



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

Serveri on täysin realistinen eli ei koneikoneita eikä GPS-ikonia.

Ei muita aseistusrajoituksia kuin semihistoriallisesti vaihtuva konevalikoima (rolling plane set).

## Perusajatus

Tuhoa kohteen lähintä tehdasta, jotta sen antama huolto viivästyy ja tuhoa sen jälkeen lähin depotti.

Ammu ja/tai pommita tankkitukikohtaa jolloin tankit alkavat hyökätä.

Taistelun tulos ratkeaa 30 minuutin jälkeen: rintamalinja siirtyy seuraavalle vyöhykkeelle seuraavassa tehtävässä.

Jatka hyökkäystä, kunnes taistelu saavuttaa vihollisen lentokentän: kyseinen kenttä on vallattavissa kun siinä lukee ”Close and capture”.

Viholliskenttää on pommitettava ja ammuttava, kunnes se menee kiinni ja kartalle ilmestyy teksti ”Closed”.

Kyseinen kenttä vallataan viemällä sinne laskuvarjojääkärit. Valitse allaolevasta konevalikosta yksi kone ja laskeudu sillä onnistuneesti suljetulle (closed) viholliskentälle ja lopeta lento normaalisti. Ju-52:lla voit myös pudottaa laskuvarjojääkärit lähelle kentän keskustaa. Punaisilla on eri koneet, mutta periaate on sama.



Toista hyökkäystä tukikohta tukikohdalta ja kenttä kentältä, kunnes koko kartta on omien hallussa. Siitä seuraa voitto ja kartta resetoituu eli taistelu alkaa uudestaan alkuasetelmasta.

# 1. Koneiden omistaminen

Jokaisen lentokentän lentokoneiden omistajuus jakaantuu kahteen osaan:

- Kullakin kentällä on kenttähangaari, jossa säilytetään ostettavissa olevat koneet. Hangaariin mahtuu enintään 50 lentokonetta. Jokainen kenttähangaarista ostettu kone vähentää lukumäärää yhdellä.
- Lentäjällä on kullakin kentällä henkilökohtaisessa hangaarissa omat koneet. Henkilökohtaisen hangaarin konemäärä ei vaikuta kentän hangaarissa olevien koneiden lukumäärään.

## 2. Palkitsemisjärjestelmä (Award system)

Jokaisella koneella on hintalappu. Ensimmäisellä tasolla eli Tier 1:n hintalapun arvo on 0 pistettä. Näihin ilmaisiin koneisiin kuuluu Tier 1 -taistelukoneiden lisäksi kuljetuskoneet joita ovat seuraavat: täydennyskoneet (supply) korjauskoneet (repair) ja laskuvarjojääkärien kuljetuskoneet (paras).

Koneen suorituskyky määrää tason, mikä puolestaan määrää koneen hinnan. Lähtökohta eri tasojen hinnoittelulle on seuraava:

- Tier 1: 0
- Tier 2: 50
- Tier 3: 100
- Tier 4: 175
- Tier 5: 300
- Tier 6: 550
- Tier 7: 1000

Koneiden todellinen hintalappu eli pistemäärä määräytyy matemaattisesti. Laskennan perustana on serverillä olevien omien ja vihollisen lentäjien keskinäisen lukumäärällisen tasapainon kuutiojuuri. Esimerkki: punaisilla 1 lentäjä ja sinisillä 10 lentäjää. Kuutiojuuri  $1/10 \sim 0,46$  -> punaiset saavat 54%:n alennuksen listahinnasta ja kääntäen sinisten on maksettava 215% omista koneistaan (kuutiojuuri  $10/1 \sim 2,15$ ).

Nähdäksesi koneen tämän hetken käyvän hinnan kirjoita chattiruutuun komento <cost. Komennolla saat näkyviin vallitsevan hetken hintalapun eri tasoille sekä tason, mille kukin kone sillä hetkellä kuuluu.

Ostaessasi koneen se poistuu lennettäväksi kyseisellä lentokentällä olevasta kenttähangaarista. Jokaisella koneella on tyyppi ja sijainti. Ostamasi kone siirtyy omaan hangaariin.

Niin kauan, kun konetta ei ole tuhottu, se on käytössäsi. Komennolla <planes saat selville sekä koneidesi kokonaismäärän että kuinka monta ostettua konetta sinulla on ja millä kentillä ne ovat.

