

# OF RAPACE LAUNCHER

---

Manuale Tecnico

(v 9.79 - 28/06/2007)



## CONTENUTO CAPITOLI

CONTENUTO CAPITOLI .....	2
1/ INTRODUZIONE A RL .....	3
2/ INSTALLARE RL.....	3
3/ CARATTERISTICHE PRINCIPALI.....	3
4/ ZONA LANCIO.....	3 / 4 / 5 / 6 / 7
5/ PARAMETRI ONLINE.....	8 / 9 / 10
6/ LOBBY.....	11
7/ OPERAZIONI TRAMITE LA SCHEDA PARAMETRI ONLINE.....	12
8/ OPERAZIONI TRAMITE LA SCHEDA LOBBY.....	12
9/ CONSIDERAZIONI FONDAMENTALI CIRCA IL MULTIPLAYER.....	13
10/ PERIFERICHE .....	13
11/ DTC.....	14
12/ AGGIORNAMENTO DI RL.....	14
13/ AGGIORNAMENTO DI OF.....	14
14/ LINGUA.....	15
15/ PERSONALIZZARE RL.....	15
16/ SVILUPPO DI RL SU OF.....	15
17/ AUTORI E RINGRAZIMENTI.....	16

## 1/ Introduzione a RL

---

Inizialmente RL era stato concepito per editare la famosa riga di comando per lanciare Open Falcon (OF). Attualmente grazie alle sue particolari caratteristiche, può fare molto più di questo. Le sue prestazioni ci faranno ottenere il massimo risultato da una sessione di volo in MultiPlayer (MP). Infatti la sua caratteristica primaria è quella di eseguire un checkup circa la compatibilità di connessione tra i vari piloti (host e client) eseguendo un controllo iniziale tramite una particolare funzione che andremo a vedere in seguito. RL viene costantemente aggiornato, e grazie alla sua funzione di aggiornamento automatico esso stesso provvederà ad avvisarvi se vi siano presenti aggiornamenti importanti da eseguire.

## 2/ Installare RL

---

E' semplicissimo, non dovete far altro che scompattare il file compresso, si formerà una cartella, potete posizionarla a vostro piacere in una parte qualsiasi del vostro HD, es: anche nel desktop.

## 3/ Caratteristiche principali

---

Una volta lanciato, RL inizierà ad interagire con il registro, quindi con il FalconBMS.cfg, con il phonebook, con il theater.lst ed altri vari file .tdf, con la TE.ini ed con il rapace\_launcher.cfg (per le preferenze); esso cercherà il vostro WAN IP, il LAN IP ed anche il VPN IP nel caso fosse presente.

Inoltre controllerà la presenza di aggiornamenti circa il suo stato e nel caso ne sarete avvisati. Potrete usare RL anche nel caso di installazioni multiple di OF e di cambiare quindi tra le **valide installazioni di OF** presenti nel vostro PC. Se avete un Hotas Cougar connesso al vostro PC, RL sarà in grado di verificarne lo stato e controllerà il profilo se presente nella memoria del Cougar, e nel caso potrete dire ad RL di caricarne uno specifico per voi. Oltre al Cougar RL verificherà anche lo stato del vostro Track-IR, se presente.

## 4/ Zona Lancio

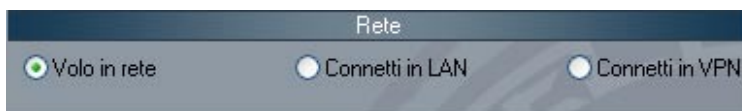
---

Una volta lanciato, RL inizierà ad eseguire dei controlli tra i vari parametri dell'installazione di OF e la configurazione di connessione presente (WAN, LAN o VPN ch'essa sia), e vi lascerà la possibilità di agire su alcuni di questi.

- **IP di connessione** : Quello che vedrai nel riquadro verde al momento in cui lancerai RL è il tuo IP per la connessione che RL aggiungerà automaticamente alla riga di comando dell'exe, senza questo non potrai vedere gli altri piloti. Questo IP, inserito nella riga di comando è fondamentale sia per il pilota host, che per i piloti client. Il pulsante "copia testo" invece ti permetterà di copiare l'IP presente nel riquadro nei tuoi appunti, e quindi condividerlo con gli altri, onde evitare malintesi e perdite di tempo. Il WAN IP viene rilevato inviando una richiesta al dynsys.org, il quale potrà leggere l'attuale WAN IP. Nota che se il dynsys server risulta non rilevabile da RL, sarai avvisato con un messaggio e nel riquadro verde al posto del tuo IP comparirà la scritta "UnkNown". Per ovviare a questo lancia nuovamente RL oppure provvedi a liberarlo dal firewall. Il VPN ed il LAN IP verranno invece rilevati dal vostro registro di sistema.

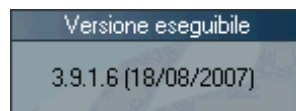


- **Tipo di connessione** : Tramite questa sezione potrai scegliere una delle tre modalità di connessione. Potrai scegliere



tra **Volo in rete/internet**, **LAN** oppure **VPN**. E' da notare che se non avete una VPN configurata nel vostro PC, l'IP di quest'ultima sarà lo stesso IP della LAN.

- **Versione eseguibile** : Qui verrete informati circa la versione del vostro Open Falcon. Prima di qualsiasi sessione in MP è buona regola controllare che tutti i piloti partecipanti abbiano la medesima versione (fondamentale).



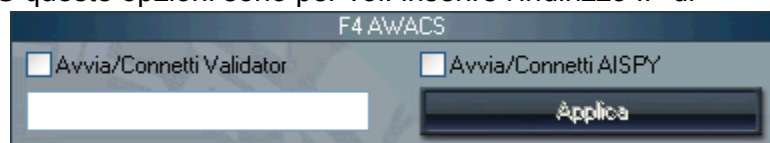
- **Cartella di Falcon4** : Questa informazione viene recuperata dal vostro registro in automatico. Potete usare RL anche nel caso d'installazioni multiple di OF. Se le directory di lavoro sono diverse da quella di default (normalmente in C:\microprose\falcon4) usate il pulsante "cerca" per indirizzare RL su tale directory. Automaticamente verrà modificata o creata la chiave di registro, il vostro logbook file verrà copiato dalla directory corrente a quella alternativa e quest'ultima diverrà la directory corrente del vostro OF. RL si resetta per caricare i parametri giusti per questa nuova installazione.



