ЛИНИЯ ФРОНТА
Битва за Харьков
Тактический симулятор роты

Руководство пользователя
вер. 2009.08.26

Graviteam ®

СОДЕРЖАНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СОКРАЩЕНИЙ 4

1 КАК НАЧАТЬ ИГРУ? 5
1.1 Системные требования 10
1.2 Запуск и удаление игры 11

2 ГЛАВНОЕ МЕНЮ 12
2.1 Выбор и создание нового игрока 14
2.2 Настройка параметров игры 15

3 КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ 16
3.1 Историческая справка 17

4 ОПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ 21
4.1 Перемещение войск 25
4.2 Тактические бои 28
4.3 Пополнение и ремонт 29
4.4 Статистика 32

5 ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ 34
5.1 Расстановка войск 34
5.2 Система приказов 38
5.3 Захват и удержание территории 43
5.4 Тактика действий 44
5.4.1 Корректировщики артиллерии и авианаводчики 46
5.4.2 Ведение огня с закрытых позиций 47
5.5 Информация о подразделении 48
5.5.1 Эпюры бронепробиваемости 50
5.6 Окончание тактической фазы 52
5.7 Статистика 53
5.8 Тактическая карта 55
5.8.1 Тактические обозначения на карте 56

6 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ 58
6.1 Редактор быстрого боя 58
6.2 Установка обновлений и модификаций 64
6.3 Режим "Бинокль" 66
6.4 Привязка камеры к отделению и технике 68
6.5 Прочее 69
6.5.1 Создание снимков экрана 69

6.5.2 Управление ходом игры 69

7 ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ 70

7.1 Известные ошибки и неточности 72

8 ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 73

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СОКРАЩЕНИЙ

А	армия
ап	артиллерийский полк
гв.	гвардейский
ИИ	искусственный интеллект
иптап	истребительно-противотанковый артиллерийский полк
КК	кавалерийский корпус
ЛКМ	левая кнопка мыши
НЛД	нижняя лобовая деталь
ОС	операционная система
отбр	отдельная танковая бригада
ПКМ	правая кнопка мыши
ПТО	противотанковое орудие
РГК	резерв главного командования
РККА	Рабоче-крестьянская Красная Армия
СД	стрелковая дивизия
сп	стрелковый полк
ТА	танковая армия
ТД	танковая дивизия
ТК	танковый корпус
UAC	user account control

1 КАК НАЧАТЬ ИГРУ?

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

1) Запустите игру при помощи ярлыка на рабочем столе или через программную группу "1C-snowball.ru / Линия фронта. Битва за Харьков".

2) Выбрать кампанию из списка и нажать кнопку [**ENTER**].

3) Прочитать брифинг и перейти к оперативной фазе [**ESC**].

ОПЕРАТИВНАЯ ФАЗА

4) При необходимости переместить войска, выберите взвод и позицию для перемещения. Ваша задача – удерживать/захватывать ключевые точки и территорию и не давать противнику окружить ваши взводы. Чем большее количество территории и ключевых точек вы удерживаете, тем больше пунктов победы будет начислено за текущий ход. Выиграет операцию сторона, получившая большее количество пунктов победы.

5) Для атаки противника расположенного в соседней с выбранным взводом клетке щелкните на противнике [**ПКМ**], предварительно выбрав атакующий взвод [**ЛКМ**].

6) Кнопка [**F3**] позволяет изменить или пополнить отделения входящие в состав взвода.

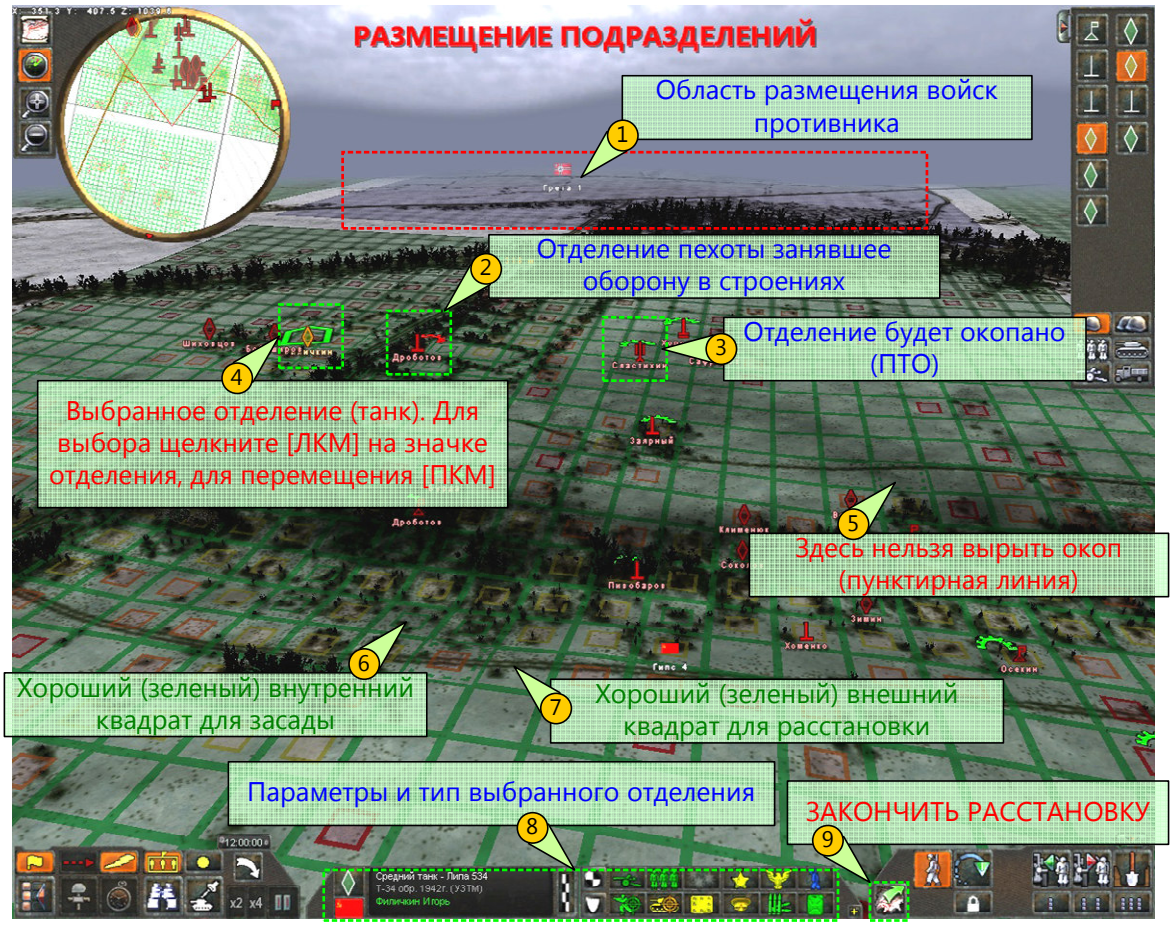
7) Кнопка [**F4**] позволяет посмотреть статистику по взводам и отделениям.

8) Для перехода к следующей фазе хода нажмите кнопку [**ENTER**] и дождитесь пока ИИ сделает ход.

9) Если на оперативной карте есть символы – щелкните по любому из них [**ЛКМ**], чтобы начать тактическую фазу боя. В тактическом бою будут принимать участие взводы, расположенные на соседних с выбранным участках.

10) После этого начнет загружаться тактическая фаза. Это может занять некоторое время. После чего игра перейдет в режим размещения войск.

РЕЖИМ РАЗМЕЩЕНИЯ

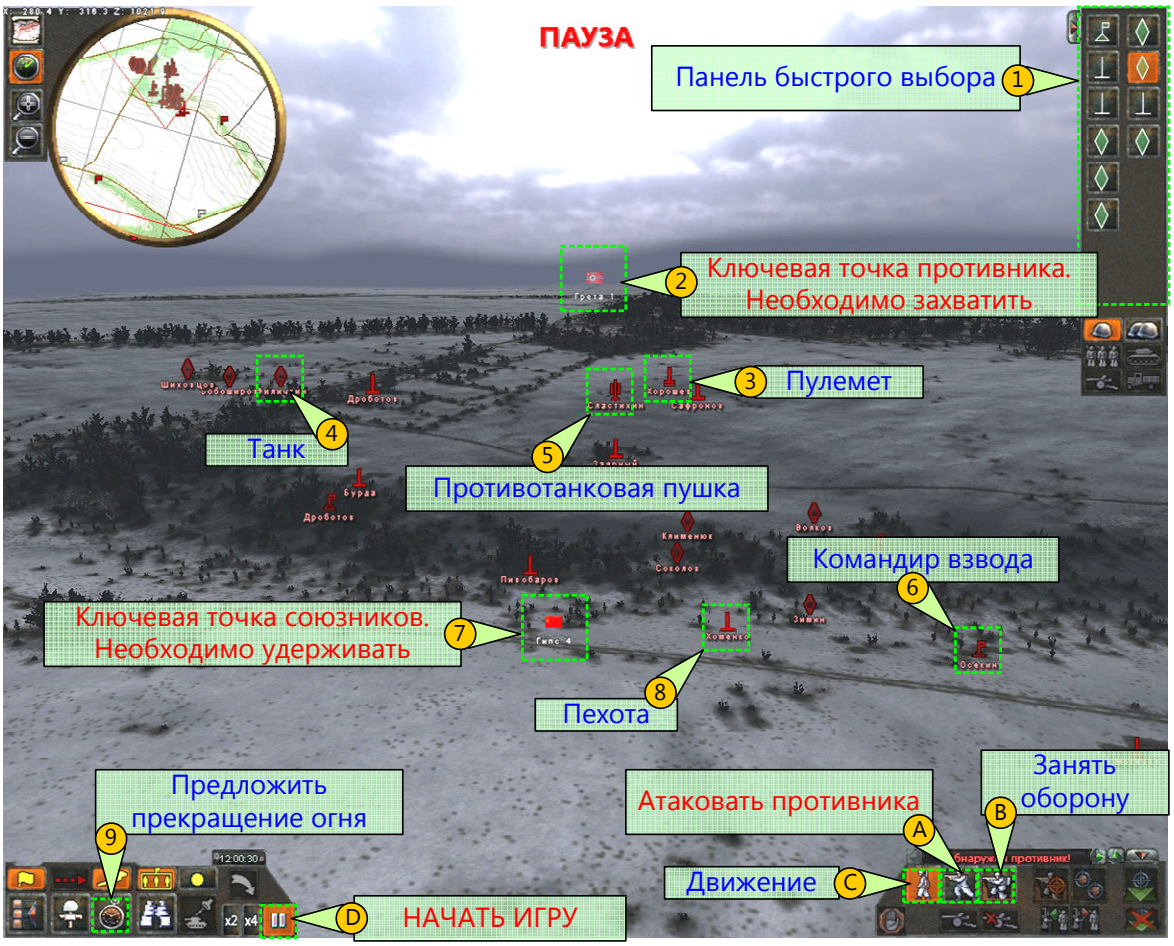


11) После загрузки, расставьте ваши отделения на отмеченных квадратиках. Старайтесь располагать их в окопах, прикрывать ключевые точки, отмеченные флажками. Быстро выбрать отделение поможет панель,

которая находится в правом верхнем углу. Чтобы перейти к отделению, щелкните [**ПКМ**] на иконку с его изображением.

12) Закончив расстановку, нажмите клавишу [**ENTER**]. Расстановка будет закончена, и игра перейдет в режим задания начальных приказов.

ТАКТИЧЕСКАЯ ФАЗА



13) Отдайте приказы вашим отделениям, если в этом есть необходимость.

14) Нажмите клавишу [**ENTER**], и игра перейдет в фазу боя.

15) Управляйте вашими отделениями, старайтесь удержать ключевые точки и уничтожить или пленить вражеские войска. Отражайте удары противника и отбивайте точки.

ВНИМАНИЕ! Не обязательно уничтожать противника, можно вытеснить его с территории, в этом случае в оперативной фазе взвод противника

будет считаться рассеянным, и некоторое время не будет участвовать в боях и мешать вашему продвижению.

16) Используйте вспомогательное вооружение (авианаводчиков и арткорректировщиков), обстрел с закрытых позициях, укрытия в окопах/воронках и сооружениях. Для быстрого перемещения войск – используйте движение по дорогам.

17) Если вы оказались в патовой ситуации, предложите противнику прекращение огня – нажмите кнопку .

18) Если ваши войска не могут эффективно противостоять противнику, отступите, нажав на кнопку и подтвердив приказ на отступление.

ВНИМАНИЕ! Отступившие взводы могут быть некоторое время недоступны для управления в оперативной фазе.

1.1 Системные требования

Минимальные системные требования	
Процессор	AMD Athlon x2 4200+ Intel Pentium D 3ГГц
Память	1 Гб
Видеокарта	ATI Radeon x1600 256 Мб nVidia GeForce 7600 256 Мб
Звуковая карта	DirectX 8 совместимая
Операционная система	Windows XP SP2

Рекомендуемые системные требования	
Процессор	AMD Athlon 64 X2 6000+ Intel Core 2 Duo 3ГГц
Память	2 Гб
Видеокарта	ATI Radeon X4850 512 Мб nVidia GeForce 8800 320 Мб
Звуковая карта	DirectX 8 совместимая
Операционная система	Windows Vista SP1

ВНИМАНИЕ!

