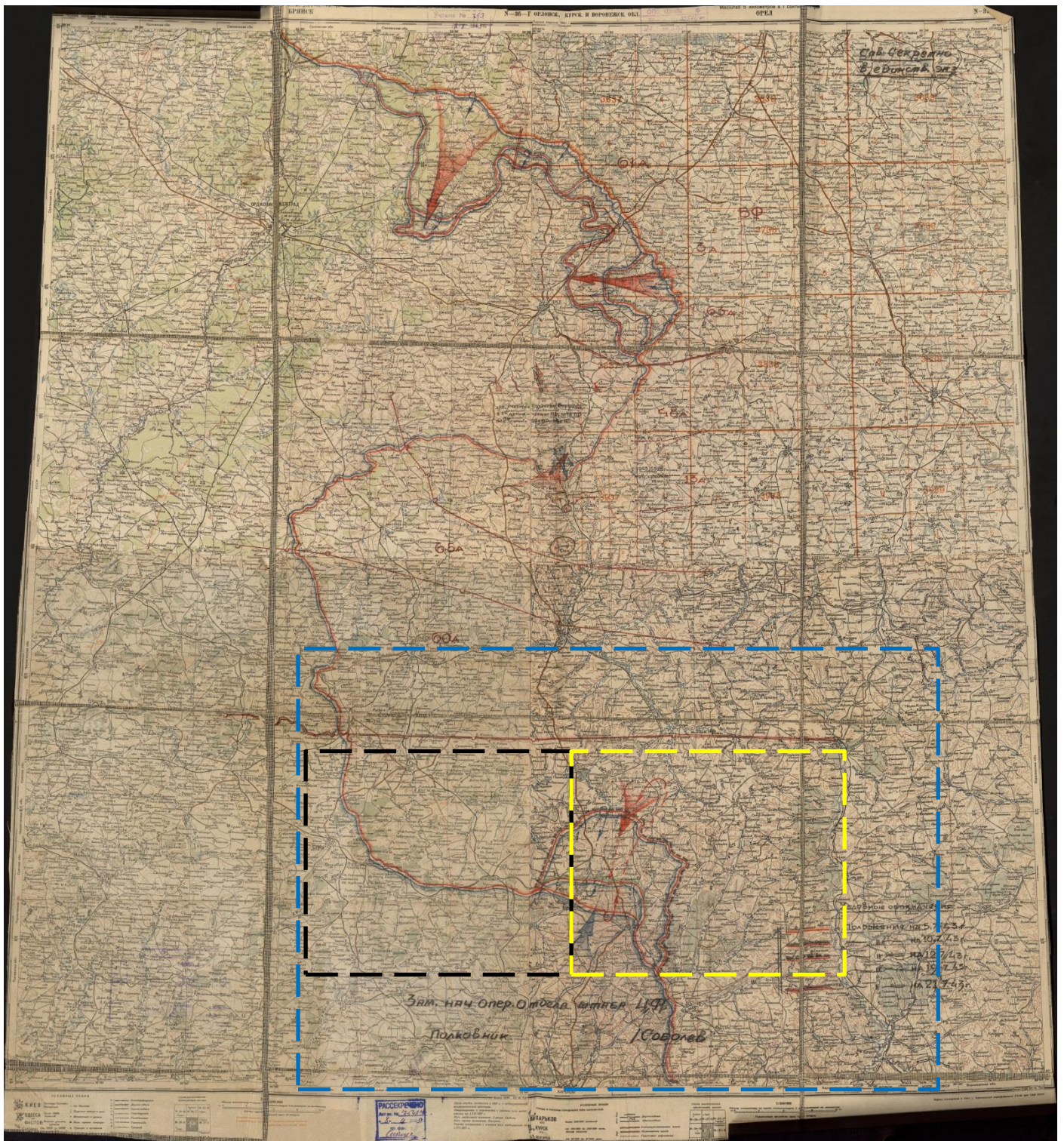


Вот, кусок реальной карты тех лет. Допустим, это стратегическая карта, хотя, можно и больше. Она может быть такая, к примеру:

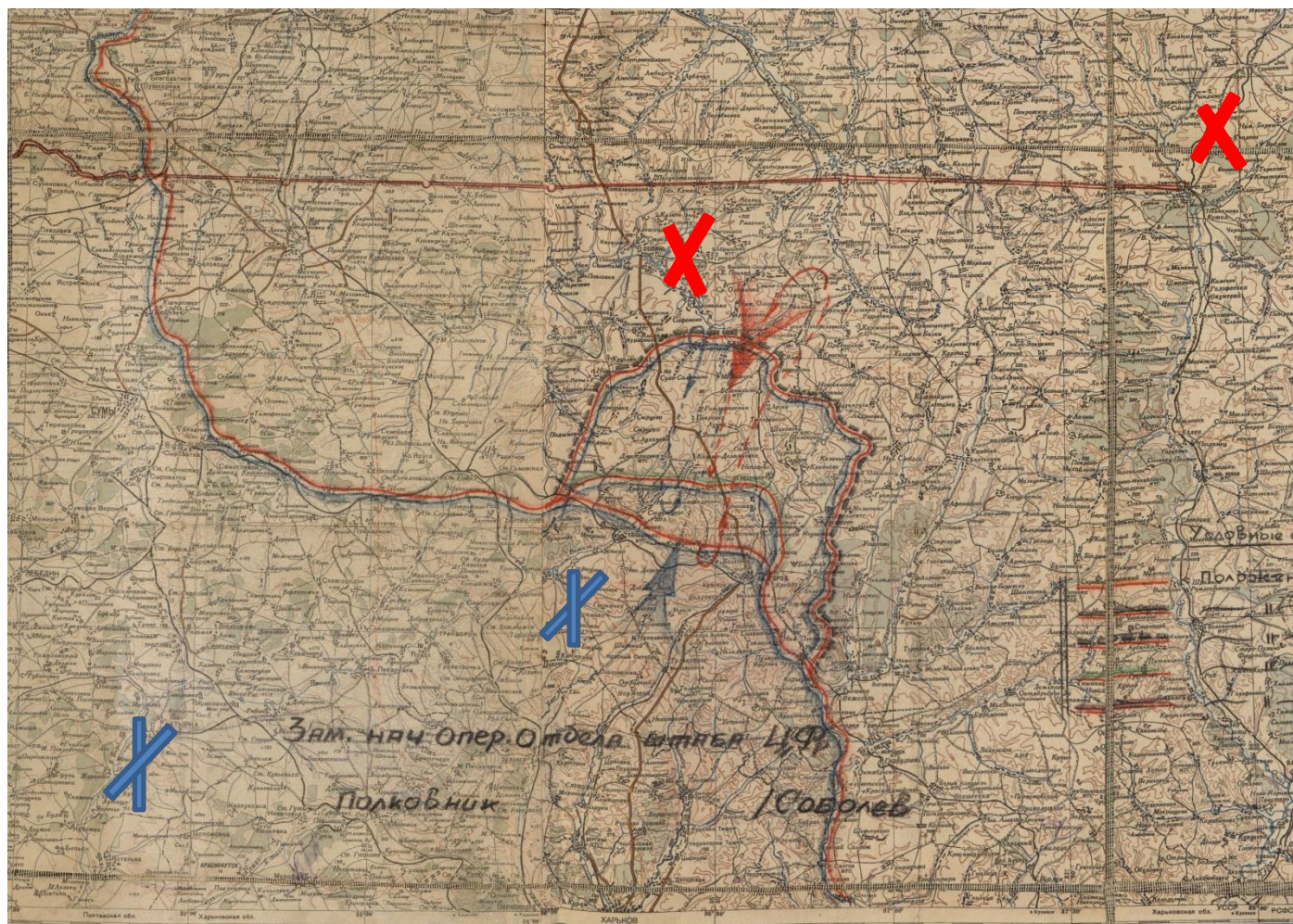


Синим штрихом, обозначена граница карты для самолётного сервера. Жёлтым и чёрным, обозначена граница двух танковых карт. Танковые, примерно 100x100км. А красными линиями, показана возможность раздела карт на куски по 50кв.км, для ещё большей детализации и освобождения ресурсов для дополнительных плюшек. Такого размера карт, более чем достаточно. Ведь, знаменитая битва у Прохоровки, проходила на «пяточке» 7x7км.

Получается этакая матрёшка, где карты серверов, как бы наложены одна на другую, но по сути, на каждом сервере идёт своя игра, на своей карте. Но все эти игры, объединены одной стратегической задачей и каждый шаг на одной карте, так или иначе, влияет на всё.

На большой, стратегической карте, играют два стратега, задачей которых, является управление армией (то есть делами на серверах, подключенных к общей