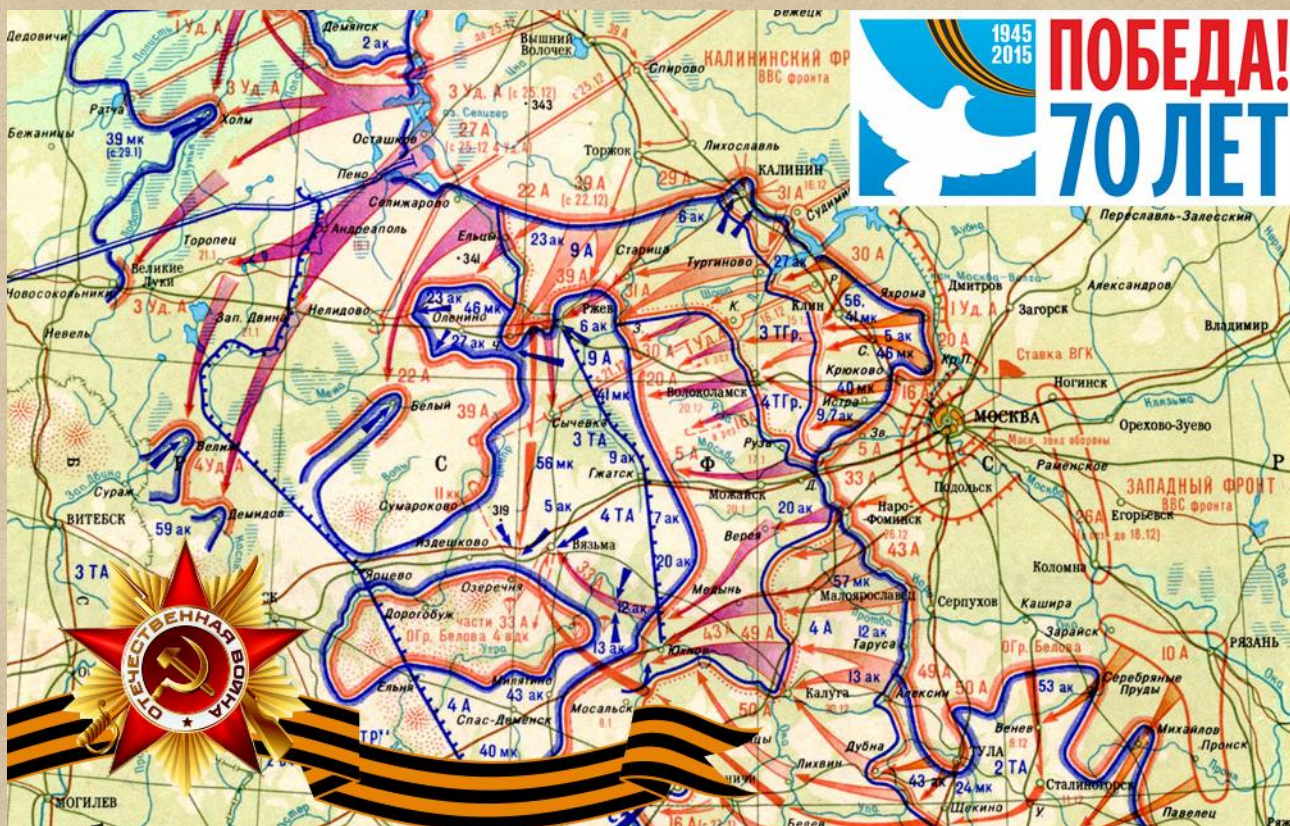


Генератор динамических кампаний для игры Ил-2 Штурмовик 1946

(DGen – модифицированная версия)



Инструкция пользователя

(для DGen_MOD версии 2.0.3.0 и выше)

Оглавление.

Введение	3
Установка.....	4
Информация о формате дат.	7
Параметры программы в файле DGen_mod.ini.	7
Назначение файлов программы.	11
Назначение файлов кампании в каталоге DGen.....	19
Назначение файлов кампании в каталоге Missions.....	32
Добавление нового самолета в кампанию.	35
Добавление новой карты в генератор.....	35
Как продолжить кампанию с новым генератором, если она начата в старом.	39
Команда проекта DGen_MOD.....	40
Приложение 1. Тип миссии.	41

Введение.

Модифицированный генератор динамических кампаний (DGen_MOD) является дальнейшим развитием генератора, созданного Вадимом «Starshoy» Колосовым для компании 1C:Maddox Games. В основе нового генератора использован оригинальный код и алгоритмы DGen версии 4.0.4.1. DGen_MOD полностью совместим с любой версии игры Ил-2 Штурмовик старше 4.071m. Генератор может использоваться как с оригинальной версией игры, так и с MOD версией (способ модификации не имеет значения).

Основным отличием модифицированного генератора от оригинального является то, что все параметры и настройки, необходимые для создания динамических кампаний, вынесены во внешние файлы и доступны для редактирования. Данное решение позволяет адаптировать новый генератор под любую версию игры.

DGen_MOD полностью совместим со всеми динамическим кампаниями, созданными для оригинального генератора.

Новый генератор может использоваться одновременно со старой версией, для этого все необходимые для работы DGen_MOD файлы размещены в отдельном каталоге и не пересекаются с оригинальными данными.



ВАЖНО! Для комфортного использования нового генератора (DGen_mod) настоятельно рекомендуется периодически (через 5-10 миссий) выполнять резервное копирование файлов игры. Для сохранения файлов необходимо сделать следующее:

Шаг 1 – создать каталог, в который будут сохраняться резервные данные.

Шаг 2 – каталог **Users** из корневого каталога игры (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\Users**) со всем содержимым скопировать в созданный каталог.

Шаг 3 – каталог кампании из каталога **Missions** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\Missions\Campaign\UN\dgen_1_coralsea16**) со всем содержимым скопировать в созданный каталог.

В случае сбоя в работе генератора необходимо заменить файлы в каталоге игры на файлы из резервной копии.



Так как генератор является консольной программой без видимого окна, некоторые антивирусные программы определяют его как возможный вирус и блокируют запуск. Если у вас не выполняется запуск кампании или создается впечатление, что генератор не работает – проверьте свой антивирус и разблокируйте запуск файла **DGen.exe**



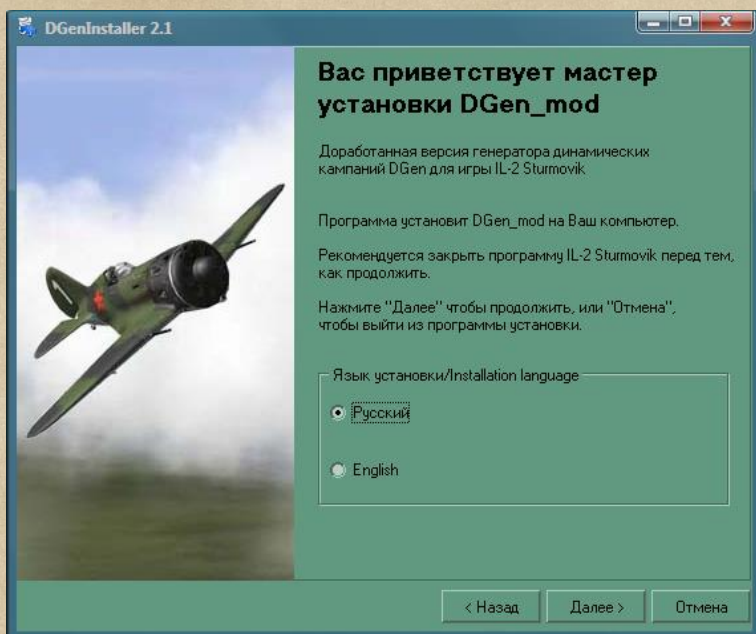
ВНИМАНИЕ! С версии DGen_mod 2.0.3.0 не совместим со старыми динамическими кампаниями на гидросамолетах. Миссии в этих кампаниях будут создаваться с ошибками. Поищите новые совместимые кампании.

Установка.

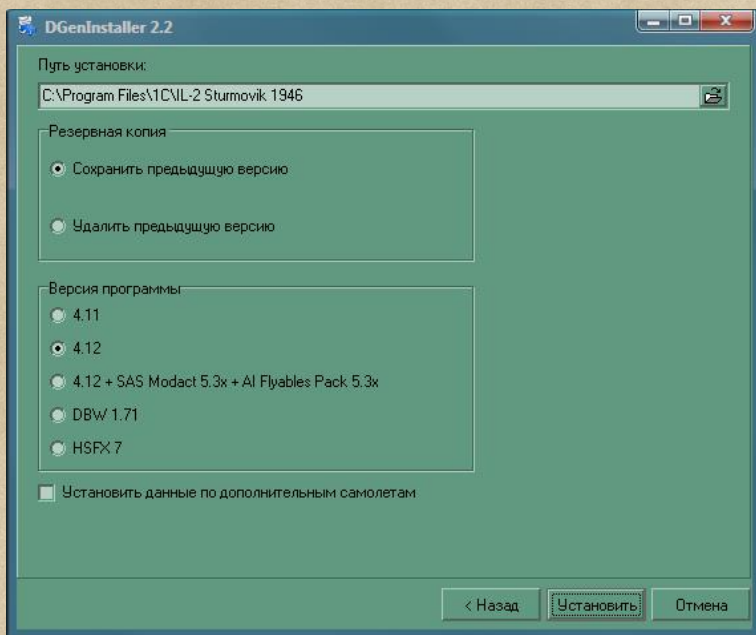
Для первой установки DGen_MOD или обновления версии распакуйте загруженный архив во временную папку, откройте ее и запустите программу установки или скопируйте нужные файлы вручную.

Для установки или обновления с использованием программы установки выполните следующие шаги:

Шаг 1 - выбрать язык установки.



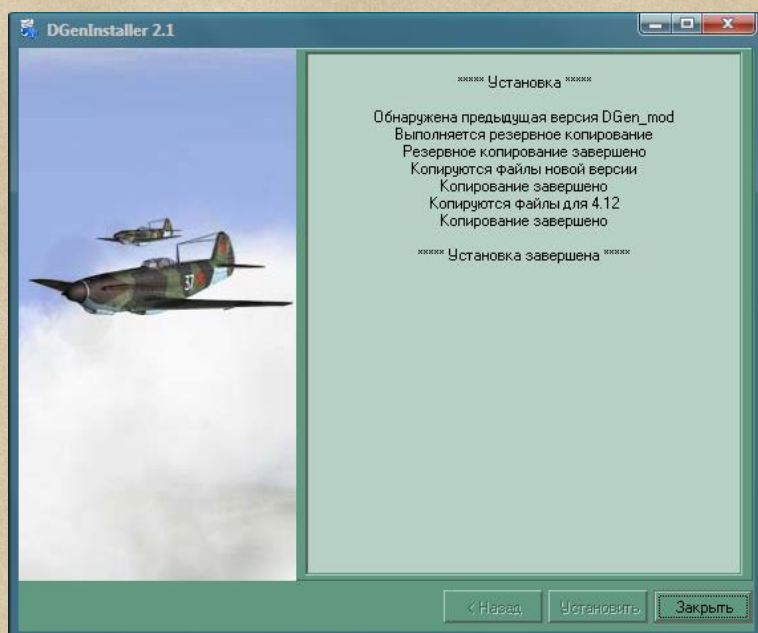
Шаг 2 - указать каталог установки и выбрать требуемые параметры.



Сохранение предыдущей версии будет выполняться в каталог **DGenBackup** в корневом каталоге игры (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\ DGenBackup**).

Параметр **Версия программы** указывает, какие версии файлов **AllClasses.dat**, **AllPlaneDB.dat** и **AllWeapons.dat** необходимо установить. Основное отличие этих файлов заключается в перечне доступных самолетов.

Шаг 3 – установка генератора будет выполнена автоматически.



Для установки или обновления вручную достаточно просто скопировать файлы в каталог с игрой. Файлы **DGen.exe**, **DGen_mod.ini**, **DGen_ReadMe_En.txt**, **DGen_ReadMe_Ru.txt** размещаются в корневом каталоге игры (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946**). Каталог **MOD** со всем содержимым размещается в каталоге **DGen** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\DGen\MOD**). Этого достаточно для работы нового генератора.



ВАЖНО! Если вы хотите сохранить старую версию генератора, не забудьте перед распаковкой архива переименовать файл **DGen.exe** или скопировать его в другое место.

Состав поставки:

- **DGen\MOD** – в этом каталоге находятся все необходимые данные для создания миссий (координаты городов, аэродромов, мостов, список доступных самолетов, списки особых объектов и т.д.)
- **4.12** – в этом каталоге находятся файлы **AllClasses.dat**, **AllPlaneDB.dat** и **AllWeapons.dat** адаптированные для версии игры 4.12.2. Для их установки скопируйте файлы из каталога **4.12** в каталог **DGen\MOD** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\DGen\MOD**). Согласитесь с заменой.
- **4.12SASModAct** – в этом каталоге находятся файлы **AllClasses.dat**, **AllPlaneDB.dat** и **AllWeapons.dat** адаптированные для версии игры 4.12.2 с дополнительно установленными добавлениями **SAS Modact 5.3x + AI Flyables Pack 5.3x**. Для их установки скопируйте файлы из каталога **4.12SASModAct** в каталог **DGen\MOD** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\DGen\MOD**). Согласитесь с заменой.
- **DBW** – в этом каталоге находятся файлы **AllClasses.dat**, **AllPlaneDB.dat** и **AllWeapons.dat** адаптированные для **DBW 1.71**. Для их установки скопируйте файлы из каталога **DBW** в каталог **DGen\MOD** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\DGen\MOD**). Согласитесь с заменой.

- **HSFX** – в этом каталоге находятся файлы **AllClasses.dat**, **AllPlaneDB.dat** и **AllWeapons.dat** адаптированные для **HSFX 7**. Для их установки скопируйте файлы из каталога **HSFX** в каталог **DGen\MOD** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\DGen\MOD**). Согласитесь с заменой.
- **MODPlanes** – в этом каталоге находятся файлы **AllClasses_m.dat**, **AllPlaneDB_m.dat** и **AllWeapons_m.dat** добавляющие к основному набору данные по большому количеству MOD самолетов не вошедших в сборки и мод-паки. Для их установки скопируйте файлы из каталога **MODPlanes** в каталог **DGen\MOD** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\DGen\MOD**). Файлы дополнительных данных могут использоваться с любой версией игры и любым способом модификации.
- **DGen.exe** – основной исполняемый файл, запускается игрой.
- **DGen_mod.ini** – файл настроек нового генератора.
- **DGen_ReadMe_Ru.txt**, **DGen_ReadMe_En.txt** – краткая информация о программе.
- **DGenInstaller.exe** – программа установки.

Информация о формате дат.

С версии 1.0.1.0 новый генератор поддерживает полный формат в датах, это снимает все ограничения на временной период кампаний. Поддержка старого формата оставлена для совместимости с существующими динамическими кампаниями.

Старый формат **YMMDD** (10622 – 22 июня 1941 года, 50509 – 9 мая 1945 года) продолжает использоваться, если кампания попадает во временной период с 1 января 1941 года по 31 декабря 1945 года. Все даты в старом формате автоматически конвертируются в новый формат.

Новый формат **YYYYMMDD** (19360718 - 18 июля 1936 года, 19400709 – 9 июля 1940 года, 19500625 – 25 июня 1950 года) должен использоваться в файлах кампаний, не попадающих во временной период с 1 января 1941 года по 31 декабря 1945 года.

Для всех новых кампаний рекомендуется применять новый формат не зависимо от временного периода кампании.

Параметры программы в файле DGen_mod.ini.

LogLevel – параметр отвечает за детализацию информации, выводимой в файлы логов (DGen_mod.log, DGen_mod_proc.log).

Доступные значения параметра:

LogLevel=2 – базовое значение, подходящее для обычного использования генератора в игре.

LogLevel=1 – вывод в лог файл дополнительной информации.

LogLevel=0 – вывод в файлы логов полной отладочной информации. При данном значении кроме основного файла DGen_mod.log начинает заполняться файл DGen_mod_proc.log, в котором собрана вся информация о работе генератора. Данное значение необходимо для поиска ошибок в работе программы и для отладки динамических кампаний.

LogListOutput – параметр отвечает за вывод в файлы логов информации, загруженной из файлов генератора и кампании (списки городов и аэродромов, перечень подразделений и самолетов, списки объектов и т.д.). Данное значение необходимо для отладки динамических кампаний.

Доступные значения параметра:

LogListOutput=0 – вывод списков отключен. Базовое значение, подходящее для обычного использования генератора в игре.

LogListOutput=1 – вывод списков включен.

PromotionRate – параметр используется при подсчете очков, набранных игроком, в процедуре присвоения очередного звания. Доступные значения: 0.0 – 100.0. При значении 0 звания присуждаться не будут.

MissionDistance – параметр управляет значением боевого радиуса полета для самолета игрока. В окружности со значением боевого радиуса от точки старта осуществляется поиск целей для миссии. В авианосных кампаниях при значении параметра *Medium* или *Short* дополнительно будут использоваться файлы *[episode_name]Blue0.mis* и *[episode_name]Red0.mis*.

Доступные значения параметра:

MissionDistance=Full – полный радиус полета из файла **AllPlaneDB.dat**.

MissionDistance=Medium – радиус полета составляет 75% от полного.

MissionDistance=Short – радиус полета составляет 50% от полного.



