

RANDOM EXPERT + Что нового?

1. Экономика.

Кредит/учёт — биржевой вестник... «Мир денег» Адама Смита.
Пусть про этот грабёж среди бела дня напишет кто-нибудь поумней.

2. Новый алгоритм выбора точек для атаки и новая механика «котлов».

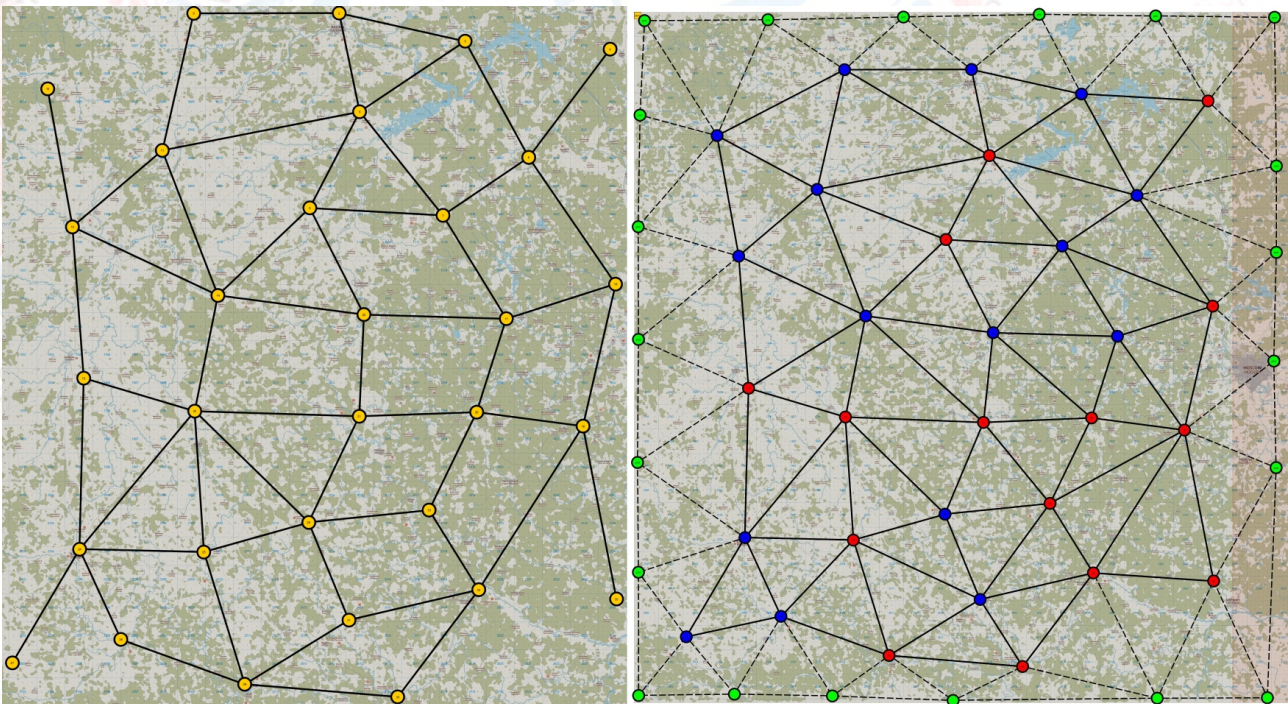
На смену случайному выбору всех **ОТ** в миссии приходит комбинированная система, которая будет стремиться «замкнуть котёл», если ситуация на карте предполагает возможность окружения двух и более точек, и «организовать прорыв» из уже имеющегося «котла». При этом одна **ОТ** для каждой стороны будет по-прежнему выбираться случайно.

Фича, описанная в скобках, ещё не подключена! (Сами «котлы» теперь не существуют вечно (до прорыва). Раз в сутки одна **ОТ** окружённой области отходит противнику. Когда в окружении остаётся только одна **ОТ**, «котёл» ликвидируется.)

Одиночная точка более не может существовать в окружении: если команда захватывает **ОТ** в «котле», состоящем из двух точек, то такой «котёл» ликвидируется сразу.)

Необходимо также заметить, что благодаря более тщательной проработке схемы расположения **Опорных Точек**, улучшилось отображение линии фронта — теперь она доходит до краёв карты, а шанс на возникновение «слишком вычурных» конфигураций заметно снизился.

