كتاب الحرب - العدد الأول

رفقة الأبطال

دليلك الى احتراف جيش السوفييت

يحتوي هذا العدد على كافة التفاصيل
الدقيقة والأساسية التي يحتاج اليها عشاق
الجيش السوفييتي

تصميم و ترجمة, تنسيق
محمد جمال عليان

عن كتاب الحرب

هـذا الكتـاب محاولـة فرديـة لإختـزال خبـرات اللاعبين و شـرح تفصيلـي لعالم اللعبة , مشـمولا بخصائـص الوحـدات و المركبـات المختلفـة و المبانـي بـأدق التفاصيـل , التـي قـد يحتـاج اليها الكثيـر لفهـم ميكانيكيـة اللعبـة ,فـي عالـم الألعـاب دائمـا يوفـر لنـا فريـق التطويـر منصـة ويكـي فيهـا كافـة التفاصيـل و الجزيئـات الصغيـرة والتـي يصعـب شـرحها إلا مـن خـلال الكتابـة , وبنـاء عليـه فإنـك تمتلـك بيـن يديـك كافـة التفاصيـل الدقيقـة التـي تحتـوي علـى مـا وصلـت اليـه اللعبـة بعـد عقـد كامـل مـن صدورهـا و ترقيتهـا و تحديثاتهـا حتـى وصلـت اليـوم الـى ابهـى حلـة لهـا . وقـد يتسـائل البعـض عـن سـبب طـرح هـذا الشـرح فـي وقـت متأخـر مـن صـدور اللعبـة , إلا ان اللـوم يمكـن توجيهـه للأسـف الـى مجتمعنـا العربـي الـذي لايدعـم الألعـاب ولا يقـدم لهـا إلا الشـروحات السـطحية , و هـذه رسـالة انقلهـا اليـك مـن خـلال هـذا الكتـاب .

ان مـن واجبـك اذا كنـت تمتلـك خبـرة فـي أي مجـال ان تدعمـه بمـا تملـك مـن خبـرة , حتـى يسـتفيد مـن خبرتـك و تجربتـك الآخـرون و يبـدؤون مـن حيـث انتهيـت انـت , فبهـذه الطريقـة يمكنـك خدمـة مجتمـع اللاعبيـن العـرب. ولا احـدد بذلـك مجـال الألعـاب فقـط و انمـا فـي مختلـف المجـالات , و لكـن موضوعنـا فـي هـذا الكتـاب يلمـس بشـكل مباشـر مجتمـع اللاعبيـن العـرب .

زودت الـى الكتـاب القصـص الحقيقـة للمعـارك و بعـد صـور الدبابـات حتـى تعطـي القـارئ المعلومـات و التسـلية فـي الوقـت ذاتـه فمـن حقـك كلاعـب ان تفهـم قصـة اللعبـة و الأحـداث والمعـارك التـي يحاكيهـا هـذا الجـزء , و اتمنـى فـي نهايـة هـذا الأمـر . ان اعجبـك الكتـاب ان تنشـره بيـن اصدقائـك , فقـد اخـذ منـي تصميـم و صياغـة وهـذا الكتـاب الوقـت الطويـل فـلا تحرمنـي مـن نشـره فـي حسـابك و اهدائـه الـى اصدقائـك , فبهـذه الطريقـة تكـون قـد اديـت واجبـك اتجـاه هـذا العمـل .

محمد جمال عليان

مقدمة

الى اصدقائي الأكثر من رائعين و اسمحو لي ان اقدمهم لكم
طارق (Drinkawy)
ناصر (Aljoker)
بدر (Batbat)
عمر (Blackbeard)
حسين (BeardBaby)
الساحلي
درس
عزوز
مخلل

شكرا للدعم المقدم من قبلكم فلولاكم لما خرج الكتاب بهذه الحلة , بقاؤكم ساعدني على الإنجاز واكمال هذا العمل الشاق .

اولا احب ان اشكر القائد بدر (Batbat) الذي انارت بصيرته الطريق الى , والهمني حبه الشديد لعالم اللعبة فكرة انشاء الكتاب ,حماسته اشعل فتيل الشرارة في داخلي لإنجاز هذا العمل .

التي ساعدت في تحرير هذا الكتاب , واجراء البحوث المتعلقة به , والتي ادت بصيرتها التي لا تقدر بثمن دورا هاماً في شكل و محتوى كتاب الحرب , فبدونه ما كان شيء من هذا ممكن .

و كما اود شكر, ايضاً الأخ عمر (Blackbeared) الذي ساعد بشكل كبير في اختيار الصور و تحديد المركبات و الوحدات المستخدمة في اللعبة , فخبرته الفريدة وبصيرته المتميزة و التي لا تقدر بثمن لعبت دوراً هاما في اخراج و تحديد شكل و محتوى هذا الكتاب .

دليل محتويات العدد

مقدمة لابد منها
دليل المبتدئين الى اللعبة و اساسياتها 6

الفصل الأول
دليلك الى مباني الجيش السوفييتي 24

الفصل الثاني
شرح مركز القيادة الخاص بالجيش السوفييتي 29

الفصل الثالث
شرح المبنى الأول و وحداته 35

الفصل الرابع
دليلك الى مباني الجيش السوفييتي 40

الفصل الخامس
دليلك الى مباني الجيش السوفييتي 44

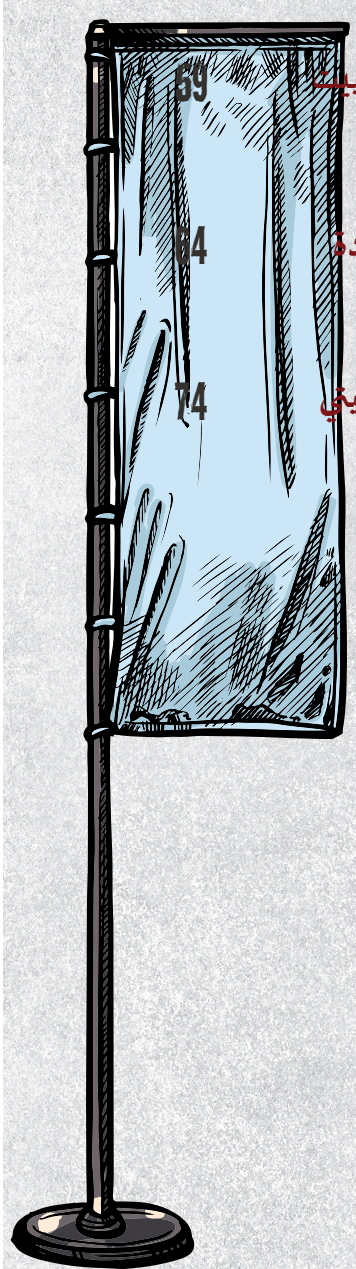
الفصل السادس
دليلك الى مباني الجيش السوفييتي 48

الفصل السابع
قوات الصفوة السوفييتية 54

الفصل الثامن
قوات الدعم التابعة للقادة السوفييتية 59

الفصل التاسع
دبابات السوفييت التابعة للقادة 64

الفصل العاشر
دليلك الى قادة الجيش السوفييتي 74



"للنصر طريقان يؤديان اليه ..
براعتك و حماقة عدوك"

اللعبة المتأخرة

تبدأ عادة مع دخول الدقيقة 8 , عندما يبدأ اللاعبون ببناء الخزانات (الكاش) حول النقاط في الخريطة استعداداً لإستدعاء المدرعات الثقيلة, و تبدأ المواجهات البعيدة عن طريق الوحدات المدربة جيداً و الدبابات الثقيلة.

التطويق Flanking

تكتيك هجومي يستخدم لضرب الخصم من أكثر من اتجاه في وقت واحد , يستخدم هذا الهجوم لمحاصرة العدو من عدة زوايا ,و يمكنك تقسيم الوحدات و تنفيذ هجوم التطويق لتجنب دخول وحدات المشاة جميعها في وضعية الإنبطاح و الزحف من الرشاش دفعة واحدة, كما يسمح لك مهاجمة العدو من زاوية أخرى لحرمان الخصم من الغطاء المتخذ من قبله , وذلك لأن مهاجمته من خلف الغطاء يعرض وحداته لأضرار اضافية

المماطلة Stalling

تكتيك يستخدم لإكتساب الوقت , لتأخير العدو أو لكسب الوقت عن طريق المماطلة , يتم استخدامه في العادة بواسطة وحدة واحدة مما تعطي الفرصة للوحدات الأخرى بالإنتقال الى مواقع مواتية , او اعطاء الفرصة لوحدات أخرى بالتراجع بأمان , ربما تمنع الخصم من الحصول على موقع مميز.

القمع / التثبيت Suppressed/Pinned

عندما تتعرض وحدات المشاة الى اطلاق من قبل المدافع الرشاشة , او عمليات القصف , فإنها تدخل في حالة القمع و تكون وحداتك قادرة على الزحف بطريقة بطيئة , يمكنها اطلاق النار لكن دقتها ضعيفة جداً , في اللعبة عملية القمع تظهر على الوحدة باللون الأصفر , اما التثبيت فبعد مضي ثواني محددة تتحول الأيقونة الى وضعية التثبيت باللون البرتقالي و عندها لن تتمكن الوحدات من اطلاق النار او الزحف ولا خيار لك سوى استخدام امر التراجع «Retreat»

اولوية البناء Build Order

بساطة هو تسلسل اخراج الوحدات ضمن الموارد المتاحة , وعادة يقصد بها في بداية اللعبة , لأن الموارد تكون قليلة و يؤثر التسلسل الجيد للوحدات الى احراز التقدم على الخصم , في نهاية الجولة تصبح اولوية البناء فوضوية و عادة ما يفقد اللاعب وحداته مما يضطر الى الرد على خصمه

تسلسل الإستحواذ على النقاط Capping Order

التسلسل الذي يقوم اللاعب فيه باحتلال نقاط الخريطة عن طريق وحداته القليلة الأولى , جنبا الى جنب مع ما وضحناه في النقطة السابقة (اولوية البناء) , يعد احتلال النقاط و تسلسلها جزء لا يتجزء من تكتيك اللعب في بداية الجولة

نقاط القائد CP

يتم كسبها مقابل القتل و فقدان الوحدات و بناء المباني الأساسية , بمجرد أختيارك للقائد فإنك تحصل على اول نقطة , وبعد ذلك تفتح كل تقدم تحرزه قدرات القائد الجديدة أثناء الجولة

قاذف اللهب Flamers

وحدة مشاة تحمل قاذف اللهب . عادة وحدة المهندسين يتم ترقية اسلحتهم لتمكنوا من قذف النيران

الحد الأعلى Pop cap

الوصول لأقصى عدد من الوحدات التي يمكنك التحكم فيها و في لعبة Coh2 هو 100 و لكل وحدة تحسب عدد وحدات مختلفة

Backcapping

اخذ النقطة من خلف الخطوط الأمامية , على سبيل المثال تقوم بأخذ المنطقة الرئيسية بعدد من الوحدات و تدافع عنها وبينما تقوم بذلك , ترسل وحدة خفيفة لأخذ منطقة بعيدة و نسمي هذه العملية Back-cap

Blobbing

تحريك و تجميع جميع الوحدات و تركيزها في منطقة واحدة , مما يجعلها عرضة للقصف الجماعي من بعيد بإستخدام مهارات القائد , اسلحة القصف البعيدة , و يجب عليك تجنب القيام بهذه الحركة لأنك قد تخسر كافة الوحدات دفعة واحدة

عالم منقسم

في العقود الأولى من القرن العشرين كان العالم منقسماً الى ثلاثة تكتلات سياسية رئيسية . ضم الأول الدول الديمقراطية , حيث الشعب ينتخب حكومته, و شكل ذلك كلاً من بريطانيا و فرنسا و بلدان الأراضي المنخفضة (هولندا وبلجيكا) والسويد و تشيكوسلوفاكيا و الولايات المتحدة . اما التكتل الثاني فكان خاضعاً للحكم الدكتاتوري الصارم و شمل كلاً من ايطاليا وإسبانيا الفاشييتين وألمانيا النازية

واليابان القومية ودول شرق أوروبا ذات الحزب الواحد والتكتل الأخير شمل عضواً واحداً فقط , وهو الإتحاد السوفييتي. كان الإتحاد السوفييتي أول الدول الشيوعية في العالم, و كان الهدف وراء اقامة تلك الدولة هو منح العمال السيطرة على مقاليد الحكم. و لكن في حقيقة الأمر كانت الدول تحت سيطرة حاكم طاغية, ألا وهو جوزيف ستالين(1879–1953). وتسببت الصراعات التي نشأت بين تلك الأيدلوجيات الثلاث على الأرض والثروات الاقتصادية في اندلاع الحرب العالمية عام 1939.

السلطة للعمال

تولى الشيوعيون مقاليد الحكم في روسيا عام 1917 و شكلوا ماعرف بالإتحاد السوفييتي حيث كانوا يعارضون الملكية الفردية للثروات والصناعة. ولم يثق الكثير من الدول في الإتحاد السوفييتي أو في زعيمه, ستالين و رفضت تأييد تلك الأفكار السوفييتية

شعار المطرقة و المنجل

يدل الرمز المطبوع على القبعة. المطرقة و المنجل كانا رمزا للإتحاد السوفييتي و ظهرا كذلك على العلم الوطني حيث تمثل المطرقة عمال الصناعة بينما يمثل المنجل الفلاحين (العاملين بالزراعة)

المعركة التي حسمتها الأحوال الجوية سقط فيها مليونا شخص و غيرت مسار الحرب العالمية الثانية

شهد عام 1942م الذي تحولت فيه ديناميكية الحرب العالمية الثانية لصالح قوات الحلفاء، لحظتين محوريتين في مسار تلك الحرب، فقد نجح البريطانيون في قلب مجرى المواجهة ضد ألمانيا النازية في شمال إفريقيا، عندما هزمت القوات البريطانية، بقيادة المشير برنارد مونتغمري، القوات الألمانية التي كانت تحت قيادة الجنرال إروين رومل في معركة العلمين بمصر، والتي جرت وقائعها ما بين شهري أكتوبر/تشرين الأول، ونوفمبر/تشرين الثاني 1942.

استطاعت الولايات المتحدة الانتصار في معركة ميدواي ضد اليابان في يونيو/حزيران من العام ذاته، لكن لا العلمين ولا ميدواي يحملان الصدى نفسه الذي خلفته معركة ستالينغراد بين قوات الجيش الأحمر السوفييتي وقوات الفيرماخت الألمانية، فقد كانت هذه المعركة من أضخم وأقوى المعارك التي شهدتها الحرب العالمية الثانية، كما مثّل انتصار السوفييت في ستالينغراد نقطة الانعطاف الحقيقية في مسار الحرب.

بعد هزيمته في موسكو , هتلر يحول وجهته الى ستالينغراد

عند انتصاف الحرب العالمية الثانية في ربيع 1942م، كانت ألمانيا النازية قد احتلت معظم أراضي أوكرانيا وبلاروسيا الحالية، وكانت تضع بين عينيها هدفاً استراتيجياً هو احتلال عاصمة الاتحاد السوفييتي، «موسكو»، فقرّرت قوات الفيرماخت الألمانية شنّ هجوم على جنوب روسيا في صيف ذلك العام.

قبل ذلك، نجحت القوات السوفييتية بقيادة رئيسها الجنرال جوزيف ستالين، خلال شتاء 1941 و1942م، في صد هجوم ألماني على الجزء الغربي من البلاد، كان هدفه النهائي هو الاستيلاء على موسكو، كلّف ذلك الهجوم الاتحاد السوفييتي خسائر كبيرة، سواء من حيث القوة البشرية أو الأسلحة، وزاد من أمل الألمان بأنّ لحظة انتهاء صمود السوفييت قد اقتربت.

كان توقع ستالين وجنرالاته، بمن فيهم زعيم الاتحاد السوفييتي المستقبلي نيكيتا خروتشوف، أنّ هناك هجوماً نازياً آخر على موسكو، وأن تركيز الألمان سيبقى منصبّاً نحو العاصمة السوفييتية، لكن كان لدى هتلر وقوات الفيرماخت رأي آخر.

فقد وضع هتلر أنظاره على مدينة ستالينغراد، لأن المدينة كانت بمثابة مركز صناعي للاتحاد السوفييتي،حيث كانت تزود الجيش الأحمر السوفييتي بذخائر المدفعية، ومن جهة أخرى، كان نهر الفولجا الذي يشقّ المدينة، طريقاً ملاحياً مهماً يربط الجزء الغربي من البلاد بمناطقه الشرقية البعيدة.

لم تكن هذه هي المرة الأولى التي نشبت فيها معركة ضارية للسيطرة على هذه المدينة، فخلال الثورة البلشفية، خاضت القوات الروسية صراعاً لمدة عامين للسيطرة على المدينة، التي صارت تسمى بـ«ستالين غراد» على اسم الزعيم السوفييتي جوزيف ستالين بعد نهاية الثورة البلشفية.

في النهاية، أراد أدولف هتلر أن يحتل الفيرماخت ستالينغراد، من أجل قيمتها الدعائية، نظراً لأنها تحمل اسم ستالين كما سبق ذكره، ولأسباب مماثلة، شعر الروس السوفييت بضرورة خاصة لحمايتها.

كان كل شيء يوحي بأنّ معركة ستالينغراد ستكون أكثر المعارك فتكاً في تاريخ الحرب العالمية الثانية، فعندما أعلن هتلر أنه عند الاستيلاء على ستالينغراد، سيتم قتل جميع سكان المدينة الذكور وترحيل نسائها، أمر ستالين جميع الروس السوفييت القادرين على حمل بندقية، بحمل السلاح دفاعاً عن المدينة التي تحمل اسمه.

هتلر يختار فصل الصيف لهجومه على ستالينغراد

قبل ذلك، نجحت القوات السوفييتية بقيادة رئيسها الجنرال جوزيف ستالين، خلال شتاء 1941 و1942م، في صد هجوم ألماني على الجزء الغربي من البلاد، كان هدفه النهائي هو الاستيلاء على موسكو، كلّف ذلك الهجوم الاتحاد السوفييتي خسائر كبيرة، سواء من حيث القوة البشرية أو الأسلحة، وزاد من أمل الألمان بأنّ لحظة انتهاء صمود السوفييت قد اقتربت.

صعّب الشتاء القاسي من مخططات الزعيم الألماني الرامية لإخضاع الجبهة الشرقية، ومع دخول فصل الصيف المعتدل في الأجواء السوفييتية، قرّر هتلر استئناف هجومه على الاتحاد السوفييتي.

كانت مدينة ستالينغراد مدينة صناعية واقعة على نهر الفولغا، لا تنتج فقط الإمدادات العسكرية، بل كانت تمثّل أيضاً محوراً استراتيجياً رئيسياً في غزو روسيا، ومن شأن السيطرة عليها أن تؤمّن الجناح الأيسر للجيش الألماني في طريق تقدّمه إلى منطقة القوقاز الغنية بالنفط، فكان الهدف الألماني الرئيسي للهجوم على ستالينغراد، هو قطع الوقود عن الجيش الأحمر السوفييتي.

في 23 أغسطس/آب 1942، وصل الجنود الألمان إلى شمال ستالينغراد، وفي اليوم نفسه بدأ النازيون الهجوم على المدينة أولاً عبر الجو، فقصفوا نهر الفولغا ثم مدينة ستالينغراد، وهو ما حوّل نسبة كبيرة من المدينة إلى خراب ودمار.

كان حجم الدمار والقصف العنيف والعشوائي للقوات الألمانية على مدينة ستالينغراد، أول خطأ وقع فيه الألمان خلال المعركة.

كان ستالين يريد من قواته الصمود حتى النهاية، ففي 28 يوليو/تموز، أعلن ستالين "الأمر رقم 277" الشهير، الذي حظر على القوات مغادرة المدينة وإلاّ واجهوا المحاكمة العسكرية وربما الإعدام.

في المرحلة الأولى من المعركة، تمكنت القوات البرية الألمانية من الزحف إلى داخل ستالينغراد، فقد سيطرت قوات الفيرماخت على 90% من المدينة، ولم يتبق للسوفييت سوى منطقة ستالينغراد الصناعية في الشمال.

كان على الألمان الدخول في تكتيك عسكري لم يألفوه من قبل، وهو حرب المدن، إذ لم تقاتل القوات الألمانية في المدن من قبل.

في هذا الصدد، يشير المؤرخ الفرنسي كيرسودي في كتابه السابق، إلى أنّ الألمان اعتادوا على المناورات الكبيرة في الأراضي المفتوحة، وقد واجهوا مشكلتين كبيرتين خلال المعركة، بحيث إنّ الجيش الأحمر السوفييتي كان بإمكانه الهجوم على القوات الألمانية من خلال الأنفاق والمجاري الصحية، كما استمر السوفييت في قصف المواقع الألمانية بالمدفعية من الجانب الآخر من نهر الفولغا، والتي لم تتمكن قوات الفيرماخت من عبوره.

مع أقل من 20 ألف جندي في المدينة وأقل من 100 دبابة، بدأ جنرالات ستالين أخيراً في إرسال تعزيزات إلى المدينة والمناطق المحيطة بها. احتدم القتال في شوارع ستالينغراد، حيث استخدم كلا الجانبين قناصة على أسطح مباني المدينة.

