

Краткое описание дополнения 4.15

Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения – Асы в Небе – Перл Харбор – Пе-2 - Штурмовики над Маньчжурией - 1946

Версия 4.15

Предупреждение

Данная версия **4.15 не совместима** с предыдущими версиями при игре по сети. Для совместимости при игре по сети сервер и игра должны быть одной версии.

Внимание: версия 4.15 предназначена для установки только поверх объединённой версии (4.13RC4) игры «Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения» + «Асы в Небе» + «Перл-Харбор» + «Истории пикирующего бомбардировщика» + «Штурмовики над Маньчжурией» + «46» или «Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция», обновлённой до версий 4.14.1.

Дополнительные сведения для установки дополнения версии 4.15 **(Пожалуйста, прочитайте внимательно)**

Обновление до версии **4.15** для игры «Ил-2: Штурмовик» устанавливается только поверх обновления версии **4.14.1**

Для установки обновления, запустите файл **IL2_415_MULTI.exe** и следуйте инструкциям на экране.

Просим принять к сведению, что это обновление невозможно установить только поверх «Перл-Харбор».

Содержание обновления 4.15.

Новые самолёты, управляемые игроком (включая добавление новых кокпитов):

- Dewoitine D.520, 1939г.
- Ju.52/3mg4e, 1937г.
- Ju.52/3mg5e, 1939г. (Гидросамолёт).
- He.177-A3, 1942г. (Кокпит хвостового стрелка)

Новые наземные объекты:

- артиллерийский тягач “Ворошиловец” (СССР)
- обновление 3D-модели автомобиля ГАЗ-М1

- различные варианты камуфляжа для Сухогруза, Танкера и немецкой баржи MFP
- исправления и обновление текстур для всех объектов раздела Car

Перечень изменений:

Обновление версии Java машины:

-Самое большое изменение за последние годы развития игры Ил-2 Штурмовик, это обновление встроенной Java-машины с версии 1.3.1 до Java8. Это изменение позволяет игре лучше работать в современных операционных системах и эффективнее использовать ограниченные ресурсы игрового движка.

Обновление файлов Launcher'a:

-Также обновлены исполняемые файлы запуска игры – "il2fb.exe". В состав установки входят два варианта файла – с поддержкой консоли и без поддержки (GUI-версия). Файлы поддерживают расширенные параметры запуска игры, в том числе, команду поддержки модов. Тип файла можно выбрать при установке патча или заменить вручную, взяв необходимый файл из папки "EXE"

Обновление связанные со звуком:

-Ещё одним заметным обновлением в новой версии стали переписанные звуковые библиотеки. Совместно со сторонними звуковыми врапперами они позволяют использовать в современных операционных системах (от Windows Vista и заканчивая Windows 10) технологии позиционирования звука такие как EAX3.0, EAX4.0 и EAX5.0. Технология EAX3.0 позволяет использовать до 32 звуковых каналов, технология EAX4.0 – до 64, а EAX5.0 – до 128.

К сожалению, начиная с ОС Windows Vista, технологии 3D позиционирования звука не работают с игрой Ил-2 Штурмовик без использования сторонних врапперов. В состав программы-установщика патча 4.15 включены 4 варианта звуковых врапперов:

Creative ALchemy – для звуковых карт фирмы Creative, поддерживает режимы EAX1.0-EAX5.0.

DSOAL – opensource приложение для любых звуковых карт, заявлена поддержка EAX1.0-EAX4.0.

DSOAL_XP – opensource приложение для любых звуковых карт, заявлена поддержка EAX1.0-EAX4.0.

IndirectSound - приложение для любых звуковых карт, заявлена поддержка EAX1.0 и EAX2.0.

Использование звуковых врапперов возвращает в игру поддержку технологий 3D-позиционирования звуков, делает их объёмными. Корректность работы врапперов зависит от версии операционной системы и типа звукового оборудования. Кроме представленных вариантов врапперов существуют и другие.

-Изменено игровое окно звуковых настроек.

-Для внешних моделей самолётов добавлен ряд звуков (свист ветра, открывания фонаря).

-Для звуков в кокпите увеличено до 5, количество звуков от попадания пуль и снарядов в самолёт. Тип звука зависит от калибра оружия нанёсшего повреждения.

