

SEGA

KOEI

SENSEI™



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Русский перевод: Maus • v1.1

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ SEGA

У небольшого числа людей определённые световые узоры или мигающий свет могут вызвать эпилептический приступ. Некоторые изображения и фоны на экране телевизора, в том числе во время видеоигр, способны вызвать такой приступ. При определённых условиях симптомы могут впервые проявиться даже у людей, которые прежде не страдали эпилепсией и не испытывали приступов.

Если у вас или у кого-либо из членов вашей семьи есть эпилепсия, перед игрой проконсультируйтесь с врачом. Если во время игры возникают головокружение, нарушения зрения, подёргивания глаз или мышц, потеря сознания, дезориентация, непроизвольные движения либо судороги, **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу, прежде чем возобновлять её.

Покупайте игры и принадлежности с официальным знаком качества Sega: он подтверждает, что изделие соответствует высоким стандартам Sega и совместимо с системой SEGA GENESIS.

KOEI Corporation



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР KOEI!

Мы с гордостью представляем вам новую грань мира качественных игр KOEI. Мы стремимся создавать игры, полные увлекательных событий, испытаний и интриг.

Наша цель — выпускать продукцию высшего качества и обеспечивать отличное обслуживание покупателей. Ваше мнение как игрока KOEI очень важно для нас. Присылайте свои замечания — они помогут нам и дальше предлагать вам лучшее в интерактивных развлечениях.

Следите за выходом игр KOEI и открывайте новые миры! Спасибо, что вы исследуете мир KOEI.

KOEI CORPORATION



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
Запуск игры	6
Быстрый старт	7
Управление	7
Стратегия игры	8
Начало новой игры	9
Меню настроек	13
Стратегическая карта	15
Выполнение приказов	17
Местность на стратегической карте	32
Города и снабжение	34
Роль городов	34
Снабжение	35

Экран боя	38
Боевая система	38
Боевые приказы	43
Действия после боя	46
Местность на поле боя	47
Сведения об армии	48
Армия	48
Офицеры	48
Дивизия	50
Полк	50
Батальон	53
Вооружение	57
Города	58
Игровой словарь	60
Советы по стратегии	62
Сценарии	64
Гарантия	70
Игры КОЕI	72
Соответствие обозначений	74
Примечания к переводу	75



Иллюстрация из оригинального руководства.

ВВЕДЕНИЕ

Operation Europe: Path to Victory, 1939–45 — историческая стратегическая игра о сражениях Второй мировой войны в Европе и Северной Африке. Один или два игрока выступают в роли командующих армиями стран Оси или Союзников. Основное внимание уделяется военным действиям; дипломатия остаётся политикам.

Шесть сценариев охватывают войну и воспроизводят отдельные сражения: вторжение во Францию, войну в Северной Африке, грандиозную танковую битву под Курском, высадку в Нормандии, битву за Арденны и сражение за Берлин. Сотни исторических личностей и образцов вооружения делают эту напряжённую игру о тактике и стратегии ещё достовернее.

Для наземных операций вам доступны танки, полугусеничные бронетранспортёры и мины. Бомбардировщики атакуют вражеские цели, а транспортные самолёты доставляют десантные батальоны, продовольствие, топливо и боеприпасы, усиливая ваши войска.

В этой войне решения принимаете вы! Следуйте тактике великих полководцев — Паттона, Жукова и Роммеля — или разработайте собственную стратегию. Выбор за вами. Найдите свой ПУТЬ К ПОБЕДЕ!

ЗАПУСК ИГРЫ



Приставка и контроллер Sega Genesis.

1. Убедитесь, что питание приставки выключено.
2. Вставьте картридж OPERATION EUROPE в разъём.
3. Включите приставку.
4. Начнётся вступление. Нажмите START, чтобы перейти к настройке игры.

ОБРАЩЕНИЕ С КАРТРИДЖЕМ

1. Картридж Sega Genesis предназначен только для системы Sega Genesis.
2. Не сгибайте и не сдавливайте картридж, не погружайте его в жидкость.
3. Не оставляйте картридж под прямыми солнечными лучами, рядом с отопительными приборами и другими источниками тепла.
4. Во время продолжительной игры периодически делайте перерывы, чтобы отдохнуть и дать отдохнуть картриджу.

ВЛАДЕЛЬЦАМ ПРОЕКЦИОННЫХ ТЕЛЕВИЗОРОВ

Неподвижные изображения могут повредить кинескоп или оставить следы на его люминофоре. Не играйте в видеоигры часто и подолгу на больших проекционных телевизорах.

УПРАВЛЕНИЕ

Крестовина — кнопки направлений. START — запуск и меню. Остальные кнопки контроллера обозначены А, В и С.



Слева — крестовина, в центре — START, справа — кнопки А, В и С.

Кнопка	Настройка	Стратегическая карта	Экран боя
Крестовина	Выбор команд; смена страницы; ответ да/нет	Выбор команд; смена страницы; ответ да/нет; движение указателя; прокрутка общей карты	Выбор команд; ответ да/нет; движение указателя; перемещение в бою
А	Сведения об офицере	Показать указатель; сведения о местности, войсках и городах	Показать указатель; сведения о батальоне; ввести новые боевые приказы

Продолжение таблицы — на следующей странице.

Кнопка	Настройка	Стратегическая карта	Экран боя
B	Отменить команду	Отменить команду; отдых в течение часа	Отменить команду
C	Изменить навыки офицера; подтвердить команду	Показать общую карту; подтвердить команду	Выбрать батальон; подтвердить боевой приказ
START	—	Открыть меню настроек	Включить или выключить анимацию боя

Указатель: нажмите A, чтобы увидеть координаты и тип местности.

Сведения: наведите указатель на полк или город; повторное нажатие A открывает подробности. **Общая карта:** нажмите C при показанном указателе.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

Вы — командующий армией из четырёх дивизий. Ваша цель — расширять свою территорию, занимая вражеские города и защищая свои.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА

Вы можете отдавать приказы всей армии: запрашивать вооружение, переформировывать полки и отправлять специальный отряд. Командой «Такт» вы назначаете каждой дивизии атаку, оборону или передвижение.



Вы можете отдать сколько угодно приказов. Только после завершения ваших распоряжений за этот ход батальоны и полки дивизий начнут выполнять назначенные задачи.

ЭКРАН БОЯ

Обнаружив вражеский полк, готовьтесь к возможному столкновению. Когда ваш и вражеский полки окажутся рядом, вскоре начнётся бой. Появится экран боя: расположите войска и отдавайте боевые приказы. Если показ боя отключён, будут выведены только результаты столкновения.

Можно отдавать приказы каждому батальону полка отдельно или всему полку сразу. Если управление передано командиру дивизии либо вы отказались командовать в бою, отдавать боевые приказы вы не будете.

НАЧАЛО НОВОЙ ИГРЫ

Во время первой игры следуйте приведённым ниже общим рекомендациям.

ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

Выберите «Штурм Нормандии», игру для одного игрока и сторону Союзников.

ВЫБОР ОФИЦЕРОВ

Задайте навыки офицеров, затем назначьте семерых на командные должности. Нажмите А, чтобы посмотреть сведения об офицере.

КОМАНДУЮЩИЙ АРМИЕЙ

Все способности влияют на результаты военных действий. Выбирайте офицера с высокими показателями командования и харизмы.

КОМАНДИРЫ ДИВИЗИЙ

Для каждой дивизии подбирайте офицера, особенно умелого в командовании определённым родом войск. Например, для сильной танковой дивизии нужен офицер с высоким навыком командования танками.

ШТАБНЫЕ ОФИЦЕРЫ

Начальники разведки и оперативного отдела заметно влияют на результаты приказов. Выбирайте офицеров с высоким показателем командования.

ВАША ЦЕЛЬ

Выберите «Инф» → «Цели», чтобы узнать условия победы. Вернитесь на стратегическую карту и нажмите А. Найдите город Кан в точке 28-13: его захват важен для победы, поэтому запомните расположение.

ПЕРВЫЕ ХОДЫ

ОТПРАВКА ПОЛКОВ

Через «Такт» отправьте несколько полков каждой дивизии в сторону Кана. Затем выберите «Ждать» на два часа, чтобы войска выполнили приказы. Вскоре будут обнаружены части противника.



Снова выберите «Такт» и прикажите нескольким боевым полкам атаковать ближайшие вражеские части.

РАЗВЕДКА ПРОТИВНИКА

Собирайте сведения о вражеской армии. Через «Спец» → «Инф» отправляйте разведчиков в города и полки противника. При успехе вы узнаете цель противника, вооружение и численность его полков. Укрепляйте город, который враг собирается атаковать.

