

OF RAPACE LAUNCHER

Technical Manual

(v 9.79 - 28/06/2007)

Český překlad: Kremik a Charlee – The 42nd Czech Virtual Squadron

Table of content:

1.	Představení RL.....	3
2.	Instalace RL	3
3.	Jak to pracuje?	3
4.	Záložka – Launch area	3
5.	Záložka - Online Setup	8
6.	Záložka – Lobby	12
7.	Ovládání RL pomocí záložky Online Setup	13
8.	Ovládání RL pomocí Lobby	14
9.	Multiplayer – souhrn.....	15
10.	Input Devices	15
11.	DTC management	16
12.	RL Updater	17
13.	OF Updater	17
14.	Jazykové mutace	17
15.	Uživatelská úprava RL.....	18
16.	Vývoj RL a OF	18
17.	O programu	18

1. Představení RL

OF Rapace Launcher (dále jen RL) byl původně navržen jako editor příkazové řádky pro Open Falcon. Nyní je to již ovšem mnohem komplexnější nástroj, neboť provádí různé kontroly k dosažení nejlepší kompatibility v multiplayeru (dále jen MP). Co dělá RL jedinečným, je umožnění serveru následujícího letu sdílet kritické (rozhodující) položky, které jsou potřeba k dosažení maximální kompatibility mezi serverem a klienty. RL je a asi bude obecně rozšířen. Nebojte se, automatický updater bude kontrolovat Vaši poslední verzi.

2. Instalace RL

Pouze rozbalte obsah archivu (např. RL_OF.zip) do jakékoliv složky (např. D:\Apps\RL_OF).

3. Jak to pracuje?

Po spuštění RL spolupracuje s registry, FalconBMS.cfg, phonebook.ini, theater.lst, různými tdf soubory, TE.ini a rapace_launcher.cfg.

Zkontroluje Vaši WAN IP, LAN IP nebo VPN IP, pokud máte nějakou z nich funkční.

Zároveň zkontroluje dostupnost nové verze, a upozorní na ni.

Povšimněte si, že RL má odteď vestavěný „Instalační přepínač“ umožňující přepnutí mezi různými validními (fungujícími) instalacemi OF.

Pokud máte zapojen TM Cougar, RL detekuje jeho stav a nahraný konfigurační soubor. Podobně detekuje prezenci TrackIR.

4. Záložka – Launch area

Po spuštění RL zkontroluje řadu parametrů Vaší OF instalace a síťové konfigurace, a umožní Vám některé parametry změnit.

– **Network IP** je získána zasláním požadavku na dynsys.org, který může přečíst Vaši aktuální WAN IP. Tato IP je stejná, kterou jste použili v příkazové řádce, aby jste mohli vidět ostatní piloty v Main lobby.

Pokud jste za routerem nebo jiným komplexním síťovým zařízením, toto pole je většinou vyplněno správnou IP adresou. Tato IP je potřeba pro obě strany, jak server tak klienta MP hry a je



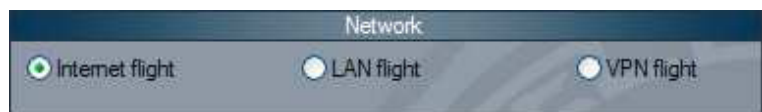
automaticky přidána do příkazové řádky (povšimněte si dole na této záložce). Tato IP je také automaticky vložena do clipboardu pro možnost sdílení s ostatními piloty, a tím předcházet chybám, které mohou nastat.

Pokud je Dynsys server nedostupný, budete na to upozorněni a Vaše WAN IP bude označena jako „Unknown“ (neznámá). Potom je nutné restartovat RL.

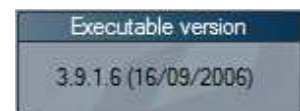
LAN IP a VPN IP jsou poskytnuty automaticky. Na některých systémech mohou být obráceny.

Tato IP je nutná jak pro server tak klienty MP hry a je automaticky přidána do příkazové řádky spojené s touto záložkou. VPN použijete tehdy když část klientů je na LAN a část je na Internetu.

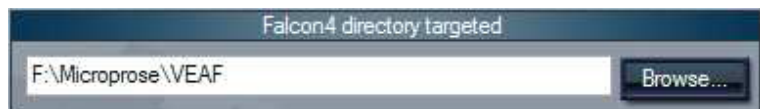
- **Typ sítě:** Můžete přepínat mezi síťovým rozhraním použitím příslušné volby.



- **Verze programu** slouží k připomenutí aktuální verze Falcona v aktivním adresáři. Důležité ke zjištění kompatibility mezi jednotlivými hráči před spuštěním OF.



