



Serveri löytyy Multiplayer-listalta nimellä **Finnish VirtualPilots - Dynamic War**.

## Perusajatus

Serveri on täysin realistinen eli et näe kone- etkä GPS-ikoneita. Konevalikoima on semihistoriallisesti vaihtuva konevalikoima (rolling plane set).

Pelissä ja tässä ohjeessa osapuolet ovat siniset = Saksa liittolaisineen eli akselivallat punaiset = Neuvostoliitto liittolaisineen eli liittoutuneet.

Kartalla sinisten kartanreuna on läntinen ja punaisten kartanreuna on itäinen."News From the Front" osassa mainitaan missä rintama liikkui ja kuinka paljon, jos liikkui.

Pelin henki lyhyesti niille, jotka eivät viitsi lukea serverin pitkää ohjetta.

**Unohda pisteet omat ja vieraat! Niiden sijasta lennä ja nauti.**

1) Ammu/pommita vihollisen puolustuslinjoja, laivoja ja varikoita eteläisellä ja pohjoisella sektorilla (#1 ja #2).

2) Tehtävän loppuessa (=aika tai >75% vihollisen varustuksista tuhottuna) ohjelma "laskee" kuinka paljon tuhoa kumpikin osapuoli on toisilleen aiheuttanut. Tuhot lasketaan sektoreittain ja lopputulos määrää kuinka paljon maata toinen osapuoli viholliseltaan valloittaa. Jos tuhojen määrä on sama, niin lopputulos on tasapeli. Ts. sektoreita käsitellään yksilöllisesti.

3) Taistelu jatkuu, kunnes toinen osapuoli valtaa koko kartan -> Voitto! -> Kartta palautuu alkuasetelmaan ja uusi taistelu alkaa. Te, jotka haluatte vain nopeasti ampumaan välittämättä pelin yksityiskohdista ja taktisista hienouksista, voitte lopettaa lukemisen tähän. Te, jotka viitsitte lukea ohjeen loppuun, saatte paljon arvokasta taustatietoa. Kokonaisuuden ymmärtäminen auttaa voittamaan sodan ei pelkästään yksittäistä taistelua. Lukemalla säästyt monelta kysymykseltä ja ihmettelyn aiheilta.

Taistelussa on yksinkertainen tavoite:

a) Tuhoa vihollisen yksiköt! Se mitä tuhoat, pysyy tuhottuna tehtävän loppuun saakka.

b) Rintamalinja liikkuu tehtävien välissä sen perusteella, mikä kunkin sektorin kohteiden kunto on tehtävän lopussa.

c) Seuraava tehtävä generoidaan tuloksen perusteella. Lähtötilanteessa kartta on jaettu likipitäen puoliksi sinisten ja punaisten kesken. Etulinjassa on eteläinen ja pohjoinen sektori eli taistelualue. Kummallakin taistelualueella ovat vastakkain etulinjan taisteluyksiköt (troops) ja (tanks). Hieman kauempana etulinjasta ovat kummankin puolen tykistöyksiköt (artillery). Yksiköiden sisällä eri objektien sijainti toisiinsa verrattuna vaihtelee satunnaisesti. Etulinjan varikot (front depot) sijaitsevat kauempana etulinjasta. Kaikkein kauimpana sijaitsevat takalinjan eli selustan varikot (rear depot).

Kummankaan puolen ei kannata sokeasti keskittyä hyökkäämiseen. Omien yksiköiden suojaaminen on erittäin tärkeää. Varikot (depot) näkyvät kartalla.

Lentokentät: **Vihollisen lentokentät eivät ole maaleja. Älä hyökkää!** Niitä puolustaa raskas ja haavoittumaton ilmatorjunta!

Etulinjan lentokentät sijaitsevat 10-20 km etäisyydellä taistelualueesta. Kentillä on hävittäjiä ja rynnäkkökoneita. Selustan konevalikoimaan kuuluu myös pommikoneet. Konevalikko näkyvät kenttäkohtaisesti. Lentokentät vaihtavat puolta rintamalinjan siirtyessä.

**Lentokenttien koneiden lukumäärä ja täydennys:** Kullakin kentällä on kenttähangaari, jossa säilytetään kentällä olevat koneet. Hangaariin mahtuu 70 lentokonetta. Jokainen kenttähangaarista kentälle ottamasi kone vähentää lukumäärää yhdellä ja jokainen onnistunut laskeutumisesi lisää kentän koneiden lukumäärää yhdellä. Kun hangaari on tyhjä, kentältä ei saa konetta. Konetäydennyksestä huolehtiminen on taistelun jatkumisen kannalta tärkeää.