МАТЕРИАЛЫ И ВООРУЖЕНИЕ

Для города, который предстоит защищать, используйте «Запр»: запросите материалы и вооружение. Помните: запрос может быть отклонён, а нужных материалов может не оказаться — тогда вы ничего не получите.

ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА

Нанесите урон наступающим танковым частям через «Авиа» → «Бомб». Нужна хорошая погода. Бомбардировка наносит значительный ущерб и помогает получить преимущество. Через «Авиа» → «Дес» можно высадить десант у выбранной цели для выполнения боевой задачи.

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ О СНАБЖЕНИИ

Командующий обязан снабжать дивизии. Внимательно проверяйте полки. При нехватке ресурсов направляйте к ним подразделение снабжения или используйте запасы города.

СПОСОБЫ ВЕДЕНИЯ БОЯ

Вступайте в бой превосходящими силами и привлекайте как можно больше полков. Если шансов на победу нет, быстро отводите войска.

БОЕВАЯ ТАКТИКА

Тяжёлую артиллерию располагайте вдали от основного боя: там она защищена и может использовать свою дальность стрельбы. Сильными частями атакуйте более слабые вражеские. Уязвимые инженерные подразделения и части снабжения держите подальше от основных боевых действий.

ЗАХВАТ ГОРОДОВ

Городской гарнизон — серьёзный противник. Даже если после атаки враг кажется полностью уничтоженным, другие защитники могут оставаться в городе. Не весь гарнизон вступает в бой одновременно, поэтому для захвата иногда требуется несколько атак.

Атаки снижают прочность города, а значит, и способность гарнизона выдерживать дальнейший натиск. Города служат важными хранилищами военных запасов. Расширяя контроль над ними, вы увеличиваете свои возможности снабжать полки и города.



Захват новых городов необходим для победы. В сценарии «Штурм Нормандии» стремитесь занять Кан, Байё или Сен-Ло.

ОБОРОНА ГОРОДОВ

Не распыляйте силы. Разведкой спецотряда выясняйте, какой город атакует враг. Через «Орг» → «Город» обеспечьте его необходимыми запасами. Направьте к городу боевые полки и установите мины на пути противника.

МЕНЮ НАСТРОЕК

Здесь можно изменить настройки игры. На стратегической карте нажмите START.

БОЙ

Определяет, показывать ли экран боя. По умолчанию установлен «Выбор»: в начале каждого боя вы решаете, смотреть ли его.

Пункт	Действие
Вид	Показывать все бои.
Скрыт	Не показывать бои; после боя можно посмотреть результаты.
Выбор	Решать в начале каждого боя.

АНИМ

Включить или выключить анимацию.

ЗАП

Записать текущую игру в одну из двух ячеек сохранения.

Внимание: запись в занятую ячейку заменит прежнее сохранение новым.

ВЫХОД

Завершить игру.

СОВЕТ

Включить или выключить советы начальника оперативного отдела.

МУЗ

Включить или выключить музыку.

ЗАГР

Загрузить одну из двух сохранённых игр. Загруженная игра заменит текущую.

ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ ИГРА

Выбрав при настройке «Демо», можно наблюдать, как компьютер играет за Ось и Союзников.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Шесть сценариев воспроизводят сражения в Европе и Северной Африке. У каждого свои условия победы: города, которые необходимо захватить или защитить. Полное уничтожение одной стороны приносит победу другой.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА

Для каждой дивизии можно выбирать цели передвижения, снабжения и боевых операций. Полки этой дивизии выполняют назначенные приказы.



1 — карта; 2 — полк; 3 — дата и погода; 4 — команды; 5 — сообщения; 6 — портрет офицера.

ВРЕМЯ

Время на стратегической карте идёт с шагом в один час. Для командующего армией, то есть игрока, каждый ход приказов занимает один час.

С 22:00 до 05:00 длится ночь; солдаты отдыхают. Приказы действовать в это время обычно увеличивают усталость.

ПОГОДА

В игре шесть видов погоды: «Ясно», «Облачно», «Дождь», «Буря», «Снег» и «Туман». При любой погоде, кроме ясной, батальоны движутся медленнее, обнаруживать войска противника сложнее, а воздушные операции могут быть отложены или отменены.



Ясно



Облачно



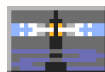
Дождь



Буря



Снег



Туман

КРУПНЫЙ ПЛАН И ОБЩАЯ КАРТА

Обычно карта показана крупным планом. Чтобы перейти к общей карте, нажмите кнопку **А**, затем кнопку **С**. Общую карту можно прокручивать, просматривая всю местность. Кнопка **В** возвращает к крупному плану.

УКАЗАТЕЛЬ НА КАРТЕ

После нажатия кнопки **А** появляется указатель. Наведите его на участок местности, чтобы увидеть координаты и сведения об этом месте. Чтобы получить дополнительные сведения о городе или полке, наведите на него указатель и снова нажмите кнопку **А**.

ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ НА СТРАТЕГИЧЕСКОЙ КАРТЕ

Задавайте оперативные приказы армии. Выберите **«Такт»**, чтобы назначить приказы каждой дивизии. Доступные для выбора приказы зависят от типа полка.

Такт	Спец
Запр	Авиа
Орг	Перем
Инф	Ждать

Приказы отдаются полкам, а не отдельным батальонам.

ПЕРЕДАЧА УПРАВЛЕНИЯ КОМАНДИРУ ДИВИЗИИ

Передайте управление дивизией её командиру, чтобы освободить время для планирования действий других дивизий. Выберите **«Перед»**, затем дивизию, управление которой хотите передать.

Див1	
Див2	
Див3	
Див4	
Перед	Зад



Слева у такой дивизии появится значок **«AB»**. Повторный выбор этой дивизии вернёт управление вам, командующему армией.

После передачи управления выберите **«Зад»**. Затем выберите дивизию под управлением её командира: для каждой такой дивизии можно назначить до двух задач.

ПРИКАЗЫ ПОЛКАМ

БОЕВЫЕ ЧАСТИ

Марш**Марш**

Переместить полк из текущей точки к указанной цели.

Атак**Атак**

Атаковать вражеский полк. Приказ прекращается, если противника не удалось найти либо ваш полк уничтожен.

Снаб**Снаб**

Снабдить другой полк. Если ваш полк находится в городе, можно выбрать, передавать запасы полка или города.

Захв**Захв**

Войти во вражеский город и занять его.

Обор**Обор**

Защищать свой город от вражеской атаки.

Подр**Подр**

Взорвать мост.

След**След**

Выбрать свой полк, за которым будет следовать ваше подразделение, помогая ему выполнять задачу.

Отдых**Отдых**

Выбрать место отдыха полка. Во время отдыха его усталость уменьшается.

ИНЖЕНЕРНЫЕ ЧАСТИ

Марш**Марш**

Переместить полк из текущей точки к указанной цели.

Мины**Мины**

Установить мины на незаминированном участке или убрать существующие. Мины нельзя ставить на реке, мосту и в городе.

Мост**Мост**

Построить мост через реку.

Подр**Подр**

Взорвать мост.

Снаб**Снаб**

Снабдить другой полк. Находясь в городе, выберите, передавать запасы своего полка или города.

След**След**

Следовать за выбранным полком своей стороны и помогать ему выполнять задачу.

Отдых**Отдых**

Выбрать место отдыха. Усталость полка будет уменьшаться.

ЧАСТИ СНАБЖЕНИЯ

Марш**Марш**

Переместить полк из текущей точки к указанной цели.

Снаб**Снаб**

Снабдить другой полк. Находясь в городе, выберите запасы своего полка или города.

Рем**Рем**

Отремонтировать вооружение, повреждённое в бою. По мере ремонта растёт количество боееспособного вооружения. Если полк стоит в городе, выберите, ремонтировать вооружение полка или города.

След**След**

Следовать за выбранным полком своей стороны и помогать ему выполнять задачу.

Отдых**Отдых**

Выбрать место отдыха. Усталость полка будет уменьшаться.

Если выбрать новый приказ для уже действующего полка, прежний приказ отменяется и заменяется новым. Выполнив приказ, полк переходит к отдыху.

СВЕДЕНИЯ («ИНФ»)

Команда открывает различные сведения. Их просмотр не расходует игровое время.

Ген**Ген**

Сведения об офицерах обеих сторон. Сначала выберите сторону.

Оруж**Оруж**

Сведения о вооружении обеих сторон. В общей таблице можно выбрать отдельный образец и увидеть его изображение.

Цели**Цели**

Условия победы в текущем сценарии.

Часть**Часть**

Сведения о своём полке или батальоне либо о вражеском подразделении.

