

настольной игры. Игровое поле представляет собой схематическую административную карту Курской области в границах 1941 года [5, с. 161-162] с нанесенной на нее линией фронта, изменяющуюся с течением времени в соответствии с историческими документами. Карта содержит сведения о краткой истории района, природных условиях, наличии партизанского отряда, его численном составе и вооружении.

Пользователь в непрерывном пошаговом режиме должен развивать партизанские отряды, например, проводить обучение бойцов минноподрывному делу, и улучшать материально-техническую базу, например, получить радиоприемник или радиостанцию, по возможности вооружить каждого бойца отряда. Также обучающемуся (пользователю) необходимо следить за боевым духом бойцов отряда, численным составом, наличием и характером вооружения. И при необходимости прокачивать данные показатели, например, боевой дух возможно поднять за счет активизации боевых действий или проведения политинформации в подразделении. Выполнение усовершенствований возможно за счет внутриигровых ресурсов – очков влияния и снабжения. Пассивность со стороны игрока приводит к тому, что программа предлагает пользователю начать выполнение заданий заново.

В интерактивном учебном пособии рассказывается о таких зарекомендовавших себя методах партизанской деятельности, как проведение диверсий на инфраструктуре противника и агитационно-разъяснительной работы с местным населением. В режиме проведения диверсий пользователю доступны 4 вида групп: *штурмовая*, вооруженная преимущественно пистолетами-пулеметами, винтовками и пистолетами; *группа прикрытия*, оснащенная пулеметами и винтовками; *минометно-артиллерийская* и *группа бронбойщиков*. Игрок назначает определенное количество бойцов на задание, а искусственный интеллект автоматически распределяет имеющееся в отряде вооружение между бойцами групп и располагает их на карте с нанесенным расположением противника. Карты являются упрощенными и адаптированными для обучающихся копиями топографических карт Генштаба РККА. Принятые в игре условные обозначения соответствуют применявшимся в Красной Армии в период Великой Отечественной войны. Победа в бою определяется, исходя из многих показателей, таких, как боевой дух, вооруженность и урон, нанесенный группой партизан и противником.

Режим проведения агитации представляет собой симулятор составления речи партизана. Например, открытый призыв на вооруженную борьбу в районе, не подконтрольном партизанам, может быть воспринят негативно с понижением соответствующих показателей.

Об участниках и реальных событиях партизанского движения говорится в рамках специальных заданий советского командования. Наличие более 400 событий позволяет максимально приблизить ход всего партизанского движения в области к историческим показателям. Данный функционал доступен пользователю в определенные игровые дни при существовании предпосылок к