-Убран звук «торможения покрышек» при появлении самолёта на аэродроме.

-Турельному оружию обновляем позицию звука, чтобы звук двигался вместе с турелью.

-Расширен набор доступных звуков в кокпите.

-Самолётам со стеклоочистителями сделано 3D позиционирование звука работы стеклоочистителя в кокпите

-Для самолёта МБР-2 новый звук открытия фонаря, плюс его 3D позиционирование.

-3D позиционирование внутри-кокапитных звуков (пока только на He-177).

Простой редактор:

-Отображение 3D модели самолёта в окне простого редактора выполняется корректнее. Теперь внешний вид самолёта с различными вариантами вооружения полностью соответствует внешнему виду самолёта в работающей миссии.

-Новые возможности прорисовки скинов и 3D моделей при выборе вариантов вооружения (Пример использования: самолёт Ju.52/3mg4e).

Полный редактор:

- Исправления в окне настройки клавиш – могли обнуляться настройки второго сочетания клавиш.
- В контекстное суб-меню добавлена операция смена армии выделенной группе объектов
- На вкладках обзора самолётов теперь отображается заданное самолётное вооружение (ракеты, бомбы, торпеды, пилон и т.п.)
- Исправление при перемещении приподнятых статических артиллерийских объектов

Сетевые миссии:

- Аэродромам типа "Тестовая ВПП" добавлено управление диспетчером расположенными на них посадочными огнями по запросу игрока. Ранее функция включения-выключения посадочных огней диспетчером работала только для стационарных аэродромов.
- Для самолёта МБР-2 на колёсном шасси исправлена невозможность появления в статиках на стационарных аэродромах.
- Исправлено сообщение о повреждении при вулче в сетевых миссиях.
- В позывном игрока теперь разрешается использовать только английские символы и русские символы, и некоторые служебные символы.
- для режима сетевой игры при подключении игрока к серверу требуется, чтобы его позывной был уникален, и не повторял позывного игрока уже присутствующего на сервере.

-В версии 4.15 для режима сетевой игры принудительно используется проверка позывных игроков на допустимые символы. К недопустимым позывным относятся:

- пустые позывные или позывные состоящие из одних пробелов
- позывные содержащие большие или маленькие символы любого алфавита кроме английского и русского
- позывные содержащие символы не относящиеся к перечню допустимых символов: '#', '&', '+', '-', '0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '@', '_'. Обращаем внимание, что символ пробела не входит в этот список!
- позывные повторяющие название служебных сообщений используемых при ведении журнала миссии на сервере:
"by", "is", "seat", "crashed", "shot", "and", "destroyed", "landed", "in", "turned", "loaded", "damaged", "has", "entered", "removed", "selected", "CRT2", "started", "stopped", "dropped", "paratrooper", "cargo", "engine", "fuel", "oil", "gear", "keel", "shaft"

Зеркала в кокпите:

- Добавлена опция позволяющая увеличить разрешение изображения в зеркале кокпита (для тех самолётов, где присутствует зеркало). Включить и настроить опцию можно через параметр в текущей секции видеонастроек [Render_OpenGL] или [Render_DirectX] изменив значения ключа **CockpitMirrorQuality**. Значение равное 0, задаёт разрешение зеркала в 256 пикселей (используется по умолчанию), значение 1 – 384 пикселя, 2 – 512 пикселей, 3 – 768 пикселей, 4 – 1024 пикселя. Максимальное значение не может быть выше минимального размера дисплея игры (высоты экрана), и в случае превышения автоматически снижается игрой.
- Добавлена поддержка в кокпитах самолётов до 3 зеркал с независимым изображением. В текущей версии этот функционал используется только на самолёте He.177A-3. Так как такой режим сильно нагружает видеоподсистему, добавлена новая клавиша в настройках управления **‘Выбрать Комбинацию Зеркал’ (Combination Of Mirror)**, позволяющая отключать любое из дополнительных зеркал и оставлять видимыми только необходимые. Прежняя клавиша, отвечающая за включение и выключение отображения всех имеющихся зеркал, также осталась.

