

Руководство Blitzkrieg Fire

Вступление

Blitzkrieg Fire это игра которая показывает бои на европейском и средиземноморском театрах военных действий Второй мировой войны. Вы будете управлять военно-морскими, воздушными и наземными силами всех стран, участвовавших в конфликте длившимся с 1939 по 1945 год.

В игре 20 кампаний. 16 – малых кампаний, подробно освещающие отдельные сражения той войны; кампании с названием «Blitzkrieg Fire» намного длиннее и охватывают всю войну. Ваши цели для каждой кампании отображаются в начале и могут быть просмотрены в любое время, нажав кнопку «Цели». В общем, ваши цели будут заключаться в том, чтобы захватить ключевую территорию в течение определенного времени или защитить свою территорию в течение определенного времени. В некоторых небольших кампаниях от вас может потребоваться нанести определенное количество потерь противнику или уничтожить определенное количество его промышленной инфраструктуры.

Каждая кампания имеет уровни сложности, показывающий, насколько сложна кампания. В дополнение к этому, перед началом кампании можно выбрать сложность ИИ. Этот параметр контролирует, насколько умен и агрессивен противник (он не влияет на цели, временные рамки или размер сил).

Режим песочницы позволяет вам выбирать исходные силы каждой стороны и играть без ограничения по времени. Единственная цель - захватить всю территорию, удерживаемую противником.

Основы

Игра разделена на ходы, каждый из которых длится от четырех до тридцати дней войны. Во время каждого хода вы будете отдавать команды своим войскам, и ИИ будет делать то же самое. Когда вы нажимаете кнопку «Конец хода», ваши силы и враги будут выполнять приказы одновременно - юниты будут двигаться, будут кипеть бои, и подходить подкрепления. После выполнения всех приказов и подсчета результатов игра будет сохранена и начнется новый ход.

Чтобы отдать приказы отряду, сначала выберите город на карте, где находится отряд, коснувшись его красного для Оси, и синего для союзников круга на карте. Иконки рядом с цветным кружком показывают, род войск, которые находятся в городе. Если присутствуют сухопутные войска, количество символов X над значком указывает на совокупную силу присутствующих сухопутных войск.

Выбрав город, вы увидите несколько вкладок в нижней части экрана, позволяющих просматривать сухопутные, воздушные и военно-морские подразделения, а также общую информацию о выбранном городе. Коснитесь подразделения в списке, чтобы выбрать его, и коснитесь его еще раз, чтобы отменить выбор. Вы можете выбирать и отдавать приказы нескольким подразделениям одновременно. Вы также можете нажать и удерживать палец на подразделении, чтобы просмотреть дополнительную информацию о нем.

Если выбрана хотя бы одна единица, доступные приказы появятся внизу карты. Коснитесь типа приказа, который вы хотите отдать, затем коснитесь другого города на карте для того, чтобы отдать приказ.

Приказы сухопутным войскам

Типы приказов, которые вы можете отдавать, зависят от типа выбранного подразделения. Для сухопутных войск доступно до трех приказов.

«Перемещение» приказывает юниту переместиться к указанному городу по дорогам. Радиус движения отряда обозначен белым кружком на карте.

Подразделения могут перемещаться в любой город, который находится в пределах их радиуса движения по суше, если есть дорога, соединяющая города, и каждый город вдоль дороги контролируется дружественными силами. Кроме того, юниты всегда могут перемещаться в города, которые непосредственно примыкают к их текущему местоположению, даже если они находятся за пределами их радиуса движения.

«Морской транспорт» доступен только юнитам в городах, прилегающих к побережью, и приказывает юниту переместиться в указанный город по морю. Целью может быть любой город, который имеет выход к морю, находится в зоне действия морского транспорта (зона действия транспортов обозначена синим кружком на карте) и находится в том же районе моря, что и отряд. Например, подразделения не могут двигаться прямо из Атлантики на базы в Средиземном море - они должны сначала пройти через Гибралтар. Если указанный город контролируется противником, то отряды совершат высадку на берег. Подразделения, прибывающие по морю, чрезвычайно уязвимы от перехватов вражеских военных кораблей и самолетов, поэтому важно обеспечить соответствующую поддержку с воздуха и с моря. Обратите внимание, что операции морского десанта отключены в некоторых кампаниях для исторической точности.

