

Второй фронт

Руководство пользователя

Право тиражирования программных средств и документации
в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С»

Внимание! Приобретая программный продукт
«Второй фронт»,
вы тем самым даете согласие не допускать
копирование программы и документации
без письменного разрешения фирмы «1С»

© 2004 Russian Rocket Games. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64, e-mail: 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21, Тел.: (095)737-9257, Факс: (095)281-4407
Линия консультаций: Тел.: (095)288-9901, hotline@1c.ru

Установка

Для установки дополнения "Второй Фронт" воспользуйтесь пунктом "Установить дополнение "Второй Фронт" в меню, появляющемся автоматически при помещении диска с игрой в привод CD-ROM. Кроме того, установить дополнение вы сможете, самостоятельно запустив файл setup.exe с диска игры и следуя появляющимся на экране инструкциям. Дополнение должно быть установлено в ту же папку, что и игра "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения".

Обязательно убедитесь, что Ваша копия игры "Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения", для которой Вы устанавливаете дополнение "Второй Фронт", имеет версию 1.22. Если это не так - установите официальное обновление с этого диска.

Внимание! Если Ваша копия игры "Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения", для которой Вы устанавливаете дополнение "Второй Фронт", имеет версию выше 1.22, то после установки "Второго Фронта" повторно установите обновление до более высокой версии.

Удаление

Для удаления "Второго Фронта" воспользуйтесь пунктом "Удалить дополнение "Второй Фронт" в меню, появляющемся автоматически при помещении диска с игрой в привод CD-ROM или же удалите программу через меню Пуск / Настройка / Панель Управления / Установка и удаление программ (Start / Settings / Control Panel / Add or Remove Programs).

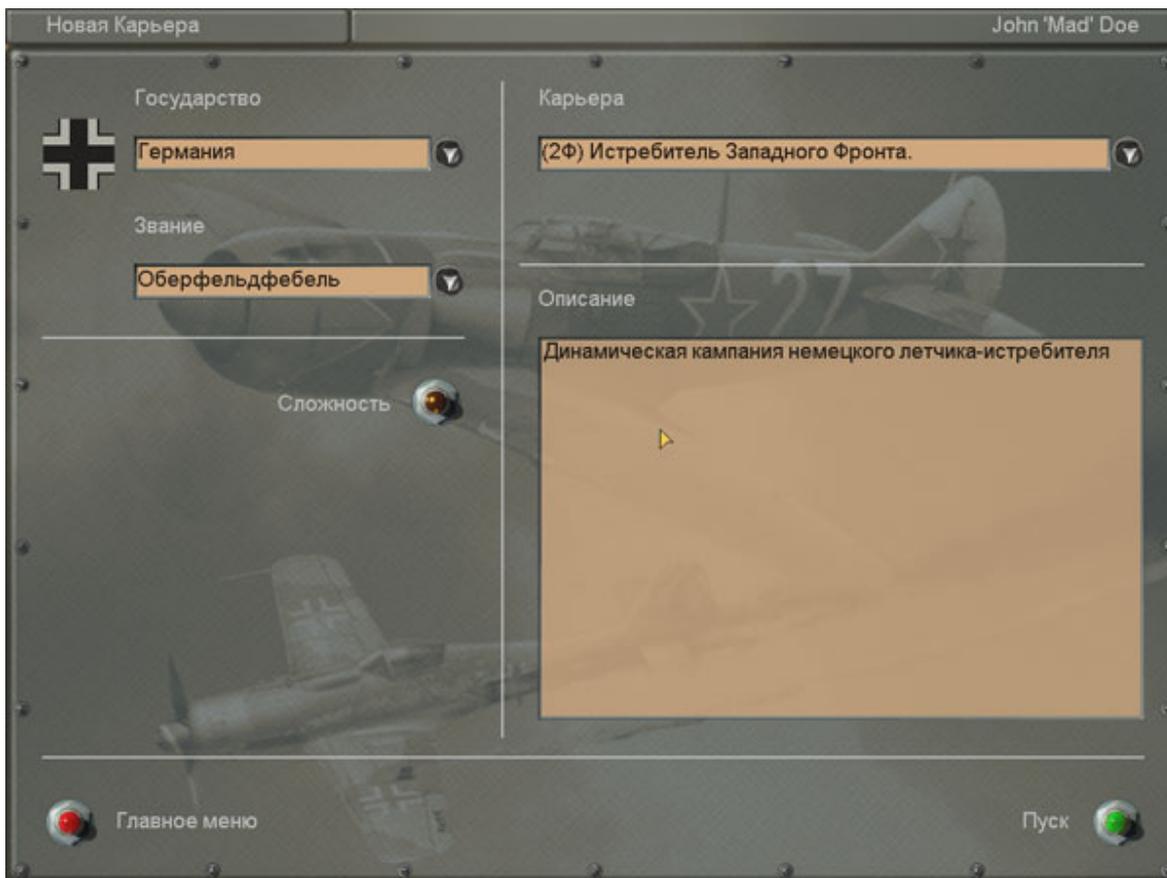
Одиночные динамические кампании

"Второй фронт" является дополнением к авиасимулятору "ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения". Все его содержание доступно из "Забытых сражений" (ЗС). Поэтому "Второй фронт" (2Ф) не имеет отдельного исполняемого файла. Чтобы играть во "Второй фронт", нужно запустить ЗС.

Запустите ЗС как обычно, из программной группы в меню Пуск, или при помощи иконки на рабочем столе, если она у вас есть. После загрузки ЗС, нажмите кнопку **Карьера** на главном экране, чтобы попасть на главный экран кампаний.



Если у вас уже есть другие начатые кампании, ваш экран будет выглядеть приблизительно так. Нажмите кнопку **Новый**, чтобы начать новую кампанию. Если у вас нет других текущих кампаний, вы начнете сразу с экрана **Новая карьера**.



2Ф дает вам возможность играть за Германию или Америку на Западноевропейском театре боевых действий.

Если вы хотите принять участие в войне в качестве пилота ВВС США, выберите США в выпадающем списке **Страна**. Если же вы хотите играть за Luftwaffe, выберите в этом списке Германию.

После выбора страны у вас появится возможность выбрать из списка карьеру для этой страны. Список может содержать карьеры как для 2-го фронта, так и для других кампаний, не входящих в данное дополнение. Все карьеры для **2Ф** явно обозначены включением в название "**(2Ф)**".

Если вы хотите играть за ВВС США, вы можете выбирать между кампаниями **(2Ф) P-47** и **(2Ф) P-51**.

Если вы хотите играть за Германию, выберите "**(2Ф) Истребитель Западного фронта**" в качестве своей карьеры.

Затем, выберите ваше звание. Флайт-офицер для США или Оберфельдфебель для Германии являются низшими званиями; полковник – наивысшими из тех, которые можно выбрать.

Выбор звания окажет существенное влияние на вашу карьеру. Если вы начнете в низком ранге, вас сначала назначат ведомым, и вы должны будете выполнять приказы ведущих. Вы также не будете иметь возможности выбирать боевую загрузку, и должны будете летать с той боевой загрузкой, которую вам назначит командование.

Однако если вы решите начать с более высокого ранга, то сразу получите большую свободу в выборе заданий. Вы будете летать в качестве ведущего, а не ведомого пилота; наивысший ранг сделает вас командиром целой эскадрильи – 12 и более самолетов! Вы также сможете выбирать себе боевую загрузку для вылетов, и, имея наивысший ранг, для всей своей эскадрильи.

Выберите наиболее подходящий вам путь. Если решите начать с низкого ранга, на протяжении вашей карьеры вы будете (если повезет) получать награды и повышения в звании. По мере продвижения по карьерной лестнице, вы постепенно будете получать все больше полномочий. Если начнете с высокого звания сразу, вы не будете получать повышений, хотя по-прежнему будете получать награды за ваши достижения.

Теперь – очень ответственная часть выбора. Вы должны установить уровень сложности вашей кампании. Отнеситесь к этому со всей внимательностью: после старта кампании изменить уровень сложности будет нельзя. Нажмите кнопку **Сложность**, чтобы перейти к экрану выбора сложности кампании.



Все опции на первом экране **Сложность** работают точно так же, как и в **ЗС**. Пользуйтесь руководством к **ЗС**, содержащим дополнительную информацию о них. Нажмите кнопку **Вперед**, чтобы перейти на второй экран **Сложности**, где вы сможете установить некоторые параметры для начинаемой вами кампании.



Самым главным пунктом является **Выполнение задания**.

Если опция установлена в положение "ДА" (переключатель влево, красная лампочка горит), вы должны будете взлететь после начала миссии, и затем либо завершить выполнение вашего задания, либо просто совершить посадку на любом дружественном аэродроме, чтобы приступить к следующему заданию.

Если переключатель выключен (переключатель вправо, красная лампочка не горит), вы сможете приступить к следующему заданию независимо от выполнения предыдущего. Вы даже сможете завершить миссию прямо на полосе, не взлетая.

Учтите, однако, что в одиночной кампании, если вы "умерли", то это навсегда – если в предыдущей миссии вы погибли, то в следующую миссию вы уже не полетите. Это изменить нельзя, но можно переиграть неудачную миссию заново и продолжить кампанию.

Следующая важная опция, которую нужно установить – **Взлет-Посадка**.

Если опция установлена в положение "ДА" (переключатель влево, красная лампочка горит), миссии будут начинаться в самолете, стоящем на взлетной полосе и ожидающем вылета вместе с вашей эскадрильей. Однако, в зависимости от параметров миссии, иногда для завершения задания вам не потребуется совершать посадку.

Если опция установлена в положение "НЕТ" (переключатель вправо, красная лампочка не горит), вы будете начинать миссии в воздухе над вашим аэродромом, уже на крейсерской высоте и скорости.

Последними важными опциями являются **Откл. маркеры на карте**, **Без маршрута на карте** и **Откл. маркеры**.

Опция **Без маршрута на карте** связана со встроенной полетной миникартой в миссии.