Видеонастройки:

- В секцию видеонастроек добавлен ключ **ShowShadowCarrier**, позволяющий при установке значения в 1, включить отображение теней на палубе авианосцев от их палубных надстроек. Ранее тени на палубе отображались только от взлетающих и пролетающих мимо самолётов, а также от стоящих рядом других авианосцев (но не от самого авианосца). Возможно проявление «дребезга» тени при удалении, бороться с этим явлением рекомендуется изменяя параметр PolygonOffsetFactor в секции видеонастроек.
- Независимо от настроек параметра TypeClouds принудительно используются облака соответствующие значению TypeClouds=1.
- Появилась ускоренная функция определения доступных видеорежимов для ускорения запуска игры для операционных систем Windows 8, 8.1 и 10. Программа-установщик активирует данную функцию

автоматически для указанных ОС при установке патча 4.15.

Различные изменения и исправления:

- Изменения в ФМ самолётов типа Ju-52.
- Добавлена нация «ВИШИ».
- На самолёте В-24D-100СО исправлена анимация работы стеклоочистителя в носовых кокпитах.
- Правка функции открытия бомболюков (их нельзя открыть когда нет в бомбоотсеке бомб). Теперь бомбардировщик под управлением АИ не открывает бомболюки перед сбросом, если в них нет бомб.
- Для самолёта He.177-A3 добавлены эффекты выброса гильз при стрельбе из бортового оружия.
- Для самолёта He.177-A3 изменено положение хвостового АНО.
- При полёте в группе под управлением игрока, ведомый теперь повторяет за игроком операцию открыть-закрыть бомболюк.
- Настраиваемый размер буфера при записи в журнал консоли (файл log.lst).
- Рикошет бомб от поверхности такой же как в патче 4.09.
- Исправлено отображение воздушных фильтров для самолётов Bf.109 на пустынных картах.
- На самолёте МБР-2 исправлена анимация при повреждении открытого фонаря.
- На самолёте Ki-27 исправлено отображение бомбодержателей в миссии.
- На самолёте P.11С исправлено отображение бомбодержателей в миссии.
- Некоторым парашютным контейнерам устранили вращение после сброса
- в кокпитах стрелков добавлена функция точного перемещения оружия. При перемещении указателя мыши на 1-2 пикселя оружие перемещается более точно (и соответственно медленнее), при более сильных перемещениях мыши оружие перемещается также как и прежде.
- Ограничены перемещения сеток прицелов стрелка на самолёте He-177A3 при перегрузках
- Оптимизация времени загрузки для очень больших файлов миссий
- Добавлено комплексное обновление всех дефолтных объектов из папки Car (автомобили, броневики, мотоциклы и т.п.). В основном выполнено обновление текстур, добавлен зимний камуфляж, частично поправлено 3D – теперь увеличена и стандартизирована дистанция прорисовки этих объектов, также для этих объектов выполнены работы исключающие переполнение видеобуфера при отрисовке больших групп одинаковых объектов.
- Ju52G4e Добавлено использование файла Customization.ini. Позволяет управлять видимостью и вариантом окраса обтекателей шасси, привязывать к дефолтному или пользовательскому скину подходящий ему по цвету обтекатель шасси.
- Ju52G4e и Ju52G5e полная замена скинов, включая зимние и пустынные
- Все самолёты использующие файл Customization.ini теперь отображают изменения 3D-модели заданное данным файлом в окнах настройки вооружения быстрого редактора, и в полном редакторе на вкладках обзора редактируемого самолёта.
- Исправление. Обработка файлов Customization.ini на всех используемых самолётах теперь допускает пустые строки и ключевые слова summer, winter, desert (там где доступен такой камуфляж)
- В файл конфигурации conf.ini в секцию [game] добавлен отладочный параметр DebugCustomization. При включении этой отладочной опции (DebugCustomization=1) при выборе скина самолёта в консоль будет печататься название скина и соответствующее ему значение хэша этого скина. Данные параметры используются только в самолётах имеющих файл конфигурации Customization.ini

Daidalos Team выражают благодарность бета-тестерам и пользователям, которые

нашли время и силы, чтобы найти и описать некоторые досадные ошибки.

Отдельное Большое Спасибо всем, кого забыли упомянуть!

© 2022 1C. Все права защищены.

© 2022 1C:Maddox Games. Все права защищены.

© 2022 Daidalos Team. Все права защищены.