

## ИНСТРУКЦИЯ ПО ПОЛЬЗОВАНИЮ УТИЛИТОЙ Generic Patcher by TheDarkWraith (для версий 1.0.134.0 - 1.0.163.0)

Перед применением Патчера настоятельно рекомендую сохранить в отдельной папке копии стоковых файлов, которые будут изменяться Патчером: *CameraManager.act*, *EnvSim.act*, *kernel.dll*, *sh5.exe*, *SHCollisions.act*, *SHSim.act*, *SHSound.act*, *SH\_Nclient.dll*, *SimData.dll*. В связи с полным изменением кодировки патчера с версии 1.0.134.0, желательно сохранить эти файлы на случай нового полного перекодирования утилиты.

Если Вы ранее использовали патчеры версий младше, чем 1.0.134.0, то для применения в этой или последующих версиях необходимо использовать только чистые стоковые файлы, без увеличения размера и ни разу не использовавшиеся в патчере. После использования файлов в любой версии старше 1.0.134.0 в дальнейшем их можно использовать, как и раньше, просто восстанавливая из бэкапа утилиты.

Скачать Патчер, разархивировать и поместить папку с ним где угодно →

Запустить Патчер (**GenericPatcher.exe**), далее **File** → **Open**, поочередно будут открываться окна, в которых надо будет указать путь к файлам, которые будут пропатчены (*CameraManager.act*, *EnvSim.act*, *kernel.dll*, *sh5.exe*, *SHCollisions.act*, *SHSim.act*, *SHSound.act*, *SH\_Nclient.dll*, *SimData.dll*), все эти файлы находятся в корневой папке игры →

Для файлов *CameraManager.act*, *EnvSim.act*, *kernel.dll*, *sh5.exe*, *SHCollisions.act*, *SHSim.act*, *SimData.dll* - будут открываться дополнительные окна с вопросами: *добавить новые секции в файл?*, *создать секцию TDWData?*, *создать секцию TDWCode?*, *Создать секцию Updates?*, *продолжить патчевание?* - на все вопросы соглашаться →

Откроется окно с патчами/папками для девяти вышеуказанных файлов →

Перед включением любых опций необходимо сделать **Backup** всех файлов, которые будут изменяться **File** → **Backup**. Копии сохраняются в папку *TDW\_GenericPatcher\_v\_1\_0\_\*\*\*\_0\Patches\SH5\Backups* →

Для примера будем рассматривать папку - *TDW\_SH5\_Patches.s5p* (опции для файла *sh5.exe*) →

Разворачиваем папку *TDW\_SH5\_Patches.s5p*, в ней разворачиваем папку *Patches* →

Правый клик на строке **Fixes broken resupply system**, в выпавшем меню клик на строке **Enable all changes** →

Все, опция включена.

Для остальных папок - *TDW\_CameraManager\_Patch.s5p*, *TDW\_EnvSim\_Patch.s5p*, *TDW\_kernel\_Patch.s5p*, *TDW\_SHCollisions\_Patch.s5p*, *TDW\_SHSim\_Patch.s5p*, *TDW\_SHSound\_Patch.s5p*, *TDW\_SH\_NClient\_Patch.s5p*, *TDW\_SimData\_Patch.s5p*, - все действия аналогичны.

Начиная с версии 1.0.100.0 при открытии папки с каждым патчем над подпапками **Change**, находятся строки с кратким описанием опции (**Description**) и возможно необходимыми или обязательными дополнениями при ее включении (**Files**), также в строке (**Notes**) может быть дополнительное описание патча. Если в строке **Files** прописана какая-либо информация, то после двойного клика по строке откроется папка **MODS** и в ней конкретный мод или файл, установка которого возможно необходима или обязательна при включении данного патча. Если какая-либо информация включена в строке **Notes**, то после двойного клика откроется текстовый файл с дополнительной информацией.

Начиная с версии 1.0.105.0, в патчер добавлена возможность локализации. Если у кого-нибудь есть желание русифицировать утилиту, то для этого необходимо в папке **LanguagePacks** открыть папку **Russian** и сделать перевод всех строк в находящемся внутри файле *languagepack.txt*. Я этого делать не стал, потому что мне это не надо и в любом случае локализация будет неполной.