Город**Город**

Сведения о своём или вражеском городе. В списке выберите город со значком гарнизона «ОБ», чтобы узнать состав его защитников.

Сведения о вражеских городах и полках доступны только после успешного проникновения спецотряда. Заранее отправьте его через «Спец» → «Инф». Затем смотрите сведения через «Инф» → «Часть» или «Инф» → «Город».

ЗАПРОСЫ («ЗАПР»)

Чтобы армия была готова к бою, запрашивайте материалы и подкрепления. Доставка занимает время: отсчёт начинается после подтверждения запроса и заканчивается при получении войск или материалов.



Снаб

Запросить материалы. После подтверждения они доставляются в выбранный вами город. Если у вашей стороны нет городов, запрос невозможен.



Оруж

Запросить вооружение. Укажите его тип и город доставки. Чтобы вооружить солдат, приведите полк в этот город и выберите «Орг» → «Часть». Если своих городов нет, запрос невозможен.

Если враг окружил город, выбранный для доставки материалов или вооружения, пути снабжения могут быть перекрыты и доставка станет невозможной.

Подк

Подк

Запросить подкрепления: новый полк для дивизии или батальон для существующего полка. После подтверждения новый полк появится на карте в режиме «Крупный план». В зависимости от обстановки на его соединение с другим полком потребуется время. При запросе полка выберите его номер и состав вооружения.

В армии может быть не более 128 батальонов. При достижении предела нельзя получать подкрепления и высаживать десант.

СПЕЦОПЕРАЦИИ («СПЕЦ»)

Отправить специальный отряд разведчиков для проникновения во вражеский город или подразделение.

Рейд

Рейд

Совершить внезапное нападение на вражеский город или полк. При успехе численность гарнизона или полка уменьшается.

Дивр

Дивр

Провести диверсию во вражеском городе. При успехе уменьшатся прочность города и его запасы.

**Обрыв**

Нарушить связь вражеского города или полка, затруднив согласование действий. На восстановление требуется время. Соседние полки и города могут восстановить связь сразу.

ПОСЛЕДСТВИЯ ПОТЕРИ СВЯЗИ

1. Приказы командира дивизии не доходят до полков. Выполняются только распоряжения, полученные до потери связи.
2. Приказы командующего армией также не доходят. Кроме того, изображение полка может исчезнуть с карты.
3. Подчинённые полки могут стать невидимыми для командования, и новые приказы им отдать нельзя. Полученные ранее приказы продолжают выполняться.

**Ликв**

Ликвидировать командира вражеского полка. Его гибель снижает боевые возможности полка. Если в выбранном штабном полку находятся командующий армией или командир дивизии, можно ликвидировать и их.

**Инф**

Собрать сведения о вражеском городе или полке. Если спецотряду удастся проникнуть к врагу, данные можно будет посмотреть через «Инф» на стратегической карте.

Вероятность успеха спецопераций убывает в таком порядке: Инф > Обрыв > Дивр > Рейд > Ликв. Она также зависит от способностей начальника оперативного отдела.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ («ПЕРЕМ»)

ШТАБ АРМИИ («ШТ.А»)

Переместить командующего армией и его штаб в другой батальон.

ШТАБ ДИВИЗИИ («ШТ.Д»)

Переместить командира дивизии и его штаб в другой полк.

Если батальон или полк со штабом ослаблен атаками и стал уязвим, перенесите штаб в ближайший же ход. Перенос занимает время; пока он не завершён, приказы отдавать нельзя.



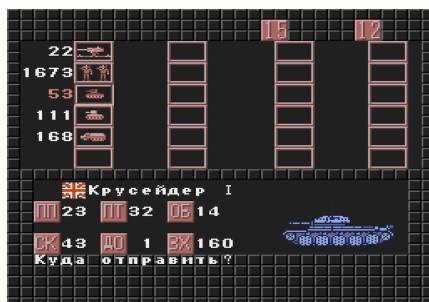
Офиц

Назначить свободного генерала командиром дивизии, начальником оперативного отдела или начальником разведки. Выберите офицера для должности; прежний офицер будет освобождён от неё. Если операция идёт с трудом или офицер ранен, перед перемещением дайте ему отдохнуть командой «Ждать».

ОРГАНИЗАЦИЯ («ОРГ»)

ЧАСТЬ

Переформировать батальоны в полках. Это возможно между соседними полками одного типа либо между полком и соседним городом. Если в городе есть и полк, и гарнизон, выберите, с какой группой солдат работать.



Перераспределение солдат между подразделениями.

ПОРЯДОК ПЕРЕФОРМИРОВАНИЯ

1. На стратегической карте нажмите С на нужном полку, затем выберите другой полк или гарнизон.
2. Появится сводка солдат во всех батальонах выбранных полков. Выберите тип батальона, затем полк назначения.
3. Введите число переводимых солдат.
4. Закончив распределение, нажмите В и выберите «Бросить повреждённое оружие и провести переформирование».
5. Выберите новый командный пункт переформированного полка.

В пехотном батальоне может быть до 999 солдат, в любом другом — до 99. У гарнизонов тоже есть предел, но во время войны можно продолжать пополнять оборонительные линии: лишние солдаты попадут в резерв.

Перед переформированием отремонтируйте повреждённое вооружение полка, чтобы сохранить его после реорганизации.

ГОРОД

05 Эль-Адем	5000	50/50	5000	40000
05 Тобрук	30000	90/90	40000	55000
Эль-Дуда	0	10/10	0	20000
Пехота I	1867			
6-фит пушка	167			0
17-фит пушка	58			0
Какой город показать?				
Страница: ← / → е. 4 / 5				

Установка заданных запасов города.

Организуйте запасы боеприпасов, топлива и продовольствия в городах. Выберите город и задайте нужное количество каждого ресурса. Командиры дивизий передадут этот приказ полкам, чтобы довести запасы до заданного уровня.

Если запас выбранного ресурса в городе ниже заданного, его доставят подразделения снабжения. Если запас превышает заданный, излишки можно распределить из города по полкам.

АВИАЦИЯ («АВИА»)

Бомб

Бомб

Бомбардировать вражеский полк или город. Вылет возможен через час после запроса. Выберите цель и число самолётов. Результат зависит от того, кто контролирует небо; вражеские самолёты и зенитный огонь также влияют на успех. При плохой погоде вылет могут отложить или отменить, и потребуется новый приказ.

Дес

Дес

Высадить десант. Десантная операция добавляет в армию полк и проводится на следующий день после запроса, в назначенное вами время. При плохой погоде высадка откладывается. Если погода не улучшится за весь день, операция отменяется.

Десант можно высадить на соседнем с вашим полком участке. Даже если там есть вражеские полки или мины, высадка рядом возможна, но ваши солдаты, вероятно, понесут потери.

ЗАПРОС ДЕСАНТА

1. Выберите дивизию, из которой будет выделен десантный полк.
2. Выберите десантный полк.
3. Задайте численность каждого батальона из доступных солдат.
4. Выберите штабной батальон полка.
5. Укажите место высадки. Подходят пять типов местности: дорога, равнина, холм, пустыня и пустошь.
6. Появится необходимое число транспортных самолётов; начнётся подготовка к высадке.



Груз

Доставить военные запасы транспортными самолётами. Запрос можно выполнить на следующий день; вы назначаете время начала. Для сброса выберите город назначения либо точку, где ваш полк будет находиться в момент доставки.

При сбросе запасы, которые город или полк не может вместить, уничтожаются. Плохая погода задерживает доставку до улучшения условий. Если она не улучшится в течение дня, операция отменяется.

ЗАПРОС ДОСТАВКИ ПО ВОЗДУХУ

1. Выберите количество боеприпасов, топлива и продовольствия.
2. Выберите место сброса: свой город, дорогу, равнину, холм, пустошь или пустыню.
3. Установите время начала операции на следующий день.
4. Появится число необходимых транспортных самолётов; начнётся подготовка к доставке.



Ждать

Временно прекратить отдавать приказы. Время ожидания задаётся с шагом в один час, максимум — 24 часа.



Иллюстрация из оригинального руководства.

МЕСТНОСТЬ НА СТРАТЕГИЧЕСКОЙ КАРТЕ

Местность		Скорость	Десант	Грузы
Город		1	4	2
Равнина		2	2	2
Дорога		1	2	2
Мост		1	4	4
Река		4	4	4
Лес		3	4	4
Холм		3	2	2
Море		4	4	4
Пустошь		3	2	2
Болото		4	4	4
Пустыня		3	2	2
Мины		4	4	4

Шкала оригинала: 1 — лучше, 4 — хуже; для высадки десанта и сброса грузов 4 — невозможно.



