Тактический и оперативный режимы

вер. 2012.03.27

Graviteam ®

СОДЕРЖАНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СОКРАЩЕНИЙ 4

1 ОПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ 6

1.1 Перемещение войск 10

1.2 Тактические бои 21

1.3 Состояние и состав взводов 23

1.3.1 Пополнение личного состава и ремонт техники 24

1.4 Статистика 27

2 ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ 30

2.1 Тактический брифинг 30

2.2 Расстановка войск 32

2.3 Система приказов 36

2.4 Ведение боевых действий 44

2.4.1 Маркеры подразделений 47

2.4.2 Движение формацией 49

2.4.3 Передвижение по лесу и саванне 51

2.4.4 Разворот техники и указание целей для ведения огня 53

2.4.5 Преодоление водных преград 54

2.4.6 Организация обороны и засад 56

2.4.7 Параметры отделения и техники 59

2.4.8 Режим "Бинокль" 61

2.4.9 Привязка камеры к отделению и технике 63

2.4.10 Посадка десанта на технику 63

2.4.11 Особенности перемещения орудий и пулеметов 63

2.4.12 Создание снимков экрана 64

2.4.13 Управление ходом игры 64

2.4.14 Эпюры бронепробиваемости 65
2.4.15 Тактические обозначения 67
2.4.16 Тактическая карта и поиск объектов 68
2.5 Корректировка огня и вызов авиации 69
2.5.1 Авианаводчики 75
2.6 Окончание тактической фазы 76
2.6.1 Статистика после боя 77

3 РЕДАКТОР БЫСТРОГО БОЯ 80

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СОКРАЩЕНИЙ

ап	артиллерийский полк
артбт	артиллерийская батарея
БЗТ	бронебойно-зажигательный трассирующий (снаряд или пуля)
БКС, КС	бронебойно-кумулятивный снаряд
ВЛД	верхняя лобовая деталь
БМП	боевая машина пехоты
БО	безоткатное орудие
БПС	бронебойно-подкалиберный снаряд
бртбр	бронетанковая бригада
бртд	бронетанковая дивизия
БТР	бронетранспортер
БФС	бронебойно-фугасный снаряд
ИИ	искусственный интеллект
иптап	истребительно-противотанковый артиллерийский полк
ЛКМ	левая кнопка мыши
мпд	мотопехотная дивизия
НЛД	нижняя лобовая деталь
обртбр	отдельная бронетанковая бригада
ОС	операционная система
отбр	отдельная танковая бригада
ОФС	осколочно-фугасный снаряд
пбн	пехотный батальон
пбр	пехотная бригада
ПКМ	правая кнопка мыши
ПТ	противотанковый
ПТО	противотанковое орудие
ПТР	противотанковое ружье

ПТУР	противотанковая управляемая ракета
РККА	Рабочее-крестьянская красная армия
САУ	самоходная артиллерийская установка
СКМ	средняя кнопка мыши
СПАМ	сборный пункт аварийных машин
тбр	танковая бригада
ТД	танковая дивизия
тр	танковая рота

1 ОПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Каждая операция состоит из нескольких ходов, которые в свою очередь состоят из фаз: ход игрока, ход ИИ, сражения и итоги. Перед началом хода отображается брифинг (рис 1.1), во время которого схематично показывается ход операции.

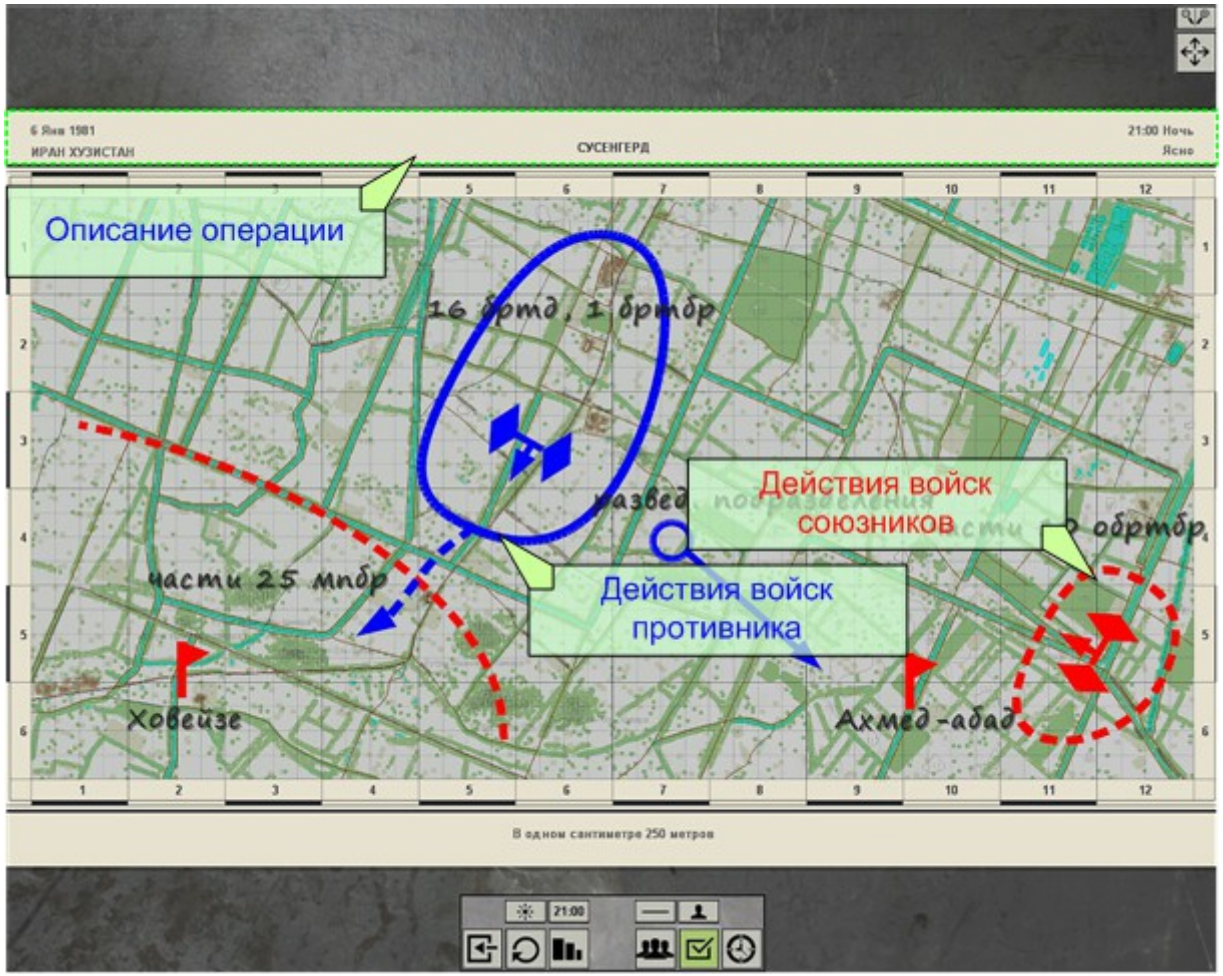


Рис. 1.1. – Брифинг

В игре **всегда**: противник отображается - синим цветом, войска, которыми управляет игрок - красным, войска союзников оранжевым. Во время хода игрока (рис.1.2) можно перемещать взводы, атаковать противника, проводить смену отделений и техники, ремонт, пополнение и дозаправка техники производится автоматически специальными подразделениями. Есть возможность просмотреть статистику по отделениям и взводам, а также в целом по операции.

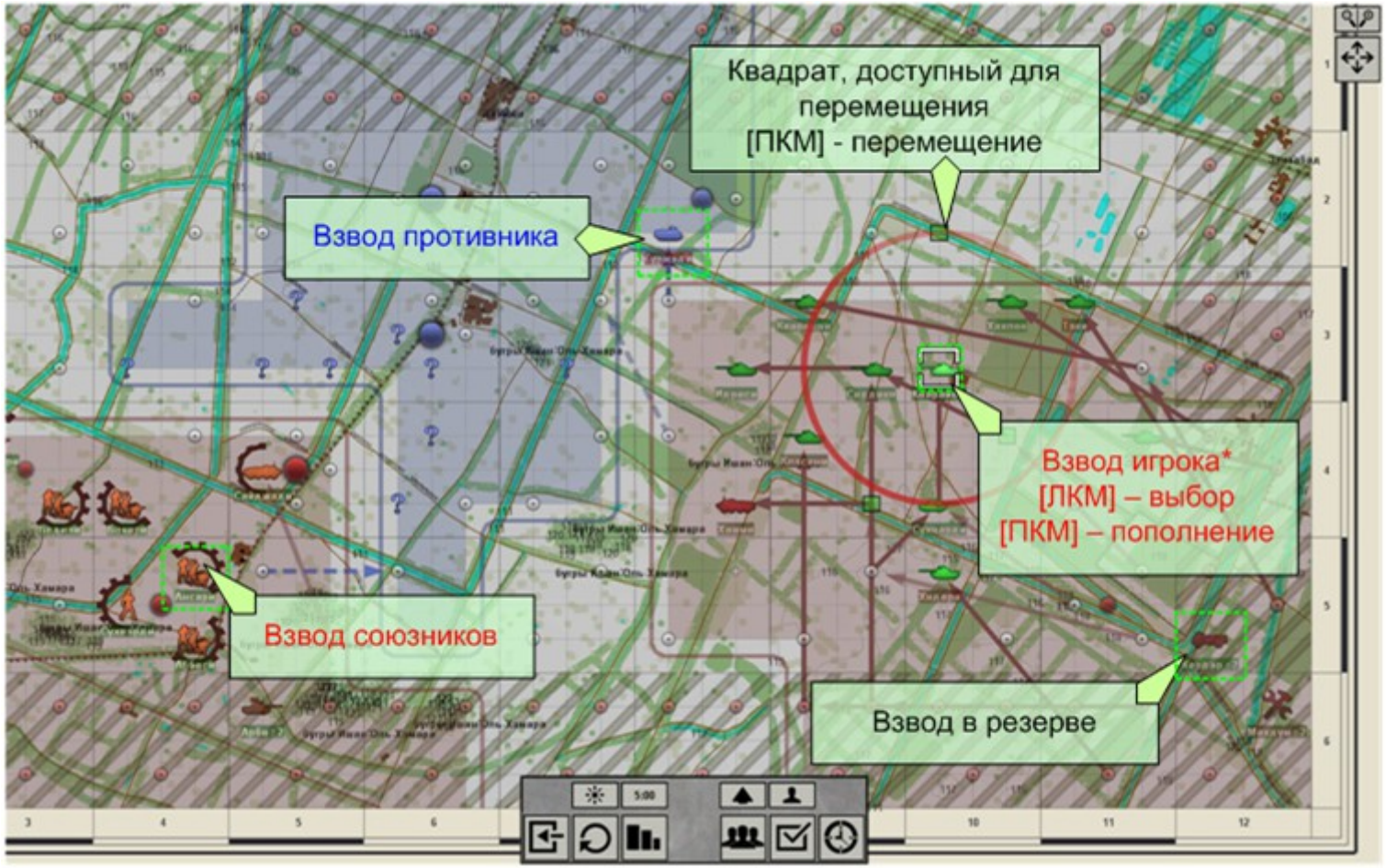


Рис. 1.2. – Оперативная фаза

**Зеленым цветом отмечены взводы, на технике которых может играть игрок (для танкового симулятора)*

Для перехода к следующей фазе хода нажмите клавишу [**Enter**]. Продолжительность хода в операции – около 4 часов реального времени (может зависеть от настроек операции).

Район боевых действий разбит на клетки 1x1 км. В каждой клетке может находиться несколько подразделений, их количество определяется важностью клетки и условиями местности. Перемещение возможно по всем клеткам района. Каждая клетка, включая периферийные, может принадлежать определенной стороне либо быть нейтральной. Клетки, окрашенные красным цветом, принадлежат союзникам игрока, а синим – противнику. Принадлежность периферийных клеток определенной стороне задается сценарием операции.

Некоторые клетки отмечены флагами разных цветов. Такие клетки называются ключевыми и приносят пункты победы той стороне, которая их удерживает. Основная задача игрока - захватывать и удерживать как можно больше таких клеток. Количество пунктов победы в зависимости от важности точки приведено в таблице 1.1.

Таблица 1.1

Количество пунктов победы

Тип клетки	Нет отметок	Малая	Средняя	Большая
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 сокращается в три раза. Победителем операции является та сторона, которая набрала за время операции большее количество пунктов победы. При захвате ключевой точки противника, однократно добавляются пункты победы в пятикратном размере. На периферийных клетках появляются подразделения, прибывшие или находящиеся в резерве. Перемещаться на периферийные клетки невозможно. Подразделения, находящиеся на них, не участвуют в тактических боях и не могут атаковать.

Вокруг выбранного взвода отображается радиус видимости, на котором взвод может обнаружить противника. Взводы противника, расположенные вне зоны видимости союзных взводов, не отображаются (если не включена соответствующая настройка), параметры обнаруженных взводов (тип и характеристики) отображаются только после первого боя. Некоторые типы взводов, например, разведывательные взводы, обнаруживаются только на соседних клетках.

Для прекращения боевых действий в операции перейдите к разделу "Общей статистики" (в списке взводов и отделений **[F1]**) и нажмите кнопку закончить операцию.

При наведении курсора на выбранный взвод показываются уровни командования и состояние взвода (рис. 1.3). Красные линии обозначают командира, зеленые – взводы, находящиеся в этой же роте, желтые – подчиненных. Если

взвод находится в области действия командира, то его боевой дух растет быстрее, а в окружении значительно медленнее понижается. Если взвод или командир находится в окружении, то радиусы командования сокращаются до минимального в 1 км.

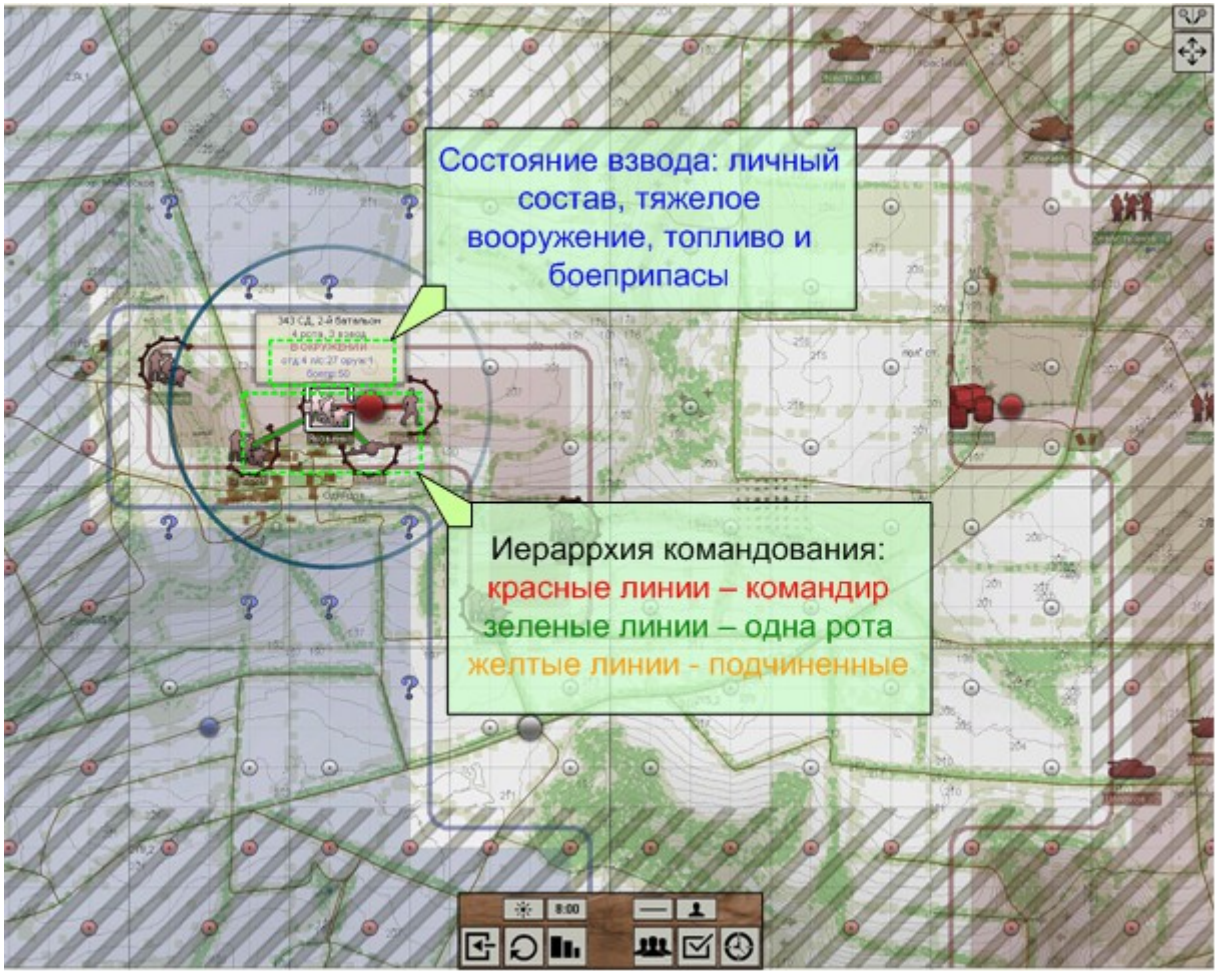


Рис. 1.3. – Уровни командования и краткое состояние взводов.

Краткое состояние взводов показывает его статус: в резерве, в окружении и т.д., количество отделений (отд.), личный состав (л/с), количество тяжелого вооружения (оруж.), а также боеприпасы и топливо.

1.1 Перемещение войск

Игрок может перемещать взводы и изменять их состав во время первой фазы хода (на ходе игрока). Для перемещения взводы необходимо выбрать взвод левой кнопкой мыши. Зеленым цветом будут подсвечены клетки (рис. 1.2), на которые можно переместить взвод. Перемещение производится один раз за ход. При этом взвод должен быть управляемым, "разбитые", "рассеянные" и находящиеся "в резерве" перемещать невозможно.

