

# Blitzkrieg Fire Manual

Vietnamese Translation by **Macchi**

---

*Phiên bản 1.100*

## Giới Thiệu

Blitzkrieg Fire mô phỏng Chiến Tranh trong Châu Âu và Địa trung hải Của chiến tranh thế Giới thứ Hai. Bạn sẽ chỉ huy Thuyền, Máy Bay và Quân Đội của tất cả các nước đã tham gia chiến tranh thế giới thứ hai từ năm 1939-1945.

Trong game có 20 chiến dịch. 16 là chiến dịch nhỏ, bao gồm những trận đánh cụ thể; Các chiến dịch “BlitzKrieg Fire” thì dài hơn và bao trọn cả cuộc chiến tranh. Chiến dịch bao gồm toàn bộ các bản đồ từ Bắc Mỹ đến Châu Âu, Bắc Phi và **Đông Âu**. Những chiến dịch này rất lâu dài. Có 4 Chiến dịch bao gồm Toàn Bản đồ (Blitzkrieg Fire 1939,1941,1942,1943). Các mục tiêu của bạn cho mỗi chiến dịch được hiển thị ngay từ đầu và có thể bấm vào để xem bất kỳ lúc nào bằng cách nhấn vào chữ “Objective”. Mục tiêu của bạn trong mỗi chiến dịch là chiếm lãnh thổ quan trọng trong một thời hạn hoặc để bảo vệ lãnh thổ của bạn trong một thời hạn. Trong những chiến dịch nhỏ, bạn có thể được yêu cầu gây ra một số thương vong nhất định cho đối phương hay phá hủy số lượng nhất định điểm công nghiệp của họ.

Mỗi chiến dịch sẽ có độ khó, cho biết mức độ thách thức của chiến dịch để giành chiến thắng. Ngoài ra, bạn có thể chọn độ khó của máy trước khi bắt đầu chiến dịch. Mức độ khó sẽ điều khiển đối thủ máy thông minh và hung hãn như thế nào (nó không ảnh hưởng đến mục tiêu, giới hạn thời gian hoặc quân lực của nó).

Chế độ Tự do (Sandbox) cho phép bạn chọn lực lượng xuất phát của mỗi bên và chơi không giới hạn thời gian. Mục tiêu duy nhất là để chiếm tất cả các lãnh thổ của đối phương.

## Cơ bản

Game được chia thành lượt, mỗi lượt đại diện cho từ bốn đến ba mươi ngày của cuộc chiến tranh. Trong mỗi lượt, bạn sẽ ra lệnh cho các đơn vị của mình và máy cũng sẽ làm như vậy. Khi bạn bấm vào “End Turn”, quân đội của bạn và của máy sẽ thực hiện lệnh mà bạn và nó đã đặt ra.

Quân đội sẽ bắt đầu di chuyển, các trận chiến sẽ xảy ra và kết thúc và quân tiếp viện sẽ được thêm vào. Khi tất cả các lệnh đã được hoàn tất và kết quả đã được tính toán, game sẽ được lưu và một lượt mới sẽ bắt đầu.

Để đặt lệnh cho quân đội của mình, trước tiên hãy chọn căn cứ trên bản đồ nơi quân đội của bạn đang chiếm giữ và chạm vào vòng tròn màu của nó trên bản đồ. Các biểu tượng bên cạnh vòng

tròn màu cho biết loại quân nào hiện diện tại mỗi căn cứ. Nếu có lực lượng trên bộ đội, số lượng ký hiệu X phía trên biểu tượng cho biết sức mạnh tổng hợp của các đơn vị đang có mặt.

Với căn cứ được chọn, bạn sẽ thấy một số tab ở cuối màn hình, cho phép bạn xem các Quân đội, Không quân, Hải quân, sẽ có thông tin chung về căn cứ đã chọn. Nhấn vào một sơ đồ trong danh sách để chọn và nhấn lại vào đơn vị đó để bỏ chọn. Bạn có thể chọn lệnh cho nhiều đơn vị cùng một lúc. Bạn cũng có thể chạm và giữ vào một đơn vị để có thể xem thông tin về quân đội đó.

