



S. M. G. M.

Strategic
Mind
Game
Manual



Created by Starni Games

For any further questions contact us at:

- Official Website: www.stranigames.com
- E-mail: contact@starnigames.com
- Facebook group: <https://www.facebook.com/PlayStrategicMind/>
- Twitter: <https://twitter.com/StarniGames>
- YouTube: <https://www.youtube.com/c/StarniGames>
- Discord: <https://discord.gg/WMsZVNDrHR>

Содержание

Урон в бою	2
Перемещение и транспортировка	8
Механика боя	12
Управление армией и ее развитие	19
Снабжение и инфраструктура	25
Погода и тип местности	32

Урон в бою

В этом разделе содержится информация об основных параметрах подразделений, таких как: Урон, Сила, ХП и т.д.

Урон, Подсчет урона	3
Типы атаки и защиты	4
Летальный урон, Нелетальный урон, Сила	5
Раненые, ХП, ХП Корпуса, Всего ХП, Восстановление	6
Пополнение, Повышение силы	7

Урон

Урон обозначается цифрами над атакованным юнитом, например -3/-1 или -2 Корпус. Для Сухопутных подразделений и Авиации существует два типа Урона: Летальный и Нелетальный. Обе разновидности уменьшают Силу подразделения. При этом Нелетальный урон увеличивает количество Раненых в подразделении, которые со временем могут восстановиться. Морские подразделения всегда получают только Летальный урон. Они состоят из множества Частей корабля, у каждой из которых есть собственный запас ХП. Урон распределяется по Частям корабля и отображается следующим образом: -2 Корпус, -3 Главный калибр, -2 Двигатель и т. д.

Подсчет урона

Краткий обзор:

Шаг 1: сравнение Атаки и Защиты для определения базового Урона.

Шаг 2: добавление к базовому Урону текущей Силы подразделения.

Шаг 3: полученное значение слегка рандомизируется.

Подробное описание правил подсчета урона:

Шаг 1: сравнение Атаки и Защиты для определения базового Урона.

Когда вы нацеливаетесь на вражеский отряд, в правом верхнем углу экрана появляется таблица со всеми модификаторами, которые влияют на Атаку и Защиту обоих подразделений, вроде Погоды, Типа местности, Навыков, Снаряжения и т.д. Прибавление всех модификаторов позволяет вывести значения Общей Атаки (ОА) и Общей Защиты (ОЗ).

Если эти значения одинаковы, базовый Урон равняется 4. За каждую единицу, на которую ОА превышает ОЗ, к базовому Урону добавляется 0,5. После того, как разница между ОА и ОЗ достигнет 4, за каждую следующую единицу ОА к Урону будет прибавляться 0,2.

Это правило работает и в обратную сторону: если ОА ниже ОЗ, базовый Урон снижается на 0,5 за каждую единицу вплоть до 4, после чего продолжает снижаться на 0,2 за каждую последующую единицу.

Базовый Урон не может быть больше 10 и меньше 0.

Шаг 2: добавление к базовому Урону текущей Силы подразделения.

Базовый урон делится на 10 и умножается на силу Атакующего, чтобы получить реальную оценку Урона (ту, которую вы видите в окне прогноза боя, когда нацеливаетесь на вражеский отряд). Таким образом, имея полную Силу (10), подразделение наносит 100% Урона. Если подразделение получило повреждение, Урон будет снижен. Если подразделение получило Повышение силы, то Урон увеличится.

Шаг 3: полученное значение слегка рандомизируется.

В конце к расчету Урона добавляется элемент непредсказуемости. Вы можете заметить, что фактический ущерб, который вы получите, может отличаться от прогнозируемого. Это происходит из-за того, что в конце к расчету Урона добавляется случайное десятичное число от -1 до +1.

Пример расчета Урона

Если у Атакующего 18 ОА, а у Защищающегося 12 ОЗ, базовый Урон будет 6.4 ($4 + 0.5 \cdot 4 + 0.2 \cdot 2$). Сила Атакующего равняется 11, следовательно $6.4 \cdot 11 / 10 = 7.04$. В окне прогноза мы увидим, что подразделение нанесет 7 Урона. Во время Атаки к значению нашего УРона случайным образом прибавляется число -0.6, поэтому подразделение наносит 6 Урона вместо ожидаемых 7 ($7.04 - 0.6 = 6.44$).

Типы атаки и защиты

Каждое подразделение имеет до 4 типов Атаки: Атака по небронированным, Атака по броне, Воздушная атака и Морская атака.

Каждое подразделение также имеет два типа Защиты. Один из них — Воздушная защита, а второй зависит от класса подразделения: Защита от воздушных атак для Воздушных подразделений, Легкая или Тяжелая для Наземных подразделений, Морская — для Морских подразделений.

В бою урон определяется путем сравнения Атаки и Защиты одного и того же типа (подробнее о том, как рассчитывается урон, смотрите в соответствующей главе). Тип защиты зависит от класса Защищающегося. Ниже перечислены все возможные случаи боя и какой тип Атаки и Защиты будет использоваться для расчета Урона:

- Наземное подразделение атакует Наземное подразделение с Легкой защитой = Атака по небронированным.
- Наземный юнит атакует Наземный юнит с Тяжелой защитой = Атака по броне.
- Наземное подразделение атакует Воздушный отряд = Воздушная атака против Защиты от наземных атак.
- Наземное подразделение атакует Морской юнит = Морская атака против Морской защиты.
- Воздушное подразделение атакует Наземное подразделение с Легкой защитой = Атака по небронированным против Воздушной защиты.
- Воздушное подразделение атакует Наземное подразделение с Тяжелой защитой = Атака по броне против Воздушной защиты.
- Воздушное подразделение атакует Воздушное подразделение = Воздушная атака против Воздушной защиты.
- Воздушное подразделение атакует Морское подразделение = Морская атака против Морской защиты.
- Морское подразделение атакует Наземное подразделение с Легкой защитой = Атака по небронированным против Легкой защиты.

- Морское подразделение атакует Наземное подразделение с Тяжелой защитой = Атака по броне против Тяжелой защиты.
- Морское подразделение атакует Воздушное подразделение = Воздушная атака против Защиты от наземных атак.
- Морское подразделение атакует Морское подразделение = Морская атака против Морской защиты.

Летальный урон

Летальный урон снижает Силу подразделения без увеличения количества Раненых. Единственный способ вернуть Силу подразделения — использовать возможность Пополнения или завершить операцию.

Обычно, атаки наносят примерно 80% Летального и 20% Нелетального урона.

Некоторые умения инвертируют это распределение, из-за чего подразделение может наносить или получать 20% Летального и 80% Нелетального урона. В таком случае подразделение может Восстановить (см. Восстановление) большую часть потерянной Силы. Например, Авиация получает 80% Нелетального урона от Зенитных орудий, и 80% Летального урона от Истребителей.

