato nell'esecuzione dell'azione.

MAX ATTACK QTY. Il Massimo numero di passaggi d'attacco nell'azione.

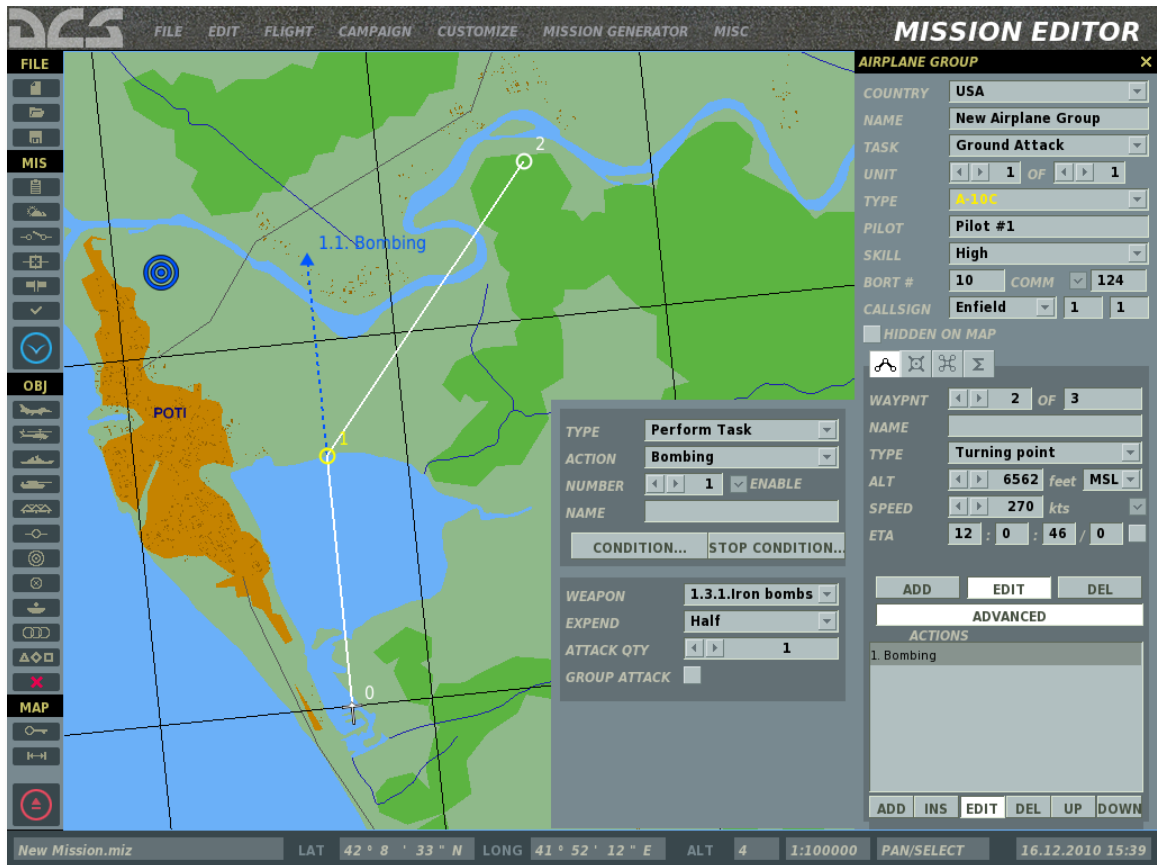
GROUP ATTACK. Se spuntato, l'intero gruppo parteciperà all'attacco. Per default, ad ogni velivolo nel gruppo di volo viene assegnato un target.

Bombing

Sgancio di armamento aria-terra sulle coordinate della mappa impostate dal designer. Applicabile a:

Tipo gruppo: ala fissa o elicotteri;

Task di Missione: "Pinpoint Strike", "Ground Attack", "Runway Attack".



A differenza del Task Attack Map Object, questo Task imposta l'AI ad attaccare un punto specifico sulla mappa e non l'oggetto nelle vicinanze. In altre parole, se piazzate il punto target sopra un pezzo di terra sgombro, l'AI tenterà di sganciare le sue armi in quel preciso punto.

Come per gli altri compiti di attacco, potrete configurare le proprietà di Task, incluse le armi da impiegare.

Pannello Target:

WEAPONS. Menu a tendina per selezionare il tipo di arma autorizzato per l'azione.

EXPEND. L'ammontare del payload autorizzato nell'esecuzione dell'azione.

MAX ATTACK QTY. Il Massimo numero di passaggi d'attacco nell'azione.

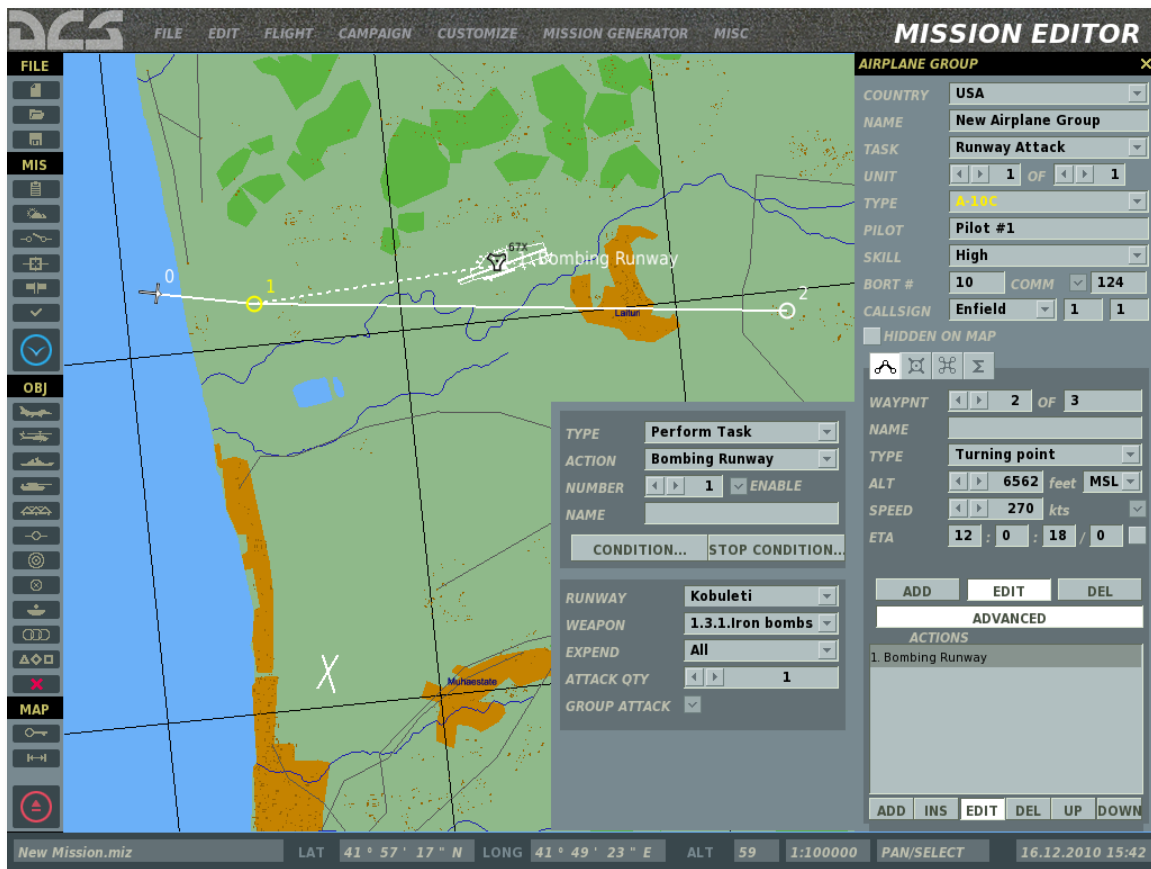
GROUP ATTACK. Se spuntato, l'intero gruppo parteciperà all'attacco. Per default, ad ogni velivolo nel gruppo di volo viene assegnato un target.

Bombing Runway

Attacca le piste delle basi aeree nemiche. Applicabile a:

Tipo gruppo: ala fissa o elicotteri;

Task di Missione: "Runway Attack".



La base aerea da attaccare può essere selezionata dal menu a tendina RUNWAY o selezionando con il mouse la base aerea direttamente sulla mappa.

Pannello Target:

RUNWAY. Menu a tendina per selezionare come target la base aerea.

WEAPONS. Menu a tendina per selezionare il tipo di arma autorizzato per l'azione.

EXPEND. L'ammontare del payload autorizzato nell'esecuzione dell'azione.

MAX ATTACK QTY. Il Massimo numero di passaggi d'attacco nell'azione.

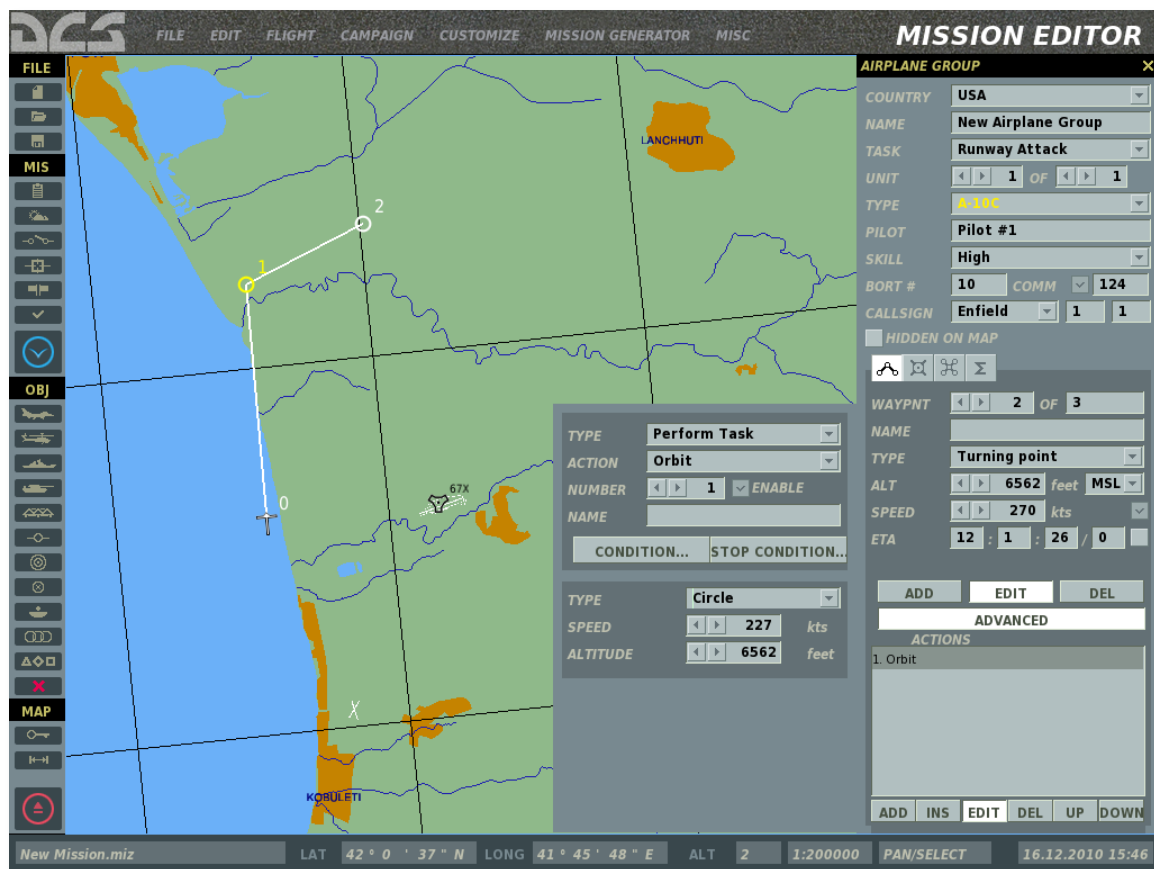
GROUP ATTACK. Se spuntato, l'intero gruppo parteciperà all'attacco. Per default, ad ogni velivolo nel gruppo di volo viene assegnato un target.

Orbit

Imposta il gruppo ad orbitare "on station" mentre attende per ulteriori condizioni ai fini di procedure con la missione. Applicabile a:

Tipo gruppo: ala fissa o elicotteri;

Task di Missione: tutti i task di missione.



Il menu a tendina TYPE permette al designer di scegliere tra uno schema race-track (loop tra l'attuale waypoint e quello successivo) o circolare.

Le impostazioni SPEED e ALTITUDE stabiliscono la velocità in nodi e la quota in metri dello schema.



Schema Circolare



Schema Race-Track

Un Task Orbit verrà interrotto automaticamente dall'AI quando raggiungerà il Bingo Fuel (quando l'AI ha abbastanza carburante solo per il ritorno alla base – RTB).

Questo compito può anche essere stoppato usando il Pannello Condizioni di stop ed impostando uno o più condizioni di stop per il Task.

Il Task Orbit permette al designer di creare scenari dove i gruppi AI restano in attesa (hold off) di procedere per la rotta fino a quando alcune condizioni non vengono soddisfatte. Queste possono includere un comando radio dal giocatore impostato

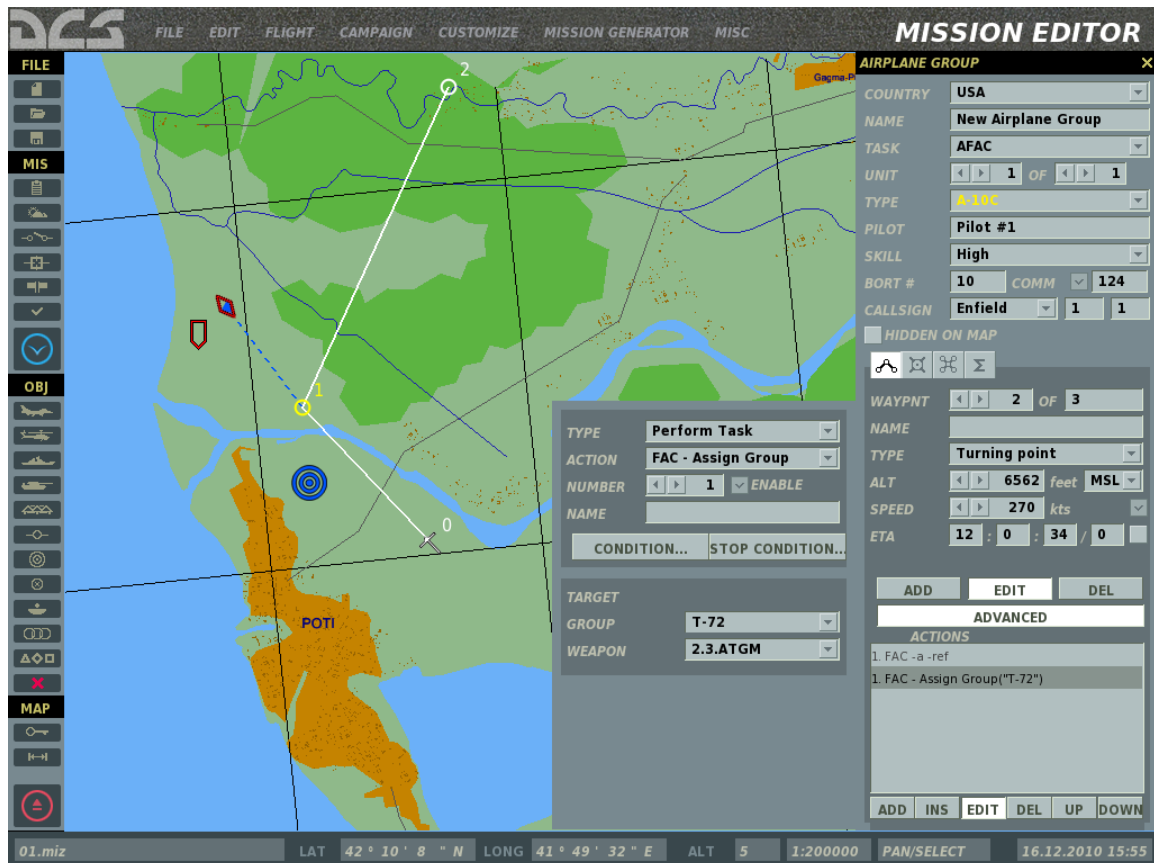
attraverso il Menu Trigger, la distruzione di un'unità nemica, come ad esempio una minaccia SAM, o la presenza di una particolare unità all'interno di una zona designata.

FAC - Assign Group

Questo task crea un Airborne Forward Air Controller (AFAC) che dirige gli aerei amici su un gruppo target designato dal designer. Applicabile a:

Tipo gruppo: ala fissa o elicotteri;

Task di Missione: "AFAC".



Le azioni di Targeting (assegnazione e puntamento dei bersagli) inizieranno quando le unità amiche arriveranno nell'area e stabiliranno le comunicazioni con l'AFAC.

Nota: il Task FAC: Assign Group Task presume la piena situational awareness dell'AFAC. La locazione del target deve essere conosciuta ed l'AFAC tenterà sempre di far eseguire un attacco se le condizioni lo permettono, anche se il target non è stato rilevato autonomamente dall'AFAC.

Il FAC fornirà solo il targeting contro il gruppo designato come target nel mission editor non farà il targeting dialtri gruppi.

Il Task FAC- Assign Group vi permette di impostare il tipo di armamenti richiesti dal FAC per l'attacco dei gruppi.

Enroute Task

Come menzionato in precedenza, gli Enroute Task disponibili per un gruppo dipendono dal tipo del gruppo (ala fissa, elicotteri) e dalla suo compito di missione. Ricordate, a differenza del Task, l'Enroute Task implica che l'AI rilevi autonomamente gruppi target prima di essere in grado di portare un attacco. L'abilità dell'AI nel rilevare i gruppi nemici dipende da diversi fattori, incluso i sensori trasportati dal velivolo, l'impostazione di skill (abilità) dell'AI, le condizioni meteo, etc.

Sensori del velivolo:

- Radar Aria-Aria
- Radar Aria-Superficie
- Radar Multimodo
- Ricevitori Radar Warning (allerta)
- Sistemi elettro-ottici diurni
- Sistemi elettro-ottici notturni
- Rilevamento ad occhio nudo (soggetto alle restrizioni di visibilità del cockpit)

Impostazioni dell'AI attaccante:

- Impostazioni di skill
- Velocità
- Restrizioni di visibilità del cockpit

Fattori ambientali e del target:

- Livello di illuminazione
- Sfondo del terreno (foresta, campi, strade, mare aperto)
- Limitazioni della visibilità dovute a condizioni atmosferiche quali nebbia, pioggia e neve.
- Interferenza delle nubi.
- Dimensioni dell'unità target
- Dimensioni del gruppo target
- Velocità del target
- Attività di fuoco intorno al target.

Quando si crea uno scenario usando l'Enroute Task, si dovrebbe tenere conto di tutte le condizioni di cui sopra. Per esempio, mandare un velivolo CAS diurno ad attaccare un gruppo di terra di notte od in condizioni di nebbia pesante, può risultare in un fallimento del velivolo nel rilevare il target. Inoltre, considerate la distanza dalla zona target ed assicuratevi che sia all'interno delle capacità di rilevamento dell'AI.

I seguenti Enroute Tasks possono essere disponibili a seconda del tipo di gruppo e del task:

- No Enroute Task
- Search Then Engage
- Search Then Engage in Zone
- Search Then Engage Group
- Search Then Engage Unit
- Refueling
- AWACS
- FAC
- FAC - Engage Group

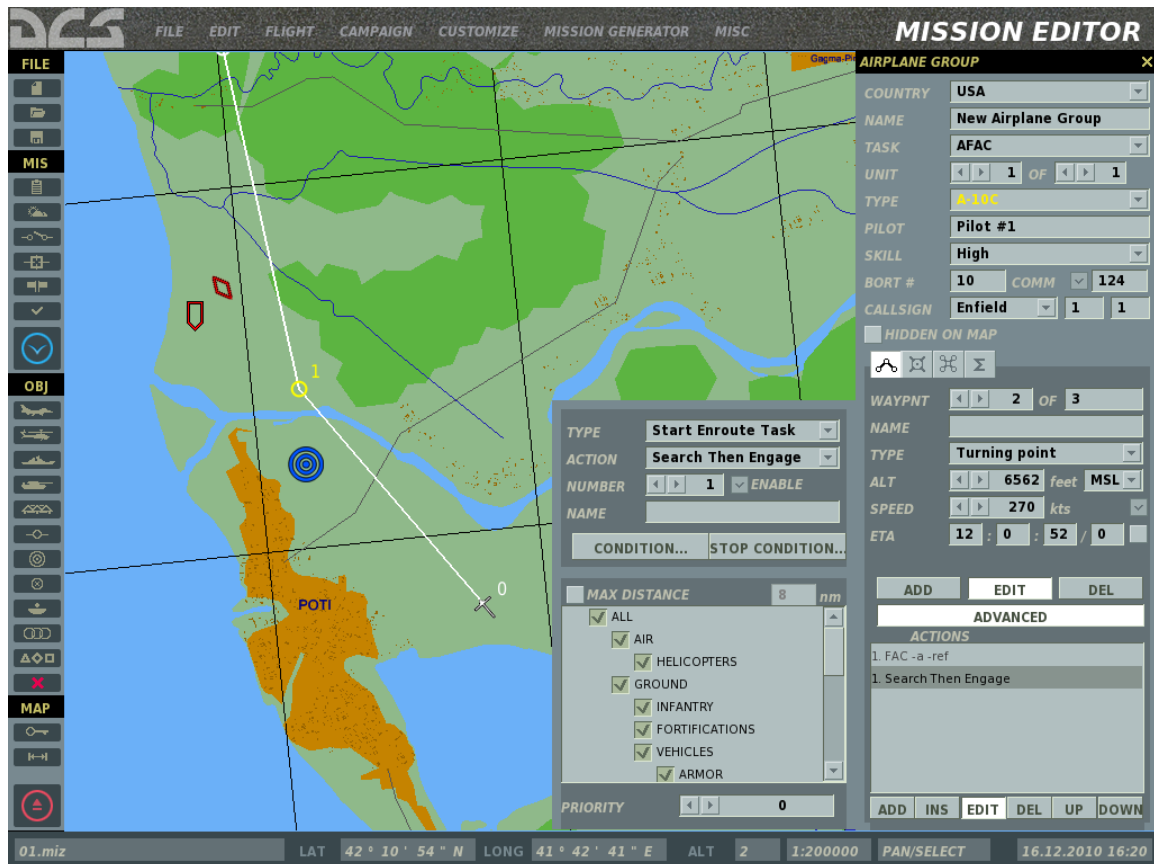
No Enroute Task

Disponibile per tutti i tipi di gruppo e di task. Un'azione No Enroute Task non imposta alcuna azione da eseguire da parte del gruppo.

Search Then Engage

Finche l'azione è in corso, l'AI cercherà attivamente il tipo di target impostato nelle proprietà del task ed ingaggerà prima possibile senza andare in conflitto con altri task. Applicabile a:

Tipo di gruppo: ala fissa e elicotteri.



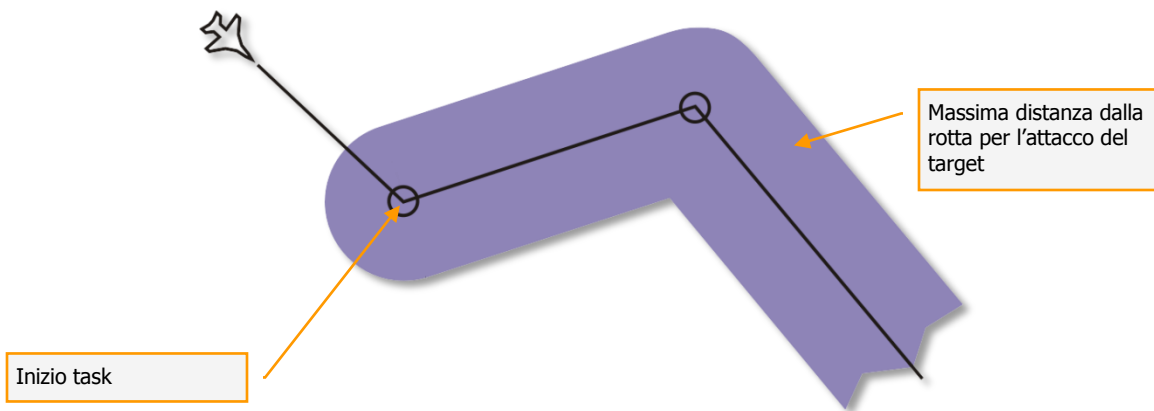
La lista dei target disponibili dipende dal compito di missione ed i target da ingaggiare sono selezionati usando i box di spunta nel Menu Inferiore Proprietà Azione:

Pannello Target

1. SEAD.
 - AIR DEFENCE *Difesa Aerea*
 - AAA (Artiglieria Anti-Aerea)
 - SAM (Sistema Missilistico Superficie-Aria)
 - SR SAM (Sistema SAM Corto Raggio)
 - MR SAM (Sistema SAM Medio Raggio)
 - LR SAM (Sistema SAM Lungo Raggio)
2. Anti-Ship. *Anti Nave*
 - NAVAL *Navale*
 - SHIPS *Navi*
3. CAS e AFAC
 - ALL *Tutti*
 - AIR *Aria*
 - HELICOPTERS *Elicotteri*
 - GROUND *Terra*
 - INFANTRY *Fanteria*
 - FORTIFICATIONS *Fortificazioni*
 - VEHICLES *Veicoli*
 - ARMOR *Corazzati*

- TANKS *Carri Armati*
- IFV *Veicoli Corazzati Leggeri*
- APC *Trasporto Truppe Corazzati*
- ARTILLERY *Artiglieria*
- UNARMED *Non Armati*
- AIR DEFENCE *Difesa Aerea*
 - AAA (Artiglieria Anti-Aerea)
 - SAM (Sistema Missilistico Superficie-Aria)
 - SR SAM (Sistema SAM Corto Raggio)
 - MR SAM (Sistema SAM Medio Raggio)
 - LR SAM (Sistema SAM Lungo Raggio)
- 4. Fighter Sweep e Intercept.
 - AIRPLANES *Aeroplani*
 - FIGHTERS *Caccia*
 - BOMBERS *Bombardieri*

MAX DISTANCE Questo box di spunta vi permette di bloccare una specifica distanza dal tratto di rotta entro la quale i target sono validi per l'azione. I bersagli oltre la striscia d'attacco non saranno attaccati.



