



# **Давай!**

## **Revolution Under Siege GOLD**

**Гражданская война в России 1917-1923 гг.**

"Советская республика осаждена врагом.  
Она должна быть единым военным лагерем не на словах, а на деле."  
В.И. Ленин,  
"Все на борьбу с Деникиным!"  
9 июля 1919 г.

## **Руководство пользователя**

(2015 версия 1.0 для Давай! RUS 1.00)



Данное руководство, равно как и описываемый в нем программный продукт, защищены законом об авторском праве. Все права защищены. Копирование, воспроизведение, перенос на цифровые носители (за исключением сохранения для личного пользования), перевод в электронный вид с помощью систем распознавания текста или иными способами данного руководства или описываемого в нем программного продукта как полностью, так и частично, запрещены без предварительного получения соответствующего разрешения в письменной форме от компании SEP REDS, 3 Allée des Frênes, 38240 Meylan, France.

## **Внимание**

### **Пожалуйста, ознакомьтесь с этой информацией, прежде чем приступить к игре.**

Вид мигающих изображений определенных цветов может вызывать у некоторых людей эпилептические припадки или потерю сознания.

У таких людей может начаться припадок во время просмотра телевизора или игре в видеоигру. Эпилептические припадки, вызванные подобными причинами, случаются даже у людей, ранее никогда их не испытывавших.

Если у вас или ваших родственников когда-либо при виде мигающих изображений наблюдались симптомы, связанные с эпилепсией (потеря сознания, приступы), обязательно проконсультируйтесь с врачом, прежде чем начинать игру. Мы рекомендуем родителям не оставлять без наблюдения детей, играющих в видеоигры. Если во время игры вы или ваш ребенок почувствуете один из следующих симптомов: головокружение, потеря сознания, потемнение в глазах, нервный тик, потеря ориентации в пространстве, любые непроизвольные движения или конвульсии - НЕМЕДЛЕННО прекратите играть и обратитесь к врачу.

- Не сидите слишком близко к экрану. Расположитесь как можно дальше от монитора, насколько позволяет длина шнуров.
- Не играйте на мониторах с большой диагональю экрана.
- Не играйте, если вы устали или не выспались.
- Не играйте в темной комнате.
- Отдыхайте 10-15 минут после каждого часа игры.

## **Примечание**

Компания SEP REDS оставляет за собой право на свое усмотрение вносить изменения и улучшения в описываемый в данном руководстве программный продукт в любое время без уведомления пользователей. Данное руководство, равно как и описываемый в нем программный продукт, защищены законом об авторском праве. Все права защищены. Копирование, воспроизведение, перенос на цифровые носители (за исключением сохранения для личного пользования), перевод в электронный вид с помощью систем распознавания текста или иными способами данного руководства или описываемого в нем программного продукта как полностью, так и частично, запрещены без предварительного получения соответствующего разрешения в письменной форме от компании SEP REDS, 3 Allée des Frênes, 38240 Meylan, France.

Компания SEP REDS не предоставляет никаких гарантий на данное руководство пользователя, включая качество, товарную ценность и пригодность использования в любых целях. Руководство поставляется по принципу "как есть". Компания SEP REDS предоставляет ограниченную гарантию на сам программный продукт и цифровой носитель, на котором он поставляется, но ни при каких условиях компания SEP REDS не будет нести никакой ответственности в связи со случаями ущерба, прямого или косвенного, вызванными использованием данного программного продукта или же, напротив, невозможностью его использования. Данные условия пользования никоим образом не затрагивают и не ущемляют законных прав конечных потребителей.

Revolution Under Siege (RUS) и логотип RUS являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками компании SEP REDS в США и/или в других странах. Все права защищены. AGEOD и логотип AGEOD являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками компании AGEOD в США и/или других странах. DirectX, Direct 3D, DirectSound, DirectDraw, Windows и Microsoft являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft в США и/или других странах. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.

# Содержание

<b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b><a href="#">6</a></b>
<b>1. УСТАНОВКА.....</b>	<b><a href="#">7</a></b>
1.1 Загрузка и установка игры.....	<a href="#">7</a>
1.2 Системные требования.....	<a href="#">7</a>
<b>2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ.....</b>	<b><a href="#">8</a></b>
2.1 Настройки.....	<a href="#">8</a>
2.2 Новая игра.....	<a href="#">9</a>
2.3 Загрузка, удаление и переименование игр.....	<a href="#">9</a>
2.4 Сохранение игр.....	<a href="#">10</a>
2.5 Игра по электронной почте (Play By Email, PBEM).....	<a href="#">10</a>
<b>3. ГЛАВНЫЙ ЭКРАН И ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС.....</b>	<b><a href="#">11</a></b>
3.1 Обзор главного экрана.....	<a href="#">12</a>
3.2 Журнал сообщений.....	<a href="#">14</a>
3.3 Регионы и морские зоны.....	<a href="#">15</a>
3.4 Типы местности и транспортных сетей.....	<a href="#">15</a>
3.5 Сооружения.....	<a href="#">16</a>
<b>4. ЖУРНАЛ.....</b>	<b><a href="#">18</a></b>
4.1 Историческая обстановка (клавиша F10).....	<a href="#">18</a>
4.2 Счет и задачи (клавиша F9).....	<a href="#">19</a>
4.2.1 Список целей.....	<a href="#">20</a>
4.2.2 Очки победы (ОП).....	<a href="#">20</a>
4.2.3 Национальный дух (НД).....	<a href="#">21</a>
4.2.4 Очки военной инициативы (ВИ).....	<a href="#">22</a>
4.3 Список сил (клавиша F1).....	<a href="#">22</a>
4.4 Подкрепления (клавиша F2).....	<a href="#">23</a>
4.5 Стратегические решения (клавиши F3-F6).....	<a href="#">24</a>
4.6 Региональные решения (клавиша F7).....	<a href="#">25</a>
4.7 Стратегическая карта (клавиша F8).....	<a href="#">27</a>
<b>5. КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ВОЙСКА.....</b>	<b><a href="#">28</a></b>
5.1 Панель отрядов.....	<a href="#">28</a>
5.2 Боевые единицы.....	<a href="#">29</a>
5.2.1 Подразделения (элементы).....	<a href="#">29</a>
5.2.2 Полк, эскадрон, батарея.....	<a href="#">30</a>
5.2.3 Бригада.....	<a href="#">30</a>
5.2.4 Дивизия.....	<a href="#">30</a>
5.2.5 Командиры.....	<a href="#">31</a>
5.3 Командиры и командование.....	<a href="#">32</a>
5.3.1 Командные очки.....	<a href="#">32</a>
5.3.2 Стоимость командования.....	<a href="#">32</a>
5.3.3 Превышение возможностей.....	<a href="#">33</a>
5.4 Корпуса.....	<a href="#">33</a>
5.4.1 Создание корпуса.....	<a href="#">33</a>
5.4.2 Преимущества создания корпусов.....	<a href="#">34</a>
5.5 Армии.....	<a href="#">35</a>
5.5.1 Создание армий:.....	<a href="#">35</a>
5.5.2 Преимущества армии.....	<a href="#">36</a>
5.6 Маневры "под грохот канонады".....	<a href="#">38</a>
5.7 Правила активации командиров.....	<a href="#">38</a>
<b>6. РАЗВЕДКА (ТУМАН ВОЙНЫ).....</b>	<b><a href="#">39</a></b>

6.1 Уровень обнаружения.....	39
6.2 Уровень скрытности.....	41
<b>7. ПРИКАЗЫ.....</b>	<b>42</b>
7.1 Приказы о передвижении.....	42
7.1.1 Скорость передвижения.....	42
7.1.2 Планирование приказов о передвижении.....	42
7.1.3 Перемещение по железной дороге.....	44
7.1.4 Блокирование движения и зона контроля.....	44
7.1.5 Движение кораблей.....	45
7.1.6 Влияние передвижения на сплоченность.....	47
7.2 Статичные отряды.....	47
7.2.1 Отдых.....	47
7.2.2 Окопы.....	48
7.2.3 Закрепленные единицы.....	50
7.3 Стратегии и Режимы боя.....	50
7.3.1 Стратегии.....	50
7.3.2 Режимы боя (РБ).....	51
7.4 Особые приказы.....	52
<b>8. ВОЕННЫЙ КОНТРОЛЬ И ЛОЯЛЬНОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ.....</b>	<b>55</b>
8.1 Военный контроль.....	55
8.2 Лояльность населения.....	57
<b>9. СИСТЕМА СНАБЖЕНИЯ.....</b>	<b>58</b>
9.1 Типы снабжения.....	58
9.2 Поставки снабжения.....	59
9.2.1 Заготовка продовольствия.....	59
9.3 Производство снабжения.....	60
9.4 Распределение снабжения.....	61
9.4.1 Автоматическое распределение снабжения.....	61
9.4.2 Мобильные источники снабжения.....	61
9.5 Штрафы за отсутствие снабжения.....	62
<b>10. ИСТОЩЕНИЕ.....</b>	<b>63</b>
10.1 Проверка на истощение.....	63
10.2 Борьба с истощением.....	63
<b>11. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....</b>	<b>64</b>
11.1 Начало боевых действий.....	64
11.2 Ширина фронта.....	65
11.3 Боевая дальность.....	65
11.4 Перестрелка.....	66
11.5 Ближний бой.....	66
11.6 Боевой дух.....	68
11.7 Отступление с поля боя.....	69
11.8 Окончание боевых действий.....	70
<b>12. ОСАДА.....</b>	<b>71</b>
12.1 Осада.....	71
12.2 Штурм сооружения.....	72
<b>13. ХОД БИТВЫ.....</b>	<b>73</b>
<b>14. ПОТЕРИ И ПОПОЛНЕНИЯ.....</b>	<b>76</b>
<b>15. ЗАХВАТ ВРАЖЕСКИХ ОТРЯДОВ.....</b>	<b>78</b>



<b>16. ОПЫТ И ОБУЧЕНИЕ.....</b>	<b><a href="#">80</a></b>
16.1 Опыт отрядов.....	<a href="#">80</a>
16.2 Обучение подразделений.....	<a href="#">80</a>
<b>17. ЗАКАЗ НОВЫХ ОТРЯДОВ.....</b>	<b><a href="#">81</a></b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ.....</b>	<b><a href="#">84</a></b>
Панель информации о подразделениях.....	<a href="#">84</a>
Влияние типа местности.....	<a href="#">88</a>
Погода и времена года.....	<a href="#">89</a>
Командиры. Повышение и старшинство.....	<a href="#">90</a>
Особые отряда.....	<a href="#">91</a>
Бронепоезда.....	<a href="#">91</a>
Танки.....	<a href="#">92</a>
Авиация.....	<a href="#">93</a>
Быстрые клавиши.....	<a href="#">95</a>
Создатели.....	<a href="#">96</a>



## Введение

**Давай! Revolution Under Siege** (русская версия) – это **реалистичная историческая стратегия**, воссоздающая годы **Гражданской войны в России** (1917-1923), которая потрясла Россию вслед за Октябрьской социалистической революцией 1917 г.

Игрок берет на себя **функции верховного военного и политического руководства** сухопутными и морскими силами одной или нескольких фракций **красных** или **белых**. Он столкнется с различными историческими событиями и будет выбирать между **геополитическими решениями**.

Карта представляет собой отражение **бывшей Российской империи**, простирающейся от Польши на Западе до Владивостока на Дальнем Востоке (через цепочку “экстерриториальных” иконок вдоль Транссибирской магистрали). Она разделена на **более чем 1980 сухопутных, морских или речных региона**, на которых все стороны могут **перемещать и вести бои**, используя **более 400 частей**. Единицами вооруженных сил в игре являются **полки, бригады и дивизии**, которые могут формировать такие крупные силы, как **армейский корпус**.

Игра Давай! *RUS* включает ряд сценариев, которые разделены на игровые ходы, каждый длиной две недели ( $\approx 15$  дней) исторического времени. Опираясь на **систему одновременного исполнения** ходов, играть можно **как против компьютера (AI) или так против других опытных игроков**, посредством обмена файлами по электронной почте (PBEM) (или любым иным образом, доступным игрокам).

Механика игры Давай! *RUS* будет знакома тем, кто знаком с такими играми AGEOD как *Birth of America II*, *American Civil War II*, *Napoleon's campaign*, *Rise of Prussia*, *Alea Jacta Est*, *España:1936*, *To End All Wars*.

“Оставь надежду всяк сюда входящий”  
Данте Алигьери.



# 1. Установка

## 1.1 Загрузка и установка игры

Игра устанавливается посредством загрузки цифровой версии. Следуйте инструкциям по загрузке, предоставленным сайтом, где Вы приобрели игру. После верификации покупки, Вам предоставят серийный номер со счетом. Введите этот серийный номер в игре, как только запущен процессу установки.

Если вы хотите, чтобы игра отражала географические объекты на русском языке кириллицей, действуйте следующим образом:

- 1 - сделайте резервную копию (или zip архив) папки Regions, расположенной в .../RUS/Graphics/...
- 2 - удалите папку Regions из .../RUS/Graphics/...
- 3 - скачайте с форума Ageod или официального сайта игры географические объекты на русском языке кириллицей
- 4 - распакуйте скачанный архив Regions.zip прямо в папку с игрой .../RUS/Graphics/

## 1.2 Системные требования

### Минимальные требования

Процессор: Intel Pentium или AMD, 1500 MHz  
RAM: 1024 MB  
Графическая карта: 128 MB RAM, совместимая с DirectX 9.0c  
Звуковая карта: 16-bits, совместимая с DirectX 9.0c (совместимая с DirectMusic)  
CD Rom: x 8  
Внешние устройства: совместимые с Microsoft клавиатура и мышь  
Операционная система: Microsoft/Windows 2000, XP, Vista  
Жесткий диск: 2000 MB свободного места на диске  
DirectX: версии 9.0c

### Рекомендуется

Процессор: Intel Pentium IV или AMD Athlon, 2000 МГц  
ОЗУ: 1024 Мб (1536 Мб для Windows Vista)  
Видеокарта: 128 Мб видеопамати, совместимая с DirectX 9.0c  
Звуковая карта: 16-битная, совместимая с DirectX 9.0c (удовлетворяющая спецификациям интерфейса DirectMusic)  
CD-ROM: 8x  
Управление: клавиатура и мышь, совместимые со стандартами Microsoft  
Операционная система: Windows 2000, XP, Vista (1536 Мб ОЗУ для Windows Vista)  
Свободное место на жестком диске: 2000 Мб  
DirectX: версия 9.0c

### Возможна работа

Игра работает на современных операционных системах (и с 4 Gb ОЗУ):

- **Microsoft/Windows 7 и 8 .**
- **GNU/Linux Mint 17 (используя Wine).**

### Обновления

Компания **SEP REDS** прилагает все усилия к тому, чтобы максимально быстро и эффективно устранять все неполадки и недочеты, обнаруженные в игре или сопроводительной документации. Приглашаем всех игроков в *Давай! Revolution Under Siege* посетить сайт <http://ageod.com>. На нем вы всегда найдете самую свежую информацию об игре.

**А на форумах AGEOD вы сможете обсудить с другими игроками вопросы истории, тактики и стратегии и поделиться своим мнением об игре.**

### Связь с разработчиками

Сотрудники компании **SEP REDS** с удовольствием ответят на все ваши вопросы на форуме AGEOD и помогут вам, если у вас возникли какие-либо затруднения с игрой.

**Авторское право:** © 2010-2015 SEP REDS. Все права защищены. Revolution Under Siege является торговой маркой SEP REDS.



## 2. Главное меню

Через главное меню можно начать новую игру, загрузить сохраненную или изменить настройки игры.



### 2.1 Настройки

Настройки делятся на несколько групп.



**2.1.1 Видео и аудио** В эту группу входят настройки звукового сопровождения игры и отображения графики. Также здесь вы можете отрегулировать задержку перед появлением всплывающих подсказок, паузы после сражений и параметры анимации в бою.



**2.1.2 Игра** Настройки этой группы позволяют включить или отключить "туман войны", задать условия и интенсивность истощения, случайное распределение параметров у командиров и т.п. Настройки по умолчанию подходят большинству игроков; мы не рекомендуем менять их, если вы только начинаете знакомство с игровой системой, используемой в **RUS**, **кроме Правил активации, где всегда рекомендуем выбирать вариант: «Командиры всегда могут передвигать свои силы, даже если они не активны».**

**2.1.3 ИИ (Искусственный интеллект)** В этой группе настроек можно отрегулировать отдельные параметры искусственного интеллекта игры. Изменяйте уровень ИИ по своему усмотрению, чтобы сыграть с противником на равных или испытать свои стратегические способности в борьбе с более сильным оппонентом.

**2.1.4 Система** В эту группу входят различные технические настройки, в том числе предварительное кэширование и инициализация текстур, которые позволяют сделать прокрутку более плавной. Настройки по умолчанию подойдут для большинства систем; оптимальные настройки для различных систем можно обсудить с другими игроками в соответствующем разделе форума на сайте игры.

**Важное примечание:** в некоторых сценариях требуется отключить возможность ограниченной загрузки карты, чтобы можно было прокрутить главный экран.

## 2.2 Новая игра

Когда вы начинаете новую игру, вам предлагается широкий выбор различных сценариев. Среди них есть и сравнительно небольшие, и крупномасштабные, которые следует называть кампаниями. Короткие сценарии разыгрываются на ограниченных территориях, а серьезные кампании (например, кампания 1918-1922 годов) разворачиваются на нескольких театрах военных действий с участием сотен командиров и отрядов.

В списке сценариев также есть несложные обучающие сценарии. Новичкам, еще не знакомым с игрой, мы **НАСТОЯТЕЛЬНО** рекомендуем начать именно с них. Механику игры *Revolution Under Siege* освоить нетрудно, но в ней много нюансов и тонкостей, и для того, чтобы разобраться в них, понадобится усидчивость и терпение.

Всплывающие подсказки содержат краткие описания сценариев, чтобы помочь вам с выбором. Определившись со сценарием, решите, за какую сторону будете играть. В сценарии Главной компании игрок может выбирать между:

- **Красными (RED)** – которые в основном опираются на Центральную Россию. Красные также управляют войсками украинских Анархистов. и одной (или обеими, при игре 3 игроков) фракциями Белых:
- **Вооруженными силами юга России (WHI)** — которые опираются на Север, Северо-Запад и Юг Европейской части России. Данная фракция также управляет войсками соседних государств Финляндии, Балтики, Румынии и Закавказья, если они вступят в войну.
- **Силами Белого движения в Сибири (WH3)** – которые опираются на Волгу, Сибирь, Центральную Азию и Дальний Восток. Данная фракция также управляет войсками Польши и Украины, когда они вступят в войну.

## 2.3 Загрузка, удаление и переименование игр

Вы можете отложить игру, сохранив ее вручную или воспользовавшись функцией автосохранения, и затем 'Продолжить' ее. Также можно 'Переименовать' сохраненную игру, 'Удалить' ее или 'Восстановить' предыдущий ход. Подробнее об этих возможностях вы узнаете из всплывающих подсказок. Наведя указатель мыши на название сохраненной игры, вы увидите контекстное меню с указанными опциями. Обращаем ваше внимание на то, что переименовывать сохраненные игры вне интерфейса игры не рекомендуется.

## 2.4 Сохранение игр

Игра автоматически сохраняется после окончания каждого хода. Как правило, сохранять игру вручную приходится только тогда, когда игрок вынужден "Выйти" из игры, не завершив планирование действий на следующий ход, но хочет сохранить уже отданные приказы. Сохранить игру можно в любой момент, открыв главное меню нажатием клавиши Esc и выбрав пункт "Сохранить".

При желании вы можете вернуться к любому из предыдущих 24 ходов сохраненной игры, но учтите, что все автоматические сохранения, сделанные после восстанавливаемого хода, в этом случае будут утрачены.

## 2.5 Игра по электронной почте (Play By Email, PBEM)

Можно играть в Revolution Under Siege с другими игроками, обмениваясь файлами сохраненной игры через встроенный протокол PBEM или иным способом. Один из игроков ("хозяин") должен начать игру. Механизм многопользовательской игры в Revolution Under Siege описан ниже:

### Шаг 1: Создание игры

"Хозяин" выбирает кампанию или сценарий и начинает игру как обычно. При этом в папке с игрой **C:\Program Files\Revolution Under Siege\RUS\Saves\** автоматически создается новая папка, название которой соответствует названию выбранной кампании или сценария (например, "Кампания 1918", если вы выбрали сценарий "Кампания 1918-1923 годов"). Число в названии позволяет различать игровые сессии с одними и теми же сценариями. Однако лучший способ избежать путаницы - дать файлу сохранения собственное название (например, "Кампания 1918 Володя- Антон"). Название сохраненной игры можно изменить в игре (не переименовывайте файл обычными средствами).

В автоматически созданной папке находятся два или три файла с расширением **TRN**. Их названия из трех символов указывают, ходам каких сторон они соответствуют (**RED**, **WHI** или **WH3**).

**Примечание.** Расположение папки с игрой вы задаете при установке; по умолчанию она сохраняется размещается в директории C:\Program Files\Revolution Under Siege\. Если вы при установке задали другое расположение, запомните его. Оно может также различаться в разных версиях Windows.

### Шаг 2: "Хозяин" посылает TRN-файлы соперникам

Игрок, начавший игру, отправляет противнику TRN-файл соответствующей стороны (так, если вы играете за красных, отошлите файл WHI.TRN и/или WH3.TRN). Другой игрок поместит этот файл у себя на компьютере в папку под названием "Revolution Under Siege\RUS\Saves". Если вы ведете несколько игр по электронной почте, рекомендуем создать отдельную подпапку для каждой игровой сессии (например, "Revolution Under Siege\RUS\Saves\VladimirVSAnton").

**Примечание:** чтобы избежать возможного повреждения данных при пересылке по электронной почте, рекомендуем архивировать TRN-файлы и защищать паролем.

### Шаг 3: Соперники посылают ORD-файл "хозяину"

Каждый из соперников "хозяина" загружает игру и отдает приказы на предстоящий ход. После этого он сохраняет игру. В указанной выше папке создается файл с расширением ORD.

**Важно:** Не выбирайте пункт "Конец хода" на этом этапе. Затем игроки отправляют "хозяину" свои ORD-файлы.

#### Шаг 4: "Хозяин" завершает ход

"Хозяин" помещает в соответствующую папку ORD-файлы, полученные от соперников, и загружает игру. Он выбирает пункт "Конец хода", запуская тем самым выполнение приказов.

Когда все приказы будут выполнены, "хозяин" сможет начать новый ход. Для этого ему нужно повторить свои действия начиная с шага 2.

**Примечание:** игрок, не являющийся "хозяином" игры, не может "воспроизвести" ход соперника (то есть, не видит его передвижений "в реальном времени"), но журнал событий позволит ему узнать обо всем, что произошло за этот ход.

### 3. Главный экран и игровой интерфейс

Большую часть времени в Revolution Under Siege вы проведете на главном экране и дополнительных панелях (панель отряда, панель сведений об отряде и т.д.). Карту можно прокручивать, передвигая указатель мыши к границам карты или нажимая клавиши со стрелками. Чтобы изменить масштаб карты, вращайте колесико мыши или нажимайте клавиши **End**, **Page Up** и **Page Down**. Нажатие колесика мыши переключает масштаб карты между крайними значениями.

Щелкнув левой кнопкой мыши по пунктам меню вы можете активировать или выбрать их. Кроме того, наведя мышку на интересующий вас объект вы можете получить большое количество информации о нем, просто задержав на нем указатель мыши. Время отображения информации по умолчанию установлено на "мгновенно", но этот параметр может быть изменен в настройках игры.

Нажатие клавиши **Esc** на клавиатуре позволяет закрыть любое окно, которое в данный момент открыто. Если вы нажмете клавишу Esc во время просмотра главного экрана, вы вернетесь к основному экрану меню.

**Примечание:** Список быстрых клавиш доступен в приложении к данному руководству.





### 3.1 Обзор главного экрана

Ниже, на рис. 3.1, показан главный экран во время одного из ходов сценария. Для наглядности "Туман войны" отключен.



Рис. 3.1 Главный экран

На рис. 3.1 можно увидеть многие важные элементы главного экрана:

- 1 Панель сводной информации об успехах игрока и национальных ресурсах:** Здесь отображается текущий уровень **Национального духа (НД)**, **Очков победы (ОП)** и **Очков военной инициативы (ВИ)**. Национальные ресурсы (слева направо): Деньги (в тысячах рублей), Количество доступных призывников, **Военное снабжение (ВСн)** и железнодорожные очки. Всплывающая подсказка для каждого ресурса показывает базовое изменение его количества за ход.
- 2 Панель местности и погоды:** Показывает тип местности и погоду в регионе, над которым находится указатель мыши.
- 3 Панель основных приказов:** Здесь находится четыре кнопки, позволяющие выйти в главное меню, сохранить игру, воспроизвести ход (посмотреть повтор) и завершить ход (запустить подсчет действий, запланированных игроками). Тут же отображается игровая дата, а всплывающая подсказка сообщает, сколько ходов осталось до завершения сценария.
- 4 Мини-карта:** Карта всей России или ее части. Щелкнув мышью по мини-карте, можно увидеть любую территорию, доступную в текущем сценарии.
- 5 Орудийная башня:** Щелкните по орудью, чтобы перейти в режим заказа новых отрядов (щелкните по нему еще раз, чтобы вернуться в обычный режим).
- 6 Кнопки F1-F10:** Щелкнув по кнопке **F1 - F10** откроется страница журнала. Если щелкнуть повторно, то журнал закроется.