Последний тип приказа для наземных подразделений, «Воздушный десант», доступен только для воздушно-десантных подразделений. Подразделение будет доставлено на указанный город по воздуху и опустится на это место с парашютом. Цель может быть в любом месте с диапазоном воздушного движения юнита, обозначенным желтым кружком на карте. Подразделения ВДВ чрезвычайно уязвимы для истребительной авиации противника.

Независимо от отданных приказов, сухопутные подразделения будут атаковать любые вражеские силы в их местоположении после завершения движения. Находясь на дружественной территории, они также укрепятся — это повысит их обороноспособность и снизит потери в будущих битвах. Если отряд перемещается, его уровень обороны сбрасывается до нуля.

Приказы для флота

Военно-морские подразделения имеют пять возможных приказов - «Движение», «Обстрел», «Атака конвоя», «Роспуск» и «Объединение».

- «Движение» дает команду флоту двигаться к указанному городу.
- «Обстрел» дает команду флоту двигаться к указанному городу, а затем обстрелять любые наземные силы противника из всех имеющихся орудий.

- «Атака конвоя» дает команду группе подводных лодок атаковать конвой торговых судов противника вблизи цели. (Доступно только для подводных лодок)
- «Роспуск» немедленно разбивает оперативную группу на составляющие ее корабли.
- «Объединение» сразу объединяет все выбранные оперативные группы.

Обратите внимание, что «Роспуск» и «Объединение» выполняются сразу после нажатия кнопки, а не в конце хода, как все другие приказы. Это означает, что вы можете разделять и объединять целевые группы столько раз, сколько необходимо, а затем отдавать приказ о движении или бомбардировке, когда вы будете удовлетворены составом своих сил.

Все флоты автоматически вступят в бой с любыми вражескими военно-морскими силами, находящимися в их местоположении, после завершения движения (независимо от того, был ли им отдан приказ «Движение», приказ «Обстрел» или вообще никакого приказа).

Подобно морским транспортным операциям, военно-морские подразделения могут перемещаться между морскими районами только в определенных городах.

Приказы для авиации

У авиационных подразделений есть шесть возможных приказов - «Перебазирование», «Прикрытие», «Разведка», «Удар по флоту», «Удар по сухопутным войскам» и «Стратегическая бомбардировка».

- «Перебазирование» приказывает эскадрилье перелететь на другую базу. Это единственный способ навсегда переместить отряд на другую базу.

Другие приказы для авиационных подразделений могут нацеливаться только на базы в пределах досягаемости самолетов эскадрильи. Дальность эскадрильи отображается желтым кружком на карте, когда эскадрилья выбрана. После выполнения любого из этих приказов эскадрилья вернется на базу.

- "CAP" (Combat Air Patrol) приказывает эскадрилье вылететь к месту назначения и уничтожить любой присутствующий над городом вражеский самолет. Миссии «Прикрытие» доступны только истребителям.
- «Удар по флоту» приказывает эскадре вылететь к месту назначения и атаковать все присутствующие у города вражеские корабли. Эскадрилья также будет атаковать торговые корабли противника на точке, уменьшая счет вражеской промышленности.
- «Удар по сухопутным войскам» приказывает эскадрилье лететь к месту назначения и атаковать любые присутствующие в городе наземные силы противника. Эскадрилья также будет бомбить вражеские аэродромы, нанося урон любой вражеской авиации, находящейся на базе.
- «Стратегическая бомбардировка» приказывает эскадрилье вылететь к месту назначения и бомбить заводы, транспортные средства и гражданскую инфраструктуру. Это значительно снижает очки

промышленности противника за ход, а также наносит урон самому городу.