Если вы установите эту опцию в положение "ДА" (переключатель влево, красная лампочка горит), то во время миссии вам будет показана только сама карта. Маршрутные точки и пути между ними отображаться не будут. Чтобы долететь до цели, вы должны будете изучить карту и маршрутные точки перед полетом, во время инструктажа.

Если опция установлена в положение "НЕТ" (переключатель вправо, красная лампочка не горит), маршрутные точки и пути между ними будут показаны внутри игры. При этой установке на карте также будет показан белый маркер самолета, обозначающий ваше точное местоположение.

Опция **Отключить маркеры на карте** связана с предыдущей. Она также оказывает влияние на количество информации, предоставляемой вам на встроенной миникарте.

Если опция установлена в положение "НЕТ" (переключатель вправо, красная лампочка не горит), встроенная карта будет показывать синие (немецкие) и красные (американские) маркеры, обозначающие положение всех наземных и воздушных объектов, присутствующих на карте (причем не только тех, что расположены в области видимости пилота, а вообще всех объектов). В распоряжении игрока окажется, таким образом, что-то вроде всевидящего радара.

Если опция установлена в положение "ДА" (переключатель влево, красная лампочка горит), на миникарте не будет выводиться никаких маркеров, и при поиске ваших целей вы должны будете полагаться только на свое зрение.

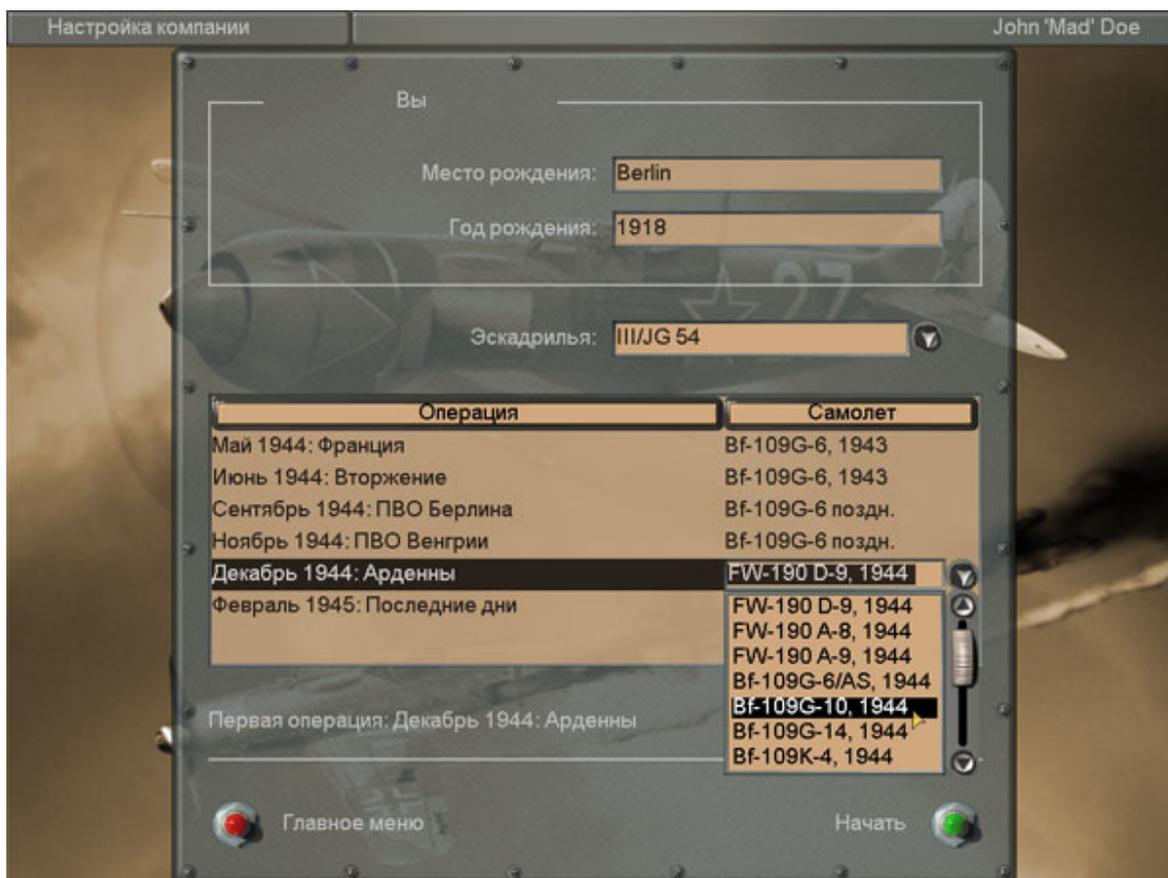
Опция **Отключить маркеры** устанавливает количество дополнительной информации о текущей ситуации, предоставляемой игроку во время полета.

Если эта опция выключена (переключатель вправо, красная лампочка не горит), все дружественные и вражеские цели в пределах определенного радиуса (обычно 10 км) будут обозначены надписью, содержащей информацию о типе, о том, на чьей он стороне, и о вашем расстоянии до него. Эти обозначения хорошо заметны, и они, конечно, очень помогают при определении местоположения объектов вокруг вас.

Если эта опция включена (переключатель влево, красная лампочка горит), никаких маркеров вы не увидите, и должны будете находить объекты при помощи технически несовершенного Eyeball Mk I.

Остальные опции из этого списка несущественны с точки зрения кампании. Устанавливайте их как угодно; пользуйтесь документацией **ЗС** для справок.

Когда все опции выбраны, нажмите кнопку **Назад**, чтобы вернуться обратно к экрану **Новая карьера**. Теперь для нее все установлено. Нажмите кнопку **Пуск**, чтобы перейти к следующему экрану.



Первая доступная вам опция – **Место рождения** и **Год рождения**. Здесь вы можете задать все что угодно. Эта информация будет присутствовать в списке личного состава эскадрильи, но никоим образом не повлияет на вашу кампанию.

Затем выберите для себя кампанию и самолет, в котором вы полетите. Вам предоставляется выбор из шести кампаний:

1. ВВС США, **Май 1944: Подготовка к вторжению** и Люфтваффе **Май 1944: Франция**. События этих кампаний происходят в Нормандии в мае и июне 1944 года, непосредственно перед высадкой союзников 6 июня 1944 года. Союзники преимущественно выполняли задачи по сопровождению и наносили удары по важным наземным целям противника во Франции; пилоты Люфтваффе в основном занимались перехватом самолетов союзников.

2. ВВС США, **Июнь 1944: Операция "Оверлорд"** и Люфтваффе **Июнь 1944: Вторжение**. Кампании начинаются после высадки, когда союзники укрепляют свои позиции в Нормандии. Непосредственно после вторжения союзные войска начали строить временные посадочные полосы (т.н. передовые аэродромы) на всей подконтрольной территории. Союзные истребители и истребители-бомбардировщики будут осуществлять все больше вылетов с этих аэродромов по мере развития кампании. В этой кампании вы сможете участвовать во многих известных сражениях, начиная с операций над пляжами Нормандии сразу после высадки, и заканчивая знаменитой битвой под Фалезом.

3. ВВС США, **Сентябрь 1944: Бомбардировки Берлина** и Люфтваффе **Сентябрь 1944: Противовоздушная оборона Берлина**. Действие кампаний происходит над Берлином и его окрестностями. Союзники вели стратегические бомбардировки целей по всей Германии, и Люфтваффе отчаянно пыталось остановить нескончаемый поток бомбардировщиков.

4. ВВС США, **Ноябрь 1944: Бомбардировки Венгрии** и Люфтваффе **Ноябрь 1944: Противовоздушная оборона Венгрии**.

Действие этих кампаний происходит над Венгрией, местом ныне почти забытых воздушных сражений. Тяжелые бомбардировщики и истребители-бомбардировщики ВВС США проникали в воздушное пространство Венгрии, нанося удары по различным целям, а Люфтваффе пыталось перехватить их.

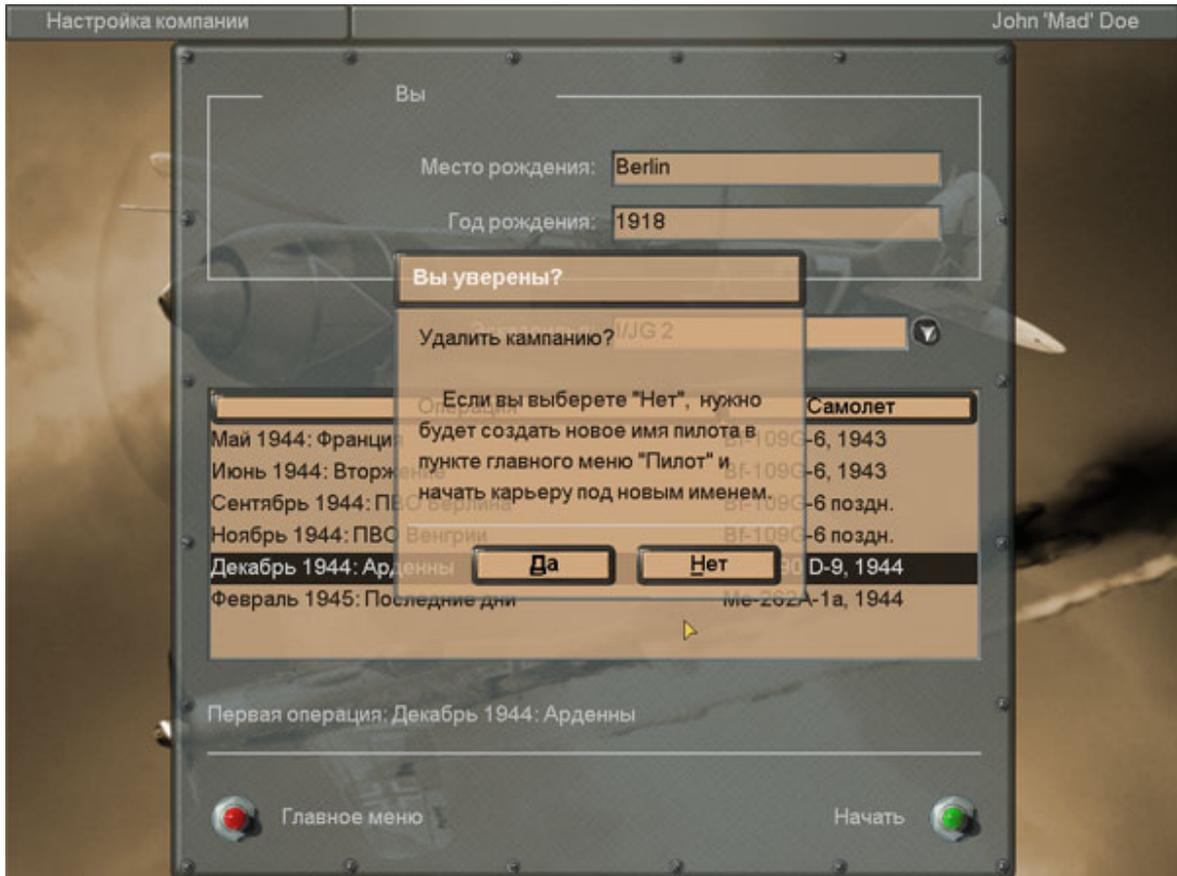
5. ВВС США и Люфтваффе, **Декабрь 1944: Арденны**. Кампании посвящены известному наступлению немецких армий в Арденнах. Немцы захватили инициативу и нанесли ряд серьезных ударов, заставив союзные войска отступить с тяжелыми боями в сложных зимних условиях.