- **Settaggi Taxi Time** : In questa scheda puoi modificare il tempo di entrata in TAXI prima del decollo, a parer mio utilissima per rispettare al meglio i tempi di decollo e quindi caret. I valori vengono settati sulla stringa "g\_nLaunchTaxiTime" del vostro FalconBMS.cfg file



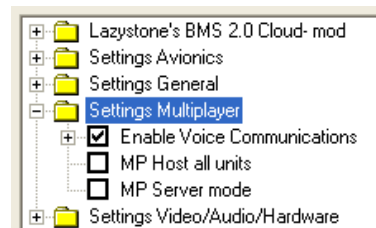
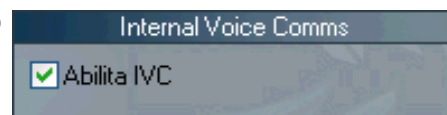
- Nel caso vogliate utilizzare **F4AWACS** queste opzioni sono per voi: inserire l'indirizzo IP di SQSERVER nel campo corrispondente e cliccare su "Applica". L'eseguibile selezionato (Validator o AISPY oppure tutti e due) verrà caricato e automaticamente connesso a questo IP prima di avviare OF. Da notare che Validator non effettuerà alcun controllo sui file poiché RL ne fa già uno da solo. L'indirizzo IP viene condiviso tra i partecipanti tramite il file di setup online. Vedere <http://www.e-haf.org/forum/viewtopic.php?t=3008> per ulteriori informazioni sulla suite di F4AWACS.

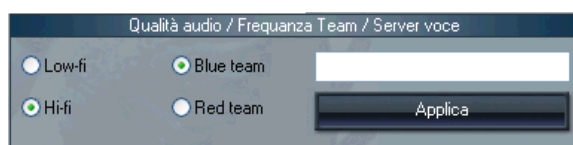


- **Indirizzo IP dell'Host** : Tramite questa scheda potrete specificare l'IP del pilota host, quindi cliccare su "Aggiorna phonebook" a questo punto una volta lanciato OF, troverete lo stesso IP impostato in automatico da RL nel setup delle comms.



- **Internal Voice Comms** : RL provvederà a leggere dal vostro FalconBMS.cfg file, lo stato di attività o inattività circa l'IVC (Internal Voice Comms = uso della radio VHF/UHF di F4) la stringa di controllo all'interno di tale file è "g\_bVoiceCom" con valore "1" l'IVC è attivo con valore "0" è inattivo. Aprite "l'open falcon config editor" e cercate l'opzione "enable voice communication" sotto la cartella "setting multiplayer" e spuntate tale opzione per attivarla (vedi jpg a lato).





- **Low-fi o Hi-fi** : Puoi scegliere se usare una banda di alta qualità (Hi-Fi 3.2 kb/s) o di bassa qualità (Low-Fi 1.2 kb/s) tramite la scheda rappresentata in figura (sopra). Il suo stato verrà letto dal file FalconBMS.cfg della vostra attuale directory di F4.

- Lo stato del Dedicated voice server dipende dalla riga "set g\_svoicehostip" nel file FalconBMS.cfg. **Lasciare vuoto se si vuole hostare la sessione e le comunicazioni, oppure settatelo sull'indirizzo "127.0.0.1" se volete hostare solo le comunicazioni.**

**All'avvio di RL ogni riga che comincia con "//set g\_svoicehostip" sarà cancellata.**

Nella riga potete inserire un indirizzo IP oppure un nome di dominio. Non mettete virgolette poiché RL lo farà per voi. Cliccate su "Applica" per aggiornare il vostro file di configurazione.

- **Frequenza Team** vi permette di cambiare fra 2 insiemi di frequenze, quando usate IVC. Molto utile in caso di umano vs umano. La frequenza della squadra Blu è settata a 307,300 di default. La frequenza della squadra rossa invece è 236,800.. Se modificate questi dati andrete a cambiare i valori della riga "set g\_nF1TeamUiFreq" del file FalconBMS.cfg. Lo scopo di ciò è essere sicuri che non vi siano sovrapposizioni nelle comunicazioni delle due squadre.



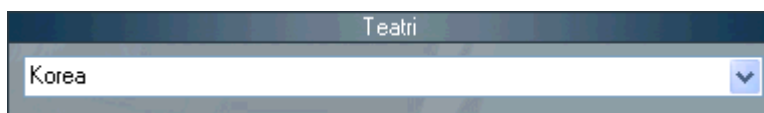
*Da notare che in 3D il canale UHF\_13 è impostata a 307,300 per le due squadre. Il canale UHF\_19 è impostato a 243.000 per le due squadre (i.e. Guard).*

Gli altri canali preimpostati della squadra rossa sono differenti da quelli impostati di default da OF.

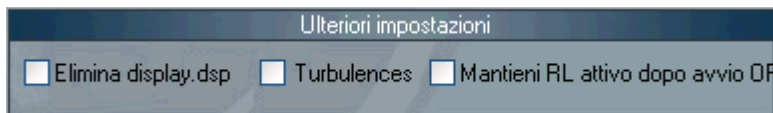
Chanel	Blue Team	Red Team	Chanel	Blue Team	Red Team
UHF_1	297500	297575	VHF_1	138050	138075
UHF_2	381300	381325	VHF_2	138100	138175
UHF_3	275800	275825	VHF_3	138200	138275
UHF_4	294700	294775	VHF_4	126050	126275
UHF_5	279600	279625	VHF_5	134250	134275
UHF_6	349000	349025	VHF_6	133150	133175
UHF_7	377100	377125	VHF_7	132350	132375
UHF_8	292200	292225	VHF_8	126150	126175
UHF_9	264600	264625	VHF_9	132875	132825
UHF_10	286400	286425	VHF_10	132325	132375
UHF_11	354400	354425	VHF_11	132575	132525
UHF_12	269100	269125	VHF_12	121200	121225
UHF_13	307300	307300	VHF_13	122100	119525
UHF_14	377200	377225	VHF_14	120100	120125
UHF_15	292300	354025	VHF_15	134100	134125
UHF_16	318100	318125	VHF_16	126800	126825
UHF_17	359300	359325	VHF_17	120000	120025
UHF_18	324500	324525	VHF_18	141800	141825
UHF_19	243000	243000	VHF_19	123700	123725
UHF_20	280500	280525	VHF_20	121700	121725

Il vostro schema dei canali viene reimpostato ad ogni avvio di RL (ES: dovrete impostare le frequenze della torre ogni volta).

