

Editeur de Scénarios, Définitions fichier (SDF) pour Silent Hunter II et Destroyer Command; par MS-angevelu

===== **Instructions générales** =====

C'est un inventaire de conseils, d'instructions et remarques de sources différentes, de scénarios existants, ou recueillis sur des forums et des résultats de propres tests. Une partie aussi est traduite de l'Allemand, De grands efforts ont été entrepris afin de reproduire avec la meilleure exactitude, si des erreurs devaient se produire, alors contactez - moi, s'il vous plaît, dans le forum ; <http://www.mille-sabords.com/> , ou micvan03@nordnet.fr
Cette aide à la construction de scénarios, est simplement utilisé comme recommandation. Ce n'est pas un manuel d'éditeur global, il y a déjà les autres bonnes aides différentes sur le web.

Le format d'un scénario du fichier de définition (SDF) est une série des blocs paramètres à la détermination de beaucoup de choses comme la position (le lieu d'emplacement); des temps (durée), le temp (météo), les unités type etc...

Les blocs sont présentés comme le [BLOCK] ou [BLOCKx] ou [BLOCKx.x] .

Attention "BLOCK" est seulement un titre , comme

; "OBJECTIVE" ou "GROUP" ou "UNITE", ceci doit être en majuscules.

; " X "est un nombre successif des blocs à savoir où il y a des blocs multiples du même type on utilise des chiffres entiers

; "X.X" Le nombre(chiffre) peut être à définir aussi dans le format x.x autour des sous-groupes (cf. en bas pour d'autres explications).

Le jeu Engine lit un par un les blocs. S'il y a des blocs répétés, le jeu Engine ne lit seulement que le premier bloc et alors aucuns suivants n'est lus (il s'en suivra un janus erreur), ou éventuellement il manqueras dans le jeu des unités , ou objectif , messages, etc

Les blocs manquants dans la liste seront ignorés ainsi que les blocs suivants .

; les paramètres peuvent être mis dans ordre indifférent à l'intérieur d'un Block (sauf les groupes d'ordres, ceux-ci doivent être successifs).

; chaque texte précédé de ";" (point virgule) est ignoré par le jeu. C'est intéressant pour insérer des commentaires et descriptions dans le scénario.

; les paramètres options sont représentés dans ce fichier d'aide avec {...}. Là où est connue l'installation préliminaire d'abord affichée.

; les descriptions d'autres instructions sont représentées dans [...]

En général les distances sont affichées en mètres ou miles nautiques (dans SH2 et DC, 1 NM = à 2000 mètres), et les longitudes et latitude en degré décimal jusqu'à; à six décimales (positivement au nord et à l'est de Greenwich, négativement au sud et à l'ouest)

Si la Mission sdf est prête, elle est copiée dans le répertoire

;Shell\Scenarios (SH II) pour des missions single

;sim\scenarios\single (DC) pour des scénarios single

;sim\scenarios\multiplayer (SHII et DC) pour des scénarios multiplayer

; pour produire une description de mission (briefing), le texte doit être dans un fichier ".txt" (notpad ou wordpad par ex.) et porter exactement le même nom que le fichier scénario ".sdf".; Copiez ce fichier dans ...\\Text\\English

; Il est courant d'envoyer la même description avec un message radio dès que la mission commence.

===== **; Le scénario (met à la disposition des données pour le démarrage du scénario)** =====

[SCENARIO]

Date = 19441101 ; (la date pour le démarrage du scénario, dans le format d'entrée d'YYYYMMDD)

Time = 0800 ; (l'heure pour le démarrage du scénario du 0 au 2359)

TitleEnglish = Example mission ; (le Titre apparaît dans les jeux anglais)

TitleGerman = la mission d'exemple ; (le Titre apparaît dans les jeux allemands)

Type=SINGLE ; { SINGLE, A TYPE, MULTIPLAYER} (produit le Scenario type, A TYPE est pour des campagnes)

Origin =-30.017392,50.015448 ; {longitude, latitude} (la position de départ de la carte dans le scénario, jusqu'à 6 décimaux, (le point sert de séparation décimale, la virgule de séparation des données, faites attention à ceci si vous utiliser Koralle)

Weather=PARTIAL ; {CLEAR, FOGGY, HIGH_CLOUDS, PARTIAL, OVERCAST, OVERCAST_RAINY, SQUALLS, STORM} (en majuscule, ces points de réglages, se trouvent détaillés dans weather.ini, cette ligne ne compte pas si il y a des blocs de météo utilisés ([FRONT1]), CLEAR est l'installation préliminaire)

; (CLEAR - ciel clairs avec hauts nuages Cirrus)
; (FOGGY - ciel nuageux avec brouillard)
; (HIGH_CLOUDS - haut nuage Cirrus continu)
; (PARTIAL - plusieurs formations des nuages plus denses)
; (OVERCAST - ciel nuageux, brume)
; (OVERCAST_RAINY - ciel nuageux avec la pluie temporaire)
; (SQUALLS donne PARTIAL - avec les pluies occasionnelles)
; (STORM - le temps orageux continu)
; **Preprocess = TRUE** ; {FALSE, TRUE} (doit être utilisé TRUE si les Group probability ou mutex ont des fonctions, ne fonctionne pas dans des campagnes; ne fonctionne pas si le programme avec le Sim.exe était démarré)
; **InvertColors=FALSE** ; {FALSE, TRUE} (change la couleur d'ennemi et la couleur du joueur passe du bleu au rouge)

; (Les instruction suivantes sont des paramètres différents dans SDF cependant, ceux-ci ne sont pas utilisés en ce moment par le moteur engine; et peuvent être laissés)