- 7 Фильтры карты:** Эти кнопки позволяют отображать на карте необходимую информацию. Фильтры можно включать и отключать с помощью мыши или кнопок с цифрами на клавиатуре:
- ❖ **Военный контроль (кнопка 1):** Показывает владельцев всех регионов.
  - ❖ **Снабжение (кнопка 2):** Показывает расположение источников и складов общего снабжения и боеприпасов (значки сундука и ядер соответственно; каждый значок соответствует примерно 50 очкам снабжения). Регионы, выделенные зеленым, показывают пределы действия вашей сети снабжения (регионы, через которые можно поставлять снабжение).
  - ❖ **Стратегически важные города (кнопка 3):** Показывает стратегически важные города, за контроль над которыми даются Очки победы.
  - ❖ **Лояльность (кнопка 4):** Показывает политические настроения в регионах.
  - ❖ **Регионы (кнопка 5):** Показывает расположение и размер регионов. Регионы состоят из географически близких областей. Они используются для выполнения региональных решений, а также определения территорий, где некоторые конкретные единицы не могут находиться без различных штрафов.
  - ❖ **Театры военных действий (кнопка 6):** Показывает расположение и размер театров на карте. Театры состоят из географически близких регионов. Они используются для определения территорий, где некоторые конкретные единицы не могут находиться без различных штрафов.
  - ❖ **Погода в Зонах и текущая погода (кнопки 7-8):** Показывает погоду по Зонам и текущую погоду в цветах.
- 8 Панель особых приказов:** Здесь находятся кнопки особых приказов, сгруппированные по трем вкладкам (с пистолетом, палаткой и дорогой). Если кнопка затенена, это значит, что такой приказ недоступен или неприменим.
- 9 Кнопки стратегий и правил боя:** Кнопки в верхнем ряду соответствуют **боевым стратегиям**, а кнопки в нижнем ряду - различным **правилам боя**.
- 10 Панель отрядов:** Здесь отображаются состав выбранного отряда и подробные сведения о нем. Отдельные боевые единицы представлены на панели в виде "фишек". Когда игрок завершает ход, панель отрядов сменяется журналом сообщений. Также он отображается на месте панели, когда не выбран ни один отряд.
- 11 Панель подразделений:** Здесь графически представлены все подразделения в составе выбранного отряда. Щелкните по значку подразделения, чтобы открыть панель информации об отряде для этого подразделения.
- 12 Закладки соединений:** Все войска в регионе представлены закладками в верхней части панели отрядов. Закладки облегчают переключение между отрядами, находящимися в одном регионе. Цвет фона и значок в верхней части закладки показывают, является ли данное соединение армией (бежевый фон и звезда), корпусом (серый фон и ромб) или отрядом иного типа (серый фон без значка).
- 13 Переключатель соединений:**  Позволяет переключаться как между единицами, входящими в одно соединение (внутренние стрелки ) , так и между соединениями в одном и том же или в разных регионах (наружные стрелки ). Кнопка  в центре панели включает или исключает из цикла переключения заблокированные отряды.
- 14 Планировщик армии:** Позволяет быстро перейти к армиям, расположенным на карте (обозначаются звездочками). На этой панели помещен портрет командующего армией, отражены национальная принадлежность армии (цвет фона и флаг), ее название и состав (ромбы сбоку от портрета соответствуют корпусам). Подробные сведения вы найдете во всплывающих подсказках. (Щелкнув на ромб Корпус можно перейти к армейскому корпусу на карте.)

- 15** **Значки отрядов** (на карте): войска, находящиеся вне сооружений, представлены на карте в виде значков.



**Значок отряда включает:**

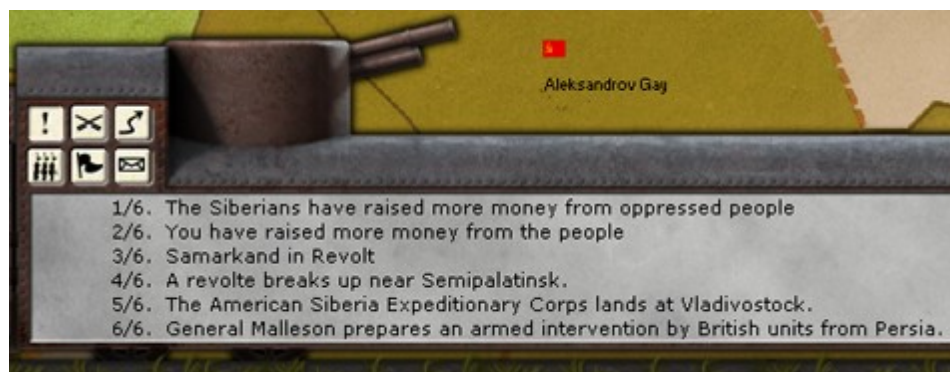
- портрет командира отряда (или изображения типа подразделения, если командира нет),
- цвет фона и флага, показывающего фракцию или национальность,
- 3 индикатора: размера, сплоченности и снабжения выбранного подразделения,
- статус активности и ранг командира: 1, 2 или 3 звезды,
- число показывает общую силу подразделения (Это число можно сравнить с тем, кого вы можете увидеть на соседних вражеских силах, прежде чем атаковать),
- и выбранную стратегию и особые приказы с правой стороны.

## 3.2 Журнал сообщений

В каждом сценарии есть события, которые расширяют историческую перспективность игры. Причиной для того или иного события могут быть какие-то действия игрока или просто наступление определенной даты. При наступлении большинства событий делается соответствующая запись в журнале. Для некоторых событий существует даже собственный "пресс-релиз".

Во многих случаях событий выполняет лишь информативную функцию. Однако в результате некоторых событий на карте могут появляться новые войска или исчезать старые. В начале каждого хода обращайте внимание на журнал и пользуйтесь функцией перехода (левый щелчок мышью по тексту сообщения), чтобы перейти к месту события.

**Журнал сообщений** Щелкнув по кнопке "**Конец хода**", вы завершите стадию планирования, во время которой раздаете приказы на следующий ход. После этого начинается стадия выполнения приказов. Компьютер обчисляет ход и выводит результаты действий всех игроков. Панель боевых единиц при этом замещается журналом сообщений (см. рис. 3.2).



**Рис. 3.2** Журнал сообщений

**Журнал сообщений** - это сводка всех событий, произошедших за ход. Сообщения, выведенные **красным**, касаются особенно важных событий; щелкнув по такому сообщению, вы вызовете окно с газетной статьей о соответствующем событии.

Шесть кнопок слева от журнала - это **фильтры сообщений**. Они позволяют выделить сообщения, касающиеся отдельных тем, или скрыть сообщения на темы, которые вам неинтересны. Дважды щелкните по любому сообщению в журнале, чтобы увидеть на главном экране место, где произошло выбранное событие.



### **Многовариантное событие:**

Когда происходит такое событие, вы увидите выделенную красным цветом строку в журнале сообщений (обычно это вопрос). Щелкните по нему, чтобы открылось диалоговое окно. Там вам будет предложено от двух до четырех вариантов ответа, из которых вам можно будет выбрать только один (а то и ни одного). Последствия каждого шага будут подробно объяснены. Чтобы ознакомиться с соответствующей информацией, нужно переместить указатель мыши на соответствующий вариант. Выбранный вами вариант события будет осуществлен во время перехода хода.

**Важное примечание:** Если вы не выберете один из вариантов, то игра выберет его самостоятельно, случайным образом.

## **3.3 Регионы и морские зоны**

Карта в игре разделена на множество регионов и зон. Их границами и свойствами определяется перемещение наземных и водных отрядов, их состояние и возможности. Наведите указатель мыши на регион, чтобы отобразить всплывающую подсказку с подробными сведениями о нем.

Один из важных параметров региона - уровень его освоения. Он может быть **очень низким, низким, средним** или **высоким**.

При недостатке снабжения войска могут жить "на подножном корму", то есть самообеспечиваться за счет ресурсов региона, но вероятность этого сильно зависит от уровня освоения региона. Так, регион с очень низким уровнем освоения дает значительно меньше снабжения, чем регион с высоким уровнем освоения. Наземные войска не могут входить в морские зоны и перемещаются по ним только на транспортных кораблях, поэтому возможности самообеспечения для морских зон не рассчитываются.

Если вы не можете найти тот или иной регион, воспользуйтесь окном поиска региона (Ctrl+F).

## **3.4 Типы местности и транспортных сетей**

В каждом регионе преобладает определенный тип местности. Типы местности влияют на перемещение войск, их боеспособность и снабжение (см. приложение Влияние типа местности).



Каждый регион также характеризуется типом транспортной сети:

- ❖ Отсутствует
- ❖ Тропы
- ❖ Дороги
- ❖ Железные дороги

"Стоимость" передвижения по региону с тропами (независимо от типа местности) составляет не более 150% от стоимости передвижения по полю.

На передвижение по региону с дорогами или железными дорогами (независимо от типа местности) уходит не больше усилий и времени, чем перемещение по полю.

При передвижении на поезде войска преодолевают каждый регион за один день

**Рис. 3.4 Транспортные сети** По этому изображению видно, что Царицын является важным транспортным узлом.

### 3.5 Сооружения

Под **сооружениями** в игре понимаются **города, форты, крепости, порты и склады**. На карте они обозначаются особыми значками, по которым можно судить об их размере и силе ("уровне"). Больше информации о структуре вы можете получить наведя на нее курсор мыши.

Одна из основных задач игрока состоит в том, чтобы удерживать под своим контролем стратегически важные города и тем самым накопить нужное число очков победы или обеспечить себе автоматическую победу, если она допускается сценарием.

Все сооружения могут быть захвачены вражескими силами, но они никогда не могут быть уничтожены. Новые склады и форты, могут быть построены во время игры.

Все сооружения обеспечивают защиту от истощения. При этом для защиты от истощения не обязательно нахождения подразделения именно внутри сооружения.

**Игрок может поместить войска внутрь сооружения перетянув их с помощью мыши на значок сооружения.** Значок отряда на карте исчезнет, а число возле названия сооружения изменится, отражая увеличение количества войск в нем. Чтобы выбрать отряд необходимо кликнуть левой клавишей мыши по сооружению.



**Рис. 3.5 Сооружения** Город Петроград и форт Кронштадт в устье Невы. Мы видим, что в городе находится 5 отрядов наземных войск и 1 отряд кораблей.

**Совет командиру** Войска быстрее восстанавливают сплоченность, когда находятся внутри сооружения. Однако если все дружественные войска в регионе размещены внутри сооружения, то силы противника могут войти в этот регион без боя и осадить сооружение. Силы внутри него могут оказаться в ловушке: они не смогут двигаться в соседний наземный регион без боя с осаждающим вражескими силами. Но при этом отряд, находящийся в сооружении, имеет защитные бонусы и может быть атакован только в двух режимах штурма сооружений (см. глава 12. Осада).

**3.5.1 Города:** Некоторые города имеют стратегическое значение или являются ключевыми в том или ином регионе. Число рядом с названием города отражает его размер, или уровень. От уровня города зависит количество поставляемого им снабжения. Города могут неоднократно переходить из рук в руки, но при этом никогда не будут полностью разрушены.

**3.5.2 Склады:** Склады - это сооружения, осуществляющие снабжение войск. Иногда склады уже имеются на карте в начале сценария, иногда их нужно строить самостоятельно. Небольшие города (1-3 уровня) не поставляют снабжение, но могут входить в систему распределения снабжения, если в них имеется склад.

Подробнее о складах рассказывается в главе 9 "Система снабжения" данного руководства.

**Строительство складов.** В регионе, в котором планируется строительство, должны находиться 2 обоза или 2 транспорта (8 элементов). Постройка возможна только в тех регионах, которые контролируются хотя бы на 50%. Если все условия выполнены, активируется кнопка "Построить склад" в правой колонке панели особых приказов



**3.5.3 Форты** - это крупные полевые укрепления (например, несколько линий окопов и бункеры).

Форты можно построить в любом месте, выбрав особый приказ "Построить форт". На постройку форта тратится 2 обоза (8 элементов и 10 артиллерийских отряда (10 элементов), присутствующих в регионе.

Эти сооружения обеспечивают очень серьезные бонусы защиты гарнизона и имеют ограниченную способность генерировать снабжение. Форты также мешают транзитному передвижению противника и транзитным поставкам снабжения, через регион, в котором они находятся.

Помните, что враг всегда можете зайти в регионе с фортом, и осадить его гарнизон.



**3.5.4 Крепости:** Представляют собой оборонительную сеть из бетонных дотов, построенных преимущественно в конце XIX столетия. Почти все такие сооружения расположены вдоль русско-немецкой границы, за исключением крепости в Кронштадте (рядом с Петроградом) и большой крепости в Севастополе (Крым).



**3.5.5 Порты:** Порт - это сооружение, где могут размещаться корабли. Количество кораблей в порту указывается рядом с изображением якоря, обозначающим порт. Корабли, находящиеся в порту, нельзя атаковать.



Порты предоставляют снабжение как наземным войскам, так и флоту, если только они не блокированы вражескими судами. Кроме того, в порту суда "ремонтируются" (восстанавливают сплоченность и снижают полученный урон).



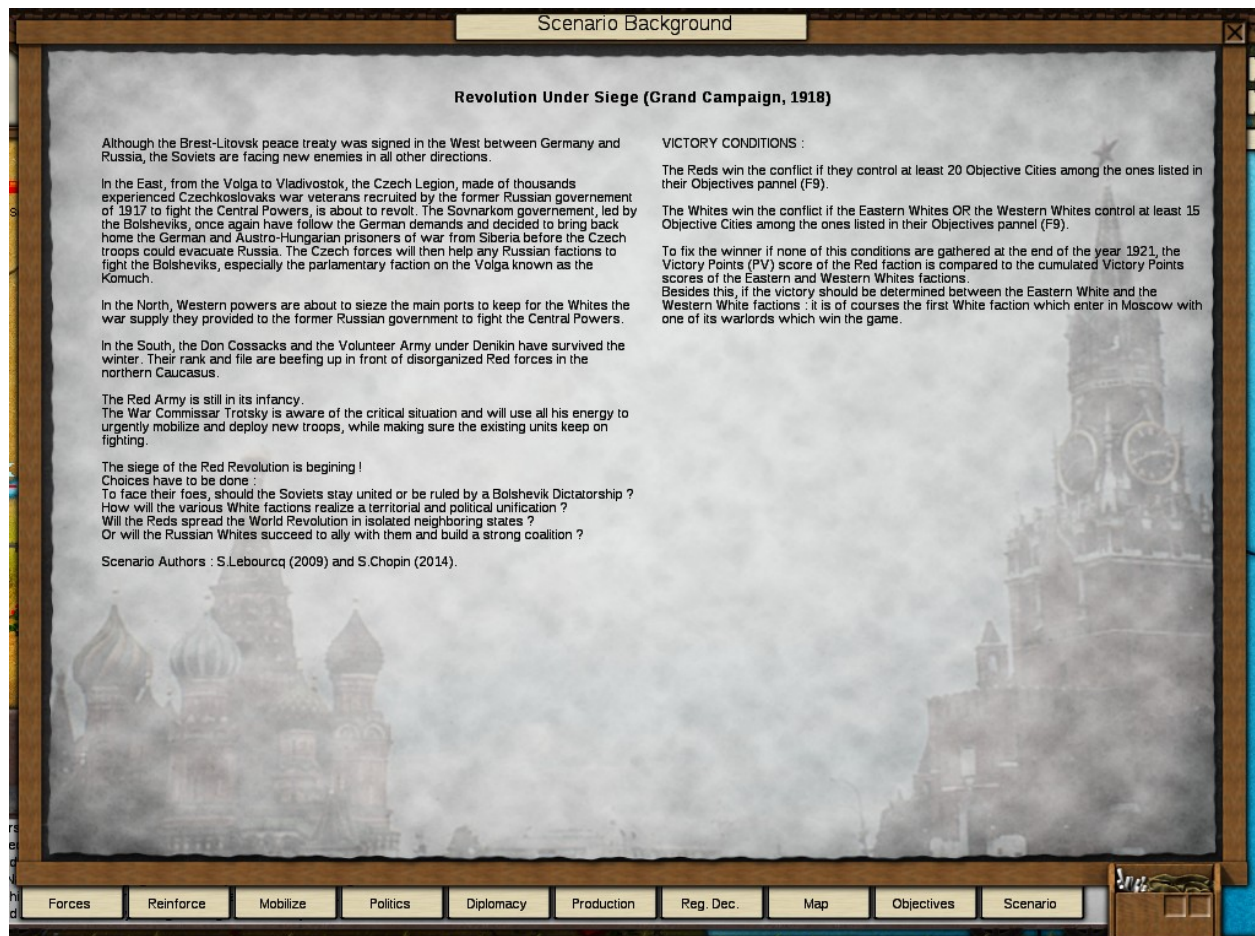
## 4. Журнал

*Давай! Revolution Under Siege* - это комплексный симулятор, и в течение каждого хода стороны принимают тысячи стратегических решений. Чтобы помочь игроку управлять войсками и воспроизвести действия государств, которые влияли на ход гражданской войны, мы включили в игру "журнал", в котором в доступной форме изложена критически важная информация.

Чтобы открыть журнал, щелкните левой клавишей мыши по кнопкам F1-F10 в левом верхнем углу главного экрана. Кроме того, вы можете открыть ту или иную страницу журнала, нажимая кнопки F1-F10 на клавиатуре.

Журнал состоит из 10 страниц: **Список сил, Подкрепления, Мобилизация, Внутренняя политика, Внешняя политика, Военно-промышленный комплекс, Региональные решения, Стратегическая карта, Счет и задачи** и **Историческая обстановка**.

### 4.1 Историческая обстановка (клавиша F10)



**Рис. 4.1** Окно *Историческая обстановка Журнала (F10)*.

**Историческая обстановка (клавиша F10)** содержит краткое описание исторических событий, о которых идет речь в сценарии, которое может помочь вам выстроить собственную стратегию.

**Условия победы** определяют **Стратегически важные города**, которые необходимо контролировать Игроку, чтобы **выиграть игру**.

**Малая победа:** Если ни один игрок не будет контролировать все стратегически важные города своего списка, то для сравнения игроков будут использоваться накопленные ими Очки победы.

Игрок, с наибольшим количеством Очков победы(ОП) и будет объявлен победителем. Относительные различия между ОП фракций может быть использовано в качестве оценки того, насколько хорошо игрок играет по сравнению с его оппонентом или союзной фракцией.

## 4.2 Счет и задачи (клавиша F9)



**Рис. 4.2** Окно Счет и задачи Журнала (F9).

**Счет и задачи (клавиша F9)** показывает важную информацию во время игры, особенно о том, как близки к победе основные стороны:

- ❖ название текущей кампании, переключатель внезапной смерти (ВКЛ или ВЫКЛ), номер текущего хода и общее количество ходов, расположение столицы, данные о текущих уровнях Национального духа (НД), Очков победы (ОП) и очков военной инициативы (ВИ).
- ❖ Список целей: стратегически важные города. В списке отображается название города и текущий владелец. (Щелкните по значку собственника, чтобы закрыть журнал и перейти к городу на игровой карте.)
- ❖ Оппоненты: национальный дух, очки победы, их прирост за ход, боевая мощь и потери ваших противников. (Два числа в значении боевая мощь сравнивают силу наземных сил и флот противника с вами. (ваша мощь равна 100)
- ❖ Военнопленных и наши потери: количество содержащихся у нас захваченных военнопленных и наши боевые потери.

### 4.2.1 Список целей

Каждый сценарий в *Давай! Revolution Under Siege* содержит свой, особый список целей содержащий стратегически важные города для вашей стороны.

В начале сценария Игрок контролирует один или несколько стратегически важных городов и должен за отведенное время отбить остальные такие города у соперников.

В списке целей для каждого города указан флаг фракции, которая его контролирует. Иногда это может быть флаг нейтральной фракции или флаг союзной вам фракции.

**Важное примечание:** Если отображается красный флаг с черным скрещенными мечами это означает, что стратегически важный город не контролируется вами. Для того, чтобы получить над ним контроль игрок должен разместить в области гарнизон из регулярных войск (т.е. отряд с линейной пехотой или кавалерией, но не ополченцы или нерегулярные войска). Такое происходит, если лояльность населения области меньше, чем 51%.

В Списке целей после названия города указано число Национальный дух (НД), которое может измениться в зависимости от Лояльности в регионе.

При переходе стратегически важного города из рук в руки игроки получают и теряют очки национального духа только один раз, в конце хода, на котором произошел этот переход. В отличие от прибавки к очкам победы, которую игрок, удерживающий город, получает каждый ход.

#### **Внезапная смерть:**

"Внезапная смерть" - это условие сценария, при котором победа присуждается после захвата определенного количества городов стратегического значения (в этом случае сценарий завершается досрочно). Такая победа считается **крупной**. Условие "Внезапная смерть" есть не во всех сценариях. О его наличии можно узнать из сводки по сценарию; там же указывается количество городов, которые необходимо захватить для победы.

### 4.2.2 Очки победы (ОП)

Игроки получают очки победы каждый ход за контроль над стратегически важными объектами, выполнение задач конкретного сценария и за уничтожение вражеских боевых единиц. Суммарное количество очков победы, накопленных игроком за прошедшие ходы, отображается в левом верхнем углу главного экрана.

Заработанные очки победы не отнимаются, за исключением случаев, когда игрок повышает кого-то из своих командиров с нарушением порядка старшинства (т.е., игрок **не теряет** очки победы, если противник уничтожил его отряд или отбил у него стратегически важный объект).

МОДИФИКАТОРЫ ОП	КОЛ-ВО ПОЛУЧЕННЫХ/ПОТЕРЯННЫХ ОП
СТРАТЕГИЧЕСКИ ВАЖНЫЙ ГОРОД	+1-3 ОП ЗА ХОД (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СЦЕНАРИЯ)
УНИЧТОЖЕНИЯ ВРАЖЕСКОГО ОТРЯДА	(+ ОП) В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПА ЕДИНИЦЫ
ПОВЫШЕНИЕ КОМАНДИРА С НАРУШЕНИЕМ ПОРЯДКА СТАРШИНСТВА	(- ОП) В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЛИТИЧЕСКОГО ВЕСА КОМАНДИРА



### 4.2.3 Национальный дух (НД)

Национальный дух отражает отношение гражданского населения и вооруженных сил к текущей войне. Высокий национальный дух означает, что люди склонны поддерживать войну и готовы "сражаться до победного конца". Низкий национальный дух говорит о непопулярности войны у населения и о том, что люди готовы сдаться. Определенный уровень национального духа может быть условием автоматической победы или автоматического поражения в сценарии. Также от национального духа зависит сплоченность отрядов, уровень производства снабжения и накопление денег. Автоматическая победа при достижении нужного уровня национального духа признается крупной победой, в то время как победа по военным очкам считается незначительной.

**Расчет национального духа:** Каждая из сторон (RED, WH1 или WH3) в начале сценария обладает некоторым количеством пунктов национального духа. Изменения национального духа рассчитываются каждый ход, суммарное количество отображается в левом верхнем углу экрана, как и число военных очков. Но в отличие от последних, национальный дух может падать в результате тех или иных событий.

МОДИФИКАТОРЫ НАЦИОНАЛЬНОГО ДУХА	ВЛИЯНИЕ НА НАЦИОНАЛЬНЫЙ ДУХ
ЗАХВАТ СТРАТЕГИЧЕСКИ ВАЖНОГО РЕГИОНА ИЛИ ГОРОДА	+ НД (УКАЗАНО В СПИСКИ ЦЕЛЕЙ НА ЛИСТЕ СЦЕНАРИЙ)
ПОТЕРЯ СТРАТЕГИЧЕСКИ ВАЖНОГО РЕГИОНА ИЛИ ГОРОДА	- НД (УКАЗАНО В СПИСКИ ЦЕЛЕЙ НА ЛИСТЕ СЦЕНАРИЙ)
ПОБЕДА В БОЮ	+ НД (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА УНИЧТОЖЕННЫХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ ВРАГА
ПОРАЖЕНИЕ В БОЮ	- НД (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА ПОТЕРЬ)
ПОТЕРЯ КОМАНДИРА (В БОЮ ИЛИ ИЗ-ЗА ПОТЕРИ СТАРШИНСТВА)	- НД (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЛИТИЧЕСКОГО ВЕСА КОМАНДИРА)
ПОВЫШЕНИЕ КОМАНДИРА С НАРУШЕНИЕМ ПОРЯДКА СТАРШИНСТВА	- НД (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЛИТИЧЕСКОГО ВЕСА КОМАНДИРА)
ГОТОВНОСТЬ ВОЕВАТЬ	ЕСЛИ ФРАКЦИЯ УДЕРЖИВАЕТ СВОЮ СТОЛИЦУ, ТО ОНА ПОЛУЧАЕТ: +1НД В ХОД, ЕСЛИ ЕЕ НД <80
УСТАЛОСТЬ ОТ ВОЙНЫ	-1 НД В ХОД, ЕСЛИ ЕЕ НД > 120 +1НД В ХОД, ЕСЛИ ЕЕ НД <100

**Влияние национального духа на другие параметры** Национальный дух влияет на ряд игровых параметров, таких как максимальная сплоченность отрядов и скорость восстановления сплоченности (войска, у которых высокий боевой дух, сражаются лучше), а также производство припасов и прочих активов.

**Если округлять значения, то каждые 10 пунктов национального духа "отвечают" за 5% боеспособности войск и производительности.**

**Соответственно, каждая прибавка, изменяющая округленное значение, повышает сплоченность и производительность на 5%, а каждая такая потеря национального духа снижает их на те же 5%.**

Сводные изменения отражены в следующей таблице

ЗНАЧЕНИЕ НД	ВОЗДЕЙСТВИЕ
Округляется до 150 (диапазон значений: 145-154)	+25%
Округляется до 140 (диапазон значений: 135-144)	+20%
Округляется до 130 (диапазон значений: 125-134)	+15%
Округляется до 120 (диапазон значений: 115-124)	+10%
Округляется до 110 (диапазон значений: 105-114)	+5%
Округляется до 100 (диапазон значений: 95-104)	Не изменяется
Округляется до 90 (диапазон значений: 85-94)	-5%
Округляется до 80 (диапазон значений: 75-84)	-10%
Округляется до 70 (диапазон значений: 65-74)	-15%
Округляется до 60 (диапазон значений: 55-64)	-20%
Округляется до 50 (диапазон значений: 45-54)	-25%
Округляется до 40 (диапазон значений: 35-44)	-30%
Округляется до 30 (диапазон значений: 25-34)	-35%
Округляется до 20 (диапазон значений: 15-24)	-40%
Округляется до 10 (диапазон значений: 5-14)	-45%
Округляется до 0 (диапазон значений: 0-4)	-50%

## 4.2.4 Очки военной инициативы (ВИ)

Очки военной инициативы представляют возможность для политических действий руководству вашей стороны.

В основном они используются для принятия стратегических решений, а также решений на региональном уровне.

**По одному ВИ добавляется каждый ход от контроля каждого стратегически важного города вашей стороны** (перечислены на листе Журнала Цели и задачи(F9).

**ВИ также можно получить или потерять по результатам боев, событиям или применения стратегических решений.**

## 4.3 Список сил (клавиша F1)

В этом списке перечислены все командиры, гарнизоны и маневренные группы войск.

Showing Stacks 1 - 16 of 20, sorted by Force Name (Ascending order)														
Force Name	Location	Strength	CP	67%	80	64	5	11	0	...	...	...	...	...
xx 'Drozdovsky' Div.	Azov	5-3-3	275	10%	67%	80	64	5	11	0	...	...	...	...
xx 'Kornilov' Division	Azov	4-2-2	158	10%	65%	76	60	6	10	0	...	...	...	...
xx 'Markov' Division	Azov	4-4-3	193	10%	66%	76	60	6	10	0	...	...	...	...
xx 1st Cavalry Division	Azov	4-1-1	141	0%	75%	20	24	2	7	0	...	...	...	...
xx 2nd Kuban Brigade	Bataisk	4-1-1	110	0%	78%	12	12	2	5	0	...	...	...	...
UK Allied Fleet	Murmansk	--	383	35%	66%	940	1265	38	37	0	...	...	...	...
UK Allied Western Shipping	Atlantic Ocean	--	53	0%	71%	1000	1000	100	10	0	...	...	...	999
x Astrakhan Corps	Novocherkassk	--	98	15%	73%	52	36	5	7	0	...	...	...	4
xx Denisov Force	Semikarakorski	** 4-1-1	391	0%	74%	88	76	3	18	0	...	...	...	...
Don Army Air Force	Novocherkassk	--	35	0%	71%	160	160	20	8	0	...	...	...	...
Don Army Reserve	Novocherkassk	** 4-2-2	195	0%	73%	760	750	95	21	0	...	...	...	...
Don Flotilla	Novocherkassk	--	39	0%	52%	20	24	5	4	0	...	...	...	...
Don Republic Army GHQ	Novocherkassk	* 4-1-2	0	0%	64%	40	20	10	5	0	...	...	...	999
III Murmansk French Forces	Murmansk	--	38	10%	76%	8	8	2	2	0	...	...	...	999
UK North Russian Exped. Force	Murmansk	** 3-1-2	82	0%	66%	172	100	8	21	0	...	...	...	...
xx Pollakov Force	Novocherkassk	* 4-2-3	429	0%	74%	88	76	3	18	0	...	...	...	...