6. ВВС США и Люфтваффе **Февраль 1945: Последние дни**. Действие кампаний снова происходит над Берлином. Несмотря на то, что исход войны уже предreshен, Люфтваффе не собирается сдаваться, и немецкие летчики снова и снова поднимаются в воздух навстречу армадам бомбардировщиков союзников.

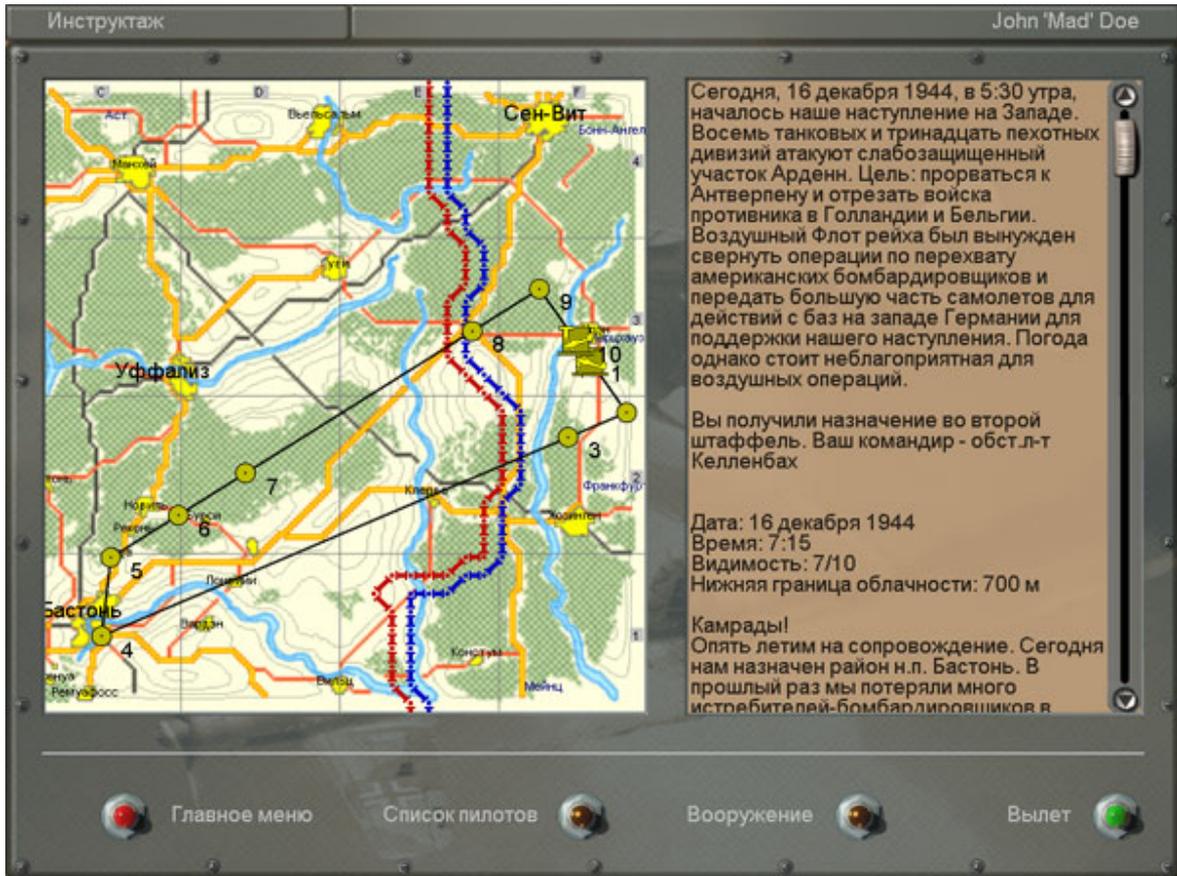
Выберите кампанию, в которую вы хотите сыграть, и нажмите кнопку со стрелкой вниз в колонке **Самолет** для выбора вашего самолета. Выбор самолетов может быть различным для разных кампаний. Используйте **Музей** для получения дополнительной информации о каждом самолете.

Теперь вы можете выбрать вашу эскадрилью в ниспадающем списке. Выбор эскадрильи не оказывает существенного влияния на выполняемую Вами миссию. Основным результатом этого выбора будет схема окраски Ваших самолетов, которая устанавливается в соответствии с исторически достоверными камуфляжами данных эскадрилий. Сама миссия будет определяться преимущественно Вашим выбором самолета.

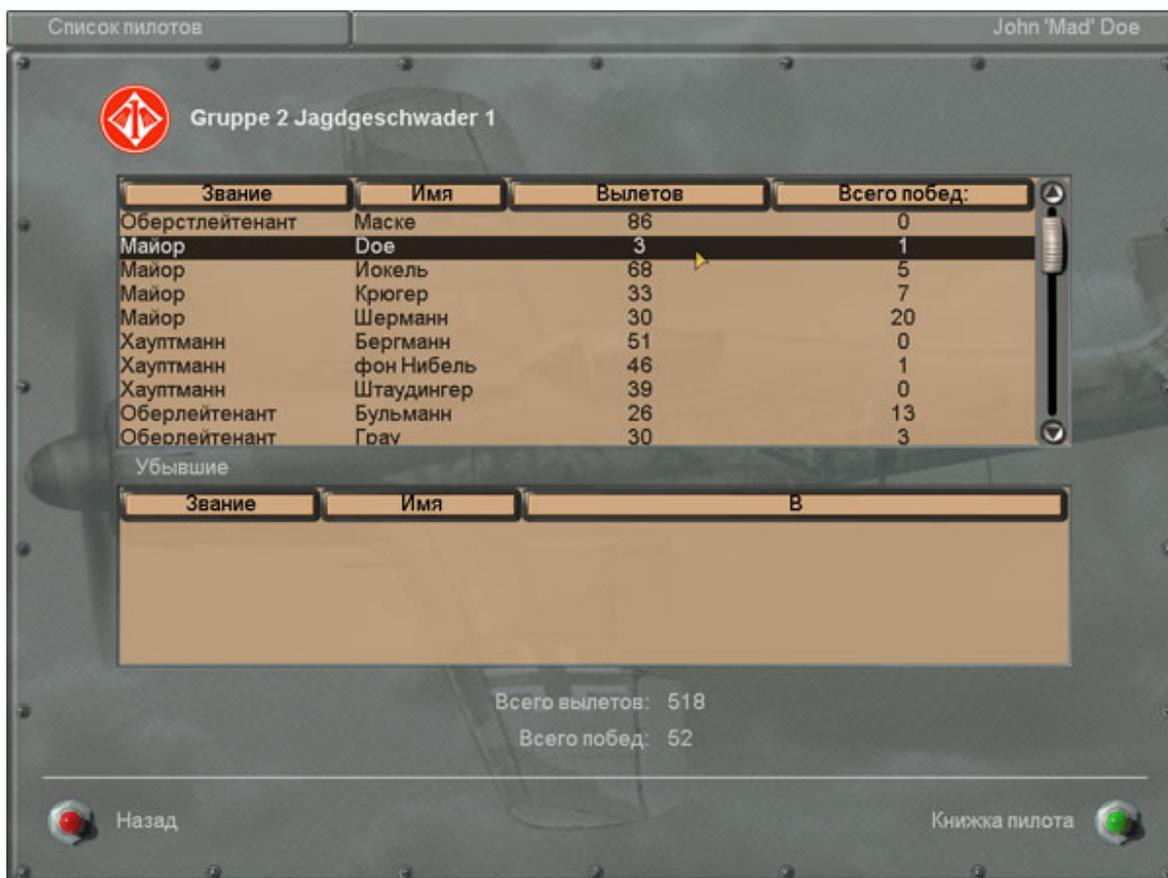
Теперь у вас все подготовлено! Нажмите кнопку **Начать**, чтобы запустить кампанию.