Kerrytät pistepottiasi sekä ilmavoitoilla että tuhoamalla maakohteita ja laskeutumalla tehtävän jälkeen oman puolen lentokentälle. Pistemäärä riippuu sekä siitä minkä tasoisella koneella itse lennät että minkä tasoisen viholliskoneen ammut alas. Jos ammut esim. I-16:lla alas Me 262:n, niin ansaitset paljon pisteitä. Jos taas ammut 262:lla alas I-16:sta et ansaitse käytännöllisesti mitään. Ansaittu pistemäärä eri tasojen kesken on seuraava:

Tasoerot (Tier): -6 = 10 pistettä, -5 = 25 pistettä, -4 = 40 pistettä, -3 = 55 pistettä, -2 = 70 pistettä, -1 = 85 pistettä, 0 = 100 pistettä, 1 = 133 pistettä, 2 = 167 pistettä, 3 = 200 pistettä, 4 = 233 pistettä, 5 = 267 pistettä ja 6 = 300 pistettä.

## Muut pisteet

- vihollisen maakohteen tuhoaminen: 50 pistettä
- vihollisen kuljetuskoneen tuhoaminen (supply, paras ja repair): 150 pistettä
- tehdaskorttelin tuhoaminen: 100 pistettä/kortteli (block)

Tehdaskortteleiden tuhoamisesta ansaittavat pisteet eroavat muiden maakohteiden tuhoamisen tuottamista pisteistä koska tehdaskorttelin tuhoaminen on paljon kovemman työn takana kuin yksittäisen it-pesäkkeen tai tankin tuhoaminen.

## Oman puolen tehtävät:

- täydennyslento (supply): 150 pistettä
- lentokentän korjaus huoltolennolla (repair): 500 pistettä
- tehtaan korjaus huoltolennolla (repair): 250 pistettä
- viholliskentän kaappaus kuljetuskoneella (paratroops): 500 pistettä

Luvut on saatu aikaan hyvin tieteellisellä menetelmällä eli vedetty hatusta. Jos sinulla on hyvin perusteltuja muutosehdotuksia, niin kerro niistä. Muutoksia ainakin harkitaan.

**Pelin henki tiivistettynä: Tapa vihollinen - tuo kone kotiin - ansaitset palkitsemispisteitä - käytä ne hyväksesi ja ”osta pisteillä” paremmat koneet. Ennen kaikkea lennä oma koneesi takaisin kotiin!**

## 3. Viholliskohteiden tuhoaminen ja valtaus

Kartalla on useita lentokenttiä, jotka jakaantuvat tasan Saksan (tästä eteenpäin sininen) ja Neuvostoliiton (tästä eteenpäin punainen) kesken eli 50% kummallakin. Lentokenttien välissä on taisteluvyöhykkeet (tankkitukikohdat ja meritaistelut).

Valitse puolesi ja aloita taistelu hyökkäämällä joko tankkitukikohtiin tai niitä vastaavaan meritaisteluun (Naval battle). Maatukikohdat eli baset koostuvat panssarivaunuista, ilmatorjunnasta, tykeistä, korsuista, polttoainetankeista ja ammuksista.

## Maataistelu

Maalla punaisessa tankkitukikohdassa on 26 kpl maakohteita seuraavasti:



Kun 50% vihollisen maapuolustuslinjasta (tukikohdasta) on tuhottu, omat virtuaaliset tankit aloittavat hyökkäyksen omalta puolustuslinjalta. Taistelun kestänyt 30 min. ohjelma laskee kummankin osapuolen tukikohdan tuhoutumisasteen. Tuhoutumisasteiden keskinäinen matemaattinen vertailu ratkaisee tämän yksittäisen taistelun lopputuloksen.

Toisin sanoen vertailussa on omasta tukikohdasta hyökkäävien tankkien kyky murtaa puolustavan tukikohdan tankkien puolustus ja kääntäen eli oma puolustus hyökkääjään kykyä vastaan. Vertailusta johtuen ei voi vain yltiöpäisesti hyökätä. On myös muistettava puolustaa omia tukikohtia.

### **Maataisteluun liittyvä hälytysviesti.**

Kun maa- tai merikohteen kimppuun hyökätään (poislukien lentokentät), se lähettää n. 30 sekunnin viiveellä avunpyyntöviestin. Viesti näkyy näytöllä sekä chattiruudussa.

### **Meritaistelu**

Meritaistelu (Naval battle) toimii samalla logiikalla kuin maataistelutkin eli tuhoa tarpeeksi monta laivaa, niin taistelun ratkominen lähtee käyntiin.

#### **Meritaistelussa on seuraavat laivat:**

- torpedovene 4 kpl
- sukellusvene 2 kpl
- hävittäjä 2 kpl
- maihinnousualus 2 kpl
- rahtilaiva 1 kpl
- tankkeri 1 kpl

Merihuollon depotin nimi on Naval convoy. Se huoltaa omia tankkitukikohtia ja lentokenttiä samoin kuin depotit maalla. Merihuolto toimii ja sitä huolletaan samalla periaatteella kuin maalla olevia depotteja ja tehtaita.

