



ОБЗОР

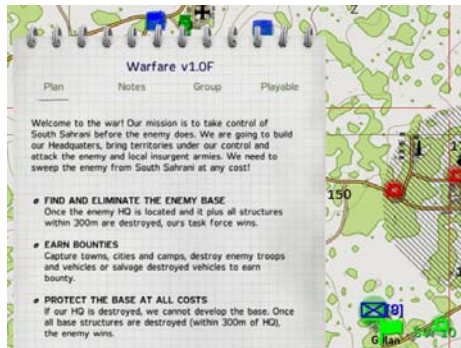
Arma Warfare представляет собой многопользовательскую командную стратегию в реальном времени. Игра поставляется как бесплатное дополнение, входящее в последнее обновление к Arma Armed Assault / Arma Combat Operations / Arma Gold Edition. Две стороны (BLUFOR vs. OPFOR) сражаются за полный контроль над картой. Сторона, потерявшая в бою свою штаб-квартиру, считается проигравшей. Игроки могут захватывать города для получения доступа к ресурсам (очкам снабжения). Другой ресурс (деньги) начисляется при убийстве противников и частично также при захвате городов. Каждую сторону возглавляет командир, который может построить базу и строения на территории базы и вокруг нее - это могут быть заводы, казармы, оборонительные сооружения и стены. Располагая необходимым количеством денег, вы можете производить на заводах юниты, вооружение и военную технику. Они поступают в распоряжение вашей команды, и вы можете командовать ими обычным образом. Оборонительные сооружения используются для защиты самой базы и находящихся на ней юнитов. Игроки за каждую сторону делятся на 8 команд. Командир может выдавать этим командам задания и устанавливать им боевые задачи.

СОДЕРЖАНИЕ

ПЕРВЫЕ ШАГИ	3
Выполнение задания	3
Пользовательский интерфейс	3
Голосование	4
Ваша база	4
Возрождение	4
Покупка снаряжения	4
Победа	5
ГЛАВНАЯ БАЗА	5
Игроки и командир	5
Обзор строений	5
Оборонительные сооружения	6
Ваша команда	7
Небоевые машины	7
ЗАДАЧИ	8
Задания	8
Задачи	8
Снабжение	8
Точки маршрута	9
Обстрел территорий	9
Захват города	10
Быстрое перемещение	10
СПРАВОЧНИК КОМАНДИРА	11
Строительство базы	11
Штаб-квартира и заводы	12
Оборонительные сооружения	12
Управление командами	13
СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ	14
СОЗДАТЕЛИ	14

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Выполнение задания



Чтобы начать игру, запустите многопользовательское задание обычным образом. На экране создания игры выберите остров "Южный Сарани". В списке справа появятся задания „Warfare v1.0“ и „Warfare v1.0 для 32 игроков“. Для игры в Warfare выберите одно из них. Стандартное задание Warfare рассчитано на 16 игроков (8 на 8). Warfare для 32 игроков (16 на 16) рекомендуется только для высокопроизводительных систем. При игре онлайн игра сохраняет ваш прогресс на случай внезапной потери соединения.

Подключившись к серверу тем же самым персонажем, вы сохраните набранные очки и накопленные ресурсы. Все задания являются полностью динамическими, стартовое положение каждой из сторон определяется каждый раз случайным образом, поэтому все игровые сессии будут уникальными. Игровой ИИ может действовать полностью автономно, так что вне зависимости от того, играете ли вы в одиночку или же в составе команды из 16 игроков против другой команды, вы всегда будете в самой гуще захватывающего сражения.

Пользовательский интерфейс

Большая часть функций геймплея Warfare управляется через так называемое „Т-меню“, вызываемое нажатием клавиши „Т“ на клавиатуре. На экране этого меню имеются вкладки: Команда, Снаряжение, Задания, Справка и Голосование.

Вкладка снаряжения

используется для покупки и смены личного снаряжения.

Вкладка команды

используется для покупки военной техники и юнитов, а также для передачи средств другим игрокам.

Вкладка голосования

используется для голосования по кандидатуре нового командира.

Вкладка заданий

Позволяет вам выбрать задание, добавить точку маршрута, запросить огневую поддержку, быстро перебросить войска. Здесь же командир отдает приказы командам.

