



ЛЕДНИКОВЫЙ ПОХОД

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Право тиражирования программных средств и документации
в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С»

Внимание! Приобретая программный продукт
«Карибский Кризис: Ледниковый поход»,
вы тем самым даете согласие не допускать
копирование программы и документации
без письменного разрешения фирмы «1С»



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2005 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.

© 2005 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive. Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

Фирма «1С»:

123056, Москва, а/я 64

e-mail: admin1c@1c.ru; <http://games.1c.ru>

Отдел продаж:

ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257,

Факс: (095) 681-4407

Линия консультаций:

Тел.: (095) 688-9901

hotline@1c.ru

Содержание руководства

Введение	4
Установка игры	14
Главное меню	17
Стратегический уровень	26
Тактический уровень	50
Управление войсками	74
Сетевая игра	89
Техническая поддержка	96
Авторы	97
Приложение	100

Введение

История Ледникового похода

Было бы неправильным думать, что война возникла случайно, или в результате ошибок тех или иных государственных деятелей, хотя ошибки, безусловно, имели место.

И. Сталин

После окончания Второй мировой войны страны Западной Европы и США объединились против СССР. В свою очередь, Советский Союз окружил себя государствами, в которых по окончании боевых действий сформировались просоветские правительства. Таким образом, мир был разделен на два лагеря: капиталистический и социалистический.

В апреле 1949 года была создана Организация североатлантического договора – НАТО, куда вошли США, Канада и страны Западной Европы. В мае 1955 года был подписан Варшавский Договор. На момент подписания в него входили Албания, Болгария, Венгрия, ГДР, Польша, Румыния, СССР и ЧССР. Поляризация мира завершилась, и новые коалиции во главе со своими лидерами принялись бороться за влияние в странах третьего мира.

Пиком этой борьбы стало противостояние СССР и США в Карибском бассейне, которое 27 октября 1962 года переросло в военный конфликт с применением оружия массового поражения.

После окончания активной фазы мирового ядерного конфликта вновь сформировавшиеся военно-политические блоки развернули борьбу за энергетические, сырьевые и продовольственные ресурсы. Силами армейских частей, уцелевших во время атомных бомбардировок, были начаты территориальные захваты, целью которых стали незараженные химическим, бактериологическим и радиационным воздействием земли с чистыми источниками водоснабжения. В самый разгар этого противостояния начавшиеся ранее климатические изменения на Земле приняли характер ускоряющегося и необратимого процесса, что вынудило воюющих обратить свои взоры на приэкваториальные земли.

Массовый исход государств и наций из ставшего непригодным для жизни Северного полушария планеты привел к завоеванию ими обширных территорий в Африке, Индонезии, Океании и Южной Америке. Англо-Американский Альянс занял земли в Южной Америке, на юге Африки и Австралию; СССР обосновался на востоке Африки, юге Индии и в Южной Азии; Союз Народов Европы разместил свои силы на западе Африки, а Китай – на Филиппинах, в Индонезии и на островах Океании.

Крупные боевые операции на этом прекратились, а вот природные катаклизмы, наоборот, активизировались. Новый, постядерный ледниковый период к 1967 году сильно изменил площадь и контуры северных и южных полярных льдов. Общее похолодание, из-за которого мировой океан покрылся льдом вплоть до 20-30-й параллели с севера и юга,

охватило всю Евразию, Северную Америку, юг Южной Америки, юг Африки и значительную часть юга Австралии, сгубив при этом все живое.

Особенно сильно природные изменения отразились на Англо-Американском Альянсе, внеся существенные изменения в его территориальные притязания. Нехватка людей, топлива и огромная протяженность транспортных коммуникаций, а также наступающие льды вынудили руководство альянса отдать приказ об эвакуации войск и населения с юга Африки и из Австралии в Южную Америку. Юг Африки покрывался льдами, а север Австралии, не подвергшийся обледенению, заняли китайские войска. Они не встретили практически никакого сопротивления со стороны местного населения и отступающих частей Англо-Американского Австралийского корпуса.

Советский Союз с 1964 года пытался расширить свои территории на юг Африки. Первоначально эти стремления сдерживались Африканскими частями Альянса, но после схода ледника и эвакуации англо-американских войск захват юга Африки потерял всякий смысл. Тогда взоры советских стратегов обратились на запад африканского континента. Территории французских колоний и окружающие их земли, занятые войсками Союза Народов Европы, были слабо защищены от вторжения Советской армии через Сахару. Огромная протяженность сухопутных границ Союза Народов Европы, острая нехватка людей, техники, вооружений, снаряжения и топлива, а также эвакуации Американцев позволили Советам прекратить войну на два фронта, мобилизовать силы и провести молниеносную операцию по захвату большей части земель запада и юго-запада Африки.

СССР

Советское военное командование, воодушевленное успешно проведенной стратегической операцией по захвату земель, занятых армией Союза народов Европы в Западной Африке, обратилось к руководству СССР с предложением начать боевые действия локального характера против США. Политически такой шаг был более чем обоснован. Ведь именно противостояние с США привело к развязыванию мирового ядерного конфликта и переселению наций к экватору из-за необратимых климатических изменений на планете. Помимо того, завершение активных боевых действий с применением обычных вооружений носило вынужденный характер и не было скреплено какими-либо договорами, пактами или декларациями. То есть, де-юре страны все еще находились в состоянии войны, хотя и предпринимались некоторые дипломатические шаги для заключения соглашений о мире и ненападении.

После того как всемирное обледенение распространилось до 20-30 параллели, стали поступать сообщения об эвакуации американских войск и населения из Австралии. Несколько раньше, не смотря на предпринятые американским командованием меры усиленной маскировки, было замечено, что из Южноафриканских владений США начался вывоз запасов, имущества и отвод войск. Главному разведывательному управлению Генерального штаба Советской армии было поручено проверить и уточнить эту информацию. Через некоторое время были собраны разведанные и на их основании подготовлен доклад для ставки верховного главнокомандующего и политического

руководства СССР. Из доклада следовало, что в результате развития природного катаклизма и распространения льдов с Северного и Южного полюсов ближе к Экватору, американские войска и жители на землях Южной Африки и Австралии попали в зоны обледенения. Американское руководство пыталось обеспечить их продовольствием, медикаментами и энергетическими ресурсами, но вскоре было вынуждено отказаться от этого из-за нехватки всего вышеперечисленного. При складывающихся обстоятельствах более эффективными и целесообразными оказались меры по эвакуации людей, техники и стратегических запасов с территорий Южной Африки и Австралии. Судостроение в Атлантике, да и других океанах мира стало практически невозможно из-за химического и радиационного заражения воды, а так же из-за появления огромного количества айсбергов и иных разновидностей плавучих льдов. Поэтому в качестве транспортных путей стал использоваться дошедший до южных континентов Антарктический ледник. Помимо того, что льды Южного полушария имели довольно низкий уровень радиационного фона, они еще были удобны в транспортном отношении. Через них, без серьезных усилий и затрат возможно наладить автотранспортное сообщение между континентами, что и сделали американцы. Такое решение потребовало мобилизации огромного количества людей, которых и без того не хватало в США, а так же почти всего сохранившегося американского автопарка. Как следствие, это привело к значительному ослаблению территориальных войск США, сосредоточенных в Южной Америке. Дошло до того, что командование Американской армии, бросив все силы на эвакуацию людей, техники и ресурсов с Южных континентов, допустило непоправимую ошибку. Уповав на сильное радиационное заражение Северных, Арктических льдов, и считая угрозу с севера нереальной, командование армии США перебросило все войска из Мексики и Центральной Америки на южные антарктические льды для обеспечения эвакуации. Север США остался незащищенным.

Обладая такими сведениями, руководство СССР принимает решение о проведении стратегической операции «Ледниковый поход». СССР имеет реальный шанс осуществить давнюю мечту теоретиков марксизма-ленинизма – создать всемирное пролетарское государство. Для этих целей необходима мощная промышленная база, и в Советском Союзе под лозунгом «Новой индустриализации» начинается ее создание. Строительная индустрия и тяжелая промышленность СССР испытывают острую нехватку черных металлов. В Африканских пустынях и джунглях практически нет железорудных месторождений, а стратегические запасы металлов истощены за счет массового строительства предприятий и оборонных объектов. Добыча руд и выплавка стали во всем мире остановлена, для этого нет ресурсов. В основном используются старые, довоенные запасы, представляющие собой стальной и чугунный полуфабрикат, а так же части различных изделий и металлоконструкций. Политическое руководство СССР не может мириться с таким положением дел, возникшим по причине безответственных политических шагов администрации США, втянувшей мир в ядерную войну. Стратегическая операция «Ледниковый поход» сводится к переходу мощной, элитной, мобильной, экспедиционной группировки советских войск через арктические льды и ее вторжению на север центрально- и южноамериканских владений США для захвата американских резервных баз, где накоплены огромные стратегические запасы и вооружения, являющиеся обще национальным резервом США.

Параллельно с движением войск через северные льды должна быть протянута легкая железнодорожная ветка – от Гибралтара до Джексонвилла. После того, как базы будут захвачены, специально обученные транспортные команды должны вывезти с них необходимые ресурсы. Экспедиционные войска в это время должны сдерживать попытки американцев отбить базы. Как только транспортники погрузят и отправят необходимый минимум грузов, вся группировка, не втягиваясь в длительные боевые действия, должна начать планомерный отход к южной границе арктических льдов и эвакуацию в Африку.

В качестве основных целей нападения выбраны американские базы близ Мехико. Операцию планируется провести с октября 1967 по март 1968 года. Идеологический отдел ЦК партии небезосновательно полагает, что после осуществления операции «Ледниковый поход» американское влияние на территории Мексики, Центральной и Южной Америки будет ослаблено, что, в свою очередь, может привести к усилению борьбы коренных народов континента против англо-американских оккупантов.

США

Исходя из занимаемого военно-стратегического, географического и политического положения, для Англо-Американский Альянса боевые действия Третьей мировой войны завершились успешно. К владениям Альянса отошли территории бывших Британских колоний на юге Африки, вся Австралия и почти весь южно-американский континент. Это благополучие просуществовало чуть более двух лет. Незадолго до того, как в 1966 году Великобритания полностью вошла в состав Соединенных Штатов, и новое совместное государство сменило название, снова превратившись из Англо-Американского Альянса в США, было замечено, что территория «ядерной зимы» стремительно распространяется с севера и юга к субтропикам. Ученые не могли четко сказать, до каких широт дойдет обледенение. Полной неожиданностью оказался тот факт, что льды на различных участках планеты дошли до 20-30-х параллелей. Население юга Африки и Австралии столкнулось с резким похолоданием и наступлением нового ледникового периода. Если раньше серьезную угрозу для этих территорий, их жителей и ресурсов представляло лишь близкое соседство с агрессивными враждебными державами – СССР и Китаем, то теперь возникла проблема иного характера. На землях Южной и Центральной Австралии, как и на юге Африки, становилось невозможно жить.

Продвигаясь в сторону экватора, как и тысячелетия назад, ледник крушил все на своем пути, сметая с лица земли реки, моря, озера, горы, острова не говоря уже о таких незначительных препятствиях, как дороги, города, деревни, посевы, заводы, хранилища и прочие важные для людей объекты. Были попытки противостоять надвигающимся льдам. Особенно сильно сопротивлялась армия, пытаясь с помощью различных технических ухищрений заставить ледник обойти жизненно-важные объекты. Ледник огибал препятствие, но, в конце концов, окружал объект. Ни чего другого не оставалось, кроме эвакуации с этого объекта всего, что было наиболее ценным. Так постепенно ледник сошел на весь юг Африки и большую часть Австралии. Население, войска и все запасы, которые удалось спасти в Африке, пришлось поднять на лед, а в Австралии – перебросить на южное побережье. Изю льда строились новые хранилища, ангары и

другие сооружения. Терпящих бедствие людей поддерживала администрация США – сначала авиаперевозками, а затем с помощью дорог, проложенных в антарктических льдах, начался подвоз в Южную Африку топлива и продовольствия. В это же время против Австралии начинают действовать китайцы. Оставаясь вне досягаемости для малочисленной авиации австралийской группировки войск США, китайские бомбардировщики стали совершать частые налеты на города северного побережья Австралии. Пентагон был вынужден перебросить дополнительные вооружения на пятый континент, но этого оказалось не достаточно. Растянутые по антарктическим льдам почти вдоль всего земного шара транспортные коммуникации, не справлялись с потоками срочных грузов. Объемы грузоперевозок возрастали с каждым днем, поглощая все больше и больше ресурсов необходимых нации для выживания.

Учитывая сложность сложившейся ситуации, Госдепартамент США принял единственно правильное решение: ввиду малочисленности американских граждан, размещенных на значительных территориях различных континентов планеты, а также учитывая огромные расстояния, разделяющие эти земли, ряд из которых стал малопригоден для проживания, началась эвакуация армии, населения, продовольствия, вооружений и других стратегических запасов из Южной Африки и Австралии. В качестве транспортных коммуникаций использовались арктические дороги во льдах, по которым ранее осуществлялись поставки на эти континенты.

Начавшееся вновь перемещение в Южную Америку огромной массы людей и ресурсов потребовало колоссальных усилий нации. Практически весь сохранившийся автотранспорт был мобилизован для эвакуации, а большая часть вооруженных сил – переброшена на антарктические льды для защиты дорог и обеспечения их функционирования.

В это время с севера на территорию Мексики и ряда других владений США вторгаются экспедиционные войска Советской армии. Стратегические цели русских не очень ясны. Наиболее вероятно, что они стремятся захватить часть территорий США в Центральной Америке для создания плацдарма и ведения длительных боевых действий против США. Возможно, им нужны только стратегические ресурсы, сосредоточенные на базах общенационального резерва как раз в этом регионе. Может быть, одна из этих целей не исключает другую.

В США объявлена всеобщая мобилизация. Войска, дислоцированные на территориях Бразилии, Аргентины и Чили перебрасываются на север – в Гондурас, Гватемалу и Мексику. Силы, сосредоточенные вдоль антарктических ледовых коммуникаций, начинают срочно стягиваться в Южную Америку.

Продвижение советских войск остановлено в Центральной Америке. Они начинают медленно откатываться на север. Армия США неотступно преследует агрессоров. Бои идут уже в зоне ледников – там, где до войны располагались города атлантического побережья США.

Благодаря героическим усилиям американских солдат Советы, бросив часть награбленного, через арктические льды покидают американскую землю.

Основы игрового процесса

Опишем основные правила игры, которые относятся к сюжетным кампаниям. Правила сетевой игры с другими партнерами приводятся в отдельном разделе «Сетевая игра».

Сюжет и цель игры

Игра «Карибский Кризис: Ледниковый поход» представляет собой военную стратегию в мире, пережившем глобальный ядерный конфликт между Советским Союзом и США. Игра содержит две отдельных кампании за СССР и США. Кампании включают театры военных действий (ТВД) на территории Мексики и покрытой полярными льдами Северной Америки — в тех местах, где столкнулись интересы двух стран в борьбе за доступ к скудным мировым ресурсам, сохранившимся после ядерного конфликта...

Действие игры происходит в период с конца 1962 по 1965 год. Каждая кампания разделена на две главы. Глава связана с определенным ТВД и этапом конфликта. Глава завершается сюжетной операцией, в которой сторона-участница должна решить задачу, соответствующую текущей исторической ситуации. Остальные операции по захвату и обороне территорий или объектов можно проходить в любой последовательности. Миссии, связанные со случайными столкновениями войсковых групп, генерируются специальным образом, что делает игровой процесс менее предсказуемым и более интересным. В игре предусмотрены 4 уровня сложности.

Уровни игры

Игровой процесс в «Карибский Кризис: Ледниковый поход» происходит на двух уровнях: стратегическом уровне на карте главы выбранной кампании (экран главы) и тактическом уровне на карте миссий (боевой экран). Игра на стратегическом уровне происходит в пошаговом режиме, тактическая игра идет в режиме реального времени.

Стратегический уровень

Карта главы отображает место на карте мира, где расположен один из театров военных действий послекризисной эпохи. Динамически меняющаяся линия фронта показывает территории, находящиеся под управлением конфликтующих сторон. Вы командуете группой из нескольких войсковых соединений, в состав которых входит бронетехника и самоходная артиллерия (после прохождения первой главы любой кампании вы сможете также управлять авиационными соединениями). В любую группу может входить как минимум одна боевая единица, максимальный размер ограничен всеми доступными вам наземными или авиационными силами. Группы находятся под вашим управлением в течение всей главы. Опыт и боеспособность находящихся в их составе боевых единиц возрастают при успешном выполнении боевых задач.

Общее количество доступной вам боевой техники определяется вашим воинским званием. В течение главы вы можете приобретать новую технику в пределах имеющихся у вас ресурсов и реформировывать соединения по своему выбору. Вам необходимо снабжать боевые машины топливом и боеприпасами, осуществлять их ремонт и восполнять потери, понесенные в ходе боевых действий.

Основная задача главы – успешно пройти сюжетную миссию (в некоторых главах предусмотрены две сюжетные миссии), но вначале необходимо решить ряд предварительных задач. Они заключаются в захвате территории, занятой противником, захвате принадлежащих ему объектов, а также в защите своей территории и объектов от атак противника. Одновременно происходит сбор, накопление и распределение ресурсов, необходимых для ваших войск. После завершения главы все войсковые подразделения расформируются. Группы для участия в следующей главе комплектуются из обновленной боевой техники в соответствии с историческим временем и задачами очередного этапа конфликта.

Пошаговый режим

Стратегическая игра проходит в пошаговом режиме: ваши ходы и ходы противника чередуются. Каждое войсковое соединение в течение хода может переместиться по карте на определенное число шагов (шаг равен 1/3 сетки карты, см. описание экрана главы). Переход к более удаленной точке может потребовать несколько ходов. Конечной точкой движения может быть или произвольная точка на карте, или какой-нибудь объект. Указание на объект автоматически подразумевает выдачу вам задания: захватить объект, принадлежащий противнику, или разместить войска на своем объекте для обороны. Конечной точкой также может быть войсковая группа противника. При столкновении с противником игра переходит на тактический уровень (см. ниже), где вы должны непосредственно управлять своими боевыми единицами; в игре есть возможность провести бой в автоматическом режиме. После завершения боя происходит возврат на стратегический уровень. Когда ваши группы выполнили все команды, доступные им в текущем ходу, вы должны закончить ход и передать управление противнику командой «конец хода». В течение хода противника вы не можете отдавать своим войсковым группам каких-либо стратегических приказов. При нападении противника на ваши группы или объекты вы можете управлять войсками только на тактическом уровне. После завершения хода противника управление возвращается к вам.

Ресурсы

Для поддержания боеспособности войсковых групп и приобретения новой техники вам, как и всем другим сторонам – участникам конфликта необходимы ресурсы: боеприпасы, топливо и запчасти. Помимо прямого назначения, они являются универсальным товаром, который можно обменивать на новую боевую технику и вооружение.

Боеприпасы необходимы для ведения боевых действий. В начале миссии техника имеет полный комплект боеприпасов, однако для успешного завершения миссии большинству боевых единиц необходима как минимум одна перезарядка боекомплекта. Доставку боеприпасов с полевых складов осуществляют машины снабжения.

Топливо и горюче-смазочные материалы нужны для любой движущейся боевой техники. Потребность в топливе зависит от вида миссии; наступательные операции требуют, как минимум, одной дозаправки. При отсутствии топлива боевая техника перестает двигаться, возможность стрельбы сохраняется. Источником топлива служат топливозаправщики.

Запчасти необходимы для ремонта боевых машин в полевых условиях, установки минных

полей, а также для ремонта и строительства различных сооружений на местности (например, мостов). Запчасти используют инженерные подразделения, а их источником в миссии служат полевые склады.

Основная часть доступных ресурсов хранится на принадлежащих вам складах и выпускается на заводах; кроме того, небольшую долю ресурсов постоянно выделяет верховное командование из стратегических запасов. Захватив склады и источники ресурсов противника, та или иная сторона способна изменить расстановку сил и решить текущие задачи кампании в свою пользу.

Доставка произведенных ресурсов на стратегические склады и их распределение происходит автоматически. При потере вашего стратегического склада все находившиеся на нем ресурсы переходят противнику, а при захвате склада противника ресурсы переходят к вам. Перед началом каждой миссии вам необходимо выделить для нее определенную часть ресурсов (они не будут доступны на стратегическом уровне до конца текущего хода). По умолчанию на миссию выделяется по 20% каждого из ресурсов, имеющихся в данный момент; эти доли можно менять вручную. В начале миссии ресурсы в первую очередь выданы технике, оставшееся количество поступает на полевой склад.

Объекты

На стратегической карте отображен ряд объектов, имеющих большое значение для обеих сторон, ведущих боевые действия. В первую очередь это ресурсы – склады и заводы, которые удалось сохранить или восстановить после первой фазы конфликта. Поскольку в пределах зоны военных действий вести какое-либо строительство невозможно, эти объекты представляют собой важнейшие источники ресурсов, которые обе стороны стремятся захватить и использовать. Особую роль играют склады боеприпасов, сохранившиеся с докризисных времен, поскольку их производство в нужных объемах в военное время невозможно или крайне затруднительно. Склады и заводы топлива и запчастей также представляют собой весьма ценные объекты.

Другие объекты, имеющие стратегическое значение в зоне боевых действий – это радарные комплексы и аэродромы. Радары позволяют просматривать территорию противника на значительную глубину, что дает возможность своевременно обнаруживать войсковые группы противника и оперативно реагировать на возникающие угрозы. Аэродромы являются местом базирования авиации и необходимы для обеспечения авиационной поддержки боевых действий. Захват аэродромов противника позволяет обеспечить превосходство в воздухе в ходе миссий, поэтому аэродромы обычно очень хорошо охраняются.

Виды боевых операций

Чтобы успешно пройти сюжетную миссию текущей главы, вашим подразделениям необходимо выполнить ряд отдельных миссий, повысить свой боевой опыт и ранг, а главное – уничтожить основные силы противника. Операции, в которых вам придется принимать участие, можно разбить на три группы: захват объекта, оборона объекта и случайные столкновения.

Захват объекта – вид операций, которые требуют хорошего стратегического планирования. Противник, зная о возможном нападении, способен организовать несколько рубежей обороны. Точная численность войск противника, охраняющих объект, может быть неизвестна разведке, в первую очередь это относится к количеству пехоты и легкой артиллерии. Силам обороны объекта может быть придана войсковая группа из нескольких единиц бронетехники. Противник обычно имеет возможность пользоваться несколькими полевыми складами, находящимися на объекте. Таким образом, захват объекта может потребовать от вас большой концентрации сил, т.е. укрупнения войсковой группы, и высокого тактического мастерства. Ваше преимущество состоит в возможности заранее спланировать операцию, в частности, заранее очистить район объекта от подвижных группировок противника, чтобы предотвратить нападение на захваченный вами объект.