Saattuetta (convoy) puolustaa 3 hävittäjää. Saattueen rahtilaiva ja kaksi tankkeria huoltavat omia joukkoja. Tuhoamalla rahtilaiva ja tankkerit saattue menee ”kiinni”.

Kun voitat yksittäisen taistelun, voitat samalla lisää aluetta eli rintamalinja siirtyy vihollisen suuntaan. Jatka hyökkäystä. Voitettuasi riittävästi taistelualueita saavutat vihollisen lentokentän.

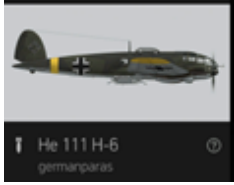
Kun kartalle tulee teksti: ”*Close and capture airfield*” eli sulje ja valloita kenttä, se on merkki, että voit aloittaa kentän valtauksen. Hyökkää kentälle ja tuhoa sen maamaalit eli ilmatorjunta, hangaarit, tutka, paikallaan olevat lentokoneet, polttoainesäiliöt, ammuskorsut, ajoneuvot jne.

**Vihje: Tuhoa ensin kentän tutka.** Ilman tutkaa oleva vihollinen ei näe mistä päin tulet tai missä kentän lähialueella olet eli se menettää etulyöntiasemansa. Tilanne on sama itselle, jos vihollinen tuhoaa oman tutkan. Jos on mahdollista, niin tällöin kannattaa lentää repair-kone omalle kentälle.

Kun vähintään 80% kentän maakohteista on tuhottu, kenttä menee kiinni (kartalla lukee ”closed”). Kun kenttä on kiinni, siltä ei voi kukaan nousta ilmaan. Kun yksittäinen maakohta tuhoutuu, samalla hetkellä käynnistyy sen yksilöllinen ajastin. Ennalta määritellyn ajan jälkeen kohde ikään kuin syntyy uudestaan kohteeseen ts. se aktivoituu (spawn) uudestaan.

Suljettu kenttä aukeaa käyttöön, kun tuhoutuneita kohteita aktivoituu niin paljon, että tuhojen kokonaismäärä painuu alle 80% rajan.

Kun kenttä on suljettu (closed), hyökkääjä valloittaa kentän tuomalla kentälle laskuvarjojääkärit kuljetuskoneella. Niitä ovat He-111, Ju-52 ja Pe-2. Konetunnukset ovat "germanparas" ja "russianparas". Alla esimerkki sinisestä kuljetuskoneesta.



Onnistuneen valloituksen ehtoina ovat, että sekä laskeutuminen onnistuu ilman merkittäviä vaurioita että lennon saa lopetettua kentällä (finish flight).

**Vaihtoehtoinen** tapa on tuoda jääkärit kohteelle Ju-52 kuljetuskoneella ja pudottaa ne laskuvarjolla kentälle. Jääkäreistä pitää laskeutua elävänä kentälle 10/12 kpl. Tässäkin tapauksessa koneella kannattaa laskeutua kentälle.

Onnistuneen valtauksen osoittava teksti (captured) ilmestyy kartalle noin 40 sekunnin kuluessa.

**Selvyyden vuoksi:** Kentän **viereinen taistelualue pitää voittaa ja lentokenttä pitää sulkea** ennen kuin sen voi vallata. Kentän voi tuki sulkea ensin eli ennen kuin viereinen taistelualue on voitettu, mutta taistelu alueesta on myös voitettava ts. **molemmat** tehtävät on voitettava ennen kuin valloitus onnistuu.

Depotit on linkitetty viereisiin tankkitaisteluihin tai lentokenttiin. Depottia lähimmän tankkitaistelun voitto tai lentokentän valtaus tarkoittaa myös depotin valtausta. Tehtaat puolestaan on linkitetty lähimpään lentokenttään, joten tehdas vallataan samalla kuin kenttäkin.

## 4. Korjaus (repair)

Kun kenttä on suljettu, puolustaja saa tuoda korjauskoneen eli laskeutua kentälle kuljetuskoneella, jonka tunnus on "repair". Kuvassa on esimerkkinä Ju 52. Punaisilla on omat kuljetuskoneet.



Kone tuo onnistuneella laskeutumisella sekä pioneereja että varusteita, joilla korjataan pienehkö määrä varustusta. Parhaimmillaan kenttä aukeaa saman tien. Ju 52:lla ei tarvitse laskeutua, vaan siitä voi pudottaa huoltokanistereita laskuvarjolla samalla vaikutuksella.

