

ОСОБЫЙ АТАКУЮЩИЙ КОРПУС «БОЖЕСТВЕННЫЙ ВЕТЕР»

12 миссий камикадзе для симулятора Ил-2 Штурмовик, версия 4.09



После сокрушительного поражения в битве у атолла Мидуэй и потери Гуадалканала, Япония утратила стратегическую инициативу в войне на Тихом океане и была вынуждена перейти к обороне. Союзники же, напротив, благодаря постоянно возрастающей мощи своей армии и флота, применяя тактику «прыжков по островам», поочередно захватывали атоллы и небольшие острова и постепенно подбирались все ближе и ближе к Японии.

К лету 1944 года империя столкнулась с острым дефицитом ресурсов для ведения крупномасштабной войны со столь сильным противником, как Соединённые Штаты Америки и их союзники. Угроза потери Филиппин поставила японцев перед перспективой утраты контроля над морскими коммуникациями, связывающими страну с её главной сырьевой базой в зоне Южных морей.

Правда, Императорский флот, даже несмотря на серию тяжелейших поражений, всё ещё оставался грозной силой. К началу битвы за Филиппины в состав ВМФ Японии ещё входили суперлинкоры Ямато и Мусаси, а также самый крупный в мире авианосец Синано. Но только посвящённые знали, что нехватка топлива сильно ограничивала боевые возможности оперативных соединений. А главная беда заключалась в невозможности быстро восполнить ужасающие потери среди лётного состава.

Если на момент нападения на Перл Харбор японское военно-морское командование имело в своём распоряжении необходимое количество опытных пилотов, которые сражались на машинах, по своим техническим характеристикам превосходящих большинство типов вражеских самолётов, то к середине войны от этого преимущества не осталось и следа. Самой яркой иллюстрацией нового соотношения сил стала битва за Марианские острова (июнь–июль 1944 года), которая получила у американцев наименование «большая охота на индеек». Всего за один день 19 июня они сбили 346 японских самолётов, потеряв при этом всего 26 своих машин. При таких масштабах истребления своей авиации Генеральный императорский штаб стал терять веру в то, что врага можно победить обычными методами ведения войны.

Самоубийственные атаки с участием японских солдат происходили задолго до филиппинской операции, но до осени 1944 года подобные примеры всё же являлись исключением из правил. Многие высокопоставленные офицеры отвергали саму идею в массовом порядке принуждать своих людей совершать самоубийство, отказывая им в естественном для солдата любой армии мира праве выполнить свой долг и выжить в бою. И до поры сторонникам ведения традиционной войны удавалось противостоять тем, кто настаивал на создании специальных подразделений самоубийственных атак. Но когда ситуация на фронтах стала критической, высшее военное руководство наконец внял доводам о том, что гораздо эффективнее посылать на вражеский авианосец несколько самолетов, ведомых смертниками, чем организовывать бесполезные бомбардировочные рейды, теряя самолеты в еще большем количестве. К примеру, при атаке эскадры американских кораблей японскими торпедоносцами обычными были потери в 80–90% от всех выходящих на боевой курс машин. При этом даже такая страшная цена совсем не гарантировала результата.

Активнее всего столь радикальную меру лоббировал вице-адмирал Ониси Такидзиро (1891–1945), впоследствии именно он получил неофициальный титул «отца камикадзе».

Первая эскадрилья смертников была сформирована из лётчиков базирующейся на Филиппинах 201-й авиационной группы в день, когда американские десантные силы уже входили в залив Лейте. В результате первых специальных атак был потоплен один и выведены из строя шесть авианосцев США, ценой потери 17 самолётов. Первоначальный успех привел к немедленному расширению программы, и хотя Филиппины так и не удалось удержать, в дальнейших сражениях, особенно при битве за Окинаву применение пилотов-самоубийц стало уже основной стратегией японской авиации...

Вашему вниманию предлагается двенадцать миссий, посвященных вылетам особых эскадрилий морской авиации Японии с октября 1944-го по май 1945-го года.

Самолеты, доступные для управления: A6M2, A6M5, A6M5c, N1K2-Ja, D3A1, G4M1-11.

