

КОЛИЧЕСТВО И ТИПЫ САМОЛЕТОВ В КАМПАНИИ

Их можно править. А учитывая, что с релизом PX DGen стал полной свалкой из-за лени разработчиков - даже нужно править.

Нужные нам данные описаны в .DB.

Например, возьмем CoralSea.DB

Секция

[Planes]

10 F4F3

10 F4F4

10 SBD3

10 TBF1

10 D3A1

10 B5N2

10 A6M2_21

Тут как раз и описаны допустимые для генерации самолеты и их количество. Количество ТОЧНОЕ, и по израсходованию указанного лимита какого-то типа самолетов генератор либо перестанет их генерировать, либо какое-то количество самолетов этого класса возьмет "из резерва". Например на карте Смоленска 41 г. по израсходованию всех 109-х несколько дней существует "окно" в полетах немецких истребителей, а потом "из резерва" подтягиваются двухмоторные. Но немного. Вообще в 3С все файлы генератора сделаны гораздо лучше, например вот эта же секция из файла Barbarossa.DB

[Planes]

62 I_153_M62

33 I_153P

34 I_16TYPE18

37 I_16TYPE24

9 SU_2

5 IL_2_1940Early

9 IL_4_DB3B

21 LAGG_3SERIES4

8 LI_2

25 MIG_3EARLY

8 MIG_3UD

6 PE_2SERIES1

8 U_2VS

13 R_10

13 SB_2M100A

15 SB_2M103

2 TB_3_4M_17

27 BF_110C4B

8 BF_109E4

26 BF_109E4B

16 BF_109E7

18 BF_109E7NZ

62 BF_109F2

27 BF_110C4

27 BF_110C4B

26 HE_111H2

36 JU_87B2

42 JU_88A4

11 JU_52_3MG4E

13 FW_189A2

11 FI_156

Как видите, число самолетов точно и генератор имеет возможность гибко комбинировать их в разных миссиях. Вообще же, числа и типы самолетов должны соответствовать реальным - тогда миссии становятся гораздо интереснее.

Теперь поднимите глаза наверх и сравните 3С-ные данные с данными из Кораллового моря.... "унылое гуано"(с). А ведь людям платили за это деньги.

Короче говоря, хороший пласт работы состоит в том, чтобы проверить .DB из 3С на соответствие историческому эталону, а также привести в порядок самолетный парк в .DB из ПХ.

ПОЛКИ

[ООВ]