Kun kenttä on vallattu ja riittävästi maakohteita on aktivoitunut, kenttä aukeaa ja vaihtaa puolta eli se on hyökkääjän käytössä. Prosessi on täysin automaattinen ja dynaaminen. Kun seuraava tehtävä alkaa hävinnyt puoli voi vallata kentän takaisin, jos se voittaa kentän viereisen maataistelun. Peli voi aaltoilla tyylisiin valtaus/takaisinvaltaus määrättömästi edestakaisin yhden kentän lähistöllä.

Tehtävässä on sekä täydennys- että korjauskäytännöt. Tehdasalueilla (fa= factory) olevien maakohteiden staattinen aktivoitumisaika on 48 tuntia. Varikkoalueiden (d= depot) maakohteiden aktivoitumisaikaan vaikuttaa etäisyys lähimpään tehtaaseen. Kaikkien muiden maakohteiden aktivoitumisaika riippuu etäisyydestä lähimpään omaan tehtaaseen tai varikkoon.

Tämä tosiasia kannattaa pitää mielessäsi suunnitellessasi hyökkäystä joko lentokentille tai tankkitukikohtaan, koska useimmiten on lähes mahdotonta tuhota kumpaakaan, jos et tuhoa varikkoa (debot) ensin!

### **Tehtaiden korjaus:**

Nouse ilmaan korjauskuljetuskoneella (repair) ja lennä ja laskeudu korjattavaa tehdasta lähimmälle lentokentälle. Lähtökentän on oltava muu kuin tehtaan viereinen laskeutumiskenttä.

Laskeutumiskentän on oltava auki. Onnistunut kuljetuslento korjaa tehtaasta yhden korttelin. Jos kenttä on kiinni, niin onnistunut laskeutuminen korjaa kenttää, ei tehdasta.

## **5. Huolto (supply)**

Tehtaat täydentävät automaattisesti kenttähangaareita eli ne toimittavat kentille uusia koneita. Toimitusten aikaväliin vaikuttaa kentän etäisyys lähimmästä tehtaasta. Ts. mitä kauempana omasta tehtaasta taistelu riehuu, sen niukemmin koneita kentille tulee.

Voit myös täydentää kenttähangaareita lentämällä täydennyslentoja kuljetuskoneilla, joiden tunnus on (supply). Kummankin tavan täydennys on enintään 10 konetta kerralla. Riippumatta täydennystavasta, kenttähangaarissa on enintään vain 50 lentokonetta.

### **Täydennyslentojen tuottama henkilökohtainen pistemäärä lasketaan seuraavasti:**

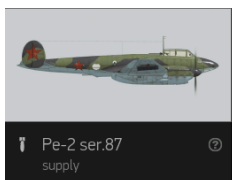
- Jos kenttähangaarin koneiden määrä on 50% tai vähemmän enimmäismäärästä, ansaitset täydet pisteet.
- Jos täydennys on 50-100 % enimmäismäärästä, ansaitsemasi pisteet pienenevät lineaarisesti.
- Jos kenttähangaarissa on jo valmiiksi 50 konetta, ansaitset lennosta 0 pistettä.

Käytä harkintaasi ja lennä täydennyksiä, kun ne kannattavat.

Kun ostat kenttähangaarista koneen, oman puolen lentäjät saavat chatiin päivitetyn tiedon hangaarin konetilanteesta. Viesti tulee 10 koneen välein. Kun koneiden määrä putoaa alle 10:n, jokaisesta ostetusta koneesta tulee viesti ”tuo täydennystä niin nopeasti kuin mahdollista” (bring supply ASAP). Sama viesti toistuu, kun kenttähangaari on tyhjä koneista.

Jos kenttähangaari pääsee tyhjenemään, niin edes Tier 1 -koneita ei saa käyttöön. Ainoat koneet, joilla kentältä voit lentää, ovat jokaisen henkilökohtaisessa hangaarissa olevat koneet. Edellä mainituista syistä täydennyslennot ovat oman puolen kannalta tärkeitä.

Kuvassa Neuvostoliiton kuljetuskone.



Kuljetuskoneet ovat takalinjojen kentillä sekä ilmastarttipisteessä.

## **6. Oman koneen siirtolento (Ferrying)**

Voit siirtolentää oman ostamasi koneen yhdeltä kentältä toiselle ts. nouse ilmaan ja laskeudu toiselle kentälle. **Varoitus:** Jos vihollinen valloittaa kentän, johon olet varastoinut koneistasi parempien

päivien varalle, menetät ne viholliselle sotasaaliina. Joten käytä harkintaa, ettet siirtolennä ja menetä koneitasi tyhmyyksissäsi!

Pelissä voi käydä ja joskus käy, että kenttä, jossa sinulla on ostamasi kone, ei olekaan aktiivinen käynnissä olevassa tehtävässä. Voit kuljettaa koneesi aktiiviselle kentälle kirjoittamalla chatkäslyn <b>ferry ja toimimalla sen mukaan.

