

Примечание: Данный плагин требует Procon 1.4.1.5 или более позднюю версию

Примечание: данный плагин не будет работать на «официальном режиме» серверов бф4.  
Команда **admin.movePlayer** не будет доступна.

## Multi-Balancer & Unstacker, включая SQDM

Этот плагин для баланса команд в режиме реального времени и перемешивания для всех режимов игры включая режим схватка отрядов

Примечание:

Этот плагин бесплатен, поддержка предоставляется безвозмездно, когда позволяет время, автором и сообществом. Используйте на свой страх и риск, никаких гарантий не предоставляем. Часть исходного кода была взята напрямую из Insane Limits от micoverly. Создание плагина было мотивировано плагином TrueBalancer от Panther.

## Описание

Плагин выполняет следующие функции автоматически:

- баланс команд для всех режимов игры
- Перемешивание сильных/слабых игроков
- перекидывание игроков, меняющих команду самостоятельно, когда это запрещено

Плагин перекидывает игроков только когда они мертвы. Не будет случаев, когда игрок «был убит админом», кроме случаев, в которых игрок самостоятельно меняет команду в момент, когда эта функция недоступна. Плагин также следит за подключениями новых игроков и если сервер распределит нового игрока не в ту команду (в команду 30чел, когда в противоположной всего 27), плагин перераспределит нового игрока в команду с меньшим числом игроков для баланса. Все это происходит перед спауном игрока, так что никаких уведомлений о принудительном балансе игрок не получит.

## Быстрый запуск

Не желаете тратить много времени на изучение настроек плагина? Просто следуйте этим шагам:

- 1) Выберите готовую настройку сверху настроек плагина (примечание: во всех представленных надстройках перемешивание сильных/слабых игроков зависит от переменной Enable Unstacking – оставьте ее False если не хотите использовать эту функцию)

Standard	Авто Баланс и Перемешивание – для большинства серверов
Aggressive	АБ и П происходит чаще и затрагивает больше игроков
Passive	АБ и П медленное, меньше игроков перемещаются плагином
Intensity	Упор на поддержание баланса команд по навыку игры
Retain	Аналог Intensity, но перемещений игроков не так много
Balance Only	Только АБ

Unstack Only	Только П
None	Собственная надстройка (автоматически становится активной если вносятся изменения в переменные)

**Standard, Retain** и **BalanceOnly** рекомендованы для админов незнакомых с этим плагином. **Aggressive and Intensify** – не рекомендованы.

- 2) Просмотр секции **5. Messages**. и замена любых сообщений которые вам не нравятся
- 3) Найдите свой режим игры и секции 8 и просмотрите настройки. Настройте необходимые для игры **Max Players** и **Definition Of ...** Или **Enable Settings Wizard** в секции 0, заполните форму которая отображается, затем смените **Apply Settings Changes** на **True**, чтобы настройки установились автоматически.
- 4) Все!

## FAQ

Перейдите по ссылке и получите более углубленные инструкции по настройкам.

<https://forum.myrcon.com/showthread.php?6054>

Описания ниже представлены как быстрый доступ к материалу, напомнить о функциях которые вы уже усвоили.

## Общие сведения

Этот плагин распознает как раунд протекает и учитывает множество факторов, таких как время (начало или конец раунда), численность (пуст сервер или полон). Концепция игры в режиме Захват сильно отличается от режима штурм. Сильные игроки не являются взаимозаменяемыми слабыми игроками. Как быть со всеми этими отличиями одна настройка может подойти ко всем игровым ситуациям? Никак. Этот плагин позволяет настраивать параметры для каждой комбинации факторов.

### Фаза раунда

Чтобы настроить фактор времени, каждый раунд делится на три фазы: начало, середина и конец. Вы выбираете на чем основаны эти фазы (на тикетах или времени в минутах). Вы можете установить различные параметры для различных типов игры, для примера на Захвате первая фаза будет длиться 200 тикетов, а для дефматча – первые 25 убийств.

### Количество игроков

Чтобы отредактировать фактор численности игроков, каждый раунд разделен на три категории: малая, средняя и большая. Вы задаете количество игроков для каждой из них.