Với ít nhất một đơn vị được chọn, các lệnh có sẵn sẽ xuất hiện ở cuối bản đồ. Nhấn vào loại lệnh bạn muốn đưa ra, sau đó nhấn vào một căn cứ trên bản đồ để nhắm mục tiêu.

## **Lệnh cho Sư Đoàn**

Các loại lệnh mà bạn có thể phát hành tùy thuộc vào loại sư đoàn mà bạn đã chọn. Quân đội có 3 Lệnh có sẵn. Lệnh “Move” (Di chuyển) sẽ cho sơ đồ di chuyển vào căn cứ mục tiêu trên các tuyến đường đất. Bán kính chuyển động của Quân đội được biểu thị bằng một vòng tròn màu trắng trên bản đồ. Quân đội có thể di chuyển vào căn cứ nào kề bên nó trong bán kính di chuyển đất của Quân đội đó, miễn là có một con đường nối các căn cứ và mỗi căn cứ đang được đồng minh điều khiển. Ngoài ra, các Quân đội luôn có thể di chuyển đến các căn cứ liền kề trực tiếp với vị trí hiện tại của chúng, ngay cả khi nó nằm ngoài bán kính di chuyển.

“Sea Transport” (Vận tải biển) sẽ có sẵn khi Quân đội trong một căn cứ ngay kế biển, và ra lệnh cho Quân đội di chuyển đến căn cứ mục tiêu bằng đường biển. Mục tiêu có thể là bất kỳ căn cứ nào không nằm trong đất liền, nằm trong vận chuyển đường biển (được biểu thị bằng một vòng tròn màu xanh lam trên bản đồ), và nằm trong cùng vùng biển với Quân đội. Ví dụ: các Quân đội có thể không di chuyển trực tiếp từ Đại Tây Dương đến các căn cứ ở Địa Trung Hải – Họ phải đi qua Gibraltar trước, Nếu mục tiêu căn cứ đang bị kẻ thù điều khiển, thì quân đội đó sẽ tiến hành một cuộc xâm lược đổ bộ. Quân đội đến bằng đường biển rất dễ bị đánh chặn bởi tàu chiến và máy bay của kẻ thù, rất là quan trọng nếu bạn cung cấp hỗ trợ không quân và hải quân. Lưu ý rằng hoạt động Vận tải đường biển bị vô hiệu hóa trong một số chiến dịch vì lý do lịch sử chính xác.

Loại lệnh cuối cùng của quân đội, “Paradrop”, chỉ dành cho các sư đoàn dù. Quân đội sẽ được vận chuyển đến căn cứ mục tiêu bằng đường hàng không và sẽ nhảy dù xuống vị trí đó. Mục tiêu có thể ở bất kỳ đâu với phạm vi di chuyển trên không của sư đoàn, được biểu thị bằng một vòng tròn màu vàng trên bản đồ. Các sư đoàn dù rất dễ bị máy bay chiến đấu của đối phương tấn công.

Bất kỳ mệnh lệnh được đưa ra, quân đội sẽ tấn công bất kỳ lực lượng nào của đối phương tại vị trí của họ sau khi chuyển động xong. Nếu ở trong lãnh thổ thân thiện, quân đội sẽ cố thủ - điều này cải thiện sức mạnh phòng thủ của chúng và giảm thương vong trong các trận chiến trong tương lai. Nếu một đơn vị di chuyển, độ gia cố (Entrenchment) của nó sẽ giảm về 0.

## **Lệnh của Hải Quân**

Hải Quân có 5 lệnh – “Move”, “Bombard”, “Convoy Attack”, “Split”, và “Merge”.

\* “Move” Di chuyển Hàm đội tới mục tiêu

\* “Bombard” Di chuyển hạm đội đến mục tiêu sau đó bắn phá bất kỳ lực lượng mặt đất nào của với tất cả các loại súng hiện có.

\* “Convoy Attack” Di chuyển một nhóm tàu ngầm tấn công các đoàn tàu chở hàng của đối phương gần mục tiêu. Nó chỉ có sẵn cho tàu ngầm.