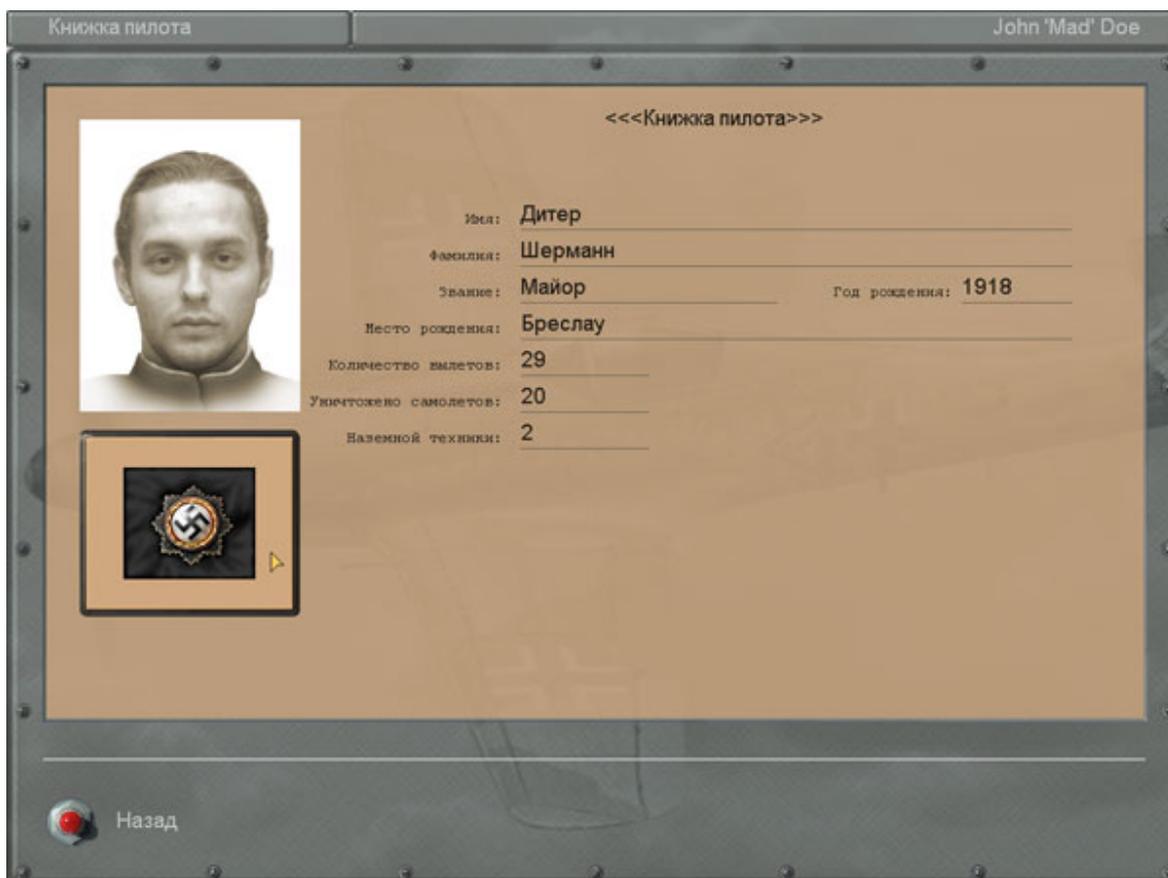
ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете играть кампании в любом порядке. Однако вы можете создать только одну кампанию каждого типа для каждого созданного Вами пилота. Иными словами, если вы уже стартовали кампанию за ВВС США "Декабрь 1944: Арденны" на самолете P-47, чтобы играть эту же кампанию снова на P-51, вам нужно либо перезаписать текущую кампанию, либо выйти из окна кампании, перейти в главный экран ЗС, и создать нового игрока в секции Пилот. Пользуйтесь документацией к ЗС.



Теперь вы находитесь на экране **Инструктаж**. Окно в левой части содержит карту региона с ясно обозначенными маршрутными точками вашего полета. Вы можете увеличить или уменьшить масштаб карты правой кнопкой мыши. С правой стороны экрана показан текст брифинга. Внимательно прочитайте его: он введет вас в курс дела относительно ситуации на фронте в целом, и даст подробную информацию о предстоящей миссии.



Нажав кнопку **Список пилотов**, вы можете увидеть сведения обо всех пилотах вашей эскадрильи, нынешних и уже не летающих (погибших, пленных или пропавших без вести). Вы можете получить больше информации о каждом пилоте, выбрав его имя и нажав кнопку **Книжка пилота**.



В каждой книжке вы увидите изображение наград под фотографией пилота, если он их имеет. Показывается только наивысшая (последняя) награда. Чтобы увидеть все награды пилота, щелкните на ее картинке.

Подробности John 'Mad' Doe

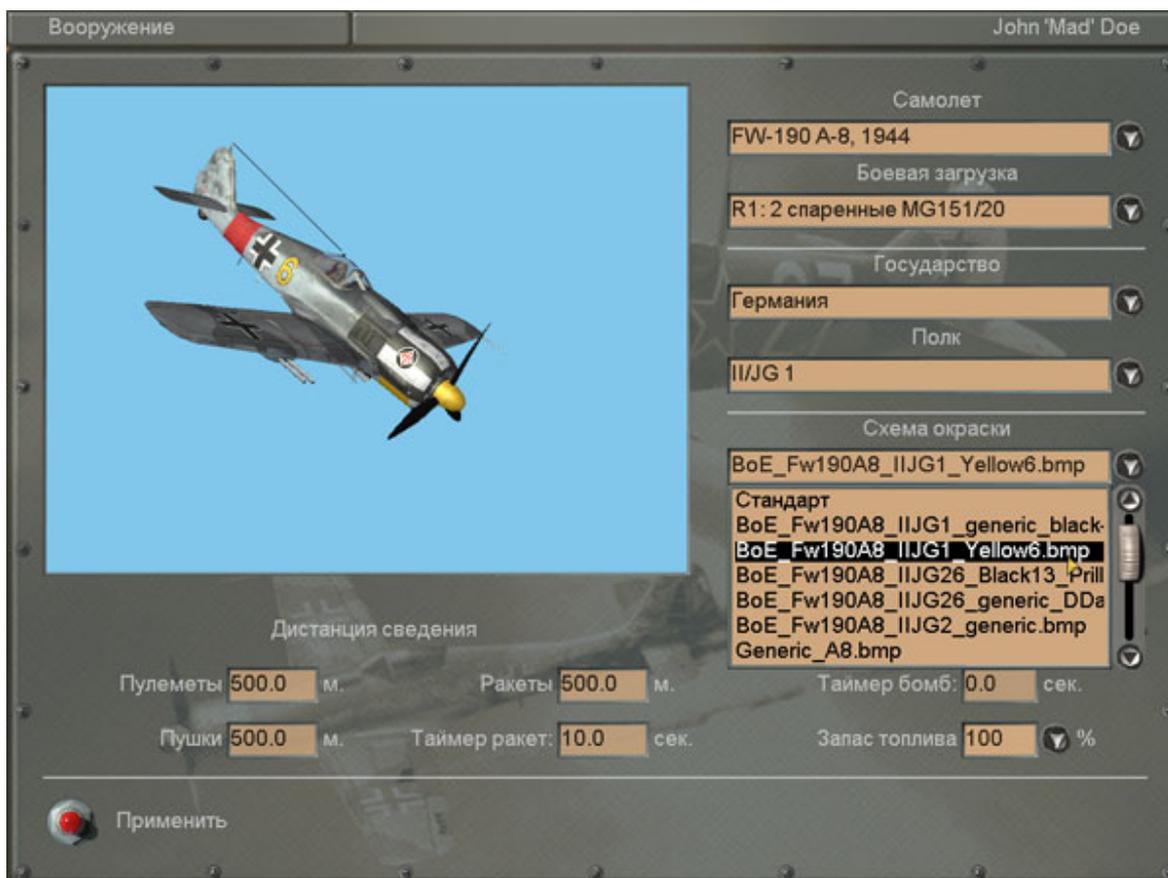
Дата	Самолет	Задание	Время вылета	Заметки
10 июля 1944	FW-190A8	Сопровождение бомбардировщиков в район н.п. Коломби-скр-Таси	0:23	6:12 Сбил Thunderbolt в югу от н.п. Дуаре-ля-Делавранд
11 июля 1944	FW-190A8	Сопровождение бомбардировщиков в район н.п. Пор-ан-Бессни	0:12	
12 июля 1944	FW-190A8	Сопровождение бомбардировщиков в район н.п. St Laurent	0:09	
13 июля 1944	FW-190A8	Атака аэродрома в районе н.п. Арроманс-де-Бэн		

Назад

Если вы выбрали себя и перешли к вашей книжке, вы увидите кнопку **Подробно** в правом нижнем углу экрана. Нажмите кнопку, чтобы просмотреть вашу летную книжку, с полной информацией обо всех выполненных вами миссиях, заявленных пораженных целях, повышениях и наградах, если таковые были.



Перед тем как вы нажмете **Вылет**, не забудьте проверить секцию **Вооружение** из главного экрана **Инструктаж**. Если вы имеете достаточно высокое звание, вы сможете выбрать боевую загрузку для других самолетов в предстоящей миссии. Другая важная особенность, которую вы можете установить здесь - это **Схема окраски** самолета, и картинка вашего пилота. Для этого нажмите кнопку **Настройки самолета** на экране **Вооружение**.



Концепция **Схемы окраски** игрока во **2Ф** и **3С** некоторых может сбить с толку, так что приведем объяснение. Схема окраски для игрока может быть установлена только им самим. После выбора специфического камуфляжа для отдельного самолета, этот же камуфляж будет автоматически выбираться каждый раз, когда вы полетите на этом самолете в будущем, – пока вы не переустановите его заново.

С одной стороны, это означает, что даже если вашей эскадрилье назначен определенный вид камуфляжа, вы можете просто переопределить его для своего самолета один раз, и он останется для всех последующих миссий, независимо от задумки разработчика миссий.

Однако это также означает, что если вы отлетали кампанию на FW-190 в JG1 со специфическим для этой эскадры камуфляжем, то когда вы стартуете кампанию на FW-190 в эскадре JG26, вы опять получите JG1 камуфляж по умолчанию, и вам придется изменять его вручную каждый раз при переходе от одной кампании к другой.

Так что обязательно выберите тип камуфляжа в экране **Настройки самолета**, если вы хотите соответствовать вашей эскадрилье и иметь такой же тип камуфляжа. Или, если вы хотите выделяться, и использовать собственный камуфляж, просто выберите желаемую схему окраски из выпадающего списка.

Не забудьте установить здесь и другие важные опции - такие, например, как **Дистанция сведения** и **Таймер бомб**. Описание этих опций находится в документации к **3С**.