Под каждым взводом отображается фамилия командира, красный и зеленый цвет означает взводы под управлением игрока, синий – взводы противника, а желтый – союзников под управлением ИИ. Взводы зеленого цвета содержат технику, на которой можно играть во время тактической фазы. Фон, на котором отображается фамилия командира, обозначает общее состояние взвода, чем больше техники и отделений разбито, тем более красным будет фон.

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

1) **наличием противника в соседних клетках**, при этом дистанция ограничивается одной клеткой;
2) **ландшафтом** (типом местности), лес и река ограничивают подвижность, а дорога несколько улучшает;
3) **уровнем усталости** подразделений;
4) если **взвод не двигался** в предыдущем ходу, то максимальная дистанция перемещения вырастет на 30…50%;
5) если **взвод участвовал в бою** на предыдущем ходу, то максимальная дистанция перемещения сокращается на 50%.

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

Рассеянные на тактической фазе взводы перемещаются автоматически и в случайном направлении. Если такой взвод перемещается на пустую клетку, контролируемую союзниками, он становится активным и снова может участвовать в боях. С некоторой небольшой вероятностью рассеянные взводы могут становиться активными и на нейтральных клетках и с очень небольшой вероятностью на пустых клетках контролируемых противником. Уничтоженный взвод отмечается крестиком. Такой взвод не участвует в дальнейших боевых действиях. Для перехода к просмотру параметров выбранного взвода щелкните **[ПКМ]** на взводе, и экран статистики (во время хода игрока) откроется автоматически. Изображения взводов по типам приведены в таблице 1.2.

Если взвод несколько ходов находился на одной клетке, он отмечается окружностью со штриховкой. Это означает, что на тактической фазе отделения и техника взвода могут быть окопаны. Взводы, находящиеся в окружении, отмечены небольшой окружностью.

Таблица 1.2

Типы взводов

Обозначение	Описание	Обозначение	Описание
	Танковый взвод на танках Т-62 и Т-55.		Танковый взвод на танках М-60.
	Танковый взвод на танках Мк.IA "Олифант".		Танковый взвод на танках Мк.5 "Чифтен".

	Взвод огневой поддержки на БТР "Ратель-90".		Разведывательный взвод на БРДМ-2.
	Мотострелковый взвод на БТР-60.		Мотострелковый взвод на БМП-1.
	Парашютный взвод.		Мотопехотный взвод на БМП М113.

	Батарея ПТУР.		ПТ взвод, вооруженный станковыми гранатометами.
	ПТ взвод, вооруженный гранатометами.		Батарея безоткатных орудий.
	Танковый взвод. В его состав входят легкие танки Т-60 или Т-70.		Танковый взвод. В его состав входят средние танки Т-34, иногда САУ и пехотные отделения.

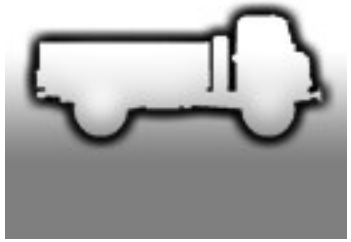
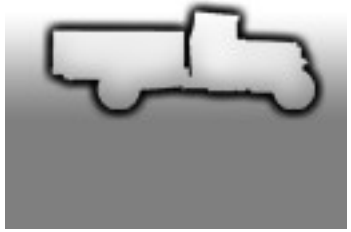
	Тяжелый танковый взвод. В его состав входят тяжелые и средние танки Pz-VI "Тигр" и Pz-III N(L).		Взвод английских танков полученных по ленд-лизу. В состав взвода входят танки Mk-II или Mk-III.
	Батарея САУ или ПТ САУ. В состав батареи входят штурмовые орудия Stug-III или ПТ САУ Мардер.		Инженерные войска. В состав взвода входит специальная техника, например огнеметные танки.
	Взвод разведчиков на БТР "Универсал", полученных по ленд-лизу.		Взвод тяжелых танков. Обычно в состав взвода входят танки КВ или КВ-1С.

	Взвод средних танков. В состав взвода входят танки Pz-III или Pz-IV.		Разведывательный взвод на бронемашинах.
	Взвод легких танков. Во взвод входят танки Pz-II.		Противотанковая батарея. В состав батареи входят пушки Pak-38 или Pak-40.
	Батарея ПТ САУ "Мардер".		Батарея ПТ САУ "Панзерягер I".

	Взвод легких танков американского производства "Стюарт".		Взвод вооруженный ПТР.
	Разведывательный взвод. В составе РККА обычно имеет на вооружении БТР "Универсал" или БА-64. 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.
	Конный разведывательный отряд или сабельный взвод. Обычно не имеет тяжелого оружия.		Пехотный взвод. В состав такого взвода входят пехотные отделения, усиленные орудием, минометом или пулеметом.

	Взвод ранцевых огнеметов.		Взвод огнеметных танков.
	Батарея полковых или пехотных орудий.		Батарея ИПТАП или ПТО. В состав батареи входят противотанковые либо дивизионные пушки.
	Батарея артиллерийского полка. На вооружении находятся гаубицы или пушки полковой или дивизионной артиллерии.		Разведывательная группа (пешая).

	Пулеметный взвод.		Минометная батарея.
	Пополнение – маршевый взвод. Пополняет взводы, находящиеся на удалении 1 клетки от этого взвода. После исчерпания личного состава автоматически расформировывается.		Склад боеприпасов и топлива. Пополняет взводы, находящиеся на удалении 1 клетки от склада. Перемещение невозможно.
	Передвижная ремонтная мастерская (СПАМ). Производит ремонт техники и вооружений во взводах находящихся на удалении 2 клеток от мастерской.		**Тип взвода неизвестен.** С настройками по умолчанию, до первого боя, типы взводов противника не показываются.

	Склад боеприпасов и топлива современных армий. Пополняет взводы, находящиеся на удалении 1 клетки от склада. Перемещение невозможно.		Грузовики снабжения современных армий. Пополняют взводы, находящиеся в соседних клетках боеприпасами и топливом.
	Грузовики снабжения Вермахта. Пополняют взводы, находящиеся в соседних клетках боеприпасами и топливом.		Грузовики снабжения РККА. Пополняют взводы, находящиеся в соседних клетках боеприпасами и топливом.
	Транспортные самолеты. Могут перемещаться по всему району боевых действий на нейтральные или союзные клетки (1 раз), после этого, в месте перемещения создается стационарный склад.		Транспортные вертолеты. Могут перемещаться по всему району боевых действий на нейтральные или союзные клетки (1 раз), после этого, в месте перемещения создается стационарный склад.

	Командир батальона или полка.		Командир роты или дивизиона. Полевой командир для милицейских подразделений.
	Взвод легких танков Т-26.		
	Транспортная колонна РККА на грузовиках ЗИС-5.		Артиллерийская батарея легкого артиллерийского полка на 85-мм пушках 52-К.

1.2 Тактические бои

Чтобы инициировать тактический бой, необходимо во время хода атаковать взвод противника, находящийся в соседней клетке. Для этого выберите [**ЛКМ**] взвод, который будет участвовать в атаке, наведите курсор на взвод противника и щелкните [**ПКМ**]. На месте боя появится отметка в виде стилизованного изображения огня, а стрелка покажет направление удара. Начать бой можно во время фазы тактических боев, для этого щелкните [**ЛКМ**] по одному из значков обозначающих место проведения боя. Если вы не хотите вести бой, то после нажатия [**ПКМ**] на значке ваш взвод отступит, если есть соседняя свободная клетка (по горизонтали) которая контролируется вашими войсками. В этом случае, противник без боя займет клетку, где должен был проходить бой (рис.1.4).

Если взвод атаковал или перемещался во время текущего хода, в тактическом режиме входящие в него отделения и техника не смогут окопаться (в случае атаки, вырыть окопы можно, если взвод не перемещался более двух ходов). Если взвод перемещался, а после этого атаковал противника, то личный состав подразделения вступит в тактический бой несколько уставшим.

Если атакующий взвод в свою очередь атакован взводом противника, у личного состава снизится моральный уровень. После инициирования атаки взвод, на который была произведена атака, перемещаться не может.

На фазе разрешения тактических боев игрок выбирает в произвольном порядке [**ЛКМ**], какой тактический бой начать. В тактическом бою участвуют "активные" взводы, расположенные на клетках соседних с клеткой тактического боя, за исключением взводов, расположенных по периметру района боевых действий.

Если взвод не атаковал и не перемещался, в тактической фазе его отделения и техника могут быть размещены в окопах. Если взвод в течение двух и более ходов не перемещался и не атаковал, будут вырыты окопы "улучшенного типа".

Старайтесь встречать атакующего противника в обороне. Концентрируйте силы, не подставляйте под удар одиночные вспомогательные подразделения, например артиллерийские и минометные батареи.

Рис. 1.4. – Фаза тактических боев

Если взвод атакован бронетехникой противника либо участвует в атаке на противника, у которого предположительно есть бронетехника, ему выдается специальный боекомплект с подкалиберными снарядами либо с большим числом бронебойных снарядов (если таковые имеются) для тяжелого оружия. В том случае, если ожидается авиация противника, подразделения (в том числе авиация) получают боеприпасы и ракеты, предназначенные для борьбы с авиацией (если имеется такая возможность).

1.3 Состояние и состав взводов

Во время первой фазы хода игрок имеет возможность изменить состав своих подразделений и посмотреть их состояние. Для этого необходимо перейти в режим статистики [**F1**] или кликнув [**ПКМ**] по интересующему взводу на оперативной карте (рис.1.5).

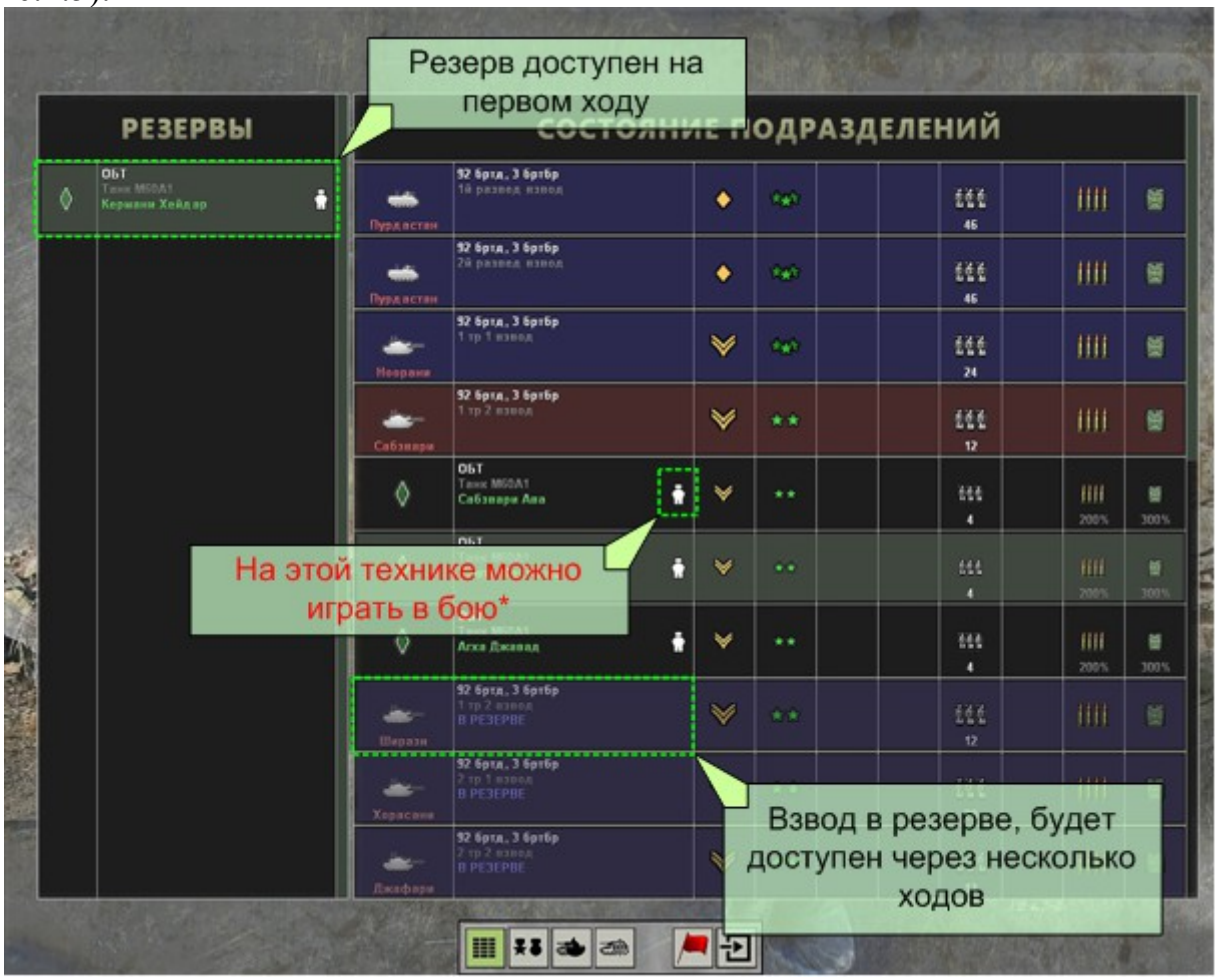


Рис. 1.5. - Состояние взводов

** для танкового симулятора*

Справа расположена панель со всеми взводами игрока. Слева расположен список отделений, находящихся в резерве. Для выбранного взвода показан список отделений, входящих в его состав. Для смены отделения необходимо выбрать сменяемое отделение (в списке справа) [**ЛКМ**], затем в списке слева отделение, на которое происходит замена. После выбора щелкните еще раз по любому из отделений, и замена будет выполнена. Для этой операции можно также воспользоваться соответствующей кнопкой меню. Помните, что смененные отделения будут недоступны для последующей замены в течение этого хода.

Замена отделений из резерва доступна:

- на первом ходу операции для всех взводов;
- на последующих ходах, только для взводов находящихся в резерве.
-

Вопросительным знаком возле иконки отделения отмечены отделения или техника, которые не участвовали в операции в реальности, но в принципе могли участвовать. Выбор таких отделений можно блокировать соответствующей настройкой в меню. Звездочкой отмечены исторические отделения, которые нельзя сменить, пока они не будут разбиты (обычно это касается командиров взводов и рот в некоторых операциях). При наведении на описание такого отделения или техники появляется историческая справка, рассказывающая об их действиях в реальности.

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

ВНИМАНИЕ! Несколько взводов могут иметь общие резервы по смене отделений и техники. При удалении разбитых отделений их личный состав оставшийся в строю идет на пополнение оставшихся отделений в этом же взводе.

1.3.1 Пополнение личного состава и ремонт техники. Ремонт техники производится ремонтными взводами, которые обозначены на карте оперативной фазы символом . Ремонтный взвод состоит из ремонтных бригад, каждая из которых за ход может ремонтировать одну технику или тяжелое вооружение (на 4-8 чел/часов). Ремонтируется техника во взводах отстоящих не далее 2-х клеток от ремонтного взвода. Ремонт ведется автоматически. Если взвод находится в окружении, радиус действия ремонтников ограничен соседними клетками.

ВНИМАНИЕ! Ремонтируемую технику невозможно использовать в тактических боях во время ремонта.

Ремонт техники так же ведется силами расчета (экипажа). Скорость ремонта танка с экипажем 4 человека, опытом 25% составляет 0,5 чел/часа, при опыте 50% и 75% - 1,3 и 2 чел/часа соответственно. Для пушки с расчетом 6 человек эти скорости будут 0,8, 2 и 3,2 чел/часа соответственно. Если расчет (экипаж) уставший, скорость ремонта значительно снижается. Так же к снижению скорости приводит ранение. Если взвод находится в окружении, то скорость ремонта уменьшается в 2 раза.

Пополнение личного состава производится при помощи маршевых взводов, обозначенных на карте оперативной фазы символом . Каждый маршевый взвод состоит из нескольких отделений призывников, которые используются для пополнения. Пополнение производится автоматически для взводов находящихся в соседних клетках с маршевым взводом. По исчерпанию личного состава, маршевый взвод расформировывается.

Игрок может управлять приоритетом пополнения и ремонта, щелкнув **[ЛКМ]** по иконке отделения в списке - рядом с ней появится восклицательный знак . Это значит, что это отделение будет пополняться в первую очередь. Повторный щелчок **[ЛКМ]** снимет приоритет.

Пополнение боеприпасами и топливом производится со стационарных складов , грузовиками снабжения или транспортными самолетами . Пополнение производится автоматически для взводов находящихся в соседних клетках.

Личный состав маршевых взводов, ремонтных бригад или снабженцев можно использовать в бою, но такие подразделения имеют только легкое вооружение и практически небоеспособны. При уничтожении маршевого отделения или ремонтной бригады, возможности по пополнению и ремонту будут ограничены.

Транспортные самолеты могут перемещаться по всему району боевых действий (на нейтральные или союзные клетки), но только один раз, в месте перемещения образуется стационарный склад.

ВНИМАНИЕ! Пополнение и ремонт не производятся, если взвод снабжения или ремонтный взвод находятся в резерве (на краю карты).

Знаком обозначены слоты для авианаводчиков, при выборе этого слота в списке резервов появляются авианаводчики. Для того чтобы в состав взвода поместить авианаводчика, необходимо выбрать слот, отмеченный знаком самолета (рис. 1.6) и в списке "РЕЗЕРВЫ" выбрать отделение наводчиков двойным щелчком мыши.

Рис. 1.6. – Выбор авианаводчика в штатный состав взвода

1.4 Статистика

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

Рис. 1.7. – Потери по взводам

В статистике приведены: потери личного состава и потерянная техника (рис.1.7), уничтоженный л/с противника и захваченная техника (рис.1.8), награды, полученные бойцами отделений за время боев. Также можно посмотреть текущее состояние отделений. В графе, отображающей состояние боезапаса, отображается величина условной стоимости пополнения боезапаса в % от одного расчетного боекомплекта.