### Режим

Фактор режима игры устанавливается для типа игры и сгруппирован в настройки только для выбранного режима

### Исключения

Некоторые игроки будут иметь иммунитет к автобалансу. Вы выбираете этих игроков в качестве исключений. Для примера, вы можете создать исключения для всех кто имеет VIP слоты и они будут игнорироваться плагином

## Определение сильных игроков

Чтобы определить по какому фактору выбирать сильных игроков, вы должны выбрать из следующих параметров:

Очки раунда	
ОВМ раунда	Общие ОВМ
Убийства в раунде	
У/С в раунде	У/С общее
Ранг игрока	
УВМ в раунде	УВМ в общем

## Тикеты

Процентное соотношение тикетов выигрывающей команды к проигрывающим, путем деления тикетов выигрывающих на тикеты проигрывающих и умноженные на 100. К примеру у выигрывающей команды 550 тикетов, а у проигрывающей 500, процентное соотношение тикетов будет 110. Это число используется для определения момента смешивания команд.

## Перемешивание команд

Это относится к команде которая имеет больше сильных игроков чем другая команда. Результат этого – выигрыш с большим отрывом и как правило покидание сервера игроками из слабой команды либо смена команды на сильную. Если эта опция включена, то плагин будет смешивать команды. Для этого плагин будет перемещать сильных игроков в проигрывающую команду, а слабых наоборот – в сильную. Это будет повторяться пока раунд не закончится или пока команды не станут равными, или пока переменная **Max Unstacking Swaps Per Round** не достигнет предела.

## Слияние файлов

Это файл который можно использовать чтобы задать список, например список игроков-исключений для плагина. Это удобно если у вас длинный список таких игроков или несколько серверов. Файл задается как <filename.ext в качестве первой строки в файле, без пробелов. Содержание файла должно быть в кодировке UTF-8, должен использовать тот же синтаксис что и файл с которым будет производиться слияние. Он должен храниться в папке rpscon/configs. Вы можете хранить столько файлов сколько хотите, но только один список может производить слияние с файлом в одно время.

## Настройки

0 – Надстройки

Смотри вкладку Быстрый запуск сверху.

**Enable Unstacking:** True или False. Включает функцию смешивания. False не будет сбрасывать индивидуальные настройки смешивания.

**Enable Settings Wizard:** True или False. По умолчанию False. Если поставить True, то плагин будет автоматически изменять надстройки ссылаясь на информацию которую вы предоставили. Некоторые функции: первая это **Which Mode**. Выберите к какому режиму хотите принять

настройки. Далее смените **Apply Settings Changes** с false на true. Изменения будут приняты, информация для предпросмотра будет представлена в окне plugin.log

# 1 – настройки

Тут основные параметры.

**Debug level:** число 0-9, по умолчанию 2. Устанавливает количество отладочных сообщений отправляемых в plugin.log. Сообщения о статусе могут быть просмотрены на уровне 4 или выше. Полные детали об операциях – уровень 7 и выше. Когда возникают проблемы нуждающиеся в диагностике – необходим уровень 7. Установка 0 выключает все уровни отладки.

**Maximum Server Size:** число 8-70, по умолчанию 64. Максимальное число слотов на вашем сервере, относится к режиму игры.

**Enable Battlelog Requests:** True или False. По умолчанию True. Включает запросы из баттлога и использовать баттлог кэш если доступен. Используется для получения игроками клан тега и просмотра статьи ОВМ, У/С и УВМ.

**Which Battlelog Stats:** ClanTagOnly, AllTime, или Reset. Какой тип информации из баттлога вы хотите использовать

**Maximum Request Rate:** 1-15, по умолчанию 10. Если **Enable Battlelog Requests** вкл, то устанавливает макс количество запросов из баттлога в течение 20 сек

**Wait Timeout:** 15-90, по умолчанию 30. Если **Enable Battlelog Requests** вкл, то устанавливает максимальное время ожидания ответа в секундах от баттлога или баттлогкэша.

**Unlimited Team Switching During First Minutes Of Round:** 0 или больше, по умолчанию 5. Время в минутах, когда игроки могут самостоятельно менять команду в начале раунда, это необходимо для соединения в отряде друзей, которые были перемешаны в прошлом раунде. Однако никаких гарантий что они не будут раскинуты в разные команды снова.