**Рис. 4.3** Окно *Список Сил Журнала (F1)*. Фильтры вверху экрана и все колонки могут быть использованы для изменения порядка отображения отрядов.

**4.3.1 Сортировка списка** Список можно отсортировать так, чтобы на экране отображалась только часть информации. Выбрать нужную категорию (например, силу отряда, сплоченность, название, регион и т.д.) можно с помощью мыши. Используйте колесико мыши для того, чтобы прокручивать список.

**4.3.2 Фильтры списка** В верхней части списка находятся фильтры, которые можно включить или отключить. (Чтобы получить информацию о фильтре, наведите на его значок указатель мыши). Например, если вы хотите узнать о силе вашего флота, можете просто отфильтровать список по области (или театру военных действий) и включить фильтр кораблей.

**4.3.2 Фильтры национальной принадлежности** Если вы командуете войсками нескольких национальностей, то можете выбрать войска той или иной национальности, щелкнув по одному из флагов в правом верхнем углу списка.

**4.3.3 Перейти к отряду** Чтобы найти отряд на карте, выберите его в списке и щелкните по флагу в самой левой колонке.

## 4.4 Подкрепления (клавиша F2)



**Рис. 4.4** Окно Подкрепления Журнала (F2) показывает список формирующихся подразделений и доступные пополнения.

### **Список формирующихся подразделений:**

На этом экране приведена информация, какие отряды вы создаете в данный момент (и где).

Информация о создании новых отрядов приведена в главе 17 "Заказ новых отрядов".

### **Доступные пополнения:**

Тут собрана вся информация по всем доступным для пополнения видам войск для все союзных фракция.

Порядок формирования пополнений приведен в главе 14 "Потери и пополнения".



## 4.5 Стратегические решения (клавиши F3-F6)



**Рис. 4.5** Окно *Внешняя политика Журнала (F5).*

В четырех окнах стратегических решений - **Мобилизация**(клавиша **F3**), **Внутренняя политика** (клавиша **F4**), **Внешняя политика** (клавиша **F5**), **Военно-промышленный комплекс** (клавиша **F6**) - приведены описания стратегических решений, которые игрок может принять в течение данного хода (или всей игры). Кроме того, на экране указана стоимость этих решений в очках военной инициативы, очках победы, и т.д. В разных сценариях доступны разные стратегические решения. Если появляется новое решение, сообщение об этом появляется на панели журнала. Игрок может сразу же воспользоваться этим, щелкая по названию решения на панели журнала. После этого рядом с решением появится значок-подпись, указывающий на то, что решение было принято. Определенные решения могут быть приняты несколько раз, если игрок обладает достаточными средствами.





## 4.6 Региональные решения (клавиша F7)



**Рис. 4.6** Окно Региональных решений Журнала (F7).

Экран Региональных решений позволяет применять решения для региона. Для смены регионального решения необходимо щелкнуть повторно на цветной значок. При этом предлагаются новые возможные варианты решения в данном регионе. Вот какие решения могут быть доступны:



**Реквизиция:** Провести реквизиции у населения наших территорий. Доступно если лояльность главного города региона не менее 35% и наш военный контроль в нем не менее 51%.  
Стоимость: 1 ВИ и немного лояльности. Прибыль: рубли, ВСн.



**Воинский призыв:** Направить полицейских для обеспечения Воинского призыва на наших территориях. Доступно если лояльность главного города региона не менее 35% и наш военный контроль в нем не менее 51%.  
Стоимость: 1 ВИ, 1 НД и немного лояльности. Прибыль: новобранцы.



**Репрессии:** Отправить отряд ЧК для подавления повстанцев в рядах населения наших территорий. Доступно если наш военный контроль в главном городе региона не менее 51%.

Стоимость: 1 ВИ, 2 НД. Прибыль: немного лояльности.



**Реформы:** Провести местные земельную и политическую реформы для повышения лояльности нашему режиму. Доступно если наш военный контроль в главном городе региона не менее 51%.

Стоимость: 3 ВИ. Прибыль: немного лояльности.



**Диверсия:** Отправить красных революционных агитаторов для увеличения лояльности нашему режиму населения вражеских территорий. Доступно если наш военный контроль в главном городе региона не более 50%.

Стоимость: 2 ВИ. Прибыль: немного лояльности.

Когда для Регионального решения указана стоимость лояльности, это означает, что лояльность врагу фракции в регионе, которую Вы контролируете будет расти, в связи с увеличением риска народных восстаний.

Одновременно вы можете принять только ограниченное количество региональных решений. Не все региональные решения доступны для всех фракций в течение всего времени. Некоторые из них могут стать доступными после определенных событий или только после принятия Стратегических решений.

Все региональные решения действуют 3 хода. Эффект от действия регионального решения проявляется в конце периода. Если для регионального решения требуется, чтобы лояльность главного города региона была не менее 35% и/или наш военный контроль в нем не менее 51%, то это должно быть действительно на протяжении всего периода действия решения.





## 4.7 Стратегическая карта (клавиша F8)



**Рис. 4.6** Окно Стратегическая карта Журнала (F8).

Стратегическая карта представляет собой нечто вроде гигантской мини-карты: Эта карта лучше читается и обладает еще некоторыми отличиями от мини-карты:

- **Армии** обозначаются *квадратами*. **Флоты** обозначаются *треугольниками*.
- *Квадраты* и *треугольники* могут быть трех разных размеров. Размер фигуры определяется игрой в зависимости от размера армии на карте. Если ваша армия относится к числу самых слабых военных группировок на карте, она будет обозначена маленьким *квадратом*. Если ваша армия одна из самых сильных, *квадрат* будет большим.
- Чтобы получить информацию об армии или флоте, обозначенном тем или иным *квадратом* или *треугольником*, наведите на соответствующую фигуру указатель мыши.
- Щелкните по значку, чтобы перейти к соответствующей армии на основной карте.
- На мини-карте цветами обозначается национальная принадлежность той или иной армии, а на стратегической - стороны, поэтому на карте цветов заметно меньше, так как некоторые стороны могут контролировать несколько национальностей

**Примечание:** Существует также другая версия стратегической карты в папке игры .../Revolution Under Siege/Docs.

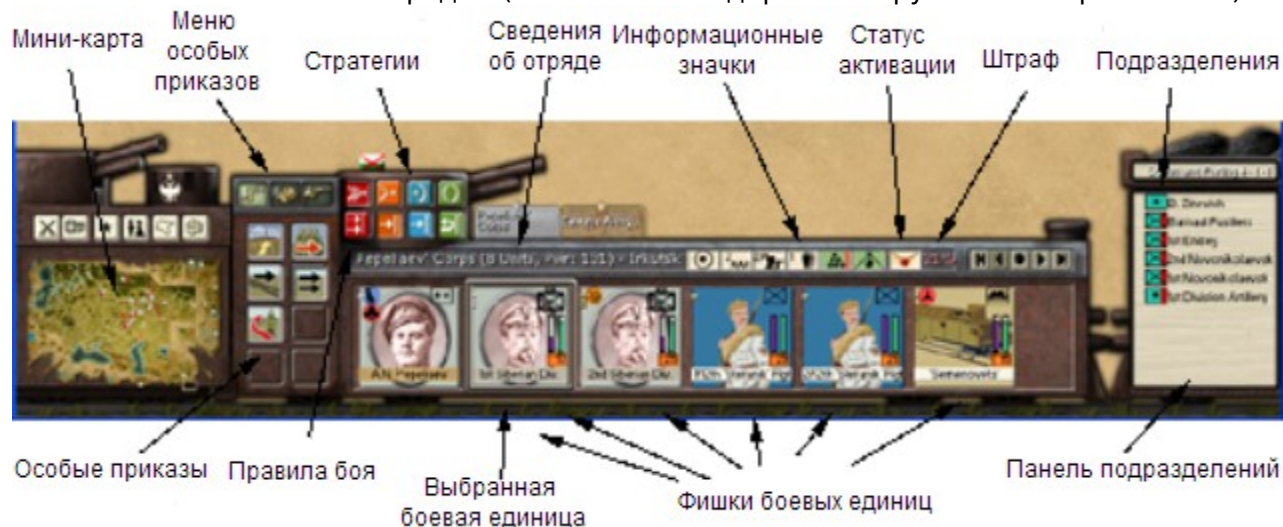


## 5. Как организовать войска

Успех в игре *Давай! Revolution Under Siege* во многом определяется тем, насколько хорошо игроки организуют свои вооруженные силы. Но чтобы создавать крупные соединения, такие как корпуса и армии, нужно хорошо ориентироваться в обозначениях и устройстве более простых отрядов.

### 5.1 Панель отрядов

**Панель отрядов** - многофункциональный инструмент для обзора, выбора и организации войск (отрядов и соединений, командиров, боевых кораблей, корпусов, обозов и т.п.). Панель отрядов появляется в нижней части экрана, когда вы щелкаете левой кнопкой мыши по отрядам (включая командиров и сооружения с гарнизонами).



**Рис. 5.1** Панель отрядов - основной источник информации как о своих, так и о чужих войсках.

На панели отрядов помещены фишки боевых единиц, входящих в состав отряда. Стрелки слева и справа от панели позволяют прокручивать весь список боевых единиц. Нельзя просматривать одновременно несколько отрядов. Если в одном и том же месте на карте присутствует несколько отрядов, каждый из них представлен своей закладкой в верхней части панели. Каждый из этих отрядов можно просмотреть, **щелкнув левой кнопкой мыши** по соответствующей **закладке**.

Над фишками боевых единиц отображается информация, общая для всего отряда:

- ❖ Название отряда
- ❖ Количество боевых единиц в отряде
- ❖ Боевая эффективность отряда (мощь), представляющая его относительную силу в численном виде
- ❖ Значки, подробные данные по которым отображаются во всплывающих подсказках (уровни общего снабжения и обеспечения боеприпасами, расходы на снабжение, рейтинги обнаружения и скрытности, индикаторы проникновения)
- ❖ Белый или коричневый конверт, обозначающий статус активации,
- ❖ Штрафы к перемещению и боеготовности (мигающее красное число со знаком процента) из-за низкого командного рейтинга.

Примечание: нажмите клавишу **Ctrl**, чтобы увидеть численность каждой боевой единицы в составе отряда, который вы просматриваете на панели отрядов.

## 5.2 Боевые единицы

Под боевой единицей понимается вооруженное формирование, обозначаемое на панели отрядов собственной фишкой и способное независимо передвигаться по игровой карте.

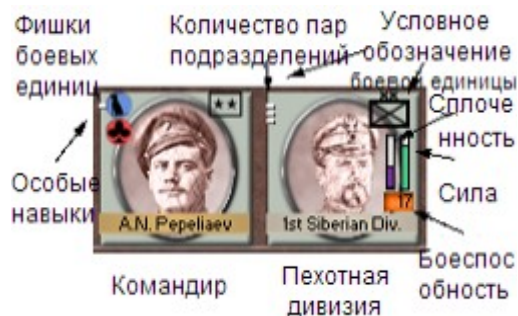
Боевые единицы могут состоять из одного или нескольких подразделений (большинство подразделений это полк, артиллерийская батарея или, к примеру, бронепоезд).

По размерам различаются 4 типа боевых единиц:

- **Командир** (с единственным представленным подразделением - командиром)
- **Полк, эскадрон, батарея** (с единственным представленным подразделением)
- **Бригада** (состоящая из нескольких подразделений).
- **Дивизия** (состоящая из нескольких подразделений). Дивизии - это боевые единицы состоящие из боевых единиц уровня полка, эскадрона, батареи и/или бригад

Отображаемая на панели отрядов значок боевой единицы содержит важные сведения об этой единице:

- ❖ национальная принадлежность единицы (обозначается цветом фона)
- ❖ значки особых навыков (маленькие символы в левом верхнем углу)
- ❖ условное обозначение боевой единицы (символ в правом верхнем углу),
- ❖ боеспособность (число),
- ❖ количество подразделений в составе боевой единицы (маленькие "шевроны" вдоль левого края. Каждый шеврон обозначает два подразделения),
- ❖ сплоченность боевой единицы (представлена фиолетовой вертикальной полосой),
- ❖ сила боевой единицы (представлена зеленой вертикальной полосой).



**Рис 5.2** Фишки для двух типов боевых единиц Командиров и Дивизий.

Боевые единицы широко варьируются по размеру - это могут быть полностью укомплектованные дивизии, бригады, полки, артиллерийские батареи, мобильные штабы и даже отдельные командиры. Обратите внимание, что большой размер боевой единицы не означает автоматически ее большую силу. Например, боевая единица уровня дивизии, понесшая потери в бою или вследствие истощения, может уступать по силе одиночному полку.

### 5.2.1 Подразделения (элементы)

Боевые единицы состоят из подразделений, или элементов. Подразделение - это наименьшее формирование в игре. Обычно это полк, артиллерийская батарея или, к примеру, бронепоезд. Подразделения не могут быть разделены на более мелкие составные части (некоторые боевые единицы, впрочем, могут состоять из одного подразделения). Когда подразделение теряет все очки силы, оно уничтожается.

Когда вы выбираете боевую единицу или отряд, подразделения в его составе отображаются на панели подразделений справа от панели отрядов. Точные сведения о каждом подразделении можно получить, наведя указатель мыши на его значок на панели подразделений (Для получения большей информации см. приложение *Панель информации о подразделениях*).

### 5.2.2 Полк, эскадрон, батарея

Боевые единицы, которые состоят только из одного подразделения.

### 5.2.3 Бригада

Бригады — это боевые единицы состоящие из нескольких подразделений. Для примера бригада может в себя включать один или несколько пехотных полков, эскадронов кавалерии, артиллерийских батарей.

Бригады являются более боеспособными, по сравнению с полком.

### 5.2.4 Дивизия

Дивизии - это боевые единицы сформированные командирами из боевых единиц уровня полка, эскадрона, батареи и/или бригады. Во время игрового хода дивизию можно **разделить** на составные части. Также дивизию можно **создать**, если соблюдены все необходимые условия.

Преимуществами объединения небольших боевых единиц в дивизии является:

- Создать большую боеспособную боевую единицу.
- Повысить эффективность командования. Так, для командования тремя пехотными бригадами и одной артиллерийской батареей командиру требуется от 4 до 10 командных очков в зависимости от количества подразделений в этих отрядах. Если же объединить их в дивизию, на командования ею понадобится всего 4 командных очка.

#### **Создание дивизии:**

Чтобы превратить отряд в дивизию, нужно, чтобы в нем одновременно находились **"активный" командир и одна или несколько** боевых единиц размера полка/эскадроны/батареи/бригады.

В дивизию максимально может входить только один командир и до девяти боевых единиц (состоящих не более чем из 32 подразделений).

**Советы командиру:** Рекомендуется сочетать различные типы подразделений в дивизии. Желательно иметь по крайней мере один кавалерийских эскадрон или полк легкой пехоты. Если есть артиллерийские батареи, то рекомендуется соотношение между пехотой и артиллерией, по меньшей мере, 3:1. Если у вас есть какие-то подразделения с особыми способностями, которые дают бонус ко всем элементам дивизии, то достаточно разместить один каждого типа (отряды ЧК, тачанки, и т.д.)

Есть некоторые ограничения на типы подразделений, которые могут быть объединены в дивизию: например, бронепоезда не могут входить в состав дивизий.

Других ограничений на боевые единицы, которые можно объединить в дивизию, нет. Например, вы вполне можете создать артиллерийский отряд уровня дивизии; другое дело, что с точки зрения тактики это не очень разумно.

#### **Порядок создания дивизии:**

- Выберите **"активного"** командира и нажмите на панели особых приказов кнопку **"Разрешить командование дивизиями"**.
- **Левой клавишей** мыши, нажав при этом кнопку **Ctrl** на клавиатуре, выделите боевые единицы, которые будут объединены в дивизию, и нажмите на панели особых приказов кнопку **"Создать дивизию"**



- Фишки командира и этих боевых единиц пропадут с панели отрядов, а вместо них появится фишка новой дивизии. Боевые единицы в ее составе теперь будут отображаться слева от панели отрядов.



**Рис 5.2.4** При наведении указателя мыши на фишку дивизии на главном экране отображаются ее составляющие.

**Расформирование дивизии:** Когда дивизия выбрана на панели отрядов, боевые единицы в ее составе отображаются в левой части главного экрана, а подразделения, из которых они состоят - на панели информации о подразделениях. После этого дивизию можно расформировать. Для этого нужно нажать кнопку "Расформировать дивизию" на панели особых приказов. Дивизия будет разделена на составные части (при этом командир дивизии станет отдельной боевой единицей), и эти новые самостоятельные единицы отобразятся на панели отрядов.

## 5.2.5 Командиры

Эффективность действий и боеспособность ваших войск очень сильно зависит от командиров. У каждого командира есть рейтинги, которые отражают реальные способности его исторического прототипа и влияют практически на все аспекты игры. Отряды без командиров и войска, которым не хватает командных очков своего командира, получают штрафы к передвижению и боеспособности.

Способность командира эффективно управлять подчиненными зависит от соотношения его ранга и количества и размера боевых единиц под его командованием. Ранг командира обозначается звездочками (от 1 до 3):

- ❖ Однозвездный генерал: **Командир дивизии** (в Красной армии - **Комдив**)
- ❖ Двухзвездный генерал: **Командир корпуса** (в Красной армии - **Комкор**)
- ❖ Трихзвездный генерал: **Командир армии** (в Красной армии - **Командарм**)

Хорошо проявивших себя командиров можно повысить в ранге.

(Для большей информации см. приложение *Командиры. Повышение и старшинство*).

## **5.3 Командиры и командование**

### **5.3.1 Командные очки**

Каждый командир генерирует командные очки в количестве, соответствующем его рангу. Если в отряде одновременно присутствует несколько командиров, их командные очки складываются.

Командиры, которые входят в состав корпусов или армий получают добавочный бонус к командным очкам **(+50%** к командным очкам, генерируемым командиром в независимом отряде).

#### **Генерация командных очков генералами независимых отрядов:**

- ❖ Однозвездный генерал дает подразделениям под своим началом **+2 КО**.
- ❖ Двухзвездный генерал дает подразделениям под своим началом **+5 КО**.
- ❖ Трихзвездный генерал дает подразделениям под своим началом **+8 КО**.

#### **Генерация командных очков генералами, входящими в состав корпусов, армий:**

- ❖ Однозвездный генерал дает подразделениям под своим началом **+4 КО**.
- ❖ Двухзвездный генерал дает подразделениям под своим началом **+10 КО**.
- ❖ Трихзвездный генерал дает подразделениям под своим началом **+16 КО**.

#### **Модификаторы командных очков:**

Общее количество командных очков, которое командиры дают отряду, **не превышает 22 до применения модификаторов**. На итоговое количество командных очков влияют следующие модификаторы:

- ❖ + или — при наличии в отряде подразделений со специальными свойствами.
- ❖ + или — командующим корпусов за стратегический рейтинг командующего армией (Из стратегического рейтинга командира армии вычитается 4).

### **5.3.2 Стоимость командования**

У каждой боевой единицы есть так называемая стоимость командования. Этот параметр указывает на сложность эффективного командования боевой единицей (чем крупнее подразделение, тем труднее им командовать). Стоимость командования отрядом равна суммарной стоимости командования боевыми единицами в его составе.

- Полк, эскадрон, артиллерийская батарея стоят 1 КО.
- Бригада в зависимости от состава стоит разное количество КО.
- Дивизия всегда стоит 4 КО.

#### **Модификаторы стоимости командования:**

Стоимость командования увеличивается, если в составе отряда оказываются боевые единицы, для которых нет командиров их национальной принадлежности .

### 5.3.3 Превышение возможностей

В игре вы не раз столкнетесь с ситуацией, когда командир возглавляет соединение, стоимость командования которым превосходит его возможности (то есть превышает количество командных очков, генерируемых командиром). В таких случаях на панели отрядов отображается штраф к передвижению и боеспособности отряда. Он составляет около 5% за каждое недостающее командное очко.



**Рис. 5.3.3 Штраф к командованию:** Отряд Виноградова состоит из 6 боевых единиц, что превышает его возможности. В результате отряд получает штраф командования. Он обозначен мигающим числом (15%) на панели отрядов; кроме того, о штрафе сообщается во всплывающей подсказке.

## 5.4 Корпуса

Во главе корпуса может стоять командир с двумя или тремя звездами. В отличие от дивизий, корпус может содержать произвольное количество боевых единиц, однако все они будут учитываться при подсчете командных очков, необходимых для командования корпусом.

В любое время можно добавить боевую единицу к корпусу или вывести из его состава, просто перетащив ее на панели отряда. Важно понимать, что любой корпус всегда считается одним отрядом, однако не каждый отряд обязательно является корпусом.



**Рис 5.4 Корпус Кутепова:** Корпус Кутепова состоит из генерала Кутепова и нескольких дивизий. Всего в этом соединении четыре боевых единицы, которыми генерал Кутепов командует без штрафов.

### 5.4.1 Создание корпуса

#### Порядок создания корпуса:

1. Найдите командира с двумя или тремя звездами, который возглавит корпус. Командир должен находиться в радиусе присоединения армии. Эту зону можно отобразить на карте, выбрав генерала с тремя звездами и зажав клавишу **Shift**. Вы можете увидеть доступные армии в правой части Главного экрана (см. рис.3.1 Главный экран).
2. Выделите командира и боевые единицы, которые войдут в состав корпуса. Затем на панели особых приказов нажмите кнопку **"Создать корпус"**.
3. Новый корпус будет отображен на панели отрядов, со звездочкой на вкладке и значком корпуса в верхнем правом углу.



**Расформирование корпуса:** Чтобы расформировать корпус, нужно его выбрать и нажать кнопку **"Расформировать корпус"** на панели особых приказов. Это может быть полезно, когда необходимо передать корпус из одной армии в другую.

Количество корпусов, входящих в состав одной армии, не ограничено.

При выборе корпуса, принадлежащего к армии, фишка "его" армии начнет **мигать красным цветом**.

#### 5.4.2 Преимущества создания корпусов

Корпус при создании приписывается к конкретной армии, которой командует трехзвездный генерал, и как ее часть пользуется рядом преимуществ:

- ❖ Как написано в главе 5.3.1 *Командные очки*, **корпус удваивает количество командных очков** всех командиров, входящих в его состав.
- ❖ **Корпус может запрашивать и оказывать** поддержку других корпусов из своей армии и своей армии, расположенных в соседних регионах. (Более подробно см. главу 5.6 *Маневры "под грохот канонады"*)
- ❖ **На стратегический, наступательный и оборонительный рейтинги** командующего корпусом действуют модификаторы соответствующих рейтингов командующего армией, если корпус располагается в радиусе командования своей армии. (Более подробно см. следующую главу 5.5 *Армия*)
- ❖ Несколько корпусов, находящихся в одном регионе и подчиненные одной армии, могут использовать особый приказ **"Синхронное перемещение"**, чтобы скоординировать свое перемещение в другой регион.
- ❖ Корпуса, принадлежащие к одной армии, получают бонусы в бою, когда сражаются в одном регионе.
- ❖ Корпус получает бонусы от Особых навыков командующего армией, к которой приписан данный корпус, если находится в радиусе командования своей армии.

**Примечание:** В настоящий момент в игровом движке Давай! RUS существует известная проблема, относящаяся к 2-звездным генералам: если вы выводите корпус из состава армии, то их перемещение по карте может происходить с большой задержкой. Чтобы избежать этого, в панели специальных приказов не оставайтесь на вкладке, где формируются и распускаются корпуса. Выберите любую другую вкладку, когда ходите отрядом под командованием независимого 2-звездного генерала. Или вы можете сделать независимый отряд корпусом ближайшей армии (при этом вы ничего не потеряете). Затем переместить в радиус действия нужной армии. После этого расформируйте корпус в старой армии и сформируйте в составе новой.

## 5.5 Армии

Армия представляет собой командующего (3-звездного генерала), администрацию, и, возможно, какие-либо другие боевые единицы, которые игрок пожелает включить непосредственно в армию (обычно резерв артиллерии, отряды снабжения, тренируемых призывников, отряды на стадии строительства, и т.д.)



**Рис. 5.5** Показывает армию Деникина в Таганроге.

Армии требуются, чтобы была возможность создавать корпуса в близких регионах. При выборе армии все **фишки подчиненных корпусов** на карте начинают **мигать красным цветом**.

### 5.5.1 Создание армий:

В сценариях компаний армии автоматически создаются, когда игрок активирует соответствующее стратегическое решение в Журнале. Всплывающая подсказка к этому решению покажет, где армия будет сформирована на карте.

В других сценариях порядок создания армии:

1. Выберите командира с тремя звездами и нажмите на панели особых приказов кнопку **"Создать армию"**.
2. Новая армия будет отображена на панели отрядов, со значком армии в верхнем правом углу.

Если командир, назначаемый на пост командующего армией, уступает по старшинству другому командиру, то национальный дух упадет на величину, равную политическому весу "обошедшего" командира.

#### Расформирование армий:

Если его армия не заблокирована, то можно снять 3-звездного генерала с командования армией. Для это нужно ее выбрать и нажать кнопку **"Расформировать армию"** на панели особых приказов.

При расформировании армии национальный дух и очки победы уменьшаются на величину, равную политическому весу командира, возглавлявшего расформированную армию, если новый генерал с большим старшинством не возглавит армию в течении текущего хода.

Несмотря на потери, иногда имеет смысл прибегать к расформированию армий. Это удобный способ заменить слабого и недостаточно компетентного командующего, так как из частей расформированной армии можно создать новую под началом другого командира.

Если армию расформировать и затем сформировать заново, ее название изменится.

В сценариях кампании, есть еще один "безболезненный" способ распустить армию: как только все части армии уходят из региона, где армия была сформирована по стратегическому решению в Журнале, она будет удалена с карты. Бывший командующий армии может быть снова доступен в контролируемом главном городе региона в качестве командующего корпуса. Будет доступно новое стратегическое решение, предлагающее создать новую армию в том же регионе.

### 5.5.2 Преимущества армии

Бонусы командующего армией распространяются на командиров корпусов, находящихся в радиусе командования своей армии:

- ❖ Как написано в *главе 5.3.1 Командные очки*, **армия удваивает количество командных очков** всех командиров, входящих в его состав.
- ❖ **Армия может запрашивать и оказывать** поддержку других корпусов из своей армии, расположенных в соседних регионах (Более подробно см. главу 5.6 *Маневры "под грохот канонады"*).
- ❖ **Армия дает бонусы всем подчиненным ей корпусам.** (Более подробно см. главу 5.4.2 *Преимущества создания корпусов*).
- ❖ Армии никогда не будут применять штурмовую или наступательную стратегию, если в одном с ней регионе есть еще дружественные подразделения. (Более подробно см. главу 7.3.1 *Стратегии*)
- ❖ **Командующий армией распространяет на командиров корпусов, бонусы своего стратегического, наступательного и оборонительного рейтингов**, при условии, что корпуса находятся в радиусе командования своей армии.

