

**ТОВАРИЩИ! ЛЕНИН**

Мы рады представить вам новый совместный проект **72-й Авиагруппы** и полка **DED** – сервер

**RANDOM EXPERT+****Основные особенности:**

Онлайн-кампания с динамической линией фронта (генерация по результатам сыгранных миссий).

Экономическая модель, гибко регулирующая «стоимость» самолётов, при которой наиболее эффективные машины становятся «дороже», а редко используемые «дешевеют» .

[Сайт статистики](#) с отображением текущей обстановки на сервере, текущих «цен» на самолёты и различные варианты вооружения (**см. 4. Экономика**), званий, наград, а также с возможностью регистрации сквадов.

Боевые действия по всей площади карты.

Уже знакомое многим рэндомное расположение целей, делающее каждую миссию уникальной (теперь как дополнение к движущейся линии фронта).

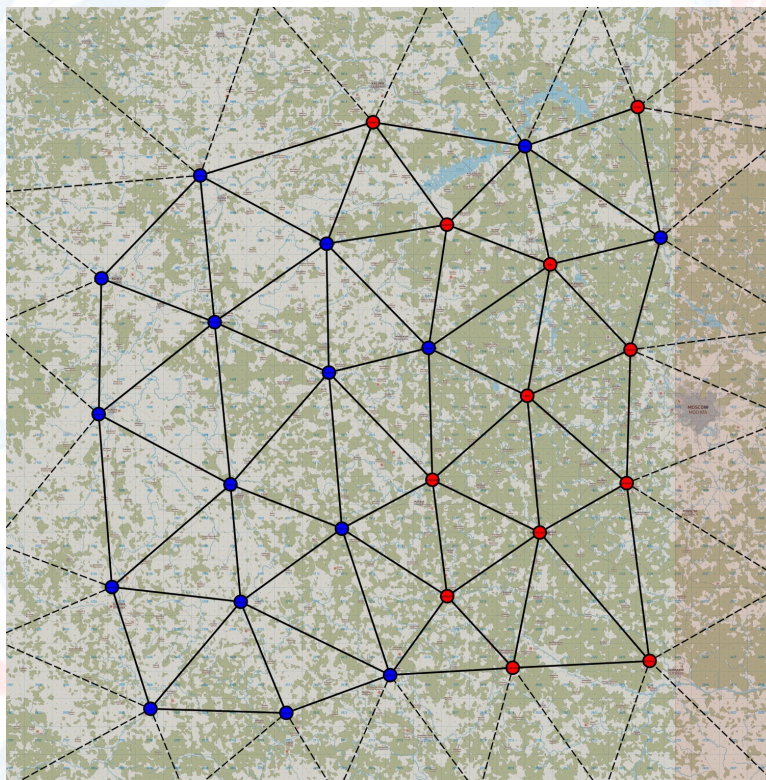
Разнообразие погодных условий и смена сезонов в миссиях.

Необязательная регистрация.

**1. Общие принципы. Условия победы.**

Сражения на сервере происходят на карте игры **"Ил-2 Штурмовик: Битва за Москву"**.

На карту нанесены **"опорные точки"**, захват которых является целью отдельных миссий и изменяет положение линии фронта:



**Конечная цель кампании** – "перекраска карты в свой цвет", для этого необходимо чтобы в течение суток под контролем противника находилось **не более четырёх ОТ**.

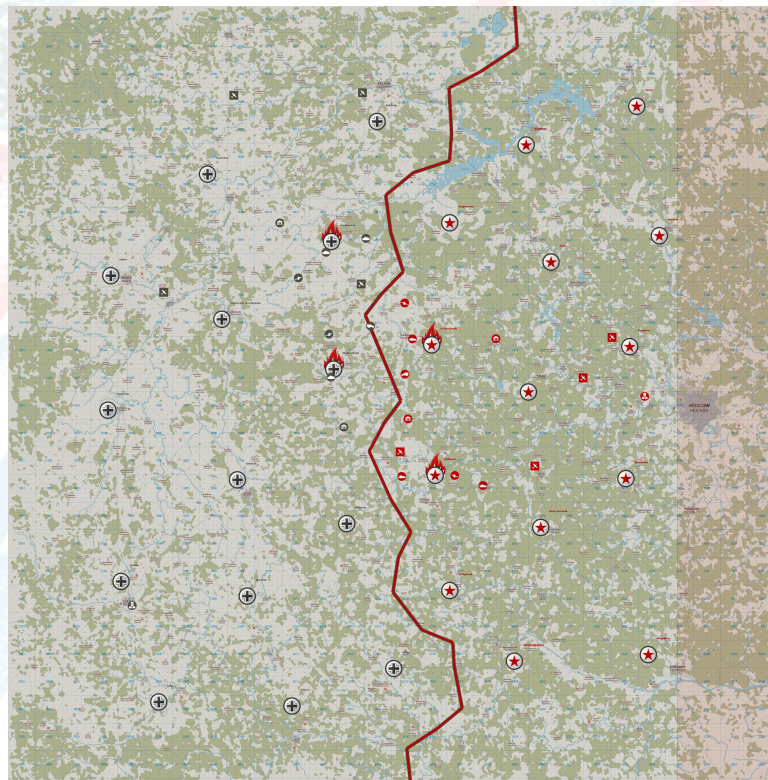
В кампании **календарное время**: длительность одной миссии равна двум с половиной часам, каждая миссия приравнена к одному реальному дню, боевые действия начинаются 01.09.1942 г и заканчиваются 28.02.1943г.