**Seconds Until Adaptive Speed Becomes Fast:** 30 или больше, по умолчанию 180. По истечению этого времени автобалансер перейдет с адаптивной к быстрой скорости работы. Это необходимо чтобы команды не оставались неравными слишком долго, если адаптивная скорость не успевает делать баланс команд

**Reassign New Players:** True или False. По умолчанию true. В данном случае вновь подключившиеся игроки будут сразу перекинуты в проигрывающую команду. Тогда подключение к другу не будет иметь своего значения, если игрок не находится в списке исключений плагина.

**Enable Admin Kill For Fast Balance:** True или False. По умолчанию False. Включение позволяет убивать игроков для осуществления баланса когда он ощутимо неравен. Живые игроки будут выбраны админом, убиты и затем перемещены.

**Select Fast Balance By:** Newest, Weakest или Random; по умолчанию Newest. Определяет какие игроки будут убиты и перемещены. Работает только если предыдущая команда активна.

**Enable In-Game Commands:** True или False. По умолчанию True. Включает @mb команды в игре. Большинство команд позволяют админу изменять настройки плагина не выходя из игры. Для помощи необходимо набрать @mb help в игре.

**Enable Whitelisting Of Reserved Slots List:** True или False. По умолчанию True. Список игроков с VIP слотами автоматически будет списком игроков для исключения плагином.

**Whitelist:** список игроков (без тегов), либо тегов, по одному в строку, в любой комбинации. Если активна или скорость баланса мала, то игроки из этого списка не будут тронуты плагином для баланса (за исключением смешивания игроков в конце раунда)

Каждая строка списка должна содержать одну переменную. Код должен идти после имени, клан тега, или GUID и должен быть разделен пробелом. Если коды отсутствуют – значит они все включены. Сами коды:

B	Иммунитет от баланса
U	Иммунитет от смешивания
S	Иммунитет от пользовательской смены команды ( позволяет менять команду из меню)
D	Иммунитет от баланса согласно <b>Disperse Evenly</b>
R	Иммунитет от баланса согласно рангу

Примеры строк:

```
PapaCharlie9 U R
LGN S
EA_20D5B089E734F589B1517C8069A37E28
```

- 1) Ник и два кода иммунитета
- 2) Клан тег и один код иммунитета
- 3) GUID и отсутствие кодов, значит они все активны

## 2-Исключения

Здесь параметры определяют какие игроки должны быть с иммунитетом от плагина.

**On Whitelist:** True или False. По умолчанию True. Если True, то список Whitelist используется для исключения игроков от плагина

**On Friends List:** True или False. По умолчанию False. Если True, то список Friends используется для исключения игроков от плагина

**Apply Friends List To Team:** True или False. По умолчанию False. Активен только при **On Friends List** с переменной True. Если True, то 5 или более друзей играющих в одной команде, не будут тронуты плагином, несмотря на их отряды. если False, то распространение идет только на друзей в отряде, их должно быть 2 и более, тогда плагин не тронет этих игроков.

**Top Scorers:** True или False. По умолчанию True. Если True, то 1,2 или 3 игрока в топе таблицы раунда исключаются от автобаланса или смешивания. Это сделано для избежания плача команды, когда она теряет своих топ игроков

**Same Clan Tags In Squad:** True или False. По умолчанию True. Если вкл, то игроки в отряде со схожими тегами обретают иммунитет от баланса и смешивания

**Same Clan Tags In Team:** True или False. По умолчанию False. Аналогично верхней команде, только распространяется на команду, а не отряд.

**Same Clan Tags For Rank Dispersal:** True или False. По умолчанию False. Если вкл, то **Disperse Evenly By Rank >=** не будет работать по отношению к игрокам с таким же клан тегом в команде

**Lenient Rank Dispersal:** : True или False. По умолчанию False. Если выкл, то **Disperse Evenly By Rank >=** будет применена игнорируя все иммунитеты кроме whitelist.