; Map=W020N90; (cela ne semble pas fonctionner et peut être laissé)
; InitialZoom=5; {1?} (INUTILISE, le départ(démarrage) le zoom pour map)
; durée = 4500; (INUTILISE, la durée du scénario)
; TimeOut=10000; (INUTILISE, la quantité des secondes elle peut courir(passé) le scénario)
; Major=10; (INUTILISE)
; Minor=5; (INUTILISE)
; DrawOnlyText = TRUE; {TRUE, FALSE} (INUTILISE, était pensé pour UbiSofts pour le générateur de Missions)

=====
; **les paramètres Multiplayer (seulement pour le jeux type Multiplayer)**
=====

; **[MULTI]**
; **Type=SH2** ; {DC+SH2, SH2, DC} (définit si un multiplayer, le jeu interop entre SH2 et DC, seulement pour SH2, ou et seulement pour DC)
; **Style=TEAM** ; {TEAM, MELEE, COOP} (2 équipes définies, chacun pour soi, tous les joueurs contre l'IA)

=====
; **Meteo , les paramètres (seulement absolument si des fronts de temps sont utilisés)**
=====

; (l'instruction - Efface le "Weather =" dans la ligne du bloc[SCENARIO] , si [WEATHER] et [FRONTx] des blocs sont utilisés.)

[WEATHER] ; (le temps global pendant la durée du scénario est défini, les instructions déterminent la position et l'état des fronts de temps)
; **Name=CLEAR** ; {CLEAR, FOGGY, HIGH_CLOUDS, PARTIAL, OVERCAST, OVERCAST_RAINY, SQUALLS, STORM} (les réglages, se trouvent détaillés dans Destroyer Command\Sim\Scenarios\weather.ini
Wind=5 , le vent; {n knots, N/E/S/W} (la vitesse du vent en noeud et la direction du vent, installation préliminaire est 5, W)
; **SeaState=3** ; aller {du 0 au 6} (l'état de la mer régnant, plus haut que 6 peut donner des résultats singuliers, plus haut est le numéro plus fort est l'état de la mer)
; **Visibility=3** ; {du 0 au 8} (Densité du brouillard, l'installation préliminaire est 1, plus haut est le numéro pire la vue)
; **Temperature=20** ; {dans le degré Celcius} (la température dans le degré le Celsius)

exemple ;

```
.....  
;; FMS mer de glace  
;; Scenario created by MS_angevelu  
;; Mars 2007 Version DC  
.....
```

[SCENARIO]

TitleEnglish=FMS Mer de glace
TitleGerman=FMS Mer de glace
Type=DC+SH2
Weather=PARTIAL
Origin=-8.295645,55.939011
Date=19421002
Time=1100
Duration=150
InvertColors=FALSE

[MULTI]

Type = DC+SH2
Style = TEAM

; [FRONT0] ; (un système de temps évolutif pendant la mission sur la région)
l'instruction - Produit des fronts successifs autour d'un temps variable dans le jeu .
l'instruction -donne la vitesse du vent, l'état de mer, des précipitations, la température et vue sur la distance de l'horizon.

; Location =-30,55 ; {la longitude, latitude} (c'est la position du centre du front de temps)
; Size=120,100 ; {ici, 120 est en mile nautique de l'est à l'ouest,100 est en nm du nord au sud} (la masse du front est Rectangulaire en nm)
; Altitude=5000 ; (la hauteur de la formation de nuage dans des mètres)
; Movement=5, S ; {en noeud, N/E/S/W} (la vitesse du front en noeud, l'installation préliminaire est 0 et la direction SE)
; CloudType=PARTIAL ; {CLEAR, PARTIAL, OVERCAST, STORM} (l'installation préliminaire est CLEAR)
; CloudID=Cloud003 ; (l'art graphique de nuage le nom de texture, regarde dans \ l'organisateur ... \ Sim \ Art \ Textures pour les arts graphiques possibles)
; Transparent=TRUE ; {TRUE, FALSE} (True si les nuages doivent être transparents)
; Wind=20, S ; {en noeud, N/E/S/W} (la vitesse du vent en noeud et la direction du vent)
; SeaState=4 ; aller {du 0 au 6} (en ce moment l'état de mer régnant, plus haut que 6 peut donner des résultats singuliers, plus haut est le numéro plus fort est l'état de la mer)

(l'instruction - Cela semble fonctionner ainsi même si le SeaState dans le bloc [WEATHER] est lu)
; Precipitation=LIGHT ; {NONE, LIGHT, HEAVY, SNOW, BLIZZARD} (l'installation préliminaire est NONE)
; Intermittent=TRUE ; {TRUE, FALSE} (TRUE = les précipitations temporaires)
; Temperature=10 ; (la température dans le degré le Celsius)
; Visibility=5 ; (0 à 8 Densité de brouillard - l'installation préliminaire est 1, plus haut le numéro pire la vue)
; Continuous=FALSE ; {TRUE, FALSE} (TRUE = le front de temps couvre sans interruption le ciel)

exemple:

[FRONT1]

Location=-32.166300,50.000000
Size=50,125
Altitude=1300
Movement=15,E
CloudType=PARTIAL
CloudID=Cirrus005
Transparent=TRUE
Wind=25,N
SeaState=5
Precipitation=LIGHT
Temperature=16
Visibility=3
Continuous=FALSE

(l'utilisation des [FRONT] est aleatoire , je n'ai reussi à faire fonctionner correctement cela qu'avec une version allemande , ne semble pas fonctionner dans les FMS full MOD)

=====

; OBJECTIFS (définit des buts pour conclure avec succès la mission)

=====

[OBJECTIVE0] ; (un but définit pour le joueur)

; **Primary=TRUE** ; {FALSE, TRUE} (contraint le joueur de remplir ce but primaire pour conclure avec succès la mission)

; **Objective=TONNAGE** ; {DAMAGE, DESTROY, DUREE, IDENTIFY, RADIO_CONTACT, RADIO_WEATHER, REACH, RETURN_TO_BASE, SURVIVE, TONNAGE} (cf.

en bas pour la description des points de vue de paramètre)

; **DAMAGE** -exige que les joueurs doivent endommagé une certaine unité (unité) ou groupe (Group))