Нелетальный урон

Нелетальный урон снижает Силу подразделения, вместе с тем увеличивая количество Раненых. Таким образом, подразделение может Восстановить (см. Восстановление) потерянную Силу.

Обычно, атаки наносят примерно 80% Летального и 20% Нелетального урона.

Некоторые умения инвертируют это распределение, из-за чего подразделение может наносить или получать 20% Летального и 80% Нелетального урона. В таком случае подразделение может Восстановить (см. Восстановление) большую часть потерянной Силы. Например, Авиация получает 80% Нелетального урона от Зенитных орудий, и 80% Летального урона от Истребителей.

Сила

Сила показывает общую готовность подразделения к бою. Вражеские атаки снижают Силу, и когда она станет равной 0 — подразделение будет уничтожено или начнет отступать. Вместе с тем, от Силы зависит Урон подразделения. Чем выше значение Силы — тем больше Урона наносит подразделение (это не относится к Морским подразделениям, так как они имеют показатель ХП).

Раненые

Раненые — это количество Силы подразделения, которая временно недоступна и может быть Восстановлена (см. Восстановление). Восстановление происходит автоматически, если подразделение заканчивает ход в своей Зоне снабжения (для Сухопутных и Морских подразделений) или приземляется на Аэродром или Авианосец (для Авиации), добавляя количество Раненых к Силе подразделения.

ХП

ХП показывает возможность подразделения или постройки противостоять Урону. Этот показатель отличается от Силы, так как не влияет на нанесение Урона. Таким образом, Пехота с Силой 5 наносит меньше Урона, чем Пехота с Силой 10, в то время, как Линкор с ХП Корпуса 10 наносит столько же Урона, что и Линкор с ХП Корпуса 20 (Урон Морских подразделений зависит от ХП каждого конкретного Орудия).

Атакующее подразделение, которое находится в гексе с Инфраструктурой, Урон наносится и подразделению, и Инфраструктуре.

Инфраструктура с 50% ХП или меньше не функционирует. Она Восстанавливает 20% ХП в ход.

ХП Корпуса

ХП Корпуса показывает, сколько еще Урона может выдержать Корпус корабля. Когда ХП Корпуса снизится до 0, корабль будет уничтожен.

Всего ХП

Всего ХП — это сумма ХП всех Частей корабля и его Корпуса. Каждая Часть корабля имеет собственное ХП, которое показывает ее эффективность и со временем Восстанавливается благодаря корабельному Ремонту. Корабль держится на плаву, пока у него есть хотя бы 1 ХП Корпуса.

Восстановление

Если Сухопутные подразделения заканчивают свой ход в Зоне снабжения, их Раненые прибавляются к их Силе.

Если самолеты приземляются на Авианосце или Аэродроме, подключенном к Сети снабжения, их Раненые прибавляются к их Силе.

Пополнение

Если ваши войска потеряли значительную часть своей Силы, вы можете использовать кнопку Пополнение на панели действий подразделений, чтобы восстановить их Силу. Для Пополнения подразделение должно находиться в Зоне обслуживания. Стоимость в Престиже = $2 * \text{Стоимость ремонта} * \text{Стоимость подразделения} / \text{Общая сила} * \text{Количество восстановленной силы}$.

Стоимость ремонта задается в настройках сложности, по умолчанию она равна 0.2 (20%). Учтите, что вы тратите больше Престижа при Пополнении подразделений в течение Операции. В конце Операции восстановление Силы всех подразделений происходит автоматически при более низких затратах: $\text{Престиж} = \text{Стоимость ремонта} * \text{Стоимость единицы} / \text{Общая сила} * \text{Количество восстановленной силы}$.

Морские подразделения не могут быть Пополнены.

Повышение силы

Сила всех Сухопутных и Авиационных подразделений может быть повышена (свыше 10) между операциями до значения: $10 + \text{уровень подразделения}$. Повышенная сила означает не только более высокую живучесть, но и увеличенный урон.

Силу морских подразделений нельзя повысить, поскольку вместо силы они имеют ХП корпуса.

Стоимость такого повышения составляет 1/10 от стоимости подразделения за каждую добавленную единицу силы.

(Пример: Авиация стоит 600 и имеет 5-й уровень. Вы можете потратить 300 Престижа, чтобы повысить его силу до 15. Он будет наносить в 1,5 раза больше урона при полной Силе.)

Перемещение и транспортировка

В этом разделе содержится подробная информация о том как перемещать и транспортировать подразделения по карте.

Передвижение, Тип перемещения	9
Зона контроля, Режим транспортировки	10
Погрузка, Высадка	11

Передвижение

Каждое подразделение может передвигаться раз в ход (до или после Атаки), но есть способы передвигаться больше раза в ход, например умение Разведка или передвижение в гекс противника Ближнего боя. Очки движения указаны в Боевых характеристиках и показывают, насколько далеко может передвинуться подразделение за один ход. Каждый тип местности (например, Лес) имеет собственную цену в Очках движения, которая зависит от Типа перемещения (например, Колесный или Гусеничный). Цена в Очках движения списывается, когда подразделение заходит в гекс. Нажмите правой кнопкой мыши на пустой гекс, чтобы просмотреть информацию о Типе местности.

Авиация может двигаться повторно после приземления.

Тип перемещения

Тип движения отряда определяет, как он перемещается по разным Типам местности и может ли он вообще перемещаться по ним (подробнее о Типах местности смотрите в соответствующей главе).

Типы движения:

- Статический. Используется Фортами, Артиллерийскими фортами, Фортификациями и Минами. Подразделение не может двигаться.
- Пеший. Используется пехотой. Отряды этого типа могут эффективно перемещаться по большинству Типов местности и могут перемещаться по Озерам и Большим рекам.
- Буксируемый. Используется несамоходными Зенитными, Противотанковыми и Артиллерийскими орудиями. Подразделения этого типа далеко не уедут без Наземного транспорта.
- Колесный. Используется ранними подразделениями Разведки и колесным Наземным транспортом. У подразделения с колесным Типом движения возникают проблемы с передвижением по сложной местности.
- Внедорожный. Используется поздними подразделениями Разведки и Наземным транспортом повышенной проходимости. Лучше, чем колесный, на труднопроходимой местности.
- Амфибия. Используется Наземным транспортом-амфибией. Он может более эффективно перемещаться по Мелководью, Большим рекам и Озерам.
- Полугусеничный. Используется самоходной Артиллерией, некоторыми подразделениями Разведки и полугусеничным Наземным транспортом. Он имеет большинство преимуществ Гусеничного Типа движения, но не лишен некоторых недостатков Колесного (проблемы с передвижением по Болотам и Полям).
- Гусеничный. Используется Самоходной артиллерией и Танками. Этот Тип движения очень эффективен на сложной местности.