PRIORITY Questo numero è usato per impostare la priorità dell'azione rispetto alle altre associate al waypoint. Il numero di priorità rappresenta l'ordine con cui sarà eseguita l'azione relativamente alle altre azioni, la priorità più alta è '0'.

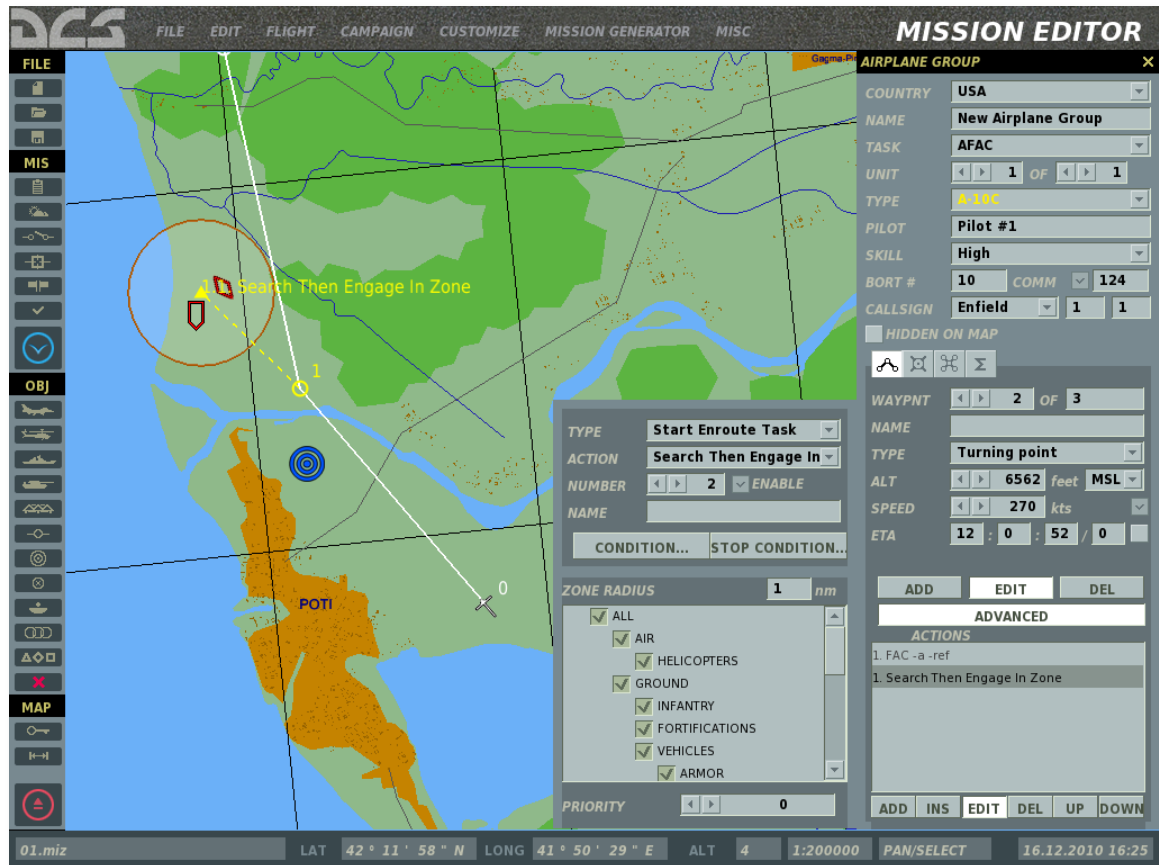
L'Enroute Task Search for Then Engage può essere usato per creare scenari dove il gruppo aereo mantiene uno schema di holding (attesa) e lo lascia per attaccare le unità nemiche che vengono scoperte entro i limiti imposti dalla proprietà del task. Per farlo, create l'Enroute Task Search for Then Engage nell'elenco azioni **dopo il** Task Orbit.

Search Then Engage in Zone

Come l'Enroute Task Search Then Engage, ma con l'aggiunta della restrizione di un'area target definita dall'utente. L'area target è una zona circolare che l'utente può porre ovunque sulla mappa e regolarne il raggio. Applicabile a:

Tipo di gruppo: ala fissa e elicotteri;

Task di Missione: tutti tipi di task eccetto "Fighter Sweep" e "Intercept".



L'area target può essere piazzata sulla mappa usando il tasto sinistro del mouse. Una linea tratteggiata connette il centro dell'area target (un triangolo) con il waypoint dell'azione.

Pannello Target

ZONE RADIUS Questo campo è usato per inserire il raggio dell'area target in miglia nautiche.

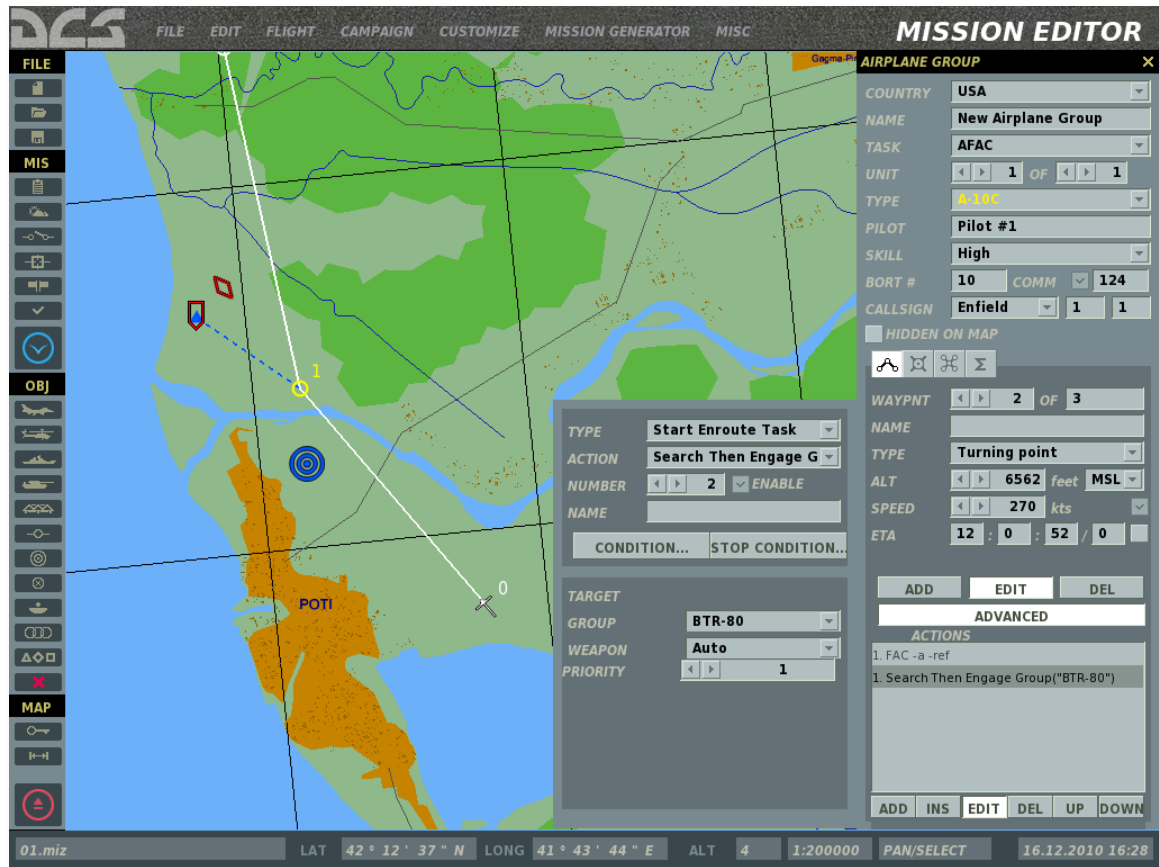
PRIORITY Questo numero è usato per impostare la priorità dell'azione rispetto alle altre associate al waypoint. Il numero di priorità rappresenta l'ordine con cui sarà eseguita l'azione relativamente alle altre azioni, la priorità più alta è '0'.

Come l'Enroute Task Search Then Engage, l'Enroute Task Search Then Engage In Zone può essere usato per creare scenari dove il gruppo aereo mantiene uno schema di holding (attesa) e lo lascia per attaccare le unità nemiche che vengono scoperte entro

l'area target ed i limiti imposti dalla proprietà del task. Per farlo, create l'Enroute Task Search for Then Engage In Zone nell'elenco azioni **dopo** il Task Orbit.

Search Then Engage Group

Analogo al task Attack Group, ma richiede che il gruppo attaccante scopra autonomamente il gruppo target prima di condurre l'attacco.



Pannello Target

GROUP. Menu a tendina per selezionare il gruppo target tra tutti quelli nemici applicabili e disponibili nella missione.

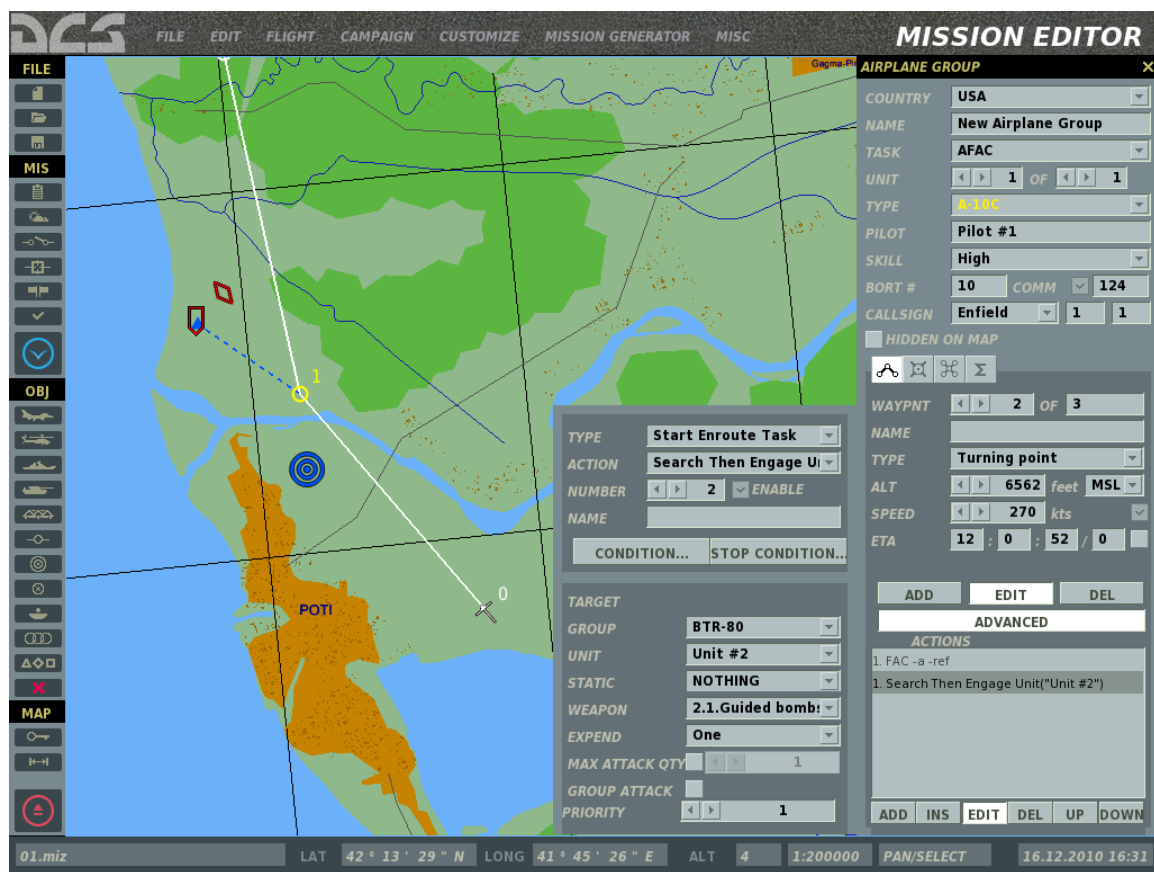
WEAPONS. Menu a tendina per selezionare l'armamento autorizzato per questa azione.

PRIORITY Questo numero è usato per impostare la priorità dell'azione rispetto alle altre associate al waypoint. Il numero di priorità rappresenta l'ordine con cui sarà eseguita l'azione relativamente alle altre azioni, la priorità più alta è '0'.

L' Enroute Task Search for Then Engage Group può essere usato per creare scenari dove il gruppo aereo mantiene uno schema di holding (attesa) e lo lascia per attaccare le unità nemiche che vengono scoperte entro l'area target ed i limiti imposti dalla proprietà del task. Per farlo, create l'Enroute Task Search for Then Engage Group nell'elenco azioni **davanti al** Task Orbit.

Search Then Engage Unit

Analogo al task Attack Unit Task, ma richiede che il gruppo attaccante scopra autonomamente il gruppo target prima di condurre l'attacco.



Pannello Target:

GROUP. Menu a tendina per selezionare il gruppo target tra tutti quelli nemici applicabili e disponibili nella missione.

UNIT. Menu a tendina per selezionare una specifica unità del gruppo da attaccare.

STATIC. Menu a tendina per selezionare come target un oggetto statico (bunker, FARP, etc.)

WEAPONS. Menu a tendina per selezionare il tipo di arma autorizzato per l'azione.

EXPEND. L'ammontare del payload autorizzato nell'esecuzione dell'azione.

MAX ATTACK QTY. Il Massimo numero di passaggi d'attacco nell'azione.

GROUP ATTACK. Se spuntato, l'intero gruppo parteciperà all'attacco. Per default, ad ogni velivolo nel gruppo di volo viene assegnato un target

PRIORITY Questo numero è usato per impostare la priorità dell'azione rispetto alle altre associate al waypoint. Il numero di priorità rappresenta l'ordine con cui sarà eseguita l'azione relativamente alle altre azioni, la priorità più alta è '0'.

L'Enroute Task Search for Then Engage Unit può essere usato per creare scenari dove il gruppo aereo mantiene uno schema di holding (attesa) e lo lascia per attaccare le unità nemiche che vengono scoperte. Per farlo, create l'Enroute Task Search for Then Engage Unit nell'elenco azioni **davanti al** Task Orbit.

Refueling

Il velivolo eseguirà un rifornimento aereo. Applicabile a:

Tipo di gruppo: ala fissa;

Task di Missione: Refueling.

Quando viene creato un task di missione Refueling, viene inserito automaticamente un Enroute Task Refueling come azione automatica al waypoint iniziale. Questa azione non può essere editata o cancellata.

AWACS

Il velivolo eseguirà il Airborne Warning and Control per le unità amiche. Applicabile a:

Tipo di gruppo: ala fissa;

Task di Missione: AWACS.

Quando viene creato un task di missione AWACS, viene inserito automaticamente un Enroute Task AWACS come azione automatica al waypoint iniziale. Questa azione non può essere editata o cancellata.

FAC

Il velivolo agirà come un Airborne Forward Air Controller (AFAC) per fornire gli ordini di targeting alle unità amiche presenti nell'area. Applicabile a:

Tipo di gruppo: ala fissa e elicotteri;

Task di Missione: AFAC.

Sotto un Enroute Task FAC, il FAC assegnerà la priorità ai target per i giocatori o i gruppi AI ed invierà gli ordini di targeting attraverso la fase d'attacco.

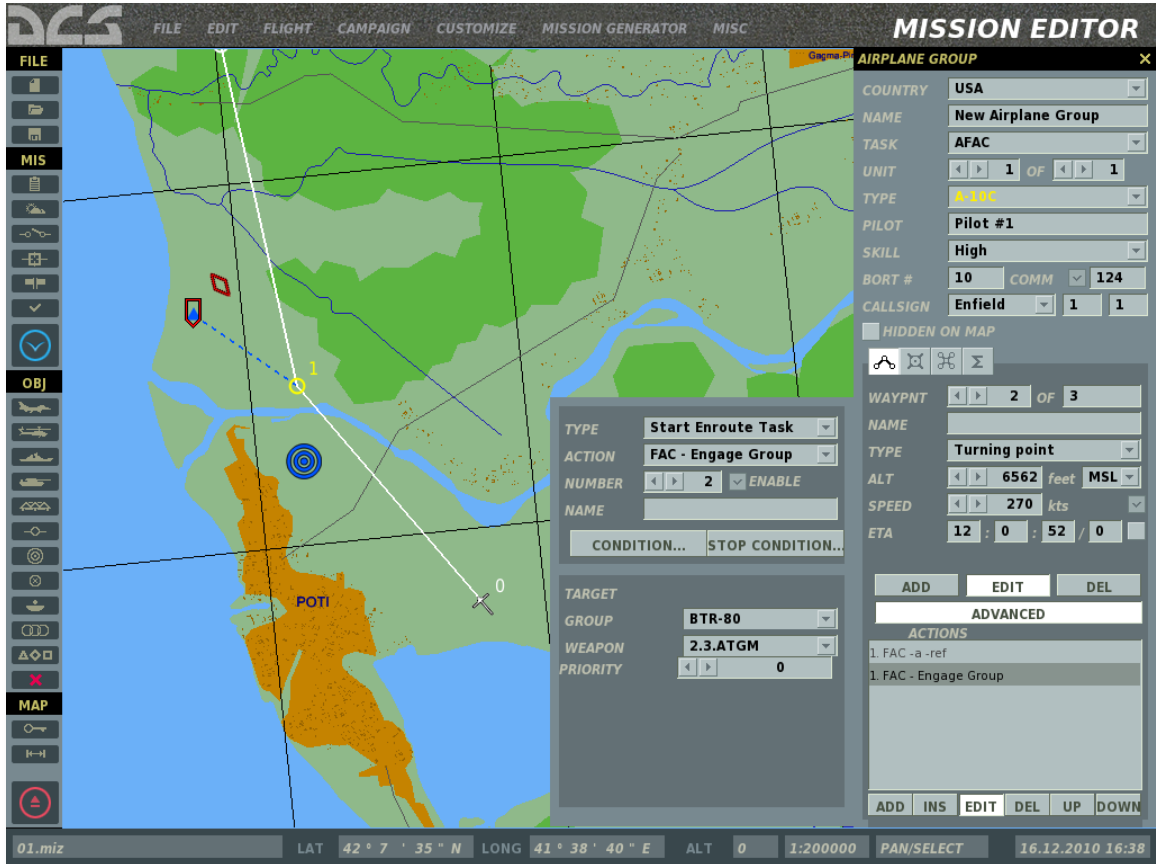
Nota: la selezione del target fatta dal FAC può non corrispondere a quella intesa dal designer per il giocatore o per le AI che attaccano, poiché non vengono selezionati specifici gruppi target.

FAC - Engage Group

Analogo all'Enroute Task FAC, eccetto che qui viene selezionato dal designer uno specifico gruppo nemico come target dell'AFAC. Applicabile a:

Tipo di gruppo: ala fissa e elicotteri;

Task di Missione: AFAC.



Ricordate, dato che questo è un Enroute Task, l'AFAC dovrà autonomamente rilevare il gruppo target prima di essere in grado di istruire, contro di esso, i comandi di targeting. Come descritto sopra, il rilevamento del target dipenderà da un numero di variabili dinamiche nel gioco, includendo il possibile mascheramento del terreno o le interferenze meteo. Se il designer non designa almeno un gruppo target, l'AFAC non istruirà alcun comando di targeting.

Nel caso di un AFAC, la selezione WEAPONS fa riferimento all'armamento che l'AFAC richiederà di impiegare contro il target.

Eseguire I Comandi

I seguenti comandi possono essere impostati come azioni una volta raggiunto il waypoint:

No Action

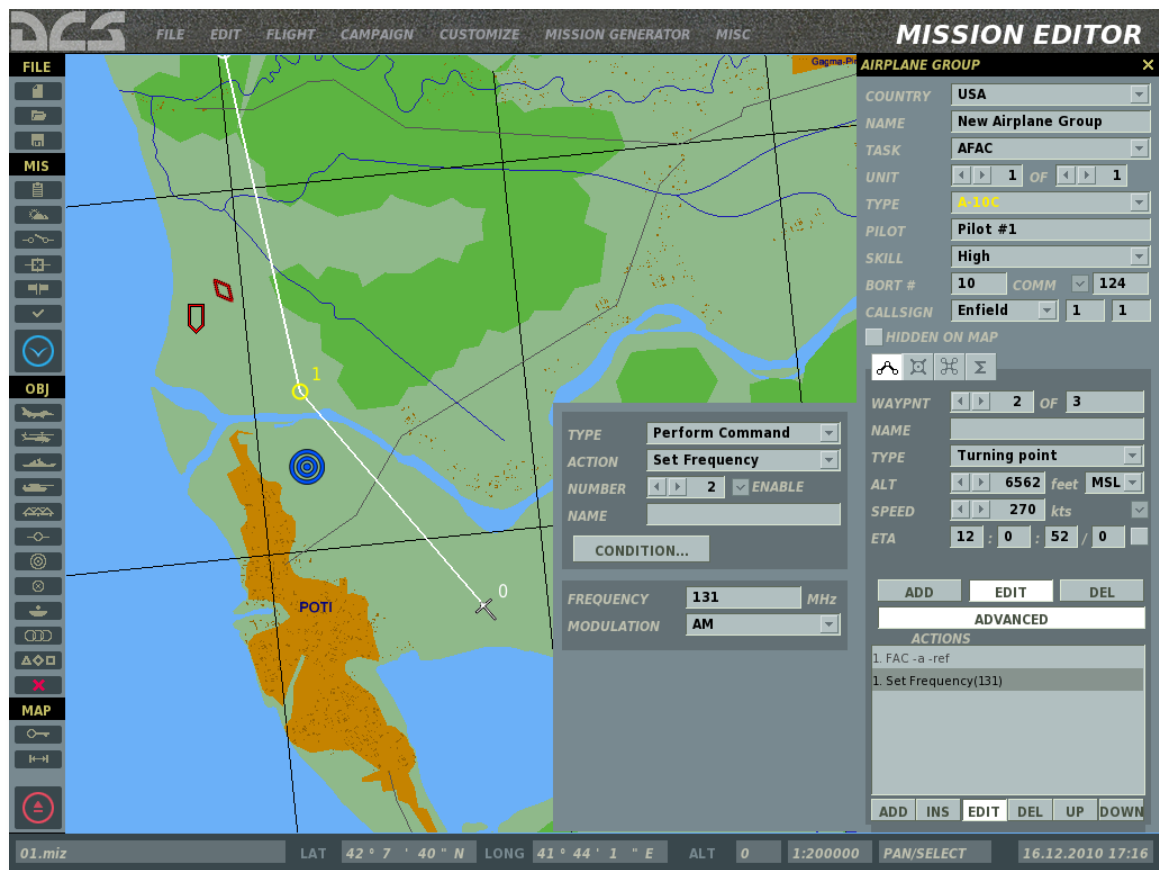
Nessun comando impostato. Selezione di default.

Run Script

Esegue lo script LUA inserito nel taccuino (scratch pad).

