**Ил-2 Штурмовик**

**DGen**

**SimHQ's DGen Studies**

Настоящее руководство является переводом ветки [DGen Studies](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=144;t=000296), с [форума, посвященного Ил-2,](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=forum;f=144) на сайте [SimHQ](http://www.simhq.com/). Эта ветка была создана **Amadi**, который собрал и переработал всю прошедшую на форуме информацию, касающуюся DGen. Я постарался как можно меньше добавлять что-либо в перевод, позволив себе восстановить бывшее в изначальных постах форматирование, выделить содержимое скриптов и названия файлов другим шрифтом, добавить дату поста и вставить куски исходных постов там, где без этого мне не удавалось понять смысл.

Все добавления заключены в квадратные скобки и написаны уменьшенным шрифтом.

Я собираюсь попробовать собрать полезные посты по DGen в одну ветку.

**Это**[**руководство от anteater'а**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=000239)**:**

[09.04.2003]

Как заставить кампанию ЗС делать то, что хотите вы

первое: **сохраните свою директорию dgen!**  
Есть вещи, которые могут быть изменены кем угодно, в то время, как другие не могут быть изменены без изменения кода, вроде установки высоты (мы работаем над этим). В основном, dgen состоит из большого количества текстовых скриптов, все из которых могут быть изменены.

Если вы посмотрите в директорию Dgen, вы увидите следующие типы файлов:

.dat файлы

Campaigns(*nation*)(*variable*).dat . Вроде CampaignsRuF.dat для кампании русских истребителей.

Эти файлы просто содержат список подкампаний и их последовательность, а также название кампании. Буква *variable* - это значок кампании и должен быть одним и тем же во всех файлах, связанных с этой кампанией (типа RuF или RuS).

Planes(*nation*)(*variable*).dat файлы.

Это наиболее часто редактируемые файлы. В этих файлах перечислены подкампании для каждой кампании со списком допустимых самолетов для каждой. Последовательность кампаний должна быть той же самой, как и в файле компании, иначе работать не будет. Если вы хотите летать на самолете, который еще не включен в базовый список, просто найдите его внутреннее имя и добавьте его.

Squadrons(*nation*)(*variable*).dat

файл просто содержит список подразделений, из которых вы выбираете, когда начинаете кампанию.

Есть другие .dat файлы с более общим содержанием.

Message(*language*).dat файлы

Просто содержат брифинги и другие тексты для каждого языка и нации (есть три message.de, один для немецкого/русского, один финский и один венгерский).

Кроме того, есть файлы с именами (Russians, Germans etc .dat), которые содержат имена ваших однополчан, и файлы с названиями мест, которые содержат места рождения.

Действительно важными вещами являются файлы подкампаний.  
Это:

шаблоны

Это файлы миссий Ил-2 (.mis) которые в основном устанавливают движущиеся и неподвижные объекты для всей карты. Их два, по одному для каждой стороны называющиеся (*имя кампании*)blue/red.mis (например, Crimea44blue.mis). Если вы хотите изменить типы и расположение наземных объектов в вашей кампании, экспортируйте эти файлы в папку Missions ЗС и откройте их с помощью ЗС. Но будьте осторожными, так как добавление большого количества объектов может серьезно уменьшить frame rate. И будьте осторожными с зенитками! Первые шаблоны, сделанные еще для Ил-2, делают кампанию почти неиграбельной в ЗС, так как зенитки были гораздо более эффективными.

Файлы баз данных

Они действительно важные. (*имя кампании*).db (вроде Typhoon.db). В этом аспекте кампании бомбардировщиков имеют отличие, у них есть собственные файлы баз данных, которые маркируются буквой H (BarbarossaH.db для 111 и ТБ-3, например). Это из-за того, что такие миссии сильно отличаются от остальных, и если бы вы использовали обычный скрипт, вы бы не смогли выжить в миссии. Но вы также можете внести изменения в существующие .db файлы для использования только в одной кампании. Просто переименуйте соответствующим образом внутреннее имя в файле Campaign.dat. Там вы можете редактировать основной gameplay и соотношения баланса кампании. Файл начинается с типа карты, которая будет использоваться.

Далее у вас есть несколько основных разделов, которые составляют параметры кампании: [Towns], важные точки, которые должны быть заняты в кампании. [Schedule], общие перемещения линии фронта (которую вы изменяете своими действиями).

[OOB] Order of Battle.

Подразделения, которые могут появиться в кампании.

[Planes]

Относительное число самолетов каждого типа, которые должны появиться в кампании. Чем выше число, тем больше вероятность появление такого самолета. Еще это важно, так как вы можете влиять на это число, сбивая самолеты каждого типа. Новые типы самолетов могут быть просто добавлены, если написать новую строчку с относительным числом и внутренним именем. Но будьте осторожны: когда приходит обновление ЗС, подождите новую версию Dgen перед тем, как добавить новый самолет, так как самолет должен быть в коде Dgen'а. Этот раздел имеет другую важную функцию, так как это то место, где вы можете установить скин. Имеем:  
(*относительное число*) (*внутреннее имя*) (*скин*) (*зимний скин*)  
26 BF\_109G6 Barkhorn.bmp Barkhornwinter.bmp  
Большинство полей для скинов оставляют пустыми, но вы можете использовать любой скин без национальных обозначений, который есть в соответствующей директории скинов. Зимние скины используются только на зимних картах.

[Skill]

не используются во всех кампаниях, но подразумевает, что должен меняться средний уровень скилов для каждой стороны. По умолчанию, скил немцев максимальный вначале и уменьшается с по ходу войны, а скил русских очень низкий в начале и полностью вырастает в конце. Если вам это не нравится, то здесь можно это поменять.  
Например:  
[Skill]  
Blue:A95,V1,N2  
Red:A1,V1,N1  
Это то, что находится в Finland41.dat. Это показывает, что Синие (финны) будут иметь 95% асов, 1% ветеранов и 2% обычных.  
Красные будут иметь 1% асов, ветеранов и обычных и 97% зеленых пилотов (бедные Красные). Эта установка приведет к тому, что битвы будут чрезвычайно односторонними для синих.  
Но помните, что параметр campaignDifficulty в .ini файле изменяет эту настройку.

[Aces]

Это - асы, которые встречаются в этой кампании. Синтакс следующий:  
(*тип самолета*) (*тип самолета ведомого*) (*единица*) (*имя*) (скин)  
Асы не появляются опять, если вы убили их или сбили их за своими собственными линиями. В отношении скинов есть особенности: вы можете использовать для асов скины с полной раскраской. Эти скины должны иметь имя файла, начинающееся с $ ($Hartmann.bmp или подобное). Тогда никакие обозначения по умолчанию не используются.

[Operations]

- другой важный раздел. Это скрипты миссий. Он служит как основной шаблон для миссии.

Скрипт миссии выглядит так:  
oDeAttackCluster  
Есть следующие типы миссии, перед которыми стоит o(*сторона*, DE или RU):  
Специальные миссии (появятся только когда вы ведущий)  
Baloon - атака аэростата (только для русских)  
Rescue - операция поиска и спасения  
Verify - проверка уничтожения  
Recon - разведка  
Обычные миссии:  
AttackAF - атака вражеского аэродрома ("bomb" - эскорт, "attack" - атака в своем полете)  
AttackArmor - атака (движущихся) танков  
AttackBridge - атака моста  
AttackCluster - атака сосредоточения маленьких стратегических целей (железнодорожная станция, грузовых станций, артиллерийских батарей, сосредоточений пехоты, морских баз, штабов аэродромов)  
AttackSoft - атака небронированных движущихся целей (или поезда, или колонны грузовиков)  
AttackShips - атака движущихся кораблей  
Те же самые миссии с "bomb" вместо "attack" означает, что вы эскортируете бомбардировщики, а не атакуете сами.  
BombTown - вы эскортируете бомбардировщики, которые просто сбрасывают свой груз на города без военных целей.  
Scramble - защита собственной авиабазы от уже налетевших врагов  
DefendAF - защита своей собственной или другой дружественной авиабазы от врагов, которые еще далеко  
DefendArmor - защита танков  
то же самое для скоплений, кораблей и небронированных целей  
"Patrol" обычно та же самая миссия, что и "defend", только вашей главной целью является уничтожение вражеских самолетов, а не защита наземных целей от уничтожения. Патрульные миссии имеют те же варианты, что и защитные.  
FreeHunt - истребитель зачищает вражескую территорию  
Patrol - оборонительная зачистка истребителем над собственной территорией  
Transfer - может быть в двух вариантах: "FTransfer" - это миссия перемещения для истребителей, в которых основная цель - защищать транспорты. "BTransfer" - для бомбардировщиков, в которых вы выступаете как бомбардировщик с эскортом истребителей.  
ParadropEscort - эскорт транспортов, которые будут выбрасывать парашютистов.  
ParadropIntercept - перехват транспортов перед тем, как они выбросят парашютистов.  
TranIntercept - перехват вражеских транспортных самолетов (резня!)  
Кроме нескольких чисел, которые не важны при редактировании, есть установки дружеских и вражеских звеньев. Вся строчка выглядит типа  
oDeBombCluster VVS 4F 4F LW 9B 8F 4Y  
Эти числа означают, что в этой немецкой эскортной миссии против скопления будет 9 немецких бомбардировщиков (He 111 или Ju 88) с двумя звеньями эскорта (одно из 8, одно из 4 в котором будет игрок) против двух звеньев по четыре советских самолета в каждом.  
Флаги означают:  
Y - звено игрока  
F - истребитель  
fB - истребитель-бомбардировщик  
dB - пикирующий бомбардировщик  
B - бомбардировщик  
T - транспорт  
P - десантный транспорт  
*R* - разведчик  
9 - максимальное число, а 1 - минимальное (ясно дело)  
Звено игрока должно всегда присутствовать (в противном случае не будет миссии, чтобы слетать ;)), так же как должно быть звено бомбардировщиков или истребителей-бомбардировщиков в миссиях эскорта или перехвата (в противном случае не будет цели миссии). Перехватчики быть не обязаны. Если вам нужна разноска молока, скажем за Люфтваффе, просто поменяйте строку VVS на: VVS 0F. Эти значения не фиксированы. Установка 0F не означает, что у вас будет гарантированная разноска молока. Есть произвольное сопротивление, которое может состоять из следующих групп:

* вражеские или дружественные группы, наносящие бомбовые удары по некоторым целям
* вражеские или дружественные одиночные разведывательные самолеты
* вражеские или дружественные одиночные маленькие самолеты (Storch или По-2)
* вражеские истребители, которые гоняют вас на взлете
* вражеские истребители, которые гоняют вас на посадке
* вражеские истребители, которые поднимаются с вражеских аэродромов, если вы приближаетесь к ним (чтобы эмулировать перехват по тревоге).

Эти скрипты также модифицируются установками сосредоточенности самолетов в воздухе в .ini файле.

**Tailspin 2, та же ветка**

Я полагаю, Ил-2 использует собственные отдельные кампании? Только что проверил, да, они использовали обычные \*.DB. Проверьте campaignsRuI.dat и campaignsRuS.dat. Это покажет .DB файлы, использующиеся в кампании.

Старшой писал это в моей ветке вопросов к нему, но это также относится и к тому, что здесь.

цитата:

Какие миссии можно летать на самолете зависит от зашитых в код возможностей.

Полный список после патча (сейчас FW-190F8 находится в немного другой категории):

1. самолеты для наземных атак:

JU\_87B2, JU\_87D3, HE\_111, все Илы кроме IL2I

2. противотанковый:

JU\_87G1

3. JABO (наземная атака, перехват и разведка, никакого эскорта или свободной охоты):

I\_153\_M62, I\_153P, P\_47, BF\_109E4B, BF\_109E7, ME\_262A2A, FW\_190F8, FW\_190A5

4. Легкая наземная атака, эскорт, разведка свободная охота:

ЛаГГи, большинство МиГов, BF\_109E4, BF\_109 F,G,K; FW\_190D, ME\_262A1A

5. Чистые истребители:

P\_40E, P\_40M, Яки, F2A\_B239, Hurricane, BF\_109E7NZ

6. Все типы миссий:

I\_16, Ла, MIG\_3EARLY, MIG\_3UD, P\_39, P\_40EM105, FW\_190A4, FW\_190A8, FW\_190A9, IL2I

Какие миссии может летать самолет, зависит от вышесказанного, плюс вы можете ограничить миссии, которые ваш самолет будет выполнять, исключив некоторые из них из скрипта. Вы не можете увеличить класс миссий, не смотря на их присутствие в скрипте. 109E7NZ не будет атаковать корабли.

**Старшой о распределении уровня подготовки по умолчанию на Европейском ТВД**

[28.04.2003]

(Асы, Ветераны, Обычные, Новички)  
1941 Красные: 5,5,10,80 Синие: 15,50,25,10  
1942 Красные: 5,10,10,75 Синие: 20,50,20,10  
1943 Красные: 10,15,20,55 Синие: 20,40,30,10  
1944 Красные: 15,20,30,35 Синие: 20,30,30,10  
1945 Красные: 20,20,30,30 Синие: 10,20,30,40  
Финские кампании 1941 просто изменяют эти настройки, делая их еще более простыми для финнов.

**Старшой о**[**шаблонах**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=001716)

[01.12.2004]

Только поезда возможны на японских картах (Я говорю о картах ПХ). Все поезда и колонны должны быть помещены в файлы шаблонов (.mis).  
Площадные цели распознаются как таковые, если вы поместите 10 или больше статических целей в радиусе 1 км. Тогда они будут распознаваться так:  
1) Если есть поезд - как железнодорожная станция  
2) корабль - как порт  
3) грузовик с радиостанцией, но не на летном поле - штаб  
4) 4 и более орудия (не зенитных) как батарея  
5) 6 и более машин - как склад  
в остальных случаях - как скопление войск.

**Старшой о**[**линиях фронта**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=002629)

[31.12.2004]

Иэн, если тебе нравится эта возможность, ты можешь использовать огонь и дым для Мурманска или Прибалтики. Я не помню, используют ли уже твои шаблоны слой активной линии фронта, но в основном, что тебе надо сделать - это только создать третий шаблон под названием \*Front.mis. Ты можешь использовать его для любых типов объектов, но для огня просто добавь дым, где хочешь. 1/3 из них будет произвольным образом активироваться вдоль твоего пути. Дым 1 автоматически сопровождается огнем 1 (большой огонь, вроде горящего здания). Дым 2 сопровождается огнем 2 (огромный огонь, подобно горящей фабрике). Другие дымы имеют огонь 4 - я использовал его, чтобы зажигать некоторые объекты на летном поле или машины.

Все это может быть изменено, конечно, это - первая попытка. Также я заменил все аэродромные костры новым электрическим светом 4. Я думаю, в 95% случаев это лучше подходит, чем костры, но мы можем это обсудить или сделать разные летные поля с разным освещением.

**Старшой о**[**добавленных объектах**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=011043)

[02.07.2004]

Сообщение от Иэна Бойза:

**Объекты без ИИ могут добавляться до бесконечности - дома, столбы, статические грузовики и т.д. За исключением, возможно, деревьев.**

**Объекты с ИИ - зенитки, сирены, прожекторы, все движущееся - с ними надо быть очень аккуратным.**

Я не уверен в этом. Когда мы первый раз стали думать над BoE, мы очень быстро сделали "Арденны" на зимней онлановой карте добавив большое количество объектов, практически построили всю Бастонь и другие города - в множестве деталей с сотнями строений. Все объекты были статическими, конечно.

Карта стала совершенно неиграбельной! Очевидно, есть большое различие между "предзагруженными" объектами, которые являются частью карты, и объектами, которыми мы добавляем в миссии.

**Иэн Бойз о**[**припаркованных самолетах**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=127;t=003769)

[11.07.2005]

Эта возможность была сделана по моей просьбе для Мурманска.

Работает следующим образом:

Поставьте отдельный самолет требуемого типа на базу. Он может быть любой национальности той же стороны - Красный/Синий.

Если самолет появляется более чем на одной базе, DGen будет произвольно выбирать базу среди имеющихся.

Вы можете поставить более одного самолета на базу, если пожелаете.

Пример - в Мурманске 1941 года мы хотим, чтобы Hurricane'ы IIB стартовали только с Ваенги. Расположив статические Hurricane'ы только здесь, мы можем быть уверенными, что все кампании на Hurricane'ах будут начинаться только с этой базы, и ни с какой более.

Пример 2 - мы хотим, чтобы JG54 отступила в Курляндию, а не в Восточную Пруссию в 1944/45. Расположив Fw190 на севере и Bf-109 на юге для каждой подкампании, мы можем рассчитывать, что JG 54 отступит в Курляндию, а JG51 отступит через южную часть карты в Восточную Пруссию.

**\*Joker\* о**[**расписаниях (schedule)**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=127;t=001533)

[11.03.2005]

Думаю, я нашел ответ. Добавление **еще одного дня** к каждой кампании приводит к тому, что кампания заканчивается на соответствующей дате. То есть, днем позже даты исторического завершения.

Таким образом, я получаю правильную длину и количество миссий в день, которое я указал. Похоже, DGen игнорирует последний день кампании, заканчиваясь днем раньше.