; **DESTROY** -exige que les joueurs doivent détruire une certaine unité (unité), groupe (Group) ou un certain pourcentage d'un type d'objectifs détruit)

; **DUREE** -probablement la durée fixée pour des jeux de multiplayer)

; **IDENTIFY** -exige que les joueurs doivent identifier une certaine unité (unité) ou groupe (Group))

; **RADIO_CONTACT** -exige que Le joueur envoie une quantité déterminée de reports de contact par heure demandés

; **RADIO_WEATHER** -exige que le joueur envoie une quantité déterminée de rapport meteo au rythme de 4-par heure

; **REACH** , -Le joueur doit atteindre une position déterminée ou un groupe ou une unité . Si une unité est le but, le joueur doit s'en approcher par derrière et suivre sur 200 m)

; **RETURN_TO_BASE** -demande aux joueurs le retour à une base déterminée , faites attention une base des bases.ini peut être utilisée ou une base appelée (spécifié par le SDF)

; **SURVIVE** - demande à une unité déterminée, groupe ou un nombre de pour cent déterminé de survivre)

; **TONNAGE** -exige aux joueurs un tonnage minimal coulé, un certaine Unité Type de tonnage peut lui être assigné comme objectif

;

; **Tonnage=10000** ; (on désigne le TONNAGE à atteindre)

; **Group=2** ; le {numéro de groupe} (est utilisé avec IDENTIFY, DAMAGE, DESTROY, ou des buts REACH)

; **Unit=2** ; le {numéro unique} -(est utilisé avec IDENTIFY, DAMAGE, DESTROY, ou des buts REACH)

; **Count=4** ; {la quantité complète} -(est utilisée avec la RADIO , la quantité des reports par heure ceux-ci doivent être envoyés)

; **Percentage=50** ; {du 1 au 100} -(est utilisé avec DESTROY ou buts SURVIVE, donne à quel nombre de pour cent d'un UNIT/GROUP/TYPE doit être détruit ou survivre)

; **Type=CARGO** ; {CARGO, WARSHIP, GUN?} -(désigne avec le TONNAGE, DESTROY, ou buts SURVIVE quel type de bateau de est visé pour les buts fixés, sinon

tous type de bateau appartient à : Percentage = , si celui ci n'est pas utilisé tous les bateaux du type doivent être détruits)

; **Longitude=-15.000000** ; -(on utilise avec des buts REACH)

; **Latitude=45.500000** ; - (on utilise avec des buts REACH)

; **Range=1000** ; - le {mètre} (est utilisé avec Reach)

; **Radius=1000** ; - le {mètre} (est peut-être utilisé avec des buts REACH, mais la syntaxe peut être cependant inexacte)

; **Home=Brest** ; -{le nom de la base} (est utilisé avec RETURN_TO_BASE, regardez dans bases.ini pour les noms possibles)

; **Score=50** ; -(la quantité des points, est utilisée pour missions de campagne)

;

; **Hidden=FALSE** ; {FALSE, TRUE} (les buts cachés ne sont pas visibles au début de la mission et doivent venir seulement librement commuté par des déclencheurs)

; **Trigger=CONTACT** ; {CONTACT, REACH, TIME, DESTRUCT}; (spécifie que les buts cachés soient découverts, cf. en bas)

; **CONTACT** - déclenche le but visé, si le joueur à un contact avec une unité (UNIT) spécifiée ou un groupe (GROUP)

; **REACH** -déclenche le but visé, si un joueur arrive à l'intérieur d'une distance spécifiée d'une position spéciale)

; **TIME** -déclenche le but visé caché au temps fixé)

; **DESTRUCT** déclenche le but visé caché, si l'unité spécifiée est détruite); TriggerContact=2; {le numéro de l'unité (unité)} (est utilisé avec le

déclencheur CONTACT)
; TriggerGroup=2 ; {le numéro du groupe (Group)} (est utilisé avec le déclencheur CONTACT)
; TriggerLongitude =-28.000000 ; (on utilise avec le déclencheur REACH)
; TriggerLatitude=51.000000 ; (on utilise avec le déclencheur REACH)
; TriggerRange=200 ; en mètre, le rayon autour de la position de déclencheur qui découvre le but visé caché, est utilisé avec le déclencheur REACH, l'installation préliminaire est 200)
; DateTrigger=19411101 ; {YYYYMMDD} (est utilisé avec le déclencheur TIME)
; TimeTrigger=1500 ; l'heure est utilisé avec le déclencheur TIME);
; Location =; (semble inutilisé)
; PlayerMust=FALSE; (on n'utilise pas ?)
; Duration=500 ; (demande probablement le joueur une période temporaire déterminée survit ?)
; Side = #; (définir en multijoueur par quel camp (Side) le but est atteint)
; DateStart = 19400408 ; (est utilisé de fixer autour d'une fenêtre temporaire quand le but doit être atteint)
; TimeStart = 1030 ; (est utilisé de fixer autour d'une fenêtre temporaire quand le but doit être atteint)
; DateEnd = 19400409 ; (est utilisé de fixer autour d'une fenêtre temporaire quand le but doit être atteint)
; TimeEnd = 0400 ; (est utilisé de fixer autour d'une fenêtre temporaire quand le but doit être atteint)
; TimeEnd=Displayed; ? (On voyait dans missionsdatei, mais il qu'est provoqué obscurément cela ?)
; Date=19411106 ; (spécifie quand le but doit être rempli ?); Time=100; (spécifie quand le but doit être rempli ?)

exemple;

[OBJECTIVE1] ; (demande au joueur de revenir à Wilhelmshaven)
Objective=RETURN_TO_BASE
Home=Wilhelmshaven
Primary=TRUE