Таким образом, кампания охватывает 3 месяца осени и 3 месяца зимы, а игровые полгода укладываются в 20 реальных дней.

Если по состоянию на вечер 28.02.1943 ни одна из сторон не добилась решающего территориального преимущества, то победа присуждается стороне с наибольшим количеством подконтрольных **ОТ**.

## 2. Как движется ЛФ.

Кампания начинается с некоего "стартового положения", которое можно охарактеризовать словами "примерно поровну":



Круглые значки со "звёздами и крестами" – это **опорные точки (ОТ)** на карте, за которые и ведётся борьба.

В каждой миссии активны четыре **ОТ** – по две для каждой стороны (на карте их иконки изображаются "горящими").

Для захвата **ОТ** необходимо уничтожать цели, которые генератор расставляет в радиусе 30-40 км от них в случайном порядке (см. Ниже).

По завершении миссии, захваченные **ОТ** "сменят цвет", линия фронта будет соответствующим образом изменена, а в "прифронтовой полосе" будут выбраны четыре новых возможных направления атаки. При этом два направления выбираются случайным образом, а в двух других случаях управляющая программа проверяет наличие возможности окружения нескольких точек или уже существующие «котлы» и стремится выбрать **ОТ** для захвата так, чтобы «замкнуть котёл» или «организовать» прорыв соответственно.

### 3. Условия захвата опорных точек.

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 промышленных зонах **Москвы** (СССР) и **Вязьмы** (Германия). Представляют собой большие площадные цели, уничтожение которых происходит «в два приёма»:

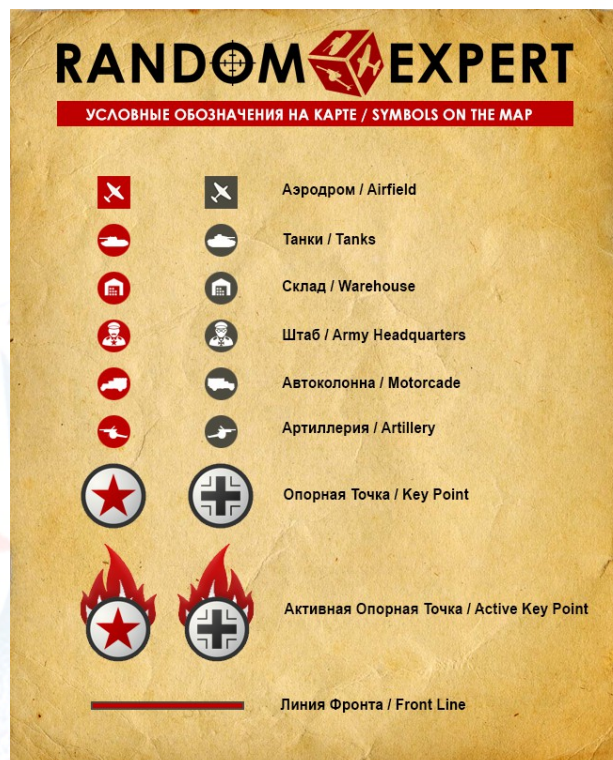
170 уничтоженных наземных объектов — собственно, «штаб», **+1 к захвату всех ОТ противника**.

250 уничтоженных наземных объектов — «промышленная зона», **изменяет плейсет на всех аэродромах противника**.

Плейсет меняется следующим образом: остаётся по 10 доступных Як-1 и ЛаГГ-3 (Vf 109 F-4 и Vf 109 G-2 для немецкой стороны) и не остаётся ни одного премиумного самолёта (Ла-5, P-40, Як-1Б/Fw 190 A-3, MC 202). Остальное — без ограничений.

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

Танки, входящие в эту группу, статичны и рассчитаны на уничтожение подвесным, но не курсовым вооружением, для закрытия необходимо уничтожить 40 единиц техники.



**Аэродромы:** каждой **ОТ** соответствуют два активных аэродрома (всего 8 активных аэродромов на миссию – квадратные иконки на карте со стилизованным изображением самолёта), случайно выбранные из всех ближайших, с учётом положения линии фронта.