## 7. Voitto (victory)

Kun kaikki kartan kentät yhtä lukuun ottamatta ovat toisen osapuolen hallussa, niin kyseinen puoli voitti sodan eli kartan. Viimeistä kenttää ei tarvitse vallata. Häviöjä joutuisi nousemaan ilmaan kentältä, joka on hyökkäyksen alla eikä häviäjällä ole mahdollisuutta käyttää muuta kenttää puolustautumiseen. Voiton jälkeen kartta palautuu alkutilaan ja sota alkaa uudestaan.

## 8. Varoitus

Jos valitset kentällä koneen, johon sinun pisteesi eivät riitä ja aloitat lähtövalmistelut, saat chatin kautta englanninkielisen varoitusviestin. Jos nouset ilmaan, serveri potkaisee sinut pihalle.

## 9. Lentokonevalikoiman vuorottelu 8.10.2018 (Rolling plane set)

Planeset 1						Planeset 2						Planeset 3								
Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7	
bf109e7	mc202s8	bf109f4	bf109g2	fw190a3	fw190a5								i16l24shvak	p40e1	lagg3s29vyash	la5s8	la5s8f	la5fns2		
ju87d3	bf109f2	ju88a4	bf110g2	bf109g4	bf109g6								pe2s35	lagg3s29	yak1s69	spittfiremkvb	yak1s127			
he111h6	bf110e2												i2m41	il2m41vya23	pe2s87	p39f1				
														mig3s24		yak7bs36				
Planeset 2						Planeset 3						Planeset 4								
Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7
bf109e7	ju88a4	bf109g2	fw190a3	fw190a5		bf109g14	i16l24shvak	lagg3s29vyash	la5s8	la5s8f	la5fns2		spittfiremkvb	yak1s127						
mc202s8	bf109f4	bf110g2	bf109g4	bf109g6			p40e1	yak1s69	spittfiremkvb	yak1s127				lagg3s29	pe2s87	p39f1				
bf109f2	hs129b2mk103						lagg3s29	pe2s87	p39f1					mig3s24	il2m42	yak7bs36				
bf110e2							i2m41vya23							pe2s35						
ju87d3																				
he111h6																				
Planeset 3						Planeset 4						Planeset 5								
Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5	Tier 6	Tier 7
bf109e7	bf110g2	fw190a3	bf109g6		bf109g14		i16l24shvak	la5s8	la5s8f	la5fns2		spittfiremkvb	yak1s127							
mc202s8	bf109f4	bf109g4	fw190a5				p40e1	spittfiremkvb	yak1s127					lagg3s29vyash	p39f1					
bf109f2	bf109g2						lagg3s29	yak7bs36						mig3s24	yak1s69	il2m43				
bf110e2	he111h16						i2m41vya23							il2m42						
hs129b2mk103														pe2s35						
ju88a4																				
ju87d3																				
he111h6																				

Vuorottelu perustuu karkeasti koneiden ensiesiintymiseen rintamalla. Kummankin puolen koneet ovat suurin piirtein vertailukelpoisia keskenään. Simulaattorin tekijöiden vaikutus koneisiin tai koneiden olemassa oloon ja niiden ominaisuuksiin ovat asioita, johon serverin ylläpitäjät eivät voi suoraan vaikuttaa.

Konevalikoima vaihtuu kerran viikossa. Tällä hetkellä käytössä on 3 erilaista konevalikoimaa. Ohjeet, miten saat tietää käytettävissäsi olevat koneet eli ”planes”, ovat Chat komennot osiossa alempana.

## 10. Pistepussin käyttö

### 1. Sinulla on liian vähän pisteitä

Jos sinulla ei ole riittävästi pisteitä koneen ostamiseen, sinua varoitetaan chatissä etkä voi nousta ilmaan kyseisellä konetyypillä. Jos silti nouset, niin serveri potkaisee sinut ulos. Vaihtoehtosi ovat joko lentää huoltolento (supply) pisteiden keräämiseksi tai lentää tason 1 koneilla.



## 2. Sinulla on jo kone

Kun olet hankkinut riittävästi pisteitä uusiin koneisiin kentälle, josta haluat lähteä lentoon, niin lähde ilmaan tekemään sankaritekoja. Voit myös siirtolentää oman koneesi toiselle kentälle.

## 11. Konevalikoimien vuorottelu ja koneiden pysyvyys

Koneiden pysyvyys käytössäsi tarkoittaa seuraavaa. Kun laskeudut jollekin kentälle, kone odottaa kyseisellä kentällä, kunnes lennät sen uudestaan pois. Kun koneiden vuorottelu vaihtuu viimeisestä ensimmäiseen ”kattaukseen”, huomaat tosiasian, että kone ei enää olekaan käytettävissäsi. Onneksi hätä ei ole tämän näköinen, vaan kone palaa käyttöösi, kun rotaatio jatkuu jälleen.