Так мое расписание для Кораллового моря теперь выглядит следующим образом:

[Schedule]  
20507 13 3  
20508 0 3  
20509 0 3

**Старшой о**[**линиях фронта**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=127;t=000770)

[31.01.2005]

[Старшой и Иэн Бойз отвечают на вопрос GregSM:

1) Для карты Ленинграда я хочу знать, как перевести следующие данные линии фронта из файла миссии в 2 или 3 цифровой формат, который появляется вместо начальных значений входа “schedule” в .db файле.

FrontMarker0 46909.00 132452.00 2  
...  
FrontMarker60 298425.00 94909.00 1

2) Есть три .mis файла уникальных для ленинградской кампании: “Ladoga”, “LadogaSummer” и “LadogoWinter”. Мне хотелось бы знать точное назначение каждого из них, а особенно файла “Ladoga.mis”, для которого я не вижу никакой назначения.]

1. Вы не можете непосредственно переводить маркеры фронта в .DB. Линии фронта в DGen рисуются в зависимости от того, кто держит зашитые в код ключевые места (в основном города). Хотя их много, это не то же самое, что использование свободных маркеров фронта.

2. Ladoga.mis сейчас не используется. LadogaWinter и LadogaSummer используются, чтобы добавить специальные места (ледовая дорога Ладоги/ладожская летняя навигация) к основным шаблонам для специальных миссий, связанных с защитой или атакой этих дорог. Подобный движок используется для миссии D-Day BoE.

**Иэн Бойз, та же ветка**

1) Вы не можете. В вашем файле у вас есть ссылки на сетку.

В DB файле, я думаю, вы будете сбиты с толку. Есть два важных раздела, Towns и Schedule, и обычно они выглядят так:

[Towns]  
10 Dmitrovsk\_Orlovskiy  
5 Orel  
[Schedule]  
30704 30  
30705 2

Имена в разделе towns забиты в код DGen'а на основании файла с текстом/ссылками на сетку, который присылает картограф Старшому.  
В разделе Schedule те числа являются датами и наземными передвижениями.

**Иэн Бойз, та же ветка**

Вы можете сделать свою собственную линию фронта. Lvov41 крайне нуждается в обновлении, например.

У нас есть шесть городов - Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot. В начале мы хотим, чтобы Германия контролировала A и B и захватила C на третий день и D на четвертый. Однако мы хотим быть уверенными, что никакие очки не смогут продвинуть их за E безотносительно к результатам на суше или влияния воздушных сил.

Вот как это делается:

[Towns]  
5 Alpha  
50 Bravo  
5 Charlie  
3 Delta  
50 Echo  
5 Foxtrot  
[Schedule]  
10728 55 (Германия имеет 55 очков на 28 июля 1941 года)  
10729 0  
10730 0  
10731 5 (Германия захватывает Charlie)  
10801 3 (Германия захватывает Delta)  
10802 0  
10803 0  
10804 0  
10805 0

Если Германия последовательно проигрывает/проваливает миссии, возможно, она не сможет взять Delta. Если вы хотите быть уверенным, что они это сделают, попробуйте наградить другими 2 очками пару дней спустя.

**Старшой,**[**отладка кампании**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=009428)

[27.04.2004]

Прежде всего, ваша система кодировки не поддерживается. Вы можете использовать только 3 буквы - две для нации, одну для индикатора кампании. HuL - прекрасно, HuLF - нет.

Такая кампания, скорее всего, даже не появится в меню.

**Старшой, та же ветка**

Есть две части. Первая - GUI. Если вы даже не можете выделить свой самолет, это значит, что вы опустили что-то базовое в самом GUI. Это даже не генератор, возможно он даже не был вызван.

Для GUI вам надо создавать файл \*.dat кампании, и соответствующие файлы самолетов и подразделений - кодированные теми же самыми именами и все разделы в файлах самолетов должны соответствовать разделам в файлах кампании (те же операции), все самолеты должны существовать и т.д.

Относительно F, B и т.д. - не имеет значения, какую букву вы будете использовать, они должны быть уникальными для этой нации и все.

Когда GUI работает, вы начинаете получать ошибки от генерирующей части.

**EAF\_92 Whiskey о**[**параметрах**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=127;t=000054)

[27.04.2004]

Здесь кое-что, что я сохранил из поста Старшого на SimHQ несколько недель назад. Надеюсь, это поможет:-

OK, вот первый набросок.

MissionDistance=(0-300)

В ЗС - предпочтительная дистанция миссии в км  
В ПХ - любое значение подразумевает, что авианосцы находятся ближе, чем на историческом расстоянии на карте, где это имеет значение - Гаваи, Мидуэй, Марианы.

SlowFire=(0.5-100, по умолчанию 5)

Только в ПХ - скорострельность стрельбы кораблей уменьшена.

RandomFlights=(0-5)

Только в ЗС - максимальное число случайных звеньев.

MaxFLAK=(0-100)

Только ЗС - максимальное число зениток на маршруте, не влияет на район цели.

MaxBomberSkill=(0-3)

ПХ и ЗС - максимальный уровень навыка бомбардировщиков.

CampaignLength=(Long,Medium,Short,VeryShort, по умолчанию VeryLong)

Только ЗС - позволяет уменьшить количество миссий в кампании.

CampaignDifficulty=(Hard,Normal,Easy)

ЗС и ПХ  
так же, как одновременная установка CampaignAI и CampaignMissions

CampaignAI=(Hard,Normal,Easy)

ЗС и ПХ изменяют распределение по умолчанию навыка ИИ за счет изменения уровня ИИ друзей и врагов.

CampaignMissions=(Hard,Normal,Easy)

ЗС и ПХ (пока еще нет файлов для ПХ)  
Переключает на альтернативный набор ops файлов, изменяя число дружественных и ли вражеских звеньев.

OperationVictory=  
OperationDefeat=

Только ПХ  
устанавливает количество очков, после которых операция считается успешной или проваленной, вызывая другой разбор полетов.

WarVictory=  
WarDefeat=

Только ПХ  
устанавливает количество очков, после которого война считается выигранной или проигранной, вызывая альтернативную миссию конца войны.

NoActiveFrontline

Только BoE  
Устраняет дополнительную активность боевых единиц у линии фронта.

NoBadWeather

ЗС и ПХ  
Предотвращает плохую погоду (грозу, дождь, снег)

NoAirfieldHighlight

ЗС и ПХ  
Убирает зенитки с летных полей, которые не используются для текущей операции, предотвращая, таким образом, их выделение на карте (выдавая активные аэродромы).

UseParkedPlanes

Только в Мурманске.  
Начальное положение самолетов игрока определяется стоящими статическими самолетами.

UseParachutes

Только ПХ  
Позволяет японцам использовать парашюты с начала войны.

AirIntensity=(High,Medium,Low)

Изменяет размер группы. В ПХ также изменяет размер случайного звена.

GroundIntensity=(High,Medium,Low)

Изменяет области, где расположены движущиеся и статические цели. На Low, только создает их вокруг активных аэродромов и районов цели. На Medium есть ограничение на 3 движущиеся цели, не считая тех, что в районе цели.

Кроме того, много полезной информации есть в различных readme, которые идут с каждым адд-оном/патчем. Если мне не изменяет память, есть readme в папке DGEN самой игры.

**EAF\_92 Whiskey, та же ветка**

Добавьте это в конце вашего conf.ini:-

[DGen]  
RandomFlights=5  
AirIntensity=High  
GroundIntensity=High  
CampaignMissions=Hard  
CampaignAI=Hard

Разбавьте по вкусу, конечно!