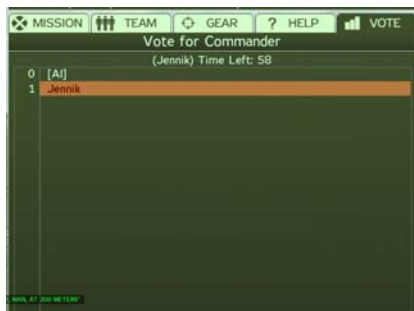
Вкладка справки

содержит справочную информацию по Warfare.

На панели в верхней части Т-меню отображается статистическая информация о доступных средствах, текущем задании и т.п. Если вы находитесь в месте, где можно возвести строение, там также появится иконка рабочего. Щелкнув по ней, вы откроете интерфейс постройки.



Голосование



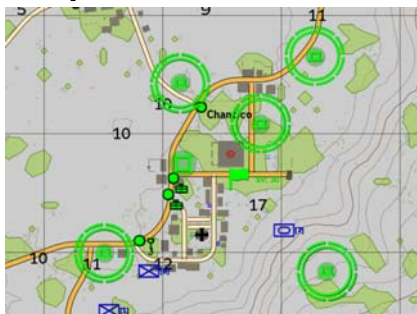
При создании новой игры или подключении к серверу, на котором создана новая игра, вы увидите экран выбора командира (это один из элементов Т-меню). Здесь игроки могут выбрать командира своей стороны (или же назначить на эту роль ИИ). На голосование отводится одна минута. За это время игрок может щелкнуть по имени любого игрока в списке и отдать за него свой голос. Количество уже отданных за игрока голосов указывается в списке напротив его имени. Чтобы закрыть Т-меню, щелкните по значку [X] в

правом верхнем углу или нажмите клавишу Escape. Если вы подключились к игре, которая уже началась, вы не увидите экран выбора командира, но в любой момент можно начать голосование по кандидатуре нового командира на вкладке голосования в “Т-меню”.

Ваша база

На главной базе находится ваша штаб-квартира. Вы должны любой ценой защищать ее от противника. В этой точке вы всегда появляетесь в начале игры, и там же вы в любой момент можете возродиться. Помимо постоянной точки возрождения главная база предоставляет вашему командиру место для постройки сооружений, где можно закупать вооружение, технику и подчиненных. Также база играет роль экономического центра - она автоматически создает транспорты, которые отправляются в захваченные города, и приносит доход, как в деньгах, так и в очках снабжения.

Возрождение



Как уже было сказано выше, главная база предоставляет вам постоянную точку возрождения. Также можно возродиться в лагере или на складе любого дружественного города. После вашей смерти каждый дружественный склад или лагерь будет обозначен на карте зеленым кружком. Щелкните по любому из этих кружков - и это место станет вашей следующей точкой возрождения. В дружественном лагере можно возродиться, даже если склад уже захвачен противником. Этой опцией очень

удобно пользоваться для быстрого переброса подкреплений, а также в тех случаях, когда вас убивают при захвате города, чтобы вам не приходилось долго идти по карте.

Покупка снаряжения



Игроки и ИИ могут использовать различное оружие и дополнительное снаряжение. После постройки казарм в Т-меню становится доступна вкладка снаряжения. Эту опцию можно использовать на главной базе, а также в захваченных городах и центрах. Иконка в правой части панели состояния показывает, когда вам открыт доступ в магазин. На вкладке снаряжения дважды щелкните по тому снаряжению, которое вы хотите купить, - полная стоимость выбранного снаряжения будет отображаться ниже.

Закончив с выбором, осуществите покупку. Также можно продавать снаряжение убитых противников, тем самым пополняя запас своих средств. Приобретенное вами снаряжение будет вашим начальным снаряжением при возрождении.

Победа

Для победы вы должны уничтожить вражескую штаб-квартиру (или мобильную штаб-квартиру, если она в данный момент находится в процессе передислокации), а также все вражеские строения в радиусе 300 метров от штаб-квартиры. Не забывайте также защищать вашу базу.

