

CLAD in IRON

Sakhalin 1904



Лицензионная информация

Clad in Iron: Sakhalin 1904© All Rights Reserved. Developed by Totem Games. Clad in Iron: Sakhalin 1904 uses Havok™. © Copyright 1999 - 2018. Havok.com Inc license (or its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. AngelCode Scripting Library. Copyright © 2003-2018 Andreas Jonsson. Copyright © 2018 3DReach.

Системные требования

Перед установкой программы убедитесь, что Ваш компьютер соответствует системным требованиям. Закройте все программы перед началом установки. У Вас должен быть установлен DirectX 9.0c.

ВНИМАНИЕ: программа не тестировалась на переносных устройствах, как ноутбуки или планшетные компьютеры.

Минимальные:

ОС: Windows Vista / 7 / 10, DirectX 9.0C

ЦПУ: Pentium 4 / Athlon 1.1 GHz или лучше

ОЗУ: 4 GB

Видео: 512 MB GeForce 6600 / RADEON 9600 или лучше

Звук: совместимый с DirectX 16-bit sound PCI

Рекомендуемые:

ОС: Windows 7/ 10, DirectX 9.0C

ЦПУ: Pentium 4 / Athlon 2,4 GHz или лучше

ОЗУ: 8 GB или больше

Видео: 1024 MB GeForce 7600 / RADEON x1600 или лучше

Звук: совместимый с DirectX 16-bit sound PCI

Служба поддержки

В случае возникновения проблем с установкой, запуском и других технических проблем напишите электронное письмо по адресу support@totemgames.ru

Перед тем как обратиться за помощью убедитесь, что Ваш компьютер соответствует указанным выше минимальным системным требованиям, а также проверьте наличие установленных на Вашем компьютере с этой игрой самых новых драйверов для видеокарты. Также обязательна установка DirectX 9.0c.

В письме постарайтесь как можно подробнее описать проблему, а также прикрепите файл компьютерной диагностики DxDiag.txt и файл регистрации Totem3Log.log. Чтобы получить эти файлы следуйте нижеследующей инструкции:

1. Найдите и откройте папку с игрой (например ..\Steam\steamapps\common\Clad in Iron\Info.exe) и найдите в этой папке файл с названием «Info.exe» и файл с названием «Totem3Log.log»
2. Запустите файл «Info.exe» и следуйте инструкциям. Результатом всех действий будет файл «DxDiag.txt»
3. Пошлите оба файла (Totem3Log.log и DxDiag.txt) по адресам support@totemgames.ru или totemgames.ru@gmail.com

Управление камерой

Вращение: Зажмите правую клавишу мыши и двигайте влево или вправо. Кроме того, можно использовать клавиши «Home» и «End» на клавиатуре.

Угол обзора: Зажмите правую клавишу мыши и двигайте саму мышь вперед или назад. Кроме того, можно использовать клавиши «PgUp» и «PgDn» на клавиатуре.

Приближение: прокрутите колесо мыши вперед или назад, или используйте клавиши “+” и “-” на клавиатуре.

Кнопки быстрого управления в режиме симулятора

Реальное время	(клавиша на клавиатуре - Z)
Ускорение времени	(клавиша на клавиатуре - X)
Остановка времени (пауза)	(клавиша на клавиатуре - C)
Отряд кораблей - I	(клавиша на клавиатуре - 1)
Отряд кораблей - II	(клавиша на клавиатуре - 2)
Меню: сохранение, загрузка, выход	(клавиша на клавиатуре - Esc)
Снимок экрана (скриншот)	(клавиша - F5) C:\Users\Public\Documents\Clad in Iron (Windows Vista, 7, 8, 10)
Скрыть/показать игровой интерфейс	(клавиша на клавиатуре - F4)

Что это за игра

Эта игра о морских сражениях во время конфликта двух враждующих сторон. События разворачиваются во время Русско-Японской войны 1904-05гг между Российской и Японской империями за влияние и доминирование на Дальнем Востоке. Игрок может управлять любой из сторон – Россией или Японией, в любом случае второй стороной будет управлять только компьютер (ИИ). Многопользовательский режим в игре не реализован.

Стратегический режим игры – это один из двух режимов в которых происходят все игровые события. В стратегическом режиме течение игрового времени организовано по пошаговому принципу. Длительность одного тура (хода) составляет одну неделю. Счетчик туров расположен в правой части верхней информационной панели игрового интерфейса. В стратегическом режиме Вы управляете перемещением военных кораблей и отрядов пехоты на стратегической карте (смотри ниже). Кроме того, нужно контролировать строительство и ремонт юнитов (корабли, пехота) и строений (если такая возможность предусмотрена сценарием). Главной задачей игрока в этом режиме является уничтожение как можно большего числа вражеских юнитов и контроль большего числа гаваней на карте.

Когда корабли сторон находятся в одной игровой области (смотри ниже) происходит морское сражение. Это сражение может просчитываться автоматически или быть передано под управление игрока в тактическом режиме игры. В тактическом режиме бой происходит в реальном времени. Длительность сражения ограничена несколькими часами. После победы одной из сторон или исчерпания лимита времени игра возвращается в стратегический режим.

В конце игры после последнего игрового тура по числу победных очков будет определен победитель. Чем больше гаваней будет под контролем игрока в конце игры – тем больший рейтинг успеха будем ему присвоен (подробнее смотри ниже).

Как играть в стратегическом режиме

Стратегическая карта

Стратегическая карта основана на географической карте мест событий сценария. На карте расположены группы слотов: гавани с местами блокады и пути снабжения (крейсерские зоны). В слотах могут находиться корабли, пехота или строения. Корабли и пехоту можно перемещать, а строения нельзя.



Схема стратегической карты

- | | |
|---|--------------------|
| ① русская гавань (золотистые слоты и название) | ③ путь снабжения |
| ② японская гавань (серо-синие слоты и название) | ④ крейсерская зона |

Гавани

Гавани – это ключ к победе. За контроль над некоторыми гаванями начисляются победные очки. В конце игры желательно контролировать как можно больше гаваней с победными очками. Полной победе соответствует 100% победный рейтинг.

Гавани именуются по названиям городов, в которых они расположены. Например, гавань города Петропавловск будет иметь аналогичное название – Петропавловск (Petropavlovsk).

Гавани – это важнейшие объекты на стратегической карте. Главная цель игры заключается в контроле над гаванями. Каждая конкретная гавань принадлежит только одной игровой стороне, но другая сторона может взять контроль над вражеской гаванью. Это означает, что Япония может занять русскую гавань Петропавловск, но Петропавловск все равно останется русской гаванью. Принадлежность гавани видна по цвету названия. Например, «Petropavlovsk» написано желто-золотистым цветом. Этим цветом в сценарии обозначены все слоты и элементы гавани, принадлежащие России. Для противоположной стороны используется серо-синий цвет.

Информацию о гавани можно получить, если навести курсор мыши на символ справа от названия. Этот символ называется символ гавани.

Символ слева от названия показывает какая сторона занимает (контролирует) гавань в данный момент. Этот символ называется символ контроля. Изначально символ контроля окрашен в цвет владельца гавани. Например, в начале игры в гавани Петропавловская символ контроля будет желто-золотистого цвета. Но если эта гавань будет захвачена врагом, то символ контроля поменяет цвет на серо-синий.