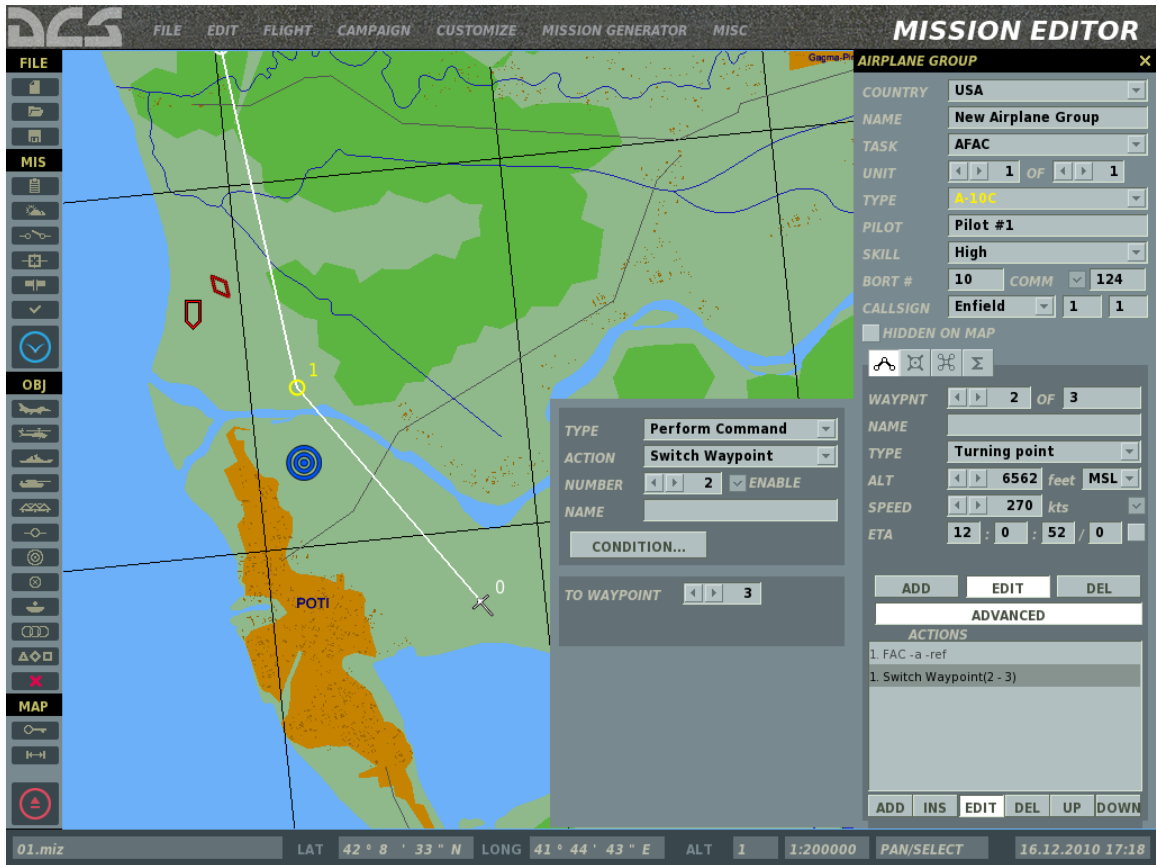
Set Frequency

Imposta la frequenza di comunicazione radio del gruppo in MHz ed in modulazione AM/FM.



Switch waypoint

Quando sono in essere le condizioni di questa azione, il gruppo navigherà dall'attuale waypoint verso quello impostato per l'azione. Per esempio, il gruppo può volare direttamente dal waypoint 3 al waypoint 6. Quando questo comando viene eseguito, tutte le altre azioni associate al waypoint vengono terminate.

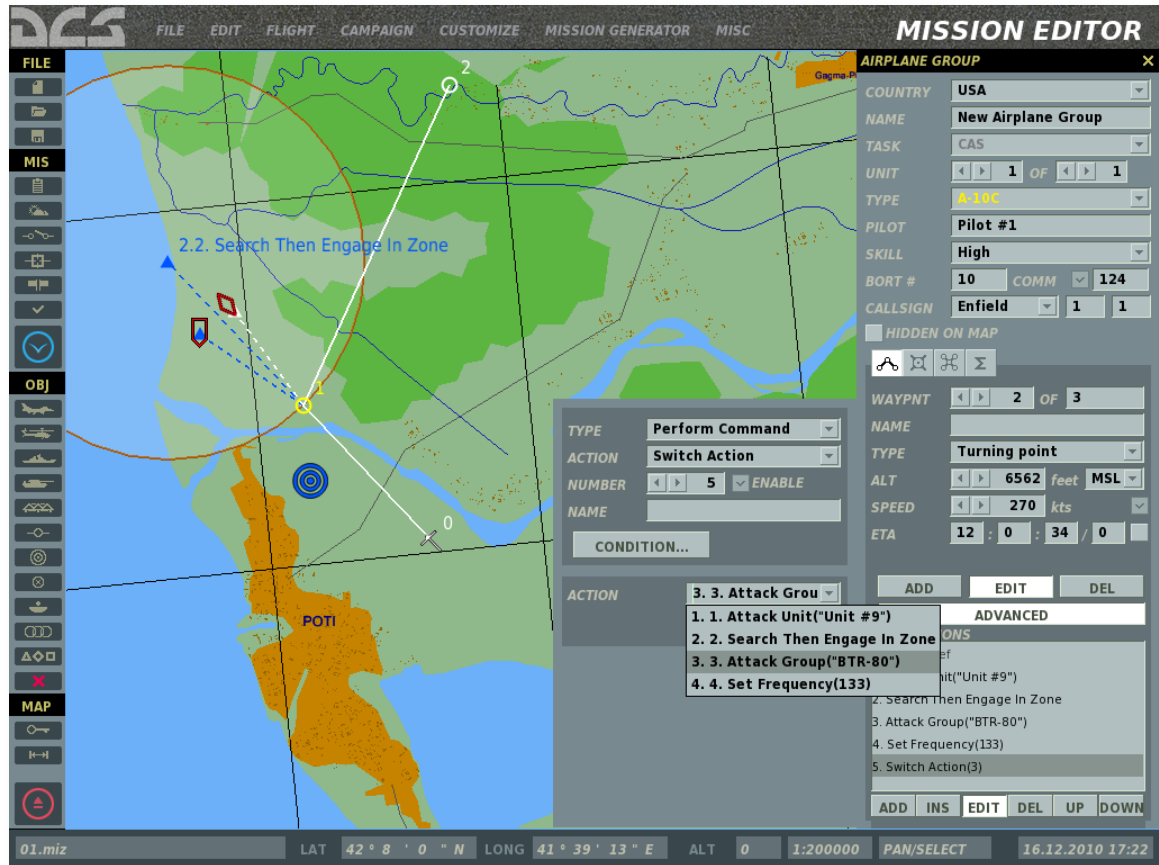


Questo comando può anche essere utilizzato per creare un looping nella rotta passando ad un waypoint precedente.

Switch Action

Questo comando può essere usato per cambiare l'azione attiva dall'Elenco Azioni. Quando questo comando viene eseguito, tutti i Task attualmente in esecuzione verranno terminati.

Questo comando può anche essere utilizzato per creare un looping tra le azioni passando ad un'azione elencata in un punto precedente dell'elenco azioni.



Invisible – Rende il gruppo invisibile a tutte le AI nemiche. Si abilita/disabilita usando il box di spunta ENABLE.

Questo comando può essere utile quando si creano gruppi FAC al suolo in prossimità delle posizioni nemiche per simulare una posizione ottimamente mimetizzata e prevenire la distruzione del FAC.

Immortal – Rende il gruppo immortale. Le AI nemiche saranno in grado di rilevare il gruppo ma le loro armi non avranno effetto su di esso.

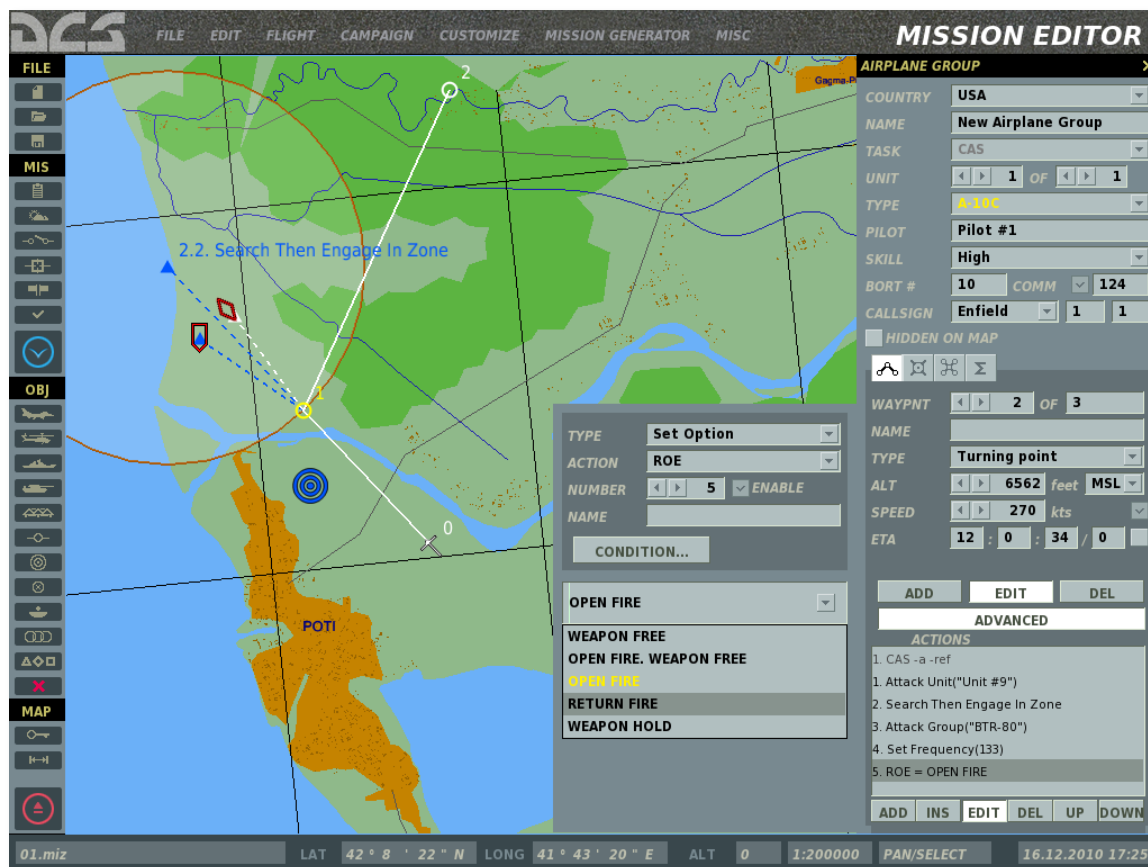
Questo comando può essere utile quando si creano scenari di ingaggio prolungato dove la persistenza del fuoco è un elemento desiderato.

Imposta Opzioni

Le Opzioni seguenti, raggiunto il waypoint, possono essere imposte come azioni:

ROE (Rules of Engagement)

Imposta le regole di fuoco per determinare il comportamento del gruppo quando incontra unità nemiche.



Weapons free – Ingaggiare qualsiasi gruppo nemico in contatto. La priorità del target viene eseguita automaticamente dal gruppo in base alla situazione.

Open fire, Weapons free – Ingaggiare qualsiasi gruppo nemico in contatto. Comunque, il target principale sarà il gruppo nemico designato per l'azione e sarà attaccato per primo. Una volta distrutto il target principale, verrà eseguita dal gruppo una ulteriore prioritizzazione dei target in base alla situazione.

Open fire – ingaggiare solo il gruppo nemico designato come target per l'azione.

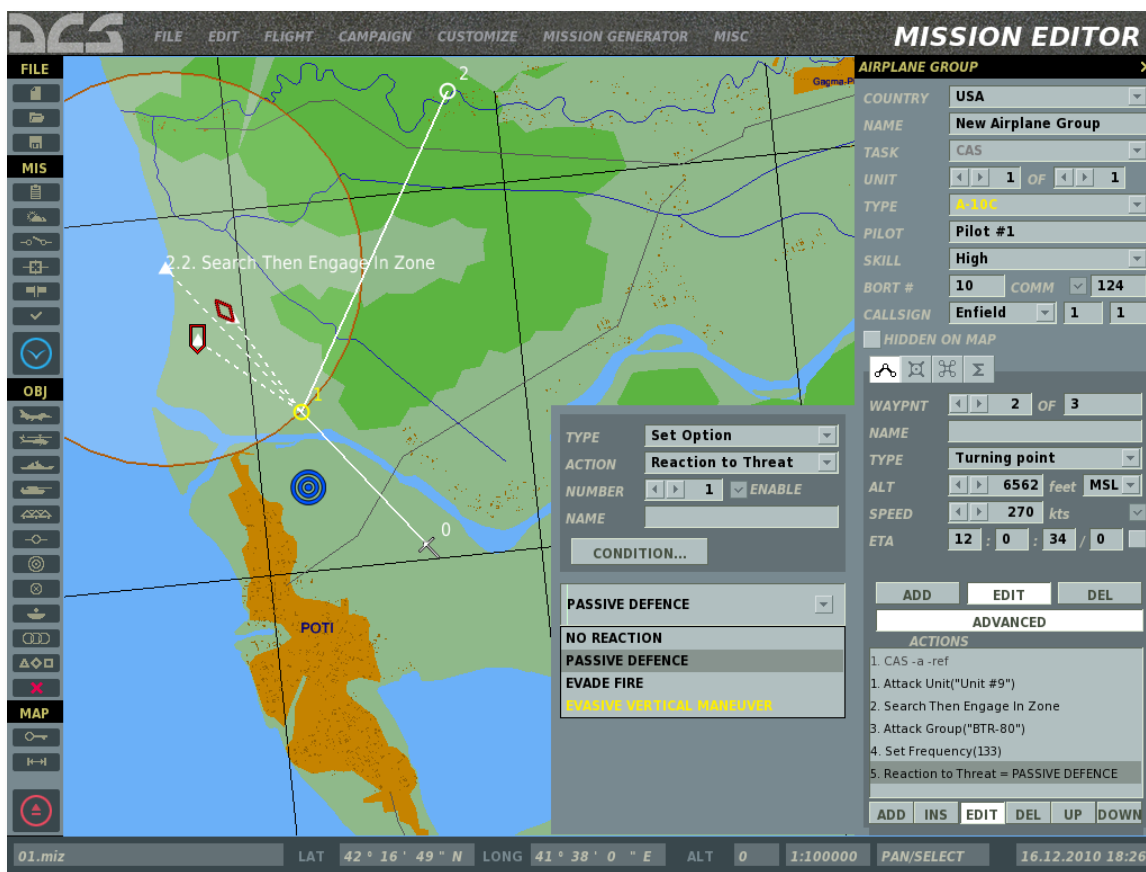
Return fire – solo fuoco di ritorno; non ingaggiare per primi.

Weapons hold – in nessun caso aprire il fuoco.

L'impostazione di default per tutti i gruppi è *Open fire*.

Reaction to Threat

Imposta le regole difensive che determinano il comportamento del gruppo quando incontra unità nemiche.



No reaction– nessuna azione difensiva per contrastare la minaccia.

Passive defense – utilizzo delle misure di difesa attive e passive, ma non delle manovre difensive contro la minaccia incombente.

Evade fire – utilizzo delle misure di difesa attive e passive, così come delle manovre difensive contro la minaccia incombente.

Evasive vertical maneuver – Il gruppo dovrà aumentare o diminuire la propria quota per evitare una conosciuta zona di minaccia. Il gruppo utilizzerà anche le misure di difesa attive e passive.

Le Opzioni di Reazione alle Minacce hanno effetto solo in fase difensiva. Quando si esegue un'azione d'attacco, sono in essere le opzioni ROE. In altre parole, le opzioni ROE hanno priorità più elevata di quelle di Reazione alle Minacce.

L'impostazione di default per tutti i gruppi è *Evade fire*.

Aggressiveness

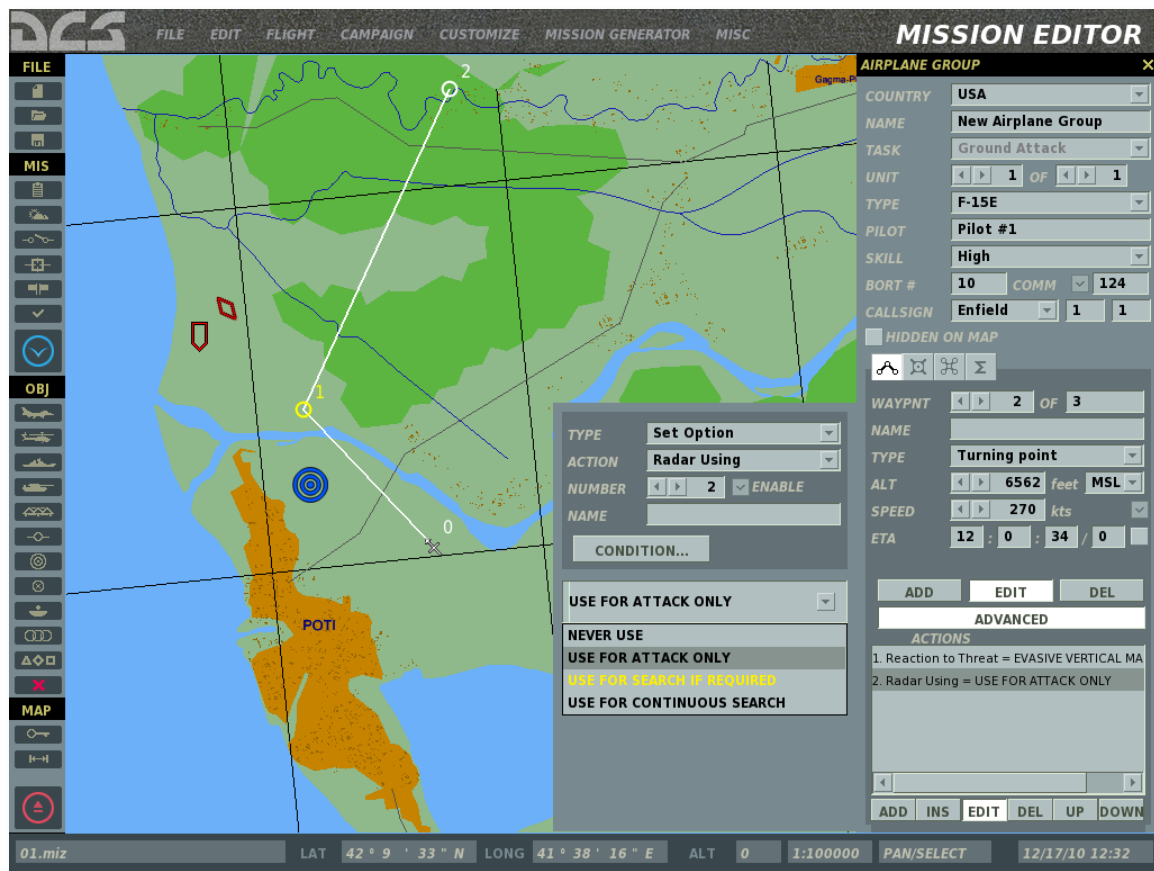
L'aggressività determina il livello di rischio che il gruppo tenterà di prendere quando esegue le azioni. Per esempio, un gruppo armato solo con bombe non guidate attaccherà un bersaglio di difesa aerea solo quando l'aggressività sarà impostata su high.

HIGH. Alto livello di aggressività. I velivoli attaccheranno le minacce al suolo senza considerazioni conservative, senza tener conto delle difese aeree nemiche.

LOW. Di default è il livello standard di aggressività. I velivoli attaccheranno minacce al suolo protette da difese aeree solo se hanno armi guidate.

Radar Using

Imposta le regole di utilizzo del radar per il gruppo.



Never use – non usare il radar per cercare il nemico o per ingaggiarlo (per la guida dei missili).

Use for attack only – non usare il radar per cercare il nemico, ma usarlo se necessario ad ingaggiare il target (per la guida dei missili). La ricerca del target può essere effettuata con altri sensori (se disponibili).

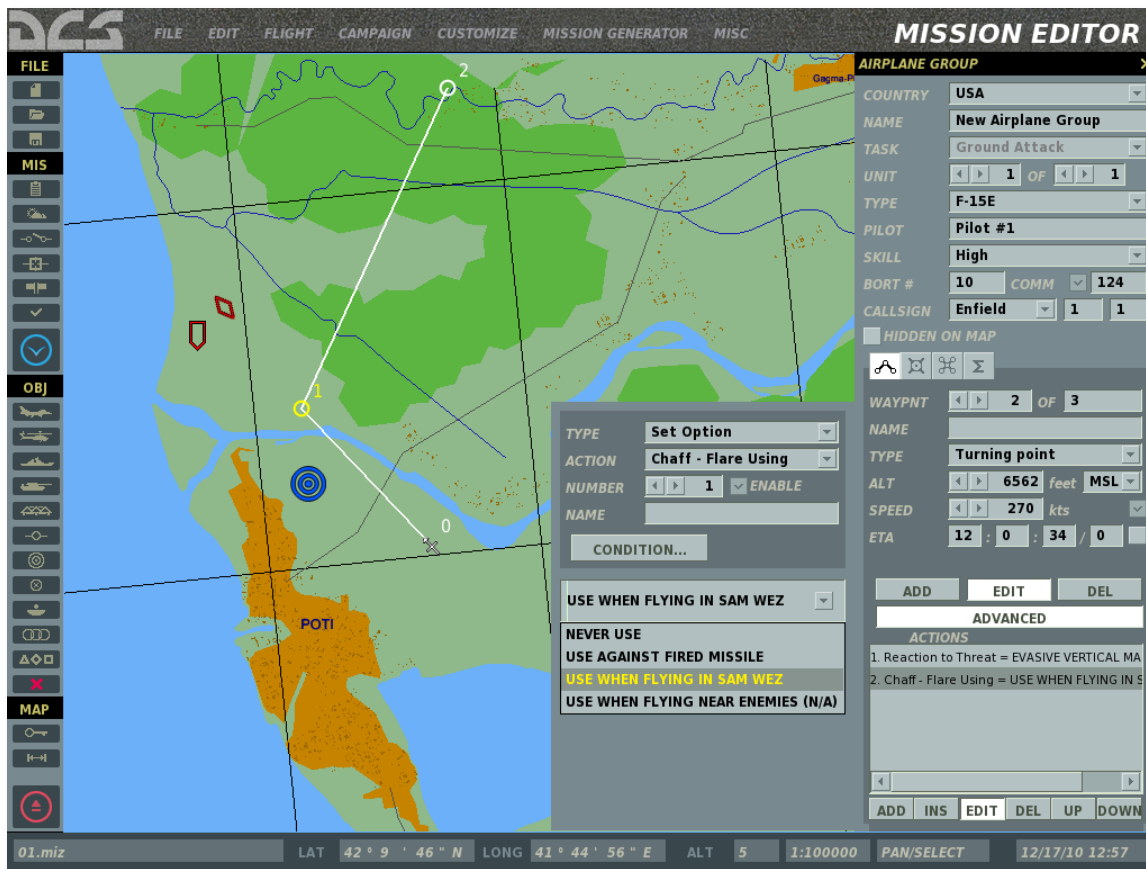
Use for search if required – Permette al gruppo l'utilizzo del radar per cercare il nemico solo se è necessario (quando il rilevamento con altri sistemi non ha successo).

Use for continuous search – mantiene il radar sempre acceso.

L'impostazione di default per tutti i gruppi è *Use for search if required*.

Chaff-Flare Using

Imposta le regole per il rilascio, da parte del gruppo, dei chaff/flares.



Never use – se ingaggiati non rilasciare chaff e/o flares.

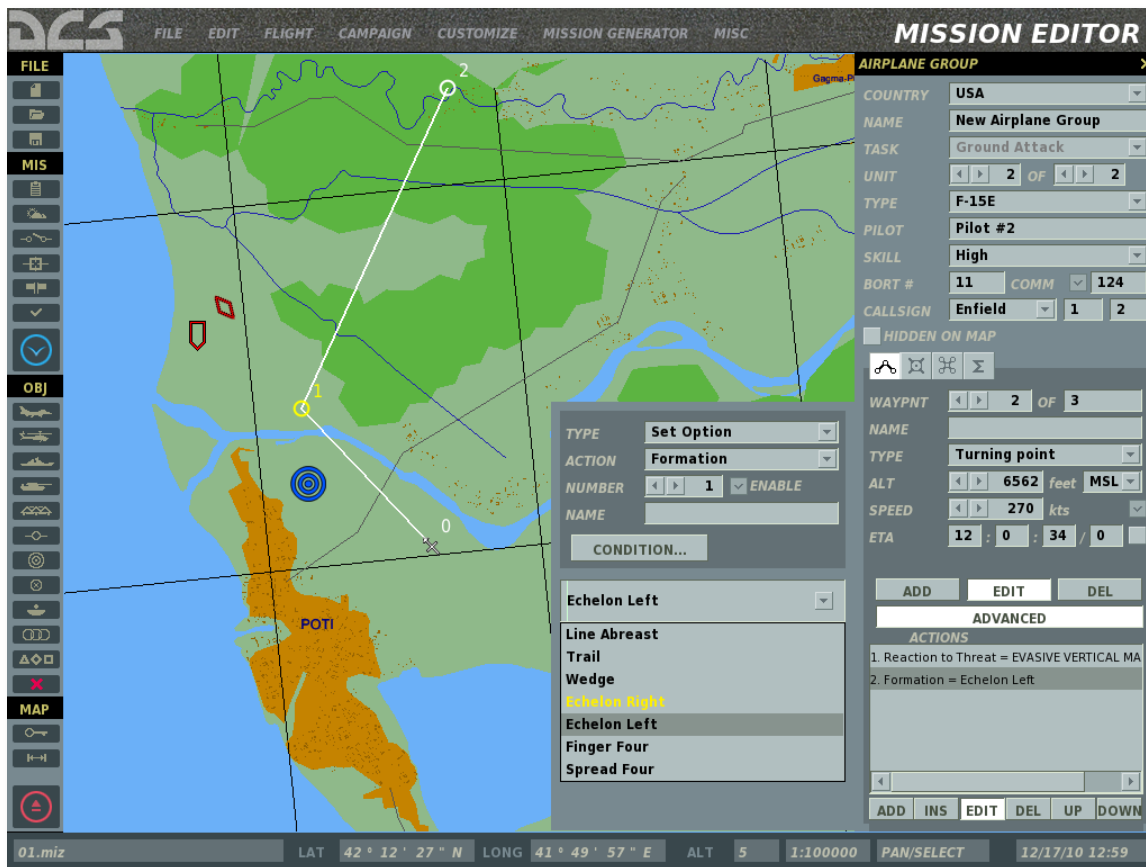
Use against fired missiles – rilasciare chaff e/o flares solo quando è stato rilevato un missile in avvicinamento.

