

У природы нет плохой погоды.  
(Э. Рязанов)

## Вносим разнообразие в мультиплеерные миссии — случайные облака, температура и время.

Вашему вниманию предлагается **программа**, позволяющая изменять указанные в заголовке параметры миссий, случайным образом, в заданных вами диапазонах.

**Программа** даёт возможность изменять как все параметры сразу, так и каждый из них в отдельности (изменения действуют для всех выбранных миссий).

**Программа** использует встроенный в игру **Mission Resaver**, не содержит вредоносного кода и никоим образом не покушается на безопасность ваших данных.

### Как это работает?

1. Поместите папку «**rwddata**» и файл «**RWeather.exe**» в корневую папку игры (путь к папке игры не должен содержать кириллических символов и пробелов).

2. Настройте список ротации в **SDS**-файле, например, для миссий, условно названных «**01**», «**02**», «**03**», «**04**»:

[rotation]

```
random=false  
#delay = *****  
file="Dogfight\01"  
file="Dogfight\02"  
file="Dogfight\03"  
file="Dogfight\04"
```

[end]

Сделайте это вручную или воспользуйтесь менеджером **SDS**.

**Внимание!** **Программа** корректно работает только при строго заданной последовательности миссий в ротации, параметр **random=false** обязателен.

3. Скопируйте все файлы мультиплеерных миссий из списка ротации, находящиеся в папке «**Dogfight**», в папку для одиночных миссий игры: «**...data/Missions**». Там же обязательно должны присутствовать и текстовые файлы этих миссий.

**Внимание!** Не повторяйте распространённую ошибку — папка «**Dogfight**» не должна содержать текстовых файлов миссий, — это затрудняет вход на сервер для пользователей, а в случае с данной программой, делает её работу невозможной.

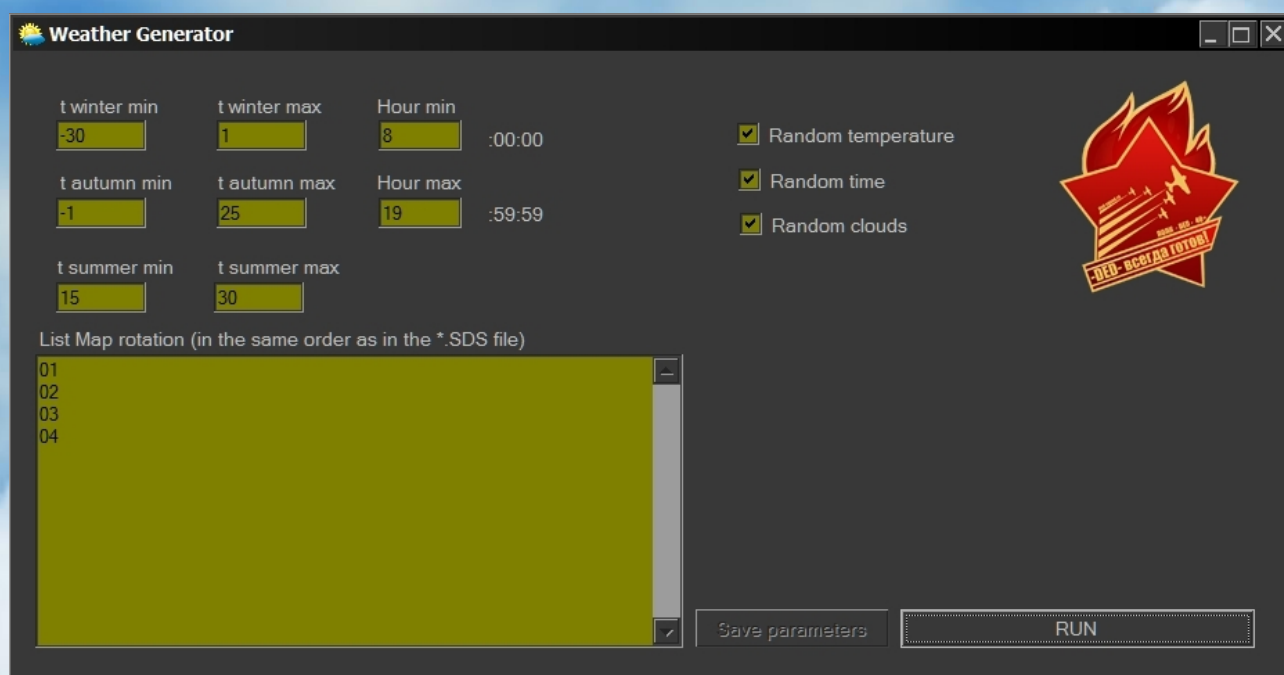
4. Включите текстовые логи миссий в файле «...data/startup.cfg».