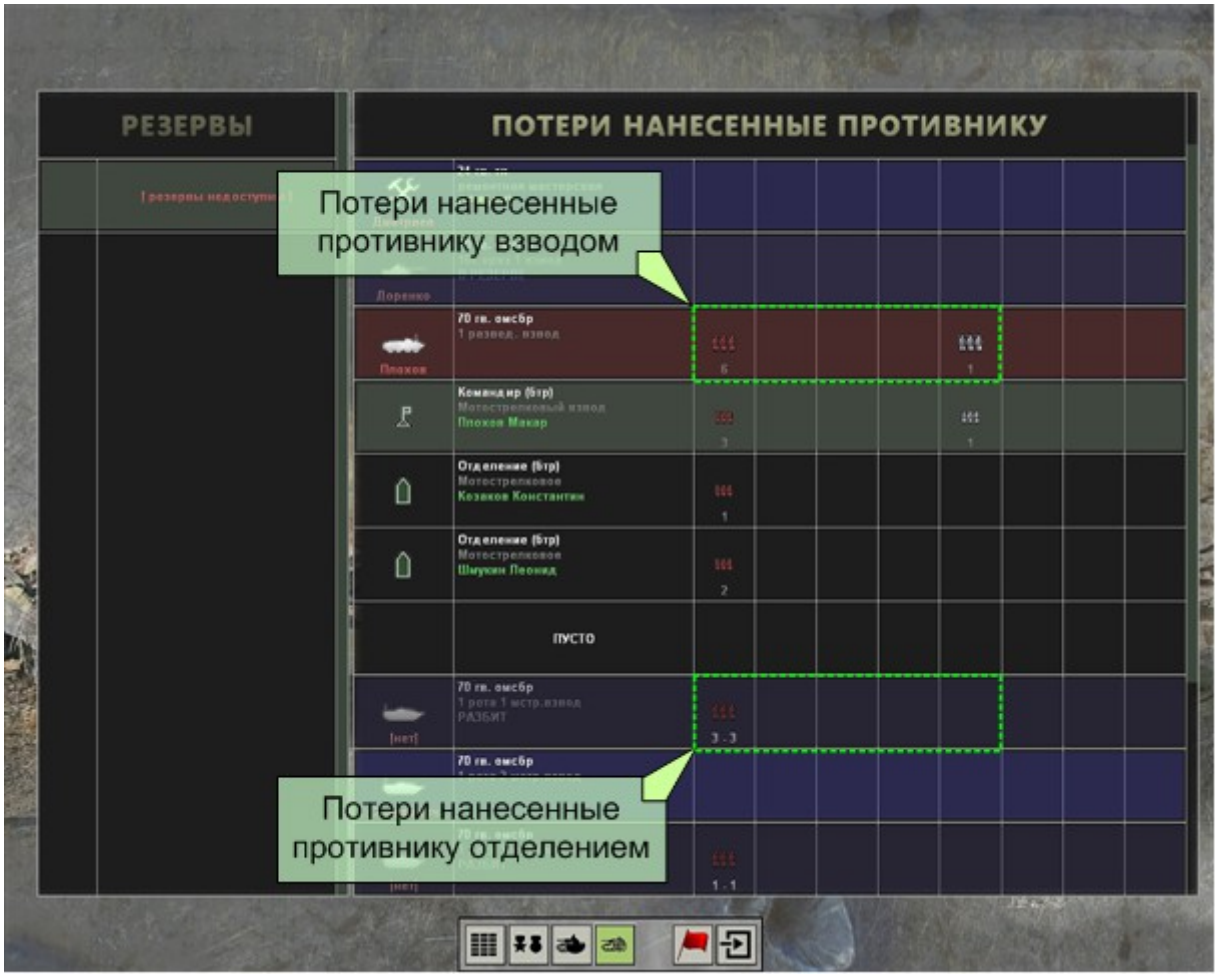


Рис. 1.8. – Уничтоженный л/с по взводам

В общем статистике по операции (рис.1.9), во втором столбце показано состояние взводов (активные-уничтоженные), а в третьем - количество пунктов победы, полученное каждой из сторон. Далее идут показатели потерь и урона, нанесенного противнику.

Рис. 1.9. – Общая статистика по операции

При досрочном завершении операции ее продолжение будет невозможно!

2 ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

2.1 Тактический брифинг

После загрузки тактической фазы боя, в режиме карты отображается тактический брифинг (рис.2.1).

Рис. 2.1. – Тактический брифинг

Синие области – контролируются противником, красные игроком или его союзниками. Квадраты по периметру активной области (обозначенной красной рамкой) обозначают клетки занятые взводами на оперативной карте, на которые отступление невозможно. Окружности пунктиром обозначают, что взвод не может создать оборонительные позиции либо находится в окружении. Сектора (вокруг ключевых точек) обозначают необходимость обороны. Изначально войска входящие в состав ваших взводов будут размещены на том квадрате, которые занимает взвод.

Прямоугольные стрелки обозначают направления перемещений взводов на оперативной фазе, треугольные стрелки обозначают направления атаки (если направлены к ключевой точке) или направления разведки.

Направления действий противника носят ориентировочный характер, в процессе боя или перед его началом он может изменить свое решение и как следствие изменить направление удара.

Если вы решили прекратить сопротивление и отступить, внимательно рассмотрите карту, оцените, есть ли свободные клетки (без квадратиков), контролируемые вашими союзниками (красного цвета) за активной областью, рядом с вашими взводами. Если рядом с каким-то взводом такой клетки не окажется, он при отступлении будет рассеян, и им будет невозможно управлять в оперативной фазе на протяжении нескольких ходов. Если на оперативной карте взвод противника не был виден (до первого боестолкновения), то объем информации в брифинге будет значительно сокращён, направления действий противника не будут показываться.

Клавиша [**F7]** отключает отображение брифинга.

2.2 Расстановка войск

После загрузки тактической фазы игра автоматически переходит в режим расстановки подразделений. Синим цветом отмечены области, на которых располагаются войска противника, а красным – войска союзников. Разместить на этих клетках свои войска игрок не может. Белым цветом отмечены недоступные ни одной из сторон области для расстановки. Квадраты, на которых возможна расстановка войск игрока, разбиты на ячейки размером 32x32 метра, в каждой из которых может быть расположено одно отделение либо единица техники.

Каждая ячейка отмечается двумя квадратами разных цветов: внешним и внутренним. Внешний квадрат означает пригодность клетки для расстановки:

			клетка занята противником
			клетка занята союзными войсками
			область ничейная, находится либо на нейтральном квадрате, либо на границах между квадратами
			клетка отлично подходит для расстановки (зеленый цвет)
			клетка отлично подходит для расстановки (зеленый цвет), но на ней нельзя вырыть окопы (пунктирная линия)
			клетка пригодна для расстановки только пехотных отделений (например, клетки, на которых расположены здания и сооружения)

Пунктирная линия означает, что рыть окопы в этой ячейке невозможно, а сплошная линия указывает на то, что окопы могут быть отрыты. Цвет внешнего квадрата показывает, насколько ячейка вообще удобна для расстановки.

Внутренний квадрат характеризует уровень скрытности (маскировки) позиций отделения, размещенного в этой ячейке. Если внутреннего квадрата нет, это значит, что участок полностью открыт. Уровень маскировки различается по цвету внутреннего квадрата:

		обеспечивает наивысшую маскировку, хорошо подходит для организации засад (обычно такие клетки находятся в лесу или зарослях кустарника)
		клетка хорошо подходит для маскировки пехотных отделений и пулеметов
		клетка обеспечивает некоторую маскировку
		участок полностью открыт

Для расстановки необходимо выделить отделения, которые необходимо переставить (и 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. Кроме того, игрок может высадить солдат, находящихся в технике в качестве десанта, при помощи соответствующих кнопок на панели расстановки. Если при перемещении задать направление (для этого нажмите и держите правую кнопку мыши, одновременно вытягивая линию в нужную сторону), подразделения развернутся в указанную сторону. Если выбрать 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, но 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 по значку отделения (правая колонка) [**ПКМ**]. Интерфейс режима расстановки показан на рис. 2.2.

Рис. 2.2. - Интерфейс режима расстановки подразделений

Для включения автоматического создания окопов на этапе расстановки необходимо выбрать отделения, которым нужно окопаться, и нажать клавишу [**T**] "Вырыть окопы" на панели расстановки, тогда возле отделений появится знак, который означает, что отделения находятся в обороне. Повторное нажатие кнопки отменит режим обороны. Если знак обороны отмечен красным – создание окопов по каким-то причинам невозможно: клетка для этого непригодна, например, на ней находятся здания либо ландшафт имеет сильный уклон. Либо взвод, к которому принадлежит отделение, перемещался на оперативной фазе, и у отделений 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 при расстановке правильное направление, 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. При установке режима обороны в секторе стрельбы тяжелого вооружения удаляются кусты и небольшие деревья.

Если взвод несколько ходов в оперативной фазе не перемещался и не атаковал, для его отделений могут быть вырыты окопы "улучшенного типа". Это значит, что танки, САУ, минометы и пушки будут сильнее заглублены в землю, их будет трудно 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.

Для того чтобы закончить расстановку и перейти к фазе начальных приказов нажмите клавишу [**Enter**].

2.3 Система приказов

Все приказы, которые можно отдать подчиненным, условно разделены на 3 группы (рис. 2.3):

1) **Приказы на движение** – расположены в средней части панели приказов. С их помощью можно задать точку и направление движения.

Атака	Приказ предназначен для атаки вражеских позиций. В этом режиме техника и пехота будут маневрировать в зависимости от действий противника: быстро сближаться с врагом, отступать, обходить его с флангов
Движение	В этом режиме обеспечивается "точное" передвижение по приказу игрока
Марш	В этом режиме обеспечивается максимально быстрое передвижение по дорогам в колонне, по окончании движения войска займут оборону рядом с конечной точкой пути
Оборона	В этом режиме отделения будут перемещаться без сохранения формации и в конечной точке займут оборону в предназначенных для этого местах (если таковые найдутся): в окопах, домах, зарослях и глубоких воронках. Если при задании приказа указать направление, зажав [**ПКМ**], то места для обороны будут заняты с учетом возможности ведения огня в указанном 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**:

Тип построения	линия, колонна, без формации
Геометрия построения	плотность формации и количество рядов
Тип движения	по дороге, скрытно, быстрое движение, танки впереди формации

С помощью **приказов на ведение огня** можно установить приоритеты и ограничения на ведение огня.

2) **Мгновенные приказы** расположены в верхней части панели. Они позволяют отменять предыдущие приказы и проводить различные вспомогательные операции, такие как посадка-высадка в/из техники или разворот.

			Двигаться в заданном направлении [**M**]		Обстреливать заданную область [**G**]
			Атаковать заданную позицию [**B**]		Установить приоритетные цели [**T**]
			Марш в походной колонне [**K**]		Занять оборону [**N**]
			Отменить выполнение приказа [**X**]		Задать сектор обстрела либо направление поворота [**V**]
			Занять места в технике или на броне [**E**]		Покинуть технику [**L**]
	Тип построения		Танки впереди формации [**F**]		Скрытное перемещение [**H**]
	Плотность построения		Передвижение по дороге [**R**]		Быстрое движение [**J**]
	Количество рядов построения		Запретить ведение огня [**Ctrl+U**]		Блокировка открывания люков[**U**]
			Запретить ведение огня по воздушным целям [**Ctrl+J**]		Запретить ведение огня по пехоте [**Ctrl+H**]

Рис. 2.3. - Расширенная панель приказов

Настройка модификаторов для каждого из четырех приказов на движение может проводиться индивидуально и сохраняется в течение тактической фазы игры.

Модификатор движения "по дороге" заставляет отделения перемещаться по дорогам, что увеличивает скорость передвижения; солдаты, движущиеся пешком, меньше устают, а вероятность застревания техники сводится к минимуму. Но такое движение повышает вероятность попасть в засаду.

Модификатор "танки 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 перемещения заставляет отделения перемещаться по возможности скрытно, используя низины и заросли кустарника, иногда ползком или короткими перебежками, при этом солдаты не будут вести интенсивный огонь.

Модификатор быстрого движения заставляет солдат перемещаться максимально быстро. В этом режиме они будут стрелять достаточно редко. При использовании этого модификатора в ночное время техника включает осветительные приборы, что позволяет ей перемещаться с большей скоростью. Если включены одновременно этот модификатор и модификатор скрытного перемещения, то солдаты начинают залегать, только если заметят противника, а до этого перемещаются в максимальном темпе.

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 попытаются сохранить заданную формацию, насколько это позволяет рельеф местности и противодействие противника. Построение колонной крайне уязвимо для вражеского огня.

При построении линией направление, указываемое при задании приказа, означает направление движения формации. Так, если задать направление на 45 градусов против часовой стрелки от линии движения, формация будет перемещаться уступом. Приказ на обстрел территории позволяет задать линию (для этого нажмите и держите [**ПКМ]**), вдоль которой выбранные войска будет вести обстрел, если это позволят рельеф местности и дальнобойность оружия. Чтобы отменить обстрел территории, щелкните [**ПКМ**] по кнопке. Стрельба артиллерии ведется осколочными и шрапнельными снарядами. Шрапнельные снаряды выставляются на дистанционный подрыв.

Панель "быстрых" приказов активируется клавишей [**ПРОБЕЛ**]. Она позволяет использовать предустановленные настройки приказов: марш, быстрое движение, штурм и т.д.

Для задания различных приказов используйте соответствующую комбинацию модификаторов:

Приказ	Тип движения	Танки впереди	По дороге	Скрытное перемещение	Постро-ение	Скорость	Плотность	Ряды
Марш с последующей обороной	Марш	Нет	Да	Нет	Колонна	Высокая	Средняя	3
Переброска войск	Движение	Нет	Да	Нет	Колонна	Высокая	Большая	2-3
Атака	Атака	Да	Нет	Нет	Цепь	Высокая	Средняя	1
Разведка боем	Движение	Да	Нет	Да	Цепь	Высокая	Низкая	2
Штурм	Атака	Да	Нет	Нет	Цепь	Средняя	Средняя/ Высокая	2-3
Движение	Движение	Да	Нет/Да	Нет	Колонна	Средняя	Средняя	2
Поиск	Движение	Да/Нет	Нет	Нет	Цепь	Высокая	Низкая	1
Занять оборону	Оборона	-	-	-	-	Высокая	-	-
Продвижение	Атака	Нет	Нет	Да	Цепь	Средняя	Средняя	2

3) **Приказы на открытие огня.**

Установка приоритетных целей [**T**] позволяет задать приоритеты для выбранных отделений. 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. Чтобы отменить приоритет, щелкните [**ПКМ**] по кнопке.

Задание сектора [**V**] позволяет установить сектор и дистанцию открытия огня. Огонь не будет открыт по целям, находящимся вне сектора на удалении более 100 метров. Эта команда позволяет устраивать засады, до последнего момента не обнаруживая стрельбой позиции отделений. Заданный сектор отменяется соответствующей кнопкой. Кроме того, задание сектора заставляет технику и пушки повернуться в указанном направлении (по центральной оси сектора). Если размах сектора меньше 15 градусов, эта команда работает как **разворот в заданном направлении** (при этом сектор подсвечен красным цветом), а сектор не устанавливается. Чтобы отменить заданный ранее сектор, щелкните [**ПКМ**] по кнопке.

На рис. 2.4. изображен интерфейс приказов или тактической карты (для танкового симулятора).

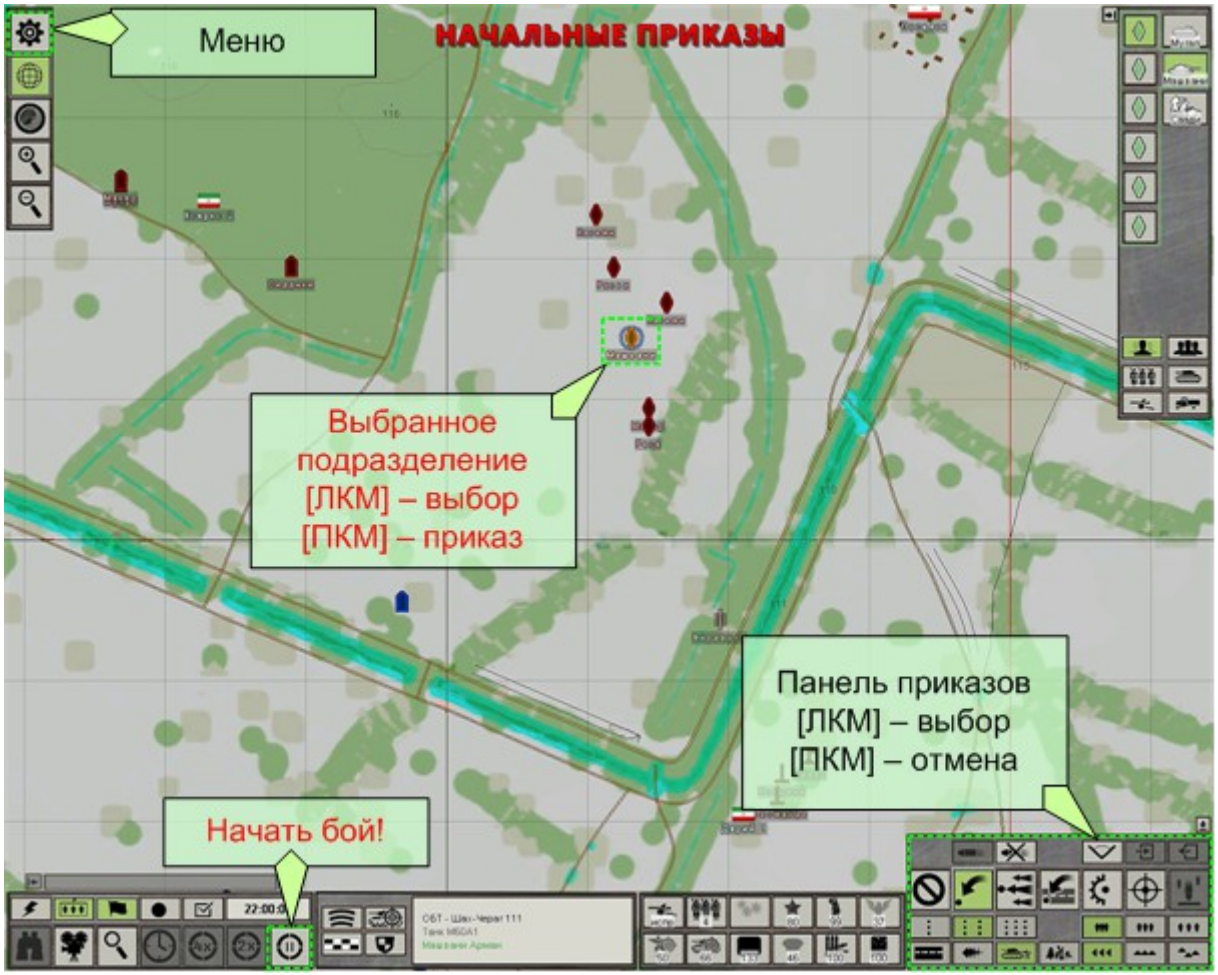


Рис. 2.4. - Основные элементы интерфейса тактической фазы

Отображение радиусов командования, текущих команд и целей позволяет визуально наблюдать текущие, выполняемые подразделениями приказы. Синие линии обозначают направление движения отделения, оранжевые – текущую цель, по которой ведется огонь. По умолчанию функция отключена. Чтобы **оценить эффективность огня**, включите динамическую подсветку повреждений клавишей [**F8**] или используйте функцию проверки линии огня [~], переключив ее в соответствующий режим кнопкой [**ПКМ**].