\* “Split” Chia hạm đội thành các tàu riêng lẻ của nó.

\* “Merge” Kết hợp tất cả các hạm đội đã chọn.

Lưu ý rằng Split và Merge đều diễn ra ngay sau khi nhấn nút – không phải ở cuối lượt, giống như tất cả các lệnh khác. Điều này có nghĩa là bạn có thể chia nhỏ và hợp nhất các lực lượng đặc nhiệm nhiều lần nếu cần, sau đó đưa ra lệnh Move hoặc Bombard khi bạn hài lòng với thành phần lực lượng của mình.

Tất cả các hạm đội sẽ tự động giao tranh với bất kỳ lực lượng hải quân nào của đối phương có mặt tại vị trí của họ sau khi quá trình di chuyển hoàn tất (bất kể họ đã được ban hành lệnh “Move”, lệnh “Bombard”, hay không có lệnh nào).

Như Sea Transport, Tàu chỉ có thể qua lại giữa các vùng biển.

## **Lệnh Của Không Quân**

Không Quân có 6 Lệnh – “Rebase” , "CAP", "Recon", "Naval Strike", "Land Strike", và "Strategic Bombing".

- “Rebase” Ra lệnh phi đội di chuyển đến một căn cứ khác bằng các phương tiện vận tải đường không, đường bộ hoặc đường biển. Đây là cách duy nhất để di chuyển vĩnh viễn một phi đội đến một căn cứ khác.

Các mệnh lệnh khác dành cho các đơn vị không quân chỉ có thể nhắm mục tiêu vào các căn cứ trong tầm hoạt động của phi đội. Phạm vi của một phi đội được hiển thị bằng một vòng tròn màu vàng trên bản đồ khi phi đội được chọn. Sau khi hoàn thành bất kỳ mệnh lệnh nào trong số này, phi đội sẽ trở về căn cứ.

- “CAP” Có Nghĩa là “Tuần tra trên không” and ra lệnh phi công để bay đến nơi mục tiêu và giao chiến với bất kỳ máy bay có mặt. Lệnh CAP chỉ dành cho máy bay chiến đấu
- “Naval Strike” Ra lệnh Phi công bay đến nơi và giao tranh với bất kỳ tàu địch nào có mặt. Phi đội cũng sẽ tấn công các tàu buôn của đối phương tại căn cứ mục tiêu, làm giảm điểm công nghiệp của đối phương.
- “Land Strike” Ra lệnh Phi công bay đến nơi và giao tranh với bất kỳ lực lượng mặt đất nào của đối phương. Phi đội cũng sẽ ném bom các sân bay của đối phương, gây tổn thất cho bất kỳ máy bay địch nào đóng tại căn cứ.

- “Strategic Bombing” Ra lệnh Phi công bay đến nơi và đánh bom nhà máy, cơ sở giao thông và cơ sở hạ tầng dân sự. Điều này làm giảm đáng kể điểm công nghiệp của kẻ thù trong lượt, cũng như gây thiệt hại cho chính căn cứ.
- “Recon” Ra lệnh Phi công để thực hiện trinh sát trên không căn cứ mục tiêu. Điều này cho phép bạn xem thêm thông tin về các đơn vị kẻ thù hiện diện cũng như tăng hiệu quả cho lực lượng của bạn. Máy bay có tầm bay xa hơn sẽ hiệu quả hơn trong các nhiệm vụ trinh sát.

## Thứ tự lệnh

Sau khi tất cả lệnh đã được chọn và đưa ra và chữ “End Turn” đã được bấm, Tất cả Quân đội, Không Quân, Hải Quân sẽ thực cái lệnh bạn đã đưa cho họ và Trận chiến sẽ bắt đầu và kết thúc.