- Железнодорожный. Используется Транспортными поездами и Бронепоездами. Имеет наибольшее количество Очков движения среди Наземных подразделений, но может перемещаться только через гексы железной дороги.
- Морской. Используется Авианосцами, Линейными кораблями и Подводными лодками. Может перемещаться только через Океан и Озеро.
- Речной. Используется Мониторами (речные суда). Может двигаться только через Большую реку и Озеро.
- Водный. Используется Эсминцами и Транспортными кораблями. Может перемещаться по Океану, Озерам, Большим рекам.
- Воздушный. Подразделения с этим Типом движения перемещаются по любой местности, игнорируя ее свойства, кроме Непроходимых гор.

Зона контроля

У каждого подразделения есть Зона контроля (ЗК) — все смежные гексы. Если вражеское подразделение заходит в Зону контроля — оно больше не может передвигаться (за исключением Разведчика, который может передвигаться по двойной стоимости Очков движения). Подразделения могут передвигаться через вражескую Зону контроля, если проходят по гексам, занятым союзными войсками (вы можете передвигаться через свои подразделения).

Зона контроля действует только для подразделений одного Типа (Зона контроля вокруг корабля действует на другие корабли, но не на самолеты и т.д.). На Подлодки Зона контроля не действует.

Режим транспортировки

Подразделения с Наземным транспортом могут переключаться в Режим транспортировки для увеличения дальности хода. Однако это сделает подразделение Легкой мишенью и отключит возможность Атаки и Ответного огня до следующего хода. Атаки по подразделениям в Режиме транспортировки считаются атаками по соответствующей модели Наземного транспорта, но весь Урон наносится транспортируемому подразделению.

Пехота преждевременно выходит из Режиме транспортировки, будучи атакованной.

Погрузка

Наземные подразделения могут быть Погружены на три вида транспорта: Транспортный самолет, Транспортный корабль или Поезд. Для этого подразделения должны находиться в Зоне обслуживания Аэродрома, Порта, Железнодорожной станции. Только Пехота без Тяжелого снаряжения и Наземного транспорта может быть Погружена на Транспортный самолет.

Погрузка требует определенного количества Командных очков для каждого подразделения. Таким образом, перемещение войск необходимо тщательно планировать. После Погрузки подразделения снова может двигаться и тратить оставшиеся у него очки движения, измененные пропорционально его новому значению. (Пример: Пехота переместилась на 1 гекс и имеет 2 из 3 Очков движения. Затем она выполнила Погрузку на Транспортный самолет, который имеет 15 Очков движения. Он сможет перемещаться, имея $15/3 * 2 = 10$ Очков движения).

Высадка

Наземные подразделения, погруженные на Транспортный самолет, Транспортный корабль или Поезд, могут произвести Высадку на свободный гекс.

Высадка из Транспортного самолета возможна только в пределах одного гекса от аэродрома, за исключением подразделений с навыком Парашютисты.

Высадка из поезда возможна только в пределах одного гекса от Железнодорожной станции.

Высадка из Транспортного корабля возможна:

- Для подразделений, не являющихся Пехотой, а также для Пехоты с Тяжелым снаряжением или Наземным транспортом - только в Порту.
- Для подразделений Пехоты, не имеющих Тяжелого снаряжения или Наземного транспорта - на Мелководье или Равнину.

Механика боя

Этот раздел содержит подробное описание механик боя.

Атакующий, Защищающийся, Атака, Ответный огонь, Огневая поддержка	13
Первый удар, Зона огня, Линия огня, Дистанция атаки	14
Обнаружение, Дистанционная атака, Модификатор расстояния	15
Ближний бой, Слепая зона, Внезапная атака, Засада	16
Укрытие, Предыдущие атаки, Подавление, Сдача в плен, Автоатака	17
Легкая мишень, Разведданные, Окопанность	18

Атакующий

Атакующим считается подразделение, которое инициирует Атаку.

Защищающийся

Защищающимся считается подразделение, которое было атаковано.

Атака

Атака возможна, если Защищающийся находится в радиусе Дальности стрельбы и у Атакующего есть минимум 1 Боеприпас. Боезапас восстанавливается в начале каждого хода если подразделение находится в пределах союзной Зоны снабжения (больше о Снабжении в соответствующем разделе). Атака может быть Дистанционной или в Ближнем бою.

Ответный огонь

При Атаке, если Защищающийся в состоянии ответить (имеет Боеприпасы), он атакует первым при помощи Ответного огня, и лишь потом Атакующий сможет произвести атаку. Обратите внимание, что некоторые умения позволяют Атакующему получить Первый удар и атаковать до Ответного огня.

Огневая поддержка

Во время Атаки, Защищающийся может получить Огневую поддержку от ближайших союзников, способных ее оказать. Подразделение, оказывающее Огневую поддержку, бьет первым, после этого при помощи Ответного огня бьет Защищающийся, и только после этого бьет Атакующий. Подразделение должно иметь соответствующее умение, чтобы оказывать Огневую поддержку.

Подразделения оказывают Огневую поддержку только при наличии Боеприпасов и по противнику, стоящему в пределах Дальности стрельбы.

За одну вражескую Атаку можно оказать только одну Огневую поддержку. Если ее могут оказать несколько подразделений, автоматически выбирается то, которое нанесет наибольший урон.

Первый удар

Атакующий с возможностью Первого удара наносит Урон Защищающемуся до Ответного огня. Первым ударом наделяются в порядке приоритета. Если у Атакующего приоритет выше, чем у Защищающегося - ему дается Первый удар. В списке изложен порядок приоритета в порядке убывания:

- 1) Атакующий не был Обнаружен
- 2) На Защищающегося действует эффект Неповоротливый
- 3) На Защищающегося действует эффект Боязнь танков
- 4) Атакующий применил навык Ударил-убежал
- 5) Атакующий применил навык Решительная атака
- 6) Атакующий применил навык Бреющий полёт
- 7) Атакующий применил навык Первый удар
- 8) Атакующий применил навык Высокоточное
- 9) Атакующий применил навык Дальнобойное орудие

Если приоритет Атакующего и Защищающегося совпадает, действуют стандартные правила - Ответный огонь Защищающегося идет первым.

Зона огня

Зона обстрела обозначена красной линией вокруг выбранного подразделения и показывает участок, на котором он может атаковать цели. Это визуализация Дальности стрельбы с учетом Местности и Обнаружения. Таким образом, если ваше подразделение имеет Дальность стрельбы 4, но между ним и вражеским подразделением, находящимся на расстоянии 4 гекса, есть горная местность, вы не сможете произвести Атаку и легко убедитесь в этом, взглянув на Зону обстрела вашего подразделения.

Линия огня

Линия огня подразделения не всегда включает в себя все гексы в радиусе Дальности стрельбы. Она может быть нарушена различными Типами местности: Оврагами, Лесом, Городом, Улицей или Горой. Навык "Гаубичный огонь" позволяет подразделениям игнорировать любые типы местности, кроме Гор.