Оборона объекта – вид операций, которые могут случиться внезапно и требуют от вас хорошей тактической подготовки. Ваши объекты, находящиеся вблизи линии фронта, представляют собой очевидную мишень для атаки противника, в некоторых случаях это может потребовать от вас держать на объекте достаточно большую войсковую группу. При нападении вы обычно имеете некоторый тактический запас времени, что позволяет усилить с помощью бронетехники линии обороны на направлениях возможного удара противника. С другой стороны, противник, при наличии у него значительного численного перевеса, может попытаться прорвать вашу оборону в одном из плохо защищенных направлений. Стратегический подход к защите объекта состоит в том, чтобы уменьшить вероятность внезапного удара противника за счет сдвига линии фронта, когда объект окажется в глубоком тылу; или за счет захвата радара, обеспечивающего глубокий обзор территории противника; или за счет размещения группировки войск перед объектом.

Случайное столкновение – вид операций, при которых обе стороны находятся примерно в равных условиях. Как правило, оно происходит при обнаружении противника на пути следования группы, или наоборот, когда вашу группу обнаруживает противник, передвигающийся по своей территории. Задачами такой операции может быть захват укрепленной точки или района – например, населенного пункта или переправы, а также уничтожение сил противника. Ее сложность состоит в том, что ваши сведения о противнике могут быть недостаточно достоверны, приданные вам силы ограничены, а авиационная поддержка не всегда доступна.

Для успеха в случайных столкновениях, помимо тактического мастерства, следует избегать передвижения малочисленных войсковых групп по территории противника. Потери в подразделении после операции по захвату или обороне объекта необходимо быстро восполнять – либо за счет укомплектования новой техникой, либо за счет объединения с другой группой. Возможный стратегический подход состоит в том, чтобы, укрепив войсковыми группами свои прифронтовые объекты, навязать противнику операции по их захвату, уничтожить значительную часть его сил в оборонительном бою, а затем перейти в наступление.

Тактический уровень

Игра на тактическом уровне проходит в режиме реального времени и заключается в выполнении задач миссии. Вы управляете войсковым соединением, которое должно ус-

пешно провести текущую боевую операцию. Как правило, соединение включает одну из ваших стратегических групп, а также откомандированную к вам на текущую миссию артиллерию, мотопехоту и вспомогательные силы — автомобили снабжения, машины радиационной, химической и бактериологической защиты (РХБЗ), инженерно-саперные и медицинские машины, топливозаправщики. Войсковое соединение может пользоваться поддержкой одной из авиационных групп, если миссия находится в области ее действия на стратегическом уровне.

Боевые действия происходят на квадратном участке карты, который соответствует масштабу местности в пределах примерно от 10х10 до 50х50 км (в игре использован нелинейный масштаб, поэтому пропорция размеров боевой техники и расстояний на местности близка к логарифмической). В начале миссии перед вами ставится определенная боевая задача или последовательность задач. Обычно главная боевая задача, которую необходимо выполнить для победы в миссии, указывается последней.

Помимо основных задач миссии, вы должны стремиться выполнять общие задачи, диктуемые ситуацией глобального конфликта — максимально беречь свою боевую технику и ресурсы, а также захватывать боевую технику противника. Сбережения боевой техники можно добиться умелыми тактическими действиями: не допускать многократного перевеса противника на каком-либо направлении, своевременно обнаруживать и уничтожать мощные орудия и огневые точки. Кроме того, необходимо своевременно выводить с поля боя и ремонтировать на месте технику с большим уровнем повреждений, а после миссии выполнять полный ремонт всей поврежденной техники. Захваченную боевую технику противника можно сразу использовать в ходе боя; после завершения миссии она будет сдана на склад, а вы получите эквивалентное количество ресурсов, поэтому старайтесь уничтожать орудийные расчеты и экипажи боевых машин противника из легкого оружия. Захват основного склада противника лишает его ресурсов и быстро приводит его войска в небоеспособное состояние. Захват дополнительных складов тоже дает преимущества, поскольку позволяет использовать их как точки снабжения своих войск.

Миссия заканчивается победой, когда основная задача успешно выполнена, или поражением, если все ваши войсковые группы разгромлены или выполнение задачи невозможно.

Установка игры

Системные требования

Минимальная конфигурация:

- Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0
- Процессор Pentium III 700 МГц
- 256 Мб ОЗУ
- Графический 3D-ускоритель AGP 4x с 32 Мб ОЗУ
- 2 Гб свободного места на жестком диске
- 4-скоростной CD-привод
- Звуковой адаптер
- Клавиатура
- Мышь

Рекомендуемая конфигурация:

- Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0
- Процессор Pentium 4 1.8 ГГц или выше
- 512 Мб ОЗУ и более
- Графический 3D-ускоритель AGP 4x с ОЗУ64 Мб видеопамяти
- 2 Гб свободного места на жестком диске
- DVD-привод
- Звуковой адаптер
- Клавиатура
- Мышь

Для установки игры требуется не менее 4 Гб свободного пространства на диске. Рекомендуется дополнительно иметь на диске не менее 500 Мб для swap-файла Windows и записей сохраненных игр. Для запуска игры под Windows 98 в системе должен быть установлен Internet Explorer версии не ниже 5.01.

Игра «Карибский кризис: Ледниковый поход» не требует предварительной установки оригинальной игры «Карибский кризис».

Комплектация

Экономичная версия:

- Компакт-диск CD (2 шт.)
- Регистрационная карточка – вкладыш.

Установка

Установите диск с меткой Диск 1 в CD-привод. Через некоторое время на экране должно появиться меню автозапуска. Если на вашем компьютере отключен автоматический запуск программ с компакт-дисков, запустите программу Autorun.exe, находящуюся на диске. Выберите пункт меню «Установить игру», далее следуйте инструкциям, появляющимся на экране. Инсталлятор предложит вам выбрать рабочий каталог для установки игры, по умолчанию это

C:\Program Files\1C\Ice Crusade

Инсталлятор предложит обновить DirectX. Это следует сделать, если версия DirectX, установленная на вашем компьютере, ниже, чем требуется для игры (при необходимости DirectX можно установить вручную из каталога \DirectX на компакт-диске). Инсталлятор также предложит разместить ссылку на игру на рабочем столе.

Внимание! Процесс установки игры может занять несколько минут. В течение всего этого времени нежелательно выполнять на компьютере какие-либо другие работы, в том числе в фоновом режиме. Перед началом установки настоятельно рекомендуется отключить или остановить антивирусный монитор и отключить экранную заставку (Screensaver). Когда установка будет успешно завершена, монитор и заставку можно включить обратно.

После завершения установки игры в меню Start (Пуск) компьютера будет создана программная группа игры «Карибский Кризис: Ледниковый поход». В ней находятся следующие ссылки:

- «Карибский Кризис: Ледниковый поход» – запуск игры,
- «Информация» – документ с последней информацией по игре Readme,
- «Руководство пользователя» – настоящий документ,
- «Удалить игру» – программа удаления игры Uninstall,

а также интернет-ссылки на страницы издателя игры, ее разработчика и другие полезные ресурсы.

Удаление

Для удаления игры установите в Диск 1 в CD-привод, дождитесь появления меню программы автозапуска, выберите пункт «Удалить игру» и в диалоговом окне программы установки выберите пункт «Удалить». Другой вариант: выберите пункт «Удалить игру» из программной группы игры «Карибский Кризис - Ледниковый поход» в меню Start (Пуск).

Запуск игры

Вариант 1: установите в Диск 1 в CD-привод и дождитесь появления на экране меню программы автозапуска. Выберите пункт «Запустить игру».

Вариант 2: установите в Диск 1 в CD-привод и запустите игру по ссылке «Карибский Кризис: Ледниковый поход» из программной группы «Карибский Кризис: Ледниковый поход» в стартовом меню (Start или Пуск).

После вступительного ролика появится экран главного меню. Для начала игры нажмите кнопку «Новая игра». Более подробное описание интерфейса и возможностей игры читайте в следующих разделах.

Главное меню

После запуска игры вы можете посмотреть вступительный видеоролик (при последующих запусках его можно пропустить, нажав клавишу <Esc>). Затем перед вами появится экран главного меню. В нижней части экрана расположен ряд кнопок.



Новая игра

Этот пункт меню позволяет начать новую игру в одной из кампаний.

Сетевая игра

Пункт запускает многопользовательскую игру по локальной сети. Вы можете присоединиться к уже созданной сетевой игре, либо создать свою собственную. Более подробно об этом читайте в разделе «Сетевая игра».

Загрузка игры

В ходе игры вы можете делать записи, кроме того, в начале каждой главы и миссии, а также после завершения миссии запись делается автоматически. Этот пункт дает вам доступ к экрану со списком сделанных записей, где вы можете выбрать любую из них и продолжить начатую ранее игру.

Опции

Этот пункт открывает доступ к различным игровым настройкам, видеороликам и списку авторов игры.

Выход

Выход из игры в Windows.

Новая игра

После выбора в главном меню пункта «Новая игра» появится следующий экран:



Учебные миссии

Пункт открывает доступ к серии специально составленных учебных миссий, где с помощью подсказок и несложных примеров вы ознакомитесь с элементами игрового интерфейса, научитесь управлять боевыми единицами и войсковыми группами, попрактикуетесь в тактике боя. В ходе миссий вам будут выдаваться учебные задачи с необходимыми объяснениями и подсказками. Вы сможете делать записи игры и при необходимости загружать их. Успешно завершив обучение, вы будете гораздо увереннее чувствовать себя во время прохождения кампаний. Настоятельно советуем пройти обучение перед началом сюжетной игры!

Кампании

Выбор этого пункта начинает новую сюжетную игру. Вы попадете в экран «Кампании», где сможете выбрать одну из четырех сторон — участниц мирового конфликта.

Профиль игрока

Воспользуйтесь этим пунктом, чтобы ввести свое игровое имя, выбрать уровень сложности игры, а также уровень отображения насилия (вид крови) на боевом экране. В игре предусмотрены 4 уровня сложности: низкий, нормальный, высокий и смертельный, кото-

рые определяют, насколько ваши войска и войска противника отличаются по уровню. При «нормальной» сложности уровень ваших и неприятельских боевых единиц в целом совпадают. При «низкой» сложности вы имеете преимущество, при «высокой» и «смертельной» преимущество в уровне на стороне противника. Кроме того, на самом высоком уровне сложности вы можете записывать игру только в промежутках между миссиями.

Если у вас есть некоторый игровой опыт в военных стратегиях, выберите нормальный уровень, если же вы встречаетесь с игрой такого типа впервые, советуем вам выбрать низкий уровень и обязательно пройти обучение. Более высокие уровни сложности рекомендуются для опытных игроков, которые проходят игру не в первый раз. Обратите внимание, что уровень сложности выбирается до начала кампании, менять его в ходе игры нельзя!

Назад

Выберите этот пункт, чтобы вернуться в главное меню игры.

Выбор кампании

Экран выбора кампании позволяет выбрать одну из двух сюжетных линий игры — за СССР или за США. Каждая из этих сторон решает в последядерном мире свои задачи, у каждой свои начальные условия, свой баланс сил с противниками и свои театры военных действий. Советский Союз имеет современное вооружение и преимущество в численности сухопутных войск, но испытывает сильный недостаток ресурсов; значительная часть промышленности разрушена. США также хорошо оснащены оружием, но выполнение задач осложнено из-за недостатка ресурсов и необходимости действовать в разных регионах мира.

Вы можете проходить кампании в любом порядке. Для начала рекомендуем выбрать сторону, которая кажется вам ближе и интереснее по историческим, военным или каким-либо другим причинам.

Если вы только что начали игру и читаете руководство в первый раз, можете пропустить описание загрузки и опций игры и сразу перейти к главе «Стратегический уровень».

Загрузка игры

Выбрав в главном меню пункт «Загрузка игры», вы окажетесь в следующем экране:



Сохраненная игра

Пункт открывает окно со списком игр, сохраненных ранее либо вами, либо в автоматическом режиме (более подробно смотрите в разделе «Экраны кампании»).

Хроника боя

Пункт открывает окно со списком записей, которые можно делать после окончания сетевой игры (см. главу «Сетевая игра»). С их помощью вы сможете проанализировать собственные действия и обсудить ход боя с другими участниками.

Назад

Выберите этот пункт, чтобы вернуться в главное меню.

Опции

При выборе пункта «Опции» в главном меню вы попадете в следующий экран:



Настройки

Пункт меню открывает экран со списком параметров игры (см. следующий раздел).

Видеофрагменты

Открывает окно со списком видеороликов, которые показывались на экране в процессе прохождения вами кампаний. Вы можете посмотреть их еще раз.

Авторы

Выводит на экран информацию о разработчиках и издателях игры.

Назад

Выберите этот пункт, чтобы вернуться в главное меню.


Настройки

Экран настроек параметров игры состоит из нескольких списков, переключаться между ними можно с помощью меню в нижней части экрана (на снимке для примера показан экран настроек видеосистемы). В состав списков могут входить переключатели, поля ввода параметров и движковые регуляторы.

- Переключатели позволяют выбрать одну из нескольких возможностей, они меняются циклически при щелчке левой кнопкой мыши в любом месте поля;
- Поля ввода содержат числовые или текстовые параметры. Для изменения параметра активируйте поле ввода щелчком левой кнопки, введите числовое значение или текстовую строку, затем нажмите <Enter>;
- Движковые регуляторы позволяют плавно или ступенчато менять значение числового параметра. Для этого «захватите» движок курсором мыши и перемещайте его при нажатой левой кнопке в пределах шкалы. Левое положение движка соответствует минимуму параметра, правое – максимуму.



Меню в нижней части экрана выполняет следующие функции:

 — восстановить исходные значения всех параметров, заданные разработчиками игры.

Графика — переключиться в экран настроек видеосистемы.

Звук — переключиться в экран настроек звука.

Игра – переключиться в экран настроек игрового процесса.

Сеть – переключиться в экран настроек сетевой игры.

Назад – подтвердить все сделанные изменения и вернуться в экран опций.

Графика

Параметр	По умолчанию	Описание
Видеорежим	1024x768x32	Определяет разрешение в экране миссий (остальные экраны всегда имеют разрешение 1024x768). Список содержит полный набор видеорежимов: [число точек в строке] x [число строк] x [число бит цвета на точку]
Качество текстур	Высокое	Высокое, Низкое, Сжатое – определяет качество отображения текстур. Высокое качество рекомендуется для большинства современных видеоадаптеров, Низкое – для указанных в минимальных системных требованиях, Сжатое – для видеоадаптеров класса GeForce 256 и более мощных
Кровь	Вкл	Вкл, Выкл – уровень отображения насилия в бою
Маркеры назначения	Отдельные	Отдельные, Общий – вид маркера места назначения по команде «двигаться»: по одному маркеру для каждой боевой единицы (рекомендуется для современных систем), либо один общий маркер (рекомендуется для маломощных компьютеров)
Яркость	50%	Яркость изображения
Контраст	50%	Контрастность изображения
Гамма	50%	Гамма-коррекция монитора
Качество эффектов	100%	Позволяет снизить качество видеоэффектов для видеосистем с низким быстродействием
Ограничение FPS	5	Задаёт порог в виде минимального числа кадров в секунду для экрана миссий, по достижении которого скорость игры будет автоматически снижаться на шаг. Обратите внимание, что скорость игры не восстанавливается автоматически. Значение 0 отключает этот порог

Звук

Параметр	По умолчанию	Описание
Музыка	70%	Громкость музыкального сопровождения
Эффекты	70%	Громкость различных звуковых эффектов

Игра

Параметр	По умолчанию	Описание
Имя игрока	Игрок	Ваше имя выводится в некоторых экранах кампаний
Сложность	Нормальный	Низкий, Нормальный, Высокий, Смертельный: определяет уровень противника по сравнению с вашим уровнем. На высшем уровне сложности запись игры возможна только в промежутках между миссиями
Чувствительность мыши	25%	Определяет скорость перемещения курсора мыши на экране


Сеть

Параметр	По умолчанию	Описание
Имя игрока	Player	Ваше имя выводится в интерфейсе сетевой игры, его видят другие участники игры
Имя сервера	Local Game	Имя сервера выводится в списке серверов на экране подключения к игре
Пароль сервера	—	Пароль используется для ограничения доступа к сетевой игре, по умолчанию пароль отсутствует
Время для захвата флага	30	Время удержания флага, необходимое для смены владельца, в секундах
Предел очков за флаг	0	Число очков за взятие флага, необходимое для победы
Предел очков за убитых	0	Число очков за убитых противников, необходимое для победы (солдат = 1, танк = до 100)
Предел времени	15	Общее ограничение по времени игры, в минутах
Скорость игры	Нормально	Очень медленно, Медленно, Нормально, Быстро, Очень быстро

Стратегический уровень

Экран кампании



Сразу после выбора кампании в начале игры, а также в промежутках между главами вы попадаете на экран кампании. Название выбранной вами кампании выводится в заголовке экрана. Кнопка  в правом верхнем углу экрана служит для вывода окна справки, такие кнопки есть во многих интерфейсных экранах игры.

Описание кампании






В правой части экрана расположено окно с описанием исторических событий и списком основных задач, которые вам необходимо решить. Текст можно прокручивать вверх или вниз с помощью вертикальной линейки.


Карта кампании

Слева показана часть карты мира, где находится текущий театр военных действий. Зеленые круги на карте показывают отдельные боевые операции, которые соответствуют главам игры. Текущая глава отображается кругом с цветными стрелками внутри, пройденные главы – кругом с эмблемой. Последовательность глав в кампании строго определена: пе-

рейти в следующую главу можно, лишь успешно завершив текущую. Расположение войск и линии фронта на этой карте не отображаются.

Кнопки в нижней части экрана позволяют:

-  – посмотреть «Энциклопедию вооружений», встроенную в игру (см. ниже);
-  – сохранить текущий момент игры;
-  – загрузить одну из сохраненных игр;
-  – перейти в экран текущей главы;
-  – вернуться в экран выбора кампании.

Нажмите кнопку , чтобы перейти в экран главы и начать стратегическую игру.

Экран главы



Экран главы выводится после начала кампании, перехода к следующей главе, а также после возвращения из миссий. Это основной экран для игры на стратегическом уровне.

В верхней части экрана выводится название текущей главы. Левую часть занимает стратегическая карта. Информационное окно в правой части используется для вывода описания главы и оперативного журнала, а также для вывода списка ваших войсковых групп и их состава. В нижней части экрана находится ряд кнопок управления.

Задачи главы

На карте под вашим командованием находится несколько войсковых групп, в состав которых входит бронетехника и самоходная артиллерия. Группы также могут пользоваться поддержкой авиации, если у вас есть соответствующие подразделения. На территории также есть ряд объектов — источники ресурсов и объекты войсковой поддержки (аэродромы, радиолокационные станции).

Вы должны вести боевые операции, перемещая по карте войсковые группы, и управлять ресурсами. Задачей боевых операций является захват объектов, принадлежащих противнику, оборона своих объектов и уничтожение войсковых групп противника. Управление ресурсами состоит в сборе и накоплении ресурсов, которые расходуются для ведения боевых действий, а также идут на приобретение новой боевой техники.

Ваша конечная задача — пройти сюжетную (сценарную) миссию, которая отображается на карте в виде кружка с цветными стрелками внутри. Если щелкнуть по нему, в информационном окне можно прочитать подробное описание миссии. Некоторые главы могут содержать две сюжетные миссии. Когда задачи главы будут решены, вы перейдете в следующую главу.

Карта и описание

Стратегическая карта главы показывает территорию текущего театра военных действий. Карта разделена на квадраты подобно шахматной доске: буквы по горизонтали, цифры по вертикали (число квадратов может меняться в зависимости от размера карты). Территория, находящаяся под вашим контролем, закрашена на карте красным цветом, территория противника — серо-синим. Яркая красно-белая граница показывает текущее положение линии фронта (точнее, границу областей контроля обеих сторон, она во многом условна, поскольку войска реально на границе не находятся). Более светлая часть территории противника, прилегающая к границе, показывает вашу область обзора.

Отдельными пиктограммами на карте отображаются различные объекты и войсковые группы. Ваши войска показаны красным цветом, группировки противника — синим. Противник, находящийся на своей территории, виден только в пределах вашей области обзора.

После входа в экран главы правое окно содержит описание текущей главы, где отражены исторические события и состояние, в котором стороны оказались на текущий момент, а также задачи, которые вам нужно решить в ходе главы.

Кнопки управления

Кнопки в нижней части экрана позволяют:



– посмотреть «Энциклопедию вооружений», встроенную в игру;



– перейти в экран склада для приобретения новой техники;



– вывести в правом окне список ваших войсковых групп;



– сохранить текущий момент игры;



– загрузить одну из сохраненных игр;






– завершить ваш ход и передать ход противнику;



– вернуться в экран кампании.

Объекты на карте

Объект	Описание
	<p>Склад боеприпасов Боевые действия невозможно вести без боеприпасов. Заводы по их выпуску оказались большей частью разрушены, производство на сохранившихся в тылу заводах недостаточно. Довоенные запасы на складах остались основным источником боеприпасов, поэтому склады хорошо охраняются.</p>
	<p>Склад топлива Горюче-смазочные материалы необходимы для любой самоходной боевой техники, без них нельзя организовать наступление, что в конечном счете ведет к поражению. Кроме того, топливо необходимо (как ресурс) для приобретения новых боевых машин.</p>
	<p>Склад запчастей Без запчастей невозможен ремонт боевых машин, а также различных объектов в ходе миссии – возведение и ремонт мостов, ремонт строений, установка минных полей. Запчасти служат одним из ресурсов для приобретения новой техники.</p>

Объект	Описание
	<p>Нефтедобыча, нефтеперегонный завод После первой фазы конфликта часть производств, которые не требуют высоких технологий, удалось восстановить. Когда запасы топлива на складах будут израсходованы, нефтяные скважины и заводы останутся единственным источником горюче-смазочных материалов для нужд армии.</p>
	<p>Завод запчастей Изготовление запчастей не требует высоких технологий, их можно выпускать на восстановленных заводах, похожих на мастерские. Запасы запчастей на складах не безграничны, и со временем заводы станут единственным источником запчастей для ремонта боевых машин, техники и сооружений.</p>
	<p>Радар Радарные комплексы позволяют просматривать территорию вокруг себя на большом расстоянии. Наличие радара дает возможность обнаруживать удаленные войсковые группы противника и принимать меры по противодействию им. Область обзора радара отображается пунктирной окружностью.</p>
	<p>Аэродром Аэродромы служат местом размещения авиационных соединений. Наличие авиационной поддержки у вас и ее отсутствие у противника может сыграть решающую роль для победы в миссии. После ядерного конфликта значительное число аэродромов было разрушено, строительство новых не представляется возможным. Сохранившиеся аэродромы хорошо охраняются. Область действия авиации вокруг аэродрома отображается пунктирной окружностью.</p>

Рассмотрим объекты, расположенные на стратегической карте, более подробно. При наведении курсора мыши на объект появляется подсказка, в ней указан тип объекта и его содержимое. Для складов, принадлежащих вам, выводится реальное количество находящихся там ресурсов. Для складов противника приводится емкость склада, т.е. максимальное количество ресурсов, которое может вместить склад. Для заводов (и ваших, и противника) указано количество ресурсов, производимое в течение одного хода.

Если щелкнуть левой кнопкой мыши по объекту, в правом информационном окне будет выведено описание объекта и преимущества, которые можно получить, захватив его.