Когда гавань захватывается врагом, то все строения и корабли в доках уничтожаются. Захватчик не может извлекать пользу из захваченной гавани: нельзя ничего строить и нет никакого дохода. Например, Япония не сможет строить береговые батареи в Петропавловске. С другой стороны, потерянная гавань становится бесполезной для владельца. Россия не сможет получать доход от занятого японцами Петропавловска, и также не сможет построить береговые батареи или иные строения.

Некоторые гавани вообще не могут быть захвачены. В таких гаванях расположены слоты только одной стороны и туда не могут переместиться вражеские корабли или пехота. Гавани от вторжения могут защищать сооружения береговой обороны такие как минные поля и артиллерийские батареи.

Что занять (захватить) гавань нужно уничтожить в ней все отряды вражеской пехоты. Если в выбранной для занятия гавани есть хотя бы один отряд пехоты атакующей стороны и нет отрядов пехоты защитников, то на следующий ход эта гавань переходит атакующей стороне.

Чтобы контролировать гавань нет нужды держать в ней свои отряды пехоты, а достаточно не допускать туда вражескую пехоту. Береговые батареи и корабли в гавани препятствуют перемещению в нее вражеской пехоты, но если их нет, то защитить гавань от вторжения можно только своей пехотой (постоянный гарнизон пехоты в особо важных гаванях).



- ① блокадная зона (блокада)
- ④ зона гавани для пехоты

- ② береговая оборона гавани

- ③ зона гавани для кораблей

- ⑤ символ контроля, название гавани, информация о гавани (навести курсор)

Что такое слоты

Слоты - это специально отведенные места на стратегической карте для юнитов (кораблей и отрядов пехоты) и строений. Каждое строение можно разместить только в предназначенном для этого слоте.

Слоты для строений имеют квадратную форму и значок, для чего они предназначены. Например, в слоте со значком пушки можно заказать постройку береговой батареи, со значком мины – минное поле. Строение нельзя перемещать из одного места в другое, а значит и из одного слота в другой.

Слоты для отрядов пехоты также имеют квадратную форму, но отличаются тем, что все значки этих слотов вписаны в круг. Например, вписанная в круг звезда свидетельствует о том, что это слот для постоянного нахождения пехоты, а значок сердца обозначает место для лечения и пополнения юнита. Отряды пехоты перемещаются между гаванями при помощи перемещения между слотами по специальным правилам (смотри ниже).

Наконец, прямоугольные слоты предназначены для кораблей, в том числе и для их ремонта. Отряды пехоты перемещаются при помощи перемещения между слотами по специальным правилам (смотри ниже).

Одинаковые по назначению слоты, расположенные в одном месте, объединяются в зоны: гавань, блокада и крейсерство. В гаванях корабли укрываются от врагов или защищают от вторжения пехоты, в блокадной зоне корабли противника могут перехватывать и уничтожать корабли снабжения из блокированной гавани, в крейсерской зоне находятся защитники и/или охотники для кораблей снабжения.

Слоты для кораблей

В гавани, зоне блокады и в крейсерских зонах на путях снабжения расположены слоты для кораблей. Чаще в одной зоне есть слоты для кораблей обеих враждующих сторон. Например, в крейсерской зоне обычно пара слотов для кораблей: один слот для защитника пути снабжения, а другой для рейдера.

Чтобы переместить корабль из одного слота для корабля в другой слот для корабля нужно:

1. навести на корабль курсор мыши,
2. нажать на левую клавишу мыши,
3. убедиться, что над кораблем появился значок выделения,
4. навести на слот нахождения корабля после перемещения курсор мыши,
5. нажать правую клавишу мыши, чтобы завершить перемещение

При перемещении кораблей между слотами нужно учитывать такую характеристику как мореходность. Некоторые корабли не могут покидать гавани или выходить в открытое море (занимать слоты в крейсерских зонах). Чтобы получить информацию о требованиях к мореходности, поместите курсор мыши над слотом и ожидайте появления всплывающей подсказки. Проделайте аналогичное действие с кораблем.

Мореходный - может перемещаться между слотами в зонах крейсерства, блокады и внутри гавани

3800t	броненосный корвет	Япония
3200t	вспомогательный крейсер	Россия
1350t	канонерская лодка 1 класса	Япония
960t	военный транспорт	Россия
650t	вооруженный пароход	Россия

Береговой - может перемещаться между слотами в зонах блокады и внутри гавани

620t	канонерская лодка 2 класса	Япония
410t	контрминоносец	Россия
410t	контрминоносец	Япония
120t	миноносец 1 класса	Россия
120t	миноносец 1 класса	Япония

Для гавани - может перемещаться между слотами только внутри гавани

25t	миноноска	Россия
-----	-----------	--------

После того как игрок передаёт ход компьютерному оппоненту, тот перемещает свои корабли. Когда в одном месте (гавань, блокада, путь снабжения) одновременно находятся корабли враждебных игровых сторон, то между этими кораблями происходит сражение. Игрок может лично управлять своими кораблями в режиме реального времени в тактическом режиме (смотри ниже) или предоставить компьютеру рассчитать результаты сражения в стратегическом режиме. Корабли ведут автобой в кильватерной колонне.

В бою под личным управлением игрока корабли будут построены в колонну в такой же последовательности, как и в слотах на стратегической карте.

Автобой в крейсерской и блокадной зоне завершается, если все корабли одной из сторон повреждены более чем на 50%. Автобой в гавани обычно ведется до уничтожения всех кораблей одной из сторон.

Слоты для пехоты

В гавани расположены слоты для размещения в них отрядов пехоты для одной или обеих игровых сторон. Если в гавани есть слоты для обеих сторон, то эту гавань можно занять (захватить). В противном случае гавань недоступна для высадки вражеской пехоты.

Перед перемещением отряда пехоты из одной гавани в другую, убедитесь, что в гавани и блокаде места отбытия и места прибытия нет вражеских кораблей. Вражеские корабли в этих зонах блокируют перемещение пехоты. Аналогичную функцию выполняют вражеские береговые батареи.

Только амфибийные отряды пехоты (например, морские пехотинцы) могут быть напрямую перемещены в гавань, находящуюся под контролем противника. Чтобы проверить амфибийность пешего юнита нужно навести на него курсор мыши и подождать появления всплывающего окна с информацией об этом юните.

Чтобы переместить отряд пехоты из одного слота для пехоты в другой слот для пехоты (убедитесь в этом) нужно сделать следующее:

1. навести на отряд пехоты курсор мыши,
2. нажать на левую клавишу мыши,
3. убедиться, что над кораблем появился значок выделения,
4. навести на слот нахождения корабля после перемещения курсор мыши,
5. нажать правую клавишу мыши, чтобы завершить перемещение

После того как игрок передаёт ход компьютерному оппоненту, тот перемещает свои пехотные юниты. Когда в одной гавани одновременно находятся отряды пехоты враждебных игровых сторон, то между этими отрядами происходит сражение. Игрок не может управлять сражением. Эффективность отряда пехоты в бою зависит от числа солдат в отряде и уровня опыта.

Принцип перемещения между слотами

Игрок выбирает юнит (корабль или отряд пехоты) и указывает ему конечную точку прибытия (перемещения). Это сделано для упрощения и ускорения игрового процесса, но при этом игра отслеживает реалистичную последовательность промежуточных точек перемещения.

