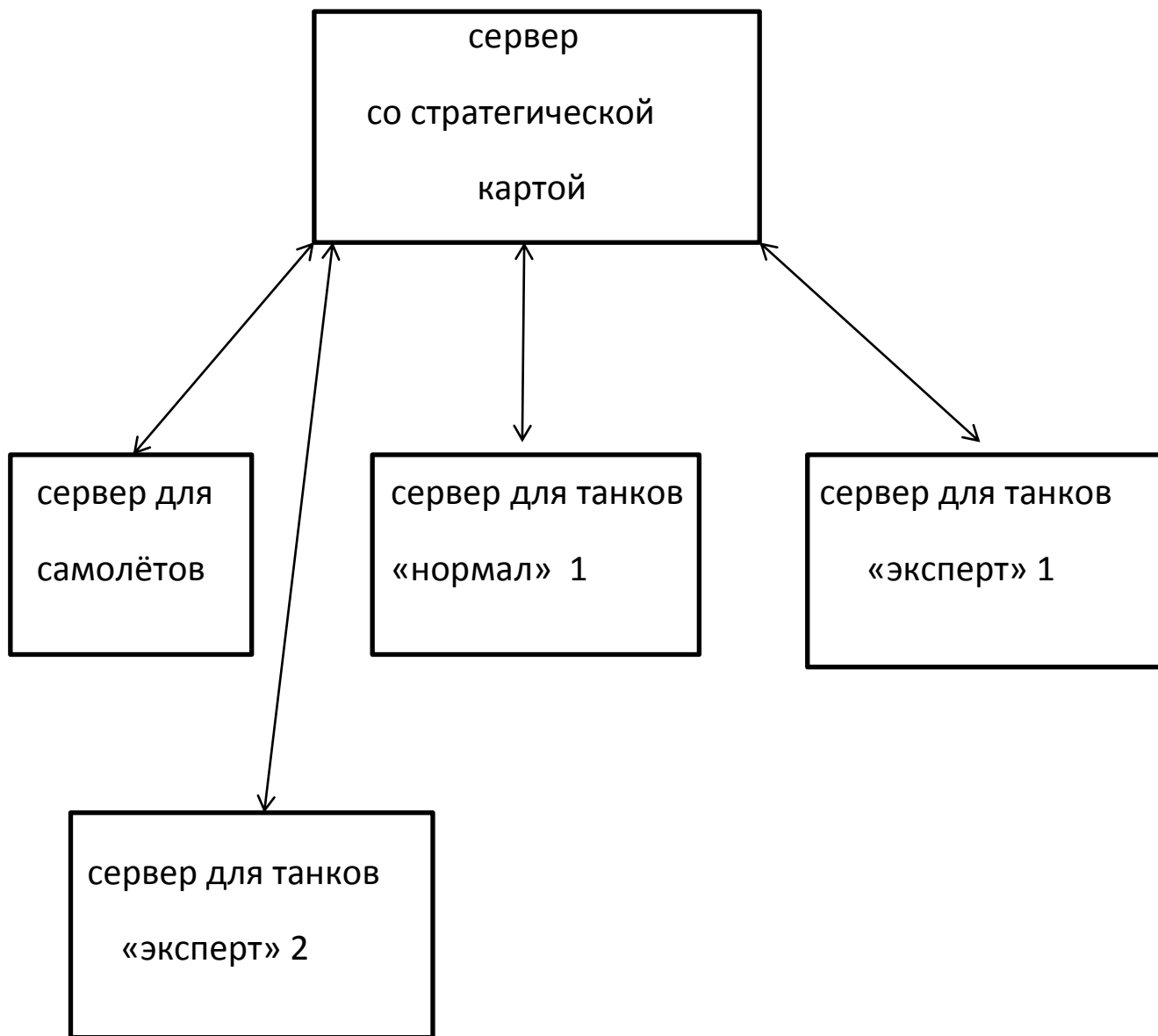