По умолчанию после запуска игры активирована сокращенная панель приказов, которая позволяет задавать основные команды без настройки модификаторов. По умолчанию атака ведется линией (уступом), танки движутся

впереди формации. Движение идет по дорогам, колонной, в режиме быстрого перемещения. Приказ на занятие обороны выполняется без сохранения формации.

Приказы можно отдавать и с помощью контекстного меню (панели быстрых приказов), вызываемого клавишей **[Пробел]** при выделенном подразделении, как показано на рис.2.5:

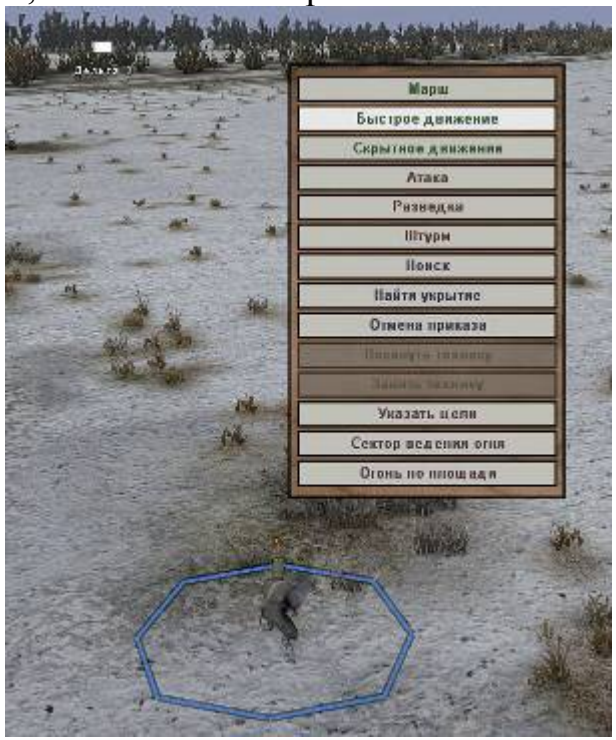


Рис. 2.5. – Панель быстрых приказов

Для задания последовательности приказов удерживайте кнопку [**Shift**] при задании приказов. Последовательность заданных приказов отображается (первые 32 приказа), если включена тактическая информация **[~]** и выбрано одно отделение или техника из группы или все выбранные отделения находятся в одной группе. Чтобы выбрать всю группу, которой дан один приказ, снимите выделение и щелкните [**ПКМ**] на любом отделении или юните из группы.

Выбрать взвод или отделения, а также посмотреть их состояние можно при помощи панели быстрого выбора показанной на рис 2.6.

		Активный взвод, для которого показаны отделения		Выбирать по отделениям (включено по умолчанию)
		Взвод, в состав которого входят корректировщики (знак справа-вверху)		Выбирать по взводам
				Из выделенных юнитов выбрать только пехоту
		Миномет – отделение содержит тяжелое вооружение (черный квадрат слева-вверху)		Из выделенных юнитов выбрать только танки и САУ
		Стрелковое отделение с пулеметом, не содержит тяжелого вооружения		Из выделенных юнитов выбрать артиллерию и пулеметы
		Отделение управления, которое также может управлять огнем артиллерийской батареи – черный кружок справа-вверху		Из выделенных юнитов выбрать только машины и БТР (нажав эту кнопку можно отделить БТР от пехоты у немецких гренадеров)
		Отделение авианаводчиков на БТР. Авиация направляется к месту боевых действий (синий кружок справа-вверху)		Управление списком взводов

Рис. 2.6. – Панель быстрого выбора

Квадрат слева вверху на значках отделений показывает наличие и состояние тяжелого вооружения отделения: черный цвет – полностью функционально, оранжевый – частично не повреждено или не хватает экипажа, красный цвет – уничтожено или брошено.

Кружок справа вверху показывает возможность наведения авиации или корректировки огня артиллерии. Синий цвет показывает, что идет подготовительный этап: авиация летит в зону боевых действий или идет подготовка данных для ведения огня, красный цвет – идет боевая работа или обстрел заданного рубежа.

Знак самолета или снаряда справа вверху на символе взвода показывает наличие в его составе корректировщиков или авианаводчиков, а полоска слева вверху показывает условную боеспособность взвода. Красный цвет указывает на то, что взвод потерял боеспособность.

2.4 Ведение боевых действий

Основной задачей противоборствующих сторон является захват и удержание территории (квадратов). При завершении тактической фазы игры и возврате в оперативную фазу происходит 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 те квадраты, на которых расположены взводы, будут захвачены противником, то сами взводы будут "рассеяны": на некоторое время они выйдут из боевых действий и станут неуправляемыми (подробнее об этом см. в разделе 2.1 и описании оперативного режима).

При принудительном отступлении все квадраты будут заняты наступающим противником. Чтобы определить, кто контролирует квадрат, применяются следующие правила:

Перевес	Квадрат находится под контролем той стороны, у которой больше суммарная эффективность войск, расположенных внутри этого квадрата. Суммарная эффективность определяется наличием личного состава, исправностью техники, моральным духом и типом отделения либо техники
Принадлежность ключевых точек	Каждая ключевая точка на территории квадрата увеличивает суммарную эффективность войск той стороны, которая контролирует квадрат. Автоматические точки (отмеченные небольшим флажком) увеличивают эффективность в 1,2-2 раза, а исторические точки (отмеченные большим флажком) увеличивают эффективность в 2-8 раз. Таким образом, сторона, контролирующая точку (точки) квадрата, может удерживать квадрат сравнительно небольшим количеством войск

Для того чтобы захватить точку, необходимо разместить: командира взвода или роты, технику или орудие в непосредственной близости от точки. При этом пехота и мотопехота захватывает и удерживает точки значительно лучше техники.

ВНИМАНИЕ! Если войск на территории квадрата нет, то даже если точка захвачена, любое вражеское отделение, вошедшее на территорию квадрата, захватит и точку, и квадрат!

В тактическом режиме игрок может управлять отделениями либо единицами техники. Техника и пехота противника обозначаются 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 клавишей [**F6**]. На тактической карте, в режиме брифинга [**F7**], отмечаются перемещения противника, если их наблюдает какое-либо из подразделений игрока (рис.2.7).

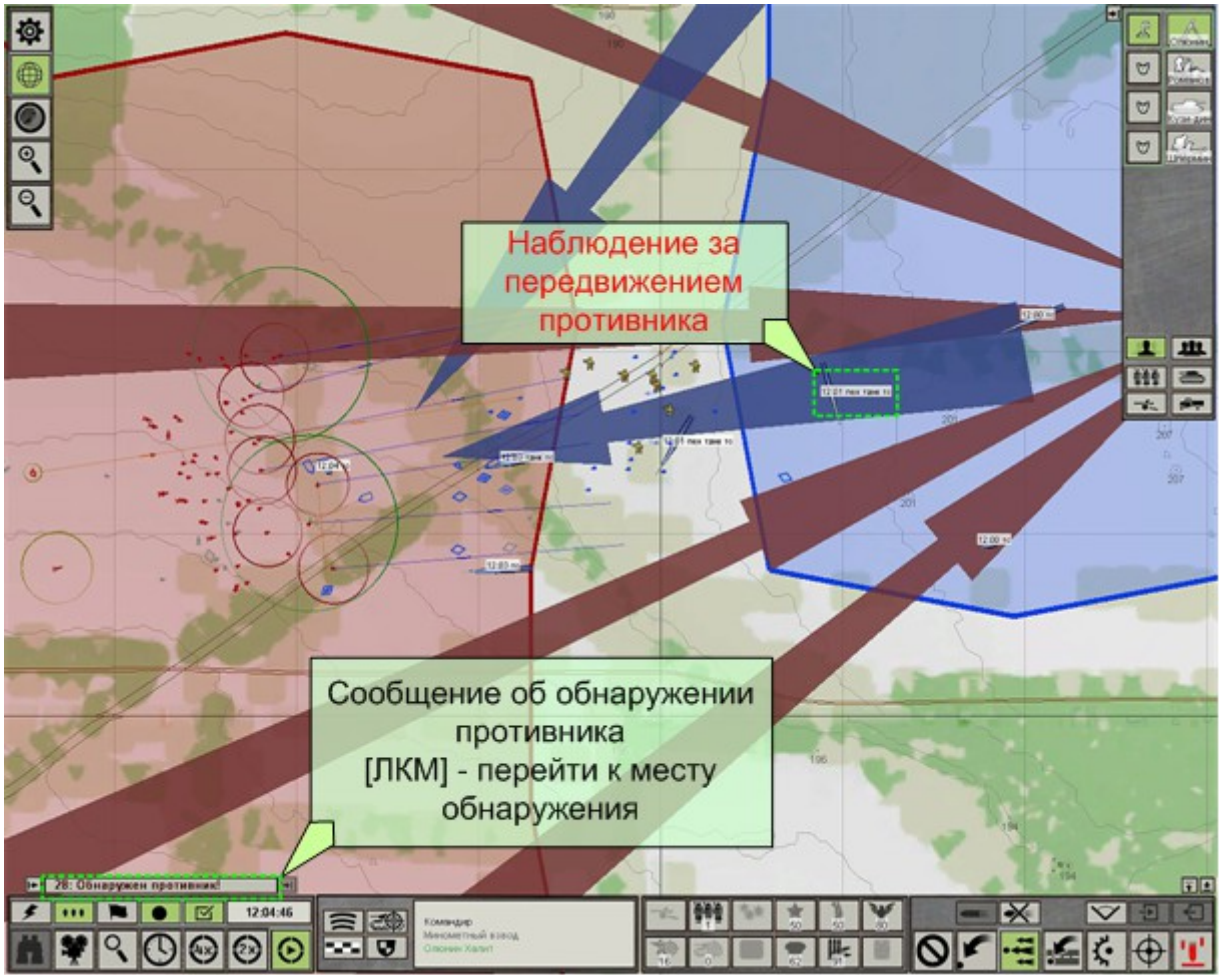


Рис. 2.7. – Перемещение противника во время боя

Место обнаружения противника отмечается стрелкой указывающей направление и текстовой маркой в формате: время обнаружения, тип целей – пехота, артиллерия или транспортные средства. Марки обновляются раз в 5 минут, и сохраняются на карте в течение 25-30 минут после последнего обновления.

Основными задачами игрока являются: удержание территории (контроль 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 четкие, 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.

Устраивайте засады на направлениях вероятных ударов противника, прикрывайте позиции артиллерии и минометов пехотными подразделениями. Располагайте разведчиков на передовых позициях, чтобы заранее обнаружить силы 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 зону действия 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 – "силу" руководства.
Таким образом, у подразделений, попадающих в радиус командования, не возникает паники даже при сильном обстреле, они не сдаются в плен, не бросают свои позиции при приближении врага и при неисправности вооружения.

Если командир ранен, радиус и уровень его командования уменьшаются. Для просмотра радиусов и уровня командования воспользуйтесь клавишей **[\ ]**.

Уровень командования кодируется цветом:

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

Использование артиллерийских корректировщиков необходимо для обстрела вражеских позиций и подавления огневых точек перед началом атаки, а также для рассеивания и дезорганизации наступающего противника и постановки дымовых завес.

Чтобы выявить перемещения противника в ночное время, используйте осветительные ракеты.

Чтобы указать приоритетные цели для стрельбы нажмите клавишу [**T**], и выделите эти цели рамкой. Назначенные цели отображаются крестиками.

2.4.1 Маркеры подразделений. В тактическом режиме игрок может управлять отделениями либо единицами техники. Техника и пехота противника обозначаются 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 клавишей [**F6**]. Щелкните [**ПКМ**] по кнопке , чтобы включить режим отображения индивидуальных маркеров (рис. 2.8).
Маркеры целей:

▣	Бронемашина или БТР	♟	Танк или САУ
▬	Пушка	+	Командир или солдат с тяжелым вооружением
✚	Пехотинец	▮	Миномет или пулемет

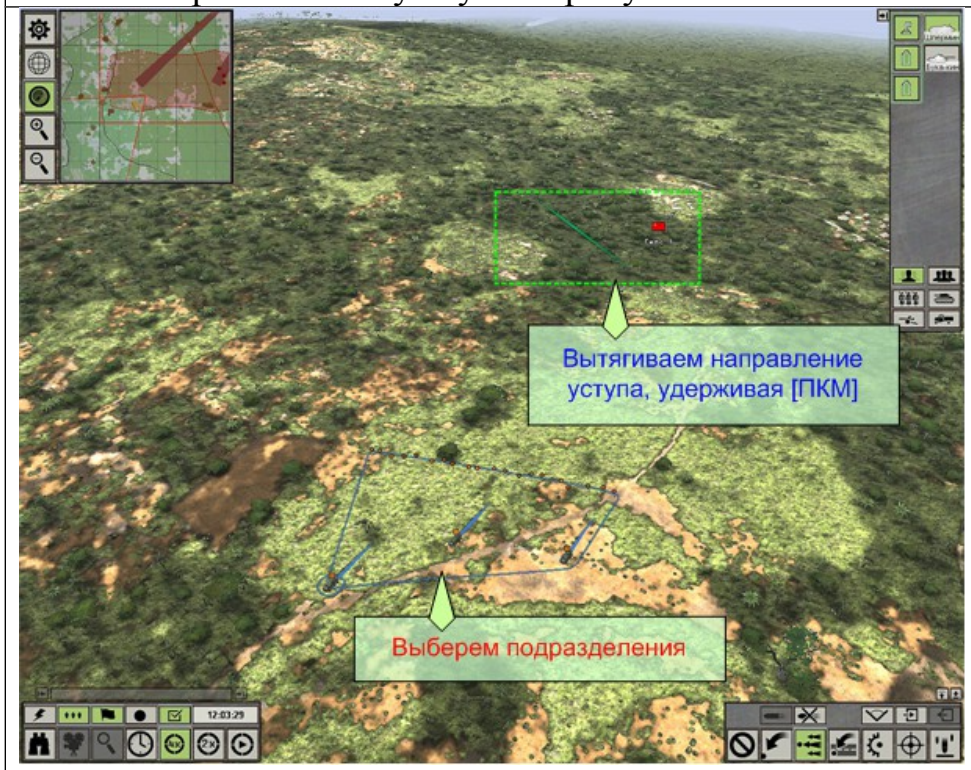
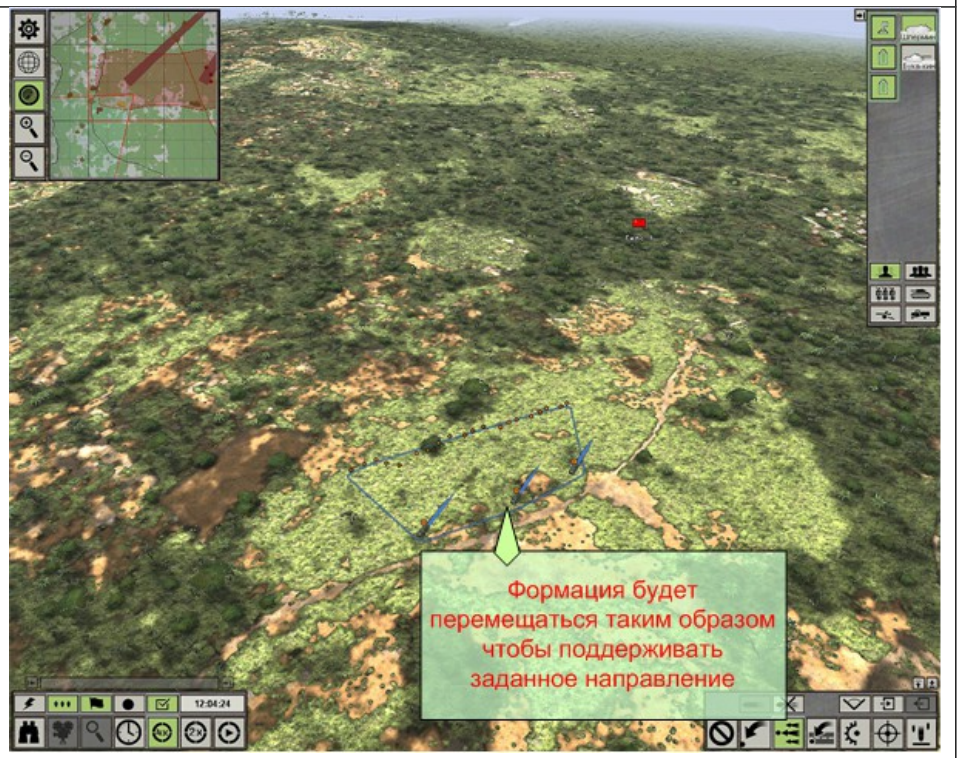
Рис. 2.8. - Маркеры подразделений

Уничтоженная техника и убитые солдаты отмечаются маркерами серого цвета.

