

БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

Общее описание

Кампания рассчитана на соревнование двух команд.

Задачи асимметричны, **Синяя** сторона является атакующей.

Задача синей стороны – нанести максимальный урон промышленности **Красных**.

Красные обороняются, и стараются продержаться 16 ходов.

Кампания длится 16 ходов.

После чего стороны меняются местами и играют ещё 16 ходов (**Ведётся обсуждение**)

Синяя команды пытается разбомбить промышленность **Красных** перед вторжением.

Красные укрепились в своей "Цитадели". Пока их промышленность не тронута, их ресурсов

будет достаточно, чтобы всё чинить и пополнять умеренные потери истребителей. Поэтому задача **Синих** – нарушить этот баланс, и тогда красным уже придется решать, что именно они будут восстанавливать.

Большие потери в истребителях и пилотах также могут нарушить этот баланс. Как только промышленность **Красных** начнёт получать урон, **Красным** будет всё сложнее обороняться и реагировать на действия **Синих**, по сути, получится снежный ком.

Синие должны как можно скорее нанести урон промышленности **Красных**, но на пути у них будут Радары и ПВО, а также аэродромы с истребителями.

Синие могут как пытаться продавить оборону, так и начать разбирать её по кусочку, создавая "Бреши" в обороне и нанося удары через них.

Большие потери в ударных самолётах или истребителях, могут не позволить восстанавливать эскадрильи ударных самолётов, агрессивные действия **Красных** истребителей и их штурмовки также могут усложнить накопление сил.

Условия победы:

После того как обе команды отыграли за **Синих**, сравнивается достигнутый результат.

Та команда, что, играя за **Синих**, нанесла больший ущерб промышленным районам и будет победителем в кампании.

или

Та команды, что, играя за **Синих**, смогла уничтожить все 10 промышленных объектов за меньшее количество ходов – побеждает в кампании.

Организация:

За 2 недели до начала кампании её анонс.

Так как в кампании экономика играет большую роль, и для результативных полётов требуется высокая организованность, дисциплина и достаточный уровень владения техникой, а действия отдельных игроков могут значительно повлиять на всю команду, выделяется 2 недели до начала кампании на то, чтобы провести необходимые тренировки и программы обучения. Для этого, есть инструктора, которые должны довести участников до выполнения контрольного упражнения.

Для участия в кампании, игроки должны слетать с инструктором заранее заготовленный сценарий и получить его рекомендацию.

Задача инструкторов – создать все условия, чтобы участник, который проявляет энтузиазм, смог его отлетать как надо, даже если тот только что установил ДКС.

Начать участвовать можно как на Vf109 так и на Spitfire.

Для участия потребуются следующие модули в ДКС:

1. Spitfire MkIX и Vf109K4
2. Карта "Ла-Манша" (Channel)
3. Объекты второй мировой (WW2 objects)

Новым участникам, у которых нет нужных модулей, рекомендуется взять их на две недели бесплатно. Это позволит познакомиться участникам поближе и понять – интересна ли эта кампания на самом деле.

Участники будут распределены по командам (Эскадрильям).

Будут назначены командиры эскадрилий, они же командиры сторон, но они могут делегировать различные полномочия другим участникам.

Программа обучения новых участников будет продолжена и после начала кампании.

Условие участия в проекте – **рекомендация** инструктора после успешного отлёта контрольного сценария.

Экономика Красных (Британцев)

Всего есть 10 промышленных объектов.

Каждый из них за один ход поставляет 22 ед. ресурсов.

Всего 220 единиц ресурсов, которые составляют "бюджет".

Бюджет расходуется на поддержание в рабочем состоянии и починке следующих объектов:

1. 8 радарных станций, каждая стоит 10 очков
2. 10 Батарей ПВО, каждая стоит 5 очков
3. 8 Аэродромов, каждый стоит 10 очков
4. Ещё 10 ед. зарезервированы на возмещение потерь в Истребителях и Пилотах

Экономика Синих (Немцев)

Синим каждый ход приходит 170 ед. ресурсов.

Синим выдаётся 6 эскадрилий ударных самолётов ИИ.

4 x Ju88 и 2 x Vf110 (Москито)

На их содержание и ремонт уходит по 10 ед. на эскадрилью

Таким образом "Бюджет" синей стороны 220 ед. ресурсов:

1. 60 ед. на ударные самолёты
2. 100 ед. на 10 зенитных батарей
3. 10 ед. на одну радарную станцию
4. 40 ед. на 4 Аэродрома
5. 10 ед. на возмещение потерь

Расчёт повреждений:

Если команда не выделяет ресурсы на какой-то объект, он начинает получать повреждения каждый ход.

1 ход = +1 уровень повреждений

Батареи ПВО становятся неактивными, пока им снова не выделят ресурсы.

ПВО:

Батарея считается уничтоженной, если был уничтожен дальномер Kdo.G.40.

После уничтожения, батареи ПВО нужен один ход на восстановление.

Батареи ПВО можно перемещать каждые 2 хода.

Батареи ПВО не должны быть ближе чем 10км друг от друга.