В файлах **[episode_name]Blue0.mis** и **[episode_name]Red0.mis** (используются только в кампаниях с авианосцами) авианосцы находятся ближе, чем на историческом расстоянии на карте. Это позволяет сократить время полета до цели. Файлов может не быть, в этом случае параметр *MissionDistance* только изменяет радиус полета.



ВАЖНО! Сокращение радиуса может привести к появлению в кампании однообразных миссий, а в некоторых авторских кампаниях к ошибкам при поиске целей.

SlowFire – параметр уменьшает интенсивность зенитного огня кораблей. Доступные значения: 0.5 – 100.

MaxFLAK – максимальное число зениток на маршруте (не влияет на район цели). Доступные значения: 0 – 100. При значении 0 зениток на маршруте не будет.

MaxBomberSkill – параметр корректирует уровень навыков бомбардировщиков, влияет не только на стрелков, но и на точность бомбометания. Доступные значения: 0 – 3. При значении 3 уровень навыков устанавливается случайным образом.

CampaignLength – параметр позволяет уменьшить количество вылетов. Работа параметра основана на сокращении строк в секции *[Schedule]* файлов **[episode_name].DB**. Количество вылетов в день остается неизменным.

Доступные значения параметра:

CampaignLength=VeryLong – базовое значение. Строки (дни) не пропускаются.

CampaignLength=Long – остается одна из двух строк.

CampaignLength=Medium – остается одна из трех строк.

CampaignLength=Short – остается одна из пяти строк.

CampaignLength=VeryShort – остается одна из девяти строк.

CampaignAI – параметр позволяет изменить баланс навыков между дружественными и вражескими звеньями.

Доступные значения параметра:

CampaignAI=Hard – враги имеют больший уровень.

CampaignAI=Normal – базовое значение. Уровень навыков устанавливается случайным образом в соответствии с исторической реальностью.

CampaignAI=Easy – друзья имеют больший уровень.

CampaignMissions – параметр переключает используемые в эпизоде файлы типов миссий **ops[episode_name].dat**.

Доступные значения параметра:

CampaignMissions=Hard – используются файлы с увеличенным числом самолетов в пользу врагов.

CampaignMissions=Normal – базовое значение. Используются файлы с историческим балансом.

CampaignMissions=Easy – используются файлы с увеличенным числом самолетов в пользу дружественных звеньев.

CampaignDifficulty – параметр позволяет одновременно задать значения параметрам **CampaignAI** и **CampaignMissions**.

Доступные значения параметра:

CampaignDifficulty=Hard

CampaignDifficulty=Normal

CampaignDifficulty=Easy

OperationVictory, OperationDefeat – параметры позволяют установить граничные значения очков, которые определяют успешно завершилась миссия или нет. Параметры влияют на текст итогового брифинга.

WarVictory, WarDefeat – параметры позволяют установить граничные значения очков, которые определяют успешно завершилась кампания или нет. Параметры влияют на текст итогового брифинга и тип последней миссии.

NoActiveFrontline – наличие данного параметра в файле настроек запрещает загрузку объектов из файлов **[episode_name]Front.mis** и уменьшает количество наземных объектов в миссиях.

NoBadWeather – наличие данного параметра в файле настроек предотвращает плохую погоду (грозу, дождь, снег).

NoAirfieldHighlight – наличие данного параметра убирает зенитки с аэродромов, которые не используются в текущей миссии, предотвращая их выделение на карте.

UseParkedPlanes – наличие данного параметра указывает, что аэродром игрока для каждого эпизода кампании будет определяться по установленным статическим самолетам. Этот алгоритм позволяет установить исторически правильные аэродромы, с которых велась боевая работа.

UseParachutes – параметр действует только на Тихоокеанском ТВД. Японские пилоты берут парашюты с первых дней войны. Если параметр не установлен, парашюты берутся в полет с 1 июля 1942 года.

AirIntensity – параметр позволяет изменить количество самолетов в группах.

Доступные значения параметра:

AirIntensity=High – количество самолетов в группе увеличивается (2 -> 6, 3 -> 6, 4 -> 8, 6 -> 8).

AirIntensity=Medium – базовое значение. Количество самолетов в группе определяется в строке файла типов миссий **ops[episode_name].dat**.

AirIntensity=Low – количество самолетов в группе уменьшается (4 -> 2, 6 -> 4, 8 -> 6, 9 -> 6, 12 -> 6).

GroundIntensity – параметр изменяет области где размещаются движущиеся объекты в миссии.

Доступные значения параметра:

GroundIntensity=High – объекты создаются в районах цели и активных аэродромов, а также в коридоре полета к цели, без ограничений по количеству.

GroundIntensity=Medium – базовое значение. Объекты создаются в районах цели и активных аэродромов, а также в коридоре полета к цели, но не больше пяти.

GroundIntensity=Low – объекты создаются только в районах цели и активных аэродромов, но не больше пяти.

Use410Lights – параметр включает управление посадочными огнями по запросу, реализованное DT в версии 4.10, без этого параметра работает старый алгоритм когда посадочные огни горят всегда.

Language – параметр устанавливает язык брифингов. Можно установить любой язык, не зависимо от языка игры.

Доступные значения параметра:

Language=Russian – русский язык брифингов (в версии 2.0.1.0 доступен).

Language=English – английский язык брифингов (в версии 2.0.1.0 доступен).

Language=German – немецкий язык брифингов (в версии 2.0.1.0 доступен).

Language=French – французский язык брифингов (недоступен).

Language=Czech – чешский язык брифингов (недоступен).

Language=Polish – польский язык брифингов (недоступен).

Language=Hungarian – венгерский язык брифингов (недоступен).

Language=Japanese – японский язык брифингов (недоступен).



Для активации недоступных языков в генератор необходимо добавить языковые файлы MessageXx.dat с соответствующим переводом. К сожалению пока таких файлов для новой версии генератора нет. Если у вас есть возможность сделать перевод на один из недоступных пока языков, пишите на dgen.service@mail.ru.

NoLocalPlanes – параметр отключает использование локальных файлов **[episode_name]Planes.dat**, все варианты вооружения и параметры применения берутся из **AllWeapons.dat**. Не рекомендуется использование данного параметра в авторских кампаниях.

noWounded – параметр отключает завершение кампании после ранения, кампания продолжается как после обычного вылета, в дневник заносится запись о ранении.

NightBeginW, NightEndW – параметры устанавливают час начала и завершения ночного времени в зимний период.

NightBeginS, NightEndS – параметры устанавливают час начала и завершения ночного времени в летний период.



FriendlyAAASkill – параметр устанавливает мастерство дружественных зенитных установок.

Доступные значения параметра:

FriendlyAAASkill=0 – значение мастерства берется из файлов шаблонов кампании.

FriendlyAAASkill=1 – всем зениткам устанавливается мастерство Курсант.

FriendlyAAASkill=2 – всем зениткам устанавливается мастерство Новичок.

FriendlyAAASkill=3 – всем зениткам устанавливается мастерство Ветеран.

FriendlyAAASkill=4 – всем зениткам устанавливается мастерство Ас.

FriendlyShipSkill – параметр устанавливает мастерство дружественных кораблей.

Доступные значения параметра:

FriendlyShipSkill=0 – значение мастерства берется из файлов шаблонов кампании.

FriendlyShipSkill=1 – всем кораблям устанавливается мастерство Курсант.

FriendlyShipSkill=2 – всем кораблям устанавливается мастерство Новичок.

FriendlyShipSkill=3 – всем кораблям устанавливается мастерство Ветеран.

FriendlyShipSkill=4 – всем кораблям устанавливается мастерство Ас.

EnemyAAASkill – параметр устанавливает мастерство зенитных установок противника.

Доступные значения параметра:

FriendlyAAASkill=0 – значение мастерства берется из файлов шаблонов кампании.

FriendlyAAASkill=1 – всем зениткам устанавливается мастерство Курсант.

FriendlyAAASkill=2 – всем зениткам устанавливается мастерство Новичок.

FriendlyAAASkill=3 – всем зениткам устанавливается мастерство Ветеран.

FriendlyAAASkill=4 – всем зениткам устанавливается мастерство Ас.

EnemyShipSkill – параметр устанавливает мастерство кораблей противника.

Доступные значения параметра:

FriendlyShipSkill=0 – значение мастерства берется из файлов шаблонов кампании.

FriendlyShipSkill=1 – всем кораблям устанавливается мастерство Курсант.

FriendlyShipSkill=2 – всем кораблям устанавливается мастерство Новичок.

FriendlyShipSkill=3 – всем кораблям устанавливается мастерство Ветеран.

FriendlyShipSkill=4 – всем кораблям устанавливается мастерство Ас.

Значения параметров по умолчанию:

LogLevel=2

LogListOutput=0

PromotionRate=1.0

SlowFire=5.0

MaxFLAK=10

MaxBomberSkill=3

CampaignLength=VeryLong

MissionDistance=Full

CampaignDifficulty=Normal

CampaignAI=Normal

CampaignMissions=Normal

OperationVictory=100

OperationDefeat=-100

WarVictory=1000

WarDefeat=-1000

NoActiveFrontline – не установлен

NoBadWeather – не установлен

NoAirfieldHighlight – не установлен

UseParkedPlanes – не установлен

UseParachutes – не установлен

AirIntensity=Medium

GroundIntensity=Medium

Use410Lights – не установлен

Language – соответствует языку игры

NoLocalPlanes – не установлен

noWounded – не установлен

NightBeginW=17

NightEndW=7

NightBeginS=18

NightEndS=6

FriendlyAAASkill=0

FriendlyShipSkill=0

EnemyAAASkill=0

EnemyShipSkill=0

Назначение файлов программы.

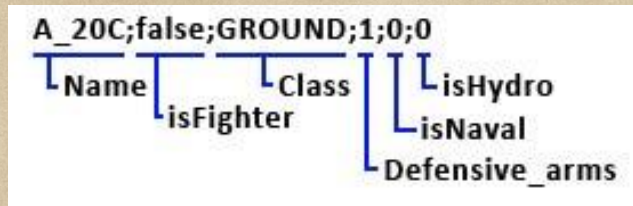
Все необходимые для работы генератора файлы находятся в каталоге **DGen\MOD**.



ВАЖНО! Значения Name в файлах обязательно должно совпадать со значениями, имеющимися в игре, при несоблюдении данного правила возможны непредсказуемые ошибки!

AllClasses.dat – файл содержит список самолетов, доступных для управления игроком. Добавление в этот список самолетов, управляемых только ИИ не имеет смысла, а в некоторых случаях может привести к ошибкам при загрузке миссии.

Формат файла:



Name – внутреннее обозначение самолета (можно получить из файла созданного в полном редакторе или из air.ini для MOD версий).

isFighter – является самолет истребителем или нет. Данное значение используется в процедурах учета результативности вылетов – для истребителей и остальных самолетов они отличаются.

Доступные значения:

true - истребитель

false – все остальные типы

Class - тип самолета. Данное значение используется в процедурах подбора типа миссий.

Доступные значения:

GROUND – бомбардировщик или штурмовик, доступные миссии: атака наземных целей всех типов (авто и броня колонны, поезда, корабли, батареи, склады, аэродромы, мосты и т.д.), разведка.

BOMBER - бомбардировщик, доступные миссии: атака не подвижных наземных целей (батареи, склады, аэродромы, мосты и т.д.), разведка.

TORPEDO - торпедоносец, доступные миссии: атака кораблей, разведка.

TANK – штурмовик, доступные миссии: атака броня колонн и танков.

JABO – истребитель – бомбардировщик, доступные миссии: разведка, взлет по тревоге, атака наземных целей всех типов (авто и броня колонны, поезда, корабли, батареи, склады, аэродромы, мосты и т.д.)

LIGHT – истребитель, доступные миссии: перехват, сопровождение, разведка, взлет по тревоге, атака наземных целей (авто и броня колонны, поезда, батареи, склады, аэродромы).

FIGHTER - истребитель, доступные миссии: перехват, сопровождение, взлет по тревоге.

ALL – универсальный самолет, истребитель, доступные миссии: перехват, сопровождение, разведка, взлет по тревоге, атака наземных целей всех типов (авто и броня колонны, поезда, корабли, батареи, склады, аэродромы, мосты и т.д.).

ROCKET – ракетный истребитель перехватчик, доступные миссии: перехват.

GROUND_N, TORPEDO_N, JABO_N, LIGHT_N, FIGHTER_N, ALL_N – перечисленные выше типы, но с возможностью авианосного базирования.



RECON – разведчик, доступные миссии: все типы разведки.

PATROL – патрульный самолет, доступные миссии: атака наземных целей всех типов (авто и броня колонны, поезда, корабли, батареи, склады, аэродромы, мосты и т.д.), разведка, специальные миссии морского патруля, поиска подводных лодок и свободной охоты.



Тип самолета может быть переопределен в файлах **classes[campaigns_name].dat** для каждой кампании.

Defensive arms - наличие оборонительного вооружения. Данное значение используется для работы параметра *MaxBomberSkill*.

Доступные значения:

1 – есть борт стрелки

0 – нет

isNaval - самолет палубного базирования.

Доступные значения:

1 – да

0 – нет

isHydro - гидросамолет

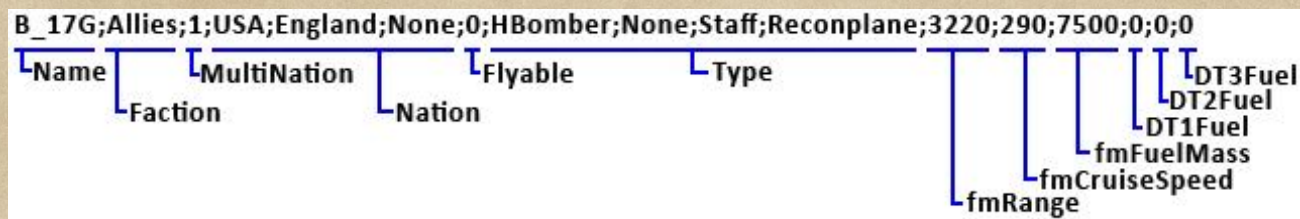
Доступные значения:

1 – да

0 – нет

AllPlaneDB.dat – файл содержит базу данных по всем самолетам с необходимыми параметрами для построения маршрутов в миссии.

Формат файла:



Name – внутреннее обозначение самолета (можно получить из файла созданного в полном редакторе или из air.ini для MOD версий).

Faction – основная сторона, за которую будет доступен данный самолет.

Доступные значения:

Allies – красная армия

Axis – синяя армия

MultiNation – признак что самолет использовался в BBC разных стран.

Доступные значения:

1 – да

0 – нет

Nation – нация, за которую будет доступен данный самолет. Можно указать три различных значения.

Доступные значения:

USSR – СССР
France – Франция
USA – США
England – Великобритания
Finland – Финляндия
Hungary – Венгрия
Slovakia – Словакия
Romania – Румыния
Poland – Польша
Germany – Германия
Italy – Италия
Japan – Япония
Australia – Австралия
NewZealand – Новая Зеландия
Holland – Нидерланды
None – пустое значение

Flyable – управляемый или ИИ самолет. Используется для определения точки взлета – ИИ самолеты стартуют только в воздухе.

Доступные значения:

1 – самолет доступен для управления игроком
0 – самолет управляется только ИИ

Type – тип самолета, используется для подбора самолетов для миссии.

Доступные значения:

Fighter – истребитель, коды файла ops*: F, Ff
AFighter – истребитель сопровождения, коды файла ops*: aF
CFighter – палубный истребитель, коды файла ops*: nF, nFf
FBomber – истребитель-бомбардировщик, коды файла ops*: fB, aB, Bx, Br
Bomber – бомбардировщик, коды файла ops*: B, aB, Bx, Br
DBomber – пикирующий бомбардировщик, коды файла ops*: dB, aB, Bx, Br
TBomber – торпедоносец, коды файла ops*: tB
CBomber – палубный бомбардировщик, коды файла ops*: nB, naB, nBx, nBr
CDBomber – палубный пикирующий бомбардировщик, коды файла ops*: ndB, naB, nBx, nBr
CTBomber – палубный торпедоносец, коды файла ops*: ntB
HBomber – тяжелый бомбардировщик, коды файла ops*: hB, Bz, By
Kamikaze – самолет используемый для атак камикадзе, коды файла ops*: K
Attack – штурмовик, коды файла ops*: A
Transport – транспортный самолет, коды файла ops*: T
Paradrop – десантный самолет, коды файла ops*: P
Reconplane – разведывательный самолет, коды файла ops*: R
Staff – самолет обеспечения, добавляются в миссию процедурой случайных самолетов



new

HyRecon – разведывательный гидросамолет, коды файла ops*: Hr, Hx
HyFighter – гидросамолет истребитель, коды файла ops*: Hf
HyFighterB – гидросамолет истребитель-бомбардировщик, коды файла ops*: HfB, Hx
HyPatrol – патрульный гидросамолет, коды файла ops*: Hp, Hx
HyTransport – транспортный гидросамолет, коды файла ops*: Ht
Patrol – патрульный самолет наземного базирования, коды файла ops*: Pt

fmRange – дальность полета по данным FM.

fmCruiseSpeed – крейсерская скорость полета по данным FM.

fmFuelMass – масса топлива в килограммах по данным FM.

DT1Fuel – объем топлива в подвесных баках первого типа (в литрах).

DT2Fuel – объем топлива в подвесных баках второго типа (в литрах).

DT3Fuel – объем топлива в подвесных баках третьего типа (в литрах).