في الخريف، انضم الجنرالان جورجي جوكوف وألكسندر فاسيليفسكي إلى قيادة القوات السوفييتية في شمال وغرب ستالينغراد، ومن هناك شنوا هجوماً مضاداً، عُرف باسم عملية أورانوس.

على الرغم من تكبدهم خسائر كبيرة مرة أخرى، إلّا أن القوات السوفييتية تمكنت من تشكيل حلقة دفاعية حول المدينة بحلول أواخر نوفمبر/تشرين الثاني 1942، محاصرة ما يقرب من 300 ألف جندي ألماني.

على الرغم من تكبدهم خسائر كبيرة مرة أخرى، إلّا أن القوات السوفييتية تمكنت من تشكيل حلقة دفاعية حول المدينة بحلول أواخر نوفمبر/تشرين الثاني 1942، محاصرة ما يقرب من 300 ألف جندي ألماني.

بعد هزيمته في موسكو , هتلر يحول وجهته الى ستالينغراد

حين حلّ الشتاء السوفييتي القاسي، واجهت القوات الألمانية مشكلة أخرى، فقد كان السوفييت يخنقون خطوط الإمداد ويهاجمونها من منازلهم، بل وحتى من نظام الصرف الصحي. لكنَّ هتلر رفض الاستسلام وإيقاف هجومه على ستالينغراد، حتى حين كان رجاله يتضورون جوعاً.

وبحلول شهر فبراير/شباط 1943، كانت القوات السوفييتية قد أسرت 100 ألف جندي ألماني وسيطرت على ستالينغراد، على الرغم من أن جيوب المقاومة الألمانية استمرت في القتال في المدينة حتى مطلع شهر مارس /آذار.

مات معظم الأسرى الألمان في معسكرات الاعتقال الروسية، إما نتيجة المرض أو الجوع. وكانت تلك ستالينغراد، أبرز المعارك الحاسمة التي غيَّرت مجرى الحرب لصالح الحلفاء.

كان استرجاع السوفييت لمدينتهم ستالينغراد، أول فشل علني يُقِرُّ به هتلر، وقد قُتِلَ خلال تلك المعركة أكثر من مليون و100 ألف من القوات السوفييتية وقرابة 40 ألف مدني. وتُقدَّر أعداد ضحايا قوات المحور بقيادة الألمان بنحو 800 ألف، وقد صنفها موقع Army Technology واحدة من ضمن أكثر 10 معارك دموية في القرن العشرين.

يمكنك لعب مهمة ستالينجراد في لعبة كومباني 2

عن الجيش السوفييتي في لعبة COH2

في الصفحات التالية سنتحدث بشكل تفصيلي عن الجيش السوفييتي في لعبة Coh2 و عن مميزاته و الوحدات التي يمتلكها بشكل تفصيلي.

عن اللعبة

تحاكي لعبة Coh2 احداث الحرب العالمية الثانية , ستعيش باللعبة اجواء الحرب العنيفة و المرعبة في نفس الوقت , توفر اللعبة طور قصة جميل , و ينصب تركيزها غالباً على الطور التنافسي حيث يمكنك مواجهة اللاعبين الآخرين.

اقصى عدد للاعبين هو 4V4 حيث يتواجه 8 لاعبين ضمن فريقين يتنافسون للفوز في اللعبة , هناك عدة انماط للعب و لكن الأكثر شيوعا هو نقاط الفوز.

في هذه الصفحات سأفترض معرفتك بأساسيات اللعبة , لذلك سأقوم بالتركيز على اللغة الخاصة باللعبة و اختصاراتها.

اذا كنت وافداً جديداً على اللعبة , سأترك رابطاً يوضح اساسيات اللعبة يمكنك التوجه اليه و معرفة اللعبة بشكل أفضل .

ضربة حاسمة Crtical Hits

تحدث عادة عندما تتلقى ضربة قوية بإستخدام الوحدات او المدرعات , فمثلا يمكن لفرقة المشاة توجيه ضربة حاسمة للخصم عن طريق قتل احد افراد الكتيبة , قد تتلقى المركبات ضربة حاسمة تؤدي الى تعطل وظائفها الأساسية , يتحطم المدفع الرئيسي, يتعرض المحرك للتلف ..الخ) , يتعرض المبنى للإنهيار الكامل, هناك اسلحة ايضاً تزيد من احتمالية حدوث ضربة حاسمة محدودة فعليك دائما ان تكون مستعداً لتوجيه ضربة حاسمة

قطع الإمدادات Cutoff

يتم تزويد اللاعب بالإمدادات (الذخيرة,النفط) عن طريق خطوط الإمدادات المتصلة بشكل مباشر بمنطقته الأساسية , يركز العديد من اللاعبين في هجومهم على احتلال هذه النقطة للخصم و قطع الإمدادات عنه , عملية قطع الإمدادات في لعبة Coh2 تسمى Cutoffs, و نطلق على الاستراتيجية التي تركز على قطع الإمدادات عن الخصم Cutoff Game

مراحل الجولة (بداية الجولة/ وسط/النهاية) / Early Game mid/Late Game

يقسم اللاعبون جولة اللعب الى 3 اجزاء , بداية الجولة/ منتصف/نهاية الجولة , و في اللغة الإنجليزية Early Game/ mid/late game , وفي كل مرحلة من هذه المراحل على اللاعب ان يقوم بإنجاز أمور محددة و اساسية للفوز في اللعبة.

يعتمد تقسيم الوقت عادة على الموارد التي يتم تجميعها , و بناء عليها ستقوم بطلب الوحدات المناسبة بحسب قرائتك و تحليلك للعبة , وذلك لأن الموارد

بداية اللعبة

تبدأ مع دخوك الى الجولة, عندما يبدأ اللاعبون بالحصول على اكبر قدر ممكن من نقاط الأراضي و يلعبون عادة بوحدات المشاة , المدافع الرشاشة الثقيلة , وربما يتخلل اللعبة بعض المركبات الخفيفة . و عاة تستمر حتى يتم تقسيم خطوط الموارد على الخريطة و اختيار القائد

منتصف اللعبة

نلاحظ عادة دخول وحدات القصف البعيد الهاون , و نخبة وحدات المشاة التابعة للقائد في ارض الميدان , ظهور اسلحة الدعم الثقيلة المضادة للدبابات , وقيادة المركبات المتوسطة , ويقوم اللاعبين بتركيب الألغام و تأمين النقاط استعدادا لملاقاة الدبابات الكبيرة .

تعال لأقودك إلى عالم اللعبة !

ان الهدف الأساسي من هذا الفصل هو شرح آليات اللعبة الأساسية في Coh2 و تحطيم الحاجز الجليدي الذي يعاني منه كل جديد في عالم اللعبة , لذلك افترض ان كوباً من القهوة سيفي بالغرض اثناء قراءتك لهذه الصفحات , سأحاول التركيز فقط على المفاهيم الضرورية جداً و ستكتشف في الصفحات القادمة المزيد من الامور المفيدة حول الجيوش في كتاب الحرب

أمور ستغطيها في هذا الفصل

1- التعرف على واجهة اللعبة User Interface.

2- ماهي شروط الفوز في اللعبة " القواعد ".

3- أساسيات القتال .

4- روابط مهمة ومفيدة لكل اللاعبين .

التعرف على واجهة اللعبة

تمتلك جميع الألعاب واجهة تسمح للاعب بالوصول السريع الى الأدوات الموجودة في اللعبة , و في الألعاب الإستراتيجية على وجهة الخصوص يكون الإعتماد على الواجهة بشكل كبير أكثر من الألعاب الأخرى. في بداية دخول الجولة , يمكنك مشاهدة هذه الشاشة الواضحة أمامك و سنبدأ اول شيء بشريط الموارد الواضح أمامك (وضعت رقم 3 فوق المكان)

1- الخريطة المصغرة MINI MAP

في الزاوية اليسرى يمكنك مشاهدة الخريطة الصغيرة و التي تكون حاضرة في معظم العاب RTS و هي مهمة جداً لمتابعة

وحداتك و كل ما يحدث في الجولة

وتحتوي على نقاط النصر (النجوم)

الموارد العادية (الدوائر)

نقاط النفط

نقاط الذخيرة

2- نقاط القائد CP و القادة

في لعبة Coh2 يمكنك اختيار 3 قادة قبل دخولك الى الجولة , يمكن للقائد اكساب الوحدات الحالية مزايا و ادوات اضافية , او جلب مركبات غير موجودة , و يعطيك القائد العديد من المزايا الفريدة لذلك عليك اختياره بدقة في ساحة المعركة بعد اختيار القائد

تظهر القدرات الخاصة به كما هو واضح في الصورة الثانية

نقاط القادة تعتبر نوعاً اخر من الموارد , و التي تسمح لك بإستخدام مزايا القائد الذي قمت بإختياره , على سبيل المثال عندما تختار القائد ستكون قيمة نقاط القائد هي صفر , مما يعني انك بدأت للتو , و يمكنك ان ترى الأرقام تحت كل قدرة و ماهي النقاط المطلوبة حتى تتمكن من فتح تلك القدرة , و يمكنك اكتساب هذا النوع من الموارد عن طريق خبرة الجنود و احداثك اضراراً في وحدات الخصم .

3- الموارد الأساسية في اللعبة

البوبكاب, و يمكن ترجمتها الى مساحة الجيش , وهي رقم يعبر عن اقصى عدد وحدات يمكنك امتلاكها , و كل وحدة لها مساحة تسكين محددة سيتم خصمها من المئة الحد المسموح لك

الوقود , ينطبق نفس مفهوم الذخيرة بالنسبة الى الوقود

الذخيرة , ويتم زيادة رصيدك بنقاط الذخيرة من خلال احتلال النقاط الموجودة في الخريطة

المان بور . ويتم جمع هذه الموارد بشكل اتوماتيكي

كلما زادت مساحة جيشك تقل نسبة حصولك على المان بور

4- شاشة البناء

يشير الى المباني المتاحة و المباني المتوفرة , عند تشييد المباني سيتحول اللون الى اللون الأبيض بعد انشائها و يمكنك الوصول إليها مباشرة من خلال هذا الشريط.

الأوامر الأساسية المتاحة تقريباً لجميع الوحدات في اللعبة , الأول هو امر التحريك و الهجوم , و من خلاله ستتحرك الوحدات الى الموقع المحدد و تبدأ في مهاجمة وحدات العدو بشكل تلقائي اذا صادفتها في الطريق

الزر الثاني هو التوقف , لا يحتاج الى شرح

الزر الأخير هو التراجع , ستحاول وحداتك اتخاذ اسرع الطرق للوصول الى مركز القيادة

هناك نوعان من الأشياء يمكن بنائهما , الأولى المباني الأساسية أو التقنية , و ستجدها بداخل ايقونة المنزل , و ستعطيك هذه المباني امكانية الوصول الى وحدات جديدة و تساعدك على التقدم في المراحل اللاحقة من اللعبة

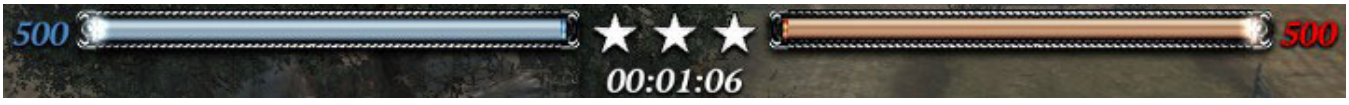
الخيار B فهذا الخيار مخصص لأمور البناء الدفاعية و غالبا يتم تنفيذها خارج حدود منطقة المقر الرئيسي و تحتوي على الأمور الدفاعية و التحصينية

(المنزل) وهي الأساسية يمكنك مشاهدة المباني التي يمكنك بناؤها جميعا , الصف الأول يعتبر المباني الأساسية للجيش , ونلاحظ ان هناك مبنيان مضيئان باللون الأبيض, و يمكنك بناء اي منهما لأنك تمتلك الموارد الكافية و حققت الشروط للقيام بذلك , اما المبنيان الآخران فلا يمكنك بناء اي منهما لأنك لاتمتلك الموارد الكافية أو لم تحقق الشروط للوصول الى اي منهما .

قائمة B (الدرع) كما اشرت سابقا هذه القائمة تستخدم لأغراض دفاعية في ميدان المعركة

5- الوقت و نقاط النصر

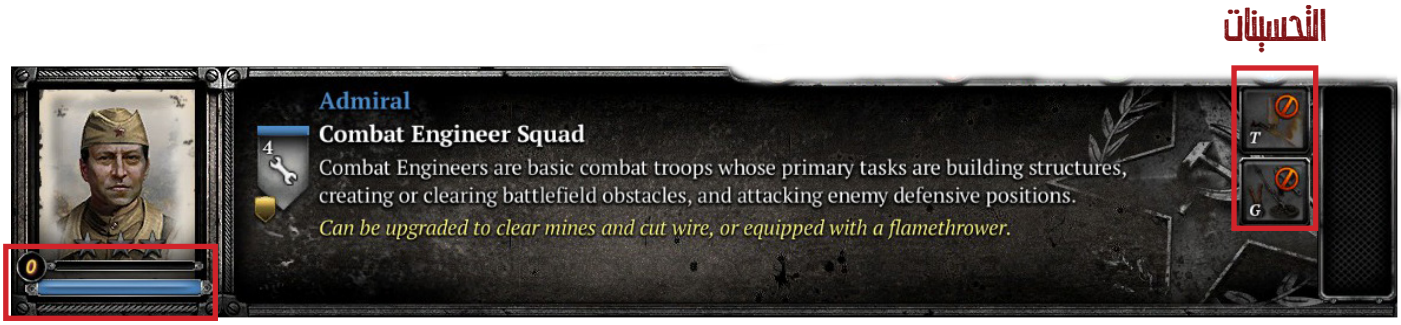
الرقم 0 , يمثل الوقت و يبدأ مع بداية دخولك الى الجولة , و يمثل الوقت جزءا مهما في عالم اللعبة فعليك دائما التركيز مع الساعة.



صورة تبين لك جميع وحدات الجيش , و تتكون من ٣ صفوف كحد اقصى , الصف الاول يعبر عن وحدات المشاة , و الصف الثاني عن المركبات التي تمتلكها , اما السطر الثالث و الأخير فهو يمثل الوحدات الثابتة غير المتنقلة , على سبيل المثال مدفع الهاوتزر

عند تحديد الوحدة ستظهر لك المعلومات التفصيلية عن الكتيبة المحددة و ماهي التحسينات المتاحة لهذه الوحدة نلاحظ في الزاوية اليسرى الرقم 0 متبوعاً باللون الأصفر , يشير هذا الرقم الى عدد الوحدات التي قتلت عن طريق هذه الوحدة و سيمتلئ الشريط باللون الأصفر عندما تتلقى وحدتك الضرر , و لدينا ايضاً نقاط الخبرة و سنتحدث عنها لاحقا

على يمين الوحدة لدينا قائمة التحسينات , التي يمكن ان تحصل عليها بعض الوحدات , و يمكنك الإطلاع على قائمة الجيوش في كتاب الحرب و التي بينا جميع التفاصيل الدقيقة للوحدات , اما في المنتصف فيمكننا قراءة وصف الوحدة



<< وحدة المهندسين القتالية , هي القوات الأساسية و التي تتمثل مهامها في تشييد المباني نشاء او ازالة العوائق في اللعبة , وقتال العدو في المواضع الدفاعية >> , وكما هو الحال في معظم العاب الإستراتيجية RTS تحتوي على الألعاب على << البناء >> , فمُهمته الأساسية هي البناء و في الوقت ذاته يمكن لها أن تشارك وتساهم في القتال .

2- قواعد الفوز و بعض الشروط العامة

نظام الرؤية الواقعي TRUESIGHT

في الشاشة يمكنك رؤية ما تراه وحداتك على الخريطة (ويشمل ذلك زملائك) . و بناء عليه فإنك تمتلك القدرة على مهاجمة الأهداف المرئية التي تراها وحداتك , و يمكن لبعض الأسلحة مهاجمة المواقع خارج نطاق رؤيتها الطبيعي

في الصورة التالية يمكنك ان ترى الوحدة التي توفر لك الرؤية , و لكن لا يمكن لها ان تبصر ما خلف الأشجار لأنها اعلى جولاً من مستوى نظر الوحدة مما يحجب عنها البصر , و يمكن ازالة الأشجار و العوائق بشكل عام عن طريق اطلاق النار عليها او بالمشي من خلالها عن طريق الدبابات الثقيلة , و تمتلك بعض الوحدات امكانية ازالة العوائق

وفي هذه الصورة نلاحظ ان المكان اصبح مرئياً للوحدة بعد ان قمنا بإزالة العوائق من أمامها. و للأشجار الكبيرة إمكانية حجب الضربة , بمعنى ان الضربة الموجه الى الخصم القابع خلف الأشجار قد لا تصل اليه بسبب الأشجار ويمكن في هذه الحالة استخدام معدات القصف البعيدة للضرب من فوق هذه الأشجار

هناك عدة ادوات يمكنها أن توفر لك غطاء يمنع الأعداء من رؤيتك مثل الستار الدخاني و لكنه سيمنع وحداتك ايضا من ضرب العدو مما يوفر تكتيكا دفاعيا للإنسحاب أو هجوميا لمباغتة الخصم .

نظام الموارد في اللعبة

على عكس الألعاب الإستراتيجية الثانية , التي تعتمد على جمع الموارد عن طريق تعبئتها كما هو الحال في Age of Empires , في Coh 2 لا يمكنك جمع الموارد عن طريق تعبئتها , و انما يتم الإستيلاء على منطقة جمع الموارد عن طريق وحدات المشاة , باستثناء القوى العاملة (Manpower) فإنها تجمع بشكل تلقائي , وكلما زاد عدد الجيش لديك , قل دخل القوى العاملة الذي تحصل عليه .

النقطة الموضحة في الصورة هي اقليم عادي , تعطي 5 نقاط ذخيرة و 3 وقود في الدقيقة الواحدة , و نلاحظ انه باللون الأزرق لأنني امتلك هذه النقطة , و يمكن للعدو أن يقوم بقطع الإمدادات عني من خلال ارسال وحدة الى داخل الدائرة و البقاء لفترة قصيرة لتتحول المنطقة الى اللون الأبيض و الذي يعني منطقة محايدة , و لن تقوم بتزويد جيشي بالموارد و لن تكون مملوكة للخصم , و سيتعين عليك أو على الخصم البقاء لفترة لأعادة امتلاك هذه النقطة .

هناك انواع من النقاط تعطيك موارد محددة إما (ذخيرة أو وقود), وهذه النقاط تأخذ وقتاً أطول لإحتلالها أو لجعلها منطقة محايدة (فك ارتباطها) , في نقاط الذخيرة تعطيك 11 ذخيرة في الدقيقة الواحدة , اما نقاط الوقود تعطيك 7 في الدقيقة الواحدة

تشمل ميكانيكية اللعب في لعبة Coh2 على قطع الموارد و نسميها Cutoff و هذا المكان يبين لك اهمية الخريطة المصغرة لمعرفة هل تم حجب الموارد عنك أم لا

انظر بتركيز الى الخطوط المتصلة بين كل نقطة , يجب توصيل هذه النقاط ببعضها البعض حتى تصل الى المركز الرئيسي و تجلب الموارد اليك

شروط النصر

تحدثنا عن نقاط النصر عندما شرحنا الخريطة المصغرة , هذه النقاط مهمة جداً , لأنها تعتبر وحداة من شروط الفوز الثلاثة في لعبة Coh2

اولا نقاط النصر , في معظم الخرائط توجد ثلاث نقاط للنصر و شرط النصر الرئيسي في لعبة Coh2 هو الإحتفاظ بشروط النصر Victory Points و نسميها اختصاراً VPs

يوضح العداد الذي ينتصف الشاشة النقاط لكل فريق الأحمر و الأزرق , تبدأ الجولة برصيد 500 لكل فريق و تبدأ بالتنازل كلما استولى الخصم على نقاط النصر , كل نقطة نصر محتلة ستقوم بخصم 15 نقطة لكل نجمة في الدقيقة الواحدة

يستغرق احتلال النقطة 20 ثانية , و لجعلها محايدة 13 ثانية ونصف , فإذا أخذ الفريق الأحمر نقطتين فإن الفريق الأزرق سيحسم منه 30 نقطة في الدقيقة الواحدة و هكذا .

الطريقة الثانية اذا استسلم الخصم او غادر , ويقومون عادة بهذه الخطوة اذا اعتقد الفريق أنه لن يكون بمقدورهم على الفوز بعد الآن أو انهم محبطون من الأداء

الطريقة الثالثة و النادرة , وهو الإبادة , و يحدث هذا عندما تدمر قاعدة خصمك بشكل كلي , و عادة ما يستسلم خصمك قبل هذه المرحلة

3- دليل القتال الأساسي

1- أنواع الوحدات

تحتوي لعبة Coh2 على مجموعات متنوعة من وحدات المشاة التي يمكن إنتاجها عن طريق القوة العاملة هناك وحدات المشاة المهندسون " البناؤون " في اللعبة وتكون مهمتهم بتطوير المباني , زراعة الألغام وإزالتها , اصلاح المركبات و بناء التحصينات
وحدات مشاة " الخط الرئيسي" هي المشاة الأساسية الخاصة بك , و التي تختلف عن قوات " النخبة" التي تمثل رأس الحربة. وعادة ما يتم دعم قوات المشاة الخاصة" بأسلحة الدعم "
تدعم المركبات وحدات المشاة , و لن يكلف إخراجها القوى العاملة فقط و لكنها تحتاج الى الوقود ايضاً
هناك ايضاً القناصين و الذين يتمتعون قدرة عالية و فريدة على تجاهل الحواجز الدفاعية وقتل الفوري لأفراد كتيبة الخصم بمعدل بطيء

في Coh2 لا يمكنك دائما الإشتباك مع خصمك بقوة غاشمة دفعة واحدة , في بعض الأحيان ستضطر إلى استخدام الغطاء . الغطاء لا يحتاج الى توضيح و لكنه يحتوي على خصائص لا بد لك من معرفتها .