Например, чтобы переместиться из одной гавани в другую, кораблю нужно вначале покинуть гавань и перейти в береговую область возле гавани, называемую в игре зоной блокады. Именно в зоне блокады располагаются вражеские корабли, чтобы препятствовать входу и выходу в гавань.

Итак, если наш корабль вышел из гавани и находится у берега, то он может выходить в открытое море. Но это возможно только если на выходе из гавани ему не мешает вражеский корабль. В этом случае перемещение между гаванями невозможно. Игрок может переместить свой корабль только в зону блокады и там выдержать бой с блокирующим противником.

Вернемся к варианту успешного беспрепятственного выхода в открытое море. В игре считается, что вероятность обнаружить путь вашего корабля для врага в открытом море слишком мала, чтобы её учитывать, а потому промежуточная точка перемещения в открытом море не может быть заблокирована.

Однако, затем наш корабль подходит к выбранной в качестве конечной точке прибытия гавани и снова должен пройти через зону блокады. Аналогично блокирующему кораблю на выходе действует блокирующий вражеский корабль на входе – он не позволяет напрямую переместиться в конечный слот. Зато мы можем поставить свой корабль в зону блокады целевой гавани. На следующем ходу мы должны будем выдержать бой с блокирующим кораблем и, если наш корабль не погибнет в этом бою, то мы сможем переместиться из зоны блокады в конечную гавань.

Таким образом, чтобы успешно переместить корабль из одной гавани в другую на всей цепочке промежуточных зон не должно быть вражеских кораблей:

начальная гавань –

зона блокады начальной гавани –

открытое море –

зона блокады конечной гавани –

конечная гавань



Схема движения корабля и пехоты

Вражеский корабль в любом помеченном красным слоте препятствует движению вашего юнита.
Береговые батареи также мешают движению пехоты.

Слоты для строений

В гаванях вы можете увидеть слоты для строений и слоты, где вы можете начать строительство нового юнита (если это предусмотрено сценарием) или восстановить поврежденные (доки и госпитали). Также есть слоты для строений береговой обороны.

Чтобы построить новое строение в гавани:

1. найти пустой слот для строения, которое вы хотите построить,
2. навести на этот слот курсор мыши,
3. дождаться появления информации и убедиться, что у вас достаточно очков снабжения,
4. нажать на левую клавишу мыши



Схема строений гавани

- | | |
|---|--------------------------------|
| ① Символ контроля | ⑦ Слоты для ремонта кораблей |
| ② Символ информации о гавани | ⑧ Слоты для кораблей врага |
| ③ Защитные сооружения для пехоты | ⑨ Корабли снабжения |
| ④ Слоты для отрядов пехоты | ⑩ Береговые батареи |
| ⑤ Госпиталь и пункт вербовки для пехоты | ⑪ Минная станция (минное поле) |
| ⑥ Слоты для кораблей владельца гавани | ⑫ Станция миноносцев |

Строения береговой обороны

Артиллерийские береговые батареи наносят ущерб самому опасному вражескому военному кораблю в гавани каждый тур, пока не будут разрушены ответным огнем.

У минных полей на входе в гавань есть шанс уничтожить любой входящий (перемещаемый) вражеский корабль, но не тот корабль, который на начало тура уже находится в гавани.

У миноносцев (станция миноносцев) есть шанс уничтожить один вражеский корабль в зоне блокады за один тур.

Защитные сооружения для пехоты помогают в обороне: пехота под защитой форта теряет меньше солдат в автобитве с вражеской пехотой.

Ремонт кораблей

Чтобы восстановить боеспособность повреждённого корабля, вам нужно поместить его в слот для ремонта кораблей:

1. Выберите повреждённый корабль и выберите пустой ремонтный слот в гавани под вашим контролем.
2. Дождитесь появления всплывающего информационного окна, чтобы убедиться, что у вас достаточно очков снабжения.
3. Нажмите левую кнопку мыши, чтобы переместить ваш корабль в слот. В некоторых случаях судно не может перемещаться в слот. Например, блокада может предотвратить это.
4. Когда военный корабль находится в слоте судостроения, вы не можете его переместить до завершения работ.

Корабль снабжения

В слоте корабля снабжения вы можете построить транспортное судно. Каждый ход, это судно пополняет ваш запас очков снабжения. Как всегда, вы можете видеть размер поступлений в всплывающем информационном диалоговом окне слота. Каждый игровой тур, корабль снабжения может быть захвачен вражескими кораблями в блокаде или проходя через крейсерские зоны.

Госпиталь и пункт вербовки

Чтобы восстановить полную численность отряда пехоты, вам нужно поместить его в слот для пополнения (госпиталь и пункт вербовки):

1. Выберите нуждающийся в пополнении отряд и выберите соответствующий пустой слот в гавани под вашим контролем.
2. Дождитесь появления всплывающего информационного окна, чтобы убедиться, что у вас достаточно очков снабжения.
3. Нажмите левую кнопку мыши, чтобы переместить ваш отряд в слот. В некоторых случаях пехота не может перемещаться в слот. Например, блокада может предотвратить это.
4. Когда пехотный юнит находится в слоте для пополнения, вы не можете его переместить до завершения переформирования.

Блокадные станции и маршруты поставок

Вы можете разместить свои военные корабли на блокадных станциях перед вражескими гаванями, чтобы предотвратить движение враждебных военных кораблей или уничтожить корабли снабжения. Точно так же вы можете защитить свою гавань от вражеской блокады, разместив свои корабли на блокадной станции вашей гавани; В этом случае вражеские корабли не смогут прорваться в вашу гавань.

Ваш корабль не может выйти из гавани, если в блокаде будут присутствовать вражеские военные корабли. Вначале, этот корабль из гавани нужно переместить на блокадную станцию для битвы с блокирующими врагами. После битвы ваш корабль может перемещаться далее в другие слоты или вернуться в гавань.

Суда снабжения используют пути снабжения (№3 на схеме стратегической карты на стр. 2). За один игровой тур судно снабжения выходит из гавани, плывет по торговому пути, загружает необходимые грузы и возвращается назад. Чтобы перехватить и уничтожить вражеское судно снабжения на его пути нужно разместить свои корабли. Корабли нужно размещать на блокадной станции и в открытом море прямо на пути снабжения.

Чем больше вражеских кораблей на пути торгового корабля, тем больше вероятность, что его перехватят. Вероятность перехвата каждым из врагов суммируется и показывается на всплывающей подсказке над судном снабжения. За перехват судна снабжения начисляется бонус. Чтобы защитить свои суда снабжения, нужно не допускать на свои пути снабжения вражеские корабли и не позволять заблокировать свои гавани.



Схема функционирования блокады (блокадной зоны или станции)

Снабжение: доходы и расходы

Все корабли и пехотные подразделения (юниты) каждый тур тратят на своё содержание, определенное количества очков снабжения (см. Маркер № 1 в нижеследующей схеме информации о содержании). Стоимость поддержки юнитов в разных слотах (при выполнении разных задач) не одинакова. Например, если военный корабль находится в слоте в крейсерской зоне, то его содержание стоит 100 очков снабжения, а если он находится в гавани, то только 35 очков снабжения.