После установки характеристик вашего самолета, нажмите 2 раза кнопку **Применить**, чтобы попасть обратно в **Инструктаж**. Вы готовы к выполнению полета! Нажмите кнопку **Вылет**, подождите, пока программа загрузится, и получайте удовольствие! Ни пуха, ни пера!



Многопользовательские динамические кампании

Многопользовательские динамические кампании, в общем и целом, похожи на уже существующие в **ЗС** онлайн-режимы. Однако совместные миссии по сети нужно создавать каждую по отдельности вручную, и они не образуют непрерывного действия для всех игроков, тогда как сетевая кампания предоставляет последовательность автоматически генерируемых миссий, с динамически развивающейся ситуацией на поле боя, и записью результатов игроков на сервере.

Онлайн генератор использует алгоритм, существенно отличающийся от алгоритма динамического оффлайн генератора. Миссии оффлайн генератора создаются для одного игрока: вы получаете свою задачу, и все остальное

строится вокруг этой задачи. Количество самолетов противника бывает очень незначительным, и много миссий получаются односторонними, без единого вражеского самолета вообще.

Онлайн генератор старается создать сбалансированные миссии, которые были бы интересными для обеих сторон. Каждая сторона получает свое собственное задание, и их самолеты разделены на 2 основные группы. Одна группа отвечает за выполнение задания, другая старается помешать противнику выполнить его миссию.

Однако, количество самолетов в каждой группе не обязательно одинаково, напротив, обычно оно будет различаться. В действительности, каждая сторона выполняет 3 типа полетов: **Бомбардировщики (Ударная группа), Сопровождение и Перехват (Патрулирование)**.

Задачи **Бомбардировщиков** – нанесение удара по наземным объектам, и участвовать в нем могут любые приспособленные к этому самолеты – от FW-190х до B-17х.

В задачи **Сопровождения** обычно входит эскорт ударных групп до цели, но иногда могут быть поставлены задачи по прикрытию перехватчиков. В некоторых случаях, самолетов **Сопровождения** может не быть вообще, и остальные группы должны лететь до цели без прикрытия.

Наконец, **Перехватчики** посылаются в места наиболее вероятной атаки противника, где они в большинстве случаев встретят вражеские ударные самолеты и их прикрытия.

Т.о., миссия, созданная онлайн генератором, будет иметь как минимум два одновременно протекающих действия, например, американские P-51 сопровождают B-17, бомбящие Сен-Вит, в то время как немецкие Me-262, сопровождаемые FW-190, бомбят аэродром союзников в Эйндховене, и при этом американские P-47 стараются его защитить.

Вы можете играть в такую кампанию тремя различными способами: с другими игроками, устроив сервер на своей машине; с другими игроками, присоединившись к чьему-то серверу; или играть самому, с сервером на своей машине. Третий вариант может показаться странным, но поскольку миссии онлайн генератора предлагают возможности, отличные от оффлайн генератора, вы можете попробовать их сначала самостоятельно.

Типы кампаний

Некоторые многопользовательские динамические кампании являются исторически достоверными, некоторые – выдуманы. В исторических кампаниях линия фронта движется изо дня в день в точности так, как это было на самом деле. В гипотетических кампаниях движение линии фронта непосредственно определяется действиями игрока в каждой миссии.

Миссии также подразделяются на стандартные и выбор хоста. Стандартные требуют меньше участия от хоста, и, как правило, довольно сбалансированы для обеих сторон. Кампания **Выбор хоста** предоставляет хосту высокий уровень

контроля над всем происходящим в миссии – это почти онлайн-война **Простой редактор**. Хост может выбирать количество и типы самолетов для миссии, их задания, и так далее и тому подобное.

Влияние на течение онлайн войны

В многопользовательских кампаниях, как правило, линия фронта изменяется в зависимости от действий наземных войск, а не авиации. Для исторических кампаний направление главного удара является исторически достоверным, и когда одна сторона может мобилизовать большее количество ресурсов в определенном месте, город переходит из рук в руки. Исторически достоверное течение событий достигается за счет количества войск, которые противник получает ежедневно. Если авиация не участвует, это обеспечивает исторически достоверный результат.

Однако, вы – игрок – можете с воздуха оказывать влияние на положение линии фронта и ее изменения.

Прежде всего, на войска можно воздействовать опосредованно, атакуя цели за линией фронта. В каждый момент времени, какие-то 2 города на линии фронта являются главными участками наземных боев. Это точки, в которых обе стороны нуждаются в подкреплении. Снабжение городов происходит по сети автомобильных и железных дорог, проходящих через другие города. Каждый такой узел обладает ограниченной возможностью пропускать войска, и эта пропускная способность может быть снижена ударами противника или достижением превосходства в воздухе над узлом. Если суммарная пропускная способность снижена, некоторые войска могут быть задержаны.

Во-вторых, на ситуацию на фронте можно влиять непосредственно, нанося удары по расположенным на линии фронта войскам. Эффективность наземных войск может быть увеличена, если авиация совершает успешные разведывательные полеты над районом. Потеря самолетов оказывает двойной эффект. Во-первых, это изменяет ситуацию с воздушным превосходством над городом, где оно было утрачено, а во-вторых, это снижает готовность аэродрома, с которого взлетели потерянные самолеты. Если готовность аэродрома падает ниже определенного уровня, аэродром теряет часть средств ПВО, и даже может быть атакован самолетами противника во время взлета. Положение будет сохраняться таковым только в течение одного исторического дня, после чего аэродром может быть отремонтирован – в том случае, если грузовые самолеты доставят необходимые для ремонта материалы.

Штурмовые и бомбовые удары

В большинстве миссий противники будут иметь ударную группу, атакующую врага. Цели могут быть атакованы ИИ самолетами, пилотируемыми самолетами, или теми и другими вместе. Любое уничтожение цели ударной группой будет иметь следующий эффект:

- Уничтожение танков и артиллерии прямо влияет на мощь противника в данной точке. Такие удары наиболее эффективны в главной точке атаки, менее эффективны в узлах снабжения и еще менее эффективны в других городах.
- Уничтожение поездов и машин снижает способность врага доставлять войска на фронт. Такие удары наиболее эффективны на путях снабжения, менее эффективны на фронтовой линии, еще менее эффективны в остальных местах.

Разведывательные полеты

Периодически генератор кампаний будет создавать миссию по разведке путей снабжения в районе главного удара. Разведгруппа обычно состоит из двух ИИ самолетов. Если они успешно приземлились, каждый самолет добавляет 10% к уровню разведанных для города, являющегося целью. Если они не сели, но уцелели до конца миссии, к уровню разведанных добавится 5%.

Уровень разведанных увеличивается пропорционально количеству наземных ударов в течение дня. Он недействителен на следующий день. Разведывательный полет может быть затребован в режиме выбора хоста.

Завоевание превосходства в воздухе

Подсчитываются суммарные потери над каждым городом в течение дня. Соотношение потерь и сбитых самолетов определяет, кто завоевал господство в воздухе над данным городом. Если потери над определенным узлом снабжения или линией фронта превышают потери врага, это начинает пропорционально уменьшать пропускную способность, но только на один день. Это не имеет продолжительного эффекта.

Эффективность аэродрома, вражеские атаки и доставка грузов.

Потери самолетов на протяжении одного дня непосредственно влияют на эффективность аэродрома, с которого они стартовали. Если она падает ниже определенного уровня, аэродром постепенно теряет часть средств ПВО. Если этот уровень упал слишком низко, вражеские ИИ самолеты могут иногда атаковать аэродром во время взлета группы. Если эффективность аэродрома низкая, могут быть сгенерированы грузовые полеты. Предполетный инструктаж предупреждает получающую сторону о запланированном грузовом полете. Успешная его посадка увеличивает эффективность аэродрома.

Этот эффект действует на протяжении одного исторического дня. Каждый новый день начинается с 100% эффективным аэродромом.

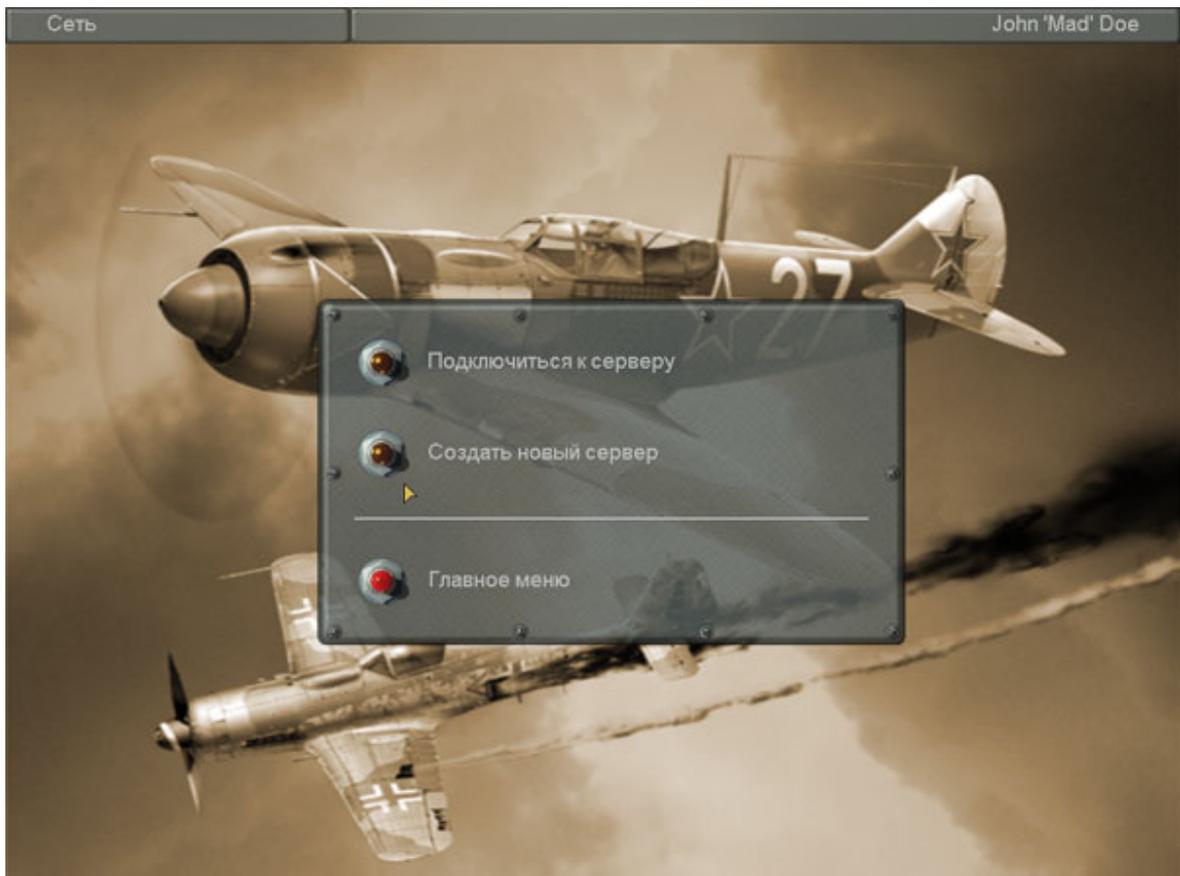
Старт сервера многопользовательской кампании

Вы можете пригласить других игроков, используя популярные программы игровых порталов типа Ubi.com или HyperLobby. Другой способ устроить игру с несколькими игроками – определить время игры и дать вашим друзьям ваш IP адрес заранее.