=I_JG26=I_JG54=II_JG54=III_JG54=IV_JG54=Stab_JG54=I_JG1=II_JG1=III_JG1=I_JG3=II364
FG_JG3=III_JG3=IV_JG3=II_JG4=III_JG5=III_JG1_1=Stab_JG11=I_JG27=II_JG27=II_JG27=II
I_JG27=Stab_JG27=I_JG5_1=III_JG5_1=Stab_JG51=I_JG5_3=Stab_JG53=II_JG5_3=III_JG5_3=
III_JG54=I_JG77=II_JG77=III_JG77=Stab_JG77=4_JG77=IV_LG1=I_LG2=I_KG1=II_KG1=III_
KG1=Stab_KG1=I_KG3=II_KG3=III_KG3=Stab_KG3=I_KG26=II_KG26=III_KG26=Stab_KG2
6=I_KG3_0=II_KG3_0=III_KG3_0=Stab_KG3_0=I_KG40=B_8AF_452BG_731BS=B_8AF_457
BG_748BS=B_8AF_457BG_749BS=B_8AF_457BG_750BS=B_8AF_457BG_751BS=B_8AF_48
7BG_836BS=B_8AF_487BG_837BS=B_8AF_487BG_838BS=B_8AF_487BG_839BS=B_8AF_4
90BG_848BS=B_8AF_490BG_849BS=B_8AF_490BG_850BS=B_8AF_490BG_851BS=B_8AF_
493BG_860BS=B_8AF_493BG_861BS=B_8AF_493BG_862BS=B_8AF_493BG_863BS=15AF_
31FG_307FS=15AF_31FG_308FS=15AF_31FG_309FS=15AF_325FG_0HQ=15AF_325FG_317F
S=15AF_325FG_318FS=15AF_325FG_319FS=15AF_332FG_099FS=15AF_332FG_100FS=8AF
_004FG_0HQ=8AF_004FG_334FS=8AF_004FG_335FS=8AF_004FG_336FS=8AF_020FG_55F
S=8AF_020FG_77FS=8AF_020FG_79FS=8AF_055FG_338FS=8AF_055FG_343FS=8AF_055FG
_38FS=8AF_055FG_38FS=8AF_056FG_0HQ=8AF_056FG_61FS=8AF_056FG_62FS=8AF_056
FG_63FS=8AF_078FG_82FS=8AF_078FG_83FS=8AF_078FG_84FS=8AF_339FG_503FS=8AF
_339FG_504FS=8AF_339FG_505FS=8AF_352FG_328FS=8AF_352FG_486FS=8AF_352FG_48
7FS=8AF_353FG_0HQ=8AF_353FG_350FS=8AF_353FG_351FS=8AF_353FG_352FS=8AF_35
5FG_354FS=8AF_355FG_357FS=8AF_355FG_358FS=8AF_356FG_359FS=8AF_356FG_360FS
=8AF_356FG_361FS=8AF_357FG_362FS=8AF_357FG_363FS=8AF_357FG_364FS=8AF_359F
G_368FS=8AF_359FG_369FS=8AF_359FG_370FS=8AF_361FG_374FS=8AF_361FG_375FS=8
AF_361FG_376FS=8AF_364FG_383FS=8AF_364FG_384FS=8AF_364FG_385FS=8AF_479FG_
434FS=8AF_479FG_435FS=8AF_479FG_436FS=9AF_354FG_353FS=9AF_354FG_355FS=9AF_
_354FG_356FS=B_8AF_398BG_600BS=B_8AF_398BG_601BS=B_8AF_398BG_602BS=B_8A
F_398BG_603BS=B_8AF_306BG_367BS=B_8AF_303BG_358BS=B_8AF_094BG_333BS=B_8
AF_379BG_524BS=B_8AF_351BG_508BS=B_8AF_381BG_532BS=B_8AF_385BG_548BS=B_
8AF_401BG_612BS=B_8AF_100BG_350BS=8AF_056FG_0HQ=8AF_056FG_61FS=8AF_056F
G_62FS=8AF_056FG_63FS=I_KG51a=II_KG51a=III_KG51a=Stab_KG51a=

Здесь перечислены все полки, существующие в игре. Просто так добавить новые части нельзя, т.к. где-то в sfs к этим номерам еще нужно прицепить ряд значений (фюзеляжные коды, именования в переводе и т.д.).

Вместе с тем, любой из этих перечисленных полков можно и нужно перенести в списки соответствующих кампаний (см. файлы squadronsXxX.dat, например squadronsDeB.dat. О них подробнее позже).

СКИНЫ ПОЛКОВ

В .DB существует секция (пример из BalatonAir44.db)

[Squadrons]