Use when flying in SAM WEZ – rilasciare chaff e/o flares come misura preventiva quando si è dentro una zona di minaccia SAM nemica o entro la portata di un velivolo nemico conosciuto che dispone di missili IR.

L'impostazione di default per tutti i gruppi è *Use when flying in SAM WEZ*.

Formation

Imposta la formazione che il gruppo assumerà raggiunto il waypoint. Le formazioni disponibili sono: Line Abreast, Trail, Wedge, Echelon Right, Echelon Left, Finger Four, Spread Four.



Per maggior informazioni sulle formazioni, incluso le illustrazioni, consultate il manuale di volo.

L'impostazione di default è Echelon Right.

RTB on BINGO

Questa impostazione di flag permette/limita il ritorno alla base del gruppo una volta raggiunto il Bingo Fuel (quando rimane solo il carburante necessario per il ritorno alla base).

L'impostazione di default è (allow).

Silence

Questa flag obbliga il gruppo a mantenere il silenzio radio una volta raggiunto il waypoint.

L'impostazione di default è OFF (le comunicazioni radio sono permesse).

Se non vengono impostate le Opzioni nell'Elenco Azioni, viene assunta l'impostazione di default per tutte le azioni.

Personale di supporto a terra nelle basi aeree

Quando si staziona in una base aerea amica, sono disponibili i seguenti servizi di supporto a terra:

1. Riparazione del velivolo in tre minuti dallo spegnimento dei motori.
2. Rifornimento dal personale di terra contattato via intercom.
3. Riarmo dal personale di terra contattato via intercom.

Per maggiori dettagli sul contattare il personale di terra, vedere la sezione Comunicazioni Radio nel Manuale di Volo.

Piazza Navi



Userete questa finestra per piazzare gruppi navali nella missione, impostarne la rotta, e determinare le azioni che compiranno. A differenza dei velivoli, potrete piazzare fino a 99 unità all'interno di un singolo gruppo (comunque non raccomandato). Quando piazzate le navi, sarete automaticamente limitati a piazzarle sopra larghi corpi d'acqua. La finestra di piazzamento delle navi consiste di numerose funzioni descritte qui sotto. Ne discuteremo partendo dall'alto.

NAVAL GROUP [X]

COUNTRY: USA

NAME: New Ship Group

UNIT: 1 OF 1

TYPE: CG-60 Normandy

UNIT NAME: Unit #10

SKILL: Average

HEADING: 351

HIDDEN ON MAP

VISIBLE BEFORE START

[Network] [Group] [Sum]

WAYPNT: 1 OF 1

NAME: [Empty]

TYPE: Turning

ALT: 0 feet

SPEED: 11 kts

START: 12 : 0 : 0 / 0

ADD EDIT DEL

ADVANCED

COUNTRY. Il menu a tendina Country mostra i Paesi assegnati sia al lato Red che al lato Blu quando è stata inizialmente creata la missione per mezzo del pulsante CREA NUOVA MISSIONE. Selezionando un Paese si filtrerà il Tipo di navi disponibili.

NAME. Nel campo Nome, potrete inserire un nome univoco per il gruppo di navi. Se non lo fate verrà generato un nome di default. Il Nome da voi creato verrà usato quando

assegneremo ad esso i trigger come ad esempio Activate Unit. Siate sempre accorti nel non inserire gruppi con lo stesso nome.

UNIT. La selezione delle Unità è composta da due campi che vi permettono di selezionare quante navi faranno parte del gruppo navale (da 1 a 99). Il campo di destra è usato per impostare il numero totale di navi nel gruppo; per farlo, usate le frecce destra e sinistra. Il campo di sinistra è usato per selezionare una nave all'interno del gruppo; per farlo usate i tasti freccia destra e sinistra.

TYPE. A seconda del Paese, verrà elencata una lista di navi in questo menu a tendina.

UNIT NAME. Inserite un nome univoco per ogni unità all'interno del gruppo navale. Se non lo fate ne verrà inserito uno di default. Il nome è importante perché verrà usato per impostare le regole di trigger basate sulle unità. Per esempio, se create una regola basata sulla distruzione di una unità, l'unità sarà selezionata da una lista usando il suo UNIT NAME.

SKILL. Il livello di Skill (abilità) vi permette di impostare quale sia la competenza delle navi quando vengono gestite dalla AI. Questa impostazione può controllare fattori come a che distanza possono attaccare e quanto saranno accurate le sue armi. Ci sono cinque opzioni di Skill per le navi AI:

- Average
- Good
- High
- Excellent
- Random. Questa opzione sceglie a caso una tra le quattro precedenti opzioni.

Notate che il livello di skill di un'unità influisce sui suoi tempi di reazione al nemico, sul degrado degli errori di puntamento e sulla distanza di rilevamento.

HEADING. il quadrante di rotta può essere usato per impostare l'heading di una unità quando non vengono create rotte che ne determinino la direzione di viaggio.

HIDDEN ON MAP box di spunta. Dopo aver creato una missione, potreste voler nascondere alcune unità in modo che la gente che gioca la vostra missione non le possa vedere. Premete questo box di spunta per nascondere il gruppo di navi selezionato, dalla Mappa del Mondo del ME. Voi potrete vedere tutti i gruppi nascosti usando la finestra Elenca Unità (discussa più avanti in questo manuale).

VISIBLE BEFORE START. Se scegliete di avere un'unità che appaia in accordo ai trigger Activate Group/Unit, potete scegliere che l'unità sia visibile o meno nel mondo fino alla sua attivazione. Se desiderate che l'unità sia inattiva ma visibile nel mondo anche prima della sua attivazione, spuntate questo box.

PULSANTI MODAL. Nella parte inferiore della finestra si trovano tre pulsanti di controllo della modalità. Includono: ROUTE, TARGETING, e SUMMARY.



Modalità Rotta

















In modalità Rotta, i dati nella parte inferiore della finestra di piazzamento delle navi riguarderanno la gestione dei waypoints. I waypoints sono punti arbitrari sulla mappa (Lat, Long e quota) che possono essere concatenati per creare una rotta. Durante il corso di una missione, il gruppo navigherà da un waypoint al prossimo lungo la linea di rotta e ad ogni waypoints potrete assegnare una azione unica.

Per piazzare un nuovo gruppo navale dovrete essere in modalità Rotta ed avere selezionato un tipo di nave. Potrete quindi cliccare con il sinistro sulla mappa per piazzare il punto di partenza del gruppo, che sarà anche il waypoint 1. Quando piazzate un gruppo, il suo marcatore di waypoint (circolo con il numero del waypoint) e la linea della rotta saranno così colorati:

- **Bianco.** Unità selezionata.
- **Rosso.** Unità lato Red non selezionata.
- **Blu.** Unità lato Blu non selezionata.

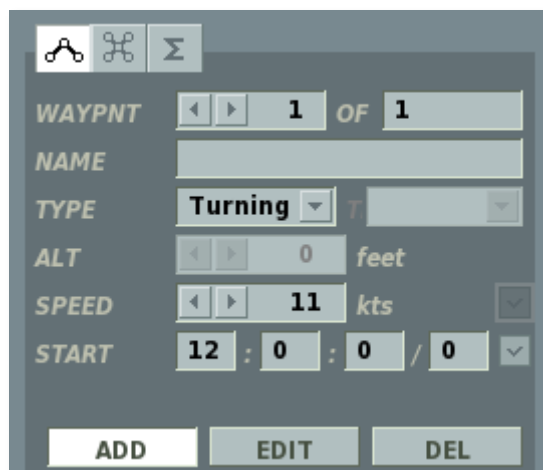
Al waypoint uno ci sarà un'icoma di unità al posto del cerchio standard di waypoint. Ad icone differenti corrispondono tipi di unità diversi:

Editor Icone Navali (Russia / Occidente)

Russian	NATO	Unit Type
		Submarine <i>Sottomarino</i>
		Frigate <i>Fregata</i>
		Aircraft carrier <i>Portaerei</i>
		Cruiser heavy <i>Incrociatore pesante</i>
		Cruiser <i>Incrociatore</i>
		Medium ship <i>Nave media</i>
		Cargo (commercial) ship <i>Nave cargo commerciale</i>

Per spostare l'intero gruppo sulla mappa, cliccare e trascinare il leader del gruppo nella posizione desiderata. Per correggere la posizione delle altre unità del gruppo, cliccare e trascinare l'unità desiderata relativamente alla posizione del leader.

Sotto i pulsanti modalità ci sono i controlli Rotta. Dall'alto al basso:



WAYPNT (waypoints). Il campo WAYPNT vi permette di navigare tra i Waypoints creati, e cliccando con il sinistro sulla Mappa del Mondo ne aggiungerete altri. Il campo sinistro mostra il waypoint attualmente selezionato e potrete navigare da qui usando le frecce. Il campo a destra mostra il numero totale di waypoints lungo la rotta. Il cerchio ed il numero del waypoint selezionato saranno colorati in giallo sulla mappa.

NAME. per ogni waypoint potrete assegnare un nome univoco. Digitate il nome del waypoint in questo campo ed il suo nome apparirà sulla mappa vicino al waypoint.

TYPE. Ad ogni waypoint può essere assegnata il tipo di azione che il gruppo eseguirà raggiunto il waypoint. Queste includono:

- Turning Point. Questo è il waypoint più comune e di base e semplicemente vedrà il gruppo procedere verso il prossimo waypoint.

ALTITUDE. Non regolabile per i gruppi navali.

SPEED. Imposta la velocità in chilometri per ora (kh/h) che il gruppo avrà raggiunto quando arriverà sul waypoint. Per impostarla potrete usare sia le frecce che digitare il valore nel campo. La velocità massima del gruppo non eccederà quella della nave più lenta del gruppo.

SPEED LOCK CHECKBOX. Seleziona tra l'inserimento manuale e quello automatico della velocità desiderata per il waypoint. Non applicabile al waypoint di partenza.

Se è bloccato, il gruppo tenterà di mantenere la velocità desiderata per il tratto di rotta dal waypoint precedente a quello attuale. [Maggiori informazioni.](#)

ETA. (Estimated Time of Arrival). Indica l'orario desiderato d'arrivo al waypoint. (o l'orario di partenza del gruppo nel caso sia il waypoint iniziale). Viene impostato dall'utente se l'ETA è bloccato o calcolato automaticamente dal Mission Editor se l'ETA non è bloccato.

ETA LOCK CHECKBOX. Seleziona tra l'inserimento manuale e quello automatico dell'ETA desiderato per il waypoint. L'ETA è bloccato di default per il waypoint iniziale (orario di partenza del gruppo).

Quando bloccato, il campo ETA può essere usato per impostare un ritardo dell'attivazione del gruppo nella missione impostando l'ETA del waypoint iniziale ad un orario successivo a quello di inizio della missione. Per esempio, se la missione parte alle 12:00:00/1 e l'utente desidera che il gruppo appaia dopo 15 minuti, egli può bloccare l'ETA per il waypoint-1 alle 12:15:00/1. Inoltre, se l'utente desidera che il gruppo appaia in base ad un evento trigger di cui non si conosce l'orario, egli può impostare l'orario ad un tempo successivo alla fine della missione, ad esempio 100 giorni dopo (12:00:00/100). In questo scenario, il gruppo non apparirà fino all'evento o fino a che non sia raggiunto l'orario dell'ETA.

Se l'ETA del waypoint produce una velocità troppo bassa o troppo elevata per il tipo di unità, il font diventerà rosso ad indicare un inserimento invalido ed apparirà il corrispondente messaggio di errore quando l'utente proverà a chiudere il pannello proprietà o a salvare la missione. [Vedi sopra per maggiori informazioni.](#)

Pulsanti Modalità Rotta. Questi tre pulsanti vi permettono di alterare il modo di lavorare con i waypoint nuovi o esistenti.



- **ADD** – In modalità ADD, ogni volta che cliccherete col tasto sinistro sulla mappa, aggiungerete un waypoint. La modalità è selezionata di default quando si apre il pannello proprietà gruppo.
- **EDIT**– In modalità EDIT, possono essere selezionati i waypoint sulla mappa per l'editing nel pannello di proprietà dei waypoint.
- **DEL** – Premendo questo pulsante cancellerete il waypoint selezionato.

Modalità Azioni Trigger

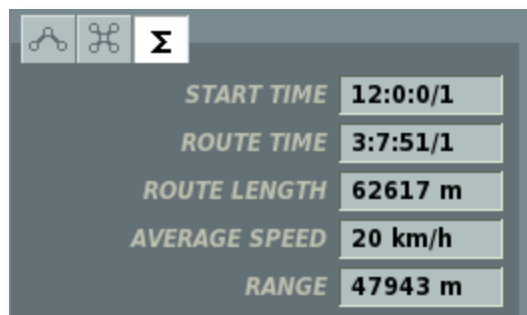


Il pulsante Azioni Trigger apre il Pannello Azioni Trigger. Questo pannello può essere usato per aggiungere od editare azioni di gruppo come nel Pannello Azioni Avanzate, ma che vengono attivate in base a regole di trigger definite nel Menu Trigger usando l'azione trigger AI TASK.

Modalità Sommario



Quando si è in modalità Sommario, vi vengono forniti i dati base di missione nella parte inferiore della finestra. Questi dati includono:



START TIME. L'orario di partenza del gruppo in formato Ore:Minuti:Secondi/Giorno.

ROUTE TIME. Quanto tempo impiegherà il gruppo navale, senza fare variazioni, a navigare la rotta. Viene indicato in formato Ore:Minuti:Secondi/Giorno.

ROUTE LENGTH. Distanza totale della rotta in metri.

AVERAGE SPEED. La velocità media della rotta sommando tutte le velocità dei vari tratti e dividendo per il numero di tratti.

RANGE. La distanza in linea d'aria tra il waypoints iniziale e quello finale della rotta.

Modalità Azioni Avanzate Gruppi Navali



Premendo la barra Advanced si apre il Pannello Azioni Avanzate, che elenca le azioni associate al waypoint selezionato:



Il pannello è usato per impostare (add/edit/delete) le azioni del gruppo ([Task](#), [Enroute Task](#), [Commands](#), [Options](#)), che sono assegnate all'AI a questo waypoint dall'utente o dal Mission Editor con generazione automatica.

Pannello Proprietà Azioni Gruppi Navali

Il Pannello Proprietà Azioni gruppi Navali è analogo a quello per [gruppi velivoli](#). In altre parole, questo pannello è usato per impostare Task, Enroute Task, Comandi e Opzioni per il gruppo, così come le condizioni di inizio e termine delle azioni. In ogni caso, il tipo di azioni disponibili differisce da quelle dei gruppi di velivoli.

Task

No Task – nessuna azione da eseguire viene assegnata al gruppo.

Fire at Point – fare fuoco contro un punto cardinale della mappa come designato dal designer. Il valore ZONE RADIUS imposta il raggio dell'area target. Quando fa fuoco l'artiglieria, la nave colpirà entro l'intera area target.

Enroute Task

Ai gruppi navali non possono essere assegnate azioni Enroute Task. Quindi l'unica scelta sarà No Enroute Task.

Eseguire Comandi

I seguenti comandi possono essere impostati come azioni una volta raggiunto il waypoint:

No Action – Nessun comando impostato.

Run Script – esegue lo script Lua inserito nello scratchpad.

Invisible – imposta il gruppo come invisibile a tutte le unità AI nemiche. Si abilita/disabilita con il box di spunta ENABLE.

Immortal – imposta il gruppo come immortale. Le unità AI nemiche saranno in grado di rilevare il gruppo, ma le loro armi non avranno effetto.

Imposta Opzioni

Le seguenti opzioni possono essere impostate come azioni una volta raggiunto il waypoint:

ROE (Rules of Engagement) – imposta le regole di fuoco per determinare il comportamento del gruppo quando incontra unità nemiche.

WEAPONS FREE – ingaggiare ogni gruppo nemico in contatto. La prioritizzazione del target è eseguita automaticamente dal gruppo in base alla situazione.

RETURN FIRE – solo fuoco di ritorno; non ingaggiare per primi.

WEAPONS HOLD – non fare fuoco in nessun caso..

L'impostazione di default è WEAPONS FREE.

Piazza Unità di Terra



Userete questa finestra per piazzare gruppi di unità terrestri nella missione, impostarne la rotta, e creare le loro azioni. Quando si piazza un gruppo è importante ricordare che può essere composto da 1 a 99 veicoli. Quando si piazzano i gruppi, a bassi livelli di zoom, sarà visibile solo il veicolo del leader del gruppo. Come aumenterete il livello di zoom, appariranno sulla mappa le unità individuali. Questo fattore è importante per un piazzamento di precisione delle unità.

La finestra di piazzamento dei veicoli consiste di numerose funzioni descritte qui sotto. Ne discuteremo partendo dall'alto.

VEHICLE GROUP✕

COUNTRY USA ▾

NAME New Vehicle Group

UNIT ◀ ▶ 4 OF ◀ ▶ 4

TYPE APC M1126 Stryker ICV ▾

UNIT NAME Unit #14

SKILL Average ▾

HIDDEN ON MAP

VISIBLE BEFORE START

🗺️
🔗
Σ

WAYPNT ◀ ▶ 3 OF 3

NAME _____

TYPE Off road ▾ | _____ ▾

ALT ◀ ▶ 0 feet

SPEED ◀ ▶ 11 kts ▾

ETA 12 : 6 : 48 / 0

ADD
EDIT
DEL

COUNTRY. Il menu a tendina Country mostra i Paesi assegnati sia al lato Red che al lato Blu quando è stata inizialmente creata la missione per mezzo del pulsante CREA NUOVA MISSIONE. Selezionando un Paese si filtrerà il Tipo di unità terrestri disponibili.

NAME. Nel campo Nome, potrete inserire un nome univoco per il gruppo di unità di terra. Se non lo fate verrà generato un nome di default. Il Nome da voi creato verrà usato quando assegneremo ad esso i trigger come ad esempio Activate Unit. Siate sempre accorti nel non inserire gruppi con lo stesso nome.

UNIT. La selezione delle Unità è composta da due campi che vi permettono di selezionare quante unità faranno parte del gruppo di terra (da 1 a 99). Il campo di destra è usato per impostare il numero totale di unità nel gruppo; per farlo, usate le frecce destra e sinistra. Il campo di sinistra è usato per selezionare una unità all'interno del gruppo; per farlo usate i tasti freccia destra e sinistra.

TYPE. A seconda del Paese, verrà elencata una lista di unità in questo menu a tendina.

UNIT NAME. Inserite un nome univoco per ogni unità all'interno del gruppo terrestre. Se non lo fate ne verrà inserito uno di default. Il nome è importante perché verrà usato per impostare le regole di trigger basate sulle unità. Per esempio, se create una regola basata sulla distruzione di una unità, l'unità sarà selezionata da una lista usando il suo UNIT NAME.

SKILL. Il livello di Skill (abilità) vi permette di impostare quale sia la competenza delle unità quando vengono gestite dalla AI. Questa impostazione può controllare fattori come a che distanza possono attaccare e quanto saranno accurate le loro armi. Ci sono cinque opzioni di Skill per le unità di terra AI:

- Average
- Good
- High
- Excellent
- Random. Questa opzione sceglie a caso una tra le quattro precedenti opzioni.

Notate che il livello di skill di un'unità influisce sui suoi tempi di reazione al nemico, sul degrado degli errori di puntamento e sulla distanza di rilevamento.

HEADING. il quadrante di rotta può essere usato per impostare l'heading di una unità quando non vengono create rotte che ne determinino la direzione di viaggio.

HIDDEN ON MAP box di spunta. Dopo aver creato una missione, potrete voler nascondere alcune unità in modo che la gente che gioca la vostra missione non le possa vedere. Premete questo box di spunta per nascondere il gruppo di veicoli selezionato, dalla Mappa del Mondo del ME. Voi potrete vedere tutti i gruppi nascosti usando la finestra Elenca Unità (discussa più avanti in questo manuale).

VISIBLE BEFORE START. Se scegliete di avere un'unità che appaia in accordo ai trigger Activate Group/Unit, potete scegliere che l'unità sia visibile o meno nel mondo fino alla sua attivazione. Se desiderate che l'unità sia inattiva ma visibile nel mondo anche prima della sua attivazione, spuntate questo box.

PULSANTI MODAL. Nella parte inferiore della finestra si trovano tre pulsanti di controllo della modalità. Includono: ROUTE, TARGETING, e SUMMARY.



Route mode



In modalità Rotta, i dati nella parte inferiore della finestra di piazzamento dei veicoli riguarderanno la gestione dei waypoints. I waypoints sono punti arbitrari sulla mappa (Lat, Long e quota) che possono essere concatenati per creare una rotta. Durante il corso di una missione, il gruppo viaggerà da un waypoint al prossimo lungo la linea di rotta e ad ogni waypoints potrete assegnare una azione unica.













































Per piazzare un nuovo gruppo di veicoli dovrete essere in modalità Rotta ed avere selezionato un tipo di veicolo. Potrete quindi cliccare con il sinistro sulla mappa per piazzare il punto di partenza del gruppo, che sarà anche il waypoint 1. Quando piazzate un gruppo, il suo marcatore di waypoint (circolo con il numero del waypoint) e la linea della rotta saranno così colorati:

- **Bianco**. Unità selezionata.
- **Rosso**. Unità lato Red non selezionata.
- **Blu**. Unità lato Blu non selezionata.

Al waypoint uno ci sarà un'icoma di unità al posto del cerchio standard di waypoint. Ad icone differenti corrispondono tipi di unità diversi:

Ground Unit ME Icons (Russian/Western)

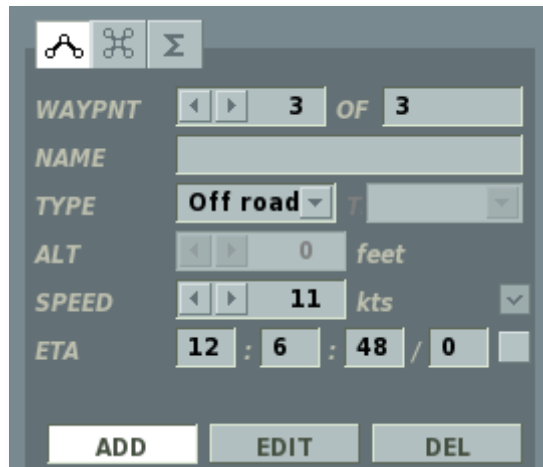
Russian	NATO	Unit Type
		Tank <i>Carro Armato</i>
		Infantry Fighting Vehicle (IFV)
		Combat reconnaissance vehicle <i>Veicolo da ricognizione</i>
		Armored Personnel Carrier (APC)
		Transport <i>Trasporto</i>
		Engineers <i>Genio</i>
		Civilian cars <i>Auto civile</i>
		Self Propelled Gun (SPG)
		Multiple Launch Rocket System (MLRS)
		MLRS Medio
		MLRS Pesante

		Anti-tank Guided Missile (ATGM) <i>tracciatore</i>
		Anti-tank Guided Missile (ATGM) <i>su ruote</i>
		Forward Air Controller (FAC) veicolo
		Infantry <i>Fanteria</i>
		Sistema Man-Portable Air Defense (MANPAD) SAM
		Stinger SAM
		Anti-Aircraft Artillery (AAA) <i>Contraerea</i>
		AAA Semovente
		AAA a guida radar
		AAA su ruote
		AAA tracciatore
		SAM corto raggio, su ruote
		SAM corto raggio, tracciatore
		SAM corto raggio, su ruote, guida radar
		SAM corto raggio, tracciatore, guida radar
		SAM medio raggio, tracciatore
		SAM medio raggio, su ruote
		SAM medio raggio, tracciatore, guida radar
		SAM lungo raggio, tracciatore, guida radar
		SAM lungo raggio, su ruote
		Sistema Avenger SAM
		Sistema M6 Linebacker SAM

		Sistema Chaparral SAM
		Sistema M-163 Vulcan AAA
		Radar Mobile
		Radio-navigation beacon <i>Stazione di radio navigazione</i>
		Radar stazionario
		Air controller <i>Controllore aereo</i>
		Air defense direction center <i>Centro di direzione difesa aerea</i>
		Battle command center <i>Centro di comando tattico</i>
		Forward Air Controller (FAC)
		Command center <i>Centro Comando</i>
		Bunker
		Checkpoint
		Storage <i>Magazzino</i>
		Fuel depot <i>Deposito carburante</i>
		Structure (building) <i>Struttura (edificio)</i>

Per spostare l'intero gruppo sulla mappa, cliccare e trascinare il leader del gruppo nella posizione desiderata. Per correggere la posizione delle altre unità del gruppo, cliccare e trascinare l'unità desiderata relativamente alla posizione del leader.