- Для работы игры необходима видеокарта поддерживающая Pixel/Vertex shader 3.0.

- Установка игры работает только в том случае, если у пользователя компьютера есть права администратора (Под операционной системой Windows Vista – желательно отключать UAC).

- Игра требует поддержки процессором инструкций SSE.

- Игра может некорректно работать, если "разогнаны" процессор либо видеокарта.

1.2 Запуск и удаление игры

Для запуска игры выберите ярлык "Линия фронта. Битва за Харьков" на рабочем столе или в программной группе "1C-snowball.ru / Линия фронта. Битва за Харьков".

Для удаления игры выберите ярлык "Удалить игру" в программной группе "1C-snowball.ru / Линия фронта. Битва за Харьков".

2 ГЛАВНОЕ МЕНЮ

После запуска игры перед вами появится экран главного меню. В нижней части экрана расположен ряд кнопок (рис. 2.1.), которые позволяют настроить и начать игру, выбрать профиль игрока.

Рис 2.1. Внешний вид главного меню

A) Список доступных операций
B) Начать быстрый бой
C) Редактировать параметры быстрого боя
D) Продолжить операцию
E) Начать операцию сначала
F) Текущий профиль игрока, активная операция и версия игры
G) Создание нового или выбор созданного профиля игрока
H) Активировать список операций
I) Настройки игры и управления
J) Информация об авторах игры
K) Утилита для установки и настройки дополнений и модов
L) Выход из игры

В таблице по центру экрана отображаются доступные операции и их статус: желтый кружек означает готовность к прохождению, зеленый – операция уже начата, серый – операция завершена.

2.1 Выбор и создание нового игрока

Меню для выбора профиля игрока представлено на рис. 2.2.

Рис. 2.2. Меню выбора профиля игрока

A) Список существующих профилей
B) Индикатор раскладки клавиатуры
C) Кнопка удаления выбранного профиля
D) Кнопка включения помощи в процессе игры
E) Кнопка создания нового профиля

При первом запуске игры автоматически создается и активируется профиль, имя которого совпадает с именем активного пользователя ОС Windows.

2.2 Настройка параметров игры

На рис. 2.3 показано меню настроек, которое позволяет настроить параметры игры: сложность, реалистичность, качество изображения и звука.

Рис. 2.3. Настройки игры

A) Список настроек

B) Кнопка автоматического определения параметров компьютера и автоматической конфигурации настроек изображения

C) Кнопка применяющая сделанные в настройках изменения

D) Кнопка позволяющая восстановить настройки по умолчанию

E) Перейти к настройке управления

Настройка 4.6 позволяет отключить помощь во время игры. В **разделе I**, приведены общие настройки игры, позволяющие быстро настроить баланс между качеством изображения и быстродействием, а также выбрать уровень сложности и реализма. Рекомендуется пользоваться этими настройками.

3 КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

"ЛИНИЯ ФРОНТА: Битва за Харьков" - тактический симулятор боевых действий на уровне роты. В игре существует два режима – пошаговый-оперативный, позволяющий перемещать взводы по району боевых действий и тактический - позволяющий вести боевые действия на выбранном в оперативном режиме участке.

Оперативный режим позволяет перебрасывать и концентрировать силы на выбранных направлениях, пополнять и сменять подразделения, проводить ремонт и дозаправку техники.

Тактический режим позволяет вести огневой бой с противником, захватывая территорию и уничтожая технику и живую силу противника. По результатам тактического боя проводится изменение оперативной обстановки.

Игровые полигоны в игре сделаны на основе реального ландшафта и были воссозданы по архивным и фотодокументам, а также фото- и видео съемке на местности.

Для действия игроку доступны большие открытые пространства, не ограниченные непроходимыми горами, лесами или другими преградами. Это позволяет игроку выбирать тактику ведения боя по своему усмотрению.

Представленные в игре сражения основаны на событиях марта 1943г., восстанавливались по архивным материалам, а также воспоминаниям и мемуарам ветеранов принимавших в них непосредственное участие.

При расчете повреждений в игре учитывается расположение основных агрегатов техники находящейся под управлением игрока или ИИ. Выведение из строя этих агрегатов может привести к различным эффектам, которые моделируют особенности повреждения этого агрегата, например: остановка техники, заклинивание башни, слет гусениц танка и других. При определенной степени повреждений техники экипаж может ее покинуть.

Большинство видов техники имеют дифференцированное бронирование - это означает, что толщина брони различных проекций техники имеет разную толщину брони и игроку необходимо учитывать это во время боя. Толщину брони и воздействие на нее различных боеприпасов можно посмотреть при помощи информационного интерфейса.

3.1 Историческая справка

Главный удар Харьковской операции, проводившейся со 2 февраля по 3 марта 1943 года, наносили войска Воронежского фронта, во взаимодействии с 6-й армией Юго-Западного фронта на юге. Эта операция получила условное наименование "Звезда", что отражало ее замысел – повести по сходящимся направлениям концентрическое наступление советских войск на Харьков. Для окружения харьковской группировки немецких войск предусматривался прорыв советских танковых и кавалерийских соединений в тыл противника.

После непрерывных длительных боев в сложных зимних погодных условиях потери в людях и технике в РККА были велики, имелись значительные сложности в перестроении значительной части советских войск, еще не завершивших уничтожение воронежской группировки противника. Харьковская операция велась на предельном напряжении возможностей войск Воронежского фронта. В некоторых стрелковых дивизиях оставалось лишь по 3,5 – 4 тыс. человек. На 18 февраля 3ТА насчитывала только 110 танков, не хватало боеприпасов и горючего. 6-й гв. КК также испытывал перебои со снабжением и имел большой некомплект конного состава.

Не смотря на трудности, 9-го февраля 40А освободила Белгород и начала наступление на Харьков с севера, а 69А генерал-лейтенанта М.И. Казакова начала наступление на город с востока через Волчанск. 3ТА П.С. Рыбалко во взаимодействии с 6-м гв. КК форсировала р. Северский Донец, овладела Чугуевом и продвигалась к Харькову с юго-востока. 15-го февраля советские войска начали штурм Харькова и на следующий день соединения 40А, 69А и 3ТА овладели городом.

Но советские соединения не смогли выйти в тыл харьковской группировки противника и обеспечить ее окружение. Немецким войскам удалось отступить на запад. Темпы наступления войск Воронежского фронта постепенно снижались вследствие больших потерь, недостаточного снабжения и отсутствия пополнения. Активности действий авиации также снизилась из-за удаленности аэродромов. Несмотря на это, наступление продолжалось и после взятия Харькова.

Во время Воронежско-Харьковской стратегической наступательной операции советские войска нанесли поражение группе армий "Б": были почти полностью разгромлены 8-я итальянская армия и 2-я венгерская армия, 2-я немецкая армия потеряла основную часть боевой техники. Потери противника составили 26 дивизий, 160 тысяч человек, в том числе 77 тысяч убитыми, из которых свыше 49 тысяч – немецкие солдаты и офицеры. За 50 суток наступления советские войска продвинулись на глубину 360—520 км. Была освобождена значительная территория и крупные административные и промышленные центры – Харьков, Курск, Воронеж, Белгород. Потери Красной армии в Воронежско-Харьковской операции - более 55 тысяч убитыми.

С выходом советских войск на подступы к Полтаве и Сумам оперативная обстановка южнее Харькова резко ухудшилась. Контрнаступление крупной группировки немецких войск в полосе наступления Юго-Западного фронта, создало угрозу прорыва во фланг и тыл Воронежского фронта. В условиях близкой весенней распутицы, без пополнения сил и надежной авиационной поддержки наступательные возможности РККА были исчерпаны. Было принято решение - наступление остановить и перейти к обороне на рубеже, достигнутом к 3 марта. Началась Харьковская оборонительная операция. Действия во время Харьковской оборонительной операции показаны на рис. 3.1.

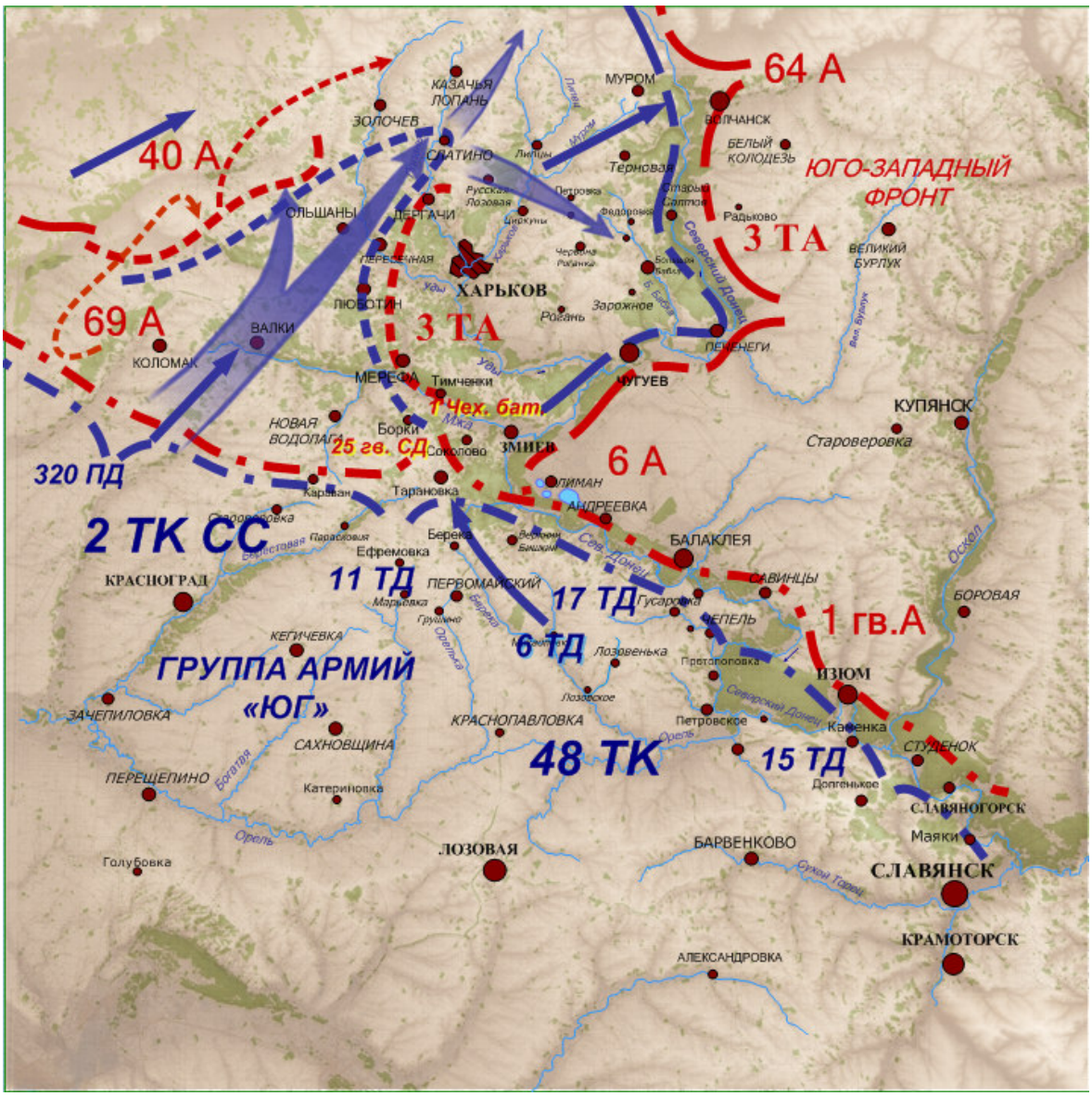


Рис. 3.1. Боевые действия во время Харьковской оборонительной операции

После ожесточенных февральских боев в районе между Донцом и Днепром, немецкие войска согласно приказу от 28 февраля начали наступление на Воронежский фронт, намереваясь нанести удар по южному флангу, чтобы потеснить советские войска с юга, а позже ударить в тыл с востока. Ближайшей целью было уничтожение сил Красной Армии в районе реки Берестовой, основу которых составляла 3-я ТА. На острие атаки находился танковый корпус СС. После кровопролитных боев 3-я ТА понесла значительные потери - советские войска потеряли около 12 тыс. солдат и офицеров и около 60 танков. Немецкие командиры торопились – советские войска, наступающие на группу Кемпфа в направлении на Полтаву, могли выйти из планируемого котла.

С 4 по 25 марта 1943 года войска левого крыла Воронежского фронта генерал-полковника Ф.И.Голикова (40А, 69А, 3ТА - 281,8 тысяч человек, один танковый корпус, 4 стрелковых и 5 отбр, 8 стрелковых, одна истребительная дивизия противотанковых ружей, две кавалерийские дивизии) и 6-й армии Юго-Западного фронта генерал-полковника Н.Ф.Ватутина (всего 64,1 тыс. человек, 5 стрелковых и 3 кавалерийские дивизии, одна стрелковая и одна танковая бригады) провели Харьковскую стратегическую оборонительную операцию с целью отражения контрнаступления немецкой ударной группировки группы армий "Юг" в районе Харькова.