ПРИМЕЧАНИЯ К МЕСТНОСТИ

Свой город: может снабжать ваши полки. **Вражеский город:** цель для захвата.

Мост: может быть разрушен боевыми и инженерными подразделениями.

Река: перейти её может только пехота. Инженерные подразделения могут построить через неё мост.

Мины: необнаруженные мины не показаны на карте. Попад на них, войска получают урон. Инженерные подразделения могут искать вражеские мины.

Зимой вид местности слегка меняется из-за снега. Особенно заметно это в сценарии «Битва за Арденны».

ГОРОДА И СНАБЖЕНИЕ

РОЛЬ ГОРОДОВ

Город важен для нападения, обороны и снабжения. Если в нём одновременно находятся армейское подразделение и гарнизон, планы командующего определяют их участие в начавшемся бою.

ГОРОДСКИЕ ЗАПАСЫ

В городе можно хранить большие запасы. Через «Запр» запрашивайте их доставку в города. Распределение запасов организуется командой «Орг» → «Город».

ГАРНИЗОН

Гарнизон защищает город при нападении. Если враг проникнет в город и уничтожит защитников, город будет захвачен. Однако не все защитники всегда вступают в бой сразу: для победы иногда нужно несколько атак.

Солдат гарнизона можно перевести в армию. Выберите «Орг» → «Часть», затем соседний батальон, с которым будут объединены защитники.

ПРОЧНОСТЬ ГОРОДА

У каждого города своя способность выдерживать атаки. При нападении показывается его прочность. Высокая прочность означает, что город хорошо укреплён. Каждая атака уменьшает её. Если атак нет, город восстанавливает прочность. Через «Инф» → «Город» можно увидеть текущую и максимально возможную прочность своего города.

СНАБЖЕНИЕ

Снабжение требует внимательного управления. Даже побеждая в боях, вы неизбежно столкнётесь с трудностями при нехватке ресурсов. Старайтесь всегда сохранять свободный доступ к путям снабжения.

ВИДЫ ЗАПАСОВ

Ресурс	Назначение	При нехватке
Топливо (ГСМ)	Движение техники	Техника не движется; боевой дух падает.
Боеприпасы (БК)	Стрельба в бою	Нельзя вести бой; боевой дух падает.
Продовольствие (Пища)	Питание солдат	Усталость растёт; боевой дух падает.

СПОСОБЫ СНАБЖЕНИЯ



Снабжение войск: выбор объема поставки.

Запасы поступают из города, полка или общего армейского снабжения. Их перевозят части снабжения и транспортные самолёты. Для запросов через «Запр» обычно используется транспортная авиация.

ИЗ ГОРОДОВ

Приведите подразделение в свой город, чтобы оно пополнило свои запасы. Передвижение может занимать много времени, поэтому важно брать достаточно ресурсов.

ЧАСТЯМИ СНАБЖЕНИЯ

Подразделение снабжения перевозит запасы из города к полку. По дороге его могут атаковать: тогда оно потеряет часть солдат и груза. В начале сценария части снабжения уже имеют запасы.

ТРАНСПОРТНОЙ АВИАЦИЕЙ

Самолёты сбрасывают грузы в указанном месте. Так нередко доставляются грузы, запрошенные из тыла; эти линии снабжения в игре не показаны. Доставка быстрая, но её объём ограничен. В плохую погоду вылет транспортных самолётов откладывается.

ПУТИ СНАБЖЕНИЯ

Возможности доставки каждой армии задаются в начале игры. Например, в четвёртом сценарии, «Штурм Нормандии», Союзники снабжаются морем. Можно доставлять материалы и вооружение из общего армейского снабжения в города, хотя эти маршруты не показаны на карте.

БЛОКАДА ПУТЕЙ СНАБЖЕНИЯ

Если город окружён врагом, тот контролирует все пути к нему и из него. Город не получит материалов и вооружения от армии, кроме как при воздушной доставке или десантной операции. Используйте это и против врага: окружите его город, перекройте снабжение и повысьте шансы на победу.

Периодически увеличивайте городские запасы, чтобы пополнять наступающие полки и усиливать оборону.

ЭКРАН БОЯ

На этом экране батальоны полка выполняют свои действия в бою.



1 — боевые команды; 2 — батальон; 3 — часы боя; 4 — поле боя; 5 — номер полка.

БОЕВАЯ СИСТЕМА

Экран боя появляется при вашей атаке на вражеский полк или город и при нападении на вас. Он показывает действия батальонов и состояние их вооружения.

КОГДА ВЫ КОМАНДУЕТЕ БОЕМ

Вы лично командуете боем, если выполнены все три условия:

1. Атакующими или атакованными войсками командуете вы, а не командир дивизии.
2. Вы решили лично руководить боем.
3. Вы выбрали показ экрана боя.

Если показ боя отключён, будут выведены только результаты. Способности командующего армией влияют на боевую тактику и её эффективность.

Если вы передали управление командиру дивизии или отказались лично руководить боем, приказы полкам отдаёт командир дивизии. Его способности влияют на тактику и её эффективность [1].



Боевая анимация.

ХОД БОЯ

ПОЛКИ, СПОСОБНЫЕ УЧАСТВОВАТЬ

Помимо атакованного полка, в бой могут вступить только полки на соседних участках.

ВЫБОР КОМАНДУЮЩЕГО

Если в бою участвует полк со штабом армии, в начале можно выбрать руководителя боя. При личном командовании вы отдаёте приказы каждому батальону. Передав командование, вы можете только наблюдать за результатами.

ПОКАЗ БОЯ



Показ боя: батальоны атакующего и обороняющегося.

Выберите, смотреть ли экран боя. Если нет, результат будет определён и показан быстро. После завершения можно посмотреть сводку.

Наблюдение за боем помогает понять тактику, но просмотр одного боя может занять до 30 минут реального времени.

РАЗМЕЩЕНИЕ БАТАЛЬОНОВ

После перехода к экрану боя атакующая сторона размещает батальоны. Допустимые участки подсвечены. Выберите батальон, затем место. Обычно вы размещаете все батальоны самостоятельно; пункт «Авторасстановка» позволяет компьютеру разместить весь полк сразу.

ВВОД ПРИКАЗОВ

В бою можно отдавать отдельные приказы каждому батальону. Время делится на интервалы по одному часу; весь бой длится не более 99 часов. После размещения батальонов задайте цели. Обычно приказы назначаются батальонам; общий приказ позволяет командовать всем полком сразу.



Когда обе стороны отдали приказы, батальоны начинают их выполнять. Новые приказы можно вводить даже во время действий. Скорость выполнения зависит от вооружения и способностей командиров.

Приказ выполняется до достижения цели. Заняв участок, батальон переходит от атаки к обороне. Для нового приказа нажмите А, выберите батальон и задайте команду.

ОКОНЧАНИЕ БОЯ

Бой заканчивается, когда одна сторона выполняет условия победы либо часы боя доходят до нуля, что означает ничью. Условия для атакующей и обороняющейся сторон приведены ниже.

ПОБЕДА АТАКУЮЩЕГО

Полк-цель полностью уничтожен или отступил с поля боя. Уничтожать другие полки не обязательно. При атаке города нужно уничтожить либо вынудить отступить его защитников. Если часть гарнизона ещё не была введена в бой, наступит ничья.

ПОБЕДА ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ

Атакующий полк полностью уничтожен или отступил.

УСЛОВИЯ НИЧЬЕЙ

1. Часы боя дошли до нуля.
2. При атаке города нападающий выполнил боевые задачи, но часть гарнизона ещё остаётся в резерве.

Даже если условия победы кажутся выполненными, могут оставаться необнаруженные батальоны. Тогда возможна ничья.

ЗАХВАТ ГОРОДА

Город захвачен, когда нападающий выполнил условия победы и занял его либо атаковал город без полков и гарнизона.

ПОСЛЕ БОЯ

После победы атакующего позиции полков на карте изменяются. Атакующий полк перемещается от прежней точки к цели боя. Если защитники отступили после поражения, их полк перемещается в направлении отхода.

ГИБЕЛЬ КОМАНДИРА В БОЮ

Если штабной батальон полностью уничтожен, находящийся в нём командующий армией или командир дивизии погибает. Гибель командующего армией завершает игру. При гибели командира дивизии можно выбрать нового руководителя: назначьте другой батальон командным пунктом. Новый командир дивизии будет заметно уступать прежнему в боевых способностях.

При ухудшении здоровья командира поражение становится вероятнее, а риск гибели значительно возрастает.