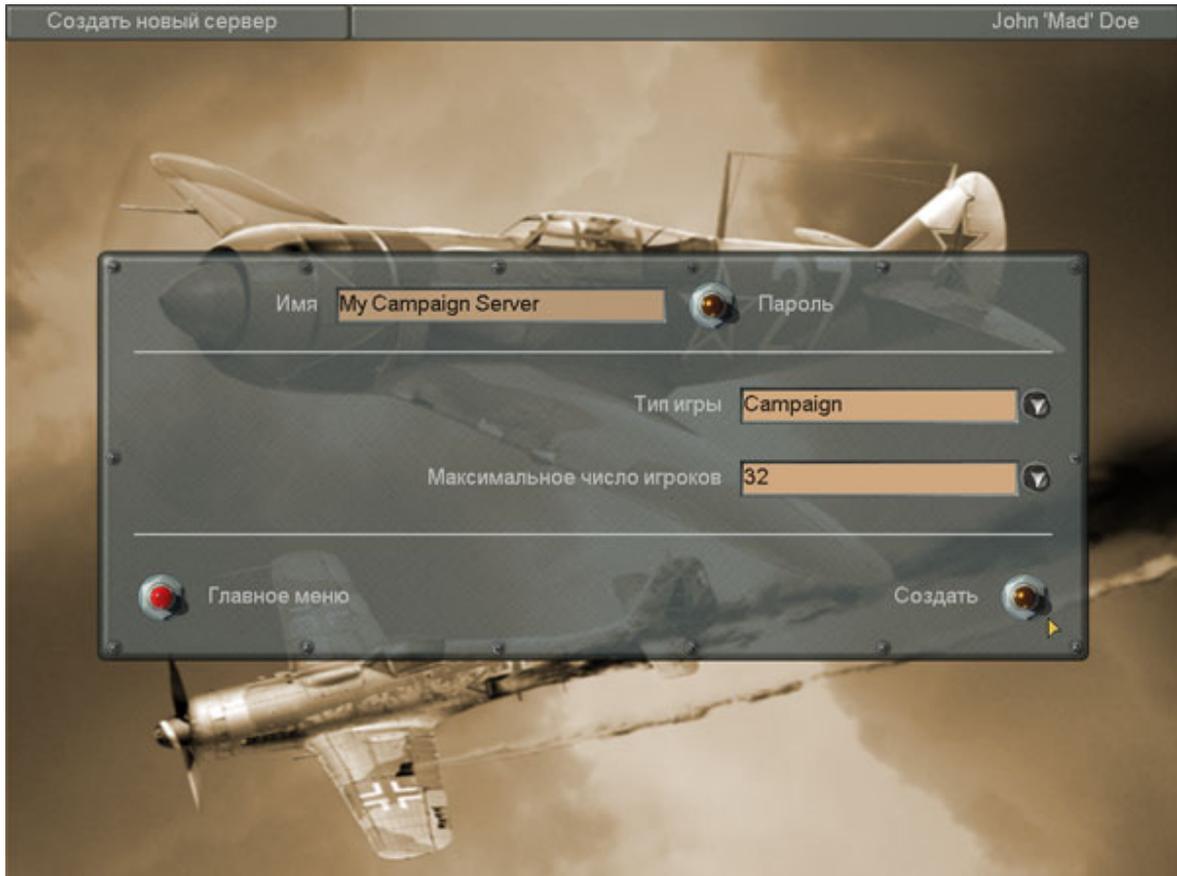
Пользуйтесь инструкциями к Ubi.com или HyperLobby в документации **ЗС** для присоединения других участников к вашей игре.

ПРИМЕЧАНИЕ: В отличие от дуэльных серверов, игроки не могут присоединиться к серверам с кампаниями или сценариями в середине миссии. Все участники должны подключиться к серверу до начала миссии. Дополнительные игроки смогут присоединиться только после завершения текущей миссии.

Запустите **“Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения”**.



После загрузки **ЗС**, нажмите кнопку **Игра по сети** на главном экране, чтобы попасть на экран **Сеть**.



Нажмите кнопку **Создать новый сервер** для создания нового сервера. На появившемся экране выберите **Campaign (Кампания)** в выпадающем списке **Тип игры**.

Введите имя вашего сервера (оно может быть произвольным). Нажмите кнопку **Пароль** для установки пароля доступа к серверу. В выпадающем списке **Максимальное число игроков** выберите максимальное число игроков, которые могут присоединиться к вашему серверу.

Когда все будет готово, нажмите кнопку **Создать** для запуска вашего сервера.



На следующем экране можно увидеть все кампании, в которые вы можете играть. Исторические и гипотетические кампании явно обозначены в колонке **Note (Описание)**. Список включает как шаблоны кампаний, так и существующие текущие кампании.

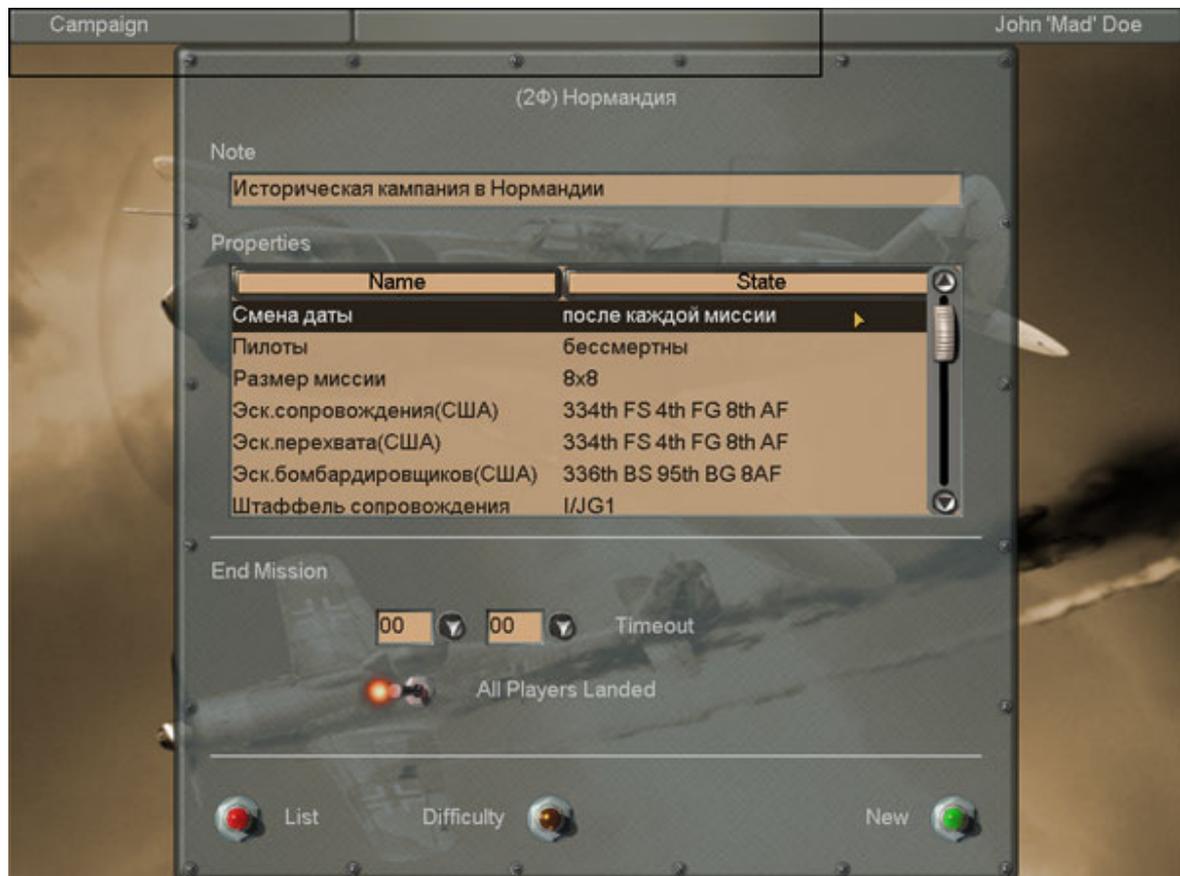
Шаблоны кампаний обозначены как **New (Новая)** в колонке **State (Состояние)**. Уже существующие кампании помечены как **Progress (В процессе)**. Если вы выберете существующую кампанию и нажмете кнопку **Загрузить**, вы продолжите играть кампанию с того места, на котором вы остановились.

Если вы выберете в списке новую кампанию (**New**) и нажмете кнопку **Загрузить**, "Второй Фронт" создаст копию шаблона кампании, пометит ее как **Progress (В процессе)**, и добавит ее к списку текущих кампаний. Чтобы продолжить эту кампанию позже, вам нужно будет выбрать ее текущую копию, а не выбирать **New** в списке.