РАДАР:

Каждый радар состоит из:

1. Kdo.G.40
2. FuSe-65 (Средний радар)
3. FuMG-401 (Дальний радар)

"Попадания" по радару наносят ему повреждения:

4: *уровень 1* – уничтожен Дальний радар

9: *уровень 2* – уничтожены и дальний и средний радары

12: *уровень 3* – уничтожены все радары и Kdo.G.40

Ju88 – 2 попадания

Vf110 – 1 попадание

Vf109 – 250кг – 1 попадание

500кг – засчитывается как 2 попадания

Spitfire: 500 фунтов - 1 попадание

Три бомбы - 2 попадания

Починка радара:

1 уровень – за 2 хода если был разбомблен

1 уровень – за 1 ход если был без ресурсов

Аэродром:

На каждом аэродроме до 12 Истребителей

Каждое "Попадание" по аэродрому – уничтожение одного истребителя на аэродроме и повреждение самого аэродрома:

"Попадания"

Починка:

3

1 ход уровень 1 доступно 9 самолётов

6

2 хода уровень 2 доступно 6 самолётов

9

3 хода уровень 3 доступно 3 самолёта

12

4 хода уровень 4 аэродром уничтожен (нет спауна, нет топлива и боеприпасов, нет ПВО)

Повреждения аэродрома ограничивают количество самолётов для спауна на этом аэродроме. Каждый ход уровень повреждённости аэродрома уменьшается на один уровень.

Попадания от разных самолётов рассчитываются также как и по Радарам

У **Красных** и **Синих** есть "Основной Аэродром"

Его невозможно уничтожить, и на нём можно спаунить столько самолётов сколько потребуется команде:

для **Красных** – это Biggin-Hill;

для **Синих** – это Abbeville Ducat.

Для этих Аэродромов повреждения рассчитываются иначе:

Уровень 1 – Нет бомб

Уровень 2 – Нет подвесных баков

Уровень 3 – На аэродроме нет топлива, заправка на 75%

Уровень 4 – На аэродроме нет топлива, заправка 50%

Промышленный Район

Каждое "Попадание" по промышленному Району уменьшает количество выпускаемых ресурсов

Ju88 – на 2 ед.

Vf110 – на 1 ед.

Vf109 – 250кг на 1ед.

500кг на 2ед.

Промышленные районы не ремонтируются

Истребители игроков и пилоты:

Стоимость истребителя – 2 ед.

Пилота – 2 ед.

1. Сел на Аэродром, пилот жив – Самолёт вернулся, *ничего не вычитается*.
2. Аварийная посадка вне аэродрома, на своей территории, пилот жив – пол-самолёта потеряно (-1ед.).
3. Аварийная посадка на вражеской территории, пилот жив – 50% что пилот вернулся, самолёт потерян.
4. Пилот выпрыгнул:

Над своей территорией	100% вернулся
Над морем	75% вернулся
Над территорией противника	30% вернулся

Расчёт урона от бомбардировщиков ИИ

Так как в ДКС ИИ почти всегда попадают идеально в цель с любой высоты, необходимы дополнительные расчёты:

Бомбометание с горизонтального полёта

Высота	Вероятность попадания
1км	100%
2км	90%
3км	80%
4км	70%
5км	60%
6км	50%
7км	40%
8км	30%
9км	20%
10км	10%
11км	5%

Вначале идёт расчёт по высоте, потом уже по облачности

Если Облачность "Scattered" и бомбардировщик бросал бомбы выше облачности, то -5% к вероятности (было 20% – стало 15%, или было 70% – стало 65%)

Если Облачность "Broken" и бомбардировщик бросал бомбы выше облачности, то -20% к вероятности (было 20% – стало 0%, или было 70% – стало 50%)

Если Broken и дождь - то Минус 25% к точности

Если Облачность "Overcast", то бомбить можно только сбрасывая бомбы с высоты ниже облачности.

Бомбометание с пикирования принимается "как есть" из ДКС.

В ДКС облачность часто идёт слоями

Сбрасывать бомбы можно только сквозь один слой Broken

Каждый Слой Scattered добавляет:

Первый -5%

Второй -15%

Третий -30%

Может быть что есть Broken А Под ним Scattered

Тогда Расчет такой:

Broken -20%

Scattered -15%

Итого -35% к вероятности попадания

Расчёты для Синих ударных самолётов ИИ

Из 6 эскадрилий ударных самолётов, в миссии принимает участие только 3, на выбор

командира **Синей** команды

Эскадрилья Ju 88 – это 16 бомбардировщиков

Эскадрилья Vf110 – это 12 самолётов

Бомбовые загрузки:

Ju88 10 x SC50 (для сброса с горизонтального полёта) / 2x500кг (для пикирования)

Vf110 2x500 фунтовые бомбы в бомбоотсеке

Каждый ход эскадрильи автоматически пополняются:

Ju 88 +4

Vf110 +3

Все 6 эскадрилий пополняются параллельно.

Бомбардировщики летают на цель группами не менее чем одним звеном

Ju 88 - самолёта

Vf110 - 3 самолёта

Бомбардировщики можно спаунить в обозначенной на картинке зоне, на высоте 1000м

Если Самолёт ИИ долетает до "зоны деспауна", то он считается вернувшимся.

Состав объектов:

Батарея ПВО

Красные:

6 x КС19
2 x 40мм
2 x 12.7мм
1 x Kdo.G.40

Синие:

6 x КС19
2 x 37мм
2 x 20мм счетверённые
1 x Kdo.G.40

ПВО аэродромов

Красные:

3 x 40мм
3 x 12.7мм

Синие:

3 x 37мм
3 x 20мм Счетверённые

В начале Миссии ПВО будет невидимым, и спауниться только когда в его зоне поражения будут пролетать самолёты противника.