[OBJECTIVE2] ; (demande au joueur de couler 10000 tonnes)
Objective=TONNAGE
Tonnage=10000
Primary=FALSE

ou

[OBJECTIVE1]
Objective=REACH ;(objectif rejoindre, si unité suivre sur 200mètres)
TriggerRange=300 ;(distance d'approche , moins de 300 mètres)
Trigger=REACH
Primary=TRUE
Type=Merchant
Unit=2 ; (unité à rejoindre)
Side=2 ; (camp qui doit realiser l'action)

; =====
; Appartenance des camps, et neutres
; =====

[SIDE0]

- Alignment=ALLIES ; {AXIS, ALLIES, NEUTRAL} (définit des alliés, ennemis et neutres)
- Name=Allies ; (spécifie le nom du camp combattant)
- Doctrine=AMERICAN ; {AMERICAN, BRITISH, GERMAN, ITALIAN, JAPANESE, NEUTRAL} (spécifie comment l'IA du jeu réagi); (cela correspond au programme établi dans le fichier dans l'organisateur \Sim\AI)

exemple;

[SIDE1]
Alignment=ALLIES
Name=US Navy
Doctrine=AMERICAN

[SIDE2]
Alignment=AXIS
Name=Kriegsmarine
Doctrine=GERMAN

[SIDE3]
Alignment=NEUTRAL
Name=Neutrals
Doctrine=NEUTRAL

; =====
; **les messages radio (fixe les messages radio et leurs déclencheurs).**
; =====

; (Conseil - pour produire une annonce radio de données textuelles, sauvegarder la dans un "fichier =" spécifié, mais avec la terminaison ".msg", et elle copiée dans ...\\Text\\English\\Messages , du répertoire du jeu où...\\Text\\German\\Messages)

; ;
; **[RADIO0]**
; Title=Mission Briefing (c'est le titre de l'annonce détaillée dans le local radio)
; File=Premier message ; (les données textuelles Premier message.msg sont contenues dans ...\\Text\\English\\Messages
; ;
; Trigger=TIME ; {TIME, ATTACK, DESTRICT, CONTACT, SIGHTING} (la radio annonce au joueur spécifié par le déclencheur à l'émission(envoi), est utilisée avec
; longitude =, latitude =, Side = * ou Group =, l'unité =, etc. ?)
; (TIME déclenche l'annonce au temps fixé)
; (ATTACK déclenche l'annonce, si une unité déterminée ou groupe est attaquée)
; (DESTRICT déclenche l'annonce, si une unité déterminée était détruite)
; (CONTACT déclenche l'annonce, si le joueur découvre une unité déterminée ou groupe (Group))
; (SIGHTING déclenche l'annonce, si une unité (unité) déterminée ou groupe (Group) était découverte par un Airbase)
; Date=1941101 ; {YYYYMMDD} (spécifie la date pour un déclencheur de date)
; Time=0801 ; le {temps militaire} (spécifie le temps pour un déclencheur temporaire)
; unit=3 ; (ce utilise pour fixer l'unité (unité) pour le déclencheur)
; group=2 ; (ce utilise pour fixer le groupe (Group) pour le déclencheur)
; category=SUBMARINE ; (ce utilise pour fixer la catégorie de bateau pour le déclencheur)

; **ASTUCES**

; ;
; **pour installer le texte dynamique dans un message radiophonique, utilise "%s" (sans "") dans l'annonce de texte et utilise Trigger=SIGHTING ou Trigger=DESTRUCT, et le groupe avec Group=x spécifie.**
; **Si le déclencheur SIGHTING est, on remplace "%s" par la position de réseau de grille et les longueurs des indications de degré de latitude du groupe (Group).**
; **Si le déclencheur DESTRUCT est, on remplace "%s" par le nom du bateau détruit.**
; **Il est usuel d'envoyer la description de mission avec un message dès que la mission commence pour que le joueur les lise aussi pendant le jeu.**

exemple;

[RADIO1]
Trigger=TIME
Date=1941101
Time=0801
File=Premier message
Title=New Orders

; =====
; **Annotation de texte sur la carte**
; =====

Ceci est différent du point REACH, il indique simplement un renseignement sur la carte visible par tous dès le début du jeu.

; **[MAPNOTE0]**
; Location =-30.0173922,50.015448 ; {la longitude, latitude ou apparaîtra le map note }
; Text=starting point ; (= -28,50 Text=enemy sighting insère un texte ajouté dans la carte)

exemple;

[MAPNOTE1]

Location=-28,50

Text=enemy sighting

```
; =====  
; Les bases produisent des "guetteurs IA" pour les groupes(font apparaître ou envoient des reports de  
contact)  
; =====
```

[BASE0]

; cet exemple fait apparaître un groupe dès qu'une unité AXIS (allemand) est découverte

; Location =-45.396942,54.154048; {la longitude, latitude}

; Alignment=ALLIES; {ALLIES, AXIS, neutre} (spécifié à quelle côté cette base appartient, elle découvre les unités hostiles et neutres)

; Name=Rendezvous; (donne à la base un nom de texte comme le but à remplir peut être utilisé)

; AirProbability=0.05; {0.0-1.0} (la possibilité de la découverte à chaque noeud de recherche)

; AirRadius=20000; (en mètres, donne le rayon dans celui-ci la possibilité une unité hostile consiste à découvrir)

; Timer=6.5; (le temps entre les noeuds de recherche, l'installation préliminaire est permis 6, des décimales)

; OneShot=FALSE; {FALSE, TRUE} (Si TRUE et une unité était découvert, se ferme(se conclut) la base. Si alors FALSE, peut faire apparaître la base toujours groupes (Groups).)

; NightAir=TRUE; {TRUE, FALSE} (TRUE permet la découverte dans la nuit)

; Group=5; (quel groupe Définit apparaît, si une unité hostile était découverte. Produis au groupe à elle entrydate/time/interval dans l'avenir lointain ainsi le groupe non indépendamment während de la mission apparaît)

; Resupply=2; (un groupe Définit sur une demande de ravitaillement réagit, si le joueur SH2 est à l'intérieur de l'AirRadius.)