- **Falcon4 Directory Targeted** je načteno z registrů windows, a zaručuje kompatibilitu s ostatním software používaným Falconisty pro jejich „více-instalací“ Falcona. Můžete použít RL pro OF nainstalovaném kde potřebujete. Máte možnost přepínat mezi jednotlivými validními instalacemi OF. Klikněte na tlačítko „Browse...“ a zvolte alternativní složku s OF. Pokud je tato složka vyhodnocena jako validní instalace OF, soubory logbooku vaší aktuální instalace OF budou nakopírovány do této alternativní složky. Klíče v registrech jsou upraveny a tato alternativní složka OF je nastavena jako výchozí.



RL je přenastaveno tak, aby odpovídalo parametrům této nové instalace.

- **Taxi time setting** je nazpět. Použitelné pro ty co chtějí nastavit čas před take-off. Nastavuje parametr set g_nLaunchtaxiTime ve FalconBMS config souboru.



- **F4AWACS:** pokud chcete použít tento prográmk, tato možnost je navržena pro Vás. Zadejte IP



adresu SQSERVERu do vstupního pole a zmáčkněte **APPLY**. Vybraný exe soubor (Validator, AISPY nebo oboje) bude spuštěn a automaticky připojen k definované IP adrese před spuštěním OF. Pozor, Validator nebude provádět žádné kontroly, neboť jsou udělány RL samotným. IP adresa je sdílena pomocí online setupu.

Na adrese <http://www.e-haf.org/forum/viewtopic.php?t=3008> můžete vidět bližší info o tomto skvělém F4AWACS programu.

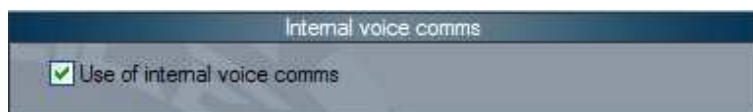
- **Specify the host IP sekce** umožňuje zadat IP adresu serveru.

Tato adresa přepíše první záznam v kontaktech. Když v OF spustíte „Comms“ bude tato IP adresa jako první, kterou uvidíte.



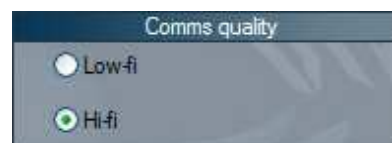
- **Použití interní hlasové komunikace** je načteno ze souboru FalconBMS.cfg

Vaší aktivní OF aložky. Pokud hodnota „g_bVoiceCom“ je



nastavena na 1, zaškrtnátka bude označeno. Jinak to bude necháno volným. Zaškrtnutí této volby zaktualizuje soubor FalconBMS.cfg

- **Low-fi a Hi-fi** volby umožňují přepínat mezi nízkou (1,2 kb/s) a vysokou (3,2 kb/s) kvalitou komunikace. Tato volba je načtena z aktivní instalace OF ze souboru FalconBMS.cfg. Přepnutí volby se uloží do tohoto souboru.



- **Voice server** odpovídá položce „set g_svoicehostip“ ve FalconBMS.cfg. Nechte ho prázdný pokud chcete dělat server jak pro hru tak pro hlasovou komunikaci. Pokud budete dělat server pro hlasovou komunikaci, ale budete se připojovat k Falcon serveru, tak pusťte Voice server a zadejte „127.0.0.1“ do tohoto pole. Pošlete Vaší IP ostatním hráčům, kteří budou používat Váš Voice server, a ti si tam vloží Vaší skutečnou IP.

Můžete vložit IP nebo doménové jméno. Nedávejte uvozovky okolo jména, RL to udělá automaticky sám. Klikněte na „Apply“ a konfigurační soubor se zaktualizuje.

Prázdné pole vymaže celý řádek z konfiguračního souboru.

Po startu, každý řádek .cfg souboru, který začíná „//set g_voicehostip“ bude vymazán.

- **Team Frequency** umožňuje přepnutí mezi 2 rozsahy frekvencí, při použití interní hlasové komunikace. Toto je užitečné hlavně při použití scénáře Člověk vs. Člověk. Frekvence Modrého týmu je nastavena na 307.300 jako výchozí. Červený tým má frekvenci 236.800. Změnou této hodnoty aktualizujete parametr „set g_F1TeamUiFreq“ ve Vašem FalconBMS.cfg souboru.



Poznámka: V 3D je U13 frekvence nastavena na 307300 pro oba týmy. UHF19 je nastavena na 243000 pro oba týmy, např. Záchranná freq.