- «Разведка» приказывает эскадрилье провести воздушную разведку базы-цели. Это позволяет вам увидеть больше информации о присутствующих вражеских подразделениях, а также дает вашим силам небольшое повышение эффективности. Самолеты с большей дальностью более эффективны в разведывательных миссиях.

Ход боя (хода (извиняюсь за тавтологию))

После того, как все приказы были отданы и была нажата кнопка «Завершить ход», подразделения выполнят свои приказы, и бой будет закончен. Это происходит в следующем порядке:

1. Авиационные части летят к целям.
2. Авиационные подразделения, выполняющие задачи боевого воздушного патрулирования, вступают в бой с самолетами противника.
3. Истребители пытаются перехватить удары противника с моря.
4. Проходят морские высадки.
5. Все самолеты атакуют наземные силы противника, пытающиеся приземлиться в их местоположении.
6. Истребители пытаются отразить наземные удары противника.
7. Проходят наземные бои.
8. Военно-морские подразделения движутся к пунктам назначения.
9. Сухопутные войска и авиация, перебрасываемые морем, движутся к пунктам назначения. Военно-морские подразделения атакуют наземные силы противника, пытаясь высадиться в их местоположении. Военно-морские подразделения атакуют наземные силы противника, пытаясь скрыться от их местонахождения.
10. Морские подразделения бомбят наземные войска по приказу.
11. Сухопутные войска вступают в бой с наземными войсками противника на месте.
12. Авиационные части возвращаются на базы.
13. Сухопутные войска захватывают города, если все обороняющиеся наземные силы противника уничтожены. Авиационные части на захваченных базах уничтожены.
14. Подразделения получают подкрепление. Создаются новые юниты.
15. Игра сохранена, и начинается новый ход.

Порядок исполнения может быть чрезвычайно важен - например, если игрок Оси приказывает эскадрилье истребителей перебазироваться из Шербурга в Кельн, а игрок Союзников приказывает эскадрилье истребителей выполнить «САР» над Шербургом, эскадрилья истребителей Оси будет перехвачена союзниками. «САР» до того, как у него появится возможность перелететь. Если союзный игрок

приказывает наземному отряду переместиться на Крит, а игрок Оси приказывает военно-морскому отряду обстрелять Крит, флот Оси прибывает первым и атакует наземные войска союзников, когда они высаживаются, а затем обстреляет их, когда они выйдут на берег.

После того, как это будет подсчитано, вы увидите несколько коротких роликов, показывающих любой произошедший бой. Фактический расчет результатов боя намного сложнее, чем показывают кат-сцены - они просто предназначены для того, чтобы помочь вам визуализировать то, что произошло. Катсцены можно отключить в меню «Настройки». Более подробную информацию о событиях на локации можно просмотреть, нажав кнопку «Просмотреть журнал».

В конце боя города захватываются, если присутствуют вражеские наземные силы и все обороняющиеся наземные силы уничтожены. Любые авиационные подразделения, размещенные в городе, когда он будет захвачен, будут уничтожены. Корабли (и самолеты на борту авианосцев) не уничтожаются при захвате города.

Подкрепление

После проведения боя любые наземные или воздушные подразделения, численность которых ниже полной и находится на дружественной базе, будут усилены. Количество полученных на замену людей или самолетов зависит от размера базы и отраслевого рейтинга их команды. Будут ремонтировать поврежденные корабли на дружественных базах; ремонт будет завершен намного быстрее на более крупных базах. Новые юниты также периодически появляются на более крупных базах.

Авиационные подразделения на дружественных базах могут модернизироваться до более новых типов самолетов во время фазы подкрепления (к примеру Ил-2 может быть модернизирован до Ил-2М); вероятность улучшения юнита выше на больших базах. Корабли не обновляются, но новые военно-морские подразделения, созданные позже в игре, обычно содержат более продвинутые и мощные корабли.