; Airsupport=13; (un groupe Définit sur une demande d'appui aérien réagit, si le joueur DC est à l'intérieur de l'AirRadius.)

; Model=XDKDock2; {XDKDock1, XDKDock2, XDKDock3, XLHLighthouse, XORRefinery} (spécifie l'art graphique montré(affiché) d'une base, regarde dans l'organisateur/sim/models après qu'est possible)

; Type=Port; {Uboat, port, Naval, centre-ville} (spécifie le type de l'art graphique pour la base est montré(affiché))

; Size=Medium; {Small, médium, Large} (spécifie la grandeur(taille) de l'art graphique montré(affiché))

; Orientation=180; {du 0 au 359} (la direction de l'art graphique spécifie, 0 est le nord)

;; (l'instruction - Tu peux classer un groupe dans plusieurs bases. Si aucun groupe n'est fixé, une annonce de contact viendra, mais seulement si la base s'est alliée.)

; (l'instruction - le prétendu peut faire apparaître une base jusqu'à 3 groupes différents à n'importe quel temps. Définis Group=3,4,5 et chaque groupe divers apparaît dans cet ordre(suite) si une unité hostile était découvert.)

; (l'instruction - pas toujours pensent le nom un AirBase marque, ils peuvent faire apparaître chaque type d'une unité (unité) ou groupe (Group) contenant des bateaux, Ubooten ou avions.)

; (L'instruction - Airbases laissent seulement des groupes, aucun sous-groupes n'apparaît)

; (l'instruction - des présentations peuvent être appelées de même par des bases. Comme l'exemple, si le groupe a appelé la base, l'ordre(la commande) a à faire apparaître des présentations (alors, File1, File2, File3), fait apparaître par hasard la base l'un 3. Cela permet les possibilités de hasard magnifiques.)

; (l'instruction - des paramètres d'entrée (EntryDate, EntryTime, EntryInterval) pour des groupes d'une base sont ajoutés, doivent se trouver dans le SDF.)

; (l'instruction - Si un groupe a apparu par une base, les Eintrittsparameter du groupe ne sont pas considérés. L'unité disparaît au bout d'un moment, si aucun contact d'ennemi n'avait lieu. Seulement si l'unité a disparu la base est autorisée(libérée) de nouveau et elle peut faire apparaître de nouveau des groupes.)

; (L'instruction - Bien qu'un groupe ait déjà apparu en raison des paramètres d'entrée, ne devait rien passer si de faire apparaître une base ce groupe tenté. Les paramètres d'entrée sont utilisés le plus souvent de remettre autour de l'apparition du groupe pour une durée indéterminée, la base quand absolument le groupe peut faire apparaître)

;

;ASTUCES

;

; La détermination du MINUTEUR et des valeurs AIRPROBABILITY est intéressante pour un scénario réaliste. Utiliser ce formulaire comme un manuel; Si le temps le souhaité doit faire 360 minutes et le temps minimal d'intervalles entre les attaques 45 minutes ont met

; le TIMER=45 (minutes) l'un

; l'AIRPROBABILITY=0.125 (45/360)

; le MINUTEUR
l'intervalle vient d'abord, puis l'attaque. Ce n'est pas "attack interval attack". C'est "interval attack interval" si une base le rayon entrera.
; si le MINIMUM de temps d'intervalles aux attaques est inférieur de 25 minutes, il sera inaperçu du MINUTEUR ou des inscriptions(enregistrements) AIRPROBABILITY. Des attaques n'ont pas lieu assez souvent comme toutes les 25 minutes d'une base.
;
; pour fixer une base classée, la base de l'unité (unité) à la règle doit appartenir. La base se suivra à l'unité (unité) quand ils sont déplacés. Si l'unité (unité) baisse, la base est détruite et ne peut plus apparaître.
; c'est rationnel de simuler autour d'un porte-avions fonctionnant, ou appelle un éclaircur d'un groupe de destructeur.
; Ecris suivant dans les renseignements uniques (non dans le groupe) : "AirBase=n" (et "n" le numéro de base est à l'unité doit être accroché). Alors attache un groupe à la base avec "Group=n" (et "n" le numéro de groupe elle est doit apparaître).
; les bases ajoutées peuvent aussi être utilisées pour Uboat d'envoyer(de diffuser) autour des reports de contact régulièrement, ou un Uboatjagdgruppe se lié d'amitié incite les unités hostiles à faire apparaître si un Uboat hostile était localisé.
;
; pour installer une opération de ravitaillement par message radiophonique peut être appelé par un joueur SH2, la ligne correcte insère dans les renseignements de base
; Resupply = n (et "n" le groupe est ceux-ci apparaîtra, cependant celui-ci doit pouvoir accomplir(exporter) l'opération de ravitaillement la (vache laitière))
;
; pour installer un appui aérien par message radiophonique peut être appelé par un joueur DC, la ligne correcte insère dans les renseignements de base
; AirSupport = n (et "n" le groupe est ceux-ci apparaîtra, normalement une escadre d'avion)
;
; Pour utiliser une base comme le lieu de la rencontre, donne à la base un nom, alors définis un but return_to_base avec home = le nom de base. Donne à la base un modèle d'art graphique à l'identification (comme un bateau ou port).

exemple

[BASE1] ; génère des rapports de contact pour les unités de l'AXE si les unités alliées pénètrent dans l'air de la base
Alignment=AXIS
Location=-34.449449,50.327013
AirRadius=25000
AirProbability=0.050000
Timer=20.000000
NightAir=TRUE

; =====
; Paramètres de définition des groupes (pour la logique de rassemblement des unités)
; =====

[GROUP0]