#### Радиус командования:

- ❖ Если **стратегический рейтинг командующего равен 1**, то радиус командования армии ограничивается **регионом, в котором располагается армия**.
- ❖ Если **стратегический рейтинг командующего составляет от 2 до 5**, то радиус командования армии распространяется на **регион, в котором располагается армия, и все соседние регионы**.
- ❖ Если **стратегический рейтинг командующего 6 или выше**, то в радиусе командования армии оказывается **регион, в котором располагается армия, все соседние регионы и прилежащие к ним**.

#### Изменение стратегического, наступательного и оборонительного рейтингов командующих корпусов в зависимости от рейтингов командующего армии:

Бонусы командующего армией не отображаются на первом ходу сценария или на том же ходу, на котором корпус был создан или введен в состав армии. После окончания хода бонусы армии, распространяющиеся на корпус, можно будет увидеть.

- ❖ **Командные очки:** у командующих корпусов изменяется количество командных очков. Их изменение рассчитывается так: из стратегического рейтинга командующего армией вычитается 4. Например, если командующий армии имеет стратегический рейтинг 1, то командиры корпусов, находящиеся в радиусе командования армии получают штраф в 3 КО.

- ❖ **Бонус стратегического рейтинга:** командующие корпусами получают прибавку к стратегическому рейтингу. Ее размер определяется в каждом случае отдельно и зависит от стратегического рейтинга командующего армией. В целом, чем выше стратегический рейтинг командующего армией, тем больший бонус (вплоть до 4) получают командующие корпусами в составе армии. Если у командира во главе армии стратегический рейтинг составляет 1 или 2, то он может передать командующим корпусами **штраф** к стратегическому рейтингу (вплоть до -2).
- ❖ **Бонус наступательного рейтинга:** командующие корпусами получают прибавку к наступательному рейтингу. Ее размер определяется в каждом случае отдельно и зависит от наступательного рейтинга командующего армией. В целом, чем выше наступательный рейтинг командующего армией, тем больший бонус (вплоть до 4) получают командующие корпусами в составе армии.
- ❖ **Бонус оборонительного рейтинга:** командующие корпусами получают прибавку к оборонительному рейтингу. Ее размер определяется в каждом случае отдельно и зависит от оборонительного рейтинга командующего армией. В целом, чем выше оборонительный рейтинг командующего армией, тем больший бонус (вплоть до 4) получают командующие корпусами в составе армии.





## 5.6 Маневры "под грохот канонады"

Если корпус (или армия) ведет бой, то он (она) может обратиться за подкреплениями к находящимся рядом корпусам и армиям. Такие запросы подаются один раз, в начале каждого дня сражения.

**Примечание:** Маневры "под грохот канонады" являются важной особенностью игры, которая позволяет организацию на карте сил большими «фронтами» лицом к врагу. Или размещение резервных сил, способных защитить тылы, а также участвовать в боях, если соседние отряды, были атакованы врагом.

Маневры "под грохот канонады" имеют следующие особенности:

- Корпус или армия, которые участвуют в сражении в соседнем регионе, всегда возвращаются в исходный регион по окончании хода и готовы в начале следующего хода. При этом они могут понести потери в сплоченности и боевой силе.
- Корпус или армия, которые не могут двигаться, потому что заблокированы в своем регионе или потому, что погода и / или местность требует более 15 дней, чтобы достичь соседнего региона, не смогут оказать поддержку в бою в соседнем регионе. Но он (она) может получить поддержку от соседних корпусов или армии.

## 5.7 Правила активации командиров

**Примечание:** НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ играть в Давай! RUS с нестандартным выбором в Настройках Правила активации. Игра разработана и сбалансированная, чтобы не использовать его. Чтобы отменить нестандартные настройки правила см. главу 2.1 Настройки, где рекомендуем выбрать вариант: «Командиры всегда могут передвигать свои силы, даже если они не активны».

В начале хода каждый командир проходит "**проверку активации**". Такая проверка проводится, даже если командир не командует никаким отрядом. Результат проверки зависит от **стратегического рейтинга** командира - чем выше рейтинг, тем больше вероятность пройти проверку и считаться "**активными**" на следующем ходу. Командиры, не прошедшие проверку, считаются "**неактивными**". Войска **без командира** всегда считаются **активными** (однако за отсутствие командира они получают штрафы к передвижению и боеспособности).

**Модификаторы проверки активации** На проверку активации влияют следующие параметры:

- ❖ **+1 к стратегическому рейтингу:** У командира, который был активным на прошлом ходу, стратегический рейтинг при новой проверке активации считается увеличенным на единицу
- ❖ **Изменение стратегического рейтинга:** На стратегический рейтинг командира корпуса, если корпус находится в командном радиусе своей армии, влияет стратегический рейтинг командующего армией. Учтите, что некомпетентный командующий армией может плохо влиять на подчиненных ему командиров корпусов и уменьшать их стратегический рейтинг.

**Активные командующие:** Фишка командира, считающегося **активным**, помечается на карте белым конвертом. Войска под началом активного командира могут нормально перемещаться и вступать в бой в течение хода.

**Неактивные командующие:** Фишка командира, считающегося **неактивным**, помечается на карте коричневым конвертом. Войска под началом неактивного командира могут перемещаться и вступать в бой в течение хода, но получают при этом штрафы.

**Ограничения, действующие на неактивных командиров:** Неактивные командиры могут использовать только **защитную** или **пассивную стратегию**. Кроме того, неактивные командиры (а вместе с ними и неактивные боевые единицы) получают следующие штрафы:

- ❖ **Штраф 35%** к передвижению (т.е. скорости),
- ❖ **Штраф до 35%** к боевым параметрам, если они вступают в бой на вражеской территории.
- ❖ **Не могут выполнять некоторые специальные приказы, например Создать дивизию.**



## 6. Разведка (туман войны)

В игре *Давай! Revolution Under Siege* воссоздана ситуация, когда воюющие стороны обладают неполной информацией о действиях противника. Это сделано с помощью так называемого "тумана войны". Фактически вы не знаете, где находятся войска противника до тех пор, пока не сумеете обнаружить их. Не забывайте, что противник будет пытаться спрятать свои войска

### 6.1 Уровень обнаружения

Способность ваших войск узнать то, что происходит в регионе, который они заняли (и в соседних регионах), зависит от количества **очков обнаружения**, которые генерируют ваши отряды (или ваш регион). Очки обнаружения разных отрядов не складываются. При оценке используется только **самое большое** число очков

обнаружения, которое генерируется любым из ваших отрядов. Это число и называется **уровнем обнаружения**.



### **Генерация очков обнаружения:**

При генерации очков обнаружения (ОО) учитываются следующие условия:

- ❖ Самый высокий рейтинг обнаружения любого из союзных отрядов в данном регионе. Например, такой рейтинг элемента кавалерийской бригады обычно равен 4 ОО, а у элемента линейной пехоты обычно равен 2 ОО.

В регионах, в которых нет союзных отрядов:

- ❖ +2 ОО, если военный контроль (ваш) над регионом равен 51% или выше.
- ❖ +2 ОО, если лояльность населения равна 51% или выше.
- ❖ -1ОО: очки обнаружения нужны для того, чтобы "заглянуть" в соседние регионы.

### **Процедура обнаружения:**

**Уровень обнаружения** сравнивается с **уровнем скрытности** противника. Если **уровень обнаружения выше уровня скрытности противника**, вражеские войска считаются **обнаруженными** (и появляется на карте). Если уровень обнаружения ниже уровня скрытности, вражеские войска считаются не обнаруженными. Чем больше разность между уровнем обнаружения и уровнем скрытности, тем точнее информация о противнике.

**Совет командиру:** *Вражеские войска в соседнем регионе обнаруживаются почти всегда, за исключением тех случаев, когда регион является **неосвоенным** (т.е. в нем нет сооружений) или если вражеские войска являются исключительно скрытными. Для разведки и проникновения на вражескую территорию отлично подходят нерегулярные части.*

## **6.2 Уровень скрытности**

Способность ваших войск избежать обнаружения зависит от числа **очков скрытности**, которые генерирует отряд. При оценке используется только **самое маленькое** число очков скрытности, генерируемое вашими войсками. Это число и называется **уровнем скрытности**. Уровень скрытности сравнивается с **уровнем обнаружения** противника, чтобы определить, был ли обнаружен отряд.

### **Генерация очков скрытности:**

При генерации очков скрытности (ОС) учитываются следующие условия:

- ❖ Если отряд находится в регионе, в котором есть сооружение (принадлежащая любой из сторон), то уровень скрытности отряда автоматически приравнивается к единице (1), если только отряд не использует **пассивную** стратегию. (см. главу 7.3.1 Стратегии).
- ❖ +1 ОС, если в отряде только командиры.
- ❖ +1 ОС, если отряд считается небольшим или использует пассивную стратегию.
- ❖ +1 ОС, если отряд находится в лесу, на лесистых холмах, на болоте и в горах
- ❖ +1 ОС при наличии суровых погодных условий (слякоть, снег, лед, буран)
- ❖ -1 ОС, если отряд считается большим

Очки скрытности суммируются. Например у **маленького** отряда (+1 ОС), состоящего только из партизан, базовый уровень скрытности равен трем (3); если же отряд находится на **пересеченной местности** (+1 ОС) и в **плохую погоду** (+1 ОС) его уровень скрытности уже будет равен шести (6). Отряд с таким уровнем скрытности, который при этом использует пассивную стратегию, является практически невидимым - следовательно, он идеально подходит для разведки.

- ❖ **Маленький отряд:** отряд считается маленьким, если содержит менее четырех (4) единиц, или если стоимость его единиц меньше четырех (4) командных очков.
- ❖ **Большой отряд:** отряд считается большим, если содержит более девяти (9) единиц, или если стоимость его единиц больше девяти (9) командных очков

## 7. Приказы

Действия всех сторон в игре *Давай! Revolution Under Siege* осуществляются одновременно. Сначала игроки планируют предстоящий ход (каждый ход представляет примерно две недели игрового времени), раздавая приказы своим войскам. Когда игроки отдадут все распоряжения, какие хотят, можно завершить ход (нажать кнопку "**Конец хода**"). После этого войска начинают выполнять приказы, и компьютер обсчитывает результаты запланированных действий. Игроку необязательно каждый ход отдавать новые приказы всем войскам. Войска, которые не получили нового приказа, сохраняют ту же стратегию, которая была у них на прошлом ходу, и соответствующим образом ведут себя и реагируют на противника.

### 7.1 Приказы о передвижении

Войска передвигаются по карте, чтобы выполнять поставленные перед ними задачи и вступать в бой с войсками противника. Необязательно двигаться каждый ход; к примеру, войска могут остаться на месте, чтобы восстановить сплоченность или получить подкрепления. Когда вы отдаете наземным войскам приказ двигаться, они по умолчанию идут пешком по суше, однако пешее передвижение можно сочетать с перемещением на поезде. Обратите внимание, что движение может серьезно ограничиваться в присутствии вражеских боевых единиц.

#### 7.1.1 Скорость передвижения

Отряд передвигается со скоростью самой медленной боевой единицы в его составе. Скорость боевой единицы зависит от того, каких подразделений в ней больше всего. Так, бригада, состоящая преимущественно из пехоты, движется со скоростью пехоты, даже если в состав бригады входит кавалерия.

Отчасти скорость передвижения зависит от отношения средней и максимальной сплоченности подразделений в отряде. Эта доля делится пополам и служит модификатором скорости передвижения отряда.

Помимо сплоченности на движение влияет много других факторов: статус активации, тип боевой единицы, коэффициент скорости, стратегия и т.п. Скорость также зависит от погоды, типа местности, присутствия вражеских войск и т.д. В приложении приведен список типов местности и описано их влияние на движение войск.

#### 7.1.2 Планирование приказов о передвижении

Приказы о передвижении отдаются на главной карте (и наземным войскам, и флоту). Чтобы приказать отряду двигаться, просто перетащите его фишку на карте в нужный пункт.

На карте появится линия, показывающая предполагаемый путь из начальной точки в пункт назначения. Возле каждого отрезка пути (то есть региона, через который нужно пройти) указано количество дней, которое потребуется на его преодоление.

Чтобы отменить приказ о передвижении, просто перетащите фишку отряда обратно в начальную точку. Если вы хотите отменить движение через отдельные регионы, нажимайте клавишу **Delete** для каждого отрезка, который собираетесь удалить.



Чтобы добавить к запланированному пути новый отрезок, щелкните по фишке отряда (она находится в конце проложенного пути) и перетащите ее в другой пункт назначения. При перемещении между регионами алгоритм поиска пути выбирает самый быстрый способ добраться из точки в точку (не всегда напрямую). Чтобы отправить отряд в пункт назначения напрямую, нажмите клавишу **Ctrl**, когда будете перетаскивать его фишку из начальной точки в пункт назначения.

**Совет командиру:** *Задавать отряду стратегию и правила боя лучше до того, как отдавать приказ передвигаться. (см. главу 7.3 Стратегии и Режимы боя).*

### **Объединение войск:**

При планировании передвижения можно приказать своему отряду объединиться с дружественным отрядом **в другом регионе**. Когда оба отряда окажутся рядом, они будут объединены. Командующим нового отряда по умолчанию станет тот из командиров, кто обладает большим старшинством.

**Объединение войск в разных регионах** Перетащите фишку одного своего отряда на фишку другого. Второй отряд при этом может как оставаться на месте, так и двигаться. Компьютер оптимизирует путь отряда, чтобы он мог встретиться с другим. На фишке отряда появится значок, сообщающий о приказе объединиться.

**Объединение войск в одном регионе** Отряды в одном регионе можно объединить, не отдавая приказа о движении. Когда вы выбираете отряд, на панели отрядов видны все отряды, находящиеся в регионе. Не выбранные отряды отображаются в виде закладок в верхней части панели. Чтобы присоединить к отряду боевую единицу или командира, просто перетащите их на его закладку.

Обратите внимание, что такое объединение отличается от слияния. Боевые единицы одного типа в объединенном отряде остаются самостоятельными, а не совмещаются в одну. Таким образом, объединенный отряд состоит из такого же количества боевых единиц, какое было в сумме в двух отрядах до объединения, только они подчиняются общему командиру.

### **Перехват вражеского отряда**

При планировании передвижения можно поручить своему отряду не просто войти в тот или иной регион, а перехватить отряд противника, движущийся по нему. Если на стадии осуществления хода вашим войскам не удастся обнаружить врага, они остановятся. Если Отряд, который назначено перехватить разделяется на несколько частей, то войска, которым назначен перехват, попытаются вступить в бой с самой крупной из этих частей. Направление движения отряда, которому поручено перехватить врага, автоматически изменится соответствующим образом.

Чтобы приказать отряду перехватить врага, перетащите его на фишку вражеского отряда на карте. На фишке вашего отряда появится значок, указывающий на то, что им получен приказ о перехвате.

### **Налеты:**

Отряды автоматически захватывают небольшую часть припасов, при захвате вражеских сооружений во время движения. Но большая часть, **80% припасов и амуниции автоматически уничтожается врагами перед капитуляцией**. Захватив, к примеру, склад, отряд пополняет свои запасы провизии, патронов и т.д., оставляя излишек на складе для товарищей. При захвате сооружений не наносится ущерба, они просто переходят к другой стороне.

Войска сразу уничтожают все припасы, хранящиеся во вражеских сооружениях, которые встречаются им на пути (но не в пункте назначения), если получили Особый приказ *Избегать боя* (см. главу 7.4 *Особые приказы*). Сами сооружения они при этом захватывают. При захвате сооружений не наносится ущерба, они просто переходят к другой стороне.



Вражеские сооружения всегда остаются целыми, только меняя владельца, но вы можете нарушить работу вражеской сети снабжения (и передвижение), разрушая железные дороги в регионах своего противника (см. главу 7.4 *Особые приказы*).

**Примечание:** *Нарушив работу вражеской сети снабжения, можно нанести серьезный удар по врагу еще до того, как дойдет до стрельбы. Поэтому крайне важно пользоваться всеми возможностями повредить инфраструктуру противника.*

**Надежность выполнения приказов:**

Отряды автоматически перестают выполнять приказы, в случае изменений условий из-за действий противника. ВАЖНО: Действия всех сторон осуществляются одновременно, а потому действия врага должны быть учтены. Например, если отряд с наступательной стратегией движется через область и встречается с большими силами противника, вполне вероятно, что он будет стремиться выйти через несколько раундов боя (переходя к пассивной стратегии в начале следующего хода).

### 7.1.3 Перемещение по железной дороге

Отряд, получивший особый приказ двигаться по железной дороге (см. главу 7.4 *Особые приказы*), прокладывает путь по доступным участкам железнодорожной сети. Передвижение по железной дороге экономит много времени и почти не расходует сплоченность. Чтобы отряд мог пользоваться железными дорогами региона, ваш военный контроль в регионе должен быть не ниже 25%. Иногда перемещение по железной дороге оказывается невозможным из-за того, что она сильно повреждена; в таком случае вы увидите особый значок, указывающий, что железнодорожное сообщение в регионе нарушено и что дороги нужно отремонтировать.:



При передвижении по железной дороге задействуется национальный запас поездов. Объем его задействования зависит от размера отрядов, перевозимых по железной дороге, так что количество войск, которые можно перевозить одновременно, ограничено числом доступных поездов. Ресурсы вашей транспортной сети отображаются на соответствующей панели в верхней части экрана:



Железные дороги также используются для доставки снабжения, но при распределении ресурсов транспортной сети перевозка войск обладает приоритетом. (см. главу 9.4.1 *Автоматическое распределение снабжения*).

Запас ресурсов железнодорожной сети постепенно уменьшается из-за износа поездов и путей (на 3% каждый ход), но вы можете воспользоваться особой возможностью в журнале, чтобы обновить железнодорожную сеть и тем самым расширить ее или восполнить потери из-за износа.

### 7.1.4 Блокирование движения и зона контроля

Поскольку планирование движения и его осуществление в игре *Давай! Revolution Under Siege* происходит параллельно для всех сторон, игрокам и ИИ требуется предугадывать действия противников. Наличие в регионе вражеских войск и укреплений ограничивает передвижение по региону ваших войск. Так, если позиции врага в регионе сильны, это не мешает вам ввести туда войска, но вывести их так легко не удастся. Обратите внимание: чтобы блокировать движение войск противника в регионе, ваших сил там должно быть не меньше определенного количества. Слабый контингент (и, соответственно, небольшая зона контроля) не остановит войска противника, даже если регион находится под вашим военным контролем.

**Параметр патрулирования:** У каждого подразделения есть параметр патрулирования, отражающий способность подразделения **блокировать** движение вражеских войск. Для расчета берется среднее значение патрулирования всех ваших подразделений в регионе, к нему применяются все имеющиеся модификаторы, а затем это число складывается со значением патрулирования всех ваших укреплений в регионе. На эффективность патрулирования также влияет наличие военного контроля над регионом. Получившееся в результате число - это сила зоны контроля, которую создают в регионе ваши войска.

**Параметр уклонения:** У каждого подразделения также есть параметр уклонения, отражающий способность подразделения избегать встречи с вражескими войсками. Величина уклонения определяется так: к суммарному уклонению всех элементов отряда применяются модификаторы **погоды** и **типа местности**. Также учитывается **размер** боевой единицы - маленькому отряду легче избежать контакта с врагом, чем большому.

- ❖ **Маленьким** считается отряд, состоящий менее чем из 4 подразделений и/или имеющий стоимость меньше 4 командных очков.
- ❖ **Большим** считается отряд, состоящий более чем из 9 подразделений и/или имеющий стоимость больше 9 командных очков..

**Эффективность зоны контроля:** Вычисленная сила **зоны контроля** (то есть значение патрулирования со всеми модификаторами), **делится на значение уклонения** вражеского отряда. Если полученное число выше, чем уровень военного контроля врага в регионе, то отряд не сможет туда войти. Регионы, в которые тому или иному отряду закрывают путь зоны вражеского контроля, выделяются на карте **красным**. Подробные сведения о зоне контроля и ее влиянии на передвижение вы получите из всплывающей подсказки о соседних регионах.

**Совет командиру:** у небольших быстрых отрядов кавалерии самая высокая вероятность избежать блокирования вражеской зоной контроля.

**Укрепления и зона контроля:** Значение патрулирования для укреплений вычисляется так: [уровень военного контроля в регионе] умножается на [уровень укреплений]. Действительно, пройти мимо крупного укрепления незамеченным довольно трудно.

**Блокирование перемещения сухопутных сил силами флота:** отряд кораблей с **выбранной наступательной стратегией и состоящий не менее чем 4 боевых подразделений** (т.е. не транспортных кораблей), который размещен на участке реки, разделяющей два сухопутных региона **может заблокировать перемещение сухопутных сил** при попытке пересечь реку (Про наступательную стратегию см. главу 7.3.1 Стратегии).

**Примечание:** наличие военно-морских сил в стратегических местах, для того, чтобы заблокировать пересечение крупных рек вражескими силами, а также систему их снабжения дает полезные оборонительные преимущества.

### 7.1.5 Движение кораблей

Гражданская война проходила главным образом на суше, поэтому в *Давай! Revolution Under Siege* используются в основном речные суда. Однако в игре есть и несколько надводных кораблей, способных действовать в открытом океане.

Приказы о передвижении кораблей отдаются и выполняются точно так же, как и приказы о движении сухопутных частей. Для каждого корабля можно выбрать стратегию и режим боя, которые практически совпадают со стратегиями и режимами боя сухопутных войск. Маршрут прокладывается через граничащие друг с другом морские зоны (т.е. регионы). Маршрут корабля вместе с предполагаемым временем пути (в днях) до каждой из зон указан на карте.

Иногда корабли флота не могут войти в некоторые морские зоны или участки рек, потому что:

- Некоторые подразделения внутри флота являются только морскими, которые не могут двигаться по рекам, или только речными, которые не могут плавать в открытом море.
- Выдалась очень плохая погода на моря или реки. Иногда участки реки замерзают и флот может быть заблокирован или автоматически перемещается в ближайший порт.

**Перехват** Противник не может помешать кораблю выйти в морскую зону (или в другую часть реки). Однако если ваш корабль входит в зону, где уже находятся корабли противника, рейтинг патруля противника сравнивается с вашим рейтингом уклонения. Если рейтинг патруля выше, начинается бой. Береговые укрепления (в том числе укрепления по берегам рек) имеют высокий рейтинг патруля, поэтому в большинстве случаев они будут обстреливать проходящие мимо корабли противника.

**Снабжение кораблей:** Корабли могут пополнять запасы основного снабжения и боеприпасов в портах, которые находятся под контролем союзников и в которых есть запасы основного снабжения и/или боеприпасов. Кроме того, корабли могут пополнять запасы основного снабжения **в море**, если морская зона, в которой они находятся, граничит с регионом, в котором есть запасы основного снабжения.

**Перевозка припасов на кораблях:** Корабли-транспорты могут перевозить основное снабжение и боеприпасы, и распределять их между отрядами и сооружениями союзников, которые находятся в прилегающих прибрежных регионах. Этот метод поход на перевозку припасов на обозлах.(см. главу 9. Система снабжения).

### **Корабли-транспорты:**

Корабли-транспорты обозначены специальным значком, информирующем о возможности перевозки грузов/войск. Они отличаются по своей грузоподъемности: например, один элемент речная баржа может перевозить до пяти (5) единиц груза. Если речная единица состоит из 4 элементов, то она может перевозить груз весом до 20 единиц груза (см. *Панель информации о подразделениях* в Приложении).

### **Процедура транспортировки**

Сухопутный отряд может погрузиться на корабль двумя способами:

1. В начале хода сухопутные отряды находятся в порту в которой есть группа кораблей, содержащая транспорты. Чтобы объединить сухопутные войска с транспортом, перетащите сухопутные войска на закладку группы кораблей на панели отрядов. При этом грузоподъемность транспортов должна быть больше или равна "весу" сухопутных отрядов. После этого вы можете отдать транспортам приказ о передвижении.
2. В начале хода сухопутные отряды находятся в регионе, рядом с которым находится морская зона, в которой находятся транспорты. Чтобы объединить сухопутные войска с транспортом, перетащите сухопутные войска на закладку группы кораблей на панели отрядов. После этого вы можете отдать транспортам приказ о передвижении. Выполнение приказа будет отложено до тех пор, пока сухопутные отряды не погрузятся на транспорты.

Войска могут оставаться на борту транспортов бесконечно долгое время, однако они будут страдать от истощения, пока корабли находятся в море или на реке.

Сухопутные отряды автоматически высаживаются внутри сооружения, когда транспорт заходит в дружеский порт. Если город при этом находится осаде, это не будет инициировать бой с вражескими силами, осаждающими город.

Кроме того, войска могут высадиться в регионе, в котором нет порта (т.е. десантироваться).

### **Процедура десанта**

Десант состоит из двух этапов:

1. Транспорт, на борту которого находятся сухопутные войска, подходит к побережью.
2. На следующем ходу игрок перетаскивает сухопутные отряды с панели отрядов транспорта в соседний регион (т.е. в регион, где должен высадиться десант).



Вы можете использовать особый приказ "**Удаленная высадка**", если уже знаете, где должны высадиться ваши войска. Если отдан такой приказ, группа кораблей подойдет к ближайшему прибрежному региону, после чего высадка войск произойдет автоматически (см. главу 7.4 *Особые приказы*).

**Примечание:** *Рекомендуется выполнять высадки десанта только в прибрежных регионах, где нет крупных и хорошо укрепленных сил противника. Сражения во время высадки десанта начала XX века не могут проходить без невероятно тяжелых потерь для атакующего.*

#### **Блокада:**

Одним из наиболее эффективных средств воздействия на ход кампании является блокада вражеских портов. При блокаде корабли образуют кордон, мешая вражеским судам заходить порт и покидать его. У каждого порта есть один или несколько выходов. Чтобы заблокировать порт, вам нужно разместить в каждом выходе из порта корабли с достаточным количеством очков блокады. Данная информация **отображается в подсказках сооружения Порт, когда на него наведен курсор мыши.**

Блокированный порт **не производит** очки снабжения.

### **7.1.6 Влияние передвижения на сплоченность**

При движении войска расходуют очки сплоченности следующим образом:

- ❖ **Обычное передвижение по суше:** наземные войска теряют одно очко сплоченности за каждый день обычного передвижения по суше. Это количество зависит от стратегии, выбранной для отряда, и от того, совершает ли он марш-бросок.
- ❖ **Перемещение по железной дороге:** занимает очень мало времени и почти не расходует сплоченность.
- ❖ **Морские транспорты:** наземные войска, передвигающиеся на транспортных судах, почти не расходуют сплоченность; правда, потери сплоченности могут увеличиться из-за непогоды на море.
- ❖ **Морские суда:** расход сплоченности при движении зависит от типа судна и от погоды в регионах, через которые оно идет.

Также при движении войска несут потери от истощения пропорционально числу очков сплоченности, затраченных на движение.