- Tramite la scheda **“Teatri”** puoi impostare, il teatro di guerra. RL si aggiornerà circa la lista dei teatri ogni qualvolta esso verrà lanciato



- **Ulteriori impostazioni** : Questa scheda comprende tre diverse opzioni. La prima **“elimina display.dsp”** se spuntata elimina automaticamente



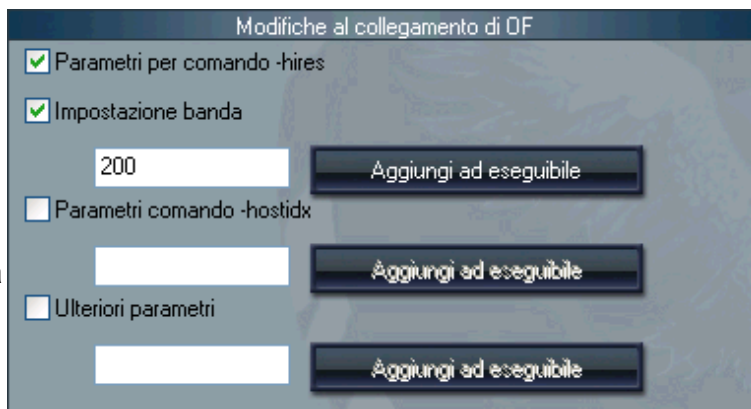
il display.dsp (per non avere più il messaggio circa le risoluzioni non valide), ricordati che se usi questa opzione dovrai configurare nuovamente il setup grafico di OF

- La seconda opzione **“Turbulences”** influisce molto ed in maniera critica nel volo in MP. Il consiglio è di disattivare tale opzione durante i voli in MP.

- La terza opzione **“Mantieni RL attivo dopo avvio di OF”** serve appunto a mantenere attivo RL dopo l'avvio di OF, per tutti coloro che desiderano lanciare OF più volte (es: per i beta tester) spuntando questa opzione il vostro RL resterà attivo anche dopo il lancio di OF.

- **Modifiche al collegamento di OF** :

Tramite questa scheda possiamo aggiungere parametri alla riga di comando dell'eseguibile di OF. RL si ricorderà ad ogni avvio le precedenti regolazioni in quanto, queste vengono salvate nel file rapace\_launcher.cfg, quindi una volta inseriti i parametri non avrete più bisogno di inserirli nuovamente.



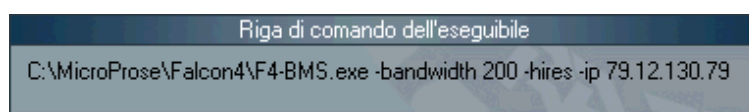
- **Comando -hires** : potete aggiungere questo parametro nel caso non riusciate a vedere tutte le potenziali risoluzioni (nel setup grafico di OF) che la vostra scheda video può offrire

- **Impostazione banda** : In questa casella imposterete il valore della vostra banda di upload. anche nel caso usiate il file di setup che vi invierà l'host il parametro verrà determinato in questa casella.

- **Comando -hostidx** : tramite questa opzione potrete aggiungere il parametro “-hostidx” non è necessario quando usate i parametri dell'IP.

*Nota: I parametri della sezione **“Modifiche al collegamento di OF”** (vedi sopra) resteranno nella memoria di RL fintanto che non li modificherete nuovamente... quindi non sarà necessario editarli ogni volta. Tali parametri verranno memorizzati da RL nel suo file di configurazione, il file si chiama rapace\_launcher.cfg*

- Ogni qualvolta effettuerete tali modifiche ricordatevi di cliccare nel pulsante “aggiungi ad eseguibile” relativo ad ogni opzione e ne vedrete in tempo reale il cambiamento nella scheda “Riga di comando” illustrata in figura



**NB: Controllate sempre i parametri nella riga di comando prima di lanciare OF**



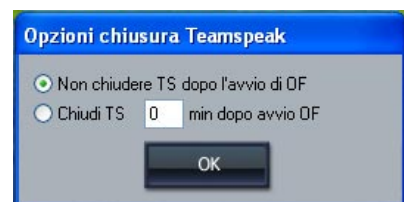
- **Config Editor** : Tramite questo pulsante potrete lanciare la famosa F4patch. Da notare che il file F4-BMS config editor.exe è stato rinominato in F4-BMS\_config\_editor.exe. Il file di collegamento creato sul desktop durante l'installazione di OF potrebbe essere corrotto. Usate il pulsante appena descritto per non correre rischi di lanciare il config editor sbagliato.

- **Host IDX Check** : Attraverso questo pulsante lancerete il parametro Host IDX. Raccomandato solo ad utenti esperti.

- **Voice Server** : Usate questo pulsante per lanciare appunto il VoiceServer (Vi sarà di aiuto se vorrete fare da server solo per quanto riguarda le comunicazioni).

- **RL Updater** : Il nome dice tutto, usate tale pulsante per eseguire l'aggiornamento automatico del vostro RL. Una volta lanciato RL controllerà se vi sono aggiornamenti necessari.

- **Opzioni TS** : Questo pulsante è dedicato agli utenti di TS. Potrete scegliere se chiudere automaticamente TS dopo un determinato periodo dal lancio di OF, oppure mantenerlo attivo. (vedi jpg a fianco) il tempo di shutdown è a vostra discrezione e si esprime in minuti.



- **OF Updater** : Con il pulsante in questione potrete verificare se vi sono disponibili aggiornamenti per OpenFalcon, in caso contrario verrete avvisati che non è necessario nessun tipo di aggiornamento.