На всех объектах постоянно размещаются силы охраны, в состав которых обычно входит несколько пехотных подразделений, противотанковые пушки, минометы, БТРы и другие легкие бронемшины, а также вспомогательные подразделения и запас ресурсов. Для усиления охраны объектов на них могут временно размещаться подвижные войсковые группы, которые отображаются пиктограммой, связанной с объектом.

Войсковые группы

Отдельные подвижные группы наземных войск отображаются на карте пиктограммами в виде танков. Красные танки показывают ваши группы, синие танки – группы противника. Авиационные группы показываются пиктограммами в виде самолетов красного или синего цвета соответственно. Наземные войска могут находиться в любом месте суши, авиация способна размещаться только на аэродромах. Создавать смешанные группы нельзя.

В состав группы может входить не менее одной боевой единицы – бронетехники или самоходной артиллерии для наземных войск, самолетов или вертолетов для авиации. Максимальное количество боевых единиц в составе одной группы не ограничено. Существует ограничение на общее максимальное число боевых машин, находящихся под вашим командованием на стратегической карте. Оно зависит от вашего ранга командующего, т.е. от воинского звания:

<i>Звание</i>	<i>Число боевых единиц</i>
Майор	17
Подполковник	22
Полковник	28
Генерал-майор	34
Генерал-лейтенант	40

Ваши войсковые группы нумеруются по порядку, название подразделения зависит от его численности и преобладающего вида боевых единиц. Это название можно прочесть в подсказке, если подвести курсор мыши к выбранной войсковой группе. Войсковые группы противника собственных названий не имеют, при их обнаружении им присваивается очередной номер, а численность указывается по разведывательным данным и может быть весьма приблизительной.

Область обзора, разведсводки

Каждая войсковая группа имеет круговую область обзора определенного размера, ее граница отображается на карте пунктирной окружностью. Если в пределы этой области попадает войсковая группа противника, она обнаруживается разведкой и отображается на карте (и соответственно, противник имеет шансы заметить вас). Область обзора радара значительно больше. Местность, находящаяся вблизи линии фронта, также просматривается разведкой на некоторую глубину. В сумме все эти области дают общую область обзора, в пределах которой появление противника на его территории обязательно будет замечено.

С момента обнаружения войсковой группы противника за ней устанавливается непрерывное наблюдение. Разведка отслеживает все перемещения группы и старается определить

ее численность. Слежение продолжается до тех пор, пока группа не выйдет из области обзора или не будет уничтожена. Текущие данные о положении и составе войсковых групп противника заносятся в журнал оперативных сводок.

Чтобы посмотреть содержимое журнала, нужно переключить информационное окно в режим вывода описания: щелкните правой кнопкой мыши по свободному месту карты. Панель, открывающая журнал, находится над описанием текущей главы (описание можно свернуть, щелкнув по его заголовку). Раскрыв журнал, вы можете прочитать последние сводки разведданных. Сводки имеют примерно такой вид:

Наблюдается наращивание группировки противника в квадрате C:5

Наблюдается ослабление группировки противника в квадрате D:4

Состав групп можно также прочитать на карте, наведя курсор на выбранную группу.

Точка развертывания

Обратите внимание, что один из принадлежащих вам объектов (на иллюстрации – нефтеперегонный завод) помечен внизу цветным треугольником. Когда вы приобретете новую боевую технику на складе, она прибывает к этой точке, где из нее будет сформирована новая группа войск. Этой группе будет присвоен новый номер и название в зависимости от численности и состава. В дальнейшем вы можете распорядиться этой группой как новым подразделением или использовать ее для пополнения состава уже имеющихся групп (см. ниже). Авиационная техника вводится в строй аналогичным образом, однако она не будет доступна в миссиях до тех пор, пока не перелетит с точки развертывания на один из действующих аэродромов.

Ресурсы и склады

Под информационным окном находятся три поля с вашими ресурсами. В них указано общее количество имеющихся у вас ресурсов (боеприпасов, топлива и запчастей), а также приход ресурсов за 1 ход игры. Ресурсы размещены на складах 3 видов, находящихся на карте. Кроме них, есть склад каждого ресурса, размещенный в тылу (он не показан на стратегической карте). Ресурсы поступают на склады с заводов, находящихся на карте, а также из тыла. Склады автоматически сообщаются между собой, чтобы количество ресурсов на них было по возможности одинаковым. Если емкость какого-либо склада заполнена, ресурсы начинают распределяться между остальными незаполненными складами; емкость тылового склада не ограничена. Расход ресурсов со складов происходит в обратном порядке.

Если противник захватывает ваш склад, вы теряете столько ресурсов, сколько находится на складе. Если вы захватываете склад противника, он включается в вашу систему ресурсов, а его содержимое распределяется между вашими складами, включая только что захваченный склад. Поэтому чтобы посмотреть реальное количество захваченных ресурсов, используйте экран статистики миссии.

Список боевой техники

Кнопка с изображением танка в нижней части экрана выводит в правом информационном окне список всех войсковых групп, находящихся под вашим управлением. В начале списка выводятся наземные войска, ниже — авиация. Чтобы раскрыть ту или иную часть списка и посмотреть состав выбранной группы, нажмите на панель с ее названием; повторное нажатие панели сворачивает список. Для просмотра длинных списков пользуйтесь вертикальной линейкой прокрутки в правой части окна или колесом мыши.

Вывести в окно список выбранной войсковой группы можно и по-другому, если щелкнуть левой кнопкой мыши по пиктограмме группы на стратегической карте. Эта группа станет выбранной (текущей). Чтобы снова вывести в информационном окне описание главы, щелкните правой кнопкой мыши по любому свободному участку карты.

Параметры боевых единиц

Каждая строка списка, показывающая боевую единицу, содержит ее картинку и несколько параметров. Ранг боевой единицы отображен полоской шевронов слева от картинки. Если щелкнуть мышью по картинке, появится экран встроенной энциклопедии вооружений со статьей, где можно подробно познакомиться с историей создания этой машины и ее тактико-техническими характеристиками.

Длинная полоса в центре показывает уровень повреждений боевой машины (аналог здоровья). Закрашенная часть полосы показывает оставшуюся неповрежденной конструкцию, а ее цвет зависит от величины урона: зеленый — при отсутствии урона и малых повреждениях, желтый и коричневый — при средних, красный — при значительных. Цвет дает возможность легко определить, какие машины требуют ремонта в первую очередь.

В нижней части строки выводятся величины брони, параметры основного орудия машины и запас передвижения. Четыре цифры брони показывают среднюю толщину лобовой, бортовой, кормовой и верхней брони боевой единицы. Два параметра основного орудия (пушки, крупнокалиберного пулемета или ракеты) — урон и бронепробиваемость. Урон означает число единиц повреждений, которое может нанести снаряд при



попадании в цель. Бронепробиваемость показывает, броню какой толщины способен пробить снаряд. Более подробно эти параметры описаны в разделе «Параметры объектов» в главе «Тактический уровень».

Запас передвижения относится исключительно к стратегической карте и показывает расстояние в шагах, которое может пройти боевая единица за ход. Один шаг равен 1/3 стороны квадрата карты. Первое число показывает общее число шагов, которые может сделать боевая единица в течение одного хода, а второе – число шагов, оставшееся неиспользованным до конца текущего хода. Когда второе число становится равным 0, боевая единица исчерпала запас шагов и должна стоять до начала следующего хода, а вместе с ней останавливается вся войсковая группа. Если у части боевых единиц в группе остался запас шагов, то чтобы воспользоваться им, нужно расформировать группу.

В правой части строки находятся три кнопки управления:

- Левая кнопка с перечеркнутым красным кругом служит для вывода боевой единицы из состава ваших войск. Машина будет возвращена на склад, а вы получите ресурсы, эквивалентные ее стоимости, с учетом повреждений.
- Средняя кнопка с инструментами служит для постановки машины на ремонт. Длительность ремонта (в ходах) зависит от величины полученных повреждений, она отображается цифрой в окошке на месте правой кнопки. Во время ремонта машина не может передвигаться по стратегической карте, но может участвовать в боевых действиях при нападении противника. При необходимости можно досрочно завершить ремонт этой же кнопкой, машина вернется в строй в частично исправленном состоянии. Возобновить ремонт можно будет только на следующем ходу.
- Правая кнопка служит для исключения данной боевой единицы из состава текущей войсковой группы при ее переформировании.

Управление составом групп

Объединение групп происходит автоматически, когда две группы оказываются в одной и той же точке на карте. Вы можете объединять как группы наземных войск, так и группы авиации. Смешанные группы из наземных войск и авиации создавать нельзя.

Чтобы объединить две группы, направьте одну из них в точку дислокации другой (появится курсор со знаком «+»). Для объединения авиационных групп достаточно перевести их на один аэродром. Объединенной группе будет присвоен номер более крупной группы, а название будет зависеть от ее численности и вида боевых единиц. Объединение нескольких групп позволяет создать мощную группу, способную эффективно решать боевые задачи по захвату объектов противника и уничтожению его войск. С другой стороны, малое количество групп не позволяет эффективно защищать большое число объектов или удерживать линию фронта при нападении противника с разных направлений. Имеет смысл создать объединенные группы из всех имеющихся боевых машин (группу наземных сил и группу авиации) перед сюжетной миссией.

Разделение групп выполняется вручную. Для этого нужно воспользоваться списком боевой техники в информационном окне. Правая кнопка в строке списка служит для исключения боевой единицы из состава группы. Три кнопки, расположенные под окном списка, позволяют выполнить операцию со всеми машинами текущей группы:

- выделить – включает все единицы, находящиеся в списке, в состав группы;
- снять выделение – исключает все единицы из состава группы;
- инвертировать – меняет выделение всех единиц на противоположное.

Разделение группы происходит после команды «перемещение». Эта команда будет выполнена только выделенными машинами. Боевые единицы, не включенные в группу, останутся на месте. В результате образуются две новые группы, более крупная из них унаследует номер исходной группы, а менее крупной будет присвоен новый номер.

Разделение групп может быть полезно в случае, если вы хотите усилить охрану какого-либо объекта несколькими боевыми машинами, взятыми у одной из групп, или если хотите распределить между подразделениями новую технику, которая прибыла на точку развертывания.

Передвижение по карте

Для перемещения вашей войсковой группы по карте ее вначале необходимо выбрать щелчком левой кнопки мыши. Выбранная группа выделяется более ярким цветом и над ней выводится красный флажок. Обратите внимание, что на стратегической карте одновременно можно выбрать только одну группу. После этого вы можете указать группе конечную цель движения.

Конечной целью может быть:

- произвольная (свободная) точка на карте;
- объект, принадлежащий вам;
- объект, принадлежащий противнику;
- войсковая группа противника.




Щелчок левой кнопкой по выбранной точке прокладывает путь движения группы (сама группа при этом остается на месте). Путь отображается цепочкой стрелок, одна стрелка соответствует одному шагу, а конечная точка отмечается флажком. Цветные стрелки показывают путь, который группа может пройти в текущем ходу, серые стрелки показывают участок пути, который требует переноса на следующий ход. При нападении на объект или войсковую группу противника меняется вид курсора (см. иллюстрацию).

Обратите внимание, что перенос части пути на следующий ход возможен только для наземных войск. Авиационные группы способны перемещаться только один раз в течение хода, их точкой назначения может быть только аэродром, который принадлежит вам.

Помимо ваших стрелок, на карте могут отображаться стрелки синего цвета, принадлежащие противнику. Они обозначают последний шаг, сделанный войсковой группой противника перед остановкой, и дают возможность оценить направление его движения.

Пока одна из ваших групп выбрана, при движении курсора в пределах карты за ним постоянно будет следовать цепочка стрелок, показывающая возможные пути (см. иллюстрацию). Одновременно в ресурсных окнах красными цифрами будет отображаться количество ресурсов, необходимых для перемещения этой группы в указанную точку. Если вы хотите отменить первую точку назначения и задать новую, щелкните левой кнопкой по карте. Старый путь будет отменен, а вместо него проложен новый. Чтобы отменить выбор группы, щелкните по произвольной точке карты правой кнопкой мыши.

Переместить выбранную войсковую группу можно двумя способами:

- дважды щелкнуть левой кнопкой мыши по конечной точке движения;
- нажать кнопку  под стратегической картой: если движение возможно, стрелка подсвечивается зеленым.

Для передвижения группы вы должны располагать необходимым количеством ресурсов. Если их недостаточно, группа остановится, не дойдя до указанной точки. Авиагруппа, которой не хватает ресурсов для перелета на другой аэродром, вообще не сможет взлететь.

Результат перемещения наземной группы будет зависеть от выбранной цели:

Конечная цель	Результат
Произвольная точка на карте	Ваша войсковая группа перемещается в заданную точку. Если на пути внезапно обнаруживается войсковая группа противника, вы получаете миссию типа «Случайное столкновение» (см. ниже).
Ваш объект	Ваша войсковая группа размещается на объекте с целью его обороны. (Чтобы избежать «накладки» пиктограмм, группа отображается слева сверху на небольшом расстоянии от объекта и связана с ним линией.) При нападении противника на объект эта группа вступает в бой вместе с силами охраны, постоянно находящимися на объекте.
Объект противника	Ваша войсковая группа нападает на объект и стремится его захватить. (Группа отображается справа внизу от объекта и связана с ним линией.) Ей противостоят силы постоянной охраны объекта, а также подвижная войсковая группа противника, если она была размещена на объекте. Вы получаете миссию «Захват объекта» и переходите на тактический уровень. При успехе миссии ваша войсковая группа разместится на этом объекте. Бой можно отменить, тогда ваша группа остановится на расстоянии одного шага до противника.

Конечная цель	Результат
Войсковая группа противника	Ваша войсковая группа нападает на группу противника в полевых условиях. Состав группы вы можете оценить по данным разведки. Вы получаете миссию «Случайное столкновение» и переходите на тактический уровень. Конкретные задачи миссии могут меняться в зависимости от местности и случайных факторов. Бой можно отменить, ваша группа остановится на расстоянии одного шага до противника.

Когда ваша войсковая группа останавливается на территории, принадлежащей противнику, точка остановки переходит под ваш контроль. Если группа стоит неподвижно, контролируемая территория увеличивается с каждым ходом. Линия фронта вокруг нее расширяется и может соединяться с другими вашими территориями. Аналогичным образом контролируемая территория возникает вокруг захваченных вами объектов.

Когда все намеченные на текущий ход передвижения групп по карте выполнены и миссии завершены, наступает очередь хода противника.

Ход противника

Вы должны передать ход противнику, если ваши боевые группы исчерпали возможность передвижения по карте или выполнили все задачи, намеченные на текущий ход. В течение хода противника перемещать свои группы по карте вы не можете.

Для передачи хода нажмите кнопку с часами в правой нижней части экрана главы. Если у какой-либо из ваших войсковых групп остался запас передвижения, будет выведено окно предупреждения. Отмените передачу хода, если хотите продвинуть все свои группы на максимальное расстояние, или игнорируйте предупреждение, если остановка той или иной группы является вашим стратегическим решением.

Во время своего хода противник начинает действовать, решая собственные задачи. Он может передвигать свои наземные и авиационные группы, объединять и разделять группы, приобретать технику и формировать новые группы в своей точке развертывания. Вы можете видеть действия групп противника, которые попали в вашу область обзора. Передвигая войска, противник может нападать на ваши объекты и войсковые группы:

Конечная цель	Результат
Ваша войсковая группа	Войсковая группа противника нападает на вашу группу в полевых условиях. Вы получаете миссию «Случайное столкновение» и переходите на тактический уровень. Конкретные задачи миссии могут меняться в зависимости от местности и случайных факторов. Отменить бой невозможно.

<i>Конечная цель</i>	<i>Результат</i>
Ваша войсковая группа	Войсковая группа противника нападает на вашу группу в полевых условиях. Вы получаете миссию «Случайное столкновение» и переходите на тактический уровень. Конкретные задачи миссии могут меняться в зависимости от местности и случайных факторов. Отменить бой невозможно.

Если противник занимает вашу территорию, область вокруг его войсковых групп и объектов переходит под его контроль. Когда противник завершит передвижение по карте своих войсковых групп и все полученные вами миссии будут пройдены, ход автоматически возвратится к вам.

Экран склада техники



Экран склада техники дает возможность приобрести новую технику, используя часть имеющихся у вас ресурсов. Все новые единицы имеют ранг «новобранец». На стратегической карте главы новая техника всегда появляется в точке развертывания, где из нее формируется новая группа войск. Затем вы можете использовать эту группу самостоятельно или перестроить ее, направив технику для усиления имеющихся у вас групп.

В правом окне выводятся виды техники, находящейся на складе. Строки с техникой, которую вы купить не можете, отображаются серым цветом (см. ниже). Вся техника разделена по трем группам – бронетехника, самоходная артиллерия и авиация (в 1 главе кампании авиация недоступна). Для просмотра списка пользуйтесь вертикальными линейками прокрутки в правой части окон. В нижней части правого окна выводится стоимость выбранной единицы в ресурсах (боеприпасы, топливо, запчасти). В левом окне будут показаны приобретенные вами боевые единицы, каждая в отдельной строке. Поле слева вверху показывает текущее число боевых единиц, находящихся под вашим командованием, и максимальное число, которое положено вам по званию. Слева внизу выводятся ваши ресурсы.

Приобретение техники



Вначале выберите в правом окне боевую машину, которую хотите приобрести, строка должна быть яркой. Щелкните по строке мышью, выбранная строка выделится рамкой (двойной щелчок по картинке выведет статью энциклопедии с описанием этой машины). Две стрелки в середине экрана позволяют приобрести технику данного вида или вернуть взятую машину обратно (из левого окна). Если операция доступна, стрелки подсвечиваются зеленым. Общая стоимость взятой вами техники будет показана красными цифрами в поле ваших ресурсов. До тех пор пока вы не вышли с экрана склада, любую взятую единицу техники можно сдать обратно по исходной стоимости.

Ограничения


Количество техники на складе не ограничено. Количество боевых машин, которые вы реально можете приобрести, ограничено двумя факторами: вашими ресурсами и вашим рангом командующего (т.е. воинским званием, см. «Экран главы», «Войсковые группы»). Если под вашим командованием уже находится максимальное число единиц техники, положенное вам по званию, приобрести что-либо на складе вы не сможете. Чтобы произвести обновление техники, вам вначале придется вывести часть боевых единиц из состава действующих групп.

Если для приобретения выбранной боевой единицы у вас не хватает какого-либо ресурса (или ресурсов), недостающее количество ресурса будет показано красными цифрами в поле стоимости техники под таблицей, а строка этой машины будет серой. Вы можете приобрести менее дорогую машину, или вернуть какую-либо взятую, или зайти на склад в другое время, когда нужное количество ресурсов будет получено за счет производства или захвата ресурсов противника. Еще один вариант — вывести какую-либо единицу техники из состава действующих войсковых групп на экране главы (см. выше «Экран главы», «Параметры боевых единиц»). За сданную боевую машину вам будет начислено соответствующее количество ресурсов (с учетом ее технического состояния).

Обратите внимание: перерасход ресурсов на приобретение новой техники приведет к недостатку ресурсов в миссиях, что может вызвать существенное снижение боеспособности ваших войсковых групп! Более подробно см. ниже в разделе «Экран миссии».

Кнопка  в нижней части экрана подтверждает ваши действия по приобретению техники; кнопка  позволяет выйти из экрана склада, отменив все произведенные операции.

Энциклопедия вооружений

Начальный экран представляет собой оглавление энциклопедии, встроенной в игру. В ней перечислены все виды вооружений, боевой техники и транспортных средств, которые есть в игре, за исключением легкого стрелкового оружия. Попасты в оглавление можно по кнопке  на экране кампании или экране главы. Посмотреть отдельные статьи энциклопедии можно также из экрана главы или склада. На экране главы в списке техники, находя-



щейся под вашим командованием, нужно щелкнуть по картинке выбранной боевой единицы. Из экрана склада энциклопедия вызывается двойным щелчком по картинке.

Большие кнопки-панели в левой половине экрана представляют собой меню энциклопедии:

Вся техника – полный список техники всех стран – участниц мирового конфликта.

СССР, США – техника, которая состоит на вооружении тех или иных сторон конфликта.

В правой части экрана находится список техники, сгруппированный по видам. Чтобы раскрыть ту или иную группу, нажмите на панель с ее названием; повторное нажатие сворачивает список. Для просмотра списков пользуйтесь вертикальной линейкой прокрутки в правой части окна или колесом мыши. Список включает следующие виды вооружений и техники:

Транспорт – грузовые и легковые автомобили, не оснащенные собственным оружием, специальный транспорт.

Артиллерия – пушки, гаубицы, минометы и крупнокалиберные пулеметы.

САУ – самоходные артиллерийские установки, включая установки залпового огня.

Бронетехника – танки, бронеавтомобили, бронетранспортеры, боевые машины пехоты.


Авиация – все виды самолетов и вертолетов.

Вид строк списка аналогичен тому, что выводится на экране главы. В каждой строке есть небольшая картинка данного экземпляра техники и его название, в нижней части строки приводятся основные боевые параметры – броня (лобовая, бортовая, кормовая и верхняя) и параметры основного орудия (урон и бронепробиваемость). Для справки подведите к числу курсор мыши и дождитесь появления всплывающей подсказки.

Экран статьи

Выбрав в списке интересующий вас вид техники, щелкните по картинке, чтобы перейти на экран статьи:



Заголовок экрана содержит название техники, которой посвящена статья. Слева на экране выводится изображение боевой машины, в правом информационном окне – ее описание и спецификация. Описание обычно включает назначение этого вида техники и историческую справку. Спецификация содержит тактико-технические характеристики (ТТХ). Кнопка  в правом нижнем углу позволяет вернуться к предыдущему экрану.

Экран миссии

Экран миссии появляется при столкновении с войсковой группой противника на экране главы. Столкновение может начаться по вашей инициативе – при попытке захватить стра-



тегический объект или вступить в бой с войсковой группой противника, так и по инициативе противника, напавшего на ваш объект или группу войск. В заголовке экрана выводится название миссии, под ним – список задач, оперативная сводка и доступные ресурсы. В правой части расположена схематическая карта местности с флажками задач, под ней – линейки для выделения ресурсов. Кнопки управления в нижней части экрана позволяют:



– сохранить текущий момент игры;



– загрузить одну из сохраненных игр;



– провести миссию в автоматическом режиме (см. ниже);



– перейти на боевой экран и начать выполнение миссии;



– уклониться от боя и вернуться в экран главы (при столкновении по инициативе противника эта кнопка недоступна).

Список задач и сводка

Под заголовком экрана выводится окно со списком задач, которые необходимо решить в миссии. Для успешного завершения миссии необходимо выполнить основную задачу, которая оп-

ределяется видом миссии: захватить объект, принадлежащий противнику, отразить атаку на обороняемый объект, уничтожить войсковую группу противника, находящуюся в опорной точке, овладеть переправой и т.д. Как правило, обязательная задача приводится в списке последней. Порядок выполнения задач не играет принципиальной роли, хотя «прямой» порядок может облегчить прохождение миссии. Тем не менее, выбор тактических приемов остается в ваших руках – например, вместо «лобовой» атаки населенного пункта вы можете обойти его и атаковать с тыла, либо вообще отложить захват до выполнения основной задачи миссии.