Аэродромы можно вывести из строя на 40 минут, уничтожая строения и статичную технику на них (примерно 70 единиц во внутриигровой статистике).

Одного такого "закрытия" достаточно для того, чтобы аэродром как цель "упал" в общую копилку захвата **ОТ**.

#### 4. Экономика.

В целях получения более сбалансированного и разнообразного игрового процесса, на сервере введена своеобразная модель рыночной экономики, ключевым фактором которой является процесс ценообразования по методу удельных показателей.

Проще говоря, самолёты имеют **цену в очках**, очки начисляются за любые боевые действия, цена на более популярные самолёты растёт, а на менее популярные — падает.

При расчёте цены учитывается востребованность самолёта и конкретных вариантов вооружения, а также его боевая эффективность.

При первом входе на сервер пилот получает 1000 очков на свой «счёт», максимальное кол-во очков для одиночки — 10000, а текущие «цены» можно узнать на сайте статистики сервера в выпадающей вкладке «**Вооружение**».

Наш проект интегрирован с [проектом статистики от =FB=Vaal и =FB=Isay](#), поэтому, вступая в сквад на сайте сервера, вы немедленно получаете доступ к общему счёту сквада, который работает следующим образом: заработанные лётчиками очки объединяются, а максимально доступное их количество увеличивается соразмерно количеству лётчиков в скваде. При выходе из сквада, лётчик оставляет ему все свои очки.

**Миссии снабжения («саплай»):** для пополнения своего счёта (или счёта сквада) «небоевым способом» достаточно перегнать любой безоружный самолёт с одного активного дружественного аэродрома на другой. Никаких специальных самолётов для этого не нужно – сервер сам определит, что вы сняли вооружение и зачтёт вылет без него как саплайный.

**Текущая версия начисления и списания очков по результатам вылета** (игрок вышел в брифинг):

1. Не взлетел — не обсчитывается.
2. Саплай — очки не списываются. Начисление только при успешной посадке — 500 очков для истребителя, 1000 очков — для бомбардировщика/штурмовика. Саплай засчитывается при перегоне на расстояние более 5 км между любыми активными аэродромами.
3. Посадка на активном филде — засчитывается в полном объеме.
4. Диско — если самолет не имеет повреждений, не штрафует. При наличии повреждений — штраф 90% на заработанные очки + полная цена самолета.
5. В случае аварийной посадки на активный филд с поломкой ВМГ (фатальными повреждениями) — списывается 50% цены самолета (если повреждения выше 99%). Заработанные очки не списываются
6. Аварийная посадка на своей территории без поломки ВМГ (Ditch) — списывается (50%+ полученный урон в%)\*цена самолета . Заработанные очки половинятся.
7. Аварийная посадка на своей территории с поломкой ВМГ (Crash) — списывается 70% заработанных очков + цена самолета.
8. Прыжок с парашютом:  
на своей территории — цена самолета списывается, от заработанных очков остается 25%.  
плен — цена самолета списывается, от заработанных очков остается 10%
9. Аварийная посадка с пленом — цена самолета списывается, от очков остается 10%
10. Смерть — цена самолета списывается, от заработанных очков остается 5 %

**Как считается при окончании в воздухе или на земле в кабине** (миссия закончилась, игрок **НЕ вышел** в брифинг):

1. Самолёт на земле: не взлетел — не обсчитывается.
2. Самолёт на земле: саплай — очки не списываются. Начисление только при успешной посадке — 500 очков для истребителя, 1000 очков — для бомбардировщика/штурмовика.
3. Самолёт на земле: посадка на активном аэродроме — засчитывается в полном объеме.
4. Самолёт на земле: в случае аварийной посадки на активный аэродром с поломкой ВМГ (фатальными повреждениями) — списывается 50% цены самолета (если повреждения выше 99%). Заработанные очки не списываются.
5. Самолёт на земле: аварийная посадка на своей территории без поломки ВМГ (Ditch) — списывается (50%+ полученный урон в%)\*цена самолета . Заработанные очки половинятся.
6. Самолёт на земле: аварийная посадка на своей территории с поломкой ВМГ (Crash) — списывается 70% заработанных очков + цена самолета.
7. Самолёт на земле: аварийная посадка с пленом — цена самолета списывается, от очков остается 10%
8. При прыжке с парашютом: на своей территории — цена самолета списывается, от заработанных очков остается 25%. Состояние самолёта не имеет значения.
9. При прыжке с парашютом: плен — цена самолета списывается, от заработанных очков остается 10%. Состояние самолёта не имеет значения.
10. При смерти списывается самолет, от заработанных очков остается 5 %
11. **Самолёт в воздухе:** заработанные очки начисляются в полном объёме.