Дистанция атаки

Дистанция атаки — расстояние между Атакующим и Защищающимся во время атаки. Не путайте ее с Дальностью стрельбы, которая показывает максимальное расстояние, с которого подразделение может атаковать. Дистанция атаки — это конкретная дистанция любой нанесенной атаки. Пример: Артиллерия с Дальностью стрельбы 4 атакует противника в радиусе 2 гексов. В этом случае Дистанция атаки — 2, а Дальность стрельбы — 4.

Обнаружение

Чтобы атаковать вражеские подразделения, вы должны сначала обнаружить их. В игре существует 4 уровня Обнаружения:

- Невидим (Вы вообще не знаете о присутствии этого вражеского подразделения).
- Неизвестен (Вы знаете, что вражеское подразделение находится на этом гексе, но не имеете информации о его типе и так далее).
- Оpoznан (Вы знаете местоположение и тип подразделения, но не имеете детальной информации о его силе и других параметрах (только базовые сведения)).
- Идентифицирован (Вы имеете полную информацию об этом подразделении).

Если подразделение Идентифицировано, то оно не получает никаких бонусов к защите, связанных с Обнаружением.

Если подразделение Оpoznано, оно получает +2 к защите.

Если подразделение Неизвестно, оно получает +4 к защите.

Если подразделение Невидимо, оно получает +6 к защите. (Это может случиться при огневой поддержке).

Обнаружение рассчитывается исходя из Области обнаружения (S) союзных подразделений, Маскировки (C) вражеских подразделений и дистанции (D) от союзного подразделения до вражеского в гексах.

Расчет выглядит так:

- Если $S-C+1=D$ - враг Неизвестен.
- Если $S-C=D$ - враг Оpoznан.
- Если $S-C-1 \geq D$ - враг Идентифицирован.

Кроме того, если враг Оpoznан сразу двумя союзными юнитами (условие $S-C=D$ соблюдено ими обоими), он сразу становится Идентифицированным.

Дистанционная атака

Атака считается Дистанционной если до цели 2 или больше гекса. Атаки Авиации и Морских подразделений всегда считаются Дистанционными. При Дистанционной атаке к защитами цели прибавляется Модификатор расстояния (MP).

Модификатор расстояния

Модификатор расстояния (MP) — это бонус, который получает Защищающийся в период, когда по нему проводят Дистанционную атаку.

MP добавляет +4 к защите Защищающегося, если расстояние между ним и Атакующим равно Дальности стрельбы Атакующего.

MP добавляет +2 к защите Защищающегося, если расстояние между ним и Атакующим меньше Дальности стрельбы Атакующего.

Ближний бой

Атака происходит в Ближнем бою, если Дистанция атаки = 1 и оба подразделения являются Сухопутными, либо если Истребитель атакует самолет. Это правило не распространяется на несамоходные Противовоздушные, Противотанковые и Штурмовые подразделения.

И Атакующий, и Защищающийся становятся Идентифицированными после участия в Ближнем бою.

Если Атакующий уничтожил Защищающегося в Ближнем бою, он может переместиться в освободившийся гекс без затрат Очков движения.

Также Ближний бой необходим для Сдачи в плен, использования Слепой зоны и т.д.

Слепая зона

Слепая зона позволяет Пехоте получить преимущество в Ближнем бою против Бронированной цели на сложной Местности. В ближнем бою Бронированная цель теряет 80% своей Тяжелой защиты.

Слепая зона срабатывает, когда одно из подразделений Пехота, а второе - Бронированная цель, они сражаются в Ближнем бою, и:

Гекс, на котором находится Защищающийся, относится к одному из следующих типов Местности: Город, Лес, Горы, Мелководье, Болота, Большая река, Озеро.

Пехота имеет уровень Окопанности 4 и выше.

Пехота атакована через Малую реку или Малый мост.

Внезапная атака

Внезапная атака происходит когда Атакующий был Неопознанным для Защищающегося в начале своей Атаки. В такой ситуации Атакующий получает Первый удар.

Засада

Засады случаются когда подразделение двигается через:

- гекс с Незамеченным противником. В этом случае попавшее в Засаду подразделение будет атаковано и лишается возможности Двигаться и Атаковать до конца хода.

- зону автоатаки Незамеченного противника. В этом случае попавшее в Засаду подразделение будет атаковано и лишается возможности Двигаться и Атаковать до конца хода (если только не обладает умением Прорыв ПВО или Тяжелой броней).

Укрытие

Укрытие - это подразделение, которое Невидимо для подразделений противника. Только Разведчик (или подразделение с Ротой разведки) по прежнему могут обнаруживать укрытия по обычным правилам Обнаружения.

Один раз за ход, если в этот ход подразделение противника вошло в пределы Дальности стрельбы Укрытия, оно направит подразделение Пехоты против него.

Предыдущие атаки

Каждая Атака снижает все Атаки и Защиты Защищающегося на 1 до следующего хода. Таким образом, Атакуя одного и того же противника несколькими подразделениями в течении одного хода, вы серьезно снизите его боевые возможности. Максимальное значение этого штрафа - 4.

Огневая поддержка и Ответный огонь не накладывают этот штраф. Морские подразделения также не восприимчивы к штрафу за предыдущие атаки (если только у Атакующего нет умения Подавление).

Подавление

Подразделение становится Подавленным, когда его Сила снижается до 0, но Раненых остается больше 0. Подавленное подразделение вынуждено отступить в сторону от врага, если для этого есть подходящий гекс. Подавленное подразделение получает флаг Деморализован на 2 хода, в течении которых не может Атаковать.

Атакованное в Ближнем бою Подавленное подразделение здаётся в плен. Атакованное Дистанционной атакой Подавленное подразделение будет уничтожено.

Сдача в плен

Если Подавленное подразделение Атаковать в Ближнем бою, оно Сдаётся в плен. Взяв в плен вражеское подразделение вы получите Престиж, а также: половину оставшихся у противника Топлива и Боеприпасов; Разведданные (если у вас есть соответствующее умение или Снаряжение).

Автоатака

Автоатака позволяет автоматически атаковать противника в течении его хода, когда вражеское подразделение входит в Зону поражения. Есть несколько навыков, наделяющих этой способностью. Когда подразделение попадает под автоатаку, его движение прерывается и оно теряет возможность перемещаться и атаковать в этот ход.

Легкая мишень

Подразделения в состоянии Легкой мишени могут подвергнуться Автоатаке любых подразделений в Зоне обстрела последних.

Состояние Легкой мишени применяется к:

- подразделениям в режиме Транспортировки,
- подразделениям во время Высадки из транспорта,
- саперам, пытающимся провести разминирование.

Разведданные

Когда подразделение собирает Разведданные, это делает все вражеские подразделения в пределах 5 гексов Идентифицированными. Разведчик имеет навык Допроса, который позволяет им получать Разведданные при взятии в плен вражеского подразделения.