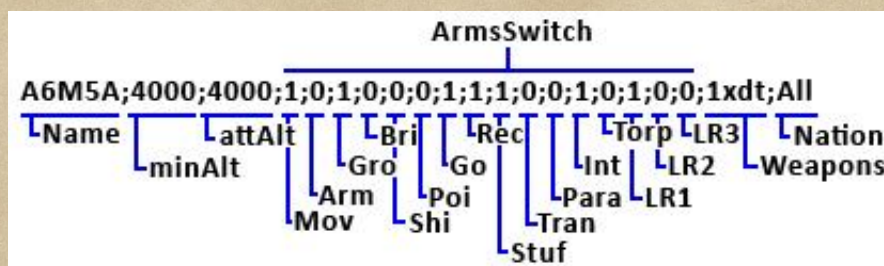
Тип топливных баков определяет суммарный дополнительный объем топлива, который можно использовать в миссии. При наличии дополнительных топливных баков генератор рассчитывает боевой радиус с учетом увеличенной дальности полета. Деление на типы проводится по суммарному объему. Например:

1 бак 200 литров – тип 1
 2 бака 100 литров – тип 1
 1 бак 300 литров – тип 2
 2 бака 300 литров – тип 3

Подбор вооружения для миссии с учетом подвесных баков осуществляется с использованием значений LR1, LR2, LR3 из файла **AllWeapons.dat**.

AllWeapons.dat – файл содержит базу данных по вооружению для каждого самолета и параметры его применения (доступные цели и высота полета).

Формат файла:



Name – внутреннее обозначение самолета (можно получить из файла созданного в полном редакторе или из air.ini для MOD версий).

minAlt – высота полета во всех точках маршрута, кроме точки атаки наземных целей, взлета и посадки. Оптимальная высота полета с данной боевой нагрузкой.

attAlt – высота полета в точке атаки целей. Оптимальная высота с которой производится атака с данной боевой нагрузкой.

ArmsSwitch – переключатели использования данной боевой загрузки при атаке различных типов целей или при выполнении различных заданий.

Доступные значения:

1 – цель может быть атакована данной боевой загрузкой

0 – данная боевая загрузка не используется при атаке цели

Типы целей (позиции переключателей по порядку):

Mov – подвижные цели (поезда, автоколонны)

Arm – бронированные цели (танки, танковые колонны)

Gro – неподвижные позиционные цели (штабы, порты, склады, скопления войск, аэродромы)

Bri – мосты

Shi – корабли

Poi – города и ключевые точки

Go – полет от точки к точке (миссии сопровождения, перебазирования, патрулирования)

Rec – разведывательные миссии

Stuf – миссии обеспечения

Tran – транспортные миссии

Para – миссии по высадке воздушного десанта

Int – перехват

Torp – торпедные операции

LR1 – признак что боевая нагрузка включает подвесные топливные баки первого типа

LR2 – признак что боевая нагрузка включает подвесные топливные баки второго типа

LR3 – признак что боевая нагрузка включает подвесные топливные баки третьего типа

Weapons – вариант боевой нагрузки.

Nation – нация, для которой доступен данный вариант боевой нагрузки.

Доступные значения:

USSR – СССР

France – Франция

USA – США

England – Великобритания

Finland – Финляндия

Hungary – Венгрия

Slovakia – Словакия

Romania – Румыния

Poland – Польша

Germany – Германия

Italy – Италия

Japan – Япония

Australia – Австралия

NewZealand – Новая Зеландия

Holland – Нидерланды

All – все нации

AllWing.dat – файл содержит список эскадрилий и подразделений, доступных для использования в динамических кампаниях.

Формат файла:

3IAK;wFighter;Allies;USSR			
Name		Faction	
	Type		Nation

Name – внутреннее название подразделения (можно получить из файла созданного в полном редакторе).

Type – тип подразделения.

Доступные значения:

wFighter – истребительное подразделение

wBomber – бомбардировочное подразделение

wAttack – штурмовое подразделение

wDBomber – подразделение пикирующих бомбардировщиков

wTransport – транспортное подразделение

wCarrier – подразделение палубного базирования (без разделения на подтипы)

wAll – универсальное подразделение (без разделения на подтипы)

Faction – сторона, за которую будет доступно данное подразделение.

Доступные значения:

Allies – красная армия

Axis – синяя армия

Nation – нация, за которую будет доступно данное подразделение.

Доступные значения:

USSR – СССР

France – Франция

USA – США

England – Великобритания

Finland – Финляндия

Hungary – Венгрия

Slovakia – Словакия

Romania – Румыния

Poland – Польша

Germany – Германия

Italy – Италия

Japan – Япония

Australia – Австралия

NewZealand – Новая Зеландия

Holland – Нидерланды

[map_name]Towns.dat – файл содержит список ключевых точек (населенных пунктов) для каждой карты.

Формат файла:

98696;89724;2;Stalingrad

X-Coord Y-Coord TownSize TownName

X-Coord – координаты населенного пункта по оси X.

Y-Coord – координаты населенного пункта по оси Y.

TownSize – размер населенного пункта, используется в русскоязычных брифингах при указании типа населенного пункта.

Доступные значения:

- 1 – точка не являющаяся населенным пунктом (точка для линии фронта)
- 0 – не большой населенный пункт (деревня, село)
- 1 – средний населенный пункт (город)
- 2 – крупный населенный пункт (большой город, столица)

TownName – название населенного пункта.

[map_name]AF.dat– файл содержит список аэродромов для каждой карты.

Формат файла:

Простая строка –определяет обычный аэродром:

10129.17;141881.69;11724.17;141881.69;Kletskaya

X-Takeoff X-Landing AFName

Y-Takeoff Y-Landing

X-Takeoff – координаты точки взлета по оси X.

Y-Takeoff – координаты точки взлета по оси Y.

X-Landing – координаты точки посадки по оси X.

Y-Landing – координаты точки посадки по оси Y.

AFName – название аэродрома.

Расширенная строка 1 –определяет гидро–аэродром (взлет и посадка гидросамолетов на воду):

10129.17;141881.69;11724.17;141881.69;Kletskaya;H

X-Takeoff X-Landing AFName Hydrodrom

Y-Takeoff Y-Landing

Hydrodrom – признак, что данные координаты используются только для гидросамолетов.

Расширенная строка 2 –определяет аэродром, установленный на шаблоне (объекты Тестовая ВПП 1-5 в полном редакторе):

10129.17;141881.69;11724.17;141881.69;Kletskaya > 1 _StaticAF

X-Takeoff X-Landing AFName TText

Y-Takeoff Y-Landing

TText – строка из шаблона кампании с описанием объекта. При формировании миссии объект из шаблона будет идентифицирован как аэродром.

Примеры строк файла:

227154.40;227056.32;227981.18;227753.26;Wissant

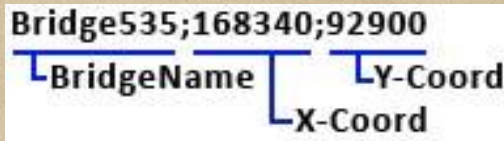
492891.43;279149.20;494543.12;279158.80;Rekata_seaplane_base;H

106082.58;113670.38;107002.35;113424.77;B11_Longues > 1 _StaticAF ships.Ship\$RwyTranspWide 1

106498.44 113560.65 555.00 0.0 0 2 1.0

[map_name]BR.dat – файл содержит список мостов для каждой карты.

Формат файла:



```
Bridge535;168340;92900
└─ BridgeName ─┬─ Y-Coord
                 └─ X-Coord
```

BridgeName – название моста.

X-Coord – координаты моста по оси X.

Y-Coord – координаты моста по оси Y.

Amphibious.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как амфибии.

CapitalShip.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как линейные корабли.

Carriers.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как авианосцы.

esCarriers.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как эскортные авианосцы.

Submarines.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как подводные лодки.

Tank.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как танки.

TownMsgEn.dat – служебный файл, редактирование крайне не желательно.

UKcarriers.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как английские авианосцы.

UScarriers.dat – файл содержит список объектов, которые генератор определяет как американские авианосцы.

MessageRu.dat, MessageEn.dat, MessageDe.dat – файлы содержат шаблоны системы сообщений генератора, редактирование крайне не желательно.

Назначение файлов кампании в каталоге DGen.

Типовая кампания для генератора состоит из следующих файлов.

campaigns[campaigns_name].dat – основной файл кампании, который обрабатывает игра, данные из этого файла отображаются в интерфейсе запуска динамических кампаний.

squadrons[campaigns_name].dat – файл содержит список подразделений, доступных игроку в кампании, данные из этого файла отображаются в интерфейсе запуска динамических кампаний.

planes[campaigns_name].dat – файл содержит список самолетов, доступных игроку в кампании, данные из этого файла отображаются в интерфейсе запуска динамических кампаний.

classes[campaigns_name].dat – данные файла переопределяют значения, указанные в файле **AllClasses.dat**.

settings[campaigns_name].dat – файл доступен для использования только в DGen_MOD. Файл содержит настройки для кампании. В старой версии генератора все настройки хранились в коде программы. Файл позволяет авторам адаптировать глобальные настройки генератора для отдельных кампаний.

Файл имеет фиксированную структуру, секции должны следовать по порядку, изменение которого не допустимо. На обязательные секции могут быть пропущены, но общий порядок следования должен сохраняться. В файле не должно быть пустых строк, значения параметров разделяются пробелом.

Структура файла:

Pacific
UseParkedPlanes
UseSearchlight
[EnemyNation]
[AF_OFF]
[Distance]
[AirStart]
[DropTanksON]
[MapSeason]
[MapNight]
[MapWeather]
[MapWind]
[RndScrambleOFF]
[Airfield]
[RndTransferOFF]
[Transfer]
[ChangeSquad]

Pacific – признак кампании на Тихоокеанском ТВД. **Не обязательный** параметр и может быть пропущен. В генераторе версии 2.0.1.2 и выше не используется.

Доступные значения:

Pacific=True – кампания на Тихоокеанском ТВД

Pacific=False – кампания на других театрах

UseParkedPlanes – признак использования в кампании статических самолетов на аэродромах для определения пункта базирования игрока. **Обязательный** параметр. Переназначает глобальную настройку UseParkedPlanes из файла настроек генератора (DGen_mod.ini).

Доступные значения:

UseParkedPlanes=True – статические самолеты используются, глобальная настройка игнорируется

UseParkedPlanes=False – используется глобальная настройка

UseSearchlight – признак автоматического добавления посадочных огней. **Обязательный** параметр.

Доступные значения:

UseSearchlight=True – посадочные огни, прожектора и серена автоматически добавляются вокруг аэродрома игрока .

UseSearchlight=False – огни, прожектора и серена автоматически не добавляются. Появление объектов оборудования аэродрома управляется файлами шаблонов наземных целей кампании.

[EnemyNation] – **обязательная** секция. Содержит список нации основного противника по эпизодам. Параметр EnemyNation определяет с какими опознавательными знаками будут появляться самолеты противника, использующие общие эскадрильи (r01, ja01, g01 и т.д.). Самолеты противника, имеющие привязку к конкретному подразделению, получают опознавательные знаки по нации эскадрильи. Подробнее см. информацию по файлам *[episode_name].DB*.

Формат секции:

Название_эпизода *Нация_противника*

Пример секции:

[EnemyNation]

PG_Balaton1 USA

PG_Balaton3 USA

PG_Balaton2 USSR

PG_Balaton4 USSR

Доступные значения *Нация_противника* см. в разделе «Назначение файлов программы» значения *Nation*.

[AF_OFF] – **не обязательная** секция. Содержит список аэродромов по эпизодам, которые отключаются на определенный период и не используются при создании миссий. Данные секции позволяют гибко настроить список аэродромов под каждый эпизод без изменения глобальных списков из файлов **AF.dat*. Основным вариантом отключения аэродрома – отключение на весь период эпизода. Также допускается отключение аэродрома с начала эпизода и включение в течении эпизода. Отключение аэродрома в течении эпизода может привести к ошибкам генератора.

Формат секции:

Название_эпизода *Название_аэродрома* *Дата_начала_откл* *Дата_завершения_откл*

Пример секции:

[AF_OFF]

PG_Balaton1 Kazsok 19440524 19440828

PG_Balaton1 Donja_Dubrava 19440524 19440828

PG_Balaton3 Kazsok 19440901 19441107

PG_Balaton3 Donja_Dubrava 19440901 19441107

[Distance] – **не обязательная** секция. Содержит параметры, переопределяющие глобальные значения определения кластеров (*КЛАСТЕР* – площадная цель: аэродром, ЖД станция, порт, склад, штаб, батарея, скопление войск. Подробнее см. описание файлов шаблонов наземных целей *[episode_name]Red.mis* и *[episode_name]Blue.mis*).

Параметры секции:

AFRange – радиус определяющий аэродром

ClustersRange – расстояние между соседними кластерами

ClustersRadius – радиус определяющий кластер

ClustersCount – количество объектов, определяющее кластер

Пример секции:

[Distance]

AFRange=2000

ClustersRange=1000

ClustersRadius=1000

ClustersCount=6

[AirStart] - **не обязательная** секция. Содержит параметры, определяющие тип старта для сторон по эпизодам. Значение *False* определяет что самолеты начинают миссию с использованием взлета с аэродрома, *True* – самолеты начинают миссию в полете в точке воздушного старта. Подробнее см. описание файлов шаблонов наземных целей [episode_name]Red.mis и [episode_name]Blue.mis).

Формат секции:

Название_эпизода Allies_Start Axis_Start

Пример секции:

[AirStart]

SolomonsAug1942 Allies=False Axis=True

SolomonsOct1942 Allies=False Axis=True

[DropTanksON] - **не обязательная** секция. Устанавливает приоритетное использование подвесных топливных баков для определенных самолетов по эпизодам. В миссиях указанных эпизодов этим самолетам будут выбираться цели с учетом увеличенного радиуса полета.

Формат секции:

Название_эпизода Самолет

Пример секции:

[DropTanksON]

SolomonsAug1942e A6M2_21

SolomonsAug1942 A6M2_21

SolomonsOct1942 A6M3

[MapSeason] - **не обязательная** секция. Определяет время года в эпизоде. Значение времени года генератор использует для включения летних или зимних скинов самолетов, определенных в файле [episode_name].DB и для формирования погодных условий. По умолчанию всегда устанавливается летний период (Summer).

Формат секции:

Название_эпизода Период

Пример секции:

[MapSeason]

WinterWar1 Winter

WinterWar2 Winter

WinterWar3 Summer

Доступные значения *Период*:

Summer – лето

Winter – зима

[MapNight] - **не обязательная** секция. Определяет тип миссий в эпизоде – ночные или дневные и время начала и завершения ночи. По умолчанию устанавливается тип миссий *Random*, ночь летом с 18:00 до 6:00, ночь зимой с 17:00 до 7:00. Данные установки изменяют глобальные настройки NightBeginW, NightEndW, NightBeginS, NightEndS из файла *DGen_mod.ini*.

Формат секции:

Название_эпизода Ночные_миссии Начало_ночи Завершение_ночи

Пример секции:

[MapNight]

WinterWar1 False 16 9

WinterWar2 True 17 9

WinterWar3 Random 16 9

Доступные значения *Ночные_миссии*:

False – только дневные вылеты

True – только ночные вылеты

Random – случайный выбор

Начало_ночи и *Завершение_ночи* – указывается только час в 24 часовом формате.

[MapWeather] - **не обязательная** секция. Определяет вероятность формирования типов погоды в эпизодах. Для каждого типа погоды указывается % вероятности ее появления в миссии. Сумма значений должна равняться 100.

Формат секции:

Название_эпизода Безоблачно Ясно Дымка Слабый_туман Туман Дождь_Снег Гроза

Пример секции:

[MapWeather]

SolomonsAug1942e 100 0 0 0 0 0 0 - во всех миссиях эпизода будет безоблачно

SolomonsAug1942 30 40 15 8 5 2 0 - в миссиях эпизода будет разная погода

SolomonsOct1942 0 0 0 0 0 50 50 - во всех миссиях эпизода будут грозы или дожди

По умолчанию установлены следующие значения: 30 40 16 5 3 3 3

[MapWind] - **не обязательная** секция. Определяет вероятность формирования типов ветра в эпизодах. Для каждого типа ветра указывается % вероятности его появления в миссии. Сумма значений должна равняться 100. *Легкий_ветер* – 0-3 м/с, *Умеренный_ветер* – 3-8 м/с, *Свежий_ветер* – 8-11 м/с, *Сильный_ветер* – 11-14 м/с

Формат секции:

Название_эпизода Легкий_ветер Умеренный_ветер Свежий_ветер Сильный_ветер

Пример секции:

[MapWind]

SolomonsAug1942e 100 0 0 0 - во всех миссиях эпизода будет только легкий ветер

SolomonsAug1942 60 30 8 2 - в миссиях эпизода будет разный ветер

SolomonsOct1942 0 0 100 0 - во всех миссиях эпизода будет свежий ветер

По умолчанию установлены следующие значения: 60 30 8 2



Из-за того, что даже умеренный ветер разворачивает самолеты на взлетной полосе в DGen_mod 2.0.2.0 есть только легкий ветер. Секция [MapWind] не используется.

[RndScrambleOFF] - **не обязательная** секция. Отключает формирование случайных (не зависящих от параметров файла *ops[name].dat*) миссий обороны аэродрома игрока (взлет по тревоге/scramble) в эпизодах.

Формат секции:

Название_эпизода

Пример секции:

[RndScrambleOFF]

Kwajalein1942

Rabaul1942

Wake1942

[Airfield] - **не обязательная** секция. Новый механизм определения аэродрома игрока. Если секция присутствует, генератор проверит все строки на совпадение самолета и эскадрильи, при совпадении игрок разместится на указанном аэродроме. Если совпадения не найдены или секция отсутствует работают старые алгоритмы подбора аэродромов – ParkedPlanes и поиск ближайшего.