Sotto i pulsanti modalità ci sono i controlli Rotta. Dall'alto al basso:



WAYPNT (waypoints). Il campo WAYPNT vi permette di navigare tra i Waypoints creati, e cliccando con il sinistro sulla Mappa del Mondo ne aggiungerete altri. Il campo sinistro mostra il waypoint attualmente selezionato e potrete navigare da qui usando le frecce. Il campo a destra mostra il numero totale di waypoints lungo la rotta. Il cerchio ed il numero del waypoint selezionato saranno colorati in giallo sulla mappa.

NAME. per ogni waypoint potrete assegnare un nome univoco. Digitate il nome del waypoint in questo campo ed il suo nome apparirà sulla mappa vicino al waypoint.

TYPE. Ad ogni waypoint può essere assegnata il tipo di azione che il gruppo eseguirà raggiunto il waypoint. Queste includono:

- **Offroad.** Il gruppo di veicoli si sposterà in fila indiana verso il prossimo waypoint.
- **On road.** Quando si imposta su On Road, Il waypoint si aggancerà alla strada più vicina. Quando anche quello successivo è impostato su On Road, l'editor tratterà automaticamente un sentiero lungo la rete stradale per collegare i due punti. Quando piazzate un waypoint On Road, evitate di metterlo sopra agli incroci. Se piazzate più di un gruppo sulla stessa strada, cercate di mantenerli separati di almeno 500 metri per evitare conflitti di rotta.
- **Line Abreast.** Il gruppo dei veicoli assumerà una formazione line abreast.
- **Cone.** Il gruppo dei veicoli assumerà una formazione a cono.
- **Vee.** Il gruppo dei veicoli assumerà una formazione vee.
- **Diamond.** Il gruppo dei veicoli assumerà una formazione a diamante.
- **Echelon Left.** Il gruppo dei veicoli assumerà una formazione chelone sinistra.
- **Echelon Right.** Il gruppo dei veicoli assumerà una formazione echelon destra.
- **Custom.** Seleziona una formazione personalizzata dall'elenco a tendina dei modelli. I modelli possono essere creati con il Menu Modelli del Mission Editor..

ALTITUDE. Non regolabile per i gruppi di veicoli. Questo campo indica la quota del waypoint.

SPEED. Imposta la velocità in chilometri per ora (kh/h) che il gruppo manterrà per raggiungere il prossimo waypoint. Per impostarla potrete usare sia le frecce che digitare il valore nel campo.

SPEED LOCK CHECKBOX. Seleziona tra l'inserimento manuale e quello automatico della velocità desiderata per il waypoint. Non applicabile al waypoint di partenza.

Se è bloccato, il gruppo tenterà di mantenere la velocità desiderata per il tratto di rotta dal waypoint precedente a quello attuale. [Maggiori informazioni.](#)

ETA. (Estimated Time of Arrival). Indica l'orario desiderato d'arrivo al waypoint. (o l'orario di partenza del gruppo nel caso sia il waypoint iniziale). Viene impostato dall'utente se l'ETA è bloccato o calcolato automaticamente dal Mission Editor se l'ETA non è bloccato.

ETA LOCK CHECKBOX. Seleziona tra l'inserimento manuale e quello automatico dell'ETA desiderato per il waypoint. L'ETA è bloccato di default per il waypoint iniziale (orario di partenza del gruppo).

Quando bloccato, il campo ETA può essere usato per impostare un ritardo dell'attivazione del gruppo nella missione impostando l'ETA del waypoint iniziale ad un orario successivo a quello di inizio della missione. Per esempio, se la missione parte alle 12:00:00/1 e l'utente desidera che il gruppo appaia dopo 15 minuti, egli può bloccare l'ETA per il waypoint-1 alle 12:15:00/1. Inoltre, se l'utente desidera che il gruppo appaia in base ad un evento trigger di cui non si conosce l'orario, egli può impostare l'orario ad un tempo successivo alla fine della missione, ad esempio 100 giorni dopo (12:00:00/100). In questo scenario, il gruppo non apparirà fino all'evento o fino a che non sia raggiunto l'orario dell'ETA.

Se l'ETA del waypoint produce una velocità troppo bassa o troppo elevata per il tipo di unità, il font diventerà rosso ad indicare un inserimento invalido ed apparirà il corrispondente messaggio di errore quando l'utente proverà a chiudere il pannello proprietà o a salvare la missione. [Vedi sopra per maggiori informazioni.](#)

Pulsanti Modalità Rotta. Questi tre pulsanti vi permettono di alterare il modo di lavorare con i waypoint nuovi o esistenti.



- **ADD** – In modalità ADD, ogni volta che cliccherete col tasto sinistro sulla mappa, aggiungerete un waypoint. La modalità è selezionata di default quando si apre il pannello proprietà gruppo.
- **EDIT**– In modalità EDIT, possono essere selezionati i waypoint sulla mappa per l'editing nel pannello di proprietà dei waypoint.
- **DEL** – Premendo questo pulsante cancellerete il waypoint selezionato.

Quando pianificate gli ingaggi fate queste considerazioni: il fuoco dei veicoli è meno accurato in movimento. Tutti i veicoli hanno valori differenti di armatura a seconda del loro lato (fronte, lato, retro, sopra). Dato questo, vorrete generalmente mantenere le unità opposte frontalmente, dove l'armatura è più spessa. Potete anche voler avere più punti di mira possibili verso il nemico, quindi le formazioni tipo Line Abreast o Echelon Destra/Sinistra possono essere le più efficaci. Di aiuto è anche l'attento studio del terreno mentre si pianifica la missione. Considerate la linea di tiro tra le unità amiche e

nemiche per assicurarvi che i veicoli possano essere rilevati (o no) in accordo ai vostri piani.

Modalità Azioni Trigger



Il pulsante Azioni Trigger apre il Pannello Azioni Trigger. Questo pannello può essere usato per aggiungere od editare azioni di gruppo come nel Pannello Azioni Avanzate, ma che vengono attivate in base a regole di trigger definite nel Menu Trigger usando l'azione trigger AI TASK.

Modalità Sommario



Quando si è in modalità Sommario, vi vengono forniti i dati base di missione nella parte inferiore della finestra. Questi dati includono:

START TIME	12:0:0/1
ROUTE TIME	0:6:48/1
ROUTE LENGTH	2269 m
AVERAGE SPEED	20 km/h
RANGE	2056 m

START TIME. L'orario di partenza del gruppo in formato Ore:Minuti:Secondi/Giorno.

ROUTE TIME. Quanto tempo impiegherà il gruppo di veicoli, senza fare variazioni, a percorrere la rotta. Viene indicato in formato Ore:Minuti:Secondi/Giorno.

ROUTE LENGTH. Distanza totale della rotta in metri.

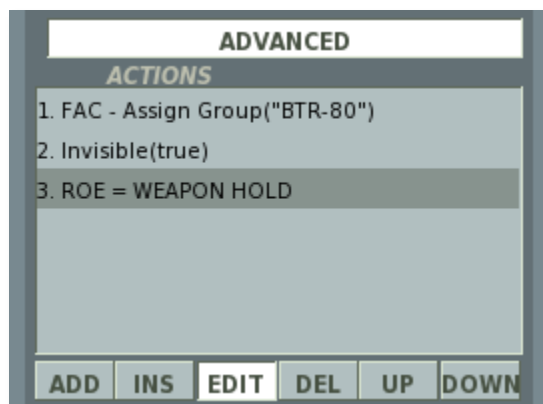
AVERAGE SPEED. La velocità media della rotta sommando tutte le velocità dei vari tratti e dividendo per il numero di tratti.

RANGE. La distanza in linea d'aria tra il waypoints iniziale e quello finale della rotta.

Modalità Azioni Avanzate per Gruppi Terrestri

ADVANCED

Premendo la barra Advanced si apre il Pannello Azioni Avanzate, che elenca le azioni associate al waypoint selezionato:



Il pannello è usato per impostare (add/edit/delete) le azioni del gruppo ([Task](#), [Enroute Task](#), [Commands](#), [Options](#)), che sono assegnate all'AI a questo waypoint dall'utente o dal Mission Editor con generazione automatica.

Pannello Proprietà Azioni Gruppi Terrestri

Il Pannello Proprietà Azioni Gruppi Terrestri è analogo a quello per [gruppi velivoli](#). In altre parole, questo pannello è usato per impostare Task, Enroute Task, Comandi e Opzioni per il gruppo, così come le condizioni di inizio e termine delle azioni. In ogni caso, il tipo di azioni disponibili differisce da quelle dei gruppi di velivoli.

Task

No Task – nessuna azione da eseguire viene assegnata al gruppo.

FAC - Assign Group – Questo compito crea una Forward Air Controller (FAC) per dirigere il fuoco dei velivoli amici su un gruppo target designato dal designer. Per ottenere la piena funzionalità FAC. L'unità FAC dovrebbe essere un veicolo armato con una linea di tiro diretta al target e posto entro pochi chilometri di distanza.

Le azioni di targeting iniziano quando l'unità amica arriva nell'area e stabilisce la comunicazione con il FAC.

Nota: *il Task FAC: Assign Group presume la piena situational awareness del FAC. La locazione del target è sempre conosciuta ed il FAC tenterà sempre di far proseguire l'attacco condizioni permettendo.*

Il FAC fornirà solo il targeting contro il gruppo designato come target nel mission editor e non contro altri gruppi.

Il Task FAC- Assign Group vi permette di impostare il tipo di arma che il FAC richiederà di usare ai gruppi attaccanti.

Fire at Point – fare fuoco contro le coordinate della mappa come impostato dal designer.

Hold – fermarsi al waypoint e mantenere la posizione fino a che la condizione è in essere. Il Pannello Inferiore Proprietà Azione può essere usato per selezionare la formazione personalizzata che il gruppo dovrà mantenere mentre attende.

Questa funzione è utile in vari compiti di combattimento, come posti di pattuglia o fuoco di artiglieria. Per esempio, una batteria di artiglieria può essere impostata a mantenere una formazione di fuoco.

Enroute Task

No Enroute Task nessuna azione da eseguire viene assegnata al gruppo.

FAC – Il gruppo agirà come un Forward Air Controller (FAC) per fornire gli ordini di targeting alle unità amiche presenti nell'area.

Sotto un Enroute Task FAC, il FAC assegnerà la priorità ai target per i giocatori o i gruppi AI ed invierà gli ordini di targeting attraverso la fase d'attacco.

***Nota:** la selezione del target fatta dal FAC può non corrispondere a quella intesa dal designer per il giocatore o per le AI che attaccano.*

Il numero PRIORITY è usato per impostare la priorità dell'azione rispetto alle altre associate al waypoint. Il numero di priorità rappresenta l'ordine con cui sarà eseguita l'azione relativamente alle altre azioni, la priorità più alta è '0'.

FAC - Engage Group – analogo all'Enroute Task FAC, eccetto che in questo caso viene selezionato dal designer un gruppo specifico quale target del FAC.

Ricordate, dato che questo è un Enroute Task, il FAC dovrà autonomamente rilevare il gruppo target prima di essere in grado di istruire, contro di esso, i comandi di targeting. Come descritto sopra, il rilevamento del target dipenderà da un numero di variabili dinamiche nel gioco, includendo il possibile mascheramento del terreno o le interferenze meteo. Se il designer non designa almeno un gruppo target, il FAC non istruirà alcun comando di targeting.

Il numero PRIORITY è usato per impostare la priorità dell'azione rispetto alle altre associate al waypoint. Il numero di priorità rappresenta l'ordine con cui sarà eseguita l'azione relativamente alle altre azioni, la priorità più alta è '0'.

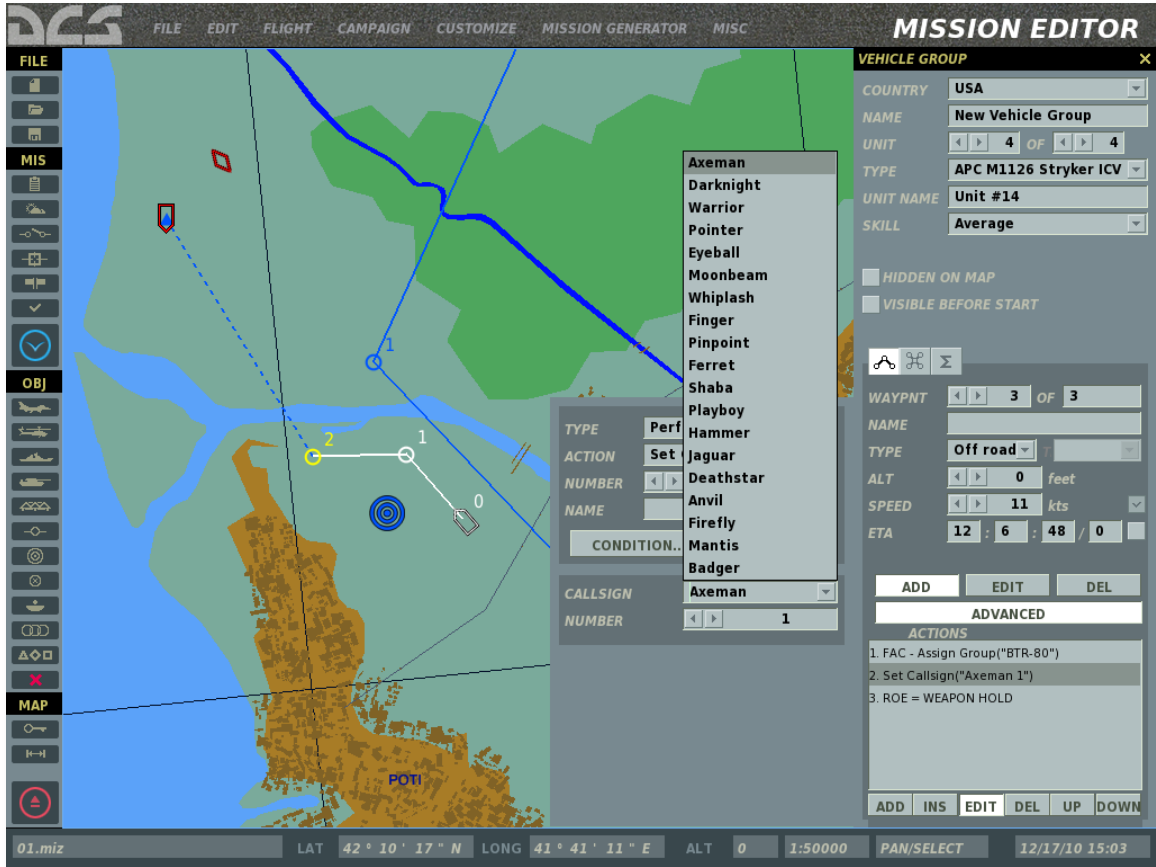
Esegui Comando

I seguenti comandi possono essere impostati come azioni una volta raggiunto il waypoint:

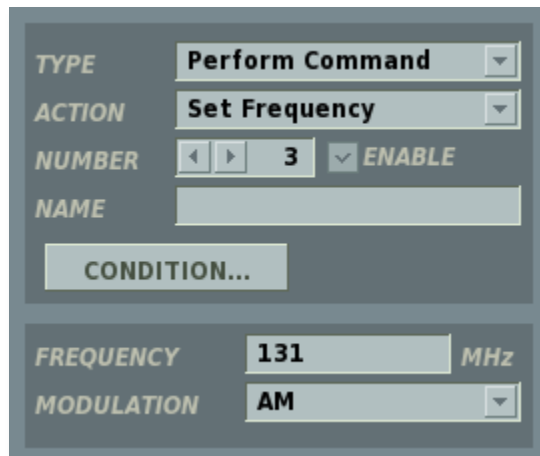
No Action – nessun comando impostato.

Run Script – esegue lo script LUA inserito nello scratchpad.

Set Callsign – imposta il callsign del gruppo. Per le unità occidentali, il callsign consiste di una designazione principale e di una ID numerica. Per esempio "Colt 4".



Set Frequency – imposta la frequenza di comunicazione radio del gruppo in MHz e la sua modulazione AM/FM.



Invisible – imposta il gruppo come invisibile a tutte le unità AI nemiche. Si abilita/disabilita con il box di spunta ENABLE.

Questo comando è molto utile quando si creano FAC basate al suolo in stretta prossimità delle posizioni nemiche come simulazione di un'ottima mimetizzazione della posizione e per prevenire la distruzione della FAC.

Immortal – imposta il gruppo come immortale. Le unità AI nemiche saranno in grado di rilevare il gruppo, ma le loro armi non avranno effetto.

Imposta Opzioni

Le seguenti opzioni possono essere impostate come azioni una volta raggiunto il waypoint:

ROE (Rules of Engagement) – imposta le regole di fuoco per determinare il comportamento del gruppo quando incontra unità nemiche.

WEAPONS FREE – ingaggiare ogni gruppo nemico in contatto. La prioritizzazione del target è eseguita automaticamente dal gruppo in base alla situazione.

RETURN FIRE – solo fuoco di ritorno; non ingaggiare per primi.

WEAPONS HOLD – non fare fuoco in nessun caso..

L'impostazione di default è WEAPONS FREE.

Dispersal Under Fire – quando abilitata, questa opzione permette al gruppo di disperdersi se sotto attacco.

Piazza Oggetti Statici



In aggiunta al piazzamento di unità attive di aria, mare, terra, potrete anche piazzare versioni statiche di questi oggetti per popolare la missione. Gli oggetti statici hanno la stessa forma esterna della loro controparte attiva, ma sono immobili e non usano i loro sensori e/o armi. Comunque, potrete abilitare la riproduzione dell'animazione di un modello statico 3D usando [l'azione PLAY ARGUMENT nel Menu Trigger](#). A differenza delle unità attive potrete avere una sola unità per gruppo.

La finestra Oggetti Statici include le seguenti funzioni, dall'alto al basso:

NAME. Nel campo Nome, potrete inserire un nome univoco per oggetto statico. Se non lo fate verrà generato un nome di default. Il Nome da voi creato verrà usato quando assegneremo ad esso i trigger come ad esempio Unit Dead. Siate sempre accorti nel non inserire gruppi con lo stesso nome.

COUNTRY. Il menu a tendina Country mostra i Paesi assegnati sia al lato Red che al lato Blu quando è stata inizialmente creata la missione per mezzo del pulsante CREA NUOVA MISSIONE.

CATEGORY. Gli Oggetti Statici sono divisi in sei categorie generali:

- **Ground Vehicles** che includono veicoli terrestri secondo il Paese scelto.

- **Helicopters** che includono quelli a disposizione del Paese scelto.
- **Heliports** che permette il piazzamento di una Forward Arming and Refueling Point (FARP). Quando impostate una FARP, potete scegliere la sua callsign per le comunicazioni radio dal menu a tendina CALLSIGN e impostare la frequenza radio in MHz nel campo FREQUENCY.
- **Planes** che includono aerei ad ala fissa del Paese scelto.
- **Ships** le navi a disposizione del Paese scelto.
- **Structures** che includono casematte ed altri tipi di edifici (militari o civili).

TYPE. A seconda della categoria selezionata, viene elencata una lista di unità in questo menu a tendina.

HEADING. Con questo controllo imposterete l'heading dell'unità nel mondo simulato. Potrete farlo usando i tasti freccia, inserendo il valore di heading, cliccando sull'indicatore di heading. Notate che l'icona dell'unità nel Mission Editor non si orienterà verso l'heading selezionato.

HIDDEN. Se, sulla mappa del mondo, desiderate nascondere l'oggetto statico e renderlo invisibile ai giocatori, spuntate questo box.

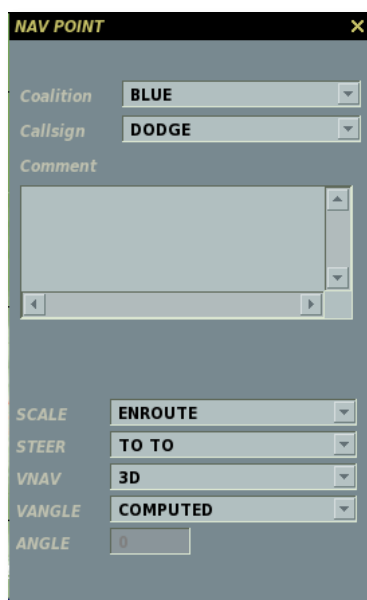
DEAD. In aggiunta agli oggetti statici normali, potrete anche, spuntando questo box, popolare il mondo con versioni distrutte degli oggetti.

Punto Iniziale



Il pulsante Initial Point (IP) apre la finestra IP, che è usata per piazzare un IP sulla mappa. Questo punto viene salvato nel sistema di navigazione del velivolo del giocatore come un waypoint. L'IP è usato dal JTAC come riferimento durante un attacco.

Una volta aperta la finestra IP, cliccate con il sinistro ovunque sulla mappa per piazzare il punto. Fatto questo, il punto verrà indicato sulla mappa con una ID di default.



La finestra IP vi permette le seguenti opzioni:

- **COALITION.** Imposta per quale coalizione sarà disponibile il punto di navigazione.
- **CALLSIGN.** Seleziona la callsign (ID) del punto da una lista di otto possibili scelte. Queste sono le callsign che userà il JTAC.
- **COMMENT.** Commenti opzionali da indicare sulla mappa del Missione Editor.

Sotto i campi di commento, potete impostare le proprietà dell'IP secondo le specifiche del sistema di navigazione del velivolo. Per l'A-10C, queste includono:

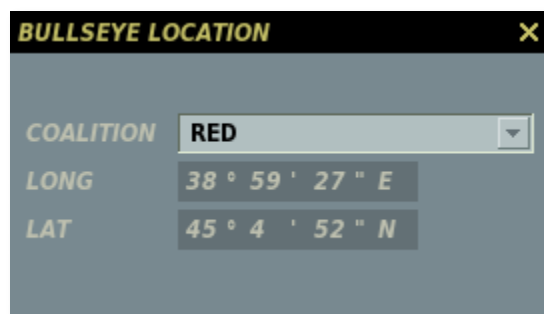
- **SCALE.** La modalità di scala del waypoint.
- **STEER.** La modalità di virata del waypoint.
- **VNAV.** La modalità di navigazione verticale del waypoint.
- **VANGLE.** Quando VNAV è su 3D, il modo di calcolo dell'angolo verticale.
- **ANGLE.** Quando VNAV è su 3D e VANGLE è su ENTERED, l'angolo verticale del waypoint

Bullseye

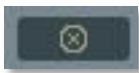


Il pulsante apre la finestra Bullseye, che è usata per piazzare un punto Bullseye sulla mappa. La Bullseye è un punto di riferimento usato dalle forze amiche per comunicare la loro posizione. Ogni coalizione è fornita di un singolo punto di Bullseye. Per muovere la posizione della Bullseye sulla mappa, cliccate e trascinate semplicemente su un'altra posizione.

La finestra Bullseye vi permette di selezionare la coalizione della Bullseye da editare ed indica le attuali coordinate nel mondo della Bullseye selezionata.

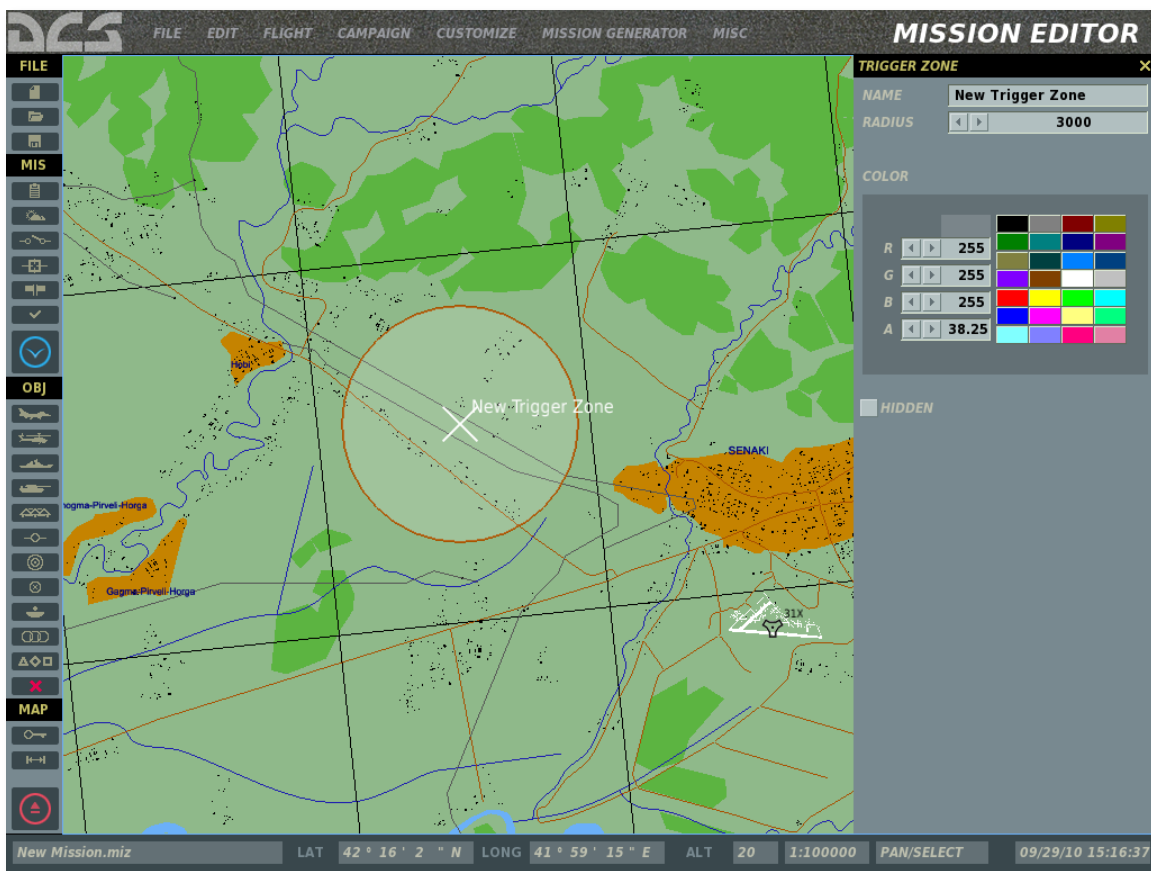


Crea Zona Area Trigger



Le aree di zone trigger sono potenti strumenti che vi permettono di impostare condizioni di trigger basate su unità specifiche che entrano od escono da un'area definita sulla mappa. Le zone di trigger possono essere piazzate ovunque, avere qualsiasi dimensione e colore. Potete anche creare una zona trigger ed assegnarla ad una unità mobile nella missione.