Как отмечено выше, вы можете выбирать из двух типов кампаний: **Стандартных** или **Выбор хоста**. **Стандартные** шаблоны кампаний имеют простое описание в колонке **Note**; кампании **Выбор хоста** помечены как таковые. Выберите кампанию, которую вы хотите стартовать, и нажмете кнопку **Загрузить**.

Генерация стандартной кампании

Начиная стандартную кампанию, хост должен установить несколько опций перед генерацией миссии.



Поле комментария может быть оставлено как есть, или вы можете внести свое описание текущей кампании. Этот текст будет показываться в списке кампаний для текущей кампании.

Установка **Количество миссий в день** очень важна. Она определяет продолжительность кампании в целом и частоту продвижения линии фронта в период от одной миссии до другой. Подробнее об этом см. раздел **"Влияние на течение онлайн войны"** выше.

Установка **Пилоты** также очень важна. Если вы выберете пункт **Смертны**, то счет игрока будет существовать до тех пор, пока его не убьют или не возьмут в плен. После смерти игрока его счет аннулируется, и новая запись начинается с нуля, если он продолжает участвовать в той же кампании. В режиме **Бессмертны** все игроки могут продолжать летать после смерти. Однако гибель снижает их общий счет, и статистика **Погибших в бою/Пропавших без вести** продолжает накапливаться.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете установить количество миссий в день и режим Пилоты только один раз перед стартом кампании. Установки будут действительны для всех последующих миссий, которые вы будете играть в этой кампании, и их нельзя будет изменить.

Следующая опция – **Размер миссии**. Вы можете выбрать **4 x 4**, **8 x 8** и **16 x 16**. Это количество включает как ИИ, так и управляемые игроком самолеты в следующей миссии. Определенные самолеты будут выбраны генератором кампаний на основе реальных данных исторических кампаний или на основании текущей ситуации на фронте для гипотетических кампаний.

В следующих шести опциях вы выбираете эскадрильи для миссий ударной группы, эскорта и перехвата для ВВС США и Люфтваффе. Эти опции предназначены преимущественно для игроков, желающих создать исторические кампании. Они, однако, не влияют на непосредственный выбор самолетов, и, в отличие от оффлайн кампаний, не устанавливаются исторически правильный тип камуфляжа для самолетов каждой эскадрильи. Тип камуфляжа не устанавливается автоматически для экономии ресурсов сервера, чтобы игра работала быстрее.

Наконец, установки **Вариант американской атаки** и **Вариант немецкой атаки** позволяют вам выбрать самолеты ударной группы более определенно.

Если вы выберете **Истребители-бомбардировщики**, ударная группа будет состоять из истребителей-бомбардировщиков - таких как P-47 или FW-190, оснащенных соответствующим вооружением. Такая миссия позволяет игроку наносить удары по наземным объектам.

Если вы выберете **ИИ самолеты**, ударная группа будет состоять только из ИИ самолетов - таких как B-17 или Ju-88.

Если вы выберете **Разведка**, ударная группа не получит задания атаковать наземные цели, и будет состоять, скорее всего, из одного-двух самолетов, просто летающих над целью.

Наконец, в выпадающем списке **Вариант немецкой атаки** также присутствуют **Ju-87** и **He-111**, что позволяет вам выбрать именно эти типы самолетов для ударной группы.

Следующая опция на экране – установка **Timeout (Конец миссии)**.

Если вы оставите ее равной 00:00, это будет означать, что тайм-аута нет, и миссия закончится, когда все задачи будут выполнены, или когда все игроки выйдут из игры. Присвоение другого значения приведет к тому, что миссия закончится по истечении определенного времени, что побуждает игроков стараться выполнить свои задания побыстрее. Первый выпадающий список содержит часы, второй – минуты.

Наконец, последняя установка на экране – **All Players Landed (Все игроки приземлились)**. Если эта опция установлена в положение "НЕТ" (переключатель вправо), миссия будет продолжаться, даже если все игроки разбились или приземлились. Если она установлена в положение "ДА" (переключатель влево), миссия закончится после того, как последний игрок приземлится или разобьется.

После выбора всех этих установок не забудьте нажать кнопку **Difficulty** (**Сложность**) и установить глобальные игровые опции для кампании. Это можно сделать только один раз при старте кампании, и нельзя изменить позднее. См. стр. 5 Настоящего руководства.

Когда все установки сделаны, нажмите кнопку **New** (**Новая**), чтобы сгенерировать первую кампанию.

Генерация кампаний по выбору хоста

При старте кампании по выбору хоста, хост должен выбрать много различных установок перед генерацией миссии.



Поле **Note** (**Описание**) может быть оставлено как есть, или вы можете занести свое описание текущей кампании. Текст будет показан в списке для текущей кампании.

Установка **Количество миссий в день** очень важна, особенно для исторических кампаний. См. раздел **Влияние на течение онлайн войны** выше.

Установка **Пилоты** также очень важна. Если вы выберете пункт **Смертны**, то счет игрока существует до тех пор, пока его не убили или не взяли в плен. После смерти игрока его счет аннулируется, и новая запись начинается с нуля, если он продолжает участвовать в той же кампании.

В режиме **Бессмертны** все игроки могут продолжать летать после смерти. Однако гибель снижает их общий счет, и статистика **Погибших в бою/Пропавших без вести** продолжает накапливаться.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете установить количество миссий в день и режим Пилоты только один раз перед стартом кампании. Установки будут действительны для всех последующих миссий, который вы будете играть в этой кампании, и их нельзя будет изменить позднее.

Следующая группа установок позволяет вам выбирать конкретные модели самолетов для группы удара, эскорта и перехвата ВВС США и Люфтваффе. Для каждого из этих полетов вы можете выбрать самолеты, их количество и эскадрилью. Установка **Самолет** определяет тип самолета, который получает определенное задание. Параметр "количество" устанавливает, сколько самолетов будет участвовать в данном вылете. Наконец, установка **Эскадрилья (Штаффель)** позволяет приписать вылет одной из стандартных эскадрилий.

Имейте в виду, что установка **Эскадрилья (Штаффель)** не устанавливает автоматически схемы окраски выбранных самолетов - в целях экономии ресурсов сервера и более плавного течения игры.

Будьте осторожны в выборе количества самолетов в каждом полете, и учитывайте количество игроков и скорость их Интернет-соединения. Вы можете создать огромную миссию на хосте, но некоторые участники могут оказаться не в состоянии участвовать, например, в миссии с 48 самолетами над Нормандией.

Следующая опция на экране - установка **Timeout (Конец миссии)**.

Если вы оставите ее равной 00:00, это будет означать, что тайм-аута нет, и миссия закончится, когда все цели будут выполнены или когда все игроки выйдут из игры. Присвоение другого значения приведет к тому, что миссия закончится по истечении определенного времени. Это будет побуждать игроков стараться выполнить свои задания быстрее. Первый выпадающий список содержит часы, второй - минуты.

Наконец, последняя установка на экране - **All Players Landed (Все игроки приземлились)**. Если эта опция установлена в положение "НЕТ" (переключатель вправо), миссия будет продолжаться, даже если все игроки разбились или приземлились. Если она установлена в положение "ДА" (переключатель влево), миссия закончится после того, как последний игрок приземлится или разобьется.

После выбора всех этих установок, не забудьте нажать кнопку **Difficulty (Сложность)** и установить глобальные игровые опции для кампании. Это можно установить только один раз при старте кампании, и нельзя изменить позднее. См. стр. 5 Настоящего руководства.

Когда все установки сделаны, нажмите кнопку **New**, чтобы сгенерировать первую кампанию, и начинайте играть!

Присоединение к серверу многопользовательской кампании

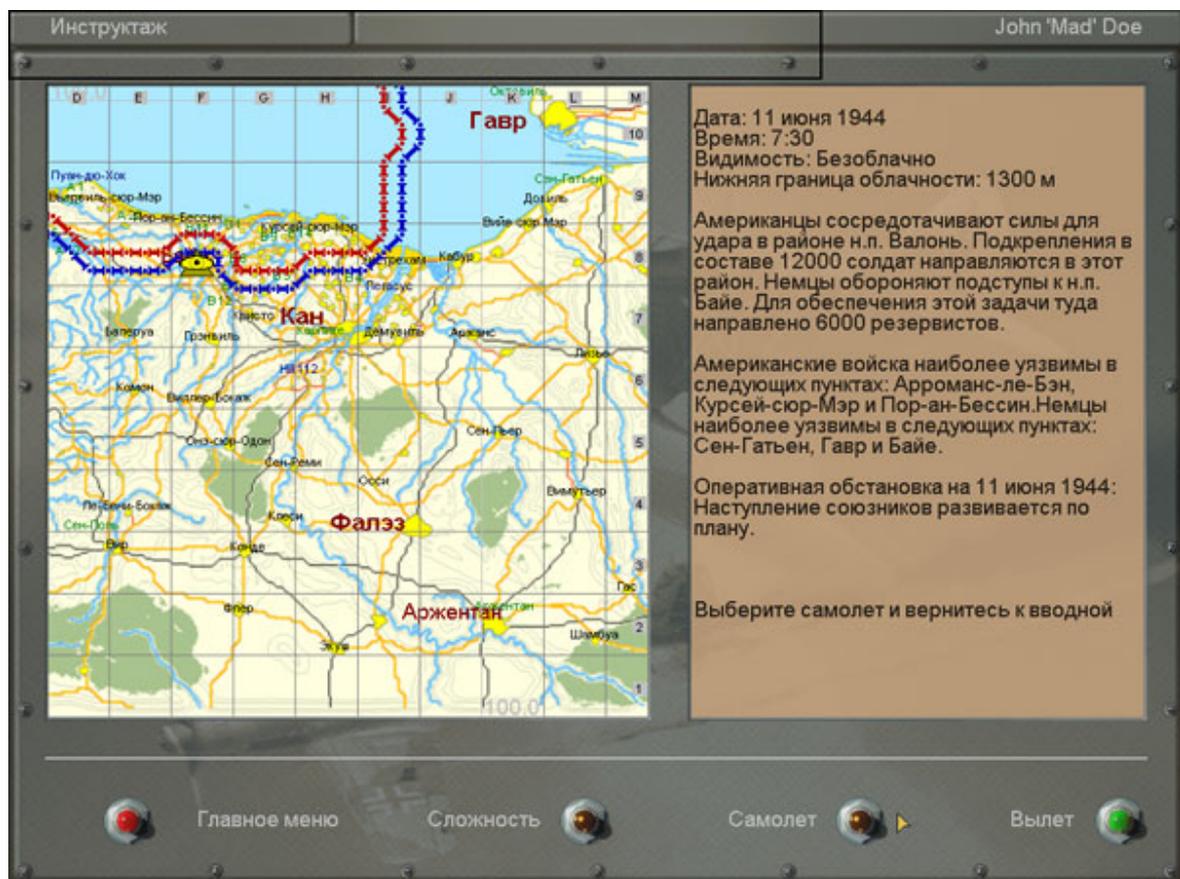
Найти хороший сервер для нескольких игроков является обычно самой трудной задачей в онлайн игре. Вы можете искать подходящий сервер, используя популярные программы игровых порталов типа Ubi.com или HyperLobby. Другой способ – узнать время присоединения к вашим играющим приятелям, и получить IP адрес сервера заранее.