Схема информации о стоимости содержании корабля



Схема информации о стоимости содержании отряда пехоты

Баланс доходов и расходов очков снабжения отображен на верхней информационной панели игрового интерфейса. Первое число показывает текущий запас очков снабжения. Второе число показывает, сколько очков снабжения вы получаете каждый тур игры. Третье число показывает, сколько очков снабжения будет потрачено на все ваши корабли и подразделения пехоты, если они находятся в текущих слотах в начале следующего тура игры. Четвертое число показывает баланс доходов и расходов.



Схема верхней информационной панели интерфейса

Если вы видите отрицательное число, вам необходимо сократить расходы или увеличить доход. Чтобы снизить стоимость содержания юнитов до минимального значения, вам необходимо переместить все свои подразделения и корабли в гавани и отказаться от атаки или блокады вражеских гаваней. Рискованной стратегией является разместить свои корабли в вражеских крейсерских зонах, чтобы пополнить снабжения за счет врага.

Каждый тур, некоторые гавани и суда снабжения пополняют ваш запас очков снабжения. Чтобы увеличить поступление очков снабжения, вам необходимо заказать максимум судов снабжения и контролировать свои гавани, которые приносят доход. Захват вражеской гавани не увеличивает ваш доход очков снабжения, но лишает врага возможности получать доход от этой гавани и судов снабжения в нем.



Схема информации о судне снабжения



Схема информации об очках снабжения от гавани

Чтобы узнать, сколько прибыли приносит каждый из их готовых судов снабжения или портов, вы должны навести курсор мыши на область, обозначенные номером 1 на расположенных выше схемах (стр. 11). На всплывающем подсказке найдите строку (номер 3 в схемах на стр. 11), в которой показано сколько очков снабжения приносит гавань или судно снабжения каждый тур.

Кроме содержания готовых юнитов, очки снабжения тратятся на строительство новых сооружений в гаванях (например, на создание береговых батарей), а также на ремонт кораблей и пополнение пехотных подразделений.

Если расход очков снабжения превышает доходы, то используется текущий запас. Если значение количества очков снабжения равно нулю, а затраты выше, чем доходы, то некоторые параметры ваших юнитов временно снижаются. Корабли не могут использовать свою максимальную скорость, пополнение запаса снарядов замедляется, пехотные подразделения стреляют менее часто в бою. Информация о наличии и влиянии штрафа указана на всплывающем подсказке: маркер № 2 на Схеме информации о стоимости содержания пехоты.

В конце тура на экране отображаются все финансовые события. Вы можете прочитать описание события в нижней части информационной панели.



Схема информации о стоимости содержания юнита

Чтобы узнать стоимость содержания юнита (в очках снабжения за ход) в слоте, выбранном для перемещения, вам необходимо:

1. Поместите курсор мыши над юнитом (схема информации о стоимости содержания юнита, маркер №1).
2. Щелкните левой кнопкой мыши. Вы выбрали единицу.
3. Убедитесь, что над юнитом появилась зеленая стрелка.
4. Поместите курсор мыши над слотом, в который вы хотите переместить юнит (схема информации о стоимости содержания юнита, маркер №2).
5. Подождите, пока появится всплывающее диалоговое окно с информацией.
6. Найдите строку, в которой сообщается информация о стоимости содержания юнита в этом слоте (схема информации о стоимости содержания юнита, маркер №3).

Пополнение боеприпасов

Каждый корабль начинает игру с начальными полными запасами снарядов и торпед (если они есть). Во время битвы количество боеприпасов уменьшается. После каждых нескольких туров (только в режиме пошаговой стратегии) боеприпасы автоматически пополняются. Текущее количество боеприпасов увеличивается на несколько процентов от первоначальных полных запасов снарядов или торпед. Например, в битве корабль израсходовал 100 снарядов из первоначальных полных 1000 снарядов. Каждые 5 туров боеприпасы пополняются на 50 снарядов. Таким образом, через 10 туров корабль снова

получит полный боезапас. Однако, если у вас есть штраф в снабжении, боеприпасы будут пополняться медленнее. Если штраф на поставку составляет 50%, то за два тура игры будет пополняться только половина боеприпасов. Таким образом, если штраф поставки снабжения составляет 50%, то через 5 туров боезапас пополняется только на 25, а не на 50 снарядов.

Запасы торпед пополняются по аналогичному принципу, то есть раз в несколько туров игры. Количество этих туров такое же, как и для пополнения запаса снарядов. Однако запас торпед пополняется полностью (до 100% от максимального числа). Пополнение торпед зависит от текущего уровня поставок снабжения. Например, максимальный запас торпед составляет 4 штуки. Если нет штрафа за поставку, запас будет пополнен четырьмя торпедами. Если штраф на поставку составляет 50%, то запас будет пополняться только двумя торпедами.

Во время ремонта корабля (в слоте ремонта корабля) боеприпасы пополняются, как обычно.

1	protected cruiser Alfonso XII		тип и название
2		Displacement 4700 ton	водоизмещение
3		Maximum Speed 11.2 / 14 kts Supply Penalty 80%	11.2 узла это 80% максимальной скорости в 14 узлов максимальная скорость ограничена штрафом снабжения
4		Wrought Iron Armor 2-8 inch	мин. и макс. толщина брони в железном эквиваленте пример: 50mm стали эквивалентны 70mm железа
5		Main Battery Guns 10 x BL 6in 30cal Ammo CP, HE, AP 400, 60, 40	число и калибр пушек главного калибра запас снарядов: сплошные, разрывные, бронебойные
6		Secondary Battery 6 x QF 2in 30cal Ammo CP, HE, AP 940, 0, 0	число и калибр пушек вспомогательного калибра запас снарядов: сплошные, разрывные, бронебойные
7		+ammo / turns number 8% / 4 current supply penalty 80%	запас снарядов пополняется на 8% каждые 4 тура не хватает 80% необходимого снабжения
8		Torpedo Tube 4 x 18in M1892 Ammunition 8 + 2 per 4 turns	число и калибр торпедных аппаратов максимальный запас торпед
9		Seaworthiness cruiser	характеристика показывает возможность корабля безопасно выходить в открытое море
10		Experience 35%	характеристика показывает уровень обучения, боевой опыт и мораль команды корабля
11		Damage 0.0%	характеристика показывает насколько сильно повреждён корабль: 100% означает полную потерю боеспособности
12		Blockade 5%	показывает вероятность, находясь в текущем слоте, перехватить вражеское судно снабжения
13		Supply Cost supply 68 (20%)	стоимость содержания корабля в текущем слоте (% от стоимости содержания в самом дорогом типе слотов)
14	anchorage slot		в каком типе слотов находится сейчас корабль

Схема информации о корабле на всплывающей подсказке

Как играть в тактическом режиме

Цель игры

Стратегический режим определяет количество боевых кораблей, которые вы контролируете в тактическом режиме; это число не может быть изменено во время битвы за вас или вашего противника (компьютер). Вы можете решить, какую цель вы должны достичь в соответствии с ситуацией на глобальной карте; это может быть полное уничтожение эскадры противника или спасение ваших собственных сил. В обоих случаях старайтесь наносить больше урона вражеским кораблям, чем получаете сами.