Una volta aperto lo strumento zona trigger, cliccate col sinistro sulla mappa nel punto dove volete centrare la zona (tutte le zone sono circolari). Fatto questo, la zona sarà mostrata sulla mappa con un nome di default.



Nella parte destra della finestra avete le seguenti opzioni:

NAME. Inserite in questo campo il nome della zona trigger. Se non inserite un nome, ne verrà usato uno di default. Questo è il nome che userete quando imposterete una regola trigger.

RADIUS. La zona trigger può variare in dimensione tramite la correzione del raggio. Il valore può essere cambiato sia cliccando sulle frecce sia inserendo nel campo il valore. Il raggio in metri verrà indicato nel campo.

COLOR. Per aiutarvi a distinguere le diverse zone, potrete usare i colori di default o crearne di nuovi. Per selezionare un colore di default, cliccate su uno dei 24 colori. Per creare un colore personalizzato, usate le frecce dei valori di colore R (rosso), G (verde) e B (Blu). Il valore A (alpha) regola la trasparenza. Il colore creato/selezionato viene indicato in valori RGB.

HIDDEN. Quando la missione è giocata da altri giocatori, è molto probabile che vogliate rendere invisibili sulla mappa le zone trigger. Per nasconderle spuntate questo box.

Crea UnitàModello



Poiché potreste creare gruppi di veicoli che comprendano diversi tipi di veicoli, potrebbe essere utile salvar la composizione in veicoli di un gruppo per usi future. Un buon esempio può essere una batteria di artiglieria che consiste di unità di artiglieria, camion munizioni, APC di scorta, etc. Potete piazzare queste unità in un singolo gruppo e quindi usare lo strumento Modello (Template) per salvarlo ed utilizzarlo ancora in seguito. In aggiunta, i modelli possono essere utili in congiunzione con l'azione del Menu Trigger [STOP AND DEPLOY TO TEMPLATE](#).

Per creare un nuovo Modello:

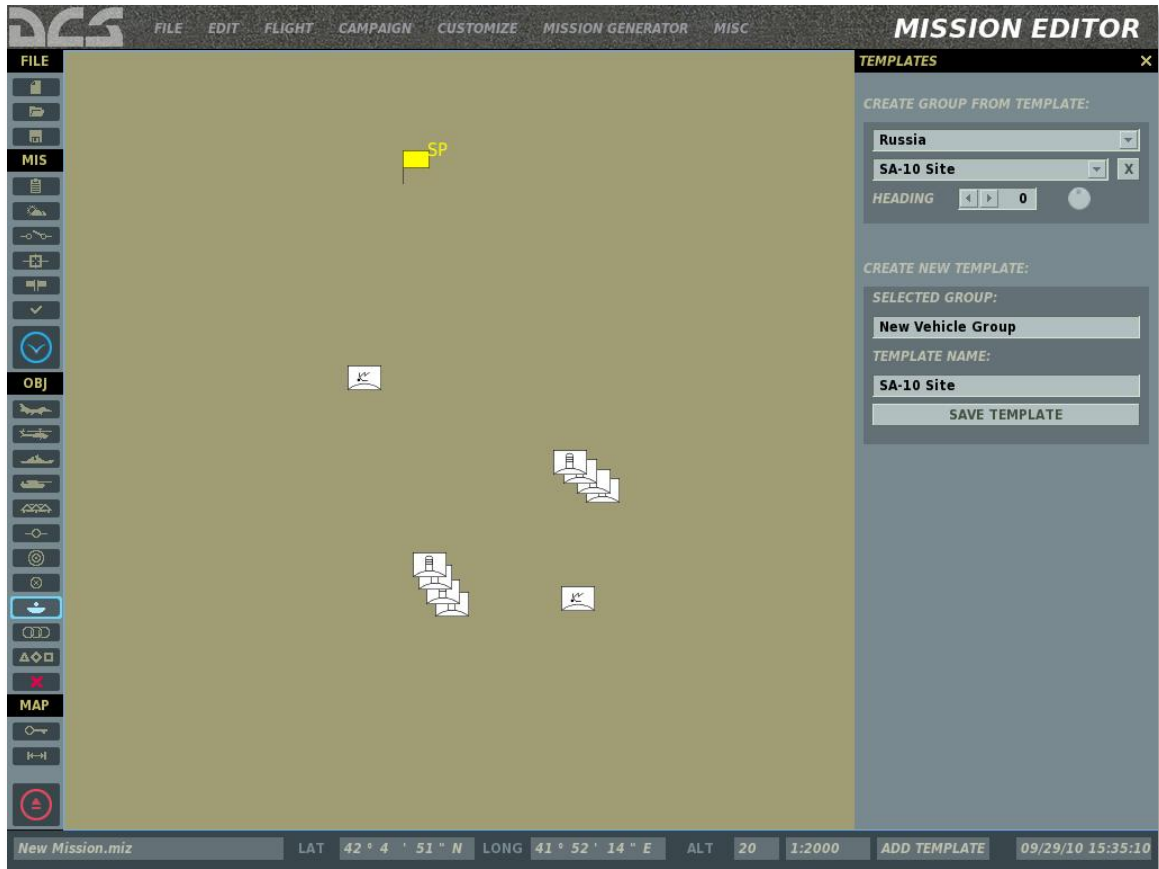
1. Create un nuovo gruppo di veicoli con tutte le unità richieste per il gruppo.
2. Posizionate le unità come desiderato per il modello. Tenete a mente che spostando l'unità leader del gruppo si sposterà l'intero gruppo.
3. Con il gruppo desiderato selezionato, premete il pulsante Crea Modello.
4. Selezionate il Paese appropriato per il gruppo dal menu a tendina COUNTRY.
5. Confermate che il gruppo di veicoli terrestri di cui desiderate fare un Modello sia elencato nel campo SELECTED GROUP.
6. Nel campo TEMPLATE NAME, inserite il nome che desiderate salvare per quel Modello.
7. Premete il pulsante SAVE TEMPLATE.

I modelli salvati dall'utente si trovano nel file \Config\MissionEditor\templates-v1001.lua.

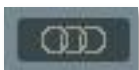
Avete ora creato e salvato un modello.

In cima alla finestra Template avete dei controlli per gestire i modelli.

- Il campo superiore vi permette di selezionare il Paese per cui salvare o aprire il modello.
- Il campo sotto quello paese è un menu a tendina che elenca tutti i modelli che avete create per il paese selezionato.
- Usando il campo heading, potete orientare il modello usando le frecce destra e sinistra o cliccando sul quadrante. L'orientamento impostato è indicato in gradi nel campo HEADING.



Elenco Zone Area Trigger



Quando create delle zone trigger, avete l'opzione di nasconderle ai giocatori della vostra missione in modo che non possano vederle. Premendo il pulsante di elenco delle aree di zone trigger verrà mostrato, sul lato destro della schermata, lo strumento Aree di Zone Trigger e, lungo il fondo, un elenco di tutte le zone che avrete creato per la missione.

The screenshot shows the DCS Mission Editor interface. The main map displays four trigger zones: Trigger Zone 1 (orange circle), Trigger Zone 2 (red circle with an X), Trigger Zone 3 (blue circle with an X), and Trigger Zone 4 (not visible). The right panel shows the configuration for Trigger Zone 3, including its name, radius (3000), and color (RGB: 0, 128, 255; Alpha: 38.25). Below the map is a table listing all trigger zones.

NAME	STATE	RADIUS
Trigger Zone 1		3000
Trigger Zone 2		500
Trigger Zone 3		3000
Trigger Zone 4	HIDDEN	3000

In cima alla lista delle zone ci sono tre pulsanti che vi permettono di abilitare/disabilitare la funzione nascondi per tutte le zone trigger elencate.

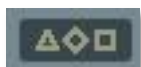
- **Show All.** Premendo il pulsante si imposteranno tutte le zone come visibili.
- **Hide All.** Premendo il pulsante tutte le zone si imposteranno su Nascoste.
- **Toggle Selection.** Verrà commutato lo stato Nascosto (Hide) delle zone trigger.

Nella finestra di elenco delle zone trigger, ci sono oltre colonne, ed una riga per ogni diversa zona trigger: Le colonne includono:

- **NAME.** Il nome della zona trigger come inserito nel campo NAME.
- **STATE.** Questo può essere sia vuoto (indica uno stato visibile) sia HIDDEN ad indicare che la zona trigger è al momento nascosta.
- **RADIUS.** Il raggio della zona espresso in metri.

Per chiudere la finestra potete premere il pulsante X nell'angolo superiore destro della finestra.

Elenco Unità



L'Elenco Unità mostra la lista delle unità (attive e statiche) che avete piazzato nella missione, e vi permette di trovare rapidamente un'unità e vederne i dati.

In cima all'elenco ci sono cinque box di spunta che vi permettono di filtrare il tipo di unità mostrato nella lista. Questi includono, elicotteri, Aerei, Veicoli, Navi e Statici. Per vedere elencato uno di questi tipi, spuntate il box vicino al nome della categoria.

The screenshot shows the DCS Mission Editor interface. The main map displays several units: 7. TRUCKS, 6. BMP1, 5. ARTY, 4. T55 Plt, 3. PLT, and 8. EGRESS. The unit list at the bottom is as follows:

NAME	COUNTRY	STATUS	QNTY
251 Batt	Russia		4
BMP1 Plt	Russia	HIDDEN	3
TAC	USA		1
Player	USA		2
T-55 Plt	Russia		3
Trucks	Russia		4

The Airplane Group configuration panel on the right shows the following settings:

- COUNTRY: USA
- NAME: Player
- TASK: CAS
- UNIT: 1 OF 2
- TYPE: A-10C
- PILOT: Pilot #1
- SKILL: Player
- BORT #: 10
- COMM: 251
- CALLSIGN: Boar 1 1
- HIDDEN ON MAP: [checked]
- WAYPNT: 1 OF 11
- NAME: [empty]
- TYPE: Takeoff from ramp
- ALT: 575 m
- SPEED: 500 km/h
- START: 6 : 30 : 0 / 0
- PARKING: 68

Ogni riga della lista rappresenta un differente gruppo di unità; quando la lista è lunga, potete usare la barra laterale di scroll. Ci sono quattro colonne che forniscono i dati per ogni gruppo. Sono:

- **NAME.** Nome del gruppo come impostato quando è stato creato.
- **COUNTRY.** Il Paese a cui è stato assegnato il gruppo.
- **STATUS.** Questo può essere vuoto per indicare che il gruppo è visibile o riportare HIDDEN ad indicare che il gruppo è al momento nascosto.

- **QNTY.** I gruppi possono consistere di più unità (in particolare i velivoli e le unità terrestri). Questa colonna elenca il numero delle unità comprese nel gruppo.

Quando cliccate su di un dato nella lista, la mappa sopra la lista si centrerà sul gruppo e, sulla destra, verrà mostrata la finestra di piazzamento dei gruppi.

Cancella Unita/Oggetto



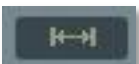
Per rimuovere interamente un gruppo dalla missione, incluso i waypoints, selezionate il gruppo e premete il pulsante Delete.

Opzioni Mappa



Le Opzioni Mappa sono state descritte in precedenza nel capitolo del manuale [Barra di Sistema](#).

Strumento Distanza



Potete usare lo Strumento Distanza per misurare le distanze sulla Mappa del Mondo. Quando viene abilitato, premendo il pulsante Strumento Distanza, si può mantenere premuto il pulsante sinistro del mouse e quindi trascinarlo per misurare una distanza. La linea della distanza è tracciata in blu e la distanza (in metri) ed il bearing (in gradi) in nero. Per disabilitare lo strumento dovete premere di nuovo il pulsante Strumento Distanza, e ritornare alle normali funzioni della mappa.

Uscita dal Mission Editor



Per uscire dal Mission Editor senza salvare i cambiamenti, premete il pulsante Exit.

Vedi Debriefing

Dopo aver volato una missione, apparirà automaticamente la schermata di debriefing. Una volta tornati al ME, potete ritornare indietro per rivedere il debriefing cliccando sul pulsante Vedi Debriefing.

Attrition **RED/BLUE** **General Debriefing Data** **Log Filters**

Time	Initiator	Country	Target	Country	Event	Details
14:53:44	Colt11 (A-10C)	USA			shot	AGM-65D Maverick
14:53:54	Colt12 (A-10C)	USA	Vehicle 31 (APC BTR-80)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:53:54	Colt12 (A-10C)	USA	Vehicle 30 (APC BTR-80)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:53:54	Colt12 (A-10C)	USA	Vehicle 32 (APC BTR-80)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:53:54	Vehicle 32 (APC BTR-80)	Russia			dead	
14:53:54	Vehicle 31 (APC BTR-80)	Russia			dead	
14:53:56	Vehicle 30 (APC BTR-80)	Russia			dead	
14:54:01	Colt12 (A-10C)	USA	Vehicle 15 (MBT T-55)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:54:01	Vehicle 15 (MBT T-55)	Russia			dead	
14:54:02	Colt12 (A-10C)	USA	Vehicle 9 (MBT T-55)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:54:08	Colt11 (A-10C)	USA			shot	AGM-65D Maverick
14:54:18	Colt22 (A-10C)	USA			shot	AGM-65D Maverick
14:54:20	Colt11 (A-10C)	USA	Vehicle 45 (AAA ZU-23 on Ural-375)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:54:20	Vehicle 45 (AAA ZU-23 on Ural-375)	Russia			dead	
14:54:24	Colt22 (A-10C)	USA			shot	AGM-65D Maverick
14:54:28	Colt11 (A-10C)	USA	Vehicle 47 (SAM SA-9 Strela-1 9P31)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:54:28	Vehicle 47 (SAM SA-9 Strela-1 9P31)	Russia			dead	
14:54:30	Colt22 (A-10C)	USA			shot	AGM-65D Maverick
14:54:31	Colt11 (A-10C)	USA	Vehicle 10 (MBT T-55)	Russia	hit	AGM-65D Maverick
14:54:31	Vehicle 10 (MBT T-55)	Russia			dead	

SHOW: ALL VICTORIES
 MY VICTORIES

MISSION NAME: no name
SIDE: USA
SCORE: 0
TIME LOGGED: 0:02:20
TIME: 11/9/2010 14:52:12
PILOT: Razor
AIRCRAFT: A-10C
TASK: CAS

OBJECT: ALL
WEAPON: ALL
SIDE: ALL
EVENT: ALL
TRGSIDE: ALL
TARGET: ALL
INITIATOR: ALL

SAVE TRACK SAVE DEBRIEFING

CLOSE WATCH TRACK FLY AGAIN

Statistiche Missione Log della Missione Filtro del Log della Missione

La schermata del debriefing è divisa in tre aree principali: attriti di missione, filtri del log della missione, e cronologia dei file di log.

La porzione di schermo delle statistiche di missione mostra il numero di unità danneggiate o distrutte per tipo e coalizione durante la missione. Potete selezionare tra il mostrare gli attriti causati da tutte le unità o solo da voi stessi usando i box di spunta ALL VICTORIES e MY VICTORIES. Le unità indicate includono: PLANES, HELICOPTERS, SHIPS, AIR DEFENSE e VEHICLES.

La grande sezione inferiore della schermata elenca cronologicamente i log degli eventi della missione in accordo con le impostazioni del filtro dei log della missione. I log della missione consistono di sette colonne:

- **TIME.** Quando ha avuto luogo l'evento durante la missione. Ogni evento è in formato ore:minuti:secondi.
- **INITIATOR.** Il nome dell'unità che ha dato inizio all'evento (es. sparato un'arma, schianto, atterraggio, etc.).
- **COUNTRY.** Il paese a cui è stato assegnato l'Iniziatore.
- **TARGET.** Se l'iniziatore ha attaccato una unità od un oggetto, ne viene qui elencato il nome.
- **COUNTRY.** Il paese a cui è stato assegnato il target.
- **EVENT.** Il tipo di evento che ha avuto luogo. Include: tiro, colpito e morto.
- **WEAPON.** Nome del tipo dell'arma usata nell'attacco al target.

La sezione di filtro dei log nella porzione in alto a destra della schermata vi permette di filtrare quali eventi verranno mostrati nell'elenco dei log. Ognuno di questi ha un menu a tendina che vi permette di definire i dati da mostrare.

- **INITIATOR.** Elenca tutte le unità attive della missione.
- **WEAPON.** Elenca tutte le armi usate dagli iniziatori nella missione.
- **SIDE.** Tutti, Rosso, o Blu.
- **EVENT.** Tutti, Morti, Colpiti, o Tiri.
- **TRG SIDE** (lato target). Tutti, Rosso, o Blu.
- **TARGET.** Elenca tutte le unità od oggetti a cui si è sparato durante la missione.

La schermata di debriefing può essere uno strumento utile chi ha fatto cosa e quando, e con che arma. Molto spesso userete questa finestra per determinare chi vi ha attaccato durante una missione in singolo od in multiplayer.

Sotto la sezione di filtro dei log ci sono 2 pulsanti: SAVE TRACK e SAVE DEBRIEFING.

- **SAVE TRACK.** Premendo il pulsante viene mostrata la schermata di salvataggio e nel campo FIELD potrete inserire il nome del file Track che è stato automaticamente registrato durante la missione. Notate che tutte le missioni hanno un file track registrato. Quando rivolate una missione, il track sarà sovrascritto a meno che non lo salviate sotto un nuovo nome. Il pulsante SAVE TRACK vi permette di farlo.
- **SAVE DEBRIEFING.** Premere questo pulsante per salvare il file Log (.log) del debriefing di missione.

Al fondo dello schermo ci sono tre pulsanti: CLOSE, WATCH TRACK e FLY AGAIN

- **CLOSE.** Premete questo pulsante per uscire dalla schermata debriefing e ritornare al Mission Editor.
- **WATCH TRACK.** Premete questo pulsante per vedere la registrazione (track) della missione che avete appena terminato.
- **FLY AGAIN.** Premete questo pulsante per rivolare la missione. Notate, a meno che non salviate gli attuali track e debriefing, questi saranno persi una volta che premerete FLY AGAIN od uscirete dal briefing.

A-10C WARTHOG



CAMPAIGN ×

SELECT CAMPAIGN

Campaign Name	Status
+ Georgian Hammer	Inactive
+ The Shore	Inactive

Campaign Description

For the second time in the beginning of the 21st century Georgia has been invaded and occupied by hostile forces. Unlike the first instance though, Georgia is now a member of NATO and has pleaded with other NATO members to remove hostile forces from its territory.

As part of a small NATO contingent, US Army and Air Force units have been stationed at and North of the country.

Campaign Details

Last Mission flown	
Campaign Status	Inactive
Missiles Flown	0
Deaths in Campaign	0
Mission Success Rate	0
Air to Ground Kills	0
Air to Air Kills	0

← BACK
RESTART CAMPAIGN
NEXT →

CAMPAGNA

Per selezionare una nuova campagna DCS o per continuarne una esistente, selezionate il Pulsante Campaign dalla schermata Menu Principale.

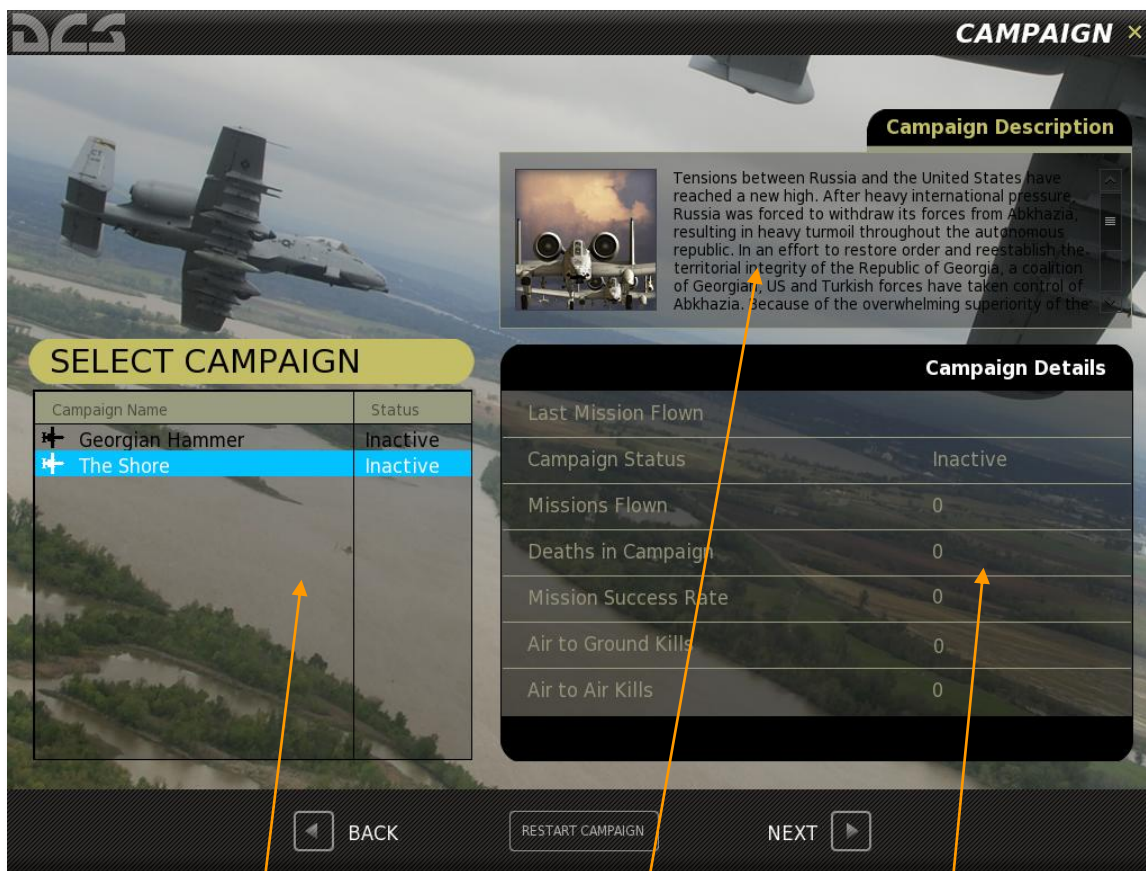


La schermata Campagna è divisa in tre aree principali che vi permettono di scegliere la campagna, vedere le statistiche, e vedere il briefing generale della campagna. La schermata consiste dei tre elementi seguenti:

Selezione Campagna. Lungo il lato sinistro della schermata c'è una lista di tutte le nuove campagne che potete avviare, e delle campagne in corso salvate. La colonna di sinistra mostra il nome della campagna, fate click con il sinistro per evidenziarla. Una volta selezionata, verranno mostrate le statistiche dei progressi nella sezione Dettagli Campagna, dove potete rivedere il briefing generale della campagna.

Dettagli Campagna. Una volta selezionata una campagna, i dettagli dei progressi della campagna vengono elencati in questo pannello. Le informazioni includono:

- Last Mission Flown. Data e orario dell'ultima missione volata.
- Campaign State. Stato della campagna (inattiva, attiva, o completata).
- Missions Flown. Quante sono le missioni volate dal giocatore nella campagna.
- Deaths in Campaign. Quante volte è morto il giocatore nella campagna.
- Mission Success Rate. Percentuale del rateo di successo delle missioni.
- Air to Ground Kills. Numero delle unità terrestri distrutte dal giocatore.
- Air to Air Kills. Numero delle unità aeree distrutte dal giocatore.



Seleziona Campagna

Descrizione Campagna

Dettagli Campagna

Descrizione Campagna. Quando viene creata una missione nel Mission Editor, viene scritto un briefing di campagna generale. Qui potrete vederlo.