Ostatní nastavení Rudého týmu je odlišné od přednastaveného v OF:

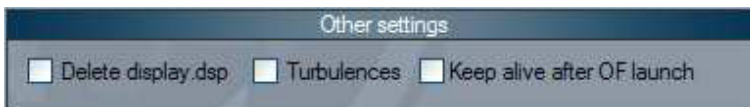
Chanel	Blue Team	Red Team	Chanel	Blue Team	Red Team
UHF_1	297500	297575	VHF_1	138050	138075
UHF_2	381300	381325	VHF_2	138100	138175
UHF_3	275800	275825	VHF_3	138200	138275
UHF_4	294700	294775	VHF_4	126050	126275
UHF_5	279600	279625	VHF_5	134250	134275
UHF_6	349000	349025	VHF_6	133150	133175
UHF_7	377100	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

Váš plán frekvencí je resetován při každém spuštění RL, proto musíte nastavit frekvenci věže při každém spuštění, pokud se liší od tohoto nastavení.

- **Theaters** lze jednoduše přepínat přímo z RL. Seznam je vždy automaticky obnoven po spuštění RL.



- **Other settings** obsahuje základní nastavení kritické pro MP. **Turbulences** by měly být nastaveny na 0 pro účely MP.

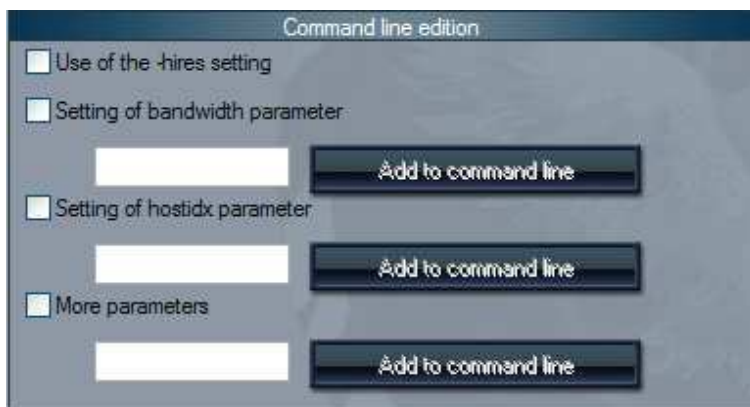


Delete display.dsp -

opravuje chybu se zprávou „resolution not available“. Po té musíte znovu překonfigurovat grafické nastavení.

- Pro ty z Vás, kteří potřebujete spustit OF vícekrát po sobě (ne současně - pozn. překl.) (např. za účelem beta-testování) je přidána možnost „Nezavírat po spuštění OF“.

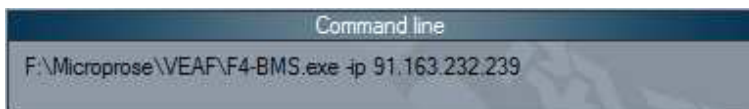
- **Command line edition** Vám umožní měnit parametry nutné pro vlastní spuštění hry. RL si pamatuje Vaše poslední nastavení příkazové řádky, takže je nemusíte přepisovat po každém spuštění. Veškerá nastavení jsou uložena v souboru rapace_launcher.cfg ve stejné složce jako RL exe.



- **Hires** přidá parametr „ -hires“ do příkazové řádky. Parametr je důležitý pro spuštění OF ve vyšším rozlišení.

- **Setting of bandwidth parameter** je jeden z nejdůležitějších parametrů, na který musíte dát pozor. Pouze vložte hodnotu pásma do pole a klikněte na „Add to command line“. V příkazové řádce uvidíte změnu .

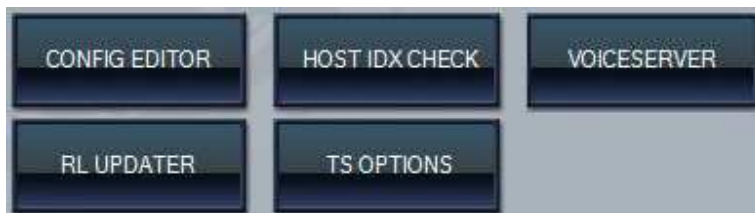
- **Hostidx** - můžete přidat stejným způsobem jako je popsán výše. Pokud používáte **-ip** parametr tento nemusíte vyplňovat.



Vždy zkontrolujte parametry příkazové řádky před spuštěním OF !!

- **Config editor** Vám spustí F4Patch v novém okně. Všimněte si že soubor F4-BMS config editor.exe byl přejmenován na F4-BMS_config_editor.exe (přidána podtržítka, pozn. překl.). Váš zástupce na ploše může být také porušen.