Формат секции:

Название_эпизода Аэродром Самолет Эскадрилья Тип_старта Расстояние Направление

Пример секции:

[Airfield]

*BurmaD2 Malon SPITFIRE5C2 ** 2 20 2*

BurmaD2 Kangla SPITFIRE8 615Squadron 2 20 2

*BurmaD3 Kangla ** ** 2 20 2*

По первой строке, если у игрока SPITFIRE5C2 и любая эскадрилья он будет размещен на аэродроме Malon, по второй строке если у игрока SPITFIRE8 и его эскадрилья 615Squadron он будет размещен на аэродроме Kangla, по третьей строке игрок будет размещен на аэродроме Kangla не зависимо от самолета и эскадрильи.

****** - любое значение параметра.

Тип_старта – определяет порядок взлета групп с аэродрома.

Доступные значения:

0 - обычный

1 - парой

2 - в линию

Расстояние – расстояние между самолетами при старте в линию и парой в метрах.

Направление – определяет направление взлета.

Доступные значения:

0 - по умолчанию (красные от первой точки ко второй, синие от второй к первой)

1 - от первой точки координат ко второй

2 - от второй точки координат к первой



Параметры *Тип_старта*, *Расстояние* и *Направление* реализованы в генераторе, но временно отключены, так как игра не может реализовать эти возможности для эскадрильи из двух групп и более (больше 4-х самолетов).

[RndTransferOFF] - **не обязательная** секция. Отключает формирование миссий перебазирования в эпизодах по старому алгоритму.

Формат секции:

Название_эпизода

Пример секции:

[RndTransferOFF]

BurmaD2

Старый алгоритм формирования миссии перебазирования работает следующим образом: при каждом перемещении линии фронта выполняется поиск ближайшего к ней аэродрома, если между текущим аэродромом игрока и ближайшим к линии фронта аэродромом больше 100км – создается миссия перебазирования с текущего аэродрома на новый (ближайший к линии фронта).

[Transfer] - **не обязательная** секция. Новый механизм формирования миссий перебазирования. Если секция присутствует, генератор проверит все строки на совпадение эскадрильи, даты и текущего аэродрома, при совпадении сформируется миссия перебазирования на указанный аэродром. Если совпадения не найдены или секция отсутствует работают старые алгоритмы перебазирования.

Формат секции:

Название_эпизода Дата Эскадрилья Аэродром_текущий Аэродром_новый

Пример секции:

[Transfer]

*BurmaD2 19440324 ** Kangla Aberdeen*

BurmaD2 19440324 615Squadron Malon Tulihal

По первой строке, если текущая дата 19440324 и игрок базируется на аэродроме Kangla он будет перебазирован на аэродром Aberdeen, по второй строке, если текущая дата 19440324, эскадрилья игрока 615Squadron и он базируется на аэродроме Malon он будет перебазирован на аэродром Tulihal. Если на дату запланировано больше одного вылета, то первой миссией в этот день будет перебазирование а последующие миссии уже будут выполняться с нового аэродрома.



[ChangeSquad] - **не обязательная** секция. Механизм позволяет осуществить перевод игрока в новую эскадрилью. При переводе меняется название эскадрильи и производится новый набор сослуживцев, при этом все заслуги игрока сохраняются. Алгоритм срабатывает при начале каждого эпизода.

Формат секции:

Название_эпизода Эскадрилья_старая Эскадрилья_новая

Пример секции:

[ChangeSquad]

Moscow_1941_07_14HB 1TBAP 3TBAP

[episode_name].DB – файл содержит все необходимые данные для формирования миссий в рамках подкампании (эпизода): передвижение линии фронта, доступные подразделения и самолеты, и многое другое.

[episode_name]Red.mis – файл содержит шаблон наземных целей красной армии, которые будут появляться в миссиях.

[episode_name]Blue.mis – файл содержит шаблон наземных целей синей армии, которые будут появляться в миссиях.

[episode_name]Front.mis – файл содержит шаблон активных объектов линии фронта, которые будут появляться в миссиях и создавать эффект боевых действий.

[episode_name]Scenery.mis – файл содержит шаблон активных объектов в районе аэродромов, которые будут появляться в миссиях и создавать эффект жизни.

[episode_name]Topo.mis – файл содержит шаблон опорных точек, необходимых для формирования миссий на морских картах.

[episode_name] Fixed.mis – файл содержит шаблон наземных целей и объектов, которые всегда будут добавляться в каждую миссию. Рекомендуется использовать данные файлы для добавления в миссии транспортных единиц, маршруты которых пересекают линию фронта, объектов навигации, систем посадки, подсветку ВПП и т.д.

ops[name]. dat – файл содержит список типов миссий и состав основных групп самолетов, доступных в подкампании (эпизоде). Это второй по важности файл после **[episode_name].DB** который определяет содержание формируемых миссий в рамках эпизода. Файлы **ops[name]. dat** могут быть двух типов – простые и с использованием макросов. DGen_MOD любой версии поддерживает оба типа.

Структура простого файла:

```
// Tainan fighter and bomber ops from Buna airfield august-september 1942
```

```
[Operations]
```

```
oBluePatrolAF 19420822:19420822:A RED 1R 2F BLUE 2Y 1R
```

```
oBlueBombPort 19420822:19420822 RED 4F 4F BLUE 6dB 6Y
```

```
oBlueAttackPort 19420822:19420822:N RED 4nF 4nF BLUE 6N 6nF
```

```
oRedAttackBattery 19410715:19410715:A RED 6Y BLUE 4F > SouthSmolensk
```

Первая строка начинается с символов **//** и является комментарием, который генератор не обрабатывает. Вторая строка – служебное обязательное слово. Третья строка: состав групп для операции патрулирования аэродрома для армейской (сухопутной) кампании. Четвертая строка: состав групп для операции бомбардировки порта для армейской (сухопутной) кампании. Пятая строка: состав групп для операции атаки порта для кампании морского летчика (авианосное базирование).

Структура файла с использованием макросов:

```
// Iwo and alike = later war US carriers vs islands
```

```
[Macros]
```

```
UsNavyMin 10622:50814:N RED 2N BLUE 3F
```

```
UsNavyMin 10622:50814:N RED 4N BLUE 3F
```

```
UsNavyMed 10622:50814:N RED 6N BLUE 6F
```

```
JpArmyMin 10622:50609:A RED 4nF BLUE 3Y
```

```
JpArmyMed 10622:50814:A RED 6nF 6nF BLUE 6Y 6F
```

```
[Operations]
```

```
oUsReconAF {UsNavyMin}
```

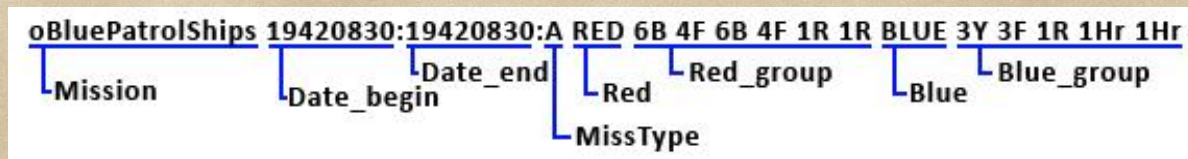
```
oUsPatrolAmph {UsNavyMed}
```

```
oJpReconCarrier {JpArmyMin}
```

```
oJpFreeHunt {JpArmyMed}
```

В секции **[Macros]** перечисляются все возможные варианты составов групп, сгруппированные по именам макросов. Имена макросов произвольные, структура строки соответствует строке простого файла. В секции **[Operations]** перечисляются доступные типы миссий и через макросы определяется состав групп. Если в макросе определено несколько составов групп, то для соответствующего типа миссии они будут выбираться случайным образом.

Формат строки:



Mission – тип миссии, определяет цель, маршруты и действие групп самолетов в миссии. Подробное описание см. Приложение 1.

Date_begin – дата начала периода, в который будет формироваться данный тип миссий (для «специальных» миссий должен совпадать с первой датой эпизода).

Date_end – дата завершения периода, в который будет формироваться данный тип миссий (для «специальных» миссий должен совпадать с последней датой эпизода).

MissType – тип миссии.

Доступные значения:

пусто - по умолчанию, миссия для армейского пилота (сухопутные операции и гидропланы)

A - миссия для армейского пилота (сухопутные операции и гидропланы)

N - миссия для морского пилота (авианосные операции)

RED и BLUE (в старых версиях VVS и LW или USN и IJN) – служебное, обязательное слово, после которого идет определение групп самолетов для каждой из сторон соответственно.

Red_group и Blue_group – определение групп самолетов для каждой из сторон соответственно. DGen_MOD с версии 2.0.2.0 поддерживает по 8 групп для каждой стороны. Каждая группа характеризуется количеством самолетов (первая цифра) и типом самолетов (последующий код). Код *0F* определяет отсутствие вражеских самолетов в миссии, данный код не может применяться в миссиях типа «перехват» (Patrol и Defend).



Расширенный формат строки:

oRedAttackBattery 19410715:19410715:A RED 6Y BLUE 3F > SouthSmolensk
└─ Key_point

Key_point – город (ключевая точка) из секции *[Towns]* файлов *[episode_name].DB*. Ссылка на город в строке предписывает генератору искать цели в первую очередь в районе указанного города (точки). Опция работает для статичных целей: склад, порт, город, аэродром (гидродром), ЖД станция, артиллерийская батарея и т.д.

Перечень возможных кодов в определении групп:

	Код	Описание	Подбираемые типы из файла AllPlaneDB.dat	Максимальное количество самолетов	Начало маршрута	Окончание маршрута
	Y	Группа игрока, старт с аэродрома или гидро аэродрома	-	12	взлет с аэродрома или гидро аэродрома	посадка на аэродром или гидро аэродрома
	U	Группа игрока, старт в воздухе	-	12	точка воздушного старта	точка воздушного старта

	Z	Группа игрока, ракетный перехватчик (специальный код для Me-163)	-	4	взлет с аэродрома	посадка на аэродром
	N	Группа игрока, старт с авианосца	-	12	взлет с авианосца	посадка на авианосец
	F	Группа истребителей	Fighter	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	aF	Группа истребителей сопровождения (эскорт тяжелых бомбардировщиков)	AFighter	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	nF	Группа палубных истребителей	CFighter	12	взлет с авианосца	посадка на авианосец
	Hf	Группа истребителей гидросамолетов	HyFighter	12	взлет с гидро аэродрома или точка воздушного старта	посадка на гидро аэродрома или точка воздушного старта
	fB	Группа истребителей-бомбардировщиков	FBomber	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	HfB	Группа истребителей-бомбардировщиков гидросамолетов	HyFighterB	12	взлет с гидро аэродрома или точка воздушного старта	посадка на гидро аэродром или точка воздушного старта
	Ff	Группа истребителей в миссиях Reinforce (перестрелка). Эта группа стартует в произвольной точке, пролетает точку цели и уходит в сторону своего аэродрома.	Fighter	12	старт в воздухе в произвольной точке	посадка на аэродром
	nFf	Группа палубных истребителей в миссиях Reinforce (перестрелка). Эта группа стартует в произвольной точке, пролетает точку цели и уходит в сторону своего аэродрома.	CFighter	12	старт в воздухе в произвольной точке	посадка на авианосец
	B	Группа бомбардировщиков	Bomber	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	dB	Группа пикирующих бомбардировщиков	DBomber	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	tB	Группа торпедоносцев	TBomber	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	aB	Группа бомбардировщиков любого типа (случайный выбор)	Bomber, DBomber, FBomber	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	Bx	Группа бомбардировщиков в миссиях Scramble (перехват). Эта группа стартует в произвольной точке на расстоянии от 15 до 20 км от цели, осуществляет атаку цели и уходит в сторону своего аэродрома. Днем с истребительным прикрытием (2-6 самолетов).	Bomber, DBomber, FBomber (на картах Normandy, Ardennes, NWEurope только FBomber; ночью только Bomber)	12	старт в воздухе в произвольной точке	посадка на аэродром
	Br	Группа бомбардировщиков в миссиях Scramble (перехват). Эта группа стартует в произвольной точке на расстоянии 40 км от цели, осуществляет атаку цели и уходит в сторону своего аэродрома. Днем с истребительным прикрытием (2-6 самолетов).	Bomber, DBomber, FBomber (на картах Normandy, Ardennes, NWEurope только FBomber; ночью только Bomber)	12	старт в воздухе в произвольной точке	посадка на аэродром
	nB	Группа палубных бомбардировщиков	CBomber	12	взлет с авианосца	посадка на авианосец
	ndB	Группа палубных пикирующих бомбардировщиков	CDBomber	12	взлет с авианосца	посадка на авианосец
	ntB	Группа палубных торпедоносцев	CTBomber	12	взлет с авианосца	посадка на авианосец
	naB	Группа палубных бомбардировщиков любого типа (случайный выбор)	CBomber, CDBomber	12	взлет с авианосца	посадка на авианосец

	nBx	Группа палубных бомбардировщиков в миссиях Scramble (перехват). Эта группа стартует в произвольной точке на расстоянии от 15 до 20 км от цели, осуществляет атаку цели и уходит в сторону своего авианосца. Днем с истребительным прикрытием (2-6 самолетов).	CBomber	12	старт в воздухе в произвольной точке	посадка на авианосец
	nBr	Группа палубных бомбардировщиков в миссиях Scramble (перехват). Эта группа стартует в произвольной точке на расстоянии 40 км от цели, осуществляет атаку цели и уходит в сторону своего авианосца. Днем с истребительным прикрытием (2-6 самолетов).	CBomber	12	старт в воздухе в произвольной точке	посадка на авианосец
	Hx	Группа гидросамолетов в миссиях Scramble (перехват). Эта группа стартует в произвольной точке на расстоянии от 15 до 20 км от цели, осуществляет атаку цели и уходит в сторону своего гидро аэродрома.	HyRecon, HyFighterB, HyPatrol	12	старт в воздухе в произвольной точке	посадка на гидро аэродром
	hB	Группа тяжелых бомбардировщиков	HBomber	39	точка воздушного старта или в воздухе над аэродромом игрока	уход за край карты
	Bz	Группа тяжелых бомбардировщиков в миссиях Scramble (перехват). Эта группа стартует в произвольной точке на расстоянии от 10 до 15 км от цели, осуществляет атаку цели и уходит за край карты. Истребительное прикрытие (2-6 самолетов).	HBomber	39	старт в воздухе в произвольной точке	уход за край карты
	By	Группа тяжелых бомбардировщиков в миссиях Scramble (перехват). Эта группа стартует в произвольной точке на расстоянии от 10 до 15 км от цели, осуществляет атаку цели и уходит за край карты. Без истребительного прикрытия.	HBomber	39	старт в воздухе в произвольной точке	уход за край карты
	K	Группа самолетов камикадзе	Kamikaze	4	старт в воздухе в произвольной точке	цель
	A	Группа штурмовиков	Attack	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	T	Группа транспортных самолетов	Transport	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	Ht	Группа транспортных гидросамолетов	HyTransport	12	взлет с гидро аэродрома или точка воздушного старта	посадка на гидро аэродром или точка воздушного старта
	P	Группа транспортных самолетов с десантом	Paradrop	24	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	Hr	Группа гидросамолетов разведчиков	HyRecon	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	R	Группа разведчиков	Reconplane	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	Hp	Группа патрульных гидросамолетов	HyPatrol	12	взлет с аэродрома или точка воздушного старта	посадка на аэродром или точка воздушного старта
	Pt	Группа патрульных самолетов	Patrol	12	взлет с гидро аэродрома или точка воздушного старта	посадка на гидро аэродром или точка воздушного старта



Во всех миссиях, которые формирует генератор, есть основные группы (из перечней строк файлов *ops[name].dat* и дополнительные (случайные) группы. Все самолеты основных групп выполняют задания, привязанные к единственной общей цели (подробнее о целях см. описание файлов шаблонов наземных целей *[episode_name]Red.mis* и *[episode_name]Blue.mis*). Самолеты дополнительных групп имеют собственные цели и используются генератором для создания видимости активности в воздухе. Во всех миссиях одна сторона выполняет наступательное действие (атака, бомбардировка, разведка), вторая оборонительное (прикрытие, патрулирование). При этом все самолеты перечня выполняют свои задания в привязке к единой цели. Это необходимо понимать при создании перечней. Например, если в перечень обороняющейся стороны добавить код бомбардировщиков, то AI некоторых из них будет атаковать противника как указано в миссии, другие будут просто кружить в районе цели, не выполняя никаких действий.

Алгоритм работы генератора с файлами **ops[name].dat**:

1. Из общего списка миссий файла *ops[name].dat* отбираются подходящие по временному периоду и значению *MissType*.
2. Отобранные миссии фильтруются по наличию подходящих целей и типу самолета игрока.
3. Выполняется алгоритм формирования специальных миссий – если генератор не находит условий для специальных миссий формируется обычная миссия.
4. Обычная миссия выбирается случайным образом из отобранных миссий файла *ops[name].dat*.

Если в процессе формирования обычной миссии генератор не смог подобрать из файла *ops[name].dat* ни одной миссии (не выполнялась цепочка поиска: период – тип миссии – тип самолета игрока – подходящая цель) – работа генератора будет прекращена с ошибкой «Can't select target type».

[episode_name]Planes.dat – файл содержит список самолетов с необходимыми параметрами по типу и применению вооружения для каждого эпизода кампании. Обработывается только в указанной подкампании (эпизоде). Значения из этого файла изменяют значения файлов **AllPlaneDB.dat** и **AllWeapons.dat**. В качестве разделителя используется пробел или табуляция.