#### 5. Сообщения сервера.

1. Запрет взлёта, разные для одиночек и пилотов, состоящих в скваде:  
`<nickname>! FORBIDDEN TAKE OFF! Not enough credits. Current <personal_credits> credits.`  
`<nickname>! FORBIDDEN TAKE OFF! Not enough credits. Current <squad_credits> squad credits.`
2. Разрешение взлёта (информирование о счёте), разные для одиночек и пилотов, состоящих в скваде:  
`<nickname>, Your credits: <personal_credits>. Current plane price:<plane_price>.`  
`<nickname>, Your squad credits: <squad_credits>. Current plane price: <plane_price>.`
3. Сообщение о начале миссии снабжения. Одинаковое для всех:  
`<nickname>, Your credits: <personal_credits>. To complete supply mission - drive plane to another active airfield. Current mission reward <resupply_value>.`

#### Благодарности:

Разработчикам игры — за предоставленные инструменты и всемерную помощь.  
[Эдсгер Вибе Дейкстра](#) — за алгоритм нахождения кратчайшего пути на графе с неотрицательными весами рёбер.

Автору [данной публикации](#) — за отличное описание.

Товарищу [xedoc](#) — за наработки по взаимодействию с RConClient.

Товарищу [Yonen](#) — за логотип сервера и помощь с оформлением и переводом.

Товарищу [Maxyman](#) — за помощь с реализацией награды.

Товарищу [72AGs Manul](#) — за разработку экономической модели.

Товарищу [72AGs Bzzzt](#) — за помощь с программированием.

#### Команда:

[72AG](#)

[-DED-](#)

**ЖЕЛАЕМ ВАМ УДАЧНЫХ ПОЛЁТОВ!**

## Награды сервера RANDOM EXPERT+

### 1. Общий налёт в кампании:

10 часов. «Регулярная служба»



50 часов. «Бывалый вояка»



100 часов. «Прожжённый ветеран»



### 2. За общее количество боевых вылетов:

10 вылетов. «Разведка боем»



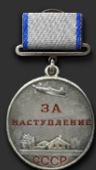
50 вылетов. «На войне как на войне»



100 вылетов. «Боевые будни»



200 вылетов. «Слава роботам!»



3. За уничтожение артиллерийских орудий:

10 единиц. «Мимо пролетал»



25 единиц. «Некрутые стволы»



50 единиц. «Соблюдайте тишину!»



100 единиц. «Летающий танк»



4. За подавление зенитной артиллерии:

10 единиц. «Спили мушку!»



25 единиц. «Ловкость сто»



50 единиц. «Стелс-генератор»



100 единиц. «Стальные нервы»



5. За уничтожение вражеских авто и бронемашин:

10 единиц. «Что-то ползёт»



25 единиц. «Проверка на дорогах»



50 единиц. «Автоинспекция»



100 единиц. «Приехали!»



6. За уничтожение вражеских танков:

10 единиц. «Запчасти»



25 единиц. «Металлолом»



50 единиц. «Сорванные башни»



100 единиц. «Чёрная смерть»



7. За стрик по воздушным целям:

10 сбитых за одну жизнь. «Разыскивается»



25 сбитых за одну жизнь. «Особо опасен»



50 сбитых за одну жизнь. «Неуязвимый»



100 сбитых за одну жизнь. «Бессмертный»



8. За стрик по наземным целям:

100 наземных целей за одну жизнь. «Любопытный бобёр»



250 наземных целей за одну жизнь. «Старый бобёр»



500 наземных целей за одну жизнь. «Сточенные зубы»



1500 наземных целей за одну жизнь. «Летающая крепость»



9. За общее количество сбитых самолётов:

1-й сбитый. «Я сбил, я сбил!»



5 сбитых самолётов. «Просто везёт»



10 сбитых самолётов. «В десятку!»



20 сбитых самолётов. «Они сами падают»



30 сбитых самолётов. «Бронзовый знак нагибатора»



50 сбитых самолётов. «Серебряный знак нагибатора»



80 сбитых самолётов. «Золотой знак нагибатора»



100 сбитых самолётов. «Умри, попугайчик!»



10. За общее количество уничтоженных наземных целей:

50 наземных целей. «Куча мусора»



100 наземных целей. «Развалины»



250 наземных целей. «Руины»



500 наземных целей. «Демонтажник»



1000 наземных целей. «Разрушитель»



1500 наземных целей. «Стиратель»



2500 наземных целей. «Терраформирование»



11. За 50 и более разрывов связи:

«Юный связист»



12. За ранение:

«Царапина»



13. За победу в миссии:

«И враг бежит!»



14. За участие в захвате опорных точек (временно не присуждаются):

5 успешных захватов. «Стремительные атаки»



10 успешных захватов. «Общее наступление»



20 успешных захватов. «Яростный натиск»



15. За победу в кампании:

«Победитель»



16. За участие в тестировании:

«Лётчик-испытатель»