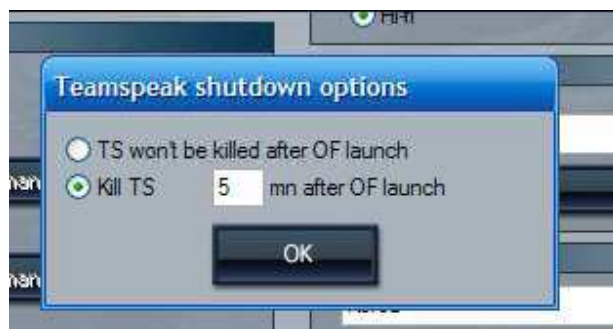
- **RL Updater** spouští automatickou aktualizaci. Po startu se Vás RL informuje o dostupné aktualizaci.



- **Hostidx Check** spouští příkaz netchk v příkazové řádce, pouze pro zkušené uživatele.

- **Voiceserver** spouští aplikaci Voiceserver (spuště v případě, že nechcete spouštět server pro hru, ale jen pro komunikaci).

- **TS options** slouží pro uživatele TS pro usnadnění komunikace mezi Windows a OF. Můžete vybrat automatické ukončení TS po uvedeném čase od spuštění OF.



- **Launch OF**, toto barevné tlačítko spouští OF včetně parametrů příkazové řadky.



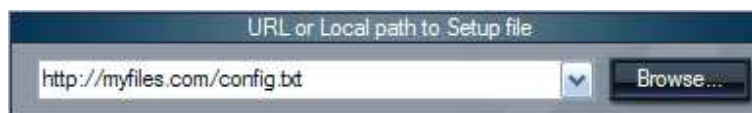
5. Záložka - Online Setup

Tato záložka Vám umožní importovat a exportovat konfigurační soubor, tak aby všichni piloti mohli letět se stejnou konfigurací. Toto nastavení však nenastaví F4patch tak, aby ho měli všichni piloti shodný.

Nastavit **F4Patch** společně je naprostá **NUTNOST** bez ohledu na použití RL (pozn. překl.).

Import konfiguračního souboru:

- V poli **URL or local path to Setup file** můžete specifikovat cestu ke konfiguračnímu souboru, který vytvořil budoucí server OF. Můžete zadat buďto URL adresu nebo lokální cestu (pomocí tlačítka „Browse“).



- Zmáčkněte „Download and Setup“ pro načtení konfigurace co Vám poslal server OF. V případě, že verze kritických souborů se liší od serveru, budete o tom informováni, a pak je nutno to sdělit serveru.



Soubory, které jsou kontrolovány na MD5, jsou exe, datové soubory (zazipovány nebo ne), složka aktuálního bojiště včetně objektů. Pokud server umožní sdílet svoje exe a simdata, a Vaše jsou označeny jako rozdílné od serveru, pak budete vyzváni k jejich stažení.

Váš FalconBMS.cfg soubor bude rovněž aktualizován, tak aby odpovídal MP nastavení serveru. Důležité položky jsou tyto:

- g_bDisplayTrees
- g_bRealisticAttrition
- g_nReagTimer
- g_nDeagTimer
- g_bIDMDatalink
- g_bManualRadioTuning
- g_bSmartCombatAP
- g_bEnableABRelocation
- g_bServerHostAll
- g_bTurb

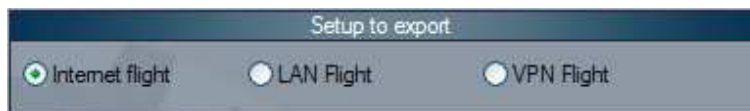
Pokud server rozhodne o použití externí hlasové komunikace, toto se Vám automaticky nastaví. Stejně se nastavuje i šířka pásma, hlasová kvalita, server IP, bojiště, STPT příslušného TE. Současně budete informováni pokud Vaše verze exe souboru není aktuální nebo požadované bojiště nemáte nainstalováno.

Potom se přepněte na první záložku a spusťte OF barevným tlačítkem.

Export konfiguračního souboru:

Zakládáte server pro hru a chcete sdílet parametry spojení.

- **Setup to export** Vám umožní vybrat typ spojení (Internet, LAN, VPN). Poslaná IP adresa serveru bude Vaše vlastní, jakmile zadáte do specifikace serveru na první záložce „0.0.0.0“. V případě, že zadáte jinou IP adresu, bude zaslána Vámi uvedená adresa. Pokud se rozhodnete současně udělat server pro hlasovou komunikaci, nechte toto pole hlasového serveru prázdné.



- **Clients bandwidth** - vložte hodnotu jakou chcete aby se klienti připojovali na Váš server. Hodnota je odvislá od Vaší hodnoty UPLOAD.