## 12. Pakkolasku (ditching), laskuvarjohyppy (bailing out), kuoleminen (death) ja vangiksi joutumien (captured)

- **Jos teet onnistuneen pakkolaskun tai hyppäät laskuvarjolla maastoon etkä jää sotavangiksi, saat 20 % lennolla ansaitsemistasi pisteistä.**
- **Jos teet onnistuneen pakkolaskun (ditch) oman puolen kentälle, ansaitset 50 % pisteistäsi etkä menetä konettasi.**
- **Jos kuolet tai jäät sotavangiksi, menetät 66 % kaikista pisteistäsi.**

Omalla puolella rintamalinjaa onnistunut pakkolasku ja hyppy ovat sotavankeuden kannalta riskittömiä. Jos tekee pakkolaskun tai hyppää rintamalinjan päällä eli lähimmän oman ja vihollisen tukikohdan puolivälissä pakomahdollisuus on 100%. Jos tekee kumman hyvänsä vihollisen tukikohdan, kentän tai tehtaan välittömässä läheisyydessä pakomahdollisuus on 0%.

Selvitysmahdollisuudet kasvavat etäisyyden vihollistukikohtiin kasvaessa. Jos laskeutuu viholliskentälle, joutuu automaattisesti sotavangiksi ilman vaihtoehtoja, paitsi jos kuljettaja laskuvarjojääkäreitä ja kentän valtaus on mahdollista.

## 13. Tehtävän skaalaus eli mittakaava (Mission scale)

Palvelimen koko on valtava ja siinä on kokonaisuudessaan 30 lentokenttää, 109 tankkitaistelua, 10 tehdasta ja 16 varikkoa (depottia).

Kohteiden suuren kokonaismäärän takia niiden lukumäärää tehtävässä on pakko rajoittaa toiminnallisten ongelmien välttämiseksi. Kokonaisuudesta aktivoidaan vain ne kohteet, jotka kulloinkin ovat tarpeen sodan kannalta.

Tehtävien koko pidetään riittävän pienenä valitsemalla satunnaisesti enintään kaksi tankkitukikohtaa / meritaistelua, enintään kolme depottia per puoli, ja enintään yhden tehtaan per puoli. Jos tankit ovat liikkeellä tai lentokenttä on vallattavissa (kts. 2. Viholliskohteiden tuhoaminen ja valtaus) ja tehtävän aika päättyy, kyseiset kohteet ovat automaattisesti mukana seuraavassa tehtävässä.

## 14. Tehtäväkierto (Mission cycle)

Normaalisti tehtävät kiertävät n. kuuden tunnin jaksoissa (aamuhämärä - keskipäivä/iltapäivä - iltahämärä). Jakson päättyessä tehtävän tilanne tallennetaan, joten teoriassa tehtävien uudelleen lataus ei nolaa kartan tilannetta vaan taistelu jatkuu siitä mihin se jäi. Vuodenaika vaihtuu aina kahden



tehtävän jälkeen (2 x kesä – 2 x syksy -2 x talvi jne.). Sään eli pilvet, tuulet, sateet jne. ohjelma arpoo uusiksi jokaiseen tehtävään.

Kun toinen osapuoli voittaa tankkitaistelun, taistelu ei jatku samasta pisteestä välittömästi. Sen sijaan taistelu jatkuu kyseisestä pisteestä seuraavassa tehtäväkierrossa, mikäli ko. tankkitaistelu poimitaan seuraavaan tehtävään. Niinpä voittaessasi yhden taistelun, siirry seuraavaan mahdolliseen (viereiseen) kartalla näkyvään taisteluun. Vaikka tehtäväaika olisi vielä jäljellä, kun kaikki kartalla näkyvät taistelut on voitettu, tehtävät vaihtuvat ja pääset jatkamaan sotaa uusilla taisteluilla.

## 15. Motitus (Motti tactics)

Kartan mittakaava sekä vaihtoehtoiset hyökkäysurat mahdollistavat vihollisen motittamisen. Jos pystyt motittamaan vihollisen, objektien huolto ei toimi eli tuhottu objekti ei aktivoidu uudestaan. Maakohteiden lopullinen tuhoaminen ja tukikohtien valtaus muuttuu hyvin paljon helpommaksi.

## 16. Kartan havainnollistaminen (Map situation visualization)

Kartalla olevan rintaman havainnollistamiseen käytetään sekä rintamalinjaa että sinisiä, punaisia ja mustia viivoja lentokenttien, tehtaiden ja tankkitukikohtien välillä. Sininen on akselivaltojen ja punainen on liittoutuneiden ja musta on ei kenenkään maan. Värit kuvaavat mahdollisia etenemisurina, joissa taistelut voivat syttyä.