- **Lanciare OF** : Tramite questo pulsante RL lancerà OF e lo farà aggiungendo la riga di comando creata (vedi pagina 6).

Si raccomanda di lanciare OF solo ed esclusivamente tramite quest'ultimo, in particolar modo durante sessioni in MP.





## 5/ Parametri Online

Questa scheda ti permetterà di importare o esportare il file di setup, in modo tale da avere per tutti i partecipanti al volo gli stessi identici parametri; non applica automaticamente i cambiamenti alla F4patch ma potrà aiutarvi a capire dove sono le incongruenze tra una configurazione e l'altra. Credetemi... sarà di grande aiuto! Questo infatti, è il punto focale di Rapace Launcher!

### Importare il file di setup :

- Qui potrete specificare l'URL oppure la directory del vostro HD contenente il file di setup che il pilota host in preventivo di una missione avrà creato. Potrete scaricarlo da un URL se il pilota host avrà eseguito l'upload in un qualche sito. Oppure potrà passarvelo via mail (o altro, MSN et company) in questo caso sarà vostro compito cercarlo nel vostro HD, tramite il pulsante Cerca. In entrambe i casi una volta ottenuto il file dovrete cliccare su SCARICA ED INSTALLA. In caso ci cruciali differenze con la configurazione dell'host, sarete avvisati da RL tramite una finestra e dovrete informare (naturalmente) il pilota host. I file che MD5.dll controllerà sono gli exe, i data file (compressi o no che siano) il teatro attivo ed i file nella cartella theatre objects. Inoltre se il pilota host deciderà di condividere anche il suo exe ed il suo simdata (vedi sotto) e la vostra configurazione non ne volesse proprio sapere di risultare compatibile con quella dell'host, potrete scaricare l'intero BMS-F4.exe o il simdata che l'host ha caricato assieme al file di setup. Questo di solito avviene durante sessioni di torneo online e la finalità è assicurarsi che nessuno bari utilizzando, per esempio, modelli di volo modificati per dare un vantaggio in manovra al pilota. Anche il file FalconBMS.cfg sarà aggiornato per assicurarsi che i valori determinanti per il Multi di host e client siano allineati.

I parametri della F4patch che verranno controllati sono:

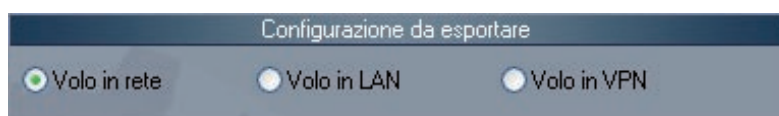
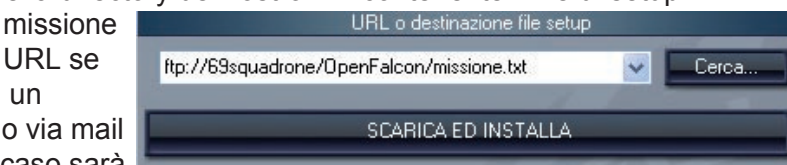
- g\_bDisplayTrees
- g\_bRealisticAttrition
- g\_nReagTimer
- g\_nDeagTimer
- g\_bIDMDatalink
- g\_bManualRadioTuning
- g\_bSmartCombatAP
- g\_bEnableABRelocation
- g\_bServerHostAll
- g\_bTurb

Se l'host decide di usare un server voce esterno, questo verrà configurato automaticamente. La banda, la qualità audio, IP dell'Host, teatro e steerpoints della TE verranno automaticamente impostati. Sarete inoltre avvertiti se l'eseguibile che state utilizzando non è aggiornato, non compatibile con quello dell'host oppure se il teatro selezionato è quello sbagliato. Fatto ciò potrete tornare alla pagina Zona Lancio ed una volta controllati (per scrupolo) i parametri che il setup avrà modificato in base a quelli fornito da host non dovrete far altro che cliccare su **"Lanciare OF"**.

### Esportare il file di setup :

Sei l'host della missione e vuoi condividere i parametri di connessione.

- Seleziona il setup da esportare (può essere Online, LAN o VPN). Il tuo IP verrà trasmesso ai client connessi. E' quello rilevato nella pagina di lancio alla voce indirizzo IP.

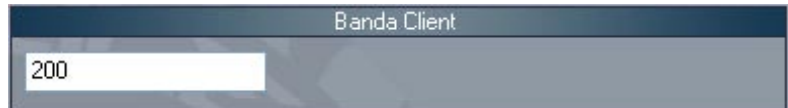




- Inserisci la capacità di banda che vorrai conferire al client, togliendo il 20% dal suo valore. Nota:

Dovrai prendere in considerazione il

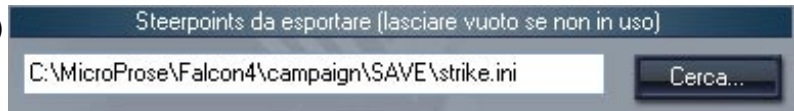
client con la banda minore. Es: supponiamo che il client con banda minore abbia 256kb/s, quindi meno il 20% = 200kb/s sarà il valore da inserire.



- Se vuoi includere steerpoints (o WP) specifici per la TE creata in modo che tutti i piloti abbiano dati esattamente

uguali ai tuoi ma comunque differenziati per voli/gruppi, inserisci il file TE.ini associato all TE nel campo Steerpoints per esportare i dati. Il pulsante cerca aprirà la cartella delle TE per il teatro attivo. Una volta entrati nel briefing della TE i piloti vedranno WP, TGT e FLOT.

Lascia vuota la casella se non vuoi condividere questi dati.



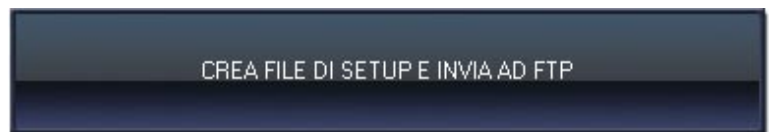
Se selezioni la voce "Caricare il file di Setup a server FTP" (vedi jpg sotto), avrai la possibilità di passare il file di setup ed anche i file simdata e F4-BMS.exe, tramite appunto l'FTP. I client potranno a loro volta scaricare il tutto (setup, exe e simdata) dal server FTP.