**Minutes After Joining:** 0 или больше, по умолчанию 5. Иммунитет к балансу и смешиванию на выбранное количество минут. 0 - выкл

**Minutes After Being Moved:** 0 или больше, по умолчанию 90. После баланса или смешивания, игрок получает иммунитет к следующей активности плагина в отношении этого игрока. 0 -выкл

### 3- Фазы раунда и численность игроков

Эти команды контролируют автобаланс и смешивание опираясь на фазу раунда и количество игроков на сервере. Для каждой фазы раунда есть три настройки смешивания в зависимости от численности игроков. Каждое число – тикеты в процентном соотношении которые активируют смешивание для каждой фазы раунда. Значение равное 0 отключает смешивание в такой комбинации

Пример: три фазы: ранняя, середина и конец раунда. Для каждой из них в строке 3 числа, и они соответствуют численности на сервере,

Early Phase: Ticket Percentage To Unstack	0, 120, 120
Mid Phase: Ticket Percentage To Unstack	0, 120, 120
Late Phase: Ticket Percentage To Unstack	0, 0, 0

Ранняя фаза: проценты тикетов для начала смешивания 0(малая численность игроков), 120(средняя) и 120(большая)

Для остальных фаз аналогично.

Для каждой фазы так же есть скорость смешивания: low, medium, high, by number of players. Это параметры контролируют как быстро происходит смешивание игроков

Пример: скорость так же пишется для каждой численности в одной строке с фазой

Early Phase: Balance Speed	Slow, Adaptive, Adaptive
Mid Phase: Balance Speed	Slow, Adaptive, Adaptive
Late Phase: Balance speed	Stop, Stop, Stop

Ранняя фаза. Медленное смешивание (малая численность) адаптивное смешивание(для средней и большой численности)

Stop означает что смешивание отключено.

### 4- смешивание

Эти параметры задают работу смешивания в конце раунда. Настройка EnableScrambler позволяет вам решить, когда надо использовать этот плагин, а когда нет. Игроки из whitelist не защищены от смешивания. Так же оно недоступно в режиме схватка отрядов.

**Only By Command:** True или False. По умолчанию False. Если вкл, то **Only On New Maps** и **Only On Final Ticket Percentage** >= игнорируются и перемешивание произойдет только после того как админ пропишет **mb scramble on** в чат

**Only On New Maps:** True или False. По умолчанию True. Если вкл, то смешивание будет только в последнем раунде данной карты(если карта имеет 2 раунда)

**Only On Final Ticket Percentage** >=: 0, 100 или более, по умолчанию 120. Соотношение между выигр и проигр командами когда будет начато перемешивание. Пример: сервер 1000 тикетов, если финальные тикеты 0/250, соотношение будет  $(1000-0)/(1000-250) = 1000/750=133\%$ . Значит к моменту когда соотношение будет равно 120, смешивание будет завершено. Если значение поставить 0 то смешивание будет произведено несмотря на финальные тикеты.

**Scramble By:** одно из значений описанное в **Definition Of Strong** ниже

**Keep Squads Together:** True или False. По умолчанию True. Если вкл, то при перемешивании будет перемещен полностью отряд. Иногда это будет невозможно, поэтому отряд все равно разделится.

**Keep Clan Tags In Same Team:** True или False. По умолчанию True. Работает при **Keep Squads Together False**. Если вкл, то игроки с одним клан тегом будут смешаны в одну команду. игроки из этих отрядов без соответствующего тега будут расформированы по другим отрядам.

**Keep Friends In Same Team:** True или False. По умолчанию True. Работает при **Keep Squads**

**Together -false** и **keep Clan Tags In Same Team -True**. Если вкл, то игроки находящиеся в листе друзья будут смешаны в одну команду, игроки из этих отрядов будут расформированы по другим отрядам.

**Divide By:** None, clantag, dispersalgroup. Определяет как игроки должны будут распределены по командам. Clantag разделяет игроков согласно тегу. Dispersalgroup – согласно списку **Disperse Evenly List**

**Delay Seconds.** 0, 0-70, 70, по умолчанию 30. Количество секунд ожидания после конца раунда перед началом смешивания.

## 5-Сообщения

Эти настройки определяют все сообщения которые появляются у игроков в чате и по центру экрана во время игры. Все сообщения парны – на экране и в чате. Если вкл оба типа сообщений и Quiet Mode выкл, эти сообщения будут отображаться одновременно. Чтобы откл чат сообщения для некоторых действий, удалите сообщение или оставьте поле пустым. Чтобы откл сообщения по центру экрана, сделайте аналогичные действия.