B_8AF_379BG_524BS B_17G
skin:BoE_B-17G_379BG_LuckyPatch.bmp
B_8AF_351BG_508BS B_17G
skin:BoE_B-17G_351BG_TransitBelle.bmp
B_8AF_381BG_532BS B_17G
skin:BoE_B-17G_381BG_YankeeLady.bmp
B_8AF_385BG_548BS B_17G
skin:BoE_B-17G_385BG_OhDoodleBug.bmp
B_8AF_401BG_612BS B_17G
skin:BoE_B-17G_401BG_MaidenUSA.bmp
B_8AF_452BG_731BS B_17G
skin:BoE_B-17G_452BG_NotTodayCleo.bmp
B_8AF_457BG_748BS B_17G
skin:BoE_B-17G_457BG_SentimentalJourney.bmp
B_8AF_487BG_836BS B_17G
skin:BoE_B-17G_487BG_Patches.bmp
B_8AF_094BG_333BS B_17G
skin:BoE_B-17G_94BG_44-83868.bmp
B_8AF_303BG_358BS B_17G
skin:BoE_B-17G_303BG_QueenOfHearts.bmp
B_8AF_306BG_367BS B_17G
skin:BoE_B-17G_306BG_48578.bmp
B_8AF_398BG_600BS B_17G
skin:BoE_B-17G_398BG_AluminumOvercast.bmp
B_8AF_100BG_350BS B_17G
skin:BoE_B-17G_generic_metal-gray.bmp
III_JG1 BF_109G6
skin:BoE_Bf109G6_IIIJG1_generic.bmp
I_JG26 BF_109G6
skin:BoE_Bf109G6_IIIJG26_generic.bmp
I_JG3 BF_109G6
skin:BoE_Bf109G6_IJG3_generic.bmp
III_JG1 BF_109G6AS
skin:BoE_Bf109G6_IIIJG1_generic.bmp
I_JG26 BF_109G6AS
skin:BoE_Bf109G6_IIIJG26_generic.bmp
I_JG3 BF_109G6AS
skin:BoE_Bf109G6_IJG3_generic.bmp
III_JG1 BF_109G6Late
skin:BoE_Bf109G6_IIIJG1_generic.bmp
I_JG26 BF_109G6Late
skin:BoE_Bf109G6_IIIJG26_generic.bmp
I_JG3 BF_109G6Late
skin:BoE_Bf109G6_IJG3_generic.bmp
I_JG1 FW_190A4
skin:BoE_Fw190A4_JG1_generic_stripped-nose.bmp
II_JG1 FW_190A8
skin:BoE_Fw190A8_IJG1_generic_black-spinner.bmp
I_JG26 FW_190A8
skin:BoE_Fw190A8_IJG26_generic_DDay.bmp

I_JG26 FW_190A8
skin:BoE_Fw190A8_IIJG2_generic.bmp
8AF_056FG_0HQ P_47D10
skin:BoE_P-47D10_56FG_Mahurin_DRogers.bmp
8AF_078FG_82FS P_47D10
skin:BoE_P-47D10_78FG_generic_olive-stripes.bmp
usa01 P_47D10
skin:BoE_P-47D10_8AF_generic_USA_DRogers.bmp
8AF_078FG_82FS P_47D22
skin:BoE_P-47D22_78FG_generic_metal-gray-checkerBW.bmp
8AF_078FG_83FS P_47D22
skin:BoE_P-47D22_78FG_generic_olive-checkerBW.bmp
8AF_056FG_0HQ P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic.bmp
8AF_056FG_61FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic_61FS.bmp
8AF_056FG_62FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic.bmp
8AF_056FG_63FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic.bmp
9AF_354FG_353FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_354FG_AJ-D_generic-gray.bmp
9AF_354FG_355FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_354FG_AJ-D_generic-gray.bmp
9AF_354FG_356FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_354FG_AJ-D_generic-gray.bmp
8AF_078FG_82FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_78FG_generic_D-Day.bmp
8AF_078FG_83FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_78FG_generic_D-Day.bmp
8AF_078FG_84FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_78FG_generic_metal-gray.bmp
8AF_361FG_374FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_361FG_generic_olive.bmp
8AF_361FG_375FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_361FG_generic_yellow.bmp
8AF_004FG_0HQ P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_4FG_generic_red.bmp
8AF_004FG_334FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_4FG_generic_red.bmp
8AF_004FG_335FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_4FG_generic_red.bmp
8AF_004FG_336FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_4FG_generic_red.bmp
8AF_364FG_383FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_364FG_generic_white-blue.bmp
8AF_364FG_384FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_364FG_generic_white-blue.bmp
8AF_364FG_385FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_364FG_generic_white-blue.bmp
8AF_353FG_0HQ P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_353FG_generic_checker-YG.bmp