2.4.2 Движение формацией. В игре возможно движение тремя видами формаций: колонной, линией и уступом и без формации. Организация движения уступом показана в таблице 2.1.

Таблица 2.1

Основные принципы движения уступом

1) Задание наклона и направления "уступа" осуществляется вытягиванием направления, на которое ориентирована формация при задании точки назначения. Для чего нужно нажать и удерживать [**ПКМ**], вытягивая линию направления в нужную сторону.	2) Формация будет перемещаться в направлении точки назначения, при этом будет выдерживаться наклон в заданном направлении.
	

Для задания типа формации игре используются следующие кнопки:

	Движение в колонне		Движение цепью
	Движение без формации		Движение уступом

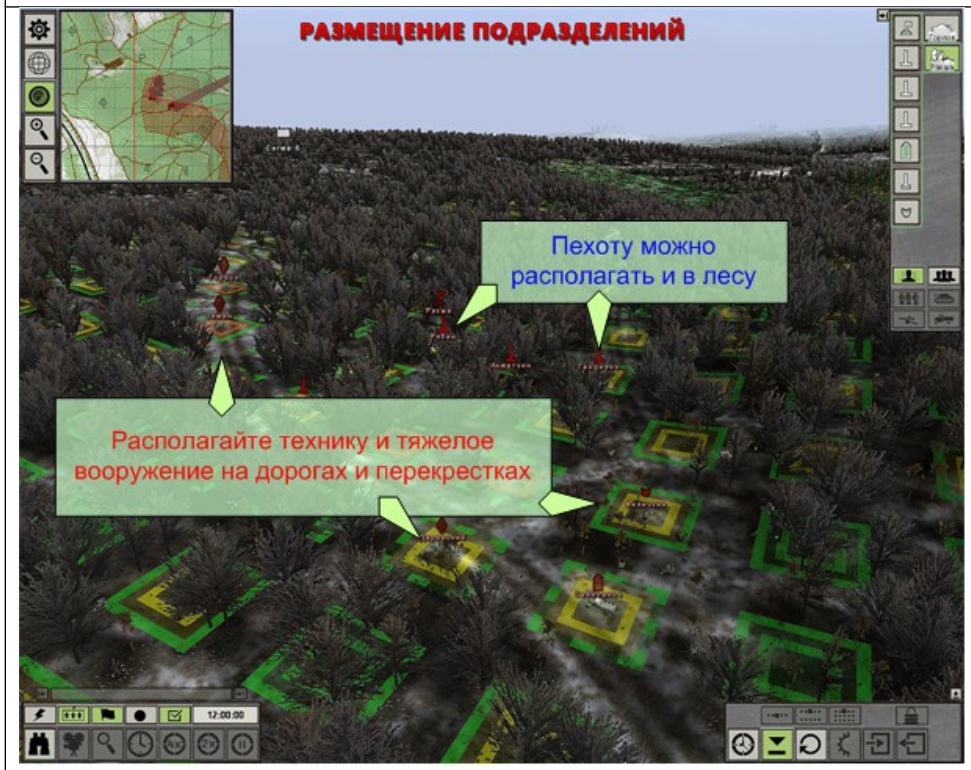
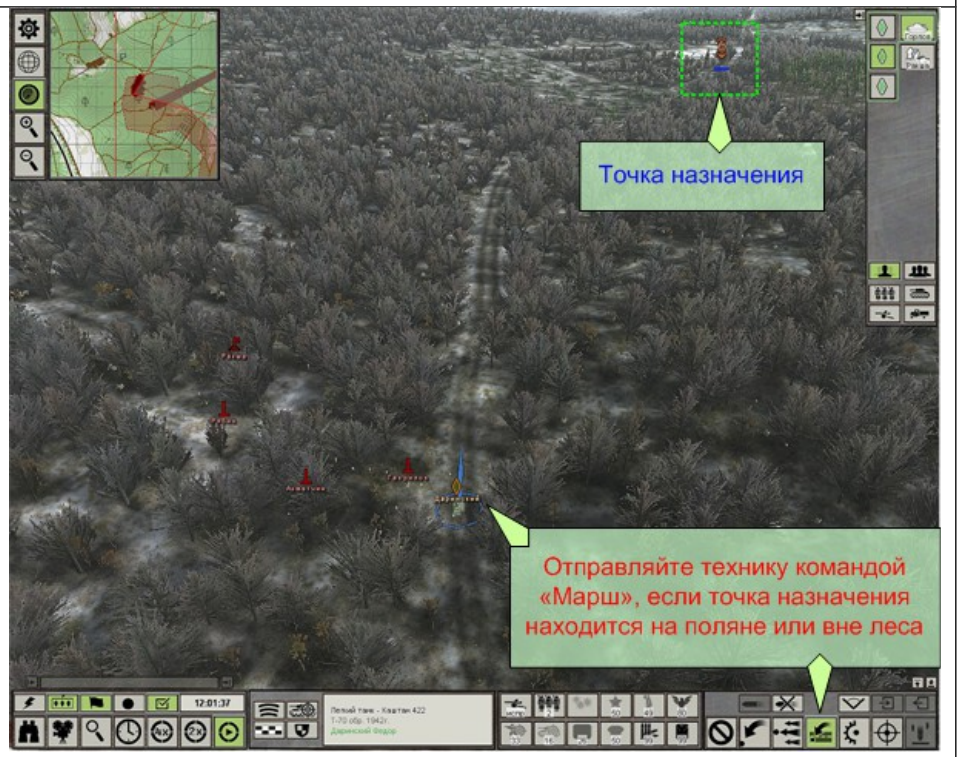
Для каждой из формаций может быть задано количество рядов от 1 до 3 и три уровня плотности. Если ожидается противодействие противника и позволяет местность, используйте разреженные формации, это ведет к меньшим потерям от огня артиллерии и минометов. Если необходимо сконцентрировать войска на небольшом участке - используйте плотные формации и построение в несколько рядов. При преодолении естественных узостей: мостов, бродов, ущелий и лесных массивов используйте построение колонной и двигайтесь по дорогам.

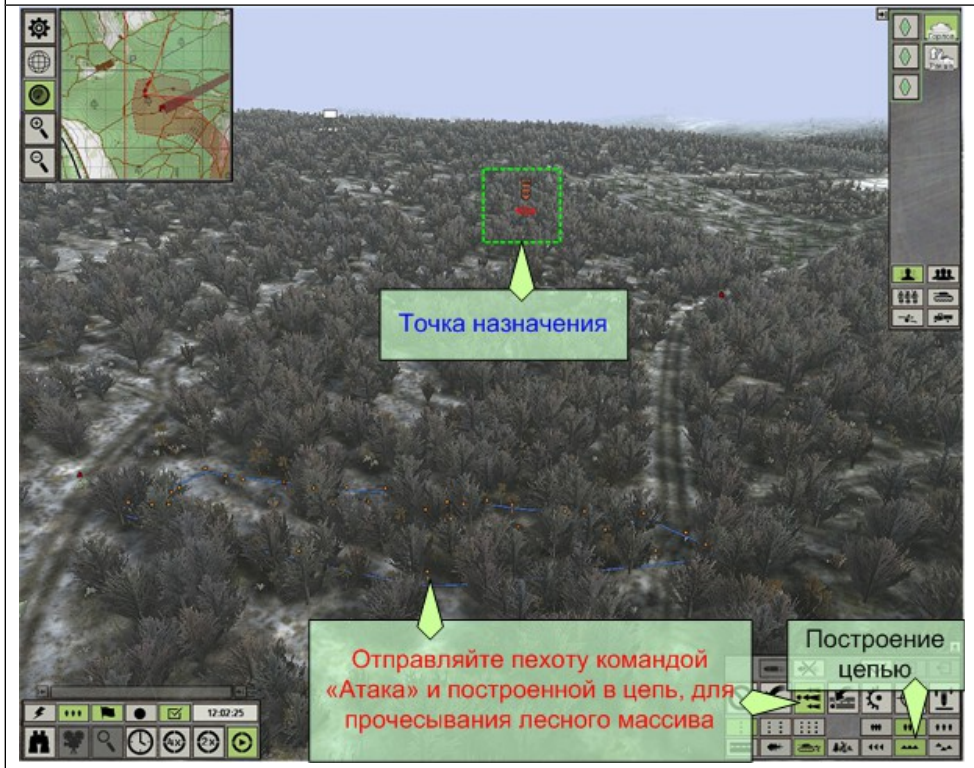
Перестроение формации осуществляется только при задании новой команды на движение!

2.4.3 Передвижение по лесу и саванне. Некоторые районы боевых действий покрыты густым кустарником и лесом. Для ведения успешных боевых действий в таких условиях необходимо достаточно точное управление вверенными войсками. Зачастую, в лесистой местности, для техники возможно только передвижение вдоль дорог и просек. На карте просеки и дороги отмечены коричневыми линиями. Принципы организации движения в лесу показаны в таблице 2.2.

Таблица 2.2

Основные принципы организации движения в лесных массивах и саванне

1) Расставляйте технику на дорогах и перекрестках во избежание ее застревания.	2) Перемещайте технику командой "Марш" [**K**] если точка назначения находится на поляне или вне леса.
	

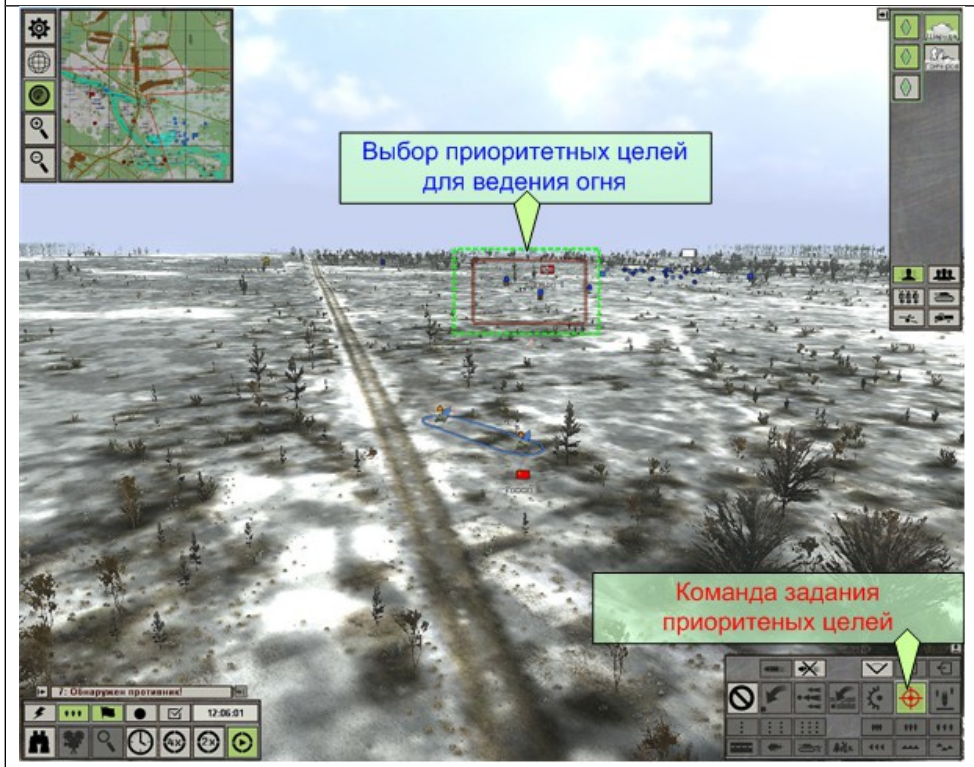
3) В лесу крайне ограничена видимость, поэтому для поиска противника постройте пехоту цепью по одному и отправьте командой "Атака" [**В**] прочесывать лесной массив.	4) Если возникает необходимость действовать техникой в пределах лесного массива, используйте команду "Движение" **[М]**. В этом случае в точке назначения техника не будет искать укрытия, что позволит избежать ее застревания.
	

Если техника застряла в лесу или овраге, используйте команду "Задний ход", для этого выберите команду "Движение" **[М]** и задайте точку движения в задней полусфере относительно корпуса техники, не далее чем в 30 метрах от ее местоположения. Техника начнет движение задним ходом. Дальше скорректируйте направление ее движения.

2.4.4 Разворот техники и указание целей для ведения огня. Для того чтобы повернуть технику передней частью в определенном направлении выберите команду "Сектор" [**V**] и укажите точку, в направлении к которой необходимо повернуться [**ПКМ**] - техника развернется в указанном направлении и на некоторое время остановится, если у нее был приказ на движение (при этом приказ не отменяется).

Таблица 2.3

Указание приоритетных целей

1) Для указания приоритетных целей для ведения огня используйте команду [**T**] и выделяйте цели окном. Выделенные цели будут подсвечены крестиками. Огонь по ним будет вестись в первую очередь, если это возможно.	2) Крестики показывают отметки приоритетных целей. Оранжевая линия показывает текущую цель, по которой ведется огонь. Для отмены приоритетных целей кликните [**ПКМ**] на кнопку задания приоритетных целей.
	

2.4.5 Преодоление водных преград. Водные преграды можно преодолевать по мостам и бродам. Преодоление водных преград тяжелой техникой целесообразнее организовать по броду, так как мост может разрушиться. Мосты и броды можно найти при помощи карты (рис 2.9). Помните что, преодолевая реку по броду, техника может застрять!

Рис. 2.9. - Отметки мостов и бродов на карте

Принципы организации переправы показаны в таблице 2.4.

Таблица 2.4

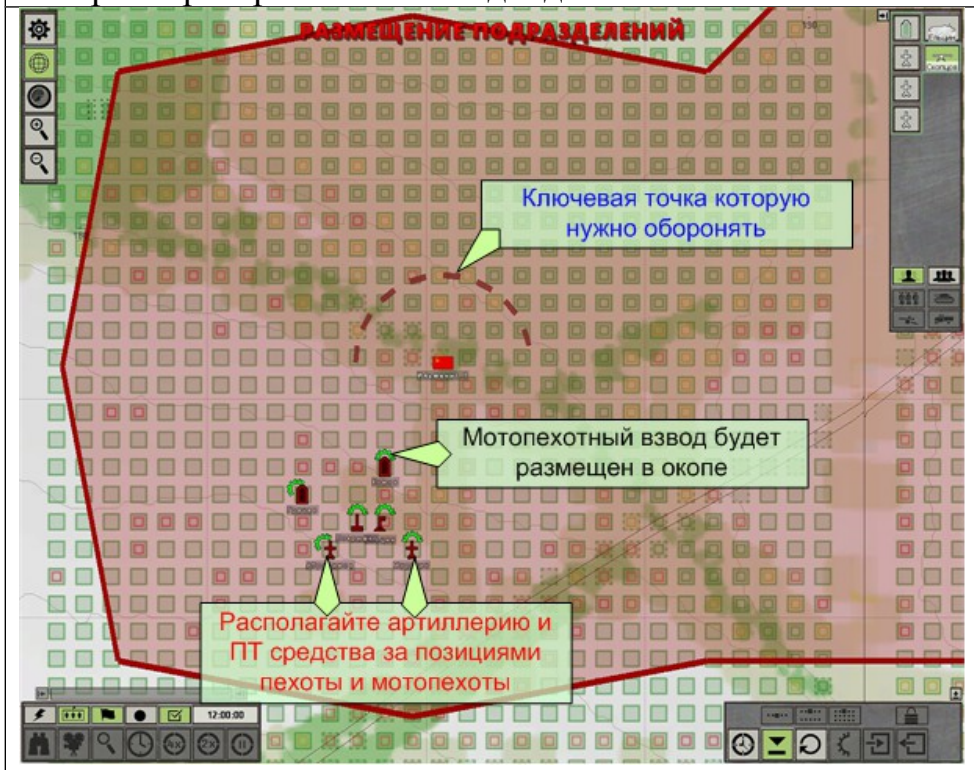
Основные принципы организации переправы техники

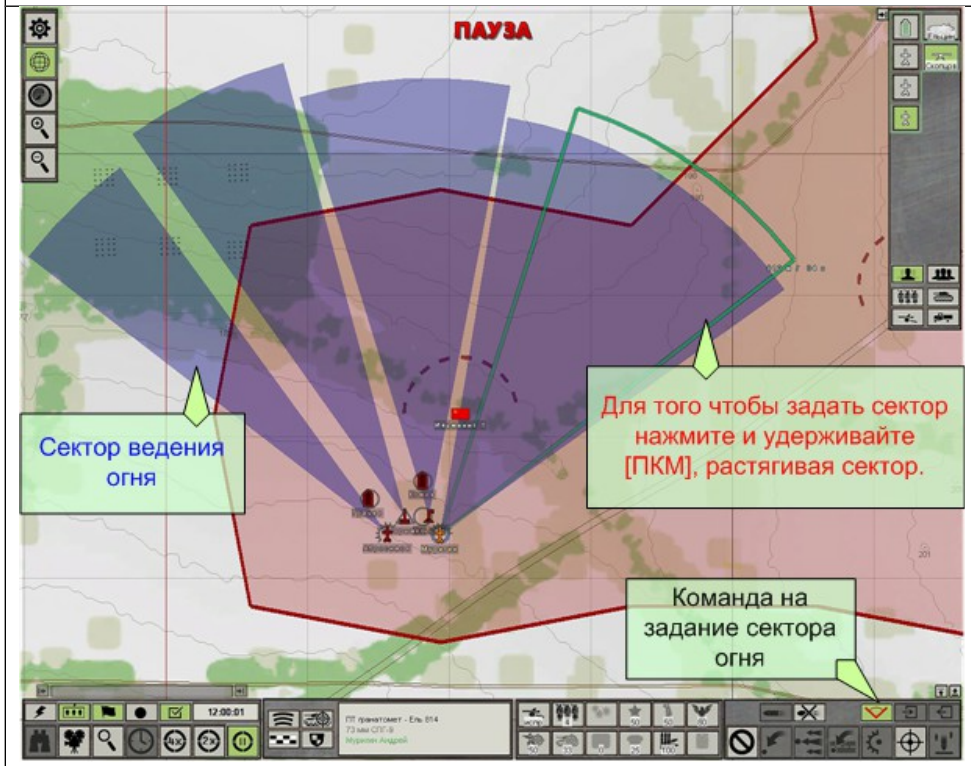
1) Наша задача переправить технику по мосту с правого берега реки на левый. Для этого выбираем команду "Марш" [**К**] (либо любую другую команду с включенным модификатором движения по дороге). Движение лучше осуществлять в колонне. Отдаем команду щелкая [**ПКМ**] на левом берегу реки. Техника начинает движение.	2) Танк успешно преодолевает мост. Помните, что при преодолении мостов тяжелые танки с высокой вероятностью разрушат его. В этом случае они могут либо проскочить на скорости, либо упасть с моста.