Опасаясь контрудара со стороны 3-й ТА с юга, дивизия "Лейбштандарт" атаковала высоты, контролировавшие дорогу Берека-Ефимовка, а затем повернула в восточном направлении. Ее фланги прикрывала дивизия "Мертвая голова". Через три дня передовые части дивизии "Лейбштандарт" вышли к Полевой и вынудили советские войска отступить за Северский Донец. Советское командование стало перебрасывать в район Харькова танковые и механизированные части, чтобы бросить их во фланг 4-й танковой армии. В район Харькова были переброшены части 2-го гв. ТК , и отведены с запада к Богодухову части, теснившие северный фланг группы Кемпфа и 2-й армии.

Немецкое командование решило оттеснить советские части, находившиеся южнее Харькова, или отрезать их от переправ через реку Северский Донец восточнее Харькова. В этом случае создавались все предпосылки для захвата города.

Особенно ожесточенные бои шли южнее Харькова в районах населенных пунктов Тарановка (2-7 марта) и Соколово (8-9 марта). Советская 25 гв. СД во взаимодействии с 179 отбр, обороняла ключевую ж/д станцию Тарановка, блокируя продвижение немецких войск в сторону Харькова. Северо-восточнее Тарановки, село Соколово удерживал 1-й Чехословацкий батальон во взаимодействии с 131 гв. ап и 1245 иптап и 595 иптап РГК и другими частями 62 гв. СД. Упорная оборона этих частей не позволила немецкой 6 ТД выйти к южным окраинам Харькова и завершить окружение советских войск.

1-му танковому корпусу Хауссера была поставлена задача взять Харьков. Атакуя с севера и с востока, немцы прорвались в город. Завязались ожесточенные уличные бои, в которых схватки велись за каждый дом и улицу. В итоге 14 марта корпус СС полностью овладел городом, но в ходе боев он понес большие потери - свыше 11500 солдат и офицеров. Спасая от окружения части оборонявшие город, советское командование отвело их в направлении Белгорода.

Под ударами превосходящих немецких сил (в людях - в 2 раза, в танках - в 11,4 раза, в артиллерии - в 2,6 раза, в самолетах - в 3 раза) советские войска вынуждены были отступить, оставив 16 марта Харьков и 18 марта Белгород.

В это время на северном фланге немецкой группировки продвигалась дивизия "Гросссдойчланд". Советское командование бросило против нее механизированные части, которые и остановили ее наступление в направлении Белгорода. 22 марта немецкие войска прекратили наступление ввиду усилившегося сопротивления укрепленных советских частей: 64А вышла к реке Северский Донец, 21А организовала прочную оборону 25-30 километров севернее Белгорода. 1ТА сосредоточивалась в районе Обояни. В результате этих мер Курск был надёжно прикрыт с юга.

25 марта активные боевые действия на харьковском участке фронта прекратились. Войска Воронежского фронта перешли к обороне, образовав южный фас "Курского выступа" на линии Коренево - Краснополье - Гостищево и далее по левому берегу реки Северский Донец до Волчанска.

Основываясь на действиях корпуса СС, Гитлер дал согласие на формирование еще двух корпусов. Но для этого надо было значительно пополнить материальную часть дивизий, так как в некоторых из них потери достигали 30 и более процентов. Советские войска в ходе боев за Харьков потеряли около 42 тыс. солдат и 322 танков и САУ, а ранее в ходе боев Воронежского фронта около 55 тыс. солдат и 1000 танков и САУ.

Отойдя на 100 — 150 км, войска Воронежского фронта остановили наступление противника, воспрепятствовали планам немецкого командования окружить и уничтожить советские войска в районах Харькова и Курска. Обе стороны стали готовиться к летней кампании. Впереди их ждала Курская дуга.

4 ОПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

С этого планирования операции начинается любое сражение. В этом режиме можно перемещать взводы, атаковать противника, проводить пополнение отделений, ремонт и дозаправку техники (рис.4.1). Есть возможность просмотреть статистику по отделениям и взводам, а так же в целом по операции.

Рис. 4.1. Интерфейс оперативного режима

A) Район боевых действий
B) Индикатор погоды и времени суток
C) Панель помощи по управлению
D) Переход к следующей фазе хода [**ENTER**]
E) Брифинг [**F2**]
F) Пополнение отделений и ремонт техники [**F3**]
G) Статистика и состояние по отделениям [**F4**]
H) Общая статистика по операции [**F5**]
I) Индикатор фазы хода, количество пунктов победы (игрок/ИИ) и описание операции.
J) Возврат в меню с сохранением текущего состояния
K) Выход из игры

Действия в этом режиме осуществляются пошагово в течении нескольких фаз:

1) ход игрока;
2) ход ИИ;
3) тактические бои;
4) подведение итогов.

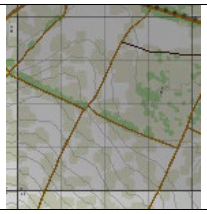
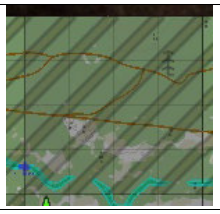
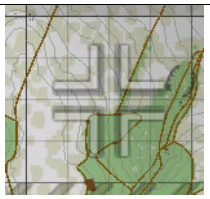
Для перехода к следующей фазе нажмите кнопку [**ENTER**] .

Продолжительность хода 4 часа реального времени (может зависеть от настроек операции). Некоторые ходы начинаются с брифинга, который рассказывает текущую ситуацию и дает историческую справку о реальных событиях, кнопка [**F2**] . Для выхода из режима брифинга используется кнопки [**ESC**] и [**ENTER**].

Район боевых действий разбит на клетки 1x1 км. В каждой клетке может находиться только одно подразделение. Перемещение возможно по всем клеткам, исключая клетки находящиеся на периметре района. Каждая клетка, включая периферийные, может принадлежать определенной стороне либо быть нейтральной (таблица 4.1).

Таблица 4.1

Состояние клеток района

Нейтральная	Периферийная	Захвачена немецкими войсками	Захвачена и удерживается РККА
			

Захваченная клетка каждый ход дает 1 пункт победы, захватившей стороне, если находится не в окружении и 1/3 пункта, если находится в окружении. Окружением считается отсутствие связи с периферийной клеткой захваченной этой же стороной по захваченным клеткам.

Принадлежность периферийных клеток определенной стороне задается по сценарию операции. Периферийные клетки не дают пунктов победы.

Некоторые клетки отмечены знаком "звезда" разных цветов. Такая клетка приносит больше пунктов победы контролирующей ее стороне. В интересах игрока захватывать и удерживать такие клетки.

Количество пунктов победы в зависимости от цвета клетки приведено в таблице 4.2.

Таблица 4.2

Количество пунктов победы

Тип клетки	Обычная			
Пункты победы	1	2	4	8
Пункты победы (в окружении)	1/3	2/3	4/3	8/3

Если отмеченная клетка находится в окружении, количество приносимых пунктов становится в три раза меньше. Победителем операции является та сторона, которая набрала за время операции большее количество пунктов. При захвате ключевой точки противника, однократно добавляется 5-ти кратное количество пунктов.

На периферийных клетках появляются подразделения, прибывшие или находящиеся в резерве. Перемещаться на периферийные клетки невозможно. Подразделения, находящиеся на них не участвуют в тактических боях.

Вокруг выбранного взвода отображается радиус видимости, на котором взвод обнаруживает противника. Взводы противника расположенные вне зоны видимости союзных взводов не отображаются (если не включена соответствующая настройка).

Некоторые типы взводов, например, разведывательные взводы, обнаруживаются только на соседних клетках с войсками противника.

Основные обозначения объектов боевых действий приведены на рис. 4.2.

Для прекращения боевых действий в операции, перейдите к разделу "Общая статистика" [**F5**] , и нажмите кнопку "**ЗАКОНЧИТЬ**" операцию.

*ВНИМАНИЕ! После нажатия кнопки "**ЗАКОНЧИТЬ**", операцию нельзя будет продолжить в дальнейшем.*

Рис. 4.2. Ведение боевых действий на оперативной фазе

1) Взвод в резерве и на этом ходу недоступен

2) Взвод союзника (фамилия командира обозначена желтым цветом)

3) Отметка ключевой точки

4) Взвод под управлением игрока (фамилия командира обозначена красным цветом)

5) Место тактического боя: щелчок [**ЛКМ**] начнет тактическую фазу

6) Взвод противника (фамилия командира обозначена синим цветом), стрелка указывает направление атаки

4.1 Перемещение войск

Игрок может перемещать и пополнять подразделения, ремонтировать и заправлять технику во время первой фазы хода. Для перемещения подразделений, необходимо выбрать интересующее подразделение левой кнопкой мыши, зеленым цветом будут подсвечены клетки (рис. 4.3), куда может переместиться подразделение. Перемещение производится 1 раз за ход. При этом подразделение должно быть в нормальном состоянии. В состояниях "разбито", "рассеяно" и "в резерве" - перемещение невозможно.

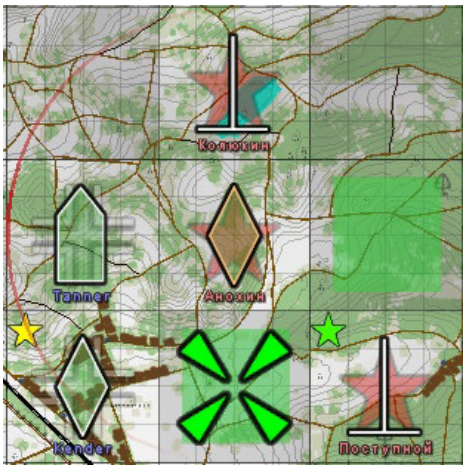


Рис.4.3. Доступные для перемещения клетки

Под каждым взводом подписана фамилия командира, красный цвет означает взводы под управлением игрока, синий – взводы противника, а желтый – союзники.

Максимальная дистанция, на которую может переместиться подразделение, зависит от оперативной подвижности – пехотные и стрелковые подразделения перемещаются на небольшую дистанцию (порядка 1 клетки), а моторизированные и танковые на значительную. Оперативная подвижность ограничивается так же следующими факторами:

1) наличие противника в соседних клетках – дистанция ограничивается 1 клеткой;

2) ландшафт (тип местности) – лес и река ограничивают подвижность, дорога немного улучшает;

3) наличие "активного" подразделения в клетке – полностью блокирует возможность переместиться на эту клетку.

ВНИМАНИЕ! Если подразделение не связано по захваченным клеткам с периферийной клеткой, то оно находится в окружении и пополнение, смена подразделений, ремонт и дозаправка будут невозможны.

Рассеянные на тактической фазе взводы перемещаются автоматически в случайном направлении, если такой взвод приходит на пустую клетку, контролируемую союзниками он "превращается" в активный взвод и может опять участвовать в боях. С некоторой вероятностью рассеянные взводы могут "превращаться" и на нейтральных клетках и с очень небольшой вероятностью на пустых вражеских.

Уничтоженный взвод отмечается крестиком, такой взвод не участвует в дальнейших боевых действиях (рис.4.4).

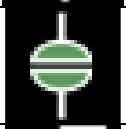
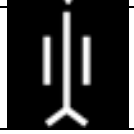
Рис.4.4. Место уничтожения взвода

Для перехода к просмотру параметров либо ремонту выбранного взвода нажмите [ПКМ] на взводе и автоматически откроется экран статистики либо пополнения (во время хода игрока). Изображения взводов по типам приведены в таблице 4.3.

Если взвод несколько ходов находился на одной клетке, он отмечается знаком , это значит что на тактической фазе отделения и техника взвода будут находиться в окопах. Взводы находящиеся в окружении отмечены таким знаком , такие взводы невозможно пополнять и ремонтировать приданную им технику.

Таблица 4.3

Типы взводов

Обозначение	Описание
	Танковый взвод. В его состав входят средние и легкие танки, иногда САУ и пехотные отделения.
	Батарея САУ.
	Разведывательный взвод. В составе РККА обычно не имеет на вооружении тяжелого оружия. Особенностью такого взвода является быстрое и скрытное перемещение.
	Гренадерский взвод на БТР. В состав каждого отделения входит БТР. Обычно в состав взвода включены силы усиления – САУ или минометы.
	Пехотный взвод. В состав такого взвода входят пехотные отделения, усиленные орудием, минометом или пулеметом.
	Батарея артиллерийского полка. На вооружении находятся гаубицы или пушки полковой или дивизионной артиллерии.
	Инженерные войска. В состав такого взвода входит специальная техника, например, такая как огнеметные танки.
	Взвод управления.
	Батарея ПТ САУ. На вооружении имеет специализированные противотанковые САУ.
	Батарея ИПТАП. В состав батареи входят противотанковые либо дивизионные пушки.

4.2 Тактические бои

Для инициирования тактического боя необходимо во время хода атаковать вражеское подразделение, находящееся в соседней клетке. Для этого нужно выбрать подразделение, которое участвует в атаке [**ЛКМ**] и наведя на подразделение противника щелкнуть [**ПКМ**] – на месте боя появится отметка , стрелка покажет направление удара. Для начала боя, во время фазы тактических боев выберите одну из отмеченных точек и щелкните [**ЛКМ**].

Если подразделение атакует или перемещалось во время этого хода, в тактическом режиме оно не сможет окопаться, например, так . Если подразделение перемещалось и после этого атаковало противника, то личный состав подразделения пойдет в тактический бой уставшими.

Если атакующее подразделение в свою очередь атаковало подразделение противника, у личного состава снизится мораль. После атаки противника перемещение на этом ходу невозможно.