Kentän konetilanne näkyy chattiruudussa, kun nouset ilmaan tai laskeudut. ”Kartta” eli käytännössä ohjelma täydentää hangaaria uusilla koneilla. Kenttäkohtaisen konetäydennyksen aikaväli riippuu kartan reunan ja kentän välisestä etäisyydestä. Taistelun siirtyessä kauemmaksi omalta alueelta (kartan reunasta), sen harvemmaksi automaattinen täydennys muuttuu.

Voit nopeuttaa konetäydennyksiä lentämällä ns. supply koneita (supply airstart-> lentokenttä). Yksittäisiä täydennyksiä voit lentää myös koneilla, joilla lähdet lentoon selustan (rear) kentiltä.

**Tehtävien kierto:** Seuraava tehtävä generoidaan, kun edellinen loppuu. Teoriassa sota jatkuu samasta tilanteesta kuin se päättyi hetki sitten, tai sitten ei. Pelaajan kannalta ilmeisen yhdentekevää.

Vuodenaika vaihtuu joka toisessa tehtävässä (kesä- kesä; syksy, syksy; tal-vi, talvi jne.). Keli vaihtelee surkeasta hienoon. Tämä näkyy statsisivulla <http://stats.virtualpilots.fi:8000/en/faq/> ja myös tehtävän briiffissä.

**Voitto:** Kun toisella puolella on vain yksi kenttä jäljellä, voitto on tosiasia. Tämän jälkeen kartta palautuu alkuasetelmaan. Konevalikoima (rolling plane set): Rullaava konevalikoima perustuu karkeasti koneiden historialliseen esiintymiseen itärintamalla.

**Tehtävien mittakaava:** Temurin käsittämättömän suuren työn ja vaivan ansiosta käytössämme on huikean suuri maa-alue tieverkkoineen.

**Serverin säännöt:** Kyseessä on armoton sotaserveri eli vihollisen tappamiseksi saa käyttää lähes kaikkia temppeja.

Herrasmiessäännöt ovat kuitenkin voimassa eli

-Laskuvarjon varassa olevan vihollisen ampuminen on kielletty.

-Muiden pelissä olevien ihmisten loukkaaminen kirjoittamalla tai puhumalla on kielletty.

-Järjestelmä seuraa myös oman puolen koneiden ja maakohteiden tuhoamista. Jos pelaajan toiminta on tahallista ja toistuvaa, häntä rangaistaan asiasta. Jos koet joutuneesi moisen huonon käyttäytymisen uhriksi, lähetä sähköpostia Untamolle tai Temurille osoitteella: "gameserver(at)virtualpilots(dot)fi".

Serverin asetukset:- inhorealistenten eli ei helpotuksia- ei kone- eikä karttaikoneita. Ei aseistus/varustus-rajoituksia (pääasiassa, joitain RPS rajoitteita) jossa RPS = Rolling Plane Set = rullaava konesetti

Statistiikka sivu:<http://stats.virtualpilots.fi> Discord server sisäänkirjautumislinkki: Puhe- ja kirjoitusohjelma pelaajille:<https://discord.gg/npbn6TN>Chat komennot (Vihje: Kirjoita vain omille. Turha paljastaa vihuille, mitä on mielessäsi eli muista Ctrl+ enter)

”<t”– Jäljellä oleva tehtävä aika ”<s” näyttää kummankin sektorin tilanteen eli kuinka paljon prosentteina etulinjan yksiköistä, tykistöä, huoltosaattueista, etulinjan ja selustan varikosta on **ehjiä**.

Chat takaisinkytkentä:Järjestelmä rekisteröi ja reagoi kaikkeen mitä teet. Kun otat koneen, järjestelmä kertoo, kuinka monta konetta jäi jäljelle hangaariin.Pieni varaus: vaikka serverillä pyörivän tehtävän suunnittelijat tekevät parhaansa, niin jotain voi mennä pieleen. Jos havaitset jotain toimimattomuutta tai epäloogista, niin ilmoita niistä osoitteella:"gameserver(at)virtualpilots.fi.

Tervetuloa serverille.Teksti vastaa pääpiirteittäin Untamon kirjoittamaa englanninkielistä peliohjetta.

Translaation by Kippari