Главная база

Игроки и командир



Все игроки могут покупать снаряжение, боевые машины и юниты на базе при условии, что на ней построены соответствующие заводы (см. раздел "Обзор строений" ниже). Заводы может строить только командир, но оборонительные сооружения может строить любой игрок (да-да, вы можете построить свое персональное пулеметное гнездо). База является постоянной точкой для вашего возрождения. Кроме того, она автоматически создает транспорты, которые отправляются в захваченные города и генерируют очки

снабжения. Командир также может принять решение свернуть штаб-квартиру, преобразовав ее в мобильную штаб-квартиру, и переместить ее в другое место. Остальные здания остаются на своих местах и сохраняют полную функциональность.

Обзор строений

Существует два типа строений: заводы, которые могут быть построены за очки снабжения только командиром, и оборонительные сооружения, которые за деньги могут строить все игроки. Штаб-квартира является особым строением. Его вы должны защищать от противника любой ценой - в противном случае вы терпите поражение.

Штаб-квартира

Это строение создается при размещении мобильной штаб-квартиры. Оно используется для строительства базы. Штаб-квартира автоматически создает транспорты снабжения и утилизации. Командир может строить на базе другие объекты, если он находится не дальше определенного расстояния от штаб-квартиры.



Заводы

В этих зданиях вы можете покупать юниты, вооружение и боевые машины:

Казармы

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут закупать здесь солдат, оружие и боеприпасы.

Завод легкой техники

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут покупать здесь небронированную и легкую военную технику, а также машины небоевого назначения.

Завод тяжелой техники

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут покупать здесь тяжелую технику и танки.

Авиазавод

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут покупать здесь вертолеты.

Аэродром

Аэродром находится в северной части острова. Это единственный аэродром на карте, и он может принадлежать лишь одной стороне - соответственно, в определенный момент времени только одна сторона может строить самолеты.

Оборонительные сооружения

Оборонительные сооружения могут быть воздвигнуты вокруг штаб-квартиры и лагерей. Используйте их для защиты вашей базы. Перечень доступных оборонительных сооружений приведен ниже:



Пулеметное гнездо

Стоимость: 200

Обычный пулемет. Обладает высокой эффективностью против вражеской пехоты.



Гранатомет

Стоимость: 300

Гранатомет эффективен против небронированных целей.



Тяжелая турель

Стоимость: 500

Пушка, с легкостью поражающая бронированные цели.



Зенитная установка

Стоимость: 500

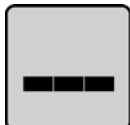
Лучшая защита против воздушных целей противника.



Артиллерия

Стоимость: 1500

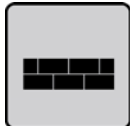
Артиллерия используется для уничтожения зданий и бронированных целей. Также может применяться для обстрела территорий.



Короткая стена

Стоимость: 25

Короткая стена, преграждающая путь противнику и затрудняющая его продвижение. Также служит укрытием.



Длинная стена

Стоимость: 75

Длинная стена, преграждающая путь противнику и затрудняющая его продвижение. Также служит укрытием.



Ваша команда

Все игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут закупать на главной базе подчиненных, снаряжение и военную технику. Доступ к соответствующим сооружениям осуществляется через вкладку команды в Т-меню, если вы находитесь на территории главной базы. На вкладке команды вы увидите список значков, представляющих заводы, через которые вы можете покупать подчиненных и машины. Вы можете покупать машины без экипажа в свое личное пользование или же приобретать их вместе с экипажем для пополнения своей команды. Танки стоят особняком: даже при покупке с экипажем в танке не будет командира. Вы либо можете занять его место сами, либо приобрести еще одного члена экипажа для повышения общей эффективности танка.



Небоевые машины

В Warfare присутствуют машины, на которые возлагаются функции, не имеющие непосредственного отношения к бою. Тем не менее, эти машины играют очень важную роль в вашей экономике - пусть они и не способны уничтожать вражеские танки. Внимательно следите за ними и по возможности старайтесь их защищать. Все эти машины, за исключением мобильной штаб-квартиры, могут быть куплены на заводе легкой техники.

Мобильная штаб-квартира

В начале игры это самая важная для вас машина. Защищайте ее любой ценой, ибо она играет ключевую роль в достижении победы. Ее можно развернуть в стационарную штаб-квартиру, после чего при необходимости свернуть снова и переместить на новое место. Она позволяет строить другие здания, но пользоваться этой функцией может только командир.



Ремонтный грузовик



Ремонтные грузовики могут чинить поврежденную технику, а также строить любые оборонительные сооружения, включая артиллерию, за пределами главной базы.