8AF_353FG_350FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_353FG_generic_checker-YG.bmp
8AF_353FG_351FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_353FG_generic_checker-YG.bmp
8AF_353FG_352FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_353FG_generic_checker-YG.bmp
8AF_339FG_503FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_339FG_generic_white-red.bmp
8AF_339FG_504FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_339FG_generic_white-red.bmp
8AF_339FG_505FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_339FG_generic_white-red.bmp
8AF_357FG_362FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_357FG_generic_red-yellow.bmp
8AF_357FG_363FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_357FG_generic_red-yellow.bmp
8AF_357FG_364FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_357FG_generic_red-yellow.bmp
8AF_078FG_82FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_78FG_generic_checker-BW.bmp
8AF_078FG_83FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_78FG_generic_checker-BW.bmp
8AF_078FG_84FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_78FG_generic_checker-BW.bmp
8AF_352FG_328FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_352FG_generic_blue.bmp
8AF_352FG_486FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_352FG_generic_blue.bmp
8AF_352FG_487FS P_51D5NT
skin:BoE_P-51D_352FG_generic_blue.bmp
8AF_078FG_83FS P_51D20NA
skin:BoE_P-51D_78FG_generic_checker-BW.bmp
8AF_078FG_84FS P_51D20NA
skin:BoE_P-51D_78FG_generic_checker-BW.bmp
8AF_056FG_0HQ P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic_Ardenne.bmp
8AF_056FG_61FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic_Ardenne.bmp
8AF_056FG_62FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic_Ardenne.bmp
8AF_056FG_63FS P_47D27
skin:BoE_P-47D27_56FG_generic_Ardenne.bmp
I_JG3 BF_109G10
skin:BoE_Bf109G10_IJG3_generic_Ardenne.bmp
I_JG5_3 BF_109G14
skin:BoE_Bf109G14_JG53_generic_Bodenplatte.bmp
II_JG5_3 BF_109G14
skin:BoE_Bf109G14_JG53_generic_Bodenplatte.bmp
III_JG5_3 BF_109G14
skin:BoE_Bf109G14_JG53_generic_Bodenplatte.bmp
Stab_JG53 BF_109G14
skin:BoE_Bf109G14_JG53_generic_Bodenplatte.bmp

I_JG54 FW_190D9
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 II_JG54 FW_190D9
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 III_JG54 FW_190D9
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 IV_JG54 FW_190D9
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 Stab_JG54 FW_190D9
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 I_JG54 FW_190D9LATE
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 II_JG54 FW_190D9LATE
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 III_JG54 FW_190D9LATE
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 IV_JG54 FW_190D9LATE
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 Stab_JG54 FW_190D9LATE
 skin:BoE_Fw190D9_JG54_generic_Bodenplatte.bmp
 I_KG51a ME_262A2A
 skin:BoE_Me262A2_KG51_generic_Ardenne.bmp
 II_KG51a ME_262A2A
 skin:BoE_Me262A2_KG51_generic_Ardenne.bmp
 III_KG51a ME_262A2A
 skin:BoE_Me262A2_KG51_generic_Ardenne.bmp
 Stab_KG51a ME_262A2A
 skin:BoE_Me262A2_KG51_generic_Ardenne.bmp

как видим, тут можно добавлять скины для конкретных полков в кампании. Секция следует после секции [OOB], поэтому если [Squadrons] не прописана - ее можно добавить ручками. НО! Работает в 3С, НЕ в ПХ (я имею в виду ТВД). В ПХ на нее просто забили болт. Как тут все работает. Возьмем верхний сквад В_8AF_379BG_524BS В_17G и видим, что у него (см. ниже имени полка) прописан скин skin:BoE_B-17G_379BG_LuckyPatch.bmp Имя В_8AF_379BG_524BS В_17G является стандартным именованием в игре для 524 баэ 379 бакр 8 ва. Т.е. везде, где будет прописываться эта часть, ее синтаксис будет в виде В_8AF_379BG_524BS В_17G. Это надо просто уяснить. Теперь смотрим в [OOB] и там видим эту же часть В_8AF_379BG_524BS В_17G. Т.е. Игра смотрит на именование полка в разделе [Squadrons], затем смотрит есть ли он в разделе [OOB], если все ОК, она в своих .sfs-ках смотрит какие буквенно-числовые коды и эмблемы, какие знаки опознавания рисовать на фюзеляжах и за какой частью вести учет в формулярах полков. Само-собой, что указанный нами скин части в разделе [Squadrons] определяется как стандартный. Вуаля. Главное: все именования скинов, прописываемые в секциях [Squadrons] и [Aces] не должны содержать пробелов.