Чтобы прочитать описание задачи, щелкните по панели с ее названием; повторное нажатие сворачивает описание. Описания часто содержат ценные советы, как можно выполнить задачу с меньшими потерями и избежать неоправданного риска. Если вы не запомнили какую-либо задачу, у вас будет возможность ознакомиться с ней в начале миссии в интерфейсе боевого экрана.

Под списком задач находится оперативная сводка. В ней указан состав войск противника по данным разведки (они могут быть довольно приблизительными) и те силы, которыми вы располагаете в миссии – численность вашей войсковой группы и состав приданных на миссию подразделений. В сводку также включена возможность авиационной поддержки для обеих сторон (чтобы сторона могла пользоваться поддержкой одной из своих авиационных групп, миссия должна находиться в области ее действия на стратегическом уровне). Данные оперативной сводки позволяют оценить баланс сил и выбрать тактические варианты решения поставленных задач. При очевидном перевесе сил в вашу пользу имеет смысл провести бой в автоматическом режиме (см. ниже).

Карта местности

На правой половине экрана сверху расположена схематичная карта местности. На ней видны лесные массивы, поля, реки, дороги, мосты, крупные строения. Места задач отмечены маркерами в виде стрелок, маркер текущей задачи выделяется кружком. Сведений о войсковых группировках противника, его укрепленных позициях, а также положение своих войск карта не содержит, о них можно судить только по текстам задач. Однако обзор карты может дать полезную информацию до начала миссии – например, определить места возможных засад (изгибы дорог, мосты, закрытые лесные массивы) или пути, по которым можно скрытно подвести свои войска к главной цели миссии, обойдя места сосредоточения войск противника или захваченные им населенные пункты.

Ресурсы

Под картой местности размещены регуляторы ресурсов, которые будут выделены войсковой группе на миссию – боеприпасы, топливо и запчасти. Начальное положение движков – по 20% от каждого из ресурсов, доступных вам в текущий момент времени. Числовое значение выделенных ресурсов выводится в полях над движками. Общее количество ресурсов, которыми вы располагаете, выводится под списком задач черным цветом в трех полях, там же красным цветом отображаются ресурсы, выделенные на миссию.

Вам нужно решить задачу оптимального выделения ресурсов. В одних случаях можно принять начальный вариант, но иногда распределение ресурсов лучше изменить вручную.

По возможности рекомендуется учесть следующие факторы:

- выделенные ресурсы не будут доступны другим войсковым группам в течение всего текущего хода, независимо от того, с каким результатом завершится миссия;
- желательно иметь план стратегических действий, оставшихся на текущий ход, и представлять возможные потребности других войсковых групп;
- при неудачном завершении миссии все выделенные ресурсы будут потеряны безвозвратно;
- недостаток **боеприпасов** может привести к полной потере боеспособности группы, наиболее значительный расход боеприпасов происходит при стрельбе по площади;
- потребность в **топливе** зависит от вида миссии: наступательная операция требует значительно большего количества топлива, чем оборонительная;
- нехватка **запчастей и материалов** для ремонта техники будет менее заметна при умелой тактике защиты боевых машин и орудий от огня противника, но нехватка материалов для постройки или ремонта мостов может оказаться критической.

Если данная войсковая группа уже была в миссиях, есть смысл принять за ориентир расход ресурсов в предыдущих миссиях (см. ниже «Экран статистики»).

Обратите внимание, что на последнюю сценарную миссию текущей главы целесообразно выделить все доступные ресурсы!

Автоматический бой

Этот режим позволяет провести миссию в автоматическом режиме, где на вашей стороне будет играть искусственный интеллект программы (ИИ). Боевой экран в этом режиме не появляется, вы сразу можете увидеть результат миссии и перейти на экран статистики. Результат миссии в первую очередь зависит от соотношения урона и брони боевых единиц, входящих в состав обеих групп, а также некоторых случайных факторов, поэтому одну и ту же миссию ИИ может и выиграть, и проиграть. В некоторых случаях, например, при большом численном и качественном превосходстве вашей группы над противником, использование автоматического боя избавляет вас от рутинных миссий с прогнозируемым результатом. Однако вероятность поражения для ИИ выше, чем при прохождении миссии вручную, поскольку автоматический бой ведется в дуэльном режиме без учета местности и без тактических приемов. Даже при благоприятном исходе миссии повышение ранга ваших боевых единиц будет минимальным. При автоматическом бое идет усредненный расход всех видов ресурсов, и у вас нет возможности на него повлиять.

Автоматический бой можно вызвать не только с экрана миссии, но и с боевого экрана, пройдя «вручную» некоторую часть миссии. Этот режим может быть полезен для завершения миссии, когда ваше превосходство над противником очевидно.

Внимание! В сюжетных миссиях автоматический бой недоступен. Вы должны лично пройти все эти миссии, управляя вверенными вам войсковыми группами.

Экран статистики



На экране статистики выводятся результаты закончившейся миссии. В заголовке экрана выводится название главы, а в подзаголовке — название пройденной миссии. Три крупных окна в верхней части экрана отведены для списков боевых единиц, в нижней части экрана расположено окно статистики. Справа находится окно с вашими наградами.

Окна списков

В левом окне выводится список единиц вашей войсковой группы, повысивших свой ранг (подробнее о ранге см. ниже «Боевой экран», «Параметры объектов»). В среднем окне отображаются боевые потери среди ваших «постоянных» боевых единиц. Потери среди всех боевых единиц, участвовавших в миссии на вашей стороне, т.е. входящих в состав боевой группы и приданных по сценарию миссии, смотрите в графе «Урон» противника. В правом окне выводится список потерь всей техники противника. Для просмотра списков пользуйтесь вертикальными линейками прокрутки в правой части окон.

Статистика игрока

В верхней части окна статистики выводится ваше текущее воинское звание, уровень сложности игры, количество выполненных и пропущенных задач. Цветная полоса в окошке показывает ваш текущий опыт по сравнению с опытом, который нужно набрать для получения следующего воинского звания.

Средняя часть окна статистики отображает эффективность управления войсками. В нижней части окна выводится таблица числовых результатов для обеих сторон:

Колонка	Описание
Урон	Число уничтоженных боевых единиц противника
Потери	Безвозвратные потери боевых единиц своих войск
Трофеи	Число захваченных единиц техники противника
Топливо	Количество топлива, использованного для заправки техники
Боеприпасы	Количество боеприпасов, доставленных подразделениям
Запчасти	Количество запчастей и материалов, использованных для ремонта

Обратите внимание на три последние колонки: расход ресурсов, использованных вашей войсковой группой, дает возможность оценить потребность в них в будущих миссиях.

Награды

Окно в правой нижней части экрана статистики показывает ваши текущие боевые награды — ордена и медали. У вас есть шанс получить награду за победу в определенном сражении или за воинское мастерство. Награды за победу выдаются при успешном завершении одной из сюжетных миссий. Награды за мастерство не связаны с конкретными миссиями и могут быть получены за выдающиеся успехи в тактике и управлении войсками. В любом случае помните: вы идете в бой не ради награды, а ради судьбы своего народа!


Загрузить игру/Сохранить игру

Эти два экрана позволяют сохранить игру или загрузить одну из игр, сохраненных ранее. Их можно вызвать из главного меню, из экранов кампании, главы и миссии, т.е. всюду, где есть соответствующие кнопки. Экраны загрузки и сохранения также доступны на боевом экране через <Esc>меню (см. раздел «Тактический уровень»). Аналогичным образом выглядят и другие экраны загрузки и сохранения — загрузка видеофрагментов, хроники боя и т.д.



В верхней части экрана находится список сохраненных игр, выбранная строка выделена рамкой. Список состоит из двух колонок: имя игры и дата записи. По умолчанию список выводится в порядке убывания дат. Его можно упорядочить иначе, щелкнув левой кнопкой мыши по заголовку соответствующей колонки. Повторный щелчок по заголовку меняет порядок сортировки на противоположный. Для прокрутки списка используйте линейку в правой части экрана. В нижней части находится поле ввода названия (только в экране записи игры) и кнопки выбора: подтвердить или отказаться.


Загрузка игры

Выберите из списка игр нужную строку маркером и нажмите кнопку .

Сохранение игры

Для записи игры нужно ввести ее имя в поле, расположенное в нижней части экрана. Обычно в это поле подставляется название записи, предлагаемое по умолчанию. Записи на экране кампании, экране главы или миссии включают название соответствующего раздела. Вы можете изменить это имя по своему выбору.

В именах допустимы любые буквы, цифры и знаки, пригодные для имен файлов, за исключением символов <-> (тильда) и <'> (левый апостроф) — эта клавиша зарезервирована. Имя, предлагаемое в поле ввода, стирается при нажатии любой символьной клавиши или

<Backspace>, поэтому чтобы исправить имя, вначале нажмите стрелку <влево> или <вправо>. После ввода имени нажмите клавишу <Enter> или кнопку . Если оставить имя существующей игры, старая запись будет заменена на новую.

Быстрая запись и автозапись

На боевом экране быстрая запись дает возможность сохранить игру, не переходя в экран сохранения. Она выполняется по клавише <F5>. Игра, сохраненная таким образом, всегда имеет имя «quick» (быстрая), при повторном использовании этой команды старая «быстрая запись» будет заменена новой. Для загрузки быстрой записи нажмите клавишу <F8>.

В игре есть несколько вариантов автоматической записи. Автозапись выполняется в начале каждой главы, в начале и в конце каждого хода на стратегическом уровне, в начале и в конце каждой миссии. Имена этих записей создаются в программе и включают название кампании, главы или миссии. Эти имена постоянны, поэтому записи, сделанные в предыдущей главе или миссии, обновляются при входе в новую главу, на каждом новом ходу, в начале и при окончании новой миссии. Сохраняются лишь записи, относящиеся к разным кампаниям.

Автоматические записи дают вам возможность возобновить игру с последнего события на стратегическом уровне, даже если вы не делали записей вручную. На высшем уровне сложности игры «обычная» и «быстрая» записи в ходе миссии недоступны. Поэтому для переигрывания неудачной миссии придется пользоваться или одной из автоматических записей, или записью, сделанной вручную на стратегическом уровне.

Тактический уровень

Действия тактического уровня игры «Карибский Кризис: Ледниковый поход» проходят на боевом экране. На тактический уровень игра переходит всякий раз при столкновении на стратегическом экране ваших войсковых групп с войсками противника. Вы непосредственно управляете войсками на местности, отдавая команды «постоянным» и «приданным» боевым единицам с целью нанести поражение противнику и успешно выполнить все задачи текущей миссии.

В этом разделе описываются элементы интерфейса, связанные с боевым экраном, интерфейс самого боевого экрана, разновидности команд и способы управления войсками. При первом чтении вы можете пропустить вводные разделы с описанием меню и курсоров и сразу перейти к описанию боевого экрана.

<Esc>-меню

В любой момент, находясь на боевом экране, можно нажать клавишу <Esc> и вызвать т.н. <Esc>-меню. Оно служит для вызова из боевого экрана различных сервисов игры. Меню имеет следующие пункты:

Сохранение игры – записать текущую игру. Для записи можно использовать имя, предлагаемое по умолчанию, или выбрать свое (кроме того, не вызывая <Esc>-меню, можно воспользоваться клавишей <F5> для быстрой записи).

Загрузка игры – загрузить игру, выбрав ее из списка сохраненных игр (кроме того, не вызывая <Esc>-меню, можно воспользоваться клавишей <F8> для загрузки последней быстрой записи).

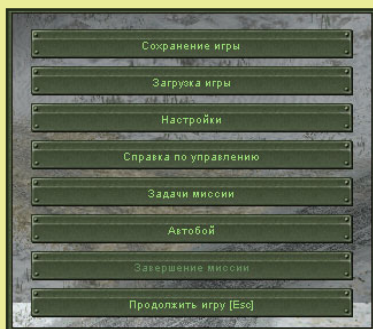
Настройки – перейти в экран игровых настроек. Выводится экран с пунктами, повторяющими меню настроек игры (см. раздел «Настройки» в разделе «Главное меню»). Обратите внимание, что часть настроек выводится только для справки – например, менять в миссии уровень сложности игры или разрешение экрана нельзя.

Справка по управлению – вывести экран справки по управлению игрой (для вывода справки можно также воспользоваться клавишей <F1>).

Задачи миссии – вывести экран задач, которые следует выполнить в текущей миссии, см. «Экран миссии».

Автоматический бой – прервать выполнение миссии и завершить ее в автоматическом режиме, используя текущую численность сторон и их ресурсы, см. «Экран миссии».

Завершение миссии – перейти в меню завершения миссии (см. ниже).



Продолжить игру (Esc) – закрыть <Esc>-меню и вернуться в текущую игру.

Обратите внимание, что после загрузки игры автоматически включается режим паузы. Это сделано для того, чтобы у вас было время оценить текущую ситуацию и при необходимости отдать боевым единицам нужные команды. Для перехода в режим реального времени и обратно на боевом экране используется клавиша <Пробел>.

Меню завершения миссии

Это меню выводится при выборе пункта «Завершение миссии» в <Esc>-меню. Оно содержит следующие пункты:

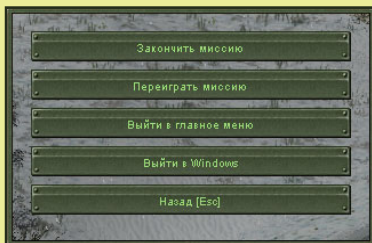
Закончить миссию – завершить миссию и перейти к экрану статистики (пункт доступен только после выигрыша миссии).

Переиграть миссию – начать миссию заново с теми же исходными условиями.

Выйти в главное меню – прервать текущую кампанию и перейти в главное меню игры. Обратите внимание, что использование этого пункта прерывает текущую игру без автоматического сохранения.

Выйти в Windows – завершить игру и выйти в Windows.

Назад (Esc) – продолжить текущую миссию.









Курсоры в игре

Для облегчения тактической игры на боевом экране предусмотрено большое количество контекстно-зависимых курсоров. Как правило, курсор меняет вид при указании на тот или иной объект, показывая действие, выполняемое при нажатии правой кнопки мыши. Действие также зависит от выбранной боевой единицы или группы единиц, которой будет отдана соответствующая команда (все единицы, вошедшие в группу, должны быть способны выполнить эту команду, иначе курсор не выводится).





Курсоры, соответствующие определенным игровым ситуациям, перечислены в таблице по нескольким группам:







Информация

Курсор	Описание
	Обычный курсор означает, что в данный момент отсутствует выбранный объект или команда по умолчанию, он также используется при работе с меню и элементами интерфейса. После выбора объекта на боевом экране вид курсора меняется.




Курсор	Описание
	Курсор «выбрать» с изображением руки появляется при наведении курсора на принадлежащую вам боевую единицу и показывает, что ее можно выбрать. Этот курсор может указывать на объект, занятый вашей пехотой (например, строение), и позволяет выбрать пехоту. Для выбора щелкните левой кнопкой мыши.
	Курсор «противник» с изображением черепа появляется при наведении на боевую единицу противника или на строение, про которое известно, что оно занято противником (действие по умолчанию отсутствует).
	Курсор «нейтральный» появляется при наведении на нейтральное сооружение или строение, о наличии/отсутствии противника в котором не известно (действие по умолчанию отсутствует).
	Курсор «маркер» выводится при выборе кнопки «маркер» на игровой панели. Он отмечает место, которое будет видно на мини-карте союзникам по сетевой игре.
	Курсор «ожидание» показывает, что в данный момент игра не находится в интерактивном режиме и какие-либо команды отдаваться не могут, нужно подождать.





Движение, действия с техникой

Курсор	Описание
	Курсор «двигаться» показывает, что в данный момент выбрана одна или несколько боевых единиц, которым можно отдать команду (по умолчанию – двигаться в направлении указанной точки).
	Курсор «следовать» появляется, если выбранной боевой единице, которая способна самостоятельно передвигаться, указать на другую единицу, за которой она может следовать (например, взводу пехоты указать на танк).
	Курсор «построиться» означает, что группа выбранных боевых единиц, дойдя до конечной точки, должна занять компактную позицию (обычно группа старается восстановить исходный строй). Для этого нужно отдать команду «следовать», удерживая нажатой клавишу <Alt>.
	Курсор «идти в боевой готовности» появляется при отдаче выбранной боевой единице или группе соответствующей команды в меню. Двигаясь в указанную точку, эти войска будут атаковать любого оказавшегося в поле зрения противника и при необходимости могут временно отклоняться от маршрута.





Курсор	Описание
	<p>Курсор «занять» появляется, если при выбранной пехоте навести курсор на строение или укрепление, которое можно занять (например, дом, траншея), либо указать курсором на транспорт, способный перевозить пехоту.</p>
	<p>Курсор «покинуть» появляется, если выбрать строение или транспорт, в котором находится пехота. Он служит для указания места, где должна собраться пехота после выхода из строения или транспорта.</p>
	<p>Курсор «прицепить орудие» появляется при выборе команды «прицепить» в меню транспорта, способного перевозить орудия. Необходимо указать орудие.</p>
	<p>Курсор «отцепить орудие» появляется при выборе команды «отцепить» для транспорта с прицепленным орудием и служит для указания точки установки орудия. После этого обычно требуется развернуть орудие в направлении противника.</p>
	<p>Курсор «захватить машину» появляется при наведении на боевую машину без экипажа или утраченный автомобиль. Машину можно захватить силами пехоты.</p>
	<p>Курсор «захватить орудие» появляется при наведении на орудие, у которого был уничтожен расчет. Орудие можно захватить силами пехоты.</p>


Атака, поддержка, разведка

Курсор	Описание
	<p>Курсор «атаковать» с изображением прицела появляется при наведении на боевые единицы противника или на строения, где укрылась пехота противника: он позволяет начать атаку нажатием правой кнопки мыши.</p>
	<p>Курсор «пристреляться» появляется при выборе соответствующей команды в меню орудия и служит для указания точки на местности, к которой следует пристреляться. Если затем в области пристрелки появится видимая цель, она будет поражена с большей точностью и за меньшее число выстрелов.</p>
	<p>Курсор «заградительный огонь» (огонь по площади) появляется при выборе соответствующей команды в меню орудия и служит для указания области местности, по которой следует начать заградительный огонь (эта область может лежать за пределами поля зрения артиллерийского расчета).</p>





Курсор	Описание
	<p>Курсор «поворот сектора» появляется при отдаче выбранной боевой единице или группе команды «поворот сектора обстрела». Нажатие правой кнопки мыши приводит к повороту боевой машины, чтобы указанная точка была в центре сектора.</p>
 	<p>Курсоры «вызов самолетов» и «вызов вертолетов» появляются по команде «авиационная поддержка» и служат для указания цели авиации: место авиаразведки, область перехвата для истребителей или цель для штурмовиков, область бомбового удара, точка высадки десанта.</p>
	<p>Курсор «наблюдать» появляется при выборе команды «наблюдать» в меню пехоты (командира взвода с биноклем или снайпера с оптическим прицелом) и служит для указания направления обзора. Бинокль или оптический прицел позволяют видеть местность на большем расстоянии, но в узком секторе.</p>

Фортификация, инженерные работы

Курсор	Описание
	<p>Курсор «окопаться» используется в нескольких случаях. При указании на выбранную боевую машину он означает действие по умолчанию: окопать машину или обложить ее мешками с песком силами экипажа (расчета). При выборе команды «окопаться» в меню пехотного подразделения он служит для выбора места окапывания. Подразделение отрывает коллективный окоп для стрельбы стоя, для начала окапывания нужно указать на одного из солдат. Окоп будет вырыт вдоль линии расположения пехоты. В меню инженерно-саперной машины этот курсор служит для указания места для рытья траншеи (правой кнопкой мыши необходимо указать начальную, а затем конечную точку, см. раздел «Панель команд»).</p>
	<p>Курсор «минировать» появляется при выборе пункта «минирование» в меню инженерно-саперной машины и указывает место установки мин.</p>
	<p>Курсор «разминировать» появляется при выборе пункта «разминирование» в меню инженерно-саперной машины и служит для указания места работы саперам.</p>
	<p>Курсор «строить мост» появляется при выборе соответствующей команды в меню инженерно-саперной машины. Построить мост через реку можно только в определенных местах, ищите полупрозрачный контур моста между берегами.</p>

Курсор	Описание
	<p>Курсор «деактивация» появляется при выборе соответствующей команды в меню машины радиационно-химической разведки и служит для указания участка местности, который нужно деактивировать для прохода по нему своих войск.</p>

Снабжение

Курсор	Описание
	<p>Курсор «снабжать боеприпасами» появляется при выборе пункта «снабжение» в меню машины снабжения или при наведении на боевую машину. Он служит для указания точки, куда должна подъехать машина, чтобы начать снабжать боеприпасами расположенную в поле зрения боевую технику и пехоту.</p>
	<p>Курсор «заправить топливом» появляется при выборе пункта «заправка» в меню машины-заправщика или при наведении на боевую машину, которую нужно заправить. Он служит для указания точки, куда должна подъехать машина, чтобы начать заправлять топливом расположенную вокруг боевую технику.</p>
	<p>Курсор «ремонтировать» появляется при выборе команды «ремонт» в меню инженерно-саперной машины и служит для указания точки, куда необходимо подъехать, чтобы отремонтировать боевые единицы, или для указания на поврежденное сооружение, которое можно восстановить.</p>
	<p>Курсор «восполнить запас» выводится, если при выбранном автомобиле снабжения указать на свой склад. Он позволяет отдать команду отправиться на склад, чтобы пополнить израсходованные запасы ресурсов. Обычно при исчерпании ресурсов автомобиль снабжения сам отправляется на ближайший склад.</p>

Боевой экран



Боевой экран отображает участок местности, на которой проходит действие текущей миссии. Местность отображается в изометрической проекции как вид через камеру с прямоугольным экраном, расположенную на некоторой высоте. Для обзора всей местности камеру можно перемещать с помощью клавиатуры или мыши. Для сдвига камеры используйте стрелки <влево>, <вправо>, <вверх> и <вниз>, для сдвига мышью подведите курсор мыши к одной из границ экрана или в один из углов. Камеру также можно перемещать с помощью мини-карты (см. ниже).

Для осмотра вам доступен любой участок местности, в любой момент вы можете видеть поля, деревья, реки, дороги, мосты, строения, склады, а также долговременные фортификационные сооружения противника. Вам доступны все боевые единицы, находящиеся под вашим управлением, и любые предметы в пределах их поля зрения. В сетевой игре вы также сможете увидеть войска ваших союзников (см. главу «Сетевая игра»). Видеть наземные войска противника, его боевые единицы, огневые точки и земляные укрепления, утраченную боевую технику, а также определить, какие строения заняты противником, можно только в пределах поля зрения своих войск или области обзора своей разведывательной, бомбовой, штурмовой и десантной авиации. Ваши истребители могут видеть только воздушные цели, вид наземных войск противника им недоступен. Авиацию противника ваши войска способны видеть в любой момент в пределах всей территории.

Боевые единицы

Боевая единица (unit) – это боевая машина, орудие, единица вспомогательной техники или вооруженная группа минимальных размеров, которой можно отдать команду как одному целому. В игре «Карibbean КрИзИс: ЛеднИковЫЙ поход» боевыми единицами являются: боевая машина (танк, самоходная артиллерийская установка, установка залпового огня, бронетранспортер, боевая машина пехоты и т.д.), артиллерийское орудие (пушка, миномет, и т.д.), любой автомобиль, любой самолет и вертолет.