Также обновляется отраслевой рейтинг каждой команды. Индекс отрасли представляет собой ряд факторов, включая уровень рабочей силы, количество доступных ресурсов (сталь, масло, резина), скорость производства новых автомобилей и оборудования на заводах и т.д. На практике более высокие баллы в отрасли означают, что создается больше юнитов и увеличивается количество подкреплений каждый ход.

Рейтинг каждой команды в отрасли зависит от количества и размера городов под вашим контролем. Кроме того, команды будут иметь определенный «базовый счет» в некоторых кампаниях, представляющих промышленное производство за пределами карты - на него не влияет повреждение баз.

Подводные лодки, выполняющие задачи по атаке конвоев, временно снижают рейтинг вражеской промышленности. Сумма, на которую уменьшается оценка, пропорциональна тоннажу торговых судов, потопленных в этот ход. Подводные лодки будут обнаруживать и топить больше кораблей при атаке на порты в городах, где торговые конвои встречаются чаще; это можно увидеть, выбрав базу и просмотрев вкладку «Информация».

Стратегические бомбардировки с самолетов значительно сокращают очки промышленности за ход, но также наносят урон указанным для бомбежки городам, снижая очки промышленности противника в долгосрочной перспективе. Стратегические бомбардировки наиболее эффективны, если они сосредоточены на крупных вражеских городах - разрушение небольших городов и деревень будет иметь очень небольшой эффект. Поврежденные базы автоматически восстанавливают один процент повреждений каждый ход.

Линии снабжения и окружения

Важно обеспечить, чтобы сухопутные юниты всегда имели неповрежденную линию снабжения в конце каждого хода. Припасы генерируются в городах снабжения (обозначенными на карте звездочками) и портами снабжения (обозначенными на карте якорями). Если отряд не может проследить непрерывную линию дружественных баз до базы снабжения или порта снабжения в конце хода, он не получит припасы. Подразделения без запасов снабжения показаны на карте желтыми или красными значками канистр. Если отряд не получает припасы в течение двух ходов, его боевой дух упадет до нуля, и он станет почти полностью неэффективным в бою. Даже после восстановления линий снабжения потребуется несколько ходов, чтобы восстановить боевой дух.

Порты снабжения могут быть заблокированы военно-морскими силами. Если вражеские военно-морские силы присутствуют в порту снабжения, он не будет генерировать припасы для этого хода - так что у всех юнитов, которые полагались на него, кончатся припасы.

Десантники сталкиваются с теми же ограничениями в снабжении, что и другие войска. Если парашютисты будут выброшены в тыл врага, важно, чтобы вы установили для них линию снабжения в течение следующего хода, иначе у них закончится снабжение, и они будут очень уязвимы для контратак противника.

Наземные подразделения

В Blitzkrieg Fire представлен широкий спектр воинских частей и техники. Наземные подразделения состоят из трех основных компонентов - пехоты, танков и орудий. Пехота составляет основу отряда, и количество людей примерно показывает, насколько мощным он будет в бою. Танки полезны при атаке территории, особенно по суше. Пушки (представляющие собой артиллерийские, зенитные и противотанковые орудия) наиболее полезны в защите, а также позволяют отряду сбивать атакующие самолеты.

Боевая эффективность отряда сильно зависит от боевого духа отряда. Боевой дух теряется всякий раз, когда отряд несет потери, и постепенно восстанавливается с течением времени. Потери в результате авиаудара и морских артобстрелов вызывают больший моральный ущерб, чем потери в бою. Когда боевой дух отряда низкий, он нанесет меньше урона противнику и будет нести больше потерь. Отряды с очень низким боевым духом быстро отступят или сдадутся в бою.

На боевую эффективность отряда также влияют его опыт и уровень обороны (можно увидеть, нажав и удерживая значок отряда). Отряды получают опыт каждый ход в бою. Оборона медленно увеличивается с течением времени, когда отряд находится на дружественной территории, но сбрасывается до нуля, когда отряд меняет позицию.