2.4.6 Организация обороны и засад. Основные принципы организации обороны показаны в таблице 2.5.

Таблица 2.5

Основные принципы организации обороны

1) Для создания обороны выберите ключевые точки, которые вы хотите оборонять, затем установите тяжелое вооружение (пушки, пулеметы, минометы) в местах с которых простреливаются подходы к ключевой точке.	2) По окончанию расстановки взводы окопались.
	

3) Задайте секторы ведения огня и дальность открытия огня, выберите команду "Сектор" [**V**], и затем, удерживая [**ПКМ**] растяните сектор.	4) Во время задания сектора рядом с курсором показываются его параметры: дистанция открытия огня и размах сектора.
	

Расположите позиции пехоты таким образом, чтобы она прикрывала тяжелое вооружение с вероятных направлений движения войск противника. Командные отделения располагайте во втором-третьем эшелоне обороны.

Для того чтобы организовать засаду, выберите место на пути вероятного продвижения противника по дороге: на развилке дорог, в низине скрытой кустарником, в застройке, таким образом, чтобы это место плохо простреливалось. Расположите там пехотное отделение, а на некотором удалении командира и пушку (пулемет, миномет) таким

образом, чтобы они простреливали выбранный участок дороги. На этапе расстановки укажите пехотным отделениям занять оборону. На фазе начальных приказов установите модификатор не стрелять для пехотного отделения и командира и сектор для пушки (пулемета, миномета) таким образом, чтобы выбранный участок попадал в него. При приближении противника к выбранному участку дождитесь, пока пехота начнет кидать гранаты и бутылки с зажигательной смесью. Затем укажите пушке (пулемету, миномету) приоритетные цели – БТР, танк или САУ

2.4.7 Параметры отделения и техники. Если выбраны одно отделение, одна единица техники или пушка, в нижней части экрана (по центру) появляется информационная панель, показывающая параметры отделения: название отделения и имя командира, принадлежность к определенной стороне, технические характеристики, опыт, моральный дух, физическое состояние отделения (рис. 2.10).

	Состояние тяжелого вооружения. Во всплывающей подсказке показываются повреждения техники и тяжелого вооружения		Состояние личного состава
	Уровень обстрела		Опыт личного состава
	Боевой дух		Выносливость личного состава
	Действие по пехоте и небронированным целям		Действие по бронированным целям
	Уровень защищенности		Уровень командования
	Боезапас. Во всплывающей подсказке показываются наличные боеприпасы и тип заряженного боеприпаса		Топливо
	Посмотреть эпюры защищенности		Проверить линию видимости и линию стрельбы
	Посмотреть эпюры бронепробиваемости снарядов основного вооружения		Показать область видимости

Рис. 2.10. - Параметры отделения или техники

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

Уровень обстрела отделения отображается на соответствующем индикаторе, при сильном обстреле солдаты залегают и перестают вести ответный огонь.

Нажмите кнопку. **[~]** для проверки линии видимости и линии ведения огня для тяжелого вооружения либо для командира отделения. При помощи **[ПКМ]** можно переключить режим проверки. При наведении на цель курсора в режиме проверки линии огня показывается шанс попадания в цель и условная эффективность воздействия оружия отделения на цель.

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

В настройках игры можно отключить числовую и текстовую индикацию параметров или включить индикацию дистанции и проверку линии видимости от выбранного отделения или техники до курсора.

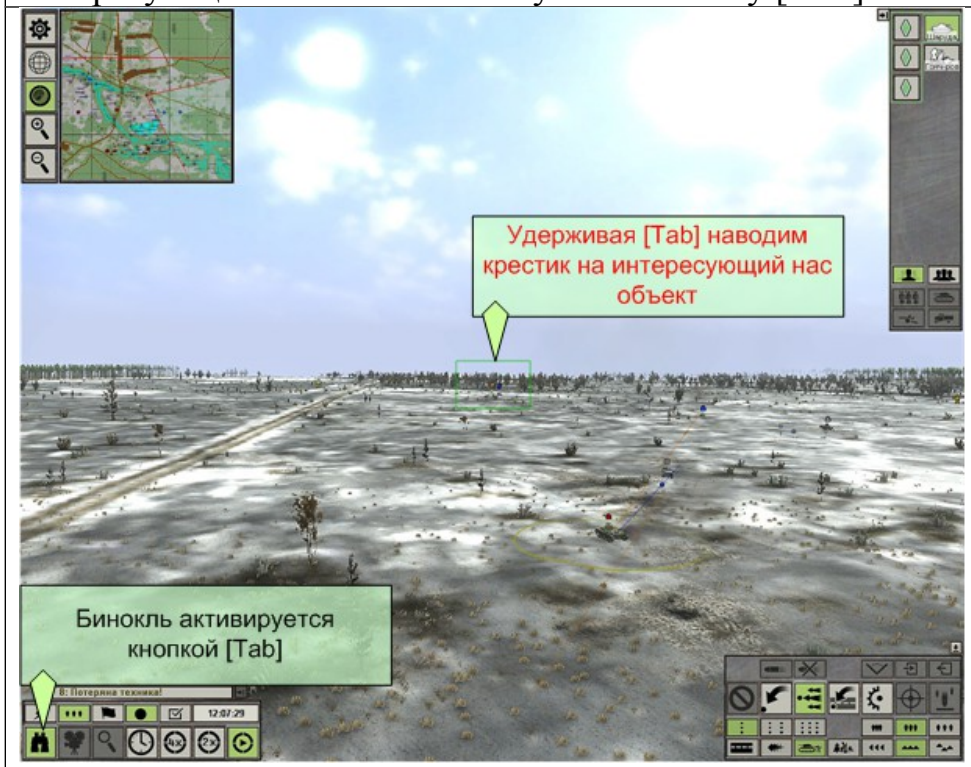
Кодирование состояний отделения выполняется цветом:

черный	наилучшее значение параметра
серый	низкое значение или отсутствие определенных характеристик, например, нет тяжелого вооружения и бронезащиты либо не требуется топливо
красный	критическое значение, означает полное уничтожение отделения либо тяжелой техники

2.4.8 Режим "Бинокль". В тактическом симуляторе, режим "Бинокль" позволяет приблизить участок ландшафта и подробно рассмотреть происходящее на нем. Этот режим активируется клавишей [**Tab**]. Принцип работы описан в таблице 2.6.

Таблица 2.6

Принцип работы бинокля

1) Для того чтобы использовать бинокль - нажимаем и удерживаем кнопку [**Tab**] наводим крестик на интересующий нас объект и отпускаем кнопку [**Tab**].	2) Объект будет увеличен примерно в 8 раз, что позволит детально рассмотреть его.
	

3) Для наблюдения за результатами стрельбы - нажимаем и удерживаем кнопку [**Tab**] наводим зеленую рамку на интересующую нас область и отпускаем кнопку [**Tab**].	4) Это позволит нам наблюдать за происходящими в этом месте событиями, например за поражением вражеских целей.

В режиме увеличения управление камерой осуществляется аналогично обычному режиму, но с замедленной скоростью. Величина увеличения 8х. Чтобы отключить режим "Бинокль", нажмите клавишу [**Tab**] еще раз. Если щёлкнуть **[ПКМ]** по значку бинокля в интерфейсе, то при виде через бинокль, будет задействован тепловизор.

2.4.9 Привязка камеры к отделению и технике. Для привязки камеры к отделению необходимо выбрать одно отделение или единицу техники. Затем нажмите клавишу [**Q**]. Камера будет следовать за отделением или единицей техники. Для того чтобы изменить направление и дистанцию обзора, используйте клавиши управления камерой: дополнительную клавиатуру либо стрелки и клавиши [**PageUp], [PageDown**] для изменения высоты, клавиши [**W], [A], [S], [D**] и колесо прокрутки мыши для изменения масштаба и высоты обзора. Нажав [**СКМ**], можно поворачивать камеру вокруг техники.

Для возвращения камеры в исходное положение используйте клавишу [**Num5**], для отключения режима привязки повторно нажмите клавишу [**Q**] либо сместите камеру, переместив курсор мыши к краю экрана.

ВНИМАНИЕ! В режиме привязки нельзя активировать режим "Бинокль" (см. раздел 2.4.8).

2.4.10 Посадка десанта на технику. Для того чтобы посадить пехоту в качестве десанта на технику, выберите **технику и пехотные отделения**, а затем нажмите клавишу [**E**]. Через некоторое время пехота займет места на технике. Помните о том, что пехота должна быть расположена на расстоянии не более 100 м от техники.

Количество мест на тяжелых танках – 16, на средних танках и САУ – 12, на легких танках – 8. В среднем пехотное отделение состоит из 8-10 человек.

2.4.11 Особенности перемещения орудий и пулеметов. При перемещении орудий, минометов и пулеметов уменьшается количество доступных для стрельбы боеприпасов. Скорость их пополнения зависит от удаленности орудия от ящиков с боеприпасами. При интенсивном ведении огня и исчерпании боеприпасов расчет орудия может пополнить боекомплект из ящиков, принадлежащих соседним орудиям аналогичного типа.

ВНИМАНИЕ! При перемещении орудий и пулеметов расчет устает, и будет вести огонь с меньшей интенсивностью.

2.4.12 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 режиме тактического боя или статистики) нажмите комбинацию клавиш [**Ctrl+Back**] для того чтобы отключить интерфейс. После этого сделайте снимок клавишей [**F12**], а затем включите интерфейс комбинацией клавиш [**Ctrl+Back**].

2.4.13 Управление ходом игры. Для запуска игры нажмите клавишу [**Enter**], для остановки повторно нажмите клавишу [**Enter**]. Чтобы ускорить (до шести раз) или замедлить игру (до трех раз), нажмите клавиши [**F11**] или [**Ctrl+F11**] или соответствующими кнопками на интерфейсе. В скобках, рядом с заданной скоростью игры, индицируется текущее ускорение/замедление игры, которое устанавливается автоматически, для того чтобы устранить задержку управления с клавиатуры, мыши или интерфейса. Это ускорение зависит от параметров компьютера, интенсивности боевых действий, настроек и количества войск в бою. Настройка 6.16 позволяет отключить автоматическое ускорение/замедление, но это может привести к задержкам в управлении, особенно на слабых компьютерах.

Индикатор 12:06:19 показывает актуальное время боя. Если щелкнуть по нему [**ЛКМ**], он будет показывать, сколько времени осталось до конца боя.

2.4.14 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.2.11). Эпюра активируется кнопками на панели свойств отделения. Если техника имеет выбранную цель, то на эпюре автоматически выбирается именно она или ее оружие.

Рис. 2.11. – Пример эпюры бронепробиваемости для снаряда БР-412А по лобовой броне башни танка M60A1

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 с заданного направления технику не пробивает.

Рис. 2.12. – Эпюра бронепробиваемости для бронебойного снаряда пушки F2 по различным проекциям башни БМП-1

Величины бронепробиваемости даны для отклонения 0-30 градусов от нормали. Приведенные на эпюрах данные могут отличаться в большую или меньшую стороны от используемых для расчетов в игре. Они носят информационный характер. Построенные эпюры показывают дистанции приблизительно, не учитывая качественные характеристики бронирования. Под влиянием различных условий дистанции могут меняться.

На (рис.2.12) показаны дистанции, с которых бронебойный снаряд 20 мм пушки F2, установленной на бронетранспортере "Ратель 20", пробивает броню башни БМП-1 с различных проекций.

2.4.15 Тактические обозначения. На карте и интерфейсе отделения обозначаются знаками, приведенными в таблице 2.7.

Таблица 2.7

Тактические знаки для обозначения отделений

	Танк		Самоходное орудие (на БТР)		Штурмовое орудие
	Разведывательное отделение		БТР, БМП или отделение гренадеров		Миномет
	Пулемет		Пехотное отделение с пулеметом		Пушка
	Инженерное отделение либо группа огнеметчиков		Отделение управления		ПТ САУ
	ПТО		ПТР		ПТО (на БТР)
	Группа снайперов или пополнение, либо отделение без пулемета		Самолет или вертолет		Грузовик или бронемашина
	Передовой артиллерийский наблюдатель (арткорректировщик)		Авианаводчик		Ремонтная бригада

Если знак отделения мигает желтым цветом, это значит что некоторые параметры отделения или техники достигли критического уровня, например, солдаты сильно устали, не хватает членов экипажа или расчета для полноценной боевой работы или повреждено вооружение.

Если знак отделения мигает черным цветом – личный состав отделения паникует, а если белым – находится под интенсивным обстрелом.

Если не выбрано ни одного отделения или техники, то правый клик по значку отделения или техники выбирает всю группу (в которую входит это отделение или техника), которой был дан совместный приказ.

2.4.16 Тактическая карта и поиск объектов. Слева вверху отображается тактическая мини-карта, которая включается клавишей [**F9**]. Для детального просмотра карты нажмите клавишу [**F10**], она раскроется на весь экран, клавиши [**Num+**] и [**Num-**] позволят изменить масштаб отображения карты. На мини-карту нанесены 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.

Также на карту нанесены изолинии, соответствующие высотам ландшафта, обозначены дороги, строения, леса, кустарник, водные поверхности и другие объекты. Если включен режим отображения отделений [**F6**] и заданы сектора ведения огня для отделений, они также будут отображаться на карте закрашенными областями синего цвета.

2.5 Корректировка огня и вызов авиации

В игре существует два типа артиллерии, огонь которой можно корректировать: расположенная непосредственно в районе боевых действий (минометы, пулеметы и артиллерия батальонного уровня), расположенная за пределами района боевых действий (полковая артиллерия и РСЗО).

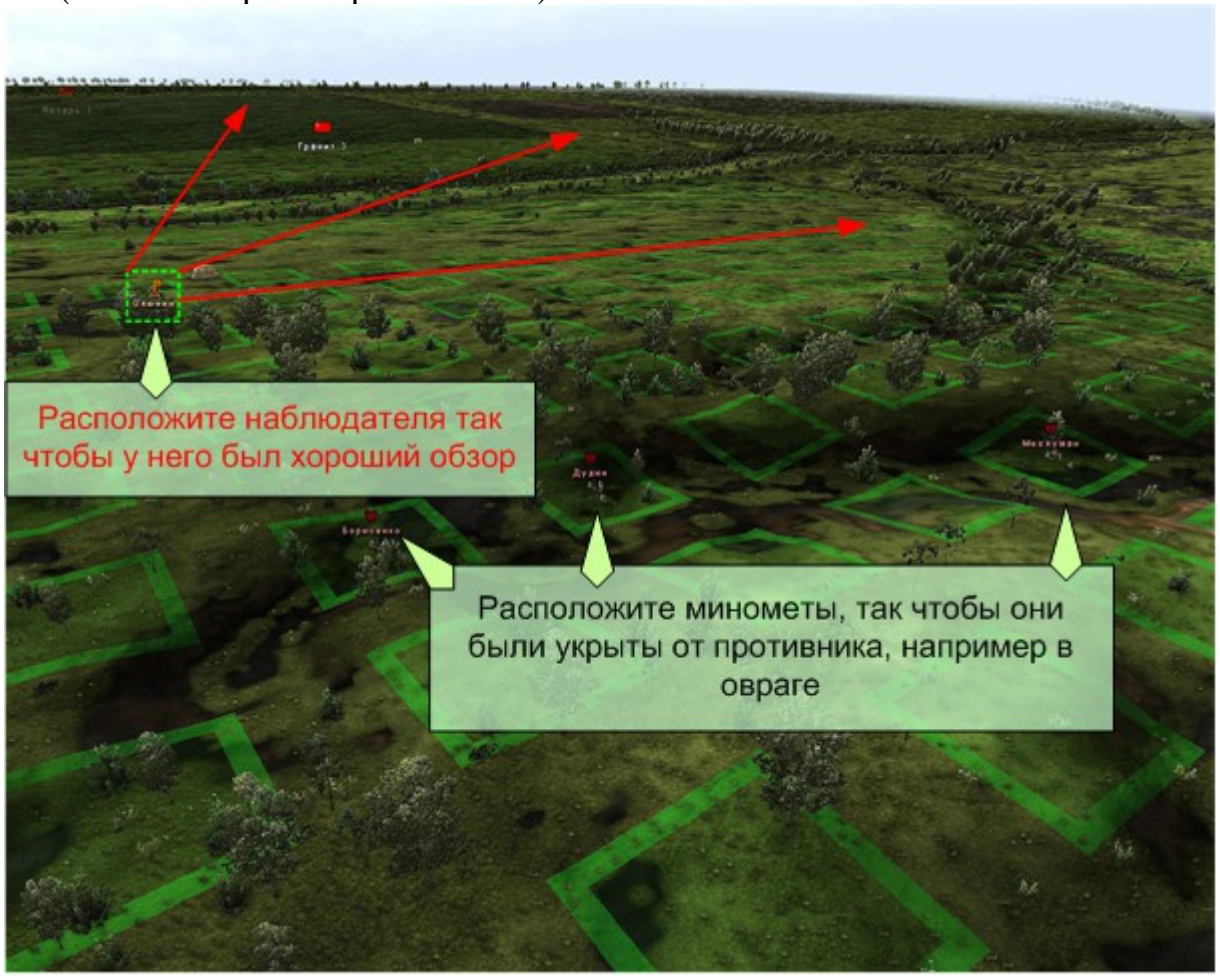


Рис. 2.13. – Размещение батареи минометов и передового наблюдателя

Принцип корректировки артиллерии батальонного уровня показан на (рис.2.13-2.14). Для наблюдения за полем боя и корректировки огня используется командир (или корректировщик), который управляет огнем всех огневых средств взвода. Наблюдателя целесообразно размещать таким образом, чтобы обеспечить ему хороший обзор, а артиллерию таким образом, чтобы она не была обнаружена противником (на удалении) (рис.2.14).