; Name=UBoat; (le nom du groupe, est utilisé sur la carte)
;
; Side=2; (donne l'appartenance du camp du groupe, le numéro est donné dans le bloc SIDE. Il n'est pas nécessaire aux sous-groupes adéquats de donner une appartenance de camp, s'ils sont dans le même camp comme le groupe principal)
;
; Commander = HUMAN; {AI, HUMAN} (définit si un joueur ou l'IA l'unité règle)
;
; Type = SHIPDIVISION; {SHIPSQUADRON, SHIPDIVISION, SUBWOLFPACK, AIRWING, SHIPCONVOY, SHIPTASKFORCE, AIRSQUADRON, SHIPTASKGROUP}
(Cf. en bas pour une description)
; (SHIPDIVISION est utilisé pour des sous-groupes des groupes principaux
; (SHIPDIVISION est utilisé pour des sous-groupes des groupes principaux
; (SUBWOLFPACK, est utilisé seulement pour un Uboat à la fois, pour des sous-groupes ne servent pas.)
; (AIRWING est pour des groupes d'avion

```

; (SHIPCONVOY est utilisé dans DC pour Convois maniable de joueur de fixer autour de son cours et
vitesse)
; (SHIPTASKFORCE ne semble pas fonctionner, n'utilisent pas)
; (AIRSQUADRON ne semble pas fonctionner, n'utilisent pas)
;
; UnitType = SUBMARINE; {SUBMARINE, DESTROYER, BATTLESHIP, CRUISER, CARRIER, MERCHANT,
TANKER, TRANSPORT, SCOUTPLANE, FIGHTER, TORPEDO, BOMBER, DIVEBOMBER, GUN} (La réaction
de l'IA sur le groupe, sera définis en fonction de chaque camp et des ordres donnés cf. définit en bas pour une
description)
;
; (SHIPTASKGROUP ne semble pas fonctionner, ne pas l'utiliser)
; (SUBMARINE)
; (DESTROYER)
; (BATTLESHIP)
; (CRUISER)
; (CARRIER)
; (MERCHANT)
; (TANKER)
; (TRANSPORT)
; (SCOUTPLANE) Vole sur le but sans attaquer,
; (FIGHTER) attaques en vol à basse altitude avec les pièces d'artillerie
; (TORPEDO) avion avec une torpille à basse altitude
; (BOMBER) jette des bombes d'une grande hauteur
; (DIVEBOMBER) passe dans le vol en piqué et jette des bombes
; (GUN) est utilisé pour des batteries de côtière
; (l'instruction - la conduite des groupes peut être changée un peu avec les ROE)
; (l'instruction - toutes les unités dans un groupe devaient être du même type, et la conduite sera correcte
seulement si les unités verschiedenene les armes et les possibilités ont cela)
EntryDate=19410510; {YYYYMMDD} (donne la date du groupe apparaissant, peut être laissé)
; EntryTime=1200; le {temps militaire} (donne le temps du groupe apparaissant, peut être laissé)
; EntryInterval=9930; {HHMM} (donne l'intervalle temporaire à des heures et minutes entre l'apparition de
nouveaux groupes, de nouveaux groupes apparaîtront indépendamment du statut d'avance des groupes apparus,
les groupes précédents sont effacés s'ils sont encore actifs)
; (l'instruction - des groupes doivent avoir tous les 3 paramètres - EntryDate, EntryTime, EntryInterval - ou aucune
de ceux-ci. S'ils sont laissés les groupes sont au début de la mission dans le jeu.)
;
; (L'instruction - Entry le paramètre deviennent fréquents utilise autour de l'Eitritt du groupe de déplacer jusqu'à
une base elle fait entrer(défendre). Donne aux paramètres d'entrée une date dans l'avenir lointain à amir non de
involontaire dans le jeu apparaît et le groupe une unité hostile aït seulement si une base découvre.)
; (l'instruction - un groupe apparu par une base est éloignée après certain temps si aucun contact d'ennemi n'est
disponible.)
; (l'instruction - n'inscrit(ne rapporte) aucun Entry le paramètre sur des sous-groupes.)
;
; PlayerEscort=TRUE; {FALSE, TRUE} (permet le fait d'escorter un groupe à un joueur DC, alors il peut voir les
points de chemin et contrôler)
; (L'instruction - le joueur contrôle le cours et la vitesse du SHIPCONVOY escorté, mais d'autres groupes ne
permettent aucun plein contrôle de joueur).
;
; Probability=50; {du 0 au 100} (une fonctionnalité de hasard cela permet de définir si un groupe lors du départ de
la mission est présent, dans ce cas "Preprocess=TRUE" doit se trouver dans le bloc SCENARIO)
;
; Inactive = FALSE; {FALSE, TRUE} (le point de vue de départ pour les appareils électroniques comme le sonar
actif et radar, si cela se trouve sur TRUE, active le groupe et leurs systèmes pas avant qu'un contact passif est
disponibles)
;
; Active=CONTACT; (cela témoigne un groupe est stationnaire seulement de se déplacer et d'attaquer, si un
ennemi est localisé.)
;
; Torpedo=20; {la quantité des minutes entre le transfert de torpille} (est utilisée par des unités de ravitaillement de
fixer autour de l'acompte des opérations de ravitaillement, cela s'utilise avec un groupe un ordre de ravitaillement
et par une base de ravitaillement appelé)
;
; Order1.1=ROE, le SOUS-MARIN, Unlimited, Destroy, Best, Full,-1,-1; {cf. en bas pour la nombreuse
commande(ordre) des options, remplace x.x avec les numéros corrects}

```

(Order donne des ordres à l'IA et aux groupes pour définir comment ils se déplacent, luttent etc.)
; (l'instruction --1 de voir-1 à la fin de la commande(l'ordre) était prévue pour la durée et le temps de but des points de vue(des réglages,des suspensions), cependant ne sont pas utilisés et peuvent être laissés)
; (l'instruction - les indications des ordres sont récupérés un par un être rempli c.-à-d. must seulement l'un après l'autre, avant que prochain est accompli. Une indication de commande typique contient la formation, vitesse, l'attaque ou des ordres(ROE et un point de chemin.)
; (l'instruction - c'est à se fonder le meilleur les indications de commande comme c'est indiqué plus loin 1.1, 1.2, 1.3, etc., le dernier point devait être un point de chemin, ensuite on commence par 2.1, 2.2, 2.3, etc.)