Также есть 10% шанс получить Разведданные при каждой атаке Разведчика (или подразделения с Ротой разведки в экипировке).

Окопанность

Когда наземный юнит завершает свой ход, все еще будучи в состоянии двигаться, он получает +1 уровень Окопанности. (Не путайте это с остатком Очков движения.

Например: Если Пехота переместилась на 2 гекса и у нее осталась 1/3 Очков движения, то она не получит Окопанности. Если она не двигается вовсе, то получит Окопанность.

Однако Разведчик имеет навык Разведка, поэтому, если данное подразделение переместилось на 4 гекса и сохранило 1/5 Очков движения, то может походить еще на один гекс, поэтому получит Окопанность).

Подразделение может иметь до 6 уровней Окопанности. Каждый уровень Окопанности добавляет +1 ко всем защита. Подразделение теряет все уровни Окопанности при движении.

Военно-морские и авиационные подразделения не могут получить Окопанность.

Каждая атака на Окопанное подразделение снижает уровень Окопанности на 1. Миномет может дополнительно снизить Окопанность противника.

Управление армией и ее развитие

Этот раздел содержит подробную информацию о Снаряжении, Навыках и Повышении уровня.

Получить подразделение, Опыт и повышение уровня	20
Герои, Навыки штаба, Снаряжение	21
Вместительность авианосцев, Основные подразделения,	
Приданные подразделения, Союзные подразделения, Очки победы	22
Прогресс победы	23
Награды, Звания, Командные очки	24

Получить подразделение

Вы можете приобрести новые подразделения на вкладке «Получить подразделение» за Престиж. Новые подразделения могут быть приобретены между Операциями, на этапе Развертывания и даже во время Операции.

Если вы производите Получение подразделений во время Операции, они будут добавлены на вкладку «Резерв». Вы можете открыть вкладку «Резерв» и развернуть их. Однако они смогут осуществлять движение и Атаку только на следующем ходу. Новые подразделения становятся доступны по мере прогресса в прохождении кампании.

Опыт и повышение уровня

Все подразделения могут получить Опыт. Вы можете навести курсор мыши на их Шкалу опыта на экране «Информация о подразделении», чтобы узнать, как каждый класс подразделений получает Опыт. Как только Шкала опыта заполняется, подразделение получает право на повышение уровня. Учтите, что до того момента, как вы выберете навык и повысите уровень подразделения вручную, он все еще считается имеющим предыдущий уровень и не получает бонус к своим параметрам.

Каждый уровень добавляет +1 к большинству параметров подразделения в зависимости от его класса и позволяет изучить 1 Дополнительный навык. Он также позволяет увеличить силу Сухопутных подразделений и Авиации. (См. Повышение силы в Руководстве)

Самым высоким уровнем подразделения является 5.

Штабной навык Элитные войска позволяет подразделениям достичь 6-го и 7-го уровней.

Герои

Список Героев можно увидеть на вкладке «Герои» на экране «Информация о подразделении».

Чтобы получить любого Героя, необходимо выполнить одно или несколько условий (обозначенных Индикатором прогресса). Все условия должны выполняться одним подразделением соответствующего класса.

(Например, вы должны нанести 20 единиц Урона вражеским подразделениям, и у вас есть 2 пехотных юнита. Одно из них нанесло 10 Урона, а второе 15 Урона, в этом случае вы по-прежнему не имеете права на данного Героя. Вы должны нанести 20 единиц Урона одним определенным подразделением. Вы можете увидеть индивидуальный прогресс каждого подразделения, открыв вкладку «Герои» на экране «Информация о подразделении»).

Когда вы выполнили все условия и получили Героя, вы можете назначить его на службу в любое подразделение (не обязательно то, которое выполнило условия). Однако после этого вы уже не сможете перевести его в другое подразделение.

Получив определенного Героя, вы не можете повторно получить еще одного такого же в этой кампании. Если подразделение с героем гибнет, герой тоже гибнет навсегда.

Навыки штаба

Вы можете изучить новые Навыки штаба между Операциями, потратив Очки победы. Затем вы можете использовать их, нажав на индикатор «Командные очки» или выбрав в разделе «Навыки штаба» на Панели действий подразделения.

Снаряжение

Все подразделения могут использовать дополнительное Снаряжение.

Для замены Снаряжения во время Операции подразделение должно находиться в Зоне обслуживания.

Если вы приобретете любое новое Снаряжение для Приданных подразделений, оно будет автоматически продано в конце операции, и вам будет возвращен весь престиж. Если Снаряжение имеет свойство «Тяжелое снаряжение», то подразделение с ним не может передвигаться без Наземного транспорта и может высадиться только в Морском порту.

Если Снаряжение имеет свойство «Стационарное оборудование», оно может быть передано подразделению только между Операциями на этапе Развертывания.

Новое Снаряжение становится доступным по мере прогресса в кампании.

Вместительность авианосцев

Суммарная вместительность авианосцев представляет собой общую Вместительность авианосцев, развернутых на карте. Она определяет максимальное количество Развернутой палубной Авиации (больше Развернуть вы просто не сможете). Вы можете увидеть Вместительность авианосца в его Боевых характеристиках на экране «Информация о подразделении».

Основные подразделения

Основные подразделения пройдут вместе с вами через все Операции на протяжении текущей кампании. Поэтому вам стоит особо заботиться об их сохранении. Основные подразделения обозначены зеленым цветом, а значение их Силы заключено в круглую рамку.

Приданные подразделения

Приданные подразделения предоставляются вам лишь на время текущей Операции и не будут принимать участия в последующих Операциях. Они обозначены желтым цветом, а значение их Силы заключено в шестиугольную рамку.

Союзные подразделения

Союзные подразделения - это Приданные подразделения, управляемые искусственным интеллектом и помогающие вам только в текущей Операции. Они не будут сопровождать вас в последующих Операциях. Эти подразделения обозначены синим цветом, а значение их Силы заключено в перевернутую шестиугольную рамку.

Очки победы

Очки победы используются для изучения новых Навыков штаба. Они также влияют на тип полученной вами победы.

Если вы выполнили все Основные задания:

0-240 Очков победы принесут вам Бронзовую победу. (1 Очко поощрения)

240-320 Очков победы принесут вам Серебряную победу. (2 Очка поощрения)

320-399 Очков победы принесут вам Золотую победу. (3 Очка поощрения)

400 Очков победы принесут вам Абсолютную победу. (4 Очка поощрения)

Затем Очки поощрения суммируются с уже накопленными. За каждые 4 Очка поощрения вы получаете новую Награду. От суммы ваших Очков победы зависит текущее Звание.

Чем больше вы их заработаете, тем быстрее получите следующее.

Прогресс победы

Индикатор Прогресса победы показывает, насколько больших успехов вы уже добились в текущей Операции.

Чтобы завершить Операцию, вы должны выполнить все Основные задания. Тем не менее, вы можете закончить ее с разным количеством Очков победы.