Điều này xảy ra theo thứ tự sau:

1. Phi công sẽ bay đến mục tiêu
2. Phi Công trong CAP sẽ thực thành nhiệm vụ và tấn công máy bay của kẻ thù
3. Máy bay chiến đấu sẽ đánh chặn các cuộc tiến công của hải quân địch.
4. Các cuộc tấn công của hải quân được giải quyết.
5. Tất cả Máy bay sẽ tấn công các lực lượng mặt đất của đối phương đang cố gắng đổ bộ vào vị trí của họ.
6. Máy bay chiến đấu sẽ đánh chặn các cuộc tấn công trên bộ của địch.
7. Các cuộc tấn công trên đất liền của máy bay được giải quyết.
8. Các đơn vị hải quân di chuyển đến các điểm đến.
9. Quân đội và Phi công được vận chuyển bằng đường biển di chuyển đến các điểm đến. Hải quân tấn công địch quân đang cố gắng đổ bộ vào vị trí của chúng. Hải quân tấn công các lực lượng mặt đất của địch cố gắng thoát khỏi vị trí của chúng.
10. Hải quân bắn phá quân đội.
11. Quân đội giao chiến với quân địch tại địa điểm.
12. Phi Công quay về căn cứ
13. Quân đội chiếm cứ điểm nếu tất cả quân đội phòng thủ của địch đã bị tiêu diệt. Phi công trong các cứ điểm bị bắt đầu bị tiêu diệt.

#### 14. Game được lưu và một lượt mới bắt đầu

Thứ tự lệnh cực kỳ quan trọng - ví dụ: nếu người chơi phe Trục ra lệnh cho một phi đội máy bay chiến đấu tập trung lại từ Cherbourg đến Cologne và người chơi Đồng minh ra lệnh cho một phi đội máy bay chiến đấu thực hiện CAP trên Cherbourg, thì phi đội máy bay chiến đấu của phe Trục sẽ bị bắt là Lực lượng Đồng minh trước khi nó nhận được cơ hội để căn cứ lại. Nếu người chơi Đồng minh ra lệnh cho một đơn vị mặt đất di chuyển đến Crete và người chơi Trục ra lệnh cho một đơn vị hải quân bắn phá Crete, hạm đội của phe Trục sẽ đến trước và sẽ tấn công lực lượng mặt đất của Đồng minh khi họ đang đổ bộ, sau đó bắn phá họ khi họ đã lên bờ. Sau khi điều này đã được tính toán, bạn sẽ thấy một số đoạn cắt ngắn hiển thị bất kỳ trận chiến nào đã xảy ra. Việc tính toán kết quả chiến đấu thực tế phức tạp hơn nhiều so với các đoạn cắt cảnh - chúng chỉ nhằm giúp bạn hình dung những gì đã xảy ra. Có thể tắt các đoạn cắt cảnh thông qua menu Tùy chọn. Thông tin chi tiết hơn về các sự kiện tại địa điểm có thể được xem bằng cách nhấn vào nút "Xem Log".

Vào cuối trận chiến, các căn cứ sẽ bị chiếm nếu có sự hiện diện của các lực lượng mặt đất thù địch và tất cả các lực lượng phòng thủ trên bộ đã bị tiêu diệt. Mọi đơn vị không quân đóng tại căn cứ khi bị chiếm sẽ bị tiêu diệt. Tàu (và máy bay trên tàu sân bay) không bị ảnh hưởng.

### Tiếp viện

Sau khi các trận đánh đã được giải quyết, những đơn vị hoặc phi đoàn thiếu hụt nhân lực hoặc trang bị, và đang đóng tại căn cứ cùng phe sẽ được nhận tiếp viện. Lượng tiếp viện nhận được phụ thuộc vào độ lớn của căn cứ (Base size) và số lượng Điểm Công Nghiệp của phe đó (Industry Score). Những tàu chiến bị hư hại khi đóng tại căn cứ cùng phe sẽ được sửa chữa, và sẽ sửa nhanh hơn tại các căn cứ lớn hơn. Những sư đoàn/phi đoàn mới cũng sẽ thỉnh thoảng được thành lập tại các căn cứ lớn hơn.

Các phi đoàn đóng tại căn cứ cùng phe có thể được nâng cấp lên những mẫu máy bay mới hơn trong quá trình viện trợ; khả năng nâng cấp diễn ra cao hơn tại các căn cứ lớn hơn. Tàu chiến không thể nâng cấp được, nhưng những hạm đội được thành lập càng về sau của game thường có những tàu chiến tân tiến và mạnh hơn.