Грузовик-утилизатор

Эти машины утилизируют уничтоженную технику. Каждый игрок получает часть вырученной прибыли. Если команда игрока утилизирует технику, она получает больше дохода.



Транспорт снабжения



Транспорты снабжения курсируют между главной базой и захваченными городами. Подробнее их функции описаны ниже в разделе "Снабжение".

Задачи

Задания

Когда вы будете готовы приступить к боевым действиям, вы можете выбрать для себя задание или получить его от вашего командира. Если вы хотите сами выбрать для себя задание из списка доступных заданий, перейдите на вкладку заданий в Т-меню. В правой части карты будет отображен список доступных заданий, отсортированный по степени удаленности от вашего текущего местоположения. Нажмите кнопку "Просмотр", чтобы центрировать карту на объекте выбранного задания и далее нажмите кнопку "принять", если вы решите, что это задание вам подходит. На мини-дисплее будет отображена точка маршрута для вашего нового задания. Вы можете проехать в указанную точку на приобретенной вами машине или воспользоваться функцией быстрого перемещения, если поблизости от точки назначения находится дружественный город (см. ниже).



Задачи

Также ваш командир может поставить вам конкретную боевую задачу. Список возможных задач следует ниже.



Захват городов

Команда должна направиться к ближайшему вражескому городу и попытаться его захватить. По умолчанию выбирается именно эта задача. Если в течение нескольких минут от командира не поступает никаких приказов, ИИ автоматически выбирает целью атаки вражеский город.



Патрулирование

Команда должна патрулировать указанную зону. После выбора задания патрулирования щелкните по желаемому участку патрулирования на карте. Эту опцию следует использовать для защиты баз или городов.



Перемещение

Команда должна переместиться в указанную точку и оставаться там. После выбора этой опции щелкните по карте для указания пункта назначения.



Защита базы

Команда должна защищать от вражеских атак главную базу.

Снабжение

Ваша база автоматически создает транспорты снабжения и грузовики-утилизаторы. Оба типа машин генерируют очки снабжения. Транспорты снабжения случайным образом отправляются в ваши города (если у вас под контролем есть города). Как только транспорт прибывает на городской склад, ваша сторона получает некоторое количество очков снабжения и денег. Грузовики-утилизаторы ищут на карте уничтоженную военную технику и утилизируют ее на металлолом - этот процесс также добавляет вашей стороне очков снабжения. В частности, вы можете применить следующую боевую тактику: искать и уничтожать транспорты снабжения противника. Не имея источника пополнения очков снабжения, он не сможет эффективно развивать свою базу.

Защита/Атака транспортов снабжения

В Warfare вы можете искать и уничтожать вражеские транспорты снабжения. Если вы выберете эту тактику, враг будет крайне стеснен в средствах, так как не имея стабильного источника пополнения очков снабжения, он не сможет эффективно развиваться или перемещать базу. Кроме того, в распоряжении противника также будет меньше денег для покупки юнитов. Имейте в виду, что мощные бронемшины и самолеты обходятся достаточно дорого. Также вам следует защищать от противника ваши транспорты снабжения. Если вы обнаружите, что враг использует эту тактику против вас, немедленно примите контрмеры.

Упорная работа



Если вам кажется, что приток очков снабжения недостаточен, вы можете взять контроль над процессом в свои руки. Например, вы можете приобрести на заводе легкой техники транспорт снабжения или грузовик-утилизатор и взять на себя управление. Доведите транспорт снабжения до склада в любом из ваших городов - и вы получите определенное количество денег и очков снабжения. Также вы можете управлять грузовиком-утилизатором и искать уничтоженную технику. Подведя к ней

утилизатор, вы получите определенную сумму денег. В обоих случаях полученные деньги распределяются между всеми игроками на вашей стороне, доля игроков в вашей команде будет выше.

Точки маршрута

При перемещении по карте часто бывает полезно воспользоваться точками маршрута. Их можно установить в Т-меню на вкладке заданий. Нажмите кнопку "Добавить" и затем щелкните в нужном месте на карте. На карте появится желтый указатель, а на игровом поле также отобразится соответствующий маркер. Щелкая по карте снова, вы можете добавить дополнительные точки маршрута. После того, как вы доберетесь до первой точки маршрута, будет активирована следующая - и так далее. Вы можете установить любое количество точек маршрута. Также возможно редактировать их местоположение - просто перетащите указатель на карте в новое место. Для удаления всех точек маршрута нажмите кнопку "Очистить" в соответствующем разделе меню.