## **7.2 Статичные отряды**

### **7.2.1 Отдых**

Наземные войска восстанавливают сплоченность, когда отдыхают (вместо того, чтобы передвигаться или сражаться).

Количество очков сплоченности (ОС), восстанавливаемых за день отдыха отображается в подсказках при наведении курсора мыши на отряд в панели отрядов. Общее количество восстанавливаемых за ход очков сплоченности, может быть подсчитано, зная, что длина одного хода 15 дней.

Базовая скорость восстановления сплоченности - **0,75 ОС за каждый день отдыха.**

На скорость восстановления сплоченности может действовать следующее:

- ❖ + 1,00 ОС: отряд не двигается, и у него выбрана пассивная стратегия.
- ❖ + 0,75 ОС: отряд не двигается и находится в сооружении.
- ❖ + 0,50 ОС: отряд не двигается и находится вне сооружения.
- ❖ + 0,50 ОС: отряд не двигается и находится в регионе, лояльном к его нации.
- ❖ + 0,50 ОС: отряд является нерегулярным соединением и не двигается.
- ❖ - 0,50 ОС: у отряда выбрана атакующая стратегия.
- ❖ - 0,50 ОС: отряд осаждают сооружение.
- ❖ - 0,50 ОС: отряд перевозится морским транспортом.
- ❖ - 1,50 ОС: отряд находится в осаде.

- ❖ +/- ОС: модификатор НД. Зависит от уровня национального духа.
- ❖ +/- ОС: модификатор особых навыков. Величина изменения указана в описании конкретных навыков.

### 7.2.2 Окопы

Войска, которые в течении хода остаются на месте автоматически начинают окапываться, пока не достигнут 4 уровня окопов. Окопы уровня от 5 до 8 появляются только как часть первоначального сценария или после принятия Стратегических решений в Журнале.

Окопы обеспечивают все больше оборонительных преимуществ в зависимости от их уровня:

- уровня от 1 до 4 увеличивает огневую мощь всех подразделений отряда,
- уровня от 5 до 8 увеличивает огневую мощь только артиллерийских батарей отряда
- В добавок отряды в окопах уровня 3 или выше, в которых есть хотя бы одна батарея артиллерии дальностью 6 (см. Панель информации о подразделениях в Приложении) **могут обстреливать проходящие мимо по соседним участкам реки, моря вражеские корабли**. Кроме того, они блокируют перемещение снабжения по рекам и вступают в бой с вражескими кораблями, которые обстреливают берег.

Различные уровни окопов отрядов отображаются графически в нижней части значков отрядов на карте. Они отличаются для окопов 1-2 уровня и для 3 и более уровня



**Рис. 7.2.2 Окопы:** Показаны окопавшиеся войска уровня 1 или 2, которые не могут обстреливать соседний участок реки.

*А внизу, войска окопавшиеся до уровня 3 или более, которые могут это сделать.*

**Если ВСЕ боевые единицы, занимавшие окопы, покинут регион, то окопы исчезнут.**

Дружественные войска в одном регионе могут занимать окопы разных уровней. Чтобы улучшить уровень окопов можно объединить отряд с самым низким уровнем окопов и отряд с самым высоким уровнем окопов.

Если окопавшийся отряд, разделить на два или более отрядов в том же регионе, то каждый из них будет иметь уровень окопов начального отряда.

**Советы командиру:** Можно подготовить резервные линии фронта в своих тылах в случае общего отступления действующих фронтов. Игрок может разместить не большие силы в стратегических регионах с задачей поддержания высокого уровня окопов, до тех пор пока основные силы не придут в регион и не сольются с окопавшимся небольшим отрядом.

Окопы не считаются сооружениями, хотя могут использоваться в качестве защиты от непогоды. Правила осады на окопы не распространяются. Атака окопов рассчитывается по правилам боя в поле.



### 7.2.3 Закрепленные единицы

В начале многих сценариев некоторые отряды являются 'закрепленными'. Многие отряды **могут оказаться 'закрепленными' из-за произошедших событий. Иногда только несколько единиц в группе являются 'закрепленными', а остальные нет.** В этом случае Игрок может разделить этот отряд создав новую группу, чтобы переместить туда не закрепленные единицы.

Если отряд закреплен, на его значке - на карте и на панели отрядов - появляется особый символ-"замок".

Закрепленные отряды не могут покинуть свою позицию до тех пор, пока не выполнено одно из приведенных ниже условий:

- ❖ Закрепленный отряд был атакован вражескими силами,
- ❖ Наступила определенная дата (см. всплывающую подсказку).






**Рис. 7.2.3 Закрепленные единицы:** на рисунке показаны четыре отряда петроградского гарнизона. Замок в правом верхнем углу значка отряда означает, что данный отряд является "закрепленным".


## 7.3 Стратегии и Режимы боя

У каждой группы на карте должна быть стратегия, которая будет определять, как эта группа будет реагировать на действия противника. Эти стратегии может выбирать игрок, и они также могут назначаться группе по умолчанию. Значок, обозначающий стратегию группы, расположен слева от панели отряда. Режимы боя описывают действия группы в бою. Вместе эти настройки позволяют игроку довольно точно контролировать действия своих войск даже после того, как все приказы уже отданы.

### 7.3.1 Стратегии

Всего доступны четыре (4) стратегии:





- ❖  **Штурмовая:** Группа будет атаковать любого противника, обнаруженного в регионе. Вместо того чтобы осаждать укрепление/город, группа попытается немедленно взять его штурмом. Не забывайте, что форт можно взять штурмом только после того, как число брешей в нем сравняется с его уровнем.
- ❖  **Наступательная:** Группа будет атаковать любого противника, обнаруженного в регионе. Вместо того чтобы брать укрепление/город штурмом, группа начнет (или продолжит) осаду.
- ❖  **Оборонительная:** Группа не будет атаковать противников, обнаруженных в регионе. Если ее атакует противник, группа будет защищаться, используя особенности местности (если есть). Группа начнет (или продолжит) осаду. Эта стратегия выбрана по умолчанию.

- ❖  **Пассивная:** Группа не будет атаковать противников, обнаруженных в регионе. Если ее атакует противник, группа будет защищаться, не используя особенности местности. В бою такая группа будет получать штрафы. Группа, использующая эту стратегию, имеет больше шансов совершить успешное отступление. Группы, использующие пассивную стратегию, не увеличивают контроль над регионом. Если на такую группу нападает противник, группа автоматически отступает. Отряды, входящие в группу, использующую пассивную стратегию, восстанавливают сплоченность с повышенной скоростью (вплоть до максимальной скорости для отрядов данного вида). Группа, использующая данную стратегию, получает подкрепления в первую очередь (при прочих равных условиях).





### 7.3.2 Режимы боя (РБ)

Набор режимов боя зависит от того, какую стратегию использует группа.

**Штурмовая и наступательная стратегия** Для группы, использующей штурмовую или наступательную стратегию, доступны следующие РБ:

- ❖  **Решительное наступление:** Группа не будет пытаться отступить в течение первых двух (2) раундов боя. В ходе остальных раундов вероятность того, что группа попытается отступить, снижена. Обе стороны несут повышенные потери..
- ❖  **Обычная атака:** Группа ведет бой обычным образом. Это РБ по умолчанию для войск, которые используют штурмовую или наступательную стратегию.
- ❖  **Осторожная атака:** Группа попытается отступить, начиная с третьего раунда, за исключением тех случаев, когда победа близка. Шансы отступить с поля боя увеличиваются. Потери обеих сторон уменьшаются.
- ❖  **Пробная атака:** Группа попытается отступить, начиная со второго раунда, за исключением тех случаев, когда победа близка. Шансы отступить с поля боя сильно увеличиваются. Потери обеих сторон значительно уменьшаются.

**Оборонительная и пассивная стратегия** Для группы, использующей оборонительную и пассивную стратегию, доступны следующие РБ:

- ❖  **Ни шагу назад:** Группа никогда не пытается отступить, но может быть обращена в бегство. Потери обороняющейся группы увеличиваются.
- ❖  **Оборона:** Группа ведет боевые действия обычным образом. Этот РБ выбран по умолчанию для групп, использующих оборонительную стратегию.
- ❖  **Оборона и отступление:** Группа попытается отступить, начиная с третьего раунда, за исключением тех случаев, когда победа близка. Шансы отступить с поля боя увеличиваются. Потери обеих сторон уменьшаются.
- ❖  **Отступление:** Группа попытается отступить, начиная с первого раунда. Шансы отступить с поля боя увеличиваются. Потери обеих сторон уменьшаются. **Этот РБ автоматически получают все группы, использующие пассивную стратегию.**

Группы получают стратегии и режимы боя независимо друг от друга. Другими словами, возможно (и вполне вероятно), что группы, находящиеся в одном и том же регионе, будут иметь разные стратегии и режимы боя.

## 7.4 Особые приказы

Особые приказы позволяют более точно контролировать передвижения войск и их реакцию на действия противника. Особые приказы, которые можно отдать тому или иному отряду, связаны с тремя рядами **кнопок особых приказов**, которые находятся слева от панели отрядов и отмечены особыми символами (сабля, палатка и молния). Доступные приказы **подсвечены**, а недоступные окрашены в **серый цвет**. Неактивные командиры не могут отдавать некоторые особые приказы.

**Особые приказы и проверка активации:** Если не указано обратное, то особые приказы могут быть отданы только в том случае, если отряд прошел проверку активации ( в основном она связана с командирами и их параметрами). Особые приказы, на выполнение которых требуется несколько дней, всегда выполняются в начале хода. Если после выполнения приказа осталось время, отряд продолжит движение по заданному маршруту.

**Доступные особые приказы:** Ниже приведен список особых приказов, которые можно отдать наземным/морским силам при соблюдении определенных условий.





Значок особого приказа	Особый приказ	Описание / эффекты
	<b>Войти в сооружение</b>	Достигнув точки назначения, отряд войдет внутрь сооружения.
	<b>Марш-бросок</b>	Скорость отряда, совершающего марш-бросок, увеличивается, но при этом падает сплоченность. Легкая пехота и кавалерия меньше теряют в сплоченности. Боевая единица, состоящая только из командиров и/или отрядов поддержки не может совершать марш-броски.
	<b>Двигаться по железной дороге</b>	Получив такой приказ, в течение хода отряд будет двигаться по железной дороге.
	<b>Двигаться синхронно</b>	Группа, состоящая из корпусов и штаба армии, будет двигаться синхронно, со скоростью самого медленного отряда. Кроме того, если штаб армии приходит в движение, все подчиненные ему корпуса автоматически начинают двигаться синхронно с ним, так что им не нужно отдавать дополнительные приказы.
	<b>Избегать боя</b>	Отряд, получивший такой приказ, будет уклоняться от столкновений с противником во время движения. Кроме того сухопутные отряды перейдут в режим налетов.
	<b>Удар с моря</b>	Корабли обстреляют первое обнаруженное береговое сооружение или вражескую позицию - если в регионе присутствуют сухопутные войска союзников. Батареи вражеских фортификаций или войска в окопах 3-го уровня и выше могут открыть ответный огонь
	<b>Перехват на море</b>	Корабль будет атаковать все вражеские суда, проходящие по соседнему региону.
	<b>Удаленная высадка</b>	Приказ транспортируемым наземным единицам высадиться в прибрежном регионе.
	<b>Создать армию</b>	Этот приказ используется для создания новой армии. Необходимо присутствие командира с 3 звездами.
	<b>Распустить армию</b>	Этот приказ используется для роспуска армии. На месте армии остается обычный отряд.
	<b>Создать корпус</b>	Этот приказ используется для того, чтобы сделать независимый отряд под командованием 2 или 3 звездного генерала частью ближайшей к нему армии.
	<b>Отделить корпус от армии</b>	Этот приказ используется для того, чтобы отделить от армии корпус. После этого он станет независимым отрядом.
	<b>Активировать командование дивизиями</b>	Этот приказ используется для того, чтобы создать дивизию. Для создания дивизии требуются деньги и активный сухопутный командир.

Значок особого приказа	Особый приказ	Описание / эффекты
	<b>Объединить отряды</b>	Этот приказ позволяет объединить выбранные отряды (обычно для создания дивизии).
	<b>Расформировать дивизию</b>	Этот приказ позволяет разбить дивизию на части. После этого части дивизию станут независимыми боевыми единицами.
	<b>Повысить командира</b>	Повысить командира в звании.
	<b>Построить форт</b>	Для строительства форта в регионе требуются <b>10 артиллерийских батарей</b> (10 подразделений) и <b>2 обоза</b> (8 подразделений). Форт строится в течении 2 ходов и требует, чтобы военный контроль в регионе был не менее 51%.
	<b>Построить склад</b>	Для строительства склада в регионе требуются и 2 обоза или 2 отряда транспортных кораблей (8 подразделений). Склад строится в течении 2 ходов и требует, чтобы военный контроль в регионе был не менее 51%.
	<b>Засада</b>	Неподвижные партизанские отряды попытаются устроить засаду на болоте, в лесу, на холме, на лесистых холмах или в горах. В случае успеха нападающие получают преимущество в бою (право первого залпа), и у них повысятся шансы на успешное отступление
	<b>Ремонтировать железные дороги</b>	Отряд будет восстанавливать железные дороги в данном регионе.
	<b>Уничтожить железные дороги</b>	Отряд уничтожит железные дороги в данном регионе.



## 8. Военный контроль и лояльность населения

Военный контроль над территориями в игре Давай! Revolution Under Siege является более реалистичным, чем в других симуляторах или варгеймах. В нашей игре контроль над регионом не переходит из рук в руки просто потому, что по территории прошла пара отрядов.

Более детальную информацию о Военном контроле и Лояльности населения можно увидеть в подсказках на карте, когда курсор мыши расположен над нужным регионом.

**Примечание:** *Одной из главных новых черт игры является увеличенное число сторон. Например, крестьянские восстания, которые в период гражданской войны случались довольно часто, смоделированы с помощью фракции "зеленых". Поэтому теперь борьбу за контроль над регионом ведут не две стороны, а три или более.*

### 8.1 Военный контроль

Военный контроль над регионом выражен соотношением влияние союзных войск/влияние вражеских войск. Если регион контролируется несколькими сторонами, то он считается **оспариваемым**. Игрок получает полный контроль над регионом, если приведенное выше соотношение составляет 100/0 (т.е. контроль со стороны игрока равен 100%, контроль врага равен 0%).

**Считается, что сторона контролирует регион, если уровень контроля составляет от 51% до 100%** (однако если это значение равно 51%, контроль в лучшем случае можно назвать слабым). Военный контроль над регионами обозначен с помощью символов противоборствующих сторон.

**Обретение и утрата военного контроля:** Одна из сторон приобретает военный контроль над регионом, если достаточное количество ее войск пребывают в этом регионе в течение определенного времени. Это время зависит ряда факторов. (Фактически, чем больше в регионе ваших войск, тем быстрее вы добьетесь 100-процентного контроля над регионом.)

Если в регионе находятся войска двух или более сторон, уровень контроля не меняется до тех пор, пока войска одной сторон не начнут использовать наступательную стратегию. Если наступающим войскам удастся очистить регион от сил противника (или загнать врага в сооружение), расклад сил в регионе изменяется в пользу атакующих. Если в регионе находятся только войска одного игрока, контроль игрока над данным регионом постепенно увеличивается. В среднем, полный контроль над регионом можно установить всего за несколько ходов. (Группы, использующие **пассивную стратегию**, не увеличивают контроль над регионом.)

На уровень военного контроля также влияет лояльность местного населения. Если уровень лояльности составляет 51% или более, с течением времени военный контроль повышается, а если лояльность меньше 51%, уровень военного контроля постепенно падает. Лояльность оказывает влияние на военный контроль только в тех регионах, в которых нет войск ни одной из сторон (т.е. любой гарнизон нейтрализует эффект от лояльности).

**Эффекты военного контроля:**

- **Отряд может отступить из битвы только в тот регион, в котором менее 25% дружественного военного контроля.** (Игрок, потерпевший поражение в битве в регионе, окруженном полностью враждебными ему регионами, вероятно потеряет все войска),
- Повышается вероятность того, что перемещения противника будут заблокированы,
- **Транспортная сеть снабжения может работать только при дружественном военном контроле над регионом более, чем 25%,**
- Повышается уровень обнаружения,
- Если отряд движется по региону, который контролируют союзные войска, его сплоченность уменьшается не так сильно,



**Советы командиру:** Чтобы были возможны пути отступления рекомендуется **на флангах основного отряда располагать малые отряды в соседних регионах**. Эти отряды (особенно с кавалерией) могут быстро получить минимальный % военного контроля, необходимый для того, чтобы избежать полного уничтожения при окружении в случае отступления ваших войск.

**Вторжение на враждебную территорию:** Враждебной территорией считается регион, который игрок контролирует **не более чем 5%**. Если вы вводите свои войска в такие регионы, это приводит к следующим результатам:

- Группа, вторгающаяся на вражескую территорию, **автоматически** переходит к использованию **наступательной стратегии**. (Это правило **не относится** к группам, состоящим из кавалерии, партизанам или отрядам поддержки.)
- Группа, которая **высаживается с моря** или **пересекает реку**, и оказывается в регионе, в котором мы контролируем **менее 10%**, такая группа **автоматически** переходит к использованию **наступательной стратегии**. (Это правило **не относится** к группам, состоящим из партизан или отрядов поддержки.)

**Контроль над сооружениями:** Сооружение (город, порт, склад и т.д.) контролирует та сторона, которая оккупировала его последней.

Оставлять гарнизон в сооружении не обязательно, хотя и разумно. Обратите внимание на то, что очки победы не начисляются за захват цели-стратегически важного города, если в цели-городе нет гарнизона, и цель-город находится на враждебной территории (т.е. там, где лояльность населения меньше 51%).

Отряды, состоящие только из партизан, могут захватывать сооружения только в том случае, если лояльность населения в данном регионе выше 50%.



**Рис. 8.1** При включенном фильтре Военного контроля видно кто контролирует какие регионы (На рисунке присутствуют фракции Красных, Зеленых и Белых Сибири).

## 8.2 Лояльность населения

Лояльность населения - величина, символизирующая поддержку вашей стороны населением региона. Лояльность не зависит от уровня военного контроля (уровень контроля над регионом может быть весьма высок, а при этом лояльность - быть низкой). На то, чтобы заручиться поддержкой местного населения, понадобится много времени.

При включенном фильтре Лояльность на карте вашим цветом будут помечены лояльные вам регионы: чем ярче ваш цвет, тем более лояльна область. Регионы, которые полностью не лояльны к вам (0%) отображаются без цветового фильтра. Подсказка над регионом дает процентное соотношение лояльности для одной фракции.



**Рис 8.2** При включенном фильтре лояльности вашим цветом показано насколько лояльны к вам регионы. Здесь мы видим регионы, которые лояльны Зеленым слева и Белым Сибири - справа.

Регион считается лояльным, если лояльность его населения составляет не менее 51% процента (да, мы понимаем, что 51% - это минимальное преимущество).

**Эффекты лояльности:** Лояльное население региона дает следующие преимущества:

- возможно формировать новые отряды при лояльности населения не менее 25%
- меньше вероятность того, что местные восстания рабочих и крестьян произойдут с созданием партизанских отрядов, контролируемых вражескими фракциями, которым лояльно население в регионе.
- увеличивается вероятность обнаружения противника в данном регионе,
- вы получаете очки победы даже за те цели, в которых не находятся гарнизоны,
- постепенно увеличивается военный контроль над регионом.

**Изменение лояльности** На уровень лояльности населения влияет захват стратегически важных городов. После того, как игрок захватывает стратегически важный город, в следующих пунктах проходит проверка лояльности:

- каждом стратегически важном городе на карте,
- в каждой области региона, в котором находится стратегически важный город,
- каждый регион, который прилегает к региону в котором находится стратегически важный город (включая и регион, в котором находится город)

Эти проверки **проходят по отдельности**. Например, если враг захватил стратегически важный город, то в регионе, в котором находится этот город, пройдут три (3) проверки лояльности (см. условия, приведенные выше).

Лояльность также может изменяться под влиянием региональных решений (см ниже).

**Советы командиру:** *Чтобы избежать многочисленных местных восстаний, не позволяйте слишком падать лояльности вашей стороне в контролируемых вами регионах. Вражеские партизаны не будут очень сильны, но они будут сеять хаос на железных дорогах и линиях снабжения у вас в тылах.*

## 9. Система снабжения

Система снабжения символизирует методы распространения провианта, боеприпасов и других товаров от места производства до места потребления (т.е. войск на линии фронта). Если говорить об этом в игровых терминах, то в некоторых точках карты создаются и накапливаются очки снабжения, которые затем по необходимости распределяются между сооружениями и складами (которые находятся в пределах досягаемости), а затем доставляются в боевые части (опять же, в пределах досягаемости). Цепочка снабжения, от производителя до потребителя, регулируется автоматически, без участия игрока. Однако число очков потребления, которые можно передать по одной такой цепочке, ограничено. Кроме того, длинные (и плохо защищенные) цепочки уязвимы для вражеских атак.

**Примечание:** Одна из самых сложных задач, стоящих перед командиром, заключается в том, чтобы обеспечить своих людей всем необходимым. Забудьте про стратегию - битвы выигрывает логистика.

### 9.1 Типы снабжения

В игре есть два типа припасов: **Общее снабжение и боеприпасы**.

Припасы обоих типов производятся и распространяются похожим образом, но количество каждого из них учитывается отдельно. Припасы типа "Общее снабжение" символизируют все то, что нужно для жизнедеятельности (т.е. пища, вода, одежда и т.д.). "Боеприпасы" обозначают расходный материал - пули, порох, снаряды, и т.д.

Воинские части (и корабли) остаются боеспособными только в том случае, если каждый ход получают определенно количество припасов категории "Общее снабжение". Боеприпасы войска расходуют **только** в том случае, если ведут боевые действия. Отряды, у которых нет достаточного количества товаров общего снабжения, действуют менее эффективно (и, кроме того, страдают от других проблем). Отряды, у которых не хватает боеприпасов, в бою действуют значительно менее эффективно, чем в нормальном состоянии.

Каждый отряд может накапливать очки снабжения - как очки общего снабжения, так и очки боеприпасов (см. Панель информации о подразделениях в Приложении). Это количество очков снабжения позволяет отряду существовать в течение двух (2) ходов и принять участие в двух (2) боях.



## 9.2 Поставки снабжения

Каждый ход отряды пытаются довести свои собственные запасы очков снабжения до максимального уровня. Источник очков снабжения - не осажденное противником сооружение, производящее или запаасающее очки снабжения - должен находиться в том же регионе, что и отряд, или в соседнем.

Военные единицы (сухопутные отряды и корабли) потребляют очки общего снабжения **каждый ход**, вне зависимости от того, ведут они бой или нет. Очки боеприпасов потребляют только те отряды, которые ведут бой в течение данного хода. Очки общего снабжения расходуются в первый день хода, а боеприпасы - в тот момент, когда идет бой. Отряды, которые истратили свой запас очков снабжения, и не могут получить новые, считаются "отрезанными от источников снабжения".

Если навести на отряд указатель мыши, на экране появится информация об уровне потребления очков снабжения данным отрядом. Во всплывающей подсказке приведены сведения о том, сколько очков снабжения есть у отряда в данный момент, а также о том, сколько очков общего снабжения отряд тратит за ход. На экране также появится информация о количестве очков боеприпасов, которые потратит отряд, если ему придется вести бой. Обычно отряды объединены в группу под командованием командира. В этом случае в подсказке приводится информация о количестве очков снабжения, которое необходимо всей группе (а также о количестве очков боеприпасов нужно, чтобы группа не получала штрафов при ведении боевых действий):



Существуют также подразделения с особыми способностями, которые оказывают влияние на потребление снабжения.

### 9.2.1 Заготовка продовольствия

Территория России огромна, и после начала гражданской войны в стране царит хаос, так что организовать идеальную систему снабжения невозможно. Поэтому в какой-то момент войскам, возможно, придется самим "искать себе корм", т.е. заготавливать продовольствие. Отряды, которые не могут обеспечить себя очками общего снабжения обычными способами, должны **заготавливать продовольствие**. Самостоятельно обеспечить себя боеприпасами отряды не могут.

**Процедура заготовки продовольствия:** Каждый отряд, вынужденный самостоятельно заготавливать продовольствие, должен пройти проверку на мародерство; эта проверка определяет, сумеет ли отряд добыть необходимый провиант в течение данного хода. Проверки на мародерство производятся автоматически. На результат проверки влияет тип местности и уровень освоенности региона, в котором находится отряд. К другим факторам, влияющим на результат проверки, относятся погода и определенная особая способность командира. Как вы можете предположить, вероятность добыть продовольствие в дикой местности в середине зимы (в буран) довольно мала.



**Мародерство и восстановление:** Если какой-либо отряд не прошел проверку на мародерство, регион считается "разграбленным". Разграбленные регионы отмечены на карте особым значком. После этого регион перестает производить очки снабжения до тех пор, пока с него не будет снят статус "разграбленный".

Существует небольшая вероятность того, что разграбленные регионы возобновят производство очков снабжения (т.е. лишатся статуса "разграбленный"). Шанс на восстановление зависит от погоды: хорошая погода увеличивает вероятность на восстановление региона.

### 9.3 Производство снабжения

Каждый ход очки снабжения (и общего снабжения и боеприпасов) производятся и накапливаются в городах, портах, укреплениях и складах, которые находятся под вашим контролем. Количество очков снабжения, которые производит та или иная структура, зависит прежде всего от ее уровня, но на него влияют и другие факторы. Очки снабжения создаются и распределяются в первый день каждого хода.

Игрок может навести курсор мыши на нужный город и увидеть в подсказке количество общего снабжения и боеприпасов имеющихся в наличии и производящихся за ход.



**Рис. 9.3** На карте, с включенным фильтром снабжение, показаны товары общего снабжения и боеприпасы, хранящиеся на складе в г.Тихорецк. Каждый значок символизирует примерно 50 очков товаров общего снабжения (ящики) или боеприпасов (снаряды). Во всплывающей подсказке данные указаны более детально и видно, что город произведет за ход 60 единиц продовольствия и 1 единицу боеприпасов.

На уровень производства очков снабжения влияют следующие факторы:

- ❖ **Сооружения.** Города производят большую часть продовольствия. Другие сооружения производят небольшое продовольствия или боеприпасов.
- ❖ **Лояльность.** Производство очков снабжения рассчитывается по формуле:  $[лояльность + 50\%] \times [\text{базовый уровень производства}]$ .
- ❖ **Национальный дух.** За каждые два очка НД выше 100 производство очков снабжения увеличивается на 1%. За каждые два очка НД ниже 100 производство очков снабжения уменьшается на 1%.
- ❖ **Осажденные сооружения.** Сооружения, осажденные противником, не производят очков снабжения. Очки снабжения, накопленные до осады, сохраняются и расходуются войсками, которые находятся в осажденном сооружении).
- ❖ **Блокада.** Порты, блокированные вражескими кораблями, не производят очков снабжения. Очки снабжения, накопленные до осады, и могут быть распределены обычным образом (по суше).

С учетом всех этих факторов, а также возможного мародерства, иногда регион может не производить никаких поставок вообще.

