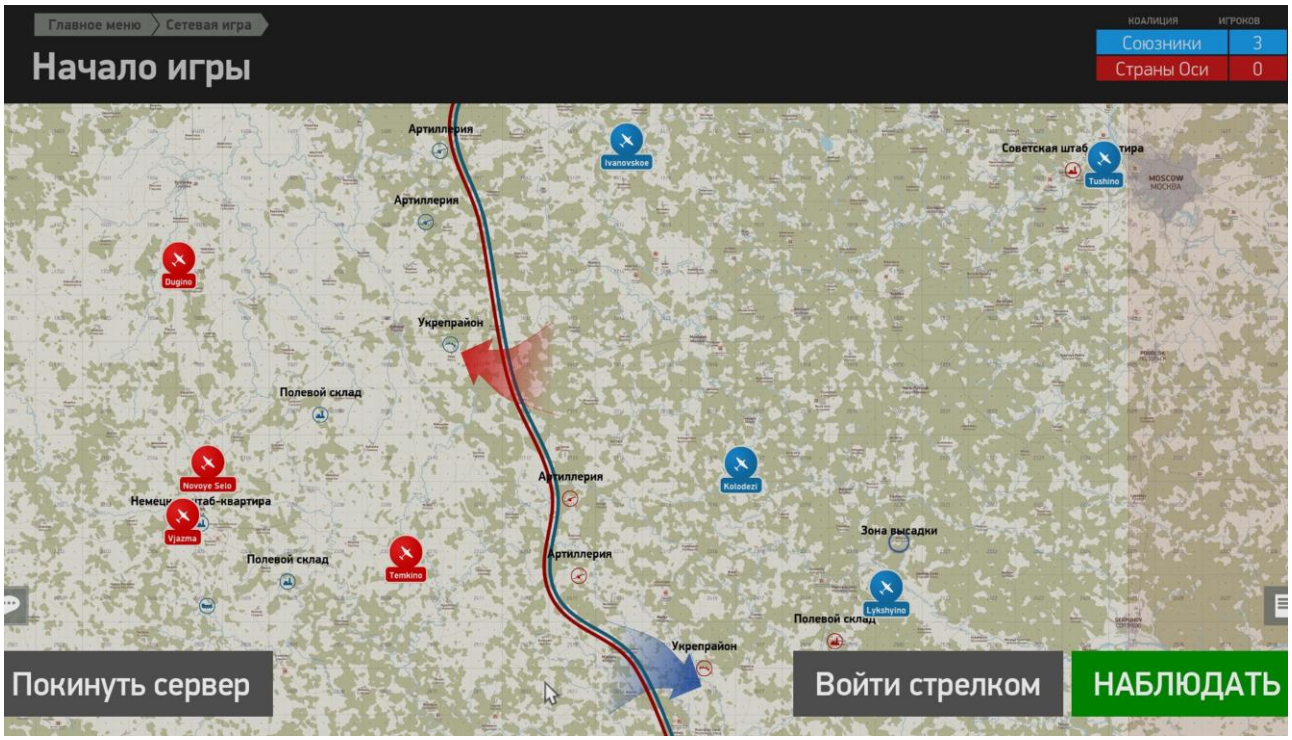
Una breve panoramica della nuova versione del server di campagna online "Random Expert".

Guarda la mappa:



Vediamo la linea del fronte, icone aerodromi attivi, icone gol e due grandi frecce colorate che mostrano la direzione dell'attacco principale nella missione per ciascuna delle parti.

Tutto quanto sopra rimane invariato nella composizione in tutte le missioni della campagna, cambiando solo la posizione dei bersagli di attacchi di direzione e la posizione della prima linea. Quest'ultimo dipende, in particolare, e per le vostre azioni.

Ogni campagna missione consiste di due simmetrici di tipo "attacco Tank" di scenario. Dall'inizio dei serbatoi di missione colonne laterali di otto unità correre verso il punto in territorio nemico, come indicato dalla freccia del colore corrispondente. Alla fine del percorso serbatoi sinistra della strada, dispiegarsi davanti e iniziare a bombardare l'area di destinazione.