Обстрел территорий



В лагерях и на главной базе вы можете приобретать артиллерию посредством меню постройки. Если вы назначите своих подчиненных в артиллерийскую команду, вы сможете использовать функцию огневой поддержки, доступ к которой осуществляется на вкладке заданий в Т-меню. Сначала используйте кнопку "Указать", чтобы отметить точку на местности, по которой будет вестись огонь. Затем укажите разброс снарядов при помощи ползунка в правой части окна. И наконец, нажмите кнопку "Огневая поддержка", чтобы

открыть по цели огонь из всех орудий в зоне досягаемости. Естественно, чем больше у вас будет орудий, тем выше будет эффективность и урон от обстрела.

Захват города

Каждый город окружен несколькими лагерями. В центре города находится склад. Город считается захваченным после того, как будет захвачен склад. Также при захвате города вы получите награду, размер которой зависит от вашей удаленности от склада города на момент его захвата. Если вы выберете для этого города задание по его захвату, награда будет несколько больше. О различных плюсах захвата города рассказано ниже.

Лагерь



Лагерь представляют собой тактические укрепления, расположенные в черте каждого города и по его периметру. На картах они обозначены маленькими квадратами с подчеркнутым основанием (зеленый цвет - дружественные, красный - вражеские, синий - в бою). Чтобы захватить лагерь,

необходимо войти в командирскую палатку. В верхней части экрана появится панель прогресса. Если вам удастся выжить до того момента, как она опустеет полностью, лагерь перейдет в ваши руки. После этого вы можете закупать в нем оружие, строить оборонительные сооружения, лечить раненых в медицинской палатке, а также использовать захваченный лагерь в качестве точки возрождения. Кроме того, с их помощью можно значительно снизить время, требуемое для захвата города, так что чем больше у вас будет лагерей вокруг города, тем лучше. Все игроки (а не только командир) могут строить вокруг захваченного лагеря защитные сооружения. Щелкните по иконке рабочего в левом верхнем углу экрана для отображения интерфейса постройки. Выберите здание, сориентируйте его в нужном направлении при помощи правой кнопки мыши, а затем разместите его на карте, щелкнув левой кнопкой мыши.

Склад

Если вы хотите захватить город, нужно добраться до городского склада и оставаться там, пока не опустеет панель прогресса захвата города в верхней части экрана. Когда вы будете уже близки к цели, на мини-дисплее появится полоска, указывающаяся, насколько вы продвинулись в снижении его общего параметра снабжения, в процессе чего город постепенно будет переходить под ваш контроль. Пока город находился в руках врага, это значение постепенно возрастало, увеличивая, таким образом, время, требуемое для захвата города. Помните, что захватывая лагерь вокруг вражеского города, вы снижаете его общий параметр снабжения, что в дальнейшем значительно облегчит захват склада и, соответственно, самого города.



Быстрое перемещение

После того как ваша сторона захватила город, вам уже не потребуется ехать до него по местности на машине, если вы захотите попасть в него. Если вы вместе со своими подчиненными находитесь неподалеку от главной базы или склада дружественного города, вы можете воспользоваться функцией быстрого перемещения. Откройте Т-меню и нажмите кнопку быстрого перемещения в правом нижнем углу. Все города, в которые вы сможете переместиться при помощи этой возможности, будут отмечены зелеными значками. Щелкните по одному из этих значков, и вы начнете перемещение из исходного пункта в конечный. Прибыв в пункт назначения, вы можете сразу отправиться в следующий дружественный город, покрывая, таким образом, большие расстояния за минимальное время. Вражеские города нельзя выбирать в качестве цели для быстрого перемещения, так что следите за тем, чтобы внезапно не оказаться на вражеской территории отрезанным от своих.

Справочник командира

Если вы соберете достаточно голосов игроков, вы будете избраны командиром вашей стороны. В должности командира вы сможете давать командам задания, а также строить на главной базе оборонительные сооружения и другие строения.