Начиная с версии 1.0.109.0, некоторые опции в утилите будут группироваться вместе, и отключать/подключать всю группу можно будет одним кликом. Также в папку с языковыми пакетами добавлены папки **Help** для каждого языка, в них будут находиться доступные мануалы. Поэтому можно выбрать язык **Edit** → **Options** → **Select language** → **Russian**, утилита не русифицируется, но появится вкладка **Help** при клике по которой вы получите доступ к этой же или более новой/старой версии мануала.

Полное отключение всех опций сделать проще **File** → **Disable all patches**.

Перед применением патчера новой версии необходимо отключить все изменения/опции, сделанные текущей версией (выше), но проще всего восстановить файлы из резервной копии **File** → **Restore**.

Чтобы избежать повторного включения всех опций и задания всех настроек заново после установки новой версии патчера, необходимо в текущей (старой) версии патчера перед отключением опций или восстановлением файлов из резервной копии сделать **File** → **Take snapshot**. Файл с текущей конфигурацией сохраняется в папку *TDW\_GenericPatcher\_v\_1\_0\_\*\*\*\_0\Snapshots*. Перед запуском новой версии патчера в папку с ней надо скопировать файл *GenericPatcher.cfg*, а также папку *Snapshots*, после запуска утилиты необходимо сделать следующее: **File** → **Open**, потом **File** → **Restore snapshot** и ваша текущая конфигурация будет восстановлена, достаточно будет включить только новые опции.

После включения всех необходимых патчей и опций можно проверить, все ли включено правильно, потому что некоторые опции требуют включения в нескольких пропатчиваемых файлах - **File** → **Check all dependencies**, если что-либо подключено неправильно, то утилита сообщит об этом и предложит исправить.

Я надеюсь, что с иконками в начале каждой строки сможете разобраться сами. Иконки недоступны (не отображаются) у пользователей **Win XP**.

### NOTICE:

Патчевать файл *SH\_Nclient.dll* (*TDW\_SH\_NClient\_Patch.s5p*) можно только пользователям лицензионной версии игры.

В опциях **Map colors** и **Render patches** каждую папку **Change** подключать отдельно, в зависимости - нужно это изменение в вашей игре или нет.

Никакие подпапки из папки с патчером удалять нельзя, работать без них не будет.

### Опции патча для файла CameraManager.act

**Stadimeter can be used as sextant** - дает возможность использовать стадиметр, как секстант, позволяя получать угловую высоту небесных объектов (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии 7.5.0 или выше).

### Опции патча для файла EnvSim.act

**Game's max wind speed adjusted to 60 m/s** - расширяет возможность задания скорости ветра с 15м/с (сток) до 60 м/с.

**Allows minimum wind speed of 0m/s** - реально позволяет отображать заданную скорость ветра в игре равной 0м/с.

## Опции патча для файла kernel.dll

**Objects take wind direction and speed into account** – объекты игры, у которых в имени содержится **\_FLG** и в модель объекта добавлен контроллер **GlobalWind**, будут подвержены влиянию направления и скорости ветра в игре.

## Опции патча для файла sh5.exe

**Fixes broken resupply system** – исправление невозможности дозаправки более одного раза за поход, если точка дозаправки обозначена на карте (доступно в некоторых кампаниях).

**Hydrophone** - группа опций для гидрофона.

**Broken hydrophone fix** - исправление неработающего в стоке гидрофона (часть 1).

**Hydrophone background noise** - отключает посторонние звуки при использовании гидрофона игроком.

**Real nav menu.txt entries** - переключение ссылок обращения к другим строкам из файла *menu.txt* при использовании мода **NewUIs TDC Real Navigation** для отображения в блокноте гидрофона при использовании игроком (требуется также редактирование файла *menu.txt*).

**Map colors** - изменение цветов меток и линий инструментов на картах, цифр на шкалах масштаба и градусов долготы/широты (по корректному включению и отображению смотреть **NOTICE** ниже).