Al fondo della schermata ci sono tre pulsanti aggiuntivi:

- **BACK.** Premete il pulsante Back per ritornare al Menu Principale. Potete uscire dalla schermata Campagna anche premendo la X gialla nell'angolo superiore destro della schermata.
- **RESTART CAMPAIGN.** Premete questo pulsante per riavviare la campagna al suo stato iniziale ed azzerare tutti i Dettagli Campagna.
- **NEXT.** Una volta selezionata una campagna da giocare (nuova o salvata), premete il pulsante NEXT per iniziare la prossima missione della campagna selezionata.

A-10C WARTHOG



CAMPAIGN EDITOR x

Campaign Details

Name: The Shore

Start stage: 1

Buttons: New, Open, Save, Save As

Stages

#	Name
*1	Stage 1
2	Stage 2
3	Stage 3
4	Stage 4
5	Stage 5
6	Stage 6
7	Stage 7
8	Stage 8

Buttons: Add, Remove

Campaign Description

Tensions between Russia and the United States have reached a new high. After heavy international pressure, Russia was forced to withdraw its forces from Abkhazia, resulting in heavy turmoil throughout the autonomous republic. In an effort to restore order and reestablish the territorial integrity of the Republic of Georgia, a coalition of Georgian, US and Turkish forces have taken control of Abkhazia. Because of the overwhelming superiority of the allied forces, Abkhazian

Missions

#	Name	Range
1	The Shore OS.miz	0 - 96
2	The Shore OSC.miz	97 - 97
3	The Shore OSB.miz	98 - 98
4	The Shore OSA.miz	99 - 100

Buttons: Add, Remove

Mission Description

The reconnaissance data brought back from your last mission turned out to be inadequate. Other intelligence assets reported different information regarding the route of advance of the Russian reinforcements. As such the situation remains unclear and we are not able to provide our aircrews with precise targeting data.

Buttons: Close

CAMPAIGN EDITOR

Il Campaign Editor di DCS è quello che noi definiamo un Staged Campaign System (SCS). Un sistema SCS è qualcosa a metà tra un sistema di campagna dinamica che genera automaticamente le missioni ed una missione lineare su script che si svolge nello stesso modo tutte le volte. Un SCS può consistere di uno o più (molti di più, se desiderate) stadi ed ogni stadio può consistere di una o più (molte di più se desiderate) missioni. Ognuna di queste missioni viene creata nel ME come missione singola. Quindi, ogni missione può consistere in numerosi triggers ed impostazioni casuali. Usando il Campaign Editor, potrete creare le vostre campagne creando degli stadi e popolandoli con le missioni (.miz) che create.

Dopo aver selezionato Campaign Builder dal Menu Principale, vi verrà mostrato lo strumento campaign editor.



Nella parte inferiore sinistra della schermata c'è l'area dove definite il numero degli stadi della campagna. Al fondo della sezione ci sono due pulsanti, Add e Remove. Per aggiungere uno stadio alla campagna premete Add. Per rimuovere uno stadio, cliccateci sopra e quindi premete il pulsante Remove. Cliccando su uno stadio ne potrete anche cambiare il nome di default inserendone uno vostro. Potete anche utilizzare i pulsanti Up e Down per riordinare gli stadi.

Campaign Editor

Campaign Details

Name: The Shore

Start Stage: 1

New Open Save Save As

Stages

#	Name
*1	Stage 1
2	Stage 2
3	Stage 3
4	Stage 4
5	Stage 5
6	Stage 6
7	Stage 7
8	Stage 8

move stage position Up Down

Stages Add Remove

Campaign Description

Tensions between Russia and the United States have reached a new high. After heavy international pressure, Russia was forced to withdraw its forces from Abkhazia, resulting in heavy turmoil throughout the autonomous republic. In an effort to restore order and reestablish the territorial integrity of the Republic of Georgia, a coalition of Georgian, US and Turkish forces have taken control of Abkhazia. Because of the overwhelming superiority of the allied forces, Abkhazian

Missions

#	Name	Range
1	The Shore 05.miz	0.. 96
2	The Shore 05C.miz	97.. 97
3	The Shore 05B.miz	98.. 98
4	The Shore 05A.miz	99.. 100

Mission Description

The reconnaissance data brought back from your last mission turned out to be inadequate. Other intelligence assets reported different information regarding the route of advance of the Russian reinforcements. As such the situation remains unclear and we are not able to provide our aircrews with precise targeting data.

mission operations Add Remove

CLOSE

Crea Stadio

Gestione File e Stadi di Partenza

Briefing di Campagna

Selezione Missione

Alla destra della sezione Stages c'è quella Mission. Da qui potrete popolare ogni stadio con le missioni. Per farlo, prima selezionate lo stadio che desiderate popolare e poi premete il pulsante Add nella sezione Mission. Fatto questo vi si presenterà una finestra di dialogo di selezione cartella/file per scegliere la missione che volete. Una volta scelta, premete il pulsante OK sul file browser. La missione verrà ora elencata come parte dello stadio selezionato e mostrerà il suo nome ed il suo valore. Ad ogni missione può essere assegnato un valore che determinerà la scelta di una missione entro uno stadio.

Quando create una missione, potete assegnare valori ad eventi specifici (trigger) come la distruzione di una unità, il raggiungimento di un'area specifica, un valore di tempo, etc. Alla fine di una missione, questi valori sono sommati ed usati per determinare quale sarà il prossimo stadio e quale missione verrà scelta da quello stadio.

Se il totale di valore della missione è 49 o meno, il giocatore tornerà indietro di uno stadio. Se il valore è 50, il giocatore rimarrà in quello stadio. Se il valore è superiore a 51 il giocatore passerà al prossimo stadio. Popolando gli stadi con missioni differenti e dando loro diversi valori, potete creare una campagna che fluisce avanti ed indietro a seconda dei risultati della missione.

Se a due missioni viene assegnato lo stesso valore in uno stadio, la missione sarà selezionata a caso.

Il valore assegnato ad una missione all'interno di uno stadio è elencato nella colonna Range. Sotto l'elenco delle missioni di uno stadio si trova un campo che mostra il briefing creato per la missione.

Al fondo della sezione, vicino al pulsante Add, si trova quello Remove. Usatelo per rimuovere una missione da uno stadio.

Sopra l'area di selezione delle missioni c'è un campo utilizzabile per il briefing della campagna.

Nell'angolo superiore sinistro ci sono funzioni per gestire i file e gli stadi di partenza della campagna. Da qui potrete aprire una campagna esistente, salvare quella attuale così come è, creare una nuova campagna, o salvare quella attuale ma come nuovo file. Dal campo dello stadio iniziale potrete selezionare lo stadio iniziale della campagna. In generale non dovrete far partire la campagna dallo stadio 1 perché in caso di sconfitta nella prima missione il giocatore avrà di conseguenza perso la campagna. Lo stage iniziale della campagna verrà marcato con un asterisco (*) nell'elenco degli stadi.

Alcune note sulla costruzione di una campagna:

- Più missioni presenti in uno stadio e più stadi presenti in una campagna riducono il rischio di ripetizione di una missione.
- Quando si crea uno stadio, si salva del tempo se si crea un modello dello stadio per la disposizione generale delle forze e quindi si aggiunge e modifica per ogni singola missione all'interno dello stadio.
- Usate trigger ed impostazioni random ogni volta che potete. Possono essere utilizzati per creare ed impostare imprevedibili assetti delle forze, incluso le difese aeree, e impostazioni variabili dell'abilità dell'AI.
- Piazzando le linee del fronte adiacenti l'una all'altra nel corso degli stadi, potrete riprodurre una linea del fronte che si muove Avanti ed indietro a seconda del risultato delle missioni.

A-10C WARTHOG



DCS ENCYCLOPEDIA x

AIRCRAFTS HELICOPTERS SHIPS VEHICLES WEAPONS AIR DEFENSE BUILDINGS

KAMAZ-41101



Type: Cargo truck
Length: 7.95 m
Height: 3.2 m
Width: 2.5 m
Cab seating: 1+2
Empty weight: 6745 kg
Max cargo weight: 2000 kg
Engine: KAMAZ-745 V-8 220 hp
Ground clearance: 0.365 m
Max road speed: 85 km/h
Operational Range: 600 km
Wheel configuration: 6x4

previous < > next

CLOSE

ENCICLOPEDIA

L'Enciclopedia DCS è uno strumento senza prezzo per il riconoscimento visivo delle varie unità all'interno del gioco, è anche una eccellente fonte di dati tecnici per ogni unità.

Per selezionare l'Enciclopedia, cliccate il pulsante Enciclopedia nella pagina del Menu Principale.

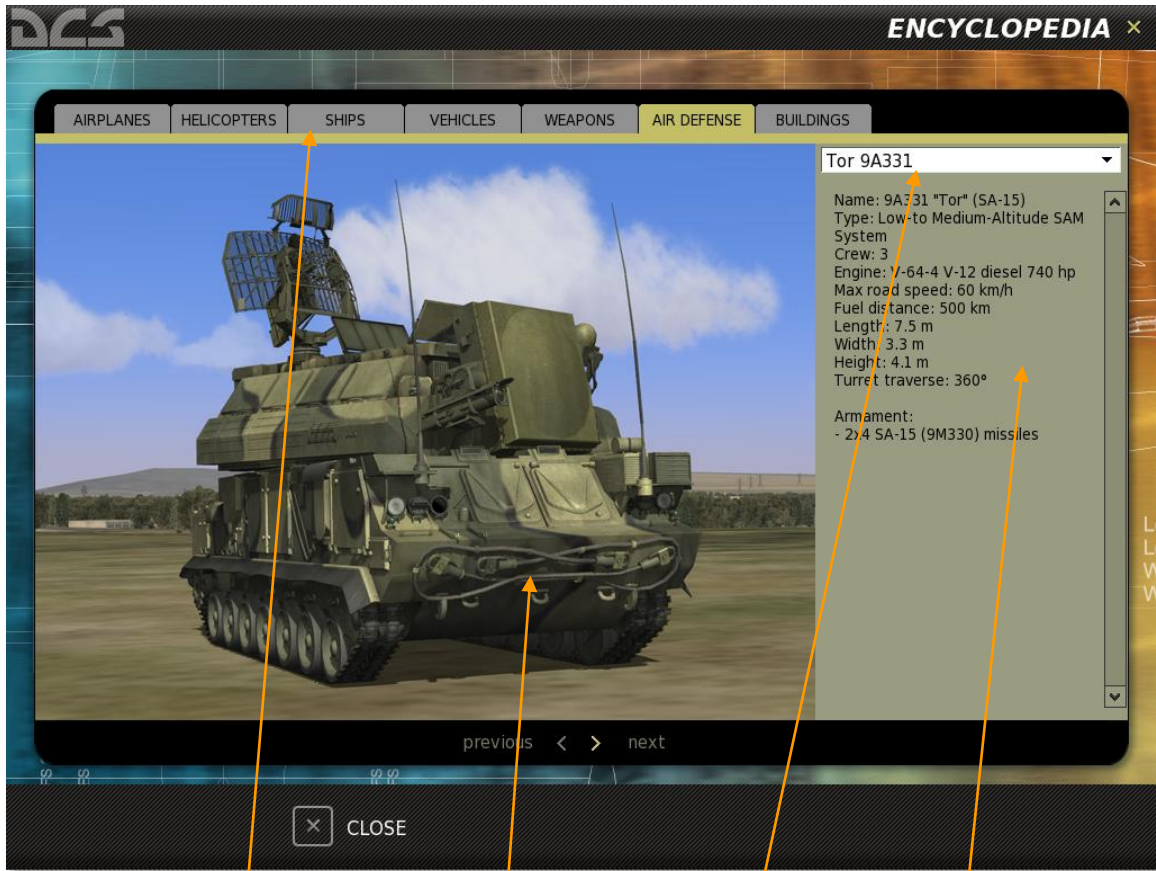


L'enciclopedia consiste di due parti principali: le figure degli oggetti sulla sinistra, e la finestra di dati degli oggetti sulla destra.

Lungo la cima della schermata c'è una serie di sette etichette che corrispondono ad altrettante categorie di oggetti (tipi di unità) presenti nel gioco. Sono:

- **Aircraft.** Tutti i velivoli ad ala fissa.
- **Helicopters.** Tutti i velivoli ad ala rotante.
- **Ships.** Tutte le imbarcazioni.
- **Vehicles.** Tutti i veicoli di terra non inerenti la difesa aerea.
- **Weapons.** Armi di aria, terra e mare che possono essere lanciate o sganciate da una unità.
- **Air Defense.** Sistemi di difesa aerea.
- **Buildings.** Strutture al suolo.

Dopo aver selezionato una Categoria di Oggetti, potete usare il menu a tendina Elenco Oggetti sul lato destro della schermata per vedere tutte le unità presenti in DCS in quella categoria. Una volta selezionata un'unità, cliccate con il sinistro del mouse su di essa per vedere una figura sul lato sinistro ed i suoi dati sul lato destro.



Categorie di Oggetti

Figura dell'Oggetto

Elenco Oggetti

Dati Oggetto

Per uscire dall'Enciclopedia, premete il pulsante CLOSE al fondo della schermata o premete la X gialla nell'angolo superiore destro.

USCITA

Uscite da DCS premendo il pulsante rosso EXIT sulla pagina Menu Principale.



A-10C WARTHOG



MULTIPLAYER

MULTIPLAYER

Le missioni Multiplayer possono essere da voi create nel Mission Editor. Quando create una missione multiplayer, è importante ricordare che tutti i velivoli controllati nella missione dal giocatore devono avere la SKILL impostata su CLIENT e non su PLAYER.

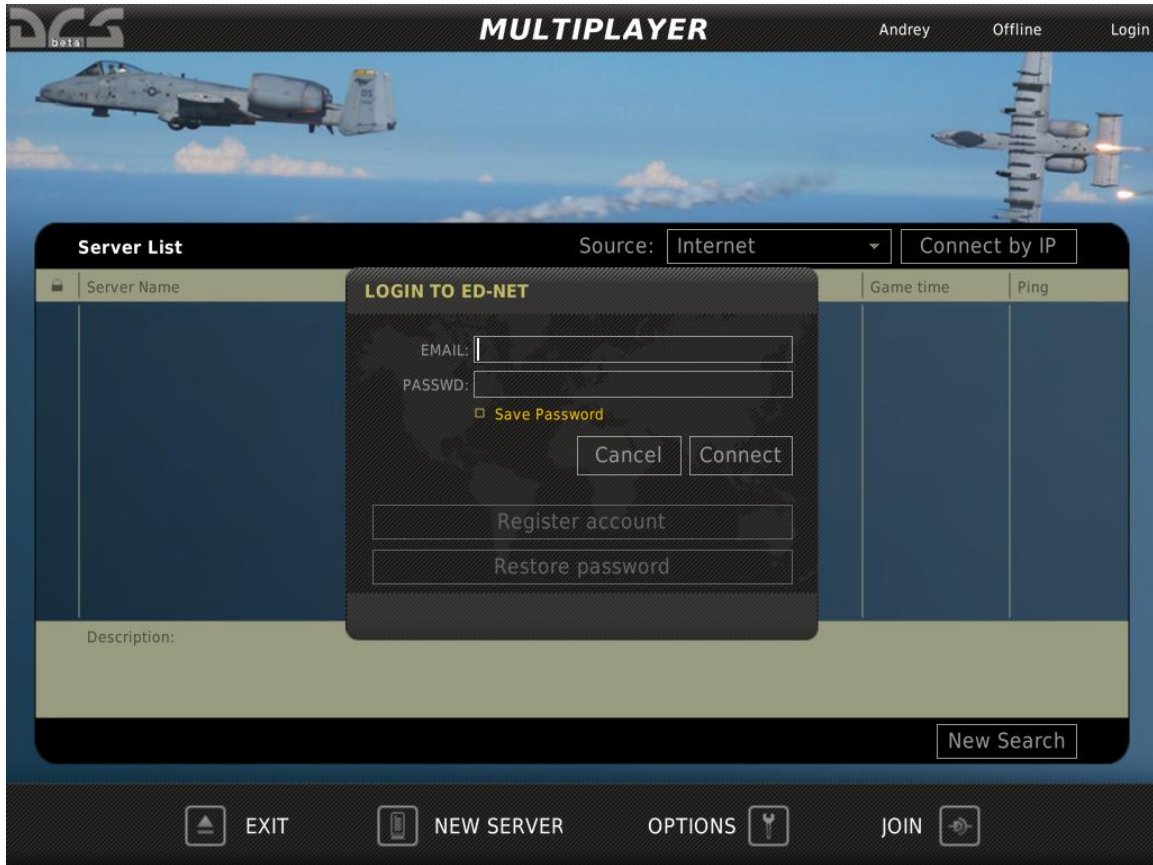
Per accedere al menu multiplayer, eseguite sul vostro desktop l'icona Multiplayer o cliccate con il mouse sul pulsante MULTIPLAYER nel Menu Principale.



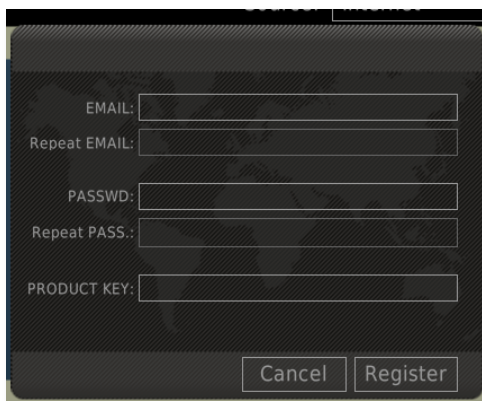
Notate che selezionando multiplayer si apre una nuova schermata di interfaccia grafica.

Finestra Principale Multiplayer

Dopo aver aperto il multiplayer, sarete portati alla Finestra principale multiplayer ed al pannello LOGIN TO ED-NET dopo un breve periodo di caricamento.

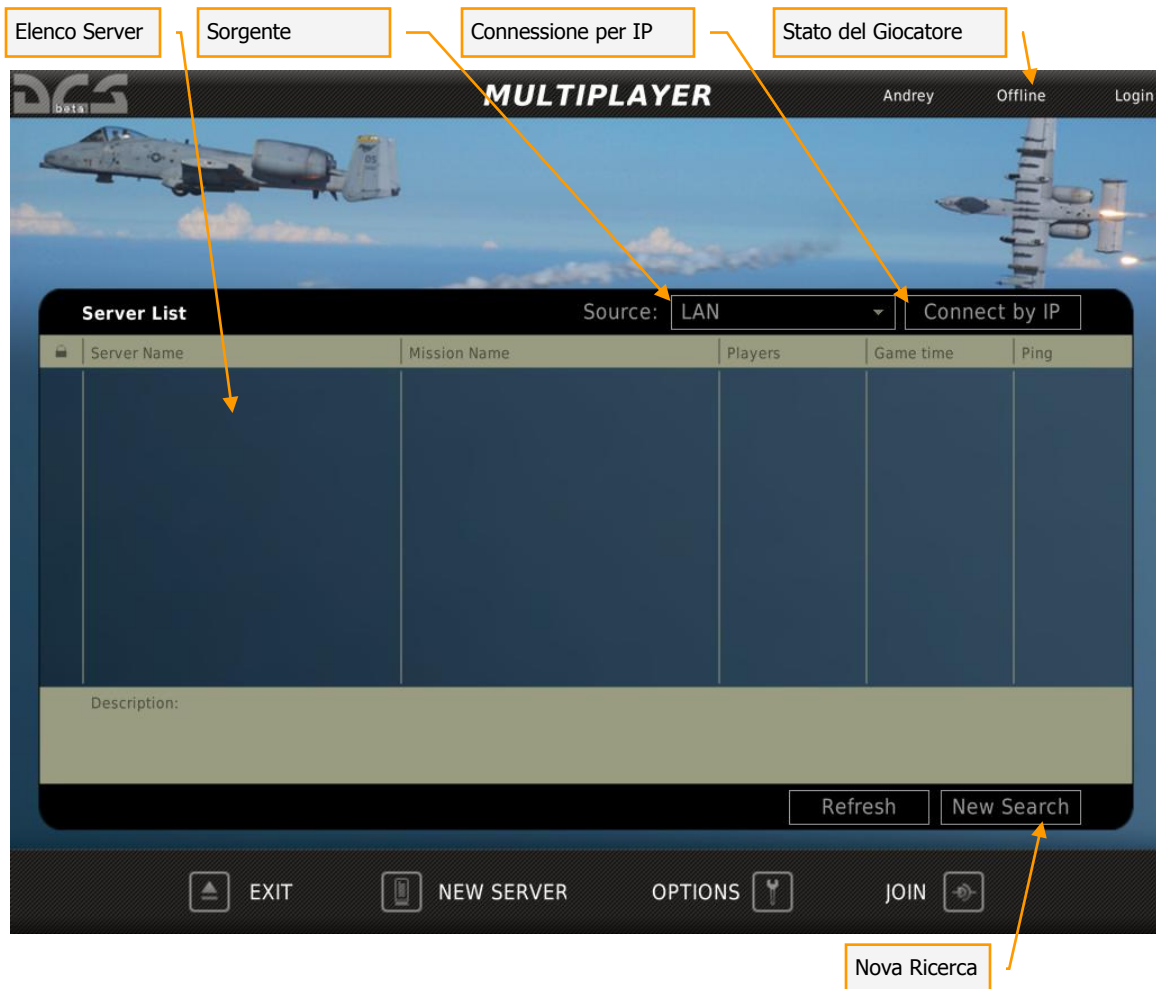


Se eseguite per la prima volta il multiplayer dovrete registrarvi nel ED-Net. Cliccate sul pulsante REGISTER ACCOUNT nel pannello e riempite i campi necessari: la vostra e-mail, la password desiderata e la vostra chiave del prodotto.



Dopo la registrazione potete creare il vostro server od unirvi ad uno esistente.

Se dimenticate la password usate la funzione RESTORE PASSWORD.



La schermata del Menu Principale Multiplayer è composta da: Elenco Server, menu a tendina Sorgente, Connessione per IP, pulsante Nuova Ricerca e Quattro pulsanti nella barra inferiore che vi portano ad altre finestre.

Elenco Server

L'Elenco Server occupa la maggior parte della schermata. L'Elenco Server è progettato per mostrare tutti i server rilevati che eseguono il gioco. Ogni riga dell'Elenco Server rappresenta un differente server. Ogni colonna nell'Elenco Server fornisce differenti informazioni su ogni server. Le colonne includono:

- Padlock symbol. Questa colonna sarà marcata col simbolo di un lucchetto se il server è protetto da password.
- Server Name. Il nome del server è elencato in questa colonna.
- Mission Name. Il titolo della missione in esecuzione sul server.
- Players. Numero Massimo dei giocatori permessi sul server ed il loro numero corrente.
- Game time. Da quanto tempo si sta svolgendo la missione.

Ping. La latenza di connessione tra il giocatore ed il server. Numeri più bassi equivalgono a numeri di Ping migliori.

Sotto la lista dei server si trova una descrizione generale della missione in esecuzione sul server.

Al fondo dell'elenco server c'è il pulsante New Search. Il pulsante New Search controllerà la rete per trovare nuovi server ed aggiornare quelli già esistenti sull'Elenco Server.

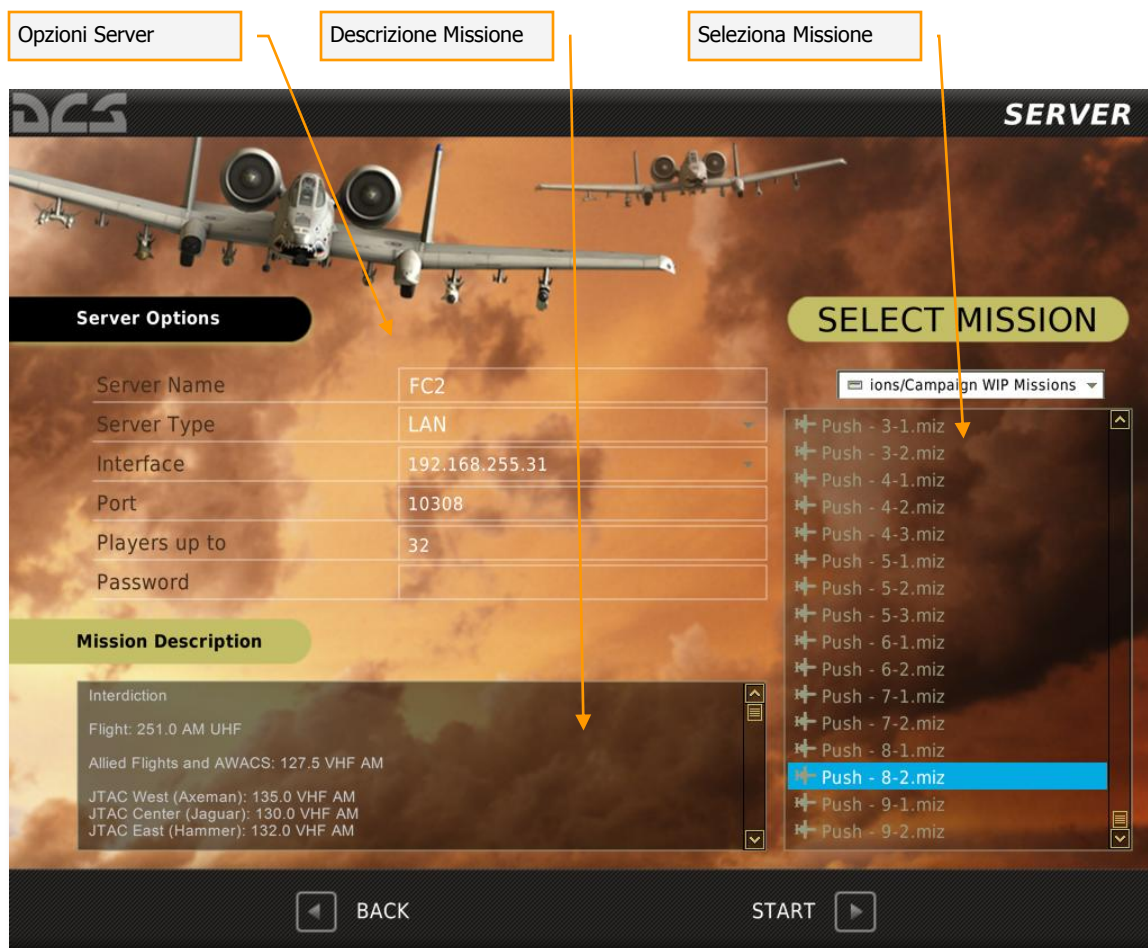
Barra Inferiore

- **EXIT.** Il pulsante rosso Exit vi farà uscire dal Multiplayer e ritornare al desktop.
- **NEW SERVER.** La finestra New Server ci permette di creare una nuova missione a cui gli altri giocatori (client) possono partecipare.
- **OPTIONS.** La finestra Options vi permette di creare il Nome Giocatore con cui gli altri vi vedranno nella missione, ed impostare la vostra velocità di connessione.
- **JOIN.** Dopo aver selezionato un server dall'elenco, premete il pulsante JOIN per unirvi al server.