**rlk об**[**установках**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=001992)

[06.12.2004]

Из другой ветки я вырезал-и-вставил в мой conf.ini, чтобы использовать как справочник:

;MissionDistance= (0-300)  
;  
;В ЗС - предпочтительная дистанция миссии в км  
;В ПХ - любое значение подразумевает, что авианосцы находятся ближе, чем на историческоем растоянии на карте, где это имеет значение - Гаваи, Мидуэй, Марианы.  
;  
;SlowFire=(0.5-100, default 5)  
;  
;Только в ПХ - скорострельность стрельбы кораблей уменьшена.  
;RandomFlights=(0-5) Только в ЗС - максимальное число случайных звеньев.  
;  
;MaxFLAK=(0-100)  
;  
;Только ЗС - максимальное число зениток на маршруте, не влияет на район цели.  
;  
;MaxBomberSkill=(0-3)  
;  
;ПХ и ЗС - максимальный уровень навыка бомбардировщиков.  
;  
;CampaignLength=(Long,Medium,Short,VeryShort", по умолчанию - VeryLong)  
;  
;Только ЗС - позволяет уменьшить количество миссий в кампании.  
;  
;CampaignDifficulty=(Hard,Normal,Easy)  
;  
;ЗС и ПХ  
;так же, как одновременная установка CampaignAI и CampaignMissions  
;  
;CampaignAI=(Hard,Normal,Easy)  
;  
;ЗС и ПХ изменяют распределение по умолчанию навыка ИИ за счет изменения уровня ИИ друзей и врагов.  
;  
;CampaignMissions=(Hard,Normal,Easy)  
;  
;ЗС и ПХ (пока еще нет файлов для ПХ)  
;Переключает на альтернативный набор ops файлов, изменяя число дружественных и ли вражеских звеньев.  
;  
;OperationVictory=  
;OperationDefeat=  
;  
;Только ПХ  
;устанавливает количество очков, после которых операция считается успешной или проваленной, вызывая другой разбор полетов.  
;  
;WarVictory=  
;WarDefeat=  
;  
;Только ПХ  
;устанавливает количество очков, после которого война считается выигранной или проигранной, вызывая альтернативную миссию конца войны.  
;  
;NoActiveFrontline  
;  
;Только BoE  
;Устраняет дополнительную активность боевых единиц у линии фронта.  
;  
;NoBadWeather  
;  
;ЗС и ПХ  
;Предотвращает плохую погоду (грозу, дождь, снег)  
;  
;NoAirfieldHighlight  
;  
;ЗС и ПХ  
;Убирает зенитки с летных полей, которые не используются для текущей операции, предотвращая, таким образом, их выделение на карте (выдавая активные аэродромы).  
;  
;UseParkedPlanes  
;  
;Только в Мурманске.  
;Начальное положение самолетов игрока определяется стоящими статическими самолетами.  
;  
;UseParachutes  
;  
;Только ПХ  
;Позволяет японцам использовать парашюты с начала войны.  
;  
;AirIntensity=(High,Medium,Low)  
;  
;Изменяет размер группы. В ПХ также изменяет размер случайного звена.  
;  
;GroundIntensity=(High,Medium,Low)  
;  
;Изменяет области, где расположены движущиеся и статические цели. На Low, только создает их вокруг активных аэродромов и районов цели. На Medium есть ограничение на 3 движущиеся цели, не считая тех, что в районе цели.  
;  
;PromotionRate=(0.0-100.0), по умолчанию 1.0

**Старшой о**[**новых особенностях**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=105;t=000059)

[15.04.2003 Где было возможно, текст взят из [ветки Старшого](http://www.sukhoi.ru/forum/showthread.php?t=9676) на Сухом 14.04.2003]

Просто информация. Это никак не связано со временем выхода самого патча, но я свою часть в основном подготовил.

Новое:

1. Маршруты будут обходить концентрации зениток - если это возможно. По пути никогда не встретится более 3х зениток, кроме района цели.

2. Добавлен параметр RandomFlights=n в conf.ini  
Можно выбрать количество не связанных с заданием напрямую групп в пределах от 0 до 5. Только одной из них может быть дана атака вашей группы, остальные имеют совершенно посторонние цели. Появились новые типы таких групп, например свои самолеты возвращающиеся с задания и свои бомбардировщики выполняющие отдельное задание.

3. Изменения в списке л.с. Истребители и бомбардировщики имеют разные критерии для наград.  
Пилоты помолодели  
Продвижения в звании замедлены.  
Начальное распределение вылетов и сбитых изменено в сторону увеличения. Тем не менее советские эскадрильи 1941 года будут в основном состоять из новичков. К 45 это изменится радикально. У немцев в 1941 будет сразу много асов и ветеранов.

4. Шаблоны миссий могут теперь включать здания

5. При сложности кампании Easy, у противника будет меньше самолетов. Также в этом случае высокая Air Intensity не приводит к увеличению размера вражеских групп.

6. Не задействованные аэродромы более не имеют зениток.

Исправления:

1. Бомбардировщики атакуют площадные цели в строю.

2. Пробелы в имени пилота не вызывают проблем.

3. Исправлены известные случаи столкновения со статическими самолетами при посадке.

4. Поправлены координаты одного из аэродромов на карте Львова.

5. Исправлена проблема с датами в Сталинграде.

6. Поправлена начальная линия границы во Львове.

7. Начальные звания для немцев теперь корреспондируются с рангами в GUI.

8. Поправлено время - не будет миссий в сумерках.

9. 190F8 теперь чистый JABO, не будет летать миссии по сопровождению. Его вооружение по умолчанию заменено на SC500.

10. ДБ-3 больше не бомбят торпедами.

11. Me-323 не должен появляться в финских перегоночных миссиях.

12. Некоторые немецкие брифинги поправлены.

13. Венгерские звания в месте действия Германии исправлены.

14. BF-109F летают выше.

15. Основной вариант вооружения BF-109G для атаки наземных целей изменен на SC250.

16. BF-109s имеющие повесные баки будут их использовать, если это требуется и не противоречит типу задания.

------------------------------------------------

По поводу зениток, все равно будут над ними ходить иногда :). Я старался не перемудрить и не сделать пути особо замысловатыми. Поэтому на прямолинейных участках каждая группа делает две попытки уклониться от скоплений, включающих три и более зенитки в радиусе 3 км. Это выглядит довольно естественно, и заодно делает направление захода более случайным. Но в районе цели все зенитки на месте, и при повороте от нее иногда тоже можно нарваться.

В общем, учитывая, что смертоносность зениток скорее всего тоже будет подстроена, дожно стать легче.

Случайные группы. 5 летают нормально на моем Pentium 2.4GHz, если AirIntensity установлена по умолчанию. Только первая из этих групп может быть запрограммирована на атаку вашего звена - например, вражеские асы, атака на взлете и так далее. Остальные идут на собственное дело, хотя с оказией они могут бомбить цели на вашем домашнем аэродроме и так далее.

Одна область, которой я, возможно, не буду касаться сейчас, это - динамика награждений. В идеале, она должна быть разной в разные годы для разных наций. Чтобы получить KC в 1943, требовалось гораздо больше, чем в 1941, но это, скорее всего, останется сейчас на уровне 1941 года.

**Старшой, та же ветка**

Нет, это должно работать немедленно, начиная со следующей сгенерированной миссии.

Но я не понял в части об асах - случайные асы действительно уже есть. На самом деле, я старюсь не увеличивать уровень прямой угрозы, он уже довольно значителен.

Так только первая случайная группа может атаковать вас (в качестве ее основной задачи). Эта группа может включать именованных асов, охотников, перехватчики, самолеты, атакующие вас на взлете и на обратном пути. Никакая из этих угроз не нова, но была одна проблема - они появлялись только, если количество групп было ниже определенного лимита, так High AirIntensity в действительности мог помешать произвольности, что совсем не то, что вы могли бы ожидать.

Другие произвольные группы - это ваш или вражеский разведчик, служебный самолет, эскортируемые бомбардировщики и все типы дружественных самолетов, возвращающиеся на свои базы.

**Старшой, та же ветка**

Но ИИ в вашем подразделении рассчитывается тщательнее, напрямую связан с числом побед и вылетов. И он увеличивается довольно быстро. Так пилот с 5 победами и 5 вылетами будет иметь ИИ на уровне аса.

**Старшой, та же ветка**

На пути к цели это [обход зениток] достаточно гарантированно, если не требует больше, чем двух изменений курса. Но когда вы возвращаетесь, аэродром или другая опасная зона может быть слишком близка к цели, чтобы избежать. Таким образом, это позволяет обойти большинство "ненеобходимых" зениток, но не над целью. Также есть ограничения на те зенитки, и, возможно, они в любом случае не будут эффективны. Так что это будет проще, но будет ли это достаточно просто или нет, я не знаю :).

**Старшой, та же ветка**

Это значит, что для наград и продвижения пилотов бомбардировщиков важными факторами будут наземные разрушения и вылеты, а для истребителей - победы в воздухе (также в зависимости от года, особенно для немцев). Сейчас они используют некую интегральную функцию, подсчитывающую все это.

Это не означает, что в тексте разбора полетов вы увидите, сколько наземных целей каждого типа уничтожил каждый пилот (они действительно имеют индивидуальный счет в персональных досье, и все победы находятся в карте разбора полета).

Я планирую добавить в текст разбора полетов итоговую сумму всех ваших побед по категориям. Но это не может быть сделано прямо сейчас - не потому, что это особенно трудно сделать, а потому, что подразумевает перевод на 5 языков, и мы, вероятно, не сможем это сделать в этом патче.

**Tailspin 2, та же ветка**

Thera,

Если вы хотите сделать это для своей кампании, идите в .DB файлы и подправьте скрипт в разделе [Operation] чтобы иметь меньше шансов того, что появятся вражеские истребители.