Esimerkki: Tankkitukikohdat ovat aina pareittain (1 sininen vastaan 1 punainen). Niiden välillä käydään taistelu ”näkyvässä” niin kuin kohdassa **2. Viholliskohteiden tuhoaminen ja valtaus** on kuvattu.

Taistelusta lähtee kaksi mustaa viivaa erisuuntiin. Kohdassa, jossa viivan väri muuttuu (useimmiten myös viivan suunta muuttuu), siirrytään seuraavaan tehtävään. Tehtävä voi liittyä uuteen tankkitaisteluun tai lentokenttään.

Jos musta viiva yhdistää tankkitaistelun läheiseen lentokenttään, kenttä muuttuu vallattavaksi, jos hyökkääjä voittaa tankkitaistelun. Jos tankkitaistelun ja kentän välillä on sinistä tai punaista viivaa, niiden välissä on vielä käytävä tankkitaisteluja.

Palvelimemme on kytketty [il2missionplanner.com](http://il2missionplanner.com):iin. Karttavisualisaatio löytyy täältä:

<http://il2missionplanner.com/#virtualpilotsfi>

## 17. Serverin säännöt (Server rules)

Serverimme on sotaserveri, jossa ei ole varsinaisia sääntöjä sotarikokset pois lukien. Käytä hyväksesi kaikkia temppeja, jotka auttavat omaa puoltasi voittamaan. Esim. voit huoletta kytätä vihollisen lentokentän lähellä ja ampua ilmaannousijat alas sitä mukaa kun vihollinen yrittää nousta ilmaan jne.

Oman puolen maa- ja ilmakehien tuhoaminen on ehdottomasti kiellettyä. Asiaa seurataan ohjelmallisesti ja vaikka kyse olisi vahingossa tapahtuneesta oman ampumisesta, syyllistä rangaistaan. Jos joudut epälojaalin lentäjän uhriksi, lähetä asiasta sähköposti serverin ylläpitäjille osoitteeseen: [gameserver@virtualpilots.fi](mailto:gameserver@virtualpilots.fi). Laita mukaan mielellään videokaappaus tai muu dokumentaatio tapauksesta.

Herrasmiessäännöt ovat voimassa! Laskuvarjon varassa olevia ei ammuta tai muuta vastaavaa. Muita lentäjiä ei solvata sanallisesti eikä chatissa.

## 18. Chat-komennot

Kun painat **Ctrl + Enter** vain oma puoli näkee viestisi. Älä helpota vihollisen elämää painamalla vain Enter.

Tehdessäsi henkilökohtaisen chat-kyselyn, kuten ”<planes”, vain sinä näet vastauksen. Jos kysymys on laajempi, niin oma puoli näkee vastauksen, kun painat Ctrl+Enter. Mutta esim. ”<t1” näkyy kaikille. Chatin viestihistoria avautuu karttanäkymän vasemman reunan pienestä puhekuplan näköisestä ikonista isommaksi näkymäksi.

Seuraavassa tekstissä komennot on erotettu muusta tekstistä selvyuden vuoksi lihavoituna ja kursivilla.

<t1 – Näyttää käynnissä olevan tehtävän jäljellä olevan ajan.

<field +peitenumero – Esimerkiksi: jos Chistovitsin lentokentän peitenumero sattuu olemaan ”f1” niin komento kirjoitetaan chattiruutuun **field f1**. Vastaus kertoo, onko kenttä auki vai kiinni, kuinka monta maaobjektia on aktiivisena sekä kuinka monta prosenttia kentästä on vaurioitunut. Komentoa voi käyttää myös taistelualueen, depotin, tai tehtaan tilanteen selvittämiseen. Käytä tankkitukikohdan viereistä aluenumeroa esim. tankkitukikohdan vieressä on nro 1606 joten kirjoita **field 1606**. Käytä depotille sen peitenumeroa esim. **field d1** ja samoiten tehtaalle sen peitenumeroa esim. **field fa1**.