Управление боевой камерой

Вы наблюдаете карту сражения с камеры с видом сверху, используя управление от третьего лица. Вы можете свободно перемещать камеру в любую точку на карте и поворачивать ее на 360 градусов. Камера также имеет приближение. Если вы хотите поместить камеру на свой корабль, просто щелкните левой кнопкой мыши на нём или на его значке на верхней панели интерфейса. После этого камера будет прикреплена к выбранному кораблю. Переместите курсор за пределы выбранного корабля чтобы освободить камеру.

Боевая карта

Границы тактической карты отмечены буями. Если ваши корабли или корабли противника случайно пересекают границы карты, то они автоматически вернутся в зону боя. Тяжело поврежденным кораблям во время битвы может быть дан приказ покинуть боевую карту. В этом случае пожар и затопление прекращаются только тогда, когда отступающий из боя корабль пересекает границу карты. После этого он возвращается на глобальную карту. Если корабль не будет уничтожен, то когда битва будет завершена, он также вернется на глобальную карту, сохранив своё при этом свое состояние на конец боя.

Время битвы

В тактическом режиме все события происходят в реальном времени, а продолжительность боя ограничена. Вы можете увидеть оставшееся время с правой стороны верхней панели интерфейса (рисунок 1 №1). Когда время закончится, игра вернется к глобальной карте. Все боевые корабли, разрушенные в тактическом режиме, будут уничтожены в стратегическом режиме, и весь ущерб военным кораблям будет представлен в равной степени. Например, военный корабль с 25-процентным уроном на карте сражения возвращается на глобальную карту с 25-процентным уроном. Если во время битвы военный корабль получает сильный урон от стрельбы, наводнения или огня, он самостоятельно покидает битву. Если битва происходит в гавани, военные корабли не могут отступить и будут сражаться до победы или до конца битвы. Вы можете вернуться в стратегический режим в любое время (рисунок 1 №9). Битва продолжится на стратегической карте в автоматическом режиме.

В игре вы можете контролировать скорость времени - вы можете выбрать реальное или ускоренное время, или вы можете остановить время. Элементы управления для этой опции находятся на нижней панели интерфейса (изображение 1 №2). В любое время во время битвы вы можете остановить время или ускорить его в 4 раза. При полном ускорении, 5 минут реального времени в игре соответствует 20 минут игрового времени. Корабли движутся быстрее, стреляют чаще и т. д.

Движение одиночного корабля

Вы можете управлять направлением движения корабля с помощью кнопок управления на правой стороне нижней панели интерфейса (рисунок 1 №3). Используйте левую кнопку, если вы хотите, чтобы корабль повернул налево, правую - повернуть направо, а средняя кнопка – для прямолинейного движения. Если вы используете кнопку поворота в левую или правую сторону, вы будете продолжать поворачиваться в выбранном направлении, пока вы не измените его на прямой курс. Вы можете увидеть компас в левой верхней части экрана (рисунок 1 №4). Синяя часть стрелки компаса всегда указывает на север, что помогает вам видеть изменения курса ваших кораблей и противника.

Чтобы изменить скорость движения корабля, вы можете использовать кнопки управления в левой части нижней панели интерфейса (рисунок 1 №5). Первая кнопка слева представляет собой движение назад на медленной скорости, вторая кнопка останавливает движение, а следующие кнопки после остановки перемещают военный корабль вперед с низкой, средней и полной скоростью.

Корабли теряют скорость во время поворота. Разгон в повороте невозможен. Используйте кнопки управления скоростью, чтобы увеличить скорость после поворота, если вы не хотите замедляться. Вы не можете изменять скорость в момент, когда корабль выполняет назначенный из интерфейса специальный маневр (смотри ниже).



рисунок 1

Вы должны помнить, что скорость боевого корабля зависит от нанесенных ему повреждений. Например, если в начале боя корабль имел скорость 10 узлов, то после получения повреждений она упала до 5 узлов, а после исполнения нескольких поворотов упала с 5 до 2,5 узлов. При этом команд на изменение скорости корабль от игрока не получал.

Групповое движение

Управление группой кораблей в игре использует настоящую военно-морскую тактику периода парового флота. Корабли объединены в эскадры. Вы и ваш оппонент можете использовать только 2 эскадры военных кораблей в сражении, в каждой эскадре должно быть не более 4 боевых кораблей.

Эскадры сражаются в строе кильватерной колонны. Чтобы контролировать скорость, движение и направление эскадры, вам нужно только управлять флагманом (первый корабль в колонне). Все корабли-мателоты повторяют действия флагмана. Самый медленный корабль ограничивает общую максимальную скорость эскадры. Лучше не группировать корабли с разными скоростями вместе в одной эскадре. Также вы можете отделить поврежденные, более медленные корабли от эскадры, чтобы сохранить скорость плавания. Увеличение или уменьшение скорости эскадры осуществляется поэтапно, каждый этап изменяет скорость на 2 узла. Эскадре нужно время, чтобы изменить скорость и не допустить столкновений. Корабли в эскадре должны двигаться только вперед.

Помимо простых средств управления направлением движения флагманом, в строю кильватерной колонны вы можете выполнять более сложные маневры. Все элементы управления маневрами расположены на специальной вкладке нижней панели интерфейса (рисунок 1 №6). Чтобы начать маневр, выберите кнопку типа маневра, нажмите на нее, затем выберите одну из траекторий на трехмерном элементе интерфейса перед флагманом. Маневр начинается, когда вы нажимаете на объект в конце траектории.

Вы можете изменить свое решение в течение 5 секунд после начала манёвра (рисунок 2 №4), после истечения этого времени любые новые действия будут заблокированы. Также вы можете отменить или остановить выполнение маневра в любое время, используя кнопку остановки на панели, но нарушение маневра может сломать строй кораблей, и для его восстановления потребуется время. Вы не можете начать новый маневр, пока выполняются начатые маневры.

Вы можете сменить курс посредством манёвра поворота на 15, 45, 90 и 180 градусов. Кроме того, колонна может совершить маневр, где каждый корабль поворачивается на 180 градусов влево или вправо, а каждый корабль заканчивает маневр на противоположном курсе (рисунок 2 №3). Такой маневр называется «поворот все вдруг». ВНИМАНИЕ: вы можете начать маневр поворота «все вдруг» только тогда, когда все корабли в колонне имеют одинаковую скорость и движутся в одном направлении.



рисунок 2

В некоторых ситуациях, например, в бою на параллельных курсах, необходимо изменить расстояние колонны врага. Вы можете использовать маневр «боковой сдвиг» на дистанцию 0,5 или 1 кабельтов (рисунок 2 №2). Кроме того, вы можете изменить расстояние между вашими кораблями в колонне (рис. 2 №10).

Как правило, самое опасное место в колонне находится в самом начале и самое безопасное сзади, поэтому вы можете отправить самый поврежденный корабль в эскадре в конец строя (рис. 2 №5).

Вы можете отделить корабли в новую колонну, начиная с выбранного в данный момент корабля. Чтобы отдать такой приказ, используйте специальную кнопку управления (рисунок 2 №7). Выбранный корабль станет флагманом новой колонны. Чтобы вернуть все временно выделенные из основной эскадренной колонны корабли обратно в исходное состояние, вам нужно будет приказать их временным флагманам вернуться.

Во время битвы вы можете временно отделить единственный корабль, а затем вернуть его обратно в колонну (рисунок 2 №6 и 8). Если корабль сильно поврежден, вы можете приказать ему покинуть битву (рис. 2 №9). После этого он покидает эскадру и начинает выходить из зоны боя.