Боевыми единицами пехоты являются пехотный взвод и спецподразделение. Взвод состоит из нескольких солдат и офицера, спецподразделение пехоты состоит из 3 человек (снайпер, пулеметчик и гранатометчик). Обычно подразделения считаются отдельной боевой единицей, где солдаты и офицер выполняют общую команду. При необходимости можно расформировать взвод или спецподразделение и отдавать команду каждому солдату или офицеру отдельно, а затем снова сформировать взвод как единицу, при этом комплектация личного состава сохраняется. Произвольно переформировывать пехотные подразделения нельзя.

Орудийные расчеты и экипажи боевых машин являются частью своих боевых единиц и не могут действовать без них. Потеря расчета или экипажа приводит к тому, что техника перестает управляться и считается утраченной (ничейной). Над утраченной боевой машиной выводится иконка в виде красной фигурки. Такая техника может быть захвачена пехотными подразделениями любой из сторон, вы можете захватывать утраченные машины и орудия противника и восстанавливать их боеспособность, снабдив боекомплексом и при необходимости отремонтировав.

Повреждения и потери

Над боевыми единицами выводится цветная полоса в рамке, которая отображает их состояние в единицах повреждения (hit points). Для людей это уровень здоровья, для боевой техники – величина конструктивных повреждений, которые способна выдержать данная единица техники. Цвет полосы определяется степенью урона:

- зеленый – при отсутствии урона и малых повреждениях;
- желтый – при средних повреждениях;
- красный – при значительных повреждениях.



Длина полосы по сравнению с рамкой соответствует доле оставшегося здоровья или единиц конструкции. Исчезновение полосы означает выход из строя, т.е. потерю техники или военнослужащего. Полоса не выводится над людьми, которые имеют нормальный уровень здоровья и в текущий момент не выбраны. У поврежденных боевых машин также выводится полоса розового цвета, показывающая возможность их ремонта.

Повреждения, которые не привели к выходу боевой единицы из строя, могут быть восстановлены в той или иной степени. Ремонт техники занимаются инженеры из инженерно-саперных машин. Технику со средними и значительными повреждениями в полевых условиях можно восстановить не полностью, а лишь до величины, которая отображается розовой полосой. Полный ремонт техники возможен только после завершения миссии и перехода на стратегический уровень. В зависимости от величины повреждений на ремонт машины может уйти несколько ходов (см. главу «Стратегический уровень», раздел «Экран главы»).

Потери личного состава в ходе миссии не восполняются. Восстанавливать здоровье раненых могут медики на поле боя (вблизи от места, где может остановиться санитарный автомобиль) или другие военнослужащие (раненые должны находиться в строении достаточно большого размера). Легко раненые могут передвигаться самостоятельно, они продолжают выполнять команды и способны вести бой. Тяжелораненые теряют возможность двигаться и вести огонь, они остаются лежать на месте в ожидании медицинской помощи. Противник перестает их атаковать.

Кроме ранений в ходе боевых действий, пехота и экипажи машин могут получать поражения при пересечении участков радиационного или химического заражения. Степень урона здоровью зависит от длительности пребывания на зараженной местности. Пехота, находящаяся внутри бронетехники, оборудованной средствами защиты, и ее экипажи урона здоровью не получают.

Постоянные и приданные единицы

Войска, которыми вы командуете в миссии, включают вашу войсковую группу, принадлежащую вам на стратегическом уровне, а также подразделения, приданные на текущую миссию. В некоторых случаях вы можете управлять только приданными подразделениями – например, в миссии «Оборона объекта», если на объекте нет вашей войсковой группы. Приданные подразделения могут включать легкие бронемшины, артиллерию, пехоту, инженерную и вспомогательную технику, без тяжелой бронетехники, самоходных орудий и авиации. Боевые единицы, входящие в «постоянные» подразделения, можно отличить по шевронам (галочкам) над боевой машиной или на информационной панели слева от названия. Количество шевронов показывает ранг данной боевой единицы (подробнее см. «Параметры объектов»). Приданные боевые единицы таких отметок не имеют.

Строения

Строения – это искусственные сооружения, присутствующие на местности. К числу строений относятся здания – городские и сельские дома, заводские корпуса, вокзалы, церкви и т.д.; мосты; фортификационные сооружения – ДОТ (долговременная огневая точка), ДЗОТ (деревоземляная огневая точка), наблюдательные вышки, полевые склады. Каждое строение имеет определенное количество конструктивных единиц и может быть повреж-

дено или полностью разрушено. Поврежденные строения могут быть восстановлены силами инженерно-саперных подразделений.

На местности могут присутствовать земляные укрепления – окопы и траншеи. Инженерно-саперные подразделения и пехотные взводы могут создавать их в ходе миссии. Земляные укрепления не относятся к строениям и не имеют конструктивных единиц.

Использование строений

Здания и фортификационные сооружения обладают защитными свойствами, аналогично броне боевых машин. Эквивалентную величину брони можно посмотреть на игровой панели, если навести на строение курсор мыши. Здания могут использоваться пехотой для укрытия и как огневые точки. Не занятые пехотой здания считаются нейтральными, также считаются нейтральными строения, о присутствии противника в которых не известно – до тех пор, пока противник не будет обнаружен. Сооружения, не имеющие внутренних помещений (мосты, стены и т.д.), всегда считаются нейтральными.

Рядом с занятыми строениями выводится цветной столбик с полосками здоровья, число полосок соответствует численности пехоты, находящейся в строении. Пехота противника обозначается красными полосками, своя пехота – зелеными.

Склады

Пополнение запаса ресурсов в миссии осуществляется со складов. Каждый склад изначально принадлежит той или иной стороне, но склады могут быть захвачены другой стороной в ходе миссии.

Над складами выводятся 4 пиктограммы: левый квадрат с принадлежностью склада и три вида ресурсов: боеприпасы, топливо, запчасти. Зеленые «ворота» показывают, что склад принадлежит вам, красный «домик» – противнику. Цвет остальных трех пиктограмм отображает количество ресурсов данного вида, которые есть на складах: зеленый – ресурса достаточно, желтый – ресурса осталось на загрузку (заправку) одного автомобиля снабжения, красный – ресурс отсутствует.



Ваши склады содержат столько ресурсов, сколько вы задали на экране миссии (см. главу «Стратегический уровень», «Экран миссии»), за вычетом ресурсов, которые распределяются между автомобилями снабжения. Число складов зависит от конкретной миссии – например, при обороне объекта в вашем распоряжении может быть несколько складов, а при случайном столкновении – всего один полевой склад. Размещение ресурсов не зависит от числа складов: пока у вас есть ресурс какого-то вида, его можно взять на любом складе, перераспределение между складами происходит автоматически.

Среди складов, которые есть в распоряжении какой-либо стороны, один склад считается

основным — обычно рядом с этим складом в начале миссии располагаются машины снабжения. Потеря основного склада приводит к потере всех доступных ресурсов, и наоборот, захват основного склада противника лишает его доступа к ресурсам. Остальные склады по игровой логике представляют собой точки снабжения, их потеря или захват на общее количество доступных ресурсов не влияет.

Доставку ресурсов выполняют автомобили снабжения (боеприпасы, личный состав в китайской кампании), топливозаправщики (топливо) и инженерные машины (запчасти). В начале миссии все автомобили уже заполнены ресурсами. При потере какого-либо автомобиля снабжения из тыла вам поступит новая машина, но ресурсов она не содержит.

Игровая панель

Игровая панель в нижней части экрана состоит из трех основных частей: мини-карта в ле-



вой части, панель команд с 12 кнопками и линейка авиационной поддержки в центре, индикаторы параметров боевой единицы справа. Описанию панели команд посвящен отдельный раздел.

Мини-карта

На мини-карте в уменьшенном масштабе изображен ландшафт местности, ее содержание аналогично карте местности, которая выводится на экране миссии. Вы можете видеть лесные массивы, поля, реки, дороги, крупные строения. Более яркие области на миникарте показывают участки, которые находятся в поле зрения ваших войск. Цветные стрелки показывают ориентиры задач. Ваши боевые единицы изображаются на мини-карте зелеными точками, видимые боевые единицы противника — красными. Стрелка вдоль правой верхней стороны мини-карты показывает направление юг-север. Текущий участок местности, который виден на боевом экране, выделяется на мини-карте прямоугольником. Мини-карту можно использовать для перемещения по местности: щелкните левой кнопкой мыши по точке на мини-карте, и камера покажет вид участка местности с центром в этой точке. Для осмотра местности можно передвигать курсор по мини-карте, удерживая нажатой левую кнопку мыши.

Отображение событий на мини-карте

События, которые происходят на местности за пределами видимой части боевого экрана, отображаются на мини-карте специальным образом:

- синие вращающиеся треугольники показывают положение задач в момент их выдачи;
- оранжевые расходящиеся круги показывают приблизительное положение дальноточной артиллерии противника (после начала стрельбы вам начинают приходить сообщения акустической разведки);
- красные расходящиеся круги показывают приблизительное положение зенитной артиллерии противника;
- синие расходящиеся круги указывают место, где противник вывел из строя вашу боевую единицу или ее экипаж;
- красные вращающиеся треугольники указывают на проваленную задачу;
- зеленые вращающиеся квадраты указывают на прибывшее подкрепление;
- зеленые вращающиеся треугольники показывают выполненные задачи.

Кнопки управления игрой

Вокруг мини-карты расположены 3 кнопки управления:



<Esc>-меню – вывод на экран <Esc>-меню с приостановкой игры, его также можно вызвать клавишей <Esc>.



Последняя задача – вывод на экран информационного окна с последней полученной задачей, его можно вызвать клавишей <O>.



Установка маркера – кнопка позволяет в сетевой игре установить на местности маркер (правой кнопкой мыши), который отображается на мини-карте расходящимися кругами. Основное назначение маркера – указать точку для союзников по сетевой игре: рубеж, цель атаки, дислокацию войск противника и т.д. Для переключения в этот режим также используется клавиша <M>.

Авиационная поддержка



В нижней части игровой панели находится группа кнопок вызова авиации, если она доступна в миссии, т.е. находится в пределах области действия одной из ваших авиационных групп.

Кнопки соответствуют видам авиации: истребитель, штурмовик, бомбардировщик, штурмовой вертолет, десант, разведчик. Слева от группы кнопок находится индикатор доступности авиационной поддержки в виде самолета, он отображает время ожидания до момента, когда следующий вызов авиации станет возможен.

Индикаторы состояния боевой единицы

Индикаторы представляют собой 5 цветных полос в правой части игровой панели. Они отображают в графическом виде следующие параметры текущей боевой единицы:

<i>Уровень повреждений (здоровье)</i>	<i>Основной боезапас или ресурсы</i>	<i>Дополнительный боезапас</i>	<i>Топливо</i>	<i>Текущий опыт</i>
---------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	----------------	---------------------

Длина цветной полосы соответствует текущей величине параметра по отношению к нормальному уровню, цвет полосы также зависит от величины параметра: зеленый — близко к нормальному уровню, желтый и коричневый — для средних значений и красный — для низких.

Параметры объектов

Броня

Этот параметр показывает защитные свойства объекта — его способность отражать урон, наносимый снарядами и огнестрельным оружием. Величина брони прежде всего зависит от свойств и толщины материала, а у боевых машин — также от рациональной формы брони и угла наклона броневых листов. Объекты, не обладающие защитными свойствами, имеют нулевое значение брони. При попадании снаряда по броне объект (и личный состав, укрывшийся за броней) не получит урона, если величина брони выше, чем параметр «бронепробиваемость» этого снаряда (с учетом случайного разброса параметров).

Объекты могут быть защищены с разных сторон по-разному, в игре учитывается разная величина брони для передней части (фронта), боковых сторон (бортов), задней части (кормы) и верхней части объекта. Как правило, у боевых единиц значения брони с разных сторон сильно отличаются. У зданий броня со всех сторон, кроме крыши, обычно одинаковая. В игре принята упрощенная модель попадания снаряда в броню — угол падения снаряда не учитывается. Взаимодействие снаряда и брони зависит от различных случайных факторов, на информационной панели приводится среднее значение брони. Если величина брони равна бронепробиваемости снаряда, то вероятность поражения объекта снарядом будет равна 1/2.

Характеристики оружия

Любое оружие в игре описывается двумя параметрами: урон и бронепробиваемость. Для боевых единиц, имеющих несколько видов оружия (например, для танков) на информационной панели выводятся характеристики основного орудия, т.е. пушки.

Урон — это величина повреждений, наносимых объекту при попадании в него: уровень здоровья человека или число конструктивных единиц боевой техники (или строения) уменьшится на эту величину. В параметрах оружия указано среднее значение урона, ре-

альный урон может быть больше или меньше. Он зависит в первую очередь от меткости попадания, а также от случайных факторов.

Бронепробиваемость — это способность пули или снаряда пробивать броню объекта. Если броня отсутствует или ее величина меньше, чем бронепробиваемость, объекту будет нанесен урон. В параметрах оружия указано среднее значение, реальная бронепробиваемость (т.е. результат попадания снаряда в конкретный объект) может быть выше или ниже, это определяется случайными факторами.

Виды стрельбы, радиусы и сектора обстрела

Способность оружия поразить заданную цель зависит также от пределов досягаемости его огня. Существует два вида стрельбы по наземным целям: баллистическая стрельба и стрельба прямой наводкой. При выстреле прямой наводкой высота траектории снаряда не превышает высоту цели, при баллистической стрельбе снаряд поднимается выше цели. Вид стрельбы определяется типом орудия: противотанковые пушки стреляют только прямой наводкой, минометы — только баллистически, тяжелые пушки и гаубицы могут стрелять обоими способами. Заградительный огонь (огонь по площади) можно вести только баллистической стрельбой. Для каждого вида оружия и вида стрельбы существует минимальное и максимальное расстояние стрельбы. Минимальное расстояние стрельбы играет роль в ближнем бою: пехота способна вести огонь в упор, а орудия имеют вокруг себя «мертвую зону». Дальность стрельбы прямой наводкой обычно лежит в пределах поля зрения боевой единицы. При баллистической стрельбе дальность стрельбы может намного превышать поле зрения расчета, и для коррекции огня на дальние дистанции нужно иметь наблюдателей. Желательно, чтобы наблюдатель не был виден противнику — например, им может быть офицер с биноклем, снайпер или замаскировавшаяся пехота.

Для более эффективной стрельбы по удаленным целям можно несколькими выстрелами пристрелять орудие к определенной точке на местности. Тогда цель, появившуюся в некотором радиусе вокруг этой точки (другими словами, в области пристрелки), можно поразить минимальным числом выстрелов. С другой стороны, пристрелка приводит к демаскировке дальнобойного орудия, поскольку противник может засечь его примерное местоположение по данным акустической разведки.

Зенитные орудия, способные стрелять по наземным целям, имеют три параметра дальности: минимальный и максимальный радиусы по наземным целям и максимальный радиус по воздушным целям. Еще один параметр зенитных орудий — это предельная высота, до которой они способны поразить летящий самолет или вертолет противника.

Сектор обстрела орудия определяется пределами углов, в которых ствол орудия способен поворачиваться в процессе прицеливания. Стрелковое оружие в руках пехоты, оружие, установленное на бронетехнике, и зенитная артиллерия имеют круговой сектор обстрела, они могут выбирать произвольную цель в пределах радиуса стрельбы, оставаясь в боевом состоянии. У полевой артиллерии сектор обстрела ограничен, и для перенацеливания орудия за пределы текущего сектора оно на некоторое время должно быть выведено из боевого состояния. Окопанные САУ также имеют ограниченный сектор обстрела.

Пехота в полевых условиях имеет круговую область обстрела из своего стрелкового оружия. Область обстрела у пехоты, находящейся в строении, ограничена видом из окон и с позиций, пригодных для стрельбы. Для просмотра обстреливаемых областей необходимо сначала выбрать строение, а затем выбрать одного из солдат, отображенных иконками в левом верхнем углу экрана.

Текущие радиусы стрельбы и сектора обстрела выбранных боевых единиц можно посмотреть по комбинации <Alt> + <R> на местности или на мини-карте:

Максимальный и минимальный радиусы при стрельбе прямой наводкой	красные окружности
Максимальный и минимальный радиусы при баллистической стрельбе	зеленые окружности
Максимальный радиус стрельбы по воздушным целям	синяя окружность
Сектор обстрела при стрельбе прямой наводкой	сектор красного цвета
Сектор обстрела при баллистической стрельбе	сектор зеленого цвета

Для показа области пристрелки выбранного орудия используйте комбинацию <Alt> + <Z>.

Уровень повреждений

Этот параметр показывает оставшуюся долю здоровья для людей или оставшийся запас конструктивных единиц для боевой техники и строений (см. «Боевые единицы», «Повреждения и потери»). Помимо цветной полосы непосредственно над объектом, уровень повреждений отображается на левой цветной полосе индикаторов в нижней части игровой панели. У пехоты, находящейся в строении или в автомобиле, уровень здоровья выводится полосками в виде вертикального столбика.

Боезапас основного и дополнительного вооружения



Любая боевая единица имеет при себе некоторое количество боеприпасов – снарядов, патронов и т.д. Скорость, с которой боеприпасы расходуются в бою, зависит от скорострельности орудия. При значительном уменьшении боезапаса над боевой единицей выводится специальная иконка желтого цвета, а при исчерпании боезапаса – иконка красного цвета, такое орудие неспособно вести огонь (см. иллюстрацию).

Чтобы не допустить исчерпания боезапаса, его необходимо пополнять силами подразделений снабжения.

Артиллерия использует боеприпасы только одного типа – артиллерийские выстрелы. Этот боезапас считается основным. Большинство видов бронетехники имеет оружие двух видов – например, пушку и пулемет. Выстрелы к пушке считаются основными, а патроны к пулемету – дополнительными боеприпасами. Боезапасы основного и допол-

нительного вооружения отображаются двумя средними цветными полосами индикаторов игровой панели. У машин снабжения вместо основного боезапаса выводится текущий запас ресурсов.

Топливо

Всем бронемашинам и транспортным средствам требуется топливо для передвижения по местности. Расход топлива определяется характеристиками машины и в общем случае зависит от мощности ее двигателя. Стоящие машины топливо не расходуют. При значительном уменьшении запаса топлива в баках над боевой единицей выводится иконка в виде капли желтого цвета, а при исчерпании топлива — иконка красного цвета. Аналогичная иконка выводится в окне рядом с названием боевой единицы справа от игровой панели.



Машина, истратившая запас топлива, не способна передвигаться, но способна вести огонь из встроенного оружия. Чтобы не допустить исчерпания топлива, машины необходимо своевременно заправлять с помощью топливозаправщиков.

Иконки состояния

Кроме иконок ранга и нехватки боезапаса и топлива, над боевыми единицами могут выводиться другие иконки, которые обозначают их текущее состояние: иконка с изображением лопаты выводится при окапывании орудия или бронемшины, иконка в виде восклицательного знака — «засада», крест показывает, что орудие не может вести огонь, т.к. движется или перенацеливается и т.д. Состояние боевой единицы можно прочитать во всплывающей подсказке, если выделить единицу и навести курсор на эту иконку.

Опыт и ранг

Боевые единицы, относящиеся к «постоянным» подразделениям, имеют два дополнительных параметра — опыт и ранг. Опыт боевой единицы определяется успешными действиями по уничтожению живой силы и техники противника. Величина опыта зависит от вида уничтоженной цели: за единицу опыта считается уничтожение единицы живой силы противника (пехоты, орудийного расчета и т.д.), уничтожение боевой техники оценивается выше, в зависимости от вида техники. Наибольший опыт дает тяжелая бронетехника и дальнобойные орудия противника, которые сложнее всего вывести из строя.

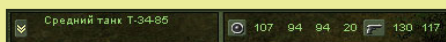
Когда боевая единица набирает определенное количество опыта, она переходит в следующий ранг. Ранг — это показатель уровня подготовки боевой единицы, который влияет на ее боевые характеристики. С увеличением ранга:

- возрастает скорость движения по местности;
- возрастает скорострельность орудия;
- возрастает скорость наведения орудия на цель;
- увеличивается точность попадания.

Существует 4 ранга: новобранец, регулярные силы, ветеран, элита. Текущий ранг боевой единицы обозначается числом шевронов над ней: от 1 до 4. Текущий опыт боевой единицы и опыт, необходимый для перехода в следующий ранг, указаны в подсказке, которая выводится рядом с курсором мыши при наведении курсора на иконку ранга на информационной панели. Величина опыта в пределах текущего ранга отображается на правой полосе в строке индикаторов состояния боевой единицы справа на игровой панели. Заполнение индикатора означает, что боевая единица может повысить свой ранг, после этого индикатор сбрасывается.

Обратите внимание, что при возврате боевой машины на склад ее ранг и опыт теряются.

Информационная панель



В нижней части экрана справа от игровой панели расположена информационная панель с двумя окнами, где выводится название и параметры объекта, на который в данный момент показывает курсор мыши. Если курсор не указывает на определенный объект, здесь выводятся параметры выбранной в данный момент боевой единицы. Для «постоянных» боевых единиц слева от названия можно видеть их ранг, внизу дублируются иконки состояний. В правом окне панели отображаются 4 значения брони с разных сторон объекта, для боевой единицы – также величины урона и бронепробиваемости основного орудия.


Обратите внимание, что полностью информационная панель выводится при разрешении боевого экрана не ниже 1024x768. При установке более низкого разрешения она будет выведена частично. Клавишей эту панель можно убрать с экрана или вывести снова.

Панель команд

Панель команд отображает список команд, которые может выполнить выбранная боевая единица или группа боевых единиц. Панель состоит из 12 кнопок, назначение которых зависит от выбранного объекта и может меняться. Описание команд можно прочитать в контекстной подсказке при наведении на кнопку курсора мыши.

Клавиатура	Пехота	Танк
Q	→	→
W	✕	✕
E	↕	↕
R	⊕	⊕
A	⊕	↻
S	↻	↻
D	→	→
F	↓	↓
Z	🏠	
X	🏠	
C	↔	
V	↔	

Активные кнопки имеют яркий рисунок, они соответствуют командам, которые данная боевая единица или группа способна выполнить. Неактивные кнопки имеют тусклый рисунок,

они указывают команды, которые боевая единица или вся выбранная группа выполнить в принципе не может. Некоторые кнопки работают как меню верхнего уровня: их нажатие приводит к выводу на панель нового набора кнопок, который включает разные варианты выполнения данной команды (например, команда «построение» для пехоты открывает доступ к кнопкам с различными видами построений: походное, боевое и т.д.). Для возврата к обычному набору команд служит кнопка .

Во многих случаях для отдачи часто встречающихся команд удобно пользоваться клавиатурой. Обратите внимание, что 2 верхние строки кнопок соответствуют одним и тем же командам для боевых единиц, относящихся к разным родам войск. Это облегчает отдачу команд смешанным группам боевых единиц.



Разновидности команд

Простые команды выполняются немедленно и не требуют дополнительных указаний: например, команда «не двигаться» приводит к остановке всех выбранных боевых единиц, а команда «отмена» прекращает действие любой предыдущей команды. Нажатие на кнопку вызывает немедленное исполнение такой команды.