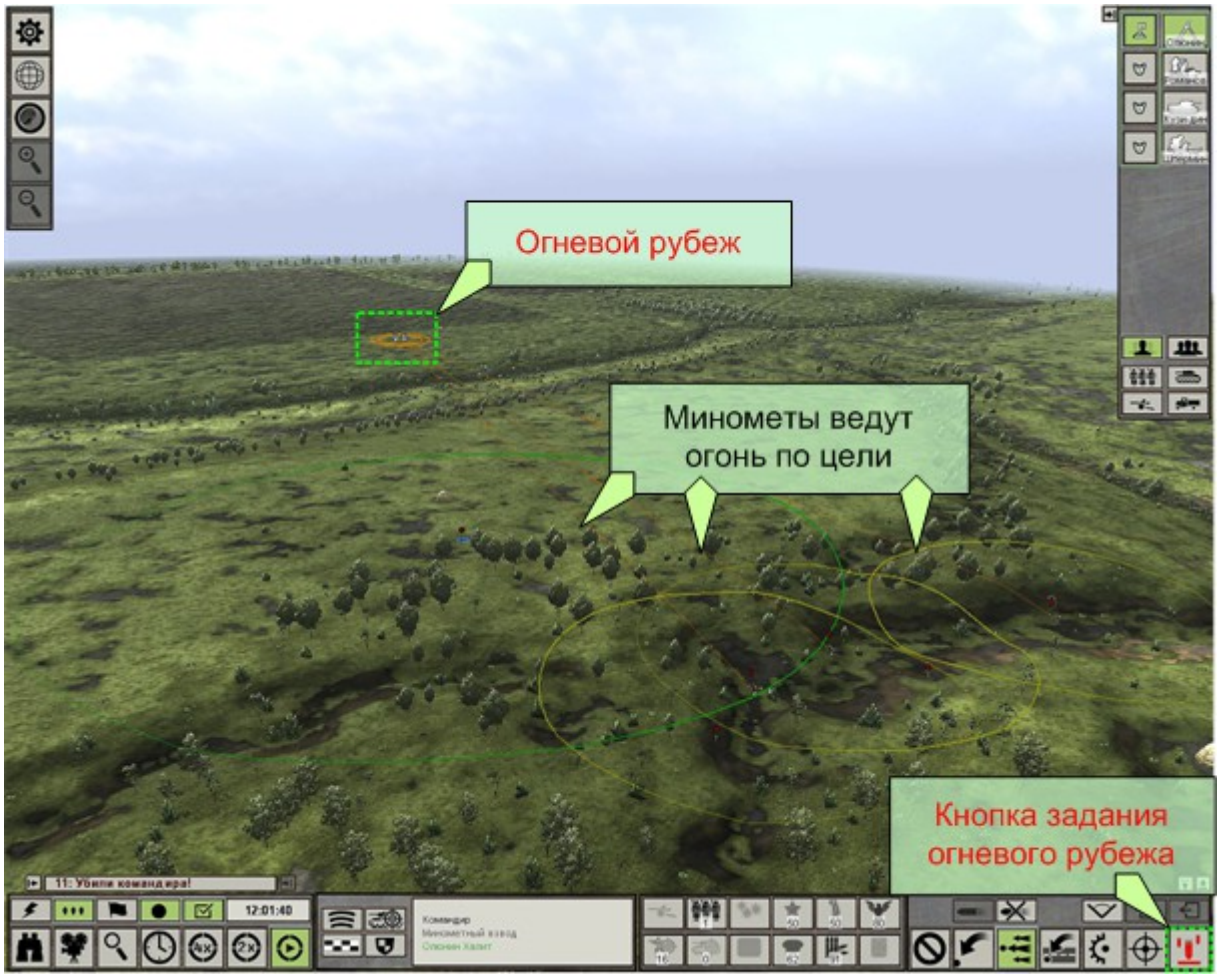


Рис. 2.14. – Открытие огня по внешнему целеуказанию

Для того чтобы задать рубеж ведения огня необходимо: выбрать командира или корректировщика и нажать клавишу [**G**]. Затем указать [**ПКМ**] огневой рубеж (если зажать [**ПКМ**] и провести линию, получится протяженный рубеж). Цифра внутри рубежа указывает относительную точность ведения огня: 0 – минимальная точность, 100 – максимальная. Точность зависит от удаленности наблюдателя и от того видит ли он рубеж. Со временем точность увеличивается, если наблюдатель видит рубеж и не находится под обстрелом. Проверить видимость рубежа можно функцией проверки линии видимости [`].

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, минометы и пулеметы для ведения такого вида огня на высотах.

ВНИМАНИЕ! Такой режим ведения огня ведет к чрезмерному расходу боеприпасов!

Оранжевые линии показывают, что команды открытия огня и рубеж поняты огневыми средствами, и они могут начать огонь. Для отмены ведения огня щелкните [**ПКМ**] по кнопке задания рубежа.

Задание рубежей для полковой артиллерии и РСЗО производится аналогично, для этого необходимо выбрать корректировщика, выбрать рубеж, нажать кнопку задания рубежа и обозначить позицию рубежа (рис.2.15).

Для того чтобы установить рубеж щелкните [**ЛКМ**] по кнопке и задайте, кликнув [**ПКМ**] точку ведения огня, либо зажав [**ПКМ**] и вытянув линию – рубеж ведения огня. Помните, что фронт рубежа ведения огня не может превышать 350 м. Если задана точка, то огонь будет вестись концентрировано в некоторой окрестности этой точки (~50 метров), а если задан рубеж, то огонь ведется по всей его протяженности.

Установленные рубежи показываются в режиме отображения радиусов командования [\ ], окружностью либо отрезком синего цвета, в зависимости от типа. Выбранный рубеж отображается сиреневым цветом, а рубеж, по которому ведется огонь, красным. Для выбранного отделения корректировщиков показываются номера рубежей (рис.2.13).

Изначально рубежи заданы по направлению корректировщика в секторе 90 градусов. При установке рубежа на начальную ошибку наведения и время открытия огня влияет удаленности и видимость рубежа относительно корректировщика. Если рубеж невиден, то ошибка и время наведения увеличивается. Если рубеж удален от корректировщика не более чем на 500 метров и просматривается, то ошибка наведения минимальная, с ростом удаленности она возрастает и на расстоянии 1000 метров достигает 100.

Если не выбрано ни одного отделения или техники, то правый щелчок мыши по карте или ландшафту с зажатым **[Ctrl],** выбирает артиллерийского корректировщика с рубежом, находящимся наиболее близко к выбранной точке.

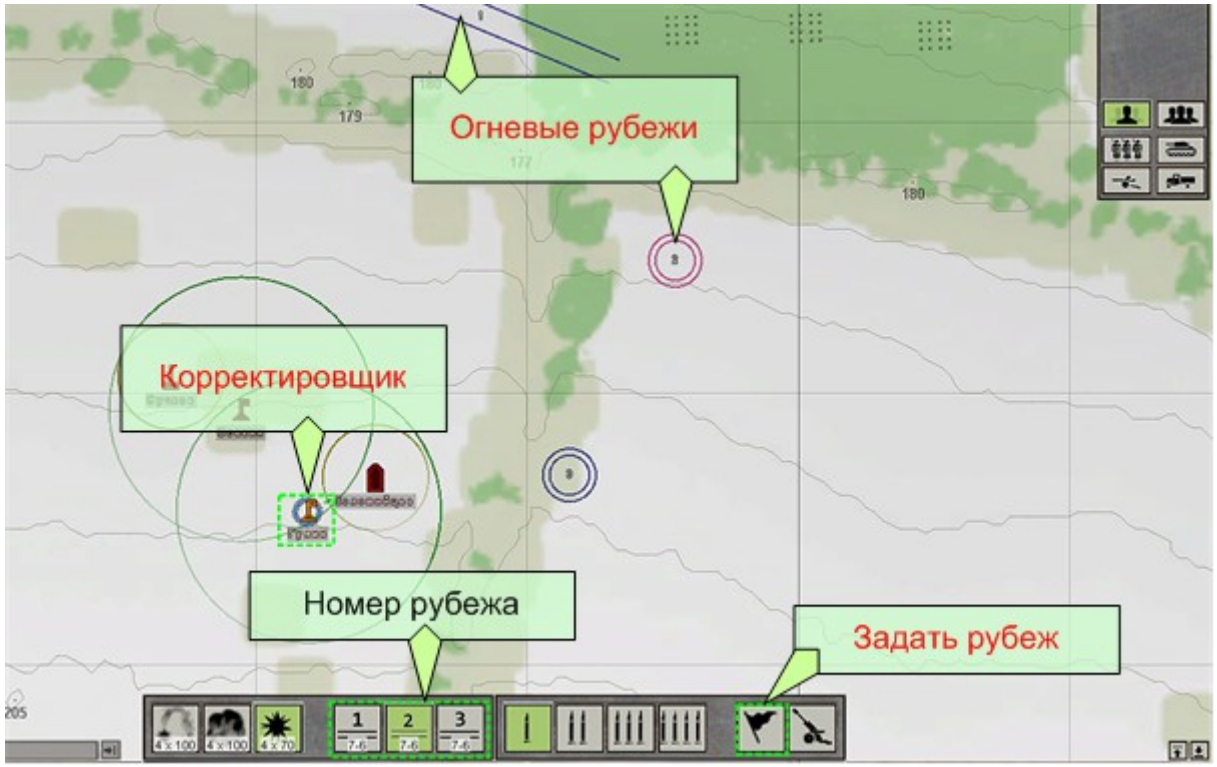


Рис. 2.15. – Задание рубежей для полковой артиллерии и РСЗО

При задании рубежей на стадии начальных приказов, ошибка и время наведения минимальны, а дистанции удаления без роста ошибки увеличиваются вдвое (1000 и 2000 метров соответственно).

Чтобы начать огонь необходимо выбрать рубеж, расход снарядов (длительность огневого воздействия) и нажать кнопку открытия огня (рис.2.16) обозначенную знаком . Когда знак изменит свой цвет на синий, начнется подготовка данных для ведения огня. После того как знак изменит свой цвет на красный, начнется обстрел заданных целей. После начала обстрела изменить рубеж невозможно, до окончания ведения огня или его отмены. Для отмены ведения огня щелкните [**ПКМ**] по этой кнопке.

В ночное время корректировщики артиллерии позволяют запускать осветительные ракеты. Запуск и целеуказание производится аналогично артобстрелу при помощи выбора соответствующего типа снарядов. Так же корректировщики артиллерии позволяют устанавливать протяженные дымовые завесы.

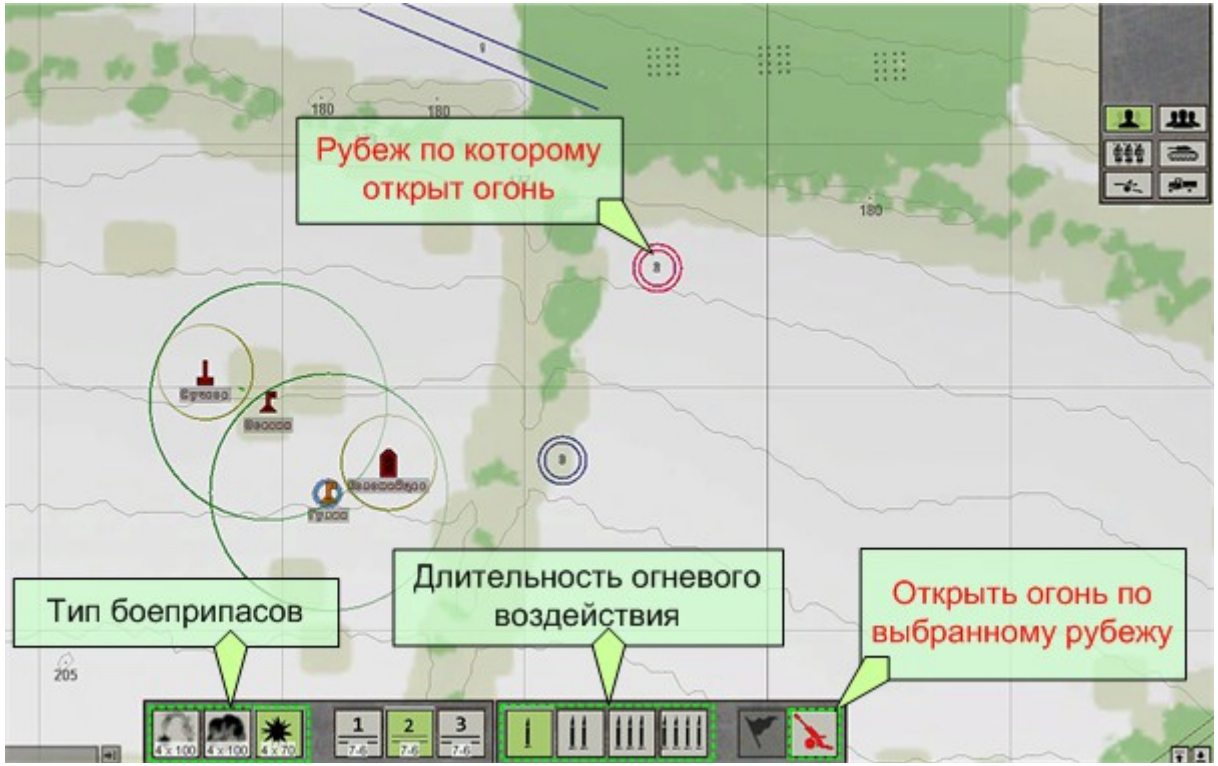


Рис. 2.16. – Открытие огня полковой артиллерией или РСЗО

Рубежи ведения огня обозначены цифрами 1-3. Под каждым рубежом показано 2 числа разделенные знаком "-". Первое число обозначает время подготовки к открытию огня (задержку в десятках секунд). Число 3 обозначает задержку в ~30 секунд. Задержка зависит от типа орудия и опыта корректировщиков. Второе число показывает относительную ошибку наведения при ведении огня по данному рубежу в десятках метров. Число 10 эквивалентно ошибке наведения в ~100 метров.

При переносе рубежа во время боя на незначительное расстояние (до 250 метров) от пристрелянного ранее рубежа время наведения и точность падают незначительно. При ведении огня ошибка наведения и время

последующего открытия огня по рубежу уменьшаются – проводится корректировка. Если в отделении корректировщиков отсутствует командир, то корректировка осуществляется медленнее. Если отделение разбито, то корректировка не осуществляется и команды на ведение огня не принимаются. Одновременно одна батарея (корректировщик) может вести огонь одним типом снарядов по одному из рубежей.

ВНИМАНИЕ! Подготавливайте рубежи на стадии начальных приказов, для того чтобы уменьшить время и ошибку наведения!

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

Длительности ведения огня:

	Очередь в 3 снаряда на орудие, используется для пристрелки рубежа
	Очередь в 10 снарядов на орудие
	Очередь в 30 снарядов на орудие
	Огонь ведется до исчерпания боезапаса

Доступные типы боеприпасов:

	Осветительные снаряды (доступны только в темное время суток)
	Дымовые снаряды
	Осколочно-фугасные снаряды или мины

2.5.1 Авианаводчики позволяют вызвать звено штурмовиков или пикирующих бомбардировщиков. Для наведения авиации щелкните [**ЛКМ**] по кнопке обозначенной знаком . Когда знак изменит свой цвет на синий – авиация направлена в район боевых действий. Через 10-30 минут авиация прибудет в район боевых действий и знак изменит свой цвет на красный, это значит что авиация начала боевую работу, по окончании которой знак станет серого цвета. При вызове авиации на стадии начальных приказов подлетное время сократится примерно в 10 раз. Авиация прилетает к местоположению отряда корректировщиков (в радиусе 500 метров), поэтому располагайте отряды корректировщиков в непосредственной близости от расположения целей для авиации. Состояние авиации можно посмотреть, наведя курсор мыши на кнопку на панели корректировщиков.

Во время действия авиации авианаводчики могут указывать приоритетные цели самолетам, для этого необходимо выбрать только отделение авианаводчиков и обвести цели при помощи механизма указания приоритетных целей [**Т**] и обвести рамкой цели. В этом случае цели будут подсвечиваться ракетами с земли, если пилот самолета заметит ракету, то он в первую очередь будет воздействовать на указанные цели, если это возможно.

Авиация недоступна в ночное время и в плохую погоду! Если отделение авианаводчиков разбито противником вызов авиации будет невозможен.

ВНИМАНИЕ! При вызове авиации во время стадии начальных приказов, сокращается подлетное время.

2.6 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 мин (или 30 - 180 мин в зависимости от настроек).

Приказ на отступлении приведет к завершению тактической фазы через 30 секунд, при этом вся территория будет считаться захваченной противником. Все ваши взводы будут некоторое время недоступны для управления (рассеяны), если не смогут отступить на соседние клетки.

Для запроса на прекращение огня нажмите кнопку и подождите, пока противник согласится прекратить огонь. Если противник уже предложил прекращение огня, кнопка будет окрашена в зеленый цвет. После прекращения огня территория будет контролироваться согласно положению войск на момент прекращения огня. ИИ предлагает прекращение огня в том случае, если суммарная эффективность его войск упала ниже 25% от начального уровня или 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:

	территория, контролируемая противником
	территория, контролируемая игроком (союзниками игрока)
	нейтральная территория

Захваченная территория отображается при включенном отображении контрольных точек [**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.

2.6.1 Статистика после боя. После окончания боя игроку показывается суммарная статистика по результатам боя и достижения (рис.2.17). Так же игрок, имеет возможность изучить состояние своих подразделений, а так же подразделений противника, нажав на кнопку "**СТАТИСТИКА**".