Некоторые заготовки для сообщений. Можно использовать в обоих типах сообщений

%name%	Имя игрока
%tag%	Клан тег игрока
%fromTeam%	В какой тиме играет человек (либо отряд для схватки команд)
%toTeam%	Команда в которую плагин перекинул игрока
%reason%	Появляется только при самовольном смене команды, может иметь замены
%technicalDetails%	От плагина: детали про автобалансер например подготовка к балансу или почему это проходит так долго

**Quiet Mode:** True или False. По умолчанию False. Если выкл, то чат сообщения будут отправляться всем игрокам, а экранные сообщения будут отображаться игрокам, подвергшимся автобалансу или смешиванию. Если вкл, то оба типа сообщений будут отсылаться игрокам, подвергшимся АБ или смешиванию

**Yell Duration Seconds:** 0, 0-20, 20. Если 0 то все экранные сообщения будут откл. Это число также контролирует задержку между тем когда человек будет оповещен а потом перекинут плагинном.(см секцию 6)

**Moved For Balance:** Сообщение которое появится после того как игрока перекинут для баланса

**Moved To Unstack:** Сообщение когда игрока перекинут чтобы разбить сильную команду

**Detected Bad Team Switch:** Сообщение которое отправится после того как игрок попытается самовольно сменить команду в то время, когда это запрещено если **Enable Immediate Unswitch** будет **False** или раунд идет в режиме схватка команд. Сообщение появится перед тем как игрок будет убит админом и отправлен обратно в команду из которой ушел.

**Bad Because: Moved By Balancer:** замена для %reason% если игрок пытался перейти в другую команду после того как плагин перекинул его для баланса численности или сильных игроков в команде

**Bad Because: Winning Team:** замена для %reason% если игрок пытался перейти в выигрывающую команду

**Bad Because: Biggest Team:** замена для %reason% если игрок пытался перейти в команду с большей численностью

**Bad Because: Rank:** замена для %reason% если игрок имеет ранг больше или равно тому что указан в **Disperse Evenly By Rank**

**Bad Because: Clan:** замена для %reason% если игрок имеет такой же клан тег что и в **Disperse Evenly By Clan Players**

**Bad Because: Dispersal List:** замена для %reason% если игрок есть в **Disperse Evenly List**.

**Detected Good Team Switch:** Сообщение когда игрок самостоятельно перешел в проигрывающую команду, либо в команду с меньшей численностью

**After Unswitching:** Сообщение которое отправляется после того как игрок был убит админом и перекинут обратно в команду из которой ушел. Это сообщение будет отправлено после **Detected Bad Team Switch** сообщения



**Teams Will Be Scrambled:** БФ4, только в чат! Сообщение будет отправлено в чат после того как команды будут перемешаны в конце раунда

**Autobalancing:** сообщение будет отправлено когда команды неотбалансированы и плагин ждет подходящих условий для перемещения игроков. Макрос %technicalDetails% будет давать дальнейшие детали по поводу того что делает плагин, например ожидание новых игроков или ожидание смерти игроков для их дальнейшего переноса

## 6-Блокировщик самовольной смены команды

Эти параметры контролируют unswitcher. Каждый раз когда игрок пытается перейти в другую команду, unswitcher проверяет разрешено ли это действие. Если нет, то игрок будет отправлен обратно в первоначальную команду. Возможные переменные это Always – означает что смена команд запрещена всегда, Never – разрешена смена команд, LatePhaseOnly – разрешена смена команды только до крайней фазы раунда.

**Forbid Switching After Autobalance:** Always, Never или LatePhaseOnly. По умолчанию Always. Контролирует смену команд после автобаланса или смешивания, чтобы игроки не могли перейти в первоначальную команду самостоятельно

**Forbid Switching To Winning Team:** Always, Never или LatePhaseOnly. По умолчанию Always. Контролирует смену команды на выигрывающую

**Forbid Switch To Biggest Team:** Always, Never или LatePhaseOnly. По умолчанию Always. Контролирует смену команды на большую по численности

**Forbid Switch After Dispersal:** Always, Never или LatePhaseOnly. По умолчанию Always. Контролирует смену команд после автобаланса плагином из за списков **Disperse Evenly By Rank, Disperse Evenly By Clan Players or the Disperse Evenly List**. Эта команда запрещает игрокам переходить обратно в первоначальную команду

**Enable Immediate Unswitch:** True или False. По умолчанию True. Если вкл, то в случае смены команды самостоятельно (в ситуациях когда смена запрещена). Плагин незамедлительно кинет игрока обратно в первоначальную команду без предупреждений. Если выкл, плагин будет ждать пока игрок появится, после этого появится сообщение **Detected Bad Team Switch**, будет задержка согласно **Yell Duration Seconds**, потом он будет убит админом и перекинут обратно. Не работает в режиме схватка команд.