Вносимые изменения →

**Change1** – выбор цвета шкалы масштаба на мини-карте (TAI)

**Change2** - выбор цвета шкалы масштаба на навигационной карте

**Change3** - выбор цвета градусов долготы вверху карты

**Change4** - выбор цвета градусов долготы внизу

**Change5** - выбор цвета градусов широты слева

**Change6** - выбор цвета градусов широты справа

**Change7** - выбор цвета всех меток текущего инструмента (при клике на линейке, например, все метки, сделанные линейкой, становятся одного цвета (в стоке серого))

**Change8** - выбор цвета отметок

**Change9** - выбор цвета новых отметок

**Change10** - выбор цвета новой линии линейки

**Change11** - выбор цвета линии линейки

**Change12** - выбор цвета новой окружности циркуля

**Change13** - выбор цвета окружности циркуля

**Change14** - выбор цвета новых линий транспорта

**Change15** - выбор цвета линий транспорта

**Change16** - выбор цвета расчетного времени столкновения, отображаемого на мини-карте

**CO2 bug fix** - исправление ошибки растущей концентрации CO<sup>2</sup> после всплытия или при поднятом шноркеле в подводном положении. При поднятом шноркеле датчик не обнуляется, просто перестает расти концентрация CO<sup>2</sup>.

**Close/open sub doors on Battlestations activated/deactivated** - включение автоматического задривания всех люков/дверей по команде - 'Боевая тревога/Все по боевым постам' (работает только с клавиатуры, по умолчанию - F7).

**Crew wakeup** - включение способности экипажа 'проснуться' и рапортовать обо всех увиденных/услышанных контактах.

**Advanced users** - группа опций для 'продвинутых' пользователей.

**Render patches** - отключение отображения некоторых визуальных эффектов.

Вносимые изменения →

**Change1** - отключение пост-эффектов визуализации

**Change2** - отключение эффекта капель воды на камере

**Change3** - отключение эффекта потеков воды на камере

**Change4** - отключение отображения юнитов на карте исключая лодку игрока (в режиме карты - без приближения)

**Change5** - отключение отображения юнитов на карте исключая лодку игрока (в режиме макс. приближения)

**Change6** - отключение отображения юнитов на карте исключая лодку игрока (во всех режимах карты)

**Change7** - отключение отображения на карте лодки игрока (в режиме макс. приближения)

**Change8** - отключение отображения меридианов

**Change9** - отключение отображения параллелей

**Change10** - отключение отображения области обнаружения сенсорами противника

**Change11** - отключение отображения расчетного времени столкновения

**Change12** - отключение отображения линии хода торпеды

**Change13** - отключение отображения расчетных кружков на линии хода торпеды

**Change14** - отключение отображения сектора обзора с лодки или камеры

**Disable Orbit Listener checks in main game loop** - отключение синхронизации с серверами и автосохранения через клиент UpLay (только для пользователей лицензионной версии).

**Disable Orbit Listener account sharing checks** - отключение синхронизации с серверами и автосохранения через клиент UpLay (только для пользователей лицензионной версии).

**Disables UPlay browser** - отключает браузер UPlay, доступно только пользователям лицензионной версии игры. Применять только в одиночных миссиях и тестах кампании, прогресс кампании не сохраняется - это часть кода защиты от копирования.

**Enables game messages to be displayed in-game (FOR ADVANCED USERS!)** - сообщения игры, записываемые в лог, будут показываться в игре.

**Damage zone debugging** - создает файл-отчет damagezones.txt в корневой папке игры, который описывает все проблемы с зонами повреждений.

**Decks Awash** - добавление возможности для лодки находиться в 'позиционном положении' (7.5 м) с вахтенными на мостике и

работающими дизелями.

**No crew spotting when submerged** - отключение 'способности' вахтенного офицера 'видеть' цели из-под воды при поднятом перископе.

**Independent engine controls** - включение независимого управления двигателями (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.1.0** или выше) (часть 1) (требуется также редактирование файла *menu.txt*).

**Contact reports have random chance of calling in wolfpack** - добавление возможности собрать "волчью стаю" после отправки рапорта о контакте Bdu (требуется также редактирование файла *menu.txt*).

**Camera can switch views to land and airobjects (and lifeboats)** - добавление возможности внешней камеры при переключении между объектами получать картинку воздушных и наземных целей, а также спасательных шлюпок (при условии использования одного из модов интерфейса).

**Disable intro movies** - отключение логотипов разработчиков и интро-ролика при старте игры.

**TDC AOB and Speed dials fix** - исправление ошибки сброса введенных данных по КУЦ и скорости цели при использовании стадиметра.

**Broken stadimeter** - исправление неработающего в стоке стадиметра.

**Randomize nearest visual contact distance** - рандомизация дистанции до ближайшего контакта, докладываемой экипажем. Округляет результат до сотен.