- Pokud se rozhodnete sdílet specifické steerpointy Vaší naplánované TE, potom vložte cestu k souboru TE.ini Vaší mise do pole **Steerpoints to export**. Tlačítko „Browse“ otevře dialogové okno přímo ve složce TE aktuálního bojiště. Jakmile jste v OF v plánování mise, všichni piloti uvidí PPT, TGT a čáry na mapě. Pokud nechcete tyto informace sdílet, nechte toto pole prázdné.



- Pokud zakliknete **Upload the setup file to an FTP server**, budete mít možnost poslat konfigurační soubor na vzdálený FTP server. Tento soubor bude mít stejné jméno jako Váš lokální soubor.

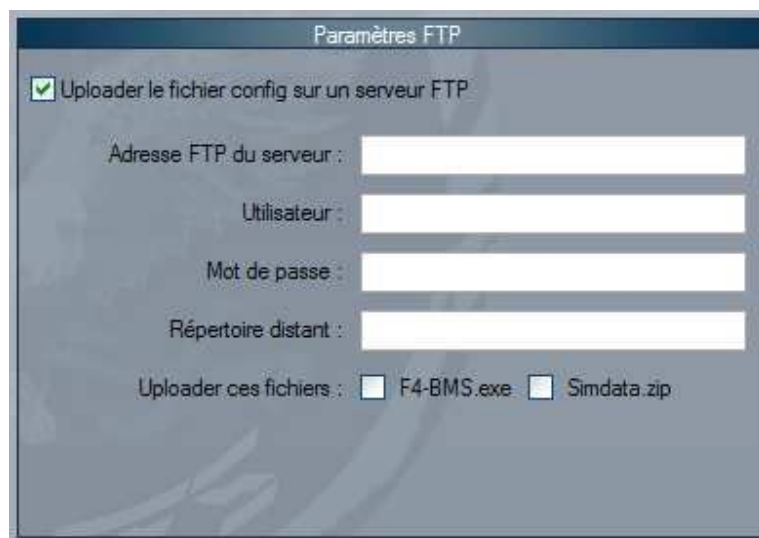
Na stejnou adresu máte možnost zaslat i F4-BMS.exe a Simdata. Klienti budou mít příležitost si tyto soubory stáhnout, pokud jejich verze je odlišná od Vaší. Nicméně klienti budou informováni o tom, že jejich verze je odlišná od Vaší.

- Tlačítko **„Create a setup file“** vytvoří vlastní konfigurační soubor. Budete vyzváni k zadání cesty, kam se má tento soubor uložit. Je to plně na Vás zda budete sdílet tento soubor přes Internet, nebo pomocí P2P sítě.



Pokud si to zhrneme, tak budete sdílet tyto informace:

- g_bDisplayTrees
- g_bRealisticAttrition
- g_nReagTimer
- g_nDeagTimer
- g_bIDMDatalink
- g_bManualRadioTuning
- g_bSmartCombatAP
- g_bEnableABRelocation
- g_bServerHostAll
- g_bTurb
- Theater of interest
- Clients bandwidth
- Your own IP
- SQSERVER IP
- Voice comms status
- Version of crucials files



- **Public server list:** jeho role je udělat věci snazší, pro ty co pouští dedikované servery a ... ostatní.
- **Show description:** zobrazí text spojený k označenému serveru.
- **Automatic setup:** spustí standardní kontrolu souborů a zobrazí přihlašovací okno. Pokud je připojení omezeno, musíte zadat heslo.
- **New:** Pokud chcete založit nový server, musíte vytvořit setup soubor a uložit ho někde na server, podobně jako v předešlé části. Potom zmáčknete na „New“ a zadejte detaily serveru. Všimněte si, že máte možnost zadat 2 typy hesel. Jedním můžete editovat a mazat záznam o serveru a druhý dáte pilotům k přihlášení.
- **Synchronization:** umožní uživateli převzít kontrolu nad serverem automaticky, předpokládá, že stav Falcon-BMS.exe na uživatelském PC by mělo být stejné jako na serveru.

Postup je následující:

- a) Spustit RL na serveru
- b) Vytvořit a nahrát setup za použití vestavěného FTP modulu
- c) Zmáčknutím NEW vytvořit nový záznam pro server
- d) Vypsat potřebné informace, zmáchnout OK a počkat až se nový záznam ukáže.
- e) Označit nový server
- f) Zmáchnout synchronizaci
- g) Vložit admin heslo pokud je vyžádáno
- h) Vybrat zda chcete aktualizovat setup soubor při každém spuštění OF
- i) Spustit OF pomocí záložky SPUSTIT.