Вы можете получить или потерять Очки победы по следующим причинам:

Начальные очки: вы получаете 150 ОП с самого начала.

Потери: вы можете потерять до 100 ОП, если потеряете свои подразделения. (Количество потерянных ОП равно: (Общая стоимость всех потерянных подразделений) / (Общая стоимость всех ваших подразделений) * 100. Однако в каждой Операции есть установленная сумма Допустимых потерь. Если ваши потери ниже, чем Допустимые потери, вы теряете 0 ОП.

Вторичные цели: вы можете получить до 100 ОП за выполнение Вторичных заданий.

Убитые враги: вы можете получить до 100 ОП за уничтожение вражеских подразделений. (Количество полученных ОП равно (Общая стоимость уничтоженных вражеских подразделений) / (Общая стоимость всех вражеских подразделений) * 100. (Обратите внимание, что некоторые типы вражеских подразделений (такие как Подводные лодки, Минные поля, Форты и т. д.) не учитываются.

Все враги убиты: если вы избавляетесь от всех вражеских подразделений, то получаете дополнительные 25 ОП.

Захвачены все флаги: если вы (или ваши союзники) контролируете всю инфраструктуру, вы получаете дополнительные 25 ОП.

Штраф за нерешительность: когда левое число на кнопке «Конец хода» достигает 0, за каждый последующий ход вы теряете от 10 до 50 ОП.

Более подробно об этом вы можете узнать из раздела «Очки Победы».

Награды

Существует два типа наград. Награды первого типа выдаются за каждые 4 очка поощрения. Второго - за каждую Операцию, в которой вы выполнили все Вторичные задания. Таким образом, вы можете получить максимум две Награды за Операцию.

Звания

Каждое Звание дает вам определенное количество Командных очков. Оно тем больше, чем выше Звание. Тип победы влияет на то, как быстро вы получите следующее Звание.

Командные очки

Командные очки могут быть использованы для активации Навыков штаба на протяжении всей Операции. Максимум Командных очков определяется вашими Званиями и Наградами.

Вы начинаете Операцию с максимальным запасом Командных очков.

В начале каждого хода вы восстанавливаете количество Командных очков, равное: (Максимум Командных очков) - (Количество развернутых Основных подразделений). Вы не можете получить Командные очки сверх своего максимума.

Снабжение и инфраструктура

В этом разделе содержится подробная информация о снабжении и инфраструктуре.

Топливо, Боеприпасы, Снабжение, Пункт снабжения	26
Центр снабжения, Сеть снабжения, Линия снабжения	27
Зона снабжения, Зона обслуживания, Инфраструктура	28
Порт, Центр поставок	29
Аэродром, Железнодорожная станция, Дорога	30
Железная дорога, Заблокирован, Отрезан, Выведен из строя, Захвачен	31

Топливо

Большинству подразделений необходимо Топливо для движения. В отличие от Очков движения, которые восполняются каждый ход, Топливо восполняется только в союзной Зоне снабжения. Если подразделение останется без Топлива вне союзной Зоны снабжения, оно там застрянет. Если Самолет останется без Топлива в воздухе, он разобьется. Запас Топлива существенно отличается, в зависимости от подразделения. Его можно увеличить путем установки соответствующего Снаряжения (Подвесные баки, Дополнительные топливные баки). Пехота и несамоходные Артиллерийские, Противотанковые и Зенитные подразделения могут передвигаться без Топлива, но оно понадобится им для использования Наземного транспорта.

Боеприпасы

Всем подразделениям для атаки необходимы Боеприпасы. Когда у подразделения закончатся Боеприпасы, оно не сможет больше атаковать. Подразделение может пополнить Боеприпасы в начале следующего хода, если оно находится в пределах союзной Зоны снабжения. Для каждого подразделения существует определенный предел количества Боеприпасов, которое оно может нести. Этот предел может быть увеличен с помощью подходящей Экипировки или Навыка (Увеличенный боекомплект, Расширенный трюм).

Есть одно единственное исключение: Бомбардировщики не расходуют боеприпасы на Ответный огонь по вражеским Истребителям. Таким образом они могут стрелять в ответ неограниченное количество раз, независимо от текущего количества Боеприпасов. Их Боеприпасы используются при атаке наземных целей.

Снабжение

Ваши войска нуждаются в снабжении Боеприпасами, Топливом и другими необходимыми ресурсами. Для того, чтобы быть Снабженными, ваши подразделения должны находиться в активной Зоне снабжения.

Пункт снабжения

Если Пункт снабжения соединен через Сеть снабжения с Центром снабжения, он обеспечивает Боеприпасами и Топливом союзные Сухопутные подразделения в пределах своей досягаемости.

Дальность снабжения: если колесный грузовик снабжения с 8 Очками движения может безопасно преодолеть расстояние между Пунктом снабжения и определенным гексом - этот гекс находится в пределах Дальности Пункта снабжения.

Центр снабжения

Центр снабжения является источником Топлива и Боеприпасов для Сети снабжения - нескольких взаимосвязанных Пунктов снабжения, Центров поставок, Аэродромов и Портов. Если часть Сети снабжения Отрезана от Центра снабжения, она не сможет обеспечивать поставки припасов, пока соединение не будет восстановлено. Он также работает как Пункт снабжения и обеспечивает Сухопутные подразделения в пределах досягаемости Боеприпасами и Топливом.

Дальность снабжения: если колесный грузовик снабжения с 8 Очками движения может безопасно преодолеть расстояние между Центром снабжения и определенным гексом - этот гекс находится в пределах Дальности Центра снабжения.

Если у Центра снабжения осталось 10 или менее ХП, он перестает функционировать, пока не восстановит свое ХП. В конце хода восстанавливает 4 ХП.

Сеть снабжения

Сеть снабжения - это общее название всех взаимосвязанных Центров снабжения, Центров поставок, Пунктов снабжения, Портов, Аэродромов и Железнодорожных станций. Элементы Сети снабжения связаны Линиями снабжения.

Сеть снабжения обеспечивает поставки в пределах Зоны снабжения.

Чтобы обеспечить снабжение, Сеть снабжения должна иметь источник снабжения, такой как Центр снабжения или Центр поставок. Из источника снабжения припасы могут распределяться по всей Сети снабжения через Линии снабжения.

Линия снабжения

Линия снабжения обеспечивает соединение двумя элементами Сети снабжения.

Соединение устанавливается, если расстояние между двумя элементами преодолевается грузовиком снабжения с колесным Типом перемещения и 8 Очками движения.

Линии снабжения могут быть нарушены противником:

Если Зона контроля вражеского подразделения затрагивает Линию снабжения, она становится Отрезанной и перестает функционировать, если не доступен свободный альтернативный маршрут.

Зона снабжения

Зона снабжения - это все гексы, на которых предоставляется Снабжение.