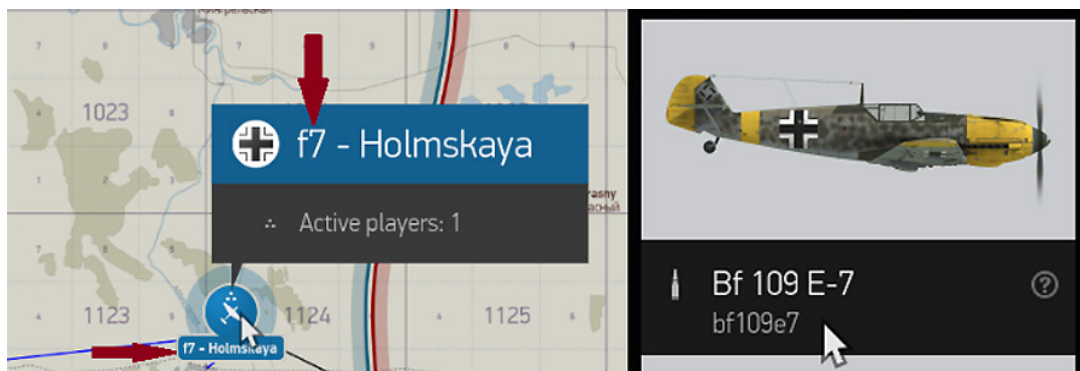
<planes+ peitenumero – Ilman lentokentän peitenumeroa käsky listaa kaikkien tehtävässä olevien kenttien koneesi. Kun olet liittynyt tehtävään eli valittuasi puolen ja kentän ja aktivoit lentokoneen, niin järjestelmä tunnistaa puolesi. Ohjelma näyttää vain valitsemasi puolen kentillä olevat koneesi. Jos et ole valinnut puolta ja käytät komentoa, niin ohjelma näyttää kaikilla kentillä olevat koneesi. Voit käyttää komentoa myös kentän numeron kanssa eli esim. **planes f13**. Tällöin näet vain kentällä f13 olevat koneesi. Näin tehden saat paremmin selvän chattisotkusta. Tämä komento näyttää myös missä ostamasi koneet ovat.

<awards – Käytä käskyä nähdäksesti kuinka paljon sinulla on pisteitä käytettävissäsi.

<ferry – käytä komentoa siirtääksesi aiemmin ostamasi koneen pois kentältä, joka ei ole aktiivinen menossa olevassa tehtävässä, joko aktiiviselle kentälle tai kentälle, joka ei ole tehtävässä mukana. Komento on: <ferry lentokoneen nimi - lähtökenttä - mihin siirretään.

Esimerkki <ferry **bf109e7 f7 f2**. Lähtökenttä ja kenttä, mihin kone siirretään, nimetään peitenumeroilla (f1, f2...f15 jne.) Lentokentän peitenumero näkyy kartalla. Oikean komentoformaatin lentokentän koneille näet <planes komennolla sekä koneiden valintataulukossa olevassa koneen kuvassa.

Kuvan koneen tyyppi on **BF 109 E-7**, mutta komennossa on käytettävä muotoa **bf109e7**. Koneen siirtoaika on 15 minuuttia.



<cost – Näyttää koneiden käyvän hinnan sekä millä tasolla (tier) kone on.

VR-lasien käyttäjille ja muillekin lyhyet chat- komennot:

pitkä chat	lyhyt chat	merkitys
<tl	<t	käynnissä olevan tehtävän jäljellä oleva aika
<field	<f	yksityiskohtainen tieto karttaobjektista esim. lentokentästä
<planes	<p	paljonko ilmaisia ja ostettuja koneita sinulla on milläkin kentällä
<awards	<a	kuinka suuri pistepotti on käytettävissäsi
<cost	<c	voimassa oleva hintalappu eri tasoille ja mihin tasoon haluamasi kone kuuluu

## 19. Chatin antama informaatio (Chat feedback)

Järjestelmä reagoi toimintaasi. Ottaessasi koneen käyttöösi, järjestelmä kertoo, minkälainen konetilanne sinulla kyseisellä kentällä on. Se ilmoittaa myös, kun nouset ilmaan ja laskeudut ostetulla koneella. Chatteksti kertoo, kun ansaitsit pisteitä jne.

## 20. Pieni vastuunrajaus (Small disclaimer)

Mikään järjestelmä ei ole täydellinen. Jos jotain harvinaista ja epätavallista kuitenkin tapahtuu, ota yhteyttä serverin ylläpitäjiin sähköpostilla [gameserver@virtualpilots.fi](mailto:gameserver@virtualpilots.fi)

**Statistics page:** <http://stats.virtualpilots.fi>

**Discord server invite link:** <https://discord.gg/npbn6TN>

## 21. Tiedustelukuvat (Recon pictures)

Lentokenttien ja tehtaiden tiedustelukuvat löytyvät: <http://stats.virtualpilots.fi/en/faq/>

Suomalaisen teamspeak kanavan ohjeet löytyvät:

<http://www.virtualpilots.fi/help/teamspeak/>.

Kansainvälinen puheradio löytyy osoitteesta:

<http://forum.il2sturmovik.com/topic/4802-official-teamspeak-server-bos-mp-now/>