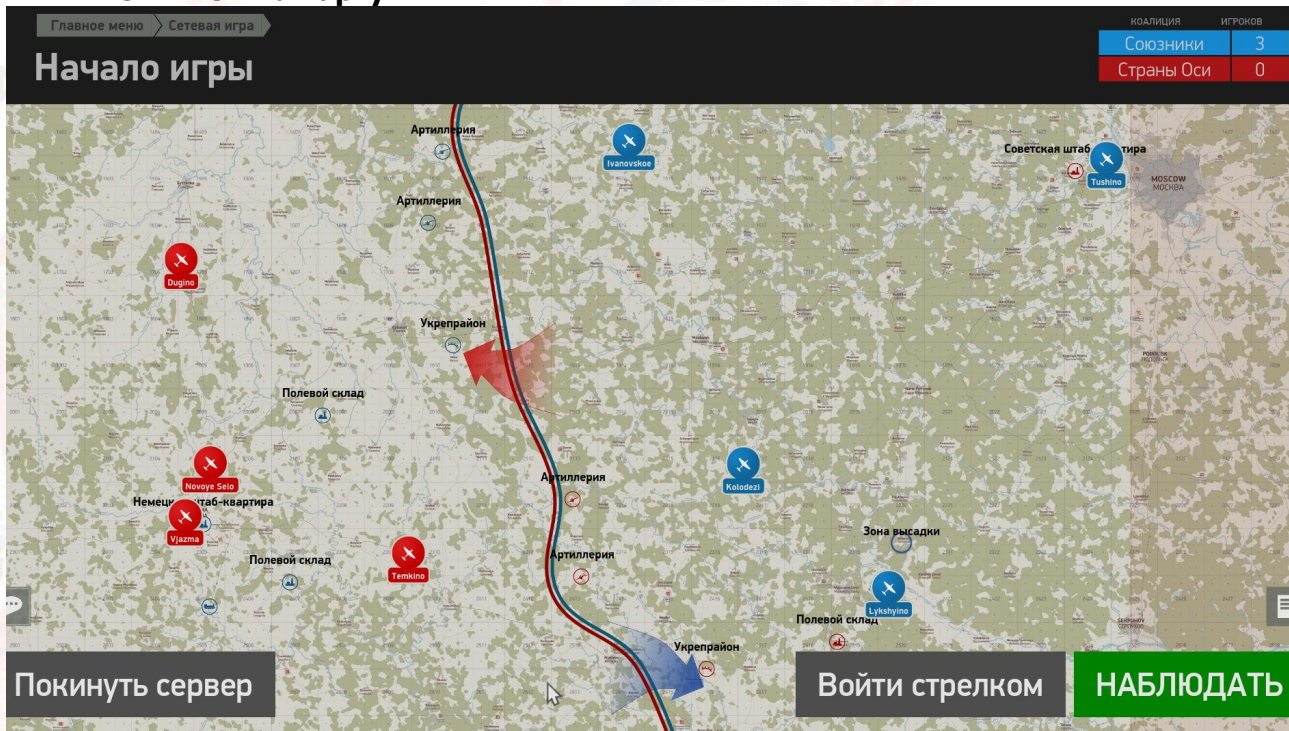


Краткий обзор новой версии онлайн-кампании сервера «Рэндом Эксперт».

Взглянем на карту:



Мы видим линию фронта, значки активных аэродромов, иконки целей и две большие цветные стрелки, которые показывают направление главного удара в миссии для каждой из сторон.

Всё вышеперечисленное остаётся неизменным по составу во всех миссиях кампании, меняется только расположение целей, направления атак и положение линии фронта. Последнее зависит, в том числе, и от Ваших действий.

Каждая **МИССИЯ** кампании представляет собой два симметричных сценария типа «танковая атака». С началом миссии танки сторон колоннами по восемь единиц устремляются к той точке на вражеской территории, на которую указывает стрелка соответствующего цвета. В конце пути танки оставляют дорогу, разворачиваются во фронт и начинают обстрел целевого района.