Sarete inoltre avvertiti se l'eseguibile che state utilizzando non é aggiornato, non compatibile con quello dell'host, se il teatro selezionato é quello sbagliato oppure se altri file importanti non sono identici a quelli dell'host.

- Clicca su "CREA FILE DI SETUP".

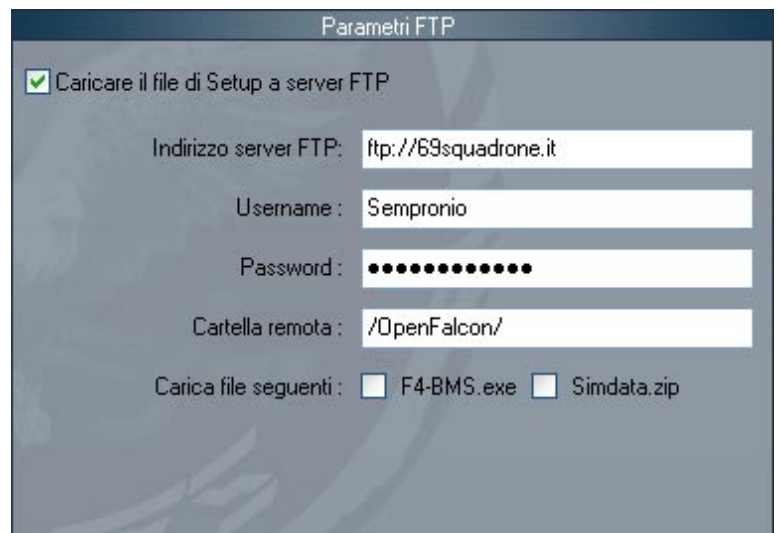
Ti verrà chiesto dove vuoi salvare il file e prima di tutto verrà salvato nel tuo HD solo dopo inizierà l'upload su FTP

(sempre che tu abbia spuntato tale opzione è chiaro). Decidi tu se vuoi salvarlo su un server FTP o distribuirlo via P2P.



La procedura é anche troppo semplice. Per riassumere, i valori che verranno condivisi e controllati sono:

- g\_bDisplayTrees
- g\_bRealisticAttrition
- g\_nReagTimer
- g\_nDeagTimer
- g\_bIDMDatalink
- g\_bManualRadioTuning
- g\_bSmartCombatAP
- g\_bEnableABRelocation
- g\_bServerHostAll
- g\_bTurb
- Teatro attivo
- Banda Client
- Il tuo IP
- SQSERVER IP
- Stato del server voice (Voice comms status)
- Versione dei file importanti



Il ruolo della **Lista server pubblici** è semplificare le cose per chi gestisce un server pubblico e...tutti gli altri.

Il pulsante **“Mostra dettagli”** visualizza, nello spazio vuoto, i dettagli del server selezionato come ROE e altre informazioni utili.

Una volta scelto il server, clicca sul pulsante **“SETUP AUTOMATICO”** per scaricare il files di setup (che il padrone del server avrà creato e caricato su di un FTP a priori). Automaticamente verranno effettuare le verifiche dei file del teatro della F4Patch ecc ecc (vedi sopra) e verranno impostati i parametri nella pagina Zona Lancio. Potresti aver bisogno di una password da inserire nel riquadro di accesso questo solo se nella colonna *Accesso riservato* è visibile un “SI”



Se vuoi gestire un server devi prima creare un file di setup e caricarlo da qualche parte (vedi pag 09). Dopodiché seleziona **“Nuovo”** ed imposta i parametri del server. Sappi che puoi inserire due password una serve per poter modificare o cancellare i parametri della lista (usando il pulsante **Edita**), mentre l'altra la puoi passare ai piloti affinché possano connettersi al server. Il pulsante **“Cancella”** serve ad eliminare il server creato.

Il pulsante **“Sincronizza”** ti permette di prendere il controllo del server automaticamente. Ipotizzando che lo stato del processo Falcon-BMS.exe sul tuo computer sia allineato con le impostazioni del server selezionato nella lista. Procedi come segue:

- a/ Avvia Rapace launcher sul server
- b/ Crea il file di setup e fai l'upload del link al file di setup, utilizzando il modulo FTP di RL.
- c/ Clicca il pulsante “Nuovo” per creare un nuovo server.
- d/ Inserisci le informazioni/parametri necessari, clicca OK e aspetta fino a quando il nuovo server non appare nella lista servers.
- e/ Seleziona il nuovo server.
- f/ Seleziona il pulsante sincronizza.
- g/ Inserisci la password amministratore quando richiesto.
- h/ Scegli se vuoi effettuare l'upload del file di setup ogni volta che avvii OF (Vedi sotto).
- i/ Avvia OF dalla finestra Zona lancio.

A questo punto RL entrerà in modalità silenziosa (0% di utilizzo CPU), e rileverà quando OF verrà avviato, e nel caso modificherà lo stato (vedi colonna status) in “ON”.

Una volta terminato OF, RL che continua a girare in background, rileverà che OF non è più attivo e cambierà nuovamente lo stato (vedi colonna status) in “OFF”, infine si chiuderà.

Nota importante : sceglierai l'opzione di caricare il file di setup ad ogni avvio di OF solo se l'indirizzo IP del server cambia spesso. Assicurato perciò che tutte le informazioni siano corrette, (se non lo sono verrai comunque avvisato dal programma) RL avvierà automaticamente la funzione "Crea e carica setup file" appena avrai selezionato Lanciare OF mettendo il comando in pausa fino a fine operazione.

Eseguendo le istruzioni alla lettera non avrai problemi, puoi anche aggiornare la lista dei server, basta cliccare sul pulsante **aggiorna**....Una volta è sufficiente.

## 6/ Lobby

Questa nuova caratteristica di RL è un'ottimo passo avanti circa il controllo della compatibilità del MP. Chi di noi non ha mai avuto qualche problema durante le fasi iniziali di una sessione MP, con altri piloti a cercare di capire quale e dove fosse il problema che determina l'incompatibilità tra host e client. Ebbene, questa nuova funzione ci viene in aiuto, adesso il pilota host può forzare in tempo reale i parametri di Falcon del client che presenta problemi d'incompatibilità.