Вот часть скрипта Bagration для вашего истребителя-бомбардировщика, атакующего танки.

oDeAttackArmor 10622:50509 VVS 0F LW 6Y 4F  
oDeAttackArmor 10622:50509 VVS 4F LW 6Y 4F  
oDeAttackArmor 10622:50509 VVS 4F LW 4Y 4F  
oDeAttackArmor 10622:50509 VVS 2F 2F LW 6Y 4F  
oDeAttackArmor 10622:50509 VVS 2F 2F LW 6Y 4F  
oDeAttackArmor 10622:50509 VVS 4F 2F LW 4Y 6F  
oDeAttackArmor 10622:50509 VVS 0F LW 6Y 2F  
  
Достаточно сделать большинство разделов VVS, так чтобы читалось "0F". Скрипты отбираются случайно, таким образом, чем больше скриптов с 0F, тем меньше самолетов вы увидите для этого типа миссии.

**Старшой об**[**ops файлах**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=012751)

[01.10.2004]

Ограничений нет вообще (кроме общего ограничения для всех операций). 10 вариантов - это 10 вариантов брифинга, не групп, особенно в миссии. Также, эти группы одни не определяют миссию, типы самолетов также случайны, так же как не связанные с миссией группы.

**Старшой об**[**air density**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=010048)

[25.04.2003]

Air density (плотность в воздухе) действительно изменяет эти значения (превращая 6 в 9, 9 в 6 и т.д.)  
Группа игрока не может превышать 9 самолетов. Бомбардировщиков с ИИ обычно также не больше 9, за исключением тяжелых бомбардировщиков, которые используют боевой порядок из 13,26,39.

**Старшой о**[**FW200**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=011136)

[07.07.2004]

FW200 в DGen'е - бомбардировщик.

Я действительно не рекомендую изменять типы, только количество. Вы можете получить непредсказуемые результаты. Тем не менее.

0 - нет вражеских самолетов (разноска молока)

только вместе с некоторыми типами. 0F

Y - звено игрока

U - звено игрока, воздушный старт  
Z - звено игрока, ракетный перехватчик  
N - звено игрока, базируется на авианосце  
  
F - истребитель  
fB - истребитель-бомбардировщик  
dB - пикирующий бомбардировщик  
B - бомбардировщик  
hB - тяжелый бомбардировщик  
T - транспортный  
P - транспортный самолет с парашютистами  
R - разведчик  
A - штурмовик  
X - ???? где вы это видели?

Bx - бомбардировщики в миссиях типа перехват (старт в воздухе), с эскортом днем, без эскорта ночью.  
Bz - тяжелые бомбардировщики с эскортом в строю ромб  
By - тяжелые бомбардировщики без эскорта в строю ромб

[nF, nBx, nB, nR, H ... в стадии разработки :D]

**Старшой, та же ветка**

[TonyEH: Работает ли строй "ромб" с АВН? У меня нет BoE.]

Я не могу сказать с уверенностью. Возможно - нет. Есть специфические, зависящие от карты части кода. Я не старался сделать вашу жизнь тяжелее, но я не планировал, что американские бомбардировщики будут работать на русских картах.

Опять таки, Siggi написал, что BoE продается сейчас дешевле, и я впечатлен, что со всем его обычным скептицизмом даже он считает его серьезным продуктом.

**Старшой о ракетных перехватчиках**

[tankeriv:

Иногда я вижу:

oRuBombTown 10622:50509 VVS 16Bz LW 4Y 2Z

Что означает Z?]

То, что вы описали - абсолютно невозможно :).  
RuBombTown - это в перспективе миссия за **союзников**. Z - это **ваш** самолет, поэтому он не может быть в группе LW. Далее, он на втором месте, так что он - эскорт, что не имеет смысла - вы не можете эскортировать на ракетных перехватчиках :D.

Здесь вы можете увидеть Z:

oDeKomet 10622:50509 VVS 26Bz LW 2Z

**Старшой о**[**противодействии истребителей**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=011577)

[27.07.2004]

В действительности, у вас есть много шансов не наткнуться на врага, когда вы выполняете задачу уничтожения наземных объектов. Лично я люблю то же самое для истребителей, но если вы в патрульной миссии в течение часа не встретите врага, это возможно доведет игроков до безумия. Так вот, здесь, как это сделать.

ops файлы именуются по году и уровню сложности, например, ops41-N.dat. Они содержат "плановое" сопротивление, обязательные звенья (случайные звенья добавляются позже).  
Ваша группа обычно обозначается буквой "Y"  
(в BoE у вас также есть "U" и "Z", в ПХ у вас будет"N", они все обозначают вашу собственную группу):  
  
oDeVerify 10622:50509 VVS 4F LW 2Y 4F  
  
Подразумевается, что вы играете за немцев, тогда в некоторой "Verify (Проверить)" миссии у вас будет 4 истребителя ВВС, 2 самолета в вашей группе и 4 других дружественных истребителя.

В другой будет 2 на 2.  
  
oDeVerify 10622:50509 VVS 2F LW 2Y

А если вы летаете за ВВС, тогда в некоторой разведывательной миссии вы можете вообще не увидеть врага:  
  
oRuRecon 10622:50509 VVS 2Y LW 0F  
  
А в другой вы встретите 6 немецких самолетов в трех группах по 2:  
  
oRuRecon 10622:50509 VVS 4Y 4F LW 2F 2F 2F  
  
Так что, если вы хотите увеличить (или уменьшить) количество вариантов миссий без врагов, то их значения надо установить в 0F:  
  
oRuRecon 10622:50509 VVS 4Y 4F LW 0F  
oDeRecon 10622:50509 VVS 0F LW 2Y  
  
Может быть до 10 вариантов в каждой операции, один выбирается случайно, так что вы можете установить вероятность, как хотите.  
  
Я мог бы сделать это сам, но я думаю, что большинство людей не хотят летать на перехват туда, где вы просто не можете никого встретить, даже если в реальности большинство миссий было таким.

**Старшой о**[**базировании**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=001872)

[27.07.2004]

[Старшому задают вопрос о правильности описания]

Я не знаю, я проверю в симуляторе дома, но с точки зрения DGen как минимум это работает. Более того, даже без файлов классов F4U1A в кампании Guadal2 базируется на земле. И вот мой файл, он тоже работает:  
  
classesUM1.dat.  
  
------------------  
P\_51D5NT LIGHT  
P\_47D10 FIGHTER  
P\_47D22 LIGHT  
P\_47D27 LIGHT  
F4F3 Wake BASE  
F4F4 Wake BASE  
F4U1A Guadal2 BASE  
------------------

**Nimits о**[**кодах Тихоокеанского ТВД**](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=127;t=002418#000000)

rY, // Ваш самолет, не имеет значения как  
rU, // Ваш самолет, старт в воздухе  
rN, // Ваш самолет, базируется на авианосце  
rZ, // Ваш самолет, ракетный перехватчик  
rBx, // Бомбардировщики с эскортом, на маршруте  
rnBx, // То же самое для морских  
rFf, // Стрелок, старт в воздухе  
rnFf, // То же самое для морских  
rBy, // Крепости без эскорта, на маршруте  
rBz, // Крепости с эскортом, на маршруте  
rF, // Истребитель  
rnF, // Морской истребитель  
rA, // Штурмовик  
rB, // Бомбардировщик  
rnB, // Морской бомбардировщик  
rhB, // Тяжелый бомбардировщик  
rdB, // Пикирующий бомбардировщик  
rfB, // Истребитель-бомбардировщик  
raB, // Любой бомбардировщик, не игрока  
rT, // Транспортный  
rR, // Разведчик  
rP, // Десантный транспорт  
rH, // Морской разведчик/спасение  
rHr, // Морской разведчик/спасение, старт в воздухе среднего радиуса  
rBr, // Бомбардировщики, старт в воздухе среднего радиуса  
rnBr, // Морские бомбардировщики, старт в воздухе среднего радиуса  
rK, // Камикадзе, старт с земли  
rKr, // Камикадзе, старт в воздухе среднего радиуса

**Старшой о**[**базе данных самолетов**](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=127;t=001608#000000)

Эти файлы [DGen 3.1.5.2] - бета, используйте на свой риск. Функциональность базы данных самолетов почти полностью не тестирована,

Этот DGen.exe поддерживает еще не все новые выпущенные самолеты, но непохоже, чтобы это вызывало проблемы, так как соответствующие файлы данных не включены.