توفر الأشجار الواضحة في الصورة غطاء أصفر اللون كما هو واضح من صورة الدرع و النقاط الواضحة على

لأرض , و يطبق عليها معدل نصف دقة التصويب للخصم اتجاه وحداتك , مما يزيد بشكل كبير من تماسك وحدتك

اما الغطاء الأخضر يعطي معدل دقة 0.5 و ضرر إضافي 0.5 , و هذا سيعطي وحدتك الأفضلية فحاول دائماً تأمين وحدتك داخل غطاء لتضمن تفوق وحداتك على وحدات خصمك

و عليك الإنتباه ان الغطاء يكون اتجاهياً , فيمكنك أخذ غطاء يؤمنك من الأمام , لكن إذا التف العدو على وحدتك و قام بتطويقها فإن الغطاء الأخضر يفقد أهميته , ولذلك لتحديد الموقع اهمية كبيرة في عالم Coh2

دخول المنزل يعطي غطاء اخضر بشكل دائم , لكنه من نوع مختلف , فمعظم الناس و ربما المحترفين لا يدركون هذه الحقيقة ايضا

المباني و المنازل

1) توفر غطاء أخضر متعدد الإتجاهات,و تعطي نطاق رؤية 360 درجة (كافة الإتجاهات)

2) لديهم عدد معين من النوافذ , و يمكن للوحدة إطلاق النار فقط من خلال هذه النوافذ

3) لدى المنزل قدر معين من الصحة , يمكن تدميرها بواسطة الأسلحة المتفجرة , و ستموت الوحدة بداخل المبنى اذا تعرض الى الإنفجار , وسيقوم اللاعبون الأكثر خبرة بضرب المنازل بسيارة لإسقاطه بشكل أسرع

٤) يسبب اللهب ضررا إضافيا للمنازل و للغطاء الأخضر بنسبة 25%

نظام الوحدة "SQUAD"

على عكس بعض العاب RTS الأخرى , يحتوي Coh2 على وحدات بدلا من الجنود الأفراد . يتراوح حجم الفرقة من ثلاثة الى سبعة جنود حسب نوع الوحدة التي نتحدث عنها .

القناصين فقط هم فرقة من جندي واحد فقط.

عندما تخسر جندياً في الكتيبة يمكنك تعزيزها بشخص جديد و يتم خصم ذلك من القوة البشرية .
و يعتبر تعزيز الفريق اقل تكلفة من اعادة بناء وحدة جديدة
تؤدي خسارة الوحدة إلى خسارة ترقيات الفريق التي اكتسبها في المعركة .

نظام الترقيات

ذكرت في الفقرة السابقة بعض الأمور حول الترقيات , و الترقية في اللعبة تعبر عن خبرة الوحدات , تجمع الوحدة الخبرة من خلال الضرر الذي تحدثه و تتلقاه , و بمجرد ان تجمع ما يكفي سيصل مستوى الوحدة الى النجمة ... وهكذا

كلما جمعت وحداتك خبرة اكبر , كلما كانت أقوى , ولهذا السبب من المهم جدا ابقائها على قيد الحياة , حيث ان وحدة المشاة بثلاثة نجوم ستتمكن من سحق نفس الوحدة بدون خبرة

القمع و التثبيت

تؤدي بعض الأسلحة الى قمع فرق المشاة و اسلحة الدعم , في الغالب سيكون المدفع الرشاش الثقيل السبب الرئيسي لهذا التأثير و سيؤدي القمع الى احداث امور سلبية نطلق عليها Depuffs
في المرحلة الأولى ستظهر ايقونة صفراء ستبدأ الوحدة بالزحف و تكون ضعيفة جداً في القتال نظراً لإنخفاض دقة التصويب و تكون بطيئة الحركة.

اذا تعرضت وحداتك الى وقت طويل من القمع ستتحول الى التثبيت و الإخماد , و تتحول الأيقونة الى اللون الأحمر , لن تكون وحدتك قادرة على التحرك أو اطلاق النار أو استخدام اي من قدراتها و سيكون الخيار الوحيد امامك هو التراجع (مالم

تستخدم هذه الوحدة كطعم , لكن هذا يدخل في جانب التكتيكات المتقدمة و ليس مناسبا للمبتدئين)
التخفي خلف غطاء اخضر يؤخر احيانا حالة القمع أو يلغيها , لكن اذا تعرض احد عناصر الوحدة الى القمع , في حال كان يقف خارج الغطاء , فسيتم قمع الوحدة بأكملها , لذلك ضع في اعتبارك اهمية التمركز

جيش السوفييت
SOVIET ARMY

نبذة عن الجيش

يعتمد جيش السوفييت في أسلوب اللعب على البناء المتتالي , و يتم تطوير المباني من خلال فريق المهندسين

المبنى الأول

مبنى خاص بالوحدات الخاصة Special Rifle Command

المبنى الثاني

الخاص بأسلحة الدعم Support Weapon kampaneya

المبنى الثالث

مخصص للمركبات الخفيفة و المتوسطة Tankoviy Battalion Command (يحتاج الى احد المبنيين السابقين لتتمكن من بناؤه)

المبنى الرابع

Mechanized Armor Kampaneye (يحتاج المبنى الثالث لتتمكن من بناؤه)

يمكن لوحدة المهندسين في بداية اللعبة اقامة مبنيين : المبنى الأول أو المبنى الثاني فقط .

موارد البداية

20

390

مباني الجيش الأساسية

مركز القيادة
REGIMENTAL FIELD HEADQUARTERS

لا يحتاج الى البناء لأنه المبنى الأساسي للسوفييت و يمكن تطوير الترقيات من خلاله.

المبنى الأول
SPECIAL RI E COMMAND

ينتج هذا المبنى وحداة مشاة قوية قادرة على القيام بمهام استطلاع عدوانية في ساحة المعركة.

10

160

مباني الجيش الأساسية

المبنى الثاني
SUPPORT WEAPON KAMPANEYA

15 160

المقر الخاص بتزويد اسلحة الدعم لوحدات الجيش , يقدم المبنى 3 كتائب منوعة من اسلحة دعم المشاة , المدفع الرشاش , و مدفع الهاون , و مضاد للدبابات

المبنى الثالث
TANKOVIY BATTALION COMMAND

75 200

المقر الخاص بتزويد قواتك بالمركبات الخفيفة Light Armor Tank, وتحتاج الى هذا المبنى حتى تتمكن من فتح المبنى الرابع الخاص بالدبابات المتوسطة والثقيلة.

المبنى الرابع
MECHANIZED ARMOR KAMPANEYA

75 200

مبنى مخصص لطلب الدبابات المتوسطة و المدمرات و راجمة الصواريخ كاتيوشا , كما يحتوي على مدرعات القادة المتنوعة .

تفاصيل الجيش و تخصصاته

القدرات الدفاعية

يمتلك فريق المهندسين امكانيات متنوعة في بناء تحصين الأماكن و يمتلك خيارات متنوعة من الألغام و استخدام الأسلاك الشائكة , كما ان وحدة المشاة العادية تمتلك القدرة على بناء غطاء مصنوع من اكياس الرمل لتأمين غطاء جيد لرمي النار و حماية الوحدة بشكل جيد

القدرات الإستطلاعية

وحدة الهاون Pm-41 82mm قادرة على اطلاق شعلة مضيئة تكشف المنطقة , و يمكن للقناص ان يقوم بإستخدام ذات الخاصية بعد حصوله على الترقية الأولى , فرقة المشاة و المهندسين لديهم الإمكانية على وضع أسلاك مضيئة Trip Wire Flare تمكن من كشف العدو اذا تجاوزها , ولدى المركبة T70 القدرة على الإستطلاع لمسافات كبيرة خصوصاً بعد حصولها على الترقية 3

تعامل المشاة مع للدبابات

وحدة البينلز مع تطوير PTRS بإمكانها تدمير المركبات الخفيفة و الدبابات الخفيفة , و لكن المتوسطة و الثقيلة يتوجب على الوحدات الإقتراب لإستخدام حقيبة خاصة مضادة للمركبات , وهو أمر صعب في العديد من الأوقات . تعتبر وحدة المشاة كونسكربت فعالة ضد الدبابات , و لكن المشكلة انها متاحة لقائد واحد فقط

مدفع الهاون

تتميز بقدرتها العالية على النجاة نظراً لأن حجم الوحدة 6 جنود , و لديه القدرة على الإستطلاع بإستخدام خاصية Flare الموجودة لديه. يسمح بعض القادة بإستدعاء مدافع هاون قوية من عيار 120 ملم و التي تلحق اضراراً جسيمة ليس في المشاة فقط , بل بالمركبات أيضا

الامكانيات العلاجية

الطريقة الوحيدة للعلاج في بداية اللعبة هي التراجع الى مبنى الجنود فقط , يمكن بناء M5 half track حيث يعمل على اسعاف الجنود عند وضعهم بداخله , بعض القادة يمتلك خاصية تسمح له بشفاء الوحدة مثل Commisar command , و بناء معسكر ميداني من خلال القائد Airborne Rally point

وحدات المشاة

وحدات المشاة (conscript) و وحدات البينلز (Penal) وحدات متعددة الإستخدامات و فعالة على نطاقات مختلفة , بالنسبة للقادة يوفر البعض واحدة من اقوى وحدات المدى القصير قوات الصاعقة (Shock) , و قوات الحراس (Guards rifles) و ايضا الحمولة الجوية (Airborne Troops) و هي وحدة قوية جداً على المدى البعيد , و يمكن تحسين خصائصها عن طريق تعديل الأسلحة

الأسلحة المضادة للدبابات

Zis-3 يعتبر من الوحدات الفعالة ضد المركبات و تجمعات الجيوش , المدافع الرشاشة , و الوحدات المختبئة في المباني , بسبب قدرته الخاصة على اطلاق وابل من القذائف من مسافات بعيدة . يتميز بقدرة اكبر للبقاء على قيد الحياة نظراً لوجود 6 جنود لهذه الوحدة

وحدة القناص

يعتبر جيداً , من حيث مسافة الإطلاق كما يمكنه اطلاق Flare بعد حصوله على الترقية الأولى

المدفع الرشاش

يتميز مدفع ماكسيم بقدرته على البقاء طويلة بسبب الوحدة المكونة من 6 أفراد , لكنه يأخذ وقتا حتى يدخل الجنود في وضعية القمع Supress, بعض القادة لديها القدرة على جلب مدفع رشاش دُشكا (DShk) القادر على قمع المشاة بشكل سريع لكنه ضيق النطاق , ويمكن ان تزيد من فعاليته اذا تم وضعه في داخل مبنى.

الدبابات الخفيفة

تعتبر الدبابة T-70 افضل دبابة خفيفة في اللعبة , ولكنها تتطلب التحكم الجيد , قادرة بشكل ممتاز على تفريق المشاة و المركبات الخفيفة , كما انها تؤدي بشكل ممتاز في المهام الإستطلاعية و تعطي مدى رؤية جيد للوحدات الأخرى. يمكن تدميرها بواسطة الوحدة الألمانية Panzerschreck و الدبابات المتوسطة , ودبابة Ostwind للفيرماخت, مدفع Pak و قاذف الصواريخ Reketen

الدبابات الثقيلة

متاحلة لبعض القادة فقط و من بينها Kv-1 و Kv-8 , و التي تعطي ضربة فعالة جدا في اختراق الجبهة . تعد الدبابة IS-2 و Kv-2 من الدبابات متعددة الإستخدام و تعمل بشكل فعال ضد المشاة و المركبات . المدفع المزود على دبابة ISU-152 يعد فتاكاً لتدمير المشاة و اختراق الخرسانة , كما ان له نطاقاً واسعا و قادر على تدمير المدافع المضادة للدبابات خارج نطاق نيرانها

راجمة الصواريخ عن بعد

تعتبر الكاتيوشا فعالة ضد تجمعات الجيوش و المباني و التحصينات الدفاعية , تقوم بإطلاق اربع دفعات نارية متتالية و تغطي مساحة كبيرا للقصف , كلما اقتربت المسافة زادت الدقة , عادة يجبر الخصم على التراجع بكافة وحداته اذا تم قصف المنطقة

المركبات الخفيفة و السيارات المصفحة

تعد المدرعة M3A1 سريعة و بإمكانها حمل فرقة تطلق النار من الخلف. فعالة للإستخدام مع وحدة المهندسين بعد اعطائهم قاذف اللهب. تعتبر من الحلول المثالية للقضاء على المدافع الرشاشة في المباني (مع قاذف اللهب) في بداية اللعبة. اما نصف الشاحنة M5 فهي قادرة على تعزيز الجنود في ساحة المعركة , و يمكن أيضاً ترقيتها كوحدة مضادة للمشاة و مضادة للطائرات.

الدبابات المتوسطة

T34/76 هي ارخص دبابة متوسطة في اللعبة , فعالة جدا ضد المشاة , و ستخسر المواجهة ضد الدبابات الألمانية المتوسطة , لأنها غالبا ما تخطئ الهدف و ضرباتها لا تحقق الاختراق الجيد للدرع, لديها خاصية صدم الدبابات تحديدا الثقيلة منها و يمكن القضاء على الدبابة بواسطة وحدية البينلز مع ترقية Ptrs , يوفر بعض القادة الدبابة المحسنة منها T34/85 و هي تمتلك تصفيحاً اعلى و مدفع أقوى , و بعض القادة لديه خاصية جلب دبابة شيرمان المناسبة ضد جميع الأهداف

مركبة الخفيفة المضادة للدبابات

تمتلك الدبابة Su-76 مدفع ذاتي الاطلاق فعالا جدا ضد المركبات و تجمع المشاة , تحتاج الى تحكم دقيق و هي فعالة ضد الدبابات , و تعد النسخة المطورة منها Su-85 من افضل مضادات الدبابات في اللعبة نظراً لمدى الإطلاق الطويل و دقتها و خاصية التركيز المدمجة بالدبابة , و تعتبر فعالة جدا ضد الدبابات الثقيلة , اذا كان خصمك يمتلك دبابة Tiger أو Tiger B لا بد من ضمها الى صفوف الجيش

مركز القيادة
REGIMENTAL FIELD HEADQUARTERS

لا يحتاج الى البناء
لأنه المبنى الأساسي
للسوفييت و يمكن تطوير
الترقيات من خلاله.

ترقيات مركز القيادة

مستوصف الميداني
عندما يعود الجنود الجرحى الى المقر
يتم علاج الجرحى منهم

200

ترقية قنابل المجندين الإجبارية
يتم تزويد المشاة الإجبارية بقنابل حارقة
و مضادة للدبابات

150 15

الوحدات التي يمكن طلبها

170 5

كتيبة المهندسين
القتالية
Combat Engineer

240 7

كتيبة المجندين
الإجبارية
Conscript Infantry

كتيبة المهندسين القتالية
COMBAT ENGINEER

وصف الوحدة

وحدة المهندسين هي المعنية بالبناء , نصب الأفخاخ و التسليح ,زراعة العبوات الناسفة , صيانة الدبابات و بإمكانك تزويدهم بقاذف اللهب كترقية أو معدات خاصة لكشف الألغام.

170 5

البيانات التفصيلية للوحد

التكلفة : 170 قوة عاملة

التسكين : 5

سلاح الوحدة : بندقية موسينج عدد 4

عدد افراد الوحدة : 4

مستوى الرؤية :35

تكلفة اعادة التجنيد : 21

فعالة ضد : المشاة

اطلاق النار : بعيد المدى

تفادي الرصاص : قليل (1)

الترقيات

فتح خاصية Trip Wire و هي عبارة عن فخ عندما يتجاوزه الخصم يعطي Flare

تزيد دقة التصويب
تزيد سرعة الإصلاح

لن يتعرض للضرر اضافي اثناء عملية الإصلاح
الضرر الذي يتلقاه أقل من المعتاد
يقل فترة تعبئة السلاح

تحسينات مشتركة يمكن اعطاؤها للكتيبة

قاذف اللهب

تعطي هذه الترقية الى وحدة المهندسين امكانية نفث اللهب و يحسن قدرتها القتالية امام وحدات المشاة , ولكن عليك الحذر من اصابة الوحدة فيمكن للسلاح ان ينفجر السلاح في الوحدة اذا تعرض الى اي قصف أو قنبلة انفجارية

60

مزيل التحصينات و الألغام الخطيرة

يفقد احد افراد الكتيبة سلاحة, قوة اطلاقها النارية بسبب استبدال احدى اسلحتها بكاشف الألغام , و تسمح لك هذه الترقية بقطع الأسلاك الشائكة , ومسح المنطقة للتأكد من خلوها من الألغام

30

تحسينات يمكن اعطاؤها للكتيبة من القادة

ترقيات الأسلحة الجوية

يمكنك طلب ترقية الأسلحة و سيتم ارسالها لك و اسقاطها عبر الجو في المنطقة التي تم تحديدها

60

القدرات

الإصلاح

خاصية تمكن وحدة المهندسين من اصلاح المباني , المركبات و الجسور التالفة

ازالة الأسلاك الشائكة , كشف الألغام

خاصية تمكن وحدة المهندسين من اصلاح المباني , المركبات و الجسور التالفة تحتاج هذه القدرة الى الترقية

التحصينات

لغم T-35

فعال جدا ضد المركبات الخفيفة و المتوسطة و يمكن ان ينفجر بالمشاه الضرر 680

30

الأسلاك الشائكة

اسلاك حادة تمنع من تقدم وحدات المشاة

التحصينات

ديناميت متفجر عن بعد
عبوة ناسفة يمكن التحكم بها عن بعد قادرة على نسف مبنى بالكامل

60

لغم الحركة المضيء
لغم صغير مضاد للأفراد يمكنه اطلاق قاذفة مضيئة عند تفجيره , مما يكشف موقع العدو

15

التحصينات مكتسبة من القادة

فخ المصيدة المتفجر
Booby Trap Capture Point
يعطي وحدة المهندسين امكانية زرع فخ في نقاط الخريطة , وعندما يحاول العدو اخذ النقطة ينفجر الفخ في الوحدة التي يحاول العدو الإستيلاء عليها

40

فخ الأرض المحترقة
Scorched Earth Trap
سيتم اطلاق شحنة حارقة اذا دخلت الوحدات الى القطاعات المحصنة , يحتاج الى 16 ثانية لتركيب الفخ

35

لغم Pdm المضاد للدبابات PMD-6M
Light Anti-vehicle mine
فخ Pdm-60 من الأفخاخ قليلة الكلفة , والذي يعمل على ابطاء تقدم مركبات العدو و يوفر لك الفرصة للإنقضاض على دبابات العدو , يمكنك انشاء حقل كبير من الألغام بالضغط على زر Shift و زرع اكثر من فخ , يعطي ضرر 40

10

مباني مبدانية مكتسبة من القادة

غرفة محصنة
Bunker
غرفة دفاعية و يمكن ترقيتها لوضع المدفع الرشاش دُشكا بداخلها

لغم Pdm المضاد للمشاة
PMD-6 Anti-Personnel mine
من الأفخاخ شديدة القوة ضد وحدات المشاة , و يمكنك زراعة العديد من الأفخاخ خصوصاً للاعبين الذين يستخدمون نظام البلوب في تحريك الوحدات.