Сухопутная Зона Снабжения формируется следующим образом: из каждого Центра снабжения, Центра поставок и Пункта снабжения грузовик снабжения с колесным Типом перемещения и 8 Очками движения пытается достичь всех близлежащих гексов. (Это происходит автоматически).

Все гексы, которых достигают грузовики из всех Центров снабжения и Пунктов снабжения, составляют Сухопутную Зону Снабжения.

Морская Зона Снабжения формируется так: из каждого Порта, соединенного с Сетью снабжения, корабль снабжения с 10 Очками движения пытается достичь всех близлежащих гексов. (Это происходит автоматически).

Все гексы, которых достигают корабли из всех Портов составляют Морскую Зону Снабжения.

Сухопутная и Морская зоны снабжения вместе составляют Зону снабжения.

Зона снабжения может быть Отрезана, что уменьшает ее размер, а элементы Сети снабжения могут быть Заблокированы, Выведены из строя или Захвачены, что также влияет на размер Зоны снабжения.

Авиационные подразделения на борту Авианосца также считаются находящимися в Зоне снабжения.

Зона обслуживания

Зона обслуживания - это зона радиусом в 1 гекс вокруг каждого объекта Инфраструктуры, где подразделения могут менять свое Снаряжение, осуществлять Погрузку, Выгрузку или Пополнение.

Самолеты на борту Авианосца также считаются находящимися в Зоне обслуживания.

Инфраструктура

Инфраструктура - это общее название для всех типов зданий, таких как: Порт, Пункт снабжения, Центр снабжения, Центр поставок. Аэродром или Железнодорожная станция. Чтобы получить больше информации о каждом здании, вы можете кликнуть по нему правой кнопкой мыши.

Порт

Морские подразделения могут пополнять свои Боеприпасы и Топливо через Порт в пределах его Дальности снабжения, если тот соединен с союзным Центром поставок. Порт заставляет союзный Центр поставок, находящийся в соседнем гексе, работать как Центр снабжения.

Дальность снабжения Порта: если корабль снабжения с 10 Очками движения может безопасно преодолеть расстояние между Портом и определенным гексом Океана - этот гекс находится в пределах Дальности снабжения Порта.

Порт позволяет производить Погрузку и Высадку Сухопутных подразделений на Транспортный корабль и с него соответственно. Это единственное место, где подразделения, не являющихся Пехотой, а также для Пехоты с Тяжелым снаряжением или Наземным транспортом могут высадиться с Транспортного корабля.

Центр поставок

Центр поставок функционирует как Пункт снабжения, но если вы контролируете Порт в соседнем с ним гексе, то он начинает работать как Центр снабжения.

В этом случае Центр поставок является источником Топлива и Боеприпасов для Сети снабжения - нескольких взаимосвязанных Пунктов снабжения, Центров поставок, Аэродромов и Портов. Если часть Сети снабжения Отрезана от Центра поставок, она не сможет обеспечивать поставки припасов, пока соединение не будет восстановлено. Он также работает как Пункт снабжения и обеспечивает Сухопутные подразделения в пределах досягаемости Боеприпасами и Топливом.

Дальность снабжения: если колесный грузовик снабжения с 8 Очками движения может безопасно преодолеть расстояние между Центром поставок и определенным гексом - этот гекс находится в пределах Дальности Центра поставок.

Если у Центра поставок осталось 5 или менее ХП, он перестает функционировать, пока не восстановит свое ХП. В конце хода восстанавливает 2 ХП.

Аэродром

Самолеты могут приземляться на Аэродром и взлетать с него. При приземлении они: заправляются, пополняют Боеприпасы до максимума, перезаряжают все Снаряжение и восстанавливают Раненых, если Аэродром соединен с союзной Сетью снабжения. Самолеты тратят на посадку 5 Очков движения или все оставшиеся (если их меньше 5). Авиационные подразделения могут быть Пополнены, находясь на аэродроме. Если враг наносит урон аэродрому, такой же урон наносится каждому находящемуся на нем самолету.

Подразделения Пехоты без тяжелого Снаряжения могут осуществить Погрузку в Транспортный самолет на Аэродроме. Затем Парашютисты могут Высадиться на равнине, в то время как высадка всех других подразделений Пехоты возможна только на союзном Аэродроме.

Если у аэродрома осталось 5 или менее ХП, он перестает функционировать, пока не восстановит свое ХП. В конце хода восстанавливает 2 ХП.

Железнодорожная станция

Железнодорожная станция позволяет Сухопутным подразделениям осуществлять Погрузку на Поезд для более быстрой транспортировки по Железной дороге. Это также единственное место, где они могут затем Высадиться из поезда.

Железнодорожные станции также соединяют удаленные друг от друга Пункты снабжения и Центры снабжения по железной дороге (если оба элемента Сети снабжения в пределах досягаемости имеют Железнодорожные станции, соединенные между собой, то эти элементы также соединяются).

Если у железнодорожной станции осталось 5 или менее ХП, она перестает функционировать, пока не восстановит свое ХП. В конце хода восстанавливает 2 ХП.

Дорога

Если Подразделение перемещается из гекса с дорогой в другой гекс с дорогой, стоимость перемещения равна 1 Очку движения за гекс. Дороги являются важным элементом Сети снабжения, поскольку обычно они служат маршрутами для прокладки Линий снабжения. Также все гексы Города считаются имеющими Дороги.

Железная дорога

Железные дороги позволяют использовать Поезда. Они также являются важной частью Сети снабжения, так как соединяют ее удаленные друг от друга элементы.

Железнодорожные станции связывают удаленные Пункты снабжения и Центры снабжения при помощи Железной дороги (если оба элемента Сети снабжения в пределах досягаемости имеют Железнодорожные станции, соединенные между собой, то эти элементы также соединяются).

Однако, если Железная дорога Отрезана противником, соединение будет потеряно.

Заблокирован

Порты могут быть Заблокированы вражеским Морским подразделением, находящимся в пределах 2 гексов от Порта. Подводные лодки могут Блокировать Порты, оставаясь незамеченными. Так что, если вы видите, что Порт Заблокирован (если щелкнуть по нему и увидеть Зону снабжения), а рядом нет вражеских кораблей, то, вероятно, поблизости есть вражеская Подводная лодка.

Отрезан

Когда Зона контроля подразделения противника нарушает транспортировку припасов это означает, что часть Зоны снабжения Отрезана. Когда Зона контроля вражеского подразделения нарушает транспортировку припасов от одного элемента Сети снабжения к другому, значит, данный элемент Отрезан.

Вы можете увидеть это, кликнув по элементам Сети снабжения, которые оказались Отрезанными.

Выведен из строя

Инфраструктура является Выведенной из строя, если ее ХП опускается до 50% и ниже. Инфраструктура восстанавливает 20% своего ХП в конце каждого хода. Когда Инфраструктура Выведена из строя, она перестает функционировать до тех пор, пока не восстановит достаточное количество ХП.