Спаун Синих Бомбардировщиков и их Деспаун



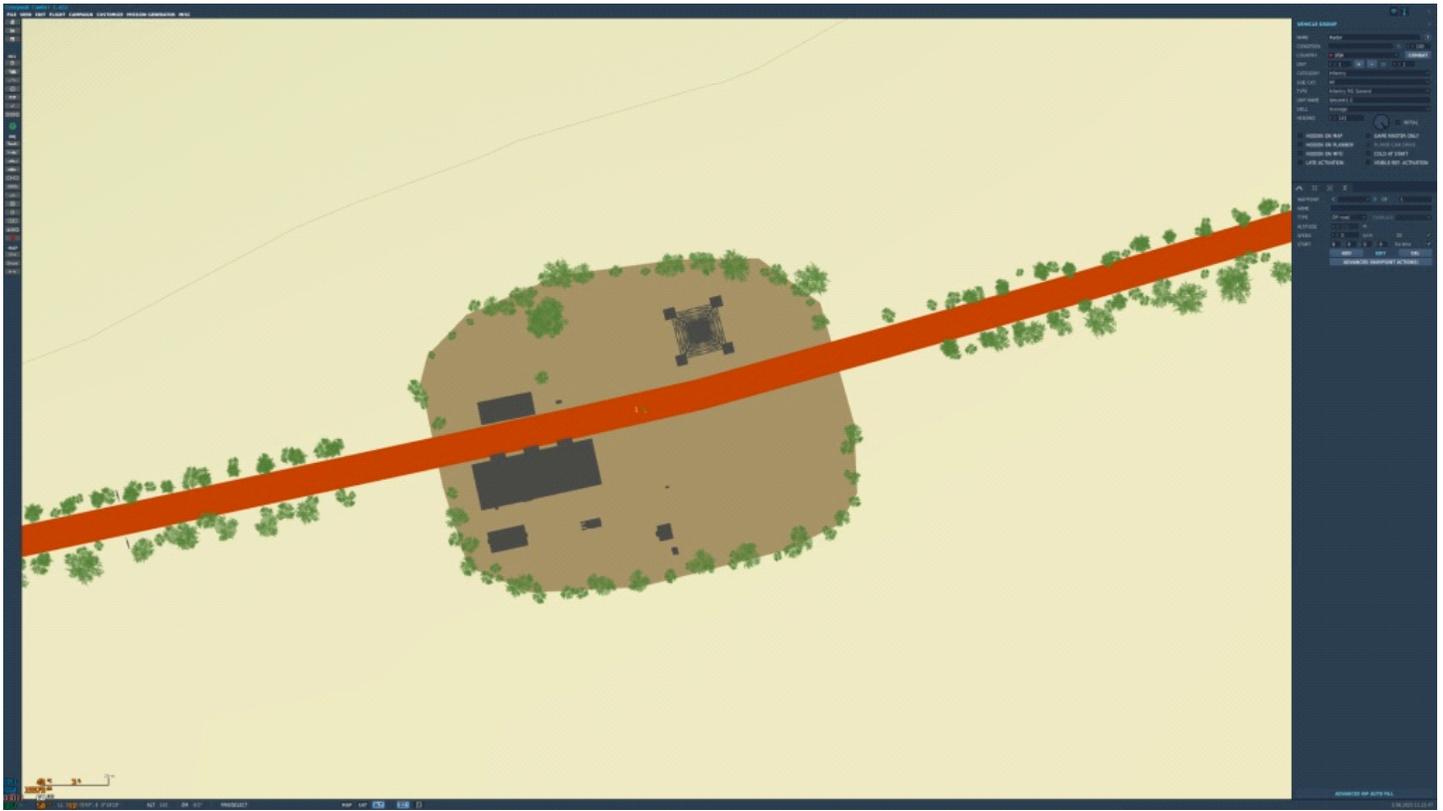
РАСПОЛОЖЕНИЕ РАДАРОВ

Британские Радары

На скриншоте также показаны зоны обнаружения для типовых радаров и Kdo.G.40
Красная команда размещает радары там, где они были в реальности, там, где на карте есть "Декоративные" радарные станции. Для "Попадания" в радар, нужно чтобы бомба попала в радиусе 100м от "Человечка".