Более сложные команды требуют указать на объект. Например, для команды «поворот сектора обстрела» орудийному расчету необходимо указать точку местности, которая должна лежать в пределах сектора (точку можно указать как непосредственно на местности, так и на мини-карте). Команда «следовать» требует указания боевой единицы, например, танка, за которой должна следовать выбранная единица или группа, например, взвод пехоты. При нажатии на кнопку такой команды она подсвечивается красным цветом до тех пор, пока не будет указан соответствующий объект. Форма курсора при этом меняется в соответствии с выбранной командой. Нажатие правой кнопки мыши вызывает выполнение команды, нажатие левой кнопки отменяет команду.

Наконец, существуют команды, когда на местности требуется задать положение протяженных объектов — например, «построить траншею». После выбора такой команды в меню инженерно-саперной машины необходимо указать на местности начальную точку, нажать и отпустить правую кнопку мыши, а затем сдвинуть курсор в направлении конечной точки. На месте предполагаемого сооружения появится цветная полоса. Выбрав конечную точку, нужно снова нажать и отпустить правую кнопку мыши, тогда команда начнет выполняться. Если нажать левую кнопку мыши, команда будет отменена.

Выбор боевых единиц

Когда курсор располагается над каким-либо объектом (боевой единицей, строением или сооружением), название этого объекта и его параметры выводятся на информа-

ционной панели. Объекты, которыми вы можете управлять – это принадлежащие вам боевые единицы и составленные из них группы. Для выбора боевой единицы щелкните по ней левой кнопкой мыши. Для выбора группы из нескольких боевых единиц (пехотного подразделения или созданной вами группы, см. ниже) достаточно щелкнуть по любой единице, которая входит в эту группу. Цветная полоса над выбранными боевыми единицами, которая показывает их уровень повреждения, отображается более ярким цветом по сравнению с невыбранными. Чтобы отменить выбор боевой единицы или группы, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по свободному участку местности.

Выбор однотипных единиц

Чтобы выбрать все боевые единицы данного вида (марки), используйте двойной щелчок мыши по одной из этих единиц. Например, таким способом удобно выбрать все артиллерийские орудия одного вида, чтобы одновременно начать огонь по противнику.

Использование рамки



Выбрать одну или несколько боевых единиц можно непосредственно на местности, используя «резиновую рамку». Для этого мысленно представьте себе прямоугольник с единицами, которые вы хотите выбрать. Затем подведите курсор на место одной из вершин прямоугольника, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, проведите курсор по диагонали к противоположной вершине. Выделенный участок местности будет отображаться

прямоугольником с более темным фоном и светлой рамкой. После отпускания левой кнопки все боевые единицы, попавшие внутрь прямоугольника, будут выбраны. Если внутри прямоугольника окажется кто-либо, относящийся к предопределенной группе (например, один или несколько солдат из пехотного взвода), то в число выбранных единиц попадет вся эта группа (на иллюстрации – весь пехотный взвод).

Добавление единиц в группу

Чтобы добавить какую-либо боевую единицу в группу выбранных, нажмите и удерживайте левую клавишу <Shift>, затем укажите на новую единицу, нажмите левую кнопку мыши. Когда добавление единиц в группу будет закончено, <Shift> можно отпустить.

Назначение группе номера

Если назначить группе определенный номер, то отдавать ей команды и выполнять различные тактические маневры будет более удобно. Для этого выберите группу боевых единиц, а затем нажмите одну из комбинаций <Ctrl>+<1>...<Ctrl>+<0>. Выбранной группе будет присвоен номер от 1 до 0, этот номер отображается над всеми участниками группы.

Вы можете задать до 10 независимых групп (каждая боевая единица может входит только в одну из них). Чтобы выбрать одну из назначенных групп, нажмите клавишу <1>...<0>, соответствующую ее номеру. Назначение боевой единице номера не мешает вам отдавать ей отдельные команды и включать ее в любую текущую группу.

Центровка группы

Для быстрого поиска удаленной группы можно использовать комбинацию <Alt>+<1>...<Alt>+<0>, которая выводит на экран участок местности, в центре которого находится выбранная группа.

Отдача и выполнение команд

Вы можете управлять своими подразделениями, отдавая им те или иные команды. Для этого боевая единица или группа единиц должна быть выбрана. Перечень доступных в текущий момент команд зависит от конкретной боевой единицы или состава группы, эти команды отображаются активными кнопками.

Группа из одинаковых единиц может выполнять все команды, доступные одной единице. Например, можно выбрать несколько орудий и дать им команду «поворот сектора обстрела», тогда каждый расчет повернет свое орудие так, чтобы его сектор обстрела находился в центре указанной точки.

Группе, которая составлена из различных родов войск, доступны только общие команды. Например, при выборе одновременно орудия и танка команда «заградительный огонь» будет недоступна, поскольку вести огонь этого вида танк не может. Необходимо выбрать только орудие и отдать ему эту команду.

Получив команду, боевая единица или группа будет выполнять ее, используя все доступные ей средства. При невозможности выполнить команду вы услышите рапорт с информацией о причине отказа, который будет продублирован в строке сообщения на экране.

Использование «паузы»

Во многих случаях отдавать команды и последовательности из нескольких команд удобнее в режиме паузы. Нажмите клавишу <Пробел>, отдайте необходимые команды вашим боевым единицам, затем нажмите <Пробел> еще раз. Переключение в режим паузы позволяет внимательно осмотреть поле боя, оценить текущую обстановку, принять тактическое решение и отдать нужные команды. Режим паузы также удобен для управления авиационной техникой.

Последовательность команд

Боевые единицы способны запоминать несколько команд и выполнять их последовательно одну за другой, начиная с первой. Например, можно отдать орудийному расчету команду переместить орудие в заданную точку местности и открыть огонь по цели, которая в настоящий момент находится вне радиуса стрельбы. Для этого необходимо нажать клавишу

<Shift> и, удерживая ее, нажать кнопки на панели команд и указать точки на местности в требуемой последовательности. Затем клавишу <Shift> можно отпустить. Чтобы прервать выполнение последовательности команд, достаточно отдать боевой единице любую другую команду, не нажимая <Shift>. Обратите внимание, что некоторые команды, требующие «внешних» событий (например, «засада»), могут приостановить или заблокировать выполнение следующих в очереди команд.

Самостоятельные действия

Боевые единицы способны выполнять некоторые действия самостоятельно, руководствуясь уставом и используя присущий им интеллект. Без какой-либо команды боевая единица или подразделение, способное вести огонь, начнет атаку противника, который оказался в поле зрения и находится в пределах дальности огня, а также будет преследовать его. Чтобы ваши войска не атаковали противника (например, находясь в обороне), необходимо отдать им команду «устроить засаду». Команда «держат позицию» запрещает вашим войскам самостоятельно преследовать противника.

Если противник находится за пределами поля зрения боевой единицы независимо от ее радиуса огня, он не будет атакован. Противник, замеченный в бинокль командира или оптический прицел снайпера, также не будет атакован автоматически без вашей команды.

Если вы указали боевой единице на противника, который находится за пределами радиуса ее огня (радиус и сектор огня можно посмотреть по комбинации <Alt> + <R>), то она переместится в ближайшую точку, чтобы противник оказался в пределах досягаемости, и начнет атаку. Команда не будет выполнена, если боевая единица не может перемещаться самостоятельно – например, если орудие нельзя сдвинуть силами расчета или если у танка повреждена гусеница.


По команде «двигаться» к заданной точке местности ваши боевые единицы будут атаковать любого встреченного на пути противника, но будут стараться не отклоняться от маршрута. Обратите внимание, что бронемшины времен II мировой войны, еще находящиеся на вооружении, на ходу могут вести огонь только из пулеметов, но не из пушки. Для стрельбы из пушки им требуется остановка. Более совершенные бронемшины, оснащенные стабилизаторами, способны вести стрельбу из основного орудия на ходу. По команде «двигаться агрессивно» ваши боевые единицы станут преследовать встреченного противника, насколько это возможно, и только после этого возобновят движение к указанной точке.

Если цель находится вне поля зрения вашей боевой единицы (например, дальнобойного орудия), но в пределах радиуса огня, и ее видит кто-то другой (например, наблюдатель), цель можно атаковать, отдав соответствующую команду. Если цель движется, наблюдатель будет корректировать огонь орудия. Наблюдателем также может быть самолет-разведчик или вертолет.


Атакующая авиация также способна действовать самостоятельно: истребители могут обнаружить самолет или вертолет противника в пределах радиуса патрулирования, но если указать точное местонахождение противника, цель будет поражена быстрее. Бомбардиров-

щики и штурмовики сами корректируют цель бомбового или ракетного удара – например, атакуют танк или орудие противника, если те находятся поблизости от точки, которую вы указали как цель атаки.

Окно задач

Окно задач выводится по пункту «Задачи миссии» в <Esc>-меню или по клавише <Tab>. Его содержание аналогично окну со списком задач на экране с описанием миссии (см. «Экран миссии»). Панели с названиями задач открывают доступ к подробному описанию: знак «+» слева от названия показывает, что задачу можно раскрыть, нажав левой кнопкой мыши на панель. Повторное нажатие сворачивает текст. Рядом с названием выводится текущий статус: выполненные задачи отмечаются галочкой, проваленные – крестом. Кнопка  в нижней части окна служит для закрытия окна и возврата на боевой экран.



Окно последней задачи выводится в правом верхнем углу боевого экрана и содержит описание последней выданной задачи. Как правило, информационное окно открывается в начале миссии и содержит первую задачу. Окно закрывается кнопкой  в нижней части. Обратите внимание, что некоторые задачи могут выдаваться в ходе миссии по мере выполнения предыдущих задач, поэтому время от времени полезно просматривать содержимое этого окна. Информация о приходе новой задачи выводится в строке сообщений и дублируется звуковым сигналом.

Завершение миссии

Как правило, для успешного завершения миссии необходимо выполнить основную задачу, которая определяется видом миссии: захватить объект, принадлежащий противнику, удержать обороняемый объект, уничтожить войсковую группу противника в случайном столкновении или выполнить другую сюжетную задачу. После этого на экран выводится меню «Победа», которое предлагает вам закончить миссию и перейти в экран статистики (по умолчанию), либо продолжить текущую миссию. В последнем случае в меню завершения миссии станет доступным пункт «Закончить миссию», которым вы можете воспользоваться в любой момент.

Обратите внимание, что выполнение основной задачи миссии не означает, что все боевые единицы противника, находившиеся на местности, уничтожены. Вы можете продолжить их поиск и уничтожение, набирая опыт и повышая ранг своих боевых единиц. Разумеется, в ходе этих действий могут возрасти и ваши потери. Вы также способны захватить боевые машины противника – их стоимость будет зачтена после завершения миссии.

Строки сообщений и консоль

Строки сообщений

Информация обо всех важных событиях, происходящих в ходе игры, выводится в левой верхней части экрана. При появлении новой информации старые строки сдвигаются вверх и со временем исчезают с экрана (они сохраняются в консольном окне). Цвет строк зависит от вида сообщения:

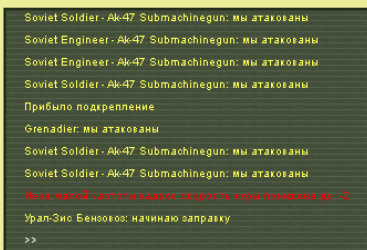
Зеленый – информация о выполненных задачах, служебные сообщения (загрузка и запись игры, изменение скорости игры и т.д.).

Желтый – полученные задачи.

Красный – все, что связано с противником (вылет авиации противника, начало действия его дальнобойной артиллерии и т.д.).

Консоль

Окно консоли открывается при нажатии клавиши <-> (тильда), эта клавиша зарезервирована в игре. В окне консоли доступны все строки сообщений, которые выводились на боевом экране в течение миссии. Цвет строк в окне консоли совпадает с цветом строк на экране. Для просмотра истории сообщений используются клавиши <PgUp> и <PgDn>, которые пролистывают строки в пределах высоты окна. Для закрытия окна консоли нужно нажать клавишу <-> еще раз.



Управление скоростью игры

Скорость игры при прохождении сюжетных миссий можно изменять в широких пределах (10 ступеней в сторону увеличения и 10 – в сторону уменьшения по сравнению со стандартной скоростью), а также приостановить игру, переведя ее в режим паузы. При изменении скорости игры все события, происходящие на боевом экране, пропорционально ускоряются или замедляются. Для переключения скорости используются клавиши дополнительного цифрового поля и клавиша <Пробел>:

<Num +> – увеличить скорость на 1 ступень;

<Num -> – уменьшить скорость на 1 ступень;

<Пробел> – включить режим паузы.

Информация о переключении скорости выводится в строке сообщений и в консоли, информация о приостановке игры выводится в центре экрана. В режиме паузы можно осма-

тривать местность, выбирать боевые единицы и отдавать им команды – например, указывать точки передвижения и цели. В этом режиме удобно отдавать боевым единицам несколько команд подряд (см. «Отдача и выполнение команд» в этом разделе).

Включать ускорение игры полезно в случае, если вашим подразделениям нужно выполнить какие-либо небоевые (рутинные) задачи без прямого контакта с противником – например, находясь в обороне, построить траншеи и занять их пехотой, или подвести основные подразделения по заранее разведанному маршруту с исходных позиций ближе к району сосредоточения сил противника и т.п. Перед началом боевых действий игру лучше вернуть к нормальной скорости. Включать замедление, т.е. уменьшить скорость игры полезно при управлении большим количеством боевых единиц или при большой протяженности фронта, когда вам необходимо интенсивно перемещаться с одного фланга на другой, корректируя действия ваших подчиненных. Для лучшей оценки боевой обстановки рекомендуется время от времени включать режим паузы.

Обратите внимание: уменьшение скорости игры может быть необходимо при низком быстродействии процессора и/или видеосистемы, когда расчеты положения объектов на местности и вывод на экран поглощают основную часть системных ресурсов, а на расчеты, связанные с поведением объектов и их взаимодействием, ресурсов не хватает. При этом управление игрой затруднено и сильно возрастает время реакции на действия игрока. Уменьшение скорости игры может в действительности привести к росту скорости движения объектов на экране и к уменьшению времени реакции на действия игрока, поскольку алгоритмы, связанные с игровой моделью, получают больше вычислительных ресурсов. Если в «настройках» было задано минимальное число кадров в секунду (fps, по умолчанию 5), то при снижении быстродействия видеовывода в критических условиях скорость игры будет автоматически уменьшаться. Когда критический момент пройден, скорость можно восстановить вручную. Если по какой-либо причине автоматическое уменьшение скорости вас не устраивает, его можно отключить, установив параметр fps, равный 0.

В сетевой игре переключение скорости возможно только до начала игры и доступно только игроку-серверу (подробнее см. раздел «Сетевая игра»).

Управление войсками

Этапы боевой операции

Чтобы успешно завершить боевую операцию, выполнить миссию, пройти главу и в конечном счете выиграть кампанию, необходимо не только освоить управление боевыми единицами и подразделениями различных родов войск и обеспечить взаимодействие подразделений между собой и их снабжение, но и знать общие принципы ведения боевых действий, уметь строить стратегический план операции, делить его на этапы и определять тактические задачи, решаемые на каждом этапе.

Перед началом операции в вашем распоряжении есть общие сведения о противнике, полученные на основании данных разведки, сведения о силах вашей боевой группы и силах поддержки, которыми вы можете пользоваться. Перед вами есть список задач, которые необходимо решить (в реальной боевой обстановке задачи выдаются в форме боевого приказа). Изучив карту местности, оценив силы противника и собственные силы, вы должны принять решение о проведении операции и составить ее план. Нужно учесть, что информация о противнике, полученная по данным разведки, может быть не точной, сведения о его силах и доступных ему силах поддержки могут быть занижены и т.д. Поэтому на начальном этапе операции вам следует уточнить задачи и получить более достоверную информацию о противнике, и при необходимости внести изменения в план операции.

В зависимости от текущей задачи операция может представлять собой захват стратегически важного объекта противника — наступательная операция, защиту своего объекта от сил противника — оборонительная операция или столкновение войсковых групп, которое чаще можно отнести к наступательной операции. Кроме этого, в некоторых миссиях возможны ситуации типа встречного боя, когда обе войсковые группы стремятся провести наступательную операцию, операции по перехвату колонны противника, а также скрытые операции, выполняемые силами спецподразделений. В соответствии с классической военной доктриной основным видом операций считается наступление, сопровождающееся уничтожением войсковых групп противника, захватом его территории и объектов.

Наступление. Захват объекта

- В первую очередь следует изучить список задач и составить план наступления. Как правило, план включает последовательное выполнение поставленных задач.
- Оказавшись на местности, следует провести ее разведку. Вы должны определить рубежи обороны противника, места сосредоточения его живой силы и бронетехники, артиллерийские позиции и укрепленные точки, места возможных засад. Затем вы должны решить, каким образом подавить силы противника, которые могут стать наибольшим препятствием для атаки. Для разведки может использоваться разведывательная авиация, спецподразделение пехоты, парашютный десант, офицер пехотного взвода с биноклем. При ведении боевых действий на зараженной местности в состав разведгрупп следует включать машины РХБЗ. Разведка может сов-

мешаться с подавлением зенитных точек противника и его дальнобойной артиллерии силами спецподразделений или десанта. По результатам разведки следует уточнить план операции.

- На следующем этапе вы должны определить маршрут движения своих войск и место развертывания на боевые позиции. Желательно избегать труднопроходимых или зараженных участков местности, а при необходимости их пересечения нужно провести подготовительную инженерную работу. После прокладки маршрута необходимо быстро перебросить войска с исходных позиций и развернуть их в боевой порядок. Следует уклоняться от встреч с силами противника и не дать ему обнаружить свои силы слишком рано. Для подавления авиаразведки противника следует использовать истребители. В противном случае ваши войска могут стать мишенью для дальнобойной артиллерии и авиации противника. После вывода войск на исходные позиции следует принять меры по фортификации (окапывание и маскировка боевых машин и пехотных подразделений). Необходимо заправить боевую технику топливом и организовать тыловое обеспечение.
- Непосредственному наступлению предшествует артиллерийская подготовка. В ее задачу входит уничтожение обнаруженных опорных точек противника – дальнобойной и зенитной артиллерии, фортификационных сооружений, тяжелой бронетехники, проделывание проходов в минных полях. Артподготовка может сочетаться с ударами бомбовой и штурмовой авиации при условии предварительного подавления зенитных точек противника. Наличие на территории противника замаскированных разведчиков-наблюдателей или присутствие самолетов-разведчиков существенно повышает эффективность артиллерийского огня. В ходе артподготовки следует решать задачу своевременного снабжения артиллерии боеприпасами.
- Наступление на позиции противника танков и другой бронетехники при поддержке пехоты, захват рубежей обороны и уничтожение противника. На этом этапе необходимо выявить и уничтожить (или захватить) остатки артиллерии противника, отдельные единицы его бронетехники, нарушить взаимодействие его сил, разбить их на отдельные группы и лишить тыловой поддержки. Завершающий этап наступления заключается в последовательном уничтожении оставшихся мелких групп противника.
- В конечном счете вы должны уничтожить тыловые подразделения противника и захватить его объект в соответствии с задачей операции.

Оборона. Защита объекта

- На основании сведений о противнике следует составить план обороны.
- Необходимо провести разведку местности, прилегающей к защищаемому объекту, определить наиболее вероятные направления подхода противника, исходя из рельефа местности и данных о противнике. После этого уточнить план операции.
- Наметить рубежи обороны и определить боевые позиции своих войск. Произвести

инженерную подготовку позиций (рытье траншей, установка минных полей), перебросить войска с исходных позиций на рубежи обороны. Указать сектора обстрела орудиям и бронетехнике, укрепить их позиции окапыванием. Следует обратить внимание на защиту зенитной и дальнобойной артиллерии от нападения пехотных групп или десанта противника, расположив ее в глубине своих позиций и обеспечив охрану силами пехотных подразделений. Подготовить подразделения снабжения для доставки боеприпасов и топлива. При возможности укрыть пехоту в строениях или защитных сооружениях на период артиллерийского удара противника.

- В ходе подготовительных работ необходимо постоянно вести авиаразведку или выделить наблюдателей (разведчиков) перед первым рубежом обороны с целью своевременно обнаружить момент приближения противника и направление его главного удара. Одновременно необходимо подавлять авиаразведку противника огнем зенитной артиллерии и истребителями.
- С началом артиллерийского огня организовать противодействие дальнобойной артиллерии противника методом контрбатареинной борьбы, вести уничтожение бомбовой и штурмовой авиации противника. Поврежденную боевую технику следует восстанавливать силами инженерно-саперных подразделений. Когда направление главного удара противника будет определено, следует организовать переброску сил мобильной бронетехники с других позиций на рубежи на этом направлении.
- С началом наступления бронетехники и пехоты противника пехота должна покинуть укрытия и занять боевые позиции. Сдерживание основных сил противника должно выполняться огнем из всех видов артиллерии и танков, а также силами пехоты. В ходе боя необходимо обеспечить своевременное снабжение войск боеприпасами.
- После уничтожения основной части наступающих сил противника следует восстановить боеспособность своих подразделений и перейти в контрнаступление. Его целью является уничтожение оставшихся сил противника, захват его техники и складов и окончательное выполнение задачи операции.

Реальные операции могут в меньшей или большей степени отличаться от описанных планов. Например, в наступательной операции вы можете осуществить бросок мобильной бронетехники или организовать парашютный десант в тыл противника, уничтожить или захватить его дальнобойную артиллерию, отрезать от источников снабжения, что даст возможность окружить и уничтожить основные силы противника. Вы также можете предпринять отвлекающий (демонстративный) маневр с целью обнаружить размещение дальнобойной артиллерии противника и уничтожить ее методом контрбатареинной борьбы, сохранив свои основные силы. В оборонительной операции вы можете, не дожидаясь приближения основных сил противника, перейти в контрнаступление и атаковать их, пока они не развернулись в боевой порядок. Вы также можете пропустить основные силы противника в свой тыл, окружить их, лишиться поддержки и ресурсов, а затем перейти к их уничтожению. Оригинальность принятого вами тактического решения и конечный успех операции будут свидетельствовать об уровне вашего военного искусства и о вашем полководческом таланте.

Использование местности

Удачное использование рельефа местности способствует созданию благоприятных условий для уничтожения противника и, напротив, недооценка местности может привести к значительным потерям своих войск. По степени проходимости местность делится на непроходимую (реки, озера и болота), проходимую только для пехоты (густые лесные массивы, горы и крутые холмы, песчаная пустыня), труднопроходимую, где скорость движения техники сильно замедляется, а некоторые виды колесной техники не могут передвигаться (пашни, заснеженные поля), нормальную (редкие леса, обычные поля) и дороги, где войска могут двигаться с максимальной скоростью. На дороги необходимо обращать особое внимание: с одной стороны, передвигаться по ним наиболее быстро и выгодно, с другой – на участках ограниченной видимости вдоль дорог могут быть организованы засады, которые способны нанести противоположной стороне серьезный урон. Для безопасного передвижения по дорогам следует провести разведку пути с помощью авиации или пехоты при поддержке быстроходной маневренной бронетехники. Для преодоления водных препятствий необходимо использовать мосты, их также можно возводить силами инженерных подразделений.

