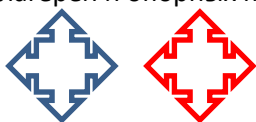
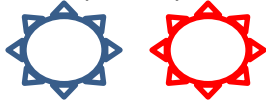


Теперь расскажу, как авиация, может противодействовать захвату аэродрома танками противника у Обояни.

Для корректной взаимосвязи всех серверов, необходимо сделать «зоны контроля» у Н.П., полевых лагерей и опорных пунктов. Так же необходимы такие юниты, как «полевой лагерь»



«опорный пункт»,



«батарея»



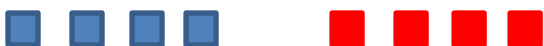
«танковый взвод»



«танковая рота»



и т.д., «эскадрилья», «полк», «колонна»

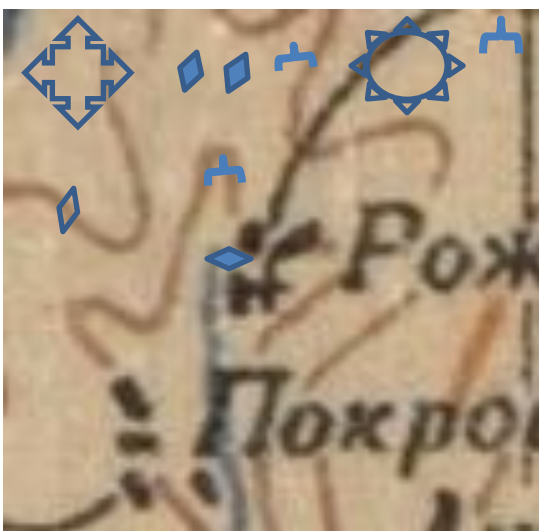


, «склад», «автомобиль обеспечения боеприпасами» и «автомобиль обеспечения топливом». Все авто, должны иметь возможность перемещать орудия по карте. И не надо сильно пугаться, потому что «полевой лагерь», к примеру, есть ничто иное, как набор уже имеющейся техники. Просто он необходим для обозначения места на карте, которое можно уничтожить и которое, выполняет роль высококомобильной передвижной базы. А опорный пункт, это набор техники и укреплений, для обороны и пополнения боеприпасов и топлива, и так же, выполняет роль передвижной базы. Но, передвинуть опорный пункт сложнее, нужно привлекать виртуальных сапёров и автомобили, для перемещения орудий и стационарных зениток. Так же, эти юниты необходимы для удобства командующего и обозначения зоны контроля. К тому же, эти юниты, как и Н.П. - это точки, через которые проходит ЛФ. То, есть, захватил Н.П. - продвинул ЛФ, передвинул полевой лагерь - передвинул ЛФ. Переместил опорный пункт – переместил ЛФ. Уничтожил вражеский опорный пункт – передвинул ЛФ. Уничтожил полевой лагерь – передвинул ЛФ.

Так вот, синие собрали ударный кулак из различной техники у Н.П. Рождественка, объединённой



в различные подразделения. На самолётном сервере, вся эта техника, отображается как группа юнитов опорный пункт, полевой лагерь, танковые взводы, роты.



Командующий, на стратегическом сервере, формирует такой юнит как колонна. Это подразделение или группа подразделений, состоящее из разной техники. К примеру, три взвода танков, автомобиль связи,

автомобиль офицерский, четыре БТР, четыре авто с топливом и четыре с БК. Колонну прикрывают три мобильных зенитки. Эту колонну, командующий отправляет от Н.П. Рождественка к ЛФ, в направлении Обояни. На всех серверах, едет колонна из этой техники, но на самолётном, эта колонна отображается как три танка (символизирующие взводы), по два авто с БК и топливом, три зенитки. «Урезание» необходимо для экономии ресурсов, чтоб сервер не лёг. Танки, на самолётном сервере не воюют, просто ездят. При уничтожении авиацией техники в такой колонне, на танковом сервере, техника так же уничтожается. К примеру, при штурмовке колонны, уничтожены все танки, авто с БК и топливом. Значит по факту, в колонне уничтожается по одному танку в каждом взводе, и танки в колонне лишаются половины дополнительного БК и топлива, так как половина авто уничтожена. При достижении колонной ЛФ, она становится «полевым лагерем». Со всеми вытекающими. Если же, во время штурмовки будут уничтожены офицерский авто, либо авто связи, колонна становится просто техникой и эту технику, нужно поместить в зону контроля какого-нибудь Н.П., так как вне этой зоны, игрок зашедший на сервер, не сможет взять танк. Теперь, игроки зашедшие на сервер, могут взять танк и ехать в направлении ближайшего вражеского Н.П., полевого лагеря или опорного пункта. Для их захвата или уничтожения. Игрок может поехать в направлении, указанном командующим, а может в любом другом. Боты же, находящиеся в «полевом лагере» едут только туда, куда укажет командующий. Короче говоря, авиация может сильно потрепать врага в колоннах, но полностью уничтожить не в состоянии. Полностью уничтожить могут только танкисты, на танковом сервере. И это конечно компромисс, но имеющий своё обоснование, не противоречащее реальному. Зато, авиация может сильно усложнить снабжение и вообще жизнь танкистам, уничтожив мосты, заблокировав пути снабжения десантом, авиация может уничтожить все юниты и эшелоны. Командующий, может так же создать колонну снабжения, в которой будет зенитное охранение. Для снижения нагрузок на сервера, можно половину колонн пускать по самолётному серверу, а часть – по танковому. Будем считать, что колонны на танковом сервере, прошли незамеченными для авиации.

У командующего, будет возможность, формировать перечень ресурсов, отправляемых колоннами. А если, к примеру, для физических колонн, будет не хватать ресурсов железа, то частично, виртуальные колонны, движущиеся по стратегической карте, решат эту проблему. При наличии незаблокированных путей снабжения конечно. Напомню, что командующий, формирует подразделения, направляет колонны и определяет направления ударов в течении сессии(к примеру два часа для всех серверов) и только по окончании сессии, его распоряжения начинают исполняться на тактических серверах, после подгрузки необходимой инфы со стратегического сервера. Но информацией об уничтоженной технике, складах, о наличии БК и топлива в подразделениях, заблокированных путях снабжения, а так же, развединфой, тактические сервера делятся со стратегическим сервером в реальном времени. Про разведку, элитные части и дисбат, я уже писал более подробно, в постах выше. Как-то так. Надо понимать, что это всё – набросок, который показывает возможности концепции, в плане организации геймплея и взаимодействия. А глубина проработки такого геймплея и взаимодействия, зависит от возможностей железа и желания разработчиков заниматься онлайн.