7

مصدات الدبابات
Tank Traps
يمكن لوحدة المهندسين القتالية انشاء مصدات حديدية تعيق حركة المركبات و تمنع المركبات من المرور

مباني ميدانية مكتسبة من القادة

نقطة التجمع
Rally Point

يمكن لهذه النقطة تعزيز وحدات المشاة القريبة , واستدعاء الأمدادات الطبية , واكتشاف الأعداء القريبين

15 200

معسكر ميداني
Field Camp

يوفر المعسكر الميداني العناية الطبية لوحدات المشاة القريبة و يمكنه تعزيز الوحدات ايضاً

20 200

محطة إصلاح
Repair Station

محطة ثابتة تحتوي على مهندسين متخصصين يقومون بشكل تلقائي بإصلاح المركبات المجاورة

50 400

كتيبة المجندين الإجبارية
CONSCRIPT INFANTRY

وصف الوحدة

وحدات المشاة الأساسية في الجيش السوفييتي تمتاز بالخبرة القتالية المتوسطة , و تعتبر العصب للجيش السوفييتي , تفقد افرادها بنسبة كبيرة , ولكنها تكون حاسمة اذا قدم الدعم الجيد لها

240 7

البيانات التفصيلية للوحد

التكلفة : 240 قوة عاملة

التسكين : 7

عدد افراد الوحدة : 6

سلاح الوحدة : Mosin Nagant Rifle

عدد 6

مستوى الرؤية :35

تكلفة اعادة التزويد : 20

فعالة ضد : المشاة خلف الغطاء , داخل لمباني, الدبابات الخفيفة

اطلاق النار : متوسط المدى

تفادي الرصاص : قليل (1.07)

تفادي الرصاص بعد الترقية الأولى : متوسطة

الترقيات

يقل الضرر الذي تتلقاه الوحدة
تزداد سرعة بناء التحصينات
فتح خاصية Trip wire

تزداد دقة التصويب للوحدة
تزداد سرعة رمي المولوتوف

تقل فترة تعبئة الأسلحة
يقل الضرر الذي تتلقاه الوحدة
يقل الوقت المستغرق لرمي قنبلة المضادةللدبابات

تحصينات يمكن للوحدة بناؤها

الأكياس الرملية SandBag

تعطي غطاء للجنود يسمح لهم بإستخدامه كغطاء ضد رصاص الاعداء

لغم الحركة المضيء

لغم صغير مضاد للأفراد يمكنه اطلاق قاذفة مضيئة عند تفجيره , مما يكشف موقع العدو

15

تحسينات يمكن اعطاؤها للكتيبة بواسطة القادة

حزمة ترقية الأسلحة

يستبدل المجندون ثلاثة من بنادقهم برشاشات PPsh-41 لإعطاء قوة نيران و لكن على المدى القريب

60

حزمة مضاد الدبابات

يتم اعطاء الوحدة 3 بنادق PTRS , التخفي و المرس على معارة مطاردة دبابات العدو , و تستبدل القنبلة المضادة RPG-43 ب RPG-40 و يكتسبون قدرة كشف الدبابات

75

الحزمة الجوية

يستبدل المجندون ثلاثة من بنادقهم برشاشات PPsh-41 لإعطاء قوة نيران و لكن على المدى القريب

60

مولوتوف كوكتيل

قنبلة يدوية الصنع تحدث حريقاً في المنطقة لوقت طويل ويسبب اصابات خطيرة وقاتلة في كثير من الأحيان لوحدات العدو . بحاجة الى ترقية الباكج

20

أوووررااااااا

صراخ المعركة , و بصوت واحد قوي يحفز الجنود على التحرك بشكل أسرع .

15

الدمج

قم بأحضار فرقة كاملة القوى عن طريق دمجها بنفس جنود المشاة , لا يمكن وضع القناص في نفس الوحدة

القوة المضافة

بعد تفعيل هذه الترقية من قبل كل فرق المجندين , يصبح مجموع الوحدة سبعة اشخاص مما يزيد من متانتها و تلحق ضررا اضافيا , فضلاً عن السرعة التي يكتسبونها و معدل اطلاق النار, تقل امكانية حملهم لسلاح جديد الى سلاح واحد فقط , و تقل تكلفة التعزيز الى 18 بدلا من 20

50

قدرات الوحدة المكتسبة من القادة

الصيانة

يمكن لقوات المشاة إصلاح هيكل المركبة المباني أو الجسر التالف

تذوق المرارة

تسعى الوحدة الى إيجاد أرضية للحماية لكنهم لن يتحركوا

قدرات الوحدة المشتركة

قنبلة RPG-43 مضادة للدبابات

تعتمد القوات السوفييتية على شجاعة الرامي و دقته لإطلاق القنبلة المضادة للدبابات قصيرة المدى. بحاجة الى ترقية الباكج

25

تحصينات مكتسبة من القادة

لغم Pdm المضاد للدبابات PMD-6M Light Anti-vehicle mine

فخ Pdm-60 من الأفخاخ قليلة الكلفة , والذي يعمل على ابطاء تقدم مركبات العدو و يوفر لك الفرصة للإنقضاض على دبابات العدو , يمكنك انشاء حقل كبير من الألغام بالضغط على زر Shift و زرع اكثر من فخ , يعطي ضرر 40

10

المبنى الأول
SPECIAL RI E COMMAND

160 10

ينتج هذا المبنى وحداة مشاة قوية قادرة على القيام بمهام استطلاع عدوانية في ساحة المعركة.

وقت البناء : 80 ثانية

قوة المبنى : 1500

الوحدات التي يمكن طلبها

340 7

القناص السوفييتي الإستطلاعي
Scout Sniper

290 8

كتيبة المدانين
Penal Battalion

190 15
3

سيارة الإستطلاع M3A
M3AI Light Scout Car

القناص السوفييتي الإستطلاعي
SCOUT SNIPER

وصف الوحدة

وحدات المشاة الأساسية في الجيش السوفييتي تمتاز بالخبرة القتالية المتوسطة , و تعتبر العصب للجيش السوفييتي , تفقد افرادها بنسبة كبيرة , ولكنها تكون حاسمة اذا قدم الدعم الجيد لها

340 7

البيانات التفصيلية للوحد

التكلفة : 340 قوة عاملة
التسكين : 9
عدد افراد الوحدة : 1
مستوى الرؤية :35
فعالة ضد : المشاة خلف الغطاء , داخل لمباني, المدفع الرشاش
مدى الإطلاق : 50

الترقيات

الترقية الأولى فتح الكشف (Flare)

خفض وقت القدرات
زيادة سرعة تعبئة الذخيرة
زيادة مدى الإطلاق 10

خفض وقت القدرات
زيادة سرعة تعبئة الذخيرة
زيادة محيط الكشف (Flare)

قدرات الوحدة المشتركة

التنوير
يطلق القناص قذيفة مضيئة لتزيد مدى الرؤية و تكشف المنطقة لوحداتك , تسقط القذيفة ببطئ في السماء لتعطيك فترة 30 ثانية لكشف المنطقة

15

سيارة الإستطلاع M3A
M3A SCOUT CAR

وصف الوحدة

يضمن لك المحرك رباعي الدفع المزود على سيارة M3AI تنقلاً جيدا للإستكشاف , و تحتوي على مدفعان رشاشان لتوفير الحماية عند نقل الوحدات . تسوعب وحدة واحدة

190 15

3

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الوحدة: 6

السلاح المستخدم: SVT-40

مدى الإطلاق :35

تكلفة التجنيد : 27

فعالية الوحد: المشاه , المشاه المختبئين في المباني

مدى الإطلاق : بعيد المدى , الرمي اثناء المشي

تفادي الرصاص :1.00

تفادي الرصاص بعد الترقية: 0.80

الترقيات

فتح خاصية التسارع

20% زيادة مدى الكشف
زيادة الدقة التصويب

زيادة الدقة
زيادة سرعة الإلتفاف
زيادة السرعة القصوى
زيادة التسارع / التباطؤ

خصائص المركبة

كشف الاعداء المتخفيين

يسمح التدريب الخاص لهذه المركبة باكتشاف مواقع الأعداء المختفيين على مسافات اكبر من المعتادة نطاق الكشف هو 20

التسارع

يقوم الطاقم بدفع قدرات المركبة الى اقصاها , يزيد سرعة المركبة و يقل الضرر المتلقى من الرصاص بسبب المراوغة

10

خصائص المركبة مكتسبة من القادة

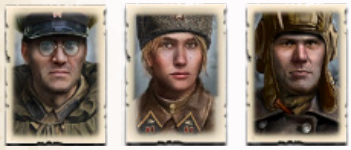
احتلال النقاط

طاقم M3 بعد الترقية الثانية يمكنه ان يحتل المناطق وهو بداخل المركبة

اصلاح المركبات

يمكن لطاقم المركبة ان يقوم بإصلاح الأضرار التي لحقت بمركباتهم في ساحة المعركة بمجرد مغادرتهم القتال

35



وحدة المُدانين
PENAL BATTALION

وصف الوحدة

يضمن لك المحرك رباعي الدفع المزود على سيارة M3A1 تنقلاً جيدا للإستكشاف , و تحتوي على مدفعان رشاشان لتوفير الحماية عند نقل الوحدات . تسوعب وحدة واحدة

290 8

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الوحدة: 6

السلاح المستخدم: SVT-40

مدى الإطلاق :35

تكلفة التجنيد : 27

فعالية الوحد: المشاه , المشاه المختبئين في المباني

مدى الإطلاق : بعيد المدى , الرمي اثناء المشي

تفادي الرصاص :1.00

تفادي الرصاص بعد الترقية: 0.80

الترقيات

فتح خاصية حتى الرجل الآخير

زيادة دقة التصويب
يقل وقت تعبئة الذخيرة و القدرات

تزيد دقة التصويب
تقل تكلفة رمي المتفجرات 10-

قدرات الوحدة

حقيبة المتفجرات Sachel

حقيبة تحتوي على عدد من المتفجرات القادرة على احداث ضرر هائل للمباني و المركبات , وحدات الدعم .قيمة الضرر الذي تحدثه 660 . فعلى سبيل المثال يمكن ل 3 حقائب ان تعمل على تفجير مقر القيادة HQ لجيش OKW المتنقل , و يمكن ل 6 حقائب ان تدمر المباني الرئيسية . عند الترقية الثالثة للوحدة تنخفض تكلفتها بمقدار 10

40

حتى الرجل الأخير

سعيا لإستعادة مكانتهم فإن التكلفة لا تعني , تقاتل كتيبة المدانين بشكل اقوى لأنها فقدت احد اعضاء الفرقة. تزيد دقة التصويب و معدل اطلاق النار و يحسن قدرتهم للبقاء على قيد الحياة

قدرات الوحدة مكتسبة من القادة

اصلاح المركبات

يمكن لطاقم المركبة ان يقوم بإصلاح الأضرار التي لحقت بمركباتهم في ساحة المعركة بمجرد مغادرتهم القتال

35

تحسينات مشتركة يمكن اعطاؤها للكتيبة

ترقية PTRS 41 المضادة للدبابات

سلاح PTRS نصف الأتوماتيكي يحدث اختراقا في دروع المركبات الخفيفة

70

الحزمة الجوية

تلقي طائرة من السماء صندوق اسلحة يمكن للمشاة التقاطه

60

تحسينات مشتركة يمكن اعطاؤها للكتيبة

لغم Pdm المضاد للدبابات PMD-6M
Light Anti-vehicle mine

10

فخ Pdm–60 من الأفخاخ قليلة الكلفة , والذي يعمل على ابطاء تقدم مركبات العدو و يوفر لك الفرصة للإنقضاض على دبابات العدو , يمكنك انشاء حقل كبير من الألغام بالضغط على زر Shift و زرع اكثر من فخ , يعطي ضرر 40

المبنى الثاني
SUPPORT WEAPON KAMPANEYA

160 15

المقر الخاص بتزويد اسلحة الدعم لوحدات الجيش , يقدم المبنى 3 كتائب منوعة من اسلحة دعم المشاة , المدفع الرشاش , و مدفع الهاون , و مضاد للدبابات

وقت البناء : 80 ثانية

قوة المبنى : 1500

الوحدات التي يمكن طلبها

260 7

MI910 Maxim M.G

المدفع الرشاش M1910

240 6

Pm-41 82mm Mortar

وحدة الهاون

320 7

ZiS-3 76MM

مضاد الدبابات Zis 3

وحدة المدفع الرشاش ماكسيم
M1910 MAXIM M.6

260 7

وصف الوحدة

يمكن للمدفع الرشاش الثقيل ماكسم M1910 من العيار 7.62 ان يلقي وابلاً من النيران المتواصلة القادرة على قمع مجموعات كبيرة من المشاة . يتميز المدفع بحجم الوحدة المكون من 6 أفراد و الذي يعطيه الثبات في ميدان المعركة

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الوحدة: 6

السلاح المستخدم: M1910

مدى الإطلاق :45

تكلفة التجنيد : 20

فعالية الوحد: المشاه

مزايا اضافية: امكانية وضعه بداخل المبنى

السرعة : 3.60

زاوية الإطلاق : متوسط

الدرع : 70 من جميع الإتجاهات

الترقيات

زيادة سعة تبديل الذخيرة

يزيد سرعة القمع
تزيد سرعة توجيه السلاح

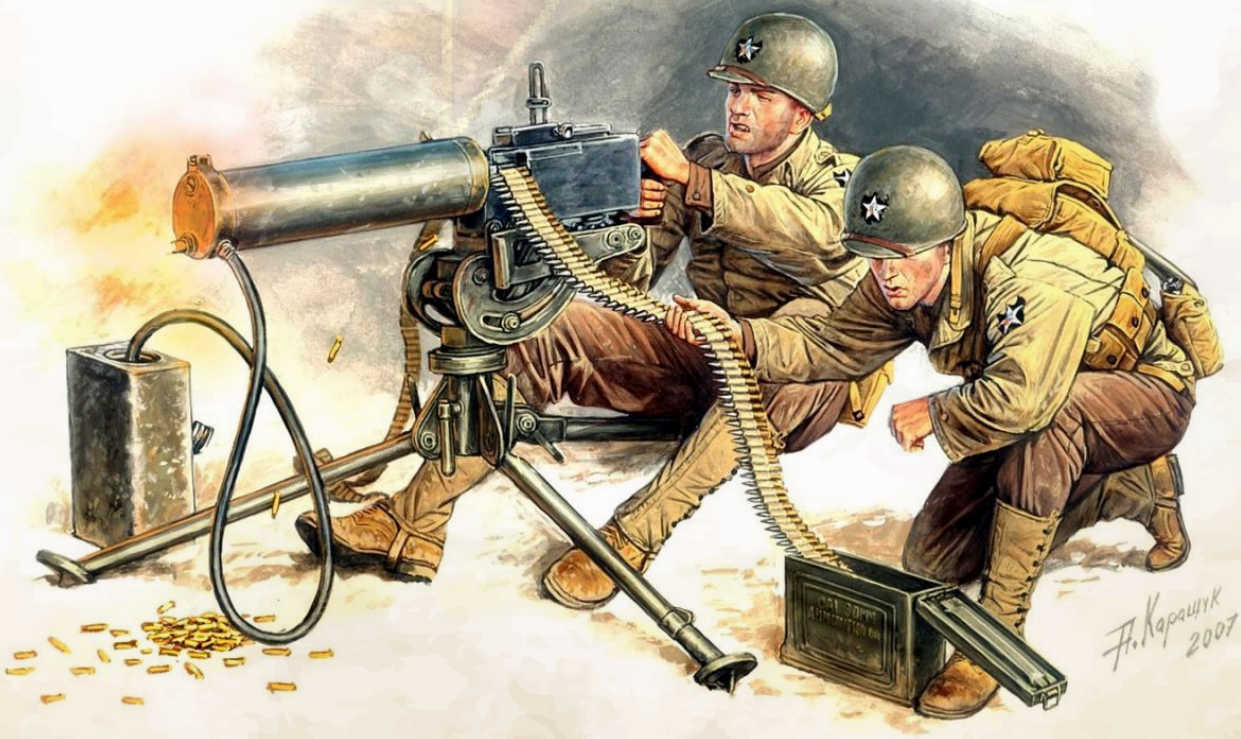
زيادة في الدقة
زيادة في معدل اطلاق النار
زيادة سرعة تغيير زاوية السلاح

قدرات الوحدة

الإطلاق المستمر

15

بإستخدام معدل اطلاق منخفض و نظام التبريد الماء يعطي الأفضلية لصالح مدفع ماكسيم , سيعمل المدفع الرشاش على اطلاق النار لفترات طويلة من الزمن



وحدة الهاون PM-41
PM-41 82MM MORTAR

240 6

وصف الوحدة

توفر وحدة الهاون عالية الحركة دعماً فعالاً للنيران الغير مباشرة في ساحة المعركة , و يمكن لها ان تصيب زوايا صعبة و اهداف مخفية خلف الغطاء أو المباني

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الوحدة: 6
السلاح المستخدم: MI910
اقل عدد قادر للتشغيل : 2
تكلفة اعادة التجنيد: 15
مدى الرؤية :35
مدى القصف: 75
قصف الدخان: 80
نسبة الأختراق : 80
فعالية الوحد: المشاة خلف الغطاء او المباني ,المدفع الرشاش
السرعة : 3.60
وقت تعبئة الذخيرة : 7.5
الدرع : 70 من جميع الإتجاهات
قوة الوحدة : 350

الترقيات

يقلل من وقت اعادة تزويد ذخيرة الفلير " الوهج"

يقلل الوقت اللازم لتعبئة القذائف

تزداد دقة القصف

قدرات الوحدة

قذائف الهاون

يطلق الطاقم اربعة قذائف 82ملم على المنطقة لمستهدفة

قذائف الدخان

تطلق الوحدات 3 قذائف دخانية عيار 82 ملم تجاه المنطقة المستهدفة . يحجب الدخان الرؤية و يمكنه حماية القوات من اهداف العدو اثناء مناورتهم . مسافة الإطلاق 80

التنوير

يطلق فريق الهاون قذيفة مضيئة لتزيد مدى الرؤية لدى الوحدات , تسقط القذيفة ببطئ في السماء لتعطيك فترة لكشف المنطقة

15

مضاد الدبابات زيس 3 76 ملم
ZIS-3 76 MM

وصف الوحدة

يمكن اعتبار سلاح Zis-3 والذي يطلق قذائف من عيار 76ملم , احد الأسلحة الميدانية متعددة الإستخدامات , وكونه سلاح مخصص لتعطيل المدرعات الا انه يمتلك خصائص فريدة في القصف الحر لقوات المشاة ايضاً.

320 7

البيانات التفصيلية للوحد

طاقم التشغيل: 6

اقل عدد قادر للتشغيل : 2

تكلفة اعادة التجنيد: 15

مدى الرؤية :30

الضرر للدروع: 160

الضرر لأبعد مسافة: 160

الضرر بعد الترقية : 234

فعالية الوحد: المشاة خلف الغطاء او المباني ,المدفع الرشاش

السرعة الحركة : 3.60

وقت تعبئة الذخيرة : 4.4

الدرع : 70 من جميع الإتجاهات

قوة الوحدة : 350

الترقيات

تفتح خاصية التتبع

* تزداد سرعة الدوران
* يقل الوقت المخصص لإعادة تعبئة الذخيرة

* يقل الوقت المخصص في تعبئة الذخيرة
* تزداد نسبة اختراق الدروع
* يزيد من مدى خاصية القصف المستمر

قدرات الوحدة

قصف المدفعية المستمر

يمكن لمدفع Zis-3 اطلاق قذائف مدفعية , تتميز بالسرعة وقوة الإنفجار من مسافة جيدة . نطاق اطلاق النار هو 55 . و في الترقية الثالثة تزيد المسافة الى 65

35

التتبع

تزيد هذه الخاصية بشكل ملحوظ زاوية الرؤية بمعدل (15+) . و يمكن تتبع حركة المركبة حتى في ضباب الحرب و تظهراحداثيات المركبة و الوحدات على الخريطة المصغرة . وقت الكشف 20 ثانية

35

قدرات الوحدة المكتسبة من القادة

تكتيك الكمين

تستخدم وحدات المضادة للدبابات تقنيات متقدمة بحيث تتموضع في اماكن مخفية لا يراها العدو و تكون مستعدة للإغارة على هجمات العدو

المبنى الثالث
TANKOVIY BATTALION COMMAND

المقر الخاص بتزويد قواتك بالمركبات الخفيفة Light Armor Tank, وتحتاج الى هذا المبنى حتى تتمكن من فتح المبنى الرابع الخاص بالدبابات المتوسطة والثقيلة.

75 200

التحسينات

الحشد الإحتياطي
الجيش الأحمر قادر على اعادة تجنيد جنود اضافيين بينما يقوم المحاربون القدماء بتحسين فعالية الفرق
يقلل من كلفة اعادة التجيد وحدات الكونسكربت ويصبح 18 اما كتيبة المدانين 25 و يزيد اكتساب الخبرة

10 100

للوحدات بنسبة 25% , تحصل على هذا الترقية مجانا عند تطوير المبنى الرابع

الوحدات التي يمكن طلبها

70 260 6

دبابة تي 70
D-70 light Tank

75 280 8

دبابة Su-76 الخفيفة
Su-76 light Tank

30 270 5

نصف الشاحنة M5
M5 Half-track Transport

دبابة تي 70 الخفيفة
T-70 LIGHT TANK

وصف الوحدة

تتميز دبابة T70 بسرعة الحركة و التصفيح الجيد بالنسبة لدبابة خفيفة, مزودة بسلاح يطلق قذائف من عيار 45 ملم , فعالة جدا ضد المشاة و المركبات الخفيفة , بإمكانها الدخول في وضعية الكشف لإعطاء رؤية أوسع

260 70

6

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30

مدى الرؤية (بعد الترقية) :45

مدى الإطلاق: 35

قوة الضربة: 40

فعالية المركبة: وحدات المشاة في الغطاء أو المباني

المدفع الرشاش, المركبات الخفيفة, الدبابات الخفيفة

السرعة : 6.9

السرعة بعد الترقية: 8.30

وقت تعبئة الذخيرة : 2.30

وقت التعبئة بعد الترقية: 1.90

الدرع (الأمام/الخلف) : 35 / 70

قوة المركبة : 400

المدى المفضل : البعيد

الترقيات

تفتح قدرة تأمين النقطة

* يزيد من سرعة تعبئة الذخيرة
* تزيد الدقة

* تزيد دقة الحركة
* تزيد مدى الرؤية (10+)
* يزيد نطاق الرؤية لوضع Recon (+5)
* يزيد من سرعة الدوران
* يزيد السرعة المركبة
* يزيد التسارع / التوقف

خصائص المركبة

تأمين النقطة

تسمح لك باحتلال النقاط ولكن لايمكنك اطلاق النار في هذه الوضعية .