RL spouští silent mode (0% CPU využití), a detekuje běžící OF. Potom aktualizuje zobrazený status na ON. Jakmile OF je ukončeno, RL, stále běžící na pozadí serveru, to zjistí a nastaví status na OFF a samo se ukončí.

Důležitá poznámka: obnovu setupu po každém spuštění vyberete pouze tehdy, jestliže se IP serveru bude měnit. V tom případě se vždy ujistěte, že všechny informace jsou korektně zadány v pravém panelu. (FTP je požadováno, a musí

korespondovat s URL serveru zadaného při založení záznamu v listu veřejných serverů). Stejně budete upozorněni ...

RL potom automaticky spustí „Create and upload a setup file“ funkci jakmile zmáčknete Launch OF a těsně předtím než se pustí OF.

Při dodržení předepsaného postupu by nemělo dojít k žádné chybě.

Jak je vidět na obrázku, můžete obnovit seznam serveru. Prosím nemačkejte toto tlačítko jako by to byl Váš poslední den na zemi, jednou zmáčknete a počkejte na výsledek.



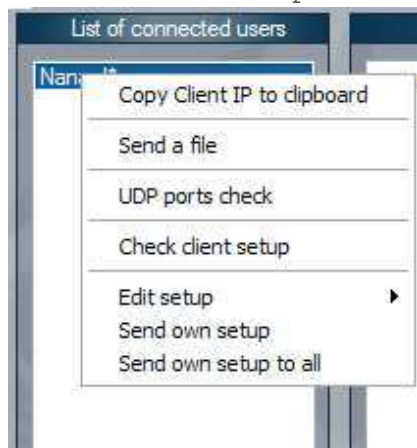
6. Záložka – Lobby

Tato nová vlastnost je definitivně krok za vše co můžete očekávat od takového nástroje jako je tento. Všichni jsme se již setkali s problémem pilotů, kteří neví jak nastavit některé věci na PC. Zvláště pak s příchodem OF. Proto RL může být nyní použito jako Klient / Server prostředí, takže server může vnutit klientům parametry Falcona.

Server mode: budoucí OF server inicializuje RL server vložním Nickname (Přezdívky - **prosím bez mezer**) a zmáčknutím na „**Initiate a server**“. Toto bude automaticky aktualizovat seznam aktivních serverů.

Ostatní piloti potom aktualizují seznam serverů na svých počítačích, zvolí si nickname (přezdívku) a připojí se k vybranému serveru.

Ne jen klient a server mohou posílat zprávy mezi sebou, ale server může posílat soubory klientům (soubor se vždy vytvoří ve složce Moje Dokumenty na straně klienta), kontrolovat kompatibilitu parametrů klienta



(včetně cfg proměnných, verzí souborů), editovat některé parametry klienta jedno po druhém nebo vnutit kompletní konfiguraci, podobně jako na záložce **Online Setup**. Okno s chatem a ukazatel přenosu souboru budou informovat jak server, tak klienta o průběhu přenosu. Samozřejmě musíte nastavit šířku pásma přenosu předtím, než pošlete Váš setup. Uvědomte si, že přenos souborů zpomalí jak UI jak na straně serveru tak klienta, takže se vyvarujte

posílání velkých souborů. Tato aplikace nebyla navržena za tímto účelem, i když toto umožňuje. Raději sdílejte **.tac** a **.ini** soubory.



Nezapoměňte přesměrovat TCP porty 2934, 2935, 2936 (a někde jsem četl že i 2937 - pozn. překl.) na Váš vlastní stroj, pokud spouštíte RL za routerem. Tyto funkce jsou dostupné pouze přes Internet, nezkoušejte to pokud nejste k Internetu napojení, může to přivodit nekorektní ukončení RL.

7. Ovládání RL pomocí záložky Online Setup

Já jsem server a naplánoval jsem super TE. Je 21.00 a čas dostat ostatní piloty na místo. Nastartuji RL, přepnu se do **Launch Area** a nastavím všechny parametry, které potřebuji (zvláště sekci s komunikací).

Potom se přepnu do **Online setup** a volím online let. Dnes je tu **5 pilotů** a já mám **620 kb/s** internetové stabilní připojení s **250 kb/s** uploadem.

Takže nastavím šířku pásma **200** (= 256 minus okraj) pro připojení klientů.

Jelikož plánuji společnou TE se spoustou AAA, chci sdílet **TGT, PPT, a Line STPT**. Takže budu procházet tak dlouho, dokud nenajdu soubor **MyTE.ini** ve složce **Campaing\Save**.

Zvolil jsem nahrát soubor na **FTP server**. Potom musím nastavit FTP parametry a kliknu na „**Create a setup file**”.