Применение данного файла позволяет ограничить набор доступного вооружения для самолета под каждый эпизод кампании, изменить высоту полета для каждого оружия, изменить тип цели и роль самолета.

Формат файла:

Allies	USA	LBomber	A_20C	360	5000	5000	2x500	2x500	1
└─ Faction	└─ Nation	└─ Type	└─ Name	└─ CruiseSpeed	└─ minAlt	└─ attAlt	└─ Weapons		└─ Flyable

Faction – сторона, за которую будет доступен данный самолет.

Доступные значения:

Allies – красная армия

Axis – синяя армия

Nation – нация, за которую будет доступен данный самолет.

Доступные значения:

USSR – СССР

France – Франция

USA – США

England – Великобритания

Finland – Финляндия

Hungary – Венгрия

Slovakia – Словакия

Romania – Румыния

Poland – Польша

Germany – Германия

Italy – Италия

Japan – Япония

Australia – Австралия

NewZealand – Новая Зеландия

Holland – Нидерланды

Type – тип самолета. Данные из файла **[episode_name]Planes.dat** используются для двух задач – подбор самолета для миссии или подбор варианта боевой загрузки для ранее подобранного самолета. В первом случае самолет отбирается с указанной в строке файла загрузкой, во втором случае загрузка переопределяется в зависимости от типа миссии. Второй вариант характерен для всех истребителей и самолетов, управляемых игроком.

Расшифровка значений типов (вариантов) самолетов:

Тип	Назначение	Использование	AI или самолет игрока	Код в файле ops*.dat
LBomber	основной тип бомбардировщика (Level Bomber)	используется при подборе самолета для миссии	AI	B, aB, Bx, Br
TBomber	торпедоносец (Torpedo Bomber)	используется при подборе варианта загрузки для торпедной атаки	AI	tB
CTBomber	палубный торпедоносец (Torpedo Bomber, carrier based)	используется при подборе самолета и типа загрузки в миссиях налета на Перл-Харбор	AI	ntB
CDBomber	палубный пикировщик (Dive Bomber, carrier based)	используется при подборе самолета в миссиях налета на Перл-Харбор	AI	ndB, naB, nBx, nBr
HBomber	тяжелый бомбардировщик (Heavy Bomber)	используется при подборе самолета для миссии	AI	hB, Bz, By
DBomber	пикирующий бомбардировщик (Dive Bomber)	используется при подборе самолета для миссии	AI	dB, aB, Bx, Br
Attack	штурмовик	используется при подборе самолета для миссии	AI	A
Fighter	истребитель	используется при подборе самолета для миссии	AI	F, Ff, случайные самолеты
FighterLR	дальний истребитель	используется при подборе варианта загрузки для миссий, где расстояние полета превышает 70км	Игрок + AI	Y, U, Z, H, N, F, Ff
Interceptor	истребитель	используется при подборе варианта загрузки для миссий перехвата	Игрок + AI	Y, F, aF, nF, случайные самолеты
FBomber	истребитель – бомбардировщик, тяжелая загрузка (Fighter Bomber (Heavy load))	используется при подборе самолета и варианта загрузки для миссий бомбардировки	AI	U, fB, aB, Bx, Br
Kamikaze	самолеты камикадзе	используется при подборе самолета для миссии	AI	K
Staff	связной (штабной) самолет	используется при подборе самолета для миссии – случайные самолеты в районе аэродрома базирования	AI	-
Reconplane	самолет - разведчик	используется при подборе самолета для миссии	AI	R, случайные самолеты
HyRecon	гидросамолет - разведчик	используется при подборе самолета для миссии	AI	Hr
aShip	любой самолет игрока	используется при подборе варианта загрузки для миссий атаки кораблей	Игрок	Y, U, N

aTank	любой самолет игрока	используется при подборе варианта загрузки для миссий атаки танков	Игрок	Y, U, N
aHeavy	любой самолет игрока	используется при подборе варианта загрузки для миссий атаки мостов	Игрок	Y, U, N
aSoft	любой самолет игрока	используется при подборе варианта загрузки для миссий атаки автоколонн, поездов, складов, штабов, артиллерии, аэродромов и т.д. (кроме кораблей, танков и мостов)	Игрок	Y, U, N
Paradrop	транспортный самолет с десантом	используется при подборе самолета для миссии	AI	P
Transport	транспортный самолет	используется при подборе самолета для миссии	AI	T, случайные самолеты
Transfer	перевозка	используется при подборе варианта загрузки	AI	Y, U, P, N, случайные самолеты
CFighter	палубный истребитель	используется при подборе самолета для миссии	AI	nF, nFf
AFighter	истребитель для штурмовки	используется при подборе самолета для миссии	AI	aF
CBomber	палубный бомбардировщик	используется при подборе самолета для миссии	AI	nB, naB, nBx, nBr

Name – внутреннее обозначение самолета (можно получить из файла созданного в полном редакторе или из air.ini для MOD версий).

CruiseSpeed – скорость во всех точках маршрута, кроме взлета и посадки. Крейсерская скорость самолета.

minAlt – высота полета во всех точках маршрута, кроме точки атаки наземных целей, взлета и посадки. Оптимальная высота полета с данной боевой нагрузкой.

attAlt – высота полета в точке атаки наземных целей. Оптимальная высота с которой производится атака с данной боевой нагрузкой.

Weapons – вариант боевой нагрузки.



ВАЖНО! Если в строке файла боевая нагрузка указана с ошибкой (опечатка или указанный вариант отсутствует в игре) при старте миссии возможны взрывы на взлетной полосе, появления самолетов с погнутыми лопастями пропеллеров, различные артефакты в текстурах и т.д.

Flyable – управляемый или ИИ самолет. Используется для определения точки взлета – ИИ самолеты стартуют только в воздухе.

Доступные значения:

1 – самолет доступен для управления игроком

0 – самолет управляется только ИИ

[episode_name]Msg[Nn].dat – файлы доступны для использования только в DGen_MOD. Файлы содержат брифинги подкампании (эпизода) на разных языках.

Назначение файлов кампании в каталоге Missions.

Файлы кампаний создаются в каталогах, создаваемых игрой. Для их размещения используется каталог **\Missions\Campaign\[Nn]** (например **C:\IL-2 Sturmovik 1946\Missions\Campaign\Ru**). **[Nn]** в данном случае является сокращением от названия Нации, за которую формируется кампания. Название каталога кампании формируется игрой и состоит из следующих частей:



CampIdtent – признак динамической кампании.

CampCod – код кампании, берется из названия файла **campaigns[campaigns_name].dat** (campaignsRul.dat – в нашем примере это символ «I»).

MapName – название первой карты в кампании (название эпизода кампании).

UserCod – идентификатор пользователя игры (присваивается автоматически).



ВАЖНО! Файлы в каталоге кампании создаются автоматически, редактирование категорически не рекомендуется.

[date].mis – файлы миссий, созданные генератором.

[date]. properties – файлы описания миссий, созданные генератором.

Squadron.dat – файл содержит информацию о подразделении игрока. Данные из файла отображаются в интерфейсе динамической кампании.

Archive.dat – файл содержит информацию о выбывших из подразделения игрока (погибших, переведенных на другую службу, попавших в госпиталь. Данные из файла отображаются в интерфейсе динамической кампании.



conf.dat – файл формируется игрой при старте кампании, содержит основные данные о кампании и список подкампаний (эпизодов).

campaign.ini – основной файл в котором указывается последовательность загрузки миссий.

Damage.dat – база данных уничтоженных объектов.

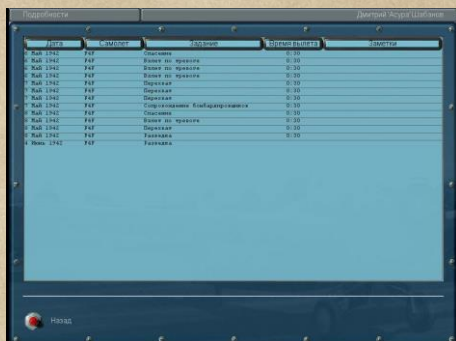
DeadAces.dat – список сбитых асов противника за время кампании.

info.properties – название и описание кампании. Данные из файла отображаются в интерфейсе выбора динамических кампаний.

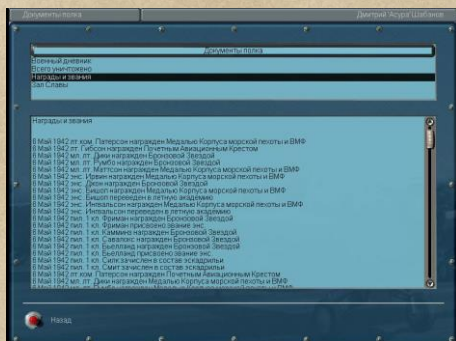


AirKills.txt – список самолетов, сбитых игроком в кампании.

logbook.dat – список событий в каждой миссии. Данные из файла отображаются в интерфейсе динамической кампании.



Personnel.txt – список событий, произошедших с членами подразделения. Данные из файла отображаются в интерфейсе динамической кампании.



Summary.dat – файл содержит количество уничтоженных игроком объектов с разделением на типы.

Summary.txt – список объектов, уничтоженных игроком в кампании.

Documents.dat – список информационных файлов.

HallOfFame.txt – зал славы – рейтинг игрока в разных кампаниях.

WarDiary.txt – список всех послеполетных брифингов кампании.

status.dat – основной файл, который использует генератор в своей работе. В файле хранится информация о текущей миссии.

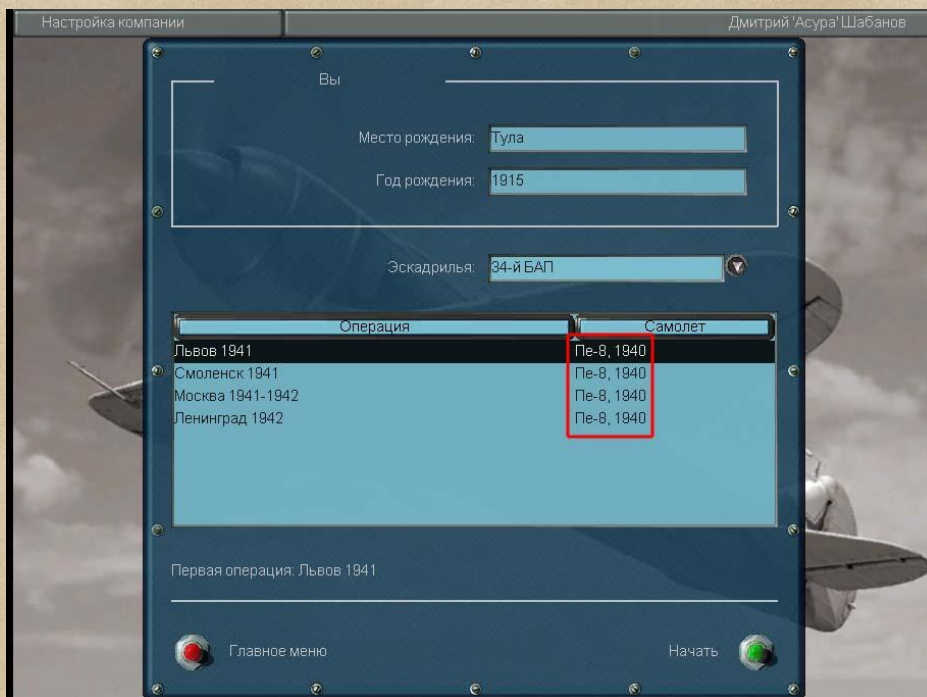
Добавление нового самолета в кампанию.

Для добавления всех самолетов из игры версий 4.11 и 4.12.2 уже все подготовлено, достаточно только добавить самолет в файл **planes[*campaigns_name*].dat**.

Шаг 1.



Шаг 2.



Добавление новой карты в генератор.

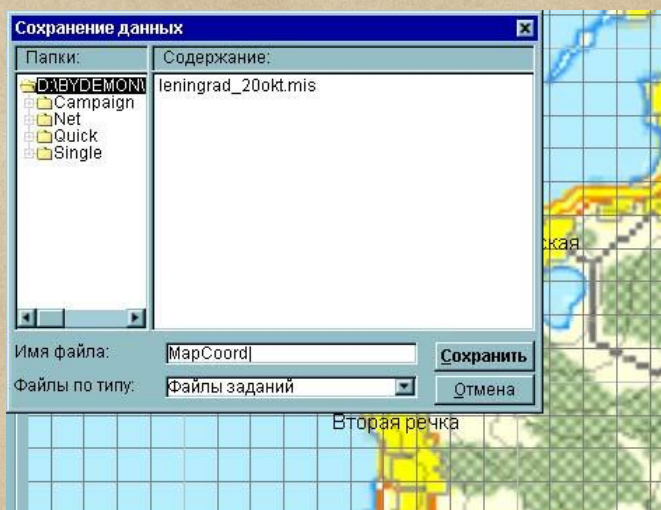
Для добавления новой карты в генератор достаточно создать и заполнить файлы **[map_name]Townns.dat** и **[map_name]AF.dat**. Дополнительно можно создать файл **[map_name]BR.dat**, это позволит генератору формировать миссии по атаке и прикрытию мостов.

Самым сложным в этом процессе является получение координат точек в городах и на аэродромах. Для решения этой задачи можно использовать следующий алгоритм.

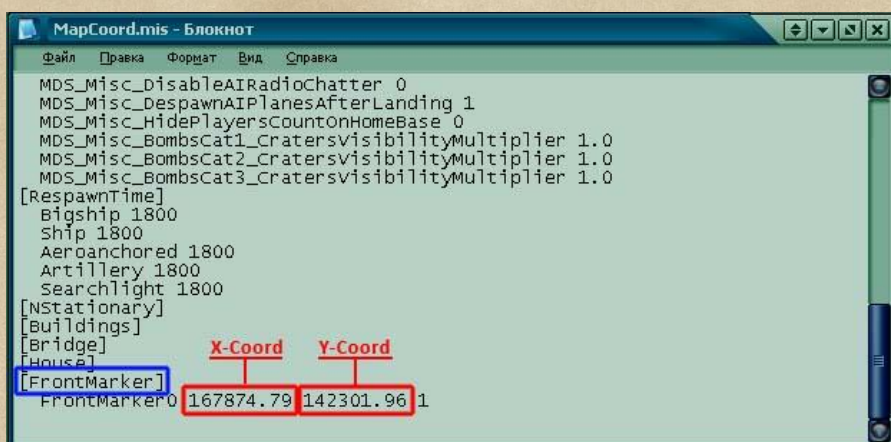
Шаг 1 – в полном редакторе, в нужном месте, установить объект «Маркер линии фронта». Цвет маркера значения не имеет.



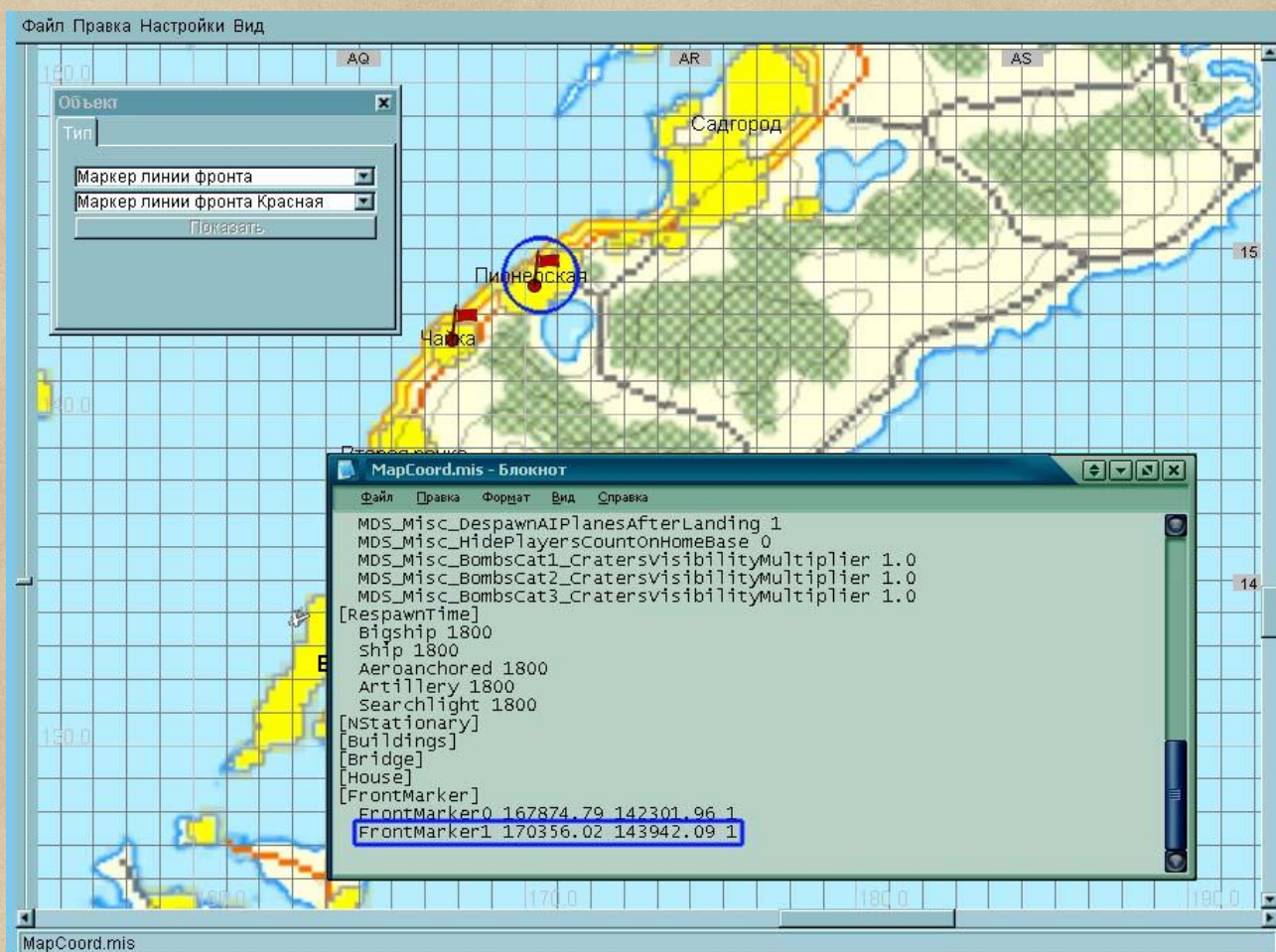
Шаг 2 – сохранить миссию.