Миссия длится 150 минут, каждая минута миссии есть одно «очко захвата» для обеих сторон, счётчик включён пока живы танки. Если первая танковая группа уничтожена, счётчик выключается, затем через 15 минут появляется вторая танковая группа и счётчик включается снова (всего 4 таких группы со случайными местами старта). Эти танковые группы являются основой миссий.

Для победы в миссии и для последующего за этой победой изменения линии фронта, необходимо набрать 240 «**очков захвата**» (далее — **ОЗ**).

Помимо ежеминутного начисления **ОЗ**, их можно получать, уничтожая наземные цели на сервере, — каждая цель, в зависимости от своего характера, одновременно добавляет определённое кол-во **ОЗ** в копилку Вашей команды.

Кроме того, уничтожив два вражеских укрепрайона, Вы ускорите общий счётчик в полтора раза — каждые две минуты будет начисляться три **ОЗ**, а уничтожив две артиллерийских позиции и автоколонну противника, Вы будете получать два **ОЗ** в минуту (помните, что этот общий счётчик работает только когда живы Ваши атакующие танки).

«Стоимость» наземных целей в ОЗ:

1. Аэродром — 12
2. Склад — 30 (два закрытия)
3. Штаб-квартира — 48 (два закрытия)
4. Артиллерийская позиция — 10
5. Укрепрайон — 18
6. Автоклонна — 10
7. Вражеский эшелон (для красной команды) — 2 за каждый поезд.
8. Десантная операция (для синей команды) — 5 за каждый из двух сбросов.

Особенности целей:

1. Все активные аэродромы* в миссиях восстанавливаются со временем, для аэродромов СССР это время составляет 40 мин, а для аэродромов Германии — 75 минут, но при этом немецкие аэродромы могут быть восстановлены транспортными самолётами. Для этого необходимо доставить «груз 2300» и выгрузить его в радиусе трёхсот метров от ветроуказателя такого аэродрома. Требуется одна доставка. ПВО аэродромов усилено и состоит из 12 зенитных орудий с максимальным уровнем ИИ.
2. Полевые склады имеют два «порога закрытия», их можно уничтожить на 50% и полностью, оба раза склад принесёт Вашей команде 15 **ОЗ**. ИИ каждого расчёта ПВО складов — случайный.
3. Штаб-квартиры, как и прежде, имеют два «порога закрытия»: первый добавляет 24 **ОЗ**, а второй, помимо **ОЗ**, изменяет плейнсет всех активных аэродромов, убирая оттуда все «коллекционные» самолёты, если они имелись там изначально.
4. Арт-позиции не изменились, уровень ИИ ПВО — рэндомный.
5. Укрепрайон закрывается уничтожением статичных наземных целей (декораций), уровень ИИ ПВО — максимальный.
6. Автоколонна содержит 10 единиц техники, три из которых — мобильные зенитки.
7. Каждый уничтоженный немецкий эшелон даёт соответствующее кол-во **ОЗ**, время респауна — случайное, в интервале 10-20 мин.
8. Десант — **ОЗ** приносит высадка тридцати десантников. Возможны две высадки.

***Тыловые аэродромы** Тушино/Солодовка (СССР) и Вязьма/Тацинская (Германия) не имеют ПВО, не зарываются на ремонт и плейнсет на них неизменен. Уничтожение наземных объектов на этих аэродромах идёт в зачёт закрытия штаб-квартир, расположенных рядом.

Вязьма и Тацинская — единственные аэродромы, где синей команде доступен транспортный вариант самолёта Ju 52 (десантный вариант доступен на любом аэродроме).

Все прочие аэродромы в миссиях — **фронтовые**.

Ещё раз, коротко:

1. Время — деньги, 1 **ОЗ** = 1 минута.
2. Уничтожение танков останавливает время.
3. Уничтожение двух укрепрайонов ускоряет время.
4. Уничтожение двух арт-позиций и автоколонны ускоряет время.
5. Первое ускорение времени — в полтора раза, второе — в два. Порядок уничтожения целей при этом не важен.
6. Выполнение прочих задач приносит разовый бонус в **ОЗ**.

Доступные самолёты, «гараж», система модификаций.

Самолёты подразделяются на три основных категории:

1. Лёгкие: Як-1, ЛаГГ-3, И-16, МиГ-3, Ла-5, BF 109, FW 190, MC. 202, P-40.
2. Средние: Ил-2, BF 110, Ju 87.
3. Тяжёлые: Пе-2, He 111, Ju 88.