Modalità Server : Per inizializzare un server il pilota host dovrà inserire il suo nickname (nella casella Tuo nickname, niente spazi per favore) e cliccare su **Avvia Server**. Questo aggiornerà anche la lista dei server.



Fatto questo, gli altri piloti in attesa di quel server dovranno aggiornare la lista (**Aggiorna lista server**) scegliere il proprio nickname scegliere il server e quindi cliccare su "**Connetti alla sessione**". Tutti i piloti presenti potranno inviarsi messaggi a vicenda ma solo il pilota host (server) potrà inviare i file (questi saranno archiviati nella cartella Documenti del pilota client), inoltre solo l'host potrà modificare i parametri del client che presenta problemi (inclusi i vari file .cfg e file version). Potrà editare i parametri del pilota uno a uno, oppure forzarli tutti assieme usando i parametri della scheda "**Parametri Online**". La chat permetterà al pilota host e client di mantenersi in contatto durante l'intera operazione.

**Non dimenticarti di aprire le porte TCP 21, 2934, 2935 e 2936 nel caso tu abbia un Router altrimenti potresti incontrare problemi di caduta del server o di non poterti connettere.**

## 7/ Operazioni tramite la scheda Parametri Online

---

Decido di fare l'host e programmare una TE. Sono le 21:00 ed è ora di richiamare gli altri piloti

Lancio RL, mi porto nella scheda **Zona Lancio** ed inizio ad impostare i vari parametri come voglio che siano (special modo la sezione delle comunicazioni)

Fatto questo, mi sposto nella scheda dei **Parametri Online** e spunto l'opzione "**Volo in rete**" (via internet). Questa sera saremo 5 piloti ed io ho una banda di 620 kb/s. Il pilota client con la banda minima invece ha una banda di 256 kb/s di upload. Quindi decido di dare una banda ai client di 200 kb/s (ricordo che  $256 \text{ meno } 20\% = 200$ ).

Decido inoltre di condividere tutti i vari parametri della TE creata (TGT, SPTPLine, PPT) usando il pulsante **Cerca** aggiungo il TE.ini al file di setup (di default il pulsante cerca si dirigerà direttamente nella cartella Campaign\SAVE).

Adesso mi porto nella sezione FTP e spunto l'opzione "**Caricare il file di Setup a FTP**" subito sotto inizio ad impostare i parametri per connettermi all'FTP.

Fatto ciò non mi resta che cliccare sul pulsante "**CREA FILE DI SETUP E INVIA A FTP**"

RL mi chiederà di dare un nome al file di setup e la posizione del mio HD dove archiviarlo, scelgo di chiamarlo config.txt e lo salvo nella cartella dei miei documenti.

automaticamente RL inizierà il caricamento nel FTP, al termine avviserà con un messaggio.

Adesso non devo far altro che condividere l'indirizzo dell'FTP contenente il file di setup.

Potrò farlo editandolo nel server della scheda Parametri Online se ne sarà stato creato uno (per esempio quello del vostro squadrone), oppure inviando l'indirizzo direttamente a tutti gli altri piloti.

Adesso sono il pilota client. Non devo far altro che inserire l'indirizzo del server FTP che l'host mi conferirà nella scheda dei **Parametri Online**, esattamente nella sezione "**URL o destinazione file di setup**" dopodiché non mi resta altro che cliccare su "**SCARICA ED INSTALLA**"

Un'ultima occhiata ai parametri della **Zona Lancio** (giusto per scrupolo) e quindi cliccare sul pulsante che lancerà il mio OF.

Una volta in OF non dovrò far altro che aprire la scheda comms e poi... via con il connect.

## 8/ Operazioni tramite la scheda Lobby

---

*Ok... sono il server :*

1/ Lancio RL mi porto nella scheda **Lobby** ed inizializzo un server. Adesso richiamo l'attenzione degli altri piloti e gli dico di connettersi al server e di chattare per capire se tutti si vedono.

2/ Vado nella scheda **Zona Lancio**, ed inizio ad impostare tutti i parametri come voglio che siano. Questa sera saremo in 5 piloti ed io ho una connessione di 620 kb/s, decido di dare una banda di 100 kb/s ai client, quindi mi porto nella scheda **Parametri Online** ed imposto una banda di 100 scelgo anche di condividere tutti i parametri dell'TE che andremo a volare (vedi sopra)

3/ Torno nella scheda **Zona Lancio** e controllo i vari parametri inseriti per scrupolo.

4/ A questo punto torno alla scheda **Lobby**, con il mouse mi porto sui piloti connessi al mio server e con il tasto destro scelgo l'opzione "**invia setup a tutti**" Ok... è arrivato il momento di lanciare OF...

Se un cliente dovesse riportare il problema d'incompatibilità, seleziono il suo nickname e con il destro scelgo "**Verifica client setup**"

*Adesso sono il client :*

Lancio RL, vado nella scheda **Lobby** e mi connetto al server creato dal pilota host.

Resto in attesa che il pilota host sovrascriva la mia configurazione, una volta fatto non mi resta altro che lanciare OF.

## 9/ Considerazioni fondamentali circa il MultiPlayer

Ci sono cose che dovete sapere quando vi cimentate nel volo in multi per godervi un'esperienza rilassata.

**A/** OF dispone del miglior codice multiplayer. Ne potete discutere ma, alla fine, grazie a Boxer e ai beta testers, è così.

**B/** Ciò non significa che sia più stabile. Intanto non vi farà pensare di essere sincronizzati quando non lo siete. Se pensate di non essere sincronizzati, attivate e disattivate le luci dell'aereo dovrebbe aiutarvi a capire se siete in sincronia.