[KEY = system]

```
bin_log_folder = "*****"  
chatlog = 0  
chatlog_folder = "*****"  
debug_info = 0  
dlgbox_sky = 0  
gamelog = 0  
keep_binary_log = 0  
mgenlog = 2  
mission_text_log = 1  
modes = 0  
mp_test_message = 0  
playoffline = 0  
reset_configs = 0  
show_net_skins = 1  
skin_dir = "graphics\Skins\  
text_log_folder = "logs\"
```

[END]

5. Запустите исполняемый файл **RWeather.exe** и продублируйте в окне «**List**» названия миссий в том же порядке, в котором они записаны в **SDS**-файле, начиная каждое название с новой строки:



**Важно:** не должно быть новой строки после названия последней миссии из списка, — нажатый случайно «Enter», может стать причиной неправильной работы **программы**.

При нажатии на кнопку «**Save parameters**», ваш список ротации сохранится в файл «.../rwddata/start.cfg»; при желании можно настраивать этот список и там.



Если вы не хотите разнообразить некоторые миссии из списка ротации, прописанного в **SDS**-файле, — просто не заносите их в аналогичный список программы — она пропустит эти миссии без изменений. Однако не нарушайте общую очерёдность.

Например, если рэндомные параметры нужны в миссиях «**01**», «**02**» и «**04**», а миссия «**03**» являет собой совершенное, по вашему мнению, произведение искусства, то в **SDS** указываете: «**01**», «**02**», «**03**», «**04**», а в программе — «**01**», «**02**», «**04**».

Если на вашем сервере только одна миссия, то для того чтобы получить в ней рэндомные параметры, сохраните её под другим именем и внесите это имя в список ротации. **Программа** обработает две одинаковые миссии с разными именами точно так же, как и десяток совершенно разных миссий.

6. Отметьте галочками в чекбоксах параметры, которые хотите изменить, а в окошках с «говорящими» названиями, укажите желаемые температурные и временные диапазоны по сезонам — эти настройки будут влиять на все карты в ротации и храниться в файлах «**.../rwdata/temp.cfg**» и «**.../time.cfg**» соответственно. Используйте только целые числа!

**Внимание!** В «осенних» миссиях для нормальной работы «осенних» температур необходимо вручную поменять в текстовом файле миссии строчку **SeasonPrefix = "su"** на **SeasonPrefix = "au"**. Если температуру в миссиях вы не изменяете, делать этого не надо.

7. Нажмите «**RUN**».

8. Теперь запустите сервер — первая миссия из списка отработает с теми параметрами, что были заложены в ней изначально, остальные будут изменяться при каждом запуске согласно вашим настройкам.

9. Наслаждайтесь новым звучанием старых творений, игнорируя возникающее на время перезаписи миссий окно консоли.

**Внимание!** Списки пресетов облачности, с которыми работает программа, хранятся в файлах «**.../rwdata/clouds\_winter.cfg**» и «**.../clouds\_summer.cfg**». Оттуда уже исключены самые «тяжёлые» конфигурации, но вы можете создать и собственный «набор облаков», редактируя эти файлы (не допускайте пустых строк и лишних пробелов при добавлении/удалении пресетов!) Полный перечень всех вариантов облачности в игре можно взять из файла «**...data/GUI/me\_weather\_presets.ini**».