**Примечание:** Для контроля достаточного количества производства продовольствия, игроки должны ориентироваться на местность с большим количеством маленьких городов (особенно, лояльных к их стороне).

Но большая часть боеприпасов не производится в обычных, контролируемых вами городах, а только в специальных сооружениях, которые игроки могут строить только в нескольких городах используя Стратегические решения в Журнале.

## **9.4 Распределение снабжения**

Каждый ход все отряды и сооружения получают снабжения из сооружений, в которых оно производится и/или накапливается.

### **9.4.1 Автоматическое распределение снабжения**

Распределение снабжения происходит автоматически и незаметно для игрока (т.е. снабжения распространяют конвои, не представленные на карте в виде отрядов). Это сделано для того, чтобы не загружать игроков микроменеджментом.

**Ограничения при автоматическом распределении снабжения:** Количество снабжения, которое сооружение может распределить за один ход, примерно равно производственной мощности данного сооружения. С другой стороны, склады могут распределять гораздо больше снабжения.

**Дистанция автоматического распределения снабжения:** Максимальная дистанция между источником снабжения и потребителем - отрядом или сооружением - равна трем (3) регионам. Однако на эту дистанцию влияют (негативно) следующие факторы: тип местности, погода и присутствие сил противника. .

**Важно:**

- снабжение может осуществляться только через те регионы, уровень военного контроля над которыми составляет не менее 25%.
- Любой вражеский отряд, автоматически блокирует транзитные поставки снабжения через регион, в котором он находится.

**Снабжение по железной дороге:** Каждый ход, поезда, которые не задействованы во время фазы движения (см. главу 7.1.3 Перемещение по железной дороге), могут автоматически перевозить снабжения по железным дорогам между регионами, находящимся под контролем игрока и в которых железная дорога не повреждена.

**Примечание:** Контроль над железными дорогами и поддержание большого резерва железнодорожных мощностей для автоматического распределения снабжения становится необходимостью во время русской зимы. Это позволит вам доставить отдаленным фронтам большее количество снабжения, по сравнению с поставками по обычным дорогам при плохой погоде.

**Значение складов для автоматизации распределения снабжения:** С практической точки зрения, склады обычно заполняют пробелы в существующей сети снабжения и позволяют расширять сеть снабжения.

**Склады могут распространять большое количество припасов.**

**Советы командиру:** Т.к. максимальная дистанция между источником и потребителем снабжения для автоматического распределения равна 3 региона, то рекомендуется чтобы между двумя регионами с построенными складами было не более чем 3 региона без складов. Если необходимо, то еще какое-то количество складов должно быть построено.

### **9.4.2 Мобильные источники снабжения**

В игре существуют особые отряды, служащие мобильными источниками снабжения - как общего снабжения, так и боеприпасов. Они могут пополнить припасы любому подразделению группы, в состав которой они входят.

В игре они представлены двух видов:

- **Обозные телеги и грузовики** специализируются на перевозке общего снабжения и боеприпасов и могут перевозить их намного больше других. Кроме того они имеют еще некоторые особенности (см. ниже)
- **Бронепоезда** перевозят очень большое количество как общего снабжения, так и боеприпасов и могут обеспечивать ими крупные силы группы, в состав которой они входят.

Эти отряды могут затруднять движение группы, в которую они входят: обозные телеги / грузовики движутся медленнее других отрядов, а бронепоезда могут передвигаться только по регионам, где есть железная дорога.

Обозные телеги/грузовики, действующие на линии фронта, быстро расходуют свои запасы снабжения. Поэтому пустые обозы и бронепоезда нужно отправлять в тыл, поближе к крупным источникам снабжения. Обозы всегда должны быть хорошо защищены, ведь они представляют отличную цель для вражеской кавалерии и партизан.

#### **Особенности обозных телег/грузовиков:**



- ❖ Они могут поставить припасы любому отряду, находящемуся в одном с ними регионе, даже когда не входят в одну с ним группу.
- ❖ Обозные телеги / грузовики дают 10% бонус к огню (если у них есть очки боеприпасов). Если в регионе находятся несколько телег/грузовиков, эти бонусы не накапливаются.
- ❖ Обозные телеги/грузовики защищают отряды от плохой погоды, обменивая общее снабжение на единицы истощения.

Пять единиц общего снабжения аннулируют одну (1) единицу истощения.

- ❖ Обозные телеги/грузовики на 10% снижают эффект истощения отряда, который они сопровождают.
- ❖ Попавшая в осаду группа не сдастся до тех пор, пока в осажденном городе находится обозная телега (грузовик) с запасом очков общего снабжения. Если очки общего снабжения израсходованы, этот эффект снимается.

**Примечание:** Рекомендуется придавать обозные телеги/грузовики каждому из ваших отрядов, который движется в регион без сооружений.

Рекомендуем придавать по крайней мере один бронепоезд каждому вашему крупному отряду, который планирует передвигаться вдоль железной дороги. Но также желательно иметь в его составе и обозные телеги/грузовики на случай того, что вам понадобится разделить отряд и отправить его часть в регион без железной дороги.

## ***9.5 Штрафы за отсутствие снабжения***

Если вы хотите, чтобы ваши войска были способны участвовать в боевых действиях, вам нужно обеспечить их водой и провиантом. Большая армия, лишенная припасов, не победит маленькую, но обеспеченную всем необходимым армию. И хотя хороший командир всегда заботится о снабжении своих войск, может случиться так, что у них будет недостаточно припасов.

**Потери из-за нехватки очков снабжения:** Отряды, у которых недостаточно очков общего снабжения и которые не могут заготовить продовольствие) несут потери вследствие истощения.

**Утрата сплоченности:** Отряды, у которых недостаточно очков общего снабжения и которые не могут заготовить продовольствие) утрачивают сплоченность.

**Утрата боевой эффективности:** Отряды, у которых недостаточно очков общего снабжения и которые не могут заготовить продовольствие) утрачивают боевую эффективность. Этот штраф суммируется со штрафами за нехватку боеприпасов.

**Нехватка боеприпасов и боевые действия:** Отряды, у которых недостаточно очков боеприпасов, утрачивают боевую эффективность. Этот штраф суммируется со штрафами за нехватку очков общего снабжения.

**Примечание:** штраф за ведение боевых действий без достаточного количества боеприпасов довольно суров.

## 10. Истощение

Термин "истощение" обозначает утрату боеспособности вследствие постепенного уменьшения эффективности и численности личного состава (например, в следствие болезней, дезертирства, несчастных случаев и т.д.). Большинство армий теряло больше солдат в результате истощения, чем из-за столкновений с врагом. Этот факт отражен и в игре.

Под действием истощения отряды теряют очки силы и сплоченности.

### **Реалистичное истощение:**

Игрок может выбрать правила **реалистичного истощения**. В этом случае потери войск от истощения будут увеличены. Все отряды будут страдать от истощения, даже если они находятся внутри сооружения (в том случае, если регион разграблен, и лояльность населения не очень высока). Кроме того, восполнять утраченные очки силы и получать элементы-подкрепления смогут только те отряды, которые находятся внутри склада.

### 10.1 Проверка на истощение

Отряды проходят проверку на истощение при следующих условиях:

- ❖ **Тяжелые погодные условия:** Группа, которой негде укрыться от непогоды (т.е. она находится в регионе, в котором нет сооружений) может пострадать от истощения, если в регионе тяжелые погодные условия (снег, лед, буран).
- ❖ **Движение:** Группа, которая движется во время хода, может пострадать от истощения. В этом случае истощение выражается в утрате сплоченности.
- ❖ **Пребывание в пустыне:** Группа, которая находится в пустыне хотя бы в течение части хода, может пострадать от истощения.
- ❖ **Эпидемия:** Большая концентрация войск в регионе может привести к возникновению эпидемий. Если началась эпидемия, группы могут пострадать от истощения.
- ❖ **Отсутствие общего снабжения:** Группа, у которой нет достаточного количества общего снабжения, может пострадать от истощения.

### 10.2 Борьба с истощением

Следующие факторы снижают пагубное действие истощения:

- ❖ **Богатый регион:** Если группа находится в богатом регионе, потери от истощения уменьшаются на 50%.
- ❖ **Освоенный регион:** Если группа находится в богатом регионе, потери от истощения уменьшаются на 10%.
- ❖ **Телеги с припасами:** Если сухопутную группу сопровождает обозная телега (с очками общего снабжения), потери от истощения снижаются на 10%. Наличие транспортных судов не оказывает подобного эффекта на флоты.
- ❖ **Окопы:** Если группа находится в окопах (любого уровня), потери от истощения снижаются на 20%.



Эффекты от этих модификаторов (как позитивные, так и негативные) **складываются**. Например, если группа сидит окопах, но у нее недостаточно очков общего снабжения и она страдает от болезней, все эти факторы будут учтены при подсчете потерь в результате истощения.



## **11. Боевые действия**

Боевые действия - это бой на открытой местности, в ходе которого ни одна из сторон не штурмует и не обороняет какое-либо сооружение: - в этом случае бой назывался бы "осада". Боевые действия могут представлять собой как небольшую стычку пары отрядов, так и крупномасштабную битву, в которой участвуют тысячи солдат.

### **11.1 Начало боевых действий**

Боевые действия могут начаться только в том случае, если войска противоборствующих сторон пытаются захватить один и тот же регион. Кроме того, по крайней мере одна из боевых групп должна использовать наступательную стратегию. Боевые действия состоят из шести (6) последовательных раундов, каждый из которых длится один (1) час. Если ни одна из сторон не отступает (по своей воле или под давлением противника), битва продолжается на следующий день. Если битва началась в первый день хода, который длится две недели, то существует вероятность (хотя и весьма небольшая), что боевые действия будут продолжаться в течение 90 раундов.

## 11.2 Ширина фронта

Только определенное число подразделений отряда может принять участие в раунде боевых действий (это число зависит от типа местности). Подразделения, которые не принимают участие в боевых действиях, остаются в резерве, и могут позднее заменить ослабевшие подразделения.

При определении числа подразделений, которые примут участие в бою в отдельно взятом раунде, маневренность подразделений сравнивается с основным типом местности в данном регионе. Некоторые подразделения более маневренные, чем другие. Например, линейная пехота в горах движется медленно, и ширина фронта каждого подразделения довольно велика. Подразделения партизан движутся быстрее, и ширина их фронта невелика. Поэтому в горах в бою может участвовать больше подразделений партизан, чем линейной пехоты.

## 11.3 Боевая дальность

Дистанция, на которой противоборствующие стороны начинают боевые действия, называется "первоначальной боевой дальностью". Этот фактор, который зависит от типа местности и погодных условий, влияет на результат первого раунда боевых действий. Он достигает максимального значения, когда бой идет в хорошую погоду на открытой местности.

После первого раунда боевых действий, который проходит на первоначальной боевой дальности, в каждом последующем раунде боевая дальность уменьшается на единицу до тех пор, пока противоборствующие стороны не сойдутся в рукопашной. В ходе раунда могут стрелять только те подразделения, которые находятся в пределах дальности. При этом потери от вражеского огня могут нести все подразделения. Если началась рукопашная (т.е. дальность стала равна нулю), она продолжается до конца текущего дня (шесть раундов). Если на следующий день битва возобновилась, первоначальная боевая дальность рассчитывается заново, и войска снова начинают сближаться.

*Совет командиру: Боевая дальность - очень важный фактор. Если одна из сторон имеет преимущество в огневой мощи, то она будет стремиться как можно раньше вступить в огневой контакт. А если у нее преимущество в ближнем бою, то она должна искать сближения с противником.*



## 11.4 Перестрелка

Перестрелка обозначает использование стрелкового оружия (т.е. винтовок, пулеметов, артиллерии) с целью нанести потери врагу.

**Инициатива:** Во время каждого раунда, при вычислении результатов перестрелки первыми стреляют подразделения войска, обладающего **наибольшей инициативой**. После подсчета потерь вторая сторона может открыть ответный огонь.

**Модификаторы:** Эффективность подразделения во время перестрелки зависит от следующих факторов.

- |   |   |
|---|---|
| ❖ Рейтинг дисциплины                    | ❖ Штрафы за отсутствие снабжения              |
| ❖ Уровень опыта                         | ❖ Тип рельефа                                 |
| ❖ Сила ведущего огонь элемента          | ❖ Штраф за форсирование реки                  |
| ❖ Параметры командира                   | ❖ Штраф за десант                             |
| ❖ Особые способности отрядов/командиров | ❖ Присутствие обоза с припасами               |
| ❖ Укрытия (местность или укрепления )   | ❖ Стратегия (наступательная / оборонительная) |
| ❖ Погода                                | ❖ Неудачное отступление / пассивная стратегия |
| ❖ Бонусы/штрафы командования            | ❖ Штраф за марш-бросок                        |

**Расчет результатов перестрелки:** Каждое подразделение, которое может стрелять в ходе раунда боевых действий, получает возможность нанести потери противнику. Число выстрелов, которое может сделать такое подразделение в ходе раунда, зависит от его скорострельности. При расчете попаданий используются параметры **наступательного** или **оборонительного** огня. Чем выше значение параметра, тем больше вероятность попадания. Если подразделение попало в цель, вражеское подразделение несет потери и его сплоченность уменьшается.

**Результаты перестрелки — потери в живой силе:** Потери в живой силе от перестрелки зависят от типа подразделения ведущего огонь. Если это пехота или кавалерия, то враг теряет одну (1) единицу силы. Если в цель попадает артиллерии, то враг обычно теряет две (2) единицы силы. Тяжелая артиллерия (осадная, корабельная и т.д.) вызывает потерю трех (3) единиц силы. Если сила подразделения упала до нуля, то оно считается уничтоженным.

**Результаты перестрелки — уменьшение сплоченности:** Уменьшение сплоченности от перестрелки зависит от типа подразделения ведущего огонь. В общем, точный выстрел из стрелкового оружия или артиллерийского орудия приводит к утрате от пяти (5) до пятнадцати (15) очков сплоченности.

## 11.5 Ближний бой

Ближний бой - вид боевых действий, в ходе которого стороны сходятся в рукопашной. Основные виды оружия, используемые во время ближнего боя - это сабля и штык. В ходе ближнего боя особое значение приобретает боевой дух войск, так как он определяет, кто останется на своих позициях, а кто дрогнет и побежит.

**Начало ближнего боя:** Ближний бой начинается автоматически, когда боевая дальность между сторонами сокращается до нуля (0). Если это произошло, то в последующих раундах дальность не увеличивается. Таким образом, если ближний бой начался во втором раунде, то закончится он только в конце дня.

**Результаты ближнего боя:** Каждое подразделение, участвующее в ближнем бою, получает возможность нанести урон врагу. Результаты ближнего боя подсчитываются одновременно для обеих сторон (т.е. потери будут подсчитаны только после того, как все подразделения примут участие в бою). Эффективность подразделений в бою зависит от их параметра "**Ближний бой**". Значение "Скорострельность" в ближнем бою не учитывается; каждое подразделение действует во время ближнего боя только один раз.

**Результаты ближнего боя — потери в живой силе:** Потери противника в ходе ближнего боя зависят от типа и размера атакующего подразделения. Если пехоте или кавалерии удалось нанести урон противнику в ходе ближнего боя, то противник обычно теряет одну (1) единицу силы. Элементы состоящие из нескольких полков могут отнять у противника до трех (3) единиц силы. Если сила подразделения упала до нуля, то оно считается уничтоженным.

**Результаты ближнего боя — уменьшение сплоченности:** Уменьшение сплоченности в ходе ближнего боя зависит от типа и размера атакующего подразделения. В общем случае, если атакующему подразделению удастся нанести урон в ходе ближнего боя, то противник теряет от девяти (9) до пятнадцати (15) единиц сплоченности.

#### **Особые действия в ближнем бою.**

Кавалерийская атака против пулеметного огня. Гражданская война в России была последним вооруженным конфликтом в ходе которого важную роль играла кавалерия. Несмотря на то, что Первая мировая война доказала превосходство пехоты, вооруженной огнестрельным оружием. Эффективность кавалерии в ходе гражданской войны была связана с тем, что многие отряды были не дисциплинированы и приходили в ужас от одного вида сотен всадников, идущих в атаку. Но хотя кавалерия может быть очень эффективной против неопытных воинов, у нее практически нет шансов против окопавшейся пехоты и пулеметов.

**Кавалерийские атаки:** Как только дальность боевых действий достигла нуля (0), группа, в которой есть кавалерия проходит проверку на кавалерийскую атаку. Вероятность проведения кавалерийской атаки зависит от **дисциплины** кавалерии. На значение, полученное при проверке, влияет **рейтинг атаки** командира. Бонус командира используется **полностью** только в том случае, если командир напрямую командует атакующим отрядом/подразделением. Если же командир командует группой, в которую входит кавалерийский отряд/подразделение, то используется только **половина** бонуса. Если проверка прошла успешно, считается, что кавалерия провела атаку против подразделений, с которыми она вступила в контакт.

**Пулеметный огонь:** Если противник проводит кавалерийскую атаку, у обороняющихся подразделений линейной пехоты есть возможность обратиться за поддержкой к пулеметчикам. Сначала пулеметчики должны пройти проверку огневой поддержки: она должна показать, обратятся ли пулеметчики в бегство или откроют огонь. Вероятность огневой поддержки зависит от **дисциплины** пехоты. На значение, полученное при проверке, влияет **рейтинг защиты** командира. Бонус командира используется **полностью** только в том случае, если командир напрямую командует обороняющимся отрядом/подразделением. Если же командир командует группой, в которую входит этот отряд/подразделение, то используется только **половина** бонуса.

**Результаты кавалерийской атаки:** Если защищающиеся подразделения пехоты **не получили** огневой поддержки, их потери увеличиваются на 50% (т.е. составляют 150% от нормы). Если пехота **поддержана огнем пулеметов**, то она несет обычные потери, но при этом потери кавалерии увеличиваются на 100% (т.е. составляют 200% от нормы).



## 11.6 Боевой дух

Как высокий национальный дух является свидетельством того, что народ готов продолжать борьбу, так и высокий боевой дух отряда свидетельствует о том, что отряд готов идти в бой. В общем, отряды, которые успешно действуют на поле боя и не несут больших потерь, остаются боеспособными в течение длительного времени. С другой стороны, отряды, которые понесли большие потери, обычно бегут с поля боя. И если их примеру последуют другие, возникшая паника может обратить в бегство целая армия. Если отряд обратился в бегство, то он несет дополнительные потери в ходе преследования.

**Проверка боевого духа перед раундом боя:** В начале каждого раунда боевых действий подразделения, которые понесли потери в любом из предыдущих раундов, должны пройти проверку боевого духа. Вероятность успешного прохождения проверки зависит от дисциплины подразделения. Если подразделение прошло проверку, он продолжает бой, как обычно. Если проверка не пройдена, элемент считается **"потрясенным"**: в данном раунде, а его параметры **"скорострельность"** и **"ближний бой"** уменьшаются.

**Проверки боевого духа в ходе раунда:** Подразделения, которые понесли потери в данном раунде (в ходе перестрелки или рукопашной) должны немедленно пройти проверку боевого духа. Вероятность успешного прохождения проверки зависит от сплоченности подразделения. Кроме того, при проверке учитывается следующее:

- ❖ находится ли подразделение в укреплении (или в окопах),
- ❖ обороняет ли подразделение стратегически важный город,
- ❖ понесло ли подразделение потери в предыдущих раундах.

Если подразделение прошло проверку, оно продолжает бой, как обычно. Если проверка в ходе раунда не пройдена, подразделение считается **"обращенным в бегство"**. Считается, что обращенные в бегство подразделения (и отряды) покидают поле боя и уже не участвуют в бою.



## 11.7 Отступление с поля боя

В начале каждого раунда (начиная со второго), обе стороны проходят проверку, которая призвана определить, не приказал ли один из командиров начать отступление. Такое решение связано с относительной силой обеих сторон, агрессивностью командира (т.е. с его рейтингом атаки), а также с наличием укреплений.

Группа для которой была выбрана оборонительная стратегия и **Режим боя “Ни шагу назад”** (см. главу 7.3.2 *Режимы боя (РБ)*) и группа, участвующая в десанте, не могут отступить и несут повышенные потери.

### Факторы, влияющие на попытку отступления.

Группа, которая решила отступить, должна пройти проверку на отступление. На эту попытку влияют следующие факторы:

- ❖ приказ "Уклоняться от боя",
- ❖ размер армии противника,
- ❖ стратегический рейтинг командира,
- ❖ наличие кавалерии (в обеих армиях),
- ❖ успешный особый приказ "Засада",
- ❖ особые способности командира.

**Неудачная попытка отступления:** Если группа не прошла проверку на отступление, в следующем раунде противник получает небольшое преимущество. Во всех последующих раундах группа снова проходит проверку на отступление. Вероятность успешного прохождения проверки с каждым раундом повышается.

**Удачная попытка отступления:** Если группа прошла проверку на отступление, то битва заканчивается до наступления следующего раунда.

Группа, отступившая с поля боя автоматически выбирает **пассивную** стратегию до конца игрового хода.

При отступлении группа старается выбрать направлением отступления соседний регион, находящийся под контролем союзных войск. Иногда она может не успеть его достичь и остаться на начало следующего хода все еще в том же регионе где проходила битва.

В зависимости от отданных противником приказов, группа может быть принуждена к другой битве в регионе, куда она отступила.

**Примечание:** В игре Давай! RUS невозможно выбрать регион, в который будут отступать ваши войска в случае поражения. Это может быть неприятно для игрока, когда выбор региона выглядит настолько абсурдным, что может быть воспринят, как второе поражение, стратегическое. Но помните, что цель вражеского командира попытаться подтолкнуть своего противника отступить в регион, который не является для него лучшим. И иногда врагу удастся это сделать.

### Отступление и бегство:

Отступление - это сложный маневр, который одна из сторон проводит в ходе битвы. На каждом ходу сначала проходит проверка того, **попытается** ли группа отступить. Если проверка прошла успешно, то в ходе следующей проверки станет ясно, была ли эта попытка успешной. Отступление - это хорошо организованная процедура, целью которой является выведение войск из боя с минимальными потерями.

С другой стороны, бегство - это неорганизованное, незапланированное отступление, которое происходит вследствие падения боевого духа. В ходе бегства все действуют в одиночку, не подчиняясь приказам командования, бросая своих товарищей и снаряжение на произвол судьбы.

Побежавшая группа несет дополнительные потери (преследование).

## 11.8 Окончание боевых действий

Существуют следующие способы окончания боевых действий:

- ❖ отряд смог отступить,
- ❖ отряд потерпел поражение и был обращен в бегство,
- ❖ ни одна из сторон не отступила к концу хода; битва заканчивается вничью.

**Преследование бегущего противника:** Группа, обращенная в бегство, несет дополнительные потери (вследствие хаоса и дезинтеграции армии перед лицом наступающего противника). Эти потери увеличиваются, если в составе армии, победившей в бою, есть отряды кавалерии.

**Влияние на командиров:** После окончания битвы каждый командир, принимавший участие в боевых действиях, проходит проверку на гибель в бою. На эту проверку оказывают влияние и некоторые особые способности командира. Командиры, выжившие в битве, могут получить опыт: вероятность этого зависит от отношения потери отряда/потери противника (даже если командир принадлежит к проигравшей стороне). Кроме того, в зависимости от результатов битвы у командиров может измениться их старшинство.

**Влияние на опыт отряда:** Отряды, принимавшие участие в боевых действиях, получают опыт, вне зависимости от того, принадлежат они к победившей или к проигравшей стороне.

**Влияние на национальный дух:** НД победившей стороны повышается, в зависимости от того, какие потери понес противник. НД проигравшей стороны падает, в зависимости от потерь, которые понесла проигравшая армия.

**Влияние на число очков победы:** Победившая сторона получает очки победы, число которых зависит от потерь проигравшей стороны. Проигравшая сторона не приобретает, но и не теряет очки победы.



**Примечание:** Результаты битвы определяются в основном потерями сторон, так что может победить даже отступившая армия - при условии, что она нанесла большие потери врагу.

## 12. Осада

Осада отличается от боевых действий в "открытом поле", так как в случае осады одна из сторон обороняет сооружение (город, укрепление, или склад). У атакующей стороны есть два варианта действий: (1) **осадить** сооружение или (2) **штурмовать** сооружение.

### 12.1 Осада

Осада сооружения может занять много времени. Ее цель - постепенно сломить волю врага, заставив его страдать от голода, болезней и т.д.

Осада может иметь 2 цели:

- Уменьшить защиту осажденных войск перед штурмом.
- Спровоцировать сдачу осажденных войск.

При расчете результатов осады сравнивается параметр "Осада" обеих сторон.

#### Расчет параметра "Осада" для атакующей стороны.

Атакующей стороне присваивается выбранное случайным образом значение параметра "Осада". На это значение влияют следующие **благоприятные** факторы:

- ❖ число очков силы у артиллерии атакующих  
(Каждые 60 боевых единиц артиллерии добавляют 1 очко осады),
- ❖ наличие среди атакующих подразделения со специальными осадными способностями,
- ❖ наличие повреждений в оборонительной системе сооружения,
- ❖ нехватка очков общего снабжения у защитников.

#### Расчет параметра "Осада" для обороняющейся стороны.

Обороняющейся стороне присваивается выбранное случайным образом значение параметра "Осада". На это значение влияют следующие **благоприятные** факторы:

- ❖ число очков силы у артиллерии обороняющихся  
(Каждые 60 боевых единиц артиллерии добавляют 1 очко осады),
- ❖ наличие среди обороняющихся подразделения со специальными осадными способностями,
- ❖ Уровень укреплений (в этой игре - от 0 до 3).





### Разность параметров "Осада" (РПО):

Как только были найдены значения параметра "Осада" для обеих сторон, вычисляется их разность (РПО). Например, если у осаждающих параметр "Осада" равен шести (6), а у обороняющихся - трем (3), то РПО равно трем (3). Если у осаждающих параметр "Осада" равен четырем (4), а у обороняющихся - восьми (8), то РПО равняется минус четырем (-4).

РПО	РЕЗУЛЬТАТ ОСАДЫ
Больше чем среднее значение дисциплины обороняющихся	Обороняющиеся войска немедленно капитулируют (все отряды ликвидируются). Если у обороняющейся стороны есть обоз с запасом очков общего снабжения, то этот результат игнорируется, а в системе укреплений появляется брешь (см. ниже).
Больше или равно <b>3</b>	В системе укреплений появляется брешь. Каждая брешь уменьшает уровень укреплений сооружения на 1. Это уменьшает бонусы, полученные за укрепления в последующих раундах сражения. Значок и число указывают на количество брешей в данный момент. 
Больше <b>0</b>	Обороняющиеся теряют по пять (5) очков силы за каждую единицу РПО. Например, если РПО равно трем (3), обороняющиеся потеряют 15 очков силы.
Меньше <b>0</b>	Осажденные ликвидируют брешь, тем самым повышая уровень укреплений и связанные с ним бонусы.

Обратите внимание на то, что эффекты, указанные в данной таблице, складываются. Таким образом, если РПО больше или равна трем (3), это значит, что: (1) появляется брешь, и (2) уменьшается сила обороняющихся.