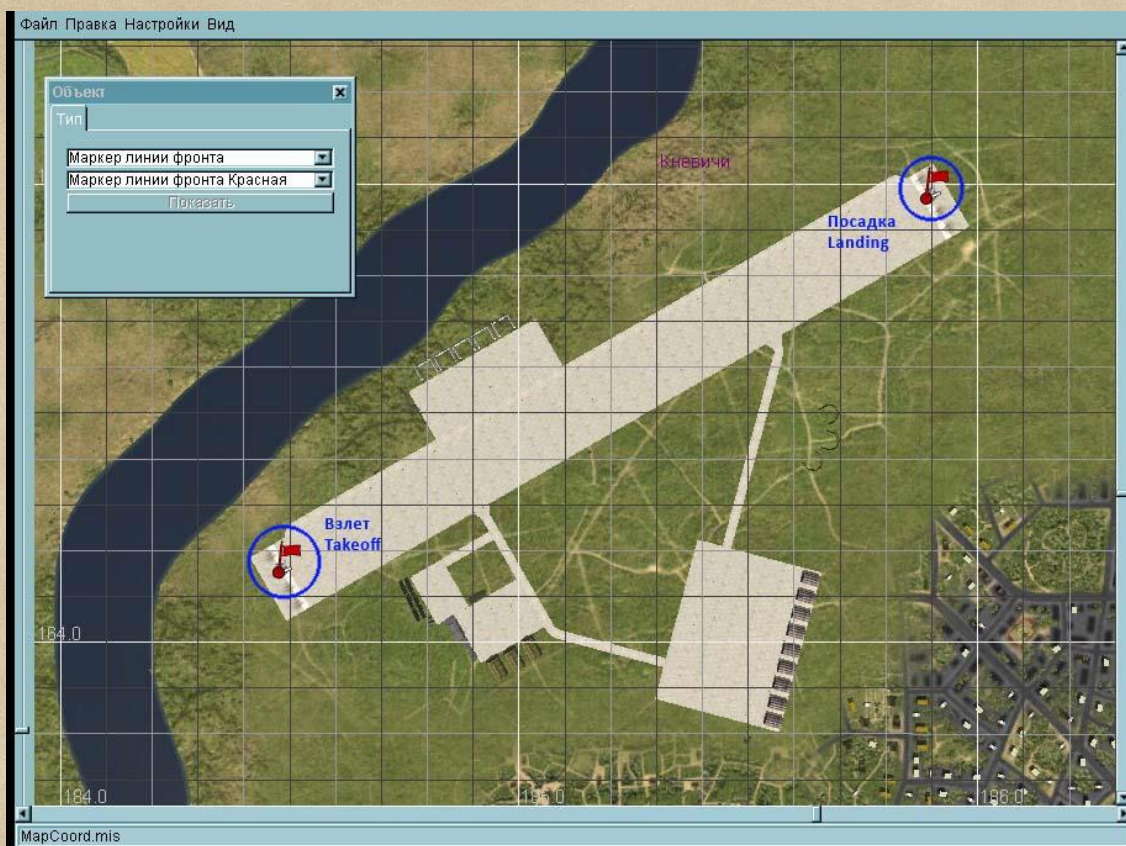
Шаг 3 – открыть сохраненный файл [name].mis и найти в нем секцию [FrontMarker]. Указанные в строке координаты перенести в создаваемый файл [new_map_name]Towns.dat. Название города и его размеры, а также название аэродрома или моста вводятся вручную.



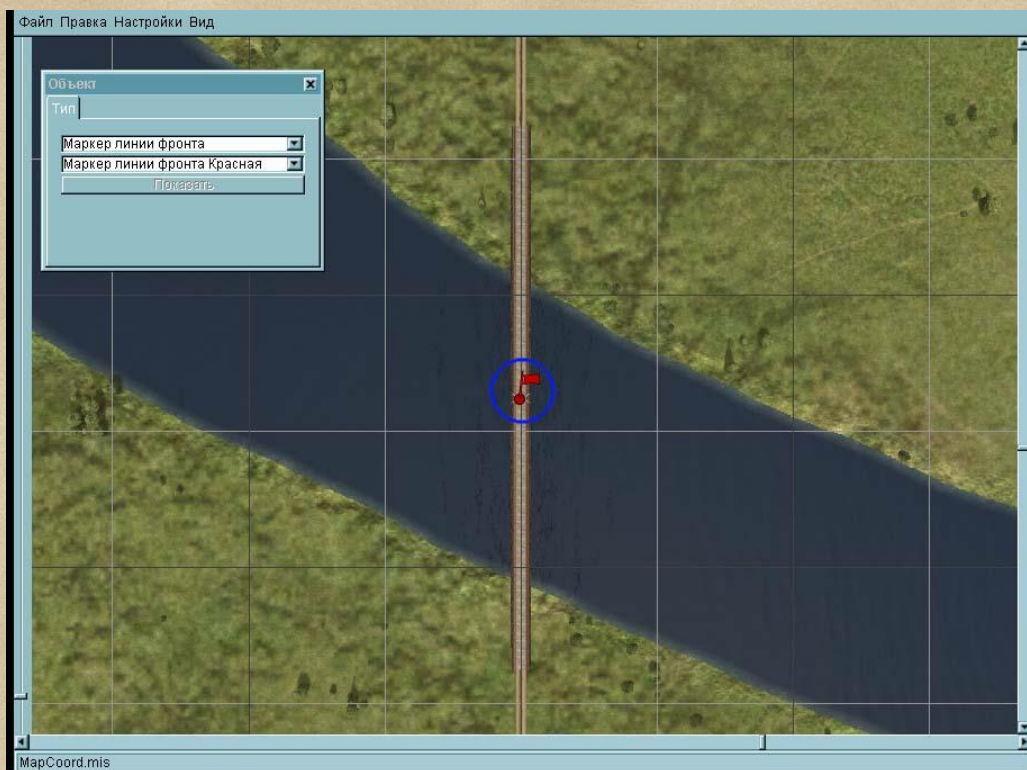
Шаг 4 – повторить шаги 1, 2 и 3 и добавить следующую точку.



Для аэродрома необходимо отметить две точки. Точка «Взлет» - место отрыва самолеты от полосы, точка «Посадка» - место касания полосы.



Мост отмечается одной точкой.



Для получения качественных данных для последующих кампаний необходимо определить координаты всех городов, аэродромов и мостов на карте.



Если Вы создали файлы данных для карты, которой нет в DGen_MOD – пришлите их на адрес dgen.service@mail.ru и они будут включены в следующую версию генератора. Для включения файлов в официальную версию необходимо чтобы они содержали максимальное количество данных.

Как продолжить кампанию с новым генератором, если она начата в старом.

Основное отличие генераторов заключается в разной обработке исходных данных – новому генератору требуется сохранять дополнительные параметры для корректной работы. Эти параметры хранятся в файле **status.dat** в каталоге кампании. Чтобы продолжить начатую кампанию с новым генератором надо сделать следующее:

Шаг 1 – перед загрузкой кампании для продолжения заменить генератор (установить DGen_MOD).

Шаг 2 – сохранить каталог изменяемой кампании и каталог **Users** из каталога игры.

Шаг 3 – открыть в любом текстовом редакторе файл **status.dat** из каталога кампании.

Шаг 4 – добавить следующие параметры (выделены цветом):

DGen:

```
20606 0
Midway
20605-2.mis oUsReconCarrier 98675.82 80332.53 4 2 0 10
SBD3
USN_VB_11A
0 0
-2 -99
8
Шабанов,Дмитрий,Тула,1915
1 USN_VB_11A000 SBD3 Шабанов,Дмитрий
1 USN_VB_11A001 SBD3 Линдсей,Джон
1 USN_VB_11A002 SBD3 Биллик,Бен
1 USN_VB_11A003 SBD3 Гибсон,Питер
1 USN_VB_11A010 SBD3 Рауниг,Джон
1 USN_VB_11A011 SBD3 Рейнберг,Макс
2 IJN_C_Hiyo_FS100 A6M2_21 None,None
2 IJN_C_Hiyo_FS101 A6M2_21 None,None
2 IJN_C_Hiyo_FS102 A6M2_21 None,None
2 IJN_C_Hiyo_FS103 A6M2_21 None,None
```

DGen_MOD:

```
20606 0
Midway
20605-2.mis oUsReconCarrier 98675.82 80332.53 4 2 0 10
SBD3
USN_VB_11A
0 0
-2 -99
8
Allies
Шабанов,Дмитрий,Тула,1915
1 USN_VB_11A000 SBD3 Шабанов,Дмитрий
1 USN_VB_11A001 SBD3 Линдсей,Джон
1 USN_VB_11A002 SBD3 Биллик,Бен
1 USN_VB_11A003 SBD3 Гибсон,Питер
1 USN_VB_11A010 SBD3 Рауниг,Джон
1 USN_VB_11A011 SBD3 Рейнберг,Макс
2 IJN_C_Hiyo_FS100 A6M2_21 None,None
2 IJN_C_Hiyo_FS101 A6M2_21 None,None
2 IJN_C_Hiyo_FS102 A6M2_21 None,None
2 IJN_C_Hiyo_FS103 A6M2_21 None,None
True
True
False
```

Allies – сторона за которую выступает игрок (*Allies* или *Axis*).

True – игрок проходит кампанию в роли истребителя (*True* – Да или *False* - Нет).

True – игрок проходит кампанию в роли морского летчика (*True* – Да или *False* - Нет).

False – игрок проходит кампанию в роли пилота гидросамолета (*True* – Да или *False* - Нет).

После проведения изменений запустите игру, загрузите кампанию и продолжайте играть. Если есть сомнения в правильности параметров – запустить аналогичную кампанию на копии игры с использованием нового генератора.

Команда проекта DGen_MOD.

Asura – программирование.

Boelcke – автор динамических кампаний, тестирование.

Juri_JS – автор динамических кампаний, тестирование.

Motorhead – автор динамических кампаний, тестирование.

LSA – перевод текстов, помощь в программировании.

Признак нового кода	Тип (N-обычная, S-специальная)	Старый код Mission	Новый код Mission*	Миссия	Цель	Описание	Тип самолета игрока	Место группы игрока в перечне	Установка вооружения для атаки наземных целей	Установка вооружения для атаки воздушных целей		
	S	oUSFTTransfer	<u>oRedFTTransfer</u>	Перебазирование истребитель	Второй аэродром игрока	Эти строки определяют состав групп при перебазировании игрока с одного аэродрома на другой. В процессе перебазирования самолеты противника атакуют группу игрока в середине маршрута. Для перебазирования истребителей и бомбардировщиков используются разные коды что бы сформировать разный состав групп (например бомбардировщикам может потребоваться прикрытие). Если старый алгоритм формирования миссий перебазирования не отключен в <i>ops[name]. dat</i> должно быть хотя бы по одной строке каждого кода. При отсутствии строк возможно возникновение ошибки "OpCode not found:".	JABO, LIGHT, FIGHTER, ALL, ROCKET	2	Нет	Нет		
		oRuFTTransfer					<u>oBlueFTTransfer</u>				GROUND, BOMBER, TORPEDO, TANK	
		oJpFTTransfer	<u>oRedBTransfer</u>									Перебазирование бомбардировщик
		oDeFTTransfer					<u>oBlueBTransfer</u>					
	S	oUSBTransfer	<u>oRedBTransfer</u>	Перебазирование бомбардировщик			Второй аэродром игрока	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком аэродрома противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего аэродрома и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Нет	Нет
		oRuBTransfer										
		oJpBTransfer	<u>oRedAttackAF</u>									
		oDeBTransfer										
	N	oJpAttackAF	<u>oBlueAttackAF</u>	Атака аэродрома противника	Случайный аэродром противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком морского десанта (амфибий) противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего десанта и перехват групп игрока.			GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oDeAttackAF										
		oUSAttackAF	<u>oBlueAttackAmph</u>									
		oRuAttackAF										
	N	oJpAttackAmph	<u>oBlueAttackAmph</u>	Атака морского десанта противника			Случайные амфибии противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком танков противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своих танков и перехват группы игрока.	GROUND, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUSAttackAmph	<u>oRedAttackArmor</u>									
	N	oJpAttackArmor	<u>oBlueAttackArmor</u>	Атака танков противника			Случайные танки противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком артиллерийской батареи противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своей артиллерийской батареи и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oDeAttackArmor										
		oUSAttackArmor	<u>oBlueAttackBridge</u>									
		oRuAttackArmor										
	N	oJpAttackBattery	<u>oBlueAttackBattery</u>	Атака артиллерийской батареи противника	Случайная артиллерийская батарея противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком моста противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего моста и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет		
		oUSAttackBattery	<u>oRedAttackBridge</u>									
	N	oJpAttackBridge	<u>oBlueAttackBridge</u>	Атака мостов противника	Случайный мост на территории противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет		
		oDeAttackBridge									<u>oRedAttackBridge</u>	
		oUSAttackBridge										
		oRuAttackBridge										

	N	oJpAttackCarrier	oBlueAttackCarrier	Атака авианосца противника	Случайный авианосец противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком авианосца противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего авианосца и перехват групп игрока.	GROUND, TORPEDO, JABO, BOMBER, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackCarrier	oRedAttackCarrier							
	N	oJpAttackCars	oBlueAttackCars	Атака автоколонн противника	Случайная автоколонна противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком автоколонн противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своих автоколонн и перехват групп игрока.	GROUND, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackCars	oRedAttackCars							
	N	oDeAttackCluster	oBlueAttackCluster	Атака площадной цели противника	Случайная площадная цель противника	Генератор случайным образом выбирает тип площадной цели из списка замены (подстановки) и формирует соответствующую миссию.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oRuAttackCluster	oRedAttackCluster							
	N	oJpAttackConvoy	oBlueAttackConvoy	Атака морских конвоев противника	Случайный морской конвой противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком морского конвоя противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего конвоя и перехват групп игрока.	GROUND, TORPEDO, JABO, BOMBER, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackConvoy	oRedAttackConvoy							
	N	oJpAttackDepot	oBlueAttackDepot	Атака склада противника	Случайный склад противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком склада противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего склада и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackDepot	oRedAttackDepot							
	N	oJpAttackHQ	oBlueAttackHQ	Атака полевого штаба противника	Случайный полевой штаб противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком полевого штаба противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего штаба и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackHQ	oRedAttackHQ							
	N	oJpAttackPort	oBlueAttackPort	Атака морского порта противника	Случайный порт противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком морского порта противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего порта и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackPort	oRedAttackPort							
	N	oJpAttackShips	oBlueAttackShips	Атака кораблей противника	Случайный корабль противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком кораблей противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего корабля и перехват групп игрока.	GROUND, TORPEDO, JABO, BOMBER, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oDeAttackShips								
		oUsAttackShips	oRedAttackShips							
		oRuAttackShips								

	N	oDeAttackSoft	<u>oBlueAttackSoft</u>	Атака слабо бронированных целей противника	Случайная слабо бронированная цель противника	Генератор случайным образом выбирает тип слабо бронированной цели из списка замены (подстановки) и формирует соответствующую миссию.	GROUND, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oRuAttackSoft	<u>oRedAttackSoft</u>							
	N	oJpAttackStation	<u>oBlueAttackStation</u>	Атака железнодорожной станции противника	Случайная железнодорожная станция противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком железнодорожной станции противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своей станции и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackStation	<u>oRedAttackStation</u>							
	N	oJpAttackSub	<u>oBlueAttackSub</u>	Атака подводной лодки противника	Случайная морская точка	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком подводной лодки противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своей подводной лодки и перехват групп игрока.	GROUND, TORPEDO, JABO, BOMBER, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackSub	<u>oRedAttackSub</u>							
	N		<u>oBlueAttackTown</u>	Атака города (ключевой точки) противника	Случайный город противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком города противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего города и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
			<u>oRedAttackTown</u>							
	N	oJpAttackTrain	<u>oBlueAttackTrain</u>	Атака поездов противника	Случайный поезд противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком поездов противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего поезда и перехват групп игрока.	GROUND, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackTrain	<u>oRedAttackTrain</u>							
	N	oJpAttackTroops	<u>oBlueAttackTroops</u>	Атака скопления войск противника	Случайное скопление войск противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком скопления войск противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своих войск и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
		oUsAttackTroops	<u>oRedAttackTroops</u>							
	N	oJpBombAF	<u>oBlueBombAF</u>	Бомбардировка аэродрома противника	Случайный аэродром противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке аэродрома противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего аэродрома и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oDeBombAF								
		oUsBombAF	<u>oRedBombAF</u>							
		oRuBombAF								
	N	oJpBombAmph	<u>oBlueBombAmph</u>	Бомбардировка морского десанта противника	Случайные амфибии противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке морского десанта (амфибий) противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего десанта и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombAmph	<u>oRedBombAmph</u>							