Слева — старое расположение **ОТ**, справа — текущее:



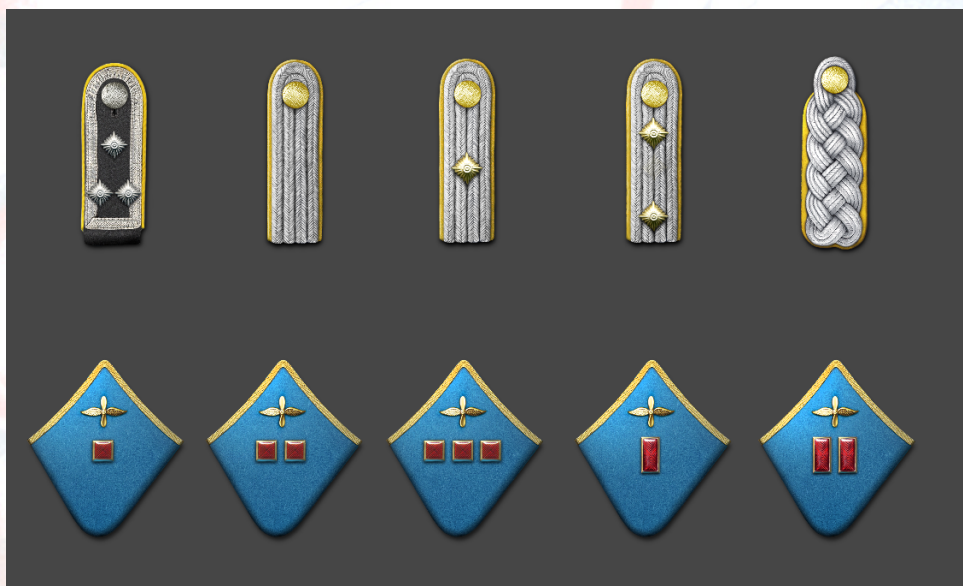
3. Календарное время.

Кампания рассчитана на полгода игрового времени и, примерно, на 20 реальных дней. Старт кампании — **01.09.1941 г.**, завершение — **28.02.1942 г.** Одна миссия приравнена к одному дню, продолжительность миссий — 2,5 часа. Зима в кампании наступает **01.12.1941 г.**

Если за указанный период времени ни одна из сторон не добивается решающего территориального преимущества, победа в кампании присуждается стороне с наибольшим числом подконтрольных **ОТ** по состоянию на вечер **28.02.1942 г.**

4. Изменения на сайте статистики — награды и звания.

С любезного разрешения разработчиков игры, на [сайте статистики](#) сервера теперь используются изображения наград и званий из оффлайн кампании «Ил-2 Штурмовик».



5. Новые (и старые) цели, прочие мелочи.

Полный список целей, относящихся к одной **ОТ**:

1 и 2. Два аэродрома — привязка к «своей» точке обозначена линией с цифрами курса и расстояния на карте миссии.

Закрытие каждого аэродрома = +2 в захвату **ОТ**.

3 и 4. Две колонны техники — одна танковая (6 единиц), другая может оказаться автомобильной с вероятностью 50% (8 единиц).

Уничтожение каждой колонны = +1 к захвату **ОТ**.

5. Позиция артиллерии — 13 единиц, +1 к захвату **ОТ**, конфигурация позиции может быть разной, состав её неизменен.

6. Полевой склад — необходимо уничтожить 70-90 объектов для закрытия, +1 к захвату **ОТ**.

Для успешного взятия **ОТ** необходимо получить «+5 к захвату» от вышеперечисленных целей. Однако на карте есть ещё две цели, которые могут повлиять на эти условия:

1. Вражеские «штаб-квартиры» в индустриальных зонах **Москвы** (СССР) и **Вязьмы** (Германия). Представляют собой большие площадные цели, уничтожение которых приносит **+1 к захвату всех ОТ противника** (значение этих целей планируется повысить, следите за новостями).

2. Замаскированная танковая группа (50 единиц техники). Не обозначается иконкой на карте. Представляет собой «резерв атакующей стороны» и находится примерно в том районе, где на карте миссии начинается стрелка атаки. Потеря танков затрудняет атаку на соответствующую **Опорную Точку** — **захват будет требовать не +5, а +6**.

Танки, входящие в эту группу, статичны и рассчитаны на уничтожение подвесным, но не курсовым вооружением.

На все аэродромы добавлено по два самолёта (Пе-2 35-й серии и Вф 110 Е-2 соответственно) с названием «**Spotter5**». Такой самолёт является «разведчиком» и «засвечивает» вражеские цели на карте для всех своих сокомандников. Радиус «разведки» 5 километров. На «разведчиках» установлено **только курсовое** вооружение.

Внимание! В целях оптимизации игрового процесса информация о закрытии целей в миссиях доносится исключительно в виде титров. Деактивация иконок целей отключена.

Желаем вам удачных полётов!