## 7-Резервная секция

Зарезервирована на добавление функций в будущем

## 8-надстройки для...

Здесь надстройки для каждого режима отдельно. Учитываются фазы раунда, численность итд для каждого режима. Каждая секция построена одинаково, но добавляет определенные параметры для каждого режима игры

Захват, доминирование, мусорщик	Бф3, захват малый, захват в нападении, захват с доминированием, мусорщик
Захват большой	Захват большой и бф3-захват в нападении
Захват малый	Бф4-аналог бф3 захват малый, домин, мусор.
Захват флага	Используется минуты чтобы определить фазу раунда (не тикеты)
Разминирование	Бф4 стандарт
Доминирование	Бф4-аналог бф3 захват малый, домин, мусор.
Цепь	Бф4 – аналог настроек доминирования
Мастер оружия	Бф3 – только пара настроек
Штурм авианосца большой	Исп. Минуты для определения фазы раунда и очки чтобы определить соотношение команд
ША малый	Аналог ША большой
Уничтожение	Неизвестно
Штурм	Уникальные настройки как и у штурм отрядами
Схватка отрядов	похож на захват, кроме перемешивания (равно 0)
Штурм отрядов	Уникальные настройки как и у штурма
Превосходство	Воздух\броня
Схватка команд	СК и СК ближний бой, стандартные, похожи на захват
Неизвестно или новые режимы	Общие настройки для новых модов

**Max Players:** число больше 8 но меньше либо равно макс количеству игроков на сервера. Некоторые моды могут установлены в UMM или адаптивный размер сервера, или другие плагины с лимитом, меньшим чем максимальное количество игроков на сервере. Если вы установите меньшее значение в настройках сервера или в плагине, установите похожее значение здесь. Необходимо для корректного считывания численности игроков.

**Rout Percentage:** число больше или равно 101 и меньше либо равно 100000, или 0. По умолчанию 0. Когда одна команда намного позади другой, не совсем честно перекидывать сильных игроков в проигрывающую команду. Используйте эту переменную чтобы остановить перемещения сильных игроков. Пример: если установлено 200 для захвата, и когда разрыв очков в два раза (301 – 150). Перекидывание сильных игроков для баланса численности или сил будет прекращен.

**Check Team Stacking After First Minutes:** число больше либо равно 0. С начала раунда эта настройка означает время в минутах перед активацией баланса сил команд. Если 0 – перемешивание не будет доступно для этого режима

**Max Unstacking Swaps Per Round:** число больше либо равно 0. Чтобы предотвратить постоянное перемешивание всех игроков в командах для баланса сил, установите значение равное желаемому количеству переносов за раунд. Если 0 – перемешивания не будет

**Number Of Swaps Per Group:** число большее либо равно 0 и равное значению **Max Unstacking Swaps Per Round**, идеально для интегрирующего фактора. Например: если **Max Unstacking Swaps Per Round** равно 12, **Number Of Swaps Per Group** может быть 1,2,3,4,6 или 12. Во время перемешивания, смена игроками команд будет проходить как можно быстрее, до достижения этого значения. Когда значение будет достигнуто - **Delay Seconds Between Swap Groups** задержка будет активирована для отсрочки следующих свапов

**Delay Seconds Between Swap Groups:** число 60 или более. После свапов, будет происходить ожидание равное значению в секундах перед следующим свапом

**Max Unstacking Ticket Difference:** 0 или больше. Если разница тикетов больше указанного числа – свапы будут отключены. 0 для свапов при любой разнице тикетов

**Enable Unstacking By Player Stats:** True или False, по умолчанию False. Если вкл, то свап будет активироваться согласно статистике игроков, а не по количеству тикетов. Вы выбираете какую статистику учитывать в **Determine Strong Players By**. Например, если **Determine Strong Players By = Roundkills**, и средний показатель убийств в 1 команде 13, а во второй 10, то соотношение будет 130%. Если Unstacking ratio = 120%, то произойдет свап игроков

**Determine Strong Players By:** эта настройка определяет как отслеживаются сильные игроки. Все игроки которые не считаются сильными – относятся к категории слабых.