Строительство базы



Командир имеет полный контроль над мобильной штаб-квартирой. Эта машина может быть развернута в любой точке местности, после чего она превращается в стационарную штаб-квартиру, которая, в свою очередь, позволит вам строить дополнительные здания (см. ниже раздел "Интерфейс постройки"). Имейте в виду, что для строительства зданий требуются очки снабжения, в то время как защитные сооружения строятся только за деньги. Штаб-квартира может быть в любой момент свернута и снова преобразована в

мобильную штаб-квартиру, которую можно переместить в другое место и строить дополнительные сооружения там. Уже построенные сооружения полностью сохраняют свою функциональность до того момента, как будут полностью уничтожены. Штаб-квартира (или мобильная штаб-квартира в процессе передислокации) - самый важный объект в игре. Без него вы не сможете строить здания на базе. Если же ваша штаб-квартира будет уничтожена вместе со всеми зданиями в радиусе 300 метров от нее, вы проиграете.

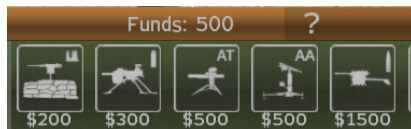
Очки снабжения



Очки снабжения генерируются при помощи транспортов снабжения. Транспорты случайным образом перемещаются между вашей главной базой и дружественными городами. Когда они прибывают в город,

они повышают его параметр снабжения. Этот параметр повышает доход, получаемый от города, и также делает его захват более трудным для противника. Для каждого города установлено свое максимальное значение параметра снабжения - для более крупных городов эта цифра больше. Кроме того, каждый раз, когда в город прибывает транспорт, все команды получают небольшую сумму денег.

Деньги



Игроки получают деньги, когда в город прибывает транспорт, при завершении заданий, а также за убийство врагов. Если у вас кончаются деньги, или же вы хотите пополнить свою армию мощными и дорогими юнитами, вы можете воспользоваться опцией распределения средств между игроками. В Т-меню перейдите на вкладку команды и в выпадающем списке в правом верхнем углу экрана выберите игрока, которому вы хотите отправить деньги. Затем при помощи ползунка установите конкретную сумму перевода. Нажмите кнопку "Траснфер", чтобы отправить деньги.

Интерфейс постройки

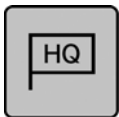
Интерфейс постройки вызывается по нажатию кнопки с изображением рабочего в правом верхнем углу Т-меню (она находится рядом со значком [X]). Ваша база показывается в режиме вида сверху, и вы можете прокручивать ее, подводя указатель мыши к границе экрана. В нижней части интерфейса отображается панель коричневого цвета, на которой указано ваше текущее количество очков снабжения и денежных средств.



Также там находится иконка справки в виде большого вопросительного знака и кнопка "Выход". Ниже представлены иконки зданий, которые вы можете построить. (В самом начале игры там будет отображаться только иконка размещения мобильной штаб-квартиры, а также иконки оборонительных сооружений). В левой части располагаются иконки заводов, в правой - иконки оборонительных сооружений. Еще ниже указывается цена постройки каждого объекта. Буква „S“ указывает стоимость в

очках снабжения, а знак „\$“ указывает стоимость в денежном выражении. Щелкните по зданию, которое вы хотите построить, и указатель мыши примет его форму. Если вы хотите изменить ориентацию здания в пространстве, перемещайте мышь при зажатой правой кнопке. Развернув здание необходимым образом, щелкните левой кнопкой мыши, чтобы построить здание на выбранном месте.

Штаб-квартира и заводы



Штаб-квартира

Стоимость: 100 SP (развертывание или свертывание)

После развертывания штаб-квартира автоматически начинает создавать транспорты снабжения и грузовики-утилизаторы.



Казармы

Стоимость: 100 SP

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут закупать здесь солдат, оружие и боеприпасы.



Завод легкой техники

Стоимость: 400 SP

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут покупать здесь небронированную и легкую военную технику, а также машины небоевого назначения.



Завод тяжелой техники

Стоимость: 850 SP

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут покупать здесь тяжелую технику и танки.



Авиазавод

Стоимость: 1200 SP

Игроки (включая игроков под контролем ИИ) могут покупать здесь вертолеты.

Оборонительные сооружения

Оборонительные сооружения строятся за деньги. Их может строить любой игрок, а не только командир. Подробнее см. выше раздел "Главная база".