Missione dura 150 minuti, ogni missione minuto è un "punto di cattura" per entrambe le parti, mentre il contatore vivo incluso serbatoi. Se il primo gruppo serbatoio è distrutta, il contatore viene spento, poi dopo 10 minuti c'è un secondo gruppo serbatoio, e il contatore viene riaccesa (un totale di 4 gruppi con un casuale siti di inizio). Questi gruppi sono le missioni serbatoio fondazione.

Per vincere la missione e per la successiva vittoria di questo cambia la linea del fronte, è necessario comporre 180 "punti di cattura" (di seguito - OZ).

Oltre alla ricarica ogni minuto OZ, possono essere ottenuti distruggendo bersagli terrestri sul server - ogni bersaglio, a seconda della loro natura, allo stesso tempo, aggiunge un certo numero di OZ nel tesoro della vostra squadra.

Inoltre, distruggendo il nemico "fortificata" e una delle posizioni di artiglieria, a velocizzare il contatore generale due volte - al minuto sarà addebitata due OZ (ricordiamo che il controvalore complessivo funziona solo quando i serbatoi attaccano in vita).

Costo" bersagli a terra in Oz:

1. Aeroporti – 12
2. Magazzini – 24
3. HQ – 24
4. Posizione di Artiglieria – 10
5. Fortificato – 18
6. Treni Enemy (per la squadra rossa) - 2 per ogni treno.
7. Operazione anfibia (Per la squadra blu) - 5 per ciascuno dei due sbarchi

Caratteristiche obiettivi:

1. Tutti gli aeroporti * attivi in missioni restaurati nel corso del tempo, per l'aerodromo URSS, il tempo è di 40 minuti, e per gli aeroporti tedeschi - 75 minuti, ma gli aeroporti tedeschi possono essere ripristinati aerei da trasporto. Per fare questo, è necessario consegnare "carico 2300" e caricarlo in un raggio di trecento metri di distanza dalla direzione del vento del campo d'aviazione. Hai bisogno di una consegna. sforzi di difesa di decollo e consiste di 12 cannoni anti-aerei con un livello massimo di AI.
2. Gli sbarchi sono costituiti da due sezioni e non sono cambiati rispetto alle versioni precedenti della campagna. Livello di intelligenza artificiale di ogni difesa di calcolo - casuale.
3. HQ, come prima, ha due "chiusura soglia": prima aggiungere OZ, e il secondo, oltre a OZ, cambiamenti pleynset campi aviazione attivi, rimuovendo da lì tutti i piani "collezione", se ci fossero nella prima.
4. Posizione dell'artiglieria non è cambiata, il livello di difesa AI - random.
5. Fortificato chiude distruzione di bersagli terrestri statici (fissa), il livello di difesa AI - massimo.
6. Ogni livello tedesco distrutto dà un corrispondente numero di OZ, il micelio - casuale nell'intervallo di 10-20 minuti.
7. Landing - OZ porta quaranta paracadutisti di atterraggio. due atterraggio possibile.

* Tushino posteriore campo di volo / Solodovka (URSS) e Vjazma / Tatsinskaya (Germania) non hanno alcuna difesa, non è sepolto nella riparazione e li pleynset invariato. Distruzione di bersagli a terra in questi aeroporti va a chiudere la sede scala vicino.

Vyazma e Tatsinskaya - l'unico aeroporto dove la squadra blu è disponibile Ju 52 versione da trasporto del velivolo (opzione di atterraggio è disponibile in qualsiasi aeroporto).

Tutti gli altri aeroporti nelle missioni - il front-line.

Ancora una volta, brevemente:

1. Il tempo è denaro - 1 OZ = 1 minuto.
2. Distruzione di carri ferma il tempo.
3. La distruzione della zona fortificata e uno di artiglieria accelera tempo.
4. Esecuzione di altre attività porta un bonus una tantum di OZ.

Velivoli disponibili, "garage" modifiche del sistema.

sistema di restrizioni di volo si basa sul modello originale migliorato garage personale e della squadra garage. Il meccanismo di verificarsi di un predeterminato periodo di aerei è mantenuta.