То же самое можно сказать и про секцию (пример синтаксиса)

[Aces]

BF_109F4 BF_109F4 II_JG77 Setz
 BF_109F4 BF_109F4 II_JG77 Hackl
 skin:\$Anton_Hackl.bmp
 BF_109F4 BF_109F4 II_JG77 Mader
 BF_109F4 BF_109F4 4_JG52 Steinhoff
 BF_109F4 BF_109F4 III_JG5_2 Graf

skin:\$Hermann_Graf.bmp
BF_109F4 BF_109F4 III_JG5_2 Grislawski
BF_109F4 BF_109F4 III_JG5_2 Steinbatz
BF_109E7 BF_109E7 III_JG77 Omert
YAK_1 YAK_1 239IAP Fedoseyev
YAK_1 YAK_1 239IAP Khalutin
YAK_1 YAK_1 239IAP Shevchuk
YAK_1 YAK_1 239IAP D. Glinka
YAK_1 YAK_1 6GvIAP Avdeyev
LAGG_3SERIES4 LAGG_3SERIES4 239IAP Kozachenko

Символ \$ в имени скина означает отсутствие опознавательных знаков и номеров и должен содержаться в именовании скина в соответствующей папочке skins, т.е. если просто воткнуть этот символ тут перед именем скина - будет писк из динамиков.

Секция

[Operations] <<ops42-N.dat ops42-E.dat ops42-H.dat

содержит отсылку на основной файл кампании, где содержится режиссура всех будущих боев и состав звеньев при генерации миссий. В данном примере содержится отсылка на 3 файла - Normal, Easy и Heavy - для разных режимов кампании в зависимости от установок игрока в секции [DGen] файла conf.ini

По умолчанию игра юзает Normal, т.е. в нашем примере ops42-N.dat. Он вообще может быть единственным - тогда при усложнении или упрощении режима кампании игра все равно будет обращаться к Normal. Т.е. ops42-E.dat и ops42-H.dat в целом вообще необязательны.

ЛИНИЯ ФРОНТА

"Ленточку" описывают два раздела - [Towns] и [Schedule]. Первый перечисляет именования контрольных точек (флагов) и количество очков, которые требуются для захвата каждого из флагов; второй описывает то количество очков, которое будет у армии игрока в определенный момент.

Работает таким образом: например у нас в 1-й день на карте есть 1 Потсдам, 2 Фалькензее и 2 Гатов (т.е. суммарно потребное число очков для захвата всех трех городов составит 5) и только 4 очка у игрока. Это приведет к тому, что эти 4 очка генератор израсходует на захват 2 Фалькензее и 2 Гатов. Они станут красными. Далее по сценарию идут упорные бои и игрок будет располагать количеством очков =0. Когда приходит время продвигаться далее (или отступать - это тоже работает) генератор дает армии игрока 1 очко - и тут же расходует его на оккупацию 1 Потсдам.

Для генерации наступлений очки начисляются, для генерации отступлений - отчисляются (в минус). Теоретически действия игрока могут принести очков больше, чем положено по сценарию, и фронт должен двигаться иначе, чем задумано по сценарию. Но на практике это не работает вообще. Просто где-то залочено ИМХО. Понятие "Город" является условным, подразумевается просто точка с именованием на карте (ставится картостроителем), вместо имен и полноразмерных городов могут быть просто точки с номерами - например на островах.