Радар 0



Радар 1



Радар 2



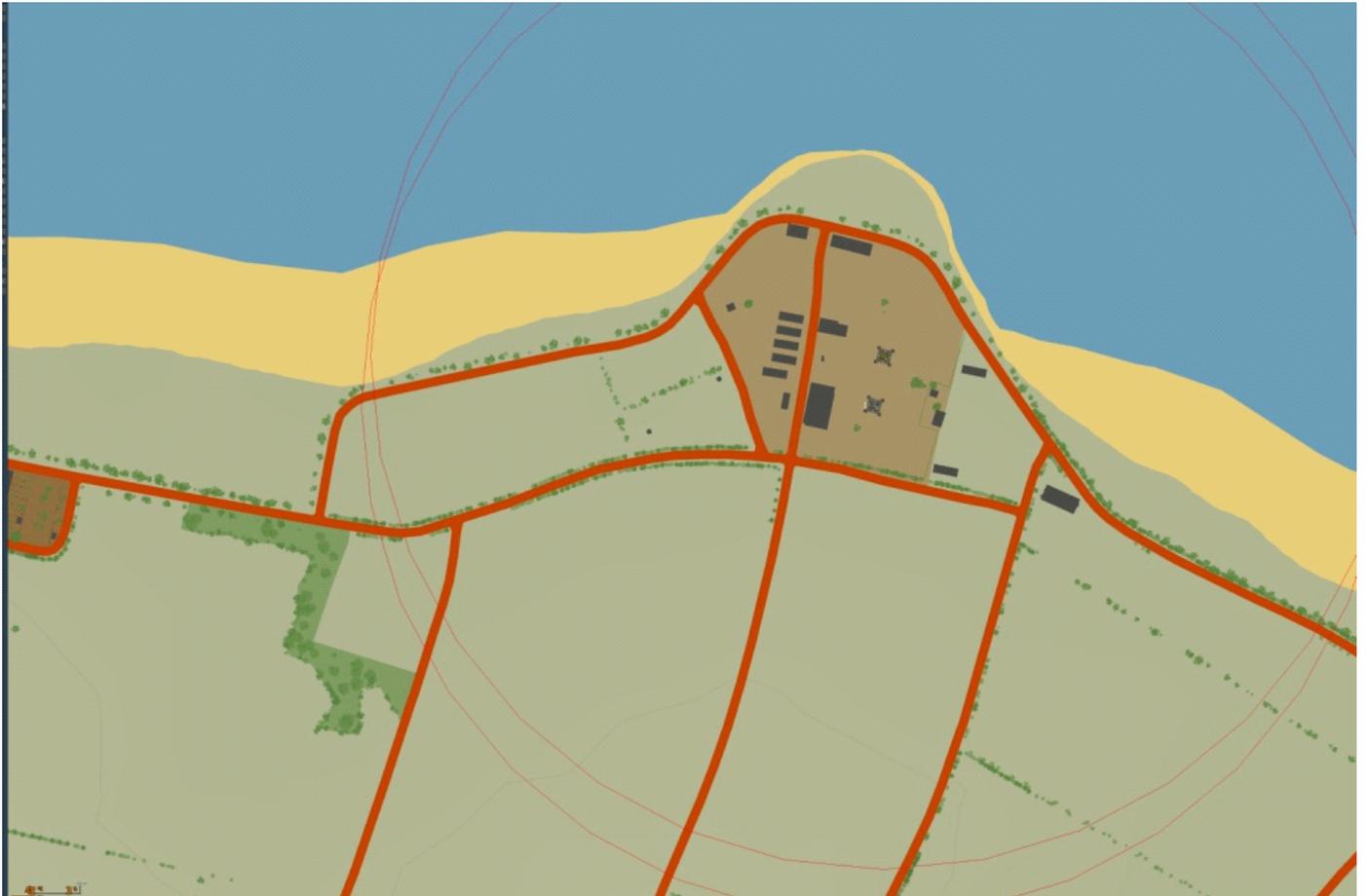
Радар 3



Радар 4



Радар 5



Радар 6



Радар 7



Пример такого "Декоративного" радара на карте канала:

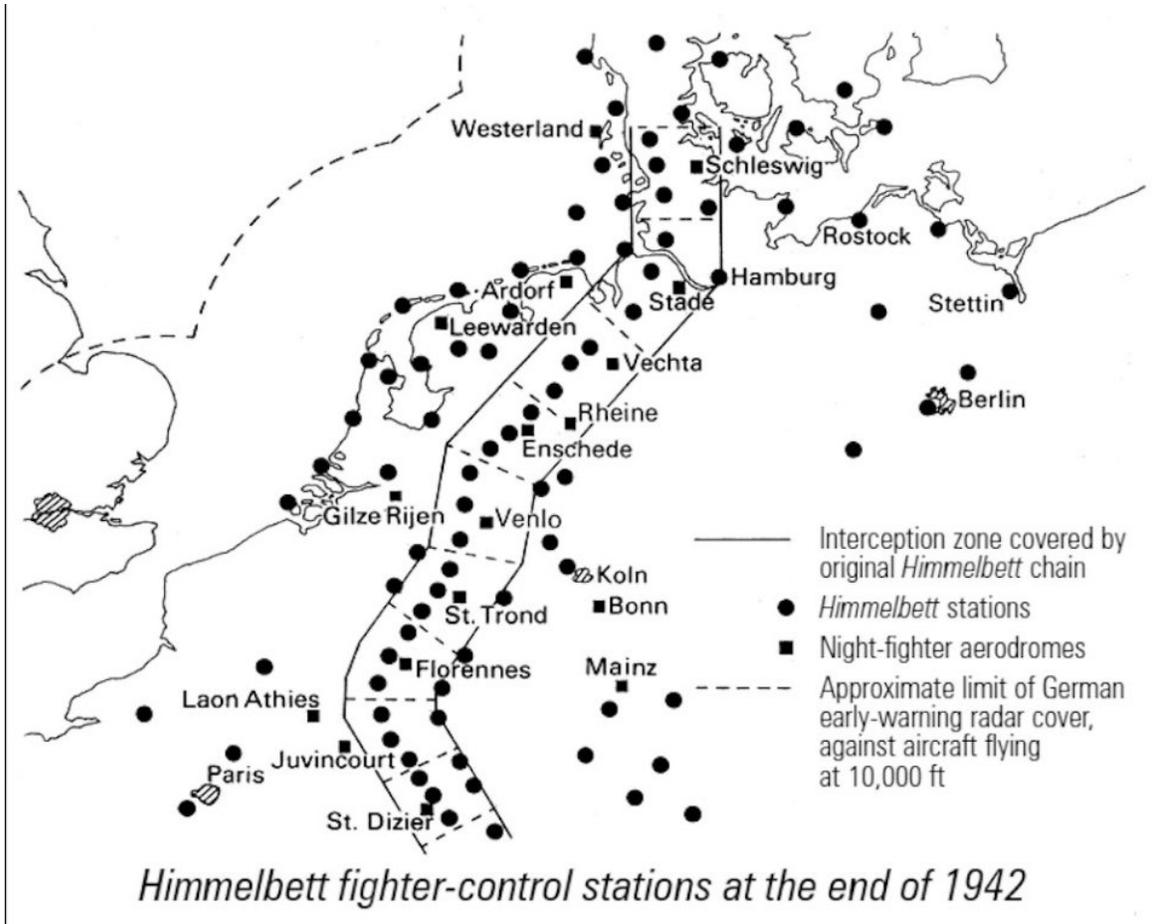


Немецкие Радары

Исторически, у немцев уже в Июле 1940 была построена линия "Камхубера".