وضعية المراقبة

يقف قائد الدبابة على المدفع ويقوم بمسح المنطقة , لايمكن التصويب في هذه الوضعية , لكن نطاق الرؤية يصبح 50 , اي يزداد بمعدل (20) , و في الترقية الثالثة يصبح 65

طاقم الصيانة

بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

30

خصائص القادة

تكتيك الكمين

يمكن للدبابة التمويه واخفاء موقعها لمباغتة العدو

دبابة SU-76 الخفيفة
SU-76 LIGHT TANK

وصف الوحدة

تعتبر سلاح هجومي رخيص و متعدد الإستخدامات , لديها مدفع يؤدي بشكل جيد على المدرعات المتوسطة و السغيرة المصفحة بشكل خفيف , دورها هو التحرك مع المشاة , وتدمير أي عقبات تواجههم فعال ضد الدروع و الهياكل الخفيفة

280 | 75 | 8

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية: 30

مسافة القصف : 55

قوة الضربة: 120

قوة الضربة بعد الترقية : 140

فعالية المركبة: وحدات المشاة في الغطاء أو المباني المدفع الرشاش,المركبات الخفيفة,الدبابات الخفيفة

السرعة : 6.30

وقت تعبئة الذخيرة : 4.20

وقت التعبئة بعد الترقية : 3.10

الدرع (الأمام/الخلف) : 70/ 35

قوة المركبة : 400

الترقيات

تفتح قدرة التخفي

* يزيد سرعة التسارع / التباطؤ
* يقلل من وقت المخصص لخاصية " القصف"
* يزيد الضرر (20+)
* يزيد الدقة

* يزيد سرعة دوران المركبة
* يزيد سرعة تعبئة الذخيرة
* يزيد من مدى قدرة القصف بمعدل 10

تحسينات المركبة

القصف

يمكن للدبابة اطلاق قذيفة مدفع زيس 3 بعيار 76 ملم مما تعطي انفجار شديد , فعال ضد النقاط وأسلحة الفريق , مدى إطلاق النار اعلى من مضاد الدبابات , نطاق الإطلاق 75 , في الترقية الثالثة 85 و الضرر 80

35

خصائص المركبة المكتسبة من القادة

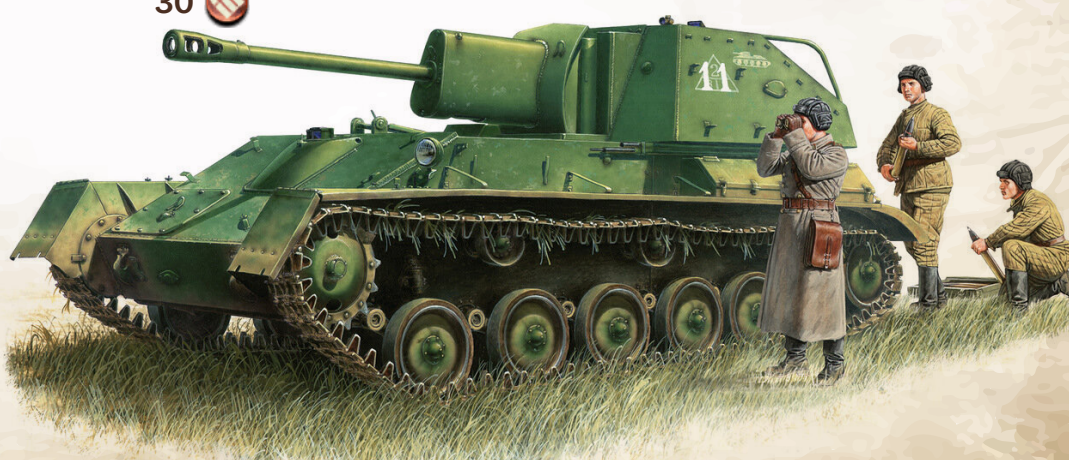
التخفي

يمكن لدبابة SU-76 التخفي والبقاء ثابتةو اطلاق قذيفة من عيار 76ملم من نفس المتوفرة في المدفعية ZIS-3 شديدة الإنفجار , فعالة ضد نقطة ثابتة أو اسلحة الدعم , مدى الإطلاق اعلى بكثير من مضاد الدبابات Zis-3 فنطاقها يصل الى 75 , في الترقية الثالثة يصل المدى الى 85 , الضرر 80 , اما اختراق الدروع 50/50/50

طاقم الصيانة

بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

30



شاحنة ام 5 الخفيفة
M5 HALF TRUCK

وصف الوحدة

تم تأجير هذه الشاحنة من الولايات المتحدة الأمريكية , تمتك عربة النقل M5 امكانية نقل وحدتين مشاة , و تحتوي على مدفع رشاش 50 يمكن للقوات المنقولة اطلاق النار من خلال M5 ,يتم اختراق الدروع الخفيفة بسهولة

270 30 5

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30

مدى الرؤية (بعد الترقية) :40

اختراق الدروع: 40

سلاح المركبة :مدفع رشاش 50-cal

عدد ا

فعالية المركبة:وحدات المشاة في الغطاء أو المباني

المدفع الرشاش,المركبات الخفيفة,الدبابات الخفيفة

السرعة : 7.00

السرعة بعد الترقية: 8.40

الدرع (الأمام/الخلف) : 20.0 /29

قوة المركبة : 320

الترقيات

تفتح قدرة تأمين النقطة

* تزيد مساحة التجنيد 20%
* تزيد من سرة دوران المركبة 20%
* تزيد السرعة القصوى للمركبة
* تزيد التسارع / التباطؤ للمركبة 20%

* يزيد من نطاق اعادة التجنيد ويصبح 40%
* يقلل الوقت المقدر لإستخدام القدرات
* يزيد مدى الرؤية بمعدل (10+)

تحسينات المركبة

ترقية مضاد الطائرات

تقوم المدافع الرشاشة الأربعة و التي تطلق الرصاص من عيار 50 بمفرمة اللحم , فهي فعالة جداً ضد الطائرات , يحسن القدرات ضد المشاة و الطيران الجوي , و لكن لن تتمكن من نقل الجنود

90

المستلزمات الطبية

الوحدات المجروحة بإمكانك مداواتها عندما تكون داخل السيارة , ويجب ان تكون المركبة خارج ميدان المعركة

السرعة القصوى

يدفع طاقم الوحدة قدرات المركبة حتى اقصاها, مما يزيد من قدرتها على المناورة و يقلل من فرصة تعرضها للنيران

10

خصائص القادة

طاقم الصيانة

بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

30

المبنى الرابع
MECHANIZED ARMOR KAMPANEYA

75 200

مبنى مخصص لطلب الدبابات المتوسطة و المدمرات و راجمة الصواريخ كاتيوشا , كما يحتوي على مدرعات القادة المتنوعة .

الوحدات التي يمكن طلبها

T34–75
دبابة متوسطة
T34

SU–85
مضادة الدبابات

BM–13 Katyusha
راجمة الصواريخ
كاتيوشا

دبابة T-34 -75 ملم المتوسطة
T34-75 MM MEDIUM TANK

وصف الوحدة

300 | 90 | 10

توفر الدبابة T-34 بين الدرع الجيد و المدفع الرشاش و المدفع الرئيسي متعددة الإستخدام من عيار 76ملم . يعطيها محرك الديزل بقوة 500 حصان إمكانية التنقل والسرعة. فعالة ضد معظم الأهداف , ولكنها ضعيفة امام المدافع المضادة للدبابات و اسلحة المشاة المضادة للدبابات .تعتبر اقل دبابة متوسطة من حيث التكلفة في اللعبة

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية: 30

مدى الإطلاق: 35

قصف الدخان: 80

نسبة الأختراق : 80

فعالية الوحد: المشاة خلف الغطاء او المباني ,المدفع الرشاش

السرعة : 6.5

السرعة بعد الترقية: 7.80

وقت تعبئة الذخيرة : 6.10

وقت التعبئة بعد الترقية: 3.40

الدرع (الأمام/الخلف) : 75 / 160

قوة المركبة : 640

الترقيات

تفتح قدرة تأمين النقطة

* زيادة سرعة دوران المدفع
* تقليل الوقت المخصص لإعادة تعبئة الذخيرة

* تزداد سرعة الدوران
* يقل الوقت المخصص لإعادة تعبئة الذخيرة
* تزداد السرعة القصوى للدبابة
* يزداد معدل التسارع و التوقف

خصائص المركبة المكتسبة من القادة

تكتيك الكمين
يمكن للدبابة التمويه واخفاء موقعها لمباغتة العدو , حيث تبقى ثابتة في مكانها ولا تتحرك حتى ازالة تفعيل هذا الخيار

قدرات المركبة

تأمين النقطة
تسمح لك باحتلال النقاط ولكن لايمكنك اطلاق النار في هذه الوضعية .

الإصطدام
تقوم المدرعة السوفييتية بكامل ثقلها البالغ 30 طنا بالإصطدام بدبابة الخصم مما يعطل المدفع الخاص بدبابة الخصم و يعطل عن العمل لـ(5) ثواني

قدرات المركبة مكتسبة من القادة

طاقم الصيانة
بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

30

مدمرة الدبابات SU-85
TANK DESTROYER SU-85

وصف الوحدة

توفر الدبابة T-34 بين الدرع الجيد و المدفع الرشاش و المدفع الرئيسي متعددة الإستخدام من عيار 76ملم . يعطيها محرك الديزل بقوة 500 حصان إمكانية التنقل والسرعة. فعالة ضد معظم الأهداف , ولكنها ضعيفة امام المدافع المضادة للدبابات و اسلحة المشاة المضادة للدبابات .تعتبر اقل دبابة متوسطة من حيث التكلفة في اللعبة

360 85 12

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية: 30
مدى الإطلاق: 55
ضرر الضربة: 160
نسبة الأختراق : 80
فعالية الدبابة: الدبابات المتوسطة , الدبابات الثقيلة
اختراق الدرع من المسافة البعيدة : 220
اختراق الدرع من المسافة البعيدة بعد الترقية : 286
السرعة: 5.7
السرعة بعد الترقية: 6.80
وقت تعبئة الذخيرة : 5.40
وقت التعبئة بعد الترقية: 4.30
الدرع (الأمام/الخلف) : 140 / 70
قوة المركبة : 640

الترقيات

* فتح خاصية التتبع

* زيادة اختراق الدروع
* زيادة الدقة

*زيادة سرعة المركبة
* زيادة التسارع و التوقف
* يقل وقت تعبئة الذخيرة والإطلاق
* يقل وقت الدوران

قدرات المركبة

تركيز الرؤية
يركز طاقم الدبابة على المسح الأمامي لكشف الأهداف البعيدة. يزيد مجال الرؤية +20 ويصبح 50 . ويمكن استخدامها مع خاصية التتبع +30 لتصبح المسافة 80 , ولا يمكن الروية من الجوانب او الخلف

التتبع
تزيد هذه الخاصية بشكل ملحوظ زاوية الرؤية بمعدل (15+) . و يمكن تتبع حركة المركبة حتى في ضباب الحرب و تظهراحداثيات المركبة و الوحدات على الخريطة المصغرة . وقت الكشف 20 ثانية

35

تكتيك الكمين
يمكن للدبابة التمويه واخفاء موقعها لمباغتة العدو , حيث تبقى ثابتة في مكانها ولا تتحرك حتى ازالة تفعيل هذا الخيار

خصائص القادة

طاقم الصيانة
بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

30

راجمة الصواريخ كاتيوشا
BM-13 KATYUSHA

وصف الوحدة

تحمل راجمة الصواريخ كاتيوشا 16 صاروخا من عيار 132ملم . تعتبر من الصواريخ الرخيصة و لكنها فعالة و ذات تأثير و ضرر كبير على معنويات العدو, و اطلق على هذا السلاح " سمفونية ستالين" . فعالة جدا ضد المشاة و الأهداف الخفيفة و المباني.

360 | 85 | 12

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30
مدى الإطلاق: 145
مدى الإطلاق بعد الترقية : 205
نسبة الإختراق : 80
قوة المركبة :160
الإختراق على المدى البعيد : ضعيف جدا (50)
السرعة : 6.9
الدرع (الأمام/الخلف) : 5 / 7
سرعة تعبئة الذخيرة : 105
سرعة تعبئة الذخيرة بعد الترقية: 85

الترقيات

تفتح قدرة القصف المتناسق

* يزيد من دقة الصواريخ في المنطقة المستهدفة
* يقلل من الوقت المقدر لإعادة شحن الذخيرة

* تزيد مسافة القصف بمعدل (45+)

خصائص المركبة

قصف صواريخ 132ملم
تقوم بقصف 16 صاروخا على اربعة دفعات , قصف المنطقة و دقتها تعتمد على قرب مسافة الإطلاق

القصف المتناسق
تطلق الكاتيوشا صواريخا على المنطقة المستهدفة في شكل خطي

40

طاقم الصيانة
بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

30

قوات الصفوة لجيش السوفييت

حرس البنادق المشاة (النخبة)
GUARDS RIFLE INFANTRY

وصف الوحدة

نخبة القوات السوفيتية بسبب تدريبهم القتالي العالي وخبرتهم الواسعة , اعطيت أفضل المعدات وارسلت الى ساحات القتال الأكثر تحدياً.

360 8

الترقيات

تفتح قدرة تركيز الإطلاق

* يزيد اختراق الدروع
* تزيد دقة التصويب
* تقل دقة تصويب الخصم على وحداتك

* تزيد فترة القدرة الإطلاق على المركبات لثانيتين
* يقلل من الوقت المقدر للقدرات
* تقل دقة تصويب الخصم على وحداتك
* تزداد دقة تصويب الوحدات

تابعة للقادة

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 6 أشخاص

سلاح الوحدة الإفتراضي:

4 عدد Mosin Nagant Rifle

2 عدد Ptrs

مدى الرؤية : 35

مدى الإطلاق: 25

تكلفة اعادة التجنيد : 27

فعالية الوحدة : المشاة , المشاة في الغطاء و المباني, المركبات الخفيفة , الدبابات

مسافة الإطلاق : المدى البعيد

تفادي الرصاص : ضعيف (0.97)

تفادي الرصاص بعد الترقية: متوسط (0.64)

خصائص المركبة

مدافع رشاشة خفيفة

كل مدفع رشاش يوازي بالقوة ثلاث بنادق مشاة قياسية MI891

40

قنابل RGD-33

يرمي احد افراد الوحدة قنبلة RGD-33 المضادة للأفراد . فعالة ضد قوات العدو في الخفاء.

30

تركيز الإطلاق

تتخذ الوحدة موقع دفاعي حيث ينزلون الى الأرض و يزيد معدل اطلاق النار. (تفعيل القدرة , يقلل الوقت المقدر لتعبئة الذخيرة, لكن الوحدة تتوقف عن الحركة), لا يمكن استخدام هذه الخاصية عندما تدخل في مرحلة القمع من المدفع الرشاش.

كتيبة حراس البنادق المشاة
ASSAULT GUARDS INFANTRY

وصف الوحدة

نخبة القوات السوفيتية بسبب تدريبهم القتالي العالي وخبرتهم الواسعة , اعطيت أفضل المعدات وارسلت الى ساحات القتال الأكثر تحدياً.

340 8

الترقيات

* يتم مداواة الجرحى عند خروجهم من المعركة

* يقلل الوقت المقدر للقدرات
* تقل دقة تصويب الخصم على وحداتك

* تزداد دقة التصويب
* يزداد مدى رمي قنابل Rg-42

تابعة للقادة

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 6 أشخاص

سلاح الوحدة الإفتراضي:

4 عدد Mosin Nagant Rifle

2 عدد Ptrs

مدى الرؤية : 35

مدى الإطلاق: 25

تكلفة اعادة التجنيد : 27

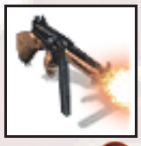
فعالية الوحدة : المشاة , المشاة في الغطاء و المباني, المركبات الخفيفة , الدبابات

مسافة الإطلاق : المدى البعيد

تفادي الرصاص : ضعيف (0.97)

تفادي الرصاص بعد الترقية: متوسط (0.64)

تحسينات الوحدة



رشاش ثومبسون

تسخدم وحدات مدفع ثومبسون الايقوني سيئ السمعة من قبل الجنود , بسبب اطلاق النار و قذائف نارية من عيار 45 القوية

40

بازوكا M9

يتم تزويد الفريق بعدد 2 من بازوكا M9

40

قدرات الوحدة

قنابل RG-42

سيرمي كل عضو في الفرقة قنابل Rg-42 اليدوية.

30

خبراء البازوكا M9

تعتبر بازوكا M9 اكثر فاعلية عند استخدامها من قبل مشاة النخبة و وحدات Rangers و Paratroopers و اختراق الدروع 100

كتيبة حراس البنادق (المظليين)
GUARDS RIFLE INFANTRY

وصف الوحدة

وحدة النخبة السوفييتية ,يمكن استدعائهم من أي مبنى في الخريطة, تتفوق هذه الوحدات في المواجهات مع اي وحدة في أي نطاق من خلال ترقياتهم , فعالة ضد المشاة في المدى المتوسط , يمكن اعطائهم ترقية لتحويلهم للقتال على المدى لطويل أو القصير

340 8

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 6 أشخاص

سلاح الوحدة الإفتراضي:

4 عدد Mosin Nagant Rifle

2 عدد Ptrs

مدى الرؤية : 35

مدى الإطلاق: 25

تكلفة اعادة التجنيد : 27

فعالية الوحدة : المشاة , المشاة في الغطاء و المباني, المركبات الخفيفة , الدبابات

مسافة الإطلاق : المدى البعيد

تفادي الرصاص : ضعيف (0.97)

تفادي الرصاص بعد الترقية: متوسط (0.64)

تابعة للقادة

الترقيات

تفتح قدرة

* يقلل الوقت المقدر للقدرات
* تقل دقة تصويب الخصم على وحداتك

* تعالج الوحدة عندما يخرج من القتال
* يقلل من الوقت لإستخدام القدرات
* يقل دقة الخصم اتجاه وحداتك

تحسينات الوحدة

مدافع رشاشة خفيفة

كل مدفع رشاش يوازي بالقوة ثلاث بنادق مشاة قياسية M1891

100

ترقية مدفع الرشاش PPsh-41

تطلق المدافع الرشاشة PPsh-41 طلقات صغيرة من مسافة قصيرة ، ولكن بمعدل إطلاق نار مرتفع.

100

مباني ميدانية

نقطة التجمع

يمكن لفرقة الحراسة و المهندسين انشاء نقطة تجمع محمولة تسمح بإنشاء التعزيزات لوحداتك و اكتشاف الأعداء القريبين من المنطقة وتصبح أيضاً نقطة عودة للمشاة ويمكنك ايضاً

15 100

قدرات الوحدة

قمع IL-2 ستراف

سوف يوجه ضربة IL-2 المناطق المستهدفة لقمع الوحدات والحاق الضرر بمشاة العدو.

45

قنابل RGD-33

يرمي احد افراد الوحدة قنبلة RGD-33 المضادة للأفراد . فعالة ضد قوات العدو في الخفاء.

30

وحدة الصدمة السوفييتية
SHOCK TROOPS INFANTRY

وصف الوحدة

تجمع مابين الروح العدوانية و الدروع الواقية للجسم من الهجمات قريبة المدى . مدججة الوحدة بالقنابل اليدوية المتنوعة مع مدافع راشاة من نوع PPSH-41 شديدة الفعالية عن قرب.

360 9

تابعة للقادة

الترقيات

* تقليل الوقت المقدر لإستخدام القدرات
* تقليل تكلفة قنبلة RGD-1 الدخانية

* يقل الوقت المقدر للإعادة تعبئة الذخيرة
* تقل دقة التصويب للخصم

* تزيد دقة التصويب لدى الوحدة
* تزيد مسافة رمي القنبلة Rg-42

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 6 أشخاص

سلاح الوحدة الإفتراضي: PPSH-41 عدد 6

مدى الرؤية : 35

مدى الإطلاق: 20

تكلفة اعادة التجنيد : 30

فعالية الوحدة : المشاة , المشاة في الغطاء, المدفع الرشاش

مسافة الإطلاق : المدى القريب , الإطلاق أثناء المشي

الدرع : 1.5

تفادي الرصاص : ضعيف (1.0)

تفادي الرصاص بعد الترقية: متوسط (0.71)

قدرات الوحدة

قنبلة RG-42 المضادة للمشاة
قنبلة يدوية تمتلك قوة ارتجاج عالية و محيط مرتفع تخرج منها شظرات قوية , قادرة على تمزيق المشاة

30

قنبلة دخانية RGD-1
تطلق القنبلة سحابة دخانية كثيفة تحجب مستوى الرؤية

15

وحدة المقاومة الغير نظامية
PARTISAN TROOPS

وصف الوحدة

يقاتل الشباب و الفتيات وراء الخطوط مستخدمين أي اسلحة يستطيعون استدعائها أو سرقتها , يعرف الثوار الريفيون الإختباء جيداً و يخرجون من وكرهم في الأوقات المناسبة. يمكن اخراج هذه الوحدة من أي مبنى في خريطة اللعبة

210 4

تابعة للقائد

الترقيات

تفتح القدرة الفخ الإرتجاجي

* يقلل من وقت المقدر لإعادة استخدام المهارات
* تقل دقة تصويب الخم نحو الوحدة
* تزداد دقة الخصم عند الخروج من وضعية التخفي
* يقل الوقت المخصص لإلقاء المولوتوف

* تزيد الدقة
* تزيد المسافة لرمي المولوتوف

قدرات الوحدة

الاسعافات الأولية الميدانية

لدى فرقة البارتيزان امدادت طبية طارئة تسمح بمعالجة الجنود المصابين الآخرين.

