

Sand of Siberia - Siła pieniądza (The Power of Money)

Visual



Założenia

Gracz: Nacja: Rosjanie, strona 3 (kolor czerwony)

Przeciwnik #1: Nacja: Amerykanie, strona 1 (kolor niebieski)

Przeciwnik #2: Nacja: Arabowie, strona 2 (kolor żółty)

Sojusznik: Nacja: Rosjanie, strona 6 (kolor różowy)

Czas Trwania misji: ok. 50 minut.

Poziom trudności: Łatwy, Średni, Trudny. Poziomy: [4, 5, 6][Difficulty]

Dowódca:

Nazwisko: Kpt. W. I. Stołypin

Klasa: żołnierz

Umiejętności: [6, 3, 4, 2]



Przebieg

Okno dialogowe:

„Rozkaz nr. 29-07SRT. Nieznani agresorzy zaatakowali nasze siły na całej długości frontu. Twoim zadaniem jest osłanianie odwrotu naszych sił. Niestety na drodze odwrotu znajduje się amerykańska baza którą w musisz zlikwidować. Powodzenia towarzyszu.”

Menu wyboru ludzi:

MAX: 6 ludzi [1 inżynier wymagany, 3 żołnierzy wymaganych]

DOSTĘPNYCH: 15 ludzi [7 żołnierzy, 3 inżynierów, 3 mechaników, 2 naukowców]

Po wyborze, pokaż cele misji:

PM_1

Add Main Base

- Zajmij amerykańską bazę.

Add Main Com

- Kapitan Stołypin musi przeżyć.

#

Po zajęciu amerykańskiego składu/zniszczeniu amerykańskiego składu:

\$ DPM_S1 (Stołypin)

- Wzywam centralę, tu kapitan Stołypin. Baza zabezpieczona.

\$ DPM_P1 (Popov)

- Dobra robota towarzyszu kapitanie. Wkrótce przekierujemy tu nasze wojska.

PM_2

Out Base

Add Main Def

- Osłaniaj odwrot radzieckich wojsk.

#

Po upływie 3 minut uruchom konwoje.

Po upływie ok. 10 minut uruchom arabskie ataki.

Dostępne posiłki w miejscu startowym.

Zakończ misję po ok. 50 minutach.

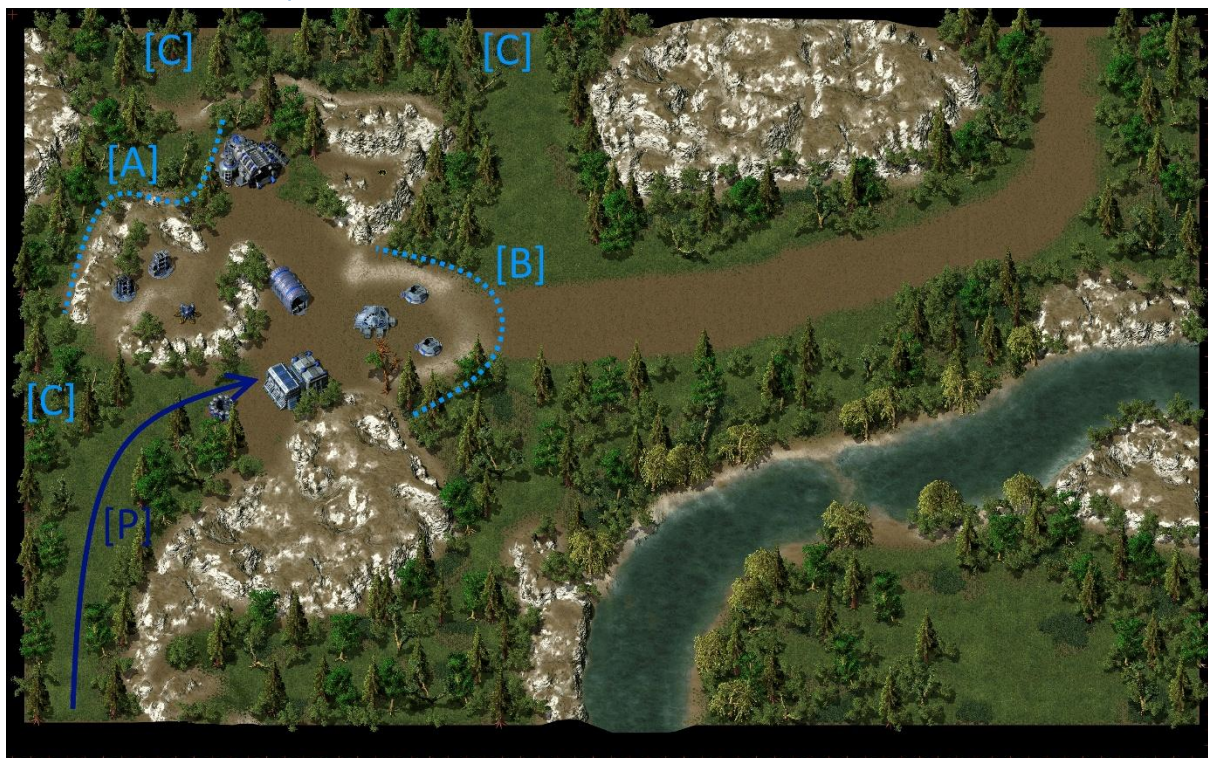
Medale:

#1: Nikt nie zdołał zbiec (z amerykańskiej bazy)

#2: Żadna jednostka arabska nie przedostała się na południe. [Chodzi o południowy-zachód]

#3: Przeprowadziłeś [60%, 70%, 80%] [Difficulty] konwoju.

Zdarzenia: Amerykanie



Dowódca: Jack Collins

Legenda:

[A], [B] – strefy aktywacji alarmu

[C] – miejsca ewakuacji

Opis:

Do bazy prowadzą dwa wejścia, wchodnie [B] oraz północne [A].

Alarm aktywowany jest w przypadku zaatakowania cywilnego budynku, kogoś z personelu bazy, bunkra na zachodzie lub zniszczenia obu wieżyczek na wschodzie.

Po ogłoszeniu alarmu wszystkie jednostki uciekają do jednego z dostępnych punktów [C].

Jeżeli komuś uda się uciec, wówczas aktywowane jest zdarzenie kontrataku.

Jeżeli po 10 minutach gracz nie zajmie bazy, wówczas Amerykanie dostaną wiadomość o Arabach i sami się wycofają. Gracz traci medal.

Amerykanie budują 2 czołgi po upływie 3 minut.

Zdarzenie Kontrataku:

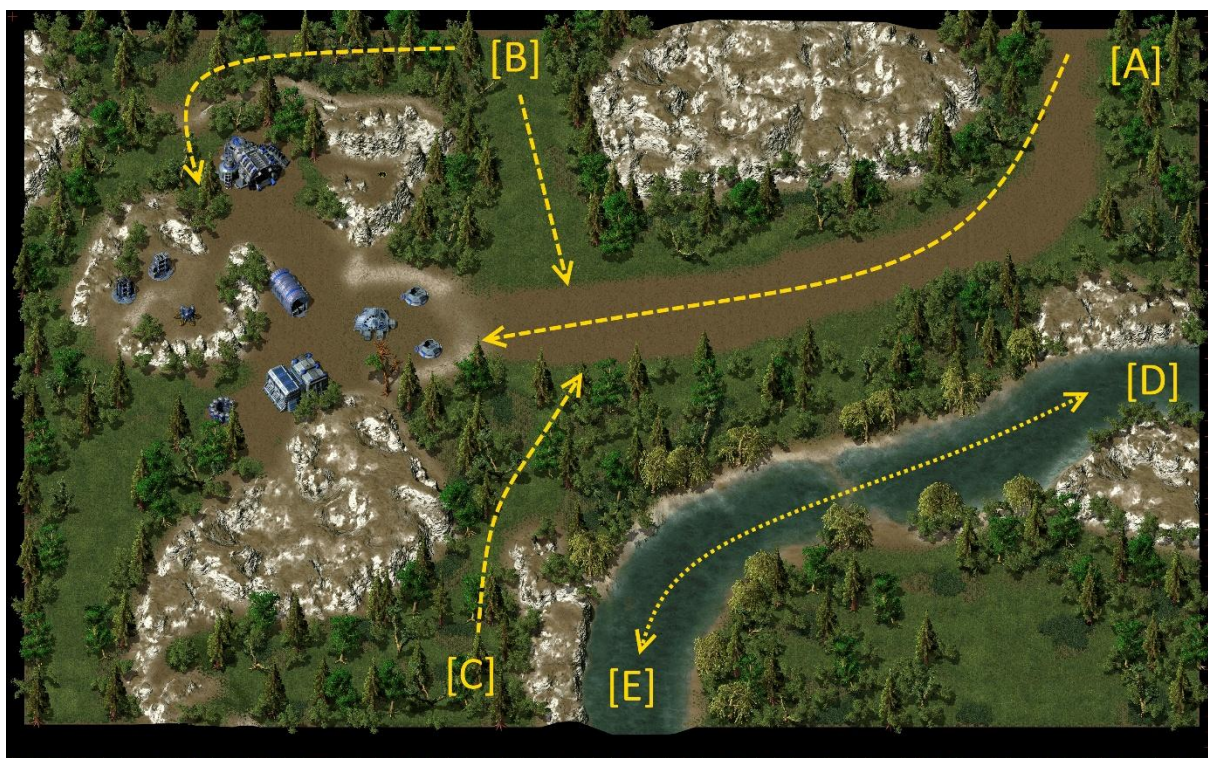
- Kilka amerykańskich czołgów atakuje od południowego-zachodu (strzałka [P]).

Medal #1:

+ Nikt nie zdołał zbiec.

- Kilku ludzi uciekło.

Zdarzenia: Arabowie



Aktywuj Arabów po zajęciu bazy.

Dowódca: Robert Farmer.

Legenda:

[A] – główny kierunek ataku (za konwojem)

[B] – uderzenia na konwój od północy / uderzenia od północy na bazę

[C] – uderzenia na konwój od południa

[D][E] – patrole poduszkowców

Z miejsca [A] będą pojawiać się arabskie ataki na bazę, w ich skład wchodzi:

- Miotacze ognia
- Wyrzutnie rakiet
- Działa
- Gatlingi
- Moździerze

Z miejsc [B][C] będą pojawiać się ataki na konwój wzdłuż drogi, w ich skład wchodzi:

- Piechota z minami zdalnymi
- Moździerze
- Trójkółowce z lekkim działem [B]

Rzeka [D][E] będzie patrolowana przez dwa podszukowce.

Medal #2:

+ Żadna jednostka arabska nie przedostała się na południe. [Chodzi o południowy-zachód]

Zdarzenia: Rosjanie



Aktywuj po zajęciu bazy.

Legenda:

[A] – początek konwoju

[B] – koniec konwoju

Spawnuj konwój w miejscu [A]. Następnie wyślij do punktu [B] przez bazę. W razie ostrzału zostaw eskortę i wyślij same komory transportowe i cywili w miejsce [B]. Przejazd przez bazę nie może być zablokowany.

Skład konwojów:

Eskorta

- Czołg z działem, karabinem maszynowym, karabinem gatlinga
- Piechota

Reszta

- Komory transportowe
- Dźwigi
- Mechnicy, inżynierowie, naukowcy

Medal #3:

+ Przeprowadziłeś [60%, 70%, 80%] [Difficulty] konwoju.