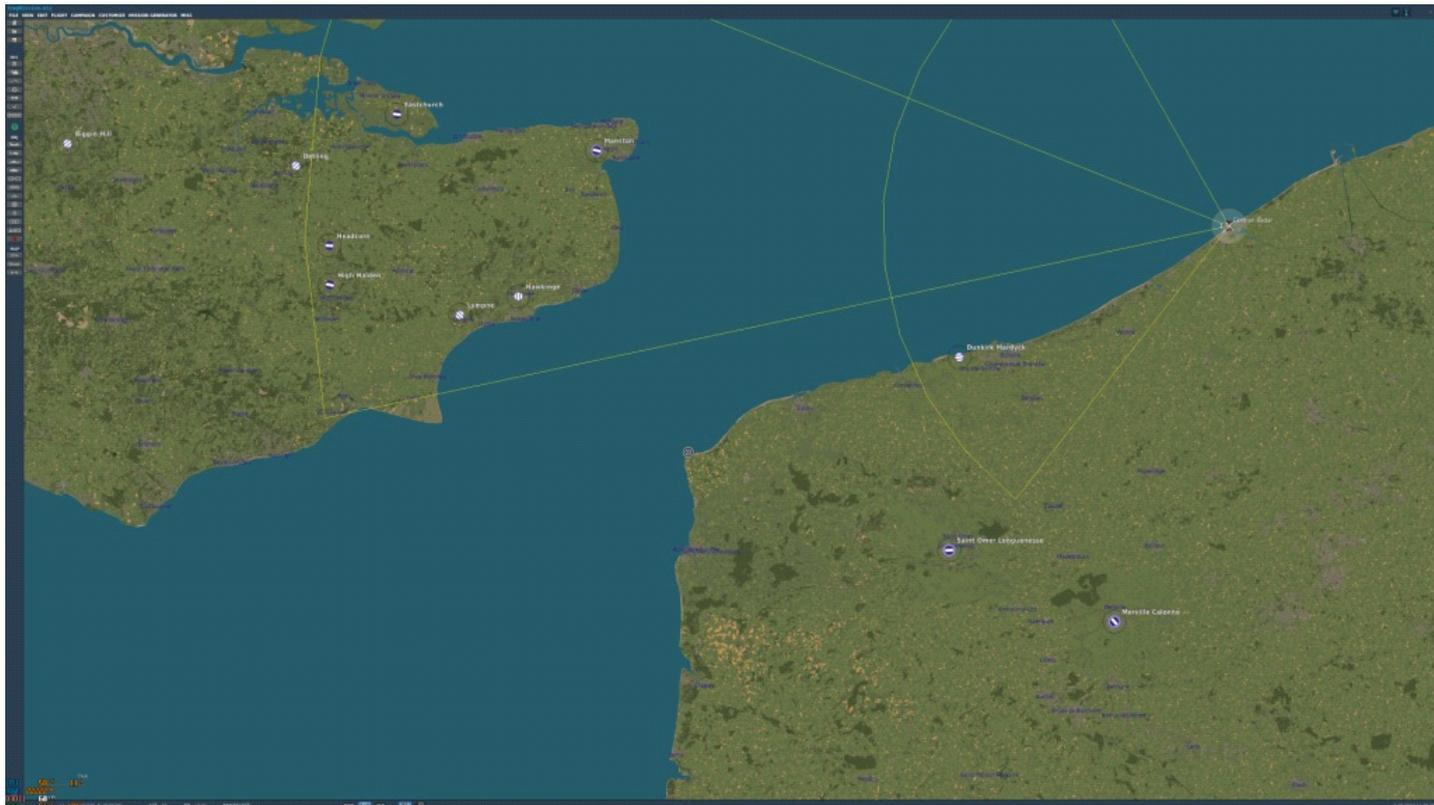
Она состояла из цепочки радаров, прожекторов и ПВО, и её задачей было обнаруживать британские бомбардировщики и недопущение их к промышленным объектам.

Особенностью было то, что она в основном располагалась в Северной Франции, Нидерландах и Бельгии.