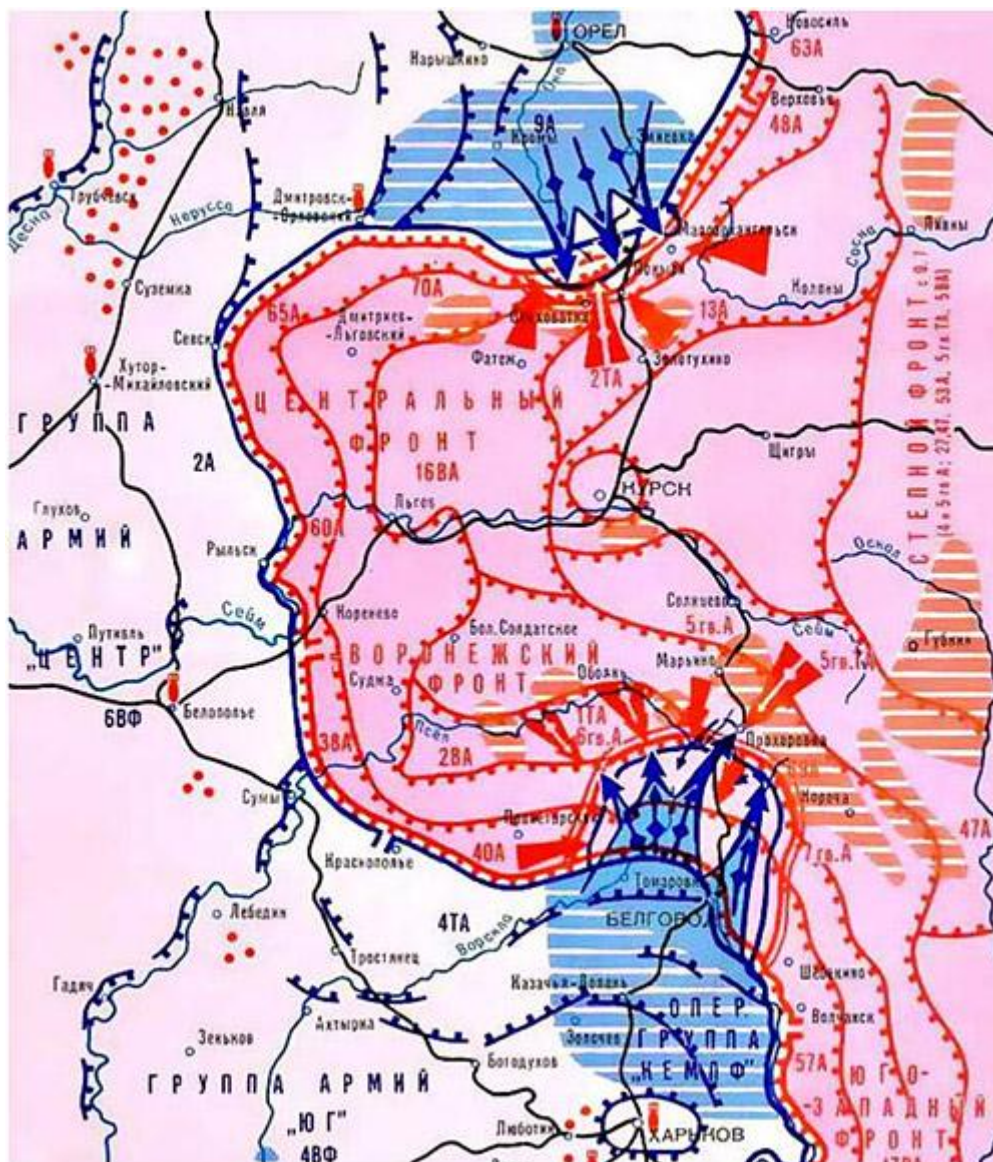