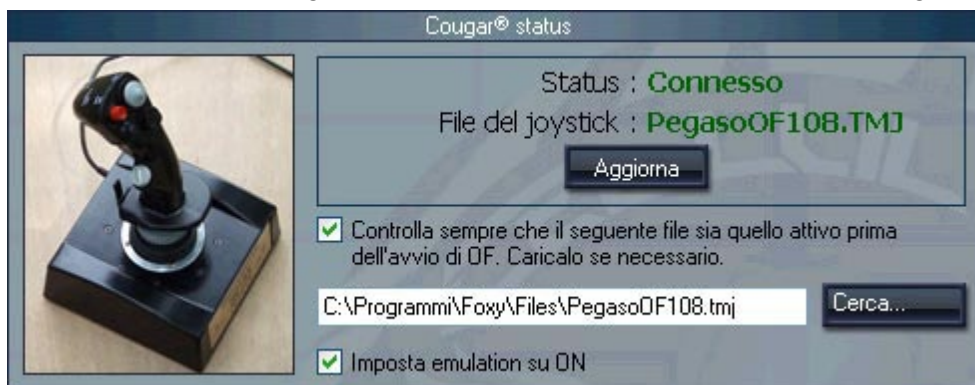
**C/** Che calcolo devo eseguire per impostare la banda dell'host e del client? Se sei l'host devi impostare la tua banda massima meno il 20%, es: se hai 800kb/s sottrai il 20% (160) quindi dovrai impostare una banda di 640kb/s. al contrario invece per impostare la banda del pilota client dovrai considerare la banda minima tra i vari piloti (e non la massima) e quindi, togliere il 20%.

**D/** Con OF possiamo volare sessioni MP del tipo, pilota umano contro pilota umano? SI.

**E/** Quando devo usare un server per le comunicazioni dedicato e come devo fare? Le nuove comunicazioni interne sono complesse. Dovreste comunque avere uno dei client che si fa carico delle comunicazioni. Nel caso di force on force i server dovrebbero essere due. Ricordate che più di 10 client su un singolo server voce producono latenza. Chi hosta le comms dovrebbe avviarlo con l'indirizzo 127.0.0.1 (la sua macchina) mentre i client devono connettersi al suo IP pubblico. Uso l'opzione Blue Team/Red Team? Vi conviene usare due server separati.

## 10/ Periferiche

Questa nuova caratteristica è in grado di verificare lo stato del vostro Hotas Cougar, se presente



e di testarne il profilo (file.tmj) caricato. Oltre a quanto detto, RL in correlazione con il CCP, è in grado di forzare il caricamento di un determinato profilo di vostra scelta... se questo non fosse già presente nella memoria del Cougar. Ricorda che a volte il CCP non funziona sempre come ci aspettiamo. Potrebbero verificarsi errori di caricamento... quindi eseguire un controllo da foxy sarebbe buona cosa, onde evitare perdite di tempo in quanto mandare OF in STBY nella barra di Windows (ALT+TAB) non è del tutto ortodosso... a me succede per esempio di perdere parte della grafica. Come sapete... caricare un profilo trenta volte al minuto tramite il CCP, non è gradito dalla memoria del Cougar. La stessa regola vale anche per RL, in quanto, quest'ultimo richiama il CCP per caricare il profilo (se ci fate caso, qualche secondo dopo l'avvio di RL, appare la finestra di caricamento del CCP). Oltre al Cougar potrete verificare anche lo stato del vostro Track-IR alla voce "Status" appariranno tre diverse indicazioni: **Connesso ma non attivo - Attivo - Non trovato.**





## 11/ DTC

Sinceramente la gestione del DTC in OF non è del tutto semplice, questo ci ha portato ad inserire in RL la possibilità di gestire appunto il DTC e abbiamo cercato tramite la veste grafica di rendere la cosa un pò più semplice.

Ci sono 2 pulsanti (carica e salva) per il setup degli MFD ed altri 2 pulsanti (carica e salva) per il setup dell'EWS, questi pulsanti servono per archiviare in una cartella a se stante la vostra configurazione del DTC circa l'EWS e gli MFD (potrebbe tornare utile in caso di una cancellazione involontaria del DTC... può capitare credetemi). Poco più sotto c'è il pulsante per importare tutti i paramtri nel DTC di OF (**Salva su DTC**).

I parametri del tuo DTC sono contenuti nel file tuo\_nickname.ini contenuto all'interno della cartella config di OF.

Mentre i salvataggi che eseguirai tramite i pulsanti "salva" saranno archiviati nella seguente cartella: C:\Documents and Settings\nome utente\Documenti\DTC

**Gestione MFD**

MFD 1				
Mode	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Default
AG	FCR	HSD	RWR	SLOT 1
AA	FCR	HSD	RWR	SLOT 1
NAV	FCR	TFR	HSD	SLOT 1
MRM	FCR	HSD	RWR	SLOT 1
DGFT	FCR	HSD	RWR	SLOT 1

MFD 2				
Mode	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Default
AG	SMS	TGP	HSD	SLOT 1
AA	SMS	HSD	RWR	SLOT 1
NAV	HSD	SMS	RWR	SLOT 1
MRM	SMS	HSD	RWR	SLOT 1
DGFT	SMS	HSD	RWR	SLOT 1

MFD 3				
Mode	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Default
AG	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
AA	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
NAV	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
MRM	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
DGFT	OFF	OFF	OFF	SLOT 3

MFD 4				
Mode	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Default
AG	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
AA	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
NAV	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
MRM	OFF	OFF	OFF	SLOT 3
DGFT	OFF	OFF	OFF	SLOT 3

**Gestione EWS**

Flare Bingo: 10 ☒ Request CTR

Chaffs Bingo: 10 ☒ Enable Bingo

Default Program: 1 ☒ Enable Feedback

Default Mode: SEMI

	PROGRAM 1		PROGRAM 2		PROGRAM 3		PROGRAM 4	
	chaffs	flares	chaffs	flares	chaffs	flares	chaffs	flares
Burst Quantity	3	0	1	4	2	0	2	2
Burst Interval (ms)	500	0	500	250	500	0	500	500
Sequence Quantity	3	0	3	2	4	0	4	3
Sequence Interval (ms)	2000	0	3000	1000	3000	0	3000	3000