Способность к обзору местности у боевых единиц сильно зависит от ее рельефа и наличия местных предметов. Ямы и низины ограничивают поле зрения, возвышения и холмы увеличивают радиус обзора местности. Засады и огневые точки часто устраивают на возвышениях вблизи дорог, откуда можно заранее заметить приближение противника и открыть огонь, оставаясь невидимым. Старайтесь использовать такие места для организации засад и наблюдения за окружающей местностью. И наоборот, остерегайтесь приближаться к возвышенности, которая может быть занята противником, без предварительной разведки силами авиации, быстроходной бронетехники или используя отвлекающий маневр.

Местные предметы – густой лес и строения – могут существенно ограничить поле зрения ваших войск. Особенно сильно это сказывается в населенных пунктах – например, противник может находиться за углом дома и вести огонь из миномета, оставаясь невидимым. Для улучшения обзора можно осматривать участки ограниченной видимости сразу с нескольких сторов или использовать пехотные подразделения в боевом порядке.

Бронетехника

Сильные и слабые стороны

Бронетехника способна играть значительную роль в наступательных и оборонительных операциях во время прямого столкновения с противником. Высокая скорость и маневренность, большая огневая мощь вооружения и высокая защита экипажа – универсальные качества, присущие бронетехнике, в первую очередь танкам. Специализированные боевые машины (штурмовые, противотанковые, зенитные САУ) используются для решения задач, связанных с подавлением укрепленных огневых точек, танков, самолетов за счет меньшей

скорости, маневренности и т.д. Наиболее эффективно совместное действие бронетехники и пехоты, как в наступлении, так и в обороне. К слабым сторонам бронетехники относятся высокая масса бронемашин, ограничения в скорости и ухудшенная проходимость по пересеченной местности. Хранящийся внутри боекомплект способен детонировать при прямом попадании снаряда, что вызывает взрыв внутри корпуса и гибель машины. Как любые самоходные машины, бронетехника нуждается в своевременном пополнении запасов топлива, а также в ремонте при повреждении на поле боя. Танки и САУ расходуют значительное количество боеприпасов.

Бронетехника времен II мировой войны и послевоенного времени не имела стабилизаторов для стрельбы на ходу из основного орудия, машины были вынуждены останавливаться для производства выстрела. Со второй половины 50-х годов бронетехника значительно усовершенствовалась. Появились вертикальные, а затем горизонтальные стабилизаторы ствола, а также автоматическая перезарядка. Машины стали оснащаться противорадиационной защитой и фильтровентиляционными установками, что позволило экипажу находиться в зараженных зонах без ущерба для здоровья. Повысилось качество материала брони, а форма корпуса стала менее уязвимой для обычных снарядов и мин. Тем не менее, броня этого времени не могла эффективно противостоять противотанковым снарядам, ракетам и кумулятивным гранатам, поступившим на вооружение пехоты.

Легкая бронетехника к началу 60-х годов также значительно усовершенствовалась. На вооружении армий многих государств появились бронетранспортеры (БТР) и боевые машины пехоты (БМП). Как и танки, они были способны защищать экипаж и пехоту при пересечении зараженных зон, имели хорошую скорость и лучшую, чем у танков, проходимость по пересеченной местности. Наличие противопульной брони, пулеметов, а также противотанковой пушки (у БМП) делали их достойным средством поддержки пехотного взвода как в наступлении, так и в обороне.

Бронетехника в наступлении

Основной задачей бронетехники в наступательной операции является прорыв линии обороны противника при поддержке пехоты сразу после завершения артподготовки. Танки и бронемашины идут в атаку на позиции противника, подавляя живую силу огнем из пулеметов, а крупные цели (бронемашины, огневые точки и укрепления) — огнем из основного орудия. Пехота движется в боевом порядке за линией бронемашин, при необходимости используя проделанные бронетехникой проходы в заградительных линиях. Чтобы избежать ответного огня прямой наводкой из окопанных орудий и бронемашин противника, уцелевших после артподготовки, следует вести непрерывную разведку линии фронта с помощью наблюдателей, авиации или пехоты. Тогда бронемашины смогут своевременно атаковать противника или, по крайней мере, развернуться к огневой точке своей лобовой броней.

Чтобы затруднить противнику маневр огневыми средствами, не следует располагать бронемашины слишком близко друг от друга или в цепочку. В этом случае удастся уменьшить потери от огня противника прямой наводкой. В то же время соседние машины должны

располагаться в пределах видимости, чтобы оказать поддержку машине, попавшей под огонь. В процессе наступления необходимо своевременно корректировать направление основного удара в зависимости от действий противника. При столкновении с превосходящими силами противника следует вовремя остановить наступление, занять выгодные рубежи для ведения огня и перейти к обороне.

Преимущество легкой бронетехники — высокая скорость передвижения затрудняет противнику ведение по ней прицельного огня из тяжелых орудий, а ее собственная броня обеспечивает хорошую защиту от пуль и осколков. Поэтому легкую бронетехнику используют для разведки местности, по которой можно передвигаться быстро и без препятствий.

Специализированные бронемашины — противотанковые и штурмовые САУ используются для решения специальных задач — уничтожение танков противника и прорыв наиболее хорошо укрепленных мест обороны, включая долговременные огневые точки. Эти машины имеют худшую маневренность по сравнению с танками и должны действовать при дополнительной поддержке, в частности, быть прикрытыми от фланговых атак противника.

Эффективность бронетехники в населенных пунктах значительно снижается по сравнению с полевыми условиями из-за ограниченной маневренности на узких улицах, уменьшения обзора и возможности быть атакованными пехотой, находящейся в зданиях. Для предотвращения больших потерь бронетехники в населенных пунктах необходимо вести своевременную разведку огневых точек противника и использовать пехоту, способную обнаружить и подавить огневые точки в закрытых позициях, а также пехоту противника.

Бронетехника в обороне

В ходе обороны бронетехника используется совместно с артиллерией ближнего действия, решая задачу сдерживания и уничтожения наступающих сил противника. Бронемашины располагают на передних рубежах обороны в оборудованных позициях. Обычно танки и САУ располагают за траншеями, занятыми пехотой, или в промежутках между ними и окапывают, а также дополнительно маскируют. Необходимо сосредоточить огонь бронетехники на наиболее вероятных направлениях атаки противника; эти направления следует прикрывать одновременно несколькими бронемашинами.

Авиация

После Второй Мировой войны начался новый этап развития авиации. Парк истребителей полностью перешел на реактивную тягу. Потолок самолетов-разведчиков возрос до 10–15 км, что сделало их недостижимыми для обычных зенитных орудий. Появился новый класс тяжелых стратегических бомбардировщиков, способных носить ядерное оружие или бомбы обычного типа массой в несколько тонн. Штурмовая авиация стала оснащаться противотанковыми ракетами. Наконец, к началу 60-х годов началось широкое применение боевых вертолетов для разведывательных, штурмовых и десантных целей. Тем не менее, в авиации того времени вычислительная техника практически не применялась, радиосистемы оставались несовершенными, авиация продолжала сильно зависеть от метеословесий.

Разведчики

Самолеты и вертолеты-разведчики – самый простой вид авиации. Они способны летать в течение длительного времени в заданном районе, обнаруживая боевые единицы противника и отслеживая их передвижение. Преимущество вертолетов-разведчиков состоит в том, что ими можно оперативно управлять, а также «подвешивать» в воздухе на расстоянии от позиций противника, обеспечивая для своих войск обзор за линией фронта. Разведчики целесообразно использовать в любой операции для общей оценки обстановки, поиска сил противника, уточнения положения его укрепленных точек, для указания целей, в том числе дальнобойной артиллерии, а также для корректировки артиллерийского огня. Использование разведчиков способно многократно снизить потери в ходе боевой операции. Недостатки разведчиков – отсутствие вооружения и почти полное отсутствие бронезащиты делает их легкой мишенью для истребительной авиации и зенитной артиллерии противника. Этот вид авиации наиболее эффективен, когда силы противника сосредоточены в отдельных укрепленных районах – например, в ситуации случайного столкновения. В условиях, когда линия обороны противника хорошо организована, насыщена зенитными установками при поддержке его истребительной авиации, разведчики малоэффективны.

Бомбардировщики

Специализация бомбардировщиков – нанесение бомбовых ударов по стационарным сооружениям противника, крупным скоплениям его войск, опорным базам и линиям коммуникаций, включая автомобильные и железнодорожные мосты. Тяжелые бомбардировщики имеют большой запас бомб, но эффективность их ударов не всегда бывает достаточной из-за рассеяния при бомбометании. Пикирующие бомбардировщики поражают цель гораздо точнее, но имеют меньший боезапас. Бомбардировщики имеют хорошую броню, снабжены стрелковым оружием или пушками, что позволяет оказывать достойное противодействие истребительной авиации противника. Однако низкая скорость полета, необходимая для прицельного бомбометания, делает их легкой мишенью зенитной артиллерии. Бомбардировщики наиболее эффективны для нанесения ударов по разведанным укрепленным районам и создания прорывов в линии обороны. Использование бомбардировщиков без предварительной разведки целей и без подавления зенитной артиллерии противника неэффективно.

Истребители

Истребители – наиболее специализированный вид авиации, они не предназначены ни для разведки, ни для атаки наземных целей, их целью является только авиация противника. Реактивные истребители имеют высокую скорость и маневренность, они способны летать на большой высоте, что повышает их защиту к зенитной артиллерии противника. В ходе боевой операции истребители играют роль воздушного прикрытия, препятствуя действиям авиации противника. Своевременный вызов истребителей при обнаружении авиации противника способен предотвратить ведение противником авиаразведки, нанесение им бомбовых ударов, атаку штурмовиков или высадку десанта. Однако постоянное присутствие в воздухе своих истребителей не дает возможности воспользоваться поддержкой других видов авиации.

Штурмовики

Если специализация бомбардировщиков – стационарные цели, то задача штурмовиков заключается в атаке, преимущественно ракетами, отдельных крупных боевых единиц противника – танков, САУ, дальнобойной и зенитной артиллерии. Высокая маневренность штурмовиков позволяет им атаковать движущиеся цели. Преимущество штурмовых вертолетов – ими можно оперативно управлять, указывая отдельные наземные цели. Хорошая броня, крупнокалиберные пулеметы и пушки позволяют штурмовикам обороняться от атак истребителей противника. Недостатком штурмовиков является меньшая огневая мощь ракет по сравнению с бомбами, что делает атаку укреплений противника малоэффективной, и относительно небольшой боезапас. Штурмовики наиболее эффективны для подавления отдельных мощных орудий противника, его танков и САУ, что создает благоприятные условия для действия других видов авиации и наземных войск как в наступлении, так и в обороне. При наличии у противника плотного зенитного огня использование штурмовиков, как и других видов авиации, неэффективно.

Десант

Специализация десантной авиации состоит в доставке пехотных подразделений в необходимое место (как правило, в тыл противника) для выполнения ими боевых задач. Десантные вертолеты имеют хорошую броню, но малую скорость и высоту полетов, что делает их мишенью для зенитного огня противника. Преждевременное обнаружение десанта противником уменьшает его эффективность, т.к. устраняет эффект внезапности. Поэтому целесообразно намечать место высадки десанта только после разведки местности. Десант наиболее эффективен для захвата дальнобойной артиллерии, находящейся в глубоком тылу противника, для разведки, целеуказания, организации засад и других скрытых операций, при этом трасса полета и место высадки должны быть максимально скрыты от противника. Десант малоэффективен без предварительной разведки трассы полета, в условиях зенитного огня, а также при наличии значительных сил противника в месте предполагаемой высадки.

Артиллерия

Сильные и слабые стороны

Артиллерия способна нанести значительный урон основным силам противника до момента непосредственного столкновения войск. В ходе наступательных и оборонительных операций артиллерийская подготовка и прикрытие играют значительную роль. Зенитная артиллерия способна затруднить или воспрепятствовать действиям авиации противника и создать благоприятные условия для действий своих самолетов и вертолетов. К слабым сторонам артиллерии относятся малая защищенность расчета в процессе стрельбы, сложность в транспортировке (особенно — для тяжелых орудий), необходимость обороны артиллерийских позиций от пехоты противника и зависимость от снабжения боеприпасами.

При высокой плотности огня в период артподготовки расход снарядов очень велик, поэтому необходимо обеспечить своевременную доставку боеприпасов. Этим занимаются автомобили снабжения, они же перевозят и орудия. Доставку боеприпасов на линию обороны необходимо выполнять вручную, оставляя автомобили на некотором удалении от артиллерийских позиций. Для восполнения потерь расчетов можно использовать пехоту.

Артиллерия в наступлении

Основная задача артиллерии в наступательной операции — артиллерийская подготовка перед началом наступления мобильных сил. Артиллерийская подготовка состоит в нанесении огневых ударов по укрепленным позициям противника, по местам сосредоточения его бронетехники, по дальнобойной и зенитной артиллерии. Артиллерия способна создавать проходы в заградительных сооружениях и минных полях противника. Наиболее эффективен прицельный артиллерийский огонь, когда цель расположена в поле зрения самого расчета или видна наблюдателю (наземному или воздушному разведчику). Если наблюдать цель не представляется возможным, артиллерия способна вести неприцельный (заградительный) огонь по площади, например ориентируясь на данные акустической разведки, но вероятность попадания в цель для такого огня ниже.

Перед началом артподготовки необходимо наметить цели ударов и вывести орудия на боевые позиции. Поскольку противник будет стараться подавить артиллерию против артиллерии, используя свои данные акустической разведки или засылая свою разведывательную авиацию и пехоту, необходимо размещать орудия с учетом возможного ответного удара. Артиллерийские позиции следует размещать на удалении от своих основных сил и расставлять орудия на некотором расстоянии друг от друга. Защита от авиации решается размещением поблизости зенитных орудий и/или периодическим вызовом своей истребительной авиации, а защита от наземных сил противника — созданием отдельной линии обороны или размещением боевого дозора.

После начала артподготовки необходимо следить за эффективностью огня, своевременно корректировать цели, следить за действиями противника, обеспечивать снабже-

ние артиллерийских позиций боеприпасами, а при необходимости – восполнять потери личного состава. Когда задачи артиллерии будут выполнены, необходимо прекратить огонь, чтобы дать возможность своим войскам выйти на позиции противника и завершить его уничтожение.

Большую помощь наступающим войскам могут оказать дымовые завесы над укрепленной линией противника, созданные при стрельбе специальными дымовыми снарядами. Такая завеса уменьшает радиус обзора боевым единицам противника и позволяет атаковать его с меньшими потерями.

Артиллерия ближнего действия – минометы, противотанковые пушки – используются непосредственно в ходе наступления. Минометы особенно эффективны для поражения целей, находящихся за препятствиями – например, пушек противника, укрытых за домами в населенном пункте. Преимущество миномета в том, что его можно перенести силами расчета и установить практически на любой местности. Кроме того, минометы способны атаковать противника с закрытых позиций, что особенно важно в населенных пунктах. Минометы удобно использовать непосредственно перед наступлением на рубежи обороны противника, для уничтожения пехоты и артиллерии, оставшейся после артподготовки. Противотанковые пушки в наступлении используются реже из-за ограниченных тактических возможностей. Например, при разведке населенного пункта боем пушки могут сдерживать контрнаступление бронетехники противника, если пехота будет вынуждена отступить; иногда подобные маневры выполняются специально.

Артиллерия в обороне

В оборонительной операции используются все доступные виды артиллерии, каждый вид решает свою задачу. Для наиболее эффективного выполнения своих задач артиллерию необходимо правильно разместить.

Артиллерия дальнего действия используется в основном для ведения контрбатареинной борьбы с дальнобойной артиллерией противника, позиции которой следует обнаружить как можно раньше. Для этого можно использовать пристрелочный выстрел из какой-либо гаубицы или САУ, которую затем нужно отвести в сторону от точки стрельбы. Акустическая разведка обнаружит батареи противника.

Для предотвращения захвата дальнобойной артиллерии ее необходимо размещать в глубине, за рубежами обороны. Артпозиции должны находиться на некотором расстоянии друг от друга, чтобы уменьшить урон при ведении противником огня по площади.

Начальная задача зенитной артиллерии – максимально затруднить ведение противником авиаразведки. На следующих этапах зенитная артиллерия должна противодействовать бомбовым ударам, штурмовой и десантной авиации противника, действуя совместно с истребительной авиацией. Зенитные точки должны размещаться за рубежами обороны и прикрывать огнем линию обороны по всей длине. При создании линии обороны обустройство зенитных точек и организация их снабжения должны выполняться в первую очередь (это также относится к зенитным САУ).

Артиллерию ближнего действия – противотанковые пушки, минометы и крупнокалиберные пулеметы – располагают на передних рубежах обороны для прикрытия укреплений, занятых пехотой. Пушки и минометы располагают непосредственно за траншеями, занятыми пехотой, и окопывают. В населенных пунктах позиции пушек должны быть защищены с флангов, нужно избегать размещения их на перекрестках улиц. Минометные позиции в населенных пунктах обычно ставят в промежутках между домами или во дворах, чтобы противнику было труднее их обнаружить. До начала оборонительной операции необходимо задать артиллерии сектора обстрела и исключить наличие непростреливаемых участков вдоль всей оборонительной линии. Учтите, что для поворота сектора обстрела орудия требуется некоторое время, в течение которого вести огонь в бою невозможно. Наиболее вероятные направления атаки противника (например, дороги, по которым способна передвигаться бронетехника) следует прикрывать несколькими орудиями и концентрировать сектора обстрела на наиболее вероятных направлениях.

До начала операции артиллерия может дополнительно усилить оборону с помощью специальных снарядов. Дистанционная установка минных полей на возможных направлениях атаки затруднит наступление противника, а дымовые завесы на некотором расстоянии перед линией обороны уменьшат поле зрения его войск.

Ракетные войска

Ракетные войска берут свое начало от советской реактивной артиллерии времен Второй мировой войны, а также немецких ракет ФАУ. В 50-е годы это один из наиболее быстро развивающихся видов вооруженных сил. Собственно, сам Карибский Кризис: Ледниковый поход обязан своим появлением именно ракетным войскам. Разработка межконтинентальных ракет привела к появлению ракетных войска стратегического назначения (а заодно к освоению космического пространства). Ракеты среднего радиуса и крылатые ракеты использовались в стратегических целях на территориях отдельных континентов. В послекризисную эпоху эти войска прекратили существование. Задачи тактических ракетных войска несколько скромнее, по области применения они напоминают обычную артиллерию.

Ракетные системы залпового огня используются для нанесения удара по площади и уничтожения находящейся там живой силы и техники. Благодаря вращающейся платформе эти системы имеют широкий сектор обстрела. Использование систем залпового огня эффективно для подавления обнаруженной дальнобойной и зенитной артиллерии противника. Другое назначение этих систем – дистанционное создание противопехотных или противотанковых минных полей. Ракеты системы ПВО имеют потолок, намного превосходящий высоту стрельбы обычных зенитных орудий и могут применяться для борьбы с самолетами-разведчиками и стратегическими бомбардировщиками противника. Наконец, оперативно-тактические ракеты класса «земля-земля» могут использоваться для стрельбы по наземным укреплениям противника и местам скопления его бронетехники. Недостатком всех ракетных систем является очень большое (по сравнению с обычной артиллерией) время для обновления израсходованного боекомплекта, и, как следствие, большой интервал между пусками или залпами.

Пехота

Сильные и слабые стороны

К началу 60-х годов оснащение пехотных подразделений по сравнению с временами Второй Мировой войны существенно повысилось. В состав пехотных подразделений вошла легкая бронетехника – БМП или БТР, что обеспечило пехотные взводы дополнительной огневой поддержкой, повысило скорость ее передвижения на марше и дало возможность преодолевать зараженные участки местности. На вооружение пехотных взводов поступили ручные противотанковые гранатометы, которые позволяют поражать бронированные машины противника. К другим достоинствам пехоты относится способность передвигаться по местности, непроходимой для остальных войск, и высокая способность к маскировке (камуфляжу). Пехота способна обнаруживать и подавлять артиллерийские позиции противника. Основным недостатком пехоты считается малая защищенность. Вне укрепленных позиций, на открытой местности пехота действует неэффективно. Наконец, поражающая способность стрелкового оружия и радиус стрельбы из него недостаточно велики.

Пехота в наступлении

При наступлении командир взвода может осматривать местность в бинокль на расстоянии, превышающем поле зрения обычных боевых единиц (взвод должен стоять на месте, при движении обзор в бинокль невозможен). Несколько взводов, последовательно передвигаясь и останавливаясь для наблюдения, могут заранее обнаружить расположение укреплений и боевой техники противника. Правда, такой способ разведки занимает много времени и менее эффективен по сравнению с авиационной разведкой. Пехота может особенно эффективно действовать против артиллерийских позиций противника, которые расположены внутри населенных пунктов.

Перед началом наступления следует перестроить пехотные подразделения из обычного (походного) порядка в боевой порядок. Его преимущество – артиллерийский огонь противника наносит пехотному взводу меньший урон, скорость передвижения практически не меняется. Под сильным огнем противника пехоте следует отдать команду «залечь» (обычно это происходит автоматически). Радиус поражения стоящей или бегущей пехоты при разрыве снаряда существенно больше, чем для пехоты, лежащей на земле.

При прорыве линий обороны противника пехоте необходимо создать проходы в минных полях – как правило, это осуществляется в период артподготовки. Для усиления пехоты в наступлении она должна иметь поддержку бронемашин и артиллерии, способных подавлять огонь противника огнем из пушек и пулеметов, т.е. обеспечивать прикрытие.

Пехота способна захватывать здания и сооружения, в том числе занятые противником; в этом случае сражение происходит непосредственно внутри здания (вначале желательно убедиться, что численный перевес на вашей стороне). Размещать пехоту в зданиях полезно по многим причинам. Во-первых, это обеспечивает защиту здания и постоянный обзор

окружающей местности. Во-вторых, пехота в здании лучше защищена от огня противника — на величину брони здания. Пехотный взвод самостоятельно распределяется по зданию, занимая позиции у окон с наибольшей эффективностью: в первую очередь там размещаются ручные пулеметы и противотанковые гранатометы. В-третьих, в зданиях достаточно большого размера могут лечиться раненые — либо сами, либо с помощью других военнослужащих. Наконец, строения, возвышающиеся над местностью (например, наблюдательные вышки) увеличивают дальность обзора.

Пехота в обороне

Для эффективного сдерживания противника в обороне пехота должна занять укрепленные позиции, обычно это траншеи, заранее построенные инженерными подразделениями. В полевых условиях пехотный взвод может самостоятельно отрыть траншею для стрельбы стоя. В населенных пунктах пехоту располагают в строениях. При выборе строения необходимо учитывать его защитные свойства (величину брони), а также расположение, чтобы область обзора из окон была максимальной — например, дом на перекрестке улиц. В ожидании подхода противника пехота маскируется, что уменьшает дистанцию ее обнаружения. Подразделение, занявшее оборонительную позицию или траншею, как правило, действует самостоятельно, открывая огонь по бронетехнике противника из противотанковых гранатометов, а по наступающей пехоте — из автоматического оружия. При приближении бронетехники противника к траншее на расстоянии броска гранаты пехота начинает вести огонь гранатами по наиболее уязвимым местам — как правило, колесам или гусеницам. Для усиления оборонительных действий пехоте необходима поддержка в виде окопанных противотанковых пушек, минометов или бронемашин, расположенных непосредственно за занимаемой позицией.