На фазе разрешения тактических боев игрок выбирает в произвольном порядке, какой тактический бой начать. В тактическом бою участвуют "активные" подразделения расположенные на соседних клетках с клеткой тактического боя, за исключением подразделений расположенных на периметре.

Если подразделение не атаковало и не перемещалось, в тактической фазе оно может вырыть окопы. Если подразделение в течении 2-х или более ходов не перемещалось и не атаковало, будут вырыты окопы "улучшенного типа". Старайтесь встречать атакующего противника в обороне. Концентрируйте силы, не подставляйте под удар одиночные вспомогательные подразделения, такие как арт. батареи.

Если взвод атакован бронетехникой противника либо взвод участвует в атаке на противника, у которого есть бронетехника ему выдается специальный боекомплект с подкалиберными либо с большим количеством бронебойных снарядов (если таковые существуют) для тяжелого оружия.

4.3 Пополнение и ремонт

Во время первой фазы хода игрок имеет возможность пополнить свои подразделения личным составом, дозаправить и починить технику, сменить отделения во взводах. Для этого необходимо прейти на экран пополнения - кнопка [**F3**] (рис.4.5).

Рис. 4.5. Внешний вид режима управления подразделениями

A) Выход из режима пополнения

B) Список взводов (красным цветом обозначены разбитые взводы, желтым недоступные для управления, зеленым прибывшие из резерва)

C) Список отделений в выбранном взводе

D) Кнопка автоматической замены всех разбитых отделений

E) Кнопка пополнения, дозаправки и перевооружения выбранного отделения

F) Автоматическое пополнение всех взводов боеприпасами топливом и личным составом

G) Кнопка обмена выбранного отделения с отделением из резерва

H) Знак "*****" показывает что отделение является историческим и не может быть сменено

I) Состояние тяжелого вооружения, красный цвет показывает невозможность ремонта

J) Личный состав отделения

K) Наличие топлива и боеприпасов

L) Знак "**?**" показывает что отделение в резерве не является исторически достоверным для данной операции

M) Ресурсы для пополнения взвода (могут быть общими для нескольких взводов)

N) Список отделений в резерве

Слева-вверху расположена панель со всеми взводами игрока. "Разбитые" взводы отмечены красным цветом. Слева внизу расположен список отделений находящихся в резерве. Справа список отделений входящих в состав выбранного взвода.

Для смены отделения необходимо выбрать сменяемое отделение (в списке справа) [**ЛКМ**], в списке слева выбрать отделение, на которое необходимо сменить. Дальше еще раз необходимо нажать на любом из отделений, и произойдет замена, либо воспользоваться соответствующей кнопкой меню.

Вопросительным знаком отмечены отделения или техника, которые не участвовали в операции в реальной жизни, выбор таких отделений блокируется соответствующей настройкой в меню. Звездочкой отмечены исторические отделения, которые нельзя сменить пока они не будут разбиты (обычно это касается командиров взводов и рот).

Отделения, которые можно обменять, должны быть одинакового типа, т.е. командиры меняются на командиров, артиллерия на артиллерию и пулеметы, танки на танки.

На ремонт бронетехники расходуются часы ремонтных бригад (показаны в самой нижней строке таблицы), для начала ремонта нажмите 2 раза на ячейку в столбце, показывающем состояние тяжелого вооружения. Если количества часов хватает, начнется ремонт.

ВНИМАНИЕ! Ремонтируемая техника не доступна в тактических боях до конца ремонта.

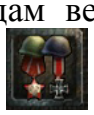
Для пополнения личного состава нажмите 2 раза на ячейку в столбце, показывающем потери личного состава. Если личный состав для пополнения присутствует, отделение будет пополнено. Количество личного состава показано в последней строке таблицы.

Дозаправка и пополнение боеприпасов производятся аналогично (см. выше).

ВНИМАНИЕ! Пополнение, ремонт и дозаправка будут недоступны, если взвод находится в окружении. Маршевое пополнение, подвоз боеприпасов и топлива, обновление ремонтных часов производятся 2 раза в сутки (раз в три хода). Ремонт идет и для подразделений расположенных в резерве.

ВНИМАНИЕ! Несколько взводов могут иметь общие резервы, как по смене подразделений, так и по ресурсам и личному составу. Пополнение и ремонт начинайте с наиболее важных отделений.

4.4 Статистика

По всем отделениям и взводам ведется статистика, которую можно посмотреть, нажав кнопку [**F4**]  (рис.4.6). Общую статистику по операции можно посмотреть, нажав кнопку [**F5**] (рис.4.7).

В статистике параметры отображаются двумя числами, разделенными знаком "**-**", первое число – суммарное значение параметра, второе значение за последний тактический бой.

Рис. 4.6. Статистика по подразделениям

В статистике отражаются потери личного состава и потерянная техника, уничтоженные враги и захваченная техника противника. Показываются награды полученные бойцами отделений за время боев. Так же можно посмотреть текущее состояние отделений.

Рис. 4.7. Статистика по операции

Во втором столбце показано состояние взводов (активные-уничтоженные), в третьем количество пунктов победы полученное стороной. Дальше идут величины потерь и урона нанесенного противнику.

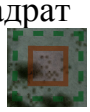
В режиме общей статистики можно досрочно закончить операцию, кнопкой "**ЗАКОНЧИТЬ**".

5 ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

5.1 Расстановка войск

После загрузки тактической фазы, игра автоматически переходит в режим расстановки подразделений. Синим цветом, отмечены области, на которых располагаются войска противника, красным – войска союзника, не доступные для расстановки игроку. Белым цветом отмеченные недоступные ни одной из сторон области для расстановки. Интерфейс режима расстановки приведен на рис. 5.1.

Квадраты, на которых возможна расстановка войск игрока, разбиты на ячейки размером 32x32 метра, в каждой из которых может быть расположено одно отделение.

Каждая ячейка отмечается двумя квадратами разных цветов – внешним и внутренним. Внешний квадрат означает пригодность клетки для расстановки – пунктирная линия  означает невозможность рытья окопов в этой ячейке, сплошная то, что окопы могут быть отрыты. Цвет внешнего квадрата означает обобщенное удобство ячейки для расстановки:

зеленый	клетка наиболее пригодна для расстановки
желтый	клетка хорошо подходит для расстановки, но артиллерию и пулеметы лучше на ней не размещать
оранжевый	клетка подходит в основном для размещения пехотных подразделений
красный	клетка пригодна для расстановки только пехотных отделений (например, клетки на которых расположены здания и сооружения)

Внутренний квадрат характеризует уровень скрытности (маскировки) позиций отделения находящегося в этой ячейке . Отсутствие внутреннего квадрата означает полностью открытый участок местности.

Уровень маскировки, в зависимости от цвета внутреннего квадрата:

зеленый	обеспечивает наивысшую маскировку, хорошо подходит для организации засад
желтый	клетка хорошо подходит для маскировки пехотных отделений и пулеметов
оранжевый, красный	клетка обеспечивает небольшую маскировку

Для расстановки необходимо выделить отделения, которые необходимо переставить (развернуть), выбрать соответствующий режим на панели расстановки, указать новую позицию и направление [**ПКМ**]. Новый центр выделенной группы отделений переместится в указанную позицию, отделения будут переставлены относительно этого центра с сохранением исходного взаимного расположения (если это возможно).

Отделения, которые невозможно переместить, останутся на своих прежних местах. Дополнительно игрок может высадить солдат находящихся в технике в качестве десанта, при помощи соответствующих кнопок на панели расстановки.

Интерфейс режима расстановки показан на рис.5.1.

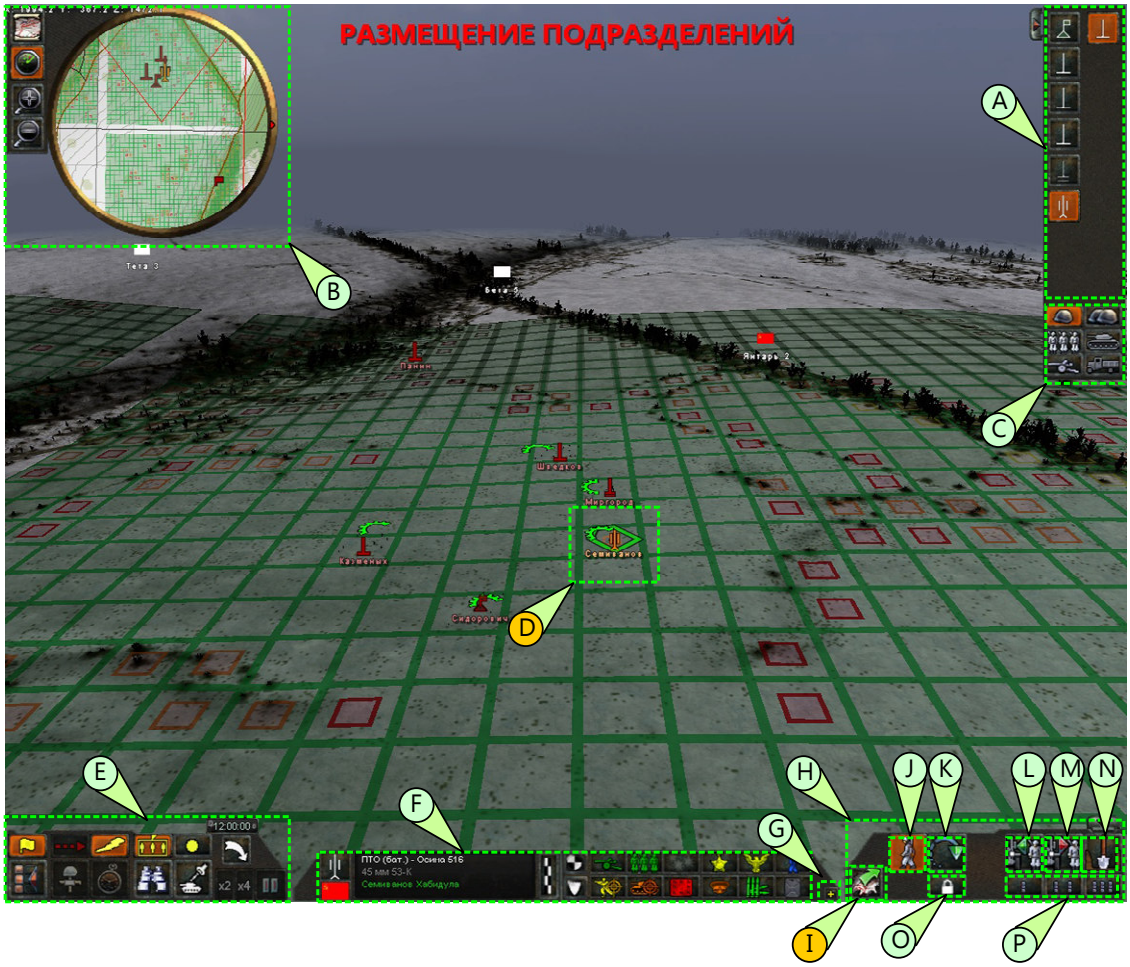


Рис. 5.1. Интерфейс режима расстановки

A) Панель быстрого выбора подразделений
B) Панель управления картой и мини-карта
C) Фильтры выбора отделений по типам
D) Выбранное отделение
E) Панель управления (ход времени, окончание игры, отображение информации)

F) Панель информации о выбранном подразделении - проверка линий видимости, боеприпасы, бронирование, состав, мораль, эффективность, защищенность и т.д.

G) Кнопка включения цифровой индикации параметров отделения

H) Панель управления расстановкой

I) Закончить расстановку и начать бой [ENTER]

J) Режим перемещения отделений [**M**]

K) Режим разворота отделения [**R**]

L) Посадить десант в технику [**E**]

M) Высадить десант из техники [**L**]

N) Окопаться либо занять оборону [**T**]

O) Блокировка выбранных отделений

P) Построить отделения взвода вокруг 1-го выбранного отделения

Если при перемещении задать направление (зажав правую кнопку и вытянув линию в нужную сторону) подразделения развернуться соответствующим образом.

*ВНИМАНИЕ! Если выбрано одно отделение, и нажать клавишу [**SHIFT**] оно будет перемещаться вслед за курсором мыши, когда клавиша [**SHIFT**] будет отпущена, отделение займет свою окончательную позицию.*

Отделения, входящие в состав каждого взвода, могут быть расставлены на квадратах контролируемых стороной игрока, и при этом не занятых дружественным ИИ. Эти квадраты должны находиться по соседству с квадратом, в котором расположен взвод, к которому относятся эти отделения.

Для поиска и быстрого перемещения к отделению, на панели выбора подразделений щелкните на значке отделения (правая колонка) [**ПКМ**].

Для включения автоматического создания окопов на этапе расстановки – необходимо выбрать отделения, которым нужно окопаться, и нажать кнопку [**T**] "Вырыть окопы" , возле отделений появится знак , который будет указывать, что отделения находятся в обороне, повторное нажатие кнопки отменит копание окопов. Если знак обороны отмечен красным – копание окопов по каким-то причинам невозможно, либо клетка непригодна, либо на ней находятся здания, либо взвод, к которому принадлежит отделение, перемещался на оперативной фазе и отделения не могут копать окопы (у них не было времени подготовиться к обороне). В этом случае после окончания фазы расстановки солдаты из этих отделений займут оборону в ближайших пригодных местах, например в домах или окопах, если они расположены недалеко от места расстановки.