БОЕВЫЕ ПРИКАЗЫ

МАРШ

Перейти на выбранный свободный участок. Это можно использовать для подготовки атаки. Время движения зависит от вооружения, опыта, усталости батальона и местности. Некоторые участки доступны только батальонам с определённым вооружением. Дойдя до цели, подразделение переходит к обороне.

АТАКА

Атаковать выбранную цель. Батальон приближается на дистанцию стрельбы и начинает атаку. При выборе города укажите, атаковать вражеский батальон или гарнизон. Время атаки зависит от вооружения, боевого духа и усталости. Приказ заканчивается после уничтожения батальона-цели либо снижения прочности города до нуля. Победивший батальон переходит к обороне занятой территории.

НАЛЁТ

Двигаться к выбранной цели и атаковать любой вражеский батальон, оказавшийся в пределах дальности стрельбы. Целью может быть вражеский батальон или участок местности. После уничтожения батальона-цели движение прекращается и приказ завершается. Затем ваш батальон переходит к обороне.

ОБОРОНА

Не двигаться и ждать, пока враг войдёт в радиус стрельбы, затем атаковать. Приказ действует, пока вы не замените его другим.

ОТСТУПИТЬ

Прекратить бой и отступить. После выбора команды будут показаны доступные направления отхода. Выберите участок для отхода. Батальон движется к нему, стараясь избежать атак, затем отступает. Отступивший батальон больше не показывается на поле боя.

КОГДА ОТСТУПЛЕНИЕ НЕВОЗМОЖНО

1. Недостаточно топлива для движения.
2. На соседнем участке есть другой полк.
3. Местность непроходима для батальона.
4. На пути находится вражеский город.
5. На пути установлены мины.



ЖДАТЬ

Оставаться на месте и ждать следующего приказа.

ОБЩИЙ ПРИКАЗ

Назначить всем батальонам полка одну команду. Выберите батальон, значок общего приказа, затем полк и одну из команд: «Марш», «Атака», «Налёт», «Оборона» или «Отступить». После общего приказа можно изменить распоряжения отдельным батальонам.

ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕ БОЯ

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОЛКОВ

Через «Такт» снабжайте и ремонтируйте полки, потерявшие много ресурсов в последнем бою. Чтобы восполнить численность, используйте «Орг» для перевода батальонов из других полков, а также «Запр» для подкреплений.

ОТДЫХ ПОЛКОВ

Полки, активно участвовавшие в бою, сильно устают. Через «Такт» → «Отдых» снизьте их усталость.

ЗАЩИТА ЗАХВАЧЕННЫХ ГОРОДОВ

Успешный захват неизбежно сопровождается потерей запасов и снижением прочности города. Как новый хозяин, укрепите его, запросив материалы и вооружение через «Запр».

МЕСТНОСТЬ НА ПОЛЕ БОЯ

Десять типов местности влияют на скорость и защиту батальона.

Местность		Скорость	Защита
Здание		4	2
Укрепление		4	1
Равнина		2	4
Дорога		1	4
Лес		3	2
Река		4	4
Пустошь		3	3
Болото		3	4
Пустыня		3	4
Холм		3	3

Здание: находится в городе; войти может только пехотный батальон. **Укрепление** (в игре — «окопы»): укреплённые позиции гарнизона; доступно пехоте и артиллерии. **Река:** доступна только пехоте.

Шкала оригинала: 1 — лучше, 4 — хуже.

СВЕДЕНИЯ ОБ АРМИИ

АРМИЯ

Высшее войсковое объединение в игре. Командующий армией руководит всеми её офицерами и солдатами.

КОМАНДНЫЙ ПУНКТ АРМИИ

Штаб всей армии координирует размещение и передвижение батальонов согласно стратегии. В нём находятся командующий, начальник оперативного отдела и начальник разведки. Рядом с дивизией, где размещён штаб армии, показан значок «КА». При переносе штаба все эти офицеры переходят в новый батальон.

ОФИЦЕРЫ

Командующие армиями, командиры дивизий, начальники оперативного отдела и другие руководители. Их способности: командование, харизма, а также навыки командования пехотой, артиллерией и танками. Эти показатели влияют на подчинённых и успех операций.

КОМАНДИР ДИВИЗИИ

Руководит всеми полками дивизии. Ему нужен высокий навык основного рода войск, которым он командует.

НАЧАЛЬНИК ОПЕРАТИВНОГО ОТДЕЛА

Планирует военную стратегию. Его способности влияют на результаты спецопераций.

НАЧАЛЬНИК РАЗВЕДКИ

Отвечает за разведывательные сведения. Его способности влияют на результаты воздушных операций.

Сведения об офицерах открываются через «Инф» → «Ген». Для подробностей выберите офицера в списке.

Какого генерала?							
	ПОСТ	ЗОВ	УДА	ПОП	ВСТ	ТДК	ОБТ
Уэйвелл		68	74	61	79	81	0
Каннин-Гем	НО	51	51	60	43	65	0
Окинлек	НР	50	85	37	77	62	0
Алек-сандер	1	53	45	63	37	28	0
Монт-гомери	КА	76	73	51	36	60	0
Готт	2	60	67	67	66	57	0
Кэмпбелл		41	30	65	59	34	0
Страница: ← / →							
с. 1 / 2							

Сводка офицеров; подписи столбцов пояснены ниже.

ФЛАГ СТРАНЫ

Показывает страну офицера.

ПОРТРЕТ

Изображение офицера.

ПОСТ

Назначенная командная должность.

КОМАНДОВАНИЕ («КОМ», ДО 99)

Способность руководить армией или дивизией.

ХАРИЗМА («ХАР», ДО 99)

Убедительность распоряжений офицера.

ОПЫТ («ОПЫТ», ДО 99)

Боевой опыт офицера. Каждая победа увеличивает его на единицу.

ПЕХОТА, АРТИЛЛЕРИЯ, ТАНКИ

Навыки командования соответствующими батальонами («Пех», «Арт», «Танк»). Каждый показатель — до 99.

БИОГРАФИЯ

Сведения о прошлом офицера.

Опыт делится на пять и прибавляется к другим способностям. Например, при командовании 70 и опыте 10 итог: $70 + (10 / 5) = 72$. Если результат превышает 99, на экране отображается 99.

ДИВИЗИЯ

Армия состоит из четырёх дивизий. Командир дивизии получает полномочия от командующего армией и отдаёт приказы своим полкам. Командующий может изменить распоряжения в любой ход.

ПОЛК

Подразделение дивизии. На стратегической карте показаны именно полки. Обычно ими командует командир дивизии, но командующий армией также может отдавать им распоряжения.



Есть четыре типа полков: ударные, боевые, инженерные и снабжения.

В штатной структуре дивизии предусмотрено восемь полков: четыре ударных, два боевых, один инженерный и один снабжения. Номер полка указывает его дивизию: например, полк № 41 относится к 4-й дивизии [2].

УДАРНЫЕ И БОЕВЫЕ ЧАСТИ

Основные участники сражений. В них входят пехота, артиллерия и бронетехника. Каждый такой полк имеет шесть батальонов; до четырёх могут быть боевыми. Ударные части обычно отличаются более мощным вооружением и большей скоростью.

ИНЖЕНЕРНЫЕ ЧАСТИ

Строят мосты, устанавливают мины и выполняют другие инженерные задачи. Могут включать до четырёх батальонов.

Для сведений о полке выберите «Инф» → «Часть», затем дивизию.

СЕЙЧАС, ЗАДАЧА, ЦЕЛЬ

Координаты текущей позиции («Сейчас») и точки назначения («Цель»), а также значок задачи полка.

ГСМ, БК, ПИЩА

Топливо, боеприпасы и продовольствие в процентах от максимально возможных запасов полка.

БОЕВОЙ ДУХ (ДО 99)

Высокий боевой дух помогает в бою. Он растёт после побед и падает после поражений. Нехватка ресурсов также снижает его.

ПОДГОТОВКА (ДО 99)

Уровень обученности солдат полка. Растёт с боевым опытом; высокий уровень усиливает полк.

УСТАЛОСТЬ (ДО 99)

Высокая усталость снижает боевые возможности. Она растёт при движении и в бою, особенно ночью, с 22:00 до 05:00. Нехватка продовольствия быстро повышает усталость. Отдых уменьшает её.

Показатели боевого духа, подготовки и усталости полка — средние значения по всем его батальонам.

БАТАЛЬОН

Подразделение полка. Батальоны показаны на экране боя и выполняют собственные действия. Тип батальона обычно определяется его вооружением.