Пушки и броня

Вы можете управлять артиллерией выбранного вами корабля, используя специальную вкладку на нижней панели интерфейса (рисунок 1 №7). По умолчанию каждый корабль автоматически стреляет по кораблям противника. Приоритетной целью в автоматическом режиме (рис. 3 №1) является ближайший вражеский корабль в пределах углов горизонтальной наводки, а пушки начинают стрелять, когда точность выше 1%. Вы можете прекратить стрельбу в автоматическом режиме, если не хотите тратить боеприпасы (рисунок 3 №2, 3). Чтобы вручную выбрать или отменить выбор вражеского корабля в качестве цели в режиме автоматического стрельбы, поместите курсор мыши над вражеским кораблем и щелкните левой кнопкой мыши.

Для кораблей, не защищенных броней, попадание снаряда опасно на любом расстоянии. Если вы хотите повредить бронированный корабль, вам нужно попасть, где нет брони, или пробить броню своим снарядом. Обычно стрельба по броненосцам с дальних дистанций неэффективна. Чтобы пробить броню, вам нужно стрелять с коротких дистанций. Вы можете получить информацию о бронебойности выбранного в данный момент типа снаряда, если поместите курсор мыши над вражескими кораблями. Эта информация верна только для главного (наибольшего) калибра выбранного корабля.

Существует три типа снарядов: сплошной, разрывной и бронебойный (рисунок 3 №4). Сплошные снаряды наносят средний урон, а в некоторых случаях могут пробивать броню. Разрывные снаряды наносят наибольший урон, и у них есть наибольшая вероятность поджечь вражеский корабль, но они почти бесполезны против брони. Бронебойные снаряды создают пробоины в бронированных и небронированных целях, но наносят небольшой урон.

Как правило, бронебойность у гладкоствольных орудий ниже, чем нарезных. Чем больше калибр пушки, тем больше урон наносит её снаряд, и более толстую броню он может пробить. Вы можете увидеть количество снарядов для каждого типа главного и/или вспомогательного калибра во всплывающем информационном окне (поместив курсор мыши над кораблем). Тип заряженного снаряда для каждой конкретной пушки показан во всплывающем информационном окне, который появляется, когда вы наводите курсор мыши над стволом пушки.

В процессе пробивания брони есть фактор вероятности. Снаряды могут пробивать броню с расстояния, если бронебойность снаряда превышает половину толщины брони. Чем выше бронебойность, тем больше шанс пробить вражескую броню.

Вы можете вручную управлять артиллерией каждого из ваших кораблей. Ручное управление начинается с переключения из автоматического артиллерийского режима в ручной (рисунок 3 №6). Когда вы в ручном режиме, вам нужно определить расстояние от текущего выбранного корабля до цели. Если расстояние меньше 1,5 кабельтов, то предпочтительно использовать прямую наводку (рисунок 3 №7). Если расстояние превышает 1,5 кабельтова, необходимо использовать навесной огонь (рисунок 3 №8).

Опасная зона (рис. 3 №11) показывает точность, с которой корабль противника будет стрелять по вашему кораблю на разных расстояниях. Серая часть показывает расстояние, на которое противник не может попасть в вас. Зеленый - низкая точность стрельбы противника. Желтый - средняя точность. Красная - высокая точность (рисунок 4.1.1 №1).



рисунок 3

В режиме прямой наводки (рисунок 4.1 №1) вы можете стрелять по любой цели в пределах красного круга (рис. 4.1 №2). Этот красный круг - это максимальная дистанция стрельбы в режиме прямой наводки (рисунок 4.1 №3). Помните, что пушка может стрелять только в заряженном состоянии и внутри секторы углов горизонтальной наводки.

В режиме навесного огня, ближайший к выбранному кораблю, красный круг (рисунок 4.2 №1) описывает окружность в 1,5 кабельтова от центра вашего корабля (максимальная дальность стрельбы в режиме прямой наводки). Дальний оранжевый круг (рисунок 4.2 №2) показывает максимальную дистанцию огня. Максимальное дальность стрельбы - это расстояние с минимальной вероятностью попадания в цель. Это означает, что расстояние между первым и вторым кругами показывает не реальное расстояние, а масштаб, как на экране радара. Например, если с минимальным углом возвышения дальность полета снаряда равна 1,5 кабельтовым, а при максимальном угле 12 кабельтовыми, тогда первый круг показывает 1,5 кабельтова, а второй показывает расстояние 12 кабельтовых. Расстояние между этими двумя кругами будет равно 5,25 кабельтовых. Вы можете проверить расстояние до цели пробным выстрелом, затем скорректировать это расстояние оценивая всплеск от снарядов. Кроме того, имейте в виду эллипс рассеивания снарядов (рисунок 4.2 №3).

Все пушки на кораблях сгруппированы в башни или батареи. Каждая группа состоит из близко расположенных пушек одного калибра; все пушки одной группы в автоматическом режиме могут стрелять лишь по одной цели. Каждая пушка в ручном режиме огня представлена маленьким цветным кубиком (рисунок 4.1 №5); группы орудий представлены большим цветным кубиком (рисунок 4.1 №4). Когда этот кубик зеленого цвета, это означает, что башня или батарея выбрана, а серый куб указывает на невыбранную группу. Если кубик выбора группы пушек имеет красный цвет, цель находится вне сектора горизонтальной наводки. Цвет кубика выбора группы зеленый, когда пушка готова к стрельбе, желтый, когда она перезаряжается, и красный, когда отключена из-за повреждений, или артиллеристы покинули пушки для ремонта корабля или других действий по борьбе за живучесть.



картинка 4.1



рисунок 4.1.1



рисунок 4.2

Чтобы управлять группой пушек при включенном режиме стрельбы прямой наводкой нужно:

1. навести курсор мыши на один из значков группы (большой серый куб),
2. нажать левую клавишу мыши,
3. убедиться, что куб стал зеленого цвета,
4. найти прямую линию, которая показывает направление выстрелов,
5. навести курсор на красный круг (точка прицеливания) на конце линии направления выстрелов (круг поменяет цвет на желтый),
6. зажать левую клавишу мыши,
7. перемещая желтый круг в сторону от линии и вдоль линии, совместить его с вражеским кораблем,
8. навести курсор мыши на кнопку выстрел (рисунок 3 №10),
9. один раз нажать левую клавишу мыши или пробел.

Чтобы управлять группой пушек при включенном режиме навесной стрельбы нужно:

1. навести курсор мыши на один из значков группы (большой серый куб) (рисунок 4.2 №4),
2. нажать левую клавишу мыши,
3. убедиться, что куб стал зеленого цвета (рисунок 4.2 №5),
4. найти прямую линию, которая показывает направление выстрелов (рисунок 4.2 №6),
5. навести курсор мыши на красный кубик (рисунок 4.2 №7) на конце этой линии (кубик меняет цвет на желтый),
6. зажать левую клавишу мыши,
7. перемещая желтый кубик, выбрать направление полета снарядов,
8. отпустить левую клавишу мыши,
9. навести курсор на красный круг на линии направления выстрелов (круг меняет цвет на желтый (рисунок 4.2 №8)),
10. перемещая желтый круг вдоль линии, выбрать дальность полета снарядов,
11. навести курсор мыши на кнопку выстрел (рисунок 4.2 №9),
12. один раз нажать левую клавишу мыши или пробел.