игре. А так же, в их обязанности входит формирование подразделений из имеющихся ресурсов, обеспечение этих подразделений и определение задач, которые они

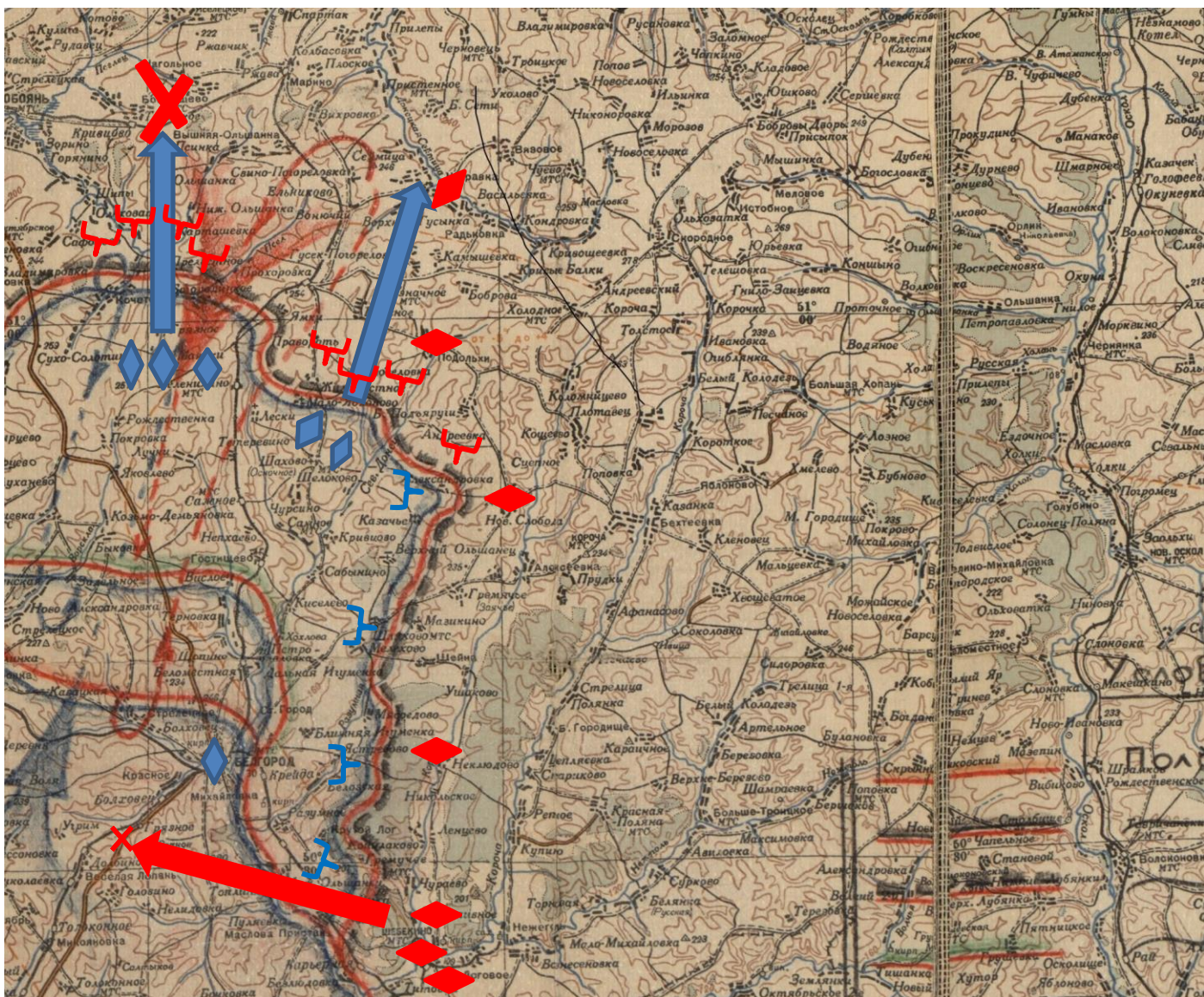
должны выполнять. К примеру, для командующего Красной армией, промышленностью производится 100 танков Т-34, 20 Су-152, и 1000 БТР(БТР, символизирует пехоту). Так же, промышленность даёт фронту 10000 БК для Т-34, БТР и Су-152, и 10000 литров соляры с бензином для них. Из ближайших крупных городов, всё это нужно доставить в пункты формирования Ж/Д дорогой. А уже оттуда, что-то своим ходом, что-то эшелонами, что-то транспортной авиацией, что-то автомобилями к местам дислокации. Командующий, из имеющихся ресурсов, формирует подразделения и распределяет ресурсы в зависимости от задач, которые надо выполнить. Теперь, перейдём к самолётному серверу. Вот его карта:



Снабжение аэродрома красных, находящегося у Н.П. Обоянь, происходит эшелонами до Обояни, а затем, автотранспортом до самого аэродрома. Если по каким-то причинам, снабжения нет, то после истощения запасов на складах, авиация не сможет выполнять никаких задач. Так же, есть риск, что аэродром у Обояни, смогут захватить танки, ведь ЛФ не так уж и далеко. Его, так же смогут захватить десантники, сброшенные с тётушки Ю. Один сброс, даёт один вражеский БТР, который может навести шороху в тылу противника, особенно, если он будет не один. Ну и само собою, могут прилететь штурмовики или бомберы и уничтожить не только самолёты на стоянке, но и склады, с топливом и БК. А все ресурсы ограничены. И пока новые не подвезут – сиди, кури. И вот тут, всё зависит от того, как свою работу будут выполнять все участники процесса.

А как же танки, смогут захватить аэродром, если они находятся на другом сервере, спросите вы?

А вот как. Это – одна из тактических танковых карт(жёлтым штрихом выделенная):



Как видим, на танковом сервере, синие танки ударили в двух направлениях, с целью захватить аэродром и расширить свою зону контроля. Но у красных, в том направлении, есть ПТ орудия, которые выбьют часть танков, а остатки могут добить подразделения находящиеся в Обояни. К тому же, Красные подготовили контрудар, с целью – отрезать подразделения в Белгороде от снабжения. При прорыве хотя бы одного синего танка в зону контроля аэродрома, этот аэродром считается заблокированным и работа авиации с него становится невозможной. Если этот танк, умудрится уничтожить всё охранение аэродрома, то аэродром считается ничейным. А если, каким-то чудом, этот танк продержится в зоне контроля до конца карты, то аэродром считается захваченным. И этой инфой, сервера обмениваются меж собой - в реальном времени. Танки - это боты, в которые может сесть человек. Цели для всех подразделений, определяет командующий. Это вкратце.