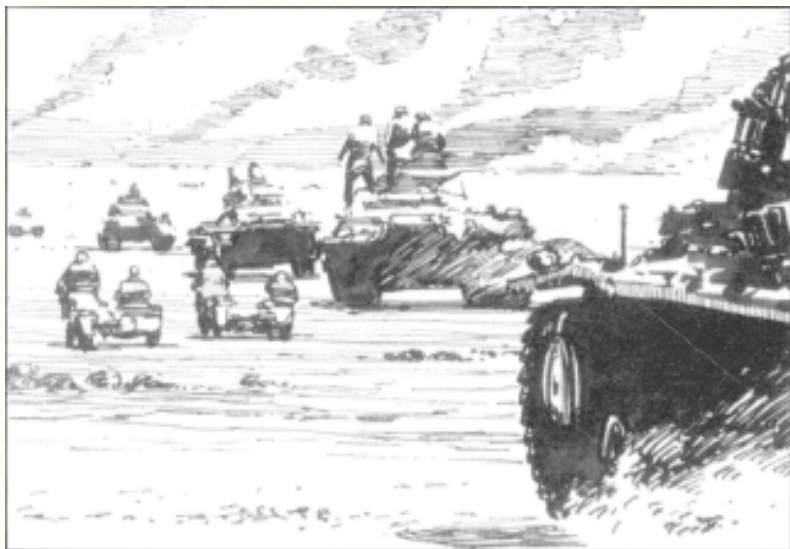


Иллюстрация из оригинального руководства.

ТИПЫ БАТАЛЬОНОВ

Батальон		Атака	Защита	Скор.	Поиск
Танки / САУ		1	1	2	4
Пехота		3	4	3	1
Мотопехота		3	3	1	2
Бронепехота		2	2	2	3
Тяжёлая артиллерия / ПТО		1	4	4	4
Инженеры		4	4	2	2
Снабжение		4	4	1	2
Ремонт		4	4	1	2

Атака, защита и скорость зависят от характеристик батальона и его вооружения. Поиск означает расстояние, с которого батальон обнаруживает врага. Шкала оригинала: 1 — лучше, 4 — хуже.

ОСОБЕННОСТИ БАТАЛЬОНОВ

1. Танки и САУ: очень сильные части; самоходная артиллерия имеет большую дальность стрельбы.
2. Пехота: проходит больше типов местности, чем другие части; в батальоне много солдат.
3. Мотопехота: пехота передвигается на грузовиках.
4. Бронепехота: пехоту перевозят полугусеничные бронетранспортёры.
5. Тяжёлая артиллерия и ПТО (в игре — ПТП): уничтожают танки и другую бронетехнику; тяжёлая артиллерия стреляет далеко.
6. Инженеры (в игре — «Сапёры»): с помощью специальной техники строят мосты, ставят и убирают мины.
7. Снабжение: перевозит и доставляет ресурсы.
8. Ремонт: восстанавливает повреждённое вооружение и боевую технику.

Откройте сведения о полках и выберите полк в списке, чтобы увидеть его батальоны.

Матильда II	51	0	64	72	0
Крусейдер I	57	0	72	63	0
Крусейдер I	53	0	63	61	0
Гренадеры I	83	0	58	72	0
Гренадеры I	79	0	63	65	0

ПТ 23	ПТ 32	ОБ 36	
ОК 24	ДО 1	ВК 112	

Какой батальон показать?
 Командующий
 и командир див. 1
 в 1-м батальоне.

Состав батальонов полка.

ТИП БАТАЛЬОНА И ФЛАГ

Тип вооружения и страна, которая его использует.

СИЛА

Сила батальона учитывает несколько факторов, в том числе число единиц в составе и устойчивость. При уменьшении числа солдат до нуля батальон уничтожается.

ПОВРЕЖДЕНО

Вооружение, которое нельзя использовать в бою. Это число уменьшают ремонтные подразделения.

БОЕВОЙ ДУХ (ДО 99)

Высокий боевой дух помогает в бою. Растёт после побед, падает после поражений и при нехватке ресурсов.

ПОДГОТОВКА (ДО 99)

Обученность солдат. Растёт с боевым опытом; высокий уровень повышает силу батальона.

УСТАЛОСТЬ (ДО 99)

Высокая усталость снижает боевые возможности. Растёт при движении и в боях, особенно ночью, с 22:00 до 05:00. Нехватка продовольствия быстро увеличивает её. Отдых уменьшает усталость.

ВООРУЖЕНИЕ

Характеристики и мощь вооружения батальонов. Откройте «Инф» → «Оруж», затем выберите образец для подробностей. Эти же сведения доступны при выборе полка, затем его батальона.



ПП • ПТ • ОБ • СК • ДО • ЗХ

ФЛАГ СТРАНЫ

Страна, использующая данный образец.

ПРОТИВОПЕХОТНАЯ / ПРОТИВОТАНКОВАЯ СИЛА

«ПП» (АР) — эффективность против пехоты и небронированных целей. «ПТ» (АТ) — эффективность против танков, САУ и бронетехники.

ОБОРОНА («ОБ»)

Защищённость (бронирование) образца.

СКОРОСТЬ («СК»)

Скорость движения по равнине.

ДАЛЬНОСТЬ ОГНЯ («ДО»)

Дальность стрельбы на экране боя. При значении 1 можно атаковать только вражеские батальоны на соседних участках.

ЗАПАС ХОДА («ЗХ»)

Расстояние, которое техника проходит при полном запасе топлива. Пехотный батальон продолжает двигаться даже при нулевом топливе. Этот показатель появляется при выборе конкретного образца вооружения.

Техника при исчерпании топлива двигаться не может. Все находящиеся на ней солдаты и вооружение остаются на месте.

ГОРОДА

Состояние городов и их запасы. Открывается через «Инф» → «Город».

ПРОЧНОСТЬ

Способность города выдерживать атаки. Показаны текущий и максимальный уровни. Высокая прочность означает, что город хорошо укреплён. Бомбардировки и атаки снижают прочность; после нападения она может восстановиться до максимума.

БК, ГСМ, ПИЩА

Городские запасы боеприпасов, топлива и продовольствия можно использовать как для города, так и для армии.



Через «Орг» → «Город» меняйте заданный уровень запасов. Ресурсы можно передавать полкам; при истощении запасов город можно пополнить. Чтобы доставить материалы из армейского снабжения, используйте «Запр» → «Снаб». Гарнизон расходует городские запасы в бою.

ГОРОДСКОЙ ГАРНИЗОН

Сведения о состоянии и силе защитников. Выберите город со значком гарнизона «ОБ» слева от названия, чтобы увидеть его защитников.

ТИП ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Вооружение защитников.

СИЛА

Учитывает несколько факторов, в том числе количество единиц в батальоне и устойчивость.

ПОВРЕЖДЕНО

Количество повреждённого вооружения.

ИГРОВОЙ СЛОВАРЬ

БАТАЛЬОН

Самая малая армейская единица. Его тип определяется вооружением.

ГАРНИЗОН

Подразделения, размещённые в городе для защиты от нападения. Чтобы занять город, нужно победить всех защитников.

ДИВИЗИЯ

Соединение в составе армии. Армия состоит из четырёх дивизий, у каждой свой командир.

КОМАНДИР ДИВИЗИИ

Руководит всеми полками своей дивизии. Его способности влияют на результаты действий всех подчинённых подразделений.

КОМАНДНЫЙ ПУНКТ АРМИИ

Батальон, в котором находятся командующий и остальные штабные офицеры. Здесь разрабатывается стратегия вашей стороны. Командный пункт можно перенести на стратегической карте; перенос занимает время.

КОМАНДУЮЩИЙ АРМИЕЙ

Офицер, роль которого исполняет игрок. Командует всеми офицерами и солдатами. Может лично руководить четырьмя дивизиями или передать полномочия их командирам.



ПОЛК

Воинская часть в составе дивизии. В дивизии может быть до десяти полков. Первая цифра номера указывает дивизию, последняя — номер полка в ней. Полки делятся на три основные группы: боевые (включая ударные), инженерные, а также снабжения и ремонта.

СИЛА БАТАЛЬОНА

Показатель, который определяется типом батальона, числом солдат или единиц техники и способностью батальона выдерживать воздействие противника.

ЧАСЫ БОЯ

Показывают оставшееся время. Отсчёт начинается с 99; каждая единица соответствует часу. Если часы дошли до нуля до выполнения условий победы, наступает ничья, и ни одна сторона не побеждает.

ШТАБНЫЕ ОФИЦЕРЫ

Командующий армией, начальник разведки и начальник оперативного отдела. Они всегда находятся вместе на командном пункте армии.

СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

ВОЙСКА ОКРУЖЕНЫ МИНАМИ

Если полк получил приказ двигаться к цели за минным полем, он продолжит наталкиваться на мины и получать урон. Перед проходом через такой участок уберите мины.

Найдите инженерный полк и отправьте его к минам командой «Мины». Скорость разминирования зависит от расстояния и усталости части. После удаления мин можно продолжить наступление.

ПОВРЕЖДЁННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

После боя часть вооружения, вероятно, повреждена. Это уменьшит ваши возможности в следующем столкновении. Для сохранения полной силы направьте ремонтное подразделение к полку и восстановите вооружение.

Ремонт особенно важен перед переформированием. Если реорганизовать батальоны до ремонта, всё повреждённое вооружение будет брошено. Сначала старайтесь восстановить его.



ЗАПАСЫ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ

Подвозите нужные материалы в города и полки частями снабжения. Если доступных запасов на фронте мало, запросите воздушную доставку в город. Она быстрая, но объём ограничен. После сброса распределяйте ресурсы наземными подразделениями снабжения.

БЕРЕГИТЕ ШТАБ АРМИИ

Гибель командующего — вашего персонажа — завершает игру. Размещайте командующего и остальных штабных офицеров в сильном батальоне.

Штабной батальон используйте в бою только тогда, когда уверены в победе. Если он ослаблен, на стратегической карте выберите «Перем» → «Шт.а» и перенесите штаб армии в другой батальон.

СЦЕНАРИИ

Шесть сценариев следуют хронологии войны в Европе и Северной Африке. Каждый посвящён отдельному сражению и имеет свои условия победы: занять или защитить определённые города. Удерживайте их до выполнения условий. Если условий два, достаточно выполнить одно.

После победы Оси или Союзников игра заканчивается. Затем вы можете испытать себя в другом сценарии. В режиме «Полная кампания» сценарии 1–6 идут один за другим.

Во всех сценариях действуют также общие правила:

1. Вы побеждаете, уничтожив все вражеские силы.
2. Вы проигрываете, если командующий армией (ваш персонаж) погибнет в бою.

СЦЕНАРИЙ 1. ЗАХВАТ ФРАНЦИИ

10 мая — 22 июня 1940 года.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СОЮЗНИКОВ

1. Удержать Седан.
2. Удержать Сен-Мишель и Ретель.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ОСИ

1. Занять Седан и Сен-Мишель.

2. Занять Седан и Ретель.

В сентябре 1939 года, после вторжения Германии в Польшу, Великобритания и Франция объявили Германии войну. Некоторое время настоящих боёв не было, но в апреле 1940 года немецкая армия вторглась в Норвегию и Данию [3].

Британские и французские войска ожидали главного удара через Бельгию и сосредоточили лучшие силы у бельгийской границы. Немцы обошли их с юга, через Арденны. Этот лесистый район считался непроходимым для танков, поэтому оборона здесь была слабой.

10 мая Германия вторглась в Нидерланды, Бельгию и Люксембург, но это было отвлекающим манёвром: главные танковые силы двигались в Северную Францию, где Союзники их не ожидали.

СЦЕНАРИЙ 2. ВОЙНА В СЕВЕРНОЙ АФРИКЕ

26 мая — 5 июля 1942 года.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СОЮЗНИКОВ

1. Удержать Тобрук и Сиди-Резег.

2. Удержать Тобрук и Бир-эль-Хармат.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ОСИ

1. Занять Тобрук.

2. Занять Сиди-Резег и Бир-эль-Хармат [4].

В июне 1940 года, увидев успехи Германии, Италия вступила в войну на стороне Оси. В сентябре она вторглась из Ливии в занятый британцами Египет. Британцы контратаковали, разгромили итальянцев и отбросили их далеко в Ливию.

В феврале 1941 года генерал Роммель привёл в Северную Африку германский Африканский корпус. Его сильные войска быстро оттеснили британцев к египетской границе и осадили Тобрук. Британцы укрепили город и выдержали яростную немецкую атаку. Затем фронт замер.

26 мая 1942 года немцы вновь перешли в наступление, обошли британскую оборону у Газалы с юга и 21 июня взяли Тобрук. Затем они двинулись в Египет: Роммель стремился вытеснить оттуда британцев и выйти к Суэцкому каналу.

СЦЕНАРИЙ 3. КУРСКАЯ БИТВА

5 июля — 5 сентября 1943 года.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СОЮЗНИКОВ

1. Удержать Белгород.
2. Удержать Обоянь и Прохоровку.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ОСИ

1. Занять Белгород и Обоянь.
2. Занять Белгород и Прохоровку.

В июне 1941 года Германия нарушила пакт о ненападении с СССР и начала войну. Немецкая армия рассчитывала подчинить страну за несколько недель, но неожиданное сопротивление превратило войну в затяжную.



В августе 1942 года немцы вышли к Сталинграду. После месяцев ожесточённых боёв Красная армия в ноябре перешла в контрнаступление и окружила 6-ю армию; в феврале 1943 года окружённые войска капитулировали. Германия понесла тяжёлые потери.

В мае следующего года немцы готовили внезапный удар по Курскому выступу, стремясь вернуть преимущество. Гитлер отложил операцию, дожидаясь новых танков.

5 июля, получив новые танки, немцы перешли в наступление. Однако Красная армия успела создать сильные укрепления. Хорошо подготовленная оборона с танковыми соединениями ожидала немцев. Началась одна из крупнейших танковых битв в истории.

СЦЕНАРИЙ 4. ШТУРМ НОРМАНДИИ

6 июня — 19 августа 1944 года.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СОЮЗНИКОВ

1. Занять и удержать Кан, Байё или Сен-Ло.
2. Удержать любые два города из четырёх: Вьервиль, Арроманш, Курсель и Лувьер.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ОСИ

1. Удержать все три города: Кан, Байё и Сен-Ло, а также занять три города из четырёх: Вьервиль, Арроманш, Курсель и Лувьер [5].

После успешной высадки в Италии в 1943 году Союзники готовили вторжение в Нормандию, на северо-западе Франции. Операция получила название «Оверлорд». Немцы ожидали нападения и укрепляли побережье. Главные опорные пункты были в Па-де-Кале, ближе всего к Британии: там ожидали высадку. Другой защитной мерой стал «Атлантический вал» — система укреплений от Норвегии до Испании.

Ранним утром 6 июня Союзники начали высаживаться на пляжах Нормандии. На отдельных участках немцы ожесточённо сопротивлялись, но в целом высадка удалась, и союзные войска двинулись вглубь Франции.

СЦЕНАРИЙ 5. БИТВА ЗА АРДЕННЫ

16 декабря 1944 года — 21 января 1945 года.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СОЮЗНИКОВ

1. Удержать Бастонь.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ОСИ

1. Занять Бастонь.

После высадки в Нормандии Союзники освободили Париж и вышли к границам Германии. Зажатая между Красной армией на востоке и англо-американскими войсками на западе, Германия оказалась в самом тяжёлом положении с начала войны.



Немцы подготовили последнюю крупную операцию, чтобы вернуть преимущество. Она повторяла замысел вторжения во Францию 1940 года: прорваться через Арденны, уничтожить базы снабжения и расколоть растянутый фронт Союзников. 16 декабря 1944 года немецкая армия начала полномасштабное наступление.

СЦЕНАРИЙ 6. БИТВА ЗА БЕРЛИН

16 апреля — 16 мая 1945 года [6].

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СОЮЗНИКОВ

1. Занять Франкфурт (на Одере) и Штраусберг.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ОСИ

1. Удержать Франкфурт.

2. Удержать Штраусберг.

Остановив немецкое контрнаступление в Арденнах, Союзники двинулись вглубь Германии. Красная армия быстро наступала с востока. К февралю 1945 года она вышла на Одер — всего в 60–70 километрах от Берлина. Война подходила к концу; поражение Германии было несомненным.

Ранним утром 16 апреля 1945 года Красная армия начала Берлинскую наступательную операцию. СССР сосредоточил около 150 дивизий, тогда как у немцев для защиты столицы было лишь 30.

ГАРАНТИЯ

Ниже приведены условия оригинального издания 1994 года.
Телефоны и адреса устарели.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ НА 90 ДНЕЙ

KOEI Corporation гарантирует первоначальному покупателю отсутствие дефектов материалов и изготовления картриджа в течение 90 дней со дня покупки. При обнаружении покрываемого гарантией дефекта KOEI бесплатно отремонтирует или заменит картридж по своему усмотрению.