Все миссии многократно проиграны на версии 4.09 (март 2010 года), что, конечно, не исключает вероятности глюков и непредвиденного поведения ИИ, однако автор приложил максимум усилий, чтобы обеспечить адекватное поведение самолетов. Возможно, при установке последующих патчей (4.10 и выше) поведение ИИ изменится, и некоторые миссии станут неиграбельными.

Также автор постарался воссоздать исторически верное соотношение сил между сторонами. Сюжеты всех миссий созданы по мотивам материалов книги Ю.Иванова «Камикадзе: пилоты-смертники» (можно найти по адресу: wunderwaffe.narod.ru/HistoryBook/Kamikaze).

Из-за отсутствия в симуляторе карты Филиппин миссии, посвященные боевым действиям в этом районе, созданы на карте *Коралловое море*, на этой же карте происходит и действие миссии «Боги грома».

В угоду играбельности все миссии начинаются в воздухе, примерно за 10 минут до выхода в район цели, хотя в реальности пилотам-камикадзе приходилось преодолевать часто сотни миль до цели, а вылеты длились по несколько часов.

Конечно, игрок волен самому выбирать, каким образом ему выполнять боевую задачу, но стоит все же учитывать следующие **рекомендации**:

- В настройках сложности выделить «Отключить маркеры на карте», но снять выделение с «Без маршрута на карте».
- В полете придерживаться маршрута, следовать за ведущим своего звена. В тех миссиях, где игрок управляет одиночным самолетом, можно и нужно сверяться с маршрутом, указанным в полетной карте.
- Не стоит пользоваться радиокомандами, особенно «Помогите мне» и «Земля - Запросить поддержку».
- Управляя пикировщиком D3A1 Вэл, следует отключать автопилот заднего стрелка, так как такие самолеты вылетали на последнее задание только с одним пилотом в кабине. Поскольку у пикировщиков, а также торпедоносцев-камикадзе, управляемых ИИ, невозможно отключить заднего стрелка, не отказавшись при этом от бомбовой загрузки, они все-таки будут отстреливаться, когда их атакуют вражеские истребители - с этим пришлось смириться.
- Что касается миссий с бомбардировщиком G4M1 Бетти - по сюжету одной из них («Последняя атака») в вашем самолете, кроме пилота, находится еще один человек, который управляет хвостовой турелью. Поэтому автопилот всех стрелков, кроме заднего, следует отключить. В миссии «Боги грома», где Бетти летит с полным экипажем, игроку следует доверить управление самолетом автопилоту и переключиться на заднего стрелка - вашей задачей будет отбить все атаки Хеллкетов с помощью хвостовой турели.

Инструкции по установке:

Всего в комплекте идет два архива: PaintSchemes.zip (содержит скины самолетов, пилотов и варианты носовой раскраски для американских самолетов) и KamikazeMissionPack.zip (содержит сами миссии и файл readme). Оба архива необходимо распаковать в корневую папку с игрой, на замену файлов соглашаться.

После установки миссии камикадзе станут доступны в игровом меню *Отдельные задания* / *IJN(Яп. морская авиация) / SHINPU TOKKOTAI*

Миссии создавались и тестировались на системе:

Процессор: Intel Core DUO 3.00GHz

Оперативная память: 4Гб

Видеокарта: NVIDIA GeForce 9800GT

Автор хотел бы поблагодарить:

- камрада Phil_K за прекрасно проработанную карту Иво-Дзимы из его стат.кампании *Hell In The Pacific - Iwo Jima*, использованную в миссии «Митате 2» (саму кампанию можно найти на www.mission4today.com);
- товарища Georgich за детальные линии наземной обороны из его статистики *С фронтовых аэродромов* (кампания есть на www.aviasimrus.spb.ru), использованные в миссии «Последнее письмо домой» для воссоздания боя на подступах к замку Сюри на Окинаве;
- всех авторов скинов и носовых раскрасок, скаченных с www.mission4today.com.

Основные источники информации, использованные при создании миссий и брифингов к ним:

wunderwaffe.narod.ru/HistoryBook/Kamikaze

militera.lib.ru/memo/other/kuwahara_y/index.html

militera.lib.ru/memo/other/inoguchi_nakajima/index.html

www.historyanimated.com/Okinawa.html

www.cripo.com.ua/index.php?sect_id=9&aid=46994

Имейл автора: dmitry.gor@gmail.com

Vendigo