[Towns]

1 Potsdam
2 Falkensee
2 Gatow
2 Nauen
15 Berlin
3 Oranienburg

2 Luckenwalde
2 Ludwigsfelde
2 Sperenberg
2 Koenigs_Wusterhausen
2 Schonefeld
5 Bernau
2 Eberswalde-Finow
2 Bad_Freienwalde
2 Fuerstenwalde
2 Reeskow
2 Wriezen
5 Frankfurt_an_der_Oder
5 Eisenhuettenstadt
5 Seelow
5 Kostrzyn(Kuestrin)

[Schedule]

50314 70
50315 -5
50320 0
50325 0
50330 0
50405 0
50406 0
50407 0
50408 0
50409 0
50410 0
50411 0
50412 0
50413 0
50414 0
50415 -2

Пояснение по поводу [Schedule]: игра существует в рамках одного десятилетия, поэтому годы описываются одной цифрой - 1941 это 1, 1942 это 2...

50314 70 70 очков 14 марта 45 г
50315 -5 -5 очков 15 марта 45 г
50320 0 0 очков 20 марта 45 г

Прибавление очков игроку отнимает очки у армии противника, и отнятие очков у игрока добавляет очков противнику, т.е. 50315 -5 игрок потерял 5 очков 15 марта 45 г, а противник приобрел 5 очков 15 марта 45 г.

СОЗДАЕМ СВОЮ КАМПАНИЮ

Для создания кампании нам нужно создать набор служебных файлов для генератора, который будучи обычным менеджером данных будет их комбинировать в определенном порядке.

Итак, нам потребуются (на примере Ржевской операции 42 г.):

Rzhev42.DB основной контейнер данных кампании
Rzhev42Blue.mis шаблон наземных сил для синих
Rzhev42Red.mis шаблон наземных сил для красных

campaignsRu...dat регистратор кампании, строки отсюда появляются в меню выбора кампаний при ее старте в игре. каждая кампания имеет уникальную литеру, отличающую ее от прочих кампаний. Например campaignsRuB.dat - это кампания за ТБ-3, а campaignsRuF.dat - это кампания за истребителя. Литеры В и F не имеют отношения к словам Бомбер и Файтер, это условность, литеры могут быть и иные.

squadronsXxX.dat - например squadronsUN1.dat - список полков для кампании. Сюда можно и должно вписать поболее полков из [ООБ]

planesXxX.dat - например planesIN1.dat - список доступных для управления самолетов и их увязка с ТВД. Самолет, указанный тут может отсутствовать в списке самолетов в .DB, но лучше соблюдать взаимную преемственность.

Все. Остаются два по умолчанию скрытых файла - наиболее интересных. Весь многолетний флуд на Сухом про развитие зума у ботов и нерациональные нагрузки у самолетов связаны именно с этими файлами. Они не просто сырые - это свалка, которую штатному сотруднику MG за \$ не было никакого желания настроить. Когда настроите - игра преобразится. Речь идет о EuroPlanes.dat и PacificPlanes.dat. По умолчанию в папке DGen они отсутствуют, но Вадим Starshoy для подсказки оставил из .txt заготовки. Основная причина писка из динамиков при попытке вставить новый самолет в кампанию - как раз отсутствие его данных в этих файлах, поскольку несмотря на добавление новых самолетов в патчах никто со времен ЗС не озаботился правкой этих двух .dat ("На сегодняшний день вставить новые самолеты в динамические кампании не представляется возможным!"(с)ОМ). Угу....

Итак, вот кусок из EuroPlanes.dat:

Axis	Germany	Paradrop	JU_52_3MG4E	250	1000	1000	18xPara	
0								
Allies	USSR	Fighter	HurricaneMkIIb	350	3000	3000	default	1

Разберем синтаксис

Allies/Axis - принадлежность самолета по умолчанию. Определяет, за какую сторону можно юзать самолет в кампании. Тут все ясно.

USSR /Germany - принадлежность самолета конкретной стране. Например Як-1б может быть USSR, а может быть France. Тут все ясно.