Для гарантийного обслуживания:

1. Отправьте регистрационную карточку.
2. Сохраните чек и код UPC с упаковки.
3. Если действует гарантия магазина, верните картридж в магазин, где он был куплен.
4. Если в течение 90 дней возникла неисправность и гарантия магазина не действует, сообщите KOEI по телефону технической поддержки (415) 348-0500. Часы работы: с понедельника по пятницу, 9:00–16:45 по тихоокеанскому стандартному времени.
5. Если проблему нельзя решить по телефону, вам выдадут номер разрешения на возврат. Чётко укажите его снаружи упаковки и вложите записку со своими именем, адресом и телефоном. Отправьте картридж с оплаченной доставкой и страховкой от утраты или повреждения вместе с чеком или иным подтверждением покупки (кодом UPC), в пределах 90-дневного срока, по адресу:

Koei Corporation
One Bay Plaza, Ste. 540
1350 Bayshore Hwy.
Burlingame, CA 94010.

Гарантия не действует, если картридж повреждён из-за небрежности, несчастного случая, ненадлежащего использования, модификации, вмешательства или иных причин, не связанных с дефектами материалов и изготовления.

ОБСЛУЖИВАНИЕ ПОСЛЕ ГАРАНТИИ

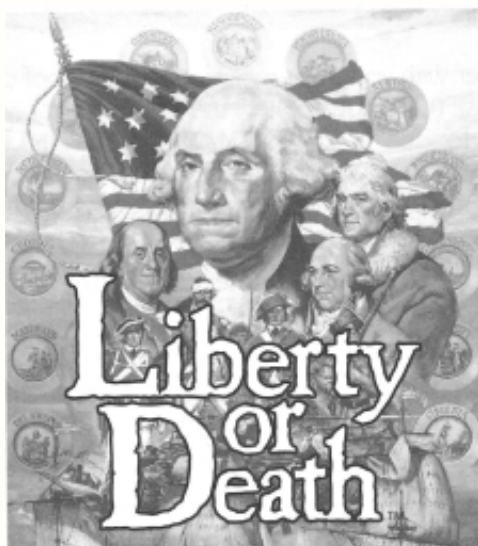
После истечения 90 дней можно обратиться в техническую поддержку KOEI по указанному телефону. Если проблему нельзя решить по телефону, вам могут выдать разрешение на возврат и попросить отправить картридж для осмотра. Чётко укажите номер снаружи упаковки. Отправьте изделие с оплаченной и застрахованной доставкой, приложив банковский чек или денежный перевод на 20 долларов в пользу Koei Corporation для оплаты ремонта или замены. KOEI оставляет за собой право менять стоимость и правила послегарантийного обслуживания.

Patents: U.S. #'s 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe #90244
Canada #'s 1,183,276/1,082,351; Hong Kong # 88-4302;
Germany # 2,609,826; Singapore # 88-155; U.K. # 1,535,999;
France 1,607,029; Japan #'s 1,632,396/82-205605 (pending).

Патентные номера оригинального издания: США, Европа, Канада, Гонконг, Германия, Сингапур, Великобритания, Франция и Япония.

ИГРЫ КОЕИ

Закажите по телефону: (415) 348-0500.



LIBERTY OR DEATH. РЕВОЛЮЦИЯ!

Станьте Джорджем Вашингтоном или Томасом Гейджем и переживите великие битвы Войны за независимость США. Собирайте средства для поддержки генералов, снабжайте войска, стройте форты и производите оружие.

Вы решаете, как нанести врагу наибольший урон. Советуйтесь с помощником: выбрать открытое наступление или разрушительные партизанские засады? Завоюйте господство на море или направьте брандеры против неприятеля. В воздухе пахнет революцией. Готовы возглавить борьбу за свободу?

Особенности: командование британскими или революционными дивизиями; игра за Вашингтона или Гейджа; исторические события; три уровня сложности; 1–2 игрока; сохранение игры (батарея в картридже).

NOBUNAGA'S AMBITION. БУДЬТЕ БЕЗЖАЛОСТНЫ — СОПЕРНИКИ НЕ ЗНАЮТ ЖАЛОСТИ!



Ода Нобунага, могущественный правитель, стремившийся объединить раздираемую войной Японию, вернулся. Теперь вы, в роли Оды, боретесь за власть в улучшенной версии популярной игры KOEI для NES — Nobunaga's Ambition. Но навести порядок будет нелегко: в Японии XVI века никому нельзя доверять!

Особенности: 1–8 игроков; четыре сценария; поддержка MEGA MOUSE; 50 военачальников; сохранение игры (батарея в картридже).

AEROBIZ SUPERSONIC. СКОРО!

Наступил XXI век, и конкуренция авиакомпаний острее, чем когда-либо. Как глава международной авиакомпании, наладьте удобные рейсы из Далласа в Денвер и из Лондона в Токио. Покупайте самолёты будущего, включая сверхзвуковые, создавайте узловые аэропорты на основных континентах и предлагайте особые услуги, чтобы отличаться от конкурентов.

Особенности: 1–4 игрока; четыре сценария; исторические и футуристические самолёты; 88 городов; сохранение игры (батарея в картридже).

СООТВЕТСТВИЕ ОБОЗНАЧЕНИЙ

В основном тексте используются надписи русской версии игры. Таблица сопоставляет их с обозначениями оригинала.

Оригинал	Русская версия	Значение
Tact / SpFc	Такт / Спец	Тактика / спецоперации
Ask / Air	Запр / Авиа	Запросы / авиация
Orgz / Move	Орг / Перем	Организация / перемещение штабов
Info / Wait	Инф / Ждать	Сведения / ожидание
Delg / Set	Перед / Зад	Передача управления / задачи
Xmen	Подк	Запрос подкреплений
Prsu / Осру	След / Захв	Следовать / захватить
Sbtg (Tact)	Подр	Подорвать мост
Sbtg (SpFc)	Дивр	Диверсия в городе
Cut / Elim	Обрыв / Ликв	Нарушить связь / ликвидировать
Gnrl / Vict	Ген / Цели	Офицеры / условия победы
AC / CO / CI	КА / НО / НР	Командующий армией / начальник оперотдела / начальник разведки
CS / CC / SF	НШ / ГК / СО	Начальник штаба / главнокомандующий / спецотряд
AF	АВ	Должность: офицер авиации
Rf / Tr / ED	ПД / ЦП / НБ	Подкрепления / цель / нет БК
DI	АВ	Дивизией управляет её командир
AP / AT / Df	ПП / ПТ / ОБ	Против пехоты / танков / оборона
Sp / GR / CR	СК / ДО / ЗХ	Скорость / дальность / запас хода
Advс / Musc	Совет / Муз	Советы / музыка

Боевые приказы: Move — Марш, Attack — Атака, Raid — Налёт, Defend — Оборона, Withdraw — Отступить, Wait — Ждать.

Погода: Stormy — Буря.

ПРИМЕЧАНИЯ К ПЕРЕВОДУ

Это перевод официального руководства американской версии Sega Genesis. Порядок разделов и печатная нумерация 0–73 сохранены; страницы 74–75 добавлены в переводе. Русские названия команд, городов и значков взяты из перевода игры Maus v1.1.

[1] Страница 39. Оригинал добавляет, что в этих условиях вы сможете отдавать приказы, и противоречит следующему абзацу: без личного командования игрок только наблюдает. В переводе фраза опущена.

[2] Страница 51. В описании состава оригинал смешивает слова Regiment и Division. Приведена структура дивизии из восьми полков; предел в десять полков (стр. 61) она не отменяет.

[3] Страница 65. В оригинале написано Norway and Sweden. В переводе исправлено на Норвегию и Данию. Вторжение в обе страны 9 апреля 1940 года подтверждается парламентским отчётом того дня: Hansard, 9 April 1940.

[4] Страница 65. В печатном руководстве указан Белхамед, в ROM — Bir el Nornat (в переводе — Бир-эль-Хармат). Приведены условия из ROM игры.

[5] Страница 67. В печатном руководстве указан Рива-Белла, в условиях победы ROM — Лувьер. Первая цель Союзников в игре — занять и удержать город, а не просто защитить или занять его.

[6] Страница 69. В сценарии 6 начальник оперотдела у Рокоссовского — Ватутин, погибший в апреле 1944 года. Состав офицеров KOEI сохранён.

Меню, значки и игровые кадры взяты из русской версии 1.1; номера выносок — как в оригинале. Исторические гарантийные условия и реклама переведены как часть оригинального издания.

Русский перевод игры и руководства: **Maus • v1.1**. Оригинальное руководство и иллюстрации: KOEI.

© 1994 KOEI Corporation. SEGA и GENESIS — товарные знаки SEGA Enterprises, Ltd. Все права защищены. Оригинальное издание напечатано в Японии.