**New game destroyed marks (required for TDW UIs mod v7.5.0 and greater)** - новые игровые метки уничтоженных целей. Отдельные метки для надводных, подводных, воздушных и береговых целей (возможно только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.5.0** или выше).

**Torpedoes magnetic detonators set to Impact only at game start** - при старте игры детонаторы торпед по умолчанию включены в положение контактного срабатывания.

**Allows carriers to launch aircraft when they have a contact detected** - восстанавливает функцию авианосцев поднимать и отправлять самолеты при обнаружении контакта. Также добавлена функция генерации самолетов наземными базами после обнаружения кораблями (судами) противника контакта и отправке радиосообщения о его местонахождении (часть 1).

**Electric engine ratios - Additional entries for sub's cfg file - [ElectricEngineProperties]** - добавляет в *.cfg* файлы лодок отсутствующие строки с коэффициентами работы электродвигателей в зависимости от установленной/заданной скорости (часть 1).

**Max dive depth for messagebox** - добавляет в рапорт глубины под килем также строку с рапортом максимальной возможной глубины погружения (требуется также редактирование файла *menu.txt*).

**Allows player to ask for electric engines to be used while surfaced** - дает игроку возможность использовать электродвигатели на поверхности (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.5.0** или выше).

**Disable automatic battery recharge when surfacing** - отключает автоматическое включение подзарядки батарей от дизельных двигателей на поверхности.

**Increase CO2 generation rate when Battlestations enabled** - увеличивает рост концентрации CO<sup>2</sup> при включенном режиме 'Боевая тревога/Все по боевым постам'. Моделируется повышенное потребление кислорода в стрессовой ситуации.

**New hydro contact types** - добавляет новые типы контактов для гидрофона - *Подводная лодка* и *Объект среды* (сети, мины, дельфины, киты). Отображаются в блокноте гидрофона при использовании игроком при наведении иглы на пеленг контакта (требуется также редактирование файла *menu.txt*).

**EXPERIMENTAL** - группа экспериментальных опций.

**New hydro contact types (EXPERIMENTAL)** - добавляет возможность слышать через гидрофон новые типы контактов - *Объект среды* (сети, мины, дельфины, киты), отображаются в блокноте гидрофона при использовании игроком (требуется также редактирование файла *menu.txt*).

**Stadimeter can be used as sextant** - дает возможность использовать стадиметр, как секстант, позволяя получать угловую высоту небесных объектов (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.5.0** или выше).

**Allows the new command *Toggle\_marking\_lines* to toggle the scope's marking lines on/off** - позволяет интерфейсу использовать новую команду в игре - *Вкл/Выкл шкалы разметки* перископов (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.5.0** или выше).

**Stadimeter can only be used at Attack scope and UZO (as Sextant)** - стадиметр в качестве секстанта можно использовать в командирском перископе и в UZO (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.5.0** или выше).

**No yellow triangle designation on unit when designated for attack with deck gun** - отключает желтый треугольник на целях, обозначенных для атаки с помощью палубного орудия или зенитки.

**Stops automatic firing of deck gun by crew when target designated for attack with deck gun** - отключает автоматическое открытие огня экипажем после обозначения цели игроком.

**Change known fact text font in loading screen** - изменяет шрифт текста отображаемого на загрузочных экранах (заставках) во время загрузки сохранения/миссии.

**Manual diveplane control** - включает возможность для игрока переходить в режим ручного управления носовыми/кормовыми рулями глубины (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.5.0** или выше) (часть 1).

**Increase render distance of units** - увеличивает дистанцию генерации (физического появления) юнитов в игре до 80 км (в стоке в радиусе 40 км от лодки игрока).

## Опции патча для файла SHCollisions.act

**Broken torpedo magnetic detonator** - исправление неработающих в стоке магнитных детонаторов.

**Collateral Damage** - добавление возможности получения косвенного ущерба соседними отсеками при взрыве.

**Zone (Box) AP damage when Zone (Box) damaged** - добавление реалистичности при получении урона от взрыва (необходимо включение опции **Collateral Damage**).

**AI Crew damage control** - включение скрипта аварийных команд на торпедированных судах.

**AI units falling through sea floor** - отключает проваливание AI-юнитов сквозь дно после потопления (часть 1).

**Units have to use radio to contact other units in regards to contacts** - все юниты игры должны связаться с дружественными юнитами после обнаружения контакта (часть 1).