Не забывайте указывать правильное направление при расстановке, для того чтобы секторы ведения огня из окопов, или домов позволяли вести

огонь в нужном направлении, особенно это касается буксируемых пушек, пулеметов и САУ.

Располагайте окопанные пушки, так чтобы у них был открытый сектор стрельбы, не загороженный буграми, насыпями или растительностью.

Если взвод несколько ходов в оперативной фазе не перемещался и не атаковал – для его отделений могут быть вырыты окопы "улучшенного типа". Это значит, что САУ, минометы и пушки будут сильнее заглублены в землю, их будет тяжело поразить не только с фронтальной проекции, но и с флангов, пехота будет располагаться не в индивидуальных окопах, а в траншеях. Возле пушек, пулеметов и САУ будут отрыты ячейки для пехоты, что позволит во время боя прикрыть их пехотными отделениями с флангов.

5.2 Система приказов

Все приказы, которые можно отдать подчиненным, условно разделены на 3 группы (рис. 5.2):

1) Приказы на движение – расположены в верхней-левой части панели приказов. Позволяют задать точку и направление движения.

Атака приказ предназначен для атаки вражеских позиций, в этом режиме техника и пехота будет маневрировать в зависимости от действий противника – быстро сближаться с врагом, отступать, обходить его с флангов

Движение в этом режиме обеспечивается максимально быстрое передвижение

Оборона в этом режиме отделения будут перемещаться без формации и в конечной точке займут оборону в предназначенных для этого местах (если такие найдутся) – в окопах, домах, зарослях растительности, глубоких воронках. Если при задании приказа указать направление, зажав [**ПКМ**], то места для обороны будут заняты с учетом возможности ведения огня в данном направлении, если направление не указано, будут заняты ближайшие места

Приказы на движение – единственный способ заставить перемещаться выделенные отделения. Основной особенностью этой группы приказов является панель режимов и модификаторов (слева-внизу) которые определяют режим движения:

Вид построения линия, колонна, без формации

Геометрия построения плотность формации и количество рядов

Тип движения по дороге, скрытно, быстрое движение, танки перемещаются впереди формации

2) Приказы на ведение огня – расположены в верхней-правой части панели приказов. Позволяют установить приоритеты и ограничения на ведение огня.

3) Мгновенные приказы – расположенные в нижней-правой части панели. Позволяют отменить предыдущие приказы, и проводить различные вспомогательные операции, такие как посадка-высадка в/из техники.

Рис. 5.2. Расширенная панель приказов

двигаться в заданном направлении [**M**]

обстреливать заданную область [**G**]

атаковать заданную позицию [**B**]

установить приоритетные цели [**T**]

занять оборону [**N**]

занять места в технике или на броне [**E**]

задать сектор обстрела либо направление поворота [**V**]

покинуть технику [**L**]

прекратить выполнение приказа [**X**]

вид построения

танки впереди формации

плотность построения

передвигаться по дороге

количество рядов в построении

скрытное перемещение

быстрое перемещение

Настройка модификаторов для каждого из трех приказов на движение, может проводиться индивидуально, и сохраняется в течении тактической фазы игры.

Модификатор движения "по дороге" - заставляет отделения перемещаться по дорогам, что ускоряет скорость движения, солдаты движущиеся пешком, не так устают; вероятность застревания техники сводится к минимуму. Но с другой стороны повышается вероятность попасть в засаду устроенную противником.

Модификатор "танки перемещаются впереди формации" заставляет танки (если они есть) перемещаться во главе колонны или перед цепью пехоты, что удобно при проведении атак на оборонительные позиции пехоты противника.

Модификатор скрытного движения – заставляет отделения перемещаться по возможности скрытно, используя низины и заросли кустарника, иногда ползком, при этом солдаты не будут вести интенсивный огонь. Применение данного модификатора заставляет залегать пехоту и расчеты пушек.

Модификатор быстрого движения – заставляет солдат перемещаться максимально быстро. В этом режиме они будут стрелять достаточно редко. При включенном модификаторе в ночное время техника включает осветительные приборы, что позволяет ей перемещаться с большой скоростью.

Модификаторы построения заставляют солдат перемещаться либо линией (уступом), либо колонной, либо без формации. Все подразделения, отправленные с формацией, выстроятся в начальной позиции, и при движении будут стараться сохранить заданную формацию насколько позволяет местность и противодействие противника. Построение колонной крайне уязвимо для вражеского огня.

При установленном построении линией, направление, указываемое при задании приказа, означает направление движения формации, если направление, например, задать на 45 градусов против часовой стрелки от линии движения, формация будет перемещаться уступом влево (рис.5.3).

Рис.5.3. Движение уступом

Приказы на ведение огня автоматически снимаются после задания приказа на движение. Приказ на обстрел территории – позволяет задать линию (зажав [**ПКМ**]) вдоль которой будет идти обстрел выбранными войски (рис.5.4), если позволяет рельеф местности и дальнобойность оружия. Отменить обстрел территории, можно щелкнув [**ПКМ**] на кнопке . Стрельба артиллерии ведется осколочными и шрапнельными снарядами. Шрапнель выставляется на дистанционный подрыв.

Рис.5.4. Задание обстреливаемой территории

Кнопка для выбора только артиллерии (расположенная на панели быстрого выбора) позволяет в кратчайшие сроки выбрать всю артиллерию, имеющуюся под управлением игрока и концентрировать ее огонь на заданном участке местности.

Выбор приоритетных целей [**T**] – позволяет задать для выбранных отделений, наиболее приоритетные цели для ведения огня. Приказ носит рекомендательный характер. Если цели не могут быть поражены, либо находятся не в зоне видимости и досягаемости оружия, огонь по ним вестись не будет. Для отмены приоритетных целей щелкните [**ПКМ**] по кнопке .

Задание сектора [**V**] – позволяет установить сектор и дистанцию открытия огня (рис. 6.5). Огонь не будет открыт по целям находящимся не в секторе на удалении более 100 метров. Эта команда позволяет устраивать засады, до самого последнего времени, не демаскируя стрельбой позиции отделений. Заданный сектор отменяется соответствующей кнопкой. Так же задание сектора заставляет технику и пушки повернуться в заданном направлении (центральная ось сектора). Если размах сектора меньше 15 градусов эта команда работает как разворот (при этом сектор подсвечен красным цветом), а сектор не устанавливается. Отменить заданный ранее сектор можно щелкнув [**ПКМ**] на кнопке .

Отображение радиусов командования, текущих команд и целей переключается кнопкой [**ПРОБЕЛ**] – по умолчанию выключено. Синие

линии обозначают направление движения отделения, оранжевые – текущую цель, по которой ведется огонь.

Чтобы *оценить эффективности огня*, включите динамическую подсветку повреждений, кнопка [**F8**] .

Рис.5.5. Задание сектора ведения огня

По-умолчанию после запуска игры активирована сокращенная панель приказов (рис. 5.6), которая позволяет задавать основные команды, без настройки модификаторов. Для перехода к расширенной панели необходимо нажать кнопку . По умолчанию, движение при задании приказа на атаку ведется линией (уступом), танки движутся впереди формации. Приказ на перемещение – движение идет по дорогам, колонной, в режиме быстрого перемещения. Приказ на занятие обороны – без формации.

Рис. 5.6. Сокращенная панель приказов

5.3 Захват и удержание территории

Основной задачей противоборствующих сторон является захват и удержание территории (квадратов), при окончании тактической фазы игры и возврате в оперативную фазу, производится перерасчет квадратов контролируемых сторонами. Если центральный квадрат, на котором был инициирован тактический бой, был захвачен атакующей стороной, взвод, инициировавший тактический бой перемещается на него автоматически (в оперативной фазе). Если после перерасчета контролируемых квадратов, квадраты на которых расположены некоторые взводы, могут быть захвачены противником – в таком случае эти взводы будут "рассеяны" и на некоторое время управление ими в оперативном режиме будет невозможно (подробнее см. описание оперативного режима раздел 4).

При принудительном отступлении, все квадраты будут заняты противником. Для определения стороны контролирующей квадрат применяются следующие правила:

Перевес	квадрат считается контролируемым той стороной, чьих войск (по суммарной эффективности) больше находится на территории квадрата. Суммарная эффективность определяется наличием личного состава, исправностью техники, моралью и типом отделения/техники
Принадлежность ключевых точек	каждая ключевая точка находящаяся на территории квадрата умножает суммарную эффективность войск той стороны которая контролирует квадрат на некоторый коэффициент больший 1. Автоматические точки (отмеченные небольшим флажком) дают увеличение в 1,2 - 2 раза, а "исторические" точки (отмеченные большим флажком), дают увеличение от 2-х до 8 раз. Таким образом, сторона, контролирующая точку (точки) определенного квадрата, может удерживать квадрат сравнительно небольшим количеством войск

Для того чтобы захватить точку необходимо, поместить командира взвода или роты, либо технику или орудие в непосредственной близости от точки.

ВНИМАНИЕ! Если войск на территории квадрата совсем нет, даже если точка захвачена, любое вражеское отделение, вошедшее на территорию квадрата, захватит его!

5.4 Тактика действий

В тактическом режиме игрок может управлять отдельными отделениями либо единицами техники. Техника и пехота противника обозначается синими маркерами, а союзников и игрока – красными. Точкой обозначается солдат, горизонтальной чертой – пушка, а вертикальной миномет либо пулемет, треугольником танк и САУ, а БТР обозначен прямоугольником. Режим отображения маркеров переключается кнопкой [**F6**] . Щелчок [**ПКМ**] на этой кнопке включает режим отображения индивидуальных маркеров (рис. 5.7).

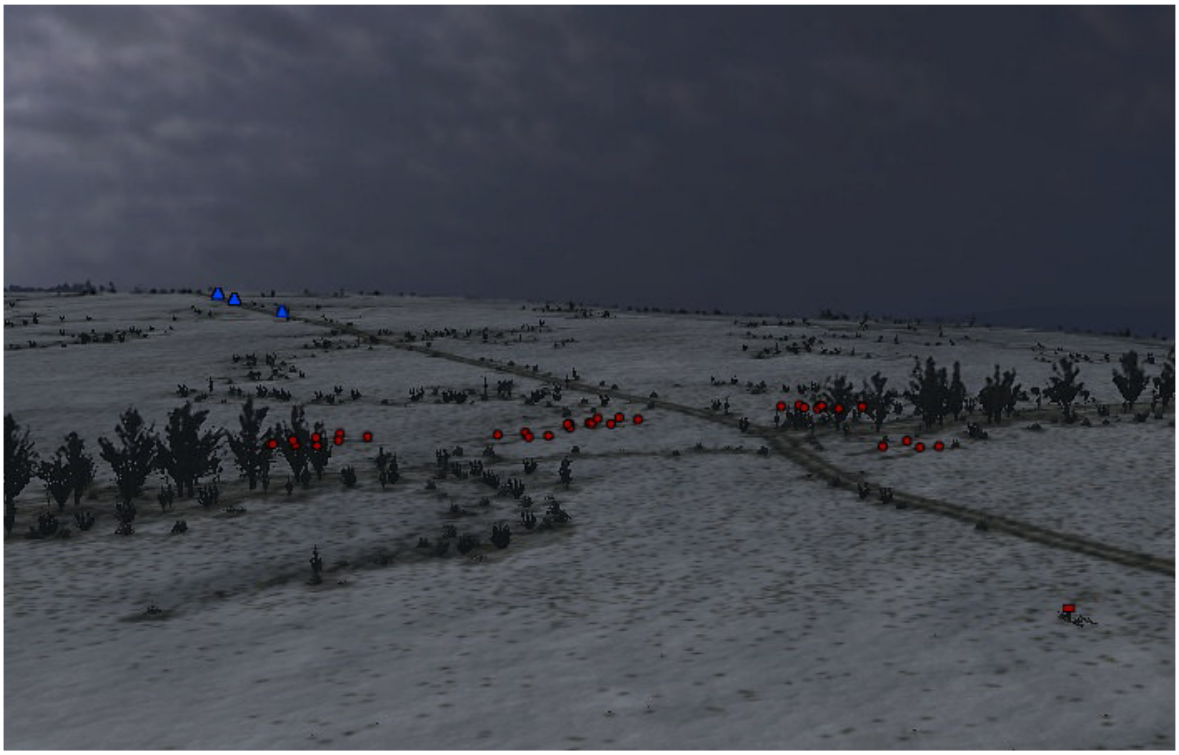


Рис. 5.7. Индивидуальные маркеры

Основными задачами игрока являются: удержание территории (ключевых точек отмеченных флажками) и уничтожение сил противника с минимальными потерями.

Основные правила ведения боевых действий:

1) Определите для каждой операции четкую и достижимую цель.
2) Используйте точные, простые планы действий.
3) Сконцентрируйте силы и средства в нужном месте и в нужное время.
4) Заставьте врага занять невыгодную для него позицию.

5) Нанесите по врагу удар в тот момент, когда он будет не готов его отразить.

6) Захватите и развивайте инициативу на поле боя.

7) Используйте все имеющиеся силы наиболее эффективным способом.

Организовывайте засады на направлениях вероятных ударов противника, прикрывайте позиции артиллерии и минометов пехотными подразделениями. Располагайте разведчиков на передовых позициях, для раннего обнаружения противника.