exemple;

```
[GROUP1]
Name=Squadron
Commander=HUMAN
Type=SHIPSQUADRON
UnitType=Destroyer
Nationality=American
Side=1
```

```
[GROUP1.1]
Name=DesDiv 1
Type=SHIPDIVISION
UnitType=DESTROYER
Order1.1=Formation,FORM_AS_ARE,500,1-1,-1
Order1.2= Speed,Telegraph,ONE_THIRD,-1,-1
Order2.1 = ATTACK,27,Torpedoes,unit,-1,-1
Order3.1 = WayPt2,-19.96,59.34,-1,-1
```

; - la partie suivante montre les ordres de mouvement différents

```
; Orderx.x=Formation, Form_As_Are, 1000,2
```

; {la formation, le type, la distance, unité du premier plan} (filtre en bas pour les options de types possibles, la distance dans des mètres entre les unités dans le groupe, l'unité du premier plan est le numéro ceux-ci la formation de groupe dirige, insère **GUIDE=TRUE** dans le bloc d'unité de cette unité) (des options de types : BENT_ECHELON_LEFT, BENT_ECHELON_RIGHT, COLUMN, CRESCENT, DIAMOND, ECHELON_LEFT, ECHELON_RIGHT, FORM_AS_ARE, LINE_ABREAST, WEDGE)

; (l'instruction - l'installation préliminaire pour la formation est column, et les groupes changeront toujours dans cette formation quand le mode de groupe par la simulation, c.-à-d. si l'unité de joueur n'est pas dans la proximité)

```
;
; Orderx.x=Depth, 10,5; {en mètres est utilisé avec l'IA pour fixer la profondeur initiale, la syntaxe exacte est inconnue)
;
; Orderx.x=Speed, EXACT, 5; {la vitesse, EXACT, mps} (donne une vitesse exacte dans des mètres par seconde, toutes les unités vont à cette vitesse indépendamment de ses(leurs) vitesses conditionnées par la machine possibles)
; (l'instruction - SPEED EXACT des unités sont donnés dans des mètres par seconde. Dans la réalité 1 m / s=1.944 le noeud, donc 1NM=1852m. Comme toujours, SH2 utilise 1NM=2000m. Par conséquent,
; 1 mps = 1.8 Knoten
; 5 mps = 9.0 Knoten
; 10 mps = 18.0 Knoten)
Orderx.x=Speed,TELEGRAPH,ONE_THIRD; {la vitesse, le TELEGRAPHE, point de vue(réglage,suspension)} (produit une vitesse en basant sur la vitesse possible des machines des unités différentes, cf. en bas pour les points de vue(pour les réglages,pour les suspensions) possibles)
; (des options : STOP, ONE_THIRD, TWO_THIRDS, STANDARD, FULL, FLANK); (l'instruction - c'est à mettre rationnellement un ARRÊT l'ordre(la commande) au dernier point de chemin, avec cela le groupe non indépendamment weiterfährt); Orderx.x=WayPt,-30,50; {le point de chemin, les longitudes, la latitude } (Qui donne le point de chemin le point de vue(le réglage,la suspension) au groupe l'ordre(la commande) d'aller à une position déterminée, mais cela permet de mettre à l'IA un cours sûr autour d' Hindernise comme z. B. : pays(terre))
; Orderx.x=WayPt2,-30,50; {Waypoint2, longitude, latitude} (le Waypoint2 le point de vue(le réglage,la suspension) donne au groupe l'ordre(la commande) d'aller à une position déterminée, mais il y a directement à
```

l'IA l'ordre(la commande) d'aller à cette position); (instruction - Qui devait être le point de chemin la commande(l'ordre) la dernière commande(ordre) dans un bloc, c.-à-d. 1.1, 1.2, 1.3, avec seulement un point de chemin par bloc)

;

; **Orderx.x=Patrol,-30,50,10000**; {la patrouille, longueur, largeur, rayon} (le rayon dans des mètres ou Metern^2 ?). Cela aussi un point de vue temporaire à certains exemples cependant ils ne semblent pas fonctionner et peuvent être laissés.); **Orderx.x=PicketLine,-30,50,-35,45**; {PicketLine, von_Länge, von_Breite, nach_Länge, nach_Breite} (est utilisé avec Ubootrudeln et donne à l'IA l'ordre(la commande) de l'un à l'autre position hinundher patrouiller)

;

; (l'instruction - la partie(pièce) suivante montre les ordres de lutte); **Orderx.x=Attack, 1, Main_Battery**, unité; {l'unité * / le groupe *, l'arme, unité / groupe, durée, temps de but} (détermine(destine) le groupe ou l'unité ceux-ci d'abord doit être attaqué, cf. en bas pour les options d'arme, une unité ou groupe spécifiée à l'avenir si le premier numéro est)

;

; (Des armes des options : Torpedoes, Main_Battery, Secondary_Battery); (l'instruction - secondary_battery ne fonctionne pas partout, des destructeurs ont z. B. : personne secondaire l'armement); (l'instruction - d'autres armes comme machine_gun, aa_guns, turret, depthcharge, bomb fonctionnent, peut-être, mais ce n'est pas confirmé)

; (L'instruction - les ordres d'attaque successifs peuvent être donnés dans un bloc, ou un ROE convenant)

; (l'instruction - des attaques sur une unité spéciale fonctionnent pas toujours, l'IA attaque souvent au hasard une autre unité);

;

; **Orderx.x=BombDC**; (l'IA donne l'ordre aux bombardiers de jeter bombes d'eau)

; **Orderx.x=BombLow**; (l'IA donne l'ordre aux bombardiers de jeter des bombes d'une basse hauteur, z. B. : bombardier de lutte de chute)

; **Orderx.x=BombHigh**; (l'IA donne l'ordre aux bombardiers de jeter des bombes d'une grande hauteur, z. B. : bombardier de hauteur)

; **Orderx.x=Bombtorpedo**; (l'IA donne l'ordre aux bombardiers de jeter une torpille, cependant c'était fonctionné pas confirmé si cela) ?