Paradrop/Fighter/Reconplane/LBomber/DBomber/FBomber/CFighter/CTBomber/CBomber/Interceptor/aSoft/aTank/aShip/aHeavy/ Staff/FBomberL/FBomberM/Transfer/ - типы заданий (определяются типом цели, которую генератор перед этим выбрал на карте)и нагрузок под эти задания. Также к типам заданий привязаны крейсерская скорость на маршруте следования туда и назад, маршевая высота полета к цели, высота на боевом ("над целью"), маршевая высота полета от цели домой. Итого 3 ключевых параметра высоты, все остальные ППМ между ними генератор проставляет по средним значениям. Т.е. высота полета к цели 1000 м, высота над целью 2000 м, генератор добавит (если длинный маршрут) точку между ними в 1500 м. В общем, понятно. Рассмотрим детальнее каждый тип задания:

Paradrop - сброс парашютов с грузами и людьми, только для транспортных самолетов несущих такие грузы (С-47 и L2D, тяжелый мессер)

Fighter - обычный истребитель. Не требуются ПТБ, бомбы, ракеты... только стволы. В общем, это стандартная нагрузка.

Reconplane - для любого самолета, роль разведчика... Сюда можно пришить ПТБ, т.к. иногда самолеты посылают далеко.

LBomber - дальний бомбер. Классика - миссии Б-17/24/29, дальние рейды Ил-4/Жужи/Хе-111... нагрузку желательно поменьше - экономия ГСМ

DBomber - пикировщики. Миссии только для пикирующих самолетов, высоту на боевом надо ставить более чем на 1500 - для пикирования

FBomber - истребитель-бомбардировщик

CFighter - палубный истребитель. Для Зеро и Котов лучше добавить ПТБ. Это для полета на большие расстояния. Взлет по тревоге на малые расстояния (т.е. когда баки не нужны) регулирует описывает другая строка.

Interceptor - взлет по тревоге либо перехват конкретной цели. Обычно недалеко от места базирования

CTBomber - палубный бомбер-торпедоносец (Avenger/B5N/B6N). В данном случае конкретно в роли торпа. Высоты ОБЯЗАТЕЛЬНО низкие - 50-100-250 м, на боевом не более 50, иначе поведение ботов будет ненормальным.

CBomber - палубный бомбер (работа с горизонтом) - обычно Avenger/B5N/B6N с бомбами, высоты боевые в районе 1500, пикировщикам этот параметр CBomber лучше не прописывать.

aSoft - штурмовка или бомбежка мелочевки (орудия, машинки, повозки, пехота типа) - классика для Ил-2, Fw-190F8 и пр. Маловысотные. Бомберам лучше назначать побольше бомб калибром поменьше (Сотки, 50/250-фнт, SC50/70) и опускать высоту на боевом до 800-1000-1500 от силы...

aTank - вылет на защищенные подвижные цели, обычно танки. Для штурмов и бомберов рекомендации те же что и выше, а вот для пикировщиков надо помнить про высоты не менее 1500.

aShip - противокорабельные миссии. Большие бомбы. Возможно+ПТБ если есть. Далее смотрите тип самолета - штурмы по высоте низко, пикировщики не менее 1500, бомберы 1500-2500...

aHeavy - работа бомберов, несущих 2-5 т. фугаски...высоты можно поздадрать во избежание перехвата, т.к. обычно это глубокий тыл врага.

Staff - связь, ЕМНИМ рудимент со времен СПШ и ЗС, что-то типа "передайте пакет туда-то".
Нагрузка дефолт

FBomberL - разновидность истребителя-бомбардировщика (работает с фоками с разными рюдензатцами) - легкая нагрузка

FBomberM - разновидность истребителя-бомбардировщика (работает с фоками с разными рюдензатцами) - средняя нагрузка

Transfer - перегонка на другой аэродром. Можно повесить ПТБ

JU_52_3MG4E/HurricaneMkIIb - отсылка на официальное наименование самолета. Проверить можно, сделав в редакторе .mis файл... нагрузки так же проверяем (я имею в виду синтаксис) 250 1000 1000 - тут 250 маршевая скорость, 1000 высота на момент выхода на боевой ("над целью"), 1000 - высота отхода от цели к базе

18xPara/default и т.д. - default это нагрузка по умолчанию, далее у каждого самолета индивидуально (точнее для каждой страны), конкретный синтаксис конкретной нагрузки смотрим в .mis файле, который делаем в редакторе, поставив нужный самолет и нужную нагрузку.