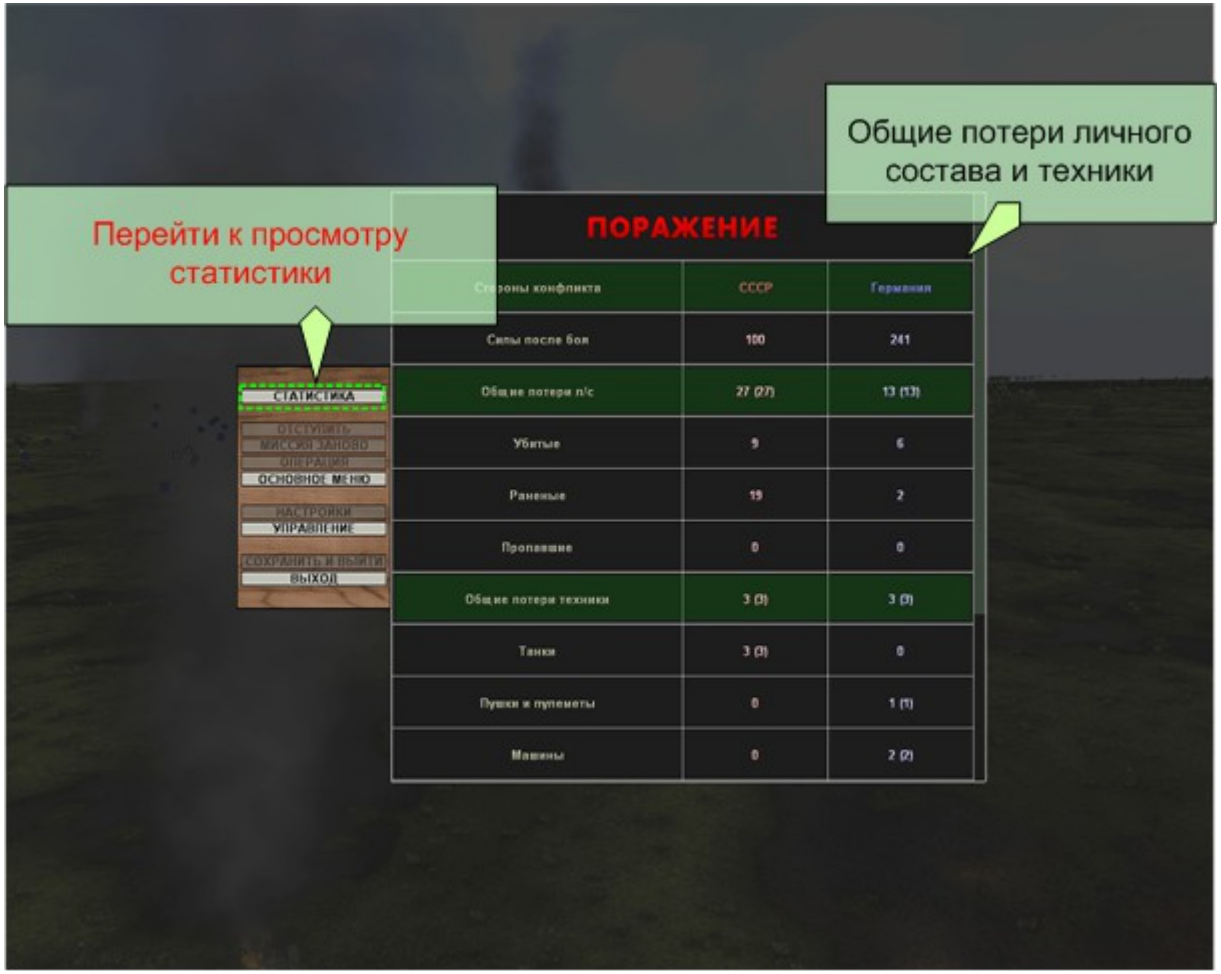


Рис. 2.17. – Общая статистика по закончившемуся бою

В общей таблице (рис.2.17), справа внизу отображается состояние каждого отделения либо экипажа (расчета) техники. Показываются потери личного состава и уничтоженные данным подразделением силы противника (во всплывающих подсказках).

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

Для перемещения к выбранному отделению нажмите клавиши [**Ctrl+F**] или щелкните [**ЛКМ**] по строке отделения в таблице.

При выборе отделения, имеющего на вооружении тяжелую технику, на технике отображаются векторы попаданий снарядов и пуль (рис.2.18). Возле каждого попадания отображается дистанция, с которой произведен выстрел, тип снаряда, нормаль к поверхности в точке попадания, а также нанесенные повреждения.

Типы боеприпасов кодируются цветом, следующим образом:

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

Если цвет вектора яркий, значит, данное повреждение привело к пробитию брони.

Типы повреждений кодируются следующим образом:

фары	осветительные приборы	***, боепр**	пожар, боеукладка
приц	прицельные и наблюдательные приборы	**КПП, ходов**	трансмиссия, ходовая
вд	механик-водитель	**радио, аккум**	радио, аккумуляторная батарея
ст, пл	стрелок-наводчик, пулеметчик	**топл**	топливные баки
зр, пз	заряжающий и его помощник	**МП, МБ**	механизмы пушки и башни
км	командир	**гусен, колесо**	гусеничная лента, колесо
СУО	система управления огнем	**стаб**	стабилизатор
двиг	двигатель	**оруж**	вооружение

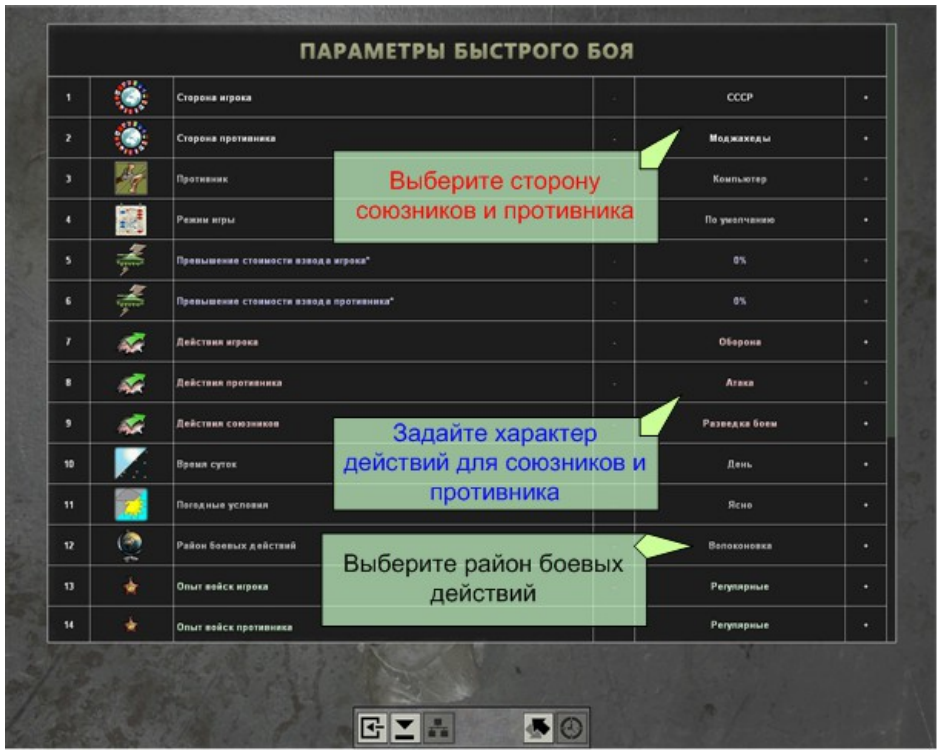
Рис. 2.18. – Статистика пробитий и повреждений танка Т-34

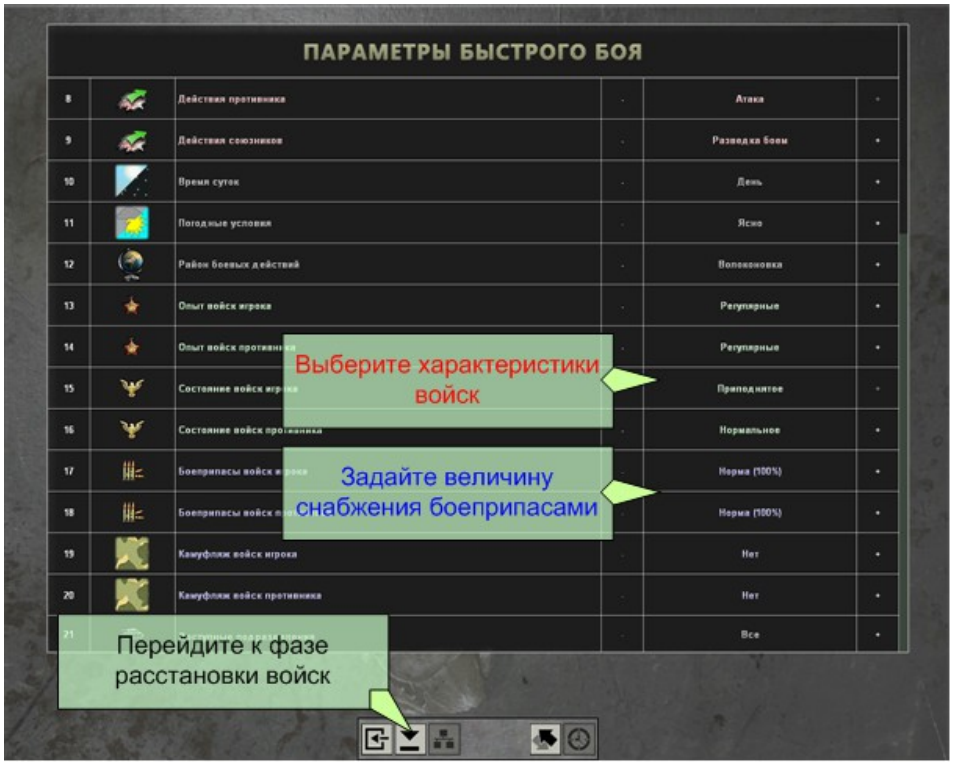
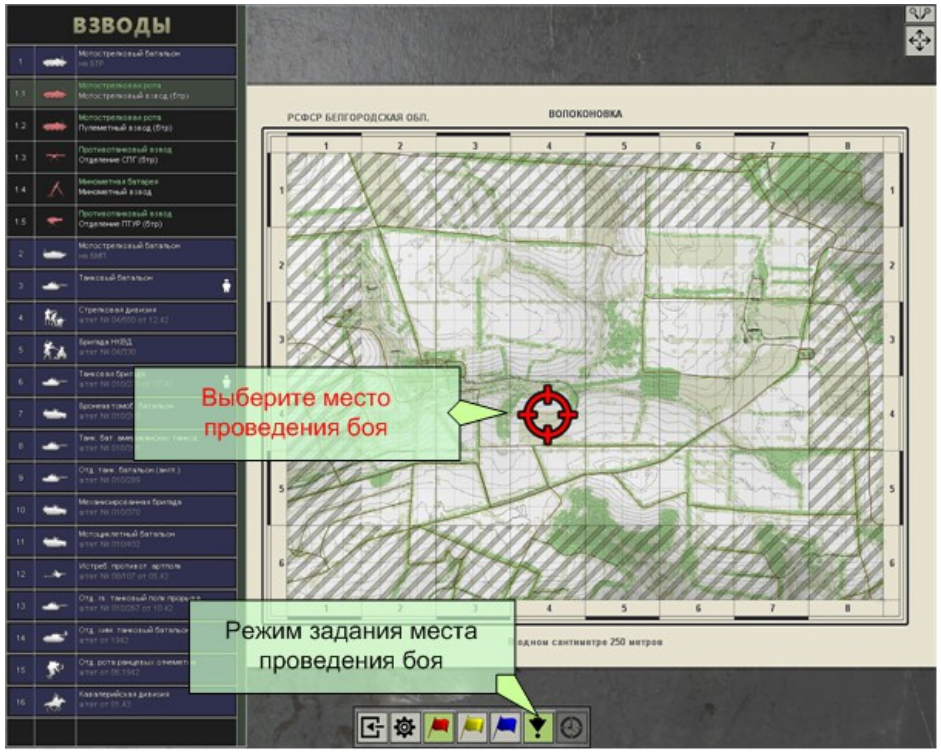
3 РЕДАКТОР БЫСТРОГО БОЯ

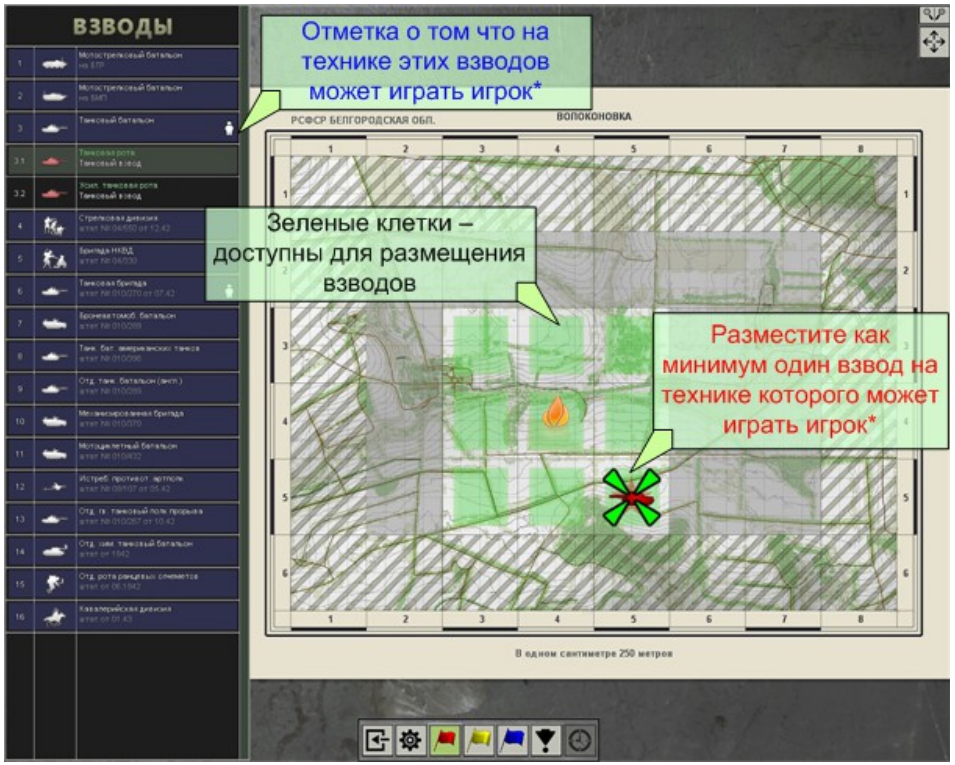
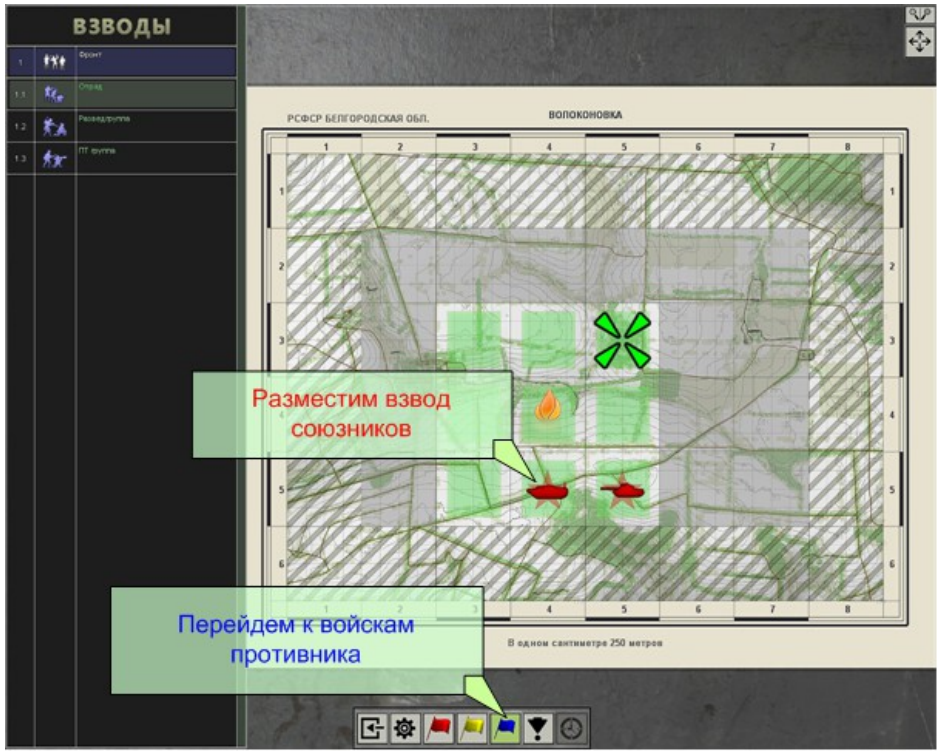
Для создания быстрого боя в игру встроен специальный редактор, который позволяет пошагово настроить параметры боя и запустить его. Основные параметры настройки сведены в одну таблицу: сторона игрока, вид боя, состояние войск. Шаги настроек показаны в таблице 3.1.

Таблица 3.1

Настройка быстрого боя

1) Переход к настройке параметров быстрого боя для танкового и тактического симуляторов.	2) Выберите стороны для войск союзников и противника, а так же характер их действий. Задайте район боевых действий.
	

3) Задайте параметры войск и уровень их снабжения.	4) Выбор центральной клетки, вокруг которой будет происходить бой [**ЛКМ**].
	

5) Зеленым цветом отмечены клетки, на которых можно расположить взводы, участвующие в бою. *Для танкового симулятора необходимо разместить как минимум один взвод, на технике которого может играть игрок.	6) **Для начала боя необходимо разместить не менее одного взвода для каждой из сторон.** Для размещения щелкните [**ЛКМ**] по зеленым областям. Нажатие [**ПКМ**] позволяет снять уже установленный взвод или установить принадлежность клетки одной из сторон.
	

7) После размещения взводов активируется кнопка "**БЫСТРЫЙ БОЙ**". Нажав ее, вы перейдете к оперативной фазе боя.	

Настройки боя сохраняются автоматически для каждого профиля игрока. После запуска быстрого боя можно перейти к меню пополнения взводов [**F1**] или щелкнув [**ПКМ**] по любому взводу, можно выбрать отделения, входящие в состав взвода, сменить отделения и технику заданные 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. **Завершив настройку, щелкните [ЛКМ] по точке боя, и бой начнется!**