## Опции патча для файла SHSim.act

**Sub on bottom fix** - добавление возможности для лодки опускаться на максимальную глубину, рассчитанную игрой для данной точки.

**Independent engine controls** - включение независимого управления двигателями (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии 7.1.0 или выше) (часть 2) (требуется также редактирование файла *menu.txt*).

**AI subs spawn crew voice and/or messagebox text when submerging and charging batteries** - исправление ошибочной реакции экипажа лодки (текстовые и голосовые сообщения) на триггеры погружения/всплытия и зарядки батарей на находящейся рядом AI-лодке.

**AI units falling through sea floor when destroyed** - отключает проваливание AI-юнитов сквозь дно после потопления (часть 2).

**Torpedoes** - группа торпедных опций.

**Torpedo magnetic detonators rang defects (10% chance)** - включение вероятности уменьшения дальности срабатывания магнитного детонатора.

**Remove 'kiddy factor' from torpedo premature chances** - удаление неправильной кодировки расчета вероятности преждевременной детонации.

**Fixes the torpedo premature chances** - исправление вероятности преждевременной детонации.

**Removes the torpedo speed ability boost** - удаление способности экипажа увеличивать скорость торпед.

**Randomizes torpedo speed (+- 5% max)** - рандомизация скорости торпед.

**Removes the increase torpedo max range ability** - удаление способности экипажа увеличивать максимальную дальность хода торпед.

**Randomizes torpedo max range (+- 5% max)** - рандомизация максимальной дальности хода торпед.

**Removes 'kiddy factor' from torpedo circle runner chance** - удаление неправильной кодировки для вероятности кружения торпеды после включения подруливания.

**Fixes torpedo circle runner chance calculation** - исправление расчета вероятности кружения торпеды после включения подруливания.

**Removes 'kiddy factor' from torpedo gyro problems chance** - удаление неправильной кодировки проблем подруливающего устройства.

**Torpedo gyro problems chance fix** - исправление вероятности проблем с подруливающим устройством.

**Torpedo gyro problems deviation calculation fix** - исправление расчета девиации при проблемах с подруливающим устройством.

**Removes 'kiddy factor' from torpedo depth keeping problems** - удаление неправильной кодировки проблем сохранения торпедой глубины.

**Torpedo depth keeping problems chance fix** - исправление вероятности проблем сохранения торпедой глубины.

**Torpedo impact angle fix** - исправление углов столкновения.

**Removes 'kiddy factor' from torpedo dud chances** - удаление неправильной кодировки вероятности неисправности детонаторов.

**Removes other reducing factor from torpedo dud chances** - удаление других факторов понижающих вероятность неисправности детонаторов.

**Removes torpedo dud reduce ability** - удаление способности экипажа снижать вероятность неисправности детонаторов.

**Fixes torpedo dud chance** - исправление вероятности неисправности детонаторов.

**When torpedoes are reloaded their magnetic detonators will be set to disabled** - детонаторы торпед при их перезагрузке включены в положение контактного срабатывания.

**No instant removal of destroyed aircraft from game** - отключения немедленного удаления из игры самолетов после уничтожения.

**Allows carriers to launch aircraft when they have a contact detected** - восстанавливает функцию авианосцев поднимать и отправлять самолеты при обнаружении контакта. Также добавлена функция генерации самолетов наземными базами после обнаружения кораблями (судами) противника контакта и отправке радиосообщения о его местонахождении (часть 2).

**Electric engine ratios - Additional entries for sub's cfg file - [ElectricEngineProperties]** - добавляет в *.cfg* файлы лодок отсутствующие строки с коэффициентами работы электродвигателей в зависимости от установленной/заданной скорости (часть 2).

**Hydrophone** - группа опций для гидрофона.

**Broken hydrophone fix** - исправление неработающего в стоке гидрофона (часть 2).

**Units have to use radio to contact other units in regards to contacts** - все юниты игры должны связаться с дружественными юнитами после обнаружения контакта (часть 2).

**Air-To-Air combat Allows aircraft to target and engage other aircraft** - включает способность воздушных сил вступать в воздушные

бои с самолетами противника.

**Artillery (Coastal defenses) and Anty-Aircraft units able to acquire and track contacts** - включает способность береговой артиллерии и противовоздушных сил опознавать и отслеживать противника.