Điểm Công Nghiệp của mỗi phe cũng được làm mới sau mỗi lượt. Điểm Công Nghiệp thể hiện cho nhiều nhân tố, bao gồm nhân lực, tài nguyên (thép, dầu mỏ, cao su) hiện có, công suất của các nhà máy sản xuất vũ khí và phương tiện, ... Nói cách khác, điểm công nghiệp càng cao thì nhiều đơn vị mới được tạo thành, và sẽ nhận được nhiều tiếp viện hơn mỗi lượt.

Điểm Công Nghiệp của mỗi phe phụ thuộc vào số lượng và kích cỡ các căn cứ mà phe đó giữ. Đồng thời, mỗi phe sẽ có một lượng điểm ngoài bản đồ (base score), thể hiện cho nền công nghiệp ở hậu phương. Điểm này không bị ảnh hưởng bởi độ tàn phá của các căn cứ.

Tàu ngầm tấn công tàu chở hàng (lệnh Convoy Attack) có thể làm Điểm Công Nghiệp của đối phương giảm tạm thời. Lượng điểm bị giảm tỉ lệ thuận với số tấn hàng bị đánh chìm (tonnage) trong lượt đó. Tàu ngầm sẽ tìm và đánh chìm nhiều tàu hơn nếu tập trung vào các cảng lớn của đối phương, nơi có tần số tàu chở hàng (Merchant frequency) cao hơn. Con số này có thể được thấy bằng cách chọn một căn cứ và nhấn Info.

Máy bay ném bom có thể làm giảm đáng kể Điểm Công Nghiệp trong lượt đó, đồng thời cũng hủy hoại các căn cứ đối phương- làm giảm Điểm Công Nghiệp dài hạn. Ném bom rải thảm (Strategic Bombing) hiệu quả nhất nếu tập trung vào các thành phố lớn- tàn phá các làng mạc nhỏ sẽ đóng góp rất ít cho cục diện chiến tranh. Các căn cứ bị tàn phá sẽ tự động sửa chữa 1% các thiệt hại mỗi lượt.

## **Cung đường và Vòng vây**

Điều cần thiết là đảm bảo rằng Quân đội luôn có một đường tiếp tế nguyên vẹn vào cuối mỗi lượt. Nguồn cung cấp được tạo ra bởi các căn cứ tiếp tế (được chỉ ra bằng các ngôi sao trên bản đồ) và các cảng tiếp tế (được chỉ ra bằng các mỏ neo trên bản đồ). Nếu một đơn vị không thể theo dõi một dòng căn cứ thân thiện liền mạch quay trở lại căn cứ tiếp liệu hoặc cổng tiếp tế ở cuối lượt, bộ đội đó sẽ không nhận được tiếp tế. Các căn cứ có các đơn vị ngoài cung cấp được hiển thị bằng biểu tượng lon Bình xăng màu vàng hoặc đỏ trên bản đồ. Nếu một đơn vị không nhận được tiếp tế trong hai lượt, tinh thần của đơn vị đó sẽ giảm xuống 0 và gần như trở nên vô hiệu trong chiến đấu. Ngay cả sau khi khôi phục đường tiếp tế, sẽ phải mất vài lượt để phục hồi tinh thần.

Các cảng tiếp tế có thể bị phong tỏa bởi lực lượng hải quân. Nếu lực lượng hải quân của đối phương có mặt tại một cảng tiếp tế, nó sẽ không tạo ra nguồn cung cấp cho lượt đó – vì vậy tất cả các đơn vị đang dựa vào nó sẽ cạn kiệt nguồn cung cấp.

Lính nhảy dù phải chịu những hạn chế về nguồn cung cấp giống như các quân đội khác. Nếu lính dù bị bỏ lại phía sau phòng tuyến của kẻ thù, điều quan trọng là bạn phải thiết lập một đường tiếp tế cho họ trong lượt tiếp theo – nếu không, họ sẽ cạn kiệt nguồn cung cấp và rất dễ bị đối phương phản công.