	N	oJpBombArmor	<u>oBlueBombArmor</u>	Бомбардировка танков противника	Случайные танки противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке танков противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своих танков и перехват группы игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oDeBombArmor								
		oUsBombArmor								
		oRuBombArmor								
	N	oJpBombBattery	<u>oBlueBombBattery</u>	Бомбардировка артиллерийской батареи противника	Случайная артиллерийская батарея противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке артиллерийской батареи противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своей артиллерийской батареи и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombBattery	<u>oRedBombBattery</u>							
	N	oJpBombBridge	<u>oBlueBombBridge</u>	Бомбардировка мостов противника	Случайный мост на территории противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке моста противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего моста и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oDeBombBridge								
		oUsBombBridge								
		oRuBombBridge								
	N	oJpBombCarrier	<u>oBlueBombCarrier</u>	Бомбардировка авианосца противника	Случайный авианосец противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке авианосца противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего авианосца и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombCarrier	<u>oRedBombCarrier</u>							
	N	oJpBombCars	<u>oBlueBombCars</u>	Бомбардировка автоколонн противника	Случайная автоколонна противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке автоколонн противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своих автоколонн и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombCars	<u>oRedBombCars</u>							
	N	oDeBombCluster	<u>oBlueBombCluster</u>	Бомбардировка площадной цели противника	Случайная площадная цель противника	Генератор случайным образом выбирает тип площадной цели из списка замены (подстановки) и формирует соответствующую миссию.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oRuBombCluster	<u>oRedBombCluster</u>							
	N	oJpBombConvoy	<u>oBlueBombConvoy</u>	Бомбардировка морских конвоев противника	Случайный морской конвой противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке морского конвоя противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего конвоя и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombConvoy	<u>oRedBombConvoy</u>							
	N	oJpBombDepot	<u>oBlueBombDepot</u>	Бомбардировка склада противника	Случайный склад противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке склада противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего склада и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombDepot	<u>oRedBombDepot</u>							

	N	oJpBombHQ	<u>oBlueBombHQ</u>	Бомбардировка полевого штаба противника	Случайный полевой штаб противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке полевого штаба противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего штаба и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombHQ	<u>oRedBombHQ</u>							
	N	oJpBombPort	<u>oBlueBombPort</u>	Бомбардировка морского порта противника	Случайный порт противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке морского порта противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего порта и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombPort	<u>oRedBombPort</u>							
	N	oJpBombShips	<u>oBlueBombShips</u>	Бомбардировка кораблей противника	Случайный корабль противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке кораблей противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего корабля и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oDeBombShips								
		oUsBombShips	<u>oRedBombShips</u>							
		oRuBombShips								
	N	oDeBombSoft	<u>oBlueBombSoft</u>	Бомбардировка слабо бронированных целей противника	Случайная слабо бронирован ная цель противника	Генератор случайным образом выбирает тип слабо бронированной цели из списка замены (подстановки) и формирует соответствующую миссию.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oRuBombSoft	<u>oRedBombSoft</u>							
	N	oJpBombStation	<u>oBlueBombStation</u>	Бомбардировка железнодорожной станции противника	Случайная железнодоро жная станция противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке железнодорожной станции противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своей станции и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombStation	<u>oRedBombStation</u>							
	N	oJpBombSub	<u>oBlueBombSub</u>	Бомбардировка подводной лодки противника	Случайная морская точка	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке подводной лодки противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своей подводной лодки и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombSub	<u>oRedBombSub</u>							
	N	oJpBombTown	<u>oBlueBombTown</u>	Бомбардировка города (ключевой точки) противника	Случайный город противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке города противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего города и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oDeBombTown								
		oUsBombTown	<u>oRedBombTown</u>							
		oRuBombTown								
	N	oJpBombTrain	<u>oBlueBombTrain</u>	Бомбардировка поездов противника	Случайный поезд противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке поездов противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего поезда и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombTrain	<u>oRedBombTrain</u>							

	N	oJpBombTroops	oBlueBombTroops	Бомбардировка скопления войск противника	Случайное скопление войск противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке скопления войск противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своих войск и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		oUsBombTroops	oRedBombTroops							
	N	oJpDefendAF	oBlueDefendAF	Оборона аэродрома игрока	Случайный аэродром игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне аэродрома игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют аэродром игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDeDefendAF								
		oUsDefendAF	oRedDefendAF							
		oRuDefendAF								
	N	oJpDefendAmph	oBlueDefendAmph	Оборона морского десанта игрока	Случайные амфибии игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне морского десанта (амфибий) игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют десант игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsDefendAmph	oRedDefendAmph							
	N	oJpDefendArmor	oBlueDefendArmor	Оборона танков игрока	Случайные танки игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне танков игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют танки игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDeDefendArmor								
		oUsDefendArmor	oRedDefendArmor							
		oRuDefendArmor								
	N	oJpDefendBattery	oBlueDefendBattery	Оборона артиллерийской батареи игрока	Случайная артиллерийская батарея игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне артиллерийской батареи игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют батарею игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsDefendBattery	oRedDefendBattery							
	N	oJpDefendBridge	oBlueDefendBridge	Оборона мостов игрока	Случайный мост на территории игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне моста игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют мост игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDeDefendBridge								
		oUsDefendBridge	oRedDefendBridge							
		oRuDefendBridge								
	N	oJpDefendCarrier	oBlueDefendCarrier	Оборона авианосца игрока	Случайный авианосец игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне авианосца игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют авианосец игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsDefendCarrier	oRedDefendCarrier							
	N	oJpDefendCars	oBlueDefendCars	Оборона автоколонн игрока	Случайная автоколонна игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне автоколонн игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют автоколонны игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsDefendCars	oRedDefendCars							

	N	oJpDefendSub	<u>oBlueDefendSub</u>	Оборона подводной лодки игрока	Случайная морская точка	Эти строки определяют состав групп при обороне подводной лодки игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют подводную лодку игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsDefendSub	<u>oRedDefendSub</u>							
	N		<u>oBlueDefendTown</u>	Оборона города (ключевой точки) игрока	Случайный город игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне города игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют город на территории игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
			<u>oRedDefendTown</u>							
	N	oJpDefendTrain	<u>oBlueDefendTrain</u>	Оборона поездов игрока	Случайный поезд игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне поездов игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют поезд игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsDefendTrain	<u>oRedDefendTrain</u>							
	N	oJpDefendTroops	<u>oBlueDefendTroops</u>	Оборона скопления войск игрока	Случайное скопление войск игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне скопления войск игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют скопление войск игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsDefendTroops	<u>oRedDefendTroops</u>							
	N	oJpPatrolAF	<u>oBluePatrolAF</u>	Патрулирование аэродрома игрока	Случайный аэродром игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании аэродрома игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район аэродрома игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDePatrolAF								
		oUsPatrolAF	<u>oRedPatrolAF</u>							
		oRuPatrolAF								
	N	oJpPatrolAmph	<u>oBluePatrolAmph</u>	Патрулирование морского десанта игрока	Случайные амфибии игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании морского десанта (амфибий) игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район расположения десанта игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolAmph	<u>oRedPatrolAmph</u>							
	N	oJpPatrolArmor	<u>oBluePatrolArmor</u>	Патрулирование танков игрока	Случайные танки игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании танков игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район расположения танков игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDePatrolArmor								
		oUsPatrolArmor	<u>oRedPatrolArmor</u>							
		oRuPatrolArmor								
	N	oJpPatrolBattery	<u>oBluePatrolBattery</u>	Патрулирование артиллерийской батареи игрока	Случайная артиллерийская батарея игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании артиллерийской батареи игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район расположения батареи игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolBattery	<u>oRedPatrolBattery</u>							

	N	oJpPatrolBridge	<u>oBluePatrolBridge</u>	Патрулирование мостов игрока	Случайный мост на территории игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании моста игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район расположения батареи игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDePatrolBridge								
		oUsPatrolBridge								
		oRuPatrolBridge								
	N	oJpPatrolCarrier	<u>oBluePatrolCarrier</u>	Патрулирование авианосца игрока	Случайный авианосец игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании авианосца игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район расположения авианосца игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolCarrier	<u>oRedPatrolCarrier</u>							
	N	oJpPatrolCars	<u>oBluePatrolCars</u>	Патрулирование автоколонн игрока	Случайная автоколонна игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании автоколонн игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район перемещения автоколонн игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolCars	<u>oRedPatrolCars</u>							
	N	oDePatrolCluster	<u>oBluePatrolCluster</u>	Патрулирование площадной цели игрока	Случайная площадная цель игрока	Генератор случайным образом выбирает тип площадной цели из списка замены (подстановки) и формирует соответствующую миссию.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oRuPatrolCluster	<u>oRedPatrolCluster</u>							
	N	oJpPatrolConvoy	<u>oBluePatrolConvoy</u>	Патрулирование морских конвоев игрока	Случайный морской конвой игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании морского конвоя игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район перемещения конвоев игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolConvoy	<u>oRedPatrolConvoy</u>							
	N	oJpPatrolDepot	<u>oBluePatrolDepot</u>	Патрулирование склада игрока	Случайный склад игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании склада игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район склада игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolDepot	<u>oRedPatrolDepot</u>							
	N	oJpPatrolHQ	<u>oBluePatrolHQ</u>	Патрулирование полевого штаба игрока	Случайный полевой штаб игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании полевого штаба игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район штаба игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolHQ	<u>oRedPatrolHQ</u>							
	N	oJpPatrolPort	<u>oBluePatrolPort</u>	Патрулирование морского порта игрока	Случайный порт игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании морского порта игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район порта игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolPort	<u>oRedPatrolPort</u>							

	N	oJpPatrolShips	oBluePatrolShips	Патрулирование кораблей игрока	Случайный корабль игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании кораблей игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район расположения кораблей игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDePatrolShips								
		oUsPatrolShips								
		oRuPatrolShips								
	N	oDePatrolSoft	oBluePatrolSoft	Патрулирование слабо бронированных целей игрока	Случайная слабо бронированная цель игрока	Генератор случайным образом выбирает тип слабо бронированной цели из списка замены (подстановки) и формирует соответствующую миссию.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oRuPatrolSoft	oRedPatrolSoft							
	N	oJpPatrolStation	oBluePatrolStation	Патрулирование железнодорожной станции игрока	Случайная железнодорожная станция игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании железнодорожной станции игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район станции игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolStation	oRedPatrolStation							
	N	oJpPatrolSub	oBluePatrolSub	Патрулирование подводной лодки игрока	Случайная морская точка	Эти строки определяют состав групп при патрулировании подводной лодки игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район расположения подводной лодки игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolSub	oRedPatrolSub							
	N	oJpPatrol	oBluePatrol	Патрулирование заданного района на территории игрока	Случайный город игрока	Эти строки определяют состав групп при завоевании превосходства в воздухе на своей территории. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район ключевой точки игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDePatrol								
		oUsPatrol								
		oRuPatrol								
	N	oJpFreeHunt	oBlueFreeHunt	Патрулирование заданного района на территории противника	Случайный город противника	Эти строки определяют состав групп при завоевании превосходства в воздухе на территории противника. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район своей ключевой точки.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDeFreeHunt								
		oUsFreeHunt								
		oRuFreeHunt								
	N	oJpPatrolTown	oBluePatrolTown	Патрулирование города (ключевой точки) игрока	Случайный город игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании города игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район города игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDePatrolTown								
		oUsPatrolTown								
		oRuPatrolTown								
	N	oJpPatrolTrain	oBluePatrolTrain	Патрулирование поездов игрока	Случайный поезд игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании поездов игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район перемещения поездов игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsPatrolTrain	oRedPatrolTrain							

	N	oJpPatrolTroops	oBluePatrolTroops	Патрулирование скопления войск игрока	Случайное скопление войск игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании скопления войск игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район размещения войск игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да						
		oUsPatrolTroops	oRedPatrolTroops													
	N	oJpReconAF	oBlueReconAF	Разведка аэродрома противника	Случайный аэродром противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком аэродрома противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего аэродрома и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет						
		oDeReconAF														
		oUsReconAF	oRedReconAF													
		oRuReconAF														
	N		oBlueReconAmph	Разведка морского десанта противника	Случайные амфибии противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком морского десанта (амфибий) противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего десанта и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет						
			oRedReconAmph													
	N			oBlueReconArmor	Разведка танков противника	Случайные танки противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком танков противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своих танков и перехват группы игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, ANTITANK, RECON, PATROL	1	Нет	Нет					
				oRedReconArmor												
	N	oJpReconArty		oBlueReconBattery	Разведка артиллерийской батареи противника	Случайная артиллерийская батарея противника						Эти строки определяют состав групп при разведке игроком артиллерийской батареи противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своей артиллерийской батареи и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
		oUsReconArty		oRedReconBattery												
	N		oBlueReconBridge	Разведка мостов противника	Случайный мост на территории противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком моста противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего моста и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет						
			oRedReconBridge													
	N	oJpReconCarrier	oBlueReconCarrier	Разведка авианосца противника	Случайный авианосец противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком авианосца противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего авианосца и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет						
		oUsReconCarrier	oRedReconCarrier													
	N		oBlueReconCars	Разведка автоколонн противника	Случайная автоколонна противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком автоколонн противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своих автоколонн и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет						
			oRedReconCars													

	N	oJpReconConvoy	oBlueReconConvoy	Разведка морских конвоев противника	Случайный морской конвой противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком морского конвоя противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего конвоя и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
		oUsReconConvoy	oRedReconConvoy							
	N	oJpReconDepot	oBlueReconDepot	Разведка склада противника	Случайный склад противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком склада противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего склада и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
		oUsReconDepot	oRedReconDepot							
	N	oJpReconHQ	oBlueReconHQ	Разведка полевого штаба противника	Случайный полевой штаб противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком полевого штаба противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего штаба и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
		oUsReconHQ	oRedReconHQ							
	N		oBlueReconPort	Разведка морского порта противника	Случайный порт противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком морского порта противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего порта и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
			oRedReconPort							
	N		oBlueReconShips	Разведка кораблей противника	Случайный корабль противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком кораблей противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего корабля и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
			oRedReconShips							
	N		oBlueReconStation	Разведка железнодорожной станции противника	Случайная железнодорожная станция противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком железнодорожной станции противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своей станции и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
			oRedReconStation							
	N	oJpReconSub	oBlueReconSub	Разведка подводной лодки противника	Случайная морская точка	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком подводной лодки противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своей подводной лодки и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
		oUsReconSub	oRedReconSub							
	N	oDeRecon	oBlueReconTown	Разведка города (ключевой точки) противника	Случайный город противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком города противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего города и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
		oRuRecon	oRedReconTown							

	N		<u>oBlueReconTrain</u>	Разведка поездов противника	Случайный поезд противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком поездов противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего поезда и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
			<u>oRedReconTrain</u>							
	N		<u>oBlueReconTroops</u>	Разведка скопления войск противника	Случайное скопление войск противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком скопления войск противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своих войск и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
			<u>oRedReconTroops</u>							
	N	<u>oJpReconEscort</u> <u>oDeReconEscort</u> <u>oUsReconEscort</u> <u>oRuReconEscort</u>	<u>oBlueReconEscort</u> <u>oRedReconEscort</u>	Сопровождение самолета разведчика	Случайный город противника или авианосец	Эти строки определяют состав групп при разведке города или авианосца противника. Группа игрока осуществляет прикрытие самолета разведчика. Группы противника осуществляют защиту своего города и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
	N	<u>oJpReconIntercept</u> <u>oDeReconIntercept</u> <u>oUsReconIntercept</u> <u>oRuReconIntercept</u>	<u>oBlueReconIntercept</u> <u>oRedReconIntercept</u>	Перехват самолета разведчика	Случайный город игрока или авианосец	Эти строки определяют состав групп при перехвате разведчика противника. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район ключевой точки игрока или авианосца.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
	S	<u>oDeBalloon</u> <u>oRuBalloon</u>	<u>oBlueBalloon</u> <u>oRedBalloon</u>	Защита аэростата	Случайный аэростат на "синей" территории	Группа "красных" самолетов осуществляет нападение на "синий" аэростат, группа "синих" самолетов осуществляет его защиту. Эти миссии формируются случайным образом при наличии цели в 100 км от аэродрома игрока. В ops-файле не должно быть ограничений по датам для данных миссий.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
				Атака аэростата			FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Нет
	N	<u>oJpParadropEscort</u> <u>oDeParadropEscort</u> <u>oUsParadropEscort</u> <u>oRuParadropEscort</u>	<u>oBlueParadropEscort</u> <u>oRedParadropEscort</u>	Сопровождение самолетов с десантом	Случайная "зона" на территории противника	Эти строки определяют состав групп при сопровождении транспортных самолетов с десантом. Группа игрока осуществляет прикрытие самолетов, которые при достижении "зоны" выбрасывают десантников. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
	N	<u>oJpParadropIntercept</u> <u>oDeParadropIntercept</u> <u>oUsParadropIntercept</u> <u>oRuParadropIntercept</u>	<u>oBlueParadropIntercept</u> <u>oRedParadropIntercept</u>	Перехват самолетов с десантом	Случайная "зона" на территории игрока	Эти строки определяют состав групп при перехвате транспортных самолетов с десантом противника. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район "зоны" игрока в которой выбрасывают десантников.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
	N		<u>oBlueTranEscort</u>	Сопровождение транспортных самолетов	Случайный аэродром на территории	Эти строки определяют состав групп при сопровождении транспортных самолетов, осуществляющих снабжение дружественных войск. Группа игрока осуществляет прикрытие	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет

			<u>oRedTranEscort</u>		игрока	самолетов. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.				
	N		<u>oBlueTranEscortC</u>	Сопровождение транспортных самолетов	Случайная "зона" на территории игрока	Эти строки определяют состав групп при сопровождении транспортных самолетов, осуществляющих снабжение дружественных войск. Группа игрока осуществляет прикрытие самолетов, которые при достижении "зоны" выбрасывают груз. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
			<u>oRedTranEscortC</u>							
	N	oJpTranIntercept	<u>oBlueTranIntercept</u>	Перехват транспортных самолетов	Случайный аэродром на территории противника	Эти строки определяют состав групп при перехвате транспортных самолетов противника. Группа игрока осуществляет перехват над территорией противника. Группы противника направляются в район одного из своих аэродромов.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDeTranIntercept								
		oUsTranIntercept	<u>oRedTranIntercept</u>							
		oRuTranIntercept								
	N	oJpReinforce	<u>oBlueReinforce</u>	Усиление (помощь) дружественным самолетам	Точка со случайными координатами	Эти строки определяют состав групп в миссиях по перехвату самолетов противника, аналогично Patrol и FreeHunt, но с другим брифингом. Группы противника направляются в район со случайными координатами.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oUsReinforce	<u>oRedReinforce</u>							
	N	oJpRescue	<u>oBlueRescue</u>	Поиск пропавшего пилота	Случайная морская или наземная точка	Эти строки определяют состав групп в миссиях по поиску пропавшего пилота, в качестве цели выступает соответствующий объект. Группы противника направляются в район поиска и осуществляют перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO	1	Нет	Нет
		oDeRescue								
		oUsRescue	<u>oRedRescue</u>							
		oRuRescue								
	S	oJpScramble	<u>oBlueScramble</u>	Отражение налета на аэродром игрока (взлет по тревоге)	Аэродром игрока	Группы самолетов противника осуществляют налет на аэродром игрока. Игрок начинает миссию, когда все группы противника находятся на расстоянии меньше 40 км. Эти миссии формируются случайным образом. В орс-файле не должно быть ограничений по датам для данных миссий.	FIGHTER, LIGHT, ALL, JABO	1	Нет	Да
		oDeScramble								
		oJpIntercept								
		oUsScramble	<u>oRedScramble</u>							
		oRuScramble								
		oUsIntercept								
	N		<u>oBlueScrambleO</u>	Отражение налета на аэродром игрока (взлет по тревоге)	Аэродром игрока	Группы самолетов противника осуществляют налет на аэродром игрока. Игрок начинает миссию, когда все группы противника находятся на расстоянии меньше 40 км. Эти миссии формируются по данным из орс-файла с учетом даты.	FIGHTER, LIGHT, ALL, JABO	1	Нет	Да
			<u>oRedScrambleO</u>							
	N	oJpVerify	<u>oBlueVerify</u>	Поиск сбитого самолета противника	Случайная наземная точка	Эти строки определяют состав групп в миссиях по поиску сбитого самолета противника, в качестве цели выступает соответствующий объект. Группы противника направляются в район поиска и осуществляют перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO	1	Нет	Нет
		oDeVerify								
		oUsVerify	<u>oRedVerify</u>							
		oRuVerify								

	N	oUsKamikazeIntercept	<u>oRedKamikazeIntercept</u>	Перехват самолетов камикадзе	Авианосец игрока	Группы самолетов камикадзе противника осуществляют налет на авианосец игрока. Игрок начинает миссию, когда все группы противника находятся на расстоянии меньше 40 км.	FIGHTER, LIGHT, ALL, JABO	1	Нет	Да
	S	oDeAttackCon	<u>oDeAttackCon</u>	Атака строящегося аэродрома	Строящийся аэродром	Специальные миссии для кампании "Второй фронт". "Синие" атакуют а "красные" защищают строящиеся аэродромы в Нормандии. Координаты аэродромов прописаны в коде генератора.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL	1	Да	Нет
		oUsPatrolCon	<u>oUsPatrolCon</u>				FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
	S	oDeKomet	<u>oDeKomet</u>	Ракетный перехватчик	Аэродром игрока	Специальные миссии для кампании "Второй фронт". Срабатывают только на карте Берлин для самолета с типом ROCKET	ROCKET	1	Нет	Нет
	S	oJpAttackPearlHarbor	<u>oJpAttackPearlHarbor</u>	Атака Перл-Харбора	Порт Перл-Харбор	Специальные миссии для стоковой кампании на Тихом океане. Срабатывают только на карте Гавай. Отличаются выбором целей и формированием маршрутов самолетов.	GROUND, JABO, LIGHT, ALL	1	Да	Нет
		oJpBombPearlHarbor	<u>oJpBombPearlHarbor</u>				FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Нет
		oUsScramblePearlHarbor	<u>oUsScramblePearlHarbor</u>				FIGHTER, LIGHT, ALL, JABO	1	Нет	Да
	N	oJpKamikazeEscort	<u>oJpKamikazeEscort</u>	Сопровождение самолетов камикадзе	Авианосец противника	Группы самолетов камикадзе осуществляют налет на авианосец противника. Группа игрока осуществляет прикрытие самолетов. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
	S	oRulceRoad	<u>oRulceRoad</u>	Операции в районе "Дороги жизни" (зима)	Цели в районе "Дороги жизни"	Специальные миссии с использованием шаблона LadogaWinter.mis. Эти миссии формируются случайным образом на карте Leningrad при условии даты меньше 01.01.1944 и дальности от аэродрома игрока до целей шаблона меньше 150 км. В ops-файле не должно быть ограничений по датам для данных миссий. "Синие" атакуют наземные цели, "красные" защищают.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDelceRoad	<u>oDelceRoad</u>				GROUND, JABO, LIGHT, ALL	1	Да	Нет
	S	oRuLadoga	<u>oRuLadoga</u>	Операции в районе "Дороги жизни" (лето)	Цели в районе "Дороги жизни"	Специальные миссии с использованием шаблона LadogaSummer.mis. Эти миссии формируются случайным образом на карте Leningrad при условии даты меньше 01.01.1944 и дальности от аэродрома игрока до целей шаблона меньше 150 км. В ops-файле не должно быть ограничений по датам для данных миссий. "Синие" атакуют наземные цели, "красные" защищают.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
		oDeLadoga	<u>oDeLadoga</u>				GROUND, JABO, LIGHT, ALL	1	Да	Нет
	S	oUsDDay	<u>oUsDDay</u>	Прикрытие высадки в Нормандии	Цели в районе побережья	Специальные миссии для кампании "Второй фронт" с использованием шаблонов DDay*.mis. Эти миссии формируются на карте Normandy для нации USA только в один день 06.06.1944.	-	1	Да	Нет
	S	oUsDDayPara	<u>oUsDDayPara</u>	Прикрытие высадки десанта в Нормандии	Цели в районе побережья	Специальные миссии для кампании "Второй фронт". Эти миссии формируются на карте Normandy для нации USA только в один день 05.06.1944.	-	2	Нет	Нет
	N		<u>oRedCircusBombDepot</u>	Операция "Цирк" **	Склад на территории противника	Эти строки определяют состав групп для операции "Цирк" при атаке склада противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы или атакует склад. Группы противника	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет

			<u>oRedCircusAttackDepot</u>			осуществляют защиту своих объектов.	BOMBER	1	Да	Нет
	N		<u>oRedCircusBombHQ</u>	Операция "Цирк"	Полевой штаб на территории противника	Эти строки определяют состав групп для операции "Цирк" при атаке полевого штаба противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы или атакует штаб. Группы противника осуществляют защиту своих объектов.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		<u>oRedCircusAttackHQ</u>	BOMBER				1	Да	Нет	
	N		<u>oRedCircusBombPort</u>	Операция "Цирк"	Порт на территории противника	Эти строки определяют состав групп для операции "Цирк" при атаке порта противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы или атакует порт. Группы противника осуществляют защиту своих объектов.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		<u>oRedCircusAttackPort</u>	BOMBER				1	Да	Нет	
	N		<u>oRedCircusBombAF</u>	Операция "Цирк"	Аэродром на территории противника	Эти строки определяют состав групп для операции "Цирк" при атаке аэродрома противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы или атакует аэродром. Группы противника осуществляют защиту своих объектов.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		<u>oRedCircusAttackAF</u>	BOMBER				1	Да	Нет	
	N		<u>oRedCircusBombStation</u>	Операция "Цирк"	Железнодорожная станция на территории противника	Эти строки определяют состав групп для операции "Цирк" при атаке станции противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы или атакует станцию. Группы противника осуществляют защиту своих объектов.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
		<u>oRedCircusAttackStation</u>	BOMBER				1	Да	Нет	
	N		<u>oRedGroundFreeHunt</u>	Свободная охота за наземными целями	Случайная слабо бронированная цель противника	Эти строки определяют состав групп при поиске и атаке игроком легкобронированных целей противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	GROUND, JABO, LIGHT, ALL	1	Да	Нет
		<u>oBlueGroundFreeHunt</u>	GROUND, JABO, LIGHT, ALL				1	Да	Нет	
	N		<u>oRedRhubarb</u>	Операция "Ревень"****	Случайная слабо бронированная цель противника	Эти строки определяют состав групп для операции "Ревень" при поиске и атаке игроком легкобронированных целей противника в условиях не идеальной погоды (туман/облачность). Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	GROUND, JABO, LIGHT, ALL	1	Да	Нет
	N		<u>oRedPatrolSeaCluster</u>	Патрулирование морской зоны	Случайная морская цель	Эти строки определяют состав групп при поиске игроком морских целей противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	PATROL, BOMBER, GROUND, TORPEDO	1	Да	Нет
		<u>oBluePatrolSeaCluster</u>								
	N		<u>oRedSeaFreeHunt</u>	Свободная охота за морскими целями	Случайная морская цель	Эти строки определяют состав групп при поиске и атаке игроком морских целей противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	PATROL, BOMBER, GROUND, TORPEDO	1	Да	Нет
		<u>oBlueSeaFreeHunt</u>								

	N		oRedAntiSubPatrol	Охота за подводными лодками	Случайная подводная лодка	Эти строки определяют состав групп при поиске и атаке игроком подводных лодок противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют перехват групп игрока.	PATROL, BOMBER, GROUND, TORPEDO	1	Да	Нет
			oBlueAntiSubPatrol							
	N		oRedSeaRescue	Поиск и спасение	Случайная морская точка	Эти строки определяют состав групп в миссиях по поиску пропавшего пилота, в качестве цели выступает соответствующий объект. Группы противника направляются в район поиска и осуществляют перехват групп игрока.	PATROL	1	Нет	Нет
			oBlueSeaRescue							
	N		oRedBombHyB	Бомбардировка гидро-аэродрома противника	Случайный гидро-аэродром противника	Эти строки определяют состав групп при бомбардировке гидро-аэродрома противника. Группа игрока осуществляет прикрытие первой атакующей группы. Группы противника осуществляют защиту своего гидро-аэродрома и перехват групп игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	2	Нет	Нет
			oBlueBombHyB							
	N		oRedAttackHyB	Атака гидро-аэродрома противника	Случайный гидро-аэродром противника	Эти строки определяют состав групп при атаке игроком гидро-аэродрома противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего гидро-аэродрома и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, PATROL	1	Да	Нет
			oBlueAttackHyB							
	N		oBlueDefendHyB	Оборона гидро-аэродрома игрока	Случайный гидро-аэродром игрока	Эти строки определяют состав групп при обороне гидро-аэродрома игрока. Группа игрока осуществляет перехват атакующей группы противника. Группы противника атакуют гидро-аэродром игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
			oRedDefendHyB							
	N		oBluePatrolHyB	Патрулирование гидро-аэродрома игрока	Случайный гидро-аэродром игрока	Эти строки определяют состав групп при патрулировании гидро-аэродрома игрока. Группа игрока осуществляет перехват самолетов противника. Группы противника направляются в район гидро-аэродрома игрока.	FIGHTER, LIGHT, ALL	1	Нет	Да
			oRedPatrolHyB							
	N		oBlueReconHyB	Разведка гидро-аэродрома противника	Случайный гидро-аэродром противника	Эти строки определяют состав групп при разведке игроком гидро-аэродрома противника. Если вторая группа в перечне истребительная, она осуществляет прикрытие группы игрока. Группы противника осуществляют защиту своего гидро-аэродрома и перехват групп игрока.	GROUND, BOMBER, JABO, LIGHT, ALL, TORPEDO, RECON, PATROL	1	Нет	Нет
			oRedReconHyB							

* - в DGen_MOD рекомендуется использовать названия миссий из столбца «Новый код Mission».

**** - Операция «Цирк» (Circus operation):**

После завершения Битвы за Британию, в конце 1940 года наступило относительное затишье в боевых действиях над Ла-Маншем. Люфтваффе прекратили массированные налеты на Британию и в основном ограничились ночными бомбежками городов, многие подразделения были переброшены на другие ТВД. Инициатива наступательных действий перешла к англичанам, и перед Королевскими ВВС возник вопрос дальнейшей стратегии воздушной войны против Германии. Истребительное командование решило перенести боевые действия на территорию занятую противником. С этой целью в начале 1941 года было разработано несколько типовых воздушных операций: «Circus», «Rodeo», «Roadstead», «Rhubarb» и т.д, предусматривающих наступательные действия над Францией. С начала 1941 года до середины 1943 года главным типом операций являлся «Цирк». Все «Цирки» имели сквозную нумерацию, «Цирк» № 1 был проведен 10 января 1941 года, его целью стали склады боеприпасов у Форэ-де-Гинэ, к югу от Кале.

План операции «Цирк» был прост: небольшая группа бомбардировщиков (6-12 «Бленхеймов») направлялась на бомбежку объекта во Франции. Целью обычно являлся склад боеприпасов, аэродром, порт или железнодорожная станция. Бомбардировщики получали очень мощное истребительное прикрытие: 10-15 эскадрилий «Спитфайров» сопровождали их на всем маршруте полета. Рассчитывать нанести серьезный урон наземным целям не приходилось, однако Люфтваффе не могли игнорировать такие налеты, и были вынуждены вступать в бой. Появление FW-190 и новых модификаций Me-109 привело к тому, что англичане несли тяжелые потери во время проведения «Цирков». Часто Королевские ВВС теряли больше самолетов, чем им самим удавалось уничтожить, однако до 1943 года «Цирки» проводились очень интенсивно.

Группа бомбардировщиков, участвующая в «Цирке» постепенно увеличивалась, и в 1943 году могла насчитывать уже несколько десятков машин. Таким образом, «Цирк» превратился в полноценную ударную операцию, ведь урон нанесенный наземным объектам противника 30-40 Бостонами или Митчеллами мог быть вполне существенным. Также в Цирках стали принимать участие 4-х моторные бомбардировщики Королевских ВВС.

© Motorhead

***** - Операция «Ревень» (Rhubarb operation):**

Операция «Ревень» являлась одной из первых наступательных операций (наряду с Цирком), которые проводились Королевскими ВВС над Францией с начала 1941 года. Целью операции было нанесение урона немецким объектам и коммуникациям с помощью внезапных атак небольшими группами самолетов. Аналогично «Цирку», операции «Ревень» не могли нанести серьезного урона немецким войскам во Франции, однако держали противника в напряжении.

План операции «Ревень» предусматривал вылет звена или пары истребителей на свободную охоту за наземными объектами в тыл противника, с обязательным использованием низкой облачности в качестве укрытия на случай появления вражеских истребителей. Чаще всего операцию выполняли два истребителя, иногда четыре, в таком случае вторая пара могла действовать как прикрытие. Группу возглавлял опытный пилот, который выбирал цели на свое усмотрение: автомобили, грузовики, поезда, паровозы, зенитные орудия. Удачной атакой штабного автомобиля можно было обезглавить целую дивизию.

Пилоты Королевских ВВС не любили операции «Ревень», поскольку Спитфайры и Харрикейны были очень уязвимы для зенитного огня. В первой же такой операции, выполненной 12 января 1941 года летчиками 242-й эскадрильи, погиб опытный летчик Вилли Мак Найт, ветеран Битвы за Британию. Несмотря на высокий уровень потерь, далеко не всегда окупавшийся нанесенным противнику уроном, операции «Ревень» вместе с «Цирками» проводились примерно до 1944 года.

© Motorhead

Генератор использует два типа миссий: «обычные» N - миссии, которые формируются по данным файлов *ops[name].dat* и зависят только от заданного периода и секции *[Schedule]* фалов *[episode_name].DB* и «специальные» S - миссии, которые формируются отдельной процедурой при совпадении параметров. Для «специальных» миссий в фалах *ops[name].dat* должны присутствовать соответствующие строки, но не должно быть ограничений на временной период появления данных миссий. «Специальные» миссии могут формироваться по случайному принципу (Scramble), по привязке к конкретной дате (DDay, PearlHarbor) или по появлению определенных условий (Transfer).