**Artillery (Coastal defenses) able to act like indicator loops (able to detect magnetic signature of sub)** - включает способность огневых точек береговой артиллерии использоваться в качестве радаров (если у модели огневой точки есть сенсор гидрофона). Если огневая точка пеленгует лодку, то отправляет радиосообщения о контакте другим подразделениям.

**Manual diveplane control** - включает возможность для игрока переходить в режим ручного управления носовыми/кормовыми рулями глубины (возможно пока только при установке **NewUIs by TDW** версии **7.5.0** или выше) (часть 2).

**Searchlights active at dusk** - позволяет огням судов включаться в сумерках, а не только ночью.

**Player's unit visual sensor affected by available light** – вводится прямая зависимость от доступного освещения для визуального обнаружения лодкой/экипажем игрока других юнитов игры.

**Units visual sensor affected by available light (does not affect player's unit)** – вводится прямая зависимость от доступного освещения для визуального обнаружения юнитами игры лодки игрока и друг друга.

## Опции патча для файла SHSound.act

**Fixes bug of calling Menu.PlaySound() in .py scripts on a sound that doesn't exist in the game** - исправление ошибки проигрывания только закодированных в .exe звуков при команде из .py файла.

## Опции патча для файла SH\_Nclient.dll

**Advanced users** - группа опций для 'продвинутых' пользователей.

**Disable Orbit Listener** - отключение синхронизации с серверами и автосохранения через клиент UpLay (только для пользователей лицензионной версии).

## Опции патча для файла SimData.dll

**Electric engine ratios - Additional entries for sub's cfg file - [ElectricEngineProperties]** - добавляет в .cfg файлы лодок отсутствующие строки с коэффициентами работы электродвигателей в зависимости от установленной/заданной скорости (часть 3).

## NOTICE:

- для корректной замены цветов при использовании опции **Map colors** необходимо подобрать и активировать все цвета до включения каких-либо других опций, после этого сделать бэкап файлов и выкл/вкл патчер. Восстановив файлы из бэкапа, вы всегда будете иметь файл с нужными вам цветами, без необходимости дополнительных коррекций. После этого можно подключать любые другие опции

- опция **CO2 bug fix** может работать некорректно (полное прекращение роста концентрации CO2 на погруженной лодке) по следующим причинам: сохранение игры при погруженной лодке с последующей загрузкой этого сохранения (после загрузки концентрация CO2 обнуляется и перестает расти) и сворачивание игры без выхода в главное меню (после выхода в главное меню игру сворачивать можно)

- исправленная опция **Sub on bottom fix** дает возможность опустить лодку на максимальную глубину, рассчитанную для данной точки игрового мира, визуально лодка не обязательно будет находиться в непосредственной близости от дна, она может находиться, как над грунтом, так и непосредственно в грунте

- опции **Torpedo impact angle fix**, **Removes 'kiddy factor' from torpedo dud chances**, **Removes torpedo dud reduce ability**, **Fixes torpedo dud chance** - только для контактных детонаторов

- опции **Torpedo magnetic detonators rang defects (10% chance)**, **Remove 'kiddy factor' from torpedo premature chances**, **Fixes the torpedo premature chances** - только для магнитных детонаторов

- остальные торпедные опции для любых видов детонаторов

- при включении торпедных опций (**Torpedoes**) обязательно устанавливать мою модификацию (один из четырех модов/фиксов) торпедных файлов для совместимости с опциями патчера (находятся в папке **MODS**)

- при включении опции **Zone (Box) AP damage when Zone (Box) damaged** необходимо обязательное включение опции **Collateral Damage**, в противном случае CTD

- при включении опции **AI Crew damage control** обязательна установка модифицированного под эту опцию файла **Zones.cfg** (находится в папке **MODS**), либо других модификаций данного файла, отредактированных для совместимости с этой опцией

- опция **Crew wakeup** работает на 100% (рапорты обо всех контактах) только при ТС не более 32, потом начинает пропускать рапорты

- при включении опции **Decks Awash**, находясь на мостике в позиционном положении - можно пользоваться УЗО, стрелять торпедами, стрелять из зенитки самостоятельно, нельзя стрелять из палубного орудия, также невозможно пользоваться биноклем