**Примечание:** Когда осажденные войска сдаются, победившая сторона получает некоторое количество Национального духа (НД), а проигравшая теряет часть НД, аналогичным тому, что происходит при падении стратегически важных городов, даже если сдавшийся гарнизон был невелик. Игроки, которые решили построить форты и разместить в них крупные гарнизоны, чтобы замедлить наступления противника, должны понимать, что в случае их капитуляции после осады это будет им стоить много НД.

## 12.2 Штурм сооружения

Если времени на осаду нет, вы можете попытаться взять сооружение штурмом. Результаты штурма рассчитываются примерно так же, как и при "боевых действиях", но в данном случае обороняющиеся получают большой бонус за наличие укреплений.

Факторы, влияющие на результат штурма:

- ❖ обороняющиеся получают бонусы за уровень укреплений сооружения (если в городе нет укреплений и складов, эти бонусы уменьшаются)
- ❖ ширина фронта сильно ограничена для обеих сторон.
- ❖ обороняющиеся не могут отступить
- ❖ отряды обороняющихся, которые пытаются бежать, ликвидируются.

## 13. Ход битвы

После того как битва началась, игроки практически не могут воздействовать на то, что происходит на поле боя. Каждая битва проходит по очень сложным алгоритмам.



**Рис 13.1** На рисунке показан бой коммунистов с белыми под Приморско-Ахтарской. Судя по красно-зеленой полоске, в этом раунде у белых гораздо больше боеспособных элементов, участвующих в битве, чем у красных.

Результаты всех битв рассчитываются последовательно. Сначала вычисляется результат битвы, которая началась первой, а затем всех остальных по очереди. Информация о боях выводится на экран двумя способами - в виде круга битвы и в виде отчета о битве.

Круг битвы - это анимированный экран, на котором показано место битвы, командиры обеих сторон, флаги стран или фракций, число солдат и, наконец, доля боеспособных элементов, участвующих в битве.

Пока идет бой, информация на круге битвы обновляется, когда появляются подкрепления и изменяется число боеспособных элементов. Кроме того, различные события (использование гвардии, кавалерийская атака и т. д.) обозначаются особыми звуковыми сигналами.

После окончания битвы на месте круга появляется отчет о битве - статичный экран, на котором приведена подробная информация о сражении.



**Рис 13.2** На рисунке показан отчет о битве между красными и донскими казаками. После каждого сражения на суше или на море появляется отчет - схематичное изображение битвы.

В отчете приведена следующая информация о бое (сверху вниз):

1. **Описание боя:** У каждого отчета есть заголовок, в котором приведено место битвы, дата текущего игрового хода, точная дата, и - что самое важное - победитель.
2. **Командиры:** В отчете приведены имена тех, кто командовал противоборствующими войсками. Чтобы получить информацию о командирах, наведите на их имена указатель мыши.
3. **Первоначальное соотношение сторон:** в отчете приведены номера, тип и национальная принадлежность всех боевых подразделений и подразделений поддержки, принимавших участие в бое.
4. **Потери в перестрелке:** Каждая красная фигура символизирует 10 попаданий противника в ходе перестрелки. Число равно количеству подразделений, уничтоженных в перестрелке.
5. **Потери в ближнем бою:** Каждая красная фигура символизирует 10 ударов противника в ходе ближнего боя. Число равно количеству подразделений, уничтоженных в ближнем бою.
6. **Способности командиров/отрядов:** Круглые значки символизируют особые способности командиров/отрядов, которые повлияли на исход боя.
7. **Индикаторы особых действий:** Квадратные значки символизируют особые действия/события. Чтобы получить больше информации, наведите на них указатель мыши.
8. **Общая ценность:** Весы показывают общую боевую ценность всех подразделений, принимавших участие в бою.
9. **Потери:** точное число бойцов, погибших в бою.
10. **Панель погоды и местности:** На этой панели изображен преобладающий тип местности. Ниже находится значок, обозначающий погодные условия во время боя.
11. **Панели статистики:** На панелях, находящихся в нижней части окна, приведена информация о каждой из сторон (например, число разгромленных отрядов, число пленных и т.д.) Чтобы получить больше информации, наведите на значки указатель мыши.
12. **Кнопка подробного отчета:** Рядом с крестиком находится кнопка подробного отчета (см. ниже)



**Примечание:** В отчете содержится подробная информация о бое, но анализировать ее и выяснять, что же произошло, должен сам игрок

В сводной панели битвы, есть важная информация о % ваших или войск противника, который находился внутри сооружения региона, где произошло сражение. Это может помочь понять результат некоторых сражений, где много сил отображаются как изначальные хотя они не участвовали в бою, потому что они были внутри сооружения региона, а не снаружи. В этой ситуации, игрок может предположить, что силы внутри города могли участвовать в битве только во время штурма города.

В подробном отчете содержится более полная информация о каждом раунде боя (сверху вниз):

Detailed Combat	
Battle of Balashov - 1918, Early Nov. - Day 11, Red Victory!	
Komcor A.I. Egorov	General Z.A. Alferov
Displaying Round 1	Round Summary
<div> <div>1</div> <div>2</div> </div> <div> <div>[1/5] 16th Fusiliers Div.</div> <div>Formation: 9th Army, Egorov</div> <div>Elements Committed: 6</div> <div>Start:  108  430 End:  92  256</div> <div>Inflicted:  14  93 Suffered:  16  129</div> </div> <div> <div>[2/5] Composite Cavalry Corps</div> <div>Formation: 9th Army, Egorov</div> <div>Elements Committed: 3</div> <div>Start:  48  220 End:  48  204</div> <div>Inflicted:  0  0 Suffered:  0  0</div> </div> <div> <div>[3/5] 14th Fusiliers Div.</div> <div>Formation: 9th Army, Egorov</div> <div>Elements Committed: 6</div> <div>Start:  108  430 End:  106  389</div> <div>Inflicted:  8  51 Suffered:  0  0</div> </div> <div> <div>[4/5] 23rd Fusiliers Div.</div> <div>Formation: 9th Army, Egorov</div> <div>Elements Committed: 6</div> <div>Start:  108  430 End:  108  400</div> <div>Inflicted:  6  42 Suffered:  0  0</div> </div>	<div> <div>Friendly Units (Elements) committed this round: 5 (22)</div> <div>Enemy Units (Elements) committed this round: 3 (25)</div> <div>Total Inflicted:  28  186</div> <div>Total Suffered:  16  129</div> </div> <div> <div>[1/3] North Front, Z.A. Alferov</div> <div>Formation: Alferov's Column, Alferov</div> <div>Elements Committed: 12</div> <div>Start:  191  986 End:  169  777</div> <div>Inflicted:  7  57 Suffered:  20  135</div> </div> <div> <div>[2/3] North East Front, A.P. Fitshelaurov</div> <div>Formation: Alferov's Column, Alferov</div> <div>Elements Committed: 12</div> <div>Start:  189  979 End:  177  840</div> <div>Inflicted:  9  72 Suffered:  8  51</div> </div> <div> <div>[3/3] North Front Supply</div> <div>Formation: Alferov's Column, Alferov</div> <div>Elements Committed: 1</div> <div>Start:  11  223 End:  11  221</div> <div>Inflicted:  0  0 Suffered:  0  0</div> </div> <div>Through bad luck, our unit missed the enemy sev</div>

Рис 13.3 Подробный отчет о бое

1. **Описание боя:** как и в обычном отчете.
2. **Командиры:** как и в обычном отчете.
3. **Выбор раунда (слева):** щелкните по черной круглой кнопке с номером раунда, чтобы получить подробный отчет о раунде.
4. **Сводка раунда (справа):** число подразделений, участвовавших в бою с каждой стороны, а также информация о ваших потерях и уроне, который нанесли противнику ваши войска.
5. **Статистика отрядов:** В обеих секциях содержится информация о действиях отрядов в ходе боя; ваши отряды - слева, противник - справа. В центре находятся стрелки, с помощью которых можно прокручивать список. Практически все сведения не нуждаются в пояснениях. Если навести указатель мыши на значки в центре, появится информация о подвиге, совершенном в ходе боя.
6. **Кнопка "Закреть":** щелкните по кнопке с крестиком, чтобы вернуться на экран обычного отчета.



## 14. Потери и пополнения

При появлении боевых и прочих потерь они распределяются между подразделениями группировки, которая понесла эти потери. Потери этих подразделений приводятся на панели отрядов (см. Приложение *Панель информации о подразделениях*) с помощью серых значков (черные значки означают оставшихся в живых).

Каждый удар приводит к потере одного очка силы. Точное количество оставшихся в подразделении людей отображается цифрами. Пока у подразделения есть хотя бы одно очко силы, оно может получать подкрепление. При потере последнего очка силы подразделение считается уничтоженным.



### Пополнение:

Численность, тип и Национальность доступных пополнений отображаются в окне Подкрепления (клавиша F2) журнала в правом нижнем углу экрана. В этом окне представлены формирующиеся войска и находящиеся в резерве. Пополнения представлены в соответствующем окне в виде подразделений резерва каждого вида. Каждое подразделение резерва примерно равно среднему подразделению (полк, эскадрон, батарея и т.д.) фракции указанной национальности.

Для каждого типа пополнения, число над иконкой показывает потребность в пополнениях по данному виду подразделений в маршевых ротах (1/10 от размера среднего подразделения). То есть, если указано число необходимых пополнений 10, то вам требуется заказать одно подразделение резерва. 20 — 2 и т.д.

Для каждого типа пополнения, число под иконкой показывает, сколько подразделений резерва уже доступно, а в скобках сколько заказано новых в текущем ходу. Для того, чтобы заказать больше подразделений резерва необходимо щелкнуть левой клавишей мыши на иконке подразделения. Для того, чтобы отменить заказ необходимо щелкнуть по иконке правой клавишей мыши.

Чтобы изменить фракцию необходимо щелкнуть по соответствующему флагу.

Во всплывающей подсказке показывается стоимость заказа подразделения резерва в новобранцах, деньгах и военном снабжении. Вы не сможете заказать подразделение резерва, если на него не хватает ресурсов.



**Рис. 14.1** На рисунке показано окно пополнений, с закладками для 2 фракций красных (красные и украинские анархисты). Мы видим, что для фракции красных заказаны следующие подразделения резерва: +2 для линейной пехоты, +2 для ополчения, +1 для броневиков, +1 для танков, +1 для кавалерии и +1 для тяжелых бронепоездов.

**Примечание:** Мы советуем всегда иметь по 1-2 подразделения резерва в запасе для каждого типа подразделений. Иногда новые подразделения резерва могут появиться по событиям или стратегическим решениям.

### **Возвращение в подразделения резерва:**

Часть боевых и прочих потерь также возвращается в подразделения резерва. Частично таким образом отображаются раненные солдаты, которые вернулись в строй и отставшие солдаты, которые нагнали свои части. Количество новобранцев, которые возвращаются в подразделения резерва, вычисляется следующим образом:

- ❖ 1/3 от **боевых потерь** возвращается в подразделения резерва,
- ❖ 2/3 от **прочих потерь** возвращается в подразделения резерва.

### **Использование пополнений.**

Подразделения резерва используются 2 способами:

- ❖ для пополнения подразделений, потерявших одно очко силы или больше,
- ❖ для воссоздания целых подразделений, которые входят в состав бригад, потерявших ранее подразделение этого типа.

Подразделения резерва, которые используются для замены потерянных очков силы, удаляются из окна пополнения, если используется их последнее очко силы. Игроки не могут узнать, сколько очков силы осталось в каждом конкретном подразделении резерва. Их количество изменяется ядром игры. Подразделения резерва, которые используются для воссоздания подразделений удаляются из окна пополнения немедленно.

### **Возможность получения пополнения:**

Чтобы отряд, понесший потери, мог получить пополнение, он не должен двигаться в течение одного хода. Количество очков силы, которые может пополнить отряд (в качестве какой-то части от полной силы), следующим образом зависит от типа местности:

- ❖ 10%: отряд находится в регионе с неосажденным городом уровня 1-3,
- ❖ 20%: отряд находится в регионе с неосажденным городом уровня 4 или выше,
- ❖ 30%: отряд находится в регионе с неосажденным складом
- ❖ 5% за каждый уровень порта для кораблей в порту: отражение ремонта поврежденных судов.

Эти значения не складываются

### **Запрет на пополнения.**

Пополнения не могут получать следующие отряды:

- ❖ отряды с максимальным уровнем силы,
- ❖ отряды, тип которых отличается от типа доступных подразделений резерва,
- ❖ отряды, национальность которых отличается от национальности доступных подразделений резерва,
- ❖ отряды, которые уже двигались, вне зависимости от типа занимаемой территории,
- ❖ осажденные отряды (если они не располагаются в незаблокированном порту).

## **15. Захват вражеских отрядов**

В конце каждого боя или осады, когда проигравшая сторона сдается или обращается в бегство, победитель может захватить вражескую артиллерию, отряды снабжения или бронепоезда. Это отражает уничтожение организованной линии сопротивления и уязвимость тыловых войск, которые могут быть захвачены превосходящими силами противника.

Захваченные отряды немедленно помещаются в отдельный отряд, контролируемый победившей стороной. Захваченные отряды можно узнать по серому фону и соответствующей пометке на значке отряда

**Использование захваченных отрядов:** Захваченные отряды можно использовать точно так же, как и обычные. Однако восстанавливать потери захваченных отрядов нельзя, если только у вас нет пополнения той же национальности.



## 16. Опыт и обучение

Одним из главных факторов в любой боевой ситуации является опыт (или его нехватка) участников этого боя.

### 16.1 Опыт отрядов

**Получение опыта:** Опыт войска получают, участвуя в битвах. Когда отряд участвует в битве, то в зависимости от его индивидуальных успехов ему начисляются очки опыта. Чтобы получить очередной уровень опыта, отряд должен получить от 5 до 20 очков опыта. Проверка на наличие отрядов, имеющих право получения нового уровня, проводится в конце каждого хода.

В начале каждого сценария каждому подразделению присваивается уровень опыта, который может расти во время игры, когда подразделение участвует в бою. Все типы подразделений (руководители, сухопутные, морские...) никогда не теряют опыт.

Уровень опыта от 1 до 10 отображается в верхней части с помощью черных звездочек. Каждая звезда символизирует один уровень опыта. Во всплывающей подсказке будет отображаться количество очков опыта, необходимых для перехода на следующий уровень (см. Приложение *Панель информации о подразделениях*).

**Влияние опыта:** Основным результатом получения опыта является повышение боевой эффективности отряда. На каждом уровне опыта характеристики отряда увеличиваются следующим образом:

- На каждом **нечетном уровне опыта** (т.е. 1, 3, 5 и т.д.) на единицу увеличиваются показатели инициативы, дисциплины, патрулирования и уклонения отряда.
- На каждом **четном уровне опыта** (т. е. 2, 4, 6 и т. д.) на единицу увеличиваются показатели атакующего огня, защитного огня, ближнего боя и полиции отряда.
- На **каждом уровне опыта** на 10 увеличивается показатель сплоченности отряда. (К примеру, на втором уровне сплоченность отряда увеличится на 20.) Кроме того, после получения первого уровня опыта подразделения **"призывники" может автоматически быть улучшено до "регулярное"**.

### 16.2 Обучение подразделений

Большинство начальных отрядов красных, и большинство вновь формирующихся отрядов игроков состоят из подразделений 'ополченцев' и 'призывников'. Они могут быть обучены до 'регулярных' пехотных или кавалерийских подразделений:

- 'Ополчение' и 'призывники' могут улучшиться автоматически при получении нового уровня опыта.
- Существует некоторые командиры, включая всех командиров армий, которые имеют специальную способность "Мастер обучения". Она позволяет обучать до двух подразделений 'ополчения' или 'призывников' за ход до уровня 'призывник' или 'регулярное' подразделение.



## 17. Заказ новых отрядов

Данный режим необходим для создания новых отрядов для нации, за которую вы играете.

Конечно, возможность создания новых отрядов связана с некоторыми ограничениями, к примеру, с максимально возможным количеством войск для вашей нации, различными ресурсами, которыми приходится расходовать на создание (новобранцы, деньги, припасы), а также местом создания, поскольку некоторые типы войск можно создавать не везде.

**Чтобы войти в режим Заказ новых отрядов**, щелкните по орудью на изображении бронепоезда в левой нижней части экрана (над мини-картой)



**Кнопки режима заказа:** Для отображения различных вариантов заказа используются кнопки двух типов. Кнопки первого типа позволяют вам фильтровать создаваемые объекты **по типу отрядов** (пехота, кавалерия, артиллерия и т.д.), кнопки второго типа - **по фракции/нации**. (На рисунке показаны флаги фракций белые юга, белые северо-запада, белые севера и донские казаки).

В любом случае вы можете щелкнуть по кнопке ALL, чтобы вернуть отображение всех элементов списка (всех отрядов, всех фракций).

**Доступные отряды:** Они перечислены в главном окне. Доступное количество этих отрядов указано в белой рамке в левом верхнем углу меню отряда. В информационном окне каждого отряда вы узнаете количество соответствующих отрядов на карте, какое количество отрядов доступно для заказа, название, необходимое количество различных ресурсов (деньги, новобранцы, военное снабжение) и время создания (измеряется в сутках).

Каждая фракция/нация может иметь одновременно в наличии ограниченное количество каждого вида отрядов. Если вы уже имеете максимально возможное количество отрядов данного вида, то отряд пропадет из окна заказов.

**Примечание:** *Время создания отряда зачастую является важным фактором при выборе кого заказать в прифронтовом городе. Например, ополчение - это войска низкого качества, но у них высокая скорость создания, в то время как для обучения кавалерии требуется куда больше времени.*

Можно также просмотреть подразделения создаваемого отряда. Для этого нужно щелкнуть по соответствующему значку в правом нижнем углу, выделив нужный отряд. Как обычно, детальную информацию по каждому подразделению можно посмотреть в Панели информации о подразделениях.

**Процесс заказа нового отряда:** Выберите отряд, который вы хотите создать, и разместите его на карте в регионе, выделенном зеленым цветом. Вот и все. В других регионах вы не сможете просто так разместить отряд на карте. (Причины см.ниже)

**Где возможно формирование нового отряда:** Если регион покрашен зеленым цветом, вы можете создать в нем отряд. (Вы можете увидеть на рисунке регионы зеленого цвета, где вы можете заказать пехотный полк Белые - Запад, перетащив его на нужный регион). Но когда вы выберете другой тип отряда цвета на карте могут измениться, т.к. условия постройки другого отряда будут другие.

**Возможные причины, мешающие создавать отряды:**

Если регион покрашен оранжевым цветом, то вы могли бы создать в нем отряд теоретически, но вам не хватает какого-то ресурса (денег, новобранцев, военного снабжения) для заказа отряда. В этом случае при попытке перетащить его на карту появиться сообщение об ошибке, с указанием причины.

Если регион покрашен красным цветом, какая-то причина не позволяет вам создать отряд в этом регионе. Вот несколько возможных причин:

- У вас уже есть в наличии максимально возможное количество отрядов данного вида
- Превышен максимально возможный вес формирующихся отрядов в данном регионе.  
Каждый отряд имеет определенный вес формирования. И каждый регион может одновременно формировать отряды с ограниченным суммарным весом. Так что тщательно планируйте где и какие заказывать отряды.
- Корабли могут строиться только в регионах с портом.
- Регион в данном сценарии недоступен.
- У вас недостаточно большой военный контроль в регионе.
- Лояльность населения в этом регионе слишком низка. (Необходимо не менее 25% лояльности)
- Для создания отряда необходима какая-то структура, которой у вас нет.
- Отряд можно создавать только в определенных регионах.
- Отряд можно создать только в столице.
- Отряд (например артиллерия) требует для своего создания индустриальной базы и не доступен в областях, которые не производят **Военное снабжение**. Области, производящие Военное снабжение можно увидеть, включив фильтр Снабжение. На круговых диаграммах городов будет указано количество производящихся в каждом городе ресурсов.

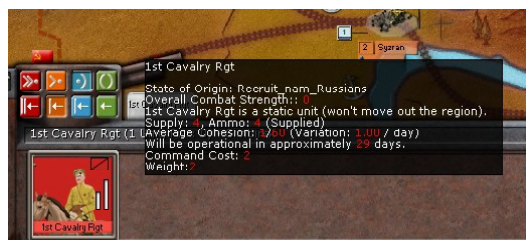
Встречаются и другие причины, по которым нельзя создать отряд, но это происходит достаточно редко. В любом случае, соответствующая причина будет указана в подсказке.

**Примечание:** *В состав многих бригад входит подразделение артиллерии. Такие бригады могут быть сформированы только в индустриально развитых городах, которые производят Военное снабжение. Контролировать такие города, может оказаться иногда важнее, чем удерживать Стратегически важные города.*



### Отряды в процессе создания на карте:

Отряды появляются на карте немедленно после вашего заказа. Они начинают игру полностью истощенными, т.е. с одной единственной единицей силы и одной единицей сплоченности. После этого начинается процесс поиска и обучения людей, сбора ресурсов и т.д.



- Такие отряды не могут перемещаться и они практически беззащитны.
- Статус таких отрядов (цвет фона, где написано название отряда) изначально красный. По мере формирования отряда он меняется на белый.
- Их составляющие отображаются красным цветом (они истощены), однако со временем придут в норму.
- Время, которое отряд будет еще находиться на стадии формирования указано в подсказке. Оно показывает сколько осталось дней необходимых отряду для того, чтобы достичь своей полной силы и **быть в состоянии передвигаться**.

Через какое-то время отряды теряют свой специальный статус и могут быть перемещены. В идеале стоит подождать, пока они восстановят уровень сплоченности до 100%, прежде отдали им боевых приказов. Однако вы можете переместить их к пункту назначения в пассивном режиме, пока они сплываются. Обратите внимание на то, что когда отряд можно переместить, вы увидите соответствующее сообщение.





## Приложения

### Панель информации о подразделениях

**Панель информации о подразделениях:** Щелчок левой кнопки мыши по иконке подразделения на **панели подразделений** открывает **панель информации о подразделениях**. Она состоит из трех частей.

В верхнем окне отображается следующее:

- название подразделения,
- значок подразделения (условное обозначение типа единицы),
- опыт подразделения (каждая звездочка обозначает один уровень опыта),
- сила подразделения (каждый человечек обозначает в среднем 10 бойцов),
- национальная принадлежность подразделения и ее символ,
- тип единицы (пехота, кавалерия и т.д.)
- ее текущая и максимально возможная численность.
- Для командиров: его старшинство и политический вес.



В среднем окне отображаются различные количественные значения, рейтинги и модификаторы, которые учитываются при расчете перемещения, ведения боя и воздействия различных факторов (истощение, снабжение, командование, обнаружение и т.п.):

- ❖ **Наступательный огонь:** отражает огневую силу подразделения в **наступательном** бою. Чем выше это значение, тем больше вероятность нанести урон вражескому отряду.
- ❖ **Оборонительный огонь:** отражает огневую силу подразделения в **оборонительном** бою. Чем выше это значение, тем больше вероятность нанести урон вражескому отряду.
- ❖ **Инициатива:** определяет, кто первым открывает огонь в бою - это подразделение или противник. Чем выше это значение, тем больше вероятность открыть огонь раньше врага и, соответственно, нанести ему урон до того, как ваше подразделение пострадает.
- ❖ **Дальность:** определяет дальность стрельбы основного вида оружия, которым пользуются бойцы подразделения (винтовки, орудия и т.п.). Нулевое значение показывает, что подразделение сражается в ближнем бою и должно физически контактировать с противником.
- ❖ **Скорострельность:** означает количество выстрелов из основного оружия, которое данное подразделение может произвести за один раунд боя. Высокая скорострельность увеличивает возможность поразить противника несколько раз за раунд.
- ❖ **Прикрытие:** показывает возможности данного подразделения уклоняться от урона в ближнем и дальнем бою. Чем выше это значение, тем труднее противнику нанести урон подразделению. Величина значения определяется рядом факторов - скоростью, рассредоточением, гибкостью, умением использовать особенности местности и т.п.

- ❖ **Дисциплина:** определяет способность подразделения сохранять высокую боеспособность. Высокое значение дисциплины говорит, что подразделение победит с поля боя только если понесет слишком тяжелые потери.
- ❖ **Ближний бой:** определяет силу подразделения в ближнем бою. Чем выше значение, тем больше вероятность нанести урон вражескому отряду.
- ❖ **Урон (стрельба):** показывает урон в **единицах силы/сплоченности**, который подразделение наносит врагу при успешном обстреле.
- ❖ **Урон(рукопашная):** показывает урон в **единицах силы/сплоченности**, который подразделение наносит врагу при успешном атаке в ближнем бою.
- ❖ **Сплоченность:** показывает текущее количество очков сплоченности у подразделения. Сплоченность отражает боеготовность подразделения и влияет на многие параметры (боевой дух, скорость, боеспособность и т.п.). Чем выше это значение, тем выше эффективность подразделения в бою.
- ❖ **Движение:** обозначает тип передвижения элемента - **пехота** (тяжелая и легкая), **кавалерия** (тяжелая и легкая) и **колесные средства** (обычный тип передвижения для обозов и артиллерии). Примечание: конная артиллерия по типу передвижения считается тяжелой кавалерией. На некоторые боевые единицы (бронепоезда, авиация и др.) действуют дополнительные ограничения
- ❖ **Коэффициент скорости:** это множитель, используемый при расчете скорости отдельных подразделений. Чем выше этот коэффициент, тем быстрее может передвигаться единица.
- ❖ **Обнаружение на суше:** определяет способность элемента обнаруживать вражеские наземные боевые единицы. Чем выше это значение, тем больше вероятность обнаружить противника
- ❖ **Обнаружение на море:** определяет способность элемента обнаруживать вражеские корабли. Чем выше это значение, тем больше вероятность обнаружить противника.
- ❖ **Скрытность:** определяет, насколько легко элементу избежать обнаружения. Чем выше это значение, тем больше вероятность остаться незамеченным.
- ❖ **Вес:** характеризует относительный размер элемента (в транспортных единицах). Это значение используется при расчете перемещения наземных единиц по морю или железной дороге.
- ❖ **Отряд поддержки:** имеет два значения, "да" и "нет", и указывает, является ли подразделение боевым или принадлежит к единицам поддержки.
- ❖ **Полиция:** параметр указывает, какой вклад элемент вносит в установление военного контроля над регионом. Он выражается в полицейских очках за день.
- ❖ **Снабжение:** это значение отражает, какой долей общего снабжения от максимально возможного количества сейчас располагает подразделение.
- ❖ **Боеприпасы:** это значение отражает, какой долей боеприпасов от максимально возможного количества сейчас располагает подразделение.
- ❖ **Патруль/Обход:** характеризует способность подразделения блокировать выход вражеских отрядов из региона ("Патруль") и одновременно его способность двигаться в обход вражеских войск (то есть проходить через регион, где присутствуют вражеские войска). Чем выше эти значения, тем больше вероятность преградить путь врагу или же уклониться от встречи с ним.
- ❖ **Блокада:** параметр морских боевых единиц, характеризующий относительный вклад элемента в общую эффективность блокады вражеского порта. При расчете общей эффективности блокады учитываются показатели блокады всех судов, находящихся в морской зоне.
- ❖ **Способности:** Некоторые подразделения обладают особыми способностями, которые дают при определенных обстоятельствах преимущества или штрафы только данному подразделению или всей группе, в которую входит подразделение. Специальные способности, которыми обладает подразделение обозначены специальными значками, которые показаны на панели. Все

эффекты специальных способностей отображаются во всплывающей подсказке при наведении на них курсора мыши.