## Quân đội

Một loạt các đơn vị quân sự, phương tiện và thiết bị được thể hiện trong Blitzkrieg Fire. Quân đội có ba thành phần chính – người, xe tăng và súng. Lính là nòng cốt của quân đội, và số lượng lính đại khái cho thấy sức mạnh của nó trong chiến đấu. Xe tăng rất hữu ích khi tấn công lãnh thổ, đặc biệt là trên bộ. Súng (đại diện cho pháo binh, pháo phòng không và chống tăng) hữu ích nhất trong việc phòng thủ, và cũng giúp quân đội bắn hạ máy bay tấn công.

Hiệu quả chiến đấu của quân đội bị ảnh hưởng nặng nề bởi tinh thần của quân đội. Tinh thần bị mất bất cứ khi nào đơn vị gặp thương vong, và từ từ phục hồi theo thời gian. Thương vong do các cuộc không kích và bắn phá của hải quân gây ra tổn thất tinh thần nhiều hơn đáng kể so với thương vong trong chiến đấu. Khi tinh thần của quân đội thấp, nó sẽ gây ra ít thiệt hại hơn cho đối phương và chịu nhiều thương vong hơn. Quân đội với tinh thần rất thấp sẽ nhanh chóng rút lui hoặc đầu hàng trong chiến đấu.

Hiệu quả chiến đấu của quân đội cũng bị ảnh hưởng bởi kinh nghiệm và mức độ cố thủ của nó (có thể nhìn thấy bằng cách chạm và giữ vào biểu tượng quân đội). Quân đội tích lũy kinh nghiệm mỗi lượt tham gia chiến đấu. Sức mạnh tăng chậm theo thời gian khi quân đội ở trong lãnh thổ thân thiện, nhưng đặt lại về 0 khi quân đội di chuyển.

Sức mạnh của quân đội cũng bị ảnh hưởng bởi trang bị của nó. Các đơn vị thiết giáp sẽ được trang bị với các loại xe tăng mạnh hơn theo thời gian, nâng cao đáng kể hiệu quả của chúng trong chiến đấu. Mỗi quốc gia cũng có một điều chỉnh chiến đấu dựa trên chất lượng của thiết bị - đối với hầu hết các quốc gia, điều này tăng dần trong suốt cuộc chiến. Đức là trường hợp ngoại lệ – nước này bắt đầu với trang bị tuyệt vời, nhưng giá trị hỗ trợ của nó không tăng theo thời gian.

Ước tính về sức mạnh chiến đấu tổng thể của quân đội được hiển thị bằng số ô vuông màu trắng bên cạnh tên của nó trong danh sách đơn vị đất liền. Điều này bao gồm số lượng người, xe tăng và súng, cũng như tinh thần, mức độ kinh nghiệm và thiết bị sửa đổi quốc gia của đơn vị.

Nói chung, cách tốt nhất để chiếm lãnh thổ được bảo vệ bởi những đội quân cố thủ, có kinh nghiệm là:

- Đảm bảo lực lượng của bạn đông hơn địch ít nhất 3: 1
- Đảm bảo lực lượng của bạn có tinh thần tốt trước khi phát động cuộc tấn công
- Đảm bảo lực lượng của bạn có nhiều xe tăng hỗ trợ

Bắn phá lực lượng đối phương bằng thiết giáp hạng nặng và máy bay ném bom hạng nặng trong cùng một lượt khi bạn phát động cuộc tấn công. Lệnh giải quyết chiến đấu (ở trên) có nghĩa là cuộc bắn phá sẽ diễn ra trước khi quân mặt đất của bạn đến, có nghĩa là họ sẽ phải đối mặt với một kẻ thù đã mất tinh thần.



Nếu có thể, hãy gửi một lực lượng đặc nhiệm hải quân mạnh mẽ cùng với quân đội của bạn để đảm bảo họ không bị đánh chặn bởi tàu đối phương khi họ đổ bộ. Nếu quân đội bị tàu chiến đối phương bắt được khi đang đổ bộ, nhìn chung họ sẽ bị thương vong đáng kể và tổn thất tinh thần rất lớn – có nghĩa là họ không có khả năng đánh bại quân phòng thủ.