## 12/ Aggiornamento di RL

Il nostro intento sarà quello di mantenere RL sempre aggiornato, aggiungendo nuove caratteristiche ogni mese. Sarete avvisati ogni qualvolta fosse presente un'aggiornamento. Potrete usare il pulsante **RL UPDATER** e lasciare che esso esegua tale operazione. Questa opzione è presente solo dalla versione 9.78 in poi. In caso di problemi il mio consiglio è quello di scaricare nuovamente RL a questo link: [http://nanardlecanard.free.fr/RL/RL\\_OF.zip](http://nanardlecanard.free.fr/RL/RL_OF.zip)

## 13/ Aggiornamento di OF

L'opzione di aggiornamento che prima era nascosta, con questa versione di RL torna visibile a tutti. RL vi chiederà se vorrete usufruire del beneficio dell'aggiornamento automatico, tali aggiornamenti sono forniti da Naldo ed il suo Team (Global Falcon). Se cliccherai su "SI" sarai avvisato ogni qualvolta fosse presente un'aggiornamento valido, con tanto di descrizione annessa. Sarete liberi di scegliere se eseguire l'aggiornamento oppure no. Nota: Leggete bene la descrizione circa l'aggiornamento onde evitare download inutili. Tutti gli aggiornamenti vengono comunque testati dai vari beta test prima del rilascio.

E nascono per offrire sempre più realismo e comfort nell'uso di OF... niente di più, niente di meno!



## 14/ Lingua

---

Il modulo della lingua è stato completamente migliorato e sono stati implementati i seguenti linguaggi: Francese, Inglese, Italiano, Spagnolo e Ceco.

Greco, Tedesco, Portoghese invece restano in attesa di traduttori. I vari linguaggi sono facilmente implementabili, editando il file en.lng con un programma di editor per testo (es: UltraEdit) o con il semplicissimo notepad (disponibile in winxp) oltre a questo potrete ridisegnare anche il pulsante di lancio di OF usando il file "btn\_launch\_?.jpg" (dove al posto dei ? dovreste inserire le iniziali della vostra lingua). Inoltre dovreste aggiungere le seguenti stringhe al file "rapace\_launcher.cfg"

[lang]

lang=?? (al posto dei punti ? dovreste inserire le iniziali della vostra lingua es: per l'italia sarà "it")

Questo metodo può essere usato se avete per esempio intenzione di utilizzare differenti linguaggi tra RL ed il vostro Windows. Conosco alcuni che recentemente lo hanno fatto (vedi esempio sotto con l'uso della lingua Ceca)

[lang]

lang=cz

perchè questo personaggio potrebbe avere OF che gira su un XP in lingua inglese ma vuole comunque usare RL in lingua Ceca... usando questo metodo noi forzeremo RL a parlare la lingua Ceca (spero di essermi spiegato)

## 15/ Personalizzare RL

---

Ognuno di voi ha il diretto accesso ai vari file che costituiscono RL. Potete modificare ciò che volete ma ricordate la regola d'oro: Non c'è supporto per gli smanettoni

## 16/ Sviluppo di RL su OF e viceversa

---

RL è stato usato durante le varie fasi di beta test (by Cellules Rapaces) e quindi a sua volta è stato duramente testato.

Ha permesso (grazie alle sue peculiarità) ai vari piloti beta tester di avere sempre la stessa identica configurazione per il volo in MP e questo non è assolutamente semplice visti i repentini cambiamenti e/o modifiche quasi giornaliere che possono avvenire durante una fase di sviluppo o di testing.

Inoltre è stato testato con un numero di ben 23 piloti in MP, tutti assieme nella stessa sessione e tutti con la stessa identica configurazione, in quanto la caratteristica principale di RL è quella di stabilire se i piloti client sono compatibili con l'host e nel caso d'incompatibilità RL ci avverte del problema... a quel punto trovare il bandolo della matassa è molto semplice.

Grazie ad RL siamo riusciti ad entrare in volo nel giro di 15 minuti... Direi che non è niente male!!!!

Nuovi programmi tipo RL sono apparsi in internet, violando chiaramente il nostro copyright (vedi sotto). In ogni modo tali programmi non possono essere comparati minimamente con le potenzialità che invece offre RL. Queste copie non eseguono il controllo dei file, non c'è possibilità di server o lobby.

## 17/ Autori e ringraziamenti

---

Questo programma è stato sviluppato da Fred "Couby" Coubard e Bernard "Nanard" Navarro. Un grazie speciale va ai ragazzi del betatesing (specialmodo Loulou, Badboy, Aibis e Toopack) Se volete contattarci siamo presenti nel sito di VEAF: [www.veaf.org](http://www.veaf.org) Un ringraziamento anche a Buzzz per gli sviluppi supplementari, a Kremik, Reinventor per le relative traduzioni. Si ringrazia inoltre i ragazzi del 69° Squadrone ([www.69squadone.it](http://www.69squadone.it)) Neverex e Pegaso per la traduzione in lingua italiana del manuale in questione e interfaccia di RL. Speciali ringrazimanti vanno a Naldo del Global Falcon Team ([www.globalfalcon.org](http://www.globalfalcon.org)): per il betatest, le idee, la creazione e l'evoluzione di Falcon 4.0... Grazie ancora!!!

Supporto francese per RL: [http://www.veaf.org/veaf\\_forums/index.php?topic=4445.0](http://www.veaf.org/veaf_forums/index.php?topic=4445.0)

Supporto internazionale/changelog: <http://www.globalfalcon.org/vb/forums/showthread.php?t=456>

Speciali ringraziamenti da parte del 69° Squadrone vanno agli sviluppaotri di RL, Nanard e Coubyed, inoltre approfittiamo dell'occasione per ringraziare Naldo ed i ragazzi del GlobalFalcon Team, per il continuo ed ottimo lavoro di sviluppo su OF... ogni volta sempre più vicino alla realtà... Grazie veramente a tutti quanti!!!

I file sono distribuiti "così come sono" e "con tutti i difetti". In nessun caso Couby o Nanard, o nessun altro, potranno essere ritenuti responsabili per danni accidentali, diretti o indiretti, materiali ed economici o conseguenti all'utilizzo, o non capacità nell'utilizzo dei file di Rapace Launcher ciò nonostante la comunicazione di possibili danni.

Non copiate o riproducete questo software senza l'esplicita autorizzazione scritta degli autori menzionati.