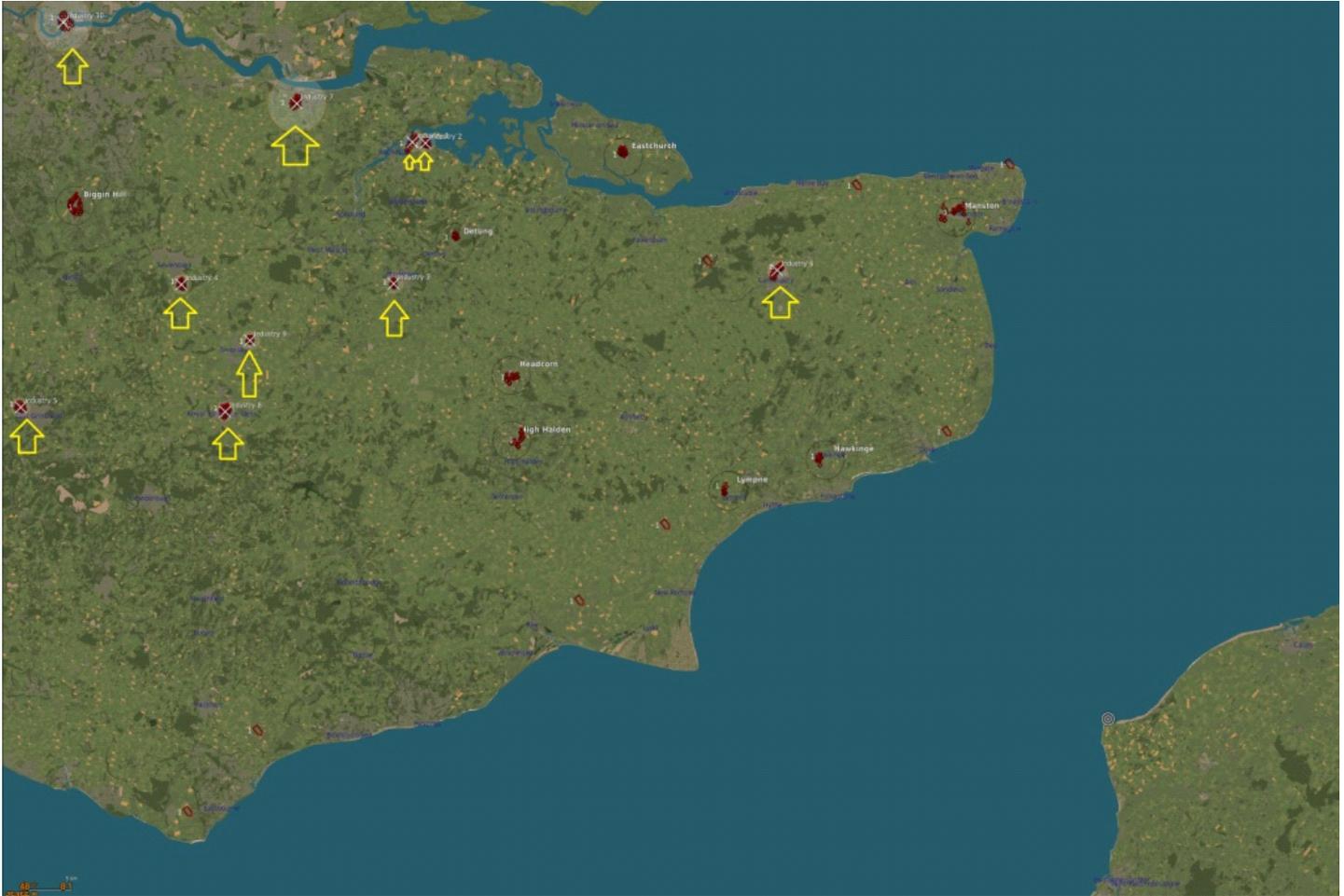


В кампании Синий радар располагается вот так:

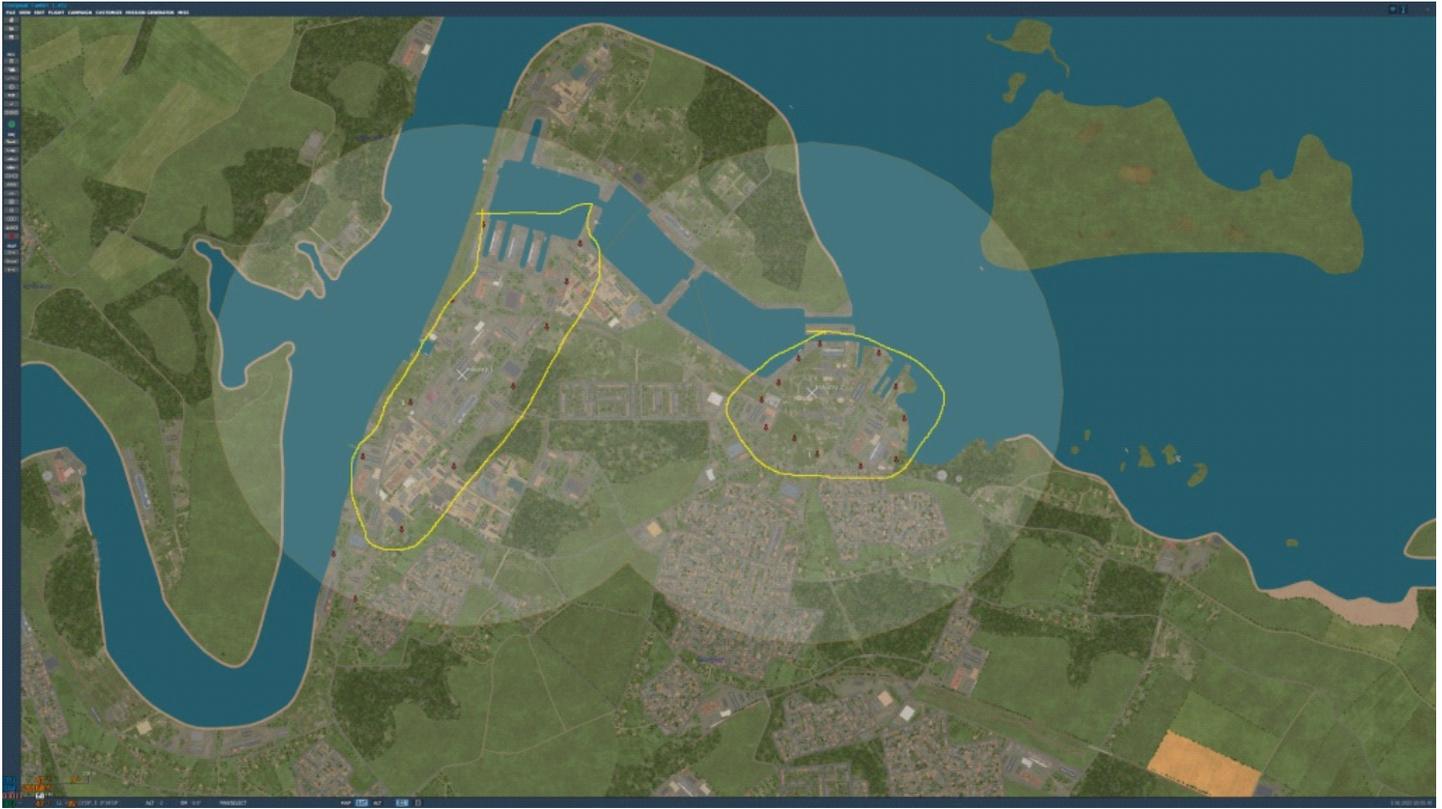


ПРОМЫШЛЕННЫЕ РАЙОНЫ:

Бомба должна попасть в район, что очерчен "Солдатиками"



Industry 1 and 2



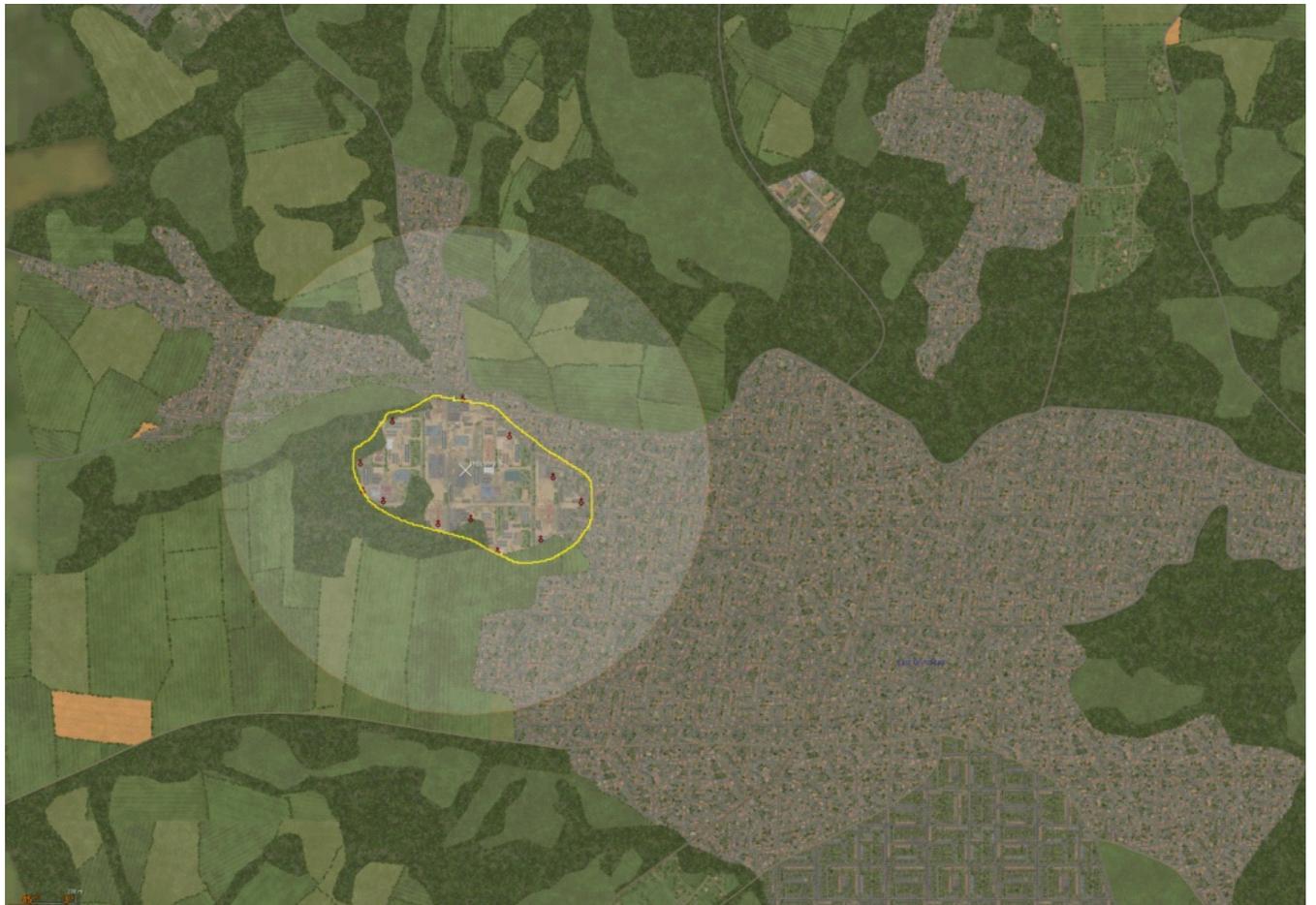
Industry 3



Industry 4



Industry 5



Industry 6



Industry 7



Industry 8



Industry 9



Industry 10



Расположение целей на аэродромах для бомбовых ударов

В основном это ангары

Если бомбы попадают в радиусе 100м от "Солдатики" обозначающих цели, бомба считается попаданием.