## **Không Quân**

Các phi đội bao gồm tối đa 25 máy bay của một loại máy bay. Nói chung, máy bay chiến đấu là tốt nhất trong việc tấn công hoặc phòng thủ chống lại máy bay, máy bay ném bom cấp hiệu quả nhất chống lại các đơn vị mặt đất và máy bay ném ngư lôi hoặc bổ nhào hiệu quả nhất chống lại tàu – nhưng các đặc điểm riêng của từng máy bay (có thể xem bằng cách chạm và giữ tên đơn vị) có thể có nghĩa là có ngoại lệ.

Không Quân có thể chịu tổn thất theo hai cách – khi thực hiện nhiệm vụ (do máy bay chiến đấu hoặc pháo của đối phương) hoặc trên mặt đất (do đối phương tấn công vào sân bay của họ). Do đó, điều quan trọng là phải phân bổ máy bay chiến đấu của bạn để bảo vệ căn cứ không quân và tàu sân bay cũng như máy bay của bạn trong các nhiệm vụ tấn công.

## **Hải quân**

Hải quân bao gồm một tập hợp các tàu. Các tàu lớn hơn (trọng lượng rẽ nước cao hơn) cứng hơn và súng lớn hơn gây sát thương nhiều hơn. Ngư lôi rất hữu ích trên các tàu chạy nhanh, vũ trang hạng nhẹ (như tàu khu trục) vì chúng có thể cho phép tàu gây sát thương đáng kể đối với các đối thủ mạnh hơn – nếu tàu có thể ở trong tầm bắn. Phòng không cho phép tàu bắn hạ máy bay tấn công và tác chiến chống tàu ngầm cho phép tàu chiến đấu với tàu ngầm.

Tàu ngầm là một trường hợp ngoại lệ- chúng là một lớp tàu không thể bị tấn công bởi pháo hay ngư lôi, mà phải bị đánh chìm bằng bom chìm hoặc các vũ khí chống tàu ngầm (ASW) khác. Trong hải chiến, chúng sẽ ưu tiên tấn công các tàu chiến lớn hơn rồi trốn thoát. Chiến hạm (Battleship) và Tàu sân bay (Aircraft Carrier) rất dễ bị tàu ngầm đánh chìm, phi cơ và tàu khu trục (Destroyer) là hiệu quả nhất trong việc tấn công tàu ngầm. Tàu ngầm không thể tấn công các tàu ngầm khác

Tàu sân bay hoạt động giống như tàu thông thường, ngoại trừ chúng có thể chứa một hoặc hai phi đội máy bay. Máy bay của tàu sân bay không được hạ cánh hoặc đến các tàu sân bay khác, và sẽ tự động di chuyển cùng nhóm tàu sân bay. Máy bay tàu sân bay có ‘tầm bay’ hiệu quả lớn hơn nhiều so với máy bay trên bộ, vì tàu sân bay có thể di chuyển đến gần mục tiêu hơn trước khi chúng phóng. Nếu tàu sân bay bị đánh chìm, máy bay sẽ cố gắng chuyển sang tàu sân bay khác ở cùng căn cứ; nếu không có tàu sân bay nào khác, chúng sẽ lao xuống biển và phi đội sẽ bị mất. Máy bay của vịnh sân tàu không thể hạ cánh hoặc đến vịnh sân tàu khác, và sẽ tự động chuyển cùng nhóm sân bay. Máy bay sân bay có ‘tầm bay’ hiệu quả lớn hơn nhiều so với máy bay trên bộ, vì vịnh sân bay có thể chuyển đến gần mục tiêu hơn trước khi chúng phóng to. Nếu vịnh sân tàu bị đánh chìm, máy bay sẽ cố gắng chuyển sang vịnh sân bay khác ở cùng căn cứ; Nếu không có sân bay nào khác, chúng tôi sẽ xuống biển và phi đội sẽ bị mất.