В дополнение к новым самолетам, есть 3 изменения:

- conf.ini сейчас поддерживает больше исторических званий и систем управления полетом для европейского ТВД, аналогично тому, как это делается на Тихом океане. Вы станете руководить раньше, и не будет много старших офицеров в вашей части. Чтобы включить это, добавьте в conf.ini строку  
HistoricalRanks

- Раздел DGen в conf.ini сейчас понимает комментарии. Любая строчка, которая начинается с ";" будет проигнорирована. Например:

;CampaignDifficulty=Hard

- База данных самолетов по умолчанию может быть переписана. Если /DGen содержит файл, названный по имени текущей операции, например, StalingradPlanes.dat, он будет загружен.  
Если такого файла нет, но есть специальный файл для театра военных действий, EuroPlanes.dat или PacificPlanes.dat, будет загружен он. В остальных случаях использует база данных по умолчанию.  
Я поместил в папку /DGen этой беты прототипы этих двух файлов. Они не будут активными, пока не переименуете из .txt в .dat!

Мне бы хотелось иметь некую обратную связь, чтобы решить, безопасно ли включить эту возможность официально. То, что мне надо проверить - это:

1) Что, когда произвольная база данных не активна, все работает, как сейчас.:)  
2) Когда используется системная база данных для всего ТВД, действительно переписываются параметры самолетов.  
3) Когда есть произвольные базы данных, связанные с разными операциями (типа перевода из Сталинграда в Кубань), перемещение работает правильно.

Единственное безопасное изменение - это редактирование параметров скорости, высоты и загрузки. Все остальное, вроде изъятия и добавления самолетов, - опасно и может не работать вообще.

**GregSM, та же ветка**

Привет, Старшой,

“aSoft - чтобы атаковать поезда, артиллерию, склады...  
aTank - против танков  
aShip - корабли  
aHeavy - мосты и т.п.

Я вижу, что P\_39D2 очевидно не имеет этих конфигураций - возможно по недосмотру. Но вы можете добавить их вручную, и они должны работать - это был бы хороший тест.”

Добавление этих строк вручную вроде не вызвало проблем. Я установил P-39 D2 в ALL в файле классов и сгенерировал строку миссии, с опцией M4 для параметров истребителя и 500-фунтовую бомбу для параметров штурмовика. Работает прекрасно. (Странно, что по-прежнему отказываются грузить бомбы для истребительных миссий. Но на практике это, конечно, не имеет значения.)

Я также включил вариант FighterLR (подразумевая, что LR - это “long-range”, “большой радиус действия”) с подвесными баками, но не сгенерировал достаточно миссий, чтобы посмотреть эффективно это или нет. В любом случае, это не приводит ошибке в программе.

Если можно, еще два вопроса:

Я вижу, Вы беспокоитесь об удалении и добавлении типов самолетов, но как минимум добавление в описание миссии выглядит нормальным, я удивлюсь, если и с удалением будет все в порядке. Это будет способ дальнейшего определения связи между самолетом и типом миссии. Например, я ищу способ создавать чисто противокорабельные кампании.

Также, так как возможно вызвать конфликт между старыми файлами классов и новым(и) файлом(ами) что будет иметь приоритет? Я думаю, что старые.

“Я проверю статические самолеты. Я уверен, я писал их код для Тихого океана, надо проверить, если я буду их использовать в более старом европейском коде.”

**Старшой, отвечает**

*Добавление этих строк вручную вроде не вызвало проблем. Я установил P-39 D2 в ALL в файле классов и сгенерировал строку миссии, с опцией M4 для параметров истребителя и 500-фунтовую бомбу для параметров штурмовика. Работает прекрасно. (Странно, что по-прежнему отказываются грузить бомбы для истребительных миссий. Но на практике это, конечно, не имеет значения.)*

Вы можете добавить их к конфигурациям истребителя, изменив запись "Fighter". aSoft и подобные используются в штурмовых миссиях.

*Я также включил вариант FighterLR (подразумевая, что LR - это “long-range”, “большой радиус действия”) с подвесными баками, но не сгенерировал достаточно миссий, чтобы посмотреть эффективно это или нет. В любом случае, это не приводит ошибке в программе.*

В истребительных миссиях это должно работать.

*Я вижу, Вы беспокоитесь об удалении и добавлении типов самолетов, но как минимум добавление в описание миссии выглядит нормальным, я удивлюсь, если и с удалением будет все в порядке. Это будет способ дальнейшего определения связи между самолетом и типом миссии. Например, я ищу способ создавать чисто противокорабельные кампании.*

Тогда оставьте только такие операции в ops-файле.

*Также, так как возможно вызвать конфликт между старыми файлами классов и новым(и) файлом(ами) что будет иметь приоритет? Я думаю, что старые.*

Это работает по-разному. Когда вы определяете класс, вы решаете, какое подмножество операций, описанных в ops-файле подходит для вашего самолета. Только после этого база данных самолетов будет решать, какая конфигурация лучше всего подходит для этого типа миссий. Удалив все конфигурации кроме противокорабельных, но не ограничивая сами операции, вы можете заставить этот самолет летать с торпедами в миссиях перехватчика.  
  
В любом случае, это \_опасно\_. :)

**Nimits о**[**вероятностях**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=001885)

[06.12.2004]

Сообщение от akdavis:  
**Как я говорил, я даже не касаюсь вероятностей. Старшой в любом случае на самом деле не сделал это с оригинальными кампаниями, и присвоение реальных вероятностей было бы другим большим исследованием.**

Правильно, поэтому я пошел вперед и сделал так (для кампаний 1941-1943). ;)  
  
Hawaii:  
[Planes]  
3 PBN1  
6 B\_17D  
6 B\_17E  
4 P\_40SUKAISVOLOCHB  
1 P\_40SUKAISVOLOCHC  
18 SBD 3  
135 D3A1  
144 B5N2  
108 A6M2\_21  
  
Wake:  
[Planes]  
2 F4F3  
36 D3A1  
36 B5N2  
36 A6M2\_21  
32 G4M1\_11  
  
Coral Sea:  
[Planes]  
38 F4F3  
71 SBD3  
12 PBN1  
43 D3A1  
46 B5N2  
46 A6M2\_21  
16 H8K2  
  
Midway:  
[Planes]  
32 PBN1  
2 B\_17D  
17 B\_17E  
18 F2A2  
7 F4F3  
81 F4F4  
6 TBF1  
109 SBD3  
84 D3A1  
93 B5N2  
84 A6M2\_21  
  
Santa Cruz:  
[Planes]  
72 F4F4  
24 TBF1  
65 SBD3  
12 B\_17E  
8 B\_17F  
63 D3A1  
57 B5N2  
82 A6M2\_21  
  
Guadal1:  
[Planes]  
102 F4F4  
103 SBD3  
42 TBF1  
6 B\_17E  
10 PBN1  
10 D3A1  
32 G4M1\_11  
8 A6M2N  
24 A6M2  
16 D3A1  
  
Guadal2:  
[Planes]  
32 F4F4  
27 SBD3  
12 B\_17E  
8 B\_17F  
4 P\_39D1  
5 P\_39D2  
1 P\_40E  
4 TBF1  
7 P\_400  
16 PBN1  
9 D3A1  
63 G4M1\_11  
4 A6M2N  
50 A6M2  
36 A6M3  
5 KI\_46\_RECCE  
  
Tarawa:  
[Planes]  
72 F6F3  
40 F4F4  
91 SBD5  
38 TBF1C  
50 TBF1  
1 A6M2N  
40 G4M1\_11  
  
Несколько замечаний (по просьбе).  
  
TBD Devestator не включен в Коралловое море и Мидуэй (не могу заставить себя использовать Avenger как замену). Правильные значения - 25 TBD для Кораллового моря, 49 TBD для Мидуэя.  
  
SBD5 заменяет SB2C. Эти два самолета вообще не имеют ничего общего, но SBD5 продолжали служить на быстрых авианосцах до 1944. Для Таравы, 36 SBD5 должны стать SB2C.  
  
G4M1-11 и H8K2 заменяют G3M и H6K. Исторически, не должно быть ни одного G4Ms в Вэйке или H8K в Вэйке или Коралловом море. Это идет против моих представлений о суб-самолетах вроде них (особенно H8K, который даже не служил до 1942), но я чувствую, что вряд ли мы увидим G3M или H6K (хотя я не теряю надежды). В любом случае, H8K и G4M в действительности имеют мало сходства с самолетами, которые они заменяют (в отличие от TBF-TBD).  
  
Одноместный A6M2-N в Тараве - это другой компромисс, который реально идет против моих представлений. Исторически, хотя я считаю, что несколько A6M2-N размещались на Гильбертсах, японские самолеты были эвакуированы или уничтожены до вторжения, хотя как минимум один пилот F6F рапортовал о том, что преследовал и сбил F1M Pete 18 ноября над Таравой. Тот A6M2-N, единственный доступный в игре гидросамолет-истребитель, служит в качестве небольшого шанса того, что пара гидросамолетов переживет авиаудар перед вторжением.

**Иэн Бойз о**[**Восточном фронте**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=127;t=001373)

[06.12.2004]

Изначально моя для DGen и т.д., сейчас поддерживается Joerg Wiedemann: [База данных Европейского ТВД](http://www.yogysoft.de/VEFII/PDT.xls)

[Ссылка не работает.