Итак, сама концепция схематично:

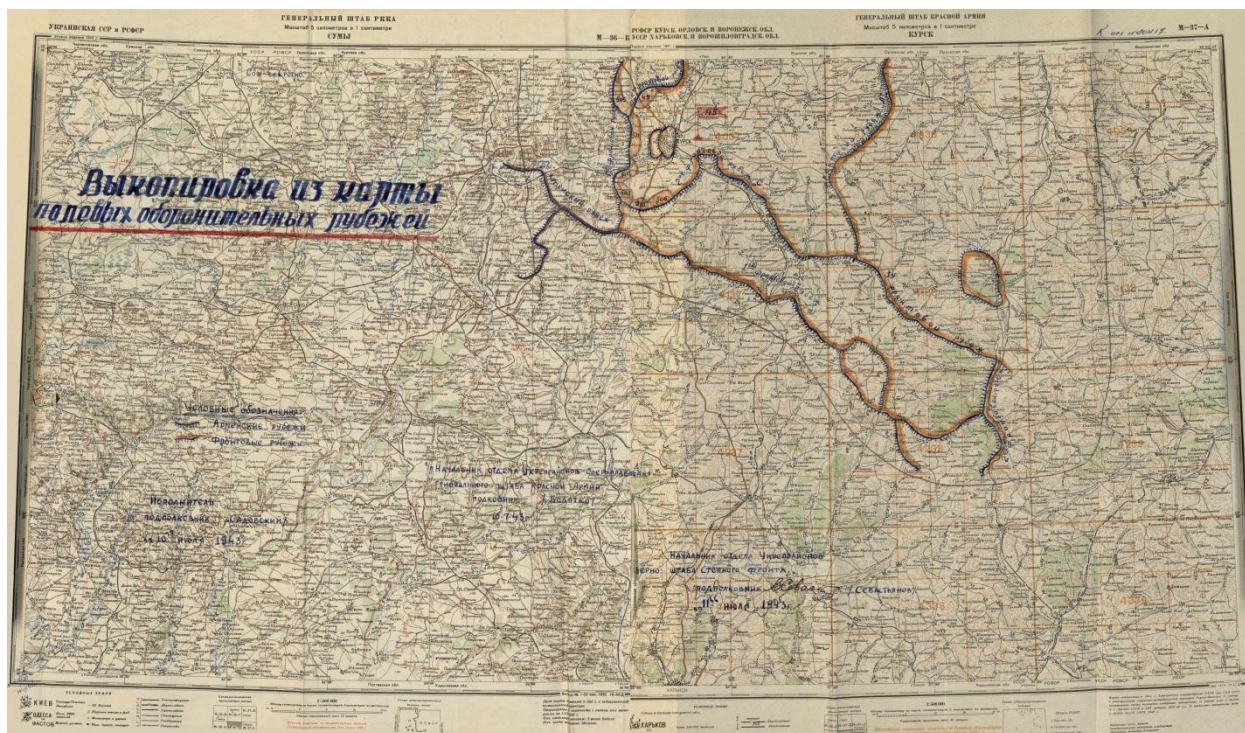


На «стратегическом сервере» большая, стратегическая карта с изменяемой ЛФ, которая может быть даже больше самолётной.

К примеру - такой:

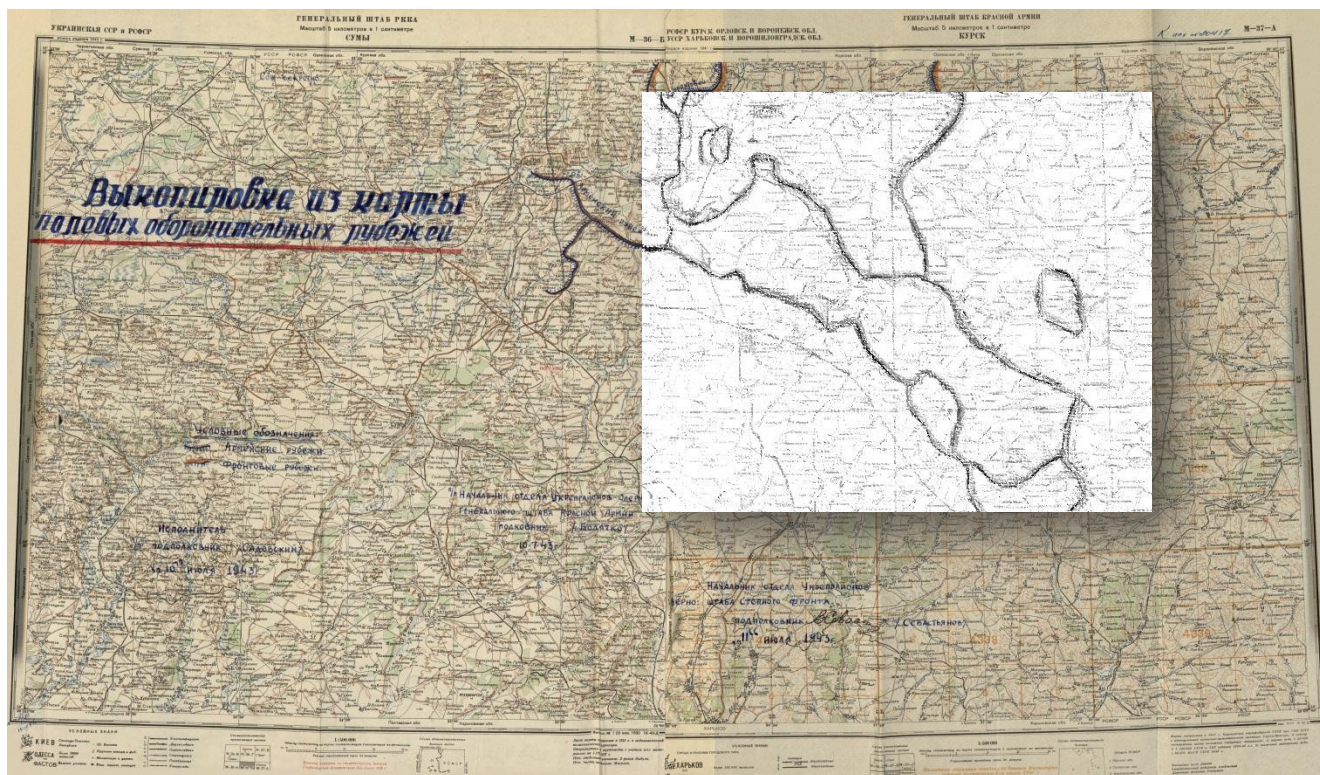


А ещё лучше - такой, но с символами, как на первой:

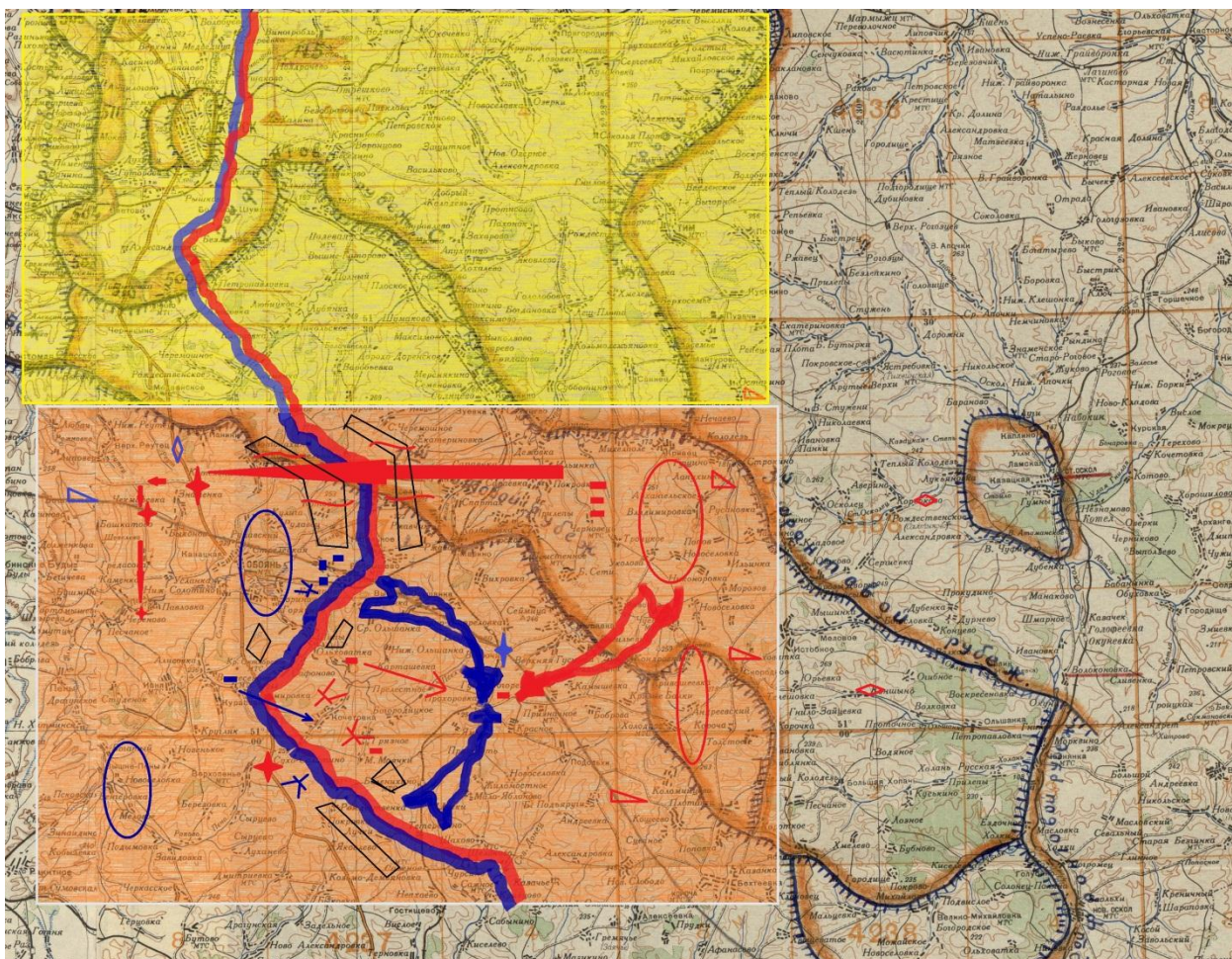


На этой карте играют командующие, а с учётом разрабатываемого режима командующего для одного сервера, можно назвать их - верховными главнокомандующими. А на каждом из серверов у нас получают главкомы, которые решают тактические задачи в соответствии со стратегическим замыслом главнокомандующего. Задачей главнокомандующих, является правильное распределение ресурсов и обеспечение ими частей на линии фронта. Также, они занимаются планированием стратегических операций по окружению вражеских войск, прорыву вражеской обороны, обороной и деблокированием своих войск. Так как, попавшие в окружение войска, лишаются всех ресурсов. И рано или поздно, способности к сопротивлению. На своей карте, они могут двигать иконки обозначающие подразделения туда, где, по их мнению, они больше всего необходимы и - обозначать направления ударов. То есть, у верховных главнокомандующих будет полноценная стратегическая игра.

Частью стратегической карты, должна являться карта для самолётного сервера(чёрно-белым отмечено).



А на каждом из танковых серверов, участки нарезанной, самолётной.



Таким образом, можно объединить стратегической составляющей несколько серверов.