Для самолётов ИИ, если хоть одна бомба попадает в радиус 100м от "Солдатики" – бомба считается попавшей в цель и дальше будет расчёт по высоте сброса

Британские Аэродромы

Biggin Hill



Detling



Eastchurch



Hawkinge



Headcorn



High Halden



Lympne



Manston



Немецкие Аэродромы:

Abbeville Ducat



Saint Omer



Merville Calonne



Dunkirk



Индикация повреждений наземных Объектов

Уровень повреждений 1 – средний дым (0-25% для промышленных районов)

Уровень повреждений 2 – два средних дыма (26-50%)

Уровень повреждений 3 -два средних и один большой (51-99%)

Уровень повреждений 4 (или полностью уничтожено) – один огромный дым (100%)



Истребители на аэродромах

На каждом аэродроме может быть до 12 Истребителей

Если Истребителей не хватает, то можно добавлять на Основных Аэродромах дополнительные самолёты.

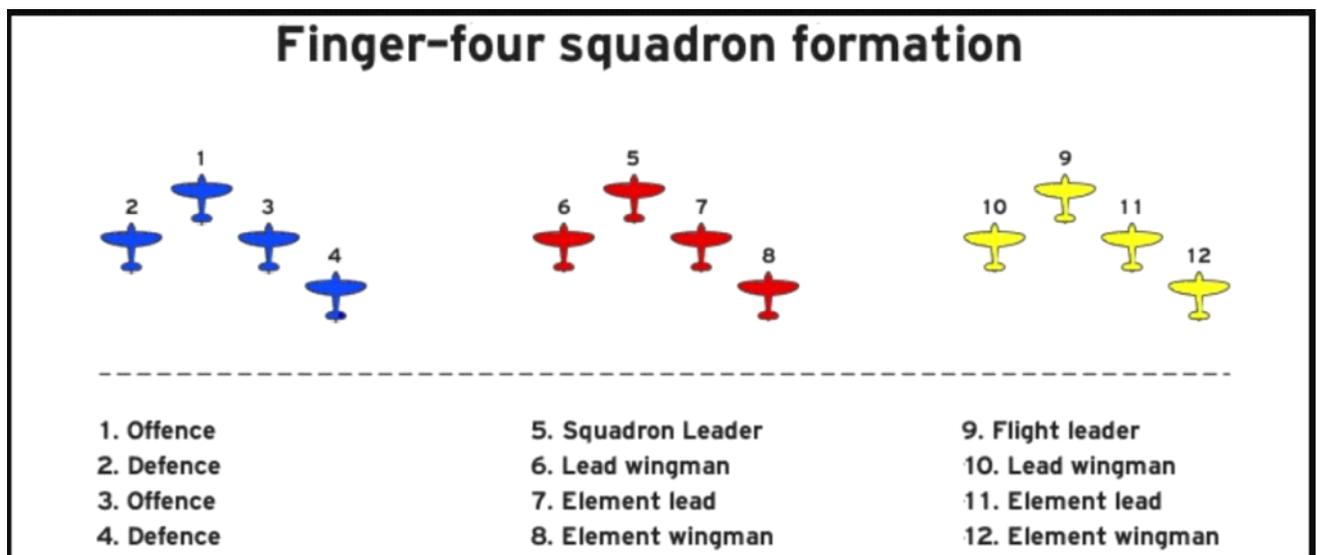
Красные Самолёты

На каждом Аэродроме истребители будут несколько отличаться

Вот пример спитфайра Красный 1 с Lymgne (red1)



А вот это дополнительный самолёт с Biggin hill Зелёный1 (green 1)



Внутри Эскадрильи:

Красные:

R1,R2,R3,R4

Синие:

B1,B2,B3,B4

Жёлтые:

Y1,Y2,Y3,Y4

Общая частота 130

По Аэродромам:

Biggin hill – B 121.1/2/3

Detling – D 122.1/2/3

Eastchurch – E 123.1/2/3

Lymington – L 124.1/2/3

Manston – M 125.1/2/3

Hawkinge – W 126.1/2/3

Heacorn – C 127.1/2/3

Синие самолёты

3 Звена по 4 самолёта:

11, 12, 13, 14

21, 22, 23, 24

31, 32, 33, 34

Sent-Omer 38.1/2/3



Dunkirk 39.1/2/3



Merville Calonne 40.1/2/3



PAYLOAD RESTRICTION

Abeville Ducat 41.1/2/3



Дополнительный



Время в игре и погода

Время в игре поделено на "Ходы".

Один ход – это 3 часа реального времени в миссии - отыгрывается один раз в игровой день.

Дата начала кампании – 10 июля 1940 года.

Время начала миссии и погода определяется через рандомизатор исходя из реальных метеонаблюдений для Лондона:

<https://weatherspark.com/m/45062/7/Average-Weather-in-July-in-London-United-Kingdom>

Время миссии:

с 06:00 до 19:00

Каждые 10% = 1 час 20 минут, которые добавляются к 06:00

Температура:

10C-27C

По времени в миссии

Самое холодное - 0700

Самое жаркое - 1500

Облачность:

0-25% – Clear

26-35% – light scattered

36-55% – Scattered

56-75% – Broken

76-100% – Overcast

Если Broken или Overcast, то дополнительно 22% что будет дождь

Высота облачности:

от 0-100% – соответствует ползунку высоты облачности в ДКС

Облачность Scattered и плотнее:

0-10 – туман (Высота от 0-100% по ползунку, плотность минимальная (6000м)

11-40 – дымка, плотность минимальная

Атмосферное давление:

28,9 – 30,9 inHg

Каждые 5% – это 0.1, которые прибавляются к 28,9 inHg

Ветер: направление ветра (откуда дует):

0-40% – 225-315

41-60% – 135-225

61-80% – 45-135

81-100%-315-45

Сила Ветра:

От 4 до 16 узлов

Каждые 10%=1.2, и прибавляется к 4

Турбулентность максимальная это 50% от максимальной в ДКС

Турбулентность прямо пропорциональна силе ветра.