Выбранная дальность полета снаряда, вертикальное и горизонтальное рассеяние снарядов будут показаны на всплывающей подсказке (рисунок 4.2 №3). Сектора стрельбы пушек вашего корабля (рисунок 3 №5) можно увидеть и использовать как в автоматическом, так и в ручном режиме. В ручном режиме стрельбы все выбранные пушки корабля могут стрелять последовательно или одновременно (залпом) (рисунок 3 №9).

На точность стрельбы в автоматическом и ручном режиме влияют погодные условия. Чем больше волнение моря, тем труднее попасть в цель. Чем больше корабль и выше его борт, тем меньше влияет волнение на точность стрельбы. Например, при одинаковом волнении моря канонерская лодка водоизмещением 250 тонн будет стрелять значительно хуже фрегата водоизмещением 4000 тонн, а при максимальном волнении канонерская лодка может потерять эффективность. При стрельбе в ручном режиме показывается носовая и бортовая качка корабля. Чтобы уменьшить влияние волнения на точность стрельбы в ручном режиме нужно стрелять при горизонтальном положении киля корабля, то есть при совмещении отметок положения корабля и отметок горизонтальной плоскости (рисунок 4.2 №10).

Еще один момент влияющий на точность попадания в автоматическом режиме стрельбы - это сохранение целью постоянной скорости движения. Чем дольше вражеский корабль продолжает двигаться с одинаковой скоростью, тем больше бонус точности стрельбы по этому кораблю.

Торпеды

Вы можете управлять торпедами выбранного вами корабля, используя специальную вкладку на нижней панели интерфейса (рисунок 1 №9). По умолчанию каждый корабль, вооруженный торпедами, автоматически пускает торпеды в корабль противника. Первоочередной целью атаки в автоматическом режиме (рис. 4.3 №1) является ближайший вражеский корабль в пределах максимальных углов наведения аппарата. Вы можете запретить запуск торпеды в автоматическом режиме, если вы не хотите тратить боеприпасы (рисунок 4.3 №2). Чтобы вручную выбрать или отменить выбор корабля в качестве цели в автоматическом режиме, поместите курсор мыши над вражеским военным кораблем и щелкните левой кнопкой мыши.



Рисунок 4.3

Броня не может защитить корабль от подводного взрыва после попадания торпеды. Вы можете вручную управлять торпедными аппаратами каждого из ваших кораблей (если они находятся на этих кораблях). Ручное управление начинается с переключения из автоматического режима в ручной режим (рисунок 4.3 №3). Торпеды могут запускаться по цели последовательно или одновременно (рис. 4.3 №4). Торпедные аппараты (торпедные пусковые установки) могут быть поворотными и фиксированными. Поворотный торпедный аппарат может быть наведён на цель только в пределах горизонтальных углов (сектора) наведения.

Каждый торпедный аппарат в режиме ручного управления визуально представлен как большой цветной куб (рисунок 4.3 №4). Когда этот куб зеленого цвета, это означает, что аппарат выбран, а серый обозначает невыбранную торпедную пусковую установку. Если куб имеет красный цвет, то цель вне пределов горизонтальной наводки. Также цвет кубика имеет зеленый цвет, когда торпедная пусковая установка готова к стрельбе, желтый при перезагрузке, и красный - когда отключен или люди покинули свой пост и борются за живучесть корабля.



Picture 4.4

Чтобы управлять торпедным аппаратом при включенном режиме ручной стрельбы нужно:

1. навести курсор мыши на один из значков группы (большой серый куб),
2. нажать левую клавишу мыши,
3. убедиться, что куб стал зеленого цвета (рисунок 4.4 №1),
4. найти прямую линию, которая показывает направление выстрелов (рисунок 4.4 №2),
5. навести курсор мыши на красный кубик (рисунок 4.4 №3) на конце этой линии (кубик поменяет цвет на желтый),
6. зажать левую клавишу мыши,
7. перемещая желтый кубик, выбрать направление полета снарядов,
8. отпустить левую клавишу мыши,
9. навести курсор на красный круг на линии направления выстрелов (круг поменяет цвет на желтый (рисунок 4.4 №4)),
10. перемещая желтый круг вдоль линии, выбрать дальность полета снарядов,
11. навести курсор мыши на кнопку выстрел (рисунок 4.4 №6),
12. один раз нажать левую клавишу мыши или пробел.

Торпеда не идеальное оружие. Торпеда движется гораздо медленнее, чем артиллерийский снаряд. Поэтому вам нужно попытаться прицелиться в место, где цель будет через некоторое время. Например, если торпеде требуется 2 минуты, чтобы добраться до цели, вам нужно прицелиться в точку, где цель будет через 2 минуты.

Необходимо знать, что торпеда может отклоняться от правильного курса. Даже если торпеда попадает в цель, взрыватель может не работать.

Борьба за живучесть

Во время боя корабль может получить пробоину по ватерлинии или над ней. Успешное попадание над ватерлинией может привести к пожару, а под ватерлинией может вызвать затопление. По мере того, как корабль получает новые попадания или горит, процент повреждения увеличивается. В конце концов, повреждение приведет к тому, что корабль утонет.

Во время боя корабль может отремонтировать часть повреждений, заделать пробоины, выкачать воду и сражаться с пожаром. Все эти действия во время битвы выполняются отделениями по борьбе за живучесть. Эффективность этих отделений зависит от текущих повреждений корабля, а значит и числа оставшихся в живых членов экипажа. Вам не нужно ничего делать, чтобы управлять отделениями по борьбе за живучесть, но для серьезных повреждений, пожара и затопления существует специальный режим контроля повреждений. Доступ к нему осуществляется с помощью специальной вкладки на нижней панели интерфейса (рисунок 1 №8). Вы можете увидеть параметры отделений по борьбе за живучесть в первом столбце этой вкладки (рисунок 5 №1).

Отделения борьбы за живучесть в автоматическом режиме только ремонтируют пробоины над ватерлинией корабля. В тот момент, когда активна вкладка управления повреждениями интерфейса пробоины визуальны представлены кубиками разных размеров вокруг корпуса корабля. Цвет показывает состояние пробоины. Синий цвет кубика означает, что отверстие находится ниже линии воды, и вода течет внутри корпуса. Серый кубик означает, что пробоина находится над линией воды. После полного ремонта пробоины значок кубика исчезает. Ремонт пробоин требует материалов, и запас этих материалов (рисунок 5 №6) ограничивает количество пробоин, которые могут быть заделаны. Чем больше кубик – тем больше диаметр пробоины.

В интерфейсе есть столбец, который показывает, сколько времени требуется для ремонта, борьбы с огнем или откачивания воды (рисунок 5 №4). В этом месте учитываются все ресурсы, которыми располагают отделения борьбы за живучесть. Вы не можете спасти свой гибнущий корабль каждый раз. Иногда повреждения могут быть слишком обширными, объем поступающей через пробоины воды (рисунок 5 №8) может быть слишком большим, а сила огня может быть слишком сильной (рисунок 5 №7).