10

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 4 أشخاص

سلاح الوحدة الإفتراضي: Mosing Nagant عدد 4

مدى الرؤية : 40

مدى الإطلاق: 20

تكلفة اعادة التجنيد : 26

فعالية الوحدة : المشاة , المشاة في الغطاء, المدفع الرشاش

مسافة الإطلاق : المدى القريب , الإطلاق أثناء المشي , تكتيك الكمين , نطاق رؤية مرتفع

الدرع : 1.5

تفادي الرصاص : ضعيف (1.0)

تفادي الرصاص بعد الترقية: متوسط (0.83)

تحسينات الوحدة

ترقية مدفع الرشاش PPsh-41

تطلق المدافع الرشاشة PPsh-41 طلقات صغيرة من مسافة قصيرة ، ولكن بمعدل إطلاق نار مرتفع.

45

قاذف الصواريخ بانزرشريك RPzB 54

مرعب الدبابات ! , تعطي سلاح البانزرشريك للمشاة ,هذا السلاح يعد سلاح فتاك للدبابات

60

تحسينات يمكن للكتيبة بناؤها

لغم T-35

فعال جدا ضد المركبات الخفيفة و المتوسطة و يمكن ان ينفجر بالمشاه

30

الأسلاك الشائكة

تطويق المنطقة بالاسلاك الشائكة و الحادة التي تمنع من تقدم وحدات المشاة

وحدة مفوض القيادة
PARTISAN TROOPS

وصف الوحدة

وحدة المفوض السوفييتي هي وحدة قيادية تلهم المشاة السوفيتية المجاورة لرفع الروح المعنوية لديهم و تحسين فعاليتهم القتالية .

260 7

تابعة للقائد

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 5 أشخاص

سلاح الوحدة الإفتراضي: سلاح المفوض

Tk عدد 1

Svt-40 عدد 4

مدى الرؤية : 35

تكلفة اعادة التجنيد : 27

فعالية الوحدة : المشاة , المشاة في الغطاء

مسافة الإطلاق : المدى البعيد , المتوسط , القريب , الإطلاق أثناء المشي

الدرع : 1.5

تفادي الرصاص : ضعيف (0.87)

تفادي الرصاص بعد الترقية: متوسط (0.67)

الترقيات

* يزيد حجم الكتيبة بمقدار 1

* تزداد دقة التصويب
* تزداد نطاقات استخدام كل القدرات

* يقلل من الوقت المقدر لإعادة استخدام القدرات
* تقليل دقة التصويب للعدو اتجاه وحداتك

قدرات الوحدة

الاسعافات الأولية الميدانية

لدى فرقة البارتيزان امدادات طبية طارئة تسمح بمعالجة الجنود المصابين الآخرين.

10

لا عودة الى الوراء

يوجه المفوض القوات للقتال و الصمود حتى النهاية لردع العدو

تنظيم الصفوف

يعمل المفوض على تحفيز الجنود القريبين للصمود في الميدان بأي ثمن كان.

مدفعية الخوف العائية (بروباجاندا)

يقوم المفوض بإطلاق وابل من الدعاية لإضعاف و زعزعة معنويات العدو , واصبح سهلة الإستهداف و تعود جميع وحدات المشاة العدو الى مقر القيادة

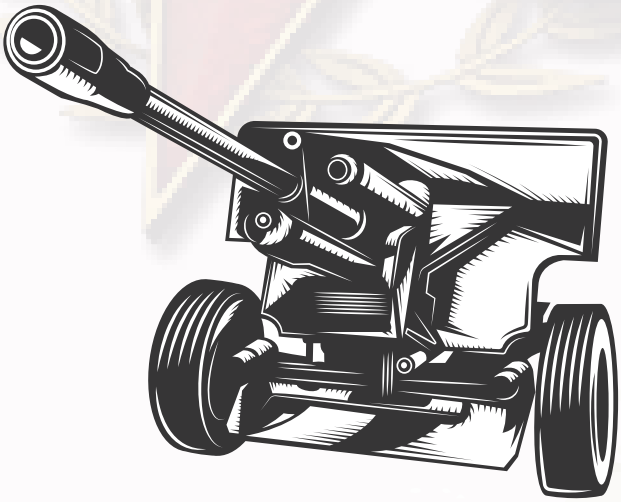
45

قنابل RGD-33

يرمي احد افراد الوحدة قنبلة RGD-33 المضادة للأفراد . فعالة ضد قوات العدو في الخفاء.

45

قوات الدعم التابعة للقادة السوفييت



وحدة هاون بعيار 120 ملم
HM-38 120 MM MORTAR SQUAD

وصف الوحدة

تطلق هذه الوحدة قذائف الهاون من العيار 120 ملم شديدة الإنفجار , تزن القذيفة 16 كلغم و من مسافات بعيدة , تستغرق القذائف وقتا طويلاً حتى تصل , لكن عندما تصل فإنها تحدث ضررا بشكل يثير الإعجاب.

340 9

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 5 أشخاص

أقل عدد لتشغيل الوحدة : شخص واحد

مدى الرؤية : 35

مدى قصف القذائف الإنفجارية: 95

مدى قصف القذائف الدخانية : 95

فعالية الإختراق : 80

تكلفة اعادة التجنيد : 15

فعالية الوحدة : المشاة في الغطاء, المدفع الرشاش

الدرع : 70

سرعة الوحدة : 3.60

سرعة اعادة تعبئة الذخائر : 8.90

تفادي الرصاص : ضعيف جدا (20.00)

تابعة للقائد

قدرات الوحدة

القصف

تطلق الوحدة قذائف من عيار 120 ملم , بعدد ستة قذائف على المنطقة المستهدفة . تأخذ الجولة لأولى بعض الوقت , لكن الجولات التالية تصل بسرعة.

قذائف الدخان

تطلق الوحدة 3 قذائف دخان عيار 120 ملم باتجاه لمنطقة المستهدفة , يمنع الدخان قدرة أي وحدة على رؤية جنودك و حمايتهم من أهداف العدو أثناء المناورة

قذائف متأخرة متفجرة

تطلق الوحدة قذائف شديدة الإنفجار و التي تنفجر بعد وقت قصير من اصطدامها بالأرض

35

الترقيات

تفتح القدرة القذائف المتفجرة

يقلل الوقت المخصص لإعادة استخدام القصف

تزيد دقة القصف بشكل كبير

وحدة مفوض القيادة
PARTISAN TROOPS

340 9

وصف الوحدة

تطلق هذه الوحدة قذائف الهاون من العيار 120 ملم شديدة الإنفجار , تزن القذيفة 16 كلغم و من مسافات بعيدة , تستغرق القذائف وقتا طويلاً حتى تصل , لكن عندما تصل فإنها تحدث ضررا بشكل يثير الإعجاب.

البيانات التفصيلية للوحد

عدد أفراد الكتيبة : 5 أشخاص

أقل عدد لتشغيل الوحدة : شخص واحد

مدى الرؤية : 35

مدى قصف القذائف الإنفجارية: 95

مدى قصف القذائف الدخانية : 95

فعالية الإختراق : 80

تكلفة اعادة التجنيد : 15

فعالية الوحدة : المشاة في الغطاء, المدفع الرشاش

الدرع : 70

سرعة الوحدة : 3.60

سرعة اعادة تعبئة الذخائر : 8.90

تفادي الرصاص : ضعيف جدا (20.00)

مدفع هاوتزر ML-120
ML-20 152MM

وصف الوحدة

مدفعية هاوتز ML-20 بقذائف 152 ملم الثقيلة فعالة بشكل مدمر . يمكن ان تحدث قذائفها الكبيرة أضراراً جسيمة لأي هدف تقريباً , يتم بناؤه عن طريق وحدة المهندسين

400 50

12

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية : 30

مدى اطلاق النار: 245

مدى اطلاق النار بعد الترية : 325

قوة الضربة : 200

تكلفة اعادة التجنيد : 15

فعالية الوحدة : على أي هدف

الدرع : 70

سرعة اعادة تعبئة الذخائر : 69 ثانية

سرعة اعادة التعبئة بعد الترقية : 52 ثانية

قوة الوحدة : 400

تابعة للقائد

قدرات المدفع

القصف الثقيل

يطلق طاقم المدفع قذائف شديدة الإنفجار بوزن 44 كجم و تحدث اضرار مدمرة على المدى البعيد لأي هدف في المنطقة المحيطة بها

القصف الدخاني

يطلق الطاقم 5 قذائف دخانية زاحفة في المنطقة المستهدفة.

30

الترقيات

تزداد قذيفة واحدة اضافية

يقل تبعثر الرصاص
يزيد من سرعة الدوران
يقلل الوقت المقدر لإعادة تعبئة الذخيرة

يزيد مدى القصف +80

هذا المدفع يبنى بواسطة المهندس

مدفع هاوتزر B-4 203MM
B-4 203MM HOWITZER

وصف الوحدة

يمكن للمدفعية الميدانية فائقة الثقل B-4 إطلاق قذائف عملاقة بوزن 100 كجم و لها قطر مميت كبير جدا , يمكنها اختراق الأهداف الصلبة

680 260

22

البيانات التفصيلية للوحدة

مدى الرؤية : 30

مدى اطلاق النار: 245

مدى اطلاق النار بعد التربة : 325

قوة الضربة : 400

تكلفة اعادة التجنيد : 15

فعالية الوحدة : على أي هدف

الدرع : 70

سرعة اعادة تعبئة الذخائر : 69 ثانية

قوة الوحدة : 400

تابعة للقائدان

قدرات المدفع

القصف

يطلق المدفع قذيفة واحدة قوية تستهدف الموقع

الهجوم المباشر

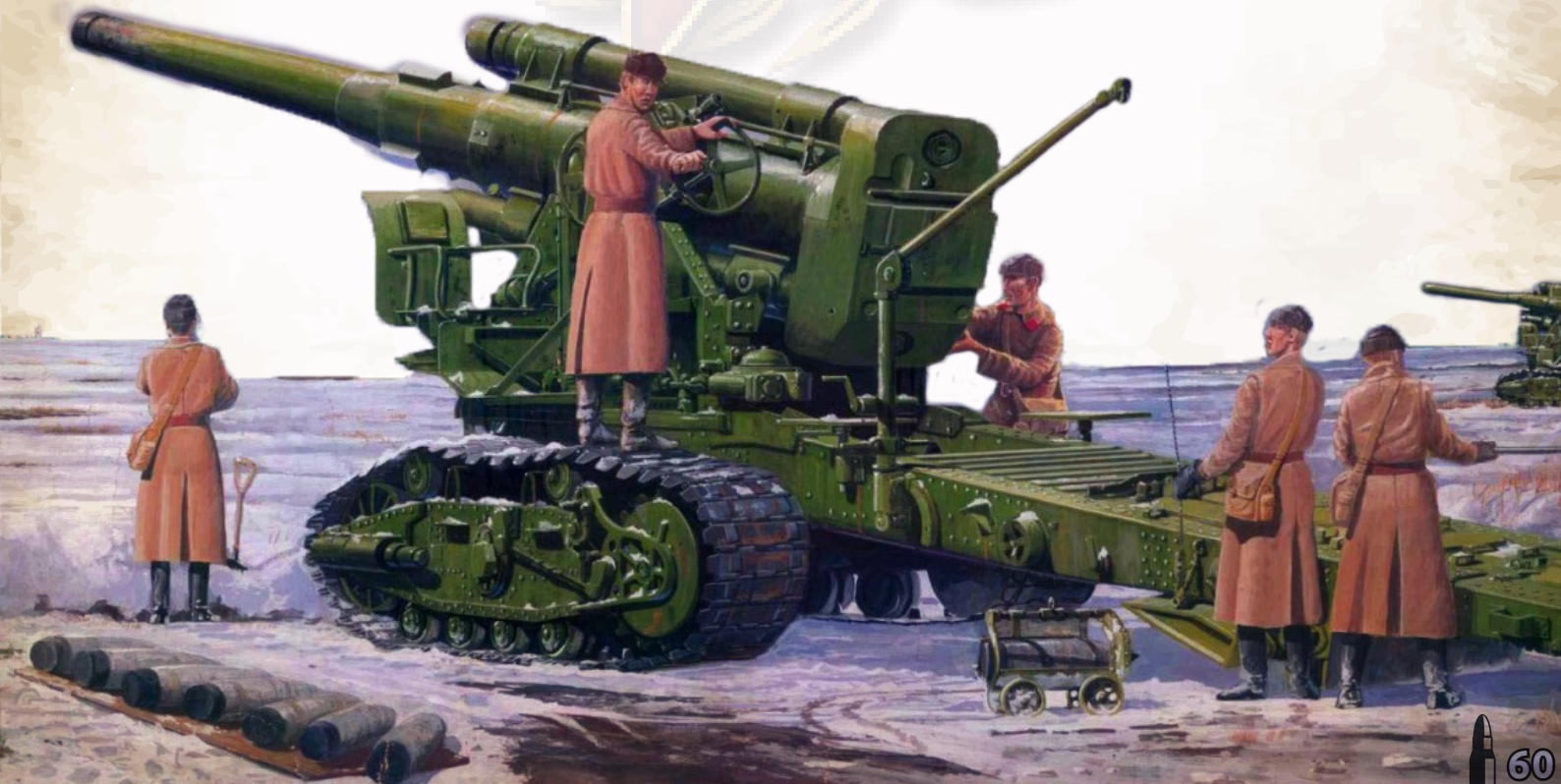
يوجه المدفع للأمام و يطلق السلاح ضربة على دبابة العدو , الضرر 400

الترقيات

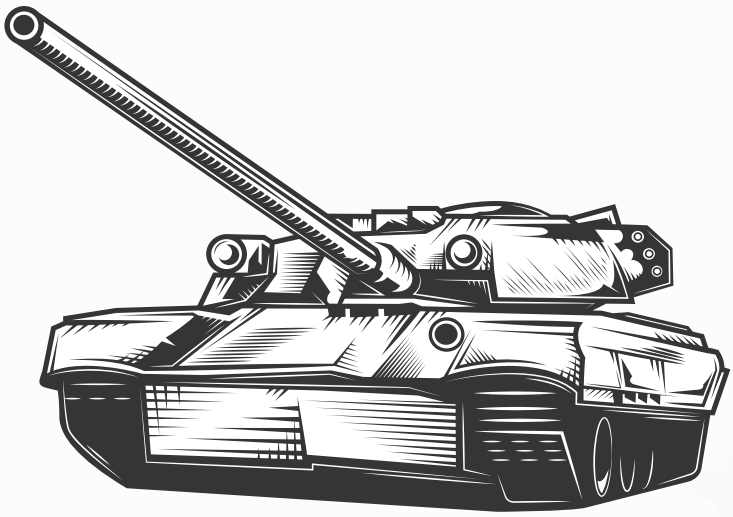
تفتح القدرة

يقلل تشتت الضربة
يزيد من سرعة الدوران المدفع
يقلل وقت اعادة تعبئة الذخائر (15-)

يزيد من مدى القصف (80+)



دبابات السوفييتية الشابعة للقادة



الدبابة الثقيلة KV 1
HEAVY TANK KV-1

وصف الوحدة

دبابة كلامينت فوروشيلوف ا و المعروفة اختصاراً ب KF درعاً قويا و تحتوي على مدفع من عيار 76 ملم , وتعتبر واحدة من أول الدبابات الثقيلة الحقيقية , وهي تحمل مدفع رشاش في أعلى برجها

420 | 145 | 16

تابعة للقادة

الترقيات

تفتح القدرة التثبيت

* تزداد سرعة دوران السلاح
* تزداد سرعة تعبئة الذخيرة

* تزداد سرعة دوران المركبة
* تزداد سرعة تعبئة الذخيرة
* يزيد تسارع المركبة / والتوقف

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30
مدى الإطلاق: 35
نسبة الإختراق : 160
قوة المركبة :1040
الإختراق على المدى البعيد : ضعيف (80)
السرعة : 5.10
السرعة بعد الترقية : 6.10
الدرع (الأمام/الخلف) : 270 / 165
سرعة تعبئة الذخيرة : 5.50
سرعة تعبئة الذخيرة بعد الترقية: 3.10

خصائص المركبة

التثبيت

تقوم دبابة ا-kv بتثبيت موقعها مما يسهل للطاقم بزيادة معدل اطلاق النار والحد من الأضرار القادمة

الدبابة الثقيلة ISU-152
ISU-152 HEAVY TANK

وصف الوحدة

تمتلك مزيجاً قويا من الدروع السميكة و مدفع هاوتزر ثقيل و بطيء الإطلاق , يمكنه اطلاق قذائف من عيار 152 ملم مما يمنح هذا السلاح الثقيل متعدد الأدوار و تمتلك حضوراً مذهلاً في ساحة المعركة

680 260

22

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30

مدى الإطلاق: 35

نسبة الإختراق : 160

قوة المركبة :1040

الإختراق على المدى البعيد : ضعيف (80)

السرعة : 5.10

السرعة بعد الترقية : 6.10

الدرع (الأمام/الخلف) : 270 / 165

سرعة تعبئة الذخيرة : 5.50

سرعة تعبئة الذخيرة بعد الترقية: 3.10

تابعة للقادة

الترقيات

تفتح القدرة التتبع

تزداد سرعة تعبئة الذخيرة
يقلل تشتت الضربة ويزداد تركيزها

تزداد دقة التصويب
تزداد سرعة الدوران
تزيد السرعة القصوى للدبابة
تزداد سرعى (التسارع / التوقف)

قدرات المركبة

دشكا 38 12.7ملم مدفع رشاش
يستخدم الطاقم مدفع الرشاش دشكا بقوة 12.7 ملم ضد المشاة والطائرات

60

المدفع الرئيسي : خارقة الدروع
تتمتع القذيفة الخارقة للدروع BR-540B بفرصة اعلى لإختراق دروع الخصم.

قذيفة اختراق الخرسانة G-530
يقوم الطاقم بتحميل واطلاق طلقة خارقة ثقيلة من طراز G530-53 قادر على تحطيم أي عقبة في ساحة المعركة لتنفجر في الموقع المستدف . ضرر الاختراق 240 , ضرر الضربة الضائعة 80 , الاختراق 400/350/300

60

التتبع
تزيد هذه الخاصية بشكل ملحوظ زاوية الرؤية بمعدل (15+) . و يمكن تتبع حركة المركبة حتى في ضباب الحرب و تظهراحداثيات المركبة على الخريطة المصغرة

35

دبابة شيرمان M4C المتوسطة
M4C SHERMAN MEDIUM TANK

وصف الوحدة

تم تزويد دبابة الشيرمان بمدفع رئيسي متعدد الإستخدامات من عيار 76 ملم و هو فعال ضد الدروع الخفيفة والمتوسطة , ارسلت القوى الغربية المتحالفة عدداً من هذه المركبات الى الإتحاد السوفيتي كجزي من برنامج الإعارة و التأجير

380 | 125 | 12

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية: 30
مدى الإطلاق: 35
قوة الضربة : 160
قوة المركبة: 640
القوة على المدى البعيد : متوسط (160)
القوة بعد الترقية : مرتفع (240)
السرعة : 6.5
السرعة بعد الترقية : 7.80
الدرع (الأمام/الخلف) : 160 / 80
سرعة تعبئة الذخيرة : 6.10
سرعة تعبئة الذخيرة بعد الترقية: 4.30

تابعة للقائد

قدرات المركبة

راشاش براوننج M2HB عيار 50 كال
يمكن للمدفع الرشاش الثقيل من العيار M2HB 0.50 ان يشتبك مع المشاة و المركبات الخفيفة و الطائرات

60

المدفع الرئيسي : قذيفة الدروع
يطلق المدفع طلقة APC 76 ملم و تعتبر ضربتها جيدة ضد جميع الأهداف

المدفع الرئيسي طلقة HVAP
تعد هذه الطلقة فعالة ضد الأهداف المدرعة بشكل كبير .