**88.IAP\_Pirx**

22.11.2005

Хм... извините, мой HP был удален и я использовал новую структуру. Может, не über-интеллектуальная. :)

Здесь новая, может я положу обратно старую, чтобы избежать проблем.

<http://www.yogysoft.de/Il2/pdt.xls>

[И эта уже не работает.]]

**TonyEH о**[**FW-200**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=011071)

[07.07.2004]

Сообщение от MM1765:  
**Я бы удивился, если бы Dgen посчитал Fw-200 Condor тяжелым бомбардировщиком. Я хочу сказать, что мне хотелось бы знать, если я модифицирую несколько строчек в ops файлах (вставив hB в некоторые строки DeBomber) и потом помещу в раздел [planes] dat файлов кампании, если он сгенерируется, как тяжелый бомбардировщик и завершит миссию??? Было бы круто или эскортировать его за немцев, или пытаться сбить за Bolshevik'ов. Это не было бы очень исторично, но довольно весело.**

Насколько я знаю, hB в немецких миссиях сразу вырубает DGen. Я пытался прошлой ночью, и моя игра сбойнула. Я выкинул строку с hB, и моя игра прекрасно пошла снова. Думаю, в лучшем случае немцы могут надеяться только на B, а не на hB.  
Еще возможно, чтобы FW200 использовался в качестве разведывательного самолета? Если так, попробуйте R в файле базы данных DGen.

**Старшой, отвечает**

С этим - проблема, к сожалению. Я могу назначить Kondor'у разные конфигурации, включая транспортную. Что я не могу сделать, однако, - это сделать их зависимыми от карт.

То есть, если у Kondor'а есть транспортная и бомбардировочная конфигурация, он будет выбираться в обеих, если в ops'е есть "B" и "T". Но мы не хотим, чтобы Kondor был бомбардировщиком в Сталинграде.

Единственный фокус, который должен работать в этом случае, сделать его "T" и "hB" и не использовать hB в ops. Но по существу, это хакерство, должно быть решение лучше.

**Старшой об**[**изменении класса**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=001863)

[30.11.2004. Ответ на вопрос Galanty: Есть ли возможность изменить роль самолета в DGEN? Мне бы хотелось назначить A-20G в миссию перехватчика, в виде мнимого P-70.]

Как самолета игрока? Да. Просто создайте для своей карьеры на A-20 файл классов (например, classesUS1.dat), описывающий его как истребитель. Посмотрите другие файлы классов в директории DGen в качестве примеров.

**Старшой о**[**логах**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=002096)

[10.12.2004]

Он [DGen] "перерабатывает" их. У вас есть 3 лога. Одна миссия обычно дает 2 лога (создание, анализ), но я храню 3 на всякий случай.

В ситуациях, когда возникает ошибка или какое-то странное поведение, если вы выйдете и сохраните логи, это значит, что я почти всегда воспроизведу ситуацию и найду проблему. Конечно, если ваше окружение то же самое, и вы ничего не меняли вручную. Тогда опять-таки, если это работает с моей стороны, это тоже важная информация.

**Старшой об**[**эскадрильях**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=011990)

[18.08.2004]

В действительности, все венгерские эскадрильи, кроме h01, **помечены** как истребительные эскадрильи. Также была проверка типа эскадрильи, когда вы начинали кампанию. Это устарело, и я убрал ее из Мурманска/ПХ. Однако, я думаю, что сохранять специализацию эскадрильи хорошо - то есть, когда вы выбираете эскадрилью Штук, вы будете искать среди эскадрилий пикирующих бомбардировщиков, а потом среди "всех" эскадрилий.

Так я не знаю, что было бы лучшим решением. Первое. Я могу послать вам DGen Мурманск/ПХ, и у вас будет возможность проверить, что h01 теперь работает для Штуки. Второе. Если у вас есть какие-нибудь исторические данные, что какая-нибудь существующая венгерская эскадрилья летала на Штуках, я могу изменить ее специализацию.

Последнее, но это долгая песня. Если такой эскадрильи нет в игре, но какая-то венгерская эскадрилья делала так в реальной жизни, мы можем попросить Олега добавить ее.

**Старшой, та же ветка**

Я не могу сам добавить эскадрилью, я могу только использовать все те, которые есть в игре. Я вполне уверен, что на этой стадии Олег ничего не будет добавлять - но это может измениться в каком-нибудь патче.

**Старшой о**[**базах данных**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=010470)

[07.06.2004]

*Condensed.DB*

Создаваемый автоматически временный файл, если вы используете не принятую по умолчанию длину кампании.

*Stalingrad2.DB*

Контрнаступление. Так как оно сильно отличалось (в отличие, скажем, от московского контрнаступления), ключевые точки захватывались в другой последовательности, поэтому это требует отдельного .DB файла.

Stalingrad2 также использует другие шаблоны, хотя это некритично - Stalingrad2Red.mis.

*BalatonAF.mis* и *BalatonBridges.mis* (уже есть *BalatonBlue.mis* и *BalatonRed.mis*)

Не используются. Временные файлы. Их там даже не должно быть :)

*Ladoga.mis*, *LadogaSummer.mis* и *LadogaWinter.mis*

В двух случаях я использовал специальные шаблоны, описывающие некоторые районы, которые переобозначают основной шаблон только в некоторых частностях. Одни - это ленинградская "Дорога жизни" и летние перевозки по Ладоге, другой - D-Day для BoE.

**Старшой о**[**брифингах**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=114;t=002479)

[24.12.2004]

Измените ваш стиль письма или перепишите все тексты так, чтобы они подходили :)

На самом деле, тексты должны быть адаптированы к способу, которым они составляются, больше ничего здесь сделать нельзя. Как они написаны, объясняется в начале текстового файла. Важно, что есть две части - описание ситуации и ваше задание.

Тексты ПХ синтезируются другим, более гибким способом, но вам все-таки надо следовать структуре брифинга.

**Старшой о**[**схемах раскраски**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=98;t=007816)

[06.03.2004]

*1) Словацкие скины работают по-другому?*

Нет, я определенно не делал ничего специального.  
Если хотите, пошлите мне модифицированные файлы. Если есть какая-то фантастическая ошибка, еще есть время исправить ее до патча.

*2) Поддерживает ли формат скина эскадрильи также летние и зимние скины (## planetype summer.bmp winter.bmp)?*

Да

*3) Можно ли использовать формат скина эскадрильи несколько раз для одной эскадрильи, но для разных типов самолетов? Вроде того:*

*Eskadrila54 He\_111H2  
skin:example1.bmp*

*Eskadrila54 Bf\_109F2  
skin:example2.bmp*

Да. Таким способом должно работать - я вначале ищу самолет, удовлетворяющий некоторым требованиям. Потом я смотрю, есть ли у нас какая-нибудь эскадрилия в разделе [Squadrons], летающая на таких самолетах. Если найдена, одна из них будет случайно выбрана и скин (если указан) будет использоваться. Если не найдена, тогда я проверяю, существует ли скин, основанный на типе самолета (как это было до BoE/АВН).

*4) Одна вещь не связанная со скинами. Поддерживает ли АВН версия DGen также новую систему ранжирования, которая есть в BOE? Я говорю о зависимости положения игрока в его Rotte/Schwarm от побед?*

А в этой области еще ничего не изменилось. Я хочу сказать, что уже необязательно быть майором, чтобы командовать группой в динамической кампании с 1.21 (я спрашивал об этом), но сам алгоритм все еще не изменился - вы стоите все еще на той же позиции, что и раньше.

*5) Вы, конечно, помните небольшую ошибку, которую я нашел в немецком файле сообщений, касающаяся званий и их сокращений. Вы проверили все нации? Я нашел эту ошибку как минимум в одной другой нации (но действительно тестировал только Германию), но я не помню в какой, извините (в настоящей момент я не дома).*

Да, даже старые кампании (Финляндия, Венгрия) были изменены таким же образом в немецкой версии. Я исправил ее во всех файлах и отправил Олегу.

Ветки 'Учение DGen' - это все из SimHQ; возможно другие могли бы запостить больше или взять ветки откуда-нибудь еще.

Dgen по-прежнему нуждается в readme, особенно для особенностей Тихоокеанского ТВД и особенностям, которые можно использовать, начиная с BoE. У меня нет личного опыта по авианосным операциям и картам Западного фронта, так что тут я не могу помочь.

**Дополнительно**

**Иэн Бойз о том,**[**как убрать опознавательные знаки со скинов**](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=144;t=002718)

[22.01.2006]

Поставьте $ перед именем скина.