Zvolil jsem „**E:\config.txt**”.

Tímto jsem připraven sdílet URL k souboru, který jsem právě uložil, pomocí ICQ, TS nebo jakéhokoliv jiného chatu.

Nyní jsem klient. Vložil jsem zaslané URL do levé části záložky **Online setup**. Potom kliknu na „**Download and setup**”. Server mě řekl, že to bude Online let, takže se přepnu na **Launch Area**, zkontroluju parametry příkazové řádky a kliknu na tlačítko „**Launch Open Falcon**”.

Jakmile jsem v ehře, kliknu na tlačítko **COMMS** a připojím se.

8. Ovládání RL pomocí Lobby

Já jsem server:

- Spustím RL, jdu do **Lobby** a zapnu server. Řeknu klientům aby se připojili a chvilku s nimi pochatuju...
- Dnes v noci je tu **5 pilotů** a já mám **620 kb/s** internetové stabilní připojení. Rozhodl jsem se dát **200** pro šířku pásma (**Jak jsme zjistili, server by měl vždycky nastavit klienty na 256**).
- Kliknu pravým tlačítkem myši na seznam připojených uživatelů a zvolím „**Send own setup to all**” - poslat vlastní setup všem.
- Nyní je čas spustit hru.
- Pokud klient nahlásí problém, vyberu jeho Nick, kliknu pravým a vyberu „**Check client setup**” - kontrola nastavení klienta.

Poznámka: Také můžete exportovat STPT data. V tom případě jděte do záložky **Online setup**, protože obě záložky jsou propojené. Potom vyberte správný soubor do pole „**Steerpoints to export**”.

Já jsem klient:

Spustím RL, připojím se na server. Počkám až mě server přepíše mou konfiguraci. Hotovo, můžu se připojit k OF serveru.

9. Multiplayer – souhrn

Pro správnou funkci multiplayeru je nutné znát pár věcí.

- a) OF má nejlepší MP kód vůbec. Můžete s tím nesouhlasit, ale je to pravda, díky Boxerovi a kamarádům beta testerům.
- b) To ovšem neznamená, že je více stabilní, ale nikdy to neřekne že jste synchronizovaní pokud nejste. Pokud si myslíte že nejste synchronizovaní tak to resetněte. Mělo by to pomoci.
- c) Jak nastavím šířku pásma pro klienty a server? Vezmu maximální upload a odečtu 20% okrajového pásma pro server. Po té vezmu nejnižší pásmo klienta, odečtu 20% a to nastavím pro pásmo klientům. Jak jednoduché.
- d) Mohu létat člověk versus člověk scénáře in OF? ANO
- e) Kdy a jak spouštím dedikovaný VoiceServer?

Nový IVC je opravdová výzva. Můžete nastavit jednoho klienta pro spuštění komunikace. Pokud chcete letět jako dvě strany, je lepší mít 2 dedikované servery. Pamatujte, že 10 pilotů může na jednom 1 voiceserveru vytvořit komunikační latenci.

Kdo pouští VS měl by ho pustit a zadat do RL 127.0.0.1, a ostatní piloti (včetně serveru) dát jeho skutečnou IP.

Pro Blue/Red volbu byste měli použít 2 dedikované servery.

10. Input Devices

Tato záložka Vám umožní zjistit stav Vašeho TM Cougar joysticku, a pokud je aktivní, tak právě nahraný .tmj profil. Dále Vám to umožní

nahrát
definovaný
profil do
joysticku,
pokud je
jiný než
aktivní.

V případě,
že již tento
profil je

nahrán, nebude se již po druhé nahrávat. Pamatujte, že HOTAS CCP není tak spolehlivý, jak bychom si občas přáli. Nebudete asi zkoušet nahrávat tmj soubor 30x za minutu, že? Proto nedělejte to ani s RL.



Track IR je již také podporován a může Vám ukázat 3 různé stavy: Nenalezen, Připojen, ale neaktivní a Aktivní.

Pokud budete potřebovat další zařízení, tak klidně napište.



11. DTC management

Od verze OF 4.3 je MFD management dost komplikovaný a vypadalo zajímavě kompletní MFD a EWS management přidat do RL. 2 tlačítka jsou pro načtení/uložení MFD, 2 pro načtení/uložení EWS a jedno pro zapsání do OF, jak jednoduché. Povšimněte si, že DTS je spojeno se souborem callsign.ini, nacteným z registru. Oba soubory MFD a EWS jsou uloženy ve složce MyDocs\DTC, použít 9m *.mfd a *.ews přípony.