Управление командами



На вкладке заданий в Т-меню (раздел "Командование") вы можете давать задания индивидуальным отрядам. Выберите номер отряда и укажите для него одно из доступных в списке заданий. Вы можете отдавать приказы даже отрядам, которыми управляет ИИ - отряд выберет модель поведения, наиболее точно соответствующую полученному приказу, и по возможности будет ее придерживаться. В Arma у команд может быть столько ролей, сколько в игре представлено видов оружия. Выбрать роль для команды вы можете в выпадающем списке "Тип".

Также командир может отдавать конкретные приказы игрокам и командам под управлением ИИ. Это осуществляется на вкладке заданий в Т-меню. На этом экране командир может указать роль команды (Пехота, Механизированное подразделение и т.п.), или отдать приказ к выполнению одного из следующих заданий:



Захват целей

Команда направится к ближайшему вражескому городу и попытается его захватить. Это задание устанавливается по умолчанию. Если вы хотите отдать такой приказ конкретной команде, вы должны будете указать город, который необходимо захватить, после чего все команды, текущим заданием которых является захват городов, отправятся атаковать этот город.



Патрулирование

Команда должна патрулировать указанную зону. После выбора задания патрулирования щелкните по желаемому участку патрулирования на карте. Эту опцию следует использовать для защиты баз или городов.



Перемещение

Команда должна переместиться в указанную точку и оставаться там. После выбора этой опции щелкните по карте для указания пункта назначения.



Защита базы

Команда должна защищать от вражеских атак главную базу.

Когда вы выбираете команду, ее зона патрулирования или пункт назначения будут обозначены на карте желтым цветом. В самом начале игры у команд под управлением ИИ не будет пунктов назначения. Через какое-то время они выберут его себе сами автоматически. Все команды являются вполне самостоятельными единицами и не нуждаются в микроменеджменте. Они сами будут закупать необходимые юниты при наличии доступных средств и соответствующих заводов. Команды под управлением ИИ зарабатывают деньги точно так же, как и игроки - захватывают города, убивают противников, и т.д.



Советы начинающим

- В самом начале игры сразу постройте казармы и завод легкой техники. Ваши команды нуждаются в быстром развитии, поэтому поначалу не стоит тратить средства на оборонительные сооружения - они начинают играть значительную роль уже на более поздних стадиях игры.
- Командир должен как можно скорее отправлять войска в бой, чтобы заработать денег на покупку снаряжения. Команды, которым будет отведена роль нанесения решающих ударов на поздних стадиях игры, должны сражаться на передовой с самого начала, чтобы заработать денег на тяжелую технику.
- Постарайтесь как можно скорее захватить города. Вам постоянно будут требоваться очки снабжения! Казармы и завод легкой техники строятся быстро и стоят всего 500 очков снабжения. Завод тяжелой техники стоит значительно дороже, и потребует определенное время, чтобы скопить необходимые ресурсы. Не допустите ситуации, в которой вы окажетесь незащищенными перед массовой танковой атакой или воздушным налетом!
- Не забывайте защищать свои города. Во многих случаях вас будут атаковать тогда, когда вы меньше всего этого ожидаете.
- Лучшее взаимодействие между командиром и отрядами достигается тогда, когда в каждой команде есть как минимум один игрок (лидер). Если действиями команд управляют люди, вам не придется отвлекаться на то, чтобы постоянно отдавать им указания, что в итоге позволит достичь лучших общих результатов. Если в вашем подчинении находятся команды под управлением ИИ, всегда назначайте им наиболее подходящее по ситуации задание. Если какой-то из ваших команд срочно потребуется дорогое оружие или техника (например, вертолеты), не забывайте о возможности передачи денежных средств. Часто возникают ситуации, когда необходимо срочно закупить много дорогих юнитов, и времени на накопление нужного количества ресурсов у команды просто не будет.

Создатели

Based on CTI concept by Mike Melvin

Design: Mike Melvin, Bart van Paassen

Programmer: Mike Melvin

Additional interfaces: Karel Mořický

Graphics: Karel Mořický, Ivan Buchtá, Patrick Melvin, Jan Pražák

Models: Marián Maar, Carsten Cordes, Johannes Wagner, Jakub Horyna

Special thanks to Lukáš Soukenka for models supervision and to all the BI grunts for spending their free time on the battlefield.

© 2008 Bohemia Interactive. Все права защищены.