**В нижнем окне** находится изображение, показывающее, какие войска составляют большинство в данном подразделении.

Для командиров в нижнем окне указывается:

- Портрет командира, а во всплывающей подсказке содержится его биография.
- Командный рейтинг: значения стратегического, наступательного и оборонительного рейтингов командира.

#### **Характеристики командиров :**

Помимо командных очков, позволяющих управлять войсками, у командиров есть характеристики и особые навыки, которые делают каждого командира яркой индивидуальностью. Старайтесь назначать командующих так, чтобы использовать их сильные стороны.

Каждый командир характеризуется тремя основными параметрами: **стратегическим, наступательным** и **оборонительным** рейтингами. Вы можете увидеть данные рейтинги во всплывающей подсказке наведя мышь на подразделение командира в панели отрядов.

- ❖ **Стратегический рейтинг:** определяет вероятность того, что во время игрового хода командир будет "активирован". Чем выше рейтинг, тем больше вероятность. Также этот параметр служит для определения радиуса командования, когда командир возглавляет армию, и количества командных очков, которое он дает подчиненным корпусам.
- ❖ **Наступательный рейтинг:** используется, когда командир отряда или дивизии вступает в бой, выбрав штурмовую или атакующую стратегию. Каждый пункт наступательного рейтинга командира отряда на **5%** повышает параметры Наступательный огонь и Ближний бой у каждой боевой единицы в отряде. Каждый пункт наступательного рейтинга командира дивизии на **3%** повышает параметры Наступательный огонь и Ближний бой у каждой боевой единицы в дивизии. Эти прибавки могут суммироваться: отряд, подчиняющийся обоим таким командирам, будет получать прибавку от обоих.
- ❖ **Оборонительный рейтинг:** используется, когда командир отряда или дивизии вступает в бой, выбрав оборонительную или пассивную стратегию. Каждый пункт оборонительного рейтинга командира отряда на **5%** повышает параметры Оборонительный огонь и Ближний бой у каждой боевой единицы в корпусе. Каждый пункт оборонительного рейтинга командира дивизии на **3%** повышает параметры Оборонительный огонь и Ближний бой у каждой боевой единицы в дивизии. Эти прибавки могут суммироваться: отряд, подчиняющийся обоим таким командирам, будет получать прибавку от обоих

**Опыт и рейтинги:** Набирая опыт, как и обычные боевые единицы, командиры получают ощутимые преимущества:

- ❖ **наступательный рейтинг** возрастает на 1 за каждый четный уровень опыта (2, 4, 6, и т.д.)
- ❖ **оборонительный рейтинг** возрастает на 1 за каждый нечетный уровень опыта (1, 3, 5, и т.д.)





## Влияние типа местности

Тип местности	ВЛИЯНИЕ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ/ СНАБЖЕНИЕ	ВЛИЯНИЕ НА БОЕВЫЕ ХРАКТЕРИСТИКИ (АТ/ЗАЩ)	ПРОЧИЕ ЭФФЕКТЫ	ПРИМЕЧАНИЯ
Дороги	Такое же, как в случае открытой местности вне зависимости от типа местности			
Крупные дороги	Стоимость перемещения составляет 50% от перемещения по открытой местности			
Открытая местность			Бонус к фуражу	
Леса	Небольшой штраф	Ат: нет Защ: небольшой бонус		
Бор	Умеренный штраф	Ат: нет Защ: умеренный бонус		
Болота	Значительный штраф	Ат: нет Защ: умеренный бонус	Бонус к скрытности	см. примечание 1
Пустыня	Значительный штраф	Ат: значительный штраф Защ: нет	Бонус к скрытности	см. примечание 2
Горы	Значительный штраф	Ат: значительный штраф Защ: нет	Бонус к скрытности Ограниченный фураж	см. примечание 3
Большая река/озеро	Значительный штраф	Ат: нет Защ: большой бонус	Может замерзнуть во время зимы	см. примечание 4
Малая река	Умеренный штраф	Ат: нет Защ: мелкий бонус		см. примечание 4
Переправа/мост	Умеренный штраф	Ат: нет Защ: мелкий бонус	Штраф пропадает, если вода замерзла	см. примечание 4
Мелкий водоем	Умеренный штраф		Может замерзнуть во время зимы	
Прибрежные воды	Невозможно			
Океан	Невозможно			
Транзитный канал	Перемещение от одной точки к другой требует одного полного хода			

### Notes:

1. Нерегулярные и легкие войска получают небольшой боевой бонус (к атаке) и заметный боевой бонус при организации засады.
2. Нерегулярные и легкие войска получают умеренный боевой бонус (к атаке) при организации засады.
3. Нерегулярные и легкие войска получают умеренный боевой бонус (к атаке) при организации засады, штраф к перемещению колесных и конных войск увеличивается.
4. Дружественные войска, атакующие через реку (большую или малую) не подвергаются штрафу, если уровень контроля дружественными войсками в регионе превышает 10%

Тип местности	ВЛИЯНИЕ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ/ СНАБЖЕНИЕ	ВЛИЯНИЕ НА БОЕВЫЕ ХРАКТЕРИСТИКИ (АТ/ЗАЩ)	ПРОЧИЕ ЭФФЕКТЫ
Большая река	Только мелкосидящие корабли	Из-за погоды радиус ведения боевых действий может уменьшиться	Может замерзнуть
Малая река	Невозможно движение кораблей		
Мелкий водоем	Только мелкосидящие корабли	Из-за погоды радиус ведения боевых действий может уменьшиться	Может замерзнуть
Прибрежные воды		Из-за погоды радиус ведения боевых действий может уменьшиться	

ОКЕАН		Из-за погоды радиус ведения боевых действий может уменьшиться	
-------	--	---	--

## Погода и времена года

Погода может быть лучшим другом генерала или его самым страшным кошмаром. Особенно в России, где Генерал Мороз всегда играл решающую роль на полях сражений. Погода зависит от региона, где происходит действие, причем в соседних регионах она может сильно отличаться. При определении погоды учитывается время года, характерная для него температура и ветровая диаграмма. Поэтому вероятность сложных погодных условий в регионе повышается во время зимы (с ноября по февраль).

ТИП ПОГОДЫ	ВЛИЯНИЕ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ/ СНАБЖЕНИЕ	ВЛИЯНИЕ НА БОЕВЫЕ ХРАКТЕРИСТИКИ (АТ/ЗАЩ)	ИСТОЩЕНИЕ	ПРИМЕЧАНИЯ
 ЯСНО				
 СЛЯКОТЬ	Умеренный штраф Затрудненное форсирование рек	Небольшой штраф к атаке	В горных районах бывают потери от истощения	см. примечание 1
 СНЕГ (СУРОВЫЕ УСЛОВИЯ)	Умеренный штраф	Умеренный штраф к атаке, бои начинаются на меньшем расстоянии	Потери от истощения вне сооружений	см. примечание 1
 МОРОЗ (СУРОВЫЕ УСЛОВИЯ)	Умеренный штраф, водоемы могут замерзать	Умеренный штраф к атаке	Потери от истощения вне сооружений с повышенной вероятностью	см. примечание 1
 ПУРГА (ОЧЕНЬ СУРОВЫЕ УСЛОВИЯ)	Значительный штраф, водоемы могут замерзать	Значительный штраф к атаке, бои начинаются на меньшем расстоянии	Потери от истощения вне сооружений с максимальной вероятностью	см. примечание 2

### Примечания:

1. Войска в лояльных регионах (более 50% лояльности) с дружественными сооружениями могут игнорировать потери от истощения, вызванные суровой погодой. Для получения этого преимущества группировку не обязательно размещать внутри сооружения. Преимущество теряет силу при повышении вероятности истощения.
2. Вероятность истощения, вызванная снегом, морозом и пургой, повышается (максимальная вероятность - во время пурги).



## **Командиры. Повышение и старшинство**

### **Повышение командиров:**

Хорошо проявивших себя командиров можно повысить. Возможность повышения обозначается мигающим значком на фишке командира, а в журнале событий за прошедший ход появляется соответствующее сообщение.

Повышение командира до следующего ранга увеличивает количество генерируемых им командных очков и дает ему возможность командовать более крупными соединениями (так, при повышении ранга с одной звезд до двух он сможет командовать корпусом).

**Примечание:** В сценариях компаний игры *Давай! RUS*, повышение многих однозвездных командиров до двухзвездных может произойти случайно и автоматически.

### **Старшинство и повышение "в обход" иерархии:**

Каждому командиру присваивается ранг старшинства, отражающий его позицию в очереди на повышение. Чем меньше значение старшинства, тем быстрее командир ожидает получить повышение. Например, командир со старшинством, равным 2, считается вторым по значимости, а старшинство, равное 35, указывает, что командиру еще далеко до вершины. Однако старшинство еще не гарантирует компетентности, и младший офицер может проявить себя гораздо лучше, чем его старшие коллеги.

Текущее и первоначальное старшинство командира отображается на панели информации о подразделении. Щелкните по значку командующего на панели подразделений, чтобы открыть панель информации о нем. Первым указывается текущее старшинство, а за ним в квадратных скобках первоначальное.

За участие в боях командир может получить старшинство, а может и потерять. У командиров победившей стороны, как правило, старшинство повышается (численное значения ранга уменьшается), а у проигравших напротив старшинство снижается (численное значение ранга повышается). Изменения в старшинстве командиров по результатам сражений отображаются в журнале сообщений в конце каждого хода.

Для повышения командир должен заработать 4 новых ранга старшинства или иметь ранг старшинства, равный 1 или 2 (первоначальный ранг старшинства указан в квадратных скобках на панели информации о подразделениях, рядом приведен текущий ранг старшинства)

Несмотря на повышение старшинства не все командиры могут быть повышены. Это зависит от сценария.

**Примечание:** Чем меньше число, выражающее старшинство, тем выше старшинство командира. Иными словами, чтобы командир мог получить повышение, его старшинство должно **уменьшиться** на 4 по сравнению с первоначальным.

Если командир получает повышение, хотя отстает по старшинству от других командиров того же ранга, они чувствуют себя обойденными. А это влечет за собой потерю **национального духа** и **очков победы** в количестве, равном политическому весу повышаемого командира. Если повышение какого-либо командира приведет к таким последствиям, при попытке его повысить вы увидите соответствующую всплывающую подсказку, которая также сообщит, сколько ОП и НД вы потеряете, если не передумаете.

Повышением "в обход" иерархии считается и назначение трехзвездного генерала командующим армией в том случае, если на этот пост могут претендовать другие командиры того же ранга, превосходящие его по старшинству. В этом случае вы так же потеряете **национальный дух** и **очки победы** в количестве, равном политическому весу повышаемого командира. Вы увидите соответствующую всплывающую подсказку, которая также сообщит, сколько ОП и НД вы потеряете, если не передумаете.

## Особые отряда

### Бронепоезда

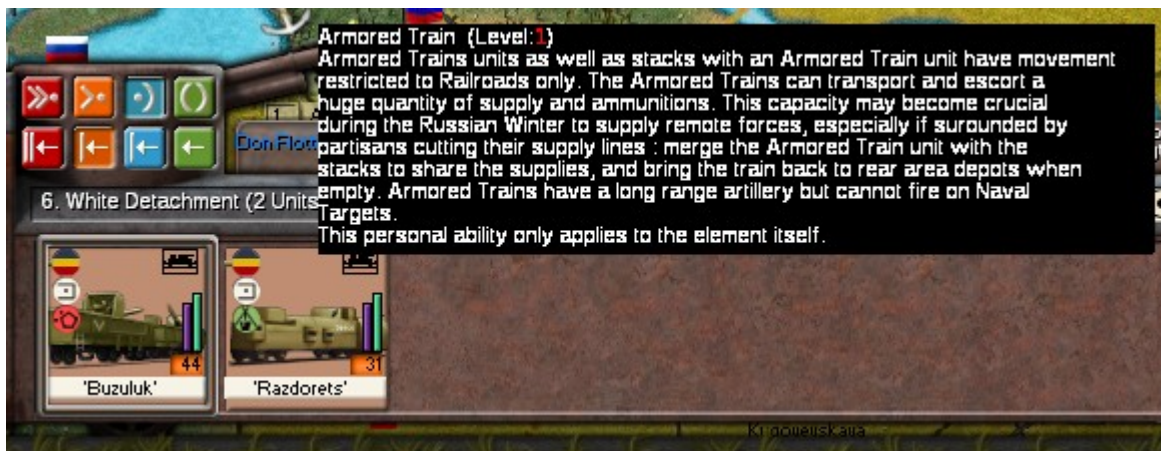
В ходе гражданской войны бронепоезда широко применялись обеими сторонами. В этой игре бронепоезда состоят только из одного подразделения и не могут входить в состав дивизии. Они могут быть захвачены врагом, также как артиллерия и обозы. В игре два вида бронепоездов - легкие и тяжелые. Тяжелые имеют улучшенные боевые способности, а у легких лучше способности снабжения.

**Движение только по железным дорогам:** Бронепоезда могут передвигаться только по тем регионам, в которых есть железные дороги (т.е. на карте региона нарисованы железные дороги).

Соответственно, они могут **атаковать врага или отступить** только в регионах, в которых есть железные дороги.

Бронепоезда и вся группа, в которую они входят, будут иметь огромный штраф при движении по региону, с поврежденной железной дорогой.

**Примечание:** Игроки должны обращать внимание на необходимость сохранения возможных путей отступления групп с одним или несколькими бронепоездами через регионы с железной дорогой. Если ваши более слабые войска не могут избежать встречи с более сильными войсками противника в соседнем регионе, связанным железной дорогой, то, возможно, стоит отделить от вашей группы все бронепоезда для того, чтобы спасти другие подразделения, которые могли бы отступить в соседние регионы без железной дороги.





## Танки

Танков у воюющих сторон было мало, и эти боевые машины играли примерно ту же роль, что и на западном фронте Первой мировой войны: они должны были взламывать оборону противника (т.е. разрушать окопы). Эти танки были очень медлительными и часто ломались.

Танки в игре обладают параметром *\*Разрушитель\**, т.е. атакующая сторона понижает на **один уровень вражеские укрепления** в каждой битве.

**Советы командиру:** *Наступление групп войск с танками той эпохи должны быть заранее продуманы: местность не должна иметь сложный рельеф и погода должна быть тоже хорошей. Также мы рекомендуем включить перед атакой танки в состав дивизии вместе с пехотными частями для улучшения их защиты.*

## Авиация

В игре Давай! Revolution Under Siege появилась авиация и средства ее поддержки. В те времена, авиация не использовалась для атаки. Ее использовали для **разведки** или чтобы **увеличить защиту артиллерии** группы, в которую она входит.

Авиация представлена эскадрильями и их базами. Авиабазы - это сухопутная единица, в которую входит весь обслуживающий персонал. Если авиабаза может действовать, то авианалеты происходят автоматически, т.е. вам не нужно отдавать приказ совершить налет. Но при этом именно вы решаете, где нужно разместить базу, и, кроме того, вы можете перебазировать ее в тыл, чтобы дать пилотам отдых.

Дальность полета авиации ограничена соседним регионом. Вы можете разместить авиабазу в том же регионе, где идет сражение, но в этом нет необходимости, более того, это неразумно. Хотя если враг нападет на ваши войска, авиация, находящаяся в том же регионе, окажет им поддержку. Точно так же, ваша авиация будет перехватывать вражеские самолеты, выполняющие задания в регионах, которые находятся рядом с вашей базой.

### Типы операций в воздухе:

В игре есть три типа эскадрилий: разведывательная, бомбардировочная и истребительная. Соответственно авиация может выполнять три типа операций, соответственно каждому виду эскадрилий:

- Воздушная разведка
- Бомбардировка
- Воздушный бой

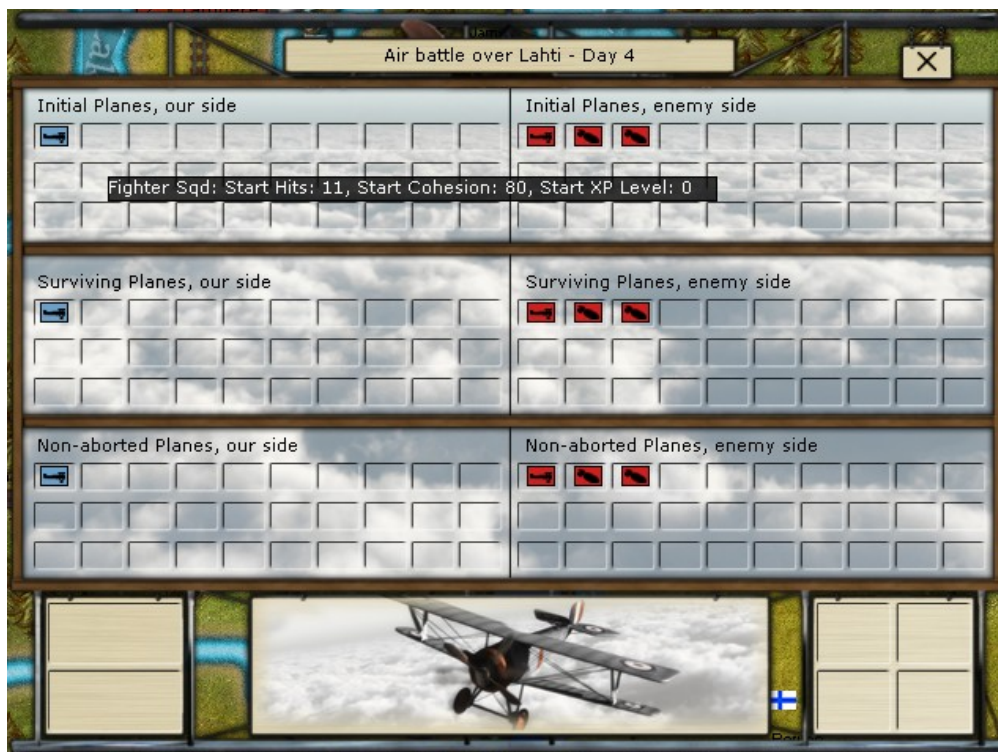
**Воздушная разведка:** Каждый ход ваши самолеты будут автоматически проводить разведку в регионах, которые находятся рядом с вашей базой, но только в том случае если погода летная, и у вас достаточно истребителей для сопровождения. Обычно разведка проводится в том регионе, в котором находятся силы противника, и в котором не проводилась разведка в течение прошлого хода. Чем больше самолетов принимают участие в разведке, тем выше шансы на успех. В случае успеха, на следующем ходу вы получите бонус +1 к обнаружению, а в случае крупного успеха бонус будет равен +2.

**Бомбардировки** проходят немного по-другому. Прежде всего, необходимо, чтобы в одном из соседних с базой регионов шел бой. Если проводится бомбардировка, то каждая эскадрилья бомбардировщиков (с меньшей долей вероятности, истребители сопровождения) попытается дезорганизовать выбранный случайным образом отряд противника. Кроме того, бомбардировщики могут нанести значительный урон пехоте противника, но вероятность этого крайне мала. Не стоит рассчитывать на чудеса, ведь блицкриг и ковровые бомбардировки были изобретены уже после окончания гражданской войны в России.

**Воздушный бой** может произойти только в том случае, если ваши самолеты проводят разведку или бомбардировку. В случае воздушного боя ваши истребители поднимутся в воздух, чтобы прикрывать другие самолеты. В случае перехвата в воздух будет поднято огромное количество истребителей (максимально до 15 эскадрилий!) - вне зависимости от численности противника. (Пилоты никогда не любили отсиживаться на земле, даже если численный перевес был не на их стороне).

### Воздушный бой:

Воздушный бой начинается в том случае, если истребители вылетают на перехват. В этом случае программа сортирует самолеты по уровню боевой готовности и сводит самые неподготовленные самолет с самым защищенным и т.д. Таким образом, у каждого самолета есть небольшой шанс подбить вражеский самолет в ходе воздушной дуэли. Если силы неравны, самолеты все равно сражаются один на один, но в этом случае у самолетов более многочисленной эскадрильи появляется бонус. После нескольких (от 3 до 6) схваток битва заканчивается - даже если в обеих эскадрильях остались самолеты.



### **Воздушный бой: Отчет о воздушном бое над Лахти.**

Не забывайте, что в воздушном бою важна не только мощность оружия, но и инициатива. Кроме того, большое преимущество получают эскадрильи с опытными пилотами. Если уровень пилота 4 или выше, бонус увеличивается еще больше - в этом случае считается, что в эскадрилье есть "асы". Асы - хозяева неба, которые могут сбить несколько самолетов, не получив ни одного повреждения. Но они тоже не бессмертны, и вас будет шанс убедиться в этом.

После окончания воздушного боя поврежденные самолеты возвращаются на базу, а остальные продолжают выполнять задание. В отчете о бое будет указано число самолетов с каждой стороны до и после боя, а также число самолетов, выполнивших задание. Если навести на эскадрилью указатель мыши, на экране появится информация о том, что эта эскадрилья делала во время боя.

**Советы:** Не забывайте, что ваши авиаотряды символизируют, как пилотов, так и самолеты, оборудование и обслуживающий персонал. Это означает, что вы можете перевозить их на поезде, на грузовиках и даже на телегах (они будут передвигаться как и наземные войска, только медленнее). Не забывайте, что база может действовать только в том случае, если находится в каком-либо сооружении. Возможно, вам даже придется построить где-то склад специально для базы (это будет символизировать строительство аэродрома).



## Быстрые клавиши

### Изменение масштаба:

**Прокрутка колесика мыши** : Увеличение и уменьшение масштаба изображения  
**Щелчок по колесу** : Переключение между максимальным и минимальным масштабами  
**End** : Переключение между максимальным и минимальным масштабами  
**Page Up** : Увеличение масштаба изображения  
**Page Down** : Уменьшение масштаба изображения

### Управление войсками:

**Щелчок левой кнопкой мыши** : выбор группировки.  
**Щелчок правой кнопкой мыши** : отмена выбора (и возвращение к экрану сообщений)  
**Ctrl + щелчок левой кнопкой мыши** : перемещение между различными группировками в регионе, выбор нескольких группировок на панели отрядов  
**Перетаскивание в другой регион** : перемещение войск в указанное место  
**Перетаскивание в тот же регион** : отмена всего хода (исключение: если зажата клавиша [Shift], позволяет ходить по кругу)  
**Перетаскивание на другую группу** : задержка вражеских войск или объединение с дружественной группировкой  
**Перетаскивание на город, порт** : вход внутрь сооружения  
**Перетаскивание на вкладку** : объединение с указанной группировкой  
**Перетаскивание + Ctrl** : перемещение группировки в указанное место, отключив поиск наилучшего пути  
**Del** : отменяет последний этап перемещения армии или флота  
**C** : перемещение к указанной группировке  
**Shift** : при выделении армии указывает радиус командования  
**Shift** : при выделении не армии отображает типы перемещения в соседние регионы (обычный, форсирование реки...)  
**Ctrl** : показывает количество людей  
**Q/W** : перемещение между "заблокированными" наземными силами  
**E/R** : перемещение между наземными силами. Нажмите на клавишу [Ctrl], чтобы пропустить неподвижные отряды  
**T/Y** : перемещение между морскими силами. Нажмите на клавишу [Ctrl], чтобы пропустить неподвижные отряды  
**S** : (караул) выбранная группировка будет пропускаться при переключении между войсками с помощью клавиш E/R/T/Y  
**Ctrl + S** : удаление всех приказов типа "караул"  
**Ctrl + L** : блокировка/разблокировка всех войск (не позволяет объединять войска при перетаскивании одной группировки на другую)  
**Щелчок правой кнопкой на вкладке** : блокировка/разблокировка соответствующей группировки  
**Клавиши 1 - 6** : переключение фильтра карты  
**Ctrl F1-F4** : использование отрядного фильтра для вас или вашего врага  
**Ctrl F9** : окончание хода  
**Ctrl + Shift + S** : сохранение игры  
**F1** : Список сил  
**F2** : Подкрепления  
**F3-F6** : Стратегические решения (Мобилизация, Внутренняя политика, Внешняя политика, Военно-промышленный комплекс)  
**F7** : Региональные решения  
**F8** : Стратегическая карта  
**F9** : Счет и задачи  
**F10** : Историческая обстановка

### На панели отрядов:

**Ctrl-щелчок** : выделение/снятие выделения нескольких отрядов  
**Прокрутка колесика мыши** : перемещение по списку отрядов  
**Перетаскивание отряда** : создание новой армии или флота. Эта функция используется для высадки на побережье при отсутствии дружественного порта.  
**A, O, D, P** : изменение стратегии группы

### Журнал сообщений:

**Обычный щелчок** : переход в регион, в котором случилось событие  
**Двойной щелчок** : отображение содержания сообщения (если оно выделено красным) и открытие окна особого сообщения

**Прокрутка колесика мыши** : прокрутка списка сообщений

### Окна и меню:

**Esc** : закрыть окно  
**R** : в главном меню позволяет продолжить последнюю игру

**Сохраненные игры:** при перемещении указателя мыши на файл с сохраненной игрой вы можете создать резервную копию хода (клавиша Home), переименовать его (клавиша Insert) или удалить (клавиша Delete)



## Создатели

**SEP REDS**

**Дизайн игры:** Sébastien Lebourcq, Thomas Corriol, Samuel Chopin

**Разработка:** Sébastien Lebourcq, Samuel Chopin

**Главный художник:** Gilles Pfeiffer

**Графика:** Gilles Pfeiffer

**Исторические исследования:**

Thomas Corriol, Sébastien Lebourcq, Philippe Sacré, David Beaudlet, Samuel Chopin

**Помощь и консультации:** Philippe Thibaut, Philippe Malacher

**Звук:** Michael Huang

**Документация:** Original documentation by Thomas Corriol

**Вычитка:** Stefan Rach, Paul Roberts, Steve Dunn, Mark Kratzer

**Корпоративные связи:**

Fabrice Marchand, Thomas Corriol, Sébastien Lebourcq

**Администратор:** Philippe Thibaut

**Производство:** A game produced by SEP Reds

**Ссылки на иллюстрации руководства:**

см. <http://www.artlib.ru>, <http://sovietart.net>, <http://wikipedia.org>

**Благодарим добровольцев из всех стран и всех точек зрения, которые тянули лямку, чтобы корабль двигался (по алфавиту):**



**Имена которых известны:** Arne Meyer Vedo-Hansen, Kirill Kuznetsov, Norbert Hofmann, Samuel Chopin, Steve Dunn.

**Кого мы знаем:** andatiep, Arsan, Baris, Bohémond, boudi, Bruit Bleu, Carnium, Chataigne, Dortmund, El Nino, Emx77, ERISS, FENRIS, Highlandcharge, Jack54, Jagger2013, John Sedgwick, Kensai, Krot, kyrill2309, Lafrite, Lexx\_SV, Lilan, Lodilefty, Old Fenrir, Orel, Owl, picaron, Philthib, Pocus, Quirk, Rafiki, Random, Stelteck, Sunray, TheDoctorKing, The Lev, Warsage.

**Неизвестные солдаты:** тоже благодарим.