; (L'instruction - "bomb" des ordres(commandes) sont poursuivis pas toujours absolument si l'avion ses conduites pré-réglées. L'avion doit avoir les armes respectives de pouvoir accomplir(exporter) autour des ordres(commandes)); **Orderx.x=Kamikazi**; (une unité donne à l'IA l'ordre(la commande) comme l'arme pour une attaque de kamikaze servir)

;

; **Orderx.x=ROE, AIRCRAFT, LIMITED, AVOID, EVADE, FULL**; {ROE, type de but, obligation, objectif, mouvement, initiative} (produit des règles pour l'attaque ou le mouvement (ROE) général pour l'IA des groupes, des options étaient trouvées dans roe.dsf, la liste d'options cf. en bas)

;

; (des options de type de but : ALL, AIRCRAFT, CAPITAL, LANDING, MERCHANTMEN, SCREEN, SHORE_TARGETS, SOUS-MARIN, TARGET = *, LE TRANSPORT)

; (**ALL** donne l'unité à l'IA l'ordre(la commande) d'attaquer chaque unité hostile.)

; (**AIRCRAFT** donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer des avions.)

; (**CAPITAL** donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer des navires de guerre.)

; (**LANDING** donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer des bateaux de pays.)

; (**MERCHANT** or MERCHANTMEN (?) donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer des bateaux de commerce.)

; (**SCREEN** donne à l'IA à l'unité à se mettre l'ordre(la commande) comme la protection entre l'ennemi et les bateaux alliés.)

; (**SHORE** or SHORE_TARGETS (?) donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer des buts de côte.)

; (**SUBMARINE** ou SUBMARINES(?) donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer Uboote.)

; (**TARGET = *** donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer une unité déterminée, elle remplace * par le numéro de groupe doit être attaqué.)

; (**TRANSPORT** or du TRANSPORT (?) donne principalement l'unité l'ordre(la commande) à l'IA attaquer la camionnette.)

; (l'instruction - Il y a certaine question sur la syntaxe correcte des options montrées en haut. Cela devenaient aussi CRUISER, DESTROYER, et SPECIFIC ? Vu)

;

; (L'instruction - Target=xxx ne se rapporte pas probablement sur le numéro de groupe, le numéro unique, mais un but fixé ne le témoigne pas l'attention principale sur ce but se trouve)

;

; (Des options d'obligation : LIMITED, RECON, STEALTHY, UNLIMITED)

; (l'instruction - de la marchandise l'effet de ces variables sur l'IA la conduite est obscure)

;

; (des options objectives : DESTROY, HARASS, HIT_AND_RUN, REPULSE, SHADOW)
; (l'instruction - de la marchandise l'effet de ces variables sur l'IA la conduite est obscure, SNEAK et AVOID étaient aussi confirmés.)
;
; (des options de mouvement : BEST, CONSERVE, CRUISING, EVADE)
; BEST donne l'unité l'ordre(la commande) à l'IA à la vitesse la plus effective accomplir(exporter) ses(leurs) ordres(commandes) actuels. Toutes ses(leurs) chaudières mettront en marche l'IA des bateaux si cet ordre(commande) est donné)
; (CONSERVE donne l'unité l'ordre(la commande) avec le carburant le plus effectif à l'IA la vitesse épargnant aller. L'IA des bateaux excluront(éteindront) la moitié de ses(leurs) chaudières si cet ordre(commande) est donné.)
; (CRUISE ou CRUISING donne à l'IA l'unité l'ordre(la commande) à la vitesse maxima qui admet l'état de la mer d'aller.)
; (EVASIVE ou EVADE s'arrange(se montre) l'unité l'ordre(la commande) à l'IA déplacer par hasard pour le faire difficilement les rencontrer. Cet ordre(commande) est reculé si la compression temporaire sur 32x monte(augmente).)
;
; (L'instruction - Il y a certaine question sur la syntaxe correcte des options montrées en haut.
;
; (des options d'initiative : FULL, NONE, PERMISSION) (cela était aussi vu EXPLICIT dans une mission ?)
; (l'instruction - de la marchandise l'effet de ces variables sur l'IA la conduite est obscure)
;
; (l'instruction - des sous-groupes peuvent avoir ROE divers comme le groupe principal, mais ils suivront les points de chemin du groupe principal.)
;
; (l'instruction - la partie(pièce) suivante montre les ordres(commandes) supplémentaires)
; **Orderx.x=LoopPatrol, 1,-1; {LoopPatrol, commande(ordre) *, des répétitions}** (donne la quantité des répétitions de l'ordre(la commande). Les répétitions peuvent être un nombre(chiffre) plus 0, ou-1 donnera les répétitions infinies.)

exemple

```
[GROUP13]
Name=DUCA
Commander=AI
Type=SHIPSQUADRON
UnitType=LT_CRUISER
Nationality=Italy
Side=2
```

```
[GROUP13.1]
Name=Duca D'Aosta
Commander=AI
Type=SHIPDIVISION
UnitType=LT_CRUISER
Nationality=Italy
Order1.1=Speed,Exact,6,-1,-1
Order2.1 = Profile,extreme,extreme,extreme,-1,-1,-1,-1
Order2.2 = ROE,CAPITAL,Unlimited,DESTROY,Best,Full,-1,-1,-1,-1
Order2.3 = ATTACK,29,secondary_battery,Unit,-1,-1,-1,-1
Order2.4 = ATTACK,29,secondary_battery,Unit,-1,-1,-1,-1
```