Захвачен

Инфраструктура может быть Захвачена. Вы получаете в награду Престиж, если Захватили ее впервые (не повторно). Захваченная Инфраструктура начинает работать на нового владельца. Если враг Захватывает какую-либо вашу Инфраструктуру, это влияет на вашу Сеть снабжения.

Погода и тип местности

Этот раздел содержит подробную информацию о Погоде, Местности, Времени дня, и их влиянии на геймплей.

Правила хода, Ночь, Погода, Дождь, Песчаная буря, Мороз	33
Сильный мороз, Распутица, Местность	34
Океан, Большая река, Озеро, Лед, Мелководье, Болото	35
Лес, Равнина, Город, Улица, Овраги, Поле, Горы, Непроходимые горы	36

Правила хода

Время — главный фактор, влияющий на каждую операцию. Любая операция имеет сроки проведения, ограниченные количеством ходов. Их количество указано числами на кнопке “Завершить ход”. Первое число указывает количество ходов, по истечении которых вы начнете терять Очки победы. Второе число указывает количество ходов, по истечении которых операция будет провалена. Кроме того, некоторые задания могут иметь собственные ограничения по ходам, счетчики которых указаны в их описании.

Ночь

В начале каждого хода время суток меняется. Каждый третий ход наступает Ночь. Ночью все подразделения получают 66% штраф к Атаке и 50% — к Области обнаружения (но не ниже 1). Помимо очевидных визуальных отличий, о наступлении Ночи сигнализирует соответствующая иконка в левом нижнем углу экрана.

Наведя курсор мыши на иконку часов в правом верхнем углу экрана, можно увидеть Текущую дату, Название операции и время суток.

Погода

Погода — еще один определяющий фактор, который влияет на все подразделения. О наступлении тех или иных погодных эффектов сигнализируют соответствующие иконки в левом нижнем углу экрана. Погода меняется в ходе операции, а некоторые операции целиком проходят в сложных погодных условиях (например, Сильный мороз зимой или Песчаная буря в пустыне).

Дождь

Дождь снижает Атаку всех подразделений на 33%, но увеличивает Маскировку на 1. Навык “Всепогодный” убирает штраф к Атаке.

Песчаная буря

Песчаная буря снижает Атаку всех подразделений на 33%, но увеличивает Маскировку на 1.

Мороз

Мороз снижает Атаку всех подразделений на 33%, но увеличивает Маскировку на 1. Зимняя экипировка убирает штраф к Атаке.

Сильный мороз

Сильный мороз снижает Атаку всех подразделений на 33%, но увеличивает Маскировку на 1. Также он снижает Очки движения до 1. Зимняя экипировка убирает только штраф к передвижению.

Распутица

Распутица делает дороги непригодными для использования. Это влияет не только на передвижение подразделений, но и на работу Сети снабжения, нарушая движения Грузовиков снабжения. Нормально функционируют только те Пункты снабжения, которые находятся в гексах с Железной дорогой.

Местность

Каждый гекс на карте имеет разные свойства в зависимости от Типа местности. Если гекс пуст, вы можете увидеть эти свойства, открыв его информационное окно. В заголовке информационного окна вы можете увидеть Тип местности. Сам экран разделен на три части:

- “Стоимость в Очках движения” — в этой секции указано количество Очков движения, которое необходимо потратить для перемещения через гекс подразделениям всех возможных Типов движения (для более подробной информации о Типах движения смотрите одноименную главу).
- “Особенности” — в этой секции указаны все модификаторы к Параметрам подразделения и Очкам движения (более подробно об этом далее).
- “Информация” — в этой секции находится описание Типа местности и некоторые дополнительные детали о гексе.

Вот список Особенности различных Типов местности, которые влияют на Параметры подразделений:

- Защита — увеличивает показатели Защиты подразделения.
- Маскировка — увеличивает Маскировку подразделения.
- Максимальная Окопанность — показывает, сколько уровней Окопанности имеет подразделение в указанном гексе.
- Слепая зона — указывает, распространяется ли на гекс правило “Слепой зоны”.
- Дорога — снижает стоимость передвижения через гекс при переходе в него из другого гекса с Дорогой. Также формирует Линии снабжения.
- Железная дорога — позволяет двигаться через гекс на поездах, а также прокладывает Линии снабжения на большем расстоянии, чем Дороги.
- Малая река — атакуя через Малую реку, подразделение получает штраф -4 ко всем ко всем параметрам Атаки и Защиты. Переход Малой реки без моста требует двух дополнительных Очков движения.

Океан

Морские подразделения свободно перемещаются через гексы Океана. Наземные подразделения должны погрузиться на Морской транспорт в Порту для пересечения Океана.

Большая река

Естественное препятствие для любого наступления. Только Пехота может пересекать Большие реки пешком, все остальные вынуждены искать Мосты для переправы. Находясь в гексе Большой реки, подразделение получает штраф -4 ко всем ко всем параметрам Атаки и Защиты.

Озеро

Естественное препятствие для любого наступления. Только Пехота может пересекать Озера. Находясь в гексе Озера, подразделение получает штраф -4 ко всем ко всем параметрам Атаки и Защиты.

Лед

Подразделения на Льду более заметны для противника. Они получают штраф -4 ко всем ко всем параметрам Атаки и Защиты и не могут Окапываться. Передвижение по Льду существенно замедлено.

Мелководье

Позволяет Пехоте высаживаться без наличия Порта (как Равнина), однако уменьшает запас Очков движения и накладывает штраф -4 ко всем ко всем параметрам Атаки и Защиты.. Это опасное место для высадки. Если не хотите подставиться под удар — лучше поискать поблизости Равнину. Морские подразделения не могут заходить в гексы Мелководья.

Болото

Отвратительное место: оно не только дает серьезные боевые штрафы, но и затрудняет передвижение ваших войск. Юниты в болоте получают штраф -4 ко всем параметрам Атаки и Защиты.

Лес

Предоставляет бонус к защите и Маскировке, однако уменьшает количество Очков движения.

Равнина

Легко проходимый Тип местности. Однако не дает никакого преимущества в бою. Это единственный Тип местности, пригодный для высадки Парашютистов. Здесь (или на Мелководье) может высадиться Пехота с Морского транспорта.

Город

Легко проходимый Тип местности. Дает значительный бонус к защите и Маскировке.

Улица

В отличие от гексов Города, Улицы не блокируют обзор и позволяют стрелять на 2 гекса. В то же время, ваши войска проще заметить на Улице, чем в Городе.

Овраги

Предоставляет бонус к защите, но замедляет передвижение подразделений.

Поле

Значительно замедляет передвижение подразделений и не предоставляет никаких бонусов к защите.

Горы

Горы дают значительные бонусы к защите и Маскировке. Однако забраться в Горы — нетривиальная задача для любого подразделения.

Непроходимые горы

Непроходимое препятствие для любых типов войск. Ни одно подразделение не может зайти в гекс Непроходимой горы.