Пользуйтесь инструкциями к Ubi.com или HyperLobby в документации **ЗС** для присоединения к серверу игры с несколькими игроками.

ПРИМЕЧАНИЕ: В отличие от дуэльных серверов, игроки не могут присоединиться к серверам с кампаниями или сценариями в середине миссии. Все участники должны подключиться к серверу до начала миссии. Дополнительные игроки смогут присоединиться только после завершения текущей миссии.

После присоединения к серверу, вы окажетесь либо на экране ожидания, дожидаясь, пока хост установит опции кампании, либо вас немедленно отправят на экран инструктажа. Подробнее см. в разделе **“Прохождение многопользовательских миссий”**.

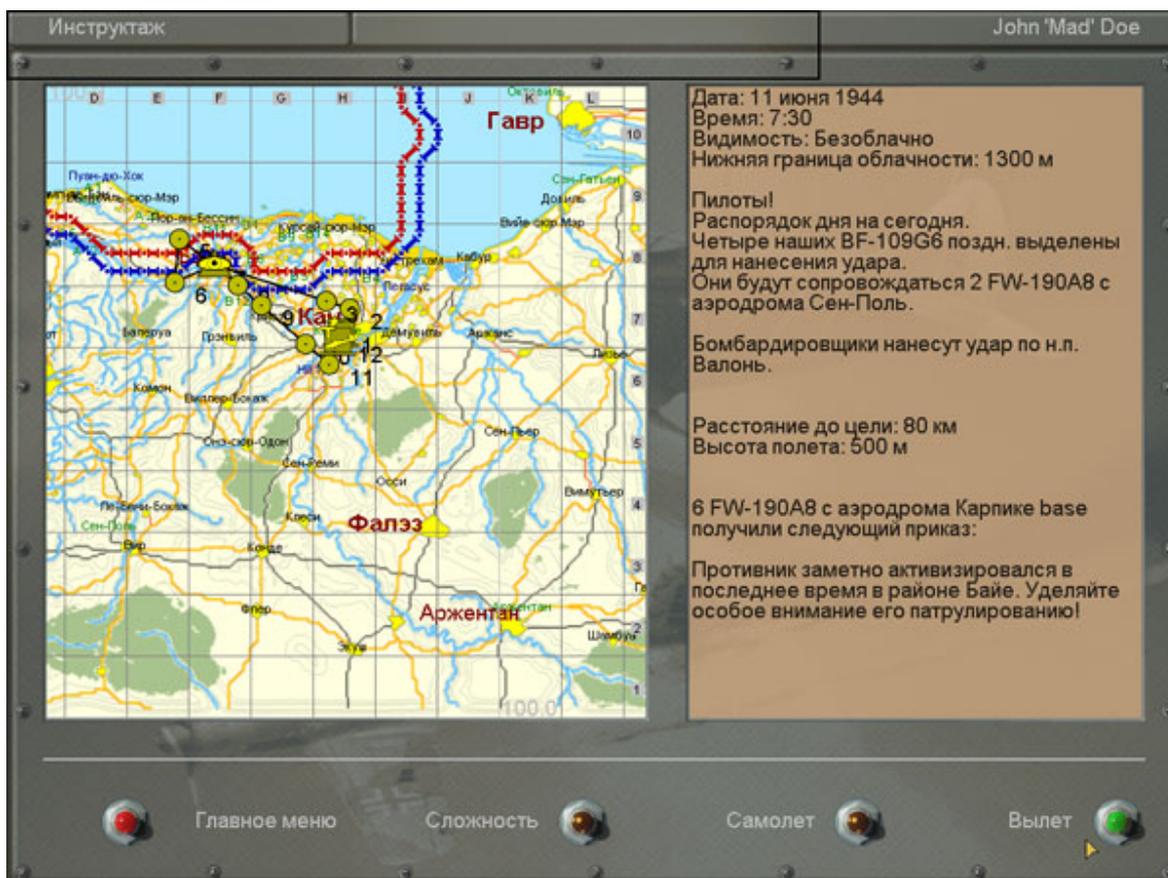
Прохождение многопользовательских миссий



Первым, что вы увидите после загрузки кампании, будет карта театра военных действий и брифинг. Этот текст вводит вас в курс общей ситуации на фронте, и одинаков для всех воюющих сторон. Он не содержит никаких специфических заданий, даваемых различным сторонам. Чтобы увидеть предполетный инструктаж, вы должны выбрать для себя самолет. Для этого нажмите кнопку **Самолет**.



На экране **Выбор самолета** вы получите список всех управляемых самолетов в миссии; самолеты ВВС США находятся в начале списка, Люфтваффе – в конце. Выберите самолет, на котором вы хотите летать, и который еще не занят, но не нажимайте пока на кнопку **Вылет**. Вместо этого, нажмите кнопку **Инструктаж** и прочитайте задание вашей миссии.



На экране **Инструктажа** текст в правой его части показывает задания всех полетов вашей стороны. Прочтите всё внимательно, ибо вашей стороне дается более одного задания в каждой миссии! Разберитесь, какие задания вы должны будете выполнить. Как правило, самолеты различных типов получают различные задания, так что вы легко найдете свое. Однако, в некоторых случаях, самолеты одного и того же типа получают несколько разных заданий, и вам будет трудно отыскать предназначенное вам. Простое правило состоит в том, что задания перечислены в том же порядке, что и самолеты в экране **Выбор самолета**. Следовательно, если вы выбрали верхний самолет в списке, ваше задание будет первым. Если вы выбрали самолет в конце списка, вы должны выполнять последнее задание.

Если вас не устраивает ваше задание, нажмите снова кнопку **Самолет**, и перевыберите себе самолет.

Наконец, когда все установлено, нажмите кнопку **Вылет**, чтобы просигнализировать, что вы готовы приступить к выполнению миссии.

Следующий экран, который вы увидите, содержит список имен всех пилотов, соединенных с сервером. Пилоты, готовые взлететь, будут помечены как таковые в колонке **Состояние**. Когда все пилоты готовы, хост может нажать снова кнопку **Вылет** и стартовать миссию.

Завершение миссии кампании

Когда миссия закончена, вы увидите экран **Очки**, содержащий список всех участвовавших в миссии игроков и их результаты.

Хост может нажать кнопку **Новый вылет** и сгенерировать новую миссию, снова попав в экран **Генерации миссии**, описанный выше. Хост сможет или изменить установки, или оставить все по-прежнему, и сгенерировать новую миссию, которая будет автоматически разослана всем подсоединенным участникам.

Для следующих миссий кампании предполетный инструктаж будет также включать список лучших пилотов текущей кампании на данном сервере и их статистики.

Отключение, переприсоединение и перезапуск сервера кампании

Если хост захочет отключить свой сервер, или игрок захочет отсоединиться от сервера, продолжающего работать, вся информация об игроке и кампании записывается на сервере до следующего рестарта этой кампании.

Когда хост перезапускает кампанию на своем сервере позднее, все данные о всех игроках будут показываться сервером, даже если эти игроки в данный момент не присоединены.

Поскольку на машине игрока никакой статистики не хранится, он не сможет присоединиться к кампании на другом сервере, принеся туда свою статистику из предыдущей игры. Вам надо присоединиться к тому же серверу, и хост должен выбрать ту же кампанию, чтобы вашему пилоту добавлялся счет.

Авторы

Russian Rocket Games

Главный дизайнер

Илья Шевченко

Программирование кампаний

Вадим Колосов

Одиночные миссии

Ian Boys

Peter Davies

Переводы

Richard Campan

Joerg Wiedermann

Тестирование

Ian Boys
Richard Campan
Johannes Ritter
Peter Weaver
Kevin Moffat
Peter Davies
Craig Sweetman

Главный 2D-художник

Brian Koga

Схемы окраски самолетов

Joe Filton
Rafael Rodrigues
Daniel Roger
Edin Kulelija
Ian Boys
Olivier Migeon
Brandon Resch
Christian Schulz

Тексты брифингов

Johannes Ritter
Vadim Kolosov
Илья Шевченко

Карты Нормандии и Арденн

Илья Шевченко

Модель В-17

Kelly Haugan

3-D модели дополнительных объектов

Илья Шевченко

Наши благодарности:

Наталья Баранникова, Олег Медокс, Николай Барышников, Игорь Егоров, Олег Роженцов, Юрий Шубин

ФИРМА "1С"**Продюсеры**

Юрий Мирошников
Роман Косенко

Исполнительный продюсер

Александр Гурин

Маркетинг

Николай Барышников

PR

Анатолий Субботин

Алексей Артеменко

Упаковка и руководство пользователя

Сергей Коновалов

Тестирование

Александр Тимошков