Вспомогательные подразделения

Во вспомогательные подразделения входят несколько видов автомобильной техники, выполняющих различные вспомогательные задачи, как перед началом боевых действий, так и в ходе боя. В отличие от боевой техники, эти машины не имеют вооружения, а обычно и брони, и не предназначены для ведения боя. В боевой обстановке такие машины должны находиться на удалении от линии огня, чтобы не попасть под обстрел противника.

Машины снабжения

Автомобили снабжения служат для доставки боеприпасов со складов, для транспортировки артиллерийских орудий и их расчетов и для перевозки пехоты.

Снабжение боевых единиц боеприпасами начинается сразу после отдачи соответствующей команды и продолжается автоматически. Машина снабжения обеспечивает боеприпасами все боевые единицы, находящиеся в ее поле обзора. Раздав боеприпасы, машина отправляется на ближайший склад для пополнения и возвращается обратно. При смене позиций боевых единиц (например, в ходе наступления) необходимо корректировать область

снабжения, отдавая новые команды. Дорога, ведущая на ближайший склад, должна быть хорошо разведана или охраняться.

Инженерно-саперные машины

Автомобили этого типа служат для перевозки инженеров-саперов, инженерного оборудования, мин и запасных частей для ремонта боевой техники. Инженерно-саперные подразделения способны выполнять большое количество различных задач, но эти задачи должны решаться или до начала боевых действий, или вдали от передовой. Место инженерных работ следует охранять.

Строительство траншей и установка противопехотных или противотанковых минных полей является составной частью оборонительной операции. Строительство мостов через реки возможно только в определенных местах, где на местности отображается силуэт моста. Эта работа, как и ремонт разрушенных мостов, занимает некоторое время и может потребовать неоднократной доставки материалов со склада.

Для ремонта поврежденной боевой техники она должна находиться в области видимости инженерной машины. Если есть возможность, нужно отвести поврежденную машину с боевой позиции в тыл. Если это сделать нельзя (например, у танка перебита гусеница), следует организовать охрану места работы другими боевыми единицами.

Разминирование местности имеет свои особенности. Чтобы исключить подрыв инженерно-саперной машины на mine, она останавливается на некотором расстоянии от указанной точки, затем саперы занимаются поиском мин вручную. Найденные, но еще не обезвреженные мины отмечаются флажками, после чего боевая техника может самостоятельно двигаться в обход флажков. Процесс разминирования связан с риском. Чтобы избежать его, можно использовать другой способ ликвидации минных полей: огонь по площади из артиллерийских орудий, вызывающий детонацию минных зарядов — использование залпового огня или сброс авиабомб.

Машины РХБЗ

Машины радиационной, химической и бактериологической защиты имеют узкую специализацию, но они совершенно необходимы в период после глобального конфликта. Машины способны обнаруживать на местности очаги заражения и выполнять работы по их дезактивации или обеззараживанию. В отличие от других вспомогательных машин, эти машины и их экипажи имеют защиту, позволяющую им находиться в очагах заражения.

Машины РХБЗ следует использовать для прокладки пути основной колонне войск, если известно, что в данной местности имеются зараженные участки. Машина способна обнаружить их в поле своего обзора (эти участки начинают «подсвечиваться»). Для прохода пехоты или незащищенной техники необходимо либо найти в зараженной зоне свободный коридор, либо выполнить дезактивацию местности. Работа требует от химиков некоторого времени, место работы необходимо охранять.

Медицинские машины

Медицинские автомобили легко отличить по изображению красного креста на борту. Медицинский персонал (в игре не отображается) способен лечить в полевых условиях раненых солдат, находящихся в поле обзора машины. В первую очередь следует оказывать медицинскую помощь тяжелораненым, которые не могут передвигаться. Получив помощь, они через некоторое время восстанавливают способность двигаться, выполнять команды и вести боевые действия.

Сетевая игра

Общие сведения

В игре «Карибский Кризис: Ледниковый поход» предусмотрена возможность сетевой игры с подключением игроков по локальной сети TCP/IP. Игра проходит в тактическом режиме на специально созданных сетевых картах, похожих на карты миссий сюжетной игры. В одной игре могут принять участие от 2 до 6 игроков; стороны, за которые они могут играть, определяются картой. Боевая техника, пехотные подразделения и силы снабжения каждому участнику выдаются при входе на местность. Игроки, выбравшие одну из сторон, автоматически становятся союзниками, игроки, принадлежащие к другой стороне (сторонам), считаются их противниками. Замена какого-либо участника компьютерным игроком не предусмотрена.

Вначале один из игроков должен запустить игру в режиме сервера, т.е. создать новую игру, все остальные подключаются к нему как клиенты. Число желающих подключиться ограничено условиями карты. Конкретную карту и тип игры (см. ниже) выбирает игрок, создающий сервер. Подключившиеся игроки попадают в «игровую комнату», где могут видеть имена других участников, выбирать сторону, за которую будут играть, и вести между собой диалог. Игрок, запустивший сервер, может менять начальные условия игры. Для начала игры необходимо наличие как минимум 2 различных сторон и согласие всех участников. После начала игры подключение других игроков к серверу невозможно. В ходе игры участники могут также вести диалог, отображаемый в верхней части боевого экрана или в окне консоли.

Типы игр

Сетевая игра «Карибский Кризис: Ледниковый поход» имеет две разновидности: «штурм» и «захват». Оба типа основаны на захвате и удержании одного или нескольких участков местности, обозначенных флагом. Отличия состоят в начальных условиях для каждой из противоборствующих сторон и в условиях выигрыша.

Штурм

Игра типа «штурм» предусматривает две различных стороны: обороняющиеся и наступающие. Участники, которые играют за обороняющуюся сторону, должны захватить и удерживать все точки, отмеченные флагами, в течение времени, отведенного на игру, либо полностью разгромить силы противника. Задача наступающих – захватить хотя бы один из флагов и удержать его минимально необходимое время. В ходе игры обе стороны должны действовать, используя только те силы, которые были выданы в начале игры. Обе стороны могут использовать склады для пополнения ресурсов боеприпасов, а также воспользоваться поддержкой авиации, если это предусмотрено картой. Участники игры могут меняться местами и выступать или за наступающих, или за обороняющихся.

Захват

Игра типа «захват» предусматривает одинаковые условия для каждой из сторон-участников. Задача сторон — захватить максимальное количество флагов, расположенных на местности, и удерживать их максимальное время. Захваченные флаги приносят их владельцу по 1 очку в секунду за каждый флаг. Кроме того, каждый участник игры получает 1 «базовое» очко в секунду независимо от количества флагов. За каждые набранные 150 очков участнику приходит подкрепление. В результате участники, удерживающие большее число флагов, получают больше очков и чаще получают подкрепление. Таким образом, они имеют возможность победить противников до истечения времени, отведенного на игру. Обе стороны также могут использовать авиационную поддержку и склады. Игра этого типа игры воспроизводит ситуацию встречного боя.

Флаги



Флаги обозначают символические точки, которые нужно захватить или удерживать; они не являются местными предметами и не препятствуют передвижению по карте. Флаги также отображаются на мини-карте. Их видимость не зависит от наличия или отсутствия рядом своих войск или войск союзников. Нейтральный флаг представляет собой треугольник, захваченный флаг выглядит как флаг той или иной страны. Для захвата флага необходимо приблизиться к нему вплотную любой боевой единицей и находиться рядом в течение заданного времени (обычно 30 секунд), после этого вид флага изменится.

Экран подключения



В главном меню выберите пункт «Сетевая игра». После этого вы перейдете в экран подключения или создания сервера. После опроса списка серверов в локальной сети вы увидите список существующих сессий – серверов, открытых для подключения, и серверов, где игра уже началась. Вы можете подключиться к одному из открытых серверов или создать новую игру.

В верхней части экрана подключения находится список игровых сессий, запущенных в локальной сети. Пиктограмма в левой колонке списка показывает состояние сессии: компьютер – подключение доступно; мечи – игра уже запущена и к ней подключиться нельзя. Изображение замка на пиктограмме показывает закрытый сервер (для подключения к нему необходимо ввести пароль). В следующих колонках выводится название сервера, модификация и версия игры (если они используются), название карты, тип игры, число игроков (сколько подключено и сколько максимально возможно) и время отклика сервера в миллисекундах.

Для подключения к выбранной игре щелкните по строке левой кнопкой мыши и нажмите кнопку  в нижней части экрана (если подключение невозможно, кнопка будет неактивной). Кнопка «Новая игра» используется для создания собственного сервера, а кнопка  служит для выхода из сетевой игры и возврата в главное меню.



Создание игры



Нажав в экране подключения кнопку «Новая игра», вы перейдете в экран создания игры. Обратите внимание, что обработка данных со всех доступных сетевых карт и составление списка требует некоторого времени. В левой части экрана будет выведен список доступных карт, а в правой — схематическая карта местности для текущей строки.

Строка списка содержит название карты, ее тип, максимальное количество игроков и размер стороны карты. Тип карты определяет тип сетевой игры — «Захват» или «Штурм». Список можно упорядочить, щелкнув левой кнопкой мыши по выбранному заголовку. Для выбора карты щелкните левой кнопкой по соответствующей строке.

Кнопка с изображением таблицы под списком позволяет изменить параметры сетевой игры, эти же параметры доступны в интерфейсе главного меню (см. главу «Главное меню», «Настройки»). Для защиты сервера паролем введите пароль в соответствующем поле; если в этом нет необходимости, оставьте поле пустым.

Выбрав карту, нажмите кнопку  для создания сессии и перехода в экран игровой комнаты. Кнопка  позволяет вернуться в экран подключения.

Экран игровой комнаты



После создания сервера или подключения к одной из доступных сессий вы перейдете в игровую комнату, где можно выбрать сторону игры и вести диалог с другими игроками, просматривать и менять начальные условия (на стороне сервера). При согласии всех участников с выбранными условиями игра начинается.

Экран игровой комнаты напоминает экран миссии в однопользовательской игре. В левой части выводится список игроков; в правой части вверху расположена схематическая карта местности, под ней находятся окно диалога между игроками и текстовое поле ввода.

Список игроков

Список содержит перечень имен всех участников, находящихся в игровой комнате (вести или изменить свое игровое имя можно в экране настроек). В левой колонке списка выводится пиктограмма готовности игрока к игре. Следующие колонки показывают имя игрока, выбранную сторону и время отклика в миллисекундах.

Выбор стороны

Для выбора стороны, за которую вы будете играть, нажмите кнопку с флагом в левом нижнем углу экрана: при нажатии этой кнопки сторона циклически меняется. По умолчанию

предлагается случайный выбор стороны, но вы можете выбрать конкретную сторону из тех, что предусмотрены на карте. Игра может начаться только тогда, когда список игроков будет включать 2 стороны.


Диалог в комнате

Для общения участников, находящихся в комнате, служит окно диалога в правой части экрана. Для отправки сообщения наберите его в поле ввода, при необходимости можно переключить клавиатурную раскладку (язык) средствами операционной системы. Для отправки строки нажмите клавишу <Enter>. Для просмотра истории диалога воспользуйтесь линейкой прокрутки в правой части окна.

Кнопки в нижней части экрана позволяют:

- отключить выбранного игрока от сервера (доступна только на сервере);
- изменить условия игры (на сервере) или просмотреть их (у клиентов);
- сообщить о готовности к игре или отменить готовность / начать игру на сервере.

Игровой процесс

Договорившись об условиях, каждый участник должен подтвердить свою готовность, нажав кнопку . Когда все будут готовы, сервер должен запустить игру, и участники перейдут на боевой экран. Каждому будет выдано начальное количество боевых единиц и открыто поле обзора своих союзников.

Маркировка боевых единиц

Чтобы различать участников, в сетевой игре каждая боевая единица маркируется дополнительной цветной полосой, которая расположена непосредственно под полосой здоровья / повреждений. Цвет полосы зависит от принадлежности единицы. Таким же цветом они обозначаются на мини-карте:

- **зеленый** – ваши силы;
- **красный** – силы противников;
- **синий** – силы союзников;
- **серый** – нейтральные (например, потерянные машины).

Диалог в ходе игры

Игроки могут посылать друг другу текстовые сообщения, которые отображаются в верхней части экрана. Окно консоли позволяет вывести больше строк и просмотреть историю диалога. Для перехода в режим ввода сообщений нажмите клавишу <Enter>, слева появится подсказка начала строки «>>». Введите текст, затем нажмите <Enter> еще раз. При необходимости переключите язык клавиатуры, как это предусмотрено в вашей операционной системе. Для вывода окна консоли нажмите клавишу <->, для закрытия окна нажмите <-> еще раз. Для просмотра истории воспользуйтесь клавишами <PgUp> и <PgDn>.

Диалог с союзниками, маркеры и события

Обычные сообщения, введенные вами, появляются на экране всех участников игры. При необходимости послать сообщение, адресованное только вашим союзникам, нажмите комбинацию <Ctrl> + <Enter> в конце текстовой строки. На экране ваших противников этот текст выводиться не будет. Другой полезной возможностью информировать союзников является установка маркера на местности (см. главу «Тактический уровень», «Игровая панель»). Маркер отображается на мини-карте расходящимися синими кругами, которые будут видны на мини-карте ваших союзников. Основное назначение маркера – указать рубеж, цель атаки, место дислокации войск противника и т.д.

Захват флага отображается на мини-карте зелеными расходящимися кругами.

Завершение игры

Сетевая игра может завершиться несколькими способами: или по истечении заданного времени игры, или когда одна из сторон наберет определенное число очков, необходимых для выигрыша. После завершения игры выводится сообщение о победившей стороне, и вы переходите в экран результатов. В таблице выводятся как общие результаты каждой из сторон, так и строки с индивидуальными результатами каждого игрока.

Запись хроники

Кнопка «Запись хроники» на экране результатов используется для сохранения всех событий, происходивших в сетевой игре. При нажатии этой кнопки будет выведен экран «Сохранить игру». Записанную хронику можно впоследствии воспроизвести на экране с помощью кнопки «Хроника боя» на экране «Загрузка игры». Обратите внимание, что при просмотре хроники вы можете свободно перемещать камеру по местности, но не можете управлять какими-либо боевыми единицами.

Закрыв экран результатов, можно продолжить сетевую игру – или создав новый сервер, или подключившись к одному из существующих игровых серверов.

Техническая поддержка

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки.

Позвонив по телефону **(095) 688-99-01** с 9:30 до 18 часов или отправив письмо на адрес электронной почты **hotline@1c.ru**, вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по поводу прохождения игр, по поводу решения внутриигровых головоломок, загадок и тому подобных вопросов. За консультациями по прохождению игр вы можете обратиться к другим пользователям на официальном Интернет-форуме фирмы «1С»: <http://forums.games.1c.ru/> При этом следует учесть, что данный форум не является подразделением службы технической поддержки фирмы «1С», не рассматривается в качестве инструмента по оказанию технической поддержки пользователям и не является таким инструментом.

Авторы

G5 Software

- Продюсер:** Влад Суглобов
- Менеджер проекта:** Андрей Казаков
- Ведущий гейм-дизайнер:** Александр Валенсия-Кампо
- Ведущий художник проекта:** Сергей Хахин
- Ведущий программист проекта:** Андрей Банникофф
- Гейм-дизайнер проекта:** Юрий Поляков
- Дизайн карт:** Юрий Поляков
Юрий Жучков
Кирилл Ушаков
Алексей Скосырев
- 3D моделирование:** Дмитрий Давыдов
Сергей Хахин
Алексей Павлов
Роман Ходаревский
- Текстуры:** Валерия Капицына
Дмитрий Давыдов
Роман Ходаревский
- Программирование:** Андрей Банникофф
Эльдар Отарбиев
Сергей Мальцев
- Саундтрек:** Григорий Семенов
Павел Стебаков
- Звукорежиссер:** Павел Стебаков
- Полиграфия:** Максим Рюмин
Сергей Хахин
- Сценарист:** Юрий Жучков
- Историк-консультант:** Борис Юлин
- Редактор-корректор:** Ирина Мерзликина
- Ведущий тестер:** Дмитрий Ануфриев

Тестирование: Виктор Артамонов
Дмитрий Ануфриев
Денис Алещенко
Юрий Головин
Карэн Агабекян
Петр Соболев

Руководство пользователя: Ярослав Чебаторев

**Менеджер по связям
с общественностью:** Андрей Акимов

**Компания G5 Software выражает
благодарность консультантам:** Антону Курчаткину
Ивану Кудишину

Системные администраторы: Николай Илларионов
Александр Янковский

Юрист: Евгений Шульц

Менеджмент:

Исполнительный директор Влад Суглобов

Арт-директор Максим Рюмин

Технический директор Алик Табунов

Финансовый директор Сергей Шульц

1С

Продюсер: Алексей Пациорковский

Маркетинг и PR: Николай Барышников
Светлана Горобец
Анатолий Субботин
Алексей Артеменко

Руководитель тестирования: Александр Шишов

Тестеры: Сергей Кияткин
Дмитрий Кияткин
Дмитрий Савин
Александр Шелапугов
Александр Латышев

Дизайн и верстка упаковки: Татьяна Катова
Вероника Сельчук

Компания G5 Software выражает благодарность лично Сергею Орловскому и Юрию Мирошникову, без которых этот проект не состоялся бы. Мы благодарим сотрудников компании Nival Interactive, участвовавших в разработке технологии игры «Блицкриг», и отдельно благодарим тех из них, кто помогал нам в процессе разработки «Карибского Кризиса». Мы также хотим сказать отдельное спасибо сотрудникам компании «1С», которые помогли нам в процессе разработки и занимались продвижением проекта.

Используется система воспроизведения звука и музыки FMOD. Copyright © Firelight Technologies, Pty, Ltd. 1994-2005. Используется по лицензии. Используется технология воспроизведения видео Bink. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Используется по лицензии.

Создатели «Карибского Кризиса» выражают благодарность разработчикам свободно распространяемого программного обеспечения и технологий, использованных в игре.

Язык сценариев Lua разработан и создан Waldemar Celes, Roberto Ierusalimschy и Luiz Henrique de Figueiredo. Lua Copyright © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. Все права защищены. Подробности на сайте www.lua.org.

Приложение

Управление в игре

Условные обозначения

Сочетания клавиш обозначены знаком «+», для выполнения команды нужно вначале нажать первую клавишу и, не отпуская ее, нажать вторую.

Действия мышью:

Обозначение	Описание в тексте	Действие
<Click>	щелчок левой кнопкой	нажать и отпустить левую кнопку;
<R_click>	щелчок правой кнопкой	нажать и отпустить правую кнопку;
<Dbf_click>	двойной щелчок	дважды быстро нажать и отпустить левую кнопку.

Общие команды

Обозначение	Описание
<F1>	вывести справку по клавишам управления;
<F5>	сделать «быструю запись»;
<F8>	загрузить «быструю запись»;
<F9>	сделать снимок экрана (файл shot####.tga в каталоге screenshots).

Стратегическая карта

Обозначение	Описание
<Click>	выбрать объект на карте, выбрать войсковую группу; указать выбранной группе конечную точку движения или цель;
<Dbf_click>	дать команду группе двигаться в указанную точку;
<R_click>	отменить выбор группы и вывести описание главы.

Боевой экран

Обозначение	Описание
<Esc> или <F10>	вывести <Esc> – меню;
<Num +>	увеличить скорость игры;

<Num >	уменьшить скорость игры;
<Shift>	добавить команду к очереди (стоящие в очереди команды выполняются сразу после отпущания <Shift>);
<Backspace>	стереть информационные сообщения;
<Alt> + <Q>	выйти в Windows;
<->	вывести / скрыть окно консоли (история команд и общение игроков);
<PgUp>, <PgDn>	листать список в окне консоли;
<Enter>	начать ввод строки / отправить сообщение (в сетевой игре);
<Ctrl> + <Enter>	отправить сообщение только для союзников (в сетевой игре).

Интерфейс панели команд

Обозначение	Описание
	показать / скрыть информационную панель;
<O>	вывести информационное окно с последней задачей;
<M>	перейти в режим установки маркеров;
<Caps Lock>	перейти в режим вызова авиационной поддержки;
<Q> <W> <E> <R>	верхние 4 кнопки на панели команд;
<A> <S> <D> <F>	средние 4 кнопки на панели команд;
<Z> <X> <C> <V>	нижние 4 кнопки на панели команд.

Управление камерой

Обозначение	Описание
<вверх>	сдвинуть камеру вперед;
<вниз>	сдвинуть камеру назад;
<влево>	сдвинуть камеру влево;
<вправо>	сдвинуть камеру вправо;
<Ctrl> + <F2>...<F4>	запомнить текущее место на карте (до 3 мест);
<F2>...<F4>	переместиться к выбранному ранее месту.

Управление боевыми единицами

Обозначение	Описание
<Click>	выбрать объект на экране; по свободному месту – отменить выбор;
<Dbl_click>	выбрать все единицы данного вида;
<R_click>	дать команду по умолчанию (двигаться в точку, атаковать цель и т.д.);
<Ctrl> + <R_click>	дать принудительно команду «атаковать»;
<Alt> + <R_click>	дать альтернативную команду, например: по участку местности «построиться», по строению «занять»;
<Shift> + <Click>	добавить указанную единицу к текущему выбору;
<Ctrl> + <0>...<9>	назначить выбранным единицам номер группы 0...9;
<0>...<9>	выбрать группу 0...9.

Вывод области действия

Обозначение	Описание
<Alt> + <R>	показать области и секторы огня выбранных боевых единиц;
<Alt> + <Z>	показать область пристрелки выбранных боевых единиц.

Параметры командной строки

Для задания параметров сделайте shortcut (ярлык) на программу Game.exe и поместите его в удобном месте, например, на рабочем столе Windows. Затем в контекстном меню (по правой кнопке мыши) выберите пункт Properties (Свойства) и в строке со ссылкой на exe-файл после пробела впишите требуемые параметры. Параметр должен начинаться с дефиса, несколько параметров в строке должны отделяться пробелами.

Параметр	По умолчанию	Описание
-###x###	-1024x768	Задать разрешение экрана
-32 или -16	-16	Задать цветность (бит на точку, полноэкранный режим)
-freq##		Задать частоту развертки, Гц (полноэкранный режим)
-windowed		Запустить игру в оконном режиме
-tqh / -tqc / -tql	-tqh	Качество текстур (высокое / среднее / низкое)
-novideo		Не проигрывать видеоролики

-autosave##	Делать автозапись игры через ## секунд
-mapname.xml	Запустить игру с картой <mapname> (в каталоге «maps»)

Пример: -res1280x1024 -16 -freq75 -mapname.xml

– запустить игру в разрешении экрана 1280x1024, с глубиной цвета 16 бит на точку и частотой кадров 75 Гц с картой map-name.xml. Ваша видеосистема должна поддерживать указанные параметры разрешения, глубину цвета и частоту развертки.