Если ваш корабль в критическом состоянии, вы можете активировать аварийный режим (рисунок 5 №9). Для активации и деактивации этого режима требуется время, и когда он активируется, специальный таймер показывает время, проведенное в этом режиме. В аварийном режиме все члены экипажа помогают отделениям борьбы за живучесть (рисунок 3 №2), поэтому артиллерия и торпедные аппараты корабля не работают, пока этот режим активен. Можно ремонтировать не только пробоины, но и устранять повреждения, если для этого имеется достаточно материалов (фото 5 №5). Когда вы думаете, что ваш корабль может вернуться в бой, вы можете отключить аварийный режим (рисунок 5 №10).



Рисунок 5

В аварийном режиме энергетическая установка помогает бороться с пожаром и откачивать воду (рисунок 5 №3). Эффективность этой работы зависит от текущей скорости корабля; вы можете увеличить эффективность борьбы за живучесть, если доведете корабль до полной остановки.

Таранные атаки

Столкновение кораблей может привести к повреждению корпуса, а ущерб рассчитывается для каждого корабля индивидуально в зависимости от толщины борта, сопротивления материалов и места столкновения. Корабль несет наибольший урон, при ударе форштевнем вражеского корабля. Этот тип столкновения называется таранной атакой или тараном. Не все тараны приводят к сильному повреждению или пробоине в корпусе. Для успешного преодоления сопротивления материала корпуса требуется достаточная скорость и масса таранящего корабля. Для успешной атаки удар по корпусу цели должен быть нанесён под углом между 45 и 135 градусами. Но даже при таране под правильным углом нужна определенная скорость.

Вы можете увидеть информацию о необходимой скорости корабля для успешной таранной атаки на всплывающем диалоговом окне информации. Оно появляется, когда вы наводите курсор мыши на вражеский корабль. Когда для успешного тарана требуется слишком большая скорости, атака считается невозможной.

Вы можете увидеть информацию об опасности таранной атаки для выбранного вами вашего корабля на всплывающем диалоговом окне информации. Оно появляется, когда вы наводите курсор мыши над своим кораблем. Диалог показывает, какая скорость требуется для ближайшего вражеского военного корабля, чтобы он смог протаранить ваш выбранный корабль.

Состояние моря

Состояние моря влияет на точность стрельбы. Чем выше высота волны, тем больше корабль качается на морской волне. Это сокращает видимость и точность. Волны могут быть настолько высокими, что небольшие корабли, такие как канонерские лодки, могут стрелять очень близко к цели. Чем больше размер судна (водоизмещение), тем меньше волны мешают хорошо стрелять, поэтому в плохую погоду крупные корабли стреляют лучше, чем небольшие. Состояние моря можно увидеть на верхней панели интерфейса (рисунок 6 №1), а точность стрельбы и штраф плохой погоды можно увидеть на информационной панели над вражеским кораблем (рис. 6 №2).



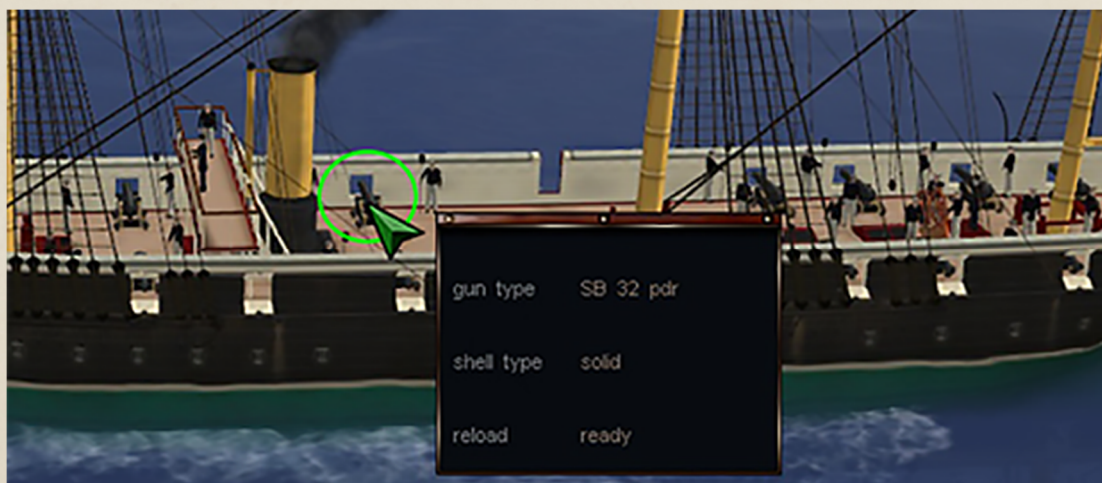
Рисунок 6

	водоизмещение		повреждения
	артиллерия		повреждения правого борта
	броня в железн. эквивал.		повреждения левого борта
	макс / текущая скорость		точность
	затопление		бронепробитость
	пожар		опыт экипажа
	сплошные снаряды		бронепробивные снаряды
	разрывные снаряды		информация о таране
	прим. расстояние до цели в кабельтовых и метрах (разброс 10%)		



сплошной снаряд	малый урон, средняя бронебойность, большой запас
разрывной снаряд	большой урон, низкая бронебойность, средний запас
бронебойный снаряд	вероятность критического урона, высокая бронебойность, малый запас

Чтобы получить информацию о заряженном в конкретную пушку снаряде и времени до перезарядки нужно поместить курсор мыши над этой пушкой:



Сведения о артиллерии*

тип и калибр	разрывной снаряд			бронебойный снаряд		
	перезарядка	дальность	бронебойн.	урон	бронебойн.**	урон
BL 5in/20	35 сек	2250 m	40 mm	75		
BL 6in/20	45 сек	2250 m	60 mm	130	220 mm	80
BL 8in/20	80 сек	2250 m	80 mm	260	289 mm	130
BL 5in/30	30 сек	2800 m	45 mm	80	280 mm	60
BL 6in/30	40 сек	2800 m	65 mm	160	310 mm	95
BL 8in/30	80 сек	2800 m	90 mm	320	442 mm	180
QF 3pdr	5 сек	2500 m	43 mm	6	-	-
QF 6pdr	8 сек	2500 m	88 mm	12	-	-
QF 3in	8 сек	2700 m	40 mm	45	155 mm	27
QF 4in	12 сек	2800 m	45mm	110	292 mm	65
QF 5in	18 сек	3200 m	54 mm	190	337 mm	115

* все данные для экипажа со значением опыта в 100% ** для сплошной железной брони британской выделки 1860х

Как расшифровать сведения об артиллерии:

4 x BL 8in/35 = 4 (число пушек) x BL (нарезные казнозарядные) 8 (калибр в дюймах) /35 (длина в калибрах)
They are 8 inches in diameter and the barrel is 280 inches long (8 × 35 = 280)

BL – нарезная казнозарядная пушка

QF – нарезная казнозарядная скорострельная пушка

Перезарядка	время для перезарядки пушки. Меньше – лучше.
Дальность	максимальная дистанция прицельной стрельбы. Дальше – лучше.
Бронебойность	толщина пробиваемой снарядом брони на дистанции 0 метров (у ствола). Падает с ростом дальности.
Урон снаряда	насколько очков уменьшится запас прочности корабля после попадания в него снаряда. Чтобы полностью разрушить корабль водоизмещением 500 тонн нужно нанести ему урон 500 очков. Броня поглощает урон полностью или частично. Больше – лучше.