**Amagi о**[**добавлении треков в кампанию**](http://www.simhq.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=144;t=002690;p=0)

[26.01.2006]

Это ссылка на руководство Extreme\_One, как вставить [трек](http://forums.ubi.com/groupee/forums/a/tpc/f/50910533/m/76710959) в кампании.

**Старшой о**[**смене эскадрилии**](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=144;t=003322;p=1#000007)

[16.02.2006]

**MM1965**

Я заметил, что когда пытаюсь начать кампанию RAAF в Новой Гвинее, мое звено является американским с американскими голосами и обозначениями. Если я начинаю карьеру RAAF в раннем Сингапуре, то все нормально.

**Старшой**

Это не баг, это фича. ;)

Изначально, когда вы выбирали эскадрилию для своей карьены, вы относились к ней до конце, не смотря ни на что. Но это совершенно не подходило для некоторых японских карьер, эскадрилии которых базировались на авианосце, а не на земле, так я начал проверять, включает ли текущая операция вашу предыдущую эскадрилию, и если нет, я "перемещал" вас и остальных в новую эскадрилию.

Поэтому, как минимум на Тихом океане, (не уверен насчет Европы) ваша эскадрилия должна присутствовать на всех этапах, в противном случае вы будете перемещены туда, куда DGen сочтет "подходящим", что не обязательно будет тем, что вы хотите, так как он решает только используя названия эскадрилий.

Может быть это действительно ошибка в списке эскадрилий именно для этой кампании.

[**О структуре файлов \*Planes.dat**](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=144;t=001500;p=1#000009)

[02.11.2005]

**csThor**

Роль, которую самолеты играют, определяется в \*Planes.dat ... В этом случае это был PacificPlanes.dat (как мне кажется). Код против окорабельной цели был aShip (опять-таки, как мне кажется).

Синтаксис следующий

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СТОРОНА | СТРАНА | РОЛЬ | ТИПСАМОЛЕТА | СКОРОСТЬ | ВЫСОТА | ВЫСОТА | ВООРУЖЕНИЕ |  |
| Allies | USA | aShip | P\_47D22 | 350 | 500 | 500 | 1x10002x500 | 1 |

**LukeFF**

В случае с Эвенджером для определения противокорабельно загрузки это могло бы выглядеть так:

Allies USA CTBomber TBM3AVENGER3 400 300 30 1xmk13 0

CTBomber означает, что он летит в роли торпедоносца палубного базирования. 400 - это его крейсерская скорость, 300 - его крейсерская высота, а 30 - его высота атаки.

А что точно означает последняя цифра?

**Старшой**

Теоретически - экипаж, практически является ли он ИИ или управляемым.

**csThor**

Так, Вадим, "1" означит управляемый игроком, "0" означает только ИИ???

**Старшой**

1 или больше :) значит управляемый игроком.

**Kadin**

Мне кажется, у меня нет PacificPlanes.dat в папке DGen. Я должен сделать его скопировав в него PacificPlanes.txt?

**Старшой**

Вы можете скопировать его, да. txt только для справки, он не активен.

**Nimitz**

DGen Planes.dat, слева направо:  
Альянс, Нация, Миссия, Самолет, Крейсерская воздушная скорость (км/ч), Крейсерская высота (м), Высота атаки (м), Загрузка, Управляемый/ИИ.

NGen Planes.dat, слева направо:  
Альянс, Миссия, Самолет, Крейсерская воздушная скорость (км/ч), Высота (м), Загрузка, Управляемый/ИИ.

Также (прежде всего для DGen, но я преполагаю, что это проявляется и в NGen тоже), следует понимать, что такие миссии как: "CBomber","LBomber", CTBomber" и т.д. являются в основном миссиями ИИ. "aShip", "aSoft" и т.д. используются для определения загрузки в миссиях управляемых человеком.

**Nimitz**

Planes.dat работает даже в NGen? DGen и NGen слишком разделенные (хотя и связанные) программы...

**HarryM**

Вам надо посмотреть на (n)CoralSeaPlanes.dat для NGen.

Посмотрите на строчку(и)

Allies CBomber TBF1C 400 1000 1xmk13 0

Я бы изменил это на "CTBomber". Я бы также предложил удалить все остальные описания для TBF1 кроме вариантов с загрузкой 1xmk13. Это заставит его всегда нести торпеду.

**Skycat об**[**установках [dgen] в conf.ini**](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=144;t=003399;p=1#000023)

[19.02.2006]

**Здесь все возможные установки DGen в conf.ini**

MissionDistance=(0-300)

В ЗС - предпочительная дальность миссии в км  
В ПХ - любая величина озанчает, что авианосцы расположены ближе, чем исторически на картах, где это имеет значение - Гаваи, Мидуэй, Марианы.

SlowFire=(0.5-100, default 5)

Только в ПХ - темп стрельбы кораблей уменьшен.

RandomFlights=(0-5)

Только ЗС - максимальное число случайных звеньев.

MaxFLAK=(0-100)

Только ЗС - максимальное число зенитных батарей на маршруте, не влияет на область цели.

MaxBomberSkill=(0-3)

ПХ и ЗС - максимальный уровень подготовки бомбардировщиков.

CampaignLength=(Long, Medium, Short, VeryShort, default VeryLong)

Только ЗС - позволяет уменьшить количество миссий в кампании.

CampaignDifficulty=(Hard, Normal, Easy)

ЗС и ПХ, то же самое, что и одновременная установка CampaignAI и CampaignMissions

CampaignAI=(Hard, Normal, Easy)

ЗС и ПХ, изменяет распределение навыков по умолчанию за счет изменения уровня ИИ друзей и врагов.

CampaignMissions=(Hard, Normal, Easy)

ЗС и ПХ (для ПХ еще нет файлов). Переключает на альтернативный набор ops-файлов, изменя количество дружественных и вражеских звеньев.

OperationVictory=  
OperationDefeat=

Только ПХ, устанавливает число очков, после которых операция считается удачной или проваленой, вызвая альтернативный разбор полетов.

WarVictory=  
WarDefeat=

Только ПХ, устанавливает число очков, после которых война считается выиграной или проигранной вызвая альтернативную миссию конца войны.

NoActiveFrontline

Только Второй Фронт. Убирает дополнительную активность у линии фронта.

NoBadWeather

ЗС и ПХ. Предотвращает плохую погоду (грозу, дождь, снег).

NoAirfieldHighlight

ЗС и ПХ. Убирает зенитные батареи с неиспользуемых в текущей операции аэродромов, предотвращая таким образом их выделение на карте (выдает активные аэродромы).

UseParachutes

Только ПХ. Позволяет японцам пользовать парашютами с начала войны.

AirIntensity=(High, Medium, Low)

Изменяет размер группы. В ПХ также изменяет число случайных звеньев.

GroundIntensity=(High, Medium, Low)

Изменяет области, где расположены движущиеся и статические цели. На Low создает их только вокруг активных аэродромов и области цели. На Medium есть ограничение на 3 движущиеся цели, кроме области цели.

UseParkedPlanes

На европеском ТВД определяет ваш начальный аэродром ища первый аэродром со статическим самолетом выбранного вами типа.

HistoricalRanks

Используется на европейском ТВД, чтобы дать более совершенную систему званий, аналогичную используемой на Тихом океане. Вы будете раньше становиться лидером, и вашей эскадрилии не будет много старших офицеров.

**О DGen'е и**[**B-25**](http://www.simhq.com/simhq3/sims/boards/bbs/ultimatebb.php?ubb=get_topic;f=144;t=003727;p=1#000000)

[02.03.2006]

**402Fenrir**

Как я могу остановить падение вниз B-25J для расстрела целей?

В качестве части моих изменений файлов ВФ, я создаю отдельные файлы xxxplanes.dat для каждой кампании. Какие классы и т.п. должен я модифицировать, чтобы удержать "английские" B-25J от пикирования для штурмовки после того, как они сбросили бомбы?

**Иэн Бойз**

Я не думаю, что вы можете. Он кодируется как штурмовик, поэтому ведет себя, как Ил-2 и т.п.

**Fishingnut**

Нельзя сделать. Это ошибка поведения ИИ Олега, не DGen'а. Если бы была возможность выбрать только бомбы и не грузить патроны, тогда бы это работало.

Единственный способ - это быть ведущим звена и скомандовать остальным бомбардировщикам в вашем звене немедленно возвращаться на базу сразу после бомбардировки. Но это, конечно, не смогло бы повлиять на другие звенья. Даже нет никакой команды classes###.dat, чтобы это можно было бы сделать.

**Иэн Бойз**

Если память не изменяет, мой обходной путь заключается в том, чтобы использовать вместо этого B-25C, которые прекрасно подходят, если вам не надо, чтобы он был управляемым.

[Главная](http://www.ilisso.ru/timsz/il2/index.htm)