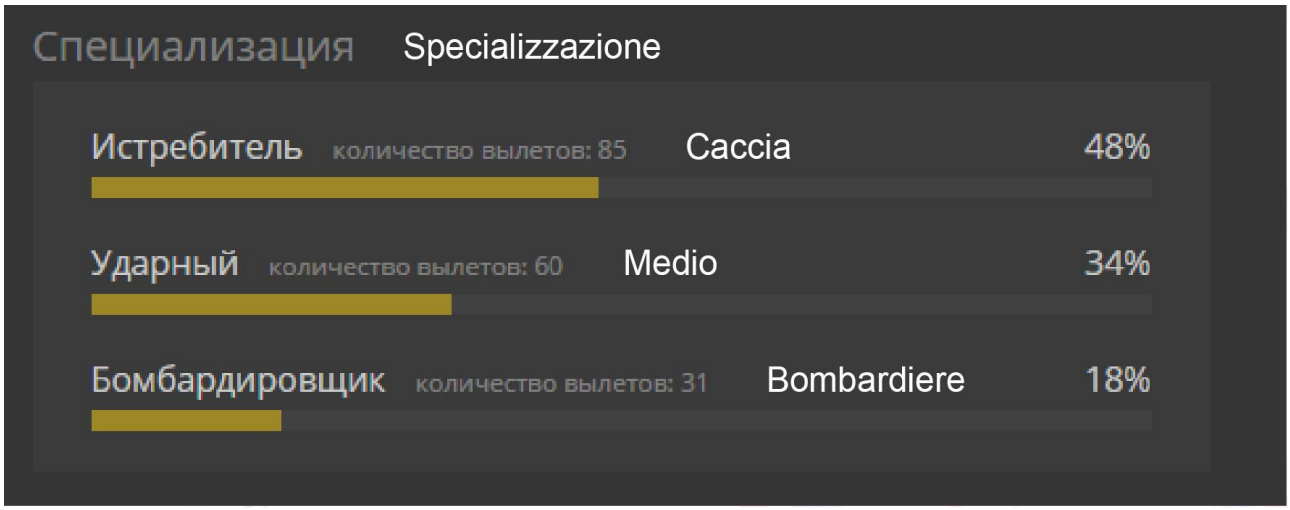
Gli aerei sono divisi in tre categorie principali:

1. Light: Yak-1 lagg-3, I-16, Mig-3, La 5, BF 109, FW 190, MC. 202, P-40
2. Medium: IL-2, BF 110, Ju 87.
3. Heavy: Pe-2, He 111, Ju 88

Il numero iniziale del velivolo giocatore pari al massimo e fa 2 light, 2 medium e 2 Heavy. Per squadre massima x2 = (numero di piloti).

Rifornimento di aerei:

1. Rifornimento automatico ogni 12 ore. Le categorie sono alimentati dalla frequenza (come pilota "specializzazione").
2. Decollo dal retro dell'aeroporto e l'atterraggio sul campo d'aviazione di fronte, si riceverà un aeromobile del tipo, che ha reso il volo. Questo volo può essere sia una battaglia e distillatori semplici, è importante solo principio "dalla parte posteriore verso la parte anteriore."
3. Il tempo squadra corrispondente a ciascun giocatore entra nel piano specializzazione 12 ore che viene passato alla squadra. Se la squadra ha già il numero massimo di aerei di questo tipo, il giocatore perde la loro ricostituzione turno.



Regole di scrittura decollo degli aeromobili:

Quando il decollo di trequarti, il numero di piani disponibili corrispondente categoria è decrementato di uno ed è riempito solo quando sbarco sul suo aeroporto attivo. Durante il decollo dalla parte posteriore del velivolo dell'aeroporto non sarà addebitato.

Giocatore modifiche limite.

Ogni giocatore ha un'opzione personale - a disposizione del motore.

Le modifiche non sono legati al tipo di aeromobile e il tipo stesso di tali modifiche non è importante solo il numero di essi. Il numero iniziale di modifiche - 1.

L'aumento di questo limite si verifica solo se missioni di combattimento di successo - missioni bersagli a terra distrutte o aerei nemici abbattuti. Una di queste volo aumenta il numero di modifiche sull'unità giocatore.

Con la perdita del velivolo il giocatore perde più di tanto la modifica, come è stato trovato su un aereo perso.

Sui campi d'aviazione posteriori modifica possibile solo per aerei pesanti!

Vi auguriamo un piacevole VOLI!