**Percent Of Top Of Team Is Strong:** число более либо равно 5 и менее либо равно 50. Или 0. После сортировки команд по переменной **Determine Strong Players By**, этот процент определяет часть топ игроков, дефолт 50 означает что любой игрок выше среднего – будет сильный. Внимание: эта настройка меняется когда вступает в силу другая надстройка.

**Only Move Weak Players:** True или False, по умолчанию True. Если вкл, то только слабые игроки будут свапнуты для баланса

**Disperse Evenly By Rank >=:** число больше либо =0 и менее либо =145. По умолчанию 0. Любые игроки с этим рангом (полковник 100 это 145 значение) или выше будут распределены равным количеством между командами. 0 - откл

**Disperse Evenly By Clan Players >=:** число больше либо =4 и менее либо =40. По умолчанию 0. Если число игроков с одинаковым тегом больше либо равно выбранному значению, то они будут равномерно распределены на 2 команды. Заменяет исключение Same Clan Tag. 0 - выкл

**Enable Disperse Evenly List:** True или False. По умолчанию False. Если вкл, то игроки в списке Disperse Evenly List и других, будут равномерно распределены между командами. Полезно когда необходимо разделить группу людей или соклановцев, доминирующих независимо от команды.

**Enable Strict Dispersal:** True или False. По умолчанию True. Работает только при Disperse Evenly By Clan Players или Enable Disperse Evenly List с переменными True. Если вкл, то игроки будут свапаться независимо от иммунитетов, за исключением Whitelist.

**Enable Low Population Adjustments:** True или False. По умолчанию False. Если вкл, то когда численность сервера мала, все параметры **Forbid ....** В категории Unswitcher станут иметь переменную Never, означая что смена команд без запретов.

**Definition Of High Population For Players >=:** число больше либо = 0 но меньшее чем макс количество игроков. Здесь вы устанавливаете численность игроков категории high. Если число игроков больше заданного – численность переходит на категорию High.

**Definition Of Low Population For Players <=:** число больше либо = 0 но меньшее чем макс количество

игроков. Здесь вы устанавливаете численность игроков категории Low. Если число игроков меньше заданного – численность переходит на категорию Low.

**Definition Of Early Phase As Tickets From Start:** число большее либо =0. Здесь вы устанавливаете раннюю фазу раунда, количество тикетов после начала раунда. Например когда старт с 1500 тикетов а вы поставили 300, значит первые 1200 тикетов раунд будет находиться в ранней фазе. 0 – отключение ранней фазы

**Definition Of Late Phase As Tickets From End:** число большее либо =0. Здесь вы устанавливаете конечную фазу раунда, количество тикетов до конца раунда. Например если значение установлено на 300 и одна из команд будет иметь 300 или менее тикетов до проигрыша, фаза будет считаться конечной. 0 – откл конечной фазы

**Enable Scrambler:** True или False. По умолчанию False. Не работает на схватке отрядов. Если вкл, то смешивание игроков в конце раунда будет предпринято для раундов, сыгранных в этом режиме

## 9-отладка

Эти настройки используются для отладки проблем с плагином.

**Show Command In Log:** спец команды могут быть вписаны для показа их выполнения в plugin.log. наберите Help в текстовом поле и нажмите enter. Список команд будет отображен в plugin.log

**Log Chat:** True или False. По умолчанию True. Если вкл, то все сообщения чата отправленные плагином будут записываться в chat.log

**Enable Logging Only Mode:** True или False. По умолчанию False. Если вкл, то плагин будет записывать только сообщения. Никаких команд о свапе, в чате или на экране на сервер отправляться не будет. Если выкл, то плагин будет работать в обычном режиме

**Enable External Logging:** True или False. По умолчанию False. Если вкл, то Plugin.log сообщения будут так же отправлены во внешний лог файл в директорию логов Procon

**External Log Suffix:** суффикс для имени файла использующегося для внешнего файла с логами, по умолчанию \_mb.log. Путь к procon/logs/ip\_port используется с текущей датой в формате ГГГГММДД, например 20130515\_mb.log

Данный перевод осуществлён командой TTS- The Team Storm

<http://tts-clan.ru>

<http://battlelog.battlefield.com/bf4/ru/servers/show/pc/b1994695-7829-482c-889c-dc56ff01884d>