- опция **Independent engine controls** становится доступна только при использовании интерфейса **New UIs TDC by TheDark Wraith** версии 7.2.0 и старше и требует дополнительного подключения в интерфейсе с помощью утилиты **OptionsFileEditorViewer**. На лодках VIIA, VIIC, VIIC/41 кнопки отключения двигателей работают, как положено, на лодке VIIB кнопки работают зеркально, т.е. левая кнопка отключает правый двигатель и наоборот

- опция **Contact reports have random chance of calling in wolfpack** дает игроку 20%-ый шанс собрать "волчью стаю" после отправки рапорта о контакте Vdu. В течении часа от Vdu должно прийти либо подтверждение, либо отказ в отправке лодок. Если пришло подтверждение, то значит, командование отправило к вам до 4 лодок поддержки для организации "стаи", лодки могут появляться в игре в течение 8 часов, поэтому необходимо постоянно отправлять рапорты Vdu о своей текущей позиции, после появления в игре от лодок поступают сообщения. Лодки имеют две контрольных точки - ваша позиция и место их появления, при следовании к вашей позиции лодки могут нападать на все цели по пути и после нападения продолжать двигаться к вам, после завершения всех боевых действий лодки вернутся в точку появления и будут выведены из игры. Если в течении часа пришел отказ в поддержке, то лодок не будет и следующая попытка отправки запроса для организации "стаи" возможна будет через 2-4 часа, все попытки отправить сообщение раньше будут игнорироваться командованием, если лодки пришли, то следующий вызов стаи возможен не ранее, чем через 18 часов

- опции **Disable Orbit Listener checks in main game loop**, **Disable Orbit Listener account sharing checks** и **Disable Orbit Listener** для файлов **sh5.exe** и **SH\_Nclient.dll** включать, только если вы используете лицензионную версию игры. Применять только в одиночных миссиях и тестах кампании, прогресс кампании не сохраняется - защита от копирования.

- опция **Disables UPlay browser** доступна, только если вы используете лицензионную версию игры. Применять только в одиночных миссиях и тестах кампании, прогресс кампании не сохраняется - защита от копирования.

- опция **AI units falling through sea floor when destroyed** пока работает некорректно, суда мигрируют из района потопления на десятки километров, на мелководье возможны коллизии со стоящими вертикально уничтоженными судами

- **не включайте опцию** **Enables game messages to be displayed in-game** в патче для **sh5.exe**, если вы не нуждаетесь в технических сообщениях движка игры об ошибках и ничего в этом не понимаете
- при включении опции **Electric engine ratios - Additional entries for sub's cfg file - [ElectricEngineProperties]**, если вы используете не модифицированные/редактированные файлы **NSS\_Uboat\*\*.cfg**, то игра будет брать коэффициенты для электродвигателей из настроек для дизельных двигателей, как и ранее
- при включении опции **Allows carriers to launch aircraft when they have a contact detected** игрой теперь генерируются самолеты на авианосцах и наземных базах противника после вашего обнаружения. Если обнаружение контакта произошло не в непосредственной близости от авианосца или авиабазы противника, то самолеты могут быть подняты и отправлены по запросу любого корабля (судна) противника, обнаружившего контакт
- при включении опции **Stadimeter can be used as sextant** и использовании этого в интерфейсе, перекрестье перископа не должно быть наведено ни на какую цель и ни одна цель не должна и не может быть 'захвачена'
- при включении опции **Units have to use radio to contact other units in regards to contacts** **обязательна** установка **одной** из одиночных миссий для этого патча (**SM\_Wounded\_Unit\_Radioing** или **SM\_Wounded\_Unit\_Radioing\_Increased\_Radio\_Room\_Size**) из папки **MODS**, потому что в эти одиночные миссии включено исправление всех судов игры (добавлена радиорубка или антенна), либо мода **FX Update** версии **0.0.22** или более поздней
- для корректной работы опции **Air-To-Air combat Allows aircraft to target and engage other aircraft** требуется установка мода **IRAI** версии **0.0.41.0** или выше
- опции **Searchlights active at dusk, Player's unit visual sensor affected by available light, Units visual sensor affected by available light (does not affect player's unit)** для файла **SHSim.act** добавлены, потому что в коде стоковой игры существует только два времени суток – день и ночь, никаких промежуточных значений и никаких сумерек
- опция **Allows minimum wind speed of 0m/s** для файла **EnvSim.act** добавлена, потому что в стоковой игре, даже при заданной параметрами скорости ветра равной 0м/с, скорость ветра всегда была выше