الستار الدخاني
مزودة دبابة الشيرمان بقاذفة قنابل دخانية تطلق اربع طلقات دخان

30

الترقيات

يقل وقت تعبئة الذخيرة
يزيد مدى الكشف بمعدل (5+)

يقل الوقت المخصص لدوران الدبابة
تزيد سرعة تعبئة الذخائر

تزيد قوة الضربة
يزيد سرعة دوران الدبابة
تزيد سرعة الدبابة
تزيد معدل التسارع / التوقف للدبابة

دبابة كيه في 8 الثقيلة
KV-8 HEAVY TANK

وصف الوحدة

ان التحسينات التي اعطيت لهذه النسخة المحسنة من الدبابة جعلتها تؤدي بشكل افضل امام الدبابات المتوسطة و المشاة , بعد اعطائها برج اكبر و مدفع Zis-85 اصبحت تؤدي بشكل افضل في المعركة

680 260

22

تابعة للقادئدان

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30

مدى الإطلاق: 35

قوة الضربة : 120

قوة المركبة :1040

قوة المركبة بعد الترقية : 1200

الإختراق على المدى البعيد : ضعيف (140)

السرعة : 4.5

السرعة بعد الترقية : 4.5

الدرع (الأمام/الخلف) : 120 / 300

سرعة تعبئة الذخيرة : 9.00

قدرات المركبة

الهام المشاة

وجود هذه الدبابة الثقيلة يلهم المشاة القريبين لمهامة العدو بشجاعة و تصميم شرس

25

الاطلاق في الموقع

سيتوقف طاقم القيادة بالكامل و يساند في تعبئة ذخيرة المدفع الرئيسي . يتحسن مداها ومعدل اطلاق النار على حساب الحركة. سيكون للوحدة نطاق اقل في هذه الوضعية . مدى الإطلاق 75. و بعد الترقية يصبح نطاق الإطلاق الثاني 85

طاقم الصيانة

بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

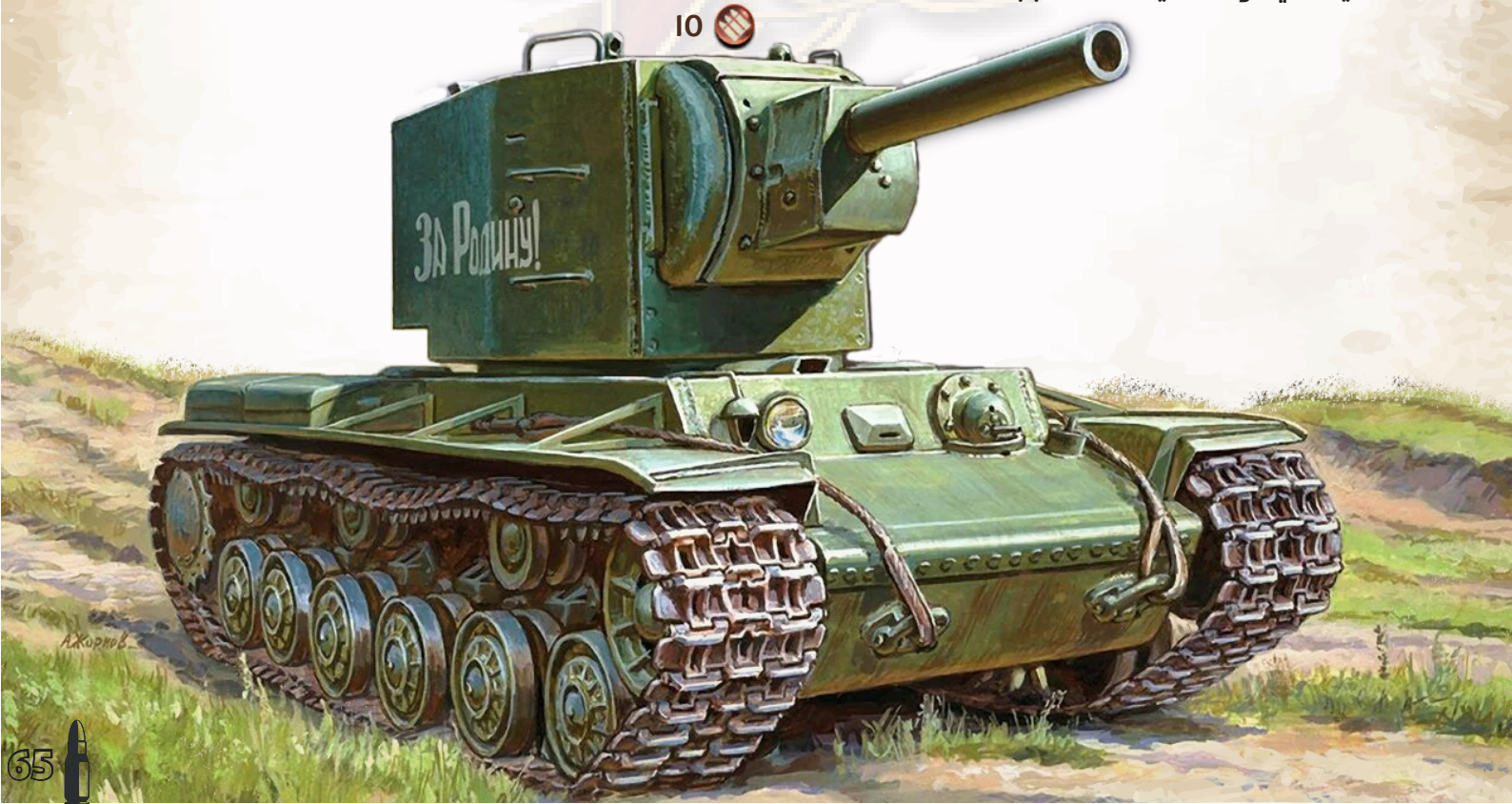
10

الترقيات

تفتح القدرة الهام المشاة

يزداد سرعة دوران السلاح
يزداد مدى اطلاق النار (10+)
يزداد نطاق الإطلاق في وضعية الاطلاق في الموقع

يزداد التسارع / التوقف
يزداد سرعة الدوران
يعطي قوة اضافية لصحة الدبابة (160+)



دبابة قاذفة اللهب كي في 8 الثقيلة
KV-8 FLAMETHROWER

وصف الوحدة

استُبدل سلاح 76 ملم القياسي من الدبابة Kv-I بمدفع رئيسي بعيار 45 ملم و مدفع ثانوي لنفث اللهب Ato-41 , تعتبر هذه الدبابة مميتة لأهداف المشاة و المركبات الخفيفة , لها وضعيتان اساسيتان الأولى نفث اللهب و مدى الإطلاق 28 , اما المدفع الثاني المدفع الرئيسي 45 ملم و مدى الإطلاق هو 38

390 | 145 | 14

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية : 30

مدى نفث اللهب : 28

مدى نفث اللهب بعد الترقية : 33

الضرر : 80

قوة المركبة : 960

الضرر على المسافات البعيدة : منخفض (60)

الدروع (الأمام/ الخلف): 145/260

سرعة الحركة : 5.10

السرعة بعد الترقية : 6.10

وقت تبعئة الذخيرة: 4.80

وقت التعبئة بعد الترقية : 3.60

تابعة للقائد

قدرات المركبة

الهام المشاة

وجود هذه الدبابة الثقيلة يلهم المشاة القريبين لمهامة العدو بشجاعة و تصميم شرس

طاقم الصيانة

بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

10

الترقيات

تفتح القدرة الهام المشاة

تزداد سرعة دوران المركبة
يقل وقت تعبئة الذخيرة
تزيد سرعة حركة الدبابة

تزيد سرعة دوران المركبة
تزيد فترة اطلاق اللهب ومدى الأطلاق (+5)
يزداد تسارع المركبة / التوقف

دبابة كي في 1 الثقيلة
KV-1 HEAVY TANK

وصف الوحدة

دبابة كلامينت فوروشيلوف ا و المعروفة اختصاراً ب KF درعاً قويا و تحتوي على مدفع من عيار 76 ملم , وتعتبر واحدة من أول الدبابات الثقيلة الحقيقية , وهي تحمل مدفع رشاش في أعلى برجها

420 | 145 | 16

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30

مدى الإطلاق: 35

نسبة الإختراق : 160

قوة المركبة :1040

الإختراق على المدى البعيد : ضعيف (80)

السرعة : 5.10

السرعة بعد الترقية : 6.10

الدرع (الأمام/الخلف) : 165 / 270

سرعة تعبئة الذخيرة : 5.50

سرعة تعبئة الذخيرة بعد الترقية: 3.10

تابعة للقائد

قدرات المركبة

التثبيت

تقوم دبابة kv-1 بتثبيت موقعها مما يسهل للطاقم بزيادة معدل اطلاق النار والحد من الأضرار القادمة

الترقيات

تفتح القدرة التثبيت

* تزداد سرعة دوران السلاح
* تزداد سرعة تعبئة الذخيرة

* تزداد سرعة دوران المركبة
* تزداد سرعة تعبئة الذخيرة
* يزيد تسارع المركبة / والتوقف

دبابة تي 34-85 المحسنة
T-34/85 MEDIUM TANK

وصف الوحدة

ان التحسينات التي اعطيت لهذه النسخة المحسنة من الدبابة جعلتها تؤدي بشكل افضل امام الدبابات المتوسطة و المشاة , بعد اعطائها برج اكبر و مدفع Zis-85 اصبحت تؤدي بشكل افضل في المعركة

380 | 130 | 14

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30

مدى الإطلاق: 35

قوة الضربة : 160

قوة المركبة :800

قوة الضربة على المسافة البعيدة :

ضعيف (120)

السرعة : 6.3

السرعة بعد الترقية : 7.6

الدرع (الأمام/الخلف) : 80 / 160

سرعة تعبئة الذخيرة : 6.20

سرعة تعبئة الذخيرة بعد الترقية : 3.70

الترقيات

تفتح القدرة تأمين النقطة

تزداد سرعة دوران السلاح
تزداد سرعة تعبئة الذخيرة

تزداد سرعة تعبئة الذخيرة
تزداد سرعة دوران الدبابة
تزداد سرعة حركة الدبابة
يزداد معدل التسارع/ التوقف

قدرات المركبة

تأمين النقطة
تسمح لك باحتلال النقاط ولكن لايمكنك اطلاق النار في هذه الوضعية .

الإصطدام
تقوم المدرعة السوفييتية بكامل ثقلها البالغ 30 طنا بالإصطدام بدبابة الخصم مما يعطلها عن بالكامل لفترة 5 ثواني , و لكن ستتعطل دبابتك بالكامل , و لكن يمكنك إصلاحها.

طاقم الصيانة
بإمكان فريق الدبابة من اجراء عملية صيانة للدبابة عند مغادرتهم ميدان المعركة , معدل الصيانة 10 نقاط صحة في الثانية

35

شاحنة الموارد زيس 6
ZIS6 SUPPLY TRUCK

وصف الوحدة

يمكن لهذه الوحدة زيادة الدخل من الموارد . يعطي 5 ذخيرة اضافية و 3 وقود في الدقيقة على نقطة العادية , و تعطي 11 ذخيرة على نقاط الذخيرة , و 7 نقاط اضافية على نقاط الوقود

200

البيانات التفصيلية للوحد

مدى الرؤية :30
مدى الإطلاق: 35
قوة الضربة : 120
قوة المركبة :1040
قوة المركبة بعد الترقية : 1200
الإختراق على المدى البعيد : ضعيف (140)
السرعة : 4.5
السرعة بعد الترقية : 4.5
الدرع (الأمام/الخلف) : 120 / 300
سرعة تعبئة الذخيرة : 9.00

الترقيات

لاتحتوي هذه المركبة على ترقيات

خصائص المركبة

تأمين النقطة
تعمل عربة الموارد في مناطقك أو مناطق الأصدقاء , تتعطل حركتها اثناء عملية التأمين لكن في المقابل تزيد انتاج الموارد .

تابعة للقادة

قادة السوفييت

في لعبة Coh2 .كل جيش يمتلك عدد من القادة يمكنك تعيين 3 منهم قبل بدء الجولة .يعطيك القائد خيارات استراتيجية متنوعة تغير مجرى المواجهة , و في هذا القسم سنوضح القادة جميعهم و خصائصهم الفريدة و المميزة التي يضيفونها الى ساحة المعركة

القادة السوفييت

Advanced Warfare Tactics

Armored Assault Tactics

Anti-Infantry Tactics

Airborne Troops Tactics

Conscripts Support Tactics

Lend Lease Tactics

Counterattack Tactics

Defensive Tactics

Guard Motor Coordination Tactics

Guard Rifle Combined Arms Tactics

Shock Rifle Frontline Tactics

Mechanized Support Tactics

NKVD Rifle Disruption Tactics

Partisan Tactics

Shock Motor Heavy Tactics

القادة السوفيت

Tank Hunter Tactics

Soviet Combined Arms Army

Soviet Industry Tactics

Soviet Reserve Army

Soviet Shock Army

Urban Defense Tactics

Terror Tactics

اسم القائد :
تكتيك الهجوم المدرع
Armored Assault Tactics

يعطيك القائد دروع قوية و يمزج القوة ما بين IS-2 و النسخة المحسنة من T34/85 متعددة الإستخدام . و يمكن للقوة الجوية تدمير قوات العدو التي يتم تحديدها في ساحة المعركة.

اسم القائد :
تكتيك المضاد للجنود
Anti-Infantry Tactics

يوفر القائد قدرات لقتل او طرد قوات المشاة الحيوية للعدو , تعطيك قوات الصدمة قوة هجومية قصيرة المدى بينما توفر المدفعية قاذفة اللهب المخيفة KV-8 الفعالية التامة ضد المشاة

اختراق الراديو
سيتمكن القائد من اعتراض ارسال الراديو الخاص بالعدو , و يوفر لك معلومات قيمة عما يقوم به العدو.

قاذفة اللهب KV-8
يمكن طلب دبابة قاذفة اللهب KV-8 الى ساحة المعركة من مبنى Kampaneya . تتفوق هذه الدبابة في مواجهة قواة المشاة و المركبات الخفيفة

الدبابة المحسنة T34/85
تحتوي النسخة المتطورة من الدبابة على مدفع يطلق قذائف من العيار 85 ملم , و يمكنك طلبها من خلال المبنى الرابع Mechanized Armor Kampaneya

التحصينات المتقدمة
يمكن لفريق المهندسين انشاء مصدات الدبابات و المخابئ و وضع الغام PDM-6 المضادة للأفراد

تدريب طاقم القيادة على الإصلاح
يكتسب طاقم المركبة القدرة على اصلاح الأضرار التي لحقت بمبركبتهم في ساحة المعركة بمجرد مغادرة ميدان القتال.

340

كتيبة الحراس الهجومية
يمكن استدعاء وحدات الهجوم و ترقيتهم كفريق مضاد للمشاة او مضاد للدبابات

640

230

مضادة الدبابات IS-2
يمكن طلب الدبابة الثقيلة IS-2 في ساحة المعركة .

80

مدفعية الخوف (بروباجندا)
تمكنك المنشورات الدعاية التي تسقط من الجو على الجنود المستهدفين ينسحبون من الميدان , ومع دخان التحذير تعمل الموجة الأولى من المنشورات على ابطاء الوحدات و تقلل دقة التصويب للخصم 25%

180

هجمات Sturmovik
ستطير وحدات IL2-Sturmovik في ساحة المعركة و تهاجم وحدات المشاة المحددة بمدافعها القوية من عيار 23 ملم

120

القذائف المدفعية الحارقة
يمكنك قصف مناطق في الخريطة بقذائف نارية لحرق المشاة و منع وصولهم.

اسم القائد :
تكتيك الإمدادات الجوية
Airborne Troops Tactics

يستخدم الدعم الجوي لإسقاط الأسلحة لقوات المشاة , وطلب قواة المشاة Guard Troops , وانشاء مواقع أمامية و استدعاء دعم جوي مدمر

طرد الأسلحة الجوية
ستطير طائرة في سماء المنطقة لتسليم صندوق أسلحة يمكن لوحدات المشاة التقاطه . سلاح المشاة (كونسكربت) مع بنادق SVT . 4 للمهندسين . اما وحدات المشاة المدانين PPSH 41 و SMGs 6

2

60

مدفع الدشكا المظلي
سيتم ارسال مدفع الدُشكا الى ساحة المركة التي يمكن ان يقودها احدى فرقة المشاة المتحالفون . هذا السلاح فعال ضد المشاة الضخمة عندما يكون في موقع دفاعي.

2

50

125

نقطة التجمع
يمكن لفرقة الحراسة و المهندسين انشاء نقطة تجمع محمولة تسمح بإنشاء التعزيزات لوحداتك و اكتشاف الأعداء القريبين من المنطقة

2

حرس القوات الجوية
وحدة النخبة السوفييتية للمشاة الذين تسللوا في السابق الى ساحة المعركة عن طريق الجو . تتفوق هذه الوحدات في القتال على اي نطاق من خلال ترقياتهم الفعالة ضد المشاة . يمكن ترقيتها للقتال الطويل أو قصير المدى.

2

360

هجمات Sturmovik
تستهدف طائرة IL2–Sturmovik الدبابة التي تم استهدافها في ساحة المعركة و تهاجم بمدافعها القوية من عيار 23 ملم

12

125

اسم القائد :
تكتيكات دعم المجندين
Conscripts Support Tactics

بناء استراتيجيات حول الوحدات الأساسية , تصبح الوحدات اكثر فاعلية و حماية بفضل الأسلحة و الدروع القوية , يمكنهم اصلاح الدروع الثقيلة الداعمة , وسيتم استبدال خسائرهم في القتال

الدبابة المدمرة KV–1
يمكنك طلب دبابة Kv–1 في ساحة المعركة .

0

حزمة ترقية الأسلحة
تعطيك ترقية لوحدة الكونسكريبت و يتم استبدال بنادقهم برشاش PPsh–41 للحصول على قوة أفضل في المدى القصير

2

تدريب المشاة على الإصلاح
اظهار البراعة التامة , يتمكن المجندين ووحدات العقوبات إصلاح أي هيكل أو مركبة او جسر تالف.

5

التجنيد السريع
تصدر القيادة فرق مجندين احتياطية لتحل محل الوحدات التي لقت حتفها اثناء المعارك SMGs6

5

90

ضربة مدفع الهاوتزر 152 ملم
تسقط 12 قذيفة مدفعية على منطقة الهدف. هذه القذائف هي نفسها المستخدماة في مدفع هاوتزر MI–20

10

180

اسم القائد :
تكتيكات وحدات البنادق لخاصة المجمعة
Guard Rifle Combined Arms Tactics

بتوفير الدعم المناسب لوحدات المشاة الإلزامية فإن قدراتهم القتالية ستتحسن بشكل كبير فيمكنك دعم وحدات المشاة القتالية بقصف الطائرة IL-2 و الدبابة الثقيلة KV-1 , كما توفر لك مدافع الهاوتزر الثقيلة و التي تطلق قذائف 152 ملم لسحق الأعداء من جميع الأنواع

Guard Rifle Combined Arms Tactics

اسم القائد :
تكتيكات الحرس المتحرك
Guard Motor Coordination Tactics

يزودك هذا القائد بأفضل اسلحة الحماية دبابة T34/85 الحسنة بمدفعا الأكثر فاعلية , ويعطيك وحدة الهاون 120 ملم , ويعطي الوحدات الخبرة لصيانة المركبات

Guard Motor Coordination Tactics

0

الدبابة المدمرة KV-1
يمكنك طلب دبابة KV-1 في ساحة المعركة .

0

دبابة T34/85 المطورة
يمكنك طلب الدبابة T-34/85 المزودة بمدفع عيار 85 ملم , من المبنى الرابع

2

360

وحدة مشاة حرس البندقية
يمكن نشر قوات الصفوة في ساحة المعركة و المجهزة ببنادق PTRS المضادة للدبابات

2

360

وحدة مشاة حرس البندقية
يمكن نشر قوات الصفوة في ساحة المعركة و المجهزة ببنادق PTRS المضادة للدبابات

2

التحصينات المتقدمة
يمكن لفريق المهندسين انشاء مصدات الدبابات و المخابئ و وضع الغام PDM-6 المضادة للأفراد

2

340

وحدة الهاون 120 ملم
يمكن طلب وحدة الهاون HM 38 عيار 128 ملم الى ساحة المعركة و الفعالة جدا ضد المشاة و الأهداف الثابتة.

8

مدفع هاوتزر ML-20 بقذائف 152 ملم
يمكن لوحدات المهندسين بناء مدفع هاتزور ML-20 القوي 152 ملم التي يصل مدى قذائفها الى مناطق شاسعة في ساحة المعركة.

7

اصلاح المركبات
تكتسب وحداتك القدرة على اصلاح المركبات التي لحق الضرر بها في ساحة المعركة بمجرد مغادرتهم ميدان القتال

12

100

هجمات Sturmovik
ستطير وحدات IL2-Sturmovik في ساحة المعركة و تهاجم الأهداف المحددة بمدافعها القوية من عيار 23 ملم

8

80

وضع علامة على المركبات
المدرعة المستهدفة تتلقى ضرراً اضافياً من جميع وحداتك القريبة منها

اسم القائد :
التكتيكات الدفاعية (المجتمع)
Defensive Tactics (Community)

يوفر هذا القائد العديد من لعب الخيارات الدفاعية الإضافية , يمكن استخدام تحصينات اضافية لإبطاء تقدم العدو , في حين ان مدفع رشاش دُشكا و مدفع M-42 الخفيف يوفران دعماً قوياً للنيران

Defensive Tactics

اسم القائد :
تكتيك الهجوم المضاد
Counterattack Tactics

يعطيك هذا القائد امكانية ردع العدو بقوة النيران الساحقة , استخدام طائرة الإستطلاع لتحديد مكامن ضعف العدو قبل الإغارة عليه بالقوة النارية المشتركة للمشاة و الدبابات الثقيلة و المدفية المرعبة B-4 203 ملم .