1 или 0 - рудимент. Может ли игрок управлять самолетом В ДАННОМ ТИПЕ ЗАДАНИЙ. Можно игнорить, но в связи с появлением камикадзе лучше ставить 0 для полетов однозначно AI-only. Если игроку разрешено брать этот тип миссий - ставим 1.

ПРИМ.: давно назрела необходимость выправить крейсерские скорости самолетов под исторические, и поправить высоты, только помните, что для горизонтальных бомберов нормальная прицельная бомбежка (кроме ситуаций "сброс по лидеру") возможно до первой границы высотности двигателя - посмотрите ее в ТТХ нужного самолета и старайтесь не превышать. По поводу истребителей - желательно их также ориентировать на оптимальные для них высоты, т.е. Яки нет смысла посылать в космос, обычно они как раз до первой границы высотности уверенно летают. Fw-190D9 и МиГ-3 в чисто истребительных миссиях нет смысла опускаться ниже первой границы высотности, а для разведки и вовсе желательно лезть в космос - в свою стихию. А, вот еще - иногда бывает, что рекомендуемая высота

полета ниже холмов - одномоторные самолеты в такой ситуации в целом нормально реагируют - берут ручку на себя, потом снова опускаются. Бомберы же тупят - бьются. Поэтому для гористых карт лучше не опускать высоты для бомберов ниже "проходных мест" на карте, например на Новой Гвинее высота плато 1800 м, т.е. лучше отправлять бомбовозы на 2000 минимум, а то и 2500 (если выше - будут мазать по наземке + резкий скачок скоростей и различные отбросы бомб из-за превышения 1-й границы высотности (по нагнетателю) для Б-25/Г4М). В общем, желаю вам гибкости мышления и с пользой применить эрудицию.

Сам файл создаем путем правки EuroPlanes.txt и PacificPlanes.txt и сменой расширения на .dat. Чтобы уменьшить работу я подброшу свои даты с дописанными новыми самолетами (по 4.08 вкл.).

ПРИМ.: относительно раждения игрока на определенных аэродромах на карте. Мне до конца не ясен алгоритм, но иногда он чисто рендомный, иногда нет. Надо искать параметр, это описывающий. Короче говоря: если хотите повысить шансы на рождение игрока с определенным типом самолета на определенном аэродроме (например, исторически так надо) - берете шаблон его армии и в редакторе желаемые типы самолетов проставляете в капониры на желаемых аэродромах (достаточно просто обозначить присутствие, полки ставить на филд не надо). На Тихоокеанских картах этот фокус работает, скорее всего он был создан еще для ВФ. В общем, будем искать.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФАЙЛЫ КАМПАНИЙ

Отдельно стоит рассмотреть файлы типа Americans.dat, British.dat и пр. Это описатели ФИО пилотов - отсюда генератор их расписывает по формулярам пилотов. Если хочется нормальных фамилий и имен - можно поправить эти файлы.

Также существуют файлы вида classesXxX.dat (например classesIN1.dat). Эти файлы необязательны и фактически рудиментарны. Они дают дополнительную рекомендацию генератору, хочет ли создатель кампании юзать тот или иной самолет в том или ином качестве. Например в случае с classesIN1.dat разрешено использование палубных зорек с определенных береговых баз. В случае с файлом classesRoA.dat разрешено использование Фридрихов только в качестве чистых истребителей, а Эмилей - как истребителей-бомбардировщиков. На самом деле, проще и надежнее просто удалить или добавить штурмовые миссии в файле opsXxX.dat

...Торо.mis - например TarawaТоро.mis - содержат сбитых пилотов и объекты для разведки.

ПРИМ.:

Необязательно создавать все файлы с нуля - если мододела устраивает состав наземки и авиапарк существующих кампаний можно просто использовать готовые модули, просто зарегистрировав новую кампанию в campaignsXxX.dat

Da_Don
PR team