Командиры взводов и рот, находящиеся в боевых порядках пехоты предотвращают панику и повышают общую устойчивость обороны, размещайте их несколько позади оборонительных позиций, таким образом, чтобы их радиус действия покрывал расположение пехотных отделений. Наличие командира позволяет вести наступление даже при сильном противодействии противника.

Каждый командир обладает двумя характеристиками: радиусом и уровнем командования. Радиус командования определяет, на каком удалении командир может руководить подчиненными, а уровень определяет "силу" руководства.

Уровень кодируется цветом:

зеленый	максимальный уровень, подчиненные войска практически не подвержены панике, ведут бой максимально активно
желтый	средний уровень, при очень интенсивном обстреле противником, подчиненные войска могут прекращать огонь и паниковать
красный, черный	низкий уровень командования, подчиненные войска склонны к панике и сдаче в плен при интенсивном обстреле

Таким образом, у подразделений попадающих в радиус командования не возникает паники даже при сильном обстреле противником, они не сдаются в плен, не бросают свои позиции при приближении врага, либо при неисправности вооружения.

При ранениях командира, радиус и уровень командования уменьшаются. Для просмотра радиусов и уровня командования используется кнопка [**ПРОБЕЛ**] .

Используйте артиллерийских корректировщиков для обстрела вражеских позиций и подавления огневых точек перед началом атаки, либо для рассеивания и дезорганизации наступающего противника.

В ночное время используйте осветительные ракеты для выявления перемещений противника перед позициями ваших войск.

Указывайте приоритетные цели для стрельбы при помощи команды на панели приказов [**T**] , выбрав окошком цели. Назначенные цели отображаются крестиками.

5.4.1 Корректировщики артиллерии и авианаводчики

В некоторых подразделениях находятся корректировщики артиллерии или. Это либо специализированные отделения, либо их функции осуществляют командиры рот и взводов, которым придана артиллерия. Такие отделения могут вызывать и осуществлять целеуказание для артиллерийских батарей, расположенных за границами оперативного района.

Для указания целей артиллерии выберите соответствующее отделение, на панели корректировщиков (рис. 5.8) нажмите кнопку артобстрела, укажите начальную и конечную точки артиллерийского плана. Батарея начнет изготавливаться к стрельбе, затем произведет несколько пристрелочных выстрелов и дальше станет вести непрерывный огонь.

Если указать одну точку – батарея будет вести огонь по области на небольшом удалении от этой точки.

Рис. 5.8. Панель корректировщиков

Для отмены огня, отожмите кнопку артобстрела. Подготовка при повторном артобстреле производится быстрее. Информацию о текущем состоянии батареи можно получить, наведя на кнопку артобстрела курсор мыши – будет показано количество и тип орудий, количество снарядов на 1 ствол, текущая операция, которую выполняет батарея.

В ночное время корректировщики артиллерии позволяют запускать осветительные ракеты, запуск и целеуказание производится аналогично артобстрелу, при помощи соответствующей кнопки.

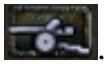
ВНИМАНИЕ! Для того чтобы артобстрел прошел согласно расчетным целям, необходимо чтобы начальная и конечная точки находились в области видимости отделения корректировщиков. Располагайте отделения, так чтобы им были видны предполагаемые цели для артобстрела.

Авианаводчики позволяют вызвать звено штурмовиков или пикирующих бомбардировщиков, принципы наведения авиации сходны с принципами указания целей для артобстрела. Самолеты имеют долгое

подлетное время к цели, учитывайте это при планировании авианалета. Состояние авиации можно посмотреть, наведя курсор мыши на соответствующую кнопку на панели корректировщиков.

Авиация недоступна в ночное время и в плохую погоду! Если отделение корректировщиков или авианаводчиков разбито противником, управление огнем артиллерии или вызов авиации будут заблокированы.

5.4.2 Ведение огня с закрытых позиций

Для ведения огня с закрытых позиций выберите орудия с осколочными или шрапнельными снарядами либо пулеметы. Быстро выделить только орудия можно при помощи кнопки на панели выбора подразделений  . Выберите на панели приказов команду "Обстреливать заданную область" [**G**] , выберите начальную и конечную точки по отрезку, между которыми будет вестись огонь, удерживая кнопку [**ПКМ**]. Подразделения начнут обстрел территории, даже в том случае если выбранная точка не просматривается с их позиций, при условии что она досягаема по дальности действия оружия. Старайтесь располагать орудия для ведения такого вида огня на высотах.

ВНИМАНИЕ! Такой режим ведения огня ведет к чрезмерной растрате боеприпасов!

5.5 Информация о подразделении

Если выбраны одно отделение, одна техника или пушка, то в верхнем правом углу появляется информационная панель, показывающая параметры отделения – название отделения и имя командира, принадлежность к определенной стороне, технические характеристики, опыт, мораль, физическое состояние отделения (рис. 5.9).

Рис. 5.9. Параметры отделения

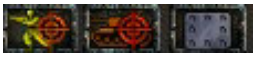
При наведении на элементы панели появляются подсказки показывающие количество находящихся в строю, убитых и раненых солдат , состояние тяжелого вооружения , относительное количество боеприпасов и топлива .

Индикация уровня обстрела отделения .

Кнопки и позволяют посмотреть эпюры бронепробиваемости и уровень бронезащиты для тяжелого вооружения. Нажав кнопку . можно посмотреть линию видимости и линию ведения огня для тяжелого вооружения, либо командира отделения (рис.5.10).

ВНИМАНИЕ! Зеленый цвет линии означает наличие видимости/линии огня, а красный отсутствие. Индикатор дальности, окрашивается ярко оранжевым цветом, в том случае если линия не блокирована.

Кнопка позволяет включить числовую индикацию параметров.

Элементы  показывают уровень эффективности против пехоты, техники и относительный уровень бронезащиты соответственно.

Кодирование состояний осуществляется цветом, следующим образом:

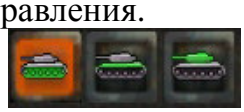
синий	наилучшее значение параметра
зеленый	хорошее значение
желтый	среднее значение
оранжевый	низкое значение
красный	самое низкое значение – означает полное уничтожение отделения, либо тяжелой техники
серый	отсутствие определенных характеристик, например, нет тяжелого вооружения и бронезащиты, либо не требуется топливо

Рис. 5.10. Проверка линии огня

5.5.1 Эпюры бронепробиваемости

Для определения дистанции, на которой орудие пробивает бронетехнику противника, либо для определения дистанции на которой огонь выбранного вооружения противника будет неэффективен, используется эпюра бронепробиваемости (рис. 5.11). Эпюра активируется кнопками и на панели характеристик отделения. Если техника имеет выбранную цель, автоматически производится ее выбор или выбор ее оружия на эпюре.

Горизонтальными линиями на эпюре показаны уровни (горизонтали) защищенности выбранной в списке техники (в мм), с различных направлений и для различных частей. Ломаными линиями показаны уровни бронепробития для всех боеприпасов выбранного оружия. Точки пересечения уровней и горизонталей бронезащиты отмечены вертикальными линиями, на пересечении которых с горизонтальной осью нанесена дистанция дальше которой, выбранное орудие не пробивает технику с заданного направления.

Кнопки  позволяют выбрать часть бронетехники, для которой будет построена эпюра – нижняя часть корпуса, верхняя часть корпуса (надстройка) либо башня.

Из рис. 5.11 видно, что 37 мм ПТО Pak 35/36 подкалиберным снарядом PzGr.40 пробивает НЛД корпуса танка Т-60 обр. 1941г. под углом 30 град. от нормали на дистанции до 450 метров (с вероятностью близкой к 0,5). Снаряд PzGr.39 пробивает задний лист корпуса на дистанции до 780 метров, а нижнюю часть корпуса на любых дистанциях эффективного огня.

Величины бронепробиваемости даны для отклонения 30 градусов от нормали. Для немецких орудий в "немецкой системе", для советских в "советской системе". Приведенные данные могут отличаться от используемых для расчетов в игре в большую или меньшую стороны и носят информационный характер.

Построенные эпюры показывают дистанции приблизительно, не учитывая качественные характеристики бронирования, и под влиянием определенных условий, дистанции могут меняться в большую либо меньшую сторону.

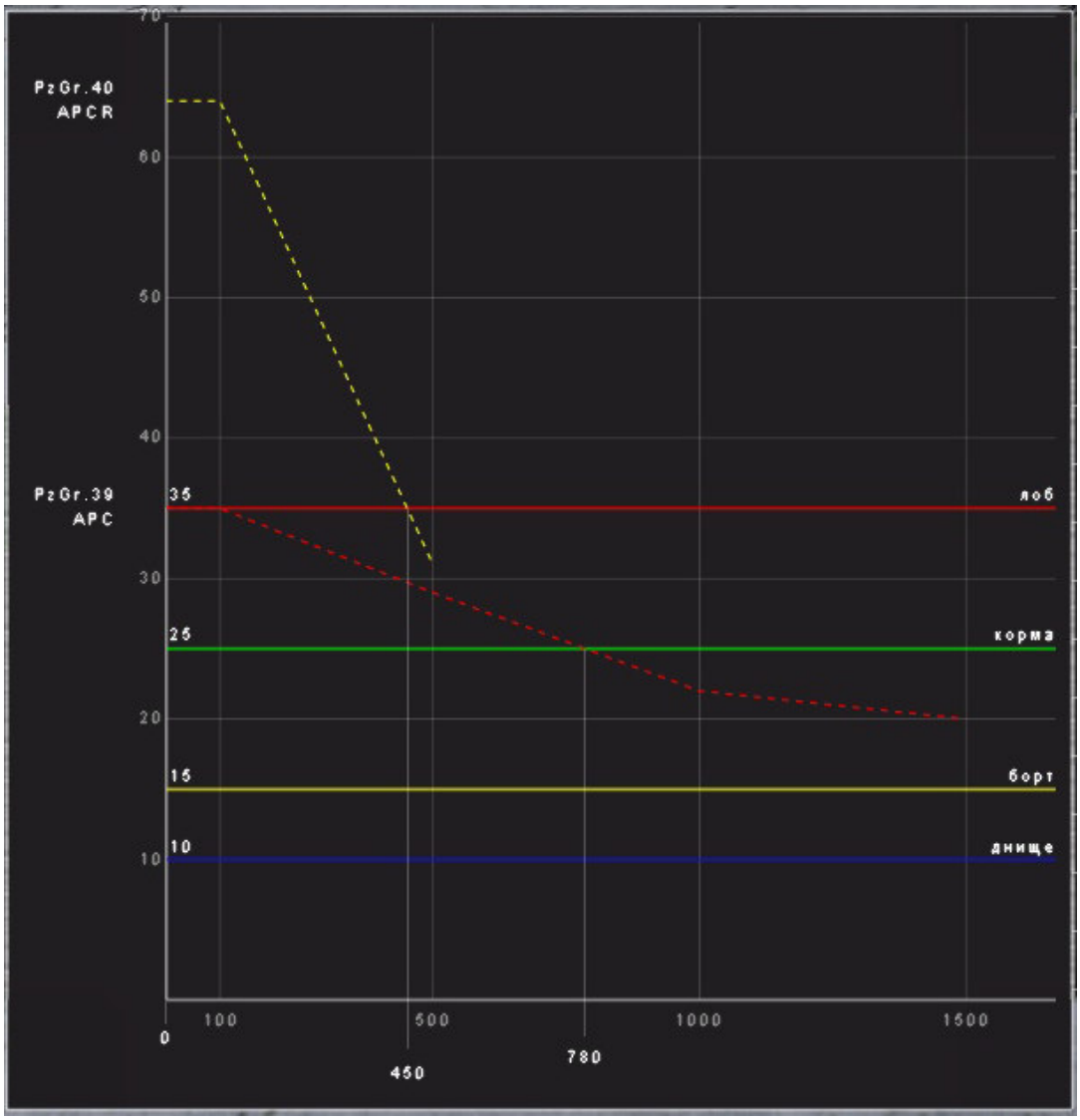


Рис. 5.11. Эпюра защищенности танка Т-60 обр. 1941г. от снарядов ПТО Pak 35/36

5.6 Окончание тактической фазы

Тактическая фаза может быть окончена при выполнении одного из нескольких условий:

1) Один из противников отступил с поля боя.

2) Оба противника согласились на временное прекращение огня.

3) Тактическая фаза продолжается более 60 минут (120 либо 30 минут – зависит от настроек).

Для отступления игрок может нажать кнопку на панели (слева-внизу) , разблокируется кнопка окончания тактической фазы . Нажатие на нее приведет к мгновенному завершению тактической фазы, при этом вся территория будет захвачена противником. Все взводы игрока будут недоступны некоторое время для управления (рассеяны).

Для запроса на прекращение огня игрок нажимает кнопку и ожидает, когда прекращение огня предложит противник. Если противник уже предложил прекращение огня, кнопка будет окрашена в зеленый цвет. После прекращения огня территория будет контролироваться согласно положению войск в момент прекращения огня. ИИ предлагает прекращение огня в том случае, если суммарная эффективность его войск упала ниже 25% от начального уровня либо если он не собирается вести активные наступательные действия, в этом случае он может предложить прекращение огня в самом начале тактической фазы. Запрос на прекращение огня отображается на панели событий (сверху от панели приказов).