- опция **Stadimeter can be used as sextant** **требуется подключения** в двух файлах - **CameraManager.act, sh5.exe**
- опция **Broken hydrophone fix** **требуется подключения** в двух файлах - **sh5.exe, SHSim.act**
- опция **Independent engine controls** **требуется подключения** в двух файлах - **sh5.exe, SHSim.act**
- опция **AI units falling through sea floor** **требуется подключения** в двух файлах - **SHCollisions.act, SHSim.act**
- опция **Allows carriers to launch aircraft when they have a contact detected** **требуется подключения** в двух файлах - **sh5.exe, SHSim.act**
- опция **Electric engine ratios - Additional entries for sub's cfg file - [ElectricEngineProperties]** **требуется подключения** в трех файлах - **sh5.exe, SHSim.act, SimData.dll**
- опция **Units have to use radio to contact other units in regards to contacts** **требуется подключения** в двух файлах - **SHCollisions.act, SHSim.act**
- опция **Manual diveplane control** **требуется подключения** в двух файлах - **sh5.exe, SHSim.act**

## Папка (MODS) Патчера

Архив **AI\_Crew\_Damage\_Control.zip**:

**AI\_Crew\_Damage\_Control\_Revised\_Zones\_cfg\_Based\_On\_FX\_Update\_By\_TheDarkWraith** - мод с файлом **Zones.cfg** для опции **AI Crew damage control** (см выше в **NOTICE**)

**AI\_Crew\_Damage\_Control\_Testing** - тестовая одиночная миссия

**AI\_Crew\_Damage\_Control\_Testing\_Increased\_Flooding\_Via\_Zones\_cfg\_file** - тестовая одиночная миссия

Архив **All the torpedoes modified for torpedoes failure patches (GenericPatcher add-on).7z**:

**All the torpedoes modified for torpedoe's failure patches (GenericPatcher add-on)** - папка с четырьмя модами для торпедных опций (см выше в **NOTICE**)

Архив **Carrier\_AirBase\_Testing.zip**:

**SM\_AirBase\_Testing** - тестовая одиночная миссия

**SM\_Carrier\_Aircraft\_Testing** - тестовая одиночная миссия

Архив **Objects\_wind\_direction\_and\_speed.zip**:

**SM\_Flag\_Wind\_Patch** – тестовая одиночная миссия

Архив **Units\_must\_use\_radio.zip**:

**SM\_Wounded\_Unit\_Radioing** - тестовая одиночная миссия (содержит обязательное исправление для установки) (см выше в **NOTICE**)

**SM\_Wounded\_Unit\_Radioing\_Increased\_Radio\_Room\_Size** - тестовая одиночная миссия (содержит обязательное исправление для установки) (см выше в **NOTICE**)

**Для особо 'одаренных', которые не знают, куда устанавливать моды - моды устанавливают в игру при помощи утилиты JSGME**

## ВАЖНО:

**ПРИМЕНЕНИЕ ДАННОЙ УТИЛИТЫ ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО ДЛЯ ПОЛНОЦЕННЫХ ВЕРСИЙ ИГРЫ, ВЕРСИЯ, СКАЧАННАЯ С СЕРВЕРОВ STEAM, НЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ ЭТОГО**

**ПРИМЕНЕНИЕ ДАННОЙ УТИЛИТЫ ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО ДЛЯ ФАЙЛОВ ИГРЫ В ВЕРСИИ 1.2.0 ЛОКАЛИЗОВАННЫЕ (РУССКИЕ) ВЕРСИИ В ОСНОВНОМ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ВЕРСИЯМИ 1.2.0**

(версия игры указывается в верхнем правом углу главного меню)

**ПЕРЕД ПРИМЕНЕНИЕМ ПАТЧЕРА НОВОЙ ВЕРСИИ НЕОБХОДИМО ОТКЛЮЧИТЬ ВСЕ ИЗМЕНЕНИЯ, СДЕЛАННЫЕ ПАТЧЕРАМИ ПРЕДЫДУЩИХ ВЕРСИЙ ВО ВСЕХ ФАЙЛАХ**

Все вопросы мне можно задать только на ресурсе **subsim.com** в личной почте.