Начальное кол-во самолётов игрока равняется максимальному и составляет 2 лёгких, 2 средних и 2 тяжёлых. Для сквадов максимум = (количество пилотов)x2.

Сообщения сервера:

1. **«Takeoff granted!»** — Вам разрешён взлёт и в этом вылете вас не кикнет ни при каких обстоятельствах. Вылет завершается по выходу в брифинг, по кнопке «начать» начинается новый вылет.

2. **«TAKEOFF is FORBIDDEN for you on this aircraft!»** — Вам запрещён взлёт и, скорее всего, Вас кикнет после взлёта (кика может не быть, если кто-то из сквада, кроме Вас, сел на фронтовой филд и вышел в брифинг в процессе Вашего взлёта, тогда его самолёт станет вашим после взлёта, а ему, соответственно, взлёт будет запрещён).

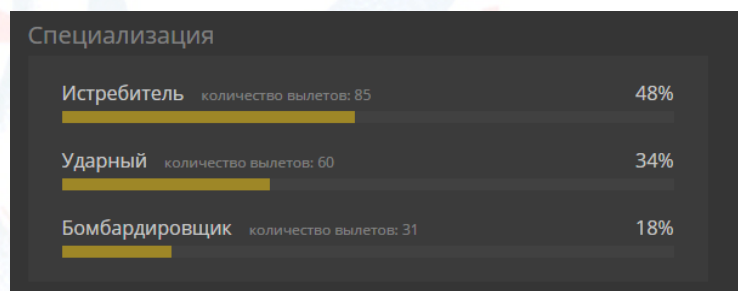
Расчёт количества самолётов:

Из доступных вычитаются самолёты других игроков сквада (кроме Вас), которые нажали кнопку «начать». Например: в скваде 3 лёгких самолёта. Появляются Игрок-1 и Игрок-2 на лёгких самолётах. Каждому из них напишет, что доступно 2 лёгких. Потому что из 3 доступных будет вычтен самолёт другого. В сообщении для Игрока-1 будет вычтен самолёт Игрока-2 и наоборот, в сообщении для Игрока-2 будет вычтен самолёт Игрока-1.

Тыловые аэродромы при расчёте гаража игнорируются. Взлёт с них разрешён при любом (даже отрицательном) количестве самолётов в гараже. Но модификации/анлоки с этих аэродромов могут брать только бомбардировщики (см. ниже).

Пополнение самолётов:

1. Автоматическое пополнение раз в 12 часов. Категории пополняются по частоте использования (согласно «специализации» пилота).
2. Взлетев с **тылового** аэродрома и приземлившись на **фронтовом** аэродроме, Вы получите +1 самолёт того типа, на котором произвели вылет. Этот вылет может быть как боевым, так и простым перегоном, важен только принцип «с тылового на фронтовой».
3. В скваде каждому игроку раз в 12 часов поступает соответствующий специализации самолёт, который передаётся в сквад. Если в скваде уже имеется максимальное кол-во самолётов такого типа, игрок пропускает свою очередь пополнения.



Правила списания самолётов:

При взлёте с **фронтового** аэродрома, количество доступных самолётов соответствующей категории уменьшается на единицу и восполняется на единицу только при посадке на своём активном аэродроме.

При взлёте с **тылового** аэродрома самолёты не списываются.

Лимит модификаций у игрока.

Каждый игрок имеет личный параметр — доступные модификации.

Модификации не привязаны к типу самолёта и сам тип этих модификаций не важен, учитывается только их кол-во. Начальное кол-во модификаций — 1.

Увеличение данного лимита происходит только при успешном выполнении боевых вылетов — вылетов с уничтоженными наземными целями или сбитыми самолётами противника. Один такой вылет повышает кол-во модификаций игрока на единицу.

При потере самолёта игрок теряет столько модификаций, сколько было установлено на потерянном самолёте.

На тыловых аэродромах модификации (если они у Вас есть) можно ставить только на тяжёлые самолёты!

ЖЕЛАЕМ ВАМ УДАЧНЫХ ПОЛЁТОВ!