По окончании тактической фазы, в режиме статистики отображается результат захвата территории:

синий	территория, контролируемая противником
красный	территория, контролируемая игроком (союзниками игрока)
белый	нейтральная территория

Захваченная территория отображается при включенном отображении контрольных точек – кнопка [**F5**] .

Брошенная техника, оставшаяся на территории контролируемой противником засчитывается как потерянная, а оставшаяся на территории контролируемой союзниками – возвращается в строй. Оставшаяся на нейтральной территории техника возвращается в строй с вероятностью 0,5.

5.7 Статистика

В режиме статистики игрок имеет возможность изучить состояние своих подразделений, а так же подразделений противника. В общей таблице справа внизу отображается состояние каждого отделения либо экипажа (расчета) техники. Показываются потери личного состава и уничтоженные данным подразделением силы противника (во всплывающих подсказках).

Таблица статистики показана на рис. 5.12.

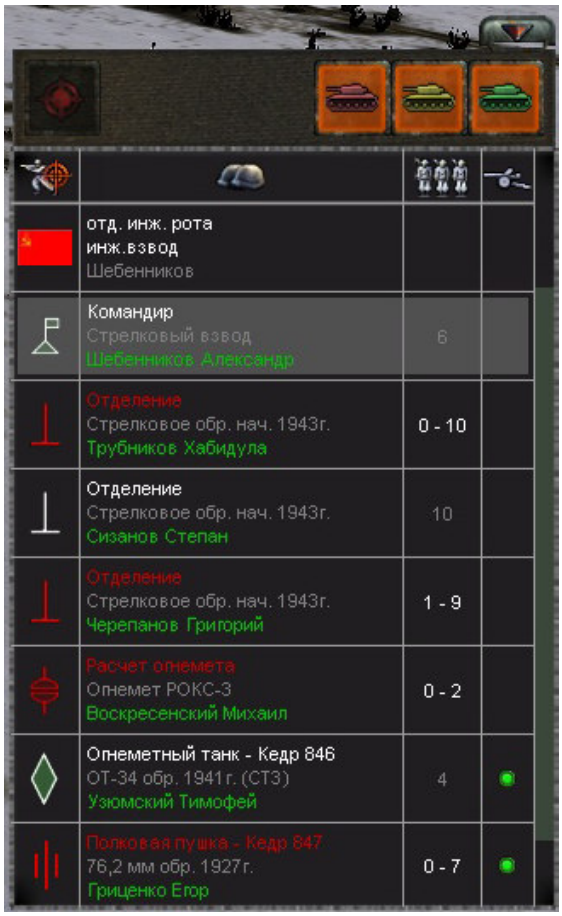


Рис 5.12. Таблица статистики

Флагами соответствующих сторон обозначены взводы, значками – отделения. Цифрами обозначено количество солдат в отделении или расчете (в строю – выбыли). Красным цветом помечаются уничтоженные отделения либо расчеты техники. В самой правой колонке индицируется состояние тяжелого вооружения.

Для перемещения к выбранному отделению используется кнопка [**Ctrl+F**] либо щелчок [**ЛКМ**] на строке отделения в таблице.

При выборе отделения имеющего на вооружении тяжелую технику – на технике отображаются векторы попаданий снарядов и пуль. Возле каждого попадания отображается дистанция в метрах, с которой произведен выстрел, тип снаряда, нормаль к поверхности в точке попадания, а так же нанесенные повреждения.

Типы боеприпасов кодируются цветом, следующим образом:

голубой	шрапнель
синий	осколочно-фугасный
желтый	подкалиберный
зеленый	кумулятивный
красный	бронебойный
белый	зажигательный

Повреждения кодируются следующими буквенными кодами:

Ф	фары, осветительные приборы
П	прицелы, смотровые приборы
Г	гусеница
Д	двигатель
Б	боеприпасы, боеукладка
К	коробка передач
Р	радиостанция
Т	топливные баки
МП	механизмы пушки
МБ	поворотные механизмы башни
О	орудие, пулемет
А	аккумулятор
*****	прочее оборудование, пожар

Поражение членов экипажа кодируется следующими кодами:

вд	механик-водитель
ст	стрелок-наводчик
км	командир
зр	заряжающий
пл	радист-пулеметчик
пз	помощник заряжающего

5.8 Тактическая карта

Слева вверху отображается тактическая карта [**F9**] , для ее детального просмотра используется кнопка [**F10**] (рис.5.13), кнопки [**Num+**] и [**Num-**] помогают подобрать правильный масштаб. На карте отображаются ключевые точки в виде флажков: красный – контролируются игроком, синий – противником, белый – нейтральные. Отметки видимой бронетехники и солдат противника отмечены синими точками, а подразделения игрока – красными.

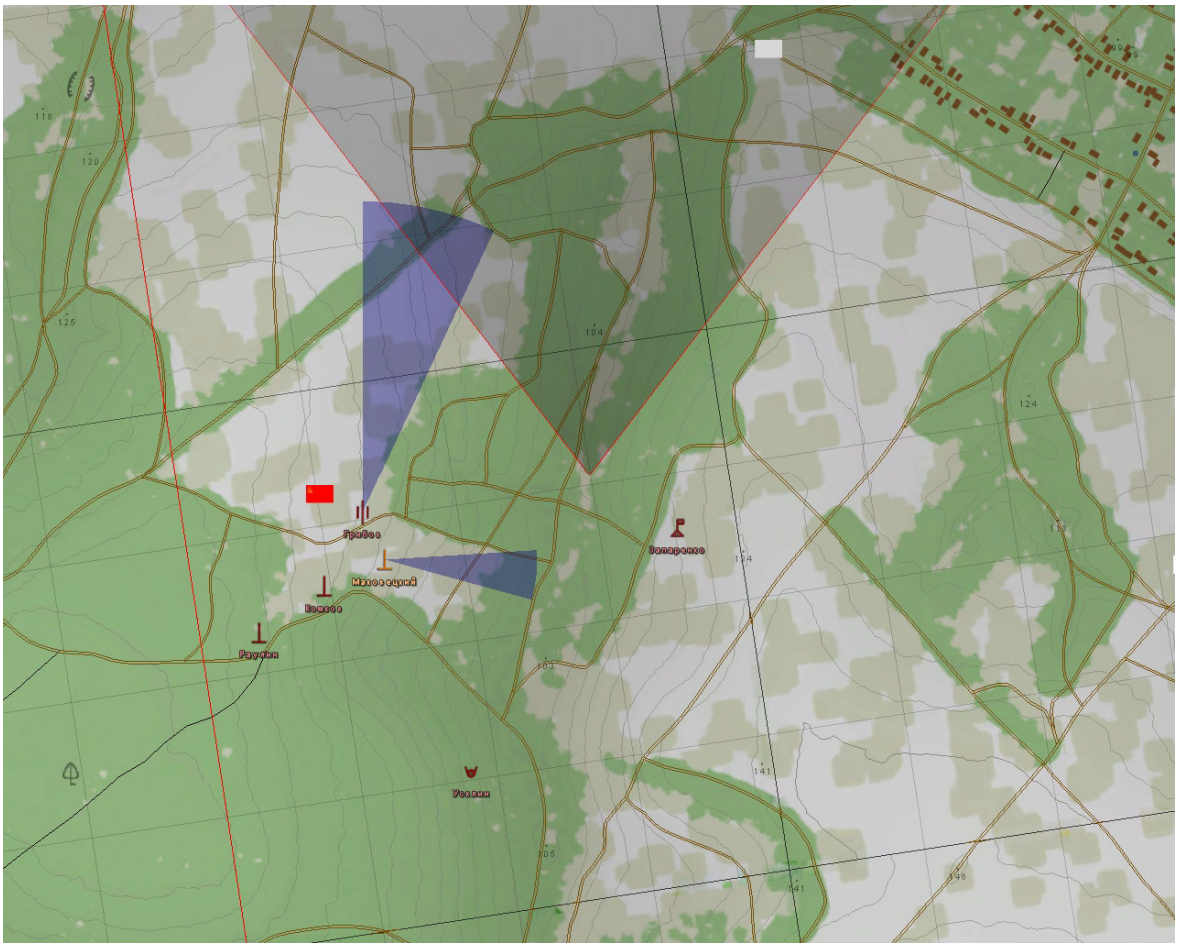


Рис. 5.13. Тактическая карта и сектора ведения огня

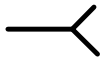
Также на карту нанесены изолинии соответствующие высотам ландшафта, обозначены дороги, строения, леса, кустарник и другие объекты.

Если включен режим отображения отделений [**F6**] , и заданы сектора ведения огня для отделений, они будут отображаться на карте синим цветом.

5.8.1 Тактические обозначения на карте

Ручной пулемет (ДП, MG-34)

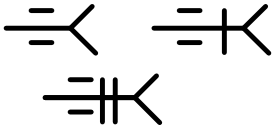
Станковый пулемет (Maxim)



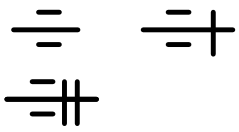
Ручной противотанковый гранатамоет (GzB 39)

Зенитная пулеметная установка

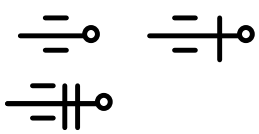
Легкий огнемет (FmW-41)



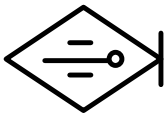
Противотанковая пушка (общее обозначение), до 85 мм, до 100 мм



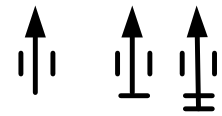
Пушка (общее обозначение), до 100 мм, до 152 мм



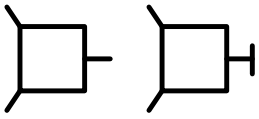
Гаубица (общее обозначение), до 122 мм, до 155 мм



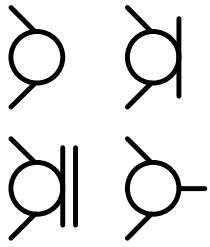
Самоходная гаубица, до 122 мм



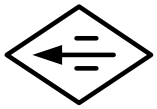
Зенитная пушка (общее обозначение), малого калибра, среднего калибра



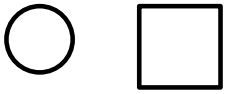
РСЗО (общее обозначение), среднего калибра



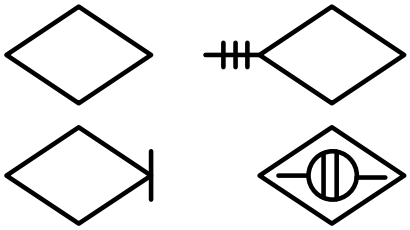
Миномет (общее обозначение), малого калибра, среднего калибра, крупного калибра



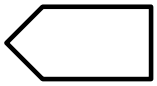
Зенитная самоходная установка



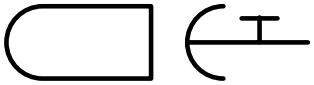
Огневая позиция арт. батареи, минометов



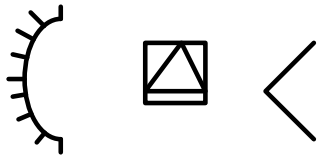
Танк, танк командира батальона, плавающий танк, огнеметный танк



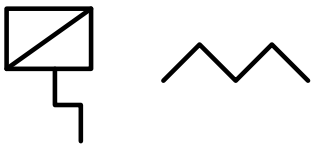
БТР



Автомобиль, мотоцикл

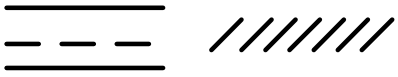


Окоп, наблюдательный пункт, укрытие для техники



Блиндаж, эскарп

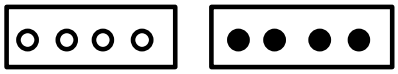
Малозаметное проволочное заграждение



Противотанковый ров, надолбы

Проволочное заграждение (число штрихов – число рядов)

Заграждение из ежей



Минное поле противопехотное, противотанковое

6 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

6.1 Редактор быстрого боя

Для создания быстрого боя в игру встроен специальный редактор, который позволяет пошагово настроить параметры боя и запустить его. Настройки автоматически сохраняются, индивидуально для каждого игрока. Шаги настроек показаны в таблице 6.1. В правой части меню показаны текущие настройки по всем пунктам.

После запуска быстрого боя можно перейти к меню пополнения взводов [**F3**] и сменить отделения и технику по умолчанию, на необходимые. Это можно сделать как для войск игрока, так и для войск противника.

В оперативной фазе быстрого боя нельзя перемещать взводы или нападать на противника.

Таблица 6.1

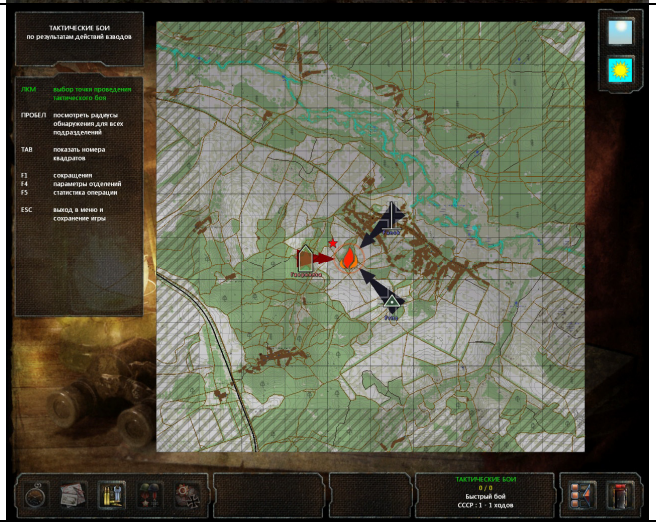
Настройка быстрого боя

1		Выбор стороны, за которую будет воевать игрок.
2		Выбор типа боя. **В обороне** – войска игрока будут окопаны и находятся в обороне, войска ИИ наступают. **В атаке** – войска игрока наступают, войска ИИ окопаны и обороняются В режиме **встречного боя**, войска ИИ и игрока наступают, и не будут окопаны.
3		Выбор времени суток. В ночное время недоступна авиаподдержка.