Counterattack Tactics

2

التحصينات المتقدمة
يمكن لوحدة المهندسين إنشاء مصائد للدبابات و المخابئ و ألغام PMD-6 المضادة للأفراد .

0

الدبابة الثقيلة Kv-I
يمكن طلبة الدبابة Kv I الى ساحة المعركة

2

300

مدفع رشاش دشكا
ستنزل وحدة مدفع دشكا في ساحة المعركة , عليك فقط تحديد مكان النشر

2

360

قوات الصدمة
يمكنك نشر وحدة القوات الخاصة الصدمة الى ساحة المعركة , و عليك تحديد موقع الوحدة

2

340

وحدة الهاون I20 ملم
يمكن طلب وحدة الهاون HM 38 عيار I28 ملم الى ساحة المعركة و الفعالة جدا ضد المشاة و الأهداف الثابتة.

4

60

الطيران الإستطلاعي
ستحلق الطائرات بسرعة عالية في المنطقة المستهدفة لكشف موقع العدة

2

240

مضاد الدبابات M-42 عيار 45 ملم
يمكنك طلب مدفع M-42 الخفيف الى ساحة المعركة . عليك تحديد الموقع الذي تريد نشر الوحدة فيه

2

70

من اجل الوطن
تكتسب جميع وحداة المشاة و الفرق الموجودة على الخريطة فعالية قتالية متزايدة و تزيد سرعتهم بشكل اكبر .

I2

200

كاسحة الدبابات اوفرواتش
سيتم استدعاء المدفعية لتدمير دبابات العدو داخل المنطقة المستهدفة . كلما طالت مدة رؤية المركبة , زادت حدة القصف

8

مدفع هاوتزر B-4 203 ملم
يمكن لوحدة المهندسين بناء مدفع الهاوتزر

اسم القائد :
تكتيكات الأسلحة المُستأجرة
Lend Lease Tactics

بعد استئجار الأسلحة من الدول الغربية و دمجها مع الخبرة السوفييتية لتشكيل القوة الهائلة . عليك الإستفادة من الموارد التي استلمتها من الغرب لمجابهة العدو , وقهره بدبابات الشيرمان المستوردة

Lend Lease Tactics

اسم القائد :
تكتيكات وحدات الصدمة الثقيلة
Shock Motor Heavy Tactics

وحدة الصدمة مجهزة بأسلحة تخترق الدروع الثقيلة , و دبابة ISU-152 مستعدة لكسر خطوط العدو بينما يساعد التدريب المكثف على تحديد اماكن العدو لقصفها

Shock Motor Heavy Tactics

0

دبابة شيرمان
أرسل دبابة شيركان M4c بمدفع 76 ملم الى ساحة المعركة .

2

360

حراس الهجوم
يمكنك استدعاء وحدة حراس الهجوم و ترقيتم كفريق ثقيل مضاد للمشاة أو وحدة مضادة للدبابات

2

300

مدفع رشاش دشكا
ستنزل وحدة مدفع دشكا في ساحة المعركة , عليك فقط تحديد مكان النشر

4

45

كشف الدبابات
تستطيع الوحدات العادية و النخبة المشاة اكتشاف اماكن مركبات العدو في حدود ضعف مدى الرؤية بسبب الضوضاء الصادرة عن الدبابات

2

360

حراس الهجوم
يمكنك استدعاء وحدة حراس الهجوم و ترقيتم كفريق ثقيل مضاد للمشاة أو وحدة مضادة للدبابات

5

تدريب المشاة على الإصلاح
اظهار البراعة التامة , يتمكن المجندين ووحدات العقوبات إصلاح أي هيكل أو مركبة او جسر تالف.

3

200

شاحنة الموارد Zis-6
ستوفر لك شاحنة الموارد و الإمدادت Zis6 عائداً اكبر من الموارد في المناطق التابعة لك

8

100

هجمات Sturmovik
ستطير وحدات IL2-Sturmovik في ساحة المعركة و تهاجم الأهداف المحددة بمدافعها القوية من عيار 23 ملم

5

تدريب المشاة على الإصلاح
اظهار البراعة التامة , يتمكن المجندين ووحدات العقوبات إصلاح أي هيكل أو مركبة او جسر تالف.

14

680

360

دبابة الهجوم ISU-152
يمكن نشر المدرعة الثقيلة ISU-152 القوية في ساحة المعركة.

اسم القائد :
تكتيكات التجسس و القوات الغير نظامية
Partisan Tactics

بالتنسيق مع الجماعات الغير نظامية , يمكنك امتلاك سلاح تطويق العدو و الإلتفاف من خلف جنوده , يمكنك طلب وحدات الثوار (البارتيزان) لمضايقة العدو و القضاء على الأهداف الرئيسية , بينما يوفر شبكة الجواسيس معلومات شديدة الدقة عن تحركات العدو

Partisan Tactics

اسم القائد :
تكتيكات ارباك البنادق NKVD
NKVD Rifle Disruption Tactics

استخدم القدرات التي لديك لجمع معلومات استخباراتية داخل الجيش , يمكن للقائد NKVD تتبع اوامر العدو بينما يقوم المفوض في الإشراف على عمليات لخطوط الأمامية وإلهام القوات القريبة .

NKVD Rifle Disruption Tactics

0

اختراق الراديو
سيتم فك الشيفرة لإرسال العدو اللاسلكي , ويوفر لك معلومات قيمة عن أعمال العدو.

0

قاذفة اللهب KV-8
يمكن طلب قاذفة اللهب الى ساحة المعركة من المبنى الرابع , تتفوق هذه الدبابة في مواجهة مركبات المشاة و المركبات الخفيفة .

1

210

وحدة المقاومة الشعبية
وحدات عسكرية غير نظامية تتفوق في تدمير الأهداف من خلف خطوط العدو

0

اختراق الراديو
سيتم فك الشيفرة لإرسال العدو اللاسلكي , ويوفر لك معلومات قيمة عن أعمال العدو.

2

اخفاء الأسلحة المضادة للدبابات
يمكن لجميع المدافع المضادة للدبابات اخفاء اماكنهم و اسلحتهم للإنقضاض على العدو

2

260

فرقة مفوض القيادة
يتم ارسال المفوض وحاشيته الى الجبهة لدعم لقوات وتحفيزها

4

50

شبكة التجسس
بإستخدام التسلل تحت الأرض , سيتم الكشف عن جميع وحدات العدو على الخريطة المصغرة بشكل مؤقت

3

سياسة الأرض المحروقة
يمكن للمهندسية وضع الأفخاخ على نقاط ودية لمنع العدو من الإستيلاء عليها , ولكنها تمنع توليد الموارد عند تشغيلها

8

80

وضع علامة على المركبات
المدرعة المسهدفة تتلقى ضرراً اضافياً من جميع وحداتك القريبة منها

12

200

كاسحة الدبابات اوفرواتش
سيتم استدعاء المدفعية لتدمير دبابات العدو داخل المنطقة المستهدفة . كلما طالت مدة رؤية المركبة , زادت حدة القصف

اسم القائد :
تكتيكات الدعم الميكانيكي
Mechanized Support Tactics

تمكنك الآليات المدرعة المدعومة و قوات الحراس و المدافع المضادة للدبابات التي تحتوي على خاصية التخفي من التلاعب بالخصم و تطويقه , بينما يقوم الهجوم الجوي و المدافع الثقيلة من تدمير العدو

Mechanized Support Tactics

اسم القائد :
تكتيكات اسلحة الواجهة الأمامية
Shock Rifle Frontline Tactics

اشتبك مع الدبابات و القوات الثقيلة للعدو , يمكن للدبابة القيلة IS-2 وقاذفة اللهب KV-8 الاشتباك مع المواقع الدفاعية بشدة جنبا الى جنب مع قوات الصدمة المسلحة بالأسلحة الرشاشة ,يتم دعم العمل الهجوم العدواني بأسلحة مضادة للدبابات مع خاصية التخفي

Shock Rifle Frontline Tactics

2

اخفاء الأسلحة المضادة للدبابات
يمكن لجميع المدافع المضادة للدبابات اخفاء اماكنهم و اسلحتهم للإنقضاض على العدو

0

قاذفة اللهب KV-8
يمكن طلب قاذفة اللهب الى ساحة المعركة من المبنى الرابع , تتفوق هذه الدباة في مواجهة مركبات المشاة و المركبات الخفيفة .

2

وحدة مشاة حرس البندقية
يمكن نشر قوات الصفوة في ساحة المعركة و المجهزة ببنادق PTRS المضادة للدبابات

360

2

اخفاء الأسلحة المضادة للدبابات
يمكن لجميع المدافع المضادة للدبابات اخفاء اماكنهم و اسلحتهم للإنقضاض على العدو

8

80

وضع علامة على المركبات
المدرعة المستهدفة تتلقى ضرراً اضافياً من جميع وحداتك القريبة منها

2

360

قوات الصدمة
يمكنك نشر وحدة القوات الخاصة الصدمة الى ساحة المعركة , و عليك تحديد موقع الوحدة

8

100

هجمات Sturmovik
ستطير وحدات IL2-Sturmovik في ساحة المعركة و تهاجم الأهداف المحددة بمدافعها القوية من عيار 23 ملم

7

120

القذائف المدفعية الحارقة
يمكنك قصف مناطق في الخريطة بقذائف نارية لحرق المشاة و منع وصولهم.

14

680

360

دبابة الهجوم ISU-152
يمكن نشر المدرعة الثقيلة ISU-152 القوية في ساحة المعركة.

12

680

230

القذائف المدفعية الحارقة
يمكن للدبابة الثقيلة IS-2 ان تنزل الى ميدان المعركة

اسم القائد :

تكتيكات وحدات البندقيات الخاصة المجمعة

Soviet Shock Army

وحدة الصدمة المدججة بالأسلحة الثقيلة و بدعم المدافع الرشاشة قصيرة المدة المخصصة والجاهزة لسحق الخطوط الدفاعية للعدو

Soviet Shock Army

اسم القائد :

كتائب السوفييت الإحتياطية

Soviet Reserve Army

تم تشكيل هذه الجيوش لتحل محل الخسائر الفادحة التي تكبدتها خلال الأشهر الأولى من الحرب و مع الحاجة المستمرة الى تعزيز الصفوف في خضم المعركة اللانهائية , تركز هذه التكتيكات بشكل أكبر على المشاة

Soviet Reserve Army

دبابة T34/85 المطورة

يمكنك طلب الدبابة T-34/85 المزودة بمدفع عيار 85 ملم , من المبنى الرابع

حزمة ترقية الأسلحة

تعطيك ترقية لوحدة الكونسكريبت و يتم استبدال بنادقهم برشاش PPsh-41 للحصول على قوة أفضل في المدى القصير

340

وحدة الهاون 120 ملم

يمكن طلب وحدة الهاون HM 38 عيار 128 ملم الى ساحة المعركة و الفعالة جدا ضد المشاة و الأهداف الثابتة.

260

فرقة مفوض القيادة

يتم ارسال المفوض وحاشيته الى الجبهة لدعم لقوات وتحفيزها

360

قوات الصدمة

يمكنك نشر وحدة القوات الخاصة الصدمة الى ساحة المعركة , و عليك تحديد موقع الوحدة

325

التسليم الجوي

ستحلق الطائرة و ترمي شحنة اسلحة تحتوي على مدفع رشاش مكسيم و مدفع Zis-3 المضاد للدبابات الذي يمكن أن يديره المشاه .

45

كشف الدبابات

تستطيع الوحدات العادية و النخبة المشاة اكتشاف اماكن مركبات العدو في حدود ضعف مدى الرؤية بسبب الضوضاء الصادرة عن الدبابات

90

التجنيد السريع

تصدر القيادة فرق مجندين احتياطية لتحل محل الوحدات التي لقت حتفها اثناء المعارك SMGs6

180

ضربة مدفع الهاوتزر 152 ملم

تسقط 12 قذيفة مدفعية على منطقة الهدف. هذه القذائف هي نفسها المستخدماة في مدفع هاوتزر M-20

مدفع هاوتزر ML-20 بقذائف 152 ملم

يمكن لوحدات المهندسين بناء مدفع هاتزور M-20 القوي 152 ملم التي يصل مدى قذائفها الى مناطق شاسعة في ساحة المعركة.

اسم القائد :

تكتيكات الصناعة السوفييتية

Soviet Industry Tactics

بإمكانك استخدام قوة الصناعات السوفييتية الضخمة لإغراق العدو بالمركبات , ادعم دباباتك بمحطات الإصلاح المتقدمة واسحق العدو بدبابة KV-2 الهجومية الهائلة

Soviet Industry Tactics

اسم القائد :

الجيش السوفياتي الأسلحة المشتركة

Soviet Combined Arms Army

تمكنك الآليات المدرعة المدعومة و قوات الحراس و المدافع المضادة للدبابات التي تحتوي على خاصية التخفي من التلاعب بالخصم و تطويقه , بينما يقوم الهجوم الجوي و المدافع الثقيلة من تدمير العدو

Soviet Combined Arms Army

قاذفة اللهب KV-8

يمكن طلب قاذفة اللهب الى ساحة المعركة من المبنى الرابع , تتفوق هذه الدبابة في مواجهة مركبات المشاة و المركبات الخفيفة .

اخفاء الأسلحة المضادة للدبابات

يمكن لجميع المدافع المضادة للدبابات اخفاء اماكنهم و اسلحتهم للإنقضاض على العدو

محطة الإصلاح

ستتمكن وحدة المهندسين من بناء محطة إصلاح ثابتة تقوم بشكل اتوماتيكي بصيانة المركبات القريبة من المحطة

وحدة مشاة حرس البندقية

يمكن نشر قوات الصفوة في ساحة المعركة و المجهزة ببنادق PTRS المضادة للدبابات

360

200

شاحنة الموارد Zis-6

يمكن ان تمدك الشاحنة Zis-6 بعائدات اكبر للمناطق المملوكة للفريق .

60

الطيران الإستطلاعي

ستحلق الطائرات بسرعة عالية في المنطقة المستهدفة لكشف موقع العدة

60

الطيران الإستطلاعي

ستحلق الطائرات بسرعة عالية في المنطقة المستهدفة لكشف موقع العدة

مدفع هاوتزر ML-20 بقذائف I52 ملم

يمكن لوحدات المهندسين بناء مدفع هاتزور MI-20 القوي I52 ملم التي يصل مدى قذائفها الى مناطق شاسعة في ساحة المعركة.

630

230

دبابة Kv-2

يمكنك ارسال الدبابة الثقيلة kv-2 الى ساحة المعركة

200

قصف IL-2 المركز

ستقوم طائرات IL-2 بعمل قصف عالي السرعة , حيث تقوم بقصف اربع قنابل Fab-50 بوزن 50 كغم في المنطقة المستهدفة

Tank Hunter Tactics

اسم القائد :
تكتيكات صائد الدبابات
Tank Hunter Tactics

قم بتعطيل دبابات العدو و المركبات المدرعة بسهولة أكبر مع مجموعة متنوعة من الترقيات والقدرات لمضادات الدبابات , يمكن لمدفع ML-20 قصف العدو من اماكن بعيدة عندما يلوذ الخصم بالفرار , ويمكن ان تقدم طائرات IL-2 قصفاً مدمراً للدبابات

Terror Tactics

اسم القائد :
تكتيكات الرعب
Terror Tactics

الإرهاب – وسيلة فعالة لإثارة الذعر , قوات الحرس الجوية و مدفعية Kv-8 المجهزة بقاذف اللهب , ودفعية هاوتزر من عيار 152 ملم , والدعاية ! , كلها وسائل و أساليب تزعزع الروح المعنوية لدى الخصم و تبث الرعب في صفوفه

1

حزمة PTRS للمشاة
قم بترقية وحدات المجندين بحزمة القائد لتحسين قوتهم ضد المركبات المدرعة

2

التحصينات المتقدمة
يمكن لفريق المهندسين انشاء مصدات الدبابات و المخبئ و وضع الغام PDM-6 المضادة للأفراد

2

اخفاء الأسلحة المضادة للدبابات
يمكن لجميع المدافع المضادة للدبابات اخفاء اماكنهم و اسلحتهم للإنقضاض على العدو

8

مدفع هاوتزر B-4 203 ملم
يمكن لوحدة المهندسين بناء مدفع الهاوتزر

10

180

القصف المضاد للدبابات IL-2 PTAB
يرمي عددا كبيرا من القنابل الصغيرة المضادة للدبابات و على مساحات واسعة

0

قاذفة اللهب KV-8
يمكن طلب قاذفة اللهب الى ساحة المعركة من المبنى الرابع , تتفوق هذه الدبابة في مواجهة مركبات المشاة و المركبات الخفيفة .

2

360

حرس القوات الجوية
وحدة النخبة السوفييتية للمشاة الذين تسللوا في السابق الى ساحة المعركة عن طريق الجو . تتفوق هذه الوحدات في القتال على اي نطاق من خلال ترقياتهم . شديدة الفعالية ضد المشاة . يمكن ترقيتها للقتال الطويل أو قصير المدى.

6

80

مدفعية الخوف (بروباجندا)
تمكنك المنشورات الدعاية التي تسقط من الجو على الجنود المستهدفين ينسحبون من الميدان , ومع دخان التحذير تعمل الموجة الأولى من المنشورات على ابطاء الوحدات و تقلل دقة التصويب للخصم 25%

8

مدفع هاوتزر ML-20 بقذائف 152 ملم
يمكن لوحدات المهندسين بناء مدفع هاتزور ML-20 القوي 152 ملم التي يصل مدى قذائفها الى مناطق شاسعة في ساحة المعركة.

12

200

قصف IL-2 المركز
ستقوم طائرات IL-2 بعمل قصف عالي السرعة , حيث تقوم بقصف اربع قنابل Fab-50 بوزن 50 كغم في المنطقة المستهدفة

اسم القائد :
تكتيكات الدفاع الحضري
Urban Defense Tactics

تركز تكتيكات هذا القائد في الدفاع في المراكز الحضرية الكثيفة بمرونة قصوى , وتوفر وسائل اضافية للقتال في الأماكن الضيقة . سيوفر المقر المتقدم أرضية الإنطلاق للخطوط الأمامية لدعم القوات القريبة , بينما تعمل الأفخاخ و المدفعية الحارقة على ابطاء تقدم العدو

Urban Defense Tactics

اسم القائد :
تكتيكات الحرب القوية
Advanced Warfare Tactics

يمكنك القائد من الحصول على معلومات استخباراتية حيوية ويمكنك استغلال تحركات العدو مع وحدات المجندين العادية كونسكريبت بعد تزويدها بأسلحة PPPSH , و اعطائك دبابة T34 النسخة المطورة و التي تطلق قذائف من العيار 85 ملم

2

250

40

مضاد الدبابات M-42 عيار 45 ملم
يمكنك طلب مدفع M-42 الخفيف الى ساحة المعركة . عليك تحديد الموقع الذي تريد نشر الوحدة فيه

0

اختراق الراديو
سيتمكن القائد من اعتراض ارسال الراديو الخاص بالعدو , و يوفر لك معلومات قيمة عما يقوم به العدو.

2

240

مضاد الدبابات M-42 عيار 45 ملم
يمكنك طلب مدفع M-42 الخفيف الى ساحة المعركة . عليك تحديد الموقع الذي تريد نشر الوحدة فيه

0

الدبابة المحسنة T34/85
تحتوي النسخة المتطورة من الدبابة على مدفع يطلق قذائف من العيار 85 ملم , و يمكنك طلبها من خلال المبنى الرابع Mechanized Armor Kampaneya

2

360

قوات الصدمة
يمكنك نشر وحدة القوات الخاصة الصدمة الى ساحة المعركة , و عليك تحديد موقع الوحدة

2

حزمة ترقية الأسلحة
تعطيك ترقية لوحدة الكونسكريبت و يتم استبدال بنادقهم برشاش PPsh-41 للحصول على قوة أفضل في المدى القصير

3

أرض المصيدة الخداعية
مصيدة يمكن نصبها على نقطة محددة تهاجم تلقائياً وحدات العدو حينما يحاول الإستيلاء عليها

5

اصلاح المركبات
اظهار براعة خالصة , يمكن لوحدات الكونسكريبت و وحدات المدانين اصلاح المركبات و المباني

12

630

230

دبابة Kv-2
يمكنك ارسال الدبابة الثقيلة kv-2 الى ساحة المعركة

12

180

هجمات Sturmovik
ستطير وحدات IL2-Sturmovik في ساحة المعركة و تهاجم الأهداف المحددة بمدافعها القوية من عيار 23 ملم

تم بحمد الله

استغرق مني اعداد هذا العمل من التحضير و الترجمة و التصميم , الوقت الكثير و المجهود الكبير , و كتحية عرفان منك كمستفيد من هذا العدد , اتمنى ان لا تبخل بنشره بين اصدقائك او على حسابك في مواقع التواصل الإجتماعي كتقديراً لهذا المجهود , و سيصدر العدد الثاني عن جيش الفيرماخت و بقية الجيوش في اللعبة ان شاء الله

يمكنك دعم هذا الكتاب عن طريق باي بال على الإيميل التالي
Mohammad_elayyan@ymail.com

شكرا لكم و انتظروا اعمالي القادمة للعبة Coh2 و لعبة Crusader Kings 3 ان شاء الله