На силу юнита также влияет его снаряжение. Бронированные юниты со временем получают доступ к более мощным танкам, что значительно повысит их эффективность в бою. У каждой нации также есть боевой модификатор, зависящий от качества ее снаряжения - для большинства наций он постепенно увеличивается на протяжении всей войны. Главное исключение - Германия - начинается с отличной экипировки, но ее модификатор со временем не увеличивается.

Оценка общей боевой мощи отряда отображается количеством белых квадратов рядом с его названием в списке наземных отрядов. Это включает в себя количество людей, танков и орудий, а также боевой дух отряда, уровень опыта и модификатор снаряжения.

В общем, лучший способ захватить территорию, защищаемую окопавшимися опытными войсками, — это:

- Убедитесь, что ваши силы превосходят защитников как минимум 3: 1.
- Перед атакой убедитесь, что у ваших войск хороший боевой дух.
- Убедитесь, что ваши войска имеют достаточную поддержку танков и артиллерии

Обстреливайте вражеские силы линкорами и наносите авиаудары тяжелыми бомбардировщиками в тот же ход, когда вы начинаете атаку. Порядок ход боя (см. Выше) показывает, что бомбардировка состоится до прибытия ваших наземных войск, а это означает, что они столкнутся с сильно деморализованным противником.

Если возможно, отправьте сильную военно-морскую группу вместе со своими войсками, чтобы убедиться, что они не будут перехвачены вражескими кораблями при приземлении. Если войска будут захвачены вражескими военными кораблями при высадке, они, как правило, понесут значительные потери и понесут значительный моральный урон, а это означает, что они вряд ли победят защитников.

Воздушные единицы

Авиационные подразделения состоят из до 25 самолетов одного типа. Как правило, истребители лучше всего атакуют или защищаются от самолетов, обычные бомбардировщики наиболее эффективны против наземных подразделений, а пикирующие или торпедоносцы наиболее эффективны против кораблей, но индивидуальные характеристики каждого самолета (которые можно просмотреть, нажав и удерживая имя подразделения) могут отличаться и, к примеру пикирующий бомбардировщик может успешно атаковать танки.

Воздушные подразделения могут нести потери двумя способами - на заданиях (из-за вражеских истребителей или зенитной артиллерии) или на земле (из-за наземных ударов противника по их аэродрому). Поэтому важно направить свои истребители для защиты ваших авиабаз и авианосцев, а также ваших самолетов в ударных миссиях.

Военно-морские подразделения

Военно-морские подразделения состоят из набора кораблей. Корабли большего размера (с большим водоизмещением) тяжелее, а орудия большего размера

наносит большой урон. Торпеды полезны на быстрых, легко вооруженных кораблях (например, на эсминцах), поскольку они могут позволить кораблю наносить урон значительно более мощным противникам - если корабль может оказаться в пределах досягаемости. ПВО позволяет кораблю сбивать атакующие самолеты, а ПЛО (Противолодочная оборона) позволяет кораблю поражать подводные лодки.

Подводные лодки — это особый случай — это корабль, против которого нельзя использовать орудия или торпеды, только глубинные бомбы и другое противолодочное оружие. В бою они будут пытаться атаковать самые большие вражеские корабли, какие только могут найти, торпедами, а затем пытаться убежать. Линкоры и авианосцы особенно уязвимы для подводных лодок, а самолеты и эсминцы обеспечивают лучшую защиту. Подводные лодки не могут атаковать другие подводные лодки.

Авианосцы действуют как обычные корабли, за исключением того, что они могут принимать одну или две эскадрильи самолетов. Самолеты, находящиеся на борту авианосца, не могут быть переведены на аэродромы или на другие авианосцы и будут автоматически перемещаться вместе с авианесущей группой. Самолеты с авианосцев имеют гораздо большую эффективную «дальность действия», чем самолеты наземного базирования, потому что авианосец может приблизиться к цели до взлета самолетов. Если авианосец потоплен, самолет попытается перейти на другой авианосец на той же базе; если другого авианосца нет, они упадут в море, и эскадрилья будет потеряна.