MFD management

MFD 1

Mode	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Default
AG	FCR	HAD	OFF	SLOT 2
AA	FCR	HAD	FLIR	SLOT 1
NAV	FCR	HAD	TFR	SLOT 1
MRM	FCR	OFF	OFF	SLOT 1
DGFT	FCR	OFF	OFF	SLOT 1

MFD 2

Mode	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Default
AG	WPN	HSD	SMS	SLOT 3
AA	TGP	HSD	SMS	SLOT 3
NAV	WPN	HSD	SMS	SLOT 2
MRM	OFF	HSD	SMS	SLOT 2
DGFT	WPN	HSD	SMS	SLOT 2

Load MFD setup

Save MFD setup

Load EWS setup

Save EWS setup

MFD 3

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

MFD 4

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

Save to DTC

EWS management

Flare Bingo : 10 ☐ Request CTR

Chaffs Bingo : 10 ☐ Enable Bingo

Default Program : 1 ☐ Enable Feedback

Default Mode : MAN

	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. RL Updater

Snažíme se aby tento nástroj byl aktualizován, přidáním nových funkcí téměř každý měsíc. V případě, že máte zastaralou verzi budete o tom informováni. Potom musíte jen zmáčknout tlačítko s aktualizací.

Tuto funkci použijte jen u verzí 9.78 a novějších.

(V případě problémů můžete stáhnout kompletní aktuální verzi z prvního příspěvku na Global fóru v sekci Open Falcon nebo z adresy: http://nanardlecanard.free.fr/RL/RL_OF.zip).

13. OF Updater

Původní schovaná funkce OF update je zpět. RL se Vás zeptá zda chcete zapnout automatické sledování aktualizací vytvořených Naldovým Global Falcon týmem nebo ne. Pokud zvolíte ANO tak vždy pokud bude n asíti dostupná nová aktualizace budete vyzváni k jejímu stažení a detailním popisem.

Je na Vás zda budete chtít tento update nainstalovat. Přečtěte si prosím popis před tím, než zahodíte update do koše.

Tyto updaty jsou beta testovány, ořed tím, než jsou vypuštěny. Jsou zde proto, aby přinesly realismus a komfort do OF. Nic víc, nic méně.

14. Jazykové mutace

Jazykový modul byl kompletně předělán. Nyní je již plně implementována francouzština, angličtina, španělština, čeština. Řečtina, němčina, holandština, italština a portugalština čekají na překladatele. Ostatní jazyky mohou být jednoduše implementovány vytvořením odpovídajícího souboru `??.lng`, nakreslením `btn_launch_??.jpg` souboru a připsáním následujících 2 řádků do `rapace_launcher.cfg`:

```
[Lang]
lang=??.lng
(Nahraďte ?? „jv“ pokud jste javanci, např.)
```

Toto můžete použít i případě, že plánujete použít různé jazyky pro RL a Windows. Např. chcete české RL spustit na anglickém systému.

```
[Lang]
lang=cz.lng
```

15. Uživatelská úprava RL

Nyní můžete přímo měnit všechny RL UI obrázky. Je to plně na Vás jak si RL upravíte k obrazu svému, ale pamatujte na zlaté pravidlo: vše na vlastní nebezpečí.

16. Vývoj RL a OF

Rapace Launcher byl hojně používán v průběhu OF MP beta testování v Cellules Rapaces. Umožnil Rapaces spouštět velký počet testování, včetně 23 lidí ve stejném čase se stejnou konfigurací. Spustili jsme hru během 15 minut, což není tak zlé.

17. O programu

Tento program navrhli a napsali Fred „Couby” Coubard a Berdnard „Nanard” Navarro.

Děkujeme Rapaces pro betatesting (zvláštní poděkování zaslouží hlavně Loulou, Badboy, Abis a Toopack.).

Díky Bazzovi za další vývoj, Křemíkovi a Revientorovi za překlady.

Vy víte kde nás kontaktovat: www.veaf.org

Díky Naldovi z GlobaFalcon (www.globalfalcon.org) za propagaci tohoto nástroje a hlášení chyb.

Francouzská podpora a changelog:

http://www.veaf.org/veaf_forums/index.php?topic=4445.0

Mezinárodní podpora a changelog:

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

Soubory jsou Vám k dispozici „AS IS”, „AS AVAILABLE”, and „WITH ALL FAULTS”.

V žádném případě nebude Couby, Nanard a kdokoliv jiný spojený s tímto projektem zodpovědný za jakékoliv škody vzniklé použitím tohoto programu, i v případě, že tyto chyby byly předpovídány.

Nekopírujte a nereprodukuje žádnou část tohoto software bez písemného svolení autorů.