Nuovo Server

Per eseguire una missione in un gioco multiplayer, un utente deve impostarsi come il Server (host) che fa girare la missione a cui gli altri giocatori (clients) potranno unirsi. Questo può essere fatto sia con un elenco di missioni dentro una lista di server, sia con una connessione diretta tramite IP.

Per avviare un Server, selezionate il pulsante Server nel Menu Principale Multiplayer.



La schermata Server ha tre aree principali: Opzioni Server, Descrizione Missione e Seleziona Missione. Dopo aver selezionato la missione ed impostato le opzioni del server, dovrete premere il pulsante START al fondo della schermata per avviare il server e permettere ai client di unirsi. Questo vi porterà anche alla schermata Join Mission.

Opzioni Server. Le Opzioni Server vi permettono d'impostare e vedere i parametri di base del server della missione. Alcune delle voci possono essere modificate mentre altre sono solo informative e non possono essere modificate. Queste sono:

- Server Name. Inserite in questo campo il nome del server. Questo nome apparirà nell'elenco dei server del client o in una network LAN.
- Server Type. Indica il tipo di server rilevato.

- **Interface.** In questo campo viene mostrato l'IP del computer del server. Notate che se siete dietro ad un router, potrebbe essere elencato l'IP del router e ciò sarebbe un IP non valido per i client ai fini della connessione. I numeri IP dei router di solito iniziano con 192.
- **Port.** Ogni server può assegnare una unica porta per la connessione. Di default la porta è la 10308. Comunque, ai fini di accedere ad un server dietro ad un firewall, potreste dover cambiare questo numero di porta od aprire nel firewall la porta di default.
- **Players up to.** Inserite il numero massimo di giocatori che possono unirsi al server.
- **Password.** Per evitare visitatori indesiderati, potete inserire qui una password. Tutti i client che si uniscono al server devono inserire la password prima di entrare.

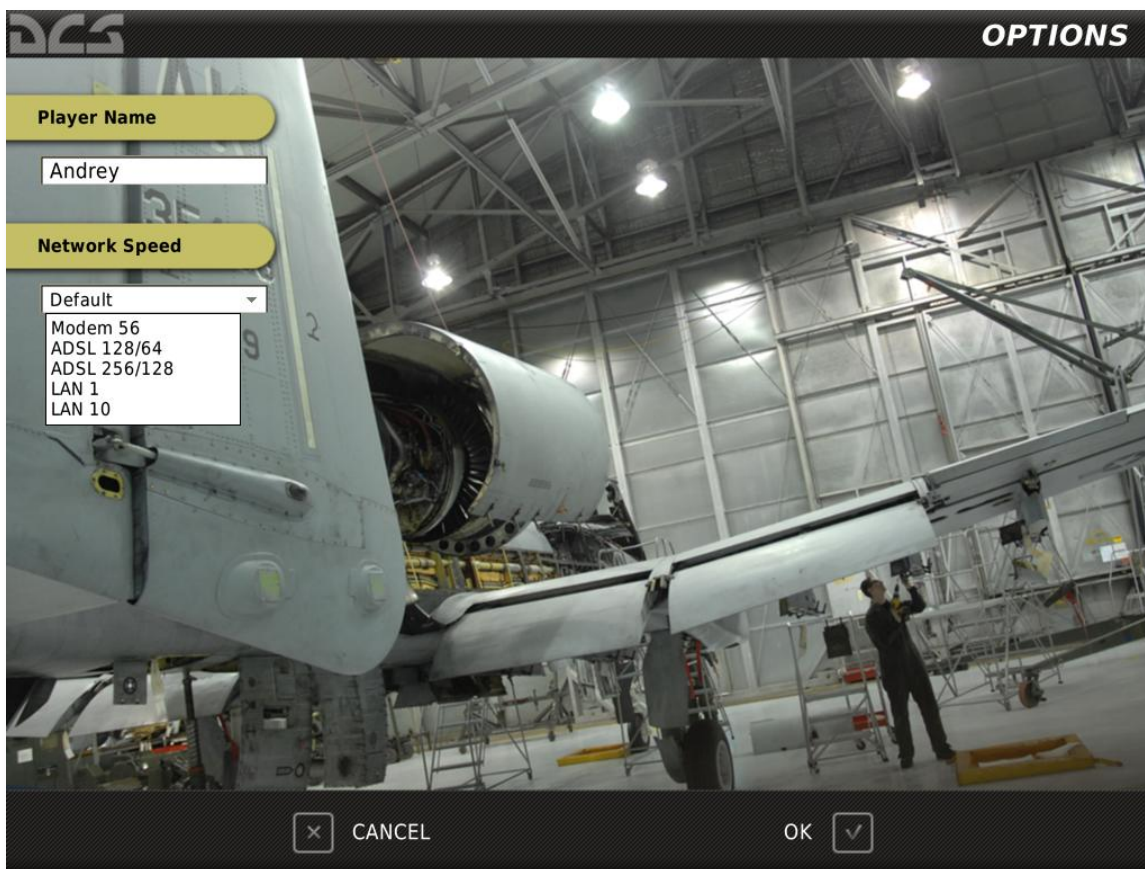
Descrizione Missione. Quando viene create una missione nel Mission Editor, il progettista della missione ha l'opzione di includere un briefing generale che sarà mostrato sia al lato Rosso che quello Blu. Questo briefing verrà mostrato nel campo Descrizione Missione.

Selezione Missione. Usando le funzioni standard di windows per navigare nei file e nelle cartelle, selezionate il drive e la cartella che contiene le vostre missioni multiplayer. In genere, esse sono salvate nella cartella Missions/Multiplayer. Cliccate con il tasto sinistro del mouse sulla missione desiderata per evidenziarla (selezionata).

Al fondo della schermata c'è il pulsante BACK che vi riporta al Menu Principale Multiplayer senza salvare i cambiamenti. Premendo il pulsante START si permetterà ai client di unirsi al server e vi porterà alla schermata Join Mission. Potete anche cancellare la schermata premendo la X gialla nell'angolo superiore destro.

Opzioni

La schermata Opzioni sarà la prima che visiterete quando giocherete per la prima volta in multiplayer con DCS. Da qui, avrete bisogno di impostare il vostro Nome Giocatore e la vostra velocità di connessione.



La schermata Opzioni è composta dai seguenti elementi:

Nome Giocatore. Inserite il nome che desiderate che gli altri giocatori vedano come vostro. Questo nome sarà visibile nelle schermate menu ed anche come etichetta di unità nella simulazione. Se non inserite un nome, ne verrà creato uno di default.

Velocità Network. Questo elenco a tendina vi permette di selezionare la velocità di trasferimento dei dati in upload/download della vostra connessione. Scegliete l'opzione che coincide meglio con la vostra velocità di connessione. Le scelte includono:

- Modem 56. Per un modem 56 Kb/s.
- ADSL 128/64. Per connessioni modem DSL e Cable a velocità normale.
- ADSL 256/128. Per connessioni modem DSL e Cable ad alta velocità.
- LAN 1. Per connessioni Local Area Network a velocità di 1 megabyte per secondo
- LAN 10. Per connessioni Local Area Network a velocità di 10 megabyte per secondo.

Al fondo della schermata c'è il pulsante CANCEL, che vi riporterà al Menu Principale Multiplayer senza salvare i cambiamenti, ed il pulsante OK che vi riporterà al Menu Principale Multiplayer salvando i cambiamenti. Potete anche cancellare la schermata premendo la X gialla nell'angolo superiore destro.

Join

Piuttosto che ospitare una missione come server, potete anche avere l'opzione di unirvi ad una missione/server esistente e che è già in progresso. Ci sono due modi per farlo:

- Unirvi ad una missione elencata nell'Elenco Server.
- Connettervi direttamente ad un server con l'opzione Connetti per IP.

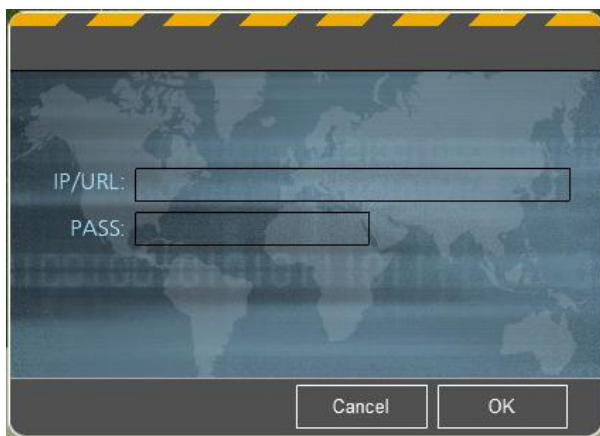
Unirsi a una Missione

Dall'Elenco Server

Dopo aver selezionato un server dall'Elenco Server, premete il pulsante JOIN al fondo della schermata per unirvi al server.

Connessione per IP

Per connettersi ad un gioco su Internet, userete l'opzione Connessione per IP. Per farlo premete il pulsante Connessione per IP. Una volta fatto verrà mostrata la finestra Connessione per IP.



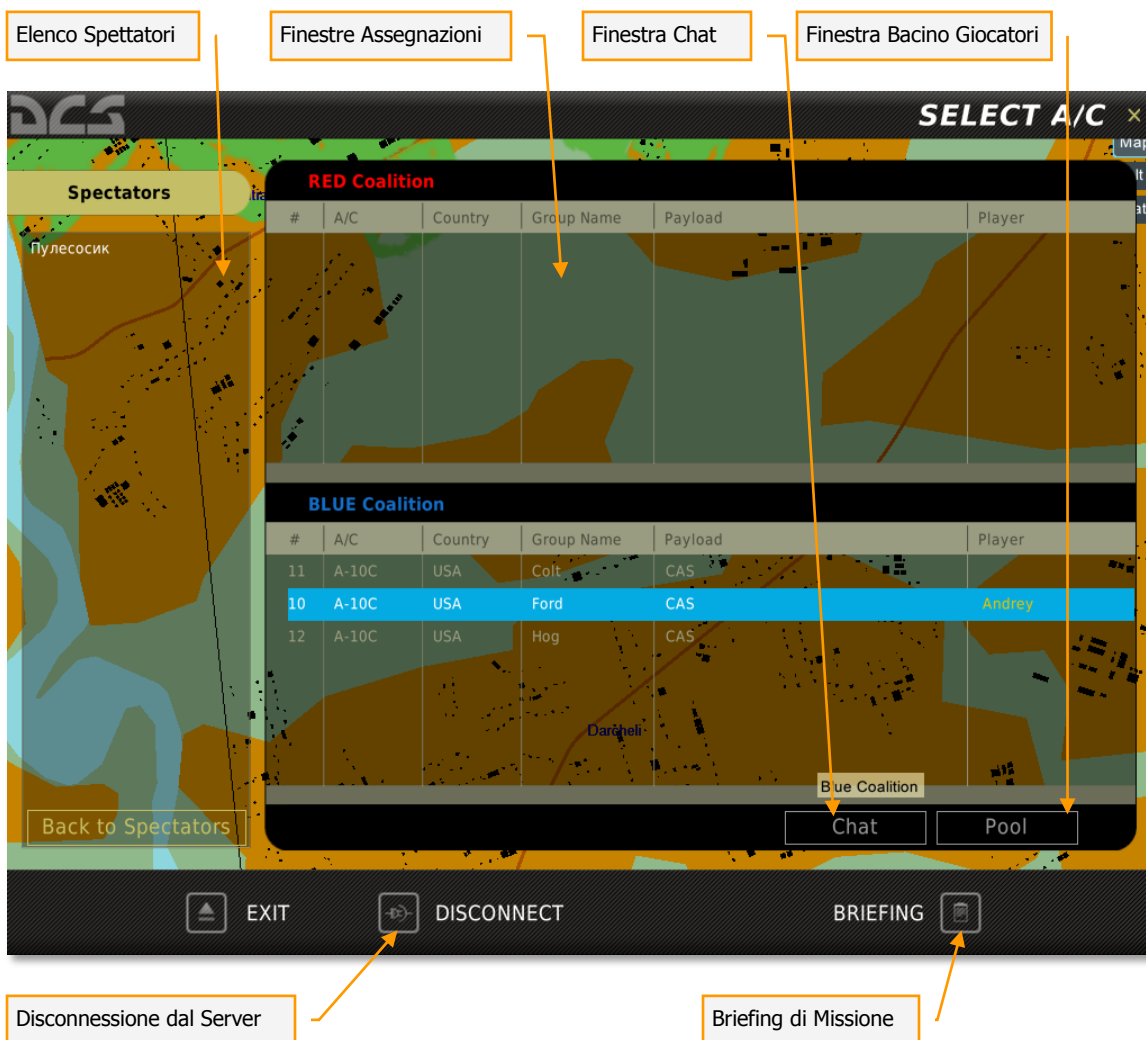
Questa finestra consiste di due campi:

- IP/URL: Inserite il numero IP o l'URL del server a cui desiderate unirvi.
- PASS: Se il server è protetto da password, inserite la password in questo campo. Se il server non è protetto da password, potrete lasciare vuoto questo campo.

Dopo aver completato questi campi, potrete sia premere il pulsante CANCEL per uscire dalla finestra e non unirvi al server, sia premere il pulsante OK per unirvi al server.

Finestra Join

Dopo esservi collegati ad una missione (Elenco Server o Connessione per IP), vi troverete nella schermata Join di DCS. Da questa schermata potete selezionare un lato, selezionare il vostro velivolo, chattare con gli altri giocatori della missione, vedere il briefing, e vedere il bacino del server per vedere chi è sul server.



La schermata Join ha i seguenti elementi:

Elenco Spettatori: Appena un giocatore entra nella schermata Join non viene assegnato ad un lato o velivolo ma viene inserito nell'Elenco Spettatori. Quando si è in questa lista, si è effettivamente neutrali, e si possono vedere tutti i giocatori sul server. Comunque, una volta che il giocatore ha scelto un velivolo, si viene automaticamente rimossi dall'Elenco Spettatori. Al fondo della lista c'è il pulsante Back to Spectators; premete questo pulsante per far ritornare il vostro pilota nell'Elenco Spettatori.

Finestre Assegnazioni. Queste finestre mostrano tutti i velivoli delle Coalizioni Blu e Ross anche sono stati assegnati alla missione e che sono a disposizione per essere

pilotati dai giocatori (impostati come Client nel Mission Editor). Entrambe le finestre hanno sei colonne che forniscono informazioni su ogni velivolo in elenco:

- #. Numero di bordo assegnato al velivolo.
- A/C. Tipo di velivolo.
- Country. Paese a cui è stato assegnato il velivolo.
- Group Name. Nome del gruppo di velivoli.
- Task. Compito del volo.
- Player. Nome del giocatore assegnato al velivolo.

Finestra Chat. Per chattare testualmente con gli altri giocatori presenti sullo stesso server, dovete premere il pulsante Chat sotto la Finestra Assegnazioni. Verrà mostrata la finestra di Chat.



Quando è attivata, la finestra di Chat viene mostrata in cima alla schermata.

Sul alto sinistro della finestra si trova il box di spunta A Tutti. Quando è spuntato, invierete i messaggi a tutti i giocatori del server. Quando non è spuntato invierete i messaggi solo ai giocatori che si sono uniti alla vostra parte.

Per inserire il testo, cliccate con il pulsante sinistro del mouse nella finestra di messaggio fino a che il cursore non lampeggia. Potrete quindi digitare il messaggio. Quando avete completato, premete il tasto Enter (Invio) sulla vostra tastiera ed invierete il messaggio.

Player Pool									
Nickname	Ping	A/C	#	Score	A/C	Units	Ships	Losses	
Пулесосик	0			0	0	0	0	1	
Andrey	11	A-10C	10	0	0	0	0	0	

Close

Bacino Giocatori. Sempre sotto la finestra Assegnazioni si trova il pulsante Bacino Giocatori. Premendo questo pulsante verrà mostrata una tabella semitrasparente che elenca tutti i giocatori sul server ed informazioni di base su ognuno di loro.

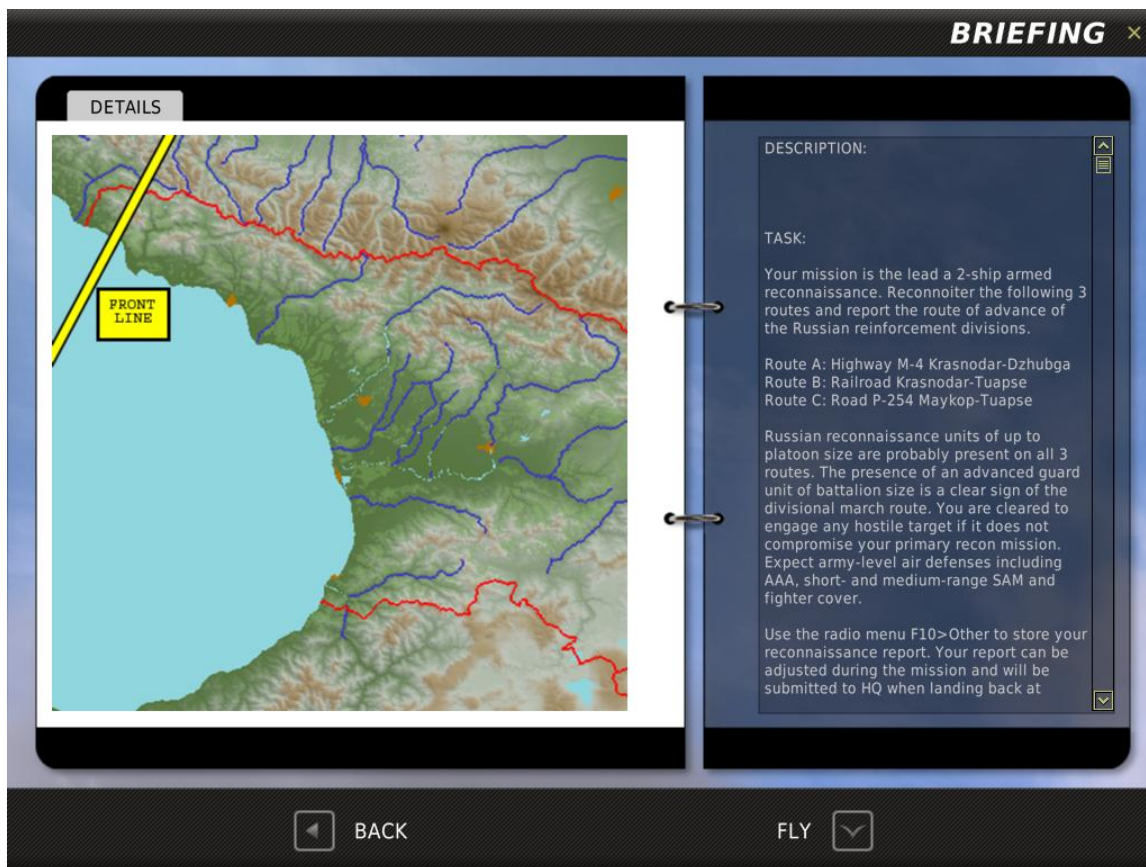
- Nickname. Nome del giocatore.
- Ping. La latenza di connessione tra voi ed il server. Numeri minori indicano Ping migliori.

- #. Il numero di bordo assegnato al velivolo.
- Score. Punteggio totale ottenuto dal giocatore nella missione.
- A/C. Tipo di velivolo.
- Units. Numero delle unità di terra distrutte.
- Ships. Numero delle navi distrutte.
- Losses. Numero delle volte che il giocatore è stato ucciso.

Il giocatore che ospita il server della missione (Host) avrà anche accesso al pulsante KICK (calcio). Dopo aver selezionato un giocatore dalla lista, l'Host può premere il pulsante KICK per rimuovere quel giocatore dal server.

Per uscire dalla finestra Bacino Utente, premete il pulsante nero e giallo CLOSE.

Briefing. Dopo aver selezionato la vostra coalizione ed il velivolo, premete il pulsante BRIEFING per vedere il briefing della vostra coalizione (lato). Il briefing è composta da una immagine nella parte sinistra e da un testo nella parte destra. Quando siete pronti ad entrare nella simulazione, premete il pulsante FLY lungo il fondo dello schermo.



Premete il pulsante CANCEL per ritornare alla schermata Join Mission o semplicemente premete la X gialla nell'angolo superiore destro.

Select Mis. Se voi ospitate il server, avrete anche accesso al pulsante Select Mission al fondo della schermata. Premendo questo pulsante vi porterete nella schermata Select Mission che vi permetterà di caricare sul server una nuova missione.



Descrizione Missione

Selezione missione

Descrizione Missione. Quando viene creata una missione nel Mission Editor, il progettista della missione ha l'opzione di includere un briefing generale che sarà mostrato ai lati Rosso e Blu. Il briefing verrà mostrato nel campo Descrizione Missione.

Seleziona Missione. Con le funzioni browser file/folder standard di windows, scegliete il drive e la cartella che contiene le vostre missioni multiplayer. In genere, sono salvate nella cartella Missions/Multiplayer. Cliccate con il sinistro sulla missione desiderata per evidenziarla (selezionata). Premete il pulsante OPEN per caricare la missione sul server.

Disconnect. Disconnessione dal server e ritorno alla schermata Client.

Exit. Disconnessione dal server e ritorno al desktop.

Comandi In Missione

Volando una missione avrete a disposizione tre tasti specifici per il multiplayer:

Canale di chat su ALL [`] (tilde)

Canale di chat su ALLIES [` + RCTRL]

Finestra punteggio (Score) ['] (apostrofo)

USCITA

Premete il pulsante rosso Exit per ritornare al desktop.

NOTE DEL TRADUTTORE

La mancanza ad oggi di una UI (Interfaccia Utente) localizzata in lingua italiana mi ha costretto ad utilizzare uno stile di traduzione "ibrido" lasciando in pratica i termini inglesi ove questi compaiano anche all'interno della UI senza che vi siano didascalie a supporto per la traduzione in italiano. Ritengo la spiegazione a lato dei termini comunque sufficiente all'utilizzo di questo manuale e, quindi, del simulatore.

Mi scuso per l'eventuale disagio creato, così come mi scuso per eventuali (probabili?) errori nel corso del testo.

Certo della Vostra comprensione non posso che augurarvi *Cieli aperti!* nel mondo di DCS.

Cordialmente.

Fulvio "Mago" Bellando

RIFERIMENTI

www.arms-expo.ru
www.snariad.ru
www.warships.ru
www.ship.bsu.by
www.militarism.fatal.ru
www.military-informer.narod.ru
www.rbase.new-factoria.ru
www.gortransport.kharkov.ua
www.denisovets.narod.ru
www.mi-helicopter.ru
www.airwar.ru
www.aviastar.org
www.worldweapon.ru
www.army.lv
www.aviaport.ru
www.sukhoi.org
www.migavia.ru
www.milrus.com
www.warplane.ru
www.legion.wplus.net
www.pvo.guns.ru
www.rusarmy.com
www.museum.radioscanner.ru
www.armor.kiev.ua
www.russarms.com
www.bvt.narod.ru
www.wikipedia.org
www.otvaga2004.narod.ru
www.army-guide.com
www.walkarounds.airforce.ru
www.ruspodvig.ru
www.belostokskaya.ru
www.otvaga.vif2.ru
www.topgun.rin.ru
www.worldweaponry.by.ru

©2010 THE FIGHTER COLLECTION. All rights reserved.

©2010 EAGLE DYNAMICS. All rights reserved.