4		Выбор погодных условий. Если погода пасмурная или идет снег, недоступна авиаподдержка.
5		Выбор района боевых действий. В данной версии игры доступно два района: Соколово (10х10 км) и Тарановка (10х10 км).
6		Выбор опытности войск игрока. Опыт войск влияет на уровень командования, склонность к панике и точность ведения огня.

7		Выбор опытности войск ИИ.
8		Моральное состояние войск игрока. В нервозном состоянии войска склонны к панике и сдаче в плен.
9		Моральное состояние войск ИИ. **Надпись "ТОЧКА БОЯ НЕ ЗАДАНА!" - сигнализирует о том, что параметры боя еще не настроены полностью.**

10		Последняя фаза настроек – выбор места проведения боя и расстановка войск.
11		Выбираем центральную клетку, вокруг которой будет происходить бой, щелкнув [**ЛКМ**].
12		Зеленым цветом отмечены клетки, на которых можно расположить взводы, участвующие в бою. **Для начала боя необходимо разместить как минимум по одному взводу за каждую из сторон щелкая [ЛКМ] на зеленых областях.**

13		Щелчок [**ПКМ**] позволяет снять уже установленный взвод или установить принадлежность клетки одной из сторон. После размещения взводов, активируется кнопка "**БЫСТРЫЙ БОЙ**" нажав ее можно перейти к оперативной фазе боя.
14		**Если параметры боя настроены полностью появляется надпись "БОЙ НАСТРОЕН!".** В правой части меню можно увидеть выбранные параметры боя.
15		Оперативная фаза боя. Выбрав щелчком [**ПКМ**] взвод противника или игрока, можно выбрать отделения входящие в состав взвода. **После окончания настроек щелкните [ЛКМ] на точке боя и начнется бой!**

6.2 Установка обновлений и модификаций

Для установки обновлений и модификаций в игре используется встроенная утилита, которая активируется кнопкой из основного меню. Интерфейс утилиты показан на рис. 6.1.

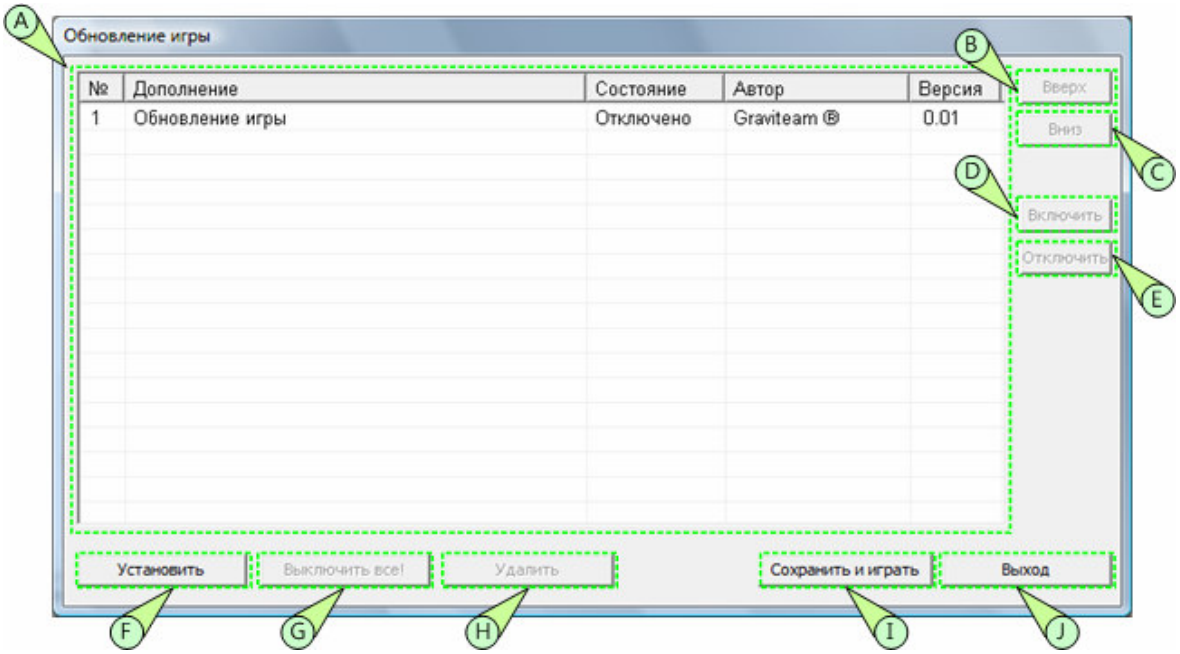


Рис.6.1. Интерфейс утилиты для установки обновлений и модификаций

A) Список установленных обновлений и модификаций с указанием автора, версии и их состояния.

B) Кнопка позволяющая повысить приоритет выбранного обновления до максимального

C) Кнопка уменьшающая приоритет выбранного обновления до минимального

D) Кнопка включающая выбранное обновление

E) Кнопка отключающая выбранное обновление

F) Установить новое обновление или модификацию

G) Кнопка отключающая все обновления

H) Кнопка которая удаляет выбранное обновление

I) Сохранить и изменения и вернуться в игру

J) Выход без сохранения изменений

Ресурсы, изменяемые в обновлении находящемся по списку выше имеют больший приоритет, чем у обновлений расположенных ниже. Ресурсы

основной игры имеют самый низкий приоритет. Можно применять несколько обновлений изменяющих разные ресурсы или общее подмножество ресурсов.

Если после установки обновления игра перестала корректно функционировать – отключите это обновление. При установке, каждое обновление имеет свою собственную папку, и его ресурсы не пересекаются с ресурсами основной игры и других обновлений.

Установленные обновления помещаются в папку "data\k43t**<название обновления>**" в корневом каталоге игры. При установке, активный пользователь должен иметь права для записи в эту папку.

ВНИМАНИЕ! Папка "data\k43t\dev_updates" в корневом каталоге игры зарезервирована для обновлений от разработчиков, не рекомендуется делать обновление, которое устанавливается в эту папку!

ВНИМАНИЕ! Системные обновления (от разработчиков игры) нельзя включить либо выключить, их можно только удалить.

ВНИМАНИЕ! Перед удалением рекомендуется отключить обновление и перезапустить утилиту обновления.

6.3 Режим "Бинокль"

Режим "Бинокль" позволяет приблизить участок ландшафта и подробно рассмотреть происходящее на нем. Этот режим активируется кнопкой [**TAB**] . Принцип работы бинокля заключается в следующем, предположим нам необходимо рассмотреть область, обозначенную прямоугольником на рис.6.2.

Рис. 6.2. Область увеличения

Нажимаем и удерживаем кнопку [**TAB**], по центру экрана появляется крестик, который обозначает центр увеличиваемой области и границы увеличиваемой области (рис.6.3.) – наводим крестик на интересующую область, вращая камеру (рис.6.4.).

Рис. 6.3. Курсор и границы области увеличения

Рис. 6.4. Совмещение курсора и области

После совмещения курсора, отпускаем кнопку [**TAB**], происходит увеличение области, на которую был наведен курсор (рис. 6.5).

Рис. 6.5. Увеличение области

В режиме увеличения управление камерой осуществляется аналогично обычному управлению только с замедленной скоростью. Величина увеличения 8x. Для отключения бинокля еще раз нажмите кнопку [**TAB**].

6.4 Привязка камеры к отделению и технике

Для привязки камеры к отделению необходимо выбрать одно отделение или технику. И нажать кнопку [**Q**] . Камера будет следовать за отделением/техникой.

Для того чтобы изменить направление и дистанцию обзора используйте кнопки управления камерой – дополнительную клавиатуру, либо стрелки и кнопки [**PageUp, PageDown**] для изменения высоты, либо кнопки [**W, A, S, D**] и колесо мыши для изменения дистанции и высоты обзора.

Для возвращения камеры в исходное положение используйте кнопку [**Num5**], для отключения режима привязки повторно нажмите кнопку [**Q**], камера вернется в исходную точку.

ВНИМАНИЕ! В режиме привязки нельзя активировать режим "Бинокль" (см. раздел 6.3).

6.5 Прочее

6.5.1 Создание снимков экрана

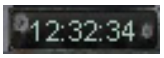
Для создания снимка экрана нажмите клавишу [**F12**], полученное изображение будет помещено в папку "users\scrshots" в корневом каталоге игры. Изображения сохраняются в формате Jpeg.

Для создания снимков экрана без интерфейса (в тактическом режиме), нажмите комбинацию клавиш [**Ctrl+Back**] интерфейс будет отключен. После этого сделайте снимок клавишей [**F12**], а затем включите интерфейс комбинацией клавиш [**Ctrl+Back**].

6.5.2 Управление ходом игры

Для запуска игры нажмите кнопку [**ENTER**] , а для останова кнопку . Для ускорения времени игры в 2 и 4 раза, нажмите кнопки [**F11, Ctrl+F11**]

.

Индикатор 

показывает актуальное время боя. При щелчке на него [**ЛКМ**] он начнет показывать, сколько времени осталось до конца боя.

7 ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Почему нельзя поменять отделение пехоты на танк? Я хочу воевать только бронетехникой!

О: Игра содержит некоторые элементы реализма, и смена отделений проводится в соответствии с историческими реалиями, а не как в обменном пункте ;)

В: Почему некоторые отделения нельзя поменять даже на однотипные?

О: Отделения отмеченные знаком "*" являются историческими и не подлежат замене.

В: Почему я меняю режим движения на "По дороге", а отделение продолжает двигаться по бездорожью?

О: Модификаторы движения и формации – применяются только при отдаче нового приказа на движение.

В: Почему, при выборе отделения, модификаторы движения не меняются в соответствии с теми, что были заданы ему ранее?

О: Модификаторы движения и формации – свойства команды, а не отделения, запоминаются только для команд и обратного действия не имеют.

В: Пушки и БТРы противника ездят и ведут огонь без расчета и экипажа, где он?

О: Расчет, спрятавшийся за щитком или экипаж внутри техники не видно или видно с небольшой дистанции по сравнению с дистанцией видимости техники, соответственно он не отображается.

В: Почему звук выстрелов и взрывов запаздывает за вспышкой?

О: В игре моделируется распространение звука со скоростью ~330 м/с поэтому вначале видна вспышка, а затем приходит звуковая волна.

В: Был бой, в группировке немцев были 2 Мардера, я их подбил. А в следующем бою, при просмотре подбитой техники увидел, что Мардеры превратились в 2 Stug-III! Как так может быть!

О: Число разных типов "остовов" подбитой техники ограничено, по этому Pz-IV "превращается" в Pz-III, все немецкие БТР "превращаются" в Sdkfz251/1, а немецкие и советские пушки в Pak-38 и ЗИС-3 соответственно.

В: Что это за линии и круги которые "мельтешат" на экране!?!

О: Круги показывают радиус и "уровень командования", отделения находящиеся внутри круга попадают под командование командиру, меньше паникуют и сдаются в плен. Синие линии показывают направление движения отделений и техники, а оранжевые показывают линию ведения огня.

В: Как заставить технику включить фары?

О: Необходимо включить модификатор быстрого движения и отдать приказ на движение. Фары будут включены в темное время суток, если они не разбиты и рядом не идет бой.

7.1 Известные ошибки и неточности

1) На некоторых видеокартах клетки квадратов для расстановки окрашены в "неправильные" цвета – синий и черный.

2) На видеокартах компании ATI/AMD (на некоторых драйверах) наблюдается некорректное отображение ландшафта - черные области, на высоких настройках качества, либо мигающие треугольники.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ! Отключать настройку 2.7 "Широкий динамический диапазон"

3) В некоторых случаях окопы могут не отображаться корректно, пока камера не будет перемещена в непосредственной близости к ним.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ! Перед окончанием фазы расстановки поместить камеру как можно выше, и не опускать ее до окончания размещения отделений!

8 ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Сайт разработчика	http://graviteam.com
Сайты игры	http://www.snowball.ru/1943
	http://graviteam.com/games/kharkov-1943.html
Форум/тех. поддержка	http://graviteam.com/forum/index.php?board=4.0
Обсуждение игры	http://forum.sukhoi.ru/forumdisplay.php?f=180

Купив любой продукт от фирмы "1С" и зарегистрировав его, вы получаете право пользоваться услугами нашей хот-лайн-системы. Позвонив по телефону (495) 688-99-01 с 9:30 до 20:00 часов или написав нам по e-mail, вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы.

При этом номер (495) 688-99-01 специально выделен только для вопросов по игровым и мультимедийным продуктам.

ВНИМАНИЕ! При обращении на линию консультаций обязательно указывайте регистрационный номер продукта и его полное название.

Спасибо за покупку игры!